



# Interpréteur de pseudo-code

Projet tutoré s3

LABBE	Hugo
CORNILLEAU	Titouan
BARON	Clément
CADOREL	Loan
MANDE	Sébastien

# Sommaire

- I. Présentation du projet
  - A. Objectifs du projet
  - B. Ressources utilisées
  - C. Outils utilisés
- II. Préambule du projet
  - A. Capture du besoin
  - B. Fonctionnalités prévues
  - C. Rédaction du cahier des charges
- III. Réalisation du projet
  - A. Diagramme de Gantt
  - B. Répartition des tâches et des rôles
  - C. Problèmes rencontrés
  - D. Affectation des variables
  - E. Pour aller plus loin

## Objectifs :

- se préparer à des rencontres dans un milieu professionnel
- comprendre les besoins d'un client
- réaliser un interpréteur de pseudo-code

### I. Présentation du projet

- A. Objectifs du projet
- B. Ressources utilisées
- C. Outils utilisés

### II. Préambule du projet

- A. Capture du besoin
- B. Fonctionnalités prévues
- C. Rédaction du cahier des charges

### III. Réalisation du projet

- A. Diagramme de Gantt
- B. Répartition des tâches et des rôles
- C. Problèmes rencontrés
- D. Affectation des variables
- E. Pour aller plus loin

Fournies :

- Cahier des charges
- Une classe Interpréteur
- Une liste des fonctionnalités

Internet :

- JavaDoc
- Intranet

Ressources personnelles :

- création de fichiers tests (pseudo-code)

## I. Présentation du projet

- A. Objectifs du projet
- B. Ressources utilisées**
- C. Outils utilisés

## II. Préambule du projet

- A. Capture du besoin
- B. Fonctionnalités prévues
- C. Rédaction du cahier des charges

## III. Réalisation du projet

- A. Diagramme de Gantt
- B. Répartition des tâches et des rôles
- C. Problèmes rencontrés
- D. Affectation des variables
- E. Pour aller plus loin

Partage des  
documents



Programmation

Sauvegardes



## I. **Présentation du projet**

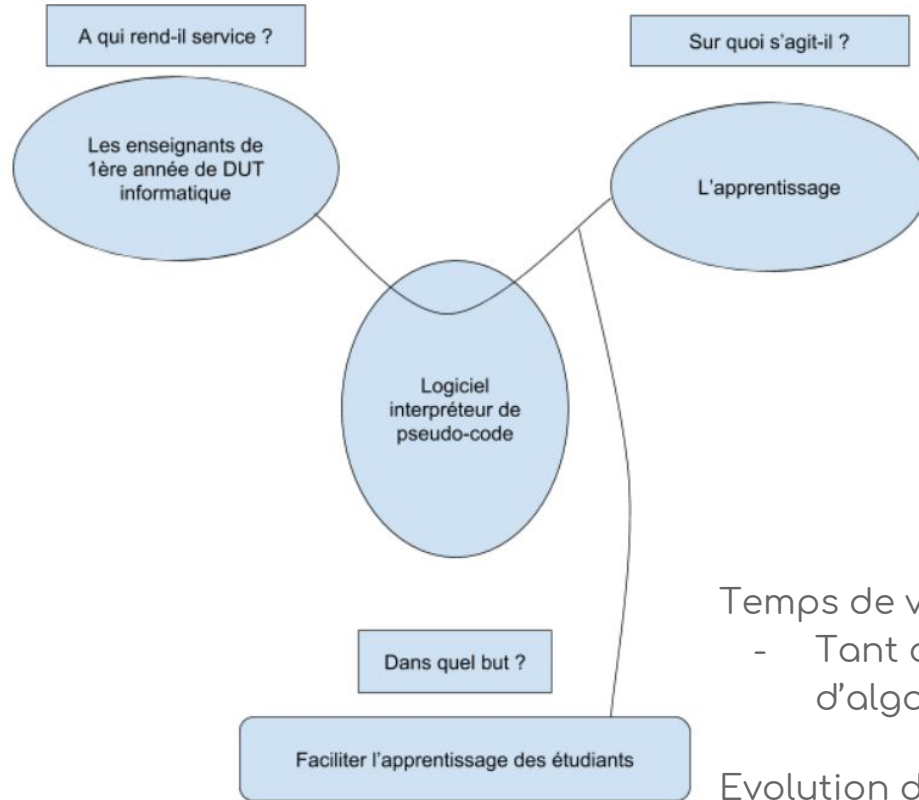
- A. Objectifs du projet
- B. Ressources utilisées
- C. **Outils utilisés**

## II. **Préambule du projet**

- A. Capture du besoin
- B. Fonctionnalités prévues
- C. Rédaction du cahier des charges

## III. **Réalisation du projet**

- A. Diagramme de Gantt
- B. Répartition des tâches et des rôles
- C. Problèmes rencontrés
- D. Affectation des variables
- E. Pour aller plus loin



## I. Présentation du projet

- A. Objectifs du projet
- B. Ressources utilisées
- C. Outils utilisés

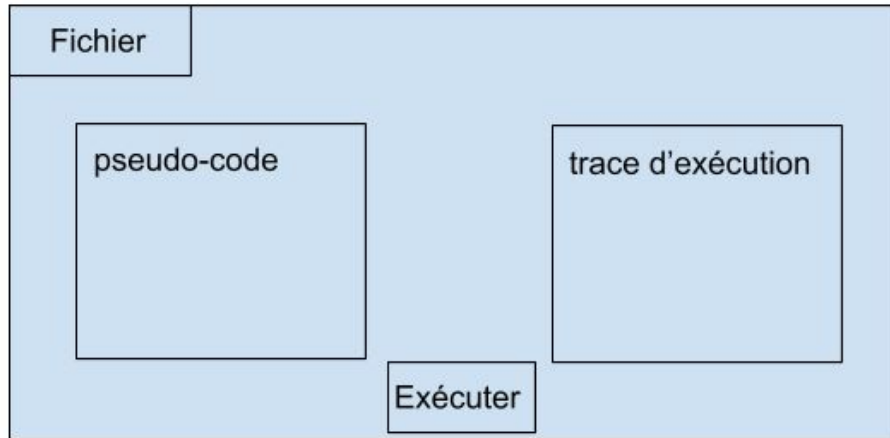
## II. Préambule du projet

- A. Capture du besoin
- B. Fonctionnalités prévues
- C. Rédaction du cahier des charges

## III. Réalisation du projet

- A. Diagramme de Gantt
- B. Répartition des tâches et des rôles
- C. Problèmes rencontrés
- D. Affectation des variables
- E. Pour aller plus loin

- Interface ergonomique
- Lecture d'un fichier
- Affichage d'une trace des variables
- Gestion du pas à pas



## I. Présentation du projet

- A. Objectifs du projet
- B. Ressources utilisées
- C. Outils utilisés

## II. Préambule du projet

- A. Capture du besoin
- B. Fonctionnalités prévues**
- C. Rédaction du cahier des charges

## III. Réalisation du projet

- A. Diagramme de Gantt
- B. Répartition des tâches et des rôles
- C. Problèmes rencontrés
- D. Affectation des variables
- E. Pour aller plus loin

- Définition des fonctionnalités
  - Gestion de lecture et d'écriture
  - Trace d'exécution
  - Gestion des boucles
- Compréhension des demandes du client
  - Interface CUI
- Définition des priorités
  - Primordiales
    - Ouvrir un fichier
    - Types des variables
    - Pas à pas
  - Essentielles
    - Affectation
    - Gérer la boucle
  - Importantes
    - Se rendre à une ligne précise
  - Non négligeable
    - Tableau jusqu'à trois dimensions

## I. Présentation du projet

- A. Objectifs du projet
- B. Ressources utilisées
- C. Outils utilisés

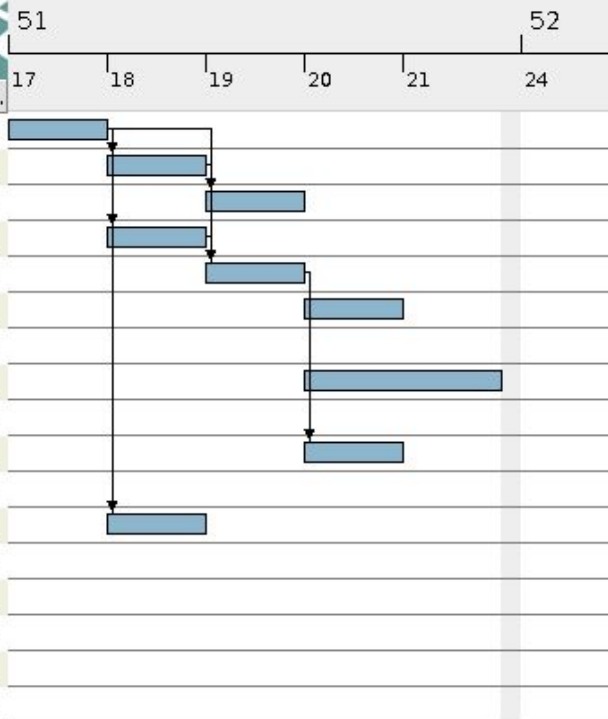
## II. Préambule du projet

- A. Capture du besoin
- B. Fonctionnalités prévues
- C. Rédaction du cahier des charges**

