



Discovery Piscine

Célula 0-4

Resumen: En este ejercicio veremos cómo utilizar el shell.

Versión: 2

Índice general

I.	Unas palabras sobre esta Discovery Piscine	2
II.	Introducción	3
III.	Instrucciones generales	4
IV.	Exercice 04: argv	5
V.	Presentación y evaluación por pares	6

Capítulo I

Unas palabras sobre esta Discovery Piscine

¡Bienvenido!

Vas a comenzar el primer módulo de esta Discovery Piscine. Queremos mostrarte cómo es el código que compone el software que utilizas cada día, y al mismo tiempo experimentar el aprendizaje entre pares, un modelo educativo de 42.

La programación implica lógica (no matemáticas). Le proporciona ladrillos elementales, que puedes ensamblar como lo desees. Nunca existe LA solución a un problema. Habrá tu solución, habrá las de cada uno de tus vecinos. Lento o rápido, feo o bonito, si sirve para hacer el trabajo, ¡no hace falta más! Este conjunto de ladrillos constituirá una serie de órdenes (cálculo, visualización, ...) que el ordenador realizará, en el orden que hayas elegido.

En lugar de darte un curso con una sola solución para cada problema, y que probablemente esté anticuado dentro de unos años, hemos optado por ponerte en una situación de aprendizaje entre iguales. Vais a buscar los elementos que os pueden servir para vuestro reto, seleccionar los que realmente son interesantes probándolos y manipulándolos, y crear tu propio programa. Para ello, discute con los demás, intercambiad vuestros puntos de vista, encontrad nuevas ideas juntos, y finalmente prueba tú mismo para convencerte de que funciona.

La evaluación por pares es un momento clave para descubrir otras formas de hacer las cosas, así como otras cosas que no habías pensado y que podrían estropear tu programa (piensa en tu grado de nerviosismo con un software que se bloquea). Al igual que diferentes clientes no prestan atención a las mismas cosas, cada evaluador será diferente del anterior. Y quién sabe, puede que haya hecho nuevos conocidos para posteriores colaboraciones.

Al final de esta piscina, no habrás hecho las mismas cosas que los demás participantes, no habrás validado los mismos proyectos, habrás elegido hacer un reto en lugar de otro... ¡y eso es normal! Es una experiencia tanto colectiva como personal. Cada uno se beneficiará de lo que experimente durante este tiempo.

Buena suerte a todos, esperamos que te guste esta experiencia.

Capítulo II

Introducción

Lo que este ejercicio te mostrará:

- Descubre el terminal y la línea de comandos.
- Primeros comandos para navegar, modificar y crear en el sistema de archivos.
- Primeros programas para automatizar algunas tareas en tu terminal.

Capítulo III


Instrucciones generales

A menos que se especifique explícitamente, se aplicarán las siguientes normas durante todos los días de esta Piscine.

- Este enunciado es la única fuente fiable. Cuidado con los rumores de pasillo.
- Este enunciado puede actualizarse hasta una hora antes del plazo de entrega.
- Los ejercicios de un enunciado deben realizarse en el orden. Los ejercicios posteriores no serán calificados a menos que todas las anteriores estén perfectamente ejecutados.
- Ten cuidado con los derechos de acceso de tus archivos y carpetas.
- Tus ejercicios serán evaluados por sus compañeros de Piscine.
- Todas los ejercicios del shell deben ejecutarse con `/bin/bash`.
- No debes dejar en tu lugar de trabajo cualquier otro archivo que no sea el solicitado explícitamente en las instrucciones.
- ¿Tienes una pregunta? Pregunta a tu vecino de la izquierda. Si no es así, prueba suerte con tu vecino de la derecha.
- Todas las respuestas técnicas que pueda necesitar están disponibles en el `man` o en Internet.
- Recuerda hablar con los compañeros por el Slack de piscina y ¡también Discord!
- Debe leer los ejemplos con detenimiento. Pueden revelar requisitos que no son obvios en la descripción de la descripción de la tarea.
- ¡Por Thor, por Odín! ¡¡Usa tu cerebro!!

Capítulo IV

Exercise 04: argv

	Ejercicio: 04
argv.sh	
Directorio de entrega: <i>ex04/</i>	
Archivos a entregar: argv.sh	
Funciones autorizadas: Ninguna	

- Crea un programa **argv.sh** que muestre los argumentos que se le proporcionen al programa (3 argumentos máximo)
- Ejemplo:

```
$>./argv.sh
No arguments supplied
$>./argv.sh 42
42
$>./argv.sh 2 40 42
2
40
42
$>./argv.sh Hello World ! 42
Hello
World
!
$>
```

Capítulo V

Presentación y evaluación por pares

- Crea una carpeta `discovery_piscine` en la raíz de tu home y entra en ella.
- Crea una nueva carpeta `cell10` y entra en ella.
- A partir de ahora, todos los ejercicios deben estar en la carpeta correcta de renderización. El ejercicio 00 en la carpeta `ex00`, el ejercicio 01 en la carpeta `ex01`, etc ... entiendes la lógica.



Ten en cuenta que durante tu defensa todo lo que no esté presente en la carpeta del día no será revisado.