

Анютинны грезы

Новое средство разработки с романтическим названием быстро набирает популярность. Работать с такой программой приятно вдвойне: она создана из любви к свободе и свободная по любви.

| Что в имени тебе ее |

Название сразу привлекает русского человека — нечасто встретишь программу, носящую русское и к тому женское имя, да еще в уменьшительно-ласкательной форме. Известно, что автор этой среды разработки живет в Индии и что программу он назвал в честь своей девушки (откуда она родом, Интернет умалчивает). На сегодня это все, что можно найти в разделе FAQ на сайте www.anjuta.org. А когда-то там же на первой странице можно было прочесть романтическую историю о том, с чего все начиналось: они не смогли встретиться в день ее рождения, молодой человек очень переживал из-за этого и решил написать среду разработки для GNOME (тогда еще версии 1.4), назвав ее именем любимой. Девушка была потрясена, хотя потребовалось время, чтобы объяснить ей, о чем речь, и осенью прошлого года они поженились. Такая вот красивая сказка наяву. Теоретически вскоре после свадьбы должна была выйти новая мажорная версия среды разработки, но реальность внесла свои коррективы, и Anjuta 2 увидела свет лишь весной этого года — и лучше бы разработчики подождали еще несколько месяцев.

| Межсезонье |

На сегодня есть две версии Anjuta — 1.2 и 2.0. Версия 1.2 стабильна, ее недостатки более или менее известны, локализованы (переведены на русский) и прикрыты фиговыми листочками там, где нужно. Версия 2.0 — новая, красивая, перспективная, но имеет кучу ошибок и недоработок, а некоторые огрехи видны практически невооруженным глазом.

Основной задачей нового проекта стало улучшение программного кода и тщательное проектирование ядра среды

разработки (чтобы через три года ее не пришлось переписывать снова). Была использована популярная идея вынести все, что только можно, в подключаемые модули. Подключаемым (формально) стал даже редактор. Много из того, что было в старой версии, попало в новую без существенных изменений. Вообще, с точки зрения функциональности новая версия не слишком отличается от старой. Поэтому сначала мы расскажем о старой версии, тем более что Anjuta 2 пока еще не совсем доведена до ума.

| То, что есть |

Пожалуй, сразу стоит сказать, что Anjuta 1.2 — это полноценная IDE, в которой, по крайней мере формально, есть все ожидаемые компоненты: навигация по проекту, CVS, отладчик. Рамки статьи не позволяют подробно остановиться на каждой части IDE, да это и не нужно: интерфейс в целом традиционный и не удивляет пользователя. Поэтому в основном мы будем говорить о специфике и чертах, характерных именно для Anjuta.

Среда разработки целенаправленно писалась для программирования под GTK+ и GNOME. Из этого следуют как библиотечные зависимости самой «Анюты», так и ее инструментарий. В частности, Anjuta 1.2 ориентирована на Autoconf/Automake (проекты на обычных Makefile тоже поддерживаются, но, разумеется, настройки проектов Automake к ним не применимы), есть мастера/друиды для соответствующих проектов (GNOME, GTK+). Для создания графического интерфейса предлагается, естественно, Glade, а для помощи по библиотечным функциям используется DevHelp, основанный на GtkDoc.

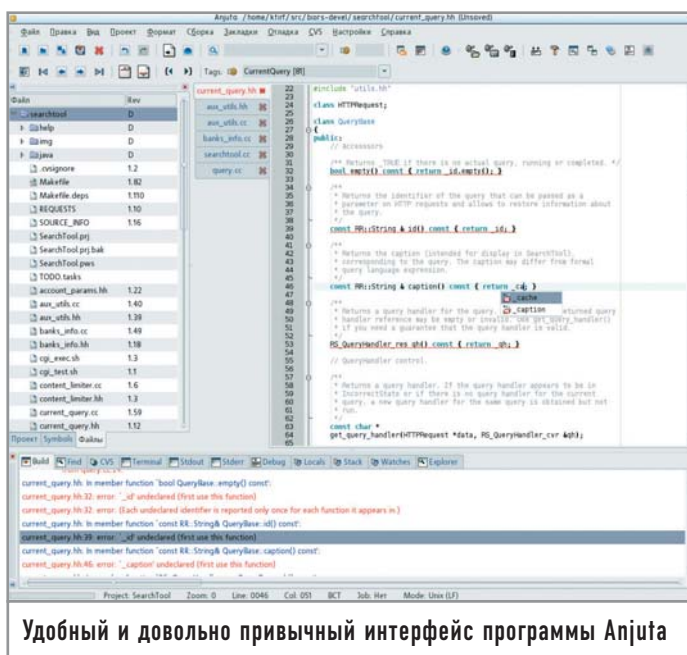
Другая характерная особенность Anjuta 1.2 — нетребовательность к ресурсам машины. Сам Наба Кумар (тот самый молодой человек, ныне счастливый муж) описывал Anjuta 1.2 как оболочку для уже существующих различных инструментов (по большей части консольных). Конечно, по системным требованиям это не KWrite или GEdit, но все же и не монстры типа Eclipse или KDevelop, которые могут потребовать 150 Мбайт виртуальной памяти.

