

# 기본 문법

---

## 제목(헤더) 작성

- 텍스트 앞 #과 공백 한 칸을 추가
- 마크다운 문법 상 6 Depth (#####)까지 사용 가능
- 예시 :

하나 = # 하나

---

둘 = ## 둘

셋 = ### 셋

## 본문 내용 작성

- 텍스트 앞 하이픈(−)과 공백 한 칸 추가
  - Depth 표현 시 공백 2칸 추가 후 기입
- 예시 :

## 본문 내용 작성

- 텍스트 앞 하이픈(`-`)과 공백 한 칸 추가
- Depth 표현 시 공백 2칸 추가 후 기입

## 줄 바꿈

- `<br>` 입력
- 내용 입력 중 해당 키워드 입력 시, 강제 줄 바꿈 수행
- 중첩 사용하면

여러 줄 띄우기 가능

- 예시 :

## 줄 바꿈

- ``<br>`` 입력
- 내용 입력 중 해당 키워드 입력 시, `<br>`강제로 개행
- 중첩 사용하면 `<br><br><br>` 여러 줄 띄우기 가능

## 인용문

- 대화상자로 주로 활용함

- 다음과 같이 추가적인 대화상자를 생성해 텍스트/이미지 등 기입 가능

- 인용문 중첩 사용 가능

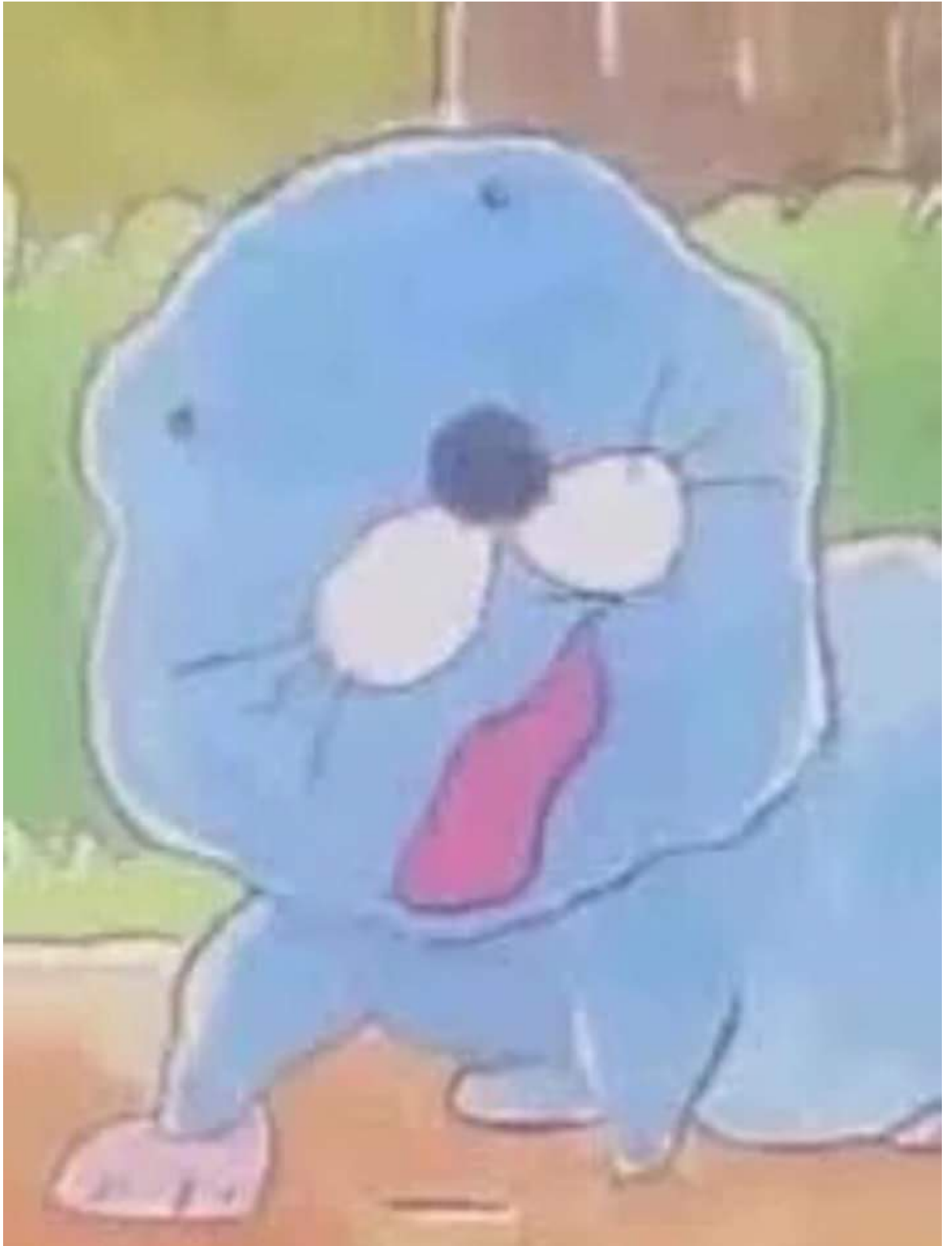
- 예시 :

```
>- 다음과 같이 추가적인 대화상자를 생성해 텍스트/이미지 등 기입 가능
>>- 인용문 중첩 사용 가능
>>>- 예시 :
```

