

Informática II: Taller 01

Conociendo la Programación Web.

Lic. Diego Medardo Saavedra García Mg. Sc.

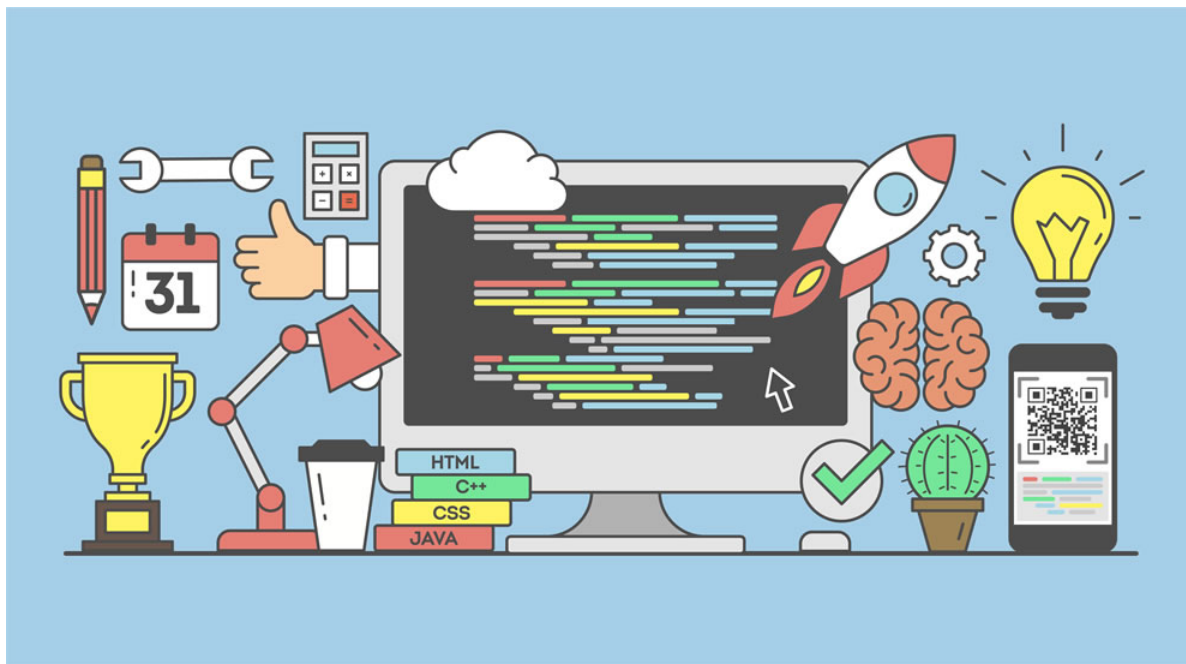
31/5/22

Indice de contenidos

0.1	¿Qué es la Programación Web?	2
0.2	Historia	3
0.3	¿Qué es un CMS?	3
0.4	¿Qué es un Framework?	4
0.5	¿Qué son los sitios Web Estáticos?	5
0.5.1	Ventajas de una página web estática.	6
0.5.2	Desventajas de una página web estática.	6
1	Markdown	7
1.1	¿Cómo utilizar Markdown?	7
1.2	Sintaxis Básica de Markdown.	8
2	Sintaxis Básica.	8
2.1	Títulos	8
2.2	Párrafo	9
2.3	Líneas horizontales	9
2.4	Formato de Texto.	10
2.5	Formato de Cursiva.	10
2.6	Formato Negrita cursiva.	10
2.7	Código en línea.	11
2.8	Bloques de código.	11
2.9	Bloques de código.	11
2.10	Enlaces.	12
2.11	Título del enlace.	12
2.12	Formato del enlace.	12
2.13	Enlaces a Referencias.	13
2.14	Imágenes.	13

2.15 Citas en Markdown 01.	14
2.16 Citas en Markdown 02.	14
2.17 Citas anidadas.	15
2.18 Citas Compuestas.	15
2.19 <i>Estaré</i> forever alone pero feliz	15
2.20 Listas.	16
2.21 Listas.	16
2.22 Anidación de Listas.	16
2.23 Elementos de las Listas.	17
2.24 Imágenes anidadas.	17
2.25 Citas anidadas.	18
2.26 Bloques de código anidados.	19
2.27 Código HTML 1	19
2.28 Código HTML 2	19
Bibliografía.	20

0.1 ¿Qué es la Programación Web?



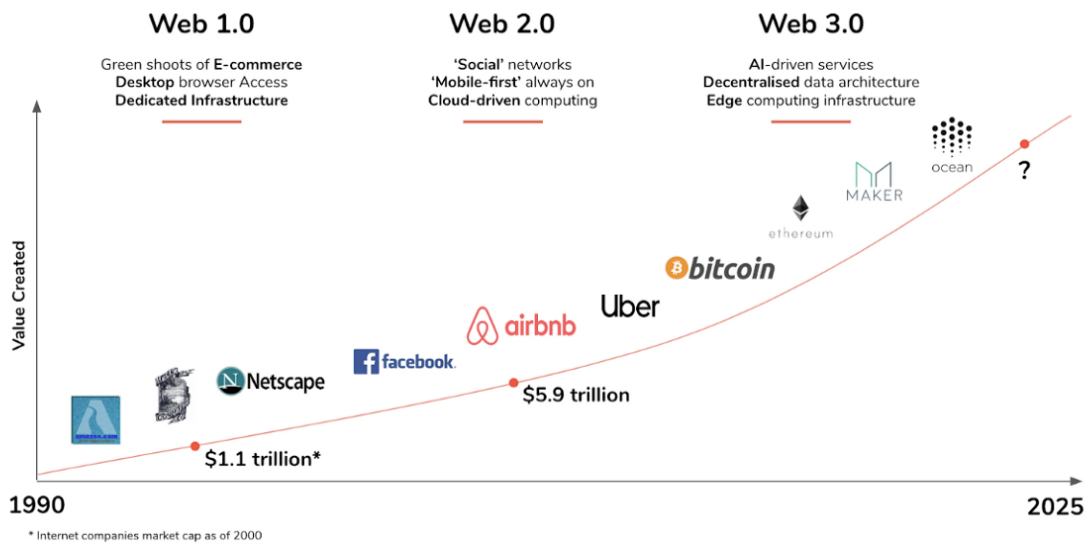
La programación web según Molina Ríos et al. (2016) en su artículo “¿Qué es la programación web?” menciona “La programación de los sitios web es una de las disciplinas dentro del mundo

de Internet que más se ha desarrollado y no deja de sorprender día a día con las posibilidades que abre y genera.

0.2 Historia

A lo largo de la historia de la web an existido diferentes características que permiten conocer las diferentes historias de la Web, a continuación se procede a explicar cada una de ellas:

The Evolution of the Web



0.3 ¿Qué es un CMS?

Un CMS según (Koller 2022) **Un CMS (*Content Management System*) es un software que permite crear, editar y gestionar el contenido de una página web.** De hecho, al traducirlo al español, Sistema Gestor de Contenidos, se deja claro que su principal propósito **es permitir una gestión más sencilla de todos los elementos que conforman cualquier sitio web.**

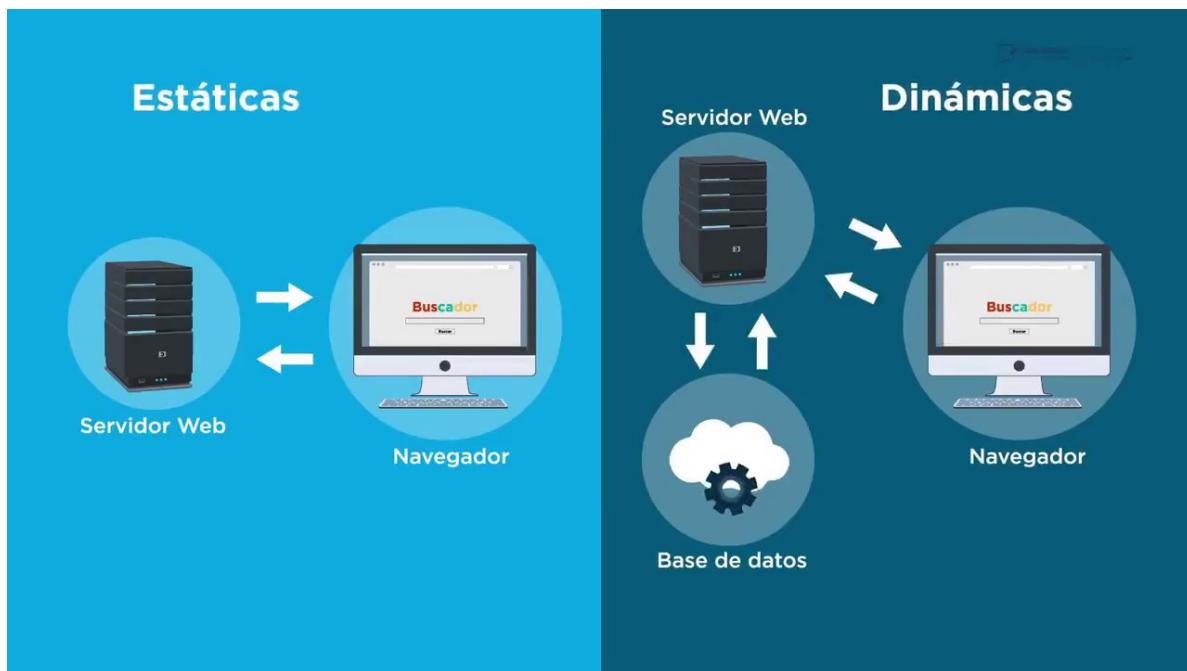


0.4 ¿Qué es un Framework?

