

Unidad 1: Introducción as Linguaxes de Marcas

Índice

1. Introducción	3
1.2 Actividade.....	3
1.2.1 Definición das linguaxes de marcas.....	3
1.2.2 Clasificación das linguaxes de marcas	3
1.2.3 Características e vantaxes das linguaxes de marcas	4
1.2.4 Linguaxes de marcas máis salientables e ámbitos de aplicación	4
1.3 Tarefas	5
1.3.1 Tarefa 1.1 Procura de información sobre a historia da linguaxe XML	5
2. Materiais	5
2.1 Textos de apoio ou de referencia.....	5
2.2 Recursos didácticos	5

1. Documentos web con linguaxes de marcas: HTML

1.1 Introducción

Na actividade que nos ocupa aprenderanse os seguintes conceptos e manexo de destrezas:

- Identificar as características xerais das linguaxes de marcas.
- Clasificar as linguaxes de marcas e identificar as máis salientables.
- Estudar as vantaxes e ámbitos de aplicación das linguaxes de marcas.

1.2 Actividade

1.2.1 Definición das linguaxes de marcas

Unha linguaxe de marcas é un sistema que permite facer anotacións nun documento de xeito que estas poidan ser distinguíbles sintacticamente do texto do documento.

A linguaxe de marcas especifica cal serán as etiquetas posibles, onde deben colocarse e o significado que terán cada unha delas. Permiten facer explícita a estrutura dun documento, o seu contido semántico ou calquera outra información lingüística ou extralingüística que se queira expresar.

1.2.2 Clasificación das linguaxes de marcas

Existen tres categorías xerais nas que se clasifican as linguaxes de marcas:

- **Linguaxes orientadas a presentación.** Constitúe o tipo de marcado empregado tradicionalmente polos programas WYSIWYG (What you see is what you get), coma os procesadores de texto. Indican como debe presentarse o texto do documento: subliñado, en itálica, etc. Este marcado adoita estar agochado para o usuario, que unicamente ve o resultado. Un exemplo serían as linguaxes empregadas nos ficheiros odt.
- **Linguaxes procedurais.** O marcado está incluído no texto e, aínda que as etiquetas son tamén orientadas a presentación, constitúen instrución para os programas que van procesar o texto. Exemplos ben coñecidos son LaTeX ou PostScript.

Ejemplo doc. LaTeX:

```
\documentclass{article}
\begin{document}
    Hola
\end{document}
```

- **Linguaxes descritivas.** As marcas deste tipo de linguaxe empréganse para indicar qué é esa información, o seu significado semántico, describen que é o que se está representando. Exemplos deste tipo de linguaxes son XML ou HTML.

1.2.3 Características e vantaxes das linguaxes de marcas

- **Texto plano.** Un documento escrito con linguaxes de marcas pode ser editado cun simple editor de textos.
Como se trata soamente de texto, os documentos son independentes da plataforma, sistema operativo ou programa co que foron creados.
- **Compactos.** As instrucións de marcado se intercalan co propio contido, nun único arquivo ou fluxo de datos.
- **Facilidade de procesamento.** As etiquetas das linguaxes de marcas son facilmente interpretables e tratables informaticamente.
- **Flexibilidade.** Aínda que, orixinalmente, as linguaxes de marcas se idearon para documentos de texto, empezáronse a empregar con éxito noutras áreas como servizos web ou interfaces de usuario. Estas novas aplicacións aproveitan a sinxeleza e potencia das linguaxes de marcas.

1.2.4 Linguaxes de marcas máis salientables e ámbitos de aplicación

A continuación expóñense algunhas das linguaxes de marcas máis salientables clasificadas segundo o seu ámbito de aplicación:

- **Contidos web.** As linguaxes HTML e XHTML permiten definir as estruturas dos documentos web.
- **Procesadores de textos.** Empregan linguaxes de marcado para definir o formato e aparencia dos documentos.
- **Sindicación de contidos.** Esta permite difundir información actualizada frecuentemente a usuarios subscritos á fonte de contidos. A linguaxe RSS emprega linguaxes de marcas para este propósito.
- **Servizos web.** A linguaxe SOAP emprégase para definir a información que intercambian distintos servizos web.
- **Gráficos vectoriais.** Por exemplo, o formato de arquivo SVG (Scalable Vector Graphics) permite describir completamente complexas imaxes de dúas dimensións empregando unicamente texto.
- **Listas de reprodución.** Na actualidade, moitos dos reprodutores multimedia empregan linguaxes de marcas para definir as súas listas de reprodución. Algúns dos formatos empregados a tal efecto son ASX, PLA ou WPL.
- **Arquivos de configuración.** Moitos programas e servizos (por exemplo o servidor de aplicacións Tomcat) empregan linguaxes de marcas para os seus arquivos de configuración.



Realiza a Tarefa 1.1 “Procura de información sobre a historia da linguaxe XML” na que deberás procurar información sobre a historia das linguaxes de marcas e XML.

1.3 Tarefas

A tarefa proposta é a seguinte.

- Tarefa 1.1 Procura de información sobre a historia da linguaxe XML

1.3.1 Tarefa 1.1 Procura de información sobre a historia da linguaxe XML

Esta tarefa consiste en procurar información sobre a historia das linguaxes de marcas centrada nas predecesoras da linguaxe XML e escribir un breve texto sobre o tema.

2. Materiais

2.1 Textos de apoio ou de referencia

- J. M. CASTRO RAMOS E J. R. RODRÍGUEZ SÁNCHEZ. Lenguajes de marcas y sistemas de gestión de información. Editorial Garceta. Ed. 2012
- FRANCISCO JAVIER SANCHEZ ZURDO, PABLO TOHARIA RABASCO e LAURA RAYA GONZÁLEZ. Lenguajes de marcas y sistemas de gestión de información. Editorial Ra-Ma. Ed. 2011
- Wikipedia. <http://www.wikipedia.org>
- ELENA TORRES MARÍA. Lenguaje de Marcas y Sistemas de Información <http://jmlenguajesdemarcas.blogspot.com.es/>

2.2 Recursos didácticos

- Apuntamentos na aula virtual do centro.
- Ordenador persoal, con navegador web e conexión a internet.
- Software para elaboración de documentos de texto.
- Proxector.