

# LENGUAJES DE MARCADO GENERALES

# MARCAS

".. una manera de codificar documentos de texto con marcas relacionadas con la estructura y el formato de visualización"



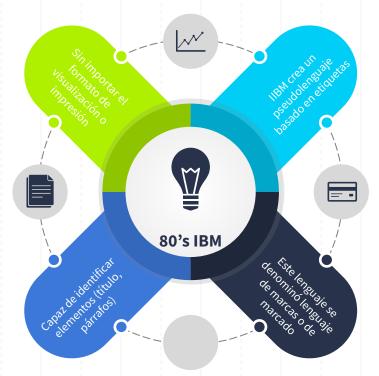
# Origen de los lenguajes de marcado generales

GML, SGML, HTML y XML

### **UN POCO DE HISTORIA**

# Estructura lógica Independientemente del

aspecto del documento



## Pseudolenguaje Para combinar texto e

instrucciones de formateado

## Propuesta Sistema de documentos

### **GML**

Lenguaje de Marcas Generalizado

### **UN POCO DE HISTORIA**



### **EL PRINCIPIO DE TODO**

**HTML** (HyperText Markup Language)

Creado a partir de SGML

Documentos con enlaces que permitieran navegar



Creación W3C (World Wide

constituyó la base de www

Lenguaje muy sencillo,

Web Consortium)





### HTML

Era un lenguaje destinado a la presentación de documentos a través de la WWW

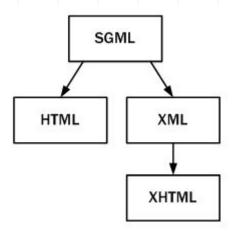
- HTML Presentación vs. Impresión
- Mezcla la estructura y aspecto
- W3C 1998 Crea XML
- XML (Lenguaje de Marcas eXtensible o eXtensible Markup Language) creado a partir de SGML

### HTML vs XML



### HTML tiene etiquetas predefinidas

El lenguaje establece las etiquetas





#### XML NO existen elementos predefinidos

Las etiquetas son definidas por el desarrollador



#### XML es totalmente estructural

Los documentos escritos en XML no incluyen ninguna información relacionada con el aspecto



### XHTML (eXtensible HyperText Markup Language)

Se define con la intención de incluir las posibilidades de HTML y la filosofía de XML



### Desarrolladores no lo adoptan

El W3C aceptó, con el tiempo, que el lenguaje XHTML podía coexistir con HTML





Es el lenguaje de marcado más utilizado para la creación de páginas web



# Características de los lenguajes de marcado



### CARACTERÍSTICAS DE LOS LENGUAJES DE MARCADO

Combinan la información contenida en un documento con marcas relacionadas con su estructura o la forma de representarlo



Las marcas o etiquetas no se muestran

No hay variables y funciones

Estructura jerárquica







# ESTRUCTURA GENERAL DE UN DOCUMENTO CON LENGUAJE DE MARCADO





# METADATOS E INSTRUCCIONES DE PROCESO

Nombre del desarrollador



Palabras clave relacionadas con el contenido de la página utilizadas por los buscadores.

Nombres de **aplicaciones** informáticas utilizadas en el desarrollo



Temática de la web



# **CODIFICACIÓN DE CARACTERES (UTF-8)**

Método para
convertir un
carácter de
lenguaje
natural a un
símbolo de otro
sistema de
representación

SIGNO	CÓDIGO	MNEMOTÉCNICO
<	<	<
>	>	>
&	<b>&amp;</b> #38	&
"	"	"
á	á	& <b>a</b> acute





# **ETIQUETAS / MARCAS**

### **Etiquetas HTML**

texto...

 Esto es el contenido de un párrafo

### **Etiquetas XML**

<nombre> ..... </nombre>

<apellido> .... </apellido>

### **Etiquetas XHTML**

<br/><br/><br/><hr/>>

<img/> <meta/>





## **ELEMENTOS**





Esto es un elemento





### **ATRIBUTOS**





## **COMENTARIOS**







# Documentos válidos y bien formados

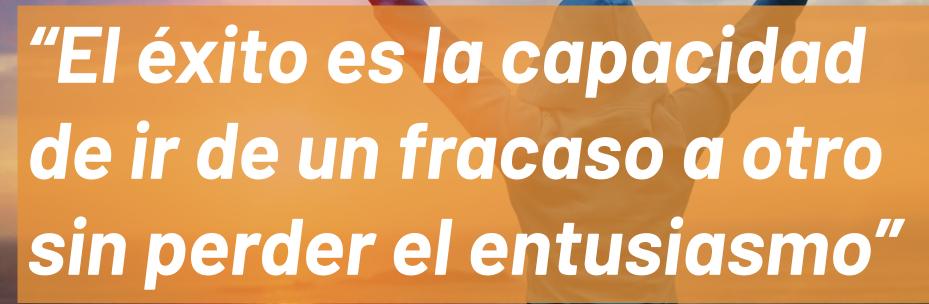
### **REGLAS PARA UN XML BIEN FORMADO**

- Todos los elementos cerrados
- 2. XML sin mayúsculas
- 3. Anidamiento de los elementos correcto
- 4. Cada documento XML debe tener un elemento raíz único

- Atributos entre comillas
- 6. Preservar los espacios en blanco
- 7. <!-- comentario -->

- 8. Los elementos pueden nombrarse con: letras, números y los caracteres -, \_ y .
- No pueden comenzar por números
- No pueden tener ningún espacio en blanco





### **CREDITOS**

Agradecimiento especial a los que facilitan estos recursos gratuitos:

- Plantilla de presentación <u>SlidesCarnival</u>
- Fotografías <u>Unsplash</u> y <u>Freepick.es</u>