



ACME-L3-Do1

Arquitectura WIS

| Grupo C1.02.08 |

| GitHub: <https://github.com/mariaescalante/Acme-L3-Do1-23.1.0> |

Joaquín Arregui Díaz (joaarrdia@alum.us.es)

Francisco Antonio Campos Campos (fracamcam@alum.us.es)

José Luis Cobo Ariza (joscobari@alum.us.es)

Daniel Diáñez Suárez (dandiasua@alum.us.es)

María Escalante Ramos (marescam3@alum.us.es)

| 17/02/2023 |

Versión	Descripción	Fecha
1.0	Versión inicial	15/02/2023
1.1	Versión final	16/02/2023

Índice

Introducción:	2
Resumen:	2
Contenido:	3
Conclusión:	4
Bibliografía:.....	4

Introducción:

En este documento se creará un informe sobre la arquitectura WIS que conocíamos antes de la asignatura.

Primero veremos que es la arquitectura de un WIS, la arquitectura de un WIS consiste en la planificación y el diseño de los componentes técnicos, funcionales y visuales de un sitio web, antes de que sea diseñado, desarrollado e implementado. Los diseñadores y desarrolladores la utilizan como un medio para ejecutar su trabajo.

Resumen:

A lo largo de nuestros años de carrera hemos estudiado la arquitectura de un WIS, la principal arquitectura es la diferenciación entre Backend y Frontend, comparándola con la arquitectura que estudiaremos en esta asignatura, el Backend se compone por la base de datos y el nivel de aplicación y el Frontend corresponde con el nivel de presentación.

La arquitectura que veremos en esta asignatura es más exacta y más eficiente, lo cual nos ayudará a crear un WIS más eficiente y estable.

Contenido:

En esta asignatura hemos aprendido que la arquitectura de un WIS se divide en tres niveles principalmente: presentación, aplicación y la base de datos; antes de esta lo dividíamos en dos partes: el backend y el frontend; el backend se puede comparar con la unión de los niveles de aplicación y la base de datos, mientras que el frontend se asemeja a el nivel de presentación.

El backend es la parte de un sistema informático o sitio web que se encarga del procesamiento de la lógica de negocio y de la interacción con la base de datos y otros sistemas externos. Es decir, se refiere al conjunto de tecnologías y herramientas utilizadas para implementar y administrar los servicios que se ejecutan en el servidor, los cuales son responsables de manejar la lógica de la aplicación y proporcionar los datos al frontend.

El backend puede estar escrito en diferentes lenguajes de programación, dependiendo de las necesidades del proyecto, y puede utilizar diferentes frameworks y tecnologías para implementar la lógica del negocio, como bases de datos, servidores web, APIs, entre otros.

En resumen, el backend es la columna vertebral de cualquier sistema informático, ya que se encarga de procesar y almacenar los datos de la aplicación, manejar la lógica de negocio y proporcionar los servicios necesarios para que el frontend pueda mostrar la información adecuada al usuario.

El frontend, también conocido como interfaz de usuario o UI (User Interface), se refiere a la parte visual de un sitio web o aplicación. Se trata de la parte del software que los usuarios interactúan directamente con el fin de acceder a contenido o realizar acciones en la plataforma.

El frontend incluye elementos tales como el diseño gráfico, la tipografía, los botones, los menús, los formularios, los campos de texto, las animaciones y otros elementos que los usuarios pueden ver y con los que pueden interactuar en una página web o aplicación. El frontend también puede incluir elementos de interacción, como la validación de formularios o la respuesta a acciones del usuario.

Los lenguajes y tecnologías comúnmente utilizados para desarrollar el frontend incluyen HTML (Hypertext Markup Language) para la estructura de la página, CSS (Cascading Style Sheets) para la presentación y el diseño visual, y JavaScript para la interacción del usuario y la programación dinámica. El objetivo principal del frontend es proporcionar una interfaz de usuario intuitiva y

atractiva que permita a los usuarios interactuar fácilmente con el contenido y las funciones de la plataforma.

Conclusión:

A lo largo de esta asignatura estudiaremos una forma más profunda la arquitectura de un WIS, esto nos ayudará a que al crear una un WIS podamos crear un código mucho más eficiente, el cual nos permitirá que funcione más ágilmente y de forma más estable, haciendo que podamos mejorar nuestros proyectos y hacer que sea más cómodo localizar nuestros errores y poder solucionarlos más rápidamente.

Conocer una buena arquitectura nos ayudará a que nuestro futuro sea más brillante y mejorar nuestra carrera profesional, dado que el tener unas WIS de gran calidad nos mejorará nuestro expediente y nos permitirá de una forma más eficiente y más adecuada a nuestros proyectos.

Bibliografía:

En blanco intencionadamente.