

Introduzione al mondo di L^AT_EX

Simone

Piano della presentazione

- 1 **Figure ed immagini**
 - Il pacchetto graphicx
 - BoundingBox
 - Ambiente figure
 - Ambiente picture
- 2 **Videoproiezioni**
 - Linee guida per le videoproiezioni
 - Sintassi di base
- 3 **Curriculum Vitæ**
 - Sintassi di base
- 4 **Come sopravvivere a L^AT_EX**

Figure ed immagini

L^AT_EX prevede sia la possibilità di produrre figure per proprio conto che di inserire figure esterne prodotte da altri programmi. In quest'ultimo caso si segue una metodica diversa dai comuni editor WYSIWYG:

- le figure rimangono in *file separati*, cioè la figura non va “incollata” nel documento ma è sufficiente scrivere un collegamento ad essa.

Risulta quindi conveniente:

- creare nella directory di lavoro una cartella `img`
- salvare in questa directory tutti i file da inserire nel nostro documento finale.

Vantaggi e svantaggi

Vantaggi:

- se i contenuti delle figure vegono cambiati è sufficiente sostituire i file e ricompilare. Il nuovo documento generato avrà tutte le figure aggiornate
- la procedura è molto stabile e non crea brutte sorprese

Svantaggi:

- serve un minimo di esperienza per una piena padronanza del meccanismo
- richiede l'uso di programmi in grado di lavorare in modo sinergico con L^AT_EX

Estensioni supportate

Esistono due principali tipi di figure:

Vettoriali (generalmente indicate per i grafici)

- `.pdf` (portable document file)
- `.eps` (encapsulated postscript)
- `.ps` (postscript)

Bitmap (generalmente indicate per immagini)

- `.png` (portable network graphics)
- `.jpeg` o `.jpg` (joint photographic experts group)
- `.tiff` o `.tif` (tagged image file format)

Estensioni supportate

pdfL^AT_EX supporta direttamente file con le seguenti estensioni:

- **.pdf** (portable document file)
- **.png** (portable network graphics)
- **.jpeg** (encapsulated postscript)
- **.tiff** (tagged image file format)

Gli altri formati (**.eps**, **.ps**) andranno convertiti in **.pdf** se non si vorrà usare un differente compilatore.

L'oggetto del nostro gioco



lion.png

L'oggetto del nostro gioco



lion.png

Attenzione!

È necessario caricare il pacchetto **graphicx** (con l'opzione **pdftex** nel caso in cui si usi pdfL^AT_EX come compilatore)

Il pacchetto graphicx

```
\includegraphics{lion}
```



Il pacchetto graphicx

```
\includegraphics{lion}
```



Il bello di L^AT_EX

È consigliabile non specificare l'estensione del file

Il pacchetto graphicx

È possibile indicare nel preambolo una specifica cartella dove sono contenute tutte le figure utilizzate all'interno del documento

```
\graphicspath{{<path>}}
```

Alternativamente è possibile specificarlo singolarmente all'interno di ogni singolo `\includegraphics`

```
\includegraphics{<path>lion}
```

Un esempio vale più di mille figure

esempio_4_1.tex

Il pacchetto graphicx

```
\fbox{\includegraphics{lion}}
```



Il pacchetto graphicx

```
\includegraphics[scale=0.5]{lion}
```



Il pacchetto graphicx

```
\includegraphics[scale=1.5]{lion}
```



Il pacchetto graphicx

```
\includegraphics[width=20mm]{lion}
```



Il pacchetto graphicx

```
\includegraphics[width=20mm, height=40mm]{lion}
```



Il pacchetto graphicx

```
\includegraphics[width=20mm, height=40mm,  
keepaspectratio]{lion}
```



Il pacchetto graphicx

```
\includegraphics[angle=-45]{lion}
```



Il pacchetto graphicx

```
\includegraphics[angle=-45, width=40mm]{lion}
```



Il pacchetto graphicx

```
\fbox{\includegraphics[angle=-45, width=40mm]{lion}}
```



Il pacchetto graphicx

```
\includegraphics[angle=-60, totalheight=40mm,  
width=30mm]{lion}
```



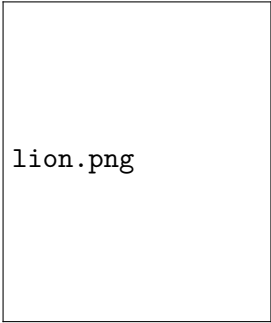
Il pacchetto graphicx

```
\fbox{\includegraphics[angle=-60, totalheight=40mm,  
width=30mm]{lion}}
```



Il pacchetto graphicx

```
\includegraphics[draft]{lion}
```



lion.png

A che punto siamo

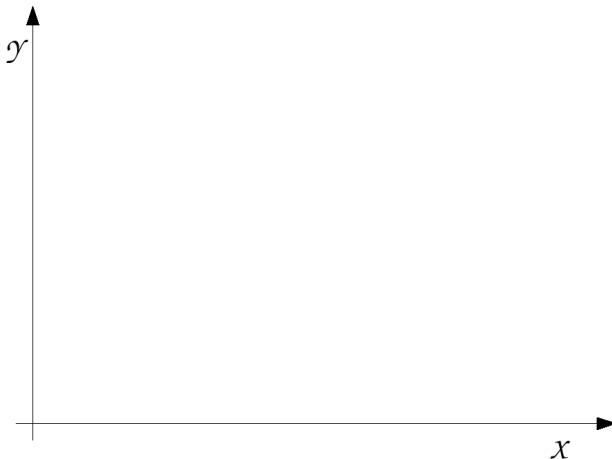
- 1 **Figure ed immagini**
 - Il pacchetto graphicx
 - **Boundingbox**
 - Ambiente figure
 - Ambiente picture
- 2 Videoproiezioni
 - Linee guida per le videoproiezioni
 - Sintassi di base
- 3 Curriculum Vitæ
 - Sintassi di base
- 4 Come sopravvivere a L^AT_EX

BoundingBox

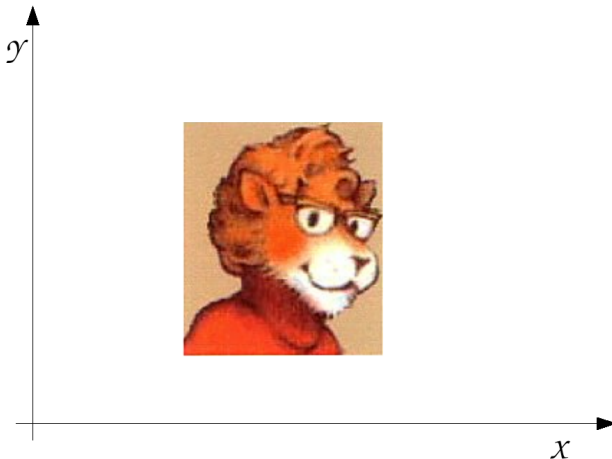
I *boundingbox* permettono di ritagliare o modificare a nostra discrezioni i margini di un'immagine.

Se la figura è fatta bene (scritta bene da programma che la produce) non è necessario specificarli nel file L^AT_EX

