

Implantación de arquitecturas web.

Caso práctico



Juan, con su perfil de Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Informáticas, va a trabajar para la empresa **BK programación**. Por ese motivo, ha decidido documentar, en una wiki interna para los miembros de dicha empresa, los conocimientos que va a ir adquiriendo durante su vida laboral respecto a los trabajos que le toque realizar. De este modo, a los compañeros que le sucedan o que tengan que realizar labores similares les será útil esta información.

Juan ha pensado en incluir un tema titulado **Implantación de arquitecturas web** que estructurará en varios apartados.

En un principio, considera importante realizar un resumen claro y conciso del concepto de arquitecturas web en donde pretende abarcar como mínimo los siguientes puntos: evolución de los servicios web, tecnologías asociadas a las aplicaciones web, tipos de aplicaciones web, arquitecturas web, etc.

También pretende incluir en otro de los puntos el servidor web Apache, abarcando los siguientes apartados: instalación, configuración básica e inicio de Apache, y está pensando documentar los mismos puntos para el servidor Tomcat.

Finalmente, piensa crear un último punto en donde explicar el proceso de despliegue de una aplicación web; explicando el despliegue de contenido estático y el de una aplicación web Java, la estructura de carpetas y recursos de una aplicación web y el descriptor del despliegue.

Para realizar este trabajo Juan ha contado con la colaboración de sus amigos Carlos y Ana, estudiantes ambos de Ciclos de Informática.

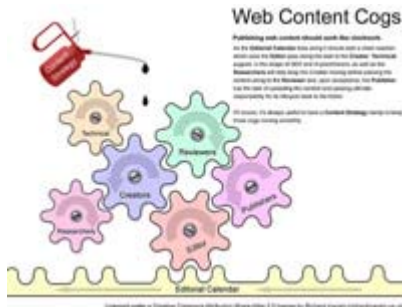


Materiales formativos de F.P. Online propiedad del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

[Aviso Legal](#)

1.- Aspectos generales de arquitecturas web.

Caso práctico



Juan ha decidido empezar la documentación de la wiki explicando los aspectos básicos de la arquitectura web, ya que considera que es un medio que es necesario conocer con precisión si se pretende realizar el despliegue de una aplicación web. Para ello ha pensado en definir conceptos básicos de las interfaces web.

La arquitectura World Wide Web (WWW) de Internet provee un modelo de programación sumamente poderoso y flexible. Las aplicaciones y los contenidos son presentados en formatos de datos estándar y son localizados por aplicaciones conocidas como "web browsers", que envían requerimientos de objetos a un servidor y éste responde con el dato codificado según un formato estándar.

Los estándares WWW especifican muchos de los mecanismos necesarios para construir un ambiente de aplicación de propósito general, por ejemplo:

Modelo estándar de nombres: todos los servidores, así como el contenido de la WWW se denominan según un Localizador Uniforme de Recursos (Uniform Resource Locator: URL).

Contenido: a todos los contenidos en la WWW se les especifica un determinado tipo permitiendo de esta forma que los browsers (navegadores) los interpreten correctamente.

Formatos de contenidos estándar: todos los navegadores soportan un conjunto de formatos estándar, por ejemplo HTML, ECMA, JavaScript, etc.

Protocolos estándar: éstos permiten que cualquier navegador pueda comunicarse con cualquier servidor web. El más comúnmente usado en WWW es HTML (Protocolo de Transporte de HiperTexto), que opera sobre el conjunto de protocolos TCP/IP.

Esta infraestructura permite a los usuarios acceder a una gran cantidad de aplicaciones y servicios de terceros. También permite a los desarrolladores crear aplicaciones y servicios para una gran comunidad de clientes.

Los aspectos generales a destacar en una arquitectura web son los siguientes:

- Escalabilidad.
- Separación de responsabilidades.
- Portabilidad.
- Utilización de componentes en los servicios de infraestructura.
- Gestión de las sesiones del usuario.
- Aplicación de patrones de diseño.

El esquema de funcionamiento de los servicios web requiere de tres elementos fundamentales:

1. **Proveedor del servicio web**, que es quien lo diseña, desarrolla e implementa y lo pone disponible para su uso, ya sea dentro de la misma organización o en público.
2. **Consumidor del servicio**, que es quien accede al componente para utilizar los servicios que éste presta.
3. **Agente del servicio**, que sirve como enlace entre proveedor y consumidor para efectos de publicación, búsqueda y localización del servicio.

De forma genérica podríamos decir que la arquitectura web es un modelo compuesto de tres capas:

1. **Capa de Base de Datos**, donde estaría toda la documentación de la información que se pretende administrar mediante el servicio web y emplearía una plataforma del tipo MySQL, PostgreSQL, etc.



2. En una segunda capa estarían los **servidores de aplicaciones web**, ejecutando aplicaciones de tipo Apache, Tomcat, Resin, etc.
3. En una tercera capa estarían los **clientes del servicio web** al que accederían mediante un navegador web como Firefox, Internet Explorer, Opera, etc.

1.1.- Evolución de los servicios web.

Caso práctico



Juan ha enviado un correo electrónico a Ana solicitándole la ayuda para poder documentar la evolución de los servicios web en la wiki de su empresa.

Ana ha accedido encantada a su petición ya que está muy interesada en colaborar con la empresa en la que Juan trabaja, llegando incluso a pedirle a éste que le cree un usuario para poder acceder a la wiki interna de **BK programación** y ella misma documentar parte de los puntos que Juan tiene pensado redactar.

La evolución del uso de Servicios web en las organizaciones está fuertemente ligada al desarrollo de Internet como red prestadora de servicios. Entre los factores que han impulsado el uso de los servicios web se encuentran:

El contenido se está volviendo más dinámico: Los sitios web actuales proporcionan contenidos "instantáneos". Un Servicio web debe ser capaz de combinar contenido proveniente de fuentes muy diferentes.

El ancho de banda es menos costoso: Actualmente un Servicio web puede entregar tipos variables de contenidos como vídeo o audio. A medida que crezca el ancho de banda, los servicios web deben adaptarse a nuevos tipos de contenidos.

El almacenamiento es más barato: Un Servicio web debe ser capaz de manejar cantidades masivas de datos, y debe poder hacerlo de forma inteligente.

El éxito de la computación extendida se está volviendo más importante: Con cientos de millones de dispositivos como teléfonos móviles, agendas electrónicas, etc. existentes actualmente, estamos llegando a un momento en el cual las computadoras están dejando de ser el dispositivo más común en Internet. A medida que las plataformas se hacen más diversas, tecnologías como XML se volverán más importantes. Un servicio web no puede exigir que los usuarios ejecuten, por ejemplo, un navegador web tradicional en alguna versión de Microsoft Windows; por el contrario, los servicios web deben servir a todo tipo de dispositivos, plataformas y navegadores, entregando contenido sobre una amplia variedad de tipos de conexión.

Estos factores, unidos a los beneficios proporcionados por los servicios web en la organización y los buenos productos disponibles para su desarrollo, han hecho que su utilización se extienda sin mayores obstáculos.

En términos generales, cuando se empiezan a utilizar servicios web en una organización, estos se desarrollan e implementan como servicios simples, que poco a poco se van integrando hasta llegar a servicios web mucho más complejos.

En los orígenes del mundo web nos situábamos ante un entorno estático, con páginas en formato HTML que raramente sufrían modificaciones o actualizaciones y en las que apenas había interacción con el usuario.

La **Web 2.0** es la transición que se ha dado desde las aplicaciones tradicionales hacia aplicaciones que funcionan a través de la web y que están fuertemente enfocadas al usuario final. En este nuevo entorno existen una serie de nuevas tecnologías que, en general, tienen como objetivo:

- Transformar software de escritorio hacia la web.
- Separar hojas de estilo.
- Potenciar el trabajo colaborativo y la utilización de redes sociales.
- Dar control total a los usuarios en el manejo de su información.

1.2.- Tecnologías asociadas a las aplicaciones web.

