

Atelier B

Atelier B

Manuel Administrateur

version 3.7



ATELIER B
Atelier B Manuel Administrateur
version 3.7

Document établi par CLEARSY.

Ce document est la propriété de CLEARSY et ne doit pas être copié, reproduit, dupliqué totalement ou partiellement sans autorisation écrite.

Tous les noms des produits cités sont des marques déposées par leurs auteurs respectifs.

CLEARSY
Maintenance ATELIER B
Parc de la Duranne
320 avenue Archimède
Les Pléiades III - Bât.A
13857 Aix-en-Provence Cedex 3
France

Tél 33 (0)4 42 37 12 99
Fax 33 (0)4 42 37 12 71
email : maintenance.atelierb@clearsy.com

Table des matières

1	Introduction	1
2	Préparation de l'installation	3
2.1	Ressources nécessaires pour l'installation	3
2.2	Utilisation en réseau hétérogène	5
2.3	Création du gérant de l'Atelier B	5
2.4	Choix du répertoire d'installation	6
3	Installation des fichiers	9
3.1	Choix des fichiers à installer	9
3.2	Contenu du média	10
3.3	Installation à partir du CD-ROM	10
4	Utilisation des licences	15
4.1	Obtention des numéros de licence	15
4.2	Création du fichier de licence	16
4.3	Description du fichier de licence	16
4.4	Installation du serveur de licences	17
4.5	Afficher des informations sur l'utilisation des licences	18
4.6	Récupération des licences perdues	19
4.7	Messages d'erreurs	20
5	Installation de l'Atelier B	23
5.1	Configuration de l'Atelier B et de ses options	23
5.2	Environnement d'un utilisateur	24
5.3	Utilisation d'une base de données atelier déportée	25
5.4	Lancement de l'Atelier B	25
6	Paramétrage de l'Atelier B	27
6.1	Configuration de votre Window manager	27
6.2	Modification des paramètres de l'Atelier B	27

7 Versions antérieures de l'Atelier B	33
A Annexe	35

Chapitre 1

Introduction

Ce document décrit les procédures à suivre pour :

- Installer l’Atelier B.
- Installer et utiliser le système de gestion des licences de l’Atelier B.
- Configurer et paramétrer l’Atelier B.

Il est conseillé de lire l’ensemble du document avant de procéder à l’installation de l’Atelier B.

L’installation doit être réalisée par l’administrateur système. En effet, certaines opérations doivent être réalisées en étant ”super-utilisateur” (création de login, ...).

Le premier chapitre contient toutes les informations vous permettant de choisir la machine et le disque sur lesquels vous allez installer l’Atelier B. Il contient également des explications pour une utilisation en réseau de l’Atelier B.

Le second chapitre explique en détail les procédures à suivre pour lire les fichiers de l’Atelier B sur le CD-ROM.

Le chapitre suivant vous explique comment installer et utiliser le système de licences flottantes de l’Atelier B.

Après avoir réalisé les opérations précédentes, vous devez configurer l’Atelier B et les comptes des utilisateurs. Ces opérations sont décrites au chapitre 5.

Le chapitre suivant contient des informations qui vous permettent de paramétrer l’Atelier B.

Le dernier chapitre explique les procédures à suivre pour récupérer facilement des projets B développés avec une version antérieure de l’Atelier B.

Chapitre 2

Préparation de l'installation

Ce chapitre explique comment :

- choisir la machine d'installation,
- utiliser l'Atelier B en réseau,
- créer l'utilisateur gérant de l'Atelier B,
- choisir le disque où seront installés les fichiers de l'Atelier B.

2.1 Ressources nécessaires pour l'installation

2.1.1 Système d'exploitation

Pour installer et utiliser l'Atelier B, vous devez avoir un des systèmes d'exploitation suivants :

- Linux (avec glibc version 2.2 ou supérieure),
- Solaris 6 ou supérieur ?

2.1.2 Média de distribution

L'Atelier B est distribué sur un seul CD-ROM. Celui-ci contient les distributions pour tous les types de système supportés.

2.1.3 Espace mémoire

Il est conseillé d'avoir au moins 512 Mo de mémoire.

L'espace mémoire nécessaire est fortement dépendant des autres applications fonctionnant sur votre station et de la taille des développements effectués avec l'Atelier B.

2.1.4 Espace disque

Pour installer l'Atelier B, vous avez besoin d'environ 200 Mo d'espace disque.

L'espace disque occupé par un projet développé avec l'Atelier B est dépendant de la taille des fichiers sources B. L'espace disque occupé par les fichiers générés automatiquement

par l'Atelier B est égal à environ 25 fois la taille de l'espace disque de tous les fichiers sources B.

2.1.5 Bibliothèques Dynamiques

Les bibliothèques dynamiques utilisées par l'Atelier B dépendent du type de système.

Pour les systèmes Sun Solaris, l'Atelier B utilise les bibliothèques standards fournies avec le système d'exploitation.

Pour les systèmes Linux, l'Atelier B a besoin des bibliothèques suivantes pour fonctionner correctement :

Bibliothèques	Version minimale
libXt	6.0
libXext	6.4
libX11	6.2
libSM	6.0
libICE	6.3
glibc	2.4

Si vous n'avez pas au moins ces versions pour les bibliothèques, vous devez mettre à jour votre système pour pouvoir utiliser l'Atelier B. Généralement les versions des bibliothèques sont disponibles sur les sites Internet des distributeurs.

2.1.6 Systèmes d'affichage

L'Atelier B fonctionne correctement avec différents systèmes d'affichage.

Il fonctionne correctement sur les stations de travail mais aussi sur plusieurs types de terminaux X.

L'Atelier B fonctionne correctement avec les "Window manager" suivants : `olwm`, `mwm`, `CDE`, `KDE`, `GNOME`, `XFCE`, `vuwm`, `fvwm2`, `Afterstep`, `Enlightenment`, `WindowMaker` ou `blackbox`.

2.1.7 Outils connexes

Pour pouvoir utiliser l'aide en ligne de l'Atelier B ainsi que son navigateur dans les sources B vous devez avoir un navigateur HTML (`Mosaic`, `Netscape`, `Arena`, ...).

L'Atelier B produit également des fichiers exploitables par les outils suivants :

Outil	Version	Nature	Fournisseur
VCG	3.0	Visualisation de graphes	Domaine public
DaVinci	2.1	Visualisation de graphes	M. Froehlich et M. Werner de l'université de Brème (Allemagne)
\LaTeX	2 ϵ	Traitement de texte	Domaine public
Word	7	Traitement de texte	Microsoft

Vous pouvez utiliser l'Atelier B sans ces outils, ils sont uniquement utilisés par les outils de documentation de l'Atelier B. `DaVinci` est également utilisé par une des fonctionnalités de l'outil de preuve interactive, mais celle-ci n'est pas indispensable.

L'outil `vcg` est disponible sur le CD-ROM de l'Atelier B.

