

Carnet de Travaux Pratiques

Système et programmation système

Licence 2 Informatique

Julien BERNARD

Introduction

Ces travaux pratiques vous permettent de vous entraîner à manipuler toutes les notions vues en cours. Si vous ne parvenez pas à finir le TP dans le temps encadré imparti, il sera obligatoire de le finir pour la semaine suivante.

Tout le travail demandé ne nécessite qu'un éditeur de texte (comme **Kate**) et un terminal pour le shell (comme **Konsole**). En particulier, il est expressément interdit d'utiliser un gestionnaire de fichier graphique (comme **Konqueror**).

La langue de la programmation est l'anglais. Vous devrez donc écrire tout votre code (commentaires inclus) en utilisant l'anglais. Cela concerne aussi bien les noms (variables, fonctions, etc) dans votre code que l'affichage.

Table des matières

Travaux Pratiques de Système n°1	3
Exercice 1 : Prise en main de l'environnement	3
Exercice 2 : Archives	4
Travaux Pratiques de Système n°2	6
Exercice 3 : Jeu du «Plus petit / Plus grand»	6
Exercice 4 : Lister les fichiers d'un répertoire en shell	6
Exercice 5 : Destruction récursive des répertoires vides	7
Travaux Pratiques de Système n°3	8
Exercice 6 : Arguments de la ligne de commande	8
Exercice 7 : Gestion avancée des arguments	8
Exercice 8 : Environnement	9

Travaux Pratiques de Système n°1

Exercice 1 : Prise en main de l'environnement

Cet exercice doit vous permettre de prendre en main votre environnement de travail. Pour cela, connectez-vous d'abord sur votre compte avec votre nom d'utilisateur. Puis, ouvrez une console (**Konsole** par exemple) qui vous donne accès à un interpréteur de commande.

→ Connexion à votre compte

Avant de vous connecter sur votre compte, tapez CTRL+ALT+F1. Entrez votre nom d'utilisateur et votre mot de passe.

Question 1.1 Dans quel répertoire vous trouvez-vous ?

Question 1.2 À l'aide de la commande `ls(1)`, afficher le contenu de votre répertoire. Combien de fichiers et répertoires cachés avez-vous ?

Question 1.3 Effacer l'écran à l'aide de la commande `clear` ou avec la combinaison de touches CTRL+L.

Question 1.4 Fermer la session à l'aide de la commande `exit` ou avec la combinaison de touche CTRL+D.

Pour revenir à l'écran de login graphique, tapez CTRL+ALT+F7.

→ Commandes de base

Question 1.5 Tester les commandes vues en cours : `whoami(1)`, `uname(1)`, `uptime(1)`, `date(1)`, `cal(1)`, `echo(1)`, `man(1)`, `whatis(1)`, `apropos(1)`. En particulier, en cas d'options multiples, vous pouvez utiliser deux écritures : `-a -b -c` ou `-abc`. Le vérifier à l'aide de la commande `uname` par exemple.

Question 1.6 Comment obtenir une commande équivalente à `whoami` avec la commande `id` ?

Question 1.7 Dans quels sections pouvez-vous trouver une manpage appelée `time` ?

→ Système de fichier

Pour créer un fichier, il existe la commande `touch(1)`. En fait, cette commande met à jour le `atime` et le `mtime` d'un fichier (en le touchant), mais si le fichier n'existe pas, il est créé. Vous utiliserez cette commande pour créer des fichiers vide. Pour rappel, la commande pour créer un répertoire est `mkdir`.

En outre, pour les commandes `cp(1)`, `rm(1)`, `mv(1)`, vous testerez l'option `-i` qui permet de demander une confirmation.

Question 1.8 Créer un répertoire `SYS` dans votre répertoire utilisateur. Entrer dans ce répertoire puis créer un répertoire `exemple`. Entrer dans le répertoire `exemple`.

Question 1.9 Dans le répertoire `exemple` que vous venez de créer, créer les répertoires `skywalker/luke` en une seule commande. Puis créer un répertoire `skywalker/anakin` et un fichier `skywalker/anakin/README`.

Question 1.10 Supprimer le répertoire `skywalker/luke`. Que se passe-t-il si vous essayez de supprimer `skywalker/anakin` ?

Question 1.11 Renommer (en fait, déplacer) le répertoire `skywalker/anakin` en `darth_vader`.

Question 1.12 Créer un répertoire `yoda` et un fichier `yoda/README`. Copier le fichier `yoda/README` dans le fichier `yoda/README.old`, puis supprimer le fichier `yoda/README`.

Question 1.13 Supprimer récursivement le répertoire `yoda` (c'est-à-dire le répertoire et tout ce qu'il contient) à l'aide de l'option `-r` de `rm`.

Continuez à créer des fichiers et des répertoires et à les déplacer, copier, supprimer.

