

27 janvier 2018

Auteur : Lovis Thomas, Vulliemin Kevin

Professeur : Tièche François

Génération d’animations

Rapport Animaker

Table des matières

[2. Introduction 2](#_Toc503942472)

[3. Fonctionnalités implémentées 2](#_Toc503942473)

[3.1. Analyse lexicale 2](#_Toc503942474)

[3.2. Analyse syntaxique 2](#_Toc503942475)

[4. Prise en main 2](#_Toc503942476)

[5. Problèmes rencontrés 2](#_Toc503942477)

[6. Conclusion 2](#_Toc503942478)

# Introduction

Dans le cadre du cours « Compilateur », nous devons réaliser un mini-compilateur en utilisant la bibliothèque PLY de python.

Notre compilateur permet de générer des animations de formes basiques 2D, c’est-à-dire un carré/rectangle, un cercle et un triangle. Les animations possibles sont : la translation et la rotation. Le compilateur génère du code python utilisant la bibliothèque « pygame ».

# Fonctionnalités implémentées

## Analyse lexicale

## Analyse syntaxique

# Prise en main

# Problèmes rencontrés

# Conclusion