

Práctica 9

En esta práctica vamos a realizar un pequeño tutorial sobre lo que se realizó en la practica 9 en el laboratorio de POO con la ayuda de Visual Studio Code.

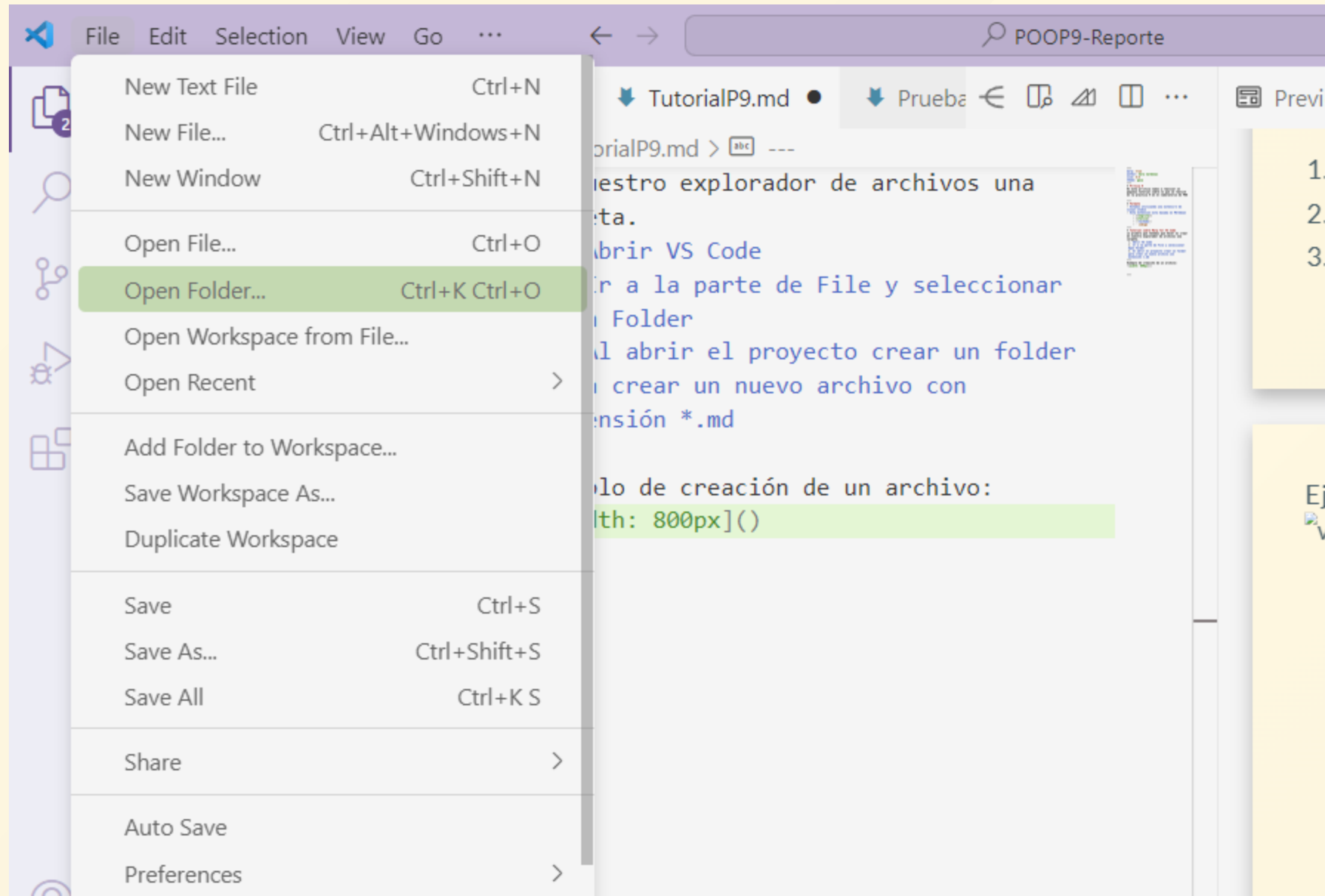


Tutorial sobre Marp for VS Code

Lo primero que tenemos que hacer es crear en nuestro explorador de archivos una carpeta.

