**Análisis Comparativo de Tecnologías Usadas**

**Nombres:**

* Antonio Alurralde Sánchez
* David Ahmad Zonneveld Michel

La programación y el aprendizaje de ambos son similares en cuanto al esfuerzo invertido. En nuestro caso quizá un poco más en canvas – pero esto es debido únicamente a que usamos la librería 3D. No a que el canvas sea de por si más complejo ni dada. En cuanto a la metodología de aprendizaje y a las técnicas específicas, sin embargo, varían bastante; pues canvas es básicamente aprender librerías ya implementadas por terceros (o especificadas en la misma definición de HTML5), mientras que SVG trata de usar nuevas etiquetas que forman parte del DOM y sobre las cuales puedes trabajar de la misma manera que operar’ias con cualquier otro elemento del mismo.

El ejemplo clásico mencionado aquí es en el uso de estilos. En canvas estamos forzados a aprender nuevas librerías mientras que en SVG podemos usar técnicas ya conocidas de CSS tanto para seleccionar nuestros elementos como para darle ciertos estilos estándares. Un ejemplo más concreto con el cual nos tropezamos al programar en estas dos tecnologías es en el uso de acentos. Informática lleva acentos, por lo que teníamos que aprender a cómo escribir acentos. En SVG fue cuestión de usar las letras especiales codificadas de HTML, nada nuevo. En Canvas fue buscar en Google (sin Google no hubiéramos podido hacerlo) cómo poner letras acentuadas con el API específico que estábamos usando en nuestro desarrollo.