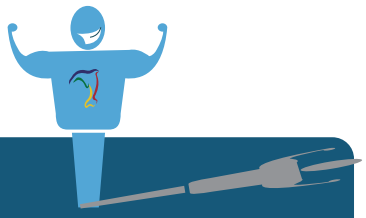
autentia

Avenida de Castilla,1 - Edificio Best Point - Oficina 21B
28830 San Fernando de Henares (Madrid)
tel./fax: +34 91 675 33 06
info@autentia.com - **www.autentia.com**

# ¿**Qué ofrece** Autentia Real Business Solutions S.L?

Somos su empresa de **Soporte a Desarrollo Informático**.
Ese apoyo que siempre quiso tener...

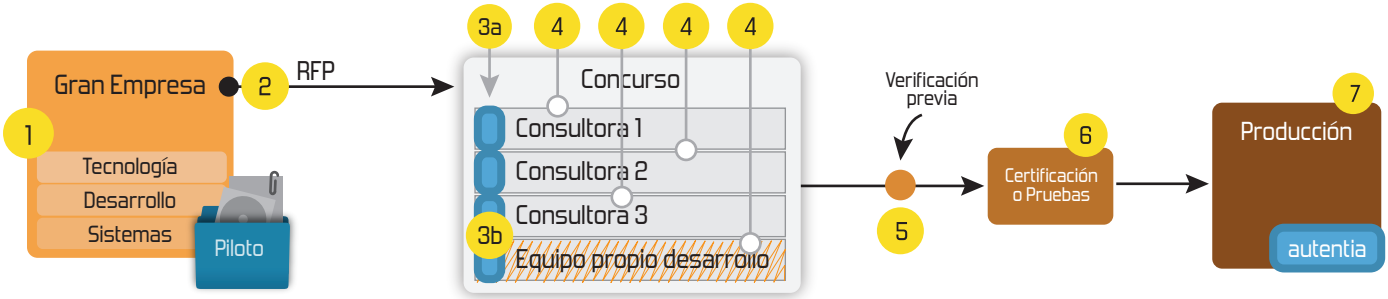
## 1. Desarrollo de componentes y proyectos a medida



## 2. Auditoría de código y recomendaciones de mejora

## 3. Arranque de proyectos basados en nuevas tecnologías

1. Definición de frameworks corporativos.
2. Transferencia de conocimiento de nuevas arquitecturas.
3. Soporte al arranque de proyectos.
4. Auditoría preventiva periódica de calidad.
5. Revisión previa a la certificación de proyectos.
6. Extensión de capacidad de equipos de calidad.
7. Identificación de problemas en producción.




## 4. Cursos de formación (impartidos por desarrolladores en activo)

- Spring MVC, JSF-PrimeFaces /RichFaces, HTML5, CSS3, JavaScript-jQuery
- Gestor portales (Liferay)
- Gestor de contenidos (Alfresco)
- Aplicaciones híbridas
- Control de autenticación y acceso (Spring Security)
- UDDI
- Web Services
- Rest Services
- Social SSO
- SSO (Cas)
- JPA-Hibernate, MyBatis
- Motor de búsqueda empresarial (Solr)
- ETL (Talend)
- Dirección de Proyectos Informáticos.
- Metodologías ágiles
- Patrones de diseño
- TDD
- Tareas programadas (Quartz)
- Gestor documental (Alfresco)
- Inversión de control (Spring)
- BPM (jBPM o Bonita)
- Generación de informes (JasperReport)
- ESB (Open ESB)

Compartimos nuestro conociemiento en:
**www.adictosaltrabajo.com**

Para más información visítenos en:
**www.autentia.com**

AdictosAlTrabajo

Hosting patrocinado por enredados

Inicio | Quienes somos | Tutoriales | Formación | Empleo | Colabora | Comunidad | Libro de Visitas | Comic

**NUEVO ¿Quieres saber cuánto ganas en relación al mercado? pincha aquí...**

Ver cursos que ofrece Autentia

Descargar comics en PDF y alta resolución

[¡NUEVO!] 2008-02-26

2008-02-24

2008-02-19

2008-02-17

Estamos escribiendo un libro sobre la profesión informática y estas viñetas formarán parte de él. Puedes opinar en la seccion comic.

**Tutorial desarrollado por**

Contacte con Cristóbal González
criskerberos-tutoriales@yahoo.com

**Cristóbal González Almirón**

Consultor de desarrollo de proyectos informáticos. Su experiencia profesional se ha desarrollado en empresas como Compaq, HP, Mapfre, Endesa, Repsol, Universidad Autónoma de Madrid, en las áreas de Desarrollo de Software (Orientado a Objetos), tecnologías de Internet, Técnica de Sistemas de alta disponibilidad y formación a usuarios.

**Catálogo de servicios de Autentia**

Descargar (6,2 MB)

Descargar en versión comic (17 MB)

AdictosAlTrabajo.com es el Web de difusión de conocimiento de Autentia.

autentia real business solutions

Catálogo de cursos

Descargar este documento en formato PDF: ProyectoSourceforge.pdf

## Fecha de creación del tutorial: 2008-02-28

# Creación de un proyecto en SourceForge.net

Creación de un proyecto en SourceForge.net
Resumen
Introducción
Requisitos
Creación de la cuenta de usuario principal
Crear un nuevo proyecto
Ver las propiedades del proyecto
Creando el sitio de documentación para el proyecto
Subir el sitio web a SourceForge
- Descargar el software que necesitamos
- Primer paso: crear las claves de publicación
- Paso segundo: configurar nuestro proyecto para que admita la clave pública
- Paso tercero: copiar nuestra página web al servidor de SourceForge.net
- Navegación por el servidor de SourceForge

Referencias
Concluisión

# Resumen

**Catálogo de servicios Autentia (PDF 6,2MB)**

En formato comic...

Google

Web
www.adictosaltrabajo.com
Buscar

**Últimos tutoriales**

2008-02-28
Creación de un proyecto en SourceForge.net

2008-02-22
Lucene: Analyzers, stemming y búsqueda de documentos similares.

2008-02-22
Crear un logger utilizado a través de aspectos con Spring AOP.

2008-02-20
Primeros pasos con PostgreSQL en Debian

2008-02-17
Cómo realizar pruebas unitarias con Spring y JUnit4 utilizando Gienah

2008-02-15
Creación de una aplicación con Spring e Hibernate desde 0

2008-02-07
Slimming básico de JBoss

2008-02-13
HtmlEmail. Envío de emails en HTML con imágenes embebidas

2008-02-11
Ireport con ODBC

2008-02-11
JUnit (3.8 y 4) y como ejecutar en un orden determinado los métodos de test de una clase de test

**Últimas ofertas de empleo**

2008-02-06
T. Información - Analista / Programador - MADRID.

Tutorial sobre la creacion de proyectos en la web Open Source de SourceForge.net. También se incluye el proceso de publicación del contenido web del proyecto, utilizando para ello un proyecto real: delanguagesdk.

2008-02-04
T. Información - Becario - MADRID.

2008-01-28
T. Información - Becario - MADRID.

2008-01-25
Otras Sin catalogar - MURCIA.

2008-01-24
T. Información - Analista / Programador - MADRID.

Anuncios Google

## Introducción

Cuando decidimos dar a conocer un proyecto que hemos realizado hay muchas alternativas: regalar demos, crear aplicaciones shareware y una de las más importantes en este momento, la de creación del proyecto como Open Source. Un proyecto Open Source es, abreviadamente, uno en el que hacemos público el código fuente del mismo, acompañándolo de una licencia que indique que todo desarrollo que modifique o incluya a nuestro proyecto debe ser tambien Open Source.

Dos de las páginas Web más importantes para los proyectos Open Source son la de Apache Software Foundation y la de SourceForge.net. La primera está orientada fundamentalmente a los servidores web, en la que se alojan el servidor Web Apache, el Tomcat y otros muchos proyectos, muchos de ellos en Java.
La Web SourceForge.net es la página de una fundación cuyo propósito es crear un vivero de proyectos de código abierto, proporcionándole los medios necesarios: alojamiento del proyecto, de su código fuente, de sus binarios, de su página Web, y otros muchos servicios gratuitos.

En este tutorial vamos a aprender a crar un proyecto y publicarlo en SourceForge.net. Este tutorial como siempre ha surgido de mi propio trabajo, el que hago en casa cuando puedo.. (normalmente por la noche), por lo que es un ejemplo real. En AdictosAlTrabajo.com creamos los tutoriales a partir de nuestro trabajo diario o como parte de nuestra propia labor de autoformación e investigación en casa.

## Requisitos

Necesitamos lo siguiente:

- Una idea para nuestro proyecto.
- Descargar el software de Putty. Basta buscarlo en el Google, pues su página inicial no es un sitio Web dedicado, sino una página personal.
- El software WinSCP. Es un proyecto alojado en SourceForge.net, por lo que basta buscar allí.
- Una página web para nuestro proyecto, para publicarla.
- Café, galletitas o similares (por si acaso…). Lo del ordenador con Internet asumo que lo tendreis.

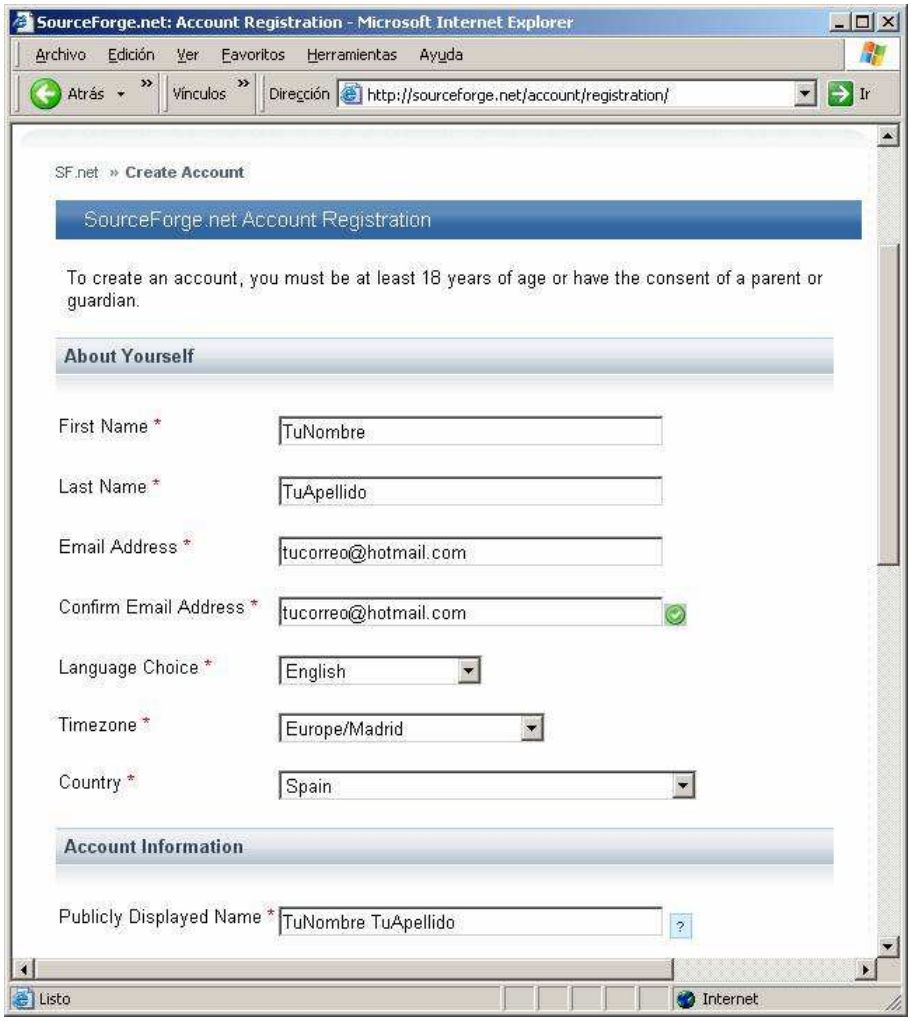
## Creación de la cuenta de usuario principal

Todo el proceso de creación del proyecto se realiza en la página web de SourceForge.net, pero hay que ser usuario registrado de SoruceForge.

