

Generarea unei paginii WEB

F.M.

Universitatea de Vest din Timișoara
2014

To my ...

Abstract

My abstract.

Cuprins

Abstract	iii
1 Introducere	1
1.1 Motivație	1
1.2 Cități	1
1.3 Italic-Bold	1
2 Tehnologii Folosite	3
2.1 Enumerari/diagritice	3
2.2 Ecuații matematice	3
2.2.1 Folosirea modului matematic fără a numerota ecuațiile	4
2.2.2 Matrice	4
2.3 Tabele	4
3 Aplicația	5
3.1 Pseudocod	5
3.2 Figuri	5
A First Appendix	7

Capitolul 1

Introducere

1.1 Motivație

1.2 Cități

Citare articol [2]. Citare carte [3]. Citare site [4].
Citări multiple [2, 3, 1].

1.3 Italic-Bold

Scrierea italică *Un text italic.*
Scrierea bold **Text bold.**

Capitolul 2

Tehnologii Folosite

În acest capitol sunt precizate tehnologiile folosite pentru a crea aplicația: CSS, HTML, PHP.

2.1 Enumerari/diagritice

text bold *italic*

Diacritice:

- ș - \c s
- Ș - \c S
- ț - \c t
- Ț - \c T
- ă - \u a
- â - \^ a
- î - \^ i
- Â - \^ A
- Î - \^ I

O enumerare cu cifre:

1. preconditie
2. algoritm
3. postconditie

2.2 Ecuații matematice

Ecuații numerotate:

$$a = \sum_{i=0}^{p-1} c_i b^i \quad (2.1)$$

Ecuația 2.2 este folosita pentru a reprezenta ceva.

$$b = \prod_{i=0}^{p-1} c_i b^i \quad (2.2)$$

2.2.1 Folosirea modului matematic fără a numerota ecuațiile

Acesta este o ecuație matematică în text. Dacă $x \leq y$ funcția $f(x, y)$ este pozitivă.

2.2.2 Matrice

O matrice din [2]

$$\begin{matrix} a & b & c \\ d & e & f \\ g & h & i \end{matrix}$$

O funcție:

$$u(x) = \begin{cases} \exp x & \text{if } x \geq 0 \\ 1 & \text{if } x < 0 \end{cases}$$

2.3 Tabele

Team	P	W	D	L	F	A	Pts
Manchester United	6	4	0	2	10	5	12
Celtic	6	3	0	3	8	9	9
Benfica	6	2	1	3	7	8	7
FC Copenhagen	6	2	1	3	5	8	7

Capitolul 3

Aplicația

3.1 Pseudocod

Dacă se dorește introducerea de cod se poate folosi pachetele *algorithm*, *algorithmic*. Un exemplu este [1](#).

Algorithm 1 Generic MOEA for rules extraction

- 1: Initialize a population of m rules
 - 2: Evaluate the population
 - 3: **while** "the maximal number of generations is not reached" **do**
 - 4: Generate m new rules by crossover
 - 5: Apply mutation to rules obtained by crossover
 - 6: Evaluate the new elements
 - 7: Join the old and the new populations
 - 8: Select the best m rules from the joined population
 - 9: **end while**
-

Dacă se dorește afișarea de text așa cum este preluat fără a se aplica regulile Latex putem folosi verbatim:

```
Uite un text                               care nu este
format                                     nici cum.
```

```
void main()
{
    printf("abc");
}
```

3.2 Figuri

Includerea unei figuri [3.1](#). Trebuie utilizat pachetul *graphicx*.

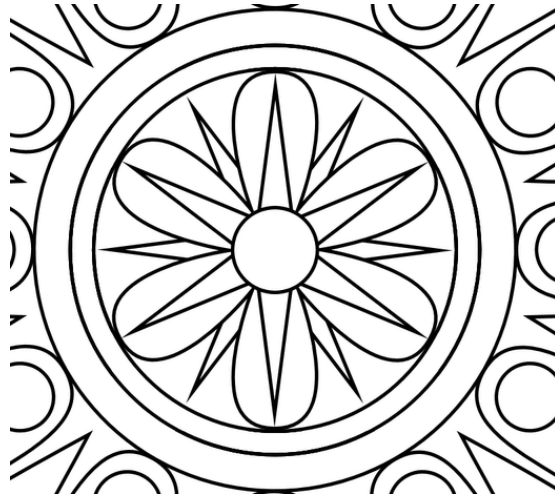


Figura 3.1: Ce reprezinta figura?

Anexa A

First Appendix

Bibliografie

- [1] ***. Unit, integration and functional testing. <http://www.docs.pylonsproject.org/projects/pyramid/en/latest/narr/testing.html>, December 2013.
- [2] Albert Einstein. Zur Elektrodynamik bewegter Körper. (German) [On the electrodynamics of moving bodies]. *Annalen der Physik*, 322(10):891–921, 1905.
- [3] Michel Goossens, Frank Mittelbach, and Alexander Samarin. *The LaTeX Companion*. Addison-Wesley, Reading, Massachusetts, 1993.
- [4] Fermentas Inc. Phage lambda: description & restriction map, November 2008.