**Dossier de Conception**

**KOOC**

ELKAIM\_R

AMSTUT\_A

LEDARA\_F

DOUZIE\_L

BARAOU\_C

SLAIM\_L Octobre 2015

# I - Sommaire

[I - Sommaire 2](#__RefHeading__22_1540618119)

[II - Buts du document 3](#__RefHeading__24_1540618119)

[III - Documents applicables et de reference 3](#__RefHeading__26_1540618119)

[IV - Contexte de la conception 4](#__RefHeading__28_1540618119)

[V - Description des tâches 5](#__RefHeading__30_1540618119)

[VI - Conclusion 10](#__RefHeading__32_1540618119)

# II - Buts du document

Ce document concerne la réalisation d'une surcouche au langage C au moyen de l'outil Pyrser et Cnorm. Cette surcouche servira à augmenter les possibilités du langage:

* Utilisation de modules
* Ajout d'un système de classes
* Héritage simple/virtuel
* Notions de public/privé
* Exceptions
* ...

# III - Documents applicables et de reference

## A) Documents applicables

* Licence publique générale GNU: [http://w](http://w/)[ww.gnu.org/licenses/gpl-3.0.fr.html](http://www.gnu.org/licenses/gpl-3.0.fr.html)

## B) Documents de référence

* Sujet du KOOC: <https://intra.epitech.eu/module/2015/B-PAV-475-1/PAR-5-1/acti-187352/project/file/14_KOOC_Sujet.pdf>, Lionel Auroux
* Documentation de Pyrser: <http://pythonhosted.org/pyrser/>
* Documentation de Cnorm: <http://pythonhosted.org/cnorm/>

# IV - Contexte de la conception

## A) Présentation de l’application

L'application a pour but d'apporter une surcouche au langage C. Elle s'occupe d'une pré-compilation du programme. Ces améliorations visent à apporter certaines fonctionnalités des langages objets dans le langage C.

En effet, la programmation orientée objet apporte de multiples avantages. L'encapsulation permise par le système de classes permet d'architecturer un programme beaucoup plus simplement qu'en programmation impérative. De plus, le programme final permettra l'implémentation d'interfaces, qui servent à décrire un ensemble de fonctionnalités pour un composant logiciel.

A la fin de son exécution, notre programme renverra du code C compilable de façon classique

## B) Principales exigences applicables

**1) Exigences techniques:**

Le programme intervenant pendant la période de compilation, il doit pouvoir faire remonter les erreurs (syntaxe, domaine de définition, …) de façon claire à l'utilisateur.

Le fichier C renvoyé par le KOOC devra toujours être valide et ne pas avoir besoin d'être modifiépar l'utilisateur avant d'être compilé en exécutable.

**2) Exigences du langage:**

Les ajouts faits au langage C doivent avoir une syntaxe la plus simple possible, tout en étant distinguable simplement par rapport au langage de base.

Les mots clés utilisés par le KOOC doivent être similaires à ceux utilisés dans la plupart des langages objets, pour qu'un utilisateur puisse rapidement s'adapter.

# V – Description des tâches

A) Décorateur de symboles:

Le décorateur de symboles a pour but de créer un symbole unique pour chaque variable et fonction présentes dans un module.

Nous allons donc créer une classe «Mangler» qui s'en occupera. Cette classe va contenir un dictionnaire des symboles décorés ou non.

B) Typeur:

Le typeur a pour but de déduire le type de certaines variables et fonctions (retour, paramètres), pour permettre la surcharge de variables et fonctions dans du code C.

C) Import

La fonction d'import va permettre d'inclure les définitions d'un fichier dans un autre fichier à la façon de la directive «Include » en C .

Le fichier à inclure est parsé en suivant les mêmes règles que le fichier courrant et l'ast résultant est ajouté à l'ast courrant.

Cependant, contrairement à la directive « Include »  nous gardons en mémoire, dans une liste, le nom de chaque fichier qui a été inclus et ne traitons pas ces derniers si leur nom se trouve déjà dans cette liste.

L'import prend la forme d'un hook qui est appelé lors du parsing à chaque fois que la directive « @import » est détectée. La liste s'occupant de garder en mémoire tous les fichiers importés est une variable de classe.

D) Module

Le module va servir a rassembler des entités logiques du code. Il regroupe un ensemble de fonctions, variables et classes.

Pendant le parsing, chaque module rencontré via le catch de « @module » sera représenté sous la forme d'un objet « module » qui sera stocké dans une liste dans la classe Kooc.

Après le parsing, chaque identifiant du module sera décoré par le mangler.

L'objet module sera ensuite utilisé afin de résoudre tous les appels et l'implémentation.

E) Classe

La classe se comporte comme un module mais définit en plus un type abstrait ce qui veut dire qu'il est possible de l'instanciée et donc de lui donner des fonctions et variables via le mot clef « @membe »

@member : @member est un pré-fixe sur les variables ou les fonctions dans une classe pour désigner ses membres.

Le code généré de la classe sera sous la forme d'une structure.

F) Implémentation

L'implémentation est le code des fonctions qui se trouve dans les modules ou les classes. Le code rencontré via le catch de « @implémentation » sera copier dans la classe ou module correspondant.

# VI - Conclusion

## A) Contraintes de conception

Les symboles générés par le KOOC doivent être lisibles par des humains pour un soucis de clarté.

## A) Contraintes de développement

Ce programme doit obligatoirement être écrit en langage Python puisqu'il repose sur l'utilisation de la librairie «Pyrser» et de l'outil «Cnorm».