

# 1 Introduction

Dans le TP d'introduction sur les OS (Operating System, soit Système d'Exploitation en français), vous avez découvert ce qu'était un système d'exploitation : un programme jouant le 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 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 permettant d'effectuer des tâches courantes comme la lecture ou l'édition de fichiers. Ces programmes peuvent être sollicités à la demande ou s'exécuter en permanence en arrière-plan (on parle alors de *service*). Cet ensemble de constituants est accompagné de fichiers de configuration définissant les nombreux réglages de ces utilitaires et services. C'est cet ensemble composé du noyau et des programmes utilitaires que l'on appelle le *système Unix*.

Historiquement, les premiers systèmes d'exploitation ne disposaient pas d'interface graphique. 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 phrases, de valeurs ou de tableaux textuels. 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 commande. Pour les saisir, il faut utiliser une console (aussi appelée *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 utilisables dans le Shell (ou 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 ;
- 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
<code>cat</code>	Examiner en détail (lire, écrire, concaténer)	<code>cat Objet</code> ou <code>cat Personne</code>
<code>ls</code>	Lister les éléments	Saisir <code>ls</code> puis Entrée

## 4 Exemple de plan du jeu

**Légende :**  
Les lieux  
Les personnages  
Les objets  
Les sorts

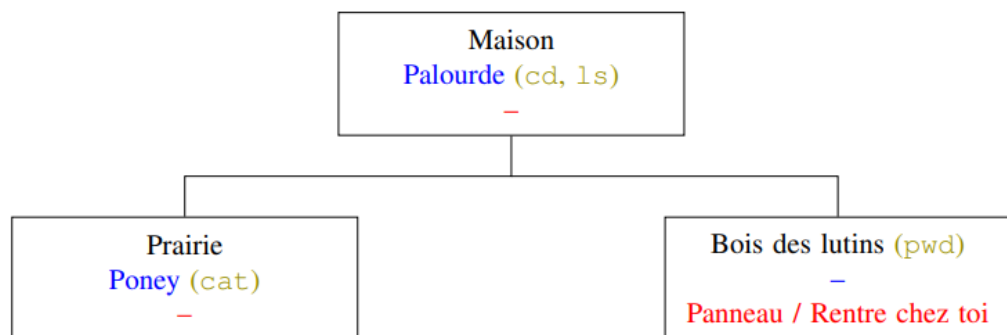


Figure 1: Description de l'image