



课程名称

The Course Name

讲者

someone@email.address

2019 年 2 月 24 日

第 X 章

章节名称

Chapter Name

1. 简介 / 前情回顾

2. 进入正题

3. 小结

简介/前情回顾

引用

“不应当急于求成，应当去熟悉自己的研究对象，锲而不舍，时间会成全一切。凡事开始最难，然而更难的是何以善终。”

——莎士比亚

“其实地上本没有路，走的人多了，也便成了路。”

——鲁迅

“这个世界是通的。”

——无名禅师

进入正题

普通标题

- 普通内容
- 普通内容
- 普通内容

警告标题

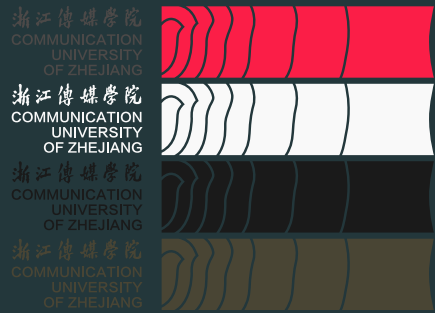
1. 警告内容
2. 警告内容
3. 警告内容

例子标题

- 描述定义 描述内容
- 描述定义 描述内容
- 描述定义 描述内容

普通标题	警告标题	例子标题
<ul style="list-style-type: none">• 普通内容• 普通内容• 普通内容	<ol style="list-style-type: none">1. 警告内容2. 警告内容3. 警告内容	<ul style="list-style-type: none">描述定义 描述内容描述定义 描述内容描述定义 描述内容

图片



表格

项目		价格 (\$)
动物	描述	
蚋蚊	每克	13.65
	每只	0.01
角马	标本	92.50
鸮鹞	标本	33.33
狃狃	冷冻	8.99

代码

```
1 // 西加加
2 #include <iostream>
3
4 auto main(int argc, char const **argv) {
5     std::cout << "Test" << std::endl;
6     return 0;
7 }
```

```
1 // 爪哇
2 class Test {
3     public static void main(String[] args) {
4         System.out.println("Test");
5     }
6 }
```

```
1 # 蟒蛇，测试数学公式： $\int_{-\infty}^{+\infty} f(x)dx$ 
2 print('Test')
```

算法

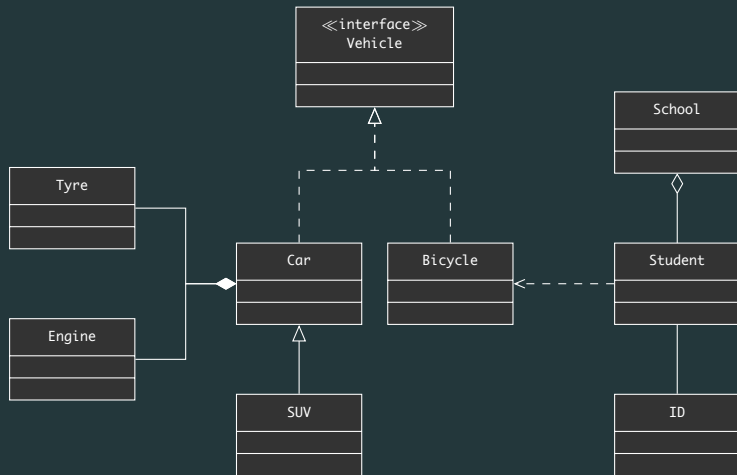
Algorithm 1 Euclid 算法

```
1: procedure Euclid( $a, b$ )                                ▷  $a$  与  $b$  的最大公约数
2:    $r \leftarrow a \bmod b$ 
3:   while  $r \neq 0$  do                                     ▷ 若  $r$  为 0 则可跳出循环返回答案
4:      $a \leftarrow b$ 
5:      $b \leftarrow r$ 
6:      $r \leftarrow a \bmod b$ 
7:   end while
8:   return  $b$                                              ▷ 最大公约数为  $b$ 
9: end procedure
```

