

Unix

Brian W. Kernighan

Rob Pike

16 luglio 2022

Indice

1	L'UNIX per i principianti	7
1.1	Come cominciare	8
1.1.1	Alcuni prerequisiti a proposito di terminali e di dattilo scrittura	8
1.1.2	Un esempio di collegamento in UNIX	9
1.1.3	Operazioni di collegamento	10
1.1.4	Comandi di battitura	11
1.1.5	Comportamento strano del terminale	12
1.1.6	Errori di battitura	12
1.1.7	Immissione/emissione contemporanea di testi	14
1.1.8	Come arrestare un programma	14
1.1.9	Come scollegarsi	14
1.1.10	Corrispondenza	15
1.1.11	Dialoghi tra gli utenti	16
1.1.12	Servizio informazioni	17
1.1.13	Il Manuale di programmazione	17
1.1.14	Addestramento con il calcolatore	17
1.1.15	Giochi	18
1.2	Operazioni quotidiane: file e comandi più comuni	18
1.2.1	Creazione di file: il programma "editor"	18
1.2.2	Quali sono i file esistenti?	20
1.2.3	Stampa di file: i comandi <i>cat</i> e <i>pr</i>	21
1.2.4	Ridenominazione, copiatura e cancellazione di file: <i>mv</i> , <i>cp</i> , <i>rm</i>	23
1.2.5	Cosa comprende il nome di un file?	24
1.2.6	Qualche comando utile	24

Listings

Capitolo 1

L'UNIX per i principianti

Cos'è l'UNIX? Letteralmente, si tratta del nucleo centrale di un sistema operativo che utilizza la tecnica del time-sharing per gestire le risorse di un calcolatore e distribuirle tra i vari utenti. Il sistema consente ai singoli utenti di far girare i propri programmi, controlla le unità periferiche (dischi, terminali, stampanti e simili) collegate alla macchina e mette a disposizione un sistema di archiviazione che dà la possibilità di tenere a lungo in memoria informazioni quali programmi, dati e documenti.

In senso più ampio, spesso si intende per UNIX non solo il nucleo centrale, ma anche i programmi essenziali quali i compilatori, i programmi per le attività di editing¹. In senso ancora più ampio, l'UNIX può comprendere anche i programmi sviluppati dagli utenti, come ad esempio quelli per la preparazione dei documenti, routine per l'analisi statistica e i pacchetti grafici.

L'accezione in cui il termine UNIX sarà usato dipenderà da quale livello del sistema sarà preso in considerazione. In questo libro, il contesto chiarirà il significato di volta in volta.

Il sistema UNIX sembra a volte più difficile di quanto non lo sia in realtà, perché in effetti, per i neofiti, è difficile saper usare in modo ottimale tutte le possibilità che offre. Fortunatamente, però, non è difficile muovere i primi passi e basta conoscere alcuni programmi per cominciare a lavorare. Con questo primo capitolo si vuole, nel più breve tempo possibile, mettervi in grado di usare il sistema. Esso dà una visione panoramica e non è un manuale; la materia verrà poi in gran parte trattata con maggior dettaglio nei capitoli successivi. Gli argomenti principali di questo capitolo sono i seguenti:

- attività di base: registrazioni in entrata e in uscita, comandi semplici, correzione degli errori di battitura, spedizione della corrispondenza, comunicazioni tra terminali.
- operazioni quotidiane: i file² e il sistema di gestione relativo, stampa dei file e aree di lavoro, comandi più comunemente usati.

Anche se decidete di leggere questo capitolo, vi servirà comunque avere a disposizione una copia del Manuale di programmazione UNIX; questo perché spesso è più facile per gli autori rimandarvi al manuale piuttosto che ripeterne i contenuti qui. Questo libro, infatti, non vuole sostituirsi al manuale, ma intende spiegare come usare al meglio i comandi in esso descritti. Inoltre, potrebbero esservi delle differenze tra

¹Per "editing" si intende tutta quella serie di attività legate alla messa a punto redazionale di un testo prima della sua composizione definitiva per la stampa, i comandi di sistema, i programmi di utilità (per la copiatura e la stampa dei file) e così via. [N.d.T.]

²Un file è letteralmente un archivio di informazioni/dati. In questo testo useremo il termine inglese, comunemente impiegato in informatica). [N.d.T.]

quanto viene detto in questo testo e la realtà del sistema da voi usato. Il manuale riporta nelle prime pagine un indice analitico, indispensabile per poter ritrovare i programmi più adatti per la soluzione dei vari problemi; vi consigliamo di imparare ad utilizzarlo.

Infine, un piccolo suggerimento: non abbiate paura degli esperimenti. Sappiate che, anche se siete dei principianti, sono pochi i possibili casi di errori che potrebbero incidentalmente nuocere a voi o ad altri utenti. Perciò, cercate di imparare mettendo in pratica da subito quello che leggete.

Questo è un capitolo lungo. Il miglior modo per affrontarlo è di leggerne solo qual che pagina alla volta sperimentando subito quello che via via imparate.

1.1 Come cominciare

1.1.1 Alcuni prerequisiti a proposito di terminali e di dattilo scrittura

Onde evitare di spiegare proprio tutto sull'uso dei calcolatori, diamo per scontato che il lettore abbia familiarità con i terminali e sappia come usarli. Qualora qualcosa di quanto viene più avanti esposto vi risulti incomprensibile in base alla vostra esperienza, vi consigliamo di consultare un esperto del sistema da voi usato.

Il sistema UNIX è del tipo definito full duplex, vale a dire che i caratteri battuti sulla tastiera vengono inviati al sistema che a sua volta li rimanda al terminale perché vengano scritti a video. Normalmente, questo processo, che ha le caratteristiche dell'eco, fa sì che i caratteri siano copiati direttamente sul video, rendendo così possibile visualizzare immediatamente ciò che si batte sulla tastiera.

A volte, però, come nel caso in cui si debba battere una password (codice di accesso al sistema) segreta, il processo eco viene temporaneamente sospeso e i caratteri battuti non appaiono a video. La maggior parte dei tasti riporta normali caratteri alfanumerici; però, ve ne sono alcuni che servono per dire al calcolatore come interpretare quanto viene battuto. Di gran lunga il più importante fra questi tasti è quello di RETURN. Esso è praticamente un codice che segnala la fine di una riga di immissione; quando incontra questo codice, il sistema risponde posizionando immediatamente il cursore sul video alla riga successiva. È necessario premere il tasto RETURN perché il sistema interpreti i caratteri battuti.

