



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL  
ESCUELA SUPERIOR DE CÓMPUTO



**U.A: Tecnologías para la Web**

**“Tarea 6”**

**Grupo: 2CM14**

**Profesora: Morales Guitron Sandra Luz**

**Alumno: Sánchez Becerra Ernesto Daniel**

# Índice

Introducción .....	(1)
Desarrollo	
Estándares para la web	
¿Qué son los estándares web? .....	(1)
Entornos de desarrollo para aplicaciones	
Editores de código	
Vim/EMACS.....	(2)
Brackets.....	(2)
Sublime text.....	(2)
ATOM.....	(3)
Visual Studio Code.....	(3)
Conclusión .....	(3)

## Introducción

En el presente documento se relata primeramente un poco del contexto para crear los estándares de la web pues en el inicio del desarrollo web no se contaban con estas herramientas que hoy en día son parte fundamental del desarrollo web pues permiten trabajar en conjunto utilizando distintos sistemas operativos. De igual forma, se describen algunos de los editores de texto que más se utilizan u ofrecen un entorno cómodo para los programadores y desarrolladores.

### ¿Qué son los estándares web?

Primeramente, es importante tener claro el concepto de estándares web que podríamos decir que los estándares web es un término muy general utilizado para referirse a estándares y otras especificaciones técnicas que definen y describen aspectos de la WWW.

El contexto de la creación de los estándares para la web se origina desde la guerra de los navegadores ya que al estar compitiendo constantemente las grandes empresas que desarrollaron a los primeros grandes navegadores, no se tenía un estándar o una forma base o típica para poder ocupar o generar código en los diferentes navegadores pues funcionaban de una manera diferente justamente porque cada una de las empresas tenían definidas formas de trabajo distintas. Es por eso se creó el proyecto de estándares web que promovió el uso de estándares para reducir el coste y la complejidad del desarrollo, así como se pensaba incrementar la accesibilidad y viabilidad de cualquier documento publicado en la web.

Además, se utilizaron los estándares emitidos por la W3C que es una comunidad internacional donde las organizaciones que lo conforman trabajan conjuntamente para desarrollar dichos estándares web, por lo que este consorcio impulsa el desarrollo web para obtener un máximo potencial.

Finalmente se logró unificar al desarrollo web en estándares que todo aquel que se dedicara a esta rama pudiera ocupar un estándar convencional y prueba de esto es el navegador Firefox que es un navegador moderno y soporta los estándares del desarrollo web adaptándose a diferentes entornos cuando se trabaja con esto.

### ¿Qué es W3C y validación WC3?

El W3C es una organización con miembros. En la lista donde aparecen estos miembros se encuentran tanto empresas económicas como instituciones políticas, universidades y centros de investigación. Los principales patrocinadores del proyecto son la Agencia de Investigación de Defensa de Estados Unidos (DARPA), la Comisión Europea, el Consorcio Europeo de Investigación en Informática y Matemáticas (ERCIM) y la Universidad de Keio en Japón.

El W3C se basa en una estricta filosofía de código abierto o open source. Generalmente, se considera que una de las mayores contribuciones de Lee, es que ha logrado escribir los protocolos básicos de Internet, incluyendo arquitecturas de Clientes de Servidor, HTTP, HTML o navegadores web como un proceso transparente y democrático. Tim Berners Lee también editó la primera web, que todavía está disponible como copia.

Las recomendaciones del W3C también tienen un estatus relativamente alto entre los diseñadores web y los SEOs. Esto incluye tener un código fuente limpio, que puede ser

comprobado con el Validador del W3C. Esta herramienta examina la sintaxis. Se puede comprobar la validez de los lenguajes HTML, CSS y de marcado, como SMIL o MathML. Si el código fuente es válido, también es una señal a los motores de búsqueda de que se trata de una web razonablemente programada. Sin embargo, incluso se pueden encontrar errores en el código fuente de las páginas de inicio de Google o Microsoft, por lo que algunos errores no afectan al posicionamiento de una web.

