

Guía de estudio

Programación de aplicaciones WEB

Freddy Heredia

GUÍA DE ASIGNATURA: PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES WEB

YAVIRAC.EDU.EC

Freddy Heredia fheredia@yavirac.edu.ec

Versión, Mayo 2022-1

Índice general

1	Parcial 1	5
1.1	Sobre esta guía	5
1.2	Lo que aprenderás	5
1.3	El origen	5
1.3.1	Protocolos de internet	6
1.4	Arquitecturas cliente/servidor	7
1.4.1	Separación de funciones	8
1.4.2	El cliente	8
1.4.3	El servidor	9
1.4.4	Transferencia de páginas web a través de http	9
1.5	HTTP/HTTPS	10
1.5.1	Características clave del protocolo HTTP	11
1.5.2	¿Qué se puede controlar con HTTP?	12
1.5.3	Mensajes HTTP	12
1.5.4	Métodos de petición HTTP	15
1.5.5	Status	16
1.5.6	URI - URL	16
1.5.7	Headers	16
1.6	Modelo de Objetos de Documento - DOM	16
1.7	Gestor de contenidos	16
1.8	REST	16
1.9	Entorno de desarrollo	16
1.10	Backend	17
1.10.1	Postman - Thunder client - curl	17
1.10.2	Frameworks	17

1.10.3	Java	17
1.10.4	Spring boot	17
1.10.5	Spring data	17
1.10.6	Postgres - Mongo - Elastic Search	17
1.10.7	CRUD	17
1.11	Frontend	17
1.11.1	Frameworks	17
1.11.2	Angular	17
1.11.3	HTML	17
1.11.4	CSS	17
1.11.5	Javascript - ECMAScript	17
1.11.6	Typescript	17
1.11.7	CRUD	17
1.11.8	Temas	17
1.11.9	Menús	17
1.12	Ramificación GIT	17
2	Parcial 2	19
2.1	Autenticación	19
2.2	Autorización	19
2.3	JWT	19
2.4	Roles y permisos	19
2.4.1	Backend - Spring security	19
2.4.2	Frontend - Interceptors	19
2.5	Transacciones	19
2.6	Validaciones	19
2.7	Reportes	19
2.7.1	Jasperstudio	19
2.8	Seguridad	19
2.8.1	Top 10 Owasp	19
2.8.2	Análisis de Dependencias	19
2.8.3	Herramientas Pentesting	19
2.8.4	Supervisión	19
2.9	Publicación	19
2.9.1	Servidores web	19
2.9.2	Introducción a Docker	19
2.9.3	VPS - Servidores dedicados	19
2.9.4	Despliegue	19
	Bibliography	21
	Books	21
	Online	21
	Articles	21
	Index	23

1. Parcial 1

1.1 Sobre esta guía

La siguiente guía tiene como objetivo presentar de manera sistemática los contenidos teórico práctico de la asignatura **Programación de aplicaciones web** en base al plan de carrera del Instituto Tecnológico Benito Juárez en su rediseño del año 2016 para Desarrollo de Software.

Datos generales de la asignatura

Nombre de la asignatura:	Programación Aplicaciones Web
Campo de formación:	Adaptación tecnológica e innovación
Unidad de organización curricular:	Formación técnica profesional
Número de período académico:	4
Número de horas de la asignatura:	122
Número de horas por cada componente:	Docencia: 60 Prácticas de aprendizaje: 24 Aprendizaje autónomo: 38
Docente:	Freddy Heredia: fheredia@yavirac.edu.ec

1.2 Lo que aprenderás

1.3 El origen

[1] Aunque los inicios de Internet se remontan a los años setenta, no ha sido hasta los años noventa cuando, gracias a la Web, se ha extendido su uso por todo el mundo. En pocos años la Web ha evolucionado enormemente: se ha pasado de páginas sencillas, con pocas imágenes y contenidos estáticos a páginas complejas con contenidos dinámicos que provienen de bases de datos, lo que permite la creación de "aplicaciones web".

[1] Internet y la Web han incluido enormemente tanto en el mundo de la informática como en la sociedad en general. Si nos centramos en la Web, en poco menos de 10 años ha transformado los sistemas informáticos: ha roto las barreras físicas (debido a la distancia), económicas y lógicas

(debido al empleo de distintos sistemas operativos, protocolos, etc.) y ha abierto todo un abanico de nuevas posibilidades. Una de las áreas que más expansión está teniendo en la Web en los últimos años son las aplicaciones web.

[1]Las aplicaciones web permiten la generación automática de contenido, la creación de páginas personalizadas según el perfil del usuario o el desarrollo del comercio electrónico. Además, una aplicación web permite interactuar con los sistemas informáticos de gestión de una empresa, como puede ser gestión de clientes, contabilidad o inventario, a través de una página web.

