

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	Modules de gestion des projets et des fichiers	9
3.4	Module coloration syntaxique	10
3.5	Connexions entre les modules	11
4	Conclusion	12
4.1	Programme pour le second semestre	12
4.2	Améliorations	12

1 Introduction

1.1 Présentation

Nous avons choisi de réaliser l'IDE (Environnement de Développement Intégré), 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'auto-complétion, la coloration syntaxique...

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

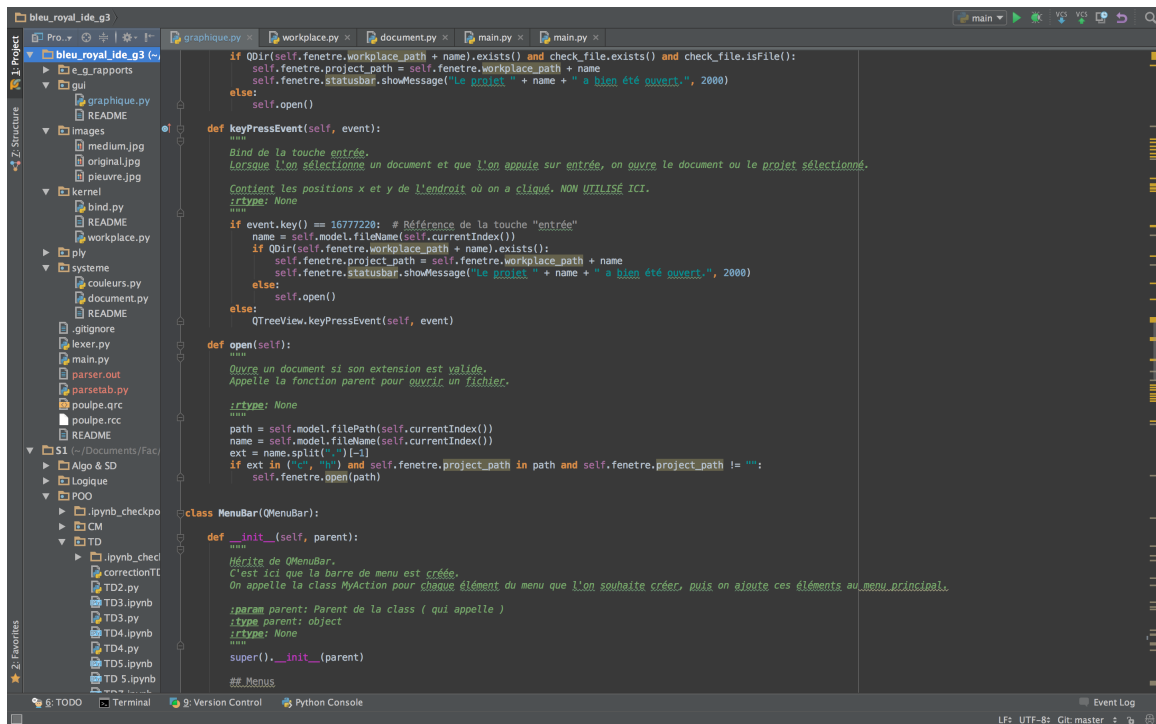


FIGURE 1 – Exemple d'IDE, ici Pycharm

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 Déroutement 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 et gestion des projets
- Emma : Recherche bibliographique, architecture projet, découpage en modules, 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 statut
- 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 ses nombreuses fonctionnalités. Sa documentation est de plus très fournie car les utilisateurs de QT sont plus nombreux que ceux de Tkinter.

2.2 Techniques et logiciels employés

Nous programmons en Python, car c'est un langage qui est multi-plateforme, qui est facile d'appréhension, et qui permet de faire 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 logique dans un projet de cette envergure. L'objet nous permet de mettre en application les notions vues en cours, autant l'année dernière que cette année, ainsi que de personnaliser en 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, 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 colorer 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.

