

# Manual de los macros `LaTeX2Code.tex`

MSc. Fausto M. Lagos S.

19 de junio de 2020

## Resumen

El conjunto de macros `LaTeX2Code.tex` permite documentar ejemplos de  $\text{\LaTeX}$  incluyendo el resultado del código y el código mismo en el documento pdf resultante.

## 1. A Modo de Instalación

Para hacer uso de los macros de `LaTeX2Code` no hace falta desarrollar ningún proceso de instalación, simplemente lleve el archivo `LaTeX2Code.tex` a la raíz de su proyecto  $\text{\LaTeX}$  y agregue en el preámbulo `\input{LaTeX2Code.tex}`.

## 2. Requerimientos

El archivo `LaTeX2Code.tex` carga todos los paquetes necesarios para el uso de estos macros, define unos márgenes amplios para el documento que preferiblemente debe tratarse de un documento de la clase `article`, con un preámbulo tal como el presentado en seguida, estará listo para documentar cualquier ejemplo de  $\text{\LaTeX}$ .

```
1 \documentclass{article}
2 \input{LaTeX2Code.tex}
3 \author{Su Nombre}
4 \title{Un título atractivo}
5 \date{\today}
```

## 3. Comandos

### 3.1. `\bfcolor`

Este comando recibe como entradas un color y un texto y genera el texto escrito en negrilla y del color indicado. e.g `\bfcolor{cyan!50!gray}{Este es un texto}` genera **Este es un texto**.

### 3.2. `\bftt`

Toma como entrada un texto y genera el texto escrito en verbatim y negrilla. e.g. `\bftt{Texto en verbatim y negrilla}` genera **Texto en verbatim y negrilla**. Este comando es ideal para resaltar nombres de archivos o partes de código que no necesariamente son comandos o ambientes.

### 3.3. `\keystroke`

Recibe un caracter del teclado y generar una representación de la tecla correspondiente. e.g `\keystroke{\%}` genera la representación `%`.

### 3.4. `\keystrokebftt`

Identico a `\keystroke` pero en negrilla. e.g `\keystrokebftt{k}` genera  $\mathbf{k}$ .

### 3.5. `\cmd`

Ideal para escribir los nombres de comandos sin que estén precedidos por backslash. e.g. `\cmd{operatorname}` genera `operatorname`.

### 3.6. `\cmdbs`

Escribe el nombre de un comando precedido de backslash. e.g con `\cmdbs{frac}` obtiene `\frac`.

### 3.7. `\bs`

Escribe el carácter backslash.

### 3.8. `\cmbegin` y `\cmdend`

Escriben respectivamente el inicio y fin de cualquier ambiente  $\text{\LaTeX}$ .

## 4. Ambientes

### 4.1. `\begin{latexPlusCodeLeftFrame}`

Este ambiente genera una muestra de código  $\text{\LaTeX}$  seguida - a la derecha - por el resultado de su ejecución, todo enmarcado en un frame sencillo.

<pre>1 \[ 2   \left  3     \begin{array}{ccc} 4       1 &amp; 2 &amp; 3 \\ 5       4 &amp; 5 &amp; 6 \\ 6       7 &amp; 8 &amp; 0 7     \end{array} 8   \right  9 \]</pre>	$\left  \begin{array}{ccc} 1 & 2 & 3 \\ 4 & 5 & 6 \\ 7 & 8 & 0 \end{array} \right $
--	---

### 4.2. `\begin{latexPlusCodeLeftnoFrame}` y `\begin{latexPlusCodeBelow}`

El primero de éstos actua idéntico al anterior pero no dibuja el frame que enmarca al código y el resultado, el segundo elimina el frame y ubica el código debajo del resultado.

## 5. Otros

### 5.1. `\mintinline` y `\begin{minted}`

Este comando y `\mintinline{latex}{code}` permite agregar código  $\text{\LaTeX}$  en línea con el texto, que no este contemplado dentro de los macros de arriba y el ambiente `\begin{minted}{latex}` hace lo propio pero con bloques de código.

### 5.2. Licencia

Agregando `\thispagestyle{fancy}` justo después de `\maketitle` se agrega una nota en el pié de la primera página indicando que el documento y su código fuente estan disponible bajo los términos de la licencia LPPL v1.3c.

## 6. Licencia

`LaTeX2Code` es un conjunto de macros publicado mediante la licencia LPPL v1.3c, usted es libre de usarlo, estudiarlo, modificarlo o compartirlo siempre que las obras derivadas las comparta bajo los mismos términos y mencione al autor original.