

Tytuł: Moje początki z TeX

1 Preliminaria

Hello World! To oczywiście tylko zabawa.

A to jest drugi akapit i można zobaczyć efekt działania.

Hello World! To oczywiście
tylko zabawa.

A to jest drugi akapit i można
zobaczyć efekt działania.

A to jest kolejny akapit i można
zobaczyć efekt działania.

Czasami zależy nam na zmianie stopnia pisma. Lubię duże, większe
oraz **bardzo duże** litery.

Odmianą pochyłą składa się terminy definiowane, objaśniane lub tłumaczone.

Grzegorz ugotował *knedle*, rodzaj **pulpetów** z surowego mięsa

Wyrównanie tekstu wymaga „pracy”:

środek

do prawa

To samo tylko jeszcze lewo:

do lewa

środek

do prawa

Cudzysłowy pojawiają się jeżeli je podwoimy "BASIA", pojedyncze dają śmieszny efekt 'BARBARA', a takie "Basia" świadczą podobno o typograficznym... .

Efekt specjalny, jeżeli chcemy coś wyróżnić w środowisku, to wtedy środowisko `quote`

bardzo ładna poezja bardzo ładna poezja bardzo ładna poezja
bardzo ładna poezja bardzo ładna poezja bardzo ładna poezja
bardzo ładna poezja bardzo ładna poezja bardzo ładna poezja
bardzo ładna poezja bardzo ładna poezja

Tutaj należy skończyć stronę (znaleźć jak).

2 Listy

Teraz pobawimy się listami;
środowiska `enumerate`, `itemize`, `description`,
„spróbować” osiągnąć efekt jak poniżej:

1. Taka lista:

- wygląda
- śmiesznie.

2. Pamiętaj:

Głupoty nie stają się mądrościami, gdy się je wyliczy.

Mądrości można elegancko zestawiać w wyliczeniach

3 Matematyka

3.1 Proste wzory

I wreszcie „matematyka”, którą należy po prostu napisać.
Równanie ($f(x) = 2x$) można zapisać:

$$\begin{aligned}f(x) &= 2x \\f(x) &= 2x\end{aligned}\tag{1}$$

$$\Gamma(\gamma) \neq 1 \rightarrow \exists \hbar \forall \heartsuit$$

$$z_1 = x^{22} > 2^{2^2}$$

3.2 I bardziej skomplikowane

$$\sum_{i=a}^b F(x) \Delta x \approx \int_a^b f(x) dx$$

$$\sqrt[3]{\frac{a+b}{c-d}}$$

$$f'(x) = 2x \quad \Rightarrow \quad f(x) = x^2 + C$$

3.3 Funkcja Riemanna: (cases,text)

$$\zeta(s) = \sum_{n=1}^{\infty} \frac{1}{n^s} = \begin{cases} \infty & \text{dla } s \leq 1 \\ -\infty & \text{dla } s > 1 \end{cases}\tag{8}$$

3.4 Tabelki

Środowisko `{array}` do tworzenia tabel i macierzy:

pierwsza

$$\begin{array}{ccc} 1 & 22 & 3 \\ 99 & 5 & x^2 \end{array}$$

druga

$$\overline{\begin{array}{ccc} 1 & 22 & 3 \\ 99 & 5 & x^2 \end{array}}$$

trzecia

$$\left[\left(\begin{array}{ccc} 1 & 22 & 3 \\ 99 & 5 & x^2 \end{array} \right) + \frac{1}{2} \right]$$

i największa

x	0	$\frac{\pi}{6}$	$\frac{\pi}{4}$	$\frac{\pi}{3}$	$\frac{\pi}{2}$	$(0; \frac{\pi}{2})$	$(\frac{\pi}{2}; \pi)$	$(\pi; \frac{3\pi}{2})$	$(\frac{3\pi}{2}; 2\pi)$
$\sin x$	0	$\frac{1}{2}$	$\frac{\sqrt{2}}{2}$	$\frac{\sqrt{3}}{2}$	1	+	+	−	−

Spis treści

1	Preliminaria	1
2	Listy	3
3	Matematyka	3
3.1	Proste wzory	3
3.2	I bardziej skomplikowane	3
3.3	Funkcja Riemanna: (cases,text)	3
3.4	Tabelki	4