

CENTRALE
L Y O N

Langages et le Génie Logiciel

BTD/GL/GL-LP 1
V1.1 - 19/09/00

CENTRALE
L Y O N

Langages de programmation

- **Définition** : Les langages de programmation sont des codes utilisés pour décrire des algorithmes et leurs données sous une forme permettant à la fois leur exécution par une machine et leur compréhension par des lecteurs humains.
- **Programme = Algorithmes + Structures de données**
(N. Wirth)

BTD/GL/GL-LP 2

CENTRALE LYON

Différentes classifications (1)

1/ Selon le niveau de la machine abstraite :

- machine réelle (microprogrammée)
 - LANGAGE D'ASSEMBLAGE

The diagram illustrates the interaction between a human and a real machine. On the left is a stick figure representing a person. On the right is a computer icon. A horizontal double-headed arrow connects them, indicating bidirectional communication. A vertical line is drawn between the person and the computer, separating the human from the physical hardware.

BTD/GL/GL-LP

3

CENTRALE LYON

1/ Selon le niveau de la machine abstraite :

- machine virtuelle (comportement plus commun)
 - LANGAGE DE HAUT NIVEAU (portabilité)

The diagram illustrates the concept of a virtual machine. On the left is a stick figure representing a person. In the center is a computer icon labeled 'Machine virtuelle = référence commune'. On the right are three computer icons labeled 'PC', 'Apple', and 'Station'. A horizontal double-headed arrow connects the person to the virtual machine. Three arrows point from the virtual machine to each of the three real machines, showing that the virtual machine acts as a common reference for different hardware platforms.

BTD/GL/GL-LP

4

CENTRALE LYON

1/ Selon le niveau de la machine abstraite :

- machine virtuelle (comportement plus commun)
 - LANGAGE DE TRES HAUT NIVEAU (Expression du but)

BT/CL/LP

5

CENTRALE LYON

1/ Selon le niveau de la machine abstraite :

- Problème majeur : LANGAGES D'ECRITURE DE SYSTEMES

BT/CL/LP

6

CENTRALE
L Y O N

Différentes classifications (2)

2/ Par le domaine visé :

- **LANGAGES GENERAUX**
 - plus ou moins (PASCAL, ADA, FORTRAN, JAVA)
- **LANGAGES SPECIALISES**
 - COBOL (gestion), FORMAC (calcul formel), LISP (traitement de listes), PROLOG (IA)

BTD/GL/GL-LP 7

CENTRALE
L Y O N

Différentes classifications (3)

3/ Par la mise en œuvre :

- **Langages compilés (traduction au préalable)**
 - avantages : vérification préalable, rapidité d'exécution
 - inconvénient : lourdeur du processus
- **Langages interprétés (traduction simultanée)**
 - avantages : souplesse du processus
 - inconvénient : lenteur d'exécution

BTD/GL/GL-LP 8

CENTRALE
L Y O N

Différentes classifications (4)

4/ Par la façon de gérer les données :

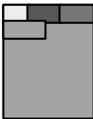
- **Langages statiques**
 - Allocation statique de variables avec durée de vie égale à la durée du programme
- **Langages à structure de bloc**
 - Allocation automatique de variables dans chaque bloc, avec durée de vie égale à la vie du bloc
- **Langages dynamiques**
 - Allocation à la demande, durée de vie choisie (suppression à la demande) ou implicite (plus d'utilisation - ramasse miettes)

BTD/GL/GL-LP 9

CENTRALE
L Y O N

Gestion de mémoire (1)

- **Statique**
 - Allocation séquentielle



- **Durée de vie**
- **Visibilité**

BTD/GL/GL-LP 10

CENTRALE
L Y O N

Gestion de mémoire (2)

- **Automatique**
 - Sur une pile

1
2
3
4
5

- Durée de vie
- Visibilité

	1	2	3	4	5
		K		M	
		M		N	
	N	N	N	N	N
	J	J	J	J	J
	I	I	I	I	I

BTD/GL/GL-LP
11

CENTRALE
L Y O N

Gestion de mémoire (3)

- **A la demande**
 - sur un tas (heap)

Variables

A
B
C

Tas

- Durée de vie
- Visibilité

BTD/GL/GL-LP
12

CENTRALE
L Y O N

Différentes classifications (5)

5/ Par la façon de contrôler des données :

- Langages typés
- Langages non typés

BTD/GL/GL-LP

13

CENTRALE
L Y O N

Typage

Notion de type :

- un ensemble de valeurs possibles,
- un ensemble fini d'opérations s'appliquant aux éléments du type et possédant des propriétés connues.

BTD/GL/GL-LP

14

CENTRALE
L Y O N

Différentes classifications (6)

6/ Par la façon de travailler :

- **Langages impératifs** (variables, affectation et l'ordre)
- **Langages fonctionnels** (ensemble de fonctions et leur composition)
- **Langages logiques** (séparation entre le problème et le contrôle de sa solution : la logique du problème est décrite par le programmeur, la résolution est contrôlée par l'interpréteur)

BTD/GL/GL-LP

15

CENTRALE
L Y O N

Caractéristiques d'un langage

Deux aspects :

- **Programmation en petit**
- **Programmation en grand**

BTD/GL/GL-LP

16

CENTRALE
L Y O N

Programmation en petit (1)

Simplicité :

Définition de

- COBOL 3 cm,
- PASCAL 3 mm,
- ADA 300 pages,
- COBOL 300 mots réservés

BTD/GL/GL-LP 17

CENTRALE
L Y O N

Programmation en petit (2)

Clarté :

- **syntaxe** : IF (expr.) L1, L2, L3
- **équivalence de types en PASCAL :**

```
type
  vecteur=array [ 1..10 ] of integer;
var
  vecteur1 : vecteur;
  vecteur2 : vecteur;
  vecteur3 :array [1..10] of integer;
  vecteur4 :array [1..10] of integer;
```

Lesquelles des variables vecteur1, vecteur2, vecteur3, vecteur4 sont considérées du même type?

