

# L'extension LaTeX `piton`<sup>\*</sup>

F. Pantigny  
fpantigny@wanadoo.fr

19 septembre 2022

## Résumé

L'extension `piton` propose des outils pour composer du code Python avec une coloration syntaxique en utilisant la bibliothèque Lua LPEG. L'extension `piton` nécessite l'emploi de LuaLaTeX.

## 1 Présentation

L'extension `piton` utilise la librairie Lua nommée LPEG<sup>1</sup> pour « parser » le code Python et le composer avec un coloriage syntaxique. Comme elle utilise du code Lua, elle fonctionne uniquement avec `lualatex` (et ne va pas fonctionner avec les autres moteurs de compilation LaTeX, que ce soit `latex`, `pdflatex` ou `xelatex`). Elle n'utilise aucun programme extérieur et la compilation ne requiert donc pas `--shell-escape`. La compilation est très rapide puisque tout le travail du parseur est fait par la librairie LPEG, écrite en C.

Voici un exemple de code Python composé avec l'environnement `{Piton}` proposé par `piton`.

```
from math import pi

def arctan(x,n=10):
    """Compute the value of arctan(x)
       n is the number of terms if the sum"""
    if x < 0:
        return -arctan(-x) # recursive call
    elif x > 1:
        return pi/2 - arctan(1/x)
        (on a utilisé le fait que arctan(x) + arctan(1/x) =  $\frac{\pi}{2}$  pour  $x > 0$ )2
    else
        s = 0
        for k in range(n):
            s += (-1)**k/(2*k+1)*x**(2*k+1)
        return s
```

## 2 Installation

L'extension `piton` est composée de deux fichiers : `piton.sty` et `piton.lua` (le fichier LaTeX `piton.sty` chargé par `\usepackage` va à son tour charger le fichier `piton.lua`). Les deux fichiers doivent être

---

<sup>\*</sup>Ce document correspond à la version 0.6a de `piton`, à la date du 2022/09/19.

1. LPEG est une librairie de capture de motifs (*pattern-matching* en anglais) pour Lua, écrite en C, fondée sur les PEG (*parsing expression grammars*) : <http://www.inf.puc-rio.br/~roberto/lpeg/>

2. Cet échappement vers LaTeX a été obtenu en débutant par `##`.

présents dans un répertoire où LaTeX pourra les trouver. Le mieux est de les installer dans une arborescence `texmf`.

### 3 Utilisation de l'extension

Pour utiliser l'extension `piton`, l'utilisateur final a seulement à charger l'extension dans son document avec la commande classique `\usepackage` et se souvenir que la compilation doit être faite avec LuaLaTeX.

L'extension `piton` fournit trois outils pour composer du code Python : la commande `\piton`, l'environnement `{Piton}` et la commande `\PitonInputFile`.

- La commande `\piton` doit être utilisée pour composer de petits éléments de code à l'intérieur d'un paragraphe. *Attention* : Cette fonction prend son argument en mode *verbatim* (comme la commande `\verb`) et, de ce fait, cette fonction ne peut pas être utilisée à l'intérieur d'un argument d'une autre fonction (on peut néanmoins l'utiliser à l'intérieur d'un environnement).
- L'environnement `{Piton}` doit être utilisé pour composer des codes de plusieurs lignes.
- La commande `\PitonInputFile` doit être utilisée pour insérer et composer un fichier extérieur.

Il est possible de composer des commentaires en LaTeX en commençant par `##` (c'est un échappement vers LaTeX). Les caractères `##` eux-mêmes ne seront pas imprimés et les espaces qui les suivent sont supprimés.

## 4 Personnalisation

### 4.1 La commande `\PitonOptions`

La commande `\PitonOptions` propose cinq clés : `gobble`, `auto-gobble`, `env-gobble`, `line-numbers` et `all-line-numbers`.

