

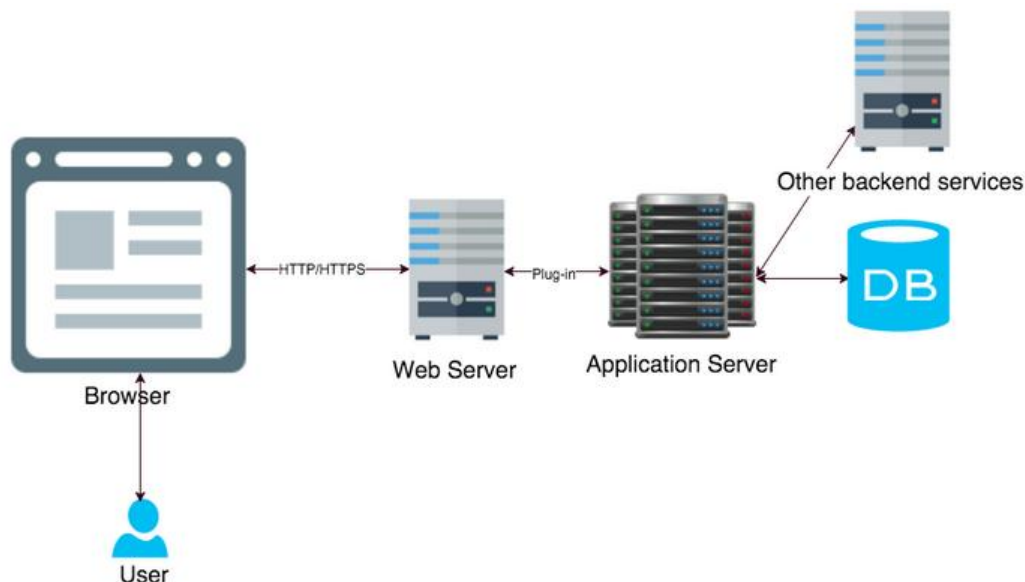
## TEMA3: Servidores de Aplicaciones

### 1. Introducción

Un servidor de aplicaciones es un marco mixto de software que permite tanto la creación de aplicaciones web **como un entorno de servidor para ejecutarlas**.

A menudo puede ser una pila compleja de diferentes elementos computacionales que ejecutan tareas específicas que necesitan trabajar como uno solo para alimentar múltiples nubes y software y aplicaciones basadas en la web.

Situado entre el servidor web y el nivel de *backend* del servidor de bases de datos, el servidor de aplicaciones es esencialmente un intermediario para el servidor de bases de datos y los usuarios de las aplicaciones empresariales o de consumo que soporta mediante el uso de varios protocolos e interfaces de programación de aplicaciones (API).



Es habitual que el servidor de aplicaciones se utilice **junto con un servidor web o que contenga un servidor web**, por lo que ambos pueden converger y denominarse **servidor de aplicaciones web**. También es lo suficientemente versátil como para ser utilizado con otros servidores de aplicaciones simultáneamente.

Los servidores de aplicaciones también pueden contener sus propias interfaces gráficas de usuario para su gestión a través de PC, pero también pueden ocuparse de sus propios recursos, así como del procesamiento de transacciones, la mensajería, la agrupación de recursos y conexiones, y la realización de tareas de seguridad.

## 2. Servidor de Aplicaciones

Las aplicaciones vienen en todas las formas, tamaños y casos de uso. En un mundo en el que dependemos de una serie de procesos empresariales críticos, los servidores de aplicaciones son los ordenadores de gran potencia que proporcionan recursos de aplicaciones a los usuarios y clientes web.

Los servidores de aplicaciones, como ya hemos dicho, se sitúan física o virtualmente entre los servidores de bases de datos que almacenan los datos de las aplicaciones y los servidores web que se comunican con los clientes. Los servidores de aplicaciones son el *middleware* que soportan la ejecución de la lógica de negocio de una aplicación web.

### 2.1 Terminología de los servidores de aplicaciones

Término	Descripción
<b>Servidor web</b>	Responsable de recibir peticiones HTTP/HTTPS de los clientes, procesarlas y entregar contenido (páginas HTML, imágenes, scripts o respuestas dinámicas a través de un servidor de aplicaciones).
<b>Cliente web</b>	Punto final que consume recursos o servicios a través de un navegador o aplicación cliente. No siempre es un navegador; puede ser también una app móvil o un servicio que consume una API.
<b>HTTPS</b>	Protocolo de comunicación seguro basado en HTTP que cifra los datos mediante SSL/TLS para garantizar confidencialidad e integridad entre clientes y servidores web.
<b>JSON</b>	Formato de intercambio de datos ligero y basado en texto, muy usado en la comunicación entre servidores de aplicaciones y clientes web (por ejemplo, APIs REST).
<b>Lógica de negocio</b>	Conjunto de reglas, procesos y operaciones que definen cómo funciona una aplicación, especialmente en el manejo de datos y en la interacción entre cliente y servidor.
<b>Aplicación</b>	Programa de software que ofrece funcionalidades a usuarios finales, normalmente compuesta por una interfaz de usuario, lógica de negocio y acceso a datos.

