

**GenCodeE**

<b>COLLABORATORS</b>
----------------------

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

<b>REVISION HISTORY</b>
-------------------------

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# 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	3
1.5	Distribution	4
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 8 janvier 1995
© Copyright 1995, Lionel Vintenat
*****

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

### 1.2 Introduction

Dans cette distribution de MUIBuilder, 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 2.2 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 testé 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.

NOTE : Les deux GenCodeE de cette distribution (ainsi que tous les fichiers annexes) sont directement pris de la dernière distribution séparée de GenCodeE sur aminet, excepté pour la mise à jour de cette documentation. Or depuis est sorti Amiga E v3.1a qui supporte maintenant les macros de manière compatible avec Mac2E. Donc si vous possédez cette version d'Amiga E, vous n'avez plus besoin de Mac2E. J'ai donc ajouté au répertoire E de MUIBuilder le répertoire EMODULES qui contient mui.e (et sa version compilée mui.m). Ce fichier est l'équivalent de mui.h pour le langage E, et est donc directement utilisable avec EC. Notez que mui.e est une traduction "rapide" de mui.h et que je n'ai fait aucun test, cependant, il ne devrait pas contenir trop de bugs, et donc les sources produits par GenCodeE devrait pouvoir se compiler sans problème avec Amiga E v3.1a.

### 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, Amiga E v3.0b et EPP v1.4d

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

Tous les fichiers de la distribution de MUIBuilder relatifs au langage E restent sous copyright de l'auteur. Toute modification de ceux-ci est donc subordonnée à l'autorisation de l'auteur.

D'autre part, ces fichiers ne peuvent être séparés de l'archive originale de MUIBuilder, et leurs conditions de distribution sont donc les mêmes que pour cette archive. En particulier, vous utilisez ces fichiers à vos risques et périls !

## 1.6 Bugs

GenCodeE ne contient aucun bug connu. Par contre, MUIBuilder lui comporte un bug gênant qui se retrouve au niveau du code généré. Ce bug ne concerne 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

Ce bug devrait être corrigé dans MUIBuilder v2.2 (ca serait même déjà fait d'après Eric, mais shuuuut :-)).

## 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](mailto: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.