

1 Introdução

Documento exemplo para consultas futuras do L^AT_EX.

2 Acentuação

Ele será incrementado a cada etapa nesse minicurso super legal.

3 Negrito, Itálico, Ênfase

A codificação no **Linux** deve **Sempre** ser utilizada em **UTF-8** para acentuação *correta*. No *Windows* a *maioria* dos casos utiliza-se o *Latin1*.

4 *Environment*

Nesta seção mostram-se alguns ambientes disponíveis para uso no L^AT_EX. Por exemplo na subseção 4.4 o ambiente `verbatim` não interpretará inserido.

4.1 *Enumerate*

1. O L^AT_EX provê uma forma diferente para numeração;
2. Como sempre focamos no conteúdo, não na formatação;
- A. Podemos usar outra letra também.

4.2 *Itemize*

Só mudamos uma palavra para transformar o texto:

- O L^AT_EX provê uma forma diferente para numeração;
- Como sempre focamos no conteúdo, não na formatação;
- A. Podemos usar outra letra também.

4.3 *Description*

Algumas siglas citadas na apresentação:

ACM *Association for Computing Machinery*

IEEE *Institute of Electrical and Electronic Engineers*

SBC *Sociedade Brasileira da Computação*

4.4 *Verbatim*

`\textbf{Porquê esse texto não fica em negrito?}`

5 Figuras



Figura 1: O pintinho amarelinho

6 Tabela

Cabecalho1	Cabecalho2
Conteudo coluna 1	Conteudo Coluna 2
Conteudo coluna 1	Conteudo Coluna 2
Conteudo coluna 1	Conteudo Coluna 2

Tabela 1: Pequena tabela de exemplo

7 Referências

A maneira mais eficaz de fazer referências no \LaTeX é utilizar um arquivo principal de referências `.bib`, editá-lo com o `JabRef` e incluí-lo no `.tex` com `\bibliography{nome_do_bib}`.

Normalmente, precisa-se também indicar a formatação dos estilos por `\bibliographystyle{Algum_Tipo}`.

Referências

- [1] Donald E. Knuth. *The Art of Computer Programming, Volume 1 (3rd Ed.): Fundamental Algorithms*. Addison Wesley Longman Publishing Co., Inc., Redwood City, CA, USA, 1997.
- [2] Donald E. Knuth. *The Art of Computer Programming, Volume 2 (3rd Ed.): Seminumerical Algorithms*. Addison-Wesley Longman Publishing Co., Inc., Boston, MA, USA, 1997.
- [3] Donald E. Knuth. *The Art of Computer Programming, Volume 3: (2Nd Ed.) Sorting and Searching*. Addison Wesley Longman Publishing Co., Inc., Redwood City, CA, USA, 1998.