Creación de Scripts.

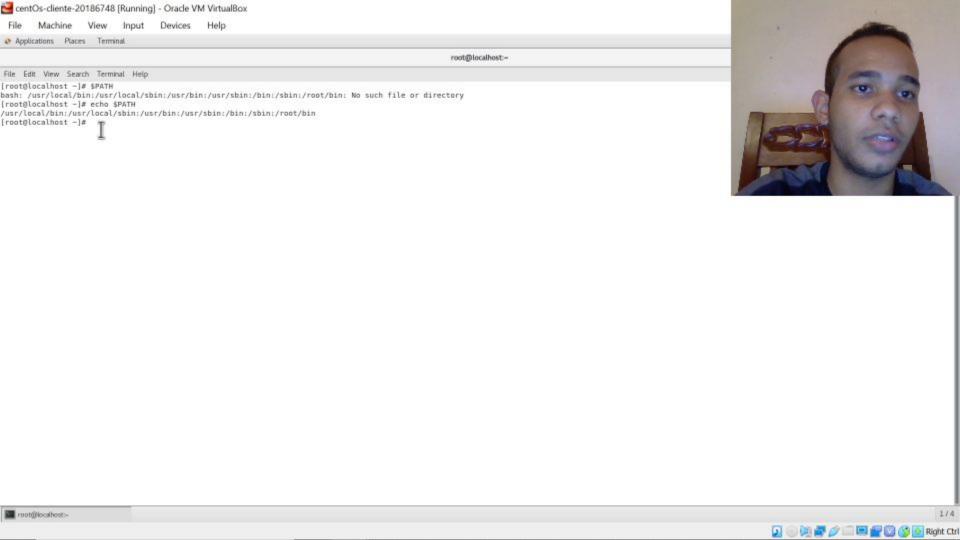
Por: John A. Pérez B. ~ 20186748

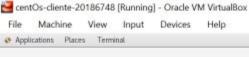
Este tutorial es parte del siguiente video:

https://youtu.be/eAHCPRv-CCc

Los Shell Scripts

Para entender el funcionamiento de los Shell Scripts, es necesario que entendamos la forma en la que funciona la Shell. Esta es un interprete de comando, esto significa que al ingresar un comando esta buscara en la ruta establecida el programa relacionado al comando que ingresamos. Para saber donde nuestro intérprete busca los comandos colocamos el comando \$PATH. En la siguiente imagen veremos una demostracion.





root@localhost:~/Desktop/scrt

[root@localhost scrt # touch sc.sh

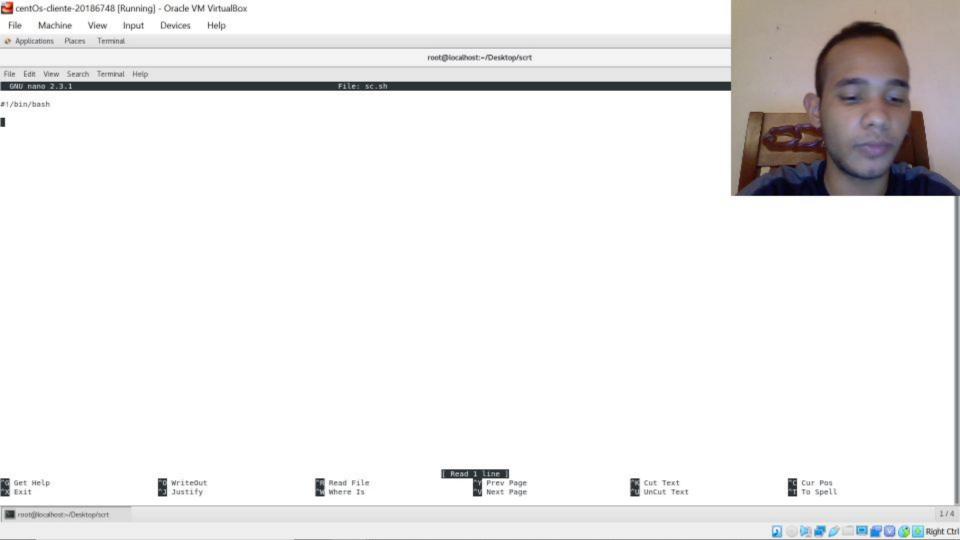
File Edit View Search Terminal Help

Al crear un script, es necesario incluir la extensión .sh, de tal manera identificamos el archivo como un ShellScript, y el sistema lo identifica como tal al momento de trabajar con este.



la direccion de un interprete, luego de #!. Esto le indica a la Shell que interprete utilizara para dicho script. Este se coloca de la siguiente manera.

Todos los Shell scripts poseen algo en comun, al principio se incluye

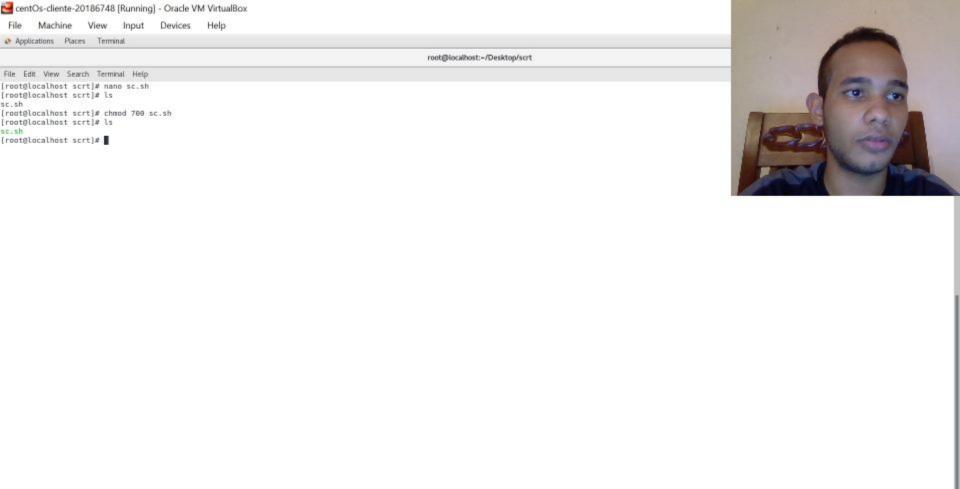


relaciona con un programa. Al colocar un script si contamos con los permisos necesarios, esta comenzara a interpretar dicha secuencia de comandos. Por lo que para ejecutarlo es necesario contar con

De igual forma en las que la Bash interpreta los comandos y los

dichos permisos. Estos se asignan con el comando chmod. Una vez

contemos con los permisos el archivo cambia de color en la terminal











Estos también admiten elementos comunes en los lenguajes de programación como variables, comparadores, condicionales y ciclos.













