

Classe L^AT_EX: gjvnq-livreto

G. Queiroz
<gabrieljvnq@gmail.com>

2019



Licença Creative Commons Atribuição-CompartilharIgual 4.0

Conteúdo

Conteúdo	2
1 Básico	4
1.1 Letras e Acentos	4
1.2 Matemática	5

$$x = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{a}$$

Luís argüia à Júlia que «brações, fé, chá, óxido, pôr, zângão» eram palavras do português.

À noite, vovô Kowalsky vê o ímã cair no pé do pinguim queixoso e vovó põe açúcar no chá de tâmaras do jabuti feliz. (90 letras, incluindo todas as letras acentuadas)

Capítulo 1

Básico

1.1 Letras e Acentos

As letras do alfabeto da língua portuguesa, incluindo os acentos, funcionam como se espera:

Luís argüia à Júlia que «brações, fé, chá, óxido, pôr, zângão» eram palavras do português.

Luís argüia à Júlia que «brações, fé, chá, óxido, pôr, zângão» eram palavras do português.

As seguintes letras gregas também podem ser digitadas diretamente: α , β , γ , δ , ϵ , ζ , η , θ , ι , κ , λ , μ , ν , ξ , \omicron , π , ρ , σ , τ , υ , φ , χ , ψ , ω , A, B, Γ , Δ , E, Z, H, Θ , I, K, Λ , M, N, Ξ , O, Π , P, Σ , T, Y, Φ ,

$\chi, \Psi, \Omega, \varsigma, \varphi$.

Outro Símbolos de Texto

Real	<code>\BRL</code>	R\$
Euro	<code>\EUR</code>	€
Porcento	<code>\%</code>	%
Número	<code>\textnumero</code>	Nº
Interrobang	<code>\textinterrobang</code>	?
Interrobang invertido	<code>\textinterrobangdown</code>	¿

1.2 Matemática

Símbolos Especiais

Letras Gregas

<code>\alpha</code>	α	<code>\beta</code>	β
<code>\gamma</code>	γ	<code>\Gamma</code>	Γ
<code>\delta</code>	δ	<code>\Delta</code>	Δ
<code>\epsilon</code>	ϵ	<code>\varepsilon</code>	ε
<code>\zeta</code>	ζ	<code>\eta</code>	η
<code>\theta</code>	θ	<code>\vartheta</code>	ϑ
<code>\Theta</code>	Θ	<code>\iota</code>	ι

<code>\kappa</code>	κ	<code>\lambda</code>	λ
<code>\Lambda</code>	Λ	<code>\mu</code>	μ
<code>\nu</code>	ν	<code>\xi</code>	ξ
<code>\Xi</code>	Ξ	<code>\pi</code>	π
<code>\Pi</code>	Π	<code>\rho</code>	ρ
<code>\varrho</code>	ϱ	<code>\sigma</code>	σ
<code>\Sigma</code>	Σ	<code>\tau</code>	τ
<code>\upsilon</code>	υ	<code>\Upsilon</code>	Υ
<code>\phi</code>	ϕ	<code>\varphi</code>	φ
<code>\Phi</code>	Φ	<code>\chi</code>	χ
<code>\psi</code>	ψ	<code>\Psi</code>	Ψ
<code>\omega</code>	ω	<code>\Omega</code>	Ω

Outro Símbolos Matemáticos

F.E.M (Força Eletro-Motriz)	<code>\emf</code>	\mathcal{E}
Volume (V cortado)	<code>\vol</code>	∇
Volume de Controle	<code>\vc</code>	$\forall C$
Menor ou igual	<code>\le</code>	\leq
Maior ou igual	<code>\ge</code>	\geq
União de conjunto	<code>\cup</code>	\cup
Disjunção de conjunto	<code>\cap</code>	\cap
Mais ou menos	<code>\pm</code>	\pm
Menos ou mais	<code>\mp</code>	\mp
Cunha (<i>wedge</i>), e	<code>\wedge</code>	\wedge
Ou	<code>\vee</code>	\vee

Pertence	<code>\in</code>	\in
Não pertence	<code>\notin</code>	\notin
Contido em	<code>\subset</code>	\subset
Não contido em	<code>\nsupset</code>	$\not\subset$

Matrizes

Matrizes podem ser inseridas usando o ambiente `matrix` e suas variantes: `p` para parênteses, `b` para colchetes (do inglês *brackets*), `v` para barras verticais (útil para determinantes) e `V` para barras verticais duplas.

```
\[ \begin{matrix}
a & b \\
c & d
\end{matrix} \]
```

$$\begin{matrix} a & b \\ c & d \end{matrix}$$

```
\[ \begin{pmatrix}
a & b \\
c & d
\end{pmatrix} \]
```

$$\begin{pmatrix} a & b \\ c & d \end{pmatrix}$$

```
\[ \begin{bmatrix}
a & b \\
c & d
\end{bmatrix} \]
```

$$\begin{bmatrix} a & b \\ c & d \end{bmatrix}$$

```
\[ \begin{vmatrix}
a & b \\
c & d
\end{vmatrix} \]
```

$$\begin{vmatrix} a & b \\ c & d \end{vmatrix}$$

```
\[ \begin{Vmatrix}
a & b \\
c & d
\end{Vmatrix} \]
```

$$\begin{Vmatrix} a & b \\ c & d \end{Vmatrix}$$

O alinhamento dos elementos pode ser feito utilizando os ambientes de matriz terminados em * (asterisco) seguidos de um especificador de alinhamento: [r] para direita e [l] para esquerda.

```
\[ \begin{bmatrix*}[r]
-7 & 0 \\
0 & 5
\end{bmatrix*} \]
```

$$\begin{bmatrix*}[r] -7 & 0 \\ 0 & 5 \end{bmatrix*}$$

O alinhamento de números complexos é um pouco mais, bem... complexo. Utilizamos o comando `\phantom` para colocar a unidade imaginária de forma “invisível”.

```
\[ \begin{bmatrix*}[r]
-7i & 0i \\
0\phantom{i} &
5\phantom{i} \\
\end{bmatrix*} \]
```

$$\begin{bmatrix} -7i & 0i \\ 0 & 5 \end{bmatrix}$$

```
This is a \LaTeX\ example:
\begin{equation}
\sum\limits_{i=1}^n i = \frac{n(n+1)}{2}.
\end{equation}
```

This is a L^AT_EX example:

$$\sum_{i=1}^n i = \frac{n(n+1)}{2}. \quad (1.1)$$