

# TEX *MAKER*

Editor gratuito  $\text{\LaTeX}$   
multiplataforma desde 2003

(Windows, MacOSX, Linux)

**DOWNLOAD** versão 5.0.4 ([download.html](#))



"Poderoso, fácil de usar e elegante"

## Texmaker: Manual do usuário

### Conteúdo

- 1. Configurando o Texmaker
  - 1.1 Configurando o editor

- 1.2 Configurando os comandos relacionados ao  $\text{\LaTeX}$
- 1.3 Configurando o corretor ortográfico
- 2. Editando um documento  $\text{\TeX}$ 
  - 2.1 Comandos usuais
  - 2.2 Configurando o preâmbulo de um documento  $\text{\TeX}$
  - 2.3 Estrutura de um documento
  - 2.4 Navegando no seu documento
  - 2.5 Formatando seu texto
  - 2.6 Espaçamentos
  - 2.7 Inserindo uma lista
  - 2.8 Inserindo uma tabela
  - 2.9 Inserindo um ambiente de "tabulação"
  - 2.10 Inserindo uma imagem
  - 2.11 Referências cruzadas e notas
  - 2.12 Inserindo fórmulas matemáticas
  - 2.13 Usando os marcadores "•"
- 3. Compilando um documento
  - 3.1 Compilando
  - 3.2 Os arquivos de log
  - 3.3 Sincronização source-pdf com Synctex
- 4. Outros recursos
  - 4.1 Dobrar / desdobrar partes do documento
  - 4.2 Sobre documentos separados em vários arquivos
  - 4.3 Bibliografia
  - 4.4 Etiquetas e ferramentas pessoais

- 4.5 Suporte a Pstricks / Metapost / Tikz / Asymptote
- 4.6 Alterar o idioma da interface
- 4.7 O comando "Restaurar sessão anterior"
- 4.8 "Pesquisa direta / inversa" com Texmaker
- 4.9 Sinopse do comando Texmaker
- 4.10 Atalhos do teclado
- 4.11 O painel "Source Viewer"
- 4.12 "Usar um subdiretório 'build' ..." para o comando latex (pdf)
- 4.13 Substituindo texto por uma expressão regular
- 4.14 Usando o Texmaker como um editor de assíntota
- 4.15 Estendendo a funcionalidade do editor com scripts

## 1. Configurando o Texmaker

Antes de usar o Texmaker, você deve configurar os comandos relacionados ao editor e ao  $\text{\LaTeX}$  através do comando "Configurar Texmaker" no menu "Opções" ("Preferências" em macosx).

### 1.1 Configurando o editor

Antes de compilar seu primeiro documento, você deve definir a codificação usada pelo editor ("Configure Texmaker" -> "Editor" -> "Editor Font Encoding"). Em seguida, você deve usar a mesma codificação no preâmbulo dos seus documentos TeX (exemplo: `\usepackage [latin] {inputenc}`, se você usar a codificação "ISO-8859-1" para o editor)

Nota: ao abrir um arquivo, você será avisado se o documento não puder ser decodificado corretamente com a codificação padrão e o programa permitir que você escolha outra codificação (sem modificar a codificação padrão).

## 1.2 Configurando os comandos relacionados ao $\text{\LaTeX}$

O Texmaker não pode compilar seus documentos se os caminhos para os comandos relacionados ao  $\text{\LaTeX}$  estiverem incorretos.

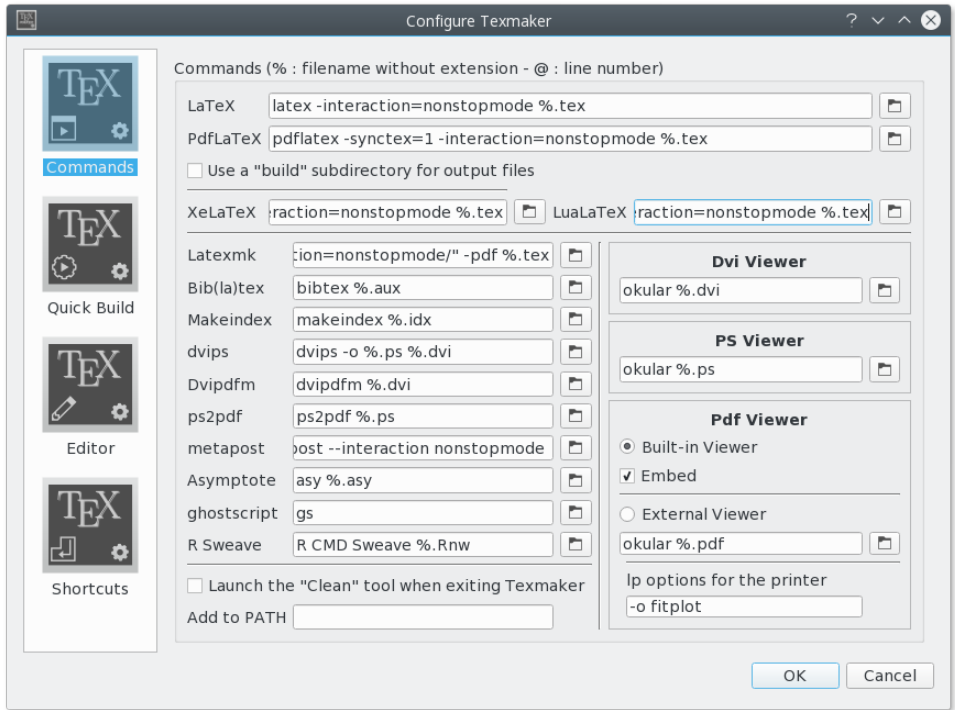
As configurações padrão devem funcionar com as distribuições recentes e padrão do  $\text{\LaTeX}$ , mas você deve modificá-las ("Configure Texmaker" -> "Comandos"). **Para alterar um comando, basta clicar no botão no final da linha correspondente e selecionar o comando no navegador de arquivos** : o texmaker adaptará automaticamente a sintaxe do