Para ejecutarlos en la terminal simplemente colocamos el directorio en que se encuentran y su nombre.

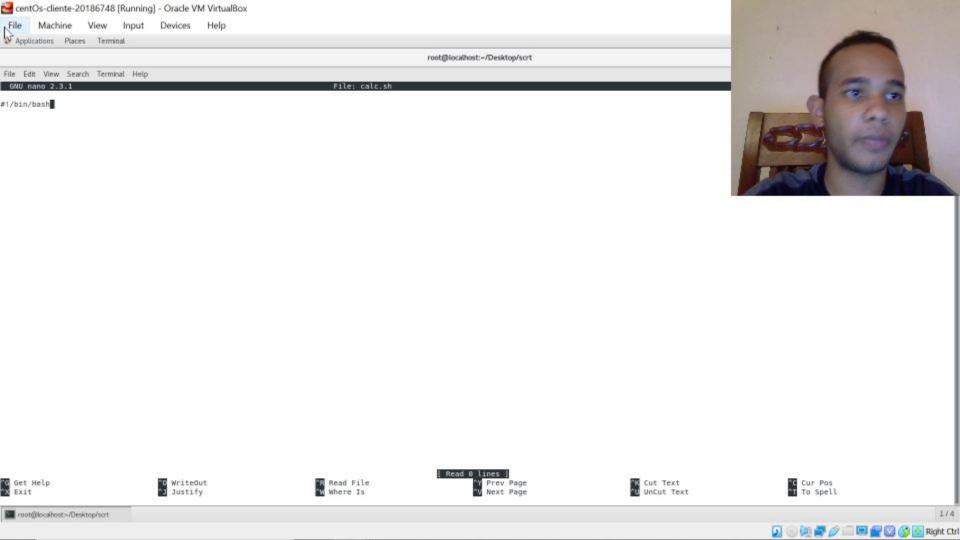




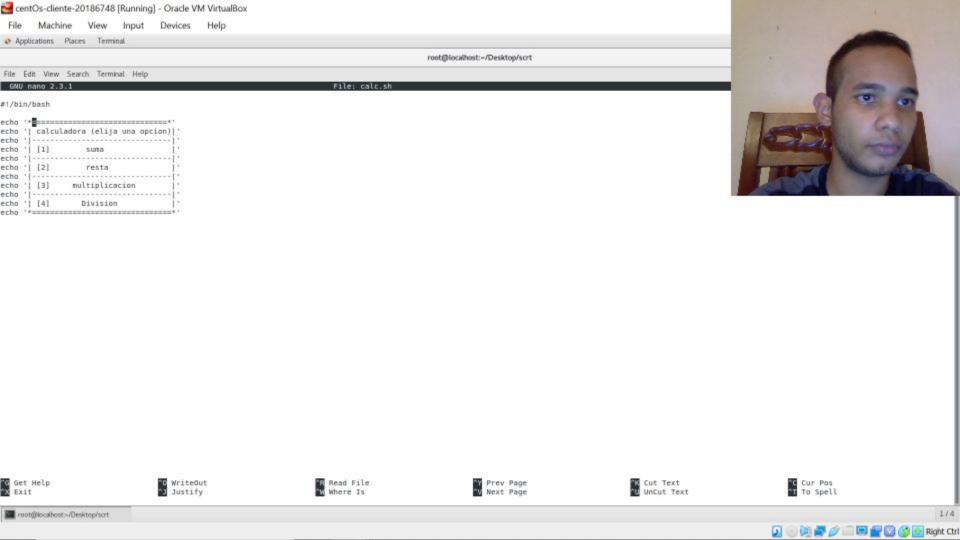


Script 1: Calculadora

Generamos el archivo con el que vamos a trabajar con extensión **sh** utilizando el comando **touch** y una vez abrimos el archivo, colocamos los parámetros que vimos en el primer ejemplo.



Diseñamos la interfaz de nuestro programa. esta le dirá al usuario que puede hacer. para esto utilizamos el comando **echo** para imprimir estos datos en la Shell.



Aplicamos los permisos, y probamos nuestra interfaz. Luego le

agregaremos la parte funcional.