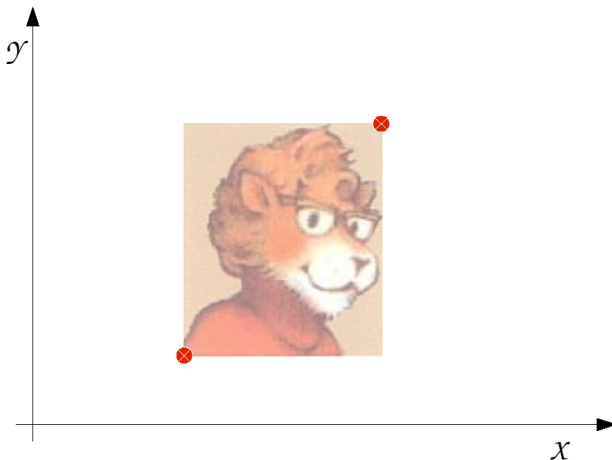
BoundingBox



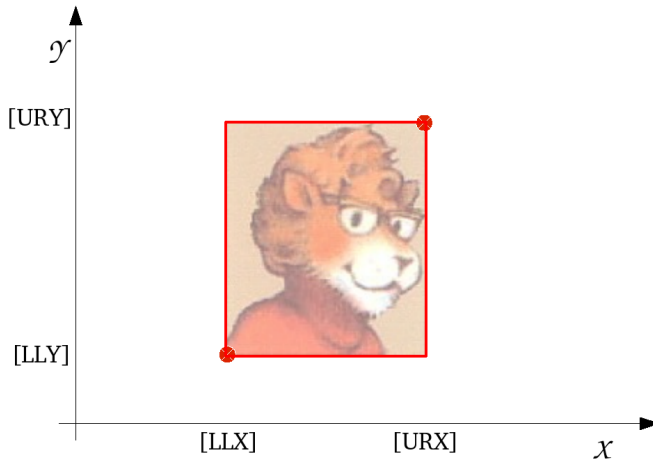
BoundingBox



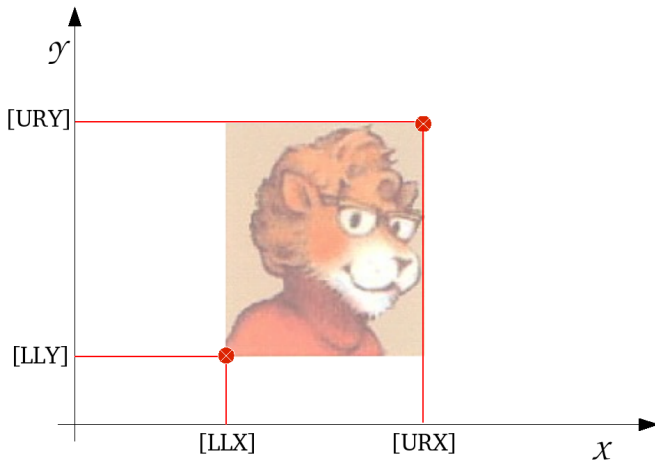
BoundingBox



BoundingBox



BoundingBox



BoundingBox

I *boundingbox* sono specificati all'interno del campo delle opzioni

```
\includegraphics[bb= LLX LLY URX URY]{lion}
```

Boundingbox



```
\includegraphics[bb= LLX LLY URX URY]{lion}
```

Boundingbox



```
\includegraphics[bb= LLX LLY URX URY]{lion}
```

Boundingbox

```
\fbox{\includegraphics[bb= 0 0 100 120]{lion}}
```



In questa immagine i boundingbox corrispondono con le sue dimensioni (in punti)

Boundingbox

```
\includegraphics[bb= 0 0 100 200]{lion}
```



Boundingbox

```
\fbox{\includegraphics[bb= 0 0 100 200]{lion}}
```



BoundingBox

```
\fbox{\includegraphics[width=50]{lion}}
```



BoundingBox

```
\fbox{\includegraphics[bb= 0 0 100 50, clip]{lion}}
```



Boundingbox negativi

```
\fbox{\includegraphics[bb= -50 -50 100 120]{lion}}
```



Boundingbox

```
\fbox{\includegraphics[bb= 0 0 100 120, scale=.5]  
{lion}}
```



Un esempio vale più di mille figure

esempio_4_2.tex

A che punto siamo

- 1 **Figure ed immagini**
 - Il pacchetto graphicx
 - Boundingbox
 - **Ambiente figure**
 - Ambiente picture
- 2 Videoproiezioni
 - Linee guida per le videoproiezioni
 - Sintassi di base
- 3 Curriculum Vitæ
 - Sintassi di base
- 4 Come sopravvivere a L^AT_EX

L'ambiente figure

```
\begin{figure}[htb]  
  \centering  
  \includegraphics[scale=.5]{lion}  
  \caption{La mascotte di TEX}\label{lion}  
\end{figure}
```



Figure : La mascotte di T_EX

Un esempio vale più di mille figure

esempio_4_3.tex

Uso di scalebox

```
\scalebox{3}{\TeX\ non è Tex!}
```

T_EX non è Tex!

Uso di scalebox

```
\scalebox{3}{\TeX\ non è Tex!}
```

T_EX non è Tex!

Il bello di L^AT_EX

Ma non dimentichiamoci che ai matematici (Knuth) piace molto giocare coi numeri

Uso di scalebox

```
\scalebox{-3}{\TeX\ non è Tex!}
```

TeX non è Tex!

