# Ud1 - Selección de arquitecturas y herramientas de programación Hoja de ejercicios

```
runtime dependencies...

ving sources...

value dependencies...

valu
```

Raúl Gómez

# 1.1 Ejercicio

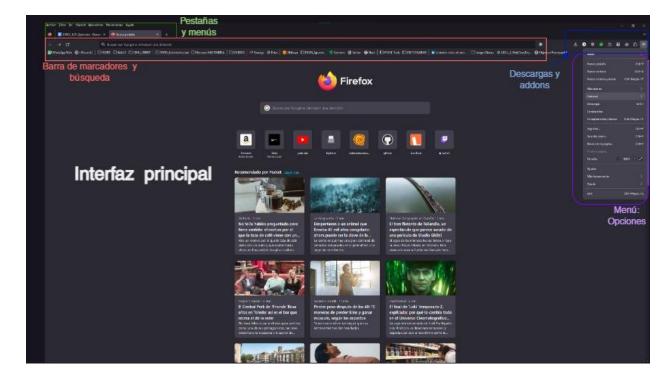
1. Elige tu navegador de preferencia e identifica los componentes del mismo relacionados con la arquitectura tradicional de los navegadores (pantallazo para indicar qué es qué, qué motor de renderizado utiliza, en qué se basa su motor de búsqueda...)

Identificador del navegador, usando "User.agent" en la consola del navegador:

"Mozilla/5.0 (X11; Linux x86\_64; rv:109.0) Gecko/20100101 Firefox/118.0"

#### Interfaz de usuario.

En la interfaz de Mozilla podemos identificar los siguientes elementos:



- Las pestañas abiertas y el acceso a los menús principales de la mayor parte de softwares: archivo, editar, ver, historial, marcadores, herramientas y ayuda.
- Caja de búsqueda. Justo debajo de las pestañas encontramos la caja de búsqueda donde introduciremos el texto o dirección a buscar en los diferentes motores de búsqueda.

- Barra de marcadores. Mozilla nos da la opción de tener accesible una barra de las páginas webs favoritas (marcadores) a nuestra elección.
- Descargas y addons. En la parte superior derecha tenemos una serie de iconos para abrir la carpeta de descargas, el menú de nuestro perfil o los menús propios de los addons instalados. Es personalizable.
- Menú hamburguesa opciones. Dentro de los iconos cabe destacar este menú que nos ofrece otro acceso más a las principales opciones del navegador y herramientas (marcadores, historial de navegación ajustes, descargas)

**Personalización**. Como hemos podido observar Mozilla nos permite acceder a sus principales utilidades desde varios menús y accesos directos. La interfaz es personalizable pudiendo hacer visible o ocultando estos elementos a nuestro gusto.



## Motor búsqueda.

La barra de búsqueda nos permite elegir el motor de búsqueda a usar. Firefox tiene una lista por defecto y Google será el predeterminado, se puede modificar en el menú de *ajustes/buscar*.

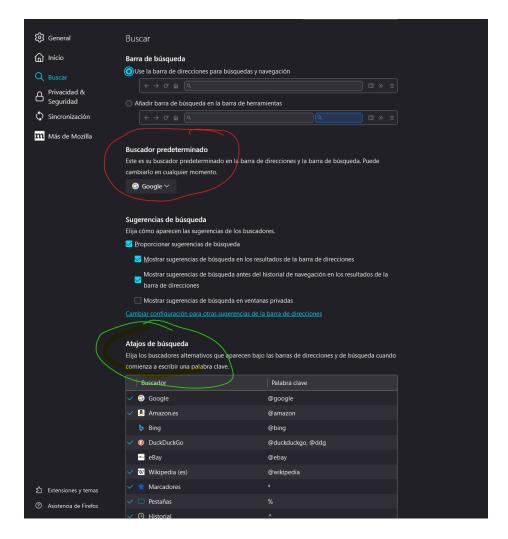
Tiene botones de página **anterior**, **posterior** y **recarga** de página. Permite ajustar los permisos de **cookies**, ajustes de **seguridad**, verificación de páginas web, guardado rápido de marcadores y **sugerencia de búsqueda** basado en cookies e historial.



Img 1. Interfaz barra de búsqueda.

