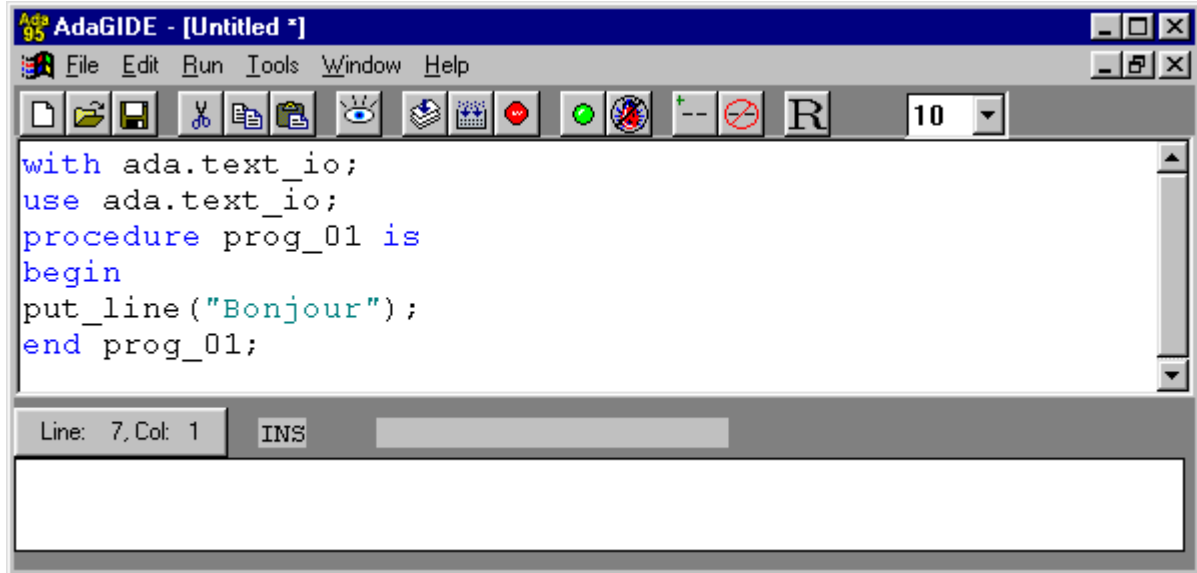



```
put_line("Bonjour");  
end prog_01;
```

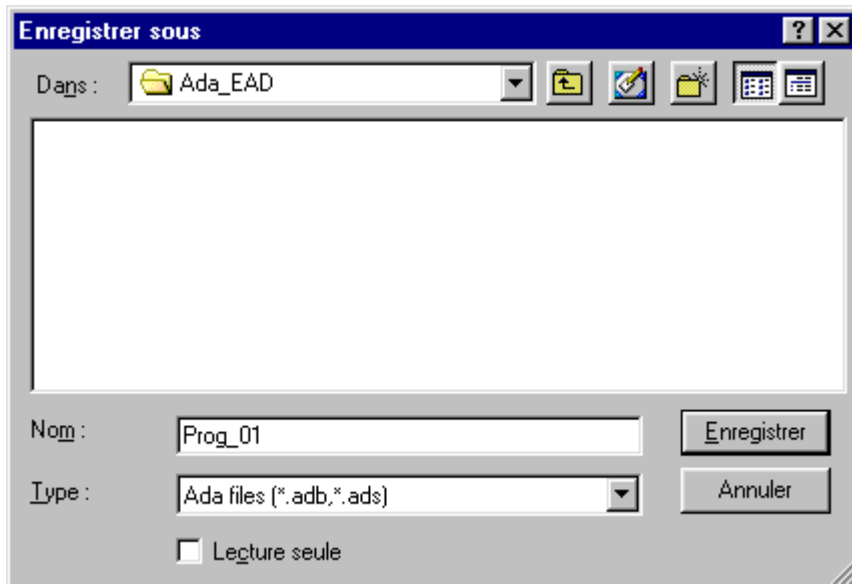
Résultat attendu :



