

```

/*****
*   Logiciel portageMM2CPP de portage de code ModelMaker en langage C++   *
*   Copyright INRA, février 2006                                         *
*****/

/*****
*
* Fichier      : help_guideDutilisation
*
* Auteur(s)   : Nathalie Rousse, Nathalie.Rousse@toulouse.inra.fr
*               de l'INRA - Institut National de la Recherche Agronomique -
*               (département MIA, UMR AGIR, http://www.modelia.org).
*
* Description : Fichier faisant partie de la documentation du logiciel
* portageMM2CPP. L'ensemble des fichiers de documentation est récapitulé
* dans le fichier help.
*
*****/
* Historique :
*
* 23/11/07, Nathalie Rousse : création du fichier.
*
* Le fichier est créé par déplacement de texte qui se trouvait jusque là
* dans le fichier help, puis mise à jour de ce texte pour la version
* 080917.
*****/
/*

```

\*\*\*\*\* GUIDE D'UTILISATION \*\*\*\*\*

(Voir en illustration le "Diagramme de déploiement portageMM2CPP" dans les représentations UML)

1) Première utilisation,

Exécution du logiciel tel qu'il a été généré (c'est à dire exécutable actuel) :

Dans le répertoire "executionCPP", lancer la commande en ligne d'exécution du logiciel : "./portageMM2CPP.exe".

Les résultats des simulations exécutées sont alors sortis/affichés à l'écran et dans les fichiers du répertoire "lesSortiesCPP". Les résultats de simulation affichés à l'écran sont plus ou moins détaillés : en fonction de la valeur de la clé de compilation CLE\_AVEC\_TRACE\_ECRAN\_DONNEES - voir "Seconde utilisation" - les valeurs des données au cours du temps sont ou non affichées à l'écran.

Le répertoire "lesSortiesCPP" contient les sorties de la dernière exécution effectuée. C'est pourquoi, tout de suite après avoir exécuté une simulation dont on souhaite conserver les résultats, il est conseillé d'enregistrer/copier le répertoire "lesSortiesCPP" dans un répertoire de sauvegarde.

Remarque : s'il est souhaité conserver les traces écran dans un fichier "nom\_fichier", la commande à lancer est : `./portageMM2CPP.exe > nom_fichier`.

2) Seconde utilisation,

Compilation et génération de l'exécutable à partir du code source :

Préalable requis : Le logiciel est écrit en langage C++. Pour compiler ce logiciel et générer l'exécutable à partir du code source, il faut avoir installé un compilateur C++. (Par exemple si on travaille sous Windows, le compilateur g++ fait partie de Cygwin, environnement pour Windows. Cygwin (cf "<http://cygwin.com>") s'exécute au-dessus de Windows, ressemble par bien des aspects à Linux, Unix.)

Dans le répertoire "executionCPP", lancer la commande en ligne de compilation du code source et de génération de l'exécutable à partir du code source : `./compiler`.

Note : Le choix du mode d'affichage des traces à l'écran se fait en (dés)activant la clé de compilation CLE\_AVEC\_TRACE\_ECRAN\_DONNEES (dans le fichier "compiler", avant de lancer la commande de compilation `./compiler`).

3) Troisième utilisation,

Construire son propre logiciel en C++ à partir de son propre modèle ModelMaker (fichier ".mod") :

Voir "Mode d'emploi" dans le fichier help.

\*\*\*\*\*

\*/