

15/09/2025

Arquitecturas y herramientas de programación

Jaren Andre Gutierrez Sare

Índice

1. Introducció	1
2. Resolución del problema 1	1,2,3
3. Resolución del problema 2	4

Introducción

Ejercicios Práctica

1. Realiza la instalación y configuración de un entorno de trabajo para programar en JavaScript.

a) Para ello tendrás que buscar e instalar en tu sistema operativo 2 IDE.

Todas las aplicaciones que instales tendrán que ser gratuitas y tendrás que explicar las razones por las que elegiste tu editor web entre muchos otros.

b) Usando la dirección de validación del W3C indicada en los apuntes realiza la validación de una página web sencilla e indica los tipos de errores encontrados.

2. Prueba las tres de integrar código JavaScript en una página básica HTML. Ejemplo una alerta o mensaje.

Resolución del Problema 1

1. Realiza la instalación y configuración de un entorno de trabajo para programar en JavaScript.

A) Para ello tendrás que buscar e instalar en tu sistema operativo 2 IDE.

Todas las aplicaciones que instales tendrán que ser gratuitas y tendrás que explicar las razones por las que elegiste tu editor web entre muchos otros.

Respuesta:



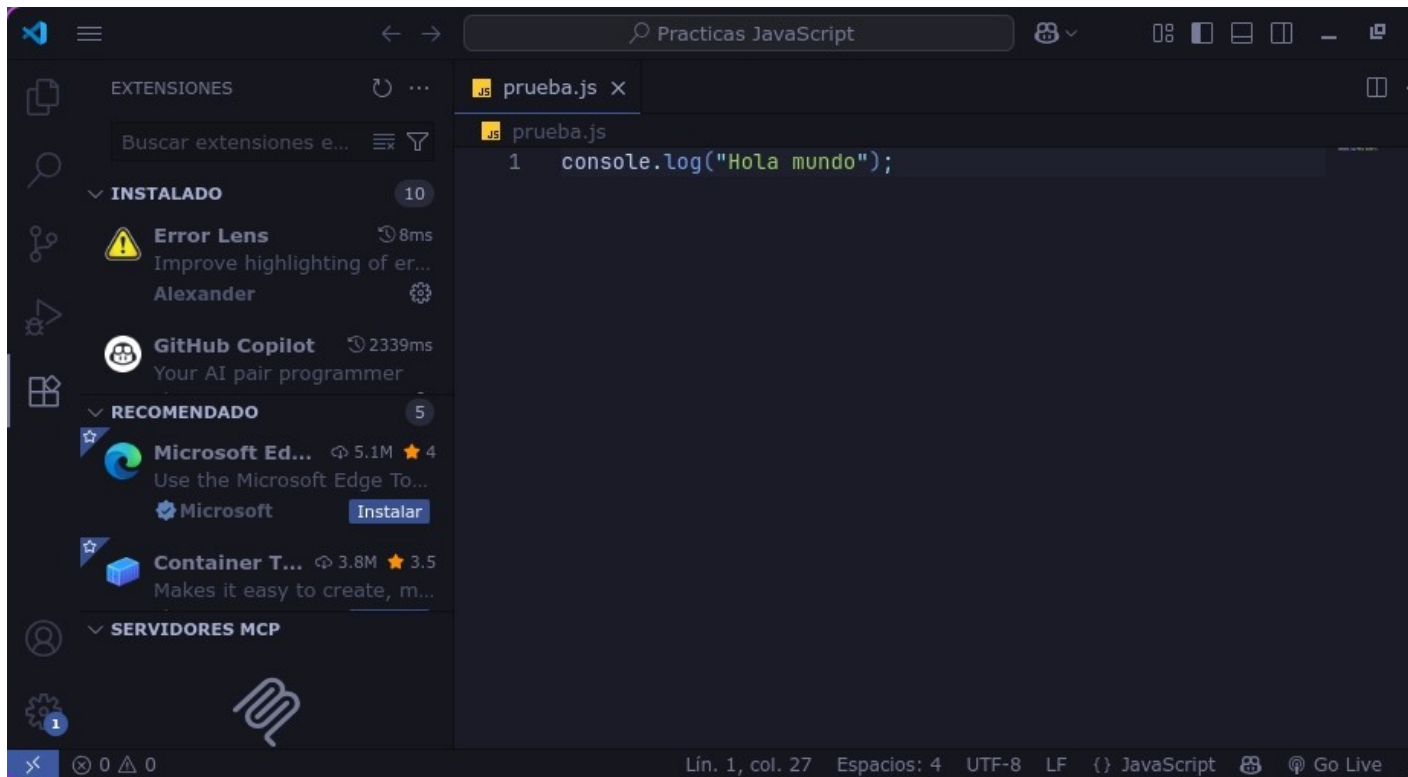
- **Visual Studio Code:** Es uno de los editores de código mas populares (por no decir el más popular) para la programación en todo tipo de lenguajes, como también es uno de los más versátiles y adaptativos en todo tipo de proyectos.

