**２年 プログラミング基礎＆演習I（2024年4月10日（水））**

**受講者へのお願い**

1. 欠席をしないようにしてください．
2. 遅刻をしないようにしてください．
3. 出席を確認しているときは静かにしてください．
4. 配布物を整理するファイルを必ず用意して毎回持ってきてください．
5. 補助教科書を持ってきてください．
6. プログラミング基礎とプログラミング演習Iの授業内容を区別せず，連続して講義を行います（基礎：水3・4時限，演習I：金1・2時限）．
7. プログラミング基礎は試験によって評価します．
8. プログラミング基礎は4回の定期試験以外に実力テストも実施することがあります．
9. プログラミング演習Iは課題提出によって評価します．
10. 課題は設定した締め切りまでに提出してください．
11. UNIXのファイルシステム

**キーワード**：ファイル，ディレクトリ，階層構造

ルートディレクトリ

カレントディレクトリ

ホームディレクトリ

プロンプト

絶対パス

相対パス

親ディレクトリ

サブディレクトリ

例題1 ディレクトリ移動（ここでは全て解答としてコマンドが示されている）

1．ホームディレクトリに移動しなさい．さらに，カレントディレクトリパスを調べなさい．

|  |
| --- |
| $ cd  $ pwd |

2．ディレクトリ/home/class/j2/prog/j23へ絶対パスで移動しなさい．また，カレントディレクトリのパスを表示させなさい．

|  |
| --- |
| $ cd /home/class/j2/prog/j23  $ pwd |

3．もう一度，ホームディレクトリに移動してからルートディレクトリに移動しなさい．続いて，そこから相対パスでj23ディレクトリまで移動しなさい．

|  |
| --- |
| 方法1  $ cd  $ cd /  $ cd home/class/j2/prog/j23 |
| 方法2  $ cd  $ cd /  $ ls  $ cd home/class/j2  $ ls  $ cd prog/j23  $ pwd |

4．カレントディレクトリパス（j23）を表示させて，親ディレクトリに移動しなさい．正しく親ディレクトリに移動できたかどうかls，pwdコマンドを用いて確認しなさい．

|  |
| --- |
| $ pwd  $ cd ..  $ pwd  $ ls |

5．さらに2つ上のディレクトリに移動しなさい．

$ pwd

$ cd ../../

$ pwd

$ ls

6．j2pro0410ディレクトリに移動しなさい．そこにあるディレクトリやファイルを調べなさい．

$ cd /home/class/j2/prog/j23/j2pro0410

$ pwd

$ cd animal

$ ls

$ cd ..

$ ls

$ cd color

$ ls

$ cd red

$ ls

7．j2pro0410/colorディレクトリに移動しなさい．そこから一度のコマンドでj2pro0410/animal/catに移動しなさい．

$ cd /home/class/j2/prog/j23/j2pro0410/color

$ pwd

$ cd ../animal/cat

$ pwd

例題2 UNIXコマンド操作（ここでは全て解答としてコマンドが示されている）

1．ホームディレクトリに移動して，J2programを作成しなさい．

$ cd

$ mkdir J2program

2．J2programディレクトリに移動しなさい．

$ cd J2program

3．otameshiディレクトリを作成して，そこに移動しなさい．

$ mkdir otameshi

$ cd otameshi

4．「UNIXコマンドの練習」と記述されたtoriaezu.txtファイルを作成しなさい．

$ emacs toriaezu.txt &

「UNIXコマンドの練習」と入力

$ ls

5．toriaezu.txtファイルをコピーして，copytest.txtファイルを作成しなさい．

$ cp toriaezu.txt copytest.txt

6．toriaezu.txtファイルを削除しなさい．

$ rm toriaezu.txt

7．copytest.txtファイルの名前を，copytest2.txtに変更しなさい．

$ mv copytest.txt copytest2.txt

$ ls

8．otameshiディレクトリを削除しなさい．

$ rm copytest2.txt

$ cd ..

$ ls

$ rmdir otameshi