

Table des matières

1	Premiere partie	2
1.1	Préambule	2
1.2	Introduction	3
1.3	Module	4
1.3.1	Bibliothèque Dynamique	4
1.3.2	Graphique	5
2	Deuxieme partie	6
2.1	Bibliothèque	6

Chapitre 1

Premiere partie

1.1 Préambule



Une nékoe – ねこみみ – est un persona d’ animé japonais avec des traits de chat – mimikko¹ –.

Le GlyphArt est l’ écriture d’ une image via des caractères compris dans l’ Unicode privé, ce projet démontre ce procédé via [Image2font](#).

Arcana Azurea Pitou est une programmeuse nékoe fictive de terminal inventé pour assister son utilisateur.

1. Kemonomimi ou mimikko est un personnage humain d’ animé avec des caractéristiques animales tel que la personnalité ou encore le physique – 獣耳 –.

1.2 Introduction

NEKO est un prompt nommé Arcana Azurea Pitou et qui ce veut apporter les Arts, la Culture et son assistance a qui saura utiliser un shell. Humanisée d'émotions et fondée sur l'expérience de la [chambre chinoise](#), celle-ci sera donc instruite via des bibliothèques.

La liste des options est :

- p, --from-part <file.neko.part, ...> initialise une liste de - texels² - .
- s, --from-sprite <file.neko.sprite, ...> initialise une liste de - sprite³ - .
- l, --from-library <[file.so, ...]> monte dynamiquement une liste de bibliothèques depuis un paquet, un dépôt Git ou un fichier.

La liste des options du builtin NEKO est :

- m, --mount <[<name, link, object>, ...]> monte dynamiquement une liste de bibliothèques depuis un paquet, un dépôt Git ou un fichier.
- g, --graphic <position> [<attribut>, ...] change l'expression de Arcana Azurea Pitou .
- s, --say <[<sentence>, ...]> <delay=1> dit une phrase .
- c, --call <library> <[<argument>, ...]> appelle une bibliothèque avec une liste d'arguments .

2. Un texel ou élément de texture est l'unité fondamentale de mesure d'une texture.

3. Un sprite est une texture délimitait par une surface.

1.3 Module

1.3.1 Bibliothèque Dynamique

Ce module est l' interface d' une liste de fonctions externes qui seront dynamiquement chargées depuis des bibliothèque partagés.

seront executées selon les séquences si-suivantes :

Start quand la bibliothèque est montée.

Update pour chaque cycle.

MousePress quand le pointeur est pressé.

MousePressNeko quand le pointeur est pressé sur la nékoe.

MouseRelease quand le pointeur est relaché.

MouseReleaseNeko quand le pointeur est relaché sur la nékoe.

KeyDown quand une touche est pressée.

KeyDownRepeat tant que cette touche est maintenu pressée $\{2 \dots N\}$.

KeyDownInterval pour chaque intervalles de $\sum_{i=repeat}^{\infty} U_{interval} \times i$.

KeyUp quand une touche est relaché.

Talk quand une bibliothèque va dire un message.

Call pour appeler une bibliothèque avec une liste d' arguments.

End quand le processus NEKO se quitte.

Le retour d' une fonction externes peut manipuler les options de builtin tel que Graphic, Say et Call.

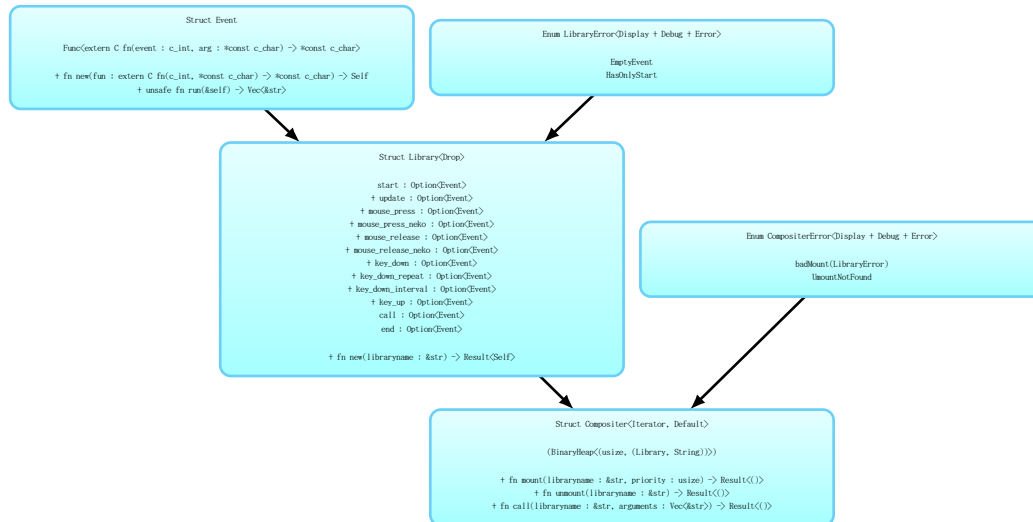


Figure 1.1 – Diagramme UML simplifier du module bibliothèque dynamique.

1.3.2 Graphique

Ce module est l' interface d' une liste de primitives telles que des texels et des sprites qui ponrront ce combiner en de nouveaux sprites.

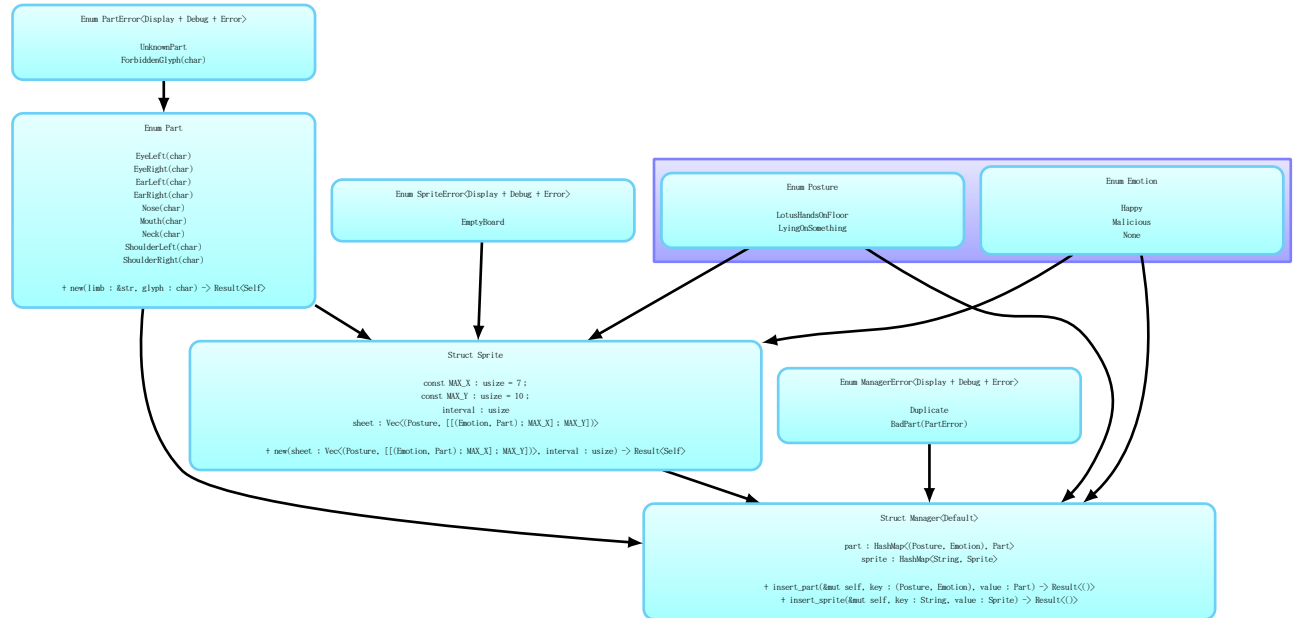


Figure 1.2 – Diagramme UML⁴ simplifier du module graphique.

4. En génie logiciel, le langage de modélisation orienté objet unifié de l' anglais « Unified Modeling Language » – UML – est la représentation schématique d' un programme par de l' orientée objet

Chapitre 2

Deuxieme partie

2.1 Bibliothèque

Ce chapitre énumère une liste exhaustive de bibliothèques dynamiques de langage Libre qui seront programmé par la team « la confrérie des ténèbres » pour apporter un départ a ce qui pourrait connaitre une evolution communautaire dans les mois à venir.

HelpGIT	Si le programmeur utilise plus d' une fois sans succès l' option push, la nékoe proposera son aide puis informera des instructions shell a saisir.
TravisGIT	Quand le programmeur publie une nouvelle version de ça branche et qu' un .travis est définie à la racine du projet, alors la nékoe informera son programmeur du resultat.
MustSleep	Quand le programmeur dépasse dix heures d' activités, la nékoe aura des signes de fatigue et informera une seul fois des conséquences du manque de sommeil sur la productivité.
LockTerminal	Après N temps d' inactivité, la nékoe verrouille le terminal et vie ça vie.
StackOverflow	Si un programme affiche une erreur, la nékoe essaie une recherche sur stackoverflow est propose d' informer son programmeur si elle a trouvée une solution.
ProgramDex	Quand le programmeur entre dans un projet, la nékoe fourni une description.
Email	Quand le programmeur reçoit un courriel, la nékoe proposera de la lire.
ManDescription	Lorsque le programmeur saisi la commande /textitman, la nékoe avant la validation de ce dernier l' informe de la description de la commande.
Hungry	Si le programmeur clique sur la nékoe, celle-si prend une expression affamé.
NotLeaveMe	Pendant que le programmeur saisi la commande /textitexit, la nékoe essaie toute sorte de stratagème pour qu' elle ne soit pas abandonnée.
Overload	La nékoe aura chaud en fonction de l' usage du CPU.
Hello	La nékoe salura son programmeur au lancement du terminal.
Wait	Durant une compilation, la nékoe distraira son programmeur avec des histoires.