

TP1 : Démarrer sous Ubuntu

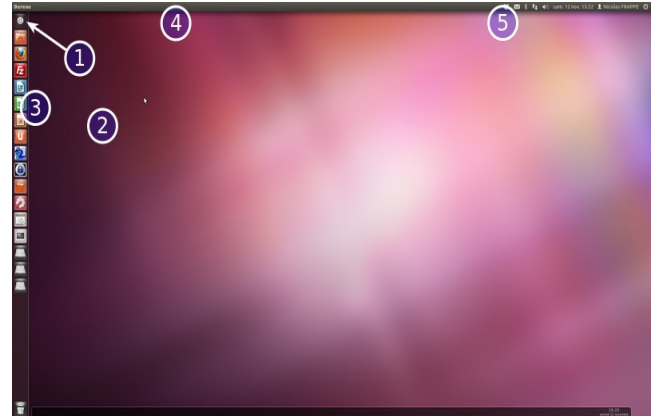
1. Démarrage du PC

Après avoir démarré votre PC, Ubuntu est lancé automatiquement. Une fenêtre de login apparaît.

- Sélectionner le login « guest » ou « session invité » puis appuyer sur ENTREE.

2. L'interface : Unity est l'interface utilisateur par défaut des versions récentes d'Ubuntu. Elle est donc normalement déjà installée. Voici un aperçu de l'interface Unity pour Ubuntu :

1. Tableau de bord (Dash)
2. Bureau
3. Barre de lanceurs (Unity Launcher)
4. Barre du menu global (Unity Global Menu)
5. Indicateurs (Application Indicators)



3. Tableau de bord (« dash ») : Le tableau de bord (« Dash » en version anglaise) permet d'accéder à vos applications, outils systèmes... Avec les dernières versions d'Ubuntu il permet même de chercher des fichiers, documents, vidéos, musiques...

Pour Accéder au tableau de bord, il suffit :

- soit d'appuyer brièvement sur la touche "Super" (appelée aussi touche "Méta" ou touche "Windows")

- soit de cliquer sur le logo Ubuntu en haut de la barre de gauche (la barre des lanceurs ou "launcher").



4. Ouvrir un terminal

Un terminal, appelé aussi console, permet d'entrer des commandes en les tapant directement au clavier.

Pour ouvrir un terminal, plusieurs méthodes sont possibles dont :

- a. Allez au Dash, une fenêtre de recherche s'ouvre, tapez : terminal.
- b. Tapez directement : Ctrl + Alt + T

- Sur votre terminal, noter **l'invite de commande**. Exemple :

poste20@Localhost-poste20:~\$

Poste20 : nom de login	@ : simple séparateur
Localhost-poste20 : nom de la machine	: simple séparateur
~ : le répertoire personnel (Dossier personnel ou HOME)	\$: simple séparateur

Le symbole noté ~ (tilde) est appelé home ou répertoire d'accueil ou répertoire personnel. **Chaque login a home.** (il faut distinguer cependant entre le repertoire /HOME et le repertoire personnel)

IMPORTANT :

- L'invite de commande nous permet d'entrer des commandes qui seront exécutées par le système. Il faut respecter la syntaxe de la commande et la casse des lettres (distinguez entre la lettre majuscule et la lettre minuscule).

- Chaque commande doit être suivie par la frappe ENTREE (ou RETURN)

5. L'éditeur de texte : Il existe plusieurs éditeurs de texte sous Linux, dont gedit.

1. Lancez l'éditeur de texte gedit en tapant la commande : **\$ gedit prog.c**

gedit ouvre le fichier prog.c s'il existe, sinon il le crée.

2. Réduire le terminal.

3. Ecrire un programme qui lit un entier et affiche son double. Votre fichier doit être indenté et votre programme commenté.

4. En vous aidant du menu de gedit, sauvegardez votre fichier dans votre home sous le nom prog.c (ou prog.cpp) ou tapez ctrl+s.

5. Ouvrez un autre terminal.

6. Tapez ls. Cette commande permet de lister le contenu du répertoire courant.

7. Compilez prog.cpp avec la commande suivante : **g++ prog.cpp** ou **gcc prog.c** (si C++ n'est pas installé sur les machine).

8. Notez la génération du fichier a.out (avec ls)

9. Exécutez le programme en tapant la commande : **./a.out**

10. Autre méthode de génération de code :

11. Effacez le fichier a.out en tapant la commande : **rm a.out**

12. Compilez prog.cpp (ou prog.c) avec la commande suivante : **g++ prog.cpp -o prog**

Ou bien la commande (**gcc prog.c -o prog**) si C++ n'est pas installé sur les machine)

13. Notez la génération du fichier prog.

14. Exécutez le programme en tapant la commande : **./prog**

15. Introduire dans prog.cpp (ou prog.c) une erreur syntaxique.

16. Compilez puis exécutez. Concluez.