- Deux schémas d'interprétation:
- - équivalence structurelle: toutes
- - équivalence de nom: vecteur1 et vecteur2

BTD/GL/GL-LP 18

CENTRALE
L Y O N

Programmation en petit (3)

Orthogonalité :

Contre-exemple : Lecture et écriture de scalaires en PASCAL

- valeurs logiques peuvent être écrites mais pas lues
- valeurs numériques peuvent être écrites et lues
- valeurs des types énumérés ne peuvent être ni lues ni écrites

BTD/GL/GL-LP

19

CENTRALE
L Y O N

Programmation en petit (4)

Homogénéité, régularité, lisibilité :

Exemples : le point-virgule

- séparateur en PASCAL
- symbole de terminaison en ADA
(10 fois moins de fautes)

- if ...thenelse;
=> beginend
=> interprétation de else dans des if imbriqués
if ... then if ... then ... else ...
soit else vide, soit beginend
=> utilisation du mot-clé explicite endif, ...

BTD/GL/GL-LP

20

CENTRALE
L Y O N

Programmation en petit (5)

Lisibilité :

– **Exemples :**

- indentation,
- identificateurs significatifs,
- opérateurs avec une seule signification (=)
- mot-clés réservés (if)

BTD/GL/GL-LP 21

CENTRALE
L Y O N

Programmation en petit (6)

Abstractions de contrôle :

séquence,
sélection,
répétition

```
if cond1 then ins1
elseif cond2 then ins2
elseif cond3 then ins3
else ins4
endif
```

BTD/GL/GL-LP 22

CENTRALE
L Y O N

Programmation en petit (7)

Sécurité, fiabilité, compilabilité :

Exemples: DO 10 I= 1.100

Typage et typage fort (à la compilation)
typage statique (vérifiable à la compilation)
typage dynamique (vérifiable seulement à l'exécution)

BTD/GL/GL-LP

23

CENTRALE
L Y O N

Programmation en petit (8)

Extensibilité (1) :

- **Types de base et opérations associées**
- **Déclarations explicites (pas de déclarations implicites comme en FORTRAN: 'I',..., 'N')**
- **Abstraction des données par la construction de nouveaux types constructeurs ensemble, type énuméré, intervalle,...**
- **types structurés: tableaux et structures - bornes fixes ou variables, initialisation, affectation entre tableaux, structures à variantes**

BTD/GL/GL-LP

24

CENTRALE
L Y O N

Programmation en petit (9)

Extensibilité (2) :

- **Abstraction procédurale (quoi avant comment)**
 - procédures et fonctions
 - passages de paramètres : IN, OUT, IN-OUT (par valeur ou par référence)
 - portée et visibilité des variables

BTD/GL/GL-LP 25

CENTRALE
L Y O N

Programmation en grand (1)

Gestion de la complexité par abstraction :

Modularité :

- abstraction des données et des traitements

Encapsulation :

- types abstraits (objets et traitements associés)
- séparation entre la spécification et la réalisation
- protection des informations privées

BTD/GL/GL-LP 26

CENTRALE
L Y O N

Programmation en grand (2)

Compilations séparées :

- compilations indépendantes
- accès facile à la bibliothèque des modules précompilés
- gestion des recompilations

BTD/GL/GL-LP 27

CENTRALE
L Y O N

Ossature d'un langage de programmation

Syntaxe :

Ensemble de règles gouvernant la formation de programmes.

Sémantique :

Définition du sens associé au programme.

BTD/GL/GL-LP 28

CENTRALE
L Y O N

Définitions

Si d'après Wirth :

Programme = Algorithmes + Structures de données

on peut compléter :

Système logiciel = Programmes + Modularité

Un langage de programmation permet d'écrire des systèmes logiciels dans un formalisme adéquat constitué de trois éléments:

- les données (objets manipulés par le programme),
- les traitements (unités d'écriture des algorithmes),
- la modularité (mode de division du système).

BTD/GL/GL-LP 29

CENTRALE
L Y O N

Données (1)

Donnée : Information interne et externe, que le programme peut créer, utiliser, combiner, échanger et détruire.

A chaque donnée est associé un certain nombre d'attributs dont les plus importants sont le droit d'accès et le type (ensemble de valeurs et opérations possibles).

Droits d'accès:

constante- nom symbolique d'une valeur fixe
variable - nom symbolique dont valeur peut changer pendant l'exécution grâce à l'instruction dite affectation

d'autres caractéristiques des droits d'accès sont :

- opérations permises
- visibilité, modifiabilité, partage, ...

BTD/GL/GL-LP 30

CENTRALE
L Y O N

Données (2)

Notion de type :

- un ensemble de valeurs possibles,
- un ensemble fini d'opérations s'appliquant aux éléments du type et possédant des propriétés connues.

Tous les langages offrent des types de base, prédéfinis, et des procédés de construction, simples ou évolués, permettant d'obtenir des objets de types plus complexes.

Types prédéfinis les plus courants sont :

- types numériques (entiers, réels, complexes),
- type logique ou booléen,
- type chaîne de caractères,
- type programme, dont les éléments désignent des sous-programmes, des fonctions avec des opérations permises limitées (passage comme argument à un sous-programme, affectation)

BTD/GL/GL-LP 31

CENTRALE
L Y O N

Données (3)

Constructeurs de données composées:

- tableaux : collections homogènes et finies de données,
- fichiers séquentiels : collections homogènes de données, en nombre généralement inconnu au programme a priori,
- enregistrements ou articles : collections hétérogènes et finies de données,
- types énumérés : des objets appartenant à un ensemble donné par énumération des noms symboliques de ses éléments,
- types ensembles : les sous-ensembles d'un ensemble fini donné,
- type liste : des suites finies d'objets dont chacun est soit un atome, soit à son tour une liste,
- type pointeur : références aux éléments d'un type donné.

BTD/GL/GL-LP 32

CENTRALE
L Y O N

Traitements (1)

Il s'agit d'exprimer des manipulations sur des objets: calculs numériques, formels, textuels,...

Il s'agit de prendre en compte des traitements élémentaires (opérations) et des mécanismes de combinaison d'actions (structures de contrôle).

- **Opérations élémentaires :** s'appliquent à un ou plusieurs objets et permettent d'en examiner et/ou d'en modifier certains attributs.
- **Structures de contrôle :** permettent de combiner des opérations pour constituer de véritables algorithmes, c'est-à-dire des modèles décrivant des suites avec une structure de décision éventuellement complexe. Les trois structures principales sont: enchaînement, choix et boucle

BTD/GL/GL-LP 33

CENTRALE
L Y O N

Traitements (2)

Pour exprimer les manipulations effectuées sur les données, les langages de programmation hésitent entre deux philosophies:

- **description prescriptive :** l'algorithme est considéré comme une suite d'ordres, ou d'instructions, que doit exécuter un automate,
- **description implicite :** qui se présente comme la description statique, sous forme d'expressions, du résultat cherché.

BTD/GL/GL-LP 34

CENTRALE
L Y O N

Modularité

Organisation d'un système complexe en éléments compris et maitrisables.

- **Sous-programmes** : une étape identifiable, répétable, réutilisable d'un traitement (factorisation ou paramétrage)
- **Module** : ensemble de données et de sous-programmes contribuant à la résolution d'un sous-problème.

BTD/GL/GL-LP 35

CENTRALE
L Y O N

Langage ADA

ADA est unique dans les anales de l'informatique...

- Unique dans la manière dont ses caractéristiques ont évolué, pour la qualité et le nombre de ses commentateurs, par le système de mise en concurrence par lequel il fut sélectionné et finalement par ce qui a résulté de ces efforts.

Commentaires dans la presse :

- ADA un nouveau langage de programmation
- Enfin un langage à la hauteur de la technologie actuelle et future,
- Un monstre de complexité technique et logique que l'on ne maîtrisera jamais,
- Un autre PL1 qui ne parviendra jamais au stade industriel.

Le choix du nom ADA rend hommage à Lady Augusta ADA Byron, comtesse de Lovelace (1815-1852), qui fut le premier programmeur de l'histoire sur la machine analytique de Babbage.

BTD/GL/GL-LP 36

CENTRALE
L Y O N

ADA - Un peu d'histoire (1)

En 1974 le constat du Ministère américain de la Défense (D.O.D.) :

- Il y a trop de langages et trop de dialectes incompatibles.
- Le logiciel est trop difficile et trop cher à maintenir.
- Ce coût dépasse de beaucoup le coût de développement initial.
- Les programmes sont trop difficiles à adapter quand le système change.

En 1975-1976 élaboration d'un ensemble d'exigences à satisfaire par un langage unique de haut niveau qui apportera une solution à ces problèmes (rapports Strawman, Woodenman, Tinman).

En 1976 étude des langages existants (COBOL, FORTRAN, PASCAL, JOVIAL, PL1,...) pour savoir s'ils satisfont ces exigences. Réponse : NON

BTD/GL/GL-LP

37

CENTRALE
L Y O N

ADA - Un peu d'histoire (2)

Rapport IRONMAN introduit la notion de composant logiciel (un produit commercialisable, fiable, pouvant être intégré dans un ensemble) à travers de trois concepts :

- 1/ Les langages fortement typés (PASCAL, ALGOL68) :
pour la rigueur et la simplicité qu'ils apportent dans l'écriture des algorithmes,
- 2/ La modularité (SIMULA, LIS) :
pour les gains de temps et la simplicité qu'elle introduit dans le processus de compilation,
- 3/ La flexibilité (EUCLID, CLU) :
pour les types abstraits, qui fournissent un niveau supplémentaire de paramétrisation des applications.

BTD/GL/GL-LP

38

CENTRALE
L Y O N

ADA - Un peu d'histoire (3)

Objectif : Un langage universel, portable, doté de structures modernes

Exigences à remplir :

Langage algorithmique : types définissables par le programmeur et le contrôle d'utilisation de ces types,

Langage modulaire : qui intègre largement la compilation séparée et la rend finalement accessible à l'utilisateur, et qui permet la paramétrisation des entités (les unités génériques),

Langage temps-réel : permettant le parallélisme des tâches et des entrées/sorties, le contrôle du temps et le traitement des exceptions,

Langage d'écriture de systèmes : avec la possibilité de définir la localisation et la représentation des données et de faire des conversions forcées de types.

BTD/GL/GL-LP 39

CENTRALE
L Y O N

ADA - Un peu d'histoire (4)

Processus de sélection

En 1977 : appel d'offres avec 17 réponses.

Première sélection 17 -- > 4

GREEN - CII HB
RED - INTERMETRICS
BLUE - SOFTECH
YELLOW- SRI

Deuxième sélection 4 -- > 2 (GREEN & RED)

Complément de spécifications avec des précisions sur des techniques d'implémentation et de faisabilité par rapport à l'état de l'art.

le 2 mai 1979 GREEN is ADA

Norme ANSI (American National Standard Institute) en 1983,
Norme ISO et sa version française en 1987

BTD/GL/GL-LP 40

CENTRALE
L Y O N

ADA - Un peu d'histoire (5)

ADA entre dans sa phase industrielle :

Le processus de validation :

Pour pouvoir s'appeler compilateur ADA
**"ADA is a registered trademark of the US Government ADA
Joint Program Office"**

le produit doit subir sous contrôle officiel une batterie de tests

ACVC: ADA Compiler Validation Capability

**Il s'agit de vérifier la conformité à la norme et de mettre en
évidence les choix d'implémentation (et donc leur incidence sur la
portabilité)**

Délivrance d'un certificat valable un an

BTD/GL/GL-LP 41

CENTRALE
L Y O N

Langage ADA : Les types (1)

Le typage correspond à plusieurs besoins :

- la maintenabilité,
- la lisibilité,
- la fiabilité,
- la réduction de la complexité.

