

Werkzeug \LaTeX

Übungszettel 2

Aufgabe 2.1: Probiere die Befehle zum Schriftwechsel aus. Kombiniere verschiedene Befehle miteinander. Finde in der Schriftfamilie „Computer Modern“ mindestens drei Schriften, die durch Befehle/Befehlskombinationen gesetzt werden können. Finde mindestens drei Befehle/Befehlskombinationen, die zu einer Schrift führen, die es in „Computer Modern“ nicht gibt. Wie reagiert \LaTeX in so einer Situation?

Aufgabe 2.2: Bis zu welcher Tiefe kann man `itemize`- und `enumerate`-Umgebungen ineinander schachteln? Welche Symbole werden in den verschiedenen Schachtelungstiefen zur Kennzeichnung der Listenelemente verwendet?

Aufgabe 2.3: Definiere und verwende ein Makro, das den Ausdruck „Hypertext Markup Language“ erzeugt. Schreibe den Satz

Die Hypertext Markup Language wurde von Tim Berners-Lee erfunden.
mit Hilfe dieses Makros.

Aufgabe 2.4: Was passiert, wenn Du die in der Vorlesung gezeigten Makros `\City` und `\CityAt` mit der falschen Anzahl Argumente verwendest:

... von `\CityAt{K"oln}` nach `\City{Frankfurt}{am Main}` ...

Aufgabe 2.5: Lies Abschnitt 6.1.2 („New Environments“) in der „Not So Short Introduction to $\LaTeX 2_{\epsilon}$ “.