

Tous les fonctionnalités et options proposer dans le sujet sont implémenter, sont ajouter comme possibilités :

Le choix de n'importe quel angle, de modifier la taille du fond, de choisir la couleur « aléatoire »

Est ajouté à la Grammaire :

Else if , for , while , do while , accolade . Déclaration et initialisation en même temps et possibilité de les faire à tous moment. Abstraction des commentaires dans le pseudo code.

Ajout de l'instruction Go pour déplacer le curseur à l'endroit voulut

Un mode interpréteur de ligne :

La touche ENTER permet de valider la saisie, tout comme le bouton Interpréter.

Si la saisie est fausse, une erreur est signalée et la commande peut être directement modifiée.

Si la saisie est bonne, elle est interpréter et effacer du champ de texte.

La fonctionnalité EXPORTER JAVA qui exporte le pseudo code en langage java pour permettre d'être exécuté directement à partir de la machine virtuelle de Java et du Jar ADS4 fourni avec ce programme (voir Compiler).

Le code est indenté, et chaque Pseudocode Charger ou interpréter est intégrer au code.

La fonctionnalité COMPILER pour permettre de facilement compiler le fichier java exporté par le programme. Pour exécuter le Bytecode la ligne de commande est `java -cp ADS4.jar test` , l'exécution permet simplement de print la liste des traits engendrer par le pseudo code à l'origine.

La fonctionnalité EXPORTER PseudoCode - TOKENS permet d'exporter un fichier avec la liste des Tokens accepté ou le PseudoCode équivalent à l'image pour pouvoir la reCHARGER a volonté dans le programme.

Les instructions AVANCE sortie de la feuille au moment de leur interprétation sont sans point-virgule pour permettre de les retirer facilement ou évaluer la taille de fond à changer avec TAILLE

La fonctionnalité CHARGER, permet d'importer à l'écran un fichier de pseudo code, le pseudo code est toujours interpréter à partir de la position 0,0 (en bas à gauche) en noir et PINCEAUHAUT. Si un trait sort l'interprétation est arrêtée à l'affichage.

La fonctionnalité NETTOYER permet de remettre à zéro l'application (image, couleur, position curseur ...).

La fonctionnalité POSITION-CURSEUR permet de changer aléatoirement la couleur du curseur.

La fonctionnalité SAUVEGARGER qui permet de sauvegarder l'image actuellement affiché à l'écran. Le curseur n'est pas exporter avec l'image.

Aurait pu être rajouté :

Une option pour redéfinir le code à exécuter pour l'instruction AVANCE produite par l'exportation en code JAVA

(L'instruction Avance ne produit qu'un System.out.println des caractéristiques du trait crée)

Pour Compiler et Exécuter

Liste des commandes à effectuer pour TOUT recompiler avec JFlex 1.6.1 et Java 1.7 :

Ouvrir un Shell puis se placer dans le dossier /src/moteur/ **jflex programme.flex**

Ajouté en première ligne du fichier /src/moteur/lexer.java : **package moteur;**

Se placer dans le dossier ADS4 DESSIN : **find ./src -name *.java > sources_list.txt**

javac -classpath "\${CLASSPATH}" @sources_list.txt

-encoding utf8 (en cas de problème d'encodage des caractères des fichiers .java

Pour lancer le programme : Se placer dans le dossier src puis exécuter cette ligne de commande:

java Demarage