

INFO0947:

Groupe : ,

1 Insérer du code Latex

```
1 int main(void)
2 {
3     // Les commandes Latex sont permises dans les commentaires sur une ligne. Exemple :  $x_i \leq a^b$ 
4     printf("Bonjour tout le monde !");
5     /*
6     Dans les commentaires sur plusieurs lignes, elles doivent être entourées
7     de symboles définis par l'option « escapeinside » de \lstset
8      $\sum_{i=1}^N 1 = N$ 
9     La commande « \coms » permet de colorer correctement le code latex ajouté.
10    Les accents et tous les autres diacritiques sont permis : àÀçÇéÊëËêÊœ...
11    */
12    return 1;
13 }
```

Extrait de Code 1 – Un programme tout simple

Il est possible de faire référence à la ligne ?? de l'extrait de code.

2 Dessiner un tableau

Comme mentionné sur le forum « *eCampus > Forum : Projets – Informations générales > Thème : Dessine-moi un invariant!* », il est possible de dessiner facilement des tableaux. Le résultat de l'exemple donné sur le forum eCampus est visible dans la figure ??.

	0	i-1	i	N
t :	.	> 0		

FIGURE 1 – Voici le tableau de l'exemple

3 Autres conseils

3.1 Utilisez les bons opérateurs

Voir la table ??.

Nom	Op
ET	\wedge
OU	\vee
Quantification universelle	\forall
Quantification existentielle	\exists

TABLE 1 – Opérateurs les plus usuels en logique

3.2 Trouver un symbole précis

Voir ce site : <http://detexify.kirelabs.org/classify.html>. Il suffit de dessiner le symbole dont vous avez besoin et le site trouvera (normalement) la bonne commande à taper (ainsi que le package à éventuellement inclure si besoin est).

3.3 N'oubliez pas de relire le résultat produit par la compilation