



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR DE SAN ANDRÉS TUXTLA
Catedrático: MTI. ROGELIO ENRIQUE TELONA TORRES

Fecha: 18/09/2024
Grupo: 710-A



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR DE SAN ANDRÉS TUXTLA



Carrera: Ingeniería Informática

Módulo: Desarrollo de Aplicaciones Móviles

Catedrático: MTI. ROGELIO ENRIQUE TELONA TORRES

Actividad: Investigación - Unidad I

Semestre: 7mo. Semestre

Grupo: 710-A

Alumno: Román Omar Fiscal Pólito

Periodo Escolar: Septiembre - Diciembre 2024

San Andrés Tuxtla, Ver.



INTRODUCCIÓN

La evolución de la web ha sido un proceso bastante revolucionario desde su creación. Desde un inicio, la Web se limitaba a navegadores de texto básico, pero con la aparición del HTML y navegadores como Netscape e Internet Explorer, comenzó a mejorar la accesibilidad y el diseño visual. A través de las distintas etapas (Web 1.0, Web 2.0 y Web 3.0), la experiencia del usuario ha pasado de ser pasiva, con contenido estático, a una mucho más interactiva y personalizada, marcando un antes y un después en la forma en que las personas utilizan y se conectan a Internet. Este desarrollo también ha permitido la aparición de nuevas tecnologías y arquitecturas, como la arquitectura cliente-servidor, que han potenciado la funcionalidad de las aplicaciones web y su capacidad de adaptación a las necesidades del usuario.

EVOLUCIÓN WEB

La Web surgió con navegadores básicos que sólo interpretaban texto, después apareció HTML haciendo las páginas más amigables y de fácil acceso.



La Web 1.0

La Web 1.0 empezó en los años 60, de la forma más básica que existe, con navegadores de sólo texto, como ELISA, después surgió el HTML que hizo las páginas más agradables a la vista y a los primeros navegadores visuales como Netscape e Internet Explorer.



Esta Web es de sólo lectura, el usuario no puede interactuar con el contenido de la página, se encuentra limitada a lo que el Webmaster sube al sitio Web.

Algunos elementos de diseño típicos de un sitio Web 1.0 incluyen:

- Páginas estáticas para el usuario que la visita

- El uso de framesets o marcos
- Extensiones propias del HTML como el parpadeo y las marquesinas, etiquetas introducidas durante la guerra de los navegadores.
- Libros de visitas en línea o guestbook
- Botones gif.
- Formularios HTML enviados vía email.

La Web 2.0

El término Web 2.0, acuñado por Tom O' Reilly en el año 2004 hace referencia a una segunda generación de modelos de páginas Web.

Se entiende como una nueva filosofía de navegar, una nueva forma de participar en la red.

Su antecesor, la Web 1.0, presenta un modelo de navegación más estático, este nuevo formato fomenta la participación activa. El usuario ya no se limita a acceder a la información, sino que la crea.

Se entiende por Web 2.0 todos aquellos servicios de Internet cuya base de datos puede ser modificada en contenido, formato o ambos.

Los usuarios tienen un control total de su información. Se produce una descentralización de Internet por la que el cliente es, a su vez, servidor. Este formato facilita la interactividad entre usuarios, que se refleja sobre todo en el uso de redes sociales, engrandeciendo así la inteligencia colectiva.



El modelo 2.0 ha provocado un fuerte impacto social. El usuario tiene más poder en la red que nunca, ya que ahora tiene la capacidad de expresarse libremente y de ser escuchado: tiene voz y voto en Internet.



Simplifica la usabilidad del sitio Web y ahorra tiempo al usuario. Estandariza los lenguajes para un mejor uso de la re-utilización del código, permite una mejor interoperabilidad entre las aplicaciones y las máquinas (software-hardware).

Facilita además el reconocimiento o detección de carencias o nuevas formas de utilización de aplicaciones y la convergencia entre los medios de comunicación y los contenidos.

Los principios del modelo 2.0 son los siguientes:

- La Web es una plataforma
- La información es lo que mueve Internet
- Los efectos de Internet son a su vez movidos por la participación
- Las distintas características de la red pueden desarrollarse de manera independiente

La Web 3.0

Un nuevo término, Web 3.0, surgió para relacionar las Webs semánticas. Se trata de una extensión de World Wide Web, por la que se pueden encontrar datos en cualquier lengua y en formatos aptos para todo tipo de software.

Se basa fundamentalmente en la información y su estructuración, que le permite al usuario encontrarla de manera más rápida y eficaz. Web 3.0 es un neologismo que se utiliza para describir la evolución del uso y la interacción en la red a través de diferentes caminos.

Ello incluye, la transformación de la red en una base de datos, un movimiento dirigido a hacer los contenidos accesibles por múltiples aplicaciones que no son solamente el navegador, el empuje de las tecnologías de inteligencias artificial, la web Geoespacial, la Web 3D.

Frecuentemente es utilizado por el mercado para promocionar las mejoras respecto a la Web 2.0. Otro posible camino para la Web 3.0 es la dirección hacia la visión 3D, liderada por el Web 3D Consortium.

Esto implicaría la transformación de la Web en una serie de espacios 3D, llevando más lejos el concepto propuesto por Second Life. Esto podría abrir nuevas formas de conectar y colaborar, utilizando espacios tridimensionales.

El término Web 3.0 apareció por primera vez en 2006 en un artículo de Jeffrey Zeldman crítico de la Web 2.0 y asociado a tecnologías como AJAX.

Actualmente existe un debate considerable en torno a lo que significa Web 3.0, y cuál es la definición acertada. <https://disenowebakus.net/etapas-de-transicion-de-la-web.php>

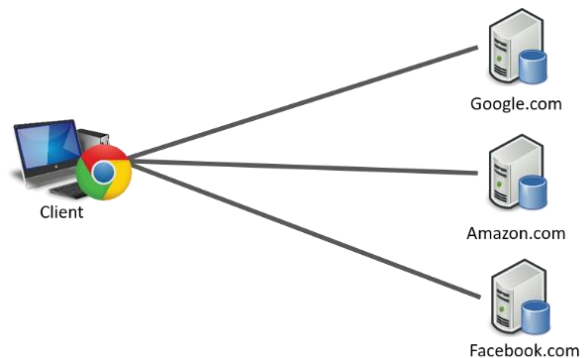
ARQUITECTURA CLIENTE-SERVIDOR

La arquitectura cliente-servidor es una de las más populares en la construcción de aplicaciones en la actualidad. Básicamente se llama así a toda arquitectura en la que participan dos componentes: uno es el cliente que utiliza unos servicios, y otro es el servidor que proporciona esos servicios. Entre ambos se tiene que efectuar una comunicación de red, habitualmente mediante Internet.