comando.

O caractere % representa o nome do arquivo sem a extensão (o documento mestre no modo "mestre") e o caractere @ será substituído pelo número da linha atual.

Parâmetro adicional: # será substituído pelo nome do arquivo atual sem extensão (mesmo no modo "mestre") e ! será substituído pelo diretório atual.

**Observação:** se os caracteres %, !, # e @ forem necessários para um comando, basta usar %, !, # e @. Essas expressões serão substituídas por %, !, # e @ respectivamente antes de iniciar o comando.



## 1.3 Configurando o corretor ortográfico

O verificador ortográfico usa os dicionários Hunspell / OpenOffice.org (versão 2.x).

Para configurar o corretor ortográfico: "Configure Texmaker" -> "Editor" -> "Dicionário ortográfico" -> clique no botão no final da linha para selecionar o dicionário com o navegador de arquivos.

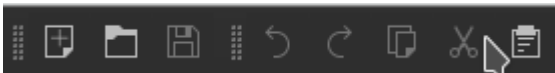
**Aviso: a verificação ortográfica começa na posição do cursor e não no início do documento.**

Durante a digitação, se houver um erro, a palavra será sublinhada por um sublinhado vermelho. Um clique com o botão direito do mouse na palavra abre um menu contextual no qual existem algumas sugestões de substituição. Clique na palavra desejada para fazer a substituição.

## 2. Editando um documento TeX

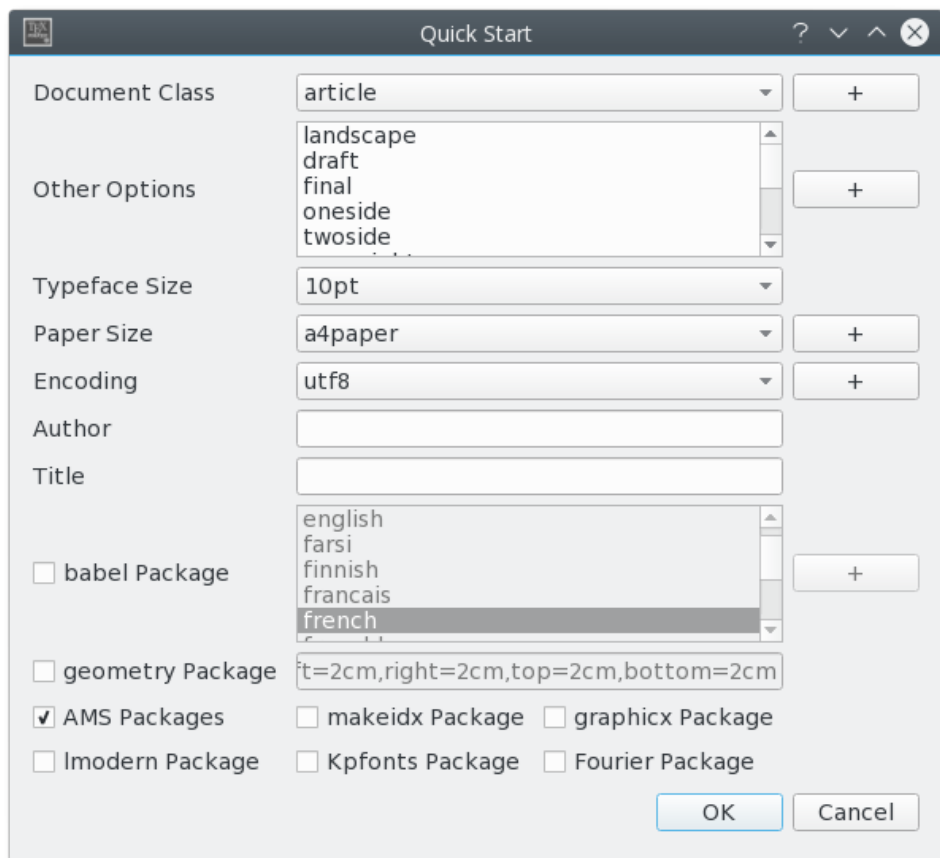
### 2.1 Comandos usuais

Os comandos padrão (recortar, copiar, localizar ...) podem ser iniciados no menu "Editar" e na barra de ferramentas "Editar". A seleção de blocos está disponível usando a tecla Alt enquanto move o cursor do mouse.