Uso di scalebox

```
\scalebox{-3}[1.5]{\TeX\ non è Tex!}
```

!xəT é non X_ET

Uso di reflectbox

```
\reflectbox{\TeX\ non è Tex!}
```

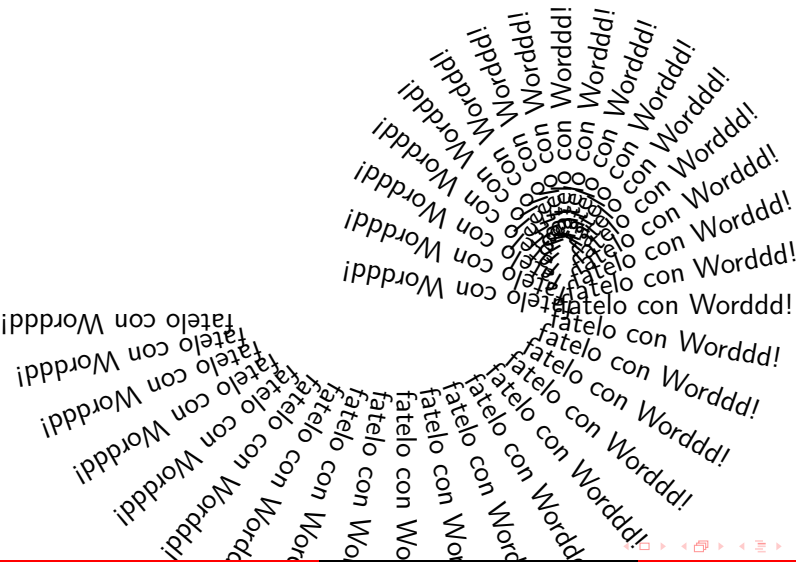
!xəT é non XɛT

Usandoli entrambi...

```
\reflectbox{\scalebox{-3}{\TeX\ non è Tex!}}
```

TEX non è TEX!

Uso di rotating



Uso di scalebox

```
\scalebox{-1}{\includegraphics{lion}}
```



Uso di reflectbox

```
\reflectbox{\includegraphics{lion}}
```



A che punto siamo

- 1 **Figure ed immagini**
 - Il pacchetto graphicx
 - Boundingbox
 - Ambiente figure
 - **Ambiente picture**
- 2 Videoproiezioni
 - Linee guida per le videoproiezioni
 - Sintassi di base
- 3 Curriculum Vitæ
 - Sintassi di base
- 4 Come sopravvivere a L^AT_EX

Produrre grafici con L^AT_EX

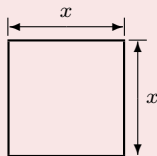
L^AT_EX prevede la possibilità di disegnare grafici di eccellente qualità. Questa procedura tuttavia non è di immediata esecuzione e richiede un approfondimento che trascende gli obiettivi del corso.

Segue esempio delle potenzialità offerte dalla metodica

Produrre grafici con L^AT_EX

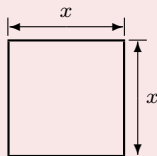
```
\setlength{\unitlength}{0.15mm}
\begin{picture}(220,140)(-25,0)
  \put(0,0){\thicklines \framebox(100,100){}}
  \put(-1.5,105){\line(0,1){16}}
  \put(101.2,105){\line(0,1){16}}
  \put(105,101.2){\line(1,0){16}}
  \put(105,-1.5){\line(1,0){16}}
  \put(50,113){\vector(1,0){50}}
  \put(50,113){\vector(-1,0){50}}
  \put(113,50){\vector(0,1){50}}
  \put(113,50){\vector(0,-1){50}}
  \put(50,126){\scriptsize \makebox(0,0){$x$}}
  \put(126,50){\scriptsize \makebox(0,0){$x$}}
  \put(190,50){\small $\text{Area}= x^2$}
\end{picture}
```

Produrre grafici con \LaTeX



$$\text{Area} = x^2$$

Produrre grafici con L^AT_EX



$$\text{Area} = x^2$$

Il bello di L^AT_EX

L'uso di programmi come Gnuplot o Xfig riducono drasticamente i tempi di esecuzione, permettendo di ottenere un output scritto direttamente in codice L^AT_EX.

Un esempio vale più di mille figure

esempio_4_4.tex
figura_1.fig

A che punto siamo

- 1 Figure ed immagini
 - Il pacchetto graphicx
 - BoundingBox
 - Ambiente figure
 - Ambiente picture
- 2 Videoproiezioni
 - Linee guida per le videoproiezioni
 - Sintassi di base
- 3 Curriculum Vitæ
 - Sintassi di base
- 4 Come sopravvivere a L^AT_EX

Videoproiezioni

L^AT_EX prevede la possibilità di creare delle presentazioni a video (*slides*) con eccellenti caratteristiche di funzionalità e gradevolezza

Le Classi di L^AT_EX per videoproiezioni sono:

- Beamer (argomento di questa lezione)
- Pdfscreen
- T_EXPower
- Prosper
- HA-Prosper
- Seminar

Linee guida per le videoproiezioni

Alcune regole per realizzare videoproiezioni:

- evitare di presentare più di una slide a minuto
- inserire solo quello che sarà adeguatamente commentato
- non preparare più slide di quanto il tempo a disposizione non permetta

Linee guida per le videoproiezioni

Alcune regole per realizzare videoproiezioni:

- evitare di presentare più di una slide a minuto
- inserire solo quello che sarà adeguatamente commentato
- non preparare più slide di quanto il tempo a disposizione non permetta

Attenzione!

