

L^AT_EXcursus week 3, opgaven

T_EXn_iC_ie
Commissie van A–Eskwadraat

12 oktober 2020

Deze opgavenserie bestaat uit het namaken van de volgende regels. Het zal vaak handig zijn even in de tex-code van de handleiding te kijken. Maak je in eerste instantie niet druk om de captions die erbij staan.

1 Spelen met plaatjes

Wat een prachtig beest!



Figuur 1: Dit plaatje is te vinden in Giraffe.jpg

Een Giraffe hoort lang en hoog te zijn:



Figuur 2: Dit plaatje komt van Giraffe_klein.jpg

Giraffes roken niet, maar als je klikt vind je een plaatje van een asbak onderaan de pagina.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Morbi consectetur tincidunt ante. Mauris sit amet risus odio. Nam commodo ultrices cursus. Aenean at purus massa. Nulla a maximus justo. Suspendisse suscipit sed neque placerat pharetra. Etiam consequat sollicitudin elit, in interdum quam finibus in. Quisque sapien elit, faucibus quis feugiat sed, pulvinar in ipsum. Curabitur porta gravida sapien, quis bibendum lectus ultricies vel. Duis a scelerisque lacus. Aliquam erat volutpat.

Nunc id dictum augue. Integer ut aliquam sapien. Proin ac gravida lorem. Nam id volutpat leo, a lacinia neque. Sed iaculis tempor tortor feugiat venenatis. Pellentesque consequat semper augue, quis tempus ligula blandit ut. Duis sit amet nisi sit amet massa dignissim vulputate.

Duis eleifend dictum est. Aenean blandit vitae leo ut ullamcorper. Curabitur pulvinar, risus a placerat dapibus, lorem diam mollis est, et tincidunt mi risus nec sem. Ut at rhoncus ex. Suspendisse faucibus ex quis efficitur facilisis. Donec vehicula magna eget bibendum tincidunt. Integer pharetra nisl dolor, quis dapibus nunc maximus eget. Integer vitae maximus est. Nam nec tortor vitae leo gravida eleifend. Nulla magna neque, sagittis malesuada tortor id, porta pretium arcu. Quisque aliquet rutrum augue, vel feugiat ligula. Etiam pulvinar eros in ligula semper blandit.

Figuur 4: Dit plaatje is ingenesteld, net zoals Kat.jpg zelf. Voor deze constructie heb je de wrapfig package nodig.



Figuur 3: Dit plaatje komt van Asbak.jpg. Let op de draaiing!



Figuur 5: Het A-Eskwadraatlogo bovenaan de pagina, netjes in het midden. Het is te vinden onder aes2logo.png

2 Terugkijken op de plaatjes

In deze sectie kijken we terug op de plaatjes. Zie tabel 1 van welke plaatjes we gehad hebben en wat er bijzonder aan was.

Giraffe	Dit plaatje moest verkleind worden
Giraffe_klein	Dit plaatje moest niet lineair geschaald worden.
Asbak	Dit plaatje moest gedraaid worden.
Kat	Helemaal ingewikkeld in tekst.
Logo	Netjes in het midden.

Tabel 1: Een overzicht van de plaatjes die we gebruikt hebben.

Hieronder nog wat extra opdrachten om te oefenen met labels en referenties.

1. De eerste opdracht is om tabel 1 over te nemen. Even oefenen met de stof van vorige week!
2. Voeg captions toe aan de figuren die je gebruikt hebt.
3. Voeg labels toe aan de figuren die je gebruikt hebt. Let op dat het labelcommando altijd NA de caption moet komen.
4. Neem het tekstje hieronder over met behulp van labels en referenties:

In sectie 1 beginnende op pagina 1 hebben we plaatjes geïntroduceerd. Plaatje 2 van de hele lange giraffe op pagina 2 gaf een goed voorbeeld van plaatjes uittrekken. In tabel 1 vinden we een handmatig overzicht gemaakt door onszelf. Veel makkelijker is echter de lijst gegeven door het commando `\listoffigures` te vinden in sectie 3.

3 Figurelist

Lijst van figuren

1	Dit plaatje is te vinden in Giraffe.jpg	1
2	Dit plaatje komt van Giraffe_klein.jpg	2
4	Dit plaatje is ingenesteld, net zoals Kat.jpg zelf. Voor deze constructie heb je de wrapfig package nodig.	3
3	Dit plaatje komt van Asbak.jpg. Let op de draaing!	3
5	Het A-Eskwadraatlogo bovenaan de pagina, netjes in het midden. Het is te vinden onder aes2logo.png	4