

Het handboek van Kile

Jonathan Pechta

Federico Zenith

Holger Danielsson

Thomas Braun

Michel Ludwig

Felix Mauch

Vertaler/Nalezer: Claire Lotion

Vertaler/Nalezer: Tom Albers

Vertaler/Nalezer: Freek de Kruijf



Het handboek van Kile

Inhoudsopgave

1	Inleiding	9
1.1	Vereisten	9
1.2	Beoogd publiek	9
2	Inleiding	10
2.1	Basisfeiten	10
2.1.1	Over Kile	10
2.1.2	Kile en de Kate tekstbewerkercomponent	10
2.1.3	Wat is L ^A T _E X?	10
2.1.4	Hoe spreek je het uit? Waarom die rare typografie?	10
2.2	L ^A T _E X 101	11
2.3	De belangrijkste kenmerken van Kile	11
2.3.1	Snelstart-assistent	11
2.3.2	Voorgedefinieerde sjablonen	12
2.3.3	Accentuering van de syntaxis	12
2.3.4	Automatische aanvulling van omgevingen	13
2.3.5	Het element spring naar structuur	13
2.3.6	Terugzoeken (Inverse search)	13
2.3.7	Vooruit zoeken (Forward Search)	13
2.4	De werkbalk	14
3	Snelstart	17
3.1	Een document in L ^A T _E X schrijven voor beginners	17
3.2	Omgevingen	18
3.3	Kile gebruiken	18
3.4	DVI-bestanden	19
3.4.1	Een DVI-bestand bekijken	19
3.4.2	Een DVI-bestand afdrukken	19
3.4.3	DVI-bestanden converteren	19
3.5	Vooruit zoeken tussen Kile en Okular	19
3.6	Terugzoeken tussen Kile en Okular	19
3.7	Fouten verhelpen	20

4 Een nieuw document beginnen	21
4.1 Sjablonen	21
4.1.1 Een nieuw sjabloon maken	22
4.1.2 Automatische vervangingen configureren	22
4.1.3 Een sjabloon maken vanuit de assistent	22
4.1.4 Een sjabloon van een bestand maken	22
4.1.5 Een sjabloon verwijderen	23
5 L^AT_EX-documenten bewerken	24
5.1 De L ^A T _E X-referentie	24
5.2 Bewegingen met de cursor	24
5.3 Blokhaakjes	25
5.4 Markeren	25
5.5 Opsommingstekens	25
5.6 Selecteren	25
5.6.1 L ^A T _E X commando's selecteren	26
5.7 Verwijderen	27
5.8 Omgeving	28
5.9 T _E X-groep	28
5.10 Dubbele aanhalingstekens	29
5.11 Intelligente nieuwe regel	30
5.12 Intelligente tabulator:	30
6 Code-aanvulling	31
6.1 Automatisch aanvullen van omgeving	31
6.2 L ^A T _E X-commando's:	31
6.3 Omgevingen	33
6.4 Afkortingen	34
6.4.1 Afkortingen	34
6.5 Modussen voor automatisch aanvullen	34
6.5.1 L ^A T _E X-commando's:	34
6.5.2 Document-woorden	35
6.6 Uw eigen aanvulbestanden maken	35
7 Assistenten en dialogen	36
7.1 Snelstart-assistent	36
7.2 Afbeeldingen opnemen	36
7.3 Arrays en tabstops	38
7.4 Zwevende elementen invoegen	39
7.5 Wiskundige omgevingen invoegen	40

7.6	PostScript [®] hulpmiddelen	40
7.7	PDF-hulpprogramma's	44
7.7.1	Herindelingen	45
7.7.2	Eigenschappen	49
7.7.3	Toegangsrechten	49
7.8	Statistieken van het document	50
8	Speciale elementen (tags) in L^AT_EX	52
8.1	Gebruiken van de elementenbibliotheek van L ^A T _E X	52
8.2	Bibitems gebruiken	54
9	Menu door de gebruiker in te stellen	56
9.1	Configuratie	56
9.2	Assistent	57
9.3	Plaatshouders	61
9.3.1	Tekst invoegen	61
9.3.2	Bestandsinhoud invoegen	63
9.3.3	Een programma uitvoeren	63
9.4	Parameter	63
9.5	Bestanden met menudefinitie	65
10	De hulpmiddelen voor bouwen	66
10.1	Compileren, converteren en bekijken	66
10.1.1	BibT _E X	66
10.1.2	MetaPost en Asymptote	66
10.1.3	PDFL ^A T _E X	66
10.1.4	L ^A T _E X naar webpagina	67
10.1.5	Parameters via de commandoregel doorgeven	67
10.2	Snelvoorbeeld	67
10.2.1	Selectiemodus	68
10.2.2	Omgevingmodus	68
10.2.3	Subdocument-modus	69
10.2.4	Mathgroup-modus	69
10.2.5	Snelvoorbeeld in onderste balk	69
10.3	Formaten voor grafische bestanden	69
10.3.1	L ^A T _E X en PDFL ^A T _E X	69
10.3.2	Grafische conversie	69
10.3.3	Gebruik het juiste bestand voor de juiste afbeelding	70
10.4	EPS-grafische bestanden	71
10.4.1	L ^A T _E X en EPS Graphics	71
10.4.2	De PostScript [®] manier van Kile	71

10.4.3	De PostScript [®] manier en bitmap-illustraties	72
10.4.4	PDFL ^A T _E X en EPS-illustraties	72
10.5	Hoofddocument	73
10.6	Afhandelen van fouten	73
10.7	De modus Bestanden observeren	74
11	Door de L^AT_EX broncode navigeren	75
11.1	De weergave Structuur gebruiken	75
11.1.1	Het contextmenu gebruiken	75
11.1.2	De weergave Structuur actualiseren	77
11.2	Bladwijzers	77
12	Projecten	78
12.1	Werken met projecten	78
12.2	Een project aanmaken	78
12.3	De weergave Bestanden en projecten	79
12.4	Bestanden toevoegen en verwijderen	80
12.4.1	Uw project archiveren	81
12.5	Projectopties	81
12.6	Een project sluiten	82
13	Documentcodering	83
13.1	Het ucs-pakket	84
13.2	XeLaTeX	84
13.3	CJK-ondersteuning	84
13.3.1	Probleemoplossing voor CJK	85
13.3.2	Hoe voer ik CJK in in Unicode?	86
14	Scripting	87
14.1	Scripting in Kile gebruiken	87
14.2	Een script uitvoeren	88
14.3	API-referentie	89
14.3.1	Globale functies	90
14.3.2	Het prototype van cursor	90
14.3.3	Het prototype Bereik	91
14.3.4	De API voor weergave	93
14.3.5	De API van Document	95
14.3.6	De API van Kile	105
14.3.6.1	Waarschuwing	106
14.3.6.2	Invoer	106
14.3.6.3	Assistent	107
14.3.6.4	Script	108

Het handboek van Kile

14.3.6.5 Bestand	108
14.4 Voorbeelden	109
14.4.1 Voorbeeld 1: vervang omgevingsnaam	109
14.4.2 Voorbeeld 2: vervang een L ^A T _E X lettertypecommando	110
14.4.3 Voorbeeld 3: zet iets om geselecteerde tekst	111
15 Help	112
15.1 Hulpdocumenten	112
15.2 Contextgevoelige documentatie	112
15.3 Naar trefwoorden zoeken	113
15.4 Gebruikergedefinieerde hulp	114
16 Dankbetuiging en licentie	117

Samenvatting

Kile is een programma waarmee u bronbestanden van $T_E X$ en $L^A T_E X$ kunt maken.

Hoofdstuk 1

Inleiding

1.1 Vereisten

Om Kile uit te voeren, dient u de volgende componenten op uw systeem geïnstalleerd te hebben:

- **K Desktop Environment (KDE)**: KDE is een populaire open-source desktop environment.
- **Qt**: Qt™ is een C++ GUI en netwerkbibliotheek nodig om Kile te compileren.
- **LATEX**: programma van hoogwaardige kwaliteit om documenten te zetten. Hoogst waarschijnlijk hebt (of wilt) u het pakket TeX Live (of op oudere systemen te_EX), aangezien u op een UNIX[®]-gelijkend systeem werkt.

De meeste van deze componenten maken misschien deel uit van uw Linux[®]-distributie; raadpleegt u hiervoor de documentatie bij uw distributie, of raadpleeg de installatie-cd of -dvd, om deze pakketten op uw computer te installeren.

Kile kan ook al beschikbaar zijn als een voorgecompileerd pakket voor uw Linux[®]-distributie. Controleer dat met de pakketbeheerder van uw distributie.

1.2 Beoogd publiek

Dit handboek is bedoeld voor iedereen, ongeacht zijn of haar ervaring met L^AT_EX, KDE, Kile of Linux[®].

Gevorderde gebruikers zullen dit handboek waarschijnlijk niet gebruiken, maar alle suggesties voor de documentatie zullen in ogenschouw genomen worden. Indien u een bijdrage zou willen leveren aan dit project of de documentatie, raadpleeg dan de webpagina van [webpagina van Kile](#).

Antwoorden nodig over Kile? Vastgelopen bij het compileren? Wilt u een nieuwe functie? Stel technische vragen of start een discussie bij voorkeur op onze mailinglijst: kile-devel@lists.sourceforge.net.

Hoofdstuk 2

Inleiding

2.1 Basisfeiten

2.1.1 Over Kile

Kile is een geïntegreerde omgeving voor L^AT_EX voor de KDE-desktop. Kile geeft u de capaciteit om alle functionaliteit van L^AT_EX te gebruiken in een grafische interface, die u eenvoudige, directe, en op maat gebrachte toegang geeft tot alle programma's voor code-aanvullen, compileren, nabewerken, debuggen, converteren en bekijken van L^AT_EX en tot hulpprogramma's om het bekijken. U krijgt ook een uiterst praktische assistent, een L^AT_EX-referentie en een krachtig projectbeheer.

2.1.2 Kile en de Kate tekstbewerkercomponent

Kile is gebaseerd op de Kate tekstbewerkercomponent, bijv. heel wat van tekstbewerkingsmogelijkheden komen uit de Kate-tekstbewerkercomponent zelf. Kile breidt deze mogelijkheden met functies om L^AT_EX-documenten te bewerken. Om meer over de Kate-tekstbewerkercomponent en zijn mogelijkheden te weten te komen, zie de [Kate webpagina](#).

2.1.3 Wat is L^AT_EX?

L^AT_EX is een tekstverwerkingsysteem afgeleid van T_EX, een programma dat oorspronkelijk ontwikkeld is in 1977 door Donald Knuth om te helpen tekst professioneel op te maken, en een professionele kwaliteit te bereiken die vergelijkbaar is met het werk van een professionele zetter. L^AT_EX werd door Leslie Lamport gecreëerd om auteurs een automatische zetter te geven, vooral om het dure en nauwkeurig zetten van mathematische formules en expressies te vereenvoudigen, die in L^AT_EX *met reden* omsloten worden door dollartekens. Vandaag de dag, laten tekstverwerkingsprogramma's iedere gebruiker een zetter zijn; maar wat u vaak wilt, is een document dat goed oogt zonder er uren aan te besteden om het er goed uit te laten zien. L^AT_EX neemt deze last op zich en laat u zich concentreren op het document en niet op de opmaak. En ja, het *zal* er goed uitzien!

2.1.4 Hoe spreek je het uit? Waarom die rare typografie?

Er is een rare traditie van T_EX-gerelateerde pakketten om de vreemdste mogelijke uitspraak en typografie te gebruiken. T_EX werd geacht van het Griekse τεχ gehaald te zijn, in Latijnse letters *tech*. Er zijn veel verklaringen waarom, maar de meest waarschijnlijke is omdat T_EX van

origine bedacht werd voor technische rapporten en zijn belangrijkste vermogen inderdaad het correct en eenvoudig zetten van mathematische formules was, toen een uiterst dure, tijdrovende en frustrerende zaak.

De uitspraak dient als volgt te zijn: *T* zoals u zou verwachten, *E* zoals is in *zet*, en *X* zoals in het Duitse *ich*. Als u niet weet hoe *ch* klinkt, het klinkt min of meer als een sissende kat; het IPA-symbool is /ç/. Veel mensen rapporteren de andere uitspraak van *ach* (IPA-symbool /x/), maar ik heb het persoonlijk aan een aantal Grieken gevraagd, en zij bevestigen de eerste versie. U dient zich ervan bewust te zijn dat een groot aantal mensen T_EX verkeerd uitspreken als /teks/ of /tek/.

Tenslotte, in L^AT_EX wordt de eerste letter L^A uitgesproken als *lay*: het idee is dat, terwijl het rauwe T_EX moeilijk is, zelfs een *layman* (leek) er L^AT_EX-macro's kan gebruiken. Een minder inspirerende, maar meer realistische verklaring is dat het afgeleid is van de achternaam van Leslie Lamport, de schepper van L^AT_EX. Nu weet u het!

2.2 L^AT_EX 101

Het L^AT_EX-typografiesysteem lijkt op andere markeertalen zoals XML, dat gebruikt wordt voor vele types documenten (inclusief dat wat u nu aan het lezen bent) of HTML, dat gebruikt wordt voor webpagina's. Het algemene idee is om op speciale wijze omsloten trefwoorden te gebruiken, *tags* genaamd, die aan een programma (een tekstverwerker, een webbrowser of de L^AT_EX compiler) vertellen hoe de tekst, omsloten door tags, gepresenteerd dient te worden. Kile biedt u een flink aantal van dergelijke tags in het menu **LaTeX** in de menubalk.

Alhoewel we trachten u een goede indruk te geven van wat L^AT_EX is, is dit natuurlijk niet Het Definitieve Boek over L^AT_EX. Als u goed L^AT_EX wilt leren, kunt u wellicht een gespecialiseerd boek lenen uit uw lokale bibliotheek. De schrijver heeft een goede ervaring met *A Guide to L^AT_EX* geschreven door H. Kopka en P.W. Daly, en houdt het nog steeds op de boekenplank.

Evenals elke andere markeertaal, bevat een L^AT_EX document, een *preamble*, die de globale eigenschappen instelt, zoals papiergrootte, paginanummering, afmetingen van de tekst op de pagina en een *body*, die de tekst van het document bevat. *preamble* bestaat minstens uit het commando `\documentclass`. Het gaat vooraf aan de *body*, die begint met het commando `\begin{document}` en wordt afgesloten met het commando `\end{document}`.

2.3 De belangrijkste kenmerken van Kile

2.3.1 Snelstart-assistent

De Snelstart-assistent, die is ingebouwd in Kile, is een nuttige functie om snel te beginnen documenten te maken in Kile. Het kiezen van de assistent uit de menubalk levert u een aantal keuzemogelijkheden voor het aanmaken van uw document. U kunt ook meteen een aantal opties specificeren die gerelateerd zijn aan het document.

Klasseopties:

- **Documentklasse:** kies het type document dat u wilt aanmaken: artikel, boek, brief, rapport, scrartcl, scrreprt, scrbook, prosper, beamer of een ander met aangepaste definitie.
- **Tekengrootte:** vertelt Kile welke tekengrootte in punten (pt) u wilt gebruiken.
- **Papiergrootte:** kiest de grootte of stijl van bladen.
- **Codering:** In het algemeen is het een goed idee om uw systeemstandaard voor codering te gebruiken. Moderne systemen gaan meer en meer naar UTF-8 als de standaard codering. Als u kunt, gebruik dan utf8 of utf8x (wat juiste spelling is voor L^AT_EX documenten).

- **Overige opties:** dit staat u toe verder opties in te stellen zoals printen, concept, en andere.

Pakketten

Dit geeft een lijst met enige van de meest algemene additionele pakketten, die in L^AT_EX worden gebruikt. Activeer het keuzevak om ze in te voegen.

Documenteigenschappen:

- **Auteur:** schrijf hier uw naam in.
- **Titel:** voeg hier uw documenttitel toe.
- **Datum:** specificeer de datum.

2.3.2 Voorgedefinieerde sjablonen

De voorgedefinieerde sjablonen in Kile zijn:

- Leeg document: echte mannen beginnen met helemaal niets!
- Artikel: stelt de opmaak artikel in, voor een document dat kort genoeg is om niet in hoofdstukken opgedeeld te hoeven worden.
- Rapport: stelt de opmaak rapport in, voor een middelgroot document, bijvoorbeeld met paginanummering op de buitenste rand van de pagina.
- Boek: stelt de opmaak boek in, een volwaardige variant die zo krachtig is dat hij gebruikt wordt om veel leerboeken voor de universiteit te schrijven.
- Letter: stelt het letterformat in.
- Beamer, HA-Prosper: maakt mooie presentaties in PDF met een superieur uiterlijk en helemaal L^AT_EX power.
- Powerdot: Powerdot is de opvolger van de pakketten **seminar** en **HA-Prosper**. Het heeft niet zoveel opties als Beamer, maar het is gemakkelijk in gebruik en het kan echt mooie presentaties in PDF maken.
- Scrartcl, Scrbook, Scrrprt, Scrltr2: de documentklassen van KOMA-script, speciaal aangepast aan de Duits typografie. Gebruik ze wanneer u Duitse teksten schrijft.
- Xelatex: een gewijzigd sjabloon **Artikel**, te gebruiken met **XeLaTeX**.

Merk op dat al deze sjablonen aangepast kunnen worden aan de wensen van de gebruiker.

Nieuwe gebruikers hoeven zich geen zorgen te maken, dit is slechts een korte beschrijving van beschikbare functies. Een meer gedetailleerde beschrijving kan gevonden worden in hoofdstuk 3.

2.3.3 Accentuering van de syntaxis

Kile lijkt op programma's die met broncode en editing omgaan, en accentueert commando's, opties en onderdelen die gebruikt (en misbruikt) worden. Kile maakt het zo mogelijk om op eenvoudige wijze probleemgebieden te ontdekken: bijvoorbeeld, wanneer u ziet dat grote delen van de tekst groen zijn geworden, dan heeft u waarschijnlijk ergens vergeten een wiskundige omgeving te sluiten.

2.3.4 Automatische aanvulling van omgevingen

Het automatisch aanvullen van omgevingen houdt in dat, wanneer u met een nieuwe omgeving begint door `\begin{environment}` in te typen, Kile automatisch het bijbehorende commando `\end{environment}` invoegt, met een regel ertussen voor uw tekst. U kunt het natuurlijk deactiveren als u dat wilt in **Instellingen** → **Kile instellen...+LaTeX**.

2.3.5 Het element spring naar structuur

Alle documenten worden normaliter gestructureerd in een zekere hiërarchie. L^AT_EX staat u toe documenten op te breken in de volgende hiërarchie (met deel (part) als hoogste in de hiërarchie, en sub-alinea (subparagraph) als laagste):

- `\part`
- `\chapter`
- `\section`
- `\subsection`
- `\subsubsection`
- `\paragraph`
- `\subparagraph`

Wanneer u een document in de weergave **Structuur** bekijkt, kunt u tussen de tekstelementen springen door te klikken op het element dat u wilt zien.

2.3.6 Terugzoeken (Inverse search)

Wanneer u uw eigen L^AT_EX-bestanden maakt, kan inverse search (terugzoeken) zeer nuttig zijn. Zodra u een DVI-bestand (DeVice Independent File) of PDF bestand hebt gemaakt, kunt u in het weergaveprogramma op de linker muisknop drukken terwijl u **Shift** indrukt, waarna Kile u naar de overeenkomstige regel in de L^AT_EX-broncode zult laten springen.

Een DVI-bestand is een type bestand dat een beschrijving bevat van een opgemaakt document, samen met andere informatie, waaronder het lettertype, en is naast PDF de gebruikelijke uitvoer van T_EX of L^AT_EX. Er bestaan een aantal hulpmiddelen om DVI-bestanden te bekijken, te converteren en uit te printen op uiteenlopende systemen en apparaten.

2.3.7 Vooruit zoeken (Forward Search)

Wanneer gebruik gemaakt wordt van inverse search, wordt de selectie van onderdelen in het DVI- of PDF-bestand geassocieerd met de editor. Dus wanneer u op een DVI- of PDF-bestand klikt, springt het hoofdvenster naar de overeenkomstige sectie van de L^AT_EX-code in de editor. Vooruit zoeken is precies het tegenovergestelde hiervan. Vooruit zoeken staat u toe op een specifiek deel van de tekst in de L^AT_EX-code te klikken en te springen naar de hiermee geassocieerde positie in het venster van de viewer.

2.4 De werkbalk

- **Nieuw:** begin een nieuw document.
- **Openen:** open een nieuw document.
- **Sluiten:** sluit het document af.
- **Huidig document als hoofddocument definiëren:** dit wordt gebruikt wanneer met meerdere bestanden gewerkt wordt. Het hebben van een hoofddocument laat u eenvoudiger werken met andere `.tex`-bestanden die in uw document zijn opgenomen. Als u projecten gebruikt kunt u ook met **Project** → **Projectopties** een projectbreed masterdocument instellen.
- **Snelbouwen:** compileert uw broncode in L^AT_EX en toont automatisch de resultaten, tenzij u fouten in het document hebt zitten.
- **Bestanden observeren:** deze modus "observeert" of het DVI-bestand veranderingen bevat en zal geen nieuwe sessie van Okular opstarten na **Snelbouwen**.
- **Logbestand tonen:** laat u het `.log`-bestand zien, zodat u fouten kunt ontdekken.
- **Vorige fout:** springt achterwaarts door het `.log`-bestand en accentueert fouten in de broncode.
- **Volgende fout:** springt voorwaarts door het `.log`-bestand en accentueert fouten in de broncode.
- **Stoppen:** stopt het huidige hulpmiddel.
- **LaTeX:** voert het commando L^AT_EX uit op het actieve document.
- **ViewDVI:** start de DVI-viewer op.
- **DVItoPS:** converteert een DVI naar PostScript[®] (PS).
- **ViewPS:** start de PostScript[®]-viewer (PS) op.
- **PDFLaTeX:** voert het commando PDFL^AT_EX uit op het actieve document.
- **ViewPDF:** start de PDF-viewer op.
- **DVItoPDF:** converteert een DVI- naar een PDF-bestand.
- **PStoPDF:** converteert een PS- naar een PDF-bestand.
- **ViewHTML:** toont gegenereerde HTML.
- **ForwardDVI:** springt naar de pagina van de DVI die overeenkomt met de huidige regel in de editor.
- **ForwardPDF:** springt naar de pagina van het PDF-bestand die overeenkomt met de huidige regel in de editor.

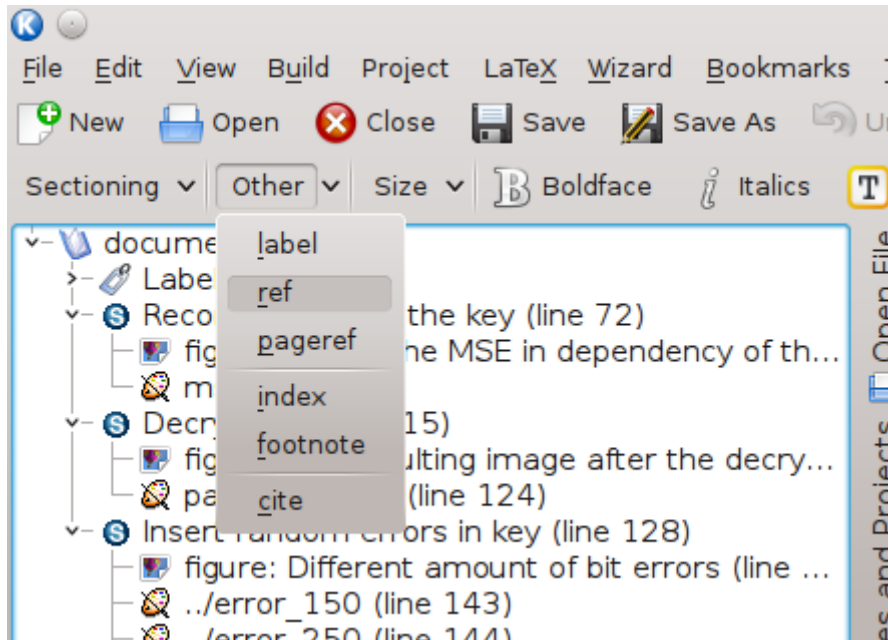
Als u naar de werkbalk **Bewerken** kijkt, zult u drie lange afrolmenu's opmerken. De menu's zijn voor u ontwikkeld om snel bepaalde veelvoorkomende functies aan uw document te kunnen toevoegen. Het eerste afrolvak wordt gebruikt om uw document te verdelen in delen, hoofdstukken, paragrafen enzovoorts. De beschikbare commando's om segmenten aan uw L^AT_EX-broncode toe te voegen zijn:

- **Gedeelte:** hoogste indelingsniveau voor een document.
- **Hoofdstuk:** begint een nieuw hoofdstuk.
- **Sectie:** maak een nieuwe paragraaf.
- **Subsectie:** maak een nieuwe subparagraaf.

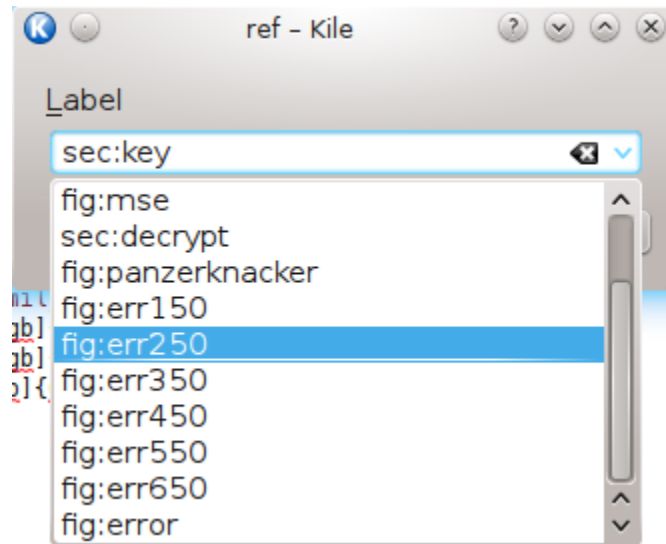
- **Subsectie:** een secundaire paragraaf, qua hiërarchie tussen subparagraaf en alinea in.
- **Paragraaf:** maak een nieuwe alinea.
- **Subparagraaf:** maak een nieuwe subalinea.

Het afrolvak genaamd **Overig** wordt gebruikt om zaken in uw document te voegen, zoals indexen, voetnoten en referenties. De beschikbare commando's zijn:

- **label:** een commando dat een label produceert voor hoofdstuk, een figuur of een ander element.
- **index:** maak een ingang voor de index aan.
- **voetnoot:** maakt een voetnoot in uw document.
- **ref:** wordt gebruikt om te verwijzen naar een voorgedefinieerd label, dat u kunt kiezen uit een uitvouwlijst.
- **pageref:** net als **ref**, maar verwijst naar een pagina in plaats van een structuurelement.
- **cite:** maakt een referentie aan met gegevens uit een bibliografie.



Het afrolmenu Overig



Het label selecteren voor een verwijzing

Wanneer u `cite` gebruikt, wordt er een afrolvak met bib-items gepresenteerd, maar als u Bib_{TEX} gebruikt zal dit alleen werken wanneer het bestand onderdeel uitmaakt van een Project. Voor het bewerken van Bib_{TEX}-bestanden wordt het gebruik van gespecialiseerde editors aangeraden. De auteur heeft goede resultaten behaald met KBib_{TEX}. Natuurlijk kunt u ook met de hand Bib_{TEX}-bestanden schrijven binnen Kile.

Het afrolvak dat het label `tiny` draagt, wordt gebruikt om de grootte van de tekst in te stellen. U kunt de grootte van de hoofdtekst of voetnoten, enz. instellen. De beschikbare commando's zijn:

- **tiny**: kleinst.
- **scriptsize**: zeer klein.
- **footnotesize**: kleiner.
- **small**: klein.
- **normalsize**: normaal.
- **large**: groot.
- **Large**: groter.
- **LARGE**: nog groter.
- **huge**: nog steeds groter.
- **Huge**: grootst.

Hoofdstuk 3

Snelstart

3.1 Een document in L^AT_EX schrijven voor beginners

Gebruikers van Kile hebben twee keuzes wanneer ze aan een nieuw document beginnen: ze kunnen de **Assistent** gebruiken om een nieuw document te beginnen, aangeven welk type document ze zouden willen maken en opties zoals lettertype, papiergrootte, enzovoorts; of anders kunnen ze de code handmatig invoeren.

```
\documentclass[12pt]{article}
\begin{document}
  Hier is wat broncode voor tekst geschreven in \LaTeX.
\end{document}
```

Elk document in L^AT_EX begint met het commando `\documentclass[optioneel argument]{class}`, waar class het documenttype specificieert.

Door de voorbeeldcode hierboven uit het tekstvak in te typen krijgt u de volgende uitvoer:

Here is a bunch of text coded in L^AT_EX.

Gecompileerde tekst in DVI-uitvoer

De haakjes die na het commando `\documentclass` komen bevatten de opties voor het commando. De optie `[12pt]` stelt de grootte in van het lettertype voor uw artikel; als u de teken-grootte niet in het begin instelt, kunt u het later in de tekst instellen.

Zodra u het codevoorbeeld uit het kader hierboven hebt ingetypt, zult u uw L^AT_EX-broncode moeten compileren. De meest eenvoudige manier voor u om L^AT_EX te compileren is gebruik te maken van het menu **Bouwen**, of door de knop **Snelbouwen** te gebruiken.

Alt-2 is de sneltoetscombinatie om uw broncode te compileren.

U dient uw broncode op te slaan voor u kunt compileren. Kile zal dit automatisch voor u doen.

Controleer het logbestand, als uw document niet werd gecompileerd. Wanneer u de knop **Snel-maken** gebruikt, dient de viewer Okular automatisch geopend te worden. Bekijk het logbestand als dit niet gebeurt.

3.2 Omgevingen

Een omgeving is een deel van de tekst dat anders behandeld wordt dan de rest van het document. Bijvoorbeeld wanneer u een rapport wilt maken met tekengrootte 12, maar u voor een paar regels de tekengrootte wenst aan te passen. De commando's `\begin{environment}`, `\huge` en `\end{environment}` laten u tijdelijk de tekst aanpassen binnen de omgeving tot "zeer groot".

Veranderingen hebben alleen effect tussen `\begin{environment}` en `\end{environment}`. U kunt een onbeperkt aantal veranderingen maken binnen een omgeving.

Er zijn veel attributen die u aan uw document kunt toevoegen om de tekst leesbaarder en gebruikersvriendelijker te maken. U kunt attributen aan uw document toevoegen zoals speciale lettertypen, vet, cursief, onderstreept, enz., en deze commando's zullen eindigen met commando `\end` of aan het einde van uw omgeving.

- `\begin{emph}`: dit commando maakt de tekst cursief en is actief tot in de code een commando `\end{emph}` of een andere omgeving wordt aangetroffen. Om één woord in een zin cursief te maken kunt u gebruik maken van de schrijfwijze: dit is `\emph{mijn}` zin.
- `\textbf{Ik maak deze tekst binnen de accolades vet}`: dit commando maakt uw tekst vet.
- `\quote`: om een citaat te maken in uw document; begin uw citaat met `\begin{quote}` en sluit het af met `\end{quote}`.
- `\center`: centreert de tekst.
- `\verse`: laat de tekst inspringen, bijvoorbeeld voor gedichten.
- `\itemize`: maakt een lijst of opsomming met opsommingstekens.

3.3 Kile gebruiken

Nu we u enige achtergrond gegeven hebben over hoe u broncode kunt schrijven met de markeringstaal $L^A T_E X$, zullen we u stap voor stap laten zien hoe u een document kunt maken met behulp van Kile.

1. Start Kile op.
2. Selecteer **Assistent** → **Snelstart**, kies dan een formaat, en vul uw voorkeuren in de assistent in.
3. Breng, zodra de assistent tekst heeft ingevoegd, wat aanpassingen aan om het document leesbaarder te maken, voeg minimaal één citaat toe, wat vetgedrukte tekst, cursieve, en een vers om het verschil tussen de commando's te zien.
4. Sla uw bestand op onder de naam `intro.tex`.
5. Bouw uw document met **Alt-2** of met de knop met het label **LaTeX**.
6. Selecteer **ViewDVI**.
7. Bekijk al uw nieuwe tekst.
8. Wanneer u de ingebede viewer gebruikt, kunt u, wanneer u klaar bent met het document te bekijken, op de knop **Editor-weergave** klikken of **Ctrl-E** indrukken om terug te keren naar de editor. Of sluit het venster van de viewer af als u een aparte viewer gebruikt.

Dat is het! U heeft zojuist uw eerste document in $L^A T_E X$ geschreven!

Zodra u uw DVI-bestand hebt gemaakt, kunt u, als u dat wilt, uw document afdrukken of het converteren naar een PostScript[®] of PDF-bestand. Experimenteert u hier maar mee en veel plezier!

3.4 DVI-bestanden

DVI staat voor *DeVice Independent* bestand. Dit type bestand wordt gegenereerd door T_EX of L^AT_EX om ingelezen te worden door een soort stuurprogramma op uw computer. Er zijn veel verschillende typen uitvoer waar een .dvi-bestand naartoe gestuurd kan worden, zoals een printer, PostScript[®]- of PDF-bestandsconverter of naar uw beeldscherm.

3.4.1 Een DVI-bestand bekijken

U heeft reeds gezien hoe u een DVI-bestand op het scherm kunt bekijken door gebruik te maken van de knop **ViewDVI** op de werkbalk.

3.4.2 Een DVI-bestand afdrukken

U kunt dezelfde procedure gebruiken om een DVI-bestand uit te printen als die u gebruikt hebt om uw document te maken (zie Section 3.3). Selecteer dan bij stap 7, na het klikken op **ViewDVIBestand** → **Afdrukken** in de viewer. Als uw printer goed is geconfigureerd kunt u het DVI-bestand afdrukken.

3.4.3 DVI-bestanden converteren

De werkbalk geeft de opties om een DVI-bestand naar andere formaten te converteren. Nadat u een DVI-bestand hebt gemaakt uit uw L^AT_EX-broncode, zult u dit kunnen exporteren naar een formaat van uw keuze met de knoppen op de werkbalk.

3.5 Vooruit zoeken tussen Kile en Okular

Met de vooruitzoekfuncties kunt u vanuit uw editor meteen naar de bijhorende positie in het DVI- of PDF-bestand springen.

U kunt in Kile voor alle L^AT_EX-programma's instellingen aanmaken. Ga naar **Instellingen** → **Kile instellen** → **Hulpmiddelen+Bouwen** en kies altijd voor de **Moderne** configuratie.

Om vooruit te zoeken, plaatst u de cursor op een regel in de broncode en klikt met de linkermuis-knop terwijl **Shift** is ingedrukt of u klikt op **Vooruit DVI/Vooruit PDF** om naar de bijhorende positie in het venster van de DVI- of PDF-viewer te gaan.

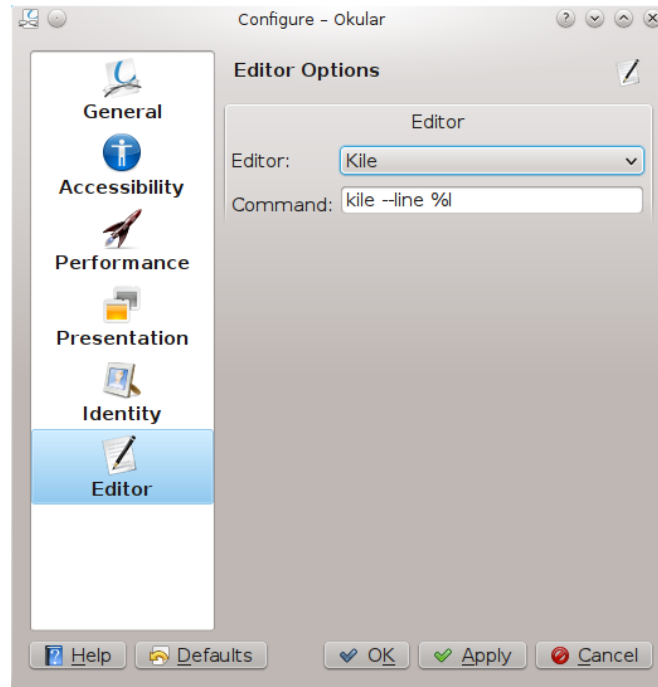
3.6 Terugzoeken tussen Kile en Okular

Terugzoeken (inverse search) is een zeer handige functie als u zelf een L^AT_EX-document schrijft. Als alles goed is opgezet kunt u met de linker muisknop klikken, terwijl **Shift** wordt ingedrukt, in het Okular-venster. Daarna zal Kile het L^AT_EX-bronbestand laden en naar de juiste alinea gaan. Om terugzoeken te kunnen gebruiken dient u het L^AT_EX-bestand te compileren met de **Moderne** configuratie.

Inverse search werkt niet, tenzij:

- Het broncode-bestand met succes is gecompileerd.
- Okular weet welke editor u wilt gebruiken.

