
TP 9 VARI 1

1 Commandes Linux

Démarrer une console/terminal en utilisant une des méthodes indiquée sur le site ci-dessous, comme au TP précédent.

cedric.cnam.fr/~porumbed/vari1/term/

2 Commandes Linux et Réseaux

Exercice 1 Taper la commande suivante dans la console. Elle permet de créer un dossier `tp8vari1`.

```
mkdir tp8vari1
```

Placez vous dans ce dossier :

```
cd tp8vari1
```

Par la suite taper

```
echo "salut"> toto.txt
```

pour écrire « salut » dans un fichier `toto.txt`. Visualiser ce fichier à l'aide d'une commande `cat`. Ouvrir le gestionnaire de fichiers et vérifier que vous trouvez le texte « salut » dans ce fichier.

Rappel : `man xyz` affiche le manuel d'une commande `xyz` (remplacer `xyz` par votre vraie commande). Taper `/abc` et *Entrée* pour chercher `abc` dans le manuel. Pour quitter le manuel, taper "q".

Exercice 2 Taper `man wget` pour trouver le manuel de la commande `wget`.

- Quel est l'objectif de cette commande `wget` ?
- Quel est le but de l'option `--dns-timeout` ?

Exercice 3 Taper la commande suivante pour chercher sur le disque dur tous les fichiers de taille supérieure à 100MB (100 MégaOctets).

```
find / -size +100M 2>/dev/null
```

Modifier la commande pour trouver tous les fichiers de plus de 1000MB.

3 Processing

Exercice 1 Écrire une fonction `doubler(int)` qui renvoie le double d'un nombre entier. Remplir le code ci-après pour le faire fonctionner.

```
... doubler (int x){
    ....
}
void setup(){
    int salaire = 1000;
    int nouveauSalaire = doubler(salaire);
    println("J'ai doublé le salaire et mon nouveau salaire est "+nouveauSalaire);
}
```

Exercice 2 Écrire une fonction qui renvoie le cube d'un float. Ce programme devrait afficher 1030.301.

```
... cube (...) {
    ....
}
void setup() {
    float lecube=cube(10.1);
    println(lecube);
}
```

Exercice 3 Remplir la fonction `calcIntérêts` ci-dessous pour calculer les intérêts gagnés au taux `t` sur un capital `cap`. Par exemple, `calcIntérêts(1000,0.05)` devrait renvoyer 50. Remplir le programme ci-après.

```
... calcInterets (float cap, float t) {
    ....
    return ...
}
void setup() {
    float x ;
    x = calcInterets(1000,0.05);

    println("Capital_final_=" ...);
}
```

Exercice 4 Soit le programme ci-après. Dire ce qu'il affiche sans le faire tourner. Dans une deuxième étape, taper le code et vérifier votre réponse.

```
int detMax(int a, int b){
    if(a>b)
        return a;
    return b;
}
void setup() {
    int a=9, b=8;
    println(detMax(b,5));
    println(detMax(5,a));
}
```

Exercice 5 Écrire une fonction `detMaxTab(int[])` qui appelle 2 fois la fonction `detMax(...)` ci-dessus pour trouver le maximum d'un tableau de 3 cases. Écrire un fonction similaire `detMinTab(int[])` qui détermine le minimum. Ajouter une fonction `notesValides(int[])` qui renvoie `true` si les notes d'un tableau de 3 cases sont comprises entre 1 et 20 et `false` sinon. Commencer avec :

```
boolean notesValides(int [] notes){
    if((detMinTab(notes)>0)&& ...)
        return true;
    ... .. .
}
```

Exercice 6 Le programme ci-après permet de tracer des lignes à des positions aléatoires. **Rappel :** La fonction `draw()` est appelée de manière répétitive en continu. L'appel de fonction `random(600)` renvoie un float aléatoire entre 0 et 600. Modifier le programme pour le faire afficher des ellipses de couleurs différentes (utiliser `fill(random(255),...,...)`). Les tailles des ellipses doivent être inférieures à 300.

```
void setup() {
    size(600,600);
}
void draw() {
    //tracer une ligne du pixel x au pixel y,
    line(random(600),random(600), //pixel x = coordonnées aléatoires <600
        random(600),random(600)); //pixel y = coordonnées aléatoires <600
}
```

Exercice 7 Écrire une méthode (c.-à.-d. une fonction qui renvoie `void`) pour afficher un nom de 4 lettres. L'argument de la méthode est un tableau avec 4 cases de type `char` (lettre). Corriger une erreur dans le programme ci-après. Remplir le reste du code pour le faire afficher "Toto". **Note :** Utiliser la fonction `print(...)` pour afficher un caractère sans sauter une ligne.

```
.... afficherNomDe4Lettres(char [] nomDe4Lettres) {
    ....
}
void setup() {
    char [] nom4Lettres = new char [4]; //tableau de 4 lettres
    nom4Lettres[0] = 'T';
    afficherNomDe4Lettres(nomDe4Lettres); //corriger une erreur ici
}
```