

## PARTE 1: ARQUITECTURAS , LENGUAJES Y TECNOLOGÍAS EN PROGRAMACIÓN WEB

Estudio sobre la arquitectura Cliente-Servidor, la arquitectura de referencia de los navegadores y su relación con los principales lenguajes y tecnologías de programación web

### Objetivos:

- Comprender la arquitectura Cliente-Servidor.
- Comprender la arquitectura de referencia de los navegadores.
- Relacionar los principales lenguajes y tecnologías de programación web con la arquitectura Cliente-Servidor y la arquitectura de referencia de los navegadores.

1. Rellena las celdas vacías de la siguiente tabla con las palabras “cliente” y/o “servidor” indicando si las acciones o archivos de la columna de la izquierda son interpretados en el cliente y/o en el servidor y si son generados por el cliente o el servidor.

TECNOLOGÍA o LENGUAJE	INTERPRETADO EN..	GENERADO EN..
Documento HTML		
Documento CSS		
Código JavaScript		
Consulta MySQL		
Código PHP		
Archivo FLASH		
Applets de Java		
Imagen pedida desde un HTML		

2. Teniendo en cuenta los componentes de la arquitectura de referencia de los navegadores rellena las celdas vacías de la siguiente tabla con un “interpretarlo” o “recibirlo”, para indicar para cada tecnología o lenguaje qué componentes son los

encargados de interpretarlos o generarlos. Deja el espacio vacío si el componente no interfiere con la tecnología.

TECNOLOGÍA o LENGUAJE	SUBSISTEMA DE RENDERIZADO	SUBSISTEMA DE COMUNICACIONES	INTÉRPRETE DE JAVASCRIPT
Documento HTML			
Documento CSS			
Código JavaScript			
Consulta MySQL			
Código PHP			
Archivo FLASH			
Applets de Java			
Imagen pedida desde un HTML			

3. Es posible que el código PHP pueda ejecutarse en el Navegador una vez hemos recibido la página HTML? Porqué?
4. Visita [http://sheldonbrown.com/web\\_sample1.html](http://sheldonbrown.com/web_sample1.html), y utiliza la consola del navegador para determinar cuantas peticiones ha de realizar el navegador para mostrar correctamente la web. Indica también que recursos pide en cada petición
5. En una arquitectura Cliente-Servidor, indica como mínimo cuantas peticiones ha de realizar el navegador (explicando el motivo de cada consulta) para mostrar correctamente un archivo HTML con **4 imágenes**, **3 documentos CSS** vinculados, **2 documentos JavaScript** vinculados y **1 archivo Flash**.