1. Abrir VS Code
2. Ir a la parte de File y seleccionar Open Folder
3. Al abrir el proyecto crear un folder para crear un nuevo archivo con extensión *.md

Ejemplo de creación de un archivo:



Formato

Se recomienda inicializar las diapositivas con lo siguiente:

marp: true

author:

size: 4:3

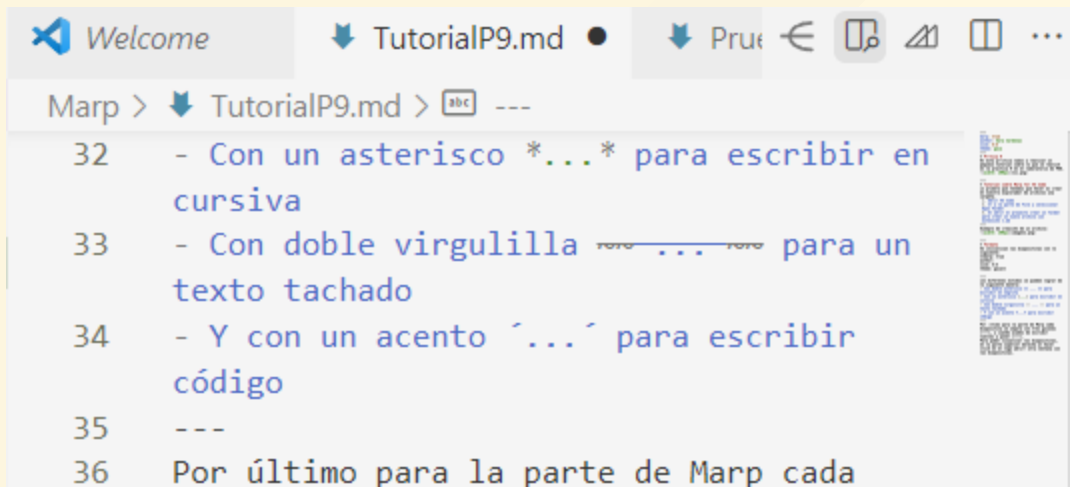
theme: gaia

Los diferentes estilos se pueden lograr de la siguiente manera:

- Con doble asterisco **** ... **** para escribir en negrita
- Con un asterisco *...* para escribir en cursiva
- Con doble virgulilla ~~...~~ para un texto tachado
- Y con un acento `'...'` para escribir código

Por último para la parte de Marp cada diapositiva se separa con tres guiones (---), y cuando acabes de escribir vuelves a poner (---).

Para poder visualizar las diapositivas, en la parte superior derecha al hacer click en el logo abrirá otra ventana con las diapositivas.



The screenshot shows a code editor with a light blue theme. The top bar has tabs for 'Welcome', 'TutorialP9.md', and 'Prue'. The 'TutorialP9.md' tab is active. Below the tabs, the editor shows a list of items with line numbers 32 through 36. The text describes Marp markdown syntax: using asterisks for italics, double dashes for strikethrough, and backticks for code. The text ends with 'Por último para la parte de Marp cada'. To the right of the text, there is a small preview window showing a rendered version of the markdown, including a list of items and a strikethrough example.

```
Marp > TutorialP9.md > abc ---  
32 - Con un asterisco ... para escribir en cursiva  
33 - Con doble virgulilla ... para un texto tachado  
34 - Y con un acento ... para escribir código  
35 ---  
36 Por último para la parte de Marp cada
```

Tutorial sobre Markmap

Markmap es una extensión de Visual Studio Code que no ayuda a crear mapas mentales.

