

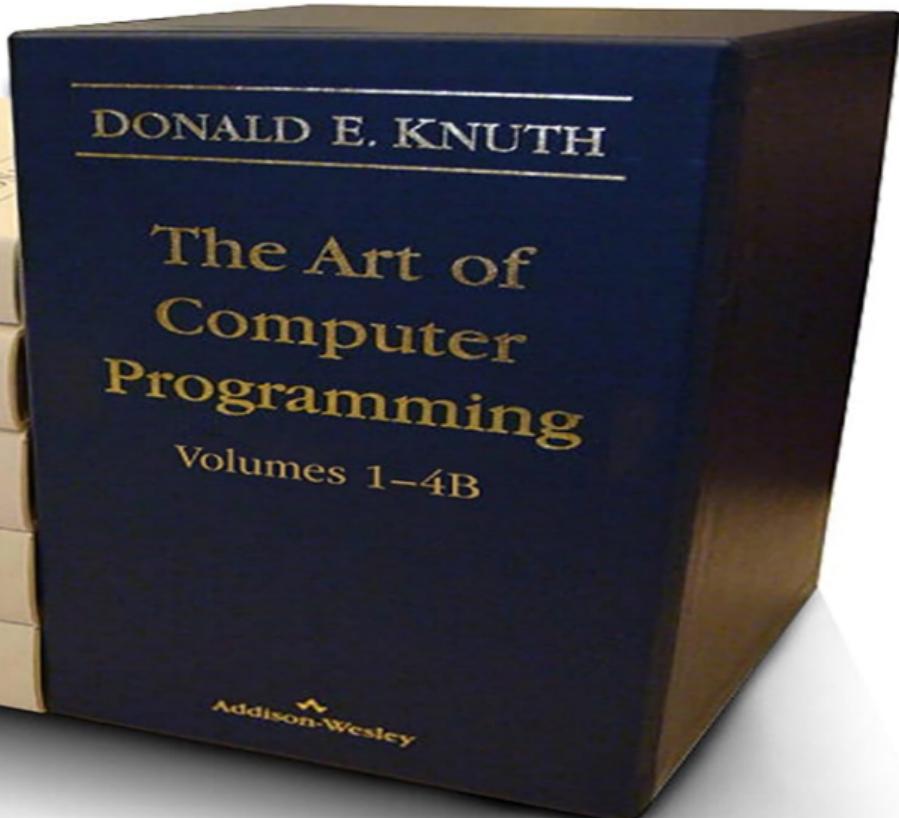
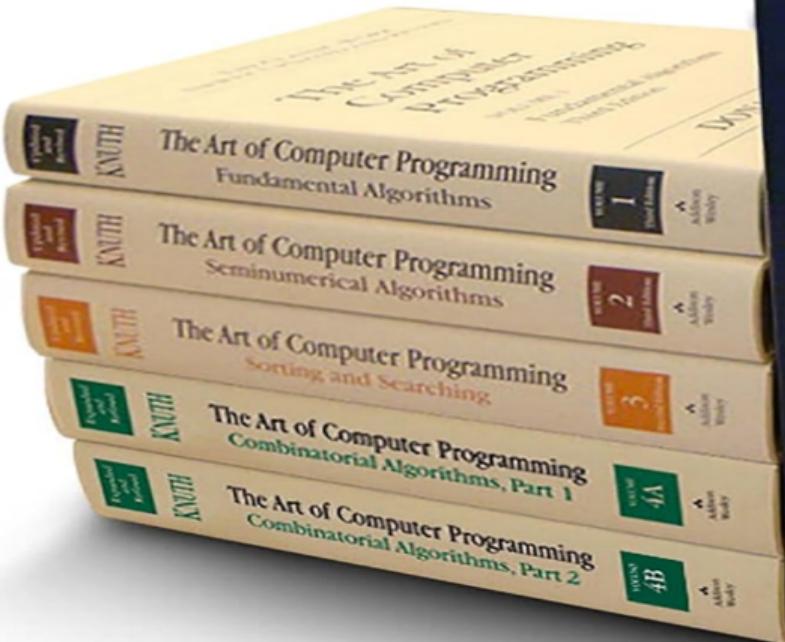
LATEX

# Donald E. Knuth



dobitnik Turingove nagrade (1974)



