

# 1. DOMAČA NALOGA

## NAPREDNA RAČUNALNIŠKA ORODJA

Petja Spačal



- 1 Uporaba generatorja naključnih števil v MATLABU
  - 1.1 Funkcijske datoteke in Programske datoteke
  - 1.2 Anonimne funkcije in vizualizacija
- 2 Razvijanje kode z orodjem GitHub
  - 2.1 Nadgradnja kode s sodelavcem
- 3 Priprava predstavitve z okoljem Beamer



- 1 Uporaba generatorja naključnih števil v MATLABU
  - 1.1 Funkcijske datoteke in Programske datoteke
  - 1.2 Anonimne funkcije in vizualizacija
- 2 Razvijanje kode z orodjem GitHub
  - 2.1 Nadgradnja kode s sodelavcem
- 3 Priprava predstavitve z okoljem Beamer

## Funkcijske datoteke

- S funkcijsko datoteko, sem naredil datoteko, ki vsebuje funkcijo. Ime funkcije je enako imenu datoteke s to razliko, da ima ime datoteke dodano končnico ".m".

## Funkcijske datoteke

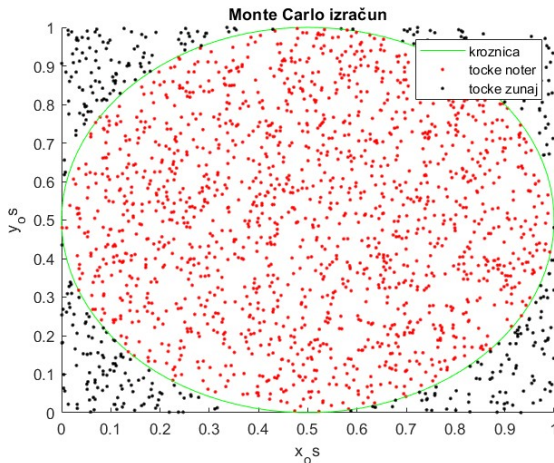
- S funkcijsko datoteko, sem naredil datoteko, ki vsebuje funkcijo. Ime funkcije je enako imenu datoteke s to razliko, da ima ime datoteke dodano končnico ".m".

## Programske datoteke

- V programski datoteki sem klical začetno funkcijo, ki je prej že izračunala število točk v kvadratu in krogu, definiral sem še novo funkcijo, katera nam vrne približek števila pi tako, da zdeli "površino kroga in kvadrata" in to še pomnoži s 4.

# Anonimne funkcije in vizualizacija

Z anonimno funkcijo, sem definiral funkcijo, ki vrne točke krožnice s polmerom  $r=0.5$ , središče krožnice pa je v koordinati  $(x=0.5, y=0.5)$ .



Slika 1: Točke potrebne za izračun števila  $\pi$



- 1 Uporaba generatorja naključnih števil v MATLABU
  - 1.1 Funkcijske datoteke in Programske datoteke
  - 1.2 Anonimne funkcije in vizualizacija
- 2 Razvijanje kode z orodjem GitHub
  - 2.1 Nadgradnja kode s sodelavcem
- 3 Priprava predstavitve z okoljem Beamer



# Nadgradnja kode s sodelavcem

## Postopek nadgradnje kode v GitHubu je potekal tako.

- Najprej sem naložil datoteke na GitHub in dodal kolega v repozitorij
- Kolega je nato odprel to kodo na svojem računu
- jo forkav ter uredil kar v GitHubu
- Nato je moral pritisniti na gumb pull request
- Po vsem tem pa sem jaz na svojem računalniku odobril popravek z gumbom merge



- Najprej sem naložil datoteke na GitHub in dodal kolega v repozitorij
- Kolega je nato odprel to kodo na svojem računu
- jo forkav ter uredil kar v GitHubu
- Nato je moral pritisniti na gumb pull request
- Po vsem tem pa sem jaz na svojem računalniku odobril popravek z gumbom merge





- 1 Uporaba generatorja naključnih števil v MATLABU
  - 1.1 Funkcijske datoteke in Programske datoteke
  - 1.2 Anonimne funkcije in vizualizacija
- 2 Razvijanje kode z orodjem GitHub
  - 2.1 Nadgradnja kode s sodelavcem
- 3 Priprava predstavitve z okoljem Beamer



# Priprava predstavitve z oklojem Beamer

Za predstavitev v beamerju je zelo pomembno, da uredimo glavo tako, da:

```
1 \documentclass[12pt]{beamer}
2 \usepackage{graphicx} % Required for inserting images
3 \usetheme{Boadilla}
4 \usepackage[figurename=Slika]{caption}
5 \setbeamertemplate{caption}[numbered]
6 \usepackage{tikz}
7
```

Slika 3: Glava kode iz L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X-a



# Priprava predstavitve z oklojem Beamer

Za predstavitev v beamerju je zelo pomembno, da uredimo glavo tako, da:

```
1 \documentclass[12pt]{beamer}
2 \usepackage{graphicx} % Required for inserting images
3 \usetheme{Boadilla}
4 \usepackage[figurename=Slika]{caption}
5 \setbeamertemplate{caption}[numbered]
6 \usepackage{tikz}
7
```

Slika 3: Glava kode iz  $\text{\LaTeX}$ -a

- v document class izberemo beamer

# Priprava predstavitve z oklojem Beamer

**Za predstavitev v beamerju je zelo pomembno, da uredimo glavo tako, da:**

```
1 \documentclass[12pt]{beamer}
2 \usepackage{graphicx} % Required for inserting images
3 \usetheme{Boadilla}
4 \usepackage[figurename=Slika]{caption}
5 \setbeamertemplate{caption}[numbered]
6 \usepackage{tikz}
7
```

Slika 3: Glava kode iz L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X-a

- v document class izberemo beamer
- izberemo poljubno poljuben usertheme



# Priprava predstavitve z oklojem Beamer

Za predstavitev v beamerju je zelo pomembno, da uredimo glavo tako, da:

```
1 \documentclass[12pt]{beamer}
2 \usepackage{graphicx} % Required for inserting images
3 \usetheme{Boadilla}
4 \usepackage[figurename=Slika]{caption}
5 \setbeamertemplate{caption}[numbered]
6 \usepackage{tikz}
7
```

Slika 3: Glava kode iz L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X-a

- v document class izberemo beamer
- izberemo poljubno poljuben usertheme
- za ličnejšo predstavitev pa lahko uporabimo še poljuben paket "usepackage"