#as referências citadas estão na documentação que já foi entregue, usarei as mesmas..

**4 Fundamentação Teórica**

A Web 1.0, era uma plataforma, onde usuários, no caso espectadores, podiam apenas navegar entre as páginas e visualizar seu conteúdo; não sendo permitido nenhum tipo de interação com o serviço, como por exemplo, reeditar ou alterar algum conteúdo exposto na página.

        Além disso, a grande maioria de serviços prestados na Internet, eram liberados mediante a pagamentos, ou seja, para usufruir de algum conteúdo, era necessário realizar um pagamento e uma licença única e restrita àquele usuário era gerada para que o mesmo tivesse acesso a tais serviços.

         Apesar do vasto conteúdo de informações transmitidas para o usuário, a Internet era aberta para todos, sem  nenhum dono para controlar os dados acessados.

Eis que surge a segunda fase da Internet que foi o marco da evolução da Internet, onde Tim O’Reilly no ano de 2005 diz as seguintes considerações:

*A web 2.0 é a mudança para uma Internet como plataforma, e um entendimento     das regras para obter sucesso nesta nova plataforma. Entre outras, a regra mais importante é desenvolver aplicativos que aproveitem os efeitos de rede para se tornarem melhores quanto mais são usados pelas pessoas, aproveitando a inteligência coletiva. (REILLY, 2005). [5]*

      Nesta mudança, obteve-se um enorme avanço em relação à interação do usuário, publicações de conteúdo, edições, criações de páginas online sem nenhuma dificuldade em nível de programação e também pode-se citar que o utilizador disponibilizava servidores gratuitamente.

Blogs, PodCast, Hi5, De.li.cio.us são alguns termos que podem ser citados como exemplo da grande variedades de serviços que estão hoje disponíveis graças ao avanço que a Web 2.0 propôs. [6]

       Outras características importantes, são as informações que se atualizam constantemente a fim de diminuir e obter correções para maior comodidade do utilizador, interações com pessoas do mundo inteiro, nisso, incluímos aplicações como Messenger, Googletalk, Skype e Voip, algumas ferramentas de escrita online como Google Docs e Podcast e o avanço do acesso a vídeos que cresceu muito nos últimos anos com o surgimento do Youtube, GoogleVideos e YahooVideos.

#começar falando aqui sobre tecnologias de condensação de código

#começando daqui

Além da evolução em como a internet era vista pelos navegadores, o desenvolvimento também sofreu uma evolução, a maioria dos sites antigos eram todos escritos em HTML.

HTML foi projetado para definir a estrutura de um documento da web, onde o código <p> é um elemento estrutural que se refere à "parágrafo", <LI> também é um elemento estrutural que se refere à "listar item" enquanto o HTML era expandia-se, mais elementos foram adicionados. Estes elementos, definem como o texto que será exibido, será formatado.

Em outras palavras, forma e conteúdo se tornaram inseparáveis em HTML, porém o XML foi projetado para fazer exatamente isso onde <title> não define a forma e sim o conteúdo, o mesmo com <link> e <description>, assim os dados podem ser exportados livres de restrições de formatação.

Com a forma separada, usuários não precisavam saber linhas de código para publicar informações na internet, nascem então os blogs, onde a programação já era toda definida pelo servidor em que hospedava os blogs, o usuário a partir de sua conta, somente tinha que enviar informações para ser exibida.

Mesmo sendo um avanço tecnológico grande, para se construir um site, o programador dedicava muito tempo do seu tempo para digitar inúmeras linhas de comando, as vezes para se construir pouca coisa, necessitava de um grande número de linhas.

Com o aprimoramento das tecnologias, novas linguagens de programação para web foram surgindo, e que satisfazem essa questão da necessidade do programador digitar várias linhas de comando.

Exemplo dessas tecnologia de desenvolvimento ágil é a linguagem Ruby. # fazendo pesquisas sobre ruby