



Libro de Ejemplo

Camilo A. Castro

Tabla de Contenido

Colofón	1
Sobre el Autor	2
Dedicatoria	3
Prefacio	4
1. Introducción	5
2. Ejemplo de Capítulo	6
2.1. Primer Título	7
2.1.1. Segundo Título	7
Epílogo	8
Anexo A: Primer Anexo	9
Glosario	10
Bibliografía	11
Índice	12

Colofón

Escrito por [Camilo Castro y colaboradores](#)^[1]. Para [Ninjas.cl](#)^[2].

Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-No-Comercial-Compartir-Igual 4.0 Internacional](#)^[3]



A menos que se especifique explícitamente, el código fuente esta bajo una licencia [BSD-2](#)^[4].

[1] <https://github.com/ninjascl/asciidoc-book-template/graphs/contributors>

[2] <https://ninjas.cl>

[3] <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

[4] <https://opensource.org/licenses/BSD-2-Clause>

Sobre el Autor

Dedicatoria

Prefacio

Capítulo 1. Introducción

Capítulo 2. Ejemplo de Capítulo

Ejemplo de Capítulo



Ejemplo de Código

```
1 require 'sinatra' ①
2
3 get '/hi' do ② ③
4   "Hello World!"
5 end
```

① Library import

② URL mapping

③ Response block

```
1 -module(hello_world).
2 -compile(export_all).
3
4 hello() ->
5   io:format("hello world~n"). % ①
```

① A callout behind a custom line comment prefix.



Ejemplo de Nota



Ejemplo de Advertencia



Ejemplo de Importante



Ejemplo de Cuidado



Ejemplo de Consejo



2.1. Primer Título

Referencia a [\[inventwithpython\]](#)

2.1.1. Segundo Título

Esto tiene una nota al pie^[5].

Tercer Título

-  Icono Comentario
-  Icono Archivo

[5] Nota al Pie

Epílogo

Anexo A: Primer Anexo

Glosario

Lista de conceptos utilizados a lo largo de este documento.

class

Significa "*clase*".

Bibliografía

Una lista de recursos complementarios y referenciales.

Libros

- [inventwithpython] Albert Sweigart. 'Inventa tus Propios Juegos de computadora con Python'. <http://inventwithpython.com/es>. ISBN 978-1514370926

Sitios Web

- [googlepython] Google. 'Python Class' <http://code.google.com/edu/languages/google-python-class/>

Índice