

# HITO DEL 1ER TRIMESTRE DE LENGUAJE DE MARCAS

Ignacio Arias

CampusFP

FECHA LIMITE 20 DE NOVIEMBRE 2024

## Índice

• Explica los orígenes de los lenguajes de marcas. ....	2
• Explicar los diferentes estándares y organismos oficiales en el desarrollo y diseño de lenguajes de marcas. ....	2
• Explica los orígenes y las diferencias entre CSS y SCSS. ....	3
• Principales etiquetas HTML5, así como una breve descripción de que son y cómo funcionan las etiquetas semánticas. ....	3
• Principales elementos CSS y su aplicación. ....	3
• Guía de creación de un sitio web con el paso a paso del desarrollo. ....	4
• Guía y uso de librerías de CSS para el desarrollo web ....	4
• Web gráfica en cada HTML de las páginas consultadas. ....	4
GITHUB .....	5
BIBLIOGRAFIA .....	5

- Explica los orígenes de los lenguajes de marcas.

Los lenguajes de marcas surgieron, inicialmente, como lenguajes formados por el conjunto de códigos de formato que los procesadores de texto introducen en los documentos para dirigir el proceso de presentación (impresión) mediante una linotipia o impresora programable.

Como en el caso de los lenguajes de programación, inicialmente estos códigos de formato estaban ligados a las características de una máquina, programa o procesador de textos concreto y, en ellos, inicialmente no había nada que permitiese al programador (formateador de documentos en este caso) abstraerse de las características del procesador de textos y expresar de forma independiente a éste la estructura y la lógica interna del documento. En los años 70 cambia esta situación cuando Goldfarb y su equipo, a la sazón trabajando en IBM, introducen el concepto de marcado descriptivo que, en la década de los 80, alcanza la categoría de estándar con la definición del lenguaje SGML (ISO/IEC IS 8879 Standard Generalized Markup Language) (Goldfarb, 1990).

Realmente SGML es un metalenguaje similar a EBNF, una extensión de BNF en la que se permite el uso de expresiones regulares arbitrarias en la parte derecha de las producciones. De esta forma, y utilizando un mecanismo similar al que se utiliza para definir lenguajes de programación, SGML permite definir lenguajes de marcas apropiados para diferentes aplicaciones específicas de procesamiento de texto.

Además, para aumentar su capacidad expresiva, SGML también utiliza atributos asociados a los símbolos terminales, como habían propuesto Irons y Knuth con sus gramáticas de atributos aunque, en el caso de SGML, la potencia descriptiva de estos atributos es bastante menor.

- Explicar los diferentes estándares y organismos oficiales en el desarrollo y diseño de lenguajes de marcas.

Existen varios organismos que crean y mantienen estándares para el desarrollo de lenguajes de marcas:

W3C (World Wide Web Consortium): Define estándares para HTML, CSS, y otras tecnologías fundamentales para la web.

WHATWG (Web Hypertext Application Technology Working Group): Trabaja en la especificación de HTML y sus estándares.

ISO (International Organization for Standardization): Publica estándares internacionales, incluyendo aquellos basados en SGML y XML.

ECMA International: Establece normas relacionadas con JavaScript y otros lenguajes de scripting.

Estos organismos colaboran para garantizar compatibilidad y optimización en el uso de lenguajes de marcas y otros estándares web.

- Explica los orígenes y las diferencias entre CSS y SCSS.

CSS (Cascading Style Sheets) nació para separar el diseño visual del contenido en HTML. Apareció en 1996, y desde entonces ha evolucionado hasta CSS3, permitiendo características avanzadas de diseño y animación.

SCSS (Sassy CSS) es una variante de Sass (Syntactically Awesome Style Sheets), que surgió como un preprocesador de CSS. SCSS permite el uso de variables, anidación y funciones, lo cual facilita la escritura de CSS modular y reutilizable. La principal diferencia es que SCSS es más flexible y escalable, ya que permite organizar mejor los estilos.

- Principales etiquetas HTML5, así como una breve descripción de que son y cómo funcionan las etiquetas semánticas.

HTML5 introdujo nuevas etiquetas semánticas para mejorar la accesibilidad y la estructura del contenido web:

- <header>: Define la cabecera de una página o sección
- <nav>: Contiene enlaces de navegación del sitio.
- <section>: Define una sección con contenido temático relacionado.
- <h1>, <h2>...: Define los títulos de una página web, dependiendo de cuál sea es más pequeño que otro
- <ul>, <ol>, <li>: Son etiquetas para la formación de tablas
- <article>: Para contenido independiente que podría ser compartido o distribuido.
- <aside>: Contenido tangencial al contenido principal, como una barra lateral.
- <footer>: Define el pie de página de un documento o sección.
- <main>: Contenido principal de la página.
- <figure>: Contiene una imagen o gráfico con una descripción.
- <figcaption>: Proporciona un título o descripción para un <figure>.
- <meta>: Proporciona metadatos sobre la página web. Estos datos no son visibles para los usuarios, pero son esenciales para los motores de búsqueda, navegadores y otros sistemas
- <div>: Define por bloques el código de la pagina
- <a>: Se usa para proporcionar enlaces
- <link>: Conecta el archivo que has elegido con el que estas poniendo el código.

- Principales elementos CSS y su aplicación.

