

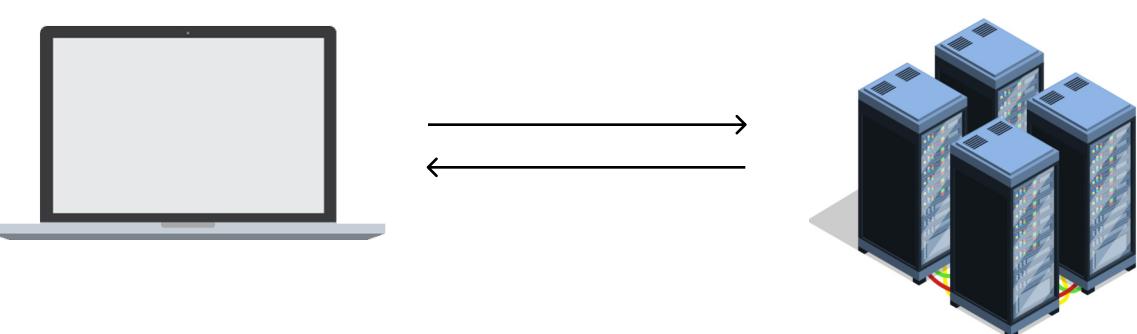
Funcionamiento web

Paso 1. Los navegadores

Existen distintos tipos de navegadores



Los navegadores sirven para “*salir de nuestra computadora y conectarnos a otra*”. AKA:
Conectarse a internet

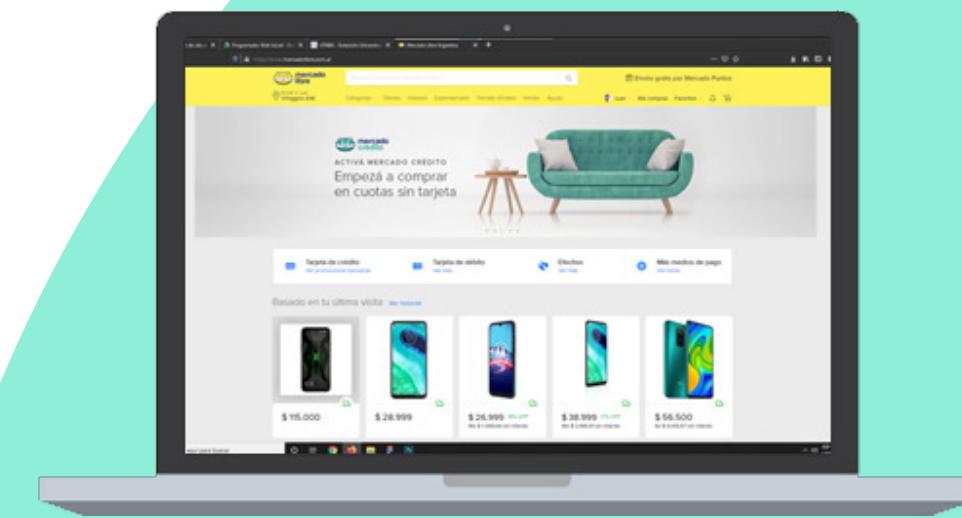
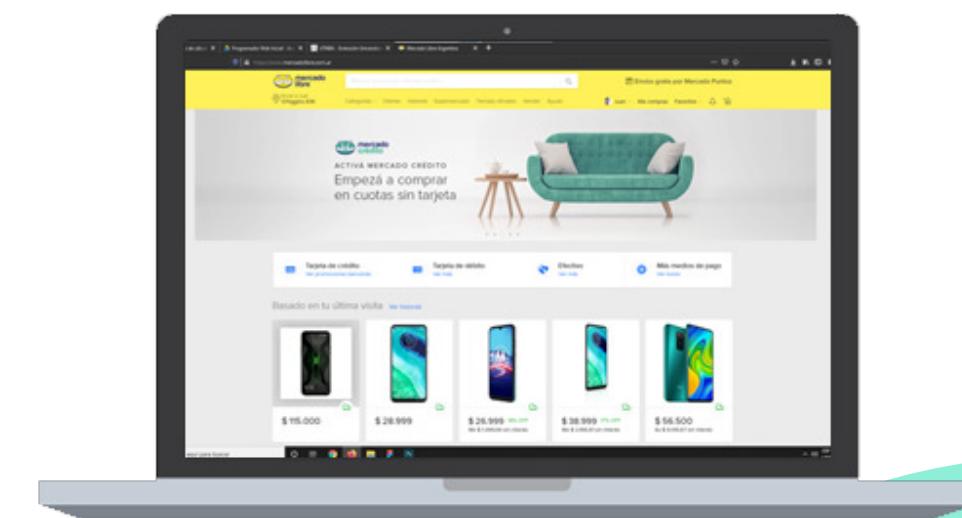


