SÉANCE 1

Désignation d'un fichier ou d'un répertoire

Le système de fichiers Unix suit un modèle hiérarchique : un répertoire « contient » des fichiers et des répertoires. Au sommet de la hiérarchie, le répertoire racine, désigné par /, contient d'autres répertoires : home, dev, lib, etc.

- Chaque répertoire contient deux répertoires particuliers :
 - . : désigne le répertoire lui-même
 - ..: désigne le répertoire supérieur (le « père »).
- Chaque utilisateur dispose d'un **répertoire d'accueil** (*home directory*), appelé parfois « répertoire principal ».

Exemple: /home/21601234

- À chaque instant, un utilisateur se trouve dans l'un des répertoires du système de fichiers : c'est le **répertoire courant** (working directory).
- Désignation relative : on désigne un fichier en donnant le chemin (suite des noms des répertoires séparés par le caractère '/') qui mène à ce fichier en partant du répertoire courant.

 Exemple : si l'on suppose que le répertoire courant est /home/21601234/Documents/REP1 et que le répertoire /home/21601234/Documents/REP2 contient un fichier f1, alors la désignation relative du fichier f1 est :
 - ../REP2/f1
- Désignation absolue : on désigne un fichier en donnant le chemin qui mène à ce fichier en partant du répertoire racine (elle commence toujours par '/').

Exemple: /home/21601234/Documents/REP2/f1

Format général d'une commande Unix

nom_commande options arguments

Les options se situent juste après le nom de la commande; elles se caractérisent par le signe – suivi d'une lettre. Les arguments se situent après les options (s'il y en a). Les options et les arguments forment les paramètres de la commande.

Exemple de commande avec 2 options et 3 arguments :

ls -a -l fichier1 fichier2 fichier3

Quelques commandes utiles

Dans la suite, les arguments des commandes sont des désignations relatives ou absolues de fichiers ou de répertoires.

• pwd

Affiche la désignation absolue du répertoire courant.

• ls [-al] [FichierOuRépertoire ...]

Affiche le contenu d'un ou de plusieurs répertoires ou des renseignements concernant un ou plusieurs fichiers.

- o sans argument : affiche le contenu du répertoire courant ;
- o -a : affiche aussi les fichiers cachés (dont le nom commence par .)
- ∘ -1 : affiche des renseignements détaillés pour chaque fichier ou répertoire.

• cd [Répertoire]

Répertoire devient le nouveau répertoire courant (« on se rend dans le répertoire de nom Répertoire »). Sans argument, on se rend dans le répertoire d'accueil.

• mkdir Répertoire

Crée le répertoire Répertoire.

• rmdir Répertoire

Supprime le répertoire Répertoire. Cette opération n'est possible que si Répertoire est vide.

• cp FichierSource FichierDestination

Copie le fichier FichierSource dans FichierDestination.

• mv Source Destination

Renomme (déplace) le fichier ou le répertoire Source.

• rm <u>Fichier</u> [...]

Supprime le ou les fichiers dont les désignations sont passées en arguments. Attention, cette opération n'est pas réversible.

Commande de compilation

Utilisez la commande de compilation suivante :

L'option -Wall demande au compilateur de vérifier de manière plus stricte la syntaxe du programme afin de faciliter la détection des erreurs.

Si votre programme fait appel à des fonctions de la bibliothèque mathématique standard (sqrt, fabs, cos, etc.), ajoutez au début de votre programme source la ligne :

#include <math.h>

et n'oubliez pas d'ajouter à la fin de la commande de compilation l'option -lm, c'est-à-dire :

Exercices

Exercice 1 (Utilisation des commandes Unix)

Dans le terminal, testez les commandes pwd, ls, mkdir et cd. Placez-vous dans votre répertoire personnel (par exemple /home/21601234/) et créez un sous-répertoire PROGC dans lequel vous placerez vos programmes. Placez-vous dans PROGC. Depuis l'éditeur de texte, pensez à enregistrer vos programmes sources dans ce répertoire.

Exercice 2 (Premier programme)

Écrivez un programme qui affiche un message simple à l'écran. Pour cela, appliquez les étapes de la chaîne de production vues en cours.

Exercice 3 (Carré d'un entier)

Écrivez un programme qui lit un nombre entier tapé au clavier et qui affiche son carré. Par exemple, si l'entier tapé est 12, le programme doit afficher 144.

Exercice 4 (Racine carrée d'un réel)

Copiez le programme source de l'exercice 3 dans un autre fichier et modifiez-le pour lire un nombre réel et afficher sa racine carrée. Pour cela, vous utiliserez une variable de type double et la fonction sqrt de la bibliothèque mathématique standard.

Exercice 5 (Permutation des valeurs de deux variables)

Écrivez un programme qui lit deux entiers, les range dans deux variables a et b, permute les valeurs des deux variables et les affiche à l'écran.

Exercice 6 (Conversion de température)

Écrire un programme qui lit une température exprimée en degrés Farenheit et l'affiche après l'avoir convertie en degrés Celsius. La température lue sera un entier. La température affichée sera, elle aussi, un entier. Vous n'utiliserez que des variables entières de type int (pas de flottants) dans votre programme.

La conversion Farenheit $(F) \to \text{Celsius } (C)$ est assurée par la formule suivante :

$$C = \frac{5}{9}(F - 32)$$

Exercice 7 (Carré d'un petit entier)

Copiez le programme source de l'exercice 3 dans un autre fichier et modifiez-le de telle sorte que :

- l'entier lu soit stocké dans une variable de type unsigned char;
- le carré soit stocké dans une autre variable de type unsigned char.

Pour lire une valeur et la stocker dans une variable de type unsigned char, utilisez la fonction scanf avec le spécificateur de format %hhu.

Testez votre programme en tapant l'entier 8. Refaites un test avec l'entier 16. Expliquez le résultat obtenu.



Pour aller plus loin

Exercice 8 (Min et max d'une série de cinq réels)

Ecrire un programme qui demande à l'utilisateur de saisir cinq nombres réels et qui affiche ensuite le plus petit et le plus grand nombre de cette série.