

TEMA: 1.4. DESARROLLO DE SOFTWARE QUE EMPLA BASES DE DATOS

1.4.1. Arquitectura de dos capas

DURACIÓN: 10 a 15 minutos

COMUNIDAD: Ingeniería y Tecnología

NIVEL: Alumnos de educación superior.

GRADO DE DIFICULTAD: **B** Básico



Arquitectura de dos capas

La arquitectura de dos capas se conoce también como la arquitectura cliente-servidor.

Esta arquitectura requiere una interfaz de usuario que se instala y ejecuta en una PC o estación de trabajo y envía solicitudes a un servidor para realizar operaciones complejas.



COMUNIDADES DIGITALES
PARA EL APRENDIZAJE
EN EDUCACIÓN SUPERIOR

UPPue

 Universidad Politécnica de Puebla

En esta arquitectura una computadora ejecuta la aplicación y otra funciona como servidor de bases de datos, o bien, una misma máquina realiza ambas funciones.



Ventajas

- El desarrollo de aplicaciones de dos capas es más rápida que en ambientes anteriores
- Las soluciones de dos capas trabajan bien en ambientes locales.

Desventajas

- La seguridad del sistema en un diseño de dos capas es compleja.
- Requieren esfuerzo de distribución de la aplicación cuando se hacen cambios.



COMUNIDADES DIGITALES
PARA EL APRENDIZAJE
EN EDUCACIÓN SUPERIOR

UPPue

 Universidad Politécnica de Puebla

Referencias

Kort, H. F., & Silberschatz, A. (2002). Fundamentos de base de datos.