

## TEMA II

### UTILIZACION DE LENGUAJES DE MARCAS EN ENTORNOS WEB

#### 1.1 INTRODUCCION

Cuando se usan los navegadores para consultar las distintas web, se aprecia una serie de paginas que contienen elementos como enlaces, texto, imágenes, videos, etc. Si se accede al código fuente de dicha pagina, se aprecia que el HTML (hipertext markup language) es el componente básico de la web, junto con otras tecnologías entre las que se destacan CSS, AJAX, JavaScript, etc.

HTML es un lenguaje de marcado que se usa para la creación de las páginas web y tuvo su origen en 1991. A día de hoy, se encuentra disponible el primer documento que se publicó.

Para poder crear un documento es necesario disponer de un editor de texto plano.

Existen herramientas de escritorio gratuitas y comerciales que facilitan el trabajo. Si no desea instalarse ninguna herramienta de escritorio, existen herramientas online que permiten crear y editar este tipo de documentos.

De HTML, se estudiara su estructura y sintaxis, así como sus elementos principales (listas, tablas, formatos de texto, párrafos, cabeceras, formularios, etc.

Elaborar una web sin diseño atractivo es algo impensable. En este punto, es cuando entran las hojas de estilo de cascada (CSS), que describe la manera de visualizar una página web por pantalla.

#### 2.2 HERRAMIENTAS DE DISEÑO

En este apartado, se darán un repaso de las herramientas de diseño web más utilizadas por los desarrolladores.

##### 2.2.1 KOMPOZER

Software para diseño web de código abierto y fácil de uso que permite la administración de un sitio FTP, así como personalizar la barra de herramientas, Trae integrado un editor de CSS y un validador de HTML. Disponible en varios idiomas, permite la descarga para sistemas operativos Windows, Linux, OS/2 y MacOSX.

##### 2.2.2 ADOBE DREAMWEAVER CC

Software comercial específico para diseñar y desarrollar sitios web basados en estándares con una interfaz moderna.

Entre las características, destacan las siguientes: permite la pre visualización en varios dispositivos; arquitectura 64 bits; compatible con PHP 7, JavaScript, GIT y CEF, y trae un espacio para desarrolladores, que es compatible con procesadores de CSS como SASS, LESS y SCSS.

Fue creada inicialmente por Macromedia y la empresa que lo patrocina actualmente es Adobe Systems.

### 2.2.3 BLUEFISH

Bluefish es un editor open source multiplataforma con licencia GNU. Aunque las primeras versiones estaban plagadas de fallos y su funcionalidad era muy justa, las versiones actuales lo hacen una alternativa fiable a las plataformas de pago.

### 2.2.4 HTML Online Editor

Programa de editor HTML WYSIWYG gratuito que permite editar código fuente en línea sin descargar ninguna aplicación. Permite trabajar con documentos HTML, CSS y JS.

El funcionamiento es muy intuitivo. En el panel derecho, el usuario va colocando las líneas de código HTML y, de forma concurrente, el resultado aparecerá en el panel izquierdo.

También puede trabajarse sobre el documento de forma visual y el código HTML asociado aparecerá en el panel derecho.

## 2.3 IDENTIFICACION DE ETIQUETAS Y ATRIBUTOS DE HTML

En este apartado del capítulo, se describe cual es la estructura del lenguaje HTML y sus etiquetas, aspectos básicos en la programación de páginas web. HTML es un lenguaje de marcado que va a ser la base del modulo lenguaje de marcas y sistema de información.

### 2.3.1 VERSIONES DE HTML

Las versiones de HTML están definidas por la comunidad internacional W3C (world wide web consortium). HTML nace en el año 1991, desarrollado por el científico Tim Berner-Lee (conocido como el padre de la web) y era denominado como HTML Tags.

- HTML 2.0. En 1995, el Internet Engineering Task Force (IETF) creó el primer estándar oficial, y, a partir del año siguiente, el W3C se encargo de publicar los estándares de HTML.
- HTML 3.2. A principios de 1997, aparece esta versión, publicada por el W3C (incluyendo applets de java, etc.)
- HTML 4.0. El 24 de abril de 1998 se publica esta versión, que presenta como novedades: tablas complejas, mejoras en los formularios, hojas de estilos, añadir script y mejora de accesibilidad.
- HTML 4.01. A finales de 1999, surge HTML 4.01 como actualización y revisión de HTML 4.0, aunque no aporta novedades muy relevantes.
- HTML 5. Publicada a finales de 2014, establece nuevos elementos, algunos similares a los anteriores, pero con un significado semántico.