

# Ejemplo con un título superlargo para demostrar cómo funciona incluso con cambio de línea.

Presentación con subtítulos

Verónica E. Arriola-Rios

Facultad de Ciencias, UNAM

29 de agosto de 2020

FC

# Lo básico

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

## Definición (Definición)

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

También tenemos ecuaciones con una fuente diferente:

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

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

Cita: Viso y Peláez V. 2012

# 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.

## Para programadores

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

# Temas

## 2 Para programadores

- Algoritmo
- Código

# 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

## 2 Para programadores

- Algoritmo
- Código



# 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 }
```

# Diagramas con tikz

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

# Computadora

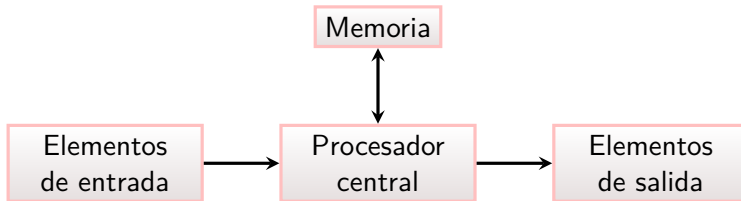


Diagrama de bloques de una computadora.

# Columnas

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

Y otro texto en la columna dos.

# Bibliografía

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

# Bibliografía I

Manual:



ItemA



ItemB



ItemC



ItemD

[5] ItemE

Usando biblatex:



Viso, Elisa y Canek Peláez V. (2012). *Introducción a las ciencias de la computación con Java*. 2a. Temas de computación. Las prensas de ciencias. 571 págs. ISBN: 978-607-02-3345-6.