Markdown入门之基础篇

MarkDown基础

基础篇视频讲解链接 画图篇视频讲解链接

标题

```
# 标题名字（井号的个数代表标题的级数）
```

一级标题使用1个#

二级标题使用2个#

三级标题使用3个#

四级标题使4用个#

五级标题使用5个#

六级标题使用6个#

####### 最多支持六级标题#

文字

删除线

```
这就是 ~~~删除线~~~ (使用波浪号)
```

这就是 ~~删除线~~ (使用波浪号)

斜体

```
这是用来 *斜体* 的 _文本_
```

这是用来 *斜体* 的 *文本*

加粗

```
这是用来 **加粗** 的 __文本__
```

这是用来 **加粗** 的 **文本**

斜体+加粗

```
这是用来 ***斜体+加粗*** 的 ___文本___
```

这是用来 ***斜体+加粗*** 的 ***文本***

下划线

下划线是HTML语法

```
下划线 下划线(快捷键 command + u，视频中所有的快捷键都是针对Mac系统，其他系统可自行查找)
```

高亮（需勾选扩展语法）

```
这是用来 ==斜体+加粗== 的文本
```

这是用来 ==斜体+加粗== 的文本

下标（需勾选扩展语法）

```
水 H~2~O
双氧水 H~2~O~2~
```

水 H_2O

双氧水 H_2O_2

上标（需勾选扩展语法）

```
面积 m^2^
体积 m^3^
```

面积 m^2 体积 m^3

表情符号

Emoji 支持表情符号，你可以用系统默认的 Emoji 符号（ Windows 用户不一定支持，自己试下~）。也可以用图片的表情，输入 `:` 将会出现智能提示。

一些表情例子

```
:smile: :laughing: :dizzy_face: :sob: :cold_sweat: :sweat_smile:  :cry:
:triumph: :heart_eyes: :relaxed: :sunglasses: :weary:

:+1: :-1: :100: :clap: :bell: :gift: :question: :bomb: :heart: :coffee:
:cyclone: :bow: :kiss: :pray: :sweat_drops: :hankey: :exclamation: :anger:
```

😄 😆 😵 😭 😰 😅 😢 😤 😍 ☺️ 😎 😩 👍 👎 💯 👋 🔔 🎁 ❓ 💣 ❤️ ☕ 🌀 🤷 💋 🙏 💦 💩 ❗ 💢

(Mac: `control` + `command` + `space` 点选)

表格

使用 `|` 来分隔不同的单元格，使用 `-` 来分隔表头和其他行：

```
name | price
--- | ---
fried chicken | 19
cola|5
```

> 为了使 Markdown 更清晰，`|` 和 `-` 两侧需要至少有一个空格（最左侧和最右侧的 `|` 外就不需要了）。

name	price
fried chicken	19
cola	5

为了美观，可以使用空格对齐不同行的单元格，并在左右两侧都使用 `|` 来标记单元格边界，在表头下方的分隔线标记中加入 `:`，即可标记下方单元格内容的对齐方式：

```
|    name        | price |
| :------------- | :---: |
| fried chicken | 19    |
| cola           |  32   |
```

name	price
fried chicken	19
cola	32

使用快捷键`command`+`opt`+`T`更方便(段落→表格→插入表格，即可查看快捷键)

引用

```
>“后悔创业”
```

> “后悔创业”

```
>也可以在引用中
>>使用嵌套的引用
```

> 也可以在引用中
>
> > 使用嵌套的引用

列表

无序列表--符号 空格

```
* 可以使用 `*` 作为标记
+ 也可以使用 `+`
- 或者 `-`
```

- 可以使用`*`作为标记
- 也可以使用`+`
- 或者`-`

有序列表--数字`.`空格

```
1. 有序列表以数字和 `.` 开始;
3. 数字的序列并不会影响生成的列表序列;
4. 但仍然推荐按照自然顺序（1.2.3...）编写。
```

1. 有序列表以数字和 `.` 开始;
2. 数字的序列并不会影响生成的列表序列;
3. 但仍然推荐按照自然顺序（1.2.3...）编写。

> 可以使用：数字\. 来取消显示为列表（用反斜杠进行转义）

代码

代码块

```
```语言名称
```

```
public static void main(String[] args) {
    }
```

行内代码

```
也可以通过 ``，插入行内代码（` 是 `Tab` 键上边、数字 `1` 键左侧的那个按键）：

例如 `Markdown`
```

也可以通过 ``，插入行内代码（` 是 `Tab` 键上边、数字 `1` 键左侧的那个按键）：

例如 `Markdown`

转换规则

代码块中的文本（包括 Markdown 语法）都会显示为原始内容

分隔线

可以在一行中使用三个或更多的 `*`、`-` 或 `_` 来添加分隔线（``）：

```
***
------
___
```

```

跳转

外部跳转--超链接

格式为 `[link text](link)`。

```
[帮助文档](https://support.typora.io/Links/#faq)
```

[帮助文档](https://support.typora.io/Links/#faq)

内部跳转--本文件内跳（Typora支持）

格式为 `[link text](#要去的目的地--标题)`。

```
[我想跳转](#饼图（Pie）)
```

> Open Links in Typora
>
> You can use `command+click` (macOS), or `ctrl+click` (Linux/Windows) on links in Typora to jump to target headings, or open them in Typora, or open in related apps.

