

TECNOLOGÍAS Y APLICACIONES EN INTERNET

NOMBRE DEL ALUMNO:

Isaac Brandon Martinez Ramirez

MATRICULA:

22SIC008

FECHA:

01/FEBRERO/2025

1ER PARCIAL

INGENIERÍA EN SISTEMAS COMPUTACIONALES

Instrucciones: Coloca la respuesta en la pregunta correcta:

- Es un esquema de cómo interactúan entre sí los distintos componentes de tu aplicación web: **Arquitectura web**
- Son aquellos que no ejecutan demasiadas labores de procesamiento para la ejecución de la aplicación misma: **Clientes livianos**
- Brindan información a los usuarios, generalmente estática o con pocas actualizaciones: **Aplicaciones informativas**
- Permiten la interacción con los usuarios a través de formularios, comentarios, búsquedas, etc.: **Aplicaciones interactivas**
- Permiten realizar transacciones como compras, reservas, o pagos en línea: **Aplicaciones transaccionales**
- Proveen servicios específicos, como herramientas de productividad o gestión: **Aplicaciones funcionales**
- Contienen contenido fijo que no cambia según la interacción del usuario: **Aplicaciones estáticas**
- El contenido cambia de acuerdo con las interacciones del usuario o consultas al servidor: **Aplicaciones dinámicas**
- La navegación ocurre en una sola página cargando solo los elementos necesarios, mejorando la experiencia del usuario: **SPA - Single Page Application**
- Combinan características de aplicaciones web y móviles, permitiendo uso offline y notificaciones: **PWA - Progressive Web Applications**
- Diseñadas para vender productos o servicios: **Aplicaciones comerciales**
- Ofrecen contenido y herramientas para el aprendizaje en línea: **Aplicaciones educativas**
- Proveen servicios relacionados con ocio, como juegos, música o streaming: **Aplicaciones de entretenimiento**
- Difunden noticias, artículos o contenido multimedia: **Aplicaciones informativas**
- Destinadas a facilitar operaciones entre empresas: **B2B**
- Diseñadas para vender productos o servicios directamente al consumidor final: **B2C**
- Conectan a usuarios para transacciones directas **C2C**
- Enfocadas principalmente en la experiencia del usuario **Aplicaciones frontend**
- Ejecutan funciones complejas en el servidor **Aplicaciones Backend**
- Combinan experiencia de usuario y lógica de negocio. **Aplicaciones Full-stack**

21. Framework de desarrollo de aplicaciones J2EE: **Fundeweb**

22. patrón de diseño arquitectónico que separa una aplicación en tres componentes principales: **Modelo -- Vista -- Controlador**

23. Patrón de diseño de software que asegura que una clase tenga una única instancia durante la ejecución de una aplicación: **Modelo singleton**

24. Patrón de diseño creacional que proporciona una interfaz para crear familias de objetos relacionados o dependientes, sin especificar las clases concretas de esos objetos: **Modelo factoría abstracta**

25. Patrón de diseño estructural que actúa como un puente entre dos interfaces incompatibles: **Modelo adapter**

26. Patrón de diseño de comportamiento que define una relación uno-a-muchos entre objetos: **Modelo observer**

27. Patrón de diseño arquitectónico ampliamente utilizado en el desarrollo de aplicaciones, especialmente aquellas con interfaces de usuario modernas y complejas: **Modelo vista -- Vista modelo**

28. Patrón de arquitectura utilizado principalmente en el desarrollo de interfaces de usuario, especialmente en aplicaciones con React, para gestionar el flujo de datos unidireccional de manera estructurada: **Modelo flux**

29. Patrón de arquitectura utilizado principalmente en el desarrollo de aplicaciones móviles, particularmente en iOS: **Modelo viper**

Instrucciones: Coloca el nombre a cada símbolo.

30.