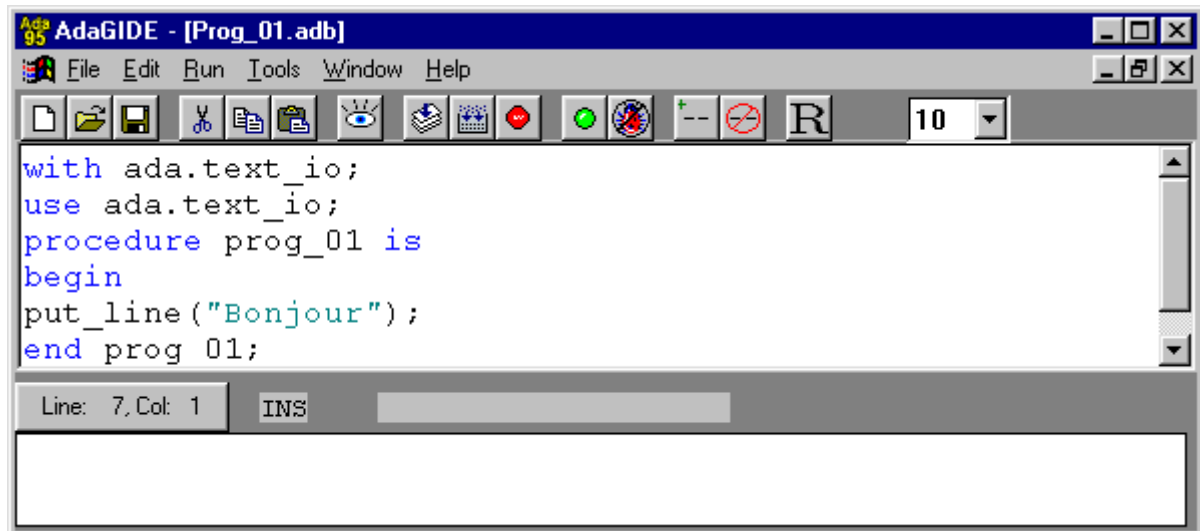
Ensuite il faut sauvegarder le programme source dans votre répertoire des programmes Ada,

D:\Mes_Programmes\Ada_EAD en ce qui me concerne.

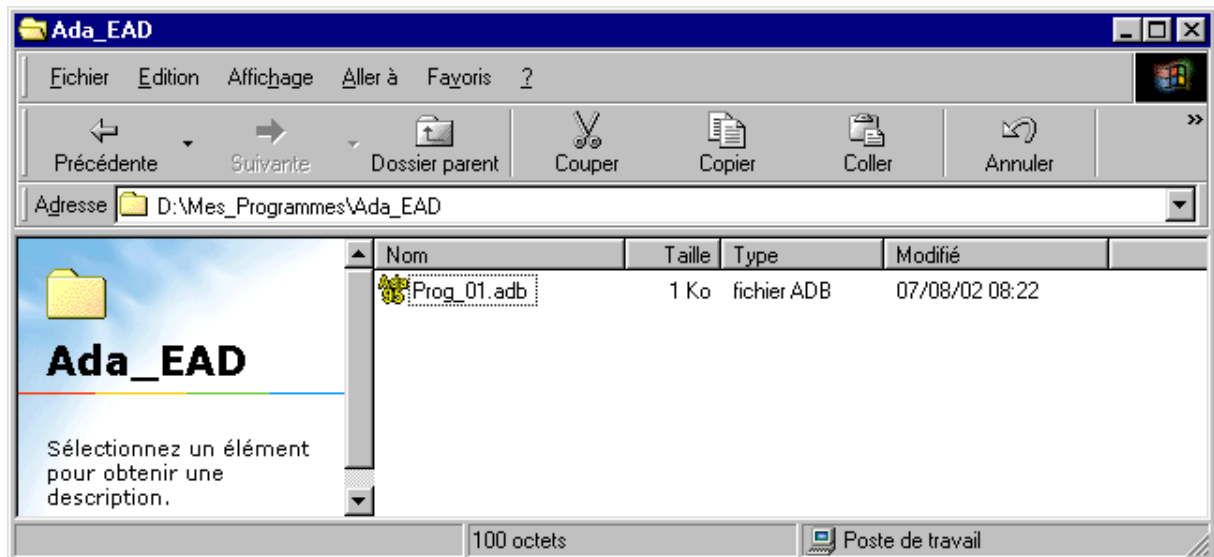
En utilisant la séquence suivante : **File** et **Save As** en précisant le nom du programme **Prog_01** et valider par **Enregistrer**.