Un framework web es (illusion Studio - Desarrollo de software 2008) Los frameworks web son un **conjunto de herramientas, estilos y librerías** dispuestas a través de una **estructura o esqueleto base**, para el desarrollo de **aplicaciones web más escalables** y sencillas de mantener.



0.5 ¿Qué son los sitios Web Estáticos?



Según (Open Webinars 2021) los sitios web estáticos y dinámicos tienen las siguientes **Ventajas y Desventajas**.

0.5.1 Ventajas de una página web estática.

- **El coste inicial de una página web estática puede ser mucho menor que al de una dinámica.** Por su naturaleza estática, la complejidad y tiempo de desarrollo es menor porque no requiere del uso de lenguajes de programación o bases de datos.

-
- **Son muy flexibles cuando se trata del diseño.** Dado a su naturaleza independiente, cada página puede tener un diseño diferente. No es necesario un solo diseño para múltiples tipos de contenido.

-
- **Los tiempos de carga son muy rápidos.** Ya que los sitios web estáticos son construidos previamente. No implica ejecución de scripts o secuencias de comandos complejas, bases de datos ni análisis de contenido a través de lenguajes de plantillas, etc.

-
- Sin embargo, con la revolución del Jamstack, los generadores de sitios web estáticos como Jekyll, GatsbyJS o Eleventy, y los Headless CMS como Netlify CMS, Siteleaf o Forestry, y además la incorporación de CDN (*Content Delivery Network en inglés*) para gestionar los recursos multimedia.

0.5.2 Desventajas de una página web estática.

- **Una página web estática puede ser más difícil de actualizar.** Para usuario no técnicos, una vez la página es creada, hacer pequeños ajustes en el contenido puede representar un desafío a menos que estén familiarizados con HTML, CSS y el código del sitio web en general.
-

- **Agregar contenido a la página web o realizar actualizaciones puede incurrir en costos adicionales.** Esto puede verse como una consecuencia de la desventaja anterior. Es decir que, con el tiempo, el mantenimiento de un sitio estático puede generar costos de mantenimiento continuo que podrían evitarse si tuvieras una página web dinámica.
 - **Agregar nuevas páginas o funcionalidades a una web estática puede ser más difícil que hacerlo para una web dinámica.**
-

- Ejemplo: Si creas una página web para promocionar productos de tecnología, cada vez que quieras agregar un producto, como un nuevo televisor o un nuevo portátil, tendrías que crear una nueva página específicamente para ese producto, lo que puede llevar mucho tiempo además del costo que puede llevar este proceso.
-

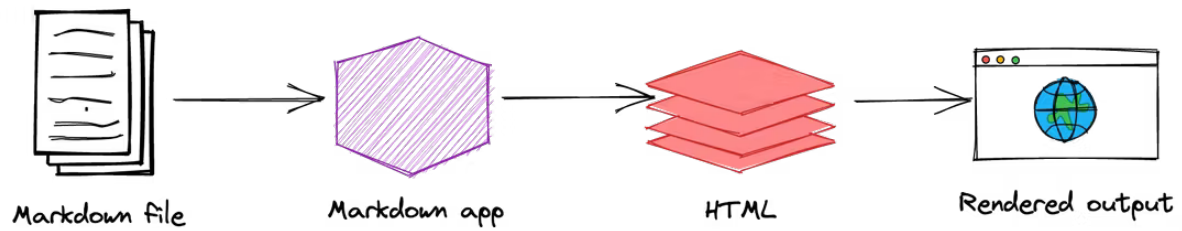
1 Markdown



En la La Guía de Markdown es una guía de referencia gratuita y de código abierto que explica cómo utilizar Markdown.

Markdown es un lenguaje de marcado ligero que puede utilizarse para añadir elementos de formato a documentos de texto sin formato. Creado por John Gruber en 2004, Markdown es ahora uno de los lenguajes de marcado más populares del mundo (2022)

1.1 ¿Cómo utilizar Markdown?



