

Définition d'une propriété.

Une liste de propriétés est lue dans un fichier au démarrage de Pips. Cette liste permet de modifier le comportement par défaut de Pips. Chaque propriété est significative pour au moins une passe.

Ces propriétés ne doivent pas être directement modifiées par un utilisateur. Elles sont normalement positionnées par le biais des sélections de règles (cf. *makefile* et *pipsmake*). Un utilisateur averti peut s'y risquer mais le maintien de la cohérence entre objets n'est plus garanti par *pipsmake*.

Une propriété peut être un entier, un booléen ou une chaîne de caractères. Le fichier de référence se trouve dans Production/Lib sous le nom de *properties.rc*. Ce fichier est lu en premier mais les valeurs des propriétés peuvent être modifiées en fonction d'un deuxième fichier *properties.rc* se trouvant dans le répertoire courant.

```
property = int + bool + string
```