






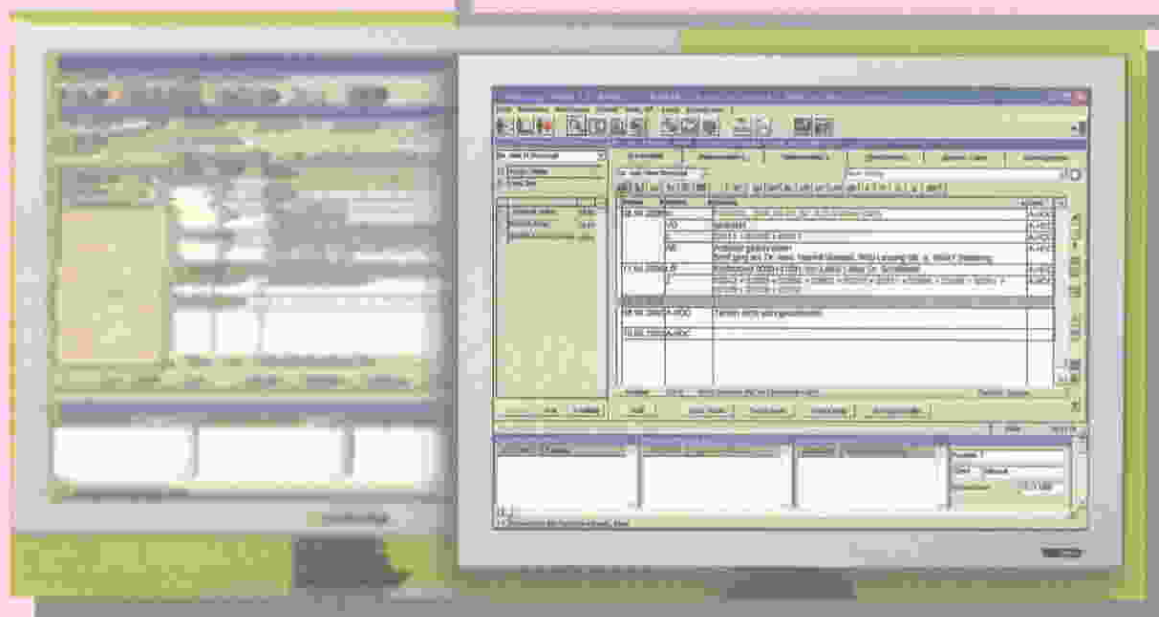


# Edición 4 - Lenguaje de etiquetas

## Coleccionables de Aplicaciones Informáticas

-  Edición 1 - MS Office
-  Edición 2 - Herramientas generales
-  Edición 3 - Herramientas de traducción
-  Edición 4 - Lenguaje de etiquetas (archivos \*.xml)
-  Edición 5 - Motores de búsquedas
-  Edición 6 - Archivos de diseño (DTP)
-  Edición 7 - Estándares



# Lenguaje de Marcado (*markup language*)

## Nota introductoria:

Al final del cuadernillo, se puede consultar un glosario que incluye definiciones de algunos de los términos utilizados en el texto, los cuales han sido resaltados en **rojo**.

## Definición

Se trata de un conjunto de símbolos y reglas que se usan para especificar el formato y delimitar el contenido de un documento dado, que después será interpretado por un programa específico. (Por ejemplo, el lenguaje **HTML** se utiliza para especificar el formato de las páginas web que serán presentadas en un explorador).

También se lo denomina lenguaje de marcación, de etiquetas (*tags*) o de anotaciones.

## Origen

En los años 60, IBM intentó resolver ciertos problemas relativos al tratamiento de documentos por diferentes plataformas, a través de lo que denominó **GML** (*Generalized Markup Language*, lenguaje de marcas generalizado).

El problema residía en que cada aplicación utilizaba sus propias marcas para describir las entidades de los documentos. Las "marcas" son los códigos que le indican al programa cómo debe tratar a su contenido, y así, si se desea que un texto aparezca en cursiva, la aplicación introduce, al principio y al final del texto correspondiente, una marca que le permita mostrarlo en pantalla e imprimirlo adecuadamente. Lo mismo ocurre con las tablas, los márgenes, las imágenes, los tipos de letra, los enlaces, etc.

Conocer las marcas que utiliza cada programa de tratamiento de documentos posibilita diseñar filtros que permiten pasar la información de unos formatos de marcas a otros, sin perder el diseño. IBM resolvió el problema tratando documentos universales **TXT** con marcas accesibles; es decir en código **ASCII**, facilitando su tratamiento desde cualquier sistema.

Más tarde, GML cayó en manos de ISO, que lo convirtió en un estándar oficial en los 80 (ISO 8879), cambiando su denominación a **SGML** (*Standard Generalized Markup Language*, lenguaje de marcas generalizado estándar). Desde entonces, esta norma de carácter general se aplica para diseñar lenguajes de marcas específicos, cuyos ejemplos más conocidos son el **HTML** y el **RTF** (*Rich Text Format*, formato de texto enriquecido).

Fue a finales de los 80 cuando Tim Berners-Lee aplicó las normas del SGML para diseñar el HTML como solución para publicar las investigaciones de muy diversas fuentes y autores que se producían en el **CERN** (Consejo Europeo para la Investigación Nuclear).

## Características y aplicación

Los lenguajes de marcas no son equivalentes a los lenguajes de programación, aunque se definan igualmente como "lenguajes".

Son sistemas complejos de descripción, a través de marcas o etiquetas, de información organizada normalmente como documentos.

Las marcas o etiquetas más utilizadas suelen consistir en **textos descriptivos** encerrados entre los signos de "menor" (<) y "mayor" (>). Lo más habitual es la utilización de "pares de marcas": una marca de principio y otra de final.

Por ejemplo, la marcación: <NOMBRE>Duna <NOMBRE>, deja bien claro que "Duna" no es la descripción de una acumulación de arena, sino que corresponde a un nombre, y también nos indica con claridad el principio <NOMBRE> y al final <NOMBRE> de la marcación.

La importancia de "marcar" adecuadamente la información se puede ver con un simple ejemplo. Si se nos presenta la siguiente información:

Légendes traditionnelles de la Bretagne  
O. L. Aubert

Les légendes du Faouët

C'est à l'intérieur de la Bretagne qu'il faut aller, si l'on veut avoir une idée de ce qu'était jadis la Celte.

Seguramente tendremos problemas para entender de qué se trata, aunque sepamos francés. Ahora bien, si se nos presenta la información de la siguiente forma:

```
<LIBRO>
<TITULO>Légendes traditionnelles de la Bretagne
</TITULO>
<AUTOR>D. L. Aubert</AUTOR>
<CAPITULO ORDEN="30">Les légendes du Faouët
</CAPITULO>
<PARRAFO ORDEN="1">C'est à l'intérieur de la
Bretagne qu'il faut aller, si l'on veut avoir une idée
de ce qu'était jadis la Galles.</PARRAFO>
</LIBRO>
```

Es muy fácil comprender de qué se trata la información, aunque no sepamos francés y no entendamos los detalles.

## Clasificación y Tipos

Se puede decir que existen tres utilidades básicas de los lenguajes de marcas:

- ✓ los que sirven principalmente para describir el contenido,
- ✓ los que sirven fundamentalmente para definir el formato
- ✓ y los que realizan las dos funciones indistintamente.

Las **aplicaciones de bases de datos** son buenas referencias del primer sistema, los **programas de tratamiento de textos** son ejemplos típicos del segundo tipo, y aunque no lo parezca, el **HTML** es la muestra más conocida del tercer modelo.

## SGML

El SGML (Standard Generalized Markup Language) es la especificación "padre" de todos los lenguajes de marcado.

Es un estándar internacional (de la ISO) para la definición de metadatos independientes de dispositivos y plataformas de representación de textos en forma electrónica.

Es también una estructura que permite guardar información que facilita el manejo, la búsqueda precisa y la reorganización de grandes volúmenes de información.

El SGML es una especificación general y presenta el concepto de tipo de documento. La función principal del SGML es describir los **tipos de documentos** de forma que mediante las marcas, puedan determinarse las particularidades de cada tipo, en lo que se refiere a su estructura y a su visualización en pantalla y con una sintaxis única para definir las distintas partes del texto.

Cada tipo de documento tiene una **especificación de estructura** o **DTD** (*Document Type Definition*).

El SGML puede especificar "desde historias clínicas de pacientes hasta notación musical". Y por supuesto, incluye al **hipertexto**.

## HTML

El HTML (*HyperText Markup Language*) es uno de los lenguajes "hijos" del SGML y tiene como cualquiera de ellos su propio **DTD**.

Como su nombre lo indica, está pensado especialmente para manejar hipertextos y —con limitaciones— algunos tipos de información multimedial (imágenes, videos, sonidos, etc.).

Es el lenguaje utilizado para marcar documentos en la Web.

## XML

El XML fue desarrollado por el *World Wide Web Consortium*, en un comité creado y dirigido por Jon Bosak. El objetivo principal era simplificar el SGML para adaptarlo a un campo muy preciso: documentos en Internet.

El XML (*eXtensible Markup Language*) está diseñado para llevar el potencial del SGML a la Web.

La respuesta a los problemas surgidos en torno al HTML vino de la mano del XML. El XML es un meta-lenguaje que permite crear etiquetas adaptadas a las necesidades particulares (de ahí lo de "extensible").

Este lenguaje les permite a los autores armar sus propios **DTD** y especifica un dialecto simple del SGML, manteniendo su potencia pero simplificando las reglas más complejas o menos utilizadas (como la minimización de etiquetas, por ejemplo).

En primer lugar hay que olvidarse un poco del HTML para entender mejor el XML. En teoría, el HTML es un subconjunto de XML especializado en presentación de documentos para la Web, mientras que el XML es un subconjunto del SGML especializado en gestión de información para la Web.



La particularidad más importante del XML es que no posee etiquetas prefijadas, ya que es el propio diseñador quien las crea a su antojo, según el contenido del documento.

De esta forma, los documentos XML con información sobre libros tienen etiquetas como:

<AUTOR>, <EDITORIAL>, <Nº\_DE\_PÁGINAS>, <PRECIO>, <ISBN>, etc.,

Mientras que los documentos XML relacionados con educación incluyen etiquetas del tipo de

<ASIGNATURA>, <ALUMNO>, <CURSO>, <NOTA>, etc.

Esta característica proporciona una gran facilidad de control de cualquier documento.

## XHTML

XHTML, acrónimo inglés de *eXtensible Hypertext Markup Language* (lenguaje extensible de marcado de hipertexto), es el lenguaje de marcado pensado para sustituir a HTML como estándar para las páginas web.

XHTML es la versión XML de HTML, ya que tiene, básicamente, las mismas funcionalidades, pero cumple las especificaciones, más estrictas, de XML. Su objetivo es avanzar en el proyecto del W3C de lograr una Web semántica, donde información y formato de presentación estén claramente separados.

En este sentido, XHTML serviría únicamente para transmitir la información que contiene un documento, dejando para las hojas de estilo (como las CSS) y para JavaScript el tema de aspecto y diseño en distintos medios (computadoras, PDAs, teléfonos móviles, impresoras...).

## Creación de documentos HTML

En un documento HTML se incluyen, además del texto que se quiere mostrar en pantalla, ciertas etiquetas o marcas (tags) que indican, entre otras cosas, el formato del documento y la información relativa a los **hiper enlaces**.

Como ya mencionamos al comienzo del tema, estas etiquetas se escriben entre los signos '<' y '>' (menor y mayor) y por lo general se introducen por parejas, para indicar el comienzo y el final de cada acción. Cuando este es el caso, la etiqueta de fin de acción es igual a la de inicio de acción, pero precedida por una barra '/'.  
Por ejemplo la etiqueta <center> adelante de un texto y </center> al final, indican que ese texto se mostrará centrado con relación a la página en la que aparece editado.

Si bien se presentan excepciones, la mayoría de las etiquetas requieren de un par de cierre, que delimite el alcance de la acción.

El texto del documento junto a las directivas HTML se puede escribir con cualquier editor ASCII y el nombre de archivo para dicho documento tendrá como extensión los caracteres html o htm.

## Ejemplo de documento HTML

En un sencillo ejemplo se va a mostrar la utilización del lenguaje de marcado, en este caso, de HTML.

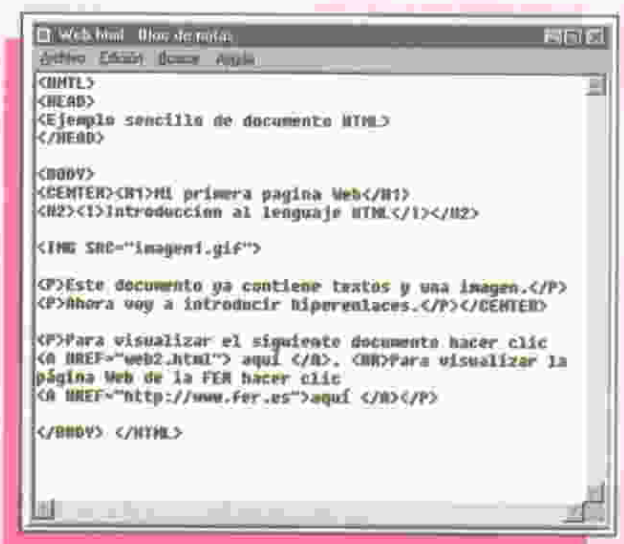
La figura 1 muestra el aspecto de un documento visto desde el navegador y la Figura 2, el contenido del documento html correspondiente.

En la segunda imagen se observa que el documento se realizó con el Bloc de notas, que es un sencillo procesador de textos, pero puede ser creado con cualquier otro.

Figura 1



Figura 2



Las características del documento que muestran las imágenes anteriores son:

✓ Las etiquetas `<HTML>` y `</HTML>` indican que el texto que hay entre ellas está escrito en lenguaje HTML.

✓ Las etiquetas `<HEAD>` y `</HEAD>` indican que el texto que hay entre ellas no se va a visualizar cuando el documento se muestre en el navegador. Se utilizan para introducir textos con información sobre el documento pero que no se quieren visualizar.

✓ Las etiquetas `<BODY>` y `</BODY>` indican el comienzo y el final del documento que se va a visualizar en el navegador.

✓ Para indicar los títulos y subtítulos del documento se utilizan las etiquetas `<Hn>` y `</Hn>`. En este caso *n* es un número entero del 1 al 16 que determina el nivel de título y subtítulo, por lo tanto, el tamaño de la letra. En el ejemplo, a la primera línea se le asignó un título de primer orden (**H1**) y a la siguiente, uno de segundo orden (**H2**), el resto es texto normal.

✓ Para que los textos o imágenes se muestren centrados con respecto a la página hay que utilizar las etiquetas `<CENTER>` y `</CENTER>`, al comienzo y al final.

En el ejemplo, los únicos párrafos que no aparecen centrados son los dos últimos.

✓ Para insertar imágenes en el documento se utiliza la etiqueta `<IMG SRC=...>`. A continuación del signo = hay que indicar, entre comillas, el lugar en el que el navegador encontrará la imagen, la cual debe estar en formato GIF o JPG.

La imagen del documento se ha introducido con `<IMG SRC="imagen1.gif">`. Al hacer esta indicación, el navegador busca la imagen en el mismo servidor y directorio en el cual esté el documento; si, por el contrario, la imagen está en otra ubicación, habría que anteponer al nombre, la ruta correspondiente al directorio en el cual se encuentra.

✓ Para indicar un **hiperenlace** se utilizan las etiquetas `<A HREF=...>` y `</A>`. A continuación del signo = hay que indicar, entre comillas, la dirección **URL** del objeto al cual se quiere acceder al hacer clic sobre el enlace.

En el ejemplo se han insertado dos hiperenlaces `<A HREF="web2.html">` y `<A HREF="http://www.fer.es">`.

En el primer caso únicamente se indica el nombre del documento, ya que se encuentra en el mismo directorio que el documento original, mientras que en el segundo caso se indica la dirección completa, ya que el documento se encuentra en otro directorio.

✓ Las etiquetas `<P>` y `</P>` indican el comienzo y el final de un párrafo, respectivamente.

✓ La etiqueta `<BR>` indica un salto de línea.

En el ejemplo se observa que el último párrafo contiene dos líneas de texto, al final de la primera se insertó la etiqueta `<BR>` para que la segunda comience en una nueva línea.

✓ Las etiquetas `<i>` y `</i>` indican que el texto que hay entre ellos se va a mostrar en cursiva.

