Table des matières

1. Types et compatibilités — µcBlockly 3
1.1. Vue d’ensemble 3
1.2. Matrice ''TYPE_COMPATIBILITY'' 4
1.3. Liste centralisée des types Arduino (''ARDUINO_TYPE_KEYS'') 4
1.4. Règles Blockly supplémentaires (''checkTypeCompatibility'') 5
1.5. Pont Blockly : ''getBlocklyCompatibleChecks'' 5
1.6. Bloc ''variables_cast'' 6
1.7. Types par bloc (''BLOCK_TYPE_REGISTRY'') 6
1.8. Modifier les compatibilités 7
1.9. Voir aussi 7

1. Types et compatibilités — µcBlockly

Ce document décrit le système de typage des blocs : types internes, règles de connexion, pont avec les checks Blockly, et bloc de cast `variables_cast`.

1.1. Vue d'ensemble

Le typage repose sur **trois couches** :

```
flowchart LR
  subgraph source ["Définition"]
    BT["block_types.ts\nTYPE_COMPATIBILITY\nARDUINO_TYPE_TO_INTERNAL"]
REG["block_types_registry.ts\ncheckTypeCompatibility\nBLOCK_TYPE_REGISTRY"]
    SH["shared.ts\ngetBlocklyCompatibleChecks"]
  end
  subgraph runtime ["Exécution Blockly"]
    CHK["strict_connection_checker.ts"]
    BLK["Blocs : setCheck / setOutput\ngetBlockType()"]
  end
  BT --> REG
  BT --> SH
  REG --> CHK
  SH --> BLK
  REG --> BLK
```

Couche	Fichier	Rôle
Règles pures	`src/generators/arduino/block_types.ts`	Matrice `TYPE_COMPATIBILITY`, types de cast, helpers `getCompatibleTypes` / `isTypeCompatible`
Registre & vérification	`src/generators/arduino/block_types_registry.ts`	Type par bloc (`BLOCK_TYPE_REGISTRY`), `checkTypeCompatibility` (alias Blockly ↔ types internes)
Checks Blockly	`src/categories/blockly/shared.ts`	`getBlocklyCompatibleChecks` : convertit un type µcBlockly en checks `setCheck` / `setOutput`
Application runtime	`src/generators/arduino/strict_connection_checker.ts`	Connection checker strict au-delà du checker Blockly par défaut

Les **types internes** (µcBlockly) sont : `int`, `float`, `long`, `bool`, `string`, `char`, `null`. Ils ne correspondent pas toujours aux types C++ Arduino émis dans le code généré (ex. `byte`, `unsigned int`).

—

1.2. Matrice ''TYPE_COMPATIBILITY''

Définie dans `block_types.ts`. Format : `type_cible → [types_sources_acceptés]`.

La cible inclut toujours elle-même. Une connexion est valide si le type **source** (sortie du bloc enfiché) figure dans la liste de la cible.

Type cible	Types sources acceptés	Remarque
`int`	`int`	Pas de promotion depuis `float` (pas de perte de précision implicite)
`float`	`float`, `int`	Promotion implicite `int` → `float`
`long`	`long`, `int`	Entier long ; `int` accepté en entrée
`bool`	`bool`	
`string`	`string`, `char`	Un caractère peut alimenter une entrée texte
`char`	`char`	
`null`	`null`	Blocs sans valeur typée

Types exclus des menus variables : `null`, `array` (les listes sont typées par leur contenu).

1.2.1. Sentinelle ''__NO_TYPE__'' et listes vides

- **`NO_TYPE`** : type Blockly interne pour « pas encore typé » (variable non initialisée, liste vide, sortie de bloc sans inférence). Les connexions typées sont bloquées tant que le type n'est pas résolu.
- **Listes vides** : pas de valeurs `{0, 0}` par défaut ; avertissement utilisateur via ARRAY_LIST_UNTYPED_WARNING (`array_messages.ts`, `shared.ts`).
- **Génération** : si le type d'élément reste `NO_TYPE`, le générateur retombe sur `int` pour le C++ (`arduino_generator.ts`, `blocks/array.ts`).

Fonctions associées :

- `getCompatibleTypes(targetType)` — liste des sources compatibles pour une cible ;
- `isTypeCompatible(source, target)` — test booléen ;
- `getVariableTypeOptions()` — liste ordonnée des 11 types Arduino pour **tous** les menus déroulants ;
- `getArduinoTypeDropdownOptions()` — options Blockly (libellé + valeur), dans `variables.ts`.

—

1.3. Liste centralisée des types Arduino (''ARDUINO_TYPE_KEYS'')

Une **seule** liste alimente tous les menus de type :

- `variables_set_init` (« mettre … au type … »)
- `variables_set_type` (« forcer le type de … »)

- `variables_cast` (« de type … »)
- arguments de procédures (`configure_standard_blocks.ts`)
- listes (`array.ts`)

Constante / fonction	Fichier	Rôle
`ARDUINO_TYPE_KEYS`	`block_types.ts`	11 clés dans l'ordre Blockly@rduino
`getVariableTypeOptions()`	`block_types.ts`	Retourne une copie de cette liste
`getArduinoTypeLabelKey()`	`block_types.ts`	Clé i18n `VAR_CAST_TYPE_*`
`getArduinoTypeDropdownOptions()`	`variables.ts`	Menu Blockly partagé
`ARDUINO_TYPE_TO_CPP` / `getCppTypeName()`	`block_types.ts`	Type C++ généré
`ARDUINO_TYPE_TO_INTERNAL` / `getInternalTypeForArduinoType()`	`block_types.ts`	Type pour les connexions

Les libellés traduits utilisent uniquement les clés **`VAR_CAST_TYPE_*`** (fr, en, es, ar).

