

# I. Cas d'utilisation en L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X

Documenter un package ou une classe se fait efficacement via des cas d'utilisation montrant à la fois du code et le résultat correspondant.

## 1. Codes « en ligne »

La macro `\tdocinlatex`<sup>1</sup> permet de taper du code en ligne via un usage similaire à `\verb`. Voici des exemples d'utilisation.

1: <code>\tdocinlatex \$a^b = c\$ </code>	1: $a^b = c$
2: <code>\tdocinlatex+\tdocinlatex \$a^b = c\$ +</code>	2: <code>\tdocinlatex \$a^b = c\$ </code>

**Note.** La macro `\tdocinlatex` est utilisable dans une note de pied de page : voir le bas de cette page<sup>2</sup>.

## 2. Codes tapés directement

**Exemple 1** (Face à face). Via `\begin{tdoclatex}[sbs] ... \end{tdoclatex}`, on affichera un code et son rendu côte à côte. Indiquons que *sbs* est pour « *s*-ide *b*-y *s*-ide » soit « côte à côte » en anglais. Considérons le code suivant.

```
\begin{tdoclatex}[sbs]
  $A = B + C$
\end{tdoclatex}
```

Ceci produira ce qui suit.

$A = B + C$	$A = B + C$
-------------	-------------

**Exemple 2** (À la suite). `\begin{tdoclatex} ... \end{tdoclatex}` produit le résultat suivant qui correspond à l'option par défaut *std*<sup>3</sup>.

$A = B + C$

$A = B + C$

**Exemple 3** (Juste le code). Via `\begin{tdoclatex}[code] ... \end{tdoclatex}`, on aura juste le code comme ci-après.

$A = B + C$

**Danger.** Avec la mise en forme par défaut, si le code commence par un crochet ouvrant, il faudra indiquer explicitement l'option par défaut. Considérons le code suivant.

```
\begin{tdoclatex}[std]
  [Étrange... Ou pas !]
\end{tdoclatex}
```

Ceci produira ce qui suit.

[Étrange... Ou pas !]

[Étrange... Ou pas !]

1. Le nom de la macro `\tdocinlatex` vient de « *in-line L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X* » soit « *L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X en ligne* » en anglais.  
2. `$minted = TOP$` a été tapé `\tdocinlatex+$minted = TOP$+` dans cette note de bas de page..  
3. *std* fait référence au comportement « *standard* » de `tcolorbox` vis à vis de la librairie `minted`.