Tale tasto è perciò un esempio di carattere di comando, vale a dire un carattere invisibile che serve a gestire alcuni aspetti di input o di output (immissione/emissione) sul terminale. Su ogni terminale che si rispetti, per il RETURN esisterà un apposito tasto; ma per la maggior parte degli altri caratteri di comando non sarà così. Infatti, perché la macchina li senta, sarà necessario premere contemporaneamente il tasto CONTROL (spesso abbreviato in CTL o CNTRL o anche CTRL) e, a seconda dei casi un altro tasto, generalmente una lettera dell'alfabeto. Ad esempio, il comando di ritorno si può dare premendo il tasto RETURN o, indifferentemente, premendo contemporaneamente CONTROL e la lettera "m". Il comando RETURN può perciò anche chiamarsi "CONTROL - m" (dal nome dei due tasti) e lo si può scrivere `ctl-m`. Citiamo qui altri caratteri di comando, per esempio `"ctl-d"`, che serve per dire al programma che l'input è terminato; `ctrl-g`, che fa suonare il campanello del terminale; `ctl-h`, chiamato anche ritorno carattere, che può essere usato per correggere gli errori di battitura; e infine `ctrl-i`, spesso chiamato tabulatore, per far avanzare il cursore direttamente alla tabulazione successiva, proprio come sulle normali macchine per scrivere. Le tabulazioni, sui sistemi UNIX, sono distanziate di 8 caratteri. Sia per il ritorno carattere sia

per la tabulazione, esiste un tasto apposito sulla maggior parte dei terminali.

Vi sono poi altri due tasti che hanno uno speciale significato: il tasto DELETE (cancella), talvolta chiamato anche RUBOUT o variamente abbreviato, e BREAK (interruzione) chiamato a volte INTERRUPT. Nella maggior parte dei sistemi UNIX, premendo il tasto DELETE si provoca l'immediato arresto di un programma prima che sia finito. In alcuni altri sistemi, tale arresto si ottiene premendo `ct/-c`. E in alcuni altri ancora, a seconda di come sono collegati i terminali, BREAK è sinonimo di DELETE o `ct/-c`.

1.1.2 Un esempio di collegamento in UNIX

Vediamo di fare un esempio di dialogo tra voi e il vostro sistema UNIX. In questo testo, ogniqualvolta faremo degli esempi pratici, useremo tre caratteri diversi che esemplifichiamo: messaggi di sistema, comandi e i testi dell'utente, commenti esplicativi

Effettuate il collegamento, sia componendo un numero telefonico oppure girando un interruttore, a seconda dei casi. Dopo di che sul video dovrebbe apparire quanto segue:

login: nome in codice ³ Battete il vostro nome e quindi premete il tasto RETURN

Password: La vostra password (codice di accesso segreto al sistema) non apparirà a video mentre la battete

You have mail: Avete della corrispondenza in arrivo. Potrete leggerla dopo aver effettuato le operazioni di login

\$ Quando sullo schermo appare il segno del dollaro significa che il sistema è pronto a ricevere i vostri comandi

\$ Premete due volte il tasto RETURN

\$ date Che data e che ore sono?

Sunday Sept 25, 23: 02: 57 EDT 1983

\$ who Chi sta usando la macchina?

jib tty0 Sep 25 13:59

alba tty2 Sep 25 23:01

mary tty4 Sep 25 19:03

doug tty5 Sep 25 19:22

egb tty7 Sep 25 17:17

bob tty8 Sep 25 20:48

\$ mail Leggete i messaggi

Da doug Dom 25 Sett 20:53 EDT 1983

chiamami quando vuoi lunedì

? Il comando RETURN fa apparire il messaggio successivo

Da mary - Dom. 25 Sett 19:07 EDT 1983 Si pranza a mezzogiorno domani? Messaggio successivo

³In questo testo, per convenzione, il vostro nome in codice sarà "alba" e d'ora in poi lo useremo ogniqualvolta necessario. [N.d.T.].

? d Cancellare questo messaggio

\$ mail mary Invia messaggio a mary
va bene per il pranzo alle 12

ctl-d Fine messaggi

\$ Chiudete il telefono o spegnete il terminale e l'operazione è finita.

A volte ci si può collegare soltanto per leggere dei messaggi, come nel caso sopra indicato, altre volte ci si può collegare anche per lavorare. Nella parte rimanente di questo paragrafo prenderemo in esame il collegamento sopra descritto, oltre ad alcuni altri programmi che consentono di svolgere attività utili.

1.1.3 Operazioni di collegamento

Dovete in primo luogo farvi assegnare un codice di accesso e una password (codice accesso segreto: d'ora in poi useremo il termine inglese, comune in ambiente informatico) dal coordinatore del sistema. L'UNIX è in grado di gestire molti tipi di terminali, ma è fortemente orientato verso macchine con caratteri minuscoli. La differenza tra le lettere maiuscole e minuscole è quindi importante con l'UNIX, perciò se il vostro terminale scrive solo in maiuscolo potreste trovarvi in serie difficoltà e sarebbe opportuno che vi procuraste un altro tipo di terminale.

Assicuratevi che gli interruttori siano nella corretta posizione di lavoro: maiuscolo o minuscolo, full duplex ed eventuali altre impostazioni iniziali consigliate dal coordinatore: ad esempio la velocità di linea (cioè il numero di baud). Attivate il collegamento compiendo il gesto fatato previsto dal vostro terminale: sia esso la composizione di un numero telefonico o la semplice accensione di un interruttore. Al compimento di tale gesto, a video dovrebbe apparire la scritta login:

Se il sistema dovesse inviare altri messaggi sconnessi, potrebbe significare che avete impostato una velocità sbagliata; controllate quindi la velocità e anche gli altri interruttori. Se dal controllo risulta che tutto era stato eseguito correttamente, premete alcune volte, lentamente, il tasto BREAK oppure INTERRUPT. Se, nonostante tutti questi accorgimenti, non riuscite ad ottenere la scritta login a video, allora avete bisogno dell'aiuto di un tecnico. Una volta ottenuto login sullo schermo, battete il vostro codice di accesso in lettere minuscole, e immediatamente dopo premete RETURN. Se è necessaria la password, il sistema ve la chiederà, però, come abbiamo già detto, non la farà apparire a video mentre la battete.

Dopo che avrete correttamente effettuato le operazioni di accesso, i vostri sforzi saranno premiati con un messaggio a video, generalmente costituito da un unico carattere, indicante che il sistema è pronto ad accettare i vostri comandi. Tale messaggio può essere costituito dal segno del dollaro (\$) oppure da quello di percentuale (%) ma, se volete cambiarlo come meglio preferite vi diremo come fare più avanti. Tale lettera è in effetti stampata grazie al già menzionato programma interprete, che è l'interfaccia principale col sistema.

Prima del messaggio suddetto, il sistema potrebbe automaticamente stampare la data, oppure darvi una segnalazione di posta in arrivo. Il sistema vi può anche chiedere quale tipo di terminale state usando, perché, sapendolo, sarà in grado di utilizzare al meglio le caratteristiche tecniche del vostro terminale.

