



DESARROLLO WEB EN ENTORNO CLIENTE

UD1 - SELECCIÓN DE ARQUITECTURAS Y HERRAMIENTAS DE PROGRAMACIÓN

CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR EN DESARROLLO DE
APLICACIONES WEB

I.E.S. HERMENEGILDO LANZ – 2022/2023

PROFESORA: VANESA ESPÍN

vespin@ieshlanz.es

Resultados de Aprendizaje y Criterios de Evaluación

RA1. Selecciona las arquitecturas y tecnologías de programación sobre clientes Web, identificando y analizando las capacidades y características de cada una

CRITERIOS de evaluación del RA1	%UD	%Curso
a) Se han caracterizado y diferenciado los modelos de ejecución de código en el servidor y en el cliente Web.	15%	5%
b) Se han identificado las capacidades y mecanismos de ejecución de código de los navegadores Web.	15%	
c) Se han identificado y caracterizado los principales lenguajes relacionados con la programación de clientes Web.	15%	
d) Se han reconocido las particularidades de la programación de guiones y sus ventajas y desventajas sobre la programación tradicional.	15%	
e) Se han verificado los mecanismos de integración de los lenguajes de marcas con los lenguajes de programación de clientes Web.	20%	
f) Se han reconocido y evaluado las herramientas de programación sobre clientes Web.	20%	

Objetivos Didácticos de la unidad 1

1. Diferenciar los lenguajes y la distribución de la lógica entre back-end y front-end
2. Conocer las características de los lenguajes de script y framework más usados
3. Aprender a integrar JavaScript en el código HTML
4. Entender las posibilidades de un lenguaje de programación en entorno cliente

Índice

Introducción

Front-end y Back-end

Lenguajes de programación en entorno cliente

Características de los lenguajes de script

Versiones de Javascript

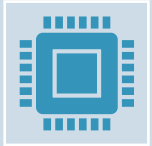
Integración de Javascript dentro de HTML

Herramientas de programación en Javascript

Posibilidades con Javascript

Comunicación de Javascript con el exterior

Introducción



El W3C es un consorcio que desarrolla estándares para que Internet funcione a largo plazo. www.w3c.es



Profesión desarrollador web muy demandada → Auge de la computación en la nube vs computación *on-premises* (ejemplo AWS).



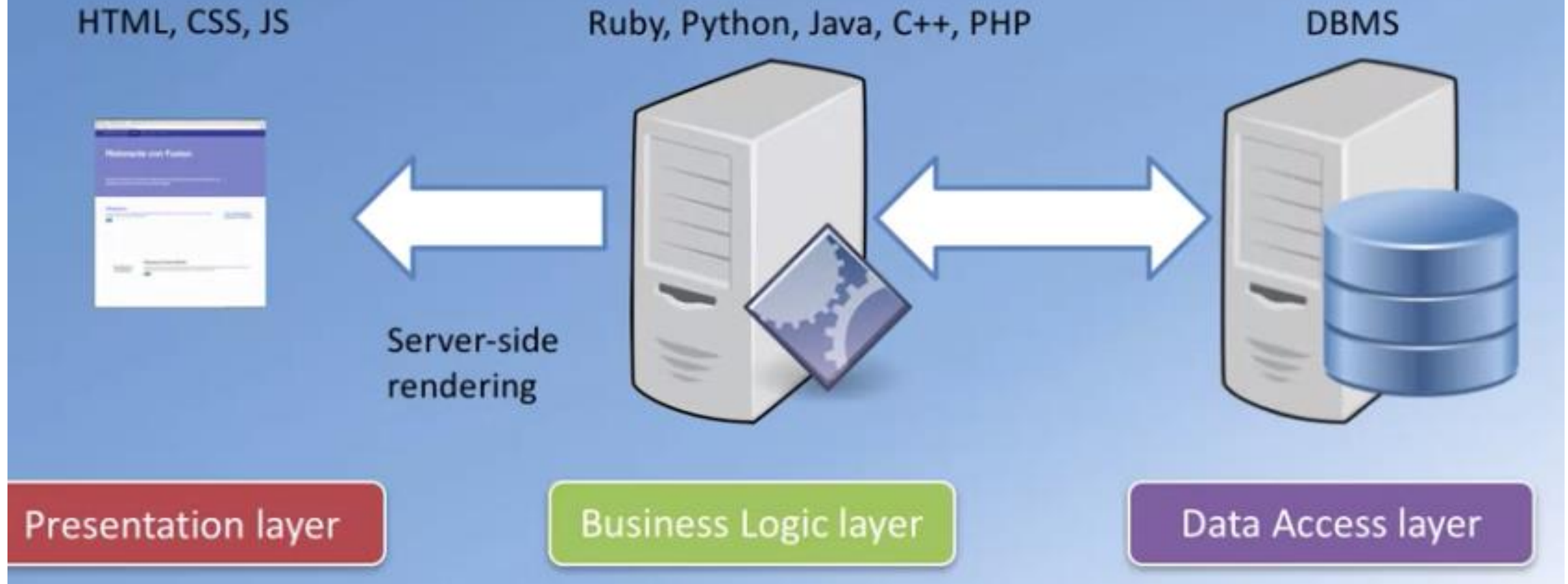
Desarrollador web. Varias especializaciones:

- Diseñador
- Desarrollador en cliente
- Desarrollador en servidor
- Expertos en usabilidad
- Arquitectos de datos...

