

Tabellenverzeichnis

1	Verschiedene Umgebungen in Latex	2
2	Der Header im Latex-Dokument	2

1 Aufgaben

1. Legen Sie ein Dokument mit dem Namen „Aufgaben2019Mai0203_ihrName.tex“ an.
2. Auf der ersten Seite des Dokuments steht die Tabelle 1.
3. Auf der zweiten Seite des Dokuments steht die Tabelle 2. Die dritte Spalte müssen Sie selbst ausfüllen.
4. Fügen Sie eine Kopfzeile ein. Links soll ihr Name stehen.

2 Hinweise

- Der Backslash wird für Befehle verwendet. Als „normales“ Zeichen im Text lässt sich ein Backslash mit dem Befehl *textbackslash* erzeugen.
- Eine einfache Variante, den Programmcode in die Tabelle zu übernehmen, ist die Verwendung der Windows-App „Snipping Tool“. Damit können Sie schnell und einfach Screenshots erstellen und als jpg-Datei speichern. Die Bilddatei(en) fügen Sie dann in die Tabelle ein.

Tabelle 1: Verschiedene Umgebungen in Latex

Umgebung	Latex-Befehle
Abbildung	<code>\includegraphics{Bild.jpg}</code>
Abbildung als Gleitobjekt	<code>\begin{figure}</code> <code>\includegraphics{Bild.jpg}</code> <code>\end{figure}</code>
Tabelle	<code>\begin{tabular}</code> <code>\end{tabular}</code>
Tabelle als Gleitobjekt	<code>\begin{table}</code> <code>\end{table}</code>
Mathematik-Modus	<code>\$... \$</code> oder <code>\begin{math} ... \end{math}</code>

Tabelle 2: Der Header im Latex-Dokument

Latex-Befehl	Optionen	Bedeutung
<code>documentclass</code>	<code>11pt</code>	
	<code>article</code>	
<code>usepackage</code>	<code>inputenc</code>	
	<code>graphicx</code>	
	<code>ngerman</code>	
	<code>geometry</code>	
	<code>fancyhdr</code>	
<code>maketitle</code>		
<code>tabular</code>	<code>c</code>	
	<code>l</code>	
	<code>r</code>	