

# Projet SAR - Une interface graphique pour la logique

Sandra LADURANTI et Bastien RIGAULT



*Référents :*

Béatrice BERARD

Mathieu JAUME

Bénédicte LEGASTELOIS

## Présentation du projet

**Objectif** : Créer un outil graphique pour l'apprentissage de la logique du 1<sup>er</sup> ordre

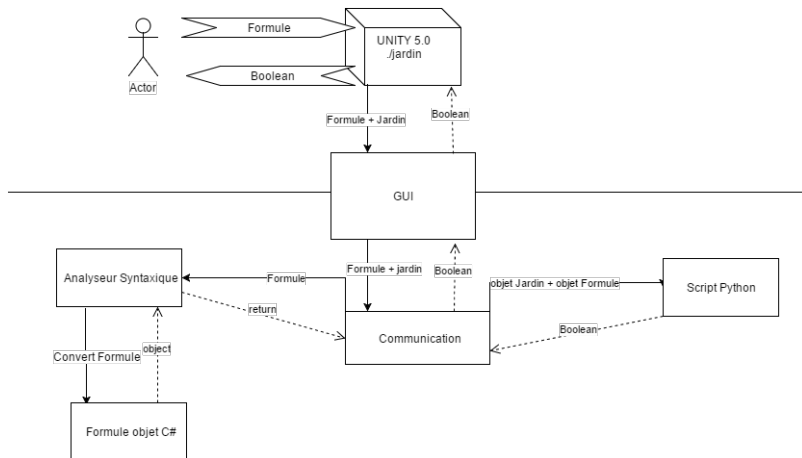
- ▶ Exemple de formule de la logique du 1<sup>er</sup> ordre :

$$\forall x(Rose(x) \Rightarrow estRouge(x))$$

- ▶ Contexte : Un jardin avec des fleurs
- ▶ Vérification de formules sur un jardin grâce au moteur fourni en *Python*

# Démonstration

# Architecture globale du projet



Outils principaux : *Unity 5.0* et *C#*

## Définition inductive des formules du projet

Définition inductive d'une formule  $F$  :

$$F ::= P(x_1, x_2, \dots, x_n) \mid \neg F \mid F_1 \wedge F_2 \mid F_1 \vee F_2 \mid F_1 \Rightarrow F_2 \mid \forall x F \mid \exists x F$$

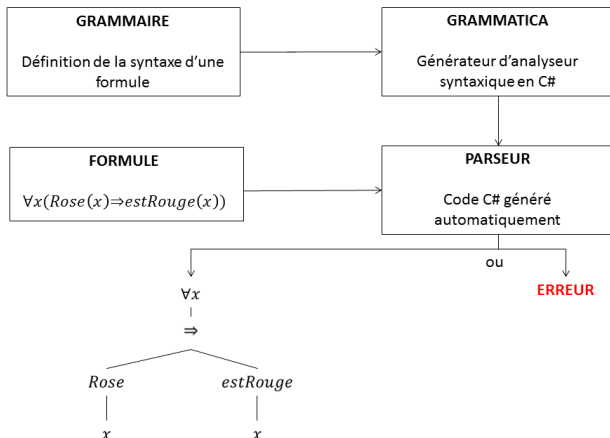
avec :

- $x_1, x_2, \dots, x_n$  : constantes ou variables
- $P$  : prédicat (*Rose*, *estRouge*, *estGrand*, ...)

✓  $\forall x (Rose(x) \Rightarrow estRouge(x))$

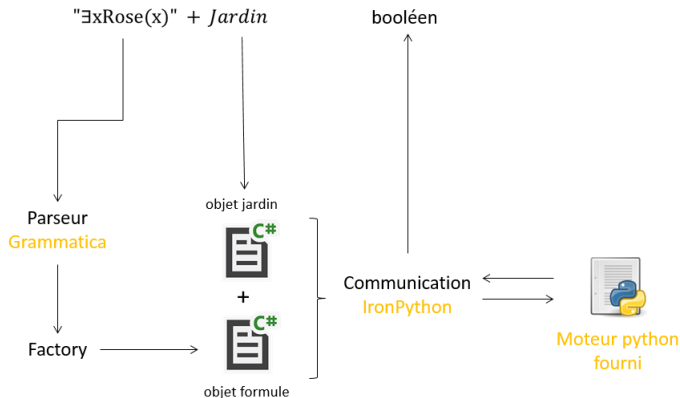
✗  $\forall x (Rose(x) estRouge(x))$

## Analyse syntaxique

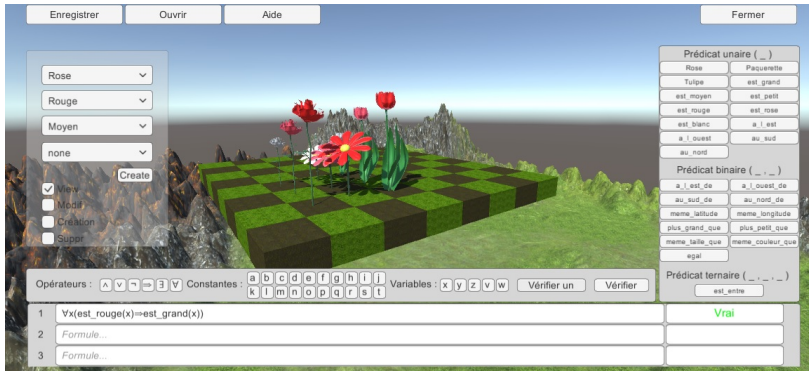


Outil utilisé : *Grammatica 1.6*

## Vérification d'une formule sur un jardin



## Rendu final de l'application



- ▶ 4 éléments principaux : Le jardin, l'édition de formule, la création de fleurs et la barre d'outils
- ▶ Programmation par scripts écrits en C#



## Création de fleurs et édition du jardin



- ▶ Boucle principale d'exécution
- ▶ Génération et/ou suppression de fleurs

## Edition et vérification de formules

Opérateurs : <input type="button" value="∧"/> <input type="button" value="∨"/> <input type="button" value="⇒"/> <input type="button" value="⇔"/> <input type="button" value="¬"/>		Constantes : <input type="button" value="a"/> <input type="button" value="b"/> <input type="button" value="c"/> <input type="button" value="d"/> <input type="button" value="e"/> <input type="button" value="f"/> <input type="button" value="g"/> <input type="button" value="h"/> <input type="button" value="i"/> <input type="button" value="j"/> <input type="button" value="k"/> <input type="button" value="l"/> <input type="button" value="m"/> <input type="button" value="n"/> <input type="button" value="o"/> <input type="button" value="p"/> <input type="button" value="q"/> <input type="button" value="r"/> <input type="button" value="s"/> <input type="button" value="t"/>	Variables : <input type="button" value="x"/> <input type="button" value="y"/> <input type="button" value="z"/> <input type="button" value="v"/> <input type="button" value="w"/>	<input type="button" value="Vérifier un"/> <input type="button" value="Vérifier"/>	Prédicat ternaire ( _ , _ , _ ) <input type="button" value="est_entre"/>
1	<input type="text" value="∀x(Rose(x)⇒est_rouge(x))"/>				<input type="button" value="Vrai"/>
2	<input type="text" value="∀x(Rose(x)⇒est_blan(x))"/>				<input type="button" value="Faux"/>
3	<input type="text" value="∀x(Rose(x) est_rouge(x))"/>				<input type="button" value="Erreur"/>

- ▶ Un bouton = Une chaîne de caractères à insérer dans un des formulaires
- ▶ 4 retours possibles :
  - **Erreur** - la formule contient une erreur de syntaxe
  - **VarLibre** - la formule contient une ou plusieurs variable(s) libre(s)
  - **Faux** - la formule n'est pas satisfaite par le jardin
  - **Vrai** - la formule est satisfaite par le jardin

## Problèmes rencontrés

- ▶ Problème de communication entre le moteur de vérification et C# au début du projet
- ▶ Problème de coordination entre le clavier et les multiples formulaires
- ▶ Problème de git au milieu de l'avancement du projet

## Conclusion

- ▶ L'application finale est entièrement fonctionnelle
- ▶ Le projet fut enrichissant de par son sujet et la variété d'outils mis en jeux pour sa réalisation
- ▶ Des améliorations peuvent toujours être apportées (interface graphique plus ergonomique, nouvelles fonctionnalités...)

Merci pour votre attention !