

Guía rápida Riot.im

Texto multilínea Utilizar `Shift+Enter` para ingresar fines de línea dentro de un mensaje.

Código “en línea” Utilizar *backticks* ``` para delimitar código dentro de un mensaje. Ejemplo:

```
La función 'isEven x = mod x 2 == 0' indica si un entero 'x' es par.
```

Código multilínea Utilizar tres *backticks* ````` para indicar el comienzo del bloque, en las líneas siguientes el código, y para finalizar, en una línea a parte, tres *backticks* ````` para indicar el fin del bloque. Ejemplo:

```
```  
square :: Integer -> Integer
square x = x * x
```
```

Código multilínea con resaltado de sintaxis Similar al código multilínea pero agregando el nombre del lenguaje luego de tres *backticks* que inician el bloque. Ejemplo:

```
```haskell  
square :: Integer -> Integer
square x = x * x
```
```

Mencionar a un usuario Ingresar el caracter arroba `@` y comenzar a escribir el nombre del usuario. Seleccionar el usuario de la lista desplegable o presionar `Tab` para elegir el primero.

Responder un mensaje Pasar el mouse por encima del mensaje en cuestión y seleccionar la opción `↔` del menú.