

# MoodleScript: Design du langage

Le MoodleScript se veut un langage simple, concret, humain, pour demander à Moodle d'effectuer des opérations de réagencement métier dont les administrateurs et les ingénieurs pédagogiques ont besoin, dans le cadre d'actions massives d'industrialisation des services de la plate-forme.

Le langage s'inspire de la "lisibilité" du SQL et de la sémantique humaine du basic (bien que le langage BASIC des années 70 ait rapidement montré ses faiblesses à prendre en compte toutes les problématiques de la programmation).

L'idée prédominante étant néanmoins de s'écarter des syntaxes absconses des langages "système", conçus pour une sobriété extrême et une compacité maximale à une époque où on comptait les kilooctets disponibles.

## Le jeu de primitives

Il s'agit tout d'abord de pouvoir prendre la main sur la "vie des objets métiers". Nous retiendrons donc tout d'abord les 3 opérations de manoeuvre des objets (CUD) du modèle CRUD comme essentielles :

- ADD
- DELETE
- UPDATE

## Les objets métiers à considérer

Cet ensemble sera nécessairement extensible au fur et à mesure que les désirs d'automatisation atteindront des détails de plus en plus précis dans Moodle. Les premiers en lice sont les objets principaux qui définissent la notion de LMS :

- Les cours
- Les utilisateurs
- Les inscriptions

Dans un deuxième temps nous nous autorisons des manipulations plus fines dans la structure des cours :

- Les sections
- Les activités ou ressources
- Les blocs

Dans la sphère de l'administration des utilisateurs nous trouverons :

- Les cohortes
- Les groupes de cours

[Retour à l'index du plugin](#) - [Retour à l'index des ensembles](#) - [Retour au catalogue](#)

From:

<https://docs.activeprolearn.com/> - **Documentation Moodle ActiveProLearn**

Permanent link:

<https://docs.activeprolearn.com/doku.php?id=local:moodlescript:designgoals>

Last update: **2026/01/13 07:19**

