

7. ÜBUNGSBLATT

15. Juni 2015

in L^AT_EX

1. Aufgabe

Hier eine kleine BEAMER-Präsentation zum Anfangen.

```
1 \documentclass[ngerman]{beamer}
2 \usepackage[utf8]{inputenc}\usepackage{babel}
3
4 \usetheme{Dresden}
5 \title[Zeitreisen heute.]{Über die Möglichkeit von Zeitreisen}
6 \author[Doc Brown et al.]{Doc Brown, Danny McFly, Tom McFly}
7 \date{\today}
8 \institute[TU Dresden]{Technische Universität Dresden}
9
10 \begin{document}
11 \frame{\titlepage}
12 \section{Einleitung}
13 \begin{frame}
14   \frametitle{Historischer Überblick.}
15   Wie wir seit H.\,G.\,Wells wissen \ldots
16   \begin{block}{Zusammenfassung}<2->
17     Der Flux-Kompensator ist wichtig!
18   \end{block}
19 \end{frame}
20
21 \end{document}
```

Nachdem du den Code eingegeben hast, führe die folgenden Schritte aus:

1. Ändere das genutzte BEAMER-Thema (**usetheme**) nacheinander in Copenhagen, Darmstadt, Goettingen, PaloAlto, CambridgeUS.
2. Ändere alle Daten nach eigenen Ideen, d. h. Autor, Titel, Hochschule, etc.

3. Füge ein weiteres frame hinzu, welches einen von dir gewählten Titel trägt. Dieses frame soll aus drei Blöcken bestehen, mit jeweils einer von dir gewählten Blocküberschrift sowie ein paar Wörtern Inhalt.
4. Verändere das eben erstellte frame, so dass die Blöcke nacheinander erscheinen.
5. Füge ein weiteres frame hinzu, welches den Titel „Achtung“ trägt, und eine Liste von fünf Stichpunkten, welche nacheinander aufgedeckt werden.
6. Füge folgendes frame hinzu:

```

1 \begin{frame}\frametitle{Cover Story}
2   Der folgende Text wird \uncover<2->{erst nach und
3     nach} \only<3-4>{nicht} \uncover<1-4>{sinvoll} \visible<6->{lesbar.}
4 \end{frame}

```

Versuche anhand des entstandenen frame das unterschiedliche Verhalten von **uncover**, **visible**, und **only** zu verstehen.

7. Lade das Paket listings und füge folgendes frame hinzu:

```

1 \begin{frame}[fragile]
2   \begin{lstlisting}[language=C]
3     #include <stdio.h>
4     main(){
5       printf("Hello World");
6     }
7   \end{lstlisting}
8 \end{frame}

```

Man kann also leicht Quellcode darstellen.

8. Lade das Paket tikz und füge das folgende frame hinzu:

```

1 \begin{frame}\frametitle{Spaß mit TikZ}
2   \begin{tikzpicture}[overlay,anchor=south west]
3     \draw[blue](0,0) circle(2);
4     \draw[red](7,3) circle(1);
5   \end{tikzpicture}
6   Wichtiger Text
7 \end{frame}

```

Du siehst, du kannst in den Frames „herummalen“ mit TikZ. Male weiter mit deinen TiKZ-Kenntnissen in diesem Frame herum.

9. Entferne die (nervigen) Navigationssymbole (siehe Vortrag).