1.1.4 Comandi di battitura

Quando il sistema vi segnala di essere pronto (supponiamo con il segno del dollaro (\$) come sopra citato) potete battere dei comandi, che non sono altro che degli ordini per il sistema stesso. (Vi segnaliamo che in questo testo useremo il termine programma come sinonimo di comando). Perciò, quando sullo schermo compare il segno del dollaro dovete battere "date" (data) e premere il tasto RETURN. Il sistema dovrebbe rispondere scrivendo la data e l'ora, e dandovi subito dopo un altro segno di dollaro; per chiarire, tutto quanto sopra descritto sarà visualizzato così sul vostro terminale:

```
$ date
    Mon Sep 26 12:20:57 EDT 1983
```

```
$
```

Non dimenticate di premere RETURN e non battete voi il segno del dollaro. Se vedete che il sistema è lento a rispondere, premete il tasto RETURN; vedrete che qualcosa succederà. Attenzione che d'ora in avanti non ripeteremo più di battere il tasto RETURN. Ricordate però che bisogna premerlo ad ogni fine riga. il comando successivo è who (chi) per chiedere chi sono le persone collegate in quel momento:

```
$ who
    rim      tty0   Sep 26 11:17
    pjw      tty4   Sep 26 11:30
    gerard   tty7   Sep 26 10:27
    mark     tty9   Sep 26 07:59
    alba     ttya   Sep 25 12:20
```

```
$
```

Nella prima colonna è indicato il nome dell'utente. Nella seconda, il nome che il sistema dà al tipo di collegamento usato ("tty" sta per "teletype", un sinonimo arcaico della parola "terminale"). Le restanti colonne danno la data e l'ora del collegamento. Potreste anche provare il seguente comando:

```
$ who am I (chi sono io?)
    alba ttya Sep 26 12:20
```

```
$
```

Se, per un errore di battitura, scrivete un comando inesistente, il sistema vi informerà di non averlo trovato, così:

```
$ whom Testo del comando scorretto (avete scritto "whom" al posto di "who")
```

whom: not found ... e il sistema ha sapere come gestirlo

Ovviamente, se per un errore di battitura scrivete il nome di un comando esistente, che non è quello voluto in quel momento, esso verrà eseguito ugualmente, ma il risultato non sarà quello desiderato.

1.1.5 Comportamento strano del terminale

Potrà capitare, a volte, che il vostro terminale si comporti in modo alquanto strano: per esempio, potrebbe stampare ogni lettera due volte oppure, anche premendo il tasto RETURN, il cursore non si posizionerà a margine della riga successiva. Per ovviare a questo malfunzionamento è sufficiente spegnere e riaccendere il terminale, oppure scollegarsi e quindi ricollegarsi. In alternativa, potete anche leggere la descrizione del comando `stty` ("set terminal options" : impostare le opzioni del terminale) al paragrafo 1 del manuale. Se il vostro terminale non ha il tasto per le tabulazioni potete ottenerle lo stesso battendo il comando:

```
$ stty -tabs
```

e il sistema convertirà i caratteri che gestiscono le tabulazioni nell'esatto numero di spazi da voi voluti. Invece se con il terminale è possibile far impostare le tabulazioni dal calcolatore, il comando `tabs` vi consentirà di ottenere i risultati voluti. Perché funzioni dovreste magari scrivere:

```
$ tabs tipo di terminale usato
```

(Vedere a questo proposito la descrizione del comando `tabs` nel manuale di programmazione).

1.1.6 Errori di battitura

Se fate un errore di battitura e ve ne accorgete prima di aver premuto il tasto RETURN, avete due modi per rimediare: potete cancellare i caratteri sbagliati uno alla volta oppure annullare l'intera riga e ribatterla. Se battete il carattere per l'annullamento della riga, per default⁴ il segno @ a esso farà sì che l'intera riga venga eliminata proprio come se non fosse mai stata battuta, e vi riposiziona su una nuova riga:

```
$ ddt@ Riga completamente sbagliata; ricominciare di nuovo
```

```
date su un'altra riga
```

```
Mon Sep 26 12:23:39 EDT 1983
```

```
$
```

Il segno # cancella l'ultimo carattere battuto; ogni # cancella perciò un carattere alla volta fino ad arrivare all'inizio della riga (ma non va oltre). Così, se fate piccoli errori di battitura, potete correggerli via via:

```
$ dd #atte ##e Correggete via via Mon Sep 26 12:24:02 EDT 1983
```

I segni che provocano la cancellazione dei singoli caratteri o l'annullamento dell'intera riga sono estremamente dipendenti dal sistema. In molti sistemi (incluso quello che usiamo noi) quello per la cancellazione dei singoli caratteri è stato sostituito dal tasto di ritorno carattere e funziona piuttosto bene con i terminali video. Potete velocemente controllare come stanno le cose con il sistema da voi usato nel modo seguente:

⁴Default è un termine comunemente usato in ambiente informatico per indicare un comportamento standard del sistema in assenza di istruzioni diverse. [N.d.T.].

```
datee ← su un'altra riga←
datee ←: not found Il tasto di ritorno non funziona
```

```
$ detee # Provate il segno #
Mon Sep 26 12:26:08 EDT 1983 È il segno # quello che va bene
```

```
$
```

(Come potete vedere, abbiamo usato il segno - per simboleggiare il ritorno carattere perché poteste vederlo). Un altro modo molto comune per ordinare l'annullamento di una riga è quello di battere ct/-u. Nella rimanente parte di questo paragrafo useremo il simbolo # come carattere di cancellazione perché è chiaramente visibile. Cercate però di ricordare sempre qual è il simbolo previsto dal vostro sistema, nel caso fosse diverso. Più avanti, nella parte dedicata alla personalizzazione del sistema, vi diremo come fare per usare come simbolo di cancellazione carattere o riga il segno che volete una volta per tutte.

Cosa fare nel caso in cui il simbolo che serve per il comando di cancellazione carattere, o annullamento riga, dovesse essere scritto come parte integrante di un testo anziché come carattere di comando? Si dovrà semplicemente far precedere i simboli # e @ da una barra rovesciata, così:

Per inserire quindi in un testo i simboli # oppure @ con il loro significato originario, bisognerà battere \ # o @. A volte capita che il sistema, dopo che avete battuto il carattere @ preceduto dalla barra rovesciata, faccia comunque avanzare il cursore del terminale alla riga successiva. Questo non è grave, perché il sistema ha comunque registrato il segno @ come da voi desiderato.

La barra rovesciata, talvolta chiamata "escape character" (carattere di cambio codice), nella maggior parte dei casi viene usata per indicare che il carattere che la segue è in qualche modo speciale. Per cancellare tale barra bisogna battere due volte il carattere di cancellazione, così: ##. Vi rendete conto del perché?