[1]De forma breve, una aplicación web se puede definir como una aplicación en la cual el usuario por medio de un navegador realiza peticiones a una aplicación remota accesible a través de internet (o a través de una Intranet) y que recibe una respuesta que se muestra en el propio navegador.



https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/16995/1/sergio_lujan-programacion_de_aplicaciones_web.pdf

1.3.1 Protocolos de internet

El éxito de Internet se basa mucho en el empleo de TCP/IP, el conjunto de protocolos de comunicación que permiten el intercambio de información de forma independiente de los sistemas en que ésta se encuentra almacenada. TCP/IP constituye la solución problema de heterogeneidad de los sistemas informáticos. El 1 de enero de 1983, TCP/IP se estableció como el protocolo estándar de comunicación en Internet.

El conjunto de protocolos TCP/IP, también llamado la pila de protocolos TCP/IP, incluye una serie de protocolos que se encuentran en el nivel 7 o de aplicación de la arquitectura Open System Interconnection (OSI) y que proporcionan una serie de servicios.

Como un mismo ordenador puede atender varios servicios, cada servicio se identifica con un número llamado puerto. Por tanto, a cada protocolo le corresponde un número de puerto. Los protocolos que se encuentran estandarizados poseen un puerto reservado que no puede emplear ningún otro protocolo.

En el siguiente cuadro se muestran los protocolos del nivel 7 más comunes de Internet junto con el número de puerto que emplean.

[3]En la siguiente imagen se muestran las capas del modelo OSI:

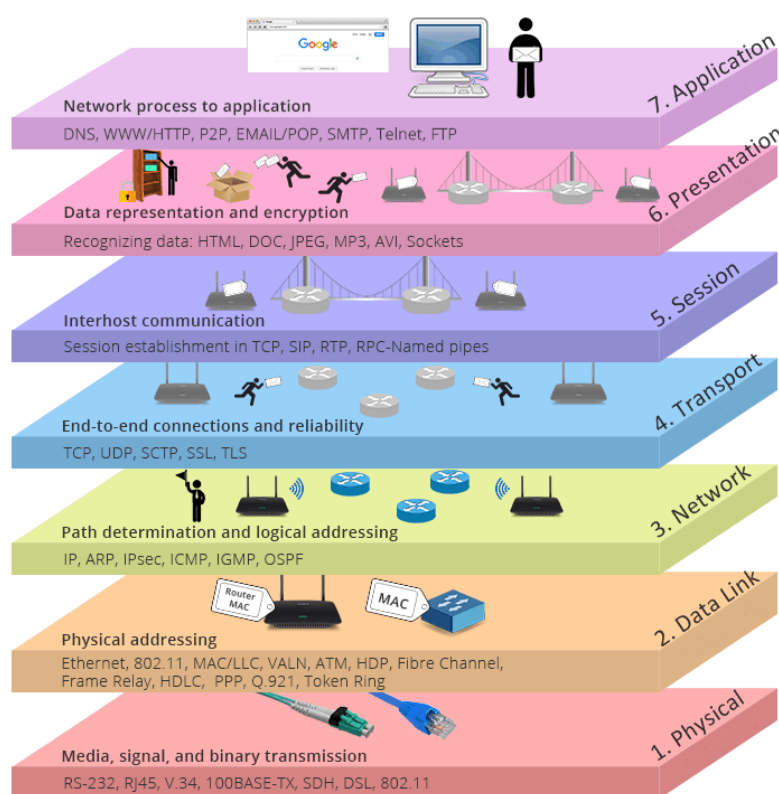


Figura 1.1: Modelo OSI



Véa el siguiente vídeo: Guerreros de la red
<https://youtu.be/1c2U1R8XXvA>

1.4 Arquitecturas cliente/servidor

[1] Las aplicaciones web son un tipo especial de aplicaciones cliente/servidor. Antes de aprender a programar aplicaciones web conviene conocer las características básicas de las arquitecturas cliente/servidor.

Cliente/servidor es una arquitectura de red en la que cada ordenador o proceso en la red es cliente o servidor. Normalmente, los servidores son ordenadores potentes dedicados a gestionar unidades de disco (servidor de ficheros), impresoras (servidor de impresoras), tráfico de red (servidor de red), datos (servidor de bases de datos) o incluso aplicaciones (servidor de aplicaciones), mientras que los clientes son máquinas menos potentes y usan los recursos que ofrecen los servidores.

Esta arquitectura implica la existencia de una relación entre procesos que solicitan servicios (clientes) y procesos que responden a estos servicios (servidores). Estos dos tipos de procesos pueden ejecutarse en el mismo procesador o en distintos.

La arquitectura cliente/servidor permite la creación de aplicaciones distribuidas. La principal ventaja de esta arquitectura es que facilita la separación de las funciones según su servicio, permitiendo situar cada función en la plataforma más adecuada para su ejecución. Además, también presenta las siguientes ventajas:

- Las redes de ordenadores permiten que múltiples procesadores puedan ejecutar partes distribuidas de una misma aplicación, logrando concurrencia de procesos.

- Existe la posibilidad de migrar aplicaciones de un procesador a otro con modificaciones mínimas en los programas.
- Se obtiene una escalabilidad de la aplicación. Permite la ampliación horizontal o vertical de las aplicaciones. La **escalabilidad horizontal** se refiere a la capacidad de añadir o suprimir estaciones de trabajo que hagan uso de la aplicación (clientes), sin que afecte sustancialmente al rendimiento general. La **escalabilidad vertical** se refiere a la capacidad de migrar hacia servidores de mayor capacidad o velocidad, o de un tipo distinto de arquitectura sin que afecte a los clientes.
- Posibilita el acceso a los datos independientemente de donde se encuentre el usuario.

