

Unidad 2

Tecnologías de Diseño Web

Taller de Desarrollo de Aplicaciones Web

Tecnologías

- El diseño y desarrollo de una aplicación web involucra el manejo de tres grandes aspectos
 - Cliente
 - Servidor
 - Bases de Datos

Tecnologías del Cliente

- Enfocadas en la creación de las interfaces que usará el cliente
 - HTML
 - CSS
 - JavaScript
 - JSP

Tecnologías del Servidor

- Permiten implementar el comportamiento de la aplicación del lado del servidor
 - Lógica de Negocio
 - Generación de Reportes
 - Envío de Correos
 - *Frameworks*

Tecnologías de Bases de Datos

- Su objetivo es el manejo de la información manejada en la aplicación
 - Persistencia de la información
 - Conectores y *frameworks*

Tecnologías del Cliente

- El cliente se basa en un navegador web
 - HTML (*Hypertext Markup Language*) HTML5
 - CSS (*Cascading Style Sheets*) CSS3
 - JavaScript
 - AJAX (Javascript en segundo plano)
 - jQuery
 - Angular JS

Tecnologías del Servidor

- Se refiere a la tecnología en la que se desarrollará la aplicación a instalarse en un servidor
 - Las más comunes:
 - PHP
 - JavaEE
 - ASP.NET

JavaEE

- *Java Platform Enterprise Edition*
- Plataforma Java Edición Empresarial
- Estándares:
 - Java EE
 - Servlets
 - JSP (*Java Server Pages*)
 - JDBC (*Java Data Base Connectivity*)
 - JSF(*Java Server Faces*)
 - JPA (*Java Persistence API*)

Frameworks y Servidores

- Existe gran cantidad de *frameworks* para el desarrollo de aplicaciones usando JavaEE
 - Spring
 - Struts
 - Struts 2
 - Apache Tiles
- Para ejecutar las aplicaciones en un servidor, se tiene:
 - Glassfish
 - Tomcat
 - JBoss

Tecnologías de Bases de Datos

- Las Bases de Datos Relacionales son las más utilizadas
 - MySQL
 - Oracle
 - MS SQL Server
 - PostgreSQL
- *Frameworks*
 - Hibernate
 - MyBatis