# Pierwszy dokument LaTeXowy

#### Dominik Sz.

#### 15 października 2014

# Spis treści

1	Pierwsza sekcja dokumentu
2	Druga sekcja dokumentu  2.1 Pierwsza podsekcja drugiej sekcji
3	Trzecia sekcja
4	Znaki specjalne         4.1 Symbole specjalne
5	Odsyłacze
6	Matematyka 6.1 Tryb matematyczny

# 1 Pierwsza sekcja dokumentu

Pierwszy akapit. Pierwszy akapit.

# 2 Druga sekcja dokumentu

Drugi akapit. Drugi akapit.

akapit. Drugi akapit. To nie jest trzeci akapit.

#### 2.1 Pierwsza podsekcja drugiej sekcji

A to jest czwarty akapit. A to jest czwarty akapit.

### 2.2 Druga podsekcja drugiej sekcji

# 3 Trzecia sekcja

To słowo jest wyróżnione (tak właśnie IATEX rozumie wyróżnianie słów). To zdanie jest napisane czcionką maszynową. Z kolei to słowo i to słowo jest napisane czcionką bezszeryfową.

Ten akapit jest trochę większy. Możemy nadal stosować inne czcionki, np. **pogrubioną** i będą one również powiększone.

W tym akapicie niektóre słowa są mniejsze. Do tego mogą być napisane KAPITALIKAMI LUB BYĆ PISANE kursywq.

# 4 Znaki specjalne

### 4.1 Symbole specjalne

Niektóre znaki są interepretowane przez LaTeXa w specjalny sposób, nie możemy ich zatem wstawiać bezpośrednio. Przy okazji dowiemy się jak wstawiać środowiska.

- znak dolara \$
- ampersand &
- procent %
- nawiasy klamrowe { i }
- znak backslash \

## 4.2 Cudzysłowy

Poprawne polskie cudzysłowy to lewy dolny " (dwa przecinki) oraz prawy górny" (dwa apostrofy).

#### 4.3 Myślniki

Istnieją trzy rodzaje myślników:

- łącznik jest używany do łączenia wyrazów np. biało-czerwony,
- pauza jest używana np. przy podawaniu zakresów 2004–2014,
- myślnik jest używany przy zdaniach wtrąconych, tzn. —

#### 4.4 Listy

Do tworzenia list służą środowiska itemize, enumerate i description.

- 1. w pierwszym punkcie utworzymy listę punktowaną
  - wypunktowanie
  - bez numerów
- 2. w drugim punkcie zrobimy opisy

C język programowania uważany przez wielu za dość brzydki Java niektórzy uważają, że to również język programowania

#### 4.5 Wyrównanie

Akapit wyrównany do lewego marginesu. Akapit wyrównany do lewego marginesu.

Akapit wyrównany do środka. Akapit wyrównany do środka.

Akapit wyrównany do prawego marginesu. Akapit wyrównany do prawego marginesu.

## 4.6 Przypisy

Przypisy<sup>1</sup> wstawiamy poleceniem **footnote** bezpośrednio po wyrazie, którego ma dotyczyć przypis.

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup>Przypis to taki drobny tekst na dole strony

## 5 Odsyłacze

W długich dokumentach dobrze jest używać odsyłaczy, aby ułatwić czytelnikowi poruszanie się po nim. Odsyłacze kierują czytelnika w inne miejse dokumentu, np. do danej części, strony, tabeli, rysunku, wzoru, ...

- polecenie \label{etykieta} ustawia miejsce odniesienia o nazwie etykieta. Ważne jest, aby polecenie wstawić zaraz za miejscem, do którego chcemy się odwołać.
- polecenie \ref{etykieta} wstawia odpowiedni numer części, rysunku, tabeli...
- polecenie \pageref{etykieta} wstawia numer strony, na której znajduje się wskazany element
- polecenie \eqref{etykieta} wstawia numer wzoru (w nawiasach)

Przykłady wykorzystania odsyłaczy:

- druga sekcja ma numer 2,
- trzecia sekcja znajduje się na stronie 2,
- sposób wstawiania specjalnych symboli opisany jest w części 4.1

## 6 Matematyka

Wprowadzanie wzorów matematycznych jest najsilniejszą stroną LaTeXa. Możliwości są olbrzymie, dlatego przedstawimy jedynie kilka wybranych elementów. Zachęcamy do zapoznania się z rozdziałem 3 książki "Nie za krótkie wprowadzanie do systemu LaTeX".

## 6.1 Tryb matematyczny

Aby pisać wzory należy używać trybu matematycznego. Jeżeli chcemy wstawiać wzory wewnątrz akapitów, to używamy znaków dolara, tzn. \$...\$. Jeżeli wzory mają być wyeksponowane w oddzielnych liniach, to używamy składni \[...\].

Suma  $\sum_{k=1}^{n} k$ , czyli suma liczb od 1 do n wynosi  $\frac{n(n+1)}{2}$ , czyli

$$\sum_{k=1}^{n} k = \frac{n(n+1)}{2}.$$

Istnieje jeszcze kilka środowisk umożliwiających wygodne składanie różnego rodzaju wzorów. Są one opisane w dokumencie "User's guide for the amsmath package".

Gdy korzystamy ze środowiska **equation**, to wpisywanemu wzorowi możemy nadać etykietę

$$\sin^2 \alpha + \cos^2 \alpha = 1 \tag{1}$$

Wzór (1) nazywamy jedynką trygonometryczną.