LOTATION A UN CLIC



ANTES DE EMPEZAR

"Que algo no haya salido como hayas querido no significa que sea inútil."

Thomas edisson



AGENDA

- CONCEPTUALIZACION: HTTP
- CONCEPTUALIZACION: APACHE MYSQL
- RETO
- CONCEPTUALIZACION: COMPARTIR ARCHIVOS
- CONCEPTUALIZACION: NFS SAMBA
- RETO



HTTP

El Protocolo de transferencia de hipertexto (en inglés: Hypertext Transfer Protocol o HTTP) es el protocolo de comunicación que permite las transferencias de información en la World Wide Web.



ANTECEDENTES

HTTP fue desarrollado por el World Wide Web Consortium y la Internet Engineering Task Force, colaboración que culminó en 1999 con la publicación de una serie de RFC, el más importante de ellos es el RFC 2616 que especifica la versión 1.1.



VERSIONES

- 0.9 (lanzada en 1991)
- HTTP/1.0 (mayo de 1996)
- HTTP/1.1 (junio de 1999)23
- HTTP/1.2 (febrero de 2000)
- HTTP/2 (mayo de 2015)
- HTTP/2.4.39 (2 de abril de 2019)



FUNCIONAMIENTO

Es un protocolo orientado a transacciones y sigue el esquema petición-respuesta entre un cliente y un servidor. El cliente (se le suele llamar "agente de usuario", en inglés user agent) realiza una petición enviando un mensaje, con cierto formato al servidor. El servidor le envía un mensaje de respuesta.



METODOS

GET: El método GET solicita una representación de un recurso específico. Las peticiones que usan el método GET sólo deben recuperar datos.

HEAD: El método HEAD pide una respuesta idéntica a la de una petición GET, pero sin el cuerpo de la respuesta.

POST: El método POST se utiliza para enviar una entidad a un recurso en específico, causando a menudo un cambio en el estado o efectos secundarios en el servidor.



PUT: El modo PUT reemplaza todas las representaciones actuales del recurso de destino con la carga útil de la petición.

METODOS

- DELETE El método DELETE borra un recurso en específico.
- CONNECT El método CONNECT establece un túnel hacia el servidor identificado por el recurso.
- OPTIONS El método OPTIONS es utilizado para describir las opciones de comunicación para el recurso de destino.
- TRACE El método TRACE realiza una prueba de bucle de retorno de mensaje a lo largo de la ruta al recurso de destino.
- PATCH El método PATCH es utilizado para aplicar modificaciones parciales a un recurso.



CODIGOS DE ERROR

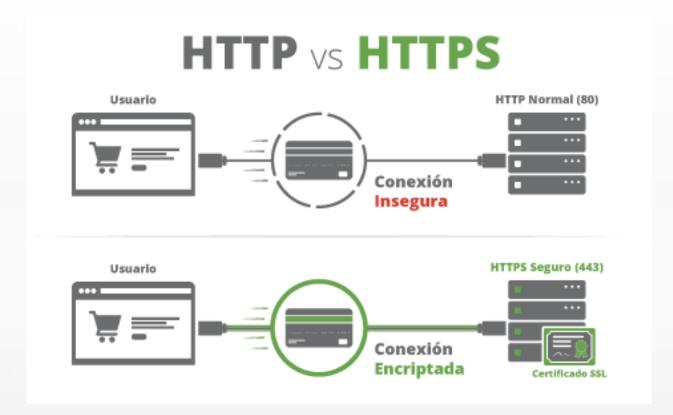
- CÓDIGOS CON FORMATO 1XX: Respuestas informativas. Indica que la petición ha sido recibida y se está procesando.
- CÓDIGOS CON FORMATO 2XX: Respuestas correctas. Indica que la petición ha sido procesada correctamente.
- CÓDIGOS CON FORMATO 3XX: Respuestas de redirección.
 Indica que el cliente necesita realizar más acciones para finalizar la petición.



