**Ejercicio 1.** Identificación de la arquitectura cliente-servidor y sus principales tecnologías:

* Investiga y describe las características de la arquitectura cliente-servidor.

En al arquitectura cliente-servidor existen 2 capas: La capa cliente y la capa servidor.

En la capa cliente tenemos programas que piden recursos, y en la capa servidor tenemos otros programas que dan una respuesta a esas peticiones y envian una respuesta.

Por ejemplo si yo uso Google Chrome para explorar la web, y voy a google.es, el servidor me devuelve un archivo html con una serie de scripts para cargar y poder hacer uso de los servicios que ofrecen.

* Enumera al menos 5 tecnologías web utilizadas en el lado del cliente y en el lado del servidor.

Tecnologias cliente: Generalmente son exploradores como:

-Google Chrome

-Microsoft Edge

-Mozilla Firefox

-Opera

-Tor

Tecnologias servidor:

-PHP

-JSP

-ASP.NET

-Tomcat

-NodeJS

* ¿Cuáles son las principales diferencias entre una aplicación web y una aplicación de escritorio?

Las aplicaciones web se visualizan a traves de un explorador web, cargadas de servidores remotos. Las aplicaciones de escritorio se ejecutan directamente, con archivos locales. Un ejemplo es Google Chrome: Es una aplicación de escritorio, y su función es abrir páginas y cargar aplicaciones web.

* **Ejercicio 2.** Utilización de herramientas para la programación web:
* Crea un documento HTML básico con el título "Mi primera página web".
* Agrega una imagen y un enlace a otra página web en el documento HTML.
* Utiliza CSS para cambiar el color de fondo y el tamaño de la letra del título.
* Integración de JavaScript en un documento HTML:
* Crea un botón en un documento HTML y asigna la función onclick para que se ejecute un código en JavaScript.
* Utiliza la función prompt() para pedir al usuario que ingrese su nombre y muestra un mensaje de bienvenida en la página.

No me quedó muy claro si el punto 4 debia ocurrir debido a pulsar el boton del punto 3, por lo que los he hecho por separado.

* **Ejercicio 3.** Programación en JavaScript utilizando los principales controles de flujo:
* Crea un array de números y utiliza un bucle for para mostrar cada número en la consola.



* Crea una función que calcule el factorial de un número y utiliza un bucle while para realizar la operación.



* Utiliza una estructura if...else para mostrar un mensaje mediante alertx en función de si el usuario es mayor de edad o no.



