

Galilea Nazareth Esparza Martinez

UNIDAD 2

Tecnologías

Tic's

Efrén Emmanuel Prado López

Tarea 1



UNIDAD 2 Tarea 1.- Investigar los temas y conceptos claves sobre diferentes lenguajes de marcado y realiza un resumen.

En el mundo de los documentos en papel, el término marcado hace referencia a la manera en la que el editor anota los manuscritos con especificaciones tipográficas y otros datos sobre su presentación. En los documentos electrónicos, el marcado es el término empleado para describir los códigos, denominados también etiquetas, añadidos al texto electrónico que definen la estructura y el formato en el que tiene que aparecer. Puede ser utilizado, además, para propósitos muy diferentes como son la escritura, la impresión, el intercambio, la presentación de pantallas, etc. La gran variedad de lenguajes de marcado y su patente incompatibilidad constituyen la causa de los problemas que se plantean al intercambiar un documento entre plataformas heterogéneas. Los lenguajes estándar proporcionan una manera de solventar este hecho, ya que son independientes de la aplicación y de la plataforma hardware, empleando para marcar el documento, en la mayoría de los casos, código ASCII. Cuando se habla de lenguajes de marcado, es importante distinguir entre la estructura lógica y física del documento.

SGML

SGML (Standard Generalized Markup Language) es un ejemplo de lenguaje genérico que apareció con el identificador 8879 como norma ISO (International Organization for Standardization) en 1986. La comunidad editorial fue la que dio origen a esta norma, al considerar que la flexibilidad en el diseño de los documentos era de máxima importancia. El objetivo que perseguía era proporcionar una manera normalizada de transmitir los documentos en un formato adecuado para los procesos de edición e impresión.

HTML (Hypertextual Markup Language)

HTML es una aplicación de SGML que incluye tipos de documentos predefinidos. Por ello, todos los documentos de tipo HTML contienen los mismos elementos y los mismos atributos, es decir todos los documentos de este tipo tienen la misma estructura, pero no los mismos contenidos. La última versión de HTML es la 4.01 siendo una recomendación no una especificación ya que no se llegó a un acuerdo total, sobre ella. Esta norma ha ido desvirtuándose de tal manera que además de elementos conceptuales como pueden ser los enlaces, contiene también elementos de presentación (por ejemplo, el elemento para poner en negrita un texto).

HyTime (Hypermedia/Time-Based Structuring Language)

HyTime es una extensión de SGML que especifica un conjunto de conceptos básicos con los que se puede definir la estructura lógica de documentos hipertextuales y multimedia. HyTime normaliza aquellos mecanismos que se refieren a la localización de porciones de documentos hipermedia y sus componentes multimedia de información, incluyendo enlaces, alineamiento en el espacio y sincronización en el tiempo, es decir, proporciona una manera homogénea de enlazar a un documento cualquier tipo de elemento, en cualquier parte y en cualquier instante. Sirve como base de intercambio de informaciones hipermedia, independientemente de la aplicación que las haya creado, y se ocupa de normalizar la estructura del documento y la identificación de los objetos de información que lo conforman.

XML (Extensible Markup Language)

XML es una aplicación de SGML, lo que significa que en su especificación se indican como se deben describir los elementos que participan en el hiperdocumento pero no los elementos en sí. Por tanto, cuando se quiere describir un documento mediante XML hay que describir en primer lugar el tipo de documento en que se basa, es decir la DTD, y a continuación los contenidos concretos asociados a cada elemento. Un ejemplo de construcción de aplicaciones con XML es el desarrollo de normas para tipos concreto de documentos, como puede ser un libro electrónico.

XHTML (The Extensible Hypertext Markup Language)

XHTML es una nueva definición de HTML a partir de XML. Este lenguaje se basa en la redefinición de las DTDs de HTML versión 4 mediante XML lo que permite entre otras cosas que los documentos siguiendo XHTML se puedan visualizar tanto en navegadores de HTML como en los de XML. Por otro lado, como los documentos XHTML son documentos XML deben estar bien formados, es decir deben cumplir exactamente con la especificación, cosa que no ocurre con los documentos HTML que los navegadores lo visualizan correctamente, aunque el documento no cumpla exactamente la norma. Otras diferencias entre un documento HTML y un documento XHTML son:

- 1-. El orden de apertura de un elemento debe corresponder con el orden de cerrado del mismo.
- 2-. Las etiquetas deben de estar escritas en minúsculas.

SMIL (Synchronized Multimedia Integration Language)

SMIL es un lenguaje basado en XML para la definición de aplicaciones multimedia interactivas, de manera que un autor puede describir el comportamiento temporal de presentaciones multimedia, asociar enlaces a contenidos de cualquier tipo (por ejemplo, vídeos, sonidos, programas, etc.) y describir la presentación en la pantalla. SMIL (se pronuncia smile –sonrisa–) no es una solución que intente competir con tecnologías existentes de representación multimedia (por ejemplo, Quicktime o Flash) sino que lo que pretende es integrar esas tecnologías de manera estándar para que puedan combinarse.

WML (Wireless Markup Language)

El denominado protocolo WAP (Wireless Application Protocol) permite el desarrollo de aplicaciones sobre dispositivos móviles a través de redes inalámbricas. Se verá cómo se desarrollan aplicaciones WAP sencillas, sin entrar en detalles sobre la arquitectura de sus protocolos subyacentes. Para ello, se verá exclusivamente en los lenguajes WML y WMLScript, que son los equivalentes dentro del mundo “inalámbrico” al HTML y al JavaScript (o lenguajes similares, como VBScript o ECMAScript) dentro de las redes que usan el protocolo TCP/IP como hace Internet.