Entramos en www.sourceforge.net

Anuncios Google Manual Power Point Excel Tutorial Jefe De Proyecto Manual Project Eclipse

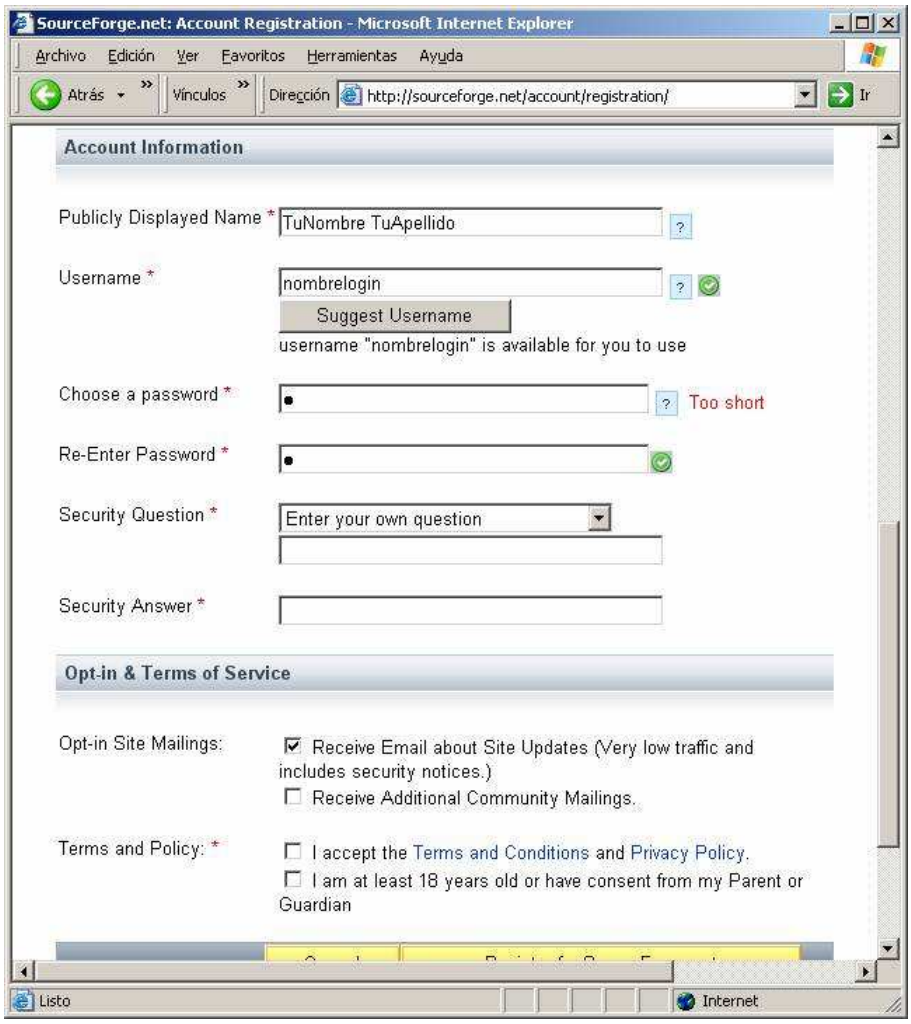
Ahora vamos a registrarnos como usuarios de SourceForge. Pulsamos en “Create Account”




Rellenamos nuestros datos, para darnos de alta en el servicio.

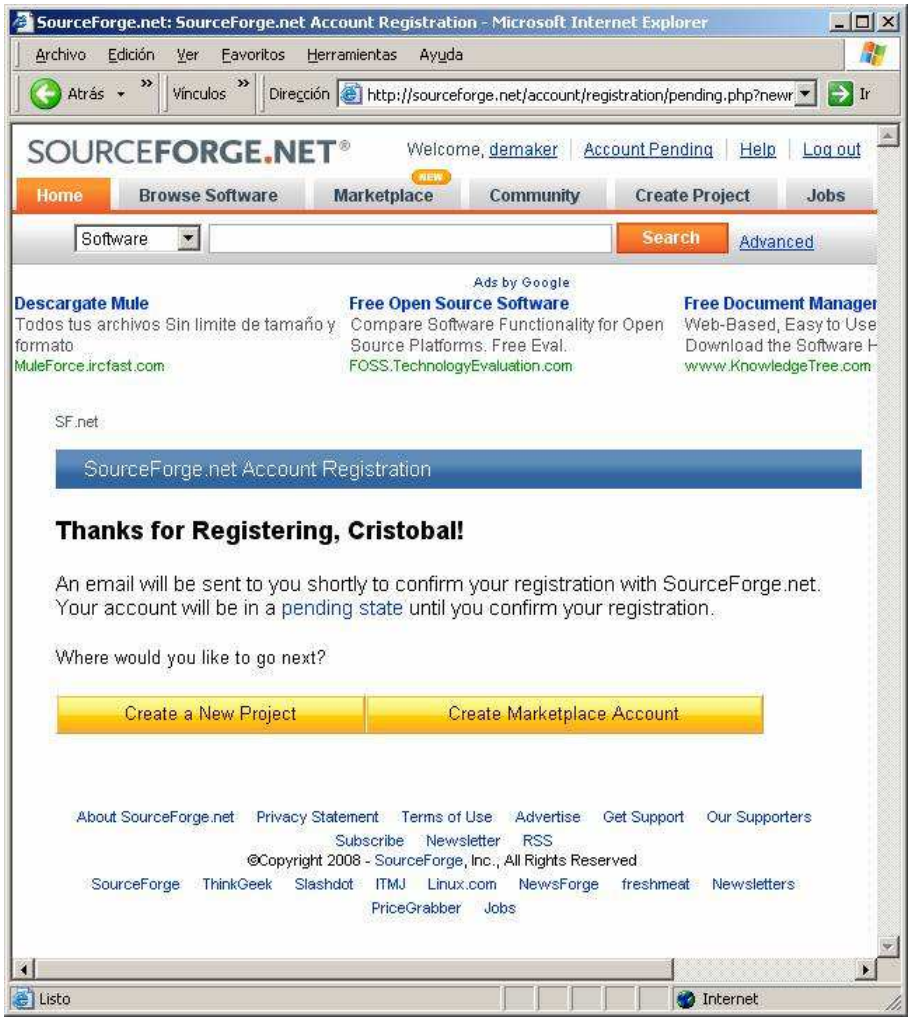


Copyright 2003-2008 © All Rights Reserved | Texto legal y condiciones de uso | Powered by Autentia



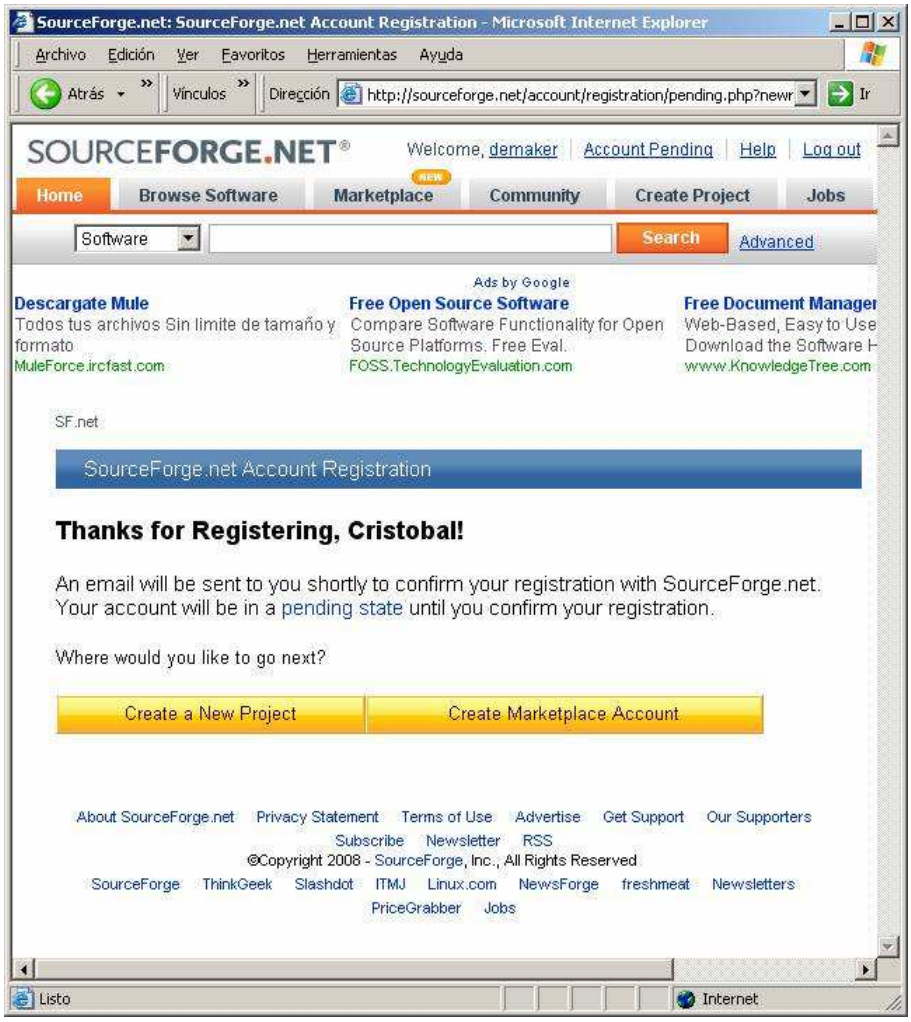

El nombre de usuario será con el que entremos en el servicio. No tiene porqué coincidir con el nombre mostrado, y por motivos de seguridad, tampoco debe coincidir.

