

# BIENVENIDOS AL TUTORIAL DE LAS TRES HERRAMIENTAS USANDO MARP

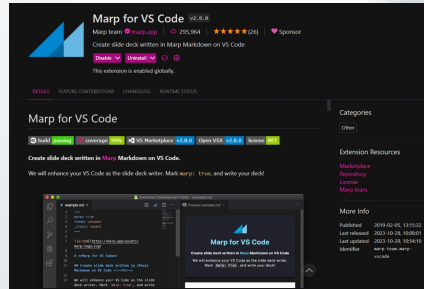
Primero hay que tener descargado Visual Studio Code. Posteriormente descargar extensiones:

- Marp for VS Code
- Markmap
- PlantUML Previewer

Despues tenemos que definir elementos al iniciar:

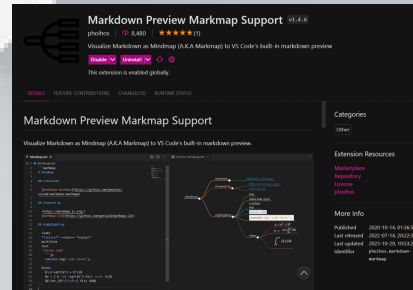
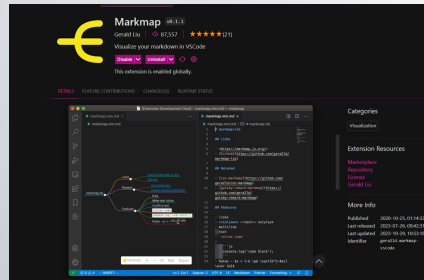
- `marp: true`
- `author`: la persona que hará la presentación
- `size`: se pondrá una medida general 4:0 para que se ajuste el tamaño
- `theme`: se recomienda usar "gaia"

- Hay que descargar Marp for VS Code:

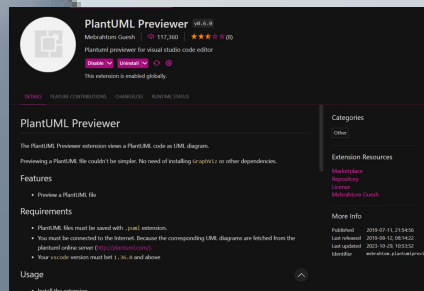


Es utilizado para escribir presentaciones en formato Markdown.

- Despues descargar Markmap: nos ayuda a generar mapas mentales de manera muy rapida.



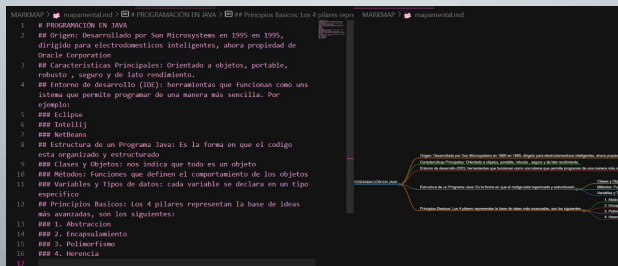
- Y por ultimo descarga PlantUML Previewer: nos ayuda a crear diagramas UML apartir de texto plano.



# MAPA MENTAL CON MARKMAP

Para realizar un mapa mental desde VSC, hacemos uso de MARKMAP . Escribiendo la idea principal con #, las ramas son escritas con ## y las subramas ###.

Podemos ver el avancé con ayuda de la vista previa que se encuentra en la parte superior derecha y posteriormente exportarlo con extensión HTML.



# REALIZACIÓN DE DIAPOSITIVAS CON MARP

Antes que nada se deben definir aspectos predeterminados para el diseño de la presentación por ejemplo:

- marp: true
- author: Quien lo realicé
- size: 4:3
- theme: gaia
- backgroundImage: url('https://img.freepik.com/psd-premium/fondo-blanco-minimo-psd-fondo-escritorio-horizontal-neutral-suave-fondo-panoramico-4k\_691560-15.jpg')

En esta presentación se opto por cambiar el fondo agregando al ulitma linea que se presenta anteriormente

# REGLAS BASICAS

Para definir tititulos en MARP, es una manera muy sencilla de hacerl, es definir # conforme el tamaño del titulo:

- **Titulo 1**
- Titulo 2
- Titulo 3
- Titulo 4
- Titulo 5

Depende del tamaño que necesitemos para nuestra presentación.  
Tambien hay diseños de texto que le podemos aplicar , por ejemplo:

- **negrita**
- *italica*
- ~~tachado~~
- `codigo`

Podemos realizar tablas de la siguiente manera:

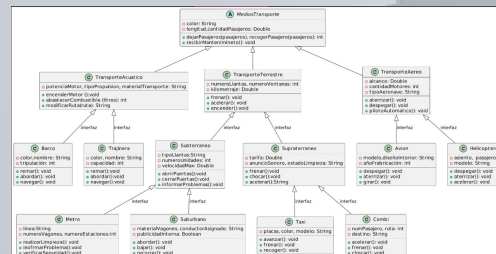
## Tabla

Titulo 1	Titulo2
celda 1	celda2

# REALIZACIÓN DE DIAGRAMAS EN BASE A UN CODIGO CON UML

Tienes que crear una carpeta y posteriormente dentro de ella crear un archivo de texto usando UML, en este ejemplo implementamos el código de medio transporte y definiendo cada clase con su respectiva interfaz. Posteriormente ve a la pestaña *view* y presiona *command palette* y pon en el buscador *preview current PlantUML* para que te mande a una pestaña con el diagrama en bloques.

```
UML - medioTransporte.txt
1 @startuml
2 scale 2
3
4 abstract class MedioTransporte {
5     color: String
6     -longitud, cantidadPasajeros: Double
7     +dejarPasajeros(pasajeros): int
8     +recogerPasajero(pasajeros): int
9 }
10
11
12 class Transportacion {
13     +potenciaMotor, tipoPropulsion, materialTransporte: String
14     +transportador: ()void
15     +habilitarCombustible (litros): int
16     +modificarRuta(ruta): String
17 }
18
19 class Barco {
20     -color, nombre: String
21     -tripulacion: int
22     +trazar(): void
23     +abordar(): void
24     +navegar(): void
25 }
26
27 class Tronera {
28     -color, nombre: String
29     -capacidad: int
30     +trazar(): void
31     +abordar(): void
32     +navegar(): void
33 }
34
35 MedioTransporte <|-- Transportacion
36 MedioTransporte <|-- Barco: interfaz
37 MedioTransporte <|-- Tronera: interfaz
```



Queda de la siguiente forma:.....