Aplicaciones Web

1. Aplicaciones para ser ejecutadas en Navegadores (Browsers)
2. Tecnologías de una app web. Generalmente ambas:
 - En lado **cliente** → código accesible al usuario. El centro es HTML. Código interpretado por el navegador.
 - En lado **servidor** → código queda oculto. Código interpretado por el servidor web.
3. Arquitectura de 3 niveles:
 - Capa de **presentación** (o del cliente, o de navegador). Relacionada con el front-end. HTML, CSS, JavaScript
 - Capa **lógica** (o de servidor, o de aplicación). PHP, ASP, Python, Java, C, Swift (e incluso puede ser JavaScript gracias a tecnologías como *node.js*)
 - Capa de **datos** (o de negocio). SGBD, archivos multimedia, etc.

Traditional Web Development



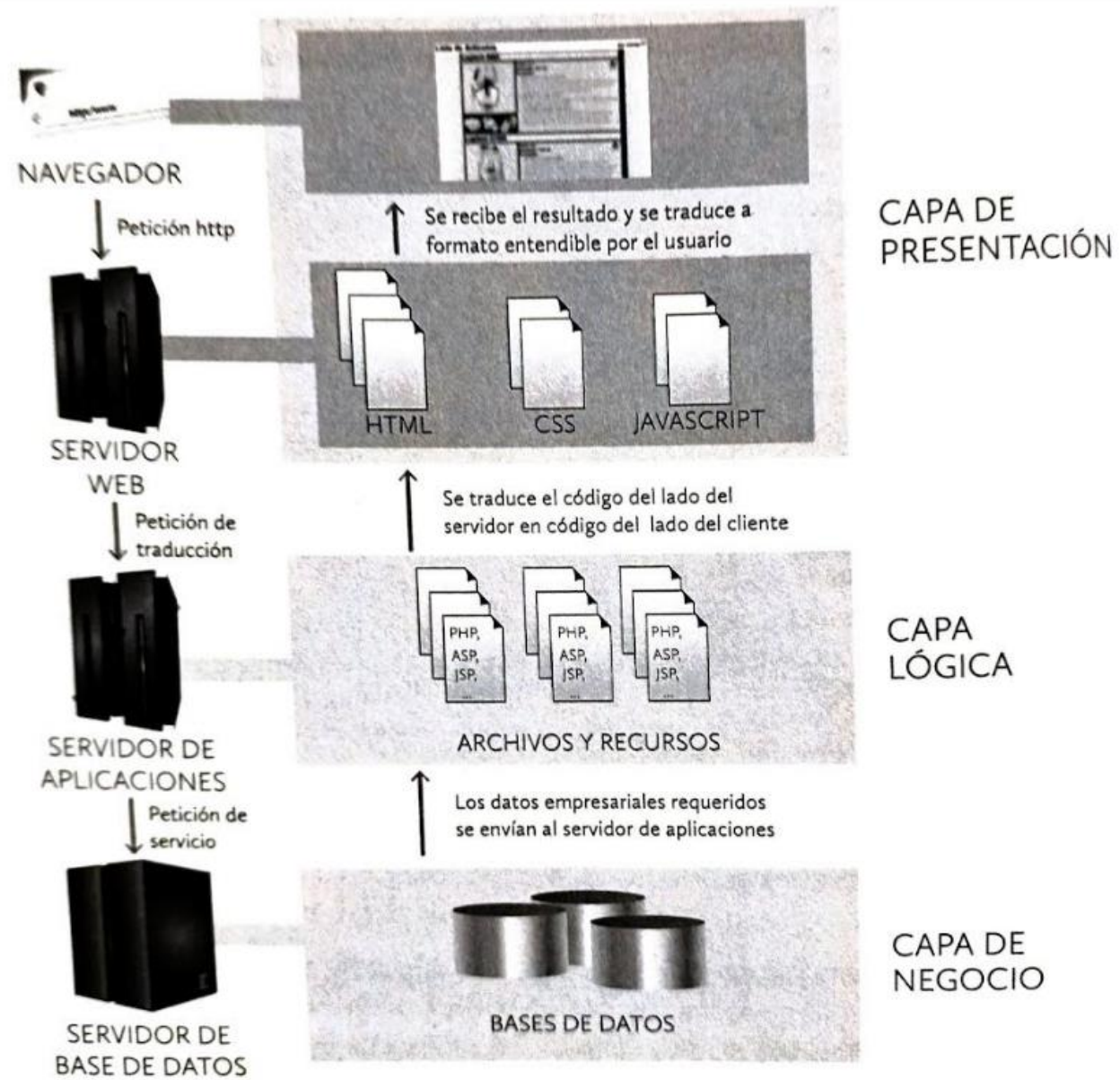
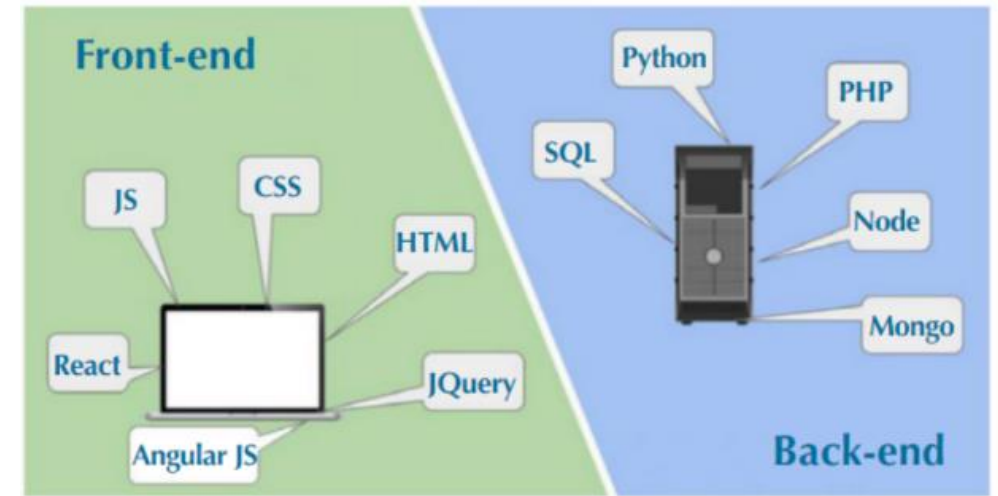