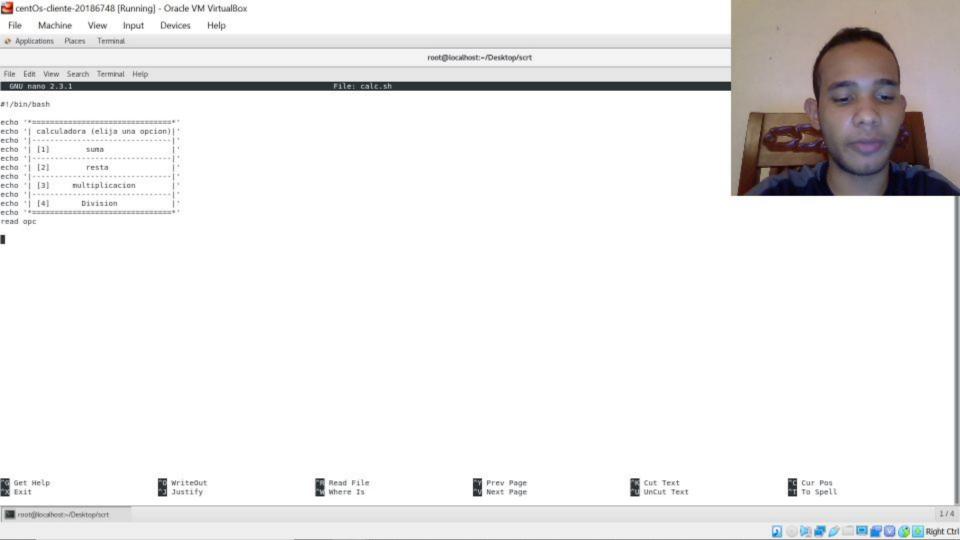




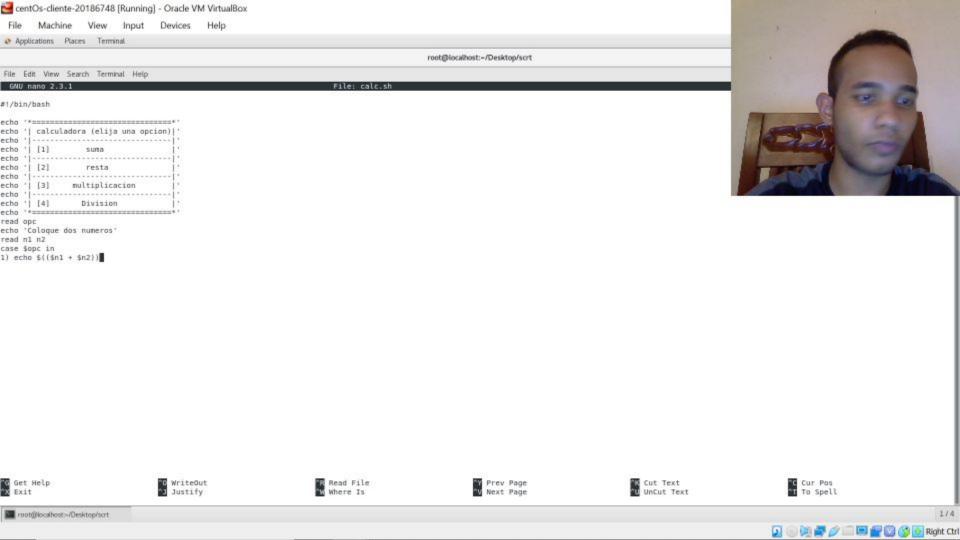




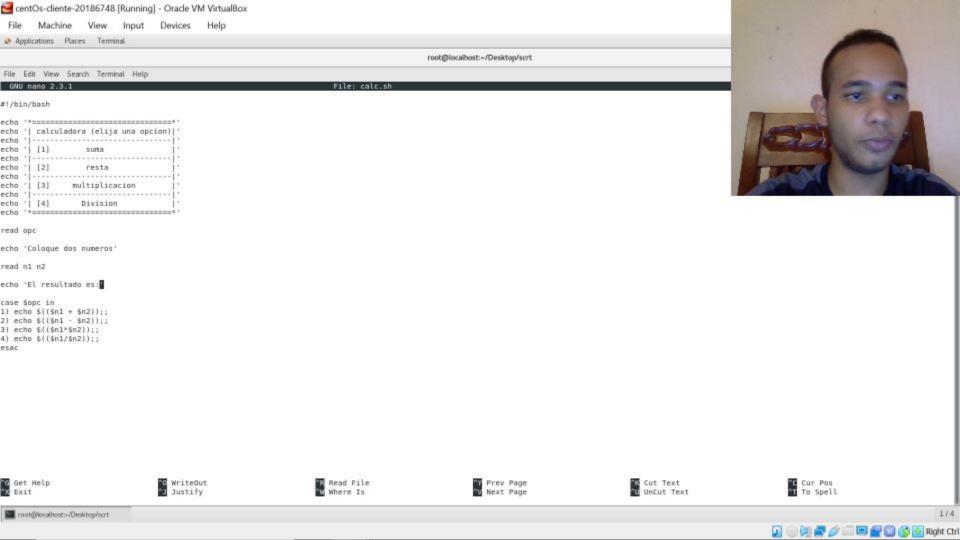
Para que el usuario pueda elegir una opción es necesario colocar una entrada de texto. esto lo hacemos con la palabra reservada **read**, y luego colocamos el nombre de la variable que almacenará la entrada.



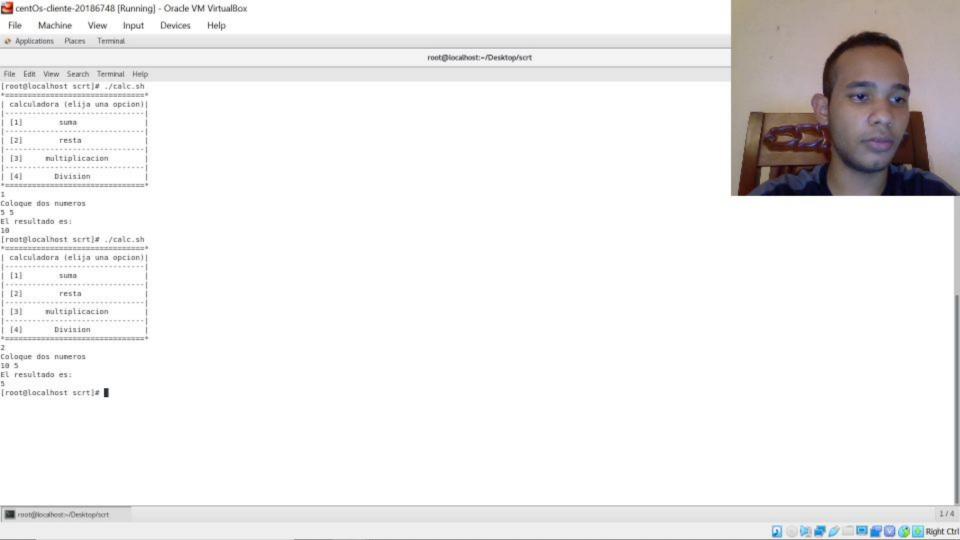
Para agregar la parte funciona de esta calculadora utilizaremos un switch, este funciona como comparador, donde se compara cada una de las opciones que agreguemos con el parámetro que le indiquemos al principio, para iniciarlo usamos case y como break utilizamos ;;. en este caso crearemos otro read con dos variables, e iniciaremos con la operación de suma. Utilizaremos el formato [opcion #]) echo \$((\$n1 [operación] \$n2));;. Donde el símbolo de dólar indica que estas variables debe de ser tratadas de forma especial y no como texto plano.