## III. Réalisation du projet

- A. Diagramme de Gantt
- B. Répartition des tâches et des rôles
- C. Problèmes rencontrés
- D. Affectation des variables
- E. Pour aller plus loin





## I. Présentation du projet

- A. Objectifs du projet
- B. Ressources utilisées
- C. Outils utilisés

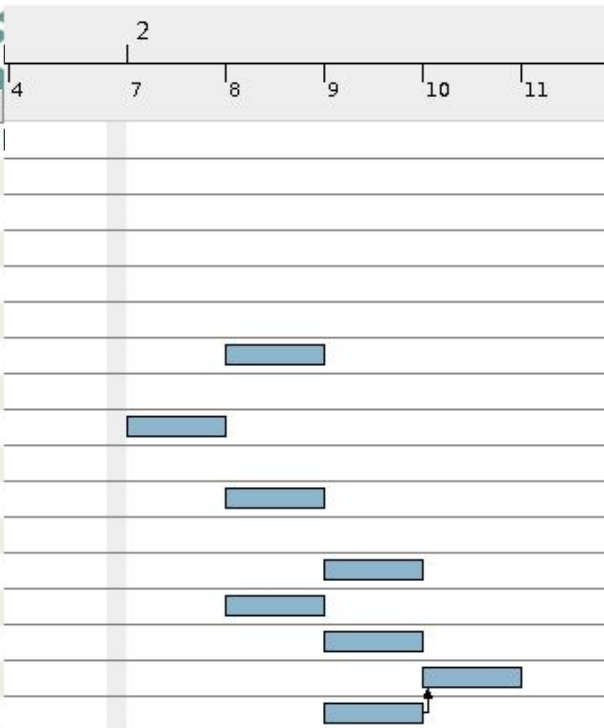
## II. Préambule du projet

- A. Capture du besoin
- B. Fonctionnalités prévues
- C. Rédaction du cahier des charges

## III. Réalisation du projet

- A. **Diagramme de Gantt**
- B. Répartition des tâches et des rôles
- C. Problèmes rencontrés
- D. Affectation des variables
- E. Pour aller plus loin

• Lecture du fichier	17/1...	17...
• Gestion des variables	18/1...	18...
• Affichage trace des variables	19/1...	19...
• Affichage algorithme	18/1...	18...
• Affichage trace d'exécution	19/1...	19...
• Affichage couleurs	20/1...	20...
• Affichage couleurs conditions	08/0...	08...
• Gestion des conditions	20/1...	21...
• Gestion des boucles	07/0...	07...
• Mode pas à pas	20/1...	20...
• Mode auto	08/0...	08...
• Choix de la ligne	18/1...	18...
• Retour arrière	09/0...	09...
• Documentation utilisateur	08/0...	08...
• Documentation technique	09/0...	09...
• Rapport de projet	10/0...	10...
• Diaporama	09/0...	09...



## I. Présentation du projet

- A. Objectifs du projet
- B. Ressources utilisées
- C. Outils utilisés

## II. Préambule du projet

- A. Capture du besoin
- B. Fonctionnalités prévues
- C. Rédaction du cahier des charges

## III. Réalisation du projet

- A. **Diagramme de Gantt**
- B. Répartition des tâches et des rôles
- C. Problèmes rencontrés
- D. Affectation des variables
- E. Pour aller plus loin

## Tâches

### Programmation :

- Hugo
- Titouan
- Loan
- Clément
- Sébastien

### Rédaction du rapport :

- Sébastien
- Loan
- Clément

### Création du diaporama :

- Sébastien
- Loan
- Clément

## Rôles

### Chef de projet :

- Hugo

### Développeurs :

- Hugo
- Titouan

### Secrétaire :

- Clément
- Sébastien

### Testeur :

- Loan

## I. Présentation du projet

- A. Objectifs du projet
- B. Ressources utilisées
- C. Outils utilisés

## II. Préambule du projet

- A. Capture du besoin
- B. Fonctionnalités prévues
- C. Rédaction du cahier des charges