## 2.2 Configurando o preâmbulo de um documento TeX

Para definir o preâmbulo do seu documento, você pode usar o assistente "Início rápido" (menu "Assistente").





Esta caixa de diálogo permite definir os principais recursos do seu documento (classe, tamanho do papel, codificação ...).

Nota: Você pode adicionar outras opções clicando nos botões "+". Todas as suas configurações são gravadas.

Você também pode digitar seu próprio modelo de preâmbulo no editor: com os comandos "Copiar / colar" ou "Salvar como", você pode usá-lo para um novo documento.

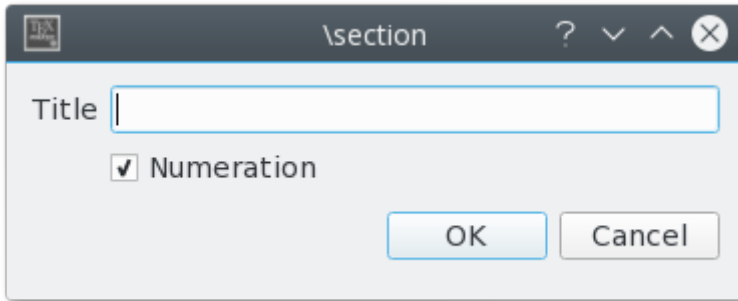
## 2.3 Estrutura de um documento

Para definir uma nova peça (seção, subseção ...) no seu documento com o Texmaker, basta usar esta caixa de combinação na barra de ferramentas:



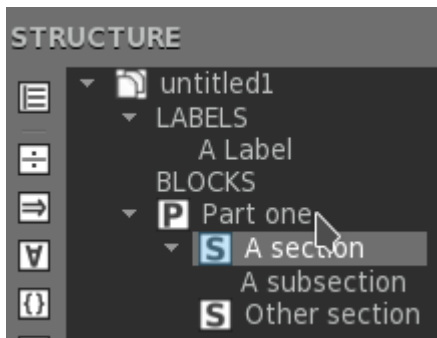
Isso fará com que uma caixa de diálogo seja exibida, permitindo definir o estilo da peça (seção, subseção ...).

Nota: a "Visualização da estrutura" é atualizada automaticamente.



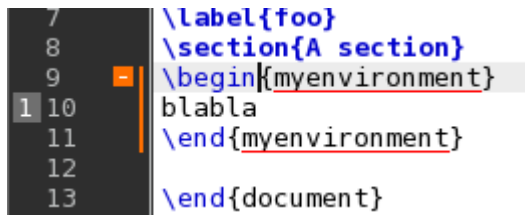
## 2.4 Navegando no seu documento

A "Visualização da estrutura" (painel esquerdo) permite acessar rapidamente qualquer parte do seu documento. Tudo o que você precisa fazer é clicar em qualquer item (etiqueta, seção ...) e você será levado para o início da área correspondente no editor.



A "Visualização da estrutura" é atualizada automaticamente durante a digitação. Você também pode usar o comando "Atualizar estrutura" (menu "Editar") a qualquer momento.

Para cada arquivo, três marcadores podem ser usados para acelerar a navegação: basta clicar no número de uma linha para adicionar ou remover um marcador. Quando você já definiu três indicadores, remova um deles para adicionar um novo indicador. Para pular para a linha correspondente a um marcador no editor, basta clicar nos botões na barra de status.



```
7 \label{foo}
8 \section{A section}
9 \begin{myenvironment}
10 blabla
11 \end{myenvironment}
12
13 \end{document}
```

## 2.5 Formatando seu texto

Você pode definir rapidamente o formato de uma parte do seu texto com isso:



**Opção adicional:** um texto selecionado pode ser diretamente enquadrado por determinados ambientes. Exemplo: ao clicar no botão "Negrito" depois de selecionar a palavra "Olá", você obterá o código: `\textbf{Olá}`.

Esta opção está disponível para todos os ambientes indicados por "[seleção]" no menu "LaTeX".

## 2.6 Espaçamentos

Os comandos "espaçamento" usuais estão disponíveis nos menus "LaTeX" e "Math". Para inserir rapidamente o comando LaTeX da "nova linha", você pode usar o comando correspondente na barra de ferramentas (atalho: Ctrl + Alt + return)

## 2.7 Inserindo uma lista

O código usual dos ambientes de lista pode ser inserido rapidamente através do menu "LaTeX-List".

Nota: o atalho para o comando `\item` é Ctrl + Shift + I.