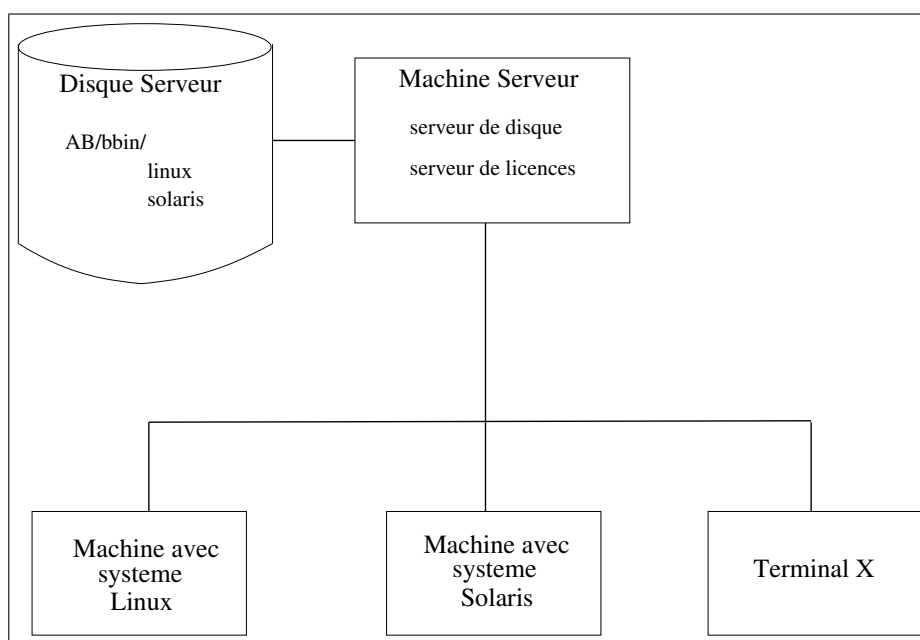


FIG. 2.1 – Exemple d'utilisation en réseau

L'outil **DaVinci** est disponible gratuitement s'il est utilisé à des fins non commerciales (cf <http://www.informatik.uni-bremen.de/~davinci>).

2.2 Utilisation en réseau hétérogène

Vous pouvez installer l'Atelier B sur un réseau de machines qui utilisent un serveur de fichiers commun. Tous les utilisateurs sur les systèmes supportés par l'Atelier peuvent partager un répertoire d'installation. Ce manuel comporte des instructions pour installer l'Atelier B sur un réseau multi-plateformes.

La figure 2.1 de la page 5, donne un exemple d'utilisation en réseau.

Dans cet exemple, l'Atelier B est installé sur une machine serveur.

Plusieurs machines, ayant des systèmes différents utilisent l'Atelier B. Le routage en fonction du type de système est fait automatiquement par les scripts de lancement de l'Atelier B.

2.3 Création du gérant de l'Atelier B

L'Atelier B peut être utilisé par plusieurs utilisateurs simultanément. Plusieurs utilisateurs peuvent partager des projets et travailler en même temps sur le même projet.

Le partage de projets par plusieurs utilisateurs entraîne un partage de fichiers UNIX entre ces utilisateurs et donc les problèmes classiques de droits d'accès entre ces utilisateurs.

Afin de ne pas compromettre la sécurité du système, l'Atelier B utilise les droits d'un utilisateur et d'un groupe UNIX nommés **atelierb**.

Avant d'installer l'Atelier B, vous devez donc créer un compte **atelierb** et un groupe du même nom.

Cet utilisateur et ce groupe doivent être définis sur toutes les machines susceptibles d'utiliser l'Atelier B.

L'utilisateur *atelierb* possède des droits privilégiés sur tous les projets créés par l'intermédiaire de l'Atelier B. Tous les fichiers intermédiaires générés par l'Atelier B au cours d'un développement appartiendront au groupe *atelierb*.

Les deux interfaces utilisateur de l'Atelier B sont des exécutables possédant le "set-group-id" bit. Quel que soit l'utilisateur qui les exécute, l'Atelier B possédera les droits du groupe *atelierb*.

En revanche, les fichiers sources des utilisateurs (sources B, fichiers de règles pour la preuve) posséderont les droits donnés par les utilisateurs. Ils peuvent donc être protégés avec les fonctions classiques d'UNIX.

Nous vous recommandons d'utiliser les procédures définies par les constructeurs pour la création de ce compte et de ce groupe :

- utilisez **admintool** pour les systèmes SUN,
- utilisez **adduser** ou **linuxconf** pour le système Linux.

Nous vous recommandons d'utiliser le répertoire choisi au chapitre ci-dessous comme répertoire d'accueil de ce compte.

2.4 Choix du répertoire d'installation

Si vous installez l'Atelier B pour plusieurs utilisateurs, vous devez choisir un répertoire pour lequel les utilisateurs auront le droit de lecture et d'exécution. Ce répertoire doit aussi être visible de toutes les machines susceptibles d'utiliser l'Atelier B.

Pour installer les fichiers de l'Atelier B vous devez avoir le droit d'écrire dans ce répertoire.

Nous vous conseillons d'installer les fichiers de l'Atelier B dans un répertoire nommé *atelierb* sur la partition disque où vous avez l'habitude d'installer des applications.

Pour installer l'Atelier B vous avez besoin de 40 Moctets.

2.4.1 Si vous avez une version antérieure

Si vous possédez une version antérieure de l'Atelier B, vous devez installer la nouvelle version dans un répertoire différent ou un sous-répertoire du répertoire précédent.

Lisez les instructions du chapitre 7 de ce document.

2.4.2 Création du répertoire

Utilisez la commande **mkdir** pour créer le répertoire. Par exemple, taper la commande :

```
mkdir /usr/atelierb
```

Attention : Dans la suite de ce document le répertoire que vous venez de créer sera toujours nommé *atelierb_directory*. Tapez le chemin complet de ce répertoire lorsque vous rencontrerez *atelierb_directory* dans une commande.

2.4.3 Droits UNIX du répertoire

Le répertoire d'installation doit appartenir à l'utilisateur *atelierb* et au groupe *atelierb* créés au chapitre précédent. Si ce n'est pas le cas, changer son propriétaire et son groupe en tapant les commandes suivantes :

```
chown atelierb atelierb_directory  
chgrp atelierb atelierb_directory
```

2.4.4 Installation sur une partition en lecture seule

Si pour plus de sécurité, vous choisissez une partition disque, qui est "montée" sur les autres machines en lecture seule vous devrez prendre certaines précautions lors de l'installation de l'Atelier B.

En effet, par défaut l'Atelier B utilise un répertoire où les utilisateurs doivent pouvoir écrire des fichiers. Ces fichiers contiennent des informations sur les projets créés par les utilisateurs.

Ce répertoire nommé *bdb* représente la *base de données Atelier*.

Ce répertoire est par défaut situé dans le répertoire d'installation de l'Atelier B. Si la partition d'installation est en lecture seule vous devrez utiliser une base de données Atelier sur une autre partition disque (voir chapitre 5.3).

Chapitre 3

Installation des fichiers

Ce chapitre décrit la procédure d'installation de l'Atelier B et de ses options sur une station de travail ou un serveur.

Après avoir installé les fichiers, vous devrez installer les licences d'utilisation et configurer les environnements des utilisateurs de l'Atelier B. Ces opérations sont décrites au chapitre 4 et au chapitre 5.2.

3.1 Choix des fichiers à installer

Comme l'Atelier B est disponible pour plusieurs systèmes avec différentes options, le média de distribution peut contenir de nombreux fichiers dont vous n'avez pas besoin ; vous pouvez donc gagner de la place disque en n'installant pas ces fichiers.

Vous devez copier les options que vous souhaitez installer dans votre répertoire `atelierb_directory`.

3.1.1 Choix des options à installer

Choisissez les options pour lesquelles vous avez acheté une licence.