1.2 Sintaxis Básica de Markdown.

La guía oficial está disponible de forma gratuita.



[Guía oficial de Markdown](#)

2 Sintaxis Básica.

2.1 Títulos

#Título 1


```
##Título 2
###Título 3
####Título 4
#####Título 5
```

Renderizado.

```
#Título 1
##Título 2
###Título 3
####Título 4
#####Título 5
```

2.2 Párrafo

Este es un párrafo.

Y esto es otro párrafo.

Renderizado.

Este es un párrafo.

Y esto es otro párrafo.

2.3 Líneas horizontales

```
***
---
---
```

2.4 Formato de Texto.

Esto es un **texto en negrita**.
Esto es un texto parcialmente en **negrita**.

Esto es un **texto en negrita**.
Esto es un texto parcialmente en **negrita**.

Renderizado.

Esto es un **texto en negrita**. Esto es un texto parcialmente en **negrita**.
Esto es un **texto en negrita**. Esto es un texto parcialmente en **negrita**.

2.5 Formato de Cursiva.

Esto es un *texto en cursiva*.
Esto es un texto parcialmente en *cursiva*.

Esto es un *texto en cursiva*.
Esto es un texto parcialmente en *cursiva*.

Renderizado.

Esto es un *texto en cursiva*. Esto es un texto parcialmente en *cursiva*.
Esto es un *texto en cursiva*. Esto es un texto parcialmente en *cursiva*.

2.6 Formato Negrita cursiva.

Esto es un ***texto en negrita y cursiva***.
Esto es un ***texto en negrita y cursiva***.
Esto es un texto parcialmente en ***negrita y cursiva***.
Esto es un texto parcialmente en ***negrita y cursiva***.

Renderizado

Esto es un ***texto en negrita y cursiva***. Esto es un ***texto en negrita y cursiva***. Esto es un texto parcialmente en ***negrita y cursiva***. Esto es un texto parcialmente en ne__**grita y cursi**_va.

2.7 Código en línea.

Cambia de directorio con el comando ``cd``

2.8 Bloques de código.

```
let num = 5;  
num++;
```

Renderizado.

```
let num = 5;  
num++;
```

2.9 Bloques de código.

```
<pre>  
  <code>  
    let num = 5;  
    num++;  
  </code>  
</pre>
```

2.10 Enlaces.

```
Me gusta el editor [Editor Markdown] (https://editormarkdown.com)
Enlace a la sección [Encabezados] (#encabezados)
<https://editormarkdown.com>
<email@edulazaro.com>
```

Renderizado.

Me gusta el editor [Editor Markdown](https://editormarkdown.com) Enlace a la sección [Encabezados](#) <https://editormarkdown.com> email@edulazaro.com

2.11 Título del enlace.

```
Me gusta el editor [Editor Markdown] (https://editormarkdown.com "Mejor editor Markdown")
Me gusta el editor <a href="https://editormarkdown.com" title="Mejor editor Markdown">Editor
```

Renderizado.

Me gusta el editor [Editor Markdown](https://editormarkdown.com)

Me gusta el editor [Editor Markdown](#)

2.12 Formato del enlace.

```
Enlace al **[Editor en negrita] (https://editormarkdown.com)**.
Enlace al *[Editor en cursiva] (https://editormarkdown.com)*.
Enlace al ***[Editor en negrita y cursiva] (https://editormarkdown.com)***.
Enlace al [código] (https://neoguias.com).
```

Renderizado.

Enlace al [Editor en negrita](#).

Enlace al [Editor en cursiva](#).

Enlace al [Editor en negrita y cursiva](#).

Enlace al [código](#).

2.13 Enlaces a Referencias.

Aprende a [programar con Rust] [1]
Aprende a [programar con JavaScript] [2]
Aprende a [programar con Python] [2]

Opcionalmente, también se puede agregar el título de la referencia

```
[1]: https://neoguias.com/php "Programa con Rust"  
[2]: https://neoguias.com/javascript 'Programa con JavaScript'  
[3]: <https://neoguias.com/python> (Programa con Python)
```

2.14 Imágenes.

![Imagen de unas nubes] (/img/tutorial/imagen-markdown.webp)

```

```



Figura 1: Logo del ISTJM

Imágenes con enlace.

```
[[[Imagen de unas nubes] (/img/tutorial/imagen-markdown.webp)] (/img/tutorial/imagen-markdown.webp)]  
<a href="/img/tutorial/imagen-markdown.webp">  
    
</a>
```



Figura 2: Logo del ISTJM

2.15 Citas en Markdown 01.

```
> Siento dejar este mundo sin probar pipas Facundo
```

Renderizado.

