

## Exercice 1 :

```
#!/bin/sh

echo "Vous êtes l'utilisateur $USER sur la machine `hostname` , votre repertoire est $HOME"
```

J'utilise la commande \$USER pour savoir l'utilisateur, la commande `hostname` pour savoir le nom de la machine et la commande \$HOME pour savoir mon répertoire.

## Exercice 2 :

```
#!/bin/sh

echo "$1 va etre créé"
mkdir $1
echo "le statu de l'operation est $?"
```

J'utilise la commande mkdir pour créer le dossier, par la suite j'affiche le statu de l'opération, si il est a 1 c'est qu'elle a échouer si elle est a 0 c'est qu'elle a réussi.

Resultat de l'exécution dans le repertoire home :

```
mathieu.puig@linux:~$ ./ex2.sh testex2
testex2 va etre créé
le statu de l'operation est 0
```

Résultat de l'exécution dans le répertoire root :

```
mathieu.puig@linux:~$ ./ex2.sh testex2
testex2 va etre créé
mkdir: impossible de créer le répertoire «/testex2»: Permission non accordée
le statu de l'operation est 1
```

On peut donc constater que le scripte peut créer des dossiers que là où on a les droits.

## Exercice 3 :

```
#!/bin/sh

echo "Entre ta valeur entre 0 et 100"
read valeur1
clear
echo "A vous de jouer"
read valeur2
while [ "$valeur1" -ne "$valeur2" ]; do
    if [ "$valeur1" -gt "$valeur2" ]; then
        echo "plus grand"
    fi
    if [ "$valeur1" -lt "$valeur2" ]; then
        echo "plus petit"
    fi
    read valeur2
done
echo "Bravo tu as trouvé"
```

Code permettant de jouer, au début je demande d'entrée une valeur que je stocke dans ma première variable, j'efface le terminal, je dit au joueur de jouer en lui demandant une valeur. Tant que cette valeur n'est pas égale a ma première variable je boucle en testant si c'est plus petit ou plus grand.

```
mathieu.puig@linux:~$ ./ex3.sh  
Entre ta valeur entre 0 et 100
```

Voici ce que voit la personne qui rentre la première valeur.

```
A vous de jouer  
40  
plus grand  
60  
plus petit  
45  
plus grand  
55  
plus petit  
50  
Bravo tu as trouvé  
mathieu.puig@linux:~$
```

Voici ce que voit le joueur en essayant de trouver la valeur.