



**HAL**  
open science

## LuaLaTeX pour les non sorciers, deux exemples

Maxime Chupin

► **To cite this version:**

Maxime Chupin. LuaLaTeX pour les non sorciers, deux exemples. Cahiers Gutenberg, 2010. hal-01817843

**HAL Id: hal-01817843**

**<https://hal.science/hal-01817843>**

Submitted on 18 Jun 2018

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# CAHIERS *GUTenberg*

☞ L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X POUR LES NON-SORCIERS, DEUX  
EXEMPLES

¶ Maxime CHUPIN

*Cahiers GUTenberg*, n° 54-55 (2010), p. 37-56.

<[http://cahiers.gutenberg.eu.org/fitem?id=CG\\_2010\\_\\_54-55\\_37\\_0](http://cahiers.gutenberg.eu.org/fitem?id=CG_2010__54-55_37_0)>

© Association GUTenberg, 2010, tous droits réservés.

L'accès aux articles des *Cahiers GUTenberg*

(<http://cahiers.gutenberg.eu.org/>),

implique l'accord avec les conditions générales

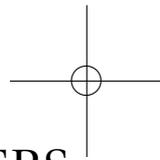
d'utilisation (<http://cahiers.gutenberg.eu.org/legal.html>).

Toute utilisation commerciale ou impression systématique

est constitutive d'une infraction pénale. Toute copie ou impression

de ce fichier doit contenir la présente mention de copyright.





# ☞ L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X POUR LES NON-SORCIERS, DEUX EXEMPLES

☞ Maxime CHUPIN

RÉSUMÉ. — Cet article présente une utilisation de LuaT<sub>E</sub>X à un « petit niveau », c'est-à-dire sans être spécialiste ni de T<sub>E</sub>X, ni de Lua. Les exemples d'utilisation illustrent le traitement de fichiers externes par Lua, ainsi que l'utilisation de Lua pour certains calculs difficilement implémentables avec T<sub>E</sub>X. Ces exemples sont la création du code L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X de tableaux à partir d'un fichier externe de valeurs, et la mise en place de la méthode des moindres carrés et de sa représentation graphique.

ABSTRACT. — This article present a way to use LuaT<sub>E</sub>X without being a expert of T<sub>E</sub>X or Lua. The examples illustrate the treatment of external files by Lua, and the use of Lua in order to perform some computations hardly implementable in T<sub>E</sub>X. These examples are the generation of L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X tabular code from an external data file and the implementation of the method of least squares and its graphical presentation.

NOTE. — Merci à Anne-Sophie Philippe pour ses lectures attentives ainsi qu'à la communauté, notamment sur le groupe Usenet `fctt`.

## 1. INTRODUCTION

On entend de plus en plus parler du nouveau moteur LuaT<sub>E</sub>X<sup>1</sup>. Mais pour un *simple* utilisateur de L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X, à quoi cela peut-il bien servir ? C'est le propos de cet article. En effet, n'étant qu'un utilisateur de base de L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X, je me suis lancé dans l'aventure LuaT<sub>E</sub>X en utilisant le format L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X. Je ne me suis pas plongé dans tous les aspects de LuaL<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X, à savoir, la gestion de l'UTF-8, la gestion des formats modernes de fontes, ni

1. Thème récurrent dans les journées GUTenberg <http://www.gutenberg.eu.org/spip.php?rubrique4> ainsi que dans les publications du T<sub>E</sub>X Users Group <http://www.tug.org/TUGboat/>.

dans l'utilisation de METAPOST grâce à `mplib`. . . J'ai cherché à montrer comment, sans être expert ni de T<sub>E</sub>X ni de Lua, on peut utiliser ce langage de script qu'est Lua pour se faciliter la vie.

Dans cet article deux exemples d'utilisation sont présentés. Dans un premier temps, je vais montrer comment on peut utiliser LuaT<sub>E</sub>X pour la fabrication automatique des tableaux à partir de fichiers externes de données, puis dans un second temps, comment la méthode des moindres carrés peut être implémentée grâce à Lua et Tikz.

Cet article n'est en aucun cas un modèle de programmation, il est certain que les exemples présentés peuvent être améliorés, peut-être même les codes sont-ils maladroits. Ce n'est pas le propos de l'article, il montre comment un débutant, comme moi, peut se servir de LuaT<sub>E</sub>X pour se faciliter la vie et entreprendre la création de fonctionnalités plus facilement qu'avec T<sub>E</sub>X seul. Je suppose quand même que le lecteur a quelques bases en programmation. Le langage Lua s'apprend et se comprend assez vite.

## 2. FABRICATION DE TABLEAUX À PARTIR D'UN FICHIER EXTERNE

Il arrive fréquemment, du moins en tant qu'étudiant en sciences, d'avoir à retranscrire des résultats sous forme de tableaux et cela souvent à partir de fichiers générés par un programme externe (Octave, Open Office, R, Scilab, etc.). La création de tels tableaux dans le document L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X est parfois fastidieuse et, si par malheur, les données venaient à être modifiées, la saisie serait alors à recommencer. Ayant déjà fabriqué un petit script perl créant le code L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X d'un tableau automatiquement à partir d'un fichier texte<sup>2</sup>, je me suis dit que l'utilisation de LuaT<sub>E</sub>X présentait l'avantage de ne pas avoir à multiplier les compilations (perl et pdfT<sub>E</sub>X). De plus, nous allons voir que le traitement de chaînes de caractères par Lua est très facile.

### 2.1. PRINCIPE DE FONCTIONNEMENT

Soit, à notre disposition, un fichier de données sous forme de texte `donnees.txt`. On suppose que les séparateurs de colonnes sont une ou plusieurs espaces et que les séparateurs de lignes sont un ou plusieurs retours à la ligne.

2. <http://melusine.eu.org/syracuse/wiki/doku.php/mc/ptab/>.

Voici un exemple d'un tel fichier :

2,01	4,78	3,0	7,7	8,2	9,1
3,31	1,8	7,0	16,7	9,1	7,13
7,41	4,8	2,1	8,1	5,22	10,1
12,31	45,78	1,0	88,7	8,3	12,1

Cet exemple est volontairement court et la macro que je vais présenter n'a que peu d'intérêt pour un tel tableau !

L'idée de cette macro est de produire automatiquement ce code L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X :

```
2,01&4,78&3,0&7,7&8,2&9,1\\
3,31&1,8&7,0&16,7&9,1&7,13\\
7,41&4,8&2,1&8,1&5,22&10,1\\
12,31&45,78&1,0&88,7&8,3&12,1\\
```

Voyons maintenant comment procéder.

## 2.2. PASSAGE À LUA

La syntaxe imaginée ici est la suivante. On considère toujours notre exemple de fichier de données `donnees.txt`, c'est-à-dire un tableau  $4 \times 6$ . L'utilisateur doit écrire l'environnement d'encadrement du tableau (`tabular`, `matrix`, etc.) ainsi que, s'il le souhaite, la ligne de dénomination des colonnes. Voici un exemple d'invocation par appel de la macro avec, pour encadrement du tableau, l'environnement `tabular`.

```
\begin{tabular}{|c|c|c|c|c|c|}
\hline
Titre1&Titre2&Titre3&Titre4&Titre5&Titre6\\ \hline
\luatableau{donnees.txt}
\end{tabular}
```

Reste alors à définir la commande `\luatableau`. Ceci peut se faire de la façon suivante.

```
\directlua{%
  dofile(kpse.find_file("split.lua"))
}
\newcommand\luatableau[2][]{%xo
  \directlua{
    tableau("#2", "#1")
  }
}
```

Décortiquons un peu ce simple code. Ceci est une macro à deux arguments. Le premier est optionnel et est vide par défaut. Il s'agit de l'option de séparation des lignes du tableau. Pour un tableau classique, il faut spécifier `hline` si l'on souhaite séparer les lignes du tableau par un trait. Le second argument est la chaîne de caractères indiquant le chemin du fichier de données que l'on souhaite traiter.

Nous voyons que cette définition de macro ne contient qu'un seul appel à Lua. Celui-ci se fait grâce à la nouvelle primitive du moteur `LuaTeX \directlua`. Cette commande permet d'écrire du code Lua qui sera développé par `TeX` puis envoyé à l'interpréteur Lua. Notons qu'il faut bien garder à l'esprit que l'argument de `\directlua` sera développé par `TeX`. C'est en partie pour cela qu'il est préférable d'écrire un fichier `.lua` dans lequel sont implémentées les fonctions Lua. C'est ici le cas avec le fichier `split.lua`.

On le charge avec la fonction Lua `dofile`<sup>3</sup> qui définit la fonction Lua `tableau` qui prend en argument les deux arguments de la macro `LATeX`. Notons qu'il est préférable de charger le fichier de définition des fonctions Lua en dehors de la définition de la macro comme il est présenté dans le code. Lorsque l'on charge ainsi le fichier `.lua`, les fonctions définies dans celui-ci sont accessibles dans chaque appel à Lua via `\directlua`.

Voyons maintenant comment on utilise Lua.

### 2.3. LE SCRIPT LUA

Décrivons l'algorithme du script que voici.

Listing 1. — Fichier `split.lua` qui définit la fonction `tableau`.

---

```
1 function tableau(fichier, sepligne)
2   local default_input=io.input();
3   io.input(fichier);
4   if sepligne~="" then
5     sepligne="\\" .. sepligne;
6   end
```

3. La fonction `kpse.find_file` est une fonction Lua propre à `LuaTeX` qui permet la recherche dans l'arborescence de la distribution `TeX`. En effet, contrairement aux `\input` de `TeX`, le `dofile` ne parcourt pas l'arborescence `TeX`.

```

7     local case={};
8     -- on lit le fichier ligne par ligne
9     for ligne in io.lines() do
10        case=string.explode(ligne," +");
11        -- création du tableau
12        for j=1,#case do
13            -- s'il y a une virgule on l'encadre par des
14                accolades
15            case[j]=string.gsub(case[j],",","{,}")
16        -- la syntaxe #case donne la taille du tableau case
17        if j==#case and i==#ligne then
18            tex.print(case[j].."\\");
19        elseif j==#case then
20            tex.print(case[j].."\\\\"..sepligne);
21        -- concaténation de \ avec la valeur de sepligne
22        else
23            tex.print(case[j].."&");
24        end
25    end
26    io.input(default_input);
27 end

```

Nous voyons tout d'abord l'utilisation de la bibliothèque `io` de Lua. On sauvegarde tout d'abord l'entrée par défaut de `io` pour pouvoir la restituer à la fin de la fonction (ligne 25).<sup>4</sup> Ensuite, on met le fichier en entrée de `io`. Ensuite, en ligne 9, on rentre dans une boucle qui permet de lire le fichier en entrée ligne par ligne avec la fonction `io.lines()`.

Une fois que l'on a récupéré une ligne du fichier, il nous faut *ñ* casser *z* cette ligne pour en obtenir les cases. Ceci est réalisé par la fonction propre à LuaTeX `string.explode`<sup>5</sup>. Cette fonction prend deux arguments, la chaîne de caractères que l'on souhaite séparer et le *motif* par lequel cela doit se faire, à savoir `"\n+"` pour une suite de retour à la ligne, et `" +"` pour une suite d'espace, (ligne 7 et 10 du code ci-dessus).

4. On voit aussi l'utilisation de `local` pour la déclaration de `default_input` qui signifie que cette variable est interne à la fonction et n'existe pas en dehors. Ceci est une bonne habitude à prendre.

5. Elle a été rajoutée à Lua par les développeurs de LuaTeX, on ne peut donc pas l'utiliser avec Lua sans TeX.

On construit ainsi le tableau `case` qui contient toutes les cellules du tableau que l'on souhaite fabriquer.

Il ne reste donc plus qu'à faire écrire par Lua du code  $\TeX$ . Ceci se fait grâce à la commande `tex.print`. Cette fonction permet, en quelque sorte, d'écrire une ligne virtuelle dans le source  $\TeX$ . Il est donc facile de produire le code du tableau. Les lignes 12 à 24 du code ci-dessus se lisent assez facilement et ne nécessitent pas plus d'explications<sup>6</sup>.

La gestion de l'argument optionnel se fait aussi très simplement. On voit à la ligne 4 du script que si l'argument de séparation n'est pas vide, alors la séquence `..` permet de concaténer `\` avec `sepline`. Par exemple, si `sepline` vaut `hline` alors cela produit `\\hline`. En effet, comme avec le langage C, il existe des séquences d'échappement pour produire certains caractères : `\n` pour un retour à la ligne, `\t` pour une tabulation, `\\` pour un backslash, etc. Pour plus de détails sur la gestion des caractères en Lua, nous renvoyons à la section 2.4 de [2]. Finalement ce qui passe dans le `tex.print`, n'est pas `\\hline` mais `\hline` qui arrive alors dans le source  $\TeX$  virtuellement. On obtient donc ce que l'on souhaite.

Pour permettre l'écriture des nombres décimaux avec un virgule quel que soit le mode de représentation du tableau choisi, il suffit de prendre la précaution de remplacer `,` par `{,}` dans la chaîne de caractère de chaque cellule. Ceci s'effectue à la ligne 16 du code ci-dessus, on y voit l'utilisation de la fonction `gsub` de la bibliothèque `string`. En effet, celle-ci prend 3 arguments, une chaîne *sujette*, un *motif*, et une chaîne de caractère de remplacement. Elle sert donc à remplacer dans la chaîne *sujette*, ici `case[i][j]`, toutes les occurrences du motif, ici `,`, par la chaîne de remplacement, ici `{,}`. Ainsi, en mode math de  $\TeX$ , la virgule n'est plus traitée comme un signe de ponctuation, on obtient ainsi les bons espacements (voir le résultat plus bas sous forme de matrice). Si la chaîne de caractères *sujette* ne contient pas de virgule, la fonction `gsub` s'exécute sans problème, elle ne fait juste rien.

6. Je suppose que la lecture des boucles `for` ne pose pas de problème. Si tel n'est pas le cas, je vous invite vivement à vous familiariser avec ces bases de l'informatique pour que Lua puisse vous être utile.

Voici le résultat de la fonction ainsi définie. Ceci

```
\begin{tabular}{|c|c|c|c|c|c|}
\hline
Titre1&Titre2&Titre3&Titre4&Titre5&Titre6\\\hline
\luatableau[hline]{donnees.txt}
\end{tabular}

produit
```

Titre1	Titre2	Titre3	Titre4	Titre5	Titre6
2,01	4,78	3,0	7,7	8,2	9,1
3,31	1,8	7,0	16,7	9,1	7,13
7,41	4,8	2,1	8,1	5,22	10,1
12,31	45,78	1,0	88,7	8,3	12,1

On peut le produire sous forme de matrice avec le code suivant :

```
\[
\begin{pmatrix}
\luatableau{donnees.txt}
\end{pmatrix}
\]
```

$$\begin{pmatrix} 2,01 & 4,78 & 3,0 & 7,7 & 8,2 & 9,1 \\ 3,31 & 1,8 & 7,0 & 16,7 & 9,1 & 7,13 \\ 7,41 & 4,8 & 2,1 & 8,1 & 5,22 & 10,1 \\ 12,31 & 45,78 & 1,0 & 88,7 & 8,3 & 12,1 \end{pmatrix}$$

### 3. LES MOINDRES CARRÉS

Nous allons décrire ici l'implémentation de la méthode des moindres carrés et de sa représentation. Le principe de fonctionnement reste le même que dans l'exemple précédent, nous allons créer une macro  $\LaTeX$  appelant simplement des fonctions Lua codées dans un fichier externe .lua. Ici, tout le travail est transféré sur Lua qui est bien meilleur calculateur que  $\TeX$ ...

