



„ZPR PWr – Zintegrowany Program Rozwoju Politechniki Wrocławskiej”

Wrocław, 01.03.2022

Języki Skryptowe
Laboratorium nr 2
Zmienne środowiska

Celem tego laboratorium jest przygotowanie programów wykorzystywanych w następnych laboratoriach.

Programy mają być zaimplementowane w języku CPP lub C.

1. Paths: pokazywanie wszystkich ścieżek dostępu
 - a. Każdy folder w oddzielnej linii
 - b. Posortowanie w kolejności alfabetycznej
 - c. Przełącznik /D : wszystkie powielone oznaczone przez postfiks "\tDUPLIKAT"
 - d. Przełącznik /B: wszystkie brakujące oznaczone przez prefiks "\tBRAK"
2. Program PokazWszystkie: wyświetlenie wszystkich zmiennych środowiska i parametrów programu.
3. Program PokazPodobne: wyświetlenie zawartości zmiennych środowiskowych zawierających w swojej nazwie jeden z ciągów podanych w linii polecenia
 - a. Format wyniku:
 - i. Nazwa zmiennej
 - ii. =
 - iii. Zawartość zmiennej
 - b. Jeżeli jej zawartości jest złożona (poszczególne elementy są rozdzielane znakami ";") to każdy z elementów ma być wypisany w oddzielnej linii i być poprzedzony pojedynczą tabulacją.
 - c. W trybie normalnym nie ma ani jednej zmiennej zawierającej taki podciąg to wypisywane jest to w postaci: parametr = NONE
 - d. W trybie cichym (/S) parametry niezdefiniowane są ignorowane.
 - e. Znalezione zmienne mają być posortowane w odwrotnej kolejności alfabetycznej z rozróżnieniem małych i dużych liter.
4. Program KodPowrotu
 - a. Linia polecenia zawiera do 7 słów kluczy określających uszkodzoną część samochodu
 - b. Słowa klucze są podawane w linii polecenia wg. malejącej ważności
 - c. Przetwarzanie danych linii pobieranych ze standardowego wejścia i poszukiwanie w nich słów z linii polecenia
 - d. Zwroć kod błędu określającego znalezione uszkodzone części
5. Skrypt
 - a. Napisanie skryptu do interpretującego kod powrotu i wypisującego w czytelny sposób znalezione uszkodzone części wg malejącej ważności

Andrzej Siemiński