

R1.04 – Cours 1

Introduction, OS, Interfaces graphiques, Shell

Département Informatique

IUT2, UGA

2022/2023

Plan du cours

- 1 Présentation de la ressource
- 2 Moyens informatiques de l'IUT2
- 3 OS et types d'OS
- 4 Interfaces graphiques
- 5 Langage de commande (*shell*)
- 6 Résumé

Plan du cours

- 1 Présentation de la ressource
- 2 Moyens informatiques de l'IUT2
- 3 OS et types d'OS
- 4 Interfaces graphiques
- 5 Langage de commande (*shell*)
- 6 Résumé

Objectifs de la ressource R1.04 et de la SAÉ S1.03

Comprendre le rôle, les composants et le fonctionnement d'un système d'exploitation

- Caractéristiques, fonctionnalités et types d'un système d'exploitation
- Manipuler efficacement une interface graphique
- Utiliser un langage de commande
- Connaître les commandes les plus utiles
- Processus, fichiers, utilisateurs
- Réseau de l'IUT2 : architecture, protocoles utilisés
- Applications réseau indispensables : transferts et partages de fichiers, utilisation de machines à distance, ...
- Installer un système sur une machine et le personnaliser

Mise en œuvre avec Linux

Modalités

- 6 semaines pour la ressource R1.04
 - cours (promo entière)
 - TP (1 étudiant par machine)
- 1 semaine bloquée pour la SAÉ S1.03
 - cours
 - ateliers d'installation de Linux et d'outils de développement

Informations diverses

- Documents fournis
 - Transparents de cours
 - Sujets de TP
 - Disponibles en ligne sur l'intranet
- Bibliographie
 - Cf. intranet
 - Documentation intégrée au système, intranet, Web
- Évaluation
 - R1.04 : contrôle sur machine
 - S1.03 : rendus en ligne (Chamilo)
- Enseignants

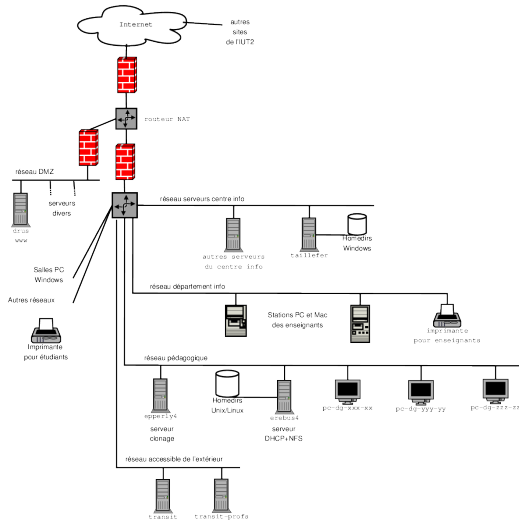
Plan du cours

- 1 Présentation de la ressource
- 2 Moyens informatiques de l'IUT2**
- 3 OS et types d'OS
- 4 Interfaces graphiques
- 5 Langage de commande (*shell*)
- 6 Résumé

Machines accessibles aux étudiants

- Stations de travail sous Linux
 - ~ 90 machines, 6 salles
 - réservées au département info
- PC sous Windows
 - ~ 135 machines, 9 salles
 - pour tous les départements
- Ressources accessibles via le réseau
 - imprimantes
 - serveurs (fichiers, Web, intranets, SSH, SGBD, ...)
- La plupart des enseignements sont faits sur les stations Linux (programmation, bases de données, Web, ...)

Le réseau de l'IUT2



Comptes informatiques

- Compte = nom de login + mot de passe
- Respect de la **charte**
- Compte nécessaire pour utiliser toutes les ressources informatiques de l'UGA et de l'IUT2
 - postes de travail
 - messagerie
 - intranets
 - autres serveurs
 - ...

