

Latex

Dy*

November 18, 2018

Contents

1	第一章 Latex的插图与项目符号	3
1.1	行间距	3
1.2	插图	3
1.3	项目符号	3
1.4	表格	3
2	第二章 数学公式的使用	4
2.1	行内形式和外部形式	4
2.2	分支形式	4
2.3	矩阵形式	4
2.4	方程变换	4
2.5	方程中使用普通文本	4
2.6	导数	4
2.7	求和	4
2.8	积分	4
2.9	三角函数	4
3	画图	5
3.1	坐标轴	5

1 第一章 Latex的插图与项目符号

1.1 行间距

在这章介绍如何创建 Qt 的对话框。对话框是程序和用户交互的桥梁，提供了程序和用户之间对话的一种方式。很多程序都是由一个主窗口，在这个主窗口中包含一个菜单条，多个工具条，和足够多的对话框。也有些程序本身就是一个对话框，直接相应用户的输入请求。

本章中我们首先会用代码的方式创建我们的第一个对话框，然后用 Qt Designer 工具 创建对话框。Qt Designer 是一个可视化的工具，用它可以更快的创建，修改对话框。

1.2 插图

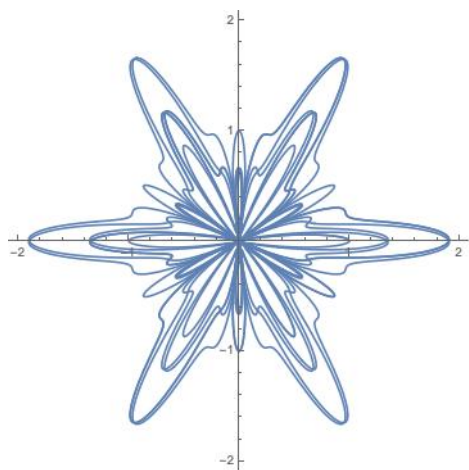


Figure 1: 六角星图

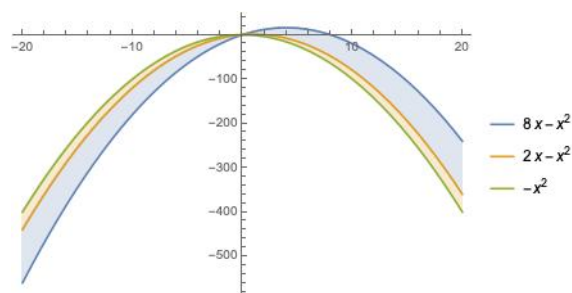


Figure 2: 三条线的图

1.3 项目符号

- yes

一. A

1.4 表格

paper	pencil	ruler
10\$	20\$	30\$

Table 1: 购物表

2 第二章 数学公式的使用

2.1 行内形式和外部形式

行内形式使用 $\$x\$$ 符号包围表达式 x

下面是外部形式

$$x^2$$

$$x^2 + x_2$$

2.2 分支形式

$$y = \begin{cases} 1 & x \geq 1 \\ 0 & x = 0 \\ -1 & x \leq -1 \end{cases} \quad (1)$$

2.3 矩阵形式

$$y = \begin{bmatrix} 1 & 2 & 3 \\ 4 & 5 & 6 \\ 7 & 8 & 9 \end{bmatrix} \quad (2)$$

2.4 方程变换

$$\begin{aligned} f &= (x + y)^2 + z^2 \\ &= x^2 + y^2 + 2xy + z^2 \\ &= 5 \end{aligned} \quad (3)$$

2.5 方程中使用普通文本

$$E = \text{ETC} \times 2\sqrt{l_x^2 + l_y^2} \times 0.15 \quad (4)$$

2.6 导数

$$(\vec{x})'' = -g\hat{z} - \frac{k}{m}|v|^2\hat{v} \quad (5)$$

2.7 求和

$$\sum_{i=1}^n f(i) \quad (6)$$

2.8 积分

$$\int_0^\infty f(x)dx \quad (7)$$

2.9 三角函数

$$\sin \theta + \cos \theta \quad (8)$$

3 画图

3.1 坐标轴

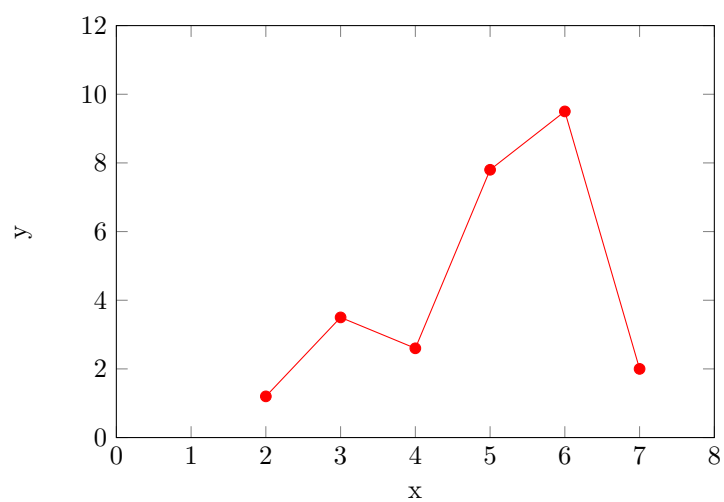


Figure 3: 坐标轴