[我想跳转](#饼图（Pie）)

自动链接

使用 `<>` 包括的 URL 或邮箱地址会被自动转换为超链接：

```
<https://www.baidu.com>

<123@email.com>
```

https://www.baidu.com

123@email.com

图片

```
![自己起的图片名字](图片地址或者图片本地存储的路径)
```

网上的图片

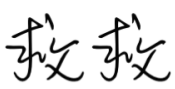
```
![friedChicken](https://ss0.bdstatic.com/94oJfD_bAAcT8t7mm9GUKT-xh_/timg?image&quality=100&size=b4000_4000&sec=1580814517&di=2630beac440e5dab0e44c7286a3b2b61&src=http://imgsrc.baidu.com/forum/w=580/sign=12c730c4ff03738dde4a0c2a831ab073/9497794f9258d1091818e6d6d858ccbf6d814d1b.jpg)
```

本地图片

```
![friedChicken](friedChicken.jpg)
在同一个文件夹里（用相对路径）
或者直接拷贝
```

利用Markdown画图（需勾选扩展语法）

Markdown入门之画图篇



markdown画图也是轻量级的，功能并不全。

Mermaid 是一个用于画流程图、状态图、时序图、甘特图的库，使用 JS 进行本地渲染，广泛集成于许多 Markdown 编辑器中。Mermaid 作为一个使用 JS 渲染的库，生成的不是一个“图片”，而是一段 HTML 代码。

（不同的编辑器渲染的可能不一样）

流程图(graph)

概述

```
graph 方向描述
    图表中的其他语句...
```

关键字graph表示一个流程图的开始，同时需要指定该图的方向。

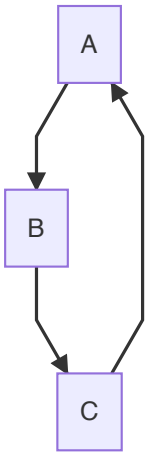
其中“方向描述”为：

用词	含义
TB	从上到下
BT	从下到上
RL	从右到左
LR	从左到右

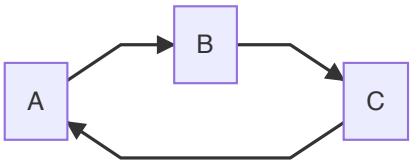
> T = TOP，B = BOTTOM，L = LEFT，R = RIGHT，D = DOWN

最常用的布局方向是TB、LR。

```
graph TB;
  A-->B
  B-->C
  C-->A
```




```
graph LR;
  A-->B
  B-->C
  C-->A
```



流程图常用符号及含义

节点形状

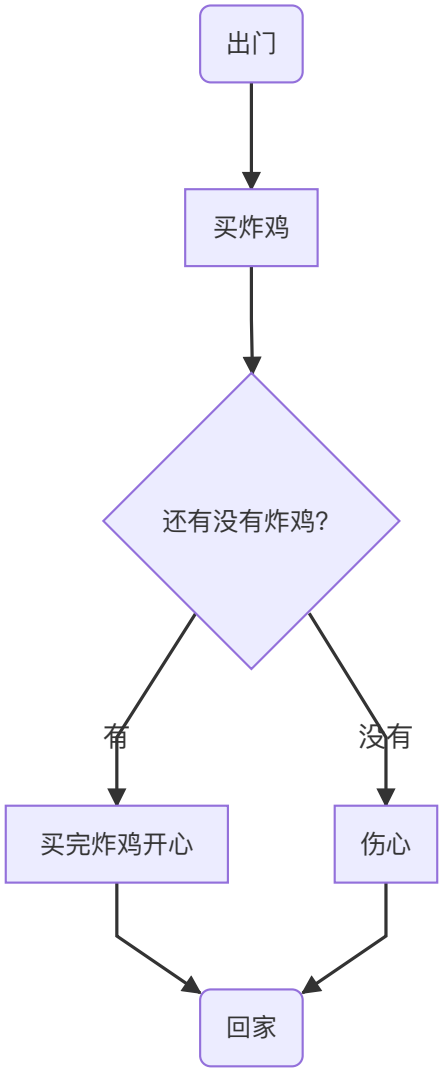
表述	说明	含义
id[文字]	矩形节点	表示过程，也就是整个流程中的一个环节
id(文字)	圆角矩形节点	表示开始和结束
id((文字))	圆形节点	表示连接。为避免流程过长或有交叉，可将流程切开。成对
id{文字}	菱形节点	表示判断、决策
id>文字]	右向旗帜状节点	

