

# Ligne de commande

Ljudmila PETKOVIC

Cultures numériques avancées

Mineure « Humanités numériques »

Paris, le 31 janvier 2023

*Diapositives adaptées de [Simon Gabay](#) et de [Simone Rebora](#)*

# Connaître son propre ordinateur

# Shell

- interface système permettant d'accéder au « cœur » ou « noyau » (*kernel*) et d'interagir avec le système d'exploitation (SE)
- permet d'envoyer des instructions dans un format précis, compréhensible par la machine
- langage de programmation : *shell Unix*, qui est un interpréteur de commandes
  - le plus connu est le *Bash (Bourne-Again shell)* : interpréteur en ligne de commande de type script
  - on l'utilise depuis le terminal / la console (≠ applications utilisant une interface graphique)
  - la couche la plus haute des interfaces des systèmes Unix (≠ couche de bas niveau : « noyau »)

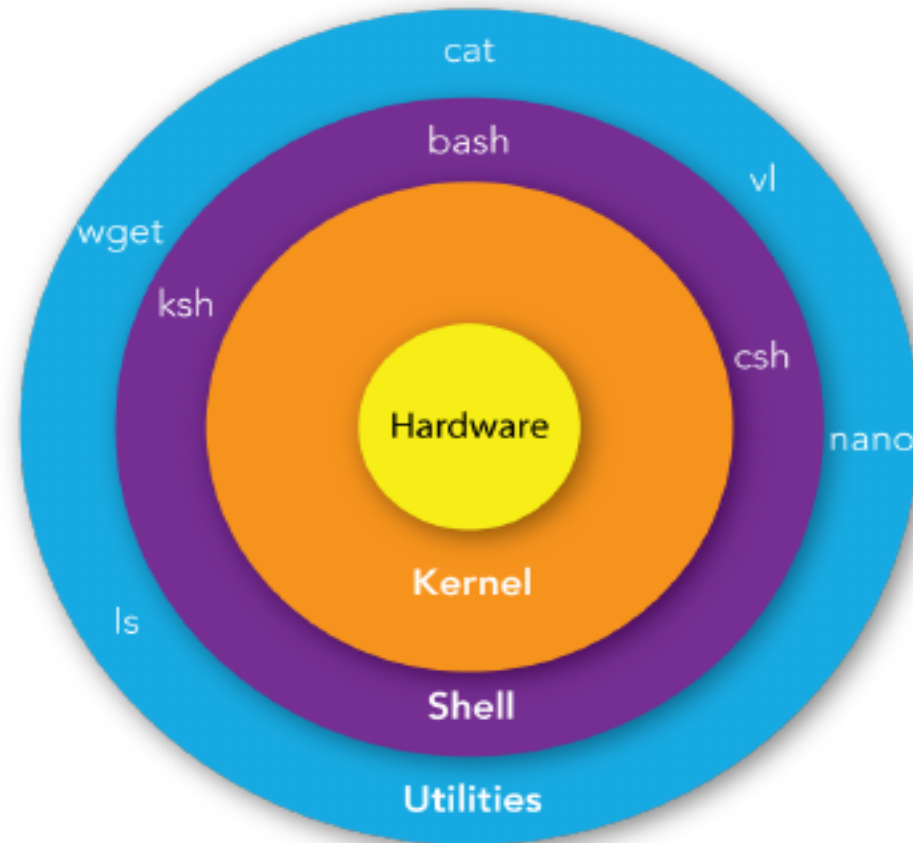
# Shell

La coque logicielle d'un système d'exploitation peut prendre deux formes distinctes :

- interface graphique
  - navigateur web est un shell pour un moteur de rendu HTML
    - Firefox est un shell pour le moteur Gecko
- **interface en ligne de commande** (plus généralement employé dans ce sens)
  - interpréteur de lignes de commandes
  - accès aux services et interaction avec le noyau d'un SE
  - dans le cas d'Ubuntu, un shell interagit avec le noyau Linux

Source : [Wiki ubuntu-fr](#)

# Schéma conceptuel d'un système Unix



Source : Gabay, S. (2022). Les lignes de commandes et Bash. Université de Genève.

# Console

- écran (le plus souvent noir) destiné à recevoir des commandes Shell
- sous Linux, il y a 6 différentes consoles
  - `Ctrl + Alt + F1` : la console numéro 1 [terminal 1 ( `tty1` )]
  - `Ctrl + Alt + F2` : la console numéro 2 [terminal 2 ( `tty2` )]
  - ...

Source : [socratic.dev](https://socratic.dev)

# Interface graphique

- angl. *graphical user interface* – *GUI*
- environnement graphique (généralement un env. de bureau ou un écran d'accueil)
- manière dont est présenté un logiciel à l'écran pour l'utilisateur
- positionnement des éléments : menus, boutons, fonctionnalités dans la fenêtre
- une GUI bien conçue est ergonomique et intuitive (facile à utiliser)

Source : [Xyoos](#)

# Exemple de la GUI



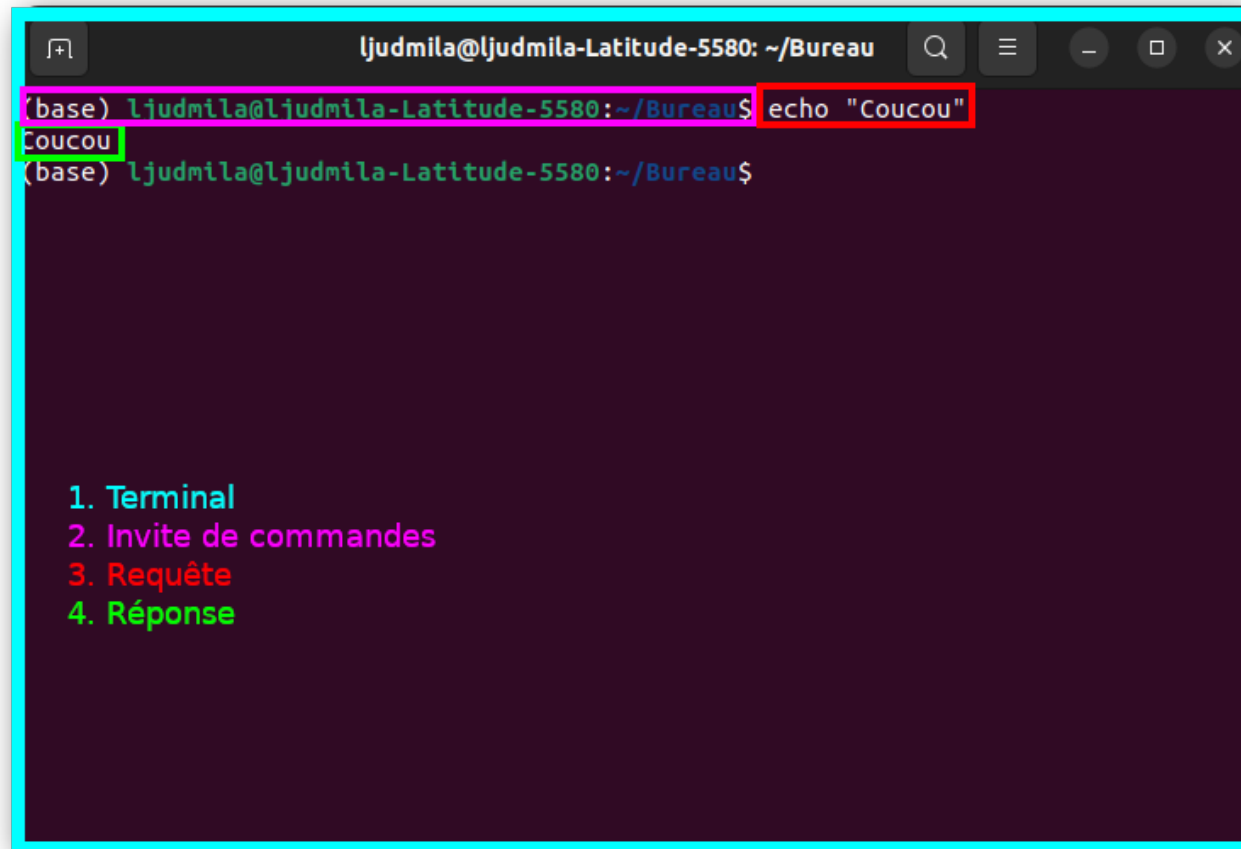
Analyse du corpus de Jane Austen dans Voyant Tools.



