

# PROGRAMACIÓN LADO DEL CLIENTE **VS** LADO DEL SERVIDOR

## SERVIDOR

## CLIENTE

### DESCRIPTION

REFERENCIA A TODO LO QUE OCURRA  
EN EL SERVIDOR QUE TIENE NUESTRA  
PAGINA O APP

HACE REFERENCIA TODO LO QUE EL CLIENTE VE  
O PASA EN EL DISPOSITIVO DEL CLIENTE,  
INTERFAZ, IMÁGENES Y TODO LO SUCEDA EN SU  
DISPOSITIVO

### LENGUAJES MÁS USADOS



ASP.NET, PERL, PHP, PYTHON, NODEJS,  
RUBY

DE FORMA GENERAL, SE UTILIZAN HTML,  
CSS Y JAVASCRIPT, QUE SON CON LOS  
QUE ESTÁ CONSTRUIDA LA MAYORÍA DE  
LAS PÁGINAS

### USOS



INTERFAZ DEL USUARIO,  
ANIMACIONES, FORMULACIOS,  
INTERACCIÓN

PROCESAMIENTO DE DATOS, BASES DE  
DATOS GENERACION DE CONTENIDO

### TECNOLOGÍAS

BACK4APP, FIREBASE, EXPRESS.JS,  
LARAVEL, DJANGO, METEOR

JQUERY, ANGULAR, REACT, VUE,  
BLAZOR WEBASSEMBLY

## CLIENTE

## SERVIDOR

### VENTAJAS



CAPACIDAD MAYOR DE PROCESAMIENTO, ESCALABLE, CONTROLADO POR EL DESARROLLADOR MAYOR SEGURIDAD

MAYOR VELOCIDAD DE RESPUESTA AL USUARIO, MENOR CARGA EN EL SERVIDOR Y POSIBILIDAD DE FUNCIONES SIN CONEXIÓN (OFFLINE)



### DESVENTAJAS

LATENCIA EN CASO E MUCHAS PETICIONES, DEPENDENCIA DEL SERVIDOR

DEPENDE DEL RENDIMIENTO DEL DISPOSITIVO DEL USUARIO, MENOR CONTROL POR PARTE DEL DESARROLLADOR, Y MENOS SEGURIDAD



### SEGURIDAD



EL CÓDIGO Y LOS DATOS SENSIBLES ESTÁN BAJO EL CONTROL DEL DESARROLLADOR Y NO SON VISIBLES PARA EL USUARIO FINAL

CÓDIGO ES VISIBLE Y MANIPULABLE POR EL USUARIO A TRAVÉS DE HERRAMIENTAS DEL NAVEGADOR

### UBICACIÓN DE EJECUCIÓN

SERVIDORES EN QUE SE ALOJA LA WEB O APP



EL DISPOSITIVO DEL CLIENTE



### NECESIDAD DE CONEXIÓN

FUNCIONES OFFLINE



CONEXIÓN PERMANENTE

### FACILIDAD DE CREACIÓN

FACIL DE CREAR Y PROVAR, COMPLEJO SI AGREGAS MUCHAS LIBRERIAS



REQUIERE MAS CONOCIMEINTO TÉCNICO, BS, SERVIDORES, SEGURIDAS.