

POLYTECHNIQUE MONTRÉAL

affiliée à l'Université de Montréal

**Génération de code automatisée pour les modules d'un ERP libre, application à
la création d'un réseau d'entraide et d'amélioration continue**

MATHIEU BENOIT

Département de mathématiques et de génie industriel

Mémoire présenté en vue de l'obtention du diplôme de *Maîtrise ès sciences appliquées*
Génie industriel

mars 2023

POLYTECHNIQUE MONTRÉAL

affiliée à l'Université de Montréal

Ce mémoire intitulé :

Génération de code automatisée pour les modules d'un ERP libre, application à la création d'un réseau d'entraide et d'amélioration continue

présenté par **Mathieu BENOIT**

en vue de l'obtention du diplôme de *Maîtrise ès sciences appliquées*
a été dûment accepté par le jury d'examen constitué de :

Martin TRÉPANIER, président

Samuel BASSETTO, membre et directeur de recherche

Giovanni BELTRAME, membre

DÉDICACE

À toutes et tous les instigateurs du logiciel libre, ce robot codeur libre est pour vous !

REMERCIEMENTS

Samuel Bassetto

Directeur de recherche en génie industriel, aide à l'amélioration continue en contexte industriel, aide dans la création de lien avec le projet d'étude de l'Accorderie et aux projets similaires.

Alexandre Benoit

Relecture

Célia Lignon

Pour la maquette du projet Espace Membre Accorderie fait en collaboration avec DOMUS de l'université de Sherbrooke.

Centre d'excellence sur le partenariat avec les patients et le public

Projet d'étude 2

Fondation Trottier

Financement

Hassan Kassi

Relecture

Marie-Michèle Poulin

Relecture

Nadia Mohamed-Azizi

Directrice du Réseau Accorderie.

Réseau Accorderie

Projet d'étude 1

Simon Montigny

Relecture

TechnoLibre

Prêt d'équipement et d'investissement en salaire pour avancer le projet ORE pour le projet d'étude.

RÉSUMÉ

ABSTRACT

TABLE DES MATIÈRES

| | |
|---|------|
| DÉDICACE | iii |
| REMERCIEMENTS | iv |
| RÉSUMÉ | v |
| ABSTRACT | vi |
| TABLE DES MATIÈRES | vii |
| LISTE DES TABLEAUX | xi |
| LISTE DES FIGURES | xii |
| LISTE DES SIGLES ET ABRÉVIATIONS | xiii |
| LISTE DES ANNEXES | xiv |
| CHAPITRE 1 INTRODUCTION | 1 |
| 1.1 Contexte et problématique | 1 |
| 1.1.1 Choix de la plateforme ERP | 1 |
| 1.1.2 Introduction Accorderie | 5 |
| 1.1.3 Introduction CEPPP | 5 |
| 1.2 Définitions et concepts | 6 |
| 1.2.1 Caractéristique de la plateforme Odoo | 6 |
| 1.2.2 Cadre conceptuel | 9 |
| 1.2.3 Exemples illustratifs d'auto-reproducteur | 10 |
| 1.2.4 Exemples illustratifs de générateur de code | 11 |
| 1.2.5 Tester un générateur de code | 15 |
| CHAPITRE 2 REVUE DE LITTÉRATURE | 17 |
| 2.1 Robot logiciel développeur | 17 |
| 2.2 Génération de code | 17 |
| 2.3 Logiciel Libre et Open Source | 17 |
| 2.4 Sécurité | 18 |
| 2.5 Les complexités de développer ERP | 19 |

| | | |
|--|---|----|
| 2.6 | DevOps | 20 |
| 2.7 | Logiciel no-code / low-code | 20 |
| 2.8 | Création d'une communauté | 22 |
| 2.8.1 | Communication non violente | 22 |
| 2.8.2 | Guide construire une communauté Open Source | 23 |
| 2.8.3 | Guide fusée | 24 |
| 2.8.4 | Critères éthiques de GNU concernant l'hébergement de logiciel | 24 |
| 2.9 | Poïèse | 25 |
| 2.9.1 | Définition de la poïèse | 25 |
| 2.9.2 | Technopoïèse | 26 |
| 2.9.3 | Allopoïèse | 26 |
| 2.9.4 | Autopoïèse | 27 |
| 2.9.5 | Sympoïèse | 28 |
| CHAPITRE 3 OBJECTIFS ET MÉTHODOLOGIE | | 29 |
| 3.1 | SO-1 - Générateur | 29 |
| 3.2 | SO-2 - Rétro-ingénierie | 29 |
| 3.3 | SO-3 - Interface | 30 |
| 3.4 | SO-4 - Déploiement | 30 |
| 3.5 | SO-5 - Réseau d'entraide | 30 |
| 3.6 | Environnement informatique | 30 |
| 3.7 | Méthodologie de test | 31 |
| 3.7.1 | Couverture du code | 31 |
| CHAPITRE 4 RÉSULTAT EXPÉRIMENTAUX | | 32 |
| 4.1 | Implémentation : du modèle conceptuel au modèle opérationnel | 32 |
| 4.1.1 | Développement et amélioration continue | 32 |
| 4.1.2 | Architecture | 33 |
| 4.1.3 | Auto-générateur | 34 |
| 4.2 | Résultats propres à SO-1 | 35 |
| 4.2.1 | Génération par gabarit | 35 |
| 4.2.2 | MVC | 35 |
| 4.2.3 | Générer un module à partir d'une base de données externes | 35 |
| 4.2.4 | Génération de code par des données | 36 |
| 4.2.5 | Interprétation des résultats de SO-1 | 36 |
| 4.3 | Résultats propres à SO-2 | 36 |
| 4.3.1 | Extraction de code et reproduction | 36 |

| | | |
|--------|---|----|
| 4.3.2 | Amélioration continue sur la génération | 37 |
| 4.3.3 | Test de validation de génération de codes | 38 |
| 4.3.4 | Règles de codage standardisées | 38 |
| 4.3.5 | Interprétation des résultats de SO-2 | 39 |
| 4.4 | Résultats propres à SO-3 | 39 |
| 4.4.1 | Classification des techniques développés | 39 |
| 4.4.2 | Interface du générateur de code | 40 |
| 4.4.3 | Interprétation des résultats de SO-3 | 41 |
| 4.5 | Résultats propres à SO-4 | 41 |
| 4.5.1 | Utilisation d'un conteneur Docker | 41 |
| 4.5.2 | Interprétation des résultats de SO-4 | 41 |
| 4.6 | Résultats propres à SO-5 | 42 |
| 4.6.1 | Guide créer une communauté autour d'une technologie pour un réseau d'entraide libre | 42 |
| 4.6.2 | Démarrage d'un projet | 42 |
| 4.6.3 | Intégration d'un membre | 42 |
| 4.6.4 | Comportement en communauté | 43 |
| 4.6.5 | Outils de développement public | 43 |
| 4.6.6 | Résolution de problème | 44 |
| 4.6.7 | Documentation | 44 |
| 4.6.8 | Sécurité | 44 |
| 4.6.9 | Développement libre | 44 |
| 4.6.10 | Communication | 45 |
| 4.6.11 | Interprétation des résultats de SO-5 | 45 |
| 4.7 | Projet diverse | 46 |
| 4.7.1 | Projet module «auto_backup» | 46 |
| 4.7.2 | Projet module workflow design | 46 |
| 4.7.3 | Projet module STARS | 46 |
| 4.7.4 | Projet module SRS | 46 |
| 4.8 | Projet espace Accorderie | 47 |
| 4.9 | Projet Portail CEPPP | 48 |
| 4.10 | Comment les résultats obtenus soutiennent le libre | 49 |
| 4.11 | Avancement sur le réseau d'entraide | 49 |
| 4.12 | Avancement de la technopoïèse | 49 |
| 4.13 | Réalisation du robot logiciel générateur de code | 49 |
| 4.13.1 | Génération par gabarit | 50 |

| | |
|---|----|
| 4.13.2 Template de «A template-based code generator for web applications» | 50 |
| CHAPITRE 5 CONCLUSION | 54 |
| 5.1 Synthèse des travaux | 54 |
| 5.1.1 Projet Accorderie | 54 |
| 5.1.2 Projet Portail CEPPP | 54 |
| 5.2 Limitations de la solution proposée | 54 |
| 5.2.1 Couverture des tests | 54 |
| 5.3 Améliorations futures | 55 |
| 5.3.1 Amélioration du générateur code | 55 |
| 5.3.2 Projet Accorderie | 57 |
| 5.3.3 Projet Portail CEPPP | 57 |
| 5.3.4 NLP | 57 |
| 5.3.5 Support de développement de module dans la communauté Odoo . . | 57 |
| RÉFÉRENCES | 58 |
| ANNEXES | 63 |

LISTE DES TABLEAUX

| | | |
|-------------|--|----|
| Tableau 1.1 | Tableau des dates de lancement du logiciel Odoo à partir de la version 6.0 | 2 |
| Tableau 1.2 | Nombre de modules, contenant un manifest avec paramètre installable, par version Odoo à partir du premier janvier minuit par année sur la plateforme ERPLibre 1.5.0. | 4 |
| Tableau 4.1 | Les 7 étapes pour démarrer un projet dans un réseau d'entraide . . . | 42 |
| Tableau 4.2 | L'évolution entre la génération et la ré-ingénierie des statistiques sur les langages du portail CEPPP | 48 |

LISTE DES FIGURES

| | | |
|-------------|--|----|
| Figure 1.1 | Mode direct et inverse | 10 |
| Figure 1.2 | Exemple de code Hello, World! | 10 |
| Figure 1.3 | Exemple de code Quine | 11 |
| Figure 1.4 | Exemple de technique de génération de code basique d'un «Hello World» | 11 |
| Figure 1.5 | Exemple de technique de génération de code basique paramétrable d'un «Hello World» | 12 |
| Figure 1.6 | Exemple de technique de génération de code par template avec Jinja2 d'un «Hello World» | 13 |
| Figure 1.7 | Exemple de template Jinja2 avec logique | 13 |
| Figure 1.8 | Exemple de génération de module MVC Odoo avec la technique du Scaffold | 14 |
| Figure 1.9 | Exemple de génération de module thème Odoo avec la technique du Scaffold | 14 |
| Figure 1.10 | Altération du code avec la rétro-ingénierie et la ré-ingénierie. Image modifiée [14] | 15 |
| Figure 1.11 | Exemple de technique de génération de code avec rétro-ingénierie d'un «Hello World» | 16 |
| Figure 2.1 | Le processus DevOps. Source : Pease, 2017. [35] | 20 |
| Figure 2.2 | Communication non violente en 4 étapes et 2 modes. Dessin réalisé par Célia Portail [38] | 23 |
| Figure 2.3 | Guide fusée en 7 étapes pour démarrer un projet pour un gestionnaire de communauté, de CimarLab [40] | 24 |
| Figure 4.1 | Interaction du développeur avec le générateur de code | 33 |
| Figure 4.2 | Architecture du générateur de code dans son ensemble, nommé machine. Le développeur peut modifier le code source directement ou utiliser l'interface de la machine qui passe par un ensemble de composantes. | 51 |
| Figure 4.3 | Exemple support MVC dans GUI du générateur de code | 51 |
| Figure 4.4 | Procédure STARS dans l'application Projet vue Diagramme | 52 |
| Figure 4.5 | Suivi des tâches de projet avec procédure STARS en vue Kanban . . . | 52 |
| Figure 4.6 | Intéraction entre le développeur et les outils de développement dans un réseau d'entraide | 52 |
| Figure 4.7 | Architecture du générateur de code | 53 |

LISTE DES SIGLES ET ABRÉVIATIONS

| | |
|--------|---|
| AGPL | GNU Affero General Public License |
| AGPLv3 | GNU Affero General Public License version 3 |
| AMD | Advanced Micro Devices |
| AST | Abstract Syntax Tree |
| CC0 | No copyright reserved |
| CEPPP | Centre d'excellence sur le partenariat avec les patients et le public |
| CPU | Central processing unit |
| CSV | Comma-separated values |
| DB | Database |
| ERP | Progiciel de gestion intégré |
| i18n | Internationalisation et la localisation |
| JSON | JavaScript Object Notation |
| LCNC | Low-Code-No-Code |
| LGPL | GNU Lesser General Public License |
| MVC | Modèle-Vue-Contrôleur |
| NLP | Natural language processing |
| OCA | Odoo Community Association |
| ORM | Object-Relational Mapping |
| OSRM | Open Source Routing Machine |
| PEP8 | Python Enhancement Proposal 8 |
| PHP | PHP : Hypertext Preprocessor |
| PME | Petite et moyenne entreprise |
| RAM | Random-access memory |
| R&D | Research and development |
| SCSS | Sass Cascading Style Sheet |
| SRS | Spécification des exigences logicielles |
| SSH | Secure Shell |
| SQL | Structured Query Language |
| USD | United States Dollar |
| XML | Extensible Markup Language |

LISTE DES ANNEXES

| | | |
|----------|---|----|
| Annexe A | GUI générateur de code - les modèles | 63 |
| Annexe B | GUI générateur de code - les champs | 64 |
| Annexe C | GUI générateur de code - les codes | 65 |
| Annexe D | GUI générateur de code - les «hooks» | 66 |
| Annexe E | Test couverture technique générateur de code | 67 |
| Annexe F | Diagramme modèle de données Espace Membre Accorderie 2019 . . . | 69 |
| Annexe G | Diagramme nouveau modèle de données Espace Membre Accorderie 2023 | 70 |
| Annexe H | Diagramme processus pour demander, offrir, établir un échange et le valider - Accorderie 2023 | 71 |
| Annexe I | Diagramme modèle de données du portail CEPPP septembre 2022 . . | 72 |
| Annexe J | Vue formulaire administration portail CEPPP | 73 |
| Annexe K | Vue formulaire partenaire portail CEPPP | 74 |
| Annexe L | Code u_C^0 dans le générateur de code | 75 |

CHAPITRE 1 INTRODUCTION

1.1 Contexte et problématique

La valeur du marché des solutions ERP s'établissait autour de 40 milliards USD mondialement en 2020 [1, 2]. Le coût moyen par utilisateur, sur 5 ans, s'élevait à 9 000\$, pour une PME, en 2022 [3]. Le développement de système ERP est complexe, nécessite une maintenance exigeante et le risque d'introduire des erreurs est important [4] [5].

La plateforme Odoo a réussi à devenir l'un des principaux fournisseurs d'ERP open source au monde [6], avec une communauté active de développeurs et d'utilisateurs. Odoo relève plusieurs enjeux et défis dans les ERP, notamment l'intégration de toutes les fonctions de l'entreprise, la personnalisation, la flexibilité, l'évolutivité et l'accessibilité.

Comment accélérer le développement de fonctionnalités de la plateforme ERP Odoo¹ 12 communautaire ?

La plateforme ERPLibre [7] a été créée dans l'objectif d'accélérer le développement de la plateforme Odoo communautaire. Ce mémoire va mettre l'accent sur la génération de code par des techniques de rétro-ingénierie et la gestion d'une communauté dans un contexte d'un projet logiciel libre, une solution développée pour complémenter la plateforme ERPLibre.

1.1.1 Choix de la plateforme ERP

Choisir une plateforme ERP libre peut offrir des avantages significatifs en termes de coût, de flexibilité, de sécurité, de communauté et d'indépendance. Odoo a été choisi puisqu'il répondait à ces critères, cependant quelle est la version qui offre le plus de fonctionnalité ?

Odoo a été créé initialement sous le nom de «Tiny ERP» en février 2005, cette plateforme a évolué au fil du temps, il a été renommé pour OpenERP autour d'octobre 2009 passant sous licence AGPL.

En janvier 2023, les versions 9.0 à 12.0 ne sont plus supportées officiellement par la compagnie Odoo, voir tableau 1.1, mais elles le sont encore par OCA. La version 16.0 est la version stable actuelle. La recherche de modules commence à partir de la version 9.0, là où débute la divergence entre une version communautaire et entreprise.

Au printemps 2020, Odoo version 12.0 a été choisi par ERPLibre². Une recherche de module

1. Anciennement OpenERP, ERP libre web, lien du projet <https://github.com/OCA/OCB>

2. Première version de ERPLibre : <https://github.com/ERPLibre/ERPLibre/releases/tag/v0.1.0>.

Tableau 1.1 Tableau des dates de lancement du logiciel Odoo à partir de la version 6.0

| Légende | Version actuelle | Anciennes versions avec maintenance étendu | Anciennes versions ou fin de maintenance |
|--------------|-------------------|--|--|
| Odoo version | Date de lancement | Commentaire | |
| 6.0/6.1 | octobre 2009 | Première publication sous AGPL, premier client web | |
| 7.0 | décembre 2012 | | |
| 8.0 | septembre 2014 | Changement de nom pour Odoo, anciennement OpenERP | |
| 9.0 | novembre 2015 | Première publication des éditions «Community» sous licence LGPLv3 et «Enterprise» sous licence propriétaire. | |
| 10.0 | octobre 2016 | | |
| 11.0 | octobre 2017 | | |
| 12.0 | octobre 2018 | Version utilisé dans ERPLibre 1.5.0 | |
| 13.0 | octobre 2019 | | |
| 14.0 | octobre 2020 | | |
| 15.0 | octobre 2021 | | |
| 16.0 | octobre 2022 | | |

par version d’Odoo a été effectué sur 11 Go de code et de données sur le projet ERPLibre version 1.5.0, voir le tableau 1.2. Ainsi, en date du premier janvier 2023, la version 12.0 est encore le bon choix avec 2 977 modules, puisqu’elle est celle qui a le plus de modules sur les 133 répertoires gérés par ERPLibre. Cette tendance pourrait changer en 2024 selon l’évolution.

Pour obtenir les résultats du tableau 1.2, un script a été développé pour chercher la quantité de modules en cherchant dans les 133 répertoires Git³, puis pour toutes les versions d’Odoo.

Des fois, la quantité de modules diminue d’une année à l’autre. Il y a création d’une nouvelle branche lors d’une nouvelle version qui est la suite de la version précédente. Par exemple, dans le tableau 1.2, la version 10.0 entre 2017 et 2018, il y a une réduction de 171 modules dans les répertoires d’entreprise, mais il y a eu seulement 4 mois pour faire le nettoyage. Les méthodes de mises à jours ont évolués depuis.

De plus, les chiffres du tableau 1.2 semblent démontrer que les versions paires d’Odoo sont plus populaires que les versions impaires. Cependant la communauté d’Odoo est bien plus grosse que 133 répertoires.

Dans la section somme du tableau 1.2, la section unique signifie que la somme va ignorer les doublons. En date du premier janvier 2023, il y a eu au total 17 309 modules, dont 6 063

3. Logiciel de gestion de versions décentralisé

modules uniques. Cela signifie qu'il y a 11 246 modules en doublon. Hors, le code diffère d'une version à l'autre même si c'est un doublon, ils peuvent avoir des bogues ou des fonctionnalités différentes entre eux.

Tableau 1.2 Nombre de modules, contenant un manifest avec paramètre installable, par version Odoo à partir du premier janvier minuit par année sur la plateforme ERPLibre 1.5.0.

| Légende | Total OCA Entreprise | Version actuelle | Anciennes versions avec maintenance étendu | Anciennes versions ou fin de maintenance | | | | |
|--|----------------------------|-----------------------|---|---|-------------------------|--------------------------|--------------------------|---------------------------|
| 17309/10728/6581 modules à supporter le premier janvier 2023 | | | | | | | | |
| 17465/10952/6513 modules le 15 février 2023 | | | | | | | | |
| 156/132/24 nouveaux modules en 31 jours durant janvier 2023 | | | | | | | | |
| Odoo version | 2016 | 2017 | 2018 | 2019 | 2020 | 2021 | 2022 | 2023 |
| 6.1 | 295 269 26 | 299 270 29 | 299 270 29 | 299 270 36 | 299 270 36 | 299 270 36 | 299 270 36 | 299 270 36 |
| 7.0 | 637 597 40 | 633 592 41 | 634 593 41 | 635 594 41 | 669 619 50 | 669 619 50 | 669 619 50 | 671 619 52 |
| 8.0 | 741 597 144 | 1092 907 185 | 1215 996 219 | 1265 1027 238 | 1290 1036 254 | 1297 1043 254 | 1340 1049 291 | 1341 1050 291 |
| 9.0 | 135 46 89 | 456 346 110 | 725 602 123 | 776 643 133 | 796 659 137 | 803 666 137 | 844 666 178 | 850 669 181 |
| 10.0 | | 523 111 412 | 954 713 241 | 1 537 953 584 | 1 647 1 047 600 | 1 685 1 085 600 | 1 754 1 109 645 | 1 765 1 120 645 |
| 11.0 | | | 288 77 211 | 1 398 658 740 | 1 710 929 781 | 1 797 1 000 797 | 1 860 1 023 837 | 1 869 1 032 864 |
| 12.0 | | | | 784 137 647 | 1 837 993 844 | 2 503 1 464 1 039 | 2 851 1 633 1 218 | 2 977 1 693 1 284 |
| 13.0 | | | | | 617 115 502 | 1 445 844 601 | 2 024 1 310 714 | 2 241 1 506 735 |
| 14.0 | | | | | | 906 129 777 | 2 150 1 143 1 007 | 2 648 1 698 950 |
| 15.0 | | | | | | | 786 96 690 | 1 669 865 804 |
| 16.0 | | | | | | | | 972 206 766 |
| Total | | | | | | | | |
| Somme | 1 808 1 509 299 | 3 003 2 226 777 | 4 115 3 251 864 | 6 701 4 282 2 419 | 8 872 5 668 3 204 | 11 411 7 120 4 291 | 14 584 8 918 5 666 | 17 309 10 728 6 581 |
| Support Odoo | 1 808 1 509 299 | 2 704 1 956 748 | 3 182 2 388 794 | 4 495 2 391 2 104 | 5 811 3 084 2 727 | 6 651 3 437 3 214 | 7 811 4 182 3 629 | 7 530 4 275 3 255 |
| Unique | 1 244 1 047 197 | 1 995 1 435 560 | 2 260 1 845 415 | 3 214 2 172 1 042 | 3 927 2 610 1 317 | 4 676 3 080 1 596 | 5 452 3 572 1 880 | 6 063 3 980 2 083 |
| 133/72/61 répertoires de modules dans ERPLibre 1.5.0 | | | | | | | | |

1.1.2 Introduction Accorderie

L'Accorderie, un réseau d'entraide Québécois, était à la recherche d'une plateforme améliorée, avec des technologies plus récentes. Les membres ont commencé depuis quelques années à utiliser des plateformes alternatives depuis l'émergence des plateformes de réseaux sociaux pour communiquer et échanger des services sans passer par la plateforme Espace Membre. En ajoutant des fonctionnalités dont l'automatisation⁴ des processus d'échange de temps, la plateforme deviendra plus attractive.

Nous avons décelé que le présent projet pourrait répondre à leur besoin avec l'automate programmeur qui permet de faciliter, entre autres la maintenance dans le temps. De plus, la plateforme a le potentiel de leur éviter des coûts sur les licences, du développement redondant et leur donner des fonctionnalités personnalisées. Ainsi, nous avons obtenu accès au code source PHP de la plateforme Espace Membre dont le copyright mentionne l'année 2007 par la compagnie GRF Ressource Informatique. De plus, nous avons aussi eu accès à la base de données et selon les archives, le premier échange tracé est le premier janvier 2003. «Le 3 juin 2002, l'Accorderie de Québec est officiellement constituée en tant qu'organisme à but non lucratif. Sa mission : lutter contre la pauvreté et l'exclusion sociale ainsi que favoriser la mixité sociale» [8]. La plateforme aurait eu plusieurs mises à jour au fil du temps. Cela nous donnait un cas réel empirique, avec des données et des utilisateurs réels, pour rendre concret une plateforme d'échange de temps dont le présent mémoire fait objet comme premier cas pratique d'étude.

1.1.3 Introduction CEPPP

Le CEPPP, Centre d'excellence sur le partenariat avec les patients et le public, était à la recherche d'une plateforme pour la gestion du partenariat avec les patients et le public. Le Portail des partenaires (“Portail”) du CEPPP est issu de la fusion de communautés de patients partenaires, entre autres de la Direction collaboration et partenariat patient (DCPP) de la Faculté de médecine de l'Université de Montréal, et celle du Centre de recherche du Centre Hospitalier de l'Université de Montréal (CR-CHUM). Le Portail est un outil qui vient soutenir les activités de recrutement et de recherche sur les pratiques de partenariat. Ils avaient donc déjà une solution [9], mais elle était incomplète, il manquait la gestion de l'anonymisation et l'interface demandait beaucoup de navigation pour atteindre l'information et un clic de souris pour chaque champs par section.

Le présent projet venait pallier aux problèmes rencontrés en facilitant et en accélérant le

4. La gestion des feuilles de temps est manuelle avec validation par un membre de la communauté.

développement, en permettant une personnalisation et en développant l'anonymisation des données, comme second cas pratique d'étude.

1.2 Définitions et concepts

1.2.1 Caractéristique de la plateforme Odoo

Architecture MVC

Pour générer des modules Odoo, le générateur de code a besoin de s'appuyer sur l'architecture MVC pour permettre une séparation claire des responsabilités et une structure de code facile à maintenir. Le générateur doit ainsi générer chacune des sections de cette architecture pour faire un tout qui permet d'échanger les données entre la base de données et l'interface utilisateur.

L'architecture MVC permet de séparer les composantes logicielles comme suit :

1. Le modèle : représente les données et les règles de l'application. Le modèle est responsable de la manipulation des données, de leur stockage et de leur récupération.
2. La vue : représente la présentation de la donnée. La vue est responsable de l'affichage des données stockées dans le modèle à l'utilisateur final.
3. Le contrôleur : gère les interactions entre le modèle et la vue. Le contrôleur est responsable de la réception des demandes de l'utilisateur et de leur transmission au modèle, puis de la récupération des données du modèle pour les transmettre à la vue.

Il est possible de modifier une de ces composantes sans affecter les autres composantes, ce qui facilite la maintenance.

Architecture ORM

L'utilisation de requêtes SQL pour communiquer avec des bases de données demande un temps considérable au développeur à implémenter et elle nécessite la programmation d'interface avec la base de données. L'utilisation d'un ORM permet d'augmenter la productivité, de faciliter la maintenance et augmente la sécurité d'un logiciel. L'objectif du ORM est de faciliter la manipulation des données stockées dans une base de données relationnelle en les représentant sous forme d'objets dans un langage de programmation orientée objet⁵. Cela permet la simplification de l'architecture en l'écrivant en langage haut niveau au lieu de directement en SQL, réduisant le nombre d'erreurs et facilite la maintenance.

5. https://fr.wikipedia.org/wiki/Mapping_objet-relationnel

Architecture modulaire par héritage

L'ensemble des fonctionnalités nécessaire à la gestion des procédures et ressources des organisations rend le développement complexe. Pour réduire cette complexité du développement logiciel, utiliser une architecture modulaire permet la réutilisation de code et créer des relations fonctionnelles personnalisables aux contextes des organisations.

L'héritage dans Odoo 12 peut se faire de deux manières :

1. L'héritage par extension : Cela permet d'ajouter des fonctionnalités ou de modifier le comportement d'un module existant sans toucher au code source d'origine. Les nouvelles fonctionnalités peuvent être ajoutées en créant un nouveau module qui hérite du module d'origine et en y ajoutant des vues, des modèles ou des contrôleurs supplémentaires.
2. L'héritage par substitution : Cela permet de remplacer complètement le comportement d'un module existant en créant un nouveau module qui hérite du module d'origine et en y modifiant les vues, les modèles ou les contrôleurs existants.

En utilisant l'architecture modulaire avec héritage dans Odoo 12, les développeurs peuvent facilement personnaliser l'application pour répondre aux besoins spécifiques de leur organisation, sans toucher au code source d'origine et sans compromettre la compatibilité avec les mises à jour futures.

Fonctionnalité du hook lors de l'installation d'un module

Au moment de l'installation d'un module Odoo, il y a des opérations qui peuvent être effectuées, comme par exemple migrer des données pour les adapter à un nouveau modèle de données. Ainsi, il y a une fonctionnalité qui se nomme le hook pour «pre-install», «post-install» et «uninstall». Ce sont des méthodes qui sont exécutées soit au moment de l'installation, avant ou après l'initialisation de la plateforme, puis à la désinstallation. En «post-install», il devient possible d'exécuter du code et accéder à la plupart des fonctionnalités du ORM au moment d'installer un module. C'est une manière pour exécuter des scripts dans la plateforme au moment de l'installation d'un module, que ce soit en ligne de commande ou via l'application «Application» dans Odoo.

Website builder

Le «Website builder» est un outil qui permet une autonomie aux utilisateurs lambda⁶ (augmenter l'accessibilité) dans la création et mise à jour de contenus des pages web sur le site vitrine de l'organisation. C'est un mécanisme LCNC⁷ dans Odoo 12 pour créer et modifier un site web multi-page par un mécanisme de «drag and drop»⁸ avec des «snippets»⁹ paramétrables. Il permet de modifier une page web en réduisant le besoin de recourir à un expert technique réduisant ainsi les coûts de développement.

Internationalisation et localisation

Il est nécessaire de supporter plusieurs langues pour faciliter la compréhension de l'outil informatique à l'utilisation. Pour y arriver, il existe un standard i18n, qui a été référencé [10], qui permet d'adapter les logiciels informatiques à plusieurs langues sur plusieurs localisations [11]. Odoo rend accessible plusieurs bibliothèques pour permettre l'extraction de chaînes de caractères au moment de l'exécution, que ce soit dans du Python, Javascript ou XML. Le système permet de générer un fichier d'extension «.pot» qui contient ces chaînes de caractères. Pour supporter une nouvelle langue et une localisation, on copie le fichier d'extension «.pot» pour faire un fichier d'extension «.po» sous la nomenclature i18n et on peut faire la traduction ou l'adaptation linguistique. Le système peut aussi générer la langue existante pour faire un fichier d'extension «.po» avec les traductions déjà connues par le système, il suffit de le mettre à jour.

ERPLibre

Depuis la version 9.0 d'Odoo, une version communautaire et entreprise ont été créés causant une divergence sur les fonctionnalités créant le modèle d'affaires «Open Core»¹⁰. L'adaptation d'un ERP est complexe et nécessite l'intervention d'un ou des experts pour bien répondre aux besoins de l'utilisateur pour la personnalisation de la plateforme au réalité de l'organisation. Bien que l'OCA travaille pour rendre accessible librement ces fonctionnalités, cela vient limiter les réseau d'entraides à pouvoir se débrouiller de manière souveraine.

La plateforme ERPLibre a ainsi été créé en début 2020 en encapsulant la version Odoo 12.0 sous licence AGPLv3 en offrant une alternative 100% libre, et dans le but de faciliter le

6. Utilisateur semblable à la majorité dans son comportement. https://fr.wiktionary.org/wiki/utilisateur_lambda

7. Qui nécessite peu ou pas du tout du code

8. Glisser-déposer

9. Fragment de code

10. https://fr.wikipedia.org/wiki/Open_core

déploiement et le développement pour une organisation en permettant la gestion des dépendances avec Poetry, automatisation du déploiement avec les Docker, la gestion de tous les répertoires de module 1.2 avec Git Repo¹¹, et plusieurs scripts pour le développement et une documentation propre pour son utilisation. Cela permet de rendre accessible au même endroit toute l'information nécessaire à la gestion de son ERP pour une organisation.

1.2.2 Cadre conceptuel

Nous proposons un modèle formel de la génération de code qui guide le travail proposé dans ce mémoire. Soit C , un code informatique exécutable (qui pourrait aussi être un script interprétable), soit μ_C les métadonnées du code, et soit M , une machine disposant de deux modes d'opération : M^d le mode direct, et M^i le mode inverse, voir Figure 1.1. Lorsque M opère en mode direct sur μ_C , on doit obtenir C ; en opérant en mode inverse sur C , on doit obtenir μ_C .

On peut représenter ces deux processus par les équations $M^d(\mu C) = C$ et $M^i(C) = \mu C$. La machine peut alors être représentée par $M = \{M^d, M^i\}$.

L'ingénierie de génération est le mode direct. La rétro-ingénierie, le mode inverse, est le processus qui consiste à examiner et à analyser un système existant pour en comprendre le fonctionnement et les spécifications. Cette boucle va permettre d'intégrer des concepts d'amélioration continue sur l'évolution du code.

Pour concrétiser le sens de ce modèle formel, nous allons proposer quelques exemples simples. Ayant pour but de faciliter la compréhension, ces exemples sont triviaux et ne présentent pas le plein potentiel de notre approche. L'interpréteur Python 3.6 et + est utilisé pour les exemples de codes.

Pour la plupart des exemples, le C , représenté par «C.py», est le code «Hello, World!», voir Figure 1.2.

De plus, dans ce mémoire, nous utilisons le terme «générateur de code» qui est parfois représenté par «machine», cela fait référence à un ensemble de module. Lorsque nous utilisons le terme robot logiciel codeur, nous faisons référence au «générateur de code» qui y est intégré, mais aussi à un ensemble de scripts dans ERPLibre, puisque le robot doit avoir un contrôle sur son projet en entier jusqu'au déploiement de celui-ci. Ainsi, la machine est au niveau conceptuel théorique, le générateur de code est au niveau composante logicielle, et le robot logiciel codeur est au niveau de solution logicielle.

¹¹. <https://gerrit.googlesource.com/git-repo>

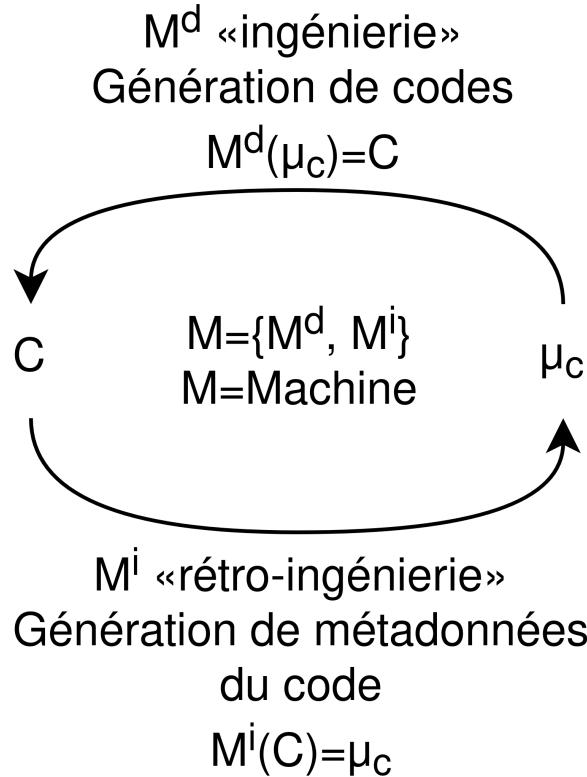


Figure 1.1 Mode direct et inverse

```
1 print("Hello, World!")
```

Figure 1.2 Exemple de code Hello, World !

1.2.3 Exemples illustratifs d'auto-reproducteur

Le Quine

«Un quine [12] (ou programme auto-reproducteur, self-reproducing en anglais) est un programme informatique qui imprime son propre code source»¹² sans se lire lui-même. Il doit contenir une logique d'écriture de code et contenir ses méta-données de génération. Il est ainsi un générateur de premier niveau.

Voir Figure1.3, la sortie textuelle dans la console lors de l'exécution est le même que son code.

Cependant, le Quine ne sait rien faire d'autre que de s'auto-générer. Ce qui pourrait apporter une contribution serait de faire un auto-reproducteur qui permet de dériver vers d'autres

12. [https://fr.wikipedia.org/wiki/Quine_\(informatique\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Quine_(informatique))

```
1 a='a=%r;print(a%%a)';print(a%a)
```

Figure 1.3 Exemple de code Quine

fonctionnalités et ainsi intégrer l'amélioration continue sur son propre développement.

1.2.4 Exemples illustratifs de générateur de code

La génération de code est un des moyens pour soutenir le développeur dans son développement d'un logiciel. C'est la partie «création de code» de la méthodologie DevOps 2.6.

Technique de génération de code basique

Dans Figure 1.4, la fonction «eval» en Python est dynamique, c'est-à-dire qu'il permet l'exécution à partir d'une chaîne de caractère, ce type de génération de code ne permet pas une évolution efficace ou une simplification du développement. Ça revient à lire un fichier et à l'imprimer, il n'a pas de capacité dynamique d'adaptation.

Dans Figure 1.5, cette technique basique est paramétrable, contrairement à la première exemple Figure 1.4. Le f-strings fait office de template et il y a la capacité dynamique d'adaptation en ajoutant des itérations et des conditions sans utiliser de bibliothèque externe.

Technique de génération de code par template

Un moteur de template est un outil de modèle structurel qui simplifie la syntaxe pour assurer une bonne maintenabilité et qui est généralement utilisé pour le développement de projet Web.

```
1 print("Hello, World!")
```

Code 1.1 C de Figure 1.4

```
1 print('print("Hello, World!")')
```

Code 1.2 μ_C de Figure 1.4

```
1 eval("""print('print("Hello, World!")')""")
```

Code 1.3 M(μ_C) de Figure 1.4

Figure 1.4 Exemple de technique de génération de code basique d'un «Hello World»

```
1 print("Hello, World!")
```

Code 1.4 C - fichier C.py de Figure 1.5

```
1 {
2     "fonction": "print",
3     "argument": "\"Hello, World!\""
4 }
```

Code 1.5 μ_C - fichier uC.json de Figure 1.5

```
1 import json
2
3 with open("uC.json") as f:
4     metadata = json.load(f)
5
6 result = f"{metadata.get('fonction')}{metadata.get('argument')}\n"
7
8 with open("C.py", "w") as f:
9     f.write(result)
```

Code 1.6 M(μ_C) de Figure 1.5

Figure 1.5 Exemple de technique de génération de code basique paramétrable d'un «Hello World»

La génération de code par template est une technique de développement de logiciels qui permet de produire du code source à partir de modèles prédéfinis appelés templates.

Le code de La Figure 1.6 utilise la bibliothèque «Jinja2». C'est un mécanisme similaire à Figure 1.5, cependant la logique est intégré directement dans le fichier template.

Générateur de code par template avec Odoo 12

La technique utilisée par Odoo 12 est le «scaffold», il gère 2 types de template : un module de base «default» et un module thème «theme».

Dans Figure 1.8, tout est presque commenté, rien n'est utilisable, mais nous avons la structure MVC. Le gain d'accélération au développement est minime.

Cette fois-ci, dans Figure 1.9, tout est vide, le module «theme_module» fait une erreur à l'installation. Il est plus efficace copier et modifier un thème existant que d'utiliser le «scaffold».

Le gain d'accélération au développement est si minime, qu'il peut être considéré comme négligeable. Copier un module fonctionnel et le modifier en enlevant ce qu'on ne veut pas est plus efficace que d'utiliser cette technique. Disons que cette technique est utile pour un

```
1 print("Hello, World!")
```

Code 1.7 C - fichier C.py de Figure 1.6

```
1 {
2     "fonction": "print",
3     "argument": "\"Hello, World!\""
4 }
```

Code 1.8 μ_C - fichier uC.json de Figure 1.6

```
1 {{ fonction }}({{ argument }})
```

Code 1.9 template - fichier template de Figure 1.6

```
1 import json
2
3 from jinja2 import Template
4
5 with open("template") as f:
6     template = Template(f.read())
7
8 with open("uC.json") as f:
9     metadata = json.load(f)
10
11 result = template.render(
12     fonction=metadata.get("fonction"), argument=metadata.get("argument")
13 )
14
15 with open("C.py", "w") as f:
16     f.write(result)
```

Code 1.10 M(μ_C) de Figure 1.6

Figure 1.6 Exemple de technique de génération de code par template avec Jinja2 d'un «Hello World»

```
1 {% for student in students %}
2     <li>
3         {% if student.score > 80 %}:){% else %}:({% endif %}
4             <em>{{ student.name }}:</em> {{ student.score }}/{{ max_score }}
5         </li>
6 {% endfor %}
```

Figure 1.7 Exemple de template Jinja2 avec logique

```

1 > ./odoo/odoo-bin scaffold module_default ./
2 > tree module_default/
3 controllers
4     controllers.py
5     __init__.py
6 demo
7     demo.xml
8 __init__.py
9 __manifest__.py
10 models
11     __init__.py
12     models.py
13 security
14     ir.model.access.csv
15 views
16     templates.xml
17     views.xml

```

Figure 1.8 Exemple de génération de module MVC Odoo avec la technique du Scaffold

```

1 > /odoo/odoo-bin scaffold -t theme theme_module ./
2 > tree theme_module/
3 demo
4     pages.xml
5 __init__.py
6 __manifest__.py
7 static
8     src
9         scss
10            custom.scss
11 views
12     options.xml
13     snippets.xml

```

Figure 1.9 Exemple de génération de module thème Odoo avec la technique du Scaffold

débutant pour comprendre à quoi ressemble une architecture vide, mais il va apprendre plus vite en regardant le fonctionnement de module fonctionnel.

Technique de génération de code par rétro-ingénierie

Lorsqu'on veut faire de la rétro-ingénierie [13] avec un générateur le code, l'objectif est de faire de la ré-ingénierie sur la partie génération, ainsi on altère le code, voir Figure 1.10.

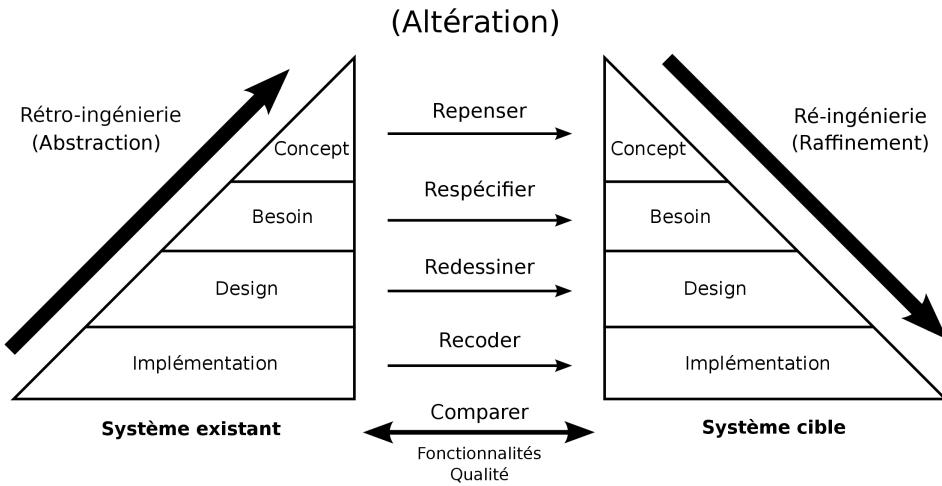


Figure 1.10 Altération du code avec la rétro-ingénierie et la ré-ingénierie. Image modifiée [14]

Dans Figure 1.11, le code 1.12 utilise la bibliothèque AST pour analyser l'arbre de syntaxe abstraite du code source. La difficulté avec la rétro-ingénierie est de savoir précisément ce qu'on cherche à extraire ; il faut avoir un cas d'utilisation spécifique. Ici, le cas d'utilisation est la recherche d'un nœud de type expression qui contient des paramètres. L'avantage est de permettre de corriger des problèmes de qualité logiciel entre l'extraction d'information et la génération du code. Dans ce contexte, le résultat 1.13 du code source original 1.11 devient formaté en PEP8 [15].

1.2.5 Tester un générateur de code

Il existe le test «Output comparison testing» [16] qui est le principe que le générateur de code crée du code (une sortie en texte lisible par l'humain) et que l'humain valide cette sortie textuel.

Pour valider si le générateur utilise sa pleine capacité, il suffit de faire des tests de toutes les combinaisons de ses techniques de génération et d'utiliser un outil de couverture de code pour déterminer les lignes qui sont opérés.

```
1 print( "Hello, World!" )
```

Code 1.11 C mal formaté - fichier C.py de Figure 1.11

```
1 import ast
2
3 with open("C.py", "r") as f:
4     code = f.read()
5
6 # Extraction du AST
7 tree = ast.parse(code)
8 node = tree.body[0]
9
10 if (
11     isinstance(node, ast.Expr)
12     and isinstance(node.value, ast.Call)
13     and isinstance(node.value.func, ast.Name)
14 ):
15     # Si une expression executable de type function est trouve
16     fct_arg = ""
17     for arg in node.value.args:
18         if isinstance(arg, ast.Str):
19             # Cherche un parametre
20             fct_arg = arg.s
21             break
22     # Template
23     result = f"""{node.value.func.id}({fct_arg})\n"""
24
25 with open("C.py", "w") as f:
26     f.write(result)
```

Code 1.12 M qui extrait μ_C pour générer C.py de Figure 1.11

```
1 print("Hello, World!")
```

Code 1.13 C corrigé - fichier C.py de Figure 1.11

Figure 1.11 Exemple de technique de génération de code avec rétro-ingénierie d'un «Hello World»

CHAPITRE 2 REVUE DE LITTÉRATURE

2.1 Robot logiciel développeur

Dans ce mémoire, le terme robot logiciel va revenir à quelques fois, ainsi sa définition est «Agent intelligent programmé afin d'imiter les capacités d'un être humain dans un système informatique ou afin d'effectuer un ensemble de tâches prédéterminées de manière automatique.» [17] Les autres termes suggérés est «robot informatique» et «robot». Ainsi, un robot logiciel codeur est une intelligence artificielle orienté au développement logiciel. En anglais, il pourrait être nommé un «DevBot» [18].

Selon l'auteur Erlenov.L et al. de l'article «Current and future bots in software development» [18], le robot logiciel développeur idéal est un développeur de logiciels artificiels qui est autonome, adaptable et possède des compétences techniques ainsi que sociales. La référence à l'aspect social d'un robot logiciel développeur est par exemple l'outillage aux développeurs autour d'un éditeur asynchrone en temps réel tel que CodeBuddy [19] ou CodePilot [20] dans leur développement collaboratif.

2.2 Génération de code

Utiliser un générateur de code dans un contexte d'application web est efficace, comme le démontre l'auteur Uyanik.B, et al. de l'article «A template-based code generator for web applications» [21], ils obtiennent un gain de performance en temps de développement de 98.95% et 0 bogue via le générateur de code.

Dans un autre projet de l'auteur Pichidtienthum.S et al. de l'article «Developing module generation for odoo using concept of low-code development platform and automation systems» [22], en ajoutant une interface LCNC sur un générateur de code sur Odoo, ils obtiennent 20% de réduction de temps pour le développement de module, puis des utilisateurs non développeur peuvent utiliser cet outil pour faire des modules. Cette recherche est similaire à celui expérimenté dans ce mémoire, sauf l'aspect de la rétro-ingénierie qui est manquante.

2.3 Logiciel Libre et Open Source

Le partage de bibliothèque Open Source est une méthode utilisée pour accélérer le développement permettant la réutilisation de code. L'Open Source permet aussi de supporter l'interopérabilité [23], c'est la capacité de différents logiciels d'interagir et communiquer effi-

cacement entre eux de manière transparente et harmonieuse sans entraves ni obstacles, même s'ils ont été développés par différentes organisations.

D'ailleurs, comme le mentionne l'auteur Hertel.G et al. de l'article «Motivation of software developers in Open Source projects : an Internet-based survey of contributors to the Linux kernel» [24], un des facteurs de motivation important est la perception de l'indispensabilité de ses propres contributions dans une équipe, associé à une évaluation élevée des objectifs de l'équipe et un fort sentiment d'auto-efficacité personnelle. Le générateur de code ne doit pas remplacer l'utilisateur, il doit l'accompagner dans leur développement.

2.4 Sécurité

Bien qu'il y a plusieurs aspects à la sécurité, ce qui nous intéresse ici est la sécurité logiciel via son développement et ses dépendances.

Thompson.K démontre dans l'article «Reflections on trusting trust» [25] qu'il est possible d'injecter du code malveillant dans les outils de compilations d'un logiciel pour créer une faille de sécurité dans l'exécutable. Shah.M explique dans son blog [26], que la morale est assez simple : il est impossible de fonctionner¹ sans faire confiance à quelqu'un. À moins que vous n'ayez écrit tout le code (et je veux dire TOUT le code) vous-même, vous devrez faire confiance à la sécurité d'une partie du processus de traitement du programme.

Hors, s'il est nécessaire de faire confiance, comment peut-on faire confiance lorsqu'on observe des problème de compatibilité de licence libre [27] [28] ? Le développeur utilise des bibliothèques libres qui utilisent d'autre bibliothèques pas nécessairement libres et qui peuvent contenir des failles de sécurité [29], sans en être conscient.

Pour revenir à l'article de Thompson.K, comme le mentionne Yona.L dans son blog, cela suggère que tant que nous ne sommes pas en mesure de rétroconception² et de contrôler pleinement la fonctionnalité des réseaux neuronaux, il existera un risque inhérent. Même si nous parvenons à résoudre le problème d'alignement et à rendre l'IA conviviale pour l'homme, les attaquants qui obtiennent un accès en écriture aux poids³ pourront planter leurs portes dérobées. [30]

Ainsi, il serait pertinent de développer un robot codeur qui soit en mesure de faire de la rétro-ingénierie sur une application et ses bibliothèques. Le générateur pourra comprendre le fonctionnement de cette chaîne de dépendance et générer le code idéal pour la remplacer par

1. D'utiliser et d'avoir confiance sur des technologies

2. Faire de la rétro-ingénierie sur un développement.

3. Un poids est la valeur numérique d'une neurone dans un réseau de neurones.

une nouvelle application digne de confiances en validant la propriété intellectuelle libre.

2.5 Les complexités de développer ERP

L'auteur Pitetti.F mentionne dans son article «L'implémentation d'un ERP libre implique-t-elle nécessairement une réduction des coûts ?» : «Le choix d'un ERP libre n'implique pas nécessairement une diminution des coûts dans la mesure où le reengineering⁴ n'a pas été correctement effectué [...] Un guide des bonnes pratiques permet d'éviter ces erreurs, de limiter les coûts du projet ou de se renseigner sur les différentes phases du projet.» [31] C'est pourquoi il est important de suivre les différentes étapes de réalisation du projet pour réduire les erreurs d'ingénierie sur le développement. Les étapes suivantes ont été définis par l'auteur Braud.O dans son mémoire «Facteurs decisionnels pour l'implantation d'un erp dans les pme : Le role de l'évaluation des benefices tangibles et intangibles» [32] telles que :

1. Évaluation des besoins ;
2. Préparation du projet ;
 - (a) Organisation du projet ;
 - (b) Définir les objectifs ;
 - (c) Créer un plan détaillé ;
3. Dessin d'affaires ;
 - (a) Analyser les processus d'affaires actuels ;
 - (b) Maîtrise du système ERP ;
 - (c) Revue des processus ;
4. Réalisation ;
 - (a) Développement technique ;
 - (b) Étude pilote ;
5. Préparation finale ;
 - (a) Réglages et tests ;
 - (b) Éduquer et former la masse critique ;
6. Mise en production et support ;
 - (a) Déploiement des modules ERP ;
 - (b) Améliorer et élargir les systèmes ERP de façon continue.

4. Ré-ingénierie

Un autre facteur complexe, c'est l'association des processus d'affaires actuels à la ré-ingénierie vers un nouveau modèle de processus d'affaires adapté aux contraintes technologiques, ainsi que les fonctionnalités déjà existantes sur la plateforme choisie. Comme on peut le constater dans le travail de l'auteur Medjek.M et al. dans le mémoire «Conception et réalisation d'un module ERP pour le suivi des patients sur le plan médical et financier au niveau de la clinique EL DJOUHER» [33], un travail a été effectué pour énumérer les fonctionnalités de la plateforme, ainsi que de faire du développement personnalisé avec tous les diagrammes de conception génie logiciel.

Dans Odoo, le nombre de module augmente avec le temps et diffère entre les versions, une recherche fastidieuse doit être effectuée pour réduire le temps de développement et à éviter de réinventer la roue. En plus de suivre toutes ces étapes, il faut mettre en place une pérennité pour l'amélioration continue sur le projet pour des adaptations futures aux nouveaux processus de l'entreprise.

2.6 DevOps

Comme le mentionne l'auteur Ebert.C dans l'article «DevOps» [34], le DevOps consiste en un développement et une provision de processus commerciaux rapides et flexibles. Il intègre efficacement le développement, la livraison et les opérations, facilitant ainsi une connexion fluide et flexible de ces silos traditionnellement séparés, voir Figure 2.1.



Figure 2.1 Le processus DevOps. Source : Pease, 2017. [35]

2.7 Logiciel no-code / low-code

Le LCNC est un concept qui permet à l'utilisateur de développer une plateforme ou des bouts d'application en utilisant pas ou peu de code. Selon l'auteur Bock.A.C de l'article «Low-Code

Platform» [36], le LCNC a besoin de :

1. Aspect général ;
 - (a) Gestion des rôles et permissions par des groupes utilisateurs ou individuelle ;
 - (b) Mécanisme de déploiement et exportation ;
2. Perspective d'intéraction ;
 - (a) Mécanisme pour changer le design de l'interface utilisateur ;
 - (b) Mécanisme pour coupler l'interface à un modèle et un contrôleur (MVC) ;
 - (c) Mécanisme pour faire le rendu visuel sur différents types d'appareils ;
3. Perspective dynamique ;
 - (a) Gestion des processus du système et de la machine ;
 - (b) Composantes de modélisation de processus conceptuel ;
 - (c) Système de gestion des états et des transitions ;
4. Perspective fonctionnelle ;
 - (a) Mécanisme de spécification fonctionnel de base ;
 - (b) Générateur d'algorithme ;
 - (c) Générateur de code de composantes ;
 - (d) Mécanisme d'accès à des API externe ;
5. Perspective statique ;
 - (a) Composante de conception d'un modèle de données ;
 - (b) Composante pour spécifier des structures de données ;
 - (c) Gestion de base de données interne ;
 - (d) Gestion de base de données externes par API ;

Selon l'auteur Apurvanand.S de l'article «Supporting the understanding and comparison of low-code development platform» [37], il faut les éléments techniques suivants pour supporter une plateforme LCNC :

1. Bases de données ;
2. Services externes ;
3. Gestion des modèles de données ;
4. Plateforme collaborative ;
5. Service infonuage (déploiement, audit de performance, gestion des erreurs/traces/événements, gestion des versions) ;

6. Générateur de code ;
7. Compilateur et optimiseur de code ;
8. Modeleur d'application ;
 - (a) Widget ;
 - (b) Connecteur ;
 - (c) Processus de logique métier ;
 - (d) Capacité de «drag and drop» ;
 - (e) Modèle de données ;
 - (f) Règles de sécurité ;

L'auteur Apurvanand.S poursuit en mentionnant les besoins de niveau supérieur d'une plateforme LCNC :

1. GUI ;
2. Interopérabilité, support entre services externes et base de données ;
3. Support de la sécurité ;
4. Support d'une plateforme collaborative ;
5. Support sur la réusabilité, pouvoir répéter l'utilisation d'une composante dans différents contextes ;
6. Support de la capacité d'un système à maintenir ou à améliorer ses performances ;
7. Mécanisme de spécification de logique du développement des affaires ;
8. Logiciel pour construire des mécanismes ;
9. Support au déploiement ;

Hors, en supportant l'ensemble de ces mécanismes et éléments techniques, nous devrions obtenir un LCNC intégré dans le robot logiciel codeur.

2.8 Crédit d'une communauté

2.8.1 Communication non violente

La mise en place d'une méthode de communication non violente⁵ formalisée par Marshall B. Rosenberg, voir Figure 2.2, permettrait de réduire les frictions et faciliter l'intégration entre les participants du réseau d'entraide.

5. https://fr.wikipedia.org/wiki/Communication_non_violente

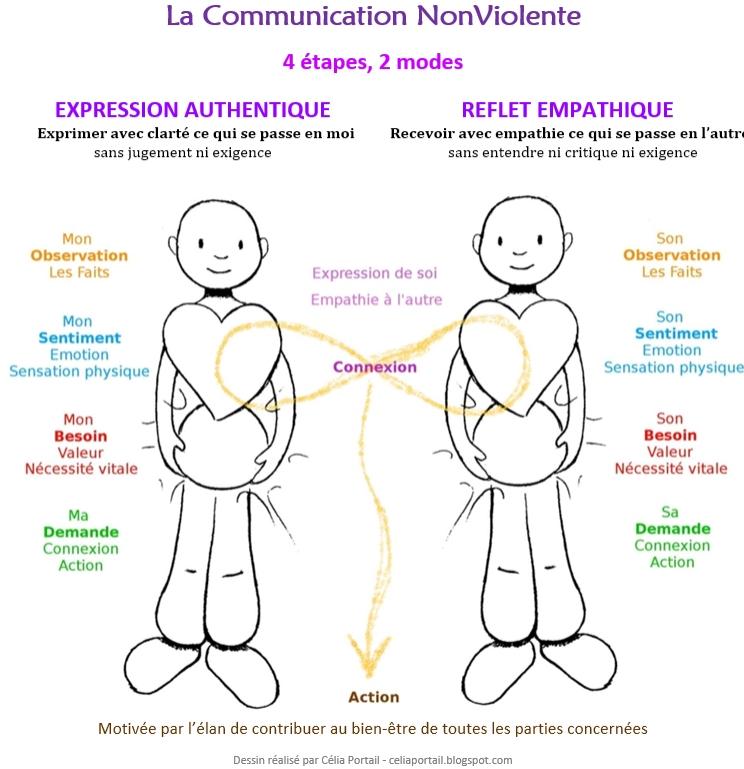


Figure 2.2 Communication non violente en 4 étapes et 2 modes. Dessin réalisé par Célia Portail [38]

2.8.2 Guide construire une communauté Open Source

Un guide [39] est accessible publiquement pour aider les gestionnaires de communautés en 4 sections avec des titres indicateurs d'orientation :

1. Mise en place de votre projet pour le succès ;
2. Cultiver votre communauté ;
3. Résoudre les conflits ;
4. La communauté est le coeur de l'open source.

Il faut :

1. rédiger un code de conduite ;
2. proposer la contribution directement sur le projet.

Il y a beaucoup d'autres guides, mais en général, ils n'intègrent ni les aspects de génie industriel qui est vulgarisé avec le guide fusée et ni les critères éthiques de GNU concernant l'hébergement de logiciel.

2.8.3 Guide fusée

Un guide en 7 étapes, voir Figure 2.3 pour les gestionnaires de projet. Il vous permet de démarrer un projet rapidement qui nécessite une équipe de personnes pour les rendre efficaces dans la réalisation de leurs participations dans le réseau d'entraide.

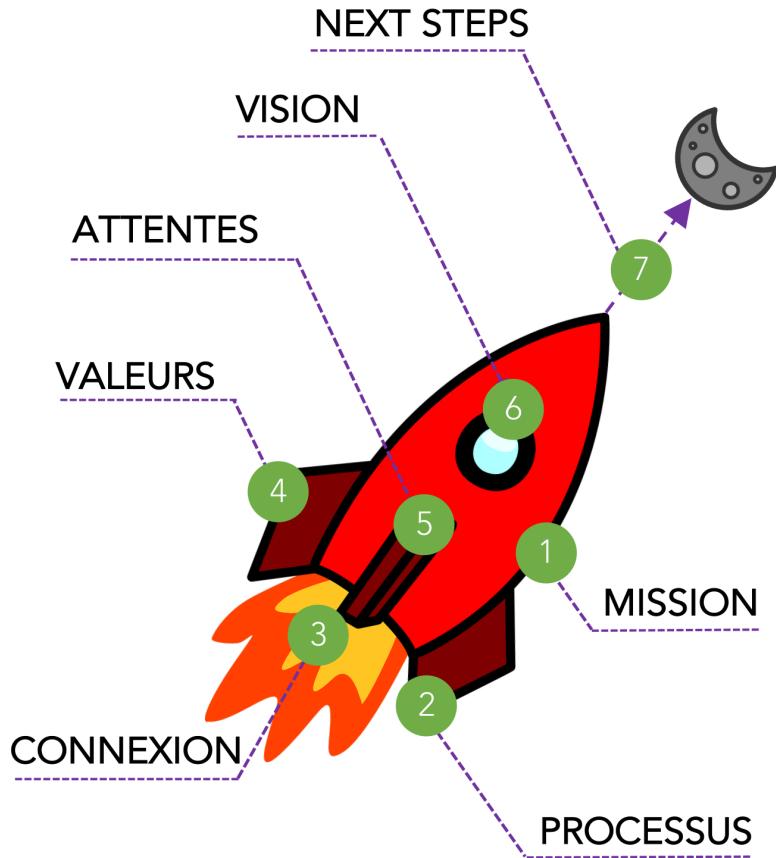


Figure 2.3 Guide fusée en 7 étapes pour démarrer un projet pour un gestionnaire de communauté, de CimarLab [40]

2.8.4 Critères éthiques de GNU concernant l'hébergement de logiciel

La licence AGPLv3 n'est pas toujours bien respectée [41]. Il est important d'assister le développeur dans ses choix de licence et compréhension des licences des bibliothèques tierces. Cependant, une fois que le logiciel est prêt à être mis en production, il y a des critères éthiques concernant l'hébergement de logiciel [42] qui doivent être accessibles sur les projets du réseau d'entraide. Un guide avec des critères mesurables pour les services destinées à tous ceux qui veulent utiliser un service pour héberger publiquement du code source libre, ainsi qu'éventuellement des programmes exécutables. Ces critères se concentrent sur la protection

de la vie privée, le fonctionnement sans JavaScript non libre⁶, la compatibilité avec les licences à copyleft et leur philosophie, et l'absence de discrimination contre les utilisateurs, quels qu'ils soient. Les questions à répondre :

1. Est-ce que l'hébergeur fournit l'accès au code source des programmes qu'il héberge ?
2. Est-ce que l'hébergeur permet la redistribution des copies des programmes qu'il héberge ?
3. Est-ce que l'hébergeur permet aux utilisateurs d'apporter des modifications aux programmes qu'il héberge et de les partager avec la communauté ?
4. Est-ce que l'hébergeur impose des restrictions sur l'utilisation ou la redistribution des programmes qu'il héberge ?
5. Est-ce que l'hébergeur respecte les licences de logiciels libres et les droits d'auteur associés aux programmes qu'il héberge ?
6. Est-ce que l'hébergeur fournit des informations sur les licences de logiciels libres et les droits d'auteur associés aux programmes qu'il héberge ?
7. Est-ce que l'hébergeur respecte la vie privée et la sécurité des utilisateurs des programmes qu'il héberge ?
8. Est-ce que l'hébergeur fournit un support et une assistance adéquats aux utilisateurs des programmes qu'il héberge ?

2.9 Poïèse

2.9.1 Définition de la poïèse

La poïèse (ou poïesis) est un terme d'origine grecque qui désigne le processus créatif de fabrication, de production ou de création. Il est souvent utilisé dans le contexte de l'art et de la littérature pour décrire le processus de création d'une œuvre, que ce soit un poème, une pièce de théâtre, un roman ou une peinture.

Dans ce contexte, la poïèse est considérée comme un processus actif et dynamique, impliquant l'imagination, l'inspiration, la créativité et la maîtrise technique. Elle implique souvent un certain niveau d'engagement personnel et émotionnel de la part de l'artiste ou du créateur.

En dehors de l'art, le terme poïèse peut également être utilisé pour décrire tout processus de création ou de production, y compris dans des domaines tels que la science, la technologie ou l'industrie.

6. <https://www.fsf.org/campaigns/freejs>

Les termes «Allopoïèse», «Autopoïèse», «Sympoïèse» ont été inventés pour décrire des phénomènes biologiques, hors dans ce mémoire, ils ont été adaptés pour un contexte technologique.

2.9.2 Technopoïèse

La technologie est là pour assister l'utilisateur et l'accompagner dans l'évolution de celle-ci. «Parce que l'appareil prend place entre la manifestation de l'œuvre et le travail de l'artiste en les découplant, en leur imposant une langue intermédiaire qui code puis décode. L'artiste produit des lignes de code, que la technologie intègre pour fournir à l'œuvre la source de sa manifestation : elle sépare ontologiquement⁷ le travail de l'un et son résultat dans l'autre.» [43] L'artiste⁸ ici signifie un programmeur informatique dans un processus créatif de fabrication, de production ou de création sur des technologies.

Pour éviter que la machine prend le dessus, il faut l'orienter vers la technopoïèse. «Si la technologie est un médium parasite, alors ne suffit-il pas de compter sur la charge poïétique du médium primaire, pour conserver à la poïèse ses caractères nécessaires – et imaginer l'art technologique comme un art d'abord, agrémenté, partiellement seulement, de technologie ?» [43]

Ainsi, le terme «technopoïèse» fait référence à la capacité de l'humanité à créer et à façonner la technologie pour répondre à ses besoins et à ses désirs. La relation entre la sympoïèse et la technopoïèse permettrait de concevoir des technologies plus durables et écologiquement responsables, qui favorisent la production collective et collaborative dans les écosystèmes.

2.9.3 Allopoïèse

L'Allopoïèse peut être décrit comme un système qui développe⁹ quelques choses avec des composantes externes.

Sur Wikipédia, «L'allopoïèse est le processus par lequel un système produit quelque chose qui n'est pas le système lui-même. Ceci est le contraire de l'autopoïèse.[...] La plupart des processus de production industrielle sont allopoïétiques : une chaîne de montage peut produire des voitures mais pas les machines utilisées dans cette forme de production. [...] La reproduction n'est pas une auto-production.» [44] [45]

7. Une ontologie est une représentation formelle et explicite de la connaissance d'un domaine, qui spécifie les concepts, les relations et les entités qui existent dans ce domaine et comment ils sont interconnectés.

8. Voir l'artiste de la «Définition de la poïèse» 2.9.1

9. production/fabrication : Utiliser sans limitation, Modifier pour adapter, Étudier pour comprendre le fonctionnement et Copier pour reproduire.

2.9.4 Autopoïèse

L'autopoïèse peut être définir comme un système qui se développe par soi même avec seulement ses composantes internes.

«L'autopoïèse est la propriété d'un système de se produire lui-même, en permanence et en interaction avec son environnement, et ainsi de maintenir son organisation (structure) malgré son changement de composants (matériaux) et d'informations (données). [...] le maintien de sa propre organisation (auto-production)» [46].

Le maintien de sa propre organisation signifie l'auto-production, voir exemple illustratif auto-reproducteur du code 1.2.3.

Selon l'article «A computational aspect of autopoiesis» [47] de l'auteur Nomura.T, un système est de l'autopoïèse dans le contexte qu'il est :

1. **Autonome** : il doit être capable d'apporter des changements variés pour maintenir son organisation ;
2. **Individuel** : il doit être indépendant dans sa définition, par sa prise de décision par rapport aux observateurs externes, en reproduisant à répétition et en maintenant son organisation ;
3. **Connaissant et établis ses limites** : il doit être capable d'établir ses limites dans son processus de reproduction par lui même sans se faire affecter des limites établis par les observateurs externes ;
4. **Absent d'entrant et de sortant** : Les stimuli externes doivent être interprété dans un contexte d'observation pour en retirer de l'amélioration continue, elles ne doivent pas impacter la maintenance de l'organisation directement, mais son évolution doit en prendre compte.

Le concept de vue sur les entrants et sortants d'un système est une perception des observateurs externes et ne clarifie pas l'organisation ou les opérations de production du système.

La conception d'un système autopoïète, de l'article [47], devrait comporter les points suivants :

1. Les composantes du système sont déterminés par les opérations du système ;
2. Les opérations du système sont produites avant les conditions initiales ;
3. Les opérations du système sont seulement exécutées pour leur propre réussite et non pour réaliser la production d'un produit ;
4. Dans les opérations du système, ce qui se passe à l'intérieur du système est clairement différent des jugements des observateurs externes.

Appliquer l'autopoïèse sur un système est de forcer un changement de point de vue vers l'intérieur du système, puisque l'extérieur est matière à interprétation par la distinction de son environnement. En sciences naturelles, ce changement de point de vue est difficilement acceptable puisque le point de vue est fait par des observateurs externes.

Des modèles mathématiques sont expliqués dans l'article [47] tel un système de réparation du métabolisme ((M,R) systems), introduit par Rosen, pour démontrer le «Quasi-Autopoietic Systems». Puis il y a des modèles d'apprentissage automatique qui ont été inspirés de l'autopoïèse pour effectuer des tâches de reconnaissance de formes. Pour pouvoir représenter l'autopoïèse en mathématique ou en modèle informatique, il est nécessaire de trouver un mécanisme d'un système qui crée son espace avec ses limites et son environnement, par soi-même.

2.9.5 Sympoïèse

La sympoïèse peut être défini comme un système qui se développe en collectivité. C'est un concept utilisée en écologie et en théorie des systèmes pour décrire les processus de production collective et collaborative dans les écosystèmes. Elle se distingue de l'autopoïèse, qui est le processus par lequel un système produit et reproduit ses propres composants de manière autonome. Par exemple, les coraux sont des collectifs d'organismes en interaction qui produisent des structures complexes telles que des récifs, qui ont des effets bénéfiques sur l'écosystème dans son ensemble.

Selon Guillibert.P, «La nature est une puissance d'engendrement qui surgit et s'autoproduit. Donna Haraway a récemment proposé de remplacer le concept "d'autoproduction" par celui de "sympoïèse" qui désigne la coproduction du milieu par des espèces en interrelations plutôt que l'activité autonome de certains organismes isolés.» [48]

Ainsi, le développement de technologie en collectivité va permettre de gérer des cas d'urgence humanitaire tel que le «mouvement des villes en transition» [49]¹⁰ en développant des technologies permettant de mettre en place des systèmes d'échange local [50]¹¹.

10. https://fr.wikipedia.org/wiki/Ville_en_transition

11. https://fr.wikipedia.org/wiki/Système_d'échange_local

CHAPITRE 3 OBJECTIFS ET MÉTHODOLOGIE

L'objectif général de ce projet a été de créer et de valider le fonctionnement d'un robot logiciel générateur de code qui sert à l'implantation d'un ERP libre. Plus spécifiquement, nous allons nous concentrer sur les cinq sous-objectifs suivants :

SO-1 développer un générateur de code de module sur Odoo,

SO-2 développer une logique d'amélioration continue sur l'écriture du code,

SO-3 développer une interface permettant de paramétriser la génération de code,

SO-4 développer un système de distribution,

SO-5 développer un système de gestion de communauté.

La méthodologie Agile a été adoptée pour le développement de ces composantes d'un automate générateur de code. Les fonctionnalités de génération de code ont été validées par des tests de comparaison entre les codes générés et les codes révisés par le développeur. Dans les recherches de solution existante, le générateur de code développé par Luis.B [51] a été publié sur Github, cependant il a nécessité des modifications qui seront détaillés dans les résultats.

3.1 SO-1 - Générateur

Cette section sert à la partie de génération de code, génération de module et génération de modèles de données :

1. Développer une logique d'écriture de module sur une architecture de MVC avec support de plateforme web ;
2. Mise en place d'un concept de gabarit de code qui génère du code ;
3. Mise en place de la génération de code à partir de données ;
4. Générer un module à partir d'une base de données externes.

3.2 SO-2 - Rétro-ingénierie

Cette section sert à la partie rétro-ingénierie, l'amélioration continue et la qualité logiciel :

1. Développer la capacité de comprendre une structure de code et de la reproduire ;
2. Définir ce qui est de l'amélioration continue et son application dans un contexte d'automatisation ;

3. Mise en place de test de validation de code sur des critères de qualité mesurables ;
4. Intégration de règles de codage standardisées pour favoriser le réseau d'entraide.

3.3 SO-3 - Interface

Cette section sert à la partie interface utilisateur :

1. Proposer une classification des techniques que le robot logiciel codeur peut réaliser en programmation ;
2. Développer une interface permettant le contrôle du robot logiciel codeur pour l'orienter dans la programmation de fonctionnalités ;
3. Rendre disponible une interface LCNC pour permettre aux utilisateurs de programmer leurs fonctionnalités.

3.4 SO-4 - Déploiement

Pour la section déploiement, il faut développer un système de distribution du robot logiciel codeur.

3.5 SO-5 - Réseau d'entraide

Cette section sert à la partie gestion du développeur, ainsi que les projets d'études :

1. Documenter les processus de développement pour amener les utilisateurs à contribuer et les faire participer à la maintenance ;
2. Mettre des guides pour permettre le sentiment d'appartenance ;
3. Mettre en place une politique tolérance zéro avec un système de communication non violente et créer un lieu de discussion public ;
4. Élaboration du prototype pour les spécifications du réseau de l'Accorderie du Canada ;
5. Élaboration du prototype pour les spécifications de l'organisme CEPPP du Canada ;

3.6 Environnement informatique

La plateforme ERPLibre 1.5.0 contenant Odoo 12 communauté, qui utilise les langages Python 3.7, XML, Javascript et SCSS. Nos tests et développements ont été effectués sur le système d'exploitation Ubuntu 20.04. Pour les temps d'exécution des tests, ils ont été effectués sur une machine avec le CPU AMD Ryzen 9 5950X, mémoire ram 2x«32GiB DIMM

DDR4 Synchronous Unbuffered (Unregistered) 2667 MHz (0.4 ns)», et disque 1To wd-black-sn850-nvme.

3.7 Méthodologie de test

Les tests ont été codés directement dans ERPLibre dans un script Python avec un ensemble de scripts pour valider les différences dans le Git après exécution, et cacher des différences.

Le tout a été programmé avec la technique parallélisme avec la bibliothèque Asyncio et des nouveaux processus et non des «thread»¹. Seul le test de nouveau projet est exécuté après le parallélisme ajouter plus de temps à l'exécution.

Puisque le test d'un générateur de code consiste à valider ce qu'il a généré, ainsi vérifier la couverture de code est un bon indicateur pour déterminer le code utilisé et valider ce qui est déprécié dans le générateur.

3.7.1 Couverture du code

La couverture du code a été faite avec la bibliothèque «Coverage» version 7.0.1 en Python et configurée sur le répertoire qui contient le générateur de code pour faire le suivi des lignes exécuter dans la machine. Ça devient une métrique de la performance d'utilisation sur la quantité de fonctionnalité générée.

1. Processus légi

CHAPITRE 4 RÉSULTAT EXPÉRIMENTAUX

Nous présentons les résultats en commençant d'abord par décrire l'implémentation du modèle conceptuel du robot logiciel codeur présenté dans la sous-section 1.2.2. Ensuite, nous présenterons successivement les résultats propres à chacun des sous-objectifs décrits dans le chapitre 3.

4.1 Implémentation : du modèle conceptuel au modèle opérationnel

L'implémentation de la machine (conceptuelle) est passée par la programmation manuelle d'une première interface et d'un premier noyau, en mettant à jour une version préliminaire de générateur basé sur une GUI [51] en lui intégrant la capacité de générer du code à partir d'un module externe via son «hook» au moment de l'installation. La version à ce jour, ainsi que ses guides d'utilisation et ses scripts associés, sont disponibles sur le site de ERPLibre¹.

L'interface permet l'interactivité avec un utilisateur ou le système-cible. L'interface est découplée en deux ensembles de méta-données : μ_C^A et μ_C^B . μ_C^B est l'ensemble qui paramétrise le passage de méta-données au code pour un module spécifique. μ_C^A est l'ensemble qui paramétrise le passage de code aux méta-données tout en préparant un μ_C^B adapté à ce module spécifique. Ce découplage a permis l'adaptation de l'interface au contexte de l'installation de modules sur une instance Odoo via des «hooks». Par la suite, un ensemble supplémentaire de méta-données, noté μ_C^0 , a été dégagé de la programmation manuelle de versions successives de μ_C^A . μ_C^0 sert à initialiser une version de départ de μ_C^A .

Le noyau prend les paramètres issus de l'interface pour créer des méta-données, générer l'ensemble des fichiers des modules désirés (mode direct) et faire de la rétro-ingénierie (mode indirect) sur des modules existants.

4.1.1 Développement et amélioration continue

Dans la Figure 4.1, μ_C^0 , μ_C^A , μ_C^B , C et M sont tous des modules installables sur Odoo. M^i et M^d sont des sections de code dans le module M. μ_C^0 , μ_C^A et μ_C^B dépendent de M. μ_C^A , c'est les macro-méta-données, que μ_C^B , c'est les micro-méta-données.

Au départ d'un nouveau module code, μ_C^0 génère μ_C^A qui génère μ_C^B qui génère C. Il existe un script qui automatise un nouveau code, le développeur peut paramétriser le nom des modules

1. <https://erplibre.ca>

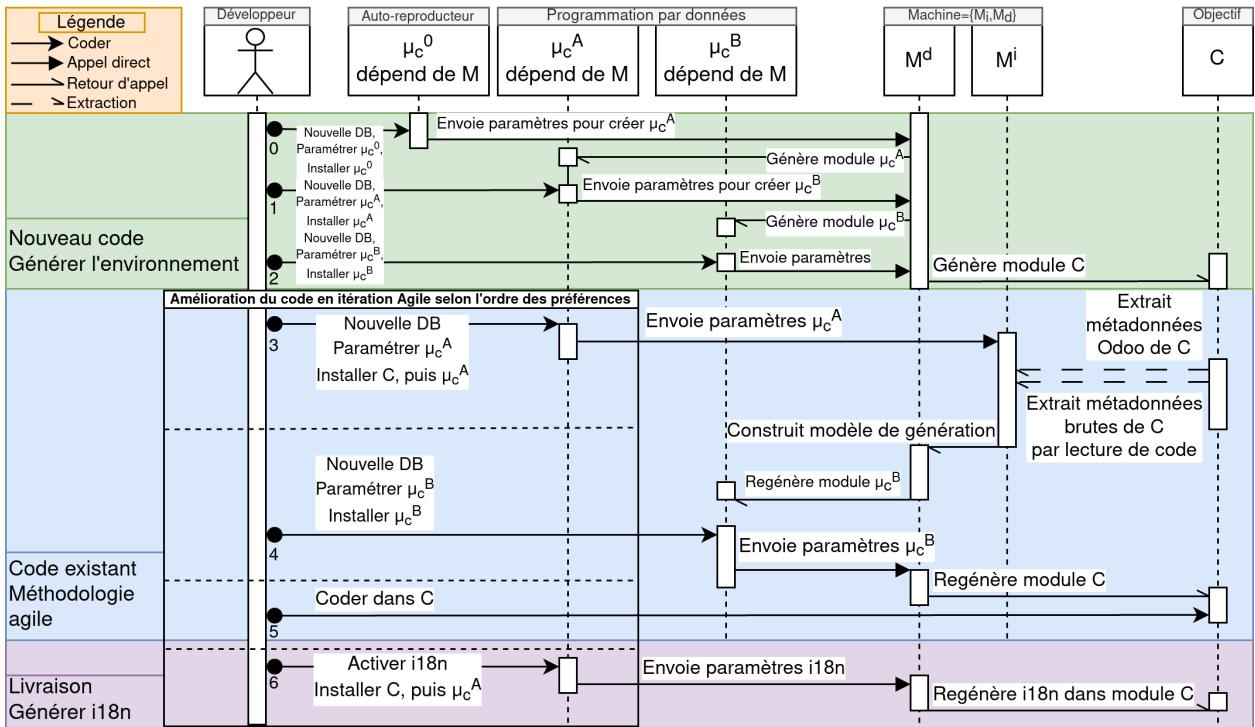


Figure 4.1 Interaction du développeur avec le générateur de code

et leurs emplacements. Ensuite, le développement commence en itération agile, les actions de 3 à 6 peuvent être exécutées dans l'ordre du choix du développeur.

Passer par l'étape 3 permet de mettre à jour l'étape 4 selon l'état du code via la rétro-ingénierie. Passer par l'étape 4 permet de mettre à jour le code selon le générateur. Il est possible de générer de nouvelles sections, comme la vue portail. Passer à l'étape 5 permet de personnaliser le code directement. Passer par l'étape 6 permet de mettre à jour le i18n de manière automatique.

La livraison sert à générer le i18n. C'est Odoo qui le génère, mais le générateur envoie les commandes, la liste des langues désirées à supporter et place les fichiers aux bons endroits dans le module. La raison pour laquelle c'est μ_c^A qui doit le générer, c'est parce que le module doit être fini d'être généré et rechargé pour ensuite générer les langues, sinon ils sont corrompus par les traces de μ_c^B .

4.1.2 Architecture

La Figure 4.2, elle démontre un développeur qui utilise l'interface de la machine qui opère dans le noyau de la machine.

1. L'interface machine permet à l'utilisateur de créer un modèle de données pour indiquer à la machine quelle opération effectuée avec leurs données associées. Plusieurs combinaisons, héritables, sont possibles selon les différentes techniques. De plus, c'est ici qu'on vient activer la génération de code.
2. L'extraction par rétro-ingénierie permet de remplir le modèle de méta-données sans passer par la paramétrisation. Il extrait des informations qui ne sont pas accessibles dans le modèle de données d'Odoo sur le module.
3. La création de méta-données se fait soit par l'utilisateur via la GUI ou le «Code Hook», il gère à la fois plusieurs techniques qui sont dans des modules. Le mode «nouveau» permet de créer de nouvelles données. Une fois qu'ils sont créés, c'est le mode «existant» qui est utilisé. Cependant le mode «hybride» permet d'écraser les données existantes en réactivant le mode «nouveau».
4. Le générateur de fichier se fait activer par l'interface, mais il prend les méta-données pour faire sa génération selon le mode qu'il doit générer et l'architecture qu'il connaît. Il fait des liaisons entre les modèles et les vues en référence aux noms des champs de chaque modèle de données.

Chacun de ces blocs de l'architecture est modulaire, chaque technique est héritable pour modifier le comportement et ajouter des liaisons pour permettre une génération de code au final.

La sécurité dépend du modèle. Le contrôleur dépend du modèle. La vue dépend du contrôleur et du modèle.

4.1.3 Auto-générateur

Représenté par μ_C^0 , voir Annexe L, c'est un auto-générateur ! Au moment de son installation, il génère le même code que lui-même au même endroit dans le système de fichier. Une légère modification va créer une autre entité qui sera une déviation dans l'objectif de démarrer une chaîne.

C'est le module M qui contient les méta-données de μ_C^0 . Ainsi, exécuter μ_C^0 devient un test de fonctionnalité et c'est un succès lorsqu'il n'y a pas de différence. Cependant sa programmation est actuellement spécifique à sa génération, aucun autre module n'a besoin de cette fonctionnalité unique.

L'auto-générateur est utilisé pour générer des μ_C^A avec une légère modification dans les paramètres. Même s'il a la capacité de générer un μ_C^B , mieux vaut créer la chaîne proposé pour faire de l'amélioration continue.

4.2 Résultats propres à SO-1

4.2.1 Génération par gabarit

La génération par gabarit était déjà supportée dans la version initiale [51], de plus, il y a eu des améliorations :

1. Utilisation des f-strings au lieu d'utiliser la fonction «format» de String.
2. Utilisation de la bibliothèque Code-writer en Python²
3. Utilisation de la bibliothèque lxml³

4.2.2 MVC

L'architecture MVC était déjà supportée dans la version initiale [51], de plus, il y a eu des améliorations :

1. Ajout de bouton qui ouvre des «Wizard» pour générer les «Views», les «Models» et les «Controllers». Ainsi le développeur peut les configurer et demander de générer les méta-données associées.
2. Les règles de sécurité sont ajustées selon les configurations et personnalisables par la suite.

4.2.3 Générer un module à partir d'une base de données externes

La migration de données à partir de SQL était déjà supporté dans la version initiale [51], cependant il y a eu des améliorations :

1. Ajout de type de données, dont ceux utilisé par le projet Accorderie
2. Ajout d'association entre les types de données et les différentes personnalisations de l'architecture Odoo
3. Interface représentant la base de données avec les contrôleur permettant la configuration de la migration sur le modèle de données désirés
4. Gestion des interdépendances (A de B et B de A)

2. <https://pypi.org/project/code-writer/>
 3. <https://pypi.org/project/lxml/>

4.2.4 Génération de code par des données

La capacité de prendre les données via les interfaces utilisateurs telles que la GUI et le «Code hook» est de la génération de code par des données. Cela permet de personnaliser pour obtenir un logiciel adapté à ce que l'utilisateur est capable d'exprimer.

le robot logiciel codeur est une machine qui grâce à son interface «code hook», il se fait commander par deux couches de méta-données paramétrable par l'humain. Les deux couches s'interfèrent entre eux pour permettre l'évolution de la fonctionnalité désirée.

4.2.5 Interprétation des résultats de SO-1

SO-1 Accomplissements Simplification de l'écriture de technique dans le générateur de code avec l'utilisation de «f-string», de la bibliothèque «Code-writer» et de la bibliothèque «lxml».

Ajout de «Wizard» pour configurer le MVC selon des paramètres.

Amélioration de l'importation des bases de données externes.

Support de la génération de code par des données.

Augmentation de technique de génération de code, support des templates «Qweb», ajout du type de données géospatiale.

SO-1 Feuille de route Implémenter les fonctionnalités manquantes dans la GUI pour générer les MVC d'un module.

Augmenter le nombre de technologies à supporter l'importation des données.

Ajouter le support de génération sur différentes architectures.

Il manque des techniques de sécurité à personnaliser, comme l'anonymisation des données.

Générer automatiquement une documentation sur l'utilisation d'une technique.

Supporter la génération sur d'autres systèmes ERP libres tel que Tryton⁴.

4.3 Résultats propres à SO-2

4.3.1 Extraction de code et reproduction

De la macro et micro extraction a été réalisé avec plusieurs techniques combinées.

Pour pouvoir faire de la reproduction, il a suffit de faire de la macro extraction, c'est-à -dire faire une recherche dans toutes les classes pour copier le contenu de chaque méthode pour le transformer en méta-données et pouvoir faire l'opération direct de générer le code qui a été

4. <https://www.tryton.org>

copié. L'utilisation de l'AST a servi à déterminer quelle ligne de code était à découper pour les recopier.

Cependant il était nécessaire dans certain contexte de faire de la micro extraction, comme :

1. L'extraction des noms des constantes, ils sont transformés en valeur lors de l'exécution ;
2. L'extraction des commentaires, qui n'est pas supporté dans la bibliothèque AST de Python 3.7 ;
3. L'extraction des décorateurs ;
4. L'extraction des paramètres et nom des méthodes/fonctions ;
5. Les méta-information d'un modèle (description, nom, etc.)

De plus, les vues ont été extraites dans le but d'obtenir des méta-données spécifiques qui caractérise la reconstruction de la vue, ces données n'étaient pas accessibles dans les données d'Odoo.

Certaines informations ont été extraites dans le Javascript à l'aide de la bibliothèque «pyjs-parser».

Pour l'extraction d'un projet externe d'une autre technologie, un extracteur de PHP a été développé via un «parser» de la communauté⁵.

C'est en développant les techniques de génération de code qu'on réalise la reproduction. Un script a été développé pour accélérer l'écriture du générateur de code, ainsi un générateur de générateur de code. Ensuite le développeur peut le transformer légèrement pour prendre les paramètres des méta-données.

4.3.2 Amélioration continue sur la génération

Grâce à l'extraction des méta-données, dès que la technique de génération est bien développé avec les méta-données, le code est automatiquement généré avec des bonnes pratiques logicielles corigeant automatiquement les problèmes.

L'intérêt de passer par Odoo pour lire le module valide déjà certains fonctionnements (par exemple : pas d'erreur de syntaxe dans le Python ou les XML étaient bien construits).

Ainsi, pour un module désiré, nous utilisons les outils pour générer μ_C^A et μ_C^B , puis en avançant dans le développement, nous bouclons entre le 3 et 4 sur Figure 4.1.

5. <https://github.com/JameelNabbo/PHP-Parsers>

4.3.3 Test de validation de génération de codes

Pour tester ce générateur de code, la technique du test de comparaisons des sorties de la génération a été utilisé. Pour procéder, un développeur valide via l'outil Git ce qui est commité⁶. Ainsi, un script a été développé pour lancer en parallèle les tests et valider les différences de génération avec ce qui a été commisé précédemment. Aucune différence est un succès.

Il y a plusieurs types de test :

1. Valider l'installation du module généré ;
2. Valider que μ_C^B génère bien le module cible sans différence dans le code ;
3. Valider que μ_C^A génère bien μ_C^B sans différence dans le code ;
4. L'extraction des paramètres et nom des méthodes/fonctions ;
5. Valider que la migration d'une base de données SQL se fait sans différence dans le code.

En exécutant tous les tests, voir annexe E, une couverture de 84% est obtenu, tous les tests présents sont un succès, sauf ceux sur l'auto-générateur.

4.3.4 Règles de codage standardisées

Au moment de générer les fichiers, toutes les sorties textes sont traitées par des outils de mise en forme suivant des règles de codage standardisées.

Pour le Python, l'outil «black» est utilisé pour la mise en forme, suivant le standard PEP8 avec «isort» pour réordonner les importations. «black» donne une mise en forme non naturel comparé à l'écriture de code pour un humain, cependant son résultat facilite la lecture et le suivi des différences pour les futurs ajouts.

Le Javascript, le HTML et le XML sont mises en forme avec l'outil «prettier».

De plus, le générateur force le déplacement des classes dans leur propre fichier respectif pour faire une classe par fichier.

Les champs pour chaque modèle sont déplacés en ordre alphabétique, mais le premier est celui qui est utilisé pour représenter le modèle⁷.

6. Un terme dans l'outil Git pour valider le code en créant un état dans l'historique.

7. Référence à l'attribut «_rec_name»

4.3.5 Interprétation des résultats de SO-2

SO-2 Accomplissements Extraction du code via l'utilisation d'un AST et extraction des métadonnées dans les fichiers XML.

Amélioration continue sur la génération de code grâce à la reproduction à l'aide de l'extraction du code.

Un outil pour aider à la création de technique de génération à l'aide d'un générateur de générateur de code.

Le générateur de code est accompagné de tests de validation en reproduisant l'ensemble des techniques en démonstration.

La génération de code applique des règles de codage standardisées.

SO-2 Feuille de route Finaliser l'implémentation de l'auto génération sur le robot logiciel codeur.

Mise à jour des tests pour atteindre une couverture de code à 100%.

Ajout de test sur les techniques d'extractions de code tel que le PHP.

4.4 Résultats propres à SO-3

4.4.1 Classification des techniques développés

En référence à la Figure 4.2, les techniques «Modèle», «Form», «Tree», «Contrôleur» et «Migration DB» étaient déjà implémentés dans la version initiale [51], mais ils ont reçu des améliorations pour s'agencer aux autres techniques.

Les techniques :

1. Contrôleur ;
2. Cron ;
3. Exportation des données ;
4. Géospatiale (dépend de Modèle) ;
5. Héritage ;
6. Hook ;
7. Migration DB⁸ ;
8. Modèle ;
9. Portal ;

8. importation des données par DB

10. Sécurité ;
11. Snippet ;
12. Thème ;
13. Vue web ;
 - (a) Activity ;
 - (b) Calendar ;
 - (c) Diagram ;
 - (d) Form ;
 - (e) Graph ;
 - (f) Kanban ;
 - (g) Pivot ;
 - (h) Search ;
 - (i) Timeline ;
 - (j) Tree ;
14. «website_leaflet» (dépend de Snippet et Géospatiale) ;
15. Wizard ;

4.4.2 Interface du générateur de code

L’interface graphique existait déjà dans la version initiale [51], elle a été améliorée pour afficher plus d’informations par rapport aux développements. Elle sert à faciliter la paramétrisation du générateur de code. Elle n’a pas été priorisée et elle manque de fonctionnalité comparé à ce qui peut être supporté via la technique «code hooks» avec μ_C^A et μ_C^B .

Ce qui fonctionne :

1. Créer module ;
2. Renommer un module ;
3. Ajouter des modèles, voir Annexe A, et des champs, voir Annexe B ;
4. Ajouter des menus ;
5. Ajouter la sécurité ;
6. Changer les icônes ;
7. Changer les informations sur les propriétés «manifest» du module ;
8. Ajouter du code, voir Annexe C ;

9. Modification des «hooks», voir Annexe D ;
10. Etc.

L'interface «code hook» permettent d'accéder à la totalité des fonctionnalités du robot logiciel codeur via μ_C^A et μ_C^B , elles ont été utilisés pour toutes les démonstrations qui servent de test, elles contiennent la paramétrisation pour des modules désirés.

4.4.3 Interprétation des résultats de SO-3

SO-3 Accomplissements Ajout de nouvelles techniques et une classification de ceux-ci.
 Rendre accessible une interface graphique pour paramétriser la génération de code.
 Rendre accessible une interface de programmation pour utiliser toutes les fonctionnalités du robot logiciel codeur.

SO-3 Feuille de route Ajout de paramètres pour faire plus de personnalisation sur les techniques et les séparer une par module.

Supporter les fonctionnalités manquantes sur toutes les techniques pour l'interface graphique.
 Support l'accès à la création de métadonnées par la rétro-ingénierie via l'interface graphique.

4.5 Résultats propres à SO-4

4.5.1 Utilisation d'un conteneur Docker

Puisque le robot logiciel codeur fait partie de ERPLibre, la version 1.5.0 contient les modules de génération de code. Le déploiement se fait rapidement en utilisant le logiciel Docker, le générateur de code permet l'utilisation de l'interface graphique pour générer des modules Odoo.

4.5.2 Interprétation des résultats de SO-4

SO-4 Accomplissements Intégration dans un système de distribution via un Docker.

SO-4 Feuille de route Développer une synchronisation entre les instances pour permettre de la redondance.

Développer une gestion de son infrastructure via le générateur de code.

Faire participer le robot logiciel codeur à la maintenance de l'infrastructure de déploiement.

Utiliser d'autres systèmes de conteneur en distribution qui sont libres comme «Pod»⁹. le robot logiciel codeur doit avoir la capacité de valider techniquement si le logiciel est AG-PLv3 au moment de l'exécution

4.6 Résultats propres à SO-5

4.6.1 Guide créer une communauté autour d'une technologie pour un réseau d'entraide libre

Un guide hybride a été produit pour comprendre les aspects cités du démarrage d'un projet, de gestion d'une communauté autour d'un projet libre et des règles d'hébergement libres.

4.6.2 Démarrage d'un projet

Le guide du tableau 4.1 permet de démarrer rapidement un projet et s'assurer que les membres impliqués du réseau d'entraide comprennent les mêmes enjeux et s'aligne dans la même direction.

Tableau 4.1 Les 7 étapes pour démarrer un projet dans un réseau d'entraide

| Étape | Description |
|-------------------|--|
| Mission | Trouver votre mission, vos indicateurs et les objectifs associés. |
| Processus | Déterminer les étapes pour du développement informatique, de l'assemblage des travaux, des méthodes pour faire des services et de l'amélioration continue. Avoir conscience des gaspillages |
| Connexion | Mécanisme d'animation du suivi des tâches, des services. |
| Valeurs | Trouver les valeurs qui vont guider la façon de gérer l'équipe, la communauté, sans être exclusifs ou figées dans le temps. Ils sont un point de repère et aide pour prendre les grandes orientations. |
| Vision | Détailler un plan stratégique pour la communauté. C'est une projection dans le futur pour permettre de comprendre la direction sur la longue durée. |
| Prochaines étapes | Passer à l'action en mode itératif avec des méthodologies agiles. |

4.6.3 Intégration d'un membre

1. Amener les utilisateurs à faire des contributions pour ensuite qu'ils participent à la maintenance en facilitant chaque étape ;

9. <https://podman.io/>

2. Rendre disponible des tâches pour les nouveaux membres ;
 - (a) Permettre d'utiliser des étiquettes de classement adaptés sur des initiatives proposées par des nouveaux, tels que «suggestion», «problème» ou «question».
3. Remercier la personne pour son intérêt qui veut participer au projet ;
4. Répondre en moins de 24 heures pour accueillir le membre ;
5. Définir les types de contributions nécessaires et la manière qu'on examine une contribution ;
6. Mettre en place un sentiment d'appartenance :
 - (a) Lorsqu'un problème est reporté, demander gentiment s'il peut avoir une contribution ;
 - (b) Mettre la liste des contributeurs dans un fichier du projet ;
 - (c) Remercier les contributeurs dans une infolettre.
7. Émettre des dates de rencontres officielles pour parler du projet par vidéo-conférence pour des communautés locales, qui ont la même langue.

4.6.4 Comportement en communauté

1. Proposer un guide sur les comportements désirés ;
2. Réagir publiquement pour chaque message sur la plateforme ;
3. Encourager de publier les notes de réunions et même le menus commandés des repas pour promouvoir la transparence ;
4. Développer une culture de développement ouvert.

4.6.5 Outils de développement public

1. Mettre en place un site web de développement en lien avec l'organisation créée ;
2. Documenter publiquement le processus de développement ;
3. Permettre de voir l'avancement des tâches en lien avec les processus ;
 - (a) Permettre de proposer des changements avec un système d'acceptation par les pairs.
4. Montrer la feuille de route du projet, des livrables prévues ;
5. Encourager la publication du travail brouillon avec un état de travail en progression ;
6. Déployer un moyen de discussion public et éviter de répondre en privé.

4.6.6 Résolution de problème

1. Mise en place d'un arbre décisionnel avec description des décisions sur un type de problème ;
2. Documenter la résolution d'un problème de développement logiciel ;
3. Permettre aux développeurs de prendre des décisions sur des choix impopulaires basés sur leur ressentiment ;
4. Éviter les débats réguliers sur des aspects triviaux ;
5. Concentrer les discussions vers la résolution d'un problème qui mène vers une action.
 - (a) Quel serait la prochaine étape à prendre ?
 - (b) Suggérer des conditions pour de nouveaux progrès, offrir un itinéraire, un chemin à suivre pour obtenir les résultats désirés.

4.6.7 Documentation

1. Rendre accessible les documentations :
 - (a) Fonctionnelles pour les utilisateurs ;
 - (b) Technique pour le développement ;
 - (c) Hébergement pour le déploiement ;
 - (d) Fichier «README» pour l'utilisation rapide du logiciel ;
 - (e) Fichier «CONTRIBUTE» pour comment faire de la contribution ;
 - (f) Fichier «GOVERNANCE» pour le départage décisionnel.

4.6.8 Sécurité

1. Montrer le niveau de sécurité de l'application ;
2. Mettre en place un système de communication des mises à jours nécessaires ;
3. Informer comment sécuriser les clés d'authentification, les données et les configurations personnelles.

4.6.9 Développement libre

1. Suivre les règles d'hébergement de logiciel libre pour permettre l'inclusion ;
2. Expliquer l'importance du choix de la licence libre ainsi que les différences. Expliquer pourquoi d'autres choix ne sont pas proposés et restreindre l'utilisation de logiciel libre si la licence n'est pas acceptée ;

3. Rendre accessible la documentation sur le logiciel libre en lien avec la localité administrative de l'organisation¹⁰ ;
4. Toujours proposer des licences libres avec un guide explicatif, ne pas permettre d'utiliser des licences non compatible au libre :
 - (a) LGPL3 et + - elle est acceptable, mais non désiré ;
 - (b) GPL3 et + - pour toutes machines sans communication ;
 - (c) AGPL3 et +¹¹ ;
 - (d) CC0¹², ne protège pas l'oeuvre ;
 - (e) CC-BY¹³ ;
 - (f) CC-BY-SA¹⁴, protège l'oeuvre ;
 - (g) LiLiQ-R+¹⁵ ;

4.6.10 Communication

1. Faire un suivi des émotions/sentiments des membres lors des réunions (hebdomadaires) par rapport au projet ;
2. Mettre en place des outils favorisant la communication non violente.

4.6.11 Interprétation des résultats de SO-5

SO-5 Accomplissements Test de la génération sur un module existant de la communauté nommé «auto_backup».

Des modules de gestion de projet ont été générés pour faire le suivi de la conception fonctionnelle et de l'amélioration continue.

Le projet Accorderie a bénéficié du générateur de code pour la migration de la base de données vers Odoo.

Le projet Portail CEPPP a bénéficié du générateur de code pour la migration du code PHP vers Odoo, ainsi que de l'aide au développement de la section Portail.

10. Exemple, un document du Québec : https://www.tresor.gouv.qc.ca/fileadmin/PDF/ressources_informationnelles/logiciels_libres/11.pdf

11. <https://www.gnu.org/licenses/agpl-3.0.en.html>

12. <https://creativecommons.org/share-your-work/public-domain/cc0/>

13. <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

14. <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

15. Licence libre restrictive au Québec : <https://forge.gouv.qc.ca/licence/>

SO-5 Feuille de route le robot logiciel codeur doit supporter la demande de «Pull Request» sur les projets Git respectif lorsqu'il y a une amélioration. Il doit faire le suivi et s'assurer de suivre les règles de contributions de la communauté.

Développer d'autres modules de gestion de projet pour l'accompagnement dans le développement de projet client.

Développer des modules de gestion de communauté sur des projets logiciels libres.

Développer le suivi du développement des modules communautaires avec une traçabilité sur les résultats avec des métriques de génie logiciel.

4.7 Projet diverse

4.7.1 Projet module «auto_backup»

Le module «auto_backup» est le premier module de la communauté à avoir été testé dans ce projet, un μ_C^A et μ_C^B a été généré et de la qualité a été appliqué causant une différence avec la version communautaire dans l'organisation OCA et leur répertoire «server-tools».

Ainsi, la technique de gestion des «Cron», puisqu'il lance des sauvegardes par SSH ou en local à des moments spécifiques dans le temps.

4.7.2 Projet module workflow design

C'est un module de gestion de projet généré par le robot logiciel codeur qui permet de faire le suivi sur les opportunités, les menaces, les forces, les faiblesses et les objectifs. Il a été utilisé dans le projet Accorderie.

4.7.3 Projet module STARS

Le module STARS dépend de l'application Projet, il permet de configurer une procédure associable à un nouveau projet pour suivre les étapes de STARS, voir Figure 4.4.

Ainsi, on peut créer un nouveau projet et suivre cette procédure en ajoutant des tâches d'amélioration continue de son organisation, voir Figure 4.5.

4.7.4 Projet module SRS

C'est un module de gestion de projet généré par le générateur de code qui permet de faire l'analyse des besoins pour ensuite passer à l'analyse fonctionnelle et finalement définir les

requis fonctionnelles d'un projet. Il a été utilisé en autre pour le projet Accorderie et le projet Portail CEPPEP.

4.8 Projet espace Accorderie

Le projet a débuté par l'élaboration d'une analyse des besoins et fonctionnelles, puis un ensemble de requis logicielles ont été rédigé avec un membre du Réseau de l'Accorderie.

Le générateur de code a permis créer un module Odoo 12.0 avec leurs modèles de données basé sur leur base de données en SQL de Mariadb, voir Annexe F.

Plusieurs corrections ont été effectué avant la migration : correction des noms des champs pour les uniformisés ; correction des types de champs (exemple le «True» était exprimé par la valeur «-1» dans un type «int», ainsi ce type a été transformé en booléen) ; enlever les double dépendances par changement de l'architecture ; correction des données erronés (un champs est requis, mais il manque des données pour certaines entrées). De plus, le modèle de données n'a pas été conçue pour de l'automatisation, mais plutôt pour que les échanges de service soient validés par des membres de la communauté.

Dans l'Annexe G, on peut observer les adaptations des champs. Par exemple, avec la table «accorderie_echange_service», il y a l'ajout des champs : «nb_heure_estime» pour avoir une prévision des heures à effectuer, «nb_heure_dure_trajet» pour reconnaître le temps de déplacement, «distance_trajet» pour connaître la distance qui sera calculé avec le projet libre OSRM, etc...

La migration du modèle de données a été faite dans un module qui dépend de la technique «Migration DB» qui permet d'importer le modèle. Certaines données nécessitent la création d'un fichier de données XML. Pour les autres données, un autre module a été créé pour ajouter les données directement dans une base de données qui sera migré vers une mise en production.

Un portail a été généré, pour remplacer les formulaires utilisés par l'ancienne plateforme PHP et ainsi visualiser les entrées. Cependant, cette fonctionnalité a été abandonné puisque cette technologie ne plaisait pas

Une maquette a été conçue pour un nouvel espace membre. Ainsi, on a utilisé la technique «website_snippet» pour afficher des données sur le site web et créer des formulaires. Cette base a permis d'accélérer la création de code de communication entre le client et le serveur. À force de faire l'intégration et la personnalisation de cette maquette, il n'y a plus vraiment de code qui provient du générateur de code.

Le générateur de code a permis d'aider à créer un diagramme pour afficher le processus d'échange de temps, voir Annexe H, puis une application en Javascript avec AngularJS a été développé pour afficher ce processus à l'utilisateur, une machine à état qui permet de revenir selon des paramètres à un état du processus.

Dû à des limitations humaines et de temps, tout le reste du projet a dû être fait manuellement puisqu'on a changé de technologie pour faciliter le développement de l'interface.

4.9 Projet Portail CEPPP

L'objectif est de faire une section portail pour les patients et une section administratif pour les recruteurs, les partenaires et les administrateurs de la plateforme, rendre accessible des formulaires et anonymiser les données. Le mandat était de migrer les fonctionnalités de la plateforme qui a été développé sur SuiteCRM en PHP.

Un module d'extraction de PHP a été développé, mais il n'est pas accessible dans les techniques du générateur de code. Le modèle de données était directement dans le code puisqu'il est dynamique, il n'est pas dans la base de données. La base de données n'a pas été extraite, les données ont été exporté en CSV et un module d'exportation des données a été développé.

Extraction :

1. 23 fichiers analysés ;
2. 2851 données extraites ;
3. Capacité de faire la traduction anglais-français sur les données, mais cette fonctionnalité annulé puisque les données ont été modifiée dans la ré-ingénierie.

Voici les statistiques 4.2 du code après ré-ingénierie et adaptation des fonctionnalités, livraison de la plateforme en début septembre 2023¹⁶.

Tableau 4.2 L'évolution entre la génération et la ré-ingénierie des statistiques sur les langages du portail CEPPP

| Langage | # Ligne extrait | # Ligne personnalisé | # Diff |
|----------------|-----------------|----------------------|---------|
| XML | 6 861 | 3 856 | - 3 005 |
| Python | 567 | 1 564 | + 997 |
| Javascript | 0 | 68 | + 68 |
| CSV | 25 | 51 | + 26 |

L'anonymisation n'est pas supporté par le générateur de code, puis la personnalisation enlève beaucoup de champs mis de manière générique dans les fichier XML.

16. <https://portailppp.ca>

Le modèle de données du portail CEPPEP dans Odoo 12 contient 24 modèles I. L'interface administrateur J contient la fiche du patient, que les partenaires ont accès seulement qu'à la partie anonymisée K.

