

Отчёт по лабораторной работе №9

Программирование в командном процессоре ОС UNIX. Командные
файлы

Цыганков Александр Романович, НПМБВ-02-20

Содержание

1	Цель работы	5
2	Задание	6
3	Теоретическое введение	7
4	Выполнение лабораторной работы	8
5	Листинги	13
6	Контрольные вопросы	15
7	Выводы	25
	Список литературы	26

Список таблиц

Список иллюстраций

1 Цель работы

Изучить основы программирования в оболочке ОС UNIX/Linux. Научиться писать небольшие командные файлы.

2 Задание

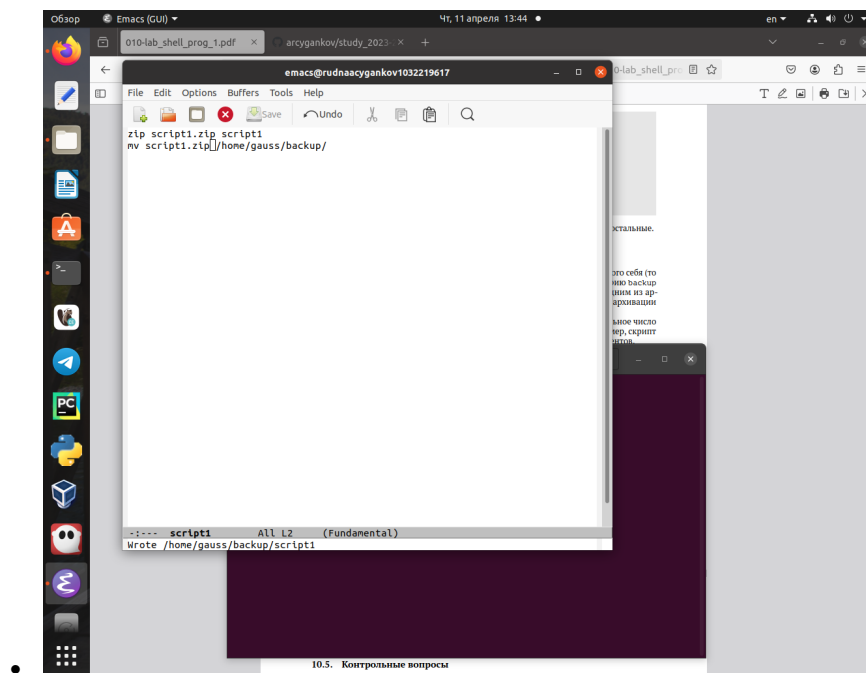
1. Написать скрипт, который при запуске будет делать резервную копию самого себя (то есть файла, в котором содержится его исходный код) в другую директорию `backur` в вашем домашнем каталоге. При этом файл должен архивироваться одним из архиваторов на выбор `zip`, `bzip2` или `tar`. Способ использования команд архивации необходимо узнать, изучив справку.
2. Написать пример командного файла, обрабатывающего любое произвольное число аргументов командной строки, в том числе превышающее десять. Например, скрипт может последовательно распечатывать значения всех переданных аргументов.
3. Написать командный файл - аналог команды `ls` (без использования самой этой команды и команды `dir`). Требуется, чтобы он выдавал информацию о нужном каталоге и выводил информацию о возможностях доступа к файлам этого каталога.
4. Написать командный файл, который получает в качестве аргумента командной строки формат файла (`.txt`, `.doc`, `.jpg`, `.pdf` и т.д.) и вычисляет количество таких файлов в указанной директории. Путь к директории также передаётся в виде аргумента командной строки.

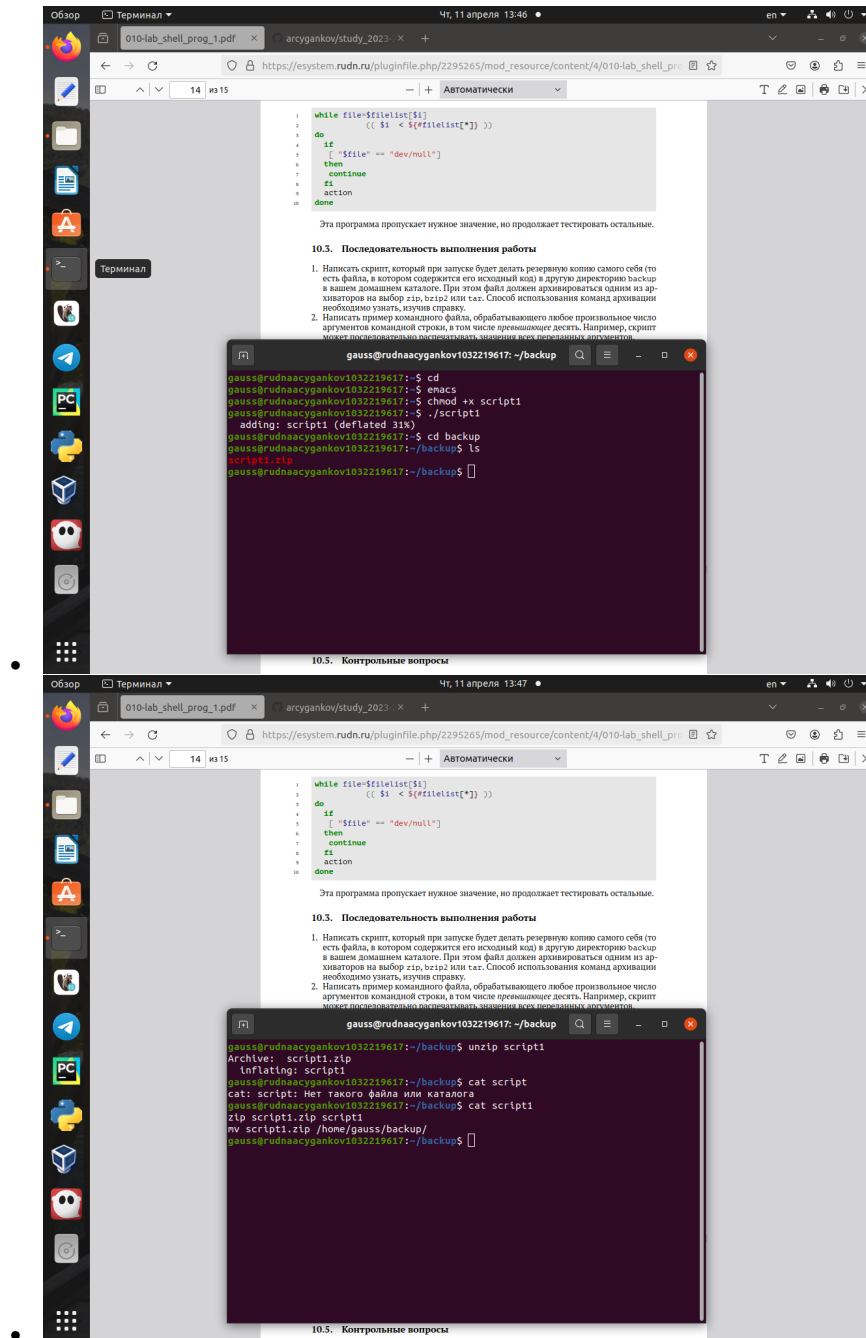
3 Теоретическое введение

- Командный процессор (командная оболочка, интерпретатор команд shell) - это программа, позволяющая пользователю взаимодействовать с операционной системой компьютера. В операционных системах типа UNIX/Linux наиболее часто используются следующие реализации командных оболочек:
 - оболочка Борна (Bourne shell или sh) - стандартная командная оболочка UNIX/Linux, содержащая базовый, но при этом полный набор функций;
 - С-оболочка (или csh) - надстройка на оболочкой Борна, использующая С-подобный синтаксис команд с возможностью сохранения истории выполнения команд;
 - оболочка Корна (или ksh) - напоминает оболочку С, но операторы управления программой совместимы с операторами оболочки Борна;
 - BASH - сокращение от Bourne Again Shell (опять оболочка Борна), в основе своей совмещает свойства оболочек С и Корна (разработка компании Free Software Foundation).
- POSIX (Portable Operating System Interface for Computer Environments) - набор стандартов описания интерфейсов взаимодействия операционной системы и прикладных программ. Стандарты POSIX разработаны комитетом IEEE (Institute of Electrical and Electronics Engineers) для обеспечения совместимости различных UNIX/Linux-подобных операционных систем и переносимости прикладных программ на уровне исходного кода. POSIX-совместимые оболочки разработаны на базе оболочки Корна.

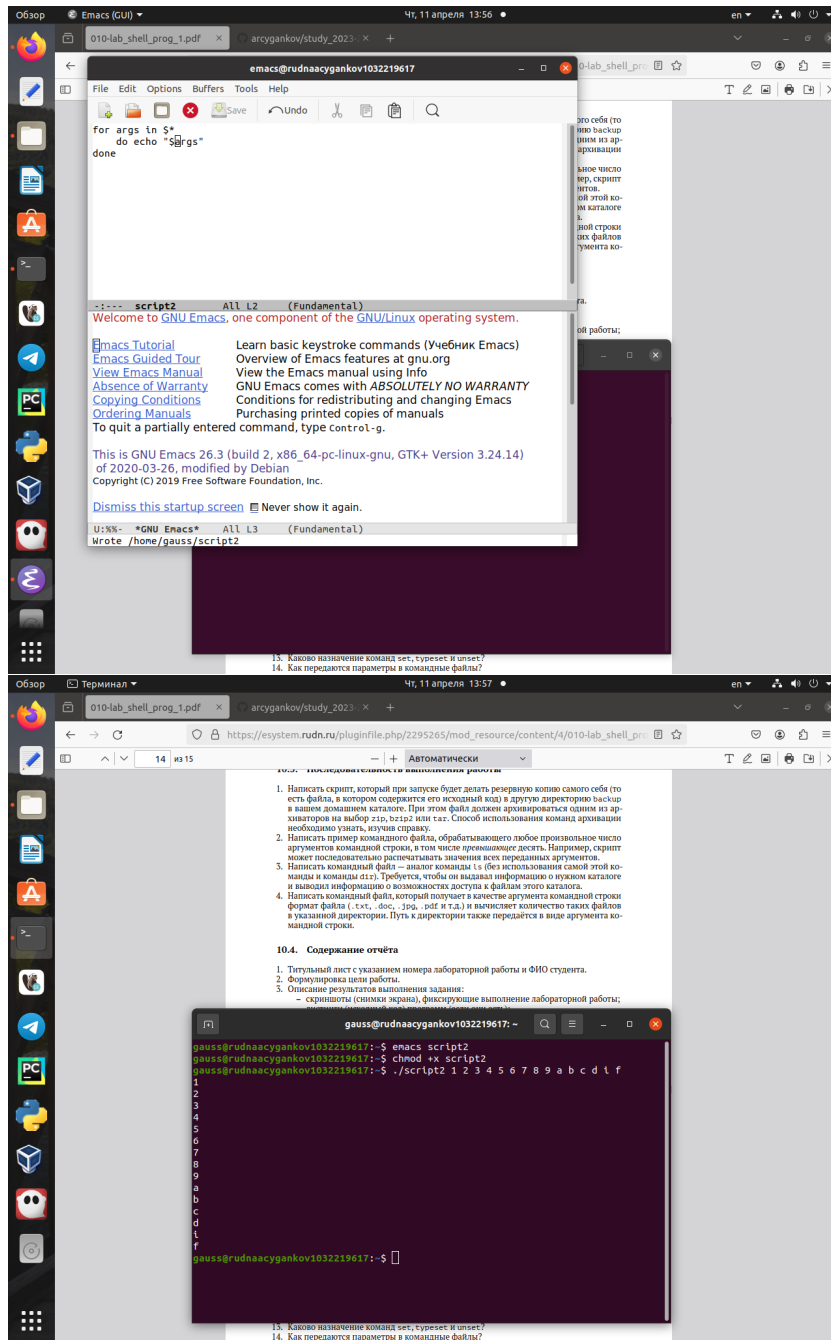
4 Выполнение лабораторной работы

1. Написать скрипт, который при запуске будет делать резервную копию самого себя (то есть файла, в котором содержится его исходный код) в другую директорию backup в вашем домашнем каталоге. При этом файл должен архивироваться одним из архиваторов на выбор zip, bzip2 или tar. Способ использования команд архивации необходимо узнать, изучив справку (см. рис. @fig:001, @fig:002, @fig:003).

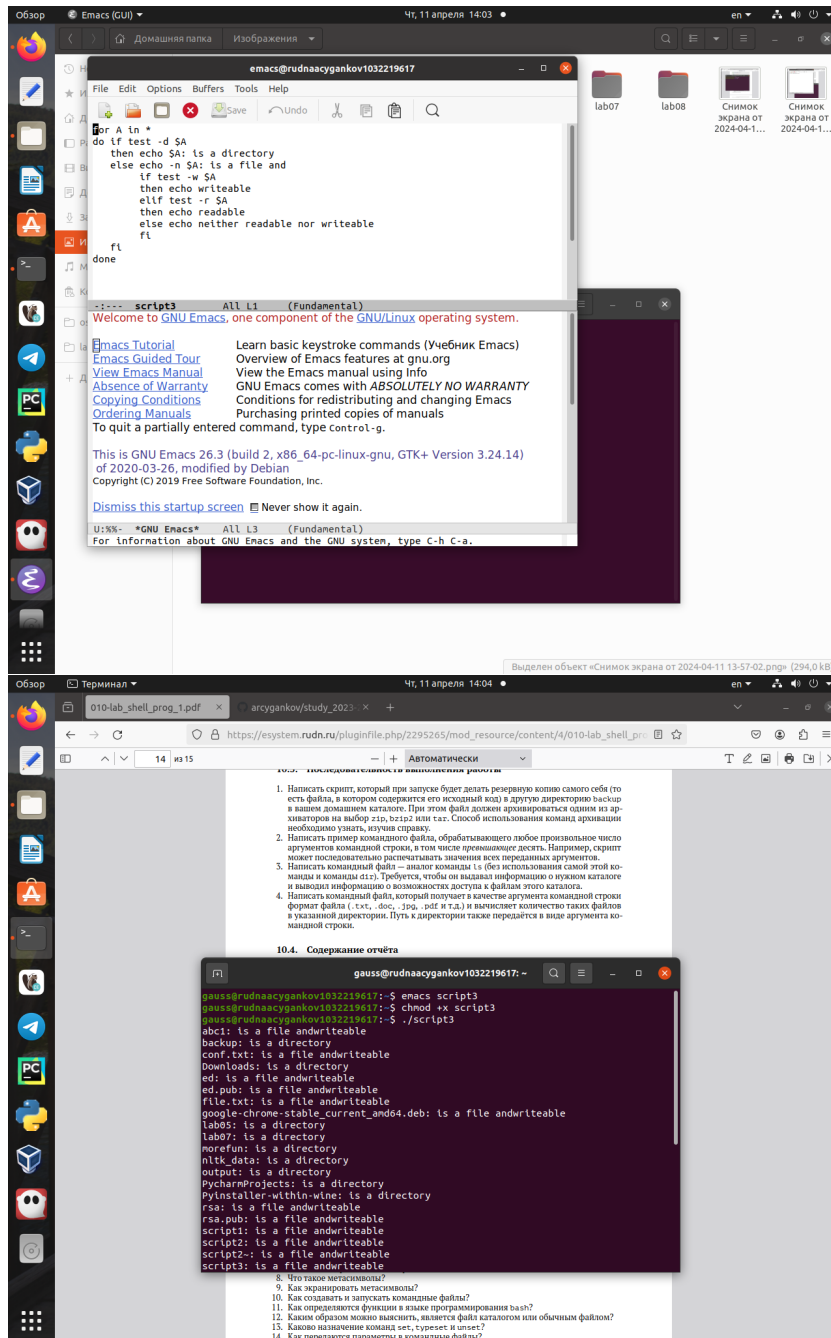




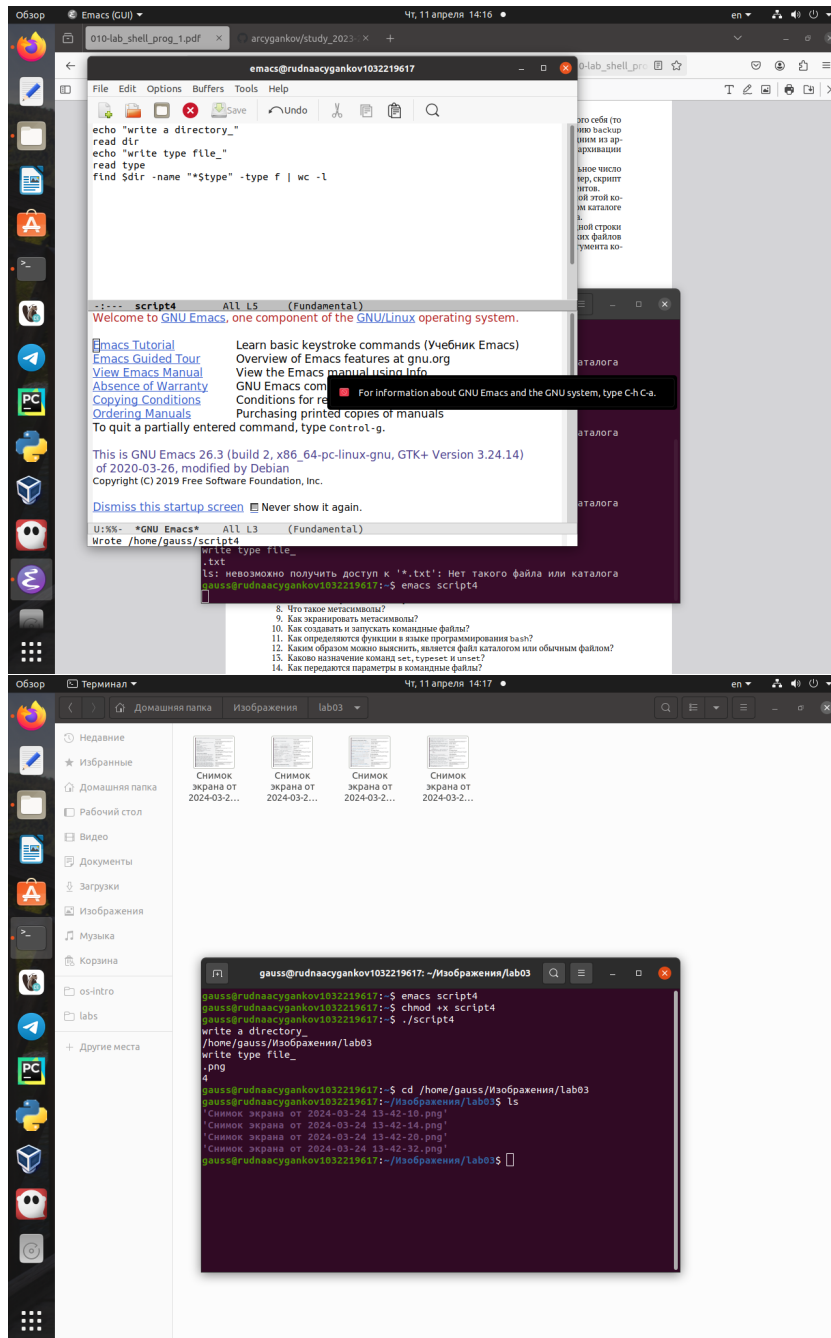
2. Написать пример командного файла, обрабатывающего любое произвольное число аргументов командной строки, в том числе превышающее десять. Например, скрипт может последовательно распечатывать значения всех переданных аргументов (см. рис. @fig:004, @fig:005).



3. Написать командный файл - аналог команды `ls` (без использования самой этой команды и команды `dir`). Требуется, чтобы он выдавал информацию о нужном каталоге и выводил информацию о возможностях доступа к файлам этого каталога (см. рис. @fig:006, @fig:007).



4. Написать командный файл, который получает в качестве аргумента командной строки формат файла (.txt, .doc, .jpg, .pdf и т.д.) и вычисляет количество таких файлов в указанной директории. Путь к директории также передаётся в виде аргумента командной строки (см. рис. @fig:008, @fig:009).



5 ЛИСТИНГИ

1. script 1

```
zip script1.zip script1
mv script1.zip /home/gauss/backup/
```

2. script 2

```
for args in $*
do echo "$args"
done
```

3. script 3

```
for A in *
do if test -d $A
then echo $A: is a directory
else echo -n $A: is a file and
if test -w $A
then echo writeable
elif test -r $A
then echo readable
else echo neither readable nor writeable
fi
fi
done
```

4. script 4

```
echo "write a directory_"  
read dir  
echo "write type file_"  
read type  
find $dir -name "$type" -type f | wc -l
```

6 Контрольные вопросы

1. Объясните понятие командной оболочки. Приведите примеры командных оболочек. Чем они отличаются?

- Командные процессоры или оболочки - это программы, позволяющие пользователю взаимодействовать с компьютером. Их можно рассматривать как настоящие интерпретируемые языки, которые воспринимают команды пользователя и обрабатывают их. Поэтому командные процессоры также называют интерпретаторами команд. На языках оболочек можно писать программы и выполнять их подобно любым другим программам. UNIX обладает большим количеством оболочек. Наиболее популярными являются следующие четыре оболочки:
- оболочка Борна (Bourne) - первоначальная командная оболочка UNIX: базовый, но полный набор функций;
- C-оболочка - добавка университета Беркли к коллекции оболочек: она надстраивается над оболочкой Борна, используя C-подобный синтаксис команд, и сохраняет историю выполненных команд;
- оболочка Корна - напоминает оболочку C, но операторы управления программой совместимы с операторами оболочки Борна; -BASH - сокращение от Bourne Again Shell (опять оболочка Борна), в основе своей совмещает свойства оболочек C и Корна (разработка компании Free Software Foundation).

2. Что такое POSIX?

- POSIX (Portable Operating System Interface for Computer Environments) - интерфейс переносимой операционной системы для компьютерных сред. Представляет собой набор стандартов, подготовленных институтом инженеров по электронике и радиотехники (IEEE), который определяет различные аспекты построения операционной системы. POSIX включает такие темы, как программный интерфейс, безопасность, работа с сетями и графический интерфейс. POSIX-совместимые оболочки являются будущим поколением оболочек UNIX и других ОС. Windows NT рекламируется как система, удовлетворяющая POSIX-стандартам. POSIX-совместимые оболочки разработаны на базе оболочки Корна; фонд бесплатного программного обеспечения (Free Software Foundation) работает над тем, чтобы и оболочку BASH сделать POSIX-совместимой.

3. Как определяются переменные и массивы в языке программирования bash?

- Командный процессор bash обеспечивает возможность использования переменных типа строка символов. Имена переменных могут быть выбраны пользователем. Пользователь имеет возможность присвоить переменной значение некоторой строки символов.
- Например, команда `mark=/usr/andy/bin` присваивает значение строки символов `/usr/andy/bin` переменной `mark` типа строка символов. Значение, присвоенное некоторой переменной, может быть впоследствии использовано. Для этого в соответствующем месте командной строки должно быть употреблено имя этой переменной, которому предшествует мета символ.
- Использование команд `b=/tmp/andy-ls -l myfile >pblsls/tmp/andy - ls, ls - l >bls` приведет к подстановке в командную строку значения переменной `bls`. Если переменной `bls` не было предварительно присвоено никакого значения, то ее значением является символ пробел. Оболочка bash позволяет создание массивов. Для создания массива используется команда `set` с флагом `-A`. За флагом следует имя переменной, а затем список значений, разделенных пробелом. Например, `set -A states Delaware Michigan "New Jersey"`

Далее можно сделать добавление в массив, например, `states[49]=Alaska`.

Индексация массивов начинается с нулевого элемента.

4. Каково назначение операторов `let` и `read`?

- Команда `let` является показателем того, что последующие аргументы представляют собой выражение, подлежащее вычислению. Простейшее выражение - это единичный терм (`term`), обычно целочисленный. Целые числа можно записывать как последовательность цифр или в любом базовом формате.
- Этот формат - `radix#number`, где `radix` (основание системы счисления) - любое число не более 26. Для большинства команд основания систем счисления это - 2 (двоичная), 8 (восьмеричная) и 16 (шестнадцатеричная). Простейшими математическими выражениями являются сложение (+), вычитание (-), умножение (*), целочисленное деление (/) и целочисленный остаток (%). Команда `let` берет два операнда и присваивает их переменной.

5. Какие арифметические операции можно применять в языке программирования `bash`?

- Оператор Синтаксис Результат
`!expr` Если `expr` равно 0, возвращает 1; иначе 0
`expr1 != expr2` Если `expr1` не равно `expr2`, возвращает 1; иначе 0
`% expr1 % expr2` Возвращает остаток от деления `expr1` на `expr2`
`%= var=%expr` Присваивает остаток от деления `var` на `expr` переменной `var`
`& expr1 & expr2` Возвращает побитовое AND выражений `expr1` и `expr2`
`&& expr1 && expr2` Если `expr1` и `expr2` не равны нулю, возвращает 1; иначе 0
`&= var &= expr` Присваивает `var` побитовое AND переменных `var` и выражения `expr`
`* expr1 * expr2` Умножает `expr1` на `expr2`
`= var = expr` Умножает `expr` на значение `var` и присваивает результат переменной `var`
`+ expr1 + expr2` Складывает `expr1` и `expr2`
`+= var += expr` Складывает `expr` со значением `var` и результат присваивает `var`
`- expr` Операция отрицания `expr` (называется унарный минус)
`- expr1 - expr2` Вычитает `expr2` из `expr1`
`- var -= expr` Вычитает `expr` из

значения `var` и присваивает результат `var / expr / expr2` Делит `expr1` на `expr2`
`/= var /= expr` Делит `var` на `expr` и присваивает результат `var < expr1 < expr2`
 Если `expr1` меньше, чем `expr2`, возвращает 1, иначе возвращает 0 « `expr1` «
`expr2` Сдвигает `expr1` влево на `expr2` бит « `var` « `expr` Побитовый сдвиг влево
 значения `var` на `expr` `<= expr1 <= expr2` Если `expr1` меньше, или равно `expr2`,
 возвра- щает 1; иначе возвращает 0 `= var = expr` Присваивает значение
`expr` переменной `va == expr1==expr2` Если `expr1` равно `expr2`. Возвращает 1;
 иначе возвращает 0 `> expr1 > expr2` 1 если `expr1` больше, чем `expr2`; иначе
 0 `>= expr1 >= expr2` 1 если `expr1` больше, или равно `expr2`; иначе 0 « `expr` »
`expr2` Сдвигает `expr1` вправо на `expr2` бит « `var` » `expr` Побитовый сдвиг
 вправо значения `var` на `expr` `^ expr1 ^ expr2` Исключающее OR выражений
`expr1` и `expr2` `^= var ^= expr` Присваивает `var` побитовое исключающее OR
`var` и `expr` `| expr1 | expr2` Побитовое OR выражений `expr1` и `expr2` `|= var |= expr`
 Присваивает `var` «исключающее OR» пе- ременной `var` и выражения `expr` `||`
`expr1 || expr2` 1 если или `expr1` или `expr2` являются нену- левыми значениями;
 иначе 0 `~ ~expr` Побитовое дополнение до `expr`.

6. Что означает операция `(())`?

- Условия оболочки `bash`.

7. Какие стандартные имена переменных Вам известны?

- Имя переменной (идентификатор) - это строка символов, которая отли-
 чает эту переменную от других объектов программы (идентифицирует
 переменную в программе). При задании имен переменным нужно соблю-
 дать следующие правила: § первым символом имени должна быть буква.
 Остальные символы - буквы и цифры (прописные и строчные буквы
 различаются). Можно использовать символ «`_`»; § в имени нельзя ис-
 пользовать символ «`.`»; § число символов в имени не должно превышать
 255; § имя переменной не должно совпадать с зарезервированными (слу-
 жебными) словами языка. `Var1`, `PATH`, `trash`, `mon`, `day`, `PS1`, `PS2` Другие

стандартные переменные: `-HOME` - имя домашнего каталога пользователя. Если команда `cd` вводится без аргументов, то происходит переход в каталог, указанный в этой переменной. `-IFS` - последовательность символов, являющихся разделителями в командной строке. Это символы пробел, табуляция и перевод строки (new line). `-MAIL` - командный процессор каждый раз перед выводом на экран промптера проверяет содержимое файла, имя которого указано в этой переменной, и если содержимое этого файла изменилось с момента последнего ввода из него, то перед тем как вывести на терминал промптер, командный процессор выводит на терминал сообщение `You have mail` (у Вас есть почта). `-TERM` - тип используемого терминала. `-LOGNAME` - содержит регистрационное имя пользователя, которое устанавливается автоматически при входе в систему. В командном процессоре `Си` имеется еще несколько стандартных переменных. Значение всех переменных можно просмотреть с помощью команды `set`.

8. Что такое метасимволы?

- Такие символы, как `' < > * ? | " &` являются метасимволами и имеют для командного процессора специальный смысл.

9. Как экранировать метасимволы?

- Снятие специального смысла с метасимвола называется экранированием метасимвола. Экранирование может быть осуществлено с помощью предшествующего метасимволу символа, который, в свою очередь, является метасимволом. Для экранирования группы метасимволов, ее нужно заключить в одинарные кавычки. Строка, заключенная в двойные кавычки, экранирует все метасимволы, кроме `$, ', , "`. Например, `-echo` выведет на экран символ, `-echo ab'|'cd` выдаст строку `ab|cd`.

10. Как создавать и запускать командные файлы?

- Последовательность команд может быть помещена в текстовый файл. Такой файл называется командным. Далее этот файл можно выполнить

по команде `bash командный_файл [аргументы]` Чтобы не вводить каждый раз последовательности символов `bash`, необходимо изменить код защиты этого командного файла, обеспечив доступ к этому файлу по выполнению. Это может быть сделано с помощью команды `chmod +x имя_файла`. Теперь можно вызывать свой командный файл на выполнение просто, вводя его имя с терминала так, как будто он является выполняемой программой. Командный процессор распознает, что в Вашем файле на самом деле хранится не выполняемая программа, а программа, написанная на языке программирования оболочки, и осуществит ее интерпретацию.

11. Как определяются функции в языке программирования `bash`?

- Группу команд можно объединить в функцию. Для этого существует ключевое слово `function`, после которого следует имя функции и список команд, заключенных в фигурные скобки. Удалить функцию можно с помощью команды `unset` с флагом `-f`. Команда `typeset` имеет четыре опции для работы с функциями:
- `-f` - перечисляет определенные на текущий момент функции;
- `-ft` - при последующем вызове функции иницирует ее трассировку;
- `-fx` - экспортирует все перечисленные функции в любые дочерние программы оболочек;
- `-fu` - обозначает указанные функции как автоматически загружаемые. Автоматически загружаемые функции хранятся в командных файлах, а при их вызове оболочка просматривает переменную `FPATH`, отыскивая файл с одноименными именами функций, загружает его и вызывает эти функции.

12. Каким образом можно выяснить, является файл каталогом или обычным файлом?

- `ls -lrt` Если есть `d`, то является файл каталогом

13. Каково назначение команд `set`, `typeset` и `unset`?

- Используется команда `set` с флагом `-A`. За флагом следует имя переменной, а затем список значений, разделенных пробелом. Например, `set -A states Delaware Michigan "New Jersey"`. Далее можно сделать добавление в массив, например, `states[49]=Alaska`. Индексация массивов начинается с нулевого элемента. В командном процессоре Си имеется еще несколько стандартных переменных. Значение всех переменных можно просмотреть с помощью команды `set`. Наиболее распространенным является сокращение, избавляющееся от слова `let` в программах оболочек. Если объявить переменные целыми значениями, любое присвоение автоматически трактуется как арифметическое. Используйте `typeset -i` для объявления и присвоения переменной, и при последующем использовании она становится целой. Или можете использовать ключевое слово `integer` (псевдоним для `typeset -l`) и объявлять переменные целыми. Таким образом, выражения типа `x=y+z` воспринимаются как арифметические. Группу команд можно объединить в функцию. Для этого существует ключевое слово `function`, после которого следует имя функции и список команд, заключенных в фигурные скобки. Удалить функцию можно с помощью команды `unset` с флагом `-f`. Команда `typeset` имеет четыре опции для работы с функциями:
 - `-f` - перечисляет определенные на текущий момент функции;
 - `-ft` - при последующем вызове функции инициализирует ее трассировку;
 - `-fx` - экспортирует все перечисленные функции в любые дочерние программы оболочек;
 - `-fu` - обозначает указанные функции как автоматически загружаемые.
 Автоматически загружаемые функции хранятся в командных файлах, а при их вызове оболочка просматривает переменную `FPATH`, отыскивая файл с одноименными именами функций, загружает его и вызывает эти функции. В переменные `top` и `day` будут считаны соответствующие значения, введенные с клавиатуры, а переменная `trash` нужна для того, чтобы отобрать всю избыточно введенную информацию и игнорировать ее. Изъять переменную из программы можно с помощью команды `unset`.

14. Как передаются параметры в командные файлы?

- Символ `$` является метасимволом командного процессора. Он используется, в частности, для ссылки на параметры, точнее, для получения их значений в командном файле. В командный файл можно передать до девяти параметров.
- Использование комбинации символов `$0` приводит к подстановке вместо нее имени данного командного файла. Примере: пусть к командному файлу `where` имеется доступ по выполнению и этот командный файл содержит следующий конвейер: `who | grep $1` Если Вы введете с терминала команду: `where andy`, то в случае, если пользователь, зарегистрированный в ОС UNIX под именем `andy`, в данный момент работает в ОС UNIX, на терминал будет выведена строка, содержащая номер терминала, используемого указанным пользователем. Если же в данный момент этот пользователь не работает в ОС UNIX, то на терминал не будет выведено ничего. Команда `grep` производит контекстный поиск в тексте, поступающем со стандартного ввода, для нахождения в этом тексте строк, содержащих последовательности символов, переданные ей в качестве аргументов, и выводит результаты своей работы на стандартный вывод. В этом примере команда `grep` используется как фильтр, обеспечивающий ввод со стандартного ввода и вывод всех строк, содержащих последовательность символов `andy`, на стандартный вывод. В ходе интерпретации этого файла командным процессором вместо комбинации символов `$1` осуществляется подстановка значения первого и единственного параметра `andy`. Если предположить, что пользователь, зарегистрированный в ОС UNIX под именем `andy`, в данный момент работает в ОС UNIX, то на терминале Вы увидите примерно следующее: `$ where andy andy ttyG Jan 14 09:12 $` Определим функцию, которая изменяет каталог и печатает список файлов: `$ function clist { > cd $1 > ls > }`. Теперь при вызове команды `clist` каталог будет изменен каталог и выведено его содержимое.

15. Назовите специальные переменные языка `bash` и их назначение.

- `$*` - отображается вся командная строка или параметры оболочки;
- `$?` - код завершения последней выполненной команды;
- `$$` - уникальный идентификатор процесса, в рамках которого выполняется командный процессор;
- `#!` - номер процесса, в рамках которого выполняется последняя вызванная на выполнение в командном режиме команда;
- `$-` - значение флагов командного процессора;
- `${#}` - возвращает целое число — количество слов, которые были результатом `$`;
- `${#name}` - возвращает целое значение длины строки в переменной `name`;
- `${name[n]}` - обращение к `n`-ному элементу массива;
- `${name[*]}` - перечисляет все элементы массива, разделенные пробелом;
- `${name[@]}` - то же самое, но позволяет учитывать символы пробелы в самих переменных;
- `${name:-value}` - если значение переменной `name` не определено, то оно будет заменено на указанное `value`;
- `${name:value}` - проверяется факт существования переменной;
- `${name=value}` - если `name` не определено, то ему присваивается значение `value`;
- `${name?value}` - останавливает выполнение, если имя переменной не определено, и выводит `value`, как сообщение об ошибке; это выражение работает противоположно `{name-value}`. Если переменная определена, то подставляется `value`;
- `${name#pattern}` - представляет значение переменной `name` с удаленным самым коротким левым образцом (`pattern`);
- `${#name[*]}` и `${#name[@]}` - эти выражения возвращают количество элементов в массиве `name`.
- `$#` вместо нее будет осуществлена подстановка числа параметров, ука-

занных в командной строке при вызове данного командного файла на
выполне

7 Выводы

В ходе выполнения лабораторной работы я изучил основы программирования в оболочке ОС UNIX/Linux. Научился писать небольшие командные файлы.

Список литературы

1. Руководство к выполнению лабораторной работы