

INTRODUCCIÓN A LA ESCRITURA CIENTÍFICA EN L^AT_EX 2_ε

David Gómez
dgomez91@gmail.com

GUIÓN

1 LA ESTRUCTURA ¡HOLA MUNDO!

- Primer contacto con \LaTeX
- Estructura elemental

GUIÓN

- 1 LA ESTRUCTURA ¡HOLA MUNDO!
 - Primer contacto con L^AT_EX
 - Estructura elemental
- 2 UN PRIMER TRABAJO A L^AT_EX
 - Título y primera línea
 - Fórmulas sencillas
 - Teoremas

GUIÓN

- 1 LA ESTRUCTURA ¡HOLA MUNDO!
 - Primer contacto con L^AT_EX
 - Estructura elemental
- 2 UN PRIMER TRABAJO A L^AT_EX
 - Título y primera línea
 - Fórmulas sencillas
 - Teoremas
- 3 FIGURAS Y DIAGRAMAS
 - Tablas y matrices
 - Figuras
 - Referencias
 - Diagramas conmutativos

GUIÓN

- 1 LA ESTRUCTURA ¡HOLA MUNDO!
 - Primer contacto con L^AT_EX
 - Estructura elemental
- 2 UN PRIMER TRABAJO A L^AT_EX
 - Título y primera línea
 - Fórmulas sencillas
 - Teoremas
- 3 FIGURAS Y DIAGRAMAS
 - Tablas y matrices
 - Figuras
 - Referencias
 - Diagramas conmutativos
- 4 UN POCO DE ESTILO

GUIÓN

- 1 LA ESTRUCTURA ¡HOLA MUNDO!
 - Primer contacto con L^AT_EX
 - Estructura elemental
- 2 UN PRIMER TRABAJO A L^AT_EX
 - Título y primera línea
 - Fórmulas sencillas
 - Teoremas
- 3 FIGURAS Y DIAGRAMAS
 - Tablas y matrices
 - Figuras
 - Referencias
 - Diagramas conmutativos
- 4 UN POCO DE ESTILO
- 5 PRESENTACIONES EN BEAMER
 - La cabecera

MATERIAL DE APOYO

Los ejemplos y algunos otros archivos se pueden encontrar en

URL

Mega: [goo.gl/ngm2B](https://www.mega.nz/#!/#/ngm2B)

Google Drive: [goo.gl/g3nRg](https://drive.google.com/#/g3nRg)

ASPECTO DE UN ARCHIVO

Aquí es donde decidimos que tipo de archivo latex queremos escribir, hay diferentes tipos de documentos

CÓDIGO

```
\documentclass{<style>}  
  
% Configuracion del archivo  
  
\begin{document}  
  
% El texto  
  
\end{document}
```


EL ARCHIVO ¡HOLA MUNDO!

Aquí es donde decidimos que tipo de archivo latex queremos escribir, hay diferentes tipos de documentos

CÓDIGO

```
\documentclass{article}
```

```
\begin{document}
```

```
Hola Mundo
```

```
\end{document}
```

COMANDOS Y VARIABLE

Una herramienta fundamental en la escritura con L^AT_EX

- `<command>` Nombre del comando
- `<opt>` Argumento optativo.
- `<arg>` Argumento obligatorio

CÓDIGO (LLAMADA A COMANDO)

```
\<command> [<opt>] {<arg1>} {<arg2>}
```

ENTORNOS

Los entornos funcionan como comandos, pero nos permiten introducir cantidades más largas de texto.

Algunos ejemplos son

- `document`: Es donde introducimos el documento
- `equation`: Para introducir ecuaciones numeradas
- `emph`: Para conseguir textos en cursiva.

CÓDIGO

```
\begin{<env>}[<opt>]
```

```
\end{<env>}
```

EL TIPO DE DOCUMENTO

Aquí es donde decidimos que tipo de archivo latex queremos escribir, hay diferentes tipos de documentos

`<style>`:

- 1 `article` Para artículos cortos. Acepta partes, secciones y subsecciones

CÓDIGO

```
\documentclass{<style>}

% Configuración del archivo

\begin{document}

% El texto

\end{document}
```

EL TIPO DE DOCUMENTO

Aquí es donde decidimos que tipo de archivo latex queremos escribir, hay diferentes tipos de documentos

`<style>`:

- 2 book Para archivos más extensos. Acepta partes, capítulos, secciones, subsecciones

CÓDIGO

```
\documentclass{<style>}

% Configuracion del archivo

\begin{document}

% El texto

\end{document}
```

EL FICHERO Y COMPATIBILIDADES

EL PAQUETE INPUTENC

Para mayor compatibilidad, especialmente entre sistemas operativos es recomendable guardar los archivos de .tex en formato UTF8. Esto nos permitirá poner acentos de manera sencilla.

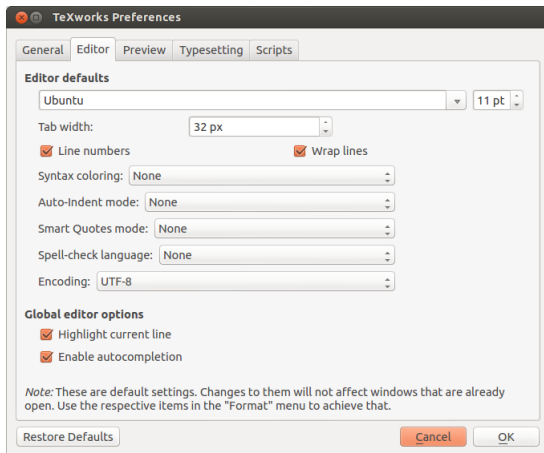
Para indicarle al compilar que hemos hecho eso escribimos.

CÓDIGO

```
\documentclass{<style>}  
  
\usepackage[utf8]{inputenc}  
  
\begin{document}
```

EL FICHERO Y COMPATIBILIDADES

EL PAQUETE INPUTENC



EL PAQUETE BABEL

Si queremos al lado de las secciones aparezca 'seccin' en castellano deberemos añadir el paquete `babel`

Para indicarle al compilar que hemos hecho eso escribimos.

CÓDIGO

```
\documentclass{<style>}  
  
\usepackage[spanish]{babel}  
  
\begin{document}
```


ASPECTO DE UN PRIMER DOCUMENTO

CÓDIGO (EJEMPLO1.TEX)

```
\documentclass{article}

\usepackage[utf8]{inputenc}
\usepackage[spanish]{babel}

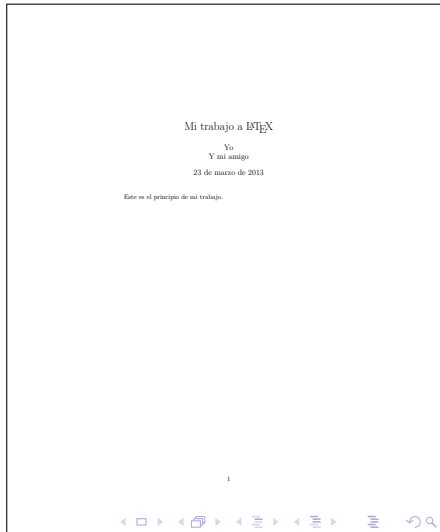
\title{Mi trabajo a \LaTeX}
\author{Yo \ \ Y mi amigo}
\date{\today}

\begin{document}

\maketitle

Este es el principio de mi trabajo.

\end{document}
```



SÍMBOLOS ÚTILES

+	+	ε	<code>\varepsilon</code>	$\frac{a}{b}$	<code>\frac{a}{b}</code>
-	-	δ	<code>\delta</code>	\sqrt{a}	<code>\sqrt{a}</code>
×	<code>\times</code>	∂	<code>\partial</code>	a^b	<code>{a}^b</code>
÷	<code>\div</code>	Ω	<code>\Omega</code>		
·	<code>\cdot</code>	π	<code>\pi</code>		
⊕	<code>\oplus</code>				
⊗	<code>\otimes</code>				

ESCRIBIENDO FÓRMULAS

Hay diferentes entornos para escribir fórmulas:

① En línea

CÓDIGO

```
Puedo escribir  $e^{i\pi}$   
+ 1 = 0
```

Puedo escribir $e^{i\pi} + 1 = 0$

ESCRIBIENDO FÓRMULAS

Hay diferentes entornos para escribir fórmulas:

- 1 En línea
- 2 Presentada

CÓDIGO

Puedo escribir

```
$$ e^{i\pi} + 1 = 0 $$
```

Puedo escribir

$$e^{i\pi} + 1 = 0$$

ESCRIBIENDO FÓRMULAS

Hay diferentes entornos para escribir fórmulas:

- 1 En línea
- 2 Presentada
- 3 `equation`

CÓDIGO

Puedo escribir

```
\begin{equation}
  e^{i\pi} + 1 = 0
\end{equation}
```

Puedo escribir

$$e^{i\pi} + 1 = 0 \quad (1)$$

ESCRIBIENDO FÓRMULAS

Hay diferentes entornos para escribir fórmulas:

- 1 En línea
- 2 Presentada
- 3 `equation`
- 4 `align`

CÓDIGO

Puedo escribir

```
\begin{align}
e^{i\pi} + 1 =& 0 \\
e^{i\pi} =& -1
\end{align}
```

Puedo escribir

$$e^{i\pi} + 1 = 0 \quad (1)$$
$$e^{i\pi} = -1 \quad (2)$$

TEOREMAS

EL PAQUETE AMSTHM

A la hora definir un teorema debemos tener en cuenta tres cosas

- 1 **El estilo:** Los teoremas se escriben en cursiva, mientras que las definiciones se escriben con fuente normal.

CÓDIGO

```
\documentclass  
\theoremstyle {<style>}  
\newtheorem {<env>}{<name>}  
\begin {document}
```

Hay tres estilos predefinidos:

plain	Theorem 1. <i>Theorem text.</i>
definition	Definition 1. Definition text.
remark	<i>Remark 1.</i> Remark text.

TEOREMAS

EL PAQUETE AMSTHM

A la hora definir un teorema debemos tener en cuenta tres cosas

- 1 El estilo
- 2 **El nombre:** Debemos poner un nombre de entorno `<env>`, ya sea teorema (por ejemplo `<env>=teorema`) un nombre para mostrar en el documento (por ejemplo `<name>=Teorema`)

CÓDIGO

```
\documentclass
\theoremstyle {<style>}
\newtheorem {<env>}{<name>}
\begin {document}
```


TEOREMAS

EL PAQUETE AMSTHM

A la hora definir un teorema debemos tener en cuenta tres cosas

- 1 El estilo
- 2 El nombre
- 3 **La numeración:** Podemos numerar los teoremas de diferentes maneras

CÓDIGO

```
\documentclass  
\theoremstyle {<style>}  
\newtheorem {<env>}{<name>}  
\begin {document}
```

TEOREMAS

EL PAQUETE AMSTHM

A la hora definir un teorema debemos tener en cuenta tres cosas

- 1 El estilo
 - 2 El nombre
 - 3 La numeración
- A) Con su propio contador: El contador se crea por defecto si no decimos nada más, y se nombra automáticamente como `<env>`

CÓDIGO

```
\documentclass  
\theoremstyle {<style>}  
\newtheorem {<env>}{<name>}  
\begin {document}
```

TEOREMAS

EL PAQUETE AMSTHM

A la hora definir un teorema debemos tener en cuenta tres cosas

- 1 El estilo
- 2 El nombre
- 3 La numeración
 - A) Con su propio contador:
 - B) Siguiendo la numeración de otro teorema ya definido

CÓDIGO

```
\documentclass
\theoremstyle {<style>}
\newtheorem {<env>}
[<counter>]{<name>}
\begin {document}
```

TEOREMAS

EL PAQUETE AMSTHM

A la hora definir un teorema debemos tener en cuenta tres cosas

- 1 El estilo
- 2 El nombre
- 3 La numeración
 - A) Con su propio contador:
 - B) Siguiendo la numeración de otro teorema ya definido
 - C) Supeditada a otro contador, por ejemplo la sección. En este caso el contador de tipo a) lleva como predecesor el otro contador, y se resetea al cambiar el contador al que supedita

CÓDIGO

```
\documentclass
\theoremstyle {<style>}
\newtheorem
{<env>}{<name>} [<counter>]
\begin {document}
```

TEOREMAS

EJEMPLO

Este es el aspecto de un teorema normal definido con el paquete `amsthm`.

CÓDIGO (EJEMPLO2.TEX)

```
\documentclass{article}
\usepackage{amsthm}

\theoremstyle{plain}
\newtheorem{teorema}{Teorema}

\begin{document}

\begin{teorema}[Euclides]
No existe un primo mayor que el resto.
\end{teorema}

\end{document}
```

Teorema 1 (Euclides) . *No existe un primo mayor que el resto.*

TEOREMAS

EJERCICIO

Escribir el siguiente documento L^AT_EX

El teorema de la divergencia

Un estudiante
10 de abril de 2013

1. El teorema

El teorema de la divergencia de Gauss se enuncia de la siguiente manera

Teorema 1.1. *Dado*

Demostración. La prueba... □

2. Ejercicios

Ejercicio 1. Este ejercicio

EJERCICIO

CÓDIGO (EJERCICIO1.TEX)

```
\documentclass{article}

\usepackage[spanish]{babel}
\usepackage[utf8]{inputenc}
\usepackage{amsthm}

\theoremstyle{plain}
\newtheorem{thm}{Teorema}[section]
\theoremstyle{definition}
\newtheorem{ex}{Ejercicio}

\title{El teorema de la divergencia}
\author{Un estudiante}

\begin{document}
\maketitle
```

CÓDIGO (EJEMPLO3.TEX)

```
\section{El teorema}

El teorema de la divergencia de Gauss
se enuncia de la siguiente manera

\begin{thm}
  Dado ....
\end{thm}
\begin{proof}
  La prueba...
\end{proof}

\section{Ejercicios}

\begin{ex}
  Este ejercicio
\end{ex}

\end{document}
```

TABLAS

Los entornos para tablas y matrices son muy similares

① <align>:

- A) l: izquierda
- B) c: centrado
- C) r: derecha

CÓDIGO

```
\begin{tabular}{<align>| ... }  
cuadro1 & cuadro2 & ... \\  
\hline\\  
...  
\end{tabular}
```


TABLAS

Los entornos para tablas y matrices son muy similares

- 1 <align>:
- 2 & Separación entre cuadros en la misma fila

CÓDIGO

```
\begin{tabular}{<align>| ... }  
cuadro1 & cuadro2 & ... \\  
\hline\\  
...  
\end{tabular}
```

TABLAS

Los entornos para tablas y matrices son muy similares

- 1 <align>:
- 2 &
- 3 | Si se desea línea vertical entre dos columnas

CÓDIGO

```
\begin{tabular}{<align>| ... }  
cuadro1 & cuadro2 & ... \\  
\hline\\  
...  
\end{tabular}
```

TABLAS

Los entornos para tablas y matrices son muy similares

- 1 `<align>`:
- 2 `&`
- 3 `|`
- 4 `\hline` Si se desea una línea horizontal.

CÓDIGO

```
\begin{tabular}{<align>| ... }  
cuadro1 & cuadro2 & ... \\  
\hline\\  
...  
\end{tabular}
```

TABLAS

EJEMPLO

CÓDIGO

```
\begin{tabular}{c|l r|}  
1 & 2 & 3 \\  
\hline  
4 & 5 & \\  
6 & & 7  
\end{tabular}
```

1	2	3	
4	5		
6		7	

MATRICES

Las matrices se introducen siempre entornos matemáticos. Maple y matlab permiten exportar matrices a \LaTeX . Hay distintos tipos de matrices predeterminadas en el paquete `amsmath`.

- 1 `matrix` Sin bordes
- 2 `pmatrix` Entre `()`
- 3 `vmatrix` Entre `| |`
- 4 `bmatrix` Entre `[]`

MATRICES

EJEMPLO

CÓDIGO

```
$$  
\begin{pmatrix}  
1 & 2 & 3 \\  
4 & 5 & \\  
6 & & 7  
\end{pmatrix}  
$$
```

$$\begin{pmatrix} 1 & 2 & 3 \\ 4 & 5 & \\ 6 & & 7 \end{pmatrix}$$

MATRICES

EJEMPLO

CÓDIGO

```
$$  
\begin{bmatrix}  
1 & 2 & 3 \\  
4 & 5 & \\  
6 & & 7  
\end{bmatrix}  
$$
```

$$\begin{bmatrix} 1 & 2 & 3 \\ 4 & 5 & \\ 6 & & 7 \end{bmatrix}$$

FIGURAS

Para incluir imágenes empleamos el paquete `graphicx`. Si empleamos el compilador `pdflatex`. Podemos emplear imágenes `.pdf`, `.png`.

Tiene los siguientes parámetros:

- 1 `<path>` Es la dirección del archivo a incluir. Lo mejor es escribirla relativa al directorio esto es `<path>=subcarpeta1/archivo.pdf`

CÓDIGO

```
\begin{figure}[h!]  
\includegraphics  
[scale=<scale>] {<path>}  
\caption {<caption>}  
\end {figure}
```


FIGURAS

Para incluir imágenes empleamos el paquete `graphicx`. Si empleamos el compilador `pdflatex`. Podemos emplear imágenes `.pdf`, `.png`.

Tiene los siguientes parámetros:

- 1 `<path>`
- 2 `<scale>` Valor entre 0 y 1 al que escalar la figura.

CÓDIGO

```
\begin{figure}[h!]  
\includegraphics  
[scale=<scale>] {<path>}  
\caption {<caption>}  
\end {figure}
```

FIGURAS

Para incluir imágenes empleamos el paquete `graphicx`. Si empleamos el compilador `pdflatex`. Podemos emplear imágenes `.pdf`, `.png`.

Tiene los siguientes parámetros:

- 1 `<path>`
- 2 `<scale>`
- 3 **`<caption>`** El contenido de `<caption>` será el pie de foto, es decir, aparecerá
Figura x: caption

CÓDIGO

```
\begin{figure}[h!]  
\includegraphics  
[scale=<scale>] {<path>}  
\caption {<caption>}  
\end {figure}
```

FIGURA

EJEMPLO

CÓDIGO

```
\documentclass{article}

\usepackage{graphicx}

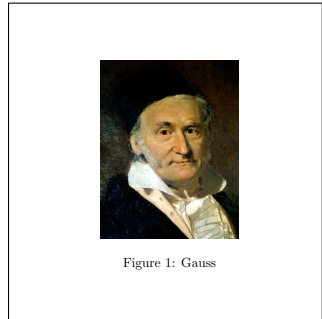
\begin{document}

\begin{figure}

  \centering
  \includegraphics[scale=0.5]
    {gauss.pdf}
  \caption{Gauss}

\end{figure}

\end{document}
```



REFERENCIAS

Para establecer una etiqueta a la que poder llamar se emplear

```
\label{<label>}
```

Para llamarla,

```
\ref{<label>}
```

Es habitual emplear etiquetas de la forma

```
<label>=thm:euclides, fig:gauss, eq:divergencia
```

No se pueden emplear acentos.

REFERENCIAS

EJEMPLO

CÓDIGO

```
\begin{<thm> \label{<label>}  
  
\end{<thm>}
```

CÓDIGO

```
\begin{figure}  
  
\includegraphics{<path>}  
\caption{<caption>}  
\label{<label>}  
  
\end{figure}
```

REFERENCIAS

EJERCICIO

Teorema 1 *No hay primo mayor que el resto*



Figure 1: Euclides

Euclides, al que podemos ver en la figura 1, propuso y demostró el teorema 1

REFERENCIAS

EJERCICIO

CÓDIGO

```
\documentclass{article}

\usepackage[utf8]{inputenc}
\usepackage{graphicx}

\newtheorem{thm}{Teorema}

\begin{document}

\begin{thm} \label{thm:euclides}
No hay primo mayor que el resto
\end{thm}
\begin{figure}[h!]
\centering
\includegraphics[scale=0.5] %
{euclides.pdf}
\caption{Euclides}
\label{fig:euclides}
\end{figure}
Euclides, al que podemos ver en la
figura~\ref{fig:euclides}, propuso
y demostró el teorema~\ref{thm:euclides}

\end{document}
```

Teorema 1 *No hay primo mayor que el resto*

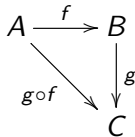


Figure 1: Euclides

Euclides, al que podemos ver en la figura 1, propuso y demostró el teorema 1

EL PAQUETE XY-PIC

Este paquete se emplea para hacer todo tipo de gráficos, por ejemplo el diagrama



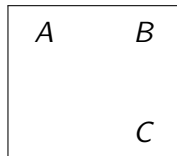
Tiene infinidad de opciones.

