

COMANDOS

PROCESO DE DESARROLLO

Objetivos

- Conocer algunos comandos avanzados de Linux
- Aplicar comandos para filtrar informaci n de ficheros

OPCIONAL: Recursos

V deos:

- [Comando sed](#)

OPCIONAL: Pasos a seguir

1. Crea un fichero **demo.txt** con el siguiente contenido:

```
ESTA L NEA ES LA PRIMERA EN MAY SCULAS EN ESTE FICHERO
esta l nea es la primera en min sculas en este fichero
Esta L nea Tiene Todas Las Primeras Letras De Cada Palabra En May sculas
```

```
La l nea encima de esta est  en blanco
Esta es la  ltima l nea
```

2. Muestra las l neas que tengan la cadena "esta" con el comando **grep**.
3. Muestra las l neas que tengan la cadena "l nea", independientemente de que sea may sculas o min sculas, con el comando **grep**.
4. Crea un directorio "prueba" y copia el fichero "demo.txt" dentro del mismo. Copia tambi n el fichero "demo.txt" en el directorio actual con el nombre "demo2.txt". Muestra las l neas que aparecen en todos los ficheros que haya en el directorio y subdirectorios actuales que contengan la palabra "l nea".
5. Muestra las l neas que tengan la cadena "l nea" y despu s "blanco".
6. Muestra las l neas que no tengan la cadena "L nea" y despu s "Todas".
7. Cuenta cu ntas l neas contienen la cadena "l nea".
8. Muestra la posici n en el fichero que tienen todas las apariciones de "l nea".

COMANDOS

9. Muestra el n mero de las l neas que tienen la cadena “ nea”.
10. Muestra los ficheros del directorio \$HOME junto con su tama o separado por “:”.
Ejemplo:

```
fichero1:4096  
fichero2:5098
```

11. La actividad anterior pero s lo para los ficheros .txt.
12. El fichero `partido.txt` nos muestra los datos de las diferentes apuestas relativas a un partido de f tbol. Cada l nea muestra diferente informaci n separada por comas, de la cual queremos filtrar lo siguiente, utilizando el comando `sed` junto con otros comandos que podamos necesitar:
- Las l neas que en su 6  item pone “Match Odds”. Utiliza los comandos que quieras.
 - Para cada una de estas l neas, queremos crear 3 ficheros con los 3 resultados posibles: empate, local y visitante. Esto se corresponde con lo que pone en el 9  item (en el ejemplo, “the draw”, “Tottenham”, “Aston Villa”). Utiliza los comandos que quieras, pero que haya 3 ficheros diferentes en donde se muestre la informaci n que se pide.
 - Para cada uno de estos ficheros, habr  tres columnas. La **primera** de ellas har  referencia a cada uno de los **precios** de cada resultado, que se corresponde con el 10  item.
 - La **segunda** columna har  referencia al **dinero** disponible para cada uno de los precios, que se corresponde con el 12  item.
 - La **tercera** columna har  referencia al tipo de apuesta, que se corresponde con lo que pone en  ltimo item (IP o PE).
 - Queremos que estas tres columnas se muestren separadas por espacios y que cada fichero tenga los valores **ordenados** por precio, del menor, al mayor.

Criterios de evaluaci n

- Se realizan todos los puntos, completos y sin errores: 10.
- Faltan puntos: hasta 6 puntos menos.
- Conoce y expone los pasos realizados de una forma clara y estructurada: 0.

COMANDOS

- Conoce los pasos pero su exposici n no es clara ni estructurada: hasta 1 punto menos.
- Hay partes que no entiende o no explica correctamente: hasta 5 puntos menos.
- Realiza modificaciones con seguridad y claridad: 0.
- Tiene dudas con algunas modificaciones: hasta 3 puntos menos.
- Tiene dudas con todas las modificaciones planteadas: hasta 5 puntos menos.
- Cualquier modificaci n de estos criterios, ser  publicada en el foro con suficiente antelaci n