

Technische Universität Braunschweig
Institut für Software Systems Engineering



Diplomarbeit/Masterarbeit/Studienarbeit

**Dies ist ein langer
Titel**

Vorname Name

Matrikel-Nr.: 1234567

Aufgabenstellung: Prof. Dr. B. Rumpe

Betreuer: Prof. Dr. B. Rumpe

Braunschweig, den 24. November 2008

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit erkläre ich an Eides statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel verwendet habe.

Braunschweig, den 24. November 2008

Kurzfassung

Eine kurze Zusammenfassung der Arbeit.

Abstract

A short abstract of this thesis.

Aufgabenstellung

Inhaltsverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis	vi
1 Beispiel	1
1.1 Glossar	1
1.2 Gänsefüßchen	1
1.3 section-Schlüsselwort	1
1.4 subsection-Schlüsselwort	1
1.4.1 Dies ist ein Unterabschnitt	1
1.5 Fußnoten	2
1.6 Querbezüge	2
1.7 Aufzählungen	2
1.8 Formeln	2
1.9 Quellenverweise	2
1.10 Grafiken	3
1.11 Tabellen	4
1.12 Quelltexte	5
A Beispiel-Anhang	6
Literaturverzeichnis	7

Abkürzungsverzeichnis

IT Informationtechnologie

1 Beispiel

Dieses Kapitel zeigt, wie einfach Grafiken und Tabellen in das Dokument übernommen werden können. Darüber hinaus werden die wichtigsten LaTeX-Kommandos beispielhaft erläutert.

1.1 Glossar

Das Schlüsselwort `\abbrev{KÜRZEL}{\markup{E}rklärung}` erzeugt einen Indexeintrag im Abkürzungsverzeichnis.

1.2 Gänsefüßchen

Gänsefüßchen werden durch ```` begonnen und mit `''` abgeschlossen. Das sieht dann so aus: “Dies ist ein Text in Gänsefüßchen.”

1.3 `section`-Schlüsselwort

Das `\section`-Schlüsselwort leitet einen neuen Abschnitt im LaTeX-Dokument ein.

1.4 `subsection`-Schlüsselwort

Das `\subsection`-Schlüsselwort leitet einen neuen Unterabschnitt im LaTeX-Dokument ein. Siehe wie folgt:

1.4.1 Dies ist ein Unterabschnitt

Wie bereits beschrieben.

1.5 Fußnoten

Fußnoten werden über das `\footnote`-Schlüsselwort eingebaut¹.

1.6 Querbezüge

Querbezüge im Text werden durch das `\label`-Schlüsselwort definiert und mit dem `\ref`-Schlüsselwort im Text verwendet. Für weitere Beispiele siehe Kapitel 1.

1.7 Aufzählungen

Aufzählungen werden durch das Schlüsselwort `\begin{itemize}` als nicht nummerierte Listen verwendet:

- Eintrag 1
- Eintrag 2
- Eintrag 3

Nummerierte Listen durch das Schlüsselwort `\begin{enumerate}`:

1. Eintrag 1
2. Eintrag 2
3. Eintrag 3

1.8 Formeln

$$a^2 + b^2 = c^2 \tag{1.1}$$

1.9 Quellenverweise

Dieser Text [1] ist nur ein leeres Beispiel.

¹Wie beispielsweise hier.

1.10 Grafiken

Grafiken werden durch das Schlüsselwort `\includegraphics` eingebunden. Sie tauchen dann auch im Abbildungsverzeichnis auf.

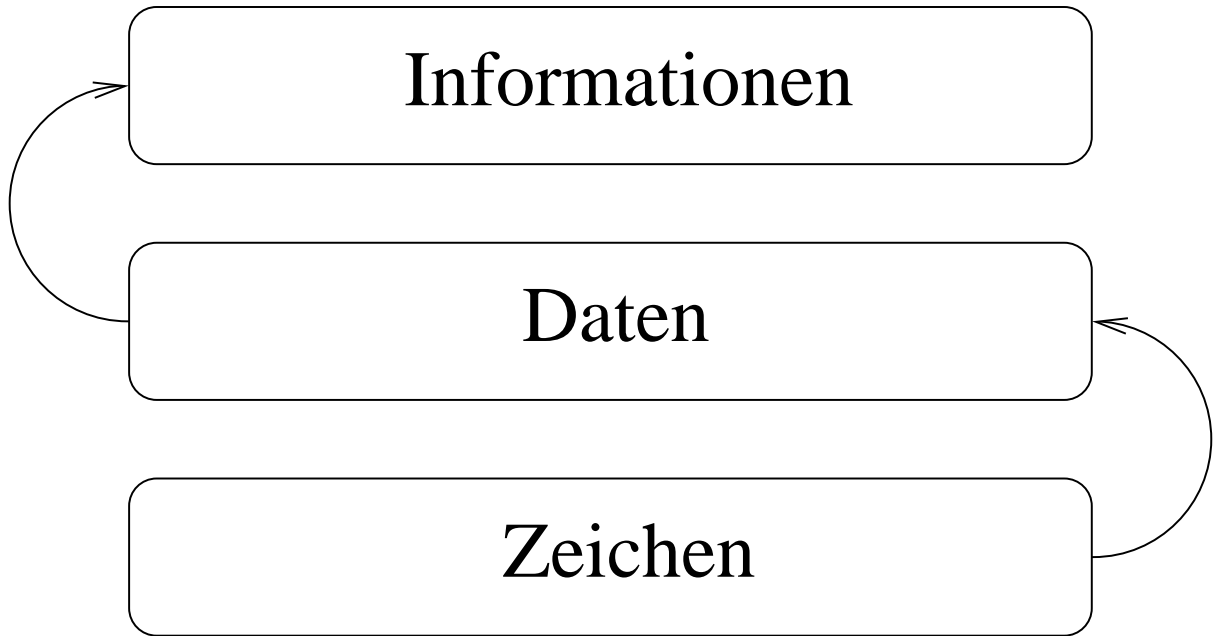


Abbildung 1.1: Beispielgrafik, Größe entspricht der Textbreite

Und nun skaliert:

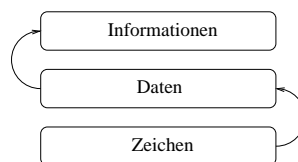


Abbildung 1.2: Beispielgrafik, Größe entspricht 0.4

1.11 Tabellen

Tabellen sind im Allgemeinen komplizierter zu beschreiben. `\raggedright` bedeutet, dass LaTeX selbst versuchen soll, den Inhalt umzubereiten.

Eine farbige Tabelle (funktioniert nur mit dem `colortbl`-Paket).

Spalte 1	Spalte 2
Inhalt 1	Inhalt 2

Tabelle 1.1: Tabellenbezeichnung 1

Eine einfache Tabelle.

Hier könnte eine Tabellenüberschrift stehen.

Zusammenfassung zweier Spalten	
Spalte 1	Spalte 2
Inhalt links	Inhalt rechts

Tabelle 1.2: Tabellenbezeichnung 2

Die gleiche Tabelle, nun schattiert.

Hier könnte eine Tabellenüberschrift stehen.

Zusammenfassung zweier Spalten	
Spalte 1	Spalte 2
Inhalt links	Inhalt rechts

Tabelle 1.3: Tabellenbezeichnung 3 mit Schatten

1.12 Quelltexte

Beispiel für einen Quelltext in Java.

```
// Dies ist ein sehr, sehr, sehr, sehr, sehr, sehr, sehr, sehr, sehr, sehr,↵
, sehr langer Kommentar.
public class HelloWorld {
    public static void main(String argv[]) {
        System.out.println("Hello World.\n");
5    }
}
```

Quelltext 1.1: Hello World in Java

Beispiel für einen Quelltext in C++.

```
// Dies ist ein sehr, sehr, sehr, sehr, sehr, sehr, sehr, sehr, sehr, sehr,↵
, sehr langer Kommentar.
#include <iostream>

int main(int argc, char **argv) {
5    std::cout << "Hello World.\n";
    return 0;
}
```

Quelltext 1.2: Hello World in C++

A Beispiel-Anhang

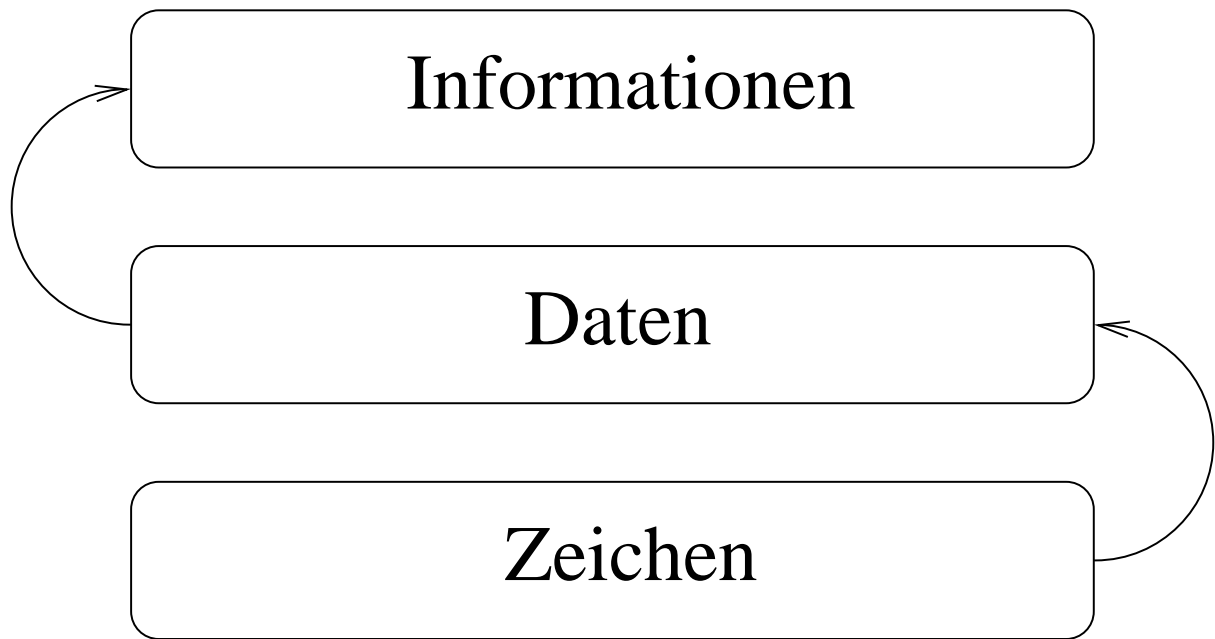


Abbildung A.1: Beispielgrafik, Größe entspricht der Textbreite

Literaturverzeichnis

- [1] RUMPE, B. : Agile Modeling with the UML. In: WIRSING, M. (Hrsg.) ; KNAPP, A. (Hrsg.) ; BALSAMO, S. (Hrsg.): *RISSEF* Bd. 2941, Springer (Lecture Notes in Computer Science). – ISBN 3-540-21179-9, 297–309