Espaces de stockage

Pour chaque étudiant

- répertoire personnel commun à toutes les stations Linux,
limité à 1.5 Go
- attention : toutes vos données seront effacées en fin d'année
(date exacte sur l'intranet, à noter sur vos agendas)
- répertoire personnel commun à tous les PC sous Windows,
limité en taille
- une boîte de messagerie, limitée en taille
- —→ **ménage régulier nécessaire**

Accès depuis l'extérieur de l'IUT2

- Services disponibles depuis tout ordinateur connecté à Internet
 - accès aux stations Linux
 - transferts de fichiers
 - messagerie
 - intranets
- Accès sécurisés par
 - protocoles SSH, SSL / TLS
 - login/mot de passe
- Méthodes et outils d'accès depuis l'extérieur présentés lors d'un prochain cours

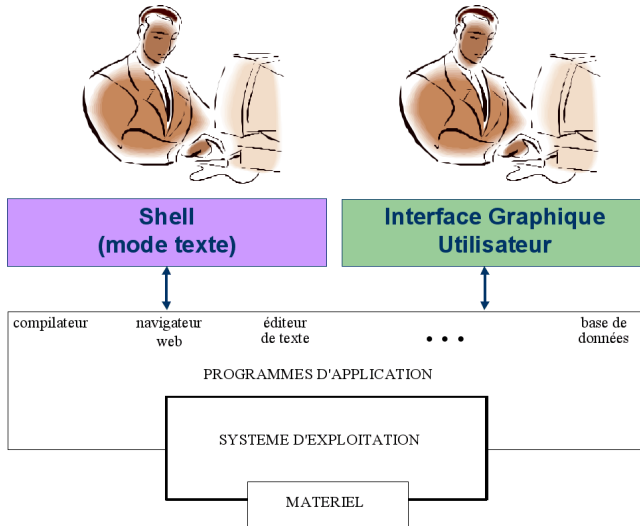
Plan du cours

- 1 Présentation de la ressource
- 2 Moyens informatiques de l'IUT2
- 3 OS et types d'OS**
- 4 Interfaces graphiques
- 5 Langage de commande (*shell*)
- 6 Résumé

Rôle du système d'exploitation

- Abréviations
 - Système d'exploitation : SE
 - *Operating System* : OS
- Le matériel fournit différentes ressources
 - calcul : CPU (processeur), GPU (processeur graphique)
 - mémoire : RAM (mémoire vive)
 - périphériques de stockage :
SSD (mémoire flash), HDD (disque dur)
 - autres périphériques : clavier, souris, audio, réseau, ...
- Les programmes d'application (logiciels) utilisent ces ressources à travers le SE
- Le SE contrôle et partage l'emploi des ressources parmi les programmes d'application et les différents utilisateurs

Système d'exploitation



Types d'OS

- Par type de machine
 - Ordinateur (*desktop, laptop*) : Linux, MacOS, Windows, ...
 - Mobile (téléphone, tablette) : Android, iOS, ...
 - autres :
 - très grosses machines (super-calculateurs)
 - très petites machines (informatique embarquée, IoT)
- Par usage
 - Poste de travail : Linux avec interface graphique, Windows (10, 11), MacOS
 - Serveur : Linux sans interface graphique, Windows Server (2016, 2022), Darwin, ...
- Par licence d'utilisation
 - OS libres : Linux, (Android), ...
 - OS propriétaires : Windows, MacOS/iOS, ...
- OS de niche
 - OS temps réel
 - OS distribués
 - OS pour équipements réseau
 - ...

Plan du cours

- 1 Présentation de la ressource
- 2 Moyens informatiques de l'IUT2
- 3 OS et types d'OS
- 4 Interfaces graphiques**
- 5 Langage de commande (*shell*)
- 6 Résumé

Interface graphique utilisateur

- On peut travailler sur un système Linux
 - une console en mode texte + *shell*
 - une console en mode graphique + une interface graphique
- On parle aussi de «bureau» (*desktop*)
- Interface Homme Machine (IHM)
Graphical User Interface (GUI)