Dovete sapere che i caratteri battuti, prima di arrivare a destinazione, sono esaminati ed interpretati da una sequenza di programmi e la loro esatta interpretazione dipende non solo dal punto d'arrivo, ma anche da come sono giunti a tale meta.

Ogni carattere battuto viene immediatamente rimandato, con effetto eco, al terminale, ad eccezione dei casi in cui l'effetto eco sia stato sospeso, il che è raro. Finché non viene premuto il tasto RETURN, i caratteri sono temporaneamente memorizzati dal nucleo centrale del sistema e perciò gli errori di battitura possono essere corretti con i comandi di cancellazione carattere o annullamento riga. Quando uno dei due caratteri suddetti è preceduto dalla barra rovesciata, il sistema non prende in considerazione la barra e memorizza invece i due simboli senza interpretarli come caratteri di comando.

Quando premete il tasto RETURN, i caratteri memorizzati dal nucleo centrale del sistema vengono inviati al programma che sta effettuando la lettura dal terminale. Tale programma può, a sua volta, interpretare in modo particolare i caratteri che riceve; per esempio, l'interprete non assegnerà nessun significato speciale a un carattere che sia preceduto da una barra rovesciata. Ma riprenderemo questo discorso al capitolo 3. Per il momento dovete solo ricordare che il nucleo centrale elabora i simboli di cancellazione carattere o annullamento riga, nonché la barra rovesciata, soltanto se quest'ultima li precede; eventuali caratteri seguenti possono essere interpretati anche da altri programmi.

Esercizio 1. *Spiegate cosa succede quando a video compare quanto segue:*

```
$ date @
```

Esercizio 2. *La maggior parte dei programmi interprete (ma non la settima edizione) considera il simbolo # come introduttivo di un commento, e ignora quindi tutta la parte di testo che va dal simbolo # stesso alla fine della riga. Alla luce di quanto detto, spiegate quanto segue, assumendo che anche il simbolo usato come comando di cancellazione sia #:*

```
$ date Mon Sep 26 12:39:56 EDT 1983
```

```
$ # date Mon Sep 26 12:40:21 EDT 1983
```

```
$ \ # date
```

```
$ \ \ # date #date: not found
```

```
$
```

1.1.7 Immissione/emissione contemporanea di testi

Il programma base, o nucleo centrale, legge quello che battete nel momento stesso in cui lo fate, anche se sta effettuando altre operazioni; così potete battere alla velocità che volete, ogniqualvolta lo volete, anche quando il sistema sta stampando a video qualcosa per voi. Se durante un lavoro di battitura il sistema stesse svolgendo un lavoro di emissione impegnando il video, i vostri caratteri appariranno sullo schermo intercalati con quelli inviati dal sistema, ma saranno comunque registrati separatamente e interpretati in modo corretto. Potete inoltre battere dei comandi uno dopo l'altro, senza aspettare, prima di battere il comando successivo, che il primo abbia eseguito il suo compito, o anche prima ancora che lo incominci.

1.1.8 Come arrestare un programma

La maggior parte dei comandi può essere interrotta battendo il comando DELETE (distruggi). Lo si può fare anche premendo il tasto BREAK che si trova sulla maggior parte delle tastiere, benché ciò sia dipendente dal sistema usato. In alcuni programmi, come quelli per l'editing dei testi, l'immissione di DELETE provocherà l'interruzione di qualunque operazione in corso, ma senza farvi uscire dal programma. La maggior parte dei programmi si interrompe quando si spegne il terminale o si appende il microtelefono. Se volete arrestare temporaneamente un lavoro di emissione in modo da trattenere sullo schermo una parte importante del testo prima che scompaia dalla vista, dovete battere `ctl-s`. L'output si interromperà quasi immediatamente; il programma resterà quindi sospeso finché non lo riprenderete. Per riprenderlo dovete battere `ctl-q`.

1.1.9 Come scollegarsi

Il modo migliore per uscire dal sistema è di battere `ct/-d` invece di dare un comando; in tal modo si segnala all'interprete che l'input è finito. (Come quanto sopra effettivamente avviene, vi verrà spiegato nel capitolo successivo). Generalmente, potete semplicemente spegnere il terminale o appendere il microtelefono, ma se con queste operazioni vi scollegate veramente dipenderà dal sistema che state usando.

1.1.10 Corrispondenza

Il sistema consente di corrispondere con altri utenti, così a volte, quando vi collegate, potrà capitarvi di vedere il seguente messaggio: you have mail (c'è della corrispondenza) prima che sullo schermo compaia il simbolo indicante che il sistema è pronto a ricevere i vostri comandi. Per leggere i messaggi dovete battere:

\$ mail

i messaggi verranno stampati uno alla volta, e il primo di essi sarà quello pervenuto per ultimo. Dopo ogni messaggio, il sistema aspetterà che gli diciate cosa fare. Le due risposte fondamentali sono `d`, che cancella il messaggio e `RETURN`, che non lo cancella (cosicché lo ritroverete la prossima volta che leggerete i messaggi in arrivo). Si possono dare altre risposte, come `p`, per ristampare un messaggio, `s` nome del file per tenerlo nel file che avete indicato, e `q` per uscire dal programma mail (corrispondenza). Se non avete chiaro il concetto di file, pensate a un luogo dove potete conservare delle informazioni, alle quali avete assegnato un titolo a vostra scelta, per poi ritrovarle quando vi servono. I file sono l'argomento del paragrafo 1.2 e, in effetti, di gran parte di questo libro.

Il programma mail è tra quelli che probabilmente troverete diversi nel vostro sistema da come lo descriviamo qui, perché ne esistono molte varianti. Consultate il vostro manuale per i dettagli.

Spedire la corrispondenza a qualcuno è molto semplice. Supponete di dover mandare un messaggio a una persona che abbia come nome di utente nico. Il modo più facile di procedere è il seguente.

\$ mail nico

Ed ora battete il testo della lettera usando quante righe volete. Dopo l'ultima riga dovete battere una "d" di controllo.

\$ ctl-d

\$

Il comando `ct/-d` indica la fine del messaggio e segnala alla funzione mail che l'input è finito. Se, mentre state scrivendo una lettera, cambiate idea e decidete di non spedirla, premete il tasto `DELETE` invece di `ct/-d`. La lettera lasciata a metà verrà memorizzata in un file chiamato `dead.letter` (lettere) invece di venire spedita. Per fare esercizio, potete spedire dei messaggi a voi stessi, e poi battere mail per leggerli. (Questo tipo di operazione non è così strano come potrebbe sembrare; è invece un facile mezzo per ricordare le operazioni da svolgere).

Vi sono anche altri modi per inviare dei messaggi: per esempio si può spedire una lettera preparata in precedenza, oppure uno stesso testo a più destinatari, e si possono anche mandare messaggi a utenti di altre macchine. Per maggiori dettagli, si rinvia alla descrizione del comando mail al paragrafo 1 del Manuale di programmazione UNIX. D'ora in poi useremo la notazione mail (1) per indicare la pagina che descrive la funzione mail al paragrafo 1 del manuale. Tutti i comandi di cui abbiamo parlato in questo capitolo si trovano al paragrafo 1 del manuale.