- La clé `gobble` peut comme valeur un entier positif  $n$  : les  $n$  premiers caractères de chaque ligne sont alors retirés (avant formatage du code) dans les environnements `{Piton}`.
- Quand la clé `auto-gobble` est activée, l'extension `piton` détermine la valeur minimale  $n$  du nombre d'espaces successifs débutant chaque ligne (non vide) de l'environnement `{Piton}` et applique `gobble` avec cette valeur de  $n$ .
  - \* Quand la clé `env-gobble` est activée, `piton` applique la clé `gobble` avec une valeur de  $n$  égale au nombre d'espaces sur la ligne précédant le `\end{Piton}` (si cette ligne ne comporte que des espaces).
- Avec la clé `line-numbers`, les lignes *non vides* sont numérotées dans les environnements `{Piton}` et dans les listings produits par la commande `\PitonInputFile`.
- Avec la clé `all-line-numbers`, *toutes* les lignes sont numérotées, y compris les lignes vides.

```
\PitonOptions{line-numbers,auto-gobble}
\begin{Piton}
    from math import pi

    def arctan(x,n=10):
        """Compute the value of arctan(x)
           n is the number of terms if the sum"""
        if x < 0:
            return -arctan(-x) # recursive call
        elif x > 1:
            return pi/2 - arctan(1/x)
```

```

        ## (on a utilisé le fait que  $\arctan(x) + \arctan(1/x) = \frac{\pi}{2}$  pour  $x > 0$ )
    else
        s = 0
        for k in range(n):
            s += (-1)**k/(2*k+1)*x**(2*k+1)
        return s
\end{Piton}

1 from math import pi
2 def arctan(x,n=10):
3     """Compute the value of arctan(x)
4     n is the number of terms if the sum"""
5     if x < 0:
6         return -arctan(-x) # recursive call
7     elif x > 1:
8         return pi/2 - arctan(1/x)
9         (on a utilisé le fait que  $\arctan(x) + \arctan(1/x) = \frac{\pi}{2}$  pour  $x > 0$ )
10    else
11        s = 0
12        for k in range(n):
13            s += (-1)**k/(2*k+1)*x**(2*k+1)
14        return s

```

## 4.2 L'option escape-inside

L'option `escape-inside` doit être utilisée au chargement de `piton` (c'est-à-dire dans l'instruction `\usepackage`). Pour des raisons techniques, elle ne peut pas être fixée dans `\PitonOptions`. Elle prend comme valeur deux caractères qui seront utilisés pour délimiter des parties qui seront composées en LaTeX.

Dans l'exemple suivant, on suppose que l'extension `piton` a été chargée de la manière suivante :

```
\usepackage[escape-inside=$$]{piton}
```

Dans le code suivant, qui est une programmation récursive de la factorielle, on décide de surligner en jaune l'instruction qui contient l'appel récursif.

```

\begin{Piton}
def fact(n):
    if n==0:
        return 1
    else:
         $\color{yellow!50}\{ \$return\ n*fact(n-1)\} \$$ 
\end{Piton}

def fact(n):
    if n==0:
        return 1
    else:
        return n*fact(n-1)

```

*Attention* : L'échappement vers LaTeX permis par les caractères de `escape-inside` n'est pas actif dans les chaînes de caractères ni dans les commentaires (pour avoir un commentaire entièrement en échappement vers LaTeX, il suffit de le faire débiter par `##`).

### 4.3 Les styles

L'extension `piton` fournit la commande `\SetPitonStyle` pour personnaliser les différents styles utilisés pour formater les éléments syntaxiques des listings Python. Ces personnalisations ont une portée qui correspond au groupe TeX courant.

La commande `\SetPitonStyle` prend en argument une liste de couples *clé=valeur*. Les clés sont les noms des styles et les valeurs sont les instructions LaTeX de formatage correspondantes.

Ces instructions LaTeX doivent être des instructions de formatage du type de `\color{...}`, `\bseries`, `\slshape`, etc. (les commandes de ce type sont parfois qualifiées de *semi-globales*). Il est aussi possible de mettre, à la fin de la liste d'instructions, une commande LaTeX prenant exactement un argument.

