

Coulomb Nicolas

Gasiglia Baptiste

L.P.M.I.

2001/2002

Projet OFL-Meta

*Réalisation d'un éditeur graphique permettant
de définir facilement des composants de
langages de programmation conformément
au modèle OFL*

Plan du rapport

1/ Opportunité du projet OFL-Meta

→ *présentation et objectifs d'OFL-Meta dans OFL*

2/ Notre mission informatique et ses résultats

→ *organisation et axes de notre mission*

3/ Perspectives du projet

→ *description des étapes pour mener à terme le projet*

Opportunité du projet OFL-Meta

Présentation du modèle OFL

- L'objectif du modèle OFL
- Les OFL-composants
- Les OFL-concepts
- Paramètres : valeurs

Opportunité du projet OFL-Meta

Les objectifs du logiciel OFL-Meta

- Destiné aux métaprogrammeurs
- Simplicité d'utilisation
- Premier maillon d'un ensemble d'outil
- Environnement de développement
- Utilisation d'OFL-DB

La mission informatique et ses résultats

Les objectifs généraux

objectifs :

- Mettre en place les bases du logiciel
- Avancer le plus possible dans l'implémentation
- Préparer la poursuite du projet

lignes directrices : guide du travail

La mission informatique et ses résultats

Organisation de la mission

OFL

- compréhension du modèle
- OFL-composants

Interface graphiques en Java

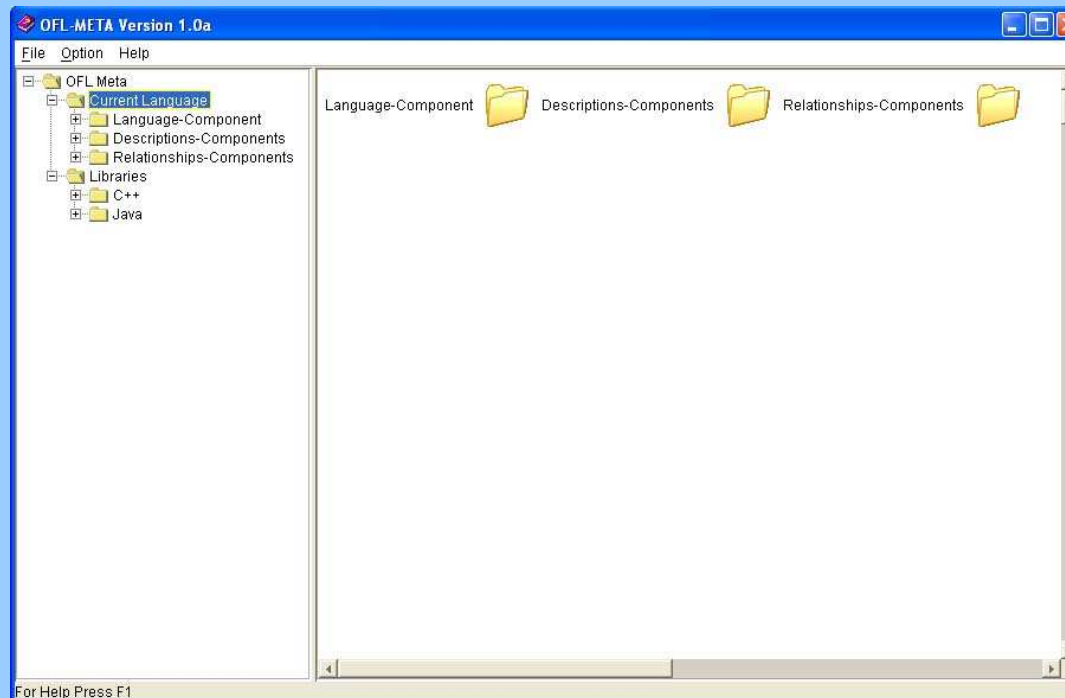
- classes : awt / swing
- tests

Notre environnement de développement

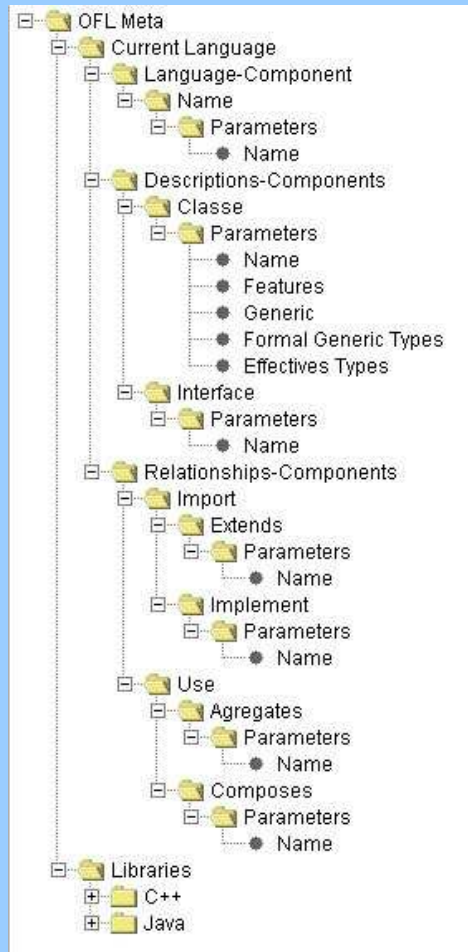
- JCreator 2.0
- JDK 1.3

La mission informatique et ses résultats

Notre implémentation d'OFL-Meta



La mission informatique et ses résultats



La mission informatique et ses résultats

Méthodologie et résultats

Méthode pragmatique mais rigoureuse

- pragmatiques : test ; avancées progressives
- rigoureuses : rédaction détaillée et fonctionnelle

Phases du développement initiales

- mise en place de l'interface homme-machine
- intégration des fonctionnalités
- l'utilisation et la sauvegarde d'informations

Objectifs atteints

- état d'avancement du logiciel
- réutilisation de notre travail

Perspective du projet

Suite du développement

Affichage de droite

- interactivité des icônes
- saisie des valeurs des paramètres

Les sauvegardes

- le menu « File »

Perspective du projet

Optimisations possibles

Affichage de droite

- problème des « JPanel »
- utilisation des « jTable »

Gestion de l'arbre

- la classe « NodeComponent »
- la méthode « addLanguage »

Conclusion

Apports personnels du projet

Le développement

- Java
- Javadoc
- « code propre »

Le modèle OFL

- domaine novateur et d'avenir