

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE TECAMAC

PROGRAMACION CLIENTE SERVIDOR

**Nombre:** Hernández García Luis Fernando

**Grupo:** 2522IS

**Profesor:** Torres Servin Emmanuel

**Fecha de Entrega:** 31/Enero/2022

## Índice

Comunicación de Dispositivos de Red y Arquitectura .....	3
Diagrama de Componentes de la Arquitectura Cliente – Servidor .....	4
Cuadro Comparativo (Modelo IAAS, PAAS, SAAS y Cliente - Servidor) .....	5
Propuesta Técnica de Arquitectura Cliente – Servidor.....	5
Manual de Usuario .....	6

## Comunicación de Dispositivos de Red y Arquitectura

Los protocolos para la transmisión de datos en Internet más importantes son TCP (Protocolo de Control de Transmisión) e IP (Protocolo de Internet). De manera conjunta (TCP/IP) se pueden enlazar dispositivos que acceden a la red, algunos otros protocolos de comunicación asociados a Internet son POP, SMTP y HTRO.

**TCP:** Protocolo de control de transmisión es uno de los protocolos fundamentales en Internet. El cual es un protocolo de red importante que permite que 2 anfitriones se conecten e intercambien flujos de datos. El rol de TCP es garantizar que los paquetes se entreguen de forma confiable y sin errores.

**IP:** Es una dirección única que identifica a un dispositivo en Internet y en una red local. IP significa "Protocolo de Internet", que es el conjunto de reglas que rigen el formato de los datos enviados a través de Internet o la red local.

**POP:** Se utiliza el Post Office Protocol en clientes locales para obtener los mensajes de correo electrónico almacenados en un servidor remoto, denominado Servidor POP. Es un protocolo de nivel de aplicación en el Modelo OSI.

**SMTP:** Es un protocolo o conjunto de reglas de comunicación que utilizan los servidores de correo electrónico para enviar y recibir e-mails.

## Componentes de la Arquitectura Cliente-Servidor



Hernández García Luis Fernando

## Cuadro Comparativo (Modelo IAAS, PAAS, SAAS y Cliente - Servidor)

IAAS	PAAS	SAAS	Cliente-Servidor
El modelo IAAS se refiere a los servicios en línea que proporcionan un alto nivel de APIs utilizadas para unidireccionales detalles a bajo nivel de infraestructura como recursos de informática física, ubicación, scaling, seguridad, etc.	Es un conjunto de servicios basados en la nube que permite a los desarrolladores y usuarios empresariales crear aplicaciones a una velocidad que las soluciones en las instalaciones no pueden alcanzar	Es un modelo de entrega de software basado en la nube en el que el proveedor de la nube desarrolla y mantiene el software de las aplicaciones en la nube, proporciona actualizaciones automáticas del mismo y pone a disposición de sus clientes a través de Internet con un sistema de pago.	El modelo Cliente-Servidor es un modelo de diseño en el que las tareas se reparten entre los proveedores de recursos o servicios llamados servidores, y los demandantes llamados clientes.
Es uno de los 3 modelos de servicio en la nube más reconocidos, junto con PAAS y SAAS. Brinda la virtualización, el almacenamiento, la red y los servidores. El usuario no necesita tener un centro de datos local ni debe preocuparse por actualizar o mantener los elementos.	Se encarga de proporcionar y gestionar el hardware y una plataforma de software de aplicaciones, pero el usuario es quien maneja la aplicación y los datos. Resulta especialmente útil para desarrollar, ejecutar y gestionar sus propias aplicaciones, sin tener que diseñar ni mantener la infraestructura.	Es un servicio que ofrece a sus usuarios una aplicación web que gestiona el proveedor de servicios, normalmente a través de un explorador web. Las actualizaciones de software, las correcciones de fallos y otros procesos generales de mantenimiento del software están a cargo del usuario, y se conectan a las aplicaciones a través de un panel o una API.	Tiene 2 partes diferentes, por un lado, la parte del servidor y por otra la parte del cliente o grupo de clientes donde lo habitual es que un servidor sea una máquina bastante potente con un hardware y software específico que actúa de depósito de datos y funciona como un sistema gestor de base de datos o aplicación.
Los productos de infraestructura de nube de Red Hat le permiten diseñar y gestionar una nube de infraestructura como servicio.	Impulsa una nueva era de innovación y agilidad empresarial.	Algunos proveedores mueven su software local a la nube y lo llaman SAAS. Este modelo tiene sus inconvenientes y no aprovecha al máximo el modelo de entrega en la nube.	Lo conforma la red, el cliente, el servidor, el protocolo, los servicios y la base de datos. Además de que una máquina cliente como servidor se refiere a computadoras que son usadas para diferentes propósitos.

## Propuesta Técnica de Arquitectura Cliente – Servidor

En definitiva, el desarrollo de mi página web, esta basada en la idea de darme a conocer de forma mas cercana con toda aquella persona que se haya acercado a escuchar mi música, una forma de contactarme o simplemente alguien que quiera algo más de mí, saber si continuare o es un cierre. Tener la oportunidad de acercarme a la gente que le guste mi música o que sea la admiración de alguien.

## Manual de Usuario

El siguiente Manual esta hecho directamente para el uso fácil de la pagina como tal, presentando cuales son las funciones que puede realizar estando dentro.

A continuación, se describirá paso a paso las acciones que puede hacer estando dentro de la página.