Los navegadores saben leer **solo** 3 lenguajes

- HTML
- CSS
- JavaScript



Partimos de un archivo html, css, js, el navegador lo interpreta y nos lo convierte en una web estética y funcional.



Paso 2. Internet

Ya sabemos que un navegador lee código y lo convierte en una web, pero....
¿Dónde están alojadas las webs?

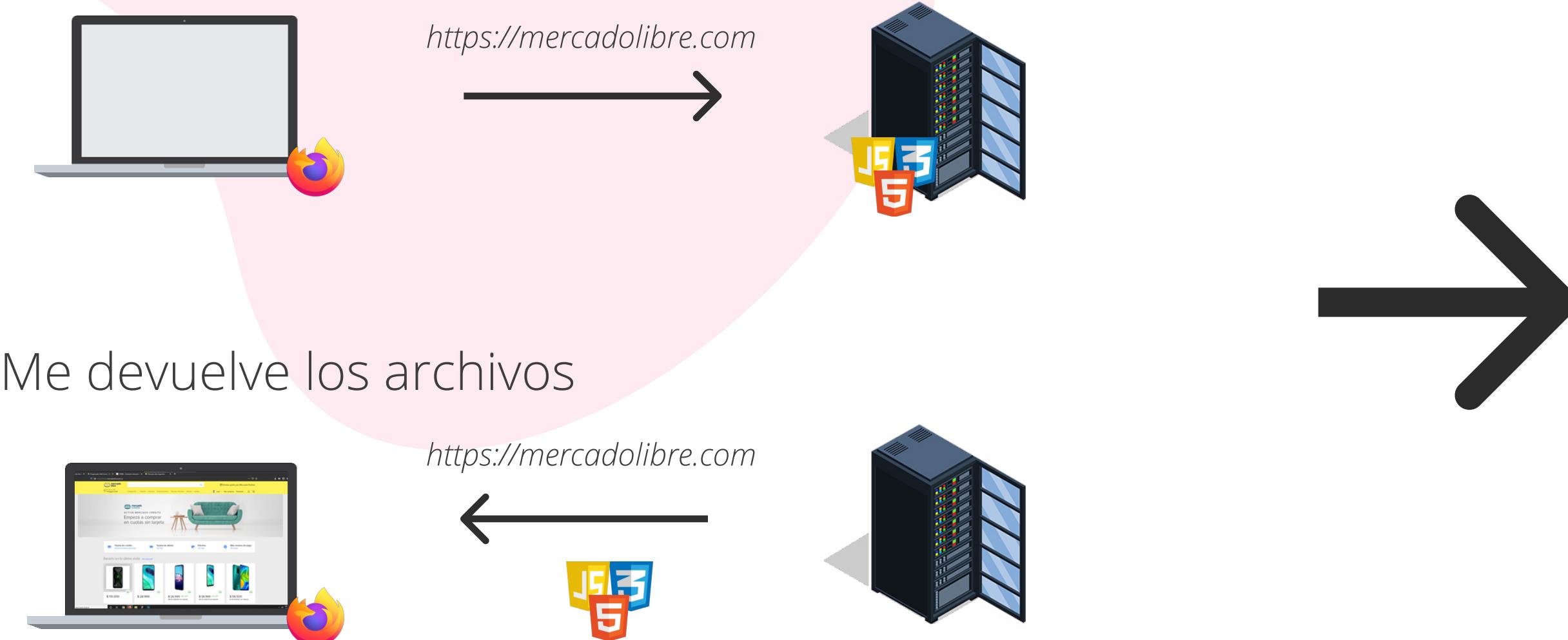
Cuando escribo mercadolibre.com veo una web.

Cuando escribo amazon.com veo otra web distinta.

Cuando escribo steam.com veo una web distinta a las anteriores.

