

TEX *MAKER*

Editor gratuito \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 \LaTeX
- 1.3 Configurando o corretor ortográfico
- 2. Editando um documento \TeX
 - 2.1 Comandos usuais
 - 2.2 Configurando o preâmbulo de um documento \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 \LaTeX através do comando "Configurar Texmaker" no menu "Opções" ("Preferências" em macosx).

1.1 Configurando o editor

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

Nota: ao abrir um arquivo, voc e ser  avisado se o documento n o puder ser decodificado corretamente com a codifica o padr o e o programa permitir que voc e escolha outra codifica o (sem modificar a codifica o padr o).

1.2 Configurando os comandos relacionados ao l atex

O Texmaker n o pode compilar seus documentos se os caminhos para os comandos relacionados ao LaTeX estiverem incorretos.

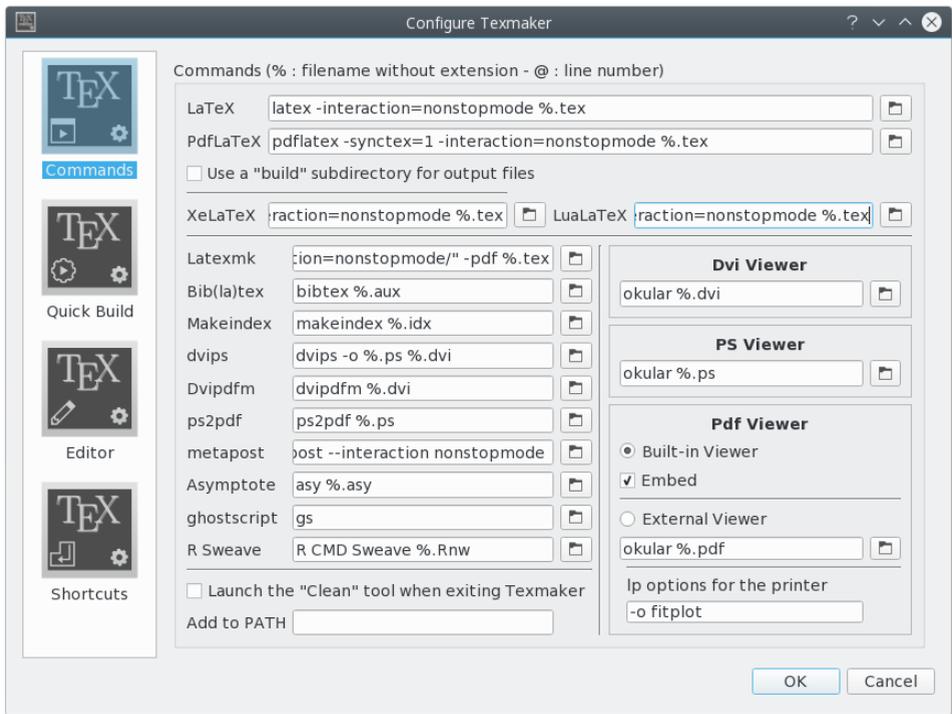
As configura es padr o devem funcionar com as distribu es recentes e padr o do LaTeX, mas voc e deve modific -las ("Configure Texmaker" -> "Comandos"). **Para alterar um comando, basta clicar no bot o no final da linha correspondente e selecionar o comando no navegador de arquivos** : o texmaker adaptar  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

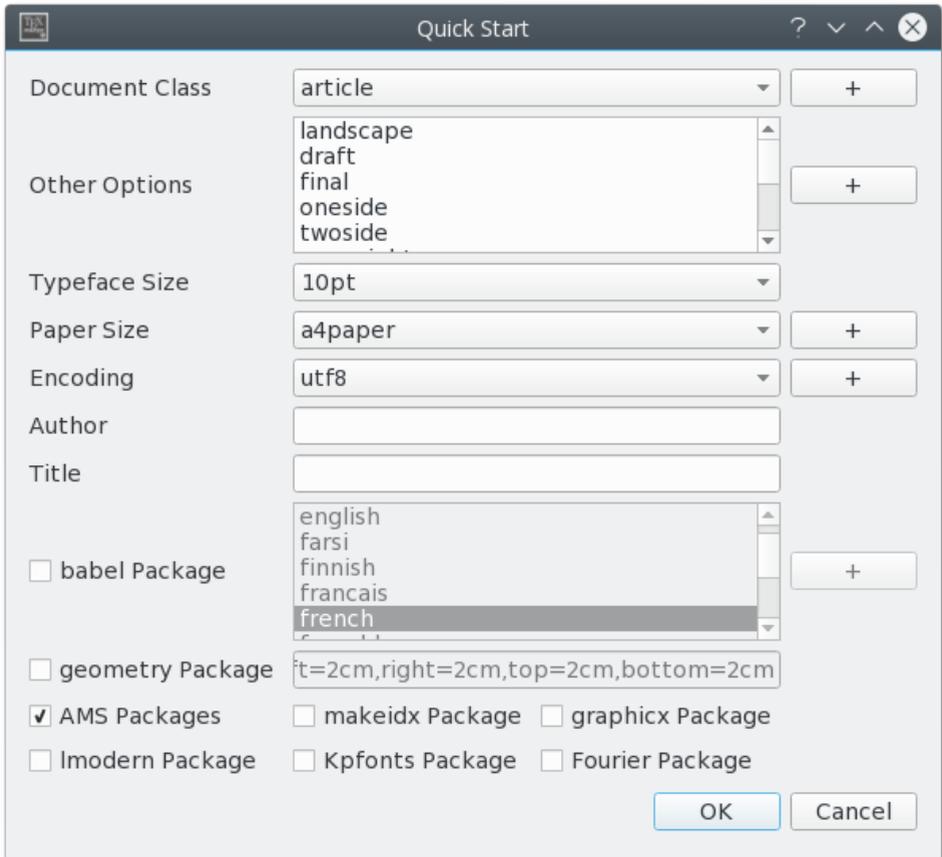
2.1 Comandos usuais

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.

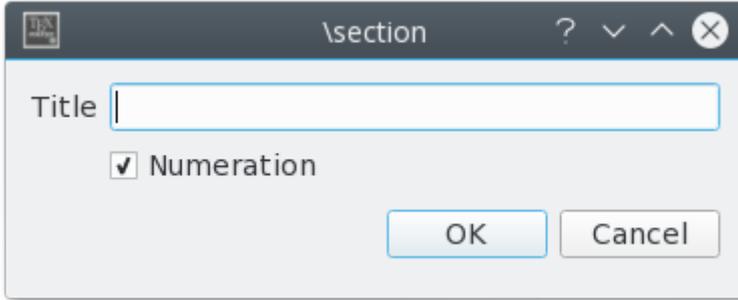
2.3 Estrutura de um documento

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



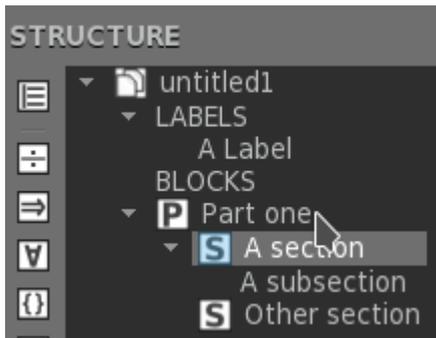
Isso fará com que uma caixa de diálogo seja exibida, permitindo definir o estilo da peça (seção, subseção ...).

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



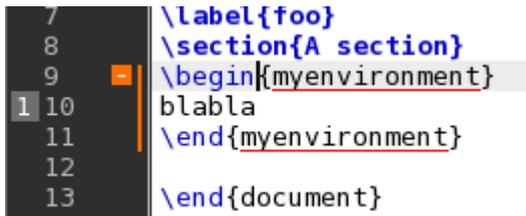
2.4 Navegando no seu documento

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.

A screenshot of a LaTeX editor interface. On the left, a vertical list of line numbers from 7 to 13 is shown. Line 10 is highlighted with a grey background. To the right of the line numbers, the corresponding LaTeX code is displayed: line 7: `\label{foo}`; line 8: `\section{A section}`; line 9: `\begin{myenvironment}`; line 10: `blabla`; line 11: `\end{myenvironment}`; line 12: (blank); line 13: `\end{document}`. A red horizontal line is drawn under the `\begin{myenvironment}` and `\end{myenvironment}` lines. A small orange square icon is positioned to the left of line 9.

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)

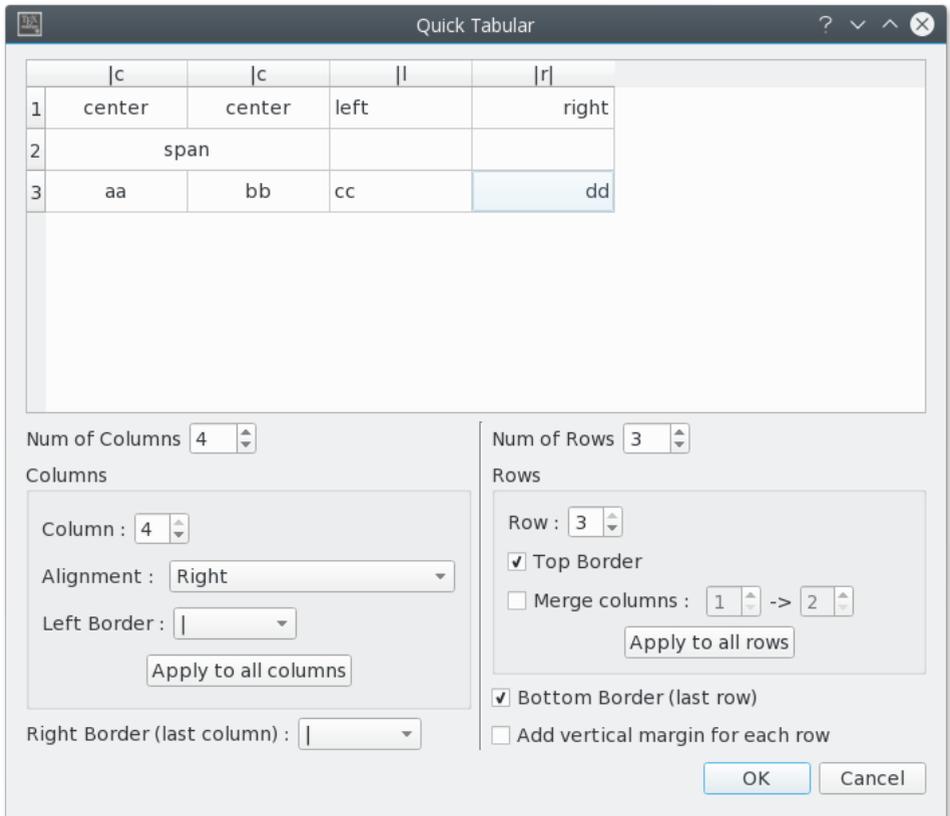
2.7 Inserindo uma lista

O codigo usual dos ambientes de lista pode ser inserido rapidamente atraves do menu "LaTeX-List".

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

2.8 Inserindo uma tabela

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



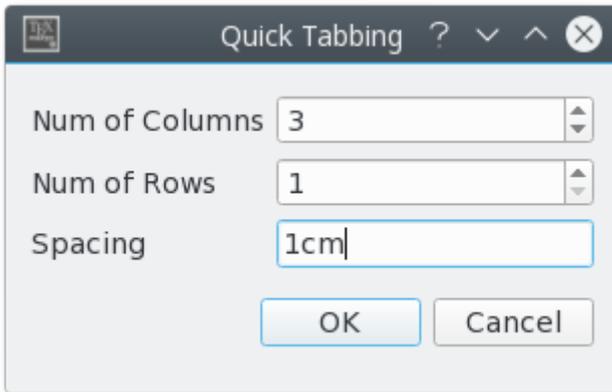
Você pode definir os principais recursos da sua mesa.

