



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR DE JEREZ



INGENIERÍA EN SISTEMAS COMPUTACIONALES

PROGRAMACIÓN WEB

9° SEMESTRE

TEMA 1: INTRODUCCIÓN A LAS APLICACIONES WEB

M.T.I. SALVADOR ACEVEDO SANDOVAL

“MAPA CONCEPTUAL”

DEISY LOZANO GARCÍA

No. Control: S16070121

Correo: deisy10logar@hotmail.com

JEREZ, ZACATECAS
VIERNES 11 DE SEPTIEMBRE DE 2019

Cuestionario

1. ¿Qué es canvas y cuándo fue creado?

Es un elemento HTML el cual puede ser usado para dibujar gráficos usando scripts (normalmente JavaScript). Este puede, por ejemplo, ser usado para dibujar gráficos, realizar composición de fotos o simples (y no tan simples) animaciones.

Fue introducido primero por Apple para el Mac OS X Dashboard en 2004, y después implementado en Safari y Google Chrome. Navegadores basados en Gecko 1.8, tal como Firefox 1.5, que también soportan este elemento.

(Tutorial Canvas, s.f.)

2. ¿Qué es XMLHttpRequest y cuando fue creado?

Es un objeto JavaScript que fue diseñado por Microsoft y adoptado por Mozilla, Apple y Google, en 2002. Actualmente es un estándar de la W3C. Proporciona una forma fácil de obtener información de una URL sin tener que recargar la página completa. Una página web puede actualizar sólo una parte de la página sin interrumpir lo que el usuario está haciendo. XMLHttpRequest es ampliamente usado en la programación AJAX.

(XMLHttpRequest, s.f.)

3. ¿Qué son las cookies y cuándo fueron creadas?

Una cookie es un archivo creado por un sitio web que contiene pequeñas cantidades de datos y que se envían entre un emisor y un receptor. En el caso de Internet el emisor sería el servidor donde está alojada la página web y el receptor es el navegador que usas para visitar cualquier página web.

La primera cookie se creó en 1994 cuando un empleado de Netscape Communications decidió crear una aplicación de e-commerce con un carrito de compras que se mantuviese siempre lleno con los artículos del usuario sin requerir muchos recursos del servidor. El desarrollador decidió que la mejor opción era usar

un archivo que se guardara en el equipo del receptor, en lugar de usar el servidor del sitio web.

(González, 2014)

4. ¿Qué es DRAG AND DROP y cuándo fue creado?

Drag and Drop nos permite tomar un elemento y arrastrarlo a una localización diferente, en HTML5 cualquier elemento puede ser draggable (arrastrable).

(Plasencia Prado, s.f.)

5. ¿Qué es XML y cuándo fue creado?

XML es el acrónimo de Extensible Markup Language, es decir, es un lenguaje de marcado que define un conjunto de reglas para la codificación de documentos.

Un archivo XML se divide en dos partes: prolog y body. La parte prolog consiste en metadatos administrativos, como declaración XML, instrucción de procesamiento opcional, declaración de tipo de documento y comentarios. La parte del body se compone de dos partes: estructural y de contenido (presente en los textos simples).

(XML: ¿qué es y para qué sirve este lenguaje de marcado?, 2019)

6. ¿En qué fecha se lanzó el primer navegador y cuál era su nombre?

El primer navegador fue creado en 1990 por Tim Berners-Lee, el padre de la WWW (World Wide Web) y se llamó igual, WorldWideWeb, si bien luego se rebautizó como Nexus.

Este primer navegador, que duró cuatro años nada más, hacía las veces de navegador web y de editor de páginas web. Curiosamente, era compatible únicamente con NeXTSTEP, el sistema operativo que más adelante daría pie a macOS de Apple.

(López, 2017)

7. ¿Qué son los eventos de toque y cuándo fueron creados?

Con el fin de proporcionar soporte de calidad para usuarios de interfaces táctiles, los eventos táctiles dan la posibilidad de interpretar la actividad de los dedos en pantallas táctiles o trackpads.

(Eventos de toque, s.f.)

8. ¿Qué es el protocolo HTTP y cuándo fue creado?

HTTP, de sus siglas en inglés: "Hypertext Transfer Protocol", es el nombre de un protocolo el cual nos permite realizar una petición de datos y recursos, como pueden ser documentos HTML.

Diseñado a principios de la década de 1990, HTTP es un protocolo ampliable, que ha ido evolucionando con el tiempo. Es lo que se conoce como un protocolo de la capa de aplicación, y se transmite sobre el protocolo TCP, o el protocolo encriptado TLS, aunque teóricamente podría usarse cualquier otro protocolo fiable.

