

2.4. Otros lenguajes de marcado

Los lenguajes vistos en los apartados anteriores no son los únicos lenguajes de marcado que pueden encontrarse y utilizarse en internet. Se encuentran disponibles otros marcados que es necesario conocer, y que pueden ayudar a comprender la estructura y los flujos de información y de datos que circulan por internet.

- **RDF (*Resource Description Framework*)**: es una especificación que se usa para modelos de metadatos. Está orientado a su uso por máquinas, y estructura la información por tripletas. Aunque en origen no es un marcado XML, se ha reformulado una versión que cumple con los requerimientos de XML. Se utiliza en aplicaciones del web semántico.
- **reStructuredText**: es un lenguaje de marcado ligero utilizado sobre todo en el ámbito de la programación en *Python*, ya que forma parte del paquete *Docutils*, para la generación de documentación. El generador de documentación con el que suele ir asociado es *Sphinx*.
- **JSON (*JavaScript Object Notation*)**: es un marcado sencillo para intercambiar datos en ficheros de texto. Se usa en entornos donde no es necesario un control de los datos tan estricto como el que hace XML. Su nivel de seguridad es bajo. Se pueden encontrar aplicaciones web que hacen uso combinado de JSON y de XML. Se han desarrollado especializaciones, como *GeoJSON*, para estructuras de datos geográficos.



Fig. 6. Comparación de marcado de datos entre XML y JSON ([fuente original](#)).

- **YAML (*YAMI Ain't Markup language*)**: se trata de un lenguaje ligero para marcado de datos. Se utiliza ampliamente para datos en diferentes lenguajes de programación, y en ficheros de configuración. Por ejemplo, los generadores de documentación usan YAML

para especificar las estructuras de organización de documentos y otros parámetros.

- **MathML**: es un lenguaje de marcado, basado en XML, que se usa para expresar notaciones matemáticas, y permite el intercambio de información entre aplicaciones matemáticas. Es un ejemplo de los diferentes lenguajes por campos específicos que se han desarrollado siguiendo el modelo y requerimientos del XML.

Material complementario

- [*Introducción a MathML, el lenguaje de diseño para las matemáticas.*](#)
programación.net. (sin fecha)

Revision #8

Created 17 November 2022 23:21:10 by Jesús Tramullas

Updated 6 February 2023 09:01:26 by Jesús Tramullas