

Protocolo HTTP y métodos de petición

Instrucciones: Resuelve la sopa de letras

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| P | M | E | T | O | D | O | D | E | L | E | T | E | B |
| S | R | E | M | G | P | T | Y | I | E | O | D | I | Y |
| H | R | O | T | E | R | M | B | H | B | U | B | Y | H |
| Q | I | L | T | O | T | R | J | G | B | T | V | O | T |
| M | M | E | T | O | D | O | P | U | T | L | W | E | E |
| X | E | E | X | B | C | O | D | G | V | Y | W | T | T |
| V | D | T | A | Y | G | O | O | O | E | W | A | Z | B |
| B | A | G | O | U | K | U | L | P | P | R | L | X | E |
| M | E | U | W | D | U | M | U | O | T | O | L | E | T |
| S | D | I | T | G | O | V | M | W | H | I | S | D | P |
| H | U | J | R | V | C | G | X | U | R | T | O | T | P |
| U | R | G | G | Q | L | H | E | C | I | X | T | N | E |
| W | Z | G | L | D | S | H | G | T | S | H | M | P | S |
| S | P | M | E | T | O | D | O | H | E | A | D | V | F |

PROTOCOLO HTTP

METODO OPTIONS

METODO HEAD

METODO PUT

METODO DELETE

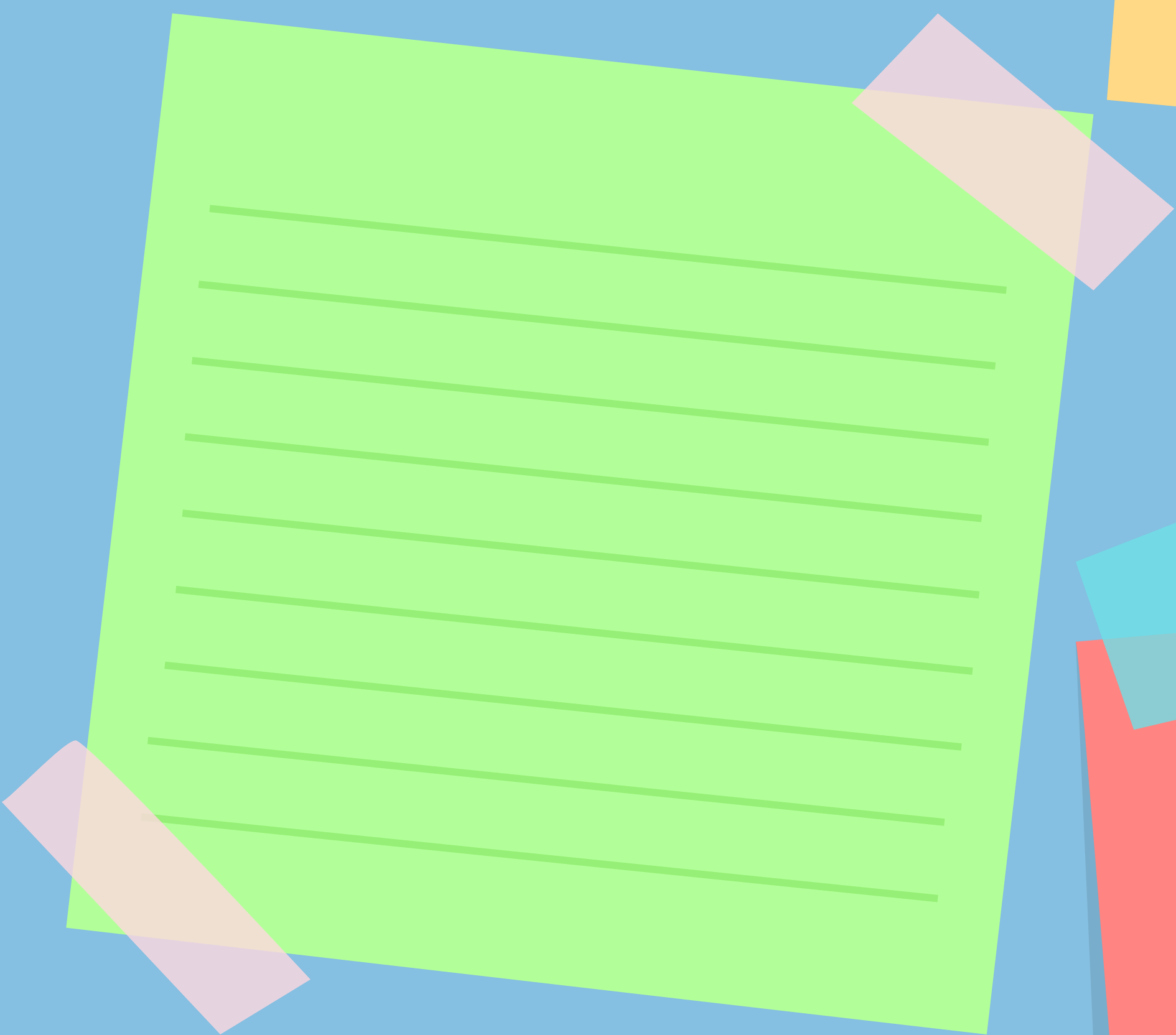
METODO POST

METODO GET

METODO TRACE

Complementa tu aprendizaje con la búsqueda de cada concepto que encuentraste en la sopa de letras y haz tus notas en los post-it





PLANTILLA 3

IMAGINEMOS



MPT2A2 PLANTILLA 4

INSTRUCCIONES



Como pudiste comprobarlo en las últimas actividades del taller anterior, dividir tus programas en distintas partes puede representar muchas ventajas. Así mismo, las aplicaciones pueden ser subdivididas en **módulos** independientes para facilitar el mantenimiento de las mismas. A continuación se te presentará un caso sobre una tienda en línea. Deberás leerlo con cuidado, identificar y describir los diferentes módulos que componen la tienda en línea, y por último completar el diagrama que se presenta.



PLANTILLA 5

IMAGINEMOS UNA TIENDA EN LÍNEA...