Vous pouvez également installer les options pour lesquelles vous n'avez pas de licence, vous pourrez acheter et installer ces licences plus tard.

Vous pouvez installer dans le même répertoire, des versions de l'Atelier B pour plusieurs systèmes d'exploitation. Attention, lisez attentivement le chapitre 2.2 avant de procéder à une telle installation.

3.2 Contenu du média

Le CD-ROM contient des fichiers au format **tar** compressés.

Il y a un fichier par option et par type de système.

Les fichiers présents sont :

Fichier	Description
tarExeAB.sun5.6.Z	Atelier B complet pour Solaris 6 ou supérieur
tarTRADCPP.sun5.6.Z	Traducteur C/C++ pour Solaris 6 ou supérieur
tarTRADADA.sun5.6.Z	Traducteur ADA pour Solaris 6 ou supérieur
tarTRADHIA.sun5.6.Z	Traducteur HIA pour Solaris 6 ou supérieur
tarOPR.sun5.6.Z	Outils de preuve de règles pour Solaris 6 ou supérieur
tarExeAB.lin.tgz	Atelier B complet pour Linux
tarTRADCPP.lin.tgz	Traducteur C/C++ pour Linux
tarTRADADA.lin.tgz	Traducteur ADA pour Linux
tarTRADHIA.lin.tgz	Traducteur HIA pour Linux
tarOPR.lin.tgz	Outils de preuve de règles pour Linux

Un fichier **README** peut également être présent. Il contient des informations “de dernière minute” qui n’ont pas été décrites dans la documentation.

3.3 Installation à partir du CD-ROM

Ce chapitre explique comment :

- ”monter” le CD-ROM à partir d’un lecteur local ou distant,
- copier les fichiers sur votre disque dur à l’aide du script d’installation de l’Atelier B.

Vous pouvez installer à partir d’un lecteur de CD-ROM local ou présent sur une autre machine accessible sur votre réseau.

Attention, certaines opérations décrites dans les paragraphes suivants doivent être réalisées en étant super-utilisateur.

3.3.1 Chargement à partir d’un lecteur local

Les opérations suivantes doivent être effectuées sur la machine où l’Atelier B sera installé (sur un système de gestion de fichiers local). Si cette machine ne possède pas de lecteur de CD-ROM, allez au chapitre 3.3.2.

1. Se logger *root*.
2. Insérez le CD-ROM dans le lecteur.
3. ”Montez” le CD-ROM.

Le tableau suivant donne un exemple pour chaque type de système :

Plate-forme	Commande
Solaris	<code>mount -F hsfs -r /dev/sr0 /cdrom</code>
Linux	<code>mount -t iso9660 -o ro /dev/cdrom /cdrom</code>

Pour plus de renseignements consultez la documentation de votre système.

4. Sortez en tapant : **exit**.

Maintenant vous pouvez aller au chapitre 3.3.3 à la page 11 pour copier le logiciel sur votre disque dur.

3.3.2 Chargement à partir d'un lecteur distant

Lorsque vous utilisez un lecteur distant, l'installation commence sur la machine qui possède le lecteur, et se termine sur la machine où l'Atelier B doit être installé.

Allez sur la machine qui possède le lecteur et effectuez les opérations suivantes :

1. Se logger *root*.
2. Insérez le CD-ROM dans le lecteur.
3. "Montez" le CD-ROM en suivant les instructions du chapitre précédent.
4. Vérifiez que le répertoire `/cdrom` est bien visible des autres machines.

Le tableau suivant donne un exemple pour chaque type de système :

Plate-forme	le fichier ...	doit contenir ...
Solaris	<code>/etc/dfs/dfstab</code>	<code>share -F nfs -o ro</code> <code>/cdrom</code>
Linux	<code>/etc/exports</code>	<code>/cdrom (ro)</code>

5. Si le fichier cité dans le tableau précédent n'existe pas, créez le.
Si la commande n'est pas présente, ajoutez la ligne.
Dans ces deux cas, afin que le fichier soit pris en compte par le système vous devez taper la commande suivante :

Plate-forme	Commande
Solaris	<code>/usr/sbin/shareall</code>
Linux	redémarrez la machine

Allez sur la machine où vous souhaitez installer l'Atelier B et effectuez les opérations suivantes :

1. Se logger *root*.
2. "Montez" la partition `/cdrom` sur cette machine en tapant la commande suivante :
`mount -r hote:/cdrom /cdrom`
où *hote* est le nom de la machine qui possède le lecteur.
3. Sortez en tapant la commande : `exit`.

3.3.3 Copie des fichiers à partir du CD-ROM

Pour installer les fichiers à partir du CD-ROM vous devez suivre la procédure suivante :

1. Se logger *atelierb*
2. Allez dans le répertoire `atelierb_directory`
`cd atelierb_directory`
3. Lancez le script d'installation de l'Atelier B : `/cdrom/install_atelierb fr`
L'écran suivant apparaît :

Procédure d'installation de l'ATELIERB

Machine : machine_name

Système d'exploitation : Linux 2.6.17

La plupart des questions qui vont vous être posées ont une réponse par défaut qui est écrite entre crochets de la façon suivante :

Avez-vous compris [oui]?

Pour utiliser la réponse par défaut il vous suffit d'appuyer sur la touche "return".

Voulez-vous continuer [oui]?

Tapez "return" ou "oui" pour continuer.

4. Le menu de choix de l'étape apparaît :

Étapes de la procédure d'installation :

- 1 - Lire les fichiers sur le CDROM
- 2 - Installer le système de gestion des licences
- 3 - Configurer et paramétrer les produits Atelier B
- q - Quitter la procédure d'installation

Aller à l'étape numéro : [1]?

Tapez "return" ou "1" pour aller à l'étape 1.

5. Tapez le chemin complet du répertoire où est la distribution Atelier B. Par défaut il s'agit du répertoire /cdrom.

6. Tapez le chemin complet du répertoire où l'Atelier B doit être installé. Par défaut, il s'agit du répertoire d'où le script a été lancé.

Vous pouvez donner le chemin d'un sous-répertoire qui n'existe pas, le script le créera automatiquement.

7. Le menu de choix des produits apparaît :

Choisissez les produits :

- [] 0 - Tous les produits
- [] 1 - Atelier B version de base
- [] 2 - Traducteur ADA
- [] 3 - Traducteur C/C++
- [] 4 - Traducteur "High Integrity ADA"
- [] 5 - Outils de preuve de règles
- p - procéder à l'installation

Sélectionner/Désélectionner un numéro de produit : [0]?

Dans ce menu, choisissez les produits que vous souhaitez installer, en donnant leur numéro. Chaque fois qu'un produit est sélectionné un caractère "*" apparaît à côté de son nom.

Pour choisir les produits à installer, lisez la section 3.1.1.

8. Après avoir sélectionné les produits, taper "p" pour effectuer l'installation des fichiers correspondants aux produits sélectionnés.