#### 3.1. UNE MÉTHODE MATRICIELLE

L'implémentation des moindres carrés est assez simple à réaliser avec un langage de script car les calculs se mettent simplement sous forme

matricielle<sup>7</sup>. De plus, il existe une bibliothèque Lua qui met en place les opérations usuelles sur les matrices, à savoir, la multiplication, l'inversion, l'addition, etc. Les fichiers de cette bibliothèque sont à récupérer ici <http://lua-users.org/wiki/LuaMatrix> et à mettre soit dans le répertoire courant de travail, soit dans le `LUA_PATH`<sup>8</sup>. Cela peut aussi se mettre dans l'arborescence `texmf` de la distribution  $\text{T}_{\text{E}}\text{X}$  mais je pense que, comme il ne s'agit pas d'une bibliothèque propre à  $\text{LuaT}_{\text{E}}\text{X}$ , ça n'est pas judicieux. Cette bibliothèque pourrait vous servir dans un autre contexte que celui de  $\text{T}_{\text{E}}\text{X}$ ...

Pour utiliser cette bibliothèque, il faudra naturellement la charger au début de votre fichier `.lua`. Cela se fait grâce à la ligne suivante.

```
matrix = require "matrix"
```

Pour plus de précisions sur les bibliothèques Lua, nous renvoyons à [2] chapitre 15. Une fois ces fichiers installés, nous pouvons commencer.

### 3.2. UN BRIN DE THÉORIE

On ne va rien prouver ici, juste montrer le système matriciel à résoudre. Pour une bonne description de la méthode, allez jeter un coup d'œil sur le site [http://serge.mehl.free.fr/anx/meth\\_carr.html](http://serge.mehl.free.fr/anx/meth_carr.html).

Soit à notre disposition un ensemble de points  $\{(x_i, y_i)\}_{i=1}^n$ , on cherche alors à trouver le polynôme d'ordre  $p$ ,  $x \mapsto f(x)$ , qui minimise

$$\Delta = \sum_{i=1}^n (y_i - f(x_i))^2.$$

On définit pour cela

$$\forall k \in \llbracket 0, 2p \rrbracket, S_k = \sum_{i=1}^n x_i^k,$$

et

$$\forall k \in \llbracket 0, p \rrbracket, W_k = \sum_{i=1}^n y_i x_i^k.$$

7. Cela doit être possible avec  $\text{T}_{\text{E}}\text{X}$  mais ma culture informatique fait que cela me semble bien plus compliqué qu'avec le langage Lua.

8. Sur mon système Debian, je les ai mis `/usr/local/share/lua/5.1/`.

En nommant  $\{c_i\}_{i=1}^p$  les coefficients du polynôme, le système matriciel à résoudre est le suivant

$$\begin{pmatrix} S_0 & S_1 & S_2 & \cdots & S_p \\ S_1 & S_2 & \cdots & \cdots & S_{p+1} \\ S_2 & \cdots & \cdots & \cdots & S_{p+2} \\ \vdots & & & & \vdots \\ S_p & S_{p+1} & S_{p+2} & \cdots & S_{2p} \end{pmatrix} \begin{pmatrix} c_0 \\ c_1 \\ c_2 \\ \vdots \\ c_p \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} W_0 \\ W_1 \\ W_2 \\ \vdots \\ W_p \end{pmatrix}.$$

Ainsi il suffit d'inverser  $\mathbf{S}$  :

$$\mathbf{c} = \mathbf{S}^{-1}\mathbf{W}.$$

### 3.3. L'IMPLÉMENTATION LUA

Commençons par la fonction permettant, à partir de la liste des points et de l'ordre de régression souhaité, d'obtenir les coefficients du polynôme. En utilisant la bibliothèque, la chose est simple. Voici le code.

Listing 2. — Fonction générant les coefficients du polynôme.

---

```

1 fonction coefficients(points, ordre)
2   -- Cette fonction retourne la liste des coeffs de la
3     régression d'ordre p
4   -- f(x)=c0+c1*x+...+cp*x^p
5   -- points : une liste de points (x,y) --> points[i].
6     x et points[i].y
7   -- ordre : p
8   local taille = #points
9   -- S matrice Sk (somme des x^k) et Wk (somme y*x^k)
10  local tS=ordre+1
11  local S=matrix(tS,tS)
12  local W=matrix(tS,1)
13  local p
14  local xp
15  local xi
16  for i=1,(ordre+1) do
17    for j=i,(ordre+1) do
18      p=i+j-2
19      for k=1,taille do
20        if i==1 and j==1 then
21          xp=1
22        else

```

```

21             xp=(points[k].x)^p
22             end
23             S[i][j]=S[i][j]+xp
24         end
25         S[j][i]=S[i][j]
26     end
27 end
28
29 for i=1,(ordre+1) do
30     for k=1,taille do
31         if i==1 then
32             xi=1
33         else
34             xi=(points[k].x)^(i-1)
35         end
36         W[i][1]=W[i][1]+(points[k].y)*xi
37     end
38 end
39
40     --la matrice des coeff du polynome de regression
41     local C=matrix{}
42     C=S^-1*W
43     return C
44 end

```

La liste de points est sous la forme d'un tableau (indexé par un entier) de tableaux (indexés par deux champs, x et y). Les tableaux en Lua sont des objets dynamiques et, par conséquent, ils sont facilement manipulables. Ici, pour obtenir la coordonnée x du 6<sup>e</sup> point, il suffit d'écrire `points[6].x`. Une fois les deux matrices **S** et **W** formées, la matrice **c** s'obtient très facilement grâce à la bibliothèque `matrix` (lignes 38 et 39 du code ci-dessus).

