

Latex-Tipps zum zweiten Übungsblatt

Zuerst eine generelle Anmerkung: Verzweifelt nicht, wenn ihr euch bestimmte Befehle oder Dinge nicht merken könnt. Es ist noch kein L^AT_EX-Meister vom Himmel gefallen, und Übung ist in diesem Fall alles. Nachschlagen ist später natürlich auch immer erlaubt! :-)

Zahlen und Formeln

Mathe-Umgebung:

$3 * 3 = 9$

keineLeerzeichen!

Formeln:

$$\Delta(X, Y) = \sum_{i=1}^n \delta(x_i, y_i) * x_i^n \quad (1)$$

Brüche:

$$\frac{\frac{2}{3} * 3}{3 + 4} \quad (2)$$

Automaten

Ein Automat in Automaten-Schreibweise:

$A = \langle K, \Sigma, \Delta, s, F \rangle$ mit

$$K = \{1, 2, 3, 4\}$$

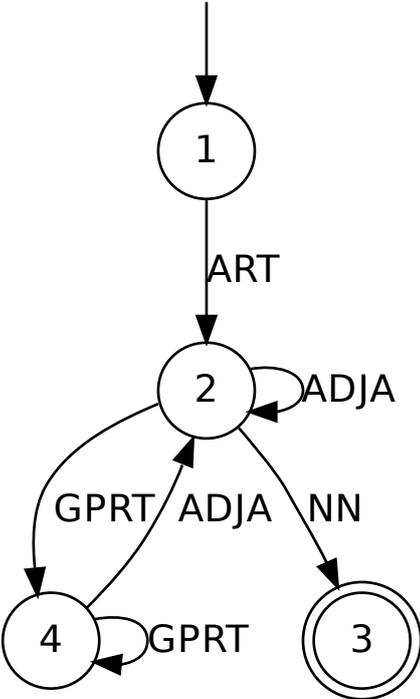
$$\Sigma = \{a, h, !\}$$

$$s = 1$$

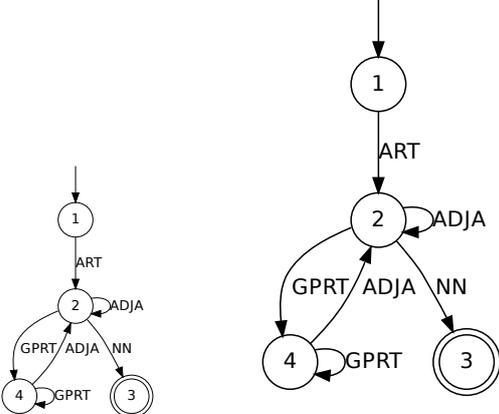
$$F = \{1, 4\}$$

$$\Delta = \{\langle 1, h, 2 \rangle, \langle 2, a, 3 \rangle, \langle 3, h, 2 \rangle, \langle 3, !, 4 \rangle\}$$

Die Einbindung einer Automaten-Grafik



Die Skalierung einer Grafik



Die figure-Umgebung und Untertitel

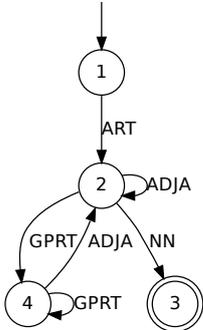


Abbildung 1: Das ist ziemlich unzentriert.

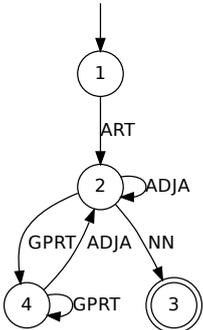


Abbildung 2: Dies ist ein sehr informativer Untertitel.

Große Klammern

$$\Delta(a, b) = \begin{cases} \frac{a-b}{a*b} & \text{if } x > 0 \\ 1 & \text{otherwise} \end{cases} \tag{3}$$