REVEALJS & PANDOC ADOLFO SANZ DE DIEGO ENERO 2014

1 ACERCA DE

1.1 ADOLFO SANZ DE DIEGO



1.2 MI CV RESUMIDO

- Antiguo programador web JEE
- Hoy en día:
 - Profesor de FP de informática:
 - Hardware, Sistemas OperativosRedes, Programación
 - Formador Freelance:
 - Java, Android
 - JavaScript, jQuery
 - JSF, Spring, Hibernate
 - Groovy & Grails
 - Me gusta programar

1.3 HACKALOVER

Hackathon Lowers

- Para los amantes de los hackathones
- Meetup: http://www.meetup.com/Hackathon-Lovers/
- Twitter: http://twitter.com/HackathonLovers

1.4 TWEETS SENTIMENT



- Es un **analizador de tweets** que extrae información semántica para conocer si el sentimiento general de los tweets de un determinado tema es positivo o negativo.
- Web: http://tweetssentiment.com/
- Twitter: http://twitter.com/TweetsSentiment

1.5 ¿DONDE ENCONTRARME?

- Mi nick: asanzdiego
- AboutMe: http://about.me/asanzdiego
 - GitHub: http://github.com/asanzdiego/
 - Twitter: http://twitter.com/asanzdiego
 - Blog: http://asanzdiego.blogspot.com.es
 - LinkedIn: http://www.linkedin.com/in/asanzdiego

1.6 LICENCIA

- Este obra está bajo una licencia:
 - Creative Commons Reconocimiento-Compartirlgual 3.0
- El código fuente de los programas están bajo una licencia:
 - GPL 3.0

2 INSTALACIÓN Y MANEJO

2.1 DEPENDENCIAS

- Pandoc (necesita ser instalado)
- Phantom.js (necesita ser instalado)
- Reveal.js (incluido)

2.2 CREACIÓN

- Primero copia la carpeta doc y renombrala a tu gusto. Esto no es necesario pero te ayuda a organizar tus documentos.
- Crea los ficheros md que quieras generar. Los ficheros md son ficheros Markdown, que no son nada más que ficheros de texto plano, con extensión md, y con un marcado ligero (que hay que conocer pero que es muy sencillo).
- Una vez creado los md, puedes generar html, html-slides y pdf-beamer con un script.

2.3 GENERACIÓN

 Para convertir todos los ficheros md de todas las carpetas hay que posicionarse en la carpeta raiz, y ejecutar:

./build.sh

 Para convertir todos los ficheros md de una carpeta hay que posicionarse en la carpeta raiz, y ejecutar:

./build.sh [nombre_de_carpeta]