单向箭头线段：表示流程进行方向

> id即为节点的唯一标识，A~F 是当前节点名字，类似于变量名，画图时便于引用
>
> 括号内是节点中要显示的文字，默认节点的名字和显示的文字都为A

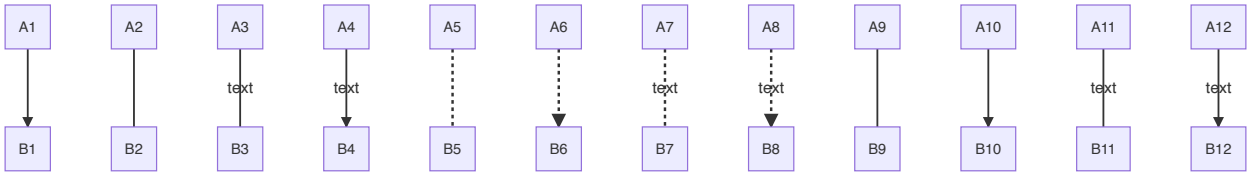
```
graph TB
  A
  B(圆角矩形节点)
  C[矩形节点]
  D((圆形节点))
  E{菱形节点}
  F>右向旗帜状节点]
```


```
graph TB
    begin(出门)--> buy[买炸鸡]
    buy --> IsRemaining{"还有没有炸鸡? "}
    IsRemaining -->|有|happy[买完炸鸡开心]--> goBack(回家)
    IsRemaining --没有--> sad["伤心"]--> goBack
```



连线

```
graph TB
  A1-->B1
  A2---B2
  A3--text---B3
  A4--text-->B4
  A5-.-B5
  A6-.->B6
  A7-.text.-B7
  A8-.text.->B8
  A9===B9
  A10==>B10
  A11==text===B11
  A12==text==>B12
```

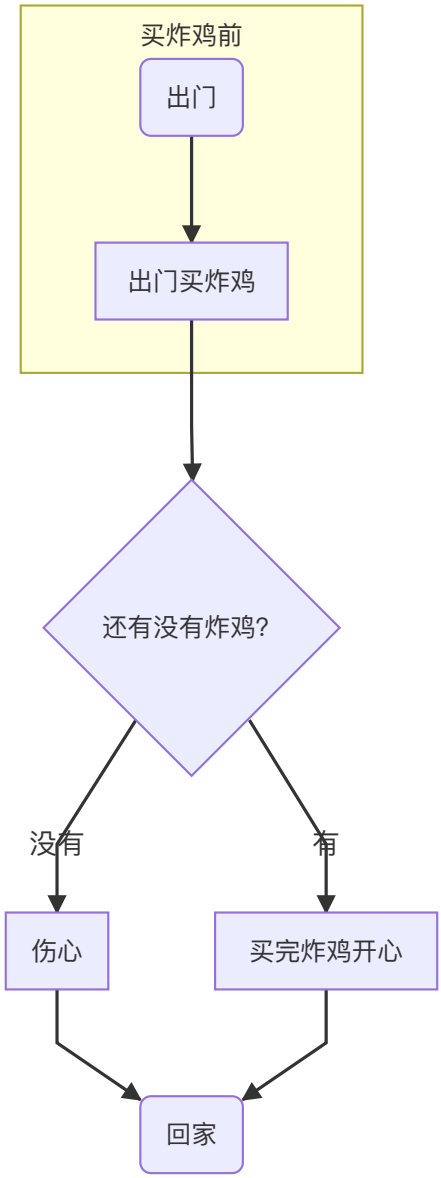


子图表

使用以下语法添加子图表

```
subgraph 子图表名称
    子图表中的描述语句...
end
```

```
graph TB
    subgraph 买炸鸡前
         begin(出门)--> buy[出门买炸鸡]
    end
    buy --> IsRemaining{"还有没有炸鸡? "}
    IsRemaining --没有--> sad["伤心"]--> goBack(回家)
    IsRemaining -->|有|happy[买完炸鸡开心]--> goBack
```