Ci potrebbe essere anche la possibilità di fare l'agenda (vedere `calendar` (1)); vi spiegheremo al capitolo 4 come fare, se non lo sapete già.

1.1.11 Dialoghi tra gli utenti

Se il sistema UNIX da voi usato è collegato con più utenti, vi potrà capitare di vedere un giorno sul vostro terminale un messaggio di questo tipo:

Message from mary tty7... (Messaggio da mary tty7...)

accompagnato da un segnale acustico di avvertimento. Questo significa che l'utente Mary vuole dialogare con voi, ma a meno che voi non eseguiate delle esplicite operazioni, non vi sarà possibile mettervi in contatto. Per attivare la comunicazione dovete battere:

\$ write mary

In questo modo si attiva un canale di comunicazione a due vie. E così, quanto Mary scrive dal suo terminale apparirà sul vostro schermo e viceversa, anche se il canale sarà lento, un po' come parlare alla Luna.

Quando operate nell'ambito di un programma, dovete mettervi nella condizione di poter dare dei comandi. Generalmente, qualunque tipo di programma si fermerà o verrà fatto fermare, ma ve ne sono alcuni, come quello per le operazioni di editing e lo stesso write, che hanno un comando "!" che consente di ritornare temporaneamente nell'interprete (vedere la tabella 2 dell'appendice 1).

Il comando write non prevede regole speciali, cosicché dovreste organizzare voi un protocollo al fine di tenere separati i messaggi in partenza da quelli in arrivo da Mary. Un modo per organizzarsi è di prevedere dei turni, chiudendo ogni turno con il simbolo o, che significa "over" (passo), e di segnalare l'intenzione di uscire dalla funzione con la scritta (o0) che significa "over and out" (passo e chiudo).

Il terminale di Mary:

Il vostro terminale

\$ write alba

\$ Message from mary tty7...

write mary

Message from alba ttya...

hai dimenticato il pranzo? (o)

cinque @

dieci minuti (o)

dieci minuti (o)

ok (oo)

ok (oo)

ctl-d

EOF

ctl-d

\$

\$ EOF

Si può uscire dalla funzione write anche premendo il tasto DELETE. Notate che i vostri errori di battitura non appariranno sul terminale di Mary.

Se cercate di scrivere a qualcuno che non è collegato, o che non vuole essere disturbato, il sistema ve lo dirà. Quando il destinatario è collegato, ma non risponde dopo un intervallo di tempo ragionevole, può

significare che la persona è impegnata oppure si è allontanata dal terminale; e allora dovrete semplicemente battere `ct/-d` oppure `DELETE`. Se siete voi a non volere essere disturbato, usate il comando `mesg (1)`.

1.1.12 Servizio informazioni

Molti sistemi UNIX forniscono un servizio informazioni per tenere gli utenti aggiornati sugli avvenimenti importanti o meno. Fate una prova e battete:

```
$ news
```

Esiste anche una vasta rete di sistemi UNIX che si tengono in contatto telefonicamente; chiedete all'esperto locale di spiegarvi il significato di `netnews` e `"USENET"`.

1.1.13 Il Manuale di programmazione

Il Manuale di programmazione UNIX descrive la maggior parte di quello che vi serve sapere sul sistema. Il paragrafo 1 descrive i comandi, o funzioni, compresi quelli di cui parliamo in questo capitolo.

Il paragrafo 2 descrive i richiami di sistema, che sono l'argomento trattato al capitolo 7, mentre il paragrafo 6 fornisce informazioni sui giochi possibili. I restanti paragrafi parlano delle funzioni utilizzabili dai programmatori che usano il linguaggio C, del formato dei file, e della manutenzione del sistema. (La numerazione di questi paragrafi varia da sistema a sistema). Non dimenticate l'indice analitico, all'inizio del manuale, per trovare rapidamente la funzione che vi serve in quel momento. C'è anche un'introduzione che fornisce una panoramica di come il sistema funziona. Spesso, il manuale è memorizzato nel sistema, per consentire agli utenti di consultarlo dai propri terminali. Cosicché se vi trovate in difficoltà, e non avete immediatamente a disposizione l'esperto per togliervi dai guai, potete far stampare a video la pagina di manuale che vi serve col comando `man` seguito dal nome della funzione per cui vi servono chiarimenti. Così, se volete avere informazioni relativamente al comando `who`, dovete battere:

```
$ man who
```

e, naturalmente, con:

```
$ man man
```

saprete tutto sul comando `man`.

1.1.14 Addestramento con il calcolatore

Il vostro sistema potrebbe disporre di una funzione `learn` (addestramento) che vi consente di imparare, guidati dal calcolatore, il sistema di gestione dei file e le funzioni base, come preparare i documenti con il programma editor, e anche la programmazione in linguaggio C. Provate a scrivere:

```
$ learn
```

Se sul vostro sistema la funzione esiste, vi verrà detto cosa fare. Se non succede nulla, potreste provare a scrivere `teach`.

1.1.15 Giochi

Non sempre lo si ammette ufficialmente, ma uno dei modi migliori per accostarsi al calcolatore è quello di usare i programmi di giochi. Il sistema UNIX non ne ha molti, ma spesso la dotazione di base viene integrata a livello locale. Provate a chiedere ai colleghi, oppure consultate il paragrafo 6 del manuale.

1.2 Operazioni quotidiane: file e comandi più comuni

Con un sistema UNIX, le informazioni sono memorizzate su dei file. Tali file sono organizzati in modo molto simile a quello dei normali archivi cartacei. Ogni file ha un nome, un contenuto e un'ubicazione; ad esso vengono inoltre associate alcune informazioni di carattere amministrativo, quali la sua lunghezza e il nome del suo proprietario. Un file può contenere sia una lettera, sia una lista di nomi e indirizzi, oppure le istruzioni in linguaggio sorgente⁵ di un programma, oppure dei dati da utilizzare, nonché dei programmi in forma eseguibile ed altri dati diversi.

Il sistema di gestione dei file (o sistema di archiviazione) dell'UNIX è organizzato in modo che i file dei vari utenti non interferiscano tra di loro. I programmi che consentono la manipolazione dei file sono moltissimi; per il momento, prenderemo in esame solo quelli più frequentemente usati. Nel capitolo 2 descriveremo dettagliatamente il sistema di gestione dei file ed esamineremo molti dei comandi correlati ai file stessi.

1.2.1 Creazione di file: il programma "editor"

Programma per la messa a punto redazionale. I termini editare e editing sono neologismi correntemente usati anche⁵ in italiano. IN.d.T.I.

