



MASTER LANGUE ET INFORMATIQUE

Informatique pour les Sciences Humaines

Atelier Environnement de développement sous Unix

Un environnement de développement spécifique a été installé pour l'UE Informatique pour les Sciences Humaines sous forme d'une machine virtuelle amorçable sous VirtualBox et téléchargeable sur www.swisstransfer.com/d/dd08641d-3873-49d8-aeb3-f0cf2a5c4cd7

1. UNIX ET LE SYSTEME GNOME

L'environnement graphique Gnome est différent de celui de Windows ou d'autres environnements Unix comme KDE basés sur la métaphore du bureau. Gnome est basé sur un ensemble d'espaces de travail (colonne de droite) et de tâches (colonne de gauche). Le panneau central est utilisé pour la visualisation des tâches associées à un espace de travail. Une nouvelle tâche peut être déclenchée à partir de la colonne de gauche ou par sélection dans le panneau central de l'ensemble des tâches disponibles.

Exercice 1 : Lancer les tâches Firefox et Horloges dans le premier espace de travail, les tâches Fichier et gedit dans le deuxième.

Exercice 2 : Transférer la tâche Firefox dans le deuxième espace de travail.

Exercice 3 : Supprimer la tâche Horloges. Que se passe-t-il ?

2. ESPACE DE TRAVAIL

La taille Fichier est un explorateur permettant de modifier l'arborescence du compte isha (création, suppression, déplacement et copie de répertoires)

Exercice 1 : Créer un répertoire à votre nom dans le Dossier Personnel du compte isha. Créer dans ce répertoire un répertoire nommé *Mon espace de travail*

Exercice 2 : Lancer la tâche Eclipse en choisissant comme espace de travail *Mon espace de travail*

Le Programme Eclipse contient un système d'aide sur l'utilisation des plugins installés. On y accède par le menu Help->Help Contents

Exercice 3 : Lancer ce système et consulter celui relatif au *Java Development User Guide*

Un projet contiendra l'ensemble des travaux demandés dans le module de « Programmation objet et groupware ». Pour être compatible avec de futurs travaux collaboratifs sous SVN (*SubVersion*), le nom choisi pour le projet sera le nom du module suivi d'un **identificateur unique** pour chaque étudiant (e.g., nom de l'étudiant).

Exercice 4 : Rechercher grâce à l'opérateur *search* de la fenêtre d'aide, la méthode de création d'un projet Java

Exercice 5 : Créer un projet de type « Java ».

Exercice 6 : Créer le package *tp01* et le package *util*. Copier le fichier *Console.java* dans le package *util*

Exercice 7 : Configurer votre workspace pour une sauvegarde toutes les minutes.