



**UNIMINUTO**  
Corporación Universitaria Minuto de Dios  
*Educación de Calidad al alcance de todos*

**Asignatura:**

*Programación web*

**Docente**

*Alonso Guevara Pérez*

***Trabajo:*** “Actividades del documento  
*Selección de arquitecturas y herramientas de  
programación”*

**Presentado por:**

*Julián Peñuela Buitrago*  
*ID:607452*

**Bogotá D.C**

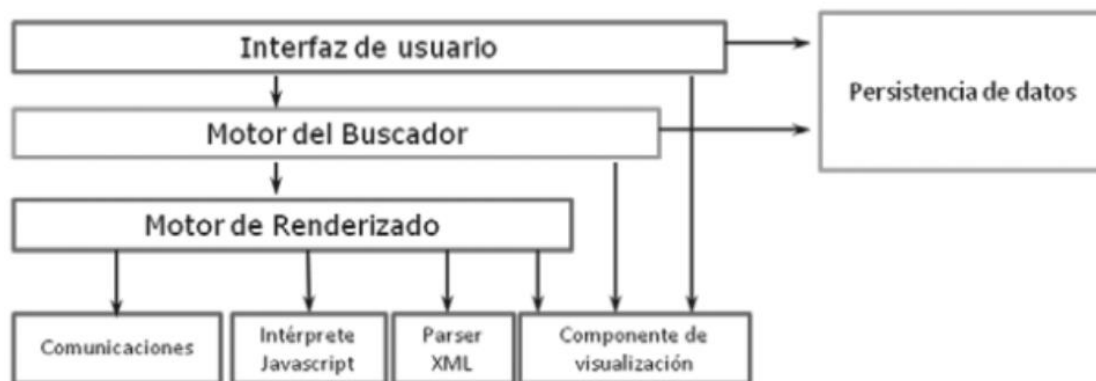
**29/02/2020**

## ***1. Discusión sobre la primera guerra de navegadores y comentario personal sobre la “segunda guerra de navegadores” en la época actual.***

\*Considerando el motivo inicial de la guerra de navegadores original entre Netscape y Microsoft por los conflictos que tuvieron entre la compra de Netscape por Microsoft para poder crear una mega corporación, pero Netscape al rechazar esto Microsoft empezó a combatir a Navigator de Netscape con Explorer de Microsoft de manera nativa en el sistema operativo de Windows, considero que actualmente en la denominada segunda guerra de los navegadores se disputa el tema de la popularidad de un navegador y sus prestaciones en el tema comercial, actualmente considero que esta guerra se desarrolla entre dos sistemas operativos con 3 navegadores que son Chrome, Mozilla, Safari, todo comienza cuando Safari se crea como exclusivo de Mac OS, al hacer esto y no tener portabilidad con otros sistemas reduce su popularidad y además su oportunidad comercial con anuncio y demás estrategias de marketing digital.

Por otro lado, tenemos a Chrome y Mozilla los cuales se desarrollan normalmente en Windows, estos dos navegadores compiten en rendimiento y características, el más popular de estos dos es Chrome debido a que al bajar la popularidad de Internet Explorer la gente busca otra alternativa y Google al ofrecer un navegador con funcionalidades nativas sin necesitar extensiones impacto con gran fuerza a las personas y se convirtió en el primer navegador del mundo.

