Game Shell

Game shell è un fantastico gioco per imparare a usare in modo pratico Unix shell, qui sotto allego gli screen di alcune delle missioni che ho fatto con relativa spiegazione del contesto dell'esercizio:

Missione 1:

La prima missione mette le basi al gioco incorporando il comando "cd" che sarà fondamentale per spostarsi tra una cartella e l'altra cosi da poter completare le missioni

Missione 6:

La missione 6 chiedeva di trovare delle monete nel giardino di fronte al castello e spostarle nella cassa precedentemente creata nella casetta della foresta.

Il comando fondamentale era "Is" per cercare le monete nella cartella "giardino" e "mv" per spostarle all'interno della cassa.

```
-/Castle/Great_hall
[mission 11] $ gsh goal

The tapestries in the castle's great hall are also particularly beautiful. Put a copy of each in your chest.

Useful commands

cp FILE1 FILE2 ... FILE6 DIRNAME
Copy the files to the directory.
Remark: 'cp' is an abbreviation of "copy".

Shell patterns

The "2" character stands in for any single characters
(including an empty sequence).

7 The "2" character stands in for any single character.

-/Castle/Great_hall
[mission 11] $ ls
3001_tapestry_80 30594_stag_hald 30696_tapestry_80 43608_tapestry_80 43608_tapestry_80 31590_tapestry_80 $tandard_1 $tandard_3

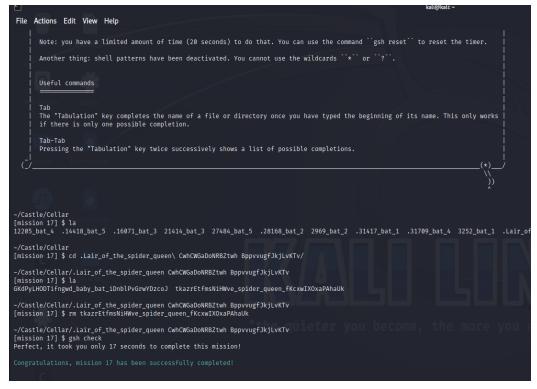
-/Castle/Great_hall
[mission 11] $ gsh check

Congratulations, mission 11 has been successfully completed!
```

Missione 11:

In questa missione ci viene richiesto di copiare i tappeti della grande sala in quanto non ci farebbero problemi se li rubassero, per copiare i vari elementi nella cartella si usa il comando "cp" che allo stesso modo con cui si userebbe il comando "mv" perciò specificando il nome del File e la cartella in cui andrà "spostata la copia" in più per ovviare al gran numero di elementi il gioco ci insegna "raggrupparli" usando i

caratteri "*" e "?". In questo caso ho usato il filtro *Tapestry* in modo che copiasse tutti i file con la parola al loro interno così da risparmiare spazio.



Missione 17:

La missione 17 è il culmine delle missioni antecedenti ad essa che ci insegnano l'uso del TAB nel compilare l'input di comando in mood che finisca il nome dopo aver messo abbastanza caratteri da rendere sicuro si tratti di esso e l'uso del comando "alias" per associare una stringa a un comando in modo che sia più comodo computarlo (es. la='ls -A'). L'esercizio in sé non ci chiede nulla di complesso ma ci impone una limitazione di tempo che

necessita per forza l'uso degli strumenti specificati precedentemente visto che i nomi degli elementi sono randomici e molto lunghi.

Missione 20:

Questa missione manca d'immagine perché occupava troppo spazio per entrare in uno screen, la missione chiedeva di trovare una moneta d'argento in un labirinto situato nel giardino e spostarla nella cassa precedentemente creata. Questo necessita di spostarsi nella cartella "Maze" e compilare o il comendo "ls -

R" o "tree", entrambi a conti fatti fanno la stessa cosa: stampano una lista di tutti file/cartelle nella cartella attuale e in tutte le sottocartelle con l'unica differenza che "tree" li stampa in formato di "albero genealogico" per rendere l'user experience migliore dipendentemente dai gusti. Una volta individuata la moneta è bastato spostarsi nella cartella in cui era tramite "cd" e spostarla usando il comando "mv".