

1. Preguntas

1

Introducción a la arquitectura cliente/servidor

1. Preguntas

1)

El objetivo de la arquitectura cliente/servidor es conceder acceso a un conjunto de recursos compartidos a unos usuarios finales en un área más o menos extensa, es decir, de manera distribuida.

2)

Cuando hablamos de backend nos referimos a los procesos y desarrollos que son parte de la rama servidor y el frontend son los que forman parte del cliente.

3)

Utilizaríamos un servidor de archivos para almacenar estos datos, con un servidor pesado y un cliente ligero, ya que con un servidor potente podremos guardar la información y con un ordenador con pocos requisitos acceder a esos datos.

4)

Los principales inconvenientes del sistema son el alto precio del diseño del mismo y la dependencia del servidor, si el servidor tiene algún fallo, todos los clientes se verían afectados. Pero, por otro lado, al utilizar este sistema podemos ver una mejora en la seguridad, la administración, y tener un acceso compartido a archivos eficiente por el mismo hecho de que sea centralizado. Por último, podremos eliminar y añadir clientes de forma sencilla sin dar lugar a errores de red.

5)

Con interoperabilidad nos referimos a la capacidad de las aplicaciones y los sistemas para intercambiar datos de forma segura y automática. En la interoperabilidad estaría haciendo referencia al intercambio de datos entre el servidor y los clientes.

6)

Tenemos los servidores de archivos, que su principal función es almacenar datos de forma centralizada, pueden servir como copias de seguridad o simplemente como almacén de información general, como multimedia.

También existen los servidores de bases de datos, que sirven para utilizar una aplicación de bases de datos y recoger datos del servidor de forma centralizada.

Por otro lado, los servidores de impresión se utilizan para crear un sistema central compartido de impresoras, y gestionan el trabajo de las mismas.

Los servidores web se encargan de devolver un documento cuando la parte cliente lo pide.

Finalmente, los servidores de objetos ofrecen un procesamiento distribuido orientado a la programación de objetos. Al estar centralizado, los objetos pueden llamar a cualquier método. Esta es la manera más común de programar aplicaciones.

7)

En una empresa pequeña que no utilice muchos equipos, elegiría un servidor para almacenar archivos. En este servidor almacenaríamos documentos importantes para la empresa a los que hay que acceder de manera habitual, así como podríamos tener plantillas de documentos.

8)

	WS 2025	WS 2000	WS 2003	WS 2008
<u>Procesador</u>	1.4 GHz 64 bit	133 Mhz	133 Mhz	1.4 GHz 64 bit
<u>Memoria</u>	512 MB	64 MB	128 MB	512 MB
<u>Espacio Disco</u>	32 GB	2 GB	2 GB	10 GB

9)

	Ubuntu Server 22.04 LTS	CentOS Stream 9	Debian Server 12	openSUSE Leap 15.5
<u>Procesador</u>	1 GHz	2 GHz	1 GHz	1.6 GHz
<u>Memoria</u>	1 GB	2 GB	512 MB	1 GB
<u>Espacio Disco</u>	2.5 GB	10 GB	2 GB	10 GB

10)

Google tiene veintinueve centros de datos localizados en once distintos países (Entre ellos Estados Unidos, Japón, Taiwán, Londres, Alemania y Finlandia)

Me ha llamado la atención que destruyan los discos duros inoperativos o estropeados, la logística en sí es impresionante y sus trabajadores son sagaces (uno de ellos puso una imagen de Rick Astley en la pantalla).

Bibliografía: [¿Qué es la interoperabilidad? - Explicación sobre la interoperabilidad en la asistencia sanitaria - AWS 1.3. Tipos de arquitecturas cliente/servidor - SomeBooks.es](#)
[Hardware requirements for Windows Server | Microsoft Learn](#) [Requisitos mínimos de Windows 2000 para su instalación](#) [Install Windows Server 2008 and Windows Server 2008 R2 | Microsoft Learn](#) [System requirements - Ubuntu Server documentation](#) [CentOS Stream 9 - Documentation | ICDC](#) [System requirements — Nextcloud latest Administration Manual](#) [latest documentation](#) [Hardware requirements 15.5 - openSUSE Wiki](#)