Si todo va bien al finalizar tendremos una pantalla como esta:




Nos avisan de que enviarán el tradicional correo para confirmar el registro. Mientras tanto la cuenta se queda en estado “pendiente”

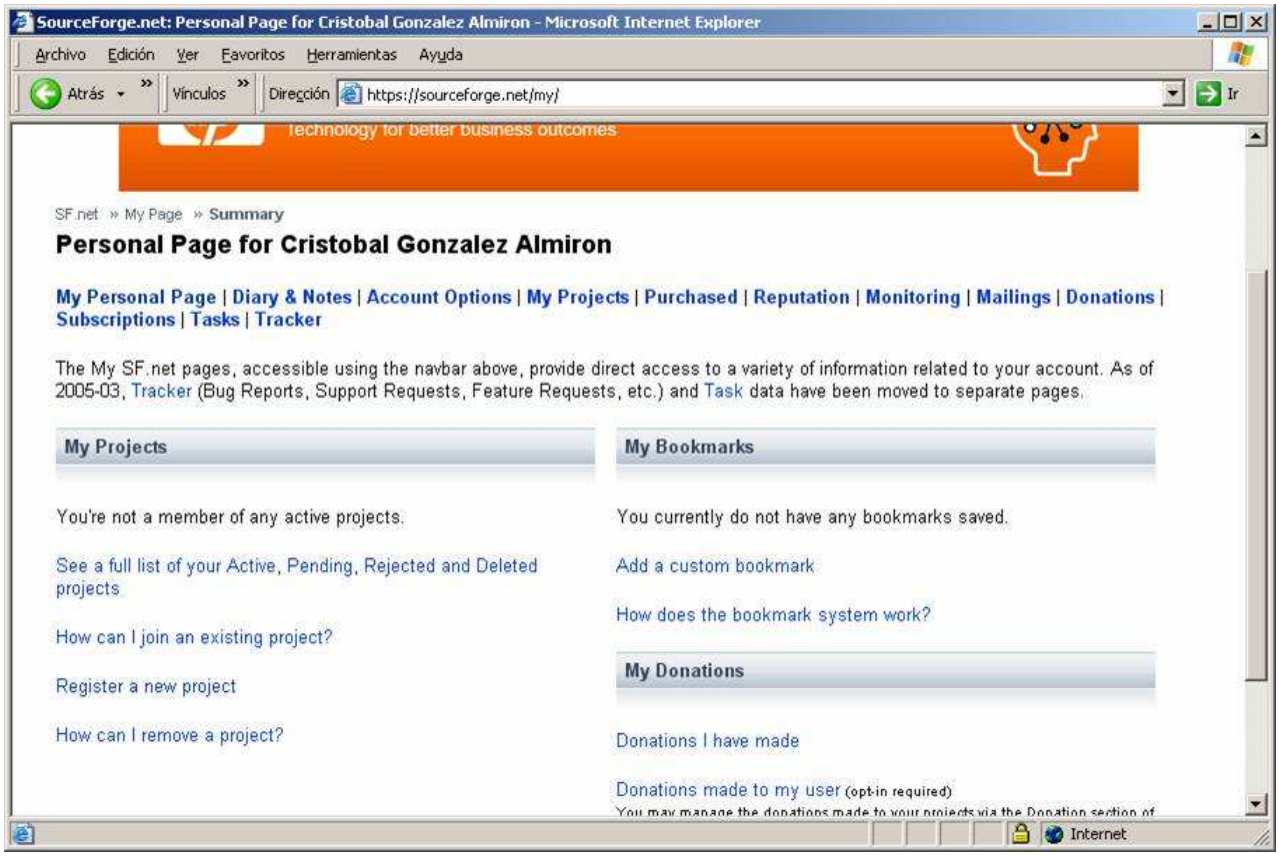
Una vez recibido el correo de confirmación pinchamos en el enlace que nos indican y nos abrirá la siguiente ventana:



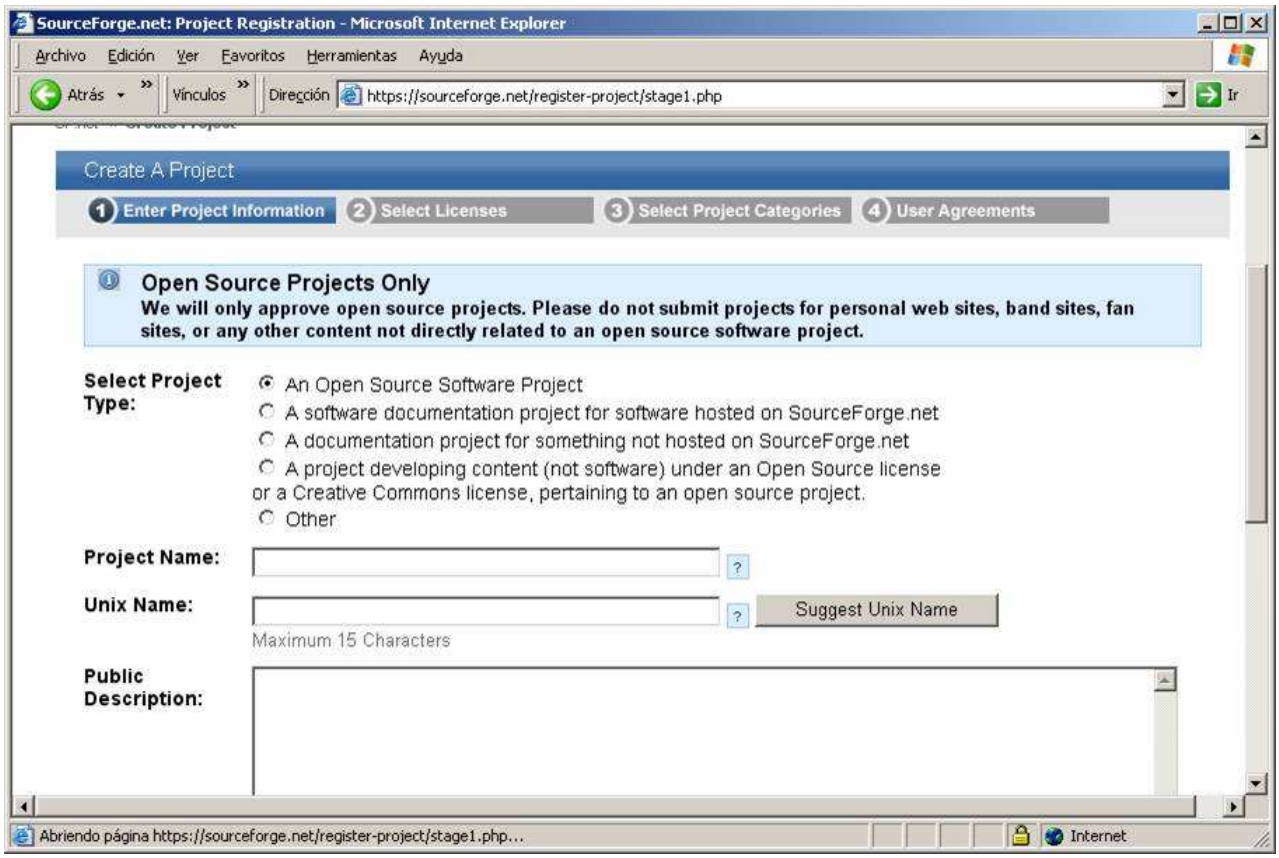

Y ya está. Ya somos usuarios de SourceForge.Net

## Crear un nuevo proyecto

Para crear un proyecto debemos iniciar sesión en SourceForge.net con el usuario que acabamos de crear.




Una vez que hemos iniciado sesión debemos pulsar en el enlace “Register a new project” de la página principal.




Ahora necesitamos proporcionar los siguientes datos del proyecto:

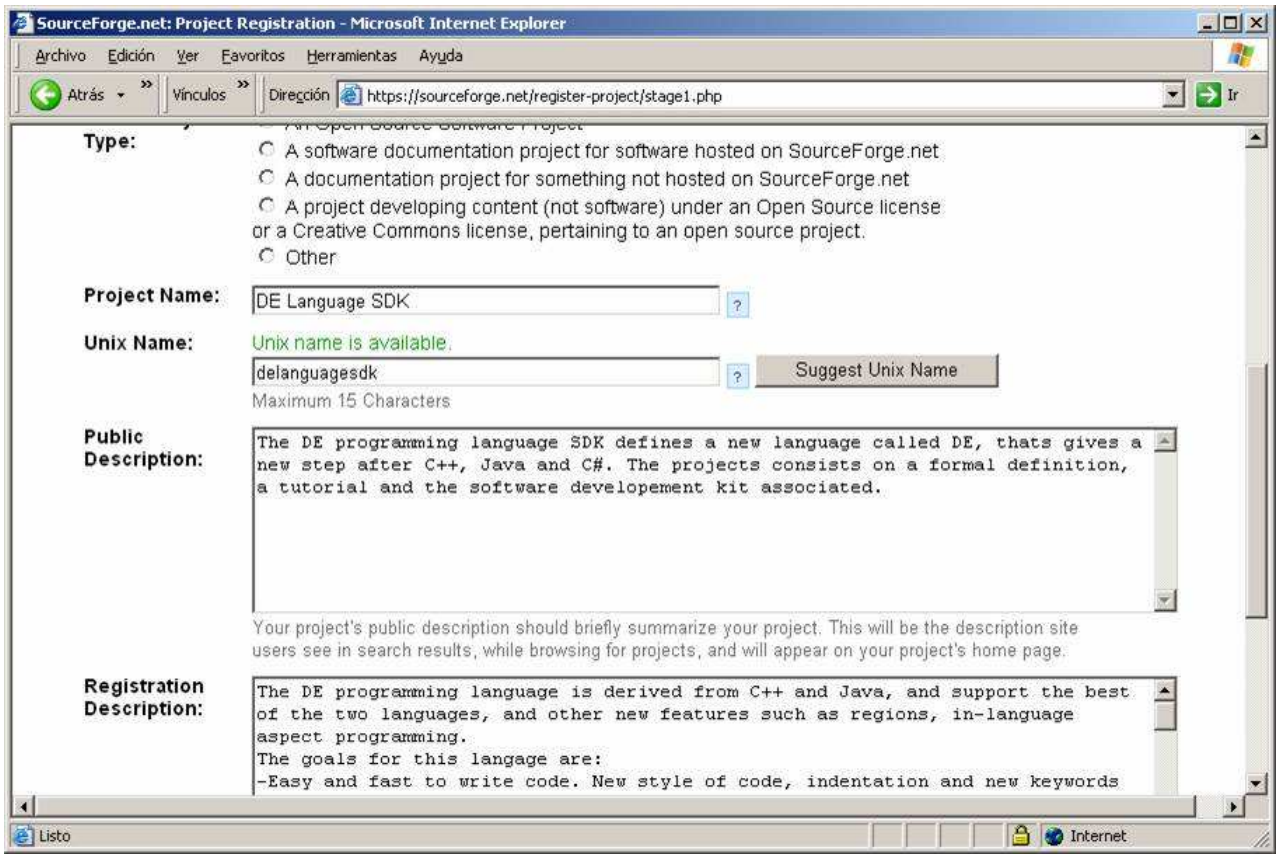
- Un nombre para el proyecto. (Hay que bautizarlo)
- Un nombre UNIX para el proyecto. Dentro de la comunidad UNIX se intenta

que los proyectos tengan un nombre identificativo único, de manera que se pueden instalar fácilmente en los sistemas UNIX.