Une fois que l'on sait obtenir les coefficients du polynôme, il faut créer le code  $\text{\TeX}$  de représentation graphique.

#### 3.4. LA FONCTION PRINCIPALE

J'ai choisi de créer une fonction principale `moindre` dont l'entête est la suivante :

```
function moindre(mode, versPoints, largeurPage, ordre)
```

Celle-ci sera précédemment appelée à partir d'une macro  $\text{\LaTeX}$  et de la primitive  $\text{\directlua}$ . Le code de cette macro est présentée à la section 3.6.

Décrivons un peu les arguments de cette fonction Lua :

— L'argument `mode` valant soit `int` soit `ext` selon que l'on traite une série de points directement en argument de la commande  $\text{\LaTeX}$  ou que l'on traite un fichier externe.

— L'argument `versPoints` peut lui aussi être sous deux formes, selon le mode. Pour le mode `int`, c'est une chaîne de caractères sous la forme  $(x_1, y_1), \dots, (x_n, y_n)$ . Pour le mode `ext` c'est simplement le chemin et le nom du fichier texte à traiter qui doivent être composés de lignes de deux coordonnées séparées par des espaces.

— L'argument `largeurPage` est la sortie de  $\text{\the\linewidth}$ , c'est-à-dire une chaîne de caractères : un nombre suivi de l'unité `pt`.

— L'argument `ordre` est l'ordre de régression souhaité.

Cette fonction gère le mode choisi et construit la liste des points en fonction du mode. Après avoir construit cette liste, elle délègue à la fonction `coefficients` l'obtention des coefficients du polynôme de régression, puis délègue encore la génération du code `Tikz` pour la représentation à une fonction `trace` que nous décrivons plus tard.

Voici le code de la fonction `moindre`.

Listing 3. — Fonction principale.

```
1 function moindre(mode, versPoints, largeurPage, ordre)
2   -- mode : int ou ext
3   -- versPoints : soit liste (x1,y1),..., (xn,yn)
4   --                soit fichier externe
5   -- largeur de la page courante en pt TeX (sortie de
6     \the\linewidth)
7   -----
8   local default_input=io.input();
9   -- traitement des points
10  local tablePoints={}
11  if mode == "int" then
12    local points = string.explode(versPoints, ";")
13    local taille=#points
14    for i=1,taille do
15      Sx,Sy=string.match(points[i],"%((.+),(.+)%)")
```

```

15         tablePoints[i]={x=Sx,y=Sy}
16     end
17 elseif mode == "ext" then
18     io.input(versPoints) -- on ouvre le fichier
19     local xy
20     for ligne in io.lines() do
21         xy=string.explode(ligne," +")
22         table.insert(tablePoints,{x=xy[1],y=xy[2]})
23     end
24 else
25     print("Mode non existant")
26 end
27
28 local C=coefficients(tablePoints,ordre)
29 trace(tablePoints,C,largeurPage)
30 tex.sprint("\\par")
31 io.input(default_input)
32 end

```

Voyons comment on construit la liste de points suivant le mode.

**Le mode int.** — La liste est à construire à partir de l'argument de la commande  $\LaTeX$  qui est de la forme  $(x_1,y_1) ; (x_2,y_2) ; \dots ; (x_n,y_n)$ . Ainsi, on voit ligne 11 du code ci-dessus que si l'on se trouve dans le mode int, on commence à mettre dans un tableau points les sous-chaînes de caractères formées par ce qui se trouve entre les « ; » de la chaîne versPoints. Ceci se fait grâce à la commande Lua `string.explode` que nous avons déjà rencontrée. Une fois cela effectué, il nous faut extraire les valeurs  $x_i$  et  $y_i$ . Celles-ci se trouvent entre « ( » et « , » pour les  $x$  et entre « , » et « ) » pour les  $y$ . Pour extraire ces sous-chaînes de caractères, nous avons utilisé la fonction `string.match` ainsi que les *classes de caractères* (voir section 20.3 de [2]). En supposant que la variable `points[i]` est une chaîne de caractères de la forme  $\langle$ une suite quelconque de caractère $\rangle$ ,  $\langle$ une suite quelconque de caractère $\rangle$ , le code Lua est alors le suivant.

```
Sx,Sy=string.match(points[i],"%(.+),(.)%")
```

Dans la recherche par classe de caractères « . » désigne n'importe quel caractère, et par conséquent, « .+ », n'importe quelle suite de caractères. « %( » désigne la parenthèse ouvrante et « %) » la parenthèse fermante. Les autres parenthèses désignent les groupes qui seront affectés à Sx et

Sy. Ainsi, dans la chaîne de caractères `points[i]`, tout ce qui est entre le caractère « ( » et « , » sera affecté à Sx et tout ce qui est entre le caractère « , » et « ) » sera affecté à Sy. Voyez comme il devient simple de traiter les chaînes de caractères grâce à Lua. Il suffit ensuite de construire le tableau de points comme on le voit à la ligne 15 du code ci-dessus.