Caso práctico

Carlos, debido a su afición por el diseño web, ha ofrecido a su amigo Juan realizar un estudio sobre las tecnologías que se emplean actualmente en esta materia. A Juan le ha parecido una idea magnífica puesto que le va a servir para el desarrollo de su wiki.

Las aplicaciones web emplean páginas dinámicas, éstas se ejecutan en un servidor web y se muestran en el navegador de un equipo cliente que es el que ha realizado previamente la solicitud. Cuando una página web llega al navegador, es posible que también incluya algún programa o fragmento de código que se deba ejecutar. Ese código, normalmente en lenguaje JavaScript, **lo ejecutará el propio navegador**. Es por ello que en este apartado nos centraremos en las tecnologías asociadas a las aplicaciones web que se ejecutarán tanto del lado del servidor como del cliente, especificando lo que corresponda en cada uno de los casos.

ASP (Active Server Pages): Las "Páginas Activas" se ejecutan del lado del servidor, de este modo se forman los resultados que luego se mostrarán en el navegador de cada equipo cliente que ha realizado la solicitud. Un buen ejemplo de ello son los buscadores, donde un usuario realiza una petición de información y el servidor nos entrega un resultado a medida de nuestra petición.

Existen versiones de ASP para Unix y Linux, a pesar de que fue una tecnología desarrollada por Microsoft para la creación dinámica de páginas web ofrecida junto a su servidor IIS.

CGI (Common Gateway Interface): La "Interface Común de Entrada" es uno de los estándares más antiguos en Internet para trasladar información desde una página a un servidor web. **Este estándar** es utilizado para bases de datos, motores de búsqueda, formularios, generadores de email automático, foros, comercio electrónico, rotadores y mapas de imágenes, juegos en línea, etc.

Las rutinas de CGI son habitualmente escritas en lenguajes interpretados como Perl o por lenguajes compilados como C.

CSS (Cascading Style Sheets): Las "Hojas de Estilo en Cascada" se usan para formatear las páginas web; se trata de separar el contenido de un documento de su presentación. Cualquier cambio en el estilo marcado para un elemento en la CSS afectará a todas las páginas vinculadas a esa CSS.

Java: Este es un lenguaje que trabaja en el cliente, es decir: se ejecuta en el navegador del equipo cliente y no en el servidor. Es un lenguaje eficiente y muy poderoso, que se caracteriza por:

Una misma aplicación puede funcionar en diversos tipos de ordenadores y sistemas operativos: Windows, Linux, Solaris, MacOS, etc., así como en otros dispositivos inteligentes.

Los programas Java pueden ser aplicaciones independientes (que corren en una ventana propia) o "applets", que son pequeños programas interactivos que se encuentran incrustados en una página web y pueden funcionar con cualquier tipo de navegador: Explorer, Netscape, Ópera, etc.

Se trata de un lenguaje "orientado a objetos". Esto significa que los programas se construyen a partir de módulos independientes, y que estos módulos se pueden transformar o ampliar fácilmente. Un equipo de programadores puede partir de una aplicación existente para extenderla con nuevas funcionalidades.

Desarrollado por la empresa Sun Microsystems, pero posteriormente liberado bajo licencia **GNU GPL**, con lo cual es un software libre.

JavaScript: Lenguaje que se interpreta y se ejecuta en el cliente. Útil para realizar tareas como mover imágenes por la pantalla, crear menús de navegación interactivos, utilizar algunos juegos, etc. En las páginas web suele preferirse JavaScript porque es aceptado por muchos más navegadores que VBScript (creado por Microsoft)

PHP (Hypertext Preprocessor): Este lenguaje es, como ASP, ejecutado en el lado del servidor. PHP es similar a ASP y puede ser usado en circunstancias similares. Es muy eficiente, permitiendo el acceso a bases de datos empleando servidores como **MySQL** y, por lo tanto, suele utilizarse para crear páginas dinámicas complejas.