Le script "décompresse" et lit les fichiers sélectionnés sur le CD-ROM, des messages du type suivant sont affichés :

```
./AB/AtelierB
./AB/bbin/Xdefault_atelierb
./AB/bbin/bprint
./AB/bbin/linux/benv
./AB/bbin/linux/bbatch
./AB/bbin/linux/BBeautifuler
./AB/bbin/linux/pk
./AB/bbin/linux/krt
./AB/bbin/linux/P0.kin
...
```

Vous pouvez également installer les fichiers sans utiliser le script d'installation de l'Atelier B. Pour cela, il faut suivre la procédure suivante :

1. Se logger *atelierb*
2. Allez dans le répertoire *atelierb_directory*
`cd atelierb_directory`
3. "Listez" le contenu du CD-ROM
`ls /cdrom`
4. Pour installer le fichier *tar*
 - Sur Sun, tapez la commande : `zcat /cdrom/tarxxx.Z | tar xvf -`
 - Sur Linux, tapez la commande : `tar xzvf /cdrom/tarxxx.tgz`

Les fichiers contenus dans le *tarfile* sont écrits dans le répertoire *atelierb_directory*.

5. Répétez l'opération précédente pour tous les fichiers *tar* que vous souhaitez installer.

Vous devez ensuite :

- installer le système de gestion des licences de l'Atelier B (Cf chapitre 4) puis,
- configurer l'Atelier B (cf chapitre 5.1)

Chapitre 4

Utilisation des licences

Afin d'utiliser l'Atelier B, vous devez installer les licences fournies par CLEARSY.

Cette installation est composée de 3 étapes :

1. obtenir des numéros de licence,
2. créer le fichier de licence,
3. installer le serveur de licences de l'Atelier B.

Ces trois étapes sont décrites dans ce chapitre.

Ce chapitre vous explique également comment :

- afficher des informations sur l'utilisation de l'Atelier B,
- analyser les messages d'erreur liés à l'utilisation des licences,
- récupérer une licence perdue.

4.1 Obtention des numéros de licence

Afin d'obtenir une ou plusieurs licences pour l'Atelier B, vous devez envoyer le formulaire de demande de licence donné en annexe A par FAX (04.42.37.12.71) ou par email (maintenance.atelierb@clearsy.com).

Dans ce formulaire vous devez préciser les caractéristiques de la machine qui sera serveur de licences. Cette machine n'est pas forcément la machine sur laquelle l'Atelier sera utilisé. Mais elle devra être visible de toutes les machines qui utiliseront l'Atelier.

Pour un serveur de licence sous Solaris, vous devez fournir le "hostid" de la machine. Le "hostid" de la machine est obtenu en tapant la commande système : `hostid`

Pour un serveur de licence sous Linux, vous devez fournir l'identifiant de la machine. Cet identifiant est obtenu en tapant la commande `genid` à partir de la racine du CDROM.

4.2 Création du fichier de licence

Pour créer le fichier de licence à l'aide du script d'installation de l'Atelier B, vous devez suivre la procédure suivante :

1. Si le script d'installation de l'Atelier B est déjà lancé aller directement à 4.
2. Se logger *atelierb*
3. Lancez le script d'installation de l'Atelier B :
`/cdrom/install_atelierb` ou
`atelierb_directory/install_atelierb`
4. Aller à l'étape 2 : *"Installer le système de gestion des licences"*
5. Répondez "oui" à la question : *"Voulez vous créer le fichier de licence"*.
6. Tapez le chemin complet du répertoire où le fichier de licence doit être créé. Nous vous conseillons d'utiliser le répertoire `atelierb_directory/AB/bbin`.
7. Tapez chacun des mots de passe qui sont sur la fiche de licence que nous vous aurons renvoyée après votre demande de licence (Cf section 4.1).
8. Après avoir tapé le dernier mot de passe, tapez "q". Le script va créer le fichier de licence, consulter le paragraphe 4.7 si il vous renvoie une erreur.
 Si il n'y a pas d'erreur, le script affiche le contenu du fichier de licence. Consultez le paragraphe 4.3 pour la description du fichier de licence.
 Le script lance ensuite automatiquement le serveur de licence de l'Atelier B. Suivez les instructions du paragraphe 4.4.2 pour que le serveur de licence soit lancé automatiquement à chaque démarrage de la machine.

Vous pouvez également créer "manuellement" le fichier de licence, en le programme nommé `licence` fourni avec l'Atelier B.

Il s'utilise de la manière suivante :

1. Choisir et éventuellement créer le répertoire où sera présent le fichier de licence. Nous vous conseillons d'utiliser le répertoire `atelierb_directory/AB/bbin`.
2. Positionner la variable d'environnement `LICENCE_PATH`.
 Exemple en `csh` :
`setenv LICENCE_PATH <répertoire du fichier de licence>`
3. Se logger sur la machine qui sera serveur de licences (celle donnée dans le formulaire de demande de licence).
4. Aller dans le répertoire des exécutables de l'Atelier B :
`cd atelierb_directory/AB/bbin/<système>` où
`<système>` = `sun5.6` pour une machine sous Solaris 6 ou supérieur
`<système>` = `linux` pour une machine sous LINUX.
5. Exécuter le programme `licence` : `licence <mot de passe>`
 où `<mot de passe>` est donné par CLEARSY dans la fiche de licence. Ce programme crée un fichier `licence.dat` dans le répertoire `$LICENCE_PATH`.
6. Consulter le paragraphe 4.7 si le programme vous renvoie une erreur.

4.3 Description du fichier de licence

Le fichier `licence.dat` contient toutes les informations sur les licences disponibles.

Dans ce fichier les lignes commençant par # sont des commentaires.

Les informations présentes sont :

- Le nom de la machine serveur. Par exemple :
`Server name: SERVER`
- Le numéro de port utilisé par l'Atelier B pour les communications avec le serveur de licences. Vous pouvez modifier ce numéro si il est déjà utilisé par une autre application.
`Communication port number: 5010`
- Pour chaque licence disponible :
 - le nom de l'application,
 - l'identificateur de cet application (interne),
 - le nombre de licences disponibles,
 - la date d'expiration de la licence, ou "Unlimited" si la licence n'a pas de date limite.
 - l'indicateur "All" indiquant que la licence peut être utilisée sur toutes les machines du réseau,
 - le mot de passe de la licence.

Exemple de fichier de licence :

```
# Atelier B licence file
Server name: MARION
Communication port number: 5010
# Fields in lines below:
# Application name - Application number - Number of licences - Expiration date
# HostId - licence number
Atelier B 3.7 - 1 - 30 - Unlimited - All - JDGEBAEGSBKAGREC
C Translator - 4 - 30 - Unlimited - All - JDMANHMRJBGACLSS
```

4.4 Installation du serveur de licences

Le serveur de licences est un exécutable nommé `lic_manager` qui lit le fichier de licence créé à l'étape précédente.

Ce programme est interrogé par l'Atelier B à chaque utilisation.

Vous pouvez donc :

1. lancer le programme avant la première utilisation de l'Atelier, ou
2. paramétrer votre machine serveur pour que le programme soit lancé automatiquement au démarrage de la machine.

4.4.1 Lancement manuel du serveur de licences

Afin de lancer manuellement le serveur de licences de l'Atelier B, il vous suffit de taper la commande suivante dans une fenêtre UNIX :

```
atelierb_directory/AB/bbin/<système>/lic_manager
```

Vous devez auparavant avoir initialisé la variable d'environnement `LICENCE_PATH` sur le répertoire du fichier de licence.

Vous pouvez ensuite vérifier le fonctionnement du serveur en consultant le fichier de trace nommé `licence.log` présent dans le répertoire `$LICENCE_PATH`.

4.4.2 Lancement automatique du serveur de licences

Vous pouvez également paramétrer votre système afin que le serveur de licences soit automatiquement lancé au démarrage du système.

