

Mode d'emploi

I. Programme principal

Pour utiliser le programme principal, il faut compiler le fichier `main.c` avec le Makefile en utilisant la commande `make main`. Tous les fichiers seront compilés et l'utilisateur devra exécuter `make exec`.

- Aucun argument supplémentaire devra être ajouté, auquel cas le programme renverra une erreur.
- Si l'un des deux fichiers ne peut pas être ouvert, le programme renverra une erreur.
- Si l'un des fichiers n'est pas un fichier ELF, une erreur sera renvoyée.

S'il n'y a pas d'erreurs à ce moment, le programme demandera dans la console à l'utilisateur un chiffre entre 1 et 3 pour afficher des informations sur les fichiers, ou q pour quitter le processus.

Une fois le numéro 1 ou 2 tapé par l'utilisateur, il faudra maintenant taper une lettre correspondant à l'affichage voulu du fichier ELF. Par exemple, taper "S" affichera la table des symboles du fichier. La description de chaque lettre à taper est affichée dans la console.

Si l'utilisateur tape le numéro 3, l'affichage du résultat de l'étape 6 est exécutée.

II. Programme de tests

Pour utiliser le programme de tests sur tous les fichiers ELF situés dans le dossier `fichiers_test`, il faut exécuter la commande `make compiletest`.

Les fichiers exécutables `etape1`, `etape2`, `etape3`, `etape4`, et `etape5` seront créés et l'utilisateur n'aura plus qu'à exécuter la commande `make test`, sans argument.

Etant donné que notre affichage n'est pas exactement identique à l'affichage de la commande originale, le programme de tests affichera des erreurs. L'utilisateur devra vérifier que ces erreurs ne sont que des différences de certains caractères ou mots

placés différemment, et non des erreurs réelles liées à un affichage incorrect des valeurs du fichier ELF.

Après les tests, il faudra exécuter `make cleantest` si l'on veut faire de nouveaux tests.