

Tutoriel pour créer ses propres cartes de la Route des Maths avec LaTeX

Jean-Baptiste Guihéneuf

26 janvier 2018

1. Dans un premier temps, il faut disposer d'une distribution LaTeX, de quelques logiciels de visualisation et d'un éditeur de texte.

Pour cela, il suffit de chercher sur Internet et des conseils sont proposés. Quelques liens :

- une page très détaillée sur le site Openclassrooms ;
- une page très concise sur le site de l'IUEM de Brest ;
- une page assez exhaustive sur le site Wikibooks concernant le choix de la distribution et surtout de l'éditeur de texte.

Il est conseillé d'installer la version complète de MikTeX, afin de ne pas devoir installer d'autres packages à la main par la suite.

Attention, ces installations prennent du temps !

2. Ensuite, aller sur le site académique de l'académie de Nantes récupérer l'archive ZIP : le matériel de jeu.
3. Suivre le chemin `\Route des maths - matériel de jeu\Cartes\Sources\Objectifs` et copier le fichier `Vierges.tex`. Le coller dans son dossier de travail et remplacer le nom le thème de son choix. Copier également le fichier `RouteDesMath.sty` et le dossier `Illustrations` dans le même dossier.
4. Ouvrir le fichier `.tex` avec l'éditeur de son choix.
5. Les objectifs sont à saisir entre les lignes « %Recto des cartes objectifs » et « \nouvellepape ».
6. Il y a 8 cartes objectif par page, numérotées de 0 à 7. Saisir `\cartepage{0}` pour la première et entre les deux dernières accolades saisir le texte de son objectif et ainsi de suite pour les cartes jusqu'à 7.
Attention, en LaTeX les formules doivent être saisies entre deux \$.
7. Sinon, étudier et adapter un exemple déjà fait et non pas les cartes vierges.
8. Compiler le document à l'aide de PDFLaTeX.
9. Ouvrir le fichier `.pdf` obtenu pour se rendre compte du rendu.