# Отчет по лабораторной работе №11

# Тема:

## Программирование в командном процессоре ОС UNIX. Командные файлы

## Российский Университет Дружбы Народов

### Факультет Физико-Математических и Естественных Наук

*Дисциплина: Операционные системы*

Студент: Бен бадр Ясмин

Группа: НКНбд-01-20

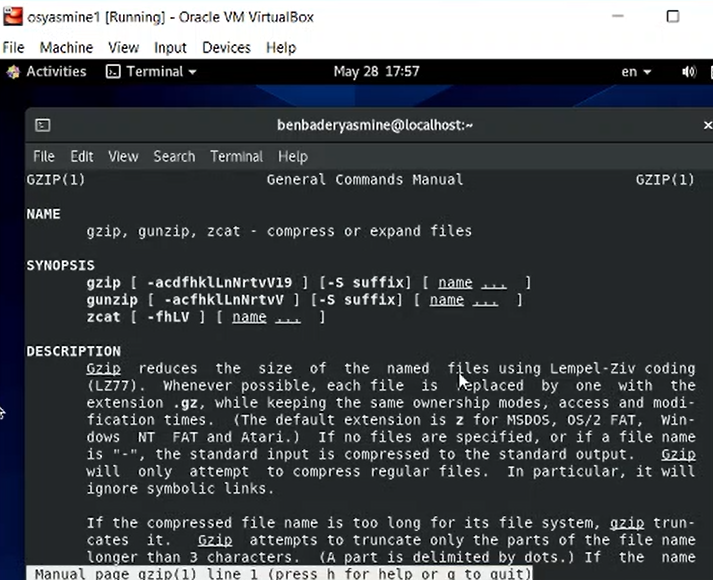
Москва, 2021г.

### Цель работы

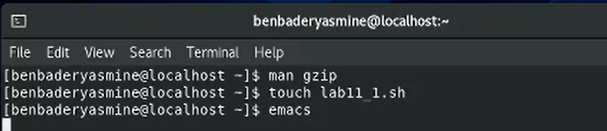
## Изучить основы программирования в оболочке ОС UNIX/Linux, научиться писать небольшие командные файлы.

### Ход работы:

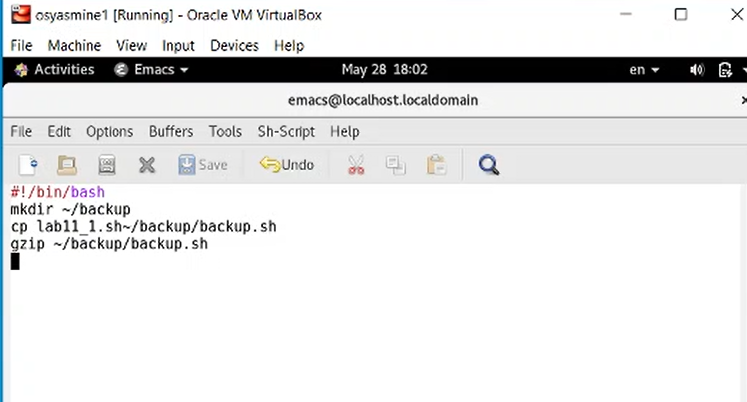
1. сначала я вошла в gzip, Изучила опции команды, с помощью команды man.



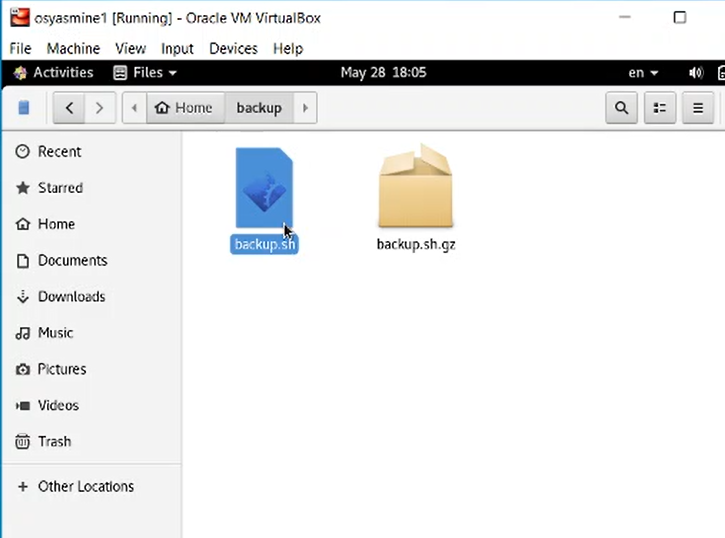
* используя команду touch я Создала текстовой файл lab11\_1.sh,. Открывала текстовой редактор emacs.



