

# Bootcamp de Full Stack

Bienvenidos a la clase N°01

# Fundamentos

## ¿Qué es INTERNET?

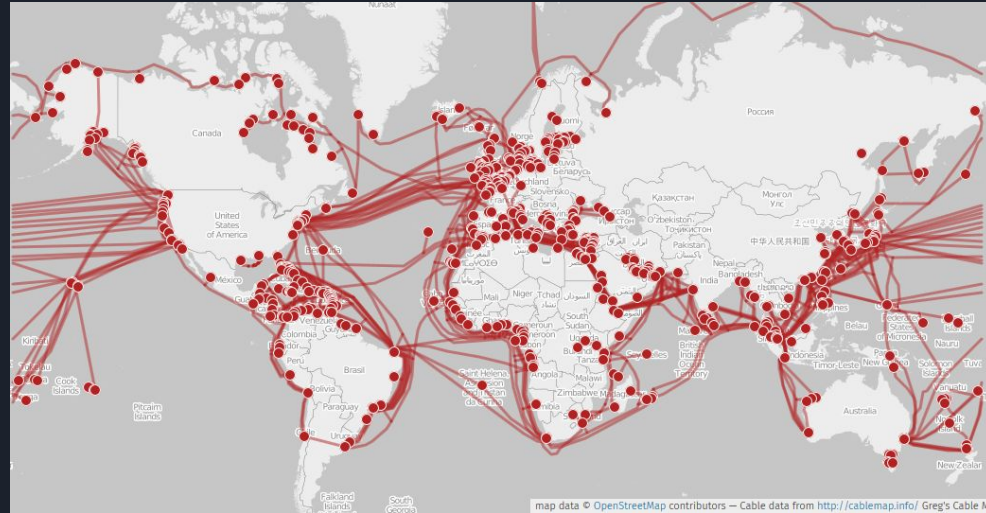
Es un conjunto descentralizado de redes de comunicaciones interconectadas, que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, lo cual garantiza que las redes físicas heterogéneas que la componen constituyen una red lógica única de alcance mundial.

Sus orígenes se remontan a 1969, cuando se estableció la primera conexión de computadoras, conocida como ARPANET, entre tres universidades en California (Estados Unidos).

Fuente: [https://es.wikipedia.org/wiki/World\\_Wide\\_Web](https://es.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web)

# Fundamentos

## Conexión mundial de INTERNET



Fuente: [https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Submarine\\_cable\\_map\\_umap.png](https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Submarine_cable_map_umap.png)

# Fundamentos



## ¿Qué es la WEB?

Es la World Wide Web o red informática mundial. Es un sistema que funciona a través de internet, por el cual se pueden transmitir diversos tipos de datos a través del Protocolo de Transferencia de Hipertextos o HTTP. (...) La Web se desarrolló entre marzo y diciembre de 1989 por el inglés Tim Berners-Lee .

Fuente: [https://es.wikipedia.org/wiki/World\\_Wide\\_Web](https://es.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web)

# Fundamentos

## ¿Qué es un Navegador Web?

Un navegador web o explorador de internet (del inglés web browser) 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 vistos.

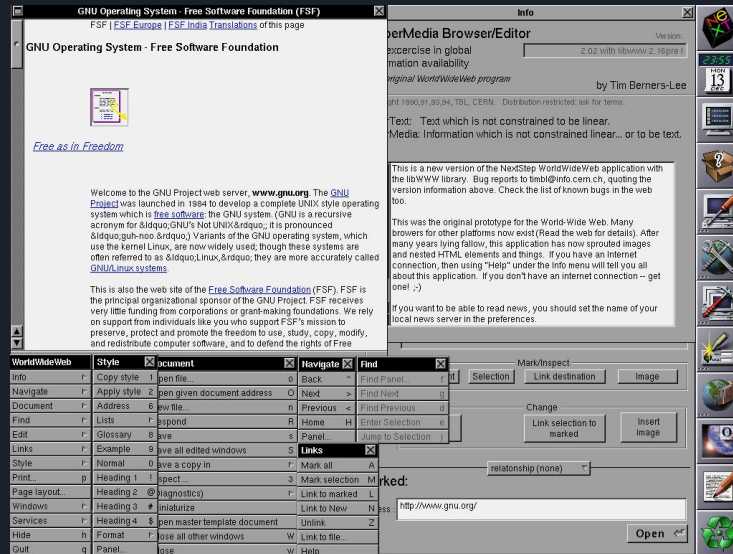
Fuente: [https://es.wikipedia.org/wiki/Navegador\\_web](https://es.wikipedia.org/wiki/Navegador_web)

# Fundamentos

## ¿El primer Navegador Web?

Fue desarrollado por Tim Berners-Lee en 1990; el navegador web llamado **WorldWideWeb** era bastante sofisticado y gráfico.

