**Arquitectura Cliente-servidor**

¿Cuál es nuestro objetivo?

Las comunicaciones en Internet siempre necesitarán, como cualquier formato de comunicación, dos actores principales. En este caso, el cliente y el servidor.  
  
Pero:

* ¿Qué es un cliente?
* ¿Qué es un servidor?
* ¿Cómo se da el proceso de comunicación entre estos dos?

A diferencia de lo que muchas personas podrían pensar, la comunicación entre un cliente y un servidor se da bajo unos estrictos estándares de organización. Y distante también de lo que sucede en el mundo real, para que uno de estos dos actores responda, necesita primero escuchar atentamente lo que el otro está requiriendo.  
  
Bajo este escenario:

* ¿Podremos tener un cliente y un servidor en la misma computadora?
* ¿Será posible actuar como servidor y luego como cliente cuando estamos programando?
* ¿Qué requerimientos específicos necesita una máquina que sirva como servidor?