

20XX 年度 卒業論文

住井研究室の
ステキな論文クラスファイルの使用例

東北大学 工学部
電気情報物理工学科

X0XX1234 ラムダ 小太郎

指導教員：住井 英二郎 教授
論文指導教員：松田 一孝 准教授

20XX 年 1 月 1 日 23:00–23:30
電子情報システム・応物系 1 号館 2 階トイレ

要旨

ステキな論文の概要

目次

第 1 章	序論	1
第 2 章	TEX の簡単な使い方	2
2.1	ソースコード	2
2.2	画像	2
2.3	BNF の書き方の例	2
2.4	導出木の書き方の例	4
2.5	定理環境	5
第 3 章	関連研究	7
第 4 章	結論	8
	謝辞	9
	参考文献	10
	付録	11

第 1 章

序論

貢献、構成までしっかり書きます。

[1]

第 2 章では、。。。。

第 2 章

TEX の簡単な使い方

2.1 節では、。。。 2.5.1 項では、。。。。

2.1 ソースコード

図 2.1 は二分木を深さ優先探索してノードを列挙する関数である。

図ではなく、インラインに書く場合もある。二分木を深さ優先探索してノードを列挙する関数 `listup_nodes` を次に示す。

```
type 'a bin_tree =  
  | Leaf of 'a  
  | Node of 'a bin_tree * 'a bin_tree  
  
let rec listup_nodes = function  
  | Leaf x -> [x]  
  | Node (r, l) -> (listup_nodes r) @ (listup_nodes l)
```

2.2 画像

画像の貼り方については、docs/EPSIMAGES.md が推奨している `convert` ではなく、`graphicx` から扱う方が基本的によい。^{*1} 図 2.2 は `dblp_bibtex_crossref` である。

2.3 BNF の書き方の例

本節では、BNF によるプログラミング言語の構文の書き方を紹介する。構文木の書き方は一つというわけではないので、幾つかのバリエーションを紹介する。どの方法が良いと思うかは、個人の好みに依るところなので、好きなものを使えば良いと思う。

^{*1} もし `graphicx` が標準で入っていない場合は、`tlmgr install graphicx` などでインストールすると良い。

```

1  type 'a bin_tree =
2    | Leaf of 'a
3    | Node of 'a bin_tree * 'a bin_tree
4
5  let rec listup_nodes = function
6    | Leaf x -> [x]
7    | Node (r, l) -> (listup_nodes r) @ (listup_nodes l)

```

図 2.1 二分木のノードのリストアップ

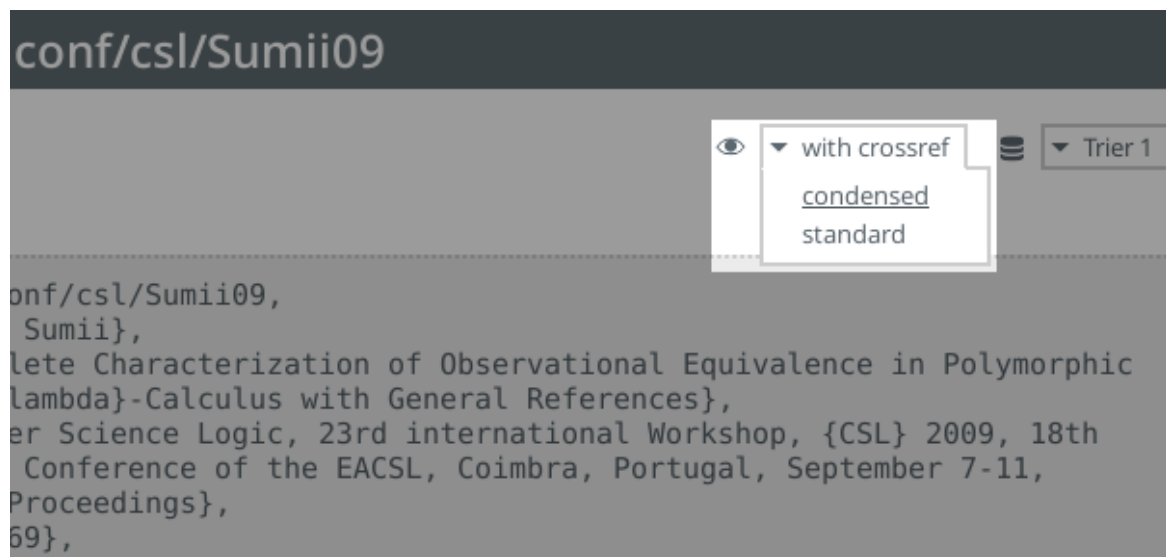


図 2.2 試しに貼り付けられた dblp_bibtex_crossref

まず、次の方法では、array 環境を使って、BNF を書いている。array 環境は数式環境中で表のようなものを書くときに使う。基本的に、table 環境と使い方は同じである。

t	::=		terms:
	x		variables
	$\lambda x. t$	lambda abstraction	
	$t_1 t_2$	application	
	true	true	
	false	false	
	if t_1 then t_2 else t_3	if statement	

他にも、次のように、align 環境を使っても、似たようなものを書くことができる。

$t ::=$	terms:
x	variables
$\lambda x. t$	lambda abstraction
$t_1 t_2$	application
true	true
false	false
if t_1 then t_2 else t_3	if statement

array 環境を愚直に使う場合と比べて、式が中央揃えになるという点と、“variables” とかの説明が右端に来ている点が違う。説明は tag* マクロで出しており、これはもともと式番号を指定するためのものなので、若干使い方がおかしい気もするが、まあ、いいだろう。自分の好みの方を使うと良いだろう。

BNF 全体を左揃えにしたいならば、次のように、flalign 環境を使うと良い。align 環境と違って、& を余分に 1 つ付ける必要がある、ということに注意して欲しい（詳しくはソースコードを見よ）。

$t ::=$	terms:
x	variables
$\lambda x. t$	lambda abstraction
$t_1 t_2$	application
true	true
false	false
if t_1 then t_2 else t_3	if statement

2.4 導出木の書き方の例

導出木の書き方も色々あるが、ここでは、bussproofs.sty を使った方法を紹介する。導出木は、手書きでも書きにくい、 \LaTeX だから書きやすいというわけでもなく、（使うパッケージにも依るが）そこそこの苦労は必要である。bussproofs.sty を除く多くの方法では、frac などに基づに「分数」で導出木を書く。bussproofs.sty はこれらとは全く異なるインタフェースであり、慣れれば比較的解りやすい。bussproofs.sty の動作は、（導出木を要素とする）スタックをイメージすると解りやすい。よく使うマクロは次の通り。

- $\text{\backslash AxiomC}\{\dots\}$: Axiom を push する（導出木では葉に相当）
- $\text{\backslash UnaryInfC}\{\dots\}$: スタックから部分導出木（仮定）を 1 つ pop して、それを新たに作ったノード（結論）の子供にすることで、新たな部分導出木を作成し、push する。
- $\text{\backslash BinaryInfC}\{\dots\}$: スタックから部分導出木（仮定）を 2 つ pop して、 $\text{\backslash UnaryInfC}$ と同様の動作を行う。

- `\TrinaryInfC{...}`: スタックから部分導出木 (仮定) を 3 つ pop して、`\UnaryInfC` と同様の動作を行う。

実際の使い方は以下の通り。

$$\begin{array}{c}
\frac{x : T \in \Gamma}{\Gamma \vdash x : T} \text{T-VAR} \\
\\
\frac{\Gamma, x : T \vdash t : U}{\Gamma \vdash \lambda x. t : T \rightarrow U} \text{T-ABS} \\
\\
\frac{\Gamma \vdash t_1 : T \rightarrow U \quad \Gamma \vdash t_2 : T}{\Gamma \vdash t_1 t_2 : U} \text{T-APP} \\
\\
\frac{\frac{x : \mathbf{Bool} \rightarrow \mathbf{Bool} \vdash \mathbf{true} : \mathbf{Bool}}{\vdash \lambda x. \mathbf{true} : (\mathbf{Bool} \rightarrow \mathbf{Bool}) \rightarrow \mathbf{Bool}} \text{T-TRUE} \quad \frac{\frac{y : \mathbf{Bool} \in y : \mathbf{Bool}}{y : \mathbf{Bool} \vdash y : \mathbf{Bool}} \text{T-VAR}}{\vdash \lambda y. y : \mathbf{Bool} \rightarrow \mathbf{Bool}} \text{T-ABS}}{\vdash (\lambda x. \mathbf{true}) (\lambda y. y) : \mathbf{Bool}} \text{T-APP}
\end{array}$$

2.5 定理環境

`amsthm.sty` をカスタマイズした定理環境を使う。

定理 2.1 (定理のタイトル) 定理の内容

補題 2.2 (補題のタイトル) 補題の内容

系 2.3 (系のタイトル) 系の内容

命題 2.4 (命題のタイトル) 命題の内容

定義 2.5 (定義のタイトル) 定義の内容

例 2.6 (例のタイトル) 例の内容

仮定 2.7 (仮定のタイトル) 仮定の内容

公理 2.8 (公理のタイトル) 公理の内容

証明. 証明の内容

□

2.5.1 定理環境の使い方の例

補題 2.9 論文の中で最重要とは言えないような性質・命題は補題 (lemma) にする。補題や定理から直ちに導けるような軽い命題は系 (corollary) にする (細かい使い分けは人による)。

証明. `proof*` のように、アスタリスク付きの環境では、番号が付かない。

□

定理 2.10 提案手法の最も重要な性質や命題は、定理 (theorem) として書く。読者の心をくすぐる興味深いステートメントを書こう。

証明. 定理 2.10 の華麗な証明。その美しい証明に、読者の目は釘付けだ！

Case 1. 自明

Case 2. 補題 2.9 から直ちに導ける。

Case 3. 言うまでもない。目を瞑れば証明が見えてくる。

Case 4. あんまり自明じゃない

(i) 自明じゃないと思ったけど、やっぱり自明だった

(ii) ほらね、こんなに簡単

□

第 3 章

関連研究

第 4 章

結論

まとめと今後の課題。

謝辞

ステキな謝辞

参考文献

- [1] Benjamin C. Pierce. *Types and Programming Languages*. MIT Press, 2002.

付録

(必要に応じて) ステキな付録