VBScript (Visual Basic Scripting): La respuesta de Microsoft a JavaScript. VBScript es una buena herramienta para cualquier sitio destinado a ser mostrado exclusivamente en el navegador Microsoft Internet Explorer. El código en VBScript puede, además, estar diseñado para su ejecución en el lado del cliente o en el del servidor, la diferencia es que un código que se ejecuta en el lado del servidor no es visible en el lado del cliente. Éste recibe los resultados, pero no el código.

Autoevaluación

¿Podemos ver una página web sin que intervenga un servidor web?

- ☐ Sí.
- ☐ No.

1.3.- Tipos de aplicaciones web.

Caso práctico

Tras una gran labor de documentación acerca de las tecnologías de aplicaciones web, Carlos es consciente de que existe una gran diversidad de aplicaciones disponibles en la web. Por ello, ha decidido documentar un apartado denominado "Tipos de aplicaciones web" que puede ser de utilidad para la wiki que está creando su amigo Juan.



Cualquier proyecto que se quiera desarrollar en Internet, bien sea comercio electrónico, reservas de billetes de vuelo on-line, información meteorológica, registro de usuarios, simuladores de hipotecas, etc, conlleva el desarrollo de una aplicación web. En definitiva, una aplicación web es una plataforma orientada a automatizar los procesos de servicios que se quieran ofrecer a usuarios.

Establecer una clasificación de los tipos de aplicaciones web es una tarea compleja debido a la dificultad existente para poder establecer algún parámetro en función del cual establecer dicha clasificación, junto con la innumerable cantidad de aplicaciones existentes en el actual entorno **web 2.0**.

En función de cómo se presenta la aplicación web junto con el contenido que pretende mostrar, se ha establecido la siguiente clasificación:

Página web Estática. Están implementadas en HTML y pueden mostrar en alguna parte de la página objetos en movimiento tales como banners, GIF animados, vídeos, etc.

Página web Animada. Se realizan con la tecnología FLASH; ésta permite que una página web presente el contenido con ciertos efectos animados continuados. El uso de esta tecnología permite diseños más vanguardistas, modernos y creativos.

Página web Dinámica. Existen muchos lenguajes de programación que son la base para la mayoría de páginas web dinámicas. Los que destacamos aquí son los lenguajes PHP y ASP. Estos lenguajes permiten una perfecta estructuración del contenido. Por una parte crearíamos la estructura de las páginas web y por otra, almacenaríamos el contenido en determinados archivos. A partir de ahí, crearíamos el código de llamada, que insertaría el contenido en la propia página web estructurada. Este es el principio básico que siguen los lenguajes de programación. A partir de aquí se desarrollan aplicaciones para poder gestionar el contenido a través de un panel de control.

Portal. Es un sitio web que en su página principal permite el acceso a múltiples secciones que, por lo general, son foros, chats, cuentas de correo, buscador, acceso registrado para obtener ciertas ventajas, las últimas noticias de actualidad, etc.

Tienda virtual o comercio electrónico. Sitio web que publica los productos de una tienda en Internet. Permite la compra on-line a través de tarjeta de crédito, domiciliación bancaria o transferencia bancaria en general. Ofrece al administrador un panel de gestión para poder subir los productos, actualizarlos, eliminarlos, etc.

Página web con "Gestor de Contenidos". Se trata de un sitio web cuyo contenido se actualiza a través de un panel de gestión por parte del administrador del sitio. Este panel de gestión suele ser muy intuitivo y fácil de usar. En aquellas páginas web que requieran una actualización constante, se suele incorporar este panel de gestión para que la web pueda controlarse día a día por parte del cliente.

Reflexiona

Cuando adquirimos un equipo informático nuevo, existen una serie de aplicaciones imprescindibles que es necesario instalar junto con los drivers de nuestro equipo para poder empezar a utilizarlo. Entre estas aplicaciones encontramos aplicaciones ofimáticas, antivirus, aplicaciones de mensajería, compresores, visualizadores, reproductores multimedia, etc.

¿En algún momento te has parado a pensar qué cantidad de aplicaciones web hay disponibles en Internet para substituir a las que tienes pensado instalar en el equipo?

