

5 - STRUCTURE MINIMALE D'UN PROGRAMME

Programmation Concurrente - LI330
Université P. & M. Curie - année scolaire 2013/2014

PrC

- Le point d'entrée d'un programme est une unité dont les instructions compilées seront invoquées au lancement du dit programme
 - Un programme peut s'appuyer sur d'autres «unités»
 - Il faut déclarer les références à ces unités
 - Un langage peut imposer des conventions sur la manière d'identifier le point d'entrée
 - Un nom particulier...
- Structure type
 - Liste des unités dont on a besoin
 - Déclarations locales
 - Suite d'instructions

```
with Ada.Text_IO, Ada.Integer_Text_IO;  
Use Ada.Text_IO, Ada.Integer_Text_IO;  
  
procedure Hello is  
  A : Integer;  
begin  
  Get (A);  
  Put ("Hello world avec a = ");  
  Put (A);  
  New_Line;  
end Hello;
```

- 📍 Source contenu dans le fichier `hello.adb`
- 📍 Si on compile `hello.adb`, on obtient le fichier exécutable `hello`
 - 📍 Pour compiler: `gnatmake hello`



À TITRE INDICATIF, COMPARAISON AVEC LE «HELLO WORLD» EN C

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

int main () {

    int a;

    scanf ("%d", &a);
    printf ("Hello world avec a = %d\n", a);
    return EXIT_SUCCESS;
}
```

- 📍 Source contenu dans le fichier `hello.c`
- 📍 Si on compile `hello.c`, on obtient le fichier exécutable `hello`
 - 🔧 Pour compiler: `gcc -o hello hello.c`