

Cliente y servidor.

- Cuando accedemos a Internet lo hacemos mediante una serie de programas clientes que se encargan de contactar al servidor localizado en alguna computadora remota y extraer de él la información necesaria.
- **Servidor** es un programa residente en una computadora, el cual ejecuta las demandas de otras máquinas **clientes**.

Significado de cliente y servidor

- Servidor es una computadora ejecutando programas especiales que "esperan" demandas de otras computadoras (clientes), conectadas a una red .
- Generalmente, este tipo de programas requieren de ordenadores potentes y conexiones permanentes a Internet. Pero cualquiera que cumpla estos requisitos puede hacerlo.

Significado de cliente y servidor

- La computadora cliente ejecuta un programa especial que le permite comunicarse con un servidor.

El Cliente conecta con el Servidor

Conexión entre cliente y servidor,

- el servidor usualmente "sirve" al cliente los datos solicitados (por ejemplo, el mail, una pagina web etc).
- Otras posibilidades: tal como la actualización de datos en el servidor por el cliente, recibir mail del cliente etc.
- El cliente y el servidor "hablan el uno al otro" (el mismo lenguaje)

Por tanto, un cliente es:

- un ordenador (el del usuario)
- con un programa apto para utilizar la información del servidor.

Servidor

Por ejemplo, para enviar y recibir **correo electrónico**, se requiere (I): servidor de correo electrónico:

- maquina-servidor (cid.hgy.es, mail.ubu.es, clientes.retecal.es, mailhost.terra.es etc) en el ISP
- programa-servidor (Sendmail, Qmail, Postfix, WorkgroupMail LiteServe, 1stClass, ArGoSoft, Mercur, Imail, Inox, ISMail etc) en dicha maquina

Cliente

Por ejemplo, para enviar y recibir **correo electrónico**, se requiere (II): cliente de correo electrónico

- máquina-cliente (ordenador conectable a ese servidor, a través de una red, como por ejemplo, Internet)
- programa-cliente (Eudora, DesktopFay, Pegasus, DynamicMail Communicator, Thebat!, Netscape, Rmail, Mailbell, Yamc, DzSoft MailCheck, Mu-Mu, DTSMail, AgileMail)

Servidor

Por ejemplo, para ver una **página web** se requiere (I): servidor de páginas web

- maquina -servidor (www.hgy.es, www.ubu.es, www.retecal.es, images.google.com , pat.uninet.edu)
- programa servidor (Apache, Strongold, Sambar, Xeneo, VisNetic, Xerver, Enceladus) en dicha maquina

Cliente

Por ejemplo, para ver una **página web** se requiere (II): cliente de páginas web

- maquina-cliente (ordenador conectable a ese servidor, a través de una red, como por ejemplo, Internet)
- programa-cliente (Mozilla, Netscape, Konqueror, Lynx, Opera, Mosaic, Explorer, EarthNavigator, GoSuRF, K-Meleon Abolimba, A1Surf!, Ariadne, Callisto, CrystalPort, Dominica, DynaBrowse etc)

Cliente y servidor

Por ejemplo, para ver una **página web** se requiere (III):

- - que haya páginas que ver
- - que se conozca **exactamente** la dirección de la página
 - - por ejemplo <http://www.hgy.es/humo/1.htm>
- - conectar cliente y servidor

Significado de cliente y servidor

Cada máquina que se conecta a Internet se identifica con un número y/o un nombre:

- Protocolo IPv4 4 bloques de 3 números entre el 1-254 ($254 \times 254 \times 254 \times 254 = 4,162.314,256$)
 - 193.146.180.17
- servidor de web de hgy: 193.146.180.10
 - para ser prácticos se ponen nombres: www.hgy.es
 - www es un convencionalismo no una necesidad.