

Dokuwiki – Tarjeta de referencia rápida

Títulos

Toda página debe comenzar con un título mayor ¹

```
===== Título Mayor =====
===== Subtítulo 1 =====
===== Subtítulo 2 =====
```

Formato de texto ²

```
'codigo o monospace'
//cursiva//
**negrita**
<del>tachado</del>
```

Vínculos externos

Se reconocen de manera automática, por ejemplo www.losersjuegos.com.ar será reemplazado por un vínculo.

Para cambiar el texto de un vínculo utilice el carácter *pipe* | :

```
| [[www.sitio.org|visite el sitio de...]]
```

Listas

Se debe dejar dos espacios a la izquierda para cada elemento, otros dos espacios definen un nuevo nivel.

```
* item.
* item mas complejo.
  * subitem 1.
  * subitem 2.
* otro item en primer nivel.
* último elemento.
```

¹ El título principal de una página se mostrará en cada vínculo que apunte a ella.

² Evite usarlos, dificultan la legibilidad. Si algo es demasiado importante procure hacer un vínculo a una página que desarrolle el concepto.

Vínculos internos

Se utilizan corchetes y el identificador de la página, el texto que se mostrará depende del título mayor de la página indicada:

```
[[pagina]]           pagina del namespace 3 actual.
[[juegos:ceferino]] ceferino dentro de juegos.
[:principal]]       principal dentro del namespace raiz.
[[pagina:sub]]       acceso al título de nombre sub.
```

Traducciones

La convención a seguir en las traducciones consiste en traducir por párrafos, dejando siempre el texto original oculto para navegadores pero visible a los editores usando comentarios.

El texto en español se coloca siempre debajo ⁴. Por ejemplo:

```
/* this is my example */
este es mi ejemplo.
```

Tareas

Para la sección de tareas se utilizan listas marcadas con cruz o vacías.

```
[ ] Pendiente.            Pendiente.
[X] Realizado.            Realizado.
```

Tablas

```
^ título columna ^ segunda columna ^
| texto de celda | una celda nueva |
```

³ Namespace, o espacio de nombres, es un contenedor de páginas utilizado para agrupar y organizar el contenido del sitio.

⁴ La única excepción a la regla es el título principal, que debe estar en español en la parte superior.

Código fuente

Para mostrar código de programas utilice *code* y de ser posible especifique el lenguaje ⁵:

```
<code python>
import os
os.system('ls *.py')
</code>
```

Imágenes u otros archivos

Se puede utilizar el icono de recursos ⁶ para subir o seleccionar archivos o bien usar llaves, por ejemplo:

```
{{logos:losersjuegos.png}}
{{juegos:descargas:ejemplo.zip}}
```

Otros

Las referencias a teclas se realizan mediante los elementos key, por ejemplo:

```
| Pulse <key>ALT + E</key> para...
```

Para notas utilice el elemento *note*:

```
<note> Una nota simple. </note>
<note important> Recordatorio. </note>
<note warning> Advertencia. </note>
<note tip> Un consejo simple. </note>
```

Esta guía reúne los elementos más utilizados dentro del sitio www.losersjuegos.com.ar, un wiki desarrollado utilizando el motor de webs dokuwiki.

⁵ Si define el lenguaje, dokuwiki resaltará la sintaxis del lenguaje mediante colores. Se admiten python, c, java ...

⁶ Representado con el icono:

