

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. Les exercices présentés au cours de cette séance se présentent sous deux sections. Une section composée de questions à choix multiples et une section permettant de découvrir et se familiariser avec votre futur environnement de travail.

1 Systèmes d'exploitation

Le système d'exploitation (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, Storage). 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 Prise en main de l'environnement de travail

2.1 Installation des outils

Suivre le guide suivant pour installer les outils qui seront utilisés lors des prochaines séances de TP. //-
TODO : Lien vers le document prerequisite.

3 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 :

Compilateurs	Interpréteurs
Les COMPILATEURS traduisent à l'avance	Les INTERPRÈTES 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.

4 Librairies

Une **librairie** est un ensemble de fonctions qui ont pour but d'être utilisées par d'autres programmes, mais une librairie seule ne suffit pas pour faire un programme. Par exemple, que ce soit Google Chrome, Word, ou Instagram, presque tous les programmes ont besoin d'utiliser des listes d'objets. Au lieu de réécrire l'ensemble des fonctions qui permettent de créer des listes et d'interagir avec, ces différents programmes utilisent tous une librairie écrite par un tiers.

En Python, de nombreuses librairies sont disponibles de base (list, set, dict, str, etc.) et de nombreuses autres peuvent être utilisées en utilisant le mot-clé `import`.

Dans l'exemple suivant, nous importons la librairie `math` qui propose de nombreuses fonctions mathématiques et nous essayons la fonction factorielle pour calculer $5!$.

>_Exemple

```
1 import math
2
3 fact = math.factorial(5)
4 print(fact)
```