

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 \LaTeX

Figure ed immagini

LATEX 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 vengono 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 LATEX

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

pdfLATEX 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 **pdfLATEX** come compilatore)

Il pacchetto graphicx

```
\includegraphics{lion}
```



Il pacchetto graphicx

```
\includegraphics{lion}
```



Il bello di \LaTeX

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}
```



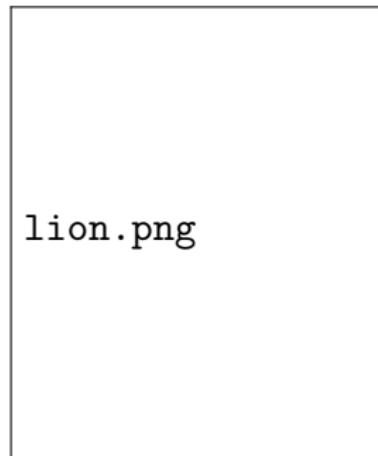
Il pacchetto graphicx

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



Il pacchetto graphicx

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



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

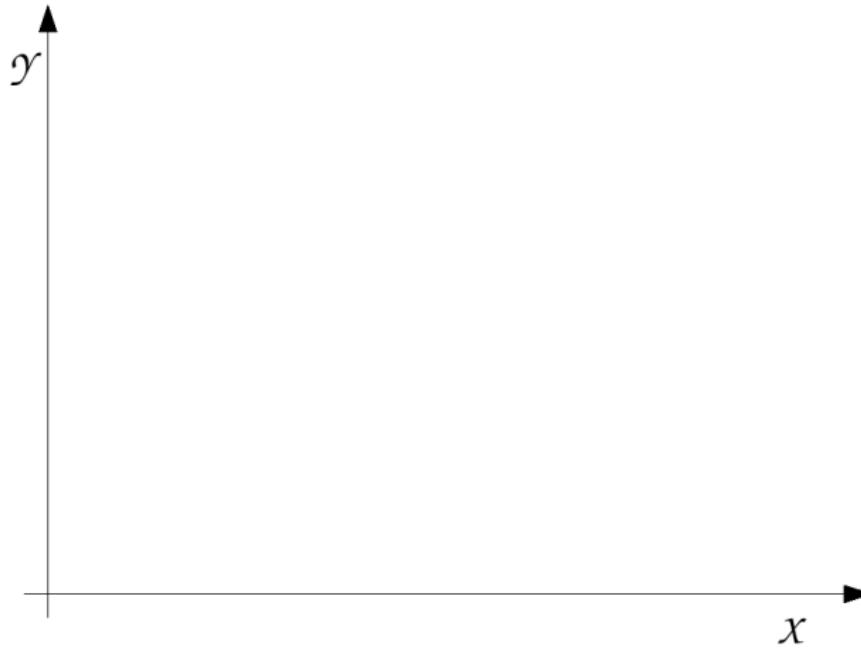
4 Come sopravvivere a L^AT_EX

Boundingbox

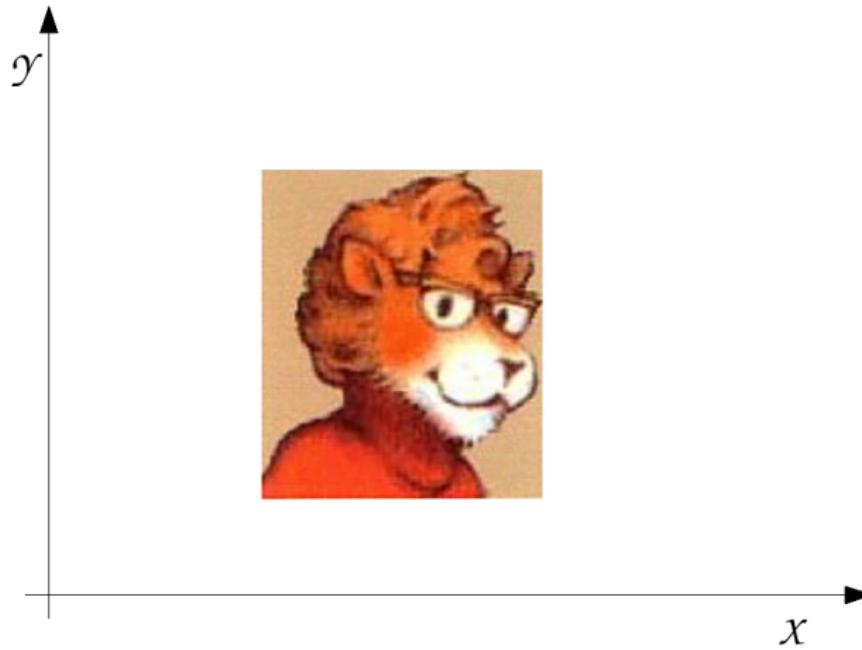
I *boundingbox* permettono di ritagliare o modificare a nostra discrezione i margini di un'immagine.

Se la figura è fatta bene (scritta bene da programma che la produce) non è necessario specificarli nel file \LaTeX

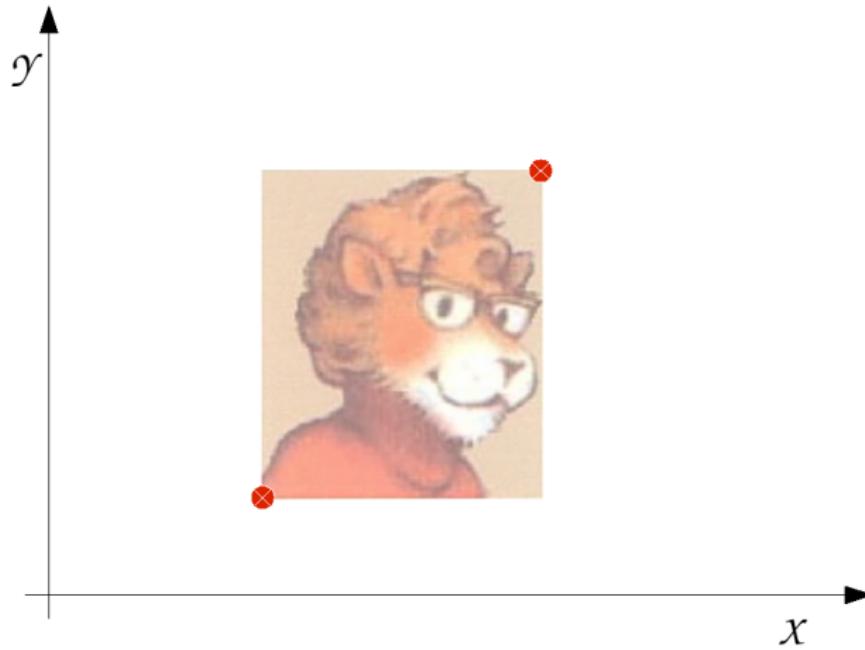
Boundingbox



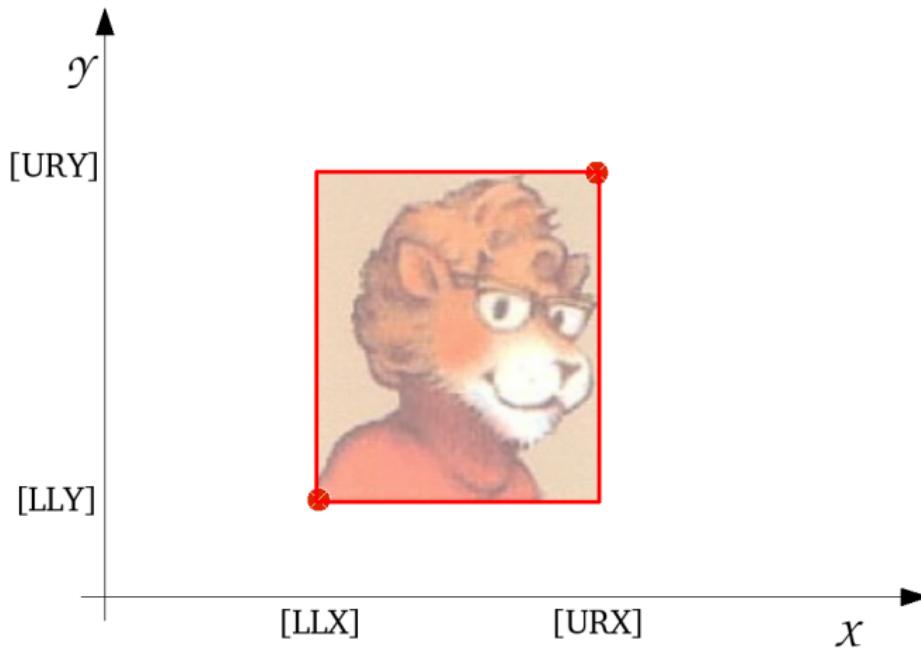
Boundingbox



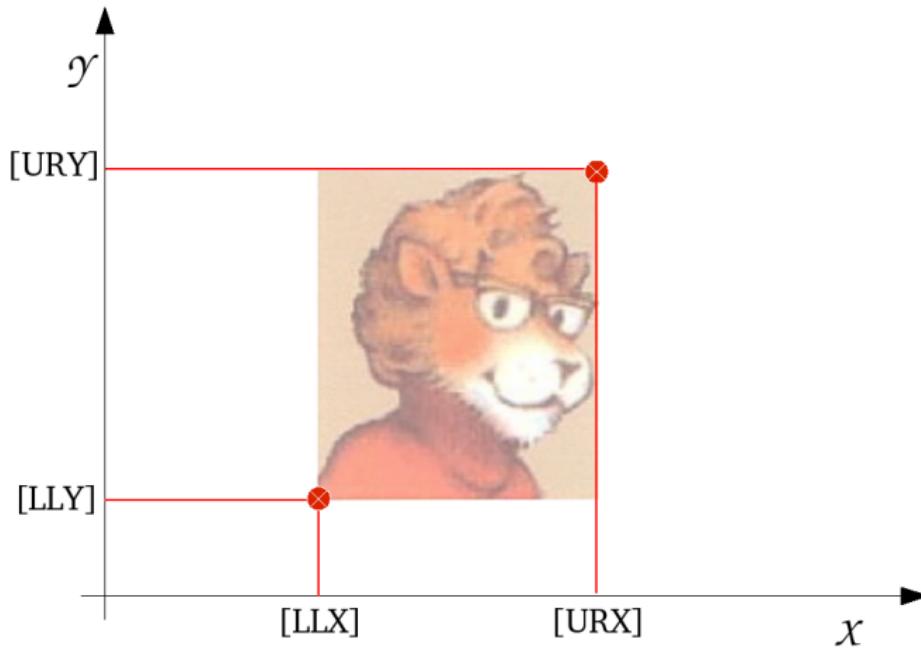
Boundingbox



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{\includegrap
```

```
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!}
```

