

# Tegnekurs i TikZ

Veronika Heimsbakk  
veronahe@ifi.uio.no

27. november 2014

## Innhold

<b>1</b>	<b>The Basics</b>	<b>3</b>
1.1	tikzpicture . . . . .	3
1.2	Linjer . . . . .	3
1.3	Kurver . . . . .	3
1.4	Kvadrat . . . . .	4
1.5	Sirkel . . . . .	4
1.6	Ellipse . . . . .	4
1.7	Buer . . . . .	4
1.8	Pynte litt . . . . .	5
1.9	Tykkelser . . . . .	5
1.10	Farger . . . . .	5
1.11	Fylle med farge . . . . .	6
	1.11.1 Gradient . . . . .	6
	1.11.2 Blande farger . . . . .	6
1.12	Plotte funksjoner . . . . .	7
	1.12.1 plot . . . . .	7
<b>2</b>	<b>Koordinatsystem</b>	<b>8</b>
2.1	Akser . . . . .	8
2.2	Noder . . . . .	9
2.3	Løkker . . . . .	9
2.4	Hele koden for koordinatsystemet . . . . .	10
<b>3</b>	<b>Trær</b>	<b>11</b>
3.1	Bygge treet . . . . .	11
3.2	Justere avstand mellom noder . . . . .	12
3.3	Fasonger som noder kan ha . . . . .	13
3.4	Eksempel på et tre med avstander . . . . .	14
3.5	Rød-svarte trær . . . . .	15
3.6	Bygge det rød-svarte treet . . . . .	16

<b>4</b>	<b>Grafer</b>	<b>17</b>
4.1	Tegne grafen . . . . .	18
4.2	Noder . . . . .	18
4.3	Kanter . . . . .	18
<b>5</b>	<b>Automater</b>	<b>19</b>
5.1	Automatens tilstander . . . . .	19
5.2	Stien gjennom automaten . . . . .	20
<b>6</b>	<b>Forskjellige TikZ biblioteker</b>	<b>21</b>
6.1	mindmap . . . . .	21
6.2	calendar . . . . .	22
<b>7</b>	<b>Circuitikz</b>	<b>23</b>
7.1	Eksempel på en liten krets . . . . .	23
7.2	Oversikt over forskjellige porter i Circuitikz . . . . .	24
<b>8</b>	<b>Ressurser</b>	<b>25</b>
8.1	Nyttige lenker . . . . .	25

## Figurer

1	Farger i TikZ. . . . .	5
2	Piler i TikZ. . . . .	7
3	Fasonger på noder. . . . .	13
4	Forskjellige porter i Circuitikz . . . . .	24

## Introduksjon

Dette er et «kompendie», eller et sammendrag av «Tegnekurs i TeX» arrangert av studentforeningen {ProgNett} 6. oktober 2014 ved Institutt for informatikk, Universitetet i Oslo.

Dokumentet du nå leser er lagt opp slik at du skal kjenne til  $\text{T}_{\text{E}}\text{X}/\text{\LaTeX}$  fra før, men ikke nødvendigvis pakken TikZ. Per dags dato, 27. november 2014, så fins ingen engelsk versjon av dette dokumentet. Men det er underveis.

Hvis du har spørsmål, finner feil, eller har andre tilbakemeldinger. Send dette til forfatteren Veronika Heimsbakk, [veronahe@ifi.uio.no](mailto:veronahe@ifi.uio.no).

# 1 The Basics

For å kunne bruke pakken TikZ må man først inkludere pakken i dokumentet.

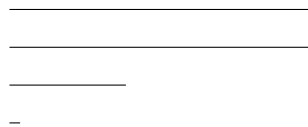
```
\usepackage{tikz}
```

## 1.1 tikzpicture

Alle illustrasjoner som skal tegnes ved hjelp av pakken TikZ krever et miljø som heter tikzpicture.

```
\begin{tikzpicture}  
  <kode her>  
\end{tikzpicture}
```

## 1.2 Linjer



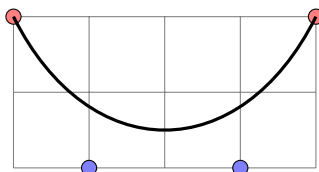
En av de mest brukte TikZ kommandoene er `\draw`. For å tegne ei rett linje sier man hvor man vil tegne *fra* og *til*:

```
\draw (0,2) -- (4,2);  
\draw (0cm,1.5cm) -- (4cm,1.5cm);  
\draw (0em, 1cm) -- (4em, 1cm);  
\draw (0pt, 0.5cm) -- (4pt, 0.5cm);
```

Koordinatene  $(0,2)$  sier at vi skal starte linjen i  $x = 0$  og  $y = 2$ .