Met deze functie van Okular, zal het klikken met de linker muisknop, terwijl **Shift** wordt ingedrukt, in het DVI- of PDF-document, resulteren in het openen van het bijbehorende document door Kile en dan naar de bijhorende regel te gaan. Vergeet niet Okular te vertellen om Kile als editor te gebruiken in het menu-item **Instellingen** → **Okular instellen...** (op de pagina **Editor**).



Okular configureren

3.7 Fouten verhelpen

Als u probeert om Snelmaken te gebruiken en de DVI-viewer niet geopend wordt, heeft u waarschijnlijk ergens een fout zitten. Indien u een fout hebt, zal dit zichtbaar zijn in het logbestand / het berichtenvenster en zal een samenvatting van de fout gegeven worden.

Het logbestand legt dan uit wat de oorzaak van de fout in uw code is. In de editor, kunt u de knoppen gelabeld **Vorige LaTeX-fout** en **Volgende LaTeX-fout** gebruiken om naar en van fouten te springen. Het logbestand meldt altijd in welke regel de fout is optrad. Om de regel waarin een fout optrad te bekijken, kunt u op de fout in het logvenster klikken, en Kile zal u dan naar de desbetreffende regel brengen.

Hoofdstuk 4

Een nieuw document beginnen

Wanneer u op de werkbalk klikt op de knop om een nieuw document te beginnen, dan verschijnt er een dialoogvenster, waarin gevraagd wordt welk type sjabloon u wilt gebruiken om uw document te schrijven. De standaard keuzemogelijkheden zijn:

- Leeg document
- Artikel
- Beamer
- Boek
- HA-Prosper
- Powerdot
- Brief
- Rapport
- Scrartcl (van het KOMA-Script-pakket)
- Scrbook (van het KOMA-Script-pakket)
- Scrttr2 (van het KOMA-Script-pakket)
- Scrrprt (van het KOMA-Script-pakket)
- PDF
- XeLaTeX

Als u **Leeg document** selecteert, kunt u ofwel beginnen een geheel nieuw document te schrijven, of gebruik maken van de assistent om snel een nieuw document te beginnen (zie Section 2.3.1).

4.1 Sjablonen

Frequente gebruikers van L^AT_EX gebruiken in het algemeen dezelfde preambule voor bijna ieder document dat zij gebruiken. Sjablonen kunnen aangemaakt, opgeslagen en geladen worden binnen Kile om het eenvoudiger te maken een nieuw document te beginnen.

4.1.1 Een nieuw sjabloon maken

Om een nieuw sjabloon te maken, dient u eerst een bestaand T_EX/L^AT_EX-bestand te openen of zelf een bestand te maken. Kile kan een sjabloon genereren van een bestaand document door het gewenste document te openen en de optie **Bestand** → **Sjabloon van document maken** te selecteren.

4.1.2 Automatische vervangingen configureren

Wanneer u een nieuw document begint door te kiezen voor een sjabloon via **Bestand** → **Nieuw**, worden bepaalde tekencombinaties vervangen door gegevens zoals uw naam of de tekensetcode-ring die u gebruikt. Deze variabelen kunnen ingesteld worden bij **Instellingen** → **Kile instellen** → **Kile+Algemeen**.

Wanneer u uw eigen sjabloon aan het ontwerpen bent, is het nuttig te weten welke tekencombinaties vervangen worden door welke variabelen in het sjabloon:

- **\$\$AUTHOR\$\$**: deze term wordt vervangen door de auteur die bij deze variabele is ingevuld.
- **\$\$DOCUMENTCLASSOPTIONS\$\$**: Deze term wordt vervangen door de variabele document-class options. Dit wordt in het algemeen als volgt gebruikt: `\documentclass[$$DOCUMENTCLASSOPTIONS$$]{article}`.
- **\$\$INPUTENCODING\$\$**: Indien de variabele inputencoding ingesteld is, bijvoorbeeld `latin1`, zal deze term vervangen worden door `\input[latin1]{inputenc}`.

4.1.3 Een sjabloon maken vanuit de assistent

De eenvoudigste manier om een nieuw sjabloon te maken is het starten van de assistent en dan commando's toe te voegen in de editor. Zodra u uw document hebt ingedeeld zoals u wilt:

1. Sla uw bestand op;
2. Ga naar **Bestand**;
3. Kies **Sjabloon van document maken**;
4. Voer indien nodig de benodigde correcties door in het sjabloon;
5. Type een naam in voor uw nieuwe sjabloon;
6. Klik op **OK** om uw sjabloon aan het menu toe te voegen.

De volgende keer dat u een nieuw document begint, zult u uw eigen sjabloon kunnen kiezen in plaats van een van de standaardjablonen.

4.1.4 Een sjabloon van een bestand maken

Van ieder L^AT_EX-bestand kan een sjabloon gemaakt worden. Als u zoekt naar een eenvoudige manier om een sjabloon te configureren, dan gaat u op zoek op het internet en volgt u dezelfde stappen die opgesomd zijn bij Section 4.1.3.

U wilt bijvoorbeeld een volwaardige A0-poster maken. Deze posters zijn meestal te zien op wetenschappelijke conferenties en L^AT_EX zal u helpen een aantrekkelijke, opvallende poster te maken. Onthoudt dat u het pakket `a0poster` nodig zult hebben, dat meestal niet bij een standaardinstallatie van T_EX zit. U kunt het van [hier](#) downloaden en het plaatsen in dezelfde map als uw L^AT_EX-bestand.

4.1.5 Een sjabloon verwijderen

Doet u het volgende om een sjabloon te verwijderen uit Kile :

1. Ga naar **Bestand** → **Sjabloon verwijderen...**;
2. Er zal een dialoogvenster verschijnen met een lijst van alle sjablonen: selecteert u een sjabloon;
3. Klik u dan op **OK** en uw sjabloon wordt verwijderd.

Sjablonen die gemarkeerd zijn met een asterisk (*) kunnen niet verwijderd worden zonder de juiste rechten.

Hoofdstuk 5

L^AT_EX-documenten bewerken

De interne editor die Kile gebruikt is Kate. Kate is een tekstbewerker gemaakt voor programmeurs, die de mogelijkheid bevat om veel verschillende typen tekstbestanden te lezen en markeren, waaronder L^AT_EX en BibT_EX; u hebt direct vanuit het menu **Hulpmiddelen** van Kile toegang tot de vele opties van Kate .

Bekijkt u om meer te leren over Kate en zijn mogelijkheden het [Handboek van Kate](#). Gebruikers van Kile kunnen beginnen te lezen vanaf het hoofdstuk 'Werken met de Kate-editor'.

5.1 De L^AT_EX-referentie

Kile bevat een uiterst praktische tag-referentie voor L^AT_EX, waar u bij kunt komen door **Help** → **LaTeX Referentiete** kiezen. Het bevat een grondige beschrijving van bijna alle commando's die u kunt gebruiken in L^AT_EX en hun syntaxis.

5.2 Bewegingen met de cursor

Om tekst te selecteren heeft u de volgende opties:

- Houd de linkermuisknop ingedrukt en sleep de muis naar de gemarkeerde tekst.
- Klik dan op een woord om de cursor naar een nieuw gebied te verplaatsen.
- Klik tweemaal op een woord om het gehele woord te selecteren.
- Klik twee keer op een woord en druk **Ctrl** in om het gehele T_EX-woord te selecteren. Op deze manier klikken op `\par` uit `\par\bigskip` betekent dat alleen `\par` wordt geselecteerd.
- Klik driemaal om de hele zin te selecteren.

Het ingedrukt houden van de linkermuisknop en slepen van de tekst die u wilt selecteren, kopieert de geselecteerde tekst automatisch naar het klembord.

Het ingedrukt houden van **Shift** en gebruiken van de pijl-toetsen stelt u in staat delen van de broncode te selecteren in het venster van de editor.

5.3 Blokhaakjes

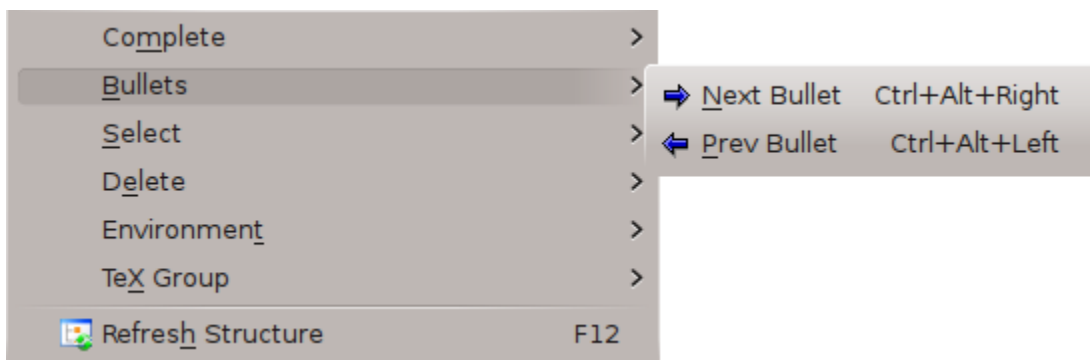
Het aanvullen van haakjes is een visueel hulpmiddel dat de editorweergave gebruikt om u aan te geven welk haakje bij welke hoort. Als u een willekeurig .tex-bestand opent en een haakje selecteert dan zal, ongeacht of het ronde haken (), rechte haken [] of accolades {} zijn, de editor de haak en de overeenkomende haak in het geel markeren (deze standaardkleur kan veranderd worden). Dus, als u bijvoorbeeld de cursor positioneert in `\section{Inleiding}`, dan ziet u `\section{Inleiding}` in de standaardkleur geel gemarkeerd, om u de locaties van het haakje openen en sluiten te tonen.

5.4 Markeren

Kile heeft de mogelijkheid om verschillende typen code te zoeken en te markeren. L^AT_EX-commando's, bijvoorbeeld, worden van normale tekst onderscheiden en wiskundige formules worden ook gemarkeerd in een andere kleur.

5.5 Opsommingstekens

Veel assistenten kunnen optionele opsomtekens invoegen, een speciaal soort bladwijzer in de tekst. De menu-items **Bewerken** → **Opsommingstekens** of de overeenkomstige sneltoetsen stellen u in staat naar het volgende of laatste opsommingsteken te gaan. Dit zal ook dit opsommingsteken accentueren zodat het automatisch verwijderd zal worden, wanneer u het eerste teken invoert.



Volgende opsomtekens (Ctrl+Alt+Rechts)

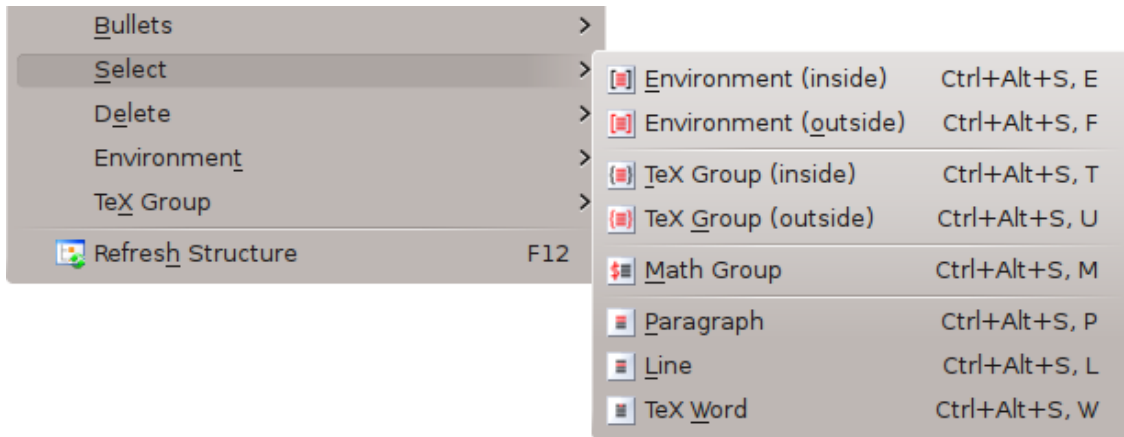
Ga naar het volgende opsomteken in de tekst als er een is.

Laatste opsomtekens (Ctrl+Alt+Links)

Ga naar het vorige opsomteken in de tekst als er een is.

5.6 Selecteren

Tekstbewerken is natuurlijk een van de hoofdzaken bij het gebruik van een programma als Kile. Hoewel Kile al grote eigenschappen heeft, voegt Kile enige belangrijke functies toe, die speciaal nodig zijn om L^AT_EX broncode te schrijven. L^AT_EX heeft altijd heel wat omgevingen en groepen nodig, en dus ondersteunt Kile zeer speciale commando's om ze te selecteren. Onder **Bewerken** → **Selecteren** vindt u de volgende commando's om tekst te selecteren.



Omgeving (binnen) (Ctrl+Alt+S,E)

Een omgeving zonder de tags er omheen selecteren. Als dit commando wordt aangeroepen, wanneer er al een omgeving is geselecteerd, dan zal Kile de selectie tot de volgende omgeving er omheen uitbreiden.

Omgeving (buiten) (Ctrl+Alt+S,F)

Een omgeving inclusief de tags er omheen selecteren. Deze selectie kan ook uitgebreid worden met een tweede aanroep van dit commando.

TeX-groep (binnen) (Ctrl+Alt+S,T)

Een `*tex;`-groep, binnen de haakjes er omheen, selecteren.

TeX-groep (buiten) (Ctrl+Alt+S,U)

Een `TEX`-groep, inclusief de haakjes er omheen, selecteren.

Wiskundegroep (Ctrl+Alt+S,M)

De huidige wiskundegroep inclusief de haakjes er omheen selecteren.

Alinea (Ctrl+Alt+S,P)

Een gehele alinea selecteren, bijv. een groep tekstregels aan beide zijden gescheiden door lege regels. Een alinea betekent geen continue regels met tekst, zoals in andere tekstbewerkers. Deze uitgebreide betekenis omvat ook tabellen, $L^A T_E X$ -commando's en alle andere regels van de brontekst. Het enig belangrijke voor Kile is dat dit soort alinea gescheiden is door twee lege regels.

Regel (Ctrl+Alt+S,L)

De regel tekst selecteren op de huidige cursorpositie.

TeX-woord (Ctrl+Alt+S,W)

Het woord onder de huidige cursorpositie selecteren. Deze selectie heeft ook een uitgebreide betekenis, omdat dit commando ook $L^A T_E X$ commando's kan selecteren, die beginnen met een backslash en ook een optioneel sterretje aan het einde kunnen hebben.

5.6.1 $L^A T_E X$ commando's selecteren

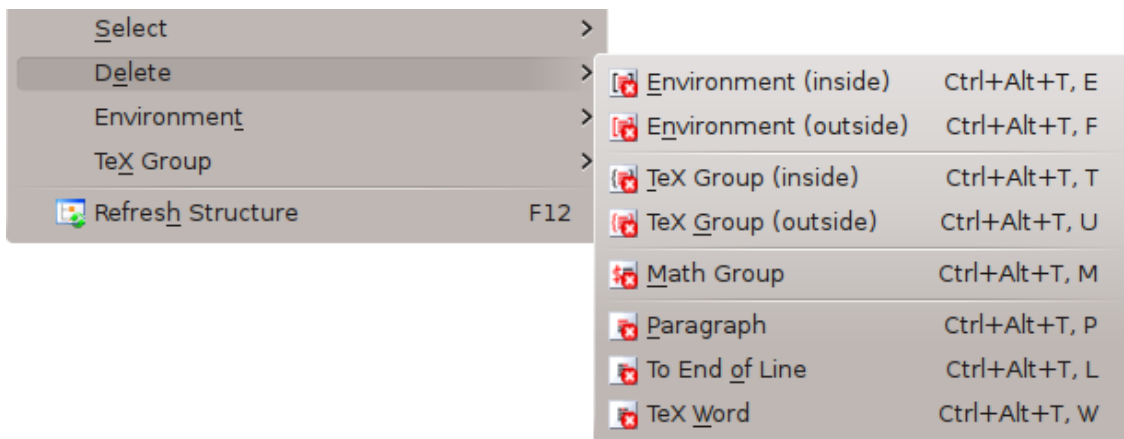
Kile heeft een uitgebreide functie om $L^A T_E X$ commando's te selecteren. Als u bijvoorbeeld

```
tekst \bfseries\itshape meer tekst
```

hebt ingetikt en dubbelklikt op één van de $L^A T_E X$ commando's, dan zullen beiden worden geselecteerd. Maar vaak wilt u alleen een of twee of meer commando's selecteren. Dit kan worden gedaan met de **Ctrl**-toets. U hoeft alleen de **Ctrl**-toets in te drukken waarna een dubbelklik alleen het gewenste commando zal selecteren.

5.7 Verwijderen

Om sommige delen van een document te verwijderen kunt ze natuurlijk selecteren en daarna de toets **Delete** gebruiken. Kate biedt ook het commando **Ctrl-K** die de gehele regel zal verwijderen. Kile biedt echter een snellere manier met eigen commando's voor verwijderen. Onder **Bewerken** → **Verwijderen** vindt u de volgende commando's om tekst te verwijderen.



Omgeving (binnen) (Ctrl+Alt+T,E)

Een omgeving verwijderen zonder de tags er omheen.

Omgeving (buiten) (Ctrl+Alt+T,F)

Een omgeving verwijderen inclusief de tags er omheen.

TeX-groep (binnen) (Ctrl+Alt+T,T)

Een $T_E X$ -groep, binnen de haakjes er omheen, verwijderen.

TeX-groep (buiten) (Ctrl+Alt+T,U)

Een $T_E X$ -groep, inclusief de haakjes er omheen, verwijderen.

Wiskundegroep (Ctrl+Alt+T,M)

De huidige wiskundegroep inclusief de haakjes er omheen verwijderen.

Alinea (Ctrl+Alt+T,P)

Verwijder een gehele alinea. Kijk naar het commando **Selecteer** → **Alinea**, hoe een alinea in Kile is gedefinieerd.

Naar einde van regel (Ctrl+Alt+T,I)

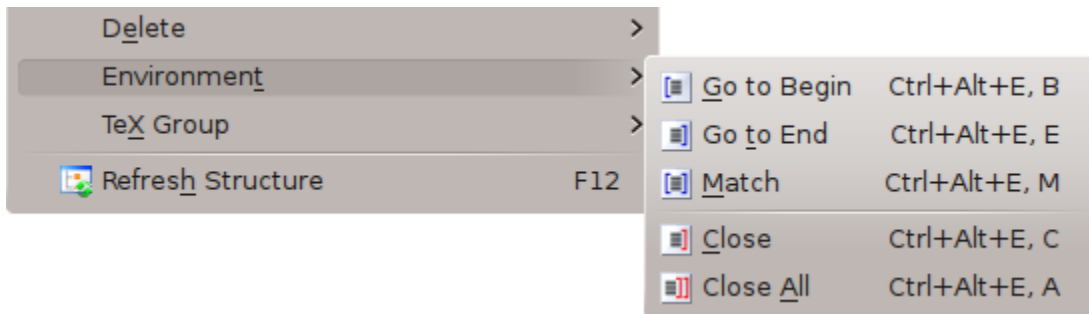
Verwijder de tekst vanaf de huidige cursorpositie tot het einde van de regel.

TeX-woord (Ctrl+Alt+T,W)

Verwijder het woord of $L^A T_E X$ -commando onder de huidige cursorpositie.

5.8 Omgeving

Het was al eerder genoemd dat omgevingen een centraal punt zijn in L^AT_EX. Kile biedt dus vijf andere commando's om het werken met L^AT_EX zo gemakkelijk mogelijk te maken onder submenu's **Berwerken** → **Omgeving**.



Naar het begin (Ctrl+Alt+E,B)

Dit commando sprint naar het begin van de huidige omgeving, waar uw huidige positie ook is. De cursor zal geplaatst worden direct voor de openingstag van de omgeving.

Naar het einde (Ctrl+Alt+E,E)

Dit commando sprint naar het einde van de huidige omgeving, waar uw huidige positie ook is. De cursor zal geplaatst worden direct achter de sluittag van de omgeving.

Overeenkomen (Ctrl+Alt+E,M)

Wanneer uw cursor zich voor of op de tag `\begin{environment}`, zal het zich verplaatsen naar het overeenkomstige einde van de omgeving en vice versa.

Sluiten (Ctrl+Alt+E,C)

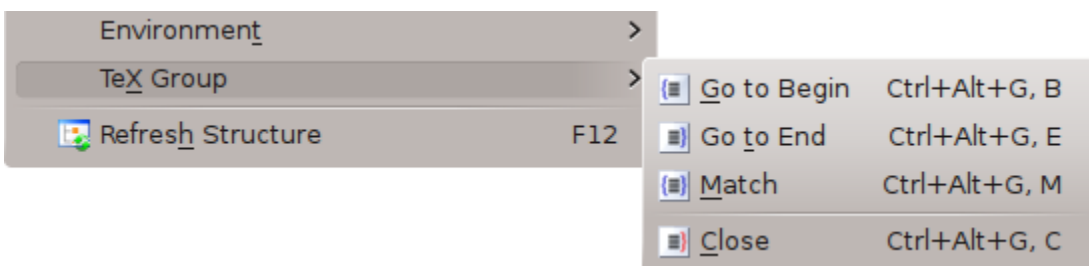
Bij het invoeren van geneste omgevingstags, dan kun u de controle verliezen over al die omgevingen. Dit commando sluit de laatst geopende omgeving, zodat de geneste structuur niet is verbroken.

Allen sluiten (Ctrl+Alt+E,A)

Dit sluit alle geopende omgevingen, niet alleen de laatst geopende omgeving.

5.9 T_EX-groep

Kile biedt ook enige speciale commando's voor L^AT_EX-groepen, die worden bepaald door accolades `{ . . . }`. In submenu **Bewerken** → **TeX-groep** vindt u enige belangrijke commando's, die overeenkomen met die van **Bewerken** → **Omgeving**.



Naar het begin (Ctrl+Alt+G,B)

Dit commando sprint naar het begin van de huidige groep, waar uw huidige positie ook is. De cursor zal geplaatst worden direct voor de openingsaccolade.

Naar het einde (Ctrl+Alt+G,E)

Dit commando sprint naar het einde van de huidige groep, waar uw huidige positie ook is. De cursor zal geplaatst worden direct achter de sluitaccolade.

Overeenkomen (Ctrl+Alt+G,M)

Wanneer uw cursor zich voor of achter een openingsaccolade van een T_EX-groep bevindt zal deze worden verplaatst naar het andere eind van de groep en omgekeerd.

Sluiten (Ctrl+Alt+G,C)

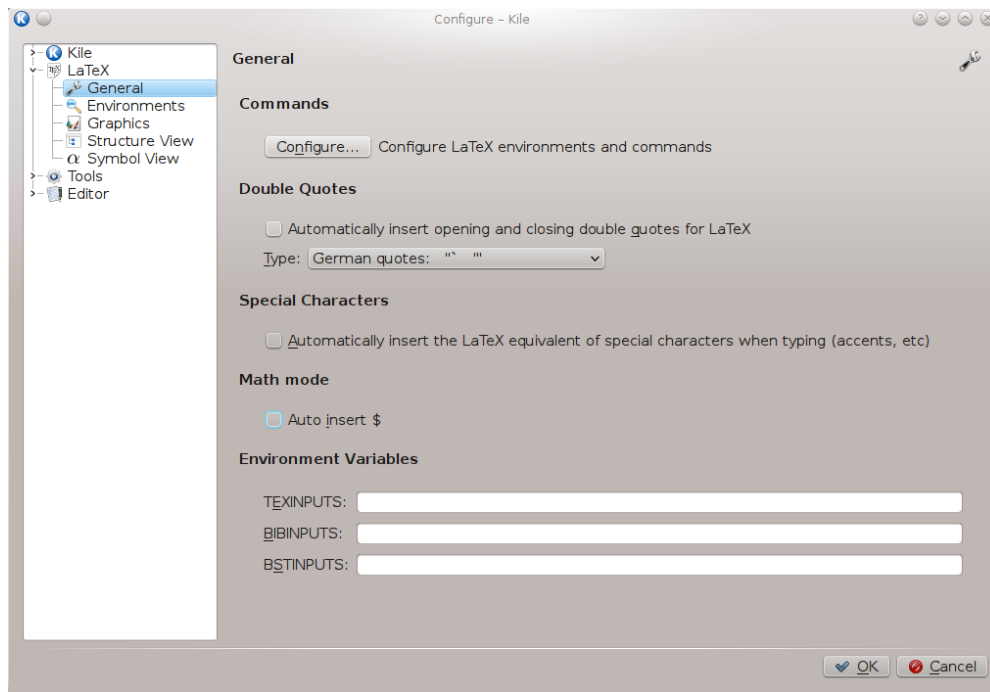
Het invoeren van geneste accolades kan moeilijk zijn. Dit commando sluit de laatst geopende groep, zodat de geneste structuur van T_EX-groepen niet wordt verbroken.

5.10 Dubbele aanhalingstekens

In L^AT_EX, worden twee enkele accenten als dubbele aanhalingstekens gebruikt. Om u hulp te bieden bij het efficiënt invoeren staat Kile toe om " in te drukken om insert twee openingsaccenten in te voeren. Als u de aanhalingstekens sluiten, dan moet u ook " indrukken. Kile is intelligent genoeg om deze situatie te herkennen en twee sluitaccenten voor L^AT_EX in te voegen.

Om een dubbel aanhalingsteken te krijgen drukt u twee keer op ".

Automatische invoegen van dubbele open- en sluit-aanhalingstekens kan in- of uitgeschakeld worden in de sectie **Instellingen** → **Kile instellen** → **LaTeX**.



Als u ook taalspecifieke opties zoals **ngerman** of **french**, dan zult u ook in staat zijn Duitse of Franse dubbele aanhalingstekens te gebruiken. Er zijn nog veel meer talen beschikbaar.

5.11 Intelligente nieuwe regel

Als u **Ctrl-Return** indrukt zal Kile een intelligente nieuwe-regel invoeren. Als uw huidige positie zich in een lijst bevindt, zoals **enumerate** of **itemize**, dan zal Kile niet alleen een nieuwe-regel invoeren, maar ook een `\item` commando.

Als u in een tabelomgeving zit zal Kile de huidige regel beëindigen met `\\`, gevolgd door de nieuwe-regel.

Als u in een L^AT_EX-commentaar zit zal Kile de volgende regel met een `%`.

Nog beter, Kile is intelligent genoeg om voorgedefinieerde L^AT_EX- en gebruikereredefinieerde omgevingen te ondersteunen, die kunnen worden toegevoegd in sectie **Instellingen** → **Kile instellen...** → **LaTeX**.

5.12 Intelligente tabulator:

Sommige gebruikers willen graag kolommen in een tabel zo inrichten dat alle ampersand-tekens `&` onder elkaar staan. Kile probeert dat te ondersteunen. Als u **Alt-Shift-&** indrukt zal Kile naar het volgende tab in de rij erboven gaan. Hoewel deze tab niet de overeenkomstige tab hoeft te zijn, zal Kile enige spaties toevoegen om de kolompositie met de huidige tab aan te passen.

Hoofdstuk 6

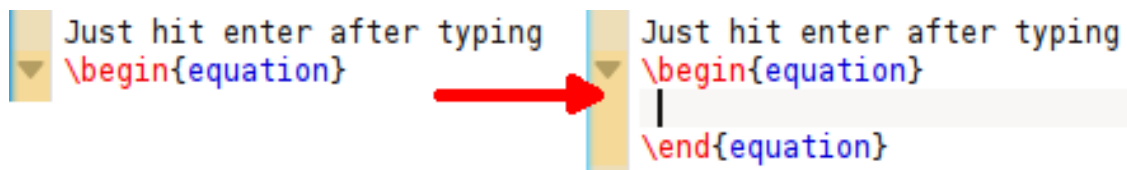
Code-aanvulling

Hoewel Kate reeds een goede modus voor aanvullen biedt, ondersteunt Kile een uitgebreide code-aanvulling voor enige speciale methoden speciaal voor L^AT_EX. Er zijn vijf verschillende modi geïntegreerd. Drie hiervan werken op verzoek, de andere twee zijn automatische aanvulmodi. Alle modi kunnen geconfigureerd worden om erg verschillende te werken met **Instellingen** → **Kile instellen...**

6.1 Automatisch aanvullen van omgeving

Wanneer u een nieuwe omgeving begint, door `\begin{environment}` te typen, voegt Kile automatisch een commando `\end{environment}` toe, met een regel ertussen voor uw tekst.

Automatisch aanvullen kan uitgeschakeld worden in de L^AT_EX-sectie van **Instellingen** → **Kile instellen...** → **LaTeX+Omgevingen**.



Een Equation Environment completeren

6.2 L^AT_EX-commando's:

Wanneer u enige letters intypt kunt u deze aanvulmodus voor L^AT_EX-commando's en normale woorden activeren met **Bewerken** → **Aanvullen** → **(La)TeX-commando** of de sneltoets **Ctrl-Shift-Space**. Kile leest eerst de letters vanaf de huidige cursorpositie naar links en stopt bij het eerste niet-letter teken of een backslash. Als dit patroon met een backslash begint, zal Kile de aanvulmodus voor T_EX of L^AT_EX commando's in gaan. Anders gaat het normale woordenboekmodus in, waar u geen L^AT_EX-commando's tegen zult komen. Afhankelijk van de gekozen modus, zal een aanvulvak worden geopend. U zult alle commando's of woorden zien waarvan het begin overeenkomt met het huidige patroon. U kunt door deze lijst heen lopen met de cursortoetsen en er een selecteren met **Enter** of een dubbelklik met de muis.



Wanneer u op de **Backspace**-toets drukt zal de laatste letter van uw patroon worden verwijderd en de aanvullijst kan groeien. Aan de andere kant, als u nog een letter intypt zal het patroon groter worden en de zichtbare woordenlijst kan inkrimpen.

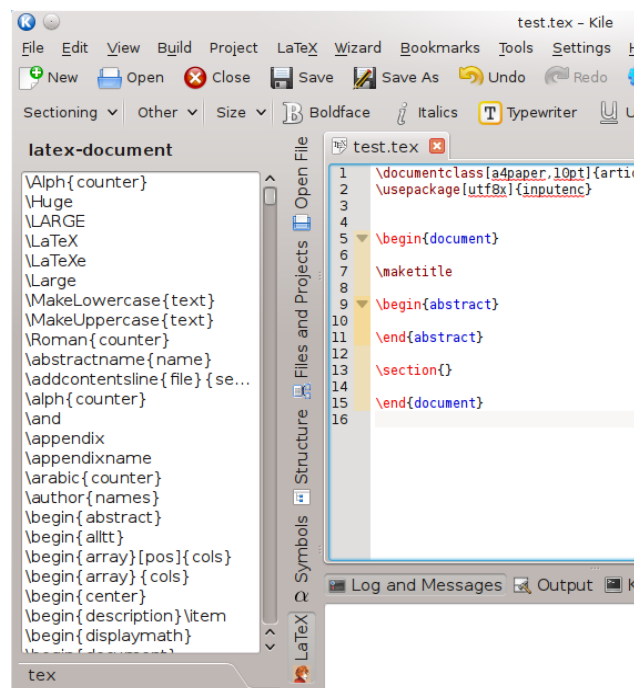
Als u besluit geen van de suggesties te selecteren, dan kunt u deze dialoog met **Esc** verlaten.

U zult zien dat alle commando's geschreven worden met een korte beschrijving van hun parameters. Deze beschrijvingen worden natuurlijk verwijderd wanneer u een commando selecteert. Als optie kunt u Kile opsomtekens op deze plaatsen laten invoegen, zodat u gemakkelijk naar deze posities kunt springen met **Bewerken** → **Opsomtekens** → **Volgende opsomteken** en de gewenste parameter invoegen.



Ga naar **Instellingen** → **Kile instellen...** → **Kile+Aanvullen** om een of meer van deze lijsten in te stellen. U kunt verschillende woordlijsten kiezen voor T_EX- en L^AT_EX commando's en woordenboekmodus voor normale woorden.

Als u de optie **Latex-commando's tonen**, dan worden alle gekozen gecomprimeerde lijsten met woorden (cwl)-bestanden voor commando-aanvulling van L^AT_EX in een aparte weergave van de zijbalk van Kile getoond. U hebt zo een goed overzicht over welke commando's beschikbaar zijn en welke parameters en opties moeten of kunnen worden gegeven voor een aanvulling. U kunt ook eenvoudig één item met een muisklik kiezen waarna deze zal worden ingevoegd in het document, waar alle genoemde parameters en opties gestript zijn.

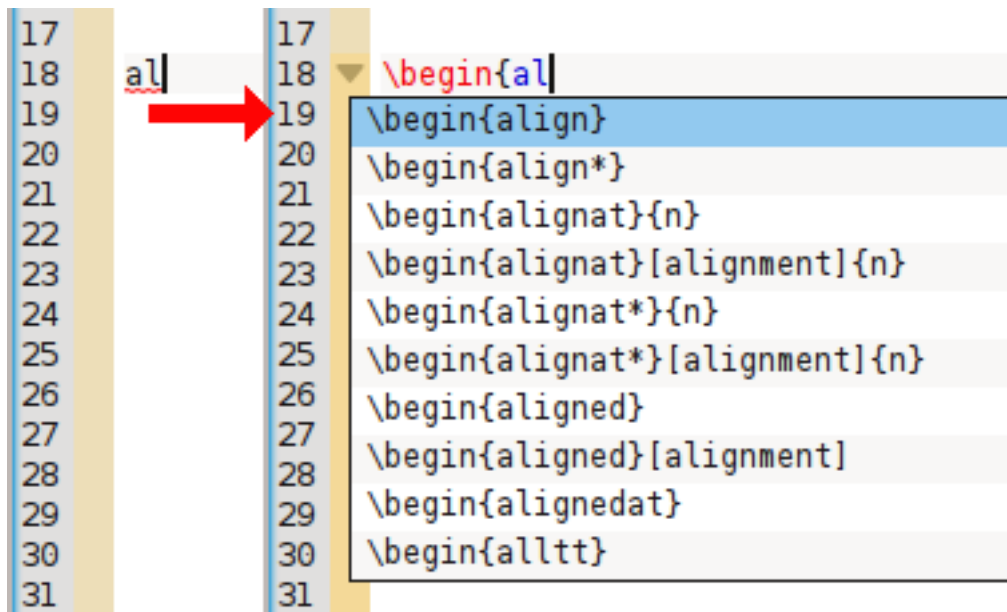


Omdat elke gekozen woordenlijst getoond zal worden in een eigen weergave, kunnen er te veel weergaven zijn, zodat het hoofdvenster van Kile groter dan een klein scherm kan weergeven. Omdat dit er erg lelijk uitziet, werkt Kile met een maximum aantal toegestane weergaven, die standaard is ingesteld op 10. Als deze waarde te groot is voor uw scherm, dan kunt u het verkleinen.

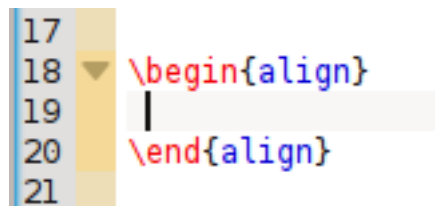
6.3 Omgevingen

De *commandomodus* is niet bruikbaar voor code-aanvullen van omgevingen. U moet altijd enige letters van `\begin` intypen en de aanvullingmodus zal resulteren in een grote lijst met omgevingstags. Aan de andere kant worden omgevingen zo vaak gebruikt dat Kile een speciale modus biedt voor code-aanvullen van omgevingen. Vergeet de openingstag en schrijf, bijvoorbeeld, `a1`.

Wanneer u de aanvulmodus aanroept met **Bewerken** → **Aanvullen** → **Omgeving** of met de sneltoets **Alt-Shift-Spatie**, dan zal de openingstag automatisch worden toegevoegd en zult u `\begin{a1}` zien. Na deze wijziging zal de aanvullijst veel minder gevuld zijn.



Selecteer nu een omgeving en u zult zien dat het ook automatisch wordt gesloten. Als Kile het herkent als een lijstomgeving, dan zal het ook een eerste `\item`-tag invoegen.



Ga naar **Instellingen** → **Kile instellen...** → **Kile+Aanvullen** om een of meer van deze lijsten in te stellen. Deze modus gebruikt dezelfde woordlijsten als de aanvulmodus voor $\text{T}_\text{E}\text{X}$ - en $\text{L}^{\text{A}}\text{T}_\text{E}\text{X}$ -commando's.

6.4 Afkortingen

Kile ondersteunt gebruikergedefinieerde lijsten met afkortingen, die op verzoek worden vervangen door langere tekenreeksen. Kijk op **Instellingen** → **Kile instellen...** → **Kile+Aanvullen** om een of meer van deze lijsten in te stellen. Voor het hier gegeven voorbeeld moet de lijst met afkortingen `example.cwl` worden gekozen. In dit bestand vindt u bijvoorbeeld de regel **L**=**\LaTeX**.

Typ bij voorbeeld alleen de letter **L** in. Rope dan de afkortingenmodus van woordaanvullen op met **Bewerken** → **Aanvullen** → **Afkortingen** of de sneltoets **Ctrl-Alt-Space** en de letter **L** wordt vervangen door de tekenreeks **\LaTeX**.

