# Das LATEX-KBS

Grundlagen von LaTeX, TikZ, Beamer und Tipps für Hausaufgaben, Seminararbeiten, etc.

Walter Stieben 4stieben@inf Hauke Stieler 4stieler@inf

12.01.2016

Danke Henning (8pridoeh) dass wir deine Folien aus dem WS14/15 benutzen dürfen :D

- 1 Was ist LATEX
- 2 Grundlagen von LATEX und TEX



www.latex-project.org/ Telefonberatung 0221-892031









# Was ist LATEX

## LATEX and LEX:

- T<sub>F</sub>X ist ein Textsatzsystem von Donald E. Knuth
- LATEX ist ein Satz von Makros für TEX
- WYSIWYM (What You See Is What You Mean)

#### Vorteile von LATEX:

- Ergebnis sieht hübsch aus
- LATEX kümmert sich um die Formatierung
- Der Quelltext lässt sich Versionsverwalten
- Für mathematische Formeln sehr gut
- "Ich möchte X mit  $\LaTeX$  machen"  $\to$  Suchmaschine: "latex X" eingeben  $\to$  Ergebnis in den Quelltext kopieren
- Der meiste Code ist wiederverwendbar

# LATEX installieren

#### **LATEX-Distribution:**

```
GNU/Linux Nutzt den Paketmanager eurer Distribution.
```

Debian/Ubuntu: apt-get install texlive

Windows MiKTeX: http://miktex.org/

Mac OS MacTex: http://tug.org/mactex/

#### LATEX-Editoren:

```
Gummi Editor für GNU/Linux (GTK) mit Live-Preview
```

**AUCTeX** für Emacs-Benutzer

Texmaker Editor für alle Betriebssysteme

TeXstudio Fork vom Texmaker mit mehr Features

und viele mehr ....

# Verschiedene LATEX-Compiler

Es gibt verschiedenen Compiler für LATEX. Heute: **pdflatex**Vorteile von pdflatex:

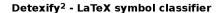
- Direktes erzeugen einer PDF
- Viele PDF-Features nutzbar
- Einfach zu verwenden

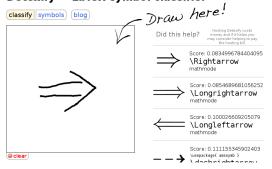
#### Nachteile von pdflatex:

- Kein pstricks nutzbar.
- Postscript-Dateien nicht direkt einbindbar
- Keine vollständige Unicode-Unterstützung (wie XelateX)



# Detexify - LATEX-Symbolerkennung





http://detexify.kirelabs.org/

# Anmerkungen

## **Achtung:**

TEX ist eine Programmiersprache! Lasst nur vertrauenswürdige Menschen TEX/ETEX-Code auf eurem Rechner/Server ausführen.

## **Anmerkung:**

Man kann https://www.overleaf.com zum live-nachcoden benutzen.

## Dokumentenklassen

- Die Dokumentenklasse beschreibt wie ein Dokument aussieht
- Ihr beschreibt was ihr schreibt (z. B. was eine Überschrift ist)
- ETEX formatiert euer Dokument mit Hilfe der Dokumentenklasse, nicht ihr!

Beispiele für Dokumentenklassen:

Scrartcl, article: Artikel im Umfang von mehreren Seiten

Scrllr2, letter: Briefe

Scrreprt, report: Reports, Umfang mehr als 15 Seiten

Scrbook, book: Bücher

# Syntax - Befehle und Umgebungen

#### Befehle:

- Beginnen mit einem Backslash ( \... )
- Parameter in geschweiften Klammern ( {...} )
- Optionale Parameter in eckigen ( [...] )
- Manchmal auch als \*-Variante (leicht verändertes Verhalten;
   s. align und align\* Umgebung später)

## Umgebungen:

- Beginnen mit dem \begin{name} Befehl
- und enden mit dem \end{name} Befehl
- Formatieren ganze Textblöcke

## Aufbau des Dokumentes

#### Dokument:

- Dokumentenklasse wählen
- 2 Pakete laden
- 3 Einstellungen vornehmen, Styles ändern, Befehle definieren, et.
- 4 Dokument öffnen
- Inhalte schreiben
- 6 Dokument schließen

## Schriftgrößen

#### Schriftgrößen:

```
tiny
                \ tinv
scriptsize
                \scriptsize
footnotesize
                \footnotesize
small
                small
normalsize
                normalsize
large
                 large
                 Large
Large
LARGE
huge
Huge
```

## Mein erstes Dokument

```
\documentclass[a4paper,10pt]{scrartcl}
\usepackage[utf8] {inputenc}
\usepackage[T1]{fontenc}
\usepackage[ngerman]{babel}
\usepackage{lmodern}
\author{Max Mustermann}
\title{Mein erstes Dokume
                                  Mein erstes Dokument
                                        Max Mustermann
\begin{document}
                                         9 Januar 2016
    \maketitle
    Hello World!
                           Hello World!
\end{document}
```

## Mein erstes Dokument

```
\documentclass[a4paper,10pt]{article}
\usepackage[utf8] {inputenc}
\usepackage[T1]{fontenc}
\usepackage[ngerman]{babel}
\usepackage{lmodern}
\author{Max Mustermann}
\title{Mein erstes Dokume
                                     Mein erstes Dokument
                                         Max Mustermann
\begin{document}
                                          9. Januar 2016
    \maketitle
    Hello World!
                            Hello World!
\end{document}
```

# Gliederung des Dokumentes

## LATEX-Code:

\section{Finden von maximalen Cliquen in Graphen}
Maximale Cliquen haben viele reale Anwendungsfälle.
\subsection{NP-Vollständigkeit}
Das Problem ist NP-vollständig.

