

# TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 10<sup>o</sup>NOVENO-N#8

- **OBJETIVO:** Comprende, analiza un artefacto tecnológico, en la interpretación de la interrelación de hardware y software como principales elementos que pueden concadenar, en la funcionamiento de estos, con la que se dice un dato, a partir de operaciones sencillas y experiencias de la cotidianidad.
- **INDICADORES:** Maneja las principales etiquetas del lenguaje HTML, y planifica el contenido de un sitio web. (TIN1011I2)
- Interpreta los elementos principales y conceptos de tecnología y la utiliza para resolver problemas cotidianos. (TIN10211)

## EL SOFTWARE DE UN ARTEFACTO TECNOLÓGICO COMO ES EL COMPUTADOR.

La importancia de estos elementos se da en la mayoría de artefacto tecnológico como tal. **Hardware** es el conjunto de componentes físicos de los que está hecho el equipo, por ejemplo un monitor, teclado o dispositivos internos como el microchips, y discos duros. Y **software** es el conjunto de programas o aplicaciones, instrucciones y reglas informáticas y aplicaciones móviles como video juegos y editores de fotografías y navegadores web entre otros, que hacen posible el funcionamiento del equipo.

### EL SOFTWARE

Este es clasificado en tres de: programación, aplicaciones y sistema.

En este momento, no focalizamos al Software de Programación: es uno de los más conocidos y popular. Este tipo de software viene en forma de herramientas que asisten al programador al escribir programas de computador. Estas herramientas incluyen editores de texto, compiladores e intérpretes. Nos referimos a herramientas que nos permiten el diseño de nuevos programas haciendo uso de determinados programas de programación.

### 1. HERRAMINETAS MÁS DESTACADAS EN SOFTWARE DE PROGRAMACION.



Dentro del conjunto de herramientas de destacas:

1. Editores de texto, editores código fuente y entornos de desarrollo integrado o interactivo (IDE). Aplicaciones que ofrecen al programador escribir código. Se realiza con un editor de texto. Ejemplo de este tipo de software son: Adobe, Dreamweaver, Eclipse, jEdit, Notepad, Lazarus por citar algunos.
2. Compiladores. Traductores que pasan de un lenguaje a otro, donde el código fuente sea transformado en código máquina (0 y 1). Ejemplo PwerBASI, GCC, Mono, IBM COBOL, Intel Fortran Compiler entre otro.
3. Interpretadores, interpreta analiza y ejecuta programas de manera progresiva, similares a los compiladores en su servicio de traducción pero su funcionamiento es más lento. Ejemplo QBasic, Gauche, ActivePerl Interpreter, Wish, entre otros.

4. Enlazador. Software especializado que gestiona los objetos y bibliotecas necesarias. Genera un fichero ejecutable. Ejemplo GNU ld.
5. Depuradores, detecta errores en el código fuente facilitándole la tarea al programador para su eliminación. Ejemplo GNU DEbugger, IDA Pro, Emacs, CodeLite entre otros.

## 2. ESTRUCTURA BÁSICA DE HTML, (REPASO)

<p><b>Estructura básica</b></p> <p>Lenguaje html</p> <pre> &lt;html&gt;   &lt;head&gt;     Información técnica     para el navegador   &lt;/head&gt;   &lt;body&gt;     Contenido que aparecerá     en la página web   &lt;/body&gt; &lt;/html&gt; </pre>	<p>EJEMPLO 2. Se presentara una estructura completa donde, en su traducción debe aparecer un título de <b>TEXTO COMO PARRAFOS</b>, en seguida un primer párrafo y finalmente un segundo párrafo.</p> <pre> &lt;HTML&gt; &lt;HEAD&gt;   &lt;TITLE&gt;PARRAFOS&lt;/TITLE&gt; &lt;/HEAD&gt; &lt;BODY&gt;   &lt;H2&gt; TEXTO CON PARRAFOS &lt;/H2&gt;   &lt;P&gt;Primer párrafo debajo del encabezado.&lt;/P&gt;   &lt;H3&gt; Un encabezado &lt;BR&gt; en dos renglones &lt;/H3&gt;   &lt;P&gt;Este es el segundo párrafo, en una segunda   parte &lt;/P&gt; &lt;/BODY&gt; &lt;/HTML&gt; </pre>
<p>El lenguaje de programación HTML, siglas de HyperText Markup Language (lenguajes de marcas de hipertexto), es el lenguaje de marcas utilizado para la realización de páginas web.</p> <p>EJEMPLO 1. DE LA ESTRUCTURA</p> <pre> Archivo Edición Formato Ver Ayuda &lt;HTML&gt;   &lt;HEAD&gt;     &lt;TITLE&gt;TEXTO&lt;/TITLE&gt;   &lt;/HEAD&gt;   &lt;BODY&gt;     HOLA A TODOS   &lt;/BODY&gt; &lt;/HTML&gt; </pre>	<pre> Archivo Edición Formato Ver Ayuda &lt;HTML&gt; &lt;HEAD&gt;   &lt;TITLE&gt;PARRAFOS&lt;/TITLE&gt; &lt;/HEAD&gt; &lt;BODY&gt;   &lt;H2&gt; TEXTO CON PARRAFOS &lt;/H2&gt;   &lt;P&gt;Primer párrafo debajo del encabezado.&lt;/P&gt;   &lt;H3&gt; Un encabezado &lt;BR&gt; en dos renglones &lt;/H3&gt;   &lt;P&gt;Este es el segundo párrafo, en una segunda parte &lt;/P&gt; &lt;/BODY&gt; &lt;/HTML&gt; </pre>
<p><b>RESULTADOS</b></p>	
<p>HOLA A TODOS</p>	<p><b>TEXTO CON PARRAFOS</b></p> <p>Primer párrafo debajo del encabezado.</p> <p><b>Un encabezado en dos renglones</b></p> <p>Este es el segundo párrafo, en una segunda parte</p>

