

**ОГЛАВЛЕНИЕ**

	Стр.
<b>ВВЕДЕНИЕ .....</b>	<b>6</b>
<b>ГЛАВА 1    НАЗВАНИЕ ПЕРВОЙ ГЛАВЫ</b>	<b>7</b>
1.1    Название подраздела 1 .....	7
1.2    Название подраздела 2 .....	7
<b>ГЛАВА 2    НАЗВАНИЕ ВТОРОЙ ГЛАВЫ</b>	<b>8</b>
2.1    Название подраздела 3 .....	8
<b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....</b>	<b>9</b>
<b>СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ .....</b>	<b>10</b>

## **ВВЕДЕНИЕ**

ГЛАВА 1

НАЗВАНИЕ ПЕРВОЙ ГЛАВЫ

Текст текст текст текст текст

1.1 Название подраздела 1



Рисунок 1.1 — Пример вставки изображения

1.2 Название подраздела 2

A1	B1	C1
A2	B2	C2

Таблица 1.1 — Пример вставки таблицы

## ГЛАВА 2

## НАЗВАНИЕ ВТОРОЙ ГЛАВЫ

## 2.1 Название подраздела 3

```
int main() {  
    return 0;  
}
```

Listing 2.1 — Пример вставки кода

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Andrew Ng, Machine Learning from Stanford University. <https://www.coursera.org/learn/machine-learning>
2. Воронцов К.В., Введение в машинное обучение от НИУ ВШЭ & Yandex School of Data Analysis. <https://www.coursera.org/learn/vvedenie-mashinnoe-obuchenie>
3. Samuel, Arthur L. Some Studies in Machine Learning Using the Game of Checkers // IBM Journal. - 1959. - №3. - <http://www.cs.virginia.edu/~evans/greatworks/samuel1959.pdf>

## Список иллюстраций

	Стр.
Рисунок 1.1    Пример вставки изображения.....	7

**Список таблиц**

	Стр.
Таблица 1.1    Пример вставки таблицы .....	7



## **Список программных листингов**

2.1	Пример вставки кода .....	8
-----	---------------------------	---