UT1: INTRODUCCIÓN A LOS LENGUAJES DE MARCAS  
PRÁCTICA 1

**Haz uso de Internet para buscar la respuesta a las siguientes preguntas:**

1.- ¿Qué es un lenguaje de marcado? Encuentra una imagen que lo describa.

Un **Lenguaje de Marcas** (Markup Language) es un modo de codificar (redactar) un documento donde, junto con el texto, se incorporan etiquetas (marcas o anotaciones) con información adicional relativa a la estructura del texto o su formato de presentación. Los Lenguajes de Marcas permiten hacer explícita la estructura de un documento, su contenido semántico o cualquier otra información lingüística o extralingüística que se quiera hacer patente.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

2.- Diferencias entre un lenguaje de programación y un lenguaje de marcado. Crea una tabla para comparar estos dos tipos diferentes de lenguajes.

|  |  |
| --- | --- |
| **Lenguaje Programacion** | **Lenguaje Marcado** |
| Funciones aritmeticas y logicas | Etiquetas de texto |
| Utilizado en back end | Utilizado en front end |
| Necesita compilación o maquina virtual | Interpretado por explorador |

3.- Historial de HTML: encuentra un vídeo que lo explique.

https://www.youtube.com/watch?v=bX8zJNBD5Xg

4.- Encuentra una buena descripción de:

1. HTML

**HTML**, siglas en inglés de ***HyperText Markup Language*** (‘lenguaje de marcas de hipertexto’), hace referencia al lenguaje de marcado para la elaboración de páginas web. Es un estándar que sirve de referencia del software que conecta con la elaboración de páginas web en sus diferentes versiones, define una estructura básica y un código (denominado código HTML) para la definición de contenido de una página web, como texto, imágenes, videos, juegos, entre otros. Es un estándar a cargo del *World Wide Web Consortium* (W3C) o Consorcio WWW, organización dedicada a la estandarización de casi todas las tecnologías ligadas a la web, sobre todo en lo referente a su escritura e interpretación. HTML se considera el lenguaje web más importante siendo su invención crucial en la aparición, desarrollo y expansión de la World Wide Web (WWW). Es el estándar que se ha impuesto en la visualización de páginas web y es el que todos los navegadores actuales han adoptado.

1. CSS

**CSS** (siglas en inglés de **C**ascading **S**tyle **S**heets), en español «Hojas de estilo en cascada», es un lenguaje de diseño gráfico para definir y crear la presentación de un documento estructurado escrito en un lenguaje de marcado. Es muy usado para establecer el diseño visual de los documentos web, e interfaces de usuario escritas en HTML o XHTML; el lenguaje puede ser aplicado a cualquier documento XML, incluyendo XHTML, SVG, XUL, RSS, etcétera. Te puede ayudar a crear tu propio sitio web. Junto con HTML y JavaScript, CSS es una tecnología usada por muchos sitios web para crear páginas visualmente atractivas, interfaces de usuario para aplicaciones web y GUIs para muchas aplicaciones móviles (como Firefox OS).

1. XML

**XML**, siglas en inglés de *eXtensible Markup Language*, traducido como "Lenguaje de Marcado Extensible" o "Lenguaje de Marcas Extensible", es un metalenguaje que permite definir lenguajes de marcas desarrollado por el *World Wide Web Consortium* (W3C) utilizado para almacenar datos en forma legible. Proviene del lenguaje SGML y permite definir la gramática de lenguajes específicos (de la misma manera que HTML es a su vez un lenguaje definido por SGML) para estructurar documentos grandes. A diferencia de otros lenguajes, XML da soporte a bases de datos, siendo útil cuando varias aplicaciones deben comunicarse entre sí o integrar información.

1. JSON

**JSON** (acrónimo de **JavaScript Object Notation**, «notación de objeto de JavaScript») es un formato de texto sencillo para el intercambio de datos. Se trata de un subconjunto de la notación literal de objetos de JavaScript, aunque, debido a su amplia adopción como alternativa a XML, se considera (año 2019) un formato independiente del lenguaje.

1. Javascript

**JavaScript** (abreviado comúnmente **JS**) es un lenguaje de programación interpretado, dialecto del estándar ECMAScript. Se define como orientado a objetos, basado en prototipos, imperativo, débilmente tipado y dinámico.

Se utiliza principalmente del lado del cliente, implementado como parte de un navegador web permitiendo mejoras en la interfaz de usuario y páginas web dinámicas​ y JavaScript del lado del servidor (*Server-side JavaScript* o *SSJS*). Su uso en aplicaciones externas a la web, por ejemplo en documentos PDF, aplicaciones de escritorio (mayoritariamente widgets) es también significativo.

5.- Indica cuáles de los lenguajes mencionados anteriormente son lenguajes de marcados, y qué tipo de lenguajes son los que no los son.

El HTML,CSS y XML son lenguajes marcados, el JSON es un lenguaje inspirado en objetos como el javascript y el javascript es un lenguaje de programación orientado a objetos.

6.- Teniendo como ejemplo el siguiente documento de marcas:



Realizar un documento de marcas que contenga la información de un equipo de fútbol (nombre, ciudad y entrenador) con dos jugadores (nombre, posición y nacionalidad).

<Titulo>Madrid Futbol Club</titulo>

<autor>Luis Alvarez</autor>

<contenido>

<capitulo>

<subtitulo> Madrid Futbol Club</subtitulo>

<párrafo> Cuidad:Madrid </párrafo>

<párrafo>Entrenador:Juan garcia perez</párrafo>

<párrafo>Jugador1: Juan,delantero,espanola</párrafo>

<párrafo>Jugador2: Pepe,defensa,portuguesa</párrafo>

</capitulo>

</contenido>

**Referencias.**

Indica las referencias usadas para la realización de la práctica.

Wikipedia