Arquitectura Cliente Servidor

Pido una web a un servidor



Me devuelve los archivos

Cliente Servidor

`https://mercadolibre.com`



`https://mercadolibre.com`



Servidores

Son computadoras que **reciben conexiones entrantes y pueden devolver “cosas”**.

Pueden **almacenar archivos** y pueden enviarlos dependiendo la conexión.

Pueden **almacenar bases de datos**.

Tienen una **dirección única** (como si fuera un domicilio).

Exponen **puertos**. (como si fueran entradas al servidor).



13.127.69.23

DNS

Existe algo que se llama “DNS” (Domain Name Service) que lo que hace es mappear un nombre con una dirección específica.

Si bien es algo super complejo que corresponde al mundo de las redes, rápido y pronto podemos decir que a un nombre se le asigna una dirección.

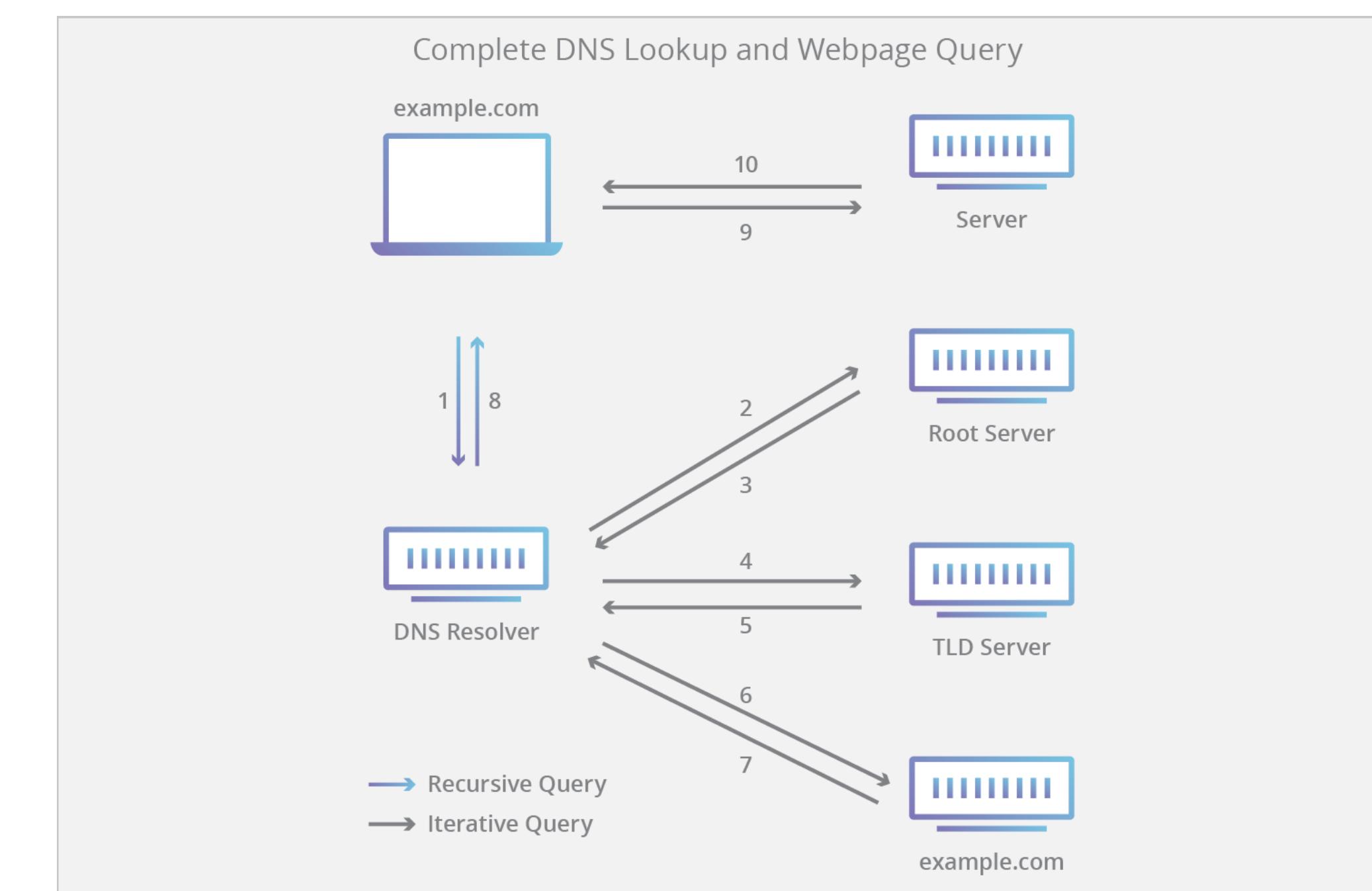
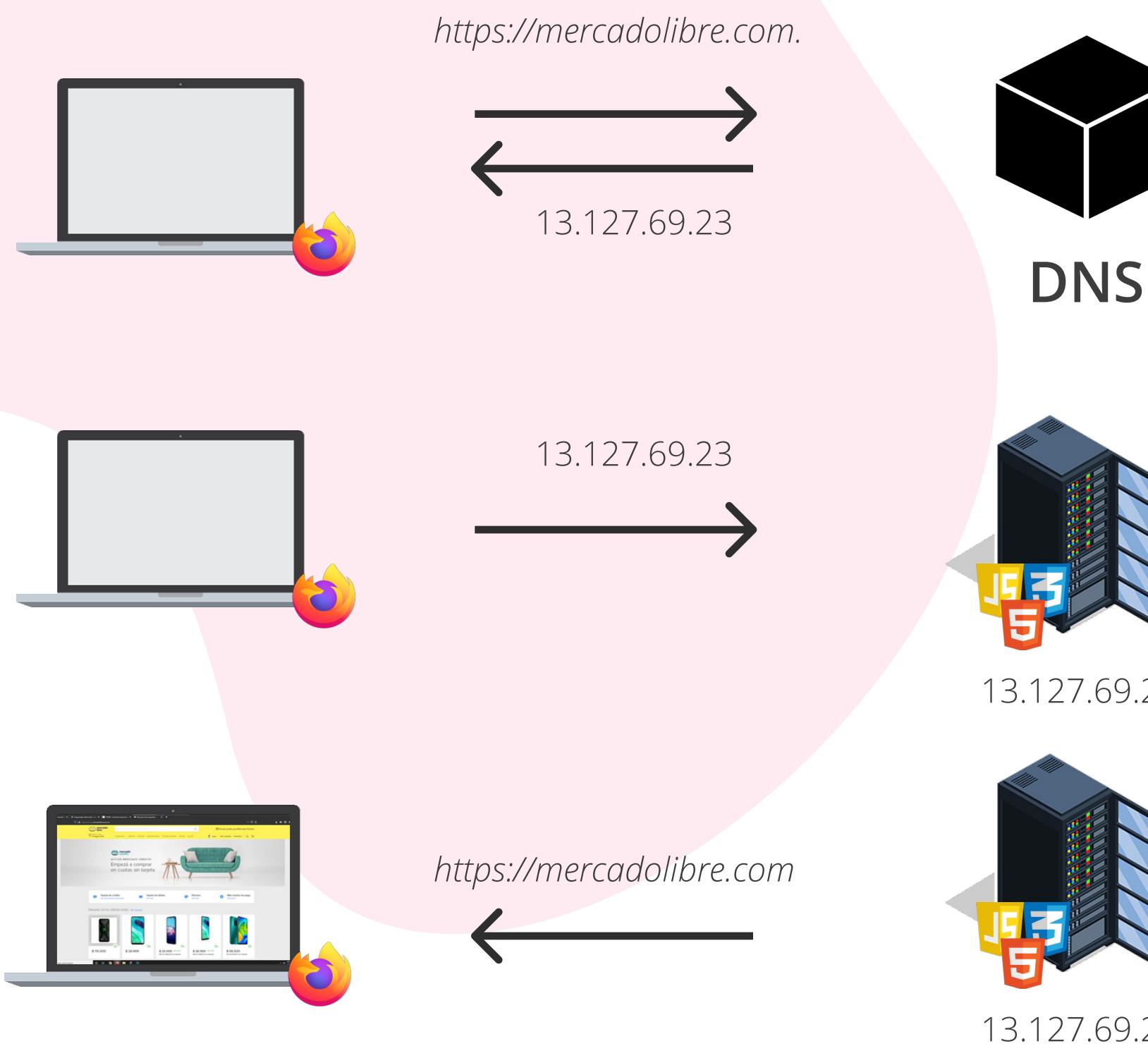
<https://mercadolibre.com> = 13.127.69.23

Esto **no** es del todo verdad debido a la complejidad que conlleva el tema

Cliente - Servidor

Cada vez que desde una computadora escribimos <https://mercadolibre.com>, muchos programas y trabajo de redes se encarga de devolvernos la dirección donde se encuentran los archivos que necesitamos.

