

TME1 : Outils de développement de programmes C

1. Objectifs
2. Etape 1 : programme principal
3. Etape 2 : Analyse de la ligne de commande
4. Etape 3 : Analyse du fichier de commandes
5. Etape 4 : opérations S.X.Y.P.M.F
6. Compte-rendu

Objectifs

L'objectif de ce premier TME est de vous permettre de vérifier que vous maîtrisez les principaux outils de développement utilisés pour programmer efficacement en langage C sous UNIX. Attention : Cette U.E. suppose que vous connaissez le langage C. Si vous ne le connaissez pas, ou si vous avez des lacunes, vous devez vous former par vous même. Les bibliothèques sont faites pour cela, et vous pouvez utiliser les machines des salles de TP en libre service pour faire des exercices.

On utilisera les outils suivants:

- vim ou emacs : éditeur de texte
- indent : outil d'indentation automatique
- gcc : préprocesseur, compilateur, éditeur de liens
- ar : constructeur d'archives
- make : génération automatique avec gestion des dépendances
- gdb : débogueur

L'application logicielle proposée est une application de manipulation d'images au format pgm. Les algorithmes réalisent fondamentalement des parcours de tableaux à 2 dimensions.

Commencez par créer un répertoire tme1, qui contiendra tous les fichiers utilisés dans ce TME.

Etape 1 : programme principal

Commencez par créer un sous-répertoire tme1/etape1 dans le répertoire tme1, et placez-vous dans ce répertoire. Dans cette première étape, vous allez devoir écrire deux fichiers : un fichier "main.c" contenant la fonction main(), et un fichier "Makefile" permettant de compiler le programme et de générer un fichier exécutable "pgmg".

Le fichier "Makefile" doit contenir deux règles :

```
pgmg : main.c
```

qui effectue la compilation ET l'édition de liens en une seule passe.

```
clean
```

qui efface les fichiers temporaires et un éventuel 'core', pour ne conserver que les fichiers sources.

Le prototype de la fonction main() est défini comme suit:

```
int main(int argc, char *argv[])
```

Dans cette première étape, le tableau `argv[]` contient exactement 3 arguments: nom du programme, nom du fichier d'entrée, nom du fichier de sortie.

Le programme `main()` lit le fichier "input_file_name", en utilisant la fonction `readpgm()`. Il recopie chaque octet dans un tampon que vous devez allouer. Il écrit le contenu de ce tampon dans un fichier "output_file_name", en utilisant la fonction `writpgm()`.

Pour pouvoir utiliser les fonctions `readpgm()` et `writpgm()` dans votre programme `main()`, vous devez inclure le fichier "pgmio.h" dans le fichier `main.c`. Il se trouve dans:

```
/users/enseig/encadr/cao/include/pgmio.h
```

Les prototypes des fonctions de lecture et d'écriture du format pgm, ainsi que la structure de données permettant de représenter une image en mémoire sont définis dans le fichier "pgmio.h". Vous pouvez retrouver cette information dans la page [PgmInputOutput](#).

Pour ce qui concerne le Makefile, l'édition de liens doit se faire avec la bibliothèque C qui se trouve dans

```
/users/enseig/encadr/cao/lib/libpgmio.a
```

Lorsque l'écriture du programme `main.c` et du makefile sont terminés, lancez la compilation et l'édition de lien avec la commande

```
$ make
```

Un programme exécutable `pgmg` doit être généré dans votre répertoire de travail. Pour vérifier que le programme fonctionne, recopiez dans votre répertoire de travail le fichier "Untitled" contenant une image au format pgm. Ce fichier se trouve dans:

```
/users/enseig/encadr/cao/tme1/Untitled.pgm
```

Ce fichier peut être visualisé en utilisant la commande

```
$ display Untitled.pgm
```

Lancez l'exécution du programme `pgmg`:

```
$ pgmg Untitled.pgm new.pgm
```

Vérifiez que le fichier de sortie contient bien l'image initiale.

Etape 2 : Analyse de la ligne de commande

Commencez par créer un second sous-répertoire `tme1/etape2` dans votre répertoire `tme1`. Recopiez les fichiers `main.c` et `Makefile` de dans ce sous-répertoire. La seconde étape consiste à écrire un fichier 'getarg.c', qui contient la fonctions `getarg()`. Il faut modifier la fonction `main()`, qui ne doit plus faire l'analyse de la ligne de commande, cette tâche étant réalisée par la fonction `getarg()`. Le fichier 'getarg.c' doit contenir aussi la déclaration de la variable globale `mainarg`, de type 'mainarg_t', qui contient les valeurs de tous les paramètres lus par la fonction `getarg()`.

