

# I. Présenter du code informatique

Certains packages proposent des outils utilisables via le langage Lua depuis un document  $\text{\LaTeX}$ .<sup>1</sup> Pour ce type de projet, il est utile de pouvoir présenter des lignes de code Lua ; `tutodoc` permet de faire cela aisément, et bien plus.<sup>2</sup>

 Mise en garde.

*Les outils de cette section permettent aussi de présenter du code  $\text{\LaTeX}$ , mais il ne faut pas les utiliser pour de simples cas d'utilisation. Les macros et les environnements présentés juste après servent à étudier du code du point de vue du codeur, et non de celui d'un utilisateur standard : se reporter à la section ?? page ?? pour employer les bons outils pour mettre en forme de simples cas d'utilisation.*

## 1. Codes « en ligne »

ZZZ

```
print("Hello!")
```

```
name = input("Qui êtes-vous ? ")

if not name:
    print("Ah, pas très bavard aujourd'hui !")

else:
    print(f"Bonjour {name}.")
    print("Épatant ! En fait, pas du tout...")
```

---

1. Pour les mathématiques, on peut citer `luacas` et `tkz-elements`.

2. La mise en forme des codes étant faite via les packages `minted` et `tcolorbox`, les macros et les environnements présentés dans cette section permettent la mise en forme de codes dans tous les langages supportés par `Pygments`, un projet Python utilisé en coulisse par `minted`.