



Estructuras y Programacion

[Inicio](#) [Materias Comunes](#) [Materias](#) [Descargas de material](#) [Descarga de Presentaciones](#)
[Descarga de Programas en c#](#) [Tutoriales](#) [Libro de Visitas](#)

5.1 Introducción al lenguaje del lado del servidor.

Google™ Custom Search

La programación del lado servidor que son aquellos lenguajes que son reconocidos, ejecutados e interpretados por el propio servidor y que se envían al cliente en un formato comprensible para él.

Existe una multitud de lenguajes concebidos o no para Internet. Cada uno de ellos explota más a fondo ciertas características que lo hacen más o menos útiles para desarrollar distintas aplicaciones.

Un lenguaje del lado del servidor es aquel que se ejecuta en el servidor web, justo antes de que se envíe la página a través de Internet al cliente. Las páginas que se ejecutan en el servidor pueden realizar accesos a bases de datos, conexiones en red, y otras tareas para crear la página final que verá el cliente.

Los lenguajes de lado servidor más ampliamente utilizados para el desarrollo de páginas dinámicas son el ASP, JSP, PERL y PHP.

La Programación del lado del servidor es una tecnología que consiste en el procesamiento de una petición de un usuario mediante la interpretación de un script en el servidor web para generar páginas HTML dinámicamente como respuesta.

Todo lo que suceda dentro del servidor es llamado procesamiento del lado del servidor, o server-side processing. Cuando tu aplicación necesita interactuar con el servidor (por ejemplo, para cargar o guardar datos), ésta realiza una petición del lado del cliente (client-side request) desde el navegador, a través de la red usando invocaciones remotas a métodos (remote procedure call, RPC). Mientras se está procesando una llamada RPC, tu servidor está ejecutando código del lado del servidor.

La utilización de las diferentes aplicaciones o servicios de Internet se lleva a cabo respondiendo al llamado modelo cliente-servidor.

Cuando se utiliza un servicio en Internet, como consultar una base de datos, transferir un archivo o participar en un foro de discusión, se establece un proceso en el que entran en juego dos partes. Por un lado, el usuario, quien ejecuta una aplicación en procesador local: el denominado programa cliente. Este programa cliente se encarga de ponerse en contacto con el procesador remoto para solicitar el servicio deseado. El procesador remoto por su parte responderá a lo solicitado mediante un programa que está ejecutando. Este último se denomina programa servidor. Los términos cliente y servidor se utilizan tanto para referirse a los programas que cumplen estas funciones, como a las computadoras donde son ejecutados esos programas.

El programa o los programas cliente que el usuario utiliza para acceder a los servicios de Internet realizan dos funciones distintas. Por una parte, se encargan de gestionar la comunicación con el computador servidor, de solicitar un servicio concreto y de recibir los datos enviados por éste; y por otra, es la herramienta que presenta al usuario los datos en pantalla y que le ofrece los comandos necesarios para utilizar las prestaciones que ofrece el servidor.

