

# Gestion des erreurs

Types d'erreurs

Erreur d'arrêt immédiats

Transmission d'information d'erreur

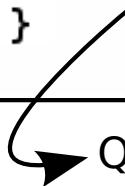
- retour d'arguments
- passage de paramètres

Erreur utilisateur

# Gestion des erreurs

Problème complexe

```
void ouverture_fichier(const char* filename)
{
    FILE* fid=NULL;
    fid=fopen(filename, "r");
    if(fid==NULL)
    {
        //GESTION D'ERREUR
    }
}
```



- Que faire?
- \* Quitter
  - \* Indiquer l'erreur
  - \* Revenir à la fonction appelante
  - \* Ecrire un log dans un fichier
  - \* Ne rien faire
  - \* Mettre une variable globale d'erreur à jour
  - \* ...

# Gestion des erreurs

```
void ouverture_fichier(const char* filename)
{
    FILE* fid=NULL;
    fid=fopen(filename, "r");
    if(fid==NULL)
    {
        //GESTION D'ERREUR
    }
}
```

**Constat:** plusieurs solutions possibles: dépend du contexte

ex. Si le fichier est censé exister (programmation par contrat)  
=> Erreur de programmation: il faut quitter et debugger

Si le fichier peut ne pas exister  
=> Afficher ou non, et retenter potentiellement

 travail de la fonction appelante  
=> elle doit être mise au courant

# Glossaire des types d'erreurs

## 1. Erreur de programmation (/bugs)



ex.

*Non respect d'un contrat de programmation.*

*Indice de tableau <0 ou > taille*

*Ecriture sur un pointeur NULL, ou pointant sur une adresse non valide*

...

Doit être détectée le plus tôt possible

*rappel de la priorité*

- +++ Compilateur
- ++ Par tests unitaires
- + Par assertions
- Par tests intégrations
- Par hasard par le programmeur
- Par le client (catastrophe)



Que faire:

Aboutit à l'arrêt immédiat du programme  
Message d'erreur à l'attention d'un programmeur:  
Doit être suivi d'une modification du code

*doit être précis sur*  
*\* la cause*  
*\* endroit du code*

ex. printf("Erreur du a ... ligne %d, fonction %s, fichier %s\n", \_\_LINE\_\_, \_\_FUNCTION\_\_, \_\_FILE\_\_);

**Note:** Ne doit **Jamais** arriver en production/chez le client

# Glossaire des types d'erreurs

## 2. Erreur système critique



ex.

Manque de place mémoire RAM/disque  
(allocation mémoire qui échoue)  
Opération importante non permise par le noyaux  
Réception d'un signal de type "kill"

...

Généralement difficile à prévoir (dépend des conditions d'utilisations)  
=> **Bien vérifier les retours des appels systèmes**

Que faire:

aboutit généralement à l'arrêt du programme  
(potentiellement après nettoyage: désallocation, suppression de fichiers temporaires, etc.)  
Message d'erreur à l'attention de l'utilisateur (/potentiellement programmeur)

**Note:** Peut arriver chez le client

=> tests avec if{...} (et pas avec assertions)

(cas connu:  
kernel panic / blue screen of death)

# Glossaire des types d'erreurs



## 3. Erreur système exceptionnelles non critique

ex.

Ressource occupée (fichier, variable partagée, etc.)

Fichier de configuration manquant ou invalide

...

Note: L'aspect "exceptionnelle" et "critique" dépend de l'utilisation

Que faire:

Aboutit au traitement spécifique par la fonction appelante.

(temporisation, création de nouveaux fichiers, utilisation de valeurs par défauts, ...)

Message d'erreur à l'attention de l'utilisateur en mode debug

(pas forcément d'alerte en mode release si correctement traité).

ex.

```
char fichier[]="mon_fichier_de_configuration.xml";
if(valide_fichier_configuration(fichier)==0)
{
    if(mode_debug==1)
        printf("Attention, fichier configuration %s non valide\n",fichier);
    initialise_valeur_par_defaut(fichier);
}
```

**Note:** Va sans doute arriver chez le client

=> tests avec if{...} (et pas avec assertions)

Utilisation de **exception**

(voir Java, C++, ...)

# Glossaire des types d'erreurs

## 4. Erreur utilisateur

(Ce n'est pas une erreur)



ex.

URL inexistante

Identifiant non connu dans la base

Demande d'un nombre positif, et reçoit -12

...

Que faire:

Ne surtout pas quitter brutalement le programme (SegFault, abort) !

Message d'information à l'attention de l'utilisateur uniquement.

Doit être traité par une fonction spécifique de validation d'entrée utilisateur.

**Note:** Arrive forcément chez le client

=> tests avec if{...} (et pas avec assertions)

# Gestion des erreurs

Types d'erreurs

→ **Erreur d'arrêt immédiats**

Transmission d'information d'erreur

- retour d'arguments
- passage de paramètres

Erreur utilisateur

# Erreur d'arrêt immédiat

## Approche manuelle

```
#define AFFICHE_INFO_DEBUG printf("l.%d, %s, %s\n", __LINE__, __FUNCTION__, __FILE__)

//Contrat: recoit entier a de valeur absolue plus petite que 1000
void ma_fonction(int a)
{
    int contrat_valide=fabs(a<1000);
    if(contrat_valide==0)
    {
        //affiche le type d'erreur
        printf("Erreur a [%d] doit etre plus petit que 1000\n",a);
        //affiche les informations de localisation pour le debug
        AFFICHE_INFO_DEBUG;
        //quitte brutallement
        exit(1);
    }
}
```



renvoi 1 à la ligne de commande

ex. ma\_fonction(10000) => Erreur a [10000] doit etre plus petit que 1000  
l.13, ma\_fonction, mon\_fichier.c

# Erreur d'arrêt immédiat

Approche par assertion



```
#include <assert.h>

//Contrat: recoit entier a de valeur absolue plus petite que 1000
void ma_fonction(int a)
{
    assert(a<1000);

}
```

ex. ma\_fonction(10000) =>

```
mon_executable: mon_fichier.c:8: ma_fonction: Assertion `a<1000' failed.
Aborted
```

# Erreur d'arrêt immédiat

## Comparaison if/assert

```
if(certificat==0)
{
    printf(<type d'erreur>+<info_debug>);
    exit(<valeur_erreur>) / abort();
}
```

```
assert(certificat);
```

+ de liberté:

- message erreur
- la manière de quitter

+ cours

=> **+lisible**

message erreur complet pour debug

=> **pas de risques d'oubli**

standard

=> **auto-documentation**

Conclusion 1: Pour des erreurs de **développement**  
=> Utilisez **assert!**



# Erreur d'arrêt immédiat



Etude du fonctionnement de assert:

```
#include <assert.h>

//Contrat: recoit entier a de valeur absolue plus petite que 1000
void ma_fonction(int a)
{
    assert(a<1000);
}
```

*compilation mode debug*  
gcc -g mon\_fichier.c -E  
-Wall -Wextra

```
void ma_fonction(int a)
{
    ((a<1000) ? (void) 0 : __assert_fail ("a<1000", "mon_fichier.c", 7, __PRETTY_FUNCTION__));
}
```

-> utilisation des macros à votre place

# Erreur d'arrêt immédiat



Etude du fonctionnement de assert:

```
#include <assert.h>

//Contrat: reçoit entier a de valeur absolue plus petite que 1000
void ma_fonction(int a)
{
    assert(a<1000);
}
```

*compilation mode release*  
gcc -O2 mon\_fichier.c -E  
-Wall -Wextra  
-DNDEBUG

```
void ma_fonction(int a)
{
    ((void) (0));
}
```

-> condition non vérifiée en mode *release*

# Erreur d'arrêt immédiat

Etude du fonctionnement de assert:



**Synthèse:** Assert() ne vérifie la condition qu'en mode **debug**  
=> pendant le développement

## Avantage:

Pas de perte de temps en release

## Inconvénient:

Ne peut être utilisé (seul) que pour des erreurs de développement n'arrivant jamais sur la version finale

**Conclusion:** Assert() est une **aide pour le développeur!**  
Ce n'est pas une vérification constante

# Erreur d'arrêt immédiat

Exemple de assert:

```
//Contrat: reçoit un pointeur non NULL
//Certification: la valeur du pointeur vaut 2
void ecrit_deux(int *pointeur)
{
    assert(pointeur!=NULL);
    *pointeur=2;
}

int main()
{
    int a;
    ecrit_deux(&a);
    ecrit_deux(NULL);
}
```

Mode debug

gcc -g -Wall -Wextra

Mode release

gcc -O2 -Wall -Wextra -DNDEBUG

mon\_executable: erreur\_01.c:8: ecrit\_deux: Assertion `pointeur!=((void \*)0)' failed.  
Aborted

Segmentation fault

# Erreur d'arrêt immédiat

Exemple de assert:

```
void demande_valeur_utilisateur()
{
    int nombre=0;

    printf("Donnez nombre entre 0 et 10.\n> ");
    scanf("%d", &nombre);

    assert(nombre>=0 && nombre<=10);

    printf("Vous avez choisi le nombre %d\n", nombre);
}
```

A ne pas faire!

X

=> Ne pas vérifier une entrée utilisateur avec un assert

- > quitte brutallement en mode debug = mauvais
- > ne vérifie rien en mode release = mauvais

# Erreur d'arrêt immédiat

Manipulation de tableau sans dépassement mémoire:

```
#define MAX_INDICE 4
struct vecteur
{
    int tableau[MAX_INDICE];
};

//Pre-requis:
// Pointeur constant vers un vecteur. Pointeur non NULL.
// Indice pointant dans ce vecteur: entier non signé < MAX_INDICE
//Certifie:
// Renvoie la valeur du vecteur pointé par cet indice
int vecteur_get(const struct vecteur* v, unsigned int indice)
{
    //certification de développement
    assert(v!=NULL);
    assert(indice<MAX_INDICE);

    return v->tableau[indice];
}

int main()
{
    struct vecteur v={ {1,2,4,5} };

    int a=vecteur_get(&v,2);
    int b=vecteur_get(&v,5);

    return 0;
}
```

## Avantages:

*Lors du développement:*

Assure le non dépassement mémoire

a.out: erreur\_01.c:20: vecteur\_get: Assertion `indice<4' failed.

*Lors de l'utilisation:*

Aucune perte de performance par rapport à la version sans vérification.

# Erreur d'arrêt immédiat



Cumule aide au développement / bugs à l'utilisation

```
//Pre-requis:  
// Pointeur constant vers un vecteur. Pointeur non NULL.  
// Indice pointant dans ce vecteur: entier non signé < MAX_INDICE  
//Certifie:  
// Renvoie la valeur du vecteur pointé par cet indice  
int vecteur_get(const struct vecteur* v,unsigned int indice)  
{  
    //certification de développement  
    assert(v!=NULL);  
    assert(indice<MAX_INDICE);  
    //mauvaise utilisation en production  
    if(indice==MAX_INDICE)  
    {  
        printf("Attention evenement inattendu survenu\n");  
        printf("Contactez le développeur avec les informations du fichier log.txt\n");  
        //écriture des informations de debugs dans log.txt  
        FILE *fid=NULL;  
        fid=fopen("log.txt","w");  
        if(fid==NULL)//si on cumule les problèmes  
        {printf("Erreur écriture fichier de log.txt, je quitte\n");abort();}  
        fprintf(fid,"Erreur dépassement indice %d>%d\n",indice,MAX_INDICE);  
        fprintf(fid,"l.%d; %s; %s\n",__LINE__,__FUNCTION__,__FILE__);  
        fclose(fid);  
        return -1;//retourne une valeur par défaut => évite la seg-fault  
    }  
    return v->tableau[indice];  
}
```

gcc -O2 -Wall -Wextra -DNDEBUG

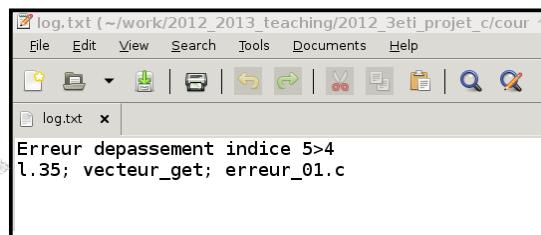
Attention evenement inattendu survenu  
Contactez le développeur avec les informations du fichier log.txt

+ le programme ne s'arrête pas

+



log.txt



# Gestion des erreurs

Types d'erreurs

Erreur d'arrêt immédiats

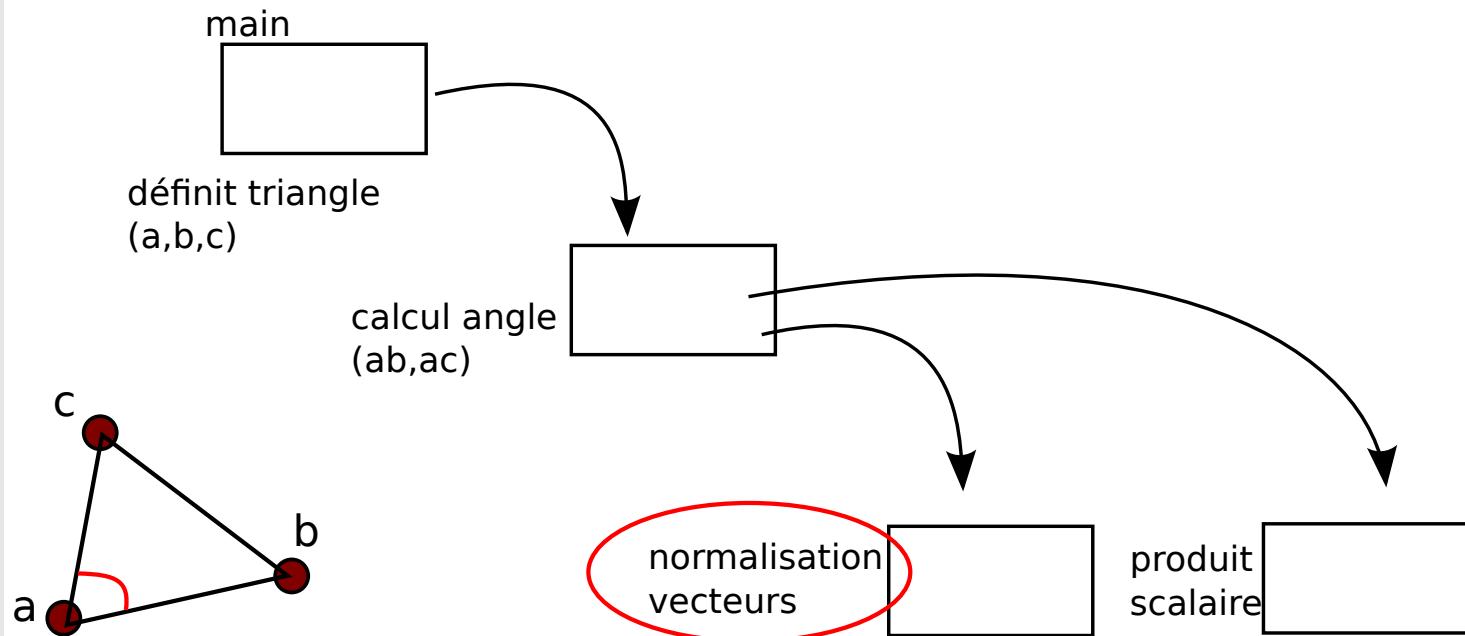
→ **Transmission d'information d'erreur**

