Лабораторная работа 10

Программирование в командном процессоре. Командные файлы

Кузнецов Василий Юрьевич

Содержание

# 1 Цель работы

Изучить основы программирования в оболочке ОС UNIX/Linux. Научиться писать небольшие командные файлы.

# 2 Выполнение лабораторной работы

1. Скрипт 1 (рис. 1)

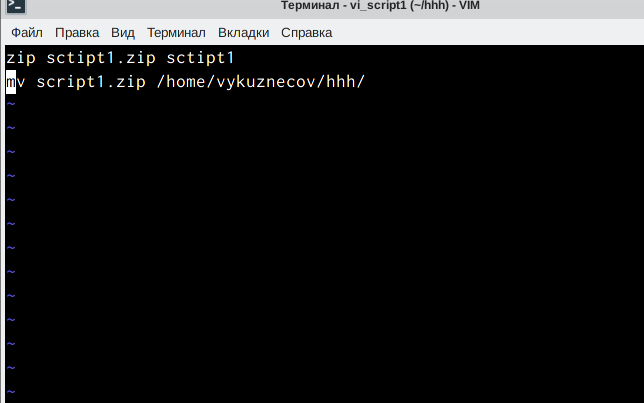


Figure 1: Скрипт 1

1. Скрипт 2 (рис. 2)

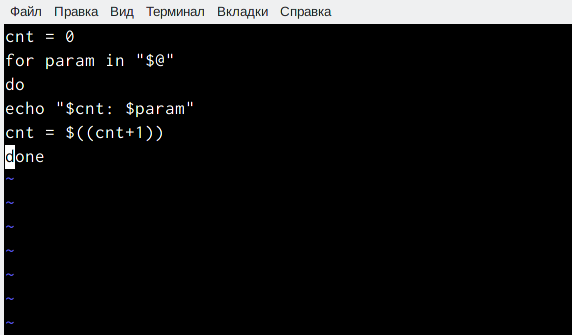


Figure 2: Скрипт 2

1. Скрипт 3 (рис. 3)

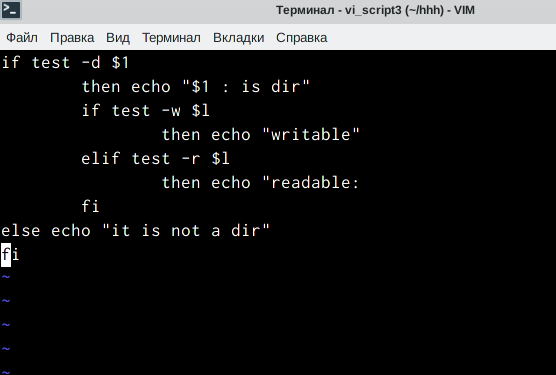


Figure 3: Скрипт 1

1. Скрипт 4 (рис. 4)

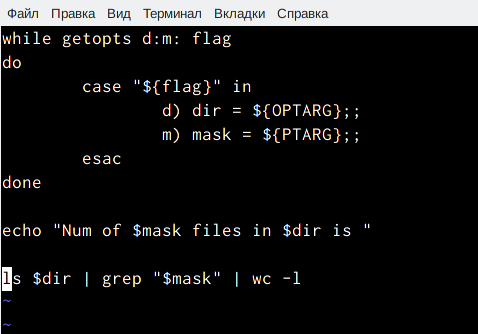


Figure 4: Скрипт 4

# 3 Вывод

Научились писать небольшие командные файлы.

