

Conteúdo

1	Minicurso de \LaTeX	3
1.1	Fontes	3
1.2	Titulo da seção	3
1.2.1	Subseção	3
1.3	Segunda Seção	3
1.4	Outros elementos	3
1.5	MathLovers	4
1.5.1	Para brincar	4
1.6	Computarias	5

Capítulo 1

Minicurso de L^AT_EX

Hello World!
Introdução! Problemas na acentuação. Assim que se resolve no modo hard!

- (a) Um subitem
- Um subsubitem

2. Olá

1.1 Fontes

labelPerson Último item

1. Tamanho

- Pequena
- Texto
- Oláaaa
- Big

.Oahdsad

2. Estilo

- **Negrito** ou **negrito mais negrito**
- *Itálico* ou *Itálico mais mais*
- Sublinhado

Subsubseção

1.3 Segunda Seção

Vamos trocar uma seção pela outra?

1.4 Outros elementos

Tabela 1.1: Minha primeira tabela

Texto mesclado		
Centralizado	esquerda	direita
linha 2		
linha3		

1.2 Titulo da seção

Esta é minha primeira seção.

1.2.1 Subseção

Uma coleção de itens:

- Item 1
- Item 2

Quero uma enumeração

1. Bom

Tabela 1.2: Tabela com mesclagem de linhas

Texto mesclado		
Centralizado	esquerda	direita
linha 2		
linha3		
Celulas mescladas		
linha 6		
linha 7		

Vamos inserir uma imagem?

Figura 1.1: Legenda huehue

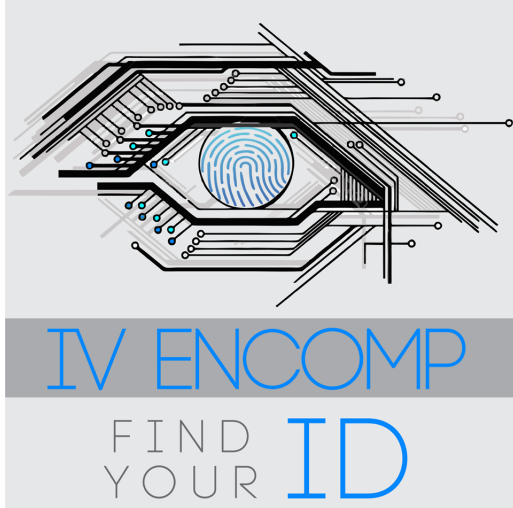
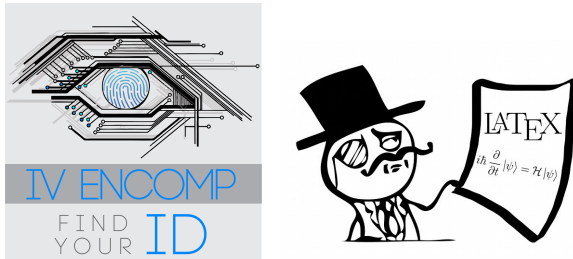


Figura 1.2: Subfiguras



(a) Figura a

(b) Figura b

A figura 1.2 mostra duas fig.

1.5 MathLovers

Uma seção para morrer de amores. Que a $f = m \cdot a$ esteja com vocês. Na forma vetorial, fica

$$\vec{f} = m \cdot \vec{a}.$$

Num triângulo qualquer, vale a Lei dos Cossenos

$$a^2 + b^2 - 2 \cos(\theta) = c^2, \text{ com } \theta = \hat{A}. \quad (1.1)$$

Em particular, num triângulo retângulo, $\theta = \frac{\pi}{2}$. Daí $a^2 + b^2 = c^2$

Algumas identidades trigonométricas...

