

# **Лабораторная работа №10**

## **Программирование в командном процессоре ОС UNIX. Командные файлы.**

Автор: Смирнов-Мальцев Егор Дмитриевич

Москва, 2022

## Цель работы

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

# Теоретическое введение

Командный процессор (командная оболочка, интерпретатор команд shell) — это программа, позволяющая пользователю взаимодействовать с операционной системой компьютера.

# Теоретическое введение

В операционных системах типа UNIX/Linux наиболее часто используются следующие реализации командных оболочек:

- оболочка Борна (Bourne shell или sh) — стандартная командная оболочка UNIX/Linux, содержащая базовый, но при этом полный набор функций;
- С-оболочка (или csh) — надстройка на оболочкой Борна, использующая С-подобный синтаксис команд с возможностью сохранения истории выполнения команд;
- оболочка Корна (или ksh) — 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).

# Теоретическое введение

POSIX (Portable Operating System Interface for Computer Environments) — набор стандартов описания интерфейсов взаимодействия операционной системы и прикладных программ. Стандарты POSIX разработаны комитетом IEEE (Institute of Electrical and Electronics Engineers) для обеспечения совместимости различных UNIX/Linux-подобных операционных систем и переносимости прикладных программ на уровне исходного кода. POSIX-совместимые оболочки разработаны на базе оболочки Корна.

# Выполнение лабораторной работы

1. Написал скрипт, который при запуске будет делать резервную копию самого себя (то есть файла, в котором содержится его исходный код) в другую директорию backup в вашем домашнем каталоге. При этом файл архивируется архиватором tar.
2. Написал пример командного файла, обрабатывающего любое произвольное число аргументов командной строки, в том числе превышающее десять. Скрипт последовательно распечатывает значения всех переданных аргументов.

# Выполнение лабораторной работы

3. Написал командный файл — аналог команды `ls` (без использования самой этой команды и команды `dir`). Он выдает информацию о нужном каталоге и выводит информацию о возможностях доступа к файлам этого каталога.
4. Написал командный файл, который получает в качестве аргумента командной строки формат файла (`.txt`, `.doc`, `.jpg`, `.pdf` и т.д.) и вычисляет количество таких файлов в указанной директории. Путь к директории также передаётся в виде аргумента командной строки.

# Ответы на контрольные вопросы

1. Командная оболочка или командный интерпретатор - это приложение предоставляющее пользователю интерфейс командной строки в которой тот либо вводит команды по отдельности, либо запускает скрипты состоящие из списка команд.

Список существующих оболочек велик. Условно можно разделить их на три группы:

- Клоны Bourne shell (bash, zsh)
- C shell (csh, tcsh)
- Базирующиеся на популярных языках программирования(psh, ipython, scsh)
- Экзотические, специфические и все остальные

Они отличаются синтаксисом команд.



# Ответы на контрольные вопросы

2. POSIX (англ. Portable Operating System Interface — переносимый интерфейс операционных систем) — набор стандартов, описывающих интерфейсы между операционной системой и прикладной программой (системный API), библиотеку языка C и набор приложений и их интерфейсов.
3. Имена переменных могут быть выбраны пользователем. Например, переменную можно объявить так:

```
mark=value
```

Массив объявляется с помощью команды `set` с флагом `-A`:

```
set -A massive 1 2 3 4
```

## Ответы на контрольные вопросы

4. let показывает, что следующие аргументы являются выражением, подлежащим вычислению. read говорит о том, что в последующую переменную надо записать значение, прочитанное с командной строки.
5. Можно складывать, вычитать, перемножать, целочисленно делить, считать остаток от деления, совершать побитовые XOR, OR, AND, сдвигать не несколько бит влево и вправо. Также есть унарный минус.

# Ответы на контрольные вопросы

6. Операция (( )) показывает, что внутри расположено условие.
7. Есть следующие стандартные имена: Var1, PATH, trash, mon, day, PS1, PS2, -HOME, -IFS, -MAIL, -TERM, -LOGNAME.
8. Метасимволы - символы, которые несут отдельный смысл для компилятора.
9. Метасимволы экранируются заключением их в одинарные скобки.
10. Командные файлы создаются в тестовых редакторах и сохраняются в расширении .sh. Далее его можно выполнить по команде bash.

```
bash script.sh [args]
```

# Ответы на контрольные вопросы

11. Группу команд можно объединить в функцию с помощью слова function:

```
function func_name{  
    body  
}
```

12. Определить является ли объект каталогом с помощью команды test -d. Если это директория, команда выведет 1 иначе 0.

13. set -A - определяет массив. typeset - определяет тип последующей переменной. unset - удаляет переменную.

14. Параметры передаются при запуске скрипта. Обратится к параметру можно с помощью \$i, где i - номер параметра.

# Ответы на контрольные вопросы

## 15. Специальные переменные:

- `$*` — отображается вся командная строка или параметры оболочки;
- `$?` — код завершения последней выполненной команды;
- `$$` — уникальный идентификатор процесса, в рамках которого выполняется командный процессор;
- `$!` — номер процесса, в рамках которого выполняется последняя вызванная на выполнение в командном режиме команда;
- `$-` — значение флагов командного процессора;
- `${#}` — *возвращает целое число — количество слов, которые были результатом `$`;*

# Ответы на контрольные вопросы

## 15. Специальные переменные:

- `${#name}` — возвращает целое значение длины строки в переменной `name`;
- `${name[n]}` — обращение к `n`-му элементу массива;
- `${name[*]}` — перечисляет все элементы массива, разделённые пробелом;
- `${name[@]}` — то же самое, но позволяет учитывать символы пробелы в самих переменных;
- `${name:-value}` — если значение переменной `name` не определено, то оно будет заменено на указанное `value`;
- `${name:value}` — проверяется факт существования переменной;

# Ответы на контрольные вопросы

## 15. Специальные переменные:

- `${name=value}` — если `name` не определено, то ему присваивается значение `value`;
- `${name?value}` — останавливает выполнение, если имя переменной не определено, и выводит `value` как сообщение об ошибке;
- `${name+value}` — это выражение работает противоположно `${name-value}`. Если переменная определена, то подставляется `value`;
- `${name#pattern}` — представляет значение переменной `name` с удалённым самым коротким левым образцом (`pattern`);
- `${#name[*]}` и `${#name[@]}` — эти выражения возвращают количество элементов в массиве `name`.

# Выводы

- Я научился писать простые программы на языке bash.