

Ejemplo

Presentación con subtítulos

Verónica E. Arriola-Rios

Facultad de Ciencias, UNAM

17 de agosto de 2020

FC

Temas

- 1 Lo básico
- 2 Para programadores
 - Algoritmo
 - Código
- 3 Diagramas con tikz
- 4 Bibliografía

Definición (Definición)

Una *definición* establece los elementos que conforman...

También tenemos ecuaciones con una fuente diferente:

$$eq = \sum_i x_i \quad (1)$$

$$\oint f(x) dx = 0 \quad (2)$$

Un cuadro con...

¡Subtítulo!

Probemos ahora las viñetas:

- Primer elemento.
 - Elemento anidado.
 - Otro más.
 - Uno de adorno.

Y las enumeraciones:

- ① Primer elemento con un texto un poco largo para probar.
 - ① Elemento anidado, con más rojo para ocupar toda la línea.
 - ① Otro más.
 - ② Uno de adorno.

Temas

- 1 Lo básico
- 2 Para programadores
 - Algoritmo
 - Código
- 3 Diagramas con tikz
- 4 Bibliografía

Temas

- 1 Lo básico
- 2 Para programadores
 - Algoritmo
 - Código
- 3 Diagramas con tikz
- 4 Bibliografía

Algoritmo

Algoritmo 1 Búsqueda en un árbol.

```
1: function BÚSQUEDAENÁRBOL(problema, estrategia)
2:   margen  $\leftarrow$  { new NODOBÚSQUEDA(problema.si) }
3:   loop
4:     if VACÍA(margen) then return Fallo
5:     nodo  $\leftarrow$  seleccionaDe(margen, estrategia)
6:     if problema.PruebaEsMeta(nodo.estado) then
7:       return caminoA(nodo)
8:     margen  $\leftarrow$  margen + expande(problema, nodo)
```

Temas

- 1 Lo básico
- 2 Para programadores
 - Algoritmo
 - Código
- 3 Diagramas con tikz
- 4 Bibliografía

Código

```
1  public static <C extends Comparable<? super C>>
2      void bubbleSort(C[] a) {
3      boolean swapped = false;
4      for(int i = 0; i < a.length - 1; i++) {
5          swapped = false;
6          for(int j = 1; j < a.length - i; j++) {
7              if(a[j-1].compareTo(a[j]) > 0) {
8                  swap(a, j-1,j);
9                  swapped = true;
10             }
11         }
12         if(!swapped) return;
13     }
14 }
```

Temas

- 1 Lo básico
- 2 Para programadores
 - Algoritmo
 - Código
- 3 Diagramas con tikz**
- 4 Bibliografía

Computadora

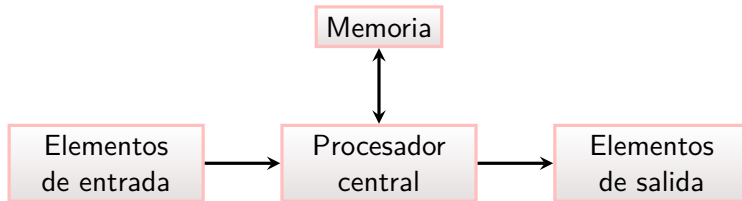


Diagrama de bloques de una computadora.

Columnas

- Matemático húngaro-estadounidense
- Con contribuciones en:
 - Uno,
 - dos,
 - tres.

Y otro texto en la columna dos.

Temas

- 1 Lo básico
- 2 Para programadores
 - Algoritmo
 - Código
- 3 Diagramas con tikz
- 4 Bibliografía**

Bibliografía

 ItemA

 ItemB

 ItemC

► ItemD

[5] ItemE