

Année universitaire 2016-2017
Université de Caen Basse-Normandie

Rapport sur le premier semestre

Alexis Carreau
Thomas Lécluse
Emma Mauger
Théo Sarrazin
L2 Informatique

Table des matières

1	Introduction	2
1.1	Présentation	2
1.2	Objectifs	2
1.3	Déroulement et planning	2
2	Détails techniques	3
2.1	Bibliothèques utilisées	3
2.2	Techniques et logiciels employés	3
2.3	Bibliographie	4
3	Structure générale	4
3.1	Répartition en modules	4
3.2	Module graphique	4
3.3	Module gestion de projets	8
3.4	Module gestion de fichiers	8
4	Conclusion	8
4.1	Améliorations	8

1 Introduction

1.1 Présentation

Nous avons choisi de réaliser l'IDE (Integrated Development Environment), car nous voulions créer un outil que nous pourrions utiliser par la suite. Ce sujet nous semblait donc intéressant à faire.

Un IDE fournit des facilités au programmeur pour le développement logiciel. Il a pour but de maximiser la productivité du programmeur. Il contient généralement :

- un éditeur de texte,
- un interpréteur,
- un debugger,
- un compilateur,
- des options avancées comme la recherche de termes, l'autocomplétion, la coloration syntaxique...

Pour notre projet, nous nous inspirons de logiciels déjà existants, tels que Spider, Pycharm, Eclipse ou encore Emacs.

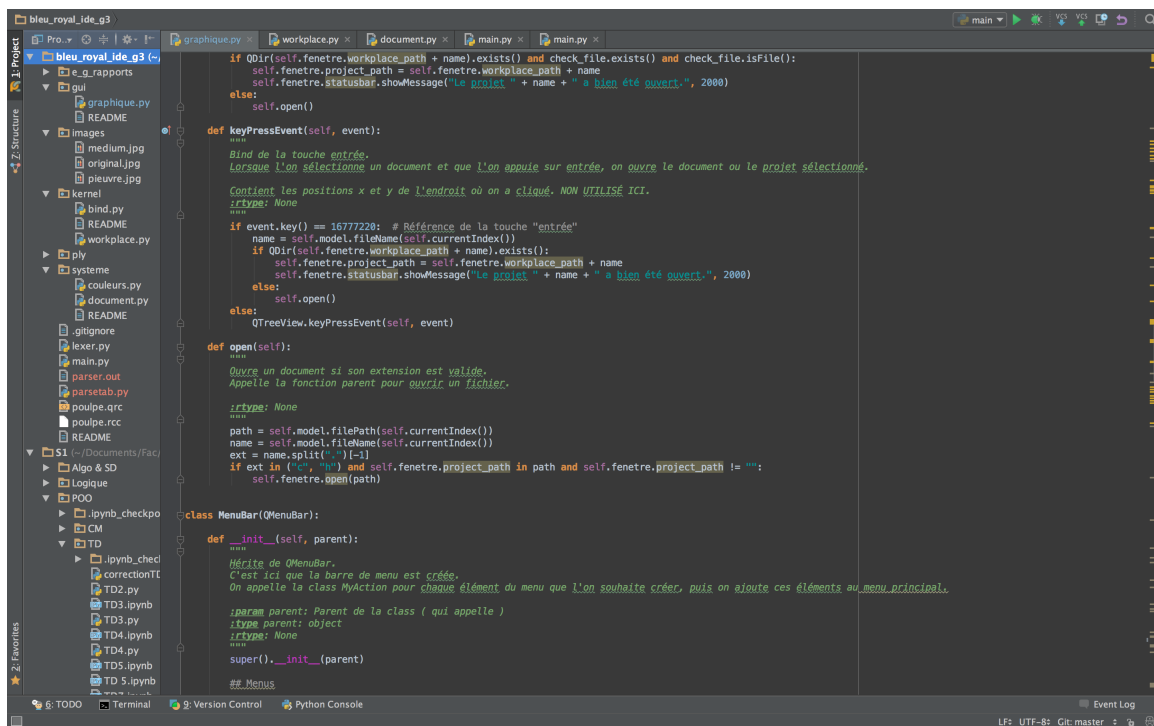


FIGURE 1 – Exemple d'IDE, ici Pycharm

1.2 Objectifs

Nous devons d'ici à la fin de l'année réaliser un IDE qui contiendra les éléments cités ci-dessus. Pour la coloration lexicale et l'analyse syntaxique du code nous utiliserons les programmes Lex et Yacc.

