

TP09

Matière : ATELIER SYSTEME D'EXPLOITATION EMBARQUE

Classe : SEM21

Exercice1

1- Créer un dossier "tp09" avec "mkdir tp09"

2- entrer dans "tp09" avec "cd tp09"

3- Taper "vim calcul.h" et taper son code :

```
int pgcd(int n1, int n2) ;  
int ppcm(int n1, int n2) ;
```

4- Taper "vim calcul.c" et taper son code :

```
int pgcd(int n1, int n2){  
    int pgcd,i;  
    for(i=1; i <= n1 && i <= n2; ++i){  
        if(n1%i==0 && n2%i==0)  
            pgcd = i;  
    }  
    return pgcd;  
}
```

5- Taper "vim main.c" et taper son code :

```
#include <stdio.h>  
#include <calcul.h>  
int main()  
{  
    int n1, n2;  
    printf("Entrez deux entiers: ");  
    scanf("%d %d", &n1, &n2);  
    printf("PGCD de %d et %d = %d", n1, n2, pgcd(n1,n2));  
    return 0;  
}
```

6- Compiler les trois fichiers avec "gcc main.c calcul.c -o calcul -I."

7- Exécuter avec "./calcul"

8- Ajouter au fichier "calcul.c"

```
int ppcm(int n1, int n2){  
    int ppcm,i;  
    ppcm = (n1 > n2) ? n1 : n2;  
    while(1){  
        if( ppcm%n1==0 && ppcm%n2==0 )  
            return ppcm ;  
        ++ppcm;  
    }  
    return 1;  
}
```

9- Appeler ppcm dans "main.c"

10- Taper "vim makefile" et ajouter son code

```
calcul: main.c calcul.c  
gcc main.c calcul.c -o calcul -I.
```

11- Compiler les trois fichiers avec "make"

12- Exécuter

Exercice2

- 1- Créer un dossier "newphaemacie"
- 2- Entrer dans " newphaemacie "
- 3- Cloner avec git le projet new pharmacie
"git clone https://github.com/sfeproject/ASEEP_24_25_S1/newpharmacie.zip"
- 4- Taper ls
- 5- Extraire newpharmacie.zip avec "7zz x newpharmacie.zip"
- 6- Taper ls
- 7- Entrer dans le dossier newpharmacie
- 8- Taper ls
- 9- Taper make
- 10- Taper ls
- 11- Exécuter le programme
- 12- Modifier le programme pour animer 9 caractères de votre nom
- 13- Modifier le programme pour ajouter une quatrième couleur
- 14- Modifier le programme pour faire l'animation dans le sens ajout de caractère et suppression de caractère
- 15- Modifier le programme pour ajouter un clignotement 3 fois à la fin
- 16- Modifier le programme pour ajouter une animation de votre choix à la fin