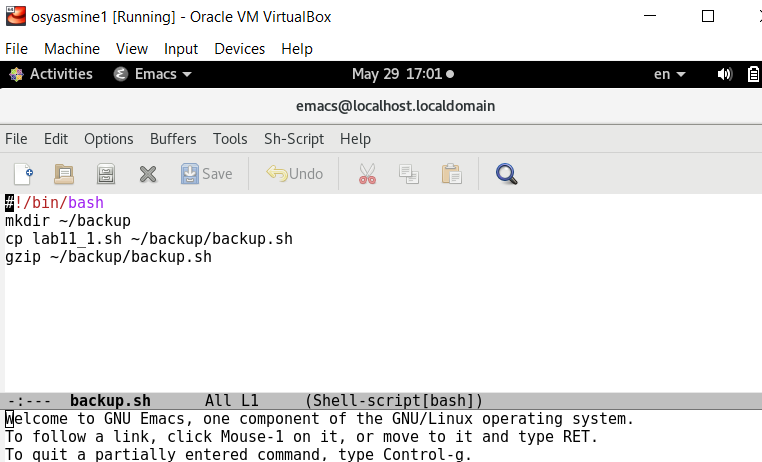
* Написала код, в котором я создаю папку backup, копировала текстовой файл lab11\_1.sн, указав путь для сохранения файла. После архивировала данный файл через команду gzip.



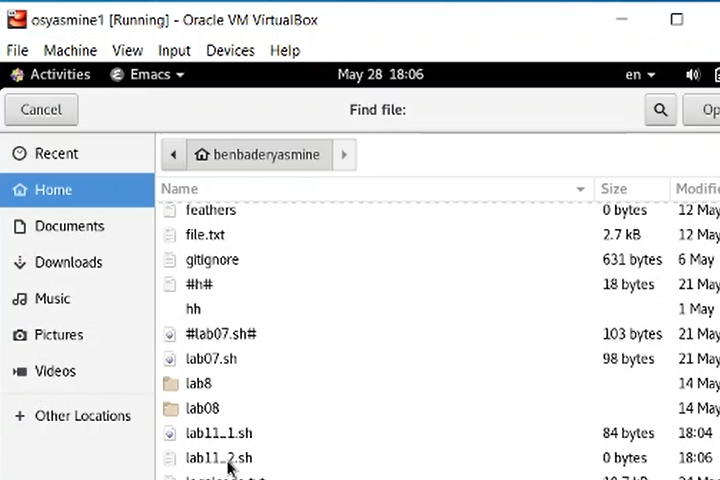
* написала Командой chomad чтобы файл был исполняемым в Linux. Провеила, сесли можно выполнить программу. Папка backup была создана.



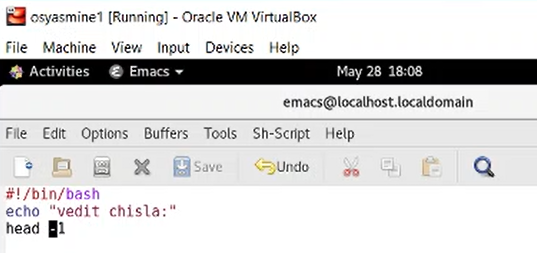
* Проверила, возможность выполнить мою программу.



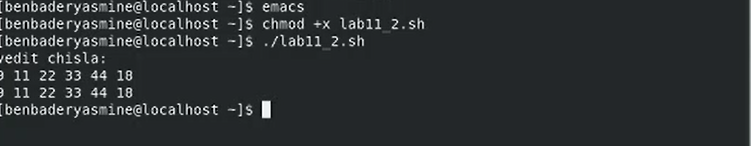
1. Создала новый файл lab11\_2.sh, используя команду touch. Открываю текстовой редактор emacs.



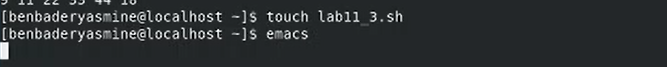
* Написала программу, для вывода того, что я буду вводить.



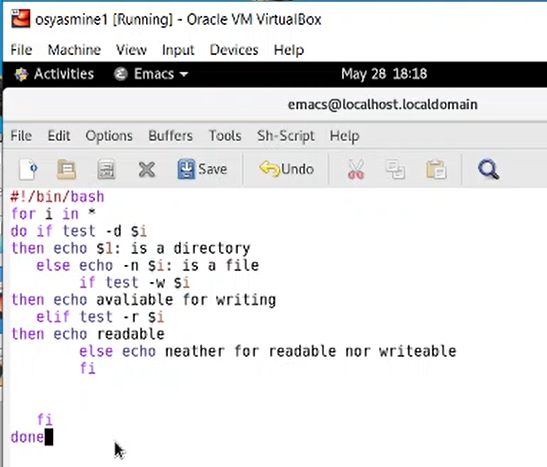
\*использовала Командой chomad, чтобы файл был исполняемым в Linux. Следующая строка для того, чтобы он выполнил ранее написанную программу.



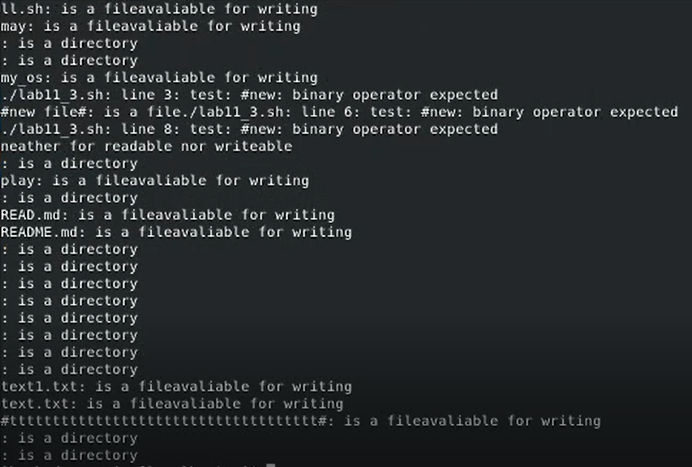
1. Создала текстовой файл lab11\_3.sh, используя команду touch. Открываю текстовой редактор emacs.



* Написала командный файл — аналог команды ls .



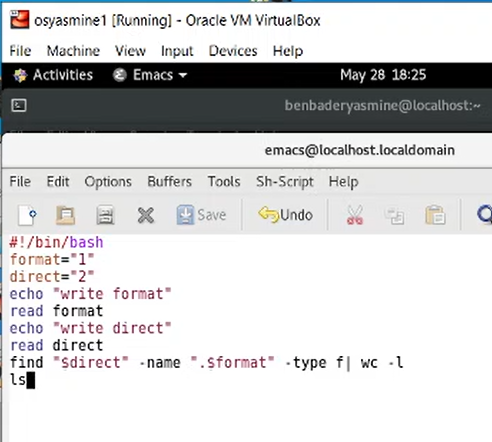
* выдавление информацию о нужном каталоге и выводил информацию о возможностях доступа к файлам этого каталога.

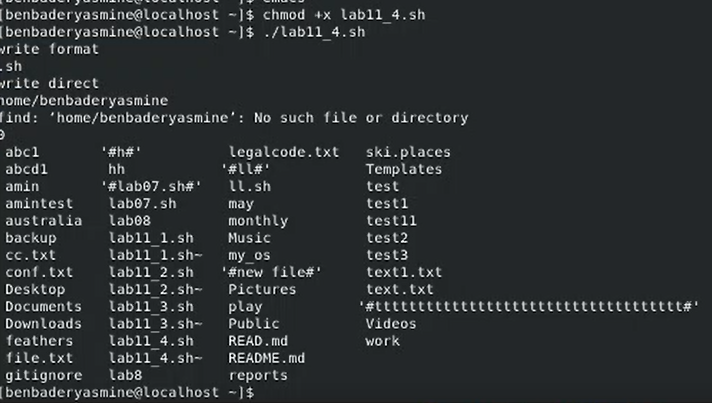
1. Создала текстовой файл lab11\_4.sh, используя команду touch. Открываю текстовой редактор emacs.



* Написала командный файл, который получает в качестве аргумента командной строки формат файла (.txt, .doc, .jpg, pdf и т.д.).



* Вычисляет количество таких файлов в указанной директории. Путь к директории также передаётся в виде аргумента командной строки.



### Вывод

Изучила основы программирования в оболочке ОС UNIX/Linux, научилась писать небольшие командные файлы.

### Библиография

[Командные файлы Linux](https://sgww.livejournal.com/8836.html) [Командные процессоры (оболочки)](https://infopedia.su/24x10498.html)

## Ответы на контрольные вопросы:

1. 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;
* С-оболочка – добавка университета Беркли к коллекции оболочек: она надстраивается над оболочкой Борна, используя С-подобный синтаксис команд, и сохраняет историю выполненных команд;
* оболочка Корна – 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).

1. 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/Linuxподобных операционных систем и переносимости прикладных программ на уровне исходного кода. POSIX-совместимые оболочки разработаны на базе оболочки Корна.
2. 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 метасимвол {mark} переместит файл afile из текущего каталога в каталог с абсолютным полным именем /usr/andy/bin. Использование значения, присвоенного некоторой переменной, называется подстановкой. Для того чтобы имя переменной не сливалось с символами, которые могут следовать за ним в командной строке, при подстановке в общем случае используется следующая форма записи: ${имя переменной}

Например, использование команд b=/tmp/andyls -l myfile > bls приведёт к подстановке в командную строку значения переменной bls. Если переменной bls не было предварительно присвоено никакого значения, то её значением будет символ пробела. Оболочка bash позволяет работать с массивами. Для создания массива используется команда set с флагом -A. За флагом следует имя переменной, а затем список значений, разделённых пробелами. 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, 5, 6. Команда let является показателем того, что последующие аргументы представляют собой выражение, подлежащее вычислению. Простейшее выражение — это единичный терм (term), обычно целочисленный. Команда let берет два операнда и присваивает их переменной. Положительным моментом команды let можно считать то, что для идентификации переменной ей не нужен знак доллара; вы можете писать команды типа let sum=x+7, и let будет искать переменную x и добавлять к ней 7. Команда let также расширяет другие выражения let, если они заключены в двойные круглые скобки. Таким способом вы можете создавать довольно сложные выражения. Команда let не ограничена простыми арифметическими выражениями. Команда read позволяет читать значения переменных со стандартного ввода: echo "Please enter Month and Day of Birth ?" read mon day trash В переменные mon и day будут считаны соответствующие значения, введённые с клавиатуры, а переменная trash нужна для того, чтобы отобрать всю избыточно введённую информацию и игнорировать её. 7. – 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, например, 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 8, 9. Такие символы, как ' < > \* ? |  " &, являются метасимволами и имеют для командного процессора специальный смысл. 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 нужно заключить её в одинарные кавычки. Строка, заключённая в двойные кавычки, экранирует все метасимволы, кроме $, ' , \, ". 10. 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 её интерпретацию. 11. 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 c флагом-f. Команда typeset имеет четыре опции для работы с функциями: -f — перечисляет определенные на текущий момент функции; –-ft— при последующем вызове функции инициирует 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. ls -lrt Если есть d, то является файл каталогом 13. Для создания массива используется команда set с флагом -A. За флагом следует имя переменной, а затем список значений, разделённых пробелами. Удалить функцию можно с помощью команды unset c флагом -f. Команда typeset имеет четыре опции для работы с функциями: – -f — перечисляет определённые на текущий момент функции; – -ft — при последующем вызове функции инициирует её 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 одноимёнными именами функций, загружает его и вызывает эти функции. 14.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. При использовании где-либо в команд- ном файле комбинации символов $i, где 0 < 𝑖 < 10, вместо нее будет осуществлена подстановка значения параметра с порядковым номером i, т.е. аргумента командного файла с порядковым номером i. Использование комбинации символов $0 приводит к подстановке вместо нее имени данного командного файла. Рассмотрим это на 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 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. – $\* — отображается вся командная строка или параметры оболочки; – $ — уникальный идентификатор процесса, в рамках которого выполняется командный процессор; – - — 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-му элементу массива; – {name[@]} — то же самое, но позволяет учитывать символы пробелы в самих переменных; – {name:value} — проверяется факт существования переменной; – {name?value} — останавливает выполнение, если имя переменной не определено, и выводит value как сообщение об ошибке; – {name-value}. Если переменная определена, то подставляется value; – ${name#pattern} — представляет значение переменной name с удалённым самым коротким левым образцом (pattern); – ${#name[\*]} и ${#name[@]} — эти выражения возвращают количество элементов в массиве name.