XYMATRIX

Es la manera más sencilla de introducir diagramas. Los elementos que se conectarán por flechas se introducen en las posiciones de una matriz, de tipo `xymatrix`

CÓDIGO

```
\xymatrix{  
A & B \\  
& C  
}
```



Se puede introducir una `xymatrix` dentro o fuera de fórmulas, pero deberemos tener cuidado con el contenido.

LAS FLECHAS

Dentro de una `xymatrix` podemos introducir flechas con el comando `\ar` . Admite varios modificadores

- 1 **Destino** Colocando la flecha en la casilla de la que parte se coloca un cadena de cuantas casillas a derecha o izquierda y arriba o abajo está el destino.

`\ar [<hop>]`

u	arriba
d	abajo
r	derecha
l	izquierda
	a si misma

LAS FLECHAS

Dentro de una `xymatrix` podemos introducir flechas con el comando `\ar` . Admite varios modificadores

- 1 Destino
- 2 **Etiqueta** Se puede escribir sobre las letras

$$\begin{array}{l} \backslash ar [r] ^ \quad a \xrightarrow{f} b \\ \backslash ar [r] _ \quad a \xrightarrow[f]{} b \\ \backslash ar [r] | \quad a \xrightarrow{-f} b \end{array}$$

LAS FLECHAS

Dentro de una `xymatrix` podemos introducir flechas con el comando `\ar`. Admite varios modificadores

- 1 Destino
- 2 Etiqueta
- 3 **Tipo** Hay distintos tipos de base, cuerpos y cabezas de flecha

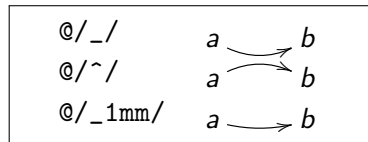
`\ar @{<type>} [<hop>]`

<code>@{=>}</code>	$a \Longrightarrow b$
<code>@{.>}</code>	$a \cdots\cdots\cdots\triangleright b$
<code>@{:>}</code>	$a \cdots\cdots\cdots\triangleright b$
<code>@{~>}</code>	$a \rightsquigarrow b$
<code>@{-->}</code>	$a \dashrightarrow b$
<code>@{ ->}</code>	$a \mapsto b$

LAS FLECHAS

Dentro de una `xymatrix` podemos introducir flechas con el comando `\ar`. Admite varios modificadores

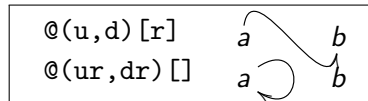
- 1 Destino
- 2 Etiqueta
- 3 Tipo
- 4 **Curvatura** Podemos curvar las flechas hacia arriba y hacia abajo, para evitar que se corten, o solo para quede más estiloso `\ar`
`@/<curve>/` [`<hop>`]



LAS FLECHAS

Dentro de una `xymatrix` podemos introducir flechas con el comando `\ar`. Admite varios modificadores

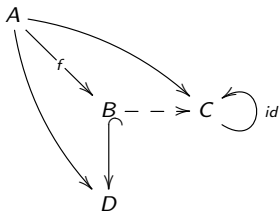
- 1 Destino
- 2 Etiqueta
- 3 Tipo
- 4 Curvatura
- 5 **Entrada y salida** Si queremos que la flecha salga desde una parte en concreto de la celda podemos especificarlo `\ar`
`@(<in>,<out>) [<hop>]`



LAS FLECHAS

EJERCICIO

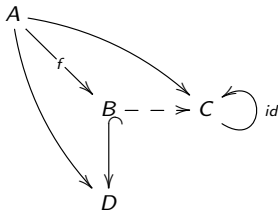
Escriba el siguiente diagrama:



LAS FLECHAS

EJERCICIO

Escriba el siguiente diagrama:



CÓDIGO (EJERCICIO3.TEX)

```
$$  
\xymatrix{  
  A \ar@/_2ex/[ddr] \ar[dr]|f \ar@/^2ex/[drr] \\  
    & B \ar@{-->}[r] \ar@{^(->)}[d] & C \ar@(dr,ur) []_{id} \\  
    & D  
}
```

\$\$

EL PAQUETE XY-PIC Y EL PAQUETE BABEL

El paquete `babel` entra en conflicto con `@` así que si queremos hacer buenos diagramas debemos desactivarlo. Empleando `inputenc` con `utf8` no tendremos problemas con los acentos. Debemos cambiar los nombres de capítulos y secciones. Para ello `\renewcommand {<command>}{<new_name>}`

<code>\abstractname</code>	Abstract
<code>\appendixname</code>	Appendix
<code>\bibname</code>	Bibliography (report,book)
<code>\chaptername</code>	Chapter (report,book)
<code>\contentsname</code>	Contents
<code>\figurename</code>	Figure (for captions)
<code>\indexname</code>	Index
<code>\listfigurename</code>	List of Figures
<code>\listtablename</code>	List of Tables
<code>\tablename</code>	Table (for caption)

ESTILOS

EL PAQUETE FANCYHDR

Una forma sencilla de darle un buen estilo a nuestro archivo es emplear el paquete `fancyhdr`. Tiene varias opciones, lo más sencillo es emplear un paquete predefinido

CÓDIGO

```
\usepackage{fancyhdr}  
\pagestyle{<style>}
```

<style>:

| | | |
|-------------------------|--|---------------------------|
| | Encabezado | Pie de página |
| <code>empty</code> | Vacío | Vacío |
| <code>plain</code> | Vacío | Número de página centrado |
| <code>headings</code> | Nombre del capítulo y número de página | Vacío |
| <code>myheadings</code> | Número de página y otros | Vacío |
| <code>fancy</code> | Capítulo y sección | Número de página |

EL PAQUETE BEAMER

El paquete `beamer` nos permite hacer presentaciones en \LaTeX como esta.

LA CABECERA

UNA CABECERA ELEMENTAL

CÓDIGO

```
\documentclass{beamer}

\usepackage[utf8]{inputenc}

\mode<presentation>
\usetheme{Warsaw}
\usecolortheme{seahorse}

\title{Mi presentacion}
\author{Yo}
\date{\today}
```

LA CABECERA

UNA CABECERA COMPLETA

CÓDIGO

```
\documentclass{beamer}

\usepackage[utf8]{inputenc}
\usepackage[spanish]{babel}
\usepackage{amsthm}
\usepackage{graphicx}
\newtheorem{thm}{Teorema}

\mode<presentation>
\usetheme{Warsaw}
\usecolortheme{seahorse}

\title{Mi presentacion}
\author{Yo}
\date{\today}
```

LAS DIAPOSITIVAS

Las diapositivas se introducen en un entorno `frame`. Algunas cosas que se pueden añadir (editando la cabecera acordeamente)

CÓDIGO

```
\begin{document}  
  
\begin{frame}  
    % Texto de la diapositiva  
\end{frame}  
  
\end{document}
```

LAS DIAPOSITIVAS

Las diapositivas se introducen en un entorno `frame`. Algunas cosas que se pueden añadir (editando la cabecera acordemente)

1 Cuadros

CÓDIGO

```
\begin{frame}  
  \begin{block}{Bloque}  
    Texto en un bloque  
  \end{block}  
\end{frame}
```

LAS DIAPOSITIVAS

Las diapositivas se introducen en un entorno `frame`. Algunas cosas que se pueden añadir (editando la cabecera acordemente)

- 1 Cuadros
- 2 Imágenes

CÓDIGO

```
\begin{frame}
  \begin{figure}
    \centering
    \includegraphics[scale=0.5]
      {gauss.pdf}
    \caption{Gauss}
  \end{figure}
\end{frame}
```


LAS DIAPOSITIVAS

Las diapositivas se introducen en un entorno `frame`. Algunas cosas que se pueden añadir (editando la cabecera acordemente)

- 1 Cuadros
- 2 Imágenes
- 3 Teoremas

CÓDIGO

```
\begin{frame}
  \begin{thm}
    Un teorema ...
  \end{thm}
  \begin{proof}
    Y su prueba ...
  \end{proof}
\end{frame}
```