Среда разработки в целом толерантна к различным языкам программирования; выражается это в подсветке синтаксиса для довольно большого набора языков, умении запускать нужный компилятор/интерпретатор для каждого файла и автодополнении, работающем беспорядочно (наподобие «Ctrl+N» и «Ctrl+P» в Vim), зато везде. А вот средства навигации по проекту не рассчитаны на что-либо отличное от C/C++.

Самая ценная вещь в Anjuta 1.2, которая, к счастью, осталась и в новой версии, — встраивание в среду внешних инструментов (пункт «Tools» в меню «Options»). Мало того что вы можете передавать значения различных переменных, связанных с текущим документом, выделением в файле, проектом и т. д., как аргументами, так и через стандартный ввод; можно еще указать, в каком меню будет находиться пункт для данного инструмента, какой у этого пункта будет значок и какой комбинацией клавиш его вызывать. Стандартный вывод и stderr внешней программы можно также перенаправить не только в окно сообщений, но и, например, заменить им текущее выделение в открытом файле. Нетрудно создать впечатление, что инструмент компилирован в «Анюту», а не подключен впоследствии — прекрасная реализация пресловутого Unix-way.

То, что будет

Что же может нам предложить новая версия по сравнению со старой? Во-первых, более гибким и мощным стал интерфейс среды разработки. Причем к улучшенному графическому до-



Удобный и довольно привычный интерфейс программы Anjuta



Логотип Anjuta



Сплэш-скрин Anjuta

бавился богатый программный интерфейс, который, по замыслу разработчиков, и составляет главную ценность. Основная функциональность новой «Анюты» разбросана по различным модулям-плагинам, а ядро среды разработки — каркас, в который эти модули вставляются.

Уже сейчас модулей довольно много. Впрочем, пока они все написаны самими разработчиками и по большей части самоочевидны (например, Project Manager или редактор). В Anjuta 2 имеется поддержка Subversion (конечно, в виде модуля), которой не было в старой версии среды; модуль для CVS тоже есть. По разным меню пункты распределять больше нельзя, зато появились новые возможности по перенаправлению стандартных потоков. Довольно интересным может стать, по крайней мере со временем, модуль работы со списком «TODO» на базе gTodo (к сожалению, на данный момент пока еще нет автоматического добавления задачи в список, если в коде написать слово «TODO»).

К сожалению, весьма достойный список фиц — это не все. Графический интерфейс к сборке проектов теперь обеспечивается отдельным проектом gnome-build, находящимся на ранней стадии развития и поддерживающим пока лишь проекты Automake. В результате толерантности к языкам как не бывало — от нее осталась только подсветка синтаксиса (она обеспечивается редактором). Хуже того, даже проекты Automake вам не удастся настроить: окно свойств для них к выходу версии 2.0 так и не реализовано. Плагин для Glade находится в полуразобранном состоянии. Не сохраняются расположение панелей и подключенные плагины. Встраиваемый терминал приводит к краху всей «Анюты» почти при любом изменении его размеров (справедливости ради стоит сказать, что это одно из немногих действий, обрушивающих среду разработки). Хочется верить, что где-нибудь через полгода новая «Анюта» дорастет до того, чтобы ей можно было пользоваться в повседневной деятельности. Но пока этот продукт еще слишком сырой.

Итоги

Если вам нужна простая среда разработки без каких-то изысков, попробуйте Anjuta 1.2. Основные ее достоинства — низкие системные требования, простой интерфейс, мощный механизм подключения внешних программ. Старая версия неплохо подходит и для проектов «из одного файла», и для достаточно крупных разработок. Лучше всего Anjuta 1.2 проявляет себя в проектах GTK и GNOME среднего размера.

Что касается новой версии, то на данный момент мы не рекомендуем ее использовать, если только вы не собираетесь принимать участие в ее разработке. |