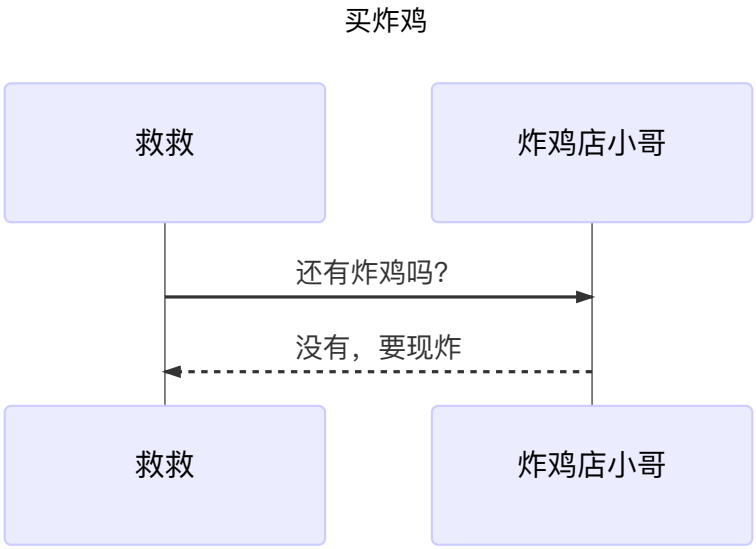
序列图(sequence diagram)

概述

```
sequenceDiagram
  [参与者1][消息线][参与者2]:消息体
    ...
```

> `sequenceDiagram` 为每幅时序图的固定开头

```
sequenceDiagram
    Title: 买炸鸡
    救救->>炸鸡店小哥: 还有炸鸡吗?
    炸鸡店小哥-->>救救: 没有，要现炸
```



参与者（participant）

传统时序图概念中参与者有角色和类对象之分，但这里我们不做此区分，用参与者表示一切参与交互的事物，可以是人、类对象、系统等形式。中间竖直的线段从上至下表示时间的流逝。

```
sequenceDiagram
    participant 参与者 1
    participant 参与者 2
    ...
    participant 简称 as 参与者 3 #该语法可以在接下来的描述中使用简称来代替参与者 3
```

> `participant <参与者名称>` 声明参与者，语句次序即为参与者横向排列次序。

消息线

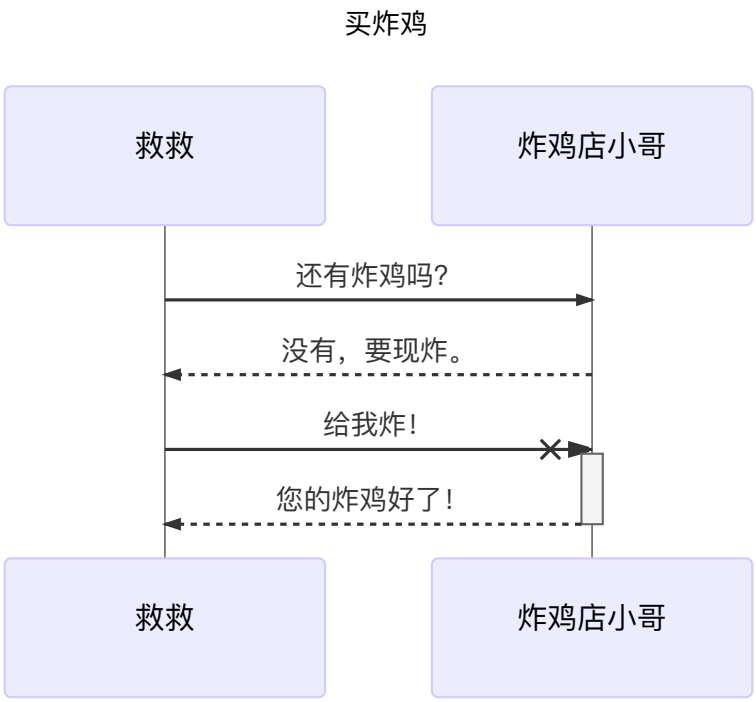
类型	描述
->	无箭头的实线
-->	无箭头的虚线
->>	有箭头的实线（主动发出消息）
-->>	有箭头的虚线（响应）
-x	末端为叉的实线（表示异步）
--x	末端为叉的虚线（表示异步）

处理中-激活框

从消息接收方的时间线上标记一小段时间，表示对消息进行处理的时间间隔。

在消息线末尾增加 `+` ，则消息接收者进入当前消息的“处理中”状态； 在消息线末尾增加 `-` ，则消息接收者离开当前消息的“处理中”状态。

```
sequenceDiagram
    participant 99 as 救救
    participant seller as 炸鸡店小哥
    99 ->> seller: 还有炸鸡吗?
    seller -->> 99: 没有，要现炸。
    99 -x +seller:给我炸!
    seller -->> -99: 您的炸鸡好了!
```



