

**GenCodeE**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> GenCodeE		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		July 22, 2024	

**REVISION HISTORY**

<i>NUMBER</i>	<i>DATE</i>	<i>DESCRIPTION</i>	<i>NAME</i>

# Contents

<b>1</b>	<b>GenCodeE</b>	<b>1</b>
1.1	GenCodeE (v1.7 et v2.2)	1
1.2	Introduction	1
1.3	Code généré	2
1.4	Historique	2
1.5	Distribution	3
1.6	Bugs	4
1.7	Auteur	4

---

## Chapter 1

# GenCodeE

### 1.1 GenCodeE (v1.7 et v2.2)

```
*****
                        GenCodeE (v1.7 et v2.2)
Module de génération de code E pour MUIBuilder
      Archive du 21 novembre 1994
      © Copyright 1994, Lionel Vinténat
*****

~Introduction~
~Code~génééré~~
~Historique~~~
~Distribution~
~Bugs~~~~~
~Auteur~~~~~
```

### 1.2 Introduction

Dans cette distribution de GenCodeE, vous trouverez deux GenCodeE : la version 1.7 et la version 2.2. La première génère du code pour Amiga E v2.1b et la deuxième pour Amiga E v3.0b+. Etant donné que Amiga E v3.0 est une mise à jour majeure par rapport à Amiga E v2.1b, il m'a semblé nécessaire de faire deux modules de génération de code distincts. A l'avenir, tous les futurs GenCodeE de numéro de version 1.x généreront du code pour Amiga E v2.1b et ceux de numéro de version 2.x du code pour Amiga E v3.x. Les codes générés par ces deux modules ne sont pas fondamentalement différents, mais la version 2.x exploite au maximum les nouvelles possibilités d'Amiga E v3.0, notamment l'aspect "orienté objet".

Faire un tel générateur de code est particulièrement délicat. En effet, le code généré doit être aussi parfait que possible pour éviter au programmeur de le retoucher, mais quand même lisible au cas où une retouche serait quand même indispensable. Après beaucoup d'essais, je pense être arrivé à un juste équilibre. Cependant, je n'ai pas encore pu vraiment tester le code que génère ces nouveaux GenCodeE sur une application de grande envergure, donc on doit sûrement encore pouvoir

améliorer des détails. N'hésitez donc pas à me soumettre vos remarques et vos suggestions (voir l'auteur).

Enfin, vous aurez besoin de Mac2E (v4.0+ conseillée) pour utiliser le code généré et en plus de EPP (v1.4d conseillé) pour GenCodeE v1.7. Ces deux programmes sont disponibles dans les collections du domaine publique. Si vous ne les avez pas, arrêtez votre lecture ici, et procurez-vous les. De même, FlexCat (aussi disponible dans le domaine publique) est très vivement conseillé pour générer automatiquement le code pour la localisation, mais il n'est pas indispensable. Enfin, AutoBuild (aussi disponible dans le domaine publique) est un excellent remplacement de Build pour les utilisateurs d'Amiga E v3.0.

### 1.3 Code généré

Le code généré par GenCodeE est maintenant trop complexe pour décrire simplement son fonctionnement. Donc, j'ai choisi un exemple (significatif) pour le présenter plutôt que de longues (et pénibles) explications. Commencez par regarder dans MUIBuilder comment est défini l'application exemple DemoGenCodeE, notamment au niveau des notifications. Après regardez le code généré et surtout le source principal DemoGenCode.em que j'ai commenté au maximum. Faites ensuite des essais en modifiant dans MUIBuilder la définition de DemoGenCodeE pour voir le comportement du générateur de code. Essayez aussi les différentes options de génération : déclarations, code, notifications, environnement et locale. Je pense que cela devrait être suffisant pour bien comprendre le fonctionnement de ces GenCodeE. Si malgré tout, vous rencontrez des problèmes, écrivez-moi (voir l'auteur).

DemoGenCodeE se compose d'une unique fenêtre. Dans celle-ci, on trouve un groupe 'Cliquez' et un bouton 'Quitter'. Je vous laisse deviner l'usage de ce dernier... Dans le groupe 'Cliquez', on trouve 4 boutons et un gadget texte. Quand vous cliquez sur un des boutons, cela change le contenu du gadget texte à chaque fois par une méthode différente :

- le bouton 'Mettre Chaîne Constante' modifie le contenu du gadget texte par une notification qui y place directement une chaîne constante
- le bouton 'Mettre Variable' modifie le contenu du gadget texte par une notification qui y place directement le contenu d'une variable
- le bouton 'Retourner ID' retourne un ID (après un clic sur ce bouton) lors de l'appel de la méthode MUIM\_Application\_Input, et dans ce cas, on modifie par un set() le contenu du gadget texte
- le bouton 'Appelez Hook' appelle à chaque clic sur ce bouton une fonction hook qui modifie le contenu du gadget texte

DemoGenCodeE comprend aussi une commande ARrexx "change\_text" qui elle aussi modifie le contenu du gadget texte.