# Interface en ligne de commande

- angl. *command-line interface* – *CLI*
- interface homme-machine dans laquelle la communication entre l'utilisateur et l'ordinateur s'effectue en mode texte :
  - l'utilisateur tape une ligne de commande, c'est-à-dire du texte au clavier pour demander à l'ordinateur d'effectuer une opération
  - l'ordinateur affiche du texte correspondant au résultat de l'exécution des commandes tapées ou à des questions qu'un logiciel pose à l'utilisateur

# Exemple d'utilisation de la ligne de commande



A terminal window titled 'ljudmila@ljudmila-Latitude-5580: ~/Bureau'. The prompt is '(base) ljudmila@ljudmila-Latitude-5580:~/Bureau\$'. The command 'echo "Coucou"' is entered and highlighted with a red box. The output 'Coucou' is displayed on the next line and highlighted with a green box. The prompt is then shown again on the following line.

```
(base) ljudmila@ljudmila-Latitude-5580:~/Bureau$ echo "Coucou"
Coucou
(base) ljudmila@ljudmila-Latitude-5580:~/Bureau$
```

1. Terminal
2. Invite de commandes
3. Requête
4. Réponse

Terminal. Ubuntu 22.04.1 LTS.

# Invite de commande

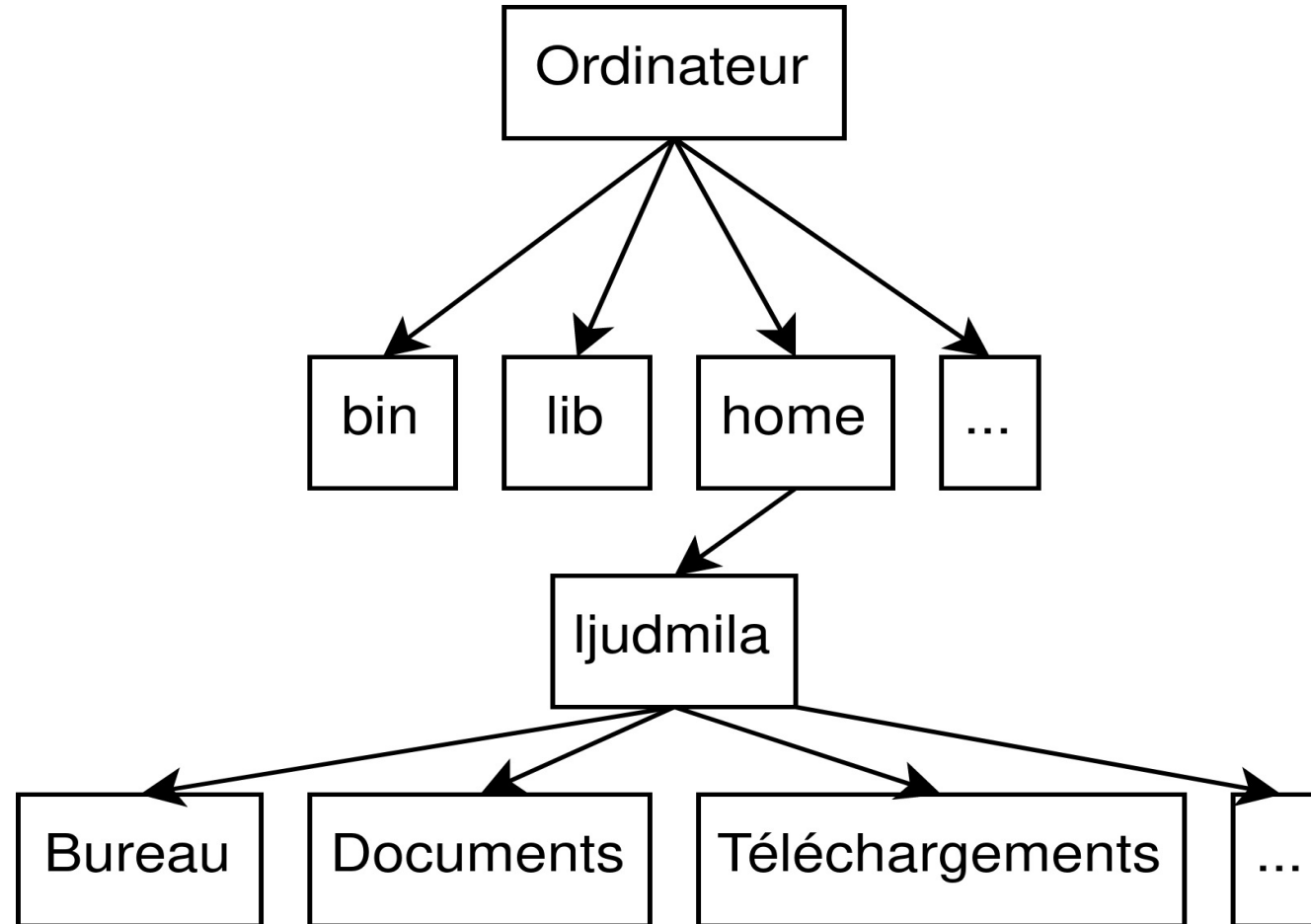
```
ljudmila@ljudmila-Latitude-5580:~/Bureau$
```