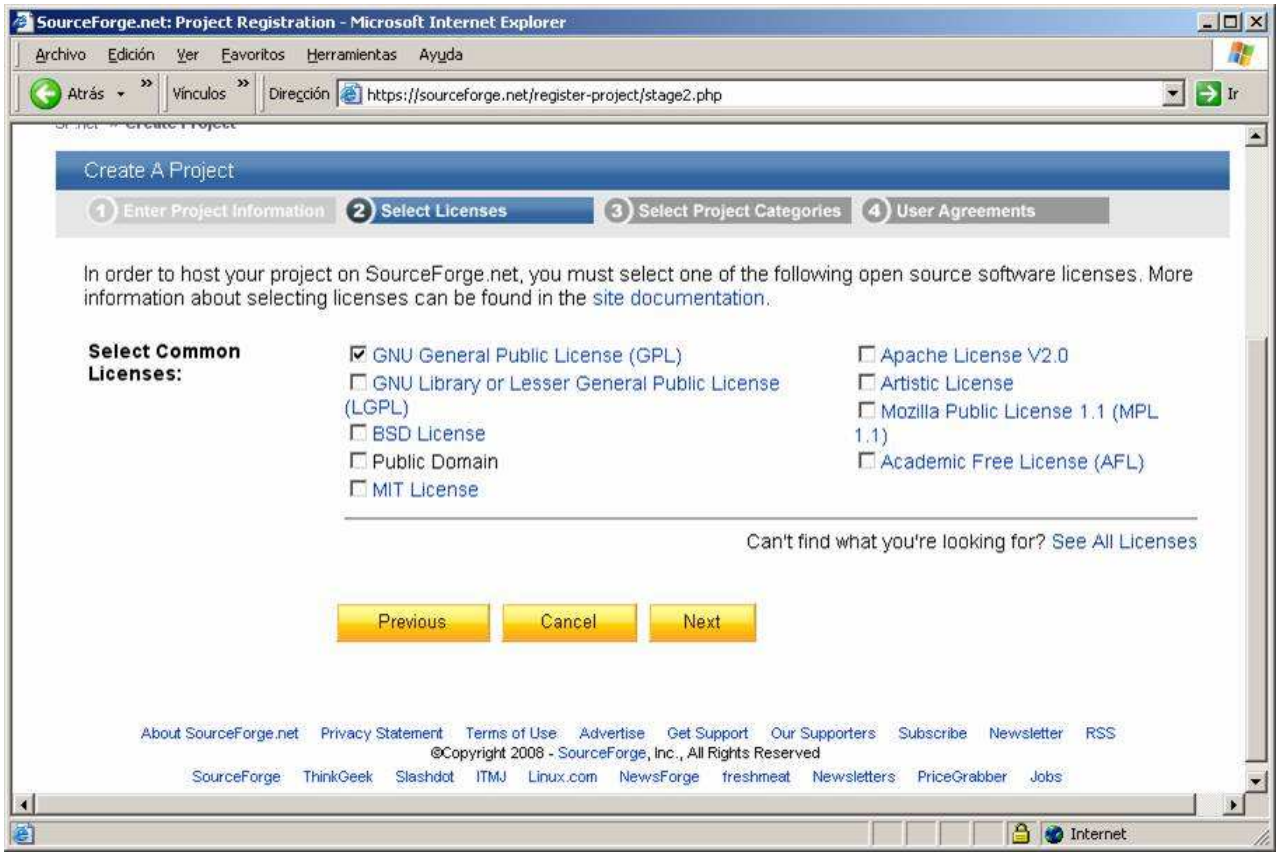
- Una descripción pública. Será el texto que aparezca al realizar las búsquedas de los proyectos. Este texto es muy importante ya que los buscadores lo indexarán adecuadamente.
- Una descripción detallada de nuestro proyecto. Debemos justificar en inglés sencillo el objetivo de nuestro proyecto y en lo que se diferencia de otros proyctos semejantes.

En mi caso he introducido la información sobre mi nuevo proyecto “DE Language SDK”, que es un nuevo lenguage de programación (sí, otro más) y sus herramientas de desarrollo. Como cualquier proyecto en nuestra vida, ilusión no nos faltará al crearlo, aunque eso no nos garantiza el éxito de nuestro proyecto.

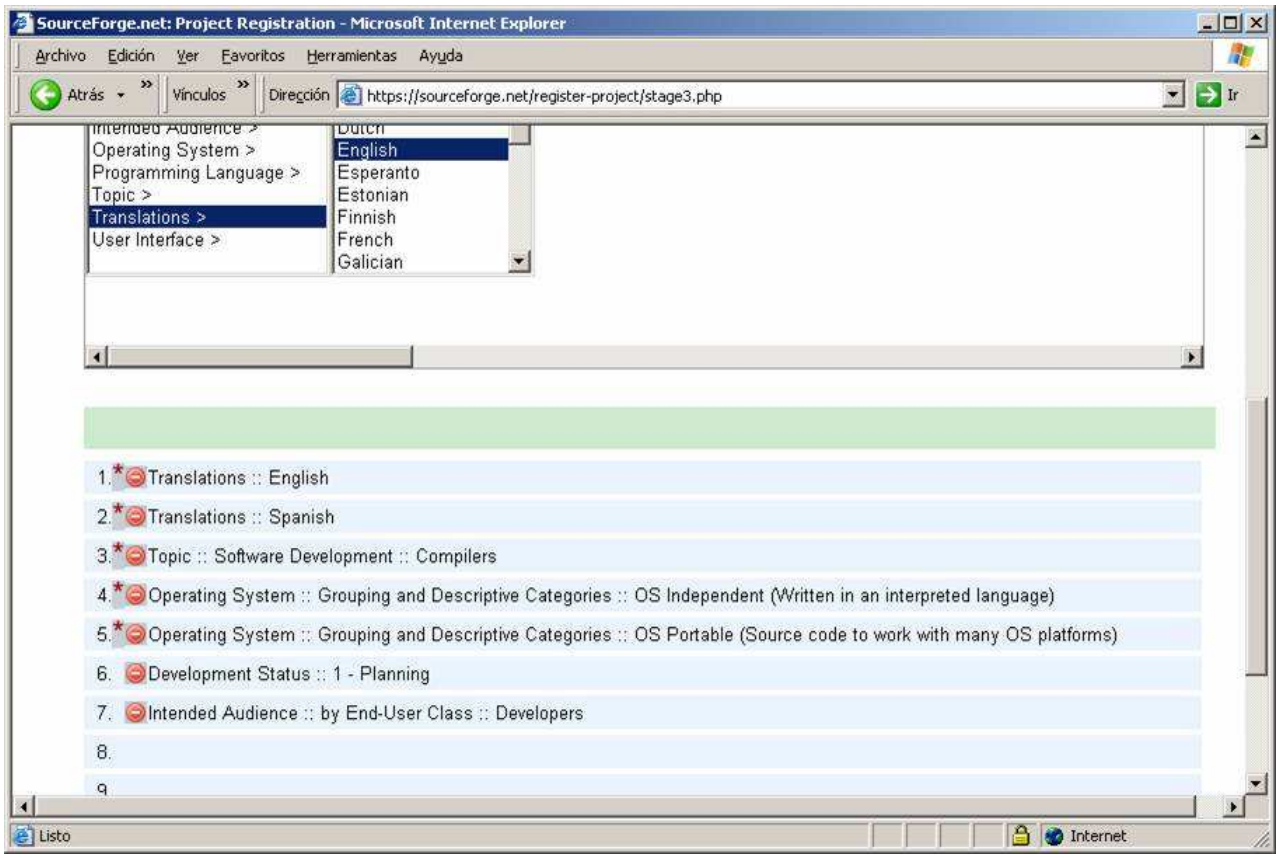
Hay que tener en cuenta que los datos que facilitemos a SourceForge son orientativso, sobre todo el nombre del proyecto, ya que ellos pueden variarlo si lo creen conveniente.