De todos modos, estamos ante un concepto bastante amplio y genérico que engloba multitud de tipos de aplicaciones. Para hacernos una idea, todas las aplicaciones que se utilizan en la web son aplicaciones cliente-servidor.

El cliente sería el navegador, y el

servidor sería la máquina donde están instaladas las aplicaciones, las bases de datos y otros recursos remotos.



Actualmente en Internet se utiliza el término backend para la parte de las aplicaciones que hace las veces de servidor y frontend para la parte de las aplicaciones que se ejecuta en el cliente.



Componentes clave de la arquitectura cliente-servidor

Como hemos dicho antes, en las arquitecturas cliente-servidor los componentes más importantes son el cliente y el servidor. Vamos a ver los roles de estos dos actores.

- *Cliente: roles y funcionalidades*

El cliente es la parte de las aplicaciones que inicia las peticiones de servicios hacia el servidor usando la red como mecanismo de comunicación. Típicamente en el lado del cliente encontramos todo lo que respecta a la funcionalidad que permite al usuario interactuar con estos sistemas. Por tanto, encontramos interfaces de usuario que pueden ser de distintos tipos.

Actualmente, lo más habitual es que la aplicación cliente se ejecute en un navegador, en cuyo caso lo que tendremos son botones formularios y elementos de esta índole. Sin embargo, en términos generales un cliente puede ser de muchos tipos, mediante programas de escritorio, programas de consola, etc.

- *Servidor: roles y funcionalidades*

El servidor, de manera genérica, es el componente que proporciona los servicios a los clientes. Un servidor puede consistir en diversos tipos de componentes de software instalados sobre un hardware. En cualquier caso, siempre será un sistema que esperará las solicitudes de los clientes para procesarlas y finalmente, entregar la respuesta a éstos.

Entre los roles de los servidores se encuentran tareas como el almacenamiento de la información, el procesamiento de datos y el control de las reglas de negocio. Además, dentro del concepto de servidor encontramos diversos tipos de aplicaciones como servidores web, de correo, servidores de bases de datos, entre muchos otros.

- *Comunicación entre cliente y servidor*



Para la comunicación entre cliente y servidor se utilizan siempre las redes de computadores. Sin embargo, dentro del amplio mundo de las redes, estas comunicaciones se pueden realizar por medio de múltiples protocolos.

Entre los protocolos más utilizados se encuentra el HTTP, que es el protocolo que sustenta la web, SMTP para el envío de correo electrónico, POP / IMAP para la recepción del correo, o FTP para la transferencia de archivos.

Los protocolos son definiciones de los procesos y comunicaciones que se tienen que dar entre los sistemas clientes y servidor para que estas se realicen de manera sistemática, se pueda verificar la integridad de la información, etc.

¿Qué objetivo persigue la arquitectura cliente-servidor?

El objetivo principal de la arquitectura cliente-servidor es realizar la separación de las funciones y responsabilidades del software en distintas capas. La separación de responsabilidades es una de las bases sobre la que se sustenta el buen diseño del software. Una de las separaciones más esenciales y directas viene dada justamente por la arquitectura cliente-servidor.

Los beneficios de esta separación de responsabilidades son diversos. Entre ellos podemos destacar la posibilidad de escalar o mantener las aplicaciones por separado, lo que facilita también la realización de equipos de trabajo independientes o la posibilidad de utilizar infraestructuras distintas y especializadas en cada una de las partes del software.

¿Cómo funciona el modelo cliente-servidor?

Como ya hemos mencionado, el modelo de las aplicaciones cliente-servidor consiste en la realización de comunicaciones para ejecución de las necesidades del software.

En este tipo de software funciona mediante un procedimiento que incluye los siguientes pasos:



1. El cliente realiza la solicitud de un recurso o un servicio al servidor. Para ello envía una señal a través de la red, en la que entrega todas las características de la función que requiere que se realice.
2. El servidor recibe la solicitud y procesa la entrada de datos enviada por el cliente, componiendo una respuesta.
3. Esa respuesta se envía por la red hasta llegar al cliente que la recibe, y generalmente, muestra una salida adecuada para el usuario.

CONCLUSIÓN

En conclusión, la evolución de la web ha transformado profundamente la interacción humana con la tecnología. Desde la Web 1.0, basada en contenido estático, hasta la Web 3.0, con su enfoque en la inteligencia artificial, los datos estructurados y la interacción 3D. El papel del usuario ha cambiado de ser un consumidor pasivo a un creador de contenido activo, mientras que las arquitecturas como la cliente-servidor han permitido una mayor eficiencia y escalabilidad en las aplicaciones web. Estos avances no solo han optimizado la experiencia de navegación, sino que también han redefinido las formas de comunicación y colaboración en el entorno digital.



BIBLIOGRAFÍA

- [1] H. Delgado, «Evolución de la Web 1.0, 2.0 y 3.0 - Diferencias y atributos,» 22 Agosto 2022. [En línea]. Available: <https://disenowebakus.net/etapas-de-transicion-de-la-web.php>. [Último acceso: 18 Septiembre 2024].
- [2] Felipe, «Evolución de la Web a lo largo del tiempo: web 1.0, 2.0, 3.0 y 4.0,» 18 Junio 2020. [En línea]. Available: <https://www.hostingplus.mx/blog/evolucion-de-la-web-a-lo-largo-del-tiempo-web-1-0-2-0-3-0-y-4-0/>. [Último acceso: 18 Septiembre 2024].
- [3] F. G. d. Zúñiga, «¿Qué es la arquitectura cliente-servidor?,» 1 Julio 2024. [En línea]. Available: <https://www.arsys.es/blog/todo-sobre-la-arquitectura-cliente-servidor>. [Último acceso: 18 Septiembre 2024].
- [4] NUCBA, «¿Qué es la arquitectura cliente-servidor?,» 27 Mayo 2021. [En línea]. Available: <https://nucba.medium.com/qu%C3%A9-es-la-arquitectura-cliente-servidor-eb9f402506cc>. [Último acceso: 18 Septiembre 2024].

Curso: [Desarrollo de Aplicaciones Web](#)

Tarea: [Investigación Unidad 1](#) 

Valor 20

[Ver todos los envíos](#)



Román Omar Fiscal Pólito

omarfiscalpolito@gmail.com

Fecha de entrega: 18 de septiembre ...



