**Principe de compilation**

Il faut compiler différemment pour chaque OS :

Exécutable Mac

Exécutable Widows

Compilateur Windows

Compilateur Mac

Langage

Pour éviter cela on transforme le langage en CLI puis on le lance via une machine virtuelle :

Exécuter

Exécuter

Machine virtuelle Mac

Machine virtuelle Windows

CIL

Compilateur

Langage

Lllll

Par exemple, Flash n’est pas à jour, quand on veut le mettre à jours on a le choix entre une version Mac ou Windows. C’est là où se situe la machine virtuelle.

**Variable**

3

x x étant le nom et 3 la valeur.

Pour affecter une variable on procède ainsi : <variable> <valeur>

x reçois x 4

A valeur peut être numérique ou alphanumérique, pour différencier les deux on utilise le quote (") y "toto"

Par exemple pour affecter 7 à x on peut faire : x 5+2

On peut aussi affecter 2 à x puis x à y : x 2

y

2

x

2

y x

Si on veut augmenter de 1 la variable de tutu qui est à 7 : tutu tutu + 1

8



7

Et nous n'appliquons pas les quotes à tutu car c'est une variable et non une valeur. Une variable est le nom de la valeur. Cette opération s'appelle une incrémentation de la variable tutu.

La valeur d'une variable ce nomme un littéral. Un littéral peut être numérique ou alphanumérique.

Construire un tableau nous montrant les valeurs des variables au fil des affectations :

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| instruction | A | B | C | D |
| début | n.i | n.i | n.i | n.i |
| A 1 | 1 | n.i | n.i | n.i |
| B 2 | 1 | 2 | n.i | n.i |
| C 3 | 1 | 2 | 3 | n.i |
| D A | 1 | 2 | 3 | 1 |
| A C + 1 | 4 | 2 | 3 | 1 |
| B D + C | 4 | 4 | 3 | 1 |
| C D + 2 x A | 4 | 4 | 9 | 1 |

Au début on marque n.i pour non initialiser : ne contient rien.