

README — Création automatique d'arborescence "camera / acoustique"

Ces scripts permettent de créer automatiquement une arborescence de fichiers pour organiser les données issues des relevés **caméra** et **acoustique** selon différents gradients et altitudes de placettes.

Deux versions sont fournies :

- `arborescence_camera-acoustique_linux.sh` pour les distributions **Linux** (Ubuntu, Debian, Fedora, etc.)
- `arborescence_camera-acoustique_mac.sh` pour **macOS**

Important : sélectionnez le script correspondant à votre système d'exploitation avant de l'exécuter.

Préparation commune

- Copiez le script correspondant à votre système dans le dossier de votre choix. Il est recommandé de le placer sur un **disque dur** afin de gérer facilement vos projets.
- Ouvrez un terminal et placez-vous dans ce dossier :

```
cd /chemin/vers/le/dossier
```

- Rendez le script exécutable :

```
chmod +x arborescence_camera-acoustique_linux.sh
chmod +x arborescence_camera-acoustique_mac.sh
```

Remarque : vous n'avez besoin de rendre exécutable que le script correspondant à votre système.

Utilisation sous Linux

- Placez-vous dans le dossier où vous souhaitez créer la structure :

```
cd /chemin/vers/votre/projet
```

- Exécutez le script Linux :

```
./arborescence_camera-acoustique_linux.sh
```

- Le script vous demandera successivement :
- le nombre de gradients

- le nom (3 lettres majuscules) de chaque gradient
- le nombre de placettes par gradient
- l'altitude de chaque placette
- Il créera automatiquement l'arborescence et affichera la structure finale via `tree`
- Si la commande `tree` n'est pas disponible, installez-la :

```
sudo apt install tree      # Ubuntu / Debian
sudo dnf install tree     # Fedora
sudo pacman -S tree       # Arch
```

Utilisation sous macOS

- Placez-vous dans le dossier où vous souhaitez créer la structure :

```
cd /chemin/vers/votre/projet
```

- Exécutez le script macOS :

```
./arborescence_camera-acoustique_mac.sh
```

- Comme sous Linux, le script vous demandera le nombre de gradients, leurs noms, le nombre de placettes et leurs altitudes. Il créera ensuite automatiquement la structure de dossiers
- Pour afficher la structure finale, le script utilise la commande `tree`. Si elle n'est pas installée, exécutez :

```
brew install tree
```

(installez d'abord [Homebrew](https://brew.sh/) si nécessaire avec : `/bin/bash -c "$(curl -fsSL https://raw.githubusercontent.com/Homebrew/install/HEAD/install.sh)"`)

Structure créée (exemple)

Pour un gradient `MGR` avec trois placettes à 750, 900 et 1050 m :

```
camera/
├── MGR
│   ├── MGR_750
│   │   ├── MGR11
│   │   └── MGR12
│   ├── MGR_900
│   │   ├── MGR21
│   │   └── MGR22
│   └── MGR_1050
│       └── MGR31
```

└─ MGR32

acoustique/

└─ MGR

└─ MGR_750/MGR1

└─ MGR_900/MGR2

└─ MGR_1050/MGR3



Conseils

- Sélectionnez et exécutez uniquement le script correspondant à votre système d'exploitation
- Vous pouvez exécuter le script plusieurs fois : il ajoutera simplement les nouveaux dossiers sans supprimer les anciens
- Si vous souhaitez changer d'emplacement de sortie, déplacez-vous dans le bon dossier avant l'exécution (`cd`)
- Les noms de gradients doivent être en **trois lettres majuscules**
- Les altitudes doivent être indiquées **en mètres**, sans unité (ex. `850`)