

Les machines virtuelles

Rédigé par
Thibault MIOSSEC
le
02/02/16

Ce support pédagogique (PARTIE 1 ET 2) est rédigé pour le FABLAB de Chalon-sur-Saône est librement utilisable modifiable partageable.

PARTIE 1 INTRODUCTION ET THÉORIE

I) Qu'est-ce qu'une machine virtuelle ?

Une machine virtuelle consiste à créer sur votre ordinateur physique (système hôte) un ordinateur virtuel (système invité : émulation du matériel du système d'exploitation et des logiciels).

II) Quelles peuvent être les utilisations d'une machine virtuelle ?

On peut avoir recours aux machines virtuelles :

Pour tester des systèmes d'exploitation sans modifier la configuration de son ordinateur physique.

Pour faire fonctionner d'anciens programmes sur un ordinateur récent

Lorsqu'on est programmeur : tester son programme sous différents systèmes

Se créer un environnement sécurisé pour les sessions de surfs « à risques »

Lorsqu'on est étudiant en réseau : créer des serveurs virtuels pour s'exercer

III) Quelle est la configuration requise pour faire fonctionner une machine virtuelle ?

Processeur : Un processeur Intel ou Amd récent minimum Dual-Core.

RAM : Quantité de mémoire nécessaire au système hôte + mémoire nécessaire au système requis.

Espace disque : suffisamment pour héberger le système invité désiré.

Système d'exploitation : De préférence un système 64 bits.

Les systèmes 32 bits ne peuvent gérer que 4 gigaoctets de ram on peut donc vite se retrouver limité.

Carte Graphique : N'importe laquelle sauf si on à besoin d'émuler une carte 3d pour faire tourner des jeux ou des applications de CAO DAO.