

## **Boletín 1 – Comandos DOS – Iniciación a Batch Scripting**

### **1ra Parte:**

1. Crear los directorios PRINCIP, DATOS Y C desde el directorio raíz.
2. Muévete al directorio PRINCIP. Crear el directorio RESULT utilizando la trayectoria relativa (desde la posición actual en el árbol).
3. Utilizando la trayectoria absoluta (desde el directorio raíz) crear los directorios PROGRAMA Y EJERCICI.
4. En el directorio EJERICICI, utilizando la trayectoria relativa, crear directorios para guardar las tareas y visualiza toda la estructura.
5. Borrar EJERICICI situado desde el directorio PROGRAMA. Utilizar la trayectoria absoluta.
6. Crear, dentro del directorio RESULT, dos archivos C.DAT y C.BAK.
7. Crear, en el directorio raíz, el fichero TEXTO cuyo contenido sea la sintaxis de la orden COPY. Pista: Utilizar ">"
8. En el directorio PROGRAMA crea tres ficheros: TEXTO.TXT, TEXTO.BAK y TEXTO1.BAS. El contenido de cada uno de ellos será el de la sintaxis de las órdenes CD, MD Y RD.
9. Copiar desde PROGRAMA al directorio RESULT, situados en el directorio DATOS, los archivos cuyo nombre empieza por TEX y cuyos dos primeros caracteres de la extensión sea BA.
10. Renombrar en RESULT el fichero TEXTO1.BAS por TEXTO1.BAK.
11. Copiar todos los archivos del directorio RESULT en un archivo llamado TOTAL en el directorio raíz.
12. Cambiar el nombre del directorio DATOS por el de DATOS.DAT.
13. En el directorio raíz, renombrar el fichero TEXTO.TXT del directorio programa por el nombre TEXTO.BAS.
14. Cambiar, en el directorio RESULT, la extensión de todos los archivos por la extensión DAT.
15. Visualizar por pantalla el contenido del fichero TEXTO.DAT del directorio RESULT.
16. Mover el fichero TEXTO.DAT del directorio RESULT al directorio DATOS.DAT con el nombre TEXTO1.DAT.
17. Borrar todos los archivos del directorio PROGRAMA cuya primera letra en la extensión sea B.
18. Crear, en RESULT, tres ficheros, FICH1, FICH2, FICH3.

19. Poner atributos de sólo lectura a los tres ficheros anteriores. Además, poner el atributo de oculto al fichero FICH3.
20. Visualizar los atributos del directorio RESULT.
21. Borrar, desde el directorio PROGRAMA, todo el directorio RESULT.

**2da Parte:**

22. Crea la siguiente estructura de directorios.



23. Almacenar los siguientes datos leídos desde teclado en un fichero llamado NUEVO.DAT, que se localice en el directorio Editor, mediante el comando COPY.

18	1.70	60
19	1.65	53
21	1.80	70
20	1.55	62
17	1.72	63

Donde la primera columna corresponde a la “Edad”, la segunda a la “Altura”, y la tercera al “Peso”

24. Mostrar el contenido del fichero creado anteriormente en pantalla, mediante el mismo comando.
25. Copiar el fichero NUEVO.DAT al directorio Gráficos. Hazlo de dos formas distintas.
26. Cambiar el nombre del fichero contenido en el directorio Gráficos, por el nombre RESULTADOS.DAT.

27. Compara los dos ficheros.
28. Colócate en el directorio Raíz y borra el fichero RESULTADOS.DAT, pidiendo confirmación a la hora de borrarlo. (Se puede utilizar una copia del archivo).
29. Busca la cadena "20" en el archivo NUEVO.DAT
30. Mediante el Editor del DOS, créate un fichero de texto en el directorio Juegos.