

Asignatura: OPC13 – Cloud Computing

Ensayo de resultados de aprendizaje de la **semana 2**

Temas: Websites in the Cloud, Hardware & Software, Troubleshooting

Integrantes:

Juan Antonio Díaz Fernandez
Matrícula: 348637
a348637@uach.mx

Diego Alejandro Martínez González
Matrícula: 353198
a353198@uach.mx

1. Resumen Tema “Introduction to Cloud 101”

Este curso nos enseña que debemos conocer más sobre computación en la nube porque cada vez es más demandado tener conocimientos sobre ello, también que las habilidades de esta misma rama son importantes para cualquier profesional en TI y que al certificarnos en esta validamos nuestros conocimientos y habilidades.

El curso también nos enseña que podemos usar la informática en la nube como recursos para configurar y eliminar recursos rápidamente, además de poder acceder a ellos de forma sencilla y no estar tan comprometido al pagar por un equipo, sino poder probar soluciones mediante los servicios en la nube, el mismo curso nos muestra que varias compañías confían en AWS para estas prácticas. Adicionalmente nos da un poco de contexto histórico enseñándonos por ejemplo que el departamento de defensa de los E.U.A. utilizó el protocolo TCP/IP para lanzar la red ARPANET, también nos enseña el modelo cliente-servidor en el cual el cliente puede ser un navegador web o una app con la que interactúa una persona enviando solicitudes a los servidores mostrándonos así que la implementación en la nube nos otorgan distintos niveles de control, flexibilidad y administración.

Finalmente este curso nos da un marco general de todos los servicios que AWS puede proporcionarnos así como sus beneficios principales al seleccionarlo como nuestro proveedor de servicios en la nube

2. Resumen Tema “Websites in the cloud”

Para este curso se dio una pequeña introducción ya que existen dos tipos de sitios web los estáticos y los dinámicos.

Estáticos: Siendo aquellos sitios que predefinido y es mostrado igual que como está almacenado, utilizados comúnmente para sitios personales y tiendas web sencillas, compuestos de HTML, CSS y JS.

Dinámicos: Estos sitios son generados por una aplicación web, el contenido cambia dependiendo de las acciones del usuario o de la información de bases de datos u otros factores. Luego se nos explica que se disponen de distintas herramientas para generar sitios web como lo son: WordPress, Wix, Amazon S3, Drupal, Joomla! y Weebly.

Cuando ya se tenga el sitio web se necesita un host, el cual es el lugar donde nuestra página se alojara, a su vez es necesario un nombre de dominio con el cual las demás personas podrán acceder a nuestra página.

Al final de eso es necesario comprobar que todo esté funcionando correctamente.

3. Resumen Tema “Hardware & Software”

Este curso inicia mostrándonos que hardware se refiere a los componentes físicos que componen un sistema informático y que el software son aquellos programas que le dicen al hardware que hacer y de qué forma hacerlo.

Por ejemplo, nos menciona los periféricos los cuales son definidos como aquellos aditamentos auxiliares que pueden subdividirse en varios tipos como: externos, internos, de entrada y de salida, por otro lado, nos mencionan los tipos de software como: software de sistema (sistema operativo, firmware, etc.), software de programación (editores, compiladores, depuradores, etc.) y software de aplicación (procesadores de texto, presentaciones, editores multimedia, etc.).

Adicionalmente nos hablan de los controles de TI para responsabilidad compartida donde se mencionan los controles heredados (mantenimiento y seguridad del equipo), controles compartidos (configuración, parches, formación técnica) y controles específicos de cliente (seguridad y control de aplicaciones).

4. Resumen Tema “Troubleshooting”

Troubleshooting significa *solución de problemas*, una problemática bastante habitual dentro del mundo del software, para esto existe una metodología consistente en 6 pasos: identificar el problema, establecer una teoría, poner a prueba la teoría, solucionar el problema, verificar que el problema ha sido resuelto, documentar lo hecho. Dentro de los anteriores pasos se crea una ciclo en la que si el problema no ha sido resuelto pudiera ser que la teoría esté equivocada o que la forma en la que se trató de solucionar no fue la correcta.

Una fase crucial en la resolución de problemas es la investigación, sin embargo, no basta con recabar información de cualquier fuente disponible; necesita tener un autor

reconocible, un publisher que cuente con una organización profesional, que se eviten sesgos, que el autor haga citas que apoyen sus ideas y que su fecha de publicación sea reciente o haya sido actualizada recientemente.

Además existen 4 tipos de problemas más comunes en el software:

- Software bug: Problemas dentro del software que provoca el ‘crash’ del programa o entradas inválidas.
- Problemas de Instalación: Ocurre al instalar un programa (llenado de almacenamiento o el dispositivo no se reinicia después de la instalación).
- Problemas de Desinstalación: Aparece al eliminar un software (la desinstalación no se completa o no se desinstala correctamente).
- Conflictos de software: Surgen cuando el software es incompatible con el software y hardware del dispositivo.

Por último hay dos tipos de conectividad a servidores en los que también puede haber problemas:

- Cliente-servidor: En este entorno hay un servidor el cual provee servicios como datos, archivos, comunicación, etc... Y uno o más clientes intentan acceder a él. Los problemas comienzan cuando el cliente deja de comunicarse al servidor o viceversa.
- Servidor-servidor: Aquí todos los dispositivos de una red pueden actuar como clientes y servidores, intercambiando datos y archivos. Los problemas surgen cuando los dispositivos dejan de comunicarse entre sí, provocando brechas de seguridad, y pérdida de acceso a los servidores.