



# Mi momento KDE

Victor Blázquez <[victor.blazquez@kde-espana.es](mailto:victor.blazquez@kde-espana.es)>  
Aleix Pol <[aleixpol@kde.org](mailto:aleixpol@kde.org)>



> **Introducción**

> Ideas

> Concluyendo









> Introducción

> **Ideas**

> Concluyendo

# Probando, probando... ¿Todo va como debería?



# Divulgación

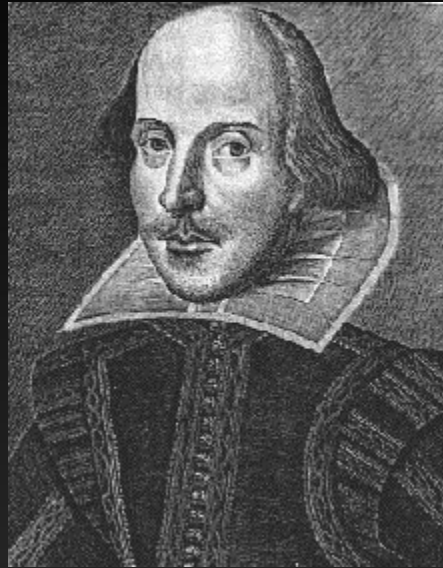




# Promoción!



# Documentar



# Hacer comunidad, hacer amigos





# Organizacion de encuentros





```
... "element" item = el->FirstChildElement();  
GroupDescs::ElementDesc elDesc;  
  
std::string sp_name = item->Attribute("name");  
std::string spritename = item->Attribute("spritename");  
  
float x = boost::lexical_cast<float>(item->Attribute("x"));  
float y = boost::lexical_cast<float>(item->Attribute("y"));  
float offset = boost::lexical_cast<float>(item->Attribute("offset"));  
unsigned layer = 50; // default  
if ( item->Attribute("layer") != NULL )  
{  
    layer = boost::lexical_cast<unsigned>(item->Attribute("layer"));  
}  
  
elDesc.name_ = sp_name;  
elDesc.spriteName_ = spritename;  
elDesc.x_ = x;
```



> Introducción

> Ideas

> **Concluyendo**







# Comunicación

entiende el problema

# Y sino... Únete al juego!



<http://jointhegame.kde.org/>



**¡¡Gracias!!**

...y a disfrutar KDE :D



Victor Blazquez <[victor.blazquez@kde-espana.es](mailto:victor.blazquez@kde-espana.es)>  
Aleix Pol <[aleixpol@kde.org](mailto:aleixpol@kde.org)>