Regolarsi sul tempo realmente a disposizione aiuta a non preparare più materiale di quanto non sia possibile presentare (risparmiando conseguentemente lavoro inutile)

Linee guida per le videoproiezioni

Inoltre...

- organizzare la presentazione in sezioni e sottosezioni (mai meno di due e mai più di quattro)
- usare le animazioni solo se strettamente necessario
- usare solo frasi brevi
- usare sempre stesso layout per testo e figure
- usare dei colori testo/sfondo complementari
- evitare caratteri piccoli (*“così entra più testo”*)
- preferire font sans-serif al serif
- evitare il rientro all'inizio della frase
- soprattutto: *keep it simple!*

Come **non** presentare

esempio_4_5_a.ppt
esempio_4_5_b.ppt
esempio_4_5_c.ppt

A che punto siamo

- 1 Figure ed immagini
 - Il pacchetto graphicx
 - BoundingBox
 - Ambiente figure
 - Ambiente picture
- 2 Videoproiezioni
 - Linee guida per le videoproiezioni
 - Sintassi di base
- 3 Curriculum Vitæ
 - Sintassi di base
- 4 Come sopravvivere a L^AT_EX

Il modello di un documento

```
\documentclass{beamer}
```

Il modello di un documento

```
\documentclass{beamer}  
\usetheme{<nome-tema>}
```

Il modello di un documento

```
\documentclass{beamer}  
\usetheme{<nome-tema>}  
\usepackage[<argomenti-opz>]{<nome-package>}
```


Il modello di un documento

```
\documentclass{beamer}  
\usetheme{<nome-tema>}  
  
\begin{document}  
  \begin{frame}  
  
  \end{frame}  
  
\end{document}
```

Il modello di un documento

```
\documentclass{beamer}  
\usetheme{<nome-tema>}  
  
\begin{document}  
  \begin{frame}  
    \frametitle{<titolo-slide>}  
    <testo della slide>  
  \end{frame}  
  
\end{document}
```

Il modello di un documento

```
\documentclass{beamer}  
\usetheme{<nome-tema>}  
  
\begin{document}  
  \begin{frame}  
    \frametitle{<titolo-slide>}  
    <testo della slide>  
  \end{frame}  
  :  
\end{document}
```

La pagina del titolo

Nel preambolo:

```
\title{<titolo-esteso>}  
\author{<nome-autore>}  
\date{<data>}
```

La pagina del titolo

Nel preambolo:

```
\title{<titolo-esteso>}  
\author{<nome-autore>}  
\date{<data>}
```

Come prima slide:

```
\begin{frame}  
  \maketitle  
\end{frame}
```

Un esempio vale più di mille slide

esempio_4_6.tex

I temi di Beamer

È possibile modificare il layout della presentazione semplicemente specificando nel preambolo:

```
\usetheme{<nome-tema>}
```

I temi hanno prevalentemente nomi di città:

- Madrid
- Berkeley
- Goettingen
- Marburg
- ...

I temi interni di Beamer

Beamer prevede anche la possibilità di personalizzare l'aspetto degli elenchi puntati e numerati. Nel preamble va inserito:

```
\useinnertheme{<nome-tema>}
```

Gli schemi di colori hanno prevalentemente nomi delle corrispettive forme geometriche o soluzioni di visualizzazione:

- `circles`
- `rectangles`
- `rounded`
- `inmargin`
- ...

Schemi di colori

È possibile scegliere tra diversi schemi di colore

```
\usecolortheme{<nome-tema>}
```

Gli schemi di colori hanno prevalentemente nomi di animali:

- albatros
- crane
- seagull
- whale
- ...

Un esempio vale più di mille slide

esempio_4_7.tex

La pagina dell'indice

Analogamente con qualsiasi altro documento l'indice si richiama con il comando `\tableofcontents`

```
\begin{frame}  
\frametitle{Piano della presentazione}  
  \tableofcontents  
\end{frame}
```

La bibliografia

La realizzazione della bibliografia segue schemi già sperimentati per la realizzazione di un qualunque altro documento

```
\begin{frame}  
\frametitle{Bibliografia}  
  \begin{thebibliography}{}  
    :  
  \end{thebibliography}  
\end{frame}
```

Elenchi numerati

Con Beamer è possibile far scorrere in successione tutti i punti di una lista

```
\begin{itemize}
  \item<1-> Rambo
  \item<2-> Rambo II
  \item<3-> Rambo III
\end{itemize}
```

Elenchi numerati

Con Beamer è possibile far scorrere in successione tutti i punti di una lista

```
\begin{itemize}
  \item<1-> Rambo
  \item<2-> Rambo II
  \item<3-> Rambo III
\end{itemize}
```

Elenchi numerati

Con Beamer è possibile far scorrere in successione tutti i punti di una lista

```
\begin{itemize}
  \item<1-> Rambo
  \item<2-> Rambo II
  \item<3-> Rambo III
\end{itemize}
```

- Rambo

Elenchi numerati

Con Beamer è possibile far scorrere in successione tutti i punti di una lista

```
\begin{itemize}
  \item<1-> Rambo
  \item<2-> Rambo II
  \item<3-> Rambo III
\end{itemize}
```

- Rambo
- Rambo II

Elenchi numerati

Con Beamer è possibile far scorrere in successione tutti i punti di una lista

```
\begin{itemize}
  \item<1-> Rambo
  \item<2-> Rambo II
  \item<3-> Rambo III
\end{itemize}
```

- Rambo
- Rambo II
- Rambo III

Elenchi numerati

Un metodo alternativo è il seguente:

```
\begin{itemize}<+-->
  \item Rambo
  \item Rambo II
  \item Rambo III
\end{itemize}
```

Elenchi numerati evidenziati

Con l'opzione `<+-| alert@+>` il punto attivo appare evidenziato

```
\begin{itemize}[<+-| alert@+>]
  \item Rambo
  \item Rambo II
  \item Rambo III
\end{itemize}
```

Con l'opzione `<+| alert@+>` il punto attivo appare evidenziato

- Giovannonna Coscalunga
- L'Esorciccio

Con l'opzione `<+| alert@+>` il punto attivo appare evidenziato

- Giovannonna Coscalunga
- L'Esorciccio
- La Polizia s'incassa

Grafici

Per realizzare una sequenza di grafici useremo l'opzione `<n>`

```
\includegraphics<1>{lion_1.png}  
\includegraphics<2>{lion_2.png}  
\includegraphics<3>{lion_3.png}
```



Grafici

Per realizzare una sequenza di grafici useremo l'opzione `<n>`

```
\includegraphics<1>{lion_1.png}  
\includegraphics<2>{lion_2.png}  
\includegraphics<3>{lion_3.png}
```



Grafici

Per realizzare una sequenza di grafici useremo l'opzione `<n>`

```
\includegraphics<1>{lion_1.png}  
\includegraphics<2>{lion_2.png}  
\includegraphics<3>{lion_3.png}
```



Grafici

Per realizzare una successione di grafici useremo l'opzione `<n->`

```
\includegraphics<1->{lion_1.png}  
\includegraphics<2->{lion_2.png}  
\includegraphics<3->{lion_3.png}
```



Grafici

Per realizzare una successione di grafici useremo l'opzione `<n->`

```
\includegraphics<1->{lion_1.png}  
\includegraphics<2->{lion_2.png}  
\includegraphics<3->{lion_3.png}
```



Grafici

Per realizzare una successione di grafici useremo l'opzione `<n->`

```
\includegraphics<1->\{lion_1.png\}  
\includegraphics<2->\{lion_2.png\}  
\includegraphics<3->\{lion_3.png\}
```



Un esempio vale più di mille slide

`figura_2.fig`

Dividere in tempi la slide

La visualizzazione in più tempi può aiutare a seguire la costruzione di un ragionamento logico, è saggio tuttavia limitarne l'utilizzo ai soli casi necessari

Dividere in tempi la slide

La visualizzazione in più tempi può aiutare a seguire la costruzione di un ragionamento logico, è saggio tuttavia limitarne l'utilizzo ai soli casi necessari

```
Petardi, castagnole, scoppiarelli
```

```
\onslide<2->
```

```
Raudi, maradone, trictrac
```

```
Petardi, castagnole, scoppiarelli
```

Dividere in tempi la slide

La visualizzazione in più tempi può aiutare a seguire la costruzione di un ragionamento logico, è saggio tuttavia limitarne l'utilizzo ai soli casi necessari

```
Petardi, castagnole, scoppiarelli
```

```
\onslide<2->
```

```
Raudi, maradone, trictrac
```

```
Petardi, castagnole, scoppiarelli
```

```
Raudi, maradone, trictrac
```