Vi sarete chiesti come fare, volendo battere un testo, una lettera, o un programma, per memorizzarli nella macchina. La maggior parte delle operazioni necessarie a tale scopo è svolta con un programma denominato text editor, ovvero un programma che consente la memorizzazione e la manipolazione delle informazioni nel calcolatore. Quasi tutti i sistemi UNIX hanno a disposizione un programma screen editor (editor visualizzabile) che, utilizzando i moderni terminali, mostra immediatamente sullo schermo l'effetto delle operazioni di modifica redazionale che l'operatore via via effettua. Tra i più noti screen editor segnaliamo il vi e l'emacs. Non descriveremo nessuno specifico screen editor in questo libro; in parte a causa di limitazioni di tipo grafico e in parte perché non ne esistono di standard.

Esiste però un vecchio programma "editor", denominato ed, che è certamente disponibile sul vostro sistema. Non è dipendente da particolari caratteristiche legate al terminale e può quindi lavorare con qualunque tipo di unità periferica. Esso costituisce anche la base di altri programmi essenziali (compresi alcuni screen editor) e perciò vale la pena di impararlo comunque. L'appendice 1 ne dà una descrizione concisa. Indipendentemente da quale sia il programma editor che preferite, sappiate che dovete conoscerlo molto bene per essere in grado di creare dei file. Noi useremo l'editor ed per rendere più reali gli esempi e per essere sicuri che voi siate in grado di farli girare sul vostro sistema; comunque, potete usare l'editor che preferite. Per usare l'ed al fine di creare un file denominato junk e contenente dei testi, si dovrà operare come segue:

⁵Linguaggio in cui un programma viene originariamente scritto dal programmatore. (N.d.T.).

\$ ed	<i>comando per entrare dell'ed</i>
a	Comando dell'ed per inserire righe di testo
<i>Dopo questo comando potete scrivere il testo che volete</i>	
	<i>Il punto serve per indicare che è terminata l'operazione di inserimento testo</i>
w iunk	<i>Comando per richiedere di scrivere il testo appena inserito nel file denominato "junk" (w sta per write)</i>
39	<i>Il programma segnala sul video il numero di caratteri scritti</i>
	<i>Comando per uscire (q sta per quit) dal programma ed</i>

\$

Con il comando a (a sta per "append") si chiede al programma di incominciare a ricevere un testo. Il punto "." deve essere scritto all'inizio di una riga e non deve essere seguito da niente altro. Serve per segnalare al sistema che è terminata l'operazione di inserimento testi. Non dimenticatevi mai di scrivere il punto a questo scopo, perché, fintanto che non lo incontra, l'ed non può leggere eventuali altri comandi e, quindi, tutto quanto inserito viene trattato dal sistema alla stessa stregua di un testo da aggiungere a un file.

Il comando w memorizza le informazioni scritte; w iunk le memorizza nel file denominato junk. Ai file si può assegnare qualunque tipo di nome. Noi abbiamo scelto junk (letteralmente "rifiuti") per evidenziare che si tratta di un file senza importanza. Dopo avere memorizzato, il programma segnala a video il numero di caratteri inseriti nel file. Ricordatevi che, fintanto che non viene dato il comando w, il sistema non memorizza nulla definitivamente, quindi, se prima di averlo dato vi scollegate per qualche ragione, le informazioni che avete scritto non verranno memorizzate nel file. (Se vi scollegate mentre state effettuando delle operazioni di editing, il vostro lavoro non verrà perso, perché verrà memorizzato in un file chiamato ed.hup, che potrà essere ripreso al prossimo collegamento. Se il sistema "cade" (vale a dire si arresta per qualche problema legato al software oppure all'hardware) mentre state effettuando delle operazioni di editing, il file sul quale lavorate conterrà solo le informazioni fino all'ultimo comando "write" dato. Sappiate che dopo il comando w, le informazioni vengono registrate permanentemente e si potranno richiamare, ogniqualvolta necessario, nel modo seguente:

\$ ed junk

Ovviamente, potete editare il testo battuto per eventualmente correggere errori ortografici, cambiare le frasi, modificare i paragrafi e così via. Una volta terminate le operazioni suddette, potrete uscire dall'ed con il comando "q".

1.2.2 Quali sono i file esistenti?

Proviamo a creare due file, denominati rispettivamente «junk» e «temp», così sappiamo cosa abbiamo disponibile:

```
$ ed
a
Questo è il problema.
Essere o non essere

w temp
22
19
q
$
$ ed
```

Il numero di caratteri contati dal programma comprende il carattere comando di fine riga, chiamato *newline* (ritorno a margine), che è, come abbiamo già visto, la rappresentazione del comando RETURN da parte del sistema. Con il comando *ls* (list) si ottiene l'elenco (ma non il contenuto) dei file:

```
$ ls
junk
temp
$
```

che sono in effetti i due file appena creati. (Possono anche esservene altri non creati da voi). I file vengono automaticamente elencati dal sistema in ordine alfabetico. Il comando *ls*, come la maggior parte dei comandi, prevede delle opzioni che consentono di modificarne il comportamento di default. Tali opzioni alternative devono essere scritte dopo il comando, sulla sua stessa riga, e generalmente devono essere precedute dal segno meno. Esse sono costituite da una singola lettera che ne sintetizza il significato. Per esempio, se diamo il comando *ls-t*, vogliamo che i file siano elencati in ordine di tempo (quindi *t*, sta per "time"). Eseguendo tale comando, il sistema scriverà per primo il file modificato o creato per ultimo. Per ricollegarci al nostro esempio:

```
$ ls-t
temp
junk
```

Se diamo l'opzione *-l*, otteniamo un elenco articolato (*l* sta per "long") che fornisce varie informazioni relative a ciascun file: *\$ ls-l*

```
total 2
-rw-r--r- 1 alba 19 Sep 26 16:25 junk
-rw-r--r- 1 alba 22 Sep 26 16:26 temp
$
```

Con l'indicazione *total 2* il sistema segnala quanti sono i blocchi di spazio disco occupati dal file. Un blocco, generalmente, è costituito da 512 o 1024 caratteri. La stringa di caratteri *-rw-r--r-* ci dice chi ha il permesso di leggere il file o di effettuarvi degli inserimenti; in questo caso il proprietario (indicato con il nome dell'utente) può sia leggere sia scrivere, mentre altri utenti possono solo leggere dal file. Il numero

che segue la stringa (1 nel caso esemplificato) indica il numero di collegamenti a quel file. Parlare, mo di questo argomento al capitolo 2. Il nome dell'utente indica il proprietario del file, vale a dire la persona che lo ha creato. 19 e 22 sono il numero di caratteri inseriti nei file relativi. Tali numeri corrisponderanno a quelli segnalati dall'ed. La data e l'ora indicano l'ultima volta in cui il file è stato modificato.

