

quizztex [fr]

Des présentations de Quizz,
à la manière de Jeux TV.

Version 0.1.6 - 4 août 2025

Cédric Pierquet

c pierquet - at - outlook . fr



<https://github.com/cpierquet/latex-packages/tree/main/quizztex>

- ▶ Créer des quizz à la manière de Jeux télévisés
- ▶ Style « Qui veut gagner des millions ? » ou « Tout le monde veut prendre sa place ! ».

Quelle partie de l'œuf dois-je cuisiner pour préparer avec succès une mayonnaise ?

◆ A : Le rouge ◆ B : Le violet

◆ C : Le bleu ◆ D : Le jaune

50:50  

Le violet Le bleu

Le jaune Le rouge

3
24

Quelle partie de l'œuf dois-je cuisiner pour préparer avec succès une mayonnaise ?

Merci à Patrick Bideault pour ses retours et conseils !

L^AT_EX

pdfL^AT_EX

LuaL^AT_EX

TikZ

T_EXLive

MiK_TE_X

Table des matières

1	Historique	2
2	Le package quizztex	3
2.1	Introduction	3
2.2	Chargement du package, packages utilisés	3
2.3	Gestion des couleurs et de la largeur	3
3	Quizz à la manière de « Qui veut gagner des Millions ? »	4
3.1	Commande et fonctionnement global	4
3.2	Couleurs prédéfinies	4
3.3	Clés et options	5
3.4	Exemples	6
4	Quizz à la manière de « Tout le monde veut prendre sa place ».	10
4.1	Commande et fonctionnement global	10
4.2	Couleurs prédéfinies	10
4.3	Clés et options	11
4.4	Exemples	12
5	Modification globale des valeurs par défaut	15
5.1	À la manière de « Qui veut gagner des Millions ? »	15
5.2	À la manière de « Tout le monde veut prendre sa place »	15

1 Historique

- v0.1.6 : Compatibilité avec fontawesome5/6/7
- v0.1.5 : Compatibilité avec fontawesome5/6
- v0.1.4 : Ajout d'une commande pour forcer, de manière globale, des paramètres par défaut.
- v0.1.3 : Annulation du chargement de tikz.babel.
- v0.1.2 : Migration de \tikzstyle à \tikzset.
- v0.1.1 : Amélioration de la gestion des hauteurs + modification de la clé `<CodeAvant>`.
- : Ajout d'une clé `<PositionJokers>`.
- v0.1.0 : Version initiale.

2 Le package quizztex

2.1 Introduction



Le package propose de quoi afficher, dans son document L^AT_EX, un quizz à *la manière* d'un Jeu TV (créé à l'aide de `tikz`), avec la possibilité :

- choisir un style (Millions ou PrendrePlace) ;
- de spécifier les dimensions, la couleur, de rajouter un petit effet visuel sur les couleurs ;
- de personnaliser les choix (réponse, mauvaise, bonne, type, ...).

2.2 Chargement du package, packages utilisés



Le package se charge, de manière classique, dans le préambule.

Il n'existe pas d'option pour le package, et `xcolor` n'est pas chargé.

```
\documentclass{article}
\usepackage{quizztex}           %avec fa5
\usepackage[fa6]{quizztex}     %avec fa6 (en test)
\usepackage[fa7]{quizztex}     %avec fa7 (en test)
\usepackage[nonfa]{quizztex}   %sans fa (à charger pour les icônes...)
```



`quizztex` charge les packages suivantes :

- `calc`, `tikz`, `pgf` et `pgffor` ;
- `xstring`, `simplekv`, `settoebox`, `varwidth` et `fontawesome5` ;
- les librairies `tikz` :
 - `tikz.calc`
 - `tikz.positioning` ;
 - `tikz.shapes.geometric` ;
 - `tikz.fadings`.

Il est compatible avec les compilations usuelles en `latex`, `pdflatex`, `lualatex` ou `xelatex`.

2.3 Gestion des couleurs et de la largeur



Des couleurs prédéfinies (type HTML) sont créées par le package `quizztex`, afin de pouvoir gérer – en interne – des tracés avec des couleurs du type `<couleur>...!`.



La Largeur des Quizz sera à préciser (avec unité) et dans le cas d'une présentation `beamer`, il sera nécessaire de la réduire (aux environs de 11cm).

