

CICLO DE FORMACIÓN PROFESIONAL GRADO SUPERIOR DISEÑO DE APLICACIONES WEB

**Prueba Inicial / Investigación**

**Módulo:** Desarrollo Web en Entorno Cliente

**Alumno:** Daniel Rodríguez Suárez-Bustillo

Madrid octubre de 2022

1. ¿Cómo definiría Desarrollo Web?

“***Desarrollo web*** *es un término que define la creación de sitios web para Internet o una intranet. Para conseguirlo se hace uso de tecnologías de software del lado del servidor y del cliente que involucran una combinación de procesos de base de datos con el uso de un navegador web a fin de realizar determinadas tareas o mostrar información*.”

2. ¿qué es un servidor?

*“Un servidor es un conjunto de computadoras capaz de atender las peticiones de un cliente y devolverle una respuesta en concordancia. Los servidores se pueden ejecutar en cualquier tipo de computadora, incluso en computadoras dedicadas a las cuales se les conoce individualmente como «el servidor».”*

3. ¿Conoces JavaScripts?¿Qué es?

***“JavaScript*** *(abreviado comúnmente* ***JS****) es un lenguaje de programación interpretado, dialecto del estándar ECMAScript. Se define como orientado a objetos,​ basado en prototipos, imperativo, débilmente tipado y dinámico.*

*Se utiliza principalmente del lado del cliente, implementado como parte de un navegador web permitiendo mejoras en la interfaz de usuario y páginas web dinámicas y JavaScript del lado del servidor (Server-side JavaScript o SSJS). Su uso en aplicaciones externas a la web, por ejemplo en documentos PDF, aplicaciones de escritorio (mayoritariamente widgets) es también significativo.”*

4. ¿Conoces HTML, ¿Qué es?

***“HTML****, siglas en inglés de* ***HyperText Markup Language*** *(‘lenguaje de marcado de hipertexto’), hace referencia al lenguaje de marcado para la elaboración de páginas web. Es un estándar que sirve de referencia del software que conecta con la elaboración de páginas web en sus diferentes versiones, define una estructura básica y un código (denominado código HTML) para la definición de contenido de una página web, como texto, imágenes, videos, juegos, entre otros.”*

5. ¿Qué es una interfaz de usuario?

*“La interfaz de usuario es el medio con que el usuario puede comunicarse con una máquina, equipo, computadora o dispositivo, y comprende todos los puntos de contacto entre el usuario y el equipo.”*

6.¿Qué es un S.O? Pon ejemplos

*“Un sistema operativo es el conjunto de programas de un sistema informático que gestiona los recursos de hardware y provee servicios a los programas de aplicación de software. Estos programas se ejecutan en modo privilegiado respecto de los restantes.​”*

Microsoft Windows / Mac OS / Linux

7. Pon Ejemplos de navegadores que conozcas

Google Chrome, Chromium, Safari, Opera, Edge, Brave, Mozilla Firefox, Bing,

Netscape, Avant

8. ¿Tipo de datos?

Numéricos, **textos** y las **fechas**.

9. ¿Qué es una variable?

*“En programación, una variable está formada por un espacio en el sistema de almacenaje y un nombre simbólico que está asociado a dicho espacio. Ese espacio contiene una cantidad de información conocida o desconocida, es decir un valor.”*

10. ¿Qué es un bucle?

*“Un bucle o ciclo, en programación, es una secuencia de instrucciones de código que se ejecuta repetidas veces, hasta que la condición asignada a dicho bucle deja de cumplirse. Los 3 bucles más utilizados en programación son el bucle while, el bucle for y el bucle do-while.”*

11. ¿Qué es un array?

*“En programación, se le denomina vector, formación, matriz, ​ a una zona de almacenamiento contiguo que contiene una serie de elementos del mismo tipo, los elementos de la matriz.​ Desde el punto de vista lógico una matriz se puede ver como un conjunto de elementos ordenados en fila.”*

12. ¿Qué es un evento?

*“La programación dirigida por eventos, es un paradigma de programación en el que tanto la estructura como la ejecución de los programas van determinados por los sucesos que ocurran en el sistema, definidos por el usuario o que ellos mismos provoquen.”*

13. ¿Qué es un formulario?

*“En informática, un formulario* ***consta de un conjunto de campos de datos solicitados por un determinado programa, los cuales se almacenarán para su procesamiento y posterior uso****.”*

14. ¿Qué es un objeto?

*“En el paradigma de programación orientada a objetos, un objeto es un ente orientado a objetos que consta de un estado y de un comportamiento, que a su vez constan respectivamente de datos almacenados y de tareas realizables durante el tiempo de ejecución.”*

15. ¿qué es una función?

*“Una función es un* ***bloque de código que realiza alguna operación****. Una función puede definir opcionalmente parámetros de entrada que permiten a los llamadores pasar argumentos a la función. Una función también puede devolver un valor como salida.”*

16. ¿Qué son las cookies?

*“Las cookies son* ***pequeños fragmentos de texto que los sitios web que visitas envían al navegador****. Permiten que los sitios web recuerden información sobre tu visita, lo que puede hacer que sea más fácil volver a visitar los sitios y hacer que estos te resulten más útiles.”*

17. ¿Qué es una comunicación síncrona? ¿Y una comunicación Asíncrona?

*“La* ***comunicación sincrónica*** *es aquella que se establece entre dos o más interlocutores de forma simultánea. A través de ella los participantes intercambian información y contenidos de diversos formatos en tiempo real.*

*La comunicación* ***asíncrona*** *es un método de intercambio de mensajes entre dos o más partes, en la que cada parte recibe y procesa el mensaje cuando sea conveniente o posible de realizar, en vez de hacerlo inmediatamente al recibirlo.”*