### 2.2 El papel del servidor de aplicaciones en la arquitectura de servicios

Cuando los usuarios de las aplicaciones, ya sea usuarios físicos o los clientes web, solicitan acceso a una aplicación, el servidor de aplicaciones suele hacer el trabajo pesado en el *backend* para almacenar y procesar las solicitudes dinámicas de las aplicaciones.

### 2.2.1 ¿Por qué necesitamos servidores de aplicaciones?

Miles de millones de clientes web hacen peticiones HTTP cada día, esperando un acceso instantáneo a la aplicación en cuestión. Google Docs para el informe extenso, Twitter durante la pausa para el café, no importa la aplicación en uso, está siendo consultada en un servidor de aplicaciones y devuelta a través de un servidor web.

Los servidores web se encargan de atender a los clientes web recibiendo peticiones HTTP y enviando respuestas HTTP. Su diseño está optimizado para ser ligero y eficiente en la entrega de contenido estático (páginas HTML, imágenes, archivos CSS o JS) de múltiples aplicaciones o sitios web. Sin embargo, cuando se trata de contenido dinámico (que depende de lógica de negocio o acceso a bases de datos), el servidor web suele apoyarse en un servidor de aplicaciones o en módulos específicos que permiten ejecutar código en el lado del servidor.

### 2.2.2 Los servidores de aplicaciones optimizan el tráfico y añaden seguridad

Para mantener la agilidad y eficiencia, un servidor web está principalmente orientado a gestionar peticiones HTTP y servir contenido estático (HTML, imágenes, CSS, JS). Sin embargo, cuando las aplicaciones requieren contenido dinámico —como consultas a bases de datos, ejecución de lógica de negocio o integración con otros sistemas—, entra en juego el servidor de aplicaciones, diseñado para asumir esas tareas complejas y proporcionar los servicios necesarios para el funcionamiento de las aplicaciones modernas.

Los servidores de aplicaciones no solo gestionan la lógica de negocio, sino que también aportan **escalabilidad, alta disponibilidad y seguridad adicionales**. Al situarse entre el servidor web y la base de datos, permiten distribuir la carga, replicar servicios y reducir el riesgo de exponer directamente el motor de datos a posibles ataques.

Esta capa intermedia añade una protección extra: el tráfico malicioso hacia el servidor web no llega de forma directa a la base de datos, y la validación de la lógica de negocio en el servidor de aplicaciones contribuye a mitigar riesgos como accesos indebidos o consultas no autorizadas.

Además, las organizaciones suelen reforzar su infraestructura con un **proxy inverso** (por ejemplo, Nginx o HAProxy) delante de los servidores de aplicaciones, para gestionar la distribución de tráfico, añadir caché, aplicar políticas de seguridad y ocultar la topología interna. Combinado con VPNs o túneles cifrados, se garantiza la confidencialidad y la integridad de las comunicaciones entre usuarios y sistemas.

### 2.2.3 ¿Cómo funcionan los servidores de aplicaciones?

Pongamos como ejemplo un servidor de aplicaciones Java.

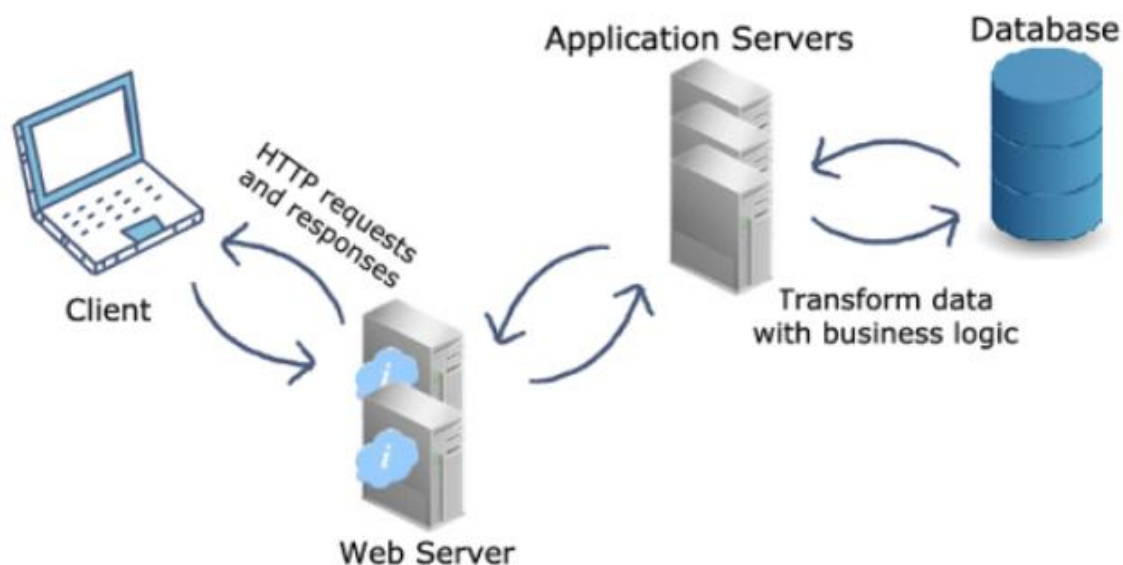
Un **servlet** es un programa Java que se ejecuta en un servidor Web y construye o sirve páginas web. De esta forma se pueden construir páginas dinámicas, basadas en diferentes fuentes variables: datos proporcionados por el usuario, fuentes de información variable (páginas de noticias, por ejemplo), o programas que extraigan información de bases de datos.