Attention, ce paramétrage doit être réalisé par le responsable du système car il faut être super-utilisateur.

1. Se logger super-utilisateur,
2. Éditer le fichier de configuration :
 Pour Solaris : `atelierb_directory/AB/INSTALL/etc/solaris/rc.atb`
 Pour Linux : `atelierb_directory/AB/INSTALL/etc/other/rc.atb`
3. Dans ce fichier, modifier les valeurs des variables :
ATELIERB_HOME : répertoire d'installation de l'Atelier B.
LICENCE_PATH : répertoire contenant le fichier de licence.
4. Sauver les modifications.
5. Il faut ensuite paramétrer le système, sur :
Solaris tapez les commandes suivantes :

```
cd atelierb_directory/AB/INSTALL/etc/solaris
./rc.atb install
```

 Cette commande crée les fichiers nécessaires dans les répertoires `init.d`, `rc*.d`.
Linux rajoutez le contenu du fichier à la fin du fichier `/etc/rc.local`.

4.5 Afficher des informations sur l'utilisation des licences

Le serveur de licences de l'Atelier B crée deux fichiers permettant d'obtenir des informations sur l'utilisation des licences :

- le fichier `licence.log`, et
- le fichier `licence.sta`.

4.5.1 Utilisation du fichier `licence.log`

Le fichier `licence.log` présent dans le répertoire `$LICENCE_PATH` est mis à jour chaque fois que le serveur de licences donne ou libère une licence. Pour chaque opération, il affiche :

- la date et l'heure,
- le type d'opération réalisée : **BEGIN** pour l'attribution d'une licence, **END** pour la libération d'une licence.

Les codes **IN** et **OUT** correspondent à l'attribution ou à la libération d'une licence pour un exécutable séparé.

- le type de licence attribué ou libéré,
- les caractéristiques de l'utilisateur (nom, machine, display).

Exemple :

Le lancement d'un Atelier B par l'utilisateur `user1` sur la machine `nom_mach`, entraîne l'affichage des messages suivants dans le fichier `licence.log` :

```
04/12/1996 10:10 BEGIN: <Atelier B 3.7 - Principal> by user1@nom_mach(:0)
04/12/1996 10:11 IN:  <Atelier B 3.7 - logic_solver> by user1@nom_mach(:0)
04/12/1996 10:12 OUT: <Atelier B 3.7 - logic_solver> by user1@nom_mach(:0)
04/12/1996 10:12 END:  <Atelier B 3.7 - Principal> by user1@nom_mach(:0)
```

Les messages IN et OUT correspondent à l'ouverture d'un projet.

4.5.2 Utilisation du fichier licence.sta

Le fichier `licence.sta` présent dans le répertoire `$LICENCE_PATH` contient la liste des utilisateurs de l'Atelier B.

Ce fichier est mis à jour chaque fois qu'un utilisateur lance ou quitte l'Atelier B.

Il contient :

- la date et l'heure de la dernière mise à jour,
- Pour chaque type de licence :
 - le type de licence,
 - les caractéristiques des utilisateurs (nom, machine, display, ...),
 - le nombre de licence libres.

Exemple :

```
04/10/2006 10:25
-----
ADA Translator
10 free licences
C Translator
10 free licences
Atelier B 3.7
  user1@machine1(machine1:0.0) [gpuid = 15847]
    "Atelier B" "Principal" user1 machine1 machine1:0 15847
    "Atelier B" "krt" user1 machine1 machine1:0.0 15847
  user2@server(server:0.0) [gpuid = 10998]
    "Atelier B" "Principal" user2 server server:0 10998
8 free licences
```

4.6 Récupération des licences perdues

Il peut arriver que des licences Atelier B ne soient pas libérées correctement ; par exemple, si l'Atelier B est arrêté de façon brutale (*kill -9*).

Dans ce cas, vous disposez de deux méthodes pour récupérer la licence qui n'a pas été libérée :

1. La première solution consiste à arrêter puis relancer manuellement le serveur de licences :
 - (a) Demandez à tous les utilisateurs de l'Atelier B de sortir de l'application.
 - (b) Repérez le numéro de *process* du serveur de licences :


```
ps -ef | grep lic_manager
```
 - (c) Arrêtez le serveur de licences en "tuant" le *process* :


```
kill -9 <num_process>
```
 - (d) Relancez le serveur de licences en suivant les instructions du chapitre 4.4.1.
2. La seconde solution utilise le programme `lic_retrieve` présent dans la livraison de l'Atelier B :
 - (a) Déterminez les caractéristiques de la licence à récupérer en consultant les fichiers `licence.sta` et `licence.log`.

- (b) Allez dans le répertoire des binaires de l'Atelier B :
`cd atelierb_directory/AB/bbin/<type>`
- (c) Appelez le programme `lic_retrieve` avec en paramètres les caractéristiques de la licence, par exemple :
`lic_retrieve "Atelier B" "Principal" user1 machine1 machine1:0 15847`
 Vous pouvez copier les paramètres directement dans le fichier `licence.sta`.
- (d) Vérifiez que la licence a été correctement libérée en consultant les fichiers `licence.sta` et `licence.log`.
 Attention, si l'Atelier B a été arrêté alors qu'un projet était ouvert, il faut également libérer la licence correspondant à l'exécutable `krt 10998` :
`lic_retrieve "Atelier B" "krt" user1 machine1 machine1:0`

4.7 Messages d'erreurs

Ce chapitre décrit les messages d'erreur ou d'avertissement provoqués par une mauvaise utilisation ou un mauvais fonctionnement du système de gestion des licences de l'Atelier B. Les messages sont classés par ordre alphabétique. Pour chaque message, on donne les différentes causes ayant entraîné l'erreur, et les solutions pour y remédier.

<i>Cannot access LICENCE_PATH directory</i>

<p>Il est impossible d'accéder au répertoire donné dans la variable d'environnement <code>LICENCE_PATH</code>. Soit ce répertoire n'existe pas et il faut alors modifier la valeur de la variable d'environnement. Soit ce répertoire existe et n'est pas accessible à tous les utilisateurs de l'Atelier B, il faut alors changer ses droits d'accès.</p>
--

<i>Cannot access licence file</i>

<p>Le répertoire donné par la variable <code>LICENCE_PATH</code> ne contient pas de fichier <code>licence.dat</code> . Il faut changer la valeur de la variable <code>LICENCE_PATH</code> ou créer le fichier de licence en utilisant le programme nommé <code>licence</code> .</p>
--

<i>Cannot contact licence server</i>

<p>Ce message est affiché lorsque les outils ne reçoivent pas de réponse du serveur de licences. Le serveur de licences n'est probablement pas lancé.</p>
--

<i>Cannot contact licence server : unknown address</i>
--

<p>La machine ne connaît pas la machine sur laquelle s'exécute le serveur de licences. Le nom de cette machine est donné à la 2ème ligne du fichier de licence. Il faut rajouter cette machine à la liste des machines connues de votre machine (fichier <code>hosts</code> du répertoire etc).</p>
--

Cannot read licence file

Il est impossible de lire le fichier de licence.
Le fichier licence.dat présent dans le répertoire donné par la variable LICENCE_PATH n'est pas accessible en lecture.
Ce fichier doit être accessible en lecture pour tous les utilisateurs de l'Atelier B.