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

O código \LaTeX correspondente é inserido automaticamente no editor.

2.9 Inserindo um ambiente de "tabulação"

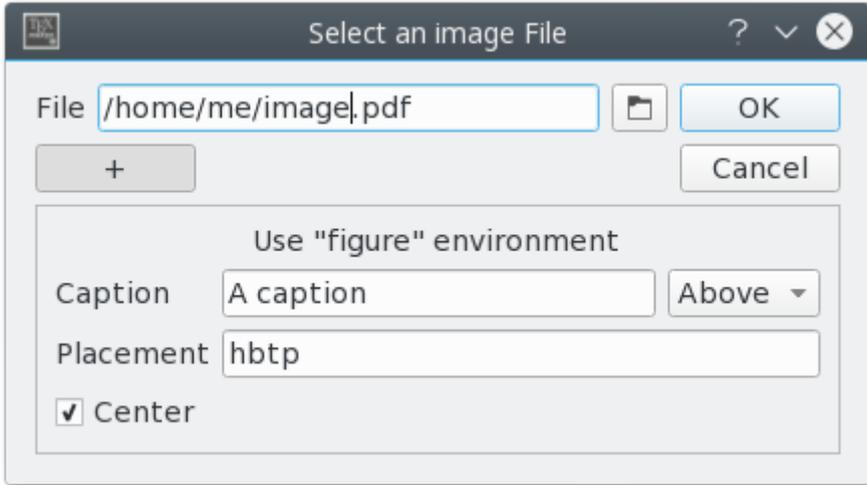
Para ajudá-lo a inserir um código "tabulação", você pode usar o assistente "Tabulação" (menu "Assistente"):



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)



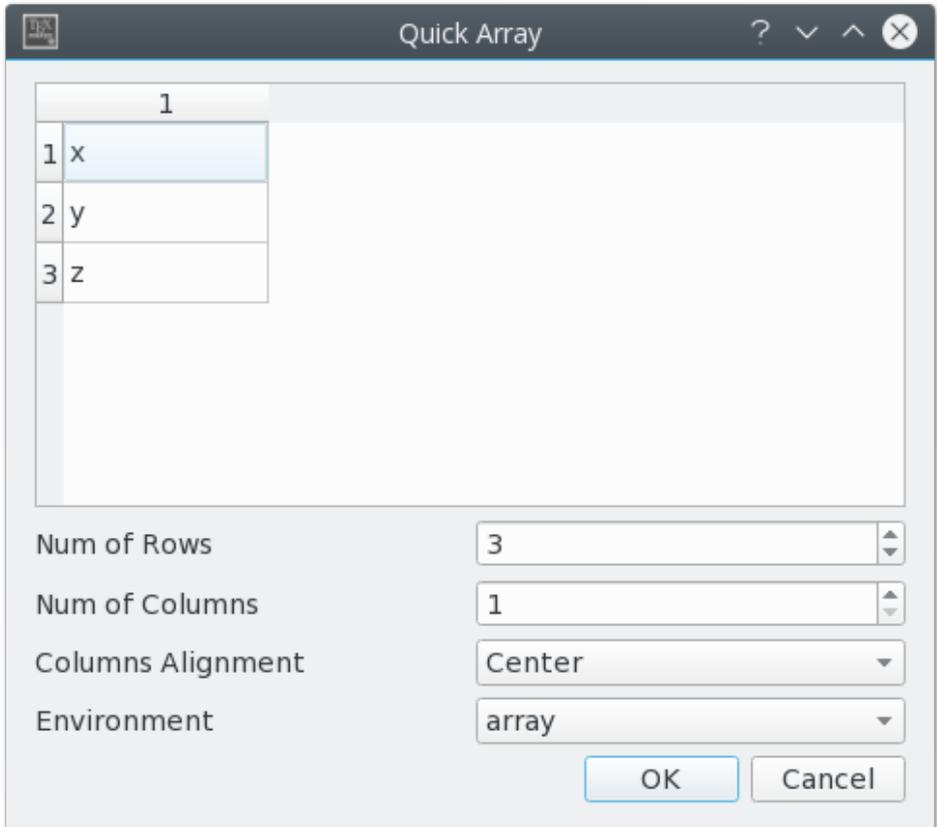
Opção adicional: Um painel "símbolos favoritos" (*) permite definir seu próprio "painel de símbolos".

- 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 "Remove 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, pmatrix 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 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 látex 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 "Pr oximo erro de l atex" e "Erro anterior do LaTeX" permitem obter os erros detectados durante a compila  o:



3.3 Sincroniza  o source-pdf com Synctex

Se voc e adicionar a op  o "`-synctex = 1`" ao comando `pdflatex`, o visualizador de PDF embutido pular  diretamente para a posi  o no arquivo PDF que corresponde   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 ir  pular para a linha correspondente no arquivo de origem.

Observa  o: se voc e pressionar a tecla `ctrl + space` (`ctrl + $` no MacOSX) no visualizador de pdf embutido, o foco ser  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".

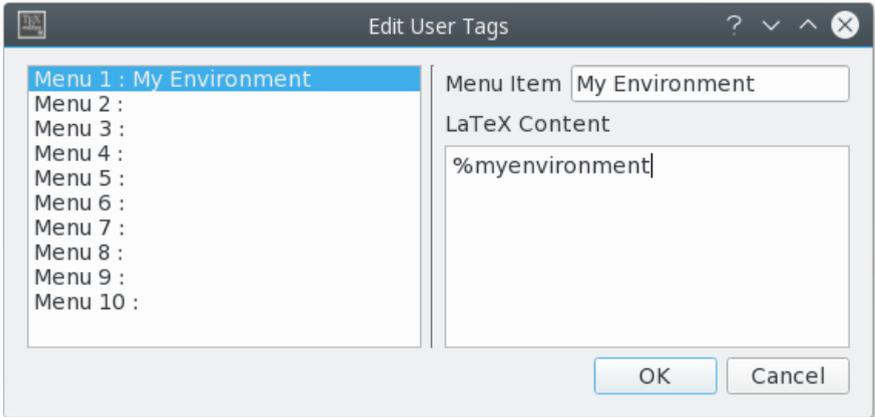
```
@Article{An article,  
author = {The author},  
title = {A title},  
journal = {The latex news},  
year = {2017},  
OPTkey = {•},  
OPTvolume = {•},  
OPTnumber = {•},  
OPTpages = {•},  
OPTmonth = {•},  
OPTnote = {•},  
OPTannote = {•}  
}
```

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:
 \backslash begin {environment}
 •
 \backslash 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 \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":

- o Constru o r pida: F1
- o L atex: F2
- o Exibir dvi: F3
- o Dvi-> PS: F4
- o Ver PS: F5
- o Pdflatex: F6
- o Visualizar Pdf: F7
- o PS-> Pdf: F8
- o Dvi-> Pdf: F9
- o Visualizar log: F10
- o Bibtex: F11
- o Marca: F12
- * Menu "LaTeX":
 - o * item: Ctrl + Shift + I
 - o * It lico: Ctrl + I
 - o * Inclinado: Ctrl + Shift + S
 - o * Negrito: Ctrl + O
 - o * M quina de escrever: Ctrl + Shift + T
 - o * Small caps: Ctrl + Shift + C
 - o *  nfase: Ctrl + Shift + E
 - o * Nova linha: Ctrl + Return
- * Menu "Matem tica":
 - o * Modo matem tico inline: Ctrl + Shift + M
 - o * Exibir modo matem tico: Alt + Shift + M
 - o * Equa es 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 \LaTeX , basta usar o modo "PdfLaTeX + Asymptote + PdfLaTeX + 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 \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 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 látex, não compatível com o Texmaker, que finge ser baseado no Texmaker para enganar os usuários.

f

(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/)