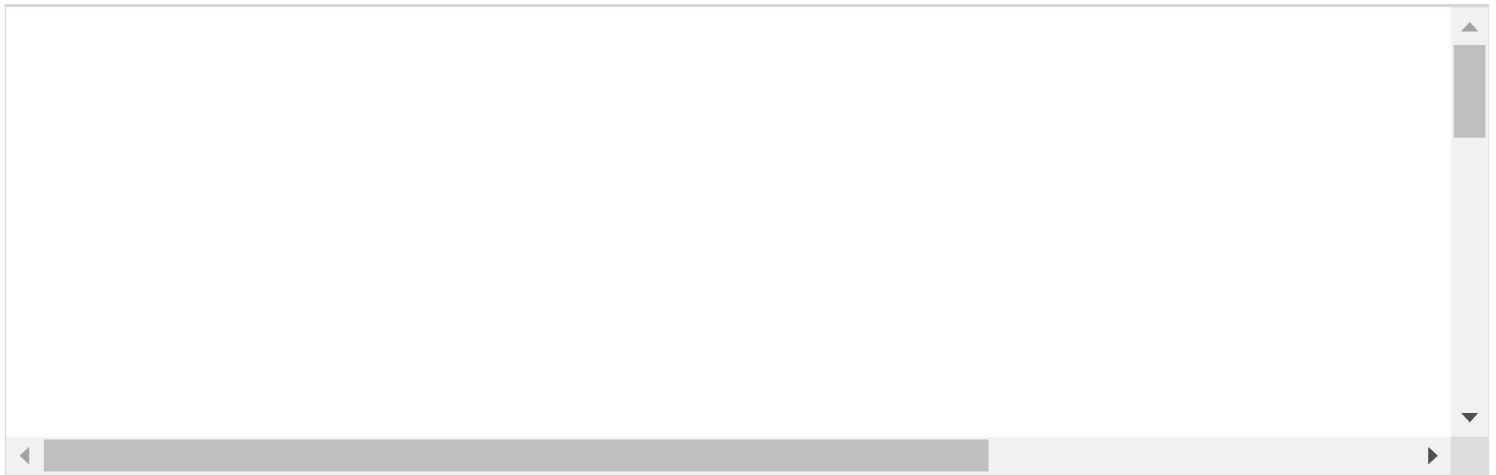
Cambiar usuario



1 de 2 [Reiniciar preferencias de tabla](#)



◀ Página 1 de 10 ▶



Entrega

Enviado para calificar

Calificado

La tarea fue enviada 8 mins 37 segundos antes de la fecha límite

Los estudiantes pueden editar este envío

 [Investigación Unidad1-DAW-FPRO.pdf](#) 18 de septiembre de 2024, 23:46

▶ [Comentarios \(0\)](#)

Calificación

Calificación:

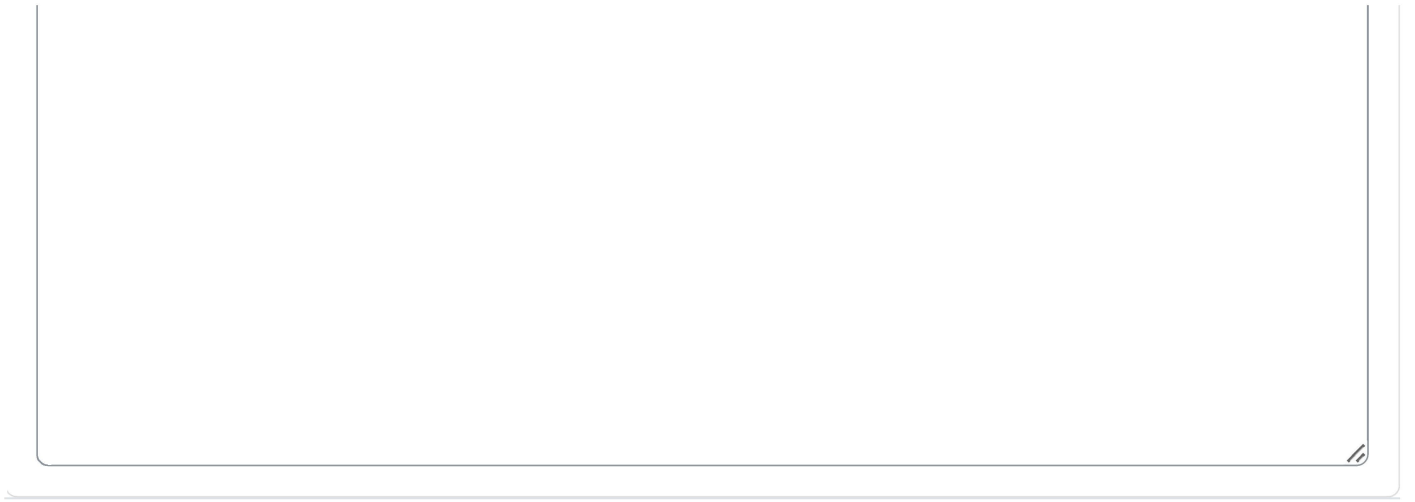
Hoja de presentación	No contiene o es incompleto 0 puntos	Completos 1 puntos		
Introducción	No contiene 0 puntos	Muy pequeña 1.5 puntos	Completa 3 puntos	
Contenido	No cubre los temas 0 puntos	La mitad de los temas 5 puntos	Completo 10 puntos	
Referencias IEEE	No contiene 0 puntos	Una o no tiene el formato 1 puntos	Más de una y formato correcto 2 puntos	
Conclusión	No contien 0 puntos	Muy pequeña 1.5 puntos	Completa 3 puntos	
Archivo PDF	Sin formato 0 puntos	Correcto 1 puntos		

Calificación actual en el libro

20.00

Comentarios de retroalimentación

↓
A ▾
B
I
☰
☷
☰
☷
🔗
🔄
🖼️
📄
🎤
📹
📄
H&P
🌐
🔍



Notificar a estudiantes [?](#)

GUARDAR CAMBIOS

GUARDAR Y MOSTRAR SIGUIENTE

REINICIAR



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR DE SAN ANDRÉS TUXTLA
Catedrático: MTI. Rogelio Enrique Telona Torres

Fecha: 13/09/2024
Grupo: 710-A



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR DE SAN ANDRÉS TUXTLA



Carrera: Ingeniería Informática

Módulo: Desarrollo de aplicaciones Web

Catedrático: MTI. Rogelio Enrique Telona Torres

Actividad: Instalación XAMPP

Semestre: 7mo. Semestre

Grupo: 710-A

Alumno:

Román Omar Fiscal Pólito



INTRODUCCIÓN

XAMPP es una herramienta que facilita la instalación y configuración de un servidor web local. Es muy utilizada por desarrolladores y estudiantes, ya que agrupa en un solo paquete las aplicaciones de aplicaciones Apache, MySQL, PHP y Perl. XAMPP ya lo hemos utilizado en semestres anteriores, aunque no hemos hecho uso de todas sus herramientas.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	2
ÍNDICE	2
REPORTE INSTALACIÓN XAMPP	3
CONCLUSIÓN	8
FUENTE DE CONSULTA	9

REPORTE INSTALACIÓN XAMPP

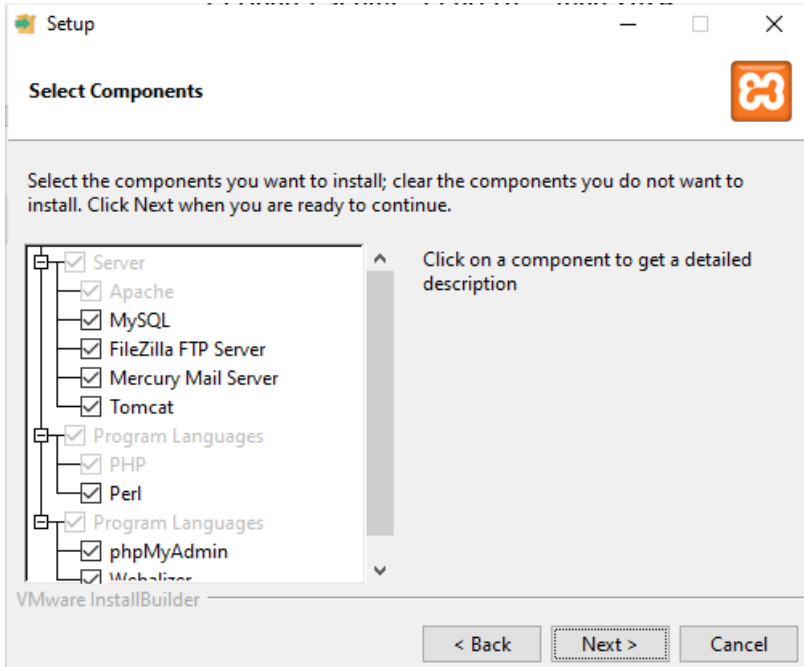
Se entra al sitio oficial de XAMPP y descarga la versión que se necesite de acuerdo a las características de la computadora.



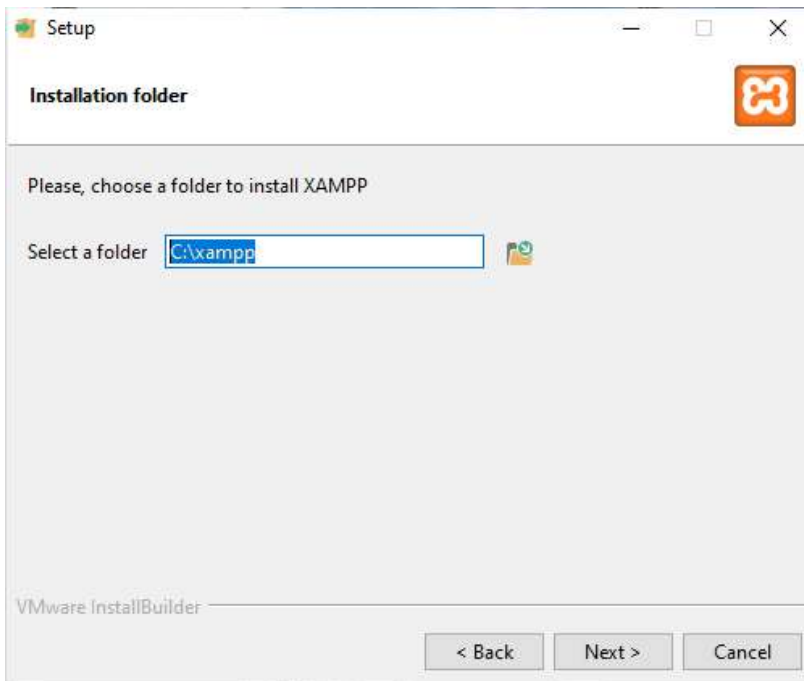
A continuación, se ejecuta y comienza la instalación de XAMPP.



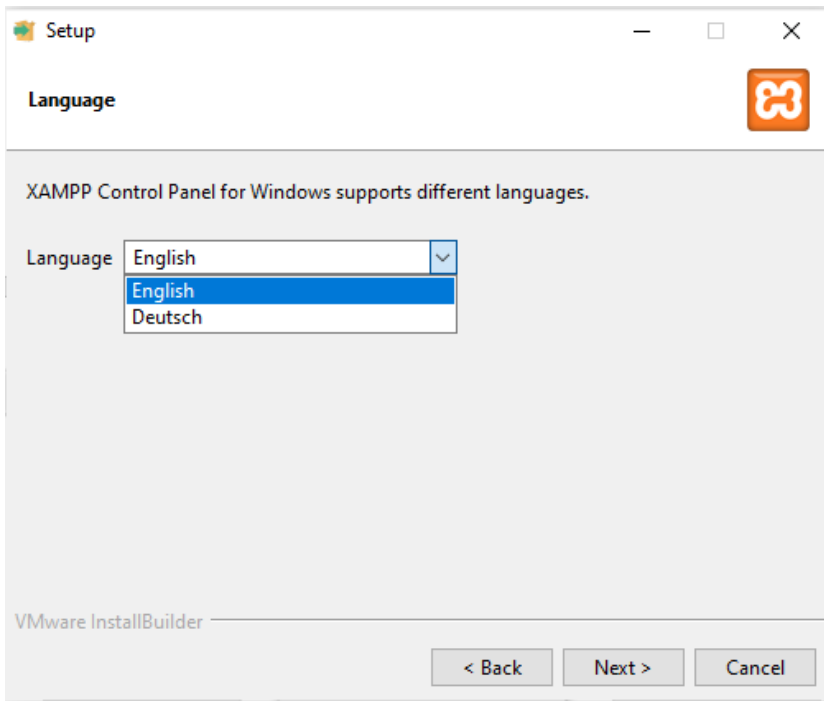
Se verifica que todos los componentes estén seleccionados y se le da siguiente para continuar con la instalación.