Cannot write licence file

Ce message apparaît uniquement si on utilise le programme nommé licence , de mise à jour du fichier de licence.
Ce programme n'est normalement utilisé que si on ajoute de nouvelles licences.
Il faut changer les droits de ce fichier pour le rendre modifiable par l'utilisateur qui modifie le fichier de licence.

Communication error : address already used

Il s'agit d'une erreur qui se produit lorsque le numéro de port utilisé par le serveur de licences est déjà utilisé par une autre application du système.
Le numéro de port est indiqué dans le fichier de licence.
Pour le modifier il faut :

- arrêter le serveur de licences,
- éditer le fichier licence.dat
- modifier le numéro de port à la 3ème ligne du fichier
- relancer le serveur de licences

Invalid licence file

Les données présentes dans le fichier de licence sont incorrectes.
La seule solution est de recréer le fichier de licence en redonnant tous les numéros de licence au programme licence .

Invalid licence number

Le fichier de licence contient un numéro de licence incorrect.
Il faut recréer le fichier de licence en utilisant le programme nommé licence et les numéros de licence fournis par CLEARSY.
Vérifier que les numéros de licence dans le fichier licence.dat correspondent bien aux numéros donnés par CLEARSY.
Si tel est le cas, alors contacter CLEARSY pour avoir de nouveaux numéros.

No licence available

C'est le message le plus fréquent pour l'utilisation de l'Atelier B ou d'un traducteur.

S'il existe des licences pour cet outil, et si elles sont toutes occupées la liste des utilisateurs de l'outil est donnée dans le format suivant :

<nom utilisateur>@<nom machine>(<display>)

Exemple :

No licence available

Users :

jerome@atb(atb:0)

christophe@terre(terminal1:0)

Unknown licence file path

Vous avez oublié de positionner la variable d'environnement LICENCE_PATH sur le répertoire contenant le fichier de licence.

Licence has expired

Ce message est affiché lorsque votre licence n'est plus valable, la date limite est dépassée.

Le fichier de licence contient pour chaque licence une date limite ou la chaîne de caractère "Unlimited" s'il n'y a pas de limitation dans le temps.

Exemple :

licence.dat :

=====

licence se terminant le 01/01/2006

C Translator - 4 - 1 - 01/01/2006 - All - FCKMFDHPRSDSMKNDKCEBLCEBJEEDJFEJ

licence sans limitation de duree

Atelier B 3.7 - 0 - 1 - Unlimited - All - GEHFFSRFSMCLJPJG

This machine is not allowed

Certaines licences sont limitées à des machines particulières
(4 machines différentes au maximum).

La liste des machines autorisées est donnée dans le fichier de licence.

licence.dat :

=====

licence sans limitation de machines

Atelier B 3.7 - 1 - 1 - Unlimited - All - PRNGMDGSJGHSHDBN

licence avec limitation aux machines ayant pour hostid :

- 8030A39D

- 778A2926

- 8073FF18

- 8073DD20

Animator - 8 - 1 - Aucune - 8030A39D 778A2926 8073FF18 8073DD20 -
LPLAHEPGEANNARENPAEFMLKNERRMGNKFEFLNMSBGHAHPJPP

Chapitre 5

Installation de l'Atelier B

Ce chapitre décrit les procédures à suivre pour :

- configurer l'Atelier B et ses options,
- configurer le compte d'un utilisateur de l'Atelier B,
- lancer l'Atelier B.

Ce chapitre contient également un paragraphe décrivant les scripts et les fichiers de configuration utilisés par l'Atelier B au démarrage.

5.1 Configuration de l'Atelier B et de ses options

Vous devez configurer l'Atelier B afin qu'il puisse accéder facilement :

- aux outils connexes pour lesquels il produit des fichiers (vcs, L^AT_EX, ...)
- aux ressources systèmes nécessaires pour son fonctionnement,
- aux outils optionnels (traducteurs, ...).

Le script d'installation va vous poser les questions suivantes :

Question	Localisation habituelle
Localisation des exécutables L ^A T _E X	/usr/local/bin
Localisation de <i>vcs</i>	/usr/local/bin
Localisation du browser HTML	/usr/local/bin
Localisation de <i>daVinci</i>	/usr/local/bin

Tous ces outils sont optionnels. Avant de configurer l'Atelier demandez à votre responsable système si ces outils sont présents et leur localisation.

Afin de configurer l'Atelier B et ses options pour votre système effectuez les opérations suivantes :

1. Si le script d'installation de l'Atelier B est déjà lancé aller directement à 4.
2. Se logger *atelierb*
3. Lancez le script d'installation de l'Atelier B :
 /cdrom/install_atelierb ou
 atelierb_directory/install_atelierb
4. Aller à l'étape 3 : “*Configurer et paramétrer les produits Atelier B*”
5. Donnez le chemin du répertoire où les fichiers de l'Atelier B sont installés.
6. Le Menu de choix des produits à configurer apparaît :

Choisissez les produits :

- [] 0 - Tous les produits
- [] 1 - Atelier B version de base
- [] 2 - Traducteur ADA
- [] 3 - Traducteur C/C++
- [] 4 - Traducteur "High Integrity ADA"
- [] 5 - Outils de preuve de regless
- p - proceder à l'installation

Sélectionner/Deselectionner un numero de produit : [0]?

7. Sélectionnez les produits que vous souhaitez configurer, puis tapez "p" pour effectuer la configuration.

Pour chacun des produits, le script va vérifier que tous les fichiers nécessaires pour son fonctionnement son présents avec les bon droits.

Pour l'Atelier B, le script va vous poser des questions concernant l'emplacement des outils connexes optionnels. A partir de ses informations, il va construire les fichiers de lancement de l'Atelier B, ces fichiers sont décrits au paragraphe 5.4.

Pour les traducteurs et les outils de preuve de règles, le script va paramétrer l'Atelier B pour qu'il puisse les utiliser.

Attention : Si vous utilisez l'Atelier B sur un réseau de machines hétérogènes (Cf chapitre 2.2) vous devez configurer l'Atelier pour chaque type de système.

Vous pouvez ensuite lancer l'Atelier B en utilisant les scripts de lancement suivants :

- `atelierb_directory/AB/bbin/startAB` pour l'interface Motif.
- `atelierb_directory/AB/bbin/startBB` pour l'interface mode commande.

5.2 Environnement d'un utilisateur

Ce paragraphe décrit l'ensemble des variables d'environnement nécessaires pour une utilisation optimale de l'Atelier B.

- Accès aux exécutable de l'atelier :

Rajouter à votre variable `PATH` l'accès au répertoire des exécutable de l'atelier.

```
setenv PATH ${PATH}:atelierb_directory/AB/bbin
```

- Accès au fichier de licence :

La variable `LICENCE_PATH` est utilisée par l'atelier pour récupérer le fichier de licence. Si votre fichier de licence est présent à l'emplacement habituel, il faut taper la commande suivante :

```
setenv LICENCE_PATH atelierb_directory/AB/bbin
```

- Accès au bibliothèques dynamiques Motif :

L'accès au bibliothèques dynamiques est effectué automatiquement par l'Atelier B. Vous

devez cependant vérifier que celles-ci sont correctement installées dans votre système (voir paragraphe 2.1.5).

Selon le type d'installation vous serez peut-être obligé de modifier votre variable `LD_LIBRARY_PATH`.

- Accès aux exécutables \LaTeX :

L'Atelier B utilise \LaTeX pour les fonctions de documentation, il faut donc que l'utilisateur configure son environnement pour l'utilisation de \LaTeX .

