

Ejercicio 01 – Navegadores

1.- Escoger tres navegadores que no hayas utilizado nunca o los hayas utilizado muy poco.

[Opera](#), [Internet Explorer](#), [Microsoft Edge](#)

2.- Instálalos en tu PC o máquina virtual.

3.- Detallar para cada navegador la siguiente información:

- Datos interesantes: nombre, historia del nombre, año de creación...
- Motor de renderizado.
- Estado actual (descontinuado, etc.).

Opera: Creado por la empresa Opera Software. Utiliza el motor de renderizado Blink. Su primer lanzamiento fue en 1995 y está programado en C++. Es compatible con Windows, Mac, Linux, Android, Solaris y FreeBSD. Su estado actual sigue en desarrollo y la última actualización salió el día 2 de septiembre de 2020.

Internet Explorer: Creado por la empresa Microsoft. Utiliza el motor de renderizado Trident para Windows y Tasman para Mac. Su primer lanzamiento fue en el año 1995. Está programado en C++. Es compatible con Windows, Unix y MacOS. Su estado actual está en descontinuado con mantenimiento activo solo en Internet Explorer 11 ya que fue reemplazado por el Microsoft Edge.

Microsoft Edge: Creado por la empresa Microsoft. Está basado en Chromium. Originalmente construido con los propios motores EdgeHTML y Chakra de Microsoft, en 2019 Edge fue reconstruido como un navegador basado en Chromium, utilizando los motores Blink y V8. Su primer lanzamiento fue en el año 2015. Está programado en C++. Es compatible con Windows, MacOS, iOS y Android. Actualmente está en desarrollo y su última versión fue 85.0.564.41.

Ejercicio 02 – Motores de renderizado

1.- Escoge dos motores de renderizado que no conozcas

[Webkit](#) y [Blink](#)

2.- Detallar para cada uno la siguiente información:

- Datos interesantes: nombre, historia del nombre, año de creación...
- En qué navegadores se está utilizando o se ha utilizado.
- Estado actual (descontinuado, etc.).

Webkit: Todo se inició en el año 1998 como parte de un proyecto KDE de renderizado HTML denominado KHTML y del motor JavaScript de KDE (KJS). El nombre del proyecto y 'WebKit' fueron creados en 2002, cuando Apple Inc. creó un 'fork' (bifurcación) de KHTML y KJS.

Hoy en día los navegadores que lo utilizan son: Safari, Epiphany, Maxthon, Midori y muchos más... El estado de WebKit es activo.

Blink: Todo se inició en el año 2013 a partir de una bifurcación del proyecto WebKit. Es utilizado por varios navegadores Chromium, Chrome, Opera, Brave, Microsoft Edge etc... A partir de las versiones 22 y 34 de Opera y Chrome se empezó a utilizar

motor de renderizado Blink, con mejoras de velocidad al cargar contenido DOM un 90% más rápido, y reduce el tiempo máximo de parada por un 90%.

3.- Realiza un estudio sobre los diferentes motores de renderizado utilizados por Google Chrome a lo largo de su historia.

Google Chrome ha utilizado el motor de renderizado **WebKit**, desde sus comienzos. Este motor que ahora utiliza, surgió de un proyecto KDE y de renderizado HTML denominado KHTML y del motor JavaScript, allá por el año 2001, superándose así mismo con cada actualización del navegador. Ahora lo va cambiar a **Blink** porque Google Chrome quiere que su navegador sea mas fiable y mas estable.

Ejercicio 03 – Comparativa entre navegadores

Localiza en Internet un artículo en el que se realice una comparación de los navegadores actuales. Para seleccionar el artículo considera utilizar los parámetros de búsqueda de Google, donde podrás seleccionar que los resultados los clasifique por orden de aparición cronológicamente. Comenta que te ha parecido el artículo.

<https://www.pcworld.es/mejores-productos/internet/mejores-navegadores-web-3672988/#:~:text=Por%20en%C3%A9sima%20vez%2C%20Google%20Chrome,a%20Firefox%20otro%20mes%20m%C3%A1s>

Chrome y Firefox son los navegadores mas potentes que hay hoy en día y también Safari para los usuarios macOS. Y internet Explorer es uno de los navegadores que esta en desuso desde muchos años.

Ejercicio 04 – Consola de Google Chrome

Elabora una pequeña guía de uso de las diferentes opciones de la consola de Google Chrome.

Priero de todos: Para abrir el panel **Console** dedicado, puede hay que precionar Ctrl+Mayús+J (Windows o Linux) o Cmd+Opt+J (Mac).

Para borrar el historial de Conole se escribe `clear()` y `console.clear()` en el código JS.

Se puede guardar los resultados de la consola pulsando click derecho y guardar.

Tambien se puede filtrar los resltados de a consola por el nivel de gravedad o usando expresión regular o ocultando los mensajes de red.