Una vez que el servidor recibe la conexión, envía lo que tiene para enviar.



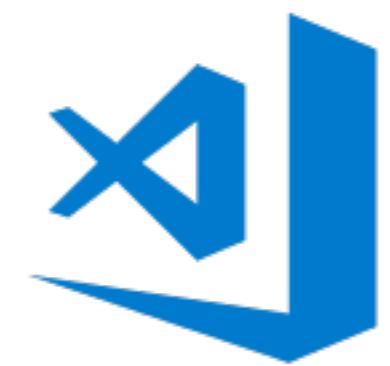
Paso 3. El código

Ya sabemos que una web tiene código HTML, CSS y JS. También sabemos que el código se aloja en un servidor que lo va a mostrar solo cuando reciba una petición específica... pero la pregunta es ¿Cómo escribo código?

IDE

Como el código muchas veces se vuelve complicado de leer y escribir, existen programas que nos ayudan a escribir y leer código de una forma mucho más simple. Los IDE (Integrated Development Environment) son estos programas.

Existen muchos editores de código libres, así como otros pagos.



Visual Studio Code

Paso 4. FrontEnd y BackEnd

Hay dos palabras que se escuchan mucho en el mundo de la programación que son el desarrollo de FrontEnd y BackEnd.

FrontEnd

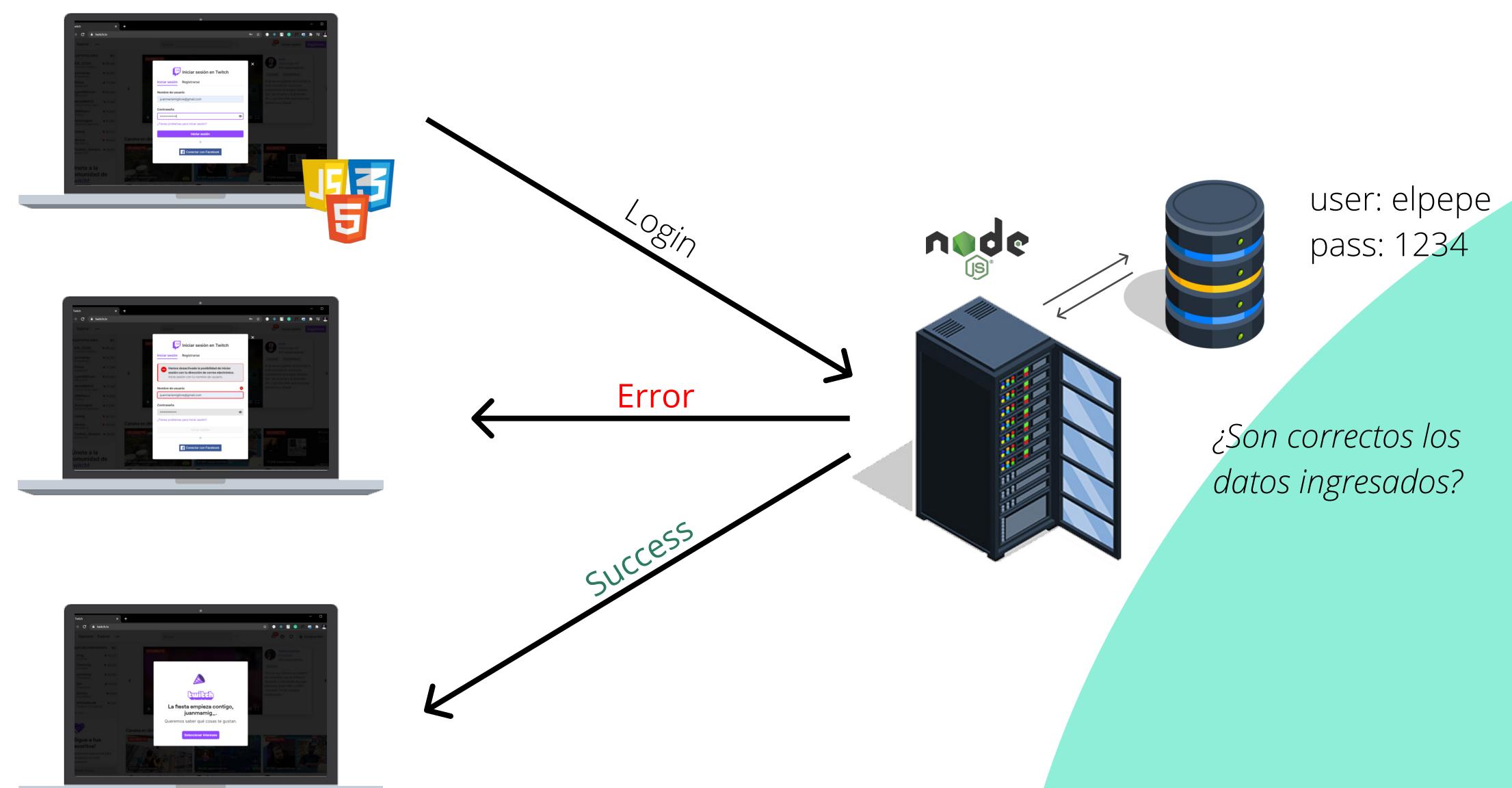
Hace alusión al código que termina impactando en el cliente. Es decir el navegador mostrando un sitio web.