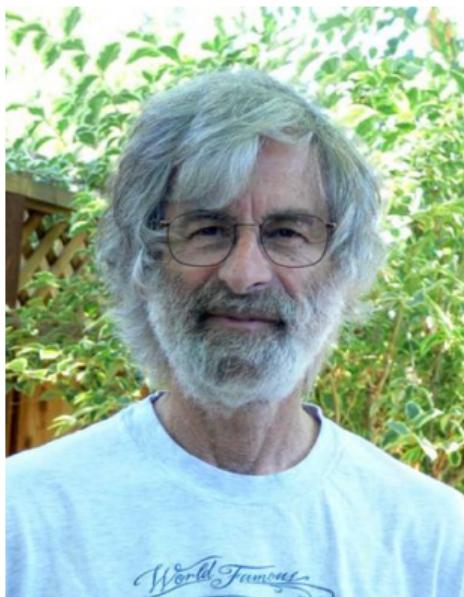


- Vol. 1 (1968)
  - Vol. 2 (1969)
  - Vol. 3 (1973)
- 
- Vol. 4A (2011)
  - Vol. 4B (2022)

- Vol. 1 (1968)
- Vol. 2 (1969)
- Vol. 3 (1973)
- Vol. 2, druga izdaja (1976)
- Vol. 4A (2011)
- Vol. 4B (2022)

TEX (1978)

# Leslie Lamport



dobitnik Turingove nagrade (2013)

$\text{\LaTeX}$  (1984)

# Markdown

## # Naslov

Besedilo je lahko **\*\*poudarjeno\*\*** ter  
vsebuje [povezave] (<https://www.fmf.uni-lj.si/>) ,  
**`programske kodo`** in sezname:

- prva točka
- druga točka
- tretja točka

```
<h1>Naslov</h1>

<p>Besedilo je lahko <strong>poudarjeno</strong> ter
vsebuje <a href="https://www.fmf.uni-lj.si/">povezave</a>,
<code>programsко kodo</code> in sezname:</p>
<ul>
    <li>prva točka</li>
    <li>druga točka</li>
    <li>tretja točka</li>
</ul>
```

```
\section{Naslov}
```

Besedilo je lahko \textbf{poudarjeno} ter  
vsebuje \href{https://www.fmf.uni-lj.si/}{povezave},  
\texttt{programsko kodo} in sezname:

```
\begin{itemize}
    \item prva točka
    \item druga točka
    \item tretja točka
\end{itemize}
```

# Ukazi in okolja

## Ukazi

- \ukaz
- \ukaz{argument}
- \ukaz[neobvezen]{argument}
- \ukaz[neobvezen]{argument1}{argument2}

## Okolja

```
\begin{okolje}
```

```
...
```

```
\end{okolje}
```

## Struktura dokumenta

```
\documentclass[11pt,a4paper]{article}

% preamble
\usepackage[utf8]{inputenc}
\usepackage[T1]{fontenc}
\usepackage[slovene]{babel}

\title{Naslov dokumenta}
\author{Avtor dokumenta}
\date{\today}

\begin{document}
\maketitle
...vsebina...
```

# Matematika

$$e^{i\pi} + 1 = 0$$

$$e^{i\pi} + 1 = 0$$

$$\lim_{x \rightarrow 0} \frac{\sin x}{x} = 1$$

$$\lim_{x \rightarrow 0} \frac{\sin x}{x} = 1$$

$$\int_{-\infty}^{\infty} e^{-x^2} dx = \sqrt{\pi}$$

$$\int_{-\infty}^{\infty} e^{-x^2} dx = \sqrt{\pi}$$

## Vrstični in prikazni način

Naj bodo  $a, b, c \in \mathbb{R}$ . Tedaj je

$$x_{1,2} = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$

rešitev enačbe  $ax^2 + bx + c = 0$ .

Naj bodo  $a, b, c \in \mathbb{R}$ . Tedaj je

\[

$$x_{1,2} = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$

\]

rešitev enačbe  $ax^2 + bx + c = 0$ .

## Vrstični in prikazni način

Naj bodo  $a, b, c \in \mathbb{R}$ . Tedaj je

$$x_{1,2} = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$

rešitev enačbe  $ax^2 + bx + c = 0$ .

Naj bodo  $a, b, c \in \mathbb{R}$ . Tedaj je

\$\$

$$x_{1,2} = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$

\$\$

rešitev enačbe  $ax^2 + bx + c = 0$ .

## Matematična okolja

$$ax^2 + bx + c = 0$$

$$\left(x + \frac{b}{2a}\right)^2 = \frac{b^2 - 4ac}{4a^2}$$

$$x_{1,2} = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$

```
\begin{align*}
a_{11} x_1 + a_{12} x_2 + \cdots + a_{1n} x_n &= b_1 \\
a_{21} x_1 + a_{22} x_2 + \cdots + a_{2n} x_n &= b_2 \\
&\vdots \\
a_{m1} x_1 + a_{m2} x_2 + \cdots + a_{mn} x_n &= b_m
\end{align*}
```

# MathJaX