

CURSO DE PHP

UNIDAD 2 - INTRODUCCIÓN AL HTTP

Por [Jesús Ruiz-Ayúcar Vázquez](#) / [@chuso](#)

CONCEPTOS

- **Internet:** red global de computadoras.
- **Protocolos:** *idiomas* para comunicar equipos a través de la red.
- **IP:** sistema numérico de identificación de equipos.
- **Dominio:** IP es complejo para los humanos. Solución: dominios.
- **HTTP:** protocolo para *servir* páginas web.
- **URL:** identificador de recursos. i.e. <http://www.google.es>
- **Navegador:** software para cargar y visualizar páginas web.

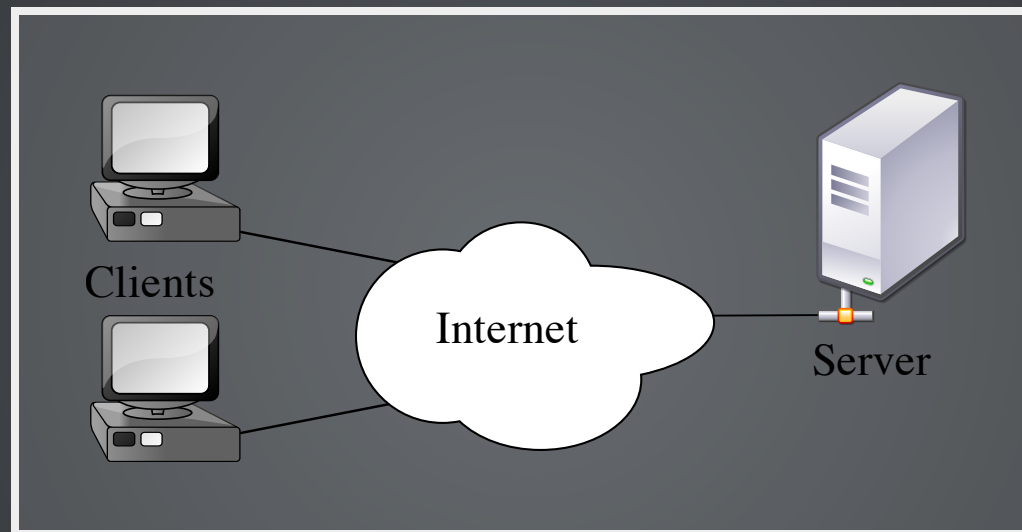
PROCESO DE CARGA DE UNA WEB

1. Introducimos una URL en el navegador, por ejemplo `http://example.com`
2. El navegador solicita la página al equipo en `example.com`
3. El equipo en `example.com` recibe la petición
4. Éste envía la página web (HTML y sus recursos) al navegador
5. Finalmente, el navegador dibuja la página que solicitó.

MODELO CLIENTE-SERVIDOR

Servidor: espera peticiones y envía respuestas

Cliente: envía peticiones y espera respuestas



Antítesis: Modelo p2p (peer to peer).

PROCESO DE CARGA DE UNA WEB (II)

1. En el equipo cliente introducimos una URL en el navegador, por ejemplo `http://example.com`
2. El navegador solicita la página al servidor `example.com`
3. El servidor en `example.com` recibe la petición
4. Éste envía la página web al cliente (navegador)
5. Finalmente, el navegador renderiza la página solicitada.

HTTP

- Significa Hypertext Transfer Protocol: Protocolo de Transferencia de Hipertexto
- Pensado para arquitecturas cliente-servidor
- Es el protocolo con el que se comunican los navegadores (clientes) con los servidores web
- Sin estado. Cada petición es independiente de las anteriores.

HTTP

ALGUNOS MÉTODOS DE PETICIÓN

- GET: Pedir un recurso

```
GET /index.html HTTP/1.1
```

- POST: Enviar datos a un recurso
- HEAD: Solicita información sobre un recurso.

HTTP

RESPUESTAS

Contienen diferentes campos:

1. Código de respuesta
2. Metadatos: información como el tamaño o la fecha
3. Contenido: corresponde al recurso solicitado en sí

Códigos de respuesta:

- 2XX - Éxito. Por ejemplo, 200
- 3XX - Recurso redirigido
- 4XX - Error en el cliente. P.ej. 404, recurso no encontrado
- 5XX - Error en el servidor.

PROCESO DE CARGA DE UNA WEB (III)

1. En el equipo cliente introducimos una URL en el navegador, por ejemplo `http://example.com`
2. El navegador solicita la página al servidor `example.com`

```
GET / HTTP/1.1  
Host: example.com
```

3. El servidor en `example.com` recibe la petición GET
4. Éste envía la respuesta (web) al cliente (navegador)

```
HTTP/1.1 200 OK  
Date: Thu, 23 Jan 2014 23:59:59 GMT  
Content-Type: text/html  
Content-Length: 1221  
  
<html>  
...  
</html>
```

5. Finalmente, el navegador renderiza la página solicitada.

EN RESUMEN

Hemos aprendido:

- Conceptos fundamentales: qué es Internet, un dominio, un protocolo, etc.
- Arquitectura cliente-servidor.
- Protocolo HTTP
- Proceso de carga de una página web

¡Ya estamos listos para hablar de programación!