(Generalidades del protocolo HTTP, s.f.)

9. Escribe los años en que se crearon las diferentes versiones de HTML.

El origen de HTML se remonta a 1980, cuando el físico Tim Berners-Lee, trabajador del CERN (Organización Europea para la Investigación Nuclear) propuso un nuevo sistema de "hipertexto" para compartir documentos.

El primer documento formal con la descripción de HTML se publicó en 1991 bajo el nombre HTML Tags (Etiquetas HTML) y todavía hoy puede ser consultado online a modo de reliquia informática.

La primera propuesta oficial para convertir HTML en un estándar se realizó en 1993 por parte del organismo IETF (Internet Engineering Task Force).

En 1995, el organismo IETF organiza un grupo de trabajo de HTML y consigue publicar, el 22 de septiembre de ese mismo año, el estándar HTML 2.0. A pesar de su nombre, HTML 2.0 es el primer estándar oficial de HTML.

La versión HTML 3.2 se publicó el 14 de Enero de 1997 y es la primera recomendación de HTML publicada por el W3C. Esta revisión incorpora los últimos

avances de las páginas web desarrolladas hasta 1996, como applets de Java y texto que fluye alrededor de las imágenes.

HTML 4.0 se publicó el 24 de Abril de 1998 (siendo una versión corregida de la publicación original del 18 de Diciembre de 1997) y supone un gran salto desde las versiones anteriores.

La última especificación oficial de HTML se publicó el 24 de diciembre de 1999 y se denomina HTML 4.01. Se trata de una revisión y actualización de la versión HTML 4.0, por lo que no incluye novedades significativas.

La actividad actual del WHATWG se centra en el futuro estándar HTML 5, cuyo primer borrador oficial se publicó el 22 de enero de 2008.

(1.2. Breve historia de HTML, s.f.)

10. ¿Cuáles navegadores han sido creados hasta la fecha?

El primer navegador fue creado en 1990 por Tim Berners-Lee, el padre de la WWW (World Wide Web) y se llamó igual, WorldWideWeb, si bien luego se rebautizó como Nexus. Curiosamente, era compatible únicamente con NeXTSTEP, el sistema operativo que más adelante daría pie actual macOS de Apple.

WorldWideWeb o Nexus fue enseguida reemplazado por Line Mode Browser, un navegador en modo texto programado en C por Nicola Pellow y que podía exportarse a cualquier sistema operativo de aquel entonces.

En 1995 Microsoft decidió contraatacar con su propio navegador web, Internet Explorer, inspirado en Mosaic y que venía preinstalado en todas las versiones de Windows.

La fundación Mozilla en 2002, decidió separar cada elemento para ofrecer por un lado el navedaro Firefox, en 2009 logró el primer puesto durante un periodo corto de tiempo.

Google hizo lo propio con Chrome, cuya primera versión se lanzó a finales de 2008. Siendo el buscador más empleado, por qué no tener su propio navegador.

(López, 2017)

11. ¿Qué es SVG y cuándo fue creado?

SVG es un formato de archivo vectorial, ideal para diseñar bonitos gráficos con un peso altamente asequible, que además se pueden aumentar o reducir de tamaño sin que pierdan calidad y suavidad en sus líneas.

(Características de SVG, 2020)

12. ¿Para qué sirve la ubicación geográfica?

La ubicación geográfica es la identificación de un lugar específico del planeta, mediante el uso de diversas herramientas como mapas, brújulas, coordenadas o sistemas de geolocalización.

En la actualidad, tener acceso a la ubicación geográfica es una información vital en el área tecnológica, ya que permite identificar en tiempo real un punto específico de la Tierra y conocer el paradero de un dispositivo, persona o animal.

(Significado de Ubicación geográfica, s.f.)

13. ¿Cuál es el tráfico que se presenta a través de internet en los últimos 5 años?

Una publicación realizada en el año 2017 por ABC, indicó que el tráfico IP global experimentará un gran crecimiento entre 2016 y 2021 que le hará alcanzar los 3,3 zettabytes anuales. Esta cantidad multiplicará aproximadamente por tres los 1,2 ZB anuales registrados en 2016, lo que supone una tasa de incremento interanual del 24%.

(El tráfico de internet se triplicará en 2021 y el consumo de video tendrá parte de culpa, 2017)

A causa de la enfermedad de COVID-19, según la compañía tecnológica Akamai, el tráfico en Internet a nivel global aumentó el lunes 16 de marzo de

este mismo año un 56%, en comparación con la media acumulada de los últimos 60 días.

