

Guide pour l'utilisation de Cast3m avec Notepad++

1- Coloration syntaxique

- Téléchargez le fichier *Cast3mLang.xml*
- Lancez Notepad++, si vous ne l'avez pas encore installé, vous pouvez le télécharger [ici](#). Il est préférable d'avoir une version postérieure à la 6.2.2 pour bénéficier de toutes les fonctionnalités de la coloration syntaxique.
- Une fois sous Notepad++, cliquez sur le menu « *Language* » puis la rubrique « *Define your language...* ». Dans la fenêtre qui s'ouvre, utilisez l'option « *Importer...* » et sélectionnez le fichier *Cast3mLang.xml* téléchargé précédemment.
- En redémarrant Notepad++, les modifications seront directement appliquées puisque l'extension *dgibi* est prise en charge par défaut avec le thème. Dans le menu « *Language* » vous remarquerez aussi l'apparition de « *Cast3m* » dans la rubrique des langages personnalisés (en bas). Vous pourrez ainsi le sélectionner à cet endroit pour configurer manuellement cet affichage sur d'autres types de fichier.

Voici un exemple du rendu final sur une portion de code :

```
*-----  
* POST-TRAITEMENT |  
*-----  
* Tracés des courbes en fonction du déplacement  
dim0 = DIME tab1.DEPLACEMENTS ;  
mod = tab1.MODELE ;  
lis1 = PROG ;  
lis2 = PROG ;  
REPETER loop dim0 ;  
  i0 = &loop-1;  
  reac = REDU tab1.REACTIONS.i0 d34;  
  res1 = RESU reac;  
  mail = EXTR res1 'MAIL';  
  val = EXTR res1 'FZ' (mail POINT 1);  
  lis1 = lis1 ET (ABS val);  
  time = tab1.TEMPS.i0;  
  lis2 = lis2 ET time;  
FIN loop;  
evo2 = EVOL coltab.iter MANU lis2 'DEPLACEMENTS' lis1 'REACTIONS' ;  
evTab.iter = evo2;  
FIN frep ;  
TITR 'courbe déplacements - reactions';  
DESS (evTab.0 ET evTab.1 ET evTab.2);  
FIN ;
```

Code couleur :

En bleu : les opérateurs et procédures listés sur la page <http://www-cast3m.cea.fr/index.php?page=notices>

En bleu clair : les composantes (champs) principales telles que les sorties de PASAPAS ainsi que les modèles publiés (liste non exhaustive, à compléter).

En rose : les chaînes de caractères délimitées par « ' »

En vert : les commentaires

En violet : les opérateurs « primaires ».

Le style peut être modifié, ou d'autres opérateurs ajoutés très facilement, directement dans Notepad++ toujours dans le menu « Language ».

2- Exécution rapide d'un programme :

Vous pouvez configurer Notepad++ pour exécuter tous les fichiers dgibi directement depuis l'éditeur de texte, pour cela il suffit de configurer la commande à utiliser dans le menu « Exécution ».

Pour Windows XP :

Cliquez ensuite sur la rubrique « Exécuter... » et utilisez la pop-up Parcourir pour trouver l'exécutable de Cast3m sur votre disque (sous Windows préférez lui le fichier bat). A la suite du chemin de l'exécutable, une fois la recherche validée, il vous faudra ajouter une variable d'environnement qui représente le fichier courant (au premier plan) que vous désirez exécuter. Rajoutez donc ceci :
\$(FULL_CURRENT_PATH)

Cela donne par exemple:

```
C:\Cast3M\PCW_12\bin\castem12.bat $(FULL_CURRENT_PATH)
```

Pour Windows Vista / Windows 7:

Suite à l'amélioration par Microsoft de la gestion des droits d'accès dans les répertoires des applications, Notepad++ n'a pas l'autorisation d'écrire dans d'autres répertoires que celui de son installation. Les fichiers temporaires de l'exécution du programme ne peuvent pas être créés, il faut donc utiliser une autre commande pour contourner ce problème. Copiez-collez la commande ci-dessous dans la ligne d'input:

```
cmd /K "cd /D $(CURRENT_DIRECTORY) && castem12 $(FULL_CURRENT_PATH)"
```



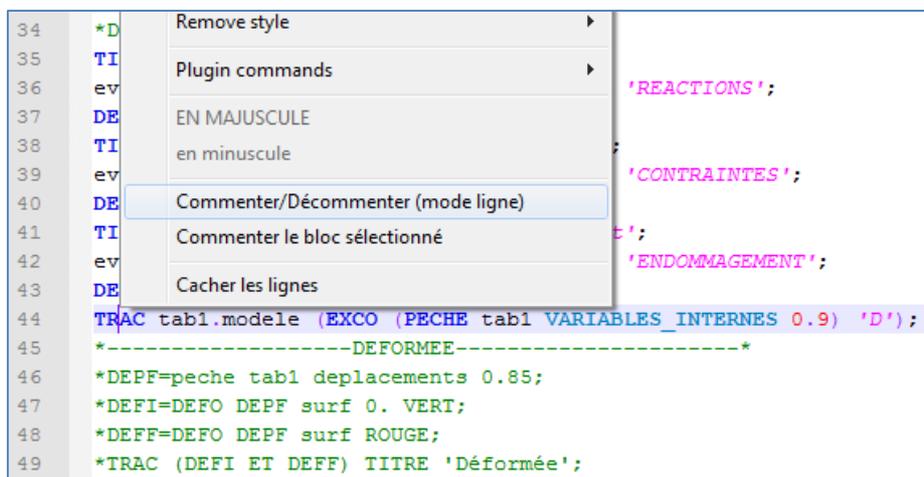
Vous pouvez alors lancer l'exécution ou cliquez sur « Enregistrer... » pour attribuer une combinaison de touches (raccourci) à cette commande. Choisissez par exemple Alt+F9 qui est disponible.

Pour information :

- \$(CURRENT_DIRECTORY) = répertoire courant
- \$(FULL_CURRENT_PATH) = document courant (en cours d'édition et au premier plan).

3- Commenter / Dé-commenter rapidement :

Il est parfois utile de commenter une grande partie de son code pour isoler une section problématique par exemple. Comme cette opération est fastidieuse (placement, étoile, déplacement...) il existe une manière très simple de le faire rapidement. Placez-vous sur la ligne que vous voulez commenter (n'importe où) faites un clic droit et cliquez sur « Commenter / Décommenter » ainsi :



```
34 *D Remove style
35 TI Plugin commands
36 ev EN MAJUSCULE
37 DE en minuscule
38 TI Commenter/Décommenter (mode ligne)
39 ev Commenter le bloc sélectionné
40 DE Cacher les lignes
41 TI
42 ev
43 DE
44 TRAC tab1.modele (EXCO (PECHE tab1 VARIABLES_INTERNES 0.9) 'D');
45 *-----DEFORMEE-----*
46 *DEPF=peche tab1 déplacements 0.85;
47 *DEFI=DEFO DEPF surf 0. VERT;
48 *DEFF=DEFO DEPF surf ROUGE;
49 *TRAC (DEFI ET DEFF) TITRE 'Déformée';
```

L'astérisque est automatiquement placé en début de ligne et bien sûr cela fonctionne dans les deux sens...