- `ljudmila` : nom d'utilisateur
- `ljudmila-Latitude-5580` : nom de l'ordinateur
- `@` : chez (angl. *at*)
- `~/Bureau` : on est parti du dossier-racine `~` et arrivé au dossier `/Bureau`
- `$` : on est connecté en tant que simple utilisateur
  - le cas où on sera connecté en tant que « super utilisateur » le `$` sera remplacé par `#`

# Structure des répertoires

- façon dont un système d'exploitation organise les fichiers / répertoires accessibles à l'utilisateur
- les fichiers sont généralement affichés dans une arborescence hiérarchique
- *Filesystem Hierarchy Standard* : « norme de la hiérarchie des systèmes de fichiers »
  - GNU/Linux et la plupart des systèmes Unix

# Structure des répertoires



*Filesystem Hierarchy Standard.*

# Fonctions des répertoires

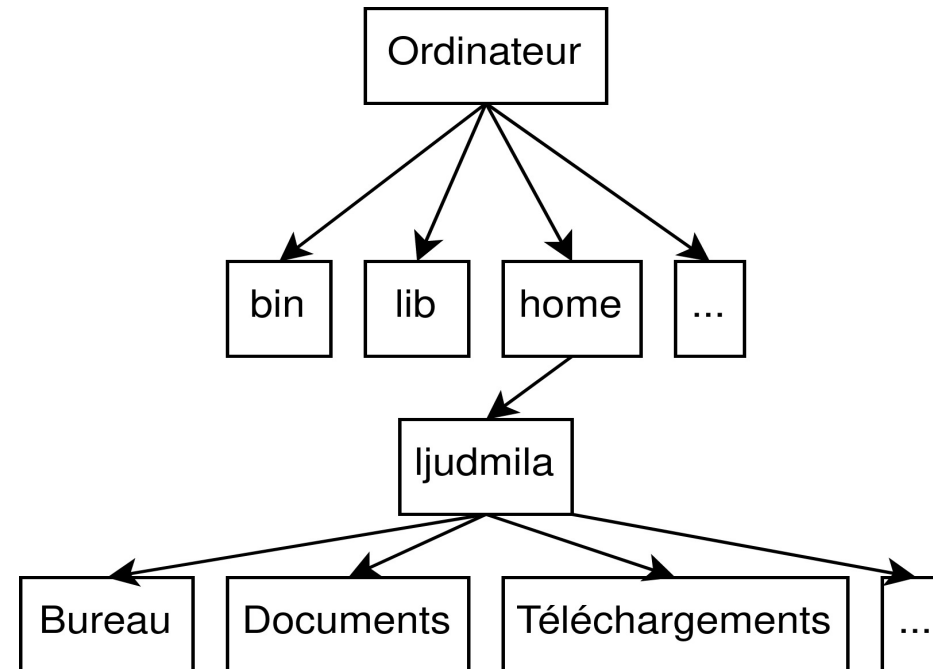
- `/bin/` : commandes de base nécessaires au démarrage et à l'utilisation d'un système minimaliste
- `/etc/` : *editable text configurations* ou fichiers de configuration
- `/lib/` : bibliothèques (*librairies*) logicielles nécessaires pour les exécutables
- `/home/` : répertoire des utilisateurs
- ...

