

1. Introducción.

En esta unidad trataremos la creación de interfaces de usuario a partir de documentos elaborados siguiendo el estándar XML.

Las interfaces de usuario permiten la interacción entre los usuarios y muchos tipos de aparatos electrónicos. Permiten que, mediante sus elecciones, los usuarios puedan escoger opciones o dotar a los sistemas de datos nuevos.

Las interfaces de usuario han evolucionado de manera notable desde su aparición hace más de cuarenta años hasta nuestros días. La aparición de las GUI (GUI) significó un cambio radical en el entendimiento y el uso de éstas. Hay muchos tipos de interfaces gráficas en función de sus funcionalidades.

Para diseñar interfaces vinculadas a las aplicaciones informáticas disponen para su diseño de una serie de elementos muy parecidos, de utilización universal, como pueden ser los menús, las ventanas u otros elementos como las barras de herramientas o los controles.

Para el diseño y desarrollo de interfaces gráficas de usuario existen algunas herramientas específicas u otras incorporadas a los entornos integrados de desarrollo de aplicaciones. Estas herramientas disponen de todos los elementos posibles para asistir al programador en la creación de las interfaces de usuario.

El **XML (Extensible Markup Language)** es un metalenguaje extensible de etiquetas que tiene como función principal describir datos por medio de etiquetas, pero no se preocupa de la forma de tratarlas o mostrarlas.

Es decir, para mostrar estos datos se necesitará otro lenguaje que interprete un archivo XML dado y muestre los datos que incorpora a través de una interfaz gráfica de usuario. Normalmente para ello, utilizan esquemas o ficheros DTD.

Existen muchos de los lenguajes de descripción de interfaces basados XML. No obstante, en este tema trataremos los siguientes:

- **XAML (Extensible Markup Application Language)**
- **XUL (XML-base USER-interface Language)**
- **XSTL (Extensible Stylesheet Language Transformation)**