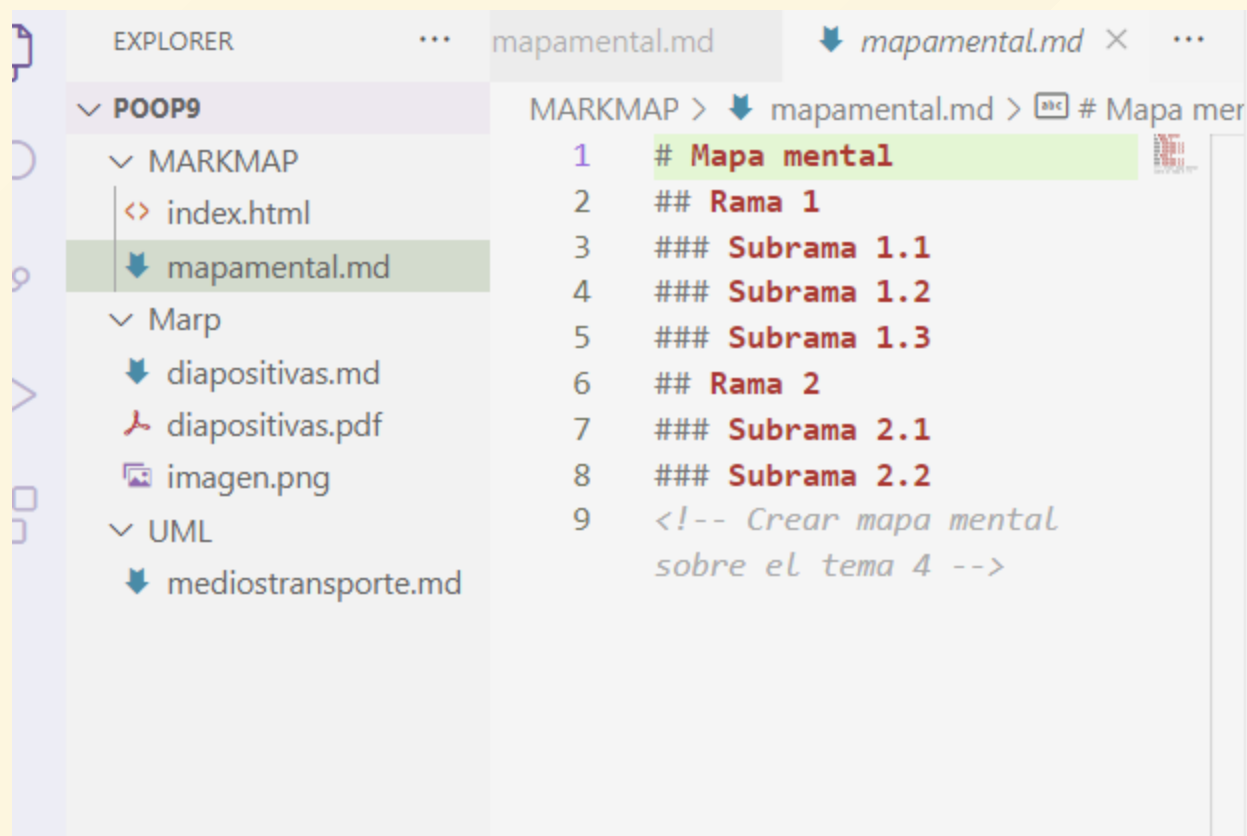
Es muy sencillo tanto de usar como de entender.

Cada rama inicializa con # y dependiendo de cuantas subramas se necesitan se van aumentando el número de #.

