

TEST ECRITURE CODE

TEST 1

```
(chat[noir]{dormait(paisiblement)})  
  <fatigué(après[chassé[nuit]])>  
  [canapé(velours{rouge})]
```

TEST 2

```
chat[noir{dormait(paisiblement)}]  
  <~fatigué(chassé[nuit])>  
canapé[velours{rouge}]
```

TEST 3

```
chat[noir{dormait(paisiblement)}]  
  <~fatigué(chassé[nuit])>  
canapé[velours{rouge}]
```

TEST 4

```
var chat = [noir{_dormir(paisiblement)}]  
  if _état(fatigué) and _cause(chassé[nuit]):  
    lieu = [canapé{velours(rouge)}]
```

var [sujet] : Le sujet est défini comme une "variable". Il peut évoluer ou être réutilisé.

Exemple : **var chat** = [noir{_dormir(paisiblement)}]

Les actions ou états sont traités comme des fonctions appliquées aux sujets.

Exemple : **_dormir(paisiblement)** : Fonction appliquée à "**chat**", décrivant l'action de dormir paisiblement.

Des conditions if permettent de lier des actions à des états ou causes spécifiques, comme un événement ou une décision.

Exemple : **if _état(fatigué) and _cause(chassé[nuit])** : Si le **chat** est **fatigué** et qu'il a **chassé la nuit**, alors un changement peut survenir (ex: lieu du chat).

Les actions, causes et états sont condensés et imbriqués dans des blocs (similaires aux fonctions).

Exemple : **lieu = [canapé{velours(rouge)}]** : Le lieu est affecté selon une condition, avec des détails imbriqués.

TEST 4.2 EXTRAIT DU PETIT PRINCE D'ANTOINE DE SAINT-EXUPÉRY

"Le prince arriva sur la Terre, il rencontra un roi, un vaniteux, un buveur, un allumeur de réverbères, un géographe, et bien d'autres personnes encore. Il comprit alors que le monde des adultes était étrange, et qu'ils ne voyaient plus les choses comme les enfants. »

```
var prince = [arrivé{sur[Terre]}]  
  <~rencontré(roi|vaniteux|buveur|allumeur[réverbères]|géographe)>  
  if _état(incompréhension) and _cause(monde[adultes]):  
    vision = [étrange{perception(sans[enfants])}]
```

DETAIL

1. Syntaxe générale :

La structure suit un modèle inspiré du code, utilisant des éléments comme des **variables**, des **actions**, des **relations**, des **attributs**, etc., pour condenser l'information tout en lui donnant un sens logique. Chaque élément a une signification qui lui est propre, mais le tout est conçu pour être fluide et compréhensible.

2. Les éléments principaux :

a. Variables (var)

Syntaxe : var nom = [élément{détails}]

Signification : La variable représente l'objet ou l'idée principale. Elle est initialisée avec une structure qui définit à la fois son type (élément) et ses détails (attributs).

Exemple générique : var personnage = [humain{jeune[homme]}]

Ici, personnage est une variable qui contient un élément "humain", avec des détails sur son âge et son sexe.

b. Actions ou Relations (<~)

Syntaxe : <~action{relation[élément]}>

Signification : Un **verbe** ou une **relation** qui décrit une action ou un lien entre deux éléments. L'action est souvent suivie d'un détail supplémentaire indiquant comment cette relation se manifeste.

Exemple générique : <~voir{à travers[fenêtre]}>

Cela exprime l'action de "voir" à travers un élément spécifique (ici, une fenêtre).

c. Attributs ({})

Syntaxe : {attributs[éléments]}

Signification : Les attributs sont des détails supplémentaires concernant un élément. Ils peuvent qualifier ou modifier cet élément. L'attribut se trouve dans des accolades.

Exemple générique : {beau[temps]}

Un attribut (ici "beau") modifie un élément spécifique (ici "temps").

d. Relations conditionnelles (if)

Syntaxe : if _état(condition) and _cause(cause):

Signification : Une **condition** (**état**) vérifie une situation, et si cette condition est vraie, une action ou une relation peut en découler.

Exemple générique : if _état(faim) and _cause(vide[panier]):

Cela dit que si l'état de faim existe et si la cause est un panier vide, une action particulière se déclenchera.

EXTRAIT

EXTRAIT DU PETIT PRINCE D'ANTOINE DE SAINT-EXUPÉRY

```
var prince = [arrivé[sur[Terre]]]
  <~rencontré(roi|vaniteux|buveur|allumeur[réverbères]|géographe)>
  if _état(incompréhension) and _cause(monde[adultes]):
    vision = [étrange{perception(sans[enfants])}]
    <~_demander{pourquoi(adultes[préoccupés])}>
    _raison{chiffres|conquêtes|honneurs}
    <~_rester{étonné}>

var personnages = [roi{règne[solitude]}|vaniteux{désir[admiration]}|buveur{évasion[alcool]}|
  allumeur[réverbères]{régularité{obscurité[éternelle]}}|
  géographe{connaissances[vaines]}]
  <~_expliquer{façon[monde]}>

var prince_etat = [_pensée{adultes[comprennent_rien]}]
  if _état(mélancolie) and _réflexion(sens[vie]):
    _savoir{importance[éléments_non_visibles]}
  else:
    ~_chercher{reconnaître{quels[adultes]}}

if _état(dégoût) and _cause(préoccupations[adultes]) :
  ~_rappeler{enfance[innocente]}
else:
  ~_espérer{monde[réel]}
```

EXPLICATION DE L'ORIGINE DES ESPÈCES DE CHARLES DARWIN

```
var évolution = [théorie{sélection[naturelle]}]
  <~_observer{variations[individus]} >
  if _environnement(changements) and _ressources{limitées}:
    compétition = [survie{lutte[existence]}]
    <~_sélectionner{caractères[avantageux]} >
    if _individu(adaptation[environnement]):
      _survie[probabilité{augmentée}]
      <~_reproduire{transmission[gènes]} >
    else:
      _extinction[inévitable]
      <~_disparaître{ligne[descendance]} >

  if _accumulation(changements[progressifs]):
    _nouvelles_espèces[apparition]
    <~_diversifier{vie[planète]} >
    _ancêtre_commun{origine[espèces]}
    <~_lier{tous[organismes]} >
    _arbre{branchements[évolution]}
    <~_illustrer{diversification[adaptations]} >

var sélection = [naturelle{mécanisme[évolution]}]
  <~_agir{lentement[temps_long]} >
  if _mutations(aléatoires) and _avantage[survie]:
    _accumuler{caractères[adaptatifs]}
    <~_façonner{organismes[complexes]} >
  else:
    _stabilité[espèces]
    <~_conserver{traits[neutres]} >
  if _isolement_géographique{population}:
```

```

        _évolution[indépendante]
        <~_spéciation{nouveaux[taxons]} >
        isolation = [barrière{reproduction}]
        <~_empêcher{croisement[génétiques]} >
    else:
        _mélange[gènes]
        <~_uniformiser{population[génétique]} >

var adaptation = [réponse{environnement[changement]]]
    <~_optimiser{survie[reproduction]} >
    if _pression[sélection] and _variation[individus]:
        _évolution[directionnelle]
        <~_favoriser{traits[avantageux]} >
    else:
        _évolution[stabilisation]
        <~_conserver{moyenne[population]} >
    if _changement_soudain[environnement]:
        _extinction[espèces_non_adaptées]
        <~_libérer[niches[écologiques]} >
        _radiação[adaptative]
        <~_explorer{opportunités[évolutives]} >

var preuves = [fossiles{transition[espèces]}|anatomie{homologies[structurelles]}|
    embryologie{similitudes[développement]}|biogéographie{distribution[organismes]}|
    génétique{séquences[d'ADN]}]
    <~_soutenir{théorie[évolution]} >
    if _données[accumulées]:
        _confiance[validité]
        <~_renforcer{explications[scientifiques]} >
    else:
        _questions[non_résolues]
        <~_stimuler{recherche[continue]} >

```

DORMEUR DU VAL RIMBAUD

```

var paysage = [trou{verdure[chantante]}|rivière{haillons[d'argent]}]
    ~_accrocher{herbes[folles]}
    <~_lumière{soleil[montagne{fière}]}>

var val = [petit{mousse{rayons[éclatants]}]}]
    ~_étendre{lumière[éclat]}
    ~_répandre{soleil[chaud]}

var soldat = [jeune{bouche[ouverte]}|tête{nue}]
    ~_repos{nuque[cresson[bleu]]}
    ~_étendre{corps[herbe]}
    if _état(calme) and _réflexion(somme[troublée]):
        ~_dormir{le_sommeil[profond]}
    else:
        ~_battre{maux[douleurs]}

var sourire = [nature{berce[enfant]}]
    ~_réconforter{chaleur[douce]}
    ~_apaiser{froideur[main[repos]]}

var parfums = [parfum{sans[frisson]}]
    ~_ne_pas{réagir[sens[absent]]}

var blessure = [trou{rouge[côté_droit]}|main{serrée[poitrine]}]
    ~_tranquille{repos[ensommeillé]}

```

~_lumière{fleurissante[dans[soleil]]}

TEXTE ORIGINAL :

C'est un trou de verdure où chante une rivière
Accrochant follement aux herbes des haillons
D'argent ; où le soleil, de la montagne fière,
Luit : c'est un petit val qui mousse de rayons.
Un soldat jeune, bouche ouverte, tête nue,
Et la nuque baignant dans le frais cresson bleu,
Dort ; il est étendu dans l'herbe, sous la nue,
Pâle dans son lit vert où la lumière pleut.
Les pieds dans les glaïeuls, il dort. Souriant comme
Sourirait un enfant malade, il fait un somme :
Nature, berce-le chaudement : il a froid.
Les parfums ne font pas frissonner sa narine ;
Il dort dans le soleil, la main sur sa poitrine
Tranquille. Il a deux trous rouges au côté droit.

METEO:

```
var météo = [ciel{dégagé{hauteur[47°F(8°C)]}}]  
  <~_prévision{journée[ensoleillée]} et _température(11°C[haut], -2°C[bas])>  
    if _état(ciel[clair]) and _influence(soleil{fort}):  
      ambiance = [chaleur{modérée}]  
  
var lendemain = [météo{pluie{léger}}|nuit{douce{40°F(4°C)}}]  
  <~_prévoir{nuages{épars}} et _température(54°F(12°C)[haut])>  
  
var vendredi = [jour{nuageux}~_pluie{bruine[a_midi]}]  
  <~_répéter{quitter[le ciel]} avec _température(62°F(16°C)[haut])>
```