

# I. Du code dans d'autres langages de programmation

Certains packages proposent des outils utilisables via le langage Lua depuis un document L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X.<sup>1</sup> Pour ce type de projet, il est utile de pouvoir présenter des lignes de code Lua ; `tutodoc` permet de faire cela aisément, et bien plus.<sup>2</sup>

 Mise en garde.

*Les outils de cette section permettent aussi de présenter du code L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X, mais il ne faut pas les utiliser pour des cas d'utilisation. Les macros et les environnements présentées juste après servent à étudier du code du point de vue du codeur, et non de celui d'un utilisateur standard : se reporter à la section ?? pour employer les bons outils pour mettre en forme de simples cas d'utilisation.*

## 1. Codes « en ligne »

ZZZ

---

1. Pour les mathématiques, on peut citer `luacas` et `tkz-éléments`.

2. La mise en forme des codes étant faite via les packages `minted` et `tcolorbox`, les macros et les environnements présentés dans cette section permettent la mise en forme de codes dans tous les langages supportés par [Pygments](#) qui est utilisé en coulisse par `minted`.