Logiquement des dimensions comme `\linewidth` devraient fonctionner.

3 Quiz à la manière de « Qui veut gagner des Millions ? »

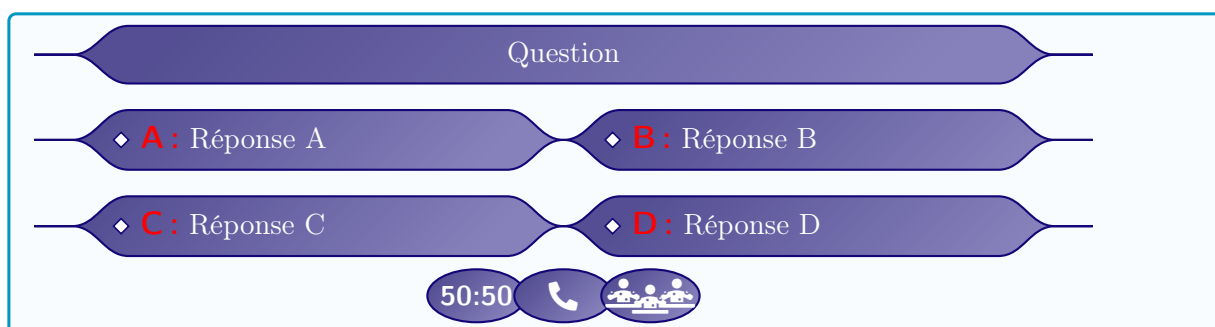
3.1 Commande et fonctionnement global



L'environnement dédié à la création du Quiz « Millions » `\QuizzMillions`.

Who Wants to Be a Millionaire ?™ est une marquée déposée de Sony Pictures Television.

```
\QuizzMillions[clés]%  
{Question}  
{Réponse A}  
{Réponse B}  
{Réponse C}  
{Réponse D}
```



Les éventuelles couleurs choisies devront être données de manière *unique*, sans utiliser les *mélanges* (avec `CouleurA!...!CouleurB`) que propose le package `xcolor`.

Toutefois, toute couleur précédemment définie pourra être utilisée pour le Quiz (c'est ce que propose les couleurs par défaut de `quizztex`).



Le code se charge d'ajuster la hauteur des cartouches, et la hauteur des cartouches *Réponses* auront tous la même hauteur.

Il est cependant possible de préciser une hauteur manuelle globale, ou une hauteur pour le cartouche *Question* et une hauteur pour les cartouches *Réponses*.

[0.1.1] Désormais la position par défaut des *Jokers* est centrée en-dessous des cartouches, mais celle-ci peut être modifiée (on peut également les enlever!).

3.2 Couleurs prédéfinies



Les couleurs (HTML) définies et utilisées par le package `quizztex` et pour l'environnement `\QuizzMillions` sont :

- `\definecolor{ColorFondWWTBAM}{HTML}{5E57A4}` : Fond par défaut
- `\definecolor{ColorBonneWWTBAM}{HTML}{0AC759}` : Fond de la bonne réponse
- `\definecolor{ColorMauvaiseWWTBAM}{HTML}{F1901C}` : Fond de la mauvaise réponse
- `\definecolor{ColorWWTBAM}{HTML}{140676}` : Bordure
- `\definecolor{ColorChoixWWTBAM}{HTML}{F40FDC}` : Fond de la réponse choisie

L'utilisateur qui souhaite modifier les couleurs devra être attentif à la coordination de celles-ci, afin d'obtenir un affichage pertinent et cohérent.

```
\QuizzMillions{\lipsum[1][1-2]}
{\lipsum[2][1]}\lipsum[2][2]}\lipsum[2][3]}\lipsum[2][5]}
```

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut purus elit, vestibulum ut, placerat ac, adipiscing vitae, felis.

A : Nam dui ligula, fringilla a, euismod sodales, sollicitudin vel, wisi.

B : Morbi auctor lorem non justo.

C : Nam lacus libero, pretium at, lobortis vitae, ultricies et, tellus.

D : Morbi ac orci et nisl hendrerit mollis.

50:50



3.3 Clés et options



Le premier argument, optionnel et entre [...], propose les **clés** suivantes :

- **Largeur** := largeur (avec unité) totale avec Jokers éventuels, du Quizz ; défaut : **14cm**
- **Marge** := marge gauche/droite (avec unité) ; défaut : **0.5cm**
- **Hauteurs** := hauteurs des cartouches (**auto** ou **global** ou **Quest/Réponses**) ; défaut : **auto**
- **Couleur** := couleur des bordures ; défaut : **CouleurWWBTAM**
- **CouleurFond** := couleur du fond ; défaut : **ColorFondWWTBAM**
- **CouleurLettre** := couleur des lettres ; défaut : **ColorLettreWWBTAM**
- **CouleurTexte** := couleur des textes ; défaut : **white**
- **Bonne** := bonne réponse (A/B/C/D) ; défaut : **<**
- **Mauvaise** := mauvaise réponse (A/B/C/D) ; défaut : **<**
- **Choix** := réponse choisie (A/B/C/D) ; défaut : **<**
- **CouleurBonne** := couleur de la bonne réponse ; défaut : **ColorBonneWWTBAM**
- **CouleurChoix** := couleur du choix ; défaut : **ColorChoixWWBTAM**
- **CouleurMauvaise** := couleur de la mauvaise réponse ; défaut **ColorMauvaiseWWTBAM**
- **Affichage** := type d'affichage, parmi **Choix/Sol/PropSol** ; défaut **<**
- **EspacementV** := espacement vertical entre les cartouches ; défaut **8pt**
- **Decorations** := booléen pour rajouter les petits *diamants* des réponses ; défaut **true**
- **AffChoix** := réponses à afficher (pour le 50/50 par exemple) ; défaut **ABCD**
- **Jokers** := booléen pour afficher les Jokers ; défaut **true**
- **AffJokers** := Jokers à marquer comme disponibles ; défaut **50.TEL.PUB**
- **0.1.1** **PositionJokers** := position, parmi **gauche/centre/droite**, pour les Jokers ; défaut **centre**
- **0.1.1** **CodeAvant** := code à appliquer à tous les cartouches ; défaut **<**
- **Effet** := booléen pour utiliser un petit effet de dégradé. défaut **true**



Les cinq arguments obligatoires correspondent à la question et aux réponses, sans oublier que la clé **CodeAvant** sera appliquée pour chacun de ces cinq arguments.

3.4 Exemples

```
%par défaut
\QuizMillions
{Quelle partie de l'\oe{}uf dois-je cuisiner pour préparer avec succès une
mayonnaise ?}
{Le violet} {Le bleu}
{Le jaune} {Le rouge}
```

```
%hauteurs manuelles, police modifiée, Jokers à droite
\QuizMillions[Hauteurs=2cm/1.5cm,CodeAvant=\large\bfseries\sffamily,
PositionJokers=droite]
{Quelle partie de l'\oe{}uf dois-je cuisiner pour préparer avec succès une
mayonnaise ?}
{Le violet} {Le bleu}
{Le jaune} {Le rouge}
```

%sans effet et sans Jokers, largeur réduite

```
\QuizzMillions[Effet=false,Jokers=false,Largeur=10cm]
```

{Quelle partie de l'œuf dois-je cuisiner pour préparer avec succès une mayonnaise ?}

{Le violet} {Le bleu}

{Le jaune} {Le rouge}

Quelle partie de l'œuf dois-je cuisiner pour préparer avec succès une mayonnaise ?

◆ A : Le violet

◆ B : Le bleu

◆ C : Le jaune

◆ D : Le rouge

%avec réponse choisie

```
\QuizzMillions[Bonne=C,Mauvaise=B,Choix=B,Affichage=Choix]
```

{Quelle partie de l'œuf dois-je cuisiner pour préparer avec succès une mayonnaise ?}

{Le violet} {Le bleu}

{Le jaune} {Le rouge}

Quelle partie de l'œuf dois-je cuisiner pour préparer avec succès une mayonnaise ?

◆ A : Le violet

◆ B : Le bleu

◆ C : Le jaune

◆ D : Le rouge

50:50



%avec bonne réponse

```
\QuizzMillions[Bonne=C,Mauvaise=B,Choix=B,Affichage=Sol]
```

{Quelle partie de l'œuf dois-je cuisiner pour préparer avec succès une mayonnaise ?}

{Le violet} {Le bleu}

{Le jaune} {Le rouge}

Quelle partie de l'œuf dois-je cuisiner pour préparer avec succès une mayonnaise ?

◆ A : Le violet

◆ B : Le bleu

◆ C : Le jaune

◆ D : Le rouge

50:50



%avec réponse fausse choisie et bonne réponse

```
\QuizMillions[Bonne=C,Mauvaise=B,Choix=B,Affichage=PropSol]
```

{Quelle partie de l'\oeuf}uf dois-je cuisiner pour préparer avec succès une mayonnaise ?}

{Le violet} {Le bleu}

{Le jaune} {Le rouge}

Quelle partie de l'œuf dois-je cuisiner pour préparer avec succès une mayonnaise ?

◆ A : Le violet

◆ B : Le bleu

◆ C : Le jaune

◆ D : Le rouge

50:50



%avec Jokers (à gauche) déjà utilisés et 50:50

```
\QuizMillions[AffJokers=PUB.TEL,AffChoix=AC,PositionJokers=gauche]
```

{Quelle partie de l'\oeuf}uf dois-je cuisiner pour préparer avec succès une mayonnaise ?}

{Le violet} {Le bleu}

{Le jaune} {Le rouge}

Quelle partie de l'œuf dois-je cuisiner pour préparer avec succès une mayonnaise ?

~~50:50~~

◆ A : Le violet



◆ C : Le jaune



%avec couleurs modifiées et police modifiée

```
\QuizMillions[Couleur=black,CouleurFond=gray,CodeAvant={\LARGE\ttfamily},  
AffJokers={}]
```

```
{On considère la fonction  $f$  définie sur  $\mathbb{R}$  par  
 $f(x) = 2e^{2x}$ . On a :}
```

```
{ $f'(x) = 4e^{2x}$ }
```

```
{ $f'(x) = 2e^{2x}$ }
```

```
{ $f'(x) = 2e^2$ }
```

```
{ $f'(x) = \frac{1}{x}$ }
```

On considère la fonction f définie
sur \mathbb{R} par $f(x) = 2e^{2x}$. On a :

♦ **A**: $f'(x) = 4e^{2x}$

♦ **B**: $f'(x) = 2e^{2x}$

♦ **C**: $f'(x) = 2e^2$

♦ **D**: $f'(x) = \frac{1}{x}$



4 Quiz à la manière de « Tout le monde veut prendre sa place ».

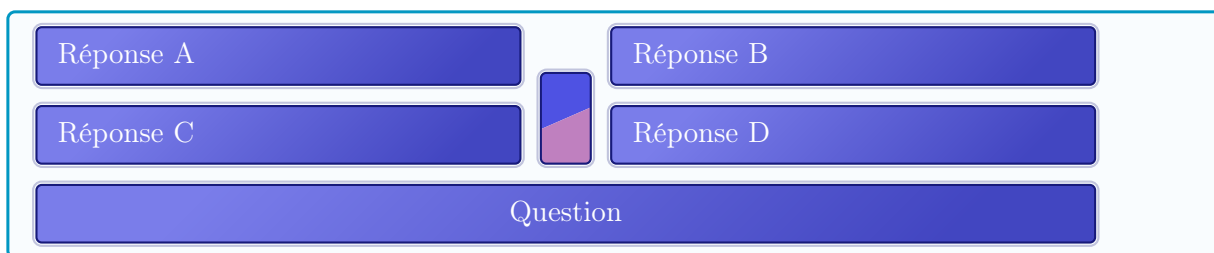
4.1 Commande et fonctionnement global



L'environnement dédié à la création du Quiz « PrendrePlace » `\QuizPrendrePlace`.

Tout le monde veut prendre sa place™ est une marquée déposée de Air Productions.

```
\QuizPrendrePlace[clés]%  
{Question}  
{Réponse A}  
{Réponse B}  
{Réponse C}  
{Réponse D}
```



Les éventuelles couleurs choisies devront être données de manière *unique*, sans utiliser les *mélanges* (avec `CouleurA!...!CouleurB`) que propose le package `xcolor`.

Toutefois, toute couleur précédemment définie pourra être utilisée pour le Quiz (c'est ce que propose les couleurs par défaut de `quizztex`).



Le code se charge d'ajuster la hauteur des cartouches, et la hauteur des cartouches *Réponses* auront tous la même hauteur.

Il est cependant possible de préciser une hauteur manuelle globale, ou une hauteur pour le cartouche *Question* et une hauteur pour les cartouches *Réponses*.

La police pour le thème et le score est fixée (large/gras/sans serif).

4.2 Couleurs prédéfinies



Les couleurs (HTML) définies et utilisées par le package `quizztex` et pour l'environnement `\QuizMillions` sont :

- `\definecolor{ColorFondTLMVPSP}{HTML}{4E52E3}` : Fond par défaut
- `\definecolor{ColorBonneTLMVPSP}{HTML}{00E519}` : Fond de la bonne réponse
- `\definecolor{ColorMauvaiseTLMVPSP}{HTML}{FF9F3F}` : Fond de la mauvaise réponse
- `\definecolor{ColorTLMVPSP}{HTML}{171A7A}` : Bordure
- `\definecolor{ColorChoixTLMVPSP}{HTML}{6DCFF6}` : Fond de la réponse choisie

L'utilisateur qui souhaite modifier les couleurs devra être attentif à la coordination de celles-ci, afin d'obtenir un affichage pertinent et cohérent.

```
\QuizPrendrePlace{\lipsum[1][1-2]}
{\lipsum[2][1]}{\lipsum[2][2]}{\lipsum[2][3]}{\lipsum[2][5]}
```

Nam dui ligula, fringilla a, euismod sodales, sollicitudin vel, wisi.

Morbi auctor lorem non justo.

Nam lacus libero, pretium at, lobortis vitae, ultricies et, tellus.

Morbi ac orci et nisl hendrerit mollis.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut purus elit, vestibulum ut, placerat ac, adipiscing vitae, felis.

4.3 Clés et options



Le premier argument, optionnel et entre [...], propose les <clés> suivantes :

- <Largeur> := largeur (avec unité); défaut : <14cm>
- <Hauteurs> := hauteurs des cartouches (**auto** ou **global** ou **Quest/Réponses**); défaut : <auto>
- <Couleur> := couleur des bordures; défaut : <ColorTLMVPSP>
- <CouleurFond> := couleur du fond; défaut : <ColorFondTLMVPSP>
- <CouleurLettre> := couleur des lettres; défaut : <ColorLettreTLMVPSP>
- <CouleurTexte> := couleur des textes; défaut : <white>
- <Bonne> := bonne réponse (A/B/C/D); défaut : <>
- <Mauvaise> := mauvaise réponse (A/B/C/D); défaut : <>
- <Choix> := réponse choisie (A/B/C/D); défaut : <>
- <CouleurBonne> := couleur de la bonne réponse; défaut : <ColorBonneTLMVPSP>
- <CouleurChoix> := couleur du choix; défaut : <ColorChoixTLMVPSP>
- <CouleurMauvaise> := couleur de la mauvaise réponse; défaut <ColorMauvaiseWWTBAM>
- <Affichage> := type d’affichage, parmi **Choix/Sol/PropSol**; défaut <>
- <EspacementV> := espacement vertical entre les cartouches; défaut <8pt>
- 0.1.1 <Points> := points dans le cartouche (si non vide) sous la forme **haut/bas**; défaut <>
- <Theme> := pour afficher un cartouche **Thème** sous le Quiz; défaut <>
- <Type> = type de réponse, parmi **Duo/Carre/Cash**; défaut <Carre>
- 0.1.1 <CodeAvant> := code à appliquer à tous les cartouches; défaut <>
- <Effet> := booléen pour utiliser un petit effet de dégradé. défaut <>true>



Les cinq arguments obligatoires correspondent à la question et aux réponses, sans oublier que la clé **CodeAvant** sera appliquée pour chacun de ces cinq arguments.

4.4 Exemples

%par défaut

```
\QuizPrendrePlace
```

```
{Quelle partie de l'\oe{}uf dois-je cuisiner pour préparer avec succès une  
mayonnaise ?}
```

```
{Le violet} {Le bleu}
```

```
{Le jaune} {Le rouge}
```

Le violet

Le bleu

Le jaune

Le rouge

Quelle partie de l'œuf dois-je cuisiner pour préparer avec succès une mayonnaise ?