## 1.3 Kurver

Vi bruker kontrollpunkter for å lage en kurvet linje. I eksempelet her, så starter vi i koordinatene  $(-2,2)$  og så tegner vi en kurve til første kontrollpunkt som er  $(-1,0)$ , så videre til  $(1,0)$ , og til slutt ender kurven opp i slutt-punktet som er  $(2,2)$ .



```
\draw (-2,2) .. controls (-1,0) and (1,0) .. (2,2);
```

## 1.4 Kvadrat

Vi kan bygge på linjen vår og lage et kvadrat:

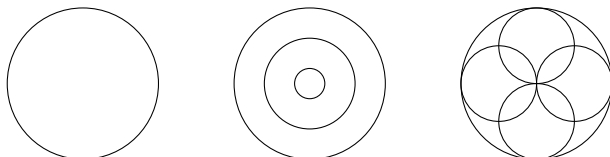


```
\draw (0,0) -- (1.5,0) -- (1.5,1.5) -- (0,1.5) -- (0,0);
```

Vi kan også bruke nøkkelordet `rectangle`, og lage en kortversjon som gjør akkurat det samme:

```
\draw (0,0) rectangle (1.5,1.5);
```

## 1.5 Sirkel



Den første koordinaten er sirkelens sentrum, og lengden vi oppgir til slutt er sirkelens radius.

```
\draw (0,0) circle (1cm);
```

**Utfordring** Hvordan tegnes figurene  $\odot$  og  $\otimes$  ?

## 1.6 Ellipse

Ellipser tegnes ved at vi oppgir radiusen i x- og y-retningene:



```
\draw (0,0) ellipse (2cm and 0.5cm);
```

## 1.7 Buer



Buer (arc) skriver man på formen

```
\draw (0,0) arc (0:180:1);
```

Hvor  $(0,0)$  er posisjonen. Og  $(0:180:1)$  betyr at vi skal tegne en bue fra 0 til 180 grader på en sirkel med radius 1.

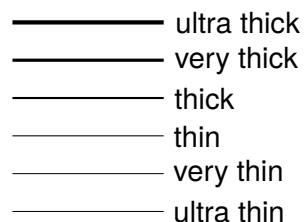
## 1.8 Pynte litt

For å pynte litt på sirkelen vår, kan vi legge til noen ekstra argumenter på `\draw`-kommandoen. For eksempel slik:



```
\draw[red, thick, dashed] (2,2) circle (1cm);  
\draw[green, thick] (6,2) circle (1cm);
```

## 1.9 Tykkelser



Man kan også definere egne tykkelser ved å bruke `line width`.



```
\draw[line width=10pt] (0,0) -- (2,0);
```

## 1.10 Farger



Figur 1: Farger i TikZ.

## 1.11 Fylle med farge

Vi kan også fylle formene våre med farger ved å bruke kommandoen `\fill`. Ønsker vi å legge til en kant rundt kvadratet, kan vi bruke kommandoen `\filldraw`.




```
\fill[orange] (0,0) rectangle (2,2);  
\filldraw[orange, draw=black, very thick] (3,0) rectangle (5,2);
```

### 1.11.1 Gradient

Vi har også gradient i TikZ, og det kan se slik ut:



```
\shade[left color=orange, right color=yellow] (0,0) rectangle (2,2);  
\shade[top color=orange, bottom color=yellow] (3,0) rectangle (5,2);  
\shade[inner color=orange, outer color=yellow] (6,0) rectangle (8,2);
```

**Utfordring** Hvordan tegner vi dette  ?

### 1.11.2 Blande farger

Vi kan også blande farger i TikZ. Her blander vi 50% blå og 50% oransje med hverandre.



```
\fill[blue!50!orange] (0,0) rectangle (2,2);
```

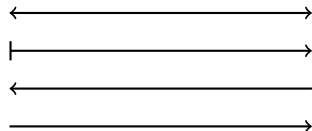
Når vi skriver

```
\fill[blue!50] (0,0) rectangle (2,2);
```

så blander vi 50% blå med 50% hvit.

## 1.12 Plotte funksjoner

Man kan også plotte funksjoner i TikZ. Da er det kjekt å kjenne til de forskjellige typer piler.



Figur 2: Piler i TikZ.

```
\draw[<->] (0,1.5) -- (4,1.5);  
\draw[|>] (0,1) -- (4,1);  
\draw[<-] (0,0.5) -- (4,0.5);  
\draw[->] (0,0) -- (4,0);
```

### 1.12.1 plot



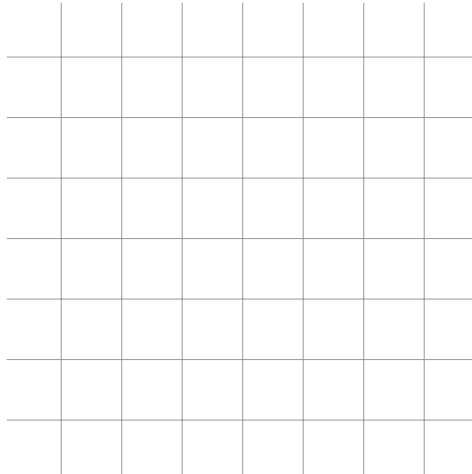
```
\begin{tikzpicture}  
  \draw[<->] (0,3.5) -- (0,0) -- (5,0);  
  \draw[red, thick, domain=0:1.2] plot (\x, {0.25+\x+\x*\x});  
\end{tikzpicture}
```

domain er rekkevidden av  $x$  som blir plottet. I dette tilfellet plotter vi funksjonen  $0.25 + x + x^2$ . Legg merke til at det er parenteser rundt funksjonen som vi skal plotte `plot (\x, {function})`.

