



Conceptos iniciales

Lenguaje de marcas: lenguaje con el que podemos intercambiar información (XML → deprecated) y maquetar la estructura (posición) y el formato (estilo) de un documento (sin aceptar ningún input ni aporta ningún output).

CMS (Content Management System): sistema de gestión de contenidos. WordPress, Drupal y Moodle son CMS.

Compilador: aplicación que sirve para transformar el lenguaje de alto nivel al lenguaje máquina.

Placeholder: etiqueta de texto colocada dentro de los campos de un formulario. Informa al usuario de lo que debe escribir en cada campo y ayuda a que la información que solicitamos sea lo que queremos.

Hostear: acción de proveer a los usuarios de Internet un sistema para poder almacenar información, imágenes, vídeo, o cualquier contenido accesible vía web.

Dominio: nombre único que identifica a una web y sirve para facilitar la búsqueda de la web.

Slash o barra → /

Barra invertida → \

Navegador: El primer navegador gráfico fue Mosaic (1993). Después se convirtió en Netscape y es lo que hoy conocemos como Firefox.

Hypertext (hipertexto): es texto con hyperlinks (hipervínculos).

Hypermedia (hipermedia): son imágenes, video, texto, audio... que sirve como contenidos.

WWW (World Wide Web): aplicación que funciona sobre Internet y está formada por un conjunto de documentos interconectados por vínculos. Fue creado a principios de los 90's.

Aplicación más utilizada en toda la historia de internet → email

Internet: red de computadores interconectados. Fue creado a finales de los años 60's.

Protocolo: serie de normas que rigen un sistema.

CERN: invento la www por la necesidad de compartir por internet documentos científicos (papers) que se enlazaban entre sí.

HTML (HyperText Markup Language): lenguaje que permite definir la estructura de un documento con vínculos a otros documentos.

HTTP (HyperText Transfer Protocol): protocolo por el que se transmite el hipertexto.

URL (Uniform Resource Locator): dirección que identifica un sitio web. Cadena de caracteres que identifican una página o documento web.

Partes → Protocolo:dominio/ruta:puerto

Cliente: lado del usuario.

Servidor u Host: computadoras u otros dispositivos conectados a una red que proveen y utilizan servicios de ella. Es donde se aloja la web.

HTTPS: protocolo seguro de transferencia de hipertexto. HTTP+SSL

SSL (Secure Sockets Layer): protocolos de seguridad criptográficos, que proporcionan comunicaciones seguras por una red.

FTP (File Transfer Protocol): Protocolo para compartir archivos.

Etiqueta: sentencia, palabras o conjuntos de palabras, entre < y >.

Front-end y Back-end:

Front-end: desarrollo web que consiste en la implementación de datos en una interfaz gráfica para que el usuario pueda ver e interactuar con la información de forma digital.

Ejemplos: notificaciones, menús, diseño.

Lenguajes: HTML y CSS

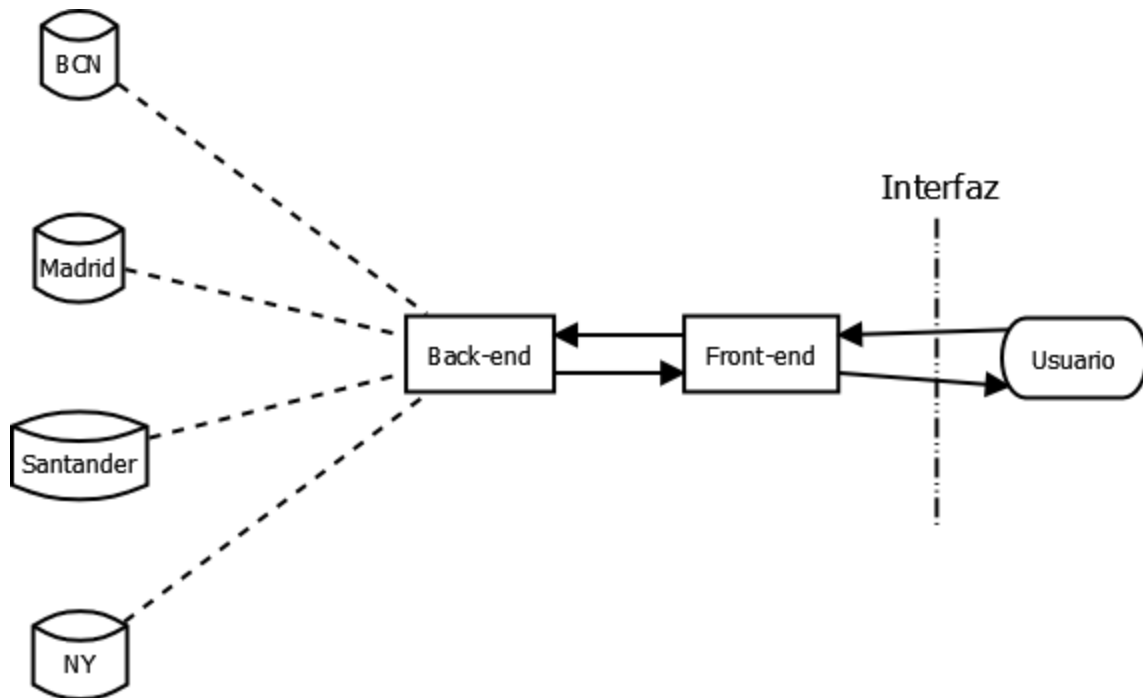
Back-end: rama del desarrollo web encargada de gestionar el correcto funcionamiento de toda la lógica de una página. Es el conjunto de acciones que pasan dentro de una web, pero que el usuario no ve.

Ejemplo: comunicación con el servidor.

Lenguajes: PHP

Normalmente, tanto al Back-end y al Front-end están conectados con una base de datos.

- El equipo Back-end recoge la información de la base de datos y la procesa, después, se la envía al equipo Front-end, para que estos lo maqueten.



CSS (Cascading Style Sheets): lenguaje de marcas que da y define el formato a html.

index.html e index.php: archivos usados por defecto en web para indexarse en caso de no especificar una URL.

Responsive: página web que se adapta a diferentes dispositivos y pantalla.

Case sensitive: distingue entre mayúsculas y minúsculas.

Página dinámica: permite al usuario interactuar con la página.

Página estática: el usuario no puede interactuar con la página.

Ingeniería inversa: sacar el código de una aplicación o web para averiguar su funcionamiento.

Interfaz: parte de la web en la que interactúan los usuarios.

Full-Stack: desarrollador encargado de realizar el Backend, Frontend y DevOps.