

Bataille Navale

0.1

Généré par Doxygen 1.8.6

Dimanche 25 Mai 2014 13 :02 :10

Table des matières

1	Index des espaces de nommage	1
1.1	Liste des espaces de nommage	1
2	Index hiérarchique	3
2.1	Hiérarchie des classes	3
3	Index des classes	5
3.1	Liste des classes	5
4	Index des fichiers	7
4.1	Liste des fichiers	7
5	Documentation des espaces de nommage	9
5.1	Référence de l'espace de nommage bateau	9
5.1.1	Documentation des fonctions	9
5.1.1.1	ContreTorpilleur	9
5.1.1.2	Croiseur	9
5.1.1.3	map	9
5.1.1.4	originex	9
5.1.1.5	originey	10
5.1.1.6	PorteAvion	10
5.1.1.7	sens	10
5.1.1.8	SousMarin	10
5.1.1.9	Torpilleur	10
5.1.2	Documentation des variables	10
5.1.2.1	CarteAdv	10
5.1.2.2	CarteJoueur	10
5.2	Référence de l'espace de nommage constantes	10
5.2.1	Documentation des variables	10
5.2.1.1	HTML_footer	10
5.2.1.2	HTML_header	11
5.2.1.3	HTML_scriptAuthen	11
5.2.1.4	HTML_scriptCombat	11

5.2.1.5	HTML_scriptInit	11
5.3	Référence de l'espace de nommage mapIA	12
5.3.1	Documentation des fonctions	12
5.3.1.1	init	12
5.3.1.2	map	12
5.3.1.3	ordi	12
5.3.1.4	utilisateur	13
5.3.2	Documentation des variables	13
5.3.2.1	CarteIA	13
5.3.2.2	CarteJoueur	13
5.3.2.3	ContreTorpilleur	13
5.3.2.4	Croiseur	13
5.3.2.5	I	13
5.3.2.6	PorteAvion	13
5.3.2.7	SousMarin	13
5.3.2.8	Torpilleur1	13
5.3.2.9	Torpilleur2	13
5.3.2.10	utilise	13
5.3.2.11	utiliseIA	14
5.4	Référence de l'espace de nommage serveur	14
5.4.1	Documentation des variables	14
5.4.1.1	_IMG_DIR	14
5.4.1.2	_STATIC_DIR	14
5.4.1.3	dev_config	14
5.4.1.4	IP	14
6	Documentation des classes	15
6.1	Référence de la classe mapIA.bateau	15
6.1.1	Description détaillée	16
6.1.2	Documentation des constructeurs et destructeur	16
6.1.2.1	__init__	16
6.1.3	Documentation des fonctions membres	16
6.1.3.1	__str__	16
6.1.4	Documentation des données membres	16
6.1.4.1	longueur	16
6.1.4.2	name	16
6.1.4.3	originex	17
6.1.4.4	originey	17
6.1.4.5	pv	17
6.1.4.6	sens	17

6.1.4.7	statut	17
6.2	Référence de la classe serveur.BatNav	17
6.2.1	Description détaillée	17
6.2.2	Documentation des fonctions membres	18
6.2.2.1	arthur	18
6.2.2.2	checkSession	19
6.2.2.3	combat	19
6.2.2.4	index	19
6.2.2.5	init	19
6.2.2.6	jeu	19
6.2.2.7	login	20
6.3	Référence de la classe object	20
7	Documentation des fichiers	21
7.1	Référence du fichier bateau.py	21
7.2	Référence du fichier constantes.py	21
7.2.1	Description détaillée	22
7.3	Référence du fichier mapIA.py	22
7.3.1	Description détaillée	22
7.4	Référence du fichier serveur.py	23
7.4.1	Description détaillée	23

Chapitre 1

Index des espaces de nommage

1.1 Liste des espaces de nommage

Liste de tous les espaces de nommage avec une brève description :

bateau	9
constantes	10
mapIA	12
serveur	14

Chapitre 2

Index hiérarchique

2.1 Hiérarchie des classes

Cette liste d'héritage est classée approximativement par ordre alphabétique :

serveur.BatNav	17
object	20
mapIA.bateau	15

Chapitre 3

Index des classes

3.1 Liste des classes

Liste des classes, structures, unions et interfaces avec une brève description :

mapIA.bateau		
	Classe pour implinter les bateaux	15
serveur.BatNav		
	Cette classe est la définition d'un service web	17
object	20

