

# Table des matières

REMERCIEMENTS .....	v
INTRODUCTION .....	1
<b>Première partie : Objets réactifs</b>	
1 LES OBJETS .....	11
1.1 Langages à objets.....	11
1.2 Objets distribués.....	14
1.3 Objets et concurrence .....	16
2 DIFFUSION.....	19
2.1 Communication par diffusion.....	19
2.2 Diffusion instantanée.....	22
3 APPROCHE RÉACTIVE .....	27
3.1 Le modèle réactif .....	27
3.2 Le langage Estrel.....	29
3.3 Le langage SL.....	32
3.4 Reactive-C .....	33
4 OBJETS RÉACTIFS .....	39
4.1 Le modèle des acteurs.....	39
4.2 Le modèle ROM.....	42
4.3 Le modèle DROM.....	46
5 SCRIPTS RÉACTIFS.....	49
5.1 Le langage des scripts réactifs .....	49
5.2 Instructions réactives.....	50
5.3 Modules .....	57
5.4 Objets dans les scripts réactifs.....	60
Références de la partie 1.....	63
<b>Deuxième partie : Les SugarCubes</b>	
6 PARALLÉLISME EN JAVA.....	71
6.1 Les threads.....	71
6.2 Distribution de code Java.....	77

7	SUGARCUBES INSTRUCTIONS ET MACHINES.....	81
7.1	Instructions réactives.....	81
7.2	Machines réactives.....	83
7.3	Instructions de base.....	86
7.4	Boucles.....	92
8	SUGARCUBES EVÉNEMENTS.....	95
8.1	Notion d'événement.....	95
8.2	Configurations d'événements.....	97
8.3	Instructions événementielles.....	99
9	MACHINES RÉACTIVES SYNCHRONISÉES.....	105
9.1	Zones réactives.....	105
9.2	Implémentation des synchroniseurs.....	107
9.3	Nouvelles instructions réactives.....	112
9.4	Machines synchronisées.....	114
	Références de la partie 2.....	119
<b>Troisième partie : Programmation réactive des IHM graphiques</b>		
10	INTERFACES HOMME-MACHINE.....	125
10.1	L'activité de programmation.....	125
10.2	Interfaces homme-machine.....	128
11	ICOBJS.....	133
11.1	Programmation par icobjs.....	133
11.2	Description d'un système d'icobjs.....	136
12	IHM EN ICOBJS.....	151
12.1	Icobjs élémentaires.....	151
12.2	Groupes de correspondants.....	159
12.4	Environnement graphique.....	163
	Références de la partie 3.....	165
	CONCLUSION.....	169
	INDEX.....	177