

# Spickzettel-Markdown



## Keywords

✓ Begriff

## 1 Schreiben in Markdown

1. Markdown
2. Textauszeichnung – Was ist wichtig? Tabellen, Bilder, Quellcode, Literatur, Links
3. Rechtschreibprüfung <sup>1</sup>
4. Literatur <sup>2</sup>

## 2 Markdown – Latex – PDF erstellen

1. Markdown > Latex: `$ projekt.sh Script (pandoc)`
2. Hand-Kopie: `tex\_pandoc/ tex/`
3. Referenzen: Links prüfen
  - Bild (`\\autoref\\{fig:bild\\}`).
  - Tabelle (`\\autoref\\{tab:tabellen\\}`).
  - Kapitel (`\\autoref\\{sec:zusammenfassung\\}`).
  - Code (`\\autoref\\{code:hallowelt\\}`).
4. Latex > PDF: `$ make Makefile (latexmk)`

---

<sup>1</sup><https://languagetoolplus.com/?pk-campaign=addon2-popup-logo>

<sup>2</sup><https://www.zotero.org/user/login>

### 3 Quellen

Quelle: spanner:2019:robotik

Quelle: homofaciens:2018:projekt

Quelle: kofler:2018:hacking

Quelle: [@monk:2016:action]

Quelle: [@homofaciens:2018:projekt]

Quelle: [@kofler:2018:hacking]

### 4 Listen

#### ungeordnete Liste

- a
- b
  - BB
- c
- a
- b
  - bb
- c

#### Sortierte Liste

1. eins
  2. zwei
  3. drei
1. eins
  2. zwei
  3. drei

#### Sortierte Liste

- a) a
  - b) b
  - c) c
- a) a
  - b) b
  - c) c

## 5 Anführungszeichen

»Anführungszeichen«

## 6 Grafik – Abbildung

Logo



Abb. 1: Logo

! [Logo] (images/Logo/logo.pdf) {width=30%}

## 7 Tabelle

Tabelle-Bsp

Tab. 1

Nr.	Begriffe	Erklärung
1	a1	a2
2	b1	b2
3	c1	c2
4	a1	a2

**Nr.**	**Begriffe**	**Erklärung**
--:	:-----	:-----
1	a1	a2
2	b1	b2
3	c1	c2
4	a1	a2

## 8 Mathematik

$$[V] = [\Omega] \cdot [A] \text{ o. } U = R \cdot I \text{ o. } R = \frac{U}{I}$$

$$[V] = [\Omega] \cdot [A] \text{ o. } U = R \cdot I \text{ o. } R = \frac{U}{I}$$

$$5 \text{ cm}, a \cdot b, \dots, \Omega$$

$$100^{\circ}\text{C}$$

80 % // in HTML

$5\text{cm}$ ,  $a \cdot b$ ,  $\cdots$ ,  $\Omega$

$100^{\circ}\text{C}$

// ACHTUNG: Prozentzeichen macht Probleme in HTML und Latex

// Z.B. 80 %

$80\%$  // in Latex

$80\%$  // in HTML

### Mathematik-Umgebung:

$$\sum_{i=1}^5 a_i = a_1 + a_2 + a_3 + a_4 + a_5$$

`\begin{align*}`

`\sum_{i=1}^5 a_i = a_1 + a_2 + a_3 + a_4 + a_5`

`\end{align*}`

## 9 Text hervorhebung

Fett oder *Kursiv*

**\*\*Fett\*\*** oder *\*Kursiv\**

## 10 Code

Hallo Welt

```
// hallowelt.c
```

```
#include <stdio.h>
```

```
int main(void) {
```

```
    printf("Hallo Welt!\n");
```

```
    return 0;
```

```
}
```

## 11 Links

`https://google.de` oder `Google`

`<https://google.de>` oder `[Google](https://google.de)`

Fußnote<sup>3</sup>

Fußnote<sup>[1]</sup>

[<sup>1</sup>]: `<https://bw-ju.de/>`

## 12 Absätze

Dies hier ist ein Blindtext zum Testen von Textausgaben. Wer diesen Text liest, ist selbst schuld. Der Text gibt lediglich den Grauwert der Schrift an. Ist das wirklich so? Ist es gleichgültig, ob ich schreibe: »Dies ist ein Blindtext« oder »Huardest gefburn«? Kjift - mitnichten! Ein Blindtext bietet mir wichtige Informationen. An ihm messe ich die Lesbarkeit einer Schrift, ihre Anmutung, wie harmonisch die Figuren zueinander stehen und prüfe, wie breit oder schmal sie läuft. Ein Blindtext sollte möglichst viele verschiedene Buchstaben enthalten und in der Originalsprache gesetzt sein. Er muss keinen Sinn ergeben, sollte aber lesbar sein.

Fremdsprachige Texte wie »Lorem ipsum« dienen nicht dem eigentlichen Zweck, da sie eine falsche Anmutung vermitteln.

---

<sup>3</sup>`https://bw-ju.de/`