## **Ergebnis:**

# 1 Finden von maximalen Cliquen

Maximale Cliquen haben viele reale Anwendungsfälle.

#### 1.1 NP-Vollständigkeit

Das Problem ist NP-vollständig.



# Einfache Textformatierung

## LATEX-Code:

Dieser Text besitzt einen\\Zeilenumbruch.

Dieser Text\newline
auch

Dies ist ein Absatz

## **Ergebnis:**

Dieser Text besitzt einen

Zeilenumbruch Dieser Text auch

Dies ist ein Ahsatz



# Einfache Textformatierung

## LATEX-Code:

Dies ist \textbf{fett} oder \texttt{typewriter}
oder \textit{kursiv}. Oder einfach nur
\emph{hervorgehoben}.

## **Ergebnis:**

Dies ist **fett** oder typewriter oder *kursiv*. Oder einfach nur *hervorgehoben*.

# (Nummerierte) Auflistungen

## LATEX-Code:

```
\begin{itemize}
    \item Kartoffeln
    \item Butter
    \item Milch
\end{itemize}
```

## Ergebnis:

- Kartoffeln
- Butter
- Milch

#### LATEX-Code:

```
\begin{enumerate}
    \item Kartoffeln
    \item Butter
    \item Milch
\end{enumerate}
```

- Kartoffeln
- 2 Butter
- 3 Milch

# Geschachtelte Auflistungen

## LATEX-Code:

```
\begin{itemize}
   \item Kartoffeln
   \begin{itemize}
     \item Festkochend
     \item Mehligkochend
   \end{itemize}
   \item Butter
   \item Milch
\end{itemize}
```

- Kartoffeln
  - Festkochend
  - Mehligkochend
- Butter
- Milch

## enumerate-Packet

# LEX-Code:

```
\usepackage{enumerate}
% ...
\begin{enumerate}[I.]
    \item Erster Punkt
        \begin{enumerate}[A]
        \item Erster Unterpunkt
        \item Zweiter Unterpunkte
        \end{enumerate}
    \item Zweiter Punkt
    \item Dritter Punkt
\end{enumerate}
```

- Erster Punkt
  - A Erster Unterpunkt
  - B Zweiter Unterpunkte
- Zweiter Punkt
- Dritter Punkt

## enumerate-Packet

## LEX-Code:

```
\usepackage{enumerate}
% ...
\begin{enumerate}[1]
    \item Erster Punkt
        \begin{enumerate}[(a).]
        \item Erster Unterpunkt
        \item Zweiter Unterpunkte
        \end{enumerate}
    \item Zweiter Punkt
    \item Dritter Punkt
\end{enumerate}
```

- Erster Punkt
  - Erster Unterpunkt
  - Zweiter Unterpunkte
- Zweiter Punkt
- 3 Dritter Punkt

## Definitionslisten

## LATEX-Code:

```
\begin{description}
  \item[Kile] Guter Editor für GNU/Linux (KDE).
  \item[AUCTeX] für Emacs-Benutzer
  \item[Texmaker] Editor für alle Betriebssysteme
\end{description}
```

```
Kile Einfacher Editor für GNU/Linux (KDE).

AUCTeX für Emacs-Benutzer

Texmaker Editor für alle Betriebssysteme
```

## **Tabellen**

## LATEX-Code:

```
\begin{tabular}{l||c|r}
    Händler & Produkt & Preis\\
    \hline
    \hline
    Ohbi & Fliesen & 17,95\\
    Porsche & Motor & 270,15\\
    \hline
    Farber & Stift & 2,99
\end{tabular}
```

Händler		Produkt	Preis
Ohbi		Fliesen	17,95
Porsche		Motor	270,15
Farb	er	Stift	2,99

# Tabellen mit longtable

## LATEX-Code:

```
\begin{tabular}{1|p{8cm}}
Spalte 1 & Spalte 2 \\
\hline
Foo & Lorem ipsum dolor sit amet [...] \\
Bar & Lorem ipsum [...]
\end{tabular}
Ergebnis:
```

Spalte 1	Spalte 2		
Foo	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipis-		
	cing elit. Donec sit amet nunc condimentum augue		
	hendrerit rutrum.		

## Grafiken einbinden

## LATEX-Code:

```
\usepackage{graphicx}
\includegraphics[width=3cm]{images/gnu}
```



# ams-Pakete der American Mathematical Society

Für komplexere mathematische Darstellungen müssen die ams-Pakete der American Mathematical Society eingebunden werden.

