

LENGUAJE DE MARCAS Y SISTEMAS DE
GESTIÓN DE INFORMACIÓN
2018/2019

ORIGEN DE LOS LENGUAJES DE MARCAS

- En los inicios de la informática los archivos digitales solo contenían texto sin formato.
- El siguiente paso fue almacenar el formato en que se quiere visualizar el texto, en el mismo archivo digital (cuales son los párrafos, que debe ir en negrita o cursiva).
- Ejemplo
 - <https://wordexperto.com/2016/01/16/marcas-de-formato/>
- Para indicar las distintas partes del texto se utilizan marcas (markup en la jerga tipográfica inglesa).
- Para realizar marcas se utilizan etiquetas (tag) con un significado preestablecido.

ORIGEN DE LOS LENGUAJES DE MARCAS

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01//EN" "http://www.w3.org/TR/html4/strict.dtd":  
<html>  
  <head>  
    <title>Combinación de Estilos</title>  
  </head>  
  <body>  
    <p><u><b>texto en negrita y subrayado</b></u><br>  
    <s><i>italica y tachado</i></s><br>  
    <b><tt>negrita teletipo</tt></b><br></p>  
    X <u><sup>subrayado superindice</sup></u><br>  
    X <i><sub>italica subindice</sub></i>  
  </body>  
</html>
```

ORIGEN DE LOS LENGUAJES DE MARCAS

<ficha>

<nombre>Pepe </nombre>

<apellido>Pérez</apellido>

<apellido>Rodriguez</apellido>

<datos_profesionales>

<cuero>grupo A</cuero>

<especialidad>informática</especialidad>

<destino>Ayuntamiento de Burgos</destino>

</datos_profesionales>

</ficha>

DEFINICIÓN DE LOS LENGUAJES DE MARCAS

- Los lenguajes de marcas combinan la información generalmente textual con marcas relativas a:
 - La estructura del texto: secciones, párrafos, listas etc...
 - La forma en que se ha de presentar el texto: tipo de letra, colores etc
- El lenguaje de marcas es el que especifica:
 - cuales serán las etiquetas posibles,
 - dónde se deben colocar,
 - y el significado que tendrá cada una de ellas.
- Las etiquetas no se suelen presentar al usuario final, que está interesado en el contenido del documento.

DEFINICIÓN DE LOS LENGUAJES DE MARCAS

Los lenguajes de marcas no son lenguajes de programación (no tienen variables, sentencias de control, funciones, etc)

CARACTERÍSTICAS DE LOS LENGUAJES DE MARCAS

- Las etiquetas suelen ser palabras entre los signos ' $<$ ' y ' $>$ '
- Suele usar pares de marcas: una de principio y otra de fin.
- Se almacena en ficheros de texto plano, es decir que contiene solo texto sin formato
 - vi de unix o notepad de windows.
- Ventajas
 - Portabilidad
 - Reutilización de código
 - Facilidad de mantenimiento

PRECEDENTES. HISTORIA DE INTERNET

- 1969, ARPA conecta cuatro sistemas distantes en una red que se denominó ARPANET, cuya misión era mantener las comunicaciones en caso de guerra.
 - Era una red que impedía que se perdiesen las comunicaciones aún en el caso de fallo de alguno de los nodos de la red
 - Protocolo NCP (Network Control Protocol)
- El salto cualitativo se produjo cuando ARPANET se extendió por el mundo académico.
- Los científicos la utilizaron y la desarrollaron para compartir opiniones y colaborar en sus trabajos.
- 1972 - integraba a 50 universidades y centros de investigación diseminados por todo el país.

PRECEDENTES. HISTORIA DE INTERNET

- El número de ordenadores conectados creció, y y aparecieron otras redes que utilizaban otros protocolos de conexión de red → se unificó el protocolo TCP/IP
- La migración completa de la red ARPANET al protocolo TCP/IP concluyó oficialmente el día 1 de enero de 1983 cuando los protocolos fueron activados permanentemente.
- Alrededor de 1992, las empresas e individuos que deseaban la capacidad de las comunicaciones globales digitales que proporcionaba esta red, presionaron para obtener una red global interconectada con un tráfico sin restricciones.
- Entre 1991 y 1993 el físico Tim Berners-Lee trabajador de la CERN (Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire) define los pilares de la WWW:
 - El protocolo HTTP (HyperText Transfer Protocol)
 - El sistema de localización de objetos en la web URL (Uniform Resource Locator)
 - El lenguaje de Marcas HTML (HyperText Markup Language)

<https://www.w3.org/People/Berners-Lee/Longer.html>

PRECEDENTES. HISTORIA DE LOS LENGUAJES DE MARCAS

- 1969 GML (Generalized Markup Language) - Despacho de Abogados
- 1980 SGML (Standard Generalized Markup Language), a partir de GML. Es un lenguaje para permitir compartir información entre diferentes sistemas informáticos.
- 1992 el físico Tim Berners-Lee trabajador de la CERN define:
 - El protocolo HTTP (HyperText Transfer Protocol)
 - El sistema de localización de objetos en la web URL(Uniform Resource Locator)
 - El lenguaje de Marcas HTML (HyperText Markup Language)
- Se suceden diferentes versiones de HTML - 1999 HTML 4.1

PRECEDENTES. HISTORIA DE LOS LENGUAJES DE MARCAS

- En 1998 se publicó el nuevo estándar que se denominó XML (eXtended Markup Language). XML es un metalenguaje, es decir un conjunto de reglas para crear lenguajes de marcas.
- La primera versión de XHTML se denomina XHTML 1.0 y se publicó en Enero de 2000. Posteriormente XHTML 1.1 se revisó en Agosto de 2002.

Debido a la fuerza de las empresas que forman el grupo WHATWG y a la publicación de los borradores de HTML 5.0, en marzo de 2007 el W3C decidió retomar la actividad estandarizadora de HTML

- <https://www.w3c.es/Noticias/2009/07/02/se-espera-que-el-grupo-de-trabajo-de-xhtml-2-cese-su-trabajo-a-finales-de-2009.-el-w3c-incrementara-los-recursos-para-html-5/>
- En Octubre de 2014 se publica como estándar HTML5

ORGANIZACIONES DESARROLLADORAS

- W3C (World Wide Web Consortium)
- ISO
- ANSI