

ACTIVIDAD SELECCIÓN DE ARQUITECTURAS

Presentado por:
Osmi Santiago Otálora Guerrero - 598970

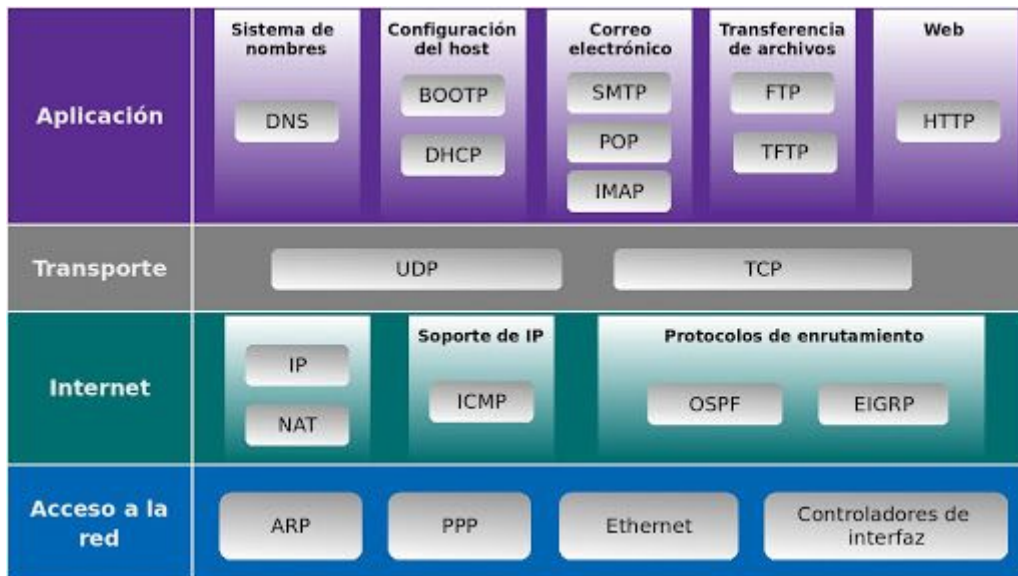
Profesor:
Alonso Guevara Perez
NRC: 3113

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
INGENIERÍA DE SISTEMAS
PROGRAMACIÓN WEB
BOGOTÁ D.C

Índice

Modelo TCP/IP	3
Protocolo IP	3
Protocolo TCP	4
FTP y FTP anónimo:	4
DNS	4
HTML	5
XML	5
XHTML	5
DHTML	5
CSS	5
JavaScript	6
AJAX	6
Guerra de los navegadores	6
Práctica y Ejemplos	6
Bibliografía	6

Modelo TCP/IP



Protocolo IP

El protocolo IP y sus protocolos de enrutamiento asociados son posiblemente la parte más significativa del conjunto TCP/IP. El protocolo IP se encarga de:

- **Direcciones IP:** Las convenciones de direcciones IP forman parte del protocolo IP. [Cómo diseñar un esquema de direcciones IPv4](#) introduce las direcciones IPv4 y [Descripción general de las direcciones IPv6](#) las direcciones IPv6.
- **Comunicaciones de host a host:** El protocolo IP determina la ruta que debe utilizar un paquete, basándose en la dirección IP del sistema receptor.
- **Formato de paquetes:** el protocolo IP agrupa paquetes en unidades conocidas como **datagramas**. Puede ver una descripción completa de los datagramas en [Capa de Internet: preparación de los paquetes para la entrega](#).
- **Fragmentación:** Si un paquete es demasiado grande para su transmisión a través del medio de red, el protocolo IP del sistema de envío divide el paquete en fragmentos de menor tamaño. A continuación, el protocolo IP del sistema receptor reconstruye los fragmentos y crea el paquete original.

Protocolo TCP

TCP permite a las aplicaciones comunicarse entre sí como si estuvieran conectadas físicamente. TCP envía los datos en un formato que se transmite carácter por carácter, en lugar de transmitirse por paquetes discretos. Esta transmisión consiste en lo siguiente:

- Punto de partida, que abre la conexión.
- Transmisión completa en orden de bytes.
- Punto de fin, que cierra la conexión.

TCP conecta un encabezado a los datos transmitidos. Este encabezado contiene múltiples parámetros que ayudan a los procesos del sistema transmisor a conectarse a sus procesos correspondientes en el sistema receptor.

TCP confirma que un paquete ha alcanzado su destino estableciendo una conexión de punto a punto entre los hosts de envío y recepción. Por tanto, el protocolo TCP se considera un protocolo fiable orientado a la conexión.

FTP y FTP anónimo:

El Protocolo de transferencia de archivos (FTP) transfiere archivos a una red remota y desde ella. El protocolo incluye el comando ftp y el daemon in.ftpd. FTP permite a un usuario especificar el nombre del host remoto y las opciones de comandos de transferencia de archivos en la línea de comandos del host local. El daemon in.ftpd del host remoto administra las solicitudes del host local. A diferencia de rcp, ftp funciona aunque el equipo remoto no ejecute un sistema operativo basado en UNIX. Para realizar una conexión ftp, el usuario debe iniciar sesión en un sistema remoto, aunque éste se haya configurado para permitir FTP anónimo.

