

DD1341 Introduktion till datalogi

Uppgift nummer:

Namn:

Grupp nummer:

Övningsledare:

Betyg: Datum: Rättad av:

1 Vad är det här?

Det här är alltså ett exempel på hur man kan lämna in sina INDA-labbar på ett snyggt sätt (så att man får guldstjärnor av sin asse). L^AT_EX-mallen är förhoppningsvis kommenterad tillräckligt så att man ser vad det mesta betyder så att du kan ändra den efter eget behag.

Kom ihåg att byta ut ditt namn, kod och innehåll innan du lämnar in inlämningen. :)

2 Källkod

På det här sättet kan man inkludera en hel fil, så att du inte behöver hålla på och kopiera det in i L^AT_EX. Notera att detta exempel förutsätter att nämnda kod-fil ligger i samma mapp som denna .tex-fil.

2.1 Foo.java

Foo.java

```

1  /**
2   * Typical comments describing this class
3   * @author Snava Sne and his extended family
4   * @version 2042.42.42
5   */
6  public class Foo
7  {
8      private int power;
9      /**
10     * Här kan man skriva nästan vad som helst, notera att även åäö
11     * funkar!
12     */
13     public Foo()
14     {
15         power = Integer.MAX_VALUE;
16     }
17     /** Inline comment.*/
18     public void empty(){
19         power = 0;
20     }
21     /** Visar att även kod wrappas om raderna är riktigt jäkla långa.
22     * Varför du nu borde behöva detta är en annan fråga....*/
23     public void reallyLongLine() {
24         power = Integer.MIN_VALUE + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 +
25         1 + 1 + 1;
26     }
27     // This is a very long line which should be forced to wrap if this
28     // thing is set up correctly. I really hope it works because
29     // whenever code escapes and remains outside the page it's really
30     // hard to read.
31     public static void main(String[] args) {
32         System.out.println("Räksmörgås!");
33     }
34 }

```

2.2 Inkludering av kod direkt i L^AT_EX

Ibland ska bara mindre småsaker redovisas, då kan det vara smidigare att lägga koden direkt i detta .tex-dokument som i detta exempel.

För att skriva ut "Hello, World!" i Java så kan man lämpligtvis köra följande metodanrop.

```
1 System.out.println("Hello World!");
```