

1. Muestra los 10 primeros parámetros.
2. Muestra un listado del tipo de archivos pasado como primer parámetro. Crea un directorio con el segundo parámetro. Copia todos los archivos a ese directorio. Muestra un listado en formato árbol incluyendo los archivos.
3. Crea un directorio con el primer parámetro. Copia los archivos que empiecen con el texto del segundo parámetro al directorio anterior. Crea un fichero con la fecha de nombre del tercer parámetro. Muestra su contenido
4. Muestra 3 parámetros. Crea 2 directorios con los dos primeros parámetros y un archivo con la hora del sistema con el tercero.
5. Muestra los 15 primeros parámetros.
6. Cambia el nombre de los ficheros cuya extensión coincida con el primer parámetro a la extensión pasada como segundo parámetro.

*eje6.bat txt iso*

7. Admite 3 parámetros que son 2 ficheros que existen y uno que no. Une los dos primeros en el tercer fichero.

*eje7.bat fichero1.txt fichero2.txt union*

8. Admite hasta 5 parámetros:

- Cambia la etiqueta del sistema por el nombre introducido como primer parámetro.
- Muestra dicha etiqueta.
- Crea el directorio pasado como segundo parámetro y copia todos los archivos con extensión pasado como tercer parámetro a dicho directorio
- Copia el contenido de todos esos archivos pasados a un fichero llamado como el cuarto parámetro.
- Finalmente crea un fichero llamado CONTE.TXT con el contenido pasado como quinto parámetro y muestra dicho archivo

*eje8.bat nuevaeti dire txt fichero4.txt "Hola ¿Cómo estás?"*

9. Comprueba que el fichero pasado como primer parámetro existe o no, mostrando el mensaje correspondiente.

*Eje9.bat pepito.txt*

10. Comprueba que los dos parámetros introducidos son iguales o diferentes, indicando el mensaje correspondiente

*Eje10.bat uno dos*

11. Comprueba que los TRES parámetros introducidos son iguales o diferentes, indicando lo siguiente:

- Los tres x, y, z son iguales.
- Hay alguno diferente.

*eje11.bat x y z*

12. (Modificación) Comprueba que los TRES parámetros introducidos son iguales o diferentes, indicando lo siguiente:

- Los tres x, y, z son iguales
- Los tres x, y, z son diferentes
- x e y iguales pero z es diferente

13. Fichero que admite 3 parámetros y muestra el mensaje correspondiente

- No ha introducido ningún parámetro debe introducir 3.
- Ha introducido un parámetro debe introducir 3.
- Ha introducido dos parámetros debe introducir 3.
- Correcto, ha introducido 3 parámetros!.
- Ha introducido más de tres parámetros debe introducir 3.

14. Admite solo un parámetro que es el nombre de un directorio, mostrando el mensaje correspondiente: *"ha introducido ..."*

En caso de introducir uno y solo un parámetro, comprueba que dicho directorio existe:

- si existe muestra su contenido

- si no existe, muestra mensaje y lo crea

15. Muestra el nombre de los ficheros cuya extensión coincida con el primer parámetro.

*eje15.bat txt*

16. Muestra los números del 100 al 0 de 2 en 2.

17. Muestra los números comprendidos entre el primer parámetro y el segundo parámetro, contados en intervalos que indique el tercer parámetro.

*eje17.bat 4 70 3 (del 4 al 70 de 3 en 3)*

18. Muestra un menú con 4 opciones A, B, C y D e indica la opción elegida.

19. A partir del fichero AMIGOS.TXT, crear el siguiente Menú

### AGENDA

V. Ver agenda

L. Ordenada por localidad

A. Ordenada por apellidos

S. Salir

Utiliza la opción **choice** para seleccionar la opción elegida. Siendo el fichero **AMIGOS.TXT** de la forma:

Ismael Caballero Valladolid 7986821

María López Córdoba 4568756

Sonia Aguilar Valladolid 1239083

Juan Ramírez Córdoba 7643434

Laura Díaz Córdoba 4221336

Enrique Ortiz Burgos 3423444

Mónica Carrasco Madrid 1234123

Cristina Reyes Madrid 3344334

19.1. Utilizando el comando **call**, realiza el ejercicio anterior de manera que en la opción V llame a vernormal.bat, en L llame a ordlocal.bat y en A llame a ordapel.bat.

19.2. Haz lo mismo, pero **sin** utilizar el comando **call**.

19.3. Ahora en lugar de utilizar la opción **choice** para seleccionar la opción elegida, utiliza **set-if**.

**20.** Pide el nombre de un archivo o directorio y comprueba que dicho archivo existe o no mostrando el mensaje correspondiente.

**21.** Pide dos números y el tipo de operación a realizar y realiza la operación correspondiente

num1:

num2:

Operación: +,-,\*,/

**22.**

- a. Pide números hasta que introduzca el número 99.
- b. Cuenta cuántos números he introducido (sin contar el 99).
- c. Muestra la media de los números introducidos (sin contar el 99).

**23.** Haz la pregunta ¿2+2? (o algo similar) y tenemos hasta 3 intentos para acertarla. Cuando acierta, indica que es CORRECTO y ha acertado en el intento X. Si pasan los 3 intentos y no acierta, indica GAME OVER.

**23. 1.** Al inicio pide nombre del jugador y comprueba que no haya jugado antes:

- SI HA JUGADO, muestra el mensaje y le indica que no puede jugar más.
- SI NO HA JUGADO, le hace las preguntas
  - o realiza 3 preguntas, 2+2, 3+3 y 4+4, y cuenta el número de aciertos. Muestra si es ACIERTO o ERROR en cada una y al final indica los aciertos que ha tenido.
  - o Guarda el resultado en un fichero llamado CONCURSANTES.TXT, el número de aciertos y el nombre, de la forma:  
2 PEPE  
3 JUAN
  - o Preguntamos si quiere ver el fichero (S/N): Si contesta que sí, pregunta si quiere verlo ordenado por puntos (p) o por nombre (n)?
  - o Por último pregunta si quiere jugar otro jugador (S/N):  
SI LE DICE QUE SÍ, pide nombre.  
SI LE DICE QUE NO, despedida.