# Mise en place des commandes

## Présentation

### Document concerné

Ce document traite des commandes dans un neurone.

Je rédige ce court document pour préciser le travail de programmation nécessaire.

### Versions

06/12/2016 : version initiale

### Auteur

Invisible Media

## Projet traité

### Cadre du projet

Le présent projet est un logiciel de calcul numérique et algébrique.  
Ce projet est un moyen de former des équations très longues et fastidieuses et, de les factoriser selon une approche commune.

But : résoudre des équations, trouver l’ensemble des solutions algébriquement et obtenir une équation en fonction de paramètres et de données numériques fixées.

### Ensemble des fonctionnalités

L’ensemble des fonctionnalités est détaillé dans ce document :

[Toutes les fonctionnalités (dégroupé).xlsx](Toutes%20les%20fonctionnalités%20(dégroupé).xlsx)

### Nom de la fonctionnalité traitée ici

Commandes spécifiques à chaque neurone

## Besoin relatif

Les neurones ont chacun un but qui leur est attaché. Certains neurones n’ont pas les mêmes applications que les autres. D’un point de vue purement objet, la programmation de plusieurs fonctions virtuelles a des conséquences peu élégantes : les neurones n’ayant pas la même application qu’un autre alors la fonction virtuelle ne sera pas implémentée.

## Relation avec les autres fonctionnalités

### Utilisation

Les neurones sont des objets qui peuvent communiquer entre eux. Du point de vue programmation, les neurones forment un graphe orienté. Puis, chaque neurone ayant une application qui lui est propre, l’application parcourt le graphe en passant par les neurones qui réagissent différemment selon les paramètres.

### Explications

La commande est un nom spécifique. Chaque neurone étudie le nom de la commande en recherchant si cette commande le fait réagir ; si oui alors, le neurone exécute son programme pour réaliser la commande et transmet ses informations aux neurones suivants. Si la commande n’a pas d’impact sur le neurone alors le traitement se termine dans cette branche (mais d’autres branches peuvent encore être traitées).

## Programmation

Une méthode virtuelle avec un paramètre **command** de type *string* réalise le besoin.

## Liste des commandes

Pour chaque neurone, il existe un certain nombre de commandes qui sont détaillées ci-dessous.