**Utfordring** Hvordan kan vi plotte dette  ?

## 2 Koordinatsystem

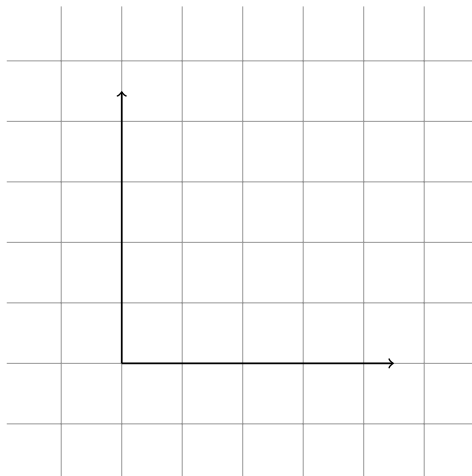
Dette eksempelet krever et rutenett, piler, noder og plassering av tall og bokstaver. Vi starter med et rutenett:



```
\draw[step=1cm,gray!80,very thin] (-1.9,-1.9) grid (5.9,5.9);
```

### 2.1 Akser

Videre trenger vi x-aksen og y-aksen. Dette er to linjer med piler i enden.

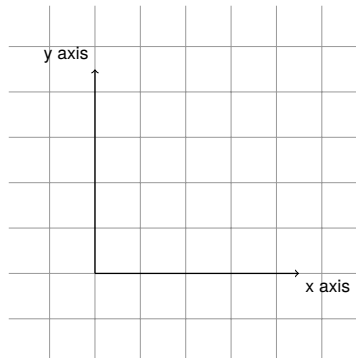


```
\draw[thick, ->] (0,0) -- (4.5,0);  
\draw[thick, ->] (0,0) -- (0,4.5);
```



## 2.2 Noder

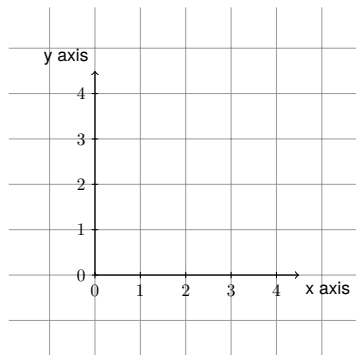
Vi kan legge på tekst (*label*) ved å bruke nøkkelordet `node`. Vi plasserer teksten ved linjene vi har tegnet ved å fortelle noden hvor vi vil ha den.



```
\draw[thick, ->] (0,0) -- (4.5,0) node[below right] {x axis};  
\draw[thick, ->] (0,0) -- (0,4.5) node[above left] {y axis};
```

## 2.3 Løkker

Vi kan fortsette med tallene som skal gå langs aksene ved å bruke løkker:

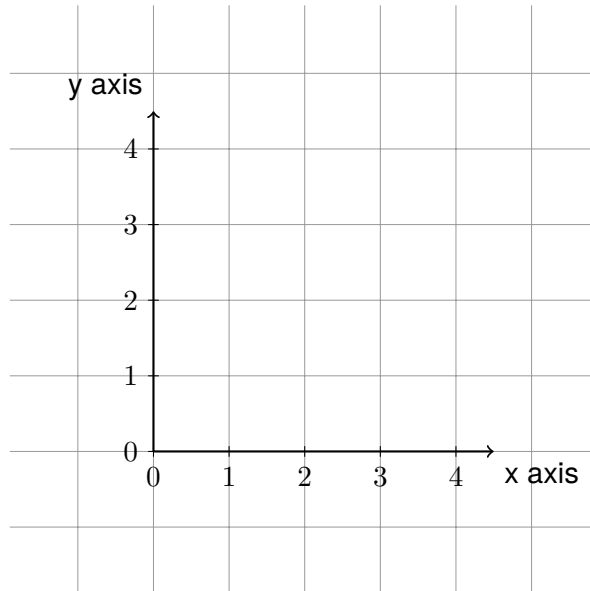


Denne løkken går over linjene vi allerede har tegnet, og setter en liten strek for hver centimeter. Og ved siden av linjen skriver vi et tall.

```
\foreach \x in {0,1,2,3,4}  
  \draw (\x cm, 2pt) -- (\x cm, -2pt) node[below] {$\x$};  
\foreach \y in {0,1,2,3,4}  
  \draw (2pt, \y cm) -- (-2pt, \y cm) node[left] {$\y$};
```