- retour d'arguments
- passage de paramètres

Erreur utilisateur

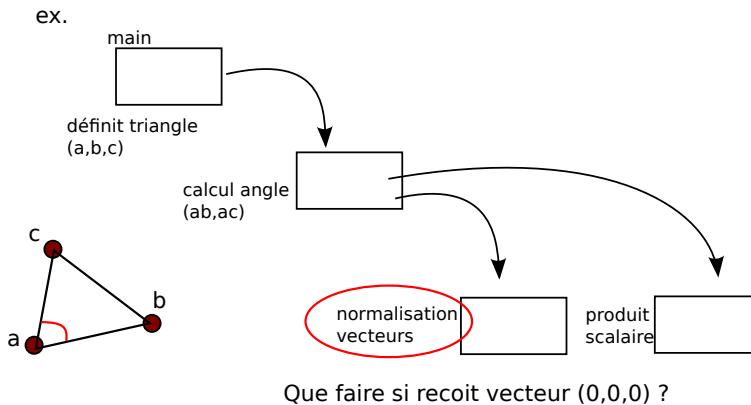
# Erreur gérée par la fonction appelante

ex.



Que faire si reçoit vecteur (0,0,0) ?

# Erreur gérée par la fonction appelante



Dans *normalisation vecteurs* (localement), on ne peut que:

- \* Quitter => acceptable ?
- \* Renvoyer une valeur par défaut => laquelle?

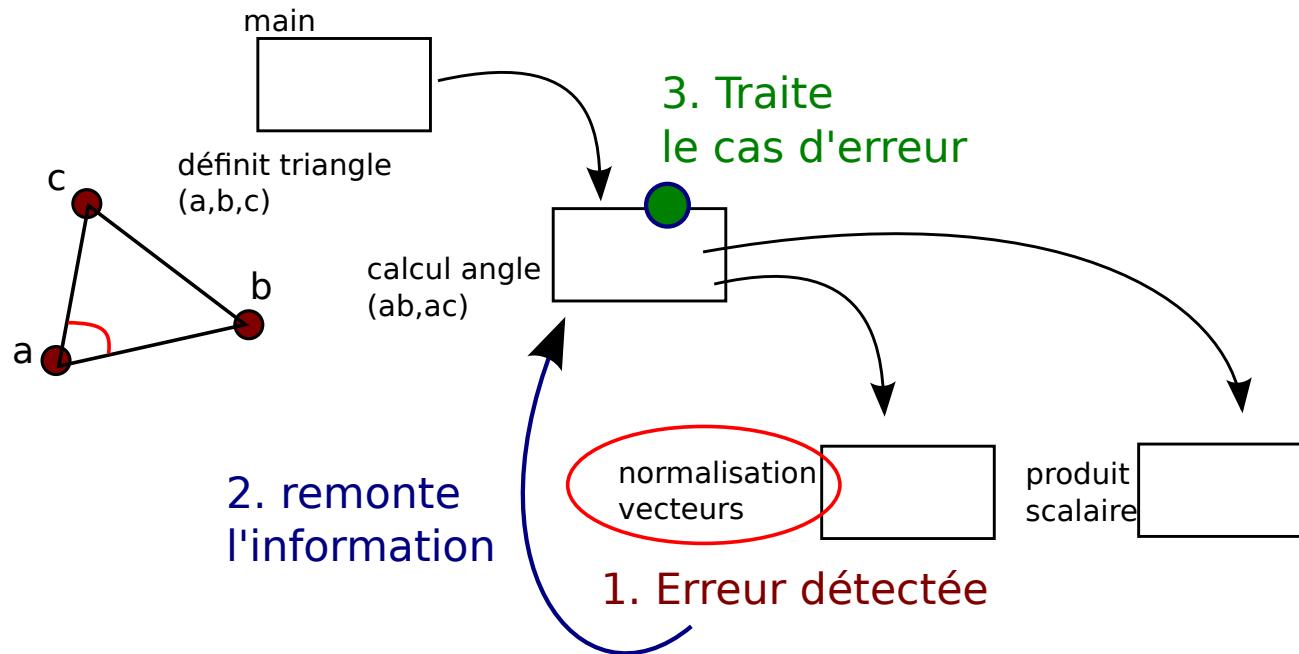
Mieux:

Indiquer à *calcul\_angle*, ou dans le *main* le problème

renvoi un angle de 0 par exemple

# Erreur gérée par la fonction appelante

Il faut faire remonter l'information d'une erreur



# Erreur gérée par la fonction appelante

Plusieurs solutions possible:



- \* Valeur de retour
- \* Variable globales
- \* Passage d'arguments par pointeurs

un mix de tous

Hors C

- \* Exception

But:

- Garder un programme lisible!
- Garder un programme maintenable
- Rester transparent en cas de bon fonctionnement  
(sinon perte de lisibilité)
- Pas trop transparent  
(sinon oublie de gestion des cas d'erreurs)

# Erreur par retour d'arguments

```
#define FAIL 0
#define OK 1

int écrit_fichier(const char *filename)
{
    assert(filename!=NULL);

    FILE *fid=NULL;
    fid=fopen(filename, "w");

    if(fid==NULL)
        return FAIL; //erreur

    int nbr_lettre=fprintf(fid, "Coucou c'est moi\n");
    if(nbr_lettre!=18)
        return FAIL; //erreur

    int ret=fclose(fid);
    if(ret!=0)
        return FAIL; //erreur

    return OK;
}
```

fonction:

Avantage:

- utilisation assez élégante  
=> if(ma\_fonction())
- potentiellement transparent  
=> possibilité de non vérification

Inconvénient:

- Empêche le retour d'arguments

```
int main()
{
    if(écrit_fichier("mon_fichier.txt")==FAIL)
    {
        printf("mon_fichier.txt n'est pas accessible, tente d'ecrire sur mon_fichier_2.txt\n");

        if(écrit_fichier("mon_fichier_2.txt")==FAIL)
        {
            printf("Ce n'est pas mon jour de chance, je fais autre chose");
            faire_autre_chose();
        }
    }

    return 0;
}
```

utilisation:

# Erreur par retour d'arguments

```
#define FAIL 0
#define OK 1

struct vecteur
{float x,y,z};

//Prend en parametre un vecteur et retourne le vecteur unitaire de meme direction
int vecteur_unitaire(struct vecteur vec,struct vecteur* resultat)
{
    assert(resultat!=NULL);

    float norme=sqrt(vec.x*vec.x+vec.y*vec.y+vec.z*vec.z);

    if(norme<1e-5)
        return FAIL;

    resultat->x = vec.x/norme;
    resultat->y = vec.y/norme;
    resultat->z = vec.z/norme;

    return OK;
}
```

```
int main()
{
    struct vecteur a={1,2,3};struct vecteur ua={1,1,1};
    struct vecteur b={0,0,0};struct vecteur ub={1,1,1};

    int ret_1=vecteur_unitaire(a,&ua);
    int ret_2=vecteur_unitaire(b,&ub);

    if(ret_1!=OK || ret_2!=OK)
    {
        printf("Attention, vecteur de norme nulle\n");
        printf("Angle = 0.0\n");
        return 0;
    }

    printf("Angle = %f\n",ua.x*ub.x+ua.y*ub.y+ua.z*ub.z);

    return 0;
}
```

peu lisible, pas pratique.

on préféreraient:

```
struct vecteur ua=vecteur_unitaire(a);
```

# Erreur par retour d'arguments

```
struct vecteur
{float x,y,z;};

float vecteur_norme(struct vecteur vec)
{
    return sqrt(vec.x*vec.x+vec.y*vec.y+vec.z*vec.z);
}

int vecteur_est_norme_non_nulle(struct vecteur vec)
{
    float epsilon=1e-5;
    return vecteur_norme(vec)>epsilon;
}

//Prend en parametre un vecteur et retourne le vecteur unitaire de meme direction
// Prerequis: Un vecteur de norme non nulle
// Certifie: Un vecteur de meme direction et de norme unitaire
struct vecteur vecteur_unitaire(struct vecteur vec)
{
    assert(vecteur_est_norme_non_nulle(vec)==VRAI);

    float norme=vecteur_norme(vec);
    struct vecteur resultat={vec.x/norme,vec.y/norme,vec.z/norme};

    return resultat;
}
```

fonction "binaire" de vérification amont

utilisation de contrat pour éviter les erreurs de codage

```
int main()
{
    struct vecteur a={1,2,3};struct vecteur ua={1,1,1};
    struct vecteur b={0,0,0};struct vecteur ub={1,1,1};

    if(vecteur_est_norme_non_nulle(a)==FAUX || vecteur_est_norme_non_nulle(b)==FAUX)
    {
        printf("Attention, vecteur de norme nulle\n");
        printf("Angle = 0.0\n");
        return 0;
    }

    ua=vecteur_unitaire(a);
    ub=vecteur_unitaire(b);

    printf("Angle = %f\n",ua.x*ub.x+ua.y*ub.y+ua.z*ub.z);

    return 0;
}
```

traitement spécifique  
erreur "utilisateur"

+ lisible  
+ logique

# Erreur par retour d'arguments

Le type d'erreur peut être mixé avec le résultat **A éviter!**

```
#define TAILLE_TABLEAU 6

int recuperer_note(const int* tableau_note, int indice)
{
    if(tableau_note==NULL)
        return -1;
    if(indice<0)
        return -2;
    if(indice>TAILLE_TABLEAU)
        return -3;

    return tableau_note[indice];
}

int main()
{
    //les notes sont comprises entre 0 et 20
    int tableau_note[TAILLE_TABLEAU]={12,14,5,14,16,18};

    int valeur_erreur=recuperer_note(tableau_note,12);
    if(valeur_erreur<0)
    {
        switch(valeur_erreur)
        {
            case -1:
                printf("pointeur NULL\n");break;
            case -2:
                printf("indice negatif\n");break;
            case -3:
                printf("indice trop grand\n");break;
        }
    }
    else
        printf("Note %d\n",valeur_erreur);
}
```

**Avantage:**

Compact (si peu de mémoire)

**Effet de bords**

(si le domaine de validité des données changent)

**Inconvénient:**

Perte de lisibilité

Mélange données/erreurs

Documentation difficile

=> **A éviter**

# Erreur par retour d'arguments

mélange code erreur / valeurs par mask de bits



```
//couleur:  
//0xEERRVVBB  
//EE: erreur -> 01: indice trop petit  
//   erreur -> 02: indice trop grand  
//RR: rouge  
//VV: vert  
//BB: bleu  
  
#define TAILLE_TABLEAU 4  
  
int recuperer_couleur(int tableau_couleur[], int indice)  
{  
    if(indice<0)  
        return 0x01000000;  
    if(indice>TAILLE_TABLEAU)  
        return 0x02000000;  
  
    return tableau_couleur[indice];  
}
```

A NE PAS FAIRE!

Concaténation (code\_erreur,rouge,vert,bleu)

## Inconvénients:

- difficile à lire
- documentation indispensable
- pas évolutif  
(ajout canal alpha impossible)

```
int main()  
{  
    //les notes sont comprises entre 0 et 20  
    int tableau_couleur[TAILLE_TABLEAU]={0x000000, 0xFF0000, 0x00FF00, 0x0000FF};  
  
    int valeur_erreur=recuperer_couleur(tableau_couleur,8);  
    if(valeur_erreur>>24)  
    {  
        switch(valeur_erreur>>24)  
        {  
            case 1:  
                printf("indice negatif\n");break;  
            case 2:  
                printf("indice trop grand\n");break;  
        }  
    }  
    else  
        printf("Couleur (%x,%x,%x)\n",  
               valeur_erreur>>16,  
               (valeur_erreur&0x00FFFF)>>8,  
               (valeur_erreur&0x0000FF));  
}
```

X

peu visible

=> Ne pas utiliser ce genre d'approche pour du développement d'un logiciel.

