

Enunciado: Realizar una búsqueda de ejemplos de lenguajes de marcas y añadir a un documento tres de estos ejemplos, identificando elementos, etiquetas, y atributos. Los ejemplos **no podrán ser ni HTML ni XML**.

Resultado: He elegido **MARKDOWN, SGML, XAML**, ya que no se pueden utilizar los ejemplos de **HTML ni XML**.

• MARKDOWN

INTRODUCCIÓN: Es un lenguaje de marcas ligero que permite dar formato a textos de forma sencilla usando símbolos como #, * o >. Se utiliza principalmente en documentación, blogs y archivos de proyectos (ej. README.md). Su ventaja es que es fácil de leer en texto plano y puede convertirse a HTML u otros formatos.

EJEMPLO DE MARKDOWN

Reglas del fútbol

Este es un ****texto en negrita****.

- Elemento 1
- Elemento 2

ETIQUETAS :

indica un **título**

** ** marca el **texto en negrita**

- se usa para **listas**

ELEMENTOS :

Reglas del fútbol es un **título**

****texto en negrita**** es un **texto con formato**

- Elemento 1 y - Elemento 2 son **elementos de una lista**

ATRIBUTOS: Markdown es un lenguaje de marcas ligero y sencillo, por eso no contiene atributos.

• SGML

INTRODUCCIÓN: SGML (Standard Generalized Markup Language) es un estándar para definir lenguajes de marcado generalizados para documentos. Fue desarrollado por la Organización Internacional de Normalización (ISO) y se utiliza para estructurar y presentar información de manera flexible y extensible. HTML y XML son ejemplos de lenguajes de marcado que se derivan de SGML, lo que lo convierte en un metalenguaje fundamental en la programación y la gestión de documentos electrónicos.

EJEMPLO DE SGML

```
<persona nombre="Ana" edad="28">
```

Ana Gómez

```
</persona>
```

ETIQUETAS :

<persona> es una **etiqueta de apertura**

</persona> es la **etiqueta de cierre**

ELEMENTOS :

<persona nombre="Ana" edad="28">Ana Gómez</persona>

es un **elemento completo**.

ATRIBUTOS:

nombre="Ana"

edad="28"

El atributo real es nombre y edad, pero Ana y 28 son el valor de cada atributo.

• XAML

INTRODUCCIÓN: XAML (eXtensible Application Markup Language) es un lenguaje de marcas desarrollado por Microsoft que se usa para diseñar interfaces gráficas de usuario en aplicaciones de Windows, como WPF y UWP.

Permite definir visualmente elementos como botones, textos, ventanas, etc., usando etiquetas y atributos para especificar sus propiedades (tamaño, color, contenido, etc.).

EJEMPLO DE XAML

```
<Button Content="Aceptar" Width="100" Height="30" Background="Green" />
```

ETIQUETAS :

Button → representa un botón

ELEMENTOS :

<Button Content="Aceptar" Width="100" Height="30" Background="Green" /> , es un elemento completo.

ATRIBUTOS:

Content="Aceptar" → el texto que muestra el botón

Width="100" y Height="30" → tamaño

Background="Green" → color de fondo