Composants d'un bureau

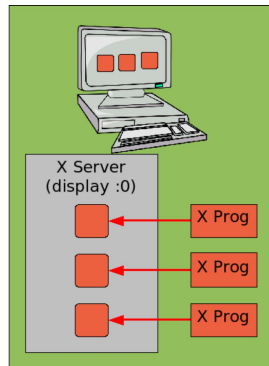
- Un bureau est composé de bibliothèques et d'applications
- Les bibliothèques graphiques définissent
 - un ensemble d'objets graphiques (*widgets*) :
boutons, menus, barres de défilement, listes déroulantes, icônes, ...
 - l'aspect et le comportement de ces objets (*look & feel*)
- Applications dans un bureau complet
 - gestionnaire de fenêtres ou «compositeur»
 - gestionnaire du fond du bureau (fond d'écran, icônes, ...)
 - gestionnaire de tableaux de bord
 - gestionnaire de fichiers
 - ...
- Repose sur un système graphique
 - X Window System (ou X11 ou Xorg) : système historique
 - Wayland : nouveau système en cours de diffusion

Exemples d'interfaces graphiques

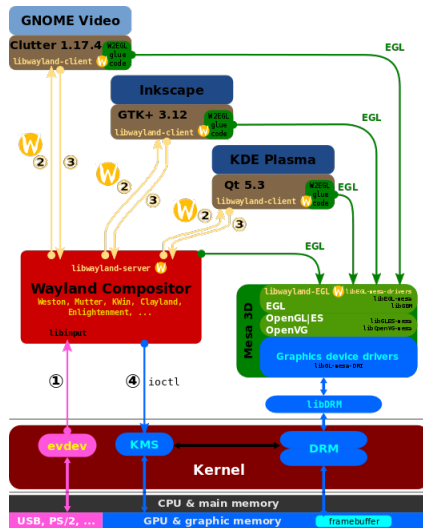
- KDE/Plasma 5
 - utilisé lors de l'atelier Linux
 - simple au premier abord, très riche quand on en a besoin
- GNOME 3
 - minimal, peu configurable
- MATE, Cinnamon
 - les héritiers de GNOME 2
 - pour ceux qui trouvent GNOME 3 trop minimal
- XFce, LXDE, LXQt
 - moins gourmands en ressources
 - adaptés aux mini-machines
- Autres
 - Budgie, Deepin, ...
 - simples gestionnaires de fenêtres

Le modèle client/serveur de X11

- Les applications graphiques sont clientes d'un logiciel serveur qui tourne sur une console graphique (le serveur X11/Xorg)
- Elles envoient au serveur des ordres graphiques que le serveur traduit en commandes pour le GPU



Architecture de Wayland



Source : Wikipedia

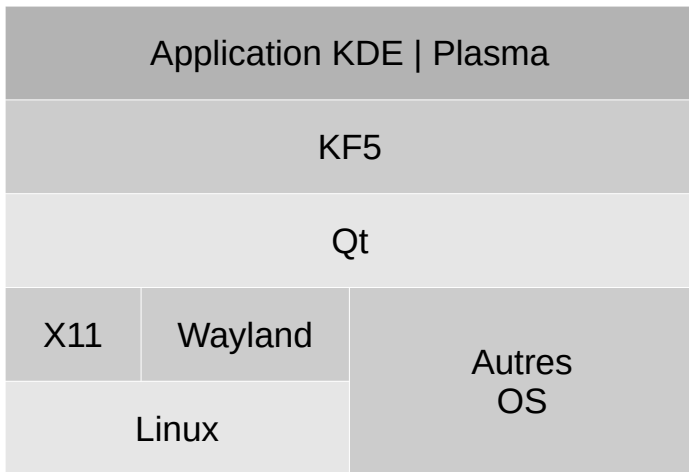
Le gestionnaire de fenêtres (*Window Manager*) ou compositeur

- C'est un composant essentiel d'un bureau
- Gestionnaire de fenêtres
 - fenêtres rectangulaires, pas d'effets graphiques
 - sollicite peu le GPU (pourrait aussi tourner sur CPU)
- Compositeur
 - effets graphiques complexes
 - utilisation d'un GPU obligatoire
- Son rôle
 - gérer les fenêtres sur l'écran
 - permettre les manipulations par l'utilisateur : position, taille, avant-plan, arrière-plan, réduction, ...
 - placer autour d'une fenêtre un habillage spécifique (*look*) qui permet de manipuler la fenêtre
 - définir le comportement des fenêtres (*feel*) boutons de manipulation, dynamique de déplacement, ...
- La plupart des gestionnaires de fenêtres sont paramétrables
 - thèmes graphiques (*skins*)
 - comportement

