

Ceci est un paragraphe de texte standard, non inclus dans une liste. Il sert principalement aux introductions ou aux explications générales, mais il est honnêtement peu utilisé dans les fiches de synthèse.

Titre de section

Il peut toutefois être intéressant de recourir exceptionnellement à du texte simple pour réaliser des titres subdivisant plus finement le contenu interne ou externe d'une section :

Voici un exemple

- C'est un petit titre qui permet donc d'ordonner une section. Cependant, il est rarement nécessaire : l'organisation en items au sein d'une section suffit le plus souvent.
- En dessous, j'écris du contenu, ou des items.
- C'est un cas d'utilisation assez exceptionnel, mais il est à privilégier plutôt que d'utiliser un item suivi de nombreux sous-items ! Cela reviendrait à perdre un niveau de hiérarchie inutilement.

Autre section typique

- Ceci est un item de premier niveau. Un même item peut contenir plusieurs lignes de texte sans difficulté. Pour revenir à la ligne, on utilise deux antislashs.
 C'est ainsi qu'on effectue un retour à la ligne dans un même item, afin de compléter le propos, par exemple.
- Ceci est un autre item. Il contient une sous-liste pour détailler certains points :
 - Ceci est un sous-item.
 - Un autre sous-item pour l'exemple.
 - Attention : les sous-items ne doivent être utilisés que lorsqu'il s'agit de distinguer différents cas (et qu'un tableau ne s'y prête pas). Cela signifie que, pour des remarques, ajouts ou successions d'informations, on ne les utilise pas : on se contente simplement de retours à la ligne.
- L'usage d'un registre de langue soutenu me plaît particulièrement, car il favorise la rigueur et la précision dans mon apprentissage. Par ailleurs, la clarté et la concision demeurent des principes essentiels.
- J'utilise ce dernier item pour rappeler qu'il n'est pas permis de faire usage de mises en relief (gras, italique, souligné, etc.) dans les paragraphes et les items.

Section avec des formules

- Une formule mathématique peut être insérée et centrée sur sa propre ligne, de cette manière :

$$s(t) = \langle s(t) \rangle + \sum_{n=1}^{\infty} A_n \cos(n\omega t + \varphi_n).$$

On veille toujours à la ponctuation, hautement considérée, même dans les formules.

- Il est possible de présenter plusieurs formules courtes sur une seule ligne pour économiser de l'espace :

$$f = \frac{1}{T} \quad T = \frac{1}{f} \quad \omega = 2\pi f$$

Tableaux et images

- Il est pertinent d'utiliser des tableaux dès que possible : leur mise en forme visuelle contribue à l'intellect.
- Voici un petit tableau centré, avec des en-têtes non gras :

Atome	H	C	N
χ	2,20	2,55	3,04

- Voici un tableau plus courant :

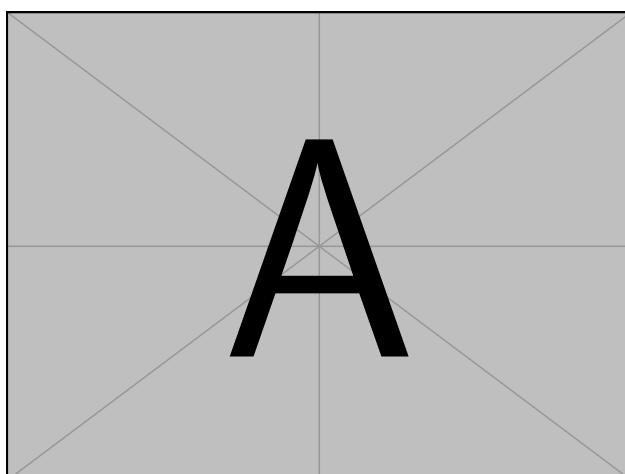
Catégorie	Formule	Nom
Molécule neutre	NH_3	Ammoniac
Cation (positif)	H_3O^+ NH_4^+	Oxonium Ammonium
Anion (négatif)	OH^- SO_4^{2-} NO_3^- MnO_4^-	Hydroxyde Sulfate Nitrate Permanganate

- Et voici un tableau plus conséquent, occupant toute la largeur du texte :

Source	Une colonne	Une autre
Exemple	Contenu de la case	Autre contenu
C'est un tableau	En effet	Un tableau de qualité
Pour quoi faire ?	Idéal lorsqu'il y a beaucoup de contenu	Pour ne pas s'y perdre...

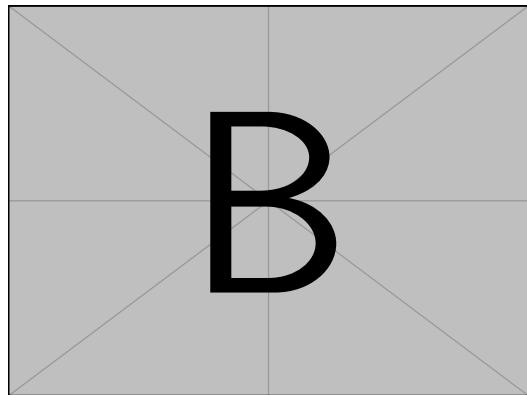
Lorsqu'un tableau contient un contenu conséquent, il est préférable d'y appliquer les règles usuelles de ponctuation.

- Il est également aisément possible d'insérer une image et de la centrer :



Mise en page avancée

- L'environnement `minipage` permet de créer des blocs de contenu.
- On peut ainsi placer une liste d'éléments à côté d'une illustration, ce qui fait à la fois gagner de la place et permet d'illustrer directement le propos.
- La largeur de chaque bloc est définie en pourcentage. Veillons à ce que leur somme ne dépasse pas 1 :)



Exemple de code informatique (Python)

- On peut faire référence à des éléments de code directement dans le texte, par exemple en mentionnant la fonction `calculerValeur()` ou la variable `resultat`.
- Pour présenter un algorithme, on recourt à un bloc de code. Oh, en voici justement un exemple !

```
1 def calculer_aire(rayon): # Calcule l'aire d'un cercle
2     if rayon < 0:
3         return "Rayon non valide."
4     else:
5         aire = 3.14 * (rayon ** 2)
6         return aire
```