1. Codes importés

Pour les codes suivants, on considère un fichier de chemin relatif examples-listing-xyz.tex, et ayant le contenu suivant.

```
% Juste une démo.
$x y z = 1$
```

La macro \tdoclatexinput, présentée ci-dessous, attend le chemin d'un fichier et propose les mêmes options que l'environnement tdoclatex.

Exemple .1 (Face à face).

```
[tdoclatexinput[sbs]{examples/listing/xyz.tex}] % \label{fig:continuous} % \label{fig:continuo
```

Ceci produit la mise en forme suivante.

```
% y = 1  xyz = 1
```

Exemple .2 (À la suite).

Ceci produit la mise en forme suivante où l'option employée par défaut est std.

```
\begin{picture}(20,0) \put(0,0){\line(0,0){100}} \put(0,0){\line(0,0){100
```

Exemple .3 (Juste le code).

```
\top the description of the de
```

Ceci produit la mise en forme suivante.

```
% Juste une démo.
$x y z = 1$
```

2. Codes importés et mis en situation

Exemple .4 (Mise en situation). Ce qui suit s'obtient via \tdoclatexshow{examples-listing-xyz.tex}.

Début du rendu dans cette doc.

 $Ceci\ donne:$



Fin du rendu dans cette doc.

i Note.

Les textes par défaut tiennent compte de la langue détectée par tutodoc.

Exemple .5 (Changer le texte explicatif). Via la clé explain, on peut utiliser un texte personnalisé. Ainsi, \tdoclatexshow[explain = Voici le rendu réel.]{examples-listing-xyz.tex} produira ce qui suit.

Début du rendu dans cette doc.	
% Juste une démo. \$x y z = 1\$	
Voici le rendu réel.	
Début du rendu réel	
xyz=1 Fin du rendu réel	
Fin du rendu dans cette doc.	
Exemple .6 (Les options disponibles). En plus du texte explicatif, il est aussi possible d'ules options de l'environnement tdocshowcase, voir ?? page ??. Voici un exemple illustrant	
\tdoclatexshow[explain = Ce qui vient est coloré, before = Rendu ci-après., after = Rendu fini., color = orange] {examples/listing/xyz.tex}	
Ceci va produire ce qui suit. Début du rendu dans cette doc.	
% Juste une démo. \$x y z = 1\$	
Ce qui vient est coloré	
Rendu ci-après.	
xyz = 1 Rendu fini.	
Fin du rendu dans cette doc.	