Exercice 2 : Archives

Cet exercice consiste à manipuler des archives (compressées ou non) à l'aide de la commande `tar(1)` (*Tape ARchive*). À l'origine, la commande `tar(1)` servait à créer des sauvegardes sur des bandes magnétiques (*tape*). Les bandes magnétiques avaient une plus grosse capacité de stockage que les disques durs mais avait un accès linéaire (c'est-à-dire que le temps pour accéder à une donnée était fonction de sa position sur la bande). La commande `tar(1)` a évolué pour créer des archives dans des fichiers.

La commande `tar(1)` prend en option :

- Une option de compression parmi :
 - aucune option si on ne veut pas de compression
 - `z` pour compresser avec `gzip`
 - `j` pour compresser avec `bzip2`
- Une action parmi :
 - `c` pour créer une archive avec des fichiers
 - `x` pour extraire les fichiers d'une archive
 - `t` pour lister le contenu d'une archive
 - `r` pour ajouter des fichiers dans une archive
 - `u` pour mettre à jour des fichiers dans une archive
- L'option `f` qui indique qu'on utilise un fichier dont le nom est indiqué
- L'option `v` (non-obligatoire) si vous voulez afficher le déroulement des opérations

Par exemple :

```
tar cf archive.tar repertoire
tar cf archive.tar fichier1 fichier2
```

Question 2.1 Créez une archive `exemple.tar` avec le répertoire `exemple` de l'exercice de prise en main.

Question 2.2 Allez chercher le fichier des figures sur MOODLE. Quels sont les fichiers contenus dans cette archive ?

Question 2.3 Extrayez l'archive puis créez une archive `inodes.tar.bz2` avec les deux figures concernant les inodes.

Question 2.4 Les options `z` et `j` sont en fait équivalentes à appeler directement `gzip(1)` et `bzip2(1)` (pour la compression) ou `gunzip(1)` et `bunzip2(1)` (pour la décompression). Décompressez l'archive `inodes.tar.bz2` sans en extraire les fichiers. Vous obtenez l'archive `inodes.tar`.

Question 2.5 Ajoutez les figures concernant des liens (symboliques et durs) à l'archive `inodes.tar` obtenue à la question précédente.

Travaux Pratiques de Système n°2

Exercice 3 : Jeu du «Plus petit / Plus grand»

Le but est de faire un script `plus_moins.sh` pour jouer au jeu «Plus petit / Plus grand». Ce jeu consiste à deviner un nombre entre 1 et 100 choisi au hasard par l'ordinateur. Pour cela, le joueur peut faire plusieurs propositions et l'ordinateur dit si la valeur qu'il a choisie est plus petite ou plus grande que la proposition du joueur.

Voici un exemple d'utilisation du jeu :

```
L'ordinateur a choisi une valeur entre 1 et 100.  
Quelle est votre proposition ? 50  
La valeur est plus petite  
Quelle est votre proposition ? 20  
La valeur est plus grande  
Quelle est votre proposition ? 35  
Gagné ! Vous avez trouvé en 3 essais
```

Question 3.1 Définir une variable appelée `MAX` avec la valeur 100. Faire tirer à l'ordinateur une valeur au hasard entre 1 et `MAX` en utilisant `$RANDOM`

Question 3.2 Demander à l'utilisateur sa proposition tant qu'il n'a pas trouvé la bonne réponse et afficher le résultat par rapport à la valeur de l'ordinateur. Indice : `test(1)`.

Question 3.3 Afficher le nombre d'essais nécessaires pour trouver la réponse

On veut limiter le nombre d'essais possibles pour le joueur à 6. Si le joueur échoue 6 fois de suite, l'ordinateur affiche un message au joueur. Par exemple :

```
Perdu ! La bonne réponse était : 32
```

Question 3.4 Modifier le programme pour s'arrêter si le joueur fait 6 propositions perdantes et afficher un message adéquat

Exercice 4 : Lister les fichiers d'un répertoire en shell

Le but est de faire un script `ls.sh` qui est une version très simple de `ls(1)` en shell. Le script prendra éventuellement un paramètre, le nom du répertoire à lister (le répertoire courant par défaut).

Question 4.1 Déterminer le répertoire à lister.

Question 4.2 Parcourir tous les fichiers du répertoire courant et afficher leur nom. Indice : `for`

Question 4.3 Déterminer le type de chaque fichier et afficher cette information dans le cas où c'est un fichier régulier ou un répertoire. Indice : `test(1)`

Exercice 5 : Destruction récursive des répertoires vides

Le but est de faire un script `rec_rmdir.sh` qui efface récursivement les répertoires vides. Pour cela, on peut définir une fonction nommée `rec_rmdir` qui fera tout le travail et uniquement appeler cette fonction avec le répertoire courant :

```
rec_rmdir .
```

Question 5.1 Dans la fonction `rec_rmdir`, vérifier qu'il y a un seul paramètre et l'afficher, sinon sortir de la fonction (avec la commande `return`). Indice : `$#`

Question 5.2 Vérifier que le paramètre est bien un répertoire, puis, si c'est le cas, entrer dans ce répertoire. Indice : `test(1)`.

