



*[Escuela de código]*

---

## **Instructivo:**

Personalización de README en github



**Profesores:** Hernán Contigiani, Hector Vergara

---

## Tabla de contenido

<b>Propósito</b>	<b>2</b>
<b>Que es el archivo README.md?</b>	<b>2</b>
<b>Edición del archivo README.md</b>	<b>3</b>
<b>Cómo dar formato al texto del archivo README.md. Markdown</b>	<b>4</b>
Markdown	4
Negrita y cursiva	4
Encabezados y títulos	5
Listas	5
Links	6
Inserción de imágenes	6
Imágenes existentes en nuestro repositorio	6
Imágenes existentes en la web	6
<b>Inserción de logos</b>	<b>7</b>
<b>Formato de código</b>	<b>7</b>
<b>Código de ejemplo</b>	<b>8</b>
<b>Ejemplo de estructura de un archivo README.md</b>	<b>8</b>
<b>Referencias</b>	<b>11</b>

## Propósito

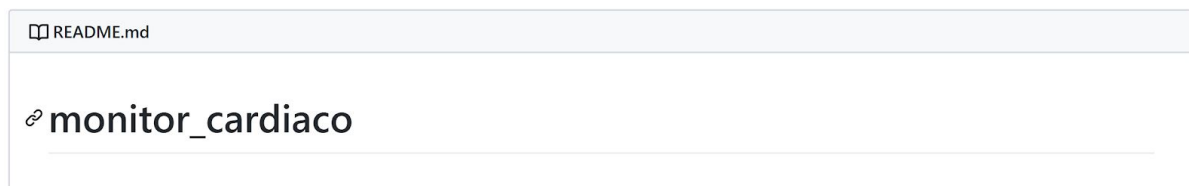
El propósito de este documento es orientar a los alumnos en cómo realizar una personalización de la "pantalla de bienvenida" de su repositorio en github. Esto ayudará a que su repositorio sea más atractivo a la hora de ser consultado por otros usuarios o incluso empleadores que visitan su portfolio de trabajos.

También ayuda a que los programas que hayamos escrito sean más legibles por aquellos que quieran implementarlos en sus proyectos.

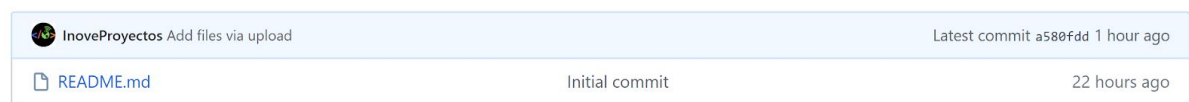
## Que es el archivo README.md?

Cuando creamos nuestro repositorio en github, nos consulta si queremos crear adicionalmente un archivo llamado README.md, este archivo se utiliza para detallar (describir) de qué se trata el contenido de dicho repositorio, como se instala, que es lo que se necesita para su funcionamiento (dependencias), ejemplos de cómo probar el programa, etc;

Debajo del contenido del repositorio podemos visualizar el contenido del archivo README.md:

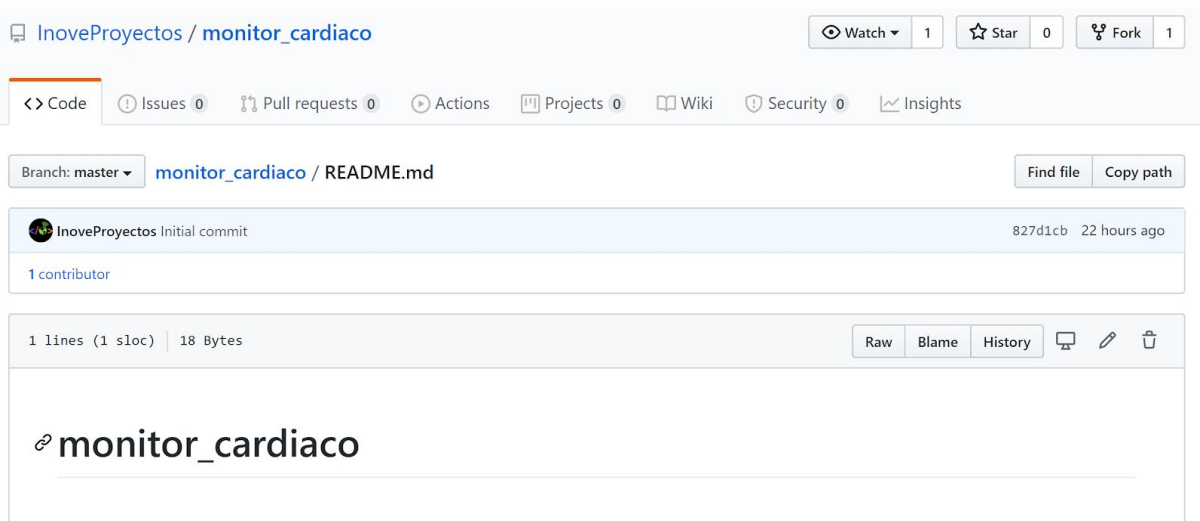


Por defecto se cargará el nombre del repositorio como el título de la descripción. Para modificarlo, debemos ubicarlo en nuestro repositorio y luego acceder a él:



## Edición del archivo README.md

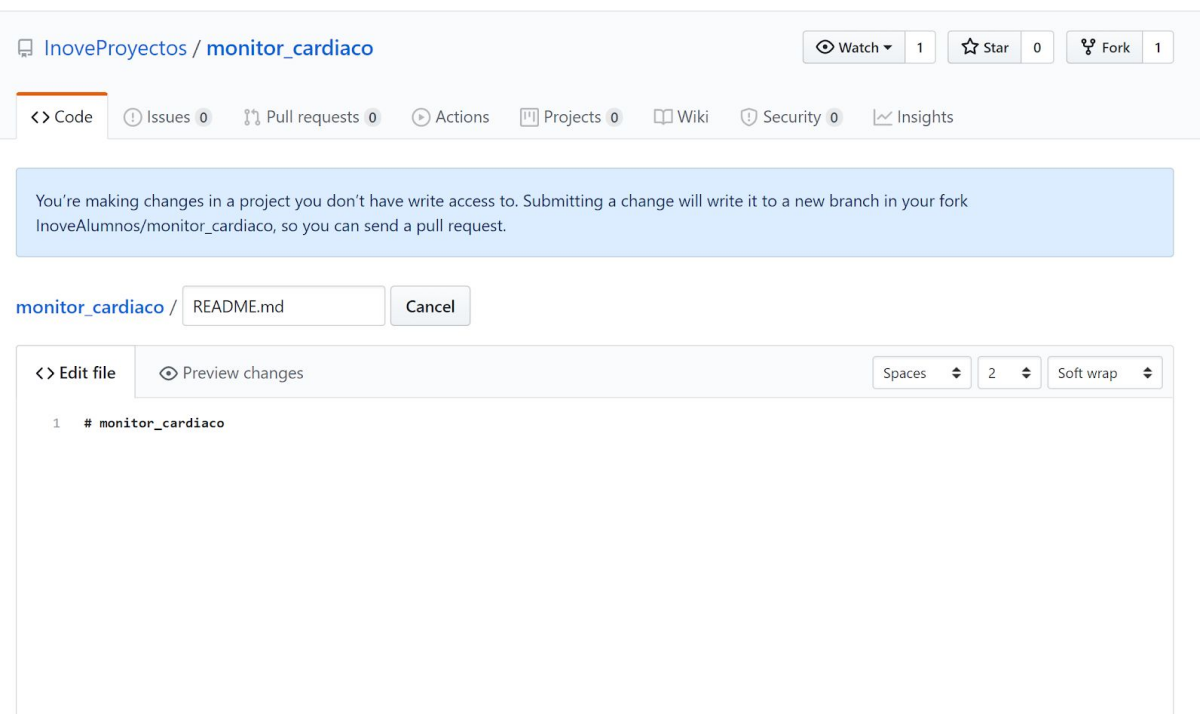
Para poder editarlo, tenemos que hacer click en él, esto nos llevará a la pantalla que nos muestra su contenido:



Luego hacer click en el ícono de edición:



Ésto nos llevará a la ventana de edición:

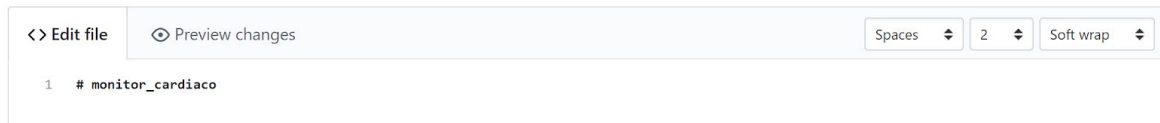


En la ventana de edición tendremos dos pestañas: *Edit file* y *Preview changes*

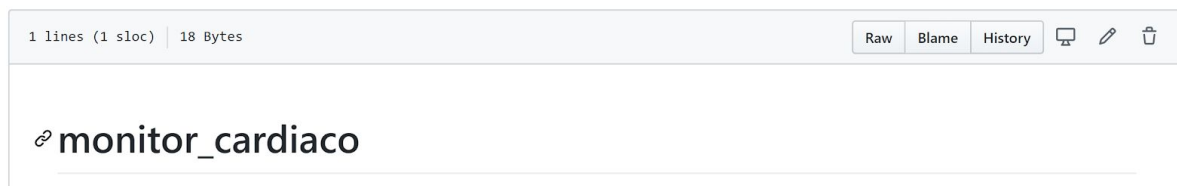
En la pestaña Edit file, podemos ir colocando el detalle de nuestra aplicación y en preview, es una vista previa de cómo se verá el archivo readme.md, y por ende la descripción de nuestro repositorio.