1.4.1 Separación de funciones

La arquitectura cliente/servidor nos permite la separación de funciones en tres niveles:

- **Lógica de presentación.** Se encarga de la entrada y salida de la aplicación con el usuario. Sus principales tareas son: obtener información del usuario, enviar la información del usuario a la lógica de negocio para su procesamiento, recibir los resultados del procesamiento de la lógica de negocio y presentar estos resultados al usuario.
- **Lógica de negocio (o aplicación).** Se encarga de gestionar los datos a nivel de procesamiento. Actúa de puente entre el usuario y los datos. Sus principales tareas son: recibir la entrada del nivel de presentación, interactuar con la lógica de datos para ejecutar las reglas de negocio (business rules) que tiene que cumplir la aplicación (facturación, cálculo de nóminas, control de inventario, etc.) y enviar el resultado del procesamiento al nivel de presentación.
- **Lógica de datos.** Se encarga de gestionar los datos a nivel de almacenamiento. Sus principales tareas son: almacenar los datos, recuperar los datos, mantener los datos y asegurar la integridad de los datos.

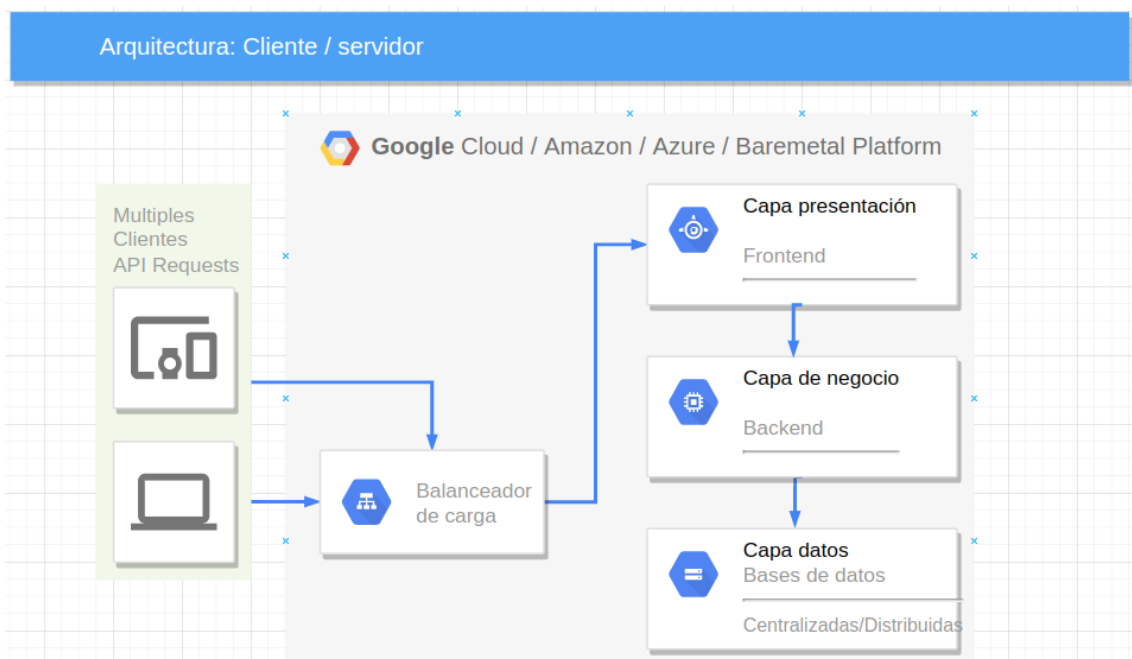


Figura 1.2: Arquitectura cliente/servidor

1.4.2 El cliente

[2]El cliente es cualquier herramienta que actúe en representación del usuario para solicitar a un servidor web el envío de los recursos que desea obtener mediante HTTP. Esta función es realizada

en la mayor parte de los casos por un navegador Web. Hay excepciones, como el caso de programas específicamente usados por desarrolladores para desarrollar y depurar sus aplicaciones.

El navegador es siempre el que inicia una comunicación (petición), y el servidor nunca la comienza (hay algunos mecanismos que permiten esto, pero no son muy habituales).

Para poder mostrar una página Web, el navegador envía una petición de documento HTML al servidor. Entonces procesa este documento, y envía más peticiones para solicitar scripts, hojas de estilo (CSS), y otros datos que necesite (normalmente vídeos y/o imágenes). El navegador, une todos estos documentos y datos, y compone el resultado final: la página Web. Los scripts, los ejecuta también el navegador, y también pueden generar más peticiones de datos en el tiempo, y el navegador, gestionará y actualizará la página Web en consecuencia.