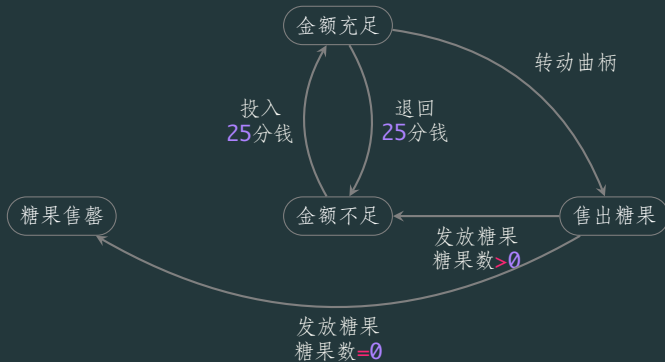
参考文献

- 可按如下方式引用参考文献：[1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8]

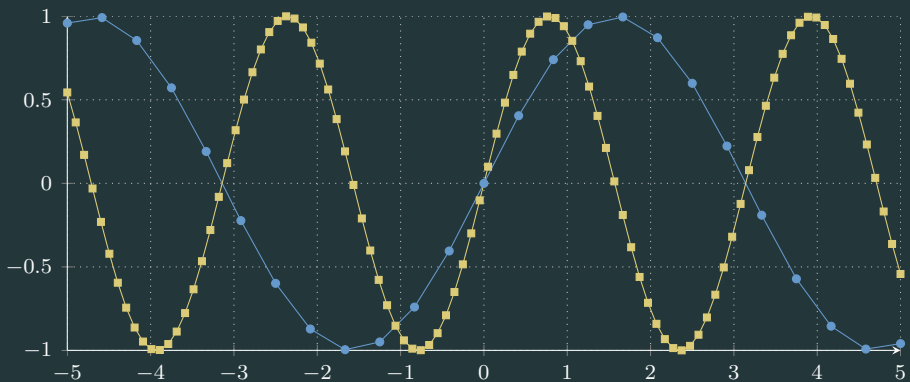
类图



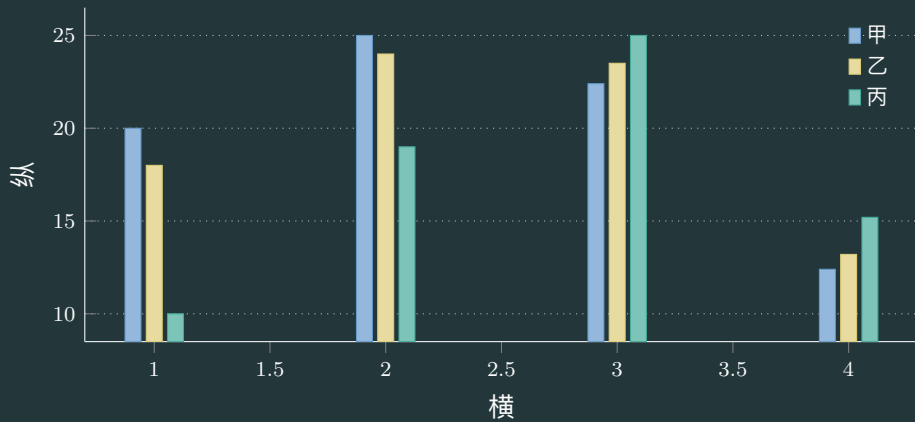
状态图



折线图



柱状图



小结

您可通过如下链接之一获取本 cuzbeamer 模板与相应的示例文件：

<https://github.com/xiehao/cuzbeamer>

<https://bitbucket.org/xiehao/cuzbeamer>

本模板本身遵循如下 署名-相同方式共享 4.0 国际许可证（CC BY-SA 4.0）：



感谢聆听！

附录



程杰.

大话设计模式.

清华大学出版社, 2007.



Alan Cooper, Robert M Reimann, and Dave Cronin.

About face 3.0: The essentials of design, 2007.



Eric Freeman, Elisabeth Robson, Bert Bates, and Kathy Sierra.

Head first design patterns.

" O'Reilly Media, Inc.", 2004.



Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Johnson, and John Vlissides.

Design patterns: elements of reusable object-oriented software.

Pearson Education, 1994.



Paul Graham.

Hackers & painters: big ideas from the computer age.

" O'Reilly Media, Inc.", 2004.



Donald A Norman.

The design of everyday things: Revised and expanded edition.

Basic books, 2013.



Robert Nystrom.

Game programming patterns.

Genever Benning, 2014.



Robin Williams.

The non-designer's design book.

Pearson Education, 2014.