

TEORÍA

T 9.1

DAVID RODRÍGUEZ JÁCOME

Desenvolvimento Web en Contorno Servidor

1. Definiciones.

1.1. Mashup.

Se denomina *mashup o aplicación web híbrida* a una página o aplicación web que utiliza contenidos o servicios de terceros y los combina para generar una aplicación que ofrece un servicio web nuevo.

1.2. API.

Una *Application Programming Interfaces* es un conjunto de definiciones y protocolos orientados a programadores que permite desarrollar e integrar el software de las aplicaciones, permitiendo la comunicación entre dos o más programas estableciendo una serie de reglas de interacción comunes entre aplicaciones. Esto permite ahorrar tiempo y dinero, además de simplificar el desarrollo.

1.3. Interfaz pública.

Es un tipo de conexión que es utilizada para que dos o más aplicaciones independientes entre sí se comuniquen e intercambien información dentro de un solo dispositivo, a través de una red local o internet, o a través de otros medios de comunicación. Esta interfaz debe ser estable y poder soportar modificaciones: añadido de nuevas funcionalidades, depreciación de otras, y mejora de las ya existentes sin que afecte negativamente a la comunicación entre aplicaciones. También debe proporcionar documentación sobre cómo está diseñado y las normas de codificación para entender cómo modificar la interfaz.

1.4. RSS.

Really Simple Syndication, es una tecnología basada en XML que permite compartir contenidos de una web determinada sin necesidad de usar un navegador. Es conocida por usarse para compartir enlaces a diversas redes sociales.

1.5. Atom.

Al igual que RSS, Atom es una tecnología basada en XML destinada a compartir contenido de una web en concreto, pero se diferencia en que Atom puede contener más información, aunque es más compleja y consistente, lo que incrementa la dificultad de comprensión y/o uso de esta tecnología.

1.6. Screen scraping.

Es una técnica en la que se “rasca” (scrap) o copia información que se muestra en pantalla digital. Hoy en día está en desuso, y suele ser una técnica empleada por piratas informáticos para robar información de páginas web.

1.7. Cliente web.

Se denomina así a una aplicación informática o parte de una aplicación que se ejecuta en el lado del cliente y se conecta a un servicio remoto a través de la web para obtener información o un recurso electrónico.

1.8. Mashups de mapas.

También llamados mashups geoespaciales, son herramientas digitales que reúnen datos de diversas fuentes y los recombina para presentarlos mediante un tablero visual. Ejemplo de ello es Google Maps.

1.9. UDDI.

Universal Description, Discovery and Integration, es un protocolo basado en SOAP que define cómo se comunican los clientes con los registros UDDI. Incluye un esquema XML para mensajes SOAP que define un conjunto de documentos para describir información de empresas y servicios, un conjunto común de API para consultar y publicar información en los directorios y una API para duplicar entradas de directorio entre nodos UDDI iguales.

1.10. Sindicación.

Consiste en la distribución de contenidos desde el origen de los datos hasta un destinatario, que a su vez puede convertirse en un nuevo emisor de esos contenidos. Este método surge de la necesidad de crear nuevas páginas que agrupen contenidos de otras páginas.

2. Preguntas cortas:

2.1. ¿Qué es una aplicación web híbrida? Describe en detalle un ejemplo.

Una aplicación híbrida es un software que se instala en el shell (interfaz de comandos) de una aplicación nativa de un dispositivo y puede conectarse a cualquier capacidad que permita esta plataforma a través de un navegador integrado en la aplicación. El navegador y los complementos instalados en el Shell se ejecutan de forma invisible para el usuario en el lado servidor.

2.2. Explica la diferencia entre Web Apps, app nativa y app híbrida. Haz una comparativa entre estas opciones.

En general, una aplicación web es un software que se carga desde un navegador y tiene la capacidad de conectarse a un servidor a través de una red o internet para realizar una consulta sobre información o un recurso electrónico. Puede presentar o no una interfaz de usuario en el lado cliente para personalizar la consulta, y depende de un navegador para que el usuario pueda acceder a ella. Normalmente están codificadas en HTML, CSS y JavaScript, y su objetivo es que sean lo más accesibles que puedan serlo, por eso se ejecutan en el lado servidor.

Una aplicación nativa es un software que se ha diseñado para instalarse en el sistema de una plataforma, ya sea móvil o de otro tipo. No dependen de un navegador para poder conectarse a un servidor a través de la Red. Además, su ejecución y rendimiento es más rápido, y su tamaño suele ser mayor que una aplicación web. Estas aplicaciones se codifican en los lenguajes que permite la plataforma, por ejemplo: Java o Ruby para dispositivos móviles. Se ejecutan en la misma plataforma.

Una aplicación híbrida es un cruce entre ambos tipos de aplicaciones anteriores. Se instala en el sistema de una plataforma como una aplicación nativa, pero su funcionamiento interno es el de una aplicación web. Esto es posible porque dentro tienen un módulo llamado WebView, un tipo de “app” o módulo que permite que otras aplicaciones puedan mostrar contenido web sin necesidad de un navegador externo; es decir, es una pequeña aplicación interna que funciona a modo de navegador, pero no da servicio al usuario, si no a la/las aplicaciones que el usuario está usando para que este pueda visualizar el contenido web que dichas aplicaciones necesitan consultar. Este tipo de aplicaciones suelen estar escritas en HTML, CSS y JavaScript.

BIBLIOGRAFÍA/WEBGRAFÍA

- Herrera, N.: *¿Aplicaciones nativas, web o híbridas? ¿Cuál es la diferencia?*, en bluelatam.com [recurso electrónico], consulta el 11 de marzo de 2022 (<https://bluelatam.com/aplicaciones-nativas-web-o-hibridas-cual-es-la-diferencia/>).
- López Sanz, M., *et al.* (2017): Capítulo 9: Desarrollo de aplicaciones Web híbridas, en *Desarrollo web en entorno servidor*, en silo.tips [recurso electrónico], consulta el 11 de marzo de 2022 (<https://silo.tips/download/desarrollo-web-en-entorno-servidor>).
- Rodrigo, G. (2019): *¿Apps híbridas o nativas? Un breve análisis comparativo de tecnologías móviles*, en irontec.com [recurso electrónico], consulta el 11 de marzo de 2022 (<https://blog.irontec.com/apps-hibridas-vs-apps-nativas-un-breve-analisis-comparativo-de-tecnologias-moviles/>).
- TechTarget (2021): *Aplicación híbrida o app híbrida*, en computerweekly.com [recurso electrónico], consulta el 11 de marzo de 2022 (<https://www.computerweekly.com/es/definicion/Aplicacion-hibrida-o-app-hibrida>).