注解（note）

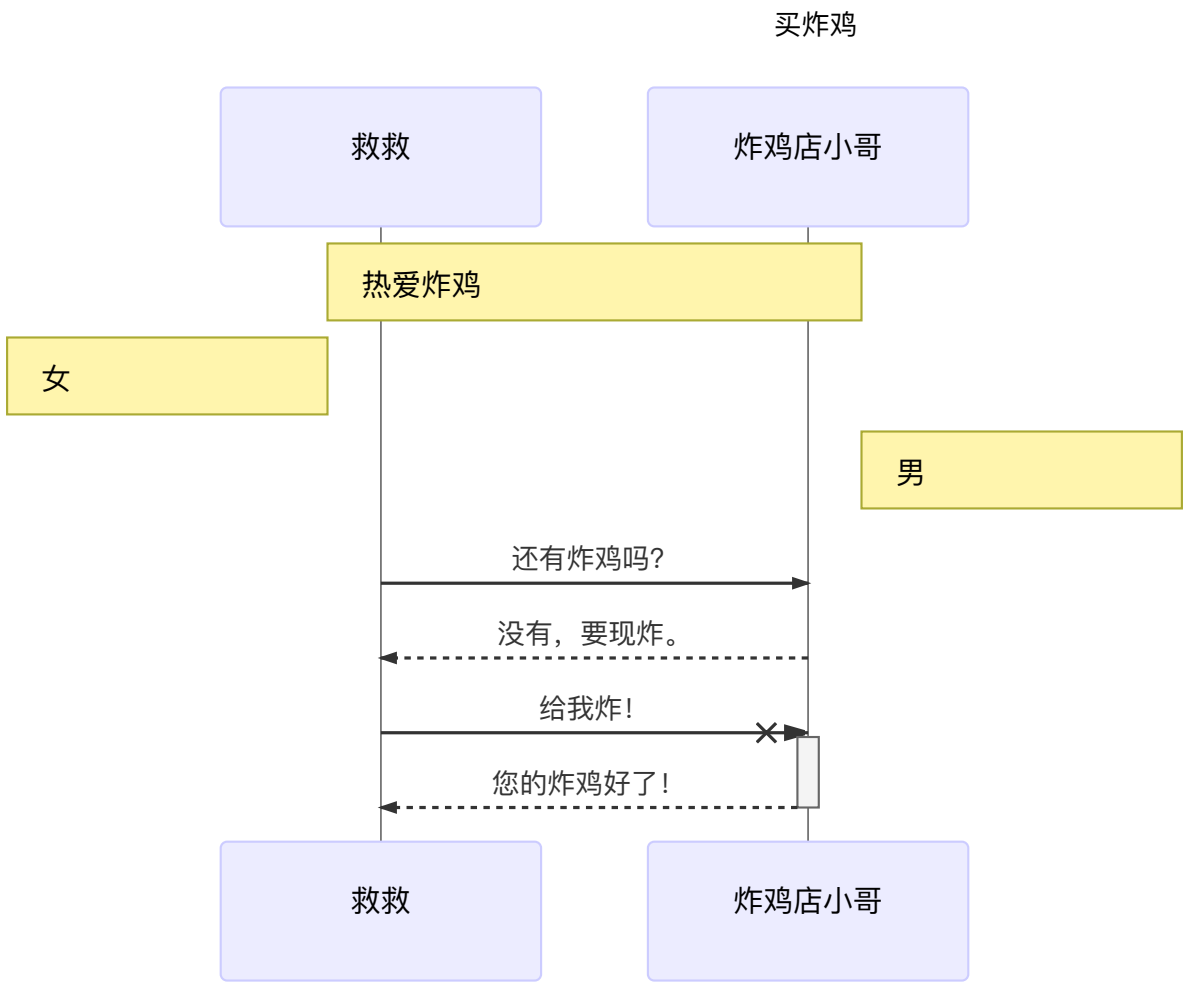
语法如下

```
Note 位置表述 参与者: 标注文字
```

其中位置表述可以为

表述	含义
right of	右侧
left of	左侧
over	在当中，可以横跨多个参与者

```
sequenceDiagram
    participant 99 as 救救
    participant seller as 炸鸡店小哥
    Note over 99,seller : 热爱炸鸡
    Note left of 99 : 女
    Note right of seller : 男
    99 ->> seller: 还有炸鸡吗?
    seller -->> 99: 没有，要现炸。
    99 -x +seller : 给我炸!
    seller -->> -99: 您的炸鸡好了!
```