**Utfordring** Hvordan kan vi bruke `foreach` til å tegne dette ○○○○○○○○○○ ?

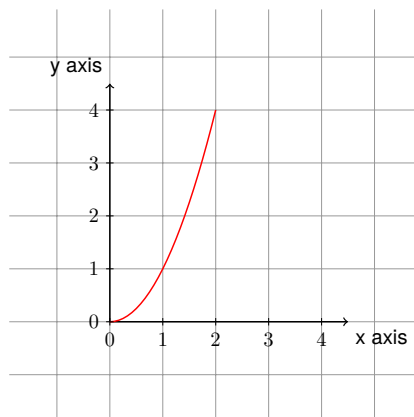
## 2.4 Hele koden for koordinatsystemet



```
\begin{tikzpicture}
\draw[step=1cm,gray!80,very thin] (-1.9,-1.9) grid (5.9,5.9);
\draw[thick, ->] (0,0) -- (4.5,0) node[below right] {x axis};
\draw[thick, ->] (0,0) -- (0,4.5) node[above left] {y axis};

\foreach \x in {0,1,2,3,4}
\draw (\x cm, 2pt) -- (\x cm, -2pt) node[below] {$\x$};
\foreach \y in {0,1,2,3,4}
\draw (2pt, \y cm) -- (-2pt, \y cm) node[left] {$\y$};
\end{tikzpicture}
```

**Udfordring** Hvordan kan vi tegne dette?



### 3 Trær

Et tre består av en rekke noder. Når vi tegner trær i TikZ starter vi med å definere rot-noden. Legg merke til attributtene vi gir `tikzpicture`. Her sier vi at `every node` skal ha *stilen* `(.style)` sirkel med sort strek.

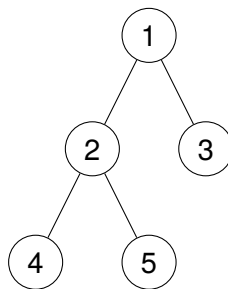


```
\begin{tikzpicture}[every node/.style={circle, draw=black}]
  \node {1};
\end{tikzpicture}
```

#### 3.1 Bygge treet

Treet bygger vi ved å legge til barna. Barna skrives på formen:

```
child { node[opt.] {value} }
```



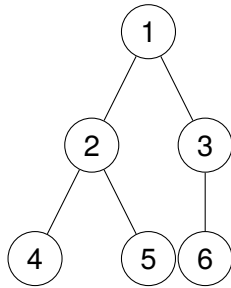
```
\node {1}
  child { node {2}
    child { node {4} }
    child { node {5} }
  }
  child { node {3} }
;
```

[opt.] i definisjonen av `node` sier noe om hvordan noden skal se ut. Her kan vi for eksempel skrive `node[red]`, så får vi at denne ene noden skal være rød.

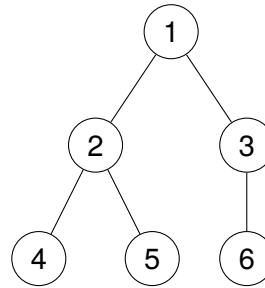
### 3.2 Justere avstand mellom noder

Når vi nå vil bygge videre og legge til tallet 6 under `child {node {3}}` vil vi overlappe 5. Da trenger vi å justere avstanden mellom søsken-noder.

Vi har:



Vi vil ha:



Da legger vi på et attributt til i listen til `tikzpicture` som forteller noe om avstanden mellom nodene.

```
\begin{tikzpicture}[every node/.style={circle, draw=black},
                    level 1/.style={sibling distance=20mm},
                    level 2/.style={sibling distance=15mm}]

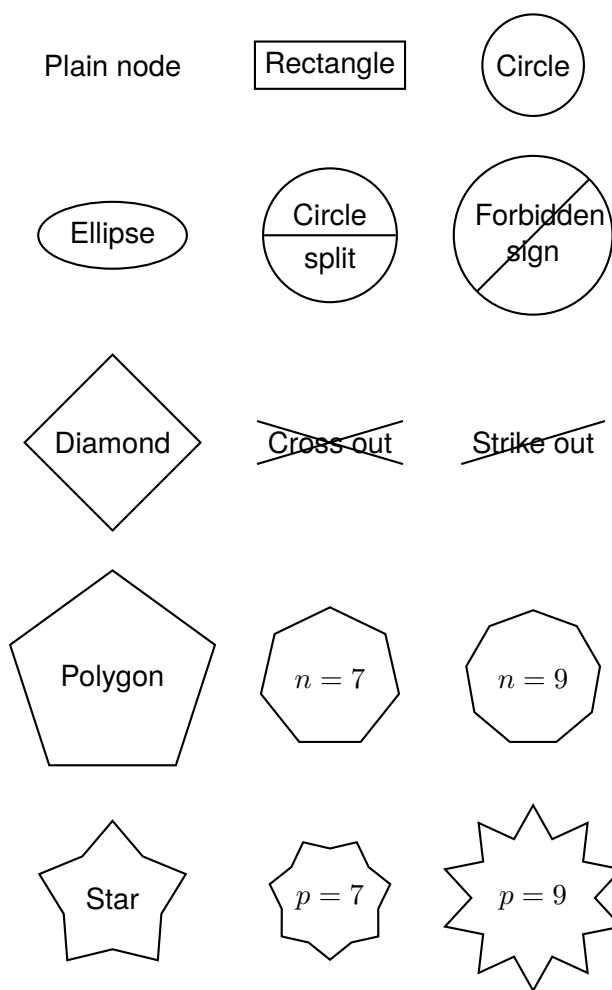
\node {1}
  child { node {2}
    child { node {4} }
    child { node {5} }
  }
  child { node {3}
    child {node {6} }
  }
;
\end{tikzpicture}
```