Comparado con un CGI, un servlet es más sencillo de utilizar, más eficiente (se arranca un hilo por cada petición y no un proceso entero), más potente y portable. Con los *servlets* podremos, entre otras cosas, procesar, sincronizar y coordinar múltiples peticiones de clientes, reenviar peticiones a otros *servlets* o a otros servidores.

Los servidores de aplicaciones ofrecen características avanzadas como seguridad, gestión de transacciones, *clustering*, monitorización y servicios de conexión a bases de datos. Su diferencia clave respecto a un servidor web radica en que están diseñados para ejecutar la lógica de negocio de las aplicaciones y procesar contenido dinámico.

En el ecosistema **Java EE/Jakarta EE**, por ejemplo, esto incluye la gestión de *servlets*, *Enterprise JavaBeans* (EJBs), APIs REST, servicios de mensajería y persistencia de datos. En la imagen, se muestra el flujo general de los servidores de aplicaciones web:

1. El cliente abre un navegador y solicita acceso a un sitio web
2. El servidor web recibe la petición HTTP
  1. Si es contenido estático, responde directamente
  2. Si es contenido dinámico, reenvía la petición al servidor de aplicaciones
3. El servidor de aplicaciones recibe la petición y la procesa ejecutando la lógica de negocio (por ejemplo, a través de un servlet en el caso de Java EE).
4. El *servlet* puede consultar o modificar datos en la base de datos.
5. La base de datos devuelve los resultados al *servlet*.
6. El *servlet* construye una respuesta HTTP (HTML, JSON, XML, etc.) y la entrega al cliente a través del servidor de aplicaciones (y del servidor web si hay proxy delante).
7. El navegador del cliente recibe la respuesta y muestra la información.



Comparativa entre un servidor de aplicaciones y un servidor web:

	<b>Servidor de aplicaciones</b>	<b>Servidor web</b>
<b>Diseñado para</b>	Ejecutar lógica de negocio y servir peticiones dinámicas (HTTP y otros protocolos)	Servir contenido estático y atender peticiones HTTP/HTTPS
<b>Contenido que maneja</b>	Lógica de negocio, APIs, datos dinámicos, integración con BD	HTML, CSS, JS, imágenes, vídeos (contenido estático)
<b>Comunicación con la base de datos</b>	Sí, a través de JDBC, ORM o servicios de persistencia	No directamente, normalmente delega al servidor de aplicaciones
<b>Utilización de recursos</b>	Más pesada (requiere más memoria y CPU)	Más ligera (rápida en atender recursos estáticos)
<b>Servicios que proporciona</b>	Transacciones distribuidas, seguridad, <i>clustering</i> , balanceo, EJB, servicios REST/SOAP	Entrega de archivos, manejo de certificados SSL/TLS, redirección y proxy inverso, balanceo
<b>Ejemplos</b>	JBoss/WildFly, WebLogic, WebSphere, GlassFish (son para el caso de Java)	Apache HTTP Server, Nginx, Microsoft IIS

## 2.3 Servidores de aplicaciones en la década de 2020

El mercado de los servidores de aplicaciones espera crecer a una tasa anual del 13,2%, pasando de cerca de 17.000 millones de dólares en 2020 a 41.000 millones en 2026. El crecimiento continuo no es una sorpresa, ya que la conectividad a Internet y la dependencia de las aplicaciones crece.

La migración a las plataformas y servicios en la nube y el auge de los dispositivos IoT son dos impulsores clave en el mercado de infraestructura de aplicaciones y middleware moderno. A esto hay que añadir un movimiento hacia las políticas BYOD (*Bring Your*

Own Device) y una fuerza de trabajo remota que depende de una mayor conectividad y eficiencia operativa.

### 3. ¿Qué es el despliegue de aplicaciones web?

El despliegue en el desarrollo de software y web significa pasar los cambios o actualizaciones de un entorno de funcionamiento a otro. Al configurar un sitio web, siempre se tendrá el sitio web *en vivo*, que se llama **el entorno en vivo** o **entorno de producción**.

Si se quiere tener la capacidad de hacer cambios sin afectar a un sitio web en producción, se puede (y se debe) añadir entornos adicionales. Los entornos de desarrollo adicionales suelen ser un *entorno local*, un *entorno de desarrollo* y un *entorno de preparación o preproducción*. El número de entornos que se necesitan depende de cada caso y de la complejidad del proyecto en el que se esté trabajando.

Aunque los modelos de despliegue pueden variar, el más común es el clásico modelo de despliegue "de izquierda a derecha" cuando se trabaja con múltiples entornos de despliegue. En este modelo, los cambios se realizan en *entornos locales*, de *desarrollo* o de *preparación* (dependiendo de la configuración) y se van pasando de izquierda a derecha a través de los diferentes entornos, terminando en el de producción.

Una vez completado este proceso de despliegue, los nuevos cambios serán visibles en el entorno de *producción*.



En la imagen anterior se muestra una forma muy simplificada y clásica de manejar los despliegues cuando se trabaja con sitios web en un CMS. No necesariamente se necesitan todos los entornos anteriores, pero el proceso sigue siendo el mismo.