$$\sin^2(x) + \cos^2(x) = 1 \quad (1.2)$$

$$1 + \tan^2(x) = \sec^2(x) \quad (1.3)$$

$$\cos(2\theta) = \cos^2(\theta) - \sin^2(\theta)$$

Função contínua $\lim_{x \rightarrow a} f(x) = f(a)$

Alguns dos conjuntos numéricos mais estudados

$$\mathbb{N} \subset \mathbb{Z} \subset \mathbb{R}$$

Exemplo: $\mathbb{R}_+ = \{x \in \mathbb{R} | x \geq 0\}$

Uma transformação linear T importantíssima na computação é a rotação, definida como

$T: \mathbb{R}^2 \rightarrow \mathbb{R}^2$ cuja matriz associada é

$$\begin{bmatrix} \cos(\alpha) & \sin(\alpha) \\ -\sin(\alpha) & \cos(\alpha) \end{bmatrix} \quad (1.4)$$

É fácil ver que

$$\begin{vmatrix} \cos(\alpha) & \sin(\alpha) \\ -\sin(\alpha) & \cos(\alpha) \end{vmatrix} = 1, \text{ por 1.2.} \quad (1.5)$$

Outro exemplo é

$$|x| = \sqrt{x^2} = \begin{cases} x, & \text{se } x \geq 0 \\ -x, & \text{se } x < 0 \end{cases} \quad (1.6)$$

$$(x + y)^n = \sum_{i=0}^n \binom{n}{i} x^i \cdot y^{n-i} \quad (1.7)$$

1.5.1 Para brincar

Teorema 1. *Aqui vai um teorema.*

Teorema 2 (Teorema Fundamental do Cálculo). *Seja f uma função ... Então*

$$\frac{d}{dx} \int_a^x f(t) dt = f(x) \quad (1.8)$$

Corolário 2.1. *Ui! Olá sou um Corolário*

Lema 2.1.1. *OOps*

Teorema 3 (Teorema de Chicó). *Tudo é porque é porque é mesmo.*

Demonstração. De fato, é porque é, porque é mesmo. \square

Conforme demonstrado, este resultado é válido para tudo

1.6 Computarias

Vamos inserir um algoritmo:

Algoritmo 1: MERGE

Entrada: $A[], p, q, r$: inteiro
Saída: Sequência $A[p, \dots, r-1]$ ordenada

```

1  $i, j, k, \text{temp}[1, \dots, r - p]$ : inteiro
2  $i \leftarrow p$ ;
3  $j \leftarrow q$ ;
4  $k \leftarrow 1$ ;
5 enquanto  $i < q$  e  $j < r$  faça
6   se  $A[i] \leq A[j]$  então
7      $\text{temp}[k] \leftarrow A[i]$ ;
8      $i \leftarrow i + 1$ ;
9   fim
10  senão
11     $\text{temp}[k] \leftarrow A[j]$ ;
12     $j \leftarrow j + 1$ ;
13  fim
14   $k \leftarrow k + 1$ ;
15 fim
16 enquanto  $i < q$  faça
17    $\text{temp}[k] \leftarrow A[i]$ ;
18    $i \leftarrow i + 1$ ;
19    $k \leftarrow k + 1$ ;
20 fim
21 enquanto  $j < r$  faça
22    $\text{temp}[k] \leftarrow A[j]$ ;
23    $j \leftarrow j + 1$ ;
24    $k \leftarrow k + 1$ ;
25 fim
26  $A[p, \dots, r - 1] \leftarrow \text{temp}[1, \dots, r - p]$ 
27 retorna  $A$ 
```

No laço da linha 5... Ahh mas quero inserir meu código em outra linguagem...

Aqui está um pequeno código que calcula e exibe o fatorial de um número natural em C

```

#include <stdio.h>
#define pi 3.1415926535

unsigned int fatorial( unsigned int x )
{
    return ( x > 1 ) ? x*fatorial( x-1 ) : 1;
}

int main()
```

```

{
    int pi_f = (int)pi;
    printf("%u\n", \
    fatorial( (unsigned int)pi_f ) );
    return 0;
}
```