Figura 1.2: Funcionamiento de las 3 capas

Front-end y back-end

- Término derivado del modelo cliente-servidor.
- **Back-end** → parte no visible desde la web (como bases de datos o scripts de servidor)
- **Front-end** → parte visible (hojas de estilo, HTML, scripts de cliente).



Front End

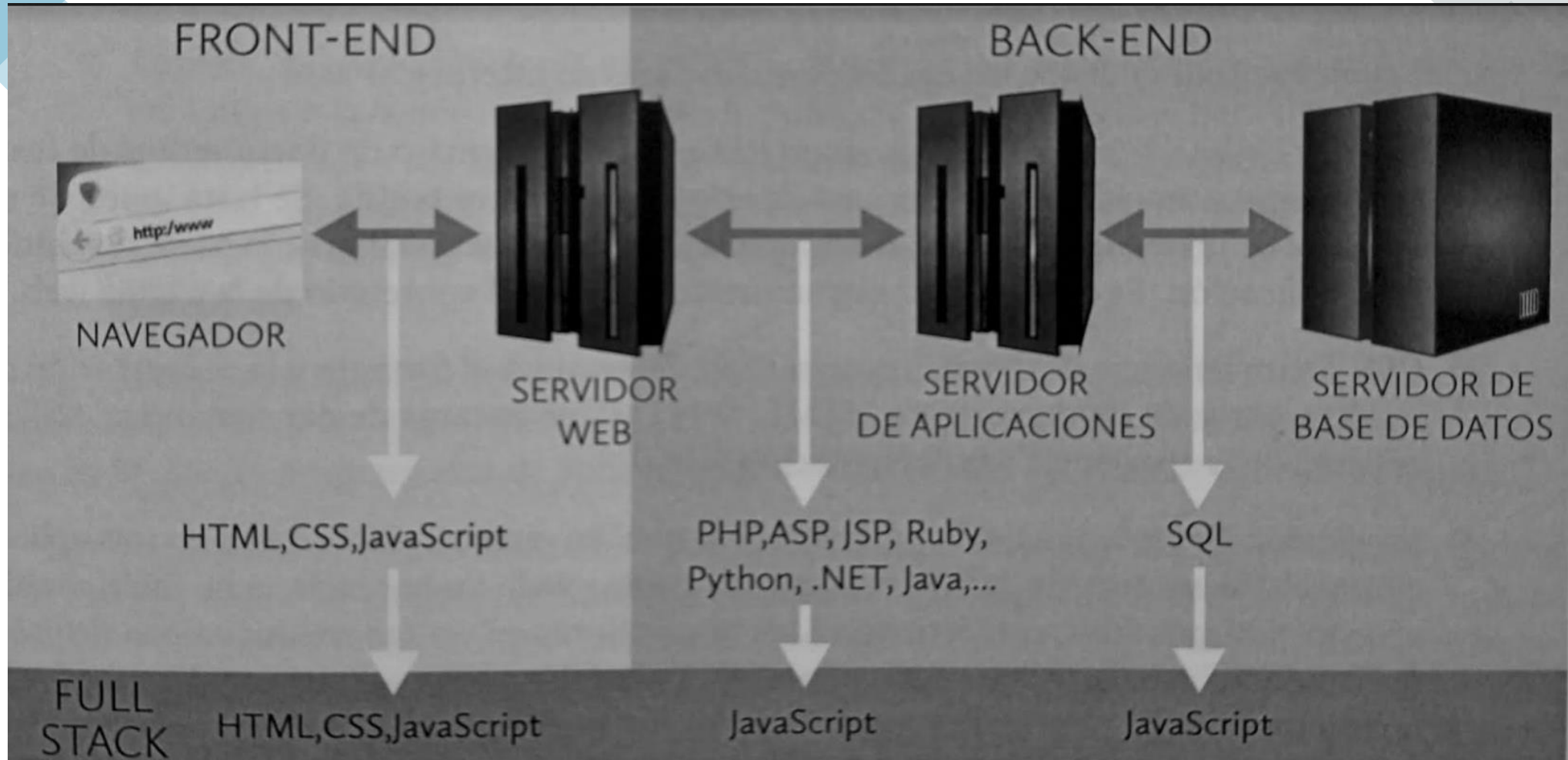
- Markup and web languages such as HTML, CSS and Javascript
- Asynchronous requests and Ajax
- Specialized web editing software
- Image editing
- Accessibility
- Cross-browser issues
- Search engine optimisation