# 4 Контрольные вопросы

1. Командные процессоры или оболочки - это программы, позволяющие пользователю взаимодействовать с компьютером. Их можно рассматривать как настоящие интерпретируемые языки, которые воспринимают команды пользователя и обрабатывают их. Поэтому командные процессоры также называют интерпретаторами команд. На языках оболочек можно писать программы и выполнять их подобно любым другим программам. UNIX обладает большим количеством оболочек. Наиболее популярными являются следующие четыре оболочки: –оболочка Борна (Bourne) - первоначальная командная оболочка UNIX: базовый, но полный набор функций; –С-оболочка - добавка университета Беркли к коллекции оболочек: она надстраивается над оболочкой Борна, используя Сподобный синтаксис команд, и сохраняет историю выполненных команд; –оболочка Корна - напоминает оболочку С, но операторы управления программой совместимы с операторами оболочки Борна; –BASH - сокращение от Bourne Again Shell (опять оболочка Борна), в основе своей совмещает свойства оболочек С и Корна (разработка компании Free Software Foundation).
2. POSIX (Portable Operating System Interface for Computer Environments)- интерфейс переносимой операционной системы для компьютерных сред. Представляет собой набор стандартов, подготовленных институтом инженеров по электронике и радиотехники (IEEE), который определяет различные аспекты построения операционной системы. POSIX включает такие темы, как программный интерфейс, безопасность, работа с сетями и графический интерфейс. POSIX-совместимые оболочки являются будущим поколением оболочек UNIX и других ОС. Windows NT рекламируется как система, удовлетворяющая POSIX-стандартам. POSIX-совместимые оболочки разработаны на базе оболочки Корна; фонд бесплатного программного обеспечения (Free Software Foundation) работает над тем, чтобы и оболочку BASH сделать POSIX-совместимой.
3. Kомандный процессор bash обеспечивает возможность использования переменных типа строка символов. Имена переменных могут быть выбраны пользователем. Пользователь имеет возможность присвоить переменной значение некоторой строки символов. Например, команда mark=/usr/andy/bin присваивает значение строки символов /usr/andy/bin переменной mark типа строка символов. Значение, присвоенное некоторой переменной, может быть впоследствии использовано. Для этого в соответствующем месте командной строки должно быть употреблено имя этой переменной, которому предшествует метасимвол $. Например, команда mv afile $mark переместит файл afile из текущего каталога в каталог с абсолютным полным именем /usr/andy/bin. Использование значения, присвоенного некоторой переменной, называется подстановкой. Для того, чтобы имя переменной не сливалось с символами, которые могут следовать за ним в командной строке, при подстановке в общем случае используется следующая форма записи: ${имя переменной} например, использование команд b=/tmp/andy-ls -l myfile > bls приведет к подстановке в командную строку значения переменной bls. Если переменной bls не было предварительно присвоено никакого значения, то ее значением является символ пробел. Оболочка bash позволяет создание массивов. Для создания массива используется команда set с флагом -A. За флагом следует имя переменной, а затем список значений, разделенных пробелом. Например,set -A states Delaware Michigan “New Jersey” Далее можно сделать добавление в массив, например, states[49]=Alaska. Индексация массивов начинается с нулевого элемента.
4. Команда let является показателем того, что последующие аргументы представляют собой выражение, подлежащее вычислению. Простейшее выражение - это единичный терм (term), обычно целочисленный. Целые числа можно записывать как последовательность цифр или в любом базовом формате. Этот формат — radix#number, где radix (основание системы счисления) - любое число не более 26. Для большинства команд основания систем счисления это - 2 (двоичная), 8 (восьме- ричная) и 16 (шестнадцатеричная). Простейшими математическими выражениями являются сложение (+), вычитание (-), умножение (\*), целочисленное деление (/) и целочисленный остаток (%). Команда let берет два операнда и присваивает их переменной.
5. Какие арифметические операции можно применять в языке программирования bash? Оператор Синтаксис Результат ! !ехр Если ехр равно 0, возвращает 1; иначе 0 != ехр1 !=ехр2 Если ехр1 не равно ехр2, возвращает 1; иначе 0 % ехр1%ехр2 Возвращает остаток от деления ехр1 на ехр2 %= var=%exp Присваивает остаток от деления var на ехр переменной var & ехр1&ехр2 Возвращает побитовое AND выражений ехр1 и ехр2 && ехр1&&ехр2 Если и ехр1 и ехр2 не равны нулю, возвращает 1; иначе 0 &= var &= ехр Присваивает var побитовое AND перемен- ных var и выражения ехр \* ехр1 \* ехр2 Умножает ехр1 на ехр2 *= var* = ехр Умножает ехр на значение var и присваивает результат переменной var + ехр1 + ехр2 Складывает ехр1 и ехр2 += var += ехр Складывает ехр со значением var и результат присваивает var - -exp Операция отрицания exp (называется унарный минус) - expl - exp2 Вычитает exp2 из exp1 -= var -= exp Вычитает exp из значения var и присваи- вает результат var / exp / exp2 Делит exp1 на exp2 /= var /= exp Делит var на exp и присваивает результат var < expl < exp2 Если exp1 меньше, чем exp2, возвращает 1, иначе возвращает 0 « exp1« exp2 Сдвигает exp1 влево на exp2 бит «= var «= exp Побитовый сдвиг влево значения var на exp <= expl <= exp2 Если exp1 меньше, или равно exp2, возвра- щает 1; иначе возвращает 0 = var = exp Присваивает значение exp переменной va == exp1==exp2 Если exp1 равно exp2. Возвращает 1; иначе возвращает 0 > exp1 > exp2 1 если exp1 больше, чем exp2; иначе 0 >= exp1 >= exp2 1 если exp1 больше, или равно exp2; иначе 0 » exp » exp2 Сдвигает exp1 вправо на exp2 бит »= var »=exp Побитовый сдвиг вправо значения var на exp ^ exp1 ^ exp2 Исключающее OR выражений exp1 и exp2 ^= var ^= exp Присваивает var побитовое исключающее OR var и exp | exp1 | exp2 Побитовое OR выражений exp1 и exp2 |= var |= exp Присваивает var «исключающее OR» пе- ременой var и выражения exp || exp1 || exp2 1 если или exp1 или exp2 являются нену- левыми значениями; иначе 0 ~ ~exp Побитовое дополнение до exp
