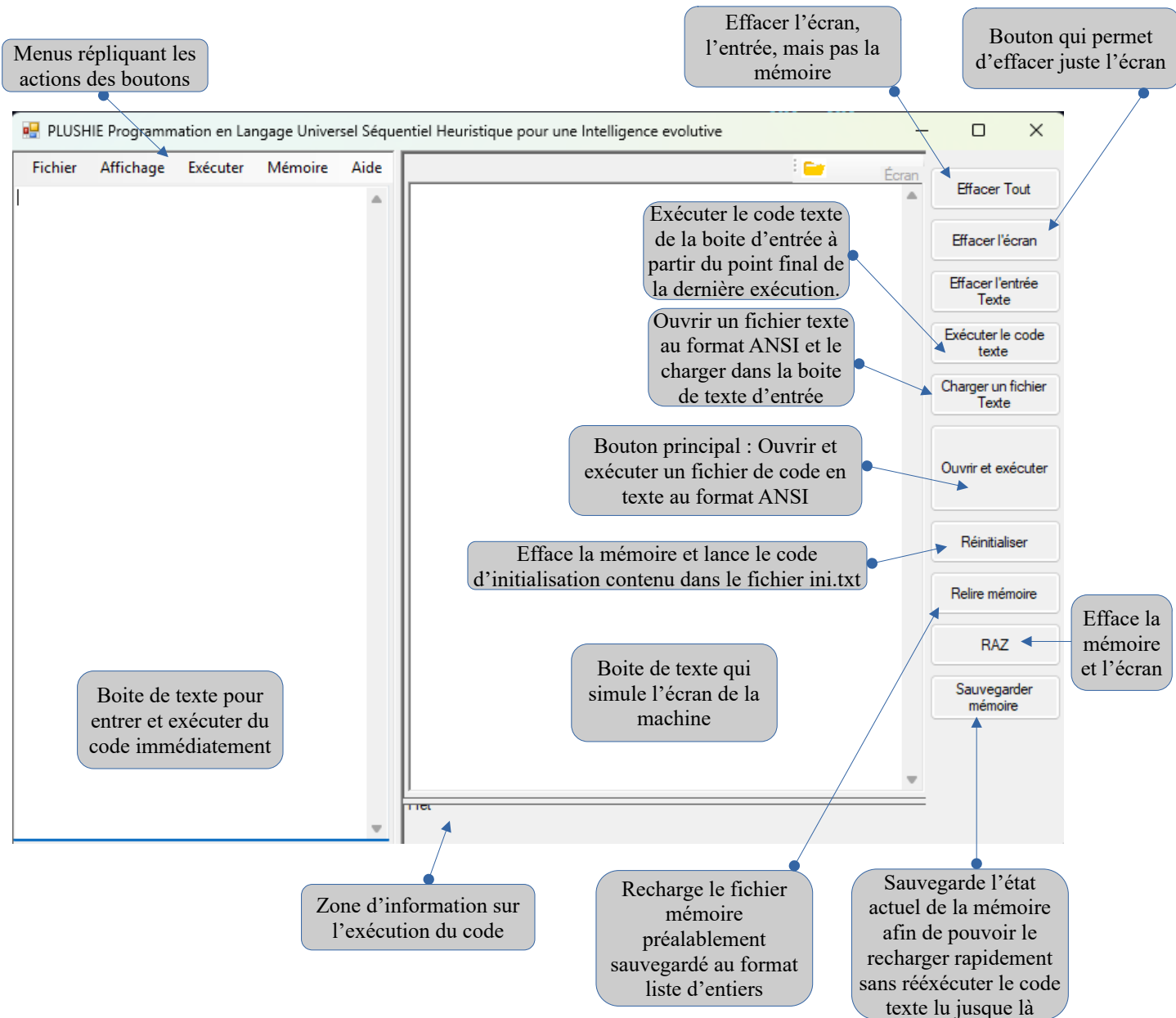


PLUSHIE

Afin de démontrer les possibilités offertes par PLUSHIE une interface légère est proposée. Celle-ci est programmée en VB.net dans un environnement Windows, mais on peut bien entendu en faire l'équivalent sur toute plateforme. Elle se présente comme un exécutable réduit : PLUSHIE_Public.exe



Le programme de cette boite de dialogue en VB.net tient sur moins de 400 lignes de code spécifique commenté, dont moins de 200 pour le code principal (et le reste pour la gestion des boutons et menus)

Utilisation pratique :

- Double cliquer sur le fichier PLUSHIE_Public.exe dans l'explorateur de fichier.
- Cliquer sur le bouton Réinitialiser pour charger le fichier codeini.txt et interpréter son code pour charger les fonctions de base en mémoire (voir les mains dans le moteur pour une explication détaillée du démarrage de PLUSHIE et également les commentaires dans le fichier lui-même)
- Cliquer sur le bouton « ouvrir et exécuter » pour lire un fichier de code en texte (au format ANSI). Alternativement, le petit menu en haut à gauche a la même fonction

Une alternative est d'entrer directement du texte au clavier ou par copier-coller dans la boîte de texte en bas de la form, puis d'appuyer les touches Ctrl+Entrée.

En cas de plantage :

Oui, parce que ça arrive souvent, l'interpréteur de code texte fonctionne d'une manière qui peut surprendre par rapport à ce qui est connu en programmation. L'appui sur la touche « Échap » du clavier arrête l'exécution du code. Dans ce cas, utiliser ensuite le bouton RAZ pour repartir sur une base saine, et relancer l'initialisation ou recharger un fichier mémoire.

Il n'y a aucun risque pour la machine qui exécute le programme, l'exécution du code texte reste circonscrite à l'interface.

Expérimenter vos propres fichiers :

Le point important est de bien vérifier que vos fichiers textes sont au format ANSI. Et de sauter 2 lignes pour aérer le code, jamais une seule. Bien vérifier l'absence d'espaces doublées ou d'espace isolée après un saut de ligne.

Gestion de la mémoire :

Contrairement à l'interface en ligne, celle-ci ne permet pas d'afficher le contenu de la mémoire (la fonctionnalité est masquée). Elle simplifie toutefois la sauvegarde et le rechargement de l'état actuel de la mémoire. C'est pratique lorsque l'on veut charger une série de fichiers textes (des bibliothèques de code par exemple) pour ensuite tester un fichier qui en dépend. Cela évite de recharger chaque fichier requis et gagne beaucoup de temps.

Les autres boutons paraissent autosuffisants, mais n'hésitez pas à donner votre avis sur Plushie-langage@free.fr

La difficulté ne réside pas dans l'utilisation de l'interface elle-même. (voir pas à pas en PLUSHIE)