Chapitre 4

Index des fichiers

4.1 Liste des fichiers

Liste de tous les fichiers avec une brève description :

bateau.py	21
constantes.py	
Copyright (c) 2014 Georges Khaznadar georgesk@debian.org	21
mapIA.py	
Ce fichier fait partie du projet Batnav Batnav est un petit logiciel libre, vous avez le droit de le réliser tre convenance, dans le respect de la licence GPL V3, ou, selon vos pférences, de toute version ultérieure de celle-ci	22
serveur.py	
Copyright (c) 2014 Georges Khaznadar georgesk@debian.org	23

Chapitre 5

Documentation des espaces de nommage

5.1 Référence de l'espace de nommage bateau

Fonctions

- def `map`
- def `PorteAvion`
- def `Croiseur`
- def `ContreTorpilleur`
- def `SousMarin`
- def `Torpilleur`
- def `sens`
- def `originex`
- def `originey`

Variables

- tuple `CarteJoueur` = `map()`
- tuple `CarteAdv` = `map()`

5.1.1 Documentation des fonctions

5.1.1.1 `def bateau.ContreTorpilleur (sens, originex, originey)`

Définition à la ligne 74 du fichier `bateau.py`.

5.1.1.2 `def bateau.Croiseur (sens, originex, originey)`

Définition à la ligne 45 du fichier `bateau.py`.

5.1.1.3 `def bateau.map ()`

Définition à la ligne 1 du fichier `bateau.py`.

5.1.1.4 `def bateau.originex (sens)`

Définition à la ligne 149 du fichier `bateau.py`.

5.1.1.5 def bateau.originey (*sens*)

Définition à la ligne 158 du fichier bateau.py.

5.1.1.6 def bateau.PorteAvion (*sens*, *originex*, *originey*)

Définition à la ligne 16 du fichier bateau.py.

5.1.1.7 def bateau.sens ()

Définition à la ligne 145 du fichier bateau.py.

5.1.1.8 def bateau.SousMarin (*sens*, *originex*, *originey*)

Définition à la ligne 103 du fichier bateau.py.

5.1.1.9 def bateau.Torpilleur (*sens*, *originex*, *originey*)

Définition à la ligne 132 du fichier bateau.py.

5.1.2 Documentation des variables

5.1.2.1 tuple bateau.CarteAdv = map()

Définition à la ligne 174 du fichier bateau.py.

5.1.2.2 tuple bateau.CarteJoueur = map()

Définition à la ligne 173 du fichier bateau.py.

5.2 Référence de l'espace de nommage constantes

Variables

- string [HTML_header](#)
Début du fichier HTML ; définit précisément le format utilisé, pour la conformité à la norme stricte du W3C.
- string [HTML_footer](#)
- string [HTML_scriptInit](#)
- string [HTML_scriptAuthen](#)
- string [HTML_scriptCombat](#)

5.2.1 Documentation des variables

5.2.1.1 string constantes.HTML_footer

Valeur initiale :

```
1 = """
2 </body>
3 </html>
4 """
```

Définition à la ligne 31 du fichier constantes.py.

5.2.1.2 string constantes.HTML_header

Valeur initiale :

```
1 = """
2 <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN"
3   "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
4 <html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
5 <head>
6 <title>{title}</title>
7 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
8 """
```

Début du fichier HTML ; définit précisément le format utilisé, pour la conformité à la norme stricte du W3C.

Cette chaîne contient un champ à formater {title}.

Définition à la ligne 19 du fichier constantes.py.

5.2.1.3 string constantes.HTML_scriptAuthen

Valeur initiale :

```
1 = """
2 <link rel="stylesheet" type="text/css" href="/static/style.css"/>
3 </head>
4 <body>
5 """
```

Définition à la ligne 46 du fichier constantes.py.

5.2.1.4 string constantes.HTML_scriptCombat

Valeur initiale :

```
1 = """
2 <script src="static/jquery-ui-1.10.4/js/jquery-1.10.2.js"></script>
3 <script src="static/jquery-ui-1.10.4/js/jquery-ui-1.10.4.js"></script>
4 <script src="static/jquery-ui-1.10.4/js/jQueryRotate.2.1.js"></script>
5 <script src="static/js/Tableau2.js"></script>
6 <link rel="stylesheet" type="text/css" href="static/style.css"/>
7 </head>
8 <body>
9 """
```

Définition à la ligne 52 du fichier constantes.py.