Siento dejar este mundo sin probar pipas Facundo

2.16 Citas en Markdown 02.

```
> Me encanta este tutorial de Markdown,  
>  
> sin duda es el más completo (Paulo Coelho)
```

Renderizado.

Me encanta este tutorial de Markdown,
sin duda es el más completo (Paulo Coelho)

2.17 Citas anidadas.

```
> Ayer comí hijos  
>  
>> Y antes de ayer manzanas
```

Renderizado.

```
Ayer comí hijos  
    Y antes de ayer manzanas
```

2.18 Citas Compuestas.

```
> #### Esta es una cita de ejemplo!  
>  
> - Me he comprado la PS5  
> - Y otro ordenador  
>  
> *Estaré* forever **alone** pero `feliz`
```

Renderizado.

2.18.0.1 Esta es una cita de ejemplo!

- Me he comprado la PS5
- Y otro ordenador

2.19 *Estaré* forever alone pero feliz

2.20 Listas.

1. Primer elemento
2. Segundo elemento
3. Tercer elemento

Renderizado.

1. Primer elemento
 2. Segundo elemento
 3. Tercer elemento
-

2.21 Listas.

- * Primer elemento
- * Segundo elemento
- * Tercer elemento

Renderizado.

- Primer elemento
 - Segundo elemento
 - Tercer elemento
-

2.22 Anidación de Listas.

1. Primer elemento
2. Segundo elemento
 - * Segundo elemento
 - * Segundo elemento
3. Tercer elemento

Renderizado.

1. Primer elemento
2. Segundo elemento

- Segundo elemento
 - Segundo elemento
3. Tercer elemento
-

2.23 Elementos de las Listas.

- * Primer elemento
- * Segundo elemento

Un párrafo

- * Tercer elemento

Renderizado.

- Primer elemento
 - Segundo elemento
- Un párrafo
- Tercer elemento
-

2.24 Imágenes anidadas.

- * Primer elemento
- * Segundo elemento

![Logo del ISTJM] (img/LOGO-ISTJM.png)

- * Tercer elemento

Renderizado.

- Primer elemento
- Segundo elemento



Figura 3: Logo del ISTJM

- Tercer elemento
-

2.25 Citas anidadas.

- * Primer elemento
- * Segundo elemento

> Cita

- * Tercer elemento

Renderizado.

- Primer elemento
- Segundo elemento

Cita

- Tercer elemento
-

2.26 Bloques de código anidados.

```
* Primer elemento
* Segundo elemento
```

```
    let num = 5;
    num++;
```

```
* Tercer elemento
```

Renderizado.

- Primer elemento
- Segundo elemento

```
    let num = 5;
    num++;
```

- Tercer elemento
-

2.27 Código HTML 1

Puedes resaltar un texto con **markdown** o con `HTML`

Renderizado.

Puedes resaltar un texto con **markdown** o con HTML

2.28 Código HTML 2

Puedes resaltar un texto con `markdown` o con `HTML`

Renderizado.

Puedes resaltar un texto con markdown o con HTML

Bibliografía.

- Cone, Matt. 2022. *The Plain Person's Guide to Plain Text Social Science*. <https://plain-text.co/>.
- Koller, Sergio. 2022. «CMS: ¿qué es, para qué sirve y cómo funciona?» En el blog de SE Ranking hablamos sobre SEO y el Marketing Digital: tutoriales, casos prácticos, y tendencias. 2 de marzo de 2022. <https://seranking.com/es/blog/que-es-un-cms/>.
- Molina Ríos, Jimmy Rolando, Nancy Magaly Loja Mora, Mariuxi Paola Zea Ordóñez, y Erika Lizbeth Loaiza Sojos. 2016. «Evaluación de Los Frameworks En El Desarrollo de Aplicaciones Web Con Python». *Revista Latinoamericana de Ingenieria de Software* 4 (4): 201. <https://doi.org/10.18294/relais.2016.201-207>.
- Open Webinars. 2021. «Páginas web estáticas vs páginas web dinámicas». OpenWebinars.net. 1 de febrero de 2021. <https://openwebinars.net/blog/paginas-web-estaticas-vs-paginas-web-dinamicas/>.
- Studio - Desarrollo de software, aplicaciones web a medida y APPs illusion. 2008. «illusion Studio - Desarrollo de software, aplicaciones web a medida y APPs». <https://www.illusionstudio.es/>; illusion Studio - Desarrollo de software, aplicaciones web a medida y APPs. 9 de agosto de 2008. <https://www.illusionstudio.es/que-es-un-framework-web>.