(Juste, 2020)

14. ¿Cuántos usuarios de internet globales ha habido en los últimos 5 años?

Para marzo de 2019, la penetración global de Internet sobrepasaba ya el 56%, según las últimas estadísticas de la International Telecommunications Union. Esto quiere decir que de los más de 7.700 millones de habitantes del planeta, más de 4.300 millones son usuarios de Internet.

(González, Esto es Internet en 2019: 4.000 millones de usuarios, y páginas cuatro veces más pesadas que hace 10 años, 2019)

15. ¿Cuál es el tráfico que se presentaba a través de internet los primeros años de la internet?

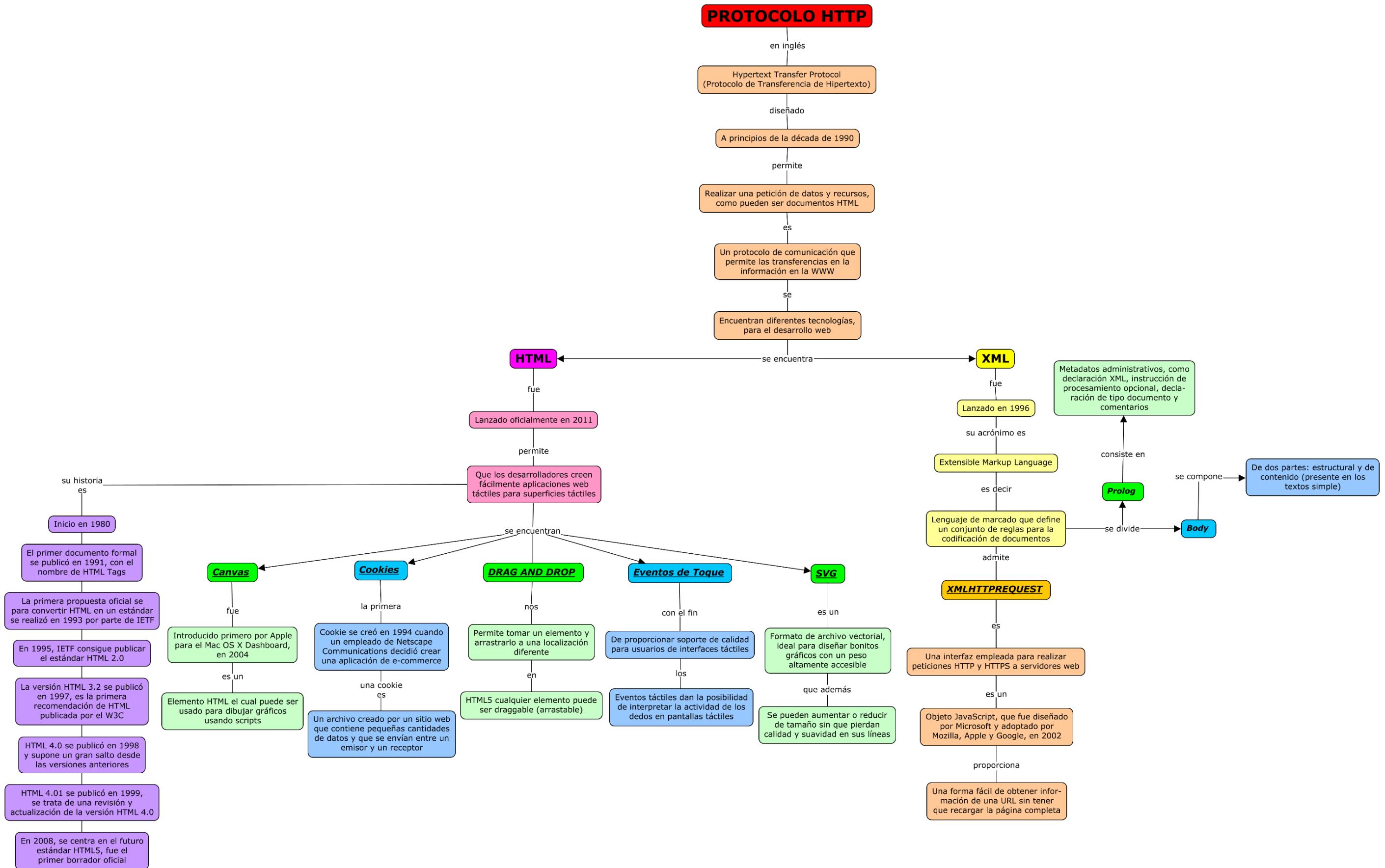
En 1975, ARPANET se declara operacional. En ese momento ya hay 61 nodos conectados. Para 1983, se separa la parte de defensa en una red llamada MILNET después de lo cual quedan 45 nodos conectados en ARPANET.