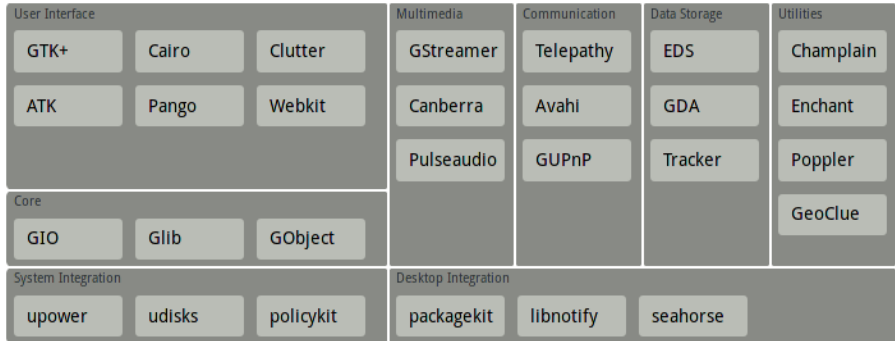
Quelques gestionnaires de fenêtres

- Kwin
 - gestionnaire de fenêtres et compositeur de KDE/Plasma
 - effets graphiques intégrés
- Metacity
 - gestionnaire de fenêtres par défaut de GNOME 2
 - utilisé par GNOME 3 en mode « flashback »
- Xfwm
 - gestionnaire de fenêtres de Xfce
- Compiz
 - 1er compositeur
 - peut être utilisé avec MATE
- OpenBox, WindowMaker, IceWM, AfterStep, Ion, Blackbox, Enlightenment, Sawfish, ...
 - gestionnaires de fenêtres indépendants d'un bureau
 - peu gourmands en ressources

Architecture logicielle simplifiée de KDE



Architecture logicielle de GNOME 3



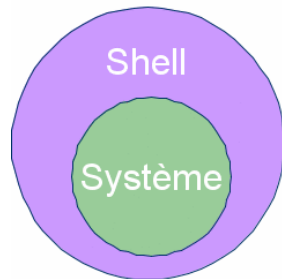
Source : projet GNOME

Plan du cours

- 1 Présentation de la ressource
- 2 Moyens informatiques de l'IUT2
- 3 OS et types d'OS
- 4 Interfaces graphiques
- 5 Langage de commande (*shell*)**
- 6 Résumé

Shell : introduction

- *shell* = interpréteur de commandes
- Intermédiaire (*shell* = coquille)
entre l'utilisateur et le système d'exploitation
- Commandes permettant de piloter tous les aspects du système :
 - fichiers
 - processus
 - réseau
 - périphériques
 - ...
- Exemples de commandes :
 - `ls`
 - `ps`
 - `who`



Shell : utilité immédiate

Un *shell* permet de :

- Gagner du temps par rapport à l'utilisation d'une interface graphique
 - manipuler d'un grand nombre de fichiers
 - naviguer dans une arborescence complexe et profonde
 - ...
- Accéder à tous les logiciels du système
< 10% accessibles par les menus
- Écrire des scripts
- ...

Shell : utilité plus générale

- Le *shell* est un outils très puissant
 - combinaison de commandes simples
→ tâches complexes
 - automatisation de tâches répétitives
 - ...
- Un *shell* est présent dans tous les systèmes
 - Unix/Linux : nombreux *shells* disponibles
 - MacOS : un système Unix en fait, même *shell* que Linux
 - Windows : `cmd.exe`, PowerShell, *shells* Linux
- Aller au-delà de la simple utilisation d'un système
 - administration système
 - résolution de problèmes
 - ...

Shell : 2 types de commandes

Commandes externes (au *shell*)

- tous les programmes disponibles sur le système
 - commandes système Unix
 - compilateurs
 - éditeurs, IDE
 - applications diverses
- le *shell* sert de lanceur
- indépendantes du type de *shell* utilisé

Commandes internes

- commandes propres au *shell*, exécutées par le *shell* lui-même
- leur exécution ne nécessite pas le lancement d'un autre programme que le *shell*
- certaines peuvent varier d'un *shell* à l'autre
- exemples : `cd`, `alias`, ...