4.10 Comment les résultats obtenus soutiennent le libre

Le réseau d'entraide a besoin d'un support technologie libre, puisque permettre aux participants de respecter leur 4 libertés vont permettre de pouvoir s'adapter à des situations d'urgence et apporter des solutions rapidement.

Étudier La rétro-ingénierie a permis à le robot logiciel codeur de comprendre certaines fonctionnalités pour pouvoir recréer les méta-données adéquatement pour la reproduction.

Copier L'auto-générateur a été mis en place, il reste à auto-reproduire le robot logiciel codeur par son module principale de générateur de code.

Modifier Rend accessible la rétro-ingénierie tout en exécutant des mises en forme de code et validation de qualité logiciel.

Utiliser le robot logiciel codeur a la capacité d'utiliser ses fonctionnalités générées et d'exécuter des scripts d'automatisation à des périodes de temps adaptable.

4.11 Avancement sur le réseau d'entraide

4.12 Avancement de la technopoïèse

Avec la figure 4.7, la ré-ingénierie manuelle est le processus habituel d'un développeur. Avec ce projet, nous avons une autopoïèse fonctionnelle semi-automatique, avec intervention humaine, puis une allopoïèse complète avec intervention humaine lorsque est en dehors des techniques maîtrisés par le robot codeur. Le développement est au centre d'un réseau d'entraide avec des guides pour gérer son projet technologique.

4.13 Réalisation du robot logiciel générateur de code

Dans la revue littérature section 2.1, nous avons déterminé 4 critères pour définir un robot codeur :

Autonomie Nous avons des résultats qui démontrent 100% d'autonomie dans quelques contextes, voir les résultats sur les tests de validation section 4.3.3. Cependant, le robot codeur n'est pas 100% autonome pour tous les contextes, il a besoin d'intervention humaine pour des personnalisations ou des techniques non supportés.

Adaptable Le robot codeur est adaptable, il génère 6 composantes, voir résultat d'architecture section 4.1.2 : web, website, portail, snippet, migration de données entrants et migration de modèle de données entrants. De plus, il est capable d'interagir avec des technologies en dehors d'Odoo telles que d'extraire du code externe en PHP du logiciel SuiteCRM et des bases de données externes (MySQL/SQL Server/PostgreSQL) pour importer des modèles de données et migrer des données.

Compétences techniques Le robot codeur contient plusieurs compétences techniques qui sont décrites dans les résultats section 4.4.1. De plus, il permet la personnalisation pour chacune des composantes du nombre de champs, des types de champs et du type d'affichage associé aux champs.

Compétences sociaux Le robot codeur donne accès à des outils pour le développeur. Il y a un interface graphique LCNC qui permet la paramétrisation pour la génération de code. Il y a aussi un interface de code pour paramétriser le fonctionnement de la génération accompagné de la rétro-ingénierie et il permet d'accompagner le développeur dans l'évolution de son module. Il contient aussi une fonctionnalité pour afficher les différences de code entre la version précédente et la version générée, il permet de créer des statistiques sur les lignes de codes, il permet de montrer la couverture de code, etc.

4.13.1 Génération par gabarit

L'utilisation de f-string et de la bibliothèque Code-writer permet de faciliter la lecture du développeur puisque le code du générateur se rapproche plus du résultat généré.

4.13.2 Template de «A template-based code generator for web applications»

Cette application n'est pas accessible facilement au public, il sera difficile de comparer l'efficacité du côté pratique. Ce qui peut être comparé, c'est les performances, hors ça n'a pas été testé dans notre travail, puis l'architecture, mais le fait qu'il n'utilise pas ORM explique la différence d'architecture. Sinon il n'utilise pas de rétro-ingénierie et son générateur n'est pas adapté sur une communauté existante.

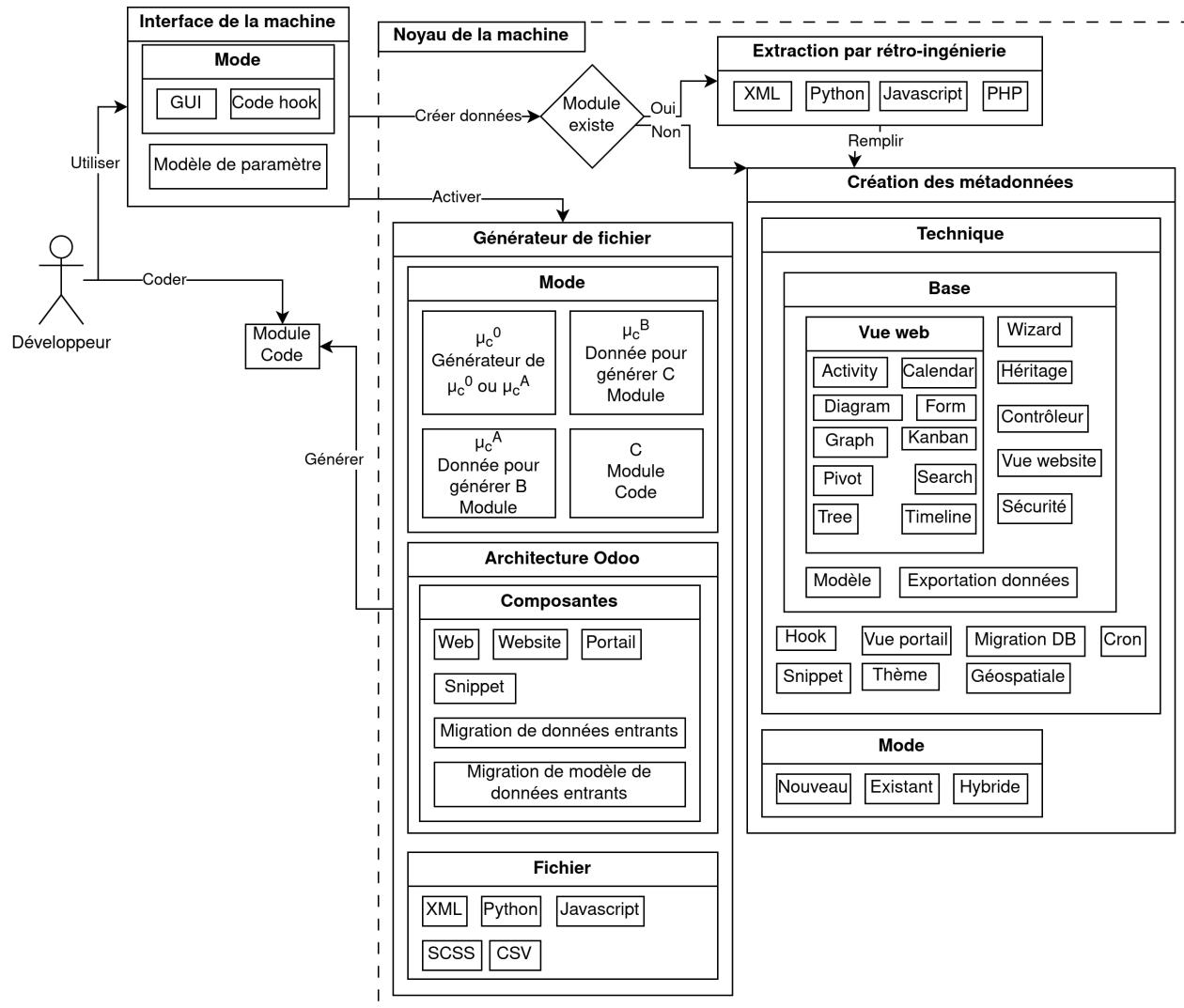


Figure 4.2 Architecture du générateur de code dans son ensemble, nommé machine. Le développeur peut modifier le code source directement ou utiliser l'interface de la machine qui passe par un ensemble de composantes.

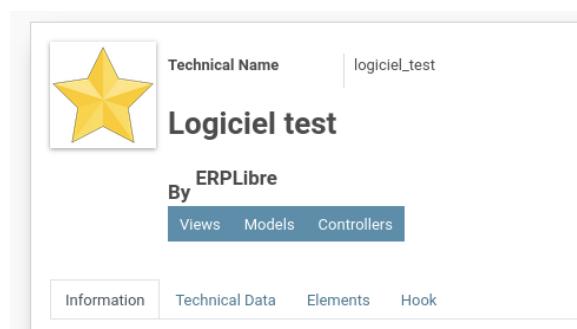


Figure 4.3 Exemple support MVC dans GUI du générateur de code

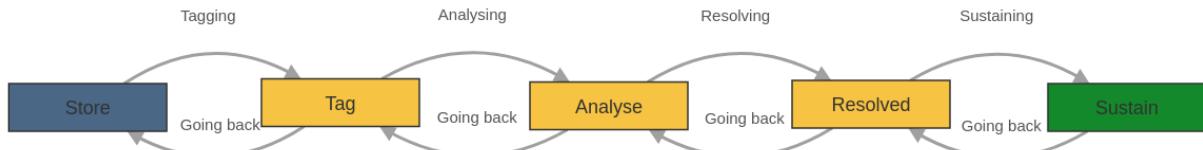


Figure 4.4 Procédure STARS dans l'application Projet vue Diagramme



Figure 4.5 Suivi des tâches de projet avec procédure STARS en vue Kanban

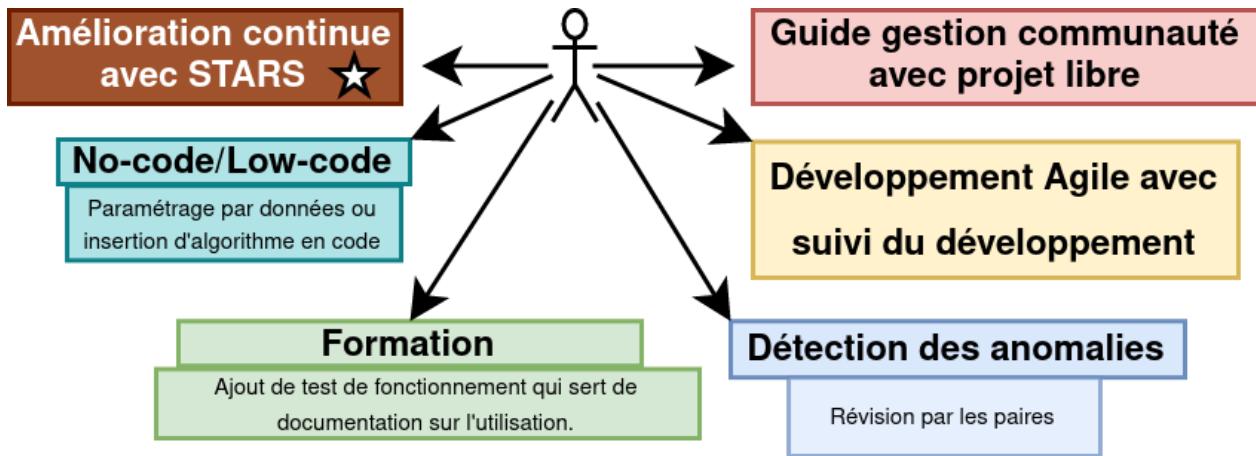


Figure 4.6 Interaction entre le développeur et les outils de développement dans un réseau d'entraide

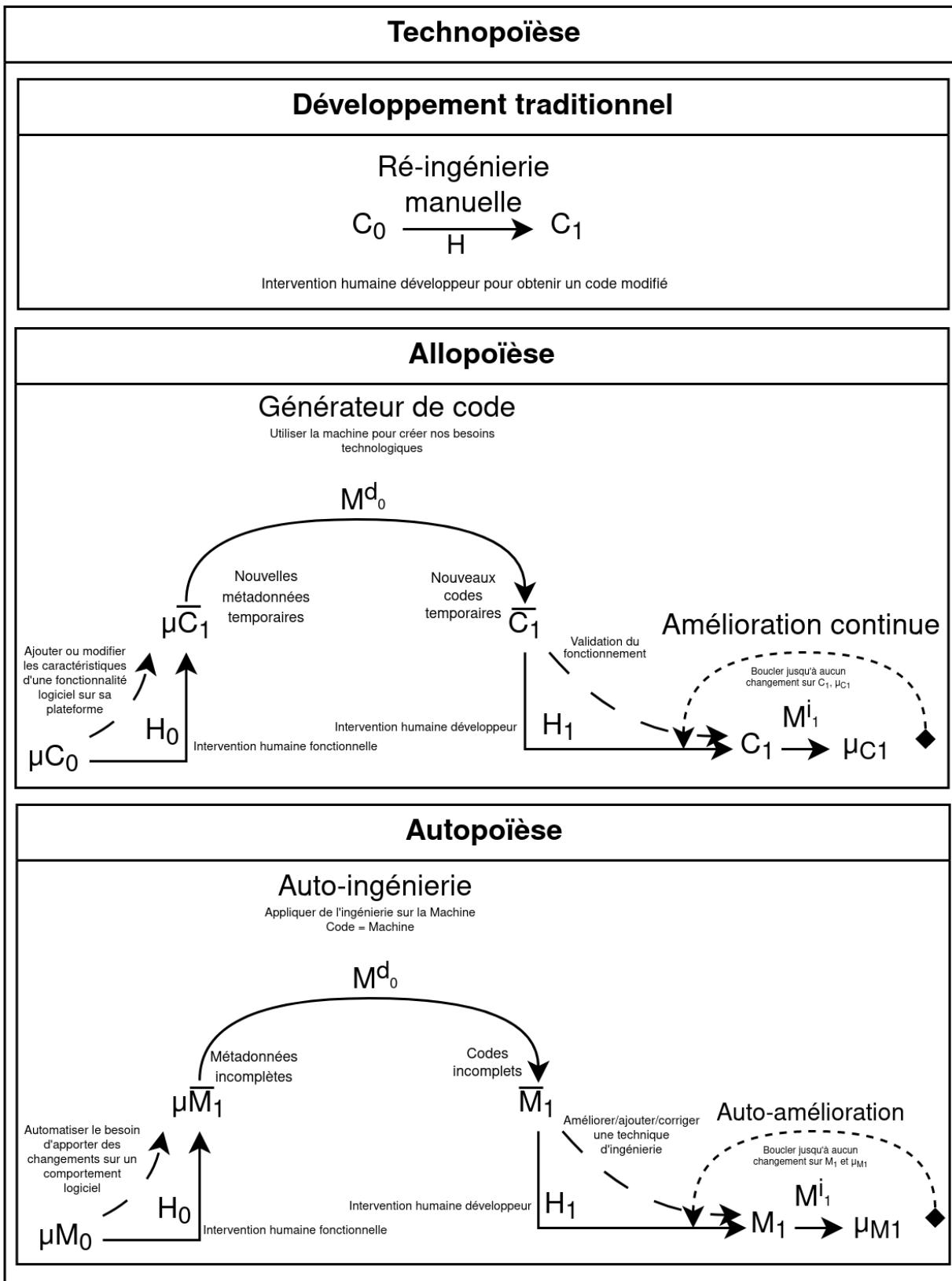


Figure 4.7 Architecture du générateur de code

CHAPITRE 5 CONCLUSION

5.1 Synthèse des travaux

Les résultats obtenus ont permis d'atteindre en tout ou en partie l'ensemble des sous-objectifs énoncés dans le chapitre 3.

5.1.1 Projet Accorderie

La migration de la base de données a été réussie, mais elle est encore à ce jour en adaptation vers un modèle Odoo plus intégré au ERP. Les efforts ont été mis pour la création d'une interface utilisateur avec des technologies qui n'étaient pas à la base supportées dans Odoo.

5.1.2 Projet Portail CEPPP

La signification que le nombre de lignes de XML aurait diminué, c'est que l'automate génère de base toutes les vues de tous les champs. Au moment de la ré-ingénierie, il y a eu beaucoup de nettoyage et de données XML effacées. Cependant, le développeur va mettre plus de code Python pour développer des logiques qui ne sont pas supportés par l'automate. Le Javascript ajouté sert à supporter les dates dans le portail. L'ajout de CSV sert pour l'ajout de permissions et rôles pour l'anonymisation.

Après la première migration par l'extraction du modèle de données par PHP, le client a pu testé la plateforme pour avoir une idée à quoi ressemblerait l'utilisation dans l'espace administration de leur modèle de données et ils ont fait des demandes de changement. Une analyse a été effectuée, nous avons utilisé le générateur de code pour générer les vues portails et fait une ré-ingénierie manuelle du modèle et des vues pour obtenir le résultat désiré. Une des fonctionnalités implémentés est l'anonymisation des données pour certains groupes d'utilisateurs, pour pouvoir visualiser des données sans avoir d'information personnelle sur le patient.

5.2 Limitations de la solution proposée

5.2.1 Couverture des tests

Les tests devraient couvrir 100% du code, cependant la couverture est de 84% pour 3 raisons :

1. Il y a du code fonctionnel non testé, il manque des tests ;

2. Il y a du code désuet qu'il faut nettoyer ou refactoriser ;
3. La gestion des erreurs n'est pas couverte, il faudrait les ignorer dans le test de couverture et faire des tests unitaires qui valide la gestion des erreurs.

5.3 Améliorations futures

5.3.1 Amélioration du générateur code

Il faut intégrer la génération de code à l'intérieur des instances clientes dans l'objectif qu'ils soient accessibles de son gestionnaire de déploiement pour y ajouter les nouvelles fonctionnalités, démarrer la mise à jour, les tests, les améliorations, la migration, importation. Les instances clientes devraient proposer aux clients via les interfaces

Une fois que le générateur de code aura atteint 100% d'auto-génération, il restera limité à produire que les fonctionnalités qu'il utilise. Donc s'auto-générer fait office de test. Il faut faire des tests pour les fonctionnalités qu'il n'utilise pas (ou les combinaisons non utilisés) pour se reproduire. Il reste à auto-générer toutes ses techniques dans des modules qui font de l'héritage sur le générateur de code.

Amélioration de l'architecture

Parallélisation de tout le code tout le temps lorsque possible.

Automatisation de la configuration pour le déverminage, automatiser la détection des anomalies, améliorer l'interface no-code pour pouvoir accomplir les mêmes étapes que le mode de paramétrisation «Code hook». Supporter de nouvelles architectures dans la génération de code comme des applications Cordova pour le support mobile natif, des extensions JavaScript dans Gnome Shell pour étendre les fonctionnalités du ERP directement sur le bureau d'un ordinateur sans passer par un navigateur web, générer des scripts de développement dans le projet ERPLibre qui ne dépendant pas d'Odoo, ou même supporter des applications embarqués.

De plus, il serait pertinent de supporter d'autres ERP externe comme NextERP ou Tryton qui sont des solutions libres. Cela va permettre la migration entre ERP des fonctionnalités et encourager l'utilisateur à prendre une solution entièrement AGPLv3 avec une communauté qui le supporte dans cette philosophie.

Problème d'extraction, il était dans le générateur de code au départ dans le développement, il y a donc une extraction à deux endroits qui rend complexe la gestion du code. Au fil de la progression du développement, l'extraction de données par rétro-ingénierie s'avère plus

efficace que les méta-données du module dans le système Odoo.

L'auto-ingénierie sur la machine est en cours d'exécution sur le module de base, il faudrait aussi supporter les modules hérités qui sont définis comme des techniques.

Découper les fonctionnalités d'extraction et de génération, puis les séparer dans des modules des techniques du générateur de code.

Il faudrait réduire le nombre de technique dans Base pour qu'ils soient des modules externes par technique, ça faciliterait le changement d'architecture sur la gestion des méta-données, à adapter selon la rétro/ré-ingénierie.

Les travaux d'amélioration devront être effectués après l'auto-génération.

Amélioration de la gestion de projet et statistiques

Le générateur de code doit offrir des outils de gestionnaire de projet pour suivre le développement, faire la liaison entre les demandes clients et les avancements des développeurs.

De plus, puisque l'état des méta-données évoluent, il devient difficile de faire le suivi des performances du générateur de code, puisqu'il vient aider dans les boucles d'itérations qui ne nécessitent pas de faire des commits, puisqu'on commit lorsque le tout est stable. Ainsi il faudrait faire des statistiques sur ces itérations pour évaluer la contribution du générateur.

Il manque l'analyse des différences de code sur les différentes sections générées.

Suite du développement du générateur de code

Il faudrait qu'il génère des tests fonctionnels, de la documentation fonctionnelle et développe la migration de données selon les changements des versions antérieurs. Un suivi des fonctionnalités selon les exigences clientes.

Une fois l'architecture mise à jour, la prochaine étape est de tester sa mise à niveau de tous les modules dans la communauté et détecter les techniques manquantes par supervision du développeur pour les implémenter. Une fois qu'il aura géré tous les modules de la communauté, on pourra implémenter la migration vers des mises à jour de la plateforme, c'est-à-dire vers Odoo 14, puis vers Odoo 16.

Une fois que l'auto-poïèse sera en place sur la gestion de la machine, la prochaine étape sera de faire l'auto-poïèse sur tout le code Odoo pour le développement de l'architecture.

5.3.2 Projet Accorderie

Maintenant qu'une plateforme sur le site web a été développée, il faudrait poursuivre la mise à jour du générateur de code pour supporter ce type de plateforme pour des projets futurs similaires.

5.3.3 Projet Portail CEPPEP

Le générateur de code a été utilisé en début de projet et à fait économiser du temps de développement et réduit les erreurs possibles de retranscription du langage PHP au langage Python, ainsi que la génération des vues admin et portail. Cependant, l'automate a arrêté d'être utilisé au moment qu'on a commencé à diverger vers des fonctionnalités personnalisées qu'il ne pouvait pas supporter. Il faudra supporter ces fonctionnalités pour les futurs projets.

5.3.4 NLP

La technologie NLP va permettre de comprendre des textes rédigés par l'utilisateur et l'associer à des techniques de programmation.

Le NLP est une solution alternative pour interfaçer avec l'utilisateur et communiquer avec pour développer des logiciels.

Suggestion d'explorer l'outil libre : Utiliser «HuggingFace» qui contient une grande communauté autour du développement d'un réseau de neurones pour faire du NLP par exemple, c'est compatible avec le logiciel libre.

5.3.5 Support de développement de module dans la communauté Odoo

ERPLibre supporte Odoo 12, puisque c'est lui qui supporte le plus de modules. Cependant, ces données représentent seulement ceux des repos utilisés par ERPLibre, il y a en beaucoup plus dans la communauté. C'est pourquoi il faut faire une recherche de ces modules dans la communauté et entreprises, et les rendre accessible par une base de données publiques¹.

Selon l'évolution, il faudrait migrer vers la version 14.0 en 2024. Donc il faut falloir supporter la migration de modules vers des versions supérieures.

En conclusion, le robot logiciel libre codeur est en première phase de développement incluant la génération de code, l'interface avec l'utilisateur et la rétro-ingénierie pour appliquer de l'amélioration continue orienté au support d'un réseau d'entraide.

1. Comme fait sur <https://odoo-code-search.com/>

RÉFÉRENCES

- [1] “Les principaux erp du marché,” Mordor Intelligence, 17 mars 2023. [En ligne]. Disponible : <https://www.mordorintelligence.com/fr/industry-reports/enterprise-resource-planning-market>
- [2] “Marché de la planification des ressources d’entreprise – croissance, tendances, impact du covid-19 et prévisions (2023-2028),” Big Bang ERP inc., 17 mars 2023. [En ligne]. Disponible : <https://bigbang360.com/fr/les-principaux-erp-du-marche/>
- [3] “What 1,384 erp projects tell us about selecting erp (2022 erp report),” Software Path Ltd, 18 janvier 2022. [En ligne]. Disponible : <https://softwarepath.com/guides/erp-report>
- [4] N. Ahituv, S. Neumann et M. Zviran, “A system development methodology for erp systems,” *Journal of Computer Information Systems*, vol. 42, n°. 3, p. 56–67, mars 2002.
- [5] J. Wu et Y. Wang, “Measuring erp success : the ultimate users’ view,” *International Journal of Operations & Production Management*, vol. 26, n°. 8, p. 882–903, Jan 2006. [En ligne]. Disponible : <https://doi.org/10.1108/01443570610678657>
- [6] A. Djouahra et T. Hallalel, “Développement d’une solution erp pour la gestion hôtelière sous la plateforme odoo,” Theses, Université Mouloud Mammeri, 22 mars 2021. [En ligne]. Disponible : <https://www.ummtto.dz/dspace/handle/ummtto/13078>
- [7] M. Benoit et M.-M. Poulin. (2023, 19 mars) Erp libre v1.5.0 agplv3 contenant odoo 12.0. [En ligne]. Disponible : <https://erplibre.ca>
- [8] M. Michaud et L. K. Audebrand, “Les paradoxes de la transformation d’une association en coopérative de solidarité : le cas de l’accorderie de québec,” *Économie et Solidarités*, vol. 44, n°. 1-2, p. 152–168, 2014. [En ligne]. Disponible : <https://id.erudit.org/iderudit/1041610ar>
- [9] D. Margulius. (2019, 27 décembre) Projet portail ceppp - suitecrm 7.10.9. [En ligne]. Disponible : https://github.com/lerenardprudent/ceppp_crm
- [10] A. Lehtola *et al.*, *Current platform support for internationalization*. United States : Wiley, 1997, p. 229–287.
- [11] Wikipédia. (2023, 17 février) Internationalisation et localisation - i18n. [En ligne]. Disponible : https://fr.wikipedia.org/wiki/Internationalisation_et_localisation
- [12] A. Sarkar, “Quines are the fittest programs : Nesting algorithmic probability converges to constructors,” 2020. [En ligne]. Disponible : <https://arxiv.org/abs/2010.09646>

- [13] Wikipédia. (2022, 10 septembre) Rétro-ingénierie en informatique. [En ligne]. Disponible : https://fr.wikipedia.org/wiki/R%C3%A9tro-ing%C3%A9nierie_en_informatique
- [14] Wikipedia. (2021, 18 juin) Image altération du code via la rétro-ingénierie et la ré-ingénierie. [En ligne]. Disponible : https://fr.wikipedia.org/wiki/R%C3%A9tro-ing%C3%A9nierie_en_informatique#/media/Fichier:Retroingenierie_-_Byrne.svg
- [15] G. van Rossum, B. Warsaw et N. Coghlan. (2023, 25 février) Guide de style pour le code python. [En ligne]. Disponible : <https://peps.python.org/pep-0008/>
- [16] Wikipédia. (2023, 13 mars) Liste de tests informatiques. [En ligne]. Disponible : https://en.wikipedia.org/wiki/Software_testing
- [17] O. québécois de la langue française. (2018) robot logiciel. [En ligne]. Disponible : <https://vitrinelinguistique.oqlf.gouv.qc.ca/fiche-gdt/fiche/8350665/robot-logiciel>
- [18] L. Erlenhov *et al.*, “Current and future bots in software development,” dans *2019 IEEE/ACM 1st International Workshop on Bots in Software Engineering (BotSE)*, 2019, p. 7–11. [En ligne]. Disponible : <https://ieeexplore.ieee.org/document/8823643>
- [19] T. Leelanupab et T. Meephruet, “Codebuddy (collaborative software development environment) : In- and out-class practice for remote pair-programming with monitoring coding students’ progress,” dans *Proceedings of the 50th ACM Technical Symposium on Computer Science Education*, ser. SIGCSE ’19. New York, NY, USA : Association for Computing Machinery, 2019, p. 1290. [En ligne]. Disponible : <https://doi.org/10.1145/3287324.3293750>
- [20] T. Wiedemann, “Open source initiatives for simulation software : Next generation simulation environments founded on open source software and xml-based standard interfaces,” dans *Proceedings of the 34th Conference on Winter Simulation : Exploring New Frontiers*, ser. WSC ’02. Winter Simulation Conference, 2002, p. 623–628.
- [21] B. UYANIK et V. H. . ŞAHİN, “A template-based code generator for web applications,” *Turkish Journal of Electrical Engineering and Computer Sciences*, vol. 28, n°. 3, p. 1747–1762, article 37, 1 janvier 2020. [En ligne]. Disponible : <https://journals.tubitak.gov.tr/elektrik/vol28/iss3/37>
- [22] S. Pichidtienthum, P. Pugsee et N. Cooharojananone, “Developing module generation for odoo using concept of low-code development platform and automation systems,” dans *2021 IEEE 8th International Conference on Industrial Engineering and Applications (ICIEA)*, 2021, p. 529–533. [En ligne]. Disponible : <https://ieeexplore.ieee.org/document/9436754>
- [23] F. Almeida, J. Oliveira et J. Cruz, “Open standards and open source : Enabling interoperability,” *International Journal of Software Engineering & Applications*

- (IJSEA), vol. 2, n°. 1, 1 janvier 2011. [En ligne]. Disponible : <https://airccse.org/journal/ijsea/papers/0111ijsea01.pdf>
- [24] G. Hertel, S. Niedner et S. Herrmann, "Motivation of software developers in open source projects : an internet-based survey of contributors to the linux kernel," *Research Policy*, vol. 32, n°. 7, p. 1159–1177, 2003, open Source Software Development. [En ligne]. Disponible : <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S004873303000477>
- [25] K. Thompson, "Reflections on trusting trust." *Communications of the ACM*, vol. 27(8), p. 761–763, 1984. [En ligne]. Disponible : https://www.cs.cmu.edu/~rdriley/487/papers/Thompson_1984_ReflectionsonTrustingTrust.pdf
- [26] M. Shah. (2020, 1 juillet) A discussion of ken thompson's "reflections on trusting trust". [En ligne]. Disponible : <https://mananshah99.github.io/blog/2020/07/01/trusting-trust/>
- [27] R.-H. Pfeiffer, "License incompatibilities in software ecosystems," 2022. [En ligne]. Disponible : <https://arxiv.org/abs/2203.01634>
- [28] M. Feng *et al.*, "Open-source license violations of binary software at large scale," dans *2019 IEEE 26th International Conference on Software Analysis, Evolution and Reengineering (SANER)*, 2019, p. 564–568. [En ligne]. Disponible : <https://ieeexplore.ieee.org/document/8667977>
- [29] R. Duan *et al.*, "Identifying open-source license violation and 1-day security risk at large scale," dans *Proceedings of the 2017 ACM SIGSAC Conference on Computer and Communications Security*, ser. CCS '17. New York, NY, USA : Association for Computing Machinery, 2017, p. 2169–2185. [En ligne]. Disponible : <https://doi.org/10.1145/3133956.3134048>
- [30] I. Yona. (2023, 16 janvier) Reflections on trusting trust & ai. [En ligne]. Disponible : <https://www.lesswrong.com/posts/BMnhDjJrix5BXE7yr/reflections-on-trusting-trust-and-ai>
- [31] F. Pitetti, "L'implémentation d'un erp libre implique-t-elle nécessairement une réduction des coûts?" *Haute École de Gestion de Genève (HEG-GE) Filière Informatique de Gestion*, 2010. [En ligne]. Disponible : <https://folia.unifr.ch/global/documents/314234>
- [32] O. BRAUD, "Facteurs decisionnels pour l'implantation d'un erp dans les pme : Le role de l'évaluation des benefices tangibles et intangibles," mémoire de maîtrise, Université du Québec à Montréal, Montréal, QC, avril 2008. [En ligne]. Disponible : <http://archipel.uqam.ca/id/eprint/1229>

- [33] M. Kenza et Y. M. Idir, "Conception et réalisation d'un module erp pour le suivi des patients sur le plan médical et financier au niveau de la clinique el djouher," Thèse de doctorat, Université Mouloud Mammeri, 2018.
- [34] C. Ebert *et al.*, "Devops," *Ieee Software*, vol. 33, n°. 3, p. 94–100, 2016. [En ligne]. Disponible : <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/7458761>
- [35] J. Pease. (2017, 9 juin) Devops part 1 : It's more than teams. Contegix. [En ligne]. Disponible : <https://www.contegix.com/devops-part1-its-more-than-teams/>
- [36] A. Bock et U. Frank, "Low-code platform," *Bus Inf Syst Eng*, vol. 63, p. 733–740, 15 novembre 2021. [En ligne]. Disponible : <https://doi.org/10.1007/s12599-021-00726-8>
- [37] A. Sahay *et al.*, "Supporting the understanding and comparison of low-code development platforms," dans *2020 46th Euromicro Conference on Software Engineering and Advanced Applications (SEAA)*, 2020, p. 171–178. [En ligne]. Disponible : <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/9226356>
- [38] C. Portail. (2020, 20 avril) Osbd en cnv. [En ligne]. Disponible : https://commons.wikimedia.org/wiki/File:OSBD_en_CNV.jpg
- [39] (2023, 24 mars) Building community. [En ligne]. Disponible : <https://opensource.guide/fr/building-community/>
- [40] "Faire une super Équipe engagée," CimarLab à la Polytechnique Montréal, 24 mars 2023. [En ligne]. Disponible : <https://www.polymtl.ca/labac/>
- [41] R. Duan *et al.*, "Identifying open-source license violation and 1-day security risk at large scale," dans *Proceedings of the 2017 ACM SIGSAC Conference on Computer and Communications Security*, ser. CCS '17. New York, NY, USA : Association for Computing Machinery, 2017, p. 2169–2185. [En ligne]. Disponible : <https://doi.org/10.1145/3133956.3134048>
- [42] I. Free Software Foundation. (2022, 6 mai) Critères éthiques de gnu concernant l'hébergement de logiciel. [En ligne]. Disponible : <https://www.gnu.org/software/repo-criteria.fr.html>
- [43] P. Krajewski, "Qu'est-ce qu'un artiste technologique?" Conférence Conférence Beaux-Arts Lisbonne, mai 2012. [En ligne]. Disponible : https://pkaccueil.files.wordpress.com/2012/06/conf_bxarts.pdf
- [44] Wikipedia. (2018, 28 décembre) Allopoiesis. [En ligne]. Disponible : <https://en.wikipedia.org/wiki/Allopoiesis>
- [45] P. C. WEB. (2007) Allopoiesis. [En ligne]. Disponible : <http://pespmc1.vub.ac.be/ASC/ALLOPOIESIS.html>

- [46] Wikipedia. (2022, 30 octobre) Autopoïèse. [En ligne]. Disponible : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Autopoïèse>
- [47] T. Nomura, “A computational aspect of autopoiesis,” *System Technology Development Center - Sharp Corporation*, janvier 2000. [En ligne]. Disponible : https://www.researchgate.net/publication/228784157_A_Computational_Aspect_of_Autopoiesis
- [48] P. Guillibert, “Terre et capital : penser la destruction de la nature à l’âge de catastrophes globales,” Theses, Université de Nanterre - Paris X, oct. 2019. [En ligne]. Disponible : <https://theses.hal.science/tel-02929676>
- [49] L. Semal et M. Szuba, “Villes en transition : imaginer des relocalisations en urgence,” *Mouvements*, vol. 63, n°. 3, p. 130–136, 2010. [En ligne]. Disponible : <https://www.cairn.info/revue-mouvements-2010-3-page-130.htm>
- [50] P. Cibois, “Compte-rendu de : David mandin, les systèmes d’échanges locaux (sel). circulations affectives et économie monétaire. paris, l’harmattan, 2009, coll.” logiques sociales”,” *Socio-logos. Revue de l’association française de sociologie*, n°. 5, 2010. [En ligne]. Disponible : <https://doi.org/10.4000/socio-logos.2449>
- [51] B. Luis. (2019, 27 août) Modules odoo 12 - projet initiale du générateur de code et migrateur de base de données. [En ligne]. Disponible : https://github.com/bluisknot/github_odoo_apps/tree/12.0

ANNEXE A GUI GÉNÉRATEUR DE CODE - LES MODÈLES

Code Generator Modules Advance Settings Administrator (code_generator) ▾

Modules / Code Generator

Modifier + Créer Action ▾ 1 / 1 ⌘ ⌘ ⌘

 Technical Name code_generator

Code Generator

By Mathben (mathben@technolibre.ca)

Views Models Controllers

Information Technical Data Elements Hook

Groups Models ACLs Rules SQL Constrains Server Constrains Views Action Windows Action Servers Menus Reports

| Modèle | Description du Modèle | Type | Modèle transitoire |
|---|---|---------------|-------------------------------------|
| ir.actions.server | Action du serveur | Objet de base | <input type="checkbox"/> |
| ir.actions.todo | Assistants de configuration | Objet de base | <input type="checkbox"/> |
| ir.model.fields | Champs | Objet de base | <input type="checkbox"/> |
| code.generator.act_window | Code Generator Act Window | Objet de base | <input type="checkbox"/> |
| code.generator.add.controller.wizard | Code Generator Add Controller Wizard | Objet de base | <input checked="" type="checkbox"/> |
| code.generator.ir.model.fields | Code Generator Fields | Objet de base | <input type="checkbox"/> |
| code.generator.generate.views.wizard | Code Generator Generate Views Wizard | Objet de base | <input checked="" type="checkbox"/> |
| code.generator.menu | Code Generator Menu | Objet de base | <input type="checkbox"/> |
| ir.model.server_constraint | Code Generator Model Server Constrains | Objet de base | <input type="checkbox"/> |
| code.generator.add.model.wizard | Code Generator Model Wizard | Objet de base | <input checked="" type="checkbox"/> |
| code.generator.module | Code Generator Module | Objet de base | <input type="checkbox"/> |
| code.generator.module.dependency | Code Generator Module Dependency | Objet de base | <input type="checkbox"/> |
| code.generator.module.external.dependency | Code Generator Module External Dependency | Objet de | <input type="checkbox"/> |

Go to Frontend ⋮

ANNEXE B GUI GÉNÉRATEUR DE CODE - LES CHAMPS

Code Generator Modules Advance Settings Administrator (code_generator) -

Ouvrir : O2M Models

| | | | |
|-----------------------|--------------------------|-------------------|-------------------------------------|
| Description du Modèle | Code Generator Writer | Type | Objet de base |
| Modèle | code.generator.writer | Dans Applications | code_generator, code_generator_hook |
| Modèle transitoire | <input type="checkbox"/> | | |
| Fil de discussion | <input type="checkbox"/> | | |

Code Generator Module

Rec Name
Python Class
Inherit ir Model

| Dependency | Ir model | Name | Server Constrains |
|------------|----------|------|-------------------|
| | | | Code generator |
| | | | Model |
| | | | Code |

Nomenclator?

Champs Droits d'accès Règles sur les enregistrements Notes Vues

| Nom de Champ | Étiquette de Champ | Type de Champ | Requis | Lecture seule | Indexé | Type |
|--------------------|--------------------|---------------|--------------------------|-------------------------------------|--------------------------|---------------|
| _last_update | Last Modified on | date/heure | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Champ de base |
| basename | Base name | caractère | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Champ de base |
| code_generator_ids | Code Generator | many2many | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Champ de base |
| create_date | Created on | date/heure | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Champ de base |
| create_uid | Created by | many2one | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Champ de base |
| display_name | Display Name | caractère | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Champ de base |
| id | ID | integer | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Champ de base |
| list_path_file | List path file | caractère | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Champ de base |
| rootdir | Root dir | caractère | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Champ de base |
| write_date | Last Updated on | date/heure | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Champ de base |
| write_uid | Last Updated by | many2one | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Champ de base |

Crée un menu

Fermer

ir.module.module Module Objet de base

ANNEXE C GUI GÉNÉRATEUR DE CODE - LES CODES

Code Generator

Modules Advance Settings

Administrator

Generator model code

+ Créer Importer

Recherche... Filtres Regrouper par Favoris 1-80 / 147

| | Decorator | Templated | Work in progress | Model | Module | Method name | Param |
|---|---|--------------------------|--------------------------|-----------------------|----------------|---|-------|
| <code>Code of pre_init_hook</code> | <code>@api.onchange("model_ids")</code> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Code Generator | Code Generator | <code>_onchange_model_ids</code> | self |
| <code>field_ids = [field_id.id for model_id in self.model_ids for field_id in model_id.field_ids] self.field_ids = [(6, 0, field_ids)]</code> | | | | Add Controller Wizard | | | |
| <code>pass</code> | <code>@api.multi</code> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Code Generator | Code Generator | <code>button_generate_add_controller</code> | self |
| <code>field_ids = [field_id.id for model_id in self.model_ids for field_id in model_id.field_ids] self.field_ids = [(6, 0, field_ids)]</code> | <code>@api.onchange("model_ids")</code> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Code Generator | Code Generator | <code>_onchange_model_ids</code> | self |
| <code>if self.clear_fields_blacklist: field_ids = self.env["code.generator.ir.model.fields"].search([("m2o_module", "=", self.code_generator_id.id)]) field_ids.unlink()</code> | <code>@api.multi</code> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Code Generator | Code Generator | <code>button_generate_add_model</code> | self |
| <code>is_nomenclator = self.option_adding == "nomenclator"</code> | | | | | | Go to Frontend | ⋮ |

ANNEXE D GUI GÉNÉRATEUR DE CODE - LES «HOOKS»

The screenshot shows the Odoo Code Generator module interface. The top navigation bar includes 'Modules', a message center with 1 notification, and the user 'Administrator (code_generator)'. The main area displays the 'Code Generator' module details:

- Technical Name:** code_generator
- By:** Mathben (mathben@technolibre.ca)
- Views Models Controllers:** Views (selected), Models, Controllers

The 'Hook' tab is selected, showing the following code snippets:

pre_init_hook

```
Show pre_init_hook | 
```

```
if not tools.config["dev_mode"]:
    raise Exception(
        _(
            "Cancel installation module code_generator, please specify"
            " - -dev [options] in your instance."
        )
)
```

post_init_hook

```
Show post_init_hook | 
```

| | |
|---|--|
| <pre>if not tools.config["dev_mode"]: raise Exception(_("Cancel installation module code_generator, please specify" " - -dev [options] in your instance."))</pre> | Feature <input type="checkbox"/> General conf <input checked="" type="checkbox"/> post_init_hook <input type="checkbox"/> Code generator <input checked="" type="checkbox"/> post_init_hook |
|---|--|

```
with api.Environment.manage():
    env = api.Environment(cr, SUPERUSER_ID, {})
    system_user = env["res.users"].browse(2)
    system_user.groups_id = [
        (4, env.ref("code_generator.code_generator_manager").id, False)
    ]
```

uninstall_hook

```
Show uninstall_hook | 
```

Extra

```
MODULE_NAME = "code_generator"
```

Go to Frontend :

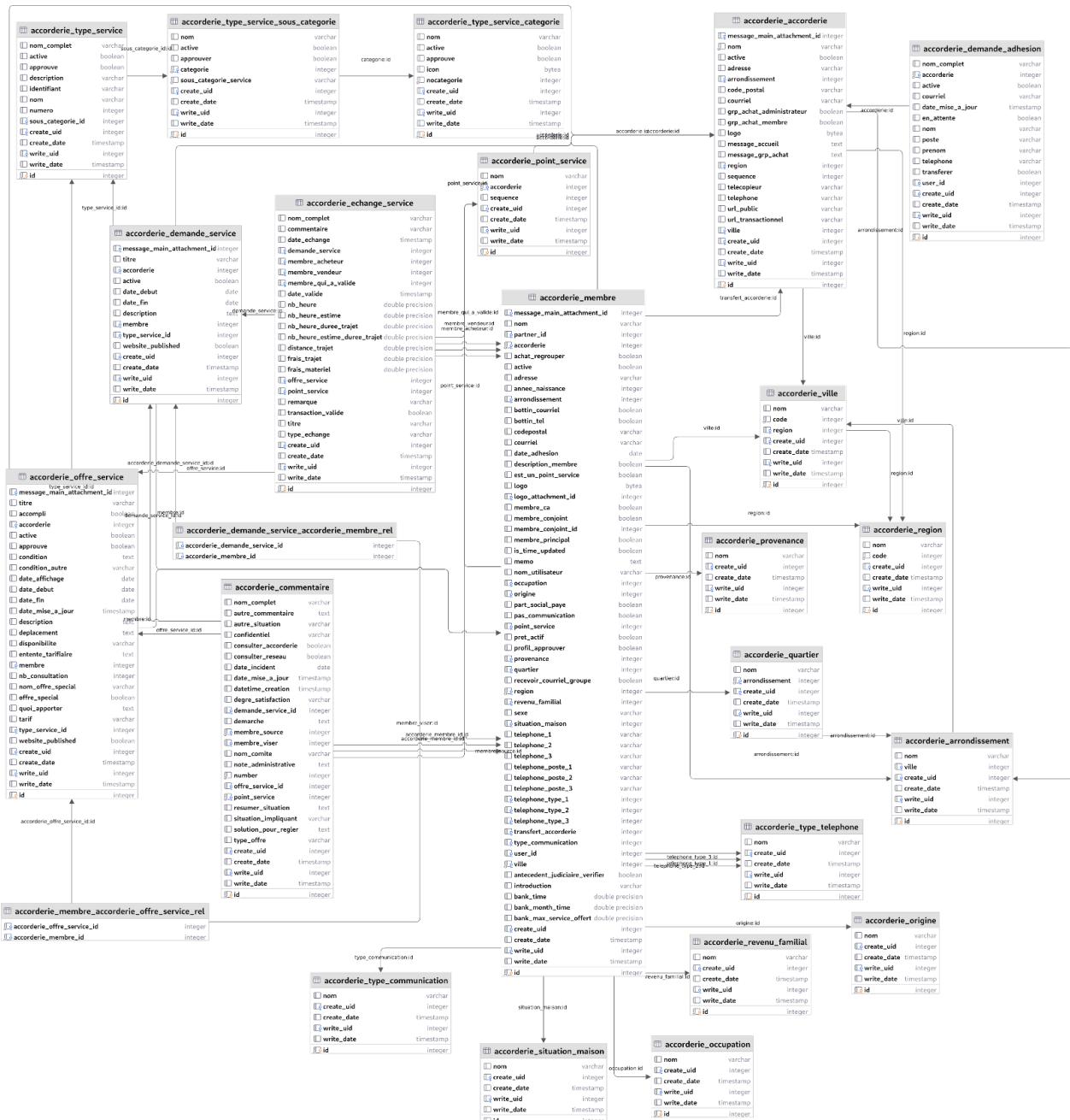
ANNEXE E TEST COUVERTURE TECHNIQUE GÉNÉRATEUR DE CODE

| | | | | |
|--|--------------------------|----------------------|-----------|-----------|
| Technique | base | # instruction | | 5 085 |
| Description du test | Status | Durée (s) | # de Miss | Cover (%) |
| Génération μ_C^B modèle simple | Succès | 27 | 2 983 | 41 |
| Génération μ_C^B modèle simple avec héritage | Succès | 26 | 3 452 | 32 |
| Exportation μ_C^B données «helpdesk» | Succès | 28 | 3 900 | 23 |
| Technique | base + hook | # instruction | | 5 985 |
| Description du test | Status | Durée (s) | # de Miss | Cover (%) |
| Auto-génération μ_C^0 | Succès | 17 | 4 683 | 22 |
| Nouveau projet $\mu_C^0 \mu_C^A \mu_C^B$ «Hello World» | Succès | 39 | 4 610 | 23 |
| Génération μ_C^A portail | Succès | 44 | 3 638 | 39 |
| Génération μ_C^A modèle simple | Succès | 33 | 3 982 | 33 |
| Génération μ_C^A modèle simple avec héritage | Succès | 32 | 4 027 | 33 |
| Exportation μ_C^B données «website» | Succès | 28 | 3 900 | 23 |
| Génération μ_C^B du générateur de code | Échec | 20 | 3 529 | 41 |
| Génération μ_C^A du générateur de code | Échec | 29 | 3 690 | 38 |
| Technique | base + cron | # instruction | | 6 153 |
| Description du test | Status | Durée (s) | # de Miss | Cover (%) |
| Génération μ_C^A «auto_backup» | Succès | 36 | 3 422 | 44 |
| Technique | base + portal | # instruction | | 5 799 |
| Description du test | Status | Durée (s) | # de Miss | Cover (%) |
| Génération μ_C^B exemple MariaDB SQL | Succès | 80 | 3 104 | 46 |
| Technique | base + «theme_website» | # instruction | | 5 336 |
| Description du test | Status | Durée (s) | # de Miss | Cover (%) |
| Génération μ_C^B thème «website» | Succès | 27 | 3 938 | 26 |
| Technique | base + «website_snippet» | # instruction | | 5 615 |
| Description du test | Status | Durée (s) | # de Miss | Cover (%) |
| Génération μ_C^B individuel «website_snippet» | Succès | 26 | 4 284 | 24 |

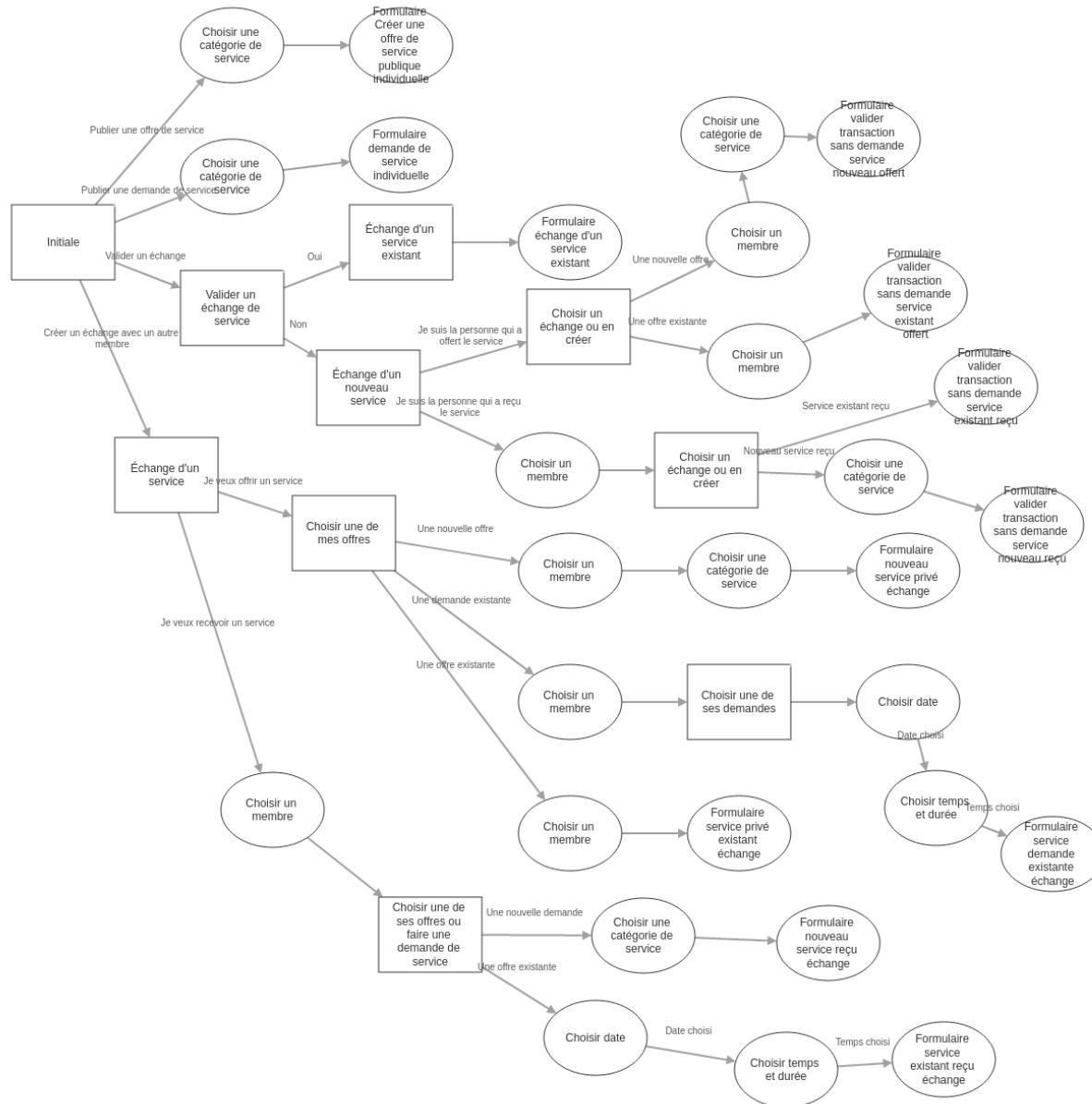
| | | | | |
|---|--|----------------------|-----------|-----------|
| Technique | base + portal + «website_snippet» | # instruction | | 6 329 |
| Description du test | Status | Durée (s) | # de Miss | Cover (%) |
| Génération μ_C^B multiple «website_snippet» | Succès | 36 | 2 898 | 54 |
| Génération μ_C^B portail | Succès | 34 | 3 173 | 50 |
| Technique | base + portal + «Migration DB» | # instruction | | 6 559 |
| Description du test | Status | Durée (s) | # de Miss | Cover (%) |
| Génération migration MariaDB SQL | Succès | 121 | 3 267 | 50 |
| Technique | base + hook + portal | # instruction | | 6 699 |
| Description du test | Status | Durée (s) | # de Miss | Cover (%) |
| Génération μ_C^A MariaDB SQL | Succès | 78 | 4 315 | 36 |
| Technique | base + hook + cron | # instruction | | 6 153 |
| Description du test | Status | Durée (s) | # de Miss | Cover (%) |
| Génération μ_C^A «auto_backup» | Succès | 36 | 3 422 | 44 |
| Technique | base + geoengine + «website_leaflet» | # instruction | | 5 423 |
| Description du test | Status | Durée (s) | # de Miss | Cover (%) |
| Génération μ_C^B «website_snippet_leaflet» | Succès | 33 | 3 259 | 40 |
| Technique | base + cron + hook + «Migration DB» + geoengine + portal + «theme_website» + «website_snippet» + «website_leaflet» | # instruction | | 8 746 |
| Description du test | Status | Durée (s) | # de Miss | Cover (%) |
| Tous les tests à succès | Succès | 194 | 1 371 | 84 |

ANNEXE F DIAGRAMME MODÈLE DE DONNÉES ESPACE MEMBRE ACCORDERIE 2019

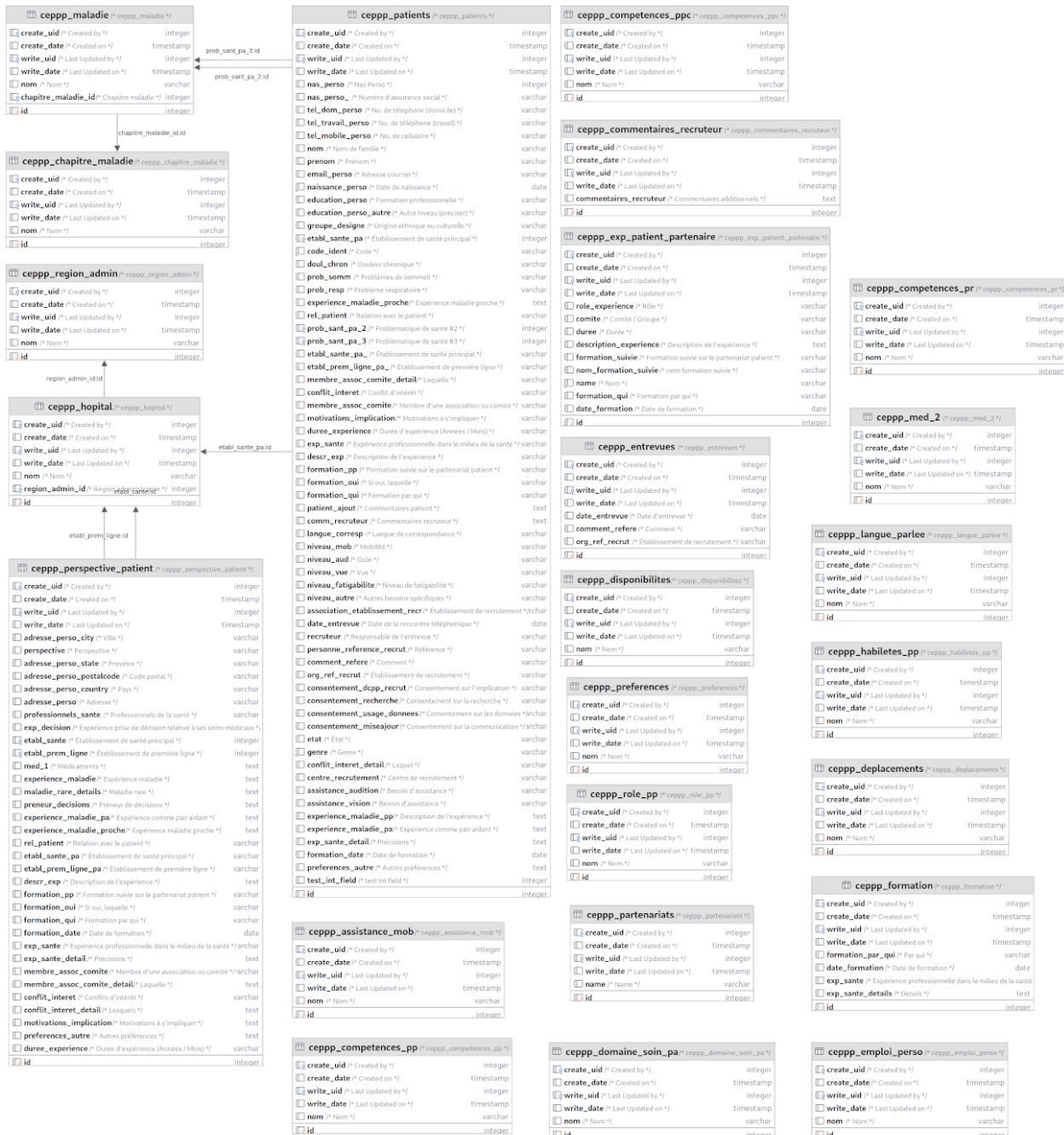
ANNEXE G DIAGRAMME NOUVEAU MODÈLE DE DONNÉES ESPACE MEMBRE ACCORDERIE 2023



ANNEXE H DIAGRAMME PROCESSUS POUR DEMANDER, OFFRIR, ÉTABLIR UN ÉCHANGE ET LE VALIDER - ACCORDERIE 2023



ANNEXE I DIAGRAMME MODÈLE DE DONNÉES DU PORTAIL CEPPP SEPTEMBRE 2022



ANNEXE J VUE FORMULAIRE ADMINISTRATION PORTAIL CEPPP

Ceppp Patient Partenaire

Patient Configuration

Mathieu Benoit ▾

Les patients de tous les centres de recrutement / Monique Beauvoir

[Modifier](#)
[+ Crée](#)
Action ▾
1 / 3
< >



Monique Beauvoir

Activé e37f67dc Contact

| | |
|-----------------------|-----------------------|
| Patient | Monique Beauvoir |
| Recruteur | Stéphanie Latendresse |
| Centre de recrutement | CEPPP |

[Infos](#) [Consentements](#) [Compétences](#) [Commentaires](#) [Disponibilité](#) [Savoirs expérientiels](#) [Formations](#) [Implications](#)

Description

| | |
|-------------------------------|-----------------|
| Date de naissance | 1980-08-07 |
| Âge | 42 |
| Sexe | Femme |
| Genre | |
| Héritage culturel | |
| Langues parlées/écrites | (Anglais) Autre |
| Autre langues parlées/écrites | |

Préférence

| |
|----------------------------------|
| Mode de communication privilégié |
| Patient actif-passif |

Coordonnée

| | |
|------------|--|
| Téléphone | (514) 555-5555 |
| Cellulaire | |
| Courriel | monique_bauvoir@exemple.ca |
| Adresse | 4545, Avenue Pierre-De Coubertin Montréal Quebec (CA) H1V 3N7 Canada |

Autre

| | |
|------------|--|
| Occupation | |
|------------|--|

Envoyer un message
Enregistrer une note
Planifier une activité
0
Suivre
1 ▾

Aujourd'hui

 Note écrite par Bot - il y a une minute

- Nom: Monique Beauvoir
- Actif: true
- Recruteur: Stéphanie Latendresse
- Consentement aux notifications/communications: true
- Consentement au recrutement: true

ANNEXE K VUE FORMULAIRE PARTENAIRE PORTAIL CEPPP

The screenshot shows a web-based application interface for 'Cepp Patient Partenaire'. At the top, there's a dark header bar with the application name 'Cepp Patient Partenaire' on the left, and 'Patient' and 'Configuration' links on the right. A user profile 'Mathieu Benoit' is shown on the far right. Below the header, a navigation sidebar on the left contains several icons: a magnifying glass, a person, a square, a plus sign, and a gear. The main content area displays a patient record for 'Monique Beauvoir' with the ID '8796efd1-824d-4a1f-8133-ac10bf5913f9'. The record includes fields for 'Code' (8796efd1-824d-4a1f-8133-ac10bf5913f9), 'Recruteur' (Stéphanie Latendresse), and 'Centre de recrutement' (CEPPP). To the right of these fields is a button labeled 'Fiche recruteur' with a person icon. Below this section, there are four tabs: 'Disponibilité' (selected), 'Savoirs expérientiels', 'Formations', and 'Implications'. Under the 'Disponibilité' tab, there's a list of items with checkboxes: 'Moments de disponibilité (préférence)' (unchecked), 'Moments d'indisponibilité' (unchecked), 'Notification' (checked), 'Recrutement' (checked), and 'Recherche' (checked).

ANNEXE L CODE U_C⁰ DANS LE GÉNÉRATEUR DE CODE

```

1 import os
2
3 from odoo import SUPERUSER_ID, _, api, fields, models
4
5 # TODO HUMAN: change my module_name to create a specific demo
6 # functionality
7 MODULE_NAME = "code_generator_demo"
8
9 def post_init_hook(cr, e):
10     with api.Environment.manage():
11         env = api.Environment(cr, SUPERUSER_ID, {})
12
13         # The path of the actual file
14         # path_module_generate = os.path.normpath(os.path.join(os.path.
15         dirname(__file__), '..'))
16
17         short_name = MODULE_NAME.replace("_", " ").title()
18
19         # Add code generator
20         value = {
21             "shortdesc": short_name,
22             "name": MODULE_NAME,
23             "license": "AGPL-3",
24             "author": "TechnoLibre",
25             "website": "https://technolibre.ca",
26             "application": True,
27             "enable_sync_code": True,
28             # "path_sync_code": path_module_generate,
29         }
30
31         # TODO HUMAN: enable your functionality to generate
32         value["enable_template_code_generator_demo"] = True
33         value["template_model_name"] = ""
34         value["template_inherit_model_name"] = ""
35         # value["template_module_path_generated_extension"] = "."
36         value["enable_template_wizard_view"] = False
37         value["force_generic_template_wizard_view"] = False
38         value["disable_generate_access"] = False
39         value["enable_template_website_snippet_view"] = False

```

```

39     value["enable_sync_template"] = False
40     value["ignore_fields"] = ""
41     value["post_init_hook_show"] = True
42     value["uninstall_hook_show"] = True
43     value["post_init_hook_feature_code_generator"] = True
44     value["uninstall_hook_feature_code_generator"] = True
45
46     new_module_name = MODULE_NAME
47     if (
48         MODULE_NAME != "code_generator_demo"
49         and "code_generator_" in MODULE_NAME
50     ):
51         if "code_generator_template" in MODULE_NAME:
52             if value["enable_template_code_generator_demo"]:
53                 new_module_name = f"code_generator_{MODULE_NAME[len('code_generator_template_'):]}"
54             else:
55                 new_module_name = MODULE_NAME[
56                     len("code_generator_template_") :
57                 ]
58         else:
59             new_module_name = MODULE_NAME[len("code_generator_") :]
60     value["template_module_name"] = new_module_name
61     value["hook_constant_code"] = f'MODULE_NAME = "{new_module_name}"'
62
63     code_generator_id = env["code.generator.module"].create(value)
64
65     # Add dependencies
66     lst_depend_module = ["code_generator", "code_generator_hook"]
67     code_generator_id.add_module_dependency(lst_depend_module)
68     code_generator_id.add_module_dependency_template(lst_depend_module)
69     # Generate module
70     value = {"code_generator_ids": code_generator_id.ids}
71     env["code.generator.writer"].create(value)
72
73
74 def uninstall_hook(cr, e):
75     with api.Environment.manage():
76         env = api.Environment(cr, SUPERUSER_ID, {})
77         code_generator_id = env["code.generator.module"].search(
78             [("name", "=", MODULE_NAME)]
79         )
80         if code_generator_id:
81             code_generator_id.unlink()

```