Le fichier 'getarg.h' doit contenir la définition du type `mainarg_t`, et la déclaration du prototype de la fonction `getarg()`:

```
typedef struct mainarg_t {  
    char    *InputFileName;  
    char    *OutputFileName;
```

```

char      *CommandFileName
char      verbose;
} mainarg_t;

extern mainarg_t  mainarg;

extern void getarg(int argc, char argv[]);

```

On souhaite que le prototype du programme 'pgmg' soit le suivant:

```
pgmg [-c command_file_name] [-v] input_file_name output_file_name
```

Les deux arguments optionnels doivent pouvoir être placés n'importe où sur la ligne de commande.

- -v est un drapeau qui demande au programme d'afficher un message à chaque étape du traitement.
- -c command_file_name permet de définir une série de traitement à appliquer à l'image, dans un fichier de commandes.

On se contente dans cette étape d'analyser les arguments de la ligne de commande. L'analyse des commandes contenues dans le fichier de commande sera réalisée à l'étape suivante.

Etape 3 : Analyse du fichier de commandes

Commencez par créer un sous répertoire tme1/etape3, et à recopier vos fichiers source et votre Makefile dans ce répertoire, pour conserver les états intermédiaires de votre travail. Cette troisième étape consiste à écrire un parseur élémentaire utilisant les fonctions fgets() et sscanf(). Vous pouvez vous inspirer de l'exemple que vous trouverez dans [ScanfExample](#).

Le fichier de commandes contient une commande par ligne.

- S n : seuillage (si val > n, val = 255 / sinon val = 0)
- X : symétrie suivant x (x devient -x)
- Y : symétrie suivant y (y devient -y)
- P : rotation positive de 90°
- M : rotation négative de 90°
- F C00 C10 C20 C01 C11 C21 C02 C02 C12 C22 : filtrage produit de convolution avec une matrice 3*3

Voici un exemple de fichier de commandes:

```

# une ligne commençant par un # est un commentaire
X
Y
P
M
S 12
F 1 -1 1 2 10 2 1 -1 1

```

Ecrire le fichier operate.C (ainsi que le fichier associé operate.h), qui contient la fonction operate(). Cette fonction prend en entrée une image définie par un pointeur sur une structure de donnée gmap. Elle applique séquentiellement les transformations définies dans le fichier de commandes, et renvoie un pointeur sur la structure de donnée gmap contenant l'image résultante.

```
gmap *operate(FILE *commande, gmap *in);
```

On définira une fonction par type de commandes. Ces 6 fonctions prennent pour nom le caractère définissant la commande, et possèdent deux arguments: un pointeur sur l'image source, et un pointeur sur l'image résultat. Les

deux structures de données doivent donc avoir été allouées en mémoire préalablement : pas de malloc() dans ces fonctions.

```
void X(gmap *mapin, gmap *mapout);
```

Pour cette étape, les fonctions de traitement se contentent de recopier mapin dans mapout, et d'afficher le message:

```
Operation XXX non implementee
```

Etape 4 : opérations S,X,Y,P,M,F

Implémentez successivement les fonctions S, X, Y P, M, F Il faut calculer tous les pixels de l'image, en exécutant deux boucles for imbriquées pour parcourir les lignes et les colonnes. Le coeur de ces fonctions sera toujours de la forme :

```
for(y = 0 ; y < heigth ; y++) {
    for(x = 0 ; x < width ; x++) {
        ELM(mapout, U(x,y), V(x,y)) = ELM(mapin, x, y);
    }
}
```

Pour alléger l'écriture, on définira la macro ELM(map,x,y) qui permet de désigner le pixel de coordonnées (x,y) dans l'image désignée par le pointeur map.

```
#define ELM(map,x,y)  map->raster[y*map->width + x]
```

La difficulté est évidemment de définir les expressions arithmétiques U(x,y) et V(x,y) pour chacune des opérations à implémenter.

Compte-rendu

La note de tME compte dans la note de contrôle continu. Vous n'avez pas de compte-rendu écrit à rendre, mais vous aurez à faire une démonstration de votre programme et à présenter le code au début de la séance de TME de la semaine suivante.

N'oubliez pas de commenter votre programme...