



# Universidad Tecnológica de Durango Tecnologías de la Información

# Metodologia de la Programación

## Actividades

# "Evidencias de Activiades y Tareas"

## Alumnos:

• Garcia Santillan Edgar Jair

3°B

#### Docente:

• Ing. Dagoberto Fiscal Gurrola, M.T.I.

Septiembre 2024



# Tabla de Ilustraciones

Ilustración 1 Evidencia de Contenidos de la Asignatura	3
-	
Ilustración 2 Formas de la Red	4



## Actividad 1

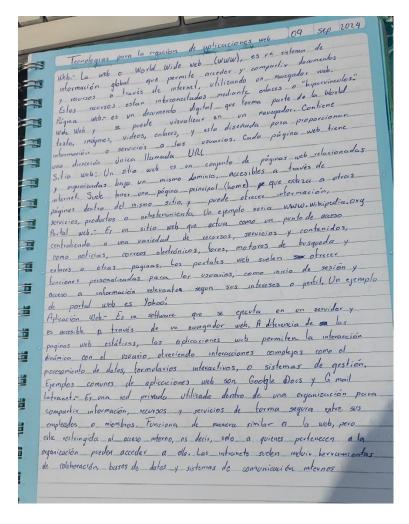


Ilustración 1 investigación de conceptos. Parte 1

En la imagen anterior se muestra la evidencia de la primera parte de la investigación de los conceptos que estamos viendo durante la primera unidad, se presenta desde el concepto de Web hasta el concepto de intranet.



# Actividad 2

	mk d
	Extranet. es uno red privada que usa internet para permitir el acceso seguro ex interneción de ena organización a escarios externos conos socios o dientes.  Lorio socios o dientes de conocida millones de computadoras y
	Extranet - 65 uno red privada pe monuización a marios
	acceso_securo ex información de ona - y
	como socios o dientes. I millones de comportado
	Internet - Es la red global que contesta morcion y la commicación
	dispositivos, permijendo el netercambio de mono el correo electro
	acceso seguro es internación de ena organisación sono socias o dientes y laborat. Es la rea global que conerta millones de comportadoras y laborat. Es la rea global que converta millones de composición dispositivos, permitando al meterambio de aboracción y de consuscición dispositivos, permitando dispositivos, permitando de aboracción y aplicaciones como el correo elaboraco. La vesta y las redes socioles de la vesta de acoración ned
	1   e males sociales
	front end. Se verieve a interface de usravio y la experience tección que se oneurga de la interface de usravio y la implementación incluye el diseño y la implementación visual de un vito e aplicación incluye el diseño y la implementación de diseño y la interface de la diseño y la interface de la diseño de la constanta de la constant
	visual de un sitio o aplicación. Incluye el disento
	to elementos & que los usparios ven y con 105 que lever Script
i	toutamente, utilizando tecnologías como H+HL, CSS y
0	gue se encurga visual de aplicación lactuye el discino y la interaction visual de un sitio e aplicación lactuye el discino y la interaction de elementos de que los unarios ven y con los que interaction de elementos, dilizando tecnologías como H+ML, CSS y huma scription de la constante de la lactura de lactura de la lactura de la lactura de lactura de la lactura de lactura de la lactura de lactura de lactura de la lactura de lactura de lactura de la lactura de l
1	Dominio - Es la dirección web que identifica y ocaliza
	un sitio ueb en internet a traves de servidores.  Dis Joninio Es la dirección useb que identifica y localiza  no sitio en internet, como "tjemplo.com". Tunciona como el
ì	combre de un pagina web y fucilitas su acceso
ľ	it will be a dominio in hospedage y un hospedage
	icts possible tener un dominio sin hospedaye y un hospedage
Н	3/1 OPPINIO,
H	1. Down
H	1. Dominio sin hospedaje: Puedes comprav un to nombre de dominio
H	sin contratar un servicio de hospedage, Esto significa que
H	sin contratar un servicio de hospedaje. Esto significa que tentras el nombre, pero no habrá un sitio asociado p. é!
L	2. Hospedage sin dominio: Tambien puedes contratar un servicio
L	de hospedaje sin un dominio. En este caso, to sitio meb
L	estavá disponible a traves de una dirección po un
	subdominio proporcionado por el servicio de hospedaje, pero no
CI	iente- sistemu a adiación am ali 1
4	vividos Ed de discos o ecursos a un
f	iente sistema o aplicación que solicila servicios o ecussos a un vivilor. Esto poule indivir el acceso o datos, tuncionaldades o APIS.
-	cliente actia como el punto de monacción para el usuario final,
lec	respuestas correspondientes

Ilustración 2 investigación de conceptos. Parte 2

En la imagen anterior se muestra la evidencia de la segunda parte de la investigación de los conceptos, desde el concepto de extranet hasta el concepto de cliente



### Retroalimentacion

Los distintos conceptos investigados son muy importantes para desarrollar y mantener aplicaciones efectivas, desde la creación de un sitio web o portal hasta la implementación de aplicaciones web, asi como también la distinción de internet, extranet e intranet, todos estos elementos son importantes en la interacción del usuario y la gestión de datos.

La arquitectura cliente-servidor, define cómo se comunican los usuarios con los servidores a través de protocolos específicos. Además, la elección entre diferentes opciones de hospedaje, como el almacenamiento en la nube, y la gestión de dominios son decisiones clave que afectan la accesibilidad y la forma de ver un sitio. En resumen, el éxito de una plataforma web depende de la aplicación correcta de estos componentes y del entendimiento de cómo interactúan dentro de Internet.