

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**

