Liste des tables

TABLE 1 Exemples de composants et de structures 10

TABLE 2 Exemples de gestionnaires de composants et cadres de travail 11

TABLE 3 Primitives graphiques d'un langage de composants 16

TABLE 4 Règles de réduction d'un langage de composants 17

TABLE 5 Introduction de primitives arithmétiques dans un langage de composants 18

TABLE 6 Tests dans un langage de composants 19

TABLE 7 Règles spécifiques à la sémantique du composant isolé 19

TABLE 8 Le pointeur est un nouveau type de valeur 22

TABLE 9 Réécriture de l'envoi de message synchrone 24

TABLE 10 Protocoles du miroir 26

TABLE 11 Réductions du miroir évaluées dans le contexte du miroir 27

TABLE 12 Règles de réécriture dans un contexte standard. Ces règles traduisent les primitives du langage en envoi de message au miroir. 30

TABLE 13 Métarègle du miroir. Cette règle autorise l'empilement du contexte miroir lors d'un envoi de message. 31

TABLE 14 Extension du protocole du miroir 33

TABLE 15 Sémantique de l'héritage 42

TABLE 16 Sémantique de la classification 44

TABLE 17 Sémantique de la délégation 47

TABLE 18 Sémantique des hiérarchies de parties 48

TABLE 19 Sémantique des flots 50

TABLE 20 Sémantique des séquences 51

TABLE 21 Sémantique des états 52

TABLE 22 Sémantique des points de vue 53
TABLE 23 Sémantique des contraintes 54
TABLE 24 Niveau d'utilisation d'un environnement de programmation SmalltalkAgents 73
TABLE 25 Les modèles simulés par Actalk 79
TABLE 26 Dictionnaire de 90
TABLE 27 Extension des méthodes d'instance de la classe *Actor 91*
TABLE 28 Protocole d'observation de la classe*Observer 92*
TABLE 29 Protocole d'acteurs de la classe*Observer 93*
TABLE 30 Protocole d'interactions de la classe *Observer 93*