1.3 Déroulement et planning

Nous avons réparti équitablement le travail et le temps de travail de chacun. Il faut préciser que deux membres du groupe (Thomas et Théo) connaissaient déjà la bibliothèque graphique

utilisée dans l'IDE, et partaient donc avec un avantage non-négligeable.

Les deux autres membres du groupe ont donc été aidés afin de leur expliquer les bases et de pouvoir démarrer sans trop de problèmes.

Nous avons réparti les différentes tâches à effectuer pour le projet entre les membres du groupe. Certaines sont plus longues ou plus complexes, c'est pourquoi certains membres du groupe ont une liste moins remplie que d'autres. Il ne faut donc pas se fier uniquement à cette liste.

- Alexis : Navigation / Gestion des projets
- Emma : Découpage en modules / Architecture projet / Recherche bibliographique / Barre de menu
- Théo : Coloration syntaxique / Analyse lexicale / Interface graphique / Gestion (sauvegarde, ouverture) des fichiers
- Thomas : Documentation / Interface graphique / Thème, apparence texte et fenêtre / Barre de status
- Tout le groupe : Rapports et présentation

2 Détails techniques

2.1 Bibliothèques utilisées

Nous avons choisi la bibliothèque graphique QT (version 4.8.7, prévue à la base pour le C++) ce pourquoi nous avons aussi eu besoin de Pyside (version 1.2.4), qui fait le lien vers le langage Python (version 3.4).

La raison de ce choix est le fait que QT est un outil puissant de par sa richesse de fonctionnalités. Sa documentation est de plus très fournie car les utilisateurs de QT sont plus nombreux que ceux de Tkinter par exemple.

2.2 Techniques et logiciels employés

Nous programmons en python, car c'est un langage qui est multi-plateforme, il plutôt simple et permet de faire vraiment beaucoup de choses. De plus, se documenter est facile car beaucoup de gens l'utilisent, il existe donc plusieurs sites où l'on peut trouver des réponses en cas de problème (stackoverflow, openclassroom...).

Nous avons choisi un style de programmation orienté objet, puisque plus logique dans un projet de cette envergure. L'objet nous permet de mettre en application les notions vues en cours. Cela nous permet de personnaliser en les ré-implémentant des classes de QT pour les adapter à nos besoins.

Lex est un programme qui permet de reconnaître des tokens qui sont des éléments d'une chaîne de caractères. Cela à l'aide de règles lexicales que l'on lui passe en entrée.

Dans notre cas, nous utilisons Lex pour reconnaître les éléments que l'on écrit, afin de colorier ces derniers en fonction de leur rôle (identifiant, entier, déclaration...). Nous utilisons la sortie générée en la passant à un autre programme : Yacc.

Yacc permet de générer un arbre syntaxique abstrait qui nous permet de vérifier que la syntaxe de notre code est correcte. Aussi, cela permet de proposer une complétion automatique

en fonction de ce que l'on écrit.

Nous devons également lui passer des règles, qui sont d'ordre grammaticales.

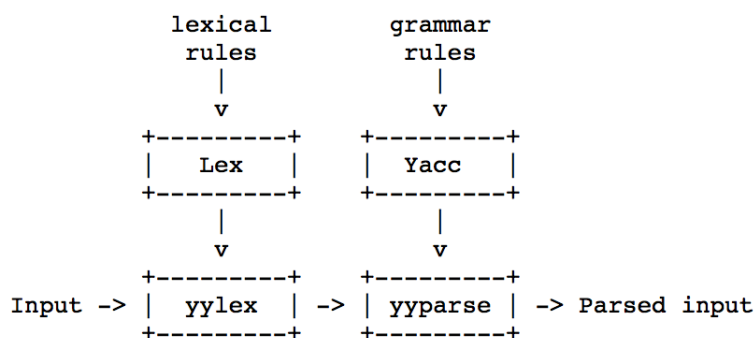


FIGURE 2 – Schéma résumant le fonctionnement de Lex et Yacc.

2.3 Bibliographie

Nous avons utilisé deux sites de documentation principalement sur QT et Pyside.

— <http://srinikom.github.io/pyside-docs/PySide/QtGui/>

— doc.qt.io

3 Structure générale

3.1 Répartition en modules

Les différents modules sont répartis par thèmes. Nous avons :

- Un module pour l'interface graphique
- Un module pour la gestion des projets
- Un module pour la gestion des fichiers
- Un module pour la coloration syntaxique (avec Lex)

3.2 Module graphique

On retrouve dans ce module tout ce qui est relatif au GUI (l'interface graphique).

C'est là qu'est créée la fenêtre principale de l'application, où l'on va pouvoir créer, ouvrir, sauvegarder des fichiers et des projets.

Nous n'hésitons pas à créer des classes afin de modifier les objets de QT pour les adapter en fonction de nos besoins. Cela permet aussi dans certains cas de compacter le code. On retrouve dans ce module ce qui est nécessaire pour :

Créer une zone de texte

Nous utilisons pour cela l'objet QTextEdit de QT, qui est un widget permettant d'avoir une zone de texte. Nous nous en servons comme fenêtre d'éditeur, c'est donc ici que l'on pourra écrire du code.

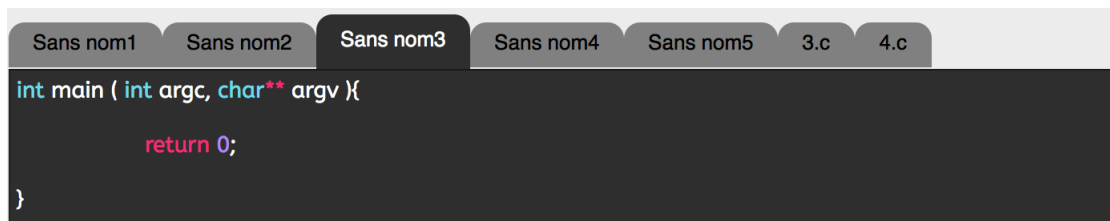
Le thème de l'application, (c'est à dire la couleur de fond et de la police ainsi que cette dernière) est relatif au QTextEdit. C'est également là que la couleur des éléments (tokens) sera modifiée par Lex en fonction de leur rôle.

```
int main ( int argc, char** argv ){
    return 0;
}
```

Nous avons ici une classe "Editeur" qui hérite de cet objet. Cela nous permet de paramétrer (couleurs, police et taille d'écriture) la zone de texte afin de pouvoir la créer plus facilement.

Créer plusieurs onglets de code

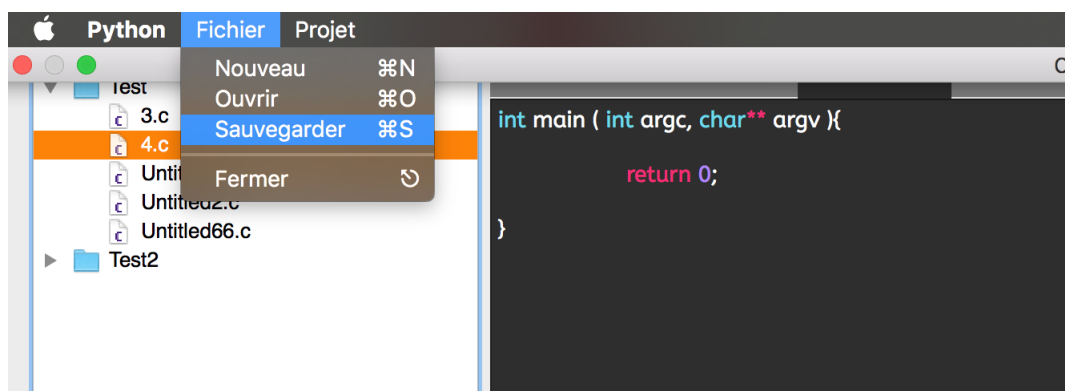
C'est un QTabWidget que nous utilisons pour cela. Il va créer plusieurs QTextEdit (ou en supprimer si on ferme l'onglet), et possède des fonctions et raccourcis pour naviguer entre tous. Si aucun onglet n'est ouvert, le logo de notre groupe est affiché à la place.



Nous avons créé une classe "TabWidget" qui hérite de cet objet. Un onglet est en fait un QTextEdit, nous créons donc une nouvelle instance de notre classe "Editeur" pour chaque onglet. Le style des onglets, ainsi que le logo du groupe sont mis en places dans cette classe. On utilise pour cela des stylesheets de CSS.

Créer une barre de menu

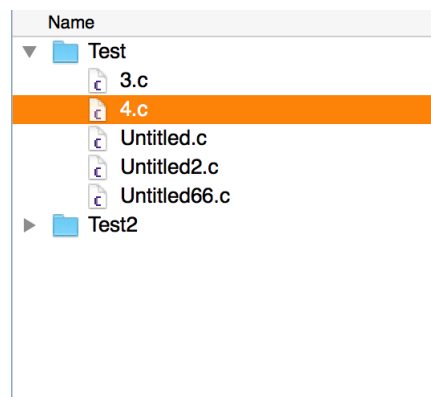
Cela permet d'avoir toutes les fonctionnalités et éventuellement des raccourcis. On utilise une QMenuBar pour cela, qui va elle-même utiliser une QAction pour créer une action sur le menu. Une action contient un nom, éventuellement un raccourci et une fonction à exécuter.



Nous avons ici deux classes. La première, "MyAction" hérite de QAction et permet tout simplement d'initialiser une action avec son nom, éventuellement un raccourci et une fonction à exécuter. Cela permet de compacter la création d'onglets dans notre menu. Ensuite nous avons une classe "MenuBar" qui hérite de QMenuBar et qui va créer toutes les instances de MyAction nécessaires à la créations des sous-menus et des onglets du menu. Les actions sont ensuite ajoutées aux menus.

Mettre en place le navigateur de fichiers et de projets

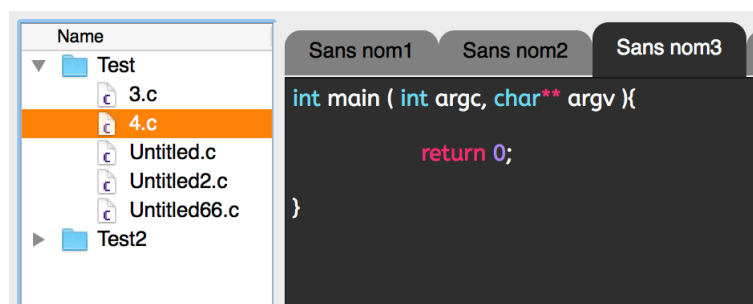
Nous utilisons un QTreeView qui nous permet d'afficher l'arborescence des fichiers et projets. C'est ce que l'on utilise pour ouvrir et naviguer dans les projets ouverts.

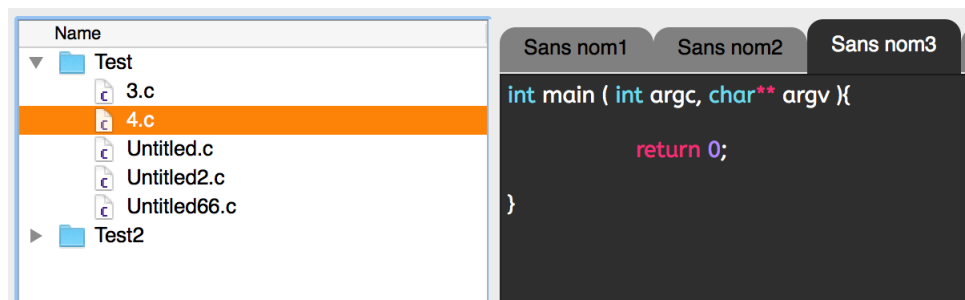


Notre classe "TreeView" hérite de QTreeView et permet d'instancier correctement le navigateur. Par exemple pour lui demander de filtrer les fichiers pour n'afficher que les fichiers en .c et .h. On crée aussi des méthodes pour pouvoir ouvrir des projets et des fichiers en double-cliquant dessus.

Modifier la taille du navigateur de fichier/de l'éditeur de code

Pour cela, nous utilisons un QSplitter. Cela peut permettre, en fonction de la taille du projet et des répertoires imbriqués dans d'autres, de visualiser complètement les fichiers. Au contraire, on peut réduire le navigateur de fichier pour avoir une zone de code plus grande.





Le QSplitter ne nécessite pas de modifications particulières. En fait on crée juste un objet QSplitter, Et on ajoute les widgets de notre choix dedans. Ils seront donc dans une sorte de boîte dont on peut changer la taille.

Afficher une barre de status

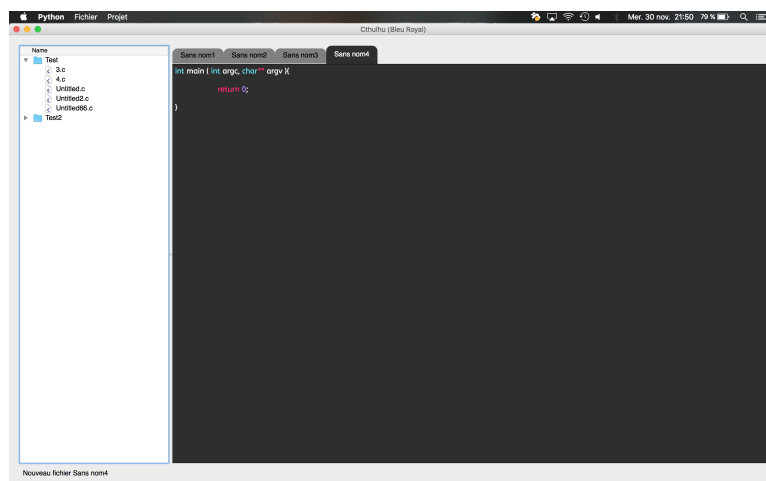
Cela peut être pratique pour afficher des messages sans pour autant utiliser une popup. On y affiche généralement des informations (la plupart temporairement) comme la sauvegarde réussie d'un fichier, l'ouverture d'un projet, le nombre de lignes... L'objet QT qui permet cela est une QStatusBar et nous avons choisi de la placer tout en bas de l'application.



De même que pour le QSplitter, pour l'usage que nous en avons, il n'est pas nécessaire de faire une classe qui hérite de QStatusBar. Il suffit juste de la créer et d'afficher des messages avec une méthode.

Créer la fenêtre principale

Nous utilisons un QWidget, qui est en fait une sorte de parent de tous les objets cités ci-dessus. Nous avons une classe "Fenetre" qui hérite de cet objet. C'est ici que l'on instancie tout les objets précédemment cités.



Shéma UML récapitulatif

===== ICI UML =====

3.3 Module gestion de projets

→ Déplacer les fonctions relatives dans un autre module que GUI

3.4 Module gestion de fichiers

4 Conclusion

4.1 Améliorations