Back End

- Programming and scripting such as Python, Ruby and/or Perl
- Server architecture
- Database administration
- Scalability
- Security
- Data transformation
- Backup

Funcionamiento Front-end Back-end



[Full stack development](#) → uso de javascript en todas las capas. Mitiga el problema de los programadores de tener que especializarse en front-end o back-end

Mecanismo de ejecución de código en Navegadores Web

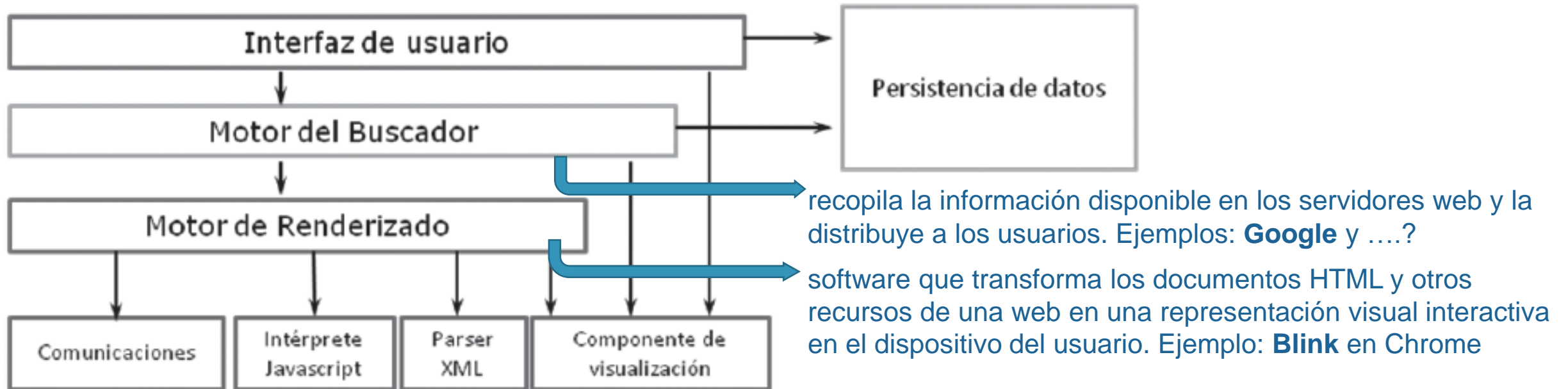


Figura 1.2. *Arquitectura de referencia de un navegador web*

Lenguajes de programación en entorno cliente

- **HTML**. Es en realidad, un lenguaje de marcas. Definirá el contenido del documento. El navegador leerá e interpretará este contenido, junto con las etiquetas (Parser XML) y lo mostrará al cliente (Componente de visualización). VENTAJA: el contenido debe verse igual en los diferentes navegadores. Versión actual: HTML5.
- **CSS**. Lenguaje de diseño gráfico que define la presentación del documento para hacer que la web sea atractiva al usuario. Se dedica al aspecto de la web. Actual: CSS3
- **Javascript**. Agrega contenido dinámico a las páginas. Es considerado un lenguaje de programación. Usado principalmente en front-end pero también en back-end.