Voici un exemple qui change le style utilisé pour le nom d'une fonction Python, au moment de sa définition (c'est-à-dire après le mot-clé `def`).

```
\SetPitonStyle
{ Name.Function = \bfseries \setlength{\fboxsep}{1pt}\colorbox{yellow!50} }
```

Dans cet exemple, `\colorbox{yellow!50}` doit être considéré comme le nom d'une fonction LaTeX qui prend exactement un argument, puisque, habituellement, elle est utilisée avec la syntaxe `\colorbox{yellow!50}{text}`.

Avec ce réglage, on obtient : `def cube(x) : return x * x * x`

Les différents styles sont décrits dans la table 1.

**Table 1** – Usage des différents styles

Style	Usage
Number	les nombres
String.Short	les chaînes de caractères courtes (entre ' ou ")
String.Long	les chaînes de caractères longues (entre ''' ou """) sauf les chaînes de documentation
String	cette clé fixe à la fois <code>String.Short</code> et <code>String.Long</code>
String.Doc	les chaînes de documentation
String.Interpol	les éléments syntaxiques des champs des f-strings (c'est-à-dire les caractères <code>{}</code> , <code>}</code> et <code>:</code> )
Operator	les opérateurs suivants : <code>!=</code> , <code>==</code> , <code>&lt;&lt;</code> , <code>&gt;&gt;</code> , <code>-</code> , <code>~</code> , <code>+</code> , <code>/</code> , <code>*</code> , <code>%</code> , <code>=</code> , <code>&lt;</code> , <code>&gt;</code> , <code>&amp;</code> , <code>.</code> , <code> </code> , <code>@</code>
Operator.Word	les opérateurs suivants : <code>in</code> , <code>is</code> , <code>and</code> , <code>or</code> et <code>not</code>
Name.Builtin	la plupart des fonctions prédéfinies par Python
Name.Function	le nom des fonctions définies par l'utilisateur <i>au moment de leur définition</i> , c'est-à-dire après le mot-clé <code>def</code>
Name.Decorator	les décorateurs (instructions débutant par <code>@</code> dans les classes)
Name.Namespace	le nom des modules (= bibliothèques extérieures)
Name.Class	le nom des classes au moment de leur définition
Exception	le nom des exceptions prédéfinies (eg : <code>SyntaxError</code> )
Comment	les commentaires commençant par <code>#</code>
Comment.LaTeX	les commentaires commençant par <code>##</code> qui sont composés en LaTeX par <code>piton</code> ( <code>##</code> est une séquence d'échappement vers LaTeX)
Keyword.Constant	<code>True</code> , <code>False</code> et <code>None</code>
Keyword	les mots-clés suivants : <code>assert</code> , <code>break</code> , <code>case</code> , <code>continue</code> , <code>del</code> , <code>elif</code> , <code>else</code> , <code>except</code> , <code>exec</code> , <code>finally</code> , <code>for</code> , <code>from</code> , <code>global</code> , <code>if</code> , <code>import</code> , <code>lambda</code> , <code>non local</code> , <code>pass</code> , <code>raise</code> , <code>return</code> , <code>try</code> , <code>while</code> , <code>with</code> , <code>yield</code> , <code>yield from</code> .

## 4.4 Définition de nouveaux environnements

Comme l'environnement `{Piton}` a besoin d'absorber son contenu d'une manière spéciale (à peu près comme du texte verbatim), il n'est pas possible de définir de nouveaux environnements directement au-dessus de l'environnement `{Piton}`.

C'est pourquoi `piton` propose une commande `\NewPitonEnvironment`. Cette commande a la même syntaxe que la commande classique `\NewDocumentEnvironment`.

Par exemple, avec l'instruction suivante, un nouvel environnement `{Python}` sera défini avec le même comportement que l'environnement `{Piton}` :

```
\NewPitonEnvironment{Python}{}{}{}
```

Si on souhaite un environnement `{Python}` qui compose le code inclus dans une boîte de `tcolorbox`, on peut écrire :

```
\NewPitonEnvironment{Python}{}  
  {\begin{tcolorbox}}  
  {\end{tcolorbox}}
```