Les répertoires de chaque utilisateur sont eux connus

- Bureau
- Documents
- Téléchargements
- ...

# root

Les répertoires sont organisés comme un arbre :



- le premier répertoire (ici `ordinateur`) est appelé le répertoire *racine* (`root`)
- il contient tous les autres, organisés comme des branches partant de ce tronc

# Chemin absolu

L'adresse du répertoire racine est `/` . Celle d'un répertoire ou d'un fichier précis est ainsi la liste des répertoires depuis `root` pour accéder à celui voulu, chaque nom étant séparé avec un `/` . Ainsi, pour atteindre le fichier `bash` dans le dossier `bin` , je suis le chemin **absolu** : `/bin/bash` .

# Chemin relatif

Le chemin que nous venons de voir est dit *absolu*, car il part de l'élément racine, mais il existe aussi des chemins **relatif** si je pars d'un autre endroit (normalement celui où je suis déjà) : `ljudmila/home/bin/bash` .



# Chemin relatif

Parfois il est impossible de savoir quel est le nom du fichier précédent dans l'arborescence, il est possible d'utiliser un raccourci : `..` signifie ainsi « remonter d'un fichier » :

```
ljudmila/home/bin/bash
```

est ainsi l'équivalent de

```
ljudmila/../bin/bash
```

# Conventions de nommage

1. Il est fortement déconseillé d'utiliser des espaces
2. Des stratégies alternatives existent comme:
  - 2.1 Le camelCase (par exemple : `nomDeFichier.extension` )
  - 2.2 Avoir recours à des tirets ( `nom-de-Fichier.extension` ) ou des tirets bas ( `nom_de_Fichier.extension` )
  - 2.3 Tentez d'être cohérent dans cette stratégie
3. Versionnez les documents ( `nom-de-Fichier-v1.extension` ) ou datez-les en commençant par l'année ( `nom-de-Fichier-AAA-MM-JJ.extension` )
4. L'extension doit être choisie avec attention : un `.txt` n'est pas un `.xml`

# Utiliser la ligne de commande

# Ouvrir le terminal

## Pour Linux Ubuntu

- taper `Ctrl + Alt + T` ou `terminal` dans le champ de recherche

## Pour Windows

- installer Windows subsystem for Linux (WSL) ([tutoriel](#))

## Pour Mac

- taper `terminal` dans le champ de recherche ( `Terminal.app` dans `Applications` > `Utilitaires` )

# Première commande

Ouvrez le terminal, et tapez `pwd` . Que se passe-t-il ?

**pwd**

Montrer où nous sommes dans le système des fichiers et des répertoires.

# Fonctionnement

- Bash exécute les instructions ligne par ligne : la fin de ligne est la fin de commande
- une commande doit être complète, sinon l'invite `>` s'affiche.
- une commande est appelée par son nom (par exemple `pwd` ), qui permet de retrouver la fonction, le *builtin*, le programme associé
  - une fonction est un bloc de commandes qui s'exécute lorsque la fonction est appelée
  - un *builtin* (« préconstruit », comprendre « prédéfini ») est une mini-opération pré-construite en bash (dont `pwd` )
  - un programme est un groupe d'instructions

# Localisation

Certaines commandes prédéfinies sont enregistrées dans la machine (comme `pwd` ou `ls`): leur nom suffit pour les appeler.

```
pwd
```

```
ls
```

Dans d'autres cas, comme celui de scripts ou de programmes, il faut spécifier le chemin ou le fichier se trouve. Pour cela on utilise le chemin absolu ou (ici) relatif :

```
commandes/commande_1.sh
```

- Devinez le contenu du fichier
- Retrouvez le fichier `commande_1.sh`



# Affichage des fichiers / répertoires

`ls` : lister les noms des fichiers et des répertoires *visibles* dans le répertoire courant

`ls -l` : utiliser un format de liste longue (avec les indications des permissions pour chaque fichier)

# Argument

Certaines commandes vont nécessiter des précisions: copier *ceci*, aller *là-bas*. Pour donner ces précisions, on va ajouter à la commande des arguments.