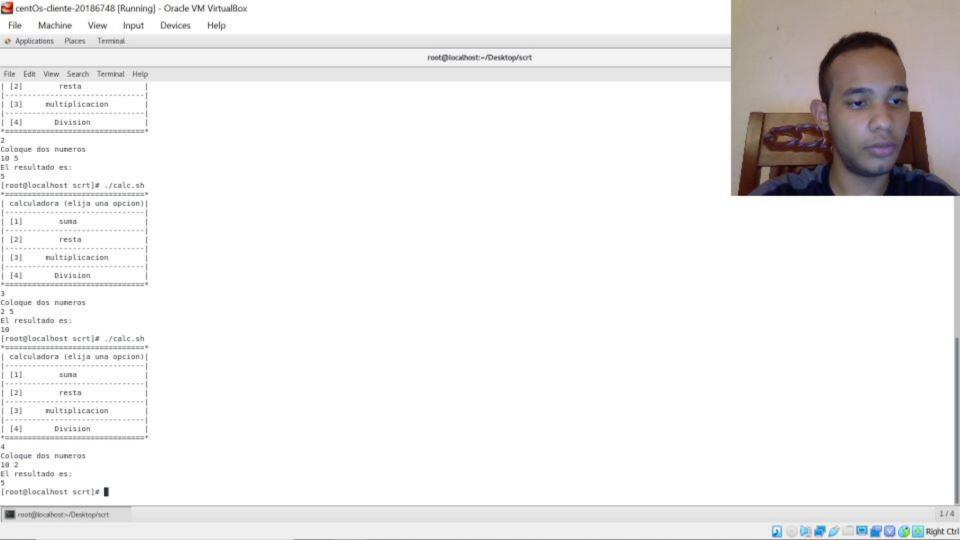


Para agregar la demás funciones utilizamos el mismo formato [opcion #]) echo \$((\$n1 [operación] \$n2));;. Y completamos hasta la división. para cerrar el switch utilizamos su nombre de forma inversa, es decir esac.



Probamos que el programa funcione correctamente.

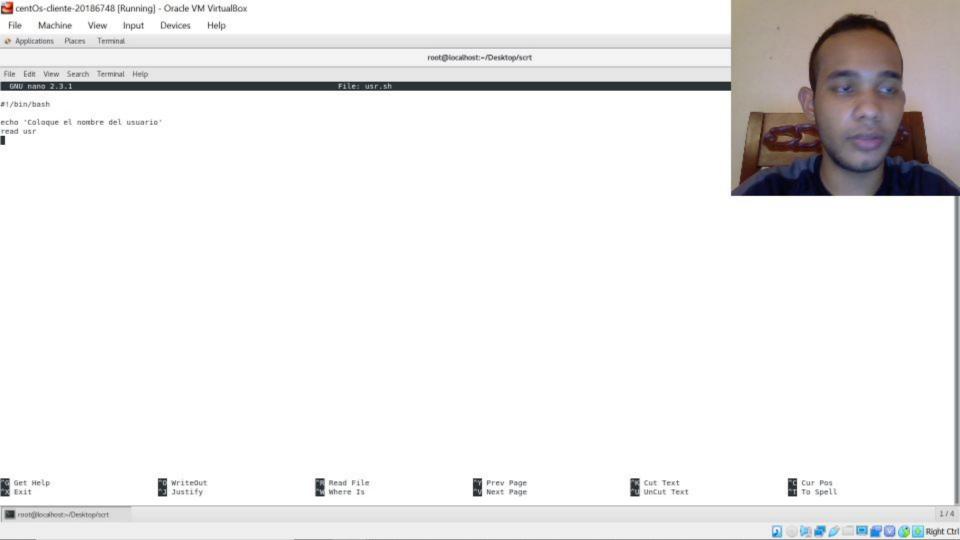




Script 2: Creador de usuarios

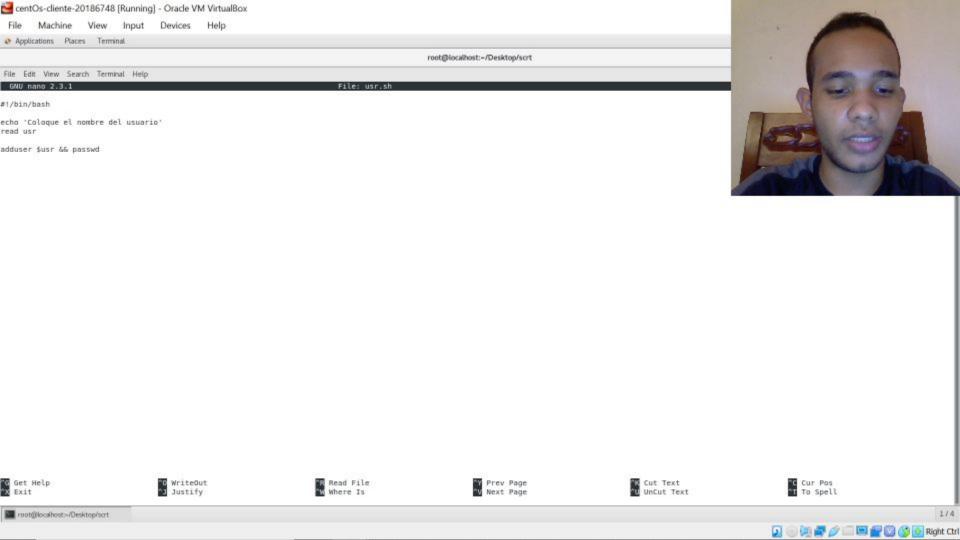
Generamos el archivo con el que vamos a trabajar con extensión **sh** utilizando el comando **touch** y una vez abrimos el archivo, colocamos los parámetros que vimos en el primer ejemplo.