En ajustes/buscar podemos modificar parámetros en relación al motor de búsqueda:

- Buscador predeterminado.
- Sugerencias de búsqueda.
- Gestionar y añadir buscadores, y sus atajos. (Gracias a la realización de esta actividad he aprendido que si escribo \* en la barra busco en mis marcadores)



## Motor renderizado y comunicaciones

El motor de renderizado de Mozilla Firefox es **Gecko**. Encargado de interpretar los documentos HTML y CSS.

(Gecko - MDN Web Docs Glossary: Definitions of Web-Related Terms | MDN, 2023)

En Wikipedia encontramos un breve resumen de Gecko y su historia.

"Gecko es un motor de renderizado libre escrito en C++ y originalmente desarrollado por Netscape. Actualmente su desarrollo es gestionado por la Fundación Mozilla y la Corporación Mozilla.

Gecko es una plataforma para aplicaciones multiplataforma, es decir: permite ejecutar aplicaciones sobre su motor que se sirvan de tecnologías como XUL, XBL, PNG, HTTP, POP3, SMTP, RDS, CSS virtualmente en cualquier sistema operativo.

Anteriormente Gecko fue conocido con los nombres Raptor y NGLayout."

(Gecko (Software), n.d.

## Intérprete de JS:

**SpiderMonkey** es una API encargada de interpretar JavaScript en el navegador Mozilla.

"SpiderMonkey es la biblioteca de implementación de JavaScript y WebAssembly de el navegador web Mozilla Firefox. El comportamiento de la aplicación se define por las especificaciones ECMAScript y WebAssamsembly."

(SpiderMonkey — Firefox Source Docs Documentation, n.d.)

#### Parser XML

Expat es el parser XML de Mozilla encargado de comprobar que un XML es válido, esta bien formado y procesarlo. (Clark, n.d.)

XML Parser

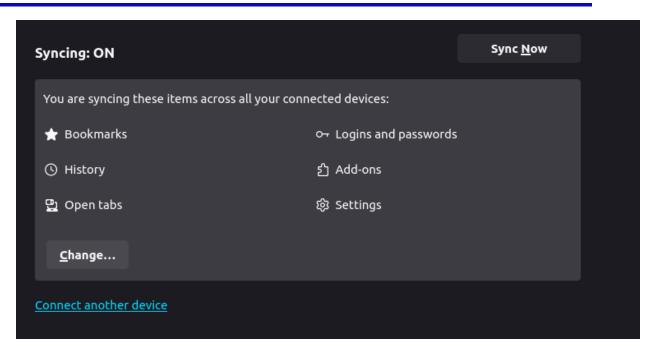
#### Componente de visualización.

El motor Gecko se encarga de renderizar estos elementos.

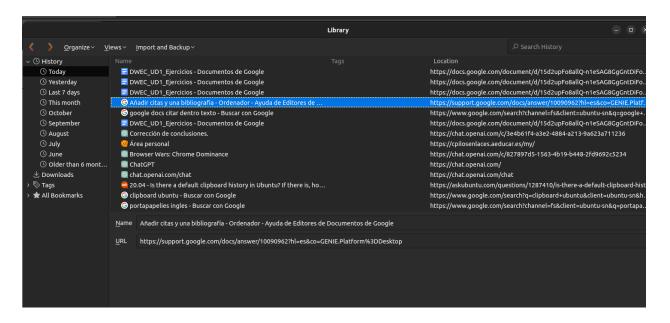
## Subsistema de persistencia de datos

Referente a la peresistende de información entre sesiones, Mozilla tienes las siguientes funcionalidades:

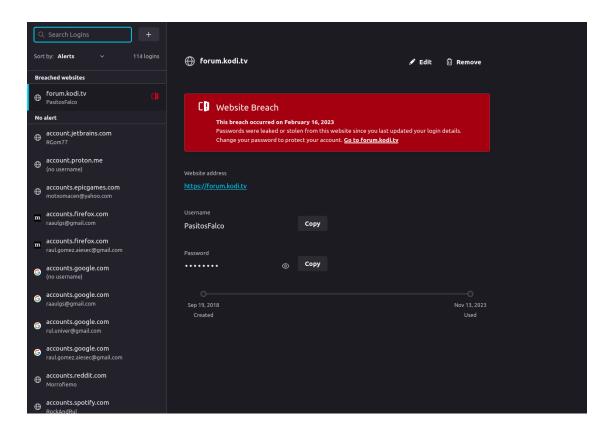
Perfil de usuario. Guarda marcadores historia ventanas