✓ Las etiquetas `<FONT size=n>` y `</FONT>` permiten modificar el tamaño de los caracteres. En este caso *n* es un número entero comprendido entre 1 y 7, si no se emplean estos tags el valor por defecto que tiene el texto normal es 3. También se pueden anteponer al número *n* los signos + y -, en este caso se indica que el tamaño del texto aumentará o disminuirá respectivamente un valor *n* respecto al tamaño normal (3).

Por ejemplo: si se indica la etiqueta `<FONT size=6>` el texto tomará un tamaño de 6 unidades, si se indica `<FONT size=-1>` el texto tomará un tamaño de 2 unidades (3-1=2) y si se indica `<FONT size=+3>` el texto tomará un tamaño de 6 unidades (3+3=6).

✓ Las etiquetas `<B>` y `</B>` indican que el texto que hay entre ellos se va a mostrar en negrita.

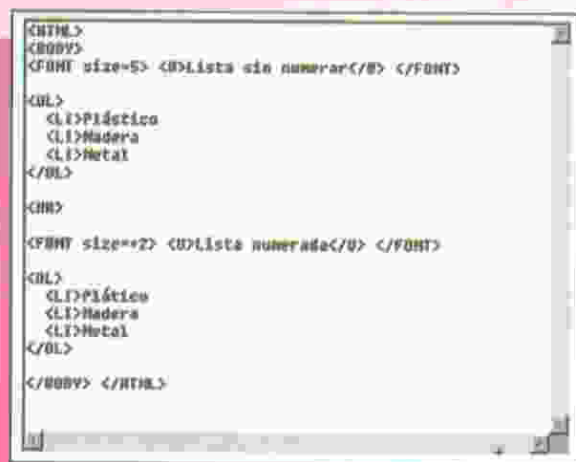
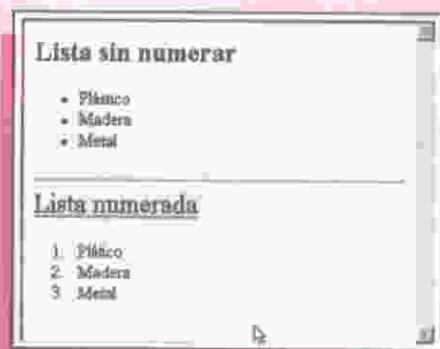
✓ Las etiquetas `<U>` y `</U>` indican que el texto que hay entre ellos se va a mostrar subrayado.

✓ Las etiquetas `<UL>` y `</UL>` indican el comienzo y el final, respectivamente, de una lista no numerada. Cada uno de los elementos de dicha lista debe estar precedido por la etiqueta `<LI>`.

✓ Las etiquetas `<OL>` y `</OL>` indican el comienzo y el final, respectivamente, de una lista numerada. Igual que ocurría con las etiquetas anteriores, antes de cada uno de los elementos de la lista hay que introducir la etiqueta `<LI>`.

✓ La etiqueta `<HR>` dibuja una línea horizontal.

Las imágenes que aparecen a continuación muestran, respectivamente, la **presentación** (primera figura) y el contenido (segunda figura) de un documento HTML en el cual se han empleado las etiquetas que se describen en los párrafos precedentes.



## Otras etiquetas e instrucciones html

A continuación se indican otros elementos básicos que se utilizan para la creación de páginas web.

## Creación de tablas

Algunas de las etiquetas que se emplean para la creación de tablas son las siguientes:

- ✓ `<TABLE>` y `</TABLE>`: indican el comienzo y el final de una tabla, respectivamente.
- ✓ `<TR>` y `</TR>`: indican el comienzo y el final de una fila, respectivamente.
- ✓ `<TH>` y `</TH>`: indican que la celda es una celda de encabezamiento, por lo tanto el texto que se incluya entre estas etiquetas, se mostrará luego en negrita y centrado.
- ✓ `<TD>` y `</TD>`: encierran los datos que contienen las distintas celdas de la tabla.

Las siguientes imágenes muestran:

(Figura 1) el contenido de un documento HTML en el cual se ha creado una tabla

(Figura 2) el aspecto resultante.