Al utilizar múltiples entornos se obtiene una lista de ventajas: la principal es que se pueden hacer cambios sin que afecten a su sitio web en vivo. Una vez que los cambios se hacen, **se prueban** y están listos para ser pasados a producción, el proceso de despliegue se encarga del resto.

#### 3.1 ¿De qué pasos consta el proceso de despliegue?

El flujo del proceso de despliegue consta de 5 pasos: Planificación, desarrollo, pruebas, despliegue y supervisión.

A continuación, nos adentraremos en cada uno de los 5 pasos, pero antes una nota rápida.



El flujo del proceso de despliegue que aparece a continuación cubre los aspectos fundamentales, que se dividen en 5 pasos. Esto no significa que sea la única manera de hacerlo - podría haber un proceso mejor para cada caso. Es una simplificación para que cubra las partes más importantes.

### **1. Recordar tener un plan de despliegue de software**

Para asegurarse de que el proceso de despliegue se desarrolle con la mayor fluidez posible, lo mejor es tener un plan de despliegue que se siga en todo momento. Al tener un plan nos aseguramos de que todo se haga de la misma manera cada vez que se realicen cambios. Esto es especialmente útil cuando varios usuarios trabajan en el mismo proyecto.

Un plan de despliegue debe incluir reglas sobre cuándo desplegar desde los entornos locales a los sitios de desarrollo o de puesta en escena, así como horarios para cuando los nuevos cambios pueden ir a un entorno en vivo. Al tener un plan establecido, se reduce el riesgo de conflictos entre los diferentes cambios y se asegura que el proceso de despliegue sea lo más fácil y fluido posible. Si se está trabajando en un proyecto de código abierto, también da la oportunidad de hacer Release Candidates y dejar que la comunidad lo pruebe para detectar cualquier error que se pueda haber pasado por alto.

Además de un plan general, también es importante planificar cada uno de los cambios que se vaya a realizar. Este proceso será muy rápido para los cambios menores, pero debería ser mucho más extenso para los grandes cambios. Si se planifica con mucha antelación, se estará mucho más preparado para tener un proceso de despliegue sin problemas.

### **2. El desarrollo propiamente dicho**

Una vez que se tenga el plan en marcha, es el momento de realizar el desarrollo real. Para garantizar que cualquier desarrollo pueda realizarse simultáneamente y sin romper nada, es importante trabajar únicamente en entornos locales o de desarrollo. Una vez que el proceso de desarrollo está hecho, es el momento de empezar a probar y desplegar los cambios a través de la configuración de su entorno.

### **3. Probar los cambios**

Probar los cambios es crucial para garantizar que no haya errores en el entorno de producción final. Pero las pruebas no pueden completarse sin desplegar los cambios en nuevos entornos.

Una vez que se haya comprobado que todos los cambios funcionan en el entorno local o de desarrollo, es el momento de desplegar los cambios en el siguiente entorno. Esto debe hacerse hasta el entorno de preproducción, donde se deben realizar las pruebas finales de control de calidad. Si todo está correctamente probado y funciona en un entorno parecido al entorno real, es el momento de desplegarlo en vivo.

Si se descubren errores por el camino en cualquier entorno, es importante tener un plan para manejarlos. Por lo general, cualquier cambio que no pase las pruebas en el entorno de ensayo debe ser enviado de nuevo a la fase de desarrollo y -una vez corregido- volver a trabajar en los entornos.

#### 4. Desplegar los cambios en el entorno real

Una vez que se han realizado todas las pruebas en los entornos anteriores y se han corregido los errores, es el momento de desplegar los cambios en el entorno real. Esto debería ser algo bastante seguro, pero todos los que han trabajado en el desarrollo de software saben que algo puede salir mal.

Así que, aunque es fácil detenerse aquí, es importante incluir el último paso del proceso: la monitorización.

#### 5. Supervisar los cambios

Una vez que los nuevos cambios estén en marcha y los usuarios reales utilicen activamente el sitio web o la aplicación, es importante supervisar que todo funcione según lo previsto. Independientemente de la planificación realizada, existe la posibilidad de que los usuarios se encuentren con problemas o realicen acciones que usted no había previsto durante la planificación y el desarrollo.

Un buen consejo para la monitorización es planificar los lanzamientos para los momentos en los que la menor cantidad de usuarios lo noten y en los que se tengan recursos de desarrollo listos en caso de que haya que arreglar algo. De este modo, el número de usuarios afectados por cualquier error será mínimo y se tendrá gente preparada para arreglarlo o revertir los cambios si es necesario.

Si se han de revertir los cambios, es importante mantener la calma y tener un proceso para manejarlo con la misma minuciosidad con la que se manejan los despliegues.

### 3.2 Diferentes tipos de despliegue

Cuando se trata del tipo de despliegue, a menudo se divide en dos partes. Por lo general, se dividirá entre metadatos y contenido, ya que estos tienen diferentes impactos en un nuevo entorno y deben ser manejados de manera diferente.

#### Despliegue de metadatos

Los metadatos incluyen los cambios en el código, las plantillas, las hojas de estilo, los archivos, etc. Estos cambios a menudo requerirán una comprobación de validación entre entornos para ver si tiene algún conflicto imprevisto que deba resolverse. Muchas herramientas de despliegue incluyen comprobaciones de coherencia y ayudan a guiarte en caso de conflictos.

