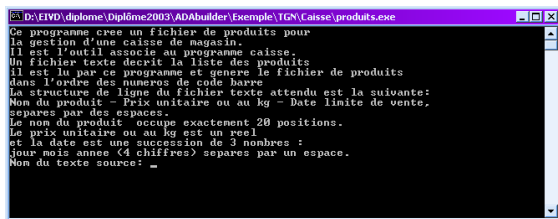


Ada Builder 2.0

Introduction

Les étudiants de première année en filière logicielle s'initient traditionnellement à la programmation grâce au langage Ada.

Bien que ce langage permette de créer facilement des applications s'exécutant dans un environnement de type ligne de commande, il est beaucoup plus difficile de donner la possibilité à l'élève de concevoir une interface utilisant des fenêtres et des contrôles similaires à celles des applications actuelles.

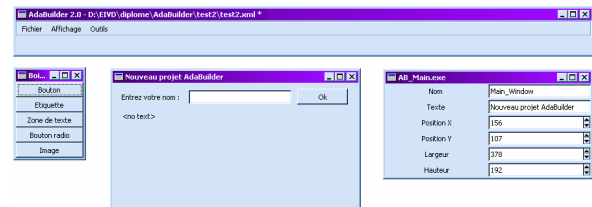


L'environnement d'exécution traditionnel d'un programme Ada.

Ada Builder 1.0

Fruit d'un travail de diplôme d'une année antérieure, Ada Builder 1.0 est une application créée pour répondre à ce besoin.

L'étudiant développe son interface graphique grâce à un éditeur simplifié, et le code Ada complexe permettant de l'utiliser est généré automatiquement. Il lui suffira ensuite d'ajouter ses propres instructions à celles déjà fournies pour obtenir une application s'exécutant avec une interface graphique motivante pour l'élève.

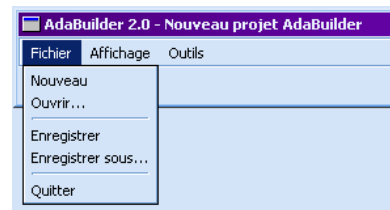


Application en cours de réalisation grâce à Ada Builder

Ada Builder 2.0

La reprise de ce logiciel en vue de l'améliorer est le but de ce travail de diplôme. Le principal problème de l'application originale était l'absence de gestion de projet : une fois le code Ada généré, il était impossible de revenir en arrière.

L'ajout de cette fonctionnalité implique aussi que lorsque l'on va charger un projet et générer à nouveau le code Ada, les modifications apportées entre temps par l'étudiant ne doivent pas être écrasées.



Nouvelle fonctionnalité : la gestion de projet

En plus de cette fonctionnalité, d'autres améliorations sont apportées, comme une meilleure séparation entre le code complexe de l'interface et le code que l'élève va modifier, une revisite du code de l'application ou encore l'ajout de boîtes de saisie et de boîtes de message.