

# SummerDev Project : Idées et trucs en pagaille

## Choses indispensables :

1. Gestion des fichiers du projet
  - (a) Arborescence graphique en widget (sur la gauche de préférence)
  - (b) Toutes les informations du projet dans un fichier de configuration (language, emplacement dans le systeme linux, etc...)
2. Emulation de terminal
  - (a) Réponse du programme dans le terminal (si programme non graphique)
  - (b) Commandes bash disponibles
  - (c) Une nouvelle ouverture de terminal ouvre un onglet et pas une nouvelle fenetre indépendante de l'IDE (a réfléchir plus en profondeur...)
3. Gestionnaire de make file (C/C++)
  - (a) Construction automatique des make files a partir du code l'utilisateur (réfléchir au linking pas nécessaire des bibliotheques pré-fournise)
  - (b) Génération d'un make file unique dans le dossier du projet
4. Documentation de l'IDE bien construite pour les autres utilisateurs
5. Rendre le projet portable sur une autre machine
  - (a) Vérifier la compatibilité des variables d'environnement dans les autres architectures Linux
  - (b) Adapter le code au machines Windows
6. Coloration syntaxique du code
  - (a) La programmation évènementielle fera l'affaire.
  - (b) Le bout de code devra etre compris de le plug in du language
7. Mathplot en onglet pour du test rapide de graphe et d'outils mathématiques
8. Coder la gestion des languages sous forme de plug-in
  - (a) Créer une interface pour chaque language

- (b) Plug in indépendant du reste de l'IDE (principe du plug in, oui...)
  - (c) Une partie du code sur la GUI
  - (d) Une partie sur la doc
  - (e) Une partie sur la coloration syntaxique (un fichier par coloration)
  - (f) Une partie touchant au configuration du projet
9. Référenciation du code (Réfléchir a la façon de coder ce machin (aucune idée pour l'instant...))