E imprimimos un mensaje en la terminal para almacenar el nombre del usuario, y lo almacenamos en una variable.



Utilizamos la variable almacenada como parametro del comando adduser al que tambien le agragaremos un comando anidado con &&

para que se solicite la contraseña de dicho usario.





Ahora agregamos un manejador de errores, este nos notificará si el comando se ejecutó o no. Para esto utilizamos la doble conjunción && y la || en caso de que surja un error.















Agregamos los permisos a nuestro script y lo probamos.

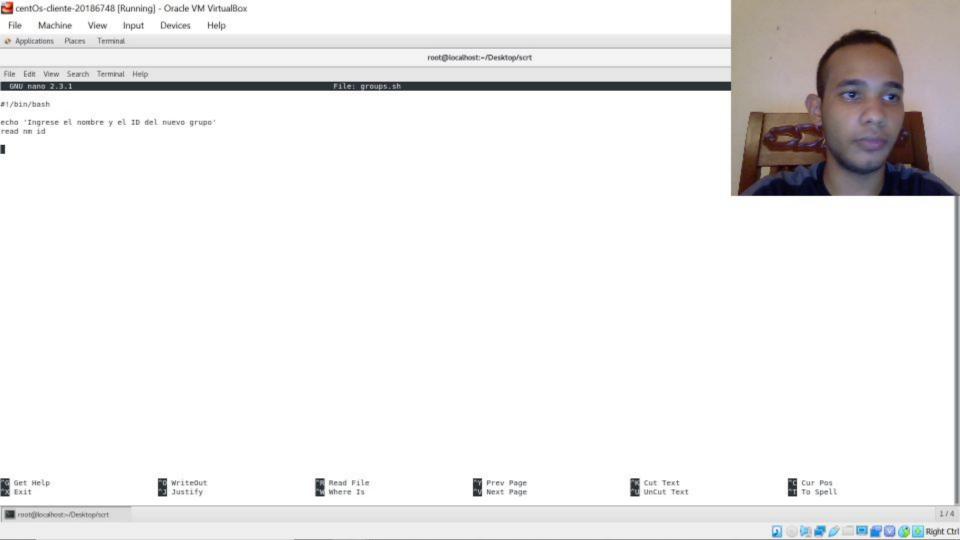






Script 3: Creador de grupos

Generamos el archivo con el que vamos a trabajar con extensión **sh** utilizando el comando **touch** y una vez abrimos el archivo, colocamos los parámetros que vimos en el primer ejemplo. E imprimimos un mensaje con la solicitud del nombre y el ID del nuevo grupo, y los almacenamos en sus respectivas variables.





al comando groupadd con la opción -g le pasamos las variables como argumentos y agregamos un manejador de errores como en el script anterior.















Aplicamos los permisos y probamos



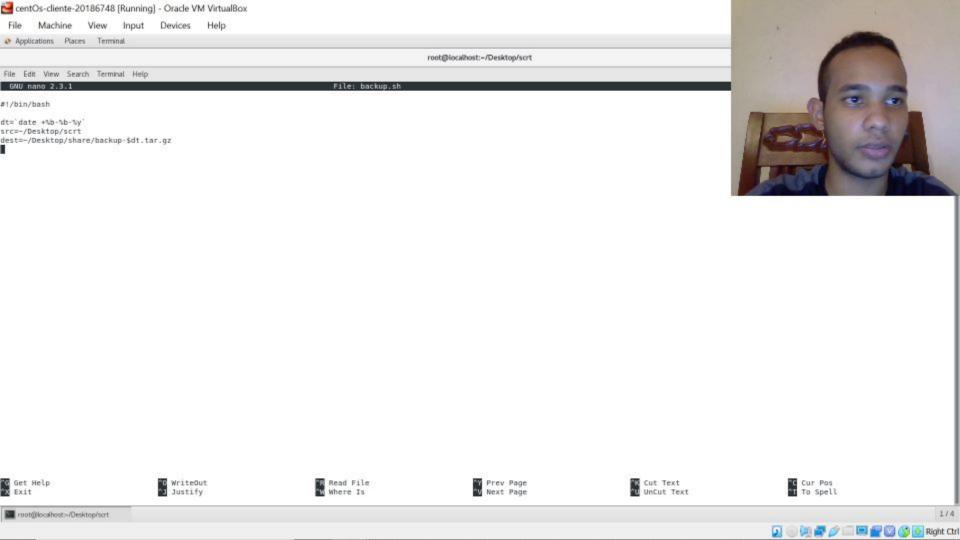




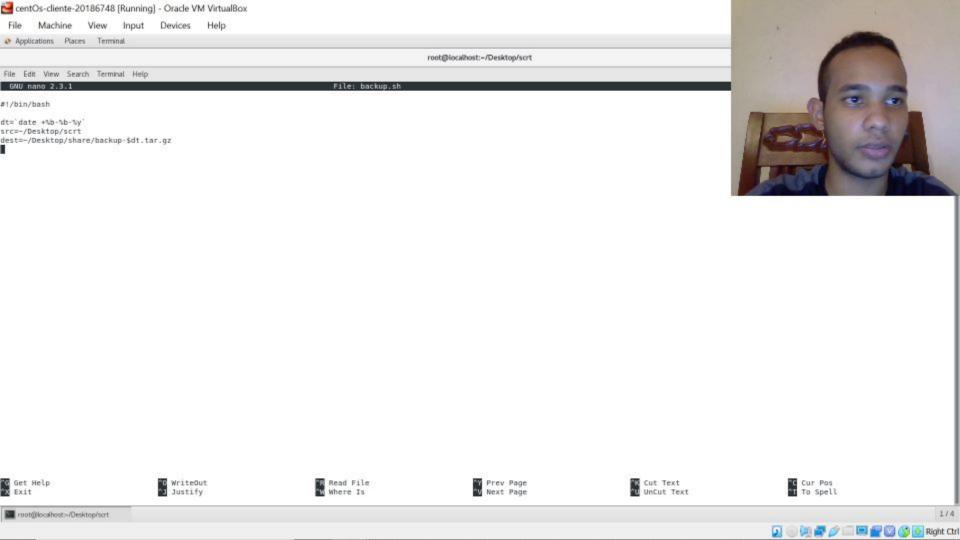


Script 4: Generador de Backups

Generamos el archivo con el que vamos a trabajar con extensión **sh** utilizando el comando **touch** y una vez abrimos el archivo, colocamos los parámetros que vimos en el primer ejemplo. En el mismo colocamos dos variables, y le insertamos los datos de la fuente y el destino del backup con el nombre finalizado en .tar.gz. Ademas de una variable extra que tendrá como valor el comando date +%b-%d-%y, de tal manera que el nombre de nuestro backup posea la fecha actual



