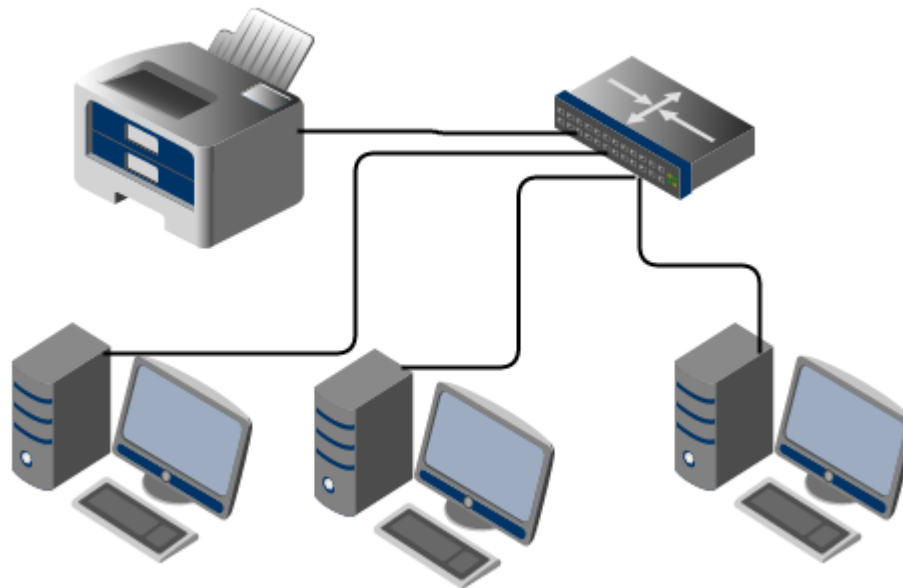

UD05

Recursos compartidos



Índice

➤ [Introducción.](#)



Introducción





Introducción

- Como ya sabemos, la arquitectura **cliente/servidor** es un modelo de diseño de **infraestructuras informáticas** en el que las **tareas se reparten** entre los proveedores de recursos o servicios, llamados **servidores**, y los demandantes, llamados **clientes**.
- Un **cliente realiza peticiones** a otro equipo, el **servidor**, quien le da **respuesta**.
- Esta idea **también se puede aplicar entre procesos** que se ejecutan sobre **una sola computadora**, aunque es más ventajosa en un sistema operativo multiusuario distribuido a través de una red de computadoras.
- Algunos **ejemplos** de aplicaciones que usen el modelo cliente/servidor son el **correo electrónico**, un **servidor de impresión** o la **World Wide Web**.



Introducción

- **En esta unidad** vamos a empezar a **entender la potencialidad** de las infraestructuras cliente/servidor, **compartiendo recursos concretos** a través de una red de computadores.
- Los **recursos** que se podrían compartir son **muchos** pero vamos a evidenciarlo realizando la configuración necesaria para poder compartir un **par de recursos concretos**, y muy comunes, que serán:
 - **Espacio de almacenamiento centralizado en el servidor:** los **datos** de los **usuarios** no se almacenarán localmente, sino que estarán **almacenados en un servidor** que garantizará la integridad, confidencialidad y disponibilidad de los mismos (Seguridad Informática)
 - **Impresoras conectadas en red:** los clientes podrán **imprimir** a través de **impresoras** que **no** están conectadas **localmente** a los mismos.