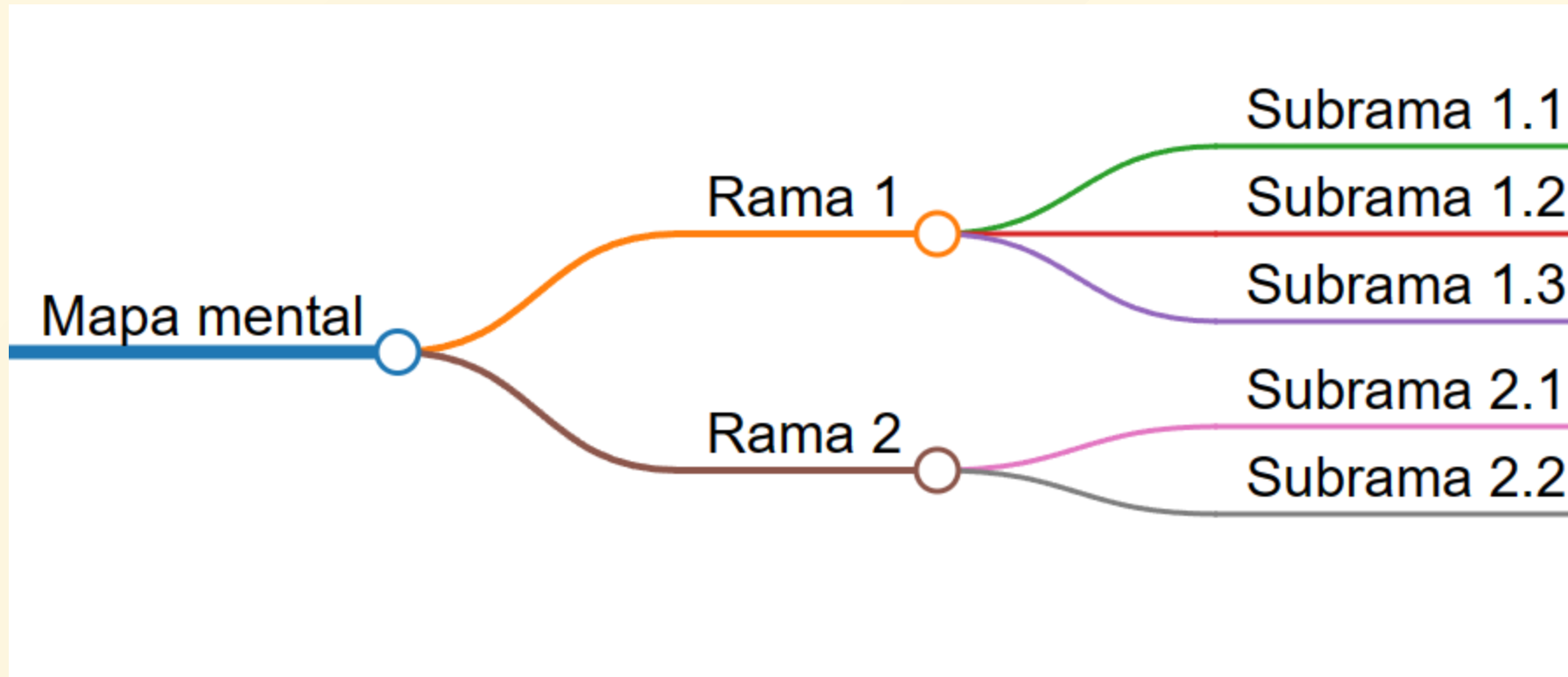
Por ejemplo la primera rama sería con un # y si la rama contiene dos subtemas, a cada subtema quedaría como ## Subtema 1,2.

Ejemplo de sintaxis de Markmap

Para que aparezca nuestro mapa hay que hacer click en el ícono de la extension de Markmap



Ejemplo del mapa mental



Para poder exportar nuestro mapa a un archivo html, en la parte inferior derecha de donde aparece nuestro mapa aparece exportar y al guardarlo necesitamos nombrarlo index.html


Tutorial sobre PlantUML Previewer

Es una extensión de Visual Studio Code que no ayuda a crear nuestros diagramas de clases de una manera más rápida ya que sólo hay que escribir nuestras clases ya programadas y ocupar la extensión.

Comienza con un `@startuml` y finaliza con `@enduml`

Igual necesitamos irnos al proyecto, crear una nueva carpeta y crear un nuevo archivo.

Después hay que poner el código de nuestras clases junto con sus atributos y métodos.

UML >  mediostransporte.md

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

Para poder ejecutarlo debemos de ir a la pestaña de view/command Palette/al aparecer la barra de búsqueda escribir Preview current PlantUML Code.

Al hacer click aparecerá una nueva ventana con nuestro diagrama de clses con los atributos y métodos de nuestras clases.

Ejemplo de ejecución de PlantUML Previewer