Un type de donnée abstrait caractérise :

- un ensemble d'opérations associées
- un ensemble de valeurs,

BTD/GL/GL-LP 42

CENTRALE
L Y O N

Langage ADA : Les types (2)

On dispose en ADA de plusieurs types :

- les types de données scalaires (entier, réel, énumératif)
- les types de données composites (tableau, enregistrement)
- les types de données accès
- les types de données privés
- les sous-types et types dérivés

BTD/GL/GL-LP 43

CENTRALE
L Y O N

Langage ADA : Les types (3)

Type scalaire :

Types entiers :

SHORT_INTEGER	-- type prédéfini
LONG_INTEGER	-- type prédéfini
INTEGER	-- type prédéfini
type INDICE is range 1..50	-- type défini par l'utilisateur

Types réels :

LONG_FLOAT	-- type prédéfini
SHORT_FLOAT	-- type prédéfini
FLOAT	-- type prédéfini
type MASSE is digits 10;	-- type défini par l'utilisateur
type VOLTAGE is delta 0.01 range -12..+24.0	-- type défini par l'utilisateur

BTD/GL/GL-LP 44

CENTRALE
L Y O N

Langage ADA : Les types (4)

Types énumératifs :

```
BOOLEAN           -- type prédéfini (FALSE,TRUE)
CHARACTER          -- autre type prédéfini
type COULEUR is (NOIR, ROUGE, VERT, BLEU, CYAN,
MAGENTA, ORANGE, BLANC) -- type défini par l'utilisateur
```

Déclaration du type :

```
type ETAT is (NORMAL, FATIGUE, SAOUL,ENERVE)
```

Déclaration de variables :

```
ETAT_DU_CLODO : ETAT:= SAOUL ;
ETAT_NORMAL : constant ETAT := NORMAL ;
MON_ETAT : ETAT ;
```

La variable peut être initialisée à la déclaration.

BTD/GL/GL-LP 45

CENTRALE
L Y O N

Langage ADA : Les types (5)

- **Un type énumératif définit une liste ordonnée de gauche à droite. Les seules valeurs autorisées sont celles de la liste.**
- MON_ETAT := BOF sera refusé à la compilation
- Les opérations applicables sont le test d'(in)égalité, le test d'ordre (ENERVE > NORMAL) et l'affectation et quelques attributs.

BTD/GL/GL-LP 46

CENTRALE
L Y O N

Langage ADA : Les types (6)

Attributs :

```

type JOUR is (LUN, MAR, MER, JEU, VEN, SAM, DIM);
    JOUR'first           -- LUN
    JOUR'last            -- DIM
    JOUR'succ (MER)      -- JEU
    JOUR'pos (LUN)       -- 0 (LUN=0, ..., DIM=6)
    JOUR'val(1)          -- MAR
                    
```

Exemples de déclarations :

```

I : INTEGER ; P: INTEGER := 38 ;
I, J, K : FLOAT ; P, Q, R : FLOAT := 38.0 ;
                    
```

Déclaration de constantes :

```

DIX : constant := 10 ; N : constant INTEGER := 10;
                    
```

on peut écrire

```

M : constant := 10; MM : constant := M*M;
                    
```

BTD/GL/GL-LP
47

CENTRALE
L Y O N

Langage ADA : Les types (7)

Types composites :

Tableaux

Un tableau est un objet composé, formé d'un certain nombre de composants de même type.

un tableau peut avoir une dimension fixe :

```

A: array ( INTEGER range 1..6 ) of REEL ;
                    
```

Un tableau peut avoir plusieurs dimensions, auquel cas un intervalle distinct est donné pour chaque dimension.

```

AA : array (INTEGER range 0..2, INTEGER range 0..3) of REEL;
                    
```

Un indice de tableau peut être de n'importe quel type discret.

```

Type JOUR is ( LUN, MAR, MER, JEU, VEN, SAM, DIM);
HEURES_OUVREES : array (JOUR) of REEL;
                    
```

BTD/GL/GL-LP
48

CENTRALE
L Y O N

Langage ADA : Les types (8)

```
JOUR_OUVRABLE : JOUR range LUN..VEN;
for D in JOUR_OUVRABLE loop
    HEURES_OUVREES (D) := 8.0 ;
end loop;
HEURES_OUVREES (SAM) := 0.0;
HEURES_OUVREES (DIM) := 0.0;
```

Les tableaux possèdent plusieurs **attributs** relatifs à leurs indices.

- A'First** : Donne la borne inférieure du premier (ou l'unique) intervalle d'indice de A.
- A'Last** : Donne la borne supérieure du premier (ou l'unique) intervalle d'indice de A.
- A'Length** : Donne le nombre de valeurs du premier (ou l'unique) intervalle d'indice de A.
- A'Range** : est une forme abrégée de A'First..A'Last.

BTD/GL/GL-LP

49

CENTRALE
L Y O N

Langage ADA : Les types (9)

Exemples :

```
HEURES_OUVREES'First -- donne LUN
HEURES_OUVREES'Last  -- donne VEN
HEURES_OUVREES'Length -- donne 7
HEURES_OUVREES'Range -- donne LUN..VEN
```

En ADA, on a la possibilité de ne pas fixer les bornes à la déclaration de type :

```
type ANNEE is array (INTEGER range <>) of JOUR;
```

Elles sont fixées à la déclaration des variables :

```
ANNEE_87 : ANNEE (1..365);
ANNEE_88 : ANNEE (1..366);
```

BTD/GL/GL-LP

50

CENTRALE
L Y O N

Langage ADA : Les types (10)

Tableau à dimension variable :

Une règle subsiste : les indices de tableaux doivent être constants dans le bloc où ils sont visibles:

```

Procedure RUSEE (A: INTEGER; DEMAIN: JOUR) is
  TABLEAU_CHANGEANT: ANNEE (1..A);
  subtype JOUR_PROCHE is JOUR range LUN..DEMAIN;
BEGIN .... END;

```

```

Procedure SUPER_RUSEE is
  A: INTEGER; DEMAIN: JOUR;
BEGIN ... A:=A+1; DEMAIN := MER;
  DECLARE
    TABLEAU-CHANGEANT: ANNEE (1..A);
    CES_JOURS_CI: JOUR range LUN.. DEMAIN;
BEGIN ... END;
END SUPER_RUSEE;

```

BTD/GL/GL-LP

51

CENTRALE
L Y O N

Langage ADA : Les types (11)

Type composite Article

Un article est un objet composite constitué de composants nommés pouvant être de types différents.

Exemples :

```

type NOM_DE_MOIS is (JAN, FEV, MAR, AVR, MAI, JUN, JUL, AOU,
  SEP, OCT, NOV, DEC);
type DATE is record JOUR : INTEGER range 1..31;
  MOIS : NOM_DE_MOIS;
  ANNEE : INTEGER;
end record;
déclaration de variables : D: DATE;
initialisation : D.JOUR := 14; D.MOIS := JUL; D.ANNEE := 1789;
nous pouvons écrire : D: DATE := (14, JUL, 1789); E: DATE;
puis E:= D;
ou encore E:= (ANNEE => 1789, MOIS => JUL, JOUR =>14);

```

BTD/GL/GL-LP

52

CENTRALE
L Y O N

Langage ADA : Les types (12)

Articles à variantes

```

types GENRE is (M, F);
type PERSONNE is (SEXE: GENRE := F) is
  -- valeur par défaut de sexe à F
record NAISSANCE: DATE;
  case SEXE is
    when M => BARBU: BOOLEAN;
    when F => ENFANTS : INTEGER;

  END case;
END record;

```

Déclaration et initialisation par nom :

```

PIERRE: PERSONNE :=
(SEXE => M, NAISSANCE => (6,8, 1947), BARBU => FALSE);

```

Notation pointée pour accès aux articles :

```

PIERRE.SEXE -- M
PIERRE.NAISSANCE -- (6, 8, 1947)
PIERRE.BARBU-- FALSE

```

Mais il n'est pas possible de faire PIERRE.ENFANTS

BTD/GL/GL-LP
53

CENTRALE
L Y O N

Langage ADA : Les types (11)

Types accès

Ada fournit le type accès pour permettre de manipuler des objets dynamiques :

- des objets peuvent être créés et détruits de façon imprévisible,
- plusieurs noms peuvent se référer au même objet,
- les relations entre les objets peuvent changer au fil du temps.

```

type CELLULE ;
type LIEN is access CELLULE;
type CELLULE is record
  VALEUR : INTEGER;
  SUIVANT : LIEN ;
end record;
Déclaration      L : LIEN;
Allocation L := new CELLULE ;
L.VALEUR := 37 ;

```

BTD/GL/GL-LP
54

CENTRALE
L Y O N

Langage ADA : Les types (12)

Supposons que nous voulons créer un autre article : N: LIEN
puis N:= new CELLULE'(10,L);
 L:= N; -- copie les valeurs accès

Remarques :

1/ l'instruction L:= N ; copie les valeurs accès
 L.all := N.all ; équivaut à
 L.VALEUR := N.VALEUR;
 L.SUIVANT := N.SUIVANT;

2/ on peut déclarer une constante d'un type accès mais, bien sûr, on doit lui fournir une valeur initiale.
 C : constant LIEN := new CELLULE'(0,null);

En tant que constante, C doit toujours se référer au même objet. Cependant, la valeur de l'objet elle-même peut être changée. Ainsi :
 C.all := L.all ; est autorisé, mais :
 C:= L; ne l'est pas.

BTD/GL/GL-LP 55

CENTRALE
L Y O N

Langage ADA : Les types (13)

3/ Dans l'exemple précédent, nous n'avions pas réellement besoin de la variable N pour étendre la liste puisque nous pouvons simplement écrire :

 L:= new CELLULE'(V,L);

Cette instruction peut être transformée en une procédure pour créer un nouvel article et le rajouter en tête de liste.

```
procedure AJOUTER_A_LISTE (LISTE: in out LIEN;  
                          V in INTEGER) is  
begin  
  LISTE := new CELLULE'(V, LISTE);  
end;
```

BTD/GL/GL-LP 56

CENTRALE
L Y O N

Langage ADA : Les types (14)

Types privés

ADA offre une déclaration de type privé qui permet de décrire explicitement des abstractions de plus haut niveau (NOMBRE_COMPLEXES, PILES etc..).

Les types de données privés se déclarent dans une spécification de paquetage.

```
package MOT_DE_PASSE is
    type VALEUR is limited private ;
    function EST_VALIDE (CODE : VALEUR) return BOOLEAN;
    procedure DONNER (CODE : out VALEUR;
        NIVEAU_DE_SECRET : in INTEGER);
private
    type VALEUR is range 0..1_000_000;
end MOT_DE_PASSE;
```

BTD/GL/GL-LP

57

CENTRALE
L Y O N

Langage ADA : Les types (15)

Utilisation du package :

AUTORISATION_UTILISATEUR: MOT_DE_PASSE.VALEUR;

Ce package définit un type privé appelé
MOT_DE_PASSE.VALEUR

Les seules opérations disponibles sont :
EST_VALIDE et DONNER

L'affectation, les tests d'égalité et d'inégalité ne sont pas autorisés (elles le seraient si on avait déclaré VALEUR comme private (simple et non pas limited).

BTD/GL/GL-LP

58

CENTRALE
L Y O N

Langage ADA : Les types (16)

Sous-types

Un sous-type ne définit pas un nouveau type, il fournit un nouveau nom pour un autre type de données, (potentiellement) contraint :

```
type NOM_DE_MOIS is ( JAN, FEV, MAR, AVR, MAI, JUN,
JUL, AOU, SEP, OCT, NOV, DEC);
subtype ETE is NOM_DE_MOIS range JUN..AOU;
MOIS_COURANT : NOM_DE_MOIS;
VACANCES : ETE
```

Les opérations suivantes sont légales :

```
MOIS_COURANT := VACANCES;
VACANCES := ETE'SUCC(MOIS_COURANT);
```

Dans le dernier cas, si MOIS_COURANT avait une valeur autre que MAI, JUN ou JUL, l'exception CONSTRAINT_ERROR serait levée au moment de l'affectation à VACANCES.

BTD/GL/GL-LP
59

CENTRALE
L Y O N

Langage ADA : Les types (17)

Types dérivés

Les types dérivés, contrairement aux sous-types, définissent des types distincts, mais dont la structure est similaire.

```
type S is new T;
TX: T;
SX: S;
les instructions:
TX := SX; ou SX := TX; sont illégales

mais, on peut écrire : TX := T(SX); SX := S(TX);
```

BTD/GL/GL-LP
60

CENTRALE
L Y O N

ADA : Les instructions classiques (1)

Les instructions ADA comprennent :

Contrôle séquentiel : affectation, appel de sous-programme, bloc, null, return

- **Instruction d'affectation** (:=), donne à une variable une valeur nouvellement calculée.

```
COMPTEUR := COMPTEUR+1;    -- affectation simple
ANNIVERSAIRE.ANNEE := 1955; --affectation à un article
```

- **Les sous-programmes** permettent d'invoquer des algorithmes nommés.

```
REMPLIR_RESERVOIR ; -- appel de procédure sans paramètre
VALEUR := TAN (ANGLE); -- appel de fonction
FAIRE_TOURNER (POINT,30.0) -- appel de procédure
                        -- avec paramètres par position

FAIRE_TOURNER (POINT, ANGLE => 17.6);
-- appel de procédure avec paramètres premier par position, second par
nom
```

BTD/GL/GL-LP

61

CENTRALE
L Y O N

ADA : Les instructions classiques (2)

- **Instruction null** : le seul effet de l'instruction null est de passer simplement le contrôle à l'instruction suivante.
- **Instruction return** : termine l'exécution d'une procédure ou d'une fonction. Lors de l'exécution de cette instruction, l'exécution de la procédure s'arrête et le contrôle retourne à l'environnement appelant.
- **Instruction bloc** permet d'encapsuler textuellement une séquence d'instruction, accompagnée de déclarations locales.

```
ECHANGE:
  declare TEMP : FLOAT ;
  begin
    TEMP := VOLTAGE_1;
    VOLTAGE_1:= VOLTAGE_2;
    VOLTAGE_2:= TEMP;
  end ECHANGE;
```

BTD/GL/GL-LP

62

CENTRALE
L Y O N

ADA : Les instructions classiques (3)

Contrôle conditionnel

- **Instructions de contrôle conditionnel : SI et CHOIX**
- **Instruction SI** sélectionne pour l'exécution une séquence d'instructions au plus parmi plusieurs, selon la valeur logique d'une ou de plusieurs conditions correspondantes.
- **Il existe trois formes de base de SI:**

```

-- simple si...alors..
if COMPTE_1 < 5 then COMPTE_1 := 9; end if

-- si...alors...sinon
if COMPTE_1 < 5 then COMPTE_1 := 9;
else COMPTE_1 := 18; end if;

-- structure de if imbriqués
if VOLTAGE_1 > VOLTAGE_2 then VOLTAGE_1 := VOLTAGE_2;
elsif VOLTAGE_1 < VOLTAGE_2 then VOLTAGE_2 := VOLTAGE_1;
end if;

```

BTD/GL/GL-LP

63

CENTRALE
L Y O N

ADA : Les instructions classiques (4)

Instruction CHOIX permet de sélectionner un chemin d'exécution parmi plusieurs, d'après la valeur d'une expression discrète.

```

case ETAT_DE_PROCESSUS is
  when ACTIF => TABLE_ORDONNANCEMENT (ACTIF) := 1;
    EST_ACTIF := TRUE;
  when PRET => TABLE_ORDONNANCEMENT (PRET) :=
    TABLE_ORDONNANCEMENT (PRET)+ 1;
    EST_ACTIF := FALSE;
  when BLOQUE => TABLE_ORDONNANCEMENT(BLOQUE) :=
    TABLE_ORDONNANCEMENT (BLOQUE)+ 1;
    EST_ACTIF := FALSE;
  when MORT => TABLE_ORDONNANCEMENT (MORT) :=
    TABLE_ORDONNANCEMENT (MORT)+ 1;
    EST_ACTIF := FALSE;
end case;
case COMPTE_1 is
  when 1 => ARTICLE_VANNE(COMPTE_1).OPEN := TRUE;
  when 2/3 => ARTICLE_VANNE(COMPTE_1).OPEN := FALSE;
  when 5..10 => ARTICLE_VANNE(COMPTE_1).OPEN := FALSE;
  when others => ARTICLE_VANNE(COMPTE_1).OPEN := TRUE;
  ARTICLE_VANNE(COMPTE_1).DEBIT := 1.0;
end case;

```

BTD/GL/GL-LP

64

CENTRALE
L Y O N

ADA : Les instructions classiques (5)

Contrôle itératif :

La structure de contrôle itérative permet d'exécuter une suite d'instructions plusieurs fois (éventuellement zéro). Trois formes de boucles :

boucle de base, boucle for, boucle while

La **boucle de base** est la forme la plus simple d'interaction; elle est structurée de façon à boucler éternellement : **loop end loop;**

Nous utiliserons l'instruction exit pour quitter une boucle :

```
exit; -- quitter la boucle
exit when TEMP > MAX_TEMP ; -- quitter la boucle si la condition est vrai
```

Si nous avons plusieurs niveaux de boucles, nous pouvons les nommer explicitement pour quitter un niveau.

```
BOUCLE_EXTERNE: loop ....
  BOUCLE_INTERNE: loop
    .... exit BOUCLE_EXTERNE ; -- quitter la boucle nommée
  end loop BOUCLE_INTERNE;
.....
end loop BOUCLE_EXTERNE;
```

BTD/GL/GL-LP

65

CENTRALE
L Y O N

ADA : Les instructions classiques (6)

La boucle POUR est également appelée boucle à compteur, car la boucle se répète un nombre de fois que l'on peut compter.

```
for INDICE in ACTIV..MORT loop
  TABLE_ORDONNANCEMENT(INDICE) := 0;
end loop;

for INDICE in reverse TOTAL_DE_VANNE loop
  ARTICLE_VANNE(INDICE).OUVERT := FALSE;
end loop;
```

Dans la boucle TANTQUE une suite d'instructions est répétée tant qu'une certaine condition est vraie.

```
while ( ARTICLE_VANNE(1).DEBIT > 10.0) and (not EST_VIDE))
loop
.....
end loop;
```

BTD/GL/GL-LP

66

CENTRALE
L Y O N

ADA : Les sous-programmes

Les sous-programmes constituent les unités exécutables de base des programmes ADA, il en existe 2 formes :

Fonctions et Procédures

Une **procédure** nomme un ensemble d'instructions qui définissent une action de haut niveau.

Les **fonctions** font la même chose, mais leur rôle principal est de renvoyer une valeur calculée.

Les sous-programmes peuvent être déclarés partout où une déclaration d'objet est autorisée.

BTD/GL/GL-LP 67

CENTRALE
L Y O N

ADA : Les fonctions (1)

```
function SIGNE ( X: INTEGER) return INTEGER is
begin
    if X>0 then
        return +1;
    elsif X<0 then
        return -1;
    else
        return 0;
    end SIGNE;
```

En ADA, il est possible d'appeler une fonction de façon récursive :

```
function FACTORIELLE (N : POSITIVE) return POSITIVE is
begin
    if N= 0 then
        return 1;
    else
        return N*FACTORIELLE(N-1);
    end if;
end FACTORIELLE;
```

BTD/GL/GL-LP 68

CENTRALE
L Y O N

ADA : Les fonctions (2)

Remarques :

Un paramètre formel peut être de n'importe quel type, mais ce type doit avoir un nom.

Un paramètre formel peut être un type tableau non contraint tel que:

```
type VECTEUR is array (INTEGER range <>) of REEL;
```

Dans un tel cas les bornes du paramètre formel sont déduites de celles du paramètre effectif.

```
function SOMME ( A : VECTEUR) return REEL is
  RESULTAT : REEL := 0.0;
begin
  for I in A'Range loop
    RESULTAT := RESULTAT+A(I);
  end loop;
  return RESULTAT;
end SOMME;
```

BTD/GL/GL-LP 69

CENTRALE
L Y O N

ADA : Les fonctions (3)

Nous pouvons alors écrire

```
V: VECTEUR (1..4) := (1.0,2.0,3.0,4.0);
S: REEL;
S := SOMME(V); -- S=10
```

Pour la fonction suivante :

```
function INVERSE ( X: VECTEUR) return VECTEUR is
  INV : VECTEUR ( X'RANGE);
begin
  for I in X'RANGE loop
    INV(I) := X(X'First+X'Last-I);
  end loop;
  return INV;
end INVERSE;
```

on peut écrire :

```
INVERSE(Y) (I);
```

qui dénote le composant indexé par I du tableau retourné par l'appel à INVERSE.

BTD/GL/GL-LP 70

CENTRALE
L Y O N

ADA : Les procédures (1)

La différence avec les fonctions :

- une procédure débute avec 'Procédure ',
- elle ne retourne pas de résultat,
- les paramètres peuvent être de 3 modes :

IN : le paramètre formel est une constante et il n'est possible que de lire la valeur du paramètre effectif associé.

IN OUT : le paramètre formel est une variable et permet à la fois la lecture et la mise à jour du paramètre effectif associé.

OUT : le paramètre formel est une variable et permet la mise à jour du paramètre associé.

BTD/GL/GL-LP 71

CENTRALE
L Y O N

ADA : Les procédures (2)

Déclaration :

```
procedure AJOUTER ( A,B : in INTEGER; C: out INTEGER) is
begin
    C:= A+B;
end AJOUTER;
```

Utilisation:

```
P,Q : INTEGER; ..... AJOUTER(2+P,78,Q);
```

Déclaration :

```
procedure INCREMENTER (X: in out INTEGER) is
begin
    X := X+1;
end;
```

Utilisation :

```
I: INTEGER; ..... INCREMENTER(I);
```

BTD/GL/GL-LP 72

CENTRALE
L Y O N

ADA : Les procédures (3)

Déclaration :

```

I: INTEGER ;
A: array (1..10) of INTEGER ;
procedure FARFELU (X: in out INTEGER) is
begin
    I := I+1;
    X:=X+1;
end FARFELU;
        
```

Utilisation :

```

A(5) := 1;
I:= 5;
FARFELU(A(I));
        
```

Quelle est la valeur de A(6) ?

BTD/GL/GL-LP

73

CENTRALE
L Y O N

ADA : Les procédures (4)

Paramètres par position et paramètres par défaut

Les paramètres n'ont pas besoin de figurer dans l'ordre de déclaration.

```

procedure SECOND_DEGRE (A,B,C : in REEL;
    RACINE_1, RACINE_2 : out REEL;
    OK : out BOOLEAN) is
begin
    .....
end ;
        
```

nous pouvons écrire :

```

SECOND_DEGRE ( A=>L, B=>M, RACINE_1=> P,
    RACINE_2=>Q, OK => STATUS);

ou

SECOND_DEGRE (L,M,N, RACINE_1 => P, RACINE_2 => Q,
    OK => STATUS);
        
```

BTD/GL/GL-LP

74

CENTRALE
L Y O N

ADA : Les procédures (5)

A la spécification de la procédure, on peut signaler les paramètres par défaut.

```
type VIN is (MUSCADET, CHAMPAGNE);
type STYLE is (GLACE,NATURE);
type EXTRA is (SIROP, ZESTE);
```

Les expressions de défaut peuvent être données dans la déclaration de la procédure :

- procedure KIR (BASE: VIN := MUSCADET;
COMMENT :STYLE := GLACE;
PLUS: EXTRA := SIROP);

des appels typiques peuvent être:

```
KIR (COMMENT => NATURE);           -- nommé
KIR(CHAMPAGNE, PLUS => ZESTE)     -- par
  position et nommé
KIR;                               -- par défaut
KIR(MUSCADET, NATURE);
```

BTD/GL/GL-LP

75

CENTRALE
L Y O N

ADA : Surcharge

Polymorphisme des procédures, fonctions et opérateurs

Possibilité de définir plusieurs procédures portant le même nom, ainsi que de donner de nouvelles significations pour les opérateurs préexistants, mais sans changer la syntaxe d'appel.

```
Procedure RECHERCHE (x : INTEGER; t : H_TABLE);
begin .... end;
Procedure RECHERCHE (x : INTEGER; t : TABLE_CHAINEE);
begin .... end;
Procedure RECHERCHE (x : INTEGER; t : TABLE_BINAIRE);
begin .... end;
function "+" (A:VECTEUR) return REEL is
  RESULTAT : REEL :=0.0;
begin
  for I in A'RANGE loop
    RESULTAT := RESULTAT + A(I);
  end loop;
  return RESULTAT ;
end "+";
```

et nous pouvons alors écrire :

```
S:= +V;
```

BTD/GL/GL-LP

76

CENTRALE
L Y O N

Langage ADA : Package (1)

Objectif : indépendance, composition d'éléments

- **PACKAGE** : Son but est la séparation textuelle entre l'interface et l'implémentation.

Comparons les deux structures suivantes:

1/ les variables HAUT et P ne sont pas protégées.

```

MAX : constant := 100;
P : array (1..MAX) of INTEGER;      -- déclaration d'une pile
HAUT : INTEGER range 0..MAX;
procedure EMPILER(X: INTEGER) is
begin
    HAUT := HAUT+1;
    P(HAUT):= X;
end;
function DEPILER(X: INTEGER) is
begin
    HAUT := HAUT-1;
    return P(HAUT+1);
end;
                
```

BTD/GL/GL-LP

77

CENTRALE
L Y O N

Langage ADA : Package (2)

2/ **Le package encapsule la ressource PILE :**

```

package PILE is
    procedure EMPILER (X: INTEGER);    --Spécification
    function DEPILER return INTEGER;
end PILE;
package body PILE is                 -- corps
MAX : constant := 100;
P : array (1..MAX) of INTEGER;
HAUT : INTEGER range 0..MAX;
    procedure EMPILER(X: INTEGER) is
begin
    HAUT := HAUT+1;
    P(HAUT):= X;
end;
    function DEPILER(X: INTEGER) is
begin
    HAUT := HAUT-1;
    return P(HAUT+1);
end;
begin
    HAUT := 0;    -- Initialisation
end PILE;
                
```

BTD/GL/GL-LP

78

CENTRALE
L Y O N

Langage ADA : Package (3)

Différentes formes de packages :

1/ collection nommée de déclarations: exporte des objets et des types. N'exporte pas d'autres unités de programmes.

```

package CONSTANTES_METRIQUES is
  RAYON_EQUATORIAL : constant := 6378.145;  -- Km
  GRAVITATION : constant := 3.986_012e5 ;  -- Km3/sec2
  .....
end CONSTANTES_METRIQUES ;

package INFORMATION_DE_DATE is
  type NOM_DE_JOUR is
    (LUN, MAR, MER, JEU, VEN, SAM, DIM);
  type VALEUR_DE_JOUR is range 1..31;
  type NOM_DE_MOIS is
    (JAN, FEV, MAR, AVR, MAI, JUN, JUL, AOU, SEP, OCT, NOV,
    DEC);
  type VALEUR-D_ANNEE is range 0..INTEGER'LAST;
end INFORMATION_DE_DATE ;
        
```

BTD/GL/GL-LP

79

CENTRALE
L Y O N

Langage ADA : Package (4)

Différentes formes de packages :

2/ Groupement de sous programmes reliées sans objets rémanents.

```

package PRESENTER_DATE is
  subtype TEXTE is STRING (1..20) ;
  type DATE is
    record
      JOUR: INTEGER range 1..31;
      MOIS : INTEGER range 1..12 ;
      ANNEE : INTEGER range 1901..2000;
    end record;
  procedure DATE_TEXTE_FR (d: DATE; out texte: TEXTE) ;
  procedure DATE_CHIFFRES_FR (d: DATE; out texte: TEXTE) ;
  procedure DATE_TEXTE_AN (d: DATE; out texte: TEXTE) ;
  procedure DATE_CHIFFRES_AN (d: DATE; out texte: TEXTE) ;
  procedure DATE_TEXTE_US (d: DATE; out texte: TEXTE) ;
  procedure DATE_CHIFFRES_US (d: DATE; out texte: TEXTE) ;
  procedure CONV_TEXTE_DATE (texte: TEXTE; out d: DATE) ;
end PRESENTER_DATE ;
        
```

BTD/GL/GL-LP

80

CENTRALE
L Y O N

Langage ADA : Package (5)

```

package TRANSFORMATION_2_D is
  type COORDONNEE is record
    X: FLOAT;
    Y: FLOAT;
  end record;
  procedure TOURNER (POINT : in out COORDONNEE;
    ANGLE : in FLOAT);
  procedure METTRE_A_L_ECHELLE
    (POINT : in out COORDONNEE; X,Y: in FLOAT);
  procedure TRANSLATER (POINT : in out COORDONNEE;
    X,Y : in FLOAT);
end TRANSFORMATION_2_D;
package body TRANSFORMATION_2_D is
  procedure TOURNER (POINT : in out COORDONNEE;
    ANGLE : in FLOAT) is begin ... end ;
  procedure METTRE_A_L_ECHELLE
    (POINT : in out COORDONNEE; X,Y: in FLOAT) is
  begin ... end ;
  procedure TRANSLATER (POINT : in out COORDONNEE;
    X,Y : in FLOAT) is begin ... end ;
end TRANSFORMATION_2_D;
        
```

BTD/GL/GL-LP

81

CENTRALE
L Y O N

Langage ADA : Package (6)

Différentes formes de packages :

3/ Machine abstraite: exporte les opérations et conserve les informations sur son état dans le corps.

```

package CLASSER_NOMS is
  subtype NOM is STRING (1..70) ;
  procedure INITIALISER ;
  procedure AJOUTER_NOM (CE_NOM: in NOM) ;
  procedure SUPPRIMER_NOM (CE_NOM : in NOM) ;
  procedure IMPRIMER ;
end CLASSER_NOMS ;
package body CLASSER_NOMS is
  type ETAT is (PRESENT, ABSENT) ;
  function SUPERIEUR (NOM_1, NOM_2: in NOM) RETURN NOM
  is begin .....end;
  procedure AJOUTER_NOM (CE_NOM: in NOM) is
  begin ... end;
  procedure SUPPRIMER_NOM (CE_NOM : in NOM) is
  begin ... end;
  .....
end CLASSER_NOMS ;
end INFORMATION_DE_DATE ;
        
```

BTD/GL/GL-LP

82

CENTRALE L Y O N	<h2>Langage ADA : Package (7)</h2>
	<p>Différentes formes de packages :</p> <p>4/ Type abstrait de données: exporte des opérations et des types. Ne conserve aucune information sur l'état dans le corps.</p> <pre>package PILE is type PILE is private; procedure EMPILER (P: in out PILE; X: INTEGER); procedure DEPILER (P: in out PILE; X: out INTEGER); private type I_VECTEUR is array (1..10) of INTEGER ; type PILE is record espace: I_VECTEUR ; PTS: NATURAL := 0 ; end record ; end PILE; package body PILE is procedure EMPILER (P: in out PILE; X: INTEGER) is begin P.PTS:= P.PTS+1 ; P.ESPACE (P.PTS) := X ; end; procedure DEPILER (P: in out PILE; X: out INTEGER); begin X := P.ESPACE (P.PTS) ; P.PTS:= P.PTS-1 ; end; end PILE;</pre>
BTD/GL/GL-LP	83