**Trabajo práctico N° 1**

**Introducción al maquetado con HTML**

Fecha de entrega: 29/3/2019

Brizuela Maximiliano

Legajo: 112466

[Maxin.brizuela@gmail.com](mailto:Maxin.brizuela@gmail.com)

Mova Ignacio

Legajo: 143531

[ignaciomova@outlook.com](mailto:ignaciomova@outlook.com)

Zabala Mariano

Legajo: 143116

[Marianol.zabala@gmail.com](mailto:Marianol.zabala@gmail.com)



Universidad Nacional de Luján

Lic. en Sistemas de Información

Programación en Ambiente Web (11086)

**1. ¿Qué es un lenguaje de marcado? ¿Cuál es su utilidad? ¿Qué es un *tag*? ¿Qué es un atributo?**

Un lenguaje de marcado es una forma estructurada de agregar anotaciones sobre el formato del documento dentro del mismo documento. Dicho documento estará compuesto por elementos HTML donde cada elemento está formado generalmente tres partes:

-Una etiqueta de inicio, la cual puede incluir atributos específicos.

-Texto, el cual puede incluir otros elementos.

-Una etiqueta de fin.

La forma genérica de un elemento HTML es la siguiente:

<tag>text</tag>

Una etiqueta HTML es una palabra clave encerrada entre brackets (“<tag>”) la cual nos provee una fácil diferenciación de los elementos. Como mencionamos antes, estas pueden contener atributos que son propiedades para controlar el comportamiento dela etiqueta.

<tag attribute1="value1" attribute2="value2"> text </tag>

La ventaja de un lenguaje de marcado es que se pueda leer el documentosiguiendo la estructura establecida por las etiquetas, lo que permite una rápida interpretación de cómo está compuesto.

**2. ¿Cuál es la utilidad de HTML? ¿Qué conjunto mínimo de *tags* debe contener un documento elaborado en este lenguaje? Describa brevemente su utilidad.**

La utilidad de HTML es que estos documentos están estrictamente organizados. Cada parte deldocumento está diferenciada, declarada y determinada por etiquetas específicas, dándole un sentido semántico simple de reconocer.

El conjunto mínimo de tags que debe contener un documento HTML es:

* <!DOCTYPE html> Esto indica el tipo de documento que estamos creando. Esta línea debe ser la primera del archivo.
* <html>Elemento raíz que envolverá el resto del código. Dicho código HTML insertado entre las etiquetas<html> tiene que ser dividido entre dos secciones principales. La cabecera (<head>) y el cuerpo (<body>).
* <head> Dentro esta etiqueta definiremos el título (<title>) de nuestra página web, declararemos el set de caracteres correspondiente, proveeremos información general acerca del documento e incorporaremos los archivos externos con estilos (CSS) y códigos Javascript.

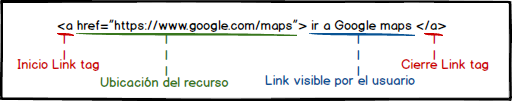
Excepto por el título y algunos íconos, el resto de la información incorporada en eldocumento entre estas etiquetas es invisible para el usuario.

* <body>El cuerpo representa la parte visible de todo documento.

De esta forma logra indicar como va ordenado el contenido en una pagina web, es decir define su estructura.

**3. ¿Cuál es la utilidad e importancia de los enlaces o *links* entre páginas? ¿Qué significa hipertexto? ¿Un link solo puede apuntar a otra página? ¿Qué importancia tiene esto último?**

Los enlaces o links permiten a los usuarios navegar de manera más rápida y cómoda entre distintas páginas de internet sin la necesidad de escribir manualmente la URL del recurso al cual quieren acceder.



Un documento de hipertexto es un documento que contiene referencias (hipervínculos) a otros documentos a los cuales un usuario puede acceder.

Un linkpuede no apuntar a otra página. El atributo “herf”significa “hyperlinkreferral” (referencia del hipervínculo), y el texto entre comillas (<https://www.google.com/maps>) indica la URL a la que el link está apuntando. Sin embargo, como mencionamos anteriormente, no siempre debe ser una página web. Puede tratarse de la dirección de una imagen o de un archivo para descargar. Otra opción es que se trate de un link local, los cuales te llevan de un punto a otro en la misma página. Estos se caracterizan por comenzar con el símbolo “#” en lugar de una URL común.

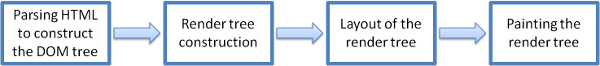
Esto permite al usuario navegar en la página sin necesidad de hacer una nueva petición al servidor cada vez que se accede a un enlace. Se acostumbra a poner enlaces locales que ayudan a la navegación dentro de las etiquetas “<aside></aside>”.

En el diseño de un blog, por ejemplo, la Barra Lateral (representada por las etiquetas aside) contendrá una lista de enlaces que apunten a cada una de las entradas del blog.

**4. ¿Qué es el Rendering Engine de un Browser? ¿Cuál es el que utiliza cada uno de los 5 browsers más conocidos (Chrome, Firefox, Safari, IE-Edge, Opera)? ¿Cuál es la importancia de conocer cada uno de ellos en la construcción de un sitio?**

El Rendering Engine es un software que se encarga de mostrar páginas web en la pantalla del browser. Puede mostrar imagenes y documentos HTML y XML entre otros tipos de contenidos.

El proceso que sigue para mostrar, por ejemplo, el contenido HTML es el siguiente: Primero analiza el documento HTML y convierte las etiquetas en nodos DOM (Document Object Model) en un árbol de contenido. Luego tras analizar datos de estilo (archivos CSS, elementos de estilo) se creara un árbol de renderización. Luego comenzara un proceso de diseño que indicar las coordenadas exactas donde debe aparecer cada nodo en la pantalla. La siguiente etapa es la de pintura donde, utilizando la capa de servidor de la interfaz del usuario, se recorre el árbol de renderización y se pinta cada uno de los nodos.



El proceso es gradual y el Rendering Engine tratara de mostrar el contenido lo antes posible. Siendo posible que decida mostrarlo a medida que lo vaya analizando.

Crome utiliza el Renderine Engine Blink, Firefox utiliza Gecko, Safari utiliza webkit, IE-Edge utiliza EdgeHTML y Opera utiliza Presto.

La importancia de conocer cada Rendering Engine a la hora de construir un sitio radica en poder realizar un maquetado que sea analizado de forma más eficiente lo que generaría como ventaja que su visualización se realice de forma correcta y en un menor tiempo.