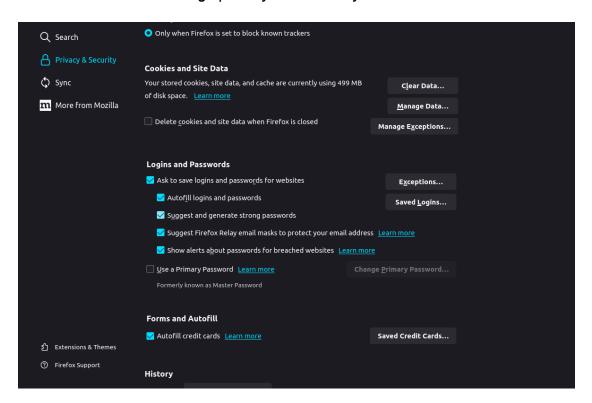
- Historial de navegación.



Gestor de contraseñas.



- Cookies de sesión. settings/privacy and security



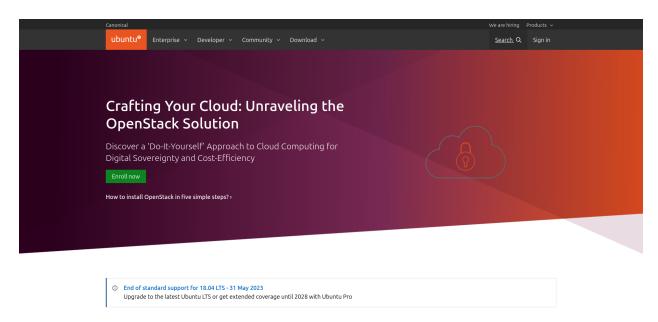
Sincronización entre dispositivos.

Puedes conectar tu mobile para mantener sesiones abiertas.

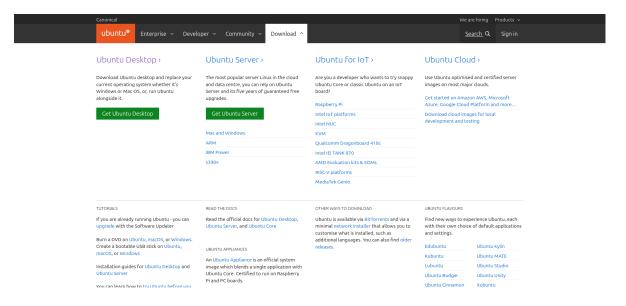
2. Explora una página y detente en la URI y cuándo se detona cada petición contra el servidor. Recopila 3 URI de esa sesión de navegación e interpreta qué significa.

Durante mi sesión de navegación para la descarga de la última versión de Ubuntu Desktop he podido analizar las diferentes URI entrado en las siguientes URI:

- <a href="https://ubuntu.com/">https://ubuntu.com/</a> : Abre la página principal del sitio. Elementos destacables:
  - https:// (Hypertext Transfer Protocol Secure): Protocolo que utiliza para solicitar la página, por método GET.
  - ubuntu.com/: Dominio principal a través del protocolo DNS apunta a la IP del servidor donde está alojado el sitio web. Abre el index.

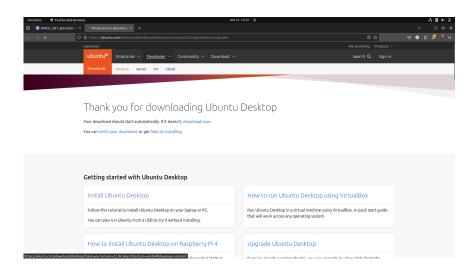


 https://ubuntu.com/#download : Esta dirección abre el menu desplegable dentro del index.  #download: con el carácter almohadilla pide la subdirección "download" dentro de la página principal. Se considera URI porque identifica un fragmento dentro de la página.



- <a href="https://ubuntu.com/download/desktop/thank-you?version=22.04.3&architecture=a">https://ubuntu.com/download/desktop/thank-you?version=22.04.3&architecture=a</a> <a href="mailto:md64">md64</a>: Solicita el fichero .iso alojado en el servidor.
  - ? Se indica que se pide por método "get" una pareja variable-valor en este caso.
    - "version=22.04": la versión 22.04 de Ubuntu
    - "architecture=amd64: la arquitectura de mi procesador.

