

## INFORME DE PROYECTO FINAL

<b>Nombre completo</b>	Nicol Dania Cardenas Choque	<b>Modalidad</b>	Semanal
	Bryan Adhemar Angles Gutierrez		
	Rafael Deymar Villca Escobar		
<b>Asignatura</b>	Tecnología Web I	<b>Turno</b>	Mañana
<b>Docente</b>	Lic. Fabiola Gabriela Soliz Tapia	<b>Modulo</b>	1/I/2022
<b>Descripción</b>	INFORME PROYECTO FINAL	<b>Fecha</b>	08/03/2022



### DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Descripción breve de las actividades realizadas:

<https://rafael0207.github.io/proyecto/>

- 1° Avance. Estructura [HTML](#)
- 2° Avance. Diseño [CSS](#)
- 3° Avance Funciones [JavaScript](#)

Imágenes (captura de pantalla) como evidencia de la actividad realizada:



Arquitectura Cliente-servidor

[Inicio](#) [Nuestros Cursos](#) [Información](#) [Bibliografía](#) [Contacto](#)

## Resumen

Es una arquitectura de procesamiento cooperativo donde uno de los componentes pide servicios a otro. Es una relación entre procesos corriendo en máquinas separadas. Puede ser una computadora personal o una televisión inteligente que posea la capacidad de entender datos digitales. Los elementos principales de la arquitectura cliente-servidor son justamente elementos llamados cliente y el otro elemento llamado servidor. El servidor (S) es un proveedor de servicios al cliente (C) es un consumidor de servicios. Los dos interactúan por un mecanismo de envío de mensajes: después de un proceso y una respuesta.

## Introducción


La tecnología Cliente/Servidor es el procesamiento cooperativo de la información por medio de un conjunto de procesadores, en el cual múltiples clientes, distribuidos geográficamente, solicitan requerimientos a uno o más servidores centrales. Desde el punto de vista funcional, se puede definir la computación Cliente/Servidor como una arquitectura distribuida que permite a los usuarios finales obtener acceso a la información de forma transparente aún en entornos transplataforma. Se trata pues, de la arquitectura más extendida en la realización de Sistemas Distribuidos.

## Arquitectura Cliente-servidor

En esta arquitectura la computadora de cada uno de los usuarios, llamada cliente, produce una demanda de información a cualquiera de las computadoras que proporcionan información, conocidas como servidores como última respuesta a la demanda del cliente que lo produjo. Los clientes y los servidores pueden estar conectados a una red local o una red amplia, como la que se puede implementar en una empresa o a una red mundial como lo es la Internet. Bajo este modelo cada usuario tiene la libertad de obtener la información que requiere en un momento dado proveniente de una o varias fuentes locales o distantes y de presentarla como según lo requiera. Los distintos servidores también pueden intercambiar información dentro de esta arquitectura.

## Importancia


La arquitectura cliente-servidor tiene dos partes claramente diferenciadas, por un lado la parte del servidor y por otro la parte de cliente o grupo de clientes desde la cual se hace la solicitud. En un servidor se usa una máquina bastante potente con un hardware y software específicos que actúa de depósito de datos y funciona como un sistema gestor de base de datos o aplicaciones. En esta arquitectura el cliente suele ser cualquier tipo de trabajo que solicite varios servicios al servidor, mientras que un servidor es una máquina que actúa como depósito de datos y funciona como un sistema gestor de base de datos, este se encarga de dar la respuesta finalizada por el cliente.



Arquitectura Cliente-Servidor

10007805 347206

## Aprende desde cero



El gran libro de HTML5, CSS3 y JavaScript

El gran libro de HTML5

PHP

## Resumen

Es una arquitectura de procesamiento cooperativo donde uno de los componentes pide servicios a otro. Es una relación entre procesos corriendo en máquinas separadas. Puede ser una computadora personal o una televisión inteligente que posea la capacidad de entender datos digitales. Los elementos principales de la arquitectura cliente-servidor son justamente elementos llamados cliente y el otro elemento llamado servidor. El servidor (S) es un proveedor de servicios al cliente (C) es un consumidor de servicios. Los dos interactúan por un mecanismo de envío de mensajes: después de un proceso y una respuesta.

### Contenido

- [Introducción](#)
- [Arquitectura Cliente-servidor](#)
- [Importancia](#)
- [Componentes](#)
- [Funcionamiento de un Sistema Cliente/Servidor](#)

## Introducción

La tecnología Cliente/Servidor es el procesamiento cooperativo de la información por medio de un conjunto de procesadores, en el cual múltiples clientes, distribuidos geográficamente, solicitan requerimientos a uno o más servidores centrales. Desde el punto de vista funcional, se puede definir la computación Cliente/Servidor como una arquitectura distribuida que permite a los usuarios finales obtener acceso a la información de forma transparente aún en entornos transplataforma. Se trata pues, de la arquitectura más extendida en la realización de Sistemas Distribuidos.



