

Proceso de comunicación cliente/Servidor

Cliente: programa que envía peticiones. Navegador que solicita, recibe y muestra los objetos web.

Servidor: programa que ofrece un servicio que resuelve peticiones que provienen de una serie de clientes. Envía objetos en respuesta a las solicitudes del navegador.

Para establecer una comunicación en red debemos conocer:

- **Protocolo de comunicación** (TCP o UDP).
- **Dirección del emisor** (dirección IP + puerto).
- **Dirección del receptor** (dirección IP + puerto).

Protocolo	Dir. IP Emisor	Puerto Emisor	Dir. IP Receptor	Puerto Receptor
-----------	----------------	---------------	------------------	-----------------

Protocolos de comunicación

TCP: provee una conexión confiable, para transferir bytes entre dos procesos que pueden estar en equipos distintos.

UDP: provee una transferencia no fiable de un grupo de bytes entre dos procesos.

HTTP: protocolo de la capa de aplicación para la web. Usa el modelo cliente/servidor.

- **Funcionamiento**
 - 1. El cliente realiza una petición o apertura activa (**request**) al servidor (puerto 80, por defecto)
 - 2. Solicita la transacción (*request*) con HTTP: GET, POST, HEAD, PUT, ...
 - 3. El servidor envía la respuesta (*response*) en HTML
 - 4. Se cierra la conexión (en HTTP/1.0)

Estructura del proceso modelo cliente/servidor:

