UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

Travail Pratique

Documentation du projet  
PRÉSENTÉ À L’UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
COMME EXIGENCE DU COURS INF600E  
À M. ÉTIENNE M. GAGNON

PAR   
MATHIEU DES LAURIERS DESM07099809  
ZACHARIE CHENAIL-LARCHER CHEZ24069706

DÉPARTEMENT D’INFORMATIQUE  
LE 1ER MAI 2022

Table des matières

**Aucune entrée de table des matières n'a été trouvée.**

# Présentation du projet

Ce document contient la documentation ainsi que des informations pertinentes concernant le langage *Dessinart*. L’objectif du travail est de construire un langage informatique permettant la création de dessins dans un environnement deux dimensions. Les dessins seront générés à partir d’instructions contenues dans un fichier *.dsa* (raccourci pour *Dessinart*). Ce projet sera créé à l’aide de l’outil *SableCC*[[1]](#endnote-1)*,* tel qu’utilisé tout au long de la session. Le langage utilisera la bibliothèque Swing de Java, qui contient toutes les classes nécessaires à la création pour « peindre » des graphiques et des images.

# Fonctions

* Crayon et son déplacement
* Canvas de dessin
* Fonctions et procédures
* Fonctions mathématiques (Sinus, Cosinus, Tangente,…)
* Calculs arithmétiques de base (add, sub, mul, div)
* Opérations conditionnelles et boucles itératives (while, for, etc.)
* Variables, Commentaires
* Importation de librairies/fichiers externes
* Formes (Carré, Cercle, Triangle, etc.) importées à partir de librairies
* Interpréteur en ligne de commande continue (optionnel, à la fin, si temps le permet)

1. SableCC <https://sablecc.org/> [↑](#endnote-ref-1)