

Содержание

1	Рисунки	2
2	Блок-схемы	2
3	Листинг кода	4
	3.1 Из файла	4
	3.2 Самописный	6
	3.3 Разделение текста на колонки	6
4	Красочные блоки	6
5	Карточки	7

1 Рисунки

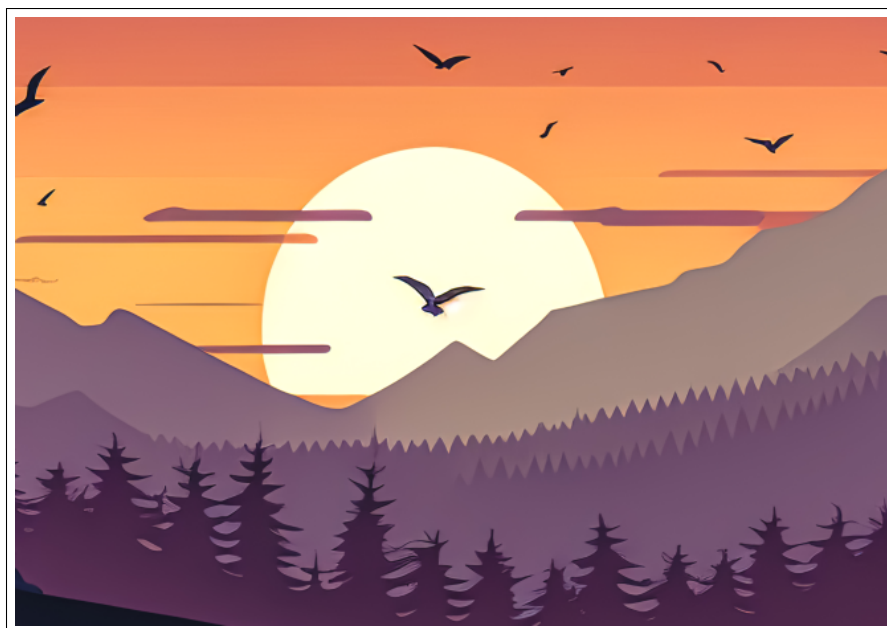


Рисунок 1 – test

2 Блок-схемы

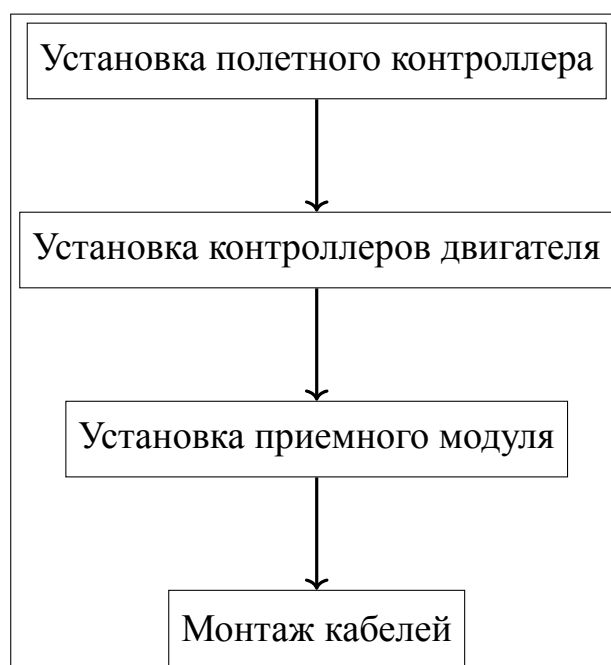
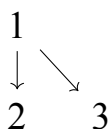


