

Tarea 1: Crea tu propio lenguaje de marcas

Objetivo: El objetivo de esta tarea es que imagines y diseñes un nuevo lenguaje de marcas sencillo. Deberás seguir los pasos indicados para completar la tarea y alcanzar la máxima calificación.

Instrucciones:

Diseño del lenguaje:

- Imagina un nuevo lenguaje de marcas que contenga al menos 4 etiquetas.
 - o (No vale usar html ni xml, tiene que ser nuevo)
- Clasifica tu lenguaje como 'Presentación' o 'Semántico'.
- Escribe las especificaciones de tu lenguaje en una lista ordenada, explicando qué representa cada etiqueta y cómo se utiliza.
- Crea cinco ejemplos de uso.

Instrucciones de entrega

La entrega debe consistir en una memoria en formato PDF que explique el proceso seguido, junto con las especificaciones del lenguaje de marcas y el ejemplo de uso.

Lenguaje de marcas ejemplo1:

<%>_</%> → Especie

<Animales> → Categoría

<">_</"> → Habitación más común

<?>_</?> → Lista

Ejemplo 1: (Se trata de un lenguaje de presentación y semántico)

<div>

<Animales>

<?>

<%>Elefante</%>

<">Africa</">

<%>Cocodrilo</%>

<">Oceanía</">

<%>León</%>

<">África subsahariana</">

</?>

</Animales>

</div>

Explicación:

Un sistema que categorizan a los animales con su tipo de especie y habitat de avistamiento más habitual de cada uno de ellos utilizando un formato de lista. (Esta ligeramente basado en html).

Lenguaje de marcas ejemplo2:

{color} → Modifica el color de la letra {font-size} → Modifica tamaño de letra

<div> → Categoría <?> → Lista

Ejemplo 2: (Se trata de un lenguaje de presentación)

```
? {color:blue;
```

```
font-size:12px;
```

```
}
```

```
div {font-family: Arial;
```

```
}
```

Explicación:

Permite modificar ciertos elementos del anterior ejemplo1 como el color o el tamaño de la letra. (Esta ligeramente basado en css).

Lenguaje de marcas ejemplo3:

{insert-image:} → Función que permite insertar una imagen

Ejemplo 3: (Se trata de un lenguaje de presentación)

Animales {insert-image:"foto de la fauna";

}

Animales.Elefante {insert-image:"foto de Elefante";

}

Animales.Cocodrilo {insert-image:"foto de Cocodrilo";

}

Animales.León {insert-image:"foto de León";

}

Explicación:

También es una ampliación del ejemplo 1 y sirve para poder insertar imágenes dentro de los animales descritos y una imagen principal en la categoría de Animales.

(Esta ligeramente basado en css).

Lenguaje de marcas ejemplo4:

<tx>_</tx> → Texto común

<Tarea> → Categoría

<1,2,3> → Elementos de la lista

<?>_</?> → Lista

Ejemplo 4: (Se trata de un lenguaje de presentación y semántico)

<Tarea>

<tx>5 alimentos de color amarillo</tx>

<Alimentos>

<?>

<1>pimiento amarillo</1>

<2>plátano</2>

<3>mostaza</3>

</?>

</Alimentos>

</Tarea>

Explicación:

Una categoría llamada tarea en la que se muestran alimentos amarillos estableciendo una lista y determinando el contenido de la lista. (Esto ligeramente basado en HTML).

Lenguaje de marcas ejemplo5:

<tx>_</tx> → Texto común <autor> → Categoría para determinar el autor

<p>_</p> → Determina párrafos largos para diferenciarlo de texto normal

Ejemplo 5: (Se trata de un lenguaje semántico)

<tx>Novela de Misterio</tx>

<p>En un lugar muy lejano y oscuro,

habitaban

fantasmas...

</p>

<autor>Carlos GN</autor>

Explicación:

En este ejemplo, creo una novela con contenido dentro y estableciendo el autor de la novela. (Esta ligeramente basado en html).