ÁLVARO CORDERO MIÑAMBRES

20 de septiembre de 2023

EJERCICIO 1 NODEJS

desarrollo web en entorno cliente

1. Documéntate 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.

Texto, Sitio web

Descripción generada automáticamente con confianza media

* 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.

Texto

Descripción generada automáticamente con confianza media

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

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

* + Luego ese zip lo extraemos y abrimos el ejecutable

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

* 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.

Texto

Descripción generada automáticamente

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.