1.4.- Arquitecturas web. Modelos.

Caso práctico

En la wiki que Juan, junto con sus amigos está desarrollando, ha decidido integrar un punto en el cual explicar los diversos tipos de modelos de arquitecturas web que se han utilizado a lo largo del tiempo. La finalidad es tener en cuenta las características de cada uno de ellos y, en función de las mismas, distinguir sus ventajas e inconvenientes.

Se puede establecer que la arquitectura de un sitio web comprende los sistemas de organización y estructuración de los contenidos junto con los sistemas de recuperación de información y navegación que provea el sitio web, con el objetivo de servir de ayuda a los usuarios a encontrar y manejar la información.

Centraremos el estudio de los modelos de arquitectura web relacionados, en función de cómo implementan cada una de las capas establecidas en una aplicación web:

1. **Capa de presentación** es la encargada de la navegabilidad, validación de los datos de entrada, formateo de los datos de salida, presentación de la web, etc.; se trata de la capa que se presenta al usuario.
2. **Capa de negocio** es la que recibe las peticiones del usuario y desde donde se le envían las respuestas; en esta capa se verifican que las reglas establecidas se cumplen.
3. **Capa de acceso a datos** es la formada por determinados gestores de datos que se encargan de almacenar, estructurar y recuperar los datos solicitados por la capa de negocio.

La evolución experimentada por los medios informáticos en los últimos años ha convivido con otra evolución paralela, la evolución de la arquitectura de las aplicaciones web, que permite aprovechar las nuevas características que éstas ofrecen. De esta forma, el modelo arquitectónico de las aplicaciones de Internet ha sufrido dos grandes saltos, con algún paso intermedio, desde la aparición de los primeros portales web. Los distintos modelos de aplicación sobre los que se ha ido desarrollando, según diversos autores, se podrían clasificar del siguiente modo:

Modelo 1

En este caso las aplicaciones se diseñan en un modelo web CGI, basadas en la ejecución de procesos externos al servidor web, cuya salida por pantalla era el HTML que el navegador recibía en respuesta a su petición. Presentación, negocio y acceso a datos se confundían en un mismo script `perl`.

Modelo 1.5

Aplicado a la tecnología `java`, se da con la aparición de las JSP y los `servlets`. En este modelo, las responsabilidades de presentación recaen en las páginas JSP, mientras que los `beans` incrustados en las mismas son los responsables del modelo de negocio y acceso a datos.

Modelo 2

Como evolución del modelo anterior, con la incorporación del patrón MVC en este tipo de aplicaciones, se aprecia la incorporación de un elemento controlador de la navegación de la aplicación. El modelo de negocio queda encapsulado en los `javabeans` que se incrustan en las páginas JSP.

Modelo 2X

Aparecen con el objetivo de dar respuesta a la necesidad, cada vez más habitual, de desarrollar aplicaciones multicanal, es decir, aplicaciones web que pueden ser atacadas desde distintos tipos de clientes remotos. Así, una aplicación web multicanal podrá ejecutarse desde una PDA, desde un terminal de telefonía móvil, o desde cualquier navegador HTML estándar. El medio para lograr publicar la misma aplicación para distintos dispositivos es emplear plantillas XSL para transformar los datos XML.

Para saber mas

Esta web está pensada como un curso en español de Java básico. Pretende tener una interacción con los lectores, de forma que se puedan resolver las dudas que surjan.

[Java básico en lenguaje español.](#)

1.5.- Plataformas web libres y propietarias.

Caso práctico

El diseño de aplicaciones web requiere de un entorno funcional, que permita el desarrollo de cada uno de los componentes que forman la aplicación web, junto con un entorno complejo de herramientas que ofrecen al cliente los servicios de las aplicaciones web; para todo ello, el mercado pone a disposición de los programadores un abanico de herramientas software, que Juan pretende analizar en la wiki de la empresa BK programación, estableciendo el criterio de clasificación que considera primordial: software libre o software propietario.

