

---

## 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.

Es una forma de codificar un documento que, junto con el texto, incorpora etiquetas o marcas que contienen información adicional acerca de la estructura del texto o su presentación.



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

La diferencia entre el lenguaje de marcado y el lenguaje de programación es que un lenguaje de marcado define un conjunto de reglas para codificar documentos en un formato que es legible para el usuario y legible por máquina, mientras que un lenguaje de programación proporciona un conjunto de comandos y sintaxis que se pueden usar para escribir programas de computadora que sean entendidos por la computadora.

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

<https://www.youtube.com/watch?v=B5VjL2f1IQg>

4.- Encuentra una buena descripción de:

- a) HTML es un lenguaje de marcado que se utiliza para el desarrollo de páginas de Internet.
- b) CSS es un lenguaje que describe la presentación de los documentos estructurados en hojas de estilo para diferentes métodos de interpretación.
- c) XML es un lenguaje que permite la organización y el etiquetado de documentos.
- d) JSON es un formato de texto sencillo para el intercambio de datos.
- e) Javascript es un lenguaje de programación interpretado

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

Lenguajes de marcado: HTML XML Y JSON

CSS: Lenguaje de programación

JAVASCRIPT: Lenguaje de programación

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

```
<titulo>HIPERTEXTO</titulo>
<autor> MARIA JESUS LAMARCA </autor>
<contenido>
  <capitulo>
    <subtitulo>EL NUEVO CONCEPTO DE DOCUMENTO EN LA CULTURA DE LA IMAGEN
    </subtitulo>
    <parrafo> Fundamentos, Metodología y Aplicaciones de las Tecnologías
    Documentales y Procesamiento de la Información.
    </parrafo>
  </capitulo>
</contenido>
```

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).

```
<html>
<head>
<titulo><h2>Mi equipo favorito <h2></titulo>
<autor> Gustavo Payo Gandarias</autor>
<p> CD TOLEDO de la ciudad de Toledo
<p>Entrenador:
<list> Marcelino Garcia</list>
</p> Jugadores:
<li type="square">Amelio Martín Vega - Portero - España</li>
<li type="square">Rubén Fernández Castro - Delantero - España</li>
</capitulo>
</contenido>
```

### Referencias.

Indica las referencias usadas para la realización de la práctica.

He usado la documentación vista en clase con los apuntes.