OK uniquement pour embarqué limité

# Erreur par passage de paramètre

Cas d'erreur écrit dans un paramètre passé par pointeur  
(si pointeur NULL => pas de prise en compte)

```
#define FAUX 0
#define VRAI 1

struct vecteur
{float x,y,z;};

float vecteur_norme(struct vecteur vec)
{
    return sqrt(vec.x*vec.x+vec.y*vec.y+vec.z*vec.z);
}

struct vecteur vecteur_unitaire(struct vecteur vec,int *execution_ok)
{
    struct vecteur resultat={1,0,0};

    float norme=vecteur_norme(vec);
    if(norme<1e-5)
    {
        if(execution_ok!=NULL)
            *execution_ok=FAUX;
        return resultat;
    }
    resultat.x=vec.x/norme;
    resultat.y=vec.y/norme;
    resultat.z=vec.z/norme;

    if(execution_ok!=NULL)
        *execution_ok=VRAI;
    return resultat;
}

int main()
{
    struct vecteur a={0,0,0};

    int execution_ok=VRAI;
    struct vecteur ua=vecteur_unitaire(a,&execution_ok);

    if(execution_ok==FAUX)
    {
        printf("Erreur de normalisation de vecteur\n");
        return 0;
    }

    struct vecteur ub=vecteur_unitaire(a,NULL);

    return 0;
}
```

prise en compte de l'erreur

on ne tiens pas compte du cas d'erreur

# Erreur par passage de paramètre

Cas d'erreur écrit dans un paramètre passé par pointeur  
(si pointeur NULL => pas de prise en compte)

```
#define FAUX 0
#define VRAI 1

struct vecteur
{float x,y,z};

float vecteur_norme(struct vecteur vec)
{
    return sqrt(vec.x*vec.x+vec.y*vec.y+vec.z*vec.z);
}

struct vecteur vecteur_unitaire(struct vecteur vec,int *execution_ok)
{
    struct vecteur resultat={1,0,0};

    float norme=vecteur_norme(vec);
    if(norme<1e-5)
    {
        if(execution_ok!=NULL)
            *execution_ok=FAUX;
        return resultat;
    }
    resultat.x=vec.x/norme;
    resultat.y=vec.y/norme;
    resultat.z=vec.z/norme;

    if(execution_ok!=NULL)
        *execution_ok=VRAI;
    return resultat;
}

int main()
{
    struct vecteur a={0,0,0};

    int execution_ok=VRAI;
    struct vecteur ua=vecteur_unitaire(a,&execution_ok);

    if(execution_ok==FAUX)
    {
        printf("Erreur de normalisation de vecteur\n");
        return 0;
    }

    struct vecteur ub=vecteur_unitaire(a,NULL);

    return 0;
}
```

## Avantage:

- \* permet l'écriture `a=fonction(b,...)`  
=> utilisation plus lisible
- \* possibilité de ne pas tenir compte de l'erreur  
mais reste visible

## Inconvénient:

- \* documentation nécessaire  
(paramètre NULL?)
- \* syntaxe fonction moins lisible

# Erreur par passage de paramètre

Possibilité de travailler avec une struct  
(extensibilité, lisibilité)

```
//les différents types d'erreur possibles
enum type_erreur {pointeur_null, indice_trop_grand, indice_trop_petit};

#define TAILLE_MAX 256
struct code_erreur
{
    int actif; //est ce qu'une erreur existe

    enum type_erreur type; //le type d'erreur
    int ligne; //la ligne d'où provient l'erreur
    char nom_fonction[TAILLE_MAX]; //le nom de la fonction
                                    //d'où provient l'erreur
};
```

structure d'erreur  
+ contient toutes les infos de debug  
+ lisible  
=> extensible

```
int main()
{
    int tableau[TAILLE_TABLEAU]={4,2,-1,4};

    int a=recupere_valeur(tableau,2,NULL);

    struct code_erreur erreur={ FAUX,0,0,"\\0" };
    int b=recupere_valeur(tableau,-3,&erreur);

    if(erreur.actif==VRAI)
        traitement_erreur(&erreur);

    return 0;
}
```

utilisation  
transparente

gestion du cas d'erreur

# Erreur par passage de paramètre

Possibilité de travailler avec une struct  
(extensibilité, lisibilité)

```
#define VRAI 1
#define FAUX 0

#define TAILLE_TABLEAU 4

int recuperer_valeur(const int* tableau,int indice,struct code_erreur *retour_erreur)
{
    if(tableau==NULL)
    {
        if(retour_erreur!=NULL)
        {
            retour_erreur->actif=VRAI;
            retour_erreur->type=pointeur_null;
            retour_erreur->ligne=__LINE__;
            strcpy(retour_erreur->nom_fonction,__FUNCTION__);
        }
        return -1;
    }

    if(indice<0)
    {
        if(retour_erreur!=NULL)
        {
            retour_erreur->actif=VRAI;
            retour_erreur->type=indice_trop_petit;
            retour_erreur->ligne=__LINE__;
            strcpy(retour_erreur->nom_fonction,__FUNCTION__);
        }
        return -1;
    }

    if(indice>=TAILLE_TABLEAU)
    {
        if(retour_erreur!=NULL)
        {
            retour_erreur->actif=VRAI;
            retour_erreur->type=indice_trop_grand;
            retour_erreur->ligne=__LINE__;
            strcpy(retour_erreur->nom_fonction,__FUNCTION__);
        }
        return -1;
    }

    if(retour_erreur!=NULL)
        retour_erreur->actif=FAUX;

    return tableau[indice];
}
```

```
//les différents types d'erreur possibles
enum type_erreur {pointeur_null,indice_trop_grand,indice_trop_petit};

#define TAILLE_MAX 256
struct code_erreur
{
    int actif; //est ce qu'une erreur existe

    enum type_erreur type; //le type d'erreur
    int ligne; //la ligne d'où provient l'erreur
    char nom_fonction[TAILLE_MAX]; //le nom de la fonction
                                    //d'où provient l'erreur
};
```

une implémentation possible  
de la fonction, et du traitement de l'erreur:

```
void traitement_erreur(const struct code_erreur* e)
{
    assert(e->actif==VRAI);

    printf("Erreur détectée\n");
    printf("Erreur de type %d\n",e->type);
    printf("à la ligne %d, dans la fonction %s\n",
           e->ligne,e->nom_fonction);
}
```

# Erreur par passage de paramètre

## Communication par variable globale

```
//constantes de gestion d'erreurs
#define PAS_ERREUR 0
#define ERREUR_DIVISION_ZERO 1

//variable globale d'erreur
int variable_globale_erreur=PAS_ERREUR;

struct vecteur
{float x,y,z;};

struct vecteur vecteur_unitaire(struct vecteur vec)
{
    float norme=vec.x*vec.x+vec.y*vec.y+vec.z*vec.z;
    float epsilon=1e-5;

    struct vecteur resultat={-1,-1,-1};
    if(norme<epsilon)
    {
        variable_globale_erreur=ERREUR_DIVISION_ZERO;
        return resultat;
    }

    resultat.x=vec.x/norme;
    resultat.y=vec.y/norme;
    resultat.z=vec.z/norme;

    return resultat;
}
```

```
int main()
{
    struct vecteur a={1,2,3};
    struct vecteur b={0,0,0};

    struct vecteur ua=vecteur_unitaire(a);
    struct vecteur ub=vecteur_unitaire(b);

    if(variable_globale_erreur!=PAS_ERREUR)
        {printf("Attention, vecteur de norme nulle detectee \n");return 1;}

    return 0;
}
```

### Avantage:

- transparent
- approche standard C

### Inconvénient:

- trop transparent  
=> absence de vérification
- documentation nécessaire

# Gestion des erreurs

Types d'erreurs

Erreur d'arrêt immédiats

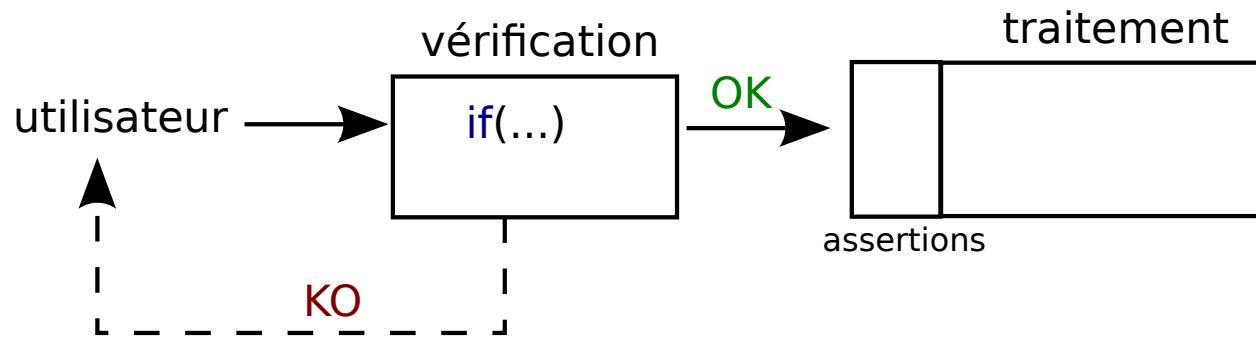
Transmission d'information d'erreur

- retour d'arguments
- passage de paramètres

→ **Erreur utilisateur**

# Erreur utilisateur

Séparer vérification du traitement



But:

Construire des blocs unitaires (saisie, traitement)  
Chaque bloc est certifié  
Chaque bloc possède la gestion d'erreur appropriée

# Erreur utilisateur

ex.

Programme affichant un nom de fichier existant donné par l'utilisateur

```
#define TAILLE_MAX 128
#define TAILLE_LIGNE 256
```

```
int main()
{
    char filename[TAILLE_MAX];

    int fichier_ok=0;
    do
    {
        //saisie
        printf("Indiquez chemin vers fichier:\n> ");
        scanf("%128s",filename);

        //test existence
        FILE *fid=NULL;
        fid=fopen(filename,"r");

        if(fid!=NULL)
        {
            fichier_ok=1;

            //lecture et affichage du fichier
            char buffer[TAILLE_LIGNE];
            while(fgets(buffer,TAILLE_LIGNE,fid) != NULL)
                printf("%s",buffer);
            fclose(fid);
            fid=NULL;
        }
        else
            printf("Fichier %s n'existe pas\n\n",filename);
    }while(fichier_ok!=1);

    return 0;
}
```

## A EVITER!

### Désavantage:

Mélange utilisateur/traitement  
=> difficile à comprendre/lire

traitement non unitaire  
=> difficile à debugger/tester

Traitement et saisie non réutilisable  
dans un autre contexte

partie utilisateur

partie traitement

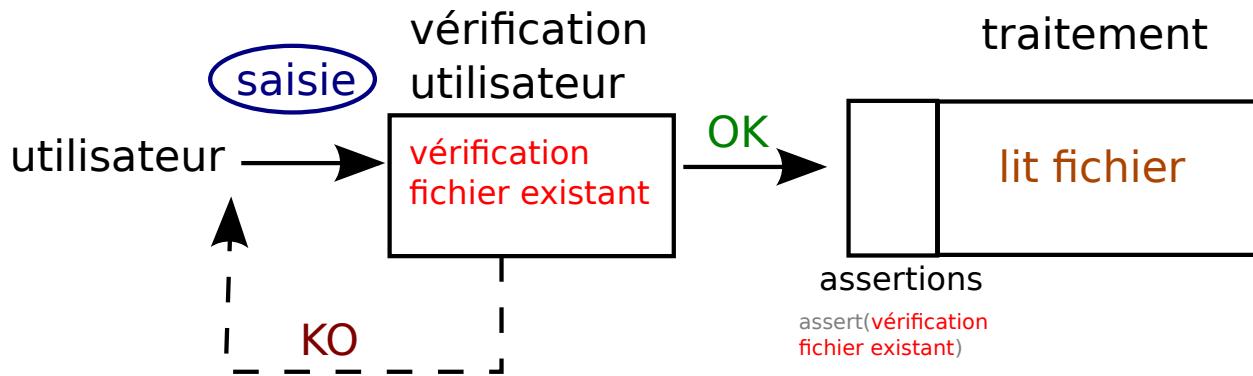
partie utilisateur

# Erreur utilisateur

ex.

Programme affichant un nom de fichier existant donné par l'utilisateur

Amélioration possible:



**saisie** = demander nom de fichier en ligne de commande

**vérification fichier existant** = ouvrir fichier, vérifier que l'ouverture est correcte

**lit fichier** = ouvre fichier, lit ligne après ligne jusqu'à fin, ferme fichier.

# Erreur utilisateur

ex.

Programme affichant un nom de fichier existant donné par l'utilisateur

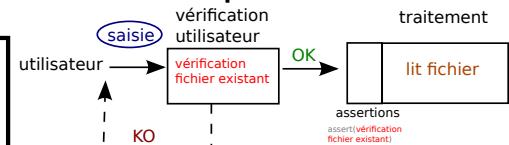
```
//Donnez le nom d'un fichier a lire

#define TAILLE_MAX 128
#define TAILLE_LIGNE 256

//Saisie utilisateur d'un fichier
//Demande a l'utilisateur de saisir le chemin vers
// un fichier existant.
void saisie_fichier_existant(char filename[]);

//Verifie si un fichier est accessible en mode lecture
//Prerequis:
//    Un nom de fichier sous forme de chaine de caracteres.
//Certifie:
//    Retourne 0 si le fichier n'est pas accessible en mode lecture
//    Retourne 1 si le fichier est accessible en mode lecture
int est_fichier_existant(const char filename[]);

//Lecture d'un fichier existant
//Prerequis:
//    Un nom de fichier qui existe deja.
//Certifie:
//    L'affichage sur la ligne de commande du fichier.
void lecture_fichier(char filename[]);
```



```
int main()
{
    char filename[TAILLE_MAX] = "\0";

    saisie_fichier_existant(filename); //bloc saisie utilisateur
    lecture_fichier(filename); //bloc traitement

    return 0;
}
```

# Erreur utilisateur

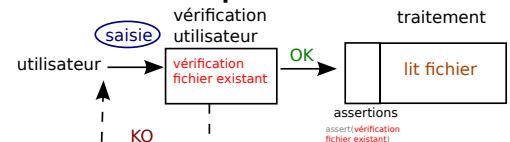
ex.

Programme affichant un nom de fichier existant donné par l'utilisateur

Implémentation possible:

```
int est_fichier_existant(const char filename[])
{
    FILE *fid=NULL;
    fid=fopen(filename, "r");
    if(fid==NULL)
        return 0;

    int ret=fclose(fid);
    if(ret!=0){printf("Probleme fermeture fichier %s\n",filename);}
    fid=NULL;
    return 1;
}
```



```
void lecture_fichier(char filename[])
{
    assert(est_fichier_existant(filename));

    FILE *fid=NULL;
    fid=fopen(filename, "r");

    assert(fid!=NULL);

    //lecture et affichage du fichier
    char buffer[TAILLE_LIGNE];
    while(fgets(buffer, TAILLE_LIGNE, fid) != NULL)
        printf("%s",buffer);

    int ret=fclose(fid);
    assert(ret==0);
    fid=NULL;
}
```

```
void saisie_fichier_existant(char filename[])
{
    int fichier_ok=0;

    do
    {
        //saisie
        printf("Indiquez chemin vers fichier:\n> ");
        scanf("%128s",filename);

        //test existence
        fichier_ok=est_fichier_existant(filename);

        if(fichier_ok!=1)
            printf("Fichier %s n'existe pas\n\n",filename);

    }while(fichier_ok!=1);
}
```

# Méthode de debug

Méthode manuelle (printf)

Debugger à points d'arrêts

Détecteur fuites mémoires

# Methode de debug

*Bugs de:*

**Fonctionnement globale**

=> Principe de tests: unitaire + intégrations

**Erreurs mémoires**

=> utilisation de debuggers

# Methode de debug



Segmentation fault  
Erreur de segmentation = erreur mémoire

= écriture/accès à une zone mémoire  
non autorisée

(C'est le noyaux qui lance une segfault: pas le programme!)

