

# Bienvenidos al Tutorial

En este tutorial vamos a explicar el uso de marp, markmap y uml:

## Uso de Marp

Esta extension esta basada en Markdown

Esta presentacion esta creada en Marp

*Sintaxis Basica*

Primero se le debe asignar formato usando

marp: false (Esto asigna si queremos usar marp)

author: Isaac Martinez (Indica el autor del código)

size: 4:3 (Indica el aspecto de la presentación)

theme: gaia (Indica los colores que se usaran en la presentación)

## Tipos de formato de letra

- Se usan "\*\*\*" para poner la letra en **negrita**
- Se usan "\*" para poner la letra en *italica*
- Se usan "~~" para poner la letra en ~~tachado~~
- Se usan "`" para poner la letra en `codigo`

Para los titulos se usan "#", mientras mas "#" tenga el titulo sera mas chico

# **Titulo 1**

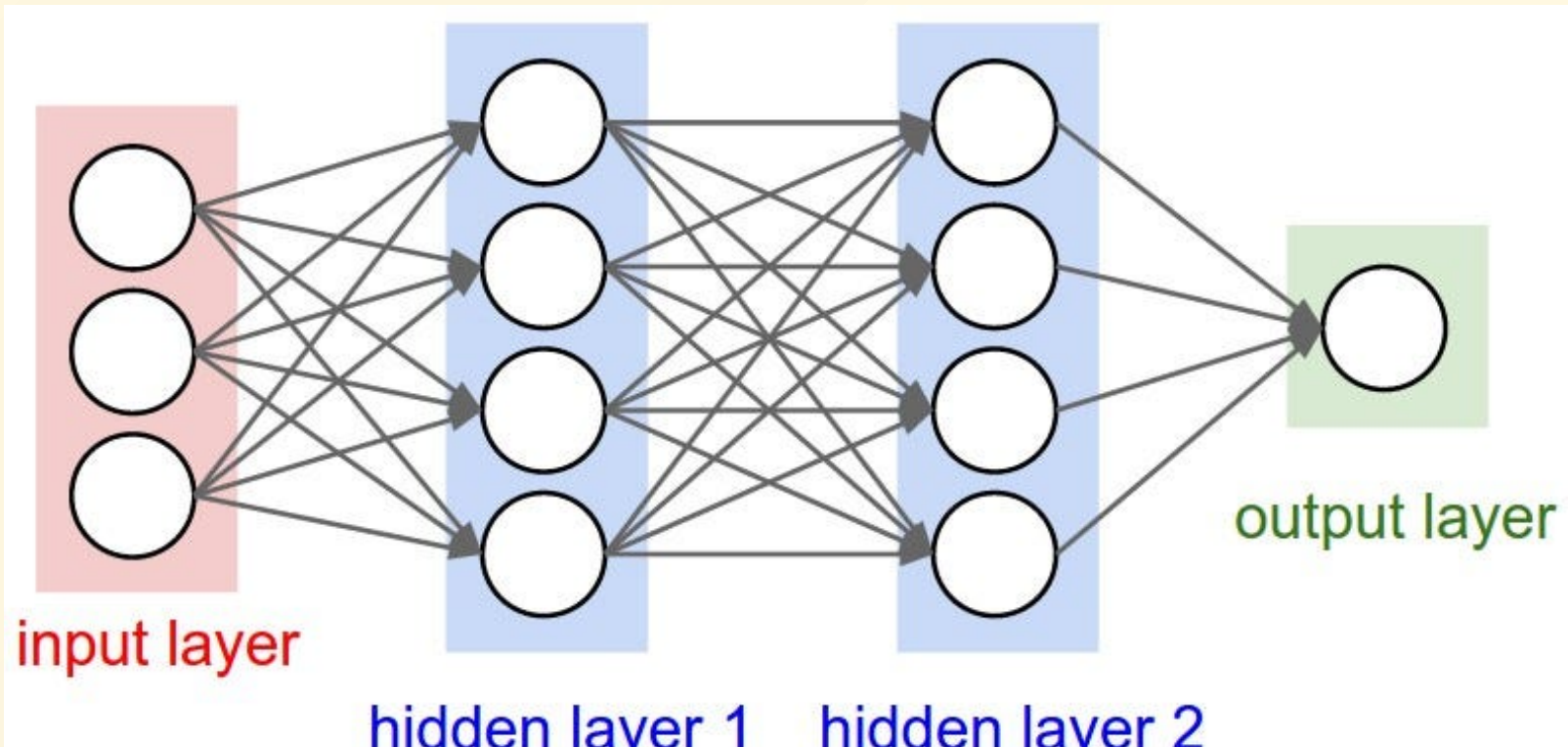
## **Titulo 2**

### **Titulo 3**

#### **Titulo 4**

Para insertar imagenes se usa "`![width:800px]`" que es lo que establece el tamaño de la imagen, y "`(imagen.jpg)`" que es el nombre de la imagen que queremos insertar

## Ejemplo



Para las tablas se usan | para delimitar celdas

# Tabla

| Titulo 1 | Titulo 2 |
|----------|----------|
| Celda 1  | Celda 2  |
| Celda 3  | Celda 4  |

Los comentarios se escriben de la siguiente forma:

"[comment]:" Para especificar que se trata de un comentario y "<> (Esto es un comentario XD)" donde se pone el comentario

Tambien se pueden agregar enlaces de la siguiente forma

"[Enlace]" para asignar el nombre que se mostrara del enlace y "(<https://google.com>)" para asignar la direccion web

Ejemplo

[YouTube](#)



Tambien se pueden agregar listas numeradas con 1., 2., 3., y asi sucesivamente

1. Uno

2. Dos

3. Tres

y listas no numeradas con elementos como -, +, \*.