Le nom du programme apparaît dans le bandeau supérieur.

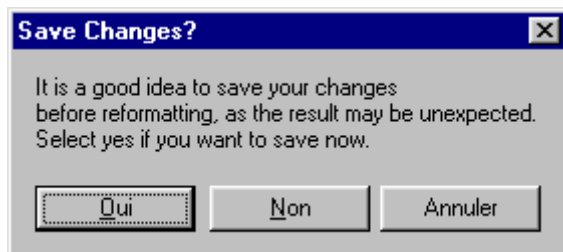


Le répertoire contient alors :

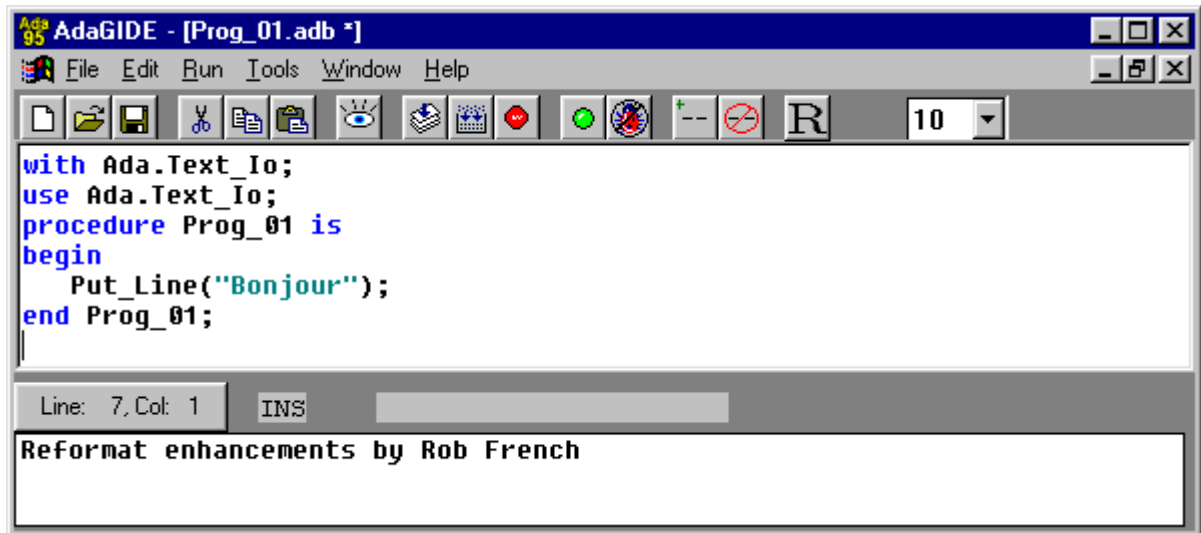


Afin d'avoir un programme présentable, cliquez sur l'icône **R** dans le bandeau. Le **R** est l'abréviation de "reformat".

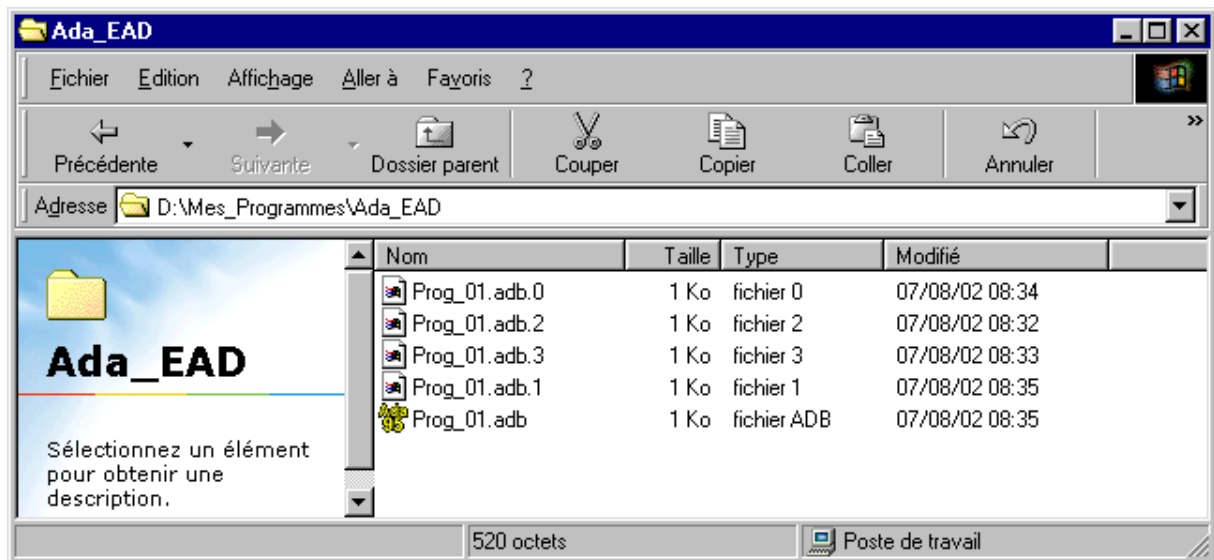
Vous obtiendrez l'écran suivant :