Algunos de los elementos y propiedades más importantes en CSS son:

- Color y fondo (color, background-color, background-image): Establecen los colores y fondos.
- Tipografía (font-family, font-size, font-weight): Configuran la apariencia del texto.

- Márgenes y relleno (margin, padding): Controlan el espacio alrededor y dentro de los elementos.
- Display y posición (display, position, float, flex, grid): Definen el modelo de disposición y la colocación de elementos en la página.
- Animaciones (animation, transition): Permiten crear efectos visuales interactivos.

## • Guía de creación de un sitio web con el paso a paso del desarrollo.

- Planificación: Define el propósito, audiencia y contenido del sitio.
- Estructura y diseño: Crea un wireframe y un diseño de interfaz de usuario.
- Configuración de entorno: Prepara un editor de código, entorno de desarrollo y repositorio de versiones.
- Desarrollo de estructura HTML: Escribe el HTML con etiquetas semánticas.
- Estilos CSS: Aplica CSS para darle estilo a los elementos y estructura visual.
- Interactividad (JavaScript): Agrega scripts para mejorar la funcionalidad y la experiencia del usuario.
- Pruebas: Verifica la compatibilidad en diferentes dispositivos y navegadores.
- Optimización y SEO: Mejora el rendimiento y asegura que sea accesible.
- Despliegue: Sube el sitio a un servidor y hazlo público.

## • Guía y uso de librerías de CSS para el desarrollo web

Algunas librerías populares de CSS son:

- Bootstrap: Proporciona un sistema de rejillas y componentes listos para usar.
- Tailwind CSS: Basada en clases utilitarias, permite un diseño personalizado sin CSS adicional.
- Bulma: Librería ligera que usa Flexbox y facilita la creación de diseños responsivos.

Para utilizar estas librerías, generalmente solo necesitas incluir su archivo CSS y aplicar las clases correspondientes a los elementos HTML.

## • Webgrafía en cada HTML de las páginas consultadas.

Para cada página del sitio web, es útil incluir enlaces de referencia en el HTML. Esto se hace con una sección de referencias donde se listan los recursos consultados en el desarrollo del contenido. Esto ayuda a reconocer las fuentes de información y puede ayudar a otros desarrolladores a ampliar sus conocimientos sobre los temas mencionados.

GITHUB

[https://github.com/IgnacioAriasCampusfp/LenguajedeMarcas\\_Ignacio\\_Arias/tree/Primer\\_Trimeste/Hito](https://github.com/IgnacioAriasCampusfp/LenguajedeMarcas_Ignacio_Arias/tree/Primer_Trimeste/Hito)

## BIBLIOGRAFIA

*Breve historia de CSS.* (s. f.). Dis.um.es. Recuperado 12 de noviembre de 2024, de  
[http://dis.um.es/~lopezquesada/documentos/IES\\_1213/LMSGI/curso/UT5/libroswebcss/www.librosweb.es/css/capitulo1/breve\\_historia\\_de\\_css.html](http://dis.um.es/~lopezquesada/documentos/IES_1213/LMSGI/curso/UT5/libroswebcss/www.librosweb.es/css/capitulo1/breve_historia_de_css.html)

Cruz, A. L. (2023, agosto 2). *Tabla resumen de propiedades CSS y sus valores.* Eniun. <https://www.eniun.com/resumen-tabla-propiedades-css-valores/>

*Estructura web y documentación.* (s. f.). MDN Web Docs. Recuperado 12 de noviembre de 2024, de  
[https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn/HTML/Introduction\\_to\\_HTML/Document\\_and\\_website\\_structure](https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn/HTML/Introduction_to_HTML/Document_and_website_structure)

*¿Existen diferencias entre SCSS y CSS?* (s. f.). Stack Overflow en español. Recuperado 12 de noviembre de 2024, de  
<https://es.stackoverflow.com/questions/270896/existen-diferencias-entre-scss-y-css>

Fernández-Valmayor, A., Navarro, A., Fernandez-Manjon, B., & Sierra, J. (2006). *Lenguajes de programación, lenguajes de marcado y modelos hipertexto: una visión interesada de la evolución de los lenguajes*

*informáticos.*

[http://elies.rediris.es/elies24/fernandezvalmayor\\_cap3.htm](http://elies.rediris.es/elies24/fernandezvalmayor_cap3.htm)

Marquez, C. R. (2015, julio 16). *[Manual] ¿Quieres saber todas las etiquetas de HTML 5 que existen?* Brandominus.

<https://brandominus.com/blog/creatividad/todas-etiquetas-html5/>

Méndez, I. (2022, julio 18). *Cómo crear una página web (guía paso a paso 2024)*. Blog del E-commerce. <https://www.tiendanube.com/blog/como-crear-una-pagina-web/>

Morales, R. (2018, noviembre 25). Qué son los lenguajes de marcas. *Ticarte.com*. <https://www.ticarte.com/contenido/que-son-los-lenguajes-de-marcas>

*¡Ohh, la UI!, ¿librerías de CSS o librerías de componentes, cuál usar?* (s. f.).

Fixtergeek.com. Recuperado 12 de noviembre de 2024, de <https://fixtergeek.com/blog/ohh-la-ui-librerias-de-css-o-librerias-de-componentes-cual-usar>