

Blog Cosillas de Juansal

El blog en ebook

En este libro iré introduciendo todas las entradas que he realizado en mi blog personal.

Juan Salvador Aleixandre Talens





Índice de contenidos

Capítulo 1 Blog Cosillas de Juansal	9
Capítulo 2 2010	11
Capítulo 2.1 Presentación.....	13
Capítulo 2.2 Migración de RX Components a JVCL I.....	15
Capítulo 2.3 Migración de RX Components a JVCL 0.....	17
Capítulo 2.4 Activar la cuenta root en Ubuntu	19
Capítulo 2.5 Reseteo del ID y de la MAC de una máquina virtual en VMware	21
Capítulo 2.6 Hacer que el VMware utilice la memoria física y no un fichero en una máquina virtual.....	23
Capítulo 2.7 Crear un mirror de un repositorio de subversion	25
Capítulo 2.8 Lectura de ficherosINI sin secciones con Inno Setup desde código.....	27
Capítulo 2.9 Lectura de ficherosINI sin secciones con Inno Setup desde código (continuación)	31
Capítulo 2.1 Desactivación de Unity de las máquinas virtuales de VMware Workstation	33
Capítulo 3 2011.....	35
Capítulo 3.1 Plugin de Firefox	37
Capítulo 3.2 Cambiar el propietario y el grupo al que pertenece un fichero o una carpeta en linux	39
3.2.1 Propietario	39
3.2.2 Grupo	39
3.2.3 Propietario y grupo.....	40
Capítulo 3.3 Obtener información de la máquina y del Windows instalado en ella desde línea de comandos.....	41
Capítulo 4 2012	43
Capítulo 4.1 Conversión de disco virtual de VirtualBox a VMware	45
Capítulo 4.2 Forzar a un máquina Virtual de VMware a usar un adaptador de red específico.....	47

4.2.1 Modificar el fichero vmx a mano:	47
4.2.2 Utilizar el Virtual Network Editor: (Lo que se indica en este punto sólo funciona hasta la versión 5 del VMware Player)	47
Capítulo 4.3 2013	49
Capítulo 4.4 Log4net con C#	51
Capítulo 4.5 Log4net con VB.NET	53
Capítulo 4.6 Log4Java en Java	55
Capítulo 4.7 Como obtener el ID autogenerado al realizar un insert en una base de datos	57
4.7.1 SQLServer	57
4.7.2 MySql	57
4.7.3 SQLite	57
Capítulo 4.8 Mozilla Add-on builder: Posibilidades a la hora de abrir un link desde una entrada de menú	59
Capítulo 4.9 Mis primeras impresiones con Ouya	61
Capítulo 5 2014	67
Capítulo 5.1 Líneas mínimas a añadir al código del Industruino para usar las librerías m2tklib	69
Capítulo 5.1 include <U8glib.h>	70
Capítulo 5.1 include <M2tk.h>	70
Capítulo 5.1 include <utility/m2ghu8g.h>	70
Capítulo 5.2 Pasos seguidos para crear un sistema de backup online usando el BitTorrent y una Cubietruck (Cubieboard 3)	73
5.2.1 Consideraciones iniciales sobre el documento	73
5.2.2 Instalación del sistema operativo en tarjeta SD	73
Capítulo 5.2 Instalación y configuración del BitTorrent Sync	76
5.2.1 Consideraciones iniciales	76
5.2.2 Proceso de instalación	76
Capítulo 5.2 !/bin/sh	78
Capítulo 5.2 Provides: btsync	78
Capítulo 5.2 Required-Start: \$syslog \$remote_fs	78
Capítulo 5.2 Required-Stop: \$syslog \$remote_fs	79

Capítulo 5.2 Should-Start: \$local_fs	79
Capítulo 5.2 Should-Stop: \$local_fs.....	79
Capítulo 5.2 Default-Start: 2 3 4 5.....	80
Capítulo 5.2 Default-Stop: 0 1 6.....	80
Capítulo 5.2 Short-Description: btsync - BitTorrent SyncApp.....	80
Capítulo 5.2 Description: btsync - BitTorrent SyncApp	81
Capítulo 5.2 the full path to the filename where you store your rtorrent configuration	81
Capítulo 5.2 set of options to run with	82
5.2.1 Actualización del BitTorrent Sync.....	83
Capítulo 5.2 !/bin/bash	84
5.2.1 Información obtenida de:.....	84
Capítulo 5.3 Información sobre temperatura y discos duros en la cubietruck (cubieboard 3)	85
5.3.1 Obtención de la temperatura de la cubietruck:	85
Capítulo 5.3 !/bin/bash	85
5.3.1 Información de los discos:	86
5.3.2 Información obtenida de:.....	87
Capítulo 6 2015.....	89
Capítulo 6.1 Markdown	91
6.1.1 Qué es Markdown	91
6.1.2 ¿Por que uso Markdown?	92
6.1.3 Aplicaciones que utilizo	92
6.1.4 Links interesantes sobre Markdwon.....	93
Capítulo 6.2 Máquina virtual para trabajar con documentos en Markdown.....	95
6.2.1 Información sobre el sistema operativo.....	95
6.2.2 Instalación de utilidades que yo considero necesarias.....	95
6.2.3 Instalación de editores de Markdown.....	96
Capítulo 6.3 Añadir a un usuario los permisos de sudo en Fedora.....	101
6.3.1 Añadiendo al usuario los permisos directamente	101

6.3.2 Añadir al usuario al grupo wheel	101
Capítulo 6.4 <code>cd ./node_modules/locally/;npm install</code>	103
Capítulo 6.4 = configurate haroopress	110
6.4.1 <code>http://juaalta.github.io</code> Meta Information.....	110
Capítulo 6.4 <code>haroo> Save? [y/n] : y</code>	111
Capítulo 6.4 = clear public & deployment directories	111
Capítulo 6.4 <code>haroo> clear to public directory</code>	112
Capítulo 6.4 = setup repository for deployment	112
Capítulo 6.4 <code>haroo> git remote add origin ¶.</code>	113
Capítulo 6.4 = create default data set	113
Capítulo 6.4 `''`	1
Capítulo 6.4 = clear public & deployment directories	115
Capítulo 6.4 <code>haroo> clear to public directory</code>	116
Capítulo 6.4 = setup repository for deployment	116
Capítulo 6.4 `''`	117
Capítulo 6.4 = clear public & deployment directories	117
Capítulo 6.4 <code>haroo> clear to public directory</code>	118
Capítulo 6.4 = generate to static page	118
Capítulo 6.4 <code>haroo> export pages.html ¶</code>	119
Capítulo 6.4 == content statistics ==	119
Capítulo 6.4 == slide publish(1) draft(0) ==	119
Capítulo 6.4 `''`	120
Capítulo 6.4 = clear public & deployment directories	120
Capítulo 6.4 <code>haroo> clear to public directory</code>	121
Capítulo 6.4 = generate to static page	121
Capítulo 6.4 <code>haroo> export pages.html ¶</code>	122
Capítulo 6.4 == content statistics ==	122
Capítulo 6.4 == slide publish(1) draft(0) ==	122
Capítulo 6.4 <code>cp -R ./lib/bootstrap/* ./_public</code>	123

Capítulo 6.4 = preview static page.....	123
Capítulo 6.4 lear public & deployment directories	124
Capítulo 6.4 haroo> clear to public directory	124
Capítulo 6.4 = generate to static page	124
Capítulo 6.4 haroo> export pages.html ¶	126
Capítulo 6.4 == content statistics ==	126
Capítulo 6.4 == slide publish(1) draft(0) ==	126
Capítulo 6.4 cp -R ./lib/bootstrap/* ./_public	127
Capítulo 6.4 = deploy to github.....	127
Capítulo 6.4 Instalación y primeros pasos con Haroopress	0
6.4.1 Instalación requisitos previos:	103
6.4.2 Instalación.....	103
6.4.3 Uso de haroopress	114
Capítulo 6.4 First Slide.....	130
Capítulo 6.4 Second Slide Title	130
Capítulo 6.4 Third Slide Title	131
Capítulo 6.4 Forth Slide Title	131
Capítulo 6.5 Formato de datos de Haroopress.....	133
6.5.1 Estructura básica de los ficheros de autores y contenido	133
6.5.2 Organización de directorios y ficheros	133
Capítulo 6.6 Web con información sobre temperatura y discos duros en la cubietruck - cubieboard 3	137
6.6.1 Finalidad del artículo	137
6.6.2 Software instalado.....	137
6.6.3 Creación de la web:.....	138
Capítulo 6.7 Organizar fotos por fecha usando Zoner Photo Studio ...	141
6.7.1 Programa en Inglés.....	141
6.7.2 Programa en castellano	142
Capítulo 6.8 Construcción de máquina recreativa - Introducción.....	143
Capítulo 6.9 Construcción de máquina recreativa - Mueble - Construcción del mueble.....	147

Capítulo 6.1 Construcción de máquina recreativa - Mueble - Entrada de alimentación y ventilación	155
Capítulo 6.11 Construcción de máquina recreativa - Mueble - Cableado	157
Capítulo 6.12 Construcción de máquina recreativa - Mueble - Botones de encendido y apagado de la máquina	163
Capítulo 6.13 Construcción de máquina recreativa - Mueble - Bezel ..	167
Capítulo 6.14 Construcción de máquina recreativa - El Vídeo.....	171
Capítulo 6.15 Construcción de máquina recreativa - Los Controles ...	177
Capítulo 6.16 Construcción de máquina recreativa - El Sonido.....	185
Capítulo 6.17 Construcción de máquina recreativa - Agradecimientos	189
Capítulo 6.18 Sistema de apertura de un escaparate con arduino	191
6.18.1 Descripción	191
6.18.2 Instrucciones	192
Capítulo 6.18 include <Wire.h>	198
Capítulo 6.18 include <I2C_RL8xxM.h>.....	198
Capítulo 6.18 include <Keypad.h>.....	198
Capítulo A.0 Secciones adicionales	203
Capítulo A.1 Links Interesantes	205
A.1.1 Links personales.....	205
A.1.2 Webs y blogs en los que colaboro:	205
A.1.3 Blogs que sigo:	206
Capítulo A.2 Plugins de Firefox	207
A.2.1 Plugins desarrollados.....	207
A.2.2 Perfiles públicos.....	207
Capítulo A.3 Documentos Compartidos.....	209
A.3.1 Plantillas creadas en Google Drive.....	209
A.3.2 Documentos publicados en Gitbook.....	209
A.3.3 Documentos publicados en Leanpub	209
A.3.4 Documentos publicados en Instructables.....	210
A.3.5 Proyectos arduino publicados en codebender	210

Capítulo A.4 Proyectos	211
A.4.1 Arduino	211
A.4.2 Máquina recreativa	211
A.4.3 Sistema de backup con cubieboard y BitTorrent Sync	212

Esta página se ha dejado vacía a propósito

Capítulo 1

Blog Cosillas de Juansal

En este libro iré introduciendo todas las entradas que he realizado en mi blog personal (<http://blog.juansal.com>).

Las entradas del blog estarán agrupadas por años y ordenadas por fecha de introducción en el blog.

Además de las entradas del blog introduciré el resto de páginas del blog en un capítulo llamado secciones adicionales.

Esta página se ha dejado vacía a propósito

Capítulo 2

2010

En esta página he creado una relación de las entradas del blog con su fecha de publicación.

Fecha	Entrada
21 de abril de 2010	Presentación (página 13)
27 de abril de 2010	Migración de RX Components a JVCL I (página 15)
28 de abril de 2010	Migración de RX Components a JVCL 0 (página 17)
4 de mayo de 2010	Activar la cuenta root en Ubuntu (página 19)
19 de mayo de 2010	Reseteo del ID y de la MAC de una máquina virtual en VMware (página 21)
19 de mayo de 2010	Hacer que el VMware utilice la memoria física y no un fichero en una máquina virtual (página 23)
29 de julio de 2010	Crear un mirror de un repositorio de subversion (página 25)
15 de septiembre de 2010	Lectura de ficherosINI sin secciones con Inno Setup desde código (página 27)

Fecha	Entrada
16 de septiembre de 2010	Lectura de ficheros INI sin secciones con Inno Setup desde código (continuación) (página 31)
21 de octubre de 2010	Desactivación de Unity de las máquinas virtuales de VMware Workstation (página 33)

Capítulo 2.1

Presentación

La finalidad de este blog es introducir lo que me parezca, en un principio no va a ser dirigido a ningún tema en especial.

Esta página se ha dejado vacía a propósito

Capítulo 2.2

Migración de RX Components a JVCL I

En estas entradas voy a poner los componentes del RX y su equivalente en JVCL. En este primer artículo sólo voy a poner el *TFormPlacement*. El equivalente a este en JVCL es *TJvFormStorage*.

Los métodos de ambos son los mismos. El segundo es igual que el primer con más parámetros y métodos, pero los métodos y parámetros del primero están en el segundo. La única novedad que hay que señalar es que para que guarde necesitamos un *AppStorage*, los que hay disponibles son:

- TJvAppIniFileStorage
- TJvAppRegistryStorage
- TJvAppDBStorage
- TJvAppXMLFileStorage

Con sólo asignar uno de estos *AppStorage* al *TJvFormStorage* y configurarlo funciona.

Esta página se ha dejado vacía a propósito

Capítulo 2.3

Migración de RX Components a JVCL 0

Este post debería de haber aparecido antes del actual, pero por despiste no lo hice y por tanto lo he etiquetado como 0 y no como II. Para realizar la migración, esta se puede hacer de forma automática. Esto se realiza mediante una aplicación que tiene JVCL llamada **JVCLConvert**, esta se encuentra en la ruta: `jvcl\devtools\JVCLConvert`.

Para poder realizar la conversión de componentes de forma correcta hay que utilizar plantillas, estas se encuentran en `jvcl\converter` y las que nos interesan son las siguientes:

- `RxToJVCLApp.dat`
- `JVCL3.dat`

La primera sirve para realizar la conversión de nombres de clases y la segunda sirve para pasar los nombres de clases de cualquier versión anterior de JVCL a la actual. Hay que indicar que aunque la segunda no es obligatoria, si que es aconsejable, ya que la plantilla primera podría tener nombres de clases antiguas de JVCL y por tanto la segunda se encarga de actualizar estos nombres.

Otra cosa que no indica la documentación y que si que es recomendable es que una vez transformado el proyecto lo abramos y abramos todos sus formularios ya que puede darse el caso, y a mí se me ha dado, que algún **USES** se haya quedado sin incluir, ya que esta aplicación cambia nombres, pero no añade y puede que alguna clase no tenga incluido su **USES**.

Esta página se ha dejado vacía a propósito

Capítulo 2.4

Activar la cuenta root en Ubuntu

Para activar la cuenta root de Ubuntu se ha de lanzar el siguiente comando.

```
| sudo -u root passwd
```

y pones el pass del usuario que estas utilizando, después de eso te pedirá el nuevo pass para el root. De esta forma ya esta activado el usuario. Después de esto ya se puede lanzar el comando

```
| su -
```

para entrar a nuestra cuenta de root.

Esta página se ha dejado vacía a propósito

Capítulo 2.5

Reseteo del ID y de la MAC de una máquina virtual en VMware

Para resetear el ID de una máquina virtual se han de borrar las líneas que contengan las siguientes entradas:

```
| uuid.location  
| uuid.bios
```

Para resetear la MAC de la tarjeta de red hay que borrar las siguientes líneas

```
| ethernet0.generatedAddress  
| ethernet0.generatedAddressOffset
```

Además es obligado que esta línea tenga este valor

```
| ethernet0.addressType = "generated".
```

Esta página se ha dejado vacía a propósito

Capítulo 2.6

Hacer que el VMware utilice la memoria física y no un fichero en una máquina virtual

Para conseguir esto hay que modificar el fichero .vmx de la máquina virutal y añadir/modificar las siguientes entradas:

```
mainMem.useNamedFile = "FALSE"  
MemAllowAutoScaleDown = "FALSE"  
MemTrimRate = "0"  
sched.mem.pshare.enable = "FALSE"
```

Esta página se ha dejado vacía a propósito

Capítulo 2.7

Crear un mirror de un repositorio de subversion

Para crear un mirror de un repositorio de subversion se siguen los siguientes pasos. La mayoría de los pasos se hacen sobre el mirror.

Creamos el repositorio en la máquina del mirror. Creamos un usuario en ambos servidores para realizar la sincronización (en este ejemplo el usuario creado ha sido: syncuser) Lanzamos los siguientes comandos en el mirror:

```
svnsync initialize file:///ruta_local_mirror ruta_servidor_svn --username syncuser --password syncuser
svn proplist --revprop -r 0 file:///ruta_local_mirror
svn propget svn:sync-from-url --revprop -r 0 file:///ruta_local_mirror
svn propdel svn:sync-lock --revprop -r 0 file:///ruta_local_mirror
```

Con esto ya tenemos el mirror montado y preparado para funcionar. Un comando interesante a ejecutar, aunque no necesario, es el siguiente, el cual se encarga de la sincronización inicial de los repositorios. Como he dicho no es necesario, pero si el repositorio del que vamos a hacer el mirror ya contiene información es recomendable, especialmente si este ya tiene muchos commits realizados.

```
svnsync --non-interactive sync file:///ruta_local_mirror --username syncuser --password syncuser
```

Después de esta sincronización inicial es conveniente ejecutar el siguiente comando para que se copien las propiedades del repositorio (sólo es necesario esta primera vez):

```
svnsync copy-revprops file:///ruta_local_mirror --username syncuser --password syncuser
```

Después de esto en el repositorio origen del subversion se puede crear un hook para que la sincronización se realice de forma automática, el hook en el que incluir el siguiente comando es el post_commit:

```
svnsync --non-interactive sync ruta_trabajo_mirror --username syncuser --password syncuser
```

Capítulo 2.8

Lectura de ficheros INI sin secciones con Inno Setup desde código

En este post voy a poner un código de ejemplo en el cual se parsea un fichero INI sin secciones (fichero INI estilo UNIX) desde el Inno Setup. Para esto hay que crear el código en la sección [Code] de este programa.

```
[Code]
var
    ConfigValues: TArrayOfString;

function LeeFicheroConfiguracion (FileName: String): Boolean;
begin
    Result := LoadStringsFromFile (FileName, ConfigValues);
end;

function ObtieneValorEtiqueta (Etiqueta: String; var Value: String): Boolean;
var
    I:        LongInt;
    L:        LongInt;
    S:        String;
begin
    S := Etiqueta + '=';
    L := Length (S);
    For I := 0 to GetArrayLength (ConfigValues) - 1 do
        begin
```

```

if (copy (ConfigValues [I], 1, L) = S) then
begin
    Value := copy (ConfigValues [I], L + 1,
                  Length (ConfigValues [I]) - L);
    Result := TRUE;
    Exit;
end;
Result := FALSE;
end;

function EscribeValorEtiqueta (Etiqueta: String; Value: String): Boolean;
var
    I:      LongInt;
    L:      LongInt;
    A:      LongInt;
    S:      String;
begin
    S := Etiqueta + '=';
    L := Length (S);
    A := GetArrayLength (ConfigValues);
    For I := 0 to A - 1 do
begin
    if (copy (ConfigValues [I], 1, L) = S) then
        begin
            ConfigValues [I] := S + Value;
            Result := TRUE;
            Exit;
        end;
    end;
    SetArrayLength (ConfigValues, A + 1);
    ConfigValues [A] := S + Value;
    Result := FALSE;
end;

function EscribeFicheroConfig (FileName: String): Boolean;
var
    bRet:    Boolean;
begin
    // FileName -> Backup.
    bRet := FileCopy (FileName,
                      ExpandConstant ('{tmp}\' + ExtractFileName (FileName)),
                      FALSE);
    if (bRet) then

```

```
begin
  bRet := SaveStringsToFile (FileName, ConfigValues, FALSE);
  if (bRet) then
    begin
      Result := TRUE;
      Exit;
    end else
    begin
      // Maybe the backup file should be copied back here?
      end;
    end;
  Result := FALSE;
end;
```

Espero que le sirva a la gente que haya tenido el mismo problema que yo.

Esta página se ha dejado vacía a propósito

Capítulo 2.9

Lectura de ficheros INI sin secciones con Inno Setup desde código (continuación)

Este post es una continuación del anterior y voy a añadir un nuevo método, el cual se encarga de comprobar si una etiqueta existe en el fichero.

```
function ExisteEtiqueta (Etiqueta: String): Boolean;
var
  I:       LongInt;
  L:       LongInt;
  S:       String;
begin
  S := Etiqueta + '=';
  L := Length (S);
  For I := 0 to GetArrayLength (ConfigValues) - 1 do
    begin
      if (copy (ConfigValues [I], 1, L) = S) then
        begin
          Result := TRUE;
          Exit;
        end;
    end;
  Result := FALSE;
end;
```

Esta página se ha dejado vacía a propósito

Capítulo 2.1

Desactivación de Unity de las máquinas virtuales de VMware Workstation

Al desactivar el unity de las máquinas virtuales conseguimos que la carpeta cache que ha aparecido desde la versión 7.1 desaparezca.

En el fichero config.ini hay que introducir/modificar la siguiente línea:

```
| isolation.tools.unity.disable = "true"
```

En el fichero vmx de la máquina virtual:

```
| unity.enableLaunchMenu = "FALSE"  
| unity.showBadges = "FALSE"  
| unity.showBorders = "FALSE"  
| unity.wasCapable = "FALSE"
```

Esta página se ha dejado vacía a propósito

Capítulo 3

2011

En esta página he creado una relación de las entradas del blog con su fecha de publicación.

Fecha	Entrada
24 de marzo de 2011	Plugin de Firefox (página 37)
5 de julio de 2011	Cambiar el propietario y el grupo al que pertenece un fichero o una carpeta en linux (página 39)
8 de noviembre de 2011	Obtener información de la máquina y del Windows instalado en ella desde línea de comandos (página 41)

Esta página se ha dejado vacía a propósito

Capítulo 3.1

Plugin de Firefox

Ya he creado mi primer plugin de Firefox. Ese es muy simple, ya que, lo que hace es mostrar un botón en la barra de complementos con el icono de Mozilla (provisionalmente, hasta que encuentre uno que me guste) el cual abre el blog en una pestaña nueva.

Se que esto no es nada del otro mundo, pero por algo se empieza.

Cuando lo suba a algún sitio lo pondré en la página del blog que he creado para el/los plugin/s (<http://blog.juansal.com/p/plugins-de-firefox.html>) .

Esta página se ha dejado vacía a propósito

Capítulo 3.2

Cambiar el propietario y el grupo al que pertenece un fichero o una carpeta en linux

3.2.1 Propietario

Para cambiar el propietario de un fichero se utiliza el siguiente comando:

```
| chown Nuevo_Propietario fichero
```

Para cambiar el propietario de una carpeta:

```
| chown Nuevo_Propietario carpeta
```

Para cambiar el propietario de una carpeta y su contenido de forma recursiva:

```
| chown -R Nuevo_Propietario carpeta
```

3.2.2 Grupo

Para cambiar el grupo de un fichero se utiliza el siguiente comando:

```
| chgrp Nuevo Grupo fichero
```

Para cambiar el grupo de una carpeta:

```
| chgrp Nuevo Grupo carpeta
```

Para cambiar el grupo de una carpeta y su contenido de forma recursiva:

```
| chgrp -R Nuevo Grupo carpeta
```

3.2.3 Propietario y grupo

Para cambiar el propietario y el grupo de un fichero se utiliza el siguiente comando:

```
| chown Nuevo_Propietario:Nuevo Grupo fichero
```

Para cambiar el propietario y el grupo de una carpeta:

```
| chown Nuevo_Propietario:Nuevo Grupo carpeta
```

Para cambiar el propietario y el grupo de una carpeta y su contenido de forma recursiva:

```
| chown -R Nuevo_Propietario:Nuevo Grupo carpeta
```

Capítulo 3.3

Obtener información de la máquina y del Windows instalado en ella desde línea de comandos

Para obtener la información de una máquina (ordenador) y del windows instalado en ella existe un comando desde la línea de comandos llamado:

```
| systeminfo.exe
```

Este comando devuelve, entre otros:

1. Nombre del host e información del usuario
2. Nombre del sistema operativo
3. Versión del sistema operativo
4. Información del sistema operativo y de las revisiones instaladas
5. Información de la placa base
6. Información de memoria
7. Información de discos
8. Información de red

Esta página se ha dejado vacía a propósito

Capítulo 4

2012

En esta página he creado una relación de las entradas del blog con su fecha de publicación.

Fecha	Entrada
23 de febrero de 2012	Conversión de disco virtual de VirtualBox a VMware (página 45)
4 de marzo de 2012	Forzar a un máquina Virtual de VMware a usar un adaptador de red específico (página 47)

Esta página se ha dejado vacía a propósito

Capítulo 4.1

Conversión de disco virtual de VirtualBox a VMware

Los pasos a seguir para la conversión del disco virtual de la máquina de VirtualBox son los siguientes: - Entrar en la carpeta en la que se encuentra el disco virtual a convertir. - Ejecutar el siguiente comando (para esto ha de estar el VirtualBox instalado):

```
"c:\Program Files\Oracle\VirtualBox\VBoxManage.exe" clonehd DiscoOrigen.vdi DiscoDestino.vmdk --format vmdk --variant standard
```

Este comando es de consola, por tanto no se puede ejecutar desde entorno gráfico.

DiscoOrigen.vdi es el disco en VirtualBox, el origen.

DiscoDestino.vmdk es el disco destino en VMware.

La ruta que ejecuta el **VBoxManage .exe**, en el ejemplo, es la por defecto de la instalación y puede cambiar.

Esta página se ha dejado vacía a propósito

Capítulo 4.2

Forzar a un máquina Virtual de VMware a usar un adaptador de red específico

Para hacer esto existen 2 formas distintas, estas son:

4.2.1 Modificar el fichero vmx a mano:

Se han de añadir/modificar las siguientes líneas, ya que por defecto el VMware usa el vmnet0:

```
  ethernet0.connectionType = "custom"  
  ethernet0.vnet = "VMnet2"
```

En este caso el VMnet2 ha de estar creado y asignado a una tarjeta de red, si no, esta solución no funciona.

4.2.2 Utilizar el Virtual Network Editor: (Lo que se indica en este punto sólo funciona hasta la versión 5 del VMware Player)

En este programa hay que cambiar las opciones automáticas del vmnet0 para que seleccione el adaptador que deseemos. Si tenemos el VMware Player este programa no se instala, pero hay una forma de instalarlo, ya que sí que se encuentra dentro del instalable. Para hacer esto se han de seguir los siguientes pasos: * Descomprimir el instalable mediante el comando: `VMware-player-4.0.1-528992.exe /e .\extract` * Entrar en la carpeta

extract y buscar el fichero *network.cab*. * Del fichero este obtener el fichero *vmnetcfg.exe*, * Mover este último a la carpeta en la que se haya instalado el VMware Player. * Crear un acceso directo a este último (esto es opcional).

A partir de la versión 6 del VMware Player esto ya no puede hacerse, ya que estos ficheros no están, han de obtenerse desde un VMware Workstation.

Capítulo 4.3

2013

En esta página he creado una relación de las entradas del blog con su fecha de publicación.

Fecha	Entrada
21 de febrero de 2013	Log4net con C# (página 51)
19 de abril de 2013	Log4net con VB.NET (página 53)
9 de mayo de 2013	Log4Java en Java (página 55)
13 de mayo de 2013	Como obtener el ID autogenerado al realizar un insert en una base de datos (página 57)
11 de julio de 2013	Mozilla Add-on builder: Posibilidades a la hora de abrir un link desde una entrada de menú (página 59)
17 de julio de 2013	Mis primeras impresiones con Ouya (página 61)

Esta página se ha dejado vacía a propósito

Capítulo 4.4

Log4net con C#

Para poder utilizar el Log4net en una aplicación de C# se han de seguir los siguientes pasos.

Añadir el log4net a las referencias del proyecto.

En el fichero AssemblyInfo.cs añadir la siguiente línea:

```
cs [assembly: log4net.Config.XmlConfigurator(ConfigFile = "Configuracion.log4net", Watch = true)]
```

Esta línea hace que se cargue la configuración del Log4net desde el fichero Configuracion.log4net.

En la declaración de las variables de las clases añadir:

```
cs private readonly ILog LogPagina = LogManager.GetLogger(System.Reflection.MethodBase.GetCurrentMethod().DeclaringType);
```

Por cada salida de log realizar la siguiente llamada:

```
cs LogPagina.debug(texto_a_sacar_por_log); LogPagi-
na.info(texto_a_sacar_por_log); LogPagi-
na.warn(texto_a_sacar_por_log); LogPagi-
na.error(texto_a_sacar_por_log); LogPagi-
na.fatal(texto_a_sacar_por_log);
```

Si queremos que en una excepción se imprima el error que contiene el objeto excepción:

```
cs    LogPagina.debug(texto_a_sacar_por_log,    excepción);    LogPagi-
na.info(texto_a_sacar_por_log,                excepción);    LogPagi-
na.warn(texto_a_sacar_por_log,                 excepción);    LogPagi-
na.error(texto_a_sacar_por_log,                excepción);    LogPagi-
na.fatal(texto_a_sacar_por_log,   excepción);
```

El fichero de configuración del Log4Net ha de llamarse Configuracion.log4net y ha de estar situado en la raiz del proyecto.

''' xml

'''

Capítulo 4.5

Log4net con VB.NET

Para poder utilizar el Log4net en una aplicación de VB.NET se han de seguir los siguientes pasos.

Añadir el log4net a las referencias del proyecto.

La inicialización de Log4NET se realiza incluyendo la siguiente llamada en el fichero AssemblyInfo.vb:

```
xml <Assembly: log4-
net.Config.XmlConfigurator(ConfigFile:="Configuracion.log4net",
Watch:=True)>
```

Esta línea hace que se cargue la configuración del Log4net desde el fichero Configuracion.log4net.