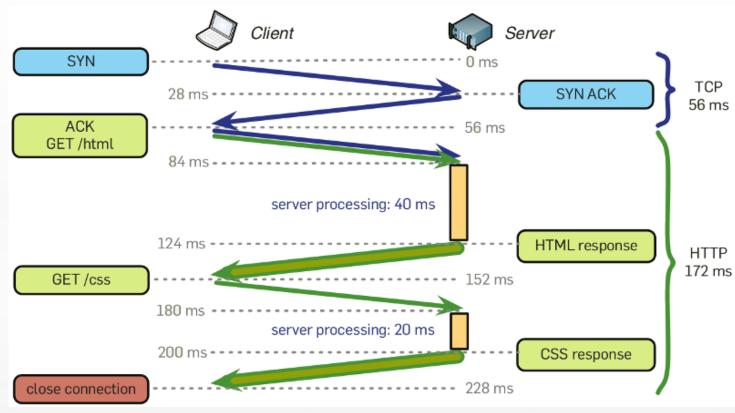
CODIGOS DE ERROR

- CÓDIGOS CON FORMATO 4XX: Errores causados por el cliente.
 Indica que ha habido un error en el procesado de la petición a causa de que el cliente ha hecho algo mal.
- CÓDIGOS CON FORMATO 5XX: Errores causados por el servidor. Indica que ha habido un error en el procesado de la petición a causa de un fallo en el servidor

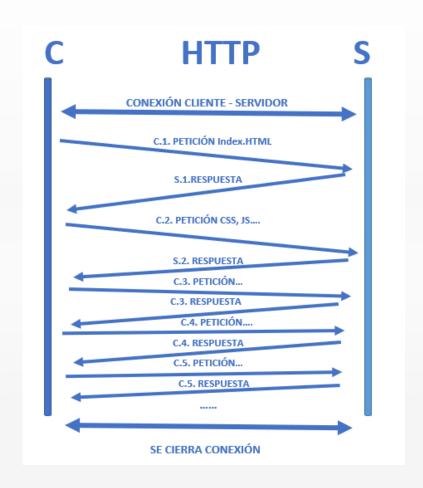














RETO

CONFIGURAR UN SERVICIO HTTP



fppt.com

FILESERVER

Un servidor de archivos es un tipo de servidor que almacena y distribuye diferentes tipos de archivos informáticos entre los clientes de una red de computadoras. Su función es permitir el acceso remoto de otros modos a los archivos que almacena o sobre los que tiene acceso.

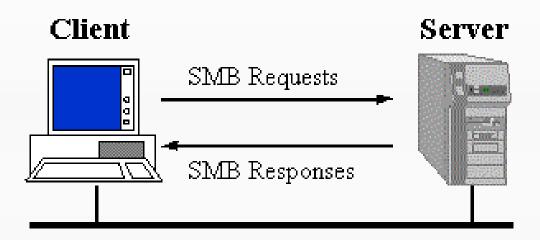


PROTOCOLOS

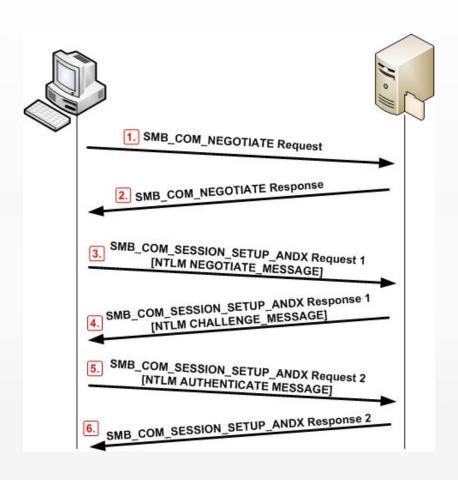
Los protocolos que suelen emplearse en las transferencias de los archivos son:

- File Transfer Protocol (FTP): multiplataforma
- Server Message Block (SMB) o Common Internet File System (CIFS): Windows
- Samba: Unix
- Network File System (NFS) o sistema de archivos de red: Unix











PUERTOS

445 TCP 137 UDP

137 UDP

139 TCP



RETO

CONFIGURAR UN SERVICIO SAMBA



fppt.com

¿PREGUNTAS?



GRACIAS

