

smaky info

ECP

Editeur-compilateur PASCAL

Introduction

Les programmeurs PASCAL sur Smaky connaissent tous le logiciel EPAS, un environnement intégré de programmation PASCAL. Ce logiciel a maintenant cinq ans et il ne satisfait plus aux exigences de l'utilisateur d'aujourd'hui. Pour cette raison EPSITEC a décidé de refaire un nouvel environnement de travail PASCAL appelé ECP: Editeur Compilateur PASCAL.

L'éditeur

Le nouvel éditeur est basé sur le module de librairie ECRIT qui a d'ailleurs déjà servi pour l'environnement de programmation C ECC. Cet éditeur puissant a un certain nombre d'avantages par rapport à EPAS:

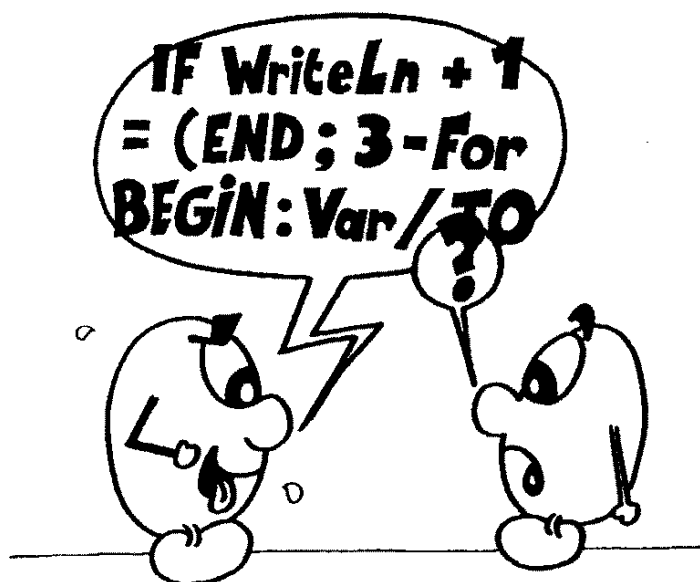
- scrolling correct
- vitesse d'affichage accrue
- recherche de chaînes plus rapide et plus puissante
- réticule optionnel
- 36 zones d'édition
- mise en évidence de texte avec la souris correcte
- interaction standard

Exécution

L'exécution du programme compilé se fait maintenant dans une autre fenêtre ce qui permet de consulter le source du programme pendant l'exécution.

Cache automatique

Tous les fichiers insérés lors de la compilation sont automatiquement cachés en RAM sans que l'utilisateur ne s'occupe de rien.



Les définitions

Le dialogue des définitions est réparti en plusieurs boîtes de dialogues. Pour accéder aux autres dialogues, il suffit de cliquer dans la case en haut. Dans les définitions générales l'option "compilation automatique" permet de recompiler automatiquement le source avant

l'exécution s'il a été édité entre temps. Un petit texte d'aide explique brièvement la fonction de chaque option.

Le dialogue de la figure 2 permet de choisir les dossiers où doivent être cherchés les fichiers insérés avec \$INCLUDE.

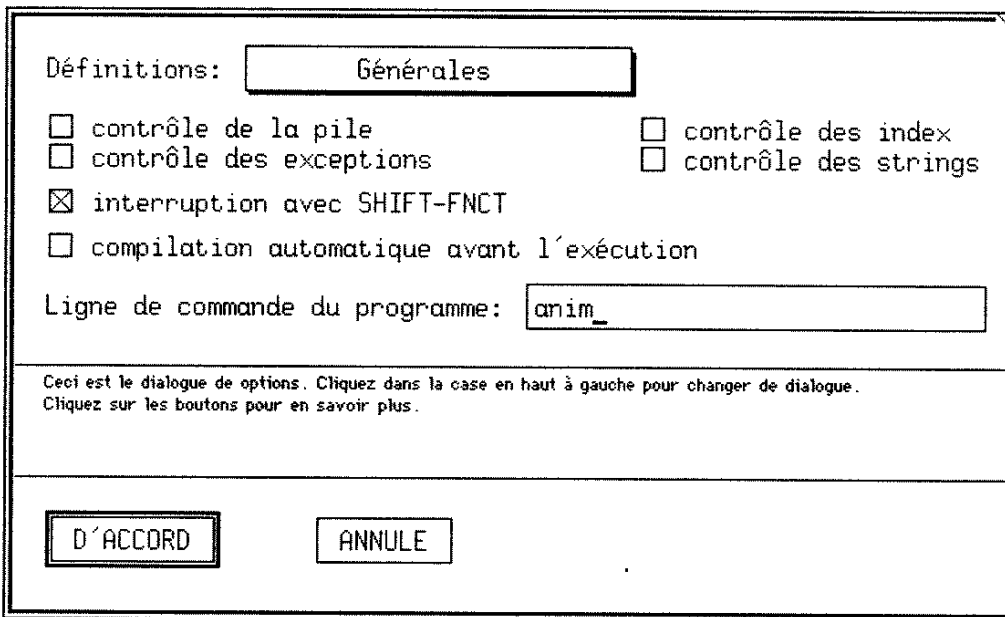
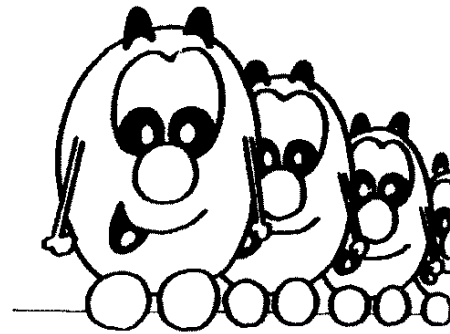


Fig. 1: Dialogue des définitions générales



Fichiers de définition

Chaque zone d'édition contenant un programme PASCAL possède ses propres définitions et chaque fois qu'on change de zone d'édition, les définitions du fichier contenues dans la nouvelle zone entrent en vigueur. Ces définitions sont sauvées dans un fichier portant le même nom que le fichier PASCAL, mais avec l'extension .PCF. Le sauvetage et le chargement du fichier .PCF se font automatiquement.

Exemple:

L'utilisateur crée un nouveau programme nommé TEST.PAS. Une fois le programme tapé, il change les définitions. Au moment où il sauve TEST.PAS, les définitions sont automatiquement sauvées dans le

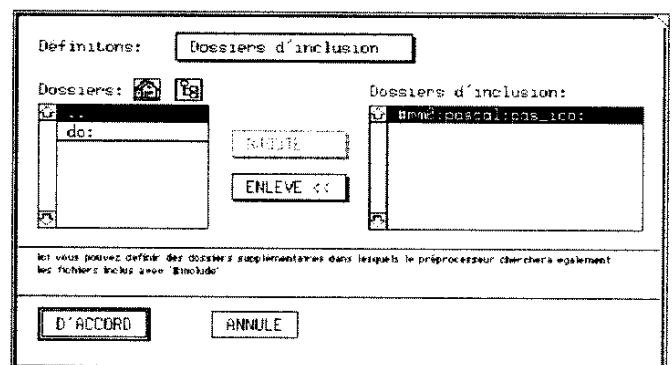


Fig. 2: Dialogue des dossiers d'inclusion

fichier TEST.PCF. Supposons qu'ensuite il change de zone d'édition et prenne le fichier TRUC.PAS. Si TRUC.PCF existe, les définitions contenues dans ce fichier entrent en vigueur, sinon les définitions par défaut sont prises.

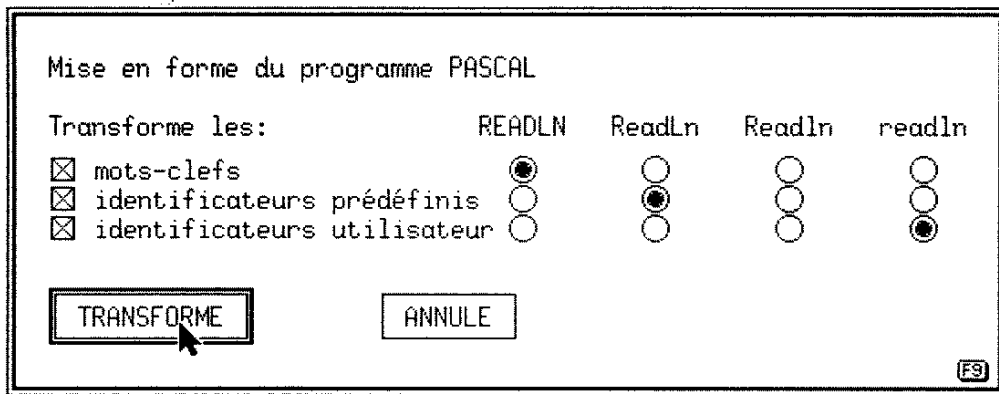


Fig. 3: Dialogue de mise en forme permettant de changer l'écriture des mots-clefs et des identificateurs

