

**1.- ¿Qué caracteriza a los lenguajes de marcas?**

Es una manera de escribir un documento en el que el texto “normal” más las etiquetas forman el contenido base de una página web como puede ser el mismo contenido o su estructura.

**2.- ¿Es lo mismo HTML que XHTML?, ¿por qué?**

No es lo mismo, la diferencia fundamental es que XHTML es la fusión de HTML y XML que básicamente es un HTML pero es más estricto que es la parte que coge del XML ya que HTML de normal no es estricto.

**3.- Los espacios, tabulaciones, cambios de línea, ..., que empleamos en la codificación de un documento escrito en HTML, ¿tiene efecto al visualizar dicho documento en un navegador? , ¿por qué?**

No tienen efecto al visualizar el documento en un navegador, por ejemplo, si yo quiero hacer un salto de línea y que se visualice en el documento del navegador no me valdría con presionar la tecla intro en el código fuente, tendría que usar la etiqueta `<br>`.

**4. ¿Es importante tabular al codificar en un lenguaje de marcas?, ¿por qué?**

Yo creo que si porque gracias a la tabulación podemos leer el código de una manera más cómoda y a mi me ha servido en casos personales hasta para encontrar fallos en el código.

**5. ¿Qué importancia tienen los organismos de estandarización?**

Tienen bastante importancia debido a que gracias a ellos normalmente cuando se escribe por ejemplo un HTML se sigue un conjunto de normas y así si por ejemplo mi compañero me pasa un documento suyo HTML yo lo pueda entender al igual que el pueda entender uno mío.

**6. Cita los dos organismos de estandarización principales.**

ISO y W3C.

**7. ¿Cómo pueden clasificarse los lenguajes de marcas?**

Presentación, Organización y descripción.

**8. ¿Puede llevar esta clasificación a la práctica?, ¿por qué?**

Para mi no se puede llevar esta teoría a la práctica porque en mi opinión cada etiqueta tiene más de una de esas clasificaciones, por ejemplo, una etiqueta puede tener cualidad tanto de presentación como de organización.

**9. ¿Has probado el código compartido en svg? ¿Qué has tenido que hacer y qué ha pasado?**

Si lo he probado en un ejemplo práctico en clase y básicamente lo que he tenido que hacer ha sido:

1. Entrar a mi editor (en mi caso Visual studio code)
2. Crear un nuevo fichero
3. Pegar un trozo de código proporcionado por la profesora
4. Guardar el fichero con extensión .svg

Después de realizar esos pasos hice doble clic en el documento.svg y me aparecieron formas geométricas.