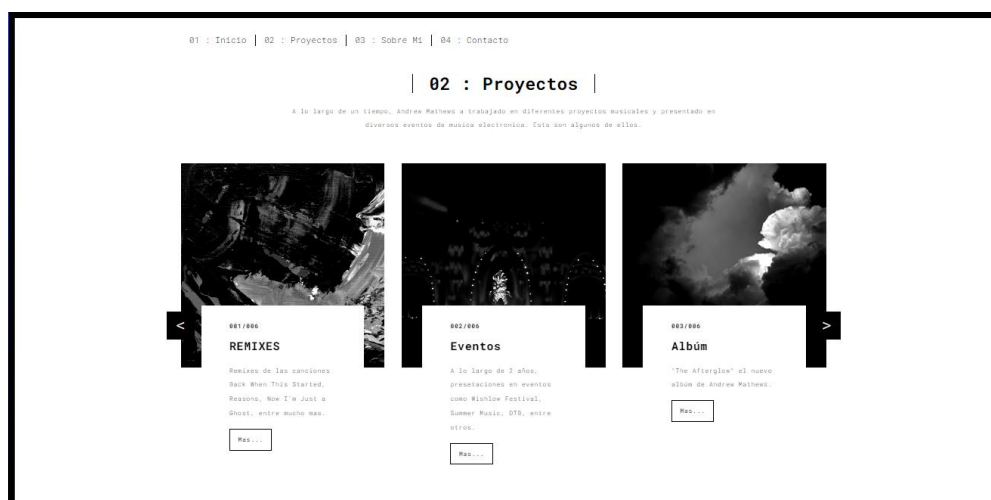
1. Entrando a su navegador de preferencia, en la barra de búsqueda, deberá de ingresar la página: <https://theandrewblog.herokuapp.com>, seguido de esto, será enviado directamente a la ventana de inicio.



2. Estando dentro de la ventana de inicio, podrá navegar a través de los 3 restantes páginas en la parte superior de la página llamadas: "Proyectos", "Sobre Mi" y "Contacto".



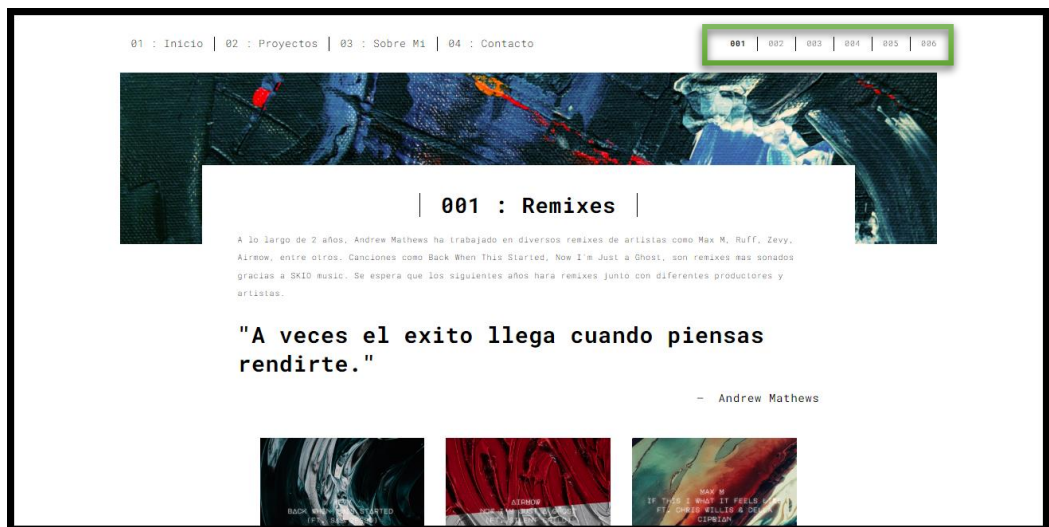
3. Dentro de la página proyectos podrá entrar a los apartados marcados en la parte de abajo, apartados los cuales llevará a sus respectivas páginas.



3.1 Con ayuda de las fechas laterales puede desplazarse en la página.



3.2 Una vez allá entrado a una de las opciones dadas, puede despasarse al resto de paginas desde la parte superior derecha de la pagina marcada con los números de los apartados.



4. En el apartado 3 "Sobre Mí", únicamente puede analizar la información que este ahí, no podrá hacer nada.



- Entrando al apartado 4 "Contacto", del lado izquierdo podrá ingresar sus datos en caso de que quiera mandar algún mensaje al correo que se muestra a un lado.

01 : Inicio | 02 : Proyectos | 03 : Sobre Mí | 04 : Contacto

04 : Contacto

Email

Asunto

Mensaje

Enviar

+ 52 55 86 65 46 10

7andrew-mathews7@outlook.com

Tecameac, 55748, Estado de México, México

Sígueme en mis Redes Sociales

f

in

@

📧

© A.M | Pagina desarrollada por: Andrew Mathews

- 5.1 Del lado derecho podrá visualizar los datos de contacto como lo son Correo, Numero y Dirección, seguido de eso, en la parte inferior podrá encontrar accesos directos a redes sociales asociadas a la pagina en las cuales podrá entrar.

+ 52 55 86 65 46 10

7andrew-mathews7@outlook.com

Tecamac, 55748, Estado de México, México

**Sigueme en mis Redes Sociales**

f YouTube Instagram