Afkortingen-aanvullen ondersteunt ook nieuwe-regel **%n** en **%C** om de cursor te positioneren, als deze tekens aanwezig zijn in de geëxpandeerde tekst. Dus als u het item

```
en1=\begin{enumerate}%n\item %C%n\end{enumerate}%n
```

hebt in het aanvulbestand en u roept afkortingen-aanvullen aan, dan ziet de expansie er uit als hieronder, waar **x** de uiteindelijke cursorpositie toont.

```
\begin{enumerate}
  \item x
\end{enumerate}
```

6.4.1 Afkortingen

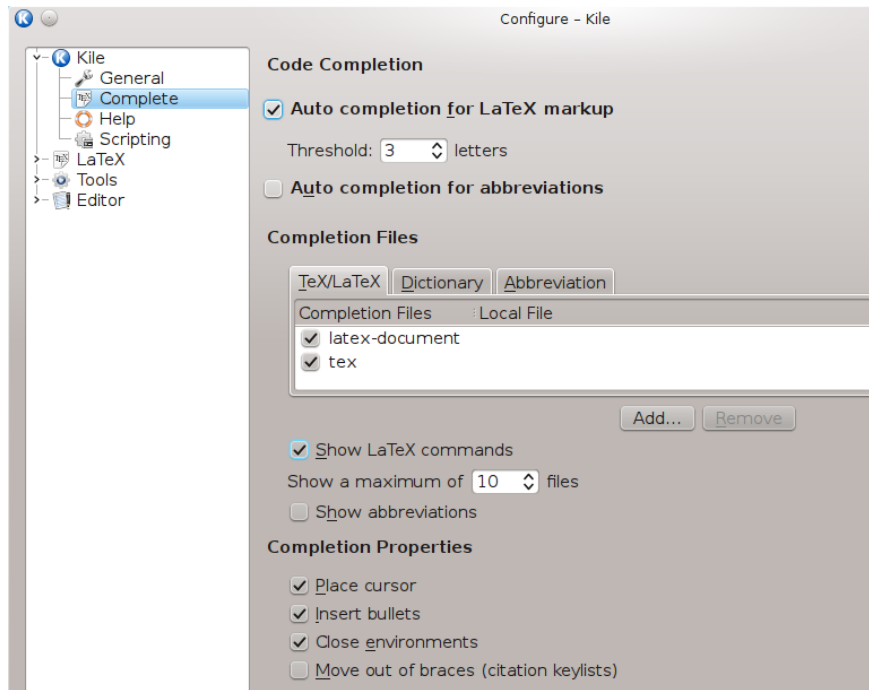
Als u **Afkortingen tonen** kiest zullen alle mogelijke afkortingen worden getoond in een weergave van de zijbalk. Zo hebt u een goed overzicht over alle mogelijke afkortingen.

6.5 Modussen voor automatisch aanvullen

6.5.1 L^AT_EX-commando's:

U kunt ook een modus automatisch aanvullen inschakelen voor L^AT_EX commando's. Wanneer een gegeven drempel van letters (standaard: 3) is ingevoerd, opent zich een pop-up venster met een lijst met alle overeenkomende L^AT_EX commando's. U kunt een van deze commando's selecteren of dit venster negeren en verdere letters intypen. De items in het aanvullingenvak zullen voortdurend wijzigen en overeenkomen met het dan ingetypte woord.

Ga naar **Instellingen** → **Kile instellen...** → **Kile+Aanvullen** om deze modus in of uit te schakelen of om de drempel te wijzigen.



6.5.2 Document-woorden

Grote bibliotheken zijn niet nuttig in de modus automatisch aanvullen. Maar, we hebben gezien dat veel woorden in een document meer dan een keer worden ingetypt. Dus biedt Kile aanvulling voor alle woorden uit het document die de gebruiker al eerder heeft getypt. U kunt handmatig deze aanvulling oproepen, als u op **Ctrl-Spatie** drukt. Merk op dat deze modus verschilt van de aanvulmodus van $L^A T_E X$ commando's.

Als u deze modus aan of uit wilt zetten, ga dan naar **Instellingen** → **Kile instellen...** → **Editor** → **Bewerking+Automatisch aanvullen**. In deze dialoog kunt u instellen of de aanvulmodus voor woorden in het document moet worden ingeschakeld. Er is ook een extra auto-aanvulmodus, waar een vak met aanvullingen verschijnt, wanneer een bepaalde drempel is bereikt.

6.6 Uw eigen aanvulbestanden maken

De laatste specificatie van het aanvulbestandsformaat kan gevonden worden in [CWL-bestandsformaatpecificatie](#).

Aanvulbestanden kunnen worden geïnstalleerd in de persoonlijke map van een gebruiker onder de submap `~/.kde/share/apps/kile/complete/<modus>/`, waar `<modus>` ofwel staat voor abbreviation, dictionary of tex.

Hoofdstuk 7

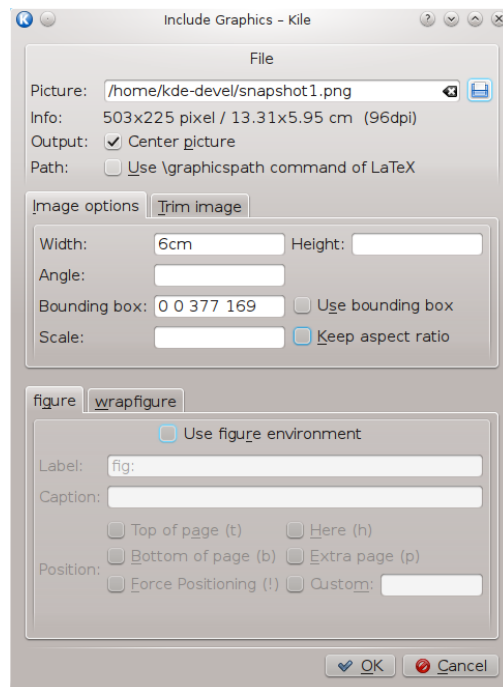
Assistenten en dialogen

7.1 Snelstart-assistent

Deze assistent is al beschreven in de sectie Section 2.3.1.

7.2 Afbeeldingen opnemen

De dialoog **Afbeeldingen invoegen** maakt het invoegen van grafische elementen zo gemakkelijk mogelijk. U kunt het bereiken via de menubalk met **LaTeX** → **Afbeelding invoegen**. Neem een kijkje in Section 10.3 en Section 10.4 om een overzicht te krijgen van enkele basis feiten over grafische formaten.



1. Kies een grafisch bestand. Dit kan een JPEG, PNG, PDF, EPS of zelfs een gezipt of gezippt EPS bestand zijn. Als u **ImageMagick** hebt geïnstalleerd en ook Kile ingesteld om het te

gebruiken (Met **Instellingen** → **Kile instellen...** → **LaTeX+Grafisch**) wordt de breedte en de hoogte van het grafische element automatisch getoond. Als ImageMagick een resolutie kan bepalen, worden de afmetingen van het grafische element ook in centimeters getoond.

2. Beslis of uw afbeelding gecentreerd moet worden op de pagina.

3. Kies of u de notatie `\graphicspath` voor dit afbeeldingsbestand wilt.

De standaard is dat afbeeldingsbestanden zich in dezelfde map als uw masterdocument moeten bevinden. Het is echter mogelijk om ze in andere mappen te hebben om dingen bij elkaar te houden. Zonder een commando `\graphicspath` zal Kile het pad voor het afbeeldingsbestand invoegen. Maar als u `\graphicspath` in uw preamble zoals dit gebruikt:

```
\graphicspath{{/pad/naar/mijn/afbeeldingen}{ander/pad/naar/meer/ ←  
afbeeldingen}}
```

en deze optie activeert, dan zal Kile alleen de basisnaam van het afbeeldingsbestand gebruiken.

Nog een voorbeeld: als u het commando `\graphicspath` instelt, zoals:

```
\graphicspath{{./}{camera/}{afbeeldingen/}}
```

dan zal L^AT_EX in de huidige map zoeken, daarna in `camera` en tenslotte in `afbeeldingen` om uw afbeeldingsbestanden te vinden.

4. Als u ofwel een breedte of een hoogte kiest zal de gehele afbeelding proportioneel worden geschaald. Als u twee waarden voor breedte en hoogte op hetzelfde moment instelt kunnen breedte en hoogte met verschillende factoren worden geschaald en dat het kan zijn dat u dat niet wilt. Zie ook de informatie bovenaan de dialoog om de oorspronkelijke afmeting van de afbeelding te weten te komen.

5. Voeg een hoek in waarmee de afbeelding linksom gedraaid moet worden.

6. De informatie van het begrensd vak is automatisch ingesteld wanneer u een grafisch bestand kiest. Deze informatie is alleen nodig wanneer u met de traditionele L^AT_EX werkt en afbeeldingen in het formaat bitmap. Zie de discussie van [EPS-grafische elementen](#).

Als L^AT_EX een begrensd vak nodig heeft en u wilt geen `bb`-bestand genereren, dan ondersteunt Kile deze optie. Aan de andere kant zal PDFL^AT_EX een waarschuwing geven wanneer u een `png`- of `jpg`-afbeelding met deze optie wilt invoegen. Dit keuzevak schakelt de optie 'begrensd vak' in of uit.

7. Schaal de afbeelding met de gewenste schaalfactor. bijv., 0.5 om het tot de helft te reduceren of 2 om het te verdubbelen. Wanneer u deze optie gebruikt, dan hoeft u geen breedte of hoogte voor de afbeelding in te stellen.

8. In het tabblad **Afbeelding trimmen** kunt u uw afbeelding in alle vier richtingen bijsnijden.

9. Tenslotte moet u specificeren of u deze afbeelding wilt inbedden in een afbeeldingomgeving. Wanneer u wilt dat de tekst zich rond de afbeelding vlijt, gebruik dan de omgeving 'wrapfigure'.

OPMERKING

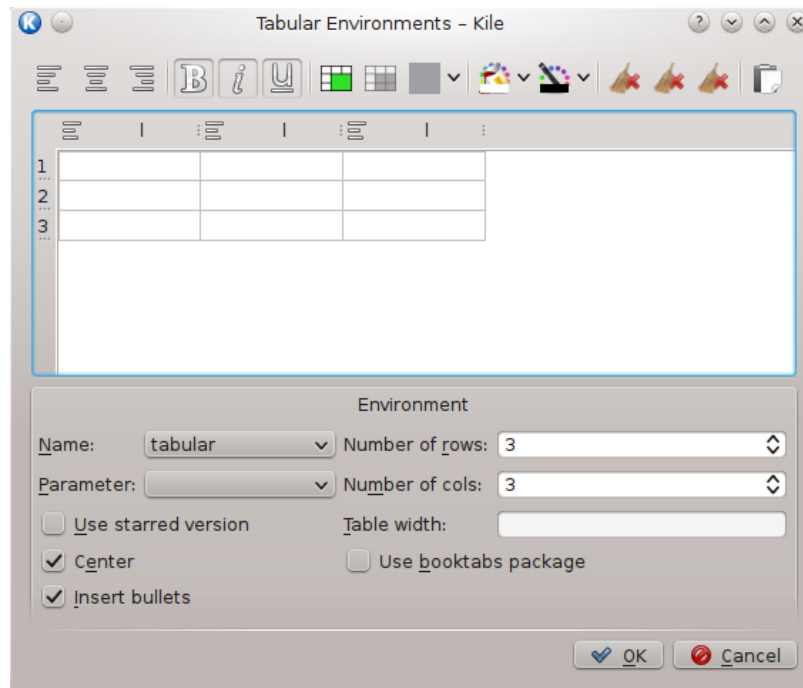
Wanneer u de `wrapfigure`-omgeving kiest, dan moet u het `wrapfig`-pakket in uw preamble invoegen.

In beide gevallen kunt u een bijschrift en een label voor uw afbeelding invoegen. In het algemeen is het een goed idee om een verschillende prefix voor elk soort label in te voegen. Het is gewoonte om de prefix **fig**: voor afbeeldingen te gebruiken.

10. Als u de afbeeldingomgeving kiest, dan kunt u kiezen waar L^AT_EX de figuur bij voorkeur moet plaatsen.
11. In de wrapfigure-omgeving kunt u:
 - (a) Kies een plaatsingsregel voor de figuur en bepaal of de figuur moet zweven of niet. In een tweezijdig document kunt u definiëren of de figuur op de binnen- of buitenkant van de pagina moet staan.
 - (b) Definieer in hoeveel afgekorte regels de omhullende tekst moet worden opgebroken. Als u dit leeg laat zal L^AT_EX dit zelf, zo goed als mogelijk, bepalen.
 - (c) Definieer een overhang aan de gekozen kant. Dit is speciaal nuttig wanneer u kolommen in uw document hebt en u wilt dat een figuur meer dan één kolom overspant of u wilt afgekorte tekst aan beide zijden van de afbeelding.
 - (d) Kies een breedte voor de figuur. Dit zou een beetje groter dan de actuele breedte van de afbeelding moeten zijn, zodat er enige lege ruimte tussen de figuur en de tekst zal zijn.

7.3 Arrays en tabstops

Een van de saaiste klusjes die men in L^AT_EX kan doen, is het schrijven van een matrix of een tabelomgeving. Men dient alle elementen bij te houden, te verzekeren dat de omgeving goed gevormd is, en dat alles is, waar het verondersteld wordt te zijn. Werken met inspringniveaus helpt, maar er is een eenvoudigere manier: de menu's **Assistent** → **Array** of **Assistent** → **Tabel**. U heeft dan een matrix-achtige invoervorm die u eenvoudig in kunt vullen met uw elementen. Deze dialoog biedt ook sommige opties om elementen in de tabel op te maken.



Met de werkbalk bovenaan de dialoog kunt u can de **uitlijnen** van een cel instellen, cellen een bepaalde **lettertype**stijl geven, ze **samenvoegen** en **splitsen**, kies een **rand** en specificieer achtergrond- en lettertype**kleuren**. Helemaal rechts is er een knop **Plakken**. Met deze knop kunt u een tabel uit het klembord invoegen in de dialoog, die u in staat stelt om tabellen, bijvoorbeeld uit een rekenbladprogramma te kopiëren en te plakken.

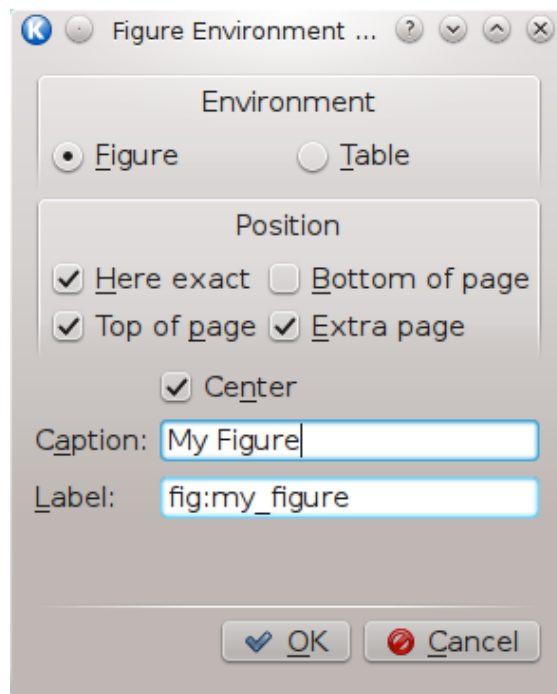
Onderaan kunt u kiezen hoe veel rijen en kolommen u wilt en kunt u een beetje meer details aan uw array instellen:

- Met de optie **Naam** kunt u selecteren welke omgeving gebruikt moet worden voor uw array met materiaal in tabelvorm.
- U kunt de verticale uitlijning van cellen met de optie **Parameter** selecteren. Dit is alleen ingeschakeld voor omgevingen die die functie ondersteunen.
- U kunt **gebruik de versie met een ster** selecteren, als deze bestaat voor de geselecteerde omgeving. Wanneer u deze optie selecteert, moet u ook een **tabelbreedte** specificeren.
- Tabellen zien er soms mooier uit wanneer u de optie **booktabspakket gebruiken** selecteert.
- Natuurlijk kunt u ook **Centreren** kiezen voor uw gehele array.
- **Opsomtekens invoegen** helpt u wanneer u uw inhoud in de editor wilt invullen. Met deze optie geactiveerd zal Kile plaatshouders voor opsomtekens invoegen voor elk element van uw array.

De optie **Assistent** → **Tabellering** zal een eenvoudiger dialoog tonen om snel een tabelomgeving op te zetten. Het stelt u in staat om gemakkelijk het aantal rijen of kolommen en de gewenste spatiering te specificeren.

7.4 Zwevende elementen invoegen

Kile helpt u met het invoegen van zwevende elementen. Met de wizard **Wizard** → **Zwevend** is het erg eenvoudig om een nieuwe figuur of tabelomgeving aan te maken.



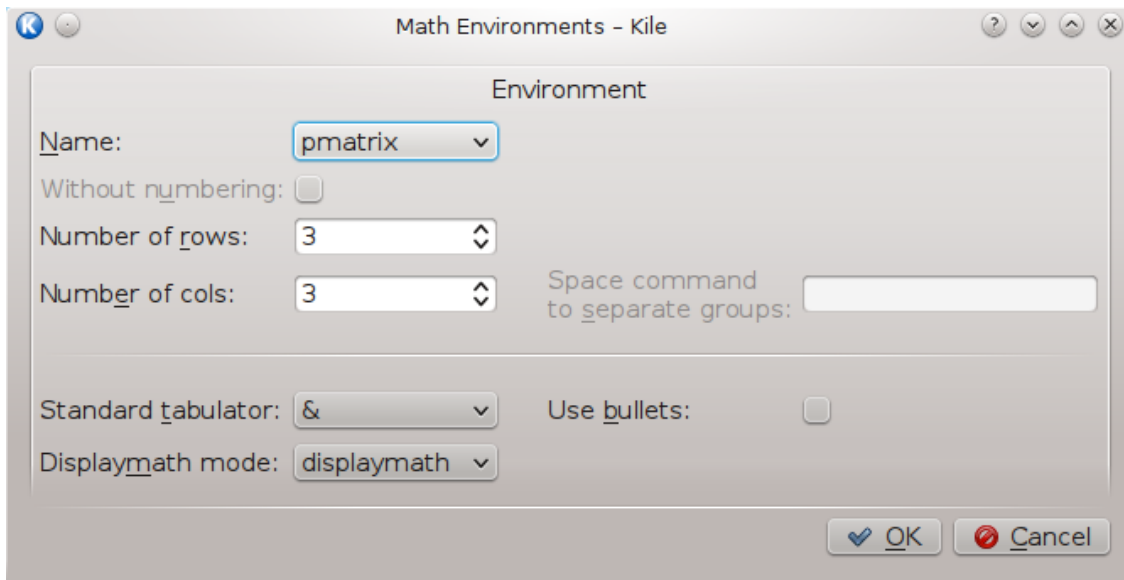
Om een nieuwe zwevende omgeving in te voegen volgt u deze stappen:

1. Kies of u een figuur of een tabel wilt invoegen.
2. Selecteer de gewenste positioneringsregels.

3. Voer een bijschrift in voor uw zwevende element.
4. Type een label voor uw nieuwe zwevende element in. Kile zal automatisch een van toepassing zijnde voorvoegsel, bijv. "fig:" voor figuren en "tab:" voor tabellen suggereren.

7.5 Wiskundige omgevingen invoegen

U herinneren hoe alle verschillende wiskundige elementen werken kan echt vervelend zijn. Natuurlijk kan Kile de magie hiervan voor u doen: **Assistent** → **Wiskunde**



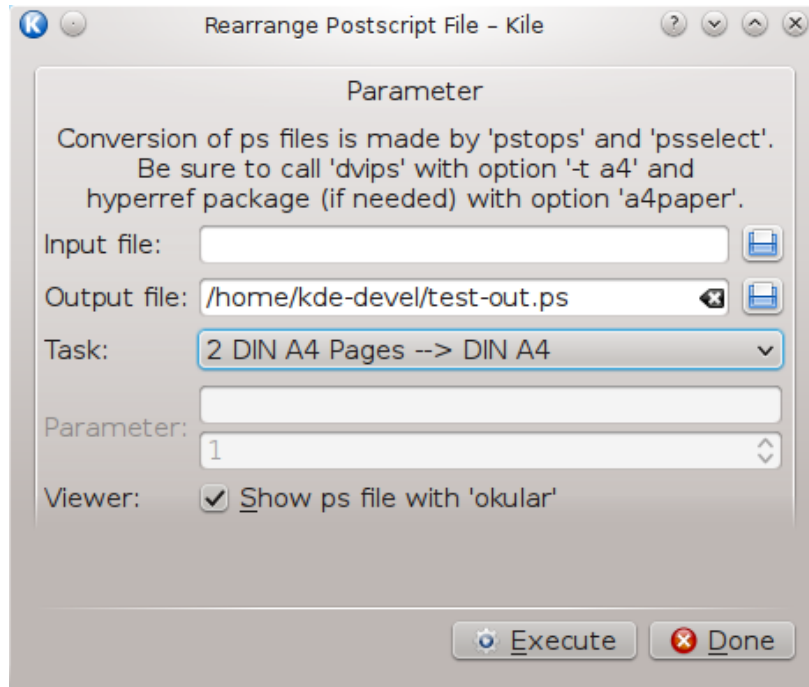
Opties:

- **Naam:** kies het type wiskundige element dat u wilt aanmaken.
- **Zonder nummering:** Dit kan nummering voor genummerde elementen zoals vergelijkingen of uitlijning uitschakelen.
- **Spatie-commando om groepen te scheiden:** In een omgeving die verschillende groepen, zoals alignat, ondersteunt, kunt u een spatie als scheidingsteken definiëren wanneer u meer dan één groep hebt. U kunt hier elk spatie-commando die in mathmode bestaat, invoeren, bijv. `\quad`.
- **Standaard tabulator:** Selecteer de tabulator die gebruikt zou moeten worden. Kile zou hier automatisch de juiste voor u moeten kiezen.
- **Wiskundige weergavemodus:** Voor omgevingen zoals matrices of arrays kunt u kiezen met welke wiskundige omgeving uw wiskundige tekst getoond zou moeten worden.
- **Gebruik opsomtekens:** Met deze optie geactiveerd zal Kile plaatshouders voor opsomtekens voor elk element van uw wiskundige tekst invoegen.

7.6 PostScript® hulpmiddelen

PS-bestanden zijn niet zo populair als PDF-bestanden, maar zijn een uitstekende basis voor manipuleren en opnieuw rangschikken van pagina's. Als u PDF-uitvoer wilt, dan kunt u pagina's herschikken met sommige PostScript® hulpmiddelen en ze daarna converteren naar PDF met `ps2pdf`.

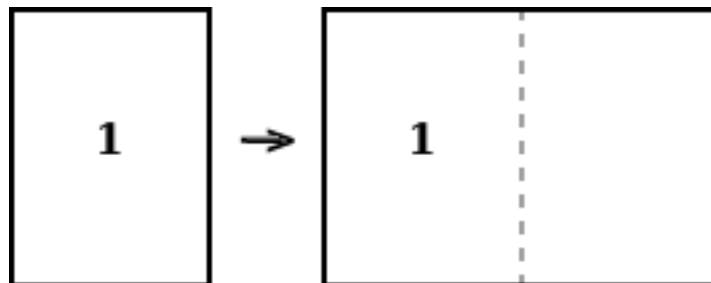
De *PostScript-assistent* onder **Assistent** → **Postscript hulpmiddelen** zal de meest populaire rangschikking suggereren. De conversie wordt gedaan door de programma's **pstops** en **psselect**, die in meeste distributies zijn te vinden in het pakket **psutils**. Als een van deze programma's niet beschikbaar is zal het overeenkomstige item niet zichtbaar zijn.



Kies eerst uw invoerbestand. Als Kile een PS-bestand vindt, overeenkomend met uw huidige masterdocument, dan is het al ingevuld als het invoerbestand, maar u bent ook vrij om een ander bestand te kiezen. Kies daarna een uitvoerbestand en selecteer een van de taken. U moet tenslotte besluiten of u alleen de conversatie wilt doen of ook Okular wilt oproepen om het resultaat te zien.

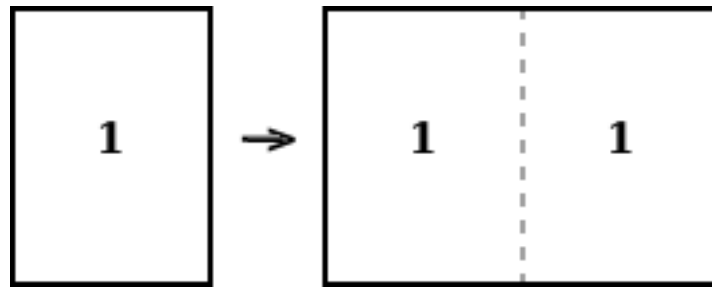
1 A5 pagina + lege pagina --> A4

Combineer een A5 pagina met een lege pagina op een A4 pagina. Wanneer twee A5 pagina's gecombineerd worden, dan zullen zij 90 graden gedraaid worden en zullen gearrangeerd worden op een A4 pagina in landschapmodus.



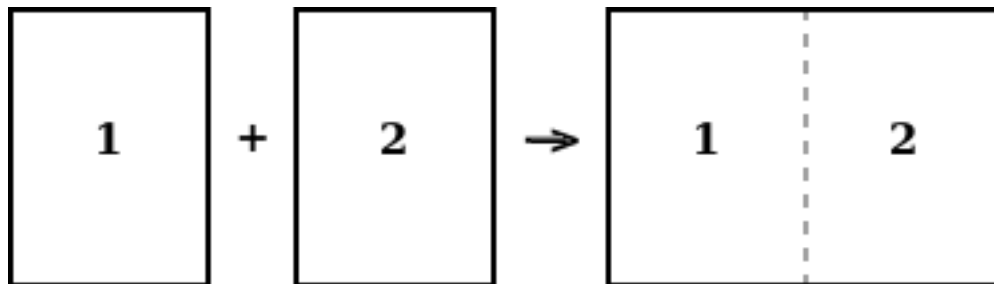
1 A5 pagina + duplicaat --> A4

Zet één A5 pagina en een duplicaat samen op één A4 pagina.



2 A5 pagina's --> A4

Zet twee opvolgende A5 pagina's samen op één A4 pagina.

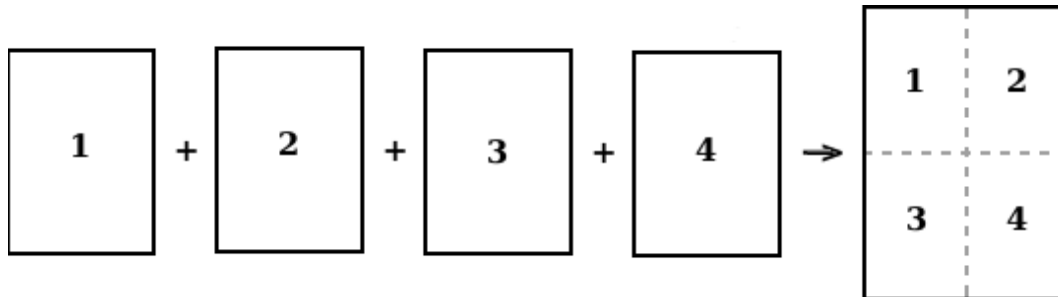


2 A5L pagina's --> A4

Zet twee opvolgende A5 pagina's in liggend formaat samen op één A4 pagina.

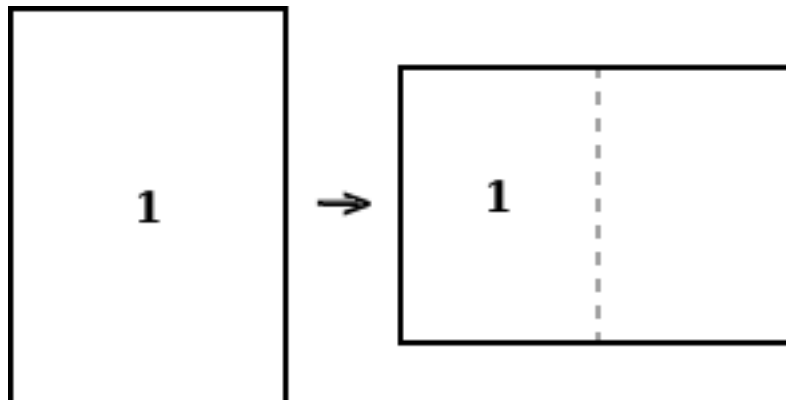
4 A5 pagina's --> A4

Combineer vier opvolgende A5 pagina's op één A4 pagina. De A5 pagina's moeten met een factor 0,7 geschaald worden om op de pagina te passen.



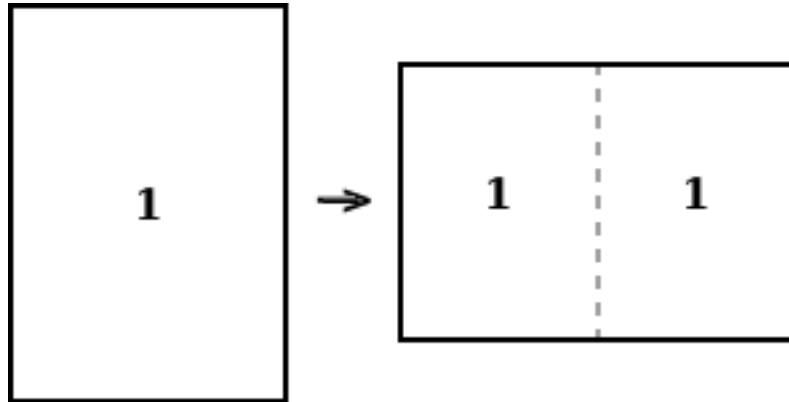
1 A4 pagina + lege pagina --> A4

Combineer één A4 pagina samen met één lege pagina op één A4 pagina. Wanneer twee A4 pagina's gecombineerd worden om samen op één A4 pagina te passen, dan moeten ze geschaald worden met een factor 0.7 en gerangschikt in de indeling landschap.



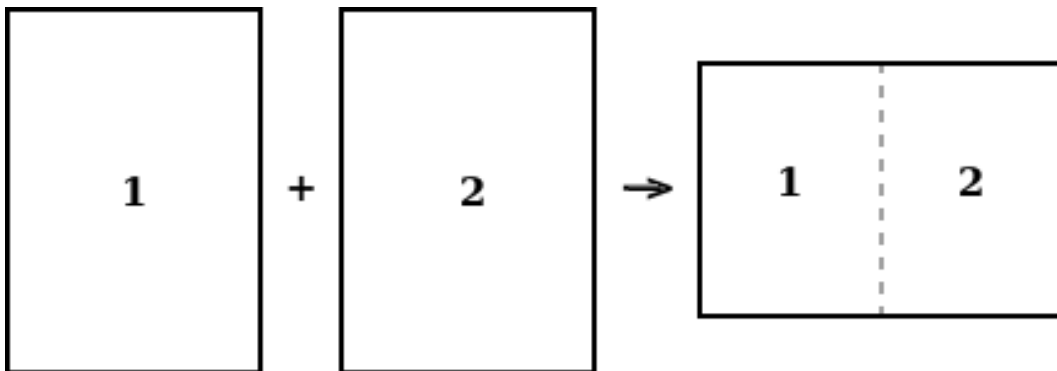
1 A4 pagina + duplicaat --> A4

Zet één A4 pagina en een duplicaat samen op één A4 pagina.



2 A4 pagina's --> A4

Zet twee opvolgende A4 pagina's samen op één A4 pagina.



2 A4L pagina's --> A4

Zet twee opvolgende A4 pagina's in liggend formaat samen op één A4 pagina.

even pagina's selecteren

Selecteer alle even pagina's van een document.

oneven pagina's selecteren

Selecteer alle oneven pagina's van een document.

even pagina's selecteren (omgekeerde volgorde)

Selecteer alle even pagina's van een document en draai de volgorde om.

oneven pagina's selecteren (omgekeerde volgorde)

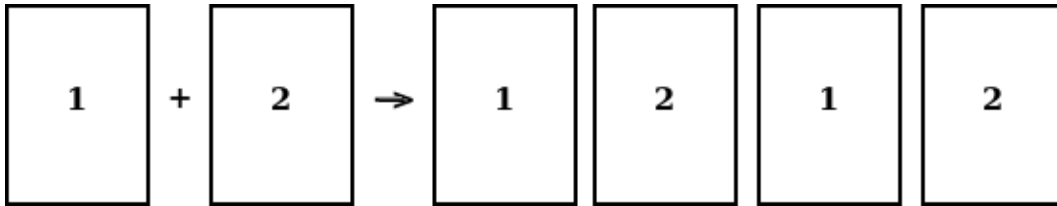
Selecteer alle oneven pagina's van een document en draai de volgorde om.

alle pagina's omkeren

Draai de volgorde van alle pagina's van een document om.

alle pagina's kopiëren (gesorteerd)

Kopieer alle pagina's van een document. U moet het aantal gesorteerde kopieën kiezen.



alle pagina's kopiëren (ongesorteerd)

Kopieer alle pagina's van een document. U moet het aantal niet gesorteerde kopieën kiezen.



pstops: parameter kiezen

Er zijn veel opties voor de PostScript[®] hulpprogramma's **pstops** en **pselect**. Als u een zeer speciale nodig hebt, dan kunt u **pstops** gebruiken met een optie naar keuze. Lees de handleiding voor alle mogelijke opties.

pselect: parameter kiezen

U kunt **pselect** gebruiken met een optie naar keuze. Lees de handleiding voor alle mogelijke opties.

7.7 PDF-hulpprogramma's

Veel mensen denken bij PDF's als bevroren bestanden, die niet gewijzigd kunnen worden. Maar dat is niet waar, omdat er uitstekende hulpmiddelen bestaan

- voor manipulaties en opnieuw arrangeren van pagina's
- om informatie over het document te lezen en bij te werken
- om sommige rechten te lezen, in te stellen of te wijzigen

van een bestaand PDF-document.

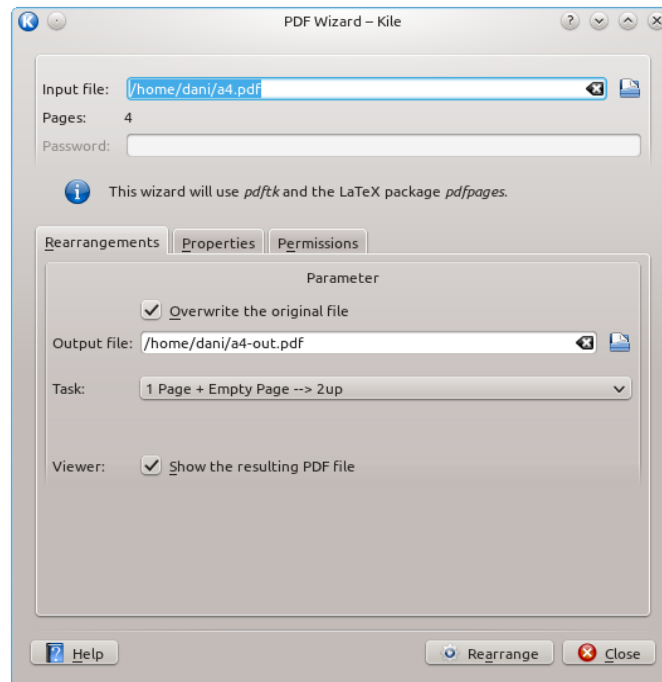
De *PDF-assistent* van Kile onder **Assistent** → **PDF hulpmiddelen** gebruikt twee verschillende methoden voor manipulatie en herschikken van PDF-documenten:

- Het L^AT_EX pakket **pdfpages**, dat onderdeel is van elke L^AT_EX distributie, **pdfpages** werkt niet met versleutelde pagina's.
- **pdftk**, wat een uitstekend hulpmiddel op de commandoregel voor het doen van alledaagse dingen met PDF-documenten (zie [De PDF-toolkit](#)).

Als een van deze helpers, **pdfpages** of **pdftk** niet aanwezig is in uw systeem, zullen de overeenkomstige items niet zichtbaar zijn. Bedenk verder dat alleen **pdftk** kan werken met versleutelde bestanden.

7.7.1 Herindelingen

Als de PDF-assistent van Kile's wordt aangeroepen, dat deze met de registratiekaart **Herordenen**.

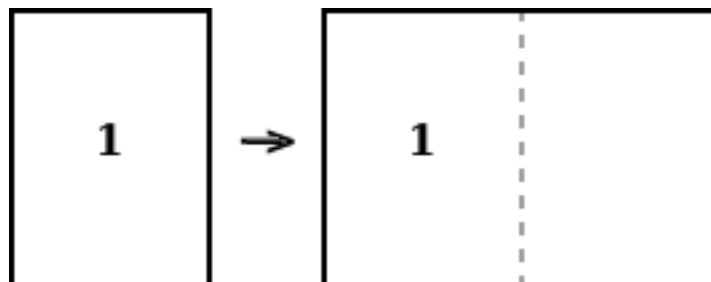


U kiest eerst uw invoerbestand. Als Kile een PDF-bestand vindt dat behoort bij uw huidige masterdocument, dan zal het al ingevuld zijn als het invoerbestand, maar u bent ook vrij om een ander bestand te kiezen. Kies daarna een uitvoerbestand of overschrijf het bestaande PDF-bestand en selecteer een van de taken. Tenslotte moet u beslissen of u alleen de conversie wilt doen of ook de viewer (bijv. Okular) wilt starten om het resulterende document te tonen.

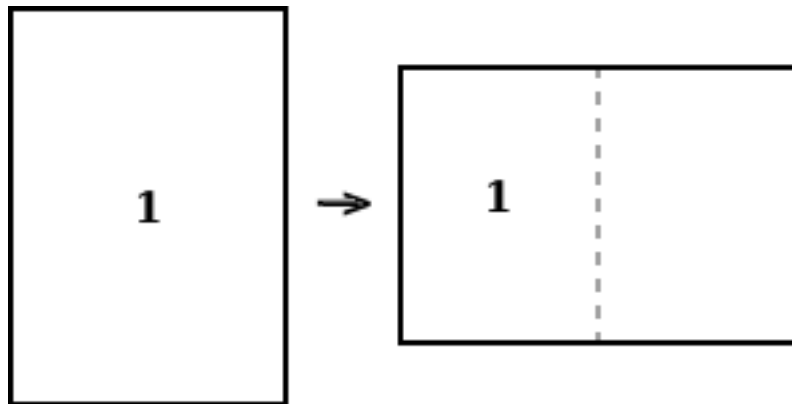
Als het PDF-bestand versleuteld is zal alleen **pdftk** werken en moet u het wachtwoord van dit document ingeven om taken uit te voeren.

1 pagina + lege pagina --> A4

Combineer een pagina met een lege pagina op een A4 pagina. Wanneer twee A5 pagina's gecombineerd worden, dan zullen zij 90 graden gedraaid worden en op een A4 pagina in landschapmodus gezet worden.

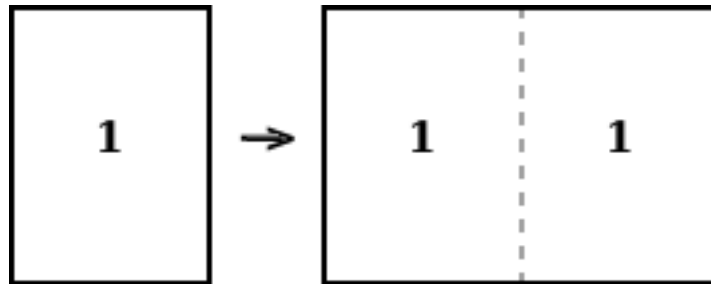


Wanneer twee A4 pagina's gecombineerd worden, dan worden ze geschaald, met 90 graden en zullen ze op een A4 pagina in landschapmodus gezet worden.

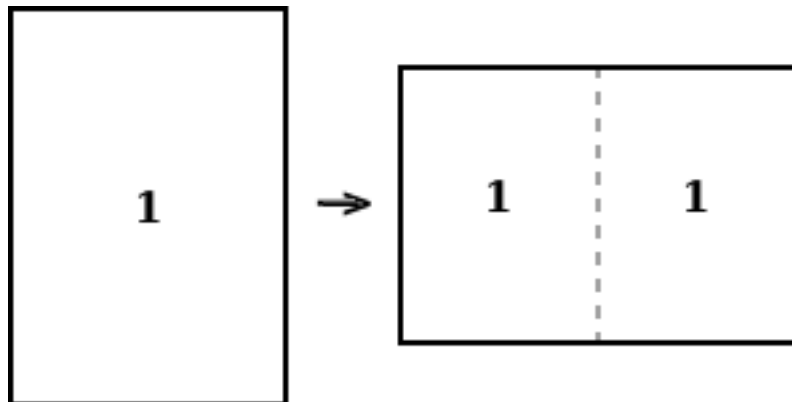


1 pagina + duplicaat --> A4

Zet één pagina en een duplicaat samen op één A4 pagina.

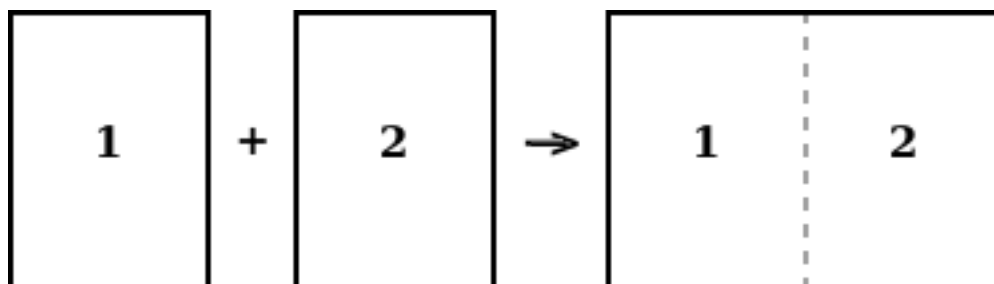


Als de te dupliceren pagina de afmeting A4 heeft, zal deze geschaald worden om op de pagina te passen.

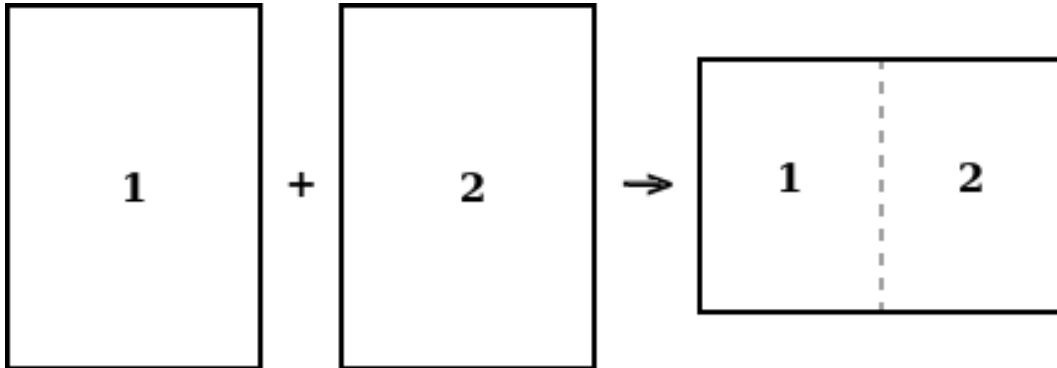


2 pagina's --> A4

Combineer twee opeenvolgende pagina's op een A4 pagina. Wanneer twee A5 pagina's gecombineerd worden, dan zullen zij 90 graden gedraaid worden en zullen op een A4 pagina in landschapmodus gezet worden.

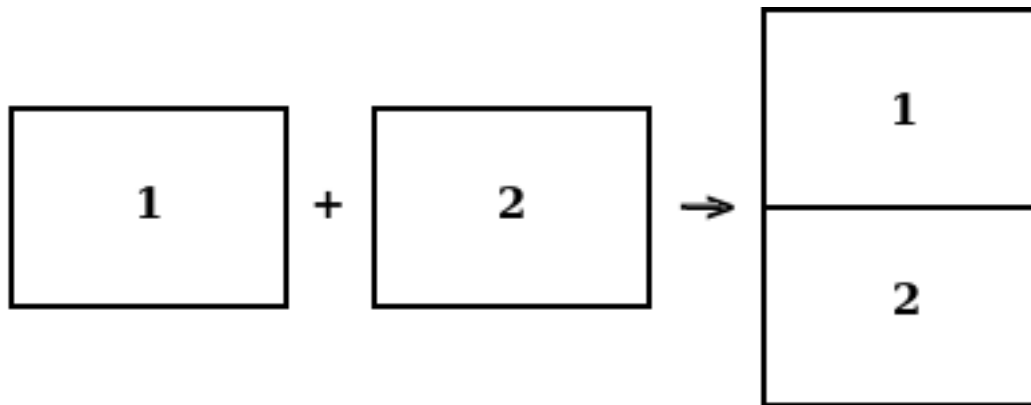


Wanneer twee A4 pagina's gecombineerd worden, dan worden ze geschaald, met 90 graden en zullen ze op een A4 pagina in landschapmodus gezet worden.



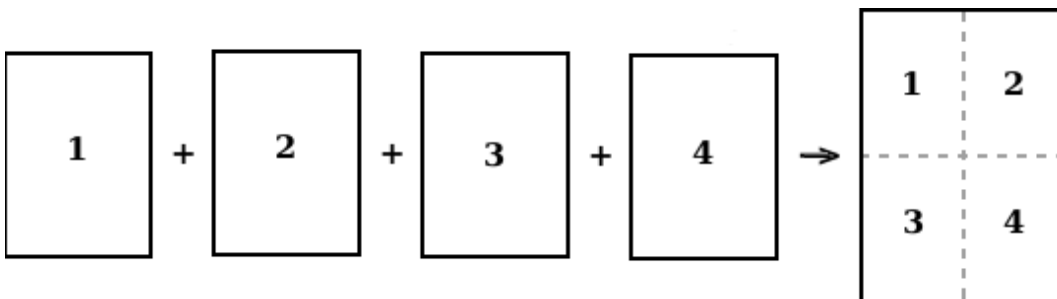
2 pagina's (liggend) --> A4

Zet twee opvolgende A5 pagina's in liggend formaat samen op één A4 pagina.



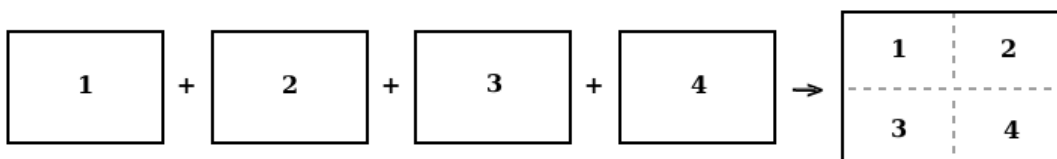
4 pagina's --> A4

Combineer vier opvolgende pagina's op één A4 pagina. De pagina's moeten geschaald worden om op de pagina te passen.



4 pagina's (liggend) --> A4

Zet twee opvolgende A5 pagina's in liggend formaat samen op één A4 pagina.



even pagina's selecteren

Selecteer alle even pagina's van een document.

oneven pagina's selecteren

Selecteer alle oneven pagina's van een document.

even pagina's selecteren (omgekeerde volgorde)

Selecteer alle even pagina's van een document en draai de volgorde om.

oneven pagina's selecteren (omgekeerde volgorde)

Selecteer alle oneven pagina's van een document en draai de volgorde om.

alle pagina's omkeren

Draai de volgorde van alle pagina's van een document om.

Een bestand ontcijferen

Als het PDF-bestand versleuteld is, dan kunt u het ontcijferen.

pagina's selecteren

Voeg een kammagescheiden lijst met pagina's of reeksen pagina's toe, bijv. 1,4-7,9. Alleen deze pagina's zullen in het resulterende PDF-bestand verschijnen.

pagina's verwijderen

Voeg een kammagescheiden lijst met pagina's of reeksen pagina's toe, die verwijderd moeten worden uit het gekozen PDF-bestand.

een achtergrond watermerk toepassen

Past een PDF-watermerk toe op de achtergrond van een enkele invoer-PDF. De assistent gebruikt alleen de eerste pagina van de achtergrond-PDF en past het toe op elke pagina van de invoer-PDF. Deze pagina wordt zo nodig geschaald en gedraaid om op de invoerpagina te passen.

een achtergrondkleur toepassen

Past een achtergrondkleur toe op alle pagina's van het huidige document. Dit kan slechts één keer worden gedaan, omdat de tweede kleur achter de eerste kleur wordt gezet en dus niet zichtbaar zal zijn.

een voorgrondstempel toepassen

Past een voorgrondstempel toe bovenop de invoerpagina's van het PDF document. De assistent gebruikt alleen de eerste pagina van het PDF-stempel en het toe te passen op elke pagina van de invoer-PDF. Deze pagina wordt zo nodig geschaald en geroteerd om op de invoerpagina te passen. Deze werkt het beste als de PDF-stempelpagina een transparante achtergrond heeft.

pdftk: parameter kiezen

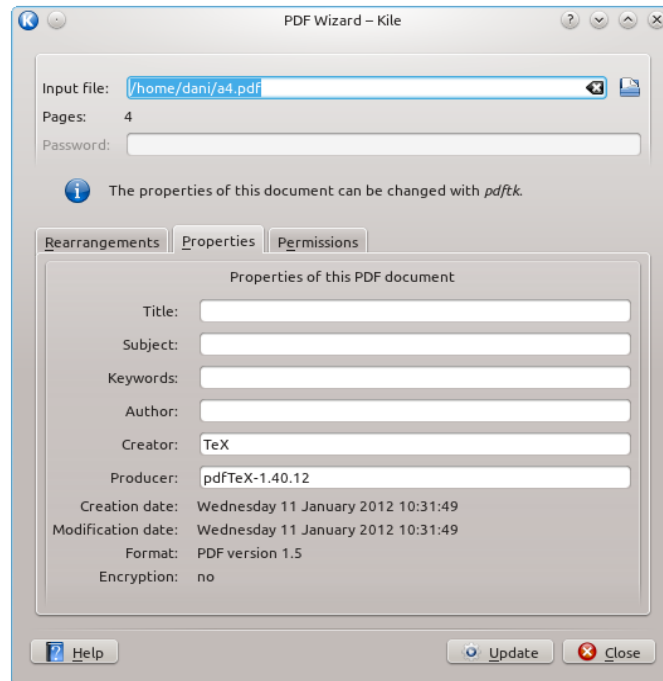
U kunt **pdftk** gebruiken met een optie naar keuze. Lees de handleiding voor alle mogelijke opties.

pdfpages: parameter kiezen

U kunt **pdfpages** gebruiken met een optie naar keuze. Lees de handleiding voor alle mogelijke opties.

7.7.2 Eigenschappen

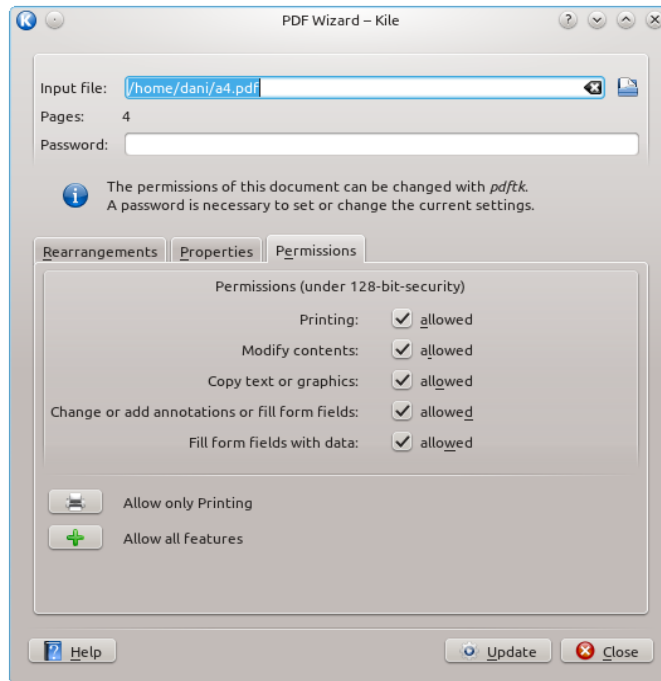
Het instellen, wijzigen en verwijderen van eigenschappen zal alleen mogelijk zijn, als **pdftk** is geïnstalleerd en als bovendien Kile gecompileerd is met de bibliotheek **libpoppler**.



Traditionele metagegevens van PDF omvatten de titel, auteur, onderwerp, kenwoorden, maker, producent en de datums van aanmaken en laatst gewijzigd van het document.

7.7.3 Toegangsrechten

Ook het instellen, wijzigen en verwijderen van rechten zal alleen mogelijk zijn als **pdftk** is geïnstalleerd.



Een wachtwoord is nodig om deze instellingen van het document in te stellen of te wijzigen. Bovendien wordt versleutelen van PDF gedaan om de inhoud van het bestand achter dit wachtwoord te vergrendelen of om lichtere beperkingen door de auteur op te leggen. De auteur kan toestaan of beperken om

- pagina's af te drukken
- pagina's te wijzigen
- tekst en illustraties uit pagina's te kopiëren
- annotaties te wijzigen of toe te voegen
- formulervelden met gegevens invullen

Toegangsrechten wijzigen dwingt altijd versleuteling af met 128-bits beveiliging van **Acrobat 5** en 6 en heeft een wachtwoord nodig.

Maar bedenk altijd: versleuteling en een wachtwoord bieden geen echte beveiliging van PDF. De inhoud is versleuteld, maar de sleutel is bekend. U moet het meer zien als een beleefd maar dringend verzoek om de wensen van de auteur te respecteren.

7.8 Statistieken van het document

De statistiekendialoog in **Bestand** → **Statistieken** geeft u een statistisch overzicht voor een selectie, een document of een geheel project. Het omvat het aantal woorden, L^AT_EX commands/omgevingen en ook het aantal tekens van elk type.

De verkregen statistieken kunnen als tekst of als een netjes opgemaakte L^AT_EX-tabel naar het klembord gekopieerd worden.

Wanneer u een tekst selecteert en de statistieken-dialoog opent, krijgt u de statistieken voor de nu geselecteerde tekst. Als u de dialoog opent zonder enige geselecteerde tekst, worden de statistieken voor alle geopende bestanden getoond. Als u statistieken voor het gehele project wilt,

dan kunt u **Project** → **Alle projectbestanden openen** voor een gemakkelijke en snelle manier om alle bronbestanden van uw project te openen.

Een opmerking ter waarschuwing moet er luiden over de nauwkeurigheid van de getallen. We hebben enige logica toegevoegd om een goede schatting te maken, bijv. K\“uhler geeft één woord en één commando, met zes respectievelijk twee tekens. Maar er zijn andere combinaties waarin delen van commando's geteld worden als woorden en omgekeerd. Merk op dat het algoritme ontwikkeld en getest is voor talen vergelijkbaar aan Engels of Duits. Hecht dus niet te veel waarde aan de getallen. Als u een rapport maakt waarvan de lengte een zeker aantal woorden of tekens mag zijn, doe dan eerst enige testen om te controleren of de nauwkeurigheid van Kile aan uw behoefte voldoet.

- Diversen wiskunde
- Diversen tekst
- Begrenzingstekens
- Grieks
- Speciale tekens
- Cyrillische tekens
- Gebruikergedefinieerd

De tekstballonnen van de pictogrammen tonen de L^AT_EX commando 's en extra benodigde pakketten.

Op **Shift** drukken en op een symbool drukken zal tot gevolg hebben dat `$$\symbolcmd$` wordt ingevoegd. Overeenkomstig drukken op **Ctrl** voegt het in in accolades.

Als u een commando invoegt die een pakket vereist dat niet is ingevoegd in uw L^AT_EX-document, dan ziet u een waarschuwingsbericht in het logview-venster.

De eerst lijst met symbolen bevat de **Meest frequent gebruikte** symbolen. Ingevoegde symbolen zullen aan deze lijst worden toegevoegd, voor een snelle en gemakkelijke referentie. De volgorde van de symbolen zal niet gewijzigd worden bij toevoegen van nieuwe symbolen, in plaats daarvan zal een referentieteller worden opgehoogd. Als het aantal items boven 30 items gaat, zal het item met het laagste aantal worden verwijderd.

De **Gebruikergedefinieerde** symbolenlijst kan uw eigen symbolen bevatten. Om uw eigen symbolen aan te maken hebt u het programma `gesymb` en het bestand `definitions.tex` nodig uit het bronpakket van kile. Bovendien hebt u een L^AT_EX-compiler nodig (wat een verrassing) en `dvipng` (versie 1.7 of later). De procedure is dat u een L^AT_EX-bestand maakt met `\input{definitions}`, die de onderstaande commando's beschikbaar maakt en laat `gesymb mysymbols.tex user` (die L^AT_EX en `dvipng` aanroept) de pictogrammen maken. Na ze naar `$HOME/.kde/share/apps/kile/mathsymbols/user/` te hebben gekopieerd en opnieuw starten van kile kunt u uw eigen symbolen gebruiken.

De volgende commando's worden gedefinieerd in `definitions.tex`:

- `\command[\optarg]{\symbol}`: Voeg het symbool `\symbol` toe aan de lijst symbolen, het optionele argument `\optarg` specificeert het commando wat kile in zou moeten voegen. Als het niet gegeven is zal het commando in het verplichte argument gebruikt worden.
- `\mathcommand[\optarg]{\symbol}`: hetzelfde als boven, behalve dat het commando in het vereiste argument ingevoerd moet worden in math-modus.
- `\pkgs[arg]{pkg}`: declareert dat het commando in deze regel het L^AT_EX pakket `pkg` nodig heeft met het optionele argument `arg`. Dit commando moet voor het commando `\command` staan en gaat boven elke pakketspecificatie van de omgeving `neededpkgs`.
- `\begin{neededpkgs}[pkgs-args]{pkgs} ... \end{neededpkgs}`: heeft hetzelfde effect als bovenstaand, maar voor alle ingesloten commando's.

Om helemaal compleet te zijn hierbij een voorbeeld:

```
\documentclass[a4paper,10pt]{article}
\usepackage{amssymb}
\input{definitions}
%
\begin{document}
\pagestyle{empty}
%
\begin{neededpkgs}{amssymb}
```

```

\mathcommand{\surd}
\pkgs{amsmath}\mathcommand[\ddddot{}]{\ddddot{a}}
\mathcommand{\angle}
\end{neededpkgs}
\command{\"A}
\mathcommand{\exists}
\mathcommand[\stackrel{}{}]{\stackrel{abc}{=}}

%\begin{neededpkgs}[russian,koi8-r,T2C,]{babel,inputenc,fontenc,mathtext}
%
%   \end{neededpkgs}
% this would need to include the packages
% \usepackage{mathtext}
% \usepackage[T2C]{fontenc}
% \usepackage[russian]{babel}
% \usepackage[koi8-r]{inputenc}
% just to explain the format
\end{document}

```

8.2 Bibitems gebruiken

`\bibitem` is een commando dat gebruikt wordt om een referentie in een omgeving `thebibliography` in te voeren in uw document. De syntaxis voor het gebruik van `\bibitem` is `\bibitem[label]{key}`.

Het optionele `[label]` is voor u om uw eigen labelsysteem toe te voegen voor het bibliografie-item. Als er geen label ingesteld is, worden de items op numerieke volgorde geplaatst: [1], [2], [3], etc.

Het argument `{key}` wordt gebruikt om te verwijzen en om de commando's `\bibitem` en `\cite` aan elkaar en aan de informatie die zij bevatten te koppelen. Het commando `\cite` bevat het label dat overeenkomt met het bedoelde `\bibitem`, dat zich bevindt in een omgeving `thebibliography`, en de referentiegegevens bevat. Beiden aan elkaar gekoppelden `\bibitem` en `\cite` moeten dezelfde `{key}` hebben; de gemakkelijkste manier om keys te organiseren is met de achternaam van de auteur. De secundaire accolades in de `thebibliography` omgeving geven het langste bibliografielabel aan dat u verwacht. Dus `{foo}` invoegen betekent dat u elk label korter of net zo lang als de uitdrukking `foo` kan hebben. Deze parameter onjuist instellen kan een niet zo netjes uitziend inspringen van uw bibliografie betekenen.

De bibliografie is een apart onderdeel van uw hoofddocument, en een voorbeeld van de code voor de bibliografie ziet er als volgt uit:

```

\begin{thebibliography}{50}
  \bibitem{Simpson} Homer J. Simpson. \textsl{Mmmm...donuts}. ↵
    Evergreen Terrace Printing Co.,
    Springfield, SomewhereUSA, 1998
\end{thebibliography}

```

Uw hoofd-broncode bevat dan de locatie van de informatie met betrekking tot het `\bibitem` dat gebruik maakt van `\cite`. Die broncode lijkt hierop:

```

Mijn thesis, over de filosofie van De Simpsons\copyright komt uit mijn ↵
  favoriete boek \cite{Simpson}.

```

Omdat het vaak moeilijk is de exacte sleutel voor de referentie te onthouden wanneer u veel verwijzingen hebt, biedt Kile een eenvoudige manier om een verwijzing in te voegen. Met **LaTeX** → **Referenties** → **Cite** wordt een lijst met alle sleutels voor verwijzingen. Selecteer de juiste

Het handboek van Kile

referentie en een verwijzing zal in uw document worden ingevoegd. Sla het bestand op of kies **Bewerken** → **Documentstructuur verversen** of druk op **F12** om de lijst met sleutels bij te werken. Met code aanvullen ingeschakeld zal Kile u een lijst tonen met alle **bibitem**-labels zodra u een **\cite** commando opent.

Het eindproduct in de bibliografie van uw document ziet er dan zo uit:

```
[1] Homer J. Simpson. Mmmmm...donuts. Evergreen Terrace Printing Co., Springfield  
, SomewhereUSA, 1998.
```

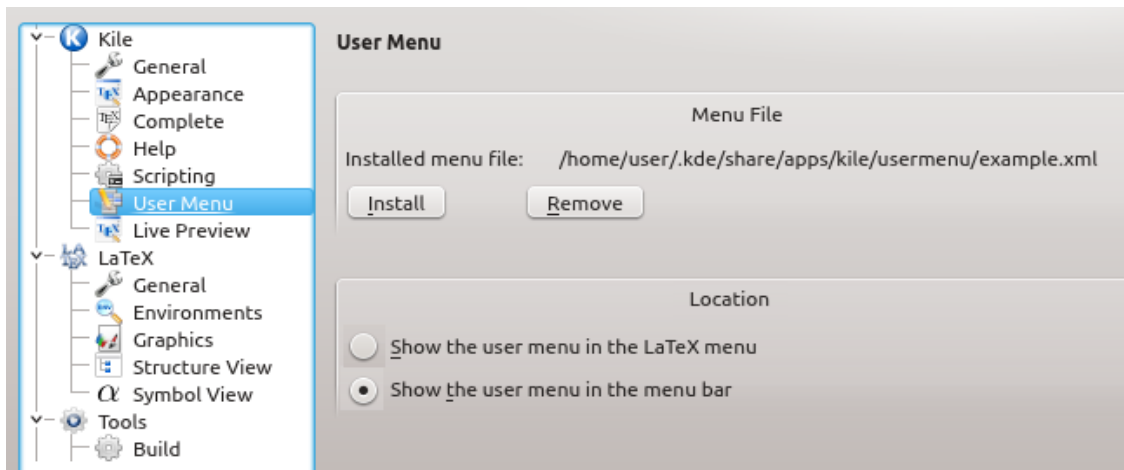
Kile kan ook samenwerken met Bib_{T_EX} editors, zoals KBib_{T_EX} om het gemakkelijker te maken om citaten in te voeren. Wanneer een Bib_{T_EX} bestand wordt toegevoegd aan het project, zal Kile u helpen om commando's voor citaten aan te vullen, op dezelfde manier als boven beschreven.

Hoofdstuk 9

Menu door de gebruiker in te stellen

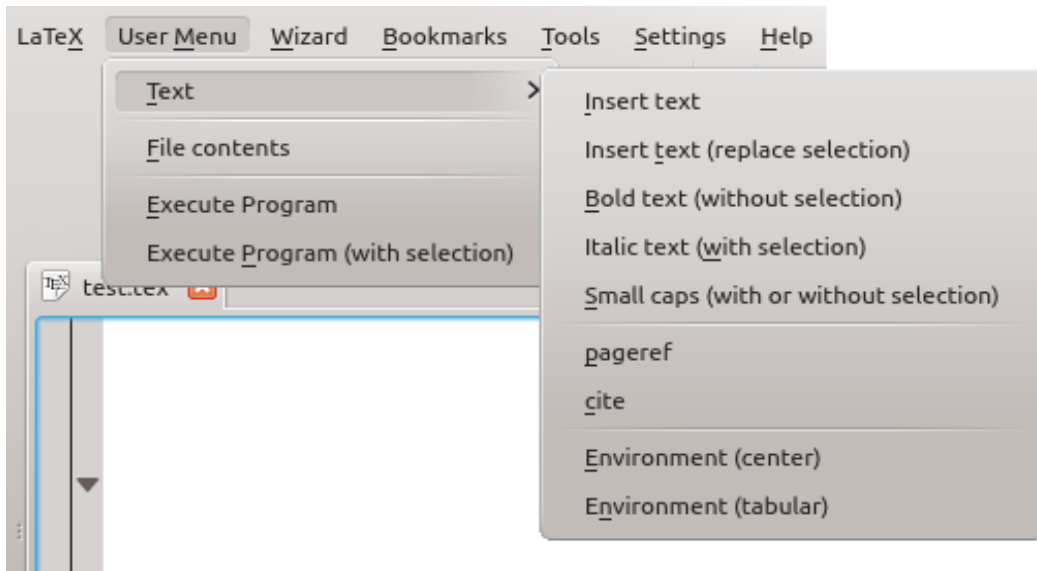
9.1 Configuratie

Kile ondersteunt een menu, dat door de gebruiker is in te stellen en wat als onderdeel van het menu van Kile zal verschijnen. Dit menu kan ingesteld worden met de instellingdialoog van Kile met **Instellingen** → **Kile instellen** → **Gebruikersmenu**.

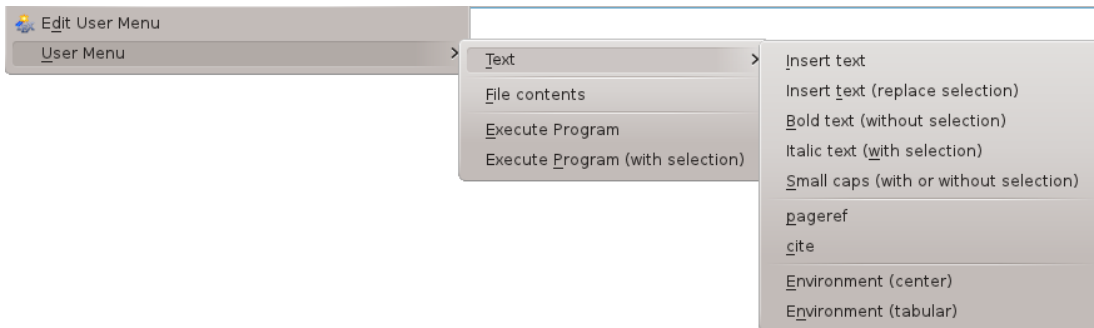


U hebt twee opties waar dit menu te plaatsen:

- ofwel verschijnt het menu **Gebruikersmenu** in de hoofdmenubalk tussen de menu's **LaTeX** en **Assistent** en de instellingenassistent **Gebruikersmenu bewerken** in het menu **Assistent**



- of beide items zullen aan de onderkant van het menu **LaTeX** verschijnen.



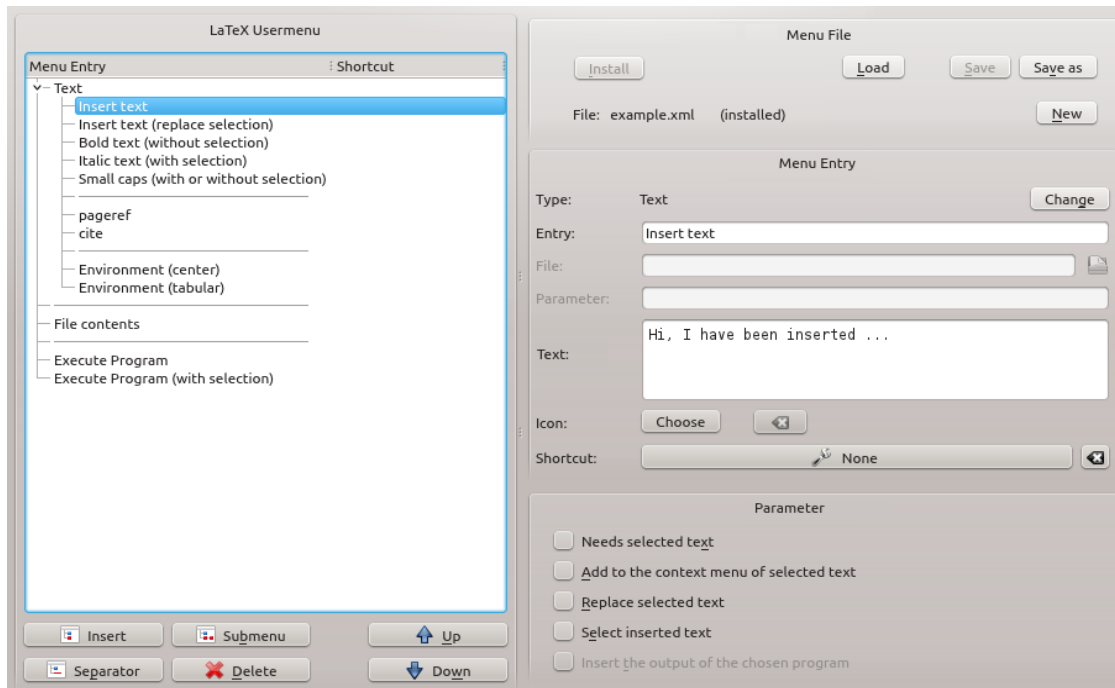
Al bestaande gebruikergedefinieerde tags uit oudere versies van Kile worden automatisch getransformeerd naar het nieuwe gebruikergedefinieerde menu. De tags worden opgeslagen in een bestand genaamd `usertags.xml` en zoals alle definitiebestanden van menu's, zijn ze te vinden in de map voor lokale gebruikersmenu's van Kile: `KILE_APP_DIR/usermenu/`, bijv. `/home/user/.kde/share/apps/kile/usermenu/`.

U kunt verschillende definitiebestanden voor menu's gebruiken voor verschillende taken. Roep de assistent voor gebruikersmenu's op: **Assistent** → **Gebruikersmenu bewerken** of **LaTeX** → **Gebruikersmenu bewerken** om een definitiebestand van een menu te installeren of te bewerken.

9.2 Assistent

U kunt nieuwe menu's aanmaken of bestaande wijzigen met een comfortabele assistent voor het instellen van een gebruikersmenu, die te vinden is via **Assistent** → **Gebruikersmenu bewerken**.

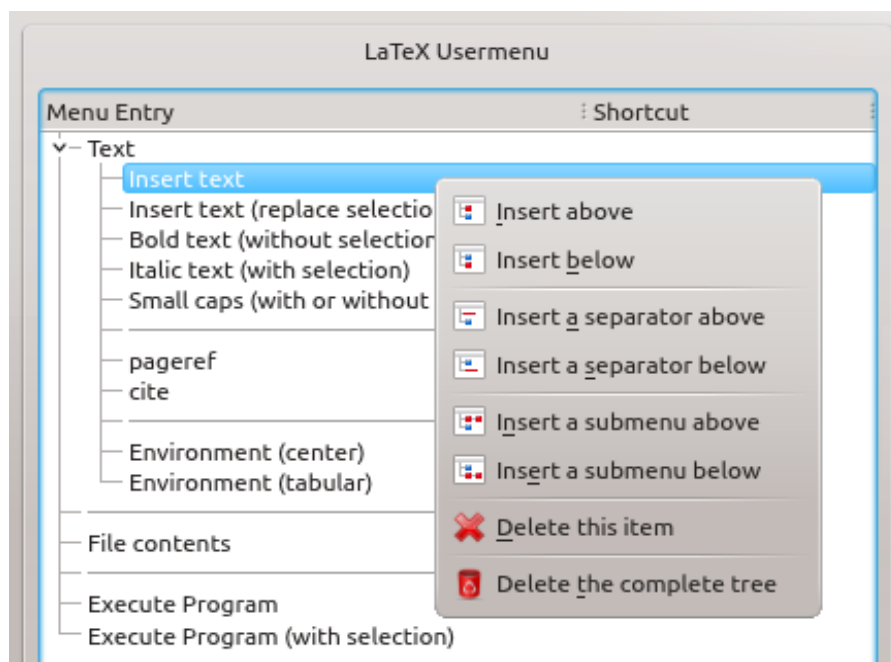
Het handboek van Kile



Links ziet u een bestaande boomstructuur van een menu. Zoals in een standaard menu, zijn er drie verschillende soorten menu-items beschikbaar:

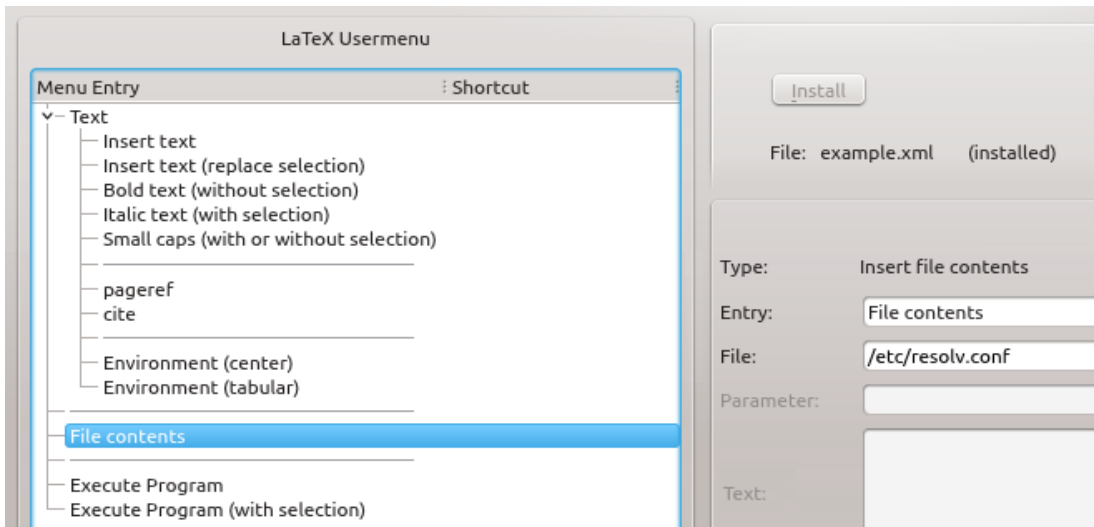
- standaard menu-items, die aan een actie zijn toegekend
- submenu's, die meer menu-items bevatten
- scheidingen, om een visuele structuur van alle items te krijgen.

Om dit menu te wijzigen gebruikt u de zes knoppen aan de linker kant. Meer mogelijke acties zijn beschikbaar in het contextmenu van al bestaande menu-items.

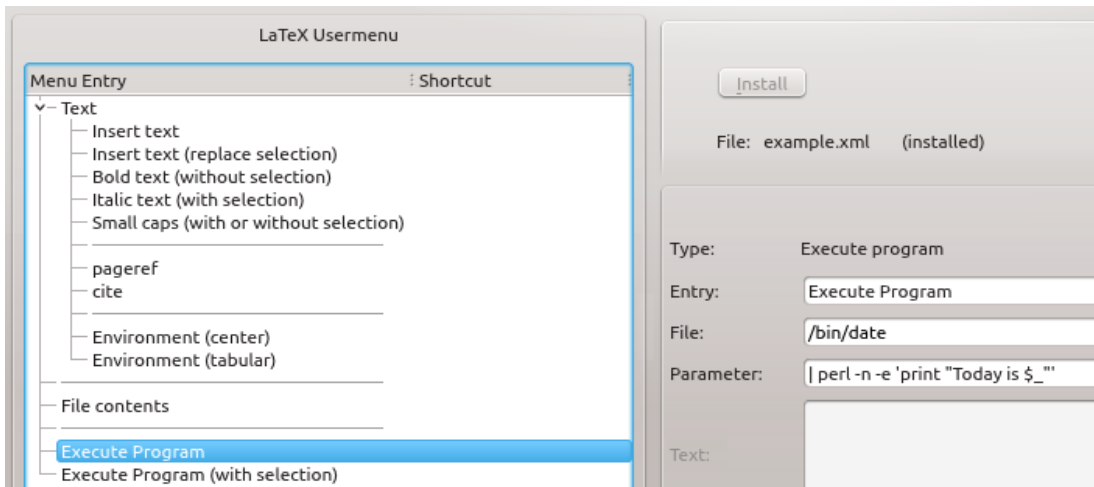


Elk standaard menu-item is toegekend aan één van drie typen acties, waar elk van hen verschillende attributen heeft, die ingesteld kunnen worden:

- **Tekst:** Kile geeft u de mogelijkheid om uw eigen tags te maken. Een tag is te vergelijken met een sneltoets die een commando start of frequent gebruikte teksten schrijft, bijv. Joe Sixpack gebruikt vaak de zin **Hi, ik ben ingevoegd . . .**. Deze tag zal ingevoegd worden op de huidige cursorpositie, wanneer deze actie wordt aangeropen (zie boven). Meta-teken zijn ook beschikbaar (zie Section 9.3).
- **Inhoud van bestand invoegen:** Voegt de gehele inhoud van een gegeven bestand in.

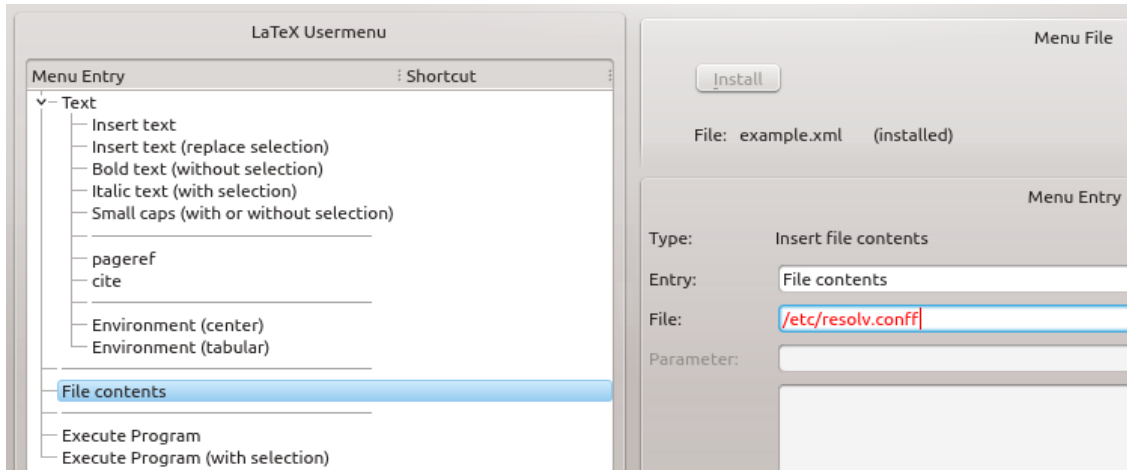


- **Voer een extern programma uit:** De uitvoer van dit programma kan ingevoegd worden in het geopende document. Meta-teken **%M** is ook mogelijk in de opdrachtregel van dit programma, omdat de geselecteerde tekst opgeslagen zal worden in een tijdelijk bestand. Gebruik **%M** voor de bestandsnaam van dit tijdelijke bestand.

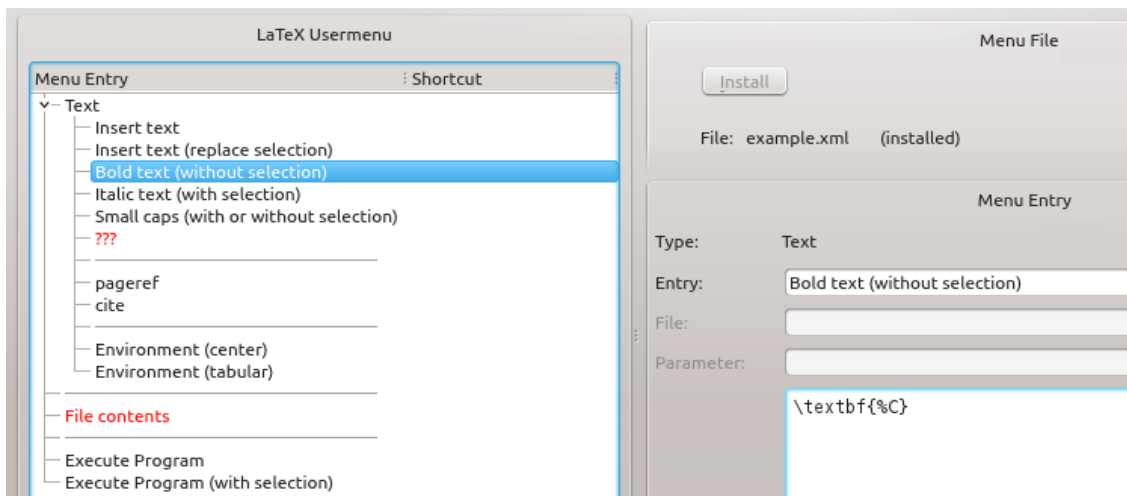


Als nog enige belangrijke informatie voor een actie ontbreekt, zullen menu-items rood worden gekleurd. Dit kan een niet bestaand bestand zijn

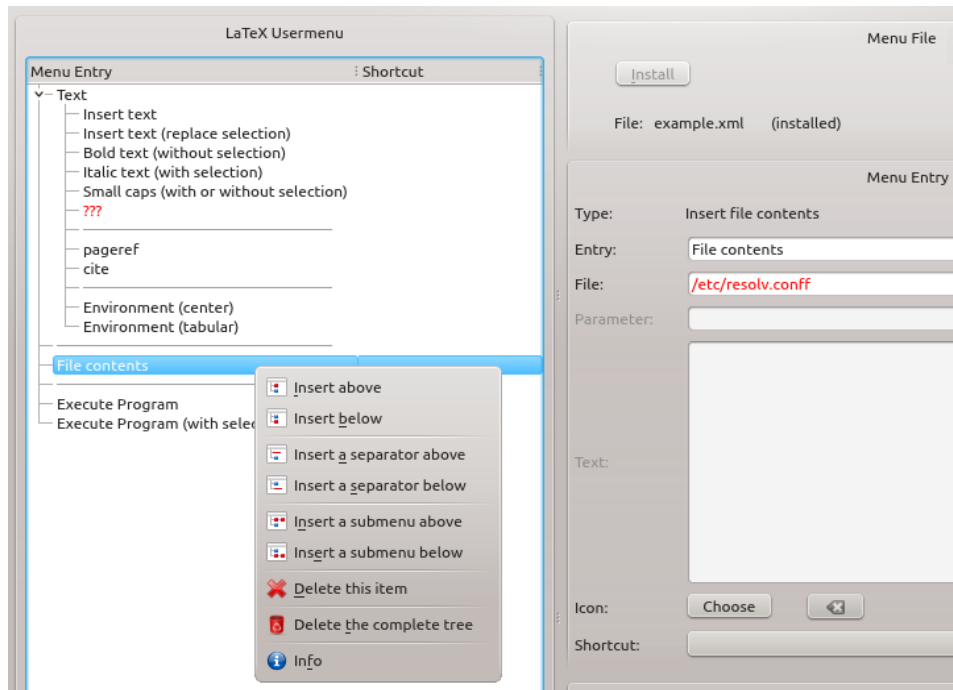
Het handboek van Kile



of een ontbrekende titel voor het menu-item zijn, die getoond zal worden met vraagtekens zoals ???.



Als u het contextmenu van zo'n rood gekleurd menu-item opent, dan krijgt u een extra optie voor meer informatie over deze fout.



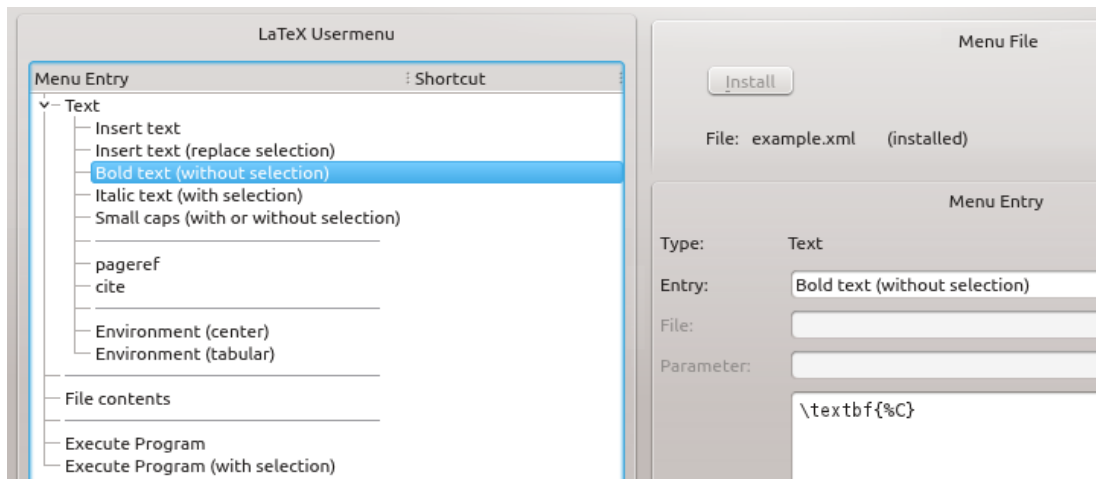
Meer informatie kan ook beschikbaar zijn door de functie **Wat is dit** van de meeste widgets te gebruiken.

9.3 Plaatshouders

9.3.1 Tekst invoegen

Er zijn enige plaatshouders die u kunt gebruiken in uw gebruikergedefinieerde tags: **%C**, **%B**, **%M**, **%E**, **%R** en **%T**.

- **%C**: dit is waar de cursor geplaatst zal worden na gebruik van een gebruikergedefinieerde tag.



- **%B**: zal vervangen worden door een opsommingsteken (zie Section 5.5).

Type:	Text
Entry:	Environment (tabular)
File:	
Parameter:	
	<pre>\begin{tabular}{%B} %B \end{tabular}</pre>

- **%M**: zal vervangen worden door de geselecteerde tekst.

Type:	Text
Entry:	Italic text (with selection)
File:	
Parameter:	
	<pre>\textit{%M}</pre>

- **%E**: duidt de inspringdiepte van de tekst in een omgeving aan.

Type:	Text
Entry:	Environment (center)
File:	
Parameter:	
	<pre>\begin{center} %E%C \end{center}</pre>

- **%R**: zal een dialoog starten voor een referentie om een al gedefinieerd label te kiezen. Dit kan gebruikt worden om te verwijzen naar een voorgedefinieerd label, die u kunt kiezen uit een afrollijst (zie ook **LaTeX** → **Verwijzingen** → **ref** of **LaTeX** → **Verwijzingen** → **pageref**).

Type:	Text
Entry:	pageref
File:	
Parameter:	
	<pre>\pageref{%R}</pre>

- **%T**: zal een dialoog voor citaten aanroepen om een al gedefinieerd citaat te kiezen. Zoals bij **LaTeX** → **Verwijzingen** → **citaat** die een lijst met alle citaatsleutels laat verschijnen.

Type:	Text
Entry:	<input type="text" value="cite"/>
File:	<input type="text"/>
Parameter:	<input type="text" value="\cite{%R}"/>

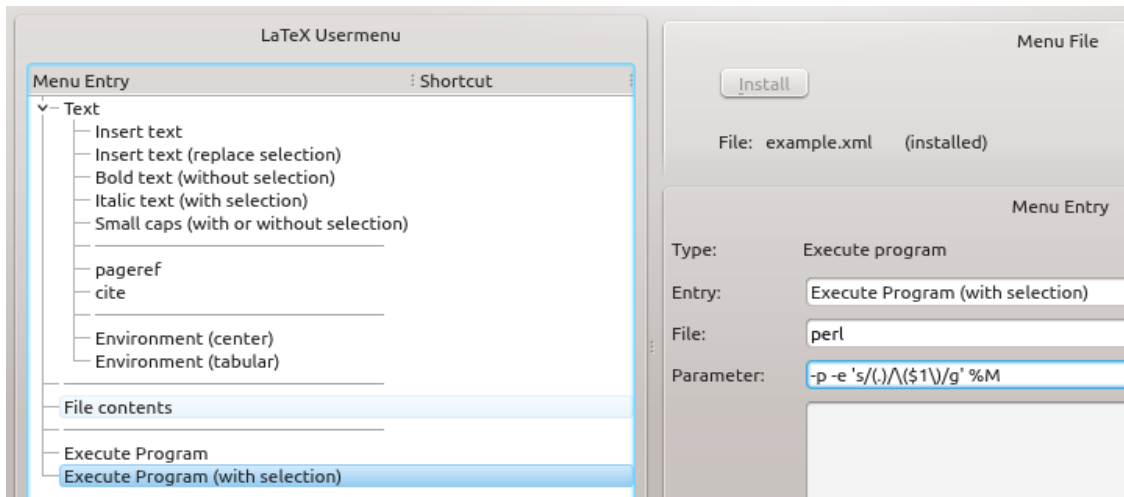
Laten we naar een ander voorbeeld kijken met de volgende macro `\frac{%M}{%C}`. Eerst selecteren we een getal in onze tekst, neem **42**. Daarna roepen we deze macro aan en krijgen `\frac{42}{ }` met de cursor gelokaliseerd tussen het tweede paar accolades.

9.3.2 Bestandsinhoud invoegen

Als u de inhoud van een tekstbestand wilt invoegen, dan kunt u dezelfde plaatshouders gebruiken.

9.3.3 Een programma uitvoeren

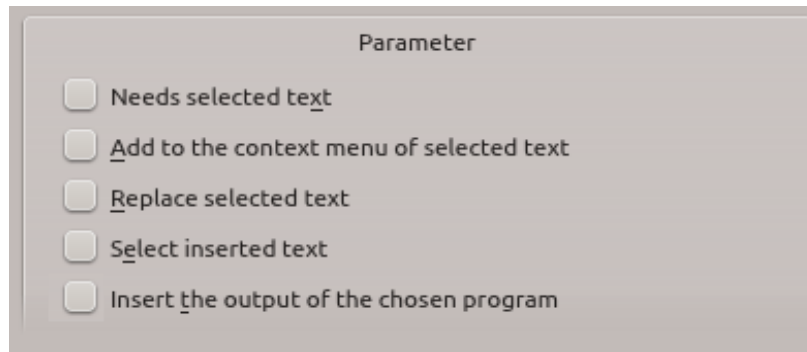
Als u een extern programma uit wilt voeren, wordt alleen de `%M` voor geselecteerde tekst herkend in de opdrachtregel. De selectie zal opgeslagen worden in een tijdelijk bestand en de plaatshouder `%M` wordt vervangen door deze bestandsnaam.



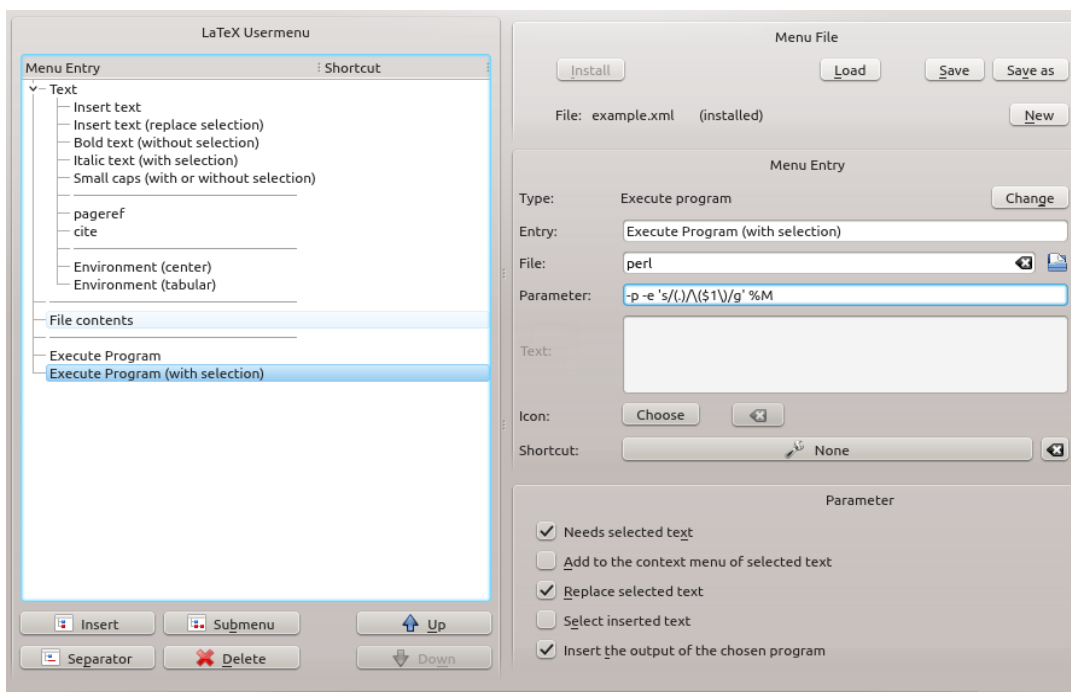
Een andere plaatshouder is `%S`, die vervangen wordt door de complete basisnaam van het huidige document zonder het pad. Deze basisnaam bestaat uit alle tekens in het bestand tot (maar niet inclusief) het laatste `'`-teken.

9.4 Parameter

De meeste menu-items kunnen additionele zelfverklarende parameters hebben, die gecontroleerd kunnen worden. Als sommige van deze parameters niet beschikbaar zijn voor enkele soorten acties, dan worden ze uitgeschakeld.

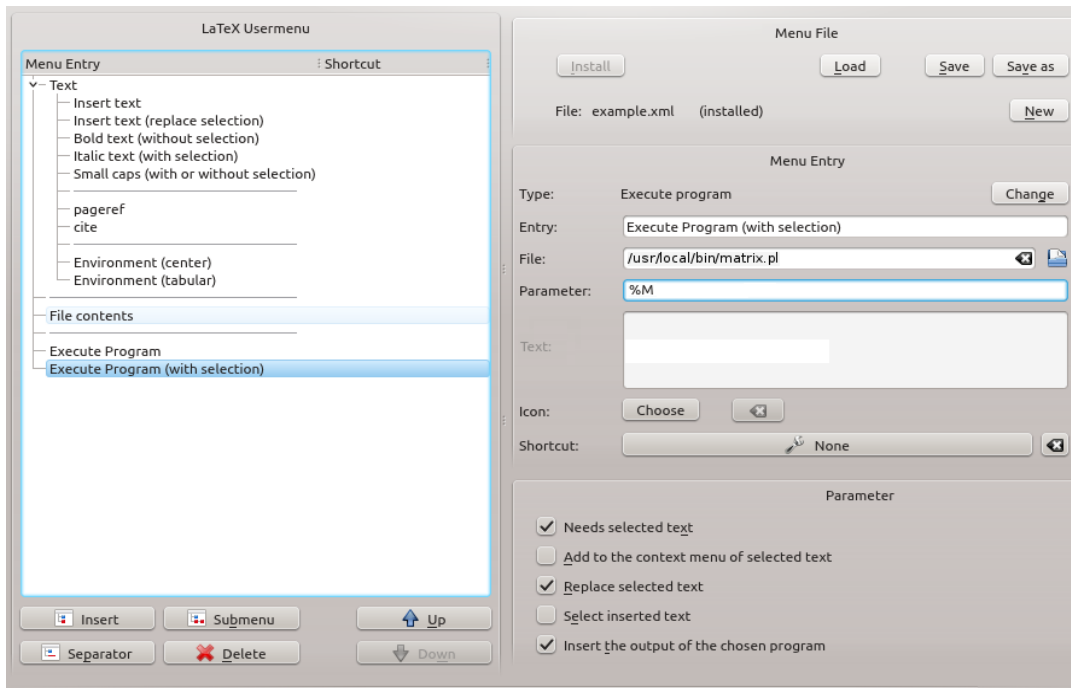


Hier is een voorbeeld voor het uitvoeren van een extern programma:



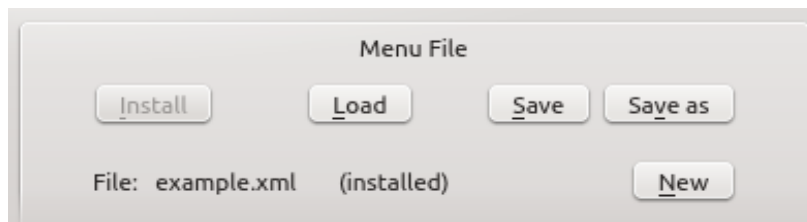
U ziet dat er een **perl**-script wordt aangeroepen, die zou moeten werken met de huidige selectie. De parameter **Heeft geselecteerde tekst nodig** wordt gecontroleerd om zeker te zijn van een selectie. De uitvoer van dit script zal ingevoegd worden (**Voeg de uitvoer van het gekozen programma in**) en vervang de huidige selectie (**Vervang geselecteerde tekst**), maar niet het zelf geselecteerde.

Natuurlijk kunt u ook uw eigen programma's of scripts aanroepen. U kunt bijvoorbeeld een lijst met getallen, gescheiden door spaties selecteren en een script of Perl programma aanroepen, die deze selectie omzet in L^AT_EX code voor een matrix. Wat ook uw ideeën kunnen zijn, u kunt ze realiseren met het volgende item in het gebruikersmenu.



9.5 Bestanden met menudefinitie

U kunt verschillende menu's bij uitvoeren installeren voor verschillende taken. Wanneer u de assistent voor het gebruikersmenu wijzigt, zal het huidige bestand met de menudefinitie worden geladen. Als u het wijzigt en de dialoog sluit met de knop **OK**, zullen uw wijzigingen opgeslagen worden en geïnstalleerd als het nieuwe gebruikersmenu. De dialoog met **Annuleren** sluiten zal alle wijzigingen verwerpen.



U bent ook vrij om het gewijzigde bestand in de map van gebruikersmenu's op te slaan of om een ander menu-definitiebestand te laden en het te installeren. Alle bestanden met gebruikersmenudefinities moeten opgeslagen worden in de lokale map voor gebruikersmenu's van Kile: `KILE_APP_DIR/usermenu/`.

Kijk in het voorbeeld van een bestand met een menudefinitie **example.xml** om meer menu-items met hun parameters te bekijken.

Hoofdstuk 10

De hulpmiddelen voor bouwen

10.1 Compileren, converteren en bekijken

Om het resultaat van uw werk te bekijken, dient u eerst de broncode te compileren. Alle hulpmiddelen om te bouwen zijn dicht bijeen gegroepeerd in de menu's **Bouwen** → **Compileren**, **Bouwen** → **Converteren** en **Bouwen** → **Beeld**.

Om uw broncode te compileren voor scherm-viewers zoals Okular, andere DVI-viewers of verdere conversie, kunt u de sneltoetscombinatie **Alt-2** gebruiken. Dan kunt u het DVI-bestand bekijken gebruik makend van uw standaard viewer met **Alt-3**, het DVI- naar een ps-bestand converteren met **Alt-4** en het ps-bestand bekijken met **Alt-5**.

10.1.1 Bib_{TEX}

Als u **BibTEX** gebruikt voor uw bibliografie items, moet u gewoonlijk een speciaal schema voor compilatie gebruiken. Dit betekent aanroepen van L^AT_EX daarna Bib_{TEX} en dan L^AT_EX opnieuw twee keer. Gelukkig is Kile slim genoeg om automatisch te ontdekken of het nodig is om extra hulpmiddelen zoals Bib_{TEX}, makeidx en Asymptote aan te roepen. Deze logica wordt standaard ingeschakeld en kan veranderd worden in **Instellingen** → **Kile instellen...** → **Hulpmiddelen+Bouwen** in het tabblad **Algemeen** in de hulpmiddelen L^AT_EX en PDFL^AT_EX.

10.1.2 MetaPost en Asymptote

Als u uw document wilt compileren met MetaPost of Asymptote, een programma om afbeeldingen te tekenen, dan kunt u dat doen met **Bouwen** → **Compileren** → **Metapost** of **Bouwen** → **Compileren** → **Asymptote**.

10.1.3 PDFL^AT_EX

Er is tevens een andere wijze om uw document te compileren, als u een pdf-bestand wilt: u kunt PDFL^AT_EX uitvoeren, die de broncode direct tot een pdf-bestand compileert, met **Alt-6**: u kunt dan het gecompileerde bestand bekijken door te drukken op **Alt-7**.

Als alternatief, kunt u een ps- in een pdf-bestand converteren met **Alt-8** of direct een DVI- in een pdf-bestand met **Alt-9**.

PDFL^AT_EX gebruiken, in plaats van L^AT_EX, kan slechts een kwestie van eenvoud of gewoonte zijn, maar soms verschilt het gedrag van de twee programma's.

10.1.4 L^AT_EX naar webpagina

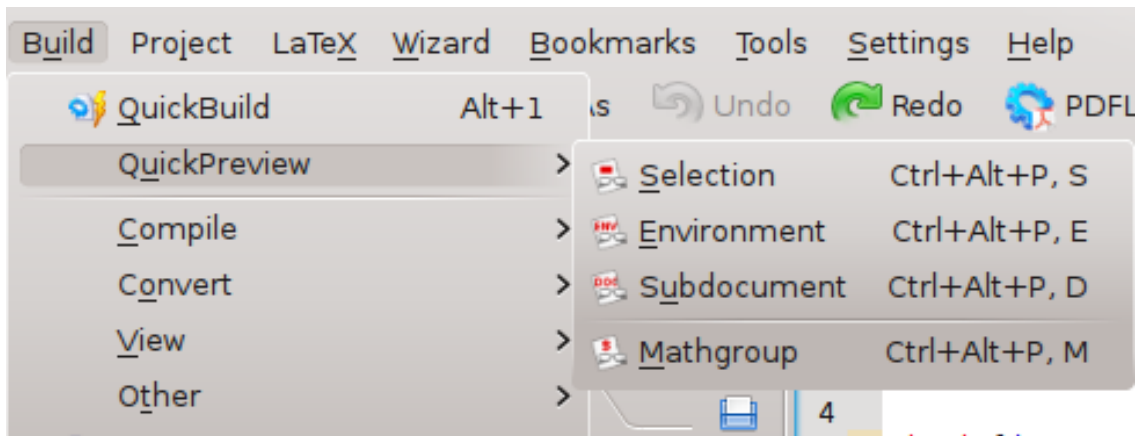
Tenslotte, wilt u misschien uw werk op het web publiceren en niet alleen op papier. U kunt het programma latex2html gebruiken, dat vanuit Kile aangeroepen kan worden vanuit het menu **Bouwen** → **Converteren** → **LaTeX naar HTML**. Het resultaat wordt geplaatst in een submap van de werkmapp, en u kunt het resultaat van de conversie zien door te kiezen voor het menu-onderdeel **Bouwen** → **Beeld** → **View HTML**.

10.1.5 Parameters via de commandoregel doorgeven

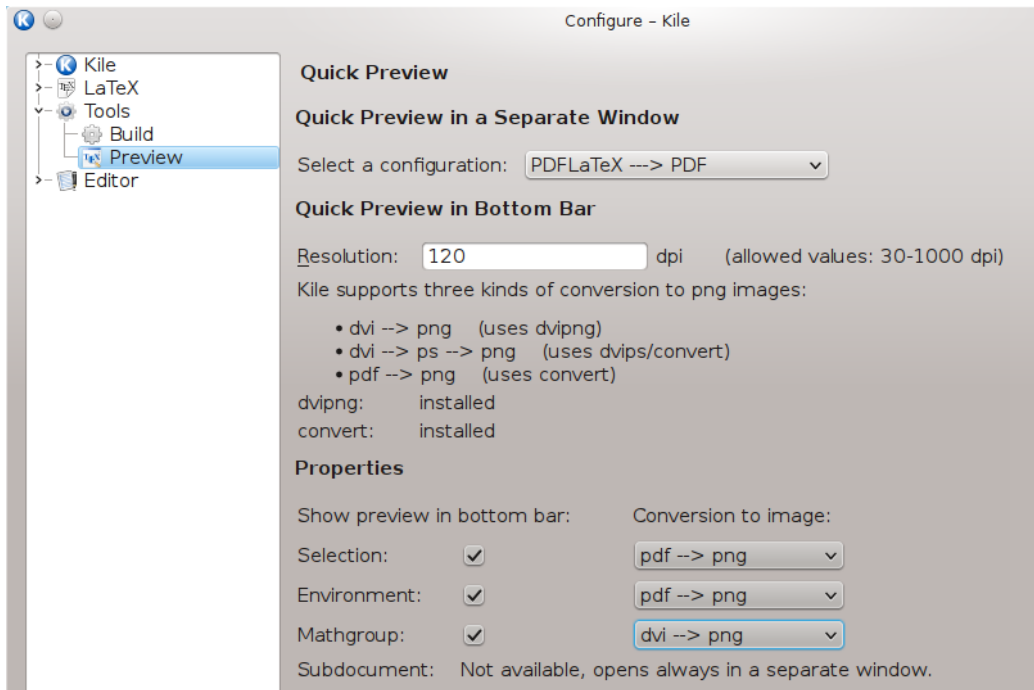
Indien u specifieke parameters op de commandoregel wilt doorgeven aan de hulpprogramma's voor het compileren, converteren of bekijken, dan kunt u hun aanroep configureren in **Instellingen** → **Kile configureren...** → **Hulpmiddelen+Bouwen**.

10.2 Snelvoorbeeld

U zult altijd enige tijd nodig hebben om het resultaat te bekijken bij het werken met L^AT_EX. L^AT_EX moet de bron compileren en de viewer moet aangeroepen worden. Dit kan vervelend zijn als u slechts enige letters in een vergelijking, die moeilijk is te op te maken, wijzigt. Kile biedt een modus *Snel voorbeeld*, waarin u slechts een gedeelte van een document compileert en heel wat tijd bespaart. Het ondersteunt vier verschillende modi, die gecombineerd kunnen worden tot zeven configuraties.



Alle instellingen moeten worden gedaan in **Instellingen** → **Kile configureren...** → **Hulpmiddelen+Voorbeeld**.



10.2.1 Selectiemodus

De gebruiker moet een gedeelte van het document selecteren. Menu-item **Bouwen** → **Snelvoorbeeld** → **Selectie** of de sneltoets **Ctrl+Alt+P,S** start de geselecteerde programma's. Kile neemt de preamble van de originele tekst, zodat alle pakketten en gebruikergedefinieerde commando's ingevoegd worden. De gebruiker kan uit één van de acht voorgedefinieerde configuraties kiezen:

- LaTeX+DVI (ingebbede viewer)
- LaTeX+DVI (Okular)
- LaTeX+PS (ingebbede viewer)
- LaTeX+PS (Okular)
- PDFLaTeX+PDF (ingebbede viewer)
- PDFLaTeX+PDF (Okular)
- XeLaTeX+PDF (ingebbede viewer)
- XeLaTeX+PDF (Okular)

Dit zou voldoende moeten zijn voor alle situaties waarvoor een snel voorbeeld nodig is.

10.2.2 Omgevingmodus

Heel vaak wilt u de huidige omgeving bekijken en speciaal wiskundige omgevingen, die soms moeilijk zijn te maken. Kile biedt een erg snelle manier om dit te doen. Er is geen selectie nodig, kies gewoon **Bouwen** → **Snelvoorbeeld** → **Omgeving** of de sneltoets **Ctrl+Alt+P,E** en de huidige omgeving zal gecompileerd en getoond worden.

10.2.3 Subdocument-modus

Als u een groot project hebt met heel wat documenten, dan is compileren van het gehele project niet zo'n goed idee, als u alleen wijzigingen in een enkel document hebt gemaakt. Kile kan compileren en een voorbeeld tonen van het huidige subdocument. Het neemt de preamble uit het hoofddocument en compileert alleen het huidige deel wanneer u **Bouwen** → **Snelvoorbeeld** → **Subdocument** kiest of de sneltoets **Ctrl+Alt+P,D**.

10.2.4 Mathgroup-modus

De voorbeeldmodus wiskundegroep stelt u in staat de wiskundegroep die u nu aan het bewerken bent te bekijken. Kile neemt de preamble uit het hoofddocument en compileert alleen de wiskundegroep waarin de cursor zich nu bevindt wanneer u **Bouwen** → **Snelvoorbeeld** → **Wiskundegroep** kiest of de sneltoets **Ctrl+Alt+P,M**.

10.2.5 Snelvoorbeeld in onderste balk

In plaats van het tonen van een voorbeeld van een nieuw document kan Kile ook ingesteld worden om de onderbalk te gebruiken voor voorbeeldcompilaties. U kunt deze functie activeren in het instellingenpaneel snelvoorbeeld.

10.3 Formaten voor grafische bestanden

10.3.1 L^AT_EX en PDFL^AT_EX

PDFL^AT_EX kan, wanneer het gebruikt wordt met de pakketten **graphics** of **graphicx** op correcte wijze png- en jpg-bestanden compileren in DVI of pdf maar kan niet met eps-bestanden overweg. Omgekeerd ondersteunt het proces van compileren met L^AT_EX naar DVI en het converteren naar ps- en uiteindelijk pdf-bestanden wel eps-, maar geen png- en jpg-bestanden.

Heel wat gebruikers willen PDF-documenten maken, maar ook het excellente pakket Pstricks gebruiken om PostScript[®]-illustraties te maken of ze willen de PostScript[®] uitvoer van wiskundige en wetenschappelijke software zoals Mathematica, Maple of MuPAD gebruiken. Deze L^AT_EX gebruikers moeten eerst in PostScript[®] compileren, zelfs als ze PDF-documenten willen maken, omdat deze programma's PostScript[®] code produceert die niet beheerd kan worden door PDFL^AT_EX. Het is echter niet zo moeilijk als het klinkt, omdat Kile zal helpen.

10.3.2 Grafische conversie

Om deze frustrerende cirkel te doorbreken, wanneer u zowel PostScript[®]-code als png- of jpg-bestanden wilt invoegen, hebt u een aantal manieren om hier omheen te werken:

- Als u een bestand in PS-formaat nodig heeft, maar een jpg- of png-afbeelding hebt, kunt u ook eenvoudig eerst PDFL^AT_EX gebruiken met DVI-uitvoer en dan het commando `dvips` gebruiken om het PS-bestand aan te maken. U zult zien dat PDFL^AT_EX een erg goede keuze is, als uw bron helemaal geen PostScript[®]-code bevat.
- U kunt eps-bestanden naar png- of andere formaten converteren met hulpmiddelen als [the Gimp](#) of [ImageMagick](#) en PDFL^AT_EX gebruiken.

- Een bij voorkeur gebruikte manier is om grafische eps-bestanden naar grafische pdf-bestanden te converteren with **epstopdf**, dat meegeleverd wordt in elke T_EX-distributie en daarna PDFL^AT_EX gebruiken. Het maakt grafische bestanden van hoge kwaliteit en u kunt zelfs het resultaat bepalen met enige van de volgende opties:

```
-dAutoFilterColorImages=false
-dAutoFilterGrayImages=false
-sColorImageFilter=FlateEncode
-sGrayImageFilter=FlateEncode
-dPDFSETTINGS=/prepress
-dUseFlateCompression=true
```

Nog beter: als uw systeem **shell-escape** toestaat, dan kan de conversie on-the-fly gedaan worden. Alles wat u moet doen is het pakket **epstopdf** invoegen, hetwelk onderdeel is van alle T_EX distributies, met het commando `\usepackage{epstopdf}`. Aannemend dat uw code is

```
\includegraphics[width=5cm]{test.eps}
```

Wanneer u PDFL^AT_EX aanroept met de optie `--shell-escape`, zal de illustratie `test.eps` automatisch geconverteerd worden in `test.pdf`.

Deze conversie zal elke keer plaatsvinden als u PDFL^AT_EX uitvoert. Als u graphische commando impliciet gegevens is:

```
\includegraphics[width=5cm]{test}
```

zal `epstopdf` controleren of `test.pdf` al beschikbaar is, zodat de conversiestap overgeslagen kan worden.

- U kunt ook andersom converteren en L^AT_EX en ps-pdf-conversie gebruiken. Dit is niet altijd een goed idee, aangezien inkapselen met eps van jpg of png groter bestanden kan opleveren, die op hun beurt onnodig grote bestanden opleveren. Dit is echter sterk afhankelijk van het grafische hulpmiddel dat u gebruikt, omdat eps andere grafische gegevens kan inkapselen, maar niet alle toepassingen dit perfect ondersteunen. Sommige proberen misschien zelfs van jpg-afbeelding met vectoren en verscheidene scripts te schrijven, die in gigantische bestanden zullen resulteren. Conversie van alle grafische formaten kan worden gedaan door [ImageMagick](#). Een ander eenvoudig programma dat dit proces op correcte wijze uitvoert is [jpg2ps](#).
- U kunt ook een automatische conversie gebruiken. Alle grafische bestanden worden on-the-fly geconverteerd naar EPS en ingevoegd in het PS-document. Dit is een comfortabele manier, maar u moet uw systeem op de juiste manier inrichten. Dit wordt uitgelegd in de sectie [EPS Graphics](#).

10.3.3 Gebruik het juiste bestand voor de juiste afbeelding

- Eps is een soort grafische vectorscripttaal, die alle lijnen en punten beschrijft waar de afbeelding van is gemaakt, hij ziet er zelfs goed uit wanneer hij vergroot is tot meer dan de standaardgrootte, en past het best bij diagrammen en vector afbeeldingen die in eps zelf gemaakt zijn, die er zeer helder en scherp uitzien terwijl zij een zeer kleine grootte in bytes behouden.
- Png (of het langzaam verdwijnende GIF) is een *verliesvrij* bestandsformaat, met goede compressie en kwaliteit. Het is zeer goed voor diagrammen, scans van tekeningen en alles waarvan u de scherpste wilt behouden. Het is soms overbodig wanneer het gebruikt wordt voor foto's.
- Jpg is een *niet-verliesvrij* formaat, dat bestanden beter comprimeert dan png met als prijs wat verlies in detail van de afbeelding. Dit is meestal irrelevant voor foto's, maar kan een slechte kwaliteit veroorzaken voor diagrammen en tekeningen, en kan sommige dunne lijnen helemaal doen verdwijnen; gebruik in die gevallen eps of png.

Maar onthoud altijd: garbage in, garbage out! Geen enkele conversie kan een slechte afbeelding goed maken.

10.4 EPS-grafische bestanden

Grafische EPS-bestanden zijn de traditionele manier om grafische bestanden in L^AT_EX documenten in te voegen. Omdat e-maillijsten vol staan met vragen over EPS-graphics, bespreken we enige belangrijke aspecten en demonstreren hoe Kile ze ondersteunt.

10.4.1 L^AT_EX en EPS Graphics

Als u het traditionele L^AT_EX wilt gebruiken om PS of PDF uitvoer te maken, dan zult u waarschijnlijk problemen krijgen met illustraties. U moet EPS-bestanden (Encapsulated PostScript[®]) gebruiken, geen JPEG of PNG bestanden. Dit zou geen probleem moeten zijn, omdat er heel wat [converters](#) zoals **convert** zijn uit het excellente pakket [ImageMagick](#). Dat kost echter de nodige tijd.

De EPS-bestanden worden gebruikt door zowel L^AT_EX als de DVI-PS converter:

- L^AT_EX scant het EPS-bestand op de lijn van het begrensde vak, die L^AT_EX vertelt hoeveel ruimte te reserveren voor de illustraties.
- De DVI-PS converter leest dan het EPS-bestand en voegt de illustratie in in het PS-bestand.

Dit heeft enige implicaties:

- L^AT_EX leest nooit het EPS-bestand als de parameters van het omgevende vak gespecificeerd zijn in het commando voor invoegen van de illustratie.
- Omdat L^AT_EX geen niet-ASCII bestanden kan lezen, kan het geen informatie over het omgevende vak lezen uit gecomprimeerde of niet-EPS bestanden met illustraties.
- De grafische EPS-bestand is niet aanwezig in het DVI-bestand. Omdat de EPS bestanden aanwezig moeten zijn wanneer het DVI bestand geconverteerd wordt naar PS, moeten de EPS bestanden meegaan met de DVI bestanden wanneer ze verplaatst worden.

U kunt nu L^AT_EX aanroepen en een DVI-PS converter zoals `dvips` om uw PostScript[®] document te maken. Als uw doel een PDF-document is, zou u **dvips** uit moeten voeren met de optie `-Ppdf` en daarna **ps2pdf** aanroepen. U zult heel wat documenten vinden die deze oplossing beschrijven.

10.4.2 De PostScript[®] manier van Kile

Kile helpt u om de informatie over het begrensde vak te vinden. Als u het pakket [ImageMagick](#) hebt geïnstalleerd zal Kile deze informatie ophalen uit het EPS bestand en het als optie invoegen. Dit wordt automatisch gedaan wanneer u het grafische bestand selecteert. Er zijn twee voordelen om als volgt verder te gaan:

- De informatie is al gescand in de dialoog en het is niet nodig het later nog eens door L^AT_EX te laten doen.
- Nog belangrijker is dat de breedte en hoogte van het plaatje berekend kan worden wanneer zijn resolutie bekend is. Deze informatie zal getoond worden bovenaan de dialoog en kan dienen als aanwijzing wanneer u de illustratie wilt schalen.
- Kile kan ook met zip of gzip gecomprimeerde EPS bestanden ondersteunen, die veel kleiner zijn dan niet gecomprimeerde EPS bestanden. Deze mogelijkheid kan alleen gebruikt worden met een speciale instelling van het systeem en een wijziging van uw lokale grafische configuratie, zoals is beschreven in de sectie [Bitmap-illustraties](#).

10.4.3 De PostScript[®] manier en bitmap-illustraties

Als uw systeem **shell-escape** toestaat ondersteunt Kile ook een gemakkelijke manier om bitmap-illustraties in te voegen, als u uw T_EX-systeem op de juiste manier instelt. Er geen noodzaak naar JPEG of PNG illustraties te converteren, dit kan automatisch worden gedaan wanneer het DVI-bestand geconverteerd wordt naar PS.

L^AT_EX heeft enige informatie nodig over achtervoegsels van bestanden. Het pakket **graphicx** zoekt naar een bestand `graphics.cfg`, die ergens in uw zoekpad voor L^AT_EX documenten moet zitten. Zoek naar items zoals:

```
\DeclareGraphicsRule{.pz}{eps}{.bb}{}%
\DeclareGraphicsRule{.eps.Z}{eps}{.eps.bb}{}%
\DeclareGraphicsRule{.ps.Z}{eps}{.ps.bb}{}%
\DeclareGraphicsRule{.ps.gz}{eps}{.ps.bb}{}%
\DeclareGraphicsRule{.eps.gz}{eps}{.eps.bb}{}%
```

en vervangt deze regels door:

```
\DeclareGraphicsRule{.pz}{eps}{.bb}{}%
\DeclareGraphicsRule{.eps.Z}{eps}{.eps.bb}{}%
\DeclareGraphicsRule{.ps.Z}{eps}{.ps.bb}{}%
\DeclareGraphicsRule{.ps.gz}{eps}{.ps.bb}{}%
% changed or new graphic rules
\DeclareGraphicsRule{.eps.zip}{eps}{.eps.bb}{`unzip -p #1}% zipped EPS
\DeclareGraphicsRule{.eps.gz}{eps}{.eps.bb}{`gunzip -c #1}% gzipped ←
EPS
\DeclareGraphicsRule{.jpg}{eps}{}{`convert #1 eps:-}% JPEG
\DeclareGraphicsRule{.gif}{eps}{.bb}{`convert #1 eps:-}% GIF
\DeclareGraphicsRule{.png}{eps}{.bb}{`convert #1 eps:-}% PNG
\DeclareGraphicsRule{.tif}{eps}{.bb}{`convert #1 eps:-}% TIFF
\DeclareGraphicsRule{.pdf}{eps}{.bb}{`convert #1 eps:-}% PDF- ←
graphics
```

U zult dit bestand, bijvoorbeeld in Debian, vinden in `/etc/texmf/latex/graphics.cfg`. De beste manier om verder te gaan is dit bestand naar uw lokale `texpath` te kopiëren en daarna dit bestand te wijzigen. Zie de handleiding van uw T_EX-distributie om te vinden waar de lijst van uw T_EX-mappen zich bevinden.

Met dit instellingenbestand kunt u bitmap-illustraties toevoegen en zip- of gzip EPS-bestanden in L^AT_EX invoegen. Het commando voor conversie wordt gegeven door **dvips**. Wanneer u naar het conversiecommando kijkt zult u zien dat er geen extra bestand wordt gemaakt. Het resultaat van het conversieproces wordt direct in de pijp naar het PS-bestand gestopt. Het enige dat L^AT_EX moet weten is de grootte van de illustratie en daarom hebben we het begrensde vak nodig, dat door Kile wordt geleverd.

Sommigen zeggen dat deze manier onveilig is; u moet beslissen over hoe te werk gaan. In elk geval hebt u geen begrensde vak nodig, omdat Kile deze informatie uit alle type illustraties haalt.

10.4.4 PDFL^AT_EX en EPS-illustraties

Zoals al eerder gezegd is PDFL^AT_EX niet in staat EPS-afbeeldingsbestanden te behandelen, maar converters zoals **epstopdf** bieden hulp. De beste manier is het pakket `epstopdfin` te voegen, die het **graphicx** pakket moet volgen.

```
\usepackage[pdftex]{graphicx}
\usepackage{epstopdf}
```

U kunt nu al EPS-afbeeldingen invoegen, als u **pdflatex** met de optie `--shell-escape` uitvoert, maar we kunnen het nog beter maken en ook zip- of gzip EPS-bestanden behandelen. We moeten dan opnieuw het grafische instellingenbestand `graphics.cfg` zoals boven wijzigen. Deze keer zoeken we naar:

```
% pdfTeX wordt uitgevoerd in pdf-modus
\ExecuteOptions{pdftex}%
```

en eenvoudig enkele regels toevoegen:

```
% pdfTeX wordt uitgevoerd in pdf-modus
\ExecuteOptions{pdftex}%
\AtEndOfPackage{%
  \g@addto@macro\Gin@extensions{.eps.gz,.eps.zip}%
  \@namedef{Gin@rule@.eps.gz}#1{{pdf}}{.pdf}{`gunzip -c #1 | epstopdf -f
>\Gin@base.pdf}}%
  \@namedef{Gin@rule@.eps.zip}#1{{pdf}}{.pdf}{`unzip -p #1 | epstopdf -f
>\Gin@base.pdf}}%
}%
```

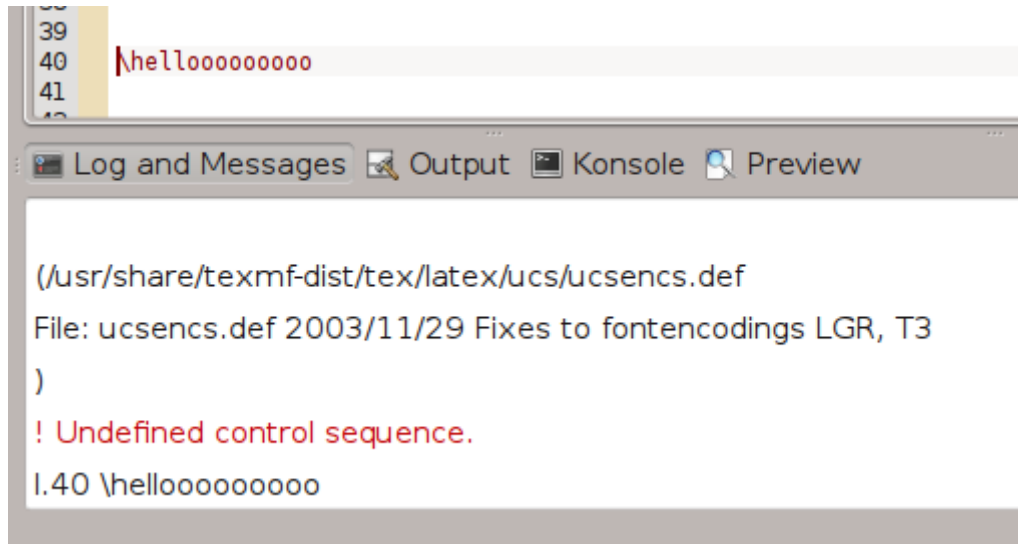
Met deze regels is PDFL^AT_EX in staat EPS-bestanden te behandelen en hopelijk zijn er dan geen kwesties meer met illustraties.

10.5 Hoofddocument

Het definiëren van uw document als hoofddocument stelt u in staat met gescheiden bestanden te werken, hetgeen u een ouder-document (of hoofddocument) en kind-documenten geeft die uw complete werk vormen. Na een hoofddocument gedefinieerd te hebben met het overeenkomstige commando in het menu **Instellingen**, zijn alle commando's van het menu **Hulpmiddelen** alleen van toepassing op dit document, zelfs wanneer u werkt in de kind-documenten. U kunt het hoofddocument zelfs sluiten.

10.6 Afhandelen van fouten

Nadat u iets gecompileerd heeft, kijkt Kile naar de foutmeldingen die gegenereerd zijn. Als er fouten of waarschuwingen zijn, dan worden ze kort gerapporteerd in het scherm **Loggegevens en berichten**. Men kan de fouten gedetailleerder bekijken door te kiezen voor **Bouwen** → **Logbestand bekijken** of door de sneltoetscombinatie **Alt-0**. Het gegenereerde logbestand wordt weergegeven in de weergave **Loggegevens en berichten**; fouten en waarschuwingen worden gemarkeerd.



The screenshot shows a window titled 'Log and Messages' with tabs for 'Output', 'Konsole', and 'Preview'. The log content is as follows:

```
39  
40 \helloooooooooo  
41  
42  
(/usr/share/texmf-dist/tex/latex/ucs/ucsencs.def  
File: ucsencs.def 2003/11/29 Fixes to fontencodings LGR, T3  
)  
! Undefined control sequence.  
l.40 \helloooooooooo
```

Het logbestand bekijken

U kunt eenvoudig van het ene bericht in het logbestand naar het andere springen door de menu-onderdelen **Bouwen** → **Volgende/ Vorige LaTeX-fout /-waarschuwing** te gebruiken, of door de overeenkomstige knoppen van de taakbalk te gebruiken.

Klik op de fout of waarschuwing om in de L^AT_EX-broncode naar de regel te springen waar de foutmelding of waarschuwing in de weergave **Loggegevens en berichten** voorkwam. Kile brengt u automatisch naar de regel die problemen geeft.

10.7 De modus Bestanden observeren

Wanneer u het commando **Snelmaken** start, zal normaliter een viewer aangeroepen worden na de compilatie. Als u geen ingebbede viewer gebruikt, zal er iedere keer een nieuw venster worden geopend.

Als u de opmaak van uw document aan het aanpassen bent, voert u misschien erg vaak **Snelmaken**, en heeft u veel vensters van de viewer open op uw bureaublad; om verwarring te vermijden, kunt u de modus **Bestanden observeren** activeren, die het starten van een viewer door **Snelmaken** voorkomt.

Deze modus is natuurlijk nutteloos met ingebbede viewers, daar u deze toch af dient te sluiten om verder te gaan met het bewerken van het document en hercompileren.

Hoofdstuk 11

Door de L^AT_EX broncode navigeren

11.1 De weergave Structuur gebruiken

De weergave **Structuur** toont de hiërarchie van het document dat gecreëerd wordt in Kile, en staat u toe er snel doorheen te navigeren, door de opdeling in segmenten te tonen. Om door uw document te navigeren, dient u slechts te klikken op een label, hoofdstuk, paragraaf, subparagraaf, etc., en u zult naar het begin van het overeenkomstige gebied gebracht worden.

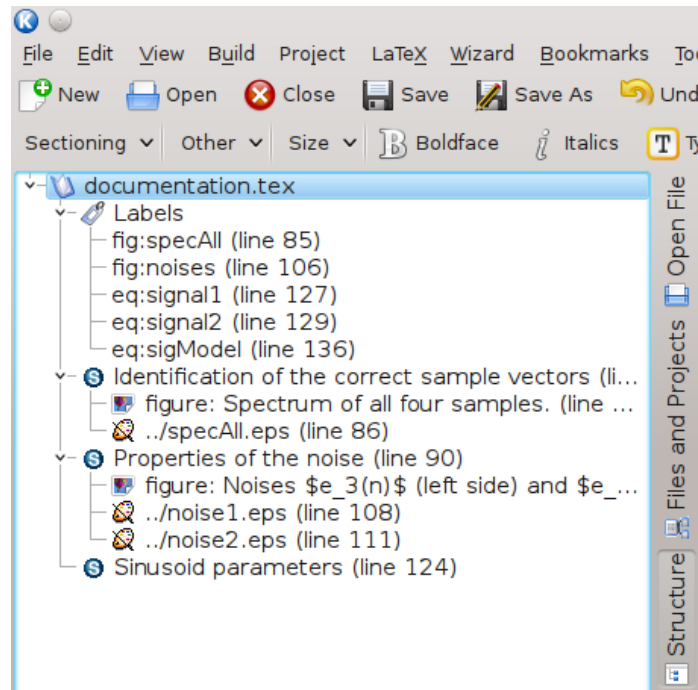
Indien u een los L^AT_EX-document in uw broncode heeft ingevoegd met de tags `\input` of `\include`, zal in de weergave **Structuur** verwezen worden; dubbelklikken op hun namen in deze weergave doet Kile het ingevoegde bestand openen in het editor-venster.

De hiërarchische boomstructuur heeft ook een aparte tak voor labels die gebruikt worden in de tekst.

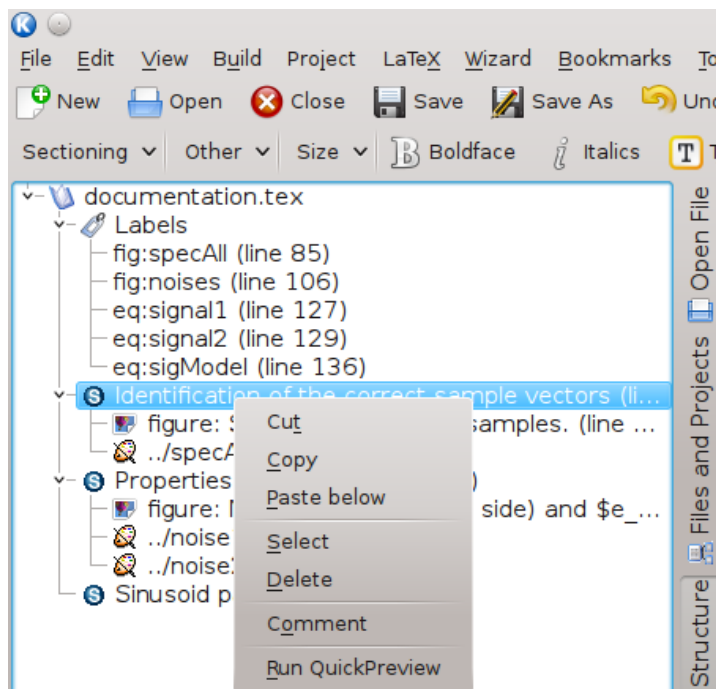
11.1.1 Het contextmenu gebruiken

De meeste items in de weergave Structuur hebben heel wat items in het contextmenu, dat u kunt openen met rechtsklikken. Kijk dus eens naar de weergave Structuur in het volgende plaatje.

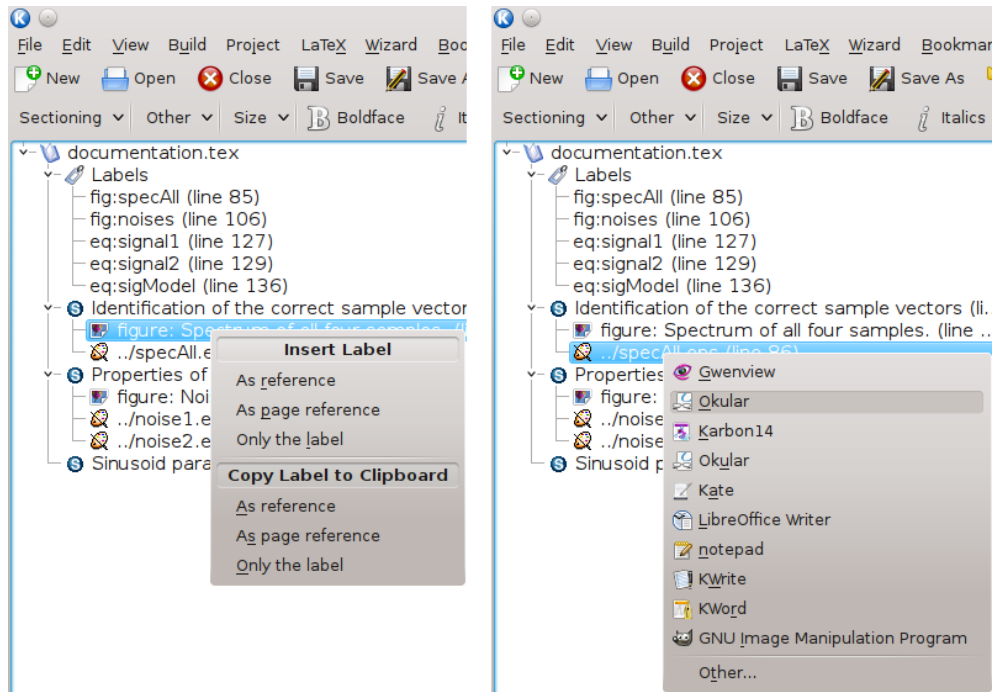
Het handboek van Kile



U zult er enige labels, enige items voor secties, twee omgevingen voor figuren en drie plaatjes vinden. Als u rechts klikt op een van de items voor secties, zal er een menu met enige nuttige commando's verschijnen. Alle commando's zoals **Selecteer**, **Verwijder** of **Commentaar** zal met alle regels, die tot deze sectie behoren, werken.



Op een figuur- of tabelitem klikken biedt enige acties met betrekking tot referenties en rechts klikken op een grafisch item zal enige programma's bieden om de afbeeldingen te openen.



11.1.2 De weergave Structuur actualiseren

Om uw weergave van de structuur te actualiseren kunt u ofwel gaan naar **Bewerken** → **Documentstructuur verversen** of **F12** indrukken of u kunt uw document opslaan, hetgeen Kile de weergave **Structuur** doet actualiseren.

11.2 Bladwijzers

Bladwijzers zijn uw verwijzingen naar een tekstsegment of een regel in de Kile-omgeving. Selecteer om een bladwijzer te gebruiken een specifieke regel van uw document waar u naartoe terug wilt keren, druk dan **Ctrl-B** en Kile voegt een bladwijzer toe aan deze regel. Als alternatief kunt u ook een bladwijzer instellen door een regel te markeren en het menu gelabeld **Bladwijzers** → **Bladwijzer zetten**.

Selecteer om al uw bladwijzers te verwijderen **Bladwijzers** → **Alle bladwijzers verwijderen**.

Hoofdstuk 12

Projecten

12.1 Werken met projecten

in Kile kunt u *projecten* aanmaken en ermee werken. Een project is een groep van L^AT_EX-, grafische, BibT_EX- of andere bestanden die alle informatie bevatten die gebruikt wordt om uw complete document te maken. Een typisch project zou een document zijn bestaand uit een aantal hoofdstukken, geschreven in verschillende `.tex`-bestanden. Zij kunnen allemaal bijgevoegd worden in een project, om het hele document eenvoudiger te beheren te maken. De specificaties van het project worden opgeslagen in een speciaal bestand, met extensie `.kilepr`.

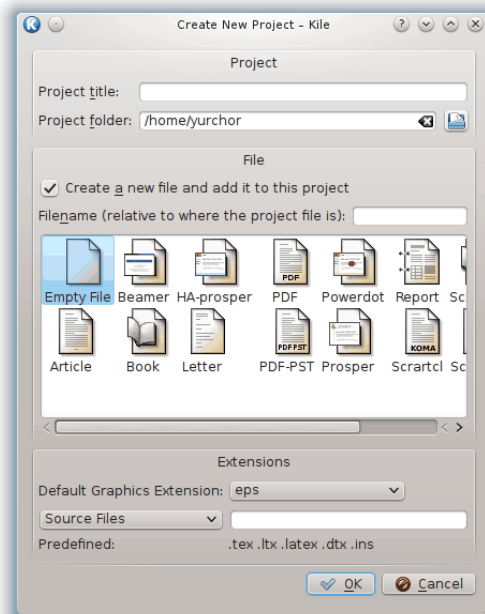
Een project voegt de volgende functionaliteiten toe:

- U hoeft geen hoofddocument in te stellen, Kile doet dit automatisch.
- Projectbestanden kunnen gemakkelijk worden gearchiveerd door naar **Project** → **Archiveren**
- De weergave **Bestanden en projecten** toont welke bestanden deel uitmaken van het project.
- Na het openen van een project wordt elk bestand dat eerder geopend was hersteld met de originele codering en accentuering.
- Code-aanvulling werkt over alle projectbestanden.
- Aanvulling van referenties werkt over alle projectbestanden.
- Aanvulling van citaten werkt over alle projectbestanden.
- Zoeken in alle projectbestanden.
- Specificeer eigen commando's quickbuild en makeidx.

U kunt alle aan het project gerelateerde commando's vinden in het menu **Project**. Daarin kunt u uw projecten openen, sluiten en beheren.

12.2 Een project aanmaken

Selecteer om een project aan te maken **Project** → **Nieuw project...**

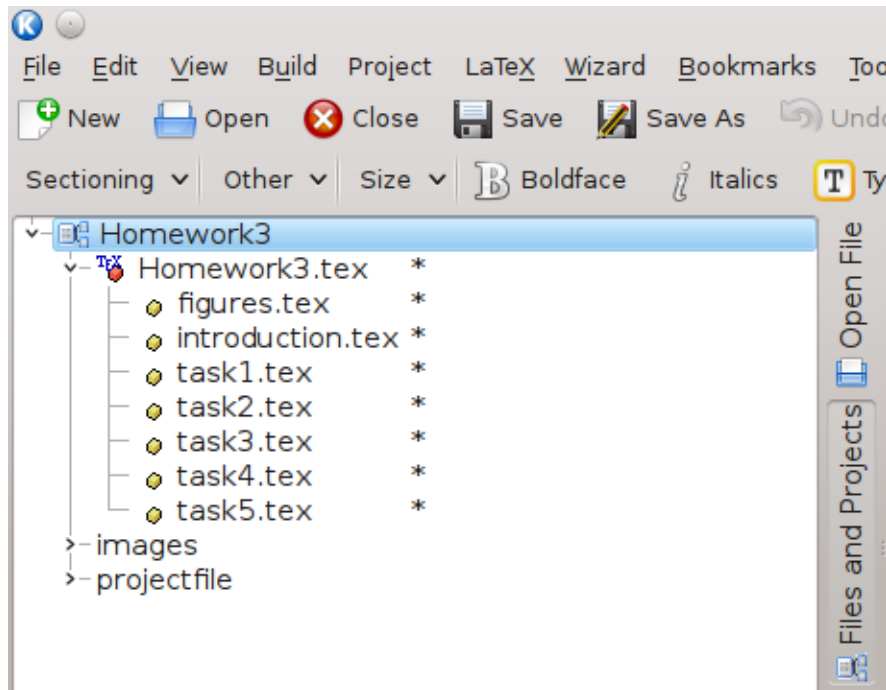


U wordt gevraagd de volgende informatie te geven om uw project aan te maken:

- Titel van uw project (tekstveld **Projecttitel**).
De titel van een project zal gebruikt worden om een naam van het projectbestand te maken door het naar kleine letters te transformeren en de extensie `.kilepr` toe te voegen.
- Een map waar het projectbestand zal worden opgeslagen (tekstveld **Projectmap**).
- Als u een nieuw hoofdbestand van het project wilt maken, activeer dan het item **Maak een nieuw bestand aan en voeg het toe aan dit project**.
- Wanneer u het veld **Bestandsnaam** invult, dient u een relatief pad op te nemen van waaruit uit het projectbestand `.kilepr` wordt opgeslagen (zie het item **Projectmap**).
- Type van het gemaakte bestand, **Leeg bestand**, **Artikel**, **Boek**, **Brief**, **Rapport**, etc. kan gekozen worden uit een zichtbare lijst onderaan het paneel **Bestand**.
- Extensies voor de standaard bestanden in het project kunnen geselecteerd worden in het paneel **Extensies**. Uw keuze zal gebruikt worden om de bestanden te definiëren die geopend zouden moeten worden wanneer u menu-item **Project** → **Alle projectbestanden openen** kiest en in de assistenten van Kile. De extensies in het tekstveld moeten gescheiden worden door spaties.

12.3 De weergave Bestanden en projecten

De weergave **Bestanden en projecten** is een knop op het menu van de zijbalk. In deze weergaven, kunt u de structuur van uw project, de bestanden en de naam van het bestand `.kilepr`, dat de projectinformatie bevat, zien. Toevoegen, verwijderen en wijzigen van opties in uw project wordt gedaan via de weergave **Bestanden en Projecten**.

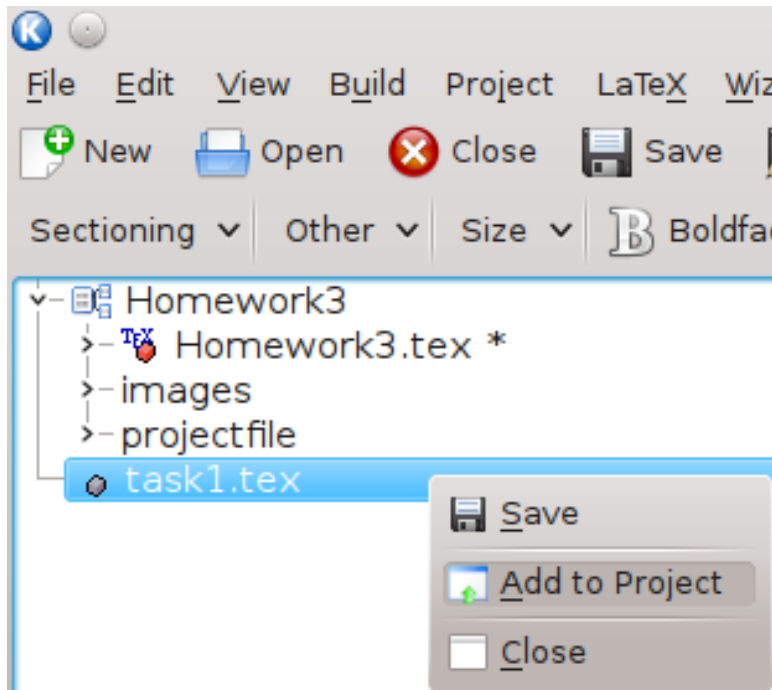


De weergave Bestanden en projecten

12.4 Bestanden toevoegen en verwijderen

Open een willekeurig T_EX-bestand en klik met de rechtermuisknop op de bestandsnaam in de weergave **Bestanden en projecten** en selecteer **Aan project toevoegen** om het bestand aan uw project toe te voegen. Indien u meerdere projecten open heeft staan, vraagt een dialogvenster aan welk project het bestand toegevoegd dient te worden.

U kunt ook rechtsklikken op de projectnaam in de weergave **Bestanden en projecten**, en **Bestanden toevoegen...** selecteren om een dialogvenster voor het selecteren van bestanden te doen verschijnen.



Een bestand aan een project toevoegen

Klik met de rechtermuisknop op het bestand en selecteer dan **Bestand verwijderen** om een bestand uit een project te verwijderen. Dit wist uw bestand *niet*, maar verwijdert het uit de lijst van bestanden die het bestand met de extensie `.kilepr` bevat.

12.4.1 Uw project archiveren

Kile laat u op eenvoudige wijze een reservekopie van uw project maken door al zijn bestanden in een enkel archief (vaak bekend als een *tarball*) op te slaan. Klik met de rechtermuisknop op de naam van uw project in de weergave **Bestanden en projecten** of selecteer **Project** → **Overig** → **Archiveren** om uw project te archiveren.

Standaard worden alle bestanden in een project toegevoegd aan het archief. Als u een bepaald bestand niet wilt toevoegen aan het archief, dient u in de weergave **Bestanden en projecten** rechts te klikken en de optie **Insluiten in archief** uit te vinken.

De archiveerbewerking is nu gerealiseerd door het uitvoeren vanuit de projectmap (waarin het `.kilepr`-bestand zich bevindt) van het commando `tar`.

12.5 Projectopties

Kile heeft een aantal opties gerelateerd aan uw project, die ingesteld kunnen worden. Klik met de rechtermuisknop op de titel van uw project en selecteer **Projectopties** om hen te wijzigen. U heeft de mogelijkheid om te veranderingen aan te brengen in:

- De titel van uw project.
- Standaard bestandsextensies.
- Het hoofddocument.
- Het commando Snelmaken.
- De opties `makeidx`.

12.6 Een project sluiten

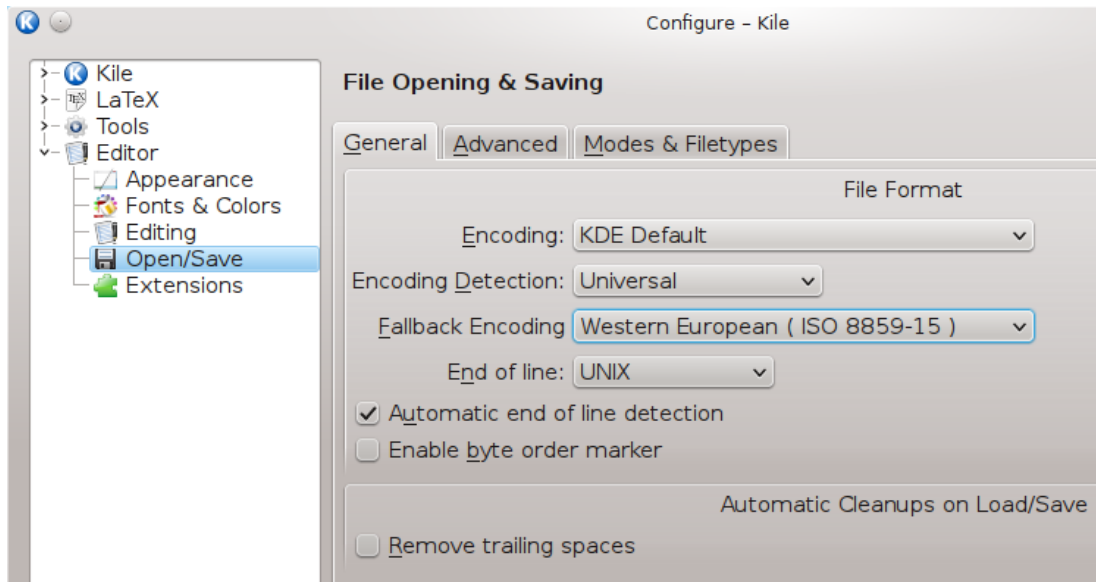
Selecteer, om een project te sluiten, de weergave **Bestanden en projecten** in de verticale werkbalk, klik met de rechtermuisknop op uw projecttitel en selecteer dan **Sluiten**. Dit sluit uw project af en alle bestanden die met uw project geassocieerd worden en voegt ook de naam van het project dat u net heeft afgesloten toe aan **Recent project openen...** in het menu **Project**.

Hoofdstuk 13

Documentcodering

De editor Kile laat u de tekst lezen, converteren en opslaan, in de codering die uw document nodig heeft. Dit staat u toe niet-standaard letters en symbolen te gebruiken; u kunt bijvoorbeeld direct tekens met een accent gebruiken voor Italiaans of Frans in L^AT_EX-documenten. Het selecteren van de codering voor uw document kan op twee manieren gedaan worden:

- Een manier om de codering van het document in te stellen is met gebruik van het submenu **Instellingen** → **Kile instellen...** → **Editor**, waar u de standaard tekencodering voor alle bestanden kunt zetten.



- Een tweede manier om de codering van een document in te stellen is de om de gewenste codering te kiezen in de assistent om een nieuw document te maken.

L^AT_EX begrijpt zelf alleen ASCII, een zeer beperkte verzameling van lettertekens, dus u zou niet direct een letters met een accent of speciale letters kunnen gebruiken. Om toch letters met een accent te gebruiken is een speciale syntaxis gecreëerd: zoals bijvoorbeeld `\~e` voor `ë`. Er is een pakket dat u hierbij helpt, `inputenc` genaamd, en het wordt opgenomen in de preambule met `\usepackage[latin1]{inputenc}`, waarin het argument voor de optie de codering is die u wenst te gebruiken (op dit moment in de meeste gevallen `utf8`). Dit vertelt L^AT_EX om alle `ë`'s die u geschreven hebt te vertalen in `\~e`'s voor het compileren. Raadpleeg alstublieft direct de documentatie van `inputenc` voor meer informatie. Tenslotte: denkt u eraan zich ervan

te verzekeren dat uw bestand *daadwerkelijk* in dezelfde codering is gecodeerd als u aangegeven hebt voor het pakket `inputenc`!

Dit legioen van verschillende coderingstabellen voor lettertekens heeft veel problemen veroorzaakt: u kunt bijvoorbeeld geen cursus Turks in het Frans schrijven zonder de speciale tekens van één taal te verliezen. Er is algemeen overeengekomen dat, vroeger of later, iedereen over zal stappen op [Unicode](#). Er zijn vele implementaties van Unicode en UTF-8 is de meest succesvolle onder Linux[®]; Windows[®](R) vertrouwt daarentegen op het lastigere en minder flexibele UCS-2. De meeste distributies zijn al begonnen hun standaard codering in te stellen op UTF-8 en daarom vindt u het wellicht zeer interessant om het argument `utf8` te gebruiken voor het pakket `inputenc`.

13.1 Het ucs-pakket

Als u het pakket `ucs` hebt geïnstalleerd dan kunt u als volgt verder gaan:

- Hal het pakket `ucs` vanaf [CTAN](#).
- Om het te installeren pakt u het gedownloade bestand uit en plaatst het in een map genoemd in de lijst uw omgevingsvariable `$TEXINPUTS`. Deze kan ook ingesteld worden binnen Kile.

```
\usepackage{ucs}
\usepackage[utf8]{inputenc}
```

13.2 XeLaTeX

Als u **XeLaTeX** gebruikt, kunt u eenvoudig het pakket `xltxtra` laden. Het zal bovendien alle vereiste pakketten laden.

```
\usepackage{xltxtra}
```

13.3 CJK-ondersteuning

Ondersteuning toevoegen voor ideografische talen is heel lastig. Wanneer u er echter klaar mee bent, zal het behoorlijk goed werken. Anders dan pakketten installeren, is er is nog enig extra werk aan de instellingen te doen.

TIP

Uw Linux[®] distributie zou al een CJK (Chinees, Japans, Koreaans) pakket voor u gereed hebben, u kunt zich dan mogelijk de moeite van het handmatig alles te installeren besparen. Controleer echter om door te gaan!

Er is de mogelijkheid het pakket `ucs` te gebruiken om korte fragmenten van CJK-tekst te schrijven, maar die optie is ernstig beperkt omdat het, onder andere, nieuwe regels niet behandelt. In plaats daarvan, installeren we het complete pakket CJK-L^AT_EX en laten het voor beide L^AT_EX en PDFL^AT_EX werken. Heel wat van dit materiaal is geïnspireerd door de pagina van [Pai H. Chou](#) over hoe PDFL^AT_EX in te stellen.

1. Download het pakket **CJK**. Kopieer zijn uitgepakte bestanden naar een toepasselijke submap van $\$TEXMF$, precies zoals u deed met het pakket **ucs** vóór (see Section 13.1). De bestanden zullen uitgepakt worden in een map `CJK/X_Y.Z`; het is niet belangrijk dat u ze uitpakt, hoewel het waarschijnlijk netter en gemakkelijker voor u is om ze te onderhouden.
2. U moet een lettertype downloaden dat alle CJK-tekenen ondersteunt die u nodig hebt. U kunt elke `*.ttf` bestand kiezen dat ze dekt, maar in deze handleiding zullen we **Cyberbit** gebruiken. Unzip het bestand en hernoem `Cyberbit.ttf` naar `cyberbit.ttf`, omdat hoofdletters u systeem in de war zou kunnen brengen.

Plaats `cyberbit.ttf` in een map samen met **Unicode.sfd** en genereer de bestanden `*.tfm` en `*.enc` met het commando `$ ttf2tfm cyberbit.ttf -w cyberbit@Unicode@`. Om de een of andere reden produceert dit niet de honderden bestanden zoals zou moeten. Is dat het geval, dan kunt u beide typen bestanden `*.tfm` en `*.enc` downloaden.

Plaats de bestanden `*.tfm` in een toepasselijke map, zeg $\$TEXMF$ `/fonts/tfm/bitstream/cyberbit/`; de bestanden `*.enc` kunnen geïnstalleerd worden in $\$TEXMF$ `/pdftex/enc/cyberbit/`.

3. Hierna hebben we een overeenkomst-bestand nodig om de bestanden `*.enc` te koppelen aan het lettertype. Download **cyberbit.map** en installeer het in $\$TEXMF$ `/pdftex/config/`.
4. Download een ander bestand, **c70cyberbit.fd** en plaats het in een toepasselijke map. U kunt bijvoorbeeld $\$TEXMF$ `/tex/misc/` kiezen.
5. Het laatste bestand dat we moeten genereren is een PostScript[®] type 1 lettertype, noodzakelijk om DVI-bestanden gegenereerd met L^AT_EX te lezen. Voer het commando `$ ttf2pfb cyberbit.ttf -o cyberbit.pfb` uit en kopieer het gemaakte bestand `cyberbit.pfb` naar een map zoals $\$TEXMF$ `/fonts/type1/cyberbit/`.
6. Daarna plaatsen we `cyberbit.ttf` tussen de lettertypen waar L^AT_EX ze kan vinden. U zou ze kunnen plaatsen in een map genaamd $\$TEXMF$ `/fonts/truetype/`.
7. Controleer het configuratiebestand dat u vindt in $\$TEXMF$ `/web2c/texmf.cnf` en ga na dat de regel met `TTFONTS` geen commentaar is en wijst naar de map waar u `cyberbit.ttf` hebt opgeslagen.
8. Om het mogelijk te maken dat PDFL^AT_EX uw CJK-lettertypen gebruikt, is het noodzakelijk dat u een regel in het configuratiebestand $\$TEXMF$ `/pdftex/config/pdftex.cfg` toevoegt. Voeg `map +cyberbit.map` in het bestand toe om de configuratie van PDFL^AT_EX volledig te maken.
9. Om L^AT_EX te configureren zodat u DVI-bestanden met CJK-tekenen kunt maken, moet u een regel in het bestand `ttfonts.map` toevoegen. Het bestand zou zich in een map genaamd $\$TEXMF$ `/ttf2pk/` kunnen bevinden, maar u zult er waarschijnlijk naar moeten zoeken. Voeg de regel `cyberbit@Unicode@ cyberbit.ttf` er achteraan.
10. Hierna hoeft nog slechts `texhash` uit te voeren en het systeem zou gereed moeten zijn.

Om te testen of uw configuratie correct is, kunt u proberen om **dit testbestand** te compileren.

13.3.1 Probleemoplossing voor CJK

Er zijn veel dingen die fout kunnen gaan bij het handmatig instellen van ondersteuning voor CJK. Als iets niet lijkt te werken, dan kan de volgende controlelijst misschien helpen.

- Omdat u L^AT_EX uitvoert als gebruiker en niet als systeembeheerder, moet u gewone gebruikers *toestaan* om de nieuwe bestanden te lezen. Ga na of alle mappen en bestanden toegankelijk zijn met het commando `chmod`.

- Als L^AT_EX een DVI zonder problemen schrijft, maar u kunt het niet zien, dan is er bijna zeker een probleem in het automatisch genereren van *.pk lettertypen. Ze worden verondersteld on-the-fly te worden gegenereerd bij het bekijken van een DVIBestand, maar dit kan om een aantal redenen mislukken: controleer nog eens `ttfonts.map` voor uw zelfgemaakte regel. Het kan echter zijn dat uw commando `ttf2pk`, wat gewoonlijk wordt aangeroepen door de DVI-viewer, gecompileerd is *zonder* ondersteuning voor de bibliotheken `kpathsea`. Als dat het geval is zal `ttf2pk --version` geen melding maken van `kpathsea`. Omdat ondersteuning voor deze bibliotheken noodzakelijk is, moet u zoeken naar een nieuw pakket of FreeType 1 zelf compileren.

13.3.2 Hoe voer ik CJK in in Unicode?

Er zijn een aantal verschillende invoer-engines en de keuze kan ook afhangen van persoonlijke voorkeur. De auteur gebruikt [Skim](#), een overzetting naar KDE van de engine [Scim](#). Kijk in de documentatie van uw distributie om na te gaan hoe deze programma's te installeren. Configuratie van zulke programma's kan ook tricky zijn, in het geval van Skim zult u een omgevingsvariable `XMODIFIERS="@im=SCIM"` moeten definiëren *alvorens* X te starten.

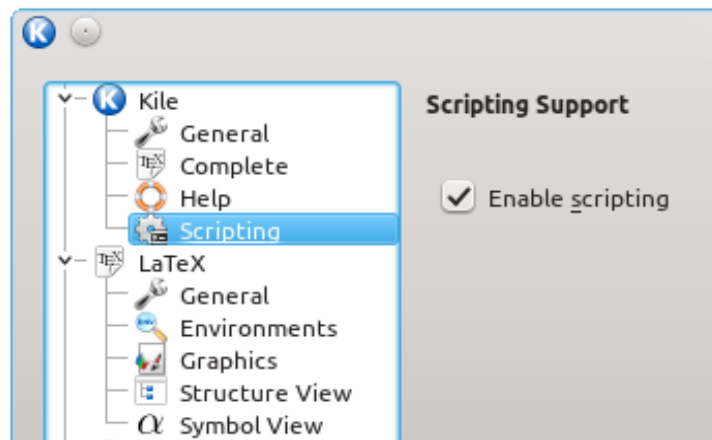
Hoofdstuk 14

Scripting

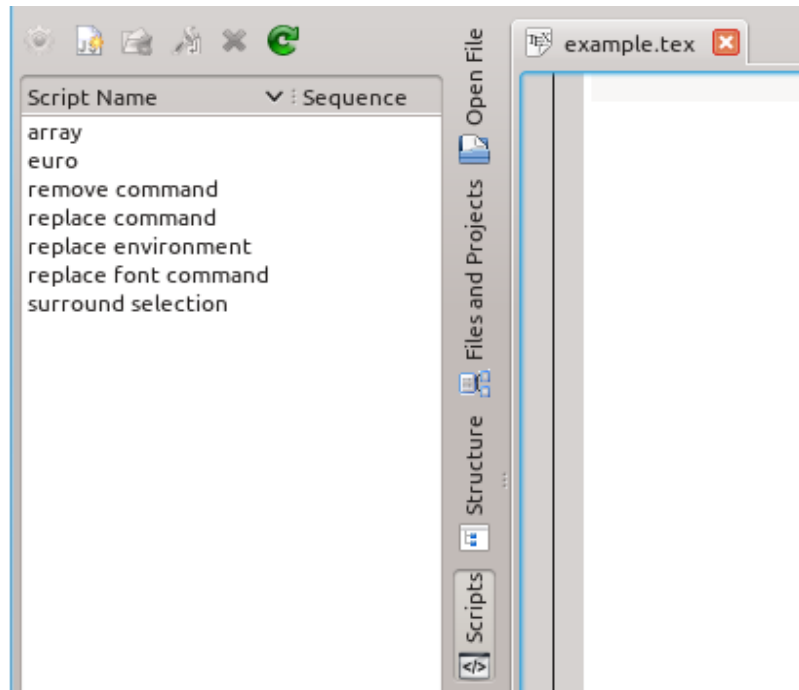
14.1 Scripting in Kile gebruiken

De scripting functie van Kile staat het uitvoeren van code volgens [ECMAScript](#) toe, beter bekend als JavaScript. U zult heel wat inleidingen vinden, die informatie bieden over objects (variabelen), functies en eigenschappen ondersteund door JavaScript.

Ondersteuning kan ingeschakeld worden in de instellingendialoog van Kile: **Instellingen** → **Kile instellen...** → **Kile+Scripting**.



Als scripting is ingeschakeld zal een extra paneel voor scripting zichtbaar worden in de zijbalk, waar scripts beheerd kunnen worden:



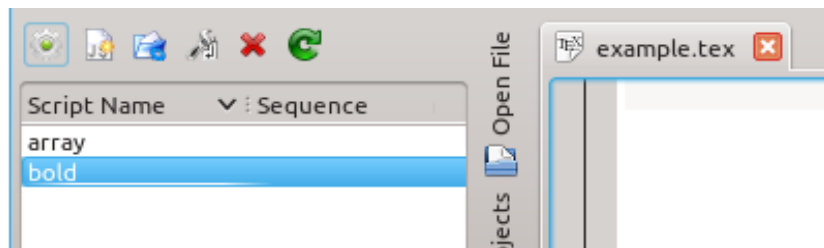
Dit widget bevat zes pictogrammen, die verschillende taken bieden:

- Het geselecteerd script uitvoeren.
- Een nieuw script aanmaken.
- Het geselecteerd script in de editor openen.
- Stel toetsenreeks in voor het geselecteerde script.
- Verwijder een toegekende toetsenreeks.
- Ververs de lijst met beschikbare scripts, die allemaal zijn gevonden in `$KDEDIR /share/apps/kile/scripts/`.

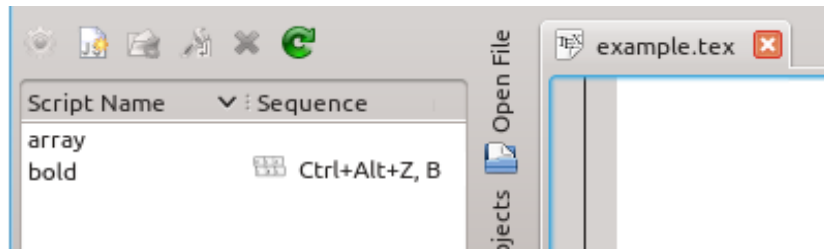
14.2 Een script uitvoeren

U kunt een script op drie verschillende manieren uitvoeren:

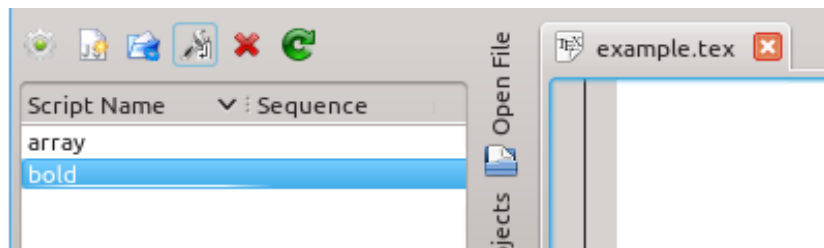
1. Selecteer het gewenste script en klik op de knop **Uitvoeren** aan de linker kant van het widget voor beheer van scripts.



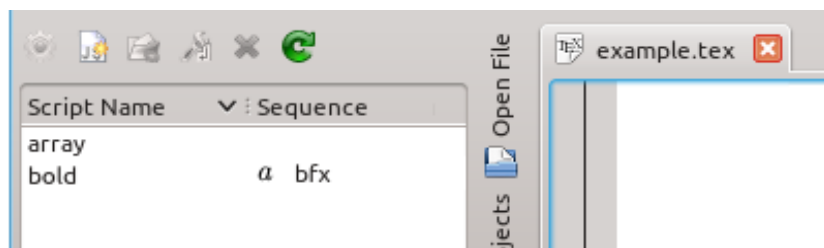
2. Een sneltoets gebruiken.



U kunt een sneltoets aan een script toekennen met de knop **Instellen** in het widget voor beheer van scripts.



3. Een toetsenreeks voor de bewerkte gebruiken. Het script zal uitgevoerd worden als u de toegekende toetsenreeks in de bewerkte intypt.



Deze methode kan uitgebreid worden tot een tamelijk geavanceerde soort van aanvullen van code. Nemen we aan dat u een script hebt geschreven, die eenvoudig het L^AT_EX-commando `\textbf{}` in het huidige document invoegt.

```
document.insertText ("\\textbf{%C}");
```

Als u nu de toegekende toetsenreeks `bfx` in uw tekstdocument intypt, dan zal deze toetsenreeks verwijderd worden en zal het script worden uitgevoerd. Het zal `\textbf{}` invoegen en de cursor zal tussen de accolades worden geplaatst.



Wat een comfortabele en krachtige methode van aanvullen van code.

14.3 API-referentie

De hier gepresenteerde API voor scripts is beschikbaar in alle scripts. Voordat de inhoud van een script wordt geladen zal Kile eerst verschillende prototypen en functies aan de context van het

script toevoegen. Deze API voor het gemak bevat prototypes zoals tekstcursors en tekstreeksen en is gelokaliseerd in de map `KILE_APP_DIR/script-plugins/`.

De scripts van Kile verschillen enigszins van scripts van [Kate](#), die een ander ontwerp gebruiken, omdat ze ook vanaf de opdrachtregel gestart kunnen worden. Maar alle functies van de API voor scripts van Kate zijn ook beschikbaar in de API voor scripts van Kile, dus porteren van JavaScript-code van Kate naar Kile zou erg gemakkelijk moeten zijn. Maar omdat Kile een erg rijk van functies voorziene L^AT_EX-bewerker is, biedt zijn eigen API voor scripts veel meer mogelijkheden dan die van Kate.

Opmerking: Beschrijvingen van API aanroepen, die ook beschikbaar zijn in de scripts van Kate, zijn overgenomen uit de documentatie van Kate.

14.3.1 Globale functies

Deze sectie geeft een lijst met globale functies.

`void debug(String tekst);`

Stuurt *tekst* naar `stdout` in de console. De gestuurde tekst is gekleurd om het te onderscheiden van andere debuguitvoer.

14.3.2 Het prototype van cursor

Omdat Kile een tekstbewerker is, is, waar mogelijk, alles van de scripting-API gebaseerd op cursors en reeksen. Een cursor is een eenvoudig paar (*regel*, *kolom*) die een tekstpositie in het document representeert.

`Cursor();`

Constructor: levert een cursor terug op positie (0, 0).

Voorbeeld: `var cursor = new Cursor();`

`Cursor(int regel, int kolom);`

Constructor: levert een cursor terug op positie (*regel*, *kolom*).

Voorbeeld: `var cursor = new Cursor(3,42);`

`Cursor(Cursor andere);`

Constructor kopiëren: geeft een kopie van de cursor *andere* terug.

Voorbeeld: `var copy = new Cursor(andere);`

`Cursor Cursor.clone();`

Geeft een kloon van de cursor terug.

Voorbeeld: `var clone = cursor.clone();`

`bool Cursor.isValid();`

Controleert of de cursor geldig is. De cursor is ongeldig indien lijn en/of kolom ingesteld zijn op -1.

Voorbeeld: `var valid = cursor.isValid();`

Cursor Cursor.invalid();

Geeft een nieuwe ongeldige cursor op locatie (-1, -1).

Voorbeeld: `var invalidCursor = cursor.invalid();`

int Cursor.compareTo(Cursor andere);

Vergelijkt deze cursor met de cursor *andere*. Geeft terug

- -1, indien deze cursor zich bevindt voor de cursor *andere*,
- 0, indien beide cursors gelijk zijn
- +1, als deze cursor gelokaliseerd is na de cursor *andere*.

bool Cursor.equals(Cursor andere);

Geeft `true` terug, als deze cursor en de cursor *andere* gelijk zijn, anders `false`.

String Cursor.toString();

Geeft de cursor terug als een tekenreeks met de vorm `Cursor(regel, kolom)`.

14.3.3 Het prototype Bereik

Omdat Kile een tekstbewerker is, is, waar mogelijk, alles van de scripting-API gebaseerd op cursors en reeksen. Omdat `Cursor` een eenvoudig paar (`regel, kolom`) is, die een tekstpositie in het document representeert, omspant een `Bereik` tekst vanaf een beginpositie van de cursor tot een eindpositie.

Range();

Constructor: Aanroepen van `new Range()` geeft een `Bereik` op (0, 0) - (0, 0) terug.

Range(Cursor begin, Cursor eind);

Constructor: Aanroepen van `new Range(begin, eind)` geeft het bereik terug van de *begin*-cursor naar de *eind*-cursor.

Range(int beginRegel, int beginKolom, int eindRegel, int eindKolom);

Constructor: Aanroepen van `new Range(beginRegel, beginKolom, eindeRegel, eindKolom)` geeft het `Bereik` van (`beginRegel, beginKolom`) tot (`eindRegel, eindKolom`).

Range(Range andere);

Constructor kopiëren. Geeft een kopie terug van `Bereik andere`.

Reeks Range.clone();

Geeft een kloon van de reeks terug.

Voorbeeld: `var clone = range.clone();`

bool Range.isValid();

Geeft `true` terug, als zowel begin als einde cursor geldig zijn, anders `false`.

Voorbeeld: `var valid = range.isValid();`

bool Range.invalid();

Geeft het Bereik van (-1,-1) tot (-1,-1) terug.

bool Range.contains(Cursor cursor);

Geeft `true` terug, als dit bereik de cursorpositie bevat, anders `false`.

bool Range.contains(Range andere);

Geeft `true` terug, als dit bereik het Bereik *andere* bevat, anders `false`.

bool Range.containsColumn(int kolom);

Geeft `true` terug, als *kolom* zich in het half open interval `[start.column, end.column]` bevindt, anders `false`.

bool Range.containsLine(int regel);

Geeft `true` terug, als *regel* zich in het half open interval `[start.line, end.line]` bevindt, anders `false`.

bool Range.overlaps(Range overig);

Geeft `true` terug, als dit bereik en het Bereik *overig* een gebied delen, anders `false`.

bool Range.overlapsLine(int regel);

Geeft `true` terug, als *regel* zich in het interval `[start.line, end.line)` bevindt, anders `false`.

bool Range.overlapsColumn(int kolom);

Geeft `true` terug, als *kolom* zich in het interval `[start.column, end.column)` bevindt, anders `false`.

bool Range.equals(Range overig);

Geeft `true` terug, als dit bereik en het Bereik *andere* gelijk zijn, anders `false`.

String Range.toString();

Geeft het bereik terug als een tekenreeks van de vorm `Range(Cursor(regel, kolom) - Cursor(regel, kolom))`.

14.3.4 De API voor weergave

Wanneer een script wordt uitgevoerd, dan is er een globaal object (variabele) **view** die de huidige actieve editor-view representeert. Alle functies van `view` werken met de cursorposities of de geselecteerde tekst. Het volgende is een lijst met alle beschikbare **view**-functies.

void view.backspace ();

Voert programmatisch het equivalent van het indrukken van de backspace-toets.

Cursor view.cursorPosition ();

Geeft de huidige cursorpositie in het beeld terug.

**void view.setCursorPosition(int lijn, int kolom); void
view.setCursorPosition(Cursor cursor);**

Stelt de huidige cursorpositie in op ofwel *lijn, kolom* of op de gegeven *cursor*.

void view.cursorLeft ();

Verplaatst de cursor één positie achterwaarts in de tekst.

void view.cursorRight ();

Verplaatst de cursor één positie voorwaarts in de tekst.

void view.cursorUp ();

Verplaatst de cursor één regel omhoog in het document.

void view.cursorDown ();

Verplaatst de cursor één regel omlaag in het document.

int view.cursorLine ();

Geeft de regel terug waar de cursor zich op dat moment bevindt.

int view.cursorColumn ();

Geeft de kolom terug waar de cursor zich op dat moment bevindt.

void view.setCursorLine(int regel);

Stelt de cursor-regel in op de gegeven *regel*.

void view.setCursorColumn(int kolom);

Stelt de cursor-kolom in op de gegeven *kolom*.

Cursor view.virtualCursorPosition();

Haalt de huidige *virtuele* cursor-positie op. *Virtual* betekent dat het tabulatorteken (TAB) *meerdere* tekens telt, zoals ingesteld door de gebruiker (bijv. één TAB is 8 spaties). De virtuele cursor-positie levert toegang tot de voor de gebruiker zichtbare waarden van de huidige cursor-positie.

bool view.hasSelection();

Geeft `true` terug, als het beeld geselecteerde tekst heeft, anders `false`.

String view.selectedText();

Geeft de geselecteerde tekst terug. Als er geen tekst is geselecteerd dan is de tekenreeks leeg.

Range view.selectionRange();

Geeft de geselecteerde tekstreeks terug. Als er geen tekst is geselecteerd dan is het teruggegeven bereik ongeldig.

void view.setSelection(Range reeks);

Stelt de geselecteerde tekst in op de gegeven *reeks*.

void view.selectAll();

Selecteert de gehele tekst in het document.

void view.clearSelection();

Wist de tekstselectie zonder de tekst te verwijderen.

void view.removeSelectedText();

Verwijder de geselecteerde tekst. Als het beeld geen geselecteerde tekst bevat, dan doet dit niets.

void view.selectLine();

Selecteert de tekst in de huidige regel.

void view.selectLine(int regel);

Selecteert de tekst in de huidige *regel*.

void view.selectLines(int van, int tot);

Selecteert de gehele tekst van regel *vanaf* tot regel *tot*.

void view.selectWord();

Selecteert het huidige woord. Als er geen woord is gevonden op de huidige cursorpositie, dan gebeurt er niets.

void view.selectLatexCommand();

Selecteert het huidige L^AT_EX-commando. Als er geen commando is gevonden op de huidige cursorpositie, dan gebeurt er niets.

void view.selectEnvironment(bool inside = false);

Selecteert de gehele tekst van de huidige L^AT_EX-omgeving. Als *inside* de waarde *false* krijgt zal de omgevingstekst inclusief de omgevende L^AT_EX-tags `\begin{...}\end{...}` worden geselecteerd, anders zonder deze tags. Als er geen parameter is gegeven, krijgt *inside* de waarde *false*.

void view.selectTexgroup(bool inside = true);

Selecteert de tekst van de huidige L^AT_EX-groep. Als *inside* de waarde *true* krijgt, zal alleen de tekstgroep zonder de omgevende accolades geselecteerd worden. Als geen parameter is gegeven, krijgt *inside* de waarde *true*.

void view.selectMathgroup();

Selecteert de tekst van de huidige math-groep.

void view.selectParagraph(bool wholeLines = true);

Selecteert de gehele tekst van de huidige L^AT_EX-paragraaf. Als *wholeLines* de waarde *true* heeft zullen de eerste en laatste regels van de paragraaf geheel meegenomen worden in de selectie (inclusief het einde-regel-teken); anders zal de selectie alleen niet-witruimte tekens bevatten.

14.3.5 De API van Document

Wanneer een script wordt uitgevoerd is er een globaal object (variabele) **document** die het huidige actieve document representeert. Het volgende is een lijst van alle beschikbare **document**-functies.

void document.insertText(String tekst);

Voegt de *tekst* in op de huidige cursorpositie.

void document.insertText(int regel, int kolom, String tekst); bool document.insertText(Cursor cursor, String tekst);

Voegt de *tekst* in op de gegeven cursorpositie.

```
bool document.removeText(int vanafRegel, int vanafKolom, int totRegel, int totKolom); bool document.removeText(Cursor vanaf, Cursor tot); bool document.removeText(Range reeks);
```

Verwijdert de tekst in het gegeven bereik. Geeft `true` terug bij succes of `false`, als het document alleen-lezen is.

```
bool document.replaceText(Range reeks, String tekst);
```

Vervangt de tekst van de gegeven reeks door de gespecificeerde tekst.

```
int document.lines();
```

Geeft het aantal regels in het document terug.

```
int document.length();
```

Geeft het aantal tekens in het document terug.

```
Range document.documentRange();
```

Geeft een reeks terug die het gehele document omvat.

```
Cursor document.documentEnd();
```

Geeft de huidige cursorpositie in het beeld terug.

```
String document.text();
```

Geef de gehele inhoud van het document terug in een enkele tekenreeks. Nieuwe regels zijn gemarkeerd met het teken nieuw-regel `\n`.

```
String document.text(int vanafRegel, int vanafKolom, int totRegel, int totKolom); String document.text(Cursor vanaf, Cursor tot); String document.text(Range reeks);
```

Geeft de tekst terug in het gegeven bereik. Het is aanbevolen de cursor te gebruiken en een versie gebaseerd op bereik voor betere leesbaarheid van de broncode.

```
bool document.setText(String tekst);
```

Stelt de gehele documenttekst in.

```
bool document.clear();
```

Verwijdert de gehele tekst uit het document.

```
String document.line();
```

Geeft de huidige tekstregel terug als tekenreeks.

String document.line(int regel);

Geeft de gegeven tekstregel terug als tekenreeks. De tekenreeks is leeg als de gevraagde regel buiten het bereik ligt.

int document.lineLength();

Geeft de lengte van de huidige regel terug.

int document.lineLength(int regel);

Geeft de lengte van de *regel* terug.

bool document.insertLine(String s);

Voegt tekst toe in de huidige regel. Geeft *true* terug bij success of *false*, als het document alleen-lezen is of de regel bevindt zich niet in de het documentbereik.

bool document.insertLine(int regel, String s);

Voegt tekst in de gegeven regel in. Geeft *true* terug bij succes of *false*, als het document alleen-lezen is of de regel niet in het documentbereik ligt.

bool document.removeLine();

Verwijdert de huidige tekstregel. Geeft *true* terug bij succes of *false*, als het document alleen-lezen is.

bool document.removeLine(int regel);

Verwijdert de gegeven tekstregel. Geeft *true* terug bij succes of *false*, als het document alleen-lezen is of de regel niet in het documentbereik ligt.

bool document.replaceLine(String tekst);

Vervang de tekst van de huidige regel door de gespecificeerde tekst.

bool document.replaceLine(int regel, String tekst);

Vervangt de tekst van de gegeven regel door de gespecificeerde tekst.

bool document.truncateLine();

Kap de huidige regel op de gegeven kolom of cursorpositie af. Geeft *true* terug bij succes of *false* als de gegeven regel geen deel is van het documentbereik.

bool document.truncate(int regel, int kolom); bool document.truncate(Cursor cursor);

Kap de gegeven regel op de gegeven kolom of cursorpositie af. Geeft *true* terug bij succes of *false* als de gegeven regel geen deel is van het documentbereik.

String document.word();

Geeft het woord terug op de huidige cursorpositie. Als er geen woord op deze cursorpositie wordt gevonden, dan is de teruggegeven tekenreeks leeg.

String document.wordAt(int regel, int kolom); String document.wordAt(Cursor cursor);

Geeft het woord terug op de gegeven cursorpositie. Als er geen woord op deze cursorpositie wordt gevonden, dan is de teruggegeven tekenreeks leeg.

Range document.wordRange();

Geeft het bereik van het woord terug op de gegeven cursorpositie. Als geen woord is gevonden wordt `Range.invalid()` teruggegeven, die getest kan worden met `Range.isValid()`.

String document.latexCommand();

Geeft het L^AT_EX-commando terug op de huidige cursorpositie. Als er geen commando op deze cursorpositie wordt gevonden, dan is de teruggegeven tekenreeks leeg.

String document.latexCommandAt(int regel, int kolom); String document.latexCommandAt(Cursor cursor);

Geeft het L^AT_EX-commando terug op de gegeven cursorpositie. Als er geen commando op deze cursorpositie wordt gevonden, dan is de teruggegeven tekenreeks leeg.

Range document.latexCommandRange();

Geeft het bereik van het L^AT_EX-commando terug op de gegeven cursorpositie. Als geen L^AT_EX-commando is gevonden wordt `Range.invalid()` teruggegeven, die getest kan worden met `Range.isValid()`.

String document.charAt(int regel, int kolom); String document.charAt(Cursor cursor);

Geeft het teken terug op de gegeven cursorpositie.

String document.firstChar(int regel);

Geeft het eerste teken in de gegeven *regel* terug die geen witruimte is. Het eerste teken is in kolom 0. Als de regel leeg of alleen witruimte bevat, dan is de teruggegeven tekenreeks leeg.

String document.lastChar(int regel);

Geeft het laatste teken in de gegeven *regel* terug die geen witruimte is. Als de regel leeg of alleen witruimte bevat, dan is de teruggegeven tekenreeks leeg.

```
bool document.isSpace(int regel, int kolom); bool document.isSpace(Cursor cursor);
```

Geeft `true` terug, als het teken op de gegeven cursorpositie gelijk is aan een witruimte, anders `false`.

```
void document.insertBullet();
```

Voeg een *opsomteken* van Kile in. Denk er aan dat u gemakkelijk naar het volgende of vorige opsomteken kunt springen. Dit zal dit opsomteken ook accentueren zodat het automatisch verwijderd zal worden wanneer u de eerste letter invoert.

```
void document.nextBullet();
```

Ga naar het volgende opsomteken in de tekst als er een is.

```
void document.previousBullet();
```

Ga naar het vorige opsomteken in de tekst als er een is.

```
bool document.hasEnvironment();
```

Geeft `true` terug als een omgevende L^AT_EX-omgeving is gevonden, anders `false`.

```
String document.environment(bool inside = false);
```

Geeft de gehele tekst van de omgevende L^AT_EX-omgeving terug. Als *inside* de waarde `false` krijgt, zal de omgevende tekst worden teruggegeven inclusief de omgevende L^AT_EX-tags `\begin{...}\end{...}`, anders zonder deze tags. Als geen parameter is gegeven, zal *inside* de waarde `false` krijgen. Als geen omgeving is gevonden, dan wordt een lege tekenreeks teruggegeven.

```
Range document.environmentRange(bool inside = false);
```

Geeft het bereik terug van de omgevende L^AT_EX-omgeving. Als *inside* de waarde `false` krijgt zal het bereik inclusief de omgevende L^AT_EX-tags `\begin{...}\end{...}` teruggegeven worden, anders zonder deze tags. Als geen parameter is gegeven zal *inside* de waarde `false` krijgen. Als er geen omgeving is gevonden zal `Range.invalid()` teruggegeven worden, wat getest kan worden met `Range.isValid()`.

```
String document.environmentName();
```

Geeft de naam van de omgevende L^AT_EX-omgeving terug of een lege tekenreeks.

```
void document.removeEnvironment(bool inside = false);
```

Verwijdert de tekst van de omgevende L^AT_EX-omgeving. Als *inside* de waarde `false` krijgt zal de omgevingstekst inclusief de omgevende L^AT_EX-tags `\begin{...}\end{...}` worden verwijderd, anders zonder deze tags. Als er geen parameter is gegeven, krijgt *inside* de waarde `false`.

void document.closeEnvironment();

Voegt een sluittag van een omgeving in, als een geopende L^AT_EX-omgeving is gevonden op de huidige cursorpositie.

void document.closeAllEnvironments();

Voegt een sluitomgevingstag in voor alle geopende L^AT_EX-omgevingen, die zijn gevonden op de huidige cursorpositie.

bool document.hasTexgroup();

Geeft `true` terug als een omgevende L^AT_EX-groep is gevonden op de huidige cursorpositie, anders `false`.

String document.texgroup(bool inside = true);

Geeft de tekst van de omgevende L^AT_EX-groep terug. Als *inside* de waarde `false` krijgt zal de tekst van deze L^AT_EX-groep inclusief de omgevende accolades `{ . . . }` terug worden gegeven, anders zonder deze. Als geen parameter is gegeven zal *inside* de waarde `false` krijgen. De teruggegeven tekenreeks is leeg, als geen omgevende L^AT_EX-groep gevonden wordt op de huidige cursorpositie.

Range document.texgroupRange(bool inside = true);

Geeft het bereik terug van de omgevende L^AT_EX-groep. Als *inside* de waarde `false` krijgt zullen omgevende accolades `{ . . . }` teruggegeven worden, anders zonder deze. Als geen parameter is gegeven zal *inside* de waarde `false` krijgen. Als er geen groep is gevonden zal `Range.invalid()` teruggegeven worden, wat getest kan worden met `Range.isValid()`.

void document.removeTexgroup(bool inside = true);

Geeft de tekst van de omgevende L^AT_EX-groep terug. Als *inside* de waarde `false` krijgt, zal de tekst van deze L^AT_EX-groep inclusief de omgevende accolades `{ . . . }` teruggegeven worden, anders zonder deze. Als geen parameter is gegeven zal *inside* de waarde `false` krijgen.

bool document.hasMathgroup();

Geeft `true` terug als een omgevende L^AT_EX-mathgroep is gevonden op de huidige cursorpositie, anders `false`.

String document.mathgroup();

Geeft de tekst van de omgevende L^AT_EX-mathgroep terug. De teruggegeven tekenreeks is leeg als er geen omgevende L^AT_EX mathgroep is gevonden op de huidige cursorpositie.