# TECNOLGÍA E INFORMÁTICA 10<sup>0</sup>DECIMO—N#8

DESARROLLA AQUÍ LAS ACTIVIDADES DE LA GUÍA 8

PRODUCTO A ENTREGAR: ACTIVIDADES

EL TRABAJO SE DEBE ENVIAR A EL

E-MAIL : [gustavoguevarapedraza@gmail.com](mailto:gustavoguevarapedraza@gmail.com)

ESTUDIANTE:

CURSO: 10:0

## ACTIVIDAD 1

Relacionar correctamente ambas columnas con base al PRIMER texto. (Ver el ejemplo fila k en amarillo) Lo que se debe realizar es llevar la letra de la columna izquierda a la columna derecha donde se relacione.

A. HARDWARE	( ) ADOBE, ECLIPSE, NOTEPAD
B. SOFTWARE	( ) TRANSFORMA A CERO Y UNO
C. HERRAMIENTAS	( ) FICHERO EJECUTABLE
D. EDITOR DE TEXTO	( ) PARTE TANGIBLE DEL EQUIPO
E. COMPILADORES	( ) EJEMPLO DE SOTFWARE
F. INTERPRETADORES	( ) DETETCTA ERRORES
G. ENLAZADOR	( ) LO QUE ESTA HECHO EL EQUIPO
H. DEPURADORES	( ) EJEMPLO DE HARDWARE
I. VIDEO JUEGO	( ) EDITORES, COMPILADORES, OTRO
J. MICROCHIP	( ) SIMLARES ACOMPILADORES
K. EL TECLADO	( k ) PARTE DEL COMPUTADOR

## ACTIVIDAD 2

Relacionar correctamente ambas columnas con base al PRIMER texto. (Ver el ejemplo fila k en amarillo) Lo que se debe realizar es llevar la letra de la columna izquierda a la columna derecha donde se relacione.

A. HTML	( ) TITULO ETIQUETA
B. HEAD	( ) ETIQUETA DE PARRAFO
C. BODY	( ) TAMAÑO DE LETRA ETIQUETA
D. TITLE	( ) SE UBICA FUERA DE LA ETIQUETA
E. H2	( ) LENGUAJE DE MARCAS DE HIPERTEXTO
F. P	( ) PARA FINAL DE ETIQUETA
G. < >	( ) CUERPO ETIQUETA
H. /	( ) SALTO DE LÍNEA
I. BR	( ) EL # 6 ES EL MAS PEQUEÑO
J. H1, H2,.. H6	( ) ENCABEZADO ETIQUETA
K. EL TECLADO	( k ) PARTE DEL COMPUTADOR

### ACTIVIDAD 3

Realice la presentación de proyecto de vida de usted en las siguientes temporadas como se ve en el año 2021, 2026, 2035, 2050, 2060, 2080 utilice párrafos de 80 palabras, DEBE INICIAR CON SU NOMBRE Y APELLIDOS. Nota: con PC toma un pantallazo y lo pega y si no tiene pc debe realizar el registro en la hoja en blanco en frente.

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <title>titulo aquí</title>
</head>
<body>
  contenido aquí
</body>
</html>
```

#### PROYECTO DE VIDA

#### JOSE CUADROS (10:04)

##### PARA 2021

SOY BACHILLER Y  
TECNICO SENA SERIGRAFIA  
ELECTRICIDAD O SOFTWARE

##### PARA 2026

SOY INGENIERO INDUSTRIAL Y  
ESPECIALIDAD RESES

Este es el segundo párrafo, en una

### ACTIVIDAD 4

Diseñe, en la cuadrícula y plasme la primera letra del primer apellido de nombre, utilizando palabras técnicas del texto propuesto en la guía. Ejemplo: JOSE CUADROS (C)

	M	E	M	O	R	I	A	
	O							
	U							
	S							
	E	P	R	O	M			