## LATEX-Code:

```
% Im Header
\usepackage{amsmath}
\usepackage{amsfonts}
\usepackage{amssymb}
```

# Mathe-Umgebung

#### Es gibt verschiedene Mathe-Umgebungen:

- Die \$...\$ Umgebung
  - Mathe innerhalb von Text (stammt nicht aus LaTeX, sondern aus TeX)
- Die \(...\) Umgebung
  - Mathe innerhalb von Text (stammt aus LaTeXund funktioniert besser mit den ams-Paketen)
- Die \[...\] Umgebung
  - Einzeilige Matheumgebung für eine Formel/Gleichung

# Mathe-Umgebung

## LATEX-Code:

Wir können im Text Wurzeln, wie z.\,B. \(\sqrt{2}\) verwenden. Oder auch Matheformeln als ganzen Block: \[\sum\_{k=1}^n k = \frac{n(n+1)}{2}\]

#### **Ergebnis:**

Wir können im Text Wurzeln, wie z. B.  $\sqrt{2}$  verwenden. Oder auch Matheformeln als ganzen Block:

$$\sum_{k=1}^{n} k = \frac{n(n+1)}{2}$$

# Mathe-Umgebung

#### LATEX-Code:

```
Neben Summen ($\sum$) gibt es auch Integrale:
\[ \int_a^b f(x) \mathrm{d}x \]
```

#### **Ergebnis:**

Neben Summen  $(\sum)$  gibt es auch Integrale:

$$\int_a^b f(x) \mathrm{d}x$$

# Mathe-Umgebung

## LATEX-Code:

Die Probleminstanz  $(\mathbb{B})$  sei gegeben Durch die Menge  $(\mathbb{N})$  und einer Zahl (n), sowie der Eingabe  $(\mathbb{A})$ .

## **Ergebnis:**

Die Probleminstanz  $\mathfrak B$  sei gegeben Durch die Menge  $\mathbb N$  und einer Zahl n, sowie der Eingabe  $\mathcal A$ .

# Mathebeispiele: Matrizen

## LATEX-Code:

```
\begin{pmatrix}
\cos(\alpha) & \sin(\alpha) & 0 & 0 \\
-\sin(\alpha) & \cos(\alpha) & 0 & 0 \\
0 & 0 & 1 & 0 \\
0 & 0 & 0 & 1
\end{pmatrix}
```

$$\begin{pmatrix}
\cos(\alpha) & \sin(\alpha) & 0 & 0 \\
-\sin(\alpha) & \cos(\alpha) & 0 & 0 \\
0 & 0 & 1 & 0
\end{pmatrix}$$

# Mathebeispiele: Matrizen

## LATEX-Code:

```
\begin{bmatrix}
\cos(\alpha) & \sin(\alpha) & 0 & 0 \\
-\sin(\alpha) & \cos(\alpha) & 0 & 0 \\
0 & 0 & 1 & 0 \\
0 & 0 & 0 & 1
\end{bmatrix}
```

```
 \begin{bmatrix} \cos(\alpha) & \sin(\alpha) & 0 & 0 \\ -\sin(\alpha) & \cos(\alpha) & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 0 \end{bmatrix}
```

# Mathebeispiele: Matrizen

## LATEX-Code:

```
\begin{Bmatrix}
\cos(\alpha) & \sin(\alpha) & 0 & 0 \\
-\sin(\alpha) & \cos(\alpha) & 0 & 0 \\
0 & 0 & 1 & 0 \\
0 & 0 & 0 & 1
\end{Bmatrix}
```

$$\begin{cases} \cos(\alpha) & \sin(\alpha) & 0 & 0 \\ -\sin(\alpha) & \cos(\alpha) & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 0 \end{cases}$$

# Mathebeispiele: Gleichungssysteme

## LATEX-Code:

```
\begin{align}
  \sin^2(\alpha) + \cos^2(\alpha) & = 1 \\
  \tan(\alpha) & = \frac{\sin(\alpha)}{\cos(\alpha)}
\end{align}
```

$$\sin^2(\alpha) + \cos^2(\alpha) = 1 \tag{1}$$

$$\tan(\alpha) = \frac{\sin(\alpha)}{\cos(\alpha)} \tag{2}$$

# Mathebeispiele: Gleichungssysteme

## LATEX-Code:

```
\begin{align*}
  \sin^2(\alpha) + \cos^2(\alpha) & = 1 \\
  \tan(\alpha) & = \frac{\sin(\alpha)}{\cos(\alpha)}
\end{align*}
```

$$\sin^2(\alpha) + \cos^2(\alpha) = 1$$
 
$$\tan(\alpha) = \frac{\sin(\alpha)}{\cos(\alpha)}$$

# Mathebeispiele: Fallunterscheidung

## LATEX-Code:

$$fib(n) = \begin{cases} 0 & \text{wenn } n = 0 \\ 1 & \text{wenn } n = 1 \end{cases}$$

$$fib(n-1) + fib(n-2) \text{ sonst } 0 + 1 = 1 = 0$$