Répondez **Oui** pour sauvegarder votre programme source



Le répertoire contient alors :



Dans le répertoire il y a le programme **Prog_01.adb** et les programmes qui ont été sauvegardés automatiquement toutes les minutes avec un maximum de 4 fichiers. . (Revoir les paramètres Options dans AdaGIDE)

Le programme source est donc **formaté** et prêt à être **compilé**.

La compilation

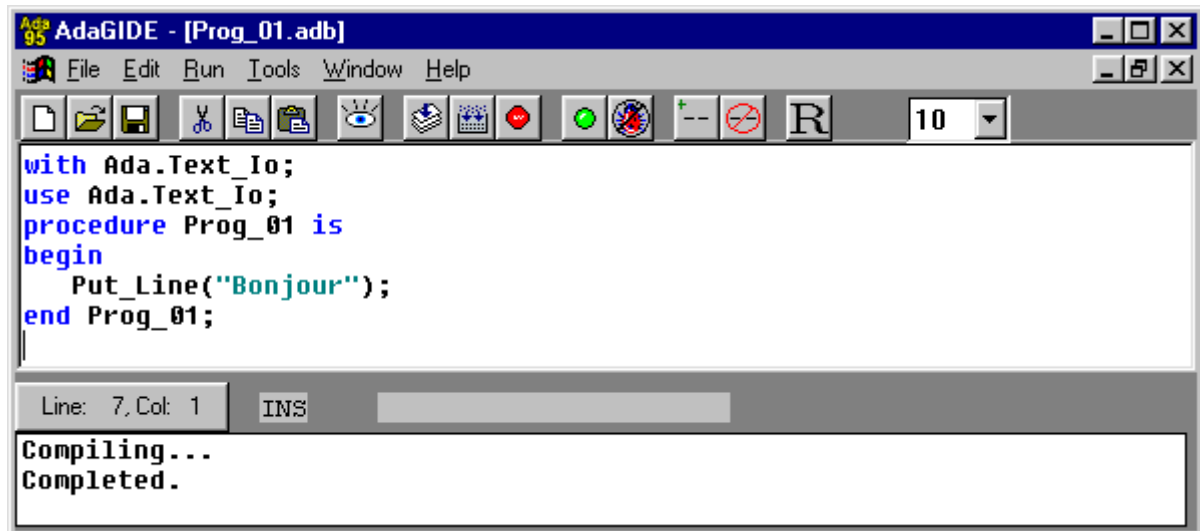
Cette phase est une phase de contrôle, une vérification de l'écriture et de la cohérence du programme écrit en Ada.

Ce passage n'est pas obligatoire mais je le commente pour ce premier programme afin de pouvoir montrer les différentes étapes de la construction d'un programme.

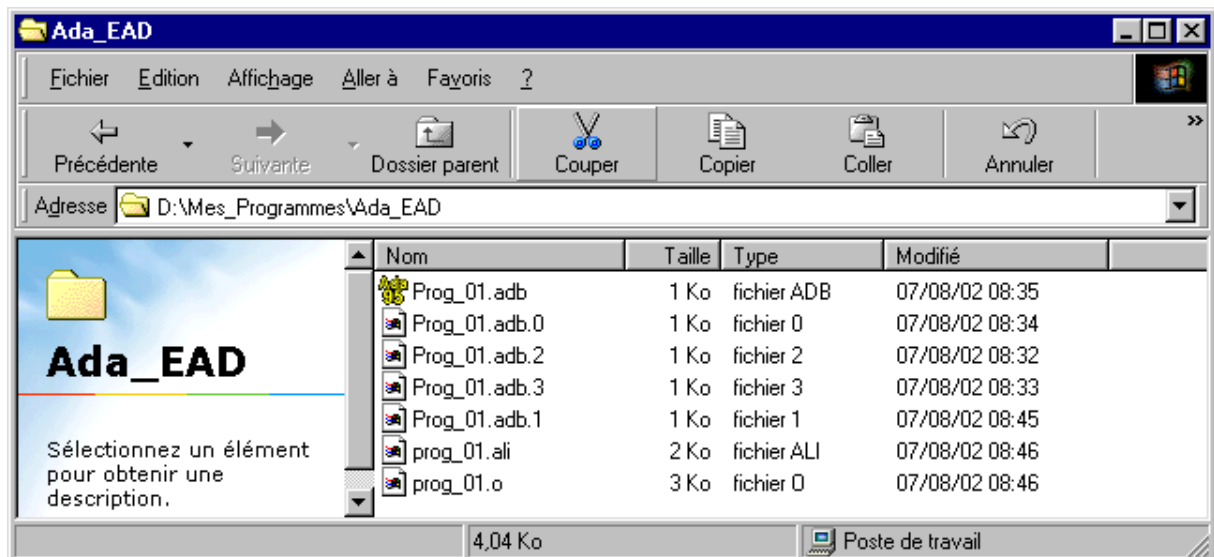
On peut passer directement à la phase de construction mais vous passerez à côté de certains détails.

En plaçant le curseur sur le huitième icône de la barre des outils apparaît "**Compile**". En cliquant sur cette icône la compilation est réalisée.

Résultat attendu :



Après la compilation le répertoire contient



On remarque que deux fichiers ont été créés : le **fichier ALI** et le **fichier O**.

Le Fichier ALI sert à la vérification du programme source et le fichier O est une préparation à la construction de l'exécutable. Ce fichier O sert de point d'entrée à l'éditeur de lien.

Si vous n'avez pas totalement compris ce mécanisme, ne vous affolez pas, votre programme pourra se construire et s'exécuter !

La construction

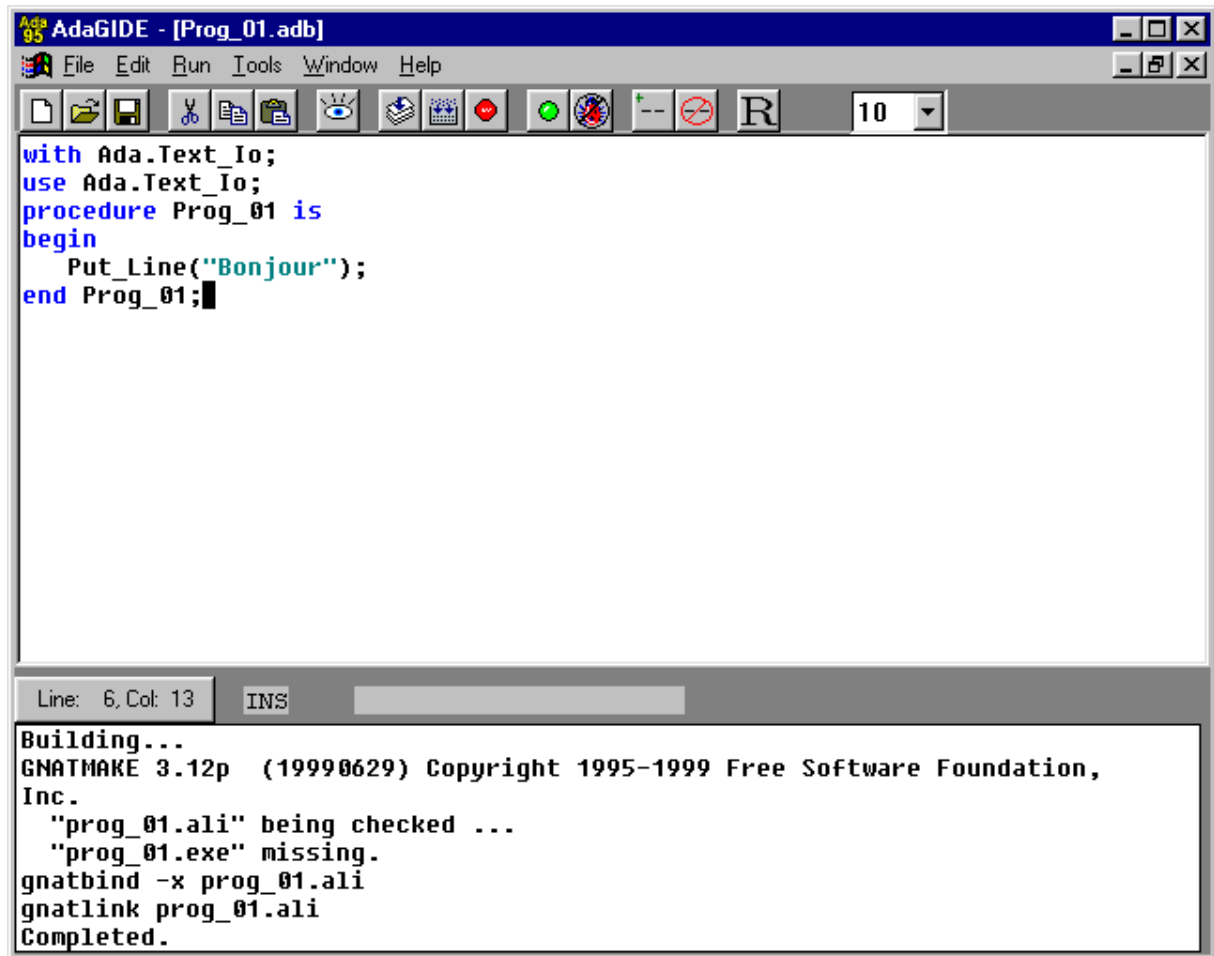
Revenons à l'éditeur AdaGIDE.

Dans la barre des outils le 9^{ème} icône permet de construire le programme.

Si vous amenez le pointeur de la souris sur cet icône, le mot **Build** apparaît

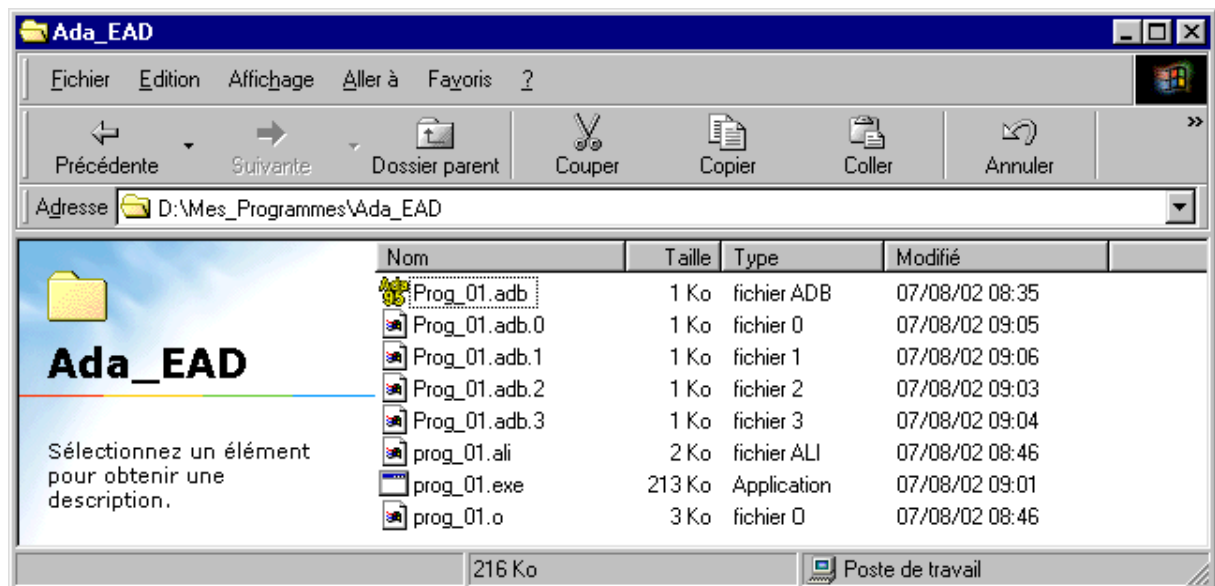
Cliquez sur cet icône

Résultat attendu :



Maintenant le **programme exécutable** est construit.

Le répertoire contient :



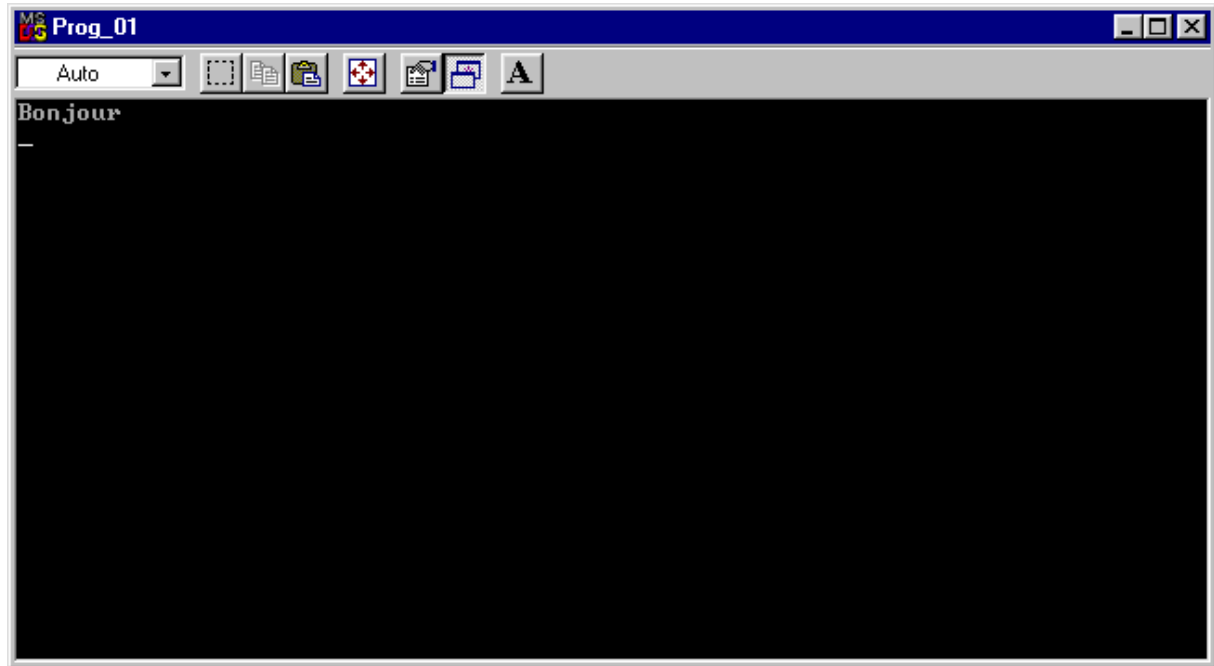
Vous remarquerez que le programme **Prog_01.exe**, de type **Application** a une taille de **213 kO !!!**

Pour celles et ceux qui ont fait de l'assembleur, du Pascal, du C, du C++, ... vous remarquerez que Ada est gourmand dans ce domaine. Mais c'est un langage fortement typé qui contrôle tout ou presque tout. Vous constaterez que la langage Ada est très fiable et nous ne pouvons pas tout avoir.

L'exécution

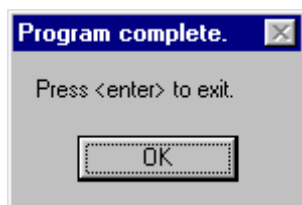
Positionner le pointeur de la souris sur le 11^{ème} icône de la barre des outils et cliquez.

Résultat attendu :



C'est le résultat de l'exécution du programme Prog_01, plus précisément le résultat de l'exécution de **prog_01.exe**.

Pour terminer



Cliquez sur **OK**

Vous pouvez fermer AdaGIDE.
