

Cahiers d'automatismes

Mode d'emploi pour les auteurs

Sommaire

1. Consignes générales d'écriture.....
 2. Avant de commencer à rédiger.....
 3. À vous de jouer!.....
-

1 Consignes générales d'écriture

Afin de connaître les pratiques \LaTeX adoptées pour ce projet, merci de consulter le document « Vademecum LaTeX ».

1.1 Code \LaTeX

Merci de maintenir votre code \LaTeX aussi propre que possible en recopiant les différents bouts de code avec les décorations qui les entourent. Cela me permet de mieux me repérer ensuite dans votre code.

1.2 À propos des énoncés

Ces cahiers s'adressent à des élèves qui ne sont pas forts en maths. Le but de ces cahiers est de permettre aux élèves de s'entraîner. La difficulté doit être très modérée et toujours progressive.

- Les énoncés ne doivent pas dépasser la troisième colonne.
- En somme, les énoncés doivent avoir une longueur maximale de $\approx 2,5$ colonnes.
- Les questions doivent être classées par ordre croissant de difficulté, sauf si des raisons de mise en page imposent de les réordonner.

1.3 Deux questions graphiques au moins par fiche !

- Chaque fiche doit contenir au moins deux questions graphiques.
- Une question graphique est une question qui inclut un dessin TikZ : graphe de fonction, arbre de probabilités, tableau de variations, diagramme, etc.

1.4 Les corrigés doivent obligatoirement occuper deux colonnes minimum

Cependant, ils doivent « rentrer » dans la zone colorée prévue à cet effet.

1.5 Conventions choisies pour la typographie et pour la rédaction

Voici quelques conventions qu'on utilisera dans ce livre. Remarquez qu'il n'y a rien d'universel à ces consignes ; merci de quand même les suivre.

- Faites toujours figurer vos calculs au sein d'une phrase en français.
 - ▷ N'écrivez pas « $1 + 1 = 2$ ».
 - ▷ Écrivez à la place « On a $1 + 1 = 2$ ».
- Ne commencez pas une phrase par un symbole mathématique.
 - ▷ Par exemple, écrivez « Le nombre réel x vaut donc 2 ».
- Mettez des points à la fin des formules centrées quand elles terminent une phrase.
 - ▷ Par exemple, écrivez « Après calcul, on obtient

$$a = 2. \text{ »}$$

- Quand on introduit plusieurs variables, on utilise « Soient » : par exemple, on écrira « Soient $x, y \in \mathbb{R}$. »
- Quand vous voulez expliciter l'opération de multiplication, préférez « \times » à « \cdot ».

1.6 Pour les vecteurs

- Les vecteurs sont écrits à l'aide de la commande `\vv{...}` : par exemple, \vec{v} .

1.7 Pas de 2026, etc.

- Dans vos exercices, n'utilisez pas comme valeur numérique 2026 ou 2025, etc. de sorte que les cahiers d'automatismes ne vieillissent pas prématurément.

1.8 Figures

- Les figures doivent être faites en **TikZ**.
- Les figures utilisées dans les énoncés doivent être mises à part dans le dossier `_images` et doivent être faites en **TikZ**.
- Si vous souhaitez inclure un dessin mais que vous ne connaissez pas **TikZ**, contactez l'équipe en charge des images à cette adresse : `cda.tikz@gmail.com`

1.9 Couleurs

- N'utilisez pas les couleurs (telles que `red`, `blue`) telles quelles dans vos figures **TikZ**.
- À la place, utilisez les couleurs créées par l'équipe **TikZ**.
- Vous trouverez des exemples dans le « Projet portable » ; n'hésitez pas non plus à écrire à `cda.tikz@gmail.com` si vous avez des questions sur ce sujet.

2 Avant de commencer à rédiger

Avant tout, créez un trigramme (trois lettres majuscules) à partir de vos prénoms et noms.

Par exemple, « JDP » pour Jean Dupont.

- 1) Ouvrez le dossier `Projet_CdA_portable_vX` (où `X` correspond à la dernière version disponible).
- 2) Votre dossier de travail est le dossier `fiche_template`, qui se trouve dans le dossier `_dossier_fiche_template`
- 3)
 - Copiez le dossier `fiche_template` et renommez-le en `fiche_CdA-XXXx`, si l'identifiant de votre fiche est `CdA-XXXx`.
 - Garder une copie de `fiche_template` pour les autres fiches que vous devez rédiger.
- 4) Renommez le fichier `fiche_CdA-XXXx_v1_XXX.tex` :
 - Renommez le fichier en : `fiche_CdA-032b_ABC_v1.tex`, où `ABC` est votre trigramme et où `032b` correspond à l'identifiant de la fiche.
 - De façon générale, quand vous créez une nouvelle version d'un fichier, incrémentez la version et remplacez si nécessaire le trigramme présent par le vôtre.
 - Le trigramme n'est pas destiné à identifier l'auteur de la fiche mais la dernière personne ayant édité la fiche.
- 5) Remplissez les informations suivantes dans le fichier `.tex`.
 - Remplissez l'identifiant de la fiche (par exemple `CdA-032b`) dans `\numeroFiche`.
 - Remplissez le « `uniqueID` » de la fiche.

3 À vous de jouer !

La fiche template devrait être suffisamment explicite pour que vous compreniez comment l'utiliser !