Range document.mathgroupRange();

Geeft het bereik van de omgevende L^AT_EX-mathgroep terug. Als er geen omgevende mathgroep is, wordt `Range.invalid()` teruggegeven, die getest kan worden met `Range.isValid()`.

```
void document.removeMathgroup();
```

Verwijdert de tekst uit de omgevende L^AT_EX-mathgroep.

```
String document.paragraph();
```

Geeft de tekst van de huidige L^AT_EX-paragraaf terug.

```
Range document.paragraphRange();
```

Geeft het bereik van de omgevende L^AT_EX-paragraaf terug.

```
void document.removeParagraph();
```

Verwijdert de tekst van de huidige L^AT_EX-paragraaf.

```
bool document.matchesAt(int regel, int kolom, String tekst); bool  
document.matchesAt(Cursor cursor, String tekst);
```

Geeft `true` terug, als de gegeven *tekst* overeenkomt met de overeenkomstige cursorpositie, anders `false`.

```
bool document.startsWith(int regel, String patroon, bool skipWhiteSpaces =  
true);
```

Geeft `true` terug als de regel begint met *patroon*, anders `false`. Het argument *skipWhiteSpaces* bepaalt of voorloopwitruimte genegeerd worden.

```
bool document.endsWith(int regel, String patroon, bool skipWhiteSpaces =  
true);
```

Geeft `true` terug als de regel eindigt met *patroon*, anders `false`. Het argument *skipWhiteSpaces* bepaalt of witruimte achteraan genegeerd wordt.

```
int document.firstColumn(int regel);
```

Geeft de eerste niet-witruimte kolom in de gegeven *regel* terug. Als er alleen witruimte in de regel bevindt, dan is de terugkeerwaarde `-1`.

```
int document.lastColumn(int regel);
```

Geeft de laatste niet-witruimte kolom in de gegeven *regel* terug. Als er alleen witruimte in de regel bevindt, dan is de terugkeerwaarde `-1`.

```
int document.prevNonSpaceColumn(int regel, int kolom); int  
document.prevNonSpaceColumn(Cursor cursor);
```

Geeft de kolom terug met een niet-witruimte teken beginnend bij de gegeven cursorpositie en achterwaarts zoeken.

```
int document.nextNonSpaceColumn(int regel, int kolom); int  
document.nextNonSpaceColumn(Cursor cursor);
```

Geeft de kolom terug met een niet-witruimte teken beginnend bij de gegeven cursorpositie en voorwaarts zoeken.

```
int document.prevNonEmptyLine(int regel);
```

Geeft de volgende niet-lege regel terug met een niet-witruimte teken en achterwaarts zoeken.

```
int document.nextNonEmptyLine(int regel);
```

Geeft de volgende niet-lege regel terug met een niet-witruimte teken en voorwaarts zoeken.

```
void document.gotoBeginEnv();
```

Ga naar het begin van de omringende L^AT_EX-omgeving.

```
void document.gotoEndEnv();
```

Ga naar het einde van de omringende L^AT_EX-omgeving.

```
void document.gotoBeginTexgroup();
```

Ga naar het begin van de omringende L^AT_EX-groep.

```
void document.gotoEndTexgroup();
```

Ga naar het einde van de omringende L^AT_EX-groep.

```
void document.gotoNextParagraph();
```

Ga naar de volgende L^AT_EX-paragraaf.

```
void document.gotoPrevParagraph();
```

Ga naar de vorige L^AT_EX-paragraaf.

```
void document.gotoNextSectioning();
```

Ga naar de volgende L^AT_EX-sectie.

```
void document.gotoPrevSectioning();
```

Ga naar de vorige L^AT_EX-sectie.

```
void document.gotoLine(int regel);
```

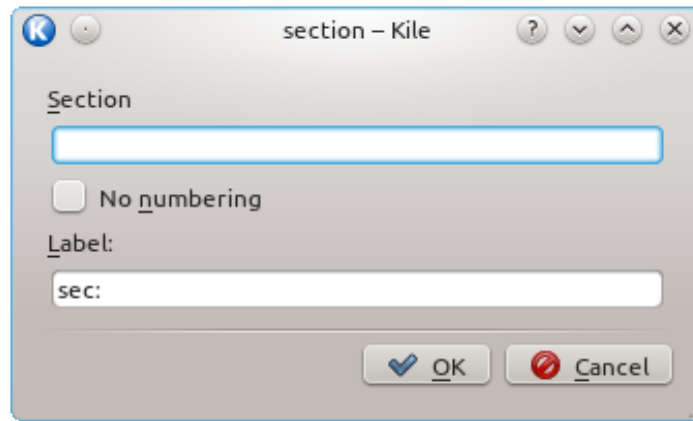
Ga naar de gegeven regel.

```
void document.insertChapter();
```

Voeg een commando `\chapter` in (zie ook `document.insertSection()`).

```
void document.insertSection();
```

Voegt een commando `\section` in. Zoals met het kiezen van het menu-item **LaTeX** → **Opdeling in secties** → **sectie** zal een dialoogvenster verschijnen, waar u de titel en een optioneel label kunt kiezen voor dit commando voor een sectie.



```
void document.insertSubsection();
```

Voeg een commando `\subsection` in (zie ook `document.insertSection()`).

```
void document.insertSubsubsection();
```

Voeg een commando `\subsection` in (zie ook `document.insertSection()`).

```
void document.insertParagraph();
```

Voeg een commando `\paragraph` in (zie ook `document.insertSection()`).

```
void document.insertSubparagraph();
```

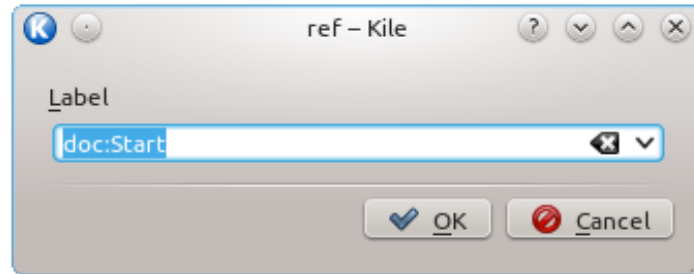
Voeg een commando `\subparagraph` in (zie ook `document.insertSection()`).

```
void document.insertLabel();
```

Voeg een commando `\label` in.

```
void document.insertReference();
```

Voegt een commando `\ref` in. Zoals met het kiezen van het menu-item **LaTeX** → **Referenties** → **ref** zal een dialoogvenster verschijnen, waar u uit al gedefinieerde labels kunt kiezen, die beschikbaar zijn in een keuzelijst.



```
void document.insertPageref();
```

Voeg een commando `\pageref` in (zie ook `document.insertReference()`).

```
void document.insertCitation();
```

Voeg een commando `\cite` in.

```
void document.insertIndex();
```

Voeg een commando `\index` in.

```
void document.insertFootnote();
```

Voeg een commando `\footnote` in.

```
void document.comment();
```

Voegt commentaarmarkeringen in om de selectie of de huidige regel commentaar te maken.

```
void document.uncomment();
```

Verwijdert commentaarmarkeringen uit de selectie of de huidige regel.

```
void document.uppercase();
```

Zet de geselecteerde tekst of de letter na de cursor om in hoofdletters.

```
void document.lowercase();
```

Zet de geselecteerde tekst of de letter na de cursor om in kleine letters.

```
void document.capitalize();
```

Laat de geselecteerde tekst of het huidige woord met een hoofdletter beginnen.

```
void document.joinLines();
```

Voegt de regels in de huidige selectie samen. Twee opeenvolgende regels worden altijd gescheiden door een enkele spatie.

void document.insertIntelligentNewline();

Voegt een slimme nieuweregel in (zie Section 5.11).

void document.insertIntelligentTabulator();

Voegt een slimme tab in (zie Section 5.12).

void document.editBegin();

Begint een bewerkingsgroep voor groepering van ongedaan maken/opnieuw doen. Controleer altijd of `editEnd()` is aangeroepen als u `editBegin()` aanroept. Aanroepen van `editBegin()` gebruikt intern een referentieteller, let op deze aanroep kan genest worden.

void document.editEnd();

Beëindigt een bewerkingsgroep. De laatst aanroep van `editEnd()` (dwz. diegene voor de eerste aanroep van `editBegin()`) beëindigt de bewerkingsstap.

StringList document.labelList();

Geeft alle gedefinieerde labels als een `StringList` terug, die in JavaScript kan worden gebruikt als een array van tekenreeksen.

StringList document.bibitemList();

Geeft alle gedefinieerde bibitems als een `StringList` terug, die in JavaScript kan worden gebruikt als een array van tekenreeksen.

void document.refreshStructure();

Ververs de structuurweergave (zie hoofdstuk 11).

14.3.6 De API van Kile

Het globale object (variabele) **kile** wordt gebruikt om interacties op topniveau met de buitenwereld te behandelen, invoerberichten en interfaces voor een dialoog. Deze API-aanroepen worden verdeeld in subobjecten om deze delen van de API voor scripts te structureren. Conceptueel lijkt **kile** een beetje op een **venster** in een API voor een browser.

- `kile.alert`: berichtvakken
- `kile.input`: krijgt de invoer van de gebruiker
- `kile.wizard`: roept een van de assistenten van Kile aan
- `kile.script`: krijgt informatie over een script in uitvoering
- `kile.file`: bestandsbewerkingen zoals lezen en schrijven.

14.3.6.1 Waarschuwing

```
void kile.alert.information(String tekst, String opschrift);
```

Toon een *Informatie*-dialoog. *tekst* is tekenreeks van het bericht en *opschrift* is de titel van het berichtvak. De standaard titel is de naam van het script.

```
void kile.alert.sorry(String tekst, String opschrift);
```

Toon een *Sorry*-dialoog. *tekst* is tekenreeks van het bericht en *opschrift* is de titel van het berichtvak. De standaard titel is de naam van het script.

```
void kile.alert.error(String tekst, String opschrift);
```

Toon een *Fout*-dialoog. *tekst* is tekenreeks van het bericht en *opschrift* is de titel van het berichtvak. De standaard titel is de naam van het script.

```
String kile.alert.question(String tekst, String opschrift);
```

Toon een eenvoudige dialoog met een *vraag*. *tekst* is tekenreeks van het bericht en *opschrift* is de titel van het berichtvak. De standaard titel is de naam van het script. De teruggegeven tekenreeks is ofwel ja of nee.

```
String kile.alert.warning(String tekst, String opschrift);
```

Toon een eenvoudige dialoog met een *waarschuwing*. *tekst* is tekenreeks van het bericht en *opschrift* is de titel van het berichtvak. De standaard titel is de naam van het script. De teruggegeven tekenreeks is ofwel doorgaan of annuleren.

14.3.6.2 Invoer

```
String kile.input.getListboxItem(String opschrift, String label, StringList lijst);
```

Functie om de gebruiker een item uit een lijst te laten selecteren, die getoond wordt als een keuzelijst. *opschrift* is de tekst die in de titelbalk wordt getoond, *label* is de tekst die verschijnt als het label voor de lijst en *lijst* is de lijst met tekenreeksen die in de lijst wordt gezet.

```
String kile.input.getComboboxItem(String opschrift, String label, StringList lijst);
```

Functie om de gebruiker een item uit een lijst te laten selecteren, die getoond wordt als een keuzelijst. *opschrift* is de tekst die in de titelbalk wordt getoond, *label* is de tekst die verschijnt als het label voor de lijst en *lijst* is de lijst met tekenreeksen die in de lijst wordt gezet.

```
String kile.input.getText(String opschrift, String label);
```

Functie om een tekenreeks van de gebruiker te krijgen. *opschrift* is de tekst die wordt getoond in de titelbalk en *label* de tekst die verschijnt als een label voor de te bewerken regel.

```
String kile.input.getLatexCommand(String opschrift, String label);
```

Functie om een L^AT_EX-opdracht van de gebruiker te krijgen. Dit houdt in dat alleen gewone en hoofdletters zijn toegestaan. *opschrift* is de tekst die wordt getoond in de titelbalk en *label* de tekst die verschijnt als een label voor de te bewerken regel.

```
int kile.input.getInteger(String opschrift, String label, int min = INT_MIN, int max = INT_MAX);
```

Functie om een integer van de gebruiker te krijgen. *opschrift* is de tekst die wordt getoond in de titelbalk. *opschrift* is de tekst die wordt getoond in de spin box. *min* en *max* zijn de minimum en maximum toegestane waarden die de gebruiker mag kiezen. De standaardwaarden zijn `INT_MIN` en `INT_MAX`.

```
int kile.input.getPosInteger(String opschrift, String label, int min = 1, int max = INT_MAX);
```

Functie om een positieve integer van de gebruiker te krijgen. *opschrift* is de tekst die wordt getoond in de titelbalk. *opschrift* is de tekst die wordt getoond in de spin box. *min* en *max* zijn de minimum en maximum toegestane waarden die de gebruiker mag kiezen. De standaardwaarden zijn 1 en `INT_MAX`.

14.3.6.3 Assistent

```
void kile.wizard.tabular();
```

Start de *Tabel assistent*, die helpt bij het aanmaken van een tabel (lees Section 7.3).

```
void kile.wizard.array();
```

Start de *Array assistent*, die helpt bij het aanmaken van een array (lees Section 7.3).

```
void kile.wizard.tabbing();
```

Start de *Tabbing assistent*, die helpt bij het aanmaken van de instellingen voor tabs (lees Section 7.3).

```
void kile.wizard.floatEnvironment();
```

Start de *Floats assistent*, die helpt bij het aanmaken van zwevende elementen (lees Section 7.4).

```
void kile.wizard.mathEnvironment();
```

Start de *Math assistent*, die helpt bij het aanmaken van de instellingen voor wiskundige omgeving (lees Section 7.5).

```
void kile.wizard.postscript();
```

Start de *Postscript hulpmiddel assistent*, die hulp kan geven bij het organiseren van Postscript documenten (lees Section 7.6).

14.3.6.4 Script

String kile.script.name();

Geeft de bestandsnaam van het gestarte script (zonder pad en zonder extensie).

String kile.script.caption();

Geeft een tekenreeks, dat gebruikt kan worden als opschrift voor een alert box. Dat zal er uit zien zoals **Script: scriptname.js**.

14.3.6.5 Bestand

Object kile.file.read(String bestandsnaam);

Leest de inhoud van een tekstbestand. Het gebruik is als volgt

Voorbeeld: `var res = kile.file.read("path/to/file.txt");`

De teruggegeven waarde **res** is een object (beter: een map) met drie eigenschappen:

- **status:** Geeft de status code van de bewerking, dit kan zijn 0 (geen fout), 1 (toegang mislukt) of 2 (toegang geweigerd). Dus, als er geen fout optrad, dan zal de waarde van **res.status** of **res["status"]** 0 zijn.
- **result:** Bevat de tekst van het opgegeven bestand.
- **message:** Bevat een foutmelding, als een fout is opgetreden.

Object kile.file.read();

Hetzelfde als `read(bestandsnaam)`, maar er is geen bestandsnaam opgegeven. Een dialoogvenster opent voor het selecteren van het bestand.

Object kile.file.write(String bestandsnaam, String tekst);

Schrijft de opgegeven tekst naar een bestand. Het gebruik is als volgt

Voorbeeld: `var res = kile.file.write("path/to/file.txt", "Wat tekst...");`

De teruggegeven waarde **res** is een object (beter: een map) met twee eigenschappen: `status` en `message` (lees `read()` voor meer informatie).

Object kile.file.write(String tekst);

Hetzelfde als `write(bestandsnaam, text)`, maar er is geen bestandsnaam opgegeven. Een dialoogvenster opent voor het selecteren van een bestand.

String kile.file.getOpenFileName(String startDir, String filter);

Creëert een algemeen dialoogvenster voor bestanden en geeft de gekozen bestandsnaam of een lege tekenreeks als niets is gekozen. Merk op dat bij deze methode de gebruiker een bestaand bestandsnaam moet kiezen.

Parameters:

- **startDir:** De map waarmee het dialoogvenster opent.

- **filter:** Een shell glob of een mime-type-filter dat instelt welke bestanden te zien zijn. Lees de informatie over `KFileDialog` voor meer informatie over deze parameter.

Beide parameters zijn optioneel. Als u `filter` weglaat, dan zijn alle bestanden zichtbaar. Als bovendien `startDir` weggelaten is, dan start het dialoogvenster in de huidige document-map.

```
String kile.file.getSaveFileName(String startDir, String filter);
```

Creëert een algemeen dialoogvenster voor bestanden en geeft de gekozen bestandsnaam of een lege tekenreeks als niets is gekozen. Merk op dat bij deze methode de gebruiker geen bestaand bestandsnaam hoeft te kiezen. Lees `getOpenFileName()` voor een uitleg van de parameters.

14.4 Voorbeelden

Enige voorbeelden die u kunnen helpen bij het begrijpen van het gebruik van de scripting API. Deze voorbeelden en nog enige andere kunt u vinden in de map voor scripts van Kile: `KILE_APP_DIR/scripts/`. In elk script is een korte beschrijving aanwezig.

14.4.1 Voorbeeld 1: vervang omgevingsnaam

Vervang een omgevende L^AT_EX omgeving door een andere, waar de relatieve cursorpositie niet zal worden gewijzigd. `\begin{abc}... \end{abc}` kan bijvoorbeeld gewijzigd worden in `\begin{xyz}... \end{xyz}`.

```
var range = document.environmentRange(false);
if ( range.isValid() ) {
    var envname = kile.input.getLatexCommand("Voer omgeving in","Nieuwe ←
    naam omgeving:");
    if ( envname != '' ) {
        replaceEnvCommand(envname, range);
    }
}
else {
    kile.alert.sorry("Geen omgevende LaTeX-omgeving gevonden.");
}

function replaceEnvCommand(newEnv, r)
{
    var c = view.cursorPosition();

    var envname = document.environmentName();

    if ( envname != "" ) {
        var beginRange = new Range(r.start, new Cursor(r.start.line, ←
        r.start.column+8+envname.length));
        var endRange = new Range(new Cursor(r.end.line, r.end.column ←
        -6-envname.length), r.end);

        document.editBegin();
        document.replaceText(endRange, "\\end{"+newEnv+"}");
        document.replaceText(beginRange, "\\begin{"+newEnv+"}");
        document.editEnd();
    }
}
```

14.4.2 Voorbeeld 2: vervang een L^AT_EX lettertypecommando

Vervang een omgevend L^AT_EX-lettertypecommando door een ander lettertypecommando, wanneer de cursor zich in de texgroup bevindt. De relatieve cursorpositie zal niet gewijzigd worden. `\textbf{abc}` kan bijvoorbeeld vervangen worden door `\textit{abc}`.

```

var fontCommands = new Array("\\textbf", "\\textit", "\\textsl", "\\texttt",
                             "\\textsc", "\\textrm", "\\textsf", "\\emph");

var range = document.texgroupRange(false);
if ( range.isValid() ) {
    replaceFontCommand(range);
}
else {
    kile.alert.sorry("Geen omgevende TeX-groep gevonden.");
}

function replaceFontCommand(r)
{
    var c = view.cursorPosition();

    document.editBegin();
    view.setCursorPosition(r.start);
    var cmd = document.latexCommand();
    var index = fontCommands.indexOf(cmd);
    if ( index
    >= 0 ) {
        var cmdRange = document.latexCommandRange();
        if ( cmdRange.isValid() ) {
            var newcommand = kile.input.getListboxItem("Maak ←
                keuze",
                "Kies ←
                    lettertypecommando ←
                        :", buildCmdList(cmd) ←
                            );
            if ( newcommand != "" ) {
                document.replaceText(cmdRange, newcommand);
                c.column = c.column - (cmd.length - ←
                    newcommand.length);
            }
        }
        view.setCursorPosition(c);
    }
    else {
        kile.alert.sorry("Geen omgevende lettertypecommando ←
            gevonden.");
    }
    document.editEnd();
}

function buildCmdList(current)
{
    var result = new Array();
    for ( i=0; i<fontCommands.length; ++i ) {
        if ( fontCommands[i] != current ) {
            result.push(fontCommands[i]);
        }
    }
    return result;
}

```

```
}

```

14.4.3 Voorbeeld 3: zet iets om geselecteerde tekst

Zet om geselecteerde tekst een TeX-commando, waar de relatieve cursorpositie niet zal worden gewijzigd. Bijvoorbeeld **abc** kan worden gewijzigd in `\texcommand{abc}`.

```
var range = view.selectionRange();

if ( range.isValid() ) {
    var cmd = kile.input.getLatexCommand("Maak keuze", "Kies omgevende ↔
        LaTeX-commando:");
    if ( cmd != "" ) {
        surroundTexCommand("\\\\"+cmd, range);
    }
}
else {
    kile.alert.sorry("Geen selectie gevonden.");
}

function surroundTexCommand(cmd, r)
{
    var c = view.cursorPosition();

    document.editBegin();
    view.clearSelection();
    document.insertText(r.end, "");
    document.insertText(r.start, cmd+"{");

    c.column = c.column + cmd.length + 2;
    view.setCursorPosition(c);
    document.editEnd();
}

```

Hoofdstuk 15

Help

15.1 Hulpdocumenten

L^AT_EX is een behoorlijk geavanceerd systeem, waar basis mogelijkheden uitgebreid kunnen worden met een grote variëteit van additionele pakketten. Kile biedt vele verschillende manieren om de gebruiker te helpen.

Het submenu **Help** → **LaTeX-documentatie** bevat koppelingen in de documentatie voor alle ingevoegde pakketten en een extra L^AT_EX-referentie.

Documentatiebrowser

Een handig hulpmiddel om door alle L^AT_EX onderwerpen te bladeren. Installeer L^AT_EX help-pakketten voor uw distributie als u het volledige documentatiecompendium nodig hebt.

LaTeX

Een volledige niet-officiële verwijzingstabel voor T_EX en zijn vrienden. Dit is niet alleen een beschrijving van alle programma's, maar sommige belangrijke pakketten worden ook vermeld. Het bevat ook een volledige referentie-handleiding van L^AT_EX-commando's — ideaal voor het opzoeken van een specifiek stukje voor de opmaak bij het schrijven van een document. Omdat dit document echt heel uitgebreid is, wordt er in Kile naar verwezen door drie bladwijzers.

LaTeX-commando's

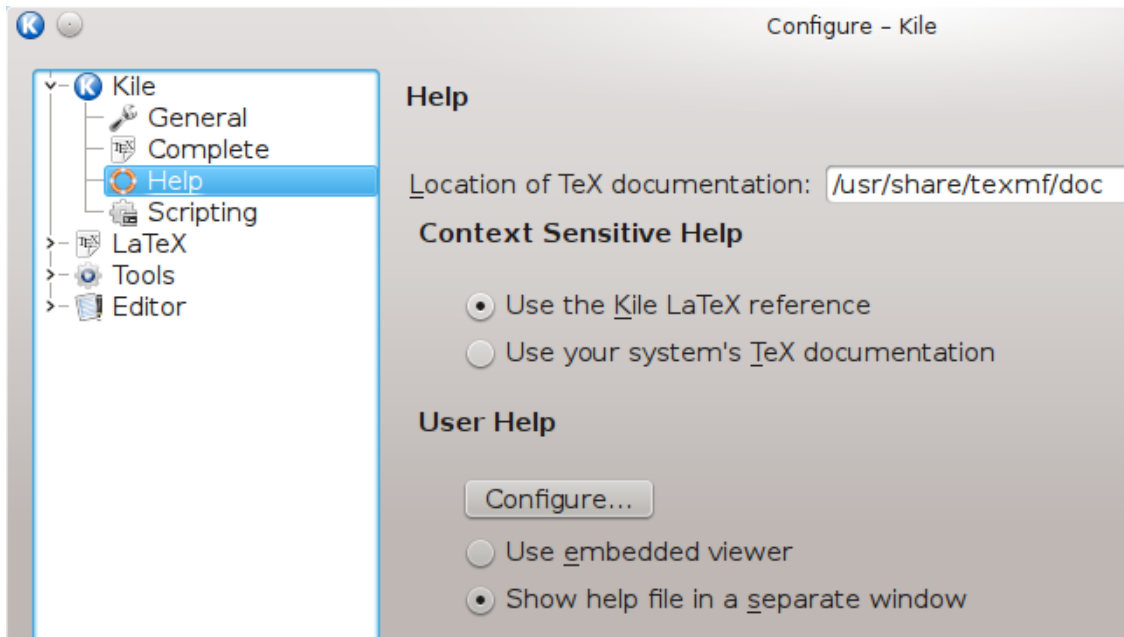
Nog een alfabetische index van de meest algemene L^AT_EX-commando's.

LaTeX-omgevingen

Een alfabetische index van de meest algemene L^AT_EX-omgevingen.

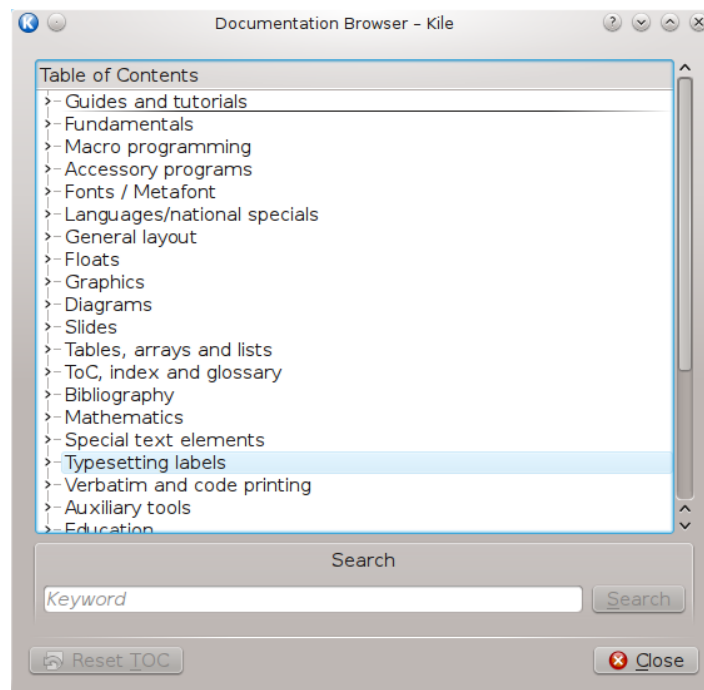
15.2 Contextgevoelige documentatie

Kile ondersteunt ook contextgevoelige hulp, die wordt aangeroepen met **Ctrl+Alt+H,K**. In **Instellingen** → **Kile instellen...** → **Kile+Help** kunt u kiezen of u de index van L^AT_EX van Kile wilt gebruiken of het helpsysteem van t_EX/Live, wat de standaard instelling is.

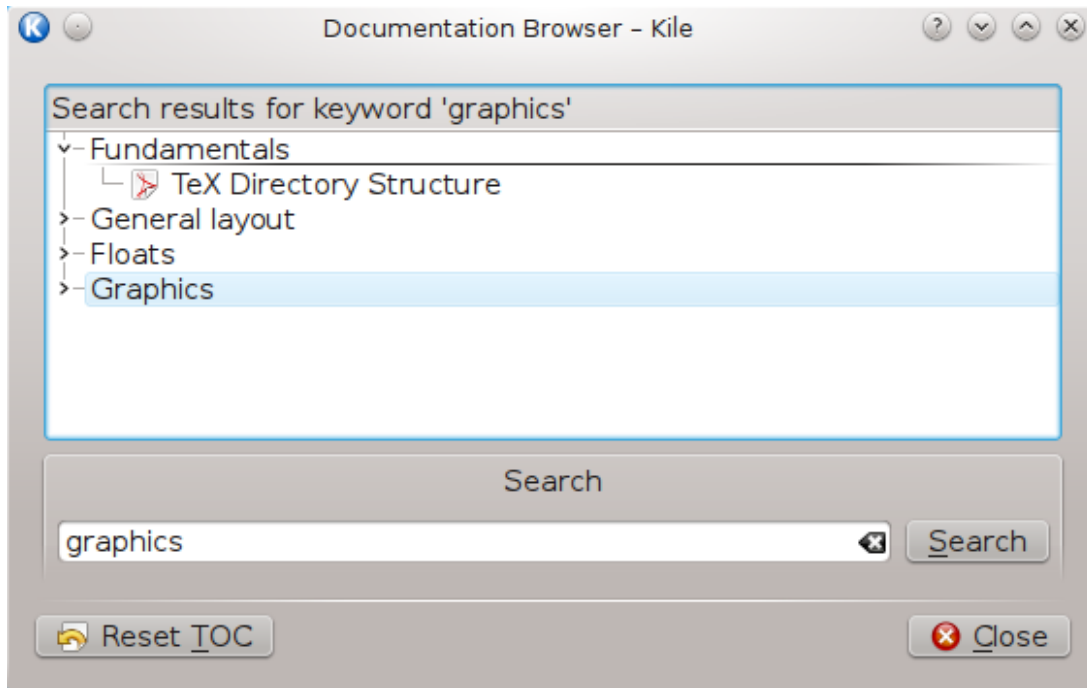


15.3 Naar trefwoorden zoeken

Het is niet altijd gemakkelijk om het juiste document te vinden omdat te_EX/TeX Live geleverd wordt met een groot aantal hulpdocumenten. Om dit proces te faciliteren levert te_EX/TeX Live een programmaatje genaamd texdoctk. Het levert een database van alle hulpdocumenten waarvoor Kile een gebruikersvriendelijk interface biedt.



Alle documenten zijn in categorieën gegroepeerd. Verder kan men zoeken naar pakketnamen of trefwoorden. Kile zal dan alleen de hulpdocumenten tonen die overeenkomen met de zoektekst.

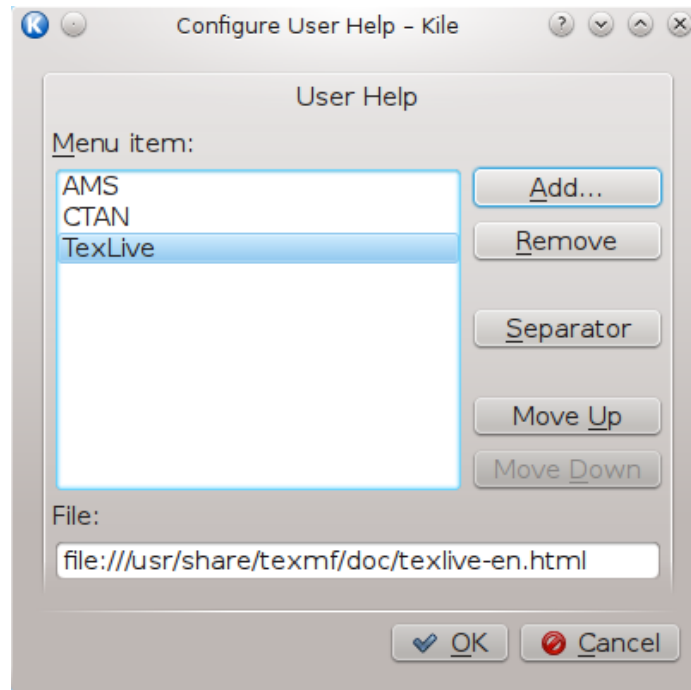


Dubbelklikken met de muis of de **Spatie**-toets start een viewer voor het geselecteerde document. Dit kan een willekeurig document zijn, niet alleen een DVI-, PS-, PDF- of HTML-document. Kile neemt de instellingen van KDE mee om een passende viewer te starten.

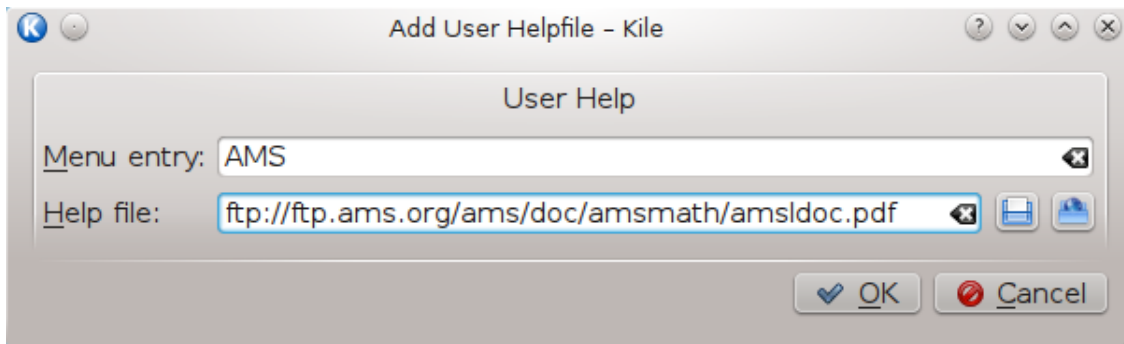
15.4 Gebruikergedefinieerde hulp

Naast deze statische te_EX/TeX Live documentatie, ondersteunt Kile ook een meer flexibele variabele manier voor hulpdocumenten. In het menu **Help** heeft Kile een speciaal submenu **Gebruikershulp**, waar de gebruiker documenten naar zijn/haar keuze kan toevoegen. Dit kunnen de meest belangrijke documenten van de te_EX/TeX Live documentatie zijn of zelfs zelfgeschreven documenten. Het is ook mogelijk om URL's in te voeren.

Ga naar **Instellingen** → **Kile instellen...** → **Kile+Help** en kies de knop **Instellen** om dit menu **Gebruikershulp** in te stellen. U kunt overal menu-items toevoegen, verwijderen of verplaatsen en scheidingstekens invoegen om de structuur van het menu te optimaliseren.

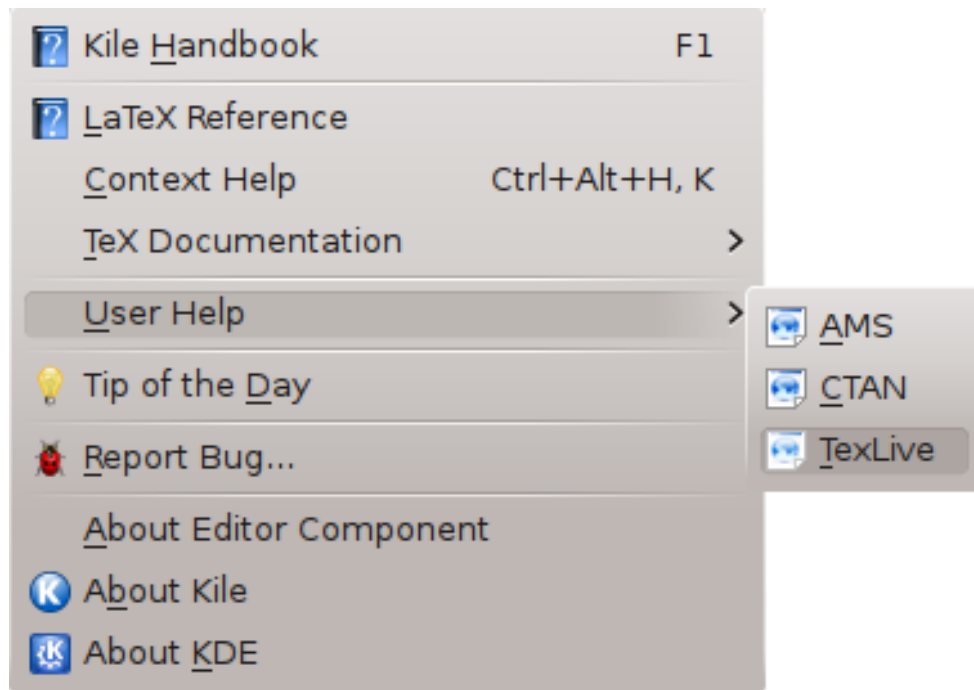


Drukken op de knop **Toevoegen** zal nog een dialoog openen, waarin u de naam van het menu-item kunt bewerken en het bijbehorende bestand of URL kunt kiezen. De tweede knop rechts van het tekstveld start Konqueror, die gebruikt kan worden om de juiste URL te bepalen.



Na beëindiging van de configuratie verschijnen alle items in het menu **Help** van Kile als een speciaal menu-item **Gebruikershulp**.

Het handboek van Kile



Hoofdstuk 16

Dankbetuiging en licentie

Kile is een open-source gebruikersvriendelijke broncode-editor voor L^AT_EX/T_EX. Het draait op systemen waarop de KDE Bureaubladomgeving wordt gebruikt. KDE is beschikbaar voor verscheidene architecturen inclusief Linux[®] en andere UNIX[®]-achtige systemen.

Er is veel dank verschuldigd aan de mensen die streven het project Kile voort te zetten, en de bijdragen van vele uren door diegenen die hun tijd opofferen om de hulpmiddelen te ontwikkelen die wij allemaal kunnen gebruiken onder de GNU-licentie. Bijgewerkte informatie over hen die bijdroegen is te vinden in de dialoog **Info over Kile** uit het menu **Help**.

Hartelijk dank aan iedereen die betrokken is!

Op- of aanmerkingen over de vertalingen van de toepassing en haar documentatie kunt u melden op <http://www.kde.nl/bugs>.

Dit document is vertaald in het Nederlands door Freek de Kruijf freekdekruijf@kde.nl.

Deze documentatie valt onder de bepalingen van de [GNU vrije-documentatie-licentie](#).

Deze toepassing valt onder de bepalingen van de [GNU General Public License](#).