

TD 1

Prise en main de la machine

Objectif : Dans cette séance vous ferez des expériences sur le fonctionnement des programmes disponibles et apprendrez à les interpréter. Vous utiliserez aussi vos premières commandes de manipulation de fichiers.

1. Allumez l'ordinateur, et noter les questions qui vous sont posées pendant le démarrage:

- 1ere question :
- 2eme question
- 3eme question :

.....

Quelles sont, sur les PC en salle machine à l'IUT, les grandes étapes du démarrage :

- 1ere étape :
- 2eme étape :
- 3eme étape :

.....

2. Utilisez votre identifiant (ou : nom d'utilisateur) et votre mot de passe pour avoir accès au système.

Quel est le rôle du nom d'utilisateur :

3.

Comment s'appelle la barre en bas de l'écran :

Barre des tâches

Comment s'appelle la zone colorée qui remplit l'écran :

le bureau

Comment s'appellent les images qui y sont dessinées :

Des icônes

Comment s'appelle la barre en haut de l'écran ?

la barre de lancement

Cliquez sur le menu *Applications* en haut à gauche avec le bouton gauche et relâchez le. Cliquez une seconde fois. Cliquez encore, puis déplacez la souris. Cliquez dans la zone colorée pour terminer.

Comment s'appellent les listes qui apparaissent et disparaissent :

Des menus

Maintenant, cliquez avec le bouton droit sur une liste. Essayez le bouton du milieu (sur une souris 2 boutons, "bouton du milieu" = les deux boutons à la fois).

Essayez de décrire le plus précisément possible suivant quelle règle les boutons font apparaître et disparaître les listes ou lancent un exécutable.

--

4. Placez le curseur dans la zone de texte située dans la barre du haut. Tapez *nautilus* ↵. Que se passe-t-il ? Dans le menu application, lancez *Explorateur de documents*. Comparez les résultats. Quel est le rôle de chacune des appellations "Explorateur de documents" et "nautilus" ?

Choisissez le bureau 2 (cliquez sur le second rectangle gris dans la barre en haut). Tapez ensuite dans la zone de texte de cette barre *console-bash*, puis *xterm*. Qu'obtenez-vous ? Comment faire la même chose avec le menu *Applications* ?

La zone de texte permet de lancer des programmes par leur nom. "Explorateur de Document" est une appellation pour l'utilisateur, alors que "nautilus" est le nom du programme pour le système (le nom de son fichier, qu'il peut retrouver). On peut de la même façon lancer des terminaux, y compris ceux qui ne sont pas dans les menus (*xterm*)

5. Passez sur le bureau 3. Lancez-y *xemacs*. Sur le bureau 4, lancez un autre logiciel. Essayez maintenant <control><tab> (plusieurs fois), puis <control><f1> ... <control><f4> Retournez sur le bureau 2. Cherchez comment faire passer la console-bash sur le bureau 3.

Je n'ai pas pu vérifier ces points sur la nouvelle version – les control-tab, changeaient de bureau, control-fi allait directement sur le bureau i. Quand il y a sur la fenêtre une petit carré rouge en haut à gauche, il offre aussi cette possibilité. Essayer aussi le bouton droit (ou milieu ?) sur la barre des tâches ou le titre en haut de la fenêtre

5. Utilisation du terminal.

Reprenez sur le bureau 1. Créez un répertoire *introInfo*, et un sous-répertoire *TD1*. Placez-vous dans TD1. Comment peut-on être sûr qu'il s'agit du répertoire TD1 de *introInfo* (et pas de *BdP*) ? Cherchez comment créer un fichier *essai1* avec l'interface graphique.

Retournez dans le terminal (bureau 2). Tapez *ls*, *ls -F*, puis *ls -aF*. Quelle est exactement la différence entre ces trois commandes ?

-F fait apparaître des caractères qui indiquent le type de fichier
-a fait apparaître les fichiers dont le nom commence par un point (fichiers "cachés")

Tapez *cd introInfo/TD1*. Tapez *ls* puis *ls -aF*. Ensuite, tapez *touch essai2.c*, puis *ls*. Retournez sur le bureau 1 et regardez l'interface graphique. Cliquez avec le bouton droit sur *essai2.c* et choisissez. Que voit-on ?

Utilisez la flèche bleue vers la gauche pour revenir à l'état précédent. Sur le bureau 3, avec *xemacs*, ouvrez le fichier *introInfo/TD1/essai2.c*. Ecrivez-y **int main(void)**.

Sur le bureau 1, double-cliquez à nouveau sur l'icône de *essai2.c*. Pourquoi ne voit-on pas ce que vous avez écrit ? Que faut-il faire dans *xemacs* pour que le texte apparaisse dans l'interface graphique ?

touch crée un fichier vide. Tant qu'on n'a pas sauvé, il n'y a rien dans le fichier.

Retournez dans le terminal, tapez cp essai2.c essai1 (cp pour copier). Tapez à nouveau ls, puis regardez dans l'interface graphique. Qu'y a-t-il dans essai1 ?

8. Lancer un éditeur de texte. Taper les conclusions des différentes questions. Les sauver dans TD1.