

un # pour un titre

1. les headers

Ils s'écrivent de 2# à 4#

le 5# peut servir de footnote

plus petit

encore plus petit

un footnote avec 5#

2. paragraphes et saut de lignes

Voilà du texte normal et même si on saute une ligne ici, le texte continue sur la même ligne dans le même paragraphe...

Pour créer un nouveau paragraphe on laisse une ligne vide.

Pour passer à la ligne dans un paragraphe on utilise la balise `
`

et là c'est bien la deuxième ligne du même paragraphe

et là la troisième ligne.

3. gras - italique et autre se trouvant dans la top barre

on peut écrire en **gras**

on peut écrire en *italique*

on peut écrire en souligné

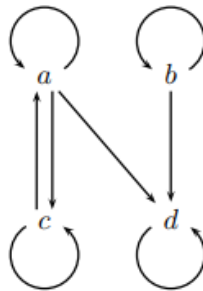
on peut écrire en ~~texte barré~~

on peut écrire en **surligné jaune** (seule couleur disponible)

on peut centrer un paragraphe comme ceci

on peut taper du texte
sur plusieurs colonnes et
modifier le pourcentage
à notre guise

on peut y mettre des images (voir chapitre 10.)



On peut centrer les colonnes individuellement, et
il n'y a pas de limites au nombre de colonnes
tant que vous pensez que c'est lisible

4. ligne horizontale

on colle 3 _ _ _ pour tracer une ligne horizontale

5. créer des listes

On peut faire des listes ordonnées

1. item 1
2. item 2

et non ordonnées

- item a
- item b
 - item b.a
- item c

et aussi des listes de taches cliquables

1. ☒ Apprendre son cours
2. ☐ faire ses exercices
3. ☐ Reprendre à la tâche 1

Attention : une liste dans une structure de colonnes comptera comme une colonne à par entière et sans possibilité de bloquer sa taille, ce qui peut causer des problèmes

6. forcer nouvelle page

la balise `#newpage` en debut de ligne et seule sur sa ligne force une nouvelle page dans le pdf

7. taper du code

Pour taper du code Python en mode bloc :

```
x = 3
for i in range(10):
    print(i)
```

ou bien comme ceci mais on perd la coloration syntaxique :

```
x = 3
for i in range(10):
    print(i)
```

On peut aussi en écrire en ligne comme ceci : **x = 3** et la boîte grise n'apparaît pas.

8. Blockquote

Rendu sympa pour des définitions ou des théorèmes
que l'on peut mettre sur plusieurs lignes en rajoutant évidemment la balise `
` pour rester dans le même paragraphe
on peut même insérer un blockquote dans un autre
et enchaîner

9. LATEX

Pour taper des maths en ligne $\forall x \in \mathbb{R}, \frac{x+y}{2}$

Pour taper des maths en bloc :

$$\frac{x+y}{2}$$

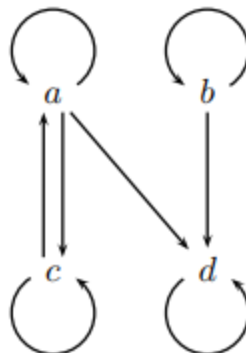
En plus de tout le latex classique les raccourcis pour les ensembles $\mathbb{C}, \mathbb{R}, \mathbb{Q}, \mathbb{D}, \mathbb{Z}, \mathbb{N}$ sont intégrés de base.

10. images

Pour insérer une image on a trois possibilités :

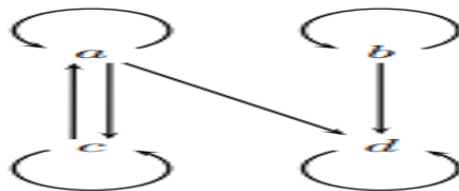
- on peut aller dans fichier > charger une image

elle s'affichera comme ceci et les dimensions sont gérées automatiquement :



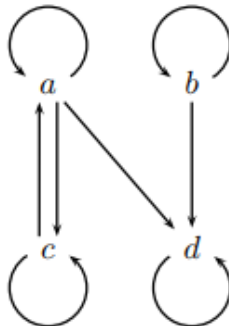
- on peut rajouter une option de taille de la forme "*widthpxheightpx*"

L'image pourra être déformée par rapport à ses dimensions d'origine.



- ou alors rajouter une option `"*scale%"`

scale correspondant alors au pourcentage de la largeur de la feuille, et dans ce cas l'image garde ses proportions d'origine.



11. Le menu édition

Dans le menu **édition** il y a plein de trucs sympas par exemple des squelettes pour des tableaux de variations

x	$-\infty$	a	$+\infty$
$f'(x)$		$- \quad 0 \quad +$	
$f(x)$	A		B

$\swarrow \quad \nearrow$
 C

ou encore des systèmes, mais il faut penser à rajouter les **\$\$**:

$$\begin{cases} ax + by + cz = d \\ a'x + b'y + c'z = d' \\ a''x + b''y + c''z = d'' \end{cases}$$

11. Editeur de géométrie

L'éditeur de géométrie ressemble à Géogébra dans le concept, mais n'a absolument pas l'intention de le remplacer ni de l'égaler. L'idée est plutôt d'avoir à porté de main un éditeur sommaire de géométrie basique : points, segments, droites, cercles, ainsi qu'un éditeur de courbes.

Dans cet éditeur vous pouvez :

- charger/sauvegarder un dessin géométrique déjà créé (au format **.geom**)
- exporter un dessin géométrique au format **.png** ou directement dans le dossier principal

12. Editeur de graphe

Dans l'éditeur de graphe vous pouvez :

- charger /sauvegarder un graphe déjà créé (au format **.gf**)
- exporter un graphe au format **.png** ou directement dans le dossier principal
- un bouton permet de transformer votre graphe en graphe simple ou orienté
- le bouton "RESSORT" a deux utilités
 - réajuster les longueurs des arretes si vous le souhaitez
 - si par hasard vous "avalez un sommet en déplaçant un autre , le mode ressort les séparera.

Pour créer un graphe la plupart des manipulations se font à l'aide de la touche **CTRL** et de la souris.

CTRL+clicgauche	CTRL+clicgauche	CTRL+clicgauche	clic gauche	clicdroit
dans le vide	sur un noeud	sur un deuxième noeud	sur un noeud	noeud ou arrete
crée un noeud	sélectionne le noeud	crée une arrete	déplace le noeud	options

On peut ensuite le sauvegarder en **.gf** , l'exporter en **.png** ou directement dans le markdown