En la actualidad, la compra-venta por internet ha tenido un crecimiento notable. Para poder realizarlas, se suele implementar un sitio web. Imagina que vas a vender un producto y tu sitio está en desarrollo. Durante este proceso, necesitarás identificar qué partes van a componerlo. Lo primero con lo que deberá contar es una página de inicio, que será la primera interacción de la compradora o comprador con tu sitio web. Debe ser llamativa, fácil de entender y objetiva, con la información que quieres que la o el comprador vea en su primera visita. Para que puedas llevar el control de tus ventas, será necesario que tengas otra página con tu inventario de productos digitalizado, así al

momento de una compra, este inventario podrá actualizarse inmediatamente y saber en tiempo real el stock que posees.

Requerirás una tercera página en tu sitio web en donde las y los compradores puedan consultar la lista de productos que ofreces. En dicha lista, podrán revisar las características y precios de tus productos, para posteriormente realizar su compra. Ésta a su vez quedará registrada en una cuarta página web llamada pedido, que será donde la o el comprador encuentre toda la información acerca de su compra y el monto a pagar. Tú deberás tener en una quinta página la lista de todos los pedidos que se han realizado en tu sitio web, para que puedas tener mayor control y orden.

Observa claramente que todo lo mencionado forma parte de un mismo sistema, es decir, todas las partes que se mencionan, conforman un sitio web para venta de productos; sin embargo, resulta más claro comprender las necesidades del sistema y desarrollarlo, cuando un mismo problema, en este caso la venta por Internet, se plantea en pequeñas partes que adquieren lógica y funcionalidad cuando se juntan. A esto se le conoce como ***modularidad de sistemas***.

REFLEXIONEMOS

Identifica las partes que conforman el sitio web. Puedes ayudarte con la pregunta:

¿Qué páginas necesita tener el sitio web para que funcione?

