

### **1. ¿Qué es el motor de renderizado de un navegador? Pon ejemplos.**

El motor de renderizado de un navegador es el software que toma el contenido del lenguaje de marcas y lo muestra ya formateado en pantalla. Se puede decir coloquialmente que el motor de renderizado “pinta” la información contenida en el lenguaje de marcada.

### **2. Indica la manera de acceder a la consola de depuración de diferentes navegadores.**

- Google Chrome se accede pulsando Ctrl+Shift+J
- Mozilla Firefox se accede pulsando Ctrl+Shift+J
- Internet Explorer se accede pulsando la tecla F12
- Opera se accede a través de la barra Herramientas/Avanzado/Herramientas de desarrollo
- Safari se accede a través de preferencias/avanzado/”Mostrar el menú Desarrollo de la barra de menús”
- Edge se accede igualmente pulsando F12

### **3. Diferencias entre W3C y WHATWG**

W3C creada en 1994 por el padre de la web Tim Berner Lee, basando su estándar en el XHTML.

WHATWG fue creada en 2004 por un desacuerdo con W3C, desarrollando el HTML 5 una variante menos estricta del XHTML de la W3C, con el fin de facilitar el desarrollo de las páginas web

La diferencia puede no ser aparente, aunque no siempre están de acuerdo en la definición de un estándar. Puede haber diferencias en cómo se describen los elementos, o cómo recomiendan que se utilicen.

### **4. Muestra con ejemplos algunas diferencias entre HTML y XHTML**

En XHTML para que un documento se muestre en el navegador tiene que ser "bien formado", es decir, tiene que cumplir todas las reglas sintácticas. En HTML, los documentos se muestran en el navegador, aunque contengan errores sintácticos (la visualización puede ser correcta o incorrecta, dependiendo del tipo de errores de la página). En XHTML no puede haber texto no incluido en alguna etiqueta, pero en HTML puede haberlo, por ejemplo: sería válido en HTML, pero no en XHTML. En XHTML los nombres de elementos y atributos deben escribirse en minúscula, en HTML no es necesario.