Estas dos variables indican que fichero del servidor debe mandarme para descargar .



# 1.2 Ejercicio

1. Haz una búsqueda rápida con respecto a las llamada "Guerra de los navegadores" (Browse Wars) y saca algunas conclusiones del efecto que tuvo y de su estado actual.

Se han revisado algunos artículos que abordan la guerra de los navegadores (Berners, 2023; J. Román Hernández Martín, 2016), la cual tuvo sus inicios a principios de la década de 1990, se extendió tuvo su auge a comienzos de los 2000 y, en la actualidad, aún experimentamos sus consecuencias. Estas son algunas de las conclusiones:

### Equilibrio entre rendimiento e innovación.

Para sacar un buen producto es necesario ser original pero ademas que funcione bien.

#### Importancia de la estandarización.

El uso dispar de tecnologías por parte de diversas empresas dificulta la tarea de los desarrolladores. La necesidad de una estandarización da lugar al nacimiento del Consorcio World Wide Web (W3C).

A pesar de todo aún existen diferencias de compatibilidad entre navegadores.

#### La Competitividad impulsa el desarrollo.

La competencia y rivalidad provoco el desarrollo de tecnologías como el motor Gecko y diversas bibliotecas. En la mayor parte de los casos se han abierto al público y es usado libremente para a creación de nuevo software.

#### Dominancia tecnológica duro rival a batir

La dominancia e influencia en el campo tecnológico juegan un papel crucial en la popularidad de un navegador. La preinstalación de Internet Explorer en Windows y actualmente Chrome en dispositivos Android atrae a una gran cuota de mercado siendo casi imposible la competición por navegadores menores.

Chrome se beneficia de características y herramientas de código abierto desarrolladas por navegadores más pequeños, integrándolas en su propio sistema.

#### Encontrar la diferencia.

La ventaja de Mozilla sobre Internet Explorer demostró que un enfoque innovador pensando en la experiencia de usuario y un buen trabajo en rendimiento pueden ganar usuarios.

En la actualidad, los navegadores menos populares concentran sus esfuerzos principalmente en destacar aspectos de seguridad y privacidad, puntos débiles de Google.

2. Flash ha sido sustituida casi en su totalidad por HTML5. Investiga el soporte que HTML5 propone para la visualización de contenido multimedia.

HTML5 soporta elementos diferentes tipos de contenido multimedia: imágenes, video y audio. En los siguientes apartados analizaremos los formatos que soporta HTML5, las etiquetas usadas para cada elemento y algunos de sus atributos. La información se organiza usando las respectivas etiquetas propias de HTML5 (*HTML Multimedia*, n.d.) (*Contenido De Audio Y Video - Aprende Desarrollo Web* | *MDN*, 2023) :

## <embed> y <object>

Permiten la incrustación de vídeo, audio y video de paginas externas. Etiqueta general para incrustación de elementos. Ahora se recomienda el uso de etiquetas más específicas: <video>, <audio> o <iframe>

También permiten otros elementos multimedia:

- Inserción de documentos (pdf)
- Java Applets.
- Microsoft ActiveX controls
- Flash movies
- Maps
- Scan for viruses
- Verify a bank id

El uso de **<embed>** es más popular actualmente.

#### <img>,<figcaption>,<figures>

Inserción de imágenes.

**Figures** y **figcaption** serian similar a *fieldset* y *legend* para forms. Poniendo un comentario a pie de página en la imagen y delimitando el espacio para las imágenes

Formatos soportados: apng, gif, ico, png, svg.

#### <video>

Formatos soportados: MPEG, AVI, WMV, QuickTime, RealVideo, Flash, Ogg, WebM, MP4

Etiquetas complementarias.

#### <audio>

Formatos soportados: MIDI, RealAudio, WMA, AAC, WAV, Ogg, MP3, MP4

#### <iframe>

Incrustar elementos multimedia de plataformas externas como youtube o spotify.