90% du temps:

*Segmentation fault* due à :

- \* dépassement de tableau (indice trop grand ou <0)
- \* écriture sur pointeur non alloué
- \* désallocation sur une adresse invalide (free)

# Methode de debug

Difficile à débugger car:

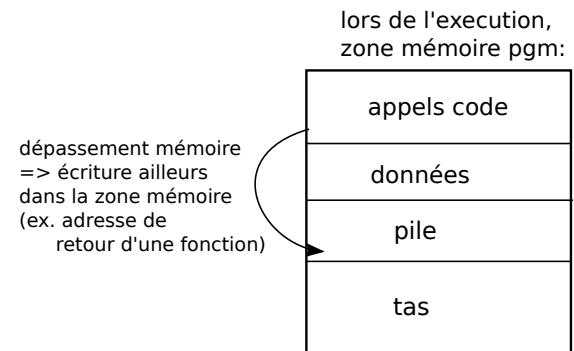
- \* Segfault ou comportement inattendu **non détecté** au moment de l'erreur
- \* Une erreur mémoire n'aboutit **pas forcément** à une segmentation fault



- \* peut aboutir à un comportement indéterminé (aléatoire en fonction des executions)
- \* peut ne pas apparaître
- \* peut modifier le comportement hors de la logique du C
- \* le comportement suspect n'apparaît pas au moment de l'erreur, mais plus loin dans le programme

ex typiques:

- \* Valeur d'un tableau ou d'une variable modifiée
- \* Comportement du programme différent lors de l'ajout de commentaires dans le code
- \* Le return d'une fonction n'est pas récupéré par la fonction appelante



# Méthode de debug

## → **Méthode manuelle (printf)**

Debugger à points d'arrêts

Détecteur fuites mémoires

# Debug par affichage: printf

```
#define TAILLE_MAX 15

void derivation(int valeurs[],int derivee[])
{
    int k=0;
    for(k=0;k<TAILLE_MAX;++k)
        derivee[k] = valeurs[k+1]-valeurs[k];
}

int main()
{
    int valeurs[TAILLE_MAX];
    int derivee[TAILLE_MAX];

    int k=0;
    for(k=0;k<TAILLE_MAX;++k)
        valeurs[k]=3*k*k;

    derivation(valeurs,derivee);

    return 0;
}
```

```
#define TAILLE_MAX 15

void derivation(int valeurs[],int derivee[])
{
    int k=0;
    for(k=0;k<TAILLE_MAX;++k)
    {
        printf("%d/%d -> %d\n",k,TAILLE_MAX,valeurs[k]);
        printf("%d/%d -> %d\n",k+1,TAILLE_MAX,valeurs[k+1]);
        derivee[k] = valeurs[k+1]-valeurs[k];
    }
}

int main()
{
    int valeurs[TAILLE_MAX];
    int derivee[TAILLE_MAX];

    int k=0;
    for(k=0;k<TAILLE_MAX;++k)
        valeurs[k]=3*k*k;

    derivation(valeurs,derivee);

    return 0;
}
```

0/15 -> 0  
1/15 -> 3  
1/15 -> 3  
2/15 -> 12  
2/15 -> 12  
...  
13/15 -> 507  
13/15 -> 507  
14/15 -> 588  
14/15 -> 588  
15/15 -> 15

# Debug par affichage: printf

Comportement inattendu:

```
int main()
{
    char mot_1[]="coucou";
    char mot_2[]="bonjour monsieur";

    strcpy(mot_2," en fin de journee, nous disons bonsoir");

    printf("%s\n",mot_1);

    return 0;
}
```

```
./mon_executable
> bonsoir
```

```
int main()
{
    char mot_1[]="coucou";
    char mot_2[]="bonjour monsieur";

    printf("%d/%d\n",sizeof(mot_2)/sizeof(char),
           strlen(" en fin de journee, nous disons bonsoir")+1);

    strcpy(mot_2," en fin de journee, nous disons bonsoir");

    printf("%s\n",mot_1);

    return 0;
}
```

```
./mon_executable
> 17/40
> bonsoir
```

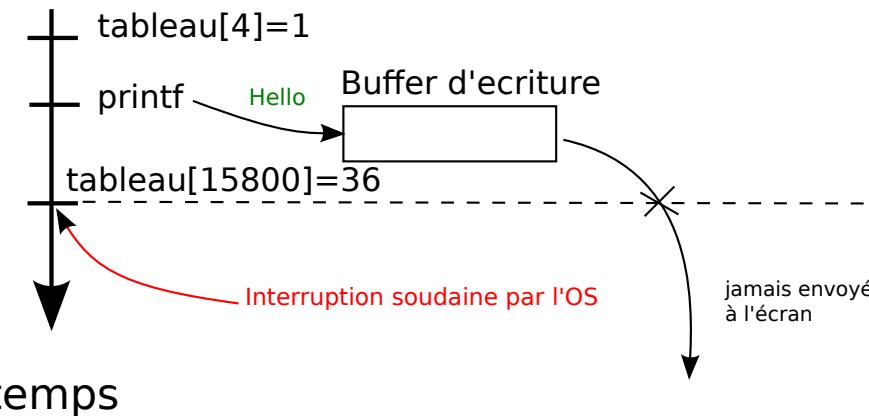
# Debug par affichage: printf

Attention à l'effet du tampon d'écriture

```
int main()
{
    int tableau[5];
    tableau[4]=1;
    printf("Hello");
    tableau[15800]=36;
    printf("World");
    return 0;
}
```

./mon\_executable  
> Segmentation fault

Pourtant seg-fault à la ligne suivante!!



# Debug par affichage: printf

Attention à l'effet du tampon d'écriture

```
int main()
{
    int tableau[5];
    tableau[4]=1;
    printf("Hello");
    tableau[15800]=36;
    printf("World");
    return 0;
}
```

./mon\_executable  
> Segmentation fault

Pourtant seg-fault à la ligne suivante!!



Solution: Toujours vider le buffer (flush)

- Retour à la ligne "`\n`"  
(écran uniquement)
- commande `fflush(stdout);`

```
int main()
{
    int tableau[5];
    tableau[4]=1;
    printf("Hello\u000a");
    tableau[15800]=36;
    printf("World\u000a");
    return 0;
}
```

déduit: seg-fault entre  
"Hello" et "World"

./mon\_executable  
> Hello  
> Segmentation fault

# Debug par affichage: printf

## Avantages:

- + léger, rapide  
(pas d'outils externes)
- + rapide
- + execution et debug du vrai code  
(pas d'émulation)

## Inconvénients:

- Nécessite de bien connaître le code
- Nécessite de pré-localiser l'erreur
- Précaution lors de l'utilisation de données nombreuses

## Synthèse:

Méthode rapide lorsque l'on travaille sur son propre code  
(vérification d'une boucle, d'un pointeur, etc.)

Peu adapté pour le debug d'un code externe.

# Méthode de debug

Méthode manuelle (printf)

→ **Debugger à points d'arrêts**

Détecteur fuites mémoires

# Debug par debugger : semi-automatique

```
1 #include <stdio.h>
2
3 struct employe
4 {
5     char *nom;
6     int *paye;
7     char *service;
8 };
9
10 int main()
11 {
12
13     char *nom[]{"Bertrand", "Bernard", "Renaud", "Simon"};
14     int paye[]{1200, 1500, 1800};
15     char *service[]{"qualitee", "marketing", "R&D", "direction"};
16
17     struct employe employe_0={nom[2],&paye[0],service[1]};
18     struct employe employe_1={nom[1],&paye[0],service[0]};
19     struct employe employe_2={nom[0],&paye[2],service[2]};
20     struct employe employe_3;employe_3.nom=nom[3];
21
22     int cout_total=0;
23     cout_total+=employe_0.paye+
24             *employe_1.paye+
25             *employe_2.paye+
26             *employe_3.paye;
27
28
29     return 0;
30
31 }
```

point d'arrêt

variables + valeurs

cout_total	0	int
employe_0		employe
nom		char *
paye	0x0	int *
service	"H\211\\$\0L\...	char *
employe_1		employe
nom		char *
paye	1690667336...	int
service		char *
employe_2		employe
nom	"\u00c0"	char *
paye	-148758528...	int
service	"\u00c0A\u00c3-\u00c3\177"	char *
employe_3		employe
nom	"\001"	char *
paye	1768709983...	int
service		char *
nom		char *[4]
[0]	"Bertrand"	char *
[1]	"Bernard"	char *
[2]	"Renaud"	char *
[3]	"Simon"	char *
paye		int [3]
[0]	1200	int
[1]	1500	int
[2]	1800	int
service		char *[4]
[0]	"qualitee"	char *
[1]	"marketing"	char *
[2]	"R&D"	char *
[3]	"direction"	char *

# Debug par debugger : semi-automatique

```
1 #include <stdio.h>
2
3 struct employe
4 {
5     char *nom;
6     int *paye;
7     char *service;
8 };
9
10 int main()
11 {
12
13     char *nom[]={ "Bertrand", "Bernard", "Renaud", "Simon" };
14     int paye[]={ 1200, 1500, 1800 };
15     char *service[]={ "qualitee", "marketing", "R&D", "direction" };
16
17     struct employe employe_0={nom[2],&paye[0],service[1]};
18     struct employe employe_1={nom[1],&paye[0],service[0]};
19     struct employe employe_2={nom[0],&paye[2],service[2]};
20     struct employe employe_3;employe_3.nom=nom[3];
21
22     int cout_total=0;
23     cout_total+=employe_0.paye+
24             *employe_1.paye+
25             *employe_2.paye+
26             *employe_3.paye;
27
28
29     return 0;
30
31 }
```

```
cout_total 0
employe_0
nom      "Bertrand"
paye     1200
service   "marketing"
employe_1
nom      "Bernard"
paye     1500
service   "R&D"
employe_2
nom      "Renaud"
paye     1800
service   "direction"
employe_3
nom      "Simon"
paye     0
service   "qualitee"
cout_total 0
employe_0
nom      "Renaud"
paye     1200 @0x7ff...
service   "marketing"
```

employe\_0  
nom "Renaud" char \*  
paye 1200 @0x7ff... int  
service "marketing" char \*

# Debug par debugger : semi-automatique

```
1 #include <stdio.h>
2
3 struct employe
4 {
5     char *nom;
6     int *paye;
7     char *service;
8 };
9
10 int main()
11 {
12
13     char *nom[]={ "Bertrand", "Bernard", "Renaud", "Simon" };
14     int paye[]={ 1200, 1500, 1800 };
15     char *service[]={ "qualitee", "marketing", "R&D", "direction" };
16
17     struct employe employe_0={nom[2],&paye[0],service[1]};
18     struct employe employe_1={nom[1],&paye[0],service[0]};
19     struct employe employe_2={nom[0],&paye[2],service[2]};
20     struct employe employe_3;employe_3.nom=nom[3];
21
22     int cout_total=0;
23     cout_total+=employe_0.paye+
24             *employe_1.paye+
25             *employe_2.paye+
26             *employe_3.paye;
27
28
29     return 0;
30
31 }
```

```
cout_total 0
employe_0
nom
paye 0x0
service "H211$0L1...
employe_1
nom
paye 1690667336...
service
employe_2
nom
paye -148758528...
service "A"...
employe_3
nom
paye "001"
service 1768709983...
nom
@0x7fffffff10
[0] "Bertrand"
[1] "Bernard"
[2] "Renaud"
[3] "Simon"
paye
@0x7fffffff2...
[0] 1200
[1] 1500
[2] 1800
service
[0] "qualitee"
[1] "marketing"
[2] "R&D"
[3] "direction"
```

employe\_1

nom	"Bernard"	char *
paye	1200 @0x7ff...	int
service	"qualitee"	char *

# Debug par debugger : semi-automatique

```
1 #include <stdio.h>
2
3 struct employe
4 {
5     char *nom;
6     int *paye;
7     char *service;
8 };
9
10 int main()
11 {
12
13     char *nom[]={ "Bertrand", "Bernard", "Renaud", "Simon" };
14     int paye[]={ 1200, 1500, 1800 };
15     char *service[]={ "qualitee", "marketing", "R&D", "direction" };
16
17     struct employe employe_0={nom[2],&paye[0],service[1]};
18     struct employe employe_1={nom[1],&paye[0],service[0]};
19     struct employe employe_2={nom[0],&paye[2],service[2]};
20     struct employe employe_3;employe_3.nom=nom[3];
21
22     int cout_total=0;
23     cout_total+=employe_0.paye+
24             *employe_1.paye+
25             *employe_2.paye+
26             *employe_3.paye;
27
28
29     return 0;
30
31 }
```

```
cout_total 0
employe_0
nom
paye 0x0
service "H211$0L1...
employe_1
nom
paye 1690667336...
service
employe_2
nom
paye -148758528...
service "A4+A4+YU177...
employe_3
nom
paye "001"
service 1768709983...
nom
@0x7fffffff10
[0] "Bertrand"
[1] "Bernard"
[2] "Renaud"
[3] "Simon"
paye
@0x7fffffff2...
[0] 1200
[1] 1500
[2] 1800
service
@0x7fffffff2...
[0] "qualitee"
[1] "marketing"
[2] "R&D"
[3] "direction"
```

employe\_2

nom	"Bertrand"	char *
paye	1800 @0x7ff...	int
service	"R&D"	char *

# Debug par debugger : semi-automatique

```
1 #include <stdio.h>
2
3 struct employe
4 {
5     char *nom;
6     int *paye;
7     char *service;
8 };
9
10 int main()
11 {
12
13     char *nom[]={ "Bertrand", "Bernard", "Renaud", "Simon" };
14     int paye[]={ 1200, 1500, 1800 };
15     char *service[]={ "qualitee", "marketing", "R&D", "direction" };
16
17     struct employe employe_0={nom[2], &paye[0], service[1]};
18     struct employe employe_1={nom[1], &paye[0], service[0]};
19     struct employe employe_2={nom[0], &paye[2], service[2]};
20     struct employe employe_3; employe_3.nom=nom[3];
21
22     int cout_total=0;
23     cout_total= *employe_0.paye +
24                 *employe_1.paye +
25                 *employe_2.paye +
26                 *employe_3.paye;
27
28
29     return 0;
30 }
31 }
```

```

cout total 0
  ↳ employee_0
    nom
    pay
    pay_0x0
    pay_H$1121$0L...
  ↳ employee_1
    nom
    pay
    pay_169667336...
  ↳ employee_2
    nom
    pay
    pay_-148758528...
    service
    service_A$Y177...
  ↳ employee_3
    nom
    pay
    pay_1768709938...
    service
  ↳ nom
    [0]
    [1]
    [2]
    [3]
  ↳ pay
    [0]
    [1]
    [2]
    [3]
  ↳ service
    [0]
    [1]
    [2]
    [3]

