

Sonia Dabli
Thomas Hautier

Projet ADS4

Compilation

Le fichier .flex est déjà compilé, mais en cas de besoin :

```
jflex image.flex
```

Pour compiler le programme :

```
javac *.java
```

Execution

Pour executer le programme:

```
java Main
```

Pour interpréter un fichier, il faut se rendre dans :

```
Fichier > Ouvrir
```

Il est également possible d'ouvrir un fichier directement dans le terminal avec

```
java Main <fichier>
```

Syntaxe

Ci-dessous les différentes syntaxes pouvant être lus par le programme.

Var <String>;
Crée la variable <String>

Debut
...
Fin
Délimite les instructions

BasPinceau;
/HautPinceau;
Active/Désactive le dessinage

<Variable> = <Int>;
Donne la valeur <Int> à la variable <Variable>

Tourne <Variable>/<Int>;
Faire pivoter le curseur

Avance <Int>/<Variable>;
Faire avancer le curseur

SI <Expression> ALORS <Instructions> SINON <Instructions>;
Effectue une condition.
Attention, chacune des instructions doit être séparées d'un ; .

COLOR <red|blue|green|yellow|black>;
Change la couleur du curseur

Taille <Int>;
Change la taille du curseur

TANT QUE <Expression> FAIRE <Instructions>;
Effectue une boucle
Attention, chacune des instructions doit être séparées d'un ; .

Exemples

L'archive contient 4 exemples.

Exemple : Exemple du sujet

Exemple2 : Montre les conditions

Exemple3 : Montre les boucles

Exemple4 : Montre les changements de couleurs et de tailles.