—

1.4. Règles Blockly supplémentaires (''checkTypeCompatibility'')

`block_types_registry.ts` complète `isTypeCompatible` pour les **alias Blockly** :

Situation	Compatible
`bool` ↔ `Boolean`	oui
`string` ↔ `String`	oui
`char` → `string` / `String`	oui
`Colour` ↔ `String` / `string`	oui (blocs couleur)
`Number` → `int`, `float`, `long`	oui (ex. bloc nombre standard)
`int`, `float`, `long` → `Number`	oui
`Array` ↔ `array`	oui

Toute autre paire passe par `isTypeCompatible` (matrice ci-dessus).

—

1.5. Pont Blockly : ''getBlocklyCompatibleChecks''

Dans `shared.ts`, convertit un type µcBlockly en tableau passé à `connection.setCheck()` ou `block.setOutput()`.

Enrichissements automatiques (mode **non strict**, par défaut) :

Type interne présent	Checks Blockly ajoutés
`bool`	`Boolean`

Type interne présent	Checks Blockly ajoutés
int, float, long	Number
string	String, Colour
array	Array

Mode strict (strict: true) : utilisé notamment pour la définition de listes — seul float ajoute Number, pas int, afin de rejeter les blocs flottants sur une entrée entière stricte.

—

1.6. Bloc ''variables_cast''

Bloc valeur : [entrée VALUE] de type [menu]. Fichiers : définition categories/blockly/variables.ts, génération generators/arduino/blocks/variables_typed.ts.

- L'entrée VALUE accepte **tout** (setCheck(null)).
- La sortie est typée dynamiquement selon le menu via getBlocklyCompatibleChecks(getInternalTypeForArduinoType(…)).

1.6.1. Menu (partagé avec les autres blocs)

Clé CAST_TYPE	Libellé FR (clé i18n)	Mot-clé C++ généré	Type interne (connexions)
char	VAR_CAST_TYPE_CHAR	char	char
string	VAR_CAST_TYPE_STRING	String	string
bool	VAR_CAST_TYPE_BOOL	bool	bool
byte	VAR_CAST_TYPE_BYTE	byte	int
int	VAR_CAST_TYPE_INT	int	int
uint	VAR_CAST_TYPE_UINT	unsigned int	int
vint	VAR_CAST_TYPE_VINT	volatile int	int
long	VAR_CAST_TYPE_LONG	long	long
ulong	VAR_CAST_TYPE_ULONG	unsigned long	int
float	VAR_CAST_TYPE_FLOAT	float	float

Constantes : ARDUINO_TYPE_KEYS, ARDUINO_TYPE_TO_INTERNAL, ARDUINO_TYPE_TO_CPP, getInternalTypeForArduinoType() dans block_types.ts. Registre dynamique : variables_cast: "DYNAMICcastType" → fonction castType dans block_types_registry.ts.

Exemple de code généré : branchement d'un get toto avec cast byte → (byte)(toto).

—

1.7. Types par bloc (''BLOCK_TYPE_REGISTRY'')

Chaque bloc a un type statique ("int", "string", …) ou dynamique (DYNAMICnomFonction) dans

`generators/arduino/block_types/<catégorie>.ts`. Les fonctions dynamiques sont dans `DYNAMIC_TYPE_FUNCTIONS` (`block_types_registry.ts`).

Exemples :

- `variables_get_dynamic` → type de la variable lue ;
- `variables_cast` → `getInternalTypeForArduinoType(CAST_TYPE)` ;
- `math_number` → `int` ou `float` selon la valeur / le contexte.

`applyBlockTypesFromRegistry()` attache `getBlockType()` aux définitions Blockly au démarrage.

—

1.8. Modifier les compatibilités

Objectif	Fichier(s)
Nouvelle règle int/float/string…	`block_types.ts` → `TYPE_COMPATIBILITY`
Nouveau type de cast ou mapping	`block_types.ts` → `ARDUINO_TYPE_KEYS`, `ARDUINO_TYPE_TO_INTERNAL`, `ARDUINO_TYPE_TO_CPP` + libellés `languages/*.ts` (`VAR_CAST_TYPE_*`)
Alias Blockly (Number, Boolean…)	`block_types_registry.ts` → `checkTypeCompatibility`
Checks `setCheck` / `setOutput`	`shared.ts` → `getBlocklyCompatibleChecks`
Type d’un bloc spécifique	`block_types/<catégorie>.ts` + éventuellement `DYNAMIC_TYPE_FUNCTIONS`

Après modification, vérifier :

```
npm run build:lib
npm run lint
npm run test
```

Et tester manuellement les connexions dans l’éditeur (flyout variables, cast, nombres, comparaisons).

—

1.9. Voir aussi

- ARCHITECTURE.md — organisation du dépôt ;
- REPARTITION_FICHIERS.md — répartition `block_types` / `shared` / `variables` ;
- CONTRIBUTING.md — guide contributeur.

From:
https://wiki.libreduc.cc/ - **LibrEduc**

Permanent link:
https://wiki.libreduc.cc/fr:arduino:ucblockly:types

Last update: **2026/08/11 00:18**