

Le nouveau algoGGB

Dans ce document, nous allons décrire les changements que nous avons apportés à **algoGGB**. Au départ, précisons que la version d'**algoGGB** utilisée dans tout le site web sauf dans la page **NOUVEAU** sera identifiée par l'appellation « ancienne version ». Et la version d'**algoGGB** utilisée dans la page **NOUVEAU** (et tous les liens qui y sont présents) sera identifiée par l'appellation « nouvelle version ».

Changements apportés à la bibliothèque **algoGGB**

De nombreux changements ont été apportés aux fonctions présentes dans le fichier **algoGGB.ggb**, mais seuls ceux concernant la section *Procédures utilisateur* seront mentionnés ici. Dans l'ancienne version, on trouvait ceci :

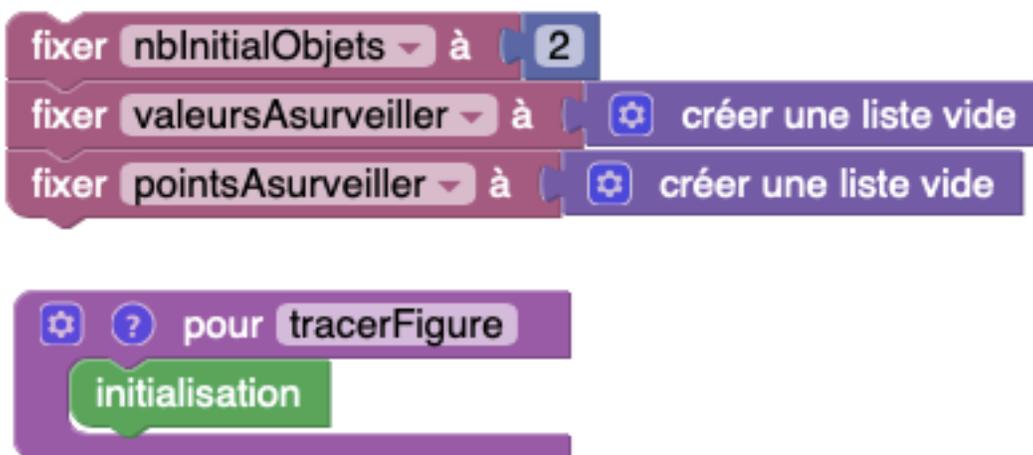
```
// *****  
// ***** Procédures utilisateur (ci-dessous) *****  
// *****  
  
var nbInitialObjets = 2; // Nombre d'objets au départ, à ne pas effacer  
var valeursAsurveiller = []; // Liste des noms des valeurs à surveiller  
var pointsAsurveiller = []; // Liste des noms des points à surveiller  
  
function tracerFigure() {  
    initialiser();  
  
}
```

tandis que, dans la nouvelle version, on trouve ceci

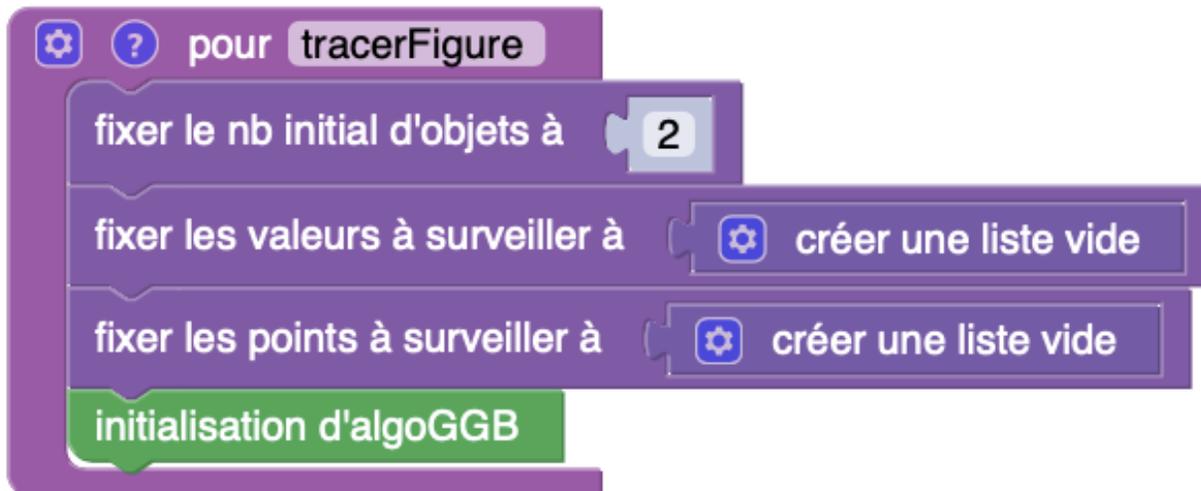
```
// *****  
// ***** Procédures utilisateur (ci-dessous) *****  
// *****  
  
function tracerFigure() {  
    fixerNbInitialObjets(2);  
    fixerValeursAsurveiller([]);  
    fixerPointsAsurveiller([]);  
    initialiser();  
  
}
```

C'est donc dire que l'utilisateur, au lieu de modifier directement les valeurs des variables `nbInitialObjets`, `valeursAsurveiller`, et `pointsAsurveiller` devra les modifier indirectement via les fonctions `fixerNbInitialObjets`, `fixerValeursAsurveiller`, et `fixerPointsAsurveiller`.

Soulignons que des changements correspondants ont été apportés à la version *visuelle* d'**algoGGB** : alors qu'un débutait auparavant avec le programme



on débute maintenant avec la fonction



Utilisation du nouveau algoGGB

On peut utiliser **algoGGB** directement à partir de la page **NOUVEAU** de son site web. Ceci peut se faire directement à partir de la figure `algoGGB.html` de base ne comportant que les deux boutons *Tracer* et *Effacer*. Et ceci peut aussi se faire à partir d'une figure algoGGB comportant d'autres éléments, comment le montrent les exemples de la page **NOUVEAU**.

Mais si on veut ajouter soi-même divers éléments à la figure de base, il faudra télécharger le nouveau algoGGB (à partir du bouton correspondant de la page **NOUVEAU**) et procéder en mode local. Le fichier téléchargé, une fois décompressé, comporte les éléments suivants :

- dossier *version autonome*
 - fichier *algoGGB.ggb*
- dossier *Editeur*
 - fichier *editeur.html*
 - fichier *algoGGB.html*
 - fichier *algoGGBed.ggb*
 - (autres fichiers auxiliaires)
- dossier *Editeur visuel*
 - fichier *editeurVisuel.html*
 - fichier *algoGGB.html*
 - fichier *algoGGBed.ggb*
 - (autres fichiers auxiliaires).

Le fichier *algoGGB.ggb* du dossier *version autonome* permet de procéder comme dans l'ancienne version d'**algoGGB**, modulo les changements apportés à la bibliothèque. Nous ne répéterons donc pas les indications pour ce faire.

Si l'on veut utiliser l'éditeur non visuel d'**algoGGB**, il faudra travailler dans le dossier *Editeur*.

- On ouvre le fichier *editeur.html* et on compose notre programme
- Un clic sur le bouton *Tracer la figure* aura pour effet d'ouvrir la page web *algoGGB.html*, qui incorpore la figure *algoGGBed.ggb*, et d'exécuter notre programme
- On peut aussi modifier la figure *algoGGBed.ggb* au cœur de laquelle va s'exécuter notre programme, pourvu qu'on observe les précautions suivantes
 - On ferme au préalable la page web *algoGGB.html*
 - Pour chaque objet (bouton, glissière, point) ajouté, on ajoute le script *JavaScript* suivant : *retracerFigure()*;
Note : ce script doit être ajouté dans l'onglet
 - *Par Clic* pour les boutons
 - *Par Actualisation* pour les glissières et les points
 - On enregistre *algoGGB.html*
 - On retourne à l'éditeur et on met à jour les appels aux fonctions *fixerNbInitialObjets*, *fixerValeursAsurveiller*, et *fixerPointsAsurveiller* de façon à tenir compte des objets ajoutés
 - On vide les caches du navigateur web utilisé, de façon à s'assurer qu'on utilisera bien la version récemment modifiée de la figure *algoGGBed.ggb*
- On peut ainsi apporter diverses modifications au programme contenu dans l'éditeur, ainsi qu'à la figure *algoGGBed.ggb*
- Quand on a terminé, on peut copier le programme contenu dans l'éditeur et le coller dans la zone *Procédures utilisateur* de la figure *algoGGBed.ggb*

Si l'on veut utiliser l'éditeur visuel d'**algoGGB**, il faudra travailler dans le dossier *Editeur visuel*.

- On ouvre le fichier *editeurVisuel.html* et on compose notre programme
- Un clic sur le bouton *Exécuter* aura pour effet d'ouvrir la page web *algoGGB.html*, qui incorpore la figure *algoGGBed.ggb*, et d'exécuter notre programme
- On peut aussi modifier la figure *algoGGBed.ggb* au cœur de laquelle va s'exécuter notre programme, pourvu qu'on observe les précautions suivantes
 - On ferme au préalable la page web *algoGGB.html*
 - Pour chaque objet (bouton, glissière, point) ajouté, on ajoute le script *JavaScript* suivant : *retracerFigure()*;
Note : ce script doit être ajouté dans l'onglet
 - *Par Clic* pour les boutons
 - *Par Actualisation* pour les glissières et les points
 - On enregistre *algoGGB.html*
 - On retourne à l'éditeur visuel et on met à jour les appels aux fonctions *fixerNbInitialObjets*, *fixerValeursAsurveiller*, et *fixerPointsAsurveiller* de façon à tenir compte des objets ajoutés
 - On vide les caches du navigateur web utilisé, de façon à s'assurer qu'on utilisera bien la version récemment modifiée de la figure *algoGGBed.ggb*
- On peut ainsi apporter diverses modifications au programme contenu dans l'éditeur visuel, ainsi qu'à la figure *algoGGBed.ggb*
- Quand on a terminé, on peut copier le code *JavaScript* du programme contenu dans l'éditeur et le coller dans la zone *Procédures utilisateur* de la figure *algoGGBed.ggb*