

## 1 Introduction

Dans le TP d'introduction sur les OS (Operating System soit Système d'Exploitation en français) vous avez découvert ce qu'était qu'un système d'exploitation qui joue un rôle d'intermédiaire entre les programmes et les éléments matériels de l'ordinateur. C'est le premier programme exécuté au démarrage de la machine, et c'est le seul qui reste en permanence en exécution. On le nomme également noyau (kernel).

Le système d'exploitation Unix est un noyau très complet. En plus de prendre en charge la gestion de la mémoire, celle des entrées/sorties et de la répartition des temps de calcul entre les programmes, il incorpore également des programmes utilitaires pour effectuer des tâches courantes comme la lecture des fichiers ou leur édition. Ces programmes peuvent être sollicités à la demande, ou bien encore s'exécuter en permanence en arrière plan (on parle alors de service) de sorte à toujours être disponible instantanément. Cet ensemble de constituants est accompagné de fichiers de configuration spécifiques qui définissent les nombreux réglages de ces différents utilitaires et services. C'est cet ensemble composé du noyau et des programmes utilitaires qu'on appelle le système Unix.

Historiquement, les premiers systèmes d'exploitation ne disposaient pas d'interface graphique. D'ailleurs, à cette époque, la souris n'existait même pas. On interagissait donc avec le système essentiellement par échange de texte. L'écran servait à recevoir les informations fournies par le système sous forme de phrase, d'affichage de valeur ou de tableau textuel. Aujourd'hui, même si les interfaces graphiques modernes permettent d'effectuer la plupart des opérations, il est important de connaître quelques-unes de ces lignes de commandes. Pour saisir des lignes de commandes, il faut utiliser une console (aussi appelé terminal même si ce n'est pas exactement la même chose). Nous en utiliserons une dans le prochain TP.

## 2 Contenu du TP

Dans ce TP vous allez découvrir un certain nombre de commandes UNIX, utilisable dans le Shell (ou encore dans un terminal) en jouant à un jeu en ligne : TERMINUS.

Vous trouverez ce jeu à l'url suivante : <http://luffah.xyz/bidules/Terminus/>

## 3 Travail à faire

Jouer à TERMINUS et noter au fur et à mesure :

- \* les commandes découvertes, à quoi elles servent et comment on les utilise,
- \* faire un plan du jeu sous la forme d'une arborescence.

Vous devez donc produire deux documents : la liste des commandes et la description du monde.

Voici un exemple avec les premières commandes découvertes dans le jeu :

| Nom de la commande | Description                                   | Utilisation   |
|--------------------|---|---|
| <b>cat</b>         | Examiner en détail (lire, écrire, concaténer) | Saisir <code>cat</code> <i>Objet</i> ou <i>Personne</i>       |
| <b>ls</b>          | Lister (LiSt) les éléments                    | Saisir <code>ls</code> puis <i>Entrée</i>                     |
| <b>cd</b>          | Changer de Destination (Change Directory)     | Saisir <code>cd . .</code> pour revenir au dernier endroit    |
|                    |   | Saisir <code>cd Salle</code> pour entrer dans la <i>Salle</i> |
|                    |   | Saisir <code>cd ~</code> pour revenir au départ               |
| ...                |   |   |

Voici une façon de faire un plan du jeu :

### Légende :

Les lieux

Les personnages

Les objets

Les sorts