Figura 1

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Ejemplo de tablas </TITLE>
</HEAD>

<BODY>
<CENTER> <H1>Tablas</H1>

<TABLE>
<TR>
<TH>Encabezado 1</TH>
<TH>Encabezado 2</TH>
<TH>Encabezado 3</TH>
</TR>
<TR>
<TD>Celda 1 Fila 2</TD>
<TD>Celda 2 Fila 2</TD>
<TD>Celda 3 Fila 2</TD>
</TR>
<TR>
<TD>Celda 1 Fila 3</TD>
<TD>Celda 2 Fila 3</TD>
<TD>Celda 3 Fila 3</TD>
</TR>
</TABLE>

</CENTER>
</BODY> </HTML>
```

Figura 2

Encabezado 1	Encabezado 2	Encabezado 3
Celda 1 Fila 2	Celda 2 Fila 2	Celda 3 Fila 2
Celda 1 Fila 3	Celda 2 Fila 3	Celda 3 Fila 3

A diferencia del ejemplo anterior, si se quieren mostrar las líneas correspondientes a la tabla habrá que introducir la etiqueta `<TABLE BORDER=1>` en lugar de `<TABLE>`.

En este caso, el documento se presentará como muestra la siguiente imagen.

Encabezado 1	Encabezado 2	Encabezado 3
Celda 1 Fila 2	Celda 2 Fila 2	Celda 3 Fila 2
Celda 1 Fila 3	Celda 2 Fila 3	Celda 3 Fila 3

## Creación de Formularios

Así se escribe:	Así se ve:
<pre>&lt;FORM&gt; Nombre: &lt;INPUT NAME="nombre"&gt; &lt;/FORM&gt;</pre>	Nombre: <input type="text"/>
<pre>&lt;FORM&gt; Nombre: &lt;INPUT NAME="nombre"&gt;&lt;P&gt; &lt;INPUT TYPE="radio" NAME="boton" CHECKED&gt; boton radio 1&lt;P&gt; &lt;INPUT TYPE="radio" NAME="boton" CHECKED&gt; boton radio 2&lt;P&gt; &lt;INPUT TYPE="checkbox" NAME="check"&gt; checkbox &lt;/FORM&gt;</pre>	Nombre: <input type="text"/> <input checked="" type="radio"/> boton radio 1 <input checked="" type="radio"/> boton radio 2 <input type="checkbox"/> checkbox



## Desde el escritorio del traductor

El siguiente ejemplo nos permitirá ver en dos líneas de código, el significado de las explicaciones vertidas sobre lenguajes de etiqueta. Para ello, con un editor de textos sencillo se deberá copiar, textualmente, lo siguiente sin omitir ni agregar caracteres.

```
<head>
<p>Ejemplo de lenguaje de marcado</p>
<p>Prueba de texto.</p>
</body>
```

Luego, guardamos el archivo con, por ejemplo, el nombre "paginaweb.html". El nombre es indistinto, pero se deberá respetar la extensión ".html".

Luego, buscamos el archivo que acabamos de editar que por ejemplo podía haber sido guardado en **Mis Documentos**, y hacemos doble clic sobre él. Se abrirá el explorador de Internet, y nos mostrará una más que sencilla página Web, con un línea que dice "Ejemplo de lenguaje de marcado" y luego, otra línea que dice "Prueba de texto".

### Ejemplo de lenguaje de marcado

#### Prueba de texto.-

Si necesitaríamos "traducir" esta página, podríamos hacer lo siguiente: Con el explorador de Internet, mientras observamos nuestro ejemplo, vamos a la opción "Ver código fuente" (esta opción puede variar, según el programa que se utilice. Por ejemplo en **IE6** (Internet Explorer 6) se encuentra en el menú **Ver** y luego, en la opción "Código fuente". En el **IE7** se encuentra en el menú **Página** y luego, en la opción "Ver código fuente"). Generalmente, esto abre el block de notas (editor de texto) y nos muestra lo que habíamos tipeado anteriormente.

