

# I. Cas d'utilisation en L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X

## 1. Codes « en ligne »

La macro `\docilatex` permet de taper du code en ligne via un usage similaire à `\verb` comme dans les deux exemples suivants.

1. `\docilatex|$a^b = c$|` produit  $a^b = c$ .
2. `\docilatex|$a^b = c$|` vient de `\docilatex+\docilatex|$a^b = c$|+`.

**Remarque.** Le nom de la macro `\docilatex` vient de « i-nline L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X » soit « L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X en ligne » en anglais.

## 2. Codes tapés directement

### Exemple 1 – Face à face

```
\begin{doclatex}
  $A = B + C$
\end{doclatex}
```

Ceci donne :

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

### Exemple 2 – À la suite

Via `\begin{doclatex-flat} ... \end{doclatex-flat}`, on obtient un code à plat<sup>1</sup> comme ci-dessous.

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

### Exemple 3 – Juste le code

`\begin{doclatex-alone} ... \end{doclatex-alone}` affiche le code seul<sup>2</sup> comme ci-après.

$$A = B + C$$

## 3. 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  $x y z = 1$ .

---

1. Le suffixe `flat` signifie « plat » en anglais.  
2. Le suffixe `alone` signifie « seul » en anglais.

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

```
\inputdoclatex{examples/listing-xyz.tex}
```

Ceci produit la mise en forme suivante.

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

### Exemple 2 – À la suite

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

```
$x y z = 1$
```

-----  
 $xyz = 1$

### Exemple 3 – Juste le code

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

```
$x y z = 1$
```

### Exemple 4 – Code suivi du rendu centré

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

----- Début du rendu réel -----

```
$x y z = 1$
```

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

————— Début du rendu réel << personnalisé >> —————

```
$x y z = 1$
```

Voici ce que cela donne.

$$xyz = 1$$

————— Fin du rendu réel << personnalisé >> —————

### Exemple 5 – Rendu centré suivi du code

Le rendu suivant<sup>3</sup>, similaire au précédent, est obtenu en appelant `\inputdoclataxafter` au lieu de `\inputdoclataxbefore`.

————— 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 `\inputdoclataxafter`[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 `\inputdoclataxreal` qui va produire ce qui suit

---

3. 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 en tapant `\inputdoclatexreal[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. —————