

Plan

Programmation Modulaire Info 3

Florent Hivert

Mél : Florent.Hivert@lri.fr

Adresse universelle : <http://www.lri.fr/~hivert>

- 1 Informations pratiques
- 2 Rappels
- 3 Introduction : créer une simulation, modéliser

Plan

- 1 Informations pratiques
- 2 Rappels
- 3 Introduction : créer une simulation, modéliser

Informations pratiques

- $9 \times 2 = 18$ heures de cours (en fait plutôt $6 \times 2h + 4 \times 1h30$);
- $12 \times 2 = 24$ heures de travaux pratiques;
- Évaluations :
 - 1 40% examen final
 - 2 30% partiel
 - 3 20% projet (rendu + soutenance)
 - 4 10% notes TP (présence + rendu).

Plan

- 1 Informations pratiques
- 2 Rappels**
- 3 Introduction : créer une simulation, modéliser

Rappels

Notions supposées connues :

- Notion de programme
- Notion de variable, de type, déclaration
- Instruction conditionnelle
 - `if (...) {...} else {...}`
- Instruction itérative :
 - `while (...) {...}`
 - `do {...} while (...);`
 - `for (...; ...; ...) {...}`
- Notion de fonction, appel de fonction
- Notion de tableau (les vector du C++)

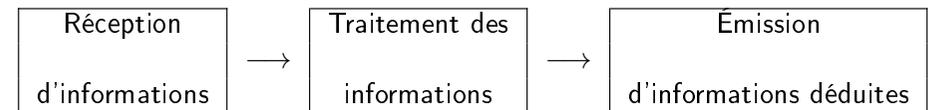
Généralités sur le traitement de l'information

Les ordinateurs sont utilisés pour

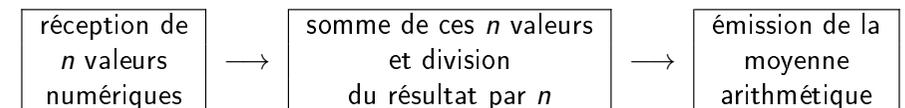
- le traitement d'informations;
- le stockage d'informations.

Généralités sur le traitement de l'information (2)

Le schéma global d'une application informatique est toujours le même :



Exemple :



La notion de programme

Tout traitement demandé à la machine, par l'utilisateur, est effectué par l'exécution séquencée d'opérations appelées **instructions**. Une suite d'instructions est appelée un **programme**.

Retenir

Un programme est une **suite d'instructions** permettant à un système informatique d'exécuter une tâche donnée

écrit dans un langage de programmation compréhensible (directement ou indirectement) par un ordinateur.



Rappel : instruction conditionnelle

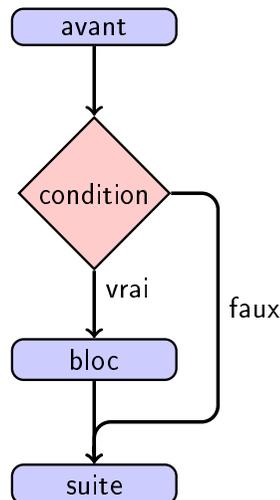
```

instructions avant;

if (condition) {
    bloc d'instructions;
}

instructions suite;
  
```

Remarque : s'il n'y a qu'une instruction dans un bloc les accolades ne sont pas obligatoires. On choisira ce qui est le plus **lisible**.



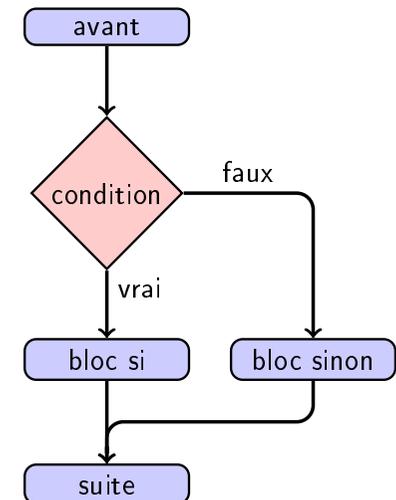
Rappel : instruction conditionnelle alternative

```

avant;

if (condition) {
    bloc si;
} else {
    bloc sinon;
}

suite;
  
```

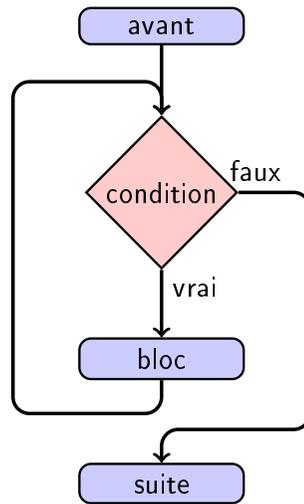


Rappel : instruction itérative (boucle while)

```
instructions avant;

while (condition) {
    bloc d'instructions;
}

instructions suite;
```



Remarque : Si la condition est fautive dès le début, le bloc n'est **jamais** exécuté.

