

Aula 3

LaTeX

Calvin Rodrigues

18/07/2021

Contents

| | | |
|----------|----------------------------|----------|
| 1 | Site oficial | 2 |
| 2 | Ambiente Matemático | 2 |
| 2.1 | Pontuação | 2 |
| 2.2 | Equações | 2 |
| 2.3 | Tabelas | 3 |
| 2.4 | Aplicação | 3 |

1 Site oficial

<https://www.latex-project.org>

2 Ambiente Matemático

2.1 Pontuação

$$\hat{m}; \widehat{arcsen}; \tilde{m}; \widetilde{m}; \widetilde{arccos}$$

$$\alpha; \sigma; \delta; \Delta; \lambda; \Lambda$$

$$\geq; \leq; \neq; \approx; \equiv$$

2.2 Equações

$$b^2; \; b^{2a}$$

$$b_1; \; b_i \; , \; j$$

$$\sqrt[3]{a+b}$$

$$\frac{a_1+b^2}{\sqrt[4]{\sigma}}$$

$$\int_x^2 2x^3$$

$$\frac{df}{dx}$$

$$\frac{\partial^2 f}{\partial x^2}$$

$$\sum_{i=0}^n a_i + 2$$

$$\prod_{i=0}^n a_i.b$$

$$\lim_{x \rightarrow a} \frac{\sin x}{x}$$

$$\vec{a}; \; \overrightarrow{av\vec{a}}$$

$$\begin{bmatrix} 1 & 2 & 3 \\ 4 & 5 & 6 \\ 7 & 8 & 9 \end{bmatrix}_{3 \times 3}$$

2.3 Tabelas

| ID | Produto | Preço |
|----|------------|----------|
| 1 | Computador | 3.000,00 |
| 2 | Mouse | 100,00 |
| 3 | Teclado | 150,00 |

Table 1: Exemplo

2.4 Aplicação

Para o valor de Δ , temos:

$$\Delta = b^2 - 4.a.c \quad (1)$$

Para os valores de x, temos:

$$x = \frac{-b \pm \sqrt{\Delta}}{2.a} \quad (2)$$

- Encontrando x_1

$$x_1 = \frac{-b - \sqrt{\Delta}}{2.a} \quad (3)$$

- Encontrando x_2

$$x_2 = \frac{-b + \sqrt{\Delta}}{2.a} \quad (4)$$