

# Piscina C Ziua 01

 $Staff\ Academy+Plus\ {\tt contact@academyplus.ro}$ 

 $Sumar: \ \ Acest \ document \ este \ subjectul \ zilei \ 01 \ a \ piscinei \ C \ din \ cadrul \ Academy+Plus.$ 

# Cuprins

HISTI UCTUHI	4
Preambul	4
Exercitiu 00 : Exam machine	5
Exercitiu 01 : print_groups	6
Exercitiu 02 : find_sh	7
Exercitiu 03 : count_files	8
Exercitiu 04: MAC	9
Exercitiu 05 : Can you create it?	10
Exercitiu 06 : Skip	11
Exercitiu 07 : r_dwssap	12
Exercitiu 08 : bon	13
Exercitiu 09 : add_chelou	14
	Preambul  Exercitiu 00: Exam machine  Exercitiu 01: print_groups  Exercitiu 02: find_sh  Exercitiu 03: count_files  Exercitiu 04: MAC  Exercitiu 05: Can you create it?  Exercitiu 06: Skip  Exercitiu 07: r_dwssap  Exercitiu 08: bon

#### Capitolul I

#### Instructiuni

- Utilizati doar aceaste pagini ca referinta, nu plecati urechea la zgomotul de pe coridor.
- Subiectul se poate schimba cu cel mult o ora inainte de incepere.
- Exercitiile sunt strict ordonate, de la cele simple spre cele complexe. In nici un caz nu vom lua in considerare un exercitiu complex rezolvat daca unul anterior, mai simplu, nu a fost rezolvat perfect.
- Fiti atenti la drepturile pe care le aveti asupra fisierelor si directoarelor.
- Trebuie sa urmati procedurile de parcurgere pentru toate exercitiile voastre.
- Exercitiile voastre vor fi corectate de colegii de piscina.
- Pe linga colegi, va veti folosi de un program numit Moulinette.
- Aplicatia Moulinette este foarte stricta la notare. Ea este total automatizata. Este imposibil sa comentati in legatura cu nota primita. Fiti foarte rigurosi pentru a evita surprizele.
- Moulinette nu e foarte desteapta. Ea nu poate inteleage codul care nu respecta Standardele de scriere a codului (Norme).
- Exercitiile bazate pe shell trebuiesc executate cu /bin/sh.
- <u>Nu lasati</u> in directorul de lucru <u>niciun</u> alt fisier decat cele specificate prin enuntul exercitiului.
- Aveti vreo intrebare? Intrebati-l pe colegul vostru din dreapta sau pe cel din stanga.
- Manualul vostru de referinta se numeste Google / man / Internet /....
- Ganditi-va sa discutati pe forumul Piscinei de pe Intranet!

• Cititi cu atentie exemplele. Acestea ar putea sa va ofere informatii valoroase care nu sunt precizate explicit in enuntul subiectului...

 $\bullet\,$ Reflectati la asta. Aveti mare grija!

#### Capitolul II

#### Preambul

Iata ce spune Wikipedia in legatura cu vidra:

Vidra sau altfel spus vidra europeana (Lutra lutra), deseori numita si vidra comuna in tarile Europei unde este prezenta ea, este un mamifer carnivor semi-acvatic si preponderent nocturn, din familia Mustelidelor (sub-familia Vidrelor). Aceasta este una dintre cele trei specii de vidre din genul Lutra. In Franta, se gaseste doar acesta specie de vidre.

Inaltimeasa este de cca. 30 cm. Blana sa, de un maro inchis, este compusa din doua straturi: un strat de par fufos, scurt si fin, dens si lanos; si un strat lung, neted stralucitor si impermeabil.

Excelenta inotatore, ea are laba piciorului sub forma de paleta, un corp alungit (60 la 80 cm in medie, la care se adauga o coada groasa la baza si care se ingusteaza spre capat, de 30 la 40 cm lungime), avand o greutate de 5 la 15 kg.

Ea traieste pe malurile cursurilor de apa (rauri si chiar fluvii), pana la o altitudine de 1300 m, în mlastini și, uneori, pe malul marii. Este de obicei solitara, ocupand un teritoriu de 5 la 15 km tarm de-a lungul unui rau (uneori chiar mai mult) sau 20 la 30 km2 in zone mlastinoase.

Ea foloseste in mod regulat aceleasi trasee pentru a intra in apa. Dupa ce iese din apa, ea se tavaleste in iarba pentru a-si usca blana, in zone recunoscute dupa iarba culcata la pamant si numita "places de ressui".

Vidra isi face vizuina (numita si "catiche", de la vechiul cuvant francez "se catir" = a se chirci, a se ascunde) intre radacinile arborilor, pe malurile cursurilor de apa sau in alte cavitati, banci, cursuri de apa sau in alte cavitati (cavitati stancoase, scorburi, vizuinele altor specii). Vizuina are adesea o intrare ascunsa situata sub nivelul apei si un canal de aerisire.

Vidra e draguta.

## Capitolul III

#### Exercitiu 00: Exam machine

	Exercictiu: 00	
/	Exam machine	
Observatii: n/a		

- In Intranetul vostru, in agenda de pe pagina principala, inscrieti-va la examenul de vineri.
- Trebuie de asemenea sa va inscrieti la proiectul Exam00.
- Verificati ca sunteti corect inscris la exam machine de vineri(atat la event cat si la proiect).
- Verificati ca ati verificat ca sunteti inscris(la event si la proiect! Da, la ambele!).

#### Capitolul IV

#### Exercitiu 01: print\_groups

	Exercitiu: 01	
/	print_groups.sh	
Director de lucru: $ex01/$		
Fisier(e) de iesire: print_g	roups.sh	
Functii autorizate: Niciuna	1	
Observatii: n/a		

- Scrieti o linie de comanda care creeaza si afiseaza lista de grupuri in care este membru login-ul specificat in variabila de mediu FT\_USER, separate de virgule, fara spatii.
- Exemple:
  - $\circ\,$  cu FT\_USER=nours, rezultatul este "god,root,admin,master,nours,bocal" (fara ghilimele)

\$>./print\_groups.sh
god,root,admin,master,nours,bocal\$>

o cu FT USER=daemon, rezultatul este "daemon,bin" (fara ghilimele)

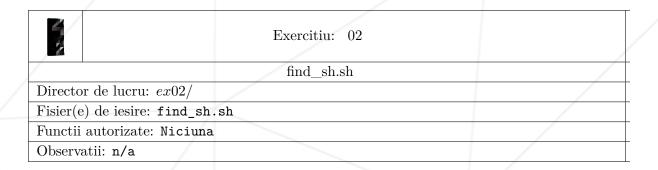
\$>./print\_groups.sh
daemon,bin\$>



man groups

#### Capitolul V

Exercitiu 02: find\_sh

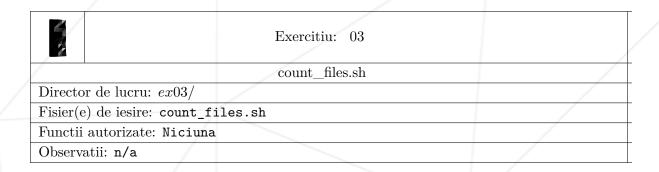


- Scrieti o linie de comanda care cauta in directorul curent si in toate subdirectoarele, precum si toate fisierele avand extensia ".sh" (fara ghilimele) si nu afiseaza decat numele lor, fara extensia .sh.
- Exemplu de afisare:

```
$>./find_sh.sh | cat -e
find_sh$
file1$
file2$
file3$
$>
```

#### Capitolul VI

Exercitiu 03: count\_files



- Scrieti o linie de comanda care afiseaza numarul de fisiere si subdirectoare ale directorului curent precum si din toate subdirectoarele sale, inclusiv directorul punct ".", din directorul curent.
- Exemplu de afisare:

```
$>./count_files.sh | cat -e
42$
$>
```

# Capitolul VII

Exercitiu 04: MAC

	Exercitiu: 04	
/	MAC.sh	
Director de lucru: $ex04/$		
Fisier(e) de iesire: MAC.sh		
Functii autorizate: Niciuna		
Observatii: n/a		

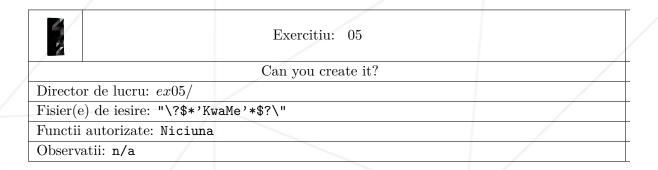
• Scrieti o linie de comanda care afiseaza adresele MAC ale masinii voastre. Fiecare adresa va fi urmata de retur de linie.



man ifconfig

## Capitolul VIII

#### Exercitiu 05 : Can you create it?



- Creeati un fisier care sa contina doar "42" si NIMIC mai mult.
- El se va numi:

```
"\?$*'KwaMe'*$?\"
```

• Exemplu:

```
$>ls -lRa *waM* | cat -e
-rw---xr-- 1 75355 32015 2 Oct 2 12:21 "\?$*'KwaMe'*$?\"$
$>
```

# Capitolul IX

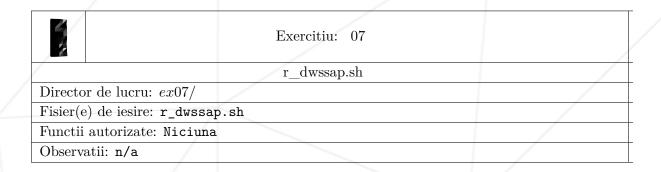
Exercitiu 06 : Skip

	Exercitiu: 06	
	skip.sh	/
Director de lucru: $ex06/$		
Fisier(e) de iesire: skip.sh		
Functii autorizate: Niciuna		
Observatii: n/a		

• Scrieti o linie de comanda care afiseaza din rezultatul unei comenzi ls -l tot a doua linie, incepand cu prima (liniile impare).

#### Capitolul X

## Exercitiu 07: r\_dwssap



- Scrieti o linie de comanda care afiseaza din rezultatul unei comenzi cat /etc/passwd, eliminand comentariile, tot a doua linie incepand cu a doua, inversand fiecare login, ordonate invers, si retinand doar login-ii cuprinsi intre FT\_LINE1 si FT\_LINE2 inclusiv, separate de ", " (fara ghilimele), si terminate cu un ".".
- Exemplu: Intre liniile 8 si 16, rezultatul va fi ceva de genul:

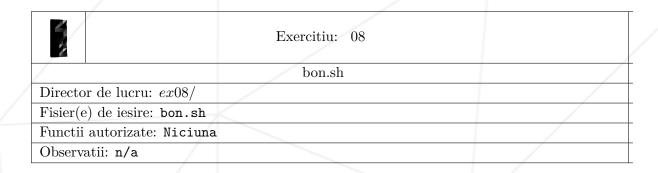
```
$> ./r_dwssap.sh
sstq_, sorebrek_brk_, soibten_, sergtsop_, scodved_, rlaxcm_, rgmecived_, revreswodniw_, revressta_
.$>
```



Respectati strict ordinea enuntului.

#### Capitolul XI

Exercitiu 08: bon



- Scrieti o linie de comanda care afiseaza numarul de utilizatori ai parcului informatic ale caror nume de familie contin "bon". (inclusiv domnul "bonheur")
- Exemplu de afisare:

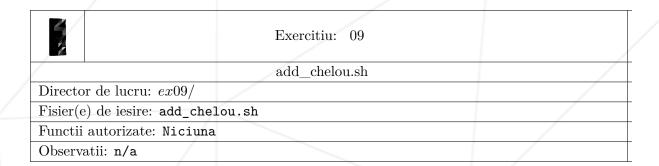
```
$>./bon.sh 2> /dev/null | cat -e
4$
$>
```



LDAP e prietenul meu :-)

#### Capitolul XII

Exercitiu 09: add\_chelou



- Scrieti o linie de comanda care va lua numerele continute in variabilele FT\_NBR1 in baza '\"?! si FT\_NBR2 in baza mrdoc si care afiseaza suma celor doua in baza gtaio luSnemf
  - Exemplu 1:

FT\_NBR1=\'?"\"'\
FT\_NBR2=rcrdmddd

• Suma este:

Salut

• Exemplu 2:

FT\_NBR1=\"\"!\"\"!\"\"!\"\"!\"\"FT\_NBR2=dcrcmcmooododmrrrmorcmcrmomo

• Suma este:

Segmentation fault