

ソフトウェア設計及び実験 課題タイトル

6119019056 山口力也

2019/04/09

1 実習の目的

実習の目的は以下のとおりである.

なお, L^AT_EX の詳細については, 参考文献 [1], [2]などを参照すること.

2 原理・アルゴリズム

2.1 文字のスタイルについて

Abc. Abc. **Abc.**

2.2 段落について

段落と段落の間は一行以上の空行を入れると, 段落が変わる.

段落 1 段落 1 段落 1 段落 1 段落 1 段落 1 段落 1 段落 1 段落 1 段落 1
段落 1 段落 1 段落 1 段落 1 段落 1 段落 1 段落 1 段落 1 段落 1 段落 1
段落 1 段落 1 段落 1 段落 1

段落 2 段落 2 段落 2 段落 2 段落 2 段落 2 段落 2 段落 2 段落 2 段落 2
段落 2 段落 2 段落 2 段落 2 段落 2 段落 2 段落 2 段落 2 段落 2 段落 2
段落 2 段落 2 段落 2 段落 2

段落の行頭は一文字分下がる. 下げたくないときには `\noindent` 命令を用いるとよい.

段落 3 段落 3 段落 3 段落 3 段落 3 段落 3 段落 3 段落 3 段落 3 段落 3
段落 3 段落 3 段落 3 段落 3 段落 3 段落 3 段落 3 段落 3 段落 3 段落 3
段落 3 段落 3 段落 3

2.3 箇条書きについて

2.3.1 Itemize 環境

- アイテム 1

アイテム 1 アイテム 1 アイテム 1 アイテム 1 アイテム 1 アイテム 1

- アイテム 2

アイテム 2 アイテム 2 アイテム 2 アイテム 2 アイテム 2 アイテム 2

- アイテム 3

アイテム 3 アイテム 3 アイテム 3 アイテム 3 アイテム 3 アイテム 3

2.3.2 Description 環境

Item1 : アイテム 1 アイテム 1 アイテム 1 アイテム 1 アイテム 1 アイテム 1

Item2 : アイテム 2 アイテム 2 アイテム 2 アイテム 2 アイテム 2 アイテム 2

Item3 : アイテム 3 アイテム 3 アイテム 3 アイテム 3 アイテム 3 アイテム 3

2.4 数式について

本文中に数式を埋め込むには, $f(t) = \sum_{i=1}^n x_i \exp \lambda_i t$ とすればよい. また, 独立した式として扱いたい場合は,

$$f(t) = \sum_{i=1}^n x_i \exp \lambda_i t \quad (1)$$

とする. 数式モード中で使えるコマンドの詳細は教科書や \LaTeX の本を参照すること.

2.5 図 (EPS ファイル) の張り込みについて

図 1 は, グラフ作成ツール GNUPLOT を用いてデータをグラフ化し, svg 形式で保存したものを, 図形処理ツール Dia を用いて加工したもの. 最終的には, ファイル名 'graph.eps' として, EPS 形式で保存している

2.6 表について

表 1 は, あるデータを表にしたものである.

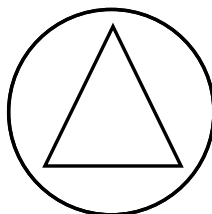


図 1: GNUPLOT によるグラフの張り込み例

表 1: 表の例

| x | y_1 | y_2 |
|-----|-------|-------|
| 0.0 | 1.0 | 3.0 |
| 1.0 | 5.0 | 5.0 |
| 2.0 | 4.0 | 9.0 |
| 3.0 | 10.0 | 15.0 |

3 実験および結果

3.1 実験の目的

3.2 実験計画

3.3 結果

4 考察

5 課題

5.1 課題 1

5.2 課題 2

6 おわりに

参考文献

- [1] 奥村 晴彦: LaTeX2 美文書作成入門 改訂第 4 版, 技術評論社 (2006).
- [2] 松田七美男: Linux 活用術, 東京電機大学出版局 (1998).