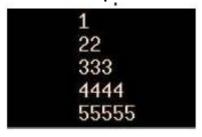
EJERCICIOS DE INICIACIÓN PARA HACER EN SHELL SCRIPT

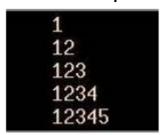
- 1. Realizar un script que defina una variable de nombre 'x' con el valor 15 y que imprima su valor en la pantalla.
- 2. Realizar un script que defina una variable de nombre 'apellido' con el valor Santos y que imprima su valor en pantalla.
- 3. Realizar un script que defina dos variables, a=20 y b=5. Muestra el resultado de la división de a entre b por pantalla.
- 4. Realizar un script que muestre el número de parámetros que se le pasan, una lista con los parámetros recibidos, el primer parámetro, el segundo parámetro, el directorio home del usuario y el directorio actual.
- 5. Realizar un script que limpie la pantalla e imprima en pantalla el mensaje "Hola a todos"
- 6. Realizar un script que solicite al usuario por teclado su peso y su estatura y muestre la siguiente salida por pantalla Ejemplo de salida:

Mis datos Peso: 70,5 kg Estatura: 183 cm

- 7. Realizar un script que sume dos números que se pasan como argumento a la línea de comandos, y si no son pasados se devolverá error y se mostrará un mensaje indicando la forma de ejecutar el script.
- 8. Realizar un script que reciba un número por parámetro y, si es mayor que 100, muestre el mensaje: "El número es mayor que 100".
- 9. Realizar un script que reciba un número por parámetro y, si es mayor que 100, muestre el mensaje "*Número* es mayor que 100". En caso contrario que muestre el mensaje "*Número* NO es mayor que 100"
- 10. Realizar un script que muestre un mensaje de error si no se han pasado parámetros y si se le han pasado parámetros que los muestre por pantalla.
- 11. Realizar un script que reciba dos números por parámetro y muestre un mensaje indicando si ambos números son iguales, si el primer número es mayor o si el segundo número es mayor.
- 12. Realizar un script que solicite al usuario dos números por teclado y muestre un mensaje indicando si ambos números son iguales, si el primer número es mayor o si el segundo número es mayor.
- 13. Realizar un script utilizando el bucle for que muestre el siguiente patrón:



14. Realizar un script utilizando el bucle for que muestre el siguiente patrón:



- 15. Realizar un script que solicite al usuario dos números por teclado y los sume.
- 16. Realizar un script que muestre la tabla de multiplicar de un número pasado por parámetro.
- 17. Realizar un script que imprimas los números 5,4,3,2,1 usando un bucle while.