Utilizamos el comando **tar** con las opciones -**zcpf** las cuales nos permitiran comprimir archivos y directorios, creando un nuevo archivo con dicha informacion. Luego colocamos el destino y la fuente como argumentos.





Agregamos un manejador de error, para ver si nuestro script se ejecuto correctamente.



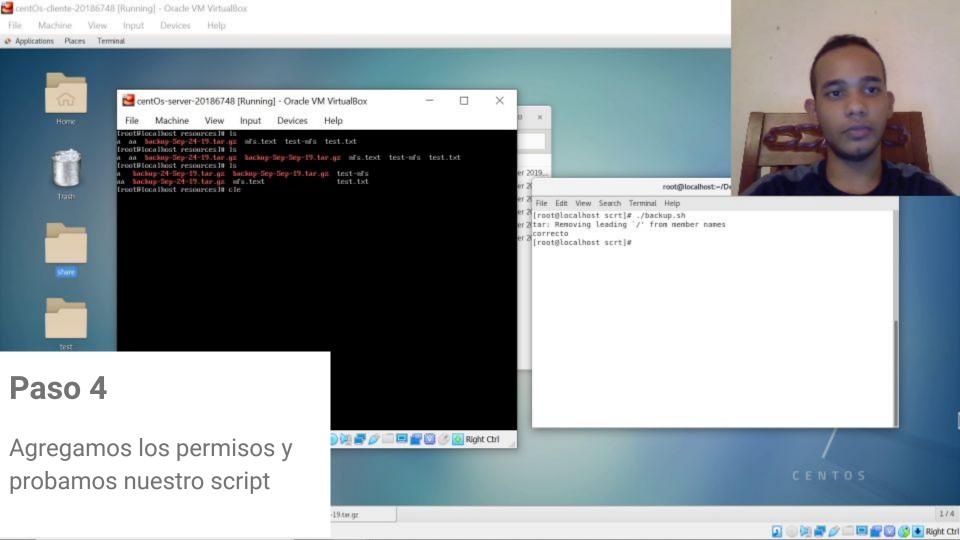






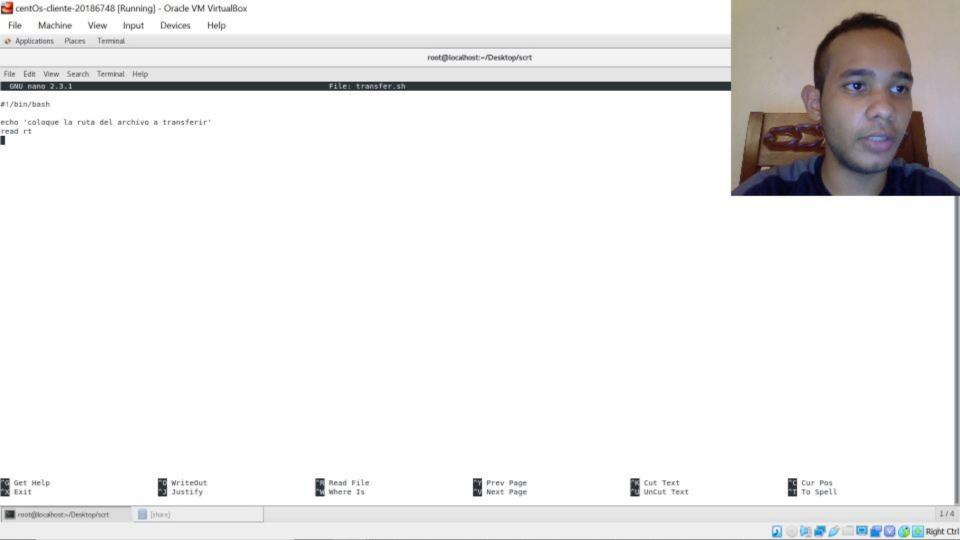




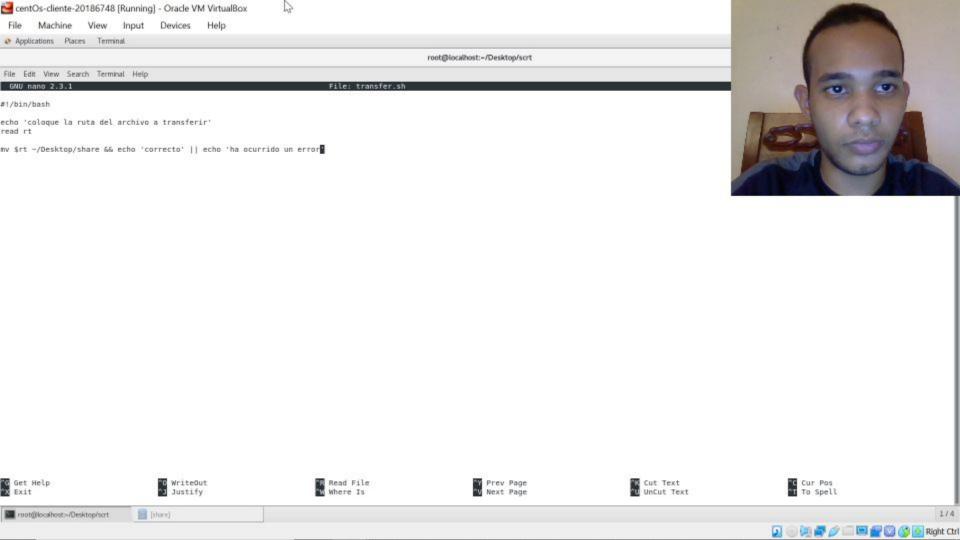


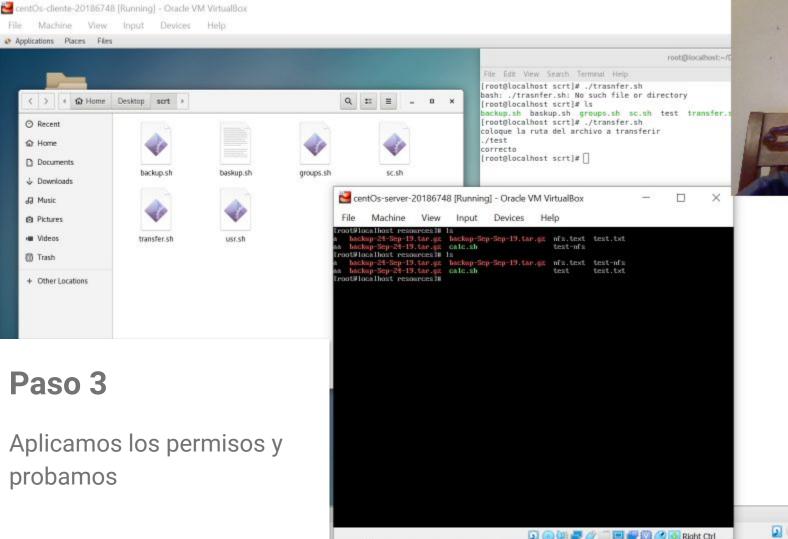
Script 5: Transferencia de datos

Generamos el archivo con el que vamos a trabajar con extensión **sh** utilizando el comando **touch** y una vez abrimos el archivo, colocamos los parámetros que vimos en el primer ejemplo. E imprimimos un mensaje que le solicite al usuario colocar la ruta del archivo, la cual almacenaremos en una variable.



Con el comando **mv**, transferimos el archivo desde donde se encuentre hasta nuestro directorio compartido en la red NFS, para que este pueda ser accedido por nuestro otro computador. Y al igual que en los demás scripts agregamos un manejador de errores.

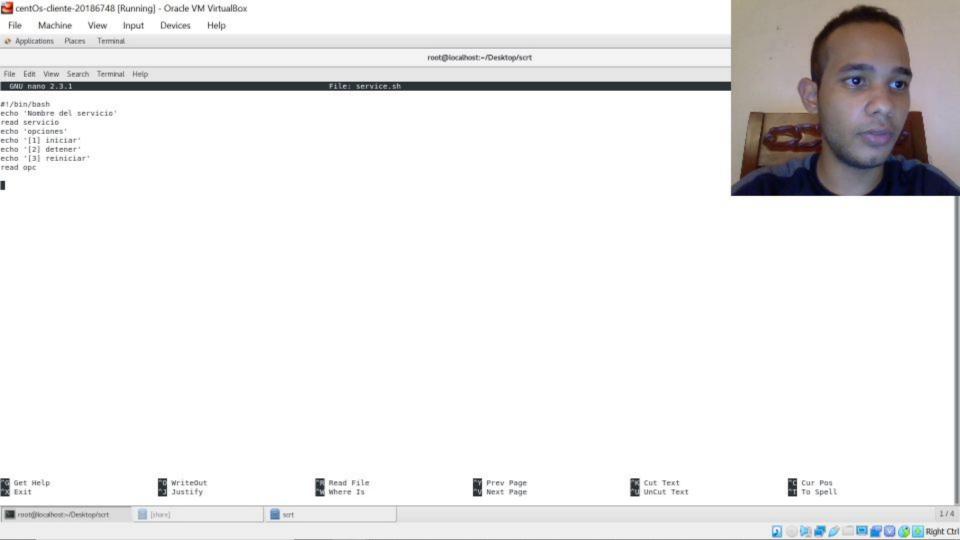




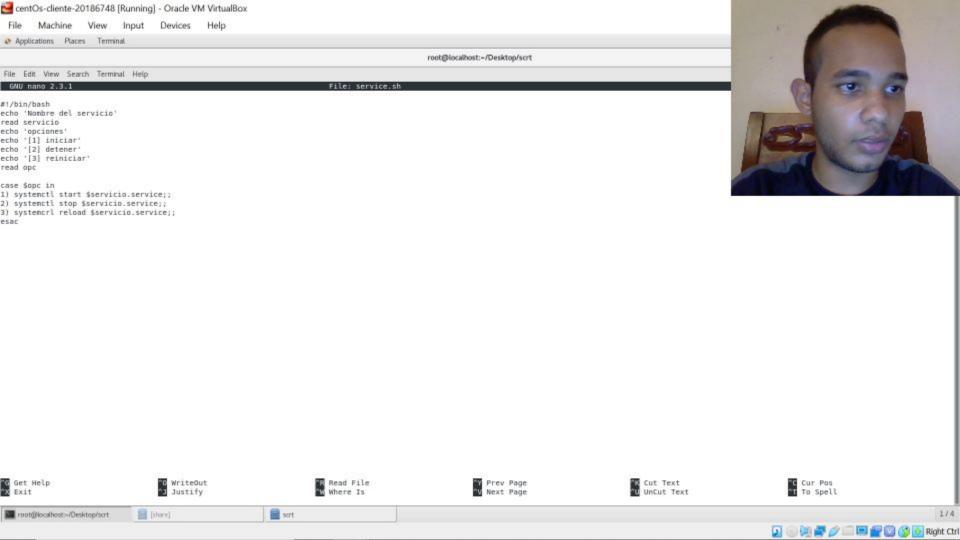


Script 6: Manejador de servicios(iniciar, detener y reiniciar)

