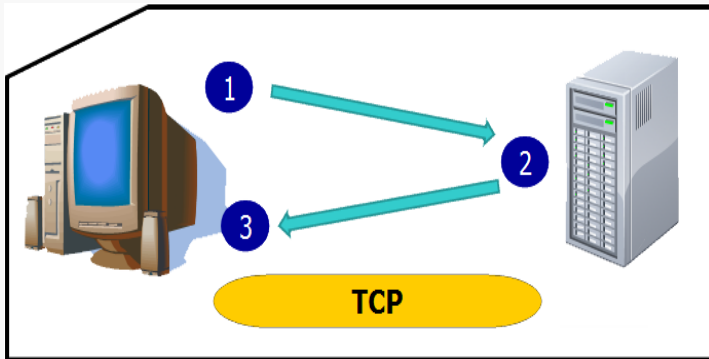


# APLICACIONES WINDOWS Y WEB

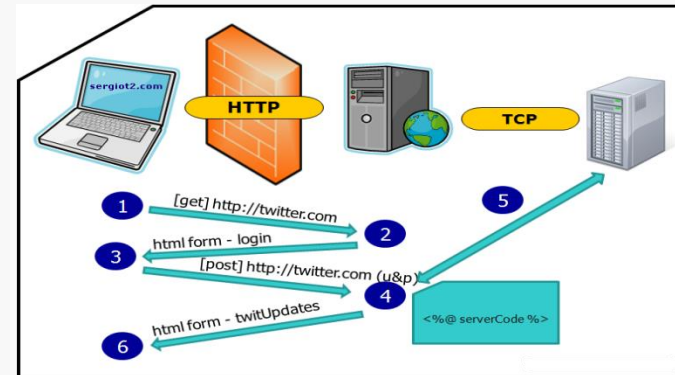
## Aplicación de Escritorio



En una aplicación de escritorio normalmente no iniciamos sesión por cada aplicación que usamos, sólo se inicia sesión una vez cuando prendemos el sistema operativo.

- 1.El usuario carga la aplicación.
- 2.La aplicación (el código), se conecta a la base de datos y recupera la información del usuario.
- 3.La aplicación muestra al usuario la información solicitada.

## Aplicación WEB



Aquellas aplicaciones que los usuarios pueden utilizar accediendo a un servidor Web a través de **Internet** o de una **intranet** mediante un navegador.

- 1.El usuario tiene que ingresar la URL de la página en su navegador (\*1). El navegador por detrás se encargará de hacer un request (solicitud) al servidor Web usando el protocolo de comunicación HTTP.
2. El servidor Web recibe el **request** y envía un **response** (sólo **HTML**) al navegador. Los navegadores no entienden el código ASPS, PHP, o JSP, ellos sólo muestran contenido en HTML (\*3), es por eso que todos los servidores Web después de procesar un request devuelven sólo HTML.

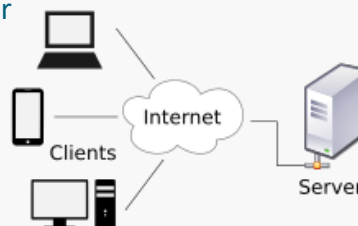
# VENTAJAS APLICACIONES WEB

- Ahorra tiempo: Se pueden realizar tareas sencillas sin necesidad de descargar ni instalar ningún programa.
- No hay problemas de compatibilidad: Basta tener un navegador actualizado para poder utilizarlas.
- No ocupan espacio en nuestro disco duro.
- Actualizaciones inmediatas: Como el software lo gestiona el propio desarrollador, cuando nos conectamos estamos usando siempre la última versión que haya lanzado.
- Consumo de recursos bajo: Dado que toda (o gran parte) de la aplicación no se encuentra en nuestro ordenador, muchas de las tareas que realiza el software no consumen recursos nuestros porque se realizan desde otro ordenador.
- Multiplataforma: Se pueden usar desde cualquier sistema operativo porque sólo es necesario tener un navegador.
- Potables: Es independiente del ordenador donde se utilice (un PC de sobremesa, un portátil...) porque se accede a través de una página Web (sólo es necesario disponer de acceso a Internet)

## La arquitectura cliente-servidor

Es un modelo de diseño de software 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 programa, el servidor, es quien le da respuesta.

La World Wide Web (www) usa el modelo cliente-servidor



# CONCEPTOS ARQUITECTURA CLIENTE - SERVIDOR

## CLIENTE



MOBILE

1 - El cliente solicita al servidor una página web (Petición)



TABLET

Las tecnologías que intervienen en el lado del cliente son:

**HTML:** utilizado para dar forma el esqueleto de la web, incluir las imágenes que sean necesarias y el contenido de la web.

**CSS:** utilizado para dar estilo al contenido en HTML.

**JavaScript:** lenguaje de scripting que el navegador del cliente ejecuta para realizar operaciones sobre la página web en el lado del cliente.



DESKTOP

4 - El navegador del cliente interpreta el HTML y lo muestra al usuario.



## NAVEGADORES

Es un software, aplicación o programa que permite el acceso a la Web, interpretando la información de distintos tipos de archivos y sitios web para que estos puedan ser visualizados.

## SERVIDOR WEB Y DE APLICACIONES

es un ordenador, conectado las 24 horas del día a Internet

2 - El servidor ejecuta el código necesario



3 - El servidor envía el archivo HTML generado (Respuesta)

PETICION

HTTP

RESPUESTA

### Los mas comunes

#### - SO Windows

Software Servidor Web → IIS

Lenguajes de Aplicaciones → Soporta .NET framework y lenguaje ASPX

*También pueden ser incluidos los de otros fabricantes*

#### - SO Linux

Software Servidor Web → Apache

Lenguajes de Aplicaciones: → Interacción con PHP/Perl/Python/Ruby