Actualmente, las empresas no programan directamente sobre JavaScript, sino sobre un **framework** de este.

JavaScript



- Lenguaje de programación **interpretado (ya que es un script)**
- Se utiliza en el lado del **cliente**, es decir, se ejecuta en el navegador web, lo que permite mejoras en la interfaz de usuario.
- Es **orientado a objetos**, aunque algo diferente de la orientación a objetos tradicional.
- Es de **tipado dinámico**. Una misma variable puede tener valores de diferentes tipos a lo largo de su vida.
- Permite programar **comportamiento** de las páginas web.
- Podemos escribir código JavaScript en nuestro documento HTML o en documentos aparte y llamarlos desde la cabecera HTML.
- Existen **APIs JavaScript** consideradas estándar por el W3C:
 - ❑ Introducción a las APIs en JavaScript:
https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn/JavaScript/Client-side_web_APIs/Introduction
 - ❑ APIs estándar: <https://www.w3.org/standards/webdesign/script>

Framework web

Conjunto de **herramientas, estilos y librerías** dispuestas a través de una estructura o esqueleto base, para el desarrollo de aplicaciones web más escalables y sencillas de mantener.

Ventajas de los frameworks web

1. **Documentación y comunidad.**
2. **Reutilización del código.** Su modularidad permite hacer múltiples proyectos con el mismo código.
3. **Disminución de errores.**
4. **Arquitectura y metodología.** La mayoría de frameworks web del mercado usan arquitecturas y metodologías actuales.
5. **Plantillas web.** Las plantillas facilitan mucho el trabajo. Ejemplo: [Bootstrap](#).
6. **Seguridad web.** Suelen contar con medidas de seguridad para proteger nuestros datos y los de nuestros clientes.
7. **Posicionamiento en motores de búsqueda.** El posicionamiento web SEO ya implementado en su estructura y código para poder lograrlo más fácilmente.
8. **Ofertas de empleo.** Muchas posibilidades de encontrar un trabajo más fácilmente y con un sueldo mayor.

Frameworks más usados de Javascript



Angular



React



Vue

ReactJS (<https://reactjs.org>). Creado por Facebook.

- Librería Javascript
- Orientado a componentes que gestionan su propio estado y que al agruparse permiten crear interfaces.
- Utiliza un DOM virtual que se mapean al DOM del navegador

Angular (<https://angular.io>). Creado por Google.

- Ha dejado de ser librería y es una plataforma de desarrollo.
- Curva de aprendizaje pronunciada.
- Actualmente se programa en TypeScript (superconjunto de JavaScript creado por Microsoft) y que usa el patrón *reactivo* RxJS.

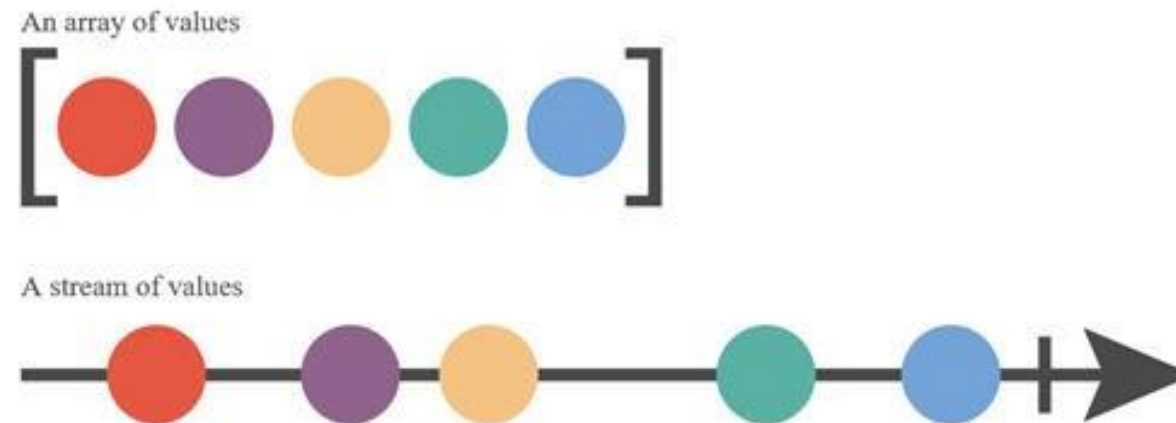
Vue.js (<https://vuejs.org>).

