

Arquitectura

- Mas basica => Cliente - Servidor



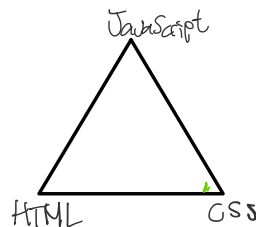
+ Ram => Si se acaba se hace freeze
+ HDD (Hard Drive) => Si se acaba sigue funcionando pero no deja guardar mas
+ Seguridad

- Computadoras de escritorio con limitado el número de conexiones que pueda recibir.
- Servidor recibe la mayor cantidad de peticiones posibles

DDOS -> Ataque que tira la capacidad de peticiones en un servidor

En el lado del cliente:

- Front end
 - HTML
 - Header, Body, Footer
 - CSS
 - JavaScript
 - POE (Programación orientada a Eventos)
 - Volátil
 - PD (Decorativo)
 - PR (Reactivo) => No tener que refresh (en tiempo real)
 - PI (Interactiva)
 - se escogio Pq tiene mejor rendimiento para manipular el HTML (el árbol de información)



En el lado de servidor

- Backend
 - Node JS