Una página Web, es un documento de hipertexto (HTTP), luego habrá partes del texto en la página que puedan ser enlaces (links) que pueden ser activados (normalmente al hacer click sobre ellos) para hacer una petición de una nueva página Web, permitiendo así dirigir su agente de usuario y navegar por la Web. El navegador, traduce esas direcciones en peticiones de HTTP, e interpretará y procesará las respuestas HTTP, para presentar al usuario la página Web que desea.

La parte cliente de las aplicaciones web suele estar formada por el código HTML que forma la página web más algo de código ejecutable realizado en lenguaje de script del navegador (JavaScript o VBScript) o mediante pequeños programas (applets) realizados en Java. También se solían emplear plugins que permiten visualizar otros contenidos multimedia (como Macromedia Flash), aunque no se encuentran tan extendidos como las tecnologías anteriores y plantean problemas de incompatibilidad entre distintas plataformas. Por tanto, la misión del cliente web es interpretar las páginas HTML y los diferentes recursos que contienen (imágenes, sonidos, etc.).

Las tecnologías que se suelen emplear para programar el cliente web son:

- HTML
- CSS
- Javascript



Cada tecnología puede tener sus variantes.

WebAssembly es un proyecto prometedor.

Algunas tecnologías ya están en desuso (Applets, Flash entre otras.)

1.4.3 El servidor

Al otro lado del canal de comunicación, está el servidor, el cual "sirve" los datos que ha pedido el cliente. Un servidor conceptualmente es una única entidad, aunque puede estar formado por varios elementos, que se reparten la carga de peticiones, (load balancing), u otros programas, que gestionan otros computadores (como cache, bases de datos, servidores de correo electrónico, ...), y que generan parte o todo el documento que ha sido pedido.

Un servidor no tiene que ser necesariamente un único equipo físico, aunque si que varios servidores pueden estar funcionando en un único computador. En el estándar HTTP/1.1 y Host, pueden incluso compartir la misma dirección de IP.

1.4.4 Transferencia de páginas web a través de http

El proceso completo, desde que el usuario solicita una página, hasta que el cliente web (navegador) se la muestra con el formato apropiado, es el siguiente:

1. El usuario especifica en el cliente web la dirección de la página que desea consultar: el usuario escribe en el navegador la dirección (URL) de la página que desea visitar o pulsa un enlace.
2. El cliente establece una conexión con el servidor web.
3. El cliente solicita la página o el objeto deseado.

4. El servidor envía dicha página u objeto (o, si no existe, devuelve un código de error).
5. Si se trata de una página HTML, el cliente inicia sus labores de interpretación de los códigos HTML. Si el cliente web encuentra instrucciones que hacen referencia a otros objetos que se tienen que mostrar con la página (imágenes, sonidos, animaciones multimedia, etc.), establece automáticamente comunicación con el servidor web para solicitar dichos objetos.
6. Se cierra la conexión entre el cliente y el servidor.
7. Se muestra la página al usuario.

Obsérvese que siempre se libera la conexión, por lo que ésta sólo tiene la duración correspondiente a la transmisión de la página solicitada. Esto se hace así para no desperdiciar innecesariamente el ancho de banda de la red mientras el usuario lee la página recibida. Cuando el usuario activa un enlace de la página, se establece una nueva conexión para recibir otra página o elemento multimedia. Por ello, el usuario tiene la sensación de que está disfrutando de una conexión permanente cuando realmente no es así. Un detalle importante es que para cada objeto que se transfiere por la red se realiza una conexión independiente. Por ejemplo, si el cliente web solicita una página que contiene dos imágenes integradas, se realizan tres conexiones: una para el documento HTML y dos para los archivos de las imágenes.

Una aplicación web (web-based application) es un tipo especial de aplicación cliente/servidor, donde tanto el cliente (el navegador, explorador o visualizador/browser)) como el servidor (el servidor web) y el protocolo mediante el que se comunican (HTTP) están estandarizados y no han de ser creados por el programador de aplicaciones.

El protocolo HTTP forma parte de la familia de protocolos de comunicaciones TCP/IP, que son los empleados en Internet. Estos protocolos permiten la conexión de sistemas heterogéneos, lo que facilita el intercambio de información entre distintos ordenadores. HTTP se sitúa en el nivel 7 (aplicación) del modelo OSI.

1.5 HTTP/HTTPS

[2]Hypertext Transfer Protocol (HTTP) (o Protocolo de Transferencia de Hipertexto en español) es un protocolo de la capa de aplicación para la transmisión de documentos hipermedia, como HTML. Fue diseñado para la comunicación entre los navegadores y servidores web, aunque puede ser utilizado para otros propósitos también. Sigue el clásico modelo cliente-servidor, en el que un cliente establece una conexión, realizando una petición a un servidor y espera una respuesta del mismo. Se trata de un protocolo sin estado, lo que significa que el servidor no guarda ningún dato (estado) entre dos peticiones. Aunque en la mayoría de casos se basa en una conexión del tipo TCP/IP, puede ser usado sobre cualquier capa de transporte segura o de confianza, es decir, sobre cualquier protocolo que no pierda mensajes silenciosamente, tal como UDP.