Exemple de boucle while

while.cpp

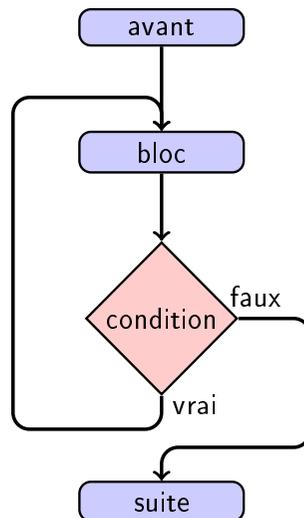
```
1 #include<iostream>
2 using namespace std;
3
4 int main() {
5     int n;
6
7     cout << "Saisir un nombre positif : ";
8     cin >> n;
9     while (n < 0) {
10        cout << "Ce nombre est négatif !" << endl;
11        cout << "Saisir un nombre positif : ";
12        cin >> n;
13    }
14    cout << "le nombre saisi est " << n << endl;
15    return EXIT_SUCCESS; // = 0, mais plus clair.
16 }
```

Complément : instruction itérative (boucle do while)

```
instructions avant;

do {
    bloc d'instructions;
} while (condition);

instructions suite;
```



Remarque : le bloc est **toujours** exécuté au moins une fois.

Exemple de boucle do while

dowhile.cpp

```
1 #include<iostream>
2 using namespace std;
3
4 int main() {
5     int n;
6
7     do {
8         cout << "Saisir un nombre positif : ";
9         cin >> n;
10        if (n < 0) {
11            cout << "Ce nombre est négatif !" << endl;
12        }
13    } while (n < 0);
14    cout << "le nombre saisi est " << n << endl;
15    return EXIT_SUCCESS; // = 0, mais plus clair.
16 }
```

Rappel : boucle for

Syntaxe

```
for (initialisation; condition; incrémentation) {
    instructions;
}
```

C'est un **raccourci plus lisible** de la boucle while ci-dessous :

```
initialisation;
while (condition) {
    instructions;
    incrémentation;
}
```

Rappel : notion de fonction

Retenir (Déclaration / Définition / Utilisation)

- **Déclaration** : mode d'emploi, entête – nécessaire pour utiliser la fonction dans le programme ;
- **Définition** : instructions du code de la fonction – nécessaire pour pouvoir l'exécuter ;
- **Utilisation** : appel de la fonction dans une autre fonction.

Rappel : exemple de fonction

Syntaxe

```
// Renvoie la somme
// de deux entiers
// @param: deux entiers
// @return: la somme
int somme(int, int);
```

```
int somme(int a, int b) {
    int res;
    res = a + b;
    return res;
}
```

```
int main() {
    int x, y, s;
    cin >> x >> y;
    s = somme(x, y);
    cout << s << endl;
    return EXIT_SUCCESS; // = 0
}
```

Rappel : syntaxe des fonctions

Syntaxe

Déclaration (mode d'emploi) :

```
type_retour nom(type1 <param1>, type2 <param2>, ...);
```

où <blabla> signifie que le nom du paramètre est ici optionnel.

Définition :

```
type_retour nom(type1 param1, type2 param2, ...) {
    déclaration des variables locales;
    instructions;
    ...
    return valeur_de_retour;
}
```

Appel (utilisation dans une expression) :

```
... nom(valeur_param1, valeur_param2, ...) ...
```

Instruction return

Retenir

Deux rôles :

- **quitter** la fonction en cours;
- **renvoyer** une valeur au programme appelant.

- Dans une procédure (= fonction retournant void) seul le premier rôle est utilisé.
- De plus, si l'on ne l'a pas mis, le compilateur ajoute automatiquement une instruction «return;» implicite à la fin d'une fonction ou procédure.

```
1 void bonjour() {
2     cout << "Bonjour" << endl;
3     return; // ajouté automatiquement
4 }
```

Données et instructions

- Un programme est composé d'**instructions** qui travaillent sur des **données**.
- En programmation impérative, les données sont stockées dans des **variables**.
- Dans de nombreux langages de programmation (C/C++/Java...), il faut **déclarer** les variables.

```
void main() {
    double a,b; // Déclarations
    a=1; b=1;
    while (((a+1)-a)-1)==0) { a*=2; }
    while (((a+b)-a)-b)!=0) { b++; }
    cout << "a=" << a << ", b=", b << endl;
}
```

Rappel : Organisation générale de l'ordinateur

Retenir

Un ordinateur est composée essentiellement de 4 éléments :

- de la **mémoire** pour stocker les données
- des unités de **calcul** (logique, arithmétique, ...)
- une unité de **commande** qui organise le travail
- des unités de **communications** (clavier, écran, réseau, ...)

Plan

- 1 Informations pratiques
- 2 Rappels
- 3 Introduction : créer une simulation, modéliser

Exemples de simulations

Les grandes batailles du Seigneur des Anneaux :



MASSIVE (Multiple Agent Simulation System in Virtual Environment)

Exemples de simulations : le logiciel MASSIVE

MASSIVE (Multiple Agent Simulation System in Virtual Environment)

[https://en.wikipedia.org/wiki/MASSIVE_\(software\)](https://en.wikipedia.org/wiki/MASSIVE_(software))

Quelques extraits de films créés avec Massive :

<https://www.youtube.com/watch?v=cr5Cwz-5Wsw>

Une simulation élémentaire :

<https://vimeo.com/150884144>

Exemples de simulations (2)

Plus simpliste (Battle for Wesnoth) :



Exemples de simulations (3)

Des exemples plus sérieux : simulation de circulation routière :

■ <http://volkhin.com/RoadTrafficSimulator/>

■ <https://www.traffic-simulation.de/>

Comment est conçu un tel logiciel ?

Modélisation

Il faut représenter, dans la mémoire de l'ordinateur

- Le monde
- Les personnages (agents) qui évoluent

Retenir

la représentation du monde et des agents est appelée

Modèle

Modélisation : le monde

Pour modéliser le monde :

- repérage (coordonnées 2D / 3D), directions
- topographie, cartes
- détection des collisions, superposition (système de cases, quadtree, octree)
- objets fixes du monde

Modélisation : les agents

Pour modéliser les agents qui évoluent dans le monde :

- position, direction
- état physique (fatigue/fuel, blessure/dégâts ...)
- état mental (peur, colère ...)
- équipement, matériel
- possibilités de communication inter-agents

Organisation des données du modèle

Retenir

Pour stocker le modèle, il faut

- une **représentation en machine** de tous les éléments (monde, objet, agents) du modèle
- une **organisation structurée, hiérarchique** des données

Exemple : le nombre (entier) de munition de l'arme A, du personnage P, du joueur J...

Problème

On va avoir besoin d'**organiser les données** !

Évolution du modèle

Les agents

- se déplacent
- interagissent
- apparaissent, disparaissent

Retenir

*Il faut **contrôler l'évolution** du modèle :*

- *interaction avec un humain*
- *algorithmes simples*
- *Intelligence artificielle*

Visualisation

On a donc besoin de modèles et de contrôleurs pour faire évoluer le modèle.

Retenir

- La **visualisation** n'intervient que dans un troisième temps !
- Dans un jeu, les joueurs n'ont pas forcément une vue totale de la situation (brouillard de guerre, information partielle).
- On ne visualise qu'une partie du modèle.

Modèle / contrôle / visualisation

Retenir

*On vient de faire un début d'**analyse descendante** d'un jeu :*

- *On part du problème initial, on en extrait les composants, les sous-problèmes, les éléments, jusqu'à obtenir des composants élémentaires (nombres, tableaux)...*

*On a obtenu une ébauche d'**architecture du projet***

C'est une architecture (on parle aussi de patron de conception) d'application très classique

- Architecture Modèle/Vue/Contrôleur (MVC)
- Architecture trois tiers

Voir cours de deuxième et troisième année de **génie logiciel**...

Objectifs

Retenir

Dans ce cours, on va

- se concentrer particulièrement sur le **modèle** et les **fonctionnalités du langage** qui permettent de le développer (structures, classes)
- voir quelques **éléments de méthodologie** pour permettre de maîtriser le développement d'un logiciel avancé
- apprendre quelques **outils** adaptés (infrastructure de tests, système de construction de logiciel et de gestion de version).

Objectifs du cours :

Retenir

On va apprendre à

- **organiser ses données** (tableaux, structures)
 - **organiser ses programmes** (modularité, tests, encapsulation).
-
- Initiation à la programmation objet
 - Initiation au génie logiciel

Plan du cours

Alternance de chapitres sur la programmation et d'intermèdes de génie logiciel.

1 Structures de données

⇒ énumération, structures et tableaux

- Intermède : Les tests avec doctests

2 La notion d'objet

⇒ attributs, classes, méthodes

- Intermède : La fabrication avec make

3 Méthodologie de la programmation modulaire

⇒ Décomposition du travail, principe d'encapsulation, interface et implémentation.

- Intermède : gestion de version avec git