TP Linux Script : Script – tests - itérations

Compétence : C5 : Installation, exploitation, optimisation et maintenance.
Savoir faire : Utiliser les variables et les structures de contrôle dans un shell script.
Poste de travail : Linux
Pré-requis : Algorithmique, cours Linux.
Type 1 CIEL1

Partie 1 : Créer des scripts utilisant des structures de contrôle

Créer un script nommé "**annee**" qui affichera BISSEXTILE ou NON BISSEXTILE suivant l'année passée en argument.
Exemple : si on tape : `./annee 2012`
Affichage : 2012 est `BISSEXTILE`

NB :
Définition d'une année bissextile sur Wikipedia :
https://fr.wikipedia.org/wiki/Ann%C3%A9e_bissextile

Partie 2 : Se familiariser avec les variables et des structures de contrôle Script Linux.

A/ Tester le programme ***etoile***

Travail : actuellement on peut taper n'importe quel chiffre. Modifier le programme pour obliger la saisie d'un nombre entre 3 et 20.

B/ Tester le programme ***trouve***

Corrections à apporter :

1. Voici 2 notions à utiliser pour cette question :
   a. Pour obtenir un nombre aléatoire, chaque environnement possède son propre dispositif. En Shell-Script, la variable système $RANDOM fournit un nombre entier aléatoire compris entre 0 et 32767.
      Testez : echo $RANDOM
   b. En mathématique, l'opération « modulo » permet de conserver le reste d'une division. Pour information, voir définition : http://fr.wikipedia.org/wiki/Modulo_(op%C3%A9ration)
      Ce principe est très utile : on est sûr que le reste est inférieur au diviseur.
      Testez : declare -i nb
      nb=214
      nb=$nb%20
      Note : % représente l'opération modulo en shell script.
      Résultat : 214/20=10 et il reste 14, donc le modulo20 de 214 est 14.

   Travail : Dans le programme ***Trouve***, le nombre aléatoire doit être compris entre 1 et 50.

2. Modifier le programme en limitant le nombre d'essais à 6
3. Indiquer à chaque essai le nombre d'essais restant.