Le opzioni possono anche essere raggruppate: per esempio, se scriviamo `ls -lt` avremo gli stessi dati che otteniamo scrivendo `ls -l`; che però saranno ordinati in modo che i file più recenti siano elencati per primi. Con l'opzione `-u` possiamo sapere quando sono stati usati i file: se scriviamo `ls -lut` otteniamo un elenco articolato (-l) in ordine di utilizzo file (i file più recentemente usati saranno indicati per primi). L'opzione `-r` (resta per reverse) inverte l'ordine di emissione, così, se scriviamo `ls -rt` otteniamo un elenco dei file in ordine cronologico. Saranno indicati per primi quelli usati meno recentemente. Si possono anche indicare i nomi dei file ai quali si è interessati, e il comando `ls` fornirà le informazioni volute solo relativamente ai file di cui si è dato il nome:

```
$ ls -l junk
```

```
-rW-r--r-- 1 alba 19 Sep 26 16:25 junk
```

```
$
```

Le stringhe che seguono il nome del programma sulla riga del comando, come ad esempio `-l` e `junk` di cui sopra, si chiamano argomenti del programma. Gli argomenti sono generalmente delle opzioni o nomi di file da usare da parte del comando. Lo specificare le opzioni scrivendo un segno meno seguito da una lettera singola, come `-t`, oppure una combinazione di lettere, come `-lt`, è una convenzione comune. In generale, se un comando accetta tali argomenti facoltativi, questi ultimi precederanno qualsiasi eventuale argomento costituito dal nome del file; possono però anche apparire in ordine diverso. I programmi UNIX, tuttavia, si comportano in modo molto particolare per quanto riguarda la gestione delle opzioni multiple. Per esempio, la 7ma edizione degli standard non accetta quanto segue:

```
$ ls -l -t
```

Non funziona con la 7ma edizione

come sinonimo di `ls -lt`, mentre vi sono altri programmi che richiedono specificamente che le opzioni multiple vengano separate.

Via via che imparerete a conoscere l'UNIX, troverete che per quanto riguarda gli argomenti facoltativi, non esiste un metodo unico e un comportamento uniforme del sistema. Ogni comando ha le proprie idiosincrasie e assegna alle varie lettere significati diversi (spesso diversi anche da quelli usati per la stessa funzione con altri comandi). Tale comportamento imprevedibile è sconcertante ed è spesso citato come una delle pecche più significative del sistema. Benché la situazione stia migliorando - le nuove versioni, infatti, hanno una maggiore uniformità - tutto quello che possiamo suggerire è di cercare di fare meglio quando scrivete i vostri programmi e, nel frattempo, tenete sotto mano una copia del manuale.

1.2.3 Stampa di file: i comandi *cat* e *pr*

Ora che avete creato dei file, dovete poterli consultare. I programmi che consentono la consultazione dei file sono molti, e probabilmente molti di più di quanti servirebbero. Tra i programmi utilizzabili a questo scopo vi è l'editor:

```
$ ed junk
```

19	viene segnalato che nel file junk vi sono 19 caratteri
1,\$p	Si chiede di stampare dalla prima all'ultima riga
Essere o non essere	Il file è costituito da una sola riga
q	Operazione terminata
\$	

Il comando `ed` riporta immediatamente il numero di caratteri contenuto nel file junk; con il comando `1,$p` si chiede di stampare tutte le righe del file. Dopo aver imparato ad usare l'editor, potrete anche selezionare le parti di file che volete stampare.

Vi sono dei casi in cui non è possibile usare l'editor per effettuare la stampa. Per esempio, esiste un limite (di parecchie migliaia di righe) alla lunghezza dei file gestibili dal comando `ed`. E, inoltre, esso può stampare solo un file alla volta, e ogni tanto può essere necessario stampare vari file, uno dopo l'altro senza soluzione di continuità. Perciò vi sono un paio di possibili alternative.

La prima è data dal comando `cat`, il più facile tra i comandi di stampa; esso stampa il contenuto di tutti i file indicati come suoi argomenti:

```
$ cat junk
```

```
Essere o non essere.
```

```
$ cat temp
```

```
Questo è il problema.
```

```
$ cat junk temp
```

```
Essere o non essere
```

```
Questo è il problema.
```

Vediamo così che i file denominati sono concatenati (da qui `cat`, abbreviazione dell'inglese "catenate"), quindi scritti a terminale direttamente uno dopo l'altro. Con i file brevi non esistono problemi. Se però siete collegati ad alta velocità con il calcolatore, dovrete essere rapidi nel dare il comando `ctl-s` per arrestare l'emissione del comando `cat`, altrimenti l'operazione continuerà ma, superando le capacità dello schermo, correreste il rischio di perderne l'ultima parte. Non esiste un comando standard per consentire di stampare i file voluti una schermata alla volta, benché ogni sistema UNIX ne abbia uno specifico. Il vostro sistema potrebbe avere, a questo scopo, un comando chiamato `pg` oppure `more`. Il nostro si chiama `p`; vi spiegheremo come usarlo al capitolo 6.

Il comando `pr`, come il `cat`, fa sì che vengano stampati i file elencati nella lista; però ne organizza i contenuti in modo che possano essere emessi da un'unità di stampa: vale a dire che le pagine prodotte risulteranno essere di 66 righe ciascuna (11 pollici); su ogni pagina verrà riportata la data e l'ora di modifica del file, il numero di pagina e, in testa, il nome del file; saranno anche previste delle interlinee automatiche, perché la stampante si posizioni all'inizio della pagina successiva (superando quindi la fincatura di taglio pagina del modulo continuo). Perciò, per ottenere una buona impaginazione del file junk e passare quindi alla pagina successiva per stampare altrettanto bene il file temp, si dovrà procedere come segue:

```
$ pr junk temp
```

```
Sep 26 16:25 1983 junk Pagina 1
```

```
Essere o non essere
```

(Vengono lasciate 60 righe di interlinea)

```
Se 26 16:26 1983 temp Pagina 1
```

```
Questo è il problema.
```

(Vengono lasciate 60 righe di interlinea)

```
$
```

Con il comando `pr` può anche ottenere un prospetto a più colonne. Infatti, se `proce.` diamo come segue:

```
$ pr-3 nomi di file
```

ognuno dei file elencati verrà stampato sotto forma di prospetto a tre colonne. Si può chiedere un numero qualsiasi di colonne, purché ragionevole, e `pr` farà del suo meglio. Con `pr-m` si otterrà la stampa di un certo numero di file su colonne parallele. Vedere `pr (1)`.

Facciamo notare che `pr` non è un programma per la gestione dei testi, nel senso che non impagina. I veri programmi previsti a tale fine sono `nroff` e `troff`, che verranno trattati al capitolo 9.