5.2.1.5 string constantes.HTML_scriptInit

Valeur initiale :

```
1 = """
2 <script src="static/jquery-ui-1.10.4/js/jquery-1.10.2.js"></script>
3 <script src="static/jquery-ui-1.10.4/js/jquery-ui-1.10.4.js"></script>
4 <script src="static/jquery-ui-1.10.4/js/jQueryRotate.2.1.js"></script>
5 <script src="static/js/batnav.js"></script>
6 <link rel="stylesheet" type="text/css" href="/static/style.css"/>
7 </head>
8 <body>
9 """
```

Définition à la ligne 36 du fichier constantes.py.

5.3 Référence de l'espace de nommage maplA

Classes

- class `bateau`
classe pour implémenter les bateaux

Fonctions

- def `map`
Initialisation de terrain de jeu vide.
- def `utilisateur`
permet de définir la carte de jeu du joueur
- def `ordi`
permet de définir une carte adverse
- def `init`
permet de transformer un dictionnaire python contenant des positions de bateaux en une liste

Variables

- list `utilise` = []
- list `utiliseIA` = []
- tuple `PorteAvion` = `bateau`(longueur=5,name="Porte avion")
- tuple `Croiseur` = `bateau`(longueur=4,name="Croiseur")
- tuple `ContreTorpilleur` = `bateau`(longueur=3,name="Contre-torpilleur")
- tuple `SousMarin` = `bateau`(longueur=3,name="Sous marin")
- tuple `Torpilleur1` = `bateau`(longueur=2,name="Torpilleur 1")
- tuple `Torpilleur2` = `bateau`(longueur=2,name="Torpilleur 2")
- tuple `CarteJoueur` = `map`()
- tuple `CarteIA` = `map`()
- list `l` = [`PorteAvion`,`Croiseur`,`ContreTorpilleur`,`SousMarin`,`Torpilleur1`,`Torpilleur2`]

5.3.1 Documentation des fonctions

5.3.1.1 `def maplA.init (dico)`

permet de transformer un dictionnaire python contenant des positions de bateaux en une liste

Paramètres

<i>dico</i>	dictionnaire python
-------------	---------------------

Définition à la ligne 158 du fichier maplA.py.

5.3.1.2 `def maplA.map ()`

Initialisation de terrain de jeu vide.

Renvoie

un tableau 10 x 10 rempli avec des zs

Définition à la ligne 22 du fichier maplA.py.

5.3.1.3 `def maplA.ordi ()`

permet de définir une carte adverse

Définition à la ligne 112 du fichier maplA.py.

5.3.1.4 `def maplA.utilisateur ()`

permet de dnir la carte de jeu du joueur

Définition à la ligne 86 du fichier maplA.py.

5.3.2 Documentation des variables

5.3.2.1 `tuple maplA.CartelA = map()`

Définition à la ligne 77 du fichier maplA.py.

5.3.2.2 `tuple maplA.CarteJoueur = map()`

Définition à la ligne 76 du fichier maplA.py.

5.3.2.3 `tuple maplA.ContreTorpilleur = bateau(longueur=3,name="Contre-torpilleur")`

Définition à la ligne 69 du fichier maplA.py.

5.3.2.4 `tuple maplA.Croiseur = bateau(longueur=4,name="Croiseur")`

Définition à la ligne 68 du fichier maplA.py.

5.3.2.5 `list maplA.l = [PorteAvion,Croiseur,ContreTorpilleur,SousMarin,Torpilleur1,Torpilleur2]`

Définition à la ligne 79 du fichier maplA.py.

5.3.2.6 `tuple maplA.PorteAvion = bateau(longueur=5,name="Porte avion")`

Définition à la ligne 67 du fichier maplA.py.

5.3.2.7 `tuple maplA.SousMarin = bateau(longueur=3,name="Sous marin")`

Définition à la ligne 70 du fichier maplA.py.

5.3.2.8 `tuple maplA.Torpilleur1 = bateau(longueur=2,name="Torpilleur 1")`

Définition à la ligne 71 du fichier maplA.py.

5.3.2.9 `tuple maplA.Torpilleur2 = bateau(longueur=2,name="Torpilleur 2")`

Définition à la ligne 72 du fichier maplA.py.

5.3.2.10 `list maplA.utilise = []`

Définition à la ligne 62 du fichier maplA.py.

5.3.2.11 list mapIA.utiliseIA = []

Définition à la ligne 63 du fichier mapIA.py.

