

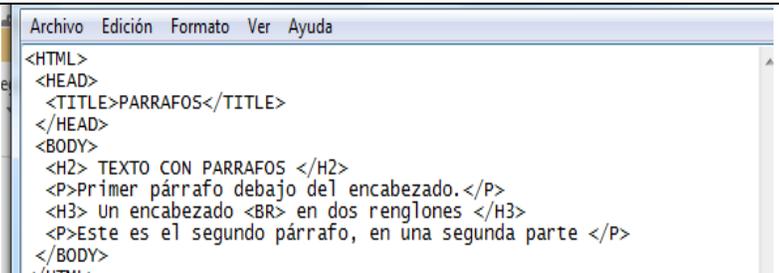
# TECNOLGÍA E INFORMÁTICA 11<sup>0</sup>ONCE-N#8

- **OBJETIVO:** Comprende, analiza el hardware y software de un artefacto tecnológico, en la interpretación de la interrelación de estos para 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. (TIN1111I2), Y Interpreta los elementos principales y conceptos de tecnología y la utiliza para resolver problemas cotidianos. (TIN112I1)

## EL ENTORNO DE PROGRAMCIÓN COMO COMPONENTE DE SOFTWARE DE UN PC COMO ARTEFACTO TECNOLÓGICO

En este punto revisaremos términos relacionados con **Software**, en la primera parte retomamos lo de etiquetas y finalizamos con términos de software. Siendo este, 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. Y por otro lado el **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.

### 1. LENGUAJE DE MARCAS DE HIPERTEXTO, COMO HERRAMINETA (REPASO).

 <p>Diagrama que muestra la estructura de un documento HTML. Las etiquetas &lt;html&gt;, &lt;head&gt;, &lt;/head&gt;, &lt;body&gt;, &lt;/body&gt; y &lt;/html&gt; están listadas a la izquierda. Líneas azules conectan estas etiquetas con tres recuadros de texto a la derecha: 'ENCABEZADO' (conectado a &lt;head&gt; y &lt;/head&gt;), 'INICIO Y FIN DE PÁGINA WEB' (conectado a &lt;html&gt; y &lt;/html&gt;), y 'CUERPO' (conectado a &lt;body&gt; y &lt;/body&gt;).</p>	<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. Ejemplo</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 resultado es</p>  <p>Captura de pantalla de un navegador web que muestra el resultado de renderizar el código HTML anterior. El título de la página es 'TEXTO CON PARRAFOS'. El contenido visible incluye un primer párrafo, un encabezado de nivel 3 que se extiende por dos líneas, y un segundo párrafo.</p>	 <p>Captura de pantalla de un editor de código que muestra el código HTML original que se renderizó en la imagen anterior. El código incluye etiquetas para el encabezado, el título, el cuerpo, un encabezado de nivel 2, un párrafo, un encabezado de nivel 3 con una línea de salto de línea, otro párrafo y las etiquetas de cierre correspondientes.</p>

## EJEMPLO. DE LA ESTRUCTURA

```
Archivo Edición Formato Ver Ayuda
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>TEXT0</TITLE>
  </HEAD>
  <BODY>
    HOLA A TODOS
  </BODY>
</HTML>
```

## Resultado



## EL SOFTWARE DE PROGRAMACIÓN

En este momento, no focalizamos al Software de Programación: es uno de los más conocidos y populares. 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.

### 2. 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.

# TECNOLGÍA E INFORMÁTICA 11<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: 11:0 \_\_\_\_\_

## ACTIVIDAD 1

Realice y plasme etiquetas para la presentación de acuerdo a la programación con etiquetas realizar una presentación de su familia centrado, empezando por el nombre suyo, nombre de padres, hermanos tíos y abuelos, finaliza con un párrafo donde se vea su perfil todo con HTML, utilice las etiquetas de las H, Nota: si tiene computador una copia de la pantalla o pantallazo y lo pega y de lo contrario sin pc debe escribir las etiquetas para tal fin, de tal forma que se ocupe el espacio en blanco. Ejemplo.

### ME PRESENTO

**JOSÉ MARTÍ**

**PROMOCIÓN 2020**

MIS PADRES SON: CUBA  
Y EL MAR CARIBE

**Mis hermanos son:**

Este es el segundo párrafo,

### Estructura básica



## 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

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