**Le mode ext.** — La création du tableau de points pour ce mode ressemble au code exposé dans la section 2. En effet, le fichier texte externe contient, par ligne, deux valeurs séparées par une ou plusieurs espaces. En utilisant la bibliothèque `io` de Lua pour l'ouverture et la lecture du fichier, puis en utilisant la fonction `string.explode`, on construit facilement le tableau de points (lignes 17 à 24 du code précédent).

### 3.5. L'ENROBAGE

J'ai choisi d'utiliser `Tikz` pour la représentation des points et de la régression<sup>9</sup>. Il s'agit donc de faire générer à Lua du code `Tikz` pour la représentation graphique. On va utiliser de façon abondante la fonction `tex.sprint` qui a l'avantage, par rapport à `tex.print`, d'inclure la chaîne de caractères dans la ligne courante. Le comportement est donc plus naturel. Pour plus d'explications nous renvoyons à la lecture de l'article du présent cahier intitulé « Un guide pour Lua<sup>A</sup>T<sup>E</sup>X ». Je vais décortiquer le code petit à petit en omettant certaines parties qu'il ne me semble pas pertinent d'explicitier. Je laisse au lecteur le soin de lire tout le code présenté plus bas pour les détails sur la génération du code `Tikz`.

Voici l'entête de notre fonction.

```
function trace(points,coeff,largeurPage)
```

Notons tout d'abord que c'est cette fonction qui va se servir de l'argument de la fonction principale `largeurPage`. En effet, nous voulons que notre graphique tienne dans notre page, ainsi la largeur de celui-ci doit être inférieure à `\linewidth`. Pour cela, il nous faut récupérer l'amplitude selon  $x$  et l'amplitude selon  $y$  et ajuster les unités `Tikz` pour adapter

9. Ceci sera bientôt possible avec `MetaPost` (que je connais mieux) puisque le moteur `LuAATEX` contient la bibliothèque `mplib` qui permet d'utiliser le langage `MetaPost` directement avec `TEX`. Malheureusement, son utilisation avec `LATEX` n'est pas encore tout à fait au point.

notre graphique à la largeur de page. J'ai choisi 80% de la largeur de page pour l'axe des abscisses et 60% pour l'axe des ordonnées.

Il est intéressant de voir comment le tri du tableau de points peut se faire. Chaque élément `points[i]` contient deux champs, `x` et `y`, en choisissant le champ `x`, le tri de ce tableau peut se faire comme ceci :

```
table.sort(points, fonction (a,b) return (a.x<b.x) end)
```

La fonction `sort` de la bibliothèque `table` est une fonction *higher-order*, on peut donc redéfinir son fonctionnement en second argument par une fonction Lua. Ce fonctionnement est décrit dans [2], chapitre 6. Ici, le choix est de comparer les valeurs selon le champ `x`. Après avoir effectué ce tri, il devient simple de récupérer les maximum et minimum :

```
-- min max et pas (50 points sur la courbe)
local minX=points[1].x
local maxX=points[#points].x
local pas=math.abs(maxX-minX)/50
```

J'ai choisi de définir la courbe de régression par 50 points, je définis donc le pas qui servira lors du tracé de la courbe.

Pour récupérer les minimum et maximum selon le champ `y`, on procède de la même manière en triant de nouveau notre tableau selon `y`.

```
table.sort(points, fonction (a,b) return (a.y<b.y) end)
local minY=points[1].y
local maxY=points[#points].y
```

Une fois obtenues ces amplitudes, on peut définir les unités en `x` et `y` pour la `tikpicture`. Pour cela, il faut traiter l'argument de largeur de page. Celui-ci est, rappelons-le, le résultat de `\the\linewidth`, donc c'est une valeur en pt suivie de l'unité. On souhaite le transformer en cm et supprimer la chaîne pt. J'ai tout de suite appliqué la réduction à 80%.

```
local conv=0.035145979
local larg=string.gsub(largeurPage,"pt","")
local largeurPageCm=0.8*larg*conv
```

On peut alors définir les unités.

```
local Xunit=largeurPageCm/math.abs(maxX-minX)
local Yunit=(0.6*largeurPageCm)/math.abs(maxY-minY)
```

Une fois que l'on a ce matériel, il suffit de générer le code Tikz. La description de cette partie du code ne présente pas d'intérêt. Je vous invite donc à le lire par vous-même. Notons tout de même que ce code utilise deux couleurs `point` et `regression` qui sont les couleurs de tracé des points et de la courbe de régression et qui doivent être définies dans le préambule du document L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X.

Voici le code complet de la fonction.

Listing 4. — Définition de la fonction de représentation.

---

```

1 function trace(points,coeff,largeurPage)
2   -- code de tracé avec tikz, points table de (x,y),
3     coeff matrix de
4   -- coeff et largeurPage sortie de \the\linewidth
5   -----
6   -- on trie les points selon x utilisation de la
7   -- fonction sort (higher-order function)
8   table.sort(points, function (a,b) return (a.x<b.x)
9     end)
10  -- min max et pas (50 points sur la courbe)
11  local minX=points[1].x
12  local maxX=points[#points].x
13  local pas=math.abs(maxX-minX)/50
14  -- idem selon y, l'ordre dans lequel
15  -- est le tableau n'importe pas
16  table.sort(points, function (a,b) return (a.y<b.y)
17    end)
18  local minY=points[1].y
19  local maxY=points[#points].y
20
21  --pt to centimètre
22  local conv=0.035145979
23  local larg=string.gsub(largeurPage,"pt","")
24  local largeurPageCm=0.8*larg*conv
25
26  -- unité
27  local Xunit=largeurPageCm/math.abs(maxX-minX)
28  local Yunit=(0.6*largeurPageCm)/math.abs(maxY-minY)

```

```

29  -- on écrit du code tikz
30  -- on ouvre la figure en réglant les unités
31  tex.sprint("\\noindent\\begin{tikzpicture}[x=..
      Xunit..cm,y=..Yunit..cm]")
32  -- les axes
33  tex.sprint("\\draw[->,line width=0.7pt] (..points
      [1].x ..","..(minY-0.5)..)--("..(points[#
      points].x+0.4) ..","..(minY-0.5)..)")
34  for i=1,9 do
35      tex.sprint("node[pos="..(0.1*i).."]{\\begin{
      tikzpicture}\\draw[-](0,0)--(0,0.1);\\end{
      tikzpicture}}")
36      tex.sprint("node[pos="..(0.1*i)..",anchor=north]{
      "..(string.format(" %.3f",(0.1*i*(points[#
      points].x+0.4-points[1].x)))..}")")
37  end
38  tex.sprint("node[pos=0.95,anchor=north] {$x$}")
39  tex.sprint(";")
40  tex.sprint("\\draw[->,line width=0.7pt] (..(minX)..
      ","..(minY-0.5)..)--("..(minX)..","..(maxY)..
      ")")
41  for i=1,9 do
42      tex.sprint("node[pos="..(0.1*i).."]{\\begin{
      tikzpicture}\\draw[-](0,0)--(0.1,0);\\end{
      tikzpicture}}")
43      tex.sprint("node[pos="..(0.1*i)..",anchor=east]{
      "..(string.format(" %.3f",(0.1*i*(maxY-minY
      +0.5)))..}")")
44  end
45  tex.sprint("node[pos=0.95,anchor=east] {$y$}")
46  tex.sprint(";")
47
48  -- on met les points
49  for i=1,#points do
50      tex.sprint("\\fill[color=point]("..points[i].x ..
      ","..points[i].y ..") circle (2pt) ;")
51  end
52  -- on trace la regression
53  tex.sprint("\\draw[color=regression,line width=1pt]"
      )
54  for i=1,51 do

```

```

55     local x=minX+(i-1)*pas
56     local y=tostring(f(x,coeff))
57     if i~=51 then
58         tex.sprint("("..x..","..y..")--")
59     else
60         tex.sprint("("..x..","..y..");")
61     end
62 end
63 tex.sprint("\\node[draw,fill=white,text width="
        ..(1.4*math.abs(maxX-minX)).."cm] at("..(0.8*
        maxX)..","..(0.5*maxX)..") {r gression : $");
64 for i=1,matrix.size(coeff) do
65     if i==1 then
66         tex.sprint(string.format(" %.4f", coeff[i][1])
        )
67     elseif i==2 then
68         tex.sprint(string.format(" %.4f", coeff[i][1])
        .."x")
69     else
70         tex.sprint(string.format(" %.4f", coeff[i][1])
        .."x^{"..(i-1)..}")
71     end
72
73     if i~= matrix.size(coeff) then
74         if coeff[i+1][1]>=0 then
75             tex.sprint("+")
76         end
77     end
78 end
79 tex.sprint("$};\\end{tikzpicture}")
80 end

```

Pour des questions de lisibilit , j'ai aussi d fini une fonction `f` qui permet d'obtenir l'image de  $x$  par le polyn me de r gression. La voici.

```

function f(x,coeff)
    -- fonction qui a x renvoie f(x)
    local taille=matrix.size(coeff)
    local puiss=matrix(taille,1)
    for i=1,taille do
        puiss[i][1]=(x)^(i-1)
    end
end

```

```

return matrix.transpose(coeff)*puiss
end

```

### 3.6. LES MACROS L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X

J'ai choisi de créer deux macros L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X, une pour chaque mode, à savoir le mode `int` et le mode `ext` de la fonction Lua `moindre`. Chacune de ces macros est construite sur le même schéma, elles ont deux arguments, le premier est l'ordre de régression souhaité et le deuxième est, suivant le cas, la liste des points sous la forme  $(x_1, y_1); (x_2, y_2); \dots; (x_n, y_n)$  ou le chemin d'accès et le nom du fichier contenant la liste des points, par exemple `./le/chemin/vers/monfichier.txt`.

```

\directlua{%
  dofile("moindre.lua")
}
\newcommand\moindreInt[2]{%
  % deux arguments
  %% #1 l'ordre de régression
  %% #2 la suite de points sous la forme :
  %% (x1,y1);(x2,y2);...;(xn,yn)
  \directlua{%
    moindre("int","\luatexluaescapestring{#2}","\the\
      linewidth","\luatexluaescapestring{#1}")
  }
}

\newcommand\moindreExt[2]{%
  % deux arguments
  %% #1 l'ordre de régression
  %% #2 le chemin et le nom du fichier à traiter, par
  %% exemple
  %% ./le/chemin/vers/monfichier.txt
  \directlua{%
    moindre("ext","\luatexluaescapestring{#2}","\the\
      linewidth","\luatexluaescapestring{#1}")
  }
}

