

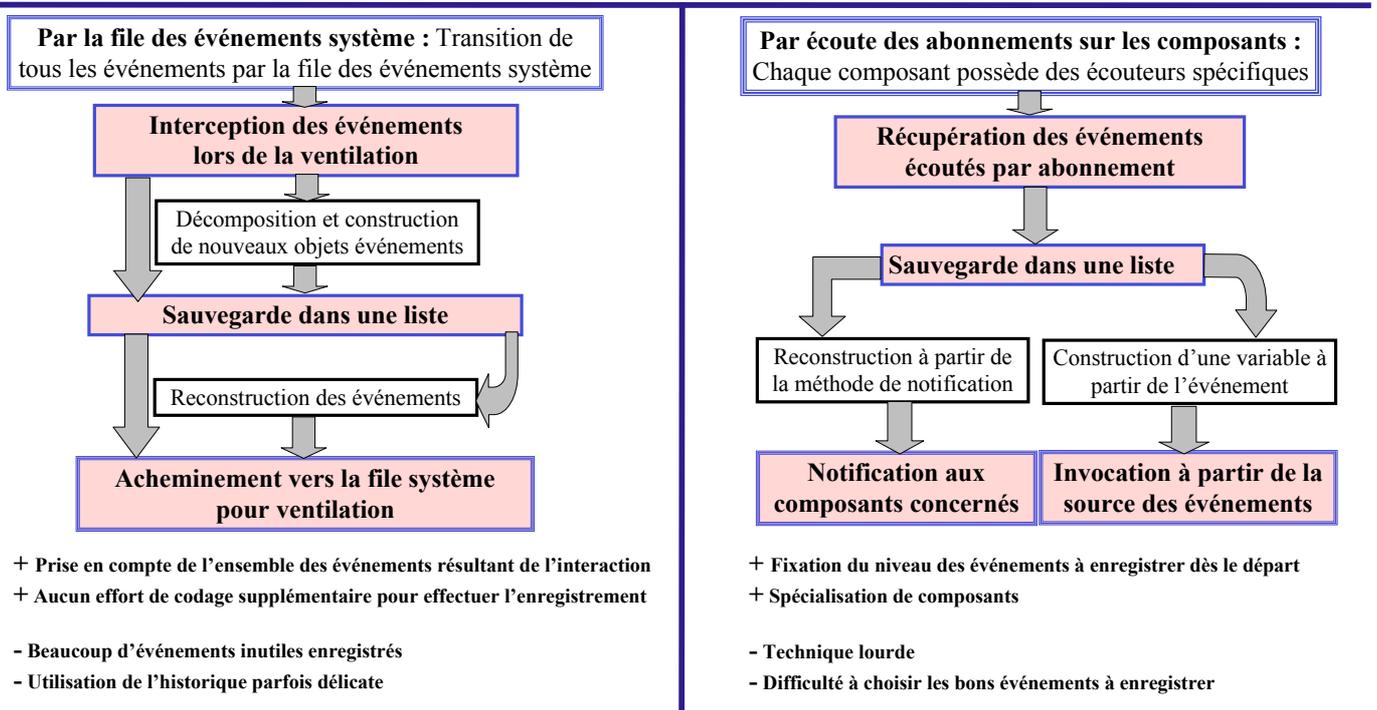
Vers un outil pour la réalisation de systèmes de PbD

Système de programmation sur exemple (PbD) : Créer des programmes en s'appuyant sur les actions réalisées par l'utilisateur final lors de la construction d'exemples. Il s'agit avant tout d'enregistrer, d'analyser et de rejouer les entrées de l'utilisateur.

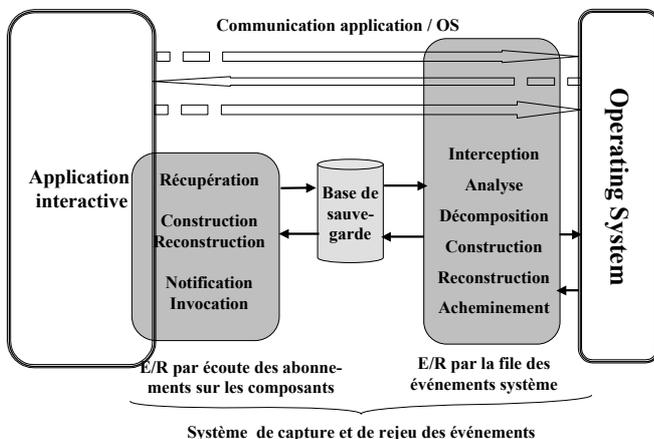
Classification en fonction de l'utilisation de la PbD ➔ 4 catégories essentielles : Assistance - Apprentissage de la programmation - Outils de conception - Outils de la PbD (catégorie à enrichir).

Enregistrer et rejouer les événements engendrés par les interactions de l'utilisateur :

DEUX TECHNIQUES D'IMPLEMENTATION POSSIBLES



MEILLEURE SOLUTION = RENDRE LES DEUX TECHNIQUES UTILISABLES ENSEMBLE
Ecoute de la file des événements + Ecoute directe d'abonnements de composants



SCHEMA EXEMPLE D'IMPLEMENTATION

Auteurs :

Loé SANOU
Patrick GIRARD

sanou@ensma.fr
girard@ensma.fr

PERSPECTIVES : Proposition d'un framework de programmation sur exemple

- Automatisation complète et totale des tâches utilisateur sans changer de contexte.
- Cadre facilitant l'intégration des techniques de la programmation sur exemple pour tout programmeur de système interactif.
- Aspect méthodologique et création d'outils de vérification de la cohérence de la mise en œuvre de la programmation sur exemple.