Una plataforma web es el entorno de desarrollo de software empleado para diseñar y ejecutar un sitio web. En términos generales, una plataforma web consta de cuatro componentes básicos:

1. El **sistema operativo**, bajo el cual opera el equipo donde se hospedan las páginas web y que representa la base misma del funcionamiento del computador. En ocasiones limita la elección de otros componentes.
2. El **servidor web** es el software que maneja las peticiones desde equipos remotos a través de la Internet. En el caso de páginas estáticas, el servidor web simplemente provee el archivo solicitado, el cual se muestra en el navegador. En el caso de sitios dinámicos, el servidor web se encarga de pasar las solicitudes a otros programas que puedan gestionarlas adecuadamente.
3. El **gestor de bases de datos** se encarga de almacenar sistemáticamente un conjunto de registros de datos relacionados para ser usados posteriormente.
4. Un **lenguaje de programación interpretado** que controla las aplicaciones de software que corren en el sitio web.

Diferentes combinaciones de los cuatro componentes señalados, basadas en las distintas opciones de software disponibles en el mercado, dan lugar a numerosas plataformas web, aunque, sin duda, hay dos que sobresalen del resto por su popularidad y difusión: LAMP y WISA.

La plataforma LAMP trabaja enteramente con componentes de **software libre** y no está sujeta a restricciones propietarias. El nombre **LAMP** surge de las iniciales de los componentes de software que la integran:

Linux: Sistema operativo.

Apache: Servidor web.

MySQL: Gestor de bases de datos.

PHP: Lenguaje interpretado PHP, aunque a veces se sustituye por Perl o Python.

La plataforma **WISA** está basada en tecnologías desarrolladas por la compañía Microsoft; se trata, por lo tanto, de **software propietario**. La componen los siguientes elementos:

Windows: Sistema operativo.

Internet Information Services: servidor web.

SQL Server: gestor de bases de datos.

ASP o ASP.NET: como lenguaje para scripting del lado del servidor.

Existen otras plataformas, como por ejemplo la configuración Windows-Apache-MySQL-PHP que se conoce como **WAMP**. Es bastante común pero sólo como plataforma de desarrollo local.

De forma similar, un servidor Windows puede correr con MySQL y PHP. A esta configuración se la conoce como plataforma **WIMP**.

Existen muchas otras plataformas que trabajan con distintos sistemas operativos (Unix, MacOS, Solaris), servidores web (incluyendo algunos que se han cobrado relativa popularidad como Lighttpd y LiteSpeed), bases de datos (Postgre SQL) y lenguajes de programación.

1.6.- Escalabilidad.

Las aplicaciones web se ejecutan en un entorno donde el número de clientes que solicitan el servicio puede variar en gran medida en función del momento. Es por ello que hay una característica de esencial importancia como es la escalabilidad, al que Juan ha dedicado un apartado de su wiki para documentar esta característica.

En el entorno en que se ubican las aplicaciones web, uno de los principales factores que puede afectar al rendimiento de las mismas es el número de usuarios, ya que éste puede verse incrementado de forma vertiginosa en un periodo de tiempo relativamente corto. El éxito o el fracaso de un sitio web orientado al usuario común vendrá determinado, entre otros aspectos, por el dimensionamiento del sistema sobre el que se instala y soporta el software que sustenta dicho sitio. En consecuencia, uno de los requisitos fundamentales de una aplicación web es que sea completamente escalable sin que un aumento de los recursos dedicados a la misma suponga modificación alguna en su comportamiento o capacidades.

La escalabilidad de un sistema web puede ser:

Verticalmente: de manera ascendente "upgrades" a cada nodo.

Horizontalmente: consiste en aumentar el número de nodos.

Cluster: consiste en crear agrupaciones de servidores.

Escalabilidad vertical.

Habitualmente, la separación lógica en capas se implementa de tal forma que se permita una separación física de las mismas. Interponiendo elementos conectores que actúen de middlewares es posible distribuir la aplicación de forma vertical (una máquina por cada capa del sistema), e incluso si esto no fuera suficiente, distribuyendo los elementos de una misma capa entre distintas máquinas servidoras.

