



Ingeniería en Sistemas
Computacionales



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR DE JEREZ
JEREZ DE GARCÍA SALINAS A 02 DE OCTUBRE DEL 2020

NOMBRE:
GUADALUPE VÁZQUEZ DE LA TORRE

NUMERO DE CONTROL:
S17070158

CORREO:
guvadlt@Outlook.com

CARRERA:
INGENIERÍA EN SISTEMAS COMPUTACIONALES

NOMBRE DE LA MATERIA:
PROGRAMACIÓN WEB

SÉPTIMO SEMESTRE

TEMA 3 - PROGRAMACIÓN DEL LADO DEL CLIENTE

“ACTIVIDAD 1 - INFOGRAFÍA”

DOCENTE:
SALVADOR ACEVEDO SANDOVAL

Introducción

Un lenguaje del lado cliente es totalmente independiente del servidor, lo cual permite que la página pueda ser albergada en cualquier sitio.

JavaScript es un lenguaje de programación que realiza acciones dentro del ámbito de una página web. Con JavaScript podemos crear efectos especiales en las páginas y definir interacción con el usuario. El navegador (browser) del cliente es el encargado de interpretar las instrucciones JavaScript y ejecutarlas para realizar estos efectos e interactividades, de modo que el mayor recurso, y tal vez el único, con que cuenta este lenguaje es el propio navegador. Por el otro, JavaScript nos permite ejecutar instrucciones como respuesta a las acciones del usuario (eventos), con lo que podemos crear páginas interactivas.

JavaScript no permite dos de las características clásicas de los lenguajes orientados a objetos (herencia y polimorfismo), pero permite la creación y manipulación de objetos sencillos, y la definición de métodos y propiedades para dichos objetos. JavaScript soporta el Modelo de Objetos de Documento (DOM, Document Object Model). El DOM es el conjunto de objetos predefinidos que nos permite acceder a todos los elementos de una página y a ciertas características específicas del navegador

Investigar qué es una BIBLIOTECA y qué es un FRAMEWORK de JavaScript y cuáles son las diferencias entre estas, agregar ejemplos de ellos y posteriormente realizar una infografía en alguna herramienta electrónica.

BIBLIOTECA Y FRAMEWORK



Es un conjunto de funcionalidades, que resuelven necesidades específicas del proyecto, empaquetadas y reutilizables.



Un framework te da toda la estructura para un proyecto completo, desde el inicio hasta el final, integrando funcionalidades sin depender de librerías externas



Siempre alojan subprogramas que facilitan la programación gracias a sus funciones de ayuda.



Se desarrolla para ser usada de una manera determinada y posee, para ello, funciones que han sido ajustadas las unas a las otras



Siempre están vinculadas a un software que accede a las funciones correspondientes de una biblioteca de programas cuando las necesita.



Suele facilitar herramientas tan indispensables como el compilador, el debugger y el editor de código.

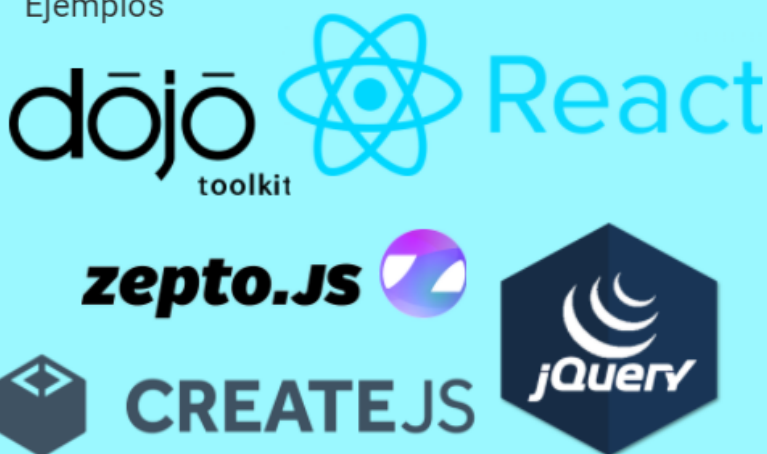


Solo funcionan en el entorno de un programa y no pueden ejecutarse de manera independiente.



Pueden ser extendidas, pero no modificadas. Pueden incorporar un editor visual que reduce la necesidad de manipular código y nos acerca al aspecto final de la aplicación antes de que la compilemos.

Ejemplos



Ejemplos



Conclusión

La programación del lado del cliente es aquella que no necesitan del servidor para funcionar, pudiendo acceder desde cualquier sitio, JavaScript permite que en una página web se puedan generar acciones o eventos de modo que el usuario interactúe con la página.

Una biblioteca no es lo mismo que un framework, las bibliotecas son específicas para una problemática y pueden ser enlazados o solicitados siempre que se les requiera sin importar que sea un enfoque diferente siempre y cuando se encuentren en el mismo entorno; mientras que los frameworks se encarga de la "vista" de la página web y ofrece las herramientas para mejorar visualmente el sitio, estas se crean para una situación determinada y no dependen de librerías.

Fuentes:

- María Victoria Agüero Álvarez (2016), Unidad IV: Programación del lado del cliente, recuperado de: <https://docplayer.es/19004643-Unidad-iv-programacion-del-lado-del-cliente.html>
- Pablo Cutiño (11 mar. 2020), Framework Vs Librería, de EDteam, recuperado de: <https://ed.team/blog/framework-vs-libreria>
- Framework, SDK, biblioteca, API: ¿cuáles son las diferencias? (07/03/2013), recuperado de: <https://www.4rsoluciones.com/blog/framework-sdk-biblioteca-api-cuales-son-las-diferencias-2/>
- Las librerías y los frameworks JavaScript más populares (10/05/2019), de Digital Guide IONOS, recuperado de: <https://www.ionos.mx/digitalguide/paginas-web/desarrollo-web/frameworks-javascript-y-librerias-populares/>
-