Vi sono anche dei comandi per l'emissione dei file su delle stampanti ad alta velocità. Consultate il manuale alle voci quali `Ip` e `Ipr`, oppure la voce "printer" dell'indice analitico.

La scelta del comando da usare dipenderà dai dispositivi ai quali siete collegati. Spesso, `ip` e `Ipr` sono usati insieme; dopo che `pr` ha effettuato le operazioni di impaginazione del testo, `Ipr` ne gestisce il passaggio alla stampante. Ma torneremo ancora su questo argomento.

1.2.4 Ridenominazione, copiatura e cancellazione di file: `mv`, `cp`, `rm`

Vediamo ora qualche altro comando. A volte è necessario cambiare il nome di un file. Tale operazione avviene chiedendo di passare (moving in inglese) da un nome a un altro, come nell'esempio seguente:

```
$ mv junk precious (mv sta per moving)
```

Quanto sopra significa che il file prima denominato `junk` si chiamerà da ora in avanti `precious`, ma il suo contenuto non è cambiato. Se chiedete ora di elencare i file esistenti (con il comando `ls`), vedrete che l'elenco prodotto dal sistema sarà diverso dal precedente; infatti `junk` sarà stato eliminato e al suo posto sarà stato inserito `precious`.

```
$ ls
```

```
precious
```

```
temp
```

```
$ cat junk
```

```
Cat: non può accedere a junk
```

\$

Fate attenzione quando cambiate il nome di un file, perché se utilizzerete quello di uno già esistente perderete il suo attuale contenuto.

Per fare la copia di un file (vale a dire per avere due versioni di qualcosa) si deve usare il comando `cp` (`cp` sta per copy in inglese):

```
$ cp precious precious.save
```

In tal modo si otterrà un duplicato di `precious` che si chiamerà `precious.save`. E, infine, quando volete cancellare i file che avete creato e/o ai quali avete cambiato nome, dovete usare il comando `rm` (`rm` sta per remove in inglese):

```
$ rm temp junk  
rm: junk non existent
```

Il sistema vi avvertirà se uno dei file da eliminare non viene trovato, altrimenti `rm`, così come la maggior parte dei comandi UNIX, svolge il suo lavoro silenziosamente. L'utente non viene coinvolto, i messaggi d'errore sono brevi e a volte risultano persino inutili. Tale laconicità del sistema può sconcertare i principianti, ma gli utenti esperti, di solito, trovano noioso avere a che fare con dei comandi prolissi.

1.2.5 Cosa comprende il nome di un file?

Finora abbiamo denominato dei file, senza mai parlare di quelle che devono essere le caratteristiche di un nome canonico di file; perciò è tempo di proporre un paio di regole.

Anzitutto, il nome di un file non deve superare i 14 caratteri. In secondo luogo benché abbiate la libertà di usare quasi tutti i caratteri disponibili per denominare un file, il buon senso suggerisce di usare dei caratteri che siano visibili, evitando quelli che potrebbero avere dei significati particolari per il sistema. Abbiamo già visto, per esempio, che con il comando `ls`, se scriviamo `ls -t` vogliamo che i file vengano elencati in ordine di tempo. Così, se per caso denominaste un file `-t`, avreste serie difficoltà ad averlo elencato tra gli altri file. (E come pensate che si possa riuscirci?). Oltre al segno meno sopra indicato, scritto come primo carattere, ci sono altri caratteri con speciali significati. Perciò, per evitare di cadere nelle trappole per principianti, vi suggeriamo di usare, per denominare i file, soltanto lettere, numeri, il punto e il segno di sottolineatura, almeno fintanto che non sarete più esperti. (Il punto e il segno di sottolineatura sono generalmente usati per suddividere i nomi di file, come nel caso del sopra menzionato `precious.save`). Infine, non dimenticate che i caratteri maiuscoli per l'UNIX sono diversi dai minuscoli, e quindi `junk`, `Junk` e `JUNK` sono tre nomi differenti.

1.2.6 Qualche comando utile

Ora che avete ricevuto i primi rudimenti relativamente alla creazione dei file, all'elencazione dei loro nomi e alla stampa del loro contenuto, possiamo parlare di una mezza dozzina di comandi per l'elaborazione dei file.

Per rendere più chiara la trattazione useremo un file denominato poem (poesia) e contenente un verso famoso di Augustus De Morgan. Cominciamo col creare il file con il comando ed:

\$ ed

a

Great fleas have little fleas
upon their backs to bite 'em,
And little fleas have lesser fleas,
and so ad infinitum.
And the great fleas themselves, in turn
have greater fleas to go on;
While these again have greater still,
and greater still, and so on. ⁶.

w poem

263

\$

Il primo comando di cui vogliamo parlare è wc (che sta per word counting) e che ha la funzione di contare le parole:

\$ wc poem

8	46	263	poems
\$			

Vale a dire, la poesia (poem) è di 8 righe, 46 parole, 263 caratteri. La definizione di parola è molto semplice: è qualunque stringa di caratteri che non contenga spazi, tabulazioni o ritorni a margine.

Il comando wc può contare più file contemporaneamente (stampanone anche i totali), e inoltre, se lo si richiede, può saltare le parti che non devono essere contate, vedere wc (1).

Il secondo comando di cui vogliamo parlare si chiama grep (tale nome deriva dall'opzione g del comando ed, ed è l'acronimo di g/regular-expression/p di cui si fornisce la spiegazione all'appendice 1; la sua funzione è quella di analizzare i file per selezionare le righe in cui ricercare le parti corrispondenti a uno schema predeterminato. Per chiarire meglio il concetto, supponete di voler ricercare il termine "fleas" nella poesia sopra indicata ("fleas" è pertanto lo schema predeterminato).

⁶Diamo la traduzione letterale della poesia a titolo informativo, ma negli esempi manteniamo il testo in inglese perché la lingua usata non è determinante ai fini della comprensione degli esempi stessi che sono comunque chiariti nel corso della trattazione dei vari argomenti:

"Le grosse pulci hanno piccole pulci
sulla schiena per farsi pungere.
E le piccole pulci hanno pulci ancora più piccole
e così ad infinitum
E le stesse grosse pulci, a loro volta,
stanno su pulci più grosse di loro;
Mentre queste ultime stanno su pulci ancora più grosse
ancora più grosse, e così via"
IN.d.T.I

A questo scopo dovrete procedere come segue:

```
$ grep fleas poem
```

```
Great fleas have little fleas  
And little fleas have lesser fleas,  
And the great fleas themselves, in turn,  
have greater fleas to go on;
```

```
$
```

Il comando `grep` esegue anche l'operazione inversa rispetto a quella sopra esposta; vale a dire che può analizzare il file per escludere le parti corrispondenti a uno schema prestabilito. Per far ciò basta utilizzare con `grep` l'opzione `-v` (il nome deriva dall'opzione `v` del comando `editor`). Servendoci ancora dell'esempio precedente: