



# SIMBOLOGÍA MATEMÁTICA EN $\text{L}^{\text{A}}\text{T}_{\text{E}}\text{X}$

*Módulo 2: Interfaz de Overleaf*

Erick Rafael Jaimes Cervantes

Bajo la supervisión de: Leonardo Ignacio Martínez Sandoval

2024

---

Trabajo realizado con el apoyo del Programa UNAM-DGAPA-PAPIME PE104724  
«Hacia una modalidad a distancia de la Licenciatura en Matemáticas de la FC-UNAM - Etapa Final»

# Interfaz de Overleaf

Antes de comenzar a trabajar en un proyecto, es importante conocer el ambiente en el que estaremos trabajando por lo que en este módulo nos dedicaremos a conocer la interfaz de Overleaf para familiarizarnos con el entorno. Principalmente nos interesa que se conozcan tres secciones de Overleaf: *Mis proyectos*, *el espacio de trabajo de un proyecto* y *plantillas*.

## Interfaz principal: mis proyectos

Al iniciar sesión en Overleaf automáticamente nos redirigirá a la sección ‘**Mis proyectos**’ donde se organizan todos nuestros documentos creados. Aquí se puede crear archivos, eliminarlos, descargarlos u organizarlos por medio de etiquetas.

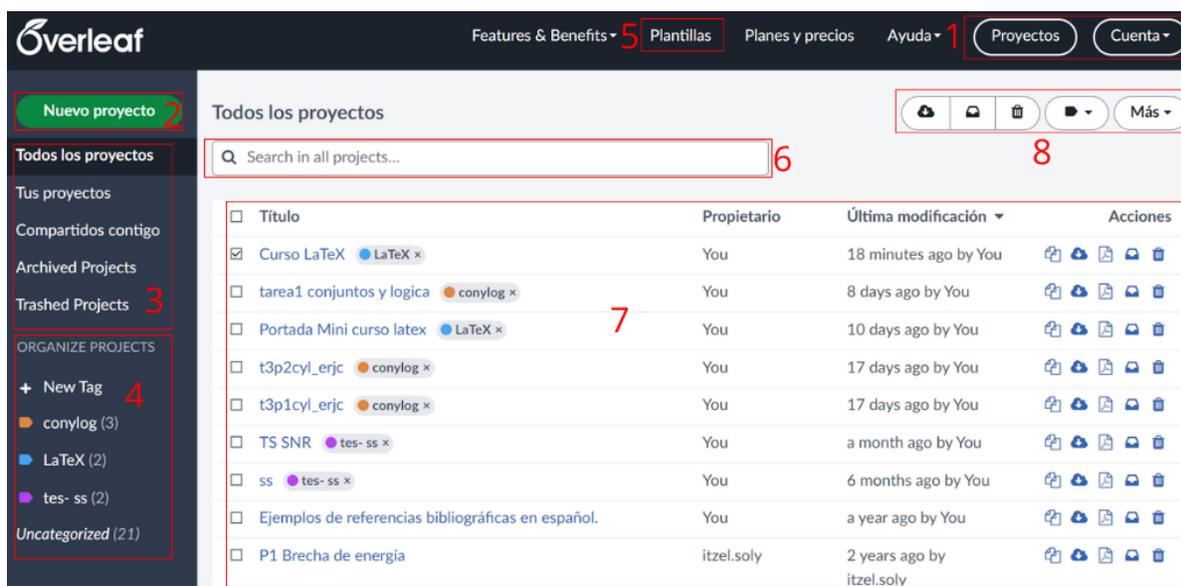


Figura 1: Página principal de usuario en Overleaf

La figura 1 es una muestra de cómo se ve esta sección y a continuación se mostrará una lista de los principales componentes de la página los cuales están enmarcados en rojo.

1. El botón **proyectos** sólo actualiza la página. En **Cuenta** se puede cerrar la sesión, ver las suscripciones de paga y configurar la opciones de la información personal.
2. El botón de **nuevo proyecto**, como dice su nombre, permite crear nuevos archivos de  $\text{L}^{\text{A}}\text{T}_{\text{E}}\text{X}$  a partir de un documento en blanco, una plantilla general dada por Overleaf o de algún archivo extensión `.tex` que se haya creado en algún editor externo de  $\text{L}^{\text{A}}\text{T}_{\text{E}}\text{X}$ .
3. Aquí se organizan los documentos en diferentes ‘carpetas’. **Todos los proyectos** contiene tanto aquellos creados por uno mismo como aquellos que nos han compartido colaboradores. **Tus proyectos** contiene solo los que son creados por uno mismo. **Compartidos contigo** aquellos que otros colaboradores han creado y han compartido el archivo. **Archived project** ‘esconde’ aquellos proyectos que son archivados, es decir, no los muestra en ninguna de las carpetas anteriores pero no son eliminados. Y en **Trashed Projects** se tienen aquellos archivos que son eliminados, sin embargo, estos no desaparecen hasta eliminarlos permanentemente desde esta carpeta.

- Además los archivos se pueden organizar personalmente a través de etiquetas. Si se pulsa en *new tag* se creará una nueva etiqueta para poder identificar uno o varios archivos. A estas etiquetas también se les asigna un color para tener un mejor orden.
- Otra forma de crear archivos es empezar por medio de plantillas creadas por la comunidad. El botón **Plantillas** direcciona a un apartado donde podemos encontrarlas y en al final del módulo se indagará más sobre ellas.
- Este es un buscador del apartado **Todos los proyectos** que se mencionó en el punto 2, es decir, no busca archivos dentro de los proyectos archivados o eliminados.
- Aquí se muestran los proyectos, cada uno nos muestra el título, el creador original del archivo, la última vez que se modificó y en la columna de acciones de izquierda a derecha: el primero crea una copia del proyecto, el segundo es para descargar todos los archivos (código fuente, imágenes, carpetas), el tercero descarga el pdf correspondiente al proyecto, el cuarto archiva el proyecto y el último lo elimina.
- Si seleccionamos uno o varios archivos se abrirá este menú. De izquierda a derecha: el primer icono permite descargar los archivos, el segundo los archiva, el tercero los elimina, en el cuarto podemos identificarlos con alguna etiqueta ya creada o establecer una nueva, y en **más**, que solo funciona al seleccionar solo un archivo, se puede renombrar o crear una copia de éste.

## Interfaz de Trabajo

En la figura 2 se muestra el lugar de trabajo en donde se desarrollan los documentos. Aquí se edita el código fuente de nuestro proyecto y se visualizan los resultados.