```

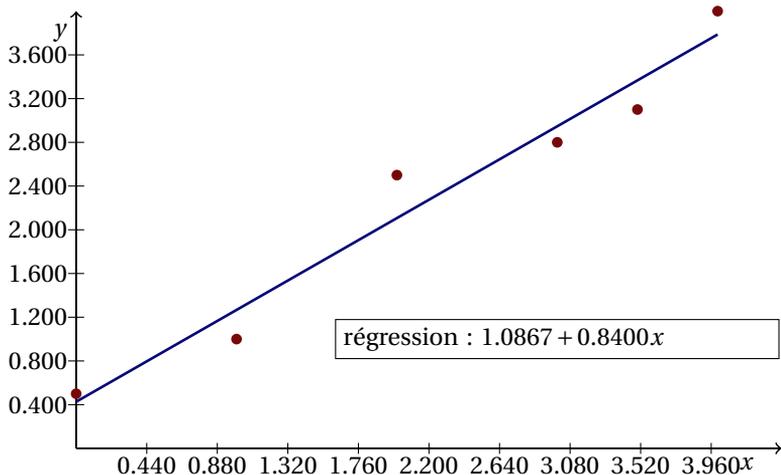


Figure 1. — Exécution en mode ext, ordre de régression  $p = 1$

```
\definecolor{point}{RGB}{120,8,8}
\definecolor{regression}{RGB}{8,8,120}
```

Tout d’abord, et comme dans l’exemple précédent, on charge le fichier `moindre.lua` pour avoir accès dans les `\directlua` suivants aux fonctions définies dans ce fichier. Ensuite, ces macros sont assez simples, elles exécutent le fichier `moindre.lua` pour charger les fonctions, et exécutent ensuite la fonction principale `moindre`. Notons l’emploi de la nouvelle macro de Lua $\TeX$ , `\luatexluaescapestring`, qui permet de gérer les caractères d’échappement de  $\TeX$ , car, rappelons-le, l’argument de `\directlua` est tout d’abord développé par  $\TeX$  avant d’être envoyé à l’interpréteur Lua. Ceci est donc une précaution.

### 3.7. LE RÉSULTAT

Les figures 1 et 2 montrent deux graphiques obtenus respectivement en mode ext et int.

Celles-ci sont simplement produites par les deux lignes suivantes :

```
\moindreExt{1}{test.txt}
\moindreInt{4}{(1,2);(2,2.5);(3,4);(4,4.3);(5,5.5)
;(4.5,4.6)}
```

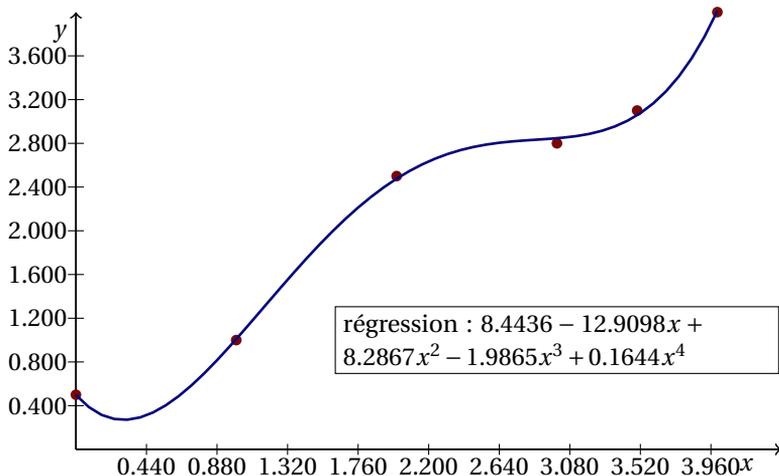


Figure 2. — Exécution en mode int, ordre de régression  $p = 4$

La régression exponentielle n'est pas implémentée, il suffit pour cela de passer au logarithme et de faire une régression d'ordre 1. Ceci peut être un exercice pour se familiariser avec Lua $\text{\LaTeX}$ ...

#### BIBLIOGRAPHIE

1. J. ANDRÉ & J.-C. CHARPENTIER, « Lexique anglo-français du *Companion* », *Cahiers GUTenberg* **49** (2007), p. 19-45, disponible en ligne : [http://cahiers.gutenberg.eu.org/fitem?id=CG\\_2007\\_\\_\\_49\\_19\\_0](http://cahiers.gutenberg.eu.org/fitem?id=CG_2007___49_19_0).
2. R. IERUSALIMSKY, *Programming in lua*, 2<sup>e</sup> éd., Lua.Org, 2006, 1<sup>re</sup> édition disponible en ligne : <http://lua.org/pil/>.
3. L $\text{\LaTeX}$  DEVELOPMENT TEAM, *L $\text{\LaTeX}$  reference manual*, 2010, dernière version en ligne disponible sur : <http://www.luatex.org/documentation.html>.

✉ Maxime CHUPIN  
Fougères  
16310 Cherves-Châtelars  
mc@melusine.eu.org  
<http://mc.notezik.com/>