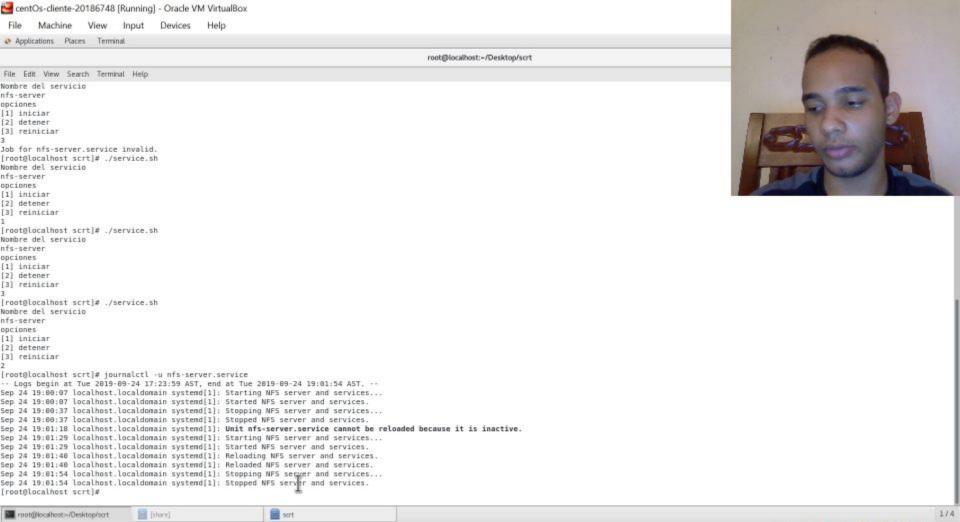
Generamos el archivo con el que vamos a trabajar con extensión **sh** utilizando el comando **touch** y una vez abrimos el archivo, colocamos los parámetros que vimos en el primer ejemplo. Luego generamos la interfaz, donde le solicitamos al usuario el nombre del servicio y la opcion a ejecutar



Nuevamente con un switch definimos el comando que se va a ejecutar en cada uno de los caso, sea el de iniciar, detener o reiniciar el servicio.



Procedemos a probar, nuestro script, y luego utilizamos el comando **journalctl -u** y el nombre del archivo, para comprobar si el estado del servicio fue modificado por el script.



Automatización de scripts con cron



Utilizamos un editor para abrir el archivo crontab que se encuentra en el directorio /etc

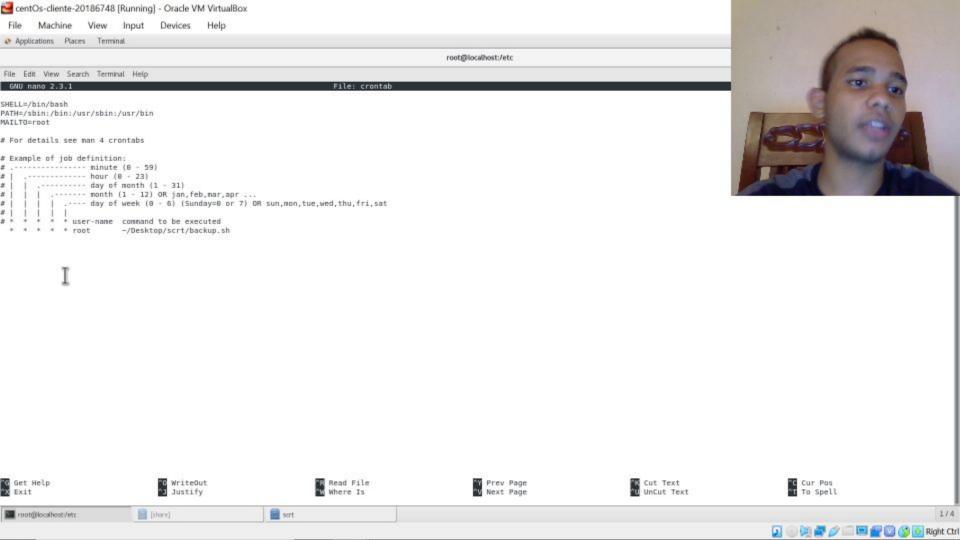


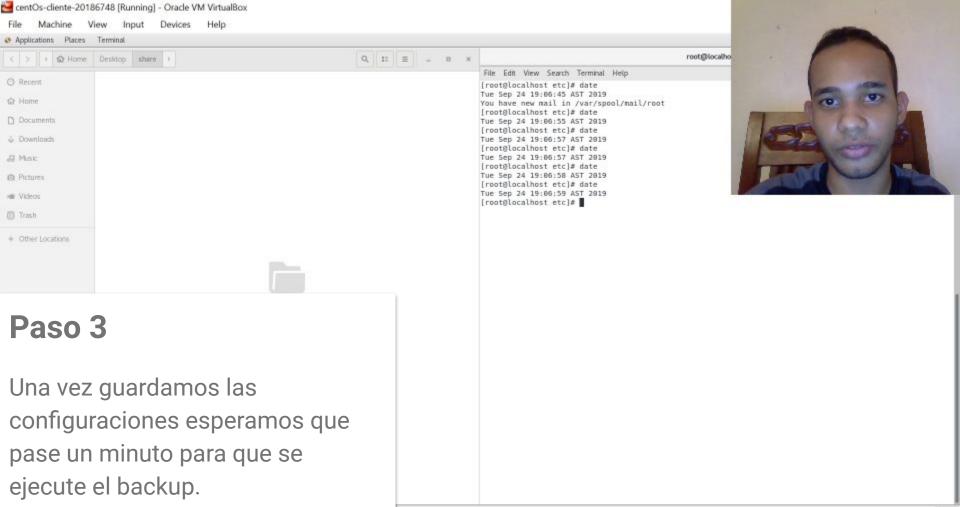






Al iniciar crontab vemos un tipo de template que nos muestra como programas las tareas, estas nos permite la programación semanal, mensual, anual, o personalizadas a través de parámetros establecidos. En este caso para demostrar su funcionamiento y las diferente formas de programar las tareas, ejecutaremos el backup.sh cada minuto simplemente colocando * en todas las opciones de tiempo, le colocamos root como usuario, y asignamos la dirección de nuestro script. De esta manera lo programamos cada minuto.





🔲 🔐 🔯 🚱 Right Ctrl