\TeX non è Tex!

Uso di scalebox

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

\TeX non è Tex!

Il bello di \LaTeX

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

Uso di scalebox

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

¡XeL è uou XE^L

Uso di scalebox

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

!x₉T s̄ non X₉T

Uso di reflectbox

```
\reflectbox{\TeX\ non è Tex!}
```

!x_€T è non X_€T

Usandoli entrambi...

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

TEX non è LEX!

Uso di rotating

A circular watermark in the center of the page with the text "fatele con Worddd!" repeated around its circumference in a clockwise direction. The text is in a white, sans-serif font.

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 LATEX

Produrre grafici con \LaTeX

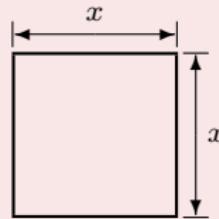
\LaTeX prevede la possibilità di disegnare grafici di eccellente qualità. Questa procedura tuttavia non è di immediata esecuzione e richiede un approfondimento che trascende gli obiettivi del corso.

Segue esempio delle potenzialità offerte dalla metodica

Produrre grafici con LATEX

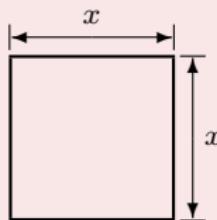
```
\setlength{\unitlength}{0.15mm}
\begin{picture}(220,140)(-25,0)
    \put(0,0){\thicklines \framebox(100,100){}}
    \put(-1.5,105){\line(0,1){16}}
    \put(101.2,105){\line(0,1){16}}
    \put(105,101.2){\line(1,0){16}}
    \put(105,-1.5){\line(1,0){16}}
    \put(50,113){\vector(1,0){50}}
    \put(50,113){\vector(-1,0){50}}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

Produrre grafici con LATEX



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

Produrre grafici con \LaTeX



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

Il bello di \LaTeX

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

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 \LaTeX

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 \LaTeX

Il modello di un documento

```
\documentclass{beamer}
```

Il modello di un documento

```
\documentclass{beamer}  
\usepackage{<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}  
  
[  
]  
  
\end{document}
```

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}
\usepackage{<nome-tema>}

\begin{document}
    \begin{frame}
        \frametitle{<titolo-slide>}
        <testo della slide>
    \end{frame}

\end{document}
```

Il modello di un documento

```
\documentclass{beamer}
\usepackage{<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 preambolo 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}
```

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}
```

- Giovannona Coscalunga
- L'Esorciccio

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}
```

- Giovannona Coscalunga
- L'Esorciccio
- La Polizia s'incazza

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 LATEX

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 LATEX 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{europecv}  
\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}
  \cvsection{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}

\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}

\vdots

\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 \LaTeX

Come affrontare (e superare) i problemi

Nei vent'anni di \LaTeX 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 (\LaTeX non è infatti ancora in grado di preparare un caffé 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 $\text{\LaTeX} 2\epsilon$.

<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 $\dots/\text{texmf}/\text{doc}/$ è disponibile tantissima documentazione (quella dei pacchetti è in $\dots/\text{texmf}/\text{doc}/\text{latex}/$)

Identificare il problema

Il \LaTeX 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'installazione 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.

\LaTeX , purtroppo, non può far nulla per rendere migliori i contenuti.

Rosa Gini