5.4 Référence de l'espace de nommage serveur

Classes

- class [BatNav](#)
cette classe est la définition d'un service web.

Variables

- tuple [IP](#) = gethostbyname(gethostname())
- tuple [_STATIC_DIR](#) = os.path.join(os.path.abspath("."), "static")
- tuple [_IMG_DIR](#) = os.path.join(os.path.abspath("."), "image")
- dictionary [dev_config](#)

5.4.1 Documentation des variables

5.4.1.1 tuple serveur._IMG_DIR = os.path.join(os.path.abspath("."), "image")

Définition à la ligne 258 du fichier serveur.py.

5.4.1.2 tuple serveur._STATIC_DIR = os.path.join(os.path.abspath("."), "static")

Définition à la ligne 257 du fichier serveur.py.

5.4.1.3 dictionary serveur.dev_config

Valeur initiale :

```

1 = {
2     '/':      {'tools.caching.on': False, # pas de mécanisme de cache
3               'tools.sessions.on': True, # gestion des sessions activée
4               'tools.staticdir.on': True,
5               'tools.staticdir.dir': os.path.join(os.path.abspath("."))
6               },
7     '/static': {'tools.staticdir.on': True, # contenu statique
8                'tools.staticdir.dir': _STATIC_DIR # dans ce dossier
9                },
10    '/image': {'tools.staticdir.on': True,
11               'tools.staticdir.dir': _IMG_DIR
12               },
13 }
```

Définition à la ligne 261 du fichier serveur.py.

5.4.1.4 tuple serveur.IP = gethostbyname(gethostname())

Définition à la ligne 25 du fichier serveur.py.

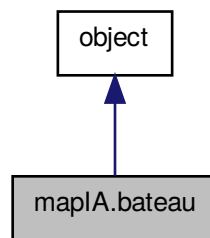
Chapitre 6

Documentation des classes

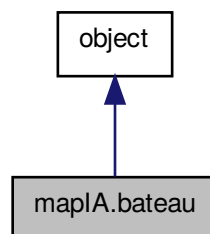
6.1 Référence de la classe mapIA.bateau

classe pour implémenter les bateaux

Graphe d'héritage de mapIA.bateau :



Graphe de collaboration de mapIA.bateau :



Fonctions membres publiques

- def [__init__](#)
le constructeur
- def [__str__](#)

Attributs publics

- [longueur](#)
- [sens](#)
- [originex](#)
- [originey](#)
- [name](#)
- [pv](#)
- [statut](#)

6.1.1 Description détaillée

classe pour implmter les bateaux

Définition à la ligne 40 du fichier mapIA.py.

6.1.2 Documentation des constructeurs et destructeur

6.1.2.1 `def mapIA.bateau.__init__(self, longueur = 0, sens = 0, originex = 0, originey = 0, name = "", statut = "entier")`

le constructeur

Paramètres

<i>longueur</i>	taille du bateau
<i>sens</i>	0 vertical et 1 horizontal
<i>originex</i>	abscisse de la premiere case du bateau
<i>originey</i>	ordonne la premiere case du bateau
<i>name</i>	nom du bateau

Définition à la ligne 50 du fichier mapIA.py.

6.1.3 Documentation des fonctions membres

6.1.3.1 `def mapIA.bateau.__str__(self)`

Définition à la ligne 59 du fichier mapIA.py.

6.1.4 Documentation des données membres

6.1.4.1 `mapIA.bateau.longueur`

Définition à la ligne 51 du fichier mapIA.py.

6.1.4.2 `mapIA.bateau.name`

Définition à la ligne 55 du fichier mapIA.py.

6.1.4.3 mapIA.bateau.originex

Définition à la ligne 53 du fichier mapIA.py.

6.1.4.4 mapIA.bateau.originey

Définition à la ligne 54 du fichier mapIA.py.

6.1.4.5 mapIA.bateau.pv

Définition à la ligne 56 du fichier mapIA.py.

6.1.4.6 mapIA.bateau.sens

Définition à la ligne 52 du fichier mapIA.py.

6.1.4.7 mapIA.bateau.statut

Définition à la ligne 57 du fichier mapIA.py.

La documentation de cette classe a été générée à partir du fichier suivant :

— [mapIA.py](#)

6.2 Référence de la classe serveur.BatNav

cette classe est la définition d'un service web.