## Editores de texto

### 1- Vim/EMACS

Fueron creados por probadores para programadores cuyo objetivo es ser el editor más productivo para el programador pues posee un alto rendimiento que facilita abrir proyectos enormes y está basado en la plataforma UNIX. Ambos son multiplataformas y se pueden crear plugin propios. Al momento de escribir código no es necesario utilizar algo externo pues con el teclado y combinaciones de teclas se puede navegar en estos editores. Algo a tener en cuenta es que se debe contar con un vasto conocimiento de programación pues no es tan sencillo entender la funcionalidad que el editor necesita para brindar un mayor rendimiento.

### 2- Brackets

Brackets, un nuevo editor de código abierto que entiende el diseño web. Brackets un gran editor para diseño web. Es un editor de código liviano y potente al mismo tiempo que incluye herramientas visuales dentro del mismo para que puedas obtener la ayuda que necesites cuando la necesites.

Con las herramientas visuales enfocados y apoyo preprocesador, soportes es un moderno editor de texto que hace que sea fácil de diseñar en el navegador. Está elaborado a partir de cero para los diseñadores web y desarrolladores de aplicaciones para usuario.

¿Por qué utilizar los soportes?

Brackets es un editor ligero, pero potente, moderno texto. Mezclamos herramientas visuales en el editor para que pueda obtener la cantidad correcta de ayuda cuando lo desee sin tener que coger el camino de su proceso creativo. Disfrutarás de la escritura de código entre paréntesis.

Brackets es un editor diferente. Brackets tiene varias características únicas como la Edición rápida y la Vista previa dinámica y muchas más que no vas a encontrar en otros editores. Además, Brackets está escrito en JavaScript, HTML y CSS.

### 3- Sublime text

Sublime Text es un editor de texto y editor de código fuente. Está escrito en C++ y Python para los plugins.<sup>1</sup> Desarrollado originalmente como una extensión de Vim, con el tiempo fue creando una identidad propia.

Se puede descargar y evaluar de forma gratuita. Sin embargo no es software libre o de código abierto<sup>3</sup> y se debe obtener una licencia para su uso continuado, aunque la versión de evaluación es plenamente funcional y no tiene fecha de caducidad.

#### 4- ATOM

Atom es un editor de texto muy completo especializado en programación. Compatible con los lenguajes más populares, permite escribir código y programar cómodamente desde tu PC con Windows o Linux o desde tu Mac con macOS.

Además, entre sus muchas funciones destaca la posibilidad de instalar temas que cambian su aspecto y plugins que añaden nuevas características. En concreto, casi 9.000 plugins que puedes instalar desde su página de plugins o *packages*.

#### 5- Visual Studio Code

Visual Studio Code es un editor de código fuente desarrollado por Microsoft para Windows, Linux, macOS y Web. Incluye soporte para la depuración, control integrado de Git, resaltado de sintaxis, finalización inteligente de código, fragmentos y refactorización de código. También es personalizable, por lo que los usuarios pueden cambiar el tema del editor, los atajos de teclado y las preferencias. Es gratuito y de código abierto, aunque la descarga oficial está bajo software privativo e incluye características personalizadas por Microsoft.

Visual Studio Code se basa en Electron, un framework que se utiliza para implementar Chromium y Node.js como aplicaciones para escritorio, que se ejecuta en el motor de diseño Blink. Aunque utiliza el framework Electron, el software no usa Atom y en su lugar emplea el mismo componente editor (Monaco) utilizado en Visual Studio Team Services (anteriormente llamado Visual Studio Online).

### Conclusión

Podemos concluir que es importante tener en cuenta temas tan extensos como lo son los estándares de la web pues con ello tenemos una idea de que cuando se haga el desarrollo de alguna página o aplicación web, deben de cumplir con los estándares ya que, si un usuario u otro desarrollador quiere hacer uso de nuestro trabajo, se debe de cumplir con esta parte de compatibilidad de acuerdo con el sistema operativo de su preferencia.