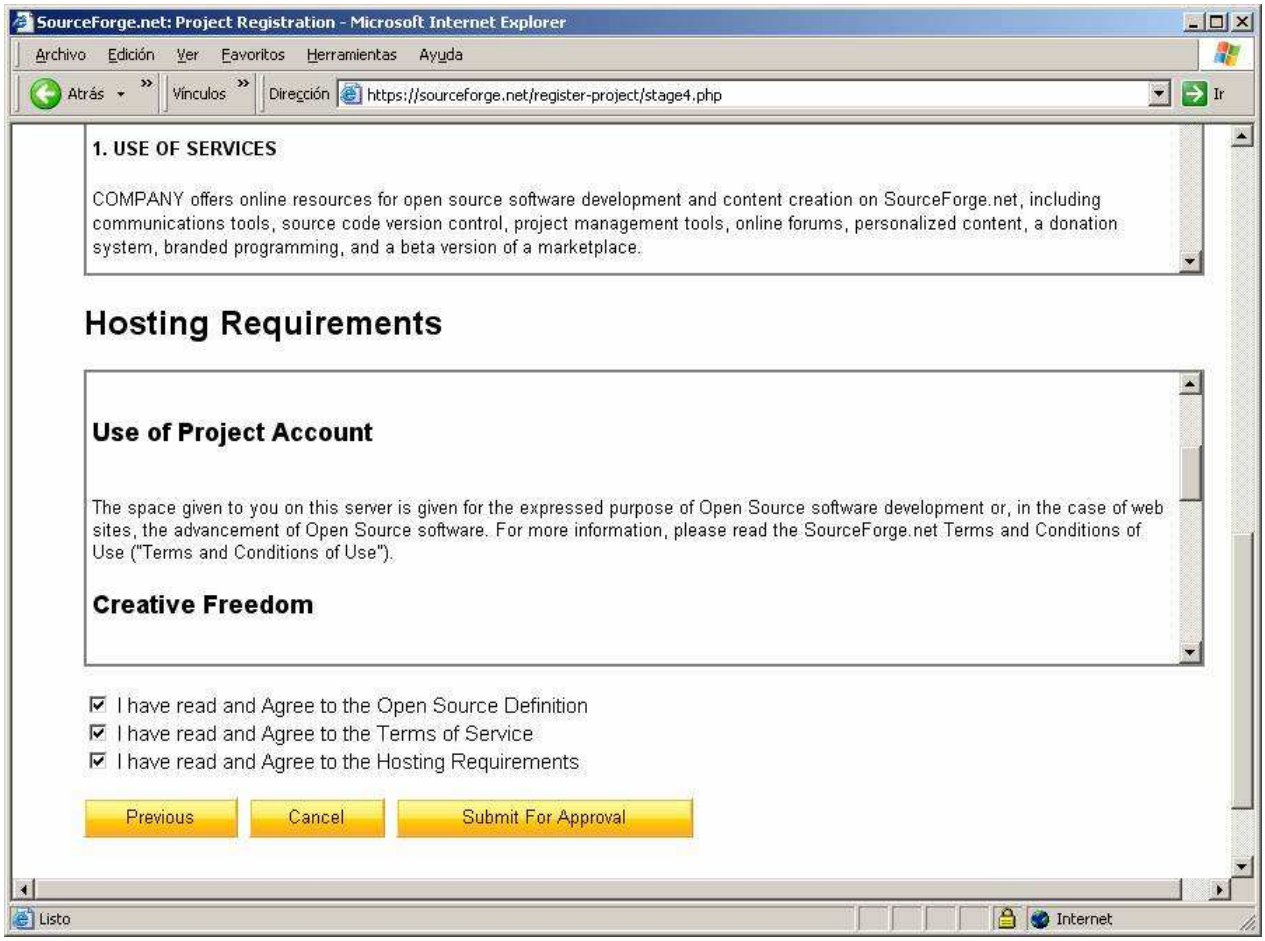

Pulsamos “Next”




Ahora legimos un tipo de licencia. Para nuestro ejemplo he seleccionado la licencia de tipo GPL.




Ahora debemos categorizar el proyecto. SourceForge nos irá indicando posibles categorias de nuestro proyecto, que iremos añadiendo.




En la siguiente pantalla se nos presentan los términos del servicio, la definición de software abierto y las condiciones de hospedaje de nuestro proycto. Si estamos de acuerdo, las aceptamos y pulsamos el botón “Submit for approval”, que envía nuestro proyecto a los analistas de SourceForge para su aceptación.

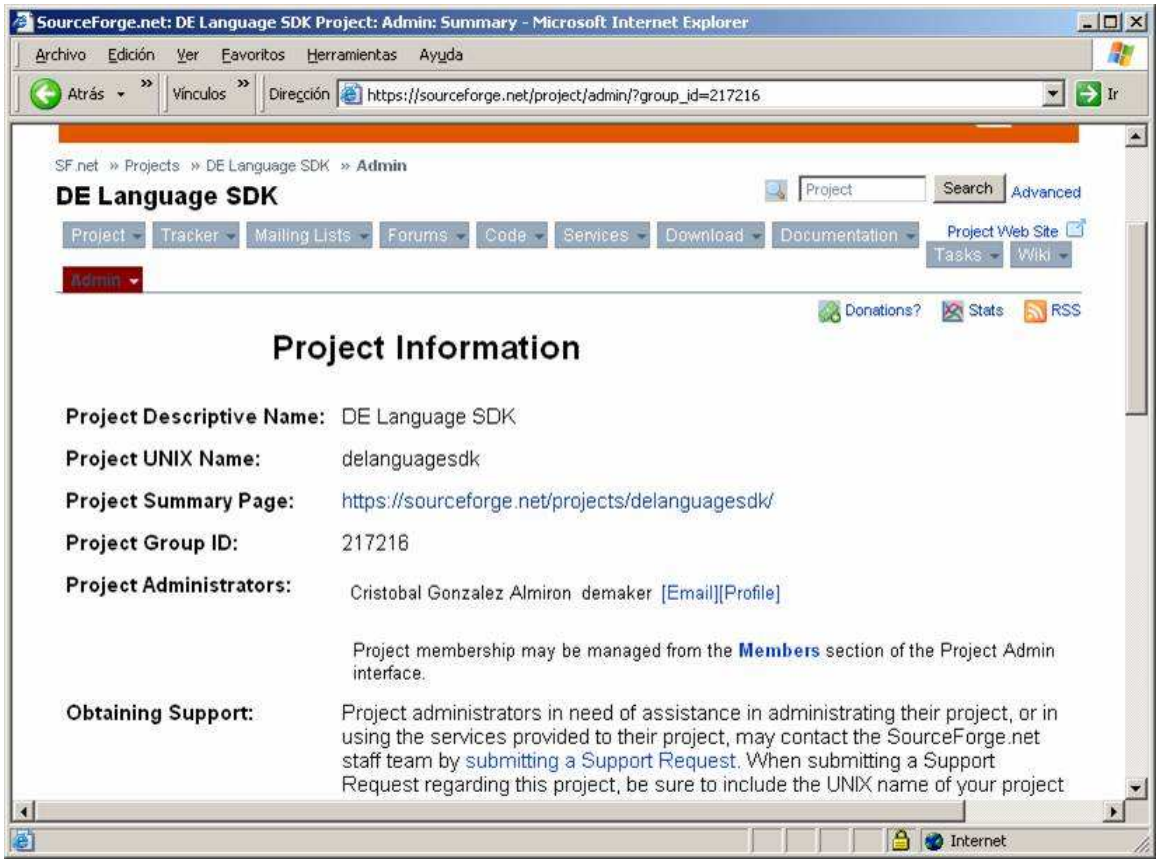
Cuando lo hayan aceptado podremos comenzar a trabajar sobre él.

## Ver las propiedades del proyecto

Una vez que desde SourceForge.net nos hayan creado el proyecto, podemos iniciar sesión en sourceforge.net para comenzar a trabajar en nuestro proyecto. Lo primero que hacemos es inicar sesión en SourceForge.

Esta es mi pantalla de MySourceForge. Ahora pinchamos en el proyecto para ver sus propiedades. Nos saldrá una página parecida a esto:

Si nos vamos a la pestaña de “Project” y seleccionamos “Admin” veremos el texto del proyecto, parecido a lo siguiente:




En esta página encontramos el “Project Group ID”, que es el número que identifica a nuestro proyecto en SourceForge. Nos hará falta para algunas tareas.

## Creando el sitio de documentación para el proyecto

Por defecto, SourceForge nos crea una primera página web en blanco asociada a nuestro proyecto. Podemos hacer dos cosas:

- Crear una página web externa a SourceForge y apuntar a ella desde nuestro proyecto. Cuando seleccionemos el sitio web desde el panel de SourceForge nos redigir¡rá hasta el nuevo sítio.
- Crear una página web dentro de los servidores de SourceForge.

Vamos a utilizar la segunda opción.
Lo primero que haremos será crear una página web para nuestro proyecto. Podemos hacerlo de muchas maneras. Yo lo voy a hacer creando la página web con Maven 2.0, tal y como muestro en mi tutorias de AdictosAlTrabajo.com cobre creación de sitios web con Maven, que podeis consultar en: http://www.adictosaltrabajo.com/tutoriales/tutoriales.php?pagina=SitioDocumentacion

Voy a crear un archivo site.xml muy sencillo:

**site.xml**

```
<project name="delanguagesdk">
  <bannerLeft>
    <name>desdk</name>
    <src>desdk.jpg</src>
    <href>http://delanguagesdk.sourceforge.net</href>
  </bannerLeft>
```

```
  <bannerRight>

<src>http://sourceforge.net/sflogo.php?group_id=217216&amp;type=5</src>
    <href>http://www.sourceforge.net</href>
  </bannerRight>
  <body>
    <links>
      <item name="Apache" href="http://www.apache.org/" />
    </links>

    <menu name="The DE Programming Language">
      <item name="About the DE Language">
            <item name="Introduction" href="introduction.html"/>

      </item>
      <item name="FAQ" href="faq.html"/>
      <item name="Resources">
        <item name="Xdoc Example" href="xdoc.html"/>
        <item name="API ref. (pdf)" href="docs/apireference.pdf"/>
      </item>
    </menu>


  </body>
</project>
```

Y haré tambien una versión en castellano, site_es.xml

**site_es.xml**

```
<project name="delanguagesdk">
  <bannerLeft>
    <name>desdk</name>
    <src>desdk.jpg</src>
    <href>http://delanguagesdk.sourceforge.net</href>
  </bannerLeft>

  <bannerRight>

  <src>http://sourceforge.net/sflogo.php?group_id=217216&amp;type=5</src>
    <href>http://www.sourceforge.net</href>
  </bannerRight>
  <body>
    <links>
      <item name="Apache" href="http://www.apache.org/" />
    </links>

    <menu name="El Lenguage de Progamación DE">
      <item name="Acerca del lenguage DE">
            <item name="Introducción" href="introduction.html"/>

      </item>
      <item name="Preguntas frecuentes FAQ" href="faq.html"/>
      <item name="Resources">
        <item name="Xdoc Example" href="xdoc.html"/>
```

```
      <item name="API ref. (pdf)" href="docs/apireference.pdf"/>
    </item>
  </menu>


 </body>
</project>
```

Y crearé también las páginas de contenido index.apt, tal y como indica el tutorial. La página la he creado usando el formato APT, que es un formato de tipo WIKITEXT, usado en Maven. Consultar el artículo para saber cómo escribirla.

Ahora nos creamos un pom.xml muy sencillo:

**pom.xml**

```
<project xmlns="http://maven.apache.org/POM/4.0.0"
xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance"
  xsi:schemaLocation="http://maven.apache.org/POM/4.0.0
http://maven.apache.org/maven-v4_0_0.xsd">
  <modelVersion>4.0.0</modelVersion>
  <groupId>net.sf.delanguagesdk</groupId>
  <artifactId>delanguagesdk</artifactId>
  <packaging>jar</packaging>
  <version>1.0-SNAPSHOT</version>
  <name>delanguagesdk</name>
  <url>http://delanguagesdk.sourceforge.net</url>

</project>
```

Y generamos la documentación del proyecto. En la carpeta target del proyecto maven se generará todas las páginas web.

