

## Intégration de Carmetal dans PluriAlgo

### Introduction

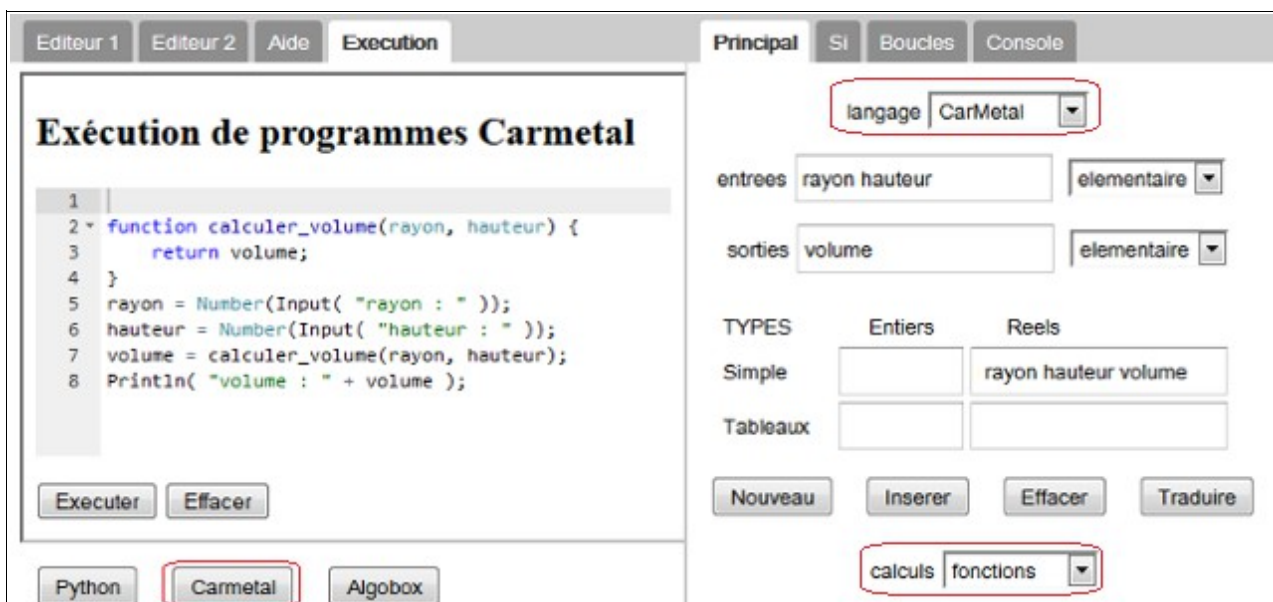
Pour écrire un programme Carmetal avec PluriAlgo, l'utilisateur dispose de 3 éditeurs : deux éditeurs multi-langages (onglets **Editeur1** et **Editeur2**) et un éditeur spécifique (onglet **Exécution**).

L'intérêt de l'éditeur spécifique est qu'il permet l'exécution directe du programme créé, sans devoir faire des allers et retours entre PluriAlgo et un environnement externe.

Cet éditeur est illustré avec un exemple étudié dans le numéro 42 de MathemaTICE : le calcul du volume d'un cylindre, en introduisant une fonction.

### Gestion des variables et de la fonction (onglet Principal)

Pour faire apparaître l'éditeur spécifique, il suffit de cliquer sur le bouton **Carmetal** de l'onglet **Execution**. Carmetal est alors automatiquement fixé comme langage de développement dans l'onglet **Principal** :



Dans cet onglet, il faut indiquer qu'il y a deux variables à saisir (le rayon et la hauteur) et une variable à afficher (le volume). Il faut également préciser qu'on souhaite introduire une fonction. Le code obtenu (en cliquant sur le bouton **Nouveau**) apparaît alors dans l'éditeur.

## Exécution du code final

Les instructions à ajouter sont entourées en rouge :



The screenshot shows a software interface with a menu bar at the top containing 'Editeur 1', 'Editeur 2', 'Aide', and 'Execution'. Below the menu bar is a window titled 'Exécution de programmes Carmetal'. Inside this window, there is a code editor with the following code:

```
1  
2 function calculer_volume(rayon, hauteur) {  
3     base = 3.14 * rayon * rayon;  
4     volume = base * hauteur;  
5     return volume;  
6 }  
7 rayon = Number(Input( "rayon : " ));  
8 hauteur = Number(Input( "hauteur : " ));  
9 volume = calculer_volume(rayon, hauteur);  
10 Println( "volume : " + volume );
```

Below the code editor, there are two buttons: 'Executer' and 'Effacer'. The 'Executer' button is highlighted with a red border. Below the buttons, the output of the execution is shown:

```
...  
volume : 3140
```

Il ne reste plus qu'à exécuter le code...

## Prolongements

Vous pouvez ensuite changer de langage dans l'onglet **Principal**, puis cliquer sur le bouton **Traduire** : le résultat apparaîtra alors dans l'onglet **Editeur1**.