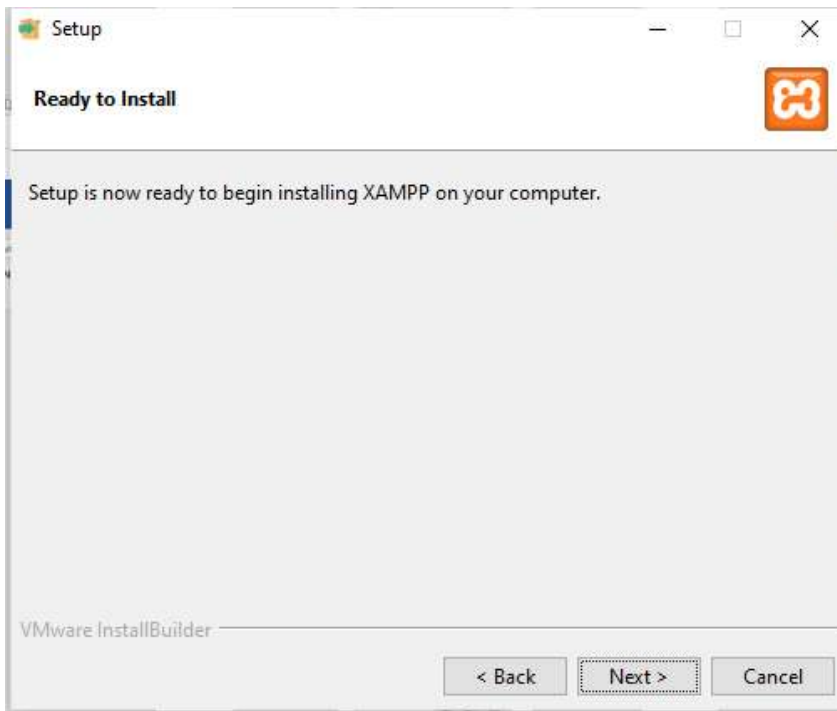
Se selecciona la carpeta de instalación de XAMPP.



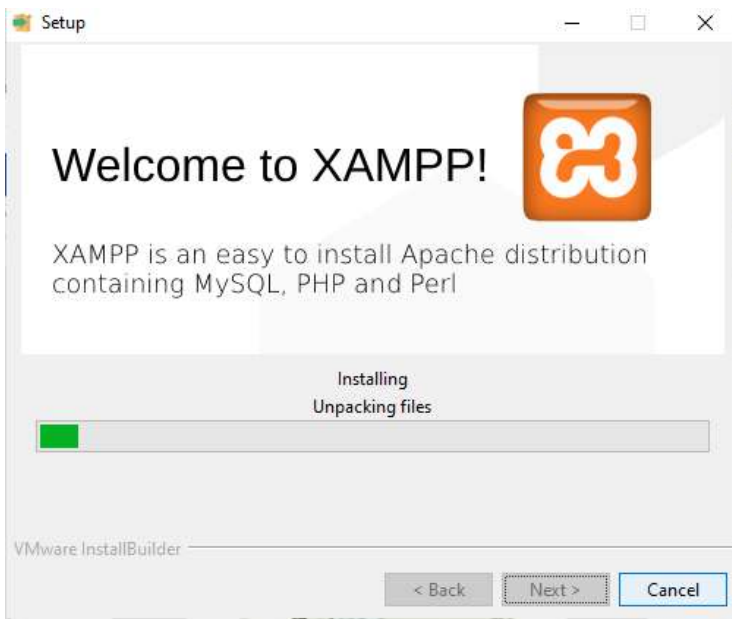
El lenguaje por defecto es el inglés, se queda igual y se le da siguiente.



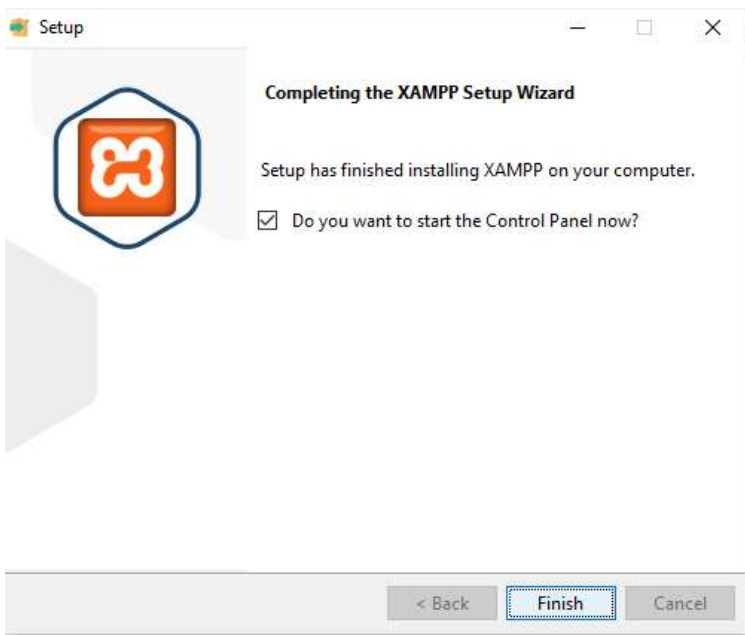
Está listo para continuar con la instalación.



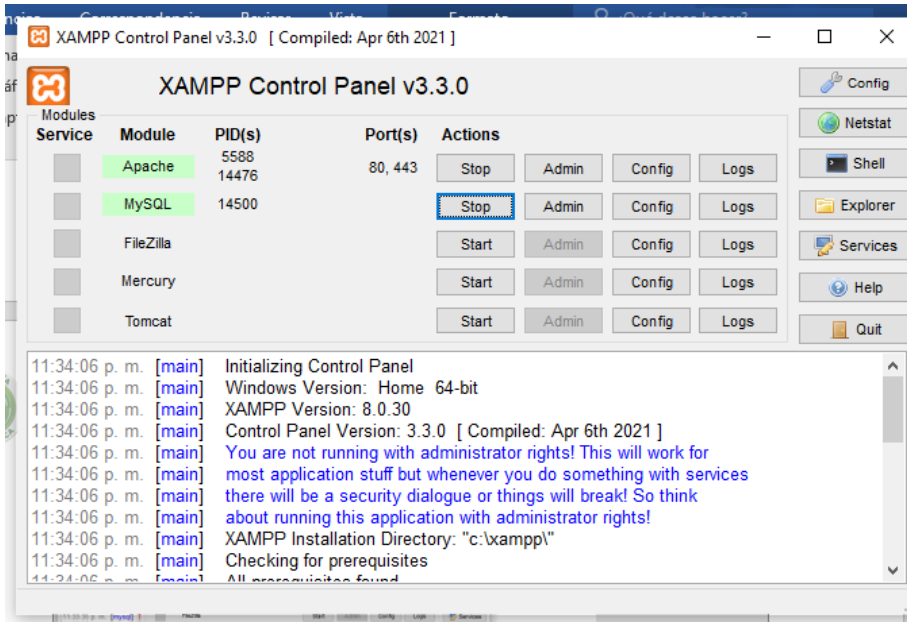
Instalación en proceso.



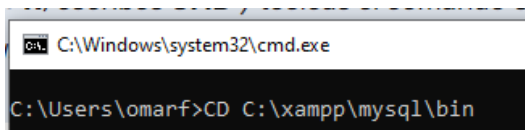
Instalación finalizada.



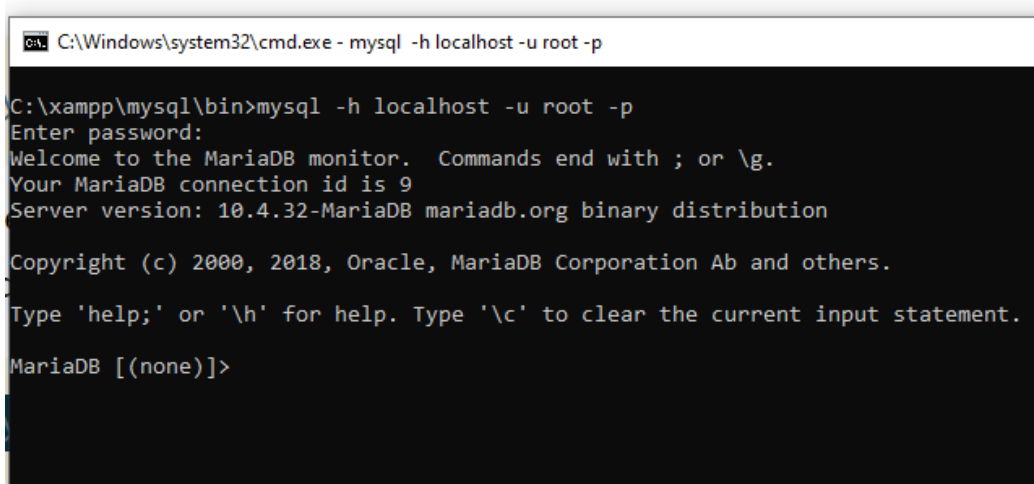
Prueba del funcionamiento de XAMPP. Se enciende el servicio.



Para ingresar a MySQL, lo primero es buscar la carpeta.



A continuación, entramos a MySQL con el siguiente comando.



Se hace uso de un comando para verificar su funcionamiento.

```
MariaDB [(none)]> show databases;
+-----+
| Database |
+-----+
| information_schema |
| mysql |
| performance_schema |
| phpmyadmin |
| test |
+-----+
5 rows in set (0.030 sec)

MariaDB [(none)]>
```

CONCLUSIÓN

En conclusión, XAMPP ayuda día a día a los desarrolladores y estudiantes, pues garantiza un entorno de pruebas controlado y eficiente. Al permitir ejecutar servidores locales de manera rápida y sin complicaciones, ayuda a acelerar los procesos de desarrollo, reducir errores durante la fase de pruebas y mejorar la productividad al facilitar el manejo de bases de datos entre otras cosas.



FUENTE DE CONSULTA

[1] [apachefriends.org](https://www.apachefriends.org), «XAMPP Apache + MariaDB + PHP + Perl,» 2024. [En línea]. Available: <https://www.apachefriends.org/es/index.html>. [Último acceso: 13 Septiembre 2024].

[Curso: Desarrollo de Aplicaciones Web](#)

Tarea: [Practica Instalación Plataforma Web](#) ⚙️

Valor 40

[Ver todos los envíos](#)



Román Omar Fiscal Pólito

omarfiscalpolito@gmail.com

Fecha de entrega: 13 de septiembre ...



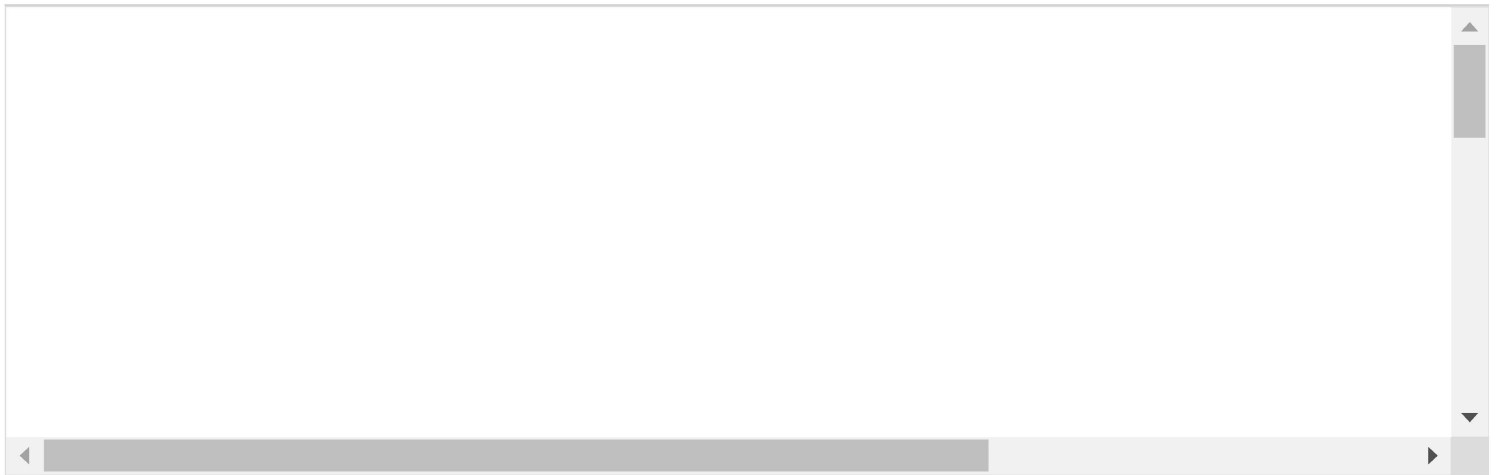
Cambiar usuario



1 de 2 [Reiniciar preferencias de tabla](#)



◀️ Página 1 de 9 ▶️



Entrega

Enviado para calificar

Calificado

La tarea fue enviada 1 hora 8 mins después de la fecha límite

Los estudiantes pueden editar este envío

[Practica Instalación Plataforma Web_.pdf](#) 14 de septiembre de 2024, 00:03

▶ [Comentarios \(0\)](#)

Calificación

Calificación:

Practicas

Hoja de presentación	No contien todos los datos 0 puntos	Datos incompletos 1 puntos	Completo 2 puntos	
Indice	No contiene 0 puntos	Contiene 4 puntos		
Practicas (Contenido)	No contiene 0 puntos	Parcialmente 10 puntos	Todas 24 puntos	
Conclusión	No contiene 0 puntos	Pequeña 2 puntos	Completa 4 puntos	
Introducción	No contiene 0 puntos	Pequeña 2 puntos	Completa 4 puntos	
Referencias	No contiene 0 puntos	Una o sin formato 1 puntos	Más de 1 y con formato 2 puntos	

Calificación actual en el libro

39.00

Comentarios de retroalimentación

↓

A ▾

B

I

☰


☰


☰


☰

🔗

🔄









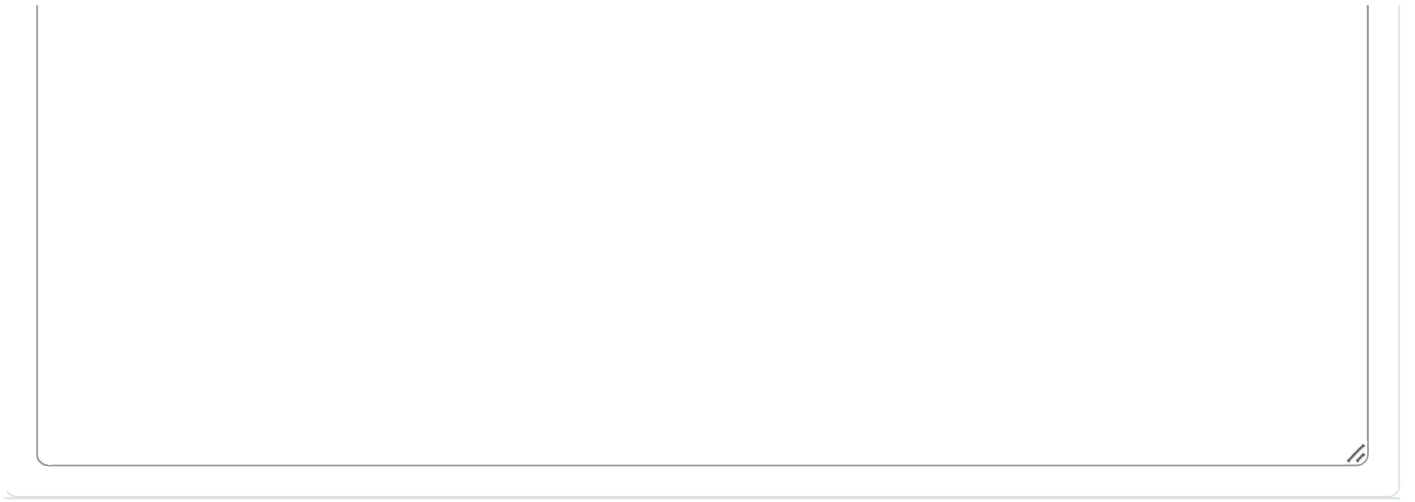




H&P







Notificar a estudiantes [?](#)

GUARDAR CAMBIOS

GUARDAR Y MOSTRAR SIGUIENTE

REINICIAR

Valor 40

RF [Román Omar Fiscal Pólito](#)

Comenzado en miércoles, 18 de septiembre de 2024, 19:08
Estado Terminados
Finalizado en miércoles, 18 de septiembre de 2024, 19:24
Tiempo empleado 15 mins 24 segundos
Calificación 10.00/10.00
Calificación **40.00** de un total de 40.00 (100%)

Pregunta 1

Correcta

Puntúa 1.00 sobre 1.00

Los sistemas típicos cliente/servidor pertenecen a la categoría de las aplicaciones de multinivel

Elija una;

- Verdadero
 Falso ✓

La respuesta apropiada es 'Falso'

Historial de respuestas

Paso	Hora	Acción	Estado	Calificación
1	18/09/24, 19:08:56	Iniciado/a	Sin responder aún	
2	18/09/24, 19:10:37	Guardada: Falso	Respuesta guardada	
3	18/09/24, 19:24:20	Intento terminado	Correcta	1.00

Pregunta **2**

Correcta

Puntúa 1.00 sobre 1.00

Es uno de los lenguajes de programación web más importante y uno de los más usados para la creación de documentos.

Seleccione una:

- a. CSS
- b. ASP
- c. HTML ✓
- d. PHP
- e. JavaScript

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: HTML

Historial de respuestas

Paso	Hora	Acción	Estado	Calificación
1	18/09/24, 19:08:56	Iniciado/a	Sin responder aún	
2	18/09/24, 19:11:42	Guardada: HTML	Respuesta guardada	
3	18/09/24, 19:24:20	Intento terminado	Correcta	1.00

Pregunta **3**

Correcta

Puntúa 1.00 sobre 1.00

Red privada virtual que utiliza protocolos de Internet, protocolos de comunicación y probablemente infraestructura pública de comunicación para compartir de forma segura parte de la información u operación propia de una organización con proveedores, compradores, socios, clientes o cualquier otro negocio u organización

Seleccione una:

- a. Internet
- b. Intranet
- c. Extranet ✓

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Extranet

Historial de respuestas

Paso	Hora	Acción	Estado	Calificación
<u>1</u>	18/09/24, 19:08:56	Iniciado/a	Sin responder aún	
<u>2</u>	18/09/24, 19:12:29	Guardada: Extranet	Respuesta guardada	
3	18/09/24, 19:24:20	Intento terminado	Correcta	1.00

Pregunta 4

Correcta

Puntúa 1.00 sobre 1.00

Conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas que utilizan la familia de protocolos TCP/IP

Seleccione una:

- a. Extranet
- b. Intranet
- c. Internet ✓

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Internet

Historial de respuestas

Paso	Hora	Acción	Estado	Calificación
1	18/09/24, 19:08:56	Iniciado/a	Sin responder aún	
2	18/09/24, 19:13:09	Guardada: Internet	Respuesta guardada	
3	18/09/24, 19:24:20	Intento terminado	Correcta	1.00

Pregunta 5

Correcta

Puntúa 1.00 sobre 1.00

El principal aspecto en común entre estos tres términos es que los tres utilizan la misma tecnología.

