

1. Codes importés

Pour les codes suivants, on considère un fichier `examples/listing/xyz.tex` dont le chemin est donné relativement au document présent. Le contenu de ce fichier se réduit à l'unique ligne `$x y z = 1$`.

Noter ci-après que la macro `\bdoclaxinput` s'utilise de façon semblable à l'environnement `\begin{bdoclax} ... \end{bdoclax}` excepté que l'on fournit le chemin d'un fichier.

Exemple 1 (Face à face).

```
\bdoclaxinput[sbs]{examples/listing/xyz.tex}
```

Ceci produit la mise en forme suivante.

```
$x y z = 1$
```

```
xyz = 1
```

Exemple 2 (À la suite).

```
\bdoclaxinput{examples/listing/xyz.tex}
```

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

```
$x y z = 1$
```

```
xyz = 1
```

Exemple 3 (Juste le code).

```
\bdoclaxinput[code]{examples/listing/xyz.tex}
```

Ceci produit la mise en forme suivante.

```
$x y z = 1$
```

2. Codes importés et mis en situation

Exemple 1 (Showcase). Ce qui suit a été obtenu via la macro `\bdoclaxshow` en tapant `\bdoclaxshow{examples/listing/xyz.tex}`.

————— Début du rendu dans cette doc. —————

```
$x y z = 1$
```

Ceci donne :

————— Début du rendu réel —————

```
xyz = 1
```

————— Fin du rendu réel —————

————— Fin du rendu dans cette doc. —————

Exemple 2 (Changer le texte explicatif). *Pour obtenir ce qui suit avec un texte personnalisé, il suffit d’employer `\bdoclatexshow[Voici le rendu réel.]{...}`.*

————— *Début du rendu « personnalisé » dans cette doc.* —————

$\$x\ y\ z = 1\$$

Voici le rendu réel.

————— *Début du rendu réel* —————

$xyz = 1$

————— *Fin du rendu réel* —————

————— *Fin du rendu « personnalisé » dans cette doc.* —————

Remarque. *Le text imprimé par défaut tient compte de la langue choisie lors du chargement du package `bdoc`.*