

Entorno – Cliente: Unidad 1

El funcionamiento de internet se basa en que un usuario solicita información a internet, este a su vez a un servidor web, que le envía la información de nuevo a internet y este a el usuario.

En la relación cliente servidor existen diferentes modelos de diseño(C/S, 2P2), usos (Email, web), arquitecturas(2-3-n capas) y características(cliente o servidores).

Un protocolo permite la transmisión de información entre 2 o mas entidades. HTTP es el mas común y permite leer la información, entre cliente y servidor.

Existen 2 tipos de webs: dinámica(Aplicación web) y estática(HTML y CSS).

Existen numeroso navegadores, los mas usados son Chrome, Edge y Mozilla.

La Webview(Android) o UIWebView(iOs) permite visualizar paginas en dispositivos móviles.

Existen numeroso lenguajes del lado del cliente, los mas famosos son HTML, CSS, XML Y JavaScript(El mas usado).

El entorno del desarrollador web debe de tener un servidor, un navegador, un IDE, un sistema de control de versiones(GIT, Subversion) y un sistema de gestión de equipo.

El navegador tiene como fin el testear y desarrollar el programa.

El IDE, debe de tener resaltado de código o sintaxis, atajos de escritura, revisión de errores y perspectiva del proyecto y código. Además existen IDE online como CodePen o Google Cloud Shell.

Existen diferentes tipos de Cloud Computing, los cuales son: On-Premises, IaaS, PaaS y SaaS.