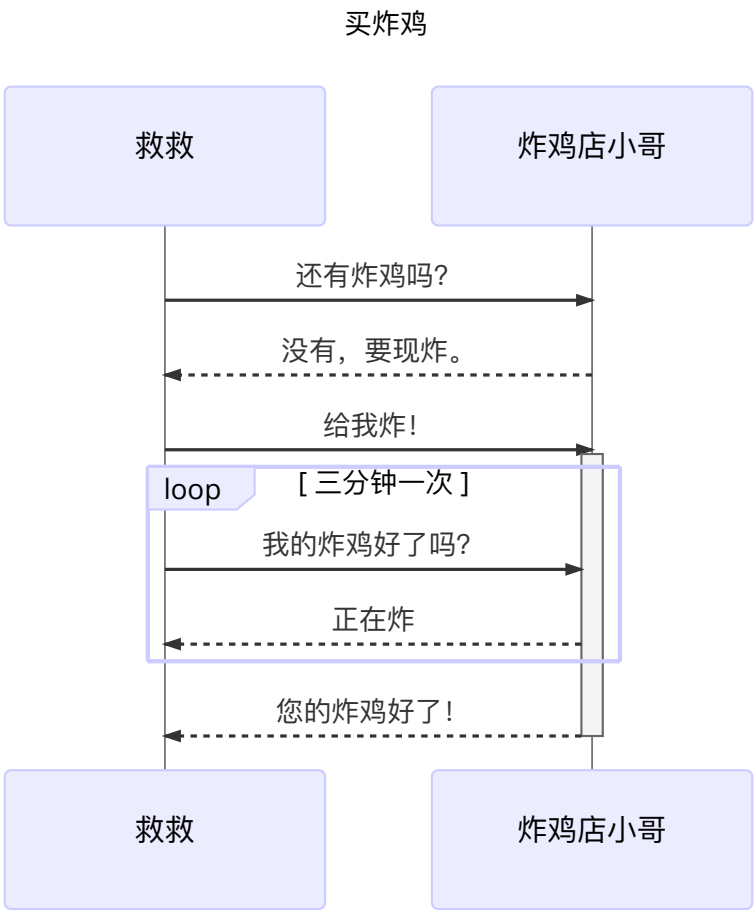


循环（loop）

在条件满足时，重复发出消息序列。（相当于编程语言中的 while 语句。）

```
sequenceDiagram
    participant 99 as 救救
    participant seller as 炸鸡店小哥

    99 ->> seller: 还有炸鸡吗?
    seller -->> 99: 没有，要现炸。
    99 ->> +seller:给我炸!
    loop 三分钟一次
        99 ->> seller : 我的炸鸡好了吗?
        seller -->> 99 : 正在炸
    end
    seller -->> -99: 您的炸鸡好了!
```