Her forteller vi at stilen til nodene på `level 1` skal være at de har avstand til sine søsken med 20 mm, og 15 mm for `level 2`. Vi kunne også lagt til attributtet `level distance` for å få større eller mindre avstand mellom lagene.

### 3.3 Fasonger som noder kan ha

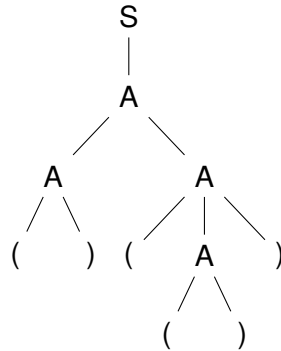
Man kan få forskjellige fasonger på noder ved å inkludere `\usetikzlibrary{shapes}`. Her er en oversikt over forskjellige fasonger en node kan ha. For å få ønsket fasong skriver man noden på denne formen:

```
\node[rectangle] {Rectangle};  
\node[regular polygon, regular polygon sides=5] {n=5};  
\node[circle split] {Circle \nodepart{lower} split};
```



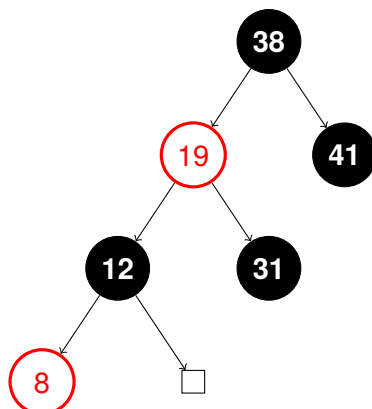
Figur 3: Fasonger på noder.

### 3.4 Eksempel på et tre med avstander



```
\begin{tikzpicture}[every node/.style={},
                    level 2/.style={sibling distance=20mm},
                    level 3/.style={sibling distance=10mm},
                    level distance=30pt]
\node {S}
  child { node{A}
    child { node {A}
      child { node {(} }
      child { node {)}} }
    }
  child { node {A}
    child { node {(} }
    child { node {A}
      child { node {(} }
      child { node {)}} }
    }
  child { node {)}} }
}
;
\end{tikzpicture}
```

### 3.5 Rød-svarte trær



Å tegne trær på denne måten krever ingen tilleggslbiblioteker fra TikZ. Dette er et eksempel på tegning med egendefinerte noder. Dette gjør vi via `tikzset`, her kan vi gi stilen de forskjellige typene noder.

```
\tikzset{
  treenode/.style = {align=center},

  % Sorte noder
  node_black/.style = {treenode, circle, white,
    font=\bfseries, draw=black,
    fill=black, text width=0.8cm},

  % Røde noder
  node_red/.style = {treenode, circle, red, draw=red,
    text width=0.8cm, very thick},

  % Null-pekere
  node_null/.style = {treenode, rectangle, draw=black,
    minimum width=0.3cm, minimum height=0.3cm}
}
```

Starter med å definere `treenode`, som er felles for alle nodene. Røde og sorte noder tegnes som `circle`, hvor sorte noder har `fill=black` og tekstfarge `white`, mens røde noder har rødt omriss med `draw=red`, og tekstfarge `red`. Null-nodene sier vi skal være sorte `rectangle`. Tegnes som små kvadrater på  $0.3\text{ cm} \times 0.3\text{ cm}$ .

### 3.6 Bygge det rød-svarte treet

```
\begin{tikzpicture}[->,level/.style={ sibling distance = 2cm,
                                     level distance = 1.5cm }]
\node [node_black] {38}
  child { node [node_red] {19}
    child { node [node_black] {12}
      child { node [node_red] {8} }
      child { node [node_null] {} }
    }
    child { node [node_black] {31} }
  }
  child { node [node_black] {41} }
;
\end{tikzpicture}
```

Setter forskjellige opsjoner med:

```
\begin{tikzpicture}[->,level/.style={ sibling distance = 2cm,
                                     level distance = 1.5cm }]

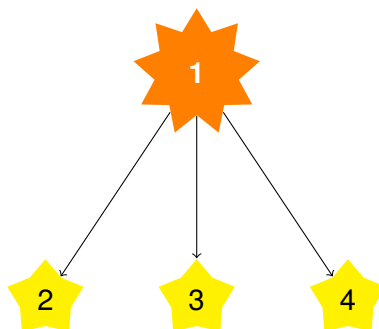
```

Her sier vi at treet skal tegnes med piler (->), og at stilen (.style) for distansen mellom søskennoder skal være 2 cm, og distansen mellom barn og foreldre skal være 1.5 cm.