#### Despliegue de contenidos

El contenido, como el texto, las imágenes y los vídeos, se maneja de forma diferente durante el despliegue, ya que es menos complicado moverlo entre entornos que los metadatos. Por esa razón, a menudo verás que las herramientas de despliegue hacen que el despliegue de contenido sea accesible para los editores de contenido y no sólo



para los desarrolladores. De esta manera, un editor de contenidos no depende de un desarrollador cuando se trata de enviar nuevos contenidos a un entorno activo.

### 3.3 Buenas prácticas de despliegue

Cuando se trabaja con entornos de despliegue, es importante, como se ha mencionado anteriormente, tener un plan y un proceso claro para ello en el equipo. Para ampliar ese proceso hemos reunido algunas mejores prácticas que son buenas para implementar como parte de su proceso.

Se ha de tener en cuenta que las siguientes prácticas recomendadas se refieren principalmente al desarrollo de software y de la web. Si se están llevando a cabo otros tipos de desarrollo puede haber otras cosas a considerar en el flujo de trabajo de despliegue.

#### Utilizar Git

Esto puede parecer obvio, pero tener un sistema de control de versiones es inestimable para cualquier flujo de trabajo de despliegue. Sin él, es probable que se produzcan errores si se trabaja en equipo.

Incluso si eres el único desarrollador que trabaja en un proyecto, es muy recomendable utilizar Git en caso de que necesites volver a versiones anteriores o si alguien nuevo se une a tu equipo.

Sin Git será difícil asegurar la consistencia en el flujo de trabajo de despliegue y puede llevar a que se cometan más errores por desplegar código inacabado o por no tener a todos los miembros del equipo trabajando en la misma versión del código.

#### Trabajar en ramas

Como regla general, tu equipo debería trabajar en ramas. Hacerlo así permitirá trabajar en varias cosas al mismo tiempo sin que se afecten entre sí.

Un ejemplo es cuando se encuentra un error que debe ser corregido. Si un desarrollador está utilizando una rama para trabajar en una nueva característica, puede hacer rápidamente una nueva rama del entorno de desarrollo para trabajar en el error. De este modo, habrá dos ramas diferentes que no chocarán ni crearán posibles conflictos de fusión más adelante.

Trabajar con ramas también ayuda al equipo con las preguntas y respuestas a la hora de desplegar en un entorno de preproducción. Tener los cambios en ramas separadas y fusionarlas dará a los *testers* una mejor visión de lo que se empujó (se hizo push) y lo que deben probar.

## Utilizar un entorno local como entorno de desarrollo

Aunque es posible trabajar directamente en un entorno de desarrollo, en la mayoría de los casos se ahorrará mucho tiempo trabajando localmente. Al instalar el sitio web o el software de forma local, se podrá trabajar de forma más eficiente y acelerar las pruebas y la verificación del código.

En primer lugar, no tienes que confirmar, empujar y desplegar constantemente un cambio antes de poder verificar si funciona. Y cuando algo no funciona (esto nos pasa a todos) tendrás que revertirlo, empujarlo de nuevo y volver a desplegarlo.

En lugar de eso, puedes simplemente ejecutarlo todo localmente y, una vez que funcione como es debido, puedes empujarlo directamente al entorno de preparación para una prueba más rigurosa.

## Revisar las diferencias antes de desplegarlo en el entorno real

Una vez que el equipo de pruebas se haya asegurado de que todo funciona en el entorno de pruebas, es el momento de desplegar el código en el entorno real.

Pero antes de hacer el despliegue final, es importante hacer una revisión final de las diferencias entre el entorno actual en producción y el entorno de desarrollo del que se parte.

Incluso después de las pruebas exhaustivas y la garantía de calidad, las cosas pueden ir mal tan pronto como se llega al entorno real. Y una vez que eso sucede, a menudo puede ser muy estresante implementar correcciones rápidas o hacer una reversión completa de la versión. Por lo general, se querrá evitar esto a toda costa, por lo que es muy recomendable hacer una revisión final del código antes de pulsar el botón de despliegue.

## Considerar tener grupos de usuarios con diferentes permisos

Mientras que cualquier desarrollador debe ser capaz de empujar los cambios a los entornos de test, puede ser una buena idea para restringir quién puede desplegarlos en vivo.

Para los equipos más pequeños, esto puede no tener mucho sentido, ya que puede crear un cuello de botella para implantar nuevos cambios. Pero si se trata de un equipo más grande con un nivel de experiencia muy variado entre los miembros del equipo, puede ser una gran idea dejar que sólo los desarrolladores senior desplieguen en el entorno de producción.

Esto asegura efectivamente un mayor nivel de control sobre el flujo de releases y también significa que al menos un par de ojos senior han visto lo que está pasando en el entorno real. **Si lo que se tiene es un enfoque muy iterativo con lanzamientos rápidos como el utilizado en la metodología CD (Continuous Delivery), esto podría ralentizarlo todo demasiado.** Aun así, dado que los cambios que se empujan son

normalmente más pequeños con este enfoque, probablemente no se sufrirán grandes retrasos. Y si significa detectar algunos errores más, el tiempo que se ahorra al no tener que corregir errores compensará el tiempo invertido.

Hablando de romper cosas...

