IDE

Integrated Development Environment

B. Garçon¹ L. Chiron² M. Cassaing³

¹Étudiant de Prep'ISIMA

²Étudiant de Prep'ISIMA

³Étudiante de Prep'ISIMA

Soutenance du module de Génie Logiciel, 2013



Outline

- Qu'est-ce qu'un IDE ?
 - Historique
 - Les fonctionnalités
- Code::Blocks : un IDE pour vous
 - Création d'un projet assisté
 - Programmation sous Code::Blocks
 - Finalisation du programme avec Code::Blocks

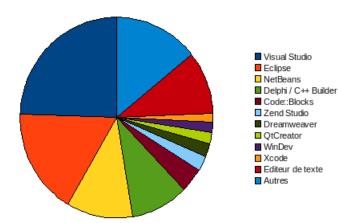


Une évolution naturelle vers les IDE

- Cartes perforées
- 1964 : Dartmouth BASIC
- 1975 : Maestro I
- 1995 : Softbench
- 2005 : Code::Blocks



Popularité des différents environnements.





- fonctionnalités basiques :
 - éditeur de texte intelligent : coloration, indentation ...
 - compilateur et intégré
 - debugger intégré
 - a gostionnaire de projet
 - gestionnaire de projet
- fonctionnalités avancées :
 - créateur d'interface graphique
 - recherche avancée
 - versioning



- fonctionnalités basiques :
 - éditeur de texte intelligent : coloration, indentation ...
 - compilateur et intégré
 - debugger intégré
 - gestionnaire de projet
 - plug-in
- fonctionnalités avancées :
 - créateur d'interface graphique
 - recherche avancée
 - versioning



- fonctionnalités basiques :
 - éditeur de texte intelligent : coloration, indentation ...
 - compilateur et intégré
 - debugger intégré
 - gestionnaire de projet
 - plug-in
- fonctionnalités avancées :
 - créateur d'interface graphique
 - recherche avancée
 - versioning



- fonctionnalités basiques :
 - éditeur de texte intelligent : coloration, indentation ...
 - compilateur et intégré
 - debugger intégré
 - gestionnaire de projet
 - plug-in
- fonctionnalités avancées :
 - créateur d'interface graphique
 - recherche avancée
 - versioning



- fonctionnalités basiques :
 - éditeur de texte intelligent : coloration, indentation ...
 - compilateur et intégré
 - debugger intégré
 - gestionnaire de projet
 - plug-in
- fonctionnalités avancées :
 - créateur d'interface graphique
 - recherche avancée
 - versioning



- fonctionnalités basiques :
 - éditeur de texte intelligent : coloration, indentation ...
 - compilateur et intégré
 - debugger intégré
 - gestionnaire de projet
 - plug-in
- fonctionnalités avancées :
 - créateur d'interface graphique
 - recherche avancée
 - versioning



- fonctionnalités basiques :
 - éditeur de texte intelligent : coloration, indentation ...
 - compilateur et intégré
 - debugger intégré
 - gestionnaire de projet
 - plug-in
- fonctionnalités avancées :
 - créateur d'interface graphique
 - recherche avancée
 - versioning



- fonctionnalités basiques :
 - éditeur de texte intelligent : coloration, indentation ...
 - compilateur et intégré
 - debugger intégré
 - gestionnaire de projet
 - plug-in
- fonctionnalités avancées :
 - créateur d'interface graphique
 - recherche avancée
 - versioning



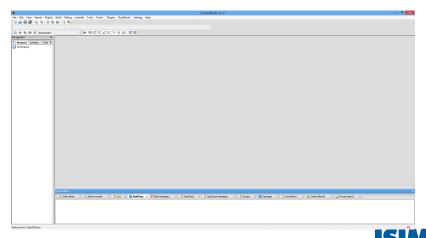
- fonctionnalités basiques :
 - éditeur de texte intelligent : coloration, indentation ...
 - compilateur et intégré
 - debugger intégré
 - gestionnaire de projet
 - plug-in
- fonctionnalités avancées :
 - créateur d'interface graphique
 - recherche avancée
 - versioning



Création d'un projet assisté Programmation sous Code::Blocks

Programmation sous Code::Blocks
Finalisation du programme avec Code::Block

Code::Blocks un couteau suisse informatique

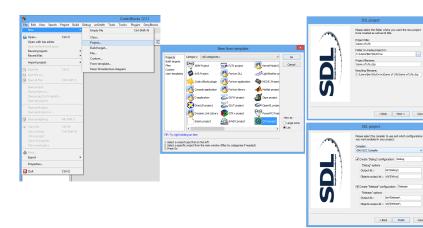




Création d'un projet assisté

Programmation sous Code::Blocks
Finalisation du programme avec Code::Block

Créer un projet en quelques clics



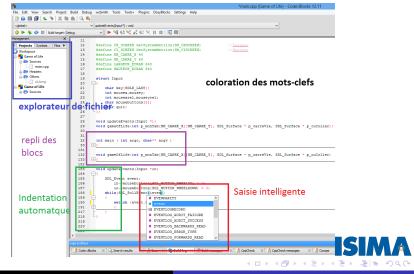
Création d'un projet assisté

Finalisation du programme avec Code::Blocks

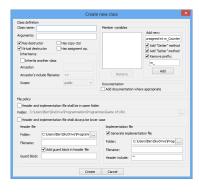
Un code par défaut prêt à compiler

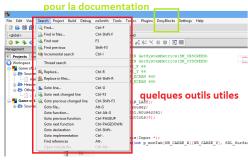
```
BERRESH AND A S
   «global»
   ② ▶ % ③ □ Build terset: Debug
                                                                                                                  VI ▶ 94 G 95 Z G 9 N H B | ▼ III
        Projects Symbols Files 9
      Game of Life
          in & Sources
                  mais.cpp
          Con Others
                                                                                                             int main ( int argo, char" argy )
                                                                                                                        if ( SDL Init | SDL INIT VIDEO ) < 0 )
                                                                                                                               printf( "Unable to init SUL: %g/n", SUL GetError() );
                                                                                                                                    return 11
                                                                                                                     atexit(SDL_Quit);
                                                                                        21
                                                                                                                       SDL Surface* screen = SDL SetVideoNode(640, 480, 16,
                                                                                                                                                                                                                                          SDL_MMSURFACE(SDL_DOUBLEBUF);
                                                                                        25
                                                                                                                                    printf("Unable to set 640x400 yideo: %g\n", SDL GetError());
                                                                                                                          SDC_Surface* temp = SDC_LoadSSSF("cb.bmm");
                                                                                                                                 printf("Unable to load bitmap: %g\n", SEC_GetError());
                                                                                                                                    return 11
                                                                                        26
                                                                                                                          datrect.x = (acreen-ow - imp-ow) / 2;
                                                                                                                          detrect, v = (screen-)h - bmp->h) / 2/
                                                                                  A Copic Blods × Spenth results × A Copic Search results × A Copic Sear
CNUsers\Ren\SkyDrive\Game of Life\main.cpp
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      WWDOWS-1252 Line I, Column 1 Inset
```

Fonctionnalités intéressantes de l'éditeur de texte



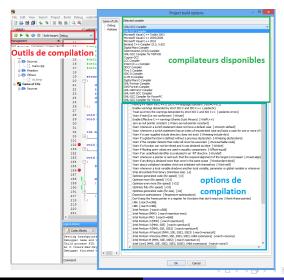
Quelques outils pratiques





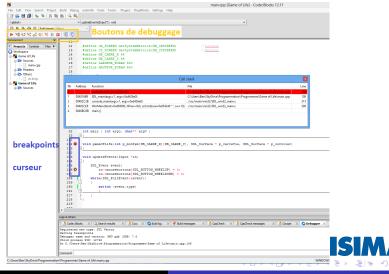


Une compilation riche et personnalisable





Un debugger intégré : GDB



Bilan

- Les IDE sont des outils très complets.
- Ils permettent d'éviter les erreurs.
- et nous aide à bien gérer nos projets.

- Problèmes
 - Spécificité.
 - Trop assisté?



Pour plus de programmation ... I

- Eclipse C, C++, Java, Perl, Ruby, etc. http://www.eclipse.org/, 2013.
- NetBeans
 C/C++, PHP, XML, HTML, PHP, Groovy, Javadoc,
 JavaScript et JSP.
 http://fr.netbeans.org/, 2013.

