

# Projet E3

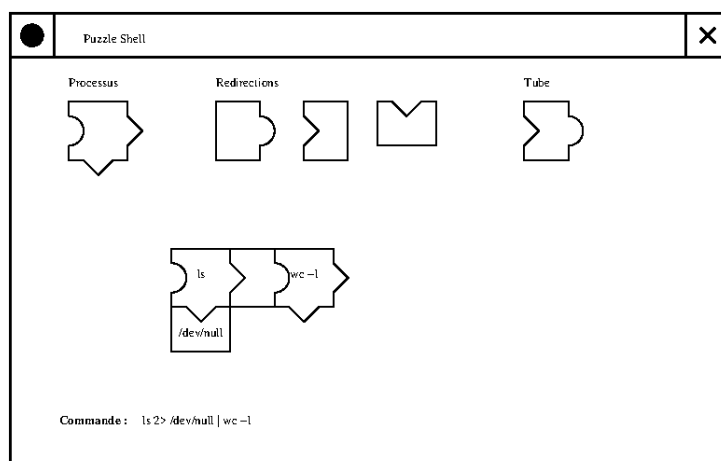
## ESIEE Paris

### — Puzzle Shell —

## Une représentation ludique des *scripts* Unix

### Sujet

L'interpréteur de commande Unix est reconnu pour être très puissant, mais aussi pour paraître particulièrement abscons aux néophytes. Les notions de processus, de redirections, de tubes... sont d'un premier abord parfois difficile. Pour rendre l'apprentissage de l'interpréteur de commandes plus ludique, il semble possible de remplacer l'écriture des traditionnelles lignes de commande par la construction d'un puzzle ayant la même signification. Le but de ce projet est donc de développer PUSH — le « PUZZLE SHELL » — répondant à ces spécifications. La figure ci-dessous est un exemple de représentation possible.



### Planning :

- déterminer les éléments intéressants intervenant dans l'interpréteur de commandes ;
- définir la brique de base associée à chacun de ces éléments et qui fera partie du puzzle ;
- implémenter chacune des briques de base ;
- fournir un environnement de développement graphique pour l'interpréteur de commande.

### Contact :

Éric RENAULT  
eric.renault@esiee.fr