# Reveal.js & Pandoc Adolfo Sanz De Diego Enero 2014

## 1 Acerca de

## 1.1 Adolfo Sanz De Diego



## 1.2 Mi CV resumido

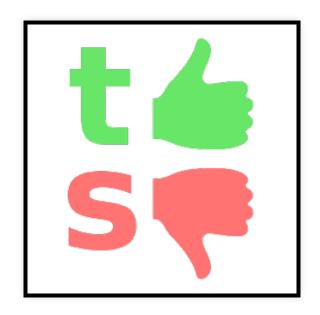
- Antiguo programador web JEE
- Hoy en día:
  - Profesor de FP de informática:
    - Hardware, Sistemas OperativosRedes, Programación
  - Formador Freelance:
    - Java, Android
    - JavaScript, jQuery
    - JSF, Spring, Hibernate
    - Groovy & Grails
  - Me gusta programar

#### 1.3 Hackalover



- 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)
- 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]