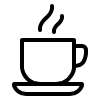
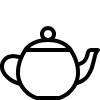
Projet Semestre 5

Rapport niveau 3 :

Jedi Knight

Café ou Thé

Eric Ung

Thomas Greaux

Florian Feraud

Fabien Durando

XX décembre 2016

Table des matières

[I.Contexte 2](#__RefHeading___Toc1827_53720339)

[II.Modifications apportées à l’architecture du code 3](#__RefHeading___Toc1829_53720339)

[III.Mise en place des slices et démonstration 4](#__RefHeading___Toc1831_53720339)

[IV.Keep calm and take a step back 8](#__RefHeading___Toc1833_53720339)

## Contexte

## Modifications apportées à l’architecture du code

## Mise en place des slices et démonstration

### Slice 13 : L’option trace

Pour faciliter le débogage, l’option –-trace a été implémentée. Elle permets de récupérer un fichier « log » et ainsi de savoir sur quelle commande le programme de l’utilisateur pose problème.

Commande : --trace -p files/Level3/hello.bf

Le résultat est un fichier contenant le numéro de l’étape courante, la position du pointeur après l’exécution de l’étape courante, la position du pointeur de données au même moment et une image de la mémoire. Ci dessous, un exemple de fichier créé :

A FAIRE UNE FOIS VÉRIFICATION BONNE CHOSES AFFICHEES

### Slice 14 : Commentaires et indentation

L’objectif de cette slice est l’utilisation de commentaires et d’indentation pour rendre plus simple l’utilisation de notre outil brainf\*ck. Le principe utilisé pour permettre leur utilisation est le suivant :

* Si un ‘#’ est lu, on passe à la ligne suivante
* Si un ‘\t’ est lu, on passe au caractère suivant
* Si un ‘ ‘ est lu, VOIR AVEC CLEMENT MERCREDI

Commande : -p files/Slice3/hello.bf

Fichier :

++++++++++

[ # Boucle initiale qui affecte des valeurs utiles au tableau

>+++++++>++++++++++>+++>+<<<<-

]

# à la sortie de la boucle le tableau contient:

>++. #'H' = 72 (70 plus 2)

>+. #'e' = 101 (100 plus 1)

+++++++. #'l' = 108 (101 plus 7)

. #'l' = 108

+++. #'o' = 111 (108 plus 3)

>++. #espace = 32 (30 plus 2)

<<+++++++++++++++. #'W' = 87 (72 plus 15)

>. #'o' = 111

+++. #'r' = 114 (111 plus 3)

------. #'l' = 108 (114 moins 6)

--------. #'d' = 100 (108 moins 8)

>+. #'!' = 33 (32 plus 1)

>. #nouvelle ligne = 10

Affichage : Hello World!

Mémoire : C1: 87

C2: 100

C3: 33

C4: 10

## Keep calm and take a step back