

# 1 Características

## 2 Características das linguaxes de marcas

Cando alguén escribe un texto, está utilizando marcas. Por exemplo, os espazos indican límites entre as palabras, as comas establecen separacións entre frases e os puntos marcan o fin dunha sentenza. Aínda que non nos damos conta xa empregamos marcas, porque o noso sistema de escritura así o require.

As marcas non son parte do texto en si mesmo, xa que se o lemos en voz alta non as pronunciamos. Con todo, interpretamos estas marcas e xesticulamos para transmitir a información axeitadamente. Por exemplo, un signo de interrogación fará que cambiemos a nosa entoación ou incluso que preguemos o entrecello.

Dende un punto de vista máis técnico, unha linguaxe de marcas (*markup language*, en inglés) é un sistema que permite incluír anotacións, chamadas marcas ou etiquetas, nun texto. A finalidade disto pode ser diversa. Por exemplo, indicar como se vai amosar o texto cando se visualice nun navegador web. Así, a linguaxe **HTML** (*HyperText Markup Language*) utiliza a etiqueta

```
<b>...</b>
```

para indicar que o texto ten que se representar en negra:

```
<b>Isto veríase en negra</b>
```

Outro uso típico das linguaxes de marcas é na **estructuración de datos** para permitir así o seu tratamento automatizado por parte dun programa informático. Por exemplo, a continuación amósase un posible formato de datos estruturado para un libro:

```
<libro>
<titulo>El Aleph</titulo>
<autor>Jorge Luis Borges</autor>
<editor>Warner</editor>
<prezo>?6.95</prezo>
<tema>Ficción</tema>
<isbn>0446576636</isbn>
</libro>
```

Se eses mesmos datos non estiveran organizados o seu tratamento informático sería moito máis complicado. Existen máis exemplos de utilización destas linguaxes que se irán vendo nas seguintes seccións.

Ás linguaxes de marcas tamén se lles chama **linguaxes de etiquetaxe ou marcado** e entre as súas características principais atopamos as seguintes:

- **Separan o contido da súa presentación.** É dicir, por un lado temos o contido do documento propiamente dito e, por outro, como queremos que se amose. Por exemplo, a presentación dun documento non será igual se se usa un dispositivo móbil, un computador ou unha impresora.
- **Codifícanse mediante ficheiros de texto plano, non binarios.** Pódense, por tanto, codificar as marcas cun simple editor de texto. Con todo, existen multitude de programas de edición para as linguaxes de marcas que facilitan a codificación.
- **Facilitan a interoperabilidade.** O uso de ficheiros de texto plano posibilita o seu intercambio entre programas distintos e incluso entre sistemas operativos diferentes.
- **Empregan etiquetas ou marcas.** As etiquetas (tamén chamadas *tags*, do inglés) permiten marcar o texto e, normalmente, van misturadas co propio documento sobre o que se traballa. Unha marca ten a seguinte forma:

```
<nome_etiqueta>Elemento</nome_etiqueta>
```

Existe un erro común á hora de catalogar as linguaxes de marcas como linguaxes de programación. Aínda que se poden usar conxuntamente con linguaxes de programación as linguaxes de marcado, en xeral, non posúen as características propias destes, como variables, operadores, sentenzas condicionais, bucles, etc.