Tous ces cas recouvrent l'ensemble des différents codes que peut générer GenCodeE.

### 1.4 Historique

---

Version 1.0 : - 1ère version distribuée avec MUIBuilder v1.0  
Version 1.1 : - un petit bug corrigé (GenCodeE oubliait parfois d'indenter le début du code)  
- version jamais distribuée  
Version 1.2 : - ajout du support de la localisation  
- version jamais distribuée  
Version 1.3 : - ajout du mode environnement  
- 2ème version distribuée avec MUIBuilder v1.1  
Version 1.4 : - utilisation de la "compilation séparée offerte par EPP"  
- 3ème version distribuée, externe à l'archive de MUIBuilder  
- doit être utilisé avec MUIBuilder v1.1  
Version 1.5 : - refonte complète du code généré  
- 4ème version distribuée  
- à utiliser avec MUIBuilder v2.0, Amiga E v2.1b et EPP v1.4d  
Version 1.6 : - recompilée avec Amiga E v3.0e  
- bug corrigé : GenCodeE générait les chaînes non initialisées comme si elles l'étaient  
- bug corrigé : GenCodeE générait n'importe quoi pour les menus  
- bug corrigé : le code généré pouvait à l'exécution causer des "enforcer hits"  
- la procédure dispose() est plus sûre  
- les commentaires d'en-tête sont meilleurs (en tout cas j'espère :-))  
- maintenant les sources sont fournis  
Version 1.7 : - bug corrigé : GenCodeE oubliait parfois de générer "MODULE 'utility/hooks'" quand cela était nécessaire  
Version 2.0 : - refonte complète du code généré  
- 4ème version distribuée  
- à utiliser avec MUIBuilder v2.0 et Amiga E v3.0b+  
Version 2.1 : - recompilée avec Amiga E v3.0e  
- bug corrigé : GenCodeE générait les chaînes non initialisées comme si elles l'étaient  
- bug corrigé : GenCodeE générait n'importe quoi pour les menus  
- bug corrigé : le code généré pouvait à l'exécution causer des "enforcer hits"  
- la méthode dispose() est plus sûre  
- les commentaires d'en-tête sont meilleurs (en tout cas j'espère :-))  
- maintenant les sources sont fournis  
Version 2.2 : - bug corrigé : GenCodeE oubliait parfois de générer "MODULE 'utility/hooks'" quand cela était nécessaire

## 1.5 Distribution

Cette archive peut être librement distribuée, tant que personne ne tire aucun bénéfice de cette distribution. Tout autre type de vente ne peut en aucun cas être effectué sans l'autorisation de l'auteur.

Cette archive peut être incluse dans des collections de logiciels du domaine public, tant que les conditions ci-dessus restent vérifiées.

---

Cependant, l'archive doit être distribuée dans son entier et tous ces fichiers (excepté les icônes) restent sous copyright de l'auteur, et ne peuvent être modifiés sans mon accord.

Enfin, je dégage toute responsabilité quant à l'utilisation de ce programme et les dommages qu'il pourrait causer : vous l'utilisez à vos risques et périls !

## 1.6 Bugs

GenCodeE ne contient aucun bug connu. Par contre, MUIBuilder lui comporte trois bugs gênants qui se retrouvent au niveau du code généré. Deux de ces bugs ne concernent que le cas où vous ne générez pas une application entière mais des objets particuliers :

- dans ce cas, MUIBuilder ne génère que les notifications internes à l'objet généré : par exemple, si l'objet A notifie l'objet B, cette notification n'apparaîtra pas si vous générez seulement l'objet A ou B
- MUIBuilder génère toujours les références aux IDs, aux fonctions hook et aux variables externes, donc vous risquez d'obtenir des doubles déclarations.

Le dernier bug apparaît dans le cas de notifications sur les menus. En effet, les éléments des menus sont générés localement (c'est-à-dire pas dans `app_obj`, etc), donc ils ne sont plus "visibles" dans la méthode `init_notifications()`.

Contactez Eric et pas moi pour ces bugs !

## 1.7 Auteur

Vous pouvez me joindre par courrier à mon adresse familiale :

Lionel Vintenat  
3 impasse Boileau  
Lotissement Les Termes  
87270 COUZEIX  
FRANCE

Vous pouvez également me joindre sur internet. Mon adresse e-mail est `vintenat@reseau.onecert.fr`. Cette adresse sera valable jusqu'en août 1995 inclus. Je préfère de très loin que vous m'écriviez par e-mail que par le courrier classique.