En general cuando hablamos del cliente, vamos a estar pensando en html, css y js.

BackEnd

Hace alusión al código que está del lado del servidor y no se ve en el cliente. Pensemos por ejemplo en un sitio como twitch que supone una base de datos con usuarios y contraseñas.



FrontEnd y BackEnd

Que el **código del cliente se aloje en un servidor**, no quiere decir que sea código de Back End. Vamos a tener HTML, CSS y JS alojado en un servidor porque así funcionan las redes, **pero estar alojado en un servidor no lo convierte en lenguaje de servidor.**

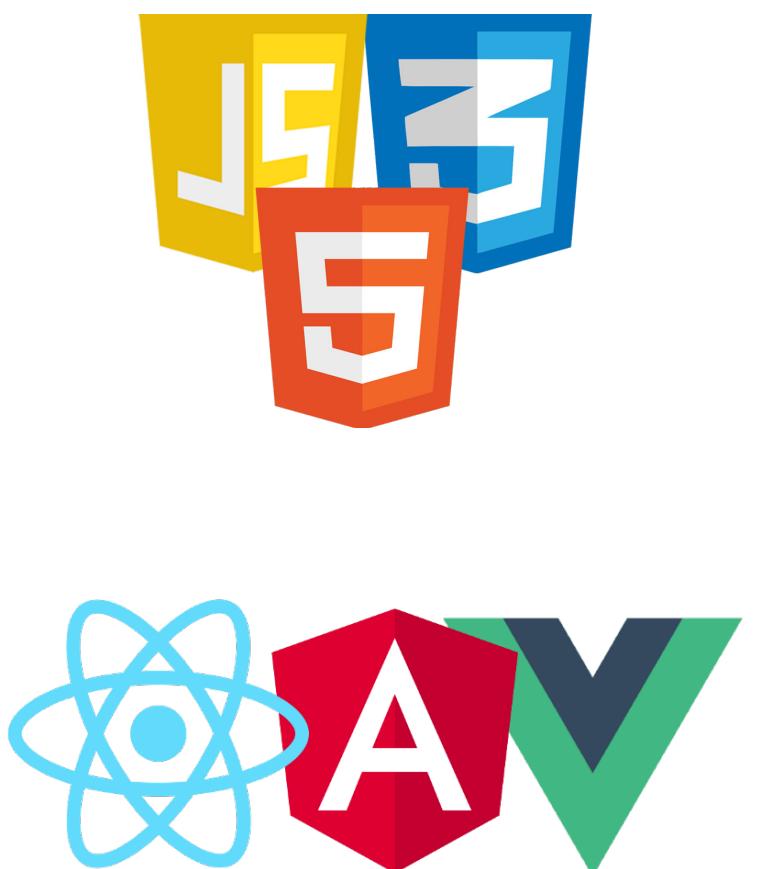
Cuando pensamos en BackEnd, pensamos en:

- Lógica
- Base de datos
- Suscripciones
- Almacenamiento de datos
- Qué archivos mostrar
- Etc, etc.

Cuando pensamos en FrontEnd, pensamos en:

- Vistas
- Animaciones

Lenguajes FrontEnd



Lenguajes BackEnd

