INTRODUCCIÓN Y CONCEPTOS PREVIOS

HTML es un archivo legible pero difícil de comprender, por lo que para ello se encarga el navegador que interpreta las marcas de formato y las aplica convenientemente al texto para dar lugar a una página web.

**Marca→** Señal colocada dentro de un texto con el fin de delimitar una parte del mismo y muchas ocasiones para aplicarle un formato.

INTRODUCCIÓN A LOS LENGUAJES DE MARCAS

Algunos programas instalados en el ordenador usan lenguajes de marca. Estas marcas pueden representarse con distintos caracteres.

Un lenguaje de marcas no puede compararse con un lenguaje de programación, pero sí permite combinarlos dentro de un documento.

BREVE REPASO HISTÓRICO DE LOS LENGUAJES DE MARCAS

El origen de estos radica en el lenguaje de marcado generalizado estándar (SGML) que permite definir lenguajes de marcado. Se le considera metalenguaje, es decir, un conjunto de normas que permiten crear otros lenguajes de marca. XML también es otro metalenguaje. HTML **NO** lo es, es un lenguaje de marcas.

CLASIFICACIÓN Y CARACTERÍSTICAS COMUNES DE LOS LENGUAJES DE MARCAS

CARACTERÍSTICAS COMUNES

TEXTO PLANO

Texto sin formato. Formado exclusivamente por caracteres que están en una codificación específica como ASCII o UNICODE.

INTEROPERABILIDAD O INDEPENDENCIA DEL DISPOSITIVO FINAL

El texto plano es un formato universal ya que puede abrirse y editarse desde cualquier dispositivo, teniendo en cuenta antes la codificación empleada.

Por lo que, el mismo documento puede ser interpretado de distintas formas.

FLEXIBLES Y FÁCILES DE CREAR

Tan solo se necesita un editor de texto para crearlos y guardarlos en la extensión deseada. Pueden juntarse con otros lenguajes.

ESPECIALIZACIÓN

Inicialmente los lenguajes de marcas se crearon para visualizar documentos de texto, pero con el paso del tiempo se pueden usar en muchas otras áreas.

CLASIFICACIÓN DE LOS LENGUAJES DE MARCAS

* **De procedimiento:** Presentación del texto visible para el usuario.
* **De presentación:** Se refiere al formato del texto y uno de sus usos puede ser la maquetación de documentos para que se pueda leer correctamente o de una manera más amigable, como Microsoft Word.
* **Descriptivos o semánticos:** Marcado flexible que usa etiquetas sin especificar la manera de representarlas ni el orden. Estas marcas dan información sobre su estructura y una descripción del contenido. HTML

ORGANIZACIONES Y ESTÁNDARES

Proceso de especificación de normas con el objetivo de garantizar el correcto funcionamiento de elementos construidos de forma independiente.

Para la definición de estas normas existen organismos internacionales, nacionales o incluso organizaciones privadas. Las más importantes son W3C e ISO.

ÁMBITOS DE APLICACIÓN DE LOS LENGUAJES DE MARCAS

Los ámbitos son muy diversos, ya que permiten el intercambio de datos entre distintas aplicaciones. Con ficheros XML se pueden generar distintas vistas de manera más amigable. Existe una gran cantidad de software que usa datos en formato XML para configurar o guardar datos.

XML: ESTRUCTURA Y SINTAXIS

Es un metalenguaje que resuelve los problemas de HTML, al mostrar las etiquetas el significado de sus datos. Una de las ventajas es que no requiere conocimientos de programación para crear un documento sencillo.

Las etiquetas tienen que tener nombres significativos, que no dejen lugar a dudas.

Tiene una estructura jerárquica arborescente compuesto por dos partes fundamentales:

* **Prólogo:** Primera parte del documento y estará compuesto por una o varias líneas
* **Cuerpo**

Existen atributos que se añaden a las marcas y que añaden propiedades a los elementos.

HERRAMIENTAS DE EDICIÓN

Son herramientas básicas relacionadas con la edición de páginas web, así como la creación de documentos XML. Algunos ejemplos son:

* **Bloc de notas**
* **Gedit**
* **Notepad++**

Se pueden diferenciar otras herramientas de dos maneras:

* **Herramientas offline**
  + Requiere instalación
  + Ocupan espacio y recursos
  + No necesitan de una conexión a internet
* **Herramientas online**
  + Requiere una conexión buena
  + Dependemos de un servidor ajeno

SERVIDORES WEB

Para sacarle provecho a la web hay que fijarse en 2 aspectos:

* **Aspecto visual:** Utilizaremos herramientas que conozcamos para crear una web bien organizada, funcional, fácil de entender y navegar, menús, etc.
* **Contenido:** Debemos publicar contenido original y de calidad. Para ello podemos usar distintos formatos (vídeo, imagen, texto, etc). **Debería estar los más actualizado posible**.