Fonctions membres publiques

- def [checkSession](#)
crée un cookie de session si celui-ci n'existe pas encore ; enregistre l'heure de début et procède à une authentification, si nécessaire.
- def [index](#)
page racine du site web.
- def [login](#)
demande le nom et le stocke dans la session
- def [jeu](#)
Cette page sert à renvoyer au format JSON un certain nombre de données organisées en dictionnaire Python.
- def [init](#)
Cette page permet à l'utilisateur de positionner ses bateaux.
- def [combat](#)
Cette page permet à l'utilisateur de jouer contre l'IA.
- def [arthur](#)
Cette page sert à renvoyer au format JSON un certain nombre de données organisées en dictionnaire Python.

6.2.1 Description détaillée

cette classe est la définition d'un service web.

Les méthodes dont l'attribut exposed est Vrai sont autant de pages servies par le serveur web.

Définition à la ligne 34 du fichier serveur.py.

6.2.2 Documentation des fonctions membres

6.2.2.1 `def serveur.BatNav.arthur (self, dico)`

Cette page sert à renvoyer au format JSON un certain nombre de données organisées en dictionnaire Python.

Paramètres

<i>dico</i>	dictionnaire contenant les variables
-------------	--------------------------------------

Définition à la ligne 206 du fichier serveur.py.

6.2.2.2 `def serveur.BatNav.checkSession (self)`

crée un cookie de session si celui-ci n'existe pas encore ; enregistre l'heure de début et procède à une authentification, si nécessaire.

Définition à la ligne 41 du fichier serveur.py.

6.2.2.3 `def serveur.BatNav.combat (self, dico)`

Cette page permet à l'utilisateur de jouer contre l'IA.

Paramètres

<i>dico</i>	dictionnaire contenant toutes les variables
-------------	---

Définition à la ligne 177 du fichier serveur.py.

6.2.2.4 `def serveur.BatNav.index (self)`

page racine du site web.

Renvoi

une page web qui devrait être valide pour le W3C. Cette page décrit brièvement le jeu de bataille navale et permet de commencer à jouer.

Définition à la ligne 57 du fichier serveur.py.

6.2.2.5 `def serveur.BatNav.init (self, dico)`

Cette page permet à l'utilisateur de positionner ses bateaux.

Paramètres

<i>dico</i>	dictionnaire contenant toutes les variables
-------------	---

Définition à la ligne 146 du fichier serveur.py.

6.2.2.6 `def serveur.BatNav.jeu (self, dico)`

Cette page sert à renvoyer au format JSON un certain nombre de données organisées en dictionnaire Python.

La conversion au format JSON est faite automatiquement par le module CherryPy, grâce au "décorateur" `cherry.py-tools.json_out()`

Paramètres

<i>dico</i>	le dictionnaire qui rassemble les données entrantes. ces données sont celles que la page reçoit.
-------------	--

Renvoi

un objet au format JSON, ses champs doivent être explicites.

Définition à la ligne 121 du fichier serveur.py.

6.2.2.7 `def serveur.BatNav.login (self, url_retour = "/Init", dico)`

demande le nom et le stocke dans la session

Paramètres

<i>url_retour</i>	est l'URL à servir dès que le nom est défini. url_retour est la racine du site par défaut.
<i>dico</i>	dictionnaire des paramètres envoyés, par le formulaire, ou à partir d'une autre page. Si la clé "nom" correspond à une valeur, celle-ci sera utilisée pour le login.

Renvoie

un formulaire pour l'authentification si celle-ci n'est pas définie dans le dictionnaire dico. Sinon ne renvoie rien : un mécanisme d'exception déclenche le service de la page web désignée par url_retour.

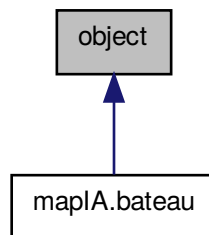
Définition à la ligne 89 du fichier serveur.py.

