

PROGRAMACIÓN WEB I

PRACTICA # 3, NOMBRE: iframe, Duración aproximada: 20 minutos

Mtra. Imelda Deyanira Hernández Martínez.

PRIMAVERA 2023.

1 INSTRUCCIONES

Desarrolla una página web como lo muestra la siguiente imagen

2 IMAGEN EJEMPLO DEL RESULTADO

Lenguajes de programación

Tutoriales

• Lenguaje C

El lenguaje de programación C fue creado por Brian Kernighan y Dennis Ritchie a mediados de los años 70. La primera implementación del mismo la realizó Dennis Ritchie sobre un computador DEC PDP-11 con sistema operativo UNIX. C es el resultado de un proceso de desarrollo que comenzó con un lenguaje anterior, el BCPL, el cual influyó en el desarrollo por parte de **Ken Thompson** de un lenguaje llamado B, el cual es el antecedente directo del lenguaje C. El lenguaje C es un lenguaje para programadores en el sentido de que proporciona una gran flexibilidad de programación y una muy baja comprobación de incorrecciones, de forma que el lenguaje deja bajo la responsabilidad del programador acciones que otros lenguajes realizan por sí mismos. Así, por ejemplo, C no comprueba que el índice de referencia de un vector (llamado array en la literatura informática) no sobrepase el tamaño del mismo; que no se escriba en zonas de memoria que no pertenecen al área de datos del programa, etc.

El lenguaje C es un lenguaje estructurado, en el mismo sentido que lo son otros lenguajes de programación tales como el *lenguaje Pascal*, *el Ada* o *el Modula-2*, pero no es estructurado por bloques, o sea, no es posible declarar subrutinas (pequeños trozos de programa) dentro de otras subrutinas, a diferencia de como sucede con otros lenguajes estructurados tales como el Pascal. Además, el lenguaje C no es rígido en la comprobación de tipos de datos, permitiendo fácilmente la conversión entre diferentes tipos de datos y la asignación entre tipos de datos diferentes, por ejemplo la expresión siguiente es válida en C: float a; /*Declaro una variable para numeros reales*/ int b; /*Declaro otra variable para numero enteros*/ b=a; /*Asigno a la variable para entera el numero real*/



• Lenguaje Java

Java es un lenguaje de programación de propósito general, tipado, orientado a objetos, que permite el desarrollo desde aplicaciones básicas, pasando por aplicaciones empresariales hasta aplicaciones móviles. Java nació como un lenguaje de programación que pudiese ser multiplataforma y multidispositivo, bajo el paradigma "Write Once Run Anywhere" (WORA). De esta forma un programa Java escrito una vez podemos ejecutarlo sobre diferentes plataformas, siendo soportados los sistemas operativos Windows, MacOs y UNIX. Y a su vez en diferentes tipos de dispositivos.

- Independiente de Plataforma Cuando compilamos código fuente Java no se genera código máquina específico, si no que se generan bytecodes, los cuales son interpretados por la Java Virtual Machine (JVM), posibilitando que un mismo código fuente pueda ser ejecutado en múltiples plataformas.
- Orientado a Objetos Cualquier elemento del lenguaje Java es un objeto. Dentro de los objetos se encapsulan los datos, los cuales son accedidos mediante métodos.
- Sencillo Java está enfocado para ser un lenguaje fácil de aprender. Simplemente se deberán de entender los conceptos básicos de la programación orientada a objetos (POO).
- Seguro Es seguro ya que los programas se ejecutan dentro de la Java Virtual Machine (JVM) en un formato de "caja de arena", de tal manera que no pueden acceder a nada que esté fuera de ella. Tiene una validación sobre los bytecodes para comprobar que no hay códigos de fragmento ilegal.
- Arquitectura Neutral Independientemente de que se ejecute en una arquitectura de 32bits o de 64bits. En Java los tipos de datos siempre ocupan lo mismo.
- Portable Java no tiene nada que dependa de la plataforma, lo cual le hace que sea portable a diferentes plataformas.
- Robusto El lenguaje Java intenta controlar las situaciones de error en los procesos de compilación y de ejecución, reduciendo de esta manera el riesgo de fallo. Además Java realiza el control total de la memoria alocándola y retirándola mediante un garbage collector, de tal manera que no podemos utilizar punteros para acceder a ella.
- Multi-hilo Java nos permite la programación concurrente, de tal manera que un único programa puede abrir diferentes hilos de ejecución.
- Interpretado Los bytecodes son interpretados en tiempo real a código máquina.
- Alto Rendimiento Java ofrece compiladores Just-In-Time que permiten tener un alto rendimiento.
- Distribuido El lenguaje Java está pensado para ser ejecutado en arquitecturas distribuidas, como pueda ser Internet.



Referencias

<https://www.mamaweb.net/java/introduccion-java/>
<https://informatica.uv.es/sigula/ATD/qpuntes/laboratorio/Lenguaje-C.pdf>

Barra de títulos: Práctica 5 – iframe

Encabezado 1: Lenguajes de programación

Encabezado 2: Tutoriales

Los lenguajes y sus características se encuentran dentro de listas.