Videre så forteller vi barna i treet hva slags node de skal være.

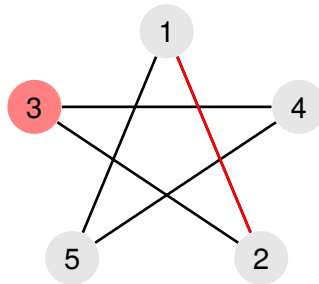
```
child { node [node_red]    {x} }
child { node [node_black]  {y} }
child { node [node_null]   {z} }
```

**Utfordring** Hvordan kan vi tegne dette treet?





## 4 Grafer



Det fins enklere måter å tegne grafer på enn dette, men jeg syns denne måten er fin. Den krever heller ingen andre biblioteker eller pakker enn TikZ selv.

Vi starter med å definere de forskjellige elementene til en graf.

```
\begin{tikzpicture}
  \tikzstyle{vertex} = [circle,fill=black!10]
  \tikzstyle{selected vertex} = [vertex, fill=red!50]

  \tikzstyle{selected edge} = [draw,line width=1pt,-,red!100]
  \tikzstyle{edge} = [-,black,line width=1pt]
\end{tikzpicture}
```

Her forteller vi at vertexer (eller noder), skal være sirkler. Markerte noder skal være fylt med rød farge.



Kanter skal tegnes som sorte linjer (`[-, black ...]`). Og markerte kanter skal være røde.



## 4.1 Tegne grafen

For å plassere nodene rundt om på arket sier man hvor man vil de skal være ved hjelp av koordinater.

```
\begin{tikzpicture}
  \tikzstyle{vertex}          = [circle,fill=black!10]
  \tikzstyle{selected vertex} = [vertex, fill=red!50]

  \tikzstyle{selected edge}   = [draw,line width=1pt,-,red!100]
  \tikzstyle{edge}           = [-,black,line width=1pt]

  \node[vertex]              (v1) at (1.25,1.7) {1};
  \node[vertex]              (v2) at (1.5,1.1) {2};
  \node[selected vertex]     (v3) at (0.9,1.5) {3};
  \node[vertex]              (v4) at (1.6,1.5) {4};
  \node[vertex]              (v5) at (1,1.1)   {5};

  \draw[edge]                (v1)--(v2)--(v3)--(v4)--(v5)--(v1);
  \draw[selected edge]       (v1)--(v2);
\end{tikzpicture}
```

## 4.2 Noder

Nodene defineres ved å først bruke nøkkelordet `node`, så fortelle hvilken type node dette er. I dette tilfellet, så er det enten `vertex` eller `selected vertex` som vi har definert med `tikzstyle`. Nodens navn bruker man kun i egen kode, når vi skal tegne opp kantene trenger vi disse navnene. Koordinatene (x,y) forteller hvor vi vil plassere noden, og verdien er innholdet i noden.

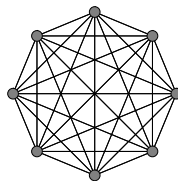
```
\node[type of node] (node name) at (x,y) {value};
```

## 4.3 Kanter

Kantene tegnes likt som linjer fra seksjon 1. Men her gir vi nøkkelordet `draw` en av to stiler, som vi definerte med `tikzstyle`. Enten `edge` eller `selected edge`.

```
\draw[type of edge] (from node) -- (to node);
```

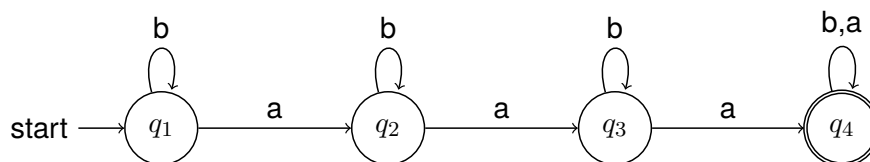
**Utfordring** Hvordan kan vi tegne denne?