Escalabilidad horizontal.

Se trata de clonar el sistema en otra máquina de características similares y balancear la carga de trabajo mediante un dispositivo externo. El balanceador de carga puede ser:

Balanceador Software: Por ejemplo, habitualmente encontramos un servidor web apache junto con el módulo `mod_jk`, que permite la redirección de las peticiones `http` que a tal efecto sean configuradas entre las distintas máquinas que forman la granja de servidores. Este tipo de balanceadores examinan el paquete `http` e identifican la sesión del usuario, guardando registro de cuál de las máquinas de la granja se está encargado de servir a dicha sesión. Este aspecto es importante, dado que nos permite trabajar (de cara al diseño de la aplicación) apoyándonos en el objeto sesión propio del usuario y almacenando información relativa a la sesión del mismo, puesto que tenemos la garantía de que todas las peticiones de una misma sesión `http` van a ser redireccionadas hacia la misma máquina.

Balanceador hardware: Se trata de dispositivos que, respondiendo únicamente a algoritmos de reparto de carga (Round Robin, `LRU`, etc.), redireccionan una petición `http` del usuario a la máquina que, según dicho algoritmo, convenga que se haga cargo de la petición. Son mucho más rápidos que los anteriores, dado que se basan en conmutación de circuitos y no examinan ni interpretan el paquete `http`. Sin embargo, el no garantizar el mantenimiento de la misma sesión de usuario en la misma máquina, condiciona seriamente el diseño, dado que fuerza a que la información relativa a la sesión del usuario sea almacenada por el implementador del mismo, bien en cookies o bien en base de datos.

Balanceador hardware http: Se trata de dispositivos hardware pero que examinan el paquete `http` y mantienen la relación usuario-máquina servidora. Mucho más rápidos que los balanceadores software, pero algo menos que los hardware, suponen hoy en día una de las soluciones más aceptadas en el mercado.

Cluster

Con la aparición de los servidores de aplicaciones en cluster se abre una nueva capacidad de escalabilidad que, dependiendo de cómo se aplique, podría clasificarse como vertical u horizontal. Un cluster de servidores de aplicaciones permite el despliegue de una aplicación web corriente, de forma que su carga de trabajo vaya a ser distribuida entre la granja de servidores que forman el cluster, de modo transparente al usuario y al administrador. El cluster, mediante el mecanismo de replicación de sesión, garantiza que sea cual sea la máquina que sirva la petición http, tendrá acceso a la sesión del usuario (objeto **HttpSession** en java). Este tipo de sistemas, debido precisamente a la replicación de sesión, suele presentar problemas de rendimiento.

Autoevaluación

¿En qué tipo de escalabilidad se emplean los balanceadores de carga?

- ☐ Horizontal.
- ☐ Vertical.

Anexo.- Licencias de recursos.

Licencias de recursos utilizados

Recurso (1)	Datos del recurso (1)	
	Autoría: richardjingham Licencia: CC-by-sa/2.0 Procedencia: http://farm3.static.flickr.com/2571/4188067871_6e6e93a2da.jpg	
	Autoría: dreig Licencia: CC-by-sa/2.0 Procedencia: http://www.flickr.com/photos/dreig/4995866022/sizes//in/photostream/	
	Autoría: Javier Benek Licencia: CC-by-nc-sa/2.0 Procedencia: http://www.flickr.com/photos/xbenek/2452344506/sizes/s/in/photostream/	
	Autoría: Link576 Licencia: CC-by-nc-sa/2.0 Procedencia: http://www.flickr.com/photos/41943909@N03/3875320469/sizes/m/in/photostream/	
	Autoría: On Alien Cinema Licencia: CC-by-nc-sa/2.0 Procedencia: http://www.flickr.com/photos/onaliencinema/36835182/sizes//in/photostream/	
	Autoría: sam_churchill Licencia: CC-by/2.0 Procedencia: http://www.flickr.com/photos/samchurchill/4423148280/sizes/o/in/photostream/	