

# TRABAJO SGML

---

## DESARROLLO WEB EN ENTORNO CLIENTE

Pablo Cidón Barrio  
Curso 2017-2018

## Contenido

Objetivo:.....	3
Evolución .....	3
Estructura .....	4
Elementos.....	4
Atributos.....	4
Referencias de caracteres .....	4
Comentarios .....	5
Organización.....	5
Referencias Web .....	5

## Objetivo:

SGML (Lenguaje de Marcado Generalizado Estándar), es un estándar que define los lenguajes de marcado generales para los documentos.

En la ISO 8879, define el marcado generalizado que se basa en:

- El marcado debe ser declarativo, debe mostrar la estructura y los atributos del documento. En el marcado declarativo es menos probable el conflicto con las necesidades de procesos imprevistos.
- El marcado debe ser riguroso para que las técnicas para el procesamiento de objetos rigurosos como los programas y bases de datos que se utilizan para el procesamiento de documentos.

HTML, era un ejemplo basado en SGML hasta HTML5, versión que admite que hay navegadores que no pueden analizar SGML, por motivos de compatibilidad, y codifica lo que debe realizar.

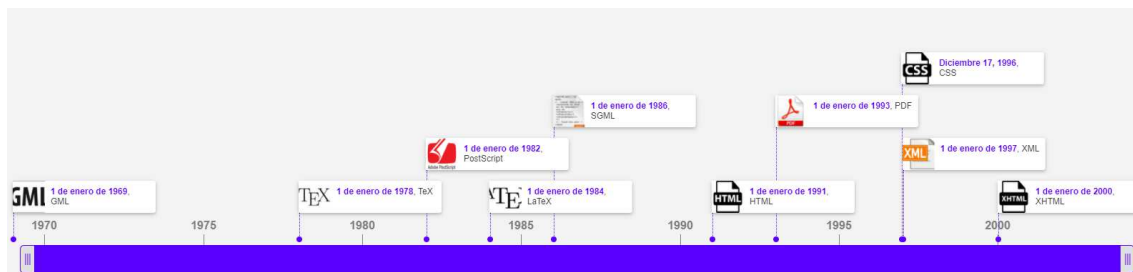
DocBook y LinuxDoc, son mejores ejemplos porque se utilizan como verdaderas herramientas de SGML.

SGML es el estándar “ISO 8879: 1986 Tratamiento de la información”, de la que existen tres versiones:

- En principio SGML, fue aceptado en octubre de 1986, aunque más tarde recibió una pequeña Rectificación Técnica.
- SGML ENR (1996), fue el resultado de una rectificación para añadir elementos de nomenclatura extendidos que permiten lenguajes arbitrarios y marcados en script.
- SGML ENR+WWW ó WebSGML, (1998), surgió como resultado de una Corrección de errores para mejorar los requerimientos de XML y WWW.

SGML es parte de un trío que permite las normas ISO para documentos electrónicos desarrollados por ISO/IEC JTC 1/SC 34.

## Evolución



## Estructura

### Elementos

SGML declara los tipos de elementos que representan estructuras o un comportamiento deseado.

Cada declaración describe tres partes: una etiqueta de apertura, el contenido, y una etiqueta de cierre.

El nombre de la etiqueta se coloca en la de apertura y en la de cierre ( '`<apertura>` (...) `</cierre>`' ).

Algunos elementos de HTML permiten omitir las etiquetas de cierre y otros, permiten la omisión de etiquetas de apertura. A partir de HTML5, todas las etiquetas deben tener la etiqueta de apertura y la de cierre.

Hay algunas etiquetas como '`</br>`' (salto de línea), que no requieren de ningún contenido.

En las etiquetas nunca se distingue entre una mayúscula de una minúscula.

### Atributos

Los elementos pueden tener propiedades, llamadas atributos, que tienen valores, o bien por defecto, o asignados por el autor. Los atributos aparecen en las etiquetas iniciales y cada etiqueta puede contener un número ilimitado de etiquetas separadas por un espacio, y no es necesario que sigan un orden. Como por ejemplo '`<etiqueta atributo1="valor" atributoN="valor">`' y así con cada uno de los atributos que se quieran asignar a la etiqueta.

Por defecto, el valor de los atributos debe ir limitado por comillas, ya sean simples o dobles. En caso de comillas dobles, el atributo puede contener comillas simples y viceversa.

Los atributos también pueden contener valores que no vayan entre comillas, de modo que únicamente pueda contener letras (`valor=(a-z)`) o números (`valor=(0-9)`).

Al igual que en las etiquetas, los atributos no distinguen entre mayúsculas y minúsculas, igual que en los valores de los atributos, aunque es necesario consultar en el manual si el atributo las distingue o no.

### Referencias de caracteres

Las referencias de caracteres son nombres de caracteres que se pueden incluir en un documento HTML. Son útiles para referirse a caracteres que no se usan mucho, o aquellos que son imposibles de introducir a través de herramientas de creación. Comienzan con el símbolo "&" y terminan en ";". Algunos ejemplos son:

- "&lt;" representa el signo <.
- "&gt;" representa el signo >.
- "&quot;" representa el signo ".
- "&#229;" (en decimal) representa la letra "a" con un pequeño círculo encima.
- "&#1048;" (en decimal) representa la letra mayúscula cirílica "I".
- "&#x6C34;" (en hexadecimal) representa el carácter chino para el agua.

## Comentarios

Los comentarios en HTML tienen la sintaxis siguiente:

```
<!-- esto es un comentario -->  
<!-- y esto también es un comentario,  
      que ocupa más de una línea -->
```

No se permite ningún espacio en blanco entre la declaración de la etiqueta y el delimitador de apertura, pero sí se permite entre el delimitador de cierre y el cierre de la declaración. Dentro de un comentario no se pueden colocar dos o más guiones.

La información de los comentarios no tienen significado, por lo que no se interpretan, aunque estos formen parte del código.

## Organización

OASIS (Organization for the Advancement of Structured Information Standards), Organización para el Avance de Estándares de Información Estructurada, es un consorcio que se orienta al desarrollo, la convergencia y adopción de estándares de correo electrónico y servicios web.

Sus miembros deciden cómo y qué trabajo se realiza a través de un proceso democrático.

En un principio OASIS surgió como SGML Open en 1993, una asociación de proveedores de herramientas SGML para promover la adopción de SGML.

En 1998, SGML Open pasó a ser OASIS Open para incluir XML, debido al movimiento de la industria tecnológica a XML. Este consorcio también pasó de promover la adopción a desarrollar especificaciones técnicas.

En 1999, OASIS fue aprobado por el comité de la ONU que se encarga de los estándares para un negocio, para desarrollar un nuevo conjunto de especificaciones para negocios tecnológicos. Esta nueva iniciativa fue denominada “ebXML”. En 2004 OASIS pasó sus especificaciones completas de ebXML a ISO TC154, siendo aprobadas como ISO 150000.

OASIS ha aprobado numerosos estándares entre los que se encuentran el Open Document y el DocBook.

## Referencias Web

[Objetivo](#)

[Cronología](#)

[Estructuras](#)

[Organización](#)