Seleccione una o más de una:

- a. Intranet ✓
- b. Extranet ✓
- c. Web 1.0
- d. Web 2.0
- e. Web 3.0
- f. Internet ✓

Respuesta correcta

Las respuestas correctas son: Internet, Intranet, Extranet

Historial de respuestas

Paso	Hora	Acción	Estado	Calificación
1	18/09/24, 19:08:56	Iniciado/a	Sin responder aún	
<u>2</u>	18/09/24, 19:14:17	Guardada: Intranet ; Extranet ; Internet	Respuesta guardada	
3	18/09/24, 19:24:20	Intento terminado	Correcta	1.00

Pregunta 6

Correcta

Puntúa 1.00 sobre 1.00

Documento que utiliza un navegador Web para redefinir las propiedades de los distintos elementos y las etiquetas en el código HTML

Seleccione una:

- a. CSS ✓
- b. HTML
- c. JavaScript
- d. ASP
- e. PHP

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: CSS

Historial de respuestas

Paso	Hora	Acción	Estado	Calificación
1	18/09/24, 19:08:56	Iniciado/a	Sin responder aún	
2	18/09/24, 19:15:01	Guardada: CSS	Respuesta guardada	
3	18/09/24, 19:24:20	Intento terminado	Correcta	1.00

Pregunta 7

Correcta

Puntúa 1.00 sobre 1.00

Es una red de ordenadores privados que utiliza tecnología Internet para compartir dentro de una organización parte de sus sistemas de información y sistemas operacionales

Seleccione una:

- a. Internet
- b. Intranet ✓
- c. Extranet

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Intranet

Historial de respuestas

Paso	Hora	Acción	Estado	Calificación
1	18/09/24, 19:08:56	Iniciado/a	Sin responder aún	
2	18/09/24, 19:15:43	Guardada: Intranet	Respuesta guardada	
3	18/09/24, 19:24:20	Intento terminado	Correcta	1.00

Pregunta 8

Correcta

Puntúa 1.00 sobre 1.00

Una aplicación Web típica recogerá datos del usuario, los enviará al servidor, que ejecutará un programa y cuyo resultado será formateado y presentado al usuario en el navegador.

Elija una;

- Verdadero ✓
- Falso

La respuesta apropiada es 'Verdadero'

Historial de respuestas

Paso	Hora	Acción	Estado	Calificación
1	18/09/24, 19:08:56	Iniciado/a	Sin responder aún	
2	18/09/24, 19:16:30	Guardada: Verdadero	Respuesta guardada	
3	18/09/24, 19:24:20	Intento terminado	Correcta	1.00

Pregunta 9

Correcta

Puntúa 1.00 sobre 1.00

Relaciones correctamente

Web 1.0

El usuario no puede interactuar con el contenido de la página; entre sus elementos destacan: páginas estáticas, uso de marcos, etc.



Web 2.0

Comprende aquellos sitios web que facilitan el compartir información, ejemplo, blogs, wikis, etc.



Programación web

Término adecuado para describir el proceso general que engloba el diseño y la creación de un sitio web.



Arquitecturas de tres niveles:

Interfaz de presentación, lógica de la aplicación y los datos.



Web 3.0

Su objetivo es mejorar Internet ampliando la interoperabilidad entre los sistemas informáticos usando "agentes inteligentes".



Arquitectura web básica

Cliente, servidor y programa



Sitio web

Conjunto de archivos, que pueden ser de texto, audio, gráficos, etc., unidos mediante un lenguaje de marcas denominado HTML.



Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Web 1.0 → El usuario no puede interactuar con el contenido de la página; entre sus elementos destacan: páginas estáticas, uso de marcos, etc., Web 2.0 → Comprende aquellos sitios web que facilitan el compartir información, ejemplo, blogs, wikis, etc., Programación web → Término adecuado para describir el proceso general que engloba el diseño y la creación de un sitio web., Arquitecturas de tres niveles: → Interfaz de presentación, lógica de la aplicación y los datos., Web 3.0 → Su objetivo es mejorar Internet ampliando la interoperabilidad entre los sistemas informáticos usando "agentes inteligentes"., Arquitectura web básica → Cliente, servidor y programa, Sitio web → Conjunto de archivos, que pueden ser de texto, audio, gráficos, etc., unidos mediante un lenguaje de marcas denominado HTML.

Historial de respuestas

Paso	Hora	Acción	Estado	Calificación
1	18/09/24, 19:08:56	Iniciado/a	Sin responder aún	

Paso	Hora	Acción	Estado	Calificación
<u>2</u>	18/09/24, 19:23:36	Guardada: Web 1.0 -> El usuario no puede interactuar con el contenido de la página; entre sus elementos destacan: páginas estáticas, uso de marcos, etc.; Web 2.0 -> Comprende aquellos sitios web que facilitan el compartir información, ejemplo, blogs, wikis, etc.; Programación web -> Término adecuado para describir el proceso general que engloba el diseño y la creación de un sitio web.; Arquitecturas de tres niveles: -> Interfaz de presentación, lógica de la aplicación y los datos.; Web 3.0 -> Su objetivo es mejorar Internet ampliando la interoperabilidad entre los sistemas informáticos usando "agentes inteligentes".; Arquitectura web básica -> Cliente, servidor y programa; Sitio web -> Conjunto de archivos, que pueden ser de texto, audio, gráficos, etc., unidos mediante un lenguaje de marcas denominado HTML.	Respuesta guardada	
3	18/09/24, 19:24:20	Intento terminado	Correcta	1.00

Pregunta **10**

Correcta

Puntúa 1.00 sobre 1.00

Una extranet no requiere mayor seguridad e implica acceso en tiempo real a los datos, ya que estos tienen que estar actualizados.

Elija una;

- Verdadero
- Falso ✓

La respuesta apropiada es 'Falso'

Historial de respuestas

Paso	Hora	Acción	Estado	Calificación
<u>1</u>	18/09/24, 19:08:56	Iniciado/a	Sin responder aún	
<u>2</u>	18/09/24, 19:24:11	Guardada: Falso	Respuesta guardada	
3	18/09/24, 19:24:20	Intento terminado	Correcta	1.00

◀ MATERIAL UNIDAD 1 (OCULTO)

Ir a...

SOPA DE LETRAS (OCULTO) ▶