La información correspondiente a cada lenguaje se encuentra dentro de un párrafo. Todos los párrafos están justificados.

Lenguaje C

El lenguaje de programación C fue creado por **Brian Kernighan y Dennis**

Ritchie a mediados de los años 70. La primera implementación del mismo la realizó Dennis Ritchie sobre un computador DEC PDP-11 con sistema operativo UNIX. C es el resultado de un proceso de desarrollo que comenzó con un lenguaje anterior, el BCPL, el cual influyó en el desarrollo por parte de **Ken Thompson** de un lenguaje llamado B, el cual es el antecedente directo del lenguaje C. El lenguaje C es un lenguaje para programadores en el sentido de que proporciona una gran flexibilidad de programación y una muy baja comprobación de incorrecciones, de forma que el lenguaje deja bajo la responsabilidad del programador acciones que otros lenguajes realizan por sí mismos. Así, por ejemplo, C no comprueba que el índice de referencia de un vector (llamado array en la literatura informática) no sobrepase el tamaño del mismo; que no se escriba en zonas de memoria que no pertenecen al área de datos del programa, etc.

El lenguaje C es un lenguaje estructurado, en el mismo sentido que lo son otros de programación tales como el ***lenguaje Pascal, el Ada o el Modula-2***, pero no es estructurado por bloques, o sea, no es posible declarar subrutinas (pequeños trozos de programa) dentro de otras subrutinas, a diferencia de como sucede con otros lenguajes estructurados tales como el Pascal. Además, el lenguaje C no es rígido en la comprobación de tipos de datos, permitiendo fácilmente la conversión entre diferentes tipos de datos y la asignación entre tipos de datos diferentes, por ejemplo, la expresión siguiente es válida en C: float a; /*Declaro una variable para numeros reales*/ int b; /*Declaro otra variable para números enteros */ b=a; /*Asigno a la variable para entera el numero real*/

Lenguaje Java

Java es un lenguaje de programación de <u>propósito general, tipado, orientado a objetos</u>, que permite el desarrollo desde aplicaciones básicas, pasando por aplicaciones empresariales hasta aplicaciones móviles.

Java nació como un lenguaje de programación que pudiese ser multiplataforma y multidispositivo, bajo el paradigma “Write Once Run Anywhere” (WORA) De esta forma un programa Java escrito una vez podemos ejecutarle sobre diferentes plataformas, siendo soportados los sistemas operativos Windows, MacOS y UNIX. Y a su vez en diferentes tipos de dispositivos.

Independiente de Plataforma

Cuando compilamos código fuente Java no se genera código máquina específico, si no que se generan bytecodes, los cuales son interpretados por la Java Virtual Machine (JVM), posibilitando que un mismo código fuente pueda ser ejecutado en múltiples plataformas.

Orientado a Objetos

Cualquier elemento del lenguaje Java es un objeto. Dentro de los objetos se encapsulan los datos, los cuales son accedidos mediante métodos.

Sencillo

Java está enfocado para ser un lenguaje fácil de aprender. Simplemente se deberán de entender los conceptos básicos de la programación orientada a objetos (POO).

Seguro

Es seguro ya que los programas se ejecutan dentro de la Java Virtual Machine (JVM) en un formato de “caja de arena”, de tal manera que no pueden acceder a nada que esté fuera de ella.

Tiene una validación sobre los bytecodes para comprobar que no hay códigos de fragmento ilegal.

Arquitectura Neutral

Independientemente de que se ejecute en una arquitectura de 32bits o de 64bits. En Java los tipos de datos siempre ocupan lo mismo.

Portable

Java no tiene nada que dependa de la plataforma, lo cual le hace que sea portable a diferentes plataformas.

Robusto

El lenguaje Java intenta controlar las situaciones de error en los procesos de compilación y de ejecución, reduciendo de esta manera el riesgo de fallo.

Multi-hilo

Java nos permite la programación concurrente, de tal manera que un único programa puede abrir diferentes hilos de ejecución.

Interpretado

Los bytecodes son interpretados en tiempo real a código máquina.

Alto Rendimiento

Java ofrece compiladores Just-In-Time que permiten tener un alto rendimiento.

Distribuido

El lenguaje Java está pensando para ser ejecutado en arquitecturas distribuidas, como pueda ser Internet.

Enseguida de cada párrafo, insertar el video correspondiente dentro un iframe.

Utilizar las siguientes referencias:

<https://www.youtube.com/embed/yOqx45EumVQ>

<https://www.youtube.com/embed/crBLydQRUsk>

Encabezado 3: Referencias

Cada una de las referencias se encuentra dentro de una cita, con su correspondiente hipervínculo.

<https://www.manualweb.net/java/introduccion-java/>

<https://informatica.uv.es/estguia/ATD/apuntes/laboratorio/Lenguaje-C.pdf>

4 FORMA DE ENTREGA

Deberás realizar el montaje en el portafolio de GitHub y colocar la liga de acceso al examen en el link de blackboard indicado.

Enviar en el contenedor de Blackboard correspondiente:

Todos los archivos del sitio web en carpeta comprimida, dirección URL del enlace correspondiente en el portafolio de evidencias.