Clientes y servidores se comunican intercambiando mensajes individuales (en contraposición a las comunicaciones que utilizan flujos continuos de datos). Los mensajes que envía el cliente, normalmente un navegador Web, se llaman peticiones, y los mensajes enviados por el servidor se llaman respuestas.

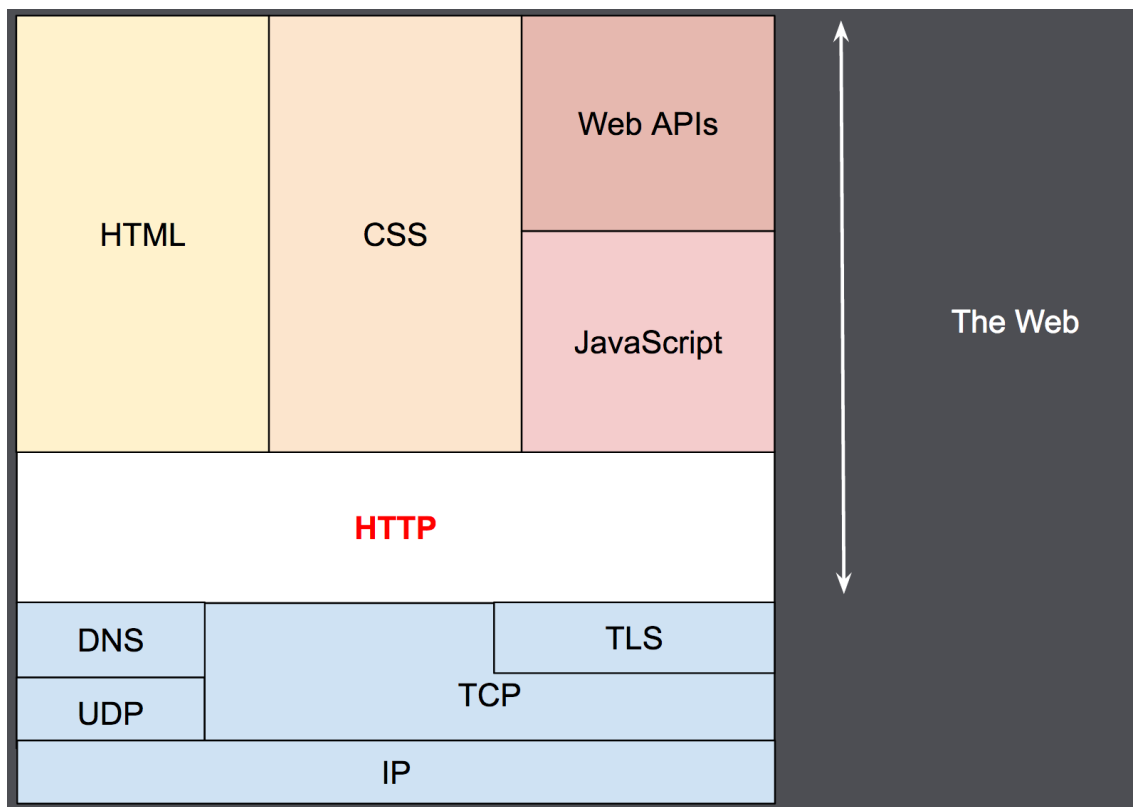


Figura 1.3: HTTP y capas

Diseñado a principios de la década de 1990, HTTP es un protocolo ampliable, que ha ido evolucionando con el tiempo. Es lo que se conoce como un protocolo de la capa de aplicación, y se transmite sobre el protocolo TCP, o el protocolo encriptado TLS (en-US), aunque teóricamente podría usarse cualquier otro protocolo fiable. Gracias a que es un protocolo capaz de ampliarse, se usa no solo para transmitir documentos de hipertexto (HTML), si no que además, se usa para transmitir imágenes o vídeos, o enviar datos o contenido a los servidores, como en el caso de los formularios de datos. HTTP puede incluso ser utilizado para transmitir partes de documentos, y actualizar páginas Web en el acto.

En realidad, hay más elementos intermedios, entre un navegador y el servidor que gestiona su petición: hay otros tipos de dispositivos: como routers, modems ... Es gracias a la arquitectura en capas de la Web, que estos intermediarios, son transparentes al navegador y al servidor, ya que HTTP se apoya en los protocolos de red y transporte. HTTP es un protocolo de aplicación, y por tanto se apoya sobre los anteriores. Aunque para diagnosticar problemas en redes de comunicación, las capas inferiores son irrelevantes para la definición del protocolo HTTP.

1.5.1 Características clave del protocolo HTTP

- **HTTP es sencillo:** HTTP está pensado y desarrollado para ser leído y fácilmente interpretado por las personas, haciendo de esta manera más fácil la depuración de errores, y reduciendo la curva de aprendizaje para las personas que empiezan a trabajar con él.
- **HTTP es extensible:** Presentadas en la versión HTTP/1.0, las cabeceras de HTTP, han hecho que este protocolo sea fácil de ampliar y de experimentar con él. Funcionalidades nuevas pueden desarrollarse, sin más que un cliente y su servidor, comprendan la misma semántica sobre las cabeceras de HTTP.
- **HTTP es un protocolo con sesiones, pero sin estados:** HTTP es un protocolo sin estado, es

decir: no guarda ningún dato entre dos peticiones en la misma sesión. Esto crea problemáticas, en caso de que los usuarios requieran interactuar con determinadas páginas Web de forma ordenada y coherente, por ejemplo, para el uso de cestas de la compra.^{en} páginas que utilizan en comercio electrónico. Pero, mientras HTTP ciertamente es un protocolo sin estado, el uso de HTTP cookies, si permite guardar datos con respecto a la sesión de comunicación. Usando la capacidad de ampliación del protocolo HTTP, las cookies permiten crear un contexto común para cada sesión de comunicación.

