

## 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<sup>res</sup> 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 code de la langue choisie lors du chargement du package `bdoc`.*

### Exemple 1 – Face à face

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

Ceci produit la mise en forme suivante.

<code>\$x y z = 1\$</code>	$xyz = 1$
----------------------------	-----------

### Exemple 2 – À la suite

`\inputbdoclatexflat` produit un code à plat comme ci-dessous.

<code>\$x y z = 1\$</code>
$xyz = 1$

### Exemple 3 – Juste le code

`\inputbdoclatexalone` sert à n'avoir que le code comme ci-après.

<code>\$x y z = 1\$</code>
----------------------------

### Exemple 4 – Code suivi du rendu centré

Le rendu suivant est obtenu en utilisant `\inputbdoclatexbefore`.

————— Début du rendu réel —————

<code>\$x y z = 1\$</code>
----------------------------

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 `\inputbdoclatexbefore[Voici ce que cela donne.]{...}` aboutit au résultat suivant.

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

Voici ce que cela donne.

`$x y z = 1$`

$$xyz = 1$$

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

### Exemple 5 – Rendu centré suivi du code

Le rendu suivant<sup>1</sup>, 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<sup>er</sup> 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. —————