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 = 1.

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

Exemple 1 (Face à face).

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

Ceci produit la mise en forme suivante.

Exemple 2 (À la suite).

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

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

```
\begin{cases} \$x \ y \ z = 1 \$ \\ xyz = 1 \end{cases}
```

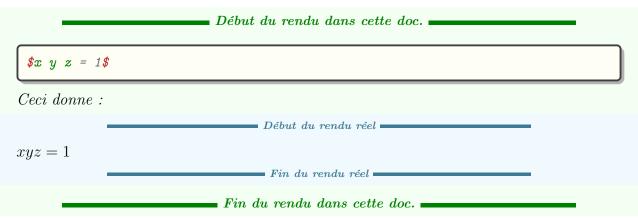
Exemple 3 (Juste le code).

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

Ceci produit la mise en forme suivante.

2. Codes importés et mis en situation

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



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.
Voici le rendu réel.
Début du rendu réel
xyz=1 Fin du rendu réel
Fin du rendu « personnalisé » dans cette doc.
Info. Le texte imprimé par défaut tient compte de la langue choisie lors du chargement du package bdoc.
Exemple 3 (Les options disponibles). La version étoilée de la macro \bdocshowcase n'ajoutera pas une bande colorée pour le rendu réel. De plus, on peut changer les textes encadrant le rendu réel via deux arguments optionnels (ceci fonctionne pour les versions étoilées et non étoilées). Voici un exemple illustrant ce qui précède.
\bdoclatexshow* <insistons fait="" l'obtient="" le="" que="" rendu="" suivant.="" sur="">% [Rendu ci-après.]% [Rendu fini.]% {examples/listing/xyz.tex}</insistons>
Ceci va produire ce qui suit.
Début du rendu « personnalisé » dans cette doc. \$x y z = 1\$ Insistons sur le fait que l'obtient le rendu suivant.

Rendu ci-après.

Rendu fini.

Fin du rendu « personnalisé » dans cette doc.

xyz = 1