## 2.8 Inserindo uma tabela

Com o assistente "Tabular" (menu "Assistente"), o código LaTeX para um ambiente tabular pode ser rapidamente inserido:

Quick Tabular

|   | c      | c      | l    | r     |
|---|--------|--------|------|-------|
| 1 | center | center | left | right |
| 2 | span   |        |      |       |
| 3 | aa     | bb     | cc   | dd    |

Num of Columns: 4

Columns

Column: 4

Alignment: Right

Left Border: |

Apply to all columns

Right Border (last column): |

Num of Rows: 3

Rows

Row: 3

☒ Top Border

☐ Merge columns: 1 -> 2

Apply to all rows

☒ Bottom Border (last row)

☐ Add vertical margin for each row

OK Cancel

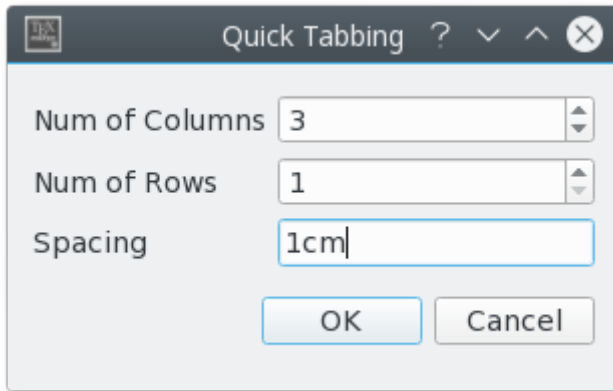
Você pode definir os principais recursos da sua mesa.

Nota: esta caixa de diálogo permite digitar diretamente o código nas células.

O código  $\text{\LaTeX}$  correspondente é inserido automaticamente no editor.

## 2.9 Inserindo um ambiente de "tabulação"

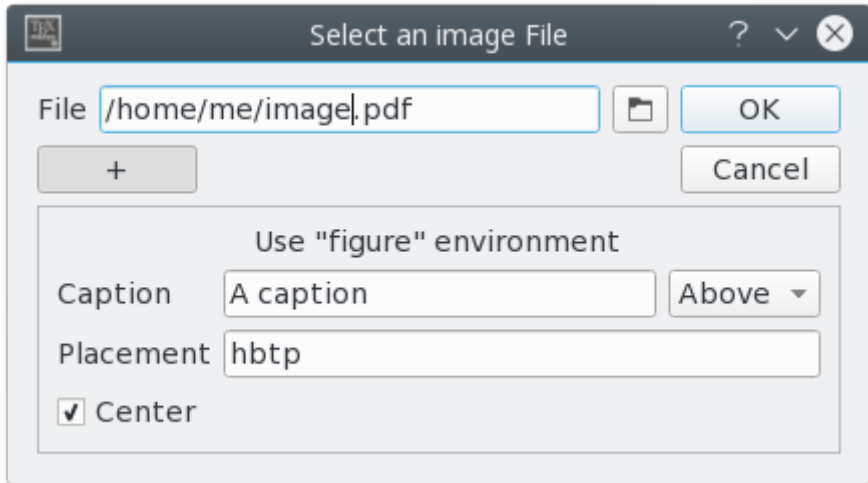
Para ajudá-lo a inserir um código "tabulação", você pode usar o assistente "Tabulação" (menu "Assistente"):



## 2.10 Inserindo uma imagem

Para inserir uma imagem no seu documento, basta usar o comando `"\includegraphics"` no menu "LaTeX". Em seguida, clique no botão "navegador" na caixa de diálogo para selecionar o arquivo gráfico.

Nota: se você clicar no botão "+", um ambiente LaTeX de "figura" será adicionado automaticamente.



## 2.11 Referências cruzadas e notas

Esta caixa de ferramentas na barra de ferramentas permite inserir rapidamente o código da etiqueta, citação, ref, nota de rodapé ...

Nota: as etiquetas usadas nos seus documentos são exibidas na "Visualização da estrutura".



**Opção adicional:** para o comando `\ref`, uma caixa de diálogo permite selecionar diretamente o rótulo.



## 2.12 Inserindo fórmulas matemáticas

Você pode alternar no ambiente "matemática em linha" com o botão "\$\$" na barra de ferramentas (atalho: Ctrl + Alt + M) ou com o menu "Matemática". O atalho para o ambiente "matemática de exibição" é: Alt + Shift + M.

A barra de ferramentas "Matemática" permite inserir as formas matemáticas mais correntes (frac, sqrt ...)



Com os "painéis de símbolos" na visualização da estrutura, é possível inserir o código de 400 símbolos matemáticos e as tags \ esquerda e \ direita. (Basta clicar nos botões "símbolos" na visualização da estrutura)



