

I. Cas d'utilisation en \LaTeX

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

1. Codes « en ligne »

Exemple I.1 (Usage standard). La macro `\tdoclatexin`² permet de taper du code en ligne via un usage similaire à `\verb`, ou bien comme une macro standard (voir la gestion des accolades dans le dernier cas ci-dessous). Voici des exemples d'utilisation.³

1: <code>\tdoclatexin/\$a^b = c\$</code>	1: $a^b = c$
2: <code>\tdoclatexin+\tdoclatexin/\$a^b = c\$/+</code>	2: $a^b = c$
3: <code>\tdoclatexin{\tdoclatexin{\$a^b = c\$}}</code>	3: $a^b = c$

Exemple I.2 (Des options possibles). Comme la macro `\tdoclatexin` s'appuie sur `minted`, on peut utiliser toutes les options prises en compte par `minted`. Voici des exemples d'utilisation.

1: <code>\tdoclatexin{\$a^b = c\$}</code>	1: $a^b = c$
2: <code>\tdoclatexin[style = bw]{\$a^b = c\$}</code>	2: $a^b = c$
3: <code>\tdoclatexin[style = igor, showspaces]{\$a^b = c\$}</code>	3: $a^b = c$

Note.

La macro `\tdoclatexin` est utilisable dans une note de pied de page : voir ci-dessous.^a

a. `$minted = TOP$` a été tapé `\tdoclatexin+$minted = TOP$` dans cette note de bas de page..

2. Codes tapés directement

Exemple I.3 (Face à face). Afficher un code et son rendu côte à côte se fait comme suit où la macro `\tdoctcb` permet de juste taper `\tdoctcb{sbs}` au lieu de `listing side text` (`sbs` est pour « `s·ide b·y s·ide` » soit « côte à côte » en anglais, tandis que `tcb` est l'abréviation standard de `tcolorbox`). Bien noter l'emploi de chevrons, et non de crochets (nous revenons sur ceci un plus bas).

<code>\begin{tdoclatex}<\tdoctcb{sbs}></code> $A = B + C$ <code>\end{tdoclatex}</code>
--

Ceci produira ce qui suit.

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

Exemple I.4 (À la suite). `\begin{tdoclatex}... \end{tdoclatex}` produit le résultat suivant (ce réglage par défaut s'obtient aussi via l'emploi de `\tdoctcb{std}`).⁴

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

Exemple I.5 (Juste le code). Via `\tdoctcb{code}`, on aura juste le code comme ci-après.

$A = B + C$

Exemple I.6 (Personnaliser). L'environnement `tdoclatex` accepte deux types d'argument optionnel.

1. Entre des chevrons, on peut employer toute option prise en compte par les environnements obtenus via `tcolorbox`.
2. Entre de classiques crochets, on peut employer toute option prise en compte par `minted`.

1. La mise en forme des codes se fait via les packages `minted` et `tcolorbox`.
2. Le nom de la macro `\tdoclatexin` vient de « *in·line* \LaTeX » soit « \LaTeX en ligne » en anglais.
3. Une couleur de fond est volontairement utilisée pour subtilement faire ressortir les codes `\LaTeX`.
4. `std` fait référence au comportement « *standard* » de `tcolorbox` vis à vis de la librairie `minted`.

Par exemple, on peut faire les modifications suivantes si besoin.⁵

```
\begin{tdoclatex}%
  [linenos, style = igor]%
  <\tdoctcb{sbs},
  attach boxed title to top left = {yshift = -9pt},
  fonttitle
  title
  top
  = \bfseries,
  = Modifications locales,
  = 10pt>
% Parfois utile, mais ne pas en abuser !
$A = B + C$
% Fin de cette démonstration.
\end{tdoclatex}
```

Ceci produira ce qui suit.

Modifications locales

1	% Parfois utile, mais ne pas en abuser !	
2	\$A = B + C\$	$A = B + C$
3	% Fin de cette démonstration.	

⚠ Avertissement.

Pour obtenir la mise en forme par défaut d'un code commençant par un crochet, ou un chevron, ouvrant, il faudra bidouiller un peu comme ci-dessous.

```
\begin{tdoclatex}[]
[Étrange... Ou pas !]
\end{tdoclatex}
OU.
\begin{tdoclatex}<>
<Étrange... Ou pas !>
\end{tdoclatex}
```

Ceci produira ce qui suit.

```
[Étrange... Ou pas !]
-----
[Étrange... Ou pas !]
```

OU.

```
<Étrange... Ou pas !>
-----
<Étrange... Ou pas !>
```

Une autre méthode consiste à utiliser la primitive `\string` comme ci-après.

```
\begin{tdoclatex}
\string[Étrange... Ou pas !]
\end{tdoclatex}
OU.
\begin{tdoclatex}
\string<Étrange... Ou pas !>
\end{tdoclatex}
```

Ceci produira ce qui suit.

```
[Étrange... Ou pas !]
-----
[Étrange... Ou pas !]
```

OU.

5. Cette documentation utilise les options entre chevrons pour obtenir des rendus corrects de codes L^AT_EX produisant des cadres ombrés : voir la section ?? page ??.

<Étrange... Ou pas !>

<Étrange... Ou pas !>