### **Mantener la calma, incluso si algo se rompe**

Acabas de desplegar en tu entorno de producción y ahora tu sitio web está roto. Menuda liada, ¿ahora qué se hace?

Desgraciadamente, estas cosas ocurren - no importa lo cuidadoso que se sea. Pero en lugar de entrar en pánico y aplicar hotfixes o retroceder inmediatamente, es importante mantener la calma y asegurarse de que lo que está haciendo no va a romper las cosas aún más.

En primer lugar, se debería comprobar si es posible realizar una reversión o **rollback** y si realmente se arreglase algo. En algunas situaciones, es posible que se hayan hecho cambios que son irreversibles y un **rollback** sólo causaría problemas aún mayores.

También hay que comprobar si lo que se ha roto es una característica existente o nueva. De nuevo, si la cosa que se rompió no era parte de la nueva versión, probablemente no servirá de nada hacer un **rollback**.

Así que, en lugar de entrar en pánico, se debe tener un plan preparado y respirar hondo antes de ponerse a trabajar en la búsqueda de una solución. Puede parecer sencillo, pero puede ayudar a salir de una mala situación mucho más rápido que si lanzándose directamente.

### **¿A qué hora del día se deben desplegar los cambios?**

En caso de que algo se rompa al desplegar en el entorno de producción, es importante encontrar el mejor momento para hacerlo. Y aunque este momento varía mucho de un proyecto a otro, hay dos preguntas que pueden hacerse para determinar cuándo desplegar los cambios:

1. ¿Cuándo tiene la menor cantidad de usuarios activos?
2. ¿Cuándo tiene a alguien preparado para supervisar y solucionar los problemas después del despliegue?

### **¿Cuándo tiene el menor número de usuarios activos?**

Por lo general, lo que se quiere es que el menor número posible de personas se vea afectado por sus nuevos cambios. Por lo tanto, como regla general, debe buscar cualquier momento del día en el que el menor número de usuarios esté utilizando activamente el sitio web o software.

En el caso de los sitios web, esto puede hacerse consultando las herramientas de análisis de datos que se tengan en marcha, por ejemplo, Google Analytics. Allí se podrán crear informes personalizados que muestren a qué hora del día se tiene menos tráfico, así como identificar las horas punta en las que definitivamente no se debería hacer ningún cambio.

Además de mirar la hora del día, también puede valer la pena mirar cómo se reparte la actividad de los usuarios entre los días de la semana.

Este análisis es muy bueno, pero a menudo acabará con la misma respuesta: Deberían publicarse los cambios durante la noche. Y aunque esto podría parecer una gran idea si sólo nos fijáramos en esta cuestión, es importante que también tengamos en cuenta la siguiente.

### **¿Hay alguien despierto y preparado para solucionar posibles problemas en ese momento?**

Si la respuesta es no, entonces desplegar los cambios en mitad de la noche podría no ser la mejor idea.

En su lugar, se deberían identificar las franjas horarias en las que puedas encontrar el mejor equilibrio entre el número de usuarios activos y los desarrolladores dispuestos a solucionar los problemas. Esto variará mucho dependiendo del proyecto y del equipo, pero en general, se deberían encontrar algunas opciones. Y si ya se tiene un horario fijo de despliegue, incluso puede convencerse al equipo de que esté listo a horas extrañas del día. Es mucho más fácil convencer a alguien de que venga unas horas antes si sabe que sólo ocurre una vez cada ciclo o sprint.

Es por este motivo que en muchas empresas se trabaja con guardias rotativas para ofrecer una disponibilidad total.

## **3.4 Ventajas del despliegue y de los entornos múltiples**

### **Reducción del riesgo de romper un sitio web en producción**

Una de las principales razones para utilizar múltiples entornos y confiar en el despliegue es reducir el riesgo de que los cambios tengan un impacto negativo en un sitio web en vivo. Mientras que los cambios menores se pueden hacer fácilmente directamente en un sitio web en vivo, los cambios más grandes se pueden hacer en entornos separados sin el riesgo de romper nada en el entorno en vivo.

Tener varios usuarios trabajando en el mismo sitio web también garantiza que nadie se arriesgue a romper algo debido a los cambios de otro usuario.

## Ahorro de tiempo

Sin la preocupación de romper algo en un sitio web en vivo, se pueden realizar los cambios en el orden que se prefiera. Esto significa que se puede optimizar el flujo de trabajo para realizar los cambios sin tener en cuenta el aspecto o el funcionamiento del sitio web mientras se lleva a cabo.

Si se trabaja en un entorno local también existe la ventaja de que los cambios se procesan más rápido y no hay dependencias de ningún problema de conectividad.

A la hora de desplegar los cambios, también se ahorrará tiempo, ya que se podrán realizar todos los cambios al mismo tiempo en lugar de tener que hacerlo en varios pasos más pequeños.

## El contenido sensible al tiempo es más fácil de gestionar

Si se están llevando a cabo campañas que son sensibles al tiempo y que sólo pueden ponerse en marcha a partir de un determinado día u hora, entonces la ejecución de múltiples entornos y el uso del despliegue pueden ahorrar una gran cantidad de estrés.

Al crear todo el contenido en un entorno de puesta en escena/preprod (o similar) puedes terminar tu campaña sin preocuparte de que sea visible para tus usuarios. Y cuando llegue el momento de lanzarla, podrá hacerla visible en muy poco tiempo desplegándola en su entorno real.