MÓDULO 1: _____

Sirve para: _____

MÓDULO 2: _____

Sirve para: _____

MÓDULO 3: _____

Sirve para: _____

MÓDULO 4: _____

Sirve para: _____

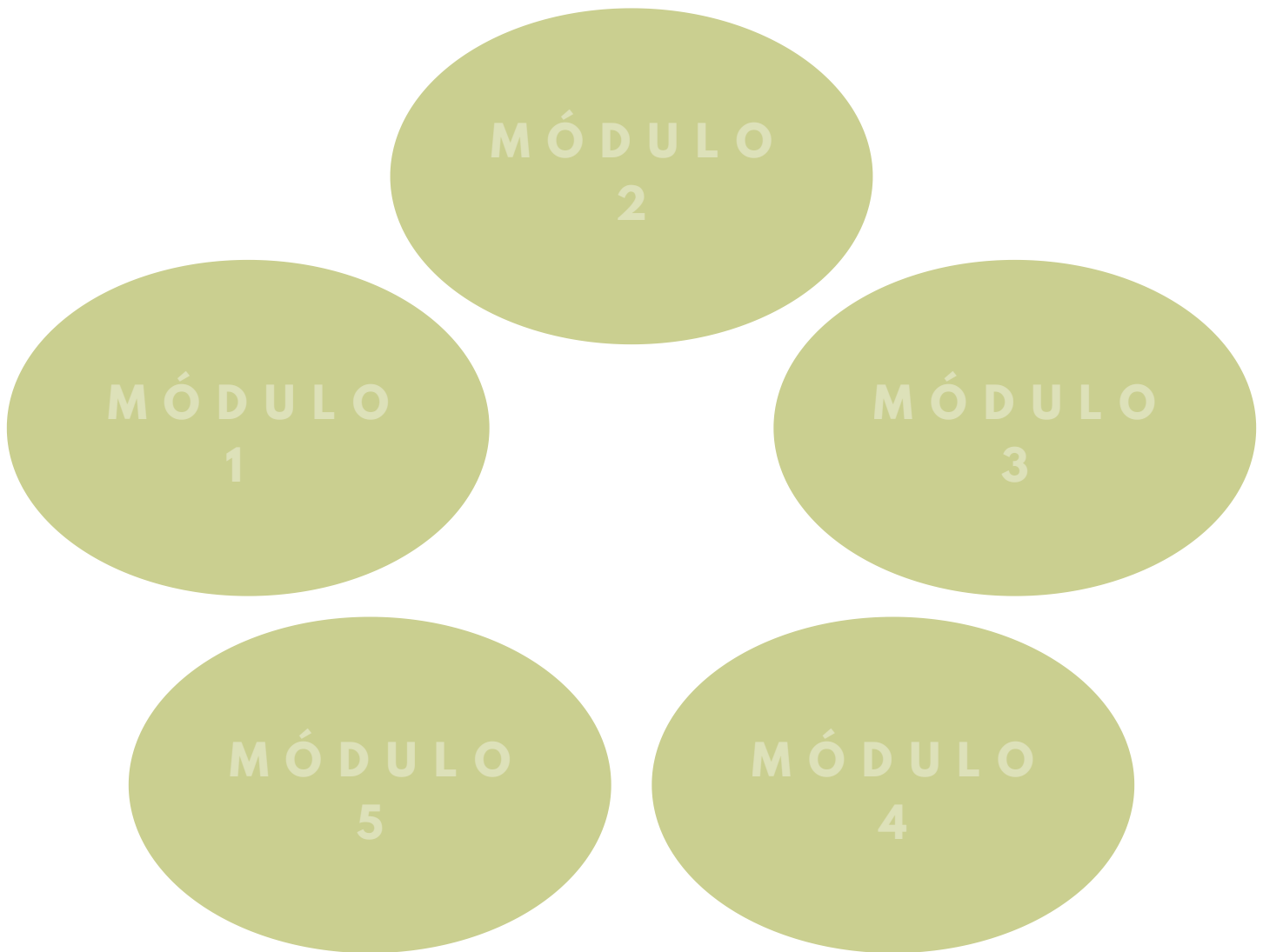
MÓDULO 5: _____

Sirve para: _____

RELACIONEMOS

PLANTILLA 7

Escribe dentro de las piezas el nombre de cada módulo, y dibuja con flechas los módulos que se relacionan entre sí. A un lado de cada flecha, describe brevemente por qué se relacionan tales módulos.





NUESTRO TURNO

PLANTILLA 8

Si ya te quedó claro qué es la modularidad de sistemas, será tu turno de imaginar los módulos que conformarán la aplicación que desarrollarás.

Realiza los siguientes pasos.

- 1) Busca en internet alguna biblioteca virtual (asegúrate de que tenga un buscador de libros y autoras/es).
- 2) Busca algún libro o autora/or de tu interés.
- 3) Responde las siguientes preguntas:

Describe paso por paso cómo fue el proceso de búsqueda.

Al igual que en el ejemplo de la tienda en línea, ¿pudiste identificar qué módulos conforman el sitio web de la biblioteca virtual? ¿Cuáles son?

¿Cómo llamarías cada uno de estos módulos y cuáles son las características de cada uno?

PLANTILLA 9

3)

Enlista a continuación los módulos del sitio web basándote en las preguntas anteriores, y dibuja con flechas la forma en la que se relacionan entre sí. Al finalizar, estos serán los módulos de la aplicación que desarrollarás a lo largo del taller.

Módulo 1

Sirve para:

Módulo 2

Sirve para:

Módulo 3

Sirve para:

