

Présentation de OpenDevs



Sujet : Browser and Inspector

Sommaire

INTRODUCTION

I. Browser

II. Inspector

III. Démonstration

1. Introduction

Pharo est langage de programmation orienté objet. c'est un langage dynamique.

Dans notre présentation nous allons traiter deux aspects de ce langage :

- **Browser** : le navigateur est appelé Nautilus..
- **Inspector** : outil permettant d'interagir avec les objets qu'il observe.

I- BROWSER

Le Browser est l'outil de développement central.

Contrairement à d'autres environnements où le code source est stocké dans des fichiers séparés, dans Pharo toutes les classes et méthodes sont contenues dans l'image.

Il est utilisé pour :

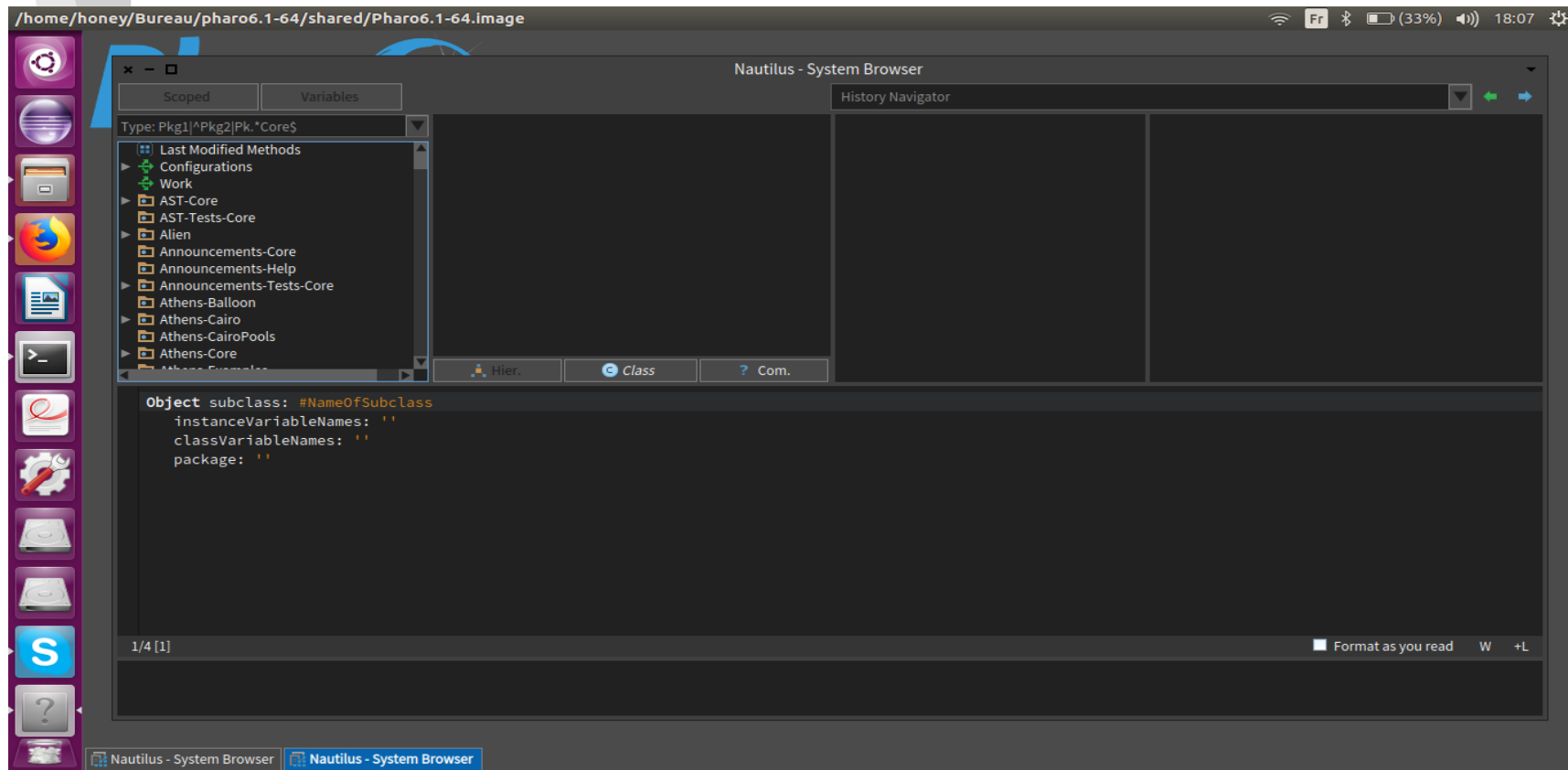
- créer, définir et organiser vos classes et méthodes.
- naviguer dans toutes les classes de la bibliothèque.



World

- Iceberg Ctrl + O + I
- System Browser Ctrl + O + B**
- Playground Ctrl + O + W
- Test Runner Ctrl + O + U
- Spotter Shift + Enter
- Monticello Browser Ctrl + O + P
- Tools ▶
- System ▶
- Debugging ▶
- Windows ▶
- Help ▶
- Save Ctrl + Shift + S
- Save as...
- Save and quit
- Quit

L'environnement de pharo





Outil de recherche

Outil de recherche permet de trouver :

- **des méthodes, des classes, des pragmas, etc.**
- **le nom d'une méthode, un nom de classe, un code source, le nom d'un pragma ou même rechercher des méthodes en fournissant un exemple!**

Raccourcis

Quelques raccourcis pour le browser

- **Ctrl + O + B** : ouvrir le browser
- **Shift + Entrée** : outil de recherche



II . Inspector



L'inspecteur est un outil permettant d'interagir avec les objets qu'il observe.

Avec l'inspecteur on peut observer les valeurs brutes que contiennent des variables d'instance.

Ce qu'il faut retenir : l'inspecteur nous permet de communiquer avec des objets. Et puisque chaque objet a un comportement différent, on aura des descriptions différentes.



Différent modes pour l'inspector :

- Item : décrit les différentes façons dont sont représentés les objets (Clé : valeur)
- Meta : permet de voir les méthodes qui peuvent être appelés
- Raw : montre l'implémentation des classes



Raccourcis

Quelques raccourcis pour l' inspector

- **Ctrl + i** : inspecter l'élément sélectionné avec tous les détails
- **Ctrl + Shift + i** : inspecter l'élément sélectionné



Démonstration