- Trata de aprovechar las ventajas de los dos anteriores.
- Mejora curva de aprendizaje
- Utiliza la técnica de DOM virtual por sus ventajas

Programación reactiva.

Idea general:

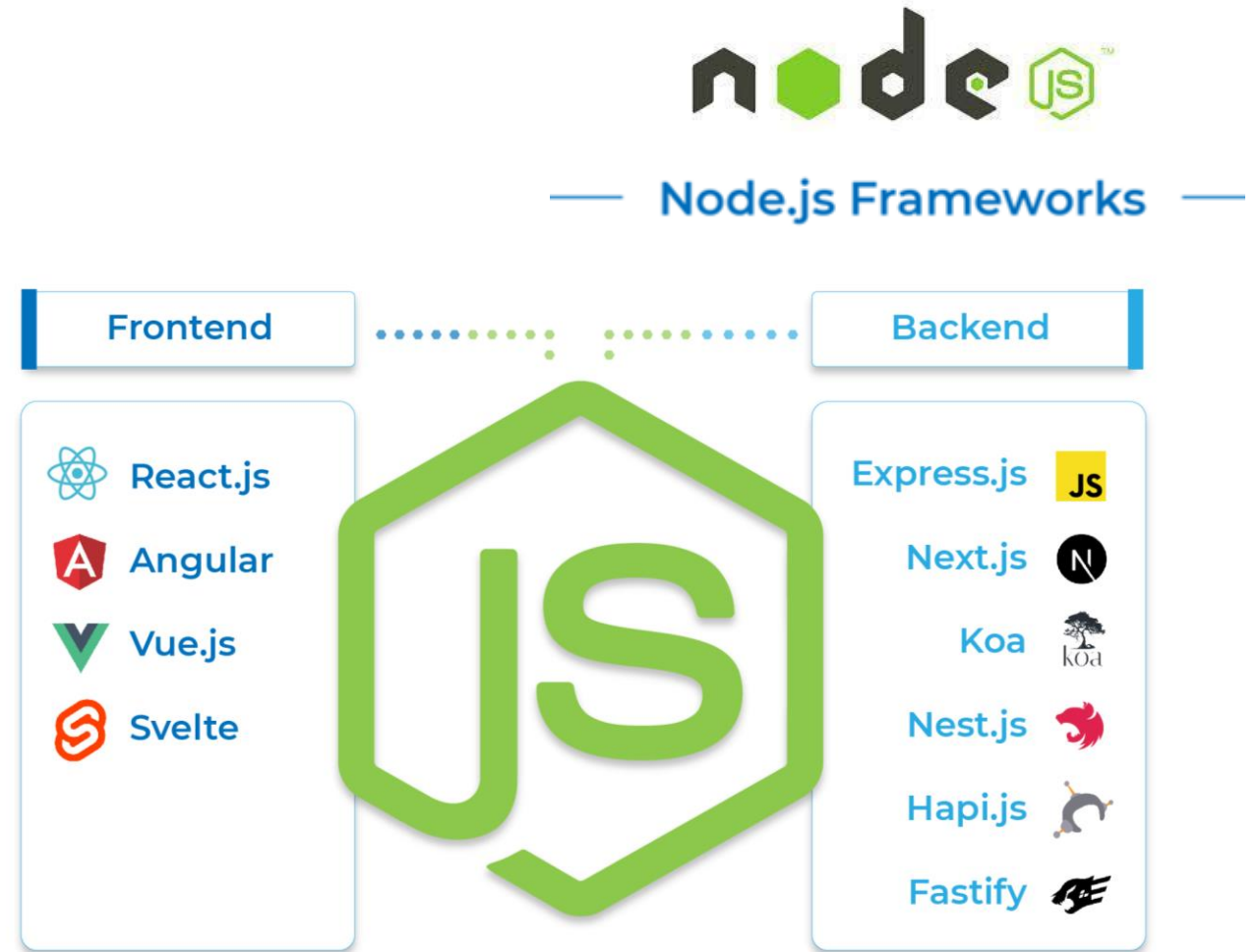
- **Programación clásica:** yo pido los datos al servidor, a un sensor, a la base de datos, etc
- **Programación reactiva:** el software se actualiza solo cuando las fuentes de datos de las que dependen se modifican. *“cada vez que haya un cambio infórmame”...*