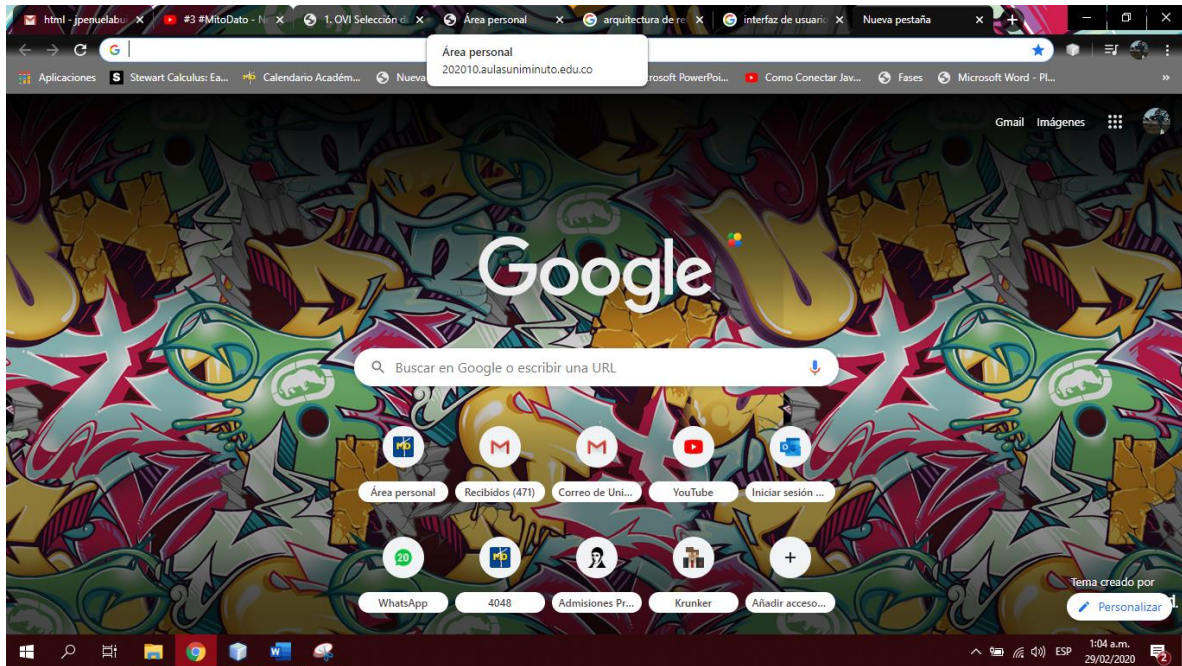
## ***2. Arquitectura de un navegador actual (Google Chrome)***



Identificando los módulos de referencia según la arquitectura de un navegador vamos a identificar los módulos o entornos que componen al navegador Chrome.

