

# Algorithmes et Pensée Computationnelle

## *Logiciels système*

Le but de cette séance est de comprendre le rôle d'un système d'exploitation, de logiciels système, d'interpréteurs, de compilateurs et des bibliothèques.

## 1 Systèmes d'exploitation

L'OS est le logiciel le plus important de l'ordinateur car il est responsable de tous les autres programmes et de leurs priorités d'exécution, il organise aussi les interactions et l'orchestration des différents composants physiques de la machine.

L'OS contrôle l'accès au matériel physique et gère les processeurs, la mémoire, le stockage, la sécurité et les périphériques externes. Par exemple, l'OS identifie quel utilisateur est connecté (au moment d'entrer le mot de passe à l'allumage), il reconnaît quelles touches du clavier et de la souris sont pressées, il affiche les images à l'écran et il sauvegarde les fichiers dans les disques durs internes ou externes.

La plupart du temps, de nombreuses applications sont exécutées au même moment sur le même ordinateur. Elles ont besoin d'utiliser les mêmes composants de l'ordinateur (CPU, RAM, Stockage). Cependant, ces différents composants ne peuvent faire qu'une seule chose à la fois (même si ils les font très rapidement), c'est la raison pour laquelle l'OS orchestre chaque tâche de manière à ce que l'utilisateur ait l'impression que tout se déroule en même temps.

### **Question 1:** (🕒 5 minutes) QCM

Lequel de ces logiciels n'est pas un système d'exploitation ?

1. Microsoft Office 2012
2. Microsoft Windows 98
3. Unix BSD
4. Gentoo
5. Aucune réponse correcte.

Quel est le rôle du noyau du système d'exploitation *Kernel* ? Trouvez la mauvaise réponse.

1. Servir d'interface de communication entre la partie logicielle et matérielle
2. Gérer les ressources physiques de l'ordinateur
3. Fournir les mécanismes d'abstraction du matériel
4. Interpréter les instructions et les convertir en binaire
5. Toutes les réponses sont correctes.

## 2 Interpréteurs et compilateurs

Les ordinateurs ne "comprennent" pas les langages de programmation, il faut passer par un programme qui va convertir le code écrit par un humain en instructions que l'ordinateur comprend (à base de 0 et de 1).

Les interprètes et les compilateurs servent à faire ce travail de traduction, ils transforment donc les langages de programmation qui sont faits pour être compris et écrits par des humains, vers des instructions compréhensibles pour des ordinateurs.

La façon dont les interprètes et les compilateurs opèrent est différente et les deux approches apportent leur propre lot de bénéfices et d'inconvénients :

Les <b>COMPILATEURS</b> traduisent à l'avance	Les <b>INTERPRÈTES</b> traduisent au fur et à mesure
Programmes générés à l'avance (besoin d'anticiper tous les cas de figure)	Programmes générés au fur et à mesure
Le programme est intégralement traduit à l'avance	Les instructions sont traduites à la volée une par une
Le compilateur trouve les erreurs à la compilation	L'interprète relève les erreurs pendant l'exécution du programme
Plus rapide	Plus lent
Code machine généré et optimisé à l'avance	Code machine généré à la volée et optimisé à chaque exécution
Ex : C, C++, Java, Scala, Rust, etc.	Ex : Bash, Python, Javascript, etc.

**Question 2:** (🕒 45 minutes) Installation des outils

–Step-by-step guide on how to install the tools