

HEADER		
<code>\documentclass</code>	[ ] { }	Obligatoire : déclaration du type du document
	[a4paper]	<i>option : type de papier</i>
	[Xpt]	<i>option : X est la taille de la police (10, 11, 12 ...)</i>
	{article}	Le document prend la structure d'un article de presse
	{report}	Le document prend la structure d'un rapport
	{book}	Le document prend la structure d'un livre
<code>\usepackage</code>	[ ] { }	Déclaration de package à utiliser, on en met autant qu'on veut
	[frenchb] {babel}	Document en français (pour les insertions automatiques - tables...)
	[utf8x] {inputenc}	Pour utiliser des caractères norois
	[Tl] {fontenc}	Pour utiliser les caractères accentués
	{multicol}	Gestion des multicolonnes
	{graphicx}	Pour inclure des images
	{wrapfig}	Gestion des figures
	{hyperref}	Pour insérer des liens internes ou externes
	{fancyhdr}	Pour inclure un en-tête de page
	{colortbl}	Pour colorier les tableaux
MACROS (à insérer avant le document)		
<code>\hypersetup</code>	{ }	
	{colorlinks = true}	Active la colorisation des liens
	{breaklinks = true}	Active la coupure automatique pour le retour à la ligne des liens
	{linkcolor = nomCouleur}	Color les liens internes en nomCouleur
	{urlcolor = nomCouleur}	Color les url en nomCouleur
<code>\definecolor</code>	{newColor} {rgb} {X,Y,Z}	Crée une nouvelle couleur appelée newColor X, Y et Z sont des réels compris entre 0 et 1
<code>\pagestyle</code>	{fancy}	
<code>\lhead</code>	{texte à gauche}	Ensemble de commandes pour créer un en-tête sur une page
<code>\rhead</code>	{texte à droite}	
<code>\newcommand</code>	{nomMacro}[X]{définition de la macro}	Création d'une nouvelle macro nomMacro, qui prend en compte X paramètres (on supprime [X] s'il y a 0 paramètre), et on appelle la Xième propriété par #X dans la définition de la macro
PROPRIÉTÉS (à insérer avant le document)		
<code>\title</code>	{Titre}	Titre du document
<code>\author</code>	{Noms des auteurs}	Noms des auteurs
<code>\date</code>	{ }	Date du document (si le champs est vide aucune date n'apparaîtra, si on ne met pas cette option, la date d'aujourd'hui apparaîtra)
DOCUMENT		
<code>\begin</code>	{document}	Obligatoire : Marque le début du document
<code>\end</code>	{document}	Obligatoire : Marque la fin du document
<code>\maketitle</code>		Affiche les propriétés du document

### Rappel

Les options facultatives sont entre [ ] et séparées par des ,  
Les options obligatoires sont entre { } et séparées par des ,

### Exemple

```
\documentclass[a4paper, 12pt]{article}
```

article de format A4 en police 12

### Rappel

% du commentaire

### Rappel

nomCouleur : blue, black, white, red, green, cyan, magenta, yellow

### Exemple

```
\newcommand{\NOM}[2]{#1 \textsc{#2}}
```

macro qui prend un nom de famille complet et qui rend le nom de famille en petite majuscule

```
\NOM{Hervé}{Dupond}
```

<code>\begin</code>	<code>{abstract}</code>	Balises qui délimitent le résumé du document			
<code>\end</code>	<code>{abstract}</code>				
<code>\begin</code>	<code>{titlepage}</code>	Balises qui déterminent tous ce qui est contenu dans la page de garde			
<code>\end</code>	<code>{titlepage}</code>				
<code>\input</code>	<code>{./document.tex}</code>	On inclut un autre document Latex dans celui-ci (les styles, packages et macros du document principal sont automatiquement appliqués au nouveau document)			
HIERARCHISATION					
<code>\chapter</code>	<code>{Titre}</code>	Titre du chapitre (cette balise ne fonctionne pas avec la classe report)			
<code>\section</code>	<code>{Titre}</code>	Titre de partie			
<code>\subsection</code>	<code>{Titre}</code>	Sous titre de partie			
<code>\subsubsection</code>	<code>{Titre}</code>	Sous-sous titre de partie			
<code>\paragraph</code>	<code>{Titre}</code>	Titre du paragraphe			
<code>\subparagraph</code>	<code>{Titre}</code>	Sous titre du paragraphe			
FORMATAGE					
<code>\textbf</code>	<code>{texte}</code>	Texte en gras			
<code>\texttt</code>	<code>{texte}</code>	Texte en informatique (= font courier new)			
<code>\textsl</code>	<code>{texte}</code>	Texte en incliné (!= de l'italique)			
<code>\textsc</code>	<code>{texte}</code>	Texte en petites majuscules			
<code>\textit</code>	<code>{texte}</code>	Texte en italique			
<code>\begin</code>	<code>{verbatim}</code>	La mise en forme du texte compris entre ces balises (retours à la ligne, espace...) est respecté.			
<code>\end</code>	<code>{verbatim}</code>				
<code>\tiny</code>	<code>{texte}</code>	Taille du texte (du plus petit au plus grand)			
<code>\scriptsize</code>	<code>{texte}</code>				
<code>\footnotesize</code>	<code>{texte}</code>				
<code>\small</code>	<code>{texte}</code>				
<code>\normalsize</code>	<code>{texte}</code>				
<code>\large</code>	<code>{texte}</code>				
<code>\Large</code>	<code>{texte}</code>				
<code>\LARGE</code>	<code>{texte}</code>				
<code>\huge</code>	<code>{texte}</code>				
<code>\Huge</code>	<code>{texte}</code>				
<code>\\</code>		Retour à la ligne (sans changement de paragraphe)			
<code>\linebreak</code>					

