

Lo aprendido en clase fue que ya no necesariamente tenemos que crear un “arreglo” (array) para poder guardar datos de entrada; ya que ahora podemos usar lo que es base de datos. Ahora bien, creo yo que también podemos usar “archivos” para poder almacenar datos.

Otra cosa que comprendí bastante fue sobre las clases, las cuales son una especie de plantilla para crear objetos, estas plantillas tienen dos partes: atributos y métodos. Los atributos son aquellas características de la clase y los métodos son una especie de rutinas o procesos que se sirven de estos atributos, dependiendo de cada método.

Por otro lado, en esta clase pude aprender un poco sobre el concepto de algunas palabras como, el de las máquinas virtuales las cuales son un entorno que ejecutan el bytecode(lenguaje o código intermedio) de un programa o aplicación; también entendí para qué servían el “jdk”, ya que yo solo pensaba que este contenía las librerías de java, pero aprendí que este es una herramienta de desarrollo y además contiene al jre(entorno de ejecución); por último aprendí también la diferencia entre los datos primitivos, los cuales lo usábamos comúnmente en LPE para declarar variables, y los datos wrapper(Integer,Float,...), los cuales tendremos que usar a partir de ahora por recomendación del profesor, ya que estos son como una especie de librerías más completas, que contienen a estos datos primitivos(int,float,...).

Además de esto, escuché palabras nuevas como variables de entorno, compiladores, wireframe, servidores web y los servidores de aplicaciones; así mismo me llamó la atención el funcionamiento sobre la memoria ram y las diapositivas en html.

Por eso investigué un poco de cada palabra nueva para mí; por ejemplo, averigüé que los compiladores son aquellos que traducen o transforman el código fuente de un determinado lenguaje de programación, a un lenguaje máquina, para así luego poder ser enlazado con un programa “enlazador” con el objetivo que este código máquina pueda comunicarse directamente con el sistema operativo, creando de esta manera un programa ejecutable. Un dato adicional sobre los compiladores, es que el primer compilador fue escrito por G. Hopper, en 1952, para un lenguaje de programación llamado A-0. Además de esto; algo que me llamó la atención fue que en 1954, gracias a una investigación en la empresa IBM, se empezó a usar el lenguaje FORTRAN, el cual permitía escribir fórmulas matemáticas de manera traducible por un ordenador, y fue el primer lenguaje de alto nivel que se introdujo para el uso de la computadora IBM modelo 704 en 1957. Con esto se comenzó a introducir el término de “traductor”, como un programa que traducía un lenguaje de alto nivel a uno de bajo nivel, que vendría a llamarse luego compilador.

Otro concepto que averigüé fue sobre los “wireframes”, que sirven, más que nada, para el diseño de una aplicación o sitio web, pero estos solo muestran el prototipo visual de este sitio o aplicación. El wireframe es un esquema de la página o aplicación, nos dará una idea de las partes que tendrá esta, o sea

solo nos mostrará en qué va a consistir nuestra aplicación o sitio web. Un ejemplo de wireframe es el pencil Project, mockingbird, etc.

Un último concepto por añadir es el de los servidores; un servidor es aquel dispositivo de red que brinda servicios a otros dispositivos, llamados clientes. El dispositivo de red es un software especializado, que a la vez es un equipo físico que ejecuta determinadas funciones de acuerdo al servicio a brindar. Existen varios tipos de servidores; los servidores de archivos, los cuales brindan el servicio de centralizar la información de todos los usuarios de la red, almacenando archivos de usuario, y además permiten el acceso, a los usuarios, a estos datos. Los servidores de correos, los cuales brindan el servicio de almacenar los correos electrónicos, así como también de mover dichos correos a través de las redes corporativas y redes de internet. Los servidores de base de datos, estos poseen un software especializado que sirve de interfaz a la base de datos, al usuario y a las aplicaciones que la utilizan.

Respecto a los servidores, hay dos tipos de servidores que se mencionaron en clase que son los servidores web y servidores de aplicaciones. De acuerdo al concepto general de servidor, podríamos inferir lo que viene a ser cada uno; por otro lado, aquí lo describiré con más claridad, los servidores web son aquellos que sirven de contenido estático a un navegador, o sea su tarea es alojar sitios y/o aplicaciones, cargando un archivo y luego subiéndolo a través de la red al navegador de un usuario. Los servidores web se comunican con este navegador mediante el protocolo “HTTP”, el cuál es un intérprete en la comunicación entre los “clientes” (dispositivos o equipos) y el servidor. Los servidores de aplicación, por otra parte, son aquellos que permiten el procesamiento de datos de una aplicación del cliente, con este tipo de servidor se disminuye la complejidad del desarrollo de aplicaciones, ya que este servidor permite ensamblar dichas aplicaciones mediante bloques provistos por el servidor.