#### **Atributos destacados**

src: indica la fuente de origen del elemento multimedia, ya sea local o onlines

<source> : se puede considerar una etiqueta a parte y jugar a meterla dentro de video para que atributos actúan sobre varios videos a la vez. Ejemplo:

*controls* : proporciona controles básicos para el archivo de video o audio.

autoplay: archivo se reproduce automáticamente al cargar la página.

Otras: *loop*, *muted*, *poster* o *track*.

3. La forma de vincular un fichero externo mediante el atributo src de la etiqueta <script> requiere una ruta relativa. Define:

#### a. Ruta absoluta

La ubicación del fichero o carpeta desde la carpeta raiz del sistema. Dependerá del Sistema Operativo usado. Ejemplos:

```
Windows -> C:\Usuarios\Usuario\Documentos\archivo.txt
Linus -> /home/usuario/documentos/archivo.txt
```

#### b. Ruta relativa

La ubicación del fichero o carpeta en relación con la del archivo que ejecuta el fichero. Ejemplos:

(Desde carpeta "usuario")

```
Windows -> Documentos\archivo.txt
Linus -> ./documentos/archivo.txt
```

Con "./" indicamos la carpeta actual.

c. Estudia las reglas de este tipo de vinculación`

Refencia (Manejo De Archivos - Aprende Desarrollo Web | MDN, 2023)

- Si el archivo destino esta en el mismo directorio usar el nombre archivo. Ej. miScript.jv.
- En un subdirectorio llamar al subdirectorio: subdirectorio/miScript.jv"
- Para vincular a un archivo arroba del html : ../miScript.jv

## d. Limitaciones en los metacaracteres permitidos

## Limitaciones generales:

- Espacios y caracteres especiales. Los únicos permitidos son guión(-) y barra baja (\_).
- Minúsculas. Algunos servidores son sensibles a mayúsculas y minúsculas. Usar como norma general hacerlo en minúsculas.

## Según SO. Linux o Windows:

- Separador. Barra "/" en Linux y "\" en Windows.

(En HTML no importa el navegador lo interpreta bien)

- Linux es case sensitive.
- Windows limitación de 255 caracteres de largo el nombre del archivo.

# Webgrafía

- (n.d.). Ubuntu: Enterprise Open Source and Linux. Retrieved November 15, 2023, from https://ubuntu.com/
- (n.d.). Los nombres de carpetas y archivos. Retrieved November 15, 2023, from https://www.uv.es/fragar/html/html1303.html
- Berners, T. (2023, January 16). Cómo las 'guerras de los navegadores' cambiaron el panorama de Internet. HackerNoon. Retrieved November 15, 2023, from https://hackernoon.com/es/como-la-guerra-de-los-navegadores-cambio-el-panor ama-de-internet
- Clark, J. (n.d.). *Expat*. Wikipedia. Retrieved November 15, 2023, from https://es.wikipedia.org/wiki/Expat
- Contenido de audio y video Aprende desarrollo web | MDN. (2023, September 18).

  MDN Web Docs. Retrieved November 15, 2023, from

  https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn/HTML/Multimedia\_and\_embedding/V

  ideo\_and\_audio\_content
- Gecko MDN Web Docs Glossary: Definitions of Web-related terms | MDN. (2023, June8). MDN Web Docs. Retrieved November 15, 2023, fromhttps://developer.mozilla.org/en-US/docs/Glossary/Gecko
- Gecko (software). (n.d.). Wikipedia. Retrieved November 15, 2023, from https://es.wikipedia.org/wiki/Gecko\_(software)

- HTML Multimedia. (n.d.). W3Schools. Retrieved November 15, 2023, from https://www.w3schools.com/html/html\_media.asp
- J. Román Hernández Martín. (2016, April 17). Browser Wars (La guerra de los navegadores). Browser Wars: La historia de la guerra de navegadores |
  Emezeta.COM. Retrieved November 15, 2023, from
  https://www.emezeta.com/articulos/browser-wars-la-historia-de-la-guerra-de-navegadores
- Manejo de archivos Aprende desarrollo web | MDN. (2023, August 2). MDN Web

  Docs. Retrieved November 15, 2023, from

  https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn/Getting\_started\_with\_the\_web/Dealin
  g\_with\_files
- SpiderMonkey Firefox Source Docs documentation. (n.d.). Firefox Source Docs.

  Retrieved November 15, 2023, from

https://firefox-source-docs.mozilla.org/js/index.html