6. Условия оболочки bash, в двойные скобки —(( )).
7. Имя переменной (идентификатор) — это строка символов, которая отличает эту переменную от других объектов программы (идентифицирует переменную в программе). При задании имен переменным нужно соблюдать следующие правила: § первым символом имени должна быть буква. Остальные символы — буквы и цифры (прописные и строчные буквы различаются). Можно использовать символ «\_»; § в имени нельзя использовать символ «.»; § число символов в имени не должно превышать 255; § имя переменной не должно совпадать с зарезервированными (служебными) словами языка. Var1, PATH, trash, mon, day, PS1, PS2 Другие стандартные переменные: –HOME — имя домашнего каталога пользователя. Если команда cd вводится без аргументов, то происходит переход в каталог, указан- ный в этой переменной . –IFS — последовательность символов, являющихся разделителями в командной строке. Это символы пробел, табуляция и перевод строки(new line). –MAIL — командный процессор каждый раз перед выводом на экран промптера проверяет содержимое файла, имя которого указано в этой переменной, и если содержимое этого файла изменилось с момента последнего ввода из него, то перед тем как вывести на терминал промптер, командный процессор выводит на терминал сообщение You have mail (у Вас есть почта). –TERM — тип используемого терминала. –LOGNAME — содержит регистрационное имя пользователя, которое устанавливается автоматически при входе в систему. В командном процессоре Си имеется еще несколько стандартных переменных. Значение всех переменных можно просмотреть с помощью команды set.
8. Такие символы, как ’ < > \* ? |  ” & являются метасимволами и имеют для командного процессора специальный смысл.
9. Снятие специального смысла с метасимвола называется экранированием метасимвола. Экранирование может быть осуществлено с помощью предшествующего метасимволу символа, который, в свою очередь, является метасимволом. Для экранирования группы метасимволов, ее нужно заключить в одинарные кавычки. Строка, заключенная в двойные кавычки, экранирует все метасимволы, кроме $, ’ , , “. Например,–echo \*выведет на экран символ*,–echo ab’*|*’cdвыдаст строку ab*|\*cd.
10. Последовательность команд может быть помещена в текстовый файл. Такой файл называется командным. Далее этот файл можно выполнить по команде bash командный\_файл [аргументы] Чтобы не вводить каждый раз последовательности символов bash, необходимо изменить код защиты этого командного файла, обеспечив доступ к этому файлу по выполнению. Это может быть сделано с помощью команды chmod +x имя\_файла Теперь можно вызывать свой командный файл на выполнение просто, вводя его имя с терминала так, как будто он является выполняемой программой. Командный процессор распознает, что в Вашем файле на самом деле хранится не выполняемая программа, а программа, написанная на языке программирования оболочки, и осуществит ее интерпретацию.
11. Группу команд можно объединить в функцию. Для этого существует ключевое слово function, после которого следует имя функции и список команд, заключенных в фигурные скобки. Удалить функцию можно с помощью команды unset c флагом-f. Команда typeset имеет четыре опции для работы с функциями: -f — перечисляет определенные на текущий момент функции; –-ft— при последующем вызове функции инициирует ее трассировку; –-fx— экспортирует все перечисленные функции в любые дочерние программы оболочек; –-fu— обозначает указанные функции как автоматически загружаемые. Автоматически загружаемые функции хранятся в командных файлах, а при их вызове оболочка просматривает переменную FPATH, отыскивая файл с одноименными именами функций, загружает его и вызывает эти функции.
12. ls -lrt Если есть d, то является файл каталогом
13. Используется команда set с флагом -A. За флагом следует имя переменной, а затем список значений, разделенных пробелом. Например, set -A states Delaware Michigan “New Jersey” Далее можно сделать добавление в массив, например, states[49]=Alaska . Индексация массивов начинается с нулевого элемента. В командном процессоре Си имеется еще несколько стандартных переменных. Значение всех переменных можно просмотреть с помощью команды set. Наиболее распространенным является сокращение, избавляющееся от слова let в программах оболочек. Если объявить переменные целыми значениями, любое присвоение автоматически трактуется как арифметическое. Используйте typeset -i для объявления и присвоения переменной, и при последующем использовании она становится целой. Или можете использовать ключевое слово integer (псевдоним для typeset -l) и объявлять переменные целыми. Таким образом, выражения типа х=y+z воспринимаются как арифметические. Группу команд можно объединить в функцию. Для этого существует ключевое слово function , после которого следует имя функции и список команд, заключенных в фигурные скобки. Удалить функцию можно с помощью команды unset c флагом -f . Команда typeset имеет четыре опции для работы с функциями: – -f — перечисляет определенные на текущий момент функции; – -ft — при последующем вызове функции инициирует ее трассировку; – -fx — экспортирует все перечисленные функции в любые дочерние программы оболочек; – -fu — обозначает указанные функции как автоматически загружаемые. Автоматически загружаемые функции хранятся в командных файлах, а при их вызове оболочка просматривает переменную FPATH , отыскивая файл с одноименными именами функций, загружает его и вызывает эти функции. В переменные mon и day будут считаны соответствующие значения, введенные с клавиатуры, а переменная trash нужна для того, чтобы отобрать всю избыточно введенную информацию и игнорировать ее. Изъять переменную из программы можно с помощью команды unset.