INF 111, L1, 2004/2005

TP 2

21 Septembre 2004

Pratique d'Unix, arbre de décision, et jeux de dés

Laure Gonnord
http://www-verimag.imag.fr/~gonnord/

1 Un peu de pratique d'Unix

▶ Loguez vous sur `aspasi`.

▶ Faites tout le ménage nécessaire pour récupérer l'arborescence de la page 46 du cahier de TP.

☺ On rappelle (voir le cahier de TP page 6) :
- `ls` pour la liste des fichiers
- `cd rep` pour changer de répertoire
- `cd ..` pour remonter d'un cran
- `cd` pour remonter jusqu'à votre "racine"
- `rm fich` pour supprimer un fichier
- `rmdir rep` pour supprimer un repertoire si il est vide
- `rm -R rep` pour supprimer un répertoire récursivement
- `pwd` et `tree` pour savoir où l'on est
- `mkdir rep` pour créer un répertoire
- `nedit fichier` pour éditer (ou créer) un fichier
- `man commande` pour avoir de la doc sommaire sur une commande
- etc.

et aussi, bien utile, la touche `tab` qui complète ...

2 Arbre de décision / if-then-else (©M. Périn)

Voir page 2.

3 Premiers programmes

▶ Écrivez, compilez et exécutez un programme "Hello World".

☺ Comment écrire un programme C nommé `pair` ?

1. Créer un répertoire au nom du TP
2. Créer un fichier `pair.c`, par exemple en tapant `nedit pair.c`, puis en faisant `OK` à la demande de confirmation de création du fichier.
3. Taper le squelette du programme AVANT DE FAIRE l'EXO, vous devez savoir les yeux fermés écrire :

```
#include <stdio.h>

int main (void)
  {

     return 0;
  }
```

4. Compiler avec `gcc -Wall -o pair pair.c`
5. Corriger la PREMIÈRE erreur dans la liste
6. Compiler avec `gcc -Wall -o pair pair.c`
7. Corriger la première erreur
8. Compiler, corriger, ... jusqu'à ce que la compilation redonne la main "sans rien dire "
9. Exécuter le programme (taper `pair` dans le terminal), et tester plusieurs fois, avec des valeurs différentes des variables (choisies judicieusement)

☺ N'oubliez pas le `#include<stdio.h>`, indentez-bien. Compilez avec `gcc -Wall -o toto toto.c`, et donnez des noms intelligents aux noms de fichiers [1] ainsi qu'aux noms de variables.

4 Jeux de dés

▶ Voir le poly de TP page 47. Rajouter dans les spécifications (les "contraintes") du programme `deuxdes` la phrase suivante : “qui, dans le cas de valeurs non correctes, s'arrête”.

5 Et encore

▶ Si vous avez fini en avance, commencez les programmes du paragraphe 2.2 page 49 du cahier de TP.

[1]Faites ce que je dis, pas ce que je fais :-)