



20 DE SEPTIEMBRE DE 2023

EJERCICIO 1 NODEJS

DESARROLLO WEB EN ENTORNO CLIENTE

ÁLVARO CORDERO MIÑAMBRES

1. Documentate sobre las siguientes herramienta y crea y documenta un manual de instalación y uso de las mismas:

- Node.js
 - El primer paso es acceder a la pagina principal de NodeJS mediante el siguiente enlace <https://nodejs.org/es> y descargar la version LTS.



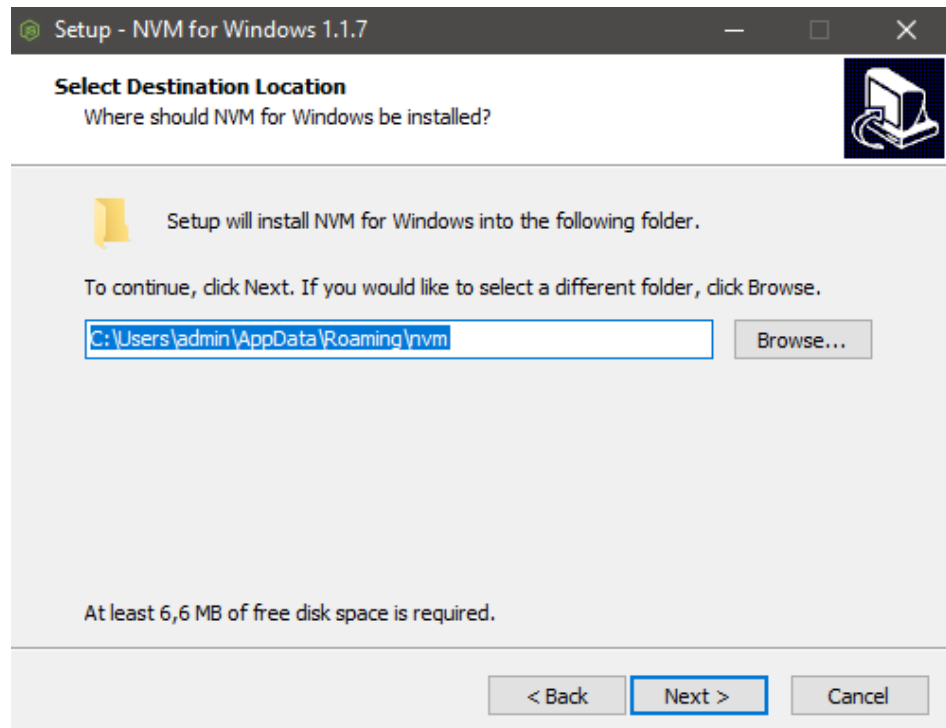
- Para comprobar que se ha descargado correctamente abriremos una consola y utilizaremos el comando `node -v` para comprobar la versión de node que hemos instalado.

```
daw2@IS32WX06 MINGW64 ~  
$ node -v  
v18.18.0
```

- Nvm
 - Para descargar nvm hay que acceder al siguiente enlace de Github (<https://github.com/coreybutler/nvm-windows/releases>) y descargar el siguiente zip



- Luego ese zip lo extraemos y abrimos el ejecutable



- Npm

- Npm es el gestor de paquetes de node y se instala por defecto al instalar NodeJS para comprobar la versión del mismo usaremos el siguiente comando `npm -v`.

```
daw2@IS32WX06 MINGW64 ~  
$ npm -v  
9.8.1
```

2. Realiza un trabajo de investigación sobre la historia de JavaScript y céntrate en la estandarización del lenguaje, los distintos estándares y la situación actual del mismo.

INTRODUCCION

- JavaScript es un robusto lenguaje de programación que se puede aplicar a un documento HTML y usarse para crear interactividad dinámica en los sitios web.
- Al principio la WEB solo era HTML por lo que no había dinamismo en las páginas, solo había dos navegadores (Internet Explorer, Netscape) donde cada uno a su manera querían ser los pioneros en impulsar a la corriente principal.
- A lo largo de esta batalla fue cuando Brendan Eich en 1995 dentro de Netscape desarrollo LiveScript, mas tarde aprovechando lo popular que era el lenguaje Java le cambio el nombre a JavaScript.
- Este es un lenguaje funcional, imperativo y “orientado a objetos” tuvo tanto éxito éxito que Microsoft decide adoptarlo para Internet Explorer.
- Como buen visionario Netscape decide estandarizar el lenguaje así que en 1997 decide enviar su versión al organismo ECMA.

ESTANDAR ECMAScript

- ECMA crea el comité TC39 para estandarizar y crear un lenguaje multiplataforma que sea independiente de cualquier empresa, donde el primer estándar es llamado ECMA-262 y se decide adoptar con el nombre de ECMAScript.
- Después en Junio 2015 nace ES6 donde el comité que supervisa las especificaciones de ECMAScript decide cambiarle el nombre a ES2015 dónde va a reflejar el año en que ha sido lanzado la edición.

3. Busca información sobre la guerra de los navegadores.

La "guerra de los navegadores" se refiere a una intensa rivalidad que tuvo lugar durante la década de 1990 y principios de la década de 2000 entre varias empresas de tecnología que desarrollaban navegadores web. Las dos empresas más prominentes involucradas en esta lucha fueron Microsoft y Netscape Communications Corporation.

La guerra de los navegadores marcó una época en la historia de la web, y sus implicaciones afectaron la forma en que utilizamos Internet hoy en día. A medida que la competencia se mantuvo y nuevos navegadores como Chrome de Google entraron en escena, los usuarios se beneficiaron de navegadores más rápidos, seguros y ricos en funciones. También llevó a un mayor énfasis en los estándares web abiertos y la interoperabilidad, lo que ha sido beneficioso para la evolución de la web en general.