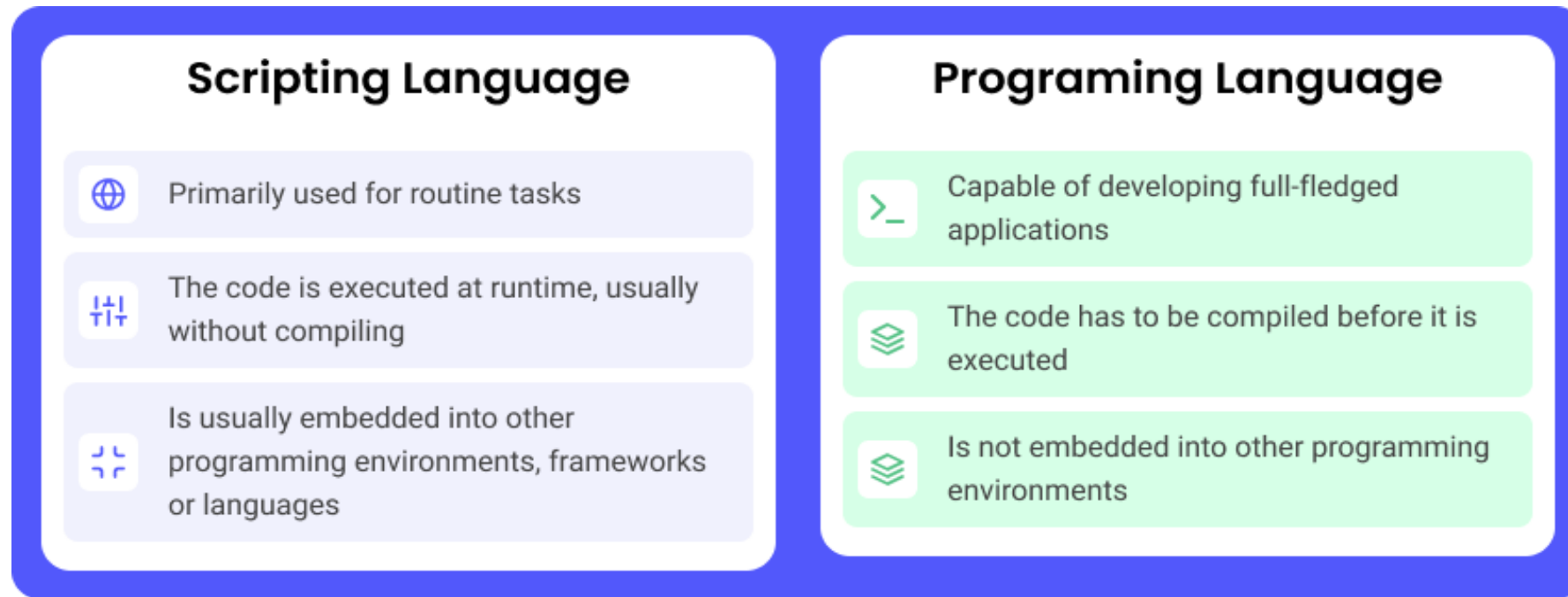
Otros frameworks

Node.js

es un entorno en tiempo de ejecución multiplataforma, de código abierto, para la *capa del servidor*, basado en JavaScript, asíncrono, con E/S de datos en una arquitectura orientada a eventos y basado en el motor V8 de Google



Lenguajes de Script vs Lenguajes de Programación



Algunos lenguajes de programación son: Java, C, C++, Swift, Pascal, etc.

Algunos lenguajes de scripting son: JavaScript, Shell, Perl, PHP, Python, Ruby, etc.

ACTIVIDAD

¿CUALES CONSIDERAS QUE SON LAS VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LOS LENGUAJES DE SCRIPTING VS LOS LENGUAJES DE PROGRAMACION TRADICIONAL?

Versiones de Javascript

JavaScript was invented by Brendan Eich in 1995, and became an ECMA standard in 1997.

ECMAScript is the official name of the language.

ECMAScript versions have been abbreviated to ES1, ES2, ES3, ES5, and ES6.

Since 2016 new versions are named by year (ECMAScript 2016 / 2017 / 2018).

ECMA Script versions

ES1	Jun 1997		ES6	ES2015
ES2	Jun 1998		ES7	ES2016
ES3	Dec 1999		ES8	ES2017
ES5	Dec 2009		ES9	ES2018
ES5.1	Jun 2011		ES10	ES2019
			ES11	ES2020
			ES.Next	

Integración de Javascript dentro de HTML

2 Opciones

1. Integrar el código JavaScript dentro de los archivos HTML.
2. Tener separado del HTML el código JavaScript en archivos con extensión js.



Figura 1.2

Código JavaScript dentro y fuera de un archivo HTML.



Lo más limpio y eficaz es tener el código JavaScript fuera de los archivos HTML por las ventajas que ofrece.

