

Nom :
Prénom :

Note : / 10

❑ Exercice 1 : un peu de ligne de commande

Dans un dossier **A_ranger** de son répertoire utilisateur, Alice a notamment des fichiers dont les noms se terminent par **.c** ou **.html**. On suppose qu'on se trouve actuellement dans ce dossier.

1. Ecrire les commandes permettant :
 - a) De créer deux dossiers : **LangageC** et **Web**

```
mkdir LangageC Web
```

- b) De déplacer tous les fichiers portant l'extension **.c** dans **LangageC** et tous ceux portant l'extension **.html** dans **Web**

```
mv *.c LangageC  
mv *.html Web
```

- c) D'afficher les fichiers restants dans le dossier (y compris les fichiers cachés).

```
ls -a
```

2. Grâce à la commande précédente, Alice s'aperçoit qu'elle a dans ce répertoire un fichier **notes.txt**, quelle commande permet d'afficher le contenu de ce fichier dans le terminal ?

```
cat notes.txt
```

3. Alice souhaite créer un lien physique vers **notes.txt**, ce lien doit se trouver dans son répertoire personnelle dans un dossier existant nommé **Important** et elle veut le nommer **notes.sav**, quelle commande doit-elle taper ?

```
ln notes.txt ~/Important/notes.sav
```

❑ Exercice 2

1. Ecrire le prototype d'une fonction **verifie** qui prend en argument un caractère et un entier et renvoie un booléen

```
1 bool verifie(char c, int n)
```

2. On veut utiliser cette fonction depuis le **main** d'un programme
 - a) écrire les instructions permettant de déclarer un entier **n** initialisé à 42 et un caractère **c** contenant **@**

```
1 int n = 42;  
2 int c = '@';
```

- b) écrire une instruction **printf** permettant d'afficher les valeurs de **n** et de **c** dans le terminal

```
1 printf("n = %d et c = %c",n,c);
```

- c) déclarer un booléen **test** et l'initialiser au résultat de l'appel de **verifie** avec les arguments **c** et **n** définis ci-dessus

```
1  bool test = verifie(c,n)
```

- d) Ecrire une instructions conditionnelle qui affiche « Ok ! » dans le terminal si `test` vaut `true` et « Bug ! » sinon.

```
1  if (test)
2  {
3      printf("Ok !\n");
4  }
5  else
6  {
7      printf("Bug !\n");
8  }
```