```

nom	"Simon"
paye	1768709983
service	

# Debug par debugger : semi-automatique

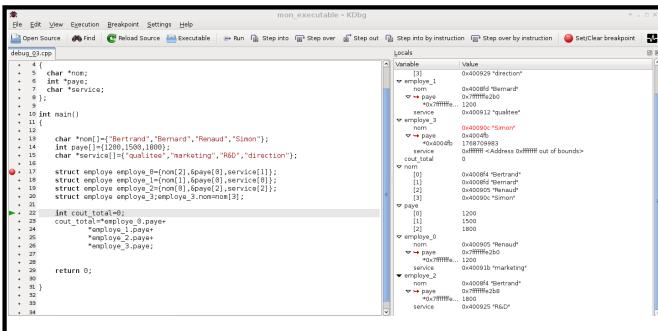
Outils de debugs par points d'arrets:



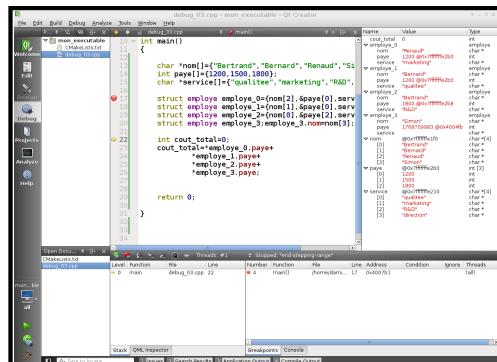
gdb: mode texte

[cs.brynmawr.edu/cs312/gdb-tutorial-handout.pdf](http://cs.brynmawr.edu/cs312/gdb-tutorial-handout.pdf)

kdbg:



QtCreator:



# Debug par debugger : semi-automatique

## **Avantage:**

- + Visuelle, vision globale
- + debug données complexes  
(listes chainées, graphes, ...)

## **Inconvénient:**

- Localisation préalable  
(fichier, lignes, variables)
- Debugger peut être lent

## **Synthèse:**

Idéale pour debugger les structures de données complexes  
(pointeurs, ...).

Moins adapté pour le debug d'un code externe.

# Méthode de debug

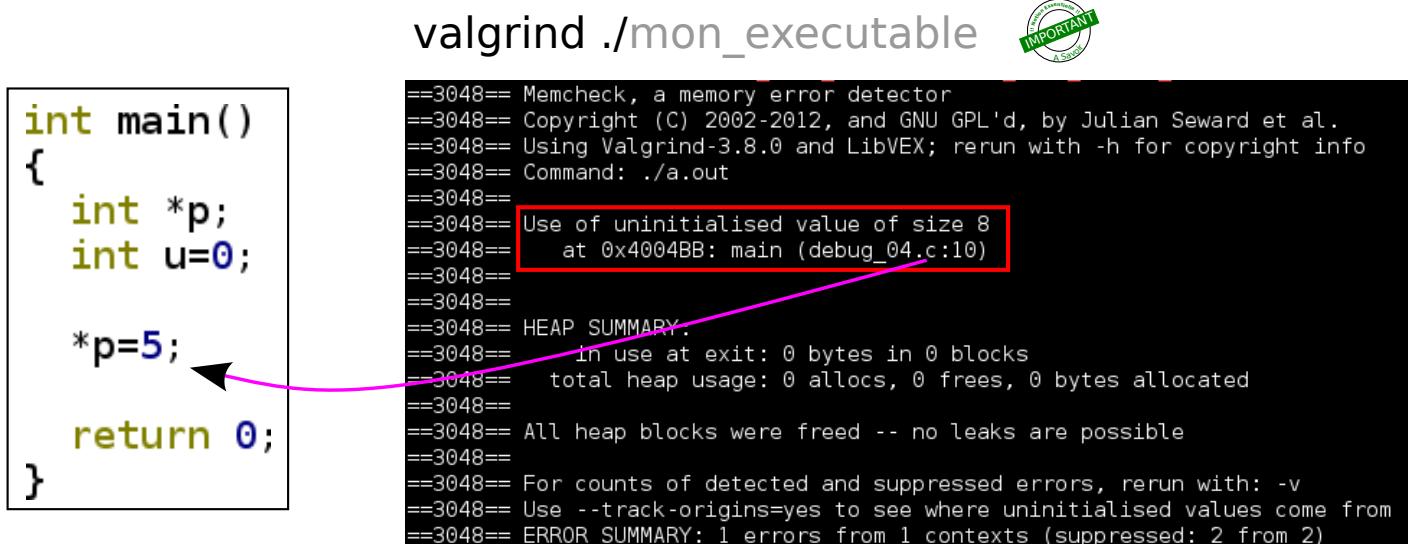
Méthode manuelle (printf)

Debugger à points d'arrêts

→ **DéTECTEUR fuites mémoires**

# Debug par debugger : automatique

valgrind ./mon\_executable



```
==3048== Memcheck, a memory error detector
==3048== Copyright (C) 2002-2012, and GNU GPL'd, by Julian Seward et al.
==3048== Using Valgrind-3.8.0 and LibVEX; rerun with -h for copyright info
==3048== Command: ./a.out
==3048==
==3048== Use of uninitialized value of size 8
==3048== at 0x4004BB: main (debug_04.c:10)
==3048==
==3048== HEAP SUMMARY:
==3048==     in use at exit: 0 bytes in 0 blocks
==3048==     total heap usage: 0 allocs, 0 frees, 0 bytes allocated
==3048==
==3048== All heap blocks were freed -- no leaks are possible
==3048==
==3048== For counts of detected and suppressed errors, rerun with: -v
==3048== Use --track-origins=yes to see where uninitialized values come from
==3048== ERROR SUMMARY: 1 errors from 1 contexts (suppressed: 2 from 2)
```

=> Autrement: non détectée en tant que seg-fault.

# Debug par debugger : automatique

## Gestion mémoire dynamique:

```
int main()
{
    int *p=NULL;
    p=malloc(10);

    return 0;
}
```

```
==3666== Memcheck, a memory error detector
==3666== Copyright (C) 2002-2012, and GNU GPL'd, by Julian Seward et al.
==3666== Using Valgrind-3.8.0 and LibVEX; rerun with -h for copyright info
==3666== Command: ./a.out
==3666==
==3666== HEAP SUMMARY:
==3666==     in use at exit: 10 bytes in 1 blocks
==3666==     total heap usage: [1 allocs, 0 frees] 10 bytes allocated
==3666==
==3666== LEAK SUMMARY:
==3666==     definitely lost: 10 bytes in 1 blocks
==3666==     indirectly lost: 0 bytes in 0 blocks
==3666==     possibly lost: 0 bytes in 0 blocks
==3666==     still reachable: 0 bytes in 0 blocks
==3666==     suppressed: 0 bytes in 0 blocks
==3666==
==3666== Rerun with --leak-check=full to see details of leaked memory
==3666==
==3666== For counts of detected and suppressed errors, rerun with: -v
==3666== ERROR SUMMARY: 0 errors from 0 contexts (suppressed: 2 from 2)
```

```
int main()
{
    int *p=NULL;
    p=malloc(10);

    free(p);

    return 0;
}
```

```
==3555== Memcheck, a memory error detector
==3555== Copyright (C) 2002-2012, and GNU GPL'd, by Julian Seward et al.
==3555== Using Valgrind-3.8.0 and LibVEX; rerun with -h for copyright info
==3555== Command: ./a.out
==3555==
==3555== HEAP SUMMARY:
==3555==     in use at exit: 0 bytes in 0 blocks
==3555==     total heap usage: [1 allocs, 1 frees] 10 bytes allocated
==3555==
==3555== All heap blocks were freed -- no leaks are possible
==3555==
==3555== For counts of detected and suppressed errors, rerun with: -v
==3555== ERROR SUMMARY: 0 errors from 0 contexts (suppressed: 2 from 2)
```

```
int main()
{
    int *p=NULL;
    p=malloc(10);

    free(p);
    free(p);
    return 0;
}
```

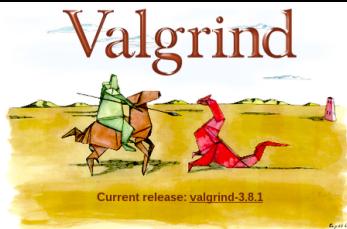
```
==3615== Memcheck, a memory error detector
==3615== Copyright (C) 2002-2012, and GNU GPL'd, by Julian Seward et al.
==3615== Using Valgrind-3.8.0 and LibVEX; rerun with -h for copyright info
==3615== Command: ./a.out
==3615==
==3615== Invalid free() / delete[] / realloc()
==3615==    at 0x4C2ACBC: free (in /usr/lib/valgrind/vgpreload_memcheck-amd64-linux.so)
==3615==    by 0x400571: main (debug 05.c:11)
==3615==    Address 0x51da040 is 0 bytes inside a block of size 10 free'd
==3615==    at 0x4C2ACBC: free (in /usr/lib/valgrind/vgpreload_memcheck-amd64-linux.so)
==3615==    by 0x400565: main (debug 05.c:10)
==3615==
==3615== HEAP SUMMARY:
==3615==     in use at exit: 0 bytes in 0 blocks
==3615==     total heap usage: [1 allocs, 2 frees] 10 bytes allocated
==3615==
==3615== All heap blocks were freed -- no leaks are possible
==3615==
==3615== For counts of detected and suppressed errors, rerun with: -v
==3615== ERROR SUMMARY: 1 errors from 1 contexts (suppressed: 2 from 2)
```

très difficile à détecter autrement!

# Debug par debugger : automatique

Outils:

Valgrind



émule le processeur+registres  
=> vérifie l'utilisation mémoire

Fonctionnement:

valgrind ./mon\_executable



complié en mode debug

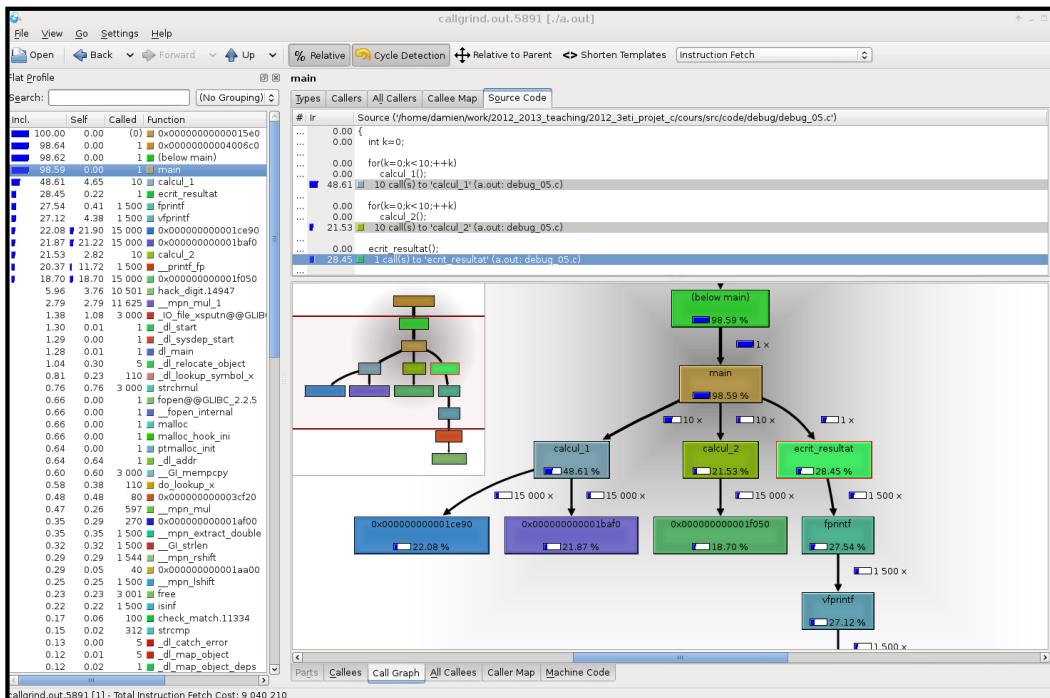
Très utile pour du contrôle final (*sanity check*)

# Debug par debugger : automatique

Possibilité de profiling



```
valgrind --tool=cachegrind ./mon_executable  
kcachegrind callgrind.out.xxxx
```



# Debug par debugger : automatique

## Avantages:

- + détection automatique erreurs
- + permet d'assurer l'absence de fuites mémoire

## Inconvénients:

- uniquement debug erreurs mémoires
- code émulé  
(plus lent, comportement différent possible)
- détection d'erreurs librairies externes

## Synthèse:

Très adapté pour la détection de fuite mémoire pour un grand code.  
Il n'est pas nécessaire d'être familier du code.

Toujours utiliser en tant que "*sanity check*" avant de délivrer le code.

Sortie parfois difficile à interpréter, surtout si d'autres librairies possèdent des fuites mémoires elle-même.

# Tests

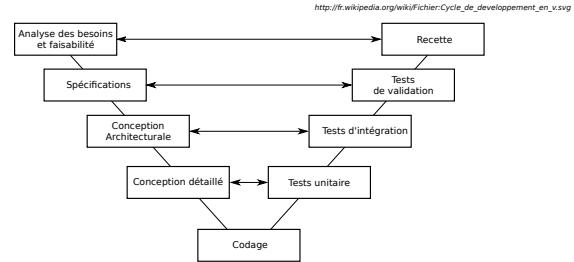
Principe

Méthodologies de tests unitaires

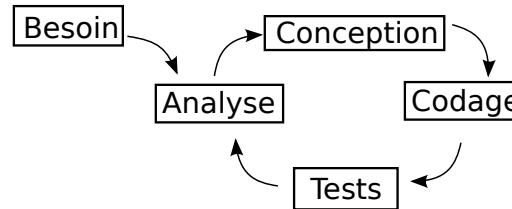
# Methodes de génie logiciel

## Grandes méthodologies

### Approche en V

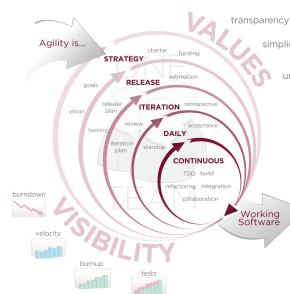


### Approche itérative



### Approche Agile

Extreme Programming (XP)  
Agile Unified Process (AUP)  
Dynamic Systems Development Methode (DSDM)  
Feature Driven Development (FDD)  
Scrum  
Kanban  
...



