

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE
SAN LUIS RIO COLORADO**

ENSAYO

MTRO. SERGIO AMILLANO RAMOS

ALUMNO: VICTOR MANUEL GALVAN COVARRUBIAS

San Luis Río Colorado, Sonora

Septiembre, 2020

La materia de aplicaciones web se compone de mucha información a diferencia de las materias vistas en los cuatrimestres anteriores acerca de programación. En esta materia aprenderemos a utilizar muchos elementos y servicios para poder llevar a cabo la implementación de una aplicación web en internet. Las definiciones que a continuación son descritas nos dan una introducción a los temas que se estarán observando en la materia a lo largo de cuatrimestre. Estos conceptos son básicos, pero es necesario tenerlos entendidos ya que se estarán mencionando constantemente. La mayoría de los términos sino es que todos provienen de la lengua inglesa por lo que es necesario conocer las palabras en su idioma original para tener un mejor entendimiento de estas. Una vez comprendidos los conceptos a fondo estaremos listos para empezar con el aprendizaje de los temas contenidos en la materia de aplicaciones web

Conceptos

Internet

Red informática mundial, descentralizada, formada por la conexión directa entre computadoras mediante un protocolo especial de comunicación.

Web

Web es una en ingles que significa **red** o **telaraña**. Se designa como 'la web' al sistema de gestión de información más popular para la trasmisión de datos a través de internet.

Aplicación web

es una aplicación o herramienta informática accesible desde cualquier navegador, bien sea a través de internet (lo habitual) o bien a través de una red local. A través del navegador se puede acceder a toda la funcionalidad y tener cualquiera solución.

Frontend

es la parte de un programa o dispositivo a la que **un usuario puede acceder directamente**. Son todas las tecnologías de diseño y desarrollo web que corren en el navegador y que se encargan de la interactividad con los usuarios

Un programador Frontend debe saber de **códigos** (HTML, CSS y JavaScript) para poder usar algunos frameworks o librerías que expanden sus capacidades para crear cualquier tipo de interfaces de usuarios. React, Redux, Angular, Bootstrap, Foundation, LESS, Sass, Stylus y PostCSS son algunos de ellos.

Backend

es la capa de acceso a datos de un software o cualquier dispositivo, que **no es directamente accesible por los usuarios**, además contiene la lógica de la aplicación que maneja dichos datos. El Backend también **accede al servidor**, que es una aplicación especializada que entiende la forma como el navegador solicita cosas.

Algunos de los lenguajes de programación de Backend son Python, PHP, Ruby, C# y Java, y así como en Frontend, cada uno de los anteriores tiene diferentes frameworks que te permiten trabajar mejor según el proyecto que estás desarrollando.

Hosting

Hosting, web hosting o alojamiento web es un servicio ofrecido por muchas compañías mediante el cual podemos poner una página web o un conjunto de datos en un servidor remoto para que puedan ser usados y/o consultados por usuarios de internet. Este servicio se basa en que un usuario que quiera utilizarlo suba los datos a un host o servidor ofrecido por la compañía. A partir de entonces el usuario podrá consultar o ver sus datos directamente desde internet **desde cualquier lugar del mundo y si así lo desea**, también podrán verlos el resto de usuarios de la red.

Protocolos

se utiliza en el contexto de la informática para nombrar a las normativas y los criterios que fijan cómo deben comunicarse los diversos componentes de un cierto sistema de interconexión. Esto quiere decir que, **a través de este protocolo, los dispositivos que se conectan en red pueden intercambiar datos**.

HTTP

es la sigla correspondiente a la expresión inglesa **Hypertext Transfer Protocol**, traducida a nuestro idioma como Protocolo de Transferencia de Hipertexto. Se trata de un protocolo de comunicación que posibilita la circulación de información a través de la World Wide Web (WWW).

HTTPS

Hypertext Transport Protocol Secure, que puede traducirse como Protocolo Seguro de Transferencia de Hipertexto, dio lugar a la sigla HTTPS, empleada con frecuencia en el ámbito de la informática. Se trata de una versión segura del **http**.

Modelo cliente-servidor

es un sistema distribuido entre múltiples Procesadores donde hay clientes que solicitan servicios y servidores que los proporcionan. La Tecnología Cliente/Servidor, es un modelo que implica productos y servicios enmarcados en el uso de la Tecnología de punta, y que permite la distribución de la información en forma ágil y eficaz a las diversas áreas de una organización (empresa o institución pública o privada), así como también fuera de ella.

Ahora que ya hemos analizado los conceptos podemos dar inicio al aprendizaje acerca del desarrollo de aplicaciones web. Aunque no lo parezca estos conceptos son una de las bases para introducirnos en el desarrollo de aplicaciones web. Son conceptos muy sencillos por lo cual no fue difícil entenderlos de una manera correcta.