Y si la herramienta de despliegue incluye roles de usuario con configuración de permisos, es posible que un editor de contenidos haga todo esto -incluyendo el despliegue de los cambios- sin involucrar a un desarrollador en el proceso.

## 4. Despliegue de aplicaciones Java

### 4.1 Introducción

En el lado del servidor, no basta con que el servidor HTTP entregue únicamente contenido estático. Es necesario que sea capaz de ejecutar aplicaciones que reciban los parámetros enviados por el cliente, los procesen y generen una respuesta dinámica que posteriormente será enviada al navegador.

Desde la perspectiva del cliente, todo sigue ocurriendo a través del protocolo HTTP/HTTPS: el navegador realiza una petición y recibe una respuesta. Sin embargo, en segundo plano, el servidor puede apoyarse en **módulos, contenedores o servidores de aplicaciones** que permiten procesar la lógica necesaria y devolver documentos con **contenido dinámico**.

De esta manera, el servidor no se limita a servir páginas estáticas, sino que puede utilizar tecnologías como **servlets, JSP, frameworks web o APIs** para ofrecer aplicaciones interactivas y servicios avanzados.

Los programas de aplicación son típicamente programas que realizan consultas a bases de datos, procesan la información resultante y devuelven la salida al servidor, entre otras tareas.

Vamos a centrarnos en las aplicaciones web JavaEE (**no confundir con SpringBoot**), en las que los componentes dinámicos que recibirán las peticiones HTTP en el servidor serán los servlets y JSPs. Estos componentes podrán analizar esta petición y utilizar otros componentes Java para realizar las acciones necesarias (beans, EJBs, etc).

## 4.2 Estructura de una aplicación Java

Una aplicación web JavaEE que utilice *servlets* o páginas JSP debe tener una estructura de ficheros y directorios determinada:

- En el directorio raíz de la aplicación se colocan las páginas HTML o JSP (podemos dividirlas también en directorios si queremos)
- Colgando del directorio inicial de la aplicación, se tiene un directorio WEB-INF, que contiene la información Web relevante para la aplicación.
- El resto de los elementos de la aplicación (imágenes, etc), podemos estructurarlos como nos convenga.

Esta estructura estará contenida dentro de algún directorio, que será el directorio correspondiente a la aplicación Web, y que podremos, si lo hacemos convenientemente, copiar en el servidor que nos convenga. Es decir, cualquier servidor Web JavaEE soporta esta estructura en una aplicación Web, sólo tendremos que copiarla en el directorio adecuado de cada servidor.

Cada aplicación web JavaEE es un contexto, una unidad que comprende un conjunto de recursos, clases Java y su configuración. Cuando hablemos de contexto, nos estaremos refiriendo a la aplicación web en conjunto.

## 4.3 Empaquetamiento

Una forma de distribuir aplicaciones Web es empaquetar toda la aplicación (a partir de su directorio inicial) dentro de un fichero WAR (*Web Archive*), y distribuir dicho fichero. Estos ficheros WAR son un estándar de JavaEE, por lo que podremos utilizarlos en los diferentes servidores de aplicaciones JavaEE existentes.

En el caso de aplicaciones SpringBoot se puede optar por WAR o JAR.



## 4.4 Maven

Maven es una herramienta *open-source*, que se creó en 2001 con el objetivo de simplificar los procesos de *build* (compilar y generar ejecutables a partir del código fuente). Antes de existir Maven, si queríamos compilar y generar ejecutables de un proyecto, teníamos que analizar qué partes de código se debían compilar, qué librerías utilizaba el código, dónde incluirlas, qué dependencias de compilación había en el proyecto...

En el mejor de los casos, se empleaban unos pocos minutos para saber cómo hacer una *build* del proyecto. En el peor de los casos, el proceso de *build* era tan complejo que un desarrollador podía tardar horas en saber cómo compilar y generar los ejecutables a partir del código. Ahora, la *build* de cualquier proyecto Maven, independientemente de sus módulos, dependencias o librerías, consiste simplemente en ejecutar el comando ***mvn install***.

Por otra parte, antes de Maven, cada vez que salía una nueva versión de un analizador estático de código, de un *framework* de pruebas unitarias (como JUnit) o cualquier librería, había que parar todo el desarrollo para reajustar el proceso de *build* a las nuevas necesidades.

Y... ¿cómo se ejecutaban las pruebas? ¿Cómo se generaban informes? Sin Maven, en cada proyecto esto se hacía de distinta manera.

Lo cierto es que Maven es mucho más que una herramienta que hace *builds* del código. Podríamos decir, que Maven es una herramienta capaz de gestionar un proyecto software completo, desde la etapa en la que se comprueba que el código es correcto, hasta que se despliega la aplicación, pasando por la ejecución de pruebas y generación de informes y documentación.

