Difference Application, Logiciel, Systeme

Le w3c est responsable de l’evolution des technologies du web. Un autre acteur qui est important c’est la categorie des industriels. Ce sont des organisations comme Microsoft, Mozilla, Google…

Generalement, w3c standardise, les industrieles implementent et proposent les outils, et les utilisateurs utilisent ces outils.

Une application web est une application dont l’inteface est formee par une page web, on y accede via un navigateur. Lorsque cette interface ne permet que de presenter des informations, on parle se site web.

XHTML est né de HTML(4) et XML. XHTML reprend toutes les regles syntaxiques de XML.

Chaque service internet est regi par un protocole. Dans le cas du web, le http

Uniform Resource Locator

Http est le protocole, le langage, qui permet de dire c’est qui le client, c’est qui le serveur ? C’est quoi la requete, c’est quoi la reponse ?

On appelle client web n’importe quel logiciel capable de fabriquer une requete http (http = format de la requette) et de l’envoyer vers un serveur, ainsi que de recevoir et comprendre les reponses http et de les afficher sur le navigateur. **Le client web est un logiciel**.

**Le serveur web est un logiciel** capable de recevoir des requetes html, de les comprendre, de faire le travail neccessaire et trouver la page web demandee, de generer une reponse http contenant le code de la page demandee, et d’envoyer cette reponse.

Le web dispose de 3 piliers, **HTTP**, **HTML** & **URL**

RFC2616 (a rechercher ce texte et le lire pour la semaine prochaine. Essayons de voir en gros quelles sont les chances pour une requete ? quelles sont les chances pour une reponse ?)

2 types de code http : **requete** et **reponse** (ils ont chacun une structure)

Pour les requetes, on a 2 champs principaux : l’**entete** & le **corps** (contenu)

**Entete** ->A qui envoyer le msg ? Qui envoie le message ?

Pour les reponses, on a : le statut, code **d’erreur**,

Code d’erreur **0** -> tout s’est bien passé. Sinon something went wrong

Http possede plusieurs versions (1, 1,4 … 2.2), et plusieurs variantes

HTTPS = http + SSL (SSL pour la sécurisation)

Une URL comprend 3 parties : **protocole** (donne des indications sur le service concerné), le nom de la machine sur laquelle se trouve la ressource sur internet

Le domaine est en general soit par pays (.sn / .fr), soit transversal (.org), soit commercial(.com), soit pour les reseaux (.net) etc…

Ici pour avoir une machine du domaine .sn, il faut aller au NIX Senegal (pas loin deml’esp)

www est le répertoire de publication (www peut s’appeler autrement, exemple «localweb » etc…)

la 3e et dernière partie correspond au chemin relatif de la ressource par rapport à la racine (du répertoire de publication)

IANA =