

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 est l'unique ligne `$x y z = 1$`.

Notez que les 1^{res} macros sont nommées de façon similaire aux environnements précédents en ajoutant le préfixe `input` tout en ignorant les tirets.

Remarque. *Il faut savoir que les macros imprimant automatiquement du texte tiennent compte de la langue choisie lors du chargement du package `bdoc`.*

Exemple 1 (Face à face).

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

Ceci produit la mise en forme suivante.

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

$xyz = 1$

Exemple 2 (À la suite). `\inputbdoclategflat` produit un code à plat comme ci-dessous.

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

 $xyz = 1$

Exemple 3 (Juste le code). `\inputbdoclategalone` sert à n'avoir que le code comme ci-après.

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

Exemple 4 (Code suivi du rendu centré). Le rendu suivant est obtenu en utilisant `\inputbdoclategbefore`.

————— Début du rendu réel —————

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

Rendu du code précédent.

$xyz = 1$

————— Fin du rendu réel —————

Il est possible de changer le texte entre le code et son rendu via un argument optionnel. Ainsi `\inputbdoclategbefore[Voici ce que cela donne.]{...}` aboutit au résultat suivant.

———— Début du rendu réel « personnalisé » ————

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

Voici ce que cela donne.

$$xyz = 1$$

———— Fin du rendu réel « personnalisé » ————

Exemple 5 (Rendu centré suivi du code). Le rendu suivant¹, similaire au précédent, est obtenu en appelant `\inputbdoclatexafter` au lieu de `\inputbdoclatexbefore`.

———— Début du rendu réel ————

$$xyz = 1$$

Le rendu précédent a été obtenu via le code suivant.

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

———— Fin du rendu réel ————

Via `\inputbdoclatexafter[Cette formule se tape comme suit.]{...}`, on obtient le résultat ci-après.

———— Début du rendu réel « personnalisé » ————

$$xyz = 1$$

Cette formule se tape comme suit.

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

———— Fin du rendu réel « personnalisé » ————

Exemple 6 (Code importé et son rendu réel). Pour un code et son rendu réel non centré, on utilisera `\inputbdoclatexreal` qui va produire ce qui suit

1. Il faut savoir que le 1^{er} espace vertical disgracieux vient de l'emploi de `\begin{center} ... \end{center}` en coulisse.

————— 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. —————

Là aussi le texte par défaut peut être « personnalisé ». Par exemple, ce qui suit a été obtenu via `\inputbdoclatexreal[On obtient le rendu réel ci-après.]{...}`.

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

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

On obtient le rendu réel ci-après.

————— Début du rendu réel —————

$xyz = 1$

————— Fin du rendu réel —————

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