Opción 1 integrar código en el HTML

Detalle del archivo *index.html*:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<title>Myfpschool</title>
<head>
<script>
  function diAlgo()
  {
    alert("Hola");
  }
</script>
</head>
<body>

<script>
diAlgo();
</script>

</body>
</html>
```

Opción 2 – incluir llamada al archivo .js

Contenido del archivo *index.html*:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<title>Myfpschool</title>
<head>
<script src="script.js"></script>
</head>
<body>
</body>
</html>
```

A continuación, se muestra el contenido del archivo *script.js*:

```
function diAlgo()
{
    alert("hola");
}
diAlgo();
```

Herramientas de programación Javascript

- **Editores de texto** sencillos como Notepad.
- Herramientas **online**. Ejemplos.
 - ✓ Coding Ground de Tutorials Point
https://www.tutorialspoint.com/online_javascript_editor.php
 - ✓ Codepen io. <https://codepen.io/> → vista con HTML y CSS

- **IDE's y Sistemas de Control de Versiones**. Ejemplos:



- ✓ Visual Studio Code de Microsoft. <https://code.visualstudio.com/>



- ✓ Atom: <https://atom.io/>



- ✓ Sublime Text: <https://www.sublimetext.com/>

Los 3 cuentan con integración en Github para el control de versiones



Posibilidades con Javascript

Modificación del contenido de una página web

Cambio de atributos de objetos HTML

Cambio del estilo CSS

Ejemplos para
practicar

Modificación del contenido de una página web

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<body>

<h1>Modificando el código HTML</h1>

<p id="prueba">Modificando el contenido.</p>

<button type="button"
onclick="document.getElementById('prueba').innerHTML = 'CAMBIANDO el
contenido!'">
¡Dale!</button>

</body>
</html>
```

¿Qué realiza el código javascript?

Modificando el código HTML

Modificando el contenido.

¡Dale!

Cambiar atributos de Objetos HTML

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<body>

<h1>Cambio de imágenes con JavaScript</h1>



<p>Haz click sobre las letras para cambiarlas.</p>

<script>
function cambiaPic() {
    var image = document.getElementById( 'myFPImage' );
    if (image.src.match("green")) {
        image.src = "http://myfpschool.com/wp-content/uploads/2016/06/my-
        black.jpeg";
    } else {
        image.src = "http://myfpschool.com/wp-content/uploads/2016/06/my-
        green.jpeg";
    }
}
</script>

</body>
</html>
```

¿Qué realiza el código javascript?



AHORA Cambia el código para que use tus propias imágenes

Cambiar el estilo CSS

Aprende JavaScript con MyFPSchool!

¡Dale!

Figura 1.7

Aspecto de la página antes de pulsar el botón.

Aprende JavaScript con MyFPSchool!

¡Dale!

Figura 1.8

Aspecto de la página después de pulsar el botón.

¿Qué código javascript puedo usar?

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<body>
<p id="mytxt">Aprende JavaScript con MyFPSchool!</p>
<button type="button" onclick="myFunction()">¡Dale!</button>
<script>
function myFunction() {
    var x = document.getElementById("mytxt");
    x.style.fontSize = "25px";
    x.style.color = "red";
}
</script>
</body>
</html>
```

Comunicación de Javascript con el exterior

1. Escribir en la consola del navegador
2. Escribir en un elemento con innerHTML
3. Generar código HTML con document.write
4. Mensajes de alerta con window.alert

```
<script>  
    console.log("Síntesis, ejemplo de consola");  
</script>
```

```
<p id="parrafito"></p>  
<script>  
document.getElementById("parrafito").innerHTML = 5 + 6;  
</script>
```

```
<script>  
    document.write("<h2>Buenos días</h2>");  
</script>
```

```
<script>  
    window.alert("BUENAS NOCHES");  
</script>
```


Ejercicios Propuestos Libro Síntesis

Diapositiva 26

1. Crea un segundo botón para el ejemplo del apartado 1.6.1 que modifique el título “Modificando el contenido”.
2. Elabora una secuencia de imágenes con al menos 4 fotogramas. Según el usuario vaya haciendo clic sobre las imágenes, la secuencia se irá reproduciendo.
3. Realiza un test de 7 preguntas donde cada pregunta tenga dos botones (verdadero y falso). Dependiendo de si el usuario hace clic en verdadero o en falso la frase se pone verde (acierto) o roja (error).
4. Desarrolla una página web en la que al pulsar un botón se genere un mensaje por consola.
5. Diseña una web con tres botones para que al pulsarlos se genere un mensaje de bienvenida en ruso, español e inglés en la misma página. El mensaje irá en un párrafo (etiqueta <p>). Se pide que los mensajes tengan un color diferente dependiendo del idioma.
6. Modifica el código anterior para que los mensajes de bienvenida se generen con alertas.
7. Cambia el código anterior para que los mensajes de bienvenida se generen en consola.
8. Transforma el código anterior para que los mensajes de bienvenida se generen con el método write().

The background features a series of concentric circles in shades of red, creating a tunnel-like effect. In the center, the words "The End" are written in a large, white, cursive script font with a black drop shadow.

The End

Ponemos fecha al examen