Имя Фамилия 1

1 Введение

Это минимальный шаблон для оформления домашних заданий в латехе. Можно брать этот файл, удалять всё что находится внутри \begin{document} и \end{document}, а затем набирать текст.

Ниже находятся примеры, как делаются базовые вещи в латехе.

2 Разделы делаются так

Формулы внутри текста делаются так: a+b=c, то есть внутри одиночных долларов.

Выносные формулы делаются так:

$$\mathsf{P}\big[\delta\cdot(X_n-\mathsf{E}X)\geqslant\lambda\big]\leqslant \exp\left(-\frac{\lambda^2}{2((\mathsf{E}X+\lambda)(\sum_{i=1}^n\varphi_i)+M\lambda/3)}\right),$$

то есть внутри двойных долларов.

Нижние и верхние индексы: n^2 и a_{i+1} . Фигурные скобки нужны, если

индекс состоит из нескольких символов, иначе получится вот так: 10^12 . Дроби: $\frac{a}{b}$. Корни: $\sqrt{-1}$ или $\sqrt[k]{x}$. Суммы: $e^x = \sum_{n=0}^{\infty} \frac{x^n}{n!}$. Фигурные скобки: $\{x : f(x) = 0\}.$

Скобки: [x], [y], [z]. Если внутри скобок находится дробь или что-то большое, можно увеличить размер с помощью команд \left и \right: $\left\lceil \frac{1}{2} \right\rceil$.

Для многих математических обозначений есть отдельные команды (\min, \max , \exp , ...), с ними текст выглядит эстетичнее. Например, $O(n \log n)$ вместо O(nlogn).

Другие знаки: \in , \subset , \neq , \notin , $\not\subset$, $\binom{n}{l}$, ...

2.1А подразделы делаются так

При сдаче теории к ревью также можно выделять отдельные части (алгоритм, доказательство корректности, оценка сложности и потребляемой памяти) с помощью разделов. Требования к теории ревью находятся здесь: https://ysda.gitlab.io/algorithms/assignments.html

Если вам нужно какое-то вспомогательное утверждение, его можно оформить так:

Лемма 1. Тут формулировка леммы

Доказательство. Тут доказательство леммы

Ссылки, а также раздел без номера

Pаспознавалка latex-символов: https://detexify.kirelabs.org/classify. html

Имя Фамилия

Более подробный гайд по latex: https://www.dropbox.com/s/4biq5i9yh3573dw/Text_in_LaTeX.pdf?dl=0иhttps://www.dropbox.com/s/e1uu2faxlrkmq2d/Math_in_LaTeX.pdf?dl=0.