Para ello, en Maven se definen tres ciclos de *build* (*default*, *clean* y *site*) del software con una serie de etapas diferenciadas. Por ejemplo, el ciclo por ***default*** tiene las etapas de:

- **Validación (*validate*)**: Validar que el proyecto es correcto: validar pom.xml, comprobar directorios (*src/main/java*, *src/test/java*), dependencias, etc.
- **Compilación (*compile*)**. Compilar el código fuente.
- **Test (*test*)**: Ejecutar pruebas unitarias.
- **Empaquetar (*package*)**: Empaquetar el código compilado en un formato tipo .jar o .war.
- **Pruebas de integración (*integration-test*)**: Desplegar en un entorno de pruebas y ejecutar pruebas de integración
- **Verificar** que el código empaquetado es válido y cumple los criterios de calidad (*verify*).
- **Instalar** el paquete en el repositorio local (*~/.m2/repository*) para usarlo como dependencia en otros proyectos.

- **Desplegar** el código a un entorno (*deploy*).

Para poder llevar a cabo alguna de estas fases en nuestro código, tan solo tendremos que ejecutar *mvn* y el nombre de la fase (la palabra que puse entre paréntesis). Además, van en cadena, es decir, si empaquetamos el código (*package*), Maven ejecutará desde la fase de validación (*validate*) a empaquetación (*package*). Así de simple.

Por otra parte, con Maven la gestión de dependencias entre módulos y distintas versiones de librerías se hace muy sencilla. En este caso, solo tenemos que indicar los módulos que componen el proyecto, o qué librerías utiliza el software que estamos desarrollando en un fichero de configuración de Maven del proyecto llamado POM (*Project Object Module*). Además, en el caso de las librerías, no tienes ni tan siquiera que descargarlas a mano. Maven posee un repositorio remoto (*Maven central*) donde se encuentran la mayoría de las librerías que se utilizan en los desarrollos de software, y que la propia herramienta se descarga cuando sea necesario.

Digamos que Maven aporta una semántica común al proceso de *build* y desarrollo del software. Incluso, establece una estructura común de directorios para todos los proyectos. Por ejemplo, el código estará en `${raíz del proyecto}/src/main/java`, los recursos en `${raíz del proyecto }/src/main/resources`. Los tests están en `${raíz del proyecto }/src/test`.

## 5. Despliegue de aplicaciones con Node.js con Express

### 5.1 ¿Qué es Node.js?

Node JS es un entorno de ejecución de JavaScript rápido que utilizamos para construir aplicaciones del lado del servidor, pero por sí mismo no sabe cómo servir archivos, manejar peticiones ni métodos HTTP, así que aquí es donde entra en juego Express JS.

Node.js **NO es un lenguaje de programación**. Más bien, es un **entorno de ejecución** que se utiliza para ejecutar JavaScript fuera del navegador.

Node.js **tampoco es un *framework*** (una plataforma para desarrollar aplicaciones de software).



### 5.2 ¿Qué es Express?

Express JS es un *framework minimalista* de Node.js diseñado para construir aplicaciones web de API's y aplicaciones móviles multiplataforma de forma rápida y hacer que Node.js sea fácil.

## 5.3 ¿Qué es npm?

NPM responde a las siglas de *Node Package Manager* o manejador de paquetes de node, es la herramienta por defecto de JavaScript para la tarea de compartir e instalar paquetes.

Tal como dice su documentación, *npm* se compone de al menos dos partes principales.

- Un repositorio online para publicar paquetes de software libre para ser utilizados en proyectos Node.js
- Una herramienta para la terminal (*command line utility*) para interactuar con dicho repositorio que te ayuda a la instalación de utilidades, manejo de dependencias y la publicación de paquetes.

Así pues, NPM es un gestor de paquetes para Javascript. Es una especie de Maven para paquetes Javascript, es decir, sirve para instalar y gestionar versiones de paquetes y librerías js.

NPM lleva mucho tiempo siendo el referente en cuanto a gestores de paquetes javascript, pero desde hace un tiempo le han salido dos competidores: *Yarn* y *pnpm*.

### package.json

Cada proyecto en JavaScript puede enfocarse como un paquete npm con su propia información de paquete y su archivo *package.json* para describir el proyecto.

*package.json* se generará cuando se ejecute *npm init* para inicializar un proyecto JavaScript/Node.js, con los siguientes metadatos básicos proporcionados por los desarrolladores:

- **name:** el nombre de la librería/proyecto JavaScript
- **version:** la versión del proyecto.
- **description:** la descripción del proyecto
- **license:** la licencia del proyecto

### NPM scripts

*package.json* también soporta la propiedad *scripts* que puede definirse para ejecutar herramientas de línea de comandos que se instalan en el contexto local del proyecto. Por ejemplo, la porción de *scripts* de un proyecto *npm* puede tener un aspecto similar a este:

```
{  
  "scripts": {  
    "build": "tsc",  
    "format": "prettier --write **/*.ts",  
    "format-check": "prettier --check **/*.ts",  
    "lint": "eslint src/**/*.ts",  
    "pack": "ncc build",  
    "test": "jest",  
    "all": "npm run build && npm run format && npm run lint && npm run pack &&  
    npm test"  
  }  
}
```

Ese fragmento de **package.json** define **scripts de npm**, que son atajos para ejecutar comandos desde la terminal dentro del contexto del proyecto. Cada entrada ahí es un **alias** para un comando que normalmente ejecutarías a mano. Después lo lanzas con:

`npm run nombre-del-script`

Ejemplo de uso:

<code>npm run build</code>	<code># compila TypeScript</code>
<code>npm run lint</code>	<code># analiza errores de estilo</code>
<code>npm run all</code>	<code># hace todo en cadena</code>