

## Ćwiczenia 18

1. Dodaj pakiet

```
\usepackage[ruled]{algorithm2e}
i przeanalizuj kod
\begin{algorithm}[h]
\SetAlgoLined
\KwResult{Write here the result }
initialization\;
\While{While condition}{
instructions\;
\eIf{condition}{
instructions1\;
instructions2\;
}{
instructions3\;
}
}
\caption{How to write algorithms}
\end{algorithm}
```

2. Sprawdź co dają atrybuty `ruled`, `boxed`, `boxruled`, `longend`, `linesnumbered`.

3. Stwórz algorytm w kodzie (dowolny). Przykładowe

- [https://pl.wikipedia.org/wiki/Sortowanie\\_b%C4%85belkowe](https://pl.wikipedia.org/wiki/Sortowanie_b%C4%85belkowe)
- <https://pl.wikipedia.org/wiki/Pseudokod>
- [http://www.interklasa.pl/portal/index/strony?mainSP=subjectpages&mainSRV=informatyka&method=185221&page=subpage&article\\_id=325456&page\\_id=24095](http://www.interklasa.pl/portal/index/strony?mainSP=subjectpages&mainSRV=informatyka&method=185221&page=subpage&article_id=325456&page_id=24095)

Komendy - część 10

<https://sunsite.icm.edu.pl/pub/CTAN/macros/latex/contrib/algorithm2e/doc/algorithm2e.pdf>

4. Zapoznaj się informacjami o tworzeniu listingów [https://www.overleaf.com/learn/latex/code\\_listing](https://www.overleaf.com/learn/latex/code_listing)
5. Dodaj do tekstu dowolny fragment kodu (może być powstały na innych przedmiotach).
6. Poćwicz dodawanie odwołań do algorytmów i listingów.

Wskazówka:

```
\begin{lstlisting}[language=Python, caption={Jakiś podpis}, label=kod]
```