

Une petite documentation du langage MathML

L'élément `<math>`

`<math>` est l'élément racine de MathML, représentant une formule mathématique.

L'élément `<mn>`

`<mn>` permet de définir un nombre.

Exemple

```
<math>
  <mn>42</mn>
</math>
```

affiche 42.

L'élément `<mi>`

`<mi>` permet de définir un identificateur (variable ou constante).

Exemple

```
<math>
  <mi>a</mi>
</math>
```

affiche *a*.

L'élément `<mo>`

`<mo>` permet de définir un opérateur.

Exemple

```
<math>
  <mn>1</mn>
  <mo>+</mo>
  <mn>2</mn>
  <mo>=</mo>
  <mn>3</mn>
</math>
```

affiche $1 + 2 = 3$.

Autre exemple

On utilise ici l'entité HTML `⁡` pour insérer un espace entre un symbole de fonction et son argument.

```
<math>
  <mo>log</mo>
  <mo>&ApplyFunction;</mo>
  <mn>1</mn>
  <mo>=</mo>
  <mn>0</mn>
</math>
```

affiche $\log 1 = 0$.

L'élément `<mrow>`

`<mrow>` permet de regrouper les différents éléments formant une ligne.

L'élément `<msup>`

`<msup>` permet de définir un exposant. Cet élément a 2 enfants : la quantité élevée à une puissance et la puissance elle-même.

Exemple

```
<math>
  <msup>
    <mi>x</mi>
    <mn>3</mn>
  </msup>
</math>
```

affiche x^3 .

L'élément <munderover>

<munderover> permet de définir un opérateur avec des limites supérieure et inférieure (somme, produit, intégrale...). Cet élément a 3 enfants : l'opérateur, la limite inférieure et la limite supérieure.

Exemple

```
<math>
  <munderover>
    <mi>&prod;</mi>
    <mrow>
      <mi>i</mi>
      <mo>=</mo>
      <mn>1</mn>
    </mrow>
    <mi>n</mi>
  </munderover>
  <mi>i</mi>
  <mo>=</mo>
  <mi>n</mi>
  <mo>!</mo>
</math>
```

affiche $\prod_{i=1}^n i = n!$.

L'élément <mfrac>

<mfrac> permet de définir une fraction. Cet élément a 2 enfants : le numérateur et le dénominateur.

Exemple

```
<math>
  <mfrac>
    <mrow>
      <mi>n</mi>
      <mo>+</mo>
      <mn>1</mn>
    </mrow>
    <mn>2</mn>
  </mfrac>
</math>
```

affiche $\frac{n+1}{2}$.