Fuente: [https://es.wikipedia.org/wiki/Navegador\\_web](https://es.wikipedia.org/wiki/Navegador_web)



En el siguiente link, se puede interactuar con una replica  
<https://worldwideweb.cern.ch/browser/>

# Fundamentos

## ¿Qué es HTML?



Es el lenguaje de marcado de hipertexto (siglas del inglés de HyperText Markup Language), hace referencia al lenguaje de marcado para la elaboración de páginas web.

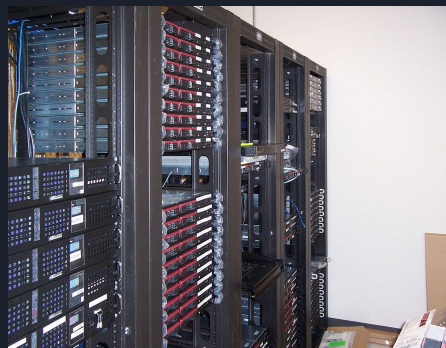
Es un estándar a cargo del World Wide Web Consortium (W3C) o Consorcio WWW, organización dedicada a la estandarización de casi todas las tecnologías ligadas a la web, sobre todo en lo referente a su escritura e interpretación.

Fuente: <https://es.wikipedia.org/wiki/HTML>

Sitio oficial: <https://www.w3.org/>  
Sitio oficial de WHATWG <https://whatwg.org/>

# Fundamentos

## ¿Qué es hosting?



Es un alojamiento web u hospedaje web (a veces designado con el término equivalente en inglés hosting) es el servicio que provee a los usuarios de Internet un espacio de almacenamiento en línea, también conocido como webspace, que permite publicar todo el contenido relacionado con un sitio web.

Fuente: [https://es.wikipedia.org/wiki/Alojamiento\\_web](https://es.wikipedia.org/wiki/Alojamiento_web)

Hostinger: <https://www.hostinger.com.ar/>

DonWeb: <https://whatwg.org/>



# Fundamentos

## ¿Qué es un Dominio?



Un dominio de internet es un nombre único que identifica a una subárea de Internet.

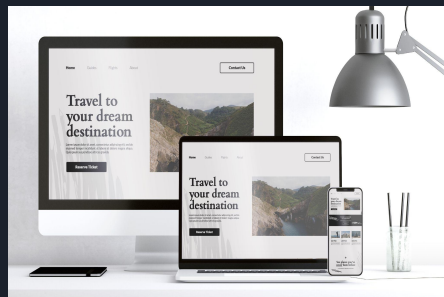
El propósito principal de los nombres de dominio en Internet y del sistema de nombres de dominio (DNS), es traducir las direcciones IP de cada activo en la red, a términos memorizables y fáciles de encontrar.

Fuente: [https://es.wikipedia.org/wiki/Dominio\\_de\\_internet](https://es.wikipedia.org/wiki/Dominio_de_internet)

nic: <https://nic.ar/>

# Fundamentos

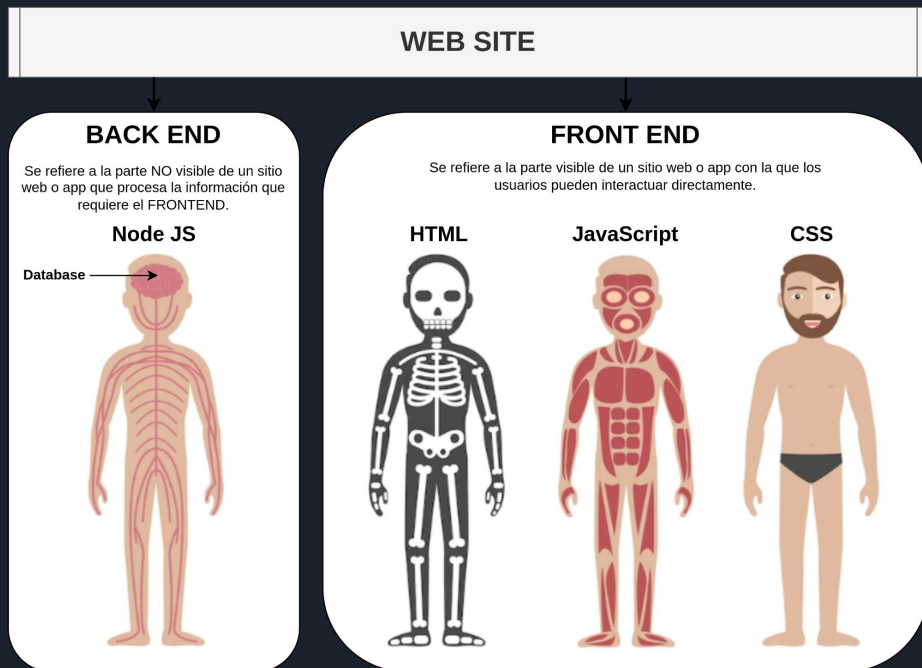
## ¿Qué es un Sitio Web?