Рисунок 2



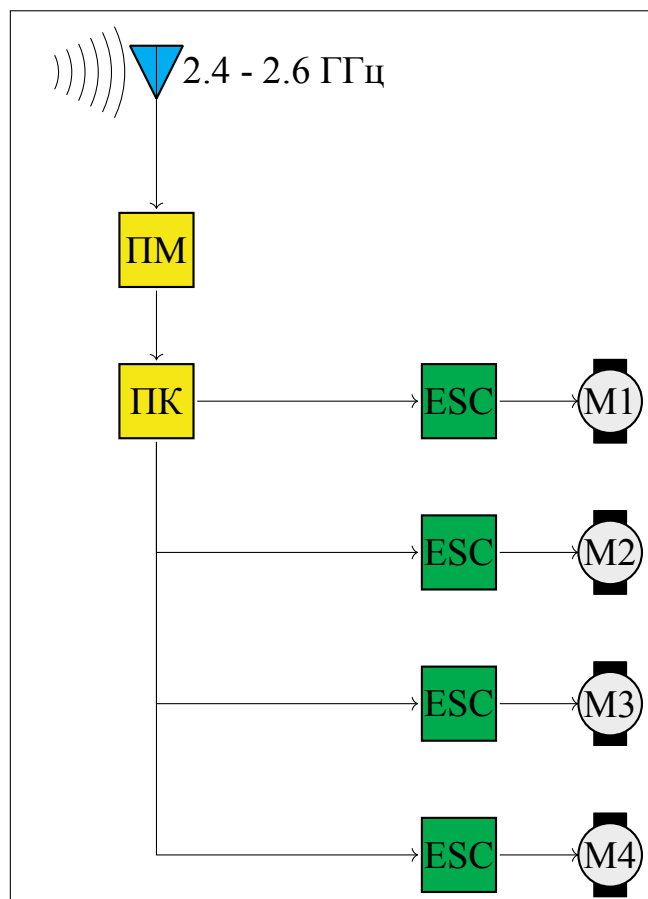
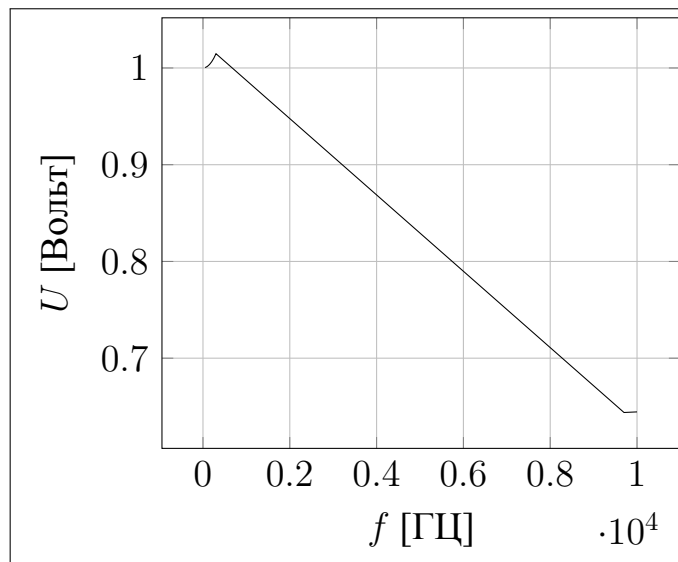


Рисунок 3 – Структурная схема

Название	Сокращение	Децимальный номер
АКБ		
Рама - SPARKHOBBY F450		
Мотор - Emax ECOII 2306 2400kv		
ESC - контроллер двигателя	КД, ESC	466369
Полетный контроллер	ПК	
Приемник - ELRS mini 2.4 ГГц RX SX1280	ПМ	

$$X_c = \frac{1}{j\omega C} \quad (1)$$

$$X_c = \frac{1}{j\omega C}$$



3 Листинг кода

3.1 Из файла

Листинг 1: test

```

1  #include <iostream>
2  #include <cmath>
3
4  using namespace std;
5
6
7  int arrayinit(int N){
8      int array[N];
9      for(int i = 0; i<N; ++i){array[i] = rand()%100-50;};
10         // Заполнение массива r случайными числами
11
12  return(*array);
13  }
14
15  int arraysearchmax(int N, int *array){ // Поиск
16      int max = array[0];
17      for(int i = 0; i<N; ++i){
18          if (array[i] > max)
19              max = array[i];
20      }
21  return(max);

```

```

22 }
23
24 int arraysearchmin(int N, int *array){ // Поиск
    максимума
25 int min = array[0];
26     for(int i = 0; i<N; ++i){
27         if (array[i] < min)
28             min = array[i];
29     }
30 return(min);
31 }
32
33
34 int main() {
35 int N;
36 int r[N];
37 int max, min;
38
39 cout << "N_random_numbers:" << endl;
40 cin >> N;
41
42
43 *r = arrayinit(N);
44
45 max = arraysearchmax(N, r);
46
47 min = arraysearchmin(N, r);
48
49 cout << "Array: ";
50 for(int i = 0; i<N; ++i){
51     cout << r[i]<<" ";
52 cout<< "]"<< endl;
53
54 cout << "Max:" << max << endl;
55 cout << "Min:" << min << endl;
56
57 free(r);
58 return(0);
59 }

```

3.2 Самописный

Листинг 2: test

```
1  #include <iostream>
2
3  using namespace std;
```

3.3 Разделение текста на колонки

Раз колонка. И какой-то текст.

!!^{Ва}
колонка.

4 Красочные блоки



Все это дело можно вынести в преамбулу командой по типу:
Или как я понимаю задать как настройки командой

title
Соответственно тут можно что-то написать хехе))
И тут как бы тоже))

С этим пакетом можно делать разные приколы, например `environment upper=itemize` позволяет внутри фрейма делать список:

```
environment upper
environment upper//
```

1
12345687
qwe

ИИИ это не работает почему-то
Также можно делать таблички

My table						
tcbcolframe	Group	One	Two	Three	Four	S
	Red	1000.00	2000.00	3000.00	4000.00	10000
	Green	2000.00	3000.00	4000.00	5000.00	14000
	Blue	3000.00	4000.00	5000.00	6000.00	18000
	Sum	6000.00	9000.00	12000.00	15000.00	42000

5 Карточки

Если идти через этот прикол, то мне понравилось в свое время через них делать карточки, тут можно вставлять картинки и как ватермарки и на фон например обрамления.

Погребальный звон

Вы указываете на одно существо, которое можете видеть в пределах дистанции. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе получит 1к8 урона некротической энергией. Если хиты цели были не полные, то вместо 1к8 она получает 1к12 урона некротической энергией.

12345687