- Uno

- Dos

- Tres

Por ultimo para explicar las referencias se deben de poner "[Referencia]" y el numero de referencia "[1]"

Despues se debe escribir "[1]" que es el numero de referencia, "<https://google.com>" que es el enlace a la web y " "Google" " que es el titulo de esta

Por ejemplo, para realizar este tutorial nos apoyamos de [este texto](#)

# Uso de MarkMap

Para crear un mapa usando markmap es muy facil, lo mas importante es comprender el uso de #

Los signos de almohadilla (#) se utilizan para crear títulos. Cuantas más se pongan, más pequeño será el título. Un solo # es el título principal, y más # indican títulos de nivel inferior.

"# Mapa mental"

"## Rama 1"

"### Subrama 1.1"

"### Subrama 1.2"

"#### Subrama 1.2.1"

"## Rama 2"

"### Subrama 2.1"

"### Subrama 2.2"

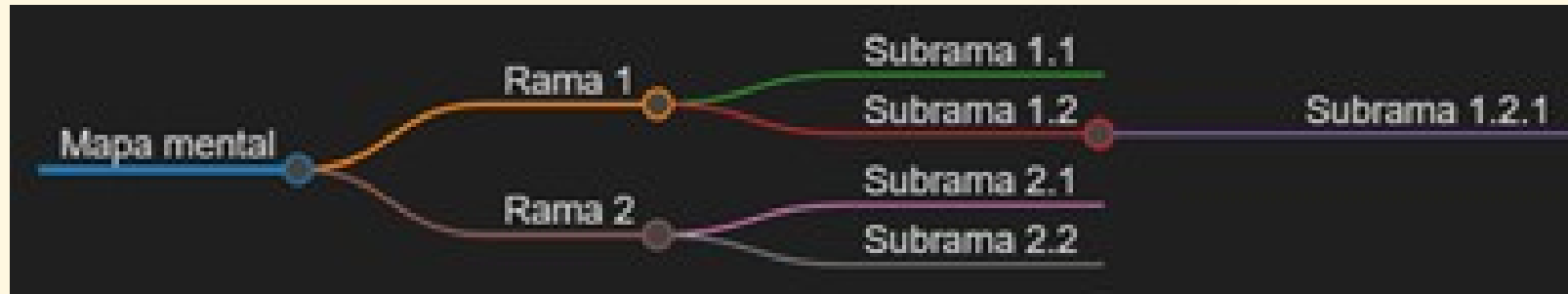
En este caso, ## se utiliza para crear un título de nivel 2 bajo el título principal "Mapa mental". Esto representa la "Rama 1".

Se usan tres almohadillas para crear títulos de nivel 3. Por ejemplo, "Subrama 1.1" es un título de nivel 3 bajo "Rama 1".

Cuatro almohadillas se usan para títulos de nivel 4, como "Subrama 1.2.1" bajo "Subrama 1.2".

Este formato es muy útil para organizar información y crear una estructura visual que refleje la jerarquía de las ideas.

Todo esto da el resultado siguiente



# Uso de UML

UML proporciona una variedad de diagramas y notaciones que permiten a los desarrolladores de software representar diferentes aspectos de un sistema, desde la arquitectura general hasta los detalles de implementación.

# Clases y Objetos

**Clase** Se representa con un rectángulo dividido en tres secciones

+Persona

-nombre: String

-edad: int

+getNombre(): String

+setNombre(nombre: String): void

**Objeto** Se representa como una instancia de una clase con un nombre subrayado.

persona: Persona



# Relaciones

**Asociación** Se representa con una línea que conecta dos clases y puede incluir multiplicidades para mostrar cuántos objetos se relacionan entre sí.

Persona 1--\* Teléfono

**Herencia** Se representa con una línea con una flecha sólida desde la clase derivada a la clase base

Estudiante --|> Persona

**Agregación y Composición** Se representan de manera similar a las asociaciones, pero con un rombo en el extremo del todo (agregación) o un rombo relleno (composición) para indicar la relación de "parte-todo".

Orden \*-- Producto

Pedido -- LíneaDePedido

**Casos de Uso** Se representan con elipses y se utilizan para mostrar cómo los actores interactúan con el sistema.

Actor --> (Iniciar Sesión)

**Diagramas de Estado** Representan el comportamiento de un objeto o entidad en diferentes estados y las transiciones entre ellos.

+Abierto

+Cerrado

## **Trancisiones**

Abierto -> Cerrado: Cerrar