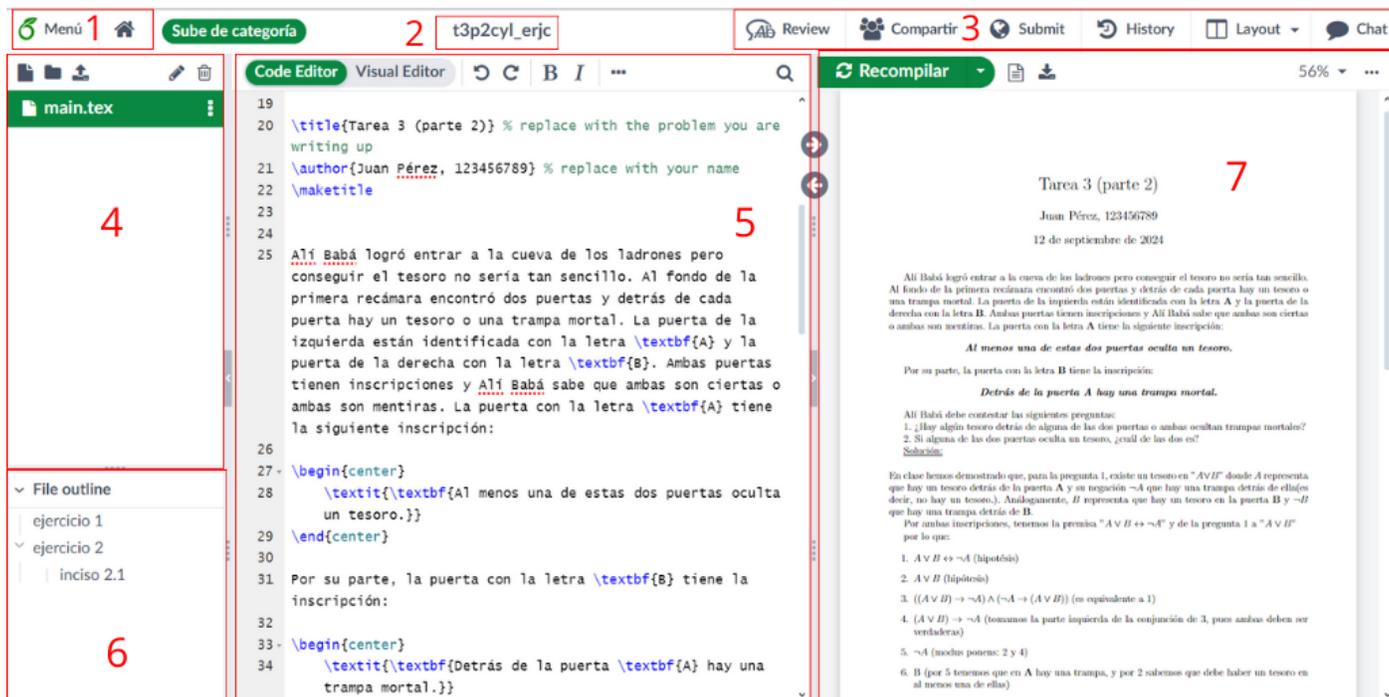


Figura 2: Interfaz de un proyecto en Overleaf.

Al igual que en la sección anterior, ahora en la figura 2 se enmarcan de rojo las partes más relevantes:

1. Aquí se encuentran los botones menú y home(icono de una casa), el primero ... y el segundo nos regresa a la sección ‘**Mis proyectos**’.
2. Es el título del proyecto. Si se pasa el puntero sobre él, se podrá renombrar el documento.
3. **Review** es un apartado que nos permite compartir, con los colaboradores, comentarios o generar discusión dentro del código fuente sin modificarlo. **Compartir** da la opción de agregar colaboradores. En el plan gratuito sólo podemos agregar una persona extra. **Submit** sirve para mandar el proyecto a revistas académicas. **History** muestra el historial de cambios en el documento de las últimas 24 horas. **Layout** permite escoger si queremos visualizar el editor del código fuente, el PDF o ambos en toda la página. Y **Chat** es para conversar con los colaboradores con los que se compartió el proyecto.
4. Aquí se agregan todos los archivos conforman al proyecto como el código fuente principal, imágenes que se vayan a utilizar, entre otras cosas. De izquierda a derecha, el primer icono sirve para crear un nuevo archivo. El segundo es para crear carpetas. El tercero es para subir un archivo desde nuestras computadoras, otro proyecto o desde algún enlace. El cuarto para renombrar el archivo seleccionado y el último para eliminarlo.
5. Es el código fuente, donde escribiremos el texto y los comandos que formarán el documento de salida. Tiene dos formas de trabajar: Editor de código (*code editor*) y editor visual (*Visual editor*), es más común usar el editor de código por lo que solo nos enfocaremos en él. También cuenta con una barra de herramientas para editar el documento.
6. Aquí se muestra un índice de las secciones del documento, si se presiona sobre alguna, mandará la pleca al inicio de ella.
7. Aquí se muestra el resultado del código fuente. Para eso se debe compilar con el botón **Recompilar** el cual generará un PDF con el resultado. A un lado se encuentran dos iconos, el primero sirve para ver los problemas que tuvo el compilador en caso de que haya un error en las rutinas del código fuente y el segundo para descargar el PDF.

## Plantillas

Como se mencionó en el módulo 1, una de las ventajas de usar Overleaf es que existe una gran comunidad que comparte plantillas que sirven demasiado cuando no tenemos idea de cómo se hace algún formato o simplemente encontramos una que se adecúe a lo que necesitamos.

Si presionamos el botón de plantillas nos redirigirá a la página que se muestra en la figura 3.

En esta página nos encontraremos con diversas opciones organizadas por etiquetas que agrupan las plantillas dependiendo su estructura. También podemos filtrar la búsqueda en **1** donde tenemos como opciones: todos los documentos (‘*All*’), plantillas listas para comenzar a trabajar sobre ellas (‘*Plantillas*’), Ejemplos (‘*Examples*’) para poder guiarse y Artículos (‘*Articles*’) donde encontraremos artículos ya hechos.

Si ya tenemos identificada alguna plantilla que utilizamos frecuentemente, podemos usar el buscador de esta sección, **2**, para encontrarla más rápido.

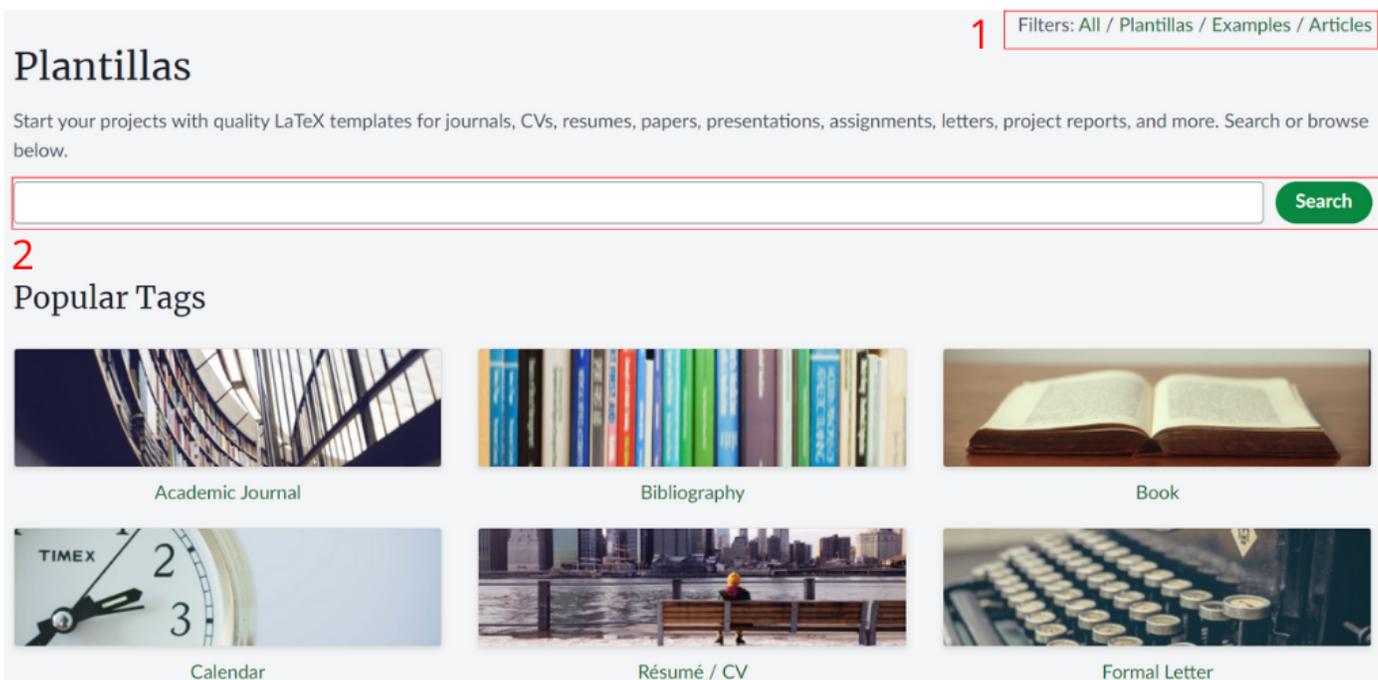


Figura 3: Sección de plantillas

Al seleccionar alguna etiqueta nos mandará a una nueva página donde encontraremos las plantillas correspondientes. Por ejemplo, al seleccionar Reporte de laboratorio (*Project/Report lab*) como en la figura 4, nos mostrarán todas las plantillas disponibles con la etiqueta seleccionada.

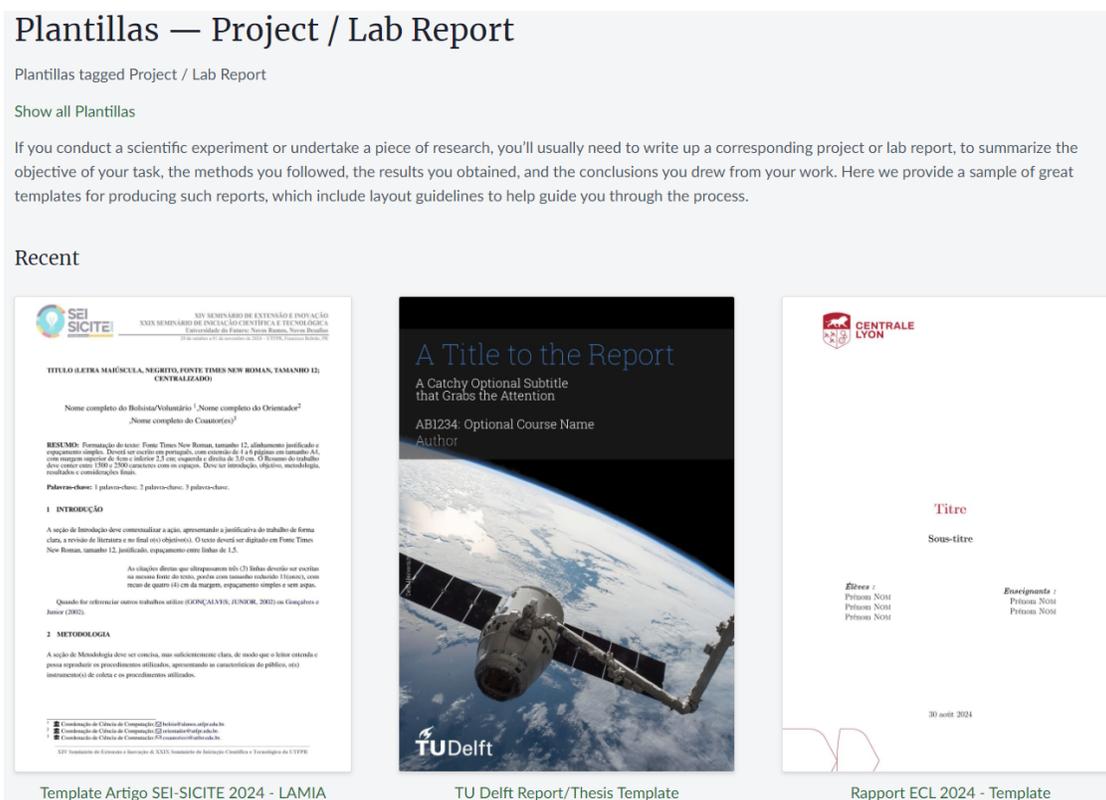


Figura 4: Plantillas de reportes de laboratorio

Finalmente al haber seleccionado alguna plantilla nos mostrará su información y nos dará tres opciones cómo se ve en la figura 5

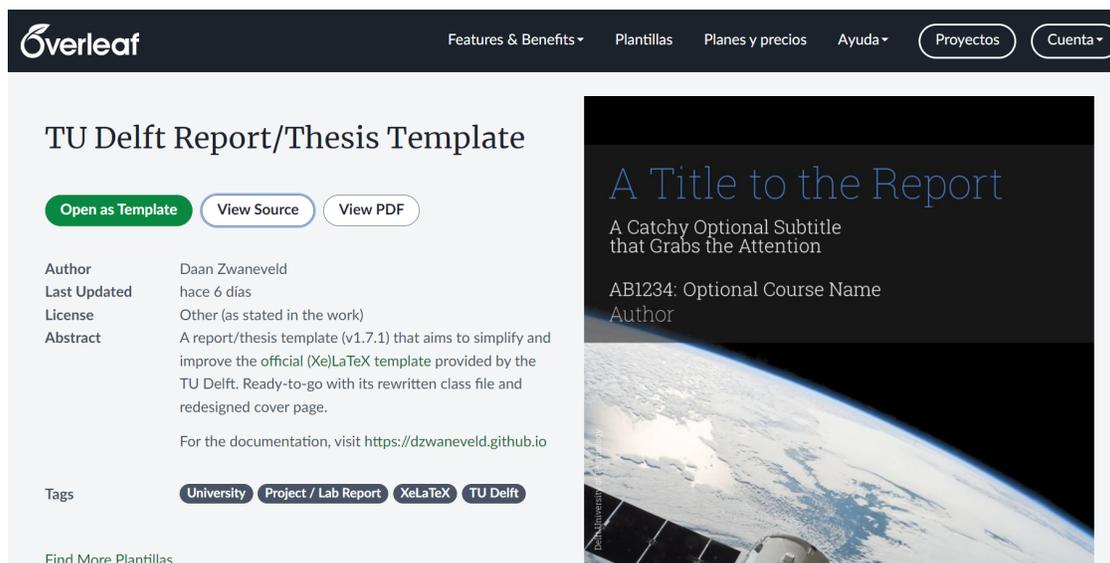


Figura 5: Enter Caption

La primera opción corresponde a abrir la plantilla en un nuevo proyecto para comenzar a trabajar sobre ella (*'Open as Template'*), la segunda (*'View source'*) nos mostrará el código fuente de la plantilla y finalmente (*'View PDF'*) no dará una vista del PDF generado para esa plantilla.

Ahora que conocemos la interfaz de Overleaf, lo siguiente es crear un proyecto y comenzar a trabajar en él, lo cuál será en el siguiente módulo.