

# TEMA I *Reconocimiento de las características de lenguajes de programación.*

## 1.1. INTRODUCCION.

Algunos de los programas instalados en el ordenador personal usan lenguajes de marcas, ya sea para guardar información, configuración de la aplicación etc.

Las marcas pueden representarse con distintos caracteres como en el TeX, que se usa la barra invertida para el inicio de una marca. Las más usadas son las que se expresan entre el signo menor que (<) y mayor que (>).

En el ejemplo siguiente, se aprecia etiqueta de marcas con valores contenidos en ellas: HTML (Hypertext Markup Language).

La etiqueta de marca HTML de cabecera **<h1>** con el valor “Hola Mundo”:

**<h1>Hola Mundo</h1>**

No puede compararse un lenguaje de marcas y un lenguaje de programación como C#, Java o Pascal, pero si permite combinar dentro de un documento lenguajes como PHP (hypertext processor) o JavaScript, aportando funcionalidad, tal y como hace HTML.

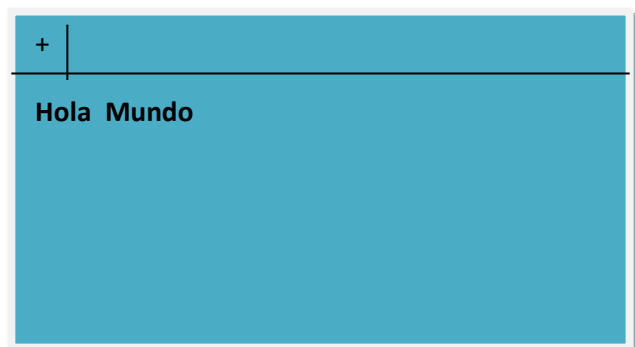
El origen de estos lenguajes radica en el lenguaje de marcado generalizado estándar SGML (standard generalized markup language), un estándar que permite definir lenguajes de marcado, considerándose un metalenguaje. Es descendiente de GML (generalized markup language) de IBM. En el año 1986, el GML se convirtió en SGML (estándar generaliced markup language), lo que dio lugar a la ISO 8879.

A principio de los años noventa Tim Berners-Lee desarrolla HTML, que permite visualizar la información de las páginas web en los distintos navegadores. El lenguaje que veremos en este curso es HTML.

Una herramienta principal para visualizar documentos XML, XHTML, HTML, etc., es el navegador web o browser en ingles. Son aplicaciones instaladas en distintos dispositivos cuya funcionalidad es dar acceso a la web, mostrando a los usuarios la interpretación de los lenguajes de marcas, en los últimos anos, han evolucionado a gran ritmo, incorporando multitud de nuevas funciones.

En el siguiente ejemplo se observa la estructura de un documento HTML que, al abrirlo en el navegador, muestra el mensaje “Hola Mundo”. Dicho documento puede crearse con el block de notas y ha de tener una extensión .html. Las etiquetas o elementos que se aprecian en este ejemplo se verán con más detalles en el capítulo 2.

```
<html>
<head>
  <title>Pagina Hola Mundo</title>
</head>
<body>
  <h1>Hola Mundo</h1>
</body>
</html>
```



**Figura 1.1**

Ejecución de código HTML en un navegador.

La ejecución del ejemplo da como resultado la figura 1.1, donde se aprecia que ninguna de las marcas que se ha creado en el documento se muestra en el navegador. Para poder visualizar el contenido, simplemente hay que abrir el documento HTML con un navegador que se tenga instalado en el ordenador y automáticamente, se visualizara el resultado.

**EJERCICIO.**

**Investiga:** ¿Cuántos navegadores tienes instalado en ordenador que versiones?

¿Cuántos navegadores conoces?

Busca al menos cinco navegadores que no tienes en tu ordenador y procede a instalar uno de ellos.