El formato en el que se escribe en este archivo es interpretado por la página de github y ésta la modifica, siguiendo el lenguaje de marcado [Markdown](#). Para traducirlo en palabras sencilla, depende de que respetemos la sintaxis de [Markdown](#) para que en la descripción aparezca como nosotros deseamos, ya que se trata de un interpretador de texto plano.

De esta manera si nosotros en la pestaña file edit escribimos:



En la salida se verá:



Nótese que el caracter # se tradujo al formato de Título1 con el símbolo  a la izquierda

## Cómo dar formato al texto del archivo README.md. Markdown

### Markdown

Markdown es una sintaxis que nos permite dar formato a archivos de texto plano, como puede ser en nuestro caso el README.md. Se trata de una serie de convenciones para conseguir en estos archivos crear listas, texto en negrita, texto en cursiva, incluir imágenes o links con total facilidad. A continuación, se expondrá la forma de dar formato a elementos básicos que darán un resultado mucho más estético a nuestro texto.

### Negrita y cursiva

Para poner un texto en cursiva se debe poner un guión bajo \_ a cada lado del texto a resaltar.

Escribiendo `_ejemplo_` obtienes *ejemplo*

Para resaltar un texto en negrita se deben poner dos asteriscos \*\* a cada lado del texto a resaltar.

Escribiendo **\*\*ejemplo\*\*** obtienes **ejemplo**

## Encabezados y títulos

Para cambiar el formato de una frase que queramos poner como título se debe poner al principio de línea tantas almohadillas como tenga el grado del título a realizar. Así, el primer título tendrá solo una, el primer subapartado tendrá dos y así sucesivamente.

Escribiendo ##### Título se obtiene: *Título*

Escribiendo ### Título se obtiene: **Título**

## Listas

Para poder poner enumeraciones se utiliza el guión o el asterisco: Escribiendo:

```
- Ítem 1  
- Ítem 2  
- Ítem 3
```

obtenemos

- Ítem 1
- Ítem 2
- Ítem 3

Si se quieren hacer enumeraciones jerárquicas debes emplear cuatro espacios adicionales respecto del margen: Escribiendo:

```
* Lista1  
  * Lista2  
    * Lista3
```

obtenemos:

- Lista1
  - Lista2
    - Lista3

En las listas numeradas, simplemente se debe poner el número con un punto seguido de un espacio y el texto. Escribiendo

```
1. Ejemplo1  
2. Ejemplo2
```

se obtiene una lista ordenada:

1. *Ejemplo1*
2. *Ejemplo2*

## *Links*

Para poner un link oculto, y que aparezca un texto resaltado donde poder acceder, se debe poner entre corchetes el texto y seguido, sin espacios y entre paréntesis, el link.

Escribiendo [Ejemplo] (<https://www.google.com/>) se obtiene [Ejemplo](#).

## *Inserción de imágenes*

Tenemos dos maneras de colocar las imágenes que queramos en nuestra presentación. Por un lado podemos insertar imágenes disponibles en la web o bien, si se encuentran dentro de nuestro repositorio.

### *Imágenes existentes en nuestro repositorio*

Para este método tenemos que agregar primero en nuestro repositorio las imágenes que queremos que aparezcan. Lo recomendable es generar una carpeta llamada "images" en donde depositaremos las imágenes que luego llamaremos en nuestro código.

Una vez depositadas allí, la sintaxis que llamará a dichas imágenes es:

```
![descripcion](/images/myimagen.jpg)
```

en donde "descripcion" es solo la descripción que queremos darle a la imagen, por ejemplo: logotipo

/images/myimagen.jpg corresponde a la ruta en donde se ubica el archivo y el nombre del archivo a utilizar, por ello, si nuestra carpeta se llama "imagenes" y nuestro archivo es "logotipo.jpg" la línea del código sería:

```
![logotipo](/imagenes/logotipo.jpg)
```

De esta manera podemos utilizar la imagen en nuestra descripción.

