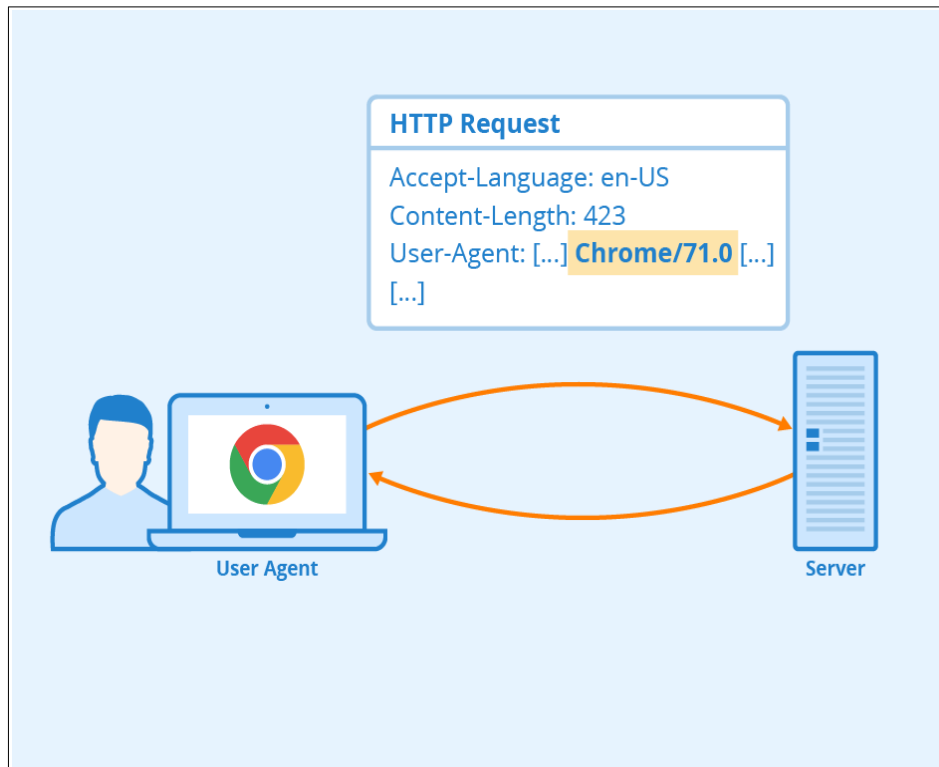


Tarea 2.1

Investigación de los datos de red



Index

Actividad 1.....3

Actividad 2.....4

Actividad 3.....5

 1. Ejercicio 1.....5

 2. Ejercicio 2.....5

 3. Ejercicio 3.....5

 4. Ejercicio 4.....5

Actividad 1

Investiga cosas que se generan en el HEAD y localizar el cliente en uso, sistema operativo, idiomas...

The screenshot shows the Godot 4 download page for Linux. The browser's network inspector is open, displaying a list of requests. The 'Headers' tab is selected, showing the request headers for the 'download-background-t.x.webp' file. The headers include 'Accept-Language: es-ES, es;q=0.5', 'Accept-Encoding: gzip, deflate, br, zstd', 'Cache-Control: no-cache', 'Connection: keep-alive', 'DNT: 1', 'Host: godotengine.org', 'Pragma: no-cache', 'Priority: u=4,l', 'Referer: https://godotengine.org/download/linux/', 'Sec-Fetch-Dest: image', 'Sec-Fetch-Mode: no-cors', 'Sec-Fetch-Site: same-origin', 'Sec-GPC: 1', and 'TE: trailers'. The 'User-Agent' header is visible at the bottom of the list, indicating the browser and operating system used.