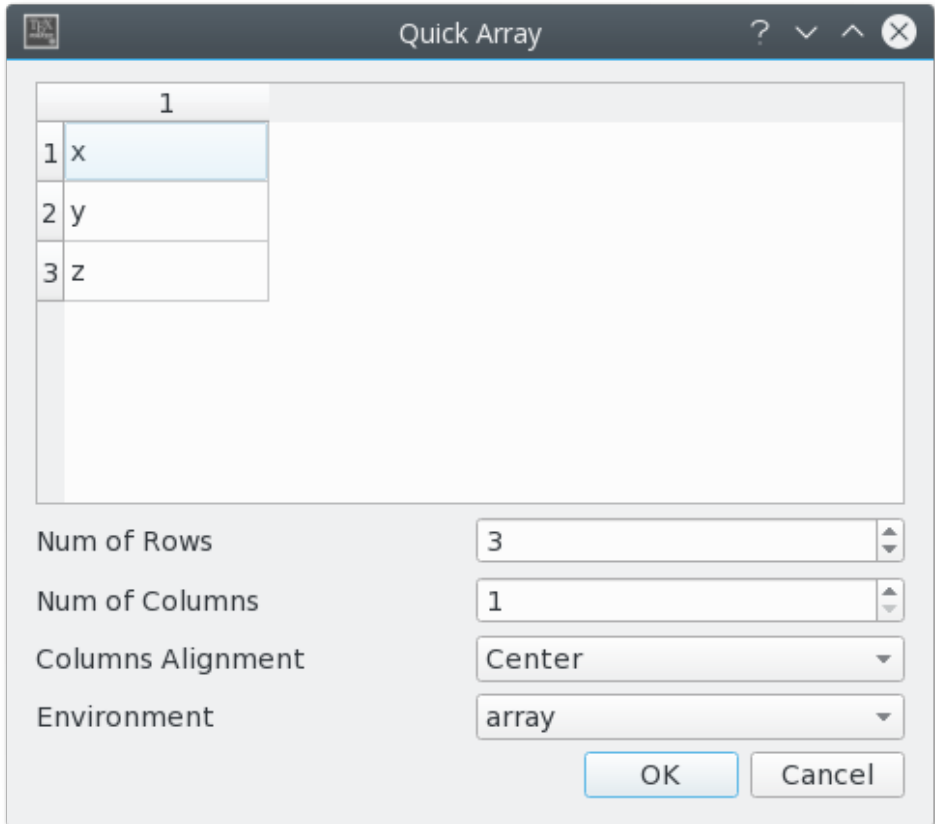
**Opção adicional:** Um painel "símbolos favoritos" (\*) permite definir seu próprio "painel de símbolos".

- Para adicionar um símbolo ao "painel de símbolos favoritos", basta clicar com o botão direito do mouse nos outros "painéis de símbolos" e selecione "Adicionar aos favoritos" no menu pop-up.
- Para remover um símbolo no "painel de símbolos favoritos", basta clicar com o botão direito do mouse e

selecionar "Remover dos favoritos" no menu pop-up.

Você também pode definir o formato do seu texto matemático através do menu "Matemática".

Para os ambientes "array", um assistente (como o assistente "Tabular") está disponível no menu "Assistente". Com este assistente, você pode selecionar o ambiente: matriz, matriz, pmatriz .... As células podem ser concluídas diretamente.



## 2.13 Usando os marcadores "•"

Os marcadores de posição "•", inseridos automaticamente por alguns comandos do Texmaker, permitem alcançar diretamente o próximo campo na estrutura criada usando a

tecla **"Tab"** ("Shift + Tab" para retroceder).

Nota: a inserção de uma tabulação com a tecla "Tab" será desativada se a linha contiver um marcador de posição "•".

### 3. Compilando um documento

## 3.1 Compilando

A maneira mais fácil de compilar um documento é usar o comando "Quick Build". Você pode definir a sequência de comandos usados pelo comando "Quick Build" na caixa de diálogo "Configure Texmaker".

Para iniciar um comando na barra de ferramentas: selecione primeiro o comando e clique no botão "Executar".



Você também pode iniciar cada comando um por um (atalhos: F2 ... F12 - consulte o menu "Ferramentas").

Nota: o comando "Limpar" no "menu Ferramentas" permite apagar os arquivos (dvi, toc, aux ...) gerados por uma compilação do  $\text{\LaTeX}$  (exceto os arquivos ps e pdf).

**Aviso: todos os seus arquivos devem ter uma extensão e você não pode compilar um arquivo "sem título" ou um arquivo com um espaço em seu nome .**

## 3.2 Os arquivos de log

Com o comando "Criação rápida", o arquivo de log é exibido automaticamente no painel "Mensagens / arquivo de log". Ao clicar em um número na coluna "Linha", o cursor é colocado na linha correspondente no editor e o erro é exibido.

Observação: um resumo dos erros e avisos de  $\text{\LaTeX}$  é exibido antes do arquivo de log completo.

|   | File    | Type    | Line   | Message   |
|---|---------|---------|--------|---|
| > | foo.tex | Error   | line 8 | ! Undefined control sequence. \section                      |
| < | foo.tex | Warning | line 1 | Label(s) may have changed. Rerun to get cross-references ri |

|   |  |  |  |  |
|---|--|--|--|--|
| ⊗ | ! Undefined control sequence.                        |  |  |  |
|   | l.8 \section   |  |  |  |
|   | {Error}  |  |  |  |
|   | The control sequence at the end of the top line      |  |  |  |
|   | of your error message was never \def'ed. If you have |  |  |  |

Os comandos "Próximo erro de  $\text{\LaTeX}$ " e "Erro anterior do  $\text{\LaTeX}$ " permitem obter os erros detectados durante a compilação:



## 3.3 Sincronização source-pdf com Synctex

Se você adicionar a opção `"-synctex = 1"` ao comando `pdflatex`, o visualizador de PDF embutido pulará diretamente para a posição no arquivo PDF que corresponde à linha atual no arquivo de origem (La) TeX.