- **HTTP y conexiones:** Una conexión se gestiona al nivel de la capa de transporte, y por tanto queda fuera del alcance del protocolo HTTP. Aún con este factor, HTTP no necesita que el protocolo que lo sustenta mantenga una conexión continua entre los participantes en la comunicación, solamente necesita que sea un protocolo fiable o que no pierda mensajes (como mínimo, en todo caso, un protocolo que sea capaz de detectar que se ha pedido un mensaje y reporte un error). De los dos protocolos más comunes en Internet, TCP es fiable, mientras que UDP, no lo es. Por lo tanto HTTP, se apoya en el uso del protocolo TCP, que está orientado a conexión, aunque una conexión continua no es necesaria siempre. Todavía hoy se sigue investigando y desarrollando para conseguir un protocolo de transporte más conveniente para el HTTP. Por ejemplo, Google está experimentando con QUIC, que se apoya en el protocolo UDP y presenta mejoras en la fiabilidad y eficiencia de la comunicación.

1.5.2 ¿Qué se puede controlar con HTTP?

Se presenta a continuación una lista con los elementos que se pueden controlar con el protocolo HTTP:

- **Cache:** El como se almacenan los documentos en la caché, puede ser especificado por HTTP. El servidor puede indicar a los proxies y clientes, que quiere almacenar y durante cuanto tiempo. Aunque el cliente, también puede indicar a los proxies de caché intermedios que ignoren el documento almacenado.
- **Flexibilidad del requisito de origen** Para prevenir invasiones de la privacidad de los usuarios, los navegadores Web, solamente permiten a páginas del mismo origen, compartir la información o datos. Esto es una complicación para el servidor, así que mediante cabeceras HTTP, se puede flexibilizar o relajar esta división entre cliente y servidor
- **Autenticación** Hay páginas Web, que pueden estar protegidas, de manera que solo los usuarios autorizados puedan acceder. HTTP provee de servicios básicos de autenticación, por ejemplo mediante el uso de cabeceras como: WWW-Authenticate, o estableciendo una sesión específica mediante el uso de HTTP cookies.
- **Proxies y tunneling** Servidores y/o clientes pueden estar en intranets y esconder así su verdadera dirección IP a otros. Las peticiones HTTP utilizan los proxies para acceder a ellos. Pero no todos los proxies son HTTP proxies. El protocolo SOCKS, por ejemplo, opera a un nivel más bajo. Otros protocolos, como el FTP, pueden ser servidos mediante estos proxies.
- **Sesiones** El uso de HTTP cookies permite relacionar peticiones con el estado del servidor. Esto define las sesiones, a pesar de que por definición el protocolo HTTP es un protocolo sin estado. Esto es muy útil no sólo para aplicaciones de comercio electrónico, sino también para cualquier sitio que permita configuración al usuario.

1.5.3 Mensajes HTTP

Existen dos tipos de mensajes HTTP: peticiones y respuestas, cada uno sigue su propio formato. Las peticiones y respuestas HTTP, comparten una estructura similar, compuesta de:

- Una línea de inicio ('start-line' en inglés) describiendo la petición a ser implementada, o su estado, sea de éxito o fracaso. Esta línea de comienzo, es siempre una única línea.
- Un grupo opcional de cabeceras HTTP, indicando la petición o describiendo el cuerpo ('body')

en inglés) que se incluye en el mensaje.

- Una línea vacía ('empty-line' en inglés) indicando toda la meta-información ha sido enviada.
- Un campo de cuerpo de mensaje opcional ('body' en inglés) que lleva los datos asociados con la petición (como contenido de un formulario HTML), o los archivos o documentos asociados a una respuesta (como una página HTML, o un archivo de audio, vídeo ...). La presencia del cuerpo y su tamaño es indicada en la línea de inicio y las cabeceras HTTP.

La línea de inicio y las cabeceras HTTP, del mensaje, son conocidas como la cabeza de la peticiones, mientras que su contenido en datos se conoce como el cuerpo del mensaje.