# Role des tests

Importance capitale des tests !

Code de qualité =>

Tests permettant de certifier le code

Tester tout au long du développement

But: détecter les défauts le plus tôt possible

Analyse des besoins

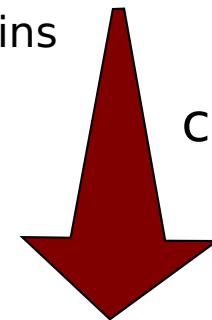
Design

Code

Tests intégrations

Chez le client

coût



# Catégories des tests

## Tests unitaires

Test de fonctionnalités de manière unitaire.  
(plusieurs tests par fonctions: très nombreux)

---

## Tests d'intégrations

Tests la bonne execution d'un ensemble de fonctionnalités  
(plusieurs tests par grande fonctionnalité)

---

## Tests système

Test finale du système au complet  
(quelques tests par logiciel)

# Principe des tests

Dans un logiciel de qualité  
=> Toute les fonctions doivent être  
testée de manière unitaire

Testez un maximum vos fonctions!

Les cas de bases

Les cas avancés

Les cas qui fonctionnent

Les cas qui ne fonctionnent pas

Les cas critiques/particuliers

Le plus  
exhaustivement  
possible

# Tests

Principe

→ **Méthodologies de tests unitaires**

# Tests unitaires

## Tests par échantillonnage

```
int somme(int a,int b);

int test_somme()
{
    if(somme(1,1)!=2)           ← cas base
        ERREUR_TEST;
    if(somme(5,8)!=13)          ← cas normal
        ERREUR_TEST;
    if(somme(-5,8)!=3)          ← nombre négatif
        ERREUR_TEST;
    if(somme(-10,-5)!=-15)      ← nombre négatif x2
        ERREUR_TEST;
}
```

# Tests unitaires

## Tests par échantillonnage (avec cas particuliers)

```
#define GRAND_ENTIER 2147483647
int somme(int a,int b,int *code_erreur);

int test_somme()
{
    int code_erreur=0;
    if(somme(1,1,&code_erreur)!=2 || code_erreur!=0)
        ERREUR_TEST;
    if(somme(5,8,&code_erreur)!=13 || code_erreur!=0)
        ERREUR_TEST;
    if(somme(-5,8,&code_erreur)!=3 || code_erreur!=0)
        ERREUR_TEST;
    if(somme(-10,-5,&code_erreur)!=-15 || code_erreur!=0)
        ERREUR_TEST;
    if(somme(0,1,&code_erreur)!=1 || code_erreur!=0)
        ERREUR_TEST;
    if(somme(0,0,&code_erreur)!=0 || code_erreur!=0)
        ERREUR_TEST;

    int code_erreur=0;
    somme(GRAND_ENTIER,1,&code_erreur);
    if(code_erreur!=ERREUR_DEPASSEMENT)
        ERREUR_TEST;

    int code_erreur=0;
    somme(1,GRAND_ENTIER,&code_erreur);
    if(code_erreur!=ERREUR_DEPASSEMENT)
        ERREUR_TEST;

    int code_erreur=0;
    somme(-GRAND_ENTIER,2,&code_erreur);
    if(code_erreur!=ERREUR_DEPASSEMENT)
        ERREUR_TEST;

    int code_erreur=0;
    somme(2,-GRAND_ENTIER,&code_erreur);
    if(code_erreur!=ERREUR_DEPASSEMENT)
        ERREUR_TEST;

    return OK_TEST;
}
```

test avec le plus  
grand entier

=> Nécessite de gérer une erreur

=> implémentation + complexe que  
return a+b;

# Tests unitaires

## Tests automatiques

```
int somme(int a,int b);

int test_somme()
{
    int nombre_max=9999999;

    int k1=-nombre_max;
    int k2=-nombre_max;
    for(k1=0;k1<nombre_max;++k1)
        for(k2=0;k2<nombre_max;++k2)
            if(somme(k1,k2) != k1+k2)
                ERREUR_TEST;

    return TEST_OK;
}
```

=> Permet d'être plus exhaustif

# Tests unitaires

## Gestion de l'affichage

ex. de mauvais affichage:

```
printf("%d\n", somme(5,8));  
printf("%d\n", somme(0,1));  
printf("%d\n", somme(-1,0));  
printf("%d\n", somme(9999,5));  
printf("%d\n", somme(845,1));  
printf("%d\n", somme(2147483647,1));
```

✗

```
13  
1  
-1  
10004  
846  
-2147483648
```

long et difficile à interpréter!

But=> faciliter l'analyse pour pouvoir  
lancer les tests plusieurs fois.  
Préférez solution type: **OK** / **KO**

# Tests unitaires

## Gestion de l'affichage

### Amélioration:

```
#define TEST_ECHOUER printf("Test unitaire echoue: l.%d fichier %s\n", __LINE__, __FILE__)

int somme(int a, int b);

void test_somme()
{
    if(somme(1, 1) != 2)
        TEST_ECHOUER;
    if(somme(1, 5) != 6)
        TEST_ECHOUER;
    if(somme(0, -1) != -1)
        TEST_ECHOUER;
    if(somme(-4, -12) != -16)
        TEST_ECHOUER;
}

int main()
{
    test_somme();
    return 0;
}

int somme(int a, int b)
{
    if(b < 0) a += 1;
    return a + b;
}
```

Affichage uniquement en cas d'erreur.  
Indique: ligne+fichier

Test unitaire echoue: l.13 fichier test\_unit.c  
Test unitaire echoue: l.15 fichier test\_unit.c

# Tests unitaires

## Gestion de l'affichage

### Autre possibilité: assert

```
int somme(int a,int b);  
  
void test_somme()  
{  
    assert(somme(1,1)==2);  
    assert(somme(1,5)==6);  
    assert(somme(0, -1)==-1);  
    assert(somme(-4, -12)==-16);  
}  
  
int main()  
{  
    test_somme();  
    return 0;  
}  
  
int somme(int a,int b)  
{  
    if(b<0) a+=1;  
    return a+b;  
}
```

Affichage uniquement en cas d'erreur.

S'arrête à la première erreur

Indique: ligne+fichier+condition en erreur

```
a.out: test_03.c:11: test_somme: Assertion `somme(0,-1)==-1' failed.  
Aborted
```

# Tests unitaires



## Gestion de l'affichage

### Affichage complet

```
#define UNIT_TEST(commande) \
    if( !(commande) ) \
        {printf("Test echoue: [%s], l.%d, fonction %s, fichier %s\n", \
            #commande,__LINE__,__FUNCTION__,__FILE__);} \
    else \
        {printf("Test OK: [%s]\n",#commande); } \
    \
int somme(int a,int b); \
void test_somme() \
{ \
    UNIT_TEST(somme(1,1)==2); \
    UNIT_TEST(somme(1,5)==6); \
    UNIT_TEST(somme(10,5)==15); \
    UNIT_TEST(somme(-1,5)==4); \
    UNIT_TEST(somme(-1,-5)==-6); \
    UNIT_TEST(somme(-100,5)==-95); \
} \
int main() \
{ \
    test_somme(); \
    return 0; \
} \
int somme(int a,int b) \
{ \
    if(b<0) a+=1; \
    return a+b; \
}
```

Test OK: [somme(1,1)==2]  
Test OK: [somme(1,5)==6]  
Test OK: [somme(10,5)==15]  
Test OK: [somme(-1,5)==4]  
Test echoue: [somme(-1,-5)==-6], l.21, fonction test\_somme, fichier test\_03.c  
Test OK: [somme(-100,5)==-95]

# Tests unitaires



## Synthèse:

L'écriture des tests est un travail long  
Souvent + long que le code lui-même

Ecriture  
+  
**Reflexion** sur choix  
pertinent de tests

Mais: Gain de temps au final

Moins de debug  
Pas de retour en arrière

Ecrit 1x  
Utilisé un grand nombre de fois

=> Code de qualité

Un bon test = test qui se réutilise  
test dont le résultat est rapidement analysé  
test qui couvre un grand nombre de cas  
(corrects et incorrects)  
test qui vérifie les cas critiques

# Tests unitaires

## Outils de tests unitaires:

### Macros C (bon cas d'utilisation de macros)

#### CUnit

<http://cunit.sourceforge.net/>

```
/* Simple test of fprintf().
 * Writes test data to the temporary file and checks
 * whether the expected number of bytes were written.
 */
void testFPRINTF(void)
{
    int ii = 10;

    if (NULL != temp_file) {
        CU_ASSERT(0 == fprintf(temp_file, ""));
        CU_ASSERT(2 == fprintf(temp_file, "Q\n"));
        CU_ASSERT(7 == fprintf(temp_file, "ii = %d", ii));
    }
}
```

CUnit - A Unit testing framework for C. <a href="http://cunit.sourceforge.net/">http://cunit.sourceforge.net/</a>			
<b>Running Suite Suite_success</b>			
Running test successful_test_1 ...			Passed
Running test successful_test_2 ...			Passed
Running test successful_test_3 ...			Passed
Running Suite Suite_int_failure			Suite Initialization Failed
Running Suite Suite_clean_failure			
Running test successful_test_4 ...			Passed
Running test failed_test_2 ...			Failed
File Name	CUnitTest.c	Line Number	37
Condition	CU_ASSERT_EQUAL(2,3)		
Running test successful_test_1 ...			Passed
Running Suite Suite_clean_failure ...			Suite Cleanup Failed
Running Suite Suite_mix_failure			
Running test successful_test_2 ...			Passed
Running test failed_test_4 ...			Failed
File Name	CUnitTest.c	Line Number	47
Condition	CU_ASSERT_STRING_EQUAL("string #1","string #2")		
Running test failed_test_3 ...			Failed
File Name	CUnitTest.c	Line Number	37
Condition	CU_ASSERT_EQUAL(2,3)		
Running test successful_test_4 ...			Passed
Cumulative Summary for Run			
Type	Total	Run	Succeeded
States	4	3	-NA-
Test Cases	13	10	7
Assertions	10	10	7
			3

tableau de bord des résultats

# Design d'API

# Design code de logiciel

Fonction: 2 utilités

1. Effectuer une tâche complexe pour le programmeur
2. Proposer une interface simple pour l'*utilisateur*

algorithme

ex.

```
float calcul_volume_seve(const struct *tronc,  
                         const struct *feuillage,  
                         int age);
```

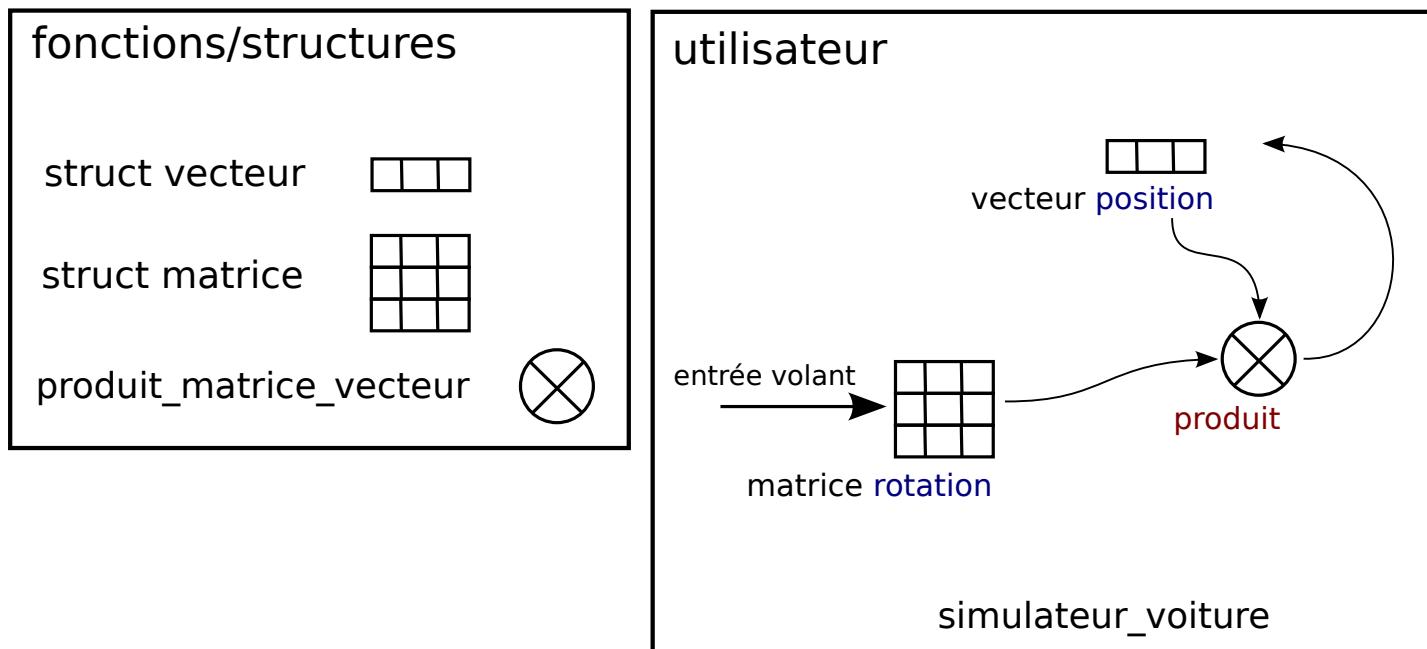
design API

```
struct foret genere_foret();
```

# Design code de logiciel

## 2. Proposer une interface simple pour l'utilisateur

Personne (programmeur) qui va utiliser les éléments du code en tant que boîte noire pour réaliser une tâche plus complexe.



# Design code de logiciel

## **Design d'API =**

comment réaliser des fonctions/structures utilisable aisément par l'utilisateur

API = Application Programming Interface

=> L'interface permettant d'utiliser le code de l'application

En C: Design d'API = Design des en-têtes de fonctions + structs !



→ L'API est donnée par les fichiers .h

**Note:** Toutes les en-têtes (fichiers .h) ne font pas parti de l'API

# Design API

Règles standards d'utilisation:

**l'API doit être fixe au cours du temps**

(l'implémentation peut changer, pas l'API)

changement local OK

changement de  
tous les codes utilisant  
cette librairie KO



# Design API

Règles standards d'utilisation: **l'API doit être fixe au cours du temps**  
(l'implémentation peut changer, pas l'API)

exemple:

```
struct vecteur;  
  
void vecteur_init(struct vecteur* v, float x, float y, float z);  
float vecteur_norme(const struct vecteur* v);
```

*interface*

```
int main()  
{  
    struct vecteur v0;  
    struct vecteur v1;  
    struct vecteur v2;  
  
    vecteur_init(&v0, 0, 1, 0);  
    vecteur_init(&v1, 1, 1, 0);  
    vecteur_init(&v2, 0, 1, 2);  
  
    float n0=vecteur_norme(&v0);  
    float n1=vecteur_norme(&v1);  
    float n2=vecteur_norme(&v2);  
  
    return 0;  
}
```

*utilisation*

# Design API

Règles standards d'utilisation: **l'API doit être fixe au cours du temps**  
(l'implémentation peut changer, pas l'API)

exemple:

```
struct vecteur;

void vecteur_init(struct vecteur* v, float x, float y, float z);
float vecteur_norme(const struct vecteur* v);
```

interface

+ L'interface et l'utilisation  
sont identiques!!!

```
int main()
{
    struct vecteur v0;
    struct vecteur v1;
    struct vecteur v2;

    vecteur_init(&v0, 0, 1, 0);
    vecteur_init(&v1, 1, 1, 0);
    vecteur_init(&v2, 0, 1, 2);

    float n0=vecteur_norme(&v0);
    float n1=vecteur_norme(&v1);
    float n2=vecteur_norme(&v2);

    return 0;
}
```

utilisation

```
struct vecteur
{
    float x;
    float y;
    float z;
};

void vecteur_init(struct vecteur* v, float x, float y, float z)
{
    v->x=x;
    v->y=y;
    v->z=z;
}
float vecteur_norme(const struct vecteur* v)
{
    return sqrt(v->x*v->x+v->y*v->y+v->z*v->z);
}
```

implémentation 1

```
struct vecteur
{
    float donnees[3];
};
void vecteur_init(struct vecteur* v, float x, float y, float z)
{
    v->donnees[0]=x;
    v->donnees[1]=y;
    v->donnees[2]=z;
}
float vecteur_norme(const struct vecteur* v)
{
    float n2=v->donnees[0]*v->donnees[0]+
    v->donnees[1]*v->donnees[1]+
    v->donnees[2]*v->donnees[2];
    return sqrt(n2);
}
```

implémentation 2

# Design API

Règles standards d'utilisation: **l'API doit être fixe au cours du temps**  
(l'implémentation peut changer, pas l'API)

exemple:

```
struct vecteur;  
  
void vecteur_init(struct vecteur* v, float x, float y, float z);  
float vecteur_norme(const struct vecteur* v);
```

interface 1

```
int main()  
{  
    struct vecteur v0;  
    struct vecteur v1;  
    struct vecteur v2;  
  
    vecteur_init(&v0, 0, 1, 0);  
    vecteur_init(&v1, 1, 1, 0);  
    vecteur_init(&v2, 0, 1, 2);  
  
    float n0=vecteur_norme(&v0);  
    float n1=vecteur_norme(&v1);  
    float n2=vecteur_norme(&v2);  
  
    return 0;  
}
```

utilisation

```
struct vecteur;  
  
void vecteur_init(struct vecteur* v, float donnees[3]);  
void vecteur_norme(const struct vecteur* v, float *norme);
```

interface 2

- pas compatible!!!  
Modification ensemble du programme nécessaire!

# Design API

Règles standards d'utilisation:

**I'API doit être de *haut niveau***  
(par rapport à son rôle)

lisibilité  
(viser l'auto-documentation)

simplicité d'utilisation

# Design API

Règles standards d'utilisation:

*l'API doit être de haut niveau*  
(par rapport à son rôle)

```
#define TAILLE_DATE 12
#define TAILLE_NOM 128
#define TAILLE_DONNEES 4096

struct ip
{
    int donnees[4];
};

struct message
{
    struct ip ip_source;
    struct ip ip_destination;
    char auteur[TAILLE_NOM];
    char donnees[TAILLE_DONNEES];
    char date[TAILLE_DATE];
};

void message_initialise(struct message* mon_message,
                       struct ip ip_source,
                       struct ip ip_destination,
                       char auteur[],
                       char donnees[],
                       char date[]);

struct modem;
void modem_connecte_internet(struct modem* mon_modem);
void modem_fin_connection(struct modem* mon_modem);

struct message recoit_message(const struct modem* mon_modem);
void envoit_message(const struct modem* mon_modem,
                   const struct message* mon_message);
```

*API*



```
int main()
{
    struct message mon_message;

    struct ip ip_source={192,168,34,28};
    struct ip ip_destination={192,165,28,12};
    char mon_nom[]="Claude Francois";
    char mon_message[]="Alexandrie, Alexandra";
    char aujourd'hui[]="18/03/1973";

    struct message mon_message;
    message_initialise(&mon_message,
                       ip_source,
                       ip_destination,
                       mon_nom,
                       mon_message,
                       aujourd'hui);

    struct modem mon_modem;

    modem_connecte_internet(&mon_modem);
    envoit_message(&mon_modem, &mon_message);
    modem_fin_connection(&mon_modem);

    return 0;
}
```

*Utilisation*



Haut niveau = précis, lisible

# Design API

## Règles standards d'utilisation:

**I'API doit être de *haut niveau***  
(par rapport à son rôle)

```
struct data
{
    int t_int[2];
    char t_char[3][4096];
};

struct FILE* ipfopen(const char* filename,int mode,int delay);
int ipfwrite(const FILE* fid,void* data,int size);
int ipfclose(const FILE* fid,int delay);
```

API

```
int main()
{
    struct data msg={{1921683428,1921652812},
                      {"Claude Francois",
                       "Alexandrie, Alexandra",
                       "18/03/1973"}};

    struct FILE *fid=NULL;
    fid=ipfopen("/dev/tty30",R_OPEN|W_OPEN|TCPIP_MODE,12);
    if(fid==NULL)
        {printf("Error fopen\n");abort();}

    ipfwrite(fid,&msg,sizeof(msg));
    ipfclose(fid,12);
    assert(fid==NULL);

    return 0;
}
```

## Trop bas niveau pour l'application

- \* peu lisible, nécessite doc complète
  - \* pas de bloc unitaire => difficile à debugger/maintenir
  - \* moins précis => mélange message spécifique avec interface générique

# Design API



Règles standards d'utilisation:

**I'API doit être de *haut niveau***  
(par rapport à son rôle)

La notion de haut/bas niveau dépend du contexte/utilisation.

Haut-niveau  $\sim$  niveau d'abstraction modélisant l'objet/action réelle sans autres détails d'implémentations techniques.

```
struct ip_source=struct ip={192,168,34,28};  
struct ip_dest_ecran_central=struct ip={192,157,05,01};  
struct ip_dest_ecran_droit=struct ip={192,157,05,02};  
struct ip_dest_ecran_gauche=struct ip={192,157,05,03};  
  
struct message msg_1={ip_source,  
                     ip_dest_ecran_gauche,  
                     "inutile",  
                     "temps restant: [5:00]\n",  
                     "21/04/2012"};  
struct message msg_2={ip_source,  
                     ip_dest_ecran_central,  
                     "inutile",  
                     "OM VS PSG\n 0 - 2\n",  
                     "21/04/2012"};  
struct message msg_3={ip_source,  
                     ip_dest_ecran_droit,  
                     "inutile",  
                     "Applaudissez\n",  
                     "21/04/2012"};  
  
struct modem mon_modem;  
modem_connecte_internet(&mon_modem);  
envoit_message(&mon_modem, &msg_1);  
envoit_message(&mon_modem, &msg_2);  
envoit_message(&mon_modem, &msg_3);  
modem_fin_connection(&mon_modem);
```

**trop bas niveau:**  
inutile d'exposer l'utilisation d'internet

```
struct ecran;  
void ecran_initialise(struct ecran* mon_ecran,char identificateur[]);  
void ecrir(const struct ecran,char message[]);
```

*nouvelle API au dessus de la gestion de paquets et d'IP*

```
struct ecran_central;  
struct ecran_lateral_droit;  
struct ecran_lateral_gauche;  
  
ecran_initialise(&ecran_central, "centre");  
ecran_initialise(&ecran_lateral_gauche, "lateral gauche");  
ecran_initialise(&ecran_lateral_droit, "lateral droit");  
  
ecriri(&ecran_lateral_gauche, "temps restant: [5:00]\n");  
ecriri(&ecran_central, "OM VS PSG\n 0 - 2\n");  
ecriri(&ecran_lateral_droit, "Applaudissez\n");
```

**haut niveau:**  
on ne gère que l'identifiant des écrans et le texte

Exemple: affichage d'un message sur 3 écrans lors d'un match de foot

# Design API

Règles standards d'utilisation:

**l'API doit être de *haut niveau***  
(par rapport à son rôle)

**Rappel:** Un bon code = code **lisible**



= code qui **cache sa complexité**  
= code qui propose de manipuler des  
**abstractions** aisément

# Design API

Règles standards d'utilisation:

Chaque bloc de l'API doit **minimiser**:

- \* l'exposition de son implémentation
- \* le nombre de fonctions les manipulants
- \* les interactions avec les autres blocs



**Truc:** Pour vérifier l'organisation de votre interface, représenter la (avec les interactions) sous forme de schéma bloc.  
Le schéma est-il simple, logique, lisible?

# Design API

Règles standards d'utilisation:

minimiser l'exposition de son implémentation

Exemple: accès coordonnées d'un vecteur:

vecteur

```
float x  
float y  
float z
```

vecteur

```
float d[3]
```

vecteur

```
char d[12]
```

```
x=vecteur.x  
y=vecteur.y  
z=vecteur.z
```

```
x=vecteur.d[0]  
y=vecteur.d[1]  
z=vecteur.d[2]
```

```
x=*(float*)(vecteur.d);  
y=*(float*)(vecteur.d+4);  
z=*(float*)(vecteur.d+8);
```

Implémentation non cachée.

Accès dépend du choix de la structure interne.

=> Evolution impossible sur un grand programme.

# Design API

Règles standards d'utilisation:

minimiser l'exposition de son implémentation

Exemple: accès coordonnées d'un vecteur:

vecteur

```
float x  
float y  
float z
```

```
float vecteur_coord_x(const struct vecteur* v)  
{return v->x;}
```

vecteur

```
float d[3]
```

```
float vecteur_coord_x(const struct vecteur* v)  
{return v->d[0];}
```

vecteur

```
char d[12]
```

```
float vecteur_coord_x(const struct vecteur* v)  
{return *(float*)(v->d+0);}
```

```
x=vecteur_coord_x(&vecteur);  
y=vecteur_coord_y(&vecteur);  
z=vecteur_coord_z(&vecteur);
```

Implémentation cachée.

Accès indépend du choix de la structure interne.

=> **Evolution possible** sur un grand programme.

# Design API

Règles standards d'utilisation:

minimiser l'exposition de son implémentation

**Note:** Pour les struct *conteneurs*

but est de contenir des données  
(vecteurs, tableaux, ...)

Opérations de *get/set* très classiques

Dénomination=**Accessors**

ex.

```
vecteur v;  
v.get_x();  
v.get_y();
```

```
tree b;  
b.get_trunc();
```

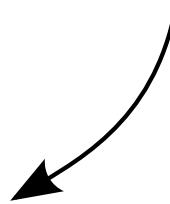
```
airplane a;  
a.get_reactor();  
a.set_weapon(weapon_1);
```

=> On ne sait pas comment sont stockées les données  
=> On ne veut pas le savoir vue utilisateur (encapsulation)  
=> Stockage interne peut être modifié sans changer l'API

# Design API

Règles standards d'utilisation:

**minimiser le nombre de fonctions les manipulants**



fonctionnalités précises  
niveau d'abstraction bien défini

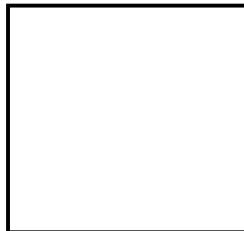
- + simple à gérer
- + simple à faire évoluer
- + augmente la cohérence

# Design API

Règles standards d'utilisation:

minimiser le nombre de fonctions les manipulants

struct voiture



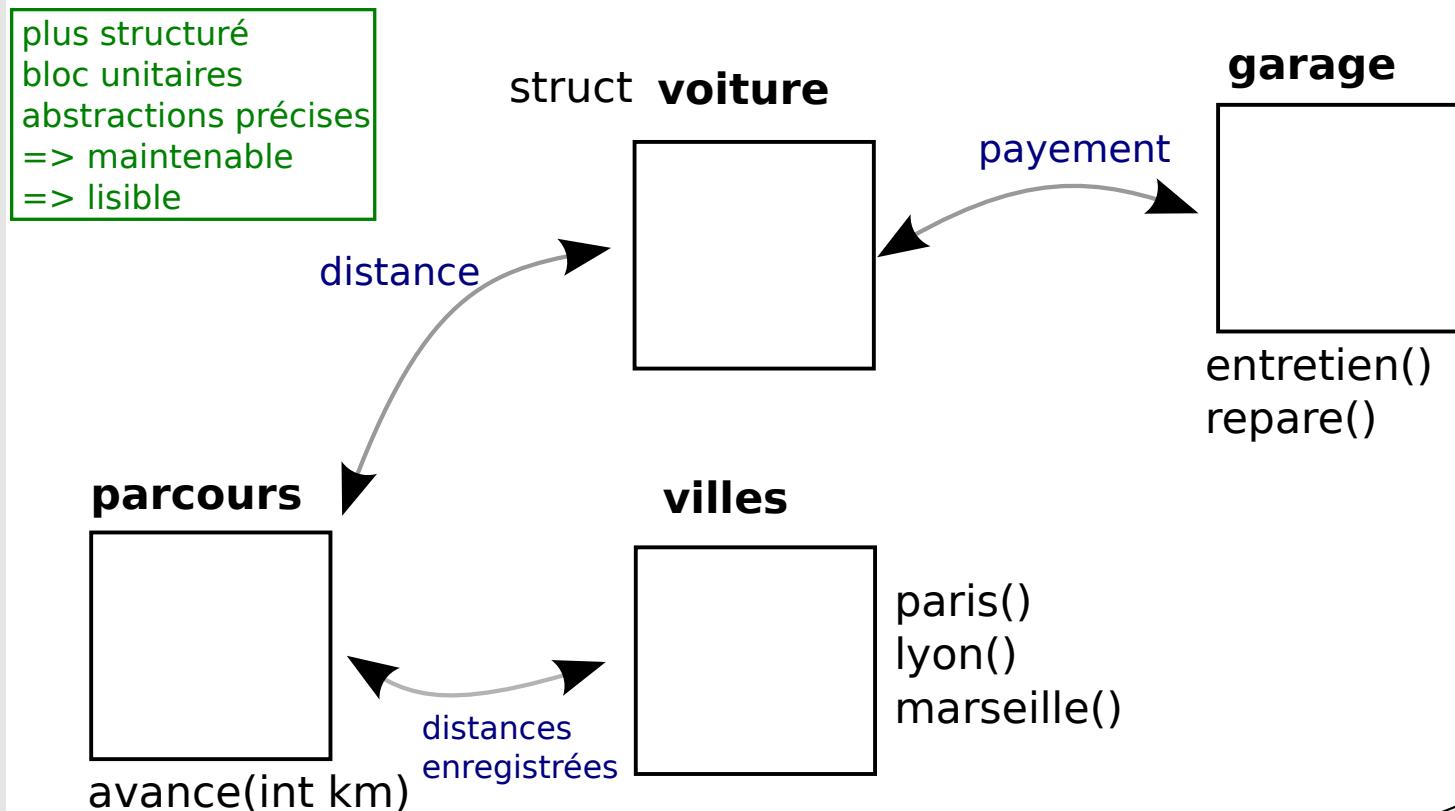
voiture\_set/get\_carburant();  
voiture\_set/get\_puissance();  
voiture\_distance\_parcourus();  
voiture\_avance(int km);  
voiture\_avance\_paris();  
voiture\_avance\_marseille();  
voiture\_avance\_lyon();  
voiture\_entretien();  
voiture\_repare();

- trop de fonctions  
- difficile à manipuler/faire évoluer

# Design API

Règles standards d'utilisation:

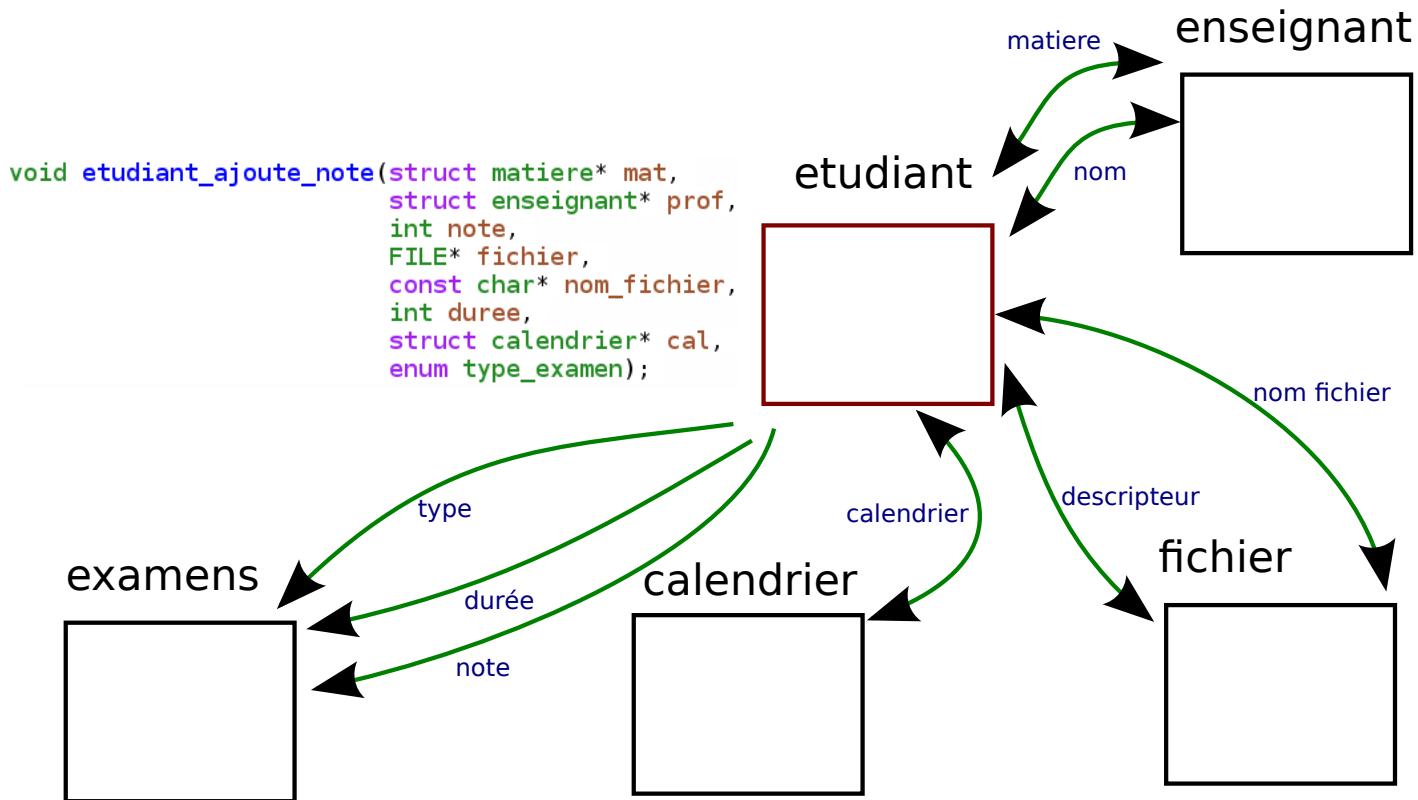
minimiser le nombre de fonctions les manipulants



# Design API

Règles standards d'utilisation:

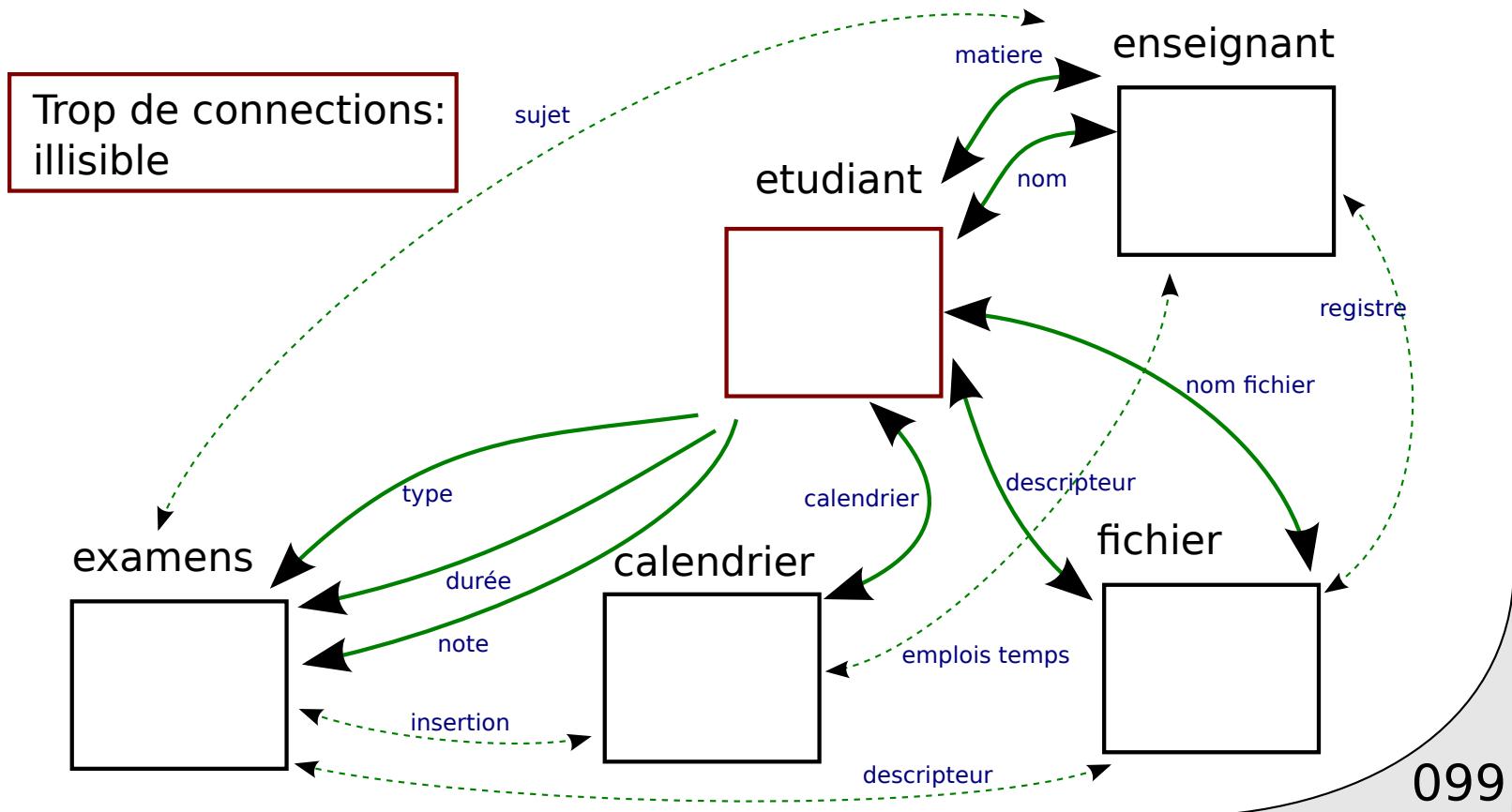
minimiser les interactions avec les autres blocs



# Design API

Règles standards d'utilisation:

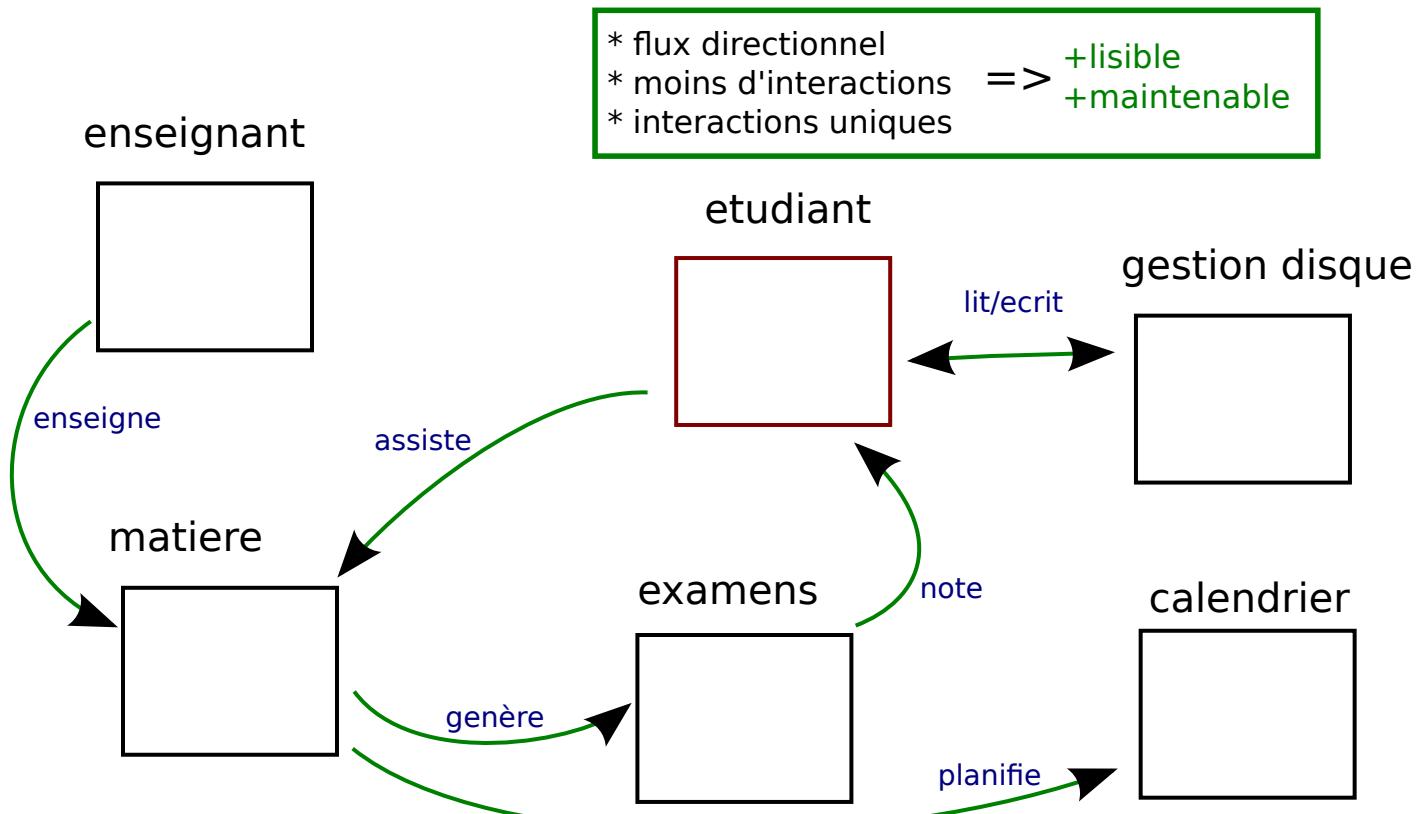
minimiser les interactions avec les autres blocs



# Design API

Règles standards d'utilisation:

minimiser les interactions avec les autres blocs



# Design API



Règles standards d'utilisation:

minimiser les interactions avec les autres blocs

Règles suggérées:

1 bloc communique avec au plus 3 autres blocs

Evitez les communication bi-directionnelles

Evitez les abstractions *omniscientes*

→ qui a accès à tout

# Developpement logiciel en C

## Software development in C

**Contact:** [damien.rohmer@cpe.fr](mailto:damien.rohmer@cpe.fr)