选择（alt）

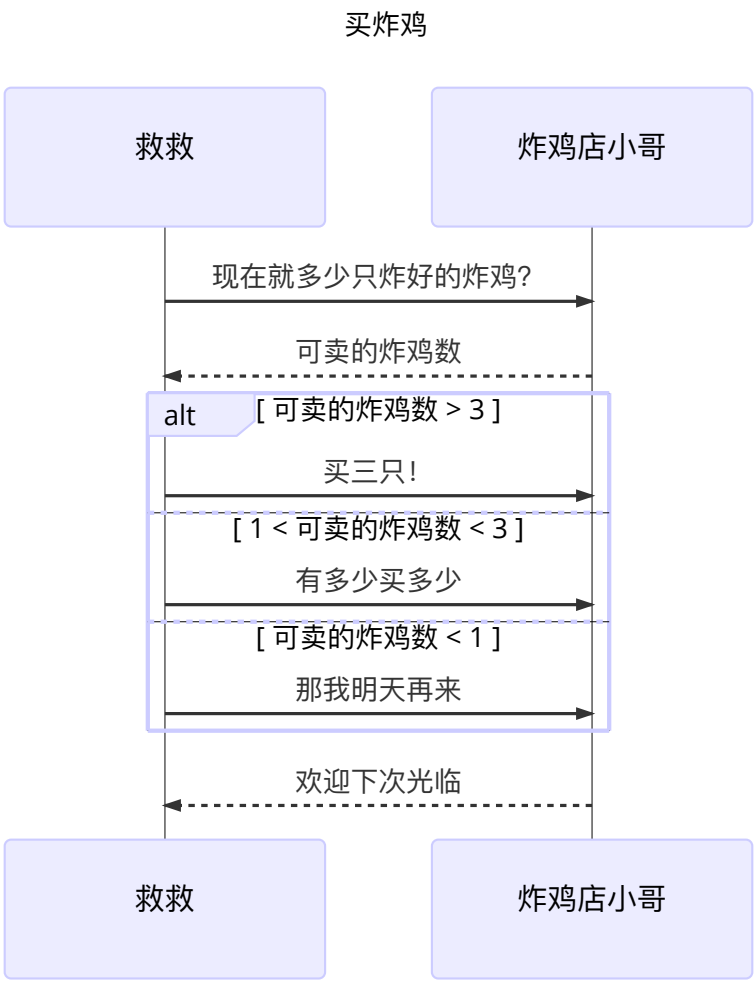
在多个条件中作出判断，每个条件将对应不同的消息序列。（相当于 if 及 else if 语句。）

```
sequenceDiagram
    participant 99 as 救救
    participant seller as 炸鸡店小哥
    99 ->> seller : 现在就多少只炸好的炸鸡?
```

```
    seller -->> 99 : 可卖的炸鸡数

    alt 可卖的炸鸡数 > 3
        99 ->> seller : 买三只!
    else 1 < 可卖的炸鸡数 < 3
        99 ->> seller : 有多少买多少
    else 可卖的炸鸡数 < 1
        99 ->> seller : 那我明天再来
    end

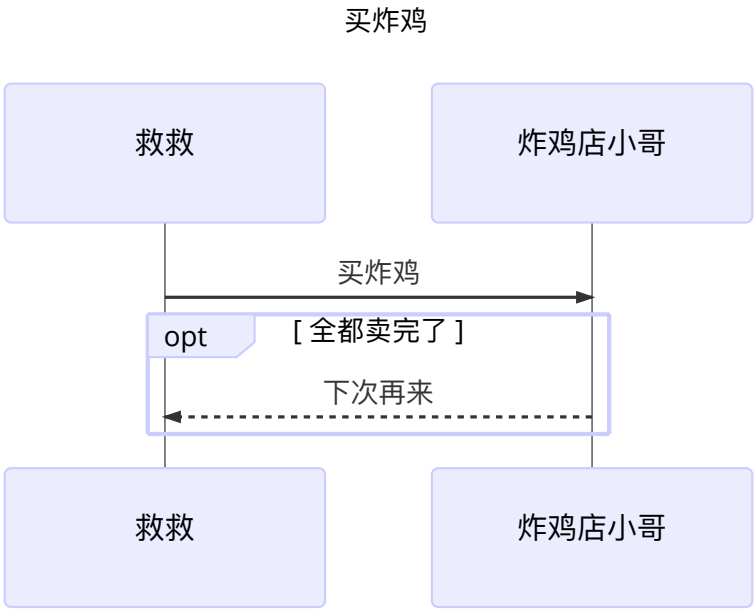
    seller -->> 99 : 欢迎下次光临
```



可选（opt）

在某条件满足时执行消息序列，否则不执行。相当于单个分支的 if 语句。

```
sequenceDiagram
    participant 99 as 救救
    participant seller as 炸鸡店小哥
    99 ->> seller : 买炸鸡
    opt 全都卖完了
        seller -->> 99 : 下次再来
    end
```