\LaTeX est livré avec un fichier de configuration nommé `texenv.csh` ou `texenv.sh`. Il est généralement dans le répertoire `/usr/local/lib/texmf/bin`. Il suffit donc de faire :

```
source /usr/local/lib/texmf/bin/texenv.csh
```

ou

```
. /usr/local/lib/texmf/bin/texenv.sh
```

5.3 Utilisation d'une base de données atelier déportée

La *base de donnée atelier* est un répertoire contenant des informations sur les projets créés par les utilisateurs de l'Atelier B.

Elle est par défaut située dans le répertoire `atelierb_directory/AB/press/bdb`.

Ce répertoire doit être accessible en écriture par le groupe *atelierb* pour que les utilisateurs puissent créer des projets.

Si vous installez l'Atelier B sur une partition disque en lecture seule alors vous devez "*déporter*" ce répertoire sur une autre partition disque qui sera accessible en écriture.

Soit `bdb_dir` le chemin d'accès au répertoire que vous avez choisi.

Pour configurer l'Atelier B, éditez le fichier `AtelierB` présent dans le répertoire `atelierb_directory/AB`.

Dans ce fichier remplacez la ligne :

```
ATB*ATB*Atelier_Database_Directory: atelierb_directory/AB/press/bdb
```

par la ligne :

```
ATB*ATB*Atelier_Database_Directory: bdb_dir.
```

5.4 Lancement de l'Atelier B

Le lancement de l'Atelier B est réalisé par les deux scripts (Bourne-shell) suivants :

- `atelierb_directory/AB/bbin/startAB` pour l'interface Motif.
- `atelierb_directory/AB/bbin/startBB` pour l'interface mode commande.

Le script détermine le type de système où il est lancé en utilisant la commande système `uname`.

```
machine='uname -a | awk '{print $1}''
systeme='uname -a | awk '{print $3}''
short_systeme='echo $systeme | cut -d'.' -f1-2'
if [ "$machine" = "SunOS" ]
then
```

```
if [ "$systeme" = "5.6" ]
then
type="sun5.6"
.....
elif [ "$machine" = "Linux" ]
then
.....
fi
else
echo "Warning: unknown operating system : $machine"
fi
```

Puis il lance l'interface utilisateur, en lui fournissant en paramètre le répertoire d'installation de l'Atelier B.

Chapitre 6

Paramétrage de l'Atelier B

Ce chapitre décrit comment l'utilisateur peut paramétrer l'Atelier B afin de modifier :

- l'apparence de l'Atelier B (couleurs, polices de caractères, ...),
- les outils connexes utilisés par l'Atelier B (éditeur, browser HTML, etc ...),
- la place mémoire occupée par l'Atelier B.
- les paramètres des outils de l'Atelier B.
- le script d'impression des documents générés par l'Atelier B,

6.1 Configuration de votre Window manager

Certaines caractéristiques du window manager doivent être modifiées afin d'utiliser l'Atelier B dans les meilleures conditions.

Ces caractéristiques sont :

- le placement des fenêtres à l'initialisation,
- la taille des icônes,
- le mode de sélection des fenêtres.

Le fichier `AB/bbin/Xdefault_atelierb` contient des paramètres pour tous les window manager supportés (`mwm`, `olwm`, `fvwm`, `viewm`).

Vous devez copier les caractéristiques de votre window manager dans le fichier `.Xdefault` présent dans votre répertoire `$HOME`.

6.2 Modification des paramètres de l'Atelier B

6.2.1 Présentation du système de paramétrage

Les différents paramètres de l'Atelier B sont, par défaut, définis dans le fichier `AB/AtelierB`. Ce fichier contient les paramètres communs à tous les utilisateurs de l'Atelier B. Il est également possible de définir des paramètres spécifiques pour un utilisateur ou pour un projet B (Cf. *Manuel Utilisateur*).

Le format de ce fichier est le suivant : les lignes commençant par un point d'exclamation `!` sont des commentaires ; les autres contiennent chacune le nom d'une ressource suivi de sa valeur.

Le contenu initial de ce fichier est décomposé en plusieurs parties :

- les ressources graphiques :
`benv*<nom_de_la_ressource>`
- les localisations des outils internes :
`ATB*ATB*<nom_de_la_ressource>`
- les localisations des outils optionnels :
`ATB*OPT_TOOLS_<système>*<nom_de_la_ressource>`
`<système>` vaut LINUX pour le système d'exploitation Linux, SUN5_6 pour Solaris 6 ou supérieur.
- les ressources des outils internes :
`ATB*<outil_concerné>*<nom_de_la_ressource>`.

Exemples :

`benv*background : gray85`

Cette ressource précise la couleur de fond de plan.

`ATB*OPT_TOOLS_LINUX*HTML_Viewer_Path: /usr/local/netcape/netcape`

Cette ressource donne le chemin d'accès au "browser" hypertexte pour le système d'exploitation Linux.

`ATB*POG*Generate_Obvious_PO: FALSE`

Avec cette ressource positionnée à FALSE, l'Atelier B ne sauvegarde pas les obligations de preuve triviales.

Pour modifier une ressource pour tous les utilisateurs de l'Atelier B, la procédure à suivre est donc la suivante :

1. Se logger sous le compte du gérant de l'atelier : **atelierb**
2. Se placer dans le répertoire d'installation de l'atelier
`cd atelierb_directory/AB`
3. Éditer le fichier de ressources de l'atelier :
`editer AtelierB`
4. Modifier la ligne de la ressource concernée avec la valeur souhaitée.
5. Sauver les modifications.

6.2.2 Modification des ressources Motif

Par ressources, il faut entendre les fontes, les couleurs de fond de plan (background), les couleurs d'avant plan (foreground), les épaisseurs et les divers attributs graphiques de chacun des objets de l'interface Motif de l'Atelier B.

L'utilisateur dispose de deux solutions pour les modifier :

1. Modification pour tous les utilisateurs de l'Atelier B :
 Modifier les ressources dans le fichier `AB/AtelierB` de la livraison.
2. Modification pour un utilisateur particulier :
 Recopier le fichier `AB/AtelierB` de la livraison sous un répertoire et un nom de fichier de son choix ;
 modifier les ressources dans ce nouveau fichier ;
 lancer la commande :
`xrdb nouveau_fichier`

6.2.3 Modification des outils connexes

Les localisations des outils optionnels sont, par défaut, choisies par le gérant de l'atelier lors de l'installation, et stockées dans le fichier `AB/AtelierB`.

Pour modifier l'un de ces outils pour tous les utilisateurs de l'Atelier B, il faut modifier la valeur de la ressource associée :

Outil	Ressource
Éditeur de texte	ATB*OPT_TOOLS_LINUX*Editor_Path
L ^A T _E X	ATB*OPT_TOOLS_LINUX*Latex_Binary_Directory ATB*OPT_TOOLS_LINUX*Latex_Viewer ATB*OPT_TOOLS_LINUX*Latex_Postscript_Translator
VCG	ATB*OPT_TOOLS_LINUX*VCG_Path
DaVinci	ATB*OPT_TOOLS_LINUX*DaVinci_Path
browser HTML	ATB*OPT_TOOLS_LINUX*HTML_Viewer_Path

Vous pouvez également mettre des paramètres d'appel, par exemple :

`ATB*OPT_TOOLS_<SYSTEM>*Editor_Path: /usr/openwin/bin/textedit -bg black -fg white`
pour avoir un éditeur en blanc sur fond noir.