Shell : 2 modes d'utilisation

Mode interactif

- taper une commande au clavier
- valider avec la touche “Entrée”

→ le *shell* interprète la commande immédiatement

Mode script

- écrire une suite de commandes dans un fichier texte
- lancer l'exécution du fichier

→ le *shell* exécute automatiquement le contenu du fichier ligne par ligne (comme un programme Java)

Shell : logiciels

- Plusieurs shells existent :
 - Bourne Shell (*sh*) : *shell* historique (Steve Bourne, 1978)
 - Korn Shell (*ksh*) : sur certains systèmes Unix propriétaires
 - C-Shell (*csh*) : syntaxe proche du langage C
 - Bourne Again Shell (*bash*) : version améliorée de *sh*
 - Debian Almquist Shell (*dash*) : version rapide et légère de *sh*, *shell* utilisé par défaut pour `/bin/sh` (*shell* utilisé par les scripts du système)
 - TENEX Shell (*tcsh*) : version améliorée de *csh*
 - Z Shell (*zsh*) : très riche
 - ...
- Différences :
 - fonctionnalités
 - syntaxe de leur langage interne
 - convivialité de leur “interface utilisateur”
(facilité avec laquelle l'utilisateur peut taper/éditer une commande en mode interactif)
- En TP, nous utilisons le *shell* *bash*
(*shell* par défaut dans la plupart des systèmes Linux)

Syntaxe d'une ligne de commande

- Syntaxe identique en mode interactif ou dans un fichier de commandes (*script*)
- Composition :
 - un logiciel
 - un espace
 - ses éventuels arguments (paramètres), séparés par des espaces
 - un caractère de fin de ligne
- Exemple de commande :

`ls` `-l` `-a` ↵
 logiciel argument 1 argument 2 Entrée/fin de ligne

→ Résultat :

- `ls` : liste les fichiers
- `-l` : en format long
- `-a` : y compris les fichiers cachés
- pas d'autre argument : liste le répertoire courant

Autres exemples de commandes

- `date`
Affiche la date et l'heure
- `man COMMANDE`
Affiche des informations (le manuel) sur la commande passée en paramètre
- `cat FICHIER`
Affiche le contenu d'un fichier (convient pour du texte)
- ...

Énormément de logiciels disponibles en ligne de commande

- ~ 5000 sur les stations Linux de l'IUT2
- > 10000 sur un système Linux très complet

Interface de la ligne de commande du *shell*

On peut :

- **éditer la ligne** en cours de saisie :
→ flèches gauche et droite, BackSpace, Suppr
- **relancer une commande** précédente sans avoir à la retaper :
→ flèches bas et haut, commande `history`
- **copier du texte** n'importe où :
→ bouton de gauche de la souris (1, 2 ou 3 clics)
- **coller du texte** dans la ligne de commande,
à l'emplacement du curseur
(et pas ailleurs !, la position du pointeur importe peu) :
→ bouton du milieu de la souris
- **compléter automatiquement** un nom de commande
ou un nom de fichier :
→ touche tabulation
- **interrompre une commande** :
→ touches `Ctrl-c`
- **effacer l'écran** :
→ touches `Ctrl-l`
- ...

Sensibilité à la casse

- Les systèmes Unix (et donc Linux) sont sensibles à la casse
- Ils font la différence entre minuscules et majuscules pour
 - les logiciels et commandes
 - les noms de fichiers
 - tout ce qui porte un nom

→ Il faut donc respecter la casse dans le *shell*!

- Les logiciels et commandes usuelles sont en minuscules

Plan du cours

- 1 Présentation de la ressource
- 2 Moyens informatiques de l'IUT2
- 3 OS et types d'OS
- 4 Interfaces graphiques
- 5 Langage de commande (*shell*)
- 6 Résumé**

Résumé

- Ressource importante comme **prérequis pour les autres ressources**
- Nombreux moyens informatiques reste à savoir les **utiliser efficacement** !
- **Respecter** : la charte, les quotas, les impressions, ...
- Avec Linux on a la **liberté**
- Sous Linux on a le **choix**
- Apprendre à se servir d'un *shell* est **indispensable**