

1 Una aproximación a la asincronía

En una típica petición el cliente hace una solicitud al servidor.

Esa **solicitud es síncrona**; en otras palabras, **el cliente espera por una respuesta del servidor**.

Mientras el cliente está esperando, generalmente se indica mediante alguna notificación como el reloj de arena en Windows y la aplicación se queda detenida y el cursor cambia. Ésto hace que las aplicaciones pierdan bastante interactividad.

Cuando pulsamos un botón generalmente la aplicación deja de ser útil hasta que se produce una respuesta.

Una **solicitud asíncrona, no espera por una respuesta del servidor**. Quiero decir que enviamos una solicitud y nuestra aplicación sigue funcionando. Los usuarios incluso pueden hacer clic en otros botones, introducir datos en otros campos, etc? No se produce ningún cambio en el cursor del ratón (no aparece el reloj de arena), ni la aplicación se congela por un instante.

El servidor responderá a la solicitud y cuando haya terminado informará al solicitante de que ha terminado de realizar dicha consulta (veremos en un momento cómo).

El resultado será una aplicación que no resulta lenta y al contrario será más rápida e interactiva.

Esto es uno de los componentes de la denominada **Web 2.0**.