

T.D. 2 - L'éditeur vi

1 Apprentissage de l'éditeur

Rentrez le texte fourni en annexe (c'est un programme en langage C) dans un fichier nommé `bataille.c`.

Pour vérifier si vous l'avez bien tapé, compilez-le avec la commande : `cc -o bataille bataille.c`. Si le compilateur ne dit rien, vous pouvez essayer le programme en tapant `bataille`.

2 Substitutions

On désire remplacer les constantes de type caractère ' ', B, '*' et X par des valeurs symboliques. Pour cela, on définit les valeurs symboliques en début du programme :

```
#define RIEN          ' '
#define BATEAU        'B'
#define DEJA_JOUE     '*'
#define BATEAU_COULE  'X'
```

Ajoutez ces définitions en tête du programme, puis remplacez toutes les occurrences des valeurs originales (' ', 'B', etc.) par les noms symboliques à l'aide de la commande `s` de l'éditeur.

3 Répétition d'une commande

À l'aide des commandes de recherche (`/`), de répétition d'une commande (`.`) et de recherche d'occurrence suivante (`n`), modifiez toutes les occurrences de la variable `i` par `x`.

4 Sauvegardes multiples

Avec la commande `w`, sauvegardez la fonction `hasard` dans un fichier `hasard.c`, et retirez la fonction `hasard` (mais pas les lignes `#include`) du fichier `bataille.c`.

Passez d'un fichier à l'autre avec la commande `:e`.

Hors de l'éditeur, créez un fichier `tags` en utilisant la commande `ctags *.c`. Démarrez l'édition à l'aide de la commande `vi -t hasard`. Passez d'une fonction à l'autre avec la commande `:ta` ou avec la commande `^]`.