## 이미지 삽입 (크기 자동 적용)

- ! [이름(대충 기입해도 됨)] (경로.확장명)
- 마크다운의 문법이며, 이 문법을 사용할때 이미지 크기 변경 불가함.
  - 문서 뷰어의 크기에 따라 이미지 원본의 크기까지 자동으로 늘어남
- 로컬 환경의 이미지를 삽입하는 경우 이미지 파일의 경로를 확장명까지 기입해야 함
  - 단, md문서와 이미지가 같은 폴더 내에 존재하는 경우, 이미지 파일명과 확장명만 입력
- 예시 :

1. 상대경로 사용 (로컬 환경)



## 2. 절대경로 사용 (인터넷 이미지경로)

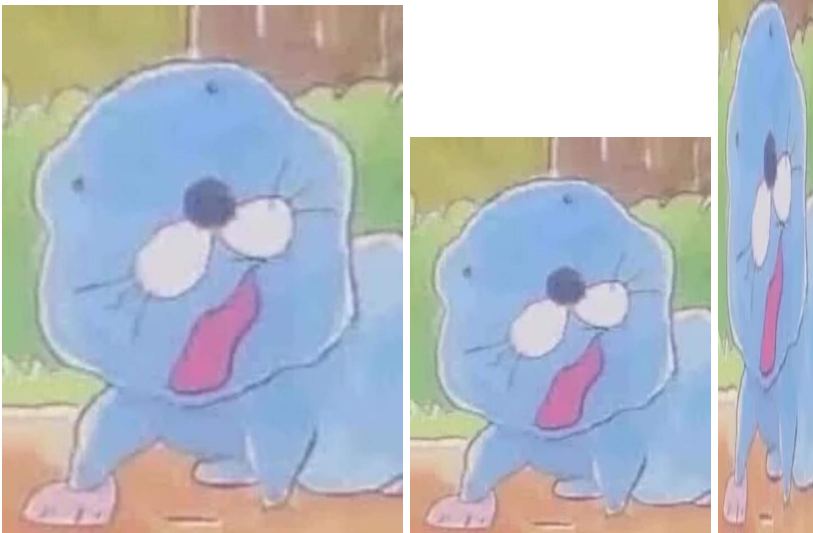


1. 상대경로 사용 (로컬 환경) <br> ![첫번째 이미지](firstImage.png)

2. 절대경로 사용 (인터넷 이미지경로) <br> ![두번째 이미지](https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRt6P6lZIPYMx-kThtXTVidgoVKn0wJ2KYHDg&s)

## 이미지 삽입 (크기 지정)

- HTML 문법을 사용해야 함.
- 가로, 세로 중에서 하나만 지정한다면 비율에 맞춰 확대/축소됨
- 예시 :



```
  
```

## 링크 삽입

- <링크>
- 예시 :
  - <https://code.visualstudio.com/>
- [텍스트] (링크)
- 예시 :
  - [비주얼스튜디오 코드 웹페이지](https://code.visualstudio.com/)

[비주얼스튜디오 코드 웹페이지] (<https://code.visualstudio.com/>)

## 인라인 강조

- 텍스트에 백그라운드 및 강조효과 추가
- 숫자키 1번 왼쪽에 있는 그레이브(Grave, ` `) 사이에 텍스트 입력
- 예시 :

텍스트에 `백그라운드 및 강조효과` 추가

## 코드블럭

- 그레이브를 3개 사용(```)
- 특정 프로그래밍 언어 강조 가능함
- 예시:

언어 강조 미사용시

```
...
using UnityEngine;

public class PlayerController : MonoBehaviour
{
    private int _score;
    public int Score
    {
        get => _score;
        private set => _score = value;
    }

    public void Foo()
    {
        // 주석
    }
}
...
```

```
using UnityEngine;

public class PlayerController : MonoBehaviour
{
    private int _score;
    public int Score
    {
        get => _score;
        private set => _score = value;
    }

    public void Foo()
    {
        // 주석
    }
}
```

## 언어 강조 사용시 (C#)

```
'''cs
using UnityEngine;

public class PlayerController : MonoBehaviour
{
    private int _score;
    public int Score
    {
        get => _score;
        private set => _score = value;
    }

    public void Foo()
    {
        // 주석
    }
}
'''
```

```
using UnityEngine;

public class PlayerController : MonoBehaviour
{
    private int _score;
    public int Score
    {
        get => _score;
        private set => _score = value;
    }

    public void Foo()
    {
        // 주석
    }
}
```



## 언어 강조 사용시 (ruby)

```
'''ruby
irb(main):015:0> def h(name)
irb(main):016:1> puts "Hello #{name}!"
irb(main):017:1> end
=> :h
irb(main):018:0> h("SY")
Hello SY!
=> nil
'''
```

```
irb(main):015:0> def h(name)
irb(main):016:1> puts "Hello #{name}!"
irb(main):017:1> end
=> :h
irb(main):018:0> h("SY")
Hello SY!
=> nil
```

## 폰트 컬러 변경

- 정의 컬러를 사용해도 되지만, Hex코드 단위의 색상도 사용할 수 있음
- 예시 :

```
<span style="color:red"> red </span>
<span style="color:#ffd33d"> yellow </span>
<span style="color:blue"> blue </span>
<span style="color:brown"> brown </span>
<span style="color:orange"> orange </span>
<span style="color:green"> green </span>
<span style="color:violet"> violet </span>

<span style="background-color:#fff5b1"> 노란형광펜 </span>
<span style="background-color:#FFE6E6"> 빨강형광펜 </span>
<span style="background-color:#E6E6FA"> 보라형광펜 </span>
<span style="background-color:#C0FFFF"> 파랑형광펜 </span>
<span style="background-color:#FFFFFF0"> 노란형광펜 </span>
```

red

yellow

blue

brown

orange

green

violet

노란형광펜

빨강형광펜

보라형광펜

파랑형광펜

노란형광펜

## 폰트 강조

### 이탤릭(기울임)

\*이탤릭(기울임)\*

### 볼드체(두껍게)

\*\*볼드체\*\*

### 취소선

~~취소선~~

### 밑줄

<u>밑줄</u>

## 주석

- <!-- 텍스트 입력 -->
- 뷰어에서는 나타나지 않는 내용이 됨. 원본 md파일에서 확인 가능

## 표 넣기

- 마크다운 기본 문법으로는 셀 서식/병합 등이 제한적임.

제목	내용	설명	비고
미정렬텍스트	왼쪽정렬텍스트	오른쪽정렬텍스트	가운데정렬텍스트
테스트1	테스트2	테스트3	테스트3
테스트1	테스트2	테스트3	테스트3

```
|제목|내용|설명|비고|
|-----|:---|---:|:---:|
|미정렬텍스트|왼쪽정렬텍스트|오른쪽정렬텍스트|가운데정렬텍스트|
|테스트1|테스트2|테스트3|테스트3|
|테스트1|테스트2|테스트3|테스트3|
```

## 표 쉽게 넣기(확장기능 Excel to Markdown table 설치 시)

- 엑셀/구글 스프레드 시트 등에서 표 작성 후
- 윈도우에서는 Alt + Shift + V
- 맥에서는 Option + Shift + V

## 접기/펼치기 토글

- ▼ 최초 열린 상태  
열린상태로 보여준다.
- ▶ 최초 닫힌 상태

```
<details open>
  <summary>최초 열린 상태</summary>
  열린상태로 보여준다.
</details>

<details>
  <summary>최초 닫힌 상태</summary>
  닫힌 상태로 보여준다
</details>
```

## 부가 기능

---

### PDF 등의 문서로의 변환 시 페이지 전환

- 해당 문서의 페이지 변환이 이걸 이용한 것.

```
<div style="page-break-after: always; break-after: page;"></div>
```

### 표 더 예쁘게 넣기

- [Tables Generator](#) 접속 후 HTML 탭 이동
- 엑셀/구글 스프레드시트에서 표 복사 후 붙여넣기
- 서식 확인 후 [Generate](#) 버튼 클릭 후 마크다운에 복사/붙여넣기