Question 5.3 Parcourir tous les fichiers de ce répertoire et pour chaque fichier qui est lui-même un répertoire, afficher son nom. Indice : `for`

Arrivé à ce stade, il ne reste plus qu'à appeler récursivement la fonction `rec_rmdir` sur le répertoire trouvé puis de le supprimer (avec `rmdir(1)`). Seulement, si la fonction s'appelle récursivement sans précaution, la variable utilisée pour itérer sur les fichiers sera écrasée : en effet, toutes les variables définies dans une fonction sont visible globalement (pour le processus en cours) et donc ne sont pas uniquement locale à la fonction. Pour résoudre ce problème, il est nécessaire de créer un nouveau processus puisque les variables qui n'appartiennent pas à l'environnement ne sont pas visibles pour les processus créés. Pour créer un nouveau processus, on peut entourer le groupe de commandes concerné par des parenthèses (semblables aux accolades). Deux manières de faire sont possibles :

- soit placer les parenthèses autour de l'appel récursif uniquement
- soit placer les parenthèses à la place des accolades qui entoure la fonction de manière à ce que toute la fonction s'exécute dans un nouveau processus

Question 5.4 Terminer le script avec les indications données. On veillera notamment à supprimer le message d'erreur de `rmdir(1)` quand le répertoire n'est pas vide.

Question 5.5 Bonus : supprimer les fichiers vides

Travaux Pratiques de Système n°3

Exercice 6 : Arguments de la ligne de commande

Jusqu'à présent, nous n'avons pas utilisé les paramètres `argc` (*ARGument Count*) et `argv` (*ARGument Vector*) de la fonction `main`. Nous allons nous y intéresser. Pour rappel, `argv` est un tableau de `argc` chaînes de caractères dont la première indique le nom du programme.

Question 6.1 Écrire un programme `printargs` qui affiche l'ensemble des arguments passés sur la ligne de commande. On testera notamment l'utilisation des guillemets pour fournir des paramètres incluant des espaces.

Question 6.2 Écrire un programme `ints` qui prend en argument des entiers et qui en fait la somme et le produit et les affiche sur la sortie standard. On utilisera `atoi(3)` pour convertir une chaîne de caractères en entier. On utilisera le type `long` pour stocker la somme et le produit (pour éviter de boucler), et la séquence de contrôle `%ld` pour afficher un `long` (voir `printf(3)`).

Exercice 7 : Gestion avancée des arguments

Question 7.1 Écrire un programme `mycc` qui prend un ensemble de noms de fichier (au maximum 64) et trois options :

- `-h` qui affiche l'aide et arrête ;
- `-c` qui permet de dire qu'on veut uniquement compiler ;
- `-o output` qui permet de préciser le nom du fichier de sortie (`a.out` par défaut).

On affichera uniquement le résultat du traitement des options. Voici ce qu'on doit obtenir au final :

```
$ ./mycc
    compile: no
    output: a.out
    inputs:
        standard input

$ ./mycc -h
Usage: mycc [-h] [-c] [-o output] [files...]
$ ./mycc -o
Error: No output given after -o
Usage: mycc [-h] [-c] [-o output] [files...]
$ ./mycc -c toto.c
    compile: yes
    output: a.out
    inputs:
        file: toto.c

$ ./mycc -o toto.o toto.c -c titi.c
    compile: yes
    output: toto.o
    inputs:
        file: toto.c
        file: titi.c
```


Exercice 8 : Environnement

L'environnement (voir `environ(7)`) est l'ensemble des variables d'environnement. Dans un programme en C, il est possible d'accéder aux variables d'environnement via la fonction `getenv(1)`.

Question 8.1 Écrire un programme `readenv` qui lit et affiche les variables d'environnement suivantes : `HOME`, `LANG`, `PATH`, `PWD`, `SHELL`, `USER`. On pourra, par exemple, faire une fonction `void printenv(const char *name);` qui regarde si la variable d'environnement `name` existe et affiche son nom et sa valeur le cas échéant.

Certains systèmes d'exploitation (dont Linux et Windows) permettent de définir une fonction `main` avec un troisième argument contenant l'ensemble des variables d'environnement. Cette fonction `main` a pour prototype :

```
int main(int argc, char **argv, char **envp);
```

La variable `envp` est un tableau de chaînes de caractères. Le dernier pointeur du tableau est `NULL`, ce qui permet de connaître la fin du tableau.

Question 8.2 Écrire un programme `env` qui lit l'ensemble des variables d'environnement et les affiche. Comparer la sortie du programme `env` avec celle de la commande `env(1)` qui fait la même chose quand on l'appelle sans argument.

Question 8.3 Définir une variable `FOOBAR` dans le shell et lui donner la valeur `Hello World!`. Vérifier qu'elle n'apparaît pas à l'appel de `env`. Exporter la variable `FOOBAR` dans l'environnement via la commande `export`. Vérifier qu'elle apparaît à l'appel de `env`.