并行（Par）

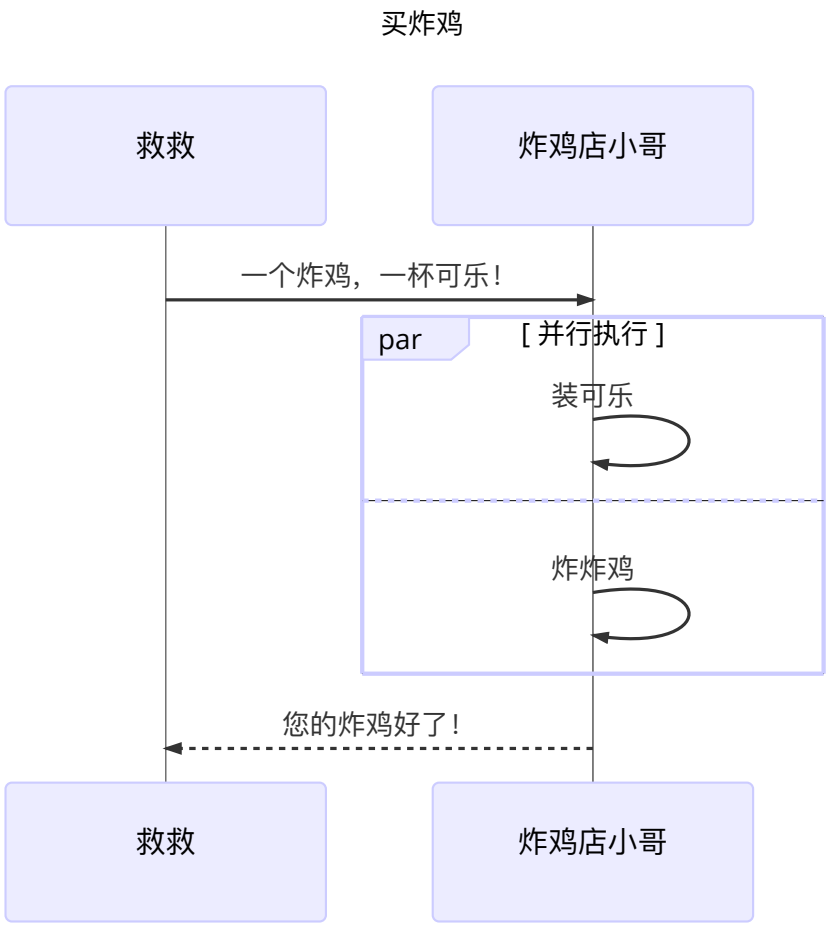
将消息序列分成多个片段，这些片段并行执行。

```
sequenceDiagram
   participant 99 as 救救
   participant seller as 炸鸡店小哥

    99 ->> seller : 一个炸鸡，一杯可乐!

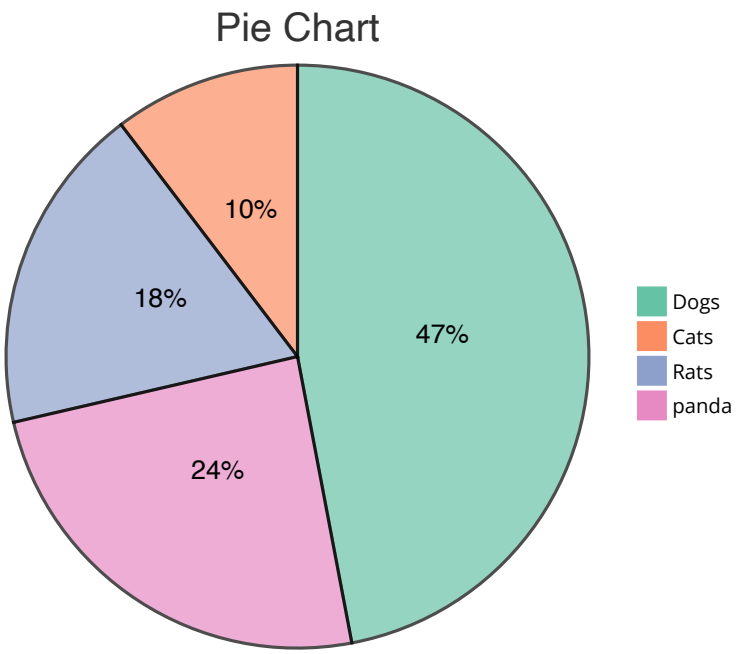
    par 并行执行
        seller ->> seller : 装可乐
    and
        seller ->> seller : 炸炸鸡
    end

    seller -->> 99 : 您的炸鸡好了!
```



饼图（Pie）

```
pie
    title Pie Chart
    "Dogs" : 386
    "Cats" : 85
    "Rats" : 150
```



> Typora支持mermaid的官方链接

甘特图（gantt）

```
  title 标题
  dateFormat 日期格式
  section 部分名
  任务名:参数一，参数二，参数三，参数四，参数五

  //参数一：crit（是否重要，红框框） 或者 不填
  //参数二：done（已完成）、active（正在进行） 或者 不填(表示为待完成状态)
  //参数三：取小名 或者 不填
  //参数四：任务开始时间
  //参数五：任务结束时间
```

> 官方教程

```
gantt
       dateFormat  YYYY-MM-DD
       title Adding GANTT diagram functionality to mermaid

       section A section
       Completed task            :done,    des1, 2014-01-06,2014-01-08
       Active task               :active,  des2, 2014-01-09, 3d
       Future task               :         des3, after des2, 5d
       Future task2              :         des4, after des3, 5d

       section Critical tasks
       Completed task in the critical line :crit, done, 2014-01-06,24h
       Implement parser and jison          :crit, done, after des1, 2d
```

```
        Create tests for parser             :crit, active, 3d
        Future task in critical line        :crit, 5d
        Create tests for renderer           :2d
        Add to mermaid                      :1d

        section Documentation
        Describe gantt syntax               :active, a1, after des1, 3d
        Add gantt diagram to demo page      :after a1  , 20h
        Add another diagram to demo page    :doc1, after a1  , 48h

        section Last section
        Describe gantt syntax               :after doc1, 3d
        Add gantt diagram to demo page      :20h
        Add another diagram to demo page    :48h
```