(Historia de Internet – nacimiento y evolución, 2013)

16. ¿Cuántos usuarios de internet globales había en los primeros años del internet?

...

Mapa Conceptual



Referencias

1.2. *Breve historia de HTML.* (s.f.). Recuperado el Septiembre de 2020, de uniwebsidad: <https://uniwebsidad.com/libros/xhtml/capitulo-1/breve-historia-de-html>

Características de SVG. (29 de Enero de 2020). Recuperado el Septiembre de 2020, de desarolloweb: <https://desarolloweb.com/articulos/873.php>

El tráfico de internet se triplicará en 2021 y el consumo de video tendrá parte de culpa. (13 de Junio de 2017). Recuperado el Septiembre de 2020, de abc.es: https://www.abc.es/tecnologia/redes/abci-trafico-internet-triplicara-2021-y-consumo-video-tendra-parte-culpa-201706121448_noticia.html?ref=https%2Fwww.google.com%2F

Eventos de toque. (s.f.). Recuperado el Septiembre de 2020, de developer.mozilla.org:
https://developer.mozilla.org/es/docs/DOM/Touch_events

Generalidades del protocolo HTTP. (s.f.). Recuperado el Septiembre de 2020, de developer.mozilla:
<https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/HTTP/Overview>

González, G. (8 de Septiembre de 2014). *Qué son las cookies de tu navegador y para qué sirven.* Recuperado el Septiembre de 2020, de blogthinkbig.

González, G. (17 de Mayo de 2019). *Esto es Internet en 2019: 4.000 millones de usuarios, y páginas cuatro veces más pesadas que hace 10 años.* Recuperado el Septiembre de 2020, de genbeta: <https://www.genbeta.com/afondo/esto-internet-2019-4-000-millones-usuarios-paginas-cuatro-veces-pesadas-que-hace-10-anos#:~:text=Un%20crecimiento%20de%20m%C3%A1s%20del%201000%25%20en%20los%20%C3%BAltimos%202020%20a%C3%B3s&text=Esto%20quiere%20decir%20que%2>

Historia de Internet – nacimiento y evolución. (17 de Septiembre de 2013).

Recuperado el Septiembre de 2020, de redestelematicas:
<http://redestelematicas.com/historia-de-internet-nacimiento-y-evolucion/>

Juste, M. (17 de Marzo de 2020). *Internet y las operadoras alcanzan cifras récord de tráfico por el coronavirus, ¿aguantará la red?* Recuperado el Septiembre de 2020, de expansion: <https://www.expansion.com/economia-digital/companias/2020/03/17/5e70d4e0e5fdeadf0d8b4589.html>

La evolución de la web. (s.f.). Recuperado el Septiembre de 2020, de evolutiontheweb: <http://www.evolutionoftheweb.com/>

López, J. M. (22 de Agosto de 2017). *Historia de los navegadores: de Mosaic a Chrome.* Recuperado el Septiembre de 2020, de blogthinkbig: <https://blogthinkbig.com/historia-de-los-navegadores-de-mosaic-a-chrome>

Plasencia Prado, N. (s.f.). *Implementando Drag and Drop con HTML5.* Recuperado el Septiembre de 2020, de devcode.la: <https://devcode.la/tutoriales/draganddrop-html5/>

Significado de Ubicación geográfica. (s.f.). Recuperado el Septiembre de 2020, de significados: <https://www.significados.com/ubicacion-geografica/#:~:text=La%20ubicaci%C3%B3n%20geogr%C3%A1fica%20es,%20la,coordenadas%20o%20sistemas%20de%20geolocalizaci%C3%B3n.&text=La%20ubicaci%C3%B3n%20geogr%C3%A1fica%20ayuda%20a,de,%20manera%20exacta%20o%20aproximada>

Tutorial Canvas. (s.f.). Recuperado el Septiembre de 2020, de developer.mozilla.org: [https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/Guide/HTML/Canvas_tutorial#:~:text=es%20un%20elemento%20HTML,y%20no%20tan%20simples\)%20animaciones.](https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/Guide/HTML/Canvas_tutorial#:~:text=es%20un%20elemento%20HTML,y%20no%20tan%20simples)%20animaciones.)

XML: ¿qué es y para qué sirve este lenguaje de marcado? (12 de Julio de 2019). Recuperado el Septiembre de 2020, de rockcontent: <https://rockcontent.com/es/blog/que-es-xml/>

XMLHttpRequest. (s.f.). Recuperado el Septiembre de 2020, de developer.mozilla.org:
<https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/API/XMLHttpRequest>