

## feuille de tp 7

### 1 Exercice *Ceci n'est pas un exercice !*

La procédure pour s'inscrire au C2i est ouverte.

Si vous souhaitez obtenir le C2i, il faudra vous inscrire en vous connectant depuis une salle de tp ou une salle d'accès libre, à l'adresse suivante :

<http://troismonts.lifl.fr/c2i-gestion>

La procédure est assez simple :

- Vous devez vous identifier avec votre login et mot de passe de l'université, puis cliquer sur connexion.
  - Ensuite vous devez vous sélectionner le groupe dans lequel vous suivez les td et tp.
  - Puis cliquer sur s'inscrire.
  - Vous pouvez ensuite vous déconnecter
- 

### 2 Exercice *Mise en forme en utilisant des styles*

Cet exercice propose un exemple de présentation par les styles.

Un document textuel proposant une solution à des exercices du cours d'initiation à la programmation a été créé.

Pour faciliter la présentation de ce document on s'est imposé lors de la rédaction les règles suivantes :

- Le texte des morceaux de programmes en Pascal est précédé d'un caractère # en début de ligne.
- Le texte décrivant un algorithme est précédé d'un caractère \* en début de ligne.
- Dans le texte, lorsqu'on fait une courte citation de texte en langage Pascal, on la toujours placé entre deux caractères | par exemple |ViderTas|
- Les titres de parties sont précédés d'un \$ en début de ligne.
- A l'intérieur d'une partie, les titres de paragraphes sont précédés par \$\$ en début de ligne.
- le texte décrivant des morceaux de programme en Pascal est précédé d'une ligne vide.
- Les seules lignes vides dans le texte sont celles qui précèdent le listing en Pascal. (À VÉRIFIER!!!)
- Le - en début de ligne permet de signaler une puce.

Remarque : les caractères utilisés ont été choisis de manière à ce qu'il n'apparaissent pas en tête de ligne dans le code.

Ce texte se trouve à l'emplacement suivant :

/Lecture/USI/fichiers/autour\_exercice\_19\_sans\_presentation.odt

#### 2.1 Création des styles utiles

- Créer un style de paragraphe nommé **code\_pascal** basé sur le style prédéfini **Texte préformaté**
- Créer un style de paragraphe nommé **algorithme** basé sur le style prédéfini **Texte préformaté**
- Créer un style de caractère nommé **pascal** basé sur le style prédéfini **Texte source**
- Créer un style de caractère nommé **mot\_reserve\_pascal** basé sur le style **pascal**
- Créer un style de caractère nommé **commentaire\_pascal** basé sur le style **pascal**
- Créer un style de paragraphe nommé **titre\_listing** basé sur le style prédéfini **standard**

#### 2.2 Application des styles, suppression des balises textuelles

- Sélectionner tout le texte (Raccourci clavier Controle A)
- Appliquer le style prédéfini de paragraphe nommé **Corps de texte**
- Sélectionner toutes les lignes commençant par #
- Appliquer à ces lignes le style **code\_pascal**
- Remplacer le # par rien.
- Recommencer le même travail avec les \* mais appliquer le style **algorithme**
- Sélectionner toutes les lignes commençant par \$\$
- Appliquer le style prédéfini de paragraphe nommé **titre 3**

- Supprimer **\$\$**
- Sélectionner toutes les lignes commençant par **\$**
- Appliquer le style prédéfini de paragraphe nommé **titre2**
- Supprimer **\$**
- Sélectionner toutes les lignes commençant par **-**
- Supprimer les **-** en début de ligne.
- Sélectionner les lignes vides et leur appliquer le style de paragraphe nommé **titre\_listing**
- Rechercher les mot clés de Pascal, et appliquer le style **mot\_reserve\_pascal**. ( begin end function procedure var if then else while do for const )
- Rechercher tous les commentaires (ils commencent par **//** suivi de n'importe quoi jusqu'à la fin de la ligne) et appliquer leur le style **commentaire\_pascal**

## 2.3 Ajout de numéros

On va utiliser des numérotations pour numéroté automatiquement les éléments.

Une numérotation est hiérarchique. Elle possède jusqu'à dix niveaux. Il y a plusieurs numérotation prédéfinie, on va utiliser :

- **numérotation 1**
  - au niveau 2 pour numéroté les parties.
  - au niveau 3 pour numéroté les paragraphes.
- **numérotation 2**
  - au niveau 1 pour numéroté les morceaux de code en Pascal.
  - au niveau 2 pour numéroté les lignes.
- **numérotation 3** pour numéroté les lignes des algorithmes.

Modifier le style des paragraphes correspondants pour utiliser la numérotation correspondante.

Mettre au niveau souhaité les éléments.

## 2.4 Modification des styles

### 2.4.1 styles de paragraphes

Penser que les listings et les algorithmes ne doivent pas être coupé d'une page sur l'autre. Il est interdit d'ajouter des sauts de pages manuel. Les listings doivent être dans une police à chasse fixe.(monospace). Les listings ne sont pas en français (régler l'attribut langue)

### 2.4.2 styles de caractères

Bien penser à régler l'attribut langue du style de caractère **pascal** à "aucune" de sorte que d'une part le vérificateur orthographique ne signale pas des erreurs qui n'en sont pas, et d'autre part cela empêche le logiciel d'appliquer les règles de césure de la langue française aux identificateurs Pascal.

### 2.4.3 styles de numérotation

En modifiant les styles de numérotation on peut réussir à placer les numéros on on souhaite, lorsqu'on a enfin compris à quoi correspondent les quatres paramètres :

- retrait
- espacement du texte
- espacement mini numérotation <-> texte
- alignement de la numérotation

On peut aussi préciser quel est le texte à placer avant le numéro et celui à placer après le numéro.

### 2.4.4 styles de pages

Il faut prévoir un style pour les pages de gauche et pour les pages de droites. Il faut régler les styles de suite de chacun des style de sorte qu'une page de droite suive une page de gauche, et qu'une page de gauche suive une page de droite. Il faut activer entête et pied de page pour chacun des style. Il faut insérer un champs numéro de page et un champs nombre de page dans les pieds de page de chaque style. Il faut inserer les logos du fil et d'InitProg dans les entêtes des styles, choisir comme ancrage "comme caractère". et penser à regler l'alignement vertical.

---