## Subir el sitio web a SourceForge

Este paso es un poco más complicado. Para subir nuestras páginas web a SourceForge debemos utilizar el protocolo SSH con autenticación de clave pública. Esto es un poco complicado de hacer, sobre todo la primera vez. Básicamente se realiza en tres pasos:

1. Crear la cláve pública y privada. Esto consiste en generar un par de claves,

utilizando los algoritmos de clave pública y privada habituales de SSH.
2. Configurar nuestro proyecto para que acepte dichas claves.
3. Utilizar un programa de copia que soporte SFTP, como por ejemplo WinSCP, para subir los ficheros al servidor de SourceForge.

## *Descargar el software que necesitamos*

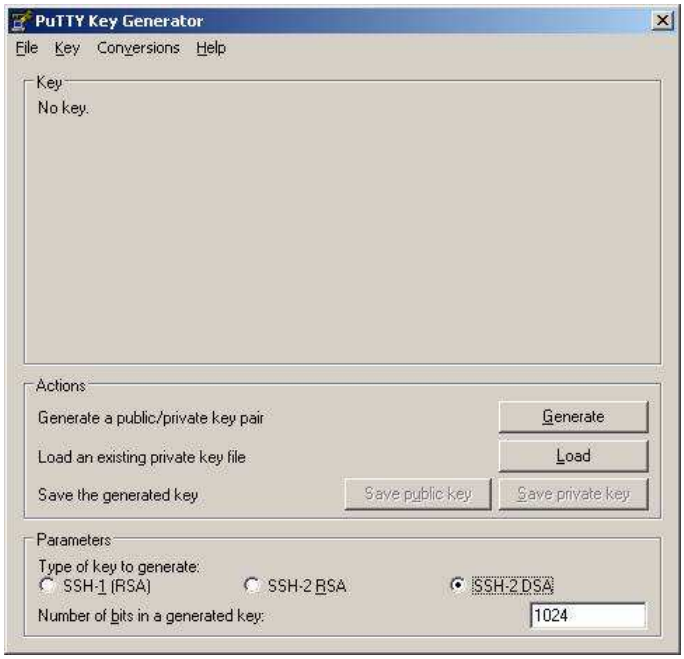
Vamos a necesitar lo siguiente:

- Putty, que podremos bajar del sitio oficial de Putty, en http://www.chiark.greenend.org.uk/~sgtatham/putty/. También podréis encontrar información en la Wikipedia
- WinSCP, que prodemos descargar de su sitio oficial en http://winscp.net/eng/docs/lang:es

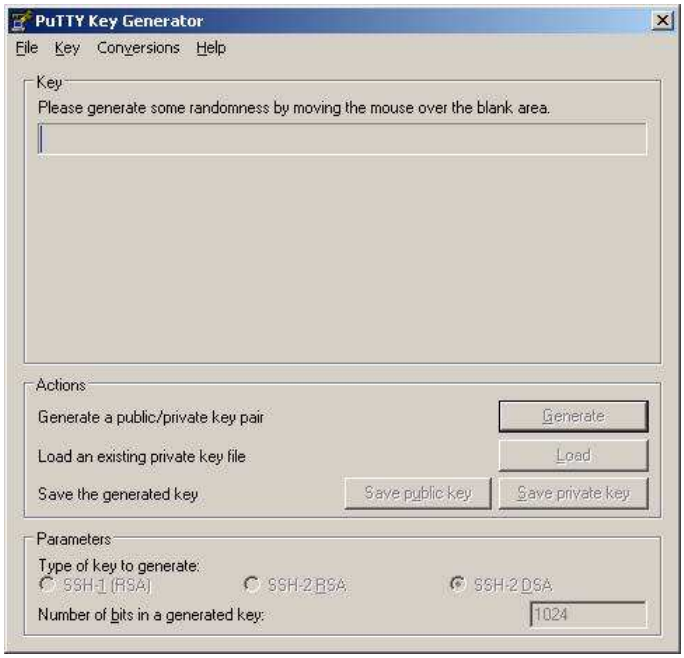
## *Primer paso: crear las claves de publicación*

Para crear las claves de publicación vamos a utilizar la herramienta puttygen que viene en el putty. Creamos una carpeta para el puttygen, y lo copiamos.

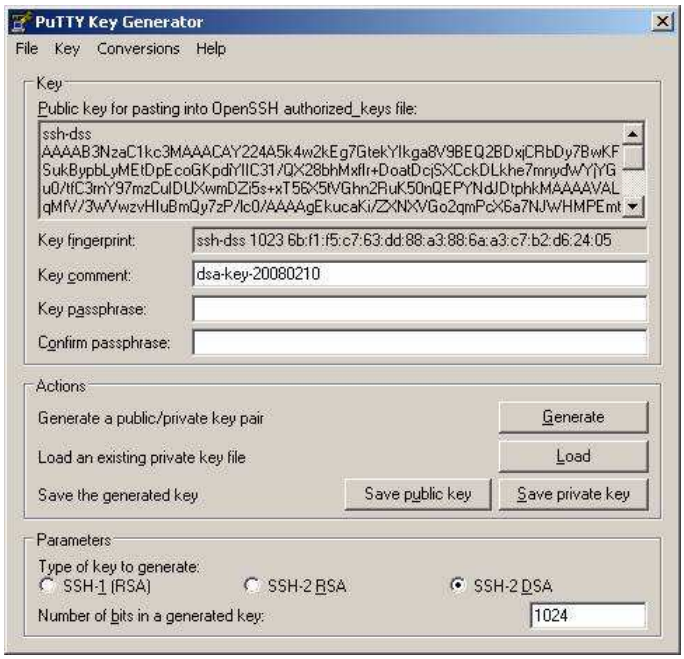
Ahora ejecutamos el puttygen.exe




Seleccionamos la opción SSH-2 DSA y pulsamos el botón “Generate”.

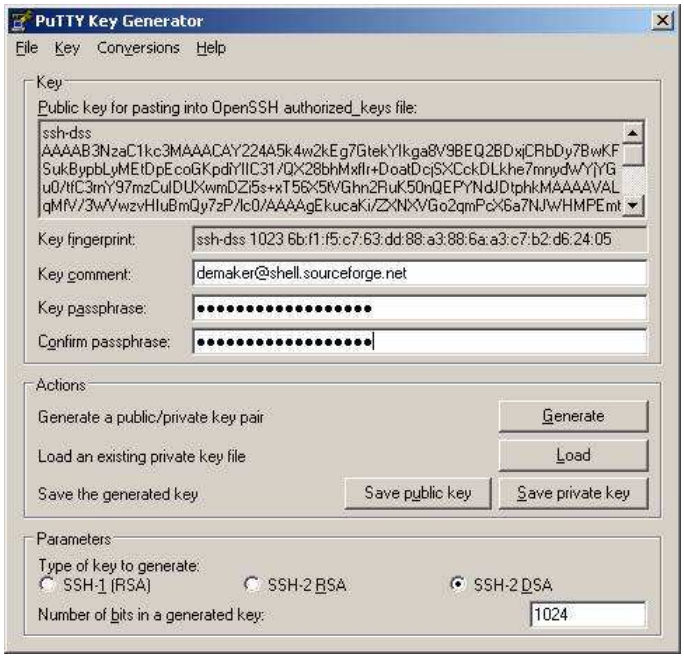



Lo primero que debemos hacer es pinchar en el cuadrado repetidasmente y al azar con el ratón. Esto generarár la “entropía” necesaria para el generador de claves. Cuando el indicador llegue al final se generará la clave




Ahora escribimos:

- En “Key comment” ponemos nuestro usuario para la shell de sourceforge, en la forma nombredeusuario@shell.sourceforge.net
- Una frase de paso para la clave privada, que impedirá su utilizacion no autorizada por terceros.

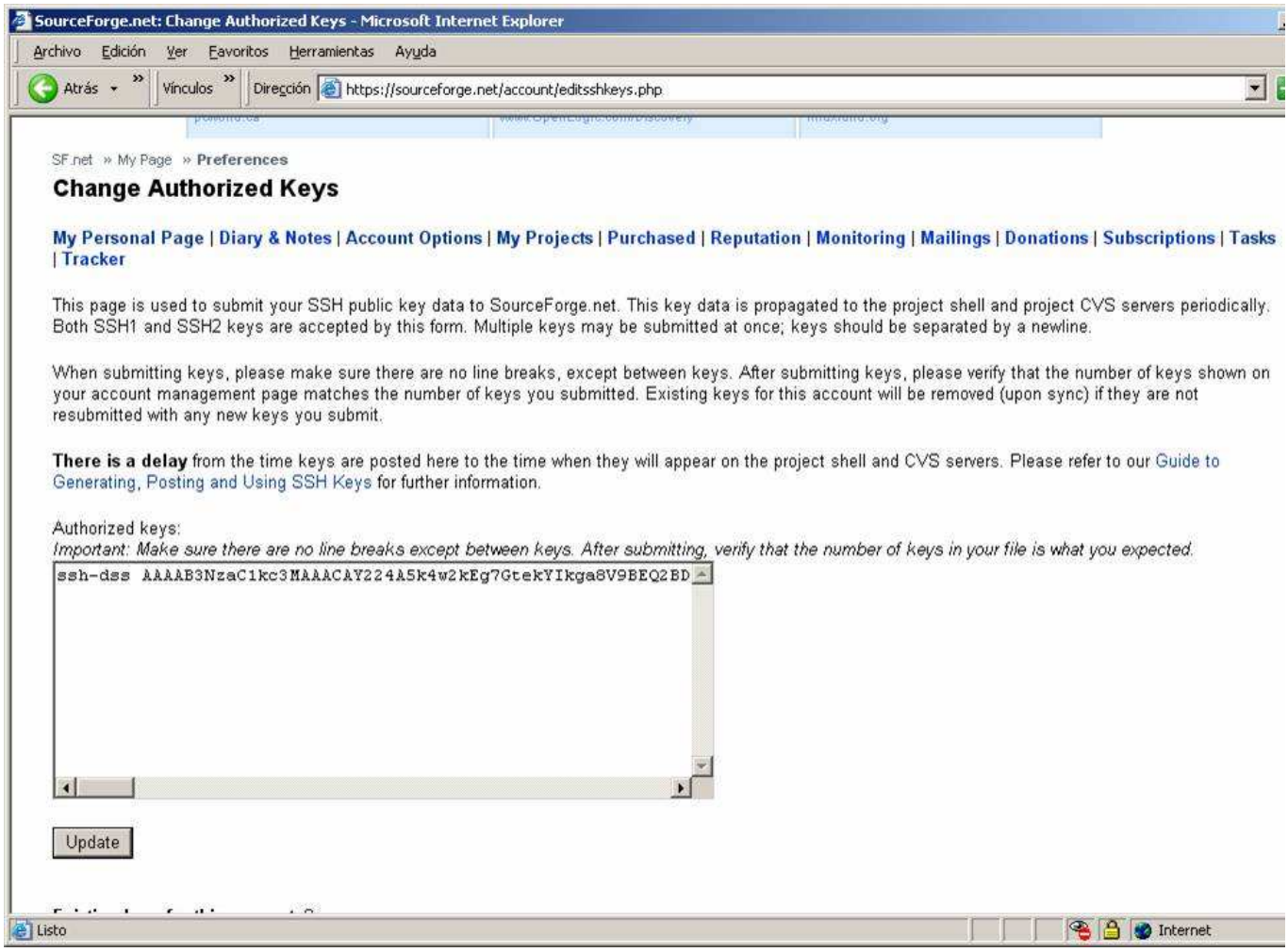



Ya vamos avanzando. Pulsamos el botón “Save pribate key”, eligiendo un nombre apropiado, por ejemplo nombreusuario-privada.ppk. Aunque no es necesario, podemos guardar la clave publica en un fichero, pulsando el botón “Save public key”.