En la declaración de las variables de las clases añadir:

```
vb Private ReadOnly LogPagina As log4net.ILog = log4-
net.LogManager.GetLogger(System.Reflection.MethodBase.GetCurrentMethod().Declara
```

Por cada salida de log realizar la siguiente llamada:

```
vb LogPagina.debug(texto_a_sacar_por_log);
LogPagina.info(texto_a_sacar_por_log);
LogPagina.warn(texto_a_sacar_por_log);
LogPagina.error(texto_a_sacar_por_log);
LogPagina.fatal(texto_a_sacar_por_log);
```

Si queremos que en una excepción se imprima el error que contiene el objeto excepción:

```
vb    LogPagina.debug(texto_a_sacar_por_log,    excepción);    LogPagi-
na.info(texto_a_sacar_por_log,                excepción);    LogPagi-
na.warn(texto_a_sacar_por_log,                 excepción);    LogPagi-
na.error(texto_a_sacar_por_log,                excepción);    LogPagi-
na.fatal(texto_a_sacar_por_log,   excepción);
```

El fichero de configuración del Log4Net ha de llamarse Configuracion.log4net y ha de estar situado en la raiz del proyecto.

```
xml <?xml version="1.0" encoding="utf-8" ?> <log4net> <appender na-
me="RollingLogFileAppender"                                ty-
pe="log4net.Appender.RollingFileAppender">      <file     value="log\Mt-
mnet.log" /> <appendToFile value="true" /> <rollingStyle value="Size"
/> <maxSizeRollBackups value="10" /> <maximumFileSize value="10MB"
/>      <staticLogFileName     value="true"      />      <layout      ty-
pe="log4net.Layout.PatternLayout"> <conversionPattern value="%d [%t]
%-5p %c - %m%n" /> </layout> </appender> <root> <level value="ALL" />
<appender-ref ref="RollingLogFileAppender" /> </root> </log4net>
```

Capítulo 4.6

Log4Java en Java

Para poder utilizar el Log4Java en una aplicación de Java se han de seguir los siguientes pasos.

Añadir los siguientes imports a los ficheros que vayan a utilizarlo.

```
| import org.apache.log4j.Logger;
```

Al principio de la aplicación hay que introducir esta línea:

```
| PropertyConfigurator.configure("log4j.properties");
```

Al principio de la clase se ha de introducir la siguiente línea:

```
| private final Logger logger = Logger.getLogger(this.getClass().getName());
```

Por cada salida a log que queramos obtener tenemos que introducir una de las siguientes líneas de código, dependiendo del nivel de log deseado:

```
| logger.debug(texto_a_sacar_por_log);  
| logger.error(texto_a_sacar_por_log);  
| logger.fatal(texto_a_sacar_por_log);  
| logger.info(texto_a_sacar_por_log);
```

Si además queremos que saque la información de una excepción obtenida:

```
| logger.debug(texto_a_sacar_por_log, excepción);  
| logger.error(texto_a_sacar_por_log, excepción);
```

```
logger.fatal(texto_a_sacar_por_log, excepción);
logger.info(texto_a_sacar_por_log, excepción);
```

Ejemplo de un fichero de configuración, esta vez en vez de utilizar un fichero xml utilizaré un fichero properties, en nuestro caso llamado `log4j.properties`:

```
// Registro de los appenders, junto al nivel de log.
log4j.rootLogger=ALL, FLOG

// Appender de fichero circular (RollingFileAppender)
log4j.appenders.FLOG=org.apache.log4j.RollingFileAppender
log4j.appenders.FLOG.File=log/fingerreader2.log

// Configuración del formato del contenido del fichero de log.
log4j.appenders.FLOG.layout=org.apache.log4j.PatternLayout
log4j.appenders.FLOG.layout.ConversionPattern=%d [%t] %-5p %c - %m%n

// Configuración del tamaño del fichero y del número de ficheros
log4j.appenders.FLOG.MaxFileSize=10240KB
log4j.appenders.FLOG.MaxBackupIndex=10
```

Capítulo 4.7

Como obtener el ID autogenerado al realizar un insert en una base de datos

Para obtener el ID autogenerado se han de concatenar las sentencias marcadas en negrita:

4.7.1 SQLServer

```
INSERT INTO Foo () VALUES (); SELECT CAST(scope_identity() AS int);
```

4.7.2 MySql

```
INSERT INTO Foo () VALUES (); SELECT LAST_INSERT_ID();
```

4.7.3 SQLite

```
INSERT INTO Foo () VALUES (); SELECT last_insert_rowid();
```

Esta página se ha dejado vacía a propósito

Capítulo 4.8

Mozilla Add-on builder: Posibilidades a la hora de abrir un link desde una entrada de menú

Las posibilidades son las siguientes:

`require("windows").browserWindows.open(pageURL);` abre la url en una ventana nueva.

`require("windows").browserWindows.activewindow.open(pageURL);` abre la url en una pestaña nueva.

`require("tabs").open(pageURL);` abre la url en una pestaña nueva.

`require("tabs").activeTab.url=pageURL;` abre la url en la pestaña actual.

Para el siguiente ejemplo los cambios habría que hacerlos dentro del onMessage:

Fichero: **main.js**

```
var contextMenu = require("context-menu");
var data = require("self").data;

//Menu contextual para cuando se selecciona un link en la página.
```

```
var searchMenu = contextMenu.Menu({
  label: "Abrir URL",
  context: contextMenu.SelectorContext("a[href]"),
  contentScriptFile: [data.url("links.js")],
  items: [],
  onMessage: function (pageURL) {
    require("tabs").open(pageURL);
  }
});
```

Fichero: **links.js**

```
self.on("click", function (node, data)
{
  var searchURL = data + node.baseURI;
  self.postMessage(searchURL);
});
```

Capítulo 4.9

Mis primeras impresiones con Ouya

Hola aquí os presento mi Ouya y las primeras impresiones con ella.

Aquí esta la Ouya dentro de su caja, junto con la pegatina que la acompaña.



Figura 4.9.1 Caja Abierta



Figura 4.9.2 Pegatina incluida en la caja

Como puede verse, la presentación de la consola está muy cuidada, aunque no se aprecia en la foto, en la parte de arriba de la caja está el nombre de la consola.

Aquí tenéis los mandos, la primera foto contiene los 2 mandos que pedí y la segunda un mando abierto para ver los compartimentos de pilas:



Figura 4.9.3 2 Mandos



Figura 4.9.4 Mando con pilas

A mí lo que me chocó es que las pilas estuvieran situadas en los laterales. Aunque como me comentaron en los foros, esto puede haberse hecho para equiparar el peso del mando.

En el primer arranque tardó unas 4 horas en actualizarse, supongo que los servidores estarían un poco saturados. Después de esto ya pude entrar en la consola.

Lo que me chocó bastante es que al loguearme la primera vez tuviera que añadir una tarjeta o un código de cupón para poder entrar.

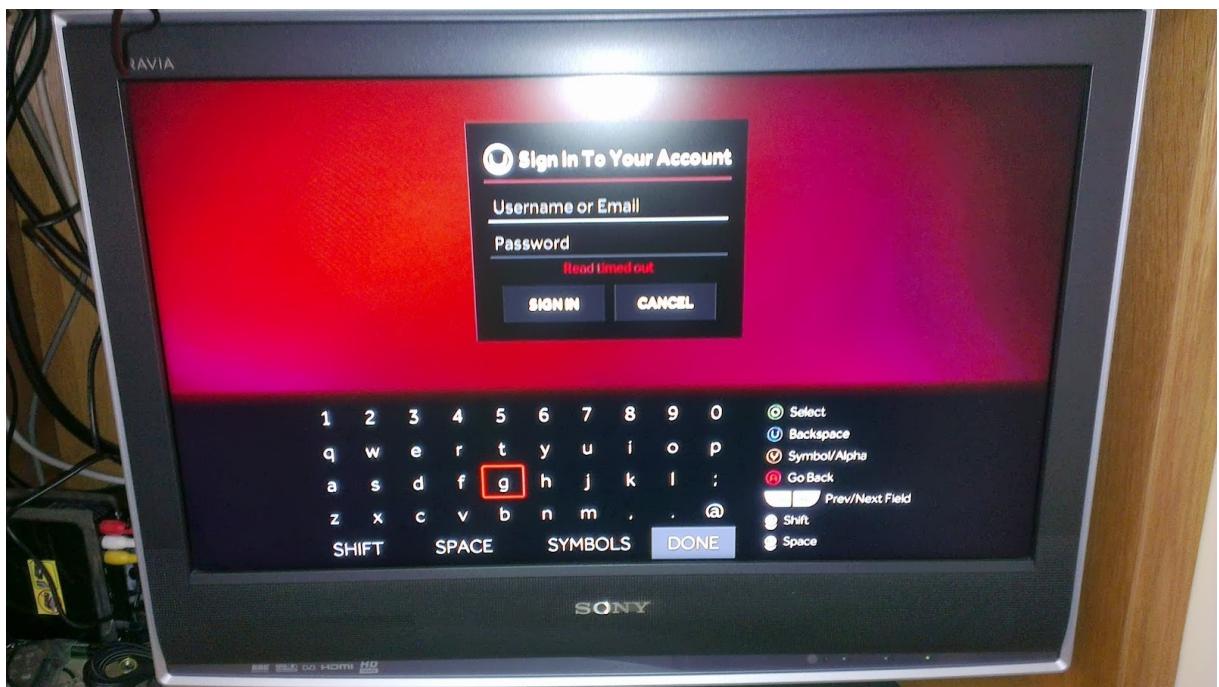


Figura 4.9.5 Pantalla login

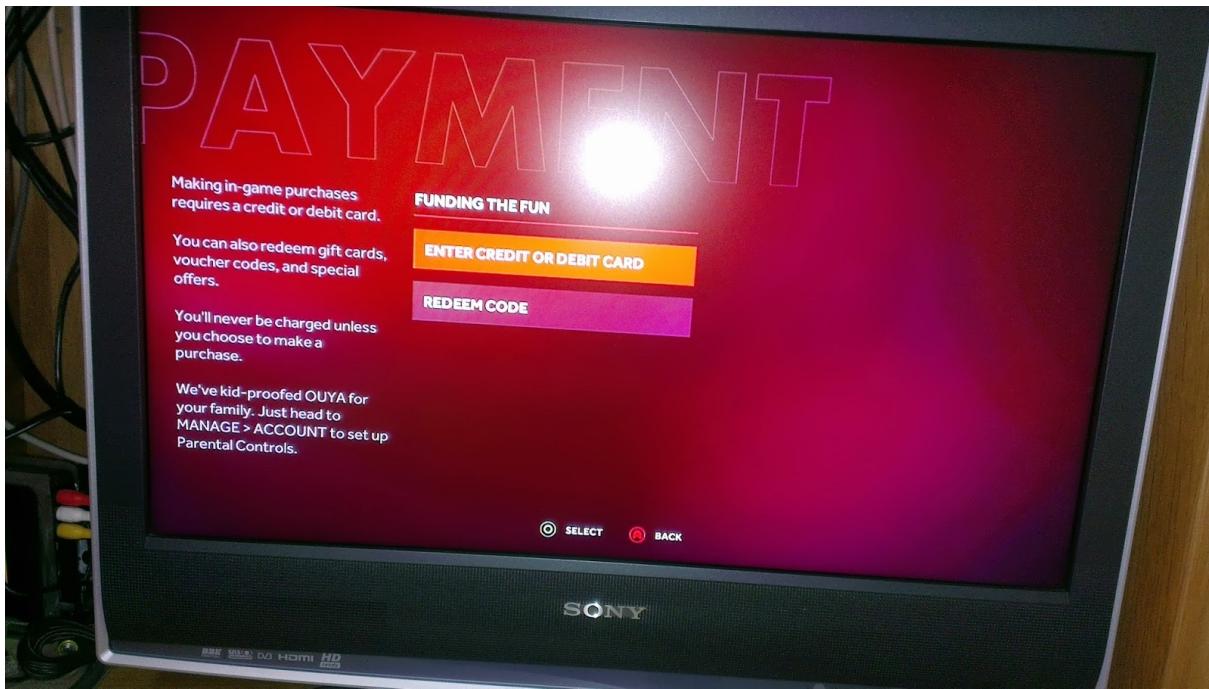


Figura 4.9.6 Petición tarjeta crédito

Es una de las pocas cosas que me desagradan de la consola, además no deja claro si los datos se guardan en la consola u online.

La pantalla principal me gusta por su sencillez:



Figura 4.9.7 Pantalla principal

Aquí tenéis 2 fotos del market, el cual se entra mediante la opción discover del menú principal:

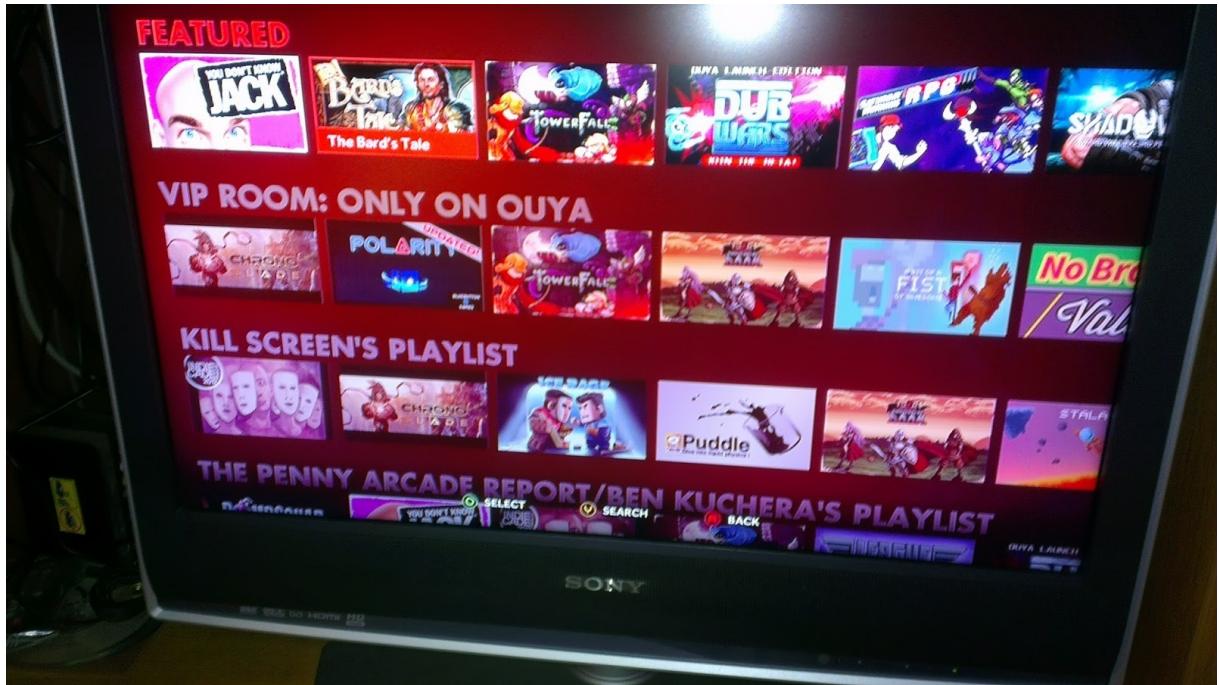


Figura 4.9.8 Market

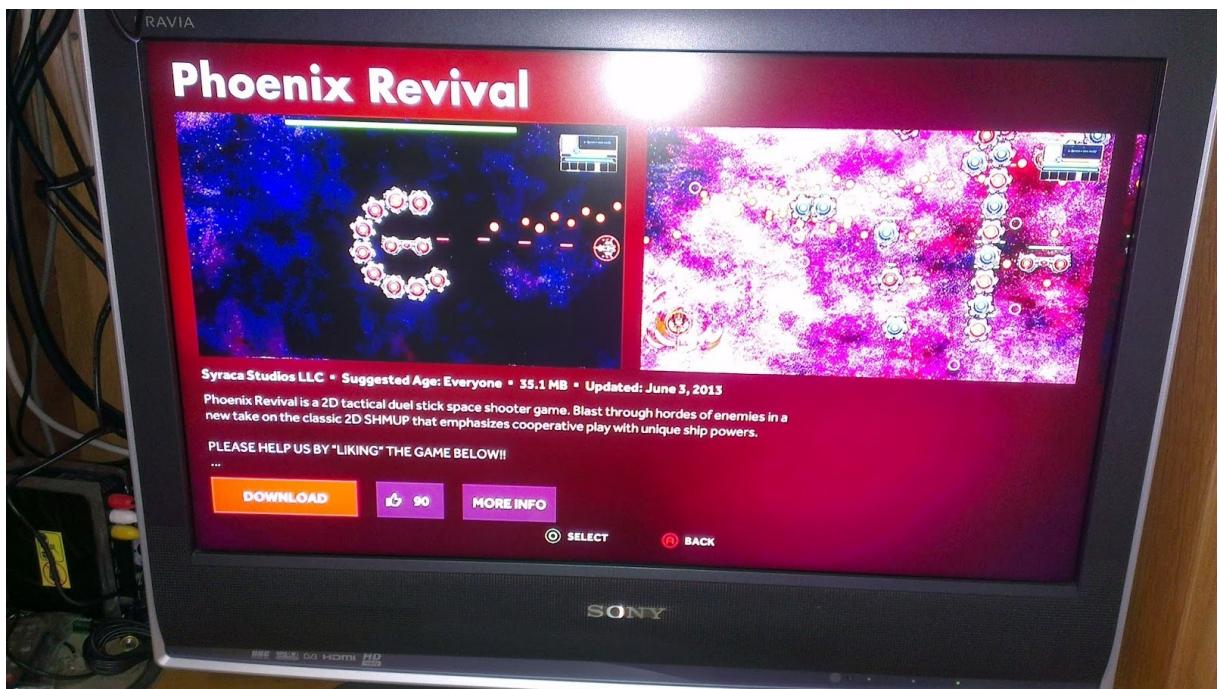


Figura 4.9.9 Juego seleccionado del market

El market me gusta por su sencillez, pero creo que deberían de mejorarlo. Aunque sencillo es un poco engorroso. Las imágenes se cargan cada vez, lo que hace que si te quedas sin conexión no se vea ninguna. La primera vez que intentas ir a ver la lista de juegos, como no hay ninguno, te abre directamente el market.

Otra cosa que he visto y que creo que han de mejorar es la personalización de los menús de configuración:

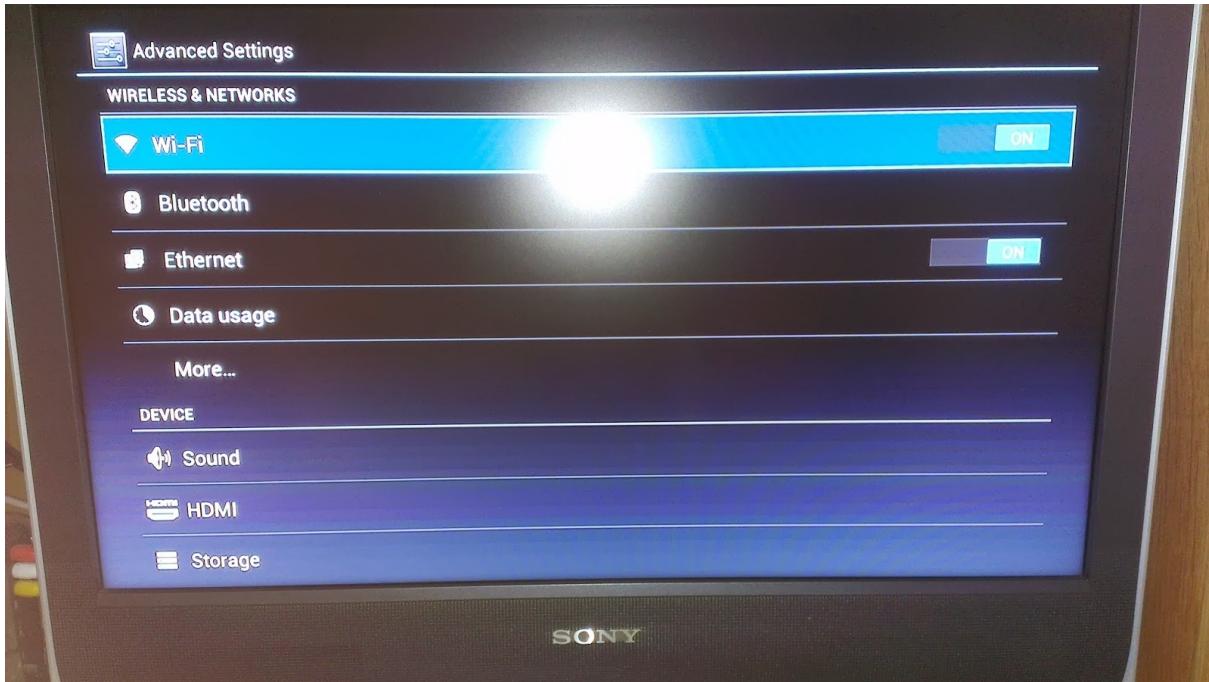


Figura 4.9.10 Menus de configuración

Utilizan los que lleva Android por defecto y no están personalizados, podrían por lo menos cambiarles el color al rojo de los menús de la consola.

Una cosa que echo de menos son muchos juegos que tiene android y que espero que poco a poco los vayan incorporando.

Pese a que hay algunas cosas que no me gustan, creo que se ha de dar una oportunidad a la consola y a la comunidad que hay detrás de ella.

Capítulo 5

2014

En esta página he creado una relación de las entradas del blog con su fecha de publicación.

Fecha	Entrada
3 de julio de 2014	Líneas mínimas a añadir al código del Industruino para usar las librerías m2tklib (página 69)
26 de diciembre de 2014	[Pasos seguidos para crear un sistema de backup online usando el BitTorrent y una Cubietruck (#2014_02)]
30 de diciembre de 2014	Información sobre temperatura y discos duros en la cubietruck (cubieboard 3) (página 85)

Esta página se ha dejado vacía a propósito

Capítulo 5.1

Líneas mínimas a añadir al código del Industruino para usar las librerías m2tklib

Según mi experiencia creando menús y formularios dentro del Industruino usando las librerías m2tklib, el código mínimo a añadir a un fichero de código es el siguiente:

5.1.0.1 Includes mínimos

```C++

## **Capítulo 5.1 include <U8glib.h>**

## **Capítulo 5.1 include <M2tk.h>**

## **Capítulo 5.1 include <utility/m2ghu8g.h>**

### Declaración del tipo de pantalla

Esta declaración se ha de descomentar, si ya está o añadir al código.

```
``` c++
U8GLIB_MINI12864 u8g(21, 20, 19, 22);
```

5.1.0.1 Gestión de botones

```
``` c++ uint8_t uiKeyUpPin = 7; uint8_t uiKeyDownPin = 3; uint8_t uiKeySelectPin = 2;
uint8_t uiKeyExitPin = 0;

int adc_key_in = 0;

int read_LCD_buttons_original() //routine to check button inputs and pass the correct
button event to GUI {

adc_key_in = analogRead(A5); // read the value from the sensor delay(5); //switch de-
bounce delay. Increase this delay if incorrect switch selections are returned. if
(adc_key_in < 100) return M2_KEY_NONE; // We make this the 1st option for speed
reasons since it will be the most likely result if (adc_key_in > 300 && adc_key_in < 315)
return M2_KEY_PREV; if (adc_key_in > 600 && adc_key_in < 630) return
M2_KEY_SELECT; if(adc_key_in > 700 && adc_key_in < 930) return M2_KEY_NEXT;

}

uint8_t m2_es_arduino_analog_input(m2_p ep, uint8_t msg) { switch (msg) { case
M2_ES_MSG_GET_KEY: return read_LCD_buttons_original(); case
M2_ES_MSG_INIT: return 0; } return 0; }
```

### A incluir dentro del método setup()

```
``` c++
void industruino_Menu_setup(void) {

    //flip the screen 180°
    u8g.setRot180();
    // Connect u8glib with m2tklib
    m2_SetU8g(u8g.getU8g(), m2_u8g_box_icon);

    // Assign u8g font to index 0
    m2.setFont(0, u8g_font_6x13r);

    // Assign icon font to index 3
    m2.setFont(3, u8g_font_m2icon_7);

}
```

5.1.0.2 Método loop()

```
``` c++
void industruino_Menu_loop() { // menu management
 m2.checkKey();
 if (m2.handleKey() != 0) {
 u8g.firstPage();
 do {
 m2.checkKey();
 draw();
 } while (u8g.nextPage());
 }
}
```

### Métodos adicionales a añadir

``` C++

Método draw:

```
void draw(void) {
    m2.draw();
}
```

Capítulo 5.2

Pasos seguidos para crear un sistema de backup online usando el BitTorrent y una Cubietruck (Cubieboard 3)

5.2.1 Consideraciones iniciales sobre el documento

En este documento se detallan los pasos seguidos para instalar el Lubuntu en una Cubietruck (Cubieboard 3) y el BitTorrent Sync. Los pasos detallados son los que yo he seguido y que a mí me han funcionado. En mi caso en la tarjeta SD está el sistema operativo y las aplicaciones, en el disco duro sólo se encuentran los ficheros del BitTorrent Sync.

5.2.2 Instalación del sistema operativo en tarjeta SD

En este apartado se detallan los pasos para realizar la instalación del Lubuntu dentro de la tarjeta SD.

5.2.2.1 Consideraciones iniciales

Para realizar los pasos detallados a continuación se ha utilizado un sistema Ubuntu. La tarjeta SD estaba montada como sdb.

5.2.2.2 Instalación del sistema operativo dentro de la tarjeta SD

El sistema operativo sobre el que se han realizado las acciones siguientes ha sido el Lubuntu para la cubieboard, aunque la versión de linux sobre la que se ejecuten no debería de importar.

Los pasos seguidos han sido los siguientes:

- Asignación de la ruta en la que está la tarjeta a una variable del sistema

```
bash card=/dev/sdb
```

- Limpieza de la tarjeta SD:

```
bash sudo dd if=/dev/zero of=${card} bs=1024 seek=544 count=128
```

- Hacer la tarjeta SD arrancable:

```
bash sudo dd if=u-boot-sunxi-with-spl-ct-20131102.bin of=$card bs=1024 seek=8
```

- Particionado de la tarjeta SD: Esta se ha de particionar en 2 particiones, la primera de 64Mb. (2048 sectores) y la segunda del resto del tamaño. Ejemplo de como se queda:

```
bash Device Boot Start End Blocks Id System /dev/sdb1 2048 133119 65536
83 Linux /dev/sdb2 133120 15278079 7572480 83 Linux
```

Para poder realizar la modificación de la partición se ha usado el comando siguiente:

```
bash sudo fdisk $card
```

- Formateado de las particiones creadas:

```
bash sudo mkfs.ext2 ${card}1 sudo mkfs.ext4 ${card}2
```

- Copiado de los datos a la tarjeta SD:

```
bash mkdir /tmp/sdb1 /tmp/sdb2 sudo mount -t ext2 ${card}1 /tmp/sdb1
sudo mount -t ext4 ${card}2 /tmp/sdb2 sudo tar -C /tmp/sdb1 -xvf bootfs-part1.tar.gz sudo tar -C /tmp/sdb2 -xvf rootfs-part2.tar.gz
sync sudo umount /tmp/sdb1 sudo umount /tmp/sdb2
```

5.2.2.3 Configuración del sistema operativo

5.2.2.3.1 Configuración del teclado en español:

Para esto ejecutamos el siguiente comando:

```
bash sudo dpkg-reconfigure keyboard-configuration
```

Este comando se encarga de lanzar la aplicación de reconfiguración del teclado. Seleccionamos **Generic 105 key (Intl PC)**, el idioma **Spanish** y luego las opciones predeterminadas con **OK**.

5.2.2.3.2 Configuración de red:

En mi caso no la he tocado, ya que uso el DHCP, que es la configuración que viene por defecto.

5.2.2.3.3 Configuración de la zona horaria:

Para esto ejecutamos el siguiente comando:

```
bash sudo dpkg-reconfigure tzdata
```

Este comando se encarga de lanzar la aplicación de reconfiguración de la zona horaria. Seleccionamos la zona geográfica **Europe** y la zona horaria **Madrid**.

5.2.2.3.4 Cambio del nombre a la cubieboard:

Para esto tenemos que crear/modificar el fichero **/etc/hosts** y añadir el nombre que deseemos que tenga la cubieboard.

Para ello ejecutaremos el siguiente comando: `bash sudo nano /etc/hosts`

Y añadiremos la siguiente línea, donde *cubieboard* es el nombre que le asignaremos:

```
127.0.0.1 cubieboard
```

5.2.2.3.5 Montado del disco duro:

En mi caso el disco duro es **/dev/sda1**. El disco duro se va a montar sobre la carpeta **/media/hdd**. Para montar el disco duro y que la configuración se guarde entre arranques del sistema operativo se ha de modificar el fichero **/etc/fstab**. Para ello añadiremos la siguiente línea a dicho fichero.

```
/dev/sda1 /media/hdd ext4 defaults 0 2
```

Capítulo 5.2 Instalación y configuración del BitTorrent Sync

5.2.1 Consideraciones iniciales

Las consideraciones iniciales son las siguientes:

- El BitTorrent Sync lo descargo dentro de la carpeta **/home/linaro/Downloads/** y se descomprime dentro de **/home/linaro/Downloads/btsync**.
- El binario lo dejo dentro de la carpeta **/usr/local/bin/**.
- La configuración del programa está en el fichero **/etc/btsync/btsync.conf**.
- Tengo un script de arranque del programa, para que este arranque al arrancar el sistema operativo.
- El disco duro se ha montado sobre la carpeta: **/media/hdd/**.

5.2.2 Proceso de instalación

- Descarga del BitTorrent Sync.

```
bash wget http://download-new.utorrent.com/endpoint/btsync/os/linux-arm/track/stable mkdir btsync mv stable btsync_arm.tar.gz tar zxvf btsync_arm.tar.gz -C btsync
```

- Creamos variables del sistema para ayudarnos en la creación

```
bash config="/etc/btsync/btsync.conf" user="root"
```

- Comando a ejecutar para que el programa arranque, en mi caso ha hecho falta, aunque no siempre es preciso. Este paso consiste en linkar el nombre de una librería, para que el programa pueda encontrarla. Esto es necesario para cuando se lance el comando del punto siguiente y este de un error.

```
bash ln -s /lib/arm-linux-gnueabihf/ld-linux.so.3 /lib/ld-linux.so.3
```

- Extracción del fichero de configuración por defecto.

```
bash btsync --dump-sample-config > $config
```

- Reconfiguración del fichero de configuración por defecto. Para ello se lanzan los siguientes comandos.

```
bash sed -i 's/"device_name"\s*:\s*"My Sync Device"/"device_name": "CUBIEBOARD"/g' $config sed -i 's/"storage_path"\s*:\s*"\.\sync"/"storage_path": "\/media\/hdd\/btsync"/g' $config sed -i 's/"login"\s*:\s*"admin",//g' $config sed -i 's/"password"\s*:\s*"password"//g' $config sed -i 's/:8888",/:8888"/g' $config
```

Como puede observarse se han cambiado los parámetros *device_name*, *storage_path*, *login* y *password*. Los comandos anteriores tambien pueden cambiarse por un simple `nano $config` y cambiar los parámetros de forma manual. De todas formas es recomendable lanzar este último parámetro para revisar la configuración y ver si se quiere cambiar algún parámetro más.

- Creación del script de arranque automático.

```
bash mkdir /var/run/btsync/ nano /etc/init.d/btsync
```

El contenido del fichero `/etc/init.d/btsync` es el siguiente:

```
`` bash
```

Capítulo 5.2 ! /bin/sh

5.2.0.1 BEGIN INIT INFO

**Capítulo 5.2 Provides:
btsync**

**Capítulo 5.2
Required-Start: \$syslog
\$remote_fs**

Capítulo 5.2 Required-Stop: \$syslog \$remote_fs

Capítulo 5.2 Should-Start: \$local_fs

Capítulo 5.2 Should-Stop: \$local_fs

Capítulo 5.2 Default-Start: 2 3 4 5

Capítulo 5.2 Default-Stop: 0 1 6

Capítulo 5.2 Short-Description: btSync - BitTorrent SyncApp

Capítulo 5.2 Description: btsync - BitTorrent SyncApp

5.2.0.1 END INIT INFO

user=root group=root

Capítulo 5.2 the full path to the filename where you store your rtorrent configuration

config="/etc/btsync/btsync.conf"

Capítulo 5.2 set of options to run with

```
options=""
```

```
PATH=/usr/local/sbin:/usr/local/bin:/sbin:/bin:/usr/sbin:/usr/bin DAEMON=/usr/local/bin/btsync DAEMON_ARGS="--config \$config" NAME=btsync DESC=btsync
```

```
RUNDIR=/var/run/syncapp PIDFILE=/var/run/btsync.pid
```

```
test -x \$DAEMON || exit 0
```

```
if[ -r /etc/default/\$NAME ]then ./etc/default/\$NAME fi
```

```
set -e
```

```
case "\$1" in start) echo -n "Starting \$DESC: " mkdir -p \$RUNDIR touch \$PIDFILE chown \$user:\$group \$RUNDIR \$PIDFILE chmod 755 \$RUNDIR
```

```
if [ -n "\$ULIMIT" ]
then
ulimit -n \$ULIMIT
fi
```

```
if start-stop-daemon --start --quiet --umask 007 --pidfile \$PIDFILE --chuid \$user:\$group --exec \$DAEMON -- \$DAEMON_ARGS
then
echo "\$NAME."
else
echo "failed"
fi
;;
```

```
stop)
echo -n "Stopping \$DESC: "
killall -w btsync || true
sleep 1
rm -f \$PIDFILE || true
;;
```

```

status)
echo -n "\$DESC is "
if start-stop-daemon --stop --quiet --signal 0 --name \$NAME --pi
dfile \$PIDFILE
then
echo "running"
else
echo "not running"
exit 1
fi
;;

*)
echo "Usage: /etc/init.d/\$NAME {start|stop|status}" >&2
exit 1
;;
esac

exit 0 ""

```

- Arranque del programa

```
bash chmod +x /etc/init.d/btsync update-rc.d btsync defaults
```

5.2.1 Actualización del BitTorrent Sync

Para actualizar el programa me he creado el siguiente script, este se encuentra dentro de **/home/linaro/Downloads/**. El mismo script se encarga de descargar, extraer, mover el ejecutable y reiniciar el servicio. El script es el siguiente:

```
`` bash
```

Capítulo 5.2 !/bin/bash

```
rm -Rf btsync mkdir btsync  
wget http://download-new.utorrent.com/endpoint/btsync/os/linux-arm/track/stable  
mv stable btsync_arm.tar.gz tar zxvf btsync_arm.tar.gz -C btsync  
service btsync stop  
cp ./btsync/btsync /usr/local/bin/  
service btsync start ""
```

5.2.1 Información obtenida de:

Instalación del linux en la SD (http://docs.cubieboard.org/tutorials/ct1/installation/install_lubuntu_desktop_server_to_sd_card)

Configuración del linux (<https://www.imai-solutions.com/cubieboard-lubuntu>)

Configuración del bittorrent sync (<http://quadfinity.blogspot.com.es/2013/11/Install-BitTorrent-Sync-on-Cubieboard-A10.html>)

Fstab (<https://help.ubuntu.com/community/Fstab>)

Capítulo 5.3

Información sobre temperatura y discos duros en la cubietruck (cubieboard 3)

5.3.1 Obtención de la temperatura de la cubietruck:

Se ha de crear un script que contenga el siguiente código:

```
''' bash
```

Capítulo 5.3 !/bin/bash

```
cat /sys/devices/platform/sunxi-i2c.0/i2c-0/0-0034/temp1_input | awk '{ printf ("CPU  
Temperature = %0.1f°C\n",$1/1000); }'''
```

La ejecución del script que se acaba de crear es la siguiente:

```
CPU Temperature = 52.2°C
```

5.3.1 Información de los discos:

5.3.1.1 smartmontools

Para obtener la información de los discos se puede utilizar el paquete smartmontools:

```
bash apt-get install smartmontools
```

Para obtener la información de la unidad sda1:

```
bash smartctl -A /dev/sda
```

se obtiene una información similar a:

```
``` smartctl 5.43 2012-06-30 r3573 [armv7l-linux-3.4.61+] (local build) Copyright (C)
2002-12 by Bruce Allen, http://smartmontools.sourceforge.net
```

```
== START OF READ SMART DATA SECTION == SMART Attributes Data Structure
revision number: 16 Vendor Specific SMART Attributes with Thresholds: ID# ATTRIBUTE_NAME FLAG VALUE WORST THRESH TYPE UPDATED WHEN_FAILED
RAW_VALUE 1 Raw_Read_Error_Rate 0x002f 200 200 051 Pre-fail Always - 0 3
Spin_Up_Time 0x0027 179 179 021 Pre-fail Always - 2016 4 Start_Stop_Count 0x0032
100 100 000 Old_age Always - 299 5 Reallocated_Sector_Ct 0x0033 200 200 140 Pre-fail
Always - 0 7 Seek_Error_Rate 0x002e 200 200 000 Old_age Always - 0 9 Po-
wer_On_Hours 0x0032 100 100 000 Old_age Always - 253 10 Spin_Retry_Count 0x0032
100 100 000 Old_age Always - 0 11 Calibration_Retry_Count 0x0032 100 253 000 Old_age
Always - 0 12 Power_Cycle_Count 0x0032 100 100 000 Old_age Always - 43 191 G-
Sense_Error_Rate 0x0032 100 100 000 Old_age Always - 0 192 Power-Off_Retract_Count
0x0032 200 200 000 Old_age Always - 41 193 Load_Cycle_Count 0x0032 200 200 000
Old_age Always - 680 194 Temperature_Celsius 0x0022 092 085 000 Old_age Always
- 55 196 Reallocated_Event_Count 0x0032 200 200 000 Old_age Always - 0 197 Cu-
rrent_Pending_Sector 0x0032 200 200 000 Old_age Always - 0 198 Offli-
ne_Uncorrectable 0x0030 100 253 000 Old_age Offline - 0 199 UD-
MA_CRC_Error_Count 0x0032 200 200 000 Old_age Always - 0 200 Mul-
ti_Zone_Error_Rate 0x0008 100 253 000 Old_age Offline - 0 ````
```

### 5.3.1.2 hddtemp

Para obtener la información de los discos se puede utilizar el paquete hddtemp:

```
bash apt-get install hddtemp
```

Cuando pregunte si se quiere dejar como demonio he dicho que no.

Para obtener la información de la temperatura:

```
bash hddtemp /dev/sda
```

Se obtiene una salida similar a:

```
/dev/sda: WDC WD10JPVX-22JC3T0: 55°C
```

### 5.3.2 Información obtenida de:

Información temperatura y discos duros (<http://www.cubieforums.com/index.php/topic,2004.0.html>)

Fstab (<https://help.ubuntu.com/community/Fstab>)

Esta página se ha dejado vacía a propósito

# Capítulo 6

# 2015

En esta página he creado una relación de las entradas del blog con su fecha de publicación.

Fecha	Entrada
26 de febrero de 2015	<a href="#">Markdown (página 91)</a>
17 de abril de 2015	<a href="#">Máquina virtual para trabajar con documentos en Markdown (página 95)</a>
8 de mayo de 2015	<a href="#">Añadir a un usuario los permisos de sudo en Fedora (página 101)</a>
9 de mayo de 2015	<a href="#">Instalación y primeros pasos con Haroopress (página 0)</a>
10 de junio de 2015	<a href="#">Formato de datos de Haroopress (página 133)</a>
4 de julio de 2015	<a href="#">Web con información sobre temperatura y discos duros en la cubietruck (cubieboard 3) (página 137)</a>
7 de julio de 2015	<a href="#">Organizar fotos por fecha usando Zoner Photo Studio (página 141)</a>
12 de septiembre de 2015	<a href="#">Construcción de máquina recreativa - Introducción (página 143)</a>

<b>Fecha</b>	<b>Entrada</b>
13 de septiembre de 2015	Construcción de máquina recreativa - Mueble - Construcción del mueble (página 147)
14 de septiembre de 2015	Construcción de máquina recreativa - Mueble - Entrada de alimentación y ventilación (página 155)
15 de septiembre de 2015	Construcción de máquina recreativa - Mueble - Cableado (página 157)
16 de septiembre de 2015	Construcción de máquina recreativa - Mueble - Botones de encendido y apagado de la máquina (página 163)
17 de septiembre de 2015	Construcción de máquina recreativa - Mueble - Bezel (página 167)
18 de septiembre de 2015	Construcción de máquina recreativa - El Vídeo (página 171)
19 de septiembre de 2015	Construcción de máquina recreativa - Los Controles (página 177)
20 de septiembre de 2015	Construcción de máquina recreativa - El Sonido (página 185)
21 de septiembre de 2015	Construcción de máquina recreativa - Agradecimientos (página 189)
3 de noviembre de 2015	Sistema de apertura de un escaparate con arduino (página 191)

# Capítulo 6.1

# Markdown

Desde hace un tiempo estoy usando Markdown para generar mi documentación interna, además de crear los artículos del blog y las noticias de la web.

## 6.1.1 Qué es Markdown

En un principio, la idea de sus creadores era crear una alternativa a HTML, pero termino mutando. Markdown nos permite aprovechar las ventajas del texto plano, sin tener que renunciar al formato, pero sí a todas las complicaciones derivadas del mismo que pueden surgir cuando lo trasladamos a la web. Markdown fue creado originalmente por John Gruber, con ayuda de Aaron Swartz, con el propósito de crear un documento de texto plano fácil de escribir y fácil de leer, y que pudiera convertirse de forma sencilla y válida a XHTML.

La mejor descripción de lo que es Markdown está en la web de Markdown de John Gruber (<http://daringfireball.net/projects/markdown/>):

Markdown is a text-to-HTML conversion tool for web writers. Markdown allows you to write using an easy-to-read, easy-to-write plain text format, then convert it to structurally valid XHTML (or HTML).

Thus, “Markdown” is two things: (1) a plain text formatting syntax; and (2) a software tool, written in Perl, that converts the plain text formatting to HTML. See the Syntax page for details pertaining to Markdown’s formatting syntax. You can try it out, right now, using the online Dingus.

The overriding design goal for Markdown’s formatting syntax is to make it as readable as possible. The idea is that a Markdown-formatted document should be publishable as-is, as plain text, without looking like it’s b

een marked up with tags or formatting instructions. While Markdown's syntax has been influenced by several existing text-to-HTML filters, the single biggest source of inspiration for Markdown's syntax is the format of plain text email.

## 6.1.2 ¿Por que uso Markdown?

Markdown me permite crear documentos de forma rápida, simple y que se visualizan de la misma forma en todos los sistemas operativos. Además de que si los guardo en un sistema de control de versiones puedo ver más fácilmente los cambios que he realizado sobre estos.

Otra de las ventajas es el tamaño, al ser un fichero de texto el tamaño es muy reducido.

## 6.1.3 Aplicaciones que utilizo

Las aplicaciones que uso para crear y modificar los documentos en Markdown son los siguientes:

### 6.1.3.1 Aplicaciones de escritorio

Para el escritorio uso las siguientes:

#### 6.1.3.1.1 Haroopad

De todos los editores que he encontrado es el que más me gusta, considero que es el más completo de los que he visto.

Las características que han hecho que lo elija son las siguientes: \* Es multiplataforma. \* De fácil manejo. \* Intuitivo. \* Me permite tener varios estilos de texto

Este editor lo uso para documentos que no sean muy grandes y puedan estar en un sólo fichero.

#### 6.1.3.1.2 Gitbook

Es el mejor editor que he encontrado para crear documentos grandes, ya que permite que cada capítulo sea un documento por separado, además de que después permite que se genere una web, un pdf o un ebook con la estructura que se le ha dado al documento.

Además me permite publicar dentro de su plataforma para poder compartir los documentos.

Este es el que utilizo para publicar en blog en formato ebook.

En estos momentos la única pega que tiene es que el editor de escritorio está descontinuado, pero es completamente funcional.

### 6.1.3.2 Aplicaciones online

Este es el punto en el que aún no me he decidido, por ahora uso indistintamente uno de estos dos editores: \* [Stackedit](https://stackedit.io/) (<https://stackedit.io/>) : este me permite publicar en el blog directamente, además de que pueden cambiarse los estilos de impresión. \* [Markable](http://markable.in) (<http://markable.in>) : de este me gusta más la previsualización, el tamaño de letras es menor y te permite ver mejor el documento resultante.

### 6.1.3.3 Plugins navegadores

Para los navegadores uso un plugin que se llama [Markdown Here](http://markdown-here.com/) (<http://markdown-here.com/>).

Este me permite introducir el texto en formato Markdown en una casilla de texto y después convertirlo, aplicandole el estilo que se le ha configurado al plugin.

Sólo tiene un estilo, pero es completamente modificable.

## 6.1.4 Links interesantes sobre Markdwon

Página oficial (<http://daringfireball.net/projects/markdown/>)

### 6.1.4.1 Entradas de blogs interesantes:

[Markdown: qué es y cómo aprovecharlo](http://hipertextual.com/archivo/2013/04/que-es-markdown/) (<http://hipertextual.com/archivo/2013/04/que-es-markdown/>)

[Markdown, la mejor opción para crear contenidos web](http://joedicaso.com/markdown-la-mejor-opcion-para-crear-contenidos-web.html) (<http://joedicaso.com/markdown-la-mejor-opcion-para-crear-contenidos-web.html>)

[Learning Markdown: Write For The Web, Faster](http://www.makeuseof.com/tag/learning-markdown-write-web-faster/) (<http://www.makeuseof.com/tag/learning-markdown-write-web-faster/>)

[whatismarkdown.com](http://whatismarkdown.com) ([http://whatismarkdown.com/](http://whatismarkdown.com))

### 6.1.4.2 Editores:

[Haroopad](http://pad.haroopress.com) ([http://pad.haroopress.com/](http://pad.haroopress.com))

[Gitbook](http://www.gitbook.com) (<http://www.gitbook.com>)

[Stackedit](https://stackedit.io/) (<https://stackedit.io/>)

[Markable](http://markable.in) (<http://markable.in>)

[Markdown Here](http://markdown-here.com/) (<http://markdown-here.com/>)

Esta página se ha dejado vacía a propósito

## Capítulo 6.2

# Máquina virtual para trabajar con documentos en Markdown

Para trabajar con Markdown me he creado una máquina virtual con los siguientes programas.

### 6.2.1 Información sobre el sistema operativo.

Se ha instalado la distribución Fedora con el escritorio LXDE.

### 6.2.2 Instalación de utilidades que yo considero necesarias.

#### 6.2.2.1 Yumex

```
| yum install yumex
```

#### 6.2.2.2 Firefox

```
| yum install firefox
```

#### 6.2.2.3 Gimp

```
| yum install gimp
```

#### 6.2.2.4 Servidor FTP

```
| yum install vsftpd
```

Después de instalar el servidor de ftp se ha de activar en el firewall el servicio ftp, para que este sea accesible desde fuera de la máquina.

Los cambios realizados en el fichero de configuración del vsftpd (/etc/vsfptd/vsftpd.conf) son:

```
| anonymous_enable=NO
```

También he desactivado el selinux (/etc/selinux/config), por que voy a trabajar en local y dentro de una máquina virtual.

```
| SELINUX=disabled
```

Después de esto hay que reiniciar para que el selinux se desactive.

### **6.2.2.5 Cliente FTP**

```
| yum install filezilla
```

### **6.2.2.6 GIT**

```
| yum install git
```

### **6.2.2.7 Subversion**

```
| yum install svn
```

## **6.2.3 Instalación de editores de Markdown**

### **6.2.3.1 Gitbook 1.5.0**

Esta es la vesión final en el momento de la redacción del documento.

#### **6.2.3.1.1 Requerimientos previos**

```
| yum install npm
```

#### **6.2.3.1.2 Instalación de gitbook desde npm**

```
| npm install gitbook -g
```

#### **6.2.3.1.3 Uso**

##### **6.2.3.1.3.1 Generar libro:**

```
| gitbook serve ./repository
```

##### **6.2.3.1.3.2 Generar web estática:**

```
| gitbook build ./repository --output=./outputFolder
```

### 6.2.3.1.3.3 Opciones disponibles:

```
-o, --output <directory> Path to output directory, defaults to ./_book
-f, --format <name> Change generation format, defaults to site, available
 are: site, page, ebook, json
--config <config file> Configuration file to use, defaults to book.js
 or book.json
```

### 6.2.3.1.3.4 Modo debug al generar libro:

```
export DEBUG=true
gitbook build ./
```

### 6.2.3.1.4 Información adicional

<https://github.com/GitbookIO/gitbook/>

## 6.2.3.2 Gitbook Editor

Este editor está descontinuado, pero funciona perfectamente para la versión de Gitbook indicada en este documento. Además de esto yo prefiero poder editar mis documentos en local y después subirlos a la web.

### 6.2.3.2.1 Requerimientos previos

```
yum install calibre
```

### 6.2.3.2.2 Instalación de gitbook editor

1. Descargar el instalable desde la siguiente ruta: <https://github.com/GitbookIO/editor/releases>
2. Descomprimir usando: bash tar zxvf gitbook-linux64.tar.gz
3. Renombrar y mover la carpeta de gitbook editor:

```
mv linux64 gitbook
mv gitbook ..
```

1. Por un bug en la referencia a una librería se ha de ejecutar el siguiente comando:

```
sudo ln -sf /lib64/libudev.so.1 /lib64/libudev.so.0
```

1. Arranque del script de instalación:

```
cd gitbook
chmod +x *.sh
./install.sh
```

1. Ahora hay un ícono en el menú inicio

## 2. Abrirlo y empezar

### 6.2.3.2.3 Uso

Es un cliente gráfico, no necesita usar la línea de comandos.

### 6.2.3.2.4 Información adicional

Página de github de Gitbook Editor (<https://github.com/GitbookIO/editor>)

## 6.2.3.3 Haroopad

### 6.2.3.3.1 Requerimientos previos

Se ha de instalar la siguiente librería:

```
sudo yum install systemd-libs.i686 -y
```

### 6.2.3.3.2 Instalación de haroopad

Hemos de descargarlo desde la página de Haroopad (<http://pad.haroopress.com/user.html>) . El link de descarga que he utilizado es: Linux Binary (64bit) ([https://bitbucket.org/rhiokim/haroopad-download/downloads/haroopad-v0.13.0\\_x64.tar.gz](https://bitbucket.org/rhiokim/haroopad-download/downloads/haroopad-v0.13.0_x64.tar.gz))

Los comandos a ejecutar para realizar la instalación son:

```
tar -zxvf haroopad-v0.12.2_amd64.tar.gz
tar -zxvf data.tar.gz
sudo cp -R ./usr /
tar zxf control.tar.gz
chmod 755 postinst
sudo ./postinst
```

Para solucionar el problema de que no se ve el icono se han de realizar las siguientes modificaciones en el fichero /usr/share/applications/Haroopad.desktop. Se ha de reemplazar Icon=haroopad por Icon=/usr/share/icons/hicolor/128x128/apps/haroopad.png.

### 6.2.3.3.3 Uso

Es un cliente gráfico, no necesita usar la línea de comandos.

### 6.2.3.3.4 Información adicional

Página de haroopad (<http://pad.haroopress.com/user.html>)

Blog con información de como instalar el Haroopad en Fedora  
(<http://www.bonashen.com/post/artifice/20140805-install-haroopad-on-fedora-20-64bit>)

Esta página se ha dejado vacía a propósito

## Capítulo 6.3

# Añadir a un usuario los permisos de sudo en Fedora

Puede hacerse de 2 formas distintas:

### 6.3.1 Añadiendo al usuario los permisos directamente

Para esta opción hay que realizar los siguientes pasos:

- Ejecutar como root el siguiente comando:

```
| visudo
```

- Añadir la siguiente línea:

```
| usuario ALL=(ALL) ALL
```

debajo de la línea:

```
| root ALL=(ALL) ALL
```

### 6.3.2 Añadir al usuario al grupo wheel

Para esta opción hay que realizar los siguientes pasos:

- Ejecutar como root los siguientes comandos:

```
| gpasswd wheel -a usuario
| visudo
```

- Descomentar la línea, si esta comentada:

```
| %wheel ALL=(ALL) ALL
```

## Capítulo 6.4

# **cd ./node\_modules/ locally/;npm install**

Como dicen en su github:

A static site generator built with Node.js, "Haroo" means "a day" Support Markdown presentation, Syntax Highlight, Themes

Es un generador de páginas web estáticas hecho con Node.js.

Su web es: <http://haroopress.com> Si github es: <https://github.com/rhiokim/haroopress>

Su uso se vuelve un poco complicado al principio, ya que su web y el site por defecto que este crea están en idioma coreano.

### **6.4.1 Instalación requisitos previos:**

Los requerimientos previos para la instalación son los siguientes:

#### **6.4.1.1 Node.js**

bash yum install nodejs

#### **6.4.1.2 Git**

bash yum install git

### **6.4.2 Instalación**

Los pasos que he seguido para la instalación han sido los siguientes:

### 6.4.2.1 Obtención del programa:

Los comandos ejecutados han sido:

```
bash mkdir haroopress_test git clone https://github.com/rhiokim/haroopress.git haroopress_test
```

El resultado por pantalla ha sido

```
Cloning into 'haroopress_test'... remote: Counting objects: 6758, done. remote: Total 6758 (delta 0), reused 0 (delta 0), pack-reused 6758 Receiving objects: 100% (6758/6758), 22.34 MiB | 941.00 KiB/s, done. Resolving deltas: 100% (2821/2821), done. Checking connectivity... done.
```

### 6.4.2.2 Inicialización del sitio web:

Los comandos ejecutados han sido:

```
``` bash cd haroopress_test
```

```
git config --global user.email "email" git config --global user.name "username"
```

```
sudo make init````
```

La ejecución del comando anterior da como resultado la siguiente salida por pantalla, en la cual se nos pide información básica sobre la web a generar.

```
``` bash npm install -g node-gyp npm http GET https://registry.npmjs.org/node-gyp npm http 304 https://registry.npmjs.org/node-gyp npm http GET https://registry.npmjs.org/graceful-fs npm http GET https://registry.npmjs.org/minimatch npm http GET https://registry.npmjs.org/mkdirp npm http GET https://registry.npmjs.org/nopt npm http GET https://registry.npmjs.org/npmlog npm http GET https://registry.npmjs.org/tar npm http GET https://registry.npmjs.org/fstream npm http GET https://registry.npmjs.org/osenv npm http GET https://registry.npmjs.org/rimraf npm http GET https://registry.npmjs.org/which npm http GET https://registry.npmjs.org/request npm http GET https://registry.npmjs.org/glob npm http GET https://registry.npmjs.org/semver npm http 304 https://registry.npmjs.org/graceful-fs npm http 304 https://registry.npmjs.org/npmlog npm http 200 https://registry.npmjs.org/mkdirp npm http 304 https://registry.npmjs.org/tar npm http 200 https://registry.npmjs.org/nopt npm http 304 https://registry.npmjs.org/fs-tream npm http 304 https://registry.npmjs.org/osenv npm http 200 https://registry.npmjs.org/minimatch npm http 304 https://registry.npmjs.org/which npm http 200 https://registry.npmjs.org/rimraf npm http 200
```

```
https://registry.npmjs.org/semver npm http 200 https://registry.npmjs.org/glob npm
http GET https://registry.npmjs.org/rimraf/-/rimraf-2.3.3.tgz npm http GET
https://registry.npmjs.org/semver/-/semver-4.3.4.tgz npm http 200
https://registry.npmjs.org/request npm http 200 https://registry.npmjs.org/rimraf/-/rimraf-2.3.3.tgz npm http 200 https://registry.npmjs.org/semver/-/semver-4.3.4.tgz
npm http GET https://registry.npmjs.org/abbrev npm http GET
https://registry.npmjs.org/inflight npm http GET https://registry.npmjs.org/once npm
http GET https://registry.npmjs.org/inherits npm http GET https://registry.npmjs.org/
minimatch/-/minimatch-2.0.7.tgz npm http GET https://registry.npmjs.org/gauge npm
http GET https://registry.npmjs.org/ansi npm http GET https://registry.npmjs.org/are-
we-there-yet npm http GET https://registry.npmjs.org/lru-cache npm http GET
https://registry.npmjs.org/sigmund npm http GET https://registry.npmjs.org/min-
mist/0.0.8 npm http 304 https://registry.npmjs.org/abbrev npm http 200
https://registry.npmjs.org/once npm http 304 https://registry.npmjs.org/ansi npm http
200 https://registry.npmjs.org/inflight npm http 200 https://registry.npmjs.org/inherits
npm http GET https://registry.npmjs.org/inherits npm http 304
https://registry.npmjs.org/are-we-there-yet npm http GET https://registry.npmjs.org/
once/-/once-1.3.2.tgz npm http 200 https://registry.npmjs.org/sigmund npm http 200
https://registry.npmjs.org/minimatch/-/minimatch-2.0.7.tgz npm http 200
https://registry.npmjs.org/minimist/0.0.8 npm http 304 https://registry.npmjs.org/gau-
ge npm http 200 https://registry.npmjs.org/inherits npm http GET
https://registry.npmjs.org/minimist/-/minimist-0.0.8.tgz npm http 200
https://registry.npmjs.org/once/-/once-1.3.2.tgz npm http GET
https://registry.npmjs.org/delegates npm http 200 https://registry.npmjs.org/minimist/-/
/minimist-0.0.8.tgz npm http GET https://registry.npmjs.org/readable-stream npm http
200 https://registry.npmjs.org/lru-cache npm http GET https://registry.npmjs.org/
block-stream npm http GET https://registry.npmjs.org/forever-agent npm http GET
https://registry.npmjs.org/form-data npm http GET https://registry.npmjs.org/json-
stringify-safe npm http GET https://registry.npmjs.org/mime-types npm http GET
https://registry.npmjs.org/node-uuid npm http GET https://registry.npmjs.org/qs npm
http GET https://registry.npmjs.org/tunnel-agent npm http GET
https://registry.npmjs.org/oauth-sign npm http GET https://registry.npmjs.org/tough-
cookie npm http GET https://registry.npmjs.org/http-signature npm http GET
https://registry.npmjs.org/aws-sign2 npm http GET https://registry.npmjs.org/hawk
npm http GET https://registry.npmjs.org/stringstream npm http GET
https://registry.npmjs.org/combined-stream npm http GET https://registry.npmjs.org/
isstream npm http GET https://registry.npmjs.org/har-validator npm http GET
https://registry.npmjs.org/caseless npm http GET https://registry.npmjs.org/bl npm
http GET https://registry.npmjs.org/lru-cache/-/lru-cache-2.6.2.tgz npm http GET
https://registry.npmjs.org/lodash.pad npm http GET https://registry.npmjs.org/lo-
dash.padleft npm http GET https://registry.npmjs.org/lodash.padright npm http GET
```

https://registry.npmjs.org/has-unicode npm http 304 https://registry.npmjs.org/delegates npm http 304 https://registry.npmjs.org/block-stream npm http 304 https://registry.npmjs.org/json-stringify-safe npm http GET https://registry.npmjs.org/wrappy npm http 200 https://registry.npmjs.org/readable-stream npm http 304 https://registry.npmjs.org/forever-agent npm http 200 https://registry.npmjs.org/form-data npm http 200 https://registry.npmjs.org/mime-types npm http 200 https://registry.npmjs.org/node-uuid npm http 200 https://registry.npmjs.org/tunnel-agent npm http 200 https://registry.npmjs.org/lru-cache/-/lru-cache-2.6.2.tgz npm http 304 https://registry.npmjs.org/oauth-sign npm http 200 https://registry.npmjs.org/qrcode npm http 304 https://registry.npmjs.org/http-signature npm http 304 https://registry.npmjs.org/aws-sign2 npm http 304 https://registry.npmjs.org/hawk npm http 304 https://registry.npmjs.org/stringstream npm http 200 https://registry.npmjs.org/tough-cookie npm http 200 https://registry.npmjs.org/combined-stream npm http 304 https://registry.npmjs.org/isstream npm http 304 https://registry.npmjs.org/caseless npm http GET https://registry.npmjs.org/mime-types/-/mime-types-2.0.11.tgz npm http 200 https://registry.npmjs.org/har-validator npm http 304 https://registry.npmjs.org/lodash.pad npm http 200 https://registry.npmjs.org/lodash.padright npm http 200 https://registry.npmjs.org/bl npm http 304 https://registry.npmjs.org/has-unicode npm http 200 https://registry.npmjs.org/wrappy npm http 200 https://registry.npmjs.org/lodash.padleft npm http GET https://registry.npmjs.org/tough-cookie/-/tough-cookie-1.1.0.tgz npm http GET https://registry.npmjs.org/har-validator/-/har-validator-1.7.0.tgz npm http GET https://registry.npmjs.org/lodash.padright/-/lodash.padright-3.1.1.tgz npm http GET https://registry.npmjs.org/lodash.padleft/-/lodash.padleft-3.1.1.tgz npm http 200 https://registry.npmjs.org/mime-types/-/mime-types-2.0.11.tgz npm http GET https://registry.npmjs.org/brace-expansion npm http 200 https://registry.npmjs.org/har-validator/-/har-validator-1.7.0.tgz npm http 200 https://registry.npmjs.org/tough-cookie/-/tough-cookie-1.1.0.tgz npm http 200 https://registry.npmjs.org/lodash.padleft/-/lodash.padleft-3.1.1.tgz npm http 200 https://registry.npmjs.org/lodash.padright/-/lodash.padright-3.1.1.tgz npm http 304 https://registry.npmjs.org/brace-expansion npm http GET https://registry.npmjs.org/string\_decoder npm http GET https://registry.npmjs.org/core-util-is npm http GET https://registry.npmjs.org/isarray/0.0.1 npm http GET https://registry.npmjs.org/lodash.\_basetostring npm http 304 https://registry.npmjs.org/string\_decoder npm http GET https://registry.npmjs.org/lodash.\_createpadding npm http 304 https://registry.npmjs.org/core-util-is npm http 304 https://registry.npmjs.org/isarray/0.0.1 npm http GET https://registry.npmjs.org/balanced-match npm http GET https://registry.npmjs.org/concat-map/0.0.1 npm http 304 https://registry.npmjs.org/lodash.\_createpadding npm http 304 https://registry.npmjs.org/lodash.\_basetostring npm http 304 https://registry.npmjs.org/balanced-match npm http GET https://registry.npmjs.org/lodash.repeat npm http 304 https://registry.npmjs.org/lodash.\_basetostring

```
dash.repeat npm http 304 https://registry.npmjs.org(concat-map/0.0.1 npm http GET
https://registry.npmjs.org/delayed-stream/0.0.5 npm http GET
https://registry.npmjs.org/mime-db npm http GET https://registry.npmjs.org/async
npm http GET https://registry.npmjs.org/asn1/0.1.11 npm http GET
https://registry.npmjs.org/ctype/0.5.3 npm http GET https://registry.npmjs.org/assert-
plus npm http 200 https://registry.npmjs.org/delayed-stream/0.0.5 npm http GET
https://registry.npmjs.org/delayed-stream/-/delayed-stream-0.0.5.tgz npm http 304
https://registry.npmjs.org/assert-plus npm http GET https://registry.npmjs.org/chalk
npm http GET https://registry.npmjs.org/is-my-json-valid npm http GET
https://registry.npmjs.org/commander npm http GET https://registry.npmjs.org/blue-
bird npm http 200 https://registry.npmjs.org/mime-db npm http GET
https://registry.npmjs.org/mime-db/-/mime-db-1.9.1.tgz npm http 304
https://registry.npmjs.org/asn1/0.1.11 npm http 304 https://registry.npmjs.org/ctype/
0.5.3 npm http 200 https://registry.npmjs.org/is-my-json-valid npm http 200
https://registry.npmjs.org/async npm http 200 https://registry.npmjs.org/delayed-
stream/-/delayed-stream-0.0.5.tgz npm http 200 https://registry.npmjs.org/commander
npm http GET https://registry.npmjs.org/commander/-/commander-2.8.1.tgz npm http
200 https://registry.npmjs.org/chalk npm http 200 https://registry.npmjs.org/mime-
db/-/mime-db-1.9.1.tgz npm http GET https://registry.npmjs.org/cryptiles npm http
GET https://registry.npmjs.org/sntp npm http GET https://registry.npmjs.org/boom
npm http GET https://registry.npmjs.org/hoek npm http 200 https://registry.npmjs.org/
bluebird npm http GET https://registry.npmjs.org/bluebird/-/bluebird-2.9.25.tgz npm
http 200 https://registry.npmjs.org/commander/-/commander-2.8.1.tgz npm http 200
https://registry.npmjs.org/cryptiles npm http 200 https://registry.npmjs.org/sntp npm
http 200 https://registry.npmjs.org/bluebird/-/bluebird-2.9.25.tgz npm http 200
https://registry.npmjs.org/boom npm http 200 https://registry.npmjs.org/hoek npm
http GET https://registry.npmjs.org/hoek/-/hoek-2.13.0.tgz npm http 200
https://registry.npmjs.org/hoek/-/hoek-2.13.0.tgz npm http GET
https://registry.npmjs.org/escape-string-regexp npm http GET
https://registry.npmjs.org/ansi-styles npm http GET https://registry.npmjs.org/has-ansi
npm http GET https://registry.npmjs.org/strip-ansi npm http GET
https://registry.npmjs.org/supports-color npm http GET https://registry.npmjs.org/
graceful-readlink npm http GET https://registry.npmjs.org/generate-function npm http
GET https://registry.npmjs.org/generate-object-property npm http GET
https://registry.npmjs.org/xtend npm http GET https://registry.npmjs.org/jsonpointer
npm http 200 https://registry.npmjs.org/escape-string-regexp npm http 304
https://registry.npmjs.org/ansi-styles npm http 304 https://registry.npmjs.org/has-ansi
npm http 304 https://registry.npmjs.org/strip-ansi npm http 304
https://registry.npmjs.org/graceful-readlink npm http 304 https://registry.npmjs.org/
supports-color npm http 304 https://registry.npmjs.org/generate-object-property npm
http 304 https://registry.npmjs.org/generate-function npm http 200
```

```
https://registry.npmjs.org/xtend npm http GET https://registry.npmjs.org/ansi-regex
npm http GET https://registry.npmjs.org/ansi-regex npm http GET
https://registry.npmjs.org/get-stdin npm http 304 https://registry.npmjs.org/jsonpointer
npm http GET https://registry.npmjs.org/is-property npm http 304
https://registry.npmjs.org/ansi-regex npm http 304 https://registry.npmjs.org/get-stdin
npm http 304 https://registry.npmjs.org/ansi-regex npm http 304
https://registry.npmjs.org/is-property /bin/node-gyp -> /lib/node_modules/node-gyp/
bin/node-gyp.js npm WARN unmet dependency /lib/node_modules/block-stream re-
quires inherits@'~2.0.0' but will load npm WARN unmet dependency undefined, npm
WARN unmet dependency which is version undefined npm WARN unmet dependency
/lib/node_modules/fstream requires inherits@'~2.0.0' but will load npm WARN unmet
dependency undefined, npm WARN unmet dependency which is version undefined
npm WARN unmet dependency /lib/node_modules/fstream-ignore requires inhe-
rits@'2' but will load npm WARN unmet dependency undefined, npm WARN unmet
dependency which is version undefined npm WARN unmet dependency /lib/no-
de_modules/fstream-npm requires inherits@'2' but will load npm WARN unmet depen-
dency undefined, npm WARN unmet dependency which is version undefined npm
WARN unmet dependency /lib/node_modules/glob requires inherits@'2' but will load
npm WARN unmet dependency undefined, npm WARN unmet dependency which is
version undefined npm WARN unmet dependency /lib/node_modules/npmconf requi-
res inherits@'~2.0.0' but will load npm WARN unmet dependency undefined, npm
WARN unmet dependency which is version undefined npm WARN unmet dependency
/lib/node_modules/tar requires inherits@'2' but will load npm WARN unmet depen-
dency undefined, npm WARN unmet dependency which is version undefined node-
gyp@1.0.3 /lib/node_modules/node-gyp └── which@1.0.9 └── rimraf@2.3.3 └──
osenv@0.1.0 └── graceful-fs@3.0.6 └── nopt@3.0.1 (abbrev@1.0.5) └── fstream@1.0.4
(inherits@2.0.1) └── semver@4.3.4 └── tar@1.0.3 (inherits@2.0.1, block-stream@0.0.7)
└── mkdirp@0.5.0 (minimist@0.0.8) └── minimatch@1.0.0 (sigmund@1.0.0, lru-
cache@2.6.2) └── glob@4.5.3 (inherits@2.0.1, once@1.3.2, inflight@1.0.4, mini-
match@2.0.7) └── npmlog@1.2.0 (ansi@0.3.0, are-we-there-yet@1.0.4, gauge@1.2.0) └──
request@2.55.0 (caseless@0.9.0, json-stringify-safe@5.0.0, aws-sign2@0.5.0, forever-
agent@0.6.1, stringstream@0.0.4, oauth-sign@0.6.0, tunnel-agent@0.4.0, isstream@0.1.2,
node-uuid@1.4.3, qs@2.4.1, bl@0.9.4, form-data@0.2.0, http-signature@0.10.1, tough-
cookie@1.1.0, combined-stream@0.0.7, mime-types@2.0.11, hawk@2.3.1, har-
validator@1.7.0) git submodule update --init --recursive Submodule 'source/themes'
(http://github.com/haroopress/haroopress-themes.git) registered for path 'source/the-
mes' Cloning into 'source/themes'... remote: Counting objects: 2071, done. remote: Total
2071 (delta 0), reused 0 (delta 0), pack-reused 2071 Receiving objects: 100% (2071/2071),
20.07 MiB | 247.00 KiB/s, done. Resolving deltas: 100% (1117/1117), done. Checking connec-
tivity... done. Submodule path 'source/themes': checked out '0b858f95bee3b39e48b47192-
b19ec8a76b103b22' cd ./node_modules/robotskirt;node-gyp rebuild gyp info it worked
```

if it ends with ok gyp info using node-gyp@1.0.3 gyp info using node@0.10.36 | linux | x64 gyp info spawn python gyp info spawn args [ '/usr/lib/node\_modules/node-gyp/gyp/gyp\_main.py', gyp info spawn args 'binding.gyp', gyp info spawn args '-f', gyp info spawn args 'make', gyp info spawn args '-I', gyp info spawn args '/home/juansal/haropress/haropress\_test/node\_modules/robotskirt/build/config.gypi', gyp info spawn args '-I', gyp info spawn args '/usr/lib/node\_modules/node-gyp/addon.gypi', gyp info spawn args '-I', gyp info spawn args '/root/.node-gyp/0.10.36/common.gypi', gyp info spawn args '-Dlibrary=shared\_library', gyp info spawn args '-Dvisibility=default', gyp info spawn args '-Dnode\_root\_dir=/root/.node-gyp/0.10.36', gyp info spawn args '-Dmodule\_root\_dir=/home/juansal/haropress/haropress\_test/node\_modules/robotskirt', gyp info spawn args '--depth=.', gyp info spawn args '--no-parallel', gyp info spawn args '--generator-output', gyp info spawn args 'build', gyp info spawn args '-Goutput\_dir=' ] gyp info spawn make gyp info spawn args [ 'BUILDTYPE=Release', '-C', 'build' ] make[1]: se ingresa al directorio /home/juansal/haropress/haropress\_test/node\_modules/robotskirt/build' CC(target) Release/obj.target/sundown/src/autolink.o CC(target) Release/obj.target/sundown/src/buffer.o CC(target) Release/obj.target/sundown/src/houdini\_href\_e.o CC(target) Release/obj.target/sundown/src/houdini\_html\_e.o CC(target) Release/obj.target/sundown/src/houdini\_html\_u.o CC(target) Release/obj.target/sundown/src/houdini\_js\_e.o CC(target) Release/obj.target/sundown/src/houdini\_js\_u.o CC(target) Release/obj.target/sundown/src/houdini\_uri\_e.o CC(target) Release/obj.target/sundown/src/houdini\_uri\_u.o CC(target) Release/obj.target/sundown/src/html.o CC(target) Release/obj.target/sundown/src/html\_smartypants.o CC(target) Release/obj.target/sundown/src/markdown.o CC(target) Release/obj.target/sundown/src/stack.o AR(target) Release/obj.target/sundown.a COPY Release/sundown.a CXX(target) Release/obj.target/robotskirt/src/robotskirt.o S0-LINK\_MODULE(target) Release/obj.target/robotskirt.node S0-LINK\_MODULE(target) Release/obj.target/robotskirt.node: Finished COPY Release/robotskirt.node make[1]: se sale del directorio/home/juansal/haropress/haropress\_test/node\_modules/robotskirt/build' gyp info ok

# Capítulo 6.4 cd ./node\_modules/ locally;/npm install

## Capítulo 6.4 = configure haroopress

./bin/setup.js

haroo> Insert your site title (\*) "My Haroopress Blog"

Haroopress Test haroo> Insert your site description () "My Development diary, I love node.js & javascript" Test de Haroopress sobre github haroo> Insert site url () "http://www.myblog.com" http://juaalta.github.io haroo> Insert you full name () "Rhio Kim (sync to source/data/authors/Rhio\_Kim.markdown)" Mi nombre haroo> Insert you gravatar email address () "abc123@gmail.com" correo haroo> Insert you site meta information (\*) "javascript, css3, html5" javascript, css3, html5

### 6.4.1 http://juaalta.github.io Meta Information

```
{ "version": "0.9.2", "defaultTitle": "Haroopress Test", "description": "Test de Haroopress sobre github", "siteUrl": "http://juaalta.github.io", "author": "Juansal", "email": "juaalta@gmail.com", "keywords": ["javascript", "css3", "html5"]}
```

# Capítulo 6.4 haroo> Save? [y/n] : y

## Capítulo 6.4 = clear public & deployment directories

./bin/clear.js haroo> clear to deploy directory¶

# Capítulo 6.4 haroo> clear to public directory

## Capítulo 6.4 = setup repository for deployment

```
cd ./bin;/./gh-pages.js haroo> Enter the read/write repository for your haroopress site
"https://github.com/[github-id]/[github-id].github.io.git" > haroo> git remote -v¶ origin
https://github.com/rhiokim/haroopress.git (fetch) origin https://github.com/rhiokim/
haroopress.git (push)
```

```
haroo> Start setting github pages branch ¶ Initialized empty Git repository in /home/
juansal/haroopress/haroopress_test/_deploy/.git/
```

```
haroo> Completed git repository initialize ¶
```

```
haroo> Repository remote's name origin -> haroopress ¶ haroo> Git remote add to origin
¶
```

```
haroo> Added remote https://github.com/juaalta/juaalta.github.io.git as origin ¶
```

```
haroo> Set origin as default remote ¶
```

```
haroo> Created inex.html ¶
```

```
haroo> git add . ¶
```

haroo> Copy temp commiter ¶

haroo> git commit ¶

haroo> Remove temp commiter ¶

# Capítulo 6.4 haroo> git remote add origin ¶

## Capítulo 6.4 = create default data set

./bin/init.js haroo> created initial data haroo> site data initialized clear ?[3;J cat ./lib/haroopress/QUICK.markdown Quick guide `` \$ make gen // ??? ??? ?? \$ make preview // ???? \$ make new-post // ??? ??? \$ make new-page // ??? ??? ?? \$ make new-slide // ??? ??? ?? `` Read more \* ???? ?? : http://haroopress.com \* ??? ??? ?? : http://haroopress.com/post/haroopress-posting-guide/ \* ??? ??? : http://haroopress.com/post/haroopress-deploy-to-github/

Copyright © haroopress / Contact to rhio.kim@gmail.com Source <http://github.com/rhiokim/haroopress> Issue <https://github.com/rhiokim/haroopress/issues>

Si el comando anterior no se ejecuta con sudo delante se obtiene el siguiente error:

```
npm install -g node-gyp
npm http GET https://registry.npmjs.org/node-gyp
npm http 304 https://registry.npmjs.org/node-gyp
npm ERR! error rolling back Error: EACCES, unlink '/bin/node-gyp'
npm ERR! error rolling back node-gyp@1.0.3 { [Error: EACCES, unlink '/bin/node-gyp'] errno: 3, code: 'EACCES', path: '/bin/node-gyp' }
npm ERR! Error: EACCES, unlink '/bin/node-gyp'
npm ERR! { [Error: EACCES, unlink '/bin/node-gyp'] errno: 3, code: 'EACCES', path: '/bin/node-gyp' }
npm ERR! npm ERR! Please try running this command again as root/Administrator.
```

```
npm ERR! System Linux 3.19.4-100.fc20.x86_64
npm ERR! command "node" "/bin/npm"
"install" "-g" "node-gyp"
npm ERR! cwd /home/juansal/haroopress/haroopress_test
npm ERR! node -v v0.10.36
npm ERR! npm -v 1.3.6
npm ERR! path /bin/node-gyp
npm ERR! code EACCES
npm ERR! errno 3
npm ERR! stack Error: EACCES, unlink '/bin/node-gyp'
npm ERR! npm ERR!
Additional logging details can be found in: /home/juansal/haroopress/haroopress_test/npm-debug.log
npm ERR! not ok code 0
make: *** [initialize] Error 3
```

## 6.4.3 Uso de haroopress

### 6.4.3.1 Comandos de previsualización y publicación

#### 6.4.3.1.1 Establecer el repositorio GitHub para desplegar la web

Este comando no es preciso lanzarlo, si en el paso anterior ha sido configurado el repositorio de `github.bash` `make gh-pages`

La ejecución de este comando da como resultado:

# Capítulo 6.4 `

**Capítulo 6.4 = clear  
public & deployment  
directories**

./bin/clear.js haroo> clear to deploy directory¶

# Capítulo 6.4 haroo> clear to public directory

## Capítulo 6.4 = setup repository for deployment

cd ./bin;/./gh-pages.js haroo> Enter the read/write repository for your haroopress site  
"https://github.com/[github-id]/[github-id].github.io.git"

https://github.com/juaalta/juaalta.github.io.git haroo> git remote -v¶ origin  
https://github.com/juaalta/juaalta.github.io.git (fetch) origin  
https://github.com/juaalta/juaalta.github.io.git (push) " Durante la ejecución del comando se nos pide la ruta de github en la que se subirá el repositorio.

### 6.4.3.1.2 Generar las páginas estáticas

bash make gen

La ejecución de este comando da como resultado:

# Capítulo 6.4 `

## Capítulo 6.4 = clear public & deployment directories

./bin/clear.js haroo> clear to deploy directory¶

# Capítulo 6.4 haroo> clear to public directory

## Capítulo 6.4 = generate to static page

```
./bin/gen.js haroo> cp -R /home/juansal/haroopress/haroopress_test/source/themes/basic/public/* /home/juansal/haroopress/haroopress_test/_public haroo> export rss.xml ¶
haroo> /home/juansal/haroopress/haroopress_test/_public/rss.xml haroo> export
404.html ¶ haroo> /home/juansal/haroopress/haroopress_test/_public/404.html haroo>
export index.html ¶ haroo> /home/juansal/haroopress/haroopress_test/_public/index.html haroo>
export archives.html ¶ haroo> /home/juansal/haroopress/haroopress_test/_public/archives/index.html haroo>
export article.html ¶ haroo> /home/juansal/haroopress/haroopress_test/_public/post/welcome-to-haroopress/index.html
haroo> /home/juansal/haroopress/haroopress_test/_public/post/presentacion/index.html haroo>
export slides ¶ haroo> /home/juansal/haroopress/haroopress_test/_public/slides/hello-world/index.html haroo>
export slides.html ¶ haroo> /home/juansal/haroopress/haroopress_test/_public/slides/index.html haroo>
export categories.html ¶ haroo> /home/juansal/haroopress/haroopress_test/_public/category/index.html haroo>
export category.html ¶ haroo> export authors.html ¶ haroo> /home/juansal/haroopress/haroopress_test/_public/authors/index.html haroo>
export author.html ¶ haroo> /home/juansal/haroopress/haroopress_test/_public/authors/Juansal/index.html haroo>
/home/juansal/haroopress/haroopress_test/_public/authors/haroopress/index.html
```

# Capítulo 6.4 haroo> export pages.html ¶

## Capítulo 6.4 == content statistics ==

-- article|publish(2)|draft(1) == == page|publish(0)|draft(1) ==

## Capítulo 6.4 == slide | publish(1) | draft(0) ==

mkdir -p ./\_public/slides/@asserts cp -R ./lib/shower/themes ./\_public/slides/@asserts cp -R ./lib/shower/scripts ./\_public/slides/@asserts cp -R ./lib/bootstrap/\* ./\_public ``

### 6.4.3.1.3 Previsualizar en local la web generada

bash make preview

La ejecución de este comando da como resultado:

## **Capítulo 6.4 `**

**Capítulo 6.4 = clear  
public & deployment  
directories**

./bin/clear.js haroo> clear to deploy directory¶

# Capítulo 6.4 haroo> clear to public directory

## Capítulo 6.4 = generate to static page

```
./bin/gen.js haroo> cp -R /home/juansal/haroopress/haroopress_test/source/themes/ba-
sic/public/* /home/juansal/haroopress/haroopress_test/_public haroo> export rss.xml ¶
haroo> /home/juansal/haroopress/haroopress_test/_public/rss.xml haroo> export
404.html ¶ haroo> /home/juansal/haroopress/haroopress_test/_public/404.html haroo>
export index.html ¶ haroo> /home/juansal/haroopress/haroopress_test/_public/index.html
haroo> export archives.html ¶ haroo> /home/juansal/haroopress/haroopress_test/_public/
archives/index.html haroo> export article.html ¶ haroo> /home/juansal/haroopress/
haroopress_test/_public/post/welcome-to-haroopress/index.html
haroo> /home/juansal/haroopress/haroopress_test/_public/post/presentacion/
index.html haroo> export slides ¶ haroo> /home/juansal/haroopress/haroopress_test/_public/
slides/hello-world/index.html haroo> export slides.html ¶ haroo>
/home/juansal/haroopress/haroopress_test/_public/slides/index.html haroo> export ca-
tegories.html ¶ haroo> /home/juansal/haroopress/haroopress_test/_public/category/
index.html haroo> export category.html ¶ haroo> export authors.html ¶ haroo> /home/
juansal/haroopress/haroopress_test/_public/authors/index.html haroo> export au-
thor.html ¶ haroo> /home/juansal/haroopress/haroopress_test/_public/authors/Juansal/
index.html haroo> /home/juansal/haroopress/haroopress_test/_public/authors/haroopress/
index.html
```

# **Capítulo 6.4 haroo> export pages.html ¶**

## **Capítulo 6.4 == content statistics ==**

**-- article | publish(2) | draft(1) == == page | publish(0) | draft(1) ==**

## **Capítulo 6.4 == slide | publish(1) | draft(0) ==**

**mkdir -p ./\_public/slides/@asserts cp -R ./lib/shower/themes ./\_public/slides/@asserts cp  
-R ./lib/shower/scripts ./\_public/slides/@asserts**

# Capítulo 6.4 cp -R ./lib/bootstrap/\* ./\_public

## Capítulo 6.4 = preview static page

./bin/preview.js haroo> Start server at http://localhost:8081 ¶ Do you want check on the browser? [y(es)/n]: n haroo> You can check your site on the web browser. ( Stop server : ^C )  
``` Para finalizar la previsualización se ha de pulsar **ctrl+c**

6.4.3.1.4 Publicar la web en github

bash make deploy

La ejecución de este comando da como resultado:

```

# Capítulo 6.4 lear public & deployment directories

./bin/clear.js haroo> clear to deploy directory ¶

# Capítulo 6.4 haroo> clear to public directory

# Capítulo 6.4 = generate to static page

./bin/gen.js haroo> cp -R /home/juansal/haroopress/haroopress\_test/source/themes/basic/public/\* /home/juansal/haroopress/haroopress\_test/\_public haroo> export rss.xml ¶  
haroo> /home/juansal/haroopress/haroopress\_test/\_public/rss.xml haroo> export

```
404.html ¶ haroo> /home/juansal/haroopress/haroopress_test/_public/404.html haroo>
export index.html ¶ haroo> /home/juansal/haroopress/haroopress_test/_public/index.html haroo> export archives.html ¶ haroo> /home/juansal/haroopress/haroopress_test/_public/archives/index.html haroo> export article.html ¶ haroo> /home/juansal/haroopress/haroopress_test/_public/post/welcome-to-haroopress/index.html haroo> /home/juansal/haroopress/haroopress_test/_public/post/presentacion/index.html haroo> export slides ¶ haroo> /home/juansal/haroopress/haroopress_test/_public/slides/hello-world/index.html haroo> export slides.html ¶ haroo> /home/juansal/haroopress/haroopress_test/_public/slides/index.html haroo> export categories.html ¶ haroo> /home/juansal/haroopress/haroopress_test/_public/category/index.html haroo> export category.html ¶ haroo> export authors.html ¶ haroo> /home/juansal/haroopress/haroopress_test/_public/authors/index.html haroo> export author.html ¶ haroo> /home/juansal/haroopress/haroopress_test/_public/authors/Juansal/index.html haroo> /home/juansal/haroopress/haroopress_test/_public/authors/haroopress/index.html
```

# Capítulo 6.4 haroo> export pages.html ¶

## Capítulo 6.4 == content statistics ==

-- article | publish(2) | draft(1) == -- page | publish(0) | draft(1) ==

## Capítulo 6.4 == slide | publish(1) | draft(0) ==

```
mkdir -p ./_public/slides/@asserts cp -R ./lib/shower/themes ./_public/slides/@asserts cp
-R ./lib/shower/scripts ./_public/slides/@asserts
```

# Capítulo 6.4 cp -R ./lib/bootstrap/\* ./\_public

## Capítulo 6.4 = deploy to github

```
cd ./bin;./deploy.js "" haroo> Resources copy to Deploy directory haroo> git add .¶
```

```
haroo> git add -u¶
```

```
haroo> git commit -m ¶ [master c75a4b7] Site updated at Fri May 08 2015 01:21:18 GM-T+0200 (CEST) 1 file changed, 1 insertion(+), 1 deletion(-)
```

```
haroo> git push origin master --force¶
```

```
haroo> completed http://juaalta.github.io haroo> open http://juaalta.github.io ?[y/n] y ¶
```

### 6.4.3.2 Comandos de generación de contenido

#### 6.4.3.2.1 Crear un artículo

```
bash make new-post
```

La ejecución del comando da como resultado:

```
cd ./bin;./new-post.js haroo> Input article title : Prueba 1 haroo>
Input article category : test haroo> Input article tag (e.g tag1,
tag2, tag3) : test haroo> write post -> /home/juansal/haroopress/haroopress_test/source/data/articles/prueba-1/index.markdown haroo> ar-
```

```
ticle's image path /home/juansal/haroopress/haroopress_test/source/da-
ta/articles/prueba-1/@img
```

Para modificar el artículo se ha de modificar el fichero que se indica en la línea `write post ->`, en nuestro caso es `/home/juansal/haroopress/haroopress_test/source/`  
`data/articles/prueba-1/index.markdown`.

Las imágenes a añadir al artículo han de guardarse dentro de la carpeta que se indica en la  
línea `article's image path`, en nuestro caso es `/home/juansal/haroopress/haroopress_`  
`test/source/data/articles/prueba-1/@img`.

El contenido de un artículo vacío es: `"" { "title": "Prueba 1", "author": "Juansal", "date": "2015-05-07T23:06:28.322Z", "categories": [ "test" ], "tags": [ "test" ], "acceptComment": true, "acceptTrackback": true, "published": "2015-05-07T23:06:28.322Z", "status": "draft", "important": false, "advanced": {} }`

`write here!` Nuestro artículo en Markdown ha de empezar en la línea en la que se encuentra la frase `write here!` (esta frase puede ser borrada, sólo indica el inicio del código del artículo). La información anterior a esta frase es usada por Haroopress.

**Nota importante:** Mientras la variable `status` contenga el valor **draft**, este artículo no se publicará. Para que se publique se ha de cambiar el valor a **publish**.

#### 6.4.3.2.2 Crear una página

```
bash make new-page
```

La ejecución del comando da como resultado:

```
cd ./bin;./new-page.js haroo> Enter page title : Pagina test 1
haroo> Enter page category (e.g cate1, cate2, cate3) : test
haroo> Enter page tag (e.g tag1, tag2, tag3) : test haroo> created
-> /home/juansal/haroopress/haroopress_test/source/data/pages/pagina-
test-1/index.markdown haroo> page's image path /home/juansal/haroopress/
harpores/haroopress_test/source/data/pages/pagina-test-1/@img
```

Para modificar la página se ha de modificar el fichero que se indica en la línea `created ->`, en nuestro caso es `/home/juansal/haroopress/haroopress_test/source/`  
`data/pages/pagina-test-1/index.markdown`.

Las imágenes a añadir a la página han de guardarse dentro de la carpeta que se indica en la  
línea `page's image path`, en nuestro caso es `/home/juansal/haroopress/haroopress_`  
`test/source/data/pages/pagina-test-1/@img`.

El contenido de una página vacía es: ` `` { "title": "Pagina test 1", "author": "Juansal", "date": "2015-05-07T23:28:10.571Z", "categories": [ "test" ], "tags": [ "test" ], "acceptComment": true, "acceptTrackback": true, "published": "2015-05-07T23:28:10.571Z", "status": "publish", "important": false, "advanced": { "layout": "", "display": "" } }

content here! ``

Nuestro contenido de la página en Markdown ha de empezar en la línea en la que se encuentra la frase `content here!` (esta frase puede ser borrada, sólo indica el inicio del código del artículo). La información anterior a esta frase es usada por Haroopress.

**Nota importante:** Mientras la variable `status` contenga el valor **draft**, este artículo no se publicará. Para que se publique se ha de cambiar el valor a **publish**.

#### 6.4.3.2.3 Crear un pase de diapositivas

bash make new-slide

La ejecución del comando da como resultado:

```
`` cd ./bin;/new-slide.js haroo> Input slide title : Slide Test 1 haroo> Input slide category : test haroo> Input slide tag (e.g tag1, tag2, tag3) : test haroo> write slide -> /home/juansal/haroopress/haroopress_test/source/data/slides/slide-test-1/index.markdown haroo> slide's image path /home/juansal/haroopress/haroopress_test/source/data/slides/slide-test-1/@img
```

``

Para modificar la presentación se ha de modificar el fichero que se indica en la línea `write slide ->`, en nuestro caso es `/home/juansal/haroopress/haroopress_test/source/data/slides/slide-test-1/index.markdown`.

Las imágenes a añadir a la presentación han de guardarse dentro de la carpeta que se indica en la línea `slide's image path`, en nuestro caso es `/home/juansal/haroopress/haroopress_test/source/data/slides/slide-test-1/@img`.

El contenido de una presentación vacía es:

```
`` { "title": "Slide Test 1", "author": "Juansal", "date": "2015-05-07T23:32:29.627Z", "categories": ["test"], "tags": ["test"], "acceptComment": true, "acceptTrackback": true, "published": "2015-05-07T23:32:29.627Z", "status": "draft", "important": false, "advanced": { "layout": "slide", "displayCover": true } }
```

# Capítulo 6.4 First Slide

Slide Content Here

Slide Separator is five hyphen (=)

cover

**Figura 6.4.1** cover

=====

# Capítulo 6.4 Second Slide Title

Slide Content Here

=====

# Capítulo 6.4 Third Slide Title

- ul
  - li
  - li
- ul
  - li

=====

# Capítulo 6.4 Forth Slide Title

```
var foo = 'bar'; //code here
```

'''

Nuestro contenido de la presentación en Markdown ha de empezar en la línea en la que se encuentra la frase `## First Slide` (esta frase puede ser borrada, sólo indica el inicio del código del artículo). La información anterior a esta frase es usada por Haroopress.

**Nota importante:** Mientras la variable `status` contenga el valor `draft`, este artículo no se publicará. Para que se publique se ha de cambiar el valor a `publish`.

Esta página se ha dejado vacía a propósito

## Capítulo 6.5

# Formato de datos de Haroopress

### 6.5.1 Estructura básica de los ficheros de autores y contenido

Los ficheros de autores y contenido (Artículos, Páginas y Presentaciones) están compuestos por una cabecera en JSON y un contenido en Markdown.

La estructura básica del fichero es:

```
```json { Encabezamiento, es fijo por tipo de fichero. }
```

```
Contenido en formato Markdown. ````
```

Todas las fechas de los encabezados están en formato UTC.

6.5.2 Organización de directorios y ficheros

6.5.2.1 Categorías

Los artículos sin categoría se muestran como Home. Una categoría es visible si hay algún artículo publicado de ella. Las categorías se calculan a partir de la información de los títulos.

6.5.2.2 Autores

Se encuentran en el directorio `./source/data/authors`. Hay un fichero con nombre `{autor}.markdown`, por cada uno de los autores que se dese visualizar. Para borrar un autor primero se han de borrar todos los elementos que estén relacionados con él.

6.5.2.2.1 Estructura del fichero

La estructura del fichero es la siguiente:

```
``` json { "name": "Nombre del autor, no se puede tocar, si se hace no genera la web", "company": "Nombre de la empresa", "blog": "Dirección del blog", "twitter": "Usuario de twitter", "github": "Usuario de github", "vimeo": "Usuario de vimeo", "youtube": "Usuario de youtube", "facebook": "Usuario de facebook", "linkedin": "Usuario de linkedin", "email": "Dirección de correo que usó para registrarse en gravatar." }
```

Texto libre sobre el autor.

En estos momentos sólo es visible el nombre, el usuario de twitter y el icono de gravatar.

### 6.5.2.3 Artículos

Se encuentran en el directorio `./source/data/articles`. Por cada artículo que se crea, se crea un directorio con el nombre de este. Dentro de este directorio se encuentran los siguientes elementos:

- \* Directorio **@img**, que contendrá las imágenes.
- \* Fichero **index.markdown**, que contendrá el contenido del artículo.

#### 6.5.2.3.1 Estructura del fichero

La estructura del fichero es la siguiente:

```
``` json { "title": "Título de artículo", "author": "Autor del artículo", "date": "Fecha de creación en formato UTC", "categories": [ "Categorías separadas por comas" ], "tags": [ "Etiquetas separadas por comas" ], "acceptComment": true, //Si el artículo permite comentarios (se usa disqus) "acceptTrackback": true, //Si se permite el rastreo. "published": "Fecha de publicación en formato UTC", "status": "Estado de publicación", //Puede ser: publish o draft. "important": false, //Si el artículo ha de marcarse como importante. "advanced": {} //Datos avanzados, en este caso no hay. }
```

Texto del artículo.

6.5.2.4 Páginas

Se encuentran en el directorio `./source/data/pages`. Por cada página que se crea, se crea un directorio con el nombre de esta. Dentro de este directorio se encuentran los siguientes elementos:

- * Directorio **@img**, que contendrá las imágenes.
- * Fichero **index.markdown**, que contendrá el contenido de la página.

6.5.2.4.1 Estructura del fichero

La estructura del fichero es la siguiente:

```
``` json { "title": "Tituto de la página", "author": "Autor de la página", "date": "Fecha de creación en formato UTC", "categories": [ "Categorías separadas por comas" ], "tags": [ "Etiquetas separadas por comas" ], "acceptComment": true, //Si la página permite comentarios (se usa disqus) "acceptTrackback": true, //Si se permite el rastreo. "published": "Fecha de publicación en formato UTC", "status": "Estado de publicación", //Puede ser: publish o draft. "important": false, //Si la página ha de marcarse como importante. "advanced": { //Datos avanzados. "layout": "page", "display": "" } }
```

Texto de la página.````

## 6.5.2.5 Presentaciones

Se encuentran en el directorio `./source/data/slides`. Por cada presentación que se crea, se crea un directorio con el nombre de esta. Dentro de este directorio se encuentran los siguientes elementos:

- \* Directorio **@img**, que contendrá las imágenes.
- \* Fichero **index.markdown**, que contendrá el contenido de la presentación.

### 6.5.2.5.1 Estructura del fichero

La estructura del fichero es la siguiente:

```
``` json { "title": "Tituto de la presentación", "author": "Autor de la presentación", "date": "Fecha de creación en formato UTC", "categories": [ "Categorías separadas por comas" ], "tags": [ "Etiquetas separadas por comas" ], "acceptComment": true, //Si la presentación permite comentarios (se usa disqus) "acceptTrackback": true, //Si se permite el rastreo. "published": "Fecha de publicación en formato UTC", "status": "Estado de publicación", //Puede ser: publish o draft. "important": false, //Si la presentación ha de marcarse como importante. "advanced": { //Datos avanzados. "layout": "slide", "displayCover": true } }
```

}

Texto de la presentación.````

6.5.2.6 Favoritos

El apartado de favoritos de la web se encuentra en el fichero `./source/data/favorites.markdown`

El fichero consiste en una lista de links en formato markdown. Contenido del fichero original:

```
markdown [????? ?? ???](http://haroopress.github.com) [????? ?? ??]([http://github.com/rhiokim/haroopress/]) [????? ?? ??]
```

```
?](http://github.com/haroopress/haroopress-theme) [????? ??? ??  
?] (http://rhio.tistory.com) [?? ?? ??? ????](http://nodejs.kr) [??? ??  
??? ???](http://frends.kr)
```

6.5.2.7 Temas

Se encuentran en el directorio `./source/themes`. Cada tema corresponde a un directorio y dentro de este directorio están los ficheros que componen el tema.

6.5.2.8 Configuración

La configuración básica de Haroopres se encuentra en el fichero `config.js`, este se encuentra en la carpeta raíz de nuestra instancia local de Haroopress. Es un fichero en formato JSON. Los datos que se pueden configurar son:

- * Datos básicos de la web como: nombre, descripción, autor, etc.
- * Tema
- * Plugins

```
Ejemplo de fichero: json module.exports = { "meta": { "version": "0.9.2",  
"defaultTitle": "Test de Haroopress sobre github", "description":  
"Test de Haroopress sobre github", "siteUrl":  
"http://juaalta.github.io", "author": "Juansal", "email": "juaalta@gmail.com", "keywords": [ "StaticWebsite", "test", "haroopress",  
"github" ] }, "lang": "es", "contentLength": 5, "pagenate": 5, "dateFormat": "mm:ssa, Do MMM YYYY", "deployBranch": "gh-pages", "CNAME": "", "sourceDir": __dirname +"/source/data", "themeDir": __dirname +"/source/themes", "publicDir": __dirname +"/_public", "deployDir": __dirname +"/_deploy", "defaultPort": 8081, "defaultSlideStyle": "basic", "defaultCodeStyle": "default", "theme": { "name": "basic" }, "recents": { "display": true, "articleCount": 5, "showNameTag": true }, "analytics": { "display": false, "googleAnalyticsId": "" }, "plugins": { "github": { "display": false, "user": "", "repoCount": 10, "skipForks": true }, "tweets": { "display": false, "user": "", "tweetCount": 10 }, "twitter": { "display": false, "user": "", "tweetButton": false }, "facebook": { "display": false, "user": "", "showLikeButton": false }, "google": { "display": false, "googlePlusSize": "medium" }, "disqus": { "display": false, "shortName": "", "showCommentCount": true }, "delicious": {}, "contributors": { "display": true, "sort": "DESC", "count": 5 }, "weather": { "display": false, "delay": 0, "zipcode": "KSXX0037" } } }
```

Capítulo 6.6

Web con información sobre temperatura y discos duros en la cubietruck - cubieboard 3

6.6.1 Finalidad del artículo

La finalidad de este artículo aprovechar los datos obtenidos a partir del anterior artículo sobre la cubietruck ([./2014/informacion_sobre_temperatura_y_discos_duros_en_la_cubietruck_cubieboard_3.md](#)) y mostrar los datos de forma fácil desde una página web.

6.6.2 Software instalado

Para poder hacer que la cubietruck muestre la web que se desea se ha de instalar el apache y el php.

6.6.2.1 Apache

Para instalar el servidor apache se ha de lanzar el siguiente comando:

```
| apt-get install apache2
```

6.6.2.2 PHP

Para instalar el php se ha de lanzar el siguiente comando:

```
apt-get install php5
```

6.6.3 Creación de la web:

La web que se ha creado aprovecha los comandos que se comentaron en el artículo anterior sobre [monitorización de temperatura y discos duros de la cubietruck \(../2014/informacion_sobre_temperatura_y_discos_duros_en_la_cubietruck_cubieboard_3.md\)](#). Los pasos seguidos han sido los siguientes:

- Se cambia el nombre del fichero `/var/www/index.html` por `/var/www/_index.html` para evitar que cuando nos conectemos lo arranque sin indicar página muestre la por defecto de apache.
- Se crea el fichero `/var/www/index.php`, para que arranque por defecto, cuyo contenido es:

```
<?php

echo '<Hr />Espacio en disco <hr />';
echo '<pre>';

// Muestra el resultado completo del comando "df -h", y devuelve la
// ultima linea de la salida en $ultima_linea. Almacena el valor de
// retorno del comando en $retval.
$ultima_linea = system('df -h', $retval);

echo '</pre>';

echo '<Hr />Temperatura CPU<hr />';
echo '<pre>';

$ultima_linea = system('/home/linaro/scripts/temperatura.sh', $retval);

echo '</pre>';

echo '<Hr />Temperatura disco duro<hr />';
echo '<pre>';

$ultima_linea = system('sudo hddtemp /dev/sda', $retval);

echo '</pre>';

echo '<Hr />SMART disco duro<hr />';
echo '<pre>';
```

```
$ultima_linea = system('sudo smartctl -A /dev/sda', $retval);

echo '</pre>';

?>
```

El resultado de la consulta de la web (en mi caso <http://192.168.0.20>) ha sido:

```
-----
## Espacio en discoFilesystem      Size  Used Avail Use% Mounted on
/dev/root        29G  1.6G   26G   6% /
devtmpfs        913M  4.0K  913M   1% /dev
tmpfs          20M  4.0K   20M   1% /tmp
none           183M 188K  183M   1% /run
none            5.0M    0  5.0M   0% /run/lock
none           913M    0  913M   0% /run/shm
none          100M  12K  100M   1% /run/user
## /dev/sda1       917G  22G  850G   3% /media/hdd## Temperatura CPU## C
PU Temperature = 53.8Â°C## Temperatura disco duro## /dev/sda: WDC WD10JPV
X-22JC3T0: 54 C## SMART disco durosmartctl 5.43 2012-06-30 r3573 [armv7
l-linux-3.4.61+] (local build)
Copyright (C) 2002-12 by Bruce Allen, http://smartmontools.sourceforge.net

==== START OF READ SMART DATA SECTION ===
SMART Attributes Data Structure revision number: 16
Vendor Specific SMART Attributes with Thresholds:
ID# ATTRIBUTE_NAME          FLAG     VALUE  WORST THRESH TYPE      UPDATE
D  WHEN_FAILED RAW_VALUE
  1 Raw_Read_Error_Rate      0x002f   200   200   051  Pre-fail  Alway
S      -      0
  3 Spin_Up_Time            0x0027   187   178   021  Pre-fail  Alway
S      -      1608
  4 Start_Stop_Count        0x0032   063   063   000  Old_age   Alway
S      -      37910
  5 Reallocated_Sector_Ct  0x0033   200   200   140  Pre-fail  Alway
S      -      0
  7 Seek_Error_Rate         0x002e   200   200   000  Old_age   Alway
S      -      0
  9 Power_On_Hours         0x0032   097   097   000  Old_age   Alway
S      -      2257
 10 Spin_Retry_Count        0x0032   100   100   000  Old_age   Alway
S      -      0
 11 Calibration_Retry_Count 0x0032   100   100   000  Old_age   Alway
```

S	-	0						
12	Power_Cycle_Count	0x0032	100	100	000	old_age	Alway	
S	-	220						
191	G-Sense_Error_Rate	0x0032	099	099	000	old_age	Alway	
S	-	1						
192	Power-Off_Retract_Count	0x0032	200	200	000	old_age	Alway	
S	-	218						
193	Load_Cycle_Count	0x0032	178	178	000	old_age	Alway	
S	-	66334						
194	Temperature_Celsius	0x0022	093	085	000	old_age	Alway	
S	-	54						
196	Reallocated_Event_Count	0x0032	200	200	000	old_age	Alway	
S	-	0						
197	Current_Pending_Sector	0x0032	200	200	000	old_age	Alway	
S	-	0						
198	Offline_Uncorrectable	0x0030	100	253	000	old_age	Offlin	
e	-	0						
199	UDMA_CRC_Error_Count	0x0032	200	200	000	old_age	Alway	
S	-	0						
200	Multi_Zone_Error_Rate	0x0008	100	253	000	old_age	Offlin	
e	-	0						

Capítulo 6.7

Organizar fotos por fecha usando Zoner Photo Studio

En mi caso me gusta organizar las fotografías que hago por fechas. La estructura de carpetas que uso es la de Año-Mes-Dia, de esta forma se quedan las carpetas ordenadas de forma cronológica. Para hacer esto de forma automática utilizo el Zoner Photo Studio, este programa me permite hacer esto de forma automática. Lo que cuento el los siguientes puntos es válido tanto para las versiones gratis como para las versiones de pago.

6.7.1 Programa en Inglés

Se ha de estar en la pestaña **Manager**, dentro de la carpeta a organizar. Se selecciona el menú: Organize > Sort Pictures o se pulsa directamente **ctrl + o**. Dentro de la pantalla: * **Enter source drive or path:** -> se deja como está el programa ha dejado el nombre de la carpeta en la que estamos. * **Select picture sorting method** -> se selecciona **Custom** y en la casilla de abajo se introduce {TM#FD : "yyyy-MM-dd"} * **Choose a target folder for the pictures:** -> Se selecciona la carpeta destino. * Se pulsa Next.

En la siguiente pantalla: * Se selecciona lo siguiente: * Bitmap * Vector * Video * Sound * Se deselecciona lo siguiente: * Only sort files larger than * Se pulsa Next.

En la siguiente pantalla: * Se seleccionan todas las carpetas que se quieran escanear y ordenar * Se selecciona la opción **Include subfolders in selection**. * Se pulsa finish.

6.7.2 Programa en castellano

Se ha de estar en la pestaña **Administrador**, dentro de la carpeta a organizar. Se selecciona el menú: Organizar > Ordenar fotografías o se pulsa directamente **ctrl + o**. Dentro de la pantalla: * **Introduzca la unidad de origen o la ruta:** -> se deja como está el programa ha dejado el nombre de la carpeta en la que estamos. * **Seleccione el método de ordenación de fotografías** -> se selecciona **Personalizado** y en la casilla de abajo se introduce {TM#FD: "yyyy-MM-dd"} * **Elija una carpeta de destino para sus fotografías:** -> Se selecciona la carpeta destino. * Se pulsa Siguiente.

En la siguiente pantalla: * Se selecciona lo siguiente: * Mapa de bits * Vector * Vídeo * Audio * Se deselecciona lo siguiente: * Sólo ordenar archivos más grandes de: * Se pulsa Siguiente.

En la siguiente pantalla: * Se seleccionan todas las carpetas que se quieran escanear y ordenar * Se selecciona la opción **Incluir subcarpetas en la selección.** * Se pulsa finish.

Capítulo 6.8

Construcción de máquina recreativa - Introducción

Esta recreativa está basada en una VideoVal, ésta la conseguimos entre tres amigos, pero ante la imposibilidad de quedar para arreglarla, decidí hacerme yo una desde cero.

De esta máquina hice una plantilla del lateral con cartón y a partir de la plantilla obtuve las medidas y la forma.

He de resaltar que mi máquina es un poco más alta que la original, le di 10 cm. más de alto, ya que me parecía un poco baja la original. Aunque de pequeño recuerdo que a veces teníamos que subir a las banquetas para poder jugar bien, en ese momento parecían muy altas.



Figura 6.8.1 Recreativa original



Figura 6.8.2 Mi recreativa

Esta página se ha dejado vacía a propósito

Capítulo 6.9

Construcción de máquina recreativa - Mueble - Construcción del mueble

Para la construcción del mueble he utilizado tableros de aglomerado de melamina negra de 19 mm de grueso.

Los cantos han sido chapados con canto de PVC de color negro.

Los laterales han sido marcados y contados a partir de la plantilla de cartón que he hecho de la máquina original, añadiéndole los 10 cm. de más.



Figura 6.9.1 Plantilla usada para la máquina

La unión de las piezas se ha realizado utilizando listones cuadrados de 2 cm. x 2 cm., consiguiendo que de esta forma no se vean los tornillos desde fuera.

El montaje se ha realizado encima de una mesa y la máquina colocada en posición horizontal, para su mejor montaje.



Figura 6.9.2 Laterales

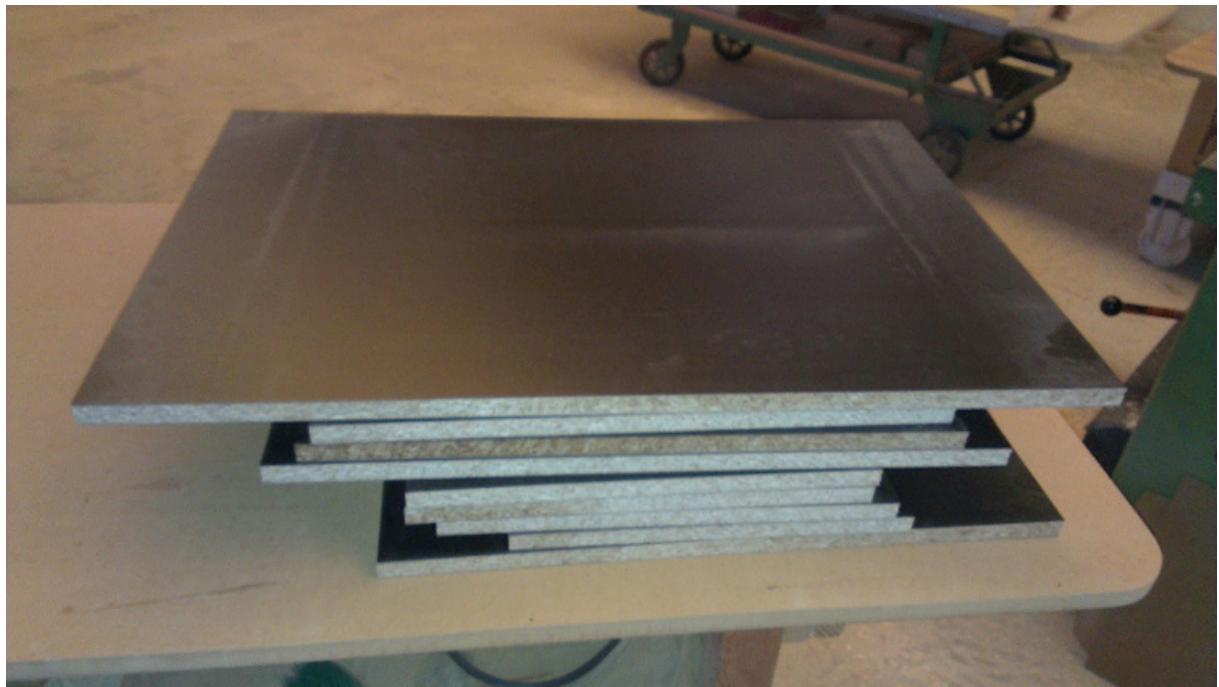


Figura 6.9.3 Resto de piezas

He empezado por la parte de abajo, que es la que más clara tenía.

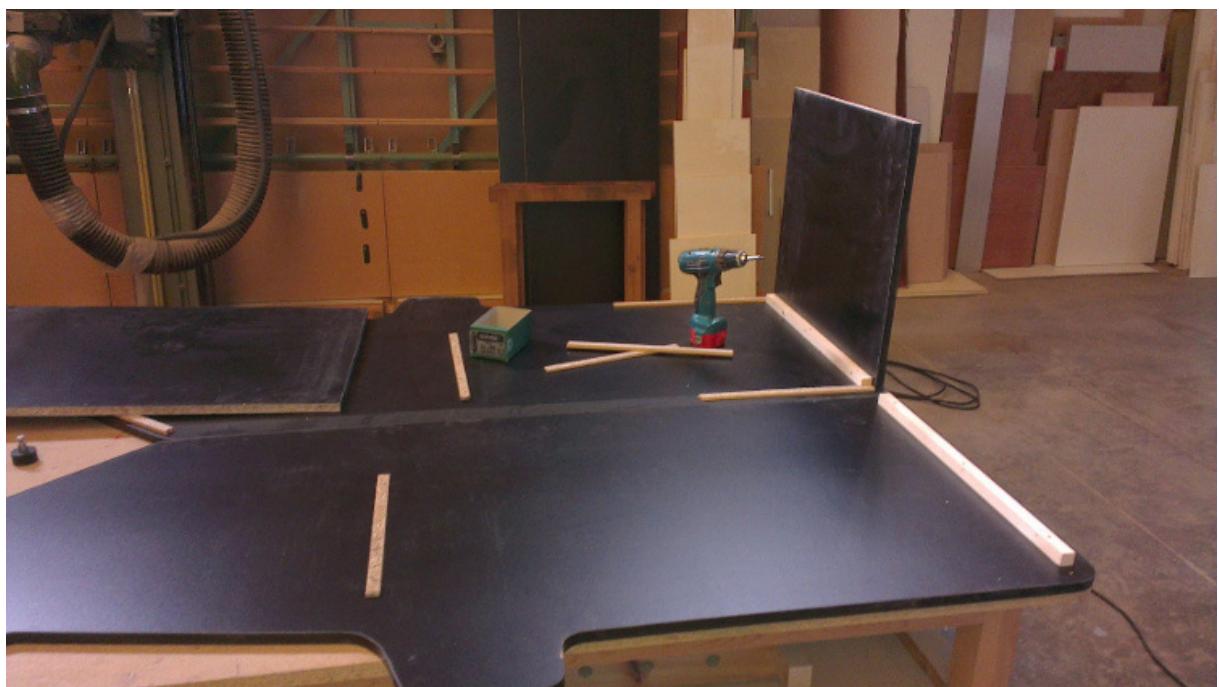


Figura 6.9.4 Inicio del montaje

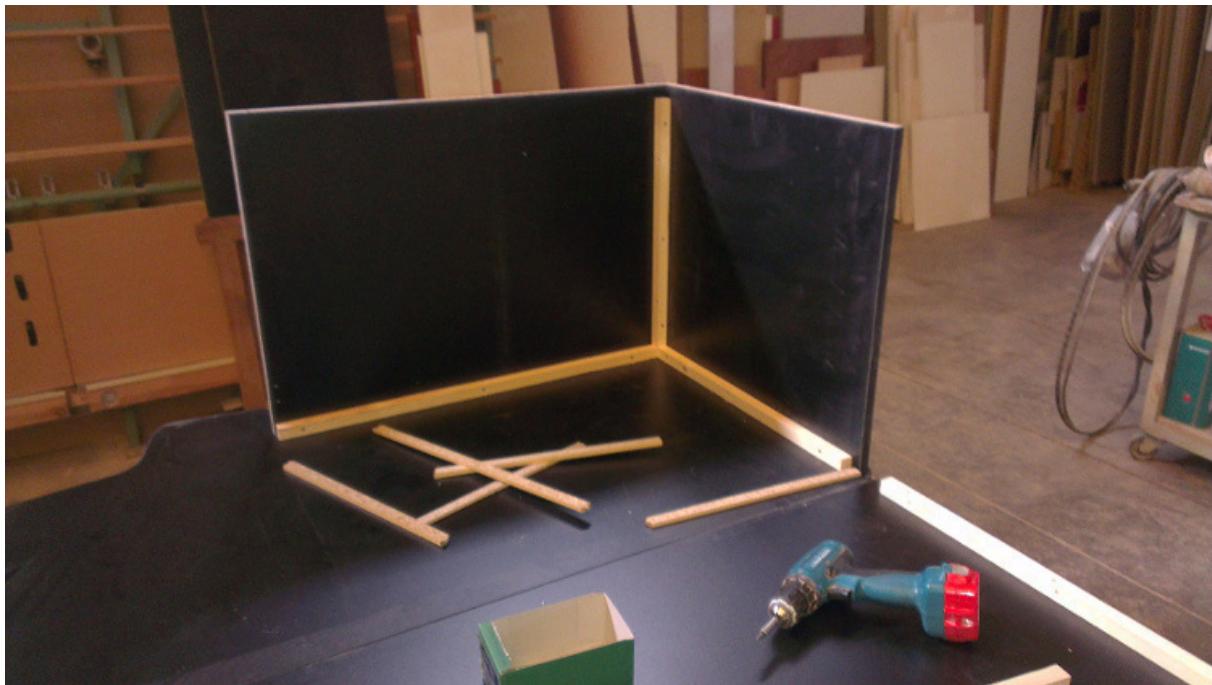


Figura 6.9.5 Montaje

Después he montado la balda sobre la que se apoyará el monitor y los cristales del bezel.



Figura 6.9.6 Montaje, parte trasera

He acabado con la parte de arriba, que es la que menos clara tenía.

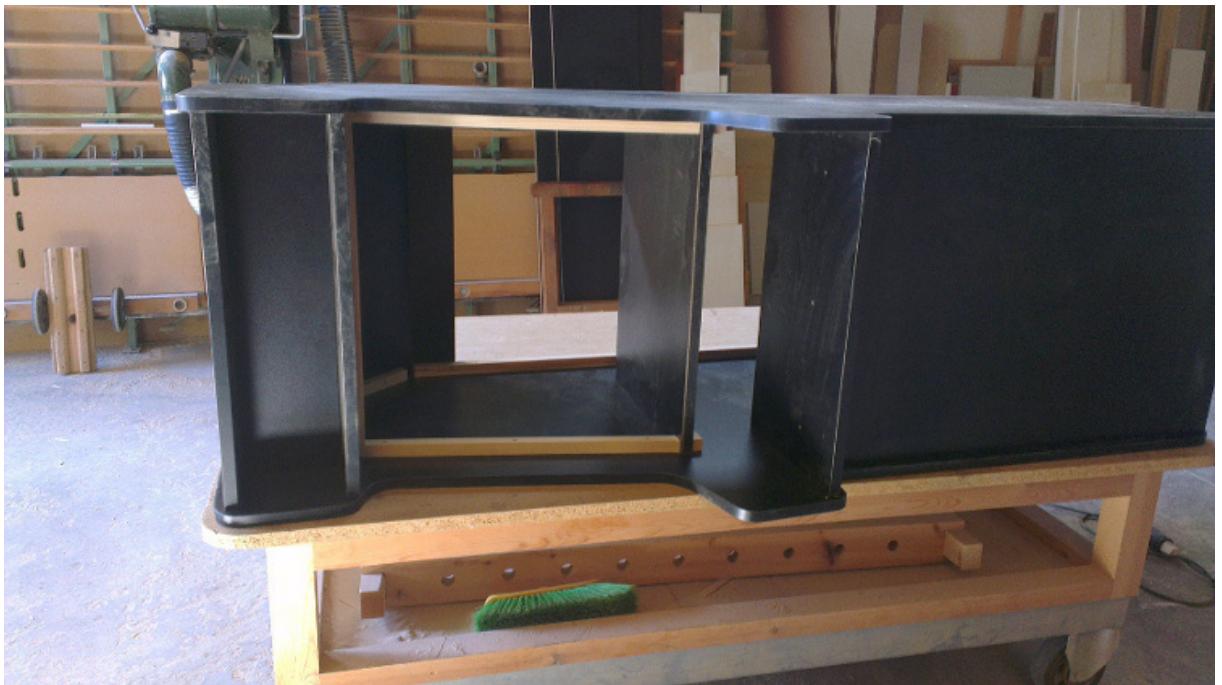


Figura 6.9.7 Montaje, frontal

Para la puerta he utilizado una bisagra de piano, la cual da robustez a la puerta.



Figura 6.9.8 Puerta montada



Figura 6.9.9 Detalle de la bisagra de la puerta



Figura 6.9.10 Puerta cerrada

Para poder mover la máquina he montado 4 ruedas locas con bloqueo.



Figura 6.9.11 Ruedas

Para el panel de control también he utilizado una bisagra de piano.



Figura 6.9.12 Detalle de la bisagra usada para el panel de control

Esta página se ha dejado vacía a propósito

Capítulo 6.1

Construcción de máquina recreativa - Mueble - Entrada de alimentación y ventilación

La ventilación se encuentra en la parte superior trasera y está formada por 2 ventiladores de PC de 8x8 cm., con sus correspondientes embellecedores, tanto por fuera como por dentro.

Para la entrada de corriente he usado una muy parecida a la original de la máquina.



Figura 6.1.1 Exterior entrada alimentación y ventilación



Figura 6.1.2 Interior entrada alimentación y ventilación

Capítulo 6.11

Construcción de máquina recreativa - Mueble - Cableado

Para el cableado de la máquina he usado 2 tipos de cable.

- Manguera de 3 hilos.
 - Entrada de alimentación eléctrica hasta la regleta.
 - Alimentación luz marquesina.
- Cable de 2 hilos usado para altavoces (rojo y negro).
 - Resto de cableado de la máquina.

Dentro de la máquina he puesto una regleta para poder enchufar allí el ordenador y el monitor.

El resto de componentes de la máquina que requieren alimentación lo hacen directamente desde la fuente de alimentación del ordenador. Para esto me hice un cable en el que en la punta que va hacia el ordenador es un conector molex y la punta a la que se le conectan los cables es una ficha de empalme con 4 secciones.

Gran parte de los cables han sido puestos dentro de regletas de luz, separando los que van a 220v., del resto.

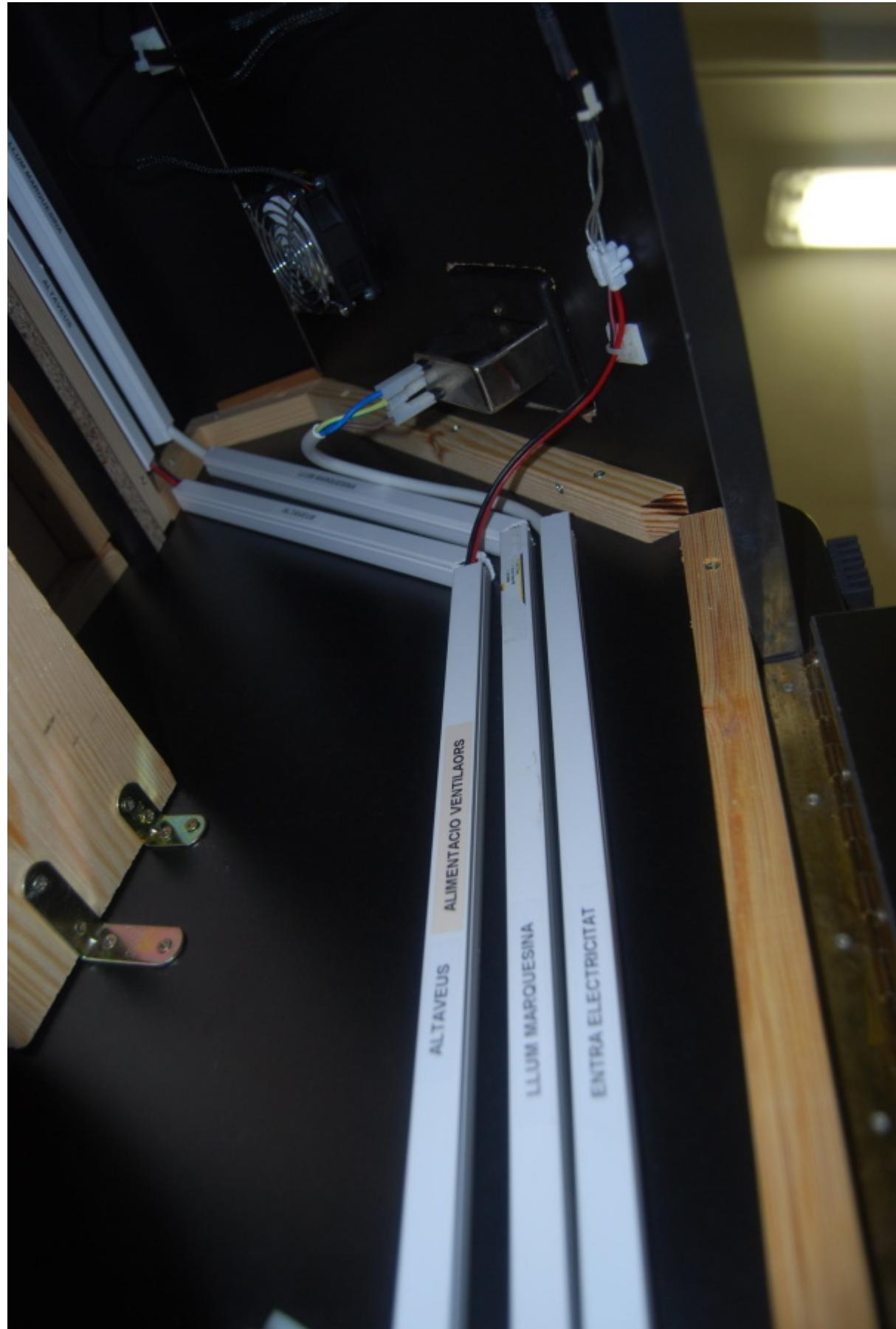


Figura 6.11.1 Entrada luz, subida alimentación marquesina, alimentación ventiladores y cables altavoces



Figura 6.11.2 Alimentación regleta, subida alimentación marquesina, cables conectados a ordenador

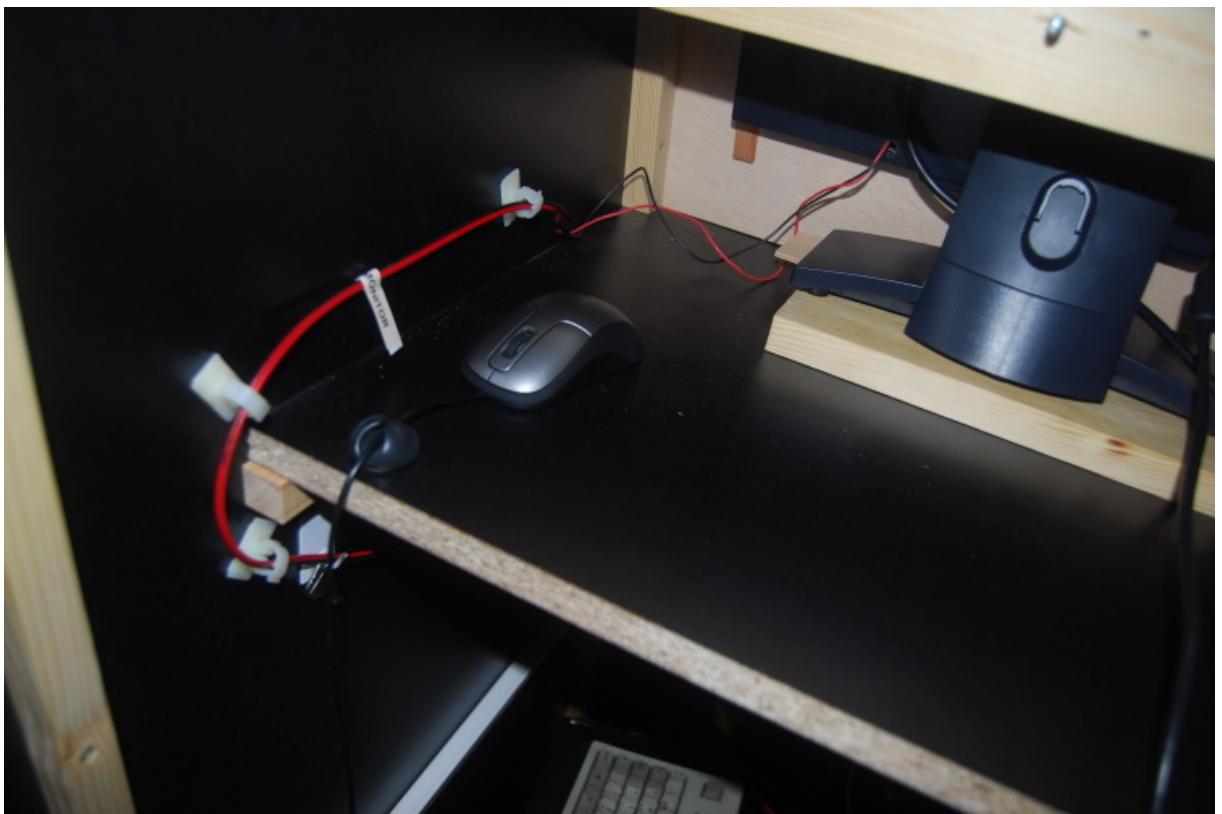


Figura 6.11.3 Detalle cable botón encendido monitor

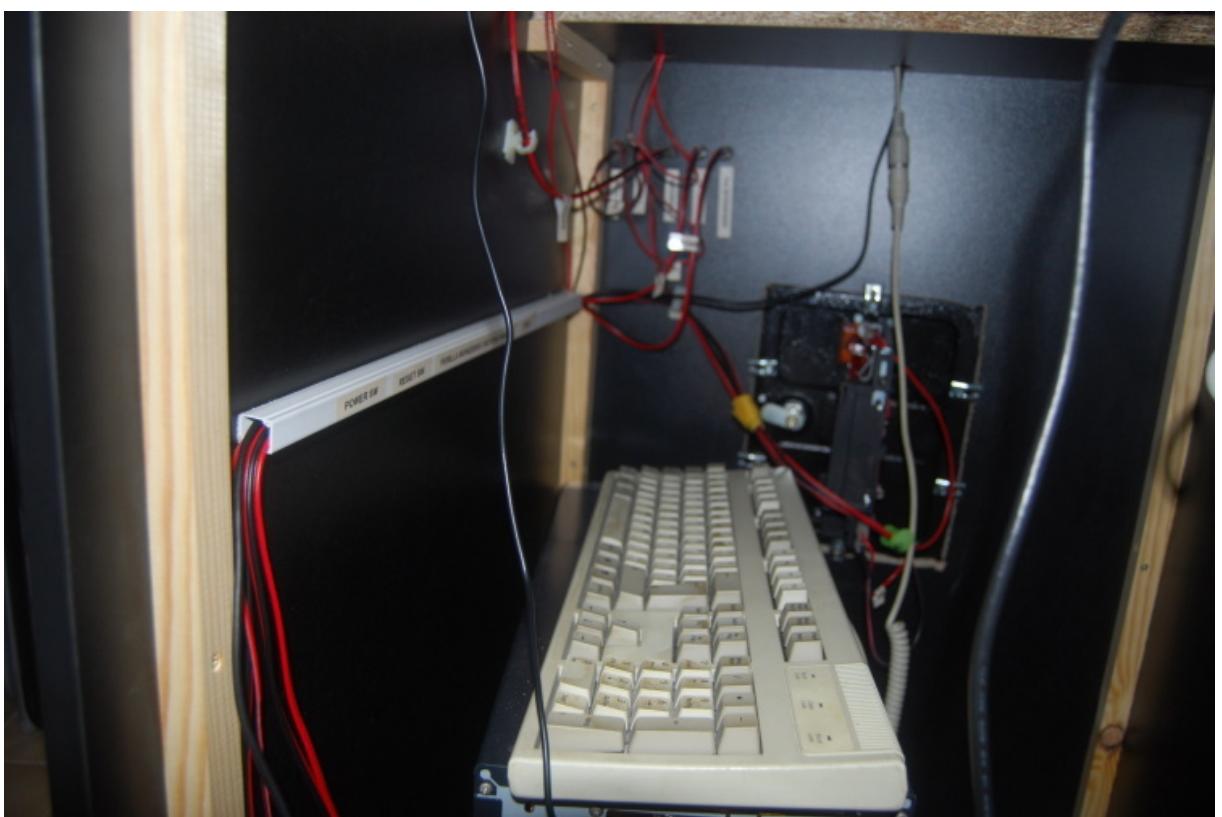


Figura 6.11.4 Cables conectados a IPAC, alimentación luces, botones mapeados del ordenador y del monitor



Figura 6.11.5 Detalle cables conectados al PC

Capítulo 6.12

Construcción de máquina recreativa - Mueble - Botones de encendido y apagado de la máquina

Para encendido y apagado de la máquina (ordenador y monitor) he incluido 5 pequeños botones en una zona no muy visible del frontal de la máquina. Los 3 primeros botones son los encargados del encendido y apagado, y los 2 restantes son usados para simular la inserción de monedas.



Figura 6.12.1 Botones de encendido y apagado de la máquina

La funcionalidad de estos 5 botones es (de izquierda a derecha): * Encender / Apagar el PC

* Resetear el PC * Encender / Apagar el monitor * Insertar monedas monedero 1 * Insertar monedas monedero 2

Para el cableado encargado del PC he usado un cable de los que se usan en las cajas de ordenador para este propósito. A este cable le he quitado los botones que llevaba y le he empalmado un trozo de cable del usado para la máquina para alargarlo hasta el botón del frontal. El lado opuesto del cable lo he conectado a la placa base del PC (desconectando los de la caja actual).

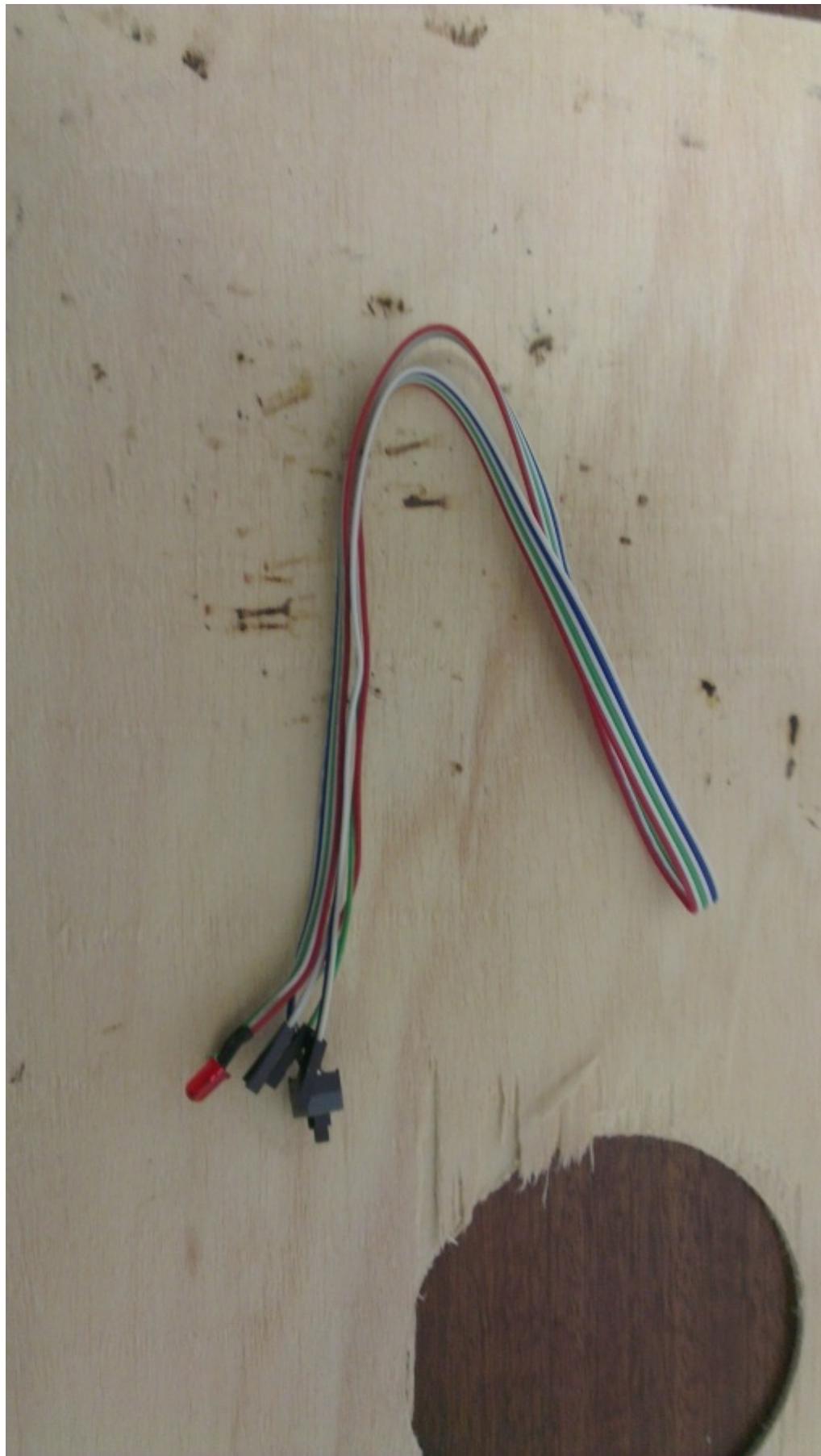


Figura 6.12.2 Cable usado para conectar al PC los botones de arranque y reset de este

Para no equivocarme al conectar los cables, además de etiquetar a estos, he etiquetado cada uno de los botones en el interior de la caja.

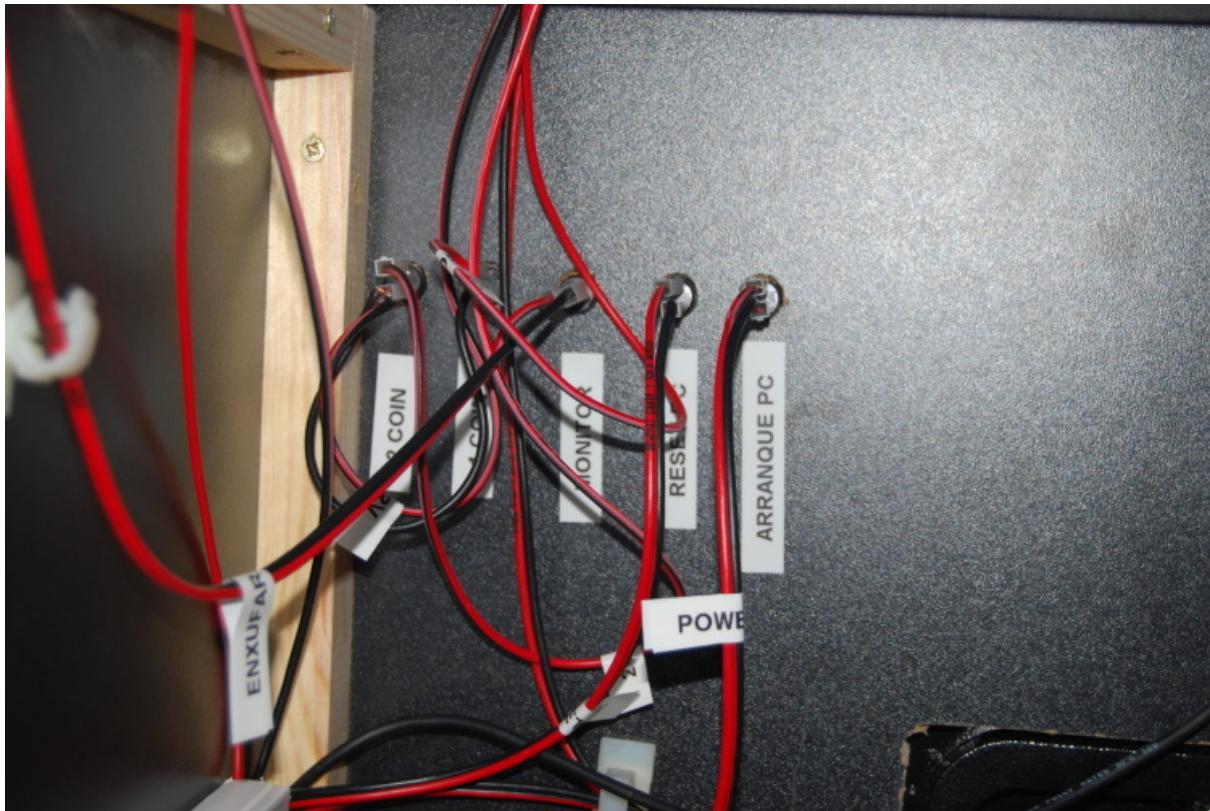


Figura 6.12.3 Interior de la caja con el etiquetado de los botones del PC

Capítulo 6.13

Construcción de máquina recreativa - Mueble - Bezel

Para el bezel he usado una chapa de 4 milímetros de grosor forrada en su parte visible con cartulina negra.

El agujero del monitor lo he hecho exactamente en el centro de la chapa y es del tamaño del interior del marco del monitor, de esta forma se evita que se vea.

Se ha dejado una pequeña solapa de cartulina dentro del agujero del monitor para que no se vea el marco de este.



Figura 6.13.1 Bezel con la parte de abajo forrada



Figura 6.13.2 Bezel acabado y montado

Esta página se ha dejado vacía a propósito

Capítulo 6.14

Construcción de máquina recreativa - El Vídeo

Para el vídeo de la máquina he utilizado un monitor viejo de 19 pulgadas de 4:3.

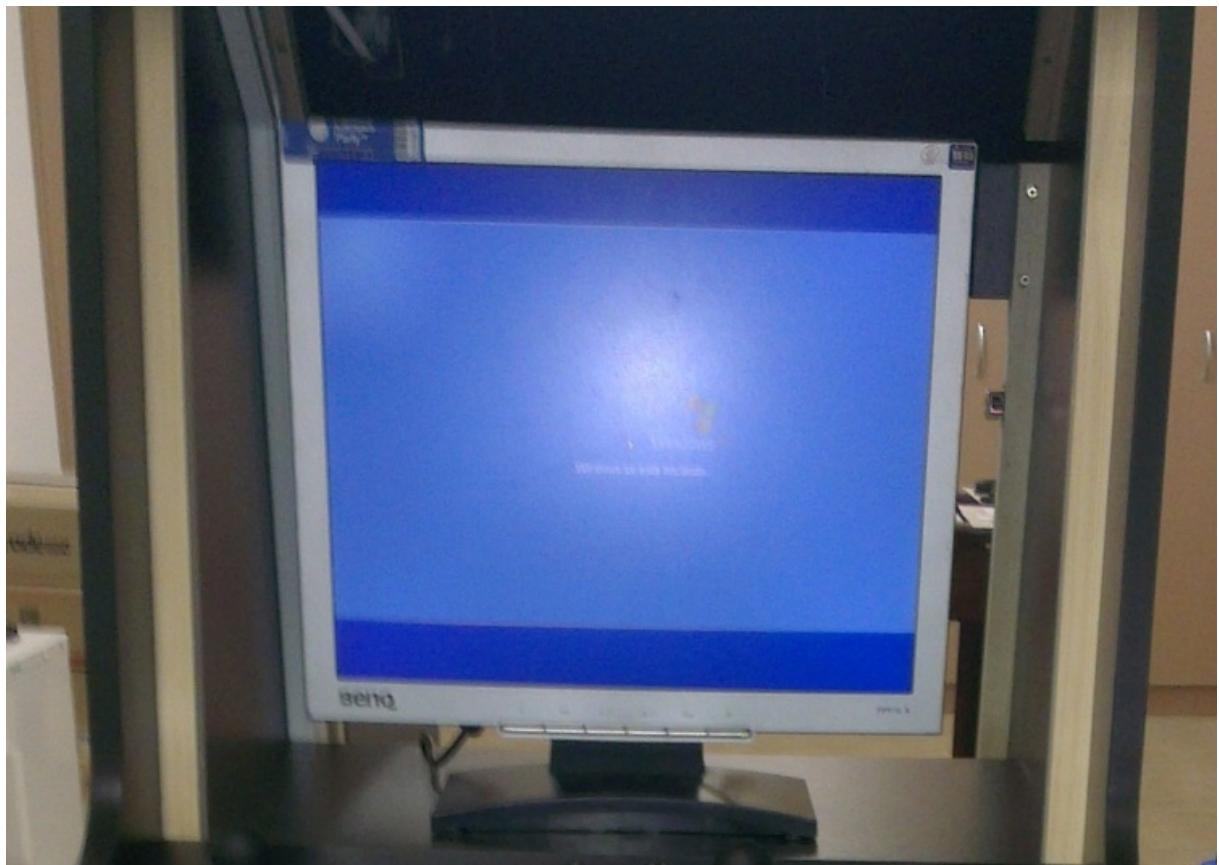


Figura 6.14.1 Monitor

Este monitor tiene el problema de que cuando se le alimenta no recuerda el estado anterior y siempre está apagado, para que se encienda se le ha de pulsar siempre el botón. Para solucionar el problema he tenido que desmontarlo y meterle 2 cables para poder enchufarlo desde el exterior de la máquina.

Los pasos que he seguido para meter los cables han sido:

Lo primero que he hecho ha sido quitarle el marco al monitor y buscar en el panel de botones el botón de encendido



Figura 6.14.2 Monitor sin su marco

Después de encontrar el botón de encendido le he soldado 2 cables para poder conectar a un botón del frontal de la máquina.

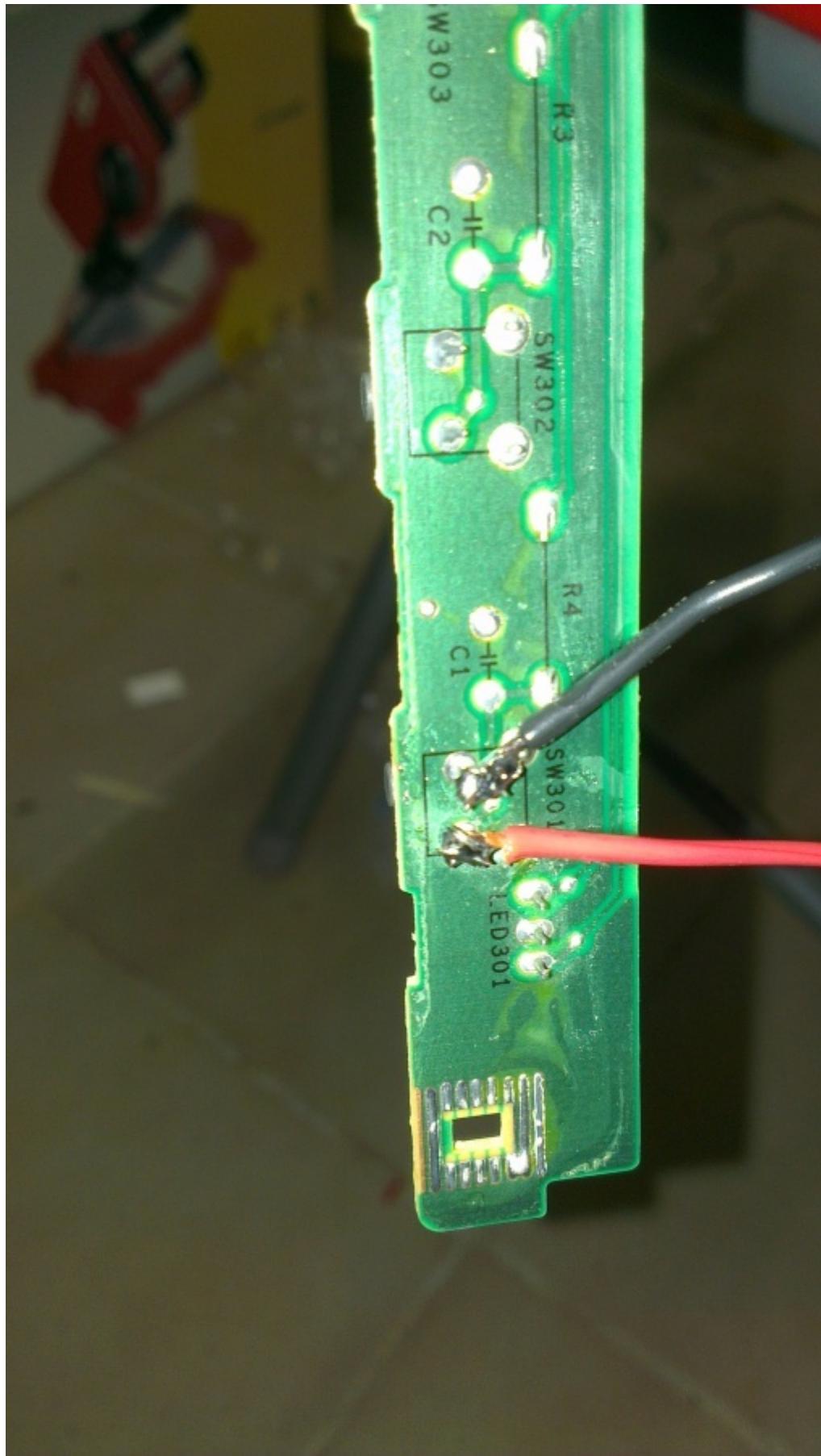


Figura 6.14.3 Detalle de la botonera con los 2 cables soldados

Después de soldar los cables he hecho un agujero en la parte posterior del monitor para sacar los cables



Figura 6.14.4 Detalle del agujero hecho para sacar los cables

Una vez sacados los cables por el agujero he situado la botonera en su sitio y he cerrado el monitor.



Figura 6.14.5 Detalle de la botonera en su sitio con los cables ya soldados

Para que el monitor no se mueva he construido un soporte para este. El monitor y el soporte van unidos por un soporte de monitor vesa.

El soporte está formado por una pieza de madera que tiene la anchura de la máquina y de altura es un poco mayor que la del soporte del monitor vesa. Este ha sido fijado a la máquina con 24 escuadras, 2 a cada lado.



Figura 6.14.6 Soporte monitor

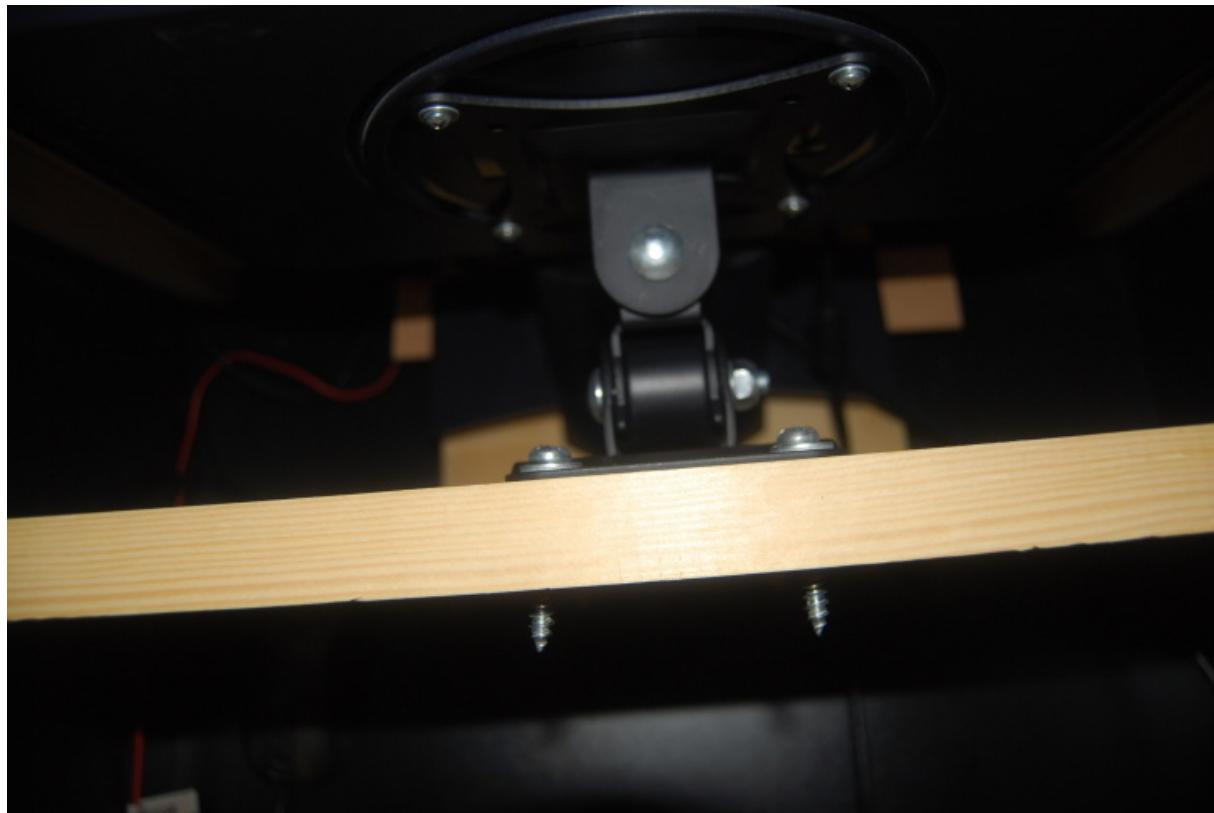


Figura 6.14.7 Conexión del monitor al soporte

Capítulo 6.15

Construcción de máquina recreativa - Los Controles

Para el panel de control me he basado en el siguiente modelo:



Plantilla Cpo: Configuración Clásica CAPCOM 6 botones

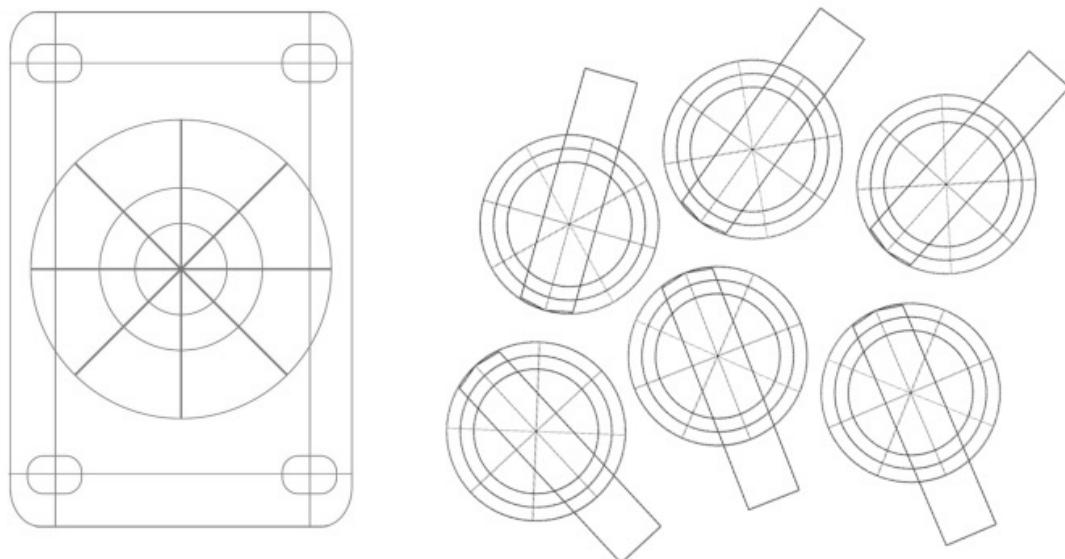


Figura 6.15.1 Plantilla usada para posicionamiento de botones y palanca

Este modelo lo he obtenido del foro de ZonaArcade, del siguiente link:
<http://zonaarcade.forumcommunity.net/?t=13788157>

Los pasos que he seguido para diseñar y construir el panel de controles han sido los siguientes:

Primero he creado una plantilla de cartón para realizar las pruebas de distribución de botones y palancas.

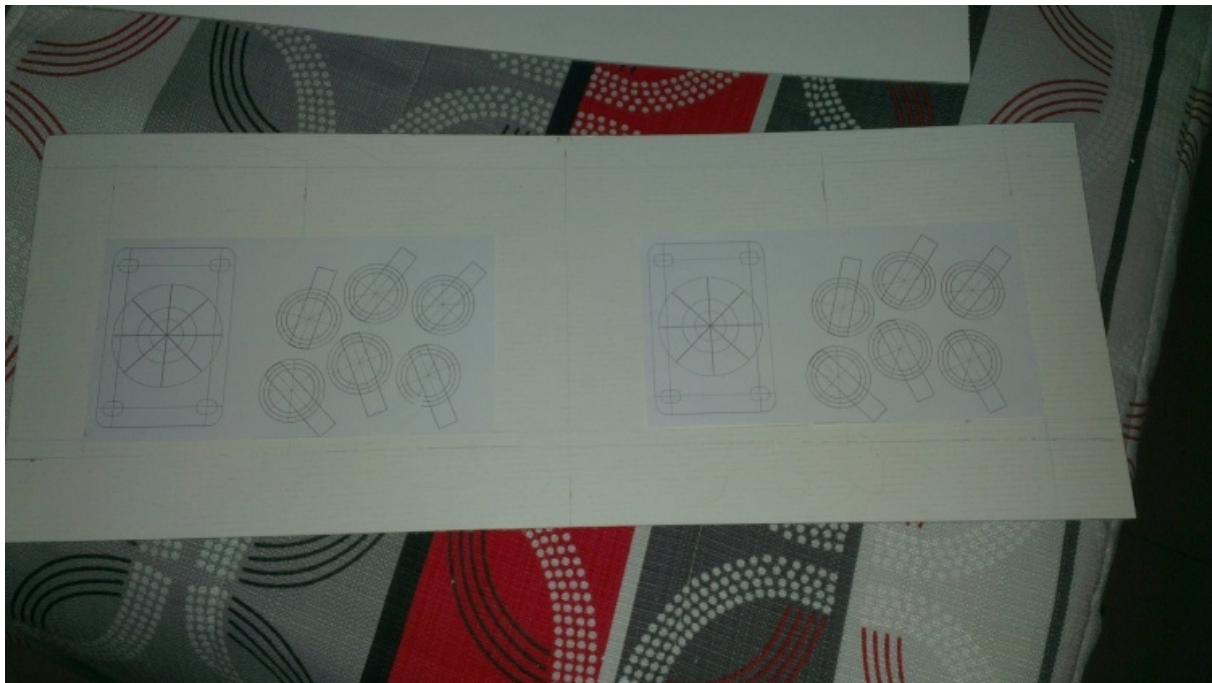


Figura 6.15.2 Plantilla de cartón del planel de control



Figura 6.15.3 Plantilla sobre panel de control

Después de esto he hecho los agujeros del panel de control sobre un trozo de aglomerado de igual tamaño que este, para ver como quedaba y comprobar que estaba todo correcto.

**Figura 6.15.4** Prueba panel de control

Después de comprobar que estaba todo correcto he hecho los agujeros sobre el panel real.

**Figura 6.15.5** Panel de control - Agujeros realizados

Después de realizar los agujeros he procedido montar los botones y las palancas.



Figura 6.15.6 Botones y palancas montados

Después de montar los botones y palancas he montado el cableado de estos. Al mismo tiempo que estaba cableando los botones los etiqueté.

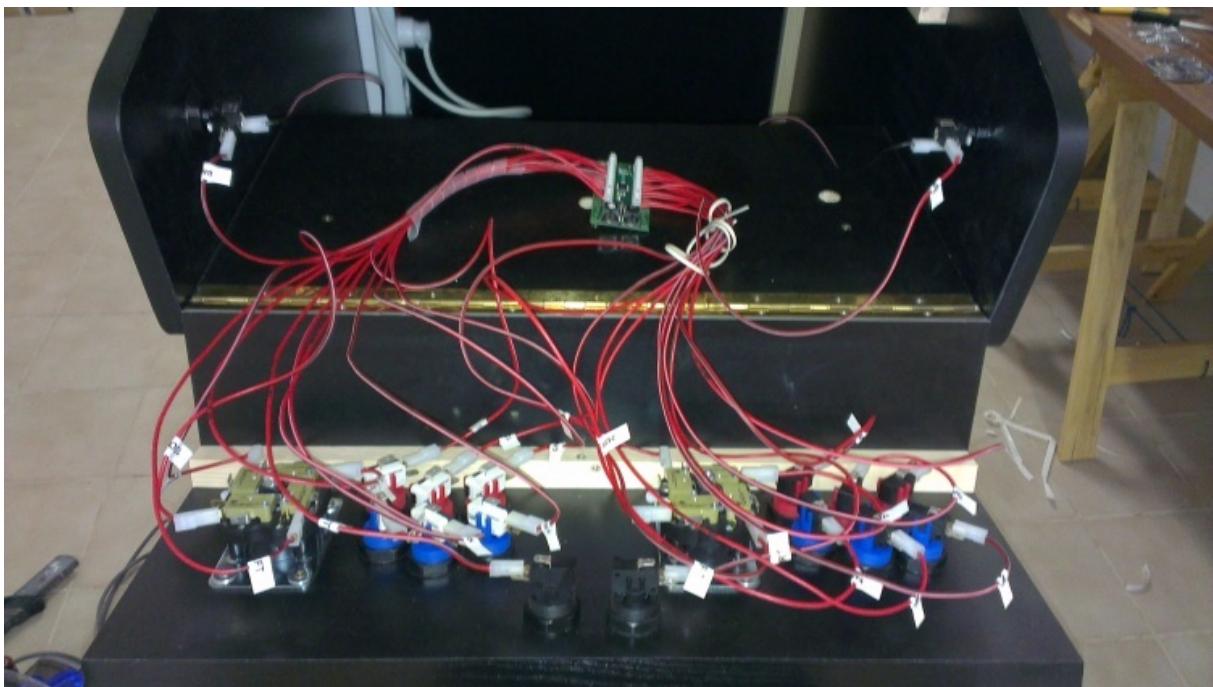


Figura 6.15.7 Detalle del cableado del panel de control

El panel de control, una vez montado, ha quedado de esta forma:



Figura 6.15.8 Panel de control acabado

Además de los botones de los controles le he añadido un botón frontal negro, puede apreciarse en la imagen anterior, para salir de los juegos, además de 2 botones para pinball (uno a cada lado de la máquina) y un monedero.



Figura 6.15.9 Botonera y monedero



Figura 6.15.10 Botón pinball izquierdo



Figura 6.15.11 Botón pinball derecho

Esta página se ha dejado vacía a propósito

Capítulo 6.16

Construcción de máquina recreativa - El Sonido

Para el sonido de la máquina he utilizado unos altavoces viejos que tenía por casa y que hace tiempo usaba para el ordenador.



Figura 6.16.1 Altavoces desmontados

Una vez desmontados los he posicionado sobre la marquesina a ver como los repartía.



Figura 6.16.2 Altavoz situado sobre marquesina

Cuando he encontrado la posición en la que quería situarlos he hecho los agujeros pertinentes.



Figura 6.16.3 Agujeros altavoces realizados

Después de realizar los agujeros he montado los altavoces y el tubo de luz.

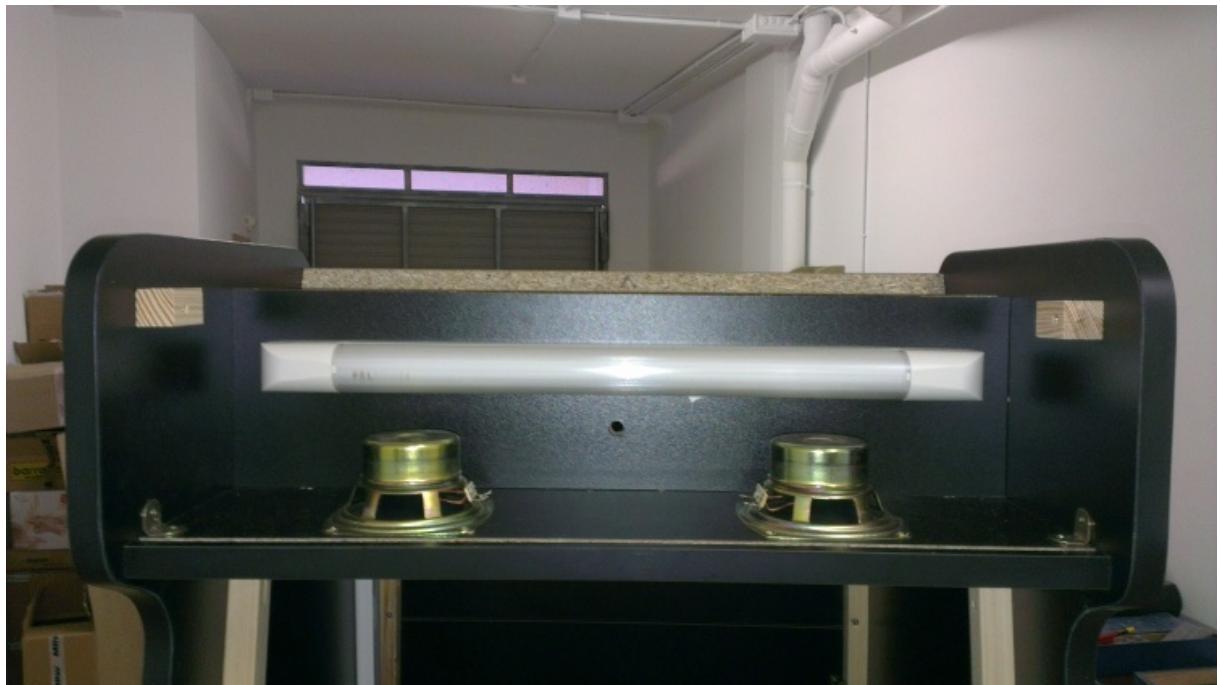


Figura 6.16.4 Altavoces y el tubo de luz de la marquesina

Una vez montado todo lo anterior he montado los embellecedores de los altavoces.



Figura 6.16.5 Embellecedores de los altavoces montados

Esta página se ha dejado vacía a propósito

Capítulo 6.17

Construcción de máquina recreativa - Agradecimientos

A mi padre y a mi hermano por ayudarme con la parte de cortado y chapado de los tableros, además de ayudarme en el montaje del mueble.

A mi amigo Sergio por enseñarme a usar el soldador y echarme una mano con el monitor.

A la gente de los foros de máquinas de arcade de la que he obtenido ideas para poder montar la mía.

Al resto de gente que con sus ánimos y ayudas puntuales me han ayudado a acabar este proyecto.

Esta página se ha dejado vacía a propósito

Capítulo 6.18

Sistema de apertura de un escaparate con arduino

6.18.1 Descripción

La finalidad del proyecto es crear un sistema selectivo de apertura de escaparates.

Los requerimientos son los siguientes: - Hay un total de 8 escaparates. - Se han de poder abrir cada uno de los 8 escaparates de forma independiente. - Se han de poder abrir todos los escaparates a la vez. - El tiempo durante el cual los cerrojos deben de estar abiertos es de 1 minuto. - Hay 3 cerrojos por escaparate.



Figura 6.18.1 Escaparate

6.18.2 Instrucciones

6.18.2.1 Componentes usados

Los componentes usados han sido:

- Fuente de alimentación de 12V y 30A (<http://www.kitprinter3d.com/es/electronica/99-fuente-de-alimentacion-conmutada-12v-30a.html>)
- Arduino nano v 3.0 5v (http://www.ebay.es/itm/311064700128?_trksid=p2060353.m2749.l2649&ssPageName=STRK%3AMEBIDX%3AIT)
- Reductor voltaje LM2596s (<http://www.aliexpress.com/item/10pcs-lm2596s-dc-dc-step-down-power-supply-module-3a-adjustable-step-down-module-lm2596-voltage/1289330336.html>)
- Bloque relés I2C 12v 10A (http://www.ereshop.com/shop/relays-c-143_178/i2c-bus-high-current-relay-12v-pcf8574-p-739.html)
- Teclado 4 x 3 (https://www.ereshop.com/shop/index.php?main_page=product_info&cPath=68_185&products_id=803&zenid=bad04c23e16790298fa30)
- Placa PCB 9x15 mm (<http://es.aliexpress.com/item/5pcs-9-15-cm-Printed-Circuit-Board-9X15-cm-Universal-PCB-Board-Double-Sided-Prototype-PCB/32254187154.html?adminSeq=221739572&shopNumber=1403485>)
- 4-pin 2.00mm connector (https://www.ereshop.com/shop/index.php?main_page=product_info&cPath=177&products_id=798&zenid=bad04c23e16790298fa30)

- 4W 2.00mm 4F/4F 6" (https://www.ereshop.com/shop/index.php?main_page=product_info&cPath=173&products_id=743&zenid=bad04c23e1679029)
- 2 resistencias de 10K
- Cerrojo (http://es.aliexpress.com/wholesale?catId=0&initiative_id=SB_20151102121134&SearchText=solenoid+door+lock+12v+0.8A)

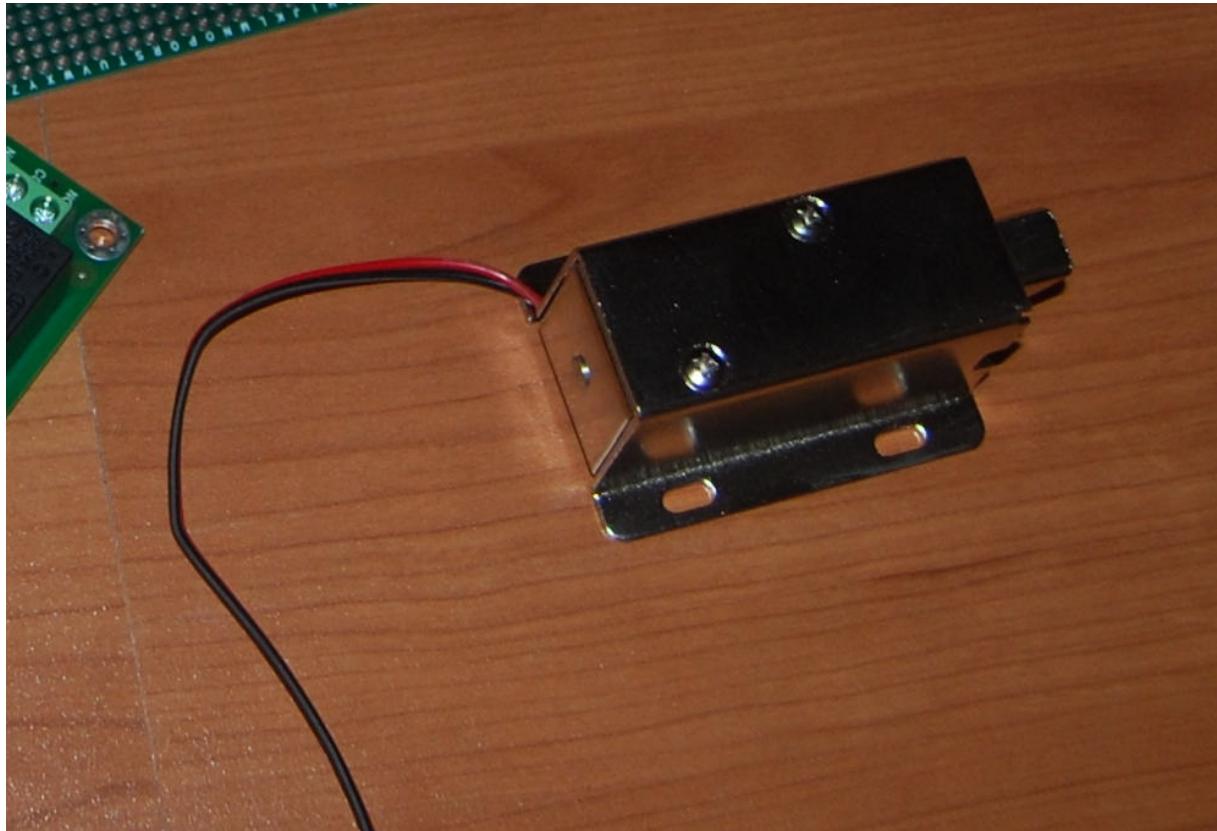


Figura 6.18.2 Cerrojo

6.18.2.2 Montaje del circuito

El esquema en Fritzing es el siguiente:

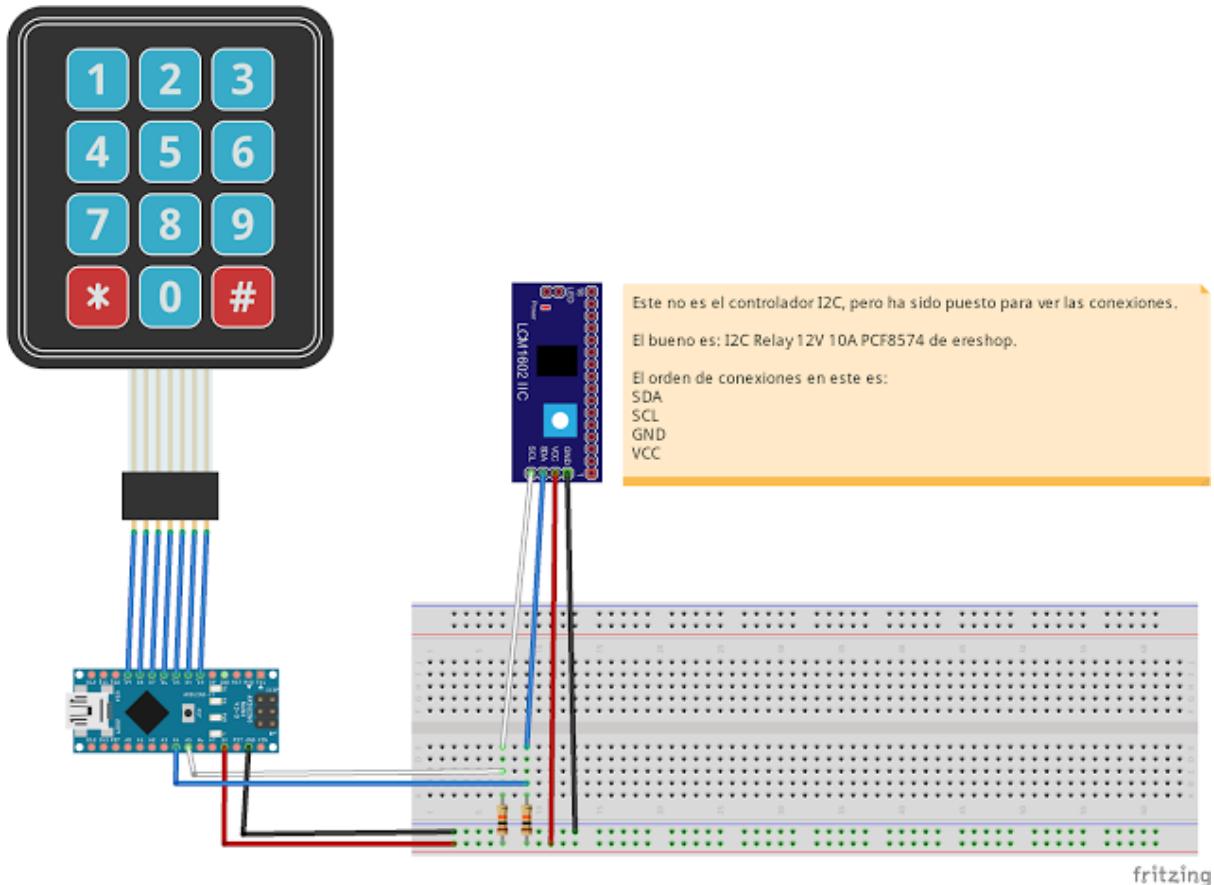


Figura 6.18.3 Esquema usando Fritzing

Como puede observarse en las siguientes imágenes ha sido montado sobre una placa pcb de 9x15. La fuente de alimentación se ha elegido de 30A porque cada uno de los cerrojos usa 900 mA y hay 24 de estos. El módulo LM2596s ha sido usado para reducir el voltaje de entrada a el arduino de 12V a 6V.

Imágenes del sistema montado dentro del laboratorio:

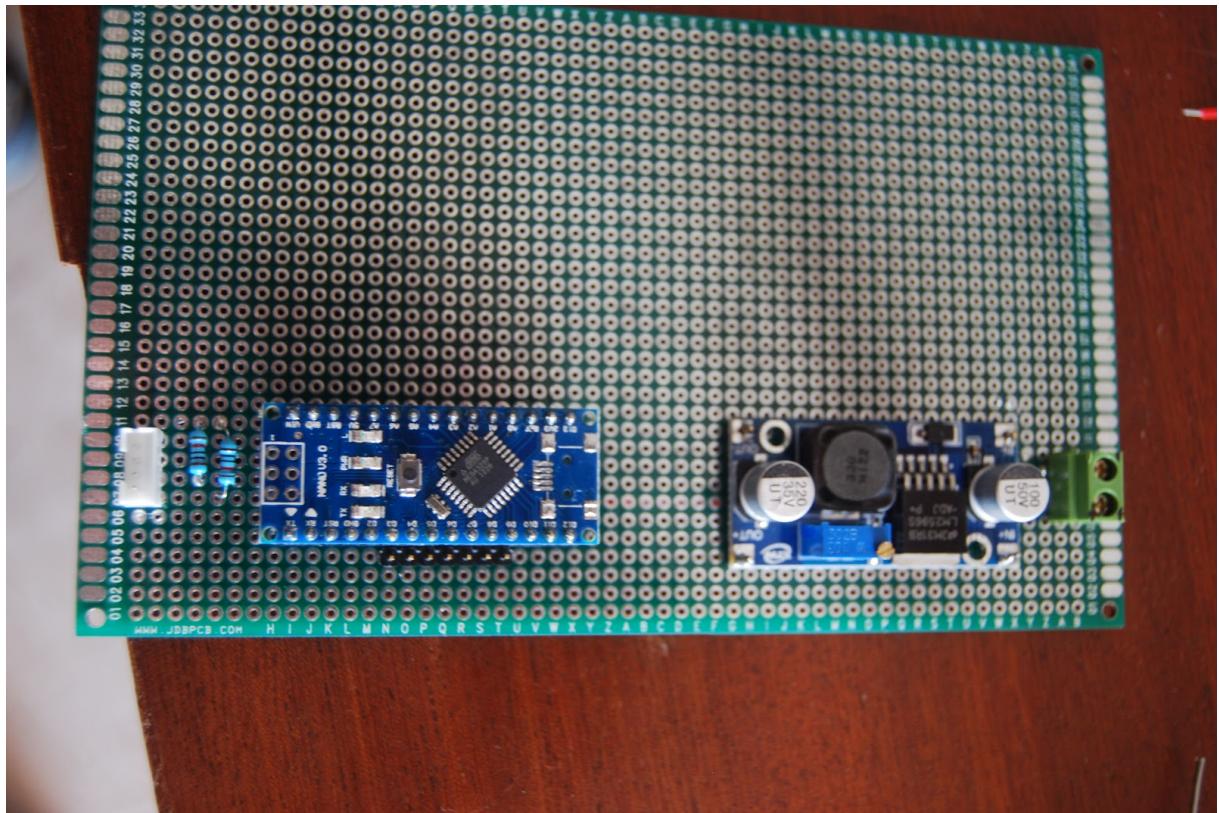


Figura 6.18.4 Detalle superior de la placa montada

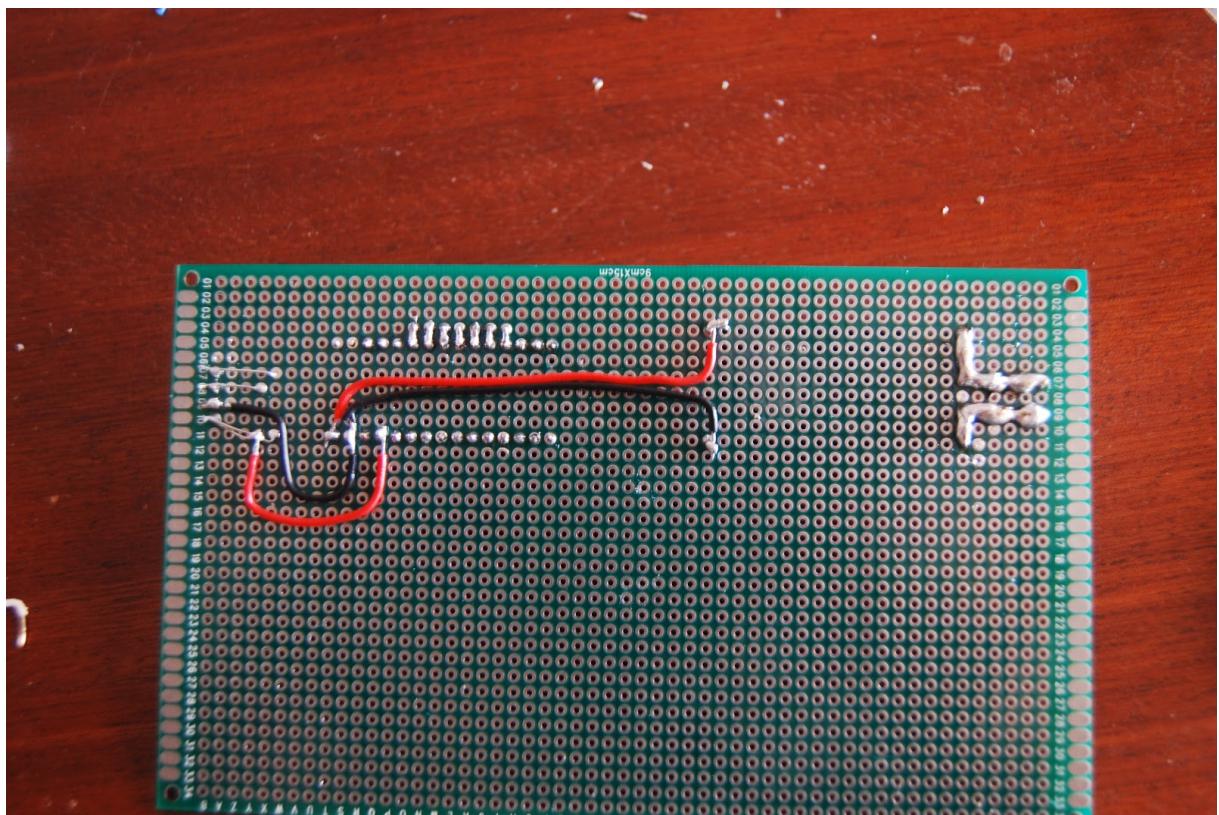


Figura 6.18.5 Detalle inferior de la placa montada

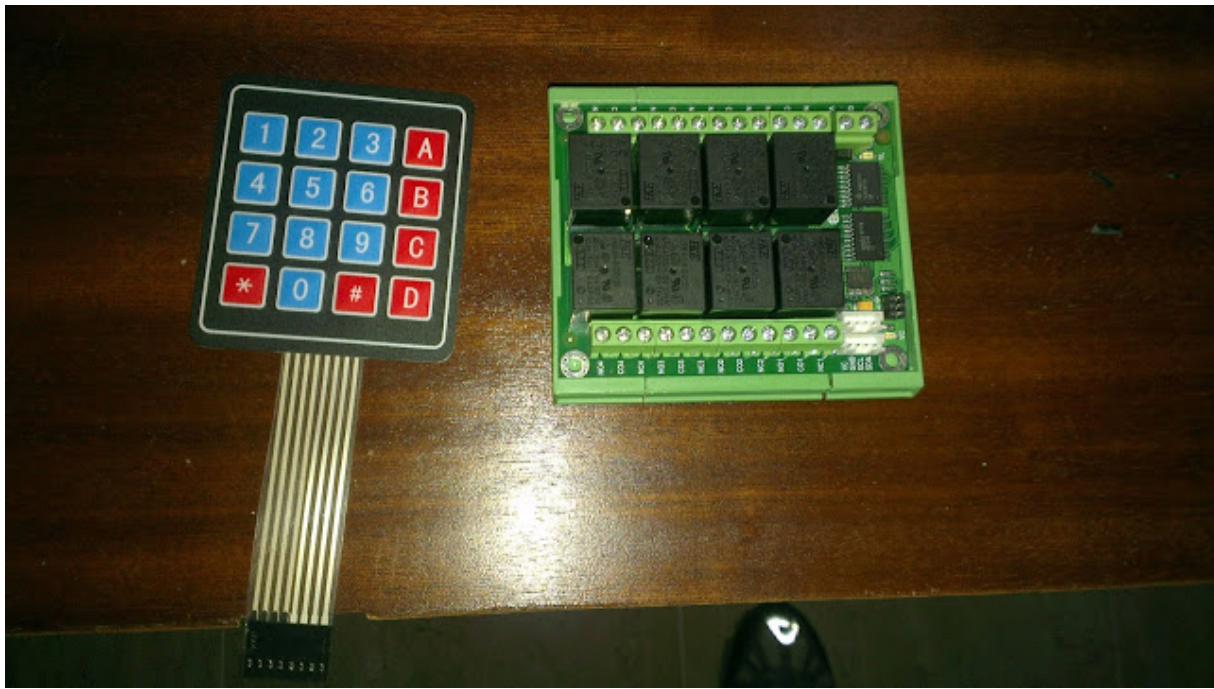


Figura 6.18.6 Teclado y bloque de relés

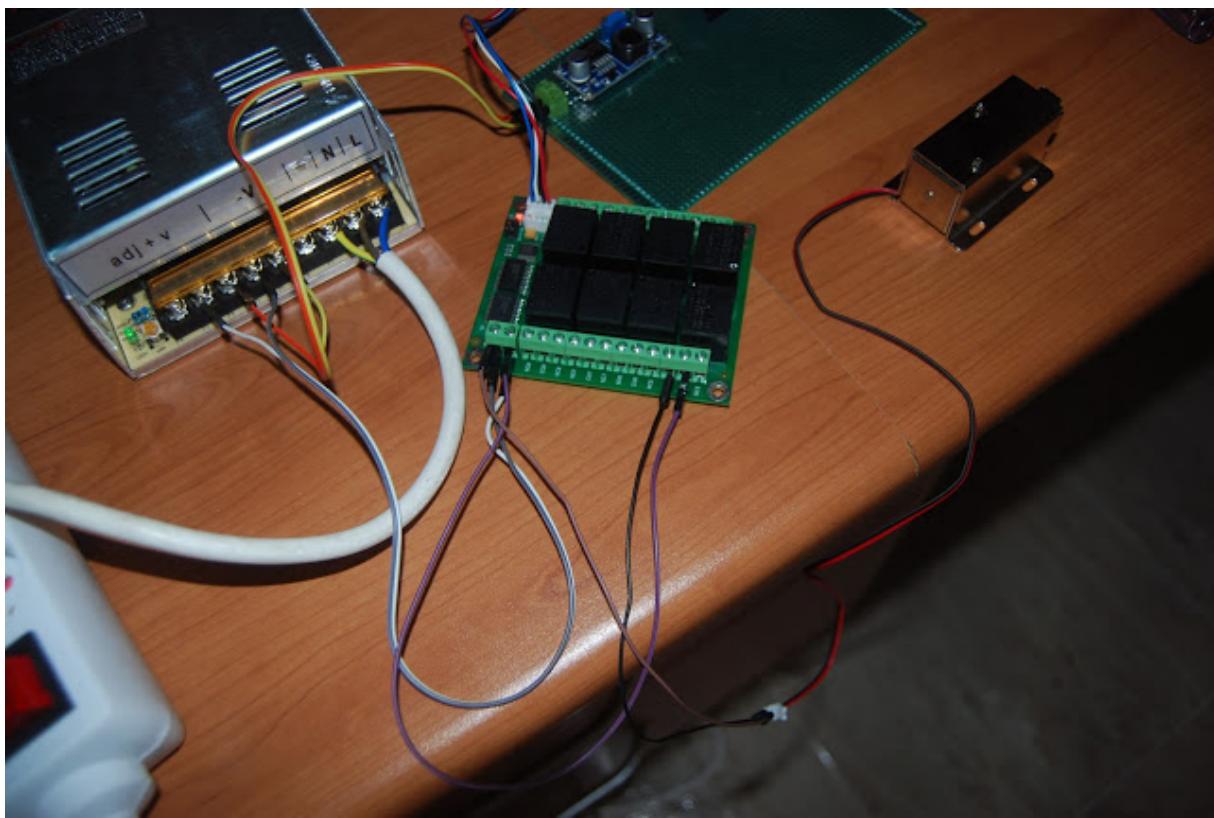


Figura 6.18.7 Conexión del bloque de relés

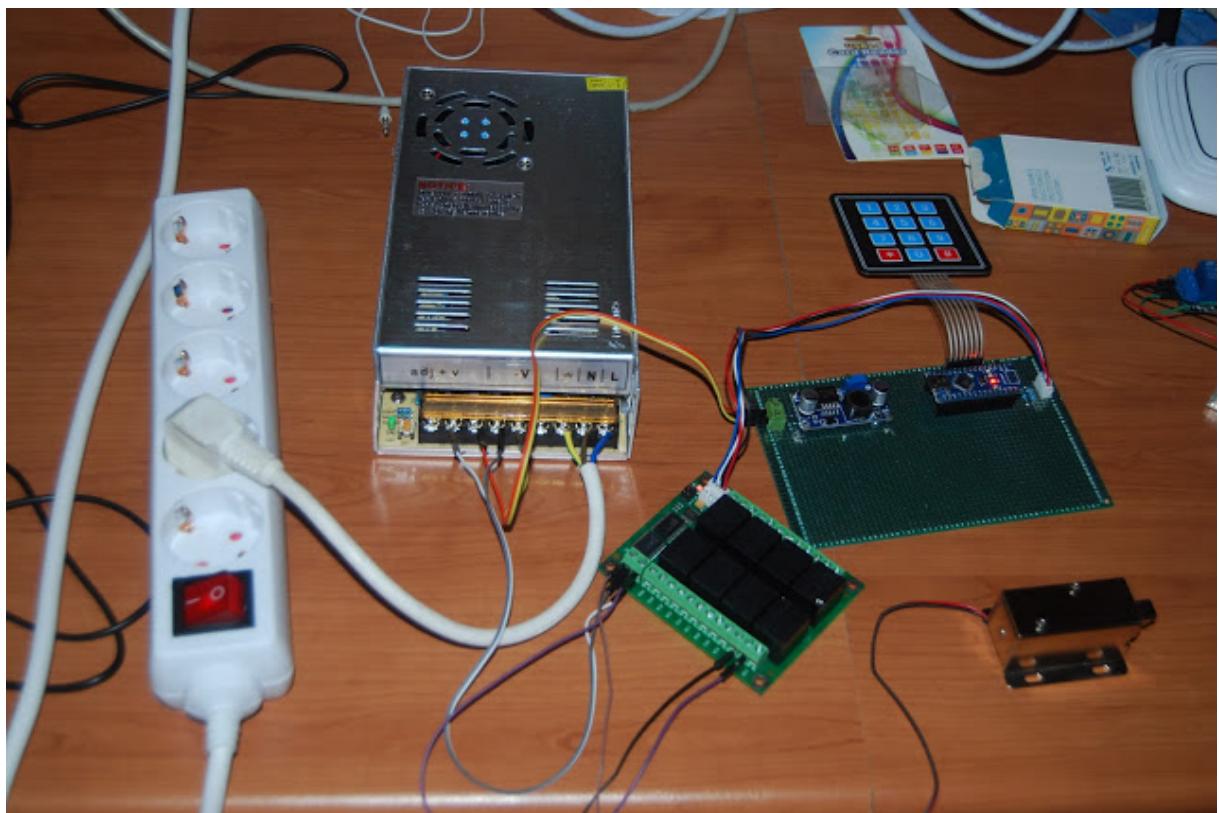


Figura 6.18.8 Sistema completo

6.18.2.3 Software

Para comprobar la dirección I2C del bloque de relés se ha usado el programa llamado Arduino I2c Scanner (<http://todbot.com/blog/2009/11/29/i2cscanner-pde-arduino-as-i2c-bus-scanner/>).

Las librerías usadas han sido:

- I2C_RL8xxM (http://whatsbroken.com.au/arduino-i2c-relays/i2c_rl8xxm/) : librería usada para acceder al bloque de relés.
- Wire: librería usada para las conexiones I2C y dependencia de la librería I2C_RL8xxM.
- keypad (<http://www.arduino.cc/playground/uploads/Code/Keypad.zip>) : librería usada para la gestión del teclado 4x3.

El código del arduino es el siguiente:

```cpp

## Capítulo 6.18 include <Wire.h>

## Capítulo 6.18 include <I2C\_RL8xxM.h>

## Capítulo 6.18 include <Keypad.h>

```
/** Filas y columnas del teclado */ const byte ROWS = 4; const byte COLS = 3;
```

```
/** @brief Asignación de pins de las patas */ byte rowPins[ROWS] = {9, 8, 7, 6}; byte colPins[COLS] = {5, 4, 3};
```

```
/** @brief Define los simbolos de los botones del teclado / char Keys[ROWS][COLS] = {
{'1', '2', '3'}, {'4', '5', '6'}, {'7', '8', '9'}, {"", '0', '#"} };
```

```

/** @brief Inicializa el teclado */
Keypad keypad = Keypad(makeKeymap(Keys), rowPins,
colPins, ROWS, COLS);

char key;

//Tiempo restante de botones int botones[8] = { 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0};

int estadoBotones[8] = {0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0}; // 0 es desactivado y 1 es activado.

int segundosEspera = 60;

//Se declara una variable que almacenará el tiempo actual (real) transcurrido //desde que
se enciende la placa. unsigned long tiempo = 0;

//Se declara una variable que almacenará el último valor de tiempo en el que se //ejecutó
la instrucción (delay). unsigned long t_actualizado = 0;

//Se declara una variable que almacenará el tiempo que se desea que dure el delay. unsig-
ned long t_delay = 1000; // Por ser milisegundos, nos esperamos un segundo.

int DirReles = 32;

I2C_RL8xxM rb(DirReles);

int pinLed = 13;

void setup() { Serial.begin(9600); //Para debug Serial.println("Inicio");

Wire.begin(); //Inicializa el I2C como master keypad.addEventListener(keypadEvent); //
Añade un gestor de eventos para el teclado

pinMode(13, OUTPUT); }

void activaRele(int numRele) { Serial.print("Rele activado: "); Serial.println(numRele);

if (estadoBotones[numRele - 1] == 0) { estadoBotones[numRele - 1] = 1; botones[numRele - 1] = segundosEspera + 2;

| rb.Switch (numRele, true);

} Serial.println("Rele activado: FIN"); }

void apagaRele(int numRele) { Serial.print("Rele desactivado: "); Serial.println(numRele);

```

```

if (estadoBotones[numRele - 1] == 1) { estadoBotones[numRele - 1] = 0;
 | rb.Switch (numRele, false);
} Serial.println("Rele desactivado: FIN"); }

/** Gestión de la tecla pulsada */
void keypadEvent(KeypadEvent key) {
 Serial.print("Tecla pulsada: ");
 Serial.println(key);

 switch (keypad.getState()) {
 case PRESSED: //pulsado + soltado
 Serial.println("PRESSED");
 digitalWrite(13, HIGH);
 if (key == '0') { activaRele(1); activaRele(2); activaRele(3); activaRele(4); activaRele(5); activaRele(6); activaRele(7); activaRele(8); }
 else if (key == '1') { activaRele(1); }
 else if (key == '2') { activaRele(2); }
 else if (key == '3') { activaRele(3); }
 else if (key == '4') { activaRele(4); }
 else if (key == '5') { activaRele(5); }
 else if (key == '6') { activaRele(6); }
 else if (key == '7') { activaRele(7); }
 else if (key == '8') { activaRele(8); }
 else if (key == '9') {
 } else if (key == '#')
 {
 } else if (key == '*')
 {
 }
 break;

 case RELEASED: //Soltado
 Serial.println("RELEASED");
 digitalWrite(13, LOW);
 break;

 case HOLD: //Mantenido el botón pulsado
 Serial.println("HOLD");
 break;
 }
}

void testReles() {
 for (int i = 0; i < 8; i++) {
 if (botones[i] == 1) { apagaRele(i + 1); }
 if (botones[i] > 0) { botones[i]--; }
 }
 //Serial.println("Comprobación estado relés");
}

//Se quita, si no el SoftTimer no funciona. Este lo tiene definido dentro.
void loop() {
 key = keypad.getKey();
 /* if (key) {
 Serial.print("Tecla pulsada: ");
 Serial.println(key);
 }*/
}

//Se almacena el tiempo que ha transcurrido desde que se encendió el Arduino.
tiempo = millis();

```

//Si ese tiempo es mayor que el intervalo de deseado (equivalente al tiempo //de delay) se actualiza el intervalo y se ejecutan las instrucciones relacionadas. //La idea detrás de este algoritmo consiste en pensar que si han transcurrido //20ms y se desea un delay de 30ms cada vez, cuando se superen esos 30ms la //variable con la que se compara pasa a ser 60ms. Una vez se alcanzan los 60ms //pasa a ser 90ms y así sucesivamente. if ( tiempo > t\_actualizado + t\_delay) { //Se actualiza el tiempo que ha de transcurrir para el próximo delay. t\_actualizado = tiempo;

```
| testReles();
```

```
}
```

```
} ""
```

Esta página se ha dejado vacía a propósito

## Capítulo A.0

# Secciones adicionales

En este capítulo voy a introducir todas las páginas/secciones del blog que no sean entradas y que considere interesantes.

| Nombre sección                      | URL en el blog                                                                                                            |
|-------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Links Interesantes (página 205)     | <a href="http://blog.juansal.com/p/links-interesantes.html">http://blog.juansal.com/p/links-interesantes.html</a>         |
| Plugins de Firefox (página 207)     | <a href="http://blog.juansal.com/p/plugins-de-firefox.html">http://blog.juansal.com/p/plugins-de-firefox.html</a>         |
| Documentos Compartidos (página 209) | <a href="http://blog.juansal.com/p/documentos-compartidos.html">http://blog.juansal.com/p/documentos-compartidos.html</a> |
| Proyectos (página 211)              | <a href="http://blog.juansal.com/p/proyectos.html">http://blog.juansal.com/p/proyectos.html</a>                           |

Esta página se ha dejado vacía a propósito

## Capítulo A.1

# Links Interesantes

### A.1.1 Links personales

#### A.1.1.1 Redes sociales

[Google+ \(https://plus.google.com/102995878694565141770\)](https://plus.google.com/102995878694565141770)

[Google+ Pagina sobre el blog \(https://plus.google.com/u/0/b/101154565688434454302/+CosillasdejuansalBlogspot/posts\)](https://plus.google.com/u/0/b/101154565688434454302/+CosillasdejuansalBlogspot/posts)

[Twitter \(https://twitter.com/juaalta\)](https://twitter.com/juaalta)

[Facebook \(https://www.facebook.com/juansalvador.aleixandretalens\)](https://www.facebook.com/juansalvador.aleixandretalens)

[Linkedin \(http://www.linkedin.com/in/juaalta\)](https://www.linkedin.com/in/juaalta)

[Pinterest \(http://pinterest.com/juaalta/\)](http://pinterest.com/juaalta/)

#### A.1.1.2 Publicaciones

[Gitbook \(http://juaalta.gitbooks.io/\)](http://juaalta.gitbooks.io/)

[Leanpub \(https://leanpub.com/u/juansalvadoraleixandretalens\)](https://leanpub.com/u/juansalvadoraleixandretalens)

[Instructables \(http://www.instructables.com/member/juaalta/\)](http://www.instructables.com/member/juaalta/)

[codebender \(https://codebender.cc/user/juaalta\)](https://codebender.cc/user/juaalta)

### A.1.2 Webs y blogs en los que colaboro:

[Expedicion Gavarnie 580 \(https://sites.google.com/site/expediciongavarnie580/\)](https://sites.google.com/site/expediciongavarnie580/)

Expedición Gavarnie 580 - Blog (<http://expediciongavarnie580.blogspot.com.es/>)

The Rapha DJ (<http://theraphadj.blogspot.com.es/>)

### **A.1.3 Blogs que sigo:**

El blog de Josep Ros (<http://www.josepros.com/>)

El blog de Virtualización en Español (<http://www.josemariagonzalez.es/>)

## Capítulo A.2

# Plugins de Firefox

### A.2.1 Plugins desarrollados

Los plugins de firefox que he desarrollado hasta ahora han sido con el Add-on Builder de mozilla, cuya URL es: [Add-on Builder](http://builder.addons.mozilla.org/) (<http://builder.addons.mozilla.org/>) .

Estos son:

#### **Icono blog Cosillas de Juansal**

[Web Addons de firefox](https://addons.mozilla.org/en-US/firefox/addon/icono-blog-cosillas-de-juan/) (<https://addons.mozilla.org/en-US/firefox/addon/icono-blog-cosillas-de-juan/>)

### A.2.2 Perfiles públicos

Mi perfil público en la web de addons de Mozilla se puede ver en la siguiente URL: [Perfil público pagina Addons](https://addons.mozilla.org/en-US/firefox/user/96159/) (<https://addons.mozilla.org/en-US/firefox/user/96159/>) .

Esta página se ha dejado vacía a propósito

## Capítulo A.3

# Documentos Compartidos

En esta página iré añadiendo documentos que yo cree o que considere interesantes.

### A.3.1 Plantillas creadas en Google Drive

Plantilla de Pedidos pendientes recepcion (<https://drive.google.com/previewtemplate?id=0AtdXTcBP8chbdEhKZWFVWS14XzhLNhHX0FTTDhMdUE&mode=public>)

Plantilla de Nombres en juegos online (<https://drive.google.com/previewtemplate?id=0AtdXTcBP8chbdFhsWG9DUXYtOWRoMGNmQ2ZrU3NzWHc&mode=public>)

Plantilla de Seguimiento de patrocinadores (<https://drive.google.com/previewtemplate?id=0AtdXTcBP8chbdFBmWjBGMwwXzFLZjVJb3FqWkFCVVE&mode=public>)

### A.3.2 Documentos publicados en Gitbook

Blog Cosillas de Juansal (<http://juaalta.gitbooks.io/blog-cosillas-de-juansal/>)

La máquina arcade de Juansal (<http://juaalta.gitbooks.io/construccion-de-maquina-recreativa/>)

### A.3.3 Documentos publicados en Leanpub

Blog Cosillas de Juansal (<https://leanpub.com/blogcosillasdejuansal>)

La máquina arcade de Juansal (<https://leanpub.com/lamquinaarcadedejuansal>)

## A.3.4 Documentos publicados en Instructables

Sistema de apertura de un escaparate con arduino (<http://www.instructables.com/id/Sistema-de-apertura-de-un-escaparate-con-arduino/>)

## A.3.5 Proyectos arduino publicados en codebender

Sistema de apertura de un escaparate con arduino (<https://codebender.cc/sketch:178358>)

# Capítulo A.4

# Proyectos

En esta página iré añadiendo todos los proyectos que vaya realizando, de esta forma podrán ser encontrados más facilmente dentro del blog.

## A.4.1 Arduino

Sistema de apertura de un escaparate con arduino (<http://blog.juansal.com/2015/11/sistema-de-apertura-de-un-escaparate.html>)

## A.4.2 Máquina recreativa

### A.4.2.1 Documento separado por capítulos

Construcción de máquina recreativa - Introducción (<http://blog.juansal.com/2015/09/construccion-de-maquina-recreativa.html>)

Construcción de máquina recreativa - Mueble - Construcción del mueble ([http://blog.juansal.com/2015/09/construccion-de-maquina-recreativa\\_13.html](http://blog.juansal.com/2015/09/construccion-de-maquina-recreativa_13.html))

Construcción de máquina recreativa - Mueble - Entrada de alimentación y ventilación ([http://blog.juansal.com/2015/09/construccion-de-maquina-recreativa\\_14.html](http://blog.juansal.com/2015/09/construccion-de-maquina-recreativa_14.html))

Construcción de máquina recreativa - Mueble - Cableado ([http://blog.juansal.com/2015/09/construccion-de-maquina-recreativa\\_15.html](http://blog.juansal.com/2015/09/construccion-de-maquina-recreativa_15.html))

Construcción de máquina recreativa - Mueble - Botones de encendido y apagado de la máquina ([http://blog.juansal.com/2015/09/construccion-de-maquina-recreativa\\_16.html](http://blog.juansal.com/2015/09/construccion-de-maquina-recreativa_16.html))

Construcción de máquina recreativa - Mueble - Bezel ([http://blog.juansal.com/2015/09/construccion-de-maquina-recreativa\\_17.html](http://blog.juansal.com/2015/09/construccion-de-maquina-recreativa_17.html))

Construcción de máquina recreativa - El Vídeo ([http://blog.juansal.com/2015/09/construccion-de-maquina-recreativa\\_18.html](http://blog.juansal.com/2015/09/construccion-de-maquina-recreativa_18.html))

Construcción de máquina recreativa - Los Controles ([http://blog.juansal.com/2015/09/construccion-de-maquina-recreativa\\_19.html](http://blog.juansal.com/2015/09/construccion-de-maquina-recreativa_19.html))

Construcción de máquina recreativa - El Sonido ([http://blog.juansal.com/2015/09/construccion-de-maquina-recreativa\\_20.html](http://blog.juansal.com/2015/09/construccion-de-maquina-recreativa_20.html))

Construcción de máquina recreativa - Agradecimientos ([http://blog.juansal.com/2015/09/construccion-de-maquina-recreativa\\_21.html](http://blog.juansal.com/2015/09/construccion-de-maquina-recreativa_21.html))

### A.4.2.2 Documento descargable

La máquina arcade de Juansal en Gitbook (<http://juaalta.gitbooks.io/construccion-de-maquina-recreativa/>)

La máquina arcade de Juansal en Leanpub (<https://leanpub.com/lamquinaarcadedejuansal/>)

### A.4.3 Sistema de backup con cubieboard y BitTorrent Sync

Pasos seguidos para crear un sistema de backup online usando el BitTorrent y una Cubietruck (Cubieboard 3) (<http://blog.juansal.com/2014/12/pasos-seguidos-para-crear-un-sistema-de.html>)

Información sobre temperatura y discos duros en la cubietruck (cubieboard 3) (<http://blog.juansal.com/2014/12/informacion-sobre-temperatura-y-discos.html>)

Web con información sobre temperatura y discos duros en la cubietruck (cubieboard 3) (<http://blog.juansal.com/2015/07/web-con-informacion-sobre-temperatura-y.html>)

# **Lista de figuras**

|                                                                   |     |
|-------------------------------------------------------------------|-----|
| 4.9.1 Caja Abierta .....                                          | 61  |
| 4.9.2 Pegatina incluida en la caja .....                          | 62  |
| 4.9.3 2 Mandos .....                                              | 62  |
| 4.9.4 Mando con pilas .....                                       | 63  |
| 4.9.5 Pantalla login .....                                        | 63  |
| 4.9.6 Petición tarjeta crédito .....                              | 64  |
| 4.9.7 Pantalla principal .....                                    | 64  |
| 4.9.8 Market .....                                                | 65  |
| 4.9.9 Juego seleccionado del market .....                         | 65  |
| 4.9.10 Menus de configuración .....                               | 66  |
| 6.4.1 cover .....                                                 | 130 |
| 6.8.1 Recreativa original .....                                   | 144 |
| 6.8.2 Mi recreativa .....                                         | 145 |
| 6.9.1 Plantilla usada para la máquina .....                       | 148 |
| 6.9.2 Laterales .....                                             | 148 |
| 6.9.3 Resto de piezas .....                                       | 149 |
| 6.9.4 Inicio del montaje .....                                    | 149 |
| 6.9.5 Montaje .....                                               | 150 |
| 6.9.6 Montaje, parte trasera .....                                | 150 |
| 6.9.7 Montaje, frontal .....                                      | 151 |
| 6.9.8 Puerta montada .....                                        | 151 |
| 6.9.9 Detalle de la bisagra de la puerta .....                    | 152 |
| 6.9.10 Puerta cerrada .....                                       | 152 |
| 6.9.11 Ruedas .....                                               | 153 |
| 6.9.12 Detalle de la bisagra usada para el panel de control ..... | 153 |
| 6.1.1 Exterior entrada alimentación y ventilación .....           | 156 |
| 6.1.2 Interior entrada alimentación y ventilación .....           | 156 |

|                                                                                                         |     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 6.11.1 Entrada luz, subida alimentación marquesina, alimentación ventiladores y cables altavoces .....  | 158 |
| 6.11.2 Alimentación regleta, subida alimentación marquesina, cables conectados a ordenador .....        | 160 |
| 6.11.3 Detalle cable botón encendido monitor .....                                                      | 161 |
| 6.11.4 Cables conectados a IPAC, alimentación luces, botones mapeados del ordenador y del monitor ..... | 161 |
| 6.11.5 Detalle cables conectados al PC .....                                                            | 162 |
| 6.12.1 Botones de encendido y apagado de la máquina .....                                               | 164 |
| 6.12.2 Cable usado para conectar al PC los botones de arranque y reset de este .....                    | 165 |
| 6.12.3 Interior de la caja con el etiquetado de los botones del PC .....                                | 166 |
| 6.13.1 Bezel con la parte de abajo forrada .....                                                        | 168 |
| 6.13.2 Bezel acabado y montado .....                                                                    | 169 |
| 6.14.1 Monitor .....                                                                                    | 171 |
| 6.14.2 Monitor sin su marco .....                                                                       | 172 |
| 6.14.3 Detalle de la botonera con los 2 cables soldados .....                                           | 173 |
| 6.14.4 Detalle del agujero hecho para sacar los cables .....                                            | 174 |
| 6.14.5 Detalle de la botonera en su sitio con los cables ya soldados .....                              | 174 |
| 6.14.6 Soporte monitor .....                                                                            | 175 |
| 6.14.7 Conexión del monitor al soporte .....                                                            | 176 |
| 6.15.1 Plantilla usada para posicionamiento de botones y palanca .....                                  | 177 |
| 6.15.2 Plantilla de cartón del planel de control .....                                                  | 178 |
| 6.15.3 Plantilla sobre panel de control .....                                                           | 178 |
| 6.15.4 Prueba panel de control .....                                                                    | 179 |
| 6.15.5 Panel de control - Agujeros realizados .....                                                     | 179 |
| 6.15.6 Botones y palancas montados .....                                                                | 180 |
| 6.15.7 Detalle del cableado del panel de control .....                                                  | 180 |
| 6.15.8 Panel de control acabado .....                                                                   | 181 |
| 6.15.9 Botonera y monedero .....                                                                        | 182 |
| 6.15.10 Botón pinball izquierdo .....                                                                   | 183 |

|         |                                             |     |
|---------|---------------------------------------------|-----|
| 6.15.11 | Botón pinball derecho                       | 183 |
| 6.16.1  | Altavoces desmontados                       | 185 |
| 6.16.2  | Altavoz situado sobre marquesina            | 186 |
| 6.16.3  | Agujeros altavoces realizados               | 186 |
| 6.16.4  | Altavoces y el tubo de luz de la marquesina | 187 |
| 6.16.5  | Embellecedores de los altavoces montados    | 187 |
| 6.18.1  | Escaparate                                  | 192 |
| 6.18.2  | Cerrojo                                     | 193 |
| 6.18.3  | Esquema usando Fritzing                     | 194 |
| 6.18.4  | Detalle superior de la placa montada        | 195 |
| 6.18.5  | Detalle inferior de la placa montada        | 195 |
| 6.18.6  | Teclado y bloque de relés                   | 196 |
| 6.18.7  | Conexión del bloque de relés                | 196 |
| 6.18.8  | Sistema completo                            | 197 |