

Rapport Projet 2

Où l'on parle de rongeurs

Guillaume Coiffier - Léo Valque

2017

Table des matières

1	Le projet	2
1.1	Remarques générales	2
1.2	2
1.3	Organisation du code	2
2	Interpréteur fouine	2
2.1	Fouine	2
2.2	Le langage	2
2.3	Structures de données	2
2.4	Les exceptions	2
2.5	Aspects impératifs et tableaux	2
3	La machine à pile SECD	2
3.1	Présentation	2
3.2	Implémentation	2
4	Interface et interprétation mixte	2

Avant Propos

Nous avons programmé **en D**, en interfaçant notre programme avec des morceaux d'assembleur que nous avons écrits à la main, entre 3 et 4 heures du matin uniquement sinon ça ne compte pas.

Nous exposons à la partie 1.3 comment notre programme est structuré.

1 Le projet

1.1 Remarques générales

1.2

1.3 Organisation du code

Le code est structuré de la manière suivante :

— bla

2 Interpréteur fouine

2.1 Fouine

2.2 Le langage

Coeur du langage + nos améliorations/extensions

2.3 Structures de données

2.4 Les exceptions

2.5 Aspects impératifs et tableaux

3 La machine à pile SECD

3.1 Présentation

3.2 Implémentation

4 Interface et interprétation mixte

Conclusion

On constate que blibla.

Références

- [1] Eddy Caron, editor. *Recueil des projets intégrés de l'année*, volume 1 of *Best sellers du DI*. ENS de Lyon, 2016.
- [2] Les M1 du DI. Notre beau projet intégré. In Caron [1], pages 10–22.