Un esempio vale più di mille slide

esempio_4_8.tex

Blocchi orizzontali

La divisione in blocchi è molto utile per suddividere i contenuti logici di una slide e/o enfatizzare alcuni aspetti

```
\begin{block}{}  
    Le vittorie di Fantaman  
\end{block}
```

Le vittorie di Fantaman

Blocchi orizzontali

La divisione in blocchi è molto utile per suddividere i contenuti logici di una slide e/o enfatizzare alcuni aspetti

```
\begin{block}{}  
    Le vittorie di Fantaman  
\end{block}
```

Le vittorie di Fantaman

```
\begin{block}{Titolo del film}  
    Goldrake contro Mazzinga  
\end{block}
```

Titolo del film

Goldrake contro Mazzinga

Testo in colonne

Per suddividere il testo in colonne di usa l'ambiente `columns`

```
\begin{columns}
```

```
\end{columns}
```

Testo in colonne

Per suddividere il testo in colonne di usa l'ambiente `columns`

```
\begin{columns}
  \column[t]{.5\textwidth}

  \column[t]{.5\textwidth}

\end{columns}
```

Testo in colonne

Per suddividere il testo in colonne di usa l'ambiente `columns`

```
\begin{columns}
  \column[t]{.5\textwidth}
    svolto a sinistra?
  \column[t]{.5\textwidth}
    oppure a destra?
\end{columns}
```

Testo in colonne

Per suddividere il testo in colonne di usa l'ambiente `columns`

```
\begin{columns}
  \column[t]{.5\textwidth}
    svolto a sinistra?
  \column[t]{.5\textwidth}
    oppure a destra?
\end{columns}
```

svolto a sinistra?

oppure a destra?

Blocchi verticali

I blocchi orizzontali sono usati per confrontare due oggetti

```
\begin{columns}
```

```
\end{columns}
```

Blocchi verticali

I blocchi orizzontali sono usati per confrontare due oggetti

```
\begin{columns}  
  \column[t]{.5\textwidth}  
  
  \column[t]{.5\textwidth}  
  
\end{columns}
```

Blocchi verticali

I blocchi orizzontali sono usati per confrontare due oggetti

```
\begin{columns}
  \column[t]{.5\textwidth}
    \begin{block}{}
      Born to kill
    \end{block}
  \column[t]{.5\textwidth}
    :
\end{columns}
```

Blocchi verticali

I blocchi orizzontali sono usati per confrontare due oggetti

```
\begin{columns}
  \column[t]{.5\textwidth}
    \begin{block}{}
      Born to kill
    \end{block}
  \column[t]{.5\textwidth}
    :
\end{columns}
```

Born to kill

Salviamo le rondini

Blocchi verticali

I blocchi orizzontali sono usati per confrontare due oggetti

```
\begin{columns}
  \column[t]{.5\textwidth}
    \begin{block}{}
      \centering
      Born to kill
    \end{block}
    :
\end{columns}
```

Born to kill

Salviamo le rondini

Un esempio vale più di mille slide

esempio_4_9.tex

A che punto siamo

- 1 Figure ed immagini
 - Il pacchetto graphicx
 - BoundingBox
 - Ambiente figure
 - Ambiente picture
- 2 Videoproiezioni
 - Linee guida per le videoproiezioni
 - Sintassi di base
- 3 Curriculum Vitæ
 - Sintassi di base
- 4 Come sopravvivere a L^AT_EX

Curriculum Vitæ

Realizzare un curriculum di alta qualità e correttamente strutturato è una tappa importante di ogni ricerca d'impiego. Esso rappresenta spesso il primo contatto col futuro datore di lavoro

Le Classi di L^AT_EX per i curriculum vitæ sono:

- europecv (argomento di questa lezione)
- currvita
- curve
- ...

Il modello di un documento

```
\documentclass{europecv}
```

Il modello di un documento

```
\documentclass{europcv}  
\usepackage{<nome-package>}
```

Il modello di un documento

```
\documentclass{europecv}  
\usepackage{<nome-package>}  
\ecvfirstname{<nome>}  
\ecvlastname{<cognonome>}  
:  
:
```

Il modello di un documento

```
\documentclass{europecv}
\usepackage{<nome-package>}
\ecvfirstname{<nome>}
\ecvlastname{<cognonome>}
:
\begin{document}

\end{document}
```

Il modello di un documento

```
\documentclass{europecv}
\usepackage{<nome-package>}
\ecvfirstname{<nome>}
\ecvlastname{<cognonome>}
:
\begin{document}
\selectlanguage{italian}

\end{document}
```