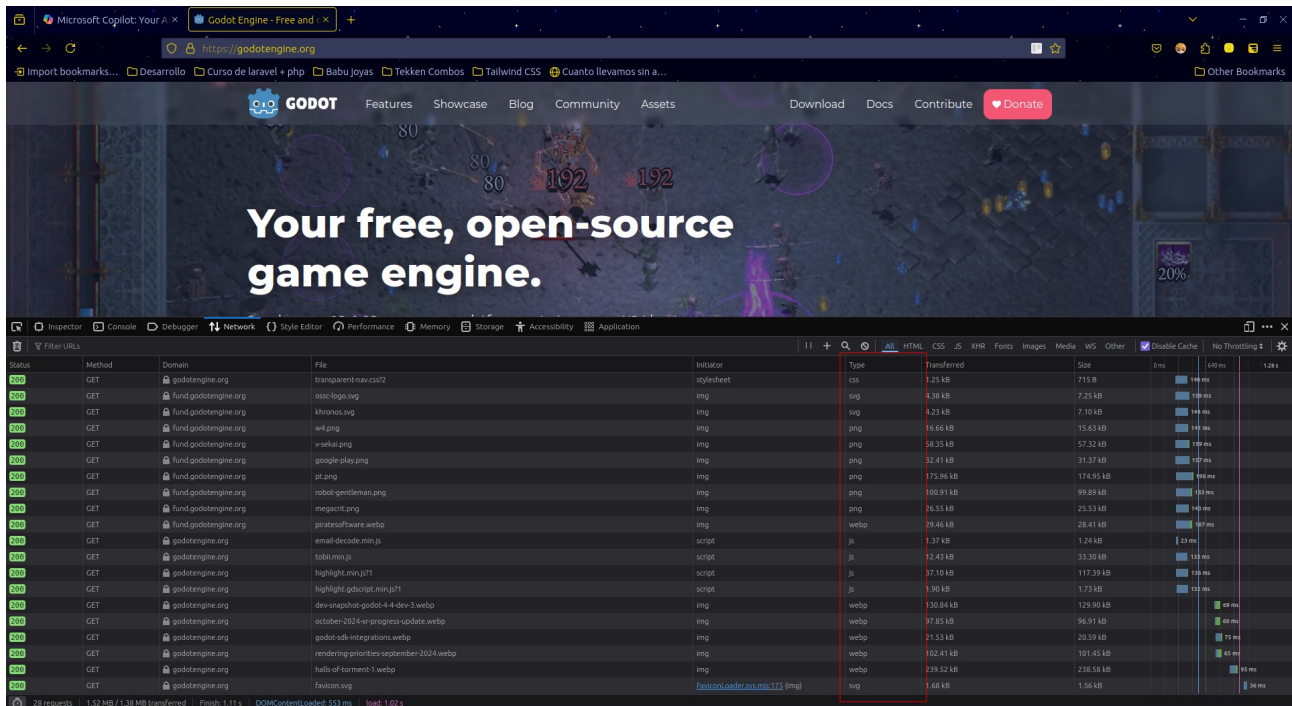
Status	Method	Domain	File	Initiator	Type	Transferred	Size
200	GET	godotengine.org	logo.svg	img	svg	4.04 kB	7.07 kB
200	GET	godotengine.org	logo_dark.svg	img	svg	4.22 kB	7.79 kB
200	GET	godotengine.org	hamburger.svg	img	svg	1.25 kB	664 B
200	GET	godotengine.org	transparent-navi.css?2	stylesheet	css	1.23 kB	715 B
200	GET	godotengine.org	download.css?3	stylesheet	css	2.48 kB	5.92 kB
200	GET	godotengine.org	linux.svg	img	svg	2.01 kB	2.08 kB
200	GET	godotengine.org	itch_logo.svg	img	svg	2.02 kB	2.36 kB
200	GET	godotengine.org	steam_logo.svg	img	svg	1.76 kB	1.53 kB
200	GET	godotengine.org	epic_logo.svg	img	svg	2.86 kB	3.85 kB
200	GET	godotengine.org	android.svg	img	svg	1.32 kB	716 B
200	GET	godotengine.org	macos.svg	img	svg	1.32 kB	632 B
200	GET	godotengine.org	windows.svg	img	svg	1.15 kB	293 B
200	GET	godotengine.org	web.svg	img	svg	1.25 kB	423 B
200	GET	godotengine.org	dl_icon_github.png	img	png	4.76 kB	3.81 kB
200	GET	godotengine.org	cross.svg	img	svg	1.20 kB	462 B
200	GET	godotengine.org	tobii.min.js	script	js	12.43 kB	33.30 kB
200	GET	godotengine.org	highlight.min.js?1	script	js	37.09 kB	117.39 kB
200	GET	godotengine.org	highlight.gdscript.min.js?1	script	js	1.89 kB	1.73 kB
200	GET	godotengine.org	download-background-t.x.webp	img	webp	66.01 kB	65.09 kB
200	GET	godotengine.org	favicon.svg	FaviconLoader.svg.msc175 (img)	svg	1.67 kB	1.56 kB

User-Agent: Es la parte que se encarga de detectar el navegador y sistema operativo del usuario

Accept-Language: Se encarga de pillar el idioma que este usando el cliente de firefox.

Actividad 2

Investiga las cabeceras para determinar los diferentes tipos MIME de los objetos que contiene la página. Busca información acerca de estos tipos para conocer un poco más sobre ellos.



The screenshot shows the Godot Engine website in a browser. The Network Inspector is open, displaying a list of resources loaded from the website. The 'Type' column is highlighted, showing various MIME types. A red box highlights the 'All' tab in the Network Inspector, and another red box highlights the 'Type' column header.

Status	Method	Domain	File	Initiator	Type	Transferred	Size	Time	Size (KB)	Time (ms)
200	GET	godotengine.org	transparent-nau.css?2	stylesheet	css	1.25 kB	715 B	100 ms	1.25	100
200	GET	fund.godotengine.org	asset-logs.org	img	img	4.38 kB	7.25 kB	100 ms	4.38	100
200	GET	fund.godotengine.org	khronos.org	img	img	4.23 kB	7.10 kB	100 ms	4.23	100
200	GET	fund.godotengine.org	we4.png	img	img	16.66 kB	15.63 kB	100 ms	16.66	100
200	GET	fund.godotengine.org	v-sekat.png	img	img	58.35 kB	57.32 kB	100 ms	58.35	100
200	GET	fund.godotengine.org	google-play.png	img	img	32.41 kB	31.37 kB	100 ms	32.41	100
200	GET	fund.godotengine.org	at.png	img	img	175.96 kB	174.95 kB	100 ms	175.96	100
200	GET	fund.godotengine.org	robot-gentleman.png	img	img	100.91 kB	99.89 kB	100 ms	100.91	100
200	GET	fund.godotengine.org	mergacnt.png	img	img	26.55 kB	25.53 kB	100 ms	26.55	100
200	GET	fund.godotengine.org	paratsoftware.webp	img	webp	29.46 kB	28.41 kB	100 ms	29.46	100
200	GET	godotengine.org	email-decode.min.js	script	js	1.37 kB	1.24 kB	100 ms	1.37	100
200	GET	godotengine.org	tbl.min.js	script	js	12.43 kB	11.30 kB	100 ms	12.43	100
200	GET	godotengine.org	highlight.min.js?71	script	js	37.10 kB	117.19 kB	100 ms	37.10	100
200	GET	godotengine.org	highlight.gdscript.min.js?71	script	js	1.90 kB	1.73 kB	100 ms	1.90	100
200	GET	godotengine.org	dev-snapshot-godot-4.4-dev-3.webp	img	webp	150.84 kB	129.90 kB	100 ms	150.84	100
200	GET	godotengine.org	scotcher-2024-er-progress-update.webp	img	webp	37.85 kB	36.91 kB	100 ms	37.85	100
200	GET	godotengine.org	godot-v4-integrations.webp	img	webp	21.53 kB	20.59 kB	100 ms	21.53	100
200	GET	godotengine.org	rendering-providers-splinter-2024.webp	img	webp	102.41 kB	101.45 kB	100 ms	102.41	100
200	GET	godotengine.org	halls-of-foam-1.webp	img	webp	238.52 kB	238.18 kB	100 ms	238.52	100
200	GET	godotengine.org	favicon.png	img	img	1.68 kB	1.56 kB	100 ms	1.68	100

Mirando, vi que el MIME (*Multipurpose Internet Mail Extensions*) es un interpretador o algo así de la herramienta de inspección que se dedica a interpretar los archivos de la web.

Se ve reflejado en el type del archivo en la herramienta de inspección.

(html, json y cualquier archivo que se use :x).

Actividad 3

Contesta a las siguientes preguntas sobre los códigos de estado.

1. ¿Qué código de estado HTTP devolverá una operación que devuelve la lista de usuarios conectados cuando no haya ninguno? ¿Y qué información devolverá en la respuesta?

Investigando, por lo visto debería devolver principalmente el código 204.

Parece que este código devuelve que, la solicitud al servidor ha llegado con éxito, pero que no puede devolverle nada, la razón depende, en esta ocasión, cuadraría bien que es por no tener usuarios, pues la solicitud llegaría pero no se puede devolver nada.

2. ¿Qué código de estado HTTP debe devolver una operación que registra un nuevo producto en la base de datos? ¿Debe devolver algo como respuesta?

En un principio se devuelve el código 201, mirando parece que significa que la consulta o la petición como tal a llegado donde tenía que llegar,

(Es rollo la petición 200 pero para verificar que se haya creado una nueva cosa, el propio código se dice created XD).

No es necesario, pero se suele hacer para que el usuario final tenga un feedback de que lo que ha subido, efectivamente se haya subido.

3. ¿Qué código de estado HTTP y respuesta devolverá una operación que utiliza el método HTTP DELETE?

En un principio, un 200 indicando que la petición se ha hecho.

(Aunque mirando tmbn me ha salido que un código 204 o 404, el 204 es en caso de que se pueda eliminar la cosa pero no te devuelva nada, y el 404 por si no se puede encontrar la cosa :x)

4. ¿Qué código de respuesta HTTP devolverá una operación que sirve para conocer la información de un producto determinado? ¿Y si no lo encuentra?

Mirando, en un principio debería ser código 200 devolviendo la petición del objeto correctamente.

He estado testeando, y sin algo a mano, he tanteado con tonterías, dejo aquí dos casos de uno, un servidor de laravel que tengo para mostrar la data de un usuario y uno de amazon que vi más limpio para una imagen :x