Aunque no solamente puede usar lenguajes de programación, por algo es adaptivo, podemos usar.

- Lenguaje de etiquetas
- Lenguaje de gestores de bases de datos

- Variedad de tipos de Framework

Esto es gracias a su gran cantidad de extensiones, hechas por la gran comunidad que formaron.



- **NetBeans** : En algún momento use NetBeans, es un IDE, también de código abierto y gratis, aunque muchos algunos lo recomiendan para desarrollo en Java, aunque también es adaptativos a otros lenguaje.

Características:

- Sencillo de usar
- Cuenta con herramientas dentro del IDE
- Es multiplataforma

Tiene un montón de herramientas como :

- Resalta la sintaxis, autocompleto y refactorización.
- Integra con sistemas de control de versiones (Git, Mercurial y Subversion).
- Herramientas con interfaces gráficas

- Entre muchas otras

B) Usando la dirección de validación del W3C indicada en los apuntes realiza la validación de una página web sencilla e indica los tipos de errores encontrados.

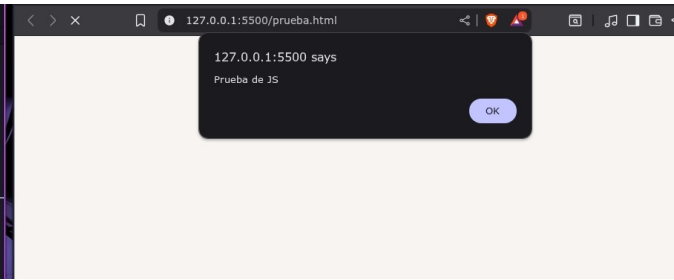
The screenshot shows the W3C Nu Html Checker interface. The browser address bar displays 'validator.w3.org/nu/#file'. The page title is 'Nu Html Checker'. A message states: 'This tool is an ongoing experiment in better HTML checking, and its behavior remains subject to change'. Below this, it says 'Showing results for index.html'. The 'Checker Input' section includes options to 'Show' source, outline, or image report, and a 'Check by' dropdown set to 'file upload'. A 'Check' button is visible. A 'Message Filtering' button is also present. The main content area displays a single error message: '1. Error Start tag <a seen but an element of the same type was already open. From line 91, column 17; to line 91, column 87'. The error message is highlighted in a yellow box. Below the error message, the text 'Document checking completed.' is shown, followed by 'Used the HTML parser.' and 'Total execution time 4 milliseconds.'. At the bottom, there are links for 'About this checker', 'Report an issue', and the version number 'Version: 25.8.30'.

Resolución del Problema 2

Prueba las tres formas de integrar código JavaScript en una página básica HTML. Ejemplo una alerta o mensaje.

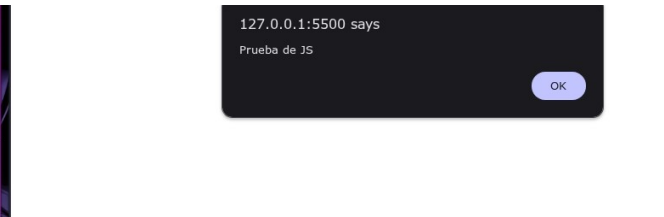
JS en el mismo HTML

```
EXPLORADOR  prueba.html x
JAVASCRIPT
prueba.html
1 <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
2 "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
3 <html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
4 <head>
5 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
6 <title>Ejemplo 1</title>
7 <script type="text/javascript">
8   alert("Prueba de JS");
9 </script>
10 </head>
11 <body>
12 <h1>Ejemplo 1: código embebido</h1>
13 </body>
14 </html>
```



JS en un archivo externo

```
mensaje.js
prueba.html
1 <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
2 "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
3 <html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
4 <head>
5 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
6 <title>Ejemplo 2</title>
7 <script type="text/javascript" src="mensaje.js"></script>
8 </head>
9 <body>
10 <h1>Ejemplo 2: Fichero externo</h1>
11 </body>
12 </html>
```



JS en elementos HTML <p onclick="alert('Prueba JS');">

```
EXPLORADOR  prueba.html x mensaje.js
JAVASCRIPT
prueba.html
1 <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
2 "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
3 <html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
4 <head>
5 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
6 <title>Ejemplo 3</title>
7 </head>
8 <body>
9 <p onclick="alert('Prueba JS');">
10   Ejemplo 2: Fichero externo
11 </p>
12 </body>
13 </html>
```

