

Adatbázis rendszerek I.

1. Gyakorlat

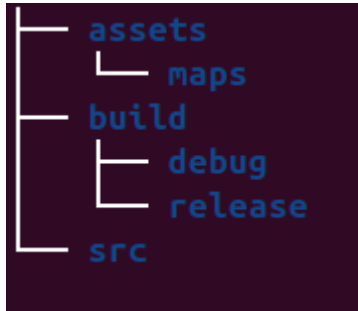
2025. 03. 05.

Készítette:

Aros Damján Bsc
Programtervező
Informatikus
EFEW32

Sárospatak, 2025

1. feladat -



```
leetcustom@leetcustom:~/Documents/EFEW32_0305/lesson3/tmp$ ls
leetcustom@leetcustom:~/Documents/EFEW32_0305/lesson3/tmp$ cd lesson3
bash: cd: lesson3: No such file or directory
leetcustom@leetcustom:~/Documents/EFEW32_0305/lesson3/tmp$ cd
leetcustom@leetcustom:~$ cd Documents
leetcustom@leetcustom:~/Documents$ cd EFEW32_0305
leetcustom@leetcustom:~/Documents/EFEW32_0305$ cd lesson3
leetcustom@leetcustom:~/Documents/EFEW32_0305/lesson3$ rmdir tmp
leetcustom@leetcustom:~/Documents/EFEW32_0305/lesson3$ rm also.txt
leetcustom@leetcustom:~/Documents/EFEW32_0305/lesson3$ mkdir src
leetcustom@leetcustom:~/Documents/EFEW32_0305/lesson3$ mkdir assets
leetcustom@leetcustom:~/Documents/EFEW32_0305/lesson3$ mkdir assets/maps
leetcustom@leetcustom:~/Documents/EFEW32_0305/lesson3$ mkdir build
leetcustom@leetcustom:~/Documents/EFEW32_0305/lesson3$ mkdir build/release
leetcustom@leetcustom:~/Documents/EFEW32_0305/lesson3$ mkdir build/debug
leetcustom@leetcustom:~/Documents/EFEW32_0305/lesson3$ ls -a
.  .. assets build src
leetcustom@leetcustom:~/Documents/EFEW32_0305/lesson3$ ls -a
.  .. assets build src
leetcustom@leetcustom:~/Documents/EFEW32_0305/lesson3$ tree
.
├── assets
│   └── maps
├── build
│   ├── debug
│   └── release
└── src

7 directories, 0 files
leetcustom@leetcustom:~/Documents/EFEW32_0305/lesson3$
```

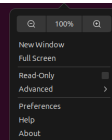
```
leetcustom@leetcustom:~/Documents/EFEW32_0305$ tree
.
├── lesson3
│   └── also.txt
└──

2 directories, 1 file
leetcustom@leetcustom:~/Documents/EFEW32_0305$ cd lesson3
leetcustom@leetcustom:~/Documents/EFEW32_0305/lesson3$ mkdir tmp
leetcustom@leetcustom:~/Documents/EFEW32_0305/lesson3$ ls -a
.  .. also.txt tmp
leetcustom@leetcustom:~/Documents/EFEW32_0305/lesson3$ ls -a tmp
.  ..
leetcustom@leetcustom:~/Documents/EFEW32_0305/lesson3$
```

```
assets build src
leetcustom@leetcustom:~/Documents/EFEW32_0305/lesson3$ tree
.
├── assets
│   └── maps
├── build
│   ├── debug
│   └── release
└── src

7 directories, 0 files
leetcustom@leetcustom:~/Documents/EFEW32_0305/lesson3$ mkdir assets/textures
leetcustom@leetcustom:~/Documents/EFEW32_0305/lesson3$ ls
assets build src
leetcustom@leetcustom:~/Documents/EFEW32_0305/lesson3$ tree
.
├── assets
│   ├── maps
│   └── textures
├── build
│   ├── debug
│   └── release
└── src

8 directories, 0 files
leetcustom@leetcustom:~/Documents/EFEW32_0305/lesson3$ mkdir src/utils
leetcustom@leetcustom:~/Documents/EFEW32_0305/lesson3$ mkdir src/utils/until.c
leetcustom@leetcustom:~/Documents/EFEW32_0305/lesson3$ mkdir src/utils/until.h
leetcustom@leetcustom:~/Documents/EFEW32_0305/lesson3$ mv src/until.c src/until.c
leetcustom@leetcustom:~/Documents/EFEW32_0305/lesson3$ mkdir src/utils/until.d
```



1. Munkafolyamat áttekintése

A feladat célja egy adott könyvtárszerkezet létrehozása, a szükséges fájlok generálása, valamint a struktúra ellenőrzése.

2. Végrehajtott lépések

1. Könyvtárszerkezet létrehozása

A következő parancsokkal létrehoztam a szükséges könyvtárakat:

```
mkdir -p 0305Screen lesson3/assets/textures lesson3/src/utils
```

- **0305Screen**: A képernyőképek tárolására szolgáló mappa.
- **lesson3**: Egy projekt főkönyvtára.
- **lesson3/assets/textures**: Az **assets** könyvtárban belül a **textures** almappa.
- **lesson3/src/utils**: A **src** mappán belül egy **utils** almappa, amely a segédfájlokat tartalmazza.

2. Fájlok létrehozása

A következő parancsokkal létrehoztam az üres fájlokat:

```
touch lesson3/assets/textures/readme_sprites.txt  
touch lesson3/src/utils/util.c lesson3/src/utils/util.h
```

- **readme_sprites.txt**: Dokumentációs fájl a **textures** mappában.
- **util.c** és **util.h**: Forráskód és fejlécfájl a **utils** mappában.

3. Képernyőképek áthelyezése

A **0305Screen** mappába a következő képernyőképek kerültek:

```
Screenshot from 2025-02-26 10-50-36.png  
Screenshot from 2025-03-05 10-39-54.png  
Screenshot from 2025-03-05 10-41-09.png  
Screenshot from 2025-03-05 10-52-46.png  
Screenshot from 2025-03-05 10-53-22.png  
Screenshot from 2025-03-06 08-59-28.png  
Screenshot from 2025-03-06 08-59-43.png  
Screenshot from 2025-03-06 08-59-51.png  
Screenshot from 2025-03-06 09-00-12.png  
Screenshot from 2025-03-06 09-00-25.png  
Screenshot from 2025-03-06 09-00-37.png
```

4. Struktúra ellenőrzése

A **tree** parancs segítségével ellenőriztem a könyvtárstruktúrát:

```
tree
```

Eredmény:

```
├── 0305Screen
│   ├── Screenshot from 2025-02-26 10-50-36.png
│   ├── Screenshot from 2025-03-05 10-39-54.png
│   ├── Screenshot from 2025-03-05 10-41-09.png
│   ├── Screenshot from 2025-03-05 10-52-46.png
│   ├── Screenshot from 2025-03-05 10-53-22.png
│   ├── Screenshot from 2025-03-06 08-59-28.png
│   ├── Screenshot from 2025-03-06 08-59-43.png
│   ├── Screenshot from 2025-03-06 08-59-51.png
│   ├── Screenshot from 2025-03-06 09-00-12.png
│   ├── Screenshot from 2025-03-06 09-00-25.png
│   └── Screenshot from 2025-03-06 09-00-37.png
└── lesson3
    ├── assets
    │   └── textures
    │       └── readme_sprites.txt
    ├── src
    │   └── utils
    │       ├── util.c
    │       └── util.h
```

Az ellenőrzés során megállapítottam, hogy a könyvtárstruktúra megfelelően létrejött, és a fájlok a megfelelő helyre kerültek.

3. Összegzés

A feladat sikeresen végrehajtásra került. A könyvtárak és fájlok megfelelő módon létrejöttek, és a **tree** paranccsal történő ellenőrzés is igazolta a helyes struktúrát.