

Module II - Introduction aux systèmes informatiques

TP 6 : Introduction à la programmation de scripts shell

27 septembre 2011

1 Gestion d'un drapeau

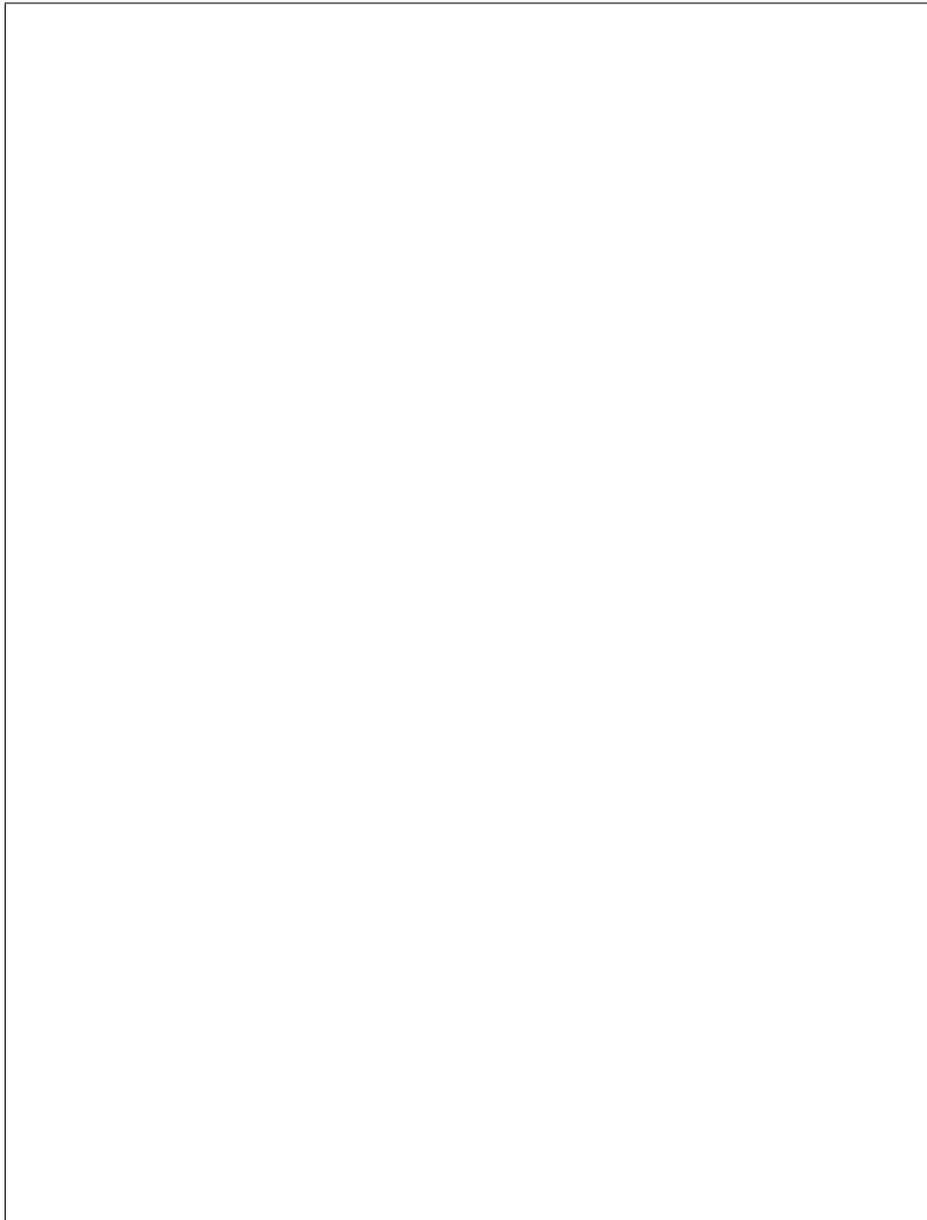
Un *drapeau* est un simple fichier texte qui peut contenir une seule valeur 1 ou 0. Le drapeau est positionné si le fichier contient la valeur 1. On voudrais développer une commande nommée **flag** qui a le fonctionnement suivant :

- **flag <nom_du_drapeau>** : retourne l'état actuel du drapeau si le fichier correspondant n'existe pas on affiche un message d'erreur.
- **flag <nom_du_drapeau> on** : positionne le drapeau (i.e. mettre dans le fichier correspondant la valeur 1). Si le fichier n'existe pas la commande crée le fichier.
- **flag <nom_du_drapeau> off** : enlève le drapeau (i.e. mettre dans le fichier correspondant la valeur 0). Si le fichier n'existe pas la commande crée le fichier.
- **flag <nom_du_drapeau> flop** : inverse l'état du drapeau. Si le fichier correspondant n'existe pas alors on affiche un message d'erreur.



2 Gestion de sauvegarde

1. Ecrire un programme shell nommé `saveTxt` qui permet de copier tous les fichiers dans le compte utilisateur (e.g. compte étudiant) et qui se terminent par le suffixe `.txt` dans un répertoire nommé `~/backup`. Si le répertoire `backup` n'existe pas alors la commande doit le créer.
2. Modifier le programme précédent afin de ne pas écraser les fichiers existants dans le répertoire `backup`.



3 Poubelle

Développer une commande nommée `poubelle` qui permet de transférer les fichiers à effacer dans un répertoire nommé `trash`. La syntaxe de cette commande est la suivante :

1. `poubelle f1 f2 f3 ... fn` a pour effet de transférer les fichiers `f1` à `fn` dans le répertoire `trash`.
2. `poubelle -f` a pour effet d'effacer le contenu du répertoire `.trash`.
3. `poubelle` a pour effet d'afficher un message d'aide décrivant la syntaxe correcte de la commande.