DNS

El sistema de nombre de dominio (DNS) es el servicio de nombres que proporciona Internet para las redes TCP/IP. DNS proporciona nombres de host al servicio de direcciones IP. También actúa como base de datos para la administración del correo. Para ver una descripción completa de este servicio, consulte la [System Administration Guide: Naming and Directory Services \(DNS, NIS, and LDAP\)](#). Consulte también la página del comando [man resolver\(3RESOLV\)](#).

HTML

HTML, siglas en inglés de HyperText Markup Language, hace referencia al lenguaje de marcado para la elaboración de páginas web.

XML

XML, siglas en inglés de eXtensible Markup Language, traducido como "Lenguaje de Marcado Extensible" o "Lenguaje de Marcas Extensible", es un metalenguaje que permite definir lenguajes de marcas desarrollado por el World Wide Web Consortium utilizado para almacenar datos en forma legible

XHTML

XHTML (Extensible Hypertext Markup Language), a grandes rasgos, es un lenguaje de marcado que te permite editar webs. Está basado en HTML 4.01, pero sus reglas son mucho más estrictas y versátiles que [HTML](#). XHTML es una nueva formulación de HTML que utiliza el meta lenguaje de marcado [XML](#), lo cual es una ventaja clave en su usabilidad porque muchos formatos de datos están basados en XML y los dispositivos modernos requieren una versión estricta del lenguaje de marcado porque no pueden mostrar mal el [código fuente](#).

DHTML

El **HTML Dinámico** o **DHTML** (del inglés *Dynamic HTML*) designa el conjunto de técnicas que permiten crear [sitios web](#) interactivos utilizando una combinación de algún lenguaje de marcado estático (como [HTML](#)), un lenguaje interpretado en el lado del cliente (como [JavaScript](#)), el lenguaje de [hojas de estilo en cascada](#) (CSS) y la jerarquía de objetos de un [Document Object Model](#) (DOM).

Una página de HTML dinámico es cualquier página web en la que los **scripts** en el lado del [cliente](#) cambian el HTML del documento, después de que éste haya cargado completamente, lo cual afecta a la apariencia y las funciones de los objetos de la página. La característica **dinámica** del DHTML, por tanto, es la forma en que la página interactúa con el usuario cuando la está viendo, siendo la página la misma para todos los usuarios.

CSS

CSS (siglas en inglés de Cascading Style Sheets), en español «Hojas de estilo en cascada», es un lenguaje de [diseño gráfico](#) para definir y crear la presentación de un documento estructurado escrito en un [lenguaje de marcado](#).² Es muy usado para establecer el diseño visual de los documentos web, e interfaces de usuario escritas en [HTML](#) o [XHTML](#)

JavaScript

Javascript es un lenguaje de programación orientado a la web, este language es el que se encarga de dar interactividad a las paginas estaticas, por lo que actualmete este lenguaje de programación es el más usado. Este lenguaje de programación se usa en las paginas web como la parte de la logica del programa, combinandose con el HTML que es el que tiene el contenido de la pagina junto con los estilos css que son los encargados de dar colores y organización del mismo contenido.

AJAX

AJAX, acrónimo de *Asynchronous JavaScript And XML* ([JavaScript](#) asíncrono y [XML](#)), es una técnica de [desarrollo web](#) para crear aplicaciones interactivas o [RIA](#) (*Rich Internet Applications*). Estas aplicaciones se ejecutan en el [cliente](#), es decir, en el [navegador](#) de los usuarios mientras se mantiene la comunicación [asíncrona](#) con el servidor en segundo plano. De esta forma es posible realizar cambios sobre las páginas sin necesidad de recargarlas, mejorando la interactividad, velocidad y [usabilidad](#) en las aplicaciones.

Ajax es una tecnología asíncrona, en el sentido de que los datos adicionales se solicitan al servidor y se cargan en segundo plano sin interferir con la visualización ni el comportamiento de la página, aunque existe la posibilidad de configurar las peticiones como síncronas de tal forma que la [interactividad](#) de la página se detiene hasta la espera de la respuesta por parte del [servidor](#).

Guerra de los navegadores

https://es.wikipedia.org/wiki/Guerra_de_navegadores

Práctica y Ejemplos

<https://github.com/osmiOTALORAGUERRERO/web-programming/tree/master/Herramientas-arquitectura>

Bibliografía

<https://docs.oracle.com/cd/E19957-01/820-2981/ipov-10/>

<https://es.ryte.com/wiki/XHTML>

https://es.wikipedia.org/wiki/HTML_din%C3%A1mico

<https://github.com/OsmiSOG/javascript/blob/master/Introduction.md>

<https://es.wikipedia.org/wiki/AJAX>