Si un utilisateur désire avoir une ressource différente de celle utilisée par les autres utilisateurs, il faut qu'il suive la procédure décrite dans le document *Atelier B - Manuel Utilisateur*.

6.2.4 Modification de la place mémoire

Paramétrage du Logic Solver

La modification des paramètres du Logic Solver doit être effectuée dans les cas suivants :

- Votre machine ne possède pas assez de mémoire pour exécuter l'Atelier.

Message du type :

Cannot launch the Logic Solver
(check if there is enough memory)

- La complexité de votre projet B, vous oblige à augmenter la taille mémoire.

Messages du type :

Compiler Memory Full
SEQUENCE ID NUMBERS OVERFLOW
SEQUENCE MEMORY OVERFLOW
SEQUENCE _chn ID NUMBERS OVERFLOW
SEQUENCE _chn MEMORY OVERFLOW
stopping forward because ...
OBJECTS OVERFLOW
MAXIMUM NUMBER OF THEORIES xx REACHED
GOAL STACKS OVERFLOW
SYMBOLS OVERFLOW at <symb>

Pour paramétrer le Logic Solver pour tous les utilisateurs, il faut modifier la valeur de la ressource `ATB*ATB*Logic_Solver_Command` dans le fichier `AB/AtelierB` (Cf Chapitre 6.2.1).

Suivant la taille du noyau souhaitée, il faut remplacer la ligne :

`ATB*ATB*Logic_Solver_Command: krt` par une des lignes suivantes :

- pour un petit Logic Solver :
`ATB*ATB*Logic_Solver_Command: krt -a m700000e40`
- pour un Logic Solver moyen :
`ATB*ATB*Logic_Solver_Command: krt -a m1000000e40`
- pour un Logic Solver large :
`ATB*ATB*Logic_Solver_Command: krt -a m4000000e40`
- pour un Logic Solver extra-large :
`ATB*ATB*Logic_Solver_Command: krt -a m6000000e40`

Si un utilisateur souhaite utiliser un Logic Solver paramétré différemment de celui utilisé par les autres utilisateurs, il doit créer un fichier `.AtelierB` dans son répertoire, et y mettre la valeur de la ressource `ATB*ATB*Logic_Solver_Command` qu'il souhaite utiliser. La procédure à suivre pour la création de ce fichier est décrite dans le document *Atelier B - Manuel Utilisateur*.

Paramétrage du Parser K

La modification des paramètres du Parser K doit être effectuée dans le cas où la taille de vos fichiers sources B est très importante et contient une grosse quantité de symboles différents :

Messages du type :

```
SEQUENCE ID NUMBERS OVERFLOW
SEQUENCE MEMORY OVERFLOW
SEQUENCE _chn ID NUMBERS OVERFLOW
SEQUENCE _chn MEMORY OVERFLOW
SYMBOLS OVERFLOW at <symb>
```

Pour modifier le paramétrage du Parser K pour tous les utilisateurs, il faut :

1. se logger sous le compte du gérant de l'atelier.
2. se placer dans le répertoire des exécutables de l'atelier
`cd atelierb_directory/AB/bbin/<type de système>`
3. éditer le fichier de paramétrage du Parser K :
`editer sc_pk`
4. modifier les paramètres du Parser K sur la dernière ligne du fichier
 Le fichier contient pour chaque message d'erreur le nom du paramètre à modifier, ainsi que des exemples d'utilisation.
5. sauver les modifications.
6. se placer dans le répertoire de l'atelier
`cd ../..`
7. éditer le fichier de ressources de l'atelier :
`editer AtelierB`
8. remplacer le Parser K par son script de paramétrage :
 remplacer la ligne :
`ATB*ATB*KParser_Command: pk`
 par la ligne :
`ATB*ATB*KParser_Command: sc_pk`
9. sauver les modifications.

Si un utilisateur souhaite utiliser un Parser K paramétré différemment de celui utilisé par les autres utilisateurs, il doit recopier le fichier `sc_pk` dans un de ses répertoires et y faire les modifications décrites au point 4. Puis il doit créer un fichier `.AtelierB` dans son répertoire `$HOME` et créer la ligne `ATB*ATB*KParser_Command: <repertoire choisi>/sc_pk`. La procédure à suivre pour la création de ce fichier est décrite dans le document *Atelier B - Manuel Utilisateur*. Attention, les autres fichiers décrits dans ce document ne permettent pas de modifier la ressource `KParser_Command`.

6.2.5 Paramétrage des outils internes

Le document *Atelier B - Manuel Utilisateur* décrit les ressources permettant de paramétrer les différentes fonctionnalités de l'Atelier B. Ces ressources peuvent également être rajoutées au fichier `AB/AtelierB` afin d'être communes à tous les utilisateurs de l'Atelier B.

6.2.6 Paramétrage du script d'impression

Par défaut, le script d'impression utilisé par l'AtelierB est le script `atelierb_directory/AB/bbin/bprint`. Pour utiliser un autre script d'impression :

1. créer un nouveau script
2. modifier la valeur de la ressource `ATB*ATB*Print_Command` dans le fichier `AB/AtelierB` en donnant le chemin complet du nouveau script.

Chapitre 7

Versions antérieures de l’Atelier B

Ce chapitre décrit les procédures à suivre pour récupérer les projets développés avec la version précédente de l’Atelier B (version 3.6.x).

La procédure à suivre est la suivante :

1. Archivage des projets : Avec la version précédente de l’Atelier B, vous devez archiver les projets que vous souhaitez conserver. Pour cela utiliser la fonctionnalité “Archiver un projet” décrite dans le “Manuel Utilisateur”. Vous devez uniquement archiver les fichiers source et les fichiers de preuve.
2. Installation de la nouvelle version de l’Atelier B : Suivez les instructions de ce manuel pour installer complètement la nouvelle version de l’Atelier B.
3. Désarchivage des projets : Avec la nouvelle version de l’Atelier B, désarchiver les projets précédemment archivés en utilisant la fonctionnalité du même nom décrite dans le manuel utilisateur.

Attention, les licences pour la version 3.7 sont différentes des licences des versions antérieures. Vous devrez installer le nouveau serveur de licences pour cette version.

Annexe A

Annexe

Formulaire de demande de licences

Client

Organisme	
Adresse	
Responsable installation	
Téléphone	
FAX	
e-mail	

Licences demandées

Option	Nombre de licences
Atelier B version 3.7	
Traducteur C	
Traducteur C++	
Traducteur ADA	
Traducteur HIA	
Outils de preuve de règles	

Systèmes d'exploitation utilisés

Solaris 2.6	Solaris 7 ou 8	Linux

Cochez les systèmes d'exploitation sur lesquels l'Atelier B sera utilisé.

Machine serveur de licences

Nom	
Système d'exploitation	
Type de machine	
Hostid	
Identifiant (genid)	

Pour Hostid et Identifiant se reporter à 4.1

Informations à envoyer par FAX, courrier ou e-mail à :

CLEARSY
Maintenance ATELIER B
Parc de la Duranne
320 avenue Archimède
Les Pléiades III - Bât.A
13857 Aix-en-Provence Cedex 3
France

Tél 33 (0)4 42 37 12 99
Fax 33 (0)4 42 37 12 71
email : maintenance.atelierb@clearsy.com