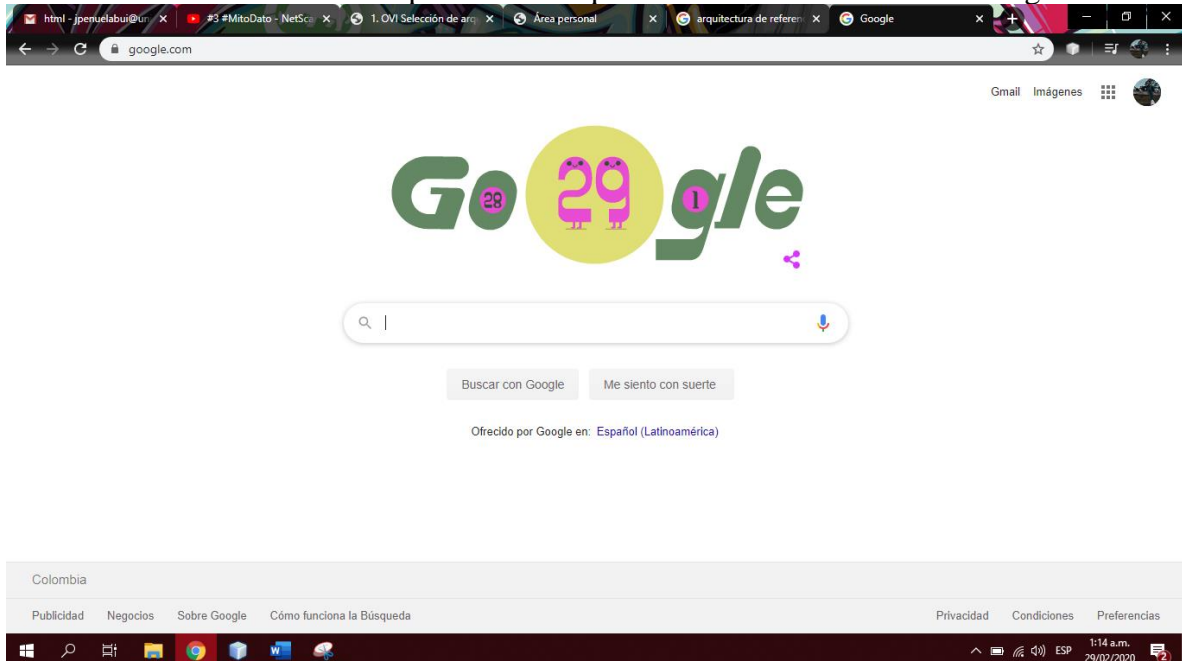
### ***1. Interfaz de usuario.***

Como podemos observar en la imagen de abajo el navegador tiene una interfaz de usuario teniendo como motor principal al Google, también tiene una gran opción de personalización de entorno además de guardar las páginas que el usuario maneja más, usa un entorno minimalista y simple de usar amigable con el usuario, además permite vincular los datos de navegación a una cuenta en la cual podemos transportar nuestros datos de un computador a otro.



## 2. Motor de búsqueda:

\*Google Chrome da la opción de definir el motor de búsqueda que el usuario desee, bien puede ser Bing, Google, Yahoo! u otro, el que trae por defecto es Google, ya que el proyecto de Google Chrome nace con el proyecto de Google Chromium en el cual el sistema se basa en un sistema operativo web que todo se desarrolla usando Google Chrome.



## 3. Motor de renderizado

\*Actualmente Google está desvinculándose de webkit para centrarse en el nuevo motor de renderizado llamado blink, una de las principales razones es que al desprenderse de webkit Google afirma que ralentiza su navegador, por ello elige esta nueva opción para él, un

motor de búsqueda es un software que toma el contenido (como HTML, XML, imágenes, etc.) e información de formato (como CSS, XSL, etc.) y luego muestra el resultado ya formateado en la pantalla. Básicamente su función es generar desde varios archivos de texto e imágenes el resultado que el usuario ve cuando accede a una página web.

### ***3. Soporte de HTML para visualizar contenido web como remplazo de adobe flash.***

\*HTML5 tiene nuevas y mejores características que HTML por ello mismo el manejo de renderizado de las imágenes, ya que posee más tecnologías que permiten a los portales web y aplicaciones ser mas diversas y tener un alcance mayor , dentro de su características destaca que en multimedia nos otorga soporte nativo de audio, video y demás contenido multimedia. También proporciona nuevas características en gráficos web como los canvas 2D, WebGL, SVG entre otros, todo esto lo hace con un gran rendimiento y optimización del hardware, CSS3 nos ofrece diseños mas sofisticados diseños de estilos para las paginas web.

***Características de multimedia (tomado de <https://developer.mozilla.org/es/docs/HTML/HTML5>)***

- ***Usando HTML5 de audio y video***  
Los elementos <audio> y <video> permiten la manipulación de nuevos contenidos multimedia.
- ***WebRTC***  
Esta tecnología, donde RTC es sinónimo de comunicación en tiempo real, permite conectar con otras personas y controlar servicios de videoconferencia directamente en el navegador, sin necesidad de un plugin o una aplicación externa.
- ***Usando la API de la cámara***  
Permite utilizar, manipular y almacenar una imagen de la cámara del ordenador.
- ***Track and WebVTT***  
El elemento <track> permite subtítulos y capítulos. WebVTT es un formato de pista de texto.

### ***3D, GRAFICOS & EFECTOS***

- ***Canvas Tutorial***  
Conozca el nuevo elemento <canvas> y cómo dibujar gráficos y otros objetos en Firefox
- 
- ***API de texto para elementos <canvas>***  
El API de texto HTML5 es ahora compatible con elementos <canvas> .
- 
- ***WebGL***  
WebGL trae gráficos en 3D para la Web mediante la introducción de una API que

se ajusta estrechamente a OpenGL ES 2.0 que se puede utilizar en elementos `<canvas>` HTML5.

- **SVG**

Un formato basado en XML de imágenes vectoriales que directamente se pueden incrustar en el código HTML.