

Compte rendu TP2

Dessiner un beau dessin

Développement en C++
Semestre 2

De ce TP, nous pouvons retenir qu'un programmeur, ce doit d'être vigilant dans la rédaction de son travail. En effet il ne faut pas se limiter au fait que le programme marche, mais soigner son code, pour qu'il soit compréhensible par les autres, mais également pour nous même ultérieurement.

En effet il peut arriver qu'après coup on ne comprenne plus ce qu'on a voulu faire.

Ainsi, voici différentes conventions que nous avons essayé de corriger, cela rend le code plus propre, et plus lisible.

1 Variable

Les variables sont très importantes dans un programme, ainsi, il faut faire attention à leurs utilités, leurs appellations, et leurs types.

1.1 Noms

Les noms de variables sont extrêmement important.

Dans le code fournit par l'IUT, tous les noms de variables s'appelaient *vlx*, c'était catastrophique pour la compréhension du code :

il était impossible de comprendre à quoi servait une variable.

1.2 Unicité d'utilité

On ne doit pas avoir une variable qui fait plusieurs choses différentes, cela permet d'améliorer la compréhension.

2 Sous-programmes

« *Diviser pour mieux régner* »

Il faut diviser le code avec le plus de sous-programmes possible : un sous-programme ne doit pas dépasser 40 lignes.

En effet il est plus simple de comprendre ce que fait le sous-programme, que de

devoir comprendre tout un code, situé dans le programme principal.

Il faut également penser à donner un nom clair à son sous-programme, quitte à ce qu'il soit un peu long à écrire.

3 Commentaires

« Si après avoir lu uniquement les commentaires d'un programme vous n'en comprenez pas l'utilité, jetez-le tout ! »