## *Paso segundo: configurar nuestro proyecto para que admita la clave pública*

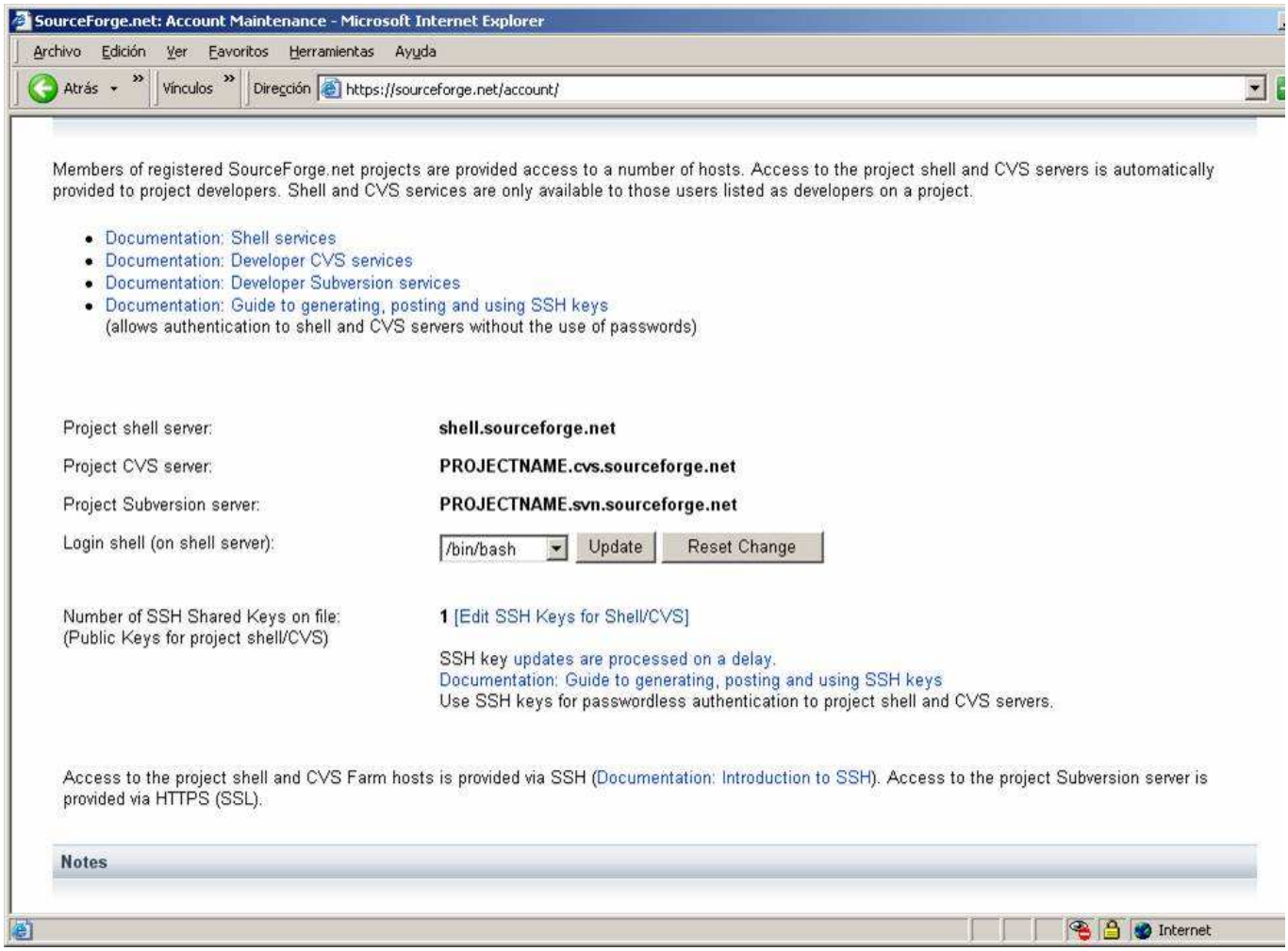
Ahora abrimos la página de SourceForge.net, iniciamos sesión y seleccionamos la pestaña de mantenimiento de la cuenta “Account Maintenance”. Al final de la página está el enlace para modificar las claves SSH

Pulsamos en el enlace “Edit SSH Keys for Shell/CVS]” que nos abre la ventana de edición de claves públicas y pegamos el texto de la clave pública




En esta ventana no se pueden pegar caracteres de retorno de carro, salvo los que separen las claves públicas. El sistema admite múltiples claves públicas, simplemente añadiendo las claves una tras otra. Esto se utiliza si vamos a publicar desde diferentes servidores a SourceForge (por ejemplo en casa y en la oficina).
Si nos hiciera falta borrar una clave pública, simplemente entramos en esta página y la eliminamos de la lista de claves públicas.

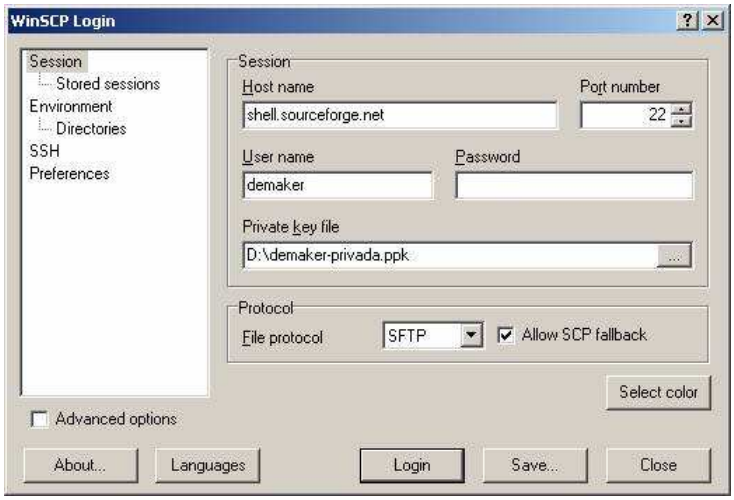
Pulsando e botón de enviar “Send”




En la página vemos que hay una clave pública registrada, justo al lado del enlace para editar las claves públicas. SourceForge nos indica que la clave será sincronizada entre sus sistemas con una cierta demora.

## *Paso tercero: copiar nuestra página web al servidor de SourceForge.net*

Abrimos el programa WinSCP y en la pestaña “Sessions” creamos una nueva sesión.



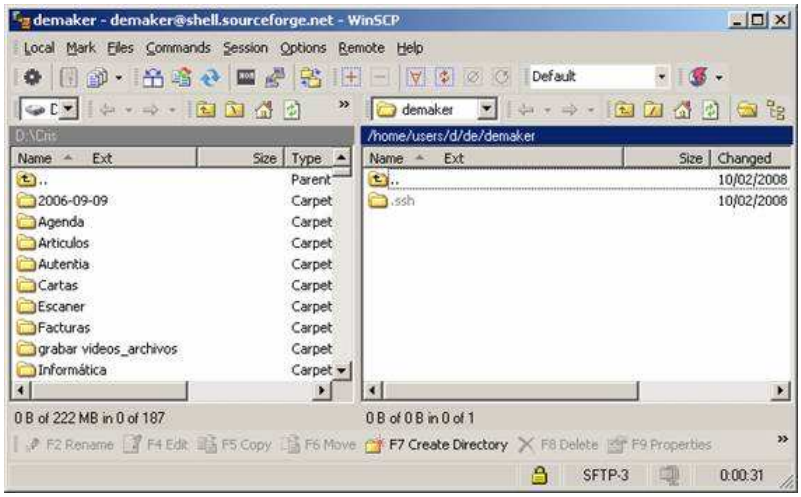

Los datos que necesitamos rellenar son:

- Usuario: nuestro nombre de usuario en SourceForge.net
- Host: por ahora es shell.sourceforge.net
- Password: lo dejamos en blanco, ya que SourceForge no admite la validación por usuario y contraseña.
- Private key file: elegimos nuestro fichero de clave privada, que creamos con el putty

Pulsamos el botón “Save” para guardar la sesión

Aceptamos el nombre sugerido y pulsamos Login.

Como recordamos, la clave privada está protegida por una frase de paso. Escribimos la frase de paso y pulsamos en “OK” . Si todo va bien se conectará al servidor de SourceForge.net




La ventana es la típica ventana de un cliente FTP al uso.

## *Navegación por el servidor de SourceForge*

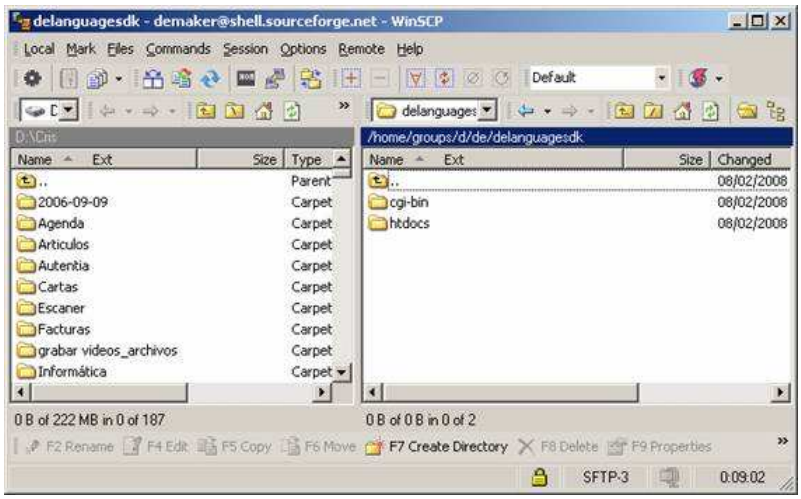
Por defecto el WinSCP nos lleva a la carpeta de nuestro usuario, en mi caso en /home/users/d/de/demaker. En SourceForge por ahora las carpetas siguen un esquemna basado en las primeras letras del usuario o del proyecto.