## III. Réalisation du projet

- A. Diagramme de Gantt
- B. Répartition des tâches et des rôles**
- C. Problèmes rencontrés
- D. Affectation des variables
- E. Pour aller plus loin

- Fonction Si/Sinon
- Imbrication des conditions
- Affichage Pas à pas



- I. Présentation du projet
  - A. Objectifs du projet
  - B. Ressources utilisées
  - C. Outils utilisés
- II. Préambule du projet
  - A. Capture du besoin
  - B. Fonctionnalités prévues
  - C. Rédaction du cahier des charges
- III. **Réalisation du projet**
  - A. Diagramme de Gantt
  - B. Répartition des tâches et des rôles
  - C. **Problèmes rencontrés**
  - D. Affectation des variables
  - E. Pour aller plus loin

```

/**
 * Fonction affecter du pseudo-code pour affecter une valeur a une variable
 * @param ligneAffectation ligne qui contient l'affectation en String avec symbole d'affectation
 * @return false si la variable est introuvable
 */
public boolean affecter(String ligneAffectation){
    Scanner scLig = new Scanner(ligneAffectation);
    scLig.useDelimiter("<-");

    // nom de la variable ou on doit faire l'affectation
    String nomVar;

    // valeur a affecter: peut être une valeur unique ou une expression
    String valeur;

    // elements de la valeur a affecter en cas d'expression composee

    nomVar = scLig.next().replaceFirst("\\s+", "");
    nomVar = nomVar.replaceAll("\\s$", "");

    valeur = scLig.next().replaceFirst("\\s+", "");
    valeur = valeur.replaceAll("\\s$", "");

    scLig.close();

    return affecter(nomVar, valeur);
}

```

- I. Présentation du projet
  - A. Objectifs du projet
  - B. Ressources utilisées
  - C. Outils utilisés
- II. Préambule du projet
  - A. Capture du besoin
  - B. Fonctionnalités prévues
  - C. Rédaction du cahier des charges
- III. Réalisation du projet
  - A. Diagramme de Gantt
  - B. Répartition des tâches et des rôles
  - C. Problèmes rencontrés
  - D. Affectation des variables**
  - E. Pour aller plus loin

```
/**
 * Fonction affecter du pseudo-code pour affecter une valeur a une variable
 * @param nomVar nom de la variable sur laquelle on veut affecter la valeur
 * @param valeur la valeur à affecter
 * @return false si la variable est introuvable
 * */
public boolean affecter(String nomVar, String valeur){
    if(code.variables.get(nomVar) != null){
        code.variables.get(nomVar).setValeur(valeur);
        return true;
    }
    return false;
}
```

# Pour aller plus loin

Réaliser un mode Graphique .

Gérer les boucles pour.

Gérer les tableaux.

- I. Présentation du projet
  - A. Objectifs du projet
  - B. Ressources utilisées
  - C. Outils utilisés
- II. Préambule du projet
  - A. Capture du besoin
  - B. Fonctionnalités prévues
  - C. Rédaction du cahier des charges
- III. **Réalisation du projet**
  - A. Diagramme de Gantt
  - B. Répartition des tâches et des rôles
  - C. Problèmes rencontrés
  - D. Affectation des variables
  - E. **Pour aller plus loin**

# Résultat

```
0 ALGORITHME machine
1 constante:
2
3 variable:
4 x, cpt : entier
5 b, y , z : entier
6
7 DEBUT
8
9 x <-- 5
10 cpt <-- 0
11 b<--5
12 y<--8
13 z<--2
14
15 tq cpt < x faire
16     cpt++
17 ftq
18
19
20 si cpt = 6 alors
21     ecrire("etape 1")
22 sinon
23     tq cpt < x + 1 faire
24         cpt++
25     ftq
26 fsi
27
28 si cpt = 6 alors
29     ecrire("etape 2")
30 fsi
```

NOM	TYPE	VALEUR
b	ENTIER	5
cpt	ENTIER	0
x	ENTIER	5
y	ENTIER	8
z	ENTIER	2

TRACE:



# Pour conclure

Objectifs d'apprentissage	Objectifs personnels
Analyser des besoins ↴	↳ communication
S'exercer à la programmation ↴	↳ S'organiser lors de travaux en équipe
Réaliser des documents complémentaires ↴	



# Merci de nous avoir écouté

LABBE	Hugo
CORNILLEAU	Titouan
BARON	Clément
CADOREL	Loan
MANDE	Sébastien