Reciprocamente, com um clique direito em uma palavra no visualizador de pdf embutido (menu de contexto), o editor irá pular para a linha correspondente no arquivo de origem.

Observação: se você pressionar a tecla `ctrl + space` (`ctrl + $` no MacOSX) no visualizador de pdf embutido, o foco será o editor.

## 4. Outros recursos

### 4.1 Dobrar / desdobrar partes do documento

O Texmaker permite dobrar / desdobrar todos os blocos de `\ parte`, `\ capítulo`, `\ seção`, ..., `\ begin {foo} \ end {foo}` do documento. Para isso, o cursor deve estar localizado na primeira linha de um bloco ("dobra de código contextual"). Depois, basta clicar no ícone "-" para dobrar o bloco correspondente.

Nota: você também pode usar o menu contextual para pular diretamente para o final do bloco.

### 4.2 Sobre documentos separados em vários arquivos

O Texmaker permite que você trabalhe em documentos separados em vários arquivos.

Para incluir um arquivo TeX em seu documento, basta usar o



comando "`\include {file}`" no menu "LaTeX". O arquivo aparecerá na "Visualização da estrutura". Com um clique em seu nome, Texmaker irá abri-lo.

Depois, você pode definir seu "documento mestre" com o menu "Opções". Todos os comandos do menu "Ferramentas" serão aplicados apenas a este documento, mesmo quando estiver trabalhando nos documentos "filhos" (você pode até fechar o documento "mestre").

Você pode alternar facilmente entre o documento mestre e o documento atual através do botão correspondente (logo acima do botão "Negrito").

Nota: você pode sair do modo "mestre" com o menu "Opções".

## 4.3 Bibliografia

Ao abrir um documento .tex, os arquivos .bib detectados são analisados automaticamente e as referências bibliográficas são adicionadas ao preenchimento automático. A lista de referências bibliográficas pode ser atualizada através da opção "Atualizar bibliografia" do menu "Editar".

Para os arquivos "jardineiros", o menu "Bibliografia" permite inserir diretamente as entradas correspondentes aos tipos padrão de documento.

Nota: os campos opcionais podem ser excluídos automaticamente com o comando "Limpar" do menu "Bibliografia".

```
@Article{An article,
author = {The author},
title = {A title},
journal = {The latex news},
year = {2017},
OPTkey = {},
OPTvolume = {},
OPTnumber = {},
OPTpages = {},
OPTmonth = {},
OPTnote = {},
OPTannote = {}
}
```

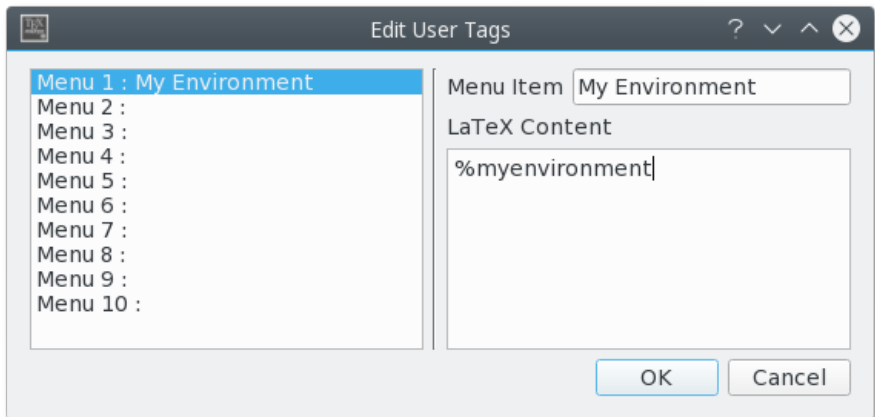
## 4.4 Etiquetas e ferramentas pessoais

O Texmaker permite que você insira suas próprias tags (atalhos: Shift + F1 ... Shift + F10). Essas tags são definidas no menu "Usuário - Tags do usuário".

Notas :

- Se o código do menu for "% environment", o Texmaker irá inserir diretamente:  

$$\begin{environment}$$
  -
$$\end{environment}$$
e o cursor saltará diretamente para o campo "•".



- Você também pode definir um **número ilimitado de tags** através do painel "Usuário" na "visualização da estrutura": basta clicar com o botão direito neste painel para adicionar ou remover um item. Todas as tags de teses podem ser incluídas no documento clicando em um item no painel ou diretamente com o gatilho do teclado ": foo" + tecla à direita.
- Todos os caracteres "@" no código são substituídos automaticamente por marcadores de posição "•" no editor e o cursor salta diretamente para o primeiro campo "•" (se algum texto tiver sido selecionado no editor antes, o primeiro "•" será substituído automaticamente pelo texto selecionado).

Nota: @@ será substituído pelo caractere @ no editor (e não por um espaço reservado duplo)

Você também pode iniciar seus próprios comandos (atalhos: Alt + Shift + F1 ... Alt + Shift + F5). Esses comandos são definidos no menu "User - User Commands" e podem ser iniciados na barra de ferramentas (botão "Run").

## 4.5 Suporte a Pstricks / Metapost / Tikz / Asymptote

Alguns dos principais comandos Pstricks / Metapost / Tikz / Asymptote podem ser inseridos nos botões "PS", "MP", "TI" e "AS" na "Visualização da estrutura".

Os comandos "mpost" e "asy" podem ser iniciados no menu "Ferramentas" ou no botão "Executar".

## 4.6 Alterar o idioma da interface

O idioma da interface pode ser alterado através do menu "Opções" (é necessário reiniciar o aplicativo).

## 4.7 O comando "Restaurar sessão anterior"

Se você sair do programa sem fechar os documentos abertos, o texmaker registrará automaticamente os nomes desses documentos. Com o comando "Restaurar sessão" no menu "Arquivo", todos esses arquivos podem ser reabertos em um clique.

## 4.8 "Pesquisa direta / inversa" com Texmaker

Alguns visualizadores dvi podem pular para (e destacar visualmente) uma posição no arquivo DVI que corresponda a um determinado número de linha no arquivo de origem (LaTeX).

Para usar esse recurso, você pode usar o caractere @ na sintaxe do comando dvi viewer ("Configure Texmaker" -> "Comandos").

Exemplo ("Pesquisa direta"):

- Para iniciar o yap a partir do texmaker: "C: / Arquivos de Programas / MiKTeX 2.9 / miktex / bin / yap.exe" -1 -s @%. Tex% .dvi

Para a operação oposta ("Pesquisa inversa"):

- Para iniciar o texmaker a partir do yap: "C: \ Arquivos de Programas \ Texmaker \ texmaker.exe" "% f" -line% l (os

*argumentos do programa: "% f" -line% l))*

- Para iniciar o texmaker a partir do xdvi: `xdvi -editor "texmaker% f -line"% .dvi -sourceposition @:%. Tex`

## 4.9 Sinopse do comando texmaker

arquivo texmaker [-master] [-line xx] [-inserir foo] [-n] [-dpiscale x]

Com a opção "-master", o documento será automaticamente definido como um documento "mestre".

Com a opção "-line xx", o Texmaker perguntará se você deseja pular para a linha xx após carregar o documento.

Com a opção "-inserir foo", um comando de  $\text{\LaTeX}$  (foo) pode ser inserido por um programa externo no documento atual enquanto o texmaker está em execução.

Com a opção "-n", uma nova instância do Texmaker é iniciada (interromperá a sincronização com os visualizadores de pdf).

Com a opção "-dpiscale x", a variável de ambiente `QT_SCALE_FACTOR` será definida como x antes de criar a GUI (mesmo comportamento que a adição de "export `QT_SCALE_FACTOR = x`"

## 4.10 Atalhos do teclado

Padrões shorcuts do teclado (\*: pode ser modificado - "Configurar Texmaker" -> "Editor"):

- "Menu de arquivo :
  - Novo: Ctrl + N
  - Abrir: Ctrl + O
  - Salvar: Ctrl + S
  - Fechar: Ctrl + W
  - Sair: Ctrl + Q
  - Restaurar sessão anterior: Ctrl + Shift + F8
- Menu "Editar":
  - Desfazer: Ctrl + Z
  - Refazer: Ctrl + Y
  - Cópia: Ctrl + C
  - Corte: Ctrl + X
  - Colar: Ctrl + V
  - Selecionar tudo: Ctrl + A
  - Comentário: Ctrl + T
  - Remover comentário: Ctrl + U
  - Encontrar: Ctrl + F
  - Encontre a seguir: Ctrl + M
  - Substituir: CTrl + R
  - Ir para linha: Ctrl + G
  - Verificar ortografia (do cursor): Ctrl + Shift + F7
- Menu "Ferramentas":

- Construção rápida: F1
- $\text{\LaTeX}$ : F2
- Exibir dvi: F3
- Dvi-> PS: F4
- Ver PS: F5
- Pdflatex: F6
- Visualizar Pdf: F7
- PS-> Pdf: F8
- Dvi-> Pdf: F9
- Visualizar log: F10
- Bibtex: F11
- Marca: F12
- \* Menu " $\text{\LaTeX}$ ":
  - \* item: Ctrl + Shift + I
  - \* Itálico: Ctrl + I
  - \* Inclinado: Ctrl + Shift + S
  - \* Negrito: Ctrl + O
  - \* Máquina de escrever: Ctrl + Shift + T
  - \* Small caps: Ctrl + Shift + C
  - \* Ênfase: Ctrl + Shift + E
  - \* Nova linha: Ctrl + Return
- \* Menu "Matemática":
  - \* Modo matemático inline: Ctrl + Shift + M
  - \* Exibir modo matemático: Alt + Shift + M
  - \* Equações numeradas: Ctrl + Shift + N



- \* Subscrito: Ctrl + Shift + D
- \* Sobrescrito: Ctrl + Shift + U
- \* Frac: Alt + Shift + F
- \* Dfrac: Ctrl + Shift + F
- \* Sqrt: Ctrl + Shift + Q
- \* Esquerda: Ctrl + Shift + L
- \* Direita: Ctrl + Shift + R
- "Menu do usuário :
  - Tags de usuários: Shift + F1 ... Shift + F10
  - Comandos do usuário: Shift + Alt + F1 ... Shift + Alt + F10

## 4.11 O painel "Source Viewer"

Para facilitar as operações de copiar / colar entre dois documentos, os usuários podem abrir um documento (no modo somente leitura) ao lado do editor com o painel "Source Viewer".

Uma ferramenta visual diff permite ver as diferenças entre os arquivos atuais carregados no editor e no "visualizador de origem".

## 4.12 "Usar um subdiretório 'build' ..." para o comando latex (pdf)

Usando esta opção (configure Texmaker -> Commands), o parâmetro "--output-directory = build" será automaticamente adicionado ao comando latex (pdf) e o texmaker pesquisará os

arquivos de log e pdf neste subdiretório (o "build" "o subdiretório é criado automaticamente pelo Texmaker).

### Observações:

- Para os outros comandos, o usuário provavelmente terá que substituir "%" por "build /%". Caso contrário, esses comandos provavelmente falharão. Exemplos (no sistema linux):
  - `dvips -o build /%. ps build /%. dvi`
  - `ps2pdf build /%. ps build /%. pdf`
  - compilação do bibtex /%. aux
- Se esta opção estiver marcada, o comando "clean" fará uma cópia dos arquivos ps / pdf do subdiretório "build" para o diretório atual e excluirá todos os outros arquivos no subdiretório "build" (o arquivo pdf não é excluído porque o Texmaker o utiliza para o visualizador de pdf).

## 4.13 Substituindo texto por uma expressão regular

O parâmetro \$ 1 deve ser usado para o texto capturado e a opção "Expressão regular" deve ser marcada (clique no botão "+").

Por exemplo (para substituir todos os `\textit{foo}` por `\textbf{foo}`):

- Campo "Localizar": `\\ textit \ {[^} ] *) \ }`
- Campo "Substituir": `\ textbf {$ 1}`

## 4.14 Usando o Texmaker como um editor de assíntota

- Para código de assíntota incorporado em um documento de  $\text{\LaTeX}$ , basta usar o modo "Pdf $\text{\LaTeX}$  + Asymptote + Pdf $\text{\LaTeX}$  + View Pdf" para o comando de compilação rápida.
- O Texmaker também pode ser usado para editar e compilar diretamente uma figura de assíntota não incorporada em um documento de  $\text{\LaTeX}$ . Se o documento atual for um arquivo `.asy`, o comando "Quick build" (F1) iniciará automaticamente o comando especial "quick build" para arquivos `.asy` definido na caixa de diálogo de configuração.

## 4.15 Estendendo a funcionalidade do editor com scripts

Usuários avançados podem estender as funcionalidades do editor executando scripts através do menu "Usuário".

- Os scripts devem ser escritos em javascript (qtscript).
- Os arquivos de script devem ter a extensão `.tms`.
- Funções disponíveis:
  - `TM.text` : retorna todo o texto
  - `TM.cursorPosition` : retorna a posição atual do cursor
  - `TM.selection` : retorna o texto selecionado

- `TM.selectionStart` : retorna a posição do início da seleção
- `TM.selectionLength` : retorna o tamanho do texto selecionado
- `TM.selectRange (start, length)` : coloca o cursor na posição inicial desde o início do documento e, em seguida, seleciona o texto indicado pelo parâmetro `length`.
- `TM.insertText (string)` : insere a string na posição atual (e substitui o texto selecionado pela string se algum texto estiver selecionado)
- Métodos públicos do objeto `QPlainTextEdit` também estão disponíveis.

#### Observações:

- Para usar scripts do TexWorks , o prefixo `TW.target` deve ser substituído pelo `TM.` .
- os arquivos de script podem estar localizados em qualquer lugar (o último diretório usado será armazenado no arquivo de configuração do texmaker).



Contato: Envie-nos uma linha

**Sua mensagem**

ENVIAR

()

© 2003/ 2020 - Pascal Brachet **Texmaker: editor  $\text{\LaTeX}$  originais desde 2003 pelo criador do Kile** Este programa está licenciado para você sob os termos da GNU General Public License versão 2, conforme publicada pela Free Software Foundation. Nota: Este programa é o editor "autêntico" do Texmaker e não existe uma relação estrita entre este programa original desenvolvido desde 2003 e outro editor de  $\text{\LaTeX}$ , não compatível com o Texmaker, que finge ser baseado no Texmaker para enganar os usuários.



(http  
s://w  
ww.f  
aceb



(http  
s://tw  
itter.  
com/  
Texm  
aker  
Edito  
r)  
ook.c  
om/T  
exma  
ker-  
4553  
2461  
1495  
377/)