

# **Tutorial para utilizar MARP, Markmap y PlantUML Previewer.**

## **Indice**

**MARP**

**Markmap**

**PlantUML Previewer**

# MARP

Primero para utilizarlo tenemos que realizar un archivo con Markdown y dentro del mismo anotar lo siguiente al inicio "marp:true", junto a otras especificaciones.

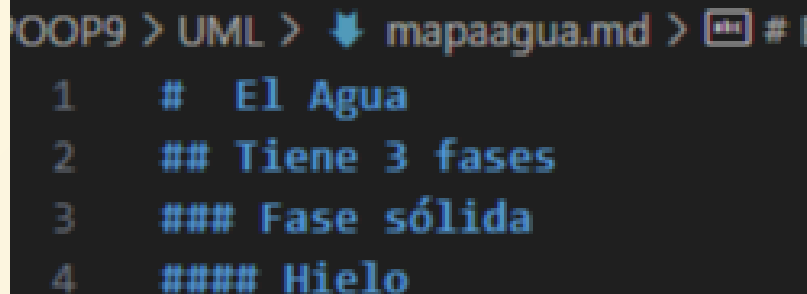
- Ejemplo:

```
1  ---
2  marp: true
3  author: Angel Zenteno
4  size: 4:3
5  theme: gaia
6  ---
7  # Tutorial para utilizar MARP,
   Markmap y PlantUML Previewer.
8  ## Indice
9  ##### MARP
10 ##### Markmap
11 ##### PlantUML Previewer
12 ---
```

# Markmap

Para utilizar Markmap igual el archivo debe ser **\*.md**, entonces para distinguir cual es el título del mapa a los demás elementos es con "#título", los subtítulos o ramas con doble numeral "##rama", las subramas con triple y así hasta terminar los 6 títulos diferentes que hay en Markdown.

- Ejemplo



```
OOP9 > UML > mapaagua.md > # El Agua
1  # El Agua
2  ## Tiene 3 fases
3  ### Fase sólida
4  #### Hielo
```

# PlantUML Previewer

Esta herramienta necesita comenzar con "`@startuml`" también se puede poner la escala a la cual se quieren los diagramas, el código debe estar en forma tipo java mencionando los atributos y métodos de la clases o interfaces. Termina con "`@enduml`" y con esta estructura se dibujan las flechas que indican de quien heredan o implementan "`nombre1 <|-- nombre2:anotación`". Este son los pasos para ver los diagramas `View/Command Palette/Preview ... code`.

## • Ejemplo

```
1  @startuml
2  scale 3
3  abstract class MediosTransporte{
4
5  }
6  class TransporteAcuatico{
7    -velocidad: int
8    -capacidad:String
9    +aumentarVelocidad():void
10 }
11
12 class Barco{
13   -puertoOrigen: String
14   -puertoDestino: String
15   +abordadPasajeros():void
16 }
17
18 MediosTransporte <|-- TransporteAcuatico
19 TransporteAcuatico <|-- Barco:interfaz
20 @enduml
21
```

