

## Síntesis conceptual

<b>Grado:</b> Desarrollo de aplicaciones multiplataforma
<b>Asignatura:</b> Lenguaje de Marcas y Sistemas de Gestión de la Información
<b>Unidad:</b> 3. Lenguajes para el almacenamiento y transmisión de información

### Resumen

Los lenguajes de marcas permiten el intercambio de datos entre distintas aplicaciones, independientemente de la plataforma usada y la tecnología en la que esté creadas, por lo que es un ámbito muy amplio.

XML son las siglas para *extensible markup language* y es un metalenguaje que resuelve los problemas que plantea HTML al mostrar las etiquetas del significado de sus datos. Todo documento XML tiene estructura jerárquica arborescente y está compuesto por dos partes fundamentales: prólogo y cuerpo.

Las herramientas básicas relacionadas con la edición de páginas web pueden ser tanto offline como online. Algunas de ellas son el bloc de notas Windows, Gedit y Notepad++.

Debido a la sencillez de este lenguaje es posible trabajar con él con unas sencillas recomendaciones como son las siguientes:

- La versión debe incluirse en la primera línea.
- La estructura debe ser jerárquica.
- Debemos anidar los elementos de forma correcta.
- Los valores siempre deben entrecomillarse.
- Debemos tener en cuenta que XML distingue entre mayúsculas y minúsculas.
- No escribir comentarios dentro de etiquetas.
- Seguir las reglas sintácticas de XML.

Los espacios de nombres son mecanismos que se usan para distinguir etiquetas que se denominen igual al emplear varios documentos XML, evitando de esa manera la ambigüedad..

### Conceptos fundamentales

- **W3C (World Wide Web Consortium):** Consorcio internacional creado en 1994 para generar estándares relacionados con la red informática mundial (www).
- **Unicode:** Estándar de codificación de caracteres de la UCT que otorga una identificación numérica única a cada carácter.
- **Extensión:** Código que indica el formato del archivo. Expresado tras el nombre de este con un punto y el código correspondiente.

- **Entorno de escritorio:** Interfaz visual y herramientas de gestión que permiten a los usuarios desenvolverse en un sistema operativo.
- **Estructura jerárquica:** Estructura arbórea donde los elementos crean relaciones generacionales.