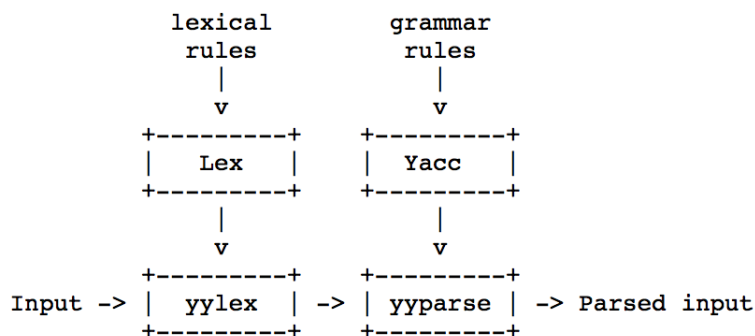


FIGURE 2 – Schéma résumant le fonctionnement de Lex et Yacc.

2.3 Bibliographie

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

- <http://dinosaur.compilertools.net/>
- <http://epaperpress.com/lexandyacc/download/LexAndYaccTutorial.pdf>
- <http://www.drdobbs.com/web-development/prototyping-interpreters-using-python-le/184405580#12>
- <http://tomassetti.me/autocompletion-editor-antlr/>
- <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 fichiers
- Un module pour la gestion des projets
- Un module pour la coloration syntaxique (avec Lex)

3.2 Module graphique

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

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.

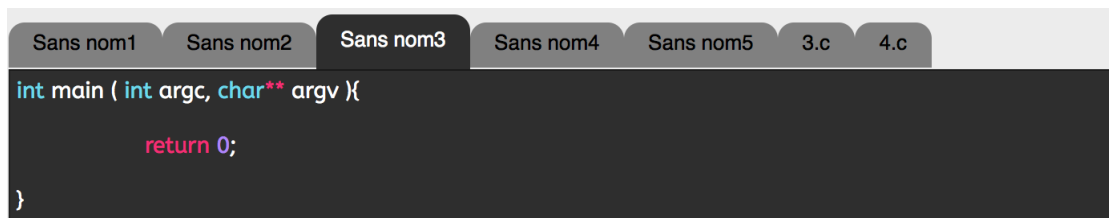
```
int main ( int argc, char** argv ){  
  
    return 0;  
  
}
```

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), possède des fonctions et des raccourcis pour naviguer entre eux tous.

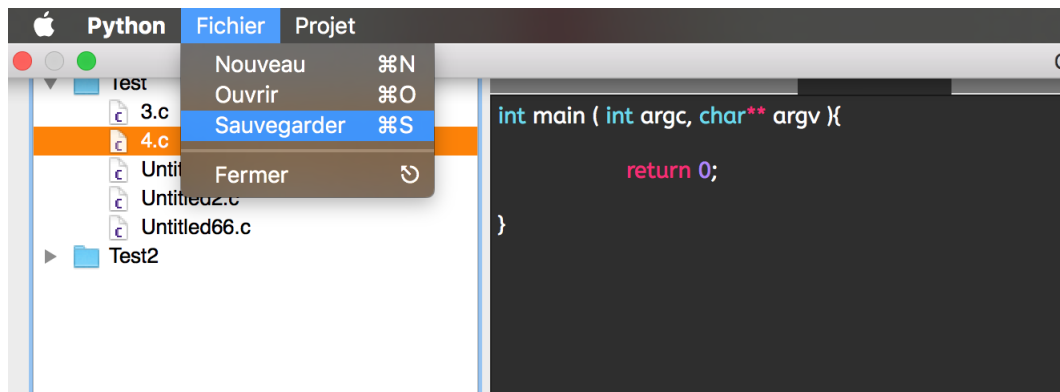
Si aucun onglet n'est ouvert, le logo de notre groupe est affiché à la place.



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 place dans cette classe. On utilise pour cela des stylesheets de CSS.

Créer une barre de menu

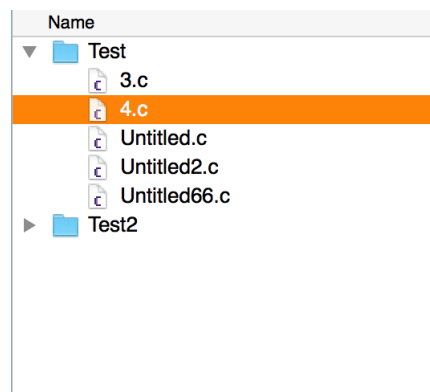
La barre de menu permet d'avoir toutes les fonctionnalités et éventuellement des raccourcis. On utilise une QMenuBar pour cela, qui va elle-même utiliser une *"QAction"* pour créer une action sur le menu. Une action contient un nom, éventuellement un raccourci et une fonction à exécuter.



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

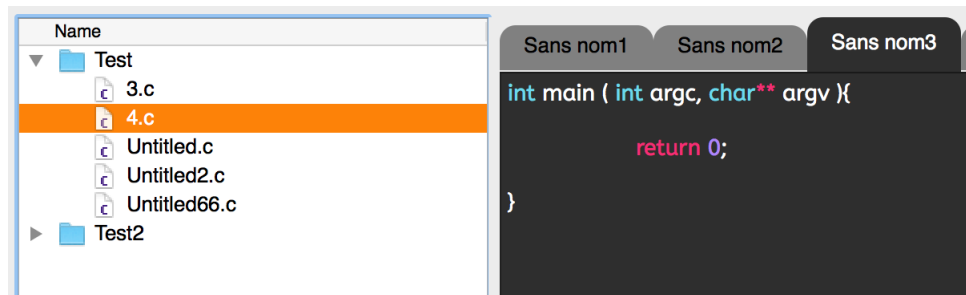
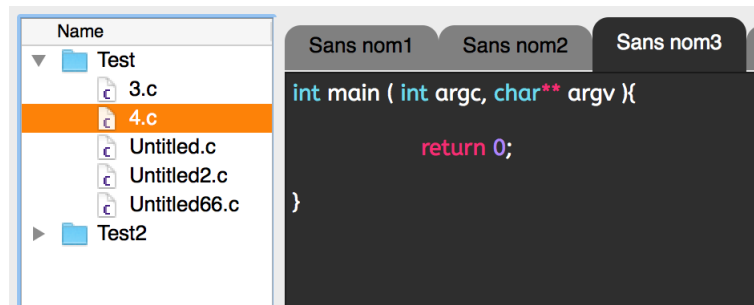
Nous utilisons un *"QTreeView"* et un modèle *"QFileSystemModel"* qui nous permet d'afficher l'arborescence des fichiers et projets. C'est ce que l'on utilise pour ouvrir et naviguer dans les projets ouverts.



Notre classe *"TreeView"* hérite de *"QTreeView"* et permet d'instancier correctement le navigateur pour, par exemple, 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 mais elles sont placées dans un autre module.

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 statut

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.

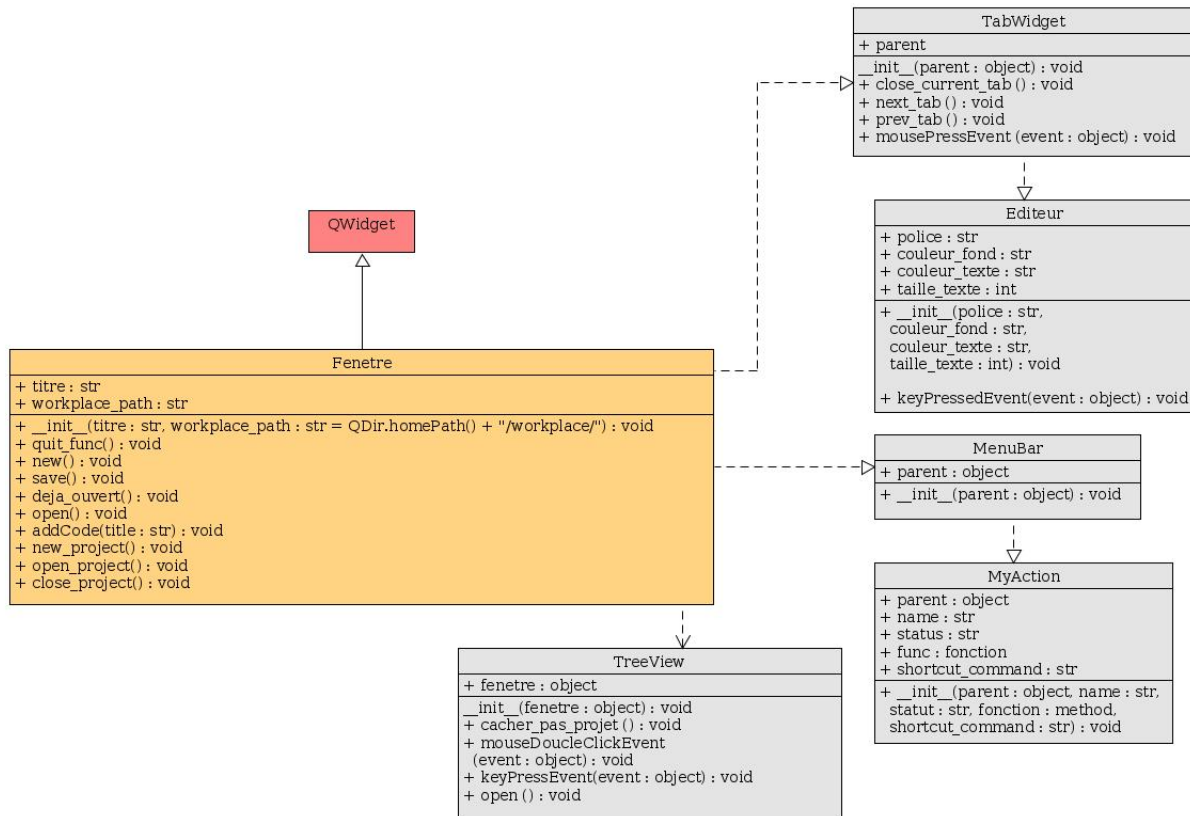


FIGURE 4 – Relations entre nos objets

3.3 Modules de gestion des projets et des fichiers

Dans un IDE, la présence d'un navigateur de fichier s'impose afin d'avoir un certain confort pour parcourir l'arborescence de projets.

Pour intégrer ce dernier dans notre IDE, nous avons utilisé la classe "*QTreeView*" comme vu ci-dessus dans le module graphique. Afin d'afficher les fenêtres d'ouverture, de création ou de sauvegarde, on utilise les styles de fenêtres du système, grâce à l'objet "*QFileSystemModel*". Par ailleurs, on filtre tous les documents afin de n'afficher que les fichiers en .c et en .h qui - pour l'instant - sont les seuls à nous intéresser.

La gestion des projets se fait avec un système d'espace de travail, c'est-à-dire que les projets sont créés dans un répertoire "*Workplace*" à la racine de l'ordinateur. Un fichier de configuration en format ".xml" est ajouté automatiquement dans chaque projet créé, car cela permet de limiter - pour le moment - la création d'un projet en dehors de l'IDE et obliger la création dans répertoire "*Workplace*".

Pour le moment, nous n'ouvrons que des fichiers qui appartiennent à des projets. On peut évidemment sauvegarder un fichier, et en créer un dans un projet. De plus, un même document ne peut être ouvert plusieurs fois.

Lors de la modification, le fichier est chargé dans notre objet "*Editeur*" qui hérite du "*QTextEdit*" de QT.



FIGURE 5 – Schéma gestion des projets et des fichiers

Par la suite...

Nous comptons rendre possible la création de projets à partir de répertoires déjà existants. Cela permettra une plus grande souplesse pour l'utilisateur. De même pour l'ouverture et la création de fichiers, qui à terme, ne seront plus forcément liés aux projets. On devrait pouvoir ouvrir un fichier de n'importe où sans devoir l'ajouter dans un projet avant.

Nous comptons également ajouter d'autres langages, comme le python ou le java (que nous utiliserons l'année prochaine) afin de proposer plus de contenu. Pour cela, il nous suffit de trouver les grammaires et les règles syntaxiques des langages concernés et de les ajouter. Ce ne sont donc pas des modifications majeures à effectuer.

3.4 Module coloration syntaxique

Dans ce module on retrouve tout le code relatif à la coloration syntaxique. C'est ici que nous utilisons LEX pour l'analyse lexicale.

Coloration du code en temps réel :

Pour la coloration syntaxique nous utilisons l'objet *"QSyntaxHighlighter"* de QT. Cette objet prend un *"QTextDocument"* en paramètre, c'est ce *"QTextDocument"* qui verra son code coloré. Pour cela, on crée une classe qui hérite de *"QSyntaxHighlighter"* (que nous avons nommé *"CodeHighLighter"*), puis on ré-implémente la méthode *"highlightBlock"*.

Cette méthode est appelée à chaque changement du texte dans le *"QTextDocument"*, avec en paramètre le texte correspondant à la ligne en cours d'édition. C'est donc dans cette méthode que nous faisons appel à LEX afin de connaître les tokens trouvés par ce dernier puis grâce à la méthode *"setFormat"* de l'objet *"QSyntaxHighlighter"* nous colorons le texte.

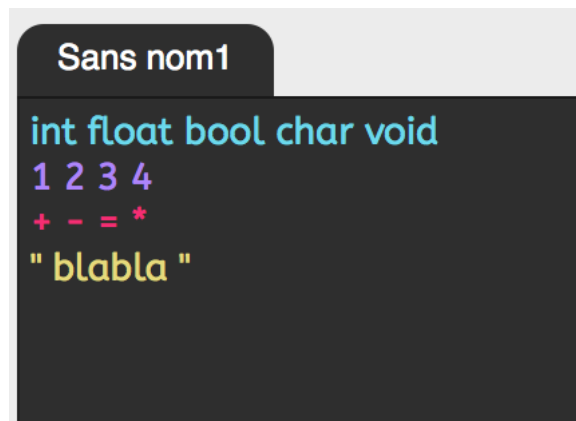


FIGURE 6 – Coloration de tokens

Ces modifications de couleurs sont affichées via le *"QTextEdit"* (de notre classe *"Editeur"*) qui contient le *"QTextDocument"*. Les éléments trouvés par LEX sont classés en fonction de leur rôle, et c'est ce qu'on utilise pour les colorer.

Fonctionnement de LEX

LEX fonctionne grâce à un principe de token. Un token est un mot-clé désignant le « type » du mot trouvé dans le code, comme par exemple un identifiant, un mot réservé par le langage, ou encore une chaîne de caractère. LEX nous retourne donc une liste contenant tous les tokens qu'il a trouvé, mais aussi la position à laquelle ils se trouvent dans le texte (caractère) mais aussi le numéro de la ligne.

Par la suite, grâce à la méthode *"highlightBlock"* de notre objet *"CodeHighLighter"*, on utilise une fonction qui parcourt tous les tokens de LEX, cette fonction nous retourne pour chaque token sa position et la couleur associée à ce token, afin que l'on puisse colorer le code.

3.5 Connexions entre les modules

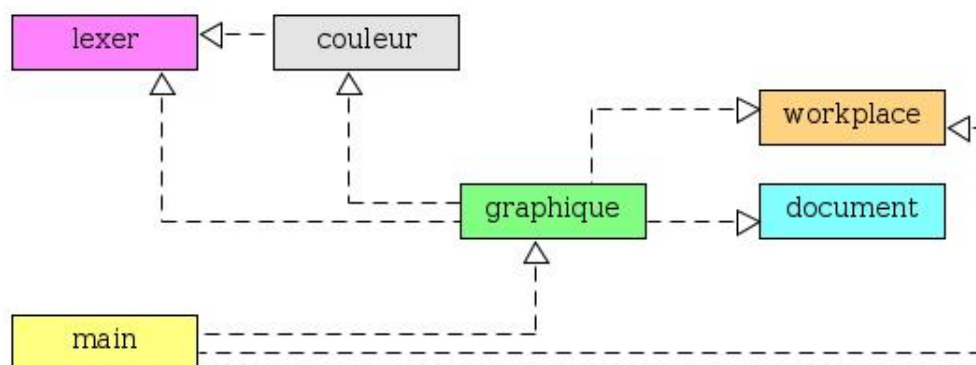


FIGURE 7 – Liens entre les modules

Le schéma ci-dessus explique les liens entre nos modules. Certains d'entre eux sont utilisés par plusieurs modules.

Par exemple le *"lexer"* qui contient la grammaire de Yacc ainsi que la liste de tokens de Lex,

est utilisé par le module *"couleur"* pour récupérer en fonction de ses tokens trouvés, la couleur à attribuer à chaque élément. Mais aussi par le module *"graphique"* qui lui utilise la grammaire de Yacc pour nos premiers tests sur l'analyse syntaxique.

De même, le module *"workplace"* qui gère les projets est utilisé une fois par le module principal *"main"* afin de créer le répertoire "Workplace" où sont contenus les projets. Et il est aussi utilisé par le module *"graphique"* lorsque l'on effectue des actions sur les projets (ouvrir, créer).

4 Conclusion

4.1 Programme pour le second semestre

Nous devons intégrer un compilateur pour le code c, et implémenter l'auto-complétion ainsi que l'analyse syntaxique.

Nous avons quelques pistes :

- pour le compilateur, il existe des compilateurs intégrés aux systèmes d'exploitation (sauf peut-être sous Windows), que l'on pourrait utiliser dans le cadre de notre projet,
- concernant l'analyse syntaxique, c'est le logiciel Yacc que l'on exploitera, grâce à ce qu'il génère, un arbre abstrait d'analyse. Pour le moment, nous arrivons à afficher (sur la console) ce que trouve (cf. partie sur Yacc) Yacc à chaque ligne de code,
- et enfin, pour l'auto-complétion, nous pensons récupérer l'arbre abstrait généré par Yacc pour proposer des éléments qui pourraient constituer une suite logique au code en train d'être écrit.

4.2 Améliorations

Nous avons plusieurs idées d'améliorations pour notre IDE, sans compter le fait qu'il nous reste à intégrer Yacc et un compilateur.

La sauvegarde

Prévoir le cas où l'on souhaite fermer le logiciel sans avoir sauvé ses programmes avant. Il faut alors proposer à l'utilisateur de sauvegarder ses fichiers, et s'il le souhaite, quitter sans sauvegarder.

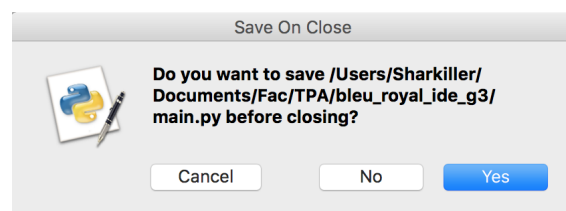


FIGURE 8 – Exemple de message de ce type sur IDLE

La numérotation des lignes

Nous pensons aussi à numéroter les lignes de l'éditeur de texte, notamment dans le cas où on trouve des erreurs, pour pouvoir les récupérer et éventuellement indiquer à l'utilisateur la ligne qui comporte un problème. Ceci nous permettra d'afficher le nombre total de lignes, peut-être dans la barre de statut.

Ajout de boutons

Notre interface IDE est globalement composée d'une zone de texte, d'un navigateur de fichiers et d'un menu. Le menu étant dans la barre de la fenêtre, le navigateur de fichier et la zone de texte prennent énormément de place, ce qui rend la fenêtre assez vide, ce pourquoi nous allons insérer des boutons pour que les paramètres importants soient accessibles facilement, tout en gardant une interface graphique épurée.

Les projets et les fichiers

En ce qui concerne la gestion de projets et de fichiers, nous pensons faire en sorte de pouvoir gérer la suppression des projets des des fichiers directement depuis l'IDE, plutôt que de devoir le fermer, ouvrir son navigateur de fichiers puis les supprimer à la main (ou le faire en mode console depuis un terminal).

Le debbuger

Le debugger nous semble être un outil utile lors de l'exécution de programmes, pour pouvoir permettre à l'utilisateur de repérer les bugs d'un programme, d'exécuter son programme pas-à-pas... Ce qui peut être un outil non négligeable pour les programmeurs.

Le compilateur

Étant donné que notre IDE est prévu, à la base, pour du langage C (un langage compilé), il semble évident d'avoir un compilateur. Celui-ci ne sera disponible que lorsque le code écrit sera impeccable, dans le sens où il devra avoir passé l'analyse de Lex et les identifications de Yacc.

Yacc

Yacc génère un arbre syntaxique abstrait de chaque terme trouvé dans le code qu'on lui passe. Ceci étant, il nous permettra de vérifier, grâce à des grammaires que Lex générera, que le code est bien écrit et respecte bien la grammaire du langage dans lequel on code.

Options avancées

Indentation automatique : Il nous faut aussi gérer l'indentation du code, quel qu'il soit, pour que l'utilisateur ne perde pas son temps à agencer son code.

Correction automatique : Nous pourrions également proposer une correction de fautes de frappe. Nous avons déjà une piste. Deux d'entre nous suivent l'option TAL (Traitement Automatique des Langues), et nous avons réalisé un correcteur orthographique à l'aide de la mesure de Levenshtein, qui permet de trouver la "distance" entre deux termes.

À l'aide d'un dictionnaire contenant toutes les possibilités de mots clefs, on peut alors faire des propositions de corrections si le mot écrit n'est pas dans le dictionnaire (à l'exception des commentaires, des chaînes de caractère et des noms de variable notamment).