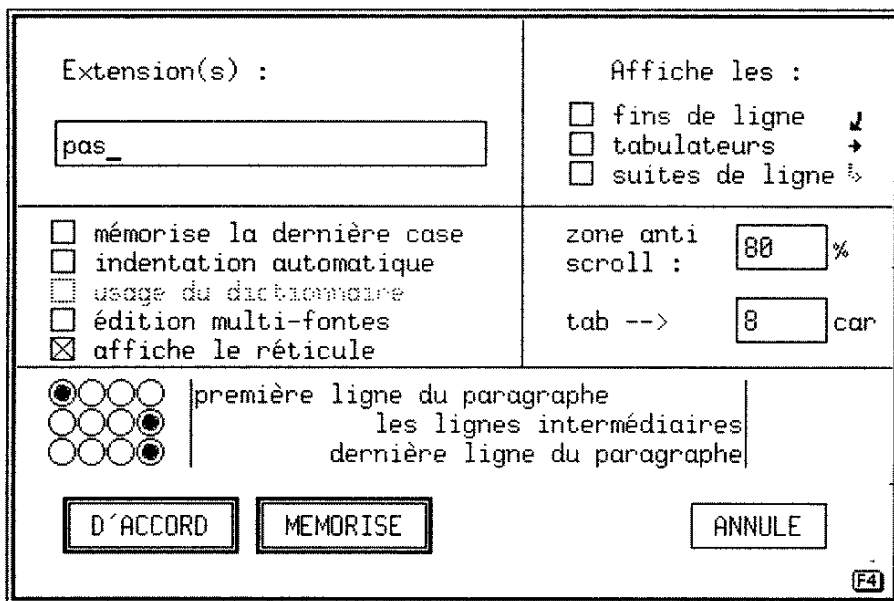


Fig. 4: Dialogue des définitions de l'éditeur

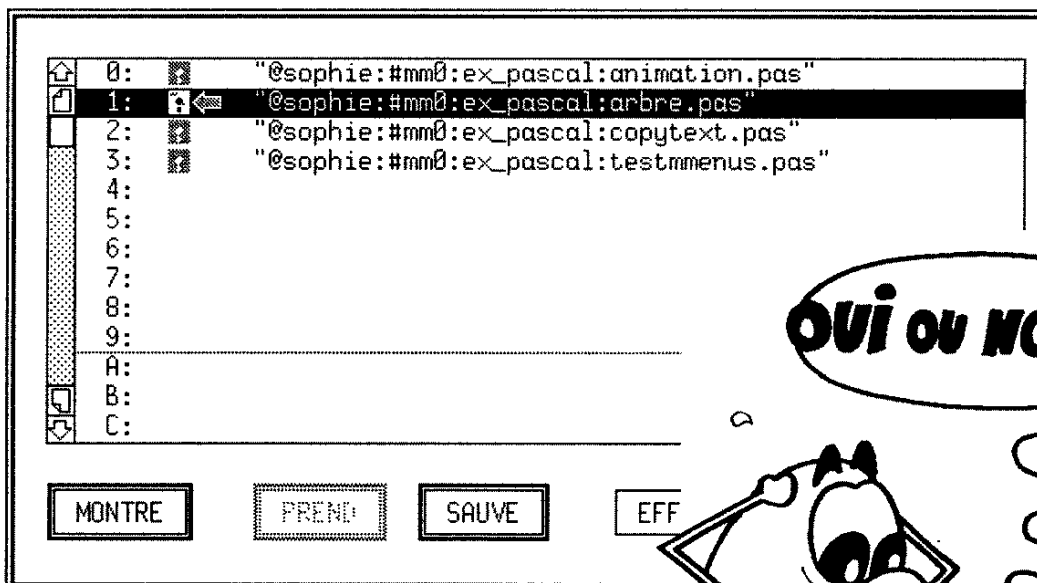


Fig. 5: Vue d'ensemble

RAENNAMIS

RAENNAMIS est un jeu écrit par les élèves d'un cours facultatif d'informatique du Gymnase cantonal de Neuchâtel en 1992.

RAENNAMIS se joue seul contre le Smaky. Le but du jeu est de former des territoires en déplaçant le raennamis ✱ et en évitant des boules qui l'attaquent.

Pour déplacer le raennamis il faut bouger légèrement la souris ou presser sur une des touches (D-F-C-R). En se déplaçant le raennamis laisse une trace et un territoire est créé dès que cette trace forme une surface fermée ne contenant aucune boule, donc dès que le raennamis touche une bordure (bandes rouges ou blanches). Ce territoire est alors peint en noir.

Les quatre boules se déplacent de façon aléatoire. La partie est terminée lorsqu'une boule touche le raennamis ou sa trace. Le raennamis est en sécurité sur les bordures. Ni les boules ni le raennamis ne peuvent pénétrer un territoire.

Jean-Marc Ledermann, février 1994

