Отчёт по 3 этапу проекта

Сайт научного работника

Курбанов Рахман

Содержание

1	Цель работы	5
2	Выполнение работы	6
3	Выводы	10

Список иллюстраций

2.1	Файл об авторе	7
2.2	Файл для поста	8
2.3	Файл для публикации	9

Список таблиц

1 Цель работы

Добавить к сайту данные о себе.

2 Выполнение работы

Заполняю файл с данными о владельце сайта.

```
skills:
  - <u>name</u>: Хард <u>скиллы</u>
    items:
      name: Python
        description: Базовый синтаксис, алгоритмы и логика
        percent: 65
        icon: code-bracket
      - name: C++
        description: Решение задач и написание программ
        percent: 60
        icon: chart-bar
      - <u>name</u>: <u>Git</u>
        description: Контроль версий и командная работа
        percent: 55
        icon: git-branch
  - <u>пате</u>: Хобби
    color: '#3aaed8'
    color_border: '#239dc2'
    items:
      - <u>name</u>: Разработка игр
        description: Создаю мини-игры в Unity и Godot
        percent: 70
      - name: Киберспорт
        description: Увлечён стратегическими играми и турнирами
        percent: 80
      - <u>name</u>: Настольные игры
        description: Люблю логические настолки и DnD
        percent: 75
```

Рис. 2.1: Файл об авторе

Заполняю файл с текстом поста.

```
title: Учебная неделя — 27 мая
summary:
date: 2025-06-01
# Featured image
# Place an image named `featured.ipg/png` in this page's folder and customize its options here.
  caption: 'Image credit: [**Unsplash**](https://unsplash.com)'
authors:
 - admin
tags:
 - Academic
 - Hugo Blox
 - Markdown
## 📚 Неделя 2 (27 мая – 1 июня)
Неделя началась с **практики по математической логике**. Решали задачи на построение таблиц истинности и
доказательство тавтологий. Осваиваем метод резолюций - непросто, но увлекательно.
Прошёл **зачёт по программированию**: писали простую консольную игру на <u>С</u>++ с использованием массивов и функций.
Получил высокий балл, хотя немного запутался в логике условий - сделал выводы.
```

Рис. 2.2: Файл для поста

Заполняю файл с текстом публикации.

📄 Языки разметки. LaTeX

Языки разметки — это особые системы описания структуры и оформления текста. Они позволяют автору сосредоточиться на содержании, а оформление доверить автоматике. Одним из наиболее мощных и признанных в академической среде языков разметки является **<u>LaTeX</u>**.

...

4 Что такое LaTeX?

LaTeX (произносится как «<u>Латех</u>» или «<u>Лэйтех</u>») — это <u>макролакет</u> над <u>ТеХ</u>, разработанный для подготовки профессионально оформленных документов. Он особенно популярен среди учёных, инженеров, математиков и программистов благодаря безупречной <u>типографике</u> и широким возможностям форматирования.

...

🧠 Почему LaTeX?

LaTeX выгодно отличается от классических текстовых редакторов:

- **Разделение содержания и оформления**: автор описывает логическую структуру текста, а система сама отвечает за внешний вид.
- ****Высокое качество <u>типографики</u>**:** <u>LaTeX</u> создаёт идеально выровненные документы с красивыми шрифтами, аккуратными формулами и таблицами.
- **Отличная поддержка математики**: в <u>LaTeX</u> можно оформлять сложнейшие математические выражения, схемы и доказательства.
- **Гибкость и расширяемость**: система поддерживает огромное количество пакетов для оформления таблиц, диаграмм, алгоритмов, сносок, цитат и многого другого.

Рис. 2.3: Файл для публикации

Перекомпилирую сайт

3 Выводы

Добавили к сайту данные о себе.