%hauteurs manuelles, avec thème et police modifiée

```
\QuizPrendrePlace[Hauteurs=2cm/1.5cm,Theme={Cuisine},
```

```
CodeAvant=\large\bfseries\sffamily]
```

```
{Quelle partie de l'\oe{}uf dois-je cuisiner pour préparer avec succès une  
mayonnaise ?}
```

```
{Le violet} {Le bleu}
```

```
{Le jaune} {Le rouge}
```

Le violet

Le bleu

Le jaune

Le rouge

Quelle partie de l'œuf dois-je cuisiner pour préparer avec succès une
mayonnaise ?

Cuisine

%sans effet et Duo (uniquement choix C/D), largeur réduite

```
\QuizPrendrePlace[Effet=false,Type=Duo,Largeur=9cm,Theme={Cuisine}]  
  {Quelle partie de l'\oe{}uf dois-je cuisiner pour préparer avec succès une  
  mayonnaise ?}  
  {} {}  
  {Le jaune} {Le rouge}
```

Le jaune



Le rouge

Quelle partie de l'œuf dois-je cuisiner pour
préparer avec succès une mayonnaise ?

Cuisine

%avec réponse choisie

```
\QuizPrendrePlace[Bonne=C,Mauvaise=B,Choix=B,Affichage=Choix,Theme={Cuisine}]  
  {Quelle partie de l'\oe{}uf dois-je cuisiner pour préparer avec succès une  
  mayonnaise ?}  
  {Le violet} {Le bleu}  
  {Le jaune} {Le rouge}
```

Le violet

Le bleu

Le jaune

Le rouge



Quelle partie de l'œuf dois-je cuisiner pour préparer avec succès une mayonnaise ?

Cuisine

%avec bonne réponse

```
\QuizPrendrePlace[Bonne=C,Mauvaise=B,Choix=B,Affichage=Sol,Theme={Cuisine}]  
  {Quelle partie de l'\oe{}uf dois-je cuisiner pour préparer avec succès une  
  mayonnaise ?}  
  {Le violet} {Le bleu}  
  {Le jaune} {Le rouge}
```

Le violet

Le bleu

Le jaune

Le rouge



Quelle partie de l'œuf dois-je cuisiner pour préparer avec succès une mayonnaise ?

Cuisine

%avec réponse fausse choisie et bonne réponse

```
\QuizPrendrePlace[Bonne=C,Mauvaise=B,Choix=B,Affichage=PropSol,Theme={Cuisine}]  
{Quelle partie de l'\oeuf dois-je cuisiner pour préparer avec succès une  
mayonnaise ?}  
{Le violet} {Le bleu}  
{Le jaune} {Le rouge}
```

Le violet

Le bleu

Le jaune

Le rouge

Quelle partie de l'œuf dois-je cuisiner pour préparer avec succès une mayonnaise ?

Cuisine

%avec couleurs modifiées et police modifiée et points

```
\QuizPrendrePlace[Couleur=black,CouleurFond=gray,CodeAvant={\LARGE\ttfamily},  
Theme={Cuisine},Points=12/26]  
{On considère la fonction  $f$  définie sur  $\mathbb{R}$  par  
 $f(x) = 2e^{2x}$ . On a :}  
{ $f'(x) = 4e^{2x}$ }  
{ $f'(x) = 2e^{2x}$ }  
{ $f'(x) = 2e^2$ }  
{ $f'(x) = \frac{1}{x}$ }  
{ $f'(x) = \frac{1}{x}$ }
```

$$f'(x) = 4e^{2x}$$

$$f'(x) = 2e^{2x}$$

$$f'(x) = 2e^2$$

12
26

$$f'(x) = \frac{1}{x}$$

On considère la fonction f définie sur \mathbb{R} par
 $f(x) = 2e^{2x}$. On a :

Cuisine

5 Modification globale des valeurs par défaut

5.1 À la manière de « Qui veut gagner des Millions ? »

La commande `\SetDefaultMillions` permet de modifier, de manière globale l'un ou plusieurs des paramètres par défaut.

```
%permet d'enlever les Jokers pour tous les environnements \QuizMillions  
\SetDefaultMillions{Jokers=false}
```

5.2 À la manière de « Tout le monde veut prendre sa place »

La commande `\SetDefaultPrendrePlace` permet de modifier, de manière globale l'un ou plusieurs des paramètres par défaut.

```
%permet d'enlever les effets pour tous les environnements \QuizPrendrePlace  
\SetDefaultPrendrePlace{Effet=false}
```