

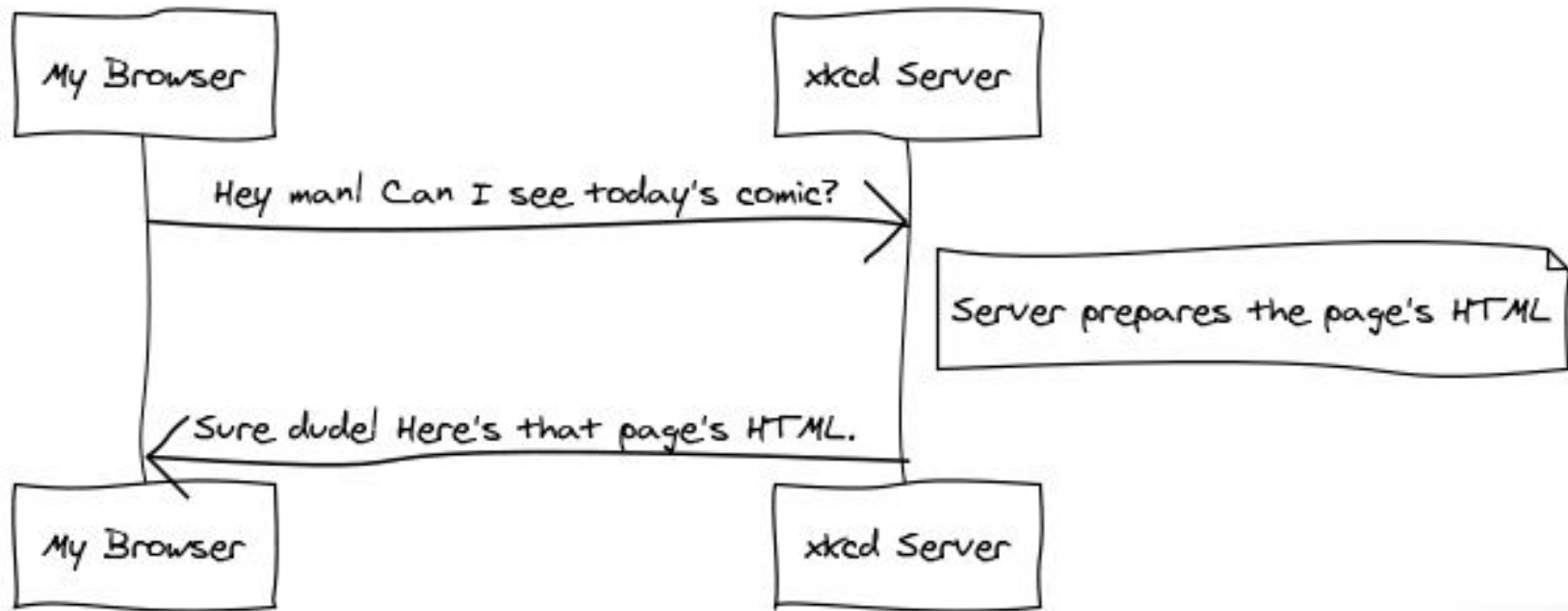
# Arquitectura cliente-Servidor

LAS BASES DE INTERNET

**DEV.F**  
DESARROLLAMOS(PERSONAS);

dev





*Hace peticiones, Recibe respuestas.*

**Cliente**

**DEV.F**

dev

El cliente pide los recursos al servidor, recibe la respuesta del servidor y se la muestra al usuario de manera adecuada.



*Recibe peticiones, envía respuestas.*

# Servidor

# Diferentes tipos de servidores.

- Servidores de base de datos.
- Servidores de correo electrónicos.
- Servidores de imágenes.
- Servidores WEB.



