

Table of Contents

Introduction	1.1
Overview	1.2
Markdown	1.2.1
Flowchart	1.2.2

電子書安裝程序

安裝

```
npm install
```

相關套件與工具已經導入專案中

使用插件

插件主要透過程序來產生流程圖等繪圖語法。

- [flowchart](#)
- [mermaid](#)

測試

```
npm start
```

啟動一個伺服器來觀看編寫結果

網址：<http://localhost:4000>

編譯

```
npm run build
```

重新將編譯內容輸出，讓測試檔可以重讀新內容

輸出

1. 安裝 [Calibre-ebook](#)

[Mac OS](#) 需注意官方文件設定

2. 執行輸出命令，並在 BUILD 檔案夾下輸出指定的電子書 (pdf, epub) 檔案

若未執行第一步將無法正確輸出電子檔

3. 產生電子書 (PDF、Epub)

```
npm run ebook
```

4. 產生 PDF 檔案

```
npm run pdf
```

5. 產生 Epub 檔案

```
npm run epub
```

Overview

這是一個 Demo Project，用在測試電子書專案與說明 **Markdown** 撰寫方式。

Markdown

以 **Markdown** 格式編輯的文字檔，其詳細格式可參閱下方文件，此部分則實驗基礎樣式運用。

Link



[Markdown 語法](#)

Line

List

- Node 1
 - Item 1
 - Item 2
- Node 2
 - Item 1
 - Item 2

Table

Item	Value	Commit
item 1	101	It is a item.
item 2	102	It is a item.
item 3	103	It is a item.

Diagram Plugin

設定於本專案中的圖像插件(Diagram Plugin)，利用程式碼編輯樣式，將撰寫於內的程式碼來呼叫繪製邏輯產生圖檔

Mermaid

```
graph LR
    main[互動裝置系統] --> sys1[遊戲系統]
    sys1 --> data1[遊戲歷程]
    data1 --> sys2[監控系統]
    sys2 --> data2[影音記錄]
    data2 --> main
    sys1 ==> Record1[Record]
    Record1 ==> data1
    sys2 ==> Record2[Record]
    Record2 ==> data2
```

Flowchart

```
st=>start: 遊戲起始
e=>end: 遊戲結束
step1=>subroutine: 設定
step2=>subroutine: 劇情簡介
step3=>subroutine: 戰鬥設定
step4=>subroutine: 關卡說明
step5=>subroutine: 戰鬥場景
step6=>subroutine: 戰鬥結算

st(right)->step1->step2->step3->step4->step5(right)->e
```