La documentation de cette classe a été générée à partir du fichier suivant :

— [serveur.py](#)

6.3 Référence de la classe object

Graphe d'héritage de object :



La documentation de cette classe a été générée à partir du fichier suivant :

— [mapIA.py](#)

Chapitre 7

Documentation des fichiers

7.1 Référence du fichier bateau.py

Espaces de nommage

— [bateau](#)

Fonctions

— def [bateau.map](#)
— def [bateau.PorteAvion](#)
— def [bateau.Croiseur](#)
— def [bateau.ContreTorpilleur](#)
— def [bateau.SousMarin](#)
— def [bateau.Torpilleur](#)
— def [bateau.sens](#)
— def [bateau.originex](#)
— def [bateau.originey](#)

Variables

— tuple [bateau.CarteJoueur](#) = map()
— tuple [bateau.CarteAdv](#) = map()

7.2 Référence du fichier constantes.py

Copyright (c) 2014 Georges Khaznadar georgesk@debian.org

Espaces de nommage

— [constantes](#)

Variables

— string [constantes.HTML_header](#)
Début du fichier HTML ; définit précisément le format utilisé, pour la conformité à la norme stricte du W3C.
— string [constantes.HTML_footer](#)
— string [constantes.HTML_scriptInit](#)
— string [constantes.HTML_scriptAuthen](#)
— string [constantes.HTML_scriptCombat](#)

7.2.1 Description détaillée

Copyright (c) 2014 Georges Khaznadar georgesk@debian.org Ce fichier fait partie du projet Batnav Batnav est un petit logiciel libre, vous avez le droit de le réutiliser à votre convenance, dans le respect de la licence GPL V3, ou, selon vos préférences, de toute version ultérieure de celle-ci. Le texte de la licence est disponible à <http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>

Définition dans le fichier [constantes.py](#).

7.3 Référence du fichier mapIA.py

Ce fichier fait partie du projet Batnav Batnav est un petit logiciel libre, vous avez le droit de le réutiliser à votre convenance, dans le respect de la licence GPL V3, ou, selon vos préférences, de toute version ultérieure de celle-ci.

Classes

- class [mapIA.bateau](#)
classe pour implémenter les bateaux

Espaces de nommage

- [mapIA](#)

Fonctions

- def [mapIA.map](#)
Initialisation de terrain de jeu vide.
- def [mapIA.utilisateur](#)
permet de définir la carte de jeu du joueur
- def [mapIA.ordi](#)
permet de définir une carte aléatoire
- def [mapIA.init](#)
permet de transformer un dictionnaire python contenant des positions de bateaux en une liste

Variables

- list [mapIA.utilise](#) = []
- list [mapIA.utiliseIA](#) = []
- tuple [mapIA.PorteAvion](#) = bateau(longueur=5,name="Porte avion")
- tuple [mapIA.Croiseur](#) = bateau(longueur=4,name="Croiseur")
- tuple [mapIA.ContreTorpilleur](#) = bateau(longueur=3,name="Contre-torpilleur")
- tuple [mapIA.SousMarin](#) = bateau(longueur=3,name="Sous marin")
- tuple [mapIA.Torpilleur1](#) = bateau(longueur=2,name="Torpilleur 1")
- tuple [mapIA.Torpilleur2](#) = bateau(longueur=2,name="Torpilleur 2")
- tuple [mapIA.CarteJoueur](#) = map()
- tuple [mapIA.CarteIA](#) = map()
- list [mapIA.l](#) = [PorteAvion,Croiseur,ContreTorpilleur,SousMarin,Torpilleur1,Torpilleur2]

7.3.1 Description détaillée

Ce fichier fait partie du projet Batnav Batnav est un petit logiciel libre, vous avez le droit de le réutiliser à votre convenance, dans le respect de la licence GPL V3, ou, selon vos préférences, de toute version ultérieure de celle-ci. Le texte de la licence est disponible à <http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>

Définition dans le fichier [mapIA.py](#).

7.4 Référence du fichier serveur.py

Copyright (c) 2014 Georges Khaznadar georgesk@debian.org

Classes

- class [serveur.BatNav](#)
cette classe est la définition d'un service web.

Espaces de nommage

- [serveur](#)

Variables

- tuple [serveur.IP](#) = `gethostbyname(gethostname())`
- tuple [serveur._STATIC_DIR](#) = `os.path.join(os.path.abspath("."), "static")`
- tuple [serveur._IMG_DIR](#) = `os.path.join(os.path.abspath("."), "image")`
- dictionary [serveur.dev_config](#)

7.4.1 Description détaillée

Copyright (c) 2014 Georges Khaznadar georgesk@debian.org Ce fichier fait partie du projet Batnav Batnav est un petit logiciel libre, vous avez le droit de le réutiliser à votre convenance, dans le respect de la licence GPL V3, ou, selon vos préférences, de toute version ultérieure de celle-ci. Le texte de la licence est disponible à <http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>

Définition dans le fichier [serveur.py](#).