Servidor



Servidor de Correo



Servidor FTP



Servidor Web



Servidor Proxy



Servidor Base de Datos



Servidor Audio/Video



Servidor Chat



Servidor Groupware

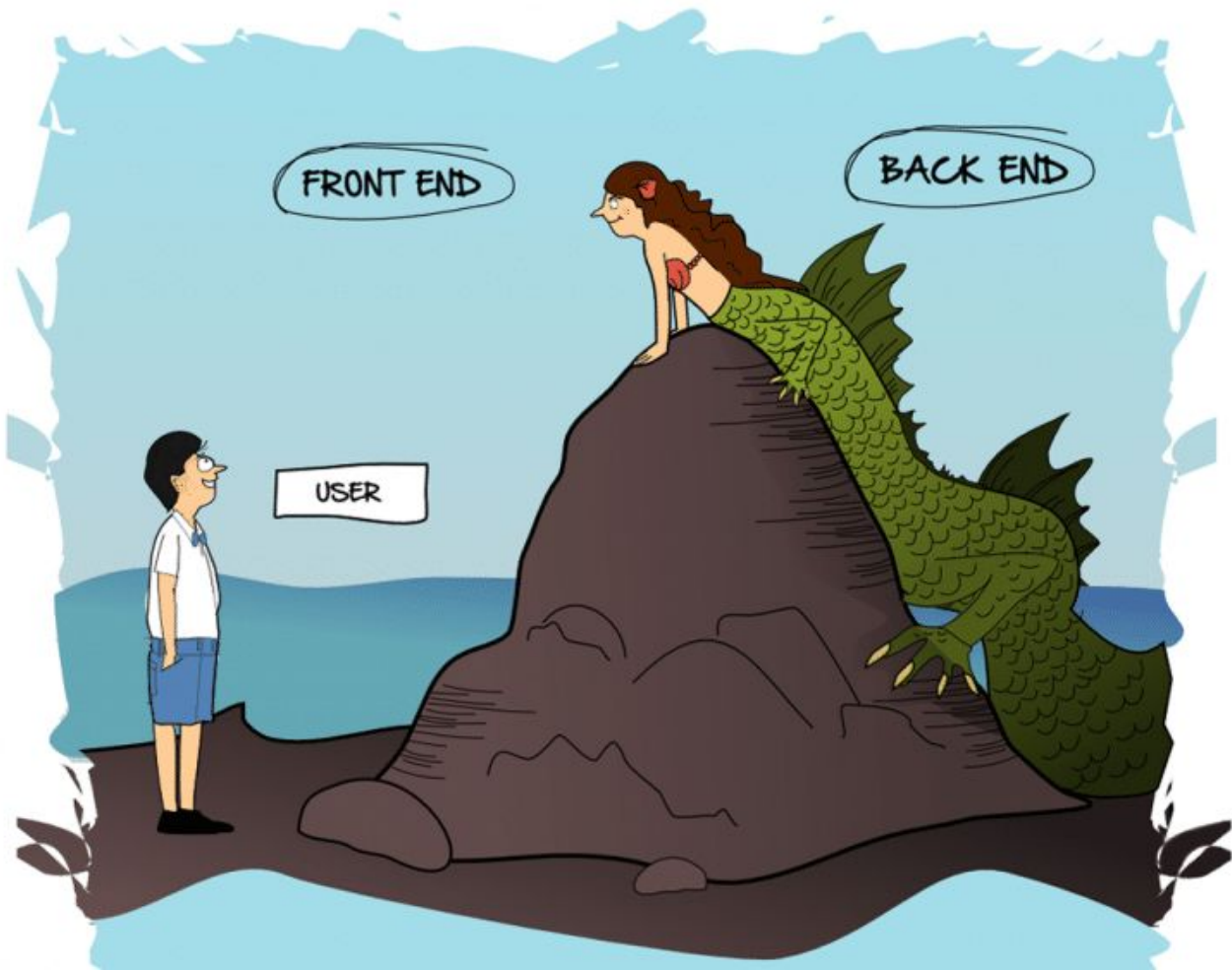


Cluster de Servidores







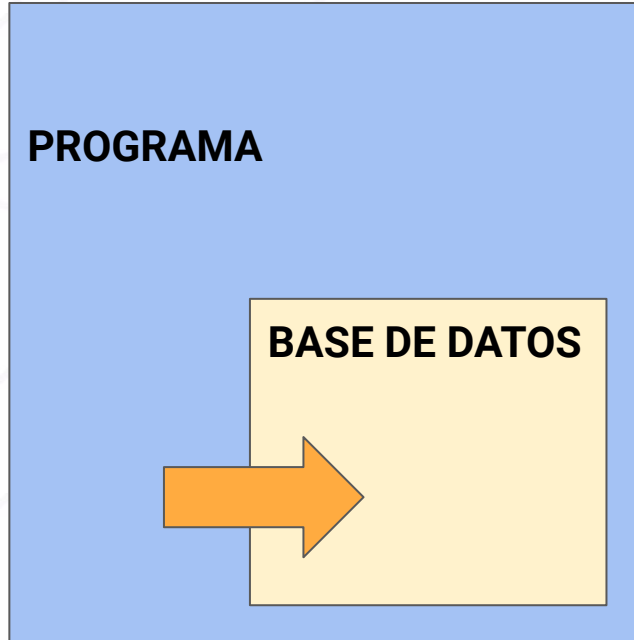


# Enviar datos al servidor

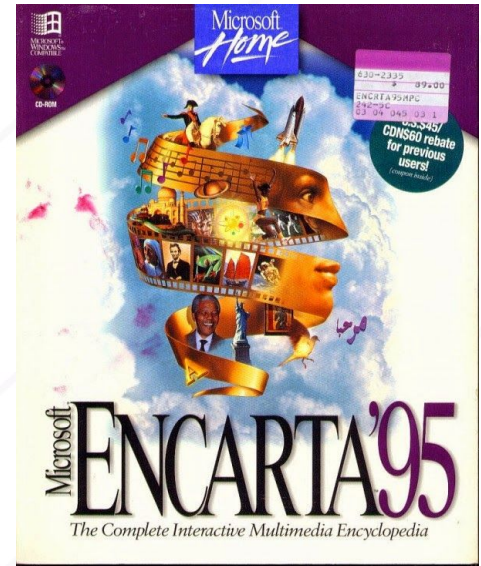
**DEV.F**  
DESARROLLAMOS(PERSONAS);

dev

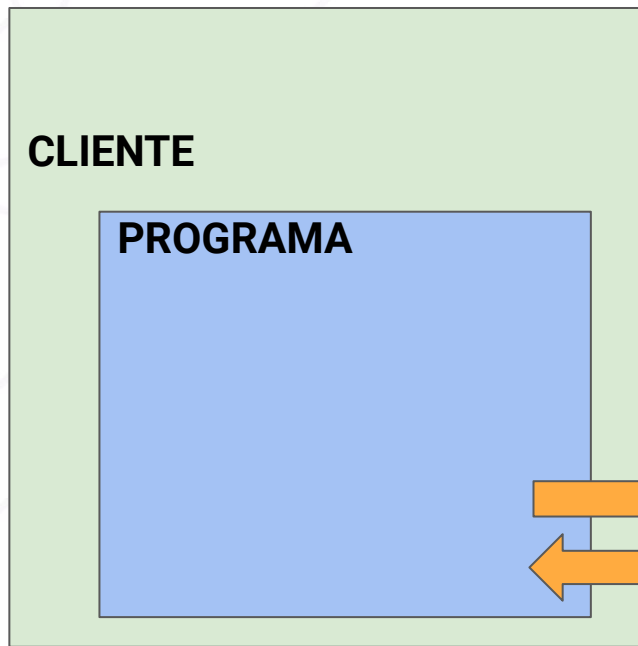
# Evolución de Acceso a la Información (1)



En los inicios, la aplicación convivía muy de cerca con su base de datos y ejecutándose en un mismo equipo.

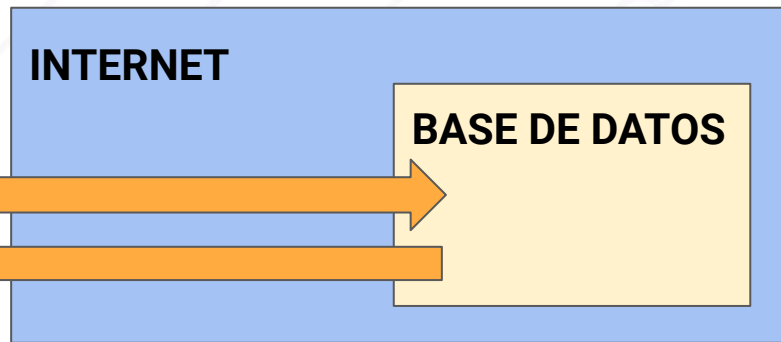


## Evolución de Acceso a la Información (2)



Los programas cada día comenzaban a necesitar cada vez más reglas de negocios.

Las bases de datos son primariamente para guardar y recuperar información, pero no para aplicar reglas de negocio.



Sin embargo es poco seguro que el Cliente a través de internet acceda directamente a la base de datos.

# Evolución de Acceso a la Información (3)

Una solución fue escribir un programa **Backend** que acceda a la base de datos.

Normalmente **las bases de datos y el backend están en servidores independientes**, y se configura la base de datos para que solo reciba instrucciones del backend (por ip).

De esta forma ahora el Backend es el programa encargado de validar la lógica de negocios y el acceso a la información de la base de datos.

