

UNIDAD 2. ACTIVIDAD 4. CUESTIONARIO

1. ¿Qué es el motor de renderizado de un navegador? Pon ejemplos.

Un **motor de renderizado** es software que toma contenido marcado (como [HTML](#), [XML](#), archivos de imágenes, etc.) e información de formato y luego muestra el contenido ya formateado en la pantalla de aplicaciones. Todos los navegadores web incluyen necesariamente algún tipo de motor de renderizado.

Algunos ejemplos pueden ser:

- Gecko, utilizado en Mozilla Suite,
- Trident, el motor de Internet Explorer para Windows.
- KHTML/WebCore, el motor de Konqueror. Antecesor del WebKit.
- Tasman, el motor de Internet Explorer para Mac.
- WebKit, el motor de Epiphany, Safari.
- Blink, el nuevo motor de Google Chrome, Opera y Maxthon (se trata de una bifurcación de WebKit).

2. Indica la manera de acceder a la consola de depuración de diferentes navegadores.

Para navegadores como Chrome, Mozilla, Internet Explorer o Safari para acceder a la consola de depuración hay que dirigirse a la parte superior derecha del navegador y pulsar sobre los tres puntos verticales que aparecen

Después pulsamos en la opción 'Más Herramientas' y dentro de ese menú después pulsar 'Herramientas para desarrolladores' y ahí aparecerá la consola.

Otro modo de hacerse es pulsar la tecla fn + f12 y aparece

3. Diferencias entre W3C y WHATWG

W3C es una comunidad internacional donde las organizaciones Miembro, persona a tiempo completo y el público en general trabajan conjuntamente para desarrollar estándares Web. Liderado por el inventor de la Web Tim Berners-Lee cuya misión es guiar la Web hacia su máximo potencial, estos se centraron en el estándar XHTML 2.0, mientras que WHATWG fue un grupo creado por los principales líderes de los Sistemas Operativos para trabajar en el estándar HTML 5, que fue mejor recibido que el estándar XHTML 2.0. En el 2007, el W3C abandonó el estándar XHTML 2.0 comienza a trabajar con el WHATWG en el desarrollo de HTML5 y también en su variante XHTML5.

Cuando hablamos de HTML5, generalmente nos referimos a algo más que la quinta versión de HTML.

4. Muestra con ejemplos algunas diferencias entre HTML y XHTML

Ejemplo HTML

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <meta charset="utf-8">
  <title>HTML</title>
</head>
<body>
  <!-- contenido de la página -->
</body>
</html>
```

Ejemplo XHTML

```
<?xml version="1.0"?>
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN"
  "https://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
<html xmlns="https://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
  <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
  <title>XHTML</title>
</head>
<body>
  <!-- contenido de la página -->
</body>
</html>
```

Las diferencias más importantes de HTML:

Estructura del documento

- XHTML DOCTYPE es obligatorio
- El atributo xmlns en <html> es obligatorio
- <html>, <head>, <title> y <body> son obligatorios

Elementos XHTML

- Los elementos XHTML deben estar correctamente anidados
- Los elementos XHTML siempre deben estar cerrados.
- Los elementos XHTML deben estar en minúsculas
- Los documentos XHTML deben tener un elemento raíz

Atributos XHTML

- Los nombres de los atributos deben estar en minúsculas
- Los valores de los atributos deben especificarse entre comillas dobles.

5. Completa la siguiente tabla.

	SERVICIO	PROTOCOLO	EJEMPLO SERVIDOR	EJEMPLO CLIENTE
	SERVICIO DE MENSAJERIA	SMTP	APACHE	CUALQUIER NAVEGADOR
	SERVICIO DE TRANSMISION DE FICHEROS	FTP	APACHE	CUALQUIER NAVEGADOR
	SERVICIO WORLD WIDE WEB	HTTP	APACHE	CUALQUIER NAVEGADOR