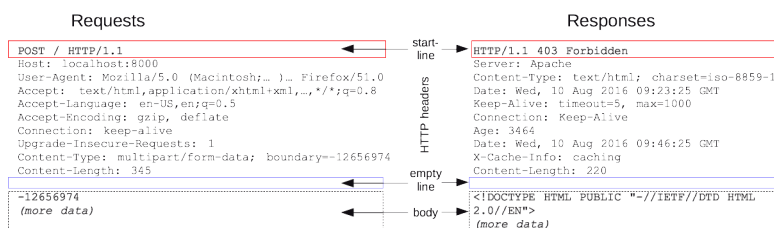


Figura 1.4: Mensajes

Cabeceras

Las cabeceras HTTP de una petición siguen la misma estructura que la de una cabecera HTTP. Una cadena de caracteres, que no diferencia mayúsculas ni minúsculas, seguida por dos puntos (':') y un valor cuya estructura depende de la cabecera. La cabecera completa, incluido el valor, ha de ser formada en una única línea, y puede ser bastante larga.

Hay bastantes cabeceras posibles. Estas se pueden clasificar en varios grupos:

- Cabeceras generales, ('General headers' en inglés), como Via (en-US), afectan al mensaje como una unidad completa.
- Cabeceras de petición, ('Request headers' en inglés), como User-Agent, Accept-Type, modifican la petición especificándola en mayor detalle (como: Accept-Language (en-US), o dándole un contexto, como: Referer, o restringiéndola condicionalmente, como: If-None).
- Cabeceras de entidad, ('Entity headers' en inglés), como Content-Length las cuales se aplican al cuerpo de la petición. Por supuesto, esta cabecera no necesita ser transmitida si el mensaje no tiene cuerpo ('body' en inglés).

```
POST / HTTP/1.1
Host: localhost:8000
User-Agent: Mozilla/5.0 (Macintosh;... ) Firefox/51.0
Accept: text/html,application/xhtml+xml,...,*/*;q=0.8
Accept-Language: en-US,en;q=0.5
Accept-Encoding: gzip, deflate
Connection: keep-alive
Upgrade-Insecure-Requests: 1
Content-Type: multipart/form-data; boundary=-12656974
Content-Length: 345
-12656974
(more data)
```

← Request headers

← General headers

← Entity headers

Figura 1.5: Cabeceras

Cuerpo

La parte final de la petición es el cuerpo. No todas las peticiones llevan uno: las peticiones que reclaman datos, como GET, HEAD, DELETE, o OPTIONS, normalmente, no necesitan ningún cuerpo. Algunas peticiones pueden mandar peticiones al servidor con el fin de actualizarlo: como es el caso con la petición POST (que contiene datos de un formulario HTML).

Los cuerpos pueden ser divididos en dos categorías:

- Cuerpos con un único dato, que consisten en un único archivo definido por las dos cabeceras: Content-Type y Content-Length.
- Cuerpos con múltiples datos, que están formados por distintos contenidos, normalmente están asociados con los formularios HTML.

Peticiones

Un ejemplo de petición HTTP:

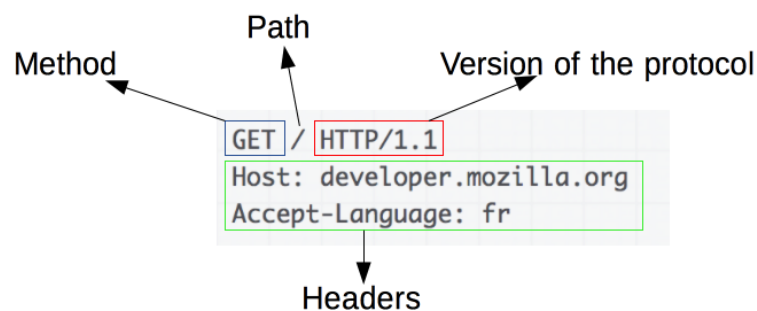


Figura 1.6: Petición

Una petición de HTTP, está formado por los siguientes campos:

- Un método HTTP, normalmente pueden ser un verbo, como: GET, POST o un nombre como: OPTIONS (en-US) o HEAD (en-US), que defina la operación que el cliente quiera realizar. El objetivo de un cliente, suele ser una petición de recursos, usando GET, o presentar un valor de un formulario HTML, usando POST, aunque en otras ocasiones puede hacer otros tipos de peticiones.
- La dirección del recurso pedido; la URL del recurso, sin los elementos obvios por el contexto, como pueden ser: sin el protocolo (http://), el dominio (aquí developer.mozilla.org), o el puerto TCP (aquí el 80).
- La versión del protocolo HTTP.
- Cabeceras HTTP opcionales, que pueden aportar información adicional a los servidores.
- O un cuerpo de mensaje, en algún método, como puede ser POST, en el cual envía la información para el servidor.

Respuestas

Un ejemplo de repuesta:

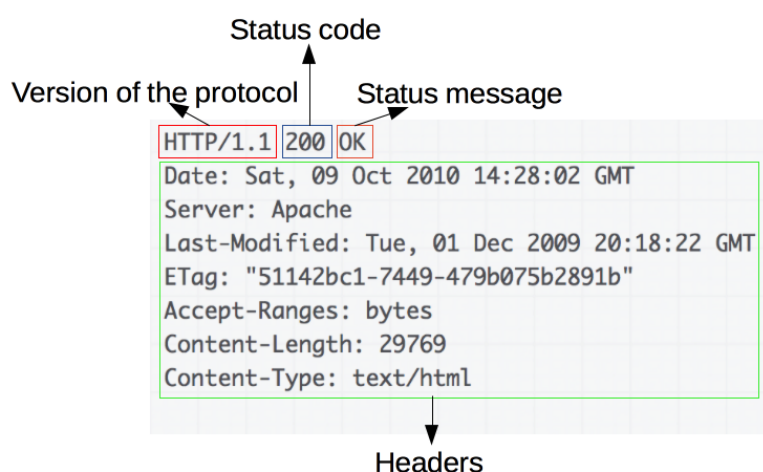


Figura 1.7: Respuesta

Las respuestas están formadas por los siguientes campos:

- La versión del protocolo HTTP que están usando.
- Un código de estado, indicando si la petición ha sido exitosa, o no, y debido a que. Códigos de estado muy comunes son: 200, 404, o 302
- Un mensaje de estado, una breve descripción del código de estado.
- Cabeceras HTTP, como las de las peticiones.
- Opcionalmente, el recurso que se ha pedido.

1.5.4 Métodos de petición HTTP

HTTP define un conjunto de métodos de petición para indicar la acción que se desea realizar para un recurso determinado. Aunque estos también pueden ser sustantivos, estos métodos de solicitud a veces son llamados HTTP verbs. Cada uno de ellos implementan una semántica diferente, pero algunas características similares son compartidas por un grupo de ellos: ej. un request method puede ser safe, idempotent (en-US), o cacheable.

GET

El método GET solicita una representación de un recurso específico. Las peticiones que usan el método GET sólo deben recuperar datos.

Request has body	No
Successful response has body	Yes
Safe	Yes
Idempotent	Yes
Cacheable	Yes
Allowed in HTML forms	Yes

Figura 1.8: GET

HEAD

El método HEAD pide una respuesta idéntica a la de una petición GET, pero sin el cuerpo de la respuesta.

POST

El método POST se utiliza para enviar una entidad a un recurso en específico, causando a menudo un cambio en el estado o efectos secundarios en el servidor.
El tipo de cuerpo de la solicitud se indica mediante el encabezado Content-Type.

Request has body	Yes
Successful response has body	Yes
Safe	No
Idempotent	No
Cacheable	Only if freshness information is included
Allowed in HTML forms	Yes

Figura 1.9: POST

1.5.5 Status

1.5.6 URI - URL

1.5.7 Headers

1.6 Modelo de Objetos de Documento - DOM

1.7 Gestor de contenidos

1.8 REST

1.9 Entorno de desarrollo

nodejs <https://github.com/nodesource/distributions/blob/master/README.md>

Angular: npm install -g @angular/cli

Set-ExecutionPolicy RemoteSigned -Scope CurrentUser get-ExecutionPolicy -list

1.10 Backend

1.10.1 Postman - Thunder client - curl

1.10.2 Frameworks

1.10.3 Java

1.10.4 Spring boot

1.10.5 Spring data

1.10.6 Postgres - Mongo - Elastic Search

1.10.7 CRUD

Entidades - DTOs

Repositorios

Servicios

Controladores

1.11 Frontend

1.11.1 Frameworks

1.11.2 Angular

1.11.3 HTML

1.11.4 CSS

Frameworks CSS

Tailwind CSS

1.11.5 Javascript - ECMAScript

1.11.6 Typescript

1.11.7 CRUD

Entidades - DTOs

Servicios

Componentes

Input - Output

1.11.8 Temas

1.11.9 Menús

1.12 Ramificación GIT

2. Parcial 2

- 2.1 Autenticación
- 2.2 Autorización
- 2.3 JWT
- 2.4 Roles y permisos
 - 2.4.1 Backend - Spring security
 - 2.4.2 Frontend - Interceptors
- 2.5 Transacciones
- 2.6 Validaciones
- 2.7 Reportes
 - 2.7.1 Jasperstudio
- 2.8 Seguridad
 - 2.8.1 Top 10 Owasp
 - 2.8.2 Análisis de Dependencias
 - 2.8.3 Herramientas Pentesting
 - 2.8.4 Supervisión
- 2.9 Publicación
 - 2.9.1 Servidores web
 - 2.9.2 Introducción a Docker
 - 2.9.3 VPS - Servidores dedicados
 - 2.9.4 Despliegue

Bibliography

Books

- [Ser02] Mora Sergio Luján. *Programación de aplicaciones web: historia principios básicos y clientes web*. 1.^a edición. 2. Alicante: Editorial Club Universitario, oct. de 2002. ISBN: 84-8454-206-8 (véanse páginas 5-7).

Online

- [MDN] mozilla.org / MDN Community. *Resources for Developers, by Developers*. URL: <https://developer.mozilla.org/es/> (véanse páginas 8, 10).
- [She] Traductor Don Juan Sheldon. *¿Cuál es la diferencia entre modelo OSI y modelo TCP/IP?* URL: <https://community.fs.com/es/blog/tcpip-vs-osi-whats-the-difference-between-the-two-models.html>. (06.08.2021) (véase página 6).

Articles

Índice alfabético

A

Arquitectura cliente/servidor 7

E

El origen 5

P

Protocolos de internet 6

S

Separación de funciones 8

Sobre la guía 5