Prenons l'exemple de la commande `cd` (*change directory*) qui permet de se déplacer. On pourrait la traduire par « aller à » [commande] + lieu [argument]. Le lieu où l'on se dirige prend la forme du répertoire-destination placé juste après la commande :

```
cd commandes
```

# Changer le répertoire




```
cd Documents
```

```
cd ../..
```

ou bien rester dans le même répertoire :

```
cd .
```

# Astuces pour naviguer dans le système des fichiers

- Faire glisser des éléments dans une fenêtre Terminal
  - vous pouvez gagner du temps en faisant glisser un élément dans une fenêtre Terminal afin d'entrer le chemin absolu d'un fichier ou le contenu d'un extrait de texte
- Ouvrir le terminal dans le répertoire souhaité
  - clique droite sur le répertoire > `Ouvrir dans un terminal`
- Flèche haut  et bas  pour se déplacer dans l'historique du terminal
- Tabulation (  ) pour l'auto-complétion

# Exercice

- naviguez jusqu'au répertoire `Documents`
- exécutez la commande suivante :

```
help
```

- tentez de comprendre ce qu'il s'est passé

# Arguments

Parfois on peut avoir besoin de plusieurs arguments. On les ajoute ainsi les uns après les autres.

- commande `cp` (*copy*), que l'on peut traduire par « copier » [commande] + tel chose [argument 1] + à tel endroit [argument 2] :

```
cp commandes/test.sh .
```

- commande `rm` (*remove*) qui permet d'effacer un fichier :

```
rm test.sh
```

# Options

On peut ajouter des options, qui vont modifier le comportement normal de la commandes. Elles sont placées après la commande et son précédées d'un tiret ( `-` ).

`ls -a` : lister les noms des fichiers et des répertoires *cachés* dans le répertoire courant

Raccourci pour afficher les fichiers cachés : `ctrl + H` (Linux)

`ls --help` : expliquer comment utiliser une commande et quelles options elle accepte

# Commandes de base



# Lecture

Vous pouvez regarder ce que contient un fichier avec la commande `less` (visualiseur de fichier texte en ligne de commande) :

```
less commandes/commande_1.sh
```

(pour quitter tapez `:q` )

Il existe de multiples éditeurs pour le terminal :

- `nano` + FICHER (pour quitter, tapez `ctrl+X` )
- `vim` + FICHER (pour quitter, tapez `:q` )

Vous pouvez examiner le type du fichier avec la commande `file` :

```
file commandes/commande_1.sh
```

# Aide

La commande `man` (avec en argument le nom de la commande) permet d'afficher le manuel de la commande :

```
man ls
```

La commande `compgen -c` permet d'afficher toutes les commandes disponibles (`compgen -a` tous les *alias*) :

```
compgen -c
```

Un alias vous permet de créer un nom de raccourci pour une commande, un nom de fichier ou un texte de shell.

# Créer un script

La commande `touch` permet de créer un fichier :

```
touch mon_script.sh
```

Tentons de créer notre premier script bash avec la commande `nano` .

