**Tabla** **de** **contenido**

[Unidad 1. 1](#__RefHeading___Toc480_1167217811)

[1.1. Lógica en servidor. 1](#__RefHeading___Toc482_1167217811)

[1. 2 Modelización. 1](#__RefHeading___Toc484_1167217811)

[1. 3 Selección de arquitecturas y herramientas de programación. 2](#__RefHeading___Toc488_1167217811)

[X. Bibliografía y Fuentes consultadas 2](#__RefHeading___Toc486_1167217811)

# Unidad 1.

**(16-06-2024)**

Glosario de términos:

* **WebSocket**. Tecnología que proporciona un canal de comunicación bidireccional y full dúplex sobre un único socket.

## **1.1. Lógica en servidor.**

Recibe datos enviados por el cliente mediante lógica del cliente, lo procesa y se guarda de forma “permanente” con la capacidad de recuperar los datos almacenados entregados por el cliente.

Se comunica para intercambio de datos con la lógica del servidor, muestran los datos al usuario mediante la interfaz web, se entienden los controles incluidos en la interfaz.

**Excepciones.** No todas las aplicaciones web tienen lógica del cliente y en el servidor puede haber aplicaciones en las que no estén dedicadas.

**Aplicaciones de múltiples paginas.** Cada acceso a una sección implica la carga completa. Hay refresco de pantalla.

**Aplicaciones de una página (SPA).** La lógica de cliente se descarga una única vez, de tal forma que el acceso a otras seccione solo provoca la descargar de datos.

Entorno cliente es:

* **Multiplataforma.** Sirve para toda plataforma.
* Compatible entre navegadores.
* Universal Accesible directamente desde navegadores sin necesidad de instalación.
* El usuario no ve las actualizaciones del sistemas.

## 1. 2 Modelización.

**(17-09-2024)**

Se entiende por capa cada elemento que procesa o trata información. En un modelo de n-capas la información atraviesa varias capas entre la interfaz y la administración de los datos. El mas habitual es el modelo de tres capas Three-tier architecture.

**Modelo de dos capas.** Gran parte de la aplicación corre en el lado del cliente (cliente pesado). La lógica de negocio se encuentra en el lado del cliente.

**Desventajas**. Dificil de escalar a demanda, número reducido de conexiones, carga alta de red con funcionalidad limitada.

**Modelo de tres capas**. Diseñada para superar limitaciones del modelo de dos capas. Cada capa intermedia contiene la lógica del negocio. Las aplicaciones web actuales se ajustan al modelo.

Capa presentación (parte en el cliente y parte en el servidor). Recoge la información del usuario y la envía al servidor para que la capa de negocio la procese. Procesa determinada información. Recibe los resultados de la capa de proceso Generan la presentación y la muestran (HTML, CSS y JS).

Cada aplicación proceso o negocio. Nivel lógico intermedio. Recibe datos de la capa de presentación.

## 1. 3 Selección de arquitecturas y herramientas de programación.

Arquitectura de navegadores.

Están compuesta por un esquema que aplica para cualquier navegador web: Tiene una interfaz un motor de renderizado, un back-end y una parte de networking, Javascript y una persistencia.

# X. Bibliografía y Fuentes consultadas

Ejemplos

* Teoría del profesor.