ligne vide entre deux autres		Retour à la ligne (sans changement de paragraphe)			
<code>\vspace</code>	{Xmm}	Espace blanc de Xmm en hauteur			
<code>\noindent</code>	{texte}	Ce texte n'aura pas d'alinéa automatique			
<code>\newpage</code>		Saut de page			
<code>\clearpage</code>		Force les figures à apparaître dans la page courante si c'est possible			
<code>\'X</code>		Force l'accentuation de X			
<code>\&amp; \_</code>		<code>&amp; \_</code>			
<code>\og{}</code>	Texte	<code>\fg{}</code>	Le texte est entre guillemets <<>>		
<code>\begin</code>	{itemize}				
<code>\end</code>	{itemize}	On annonce un environnement à puces symboliques			
<code>\begin</code>	{enumerate}				
<code>\end</code>	{enumerate}	On annonce un environnement à puces numérotées			
<code>\item</code>		Crée une puce, elle doit être dans un environnement à puces			
<code>\begin</code>	{description}				
<code>\end</code>	{description}	On annonce un environnement à puces personnalisé			
<code>\item</code>	[Texte de puce]	Crée une puce personnalisée qui est le "Texte de puce", elle doit être dans un environnement à puces personnalisé			
TABLES ET LIENS					
<code>\footnote</code>	{Texte}	Rajoute une note en bas de page contenant le Texte			
<code>\url</code>	{www.exemple.com}	Affiche une url, sur laquelle on pourra cliquer			
<code>\href</code>	{www.exemple.com}{mot}	Rend un mot hyperlien vers l'url associée			
<code>\label</code>	{mot}	Pose un marqueur à cette ligne, nommé "mot"			
<code>\hyperref</code>	{mot}{phrase}	Crée un lien cliquable sur la "phrase" renvoyant vers le "mot" marqué par un label.	<div>Exemple</div> <p>Les partiels sont des examens trop difficiles. <code>\label{def partiel}</code></p> <p>Les <code>\hyperref[def partiel]{partiels}</code> sont une torture pour les étudiants</p>	<p>On marque la cible du lien.</p> <p>Le mot "partiels" devient un lien vers la page contenant la définition de partiel.</p>	
<code>\tableofcontents</code>		Ajoute une table des matières automatiquement			
<code>\listoffigures</code>		Ajoute un table des figures			
<code>\bibliographystyle</code>	{plain}	Ajoute une bibliographie			
<code>\bibliography</code>	{nombib}	Défini nombib.bib comme étant la bibliographie			
<code>\cite</code>	{unNom:unNumero}	Rajoute un lien vers la bibliographie	<div>Exemple</div> <pre>\begin{tabular}{ l r } \hline case 1 &amp; case 2 \\ \hline \end{tabular}</pre>		

TABLEAUX ET FIGURES			case 1	case 2		
<code>\begin</code>	<code>{multicols}{X}</code>	Ecrit le texte sur X colonnes				
<code>\end</code>	<code>{multicols}</code>					
<code>\begin</code>	<code>{tabular}{ x x   x }</code>	Défini l'environnement du tableau, x est l'option d'alignement, et chaque lettre ajoute une colonne, le   signifie qu'il y aura un trait apparent tout le long de la colonne.	<div>Rappel</div> <div>x peut être :</div> <div>l : alignement à gauche r : alignement à droite c : centré p[Xcm] : définie la largeur de la colonne</div>			
<code>\end</code>	<code>{tabular}</code>					
<code>\hline</code>		Insère une ligne de séparation entre chaque ligne				
<code>X &amp; Y &amp; ...\\</code>		X est le première cellule de la ligne, Y la seconde ...				
<code>\includegraphics</code>	<code>{nomImage.jpg}</code>	On ajoute l'image nomImage	<div>Exemple</div> <div><code>\begin{figure}</code> <code>\centering</code> <code>\includegraphics{image.png}</code> <code>\caption{Mon image !}</code> <code>\end{figure}</code></div>			
<code>\begin</code>	<code>{figure}[h!]</code>	on définit l'environnement d'une figure (h! force la figure à être construite précisément où elle est codée et non sur une autre page				
<code>\end</code>	<code>{figure}</code>					
<code>\caption</code>	<code>{Légende}</code>	Rajoute une légende à la figure				