

# L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X2 Vorlesung

L.G.

TU Graz

18. Oktober 2017

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Motivation</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Einleitung</b>	<b>3</b>
2.1	Unterüberschrift . . . . .	3
2.1.1	Unterunterüberschrift . . . . .	3
<b>3</b>	<b>Externer Teil</b>	<b>5</b>
<b>4</b>	<b>Grafiken</b>	<b>7</b>
<b>5</b>	<b>Float-Tabelle</b>	<b>8</b>

## Zusammenfassung

Hier steht eine Kurzzusammenfassung des Artikels.

## Vorwort

kleines Vorwort

oben

links

rechts

unten

# 1 Motivation

Wir verweisen auf das Buch von Knuth [1]

## 2 Einleitung

Hier beginnt der Artikel nun...

### 2.1 Unterüberschrift

#### 2.1.1 Unterunterüberschrift

Nach Subsection 2.1 folgt...

1. Hier steht nun die erste Aufgabe...
  - (a) Bestimme Definitionsbereich
  - (b) Bestimme Nullstellen
2. weitere Aufgabe
3. Berechne die Ableitung...
4. Finde Lösungen...
  - Heute Abend Fußballspielen
  - morgen Abend Ausgehen
  - übermorgen?

$$\begin{bmatrix} a \\ \frac{a}{b} \end{bmatrix}^2$$

## Computermathematik 1

### 3 Externer Teil

Dieser Teil kommt aus einem externen File `externerTeil.tex`

Hier geht es nun wieder weiter:  
Teile "Algebra" und "Analysis"

$$\vec{v} = \begin{pmatrix} a \\ b \\ c \\ d \end{pmatrix}$$



eins	zwei	drei	vier	fünf
a	b	c		
abc	abc	abc		

$$\begin{pmatrix} 2 & 3 & -2 \\ 1 & 2 & 5 \end{pmatrix}$$

$$\begin{array}{rcl} x & = & x - 3y \\ y + 2 & = & 3x - 2y \end{array}$$

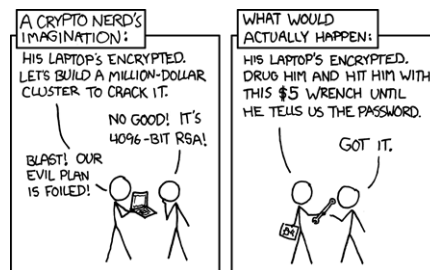


Abbildung 1: A diagram describing...

## 4 Grafiken

Wie wir in Section 2 gesehen haben...

Hier fügen wir eine Grafik ein:



hier kommt weiterer Text

Wie Abbildung1 auf Seite 7 zeigt ,

## 5 Float-Tabelle

A	B
1	3
2	5

Tabelle 1: Eigene Float-Tabelle



hier steht text \\  
und weiter

hier steht text \\  
und weiter

```
initialisiere  $N := 1$   
for  $i = 1, \dots, n$  do  
    setze  $N := N \cdot i$   
end for
```

**Algorithm 1:** Algorithmus-Überschrift

## Literatur

- [1] D. E. Knuth. *The Art of Computer Programming , Volume I: Fundamental Algorithms*. Addison -Wesley, 1968.