## 5 Automater

Denne måten å tegne automater på krever at man inkluderer et TikZ-bibliotek.

```
\usetikzlibrary{automata}
```



```
\begin{tikzpicture}[->,auto,node distance=3cm,line width=0.2mm]
  \node[initial,state] (A) {$q_1$};
  \node[state] (B) [right of=A] {$q_2$};
  \node[state] (C) [right of=B] {$q_3$};
  \node[state,accepting] (D) [right of=C] {$q_4$};

  \path (A) edge [loop above] node {b} (A)
        edge node {a} (B)
        (B) edge [loop above] node {b} (B)
        edge node {a} (C)
        (C) edge [loop above] node {b} (C)
        edge node {a} (D)
        (D) edge [loop above] node {b,a} (D);
\end{tikzpicture}
```

For denne måten å tegne automater på, så settes alle attributter som beskriver automaten i definisjonen til `tikzpicture`. Her har automaten følgende egenskaper:

```
{tikzpicture}[->, auto, node distance=3cm, line width=0.2mm]
```

Dette forteller oss at automaten skal tegnes med piler (`->`), nodene skal ha avstand på 3 cm, og linjene en tykkelse på 0,2 mm. `auto` stiller teksten *over* linjene, i stedet for *på* linjene.

### 5.1 Automatens tilstander

En automat har tre typer tilstander: starttilstanden, vanlig tilstand(er), og aksepterende tilstand(er).

```
\node[state] (node name) {state name};
```

I tillegg til `[state]`, så kan man ha med opsjonen `[initial, state]` for starttilstanden, eller `[state, accepting]` for aksepterende tilstand.

## 5.2 Stien gjennom automaten

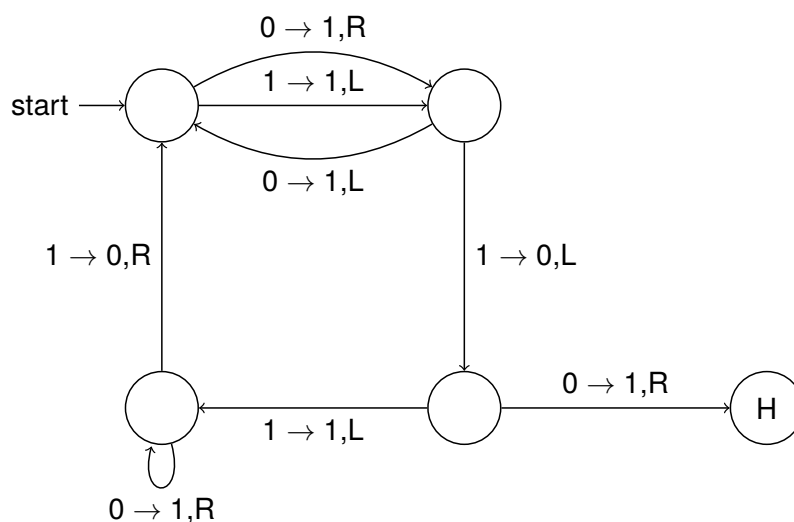
Stien tegnes gjennom en `path`. Denne konstrueres på følgende vis:

```
\path (from state) edge [opt.] node {weight} (to state)
```

Her kan `[opt]` være `loop above/below`, `bend left/right`.

### Flittig bever

Her er en flittig 4-bever. Denne automaten dekker de fleste opsjoner.



```

\begin{tikzpicture}[->,auto,node distance=4cm,line width=0.2mm]
  \node[initial,state] (A) {};
  \node[state] (B) [below of=A] {};
  \node[state] (C) [right of=A] {};
  \node[state] (D) [below of=C] {};
  \node[state] (E) [right of=D] {H};

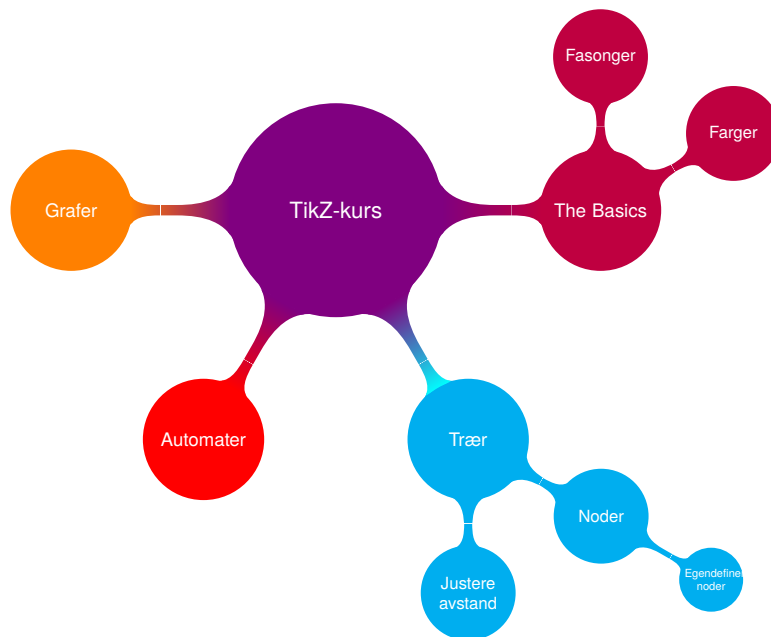
  \path (A) edge node {1 $\rightarrow$ 1,L} (C)
        (A) edge [bend left] node {0 $\rightarrow$ 1,R} (C)
        (C) edge [bend left] node {0 $\rightarrow$ 1,L} (A)
        (B) edge node {1 $\rightarrow$ 0,R} (A)
        (B) edge [loop below] node {0 $\rightarrow$ 1,R} (B)
        (D) edge node {1 $\rightarrow$ 1,L} (B)
        (C) edge node {1 $\rightarrow$ 0,L} (D)
        (D) edge node {0 $\rightarrow$ 1,R} (E);
\end{tikzpicture}

```

## 6 Forskjellige TikZ biblioteker

Som med automatene, er det flere andre TikZ-biblioteker som kan inkluderes. Her kommer noen eksempler.

