

feuille de tp 2

1 Exercice *Découverte de la console*

```
/home/etudiant/Documents
|-- Chimie/
|   |-- cours/
|   |-- credit.txt
|   |-- exercice/
|   '-- travaux_pratiques/
|-- InitProg/
|   |-- CTD/
|   |-- TDM/
|   '-- credit.txt
|-- Math101/
|   |-- cours/
|   |-- credit.txt
|   |-- dm/
|   '-- fiches/
|-- Math102/
|   |-- C/
|   |-- DM/
|   |-- TD/
|   '-- credit.txt
|-- Physique/
|   |-- Optique/
|   |   |-- Geometrique/
|   |   '-- Ondulatoire/
|   |-- TP/
|   '-- credit.txt
'-- USI/
    '-- credit.txt
```

La console, (le terminal, l'interprète de commande Unix, le shell...) est un qui permet d'activer des programmes au moyen d'une commande tapée sur le clavier. Sur ce système elle s'appelle **Konsole**.

Q.1. Trouvez au moins deux manière de l'activer.

- la commande **man** < nom_commande > permet d'obtenir de l'aide sur une commande. l'affichage de la page est controlé par un visualisateur dont le fonctionnement est proche de celui de **vi**. en particulier les touches déplacement d'une ligne, les facteurs de répétition, le système de recherche, la manière de quitter le visualisateur est commune.

Q.2. Regardez la page de manuel de la commande **man**

Q.3. dans toute la suite du tp, consultez brièvement la page de manuel correspondant aux commandes.

- la commande **mkdir** permet de créer un répertoire.
- la commande **cd** permet de changer de répertoire.
- la commande **touch** permet de créer un nouveau fichier, ou de mettre à jour les attributs de modification d'un fichier.

Q.4. En utilisant les commandes **cd mkdir touch**, donner une suite d'instructions qui permet de construire l'arbre de fichier suivant dans le repertoire **/home/etudiant/Documents**. On supposera qu'il s'agit du repertoire courant au début de la séquence. Il devra aussi l'être à la fin de la séquence.

Q.5. Même question en s'interdisant d'utiliser **cd**.

La commande **history** permet de voir toute les commandes que vous avez tapez.

Q.6. Testez-la

Notez que cet historique permet également de reprendre une commande précédemment déjà tapée, en utilisant la flèche vers le haut. mais on peut reprendre une commande en précédente en utilisant son numéro, précédé d'un point d'exclamation !

Q.7. Réexécutez la commande **man man** en utilisant son numéro.

2 Exercice *l'espace de stockage*

Q.8. Réaliser l'arbre de repertoire présenté dans l'exercice précédent sur votre espace de stockage disponible sur le portail de l'université. <http://portail.univ-lille1.fr>

Q.9. Partagez l'accès du repertoire USI créé sur l'espace de stockage, en lecture/ecriture avec votre binôme, et avec l'enseignant de tp.

3 Exercice *Archive*

Avec le gestionnaire de fichier, il suffit d'utiliser le menu contextuel sur un répertoire et de choisir Action, créer une archive zip à partir du repertoire.

Q.10. En utilisant l'interface graphique, créer une archive du repertoire **/home/etudiant/Documents**

Pour construire une archive à partir de la console, on peut utiliser la commande **zip** < nom_archive > < liste_des_fichiers_a_archive >

Q.11. Construire une archive au format **zip** nommée **saue.zip** contenant l'arbre du premier exercice.

4 Exercice *Présentation de l'éditeur Emacs*

4.1 introduction

emacs¹ est un éditeur très sophistiqué. Il peut s'utiliser à la fois en mode texte, ou en mode graphique. c'est une sorte de "couteau suisse", dans le sens ou il permet de faire énormément de choses.

4.2 l'affichage

l'affichage d'emacs se décompose en plusieurs parties

- en bas, une ligne qui s'appelle le mini-buffer. c'est dans cette zone que seront affichée et saisie des informations requises par les commandes qui exige une interaction avec l'utilisateur.
- au milieu, une zone qui peut contenir ce qu'emacs qualifie de buffer.
 - chaque buffer se compose d'une ligne d'information en bas. elle contient le nom du fichier, un indicateur qui signale si buffer a été modifié et n'a pas encore été enregistré, le numéro de la ligne courante, le mode courant dans lequel emacs se trouve...
 - Une zone d'affichage du contenu du Buffer.
- éventuellement dans le mode graphique une zone de bouton.
- et en haut un menu. Il est assez facilement accessible en mode graphique, c'est un peu plus délicat, en mode texte...

4.3 le clavier

- la touche **Contrôle** est désignée dans les raccourcis clavier par C. Par exemple C-c désigne qu'on appuie sur la touche **Contrôle** qu'on maintient appuyée puis qu'on appuie sur la touche **c**.
- la touche **Alt** permet de faire l'altération **Meta** notée M dans les raccourcis claviers. Par exemple M-x s'obtient en appuyant sur la touche **Alt**, en la maintenant appuyée, et en appuyant sur la touche **x**.
- la touche **Echappement** permet aussi de faire l'altération **Meta**. La différence est qu'il ne faut pas maintenir appuyée la touche **Echappement**. M-x s'obtient en pressant consécutivement sur **Echappement** **x**

4.4 quelques raccourcis

Début de ligne	M-a
Fin de ligne	M-e
Un caractère à droite	→ ou bien C-f (forward)
Un caractère à gauche	← ou bien C-b (backward)
Une ligne vers le haut	↑ ou bien C-p (previous)
Une ligne vers le bas	↓ ou bien C-n (next)
Un mot à droite	M-f
Un mot à gauche	M-b
Ouvrir un fichier	C-x C-f
Enregistrer un fichier	C-x C-s
Enregistrer sous ...	C-x C-w
Annuler la dernière commande	C-_
Annuler une commande en cours de saisie	C-g
Accéder au menu	M-'
Appeler une fonction d'emacs par son nom	M-x < nom >
Répéter une commande	C-u < nombre > < commande >
Poser la marque	C-espace
Couper de la marque au curseur	C-w
Copier de la marque au curseur	M-w
Colle le texte copié ou coupé précédemment	C-y
Ouvrir une console	M-x shell
Partager la zone buffer en deux parties	C-x 2
Revenir à une seule zone	C-x 1
Passer d'une zone à l'autre	C-x o
Changer de buffer affiché dans une zone	C-x b < nomdubuffer >

Q.12. reprendre avec **emacs** le travail déjà fait avec **vi** la semaine dernière...

¹se prononce i-max