Lenguajes de Programacion

Lenguajes de Programacion

Autor 1: John Stiven Acevedo Zapata

*Universidad tecnológica de pereira*

Correo-e: s.acevedo1@utp.edu.co

***Resumen*— En este documento encontraremos 3 tipos diferentes de lenguaje de programación los cuales son: HTML, Canvas y JavaScript, además de un breve resumen de los mismos.**

***Palabras clave—* lenguages, Canvas, HTML, JavaScript.**

***Abstract*— In this document we will find 3 different types of programming language which are: HTML, Canvas and JavaScript, as well as a brief summary of them.**

***Key Word* —** **languages, Canvas, HTML, JavaScript.**

1. INTRODUCCIÓN

Un lenguaje de programación es un lenguaje formal (o artificial, es decir, un lenguaje con reglas gramaticales bien definidas) que le proporciona a una persona, en este caso el programador, la capacidad de escribir (o programar) una serie de instrucciones o secuencias de órdenes en forma de algoritmos con el fin de controlar el comportamiento físico y/o lógico de una computadora, de manera que se puedan obtener diversas clases de datos. A todo este conjunto de órdenes escritas mediante un lenguaje de programación se le denomina programa.1​

Por tanto, programar viene a ser el proceso de crear un software fiable mediante la escritura, prueba, depuración, compilación o interpretación, y mantenimiento del código fuente de dicho programa informático. Básicamente, este proceso se define aplicando lógicamente los siguientes pasos:

-El desarrollo lógico del programa para resolver un problema en particular.

-Escritura de la lógica del programa empleando un lenguaje de -programación específico (codificación del programa).

-Compilación o interpretación del programa hasta convertirlo en -lenguaje de máquina.

-Prueba y depuración del programa.

-Desarrollo de la documentación.

1. CONTENIDO

A continuación, hablaremos de los Lenguajes:

**HTML:** es un lenguaje de marcado que se utiliza para el desarrollo de páginas de Internet. Se trata de la siglas que corresponden a HyperText Markup Language, es decir, Lenguaje de Marcas de Hipertexto. Es un estándar que sirve de referencia del software que conecta con la elaboración de páginas web en sus diferentes versiones, define una estructura básica y un código (denominado código HTML) para la definición de contenido de una página web, como texto, imágenes, videos, juegos, entre otros. Es un estándar a cargo del World Wide Web Consortium (W3C) o Consorcio WWW, organización dedicada a la estandarización de casi todas las tecnologías ligadas a la web, sobre todo en lo referente a su escritura e interpretación. Se considera el lenguaje web más importante siendo su invención crucial en la aparición, desarrollo y expansión de la World Wide Web (WWW). Es el estándar que se ha impuesto en la visualización de páginas web y es el que todos los navegadores actuales han adoptado.

**Canvas:** Canvas (o "lienzo" traducido al español) es un elemento HTML incorporado en HTML5 que permite la generación de gráficos dinámicamente por medio del scripting. Entre otras cosas, permite la renderización interpretada dinámica de gráficos 2D y mapas de bits, asi como animaciones con estos gráficos. Se trata de un modelo de procedimiento de bajo nivel, que actualiza un mapa de bits y no tiene una gráfica de escena integrada. El Canvas consiste en una región dibujable definida en el código HTML con atributos de altura y ancho. El código JavaScript puede acceder a la zona a través de un conjunto completo de funciones similares a las de otras APIs comunes de dibujo 2D, permitiendo así que los gráficos sean generados dinámicamente. Algunos de los usos previstos incluyen construcción de gráficos, animaciones, juegos, y la composición de imágenes.

**JavasScript:** JavaScript (abreviado comúnmente JS) es un lenguaje de programación interpretado, dialecto del estándar ECMAScript. Se define como orientado a objetos,3​ basado en prototipos, imperativo, débilmente tipado y dinámico.

Se utiliza principalmente en su forma del lado del cliente (client-side), implementado como parte de un navegador web permitiendo mejoras en la interfaz de usuario y páginas web dinámicas4​ y JavaScript del lado del servidor (Server-side JavaScript o SSJS). Su uso en aplicaciones externas a la web, por ejemplo en documentos PDF, aplicaciones de escritorio (mayoritariamente widgets) es también significativo.

1. CONCLUSIONES

En conclusión existen muchos tipos de lenguajes en la programación y cada uno de ellos cumple una función vital, en dicho mundo.

REFERENCIAS

1. <https://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_de_programaci%C3%B3n>
2. <https://www.google.com/search?q=traductor&rlz=1C1LENP_enCO765CO765&oq=t&aqs=chrome.1.69i60j69i59j69i57j69i59j69i60l4.2101j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8>
3. <https://es.wikipedia.org/wiki/HTML>
4. <https://es.wikipedia.org/wiki/Canvas_(HTML)>
5. <https://es.wikipedia.org/wiki/JavaScript>