### 6.1 mindmap



```
\path[mindmap,concept color=violet,text=white]
  node[concept] {TikZ-kurs}
  [clockwise from=0]
  child[concept color=purple] {
    node[concept] {The Basics} [clockwise from=90]
    child { node[concept] {Fasonger} }
    child { node[concept] {Farger} }
  }
  child[concept color=cyan] {
    node[concept] {Trær} [clockwise from=-20]
    child { node[concept] {Noder}
      child { node[concept] {Egendefinerte noder}}
    }
    child { node[concept] {Justere avstand} }
  }
  child[concept color=red] { node[concept] {Automater} }
  child[concept color=orange] { node[concept] {Grafer} };
```

## 6.2 calendar

October 2014

		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

```
\begin{tikzpicture}
  \calendar (mycalendar) [dates=2014-10-01 to 2014-10-31, week list,
    month label above centered]
    month text=\textcolor{teal}{\%mt} \%y-]
    if (Sunday) [red]
    if (equals=2014-10-06)
      {\draw[red,thick] (0,0) circle (7pt)};
\end{tikzpicture}
```

**Attributter** Attributter som vi gir kalenderen mycalendar er at den skal strekke seg fra 1. oktober 2014 til 31. oktober 2014. Den skal tegnes som lister av uker, og månedens navn skal skrives på toppen, sentrert. Vi sier også at tekstfargen til måneden skal være *teal*, og at vi skal legge på året.

**If-setninger** Her har vi også et eksempel på if-setninger i TikZ. Disse er på formen

```
if=<condition><code or options> else<else code or options>
```

I dette eksempelet sier vi at *hvis* dagen er en søndag, så skal teksten være rød. Og hvis datoen er 6. oktober 2014, så skal vi tegne en rød ring rundt denne.

## 7 Circuitikz

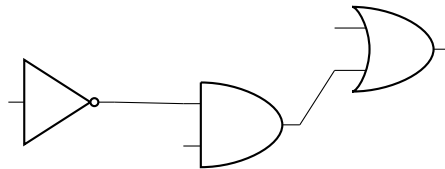
Noe som er kjekt å vite om er også logiske porter i Circuitikz. Dette får du ved å inkludere pakken:

```
\usepackage{circuitikz}
```

Siden dette *ikke* er TikZ jobber vi ikke i miljøet `tikzpicture`, men i miljøet `circuitikz`.

```
\begin{circuitikz} \draw  
  <kode her>  
\end{circuitikz}
```

### 7.1 Eksempel på en liten krets



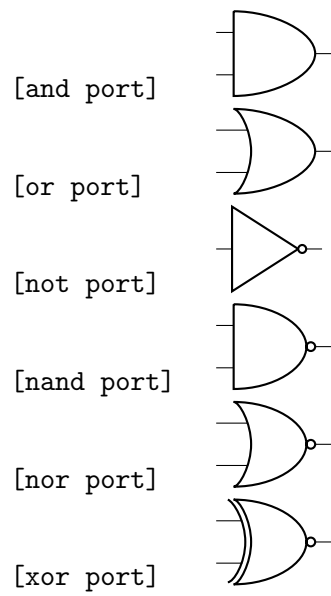
```
\begin{circuitikz} \draw  
  (-3,0.3) node[not port] (not) {}  
  (0,0) node[and port] (and) {}  
  (2,1) node[or port] (or) {}  
  
  (not.out) -- (and.in 1)  
  (and.out) -- (or.in 2);  
\end{circuitikz}
```

Det fungerer på samme måte som når vi tegner noder i TikZ. Vi starter med koordinatene, så definerer vi hva slags node (port) vi vil ha, og til slutt en evt. merkelapp.

```
(x,y) node [what kind of port] (name of port) {label}
```

Portens navn er valgfritt, og brukes kun i din egen kode.

## 7.2 Oversikt over forskjellige porter i Circuitikz



Figur 4: Forskjellige porter i Circuitikz



## 8 Ressurser

### Gøyale eksempler

- Enderman
- Dartboard
- India map

### 8.1 Nyttige lenker

- A TikZ tutorial: Generating graphics in the spirit of  $\text{\TeX}$
- TikZ & PGF Manual
- Graphics with TikZ
- TeXample.net
- $\text{\TeX}$ Users Group (tug.org)

### Visste du at..

Roger Antonsens bok «Logiske Metoder» er full av TikZ/PGF?