

Ejercicios Shell Scripts – Parte II

21. Realiza un script llamado `borraFichero2.sh` que realice las siguientes acciones:

- Pida un nombre de archivo. Si el usuario no ha introducido nada mostrará un mensaje indicando que no se ha introducido ningún nombre de archivo y terminará la ejecución.
- Compruebe si el archivo existe. Si no es así mostrará un mensaje indicando “El archivo no existe” y terminará la ejecución.
- Si el archivo existe, lo borrará y mostrará un mensaje indicando que el archivo indicado se ha borrado.

22. Crea un script llamado `gestionUsuarios.sh` que realice las siguientes acciones:

- Limpie la pantalla y muestre un menú como el que sigue:

MENU

1. Crear usuario
2. Eliminar usuario
3. Mostrar la información del usuario
4. Salir

Elige una opción del menú:

- Si el usuario no ha indicado ninguna opción o una opción que no está en el menú deberá mostrar un mensaje de error indicándolo y terminar la ejecución del programa.
- Si el usuario ha introducido una opción válida realizará una acción distinta dependiendo de la opción seleccionada.
 - Si el usuario ha pulsado 1 (Crear usuario), le pedirá un nombre de usuario y después lo creará.
 - Si el usuario ha pulsado 2 (Eliminar usuario), le pedirá un nombre de usuario y después lo eliminará.
 - Si el usuario ha pulsado 3 (Mostrar información del usuario), le pedirá un nombre de usuario y mostrará su información.
 - Si el usuario ha pulsado 4 (Salir) mostrará un mensaje indicando “Programa finalizado”.

23. Crea un script llamado `borradirs.sh` que limpie la pantalla y muestre un menú similar a este:

- Limpie la pantalla y muestre un menú como el que sigue:

MENU

1. Borrar archivo
2. Borrar carpeta
3. Salir

Elige una opción del menú:

- Si el usuario no ha indicado ninguna opción o una opción que no está en el menú deberá mostrar un mensaje de error indicándolo y terminar la ejecución del programa.
- Si el usuario elige la opción A, pedirá un nombre de archivo y lo borrará, si elige la opción B, pedirá el nombre del directorio y lo borrará, y si elige la opción C, saldrá del programa.
- Nota: en el case pondremos la opciones como A), B)...

24. Modifica el ejercicio gestionUsuarios.sh para que mientras que no pulse una opción válida indique "Error, has introducido una opción inválida" y vuelva a mostrar el menú.
25. Crea un script llamado redes.sh que recoja una dirección IP pasada por parámetro y muestre al usuario un menú con 5 opciones (ping, tracepath, nslookup, whois, salir). Si el usuario elige una opción no válida mostrará un mensaje de error indicándolo. Si la opción es válida, ejecutará el comando correspondiente y mostrará de nuevo el menú pidiendo otra opción. El programa no terminará hasta que se pulse la opción de Salir.
26. Crea un script llamado pares.sh que pida un número por pantalla y que muestre todos los números pares desde el 2 hasta ese número. (Utiliza la estructura while).
27. Crea un script llamado descendente.sh al que se le pase como parámetro un número y muestre por la salida todos los números desde ese número hasta 0. (Utiliza la estructura while)
28. Modifica el ejercicio anterior para que compruebe si se ha introducido un número y si es así si es positivo, en caso contrario mostrará un mensaje de error.