Diagramas

J. Luis Torres

18 de octubre de 2015

El paquete XY-pic nos permite crear diagramas en \LaTeX . La forma de construirlos es usando una notación similar a la de las matrices. Por ejemplo:

A = B

C D

Para agregar flechas entre los elementos del diagrama, podemos hacer uso de la instrucción \ar y las letras 1 (left), r (right), u (up) y d (down). Con estos caracteres, o una combinación de ellos, podemos indicar la posición de las flechas. Por ejemplo:



En este caso, la expresión "A \ar[r] \ar[d] \ar[rd]" indica que, a partir del elemento A, debe colocarse una flecha hacia el elemento de la derecha (\ar[r]), una segunda flecha hacia el elemento de abajo (\ar[r]) y una flecha hacia el elemento que se encuentra a la derecha, abajo (\ar[rd]). Como se muestra en este último ejemplo, la forma de centrar este tipo de diagramas se puede hacer uso del entorno equation.

También podemos agregar texto a las flechas, incluyendo éste como índice o subíndice de la expresión "\ar". Por ejemplo:

$$A \xrightarrow{f} B$$

$$\downarrow^{\psi}$$

$$C \xrightarrow{g} D$$

Existen muchos tipos de flechas disponibles, entre las que se encuentran:

@{.>}

@{-->}

@{=>}

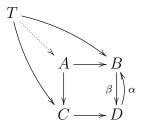
@{=}
@{^{(}->}
@{->>}
@{|->}
@{">}

Por ejemplo:

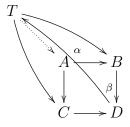


Se pueden introducir flechas curvas incluyendo las expresiones: "@/^/" ó "@/_/".

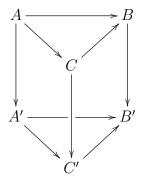




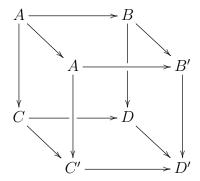
Podemos agregar una distancia que se agregará a la flecha para alejarla de una parte del diagrama:



En el siguiente diagrama incluimos la expresión "|!{[ur];[dr]}\hole" para indicar que una de las flechas debe mostrarse con dos segmentos de recta, para indicar que ésta se encuentra detras de otra de las flechas:



Podemos hacer lo mismo para las flechas verticales, incluyendo la expresión: "|!{[dl];[dr]}\hole":



En el siguiente diagrama colocamos flechas que apuntan al mismo elemento en el que se originan:

$$\bigcirc A \bigcirc B \bigcirc$$

En este ultimo ejemplo usamos la expresión "@(salida, entrada)", en donde salida y entrada pueden ser u, d, r, r, ur, ud, ul, dl, éstas se usan para indicar en que dirección debe salir la flecha y en que dirección debe entrar en su destino. Por ejemplo:

