

UNIVERSITÉ DE SHERBROOKE
DÉPARTEMENT D'INFORMATIQUE

IFT 159
Laboratoire #1
Automne 2015

Le but de ce laboratoire est de vous familiariser avec les environnements de travail disponibles dans les laboratoires du Département d'informatique. En particulier, ce laboratoire vous permettra de vous familiariser avec les environnements Linux et Code : :Block.

Ce laboratoire devra être complété au plus tard le 4 septembre 2015 à 23h59

Exercice 1 : Compilation et exécution

1. Télécharger les 7 programmes à partir du site Web.
Les programmes sont : `bienvenueCh.cpp`, `bienvenueSt.cpp`, `temperature.cpp`, `jouer_chanson.cpp`, `bmp.cpp`, `systemeSolaire.cpp` et `jpeg.cpp`.
2. Ouvrir les fichiers dans code : :block
3. Compiler et exécuter.
4. Sauvegarder la sortie du programme «`bmp`» dans le fichier «`sortie_bmp`».

Exercice 2 : Ajout lecture de la chanson

1. Modifier le programme «`jour_chanson.cpp`» pour qu'il puisse lire le nom du fichier à jouer.
2. Il suffit de décommenter les lignes indiquées et d'en commenter une.
3. Compiler et exécuter

Exercice 3 : Modification de la durée de lecture

1. Modifier de nouveau le programme «`jour_chanson.cpp`» pour qu'il puisse lire le durée de la chanson à jouer.
2. Il suffit de décommenter les lignes indiquées et d'en commenter une.
3. Compiler et exécuter

Exercice 4 : Soumission des résultats par Turnin

1. Connexion sur Turnin (<http://opus.dinf.usherbrooke.ca>)
2. Soumettre les fichiers `sortie_bmp` et `jouer_chanson.cpp` dans le projet **lab1-cb**