**4.2 Evaluación de Mozilla Firefox**

**4.2.3 Otros (1)**

A continuación valoraremos según los criterios establecidos en el apartado 3.3, los mostraremos en forma de tabla, explicaremos como afectan estos criterios con la tecnología de extensiones Mozilla Firefox y los evaluaremos objetivamente.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Criterios** | **Evaluación** | **Observaciones** |
| Criterio 1: Actualización | **Si** | El gestor de extensiones, comprueba periódicamente si existen actualizaciones para las extensiones que están instaladas, aunque también puede hacerse de forma manual |
| Criterio 2: Compatibilidad | **No** | Se puede enfocar de distintas maneras dado que Mozilla te deja intentar instalar actualizaciones antiguas marcando la casilla "ignorar la versión de compatibilidad máxima", por lo tanto a parte de las versiones en el rango que permite también se podría instalar antiguas si se lo permite, lo que quiere decir que no hace falta una compatibilidad estricta |
| Criterio 3: Accesibilidad | **Si** | Contiene extensiones como:   * WCAG Contrast checker: Permite comprobar el grado de cumplimiento de los niveles de contraste |
| Criterio 4: Tecnología de extensiones | **7** | Para la creación de una extensión en Mozilla necesitamos de las siguientes tecnologías para que funcionen bien: CSS, DOM, JavaScript, XPCOM, XPConnect, XPI, XUL |
| Criterio 5: Compiladores | **5** | * Komodo Edit * TextMate * Notepad++ * Eclipse IDE * Firefox 18 * JCreator |

Resumen:

Como pudimos ver con Google Chrome, su “competidor” Mozilla Firefox ofrece distintos puntos de vista según los requisitos implantados en la parte superior, remarcar por nuestra parte el requisito de compatibilidad dado que te permite tener extensiones que no quieres actualizar o simplemente porque el usuario las quiera así y les gusta las versiones antiguas

Por otro lado en el apartado de tecnologías, nombrar por orden igual que en google Chrome la estructura de una extensión son muy similares::

* CSS (Hojas de estilo en cascada)
* DOM (Document Object Model) – Usado para cambiar XUL en tiempo real o editar los elementos HTML cargados.
* JavaScript – El lenguaje principal del navegador.
* XPCOM (Cross-Platform Component Object Model)
* XPConnect
* XPI (Instalador multiplataforma)
* XUL (XML User Interface Language) – Usado para definir la interfaz gráfica y la interacción con el usuario.

Tratando un poco los compiladores:

* Propio de Mozilla Firefox: Firefox 18(de febrero de 2016)
* Komodo Edit: es un libre editor de texto para los lenguajes de programación dinámicos
* TextMate: es un editor de textos con GUI para Mac OS X(Ordenadores Apple)
* Notepad++: es un editor de texto y de código fuente libre con soporte para varios lenguajes de programación. De soporte nativo a Microsoft Windows.
* Eclipse IDE: es una plataforma de software compuesto por un conjunto de herramientas de programación de código abierto multiplataforma
* JCreator: es un entorno de desarrollo integrado (IDE) con lenguaje Java en entorno Windows

Links de fuentes de información:

* <https://addons.mozilla.org/es/firefox/tag/accesibilidad>
* <https://es.wikipedia.org/wiki/Complemento_%28Mozilla%29>