### *Imágenes existentes en la web*

Para ello tenemos que contar con la dirección url de la imagen. Luego en la línea de código tenemos que insertar:

```
![descripcion](url)
```

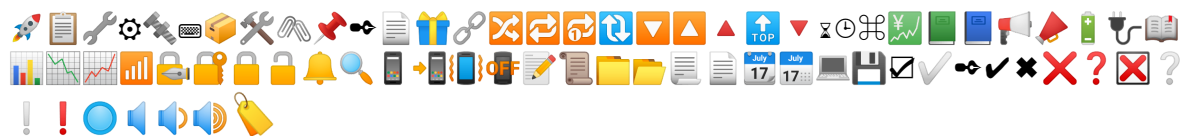
similar al caso anterior, solo que reemplazamos la dirección del directorio de nuestro repositorio por la url de la imagen.

**importante:** el formato y tamaño de las imágenes no es manejado por el interpretador de markdown, por ello, las dimensiones y la calidad deben ser óptimas para la presentación.

Este es sólo un resumen de los puntos básicos que podríais necesitar. Para más información podéis consultar la guía que GitHub ofrece sobre Markdown: [Guía Markdown](#)

## Inserción de logos

Se estila utilizar algunos logos, que simplemente se insertan en el texto. A continuación brindamos algunos que pueden utilizarse copiandolos y pegandolos de este documento:



Podrás encontrar la lista completa [aquí](#)

## Formato de código

Podemos también darle formato al texto como si se tratase de un fragmento de código, anteponiendo y cerrando el texto entre ```

Ejemplo:

```
```
```

```
print("hola")
```

```
```
```

nos entrega el siguiente formato:

```
print("hola")
```



## Código de ejemplo

Si escribimos en la pestaña <>edit file lo siguiente:

```
![inove_logo](https://inove.com.ar/wp-content/uploads/2020/03/cropped-3-1.png)
# Monitor Cardíaco 🚀
```

Este es un proyecto para medir la frecuencia cardíaca de un paciente.

La impresión por consola se hace con la función print(), por ejemplo:

```
...
print("hola")
...
```

En la pestaña Preview changes veremos lo siguiente:



### Monitor Cardíaco 🚀

Este es un proyecto para medir la frecuencia cardíaca de un paciente.

La impresión por consola se hace con la función print(), por ejemplo:

```
print("hola")
```

## Ejemplo de estructura de un archivo README.md

una estructura típica podría ser:

**INICIA AQUÍ**

---

## Título del Proyecto

Acá va un párrafo que describa lo que es el proyecto, y/o una imagen de marca

## Comenzando

---

*Estas instrucciones te permitirán obtener una copia del proyecto en funcionamiento en tu máquina local para propósitos de desarrollo y pruebas.*

Mira Deployment para conocer cómo desplegar el proyecto.

## Pre-requisitos

*Que cosas necesitas para instalar el software y cómo instalarlas*

Da un ejemplo

## Instalación

*Una serie de ejemplos paso a paso que te dice lo que debes ejecutar para tener un entorno de desarrollo ejecutándose*

*Dí cómo será ese paso*

Da un ejemplo

*Y repite*

hasta finalizar

*Finaliza con un ejemplo de cómo obtener datos del sistema o como usarlos para una pequeña demo*

## Ejecutando las pruebas

---

*Explica como ejecutar las pruebas automatizadas para este sistema*

## Analice las pruebas end-to-end

*Explica que verifican estas pruebas y por qué*

Da un ejemplo

## Y las pruebas de estilo de codificación

*Explica que verifican estas pruebas y por qué*

Da un ejemplo

## Despliegue

---

*Agrega notas adicionales sobre cómo hacer deploy*

## Construido con

---

*Menciona las herramientas que utilizaste para crear tu proyecto*

- [Dropwizard](#) - El framework web usado
- [Maven](#) - Manejador de dependencias
- [ROME](#) - Usado para generar RSS

## Contribuyendo

---

Por favor lee el CONTRIBUTING.md para detalles de nuestro código de conducta, y el proceso para enviarnos pull requests.

## Wiki

---

Puedes encontrar mucho más de cómo utilizar este proyecto en nuestra [Wiki](#)

## Versionado

---

Versión 1.01

## Autores

---

*Menciona a todos aquellos que ayudaron a levantar el proyecto desde sus inicios*

- Fulanito De Tal - Documentación - fulanitodetal

## Licencia

---

Este proyecto está bajo la Licencia (Tu Licencia) - mira el archivo LICENSE.md para detalles

---

**[FINALIZA AQUÍ](#)**

## Referencias

- [Guía oficial de github](#)
- [Markdown](#)
- [Guía de referencia 1](#)
- [Ejemplo](#)
- [Lista de emojis](#)