

# ATELIER : Éléments du shell & variables

## Variables

1. Affichez les variables déclarées dans votre shell
2. Déclarez une variable nommée **dejeuner** qui contient la valeur **pizza**. Et une variable **diner** qui contient **jambon**. Avec la commande **echo** affichez le contenu des variables. Retrouvez-les dans la liste des variables du shell courant.
3. En utilisant les variables que vous venez de définir, affichez le message : **Ce jour au déjeuner il y a pizza et au diner jambon**.
4. Supprimez les deux variables. Assurez-vous qu'elles ne sont plus dans la liste des variables du process courant.
5. Affichez les valeurs de vos deux invites (prompt en anglais) de ligne de commande. PS1 et PS2
6. Modifiez la première chaîne d'invite par "**vous desirez ?**". Pourquoi faut-il des guillemets (avec des apostrophes cela fonctionne aussi) pour "vous desirez ?" S'il n'y a pas de guillemets alors le ?

⇒ Interprété comme un joker(ER).

```
$ PS1="Vous desirez ? "
```

7. Modifiez le second prompt (invite) par : "**Quoi d'autre ?**". Testez en tapant une ligne de commande comme **ls -l**, mais en annulant le caractère de fin de ligne. Une fois fait, réaffectez les variables d'invite avec leurs valeurs initiales.

```
Vous desirez ? PS2="Quoi d'autre ? "  
Vous desirez ? ls -l \  
Quoi d'autre ?  
<Ctrl-c>  
Vous desirez ? PS1="$ "  
$ PS2="> "
```

8. Pourquoi faut-il utiliser les guillemets autour du signe **>** pour la variable **PS2** ?  
⇒ Sans guillemets le signe **>** serait interprété comme la redirection de la sortie standard.
9. Vérifiez la valeur de la variable qui contient le chemin à votre répertoire d'accueil. Modifiez-la pour que votre répertoire d'accueil soit **/bin**. Utilisez les commandes **cd** et **pwd** pour constater les effets.
10. Fermez votre session et reconnectez-vous.
11. Quel est votre répertoire d'accueil ?
12. Pourquoi ?

## Apostrophes, guillemets et banalisation explicite ( antislash )

13. Utilisez trois façons pour afficher le caractère astérisque \* en utilisant la commande **echo**.
14. Assurez-vous d'être dans votre répertoire d'accueil. Créez un dossier nommé **quote**.
15. Déplacez-vous dans le dossier **quote**. Créez un fichier vide nommé **fic**. Créez une variable nommée **n** qui contient **bonjour**. Vérifiez ce que vous avez fait en listant le contenu du dossier **quote** puis affichez le contenu de la variable **n**.
16. Depuis le dossier **quote**, lancez les cinq commandes suivantes. Notez les résultats. Attention à différencier les apostrophes ( ' ) des anti-apostrophes ( ` )<Alt-Gr> 7.