Il modello di un documento

```
\documentclass{europecv}
\usepackage{<nome-package>}
\ecvfirstname{<nome>}
\ecvlastname{<cognonome>}
:
\begin{document}
\selectlanguage{italian}
  \begin{europecv}
    :
  \end{europecv}
\end{document}
```

Il modello di un documento

```
\begin{europecv}
```

```
\end{europecv}
```

Il modello di un documento

```
\begin{europecv}  
  \ecvsection{Esperienze lavorative}
```

```
\end{europecv}
```


Il modello di un documento

```
\begin{europecv}  
  \ecvsection{Esperienze lavorative}  
    \ecvitem{Data}{Ottobre 2000 in poi}  
    \ecvitem{Azienda}{Scuola Inferiore San Gianna}  
  
  \ecvsection{Istruzione e Formazione}  
    \ecvitem{Data}{31 Febbraio 2005}  
    \ecvitem{Qualifica}{Laurea Elementare}  
    :  
  
\end{europecv}
```

Un esempio vale più di mille parole

esempio_4_10.tex

Abbiamo quasi finito

- 1 Figure ed immagini
 - Il pacchetto graphicx
 - BoundingBox
 - Ambiente figure
 - Ambiente picture
- 2 Videoproiezioni
 - Linee guida per le videoproiezioni
 - Sintassi di base
- 3 Curriculum Vitæ
 - Sintassi di base
- 4 Come sopravvivere a L^AT_EX

Come affrontare (e superare) i problemi

Nei vent'anni di L^AT_EX sono state sviluppate soluzioni in grado di soddisfare le più impensate esigenze tipografiche. È quindi estremamente improbabile che un problema non sia già stato affrontato e risolto.

In qualunque difficoltà vi troviate sappiate che, a differenza di molti editor WYSIWYG, la soluzione esiste *quasi* sempre (L^AT_EX non è infatti ancora in grado di preparare un caffè decente).

Occorre solo trovarla. . .

Prima di tutto

È assolutamente indispensabile leggere una guida di base. Tra i tanti testi liberi in rete, quello consigliato è:



Oetiker, Tobias.

Una (mica tanto) breve introduzione a L^AT_EX 2_ε.

<http://www.ctan.org/tex-archive/info/lshort/italian/>

È inoltre indispensabile leggere le guide di tutti i pacchetti che si utilizzano e consigliabile consultare le guide citate nella bibliografia di ogni lezione.

Oltre ad internet in `../texmf/doc/` è disponibile tantissima documentazione (quella dei pacchetti è in `../texmf/doc/latex/`)

Identificare il problema

Il L^AT_EX si presentano due tipi generali di problemi:

- errori di compilazione: si manifestano quando per un errore nel codice il compilatore non riesce a generare l'output
- personalizzare il documento: richiede l'istallazione del pacchetto specifico (quale?) o una conoscenza minima del linguaggio a basso livello

Errori di compilazione

È assolutamente inevitabile commettere errori di scrittura del codice. Per evitarli e correggerli è opportuno:

- formattare in maniera pulita il codice
- leggere sempre il log del compilatore che spesso riporta il numero della riga dell'errore
- compilare il documento per sezioni può aiutare ad individuare l'errore
- correggere un errore appena si presenta

Personalizzare il documento

La ricerca di personalizzazioni di particolari oggetti o dell'intero documento è un processo che presto o tardi tutti si trovano ad affrontare. Per trovare lo specifico pacchetto che soddisfa l'esigenza si può ricorrere alle seguenti risorse:

- ricerca su Sarovar (<http://texcatalogue.sarovar.org/>)
- ricerca su CTAN (<http://www.ctan.org/>)
- forum di (<http://www.guit.sssup.it/forum/>)

Personalizzare il documento

La ricerca di personalizzazioni di particolari oggetti o dell'intero documento è un processo che presto o tardi tutti si trovano ad affrontare. Per trovare lo specifico pacchetto che soddisfa l'esigenza si può ricorrere alle seguenti risorse:

- ricerca su Sarovar (<http://texcatalogue.sarovar.org/>)
- ricerca su CTAN (<http://www.ctan.org/>)
- forum di (<http://www.guit.sssup.it/forum/>)

Attenzione!

Nel caso dell'ultima soluzione assicuratevi di avere letto la *netiquette* prima di postare un messaggio o una richiesta di aiuto.

L^AT_EX, purtroppo, non può far nulla per rendere migliori i contenuti.

Rosa Gini