

Prebeshell

Rivera Negrete Manuel Armando Prebe 4

Scripts Realizados:

Inicio: Primero verifica que el usuario haya accedido como root, esto porque vamos a utilizar documentación que solo puede ser leída por súper usuario.

Pedimos nombre de usuario y password, se hace la verificación de que el usuario exista de lo contrario la volverá a pedir.

Logeo: Recibe como parámetros el usuario y el password, aquí solo verifica que el password sea correcto mediante un algoritmo de desencriptación, si el password es correcto se abrirá el script de Bienvenido.

Bienvenido: Aquí es donde ya empieza la Prebeshell, definimos colores a utilizar y damos algunas instrucciones básicas para empezar a usar la PrebeShell. Aquí hacemos uso de un prompt para dar la interfaz de Shell, a partir de este script se ejecutarán los demás a partir de sus respectivos comandos, cabe destacar que también se puede hacer uso de los comandos que están por defecto en la terminal anfitrión (ls, cd, mkdir, etc).

Buscador: Este script recibe dos parámetros (Nombre de Archivo a buscar y ruta de donde buscarlo). Hace la verificación de que la ruta introducida exista, si existe recorrerá todos sus archivos hasta encontrar una coincidencia, si la encuentra listará los archivos de lo contrario arrojará un mensaje de que el archivo no se encontró.

Memoria: Se tienen Arreglos con números al azar, con un for recorreremos un Arreglo y después el usuario los reproduce, si el usuario se equivoca se sale automáticamente del juego.

Lobato Ceballos Pablo Alberto

Prebe 14

PrebePlayer: El script se basa en el programa “mpg123”, tres partes del script se basan en su uso directo (la reproducción de carpeta, la reproducción aleatoria de carpeta y la reproducción en específico de una canción), para esos casos el script utiliza diferentes banderas que habilitan el uso de teclas específicas para el control de la reproducción, que quitan información que normalmente mostraría el programa “mpg123” y que ponen el título del archivo mp3 como título de la ventana de la terminal. Los demás comandos se basaron en los que ya se encuentran en la terminal como “ls” o “cd” solamente haciéndolos más funcionales al usuario, por ejemplo, en el caso de el uso de “ls” muestra solo archivos con extensión “.mp3”, el programa por defecto entra en la carpeta de Musica que asigna el sistema operativo.

Dados: Este juego es una versión virtual de el cubilete (o pokar de dados) de manera virtual y para dos jugadores, dentro del script se encuentra un arreglo que define las caras de un dado de pokar normal en una cierta posición, se encuentra un arreglo auxiliar inicializado en ceros que nos servirá de contador y un arreglo de el mismo tamaño para cada jugador, haciendo uso de ciclos for se le asigna a los arreglos de los jugadores una “cara del dado” de manera aleatoria gracias a la función RANDOM (y restringiéndola a 4 que es el número de índice máximo de los arreglos”, una vez asignados con ayuda de otro ciclo se pasa a la sección en donde se usa el arreglo auxiliar para contar el número de veces que

un elemento se encuentra dentro de los valores aleatorios de cada jugador, como realmente solo vamos a utilizar las repeticiones de un elemento dentro del arreglo y no el numero de veces que se encuentra dentro del arreglo con ayuda de otro ciclo for se le resta "1" a cada elemento del arreglo auxiliar (a menos que sea 0), una vez hecho esto se suma el valor total del arreglo auxiliar y se guarda en una variable, se elaboro una tabla de relaciones entre combinaciones ganadoras (par, dos pares, terna, full, póker,quintilla) y la suma total que daría su arreglo de elementos repetidos, de ahí simplemente se valuaba con ayuda de la sentencia "case" y se asignaba un valor dependiendo el valor de la sumatoria, esto basado en la jerarquía de combinaciones ganadoras dentro del póker así, por ejemplo se le asignaba un valor numérico más alto a un póker que a un par, al final estos valores de cada jugador se comparan y así el script dice quien ganó el juego, o si hubo empate.

PrebeClock: Simplemente implementa las funciones de el comando "date" de manera estilizada con la ayuda de el programa "figlet" que nos permite tomar una cadena y representarla con caracteres ascii.

García Ruiz Andrea Prebe 8

Comando tree: Este comando muestra en pantalla nuestros archivos y carpetas pero de una manera jerarquica para esto se ocupo el comando find, lo que hace find es que encuentra tanto archivos como carpetas en donde le sea especificado sin embargo también se le puede indicar un tipo de archivo pero como en esta ocasión queremos todos lo ocupamos sin argumentos, el problema es que nos muestra toda la ruta además de que no incluye formato. Para el formato ocupamos el comando sed, así que mandamos la salida de find a sed mediante una tubería y a través de expresiones regulares como la d para borrar, nos muestra una salida muy parecida a la del ya conocido comando tree. El comando funciona si le mandamos el nombre de la carpeta o en caso de no darle un argumento lo ejecuta sobre el lugar que estamos.

Un único problema es que me muestra los archivos ocultos intente ocupar la bandera de find -iname pero seguían apareciendo.

Comando manual: Este comando nos muestra información sobre los comandos que podemos ejecutar en nuestra prebeshell, de manera muy breve ya que no son comandos tan complejos para tener banderas o cosas así. Se muestra una lista primero y después se le da la opción al usuario de elegir si quiere información de un comando en especifico.

Gato: El juego es para 2 jugadores como ya lo conocemos, se pide la información a cada uno de los usuarios, cabe destacar que no pueden tener el mismo nombre ya que se cuenta con 3 arreglos que simulan una matriz (creo que no existían los arreglos bidimensionales) en donde se guarda el nombre del usuario en la casilla que eligio, se deben hacer las respectivas comparaciones para el caso horizontal, vertical y diagonal, en esa parte lo más complicado fue la sintaxis ya que por detalles muy pequeños nos marcaba error, finalmente el juego esta contenido dentro de un ciclo para detenerse si alguien gana y pues como ya sabemos el número máximo de tiros en este juego es 9. Adicionalmente como los datos se introducen manualmente hay varias restricciones a considerar.