Petite astuce : on déclare normalement le type de document avec un appel de script (ou *Shebang*) indiquant que le fichier n'est pas un fichier binaire mais un script :

```
#!/bin/bash  
ls
```

# Exécution du script

Ce script permet d'exécuter la commande `ls` . Il est exécuté de manière suivante :

```
./mon_script.sh
```

ou

```
bash mon_script.sh
```

Si vous obtenez un message d'erreur : `bash: ./test.sh: Permission non accordée` , il faut donner au fichier la permission d'exécution (le rendre exécutable) `chmod +x test.sh`

# Copier le fichier

La commande `mkdir` (*make directory*) permet de créer un répertoire :

```
mkdir test
```

La commande `cp` (*copy*) permet de copier un fichier :

```
cp mon_script.sh test
```

Déplacer une multitude de fichiers en les mettant à la suite :

```
cp FICHER_1 FICHER_2 RÉPERTOIRE_CIBLE
```

Copier un fichier dans le même répertoire en lui attribuant un nouveau nom :

```
cp test/mon_script.sh test/mon_script_2.sh
```

# Déplacer le fichier

Une alternative à la commande `cp` est la commande `mv` (*move*), qui permet de déplacer (et non copier) un fichier :

```
mv mon_script.sh test
```

Son fonctionnement est proche de `cp` :

```
mv FICHIER_1 FICHIER_2 RÉPERTOIRE_CIBLE
```

Si tous les fichiers ont la même extension, il est possible d'utiliser un joker ( `*` ) :

```
mv FICHIER_1 FICHIER_2 RÉPERTOIRE_CIBLE
```

peut devenir :

```
mv *.txt RÉPERTOIRE_CIBLE
```

# Effacer

La commande `rm` (*remove*) permet d'effacer un fichier, avec l'option `-f` pour forcer l'exécution si besoin :

```
rm mon_script.sh
```

Pour effacer un répertoire contenant des fichiers, il faut utiliser :

- l'option `-r` (*recursively*) qui permet d'effacer tout les fichiers contenus l'un après l'autre
- l'option `-f` (*force*) pour éviter d'avoir à valider pour chaque fichier

```
rm -rf mon_script
```

# Rechercher

Il est possible de faire des recherches dans un fichier en utilisant la fonction `grep` :

```
grep "ordinateur" CNA.txt
```

Nous pouvons faire des requêtes en utilisant les expressions régulières (*regex*).

Trouvons tous les mots commençant par la lettre « m », en majuscule ou en minuscule.

```
grep -Eoi "\bm\w+" CNA.txt
```

`-E` : expression rationnelle étendue (≠ expression rationnelle simple `-G`)

`-o` : n'afficher que l'occurrence en question (*match*)

`-i` : trouver le mot en majuscule ou en minuscule

`\b` : limite de mot, c'est-à-dire le début d'un mot



# Premier script - exercice guidé

echo

La commande echo permet d'afficher un message :

```
echo "Coucou René"
```

Comment remplacer *René* par le nom d'une personne ?

# Première étape

1. Créer le fichier `coucou.sh` avec la commande `touch`
2. Ouvrez-le avec la commande `nano`
3. Ajoutez le *shebang* et la commande `echo` suivi de `Coucou`
  - Pour quitter : `Ctrl + X`
  - Sauver l'espace modifié ? `o` (oui)
  - Nom du fichier à écrire: `coucou.sh`

# Créer une variable

Dans la séquence *Coucou* + *nom* si *nom* doit pouvoir changer il s'agit d'une variable. Cette dernière est stockée sous un nom arbitraire :

```
nom="Michel"
```

et appelée avec son nom précédée de `$` :

```
echo "Coucou $nom"
```

Solution : `solution_coucou.sh`

# Saisir la variable

L'idéal serait cependant de demander à l'utilisateur de saisir lui-même son nom. Pour cela nous avons la commande `read` qui permet de rentrer du texte dans le script.

Il suffit donc de remplacer la ligne appelant la variable avec la commande suivante :

```
read nom
```

lancez le script : que se passe-t-il ?

Solution : `solution_coucou_2.sh`

# Améliorer la saisie de la variable

Il n'est pas évident de savoir qu'il faut rentrer son nom, alors que l'ordinateur nous demande rien... L'idéal serait d'afficher un message spécifiant les attendus.

Pour cela nous allons utiliser l'option `-p` pour prompt suivi du message, puis du nom de la variable :

```
read -p "QUESTION" VARIABLE
```

Solution : `solution_coucou_3.sh`

# Avantages de l'utilisation de la ligne de commande

## Automatisation des tâches

- renommer un ensemble des fichiers d'un seul coup