```
<head>
<p>Ejemplo de lenguaje de marcado</p>
<p>Prueba de texto.</p>
</body>
```

Ahora bien, reemplacemos donde dice "Ejemplo de lenguaje de marcado" (evitando modificar los corchetes y los saltos de página) por "Esta es la traducción del texto", y donde dice "Prueba de texto", por "LO HEMOS LOGRADO". De esta forma, el texto quedará:

```
<head>
<p>Esta es la traducción del texto</p>
<p>LO HEMOS LOGRADO</p>
</body>
```

Guardamos entonces el archivo (opciones "Archivo" y luego "Guardar"), cerramos el editor de textos, y posteriormente, presionamos la tecla **F5** o el icono de actualizar página en el explorador de Internet.

Veremos que la página Web ha cambiado, y muestra:

```
Esta es la traducción del texto
LO HEMOS LOGRADO
```

Este ejemplo más que sencillo pretende mostrar el significado práctico de los lenguajes de etiqueta. En la práctica, también es posible abrir páginas en formato ".html" y editarlas de esta forma. La cuestión es que la complejidad de los contenidos hace muy dificultoso encontrar los párrafos de texto que debemos reemplazar/traducir, pero no lo hace imposible.

En la actualidad, existe software para traductores que permite identificar con qué lenguaje de etiqueta está hecha la página que se va a traducir y, dicho software filtra las "etiquetas" o "marcas", mostrando solamente el texto a traducir, y llevando de esta forma la tarea de la traducción al plano de la realidad, ya que si bien traducir una página completa sólo con un editor de textos no es imposible, hoy en día es una tarea impensable.

Para más información sobre estas herramientas, se puede consultar el *Coleccionable Nro. 3* en el sitio [www.traductores.org.ar](http://www.traductores.org.ar).

## Glosario de términos utilizados en el cuadernillo

<b>ASCII</b>	Código estándar utilizado para representar letras, símbolos y ciertos códigos de control mediante secuencias de 7 bits, de modo que distintos equipos y sus programas puedan intercambiar información ( <i>American Standard Code for Information Interchange</i> ). En la práctica se suele usar un código ASCII ampliado, de 8 bits (256 caracteres distintos), aunque sólo los primeros 128 son estándar. <a href="http://www.ctisa.com/diccionario.htm">www.ctisa.com/diccionario.htm</a>
<b>Browser</b>	Siglas de " <i>American Standard Code for Information Interchange</i> ", o código estándar americano para el intercambio de información. El conjunto básico de caracteres ASCII comprende sólo las letras (del alfabeto inglés) y carece de acentos, de letras no inglesas (como la ñ) y de formatos (negrita, cursiva...), pero existen conjuntos de caracteres más amplios. <a href="http://www.monografias.com/trabajos22/diccionario-informatico/diccionario-informatico.shtml">www.monografias.com/trabajos22/diccionario-informatico/diccionario-informatico.shtml</a> También llamado navegador, es el programa que nos permite acceder a Internet. Algo así como una canoa a través de la cual surcamos los mares de la Red. Los más comunes son el Microsoft Explorer y el Netscape Navigator.
<b>CSS</b>	Hojas de Estilo en Cascada ( <i>Cascading Style Sheets</i> ) es el lenguaje usado para describir la presentación de documentos: HTML o XML, esto incluye varios lenguajes basados en XML como son XHTML o SVG. Además, es usado para modificar la interfaz de usuario de aplicaciones y programas, este es el caso de los productos basados en XUL como son Firefox, Seamonkey o Thunderbird. CSS es una especificación del W3C.
<b>DTD</b>	<i>Document Type Definition</i> , definición de tipo de documento interno, que es una definición de las normas que regulan la formación de las etiquetas de un lenguaje de marcas determinado.
<b>Hipertexto</b>	Texto que contiene elementos a partir de los cuales se puede acceder a otra información. (RAE). Conjunto de texto y contenidos multimedia que no está creado para ser leído linealmente (es decir, empezando por el principio y acabando por el final), sino que utiliza enlaces para hacer remisiones, poner en contacto distintas partes del documento, o para conectarse con otros textos.

<b>Hipervínculo / Hiperenlace</b>	Es un elemento de un documento electrónico que hace referencia a otro recurso, por ejemplo, otro documento o un punto específico de ese o de otro documento. Un hipervínculo permite acceder al recurso referenciado de diferentes formas: visitarlo con un agente de navegación, mostrarlo como parte del documento referenciador o guardarlo localmente. Los hipervínculos son parte fundamental de la arquitectura de la <i>World Wide Web</i> , pero el concepto no se limita al HTML o a la Web. Casi cualquier medio electrónico puede emplear alguna forma de hiperenlace. (fuente: wikipedia)
