

Por [Kayobrussy Guedes](#) Atualizado: 30 de setembro de 2020 [Nenhum comentário](#) 7 Minutos de Leitura

## Tabela de Conteúdo [\[ocultar\]](#)

- À medida que você começa a explorar o mundo do web design, sem dúvida será apresentado a uma série de palavras e frases que são novas para você. Um dos termos que você provavelmente ouvirá é “marcação” ou talvez “linguagem de marcação”, em dado momento talvez veja o termo **Markup Language**. Em que “marcação” é diferente de “código” e por que alguns profissionais da web parecem usar esses termos de maneira intercambiável? Vamos começar dando uma olhada no que é exatamente uma “linguagem de marcação”.

Quase todas as siglas na Web que contêm um “ML” são uma “linguagem de marcação” (grande surpresa, é isso que o “ML” significa). Linguagens de marcação

são os blocos de construção usados para criar páginas da web ou todas as formas e tamanhos.

Na realidade, existem muitas linguagens de marcação diferentes no mundo. Para web design e desenvolvimento, existem três linguagens de marcação específicas que você provavelmente encontrará. São HTML, XML e XHTML.

Publicidade

## O que é uma linguagem de marcação?

Para definir adequadamente este termo – uma linguagem de marcação é uma linguagem que anota o texto para que o computador possa manipular esse texto. A maioria das linguagens de marcação é legível por humanos porque as anotações são escritas de forma a distingui-las do próprio texto. Por exemplo, com HTML, XML e XHTML, as tags de marcação são

<

e

>

Qualquer texto que apareça dentro de um desses caracteres é considerado parte da linguagem de marcação e não parte do texto anotado. Por exemplo:

```
<p>
Este é um parágrafo de texto escrito em HTML
</p>
```

Este exemplo é um parágrafo HTML. É composto de uma tag de abertura (<p>), uma tag de fechamento (</p>) e o texto real que seria exibido na tela (este é o texto contido entre as duas tags). Cada tag inclui um símbolo “menor que” e “maior que” para designá-la como parte da marcação. Ao formatar o texto a ser exibido em uma tela de computador ou outro dispositivo, você precisa distinguir entre o texto em si e as instruções para o texto. A “marcação” são as instruções para exibir ou imprimir o texto. A marcação não precisa ser legível por computador.

As anotações feitas na impressão ou em um livro também são consideradas marcação.

Por exemplo, muitos alunos na escola destacam certas frases em seus livros didáticos. Isso indica que o texto destacado é mais importante do que o texto circundante. A cor de destaque é considerada marcação.

A marcação se torna uma linguagem quando as regras são codificadas em torno de como escrever e usar essa marcação. Esse mesmo aluno poderia ter sua própria “linguagem de marcação para fazer anotações” se codificasse regras como “o marcador roxo é para definições, o marcador amarelo é para detalhes do exame e as anotações a lápis nas margens são para recursos adicionais.”

A maioria das linguagens de marcação são definidas por uma autoridade externa para uso por muitas pessoas diferentes. É assim que funcionam as linguagens de marcação para a Web. Eles são definidos pelo W3C ou [World Wide Web Consortium](http://www.w3.org/).

## HTML – HyperText Markup Language (linguagem de marcação de hipertexto)

**HTML ou HyperText Markup Language** é a linguagem principal da Web e a mais comum com a qual você trabalhará como web designer / desenvolvedor. Na verdade, pode ser a única linguagem de marcação que você usa em seu trabalho.

Todas as páginas da web são escritas em um tipo de HTML. A HTML define a maneira como as imagens, multimídia e texto são exibidos nos navegadores da web. Esta linguagem inclui elementos para conectar seus documentos (hipertexto) e tornar seus documentos da web interativos (como formulários). Muitas pessoas chamam HTML de “código de site”, mas, na verdade, é apenas uma linguagem de marcação. Nenhum dos termos está estritamente errado e você ouvirá pessoas, incluindo profissionais da web, usarem esses dois termos alternadamente.

HTML é uma linguagem de marcação padrão definida. É baseado em SGML (Standard Generalized Markup Language). É uma linguagem que usa tags para definir a estrutura do seu texto. Elementos e tags são definidos pelos caracteres < e >.

Embora o HTML seja de longe a linguagem de marcação mais popular usada na Web hoje, não é a única opção para desenvolvimento da Web. Conforme o HTML foi desenvolvido, ficou cada vez mais complicado e as tags de estilo e conteúdo combinadas em um único idioma. Eventualmente, o W3C decidiu que havia a necessidade de uma separação entre o estilo de uma página da web e o conteúdo. Uma tag que define o conteúdo sozinha permaneceria em HTML, enquanto as tags que definem o estilo foram substituídas em favor do CSS (Cascading Style Sheets).

A versão numerada mais recente do HTML é HTML5. Esta versão adicionou mais recursos ao HTML e removeu parte do rigor que era imposto pelo XHTML (mais sobre essa linguagem em breve).

A forma como o HTML é lançado foi alterada com o surgimento do HTML5. Hoje, novos recursos e mudanças são adicionados sem a necessidade de uma nova versão numerada lançada. A versão mais recente do idioma é simplesmente referida como “HTML”.

## XML – eXtensible Markup Language

A eXtensible Markup Language é a linguagem na qual outra versão do HTML é baseada. Como HTML, XML também é baseado em SGML. É menos estrito do que SGML e mais estrito do que o HTML simples. XML fornece extensibilidade para criar várias linguagens diferentes.

XML é uma linguagem para escrever linguagens de marcação. Por exemplo, se você estiver trabalhando com genealogia, poderá criar tags usando XML para definir o pai, a mãe, a filha e o filho em seu XML da seguinte forma: <pai> <mãe> <filha> <filho>. Existem também várias linguagens padronizadas já criadas com XML: MathML para definir matemática, SMIL para trabalhar com multimídia, XHTML e muitas outras.

## XHTML – eXtended HyperText Markup Language

XHTML 1.0 é o HTML 4.0 redefinido para atender ao padrão [XML](#). O XHTML foi substituído no design moderno da web pelo HTML5 e pelas mudanças que ocorreram desde então. É improvável que você encontre sites novos usando XHTML, mas se estiver trabalhando em um site muito mais antigo, ainda poderá encontrar XHTML à solta.

Não há muitas diferenças importantes entre HTML e XHTML, mas aqui está o que você notará:

XHTML é escrito em minúsculas. Embora as tags HTML possam ser escritas em maiúsculas, MiXeD ou minúsculas, para ficar correto, as tags XHTML devem estar todas em letras minúsculas. (muitos profissionais da web escrevem HTML em letras minúsculas, embora não seja tecnicamente necessário).

Todos os elementos XHTML devem ter uma tag final. Elementos com apenas uma tag, como e precisam de uma barra de fechamento (/) no final da tag: **<hr />** **<img />**

Todos os atributos devem ser citados em XHTML. Algumas pessoas removem as aspas em torno dos atributos para economizar espaço, mas elas são necessárias para o XHTML correto.

XHTML requer que as tags sejam aninhadas corretamente. Se você abrir um elemento em negrito (<b>) e, em seguida, um elemento em itálico (<i>), você deve fechar o elemento em itálico (</i>) antes de fechar o negrito (</b>). (Observe que esses dois elementos foram descontinuados porque são elementos visuais. O HTML agora usa <strong> e <em> no lugar desses dois).

Atributos HTML devem ter um nome e um valor. Atributos que são independentes em HTML também devem ser declarados com valores, por exemplo, o atributo HR seria escrito noshade = "noshade".

Retirado: [Markup Language: O que são linguagens de marcação? – TopGadget](#)