Un sitio web (website), portal o ciber sitio es una colección de páginas web relacionadas y comunes a un dominio de internet o subdominio en la World Wide Web dentro de Internet.

Fuente: [https://es.wikipedia.org/wiki/Sitio\\_web](https://es.wikipedia.org/wiki/Sitio_web)

# Fundamentos Website



**NodeJS** es un entorno en tiempo de ejecución multiplataforma, de código abierto, para la capa del servidor basado en el lenguaje de programación JavaScript.

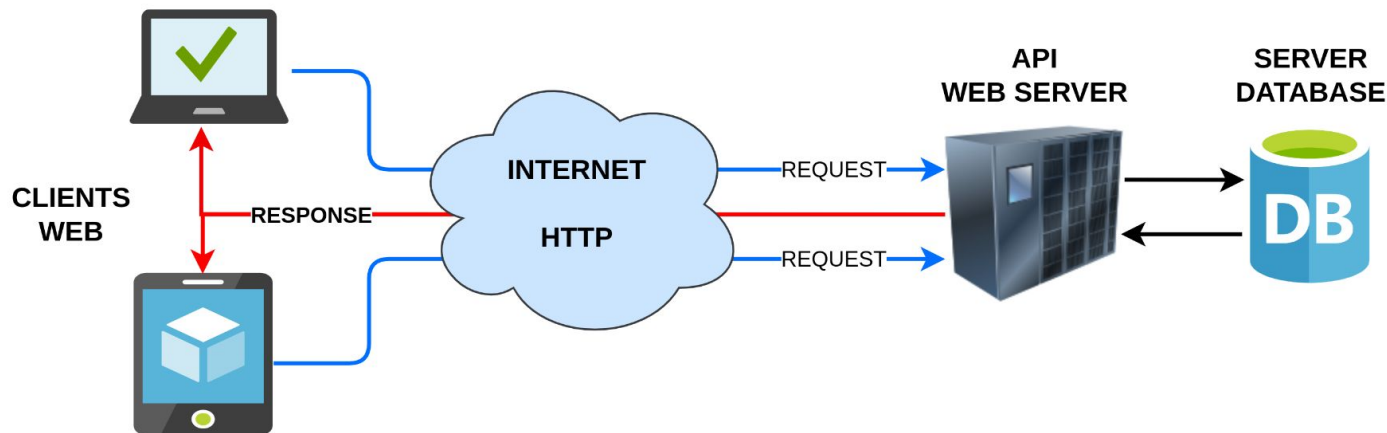
**HTML** es el Lenguaje de Marcas de Hipertexto (del inglés HyperText Markup Language) es el componente más básico de la Web. Define el significado y la estructura del contenido web.

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

**CSS** son hojas de Estilo en Cascada (del inglés Cascading Style Sheets) es el lenguaje de estilos utilizado para describir la presentación de documentos HTML.

# Fundamentos

## Arquitectura Cliente-Servidor



# BREAK

Descansemos 15 minutos



# Entorno de Trabajo

## Instalaciones y configuraciones



1. Google Chrome
2. Favoritos en Google Chrome (EducacionIT->utils-> )
3. Visual Studio Code
4. Extensiones VSC
5. Discord
6. Grupo Discord
7. Node JS
8. Git
9. GitHub
10. Clonar Repo

# Entorno de Trabajo

## Instalaciones y configuraciones



Google Chrome y favoritos:

- a. Instalar Google Chrome
- b. Mostrar barra de favoritos
- c. Crear una carpeta en favoritos “EducacionIT” y agregar favorito al Alumni y a la web de EducacionIT
- d. Crear una subcarpeta “utils” dentro “EducacionIT”
- e. Crear una subcarpeta “images” dentro “utils” y agregar favorito a FreePic y a flaticon
- f. Crear una subcarpeta “fonts” dentro “utils” y agregar favorito a FreePic y a flaticon

# Entorno de Trabajo

## Instalaciones y configuraciones



Visual Studio Code y extensiones

- a. Instalar Visual Studio Code
- b. Importar perfil que contiene las extensiones
- c. Crear una carpeta denominada “MI-CURSO-FULLSTACK”
- d. Establecer la carpeta de trabajo



# Entorno de Trabajo

## Instalaciones y configuraciones



### Discord

- a. Instalar Discord
- b. Registrarse en Discord
- c. Unirse en el grupo

# Entorno de Trabajo

## Instalaciones y configuraciones



1. Instalar Node JS
2. Instalar Git
3. Establecer la identidad en Git (desde la CLI de VSC)
  - a. `git config --global user.name "Juan Pérez"`
  - b. `git config --global user.email "juan@example.com"`
4. Registrarse en GitHub
5. Clonar repositorio de clases
6. Comando de Git para actualizar el repo
  - a. `"git pull"`

# CIERRE DE CLASE

Continuaremos en la próxima clase