<b>HTML</b>	Del inglés <i>hypertext markup language</i> . Lenguaje de marcado usado como el estándar para especificar el formato y delimitar el contenido de los documentos del <i>World Wide Web</i> o páginas web.
<b>Metalinguaje</b>	Lenguaje utilizado para describir un sistema de lenguaje de programación. Son básicamente lenguajes para la creación de otros lenguajes. Un conjunto de reglas para describir información.
<b>Motores de representación (o renderización)</b>	Es la parte de un navegador que toma el contenido (imágenes CSS, HTML, etc.) y lo presenta de manera visual, este término se popularizó en cuanto Mozilla (navegador), desarrolló su motor libre "Gecko", el cual puede usarse en otros navegadores. El navegador más popular, Internet Explorer, maneja el motor de representación "Trident".
<b>Protocolo (protocol)</b>	Conjunto de reglas que definen el intercambio de datos entre computadoras. Cada protocolo se encarga de una forma específica de intercambio, por ejemplo el protocolo <b>SMTP</b> de la familia TCP/IP se encarga de la recepción de mensajes de correo entrante.
<b>RTF</b>	<i>Rich Text Format</i> , formato de texto enriquecido. Formato de texto enriquecido. Un método de codificar el formato de un texto y la estructura de un documento mediante el juego de caracteres ASCII. Por convención, los archivos RTF tienen una extensión .rtf. <a href="http://webs.ono.com/usr016/Agika/4diccionario/diccionario_U.htm">webs.ono.com/usr016/Agika/4diccionario/diccionario_U.htm</a>
<b>TCP/IP</b>	Del inglés <i>transfer control protocol/internet protocol</i> . Familia de protocolos sobre los cuales funciona Internet, que se ha convertido en el estándar actual de comunicación entre computadoras. Conocida por estas siglas debido a que los dos protocolos más importantes son: el protocolo <b>IP</b> , que se ocupa de transferir los paquetes de datos hasta su destino adecuado y el protocolo <b>TCP</b> , que se ocupa de garantizar que la transferencia se lleve a cabo de forma correcta y confiable.
<b>TXT</b>	Formato sólo texto.
<b>URL</b>	Del inglés <i>uniform resource locator</i> . Un identificador único y uniforme para cada recurso en un sistema basado en la familia de protocolos TCP/IP, como una intranet o internet. El URL de un sitio comienza con un identificador del tipo de protocolo que se usará para comunicarse con este sitio, así, los basados en el protocolo HTTP comienzan con 'http://', mientras que los basados en el protocolo FTP comienzan con 'ftp://'. Seguido de este prefijo aparece el nombre de la computadora en la que se encuentra el recurso y la ruta completa para acceder a este. El URL de esta página es 'http://bio.uh.cu/bioinfo/glosario.html'
<b>W3C</b>	El Consorcio <i>World Wide Web</i> (W3C) es un consorcio internacional donde las organizaciones miembro, personal a tiempo completo y el público en general, trabajan conjuntamente para desarrollar estándares Web.
<b>World Wide Web (WWW)</b>	Un sistema de intercambio de información capaz de manipular varios tipos de medios, basado en el protocolo HTTP. La característica principal del <i>World Wide Web</i> (a veces abreviado como <b>WWW</b> o <b>Web</b> ) es que los diferentes sitios, identificados por un URL único, pueden referirse de forma cruzada por elementos de texto "activo" conocidos como <b>hipervínculos</b> o <b>enlaces</b> . El <i>World Wide Web</i> es una de las bases de Internet.
<b>XML</b>	Del inglés <i>extensible markup language</i> . Un lenguaje de marcado extensible que puede usarse para almacenar datos en un formato estructurado, basado en texto y definido por el usuario.
<b>XUL</b>	Es el lenguaje XML para interfaces de usuario de Mozilla. Te permite crear potentes aplicaciones multiplataforma que pueden ejecutarse con conexión a Internet o sin ella. Estas aplicaciones son fácilmente personalizables con texto alternativo, gráficos, y diseños por lo que pueden ser fácilmente instalados o traducidos para diversos mercados.



## Comisión de Aplicaciones Informáticas

[infocomisiones@traductores.org.ar](mailto:infocomisiones@traductores.org.ar)

[www.traductores.org.ar](http://www.traductores.org.ar)

CTPCBA - Colegio de Traductores Públicos de la Ciudad de Buenos Aires