# MARKDOWN TESTING

Najprej nekaj besedila, da vidimo kako se to vidi… Ok. Tale beseda naj bi bila **BOLD** ali **bold**, nato pa še nekaj v *Italic* in še underline.

## SEZNAMI

1. Element 1
2. element 2
3. element 3.

* element 1,
* element 2,
* element 3.

[ ] element 1,  
[] element 2  
[x] označen element

V VIM lahko števne elemente, ki jih označimo, avtomatsko povečamo s C-a in zmanjšamo s C-x.

## KOMENTARJI IN CITATI

To pa je lahko komentar ali citat neke osebe.  
- Tomaž Kušar -

## VSTAVLJANJE OPOMB

V besedilo lahko vstavljamo tudi opombe[[1]](#footnote-0). Opombe so koristne v besedilnih dokumentih, ker omogočajo hiter in enostaven dostop do ključnih informacij. Več informacij[[2]](#footnote-1) pa lahko opišete spodaj.

## TABELE

Primer tabele. {#tbl:TblExmpl}

| Stolpec1 | Stolpec2 |
| --- | --- |
| Vrstica1 | Vrstica1 |
| Vrstica2 | Vrstica2 |

## ENAČBE

Lahko pišemo enačbe v vrstičnem načinu

Ali pa enačbo napišemo v svoji vrstici tako kot na primer za izračun volumna nekega valja z radijem r in višino h:

{#eq:vol\_valja}

in se seveda lahko na to enačbo tudi sklicujemo z referenco [@eq:vol\_valja].

## LINKI

Na datoteke se lahko sklicujemo s povezavami, na primer takole:

[dokument](./vim-wiki.md)

Če se s kurzorjem postavimo na povezavo in pritisnemo

gf

bo **VIM** sledil temu dokumentu in ga skušal odpreti.

## VSTAVLJANJE SLIK

Na sliko pa se lahko sklicujemo takole [@fig:sklic\_na\_sliko]

z latex kodo pa lahko sliko vstavimo takole:

Z vstavljanjem slike z latex kodo sem imel probleme, ker v templatu eisvogel.latex ni bilo vstavljenega \package{graphicx}. Zato sem ga vstavil kar brez kakšnega pogoja.

## PROGRAMSKA KODA ali LISTINGS

Takole pa lahko vstavimo programsko kodo, na katero se lahko tudi sklicujemo [@lst:main]

#include <stdio.h>  
int main(void)  
{  
 char greeting[] = "Hello, world";  
 printf("%s\n", greeting);  
 return 0;  
}

: Primer programske kode. {#lst:main}

In programska koda brez specifikacije

To pa je kar tako  
nekaj v smislu  
pseudo kode ali bloka

V besedilo pa lahko vstavimo tudi kodo iz neke datoteke

\lstinputlisting[language=c++, caption={Primer kode.}, label=lst:sklic\_na\_kodo, linerange={4-6}]{ime\_dateteke\_s\_kodo.cpp}

To je izredno prikladno, saj lahko kodo spremenimo v datoteki in se nato skompila še v besedilu. Kjer se na to kodo lahko tudi sklicujemo [@lst:sklic\_na\_kodo].

Ta oblika vstavljanja kode nudi nekaj več možnosti prikaza, kot naprimer, da vsatimo le nekatere vrstice iz fila tako, da uporabimo spremenljivko linerange={4-6}

## BESEDILO V VEČ STOLPCIH

### Slika v dveh stolpcih

### Programska koda v dveh stolpcih

1. To opombo naredimo tako, da uporabimo[^ime\_popmbe]. [↑](#footnote-ref-0)
2. Besedilo spodnjih opomb vpišete med besedilo (npr. po odstavku) z ukazom [^footnote]:Razalaga dodatnih informacij. [↑](#footnote-ref-1)