Para localizar la carpeta de nuestro proyecto seguiremos un esquema parecido:

/home/groups/P/PR/PROJECTNAME
donde P es la primera letra del nombre de nuestro proyecto, PR son las dos primeras letras y PROJECTNAME el nombre completo. Como nombre de proyecto usaremos el nombre UNIX de nuestro proyecto.

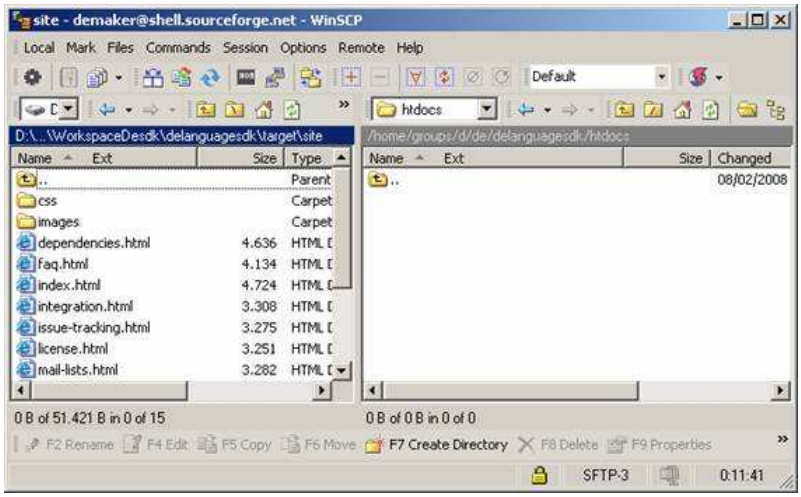
En mi caso queda:

/home/groups/d/de/delanguagesdk



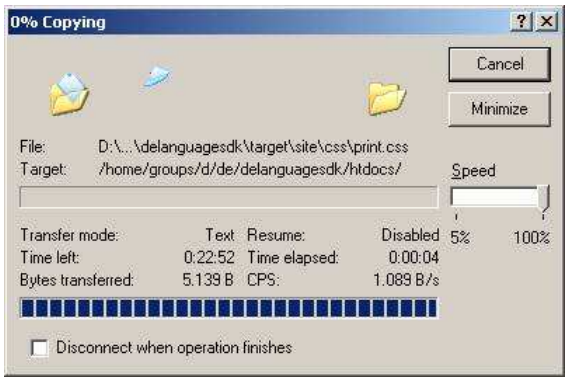

Si nos fijamos veremos una carpeta htdocs, que es donde se guardan los ficheros de la página web del proyecto. Ahora en el panel izquierdo busco en mi PC los ficheros que quiero subir, y en el panel derecho entro en la carpeta de htdocs.

Ahora sólo falta entrar en la página web del proyecto, en mi caso http://delanguagesdk.sourceforge.net, aunque no os austeis si todavía está muy verde, ya que a fecha de hoy (febrero de 2008) no me ha dado tiempo a subir todo el material que tengo… ni siguiera la mascota. Sólo he creado el armazón mínimo para este artículo.



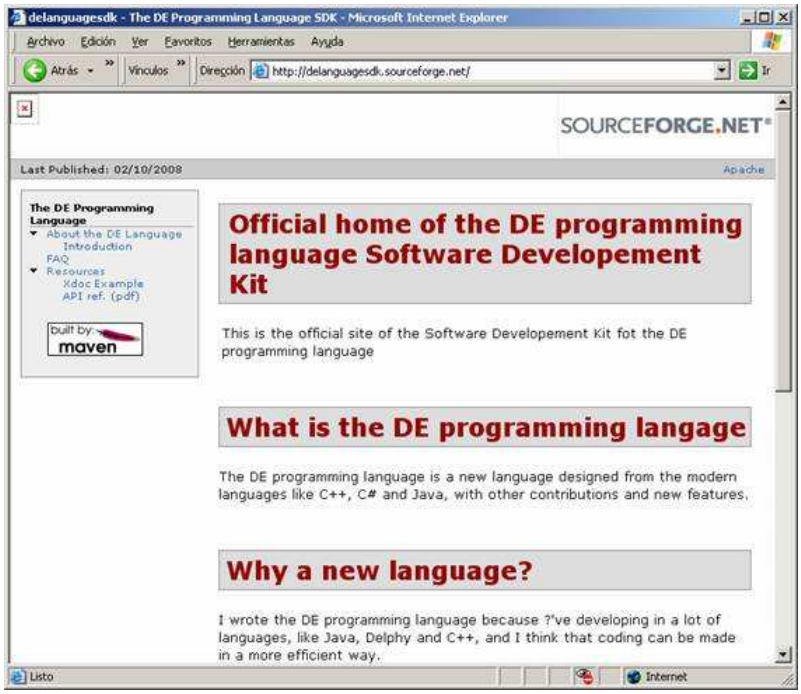

Selecciono todos los ficheros y carpetas de la izquierda y los arrastro al panel de la derecha.

Pulsamos en “Copy”. Se comenzarán a subir los ficheros.




Una ventana de progreso nos irá indicando los ficheros subidos.

Por último sólo nos queda comprobar que todo ha subido bien. Abrimos el navegador en la página de nuestro proyecto:




Como vemos se ha publicado correctamente.

Ahora ya sólo queda lo más dificil: completar nuestro proyecto.

¡¡Mucha suerte!!

## Referencias


- Adictos al trabajo. www.adictosaltrabajo.com.
  - En especial el artículo Creación de un sitio web de Documentación dentro de mis tutoriales

- WinSCP. http://winscp.sourceforge.net
- Putty: buscar en Google

## Concluisión

En este artículo hemos aprendido a publicar en SourceForge.net un proyecto. Hemos aprendido también a manejar alguna de las herramientas básicas para el trabajo en SourceForge.net, como es la herramienta de SFTP WinSCP, que utiliza la autenticación por clave pública.
Sin más quiero animaros a que las ideas que teneis en el baul de los recuerdos o proyectos interesantes que querais dar a conocer los publiqueis en SourceForge.net. Eso sí, deben ser de códio abierto.

+Y que es lo que nos queda?

- Aprender a subir ficheros con las versiones descargables de nuestro proyecto. Una vez que hayamos generado paquetes debemos publicarlos como ficheros descargables.
- Subir el código fuente al control de versiones de SourceForge. SourceForge.net nos proporciona dos servicios gratuitos de control de versiones: CVS y SVN. Podemos elegir el que más nos guste, aunque probablemente sea más conveniente utilizar SVN, ya que es más potente que CVS.
- Y buscar colaboradores. Es lo más difícil, ya que debemos lograr que la gente se interese por nuestro proyecto. Lo siento, para esto no tengo recete máquica…


- Puedes opinar sobre este tutorial haciendo clic aquí.
- Puedes firmar en nuestro libro de visitas haciendo clic aquí.
- Puedes asociarte al grupo AdictosAlTrabajo en XING haciendo clic aquí.
- Añadir a favoritos Technorati. ADD THIS BLOG TO MY Technorati FAVORITES

SOME RIGHTS RESERVED Esta obra está licenciada bajo licencia Creative Commons de Reconocimiento-No comercial-Sin obras derivadas 2.5

## *Recuerda*

Autentia te regala la mayoría del conocimiento aquí compartido (Ver todos los tutoriales). Somos expertos en: J2EE, Struts, JSF, C++, OOP, UML, UP, Patrones de diseño ... y muchas otras cosas.

### ¿Nos vas a tener en cuenta cuando necesites consultoría o formación en tu empresa?, ¿Vas a ser tan generoso con nosotros como lo tratamos de ser con vosotros?

**Somos pocos, somos buenos, estamos motivados y nos gusta lo que hacemos ...**

Autentia = Soporte a Desarrollo & Formación.

info@autentia.com

## Servicio de notificaciones:

Si deseas que te enviemos un correo electrónico cuando introduzcamos nuevos tutoriales.

Formulario de subcripción a novedades:

E-mail Aceptar

## Tutoriales recomendados

| Nombre | Resumen | Fecha | Visitas | pdf |
|---|---|---|---|---|
| Publicación de una nueva release en SourceForge.Net | En este tutorial vamos a compartir como se hace una nueva release (entrega) dentro del sistema de gestión de proyectos de software libre www.sourceforge.net, aprovechando el lanzamiento de la segunda Beta de TNTConcept | 2007-04-27 | 879 | pdf |
| Integracion de Sourceforge y Bugzilla | En este tutorial se va a explicar como lograr la integracion entre sourceforge y bugzilla | 2007-07-19 | 968 | pdf |
| Todo está en los libros | Este es un atípico tutorial en nuestro Web donde, a través de la interpretación personal de obras de psicología y estrategia actuales, os invitamos a aprender a apreciar este tipo de libros, lo que seguro contribuirá a vuestra evolución profesional. | 2005-01-16 | 9641 | pdf |
| Acceso seguro a CVS a través de SSH | Os mostramos como segurizar los accesos a CVS a través de SSH, utilizando herramientas gratuitas | 2003-07-14 | 11250 | pdf |
| Obtención de Alojamiento Gratuito | No tiene sentido tener un Web en tu PC, sin que nadie pueda acceder. Lo suyo es colgarlo de un servidor en Internet. Aquí te ensañaremos a hacerlo | 2003-05-30 | 7582 | pdf |
| Mensajes multi-idioma en Java | Os mostramos como aprovechar las caracteristicas mutilenguaje de Java, usando las clases: Locate, ResourceBundle, MessageFormat, etc. Fundamental para un correcto diseño ... | 2003-07-20 | 12986 | pdf |
| Creación de Un Web básico | Como como construir nuestras primeras páginas HTML | 2003-05-28 | 13736 | pdf |
| Manejo de FTP con FileZilla | En este tutorial os enseñamos cómo utilizar de forma sencilla FTP con la herramienta FileZilla | 2006-05-04 | 11396 | pdf |
| Subir el contenido de una carpeta por ftp mediante un script de Ant | Con este pequeño tutorial se pretende enseñar como poder subir todo el contenido de una carperta por ftp, usando un script Ant. | 2006-11-15 | 3494 | pdf |
| Creación de un repositorio maven interno accesible por SSH | En este tutorial os enseñamos a hacer un repositorio maven privado para vuestro equipo de desarrollo | 2008-01-03 | 745 | pdf |

## Nota:

Los tutoriales mostrados en este Web tienen como objetivo la difusión del conocimiento. Los contenidos y comentarios de los tutoriales son responsabilidad de sus respectivos autores. En algún caso se puede hacer referencia a marcas o nombres cuya propiedad y derechos es de sus respectivos dueños. Si algún afectado desea que incorporemos alguna reseña específica, no tiene más que solicitarlo. Si alguien encuentra algún problema con la información publicada en este Web, rogamos que informe al administrador rcanales@adictosaltrabajo.com para su resolución.