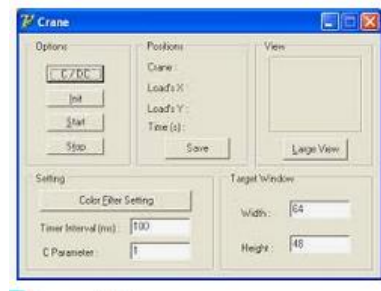


Arquitectura Cliente-Servidor

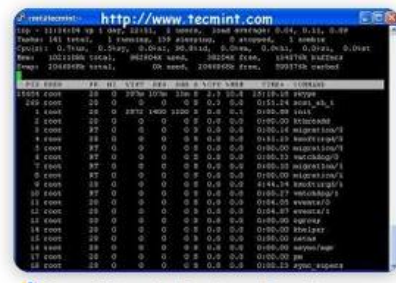
La **arquitectura cliente-servidor** es un modelo de diseño de software en el que las tareas se reparten entre los proveedores de recursos o servicios, llamados servidores, y los demandantes, llamados clientes.



Programa “GUI” Graphics User Interface – Aplicación Gráfica



Programa "CLI" Command Line Interface – Comandos en texto)



Donde pueden estar los recursos informáticos...

Local – On Premise – “Los recursos informáticos están ubicados físicamente en las instalaciones de la organización

Nube – Cloud – “Los recursos informáticos están ubicados por medio de Internet”

Niebla – Fog – “Los recursos informáticos están descentralizados, entre la fuente de datos y la nube”.

Híbrido – Hybrid – “Los recursos informáticos están en una nube pública y privada (Local)”.

Centro de Cómputos

Lugar donde se encuentran los equipos servidores, elementos de red, etc...



- Seguridad física
 - Control de Acceso.
 - Sensores ambientales y Alarma
 - Cámaras de Vigilancia.
 - Aire Acondicionado.
 - Sistemas contra incendio, derrame, etc...
 - Energía: estabilizada e ininterrumpible (UPS), Alternativa (Grupo Electrónico).
- Elementos principales de Red.
- Acometida de Enlaces externos.
- Acometida de Enlaces internos.
- Seguridad Lógica (firewall).

- Resguardo de la información
- Contingencia total

Interior de un Centro de datos de AWS:

<https://www.aboutamazon.mx/noticias/aws/asi-es-el-interior-de-un-centro-de-datos-de-aws>