

Table des matières

| | | |
|-------|----------------------------------|---|
| 1 | Premiere partie | 2 |
| 1.1 | Préambule | 2 |
| 1.2 | Introduction | 3 |
| 1.3 | Module | 4 |
| 1.3.1 | Graphique | 4 |
| 1.3.2 | Bibliothèque Dynamique | 4 |

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 de fiction 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 `-texels`² - .

`-s, --from-sprite <file.neko.sprite, ...>` initialise une liste de `-sprite`³ - .

La liste des commandes est :

`-m, --mount <[<name, link, object>, ...]>` monte dynamiquement une liste de bibliothèques depuis un paquet, un dépôt Git ou un fichier.

`-c, --config, --configuration <name>` initialise le programme avec une nouvelle liste de bibliothèques.

`-s, --sprite <position> [<attribut>, ...]` change l'expression de Arcana Azurea Pitou .

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 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.

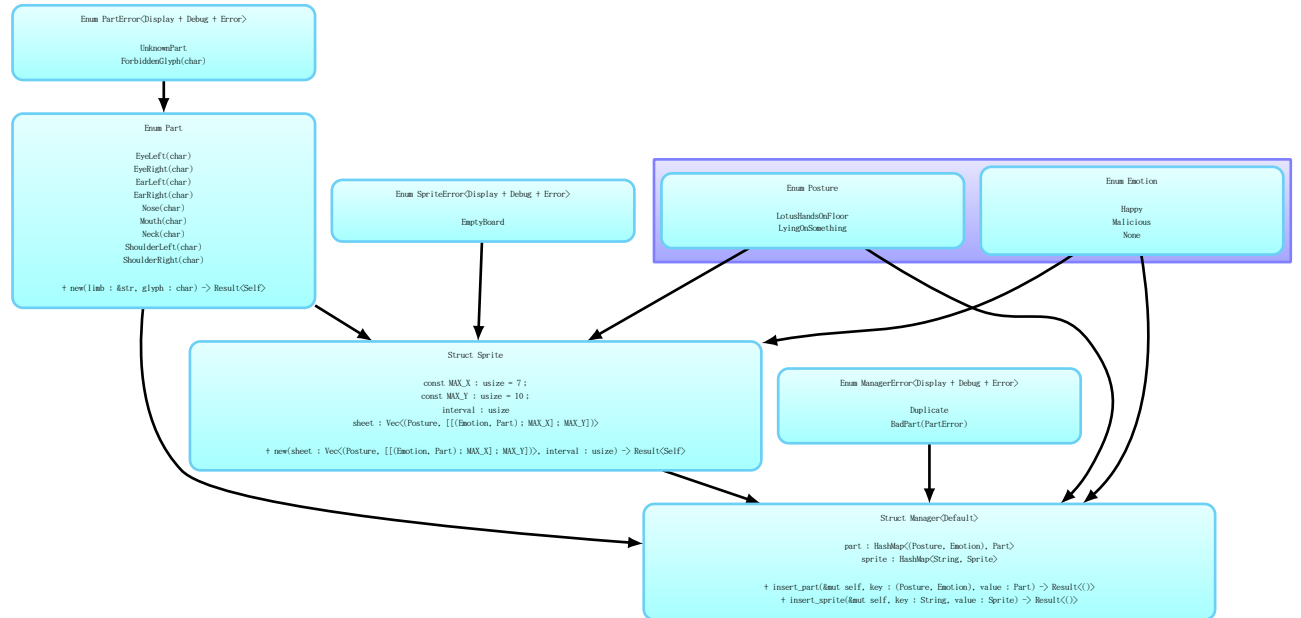


Figure 1.1 – Diagramme UML⁴ simplifier du module graphique.

1.3.2 Bibliothèque Dynamique

Ce module est l' interface d' une liste de fonctions externes qui seront executées selon les séquences si-suivantes :

Start quand la bibliothèque est montée.

Update pour chaque cycle.

MouseDown quand le pointeur est pressé.

MouseDownNeko 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 $\sum_{i=repeat}^{\infty} U_{interval} \times i$.

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

KeyUp quand une touche est relaché.

End quand le processus NEKO se quitte.

Le retour d' une fonction peut demander de changer le sprite, le texte ou encore d' executer une commande shell.

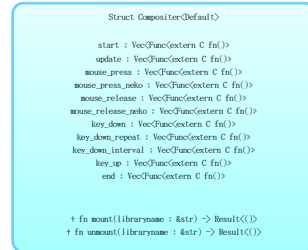


Figure 1.2 – Diagramme UML simplifier du module bibliothèque dynamique.