

Οδηγίες / Διευκρινήσεις

- Με έντονα γράμματα μορφοποιείται το κομμάτι της εντολής που δίνετε αυτούσιο στο τερματικό και δεν το αλλάζετε. Με πλάγια γράμματα αναπαρίστανται ενδεικτικοί είσοδοι που δίνονται χάριν παραδείγματος.
- Όπου υπάρχουν κενά μεταξύ των λέξεων και συμβόλων στις εντολές, τα τηρούμε αυστηρά!
- Το όρισμα *file* αναπαριστά τη διαδρομή ενός αρχείου στο σύστημα αρχείων. Αυτή μπορεί να προσδιορίζεται απόλυτα (δλδ `/home/iek-09/file`) ή σχετικά, ξεκινώντας από τον τρέχοντα κατάλογο (*file* ή `./file`, αν το αρχείο βρίσκεται στον τρέχοντα κατάλογο).

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΚΑΤΑΛΟΓΩΝ

ls	Προβολή των περιεχομένων ενός καταλόγου.
ls -lah	Λεπτομερής προβολή των περιεχομένων ενός καταλόγου.
mkdir <i>directory</i>	Δημιουργία του καταλόγου <i>directory</i> .
cd <i>directory</i>	Μετάβαση στον κατάλογο <i>directory</i> .
cd	Μετάβαση στο home directory του χρήστη.
cd ~	Μετάβαση στον home directory του χρήστη.
cd ..	Μετάβαση στον κατάλογο-γονέα (προηγούμενος κατάλογος).
pwd	Προβολή της απόλυτης τοποθεσίας του τρέχοντος καταλόγου.
rmdir <i>directory</i>	Διάγραψε τον κατάλογο με όνομα <i>directory</i> .

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΑΡΧΕΙΩΝ

cp <i>file1 file2</i>	Αντίγραψε το <i>file1</i> και ονόμασέ το <i>file2</i> .
mv <i>file1 file2</i>	Μετονόμασε ή μετακίνησε το <i>file1</i> σε <i>file2</i> .
rm <i>file</i>	Διάγραψε το αρχείο με όνομα <i>file</i> .
cat <i>file</i>	Εκτύπωσε τα περιεχόμενα του αρχείου <i>file</i> .
cat <i>file</i> grep ' <i>keyword</i> '	Εκτύπωσε μόνο τις γραμμές που περιέχουν τη λέξη <i>keyword</i> .
cat <i>file</i> grep <i>\$VAR1</i>	Εκτύπωσε μόνο τις γραμμές που περιέχουν το περιεχόμενο της μεταβλητής <i>VAR1</i> .
wc <i>file</i>	Μέτρησε τον αριθμό των γραμμών του αρχείου <i>file</i> .
editor <i>file</i>	Άνοιξε το αρχείο <i>file</i> με το πρόγραμμα nano για επεξεργασία.
nano <i>file</i>	Άνοιξε το αρχείο <i>file</i> με το πρόγραμμα nano για επεξεργασία.

chmod <i>[options] file</i>	Άλλαξε τα δικαιώματα πρόσβασης για το αρχείο ή κατάλογο.
------------------------------------	--

ΛΟΙΠΕΣ ΕΝΤΟΛΕΣ

df .	Εκτύπωση του χώρου σκληρού δίσκου που απομένει.
-------------	---

ΒΟΗΘΕΙΑ

man <i>command</i>	Εκτύπωσε το ηλεκτρονικό εγχειρίδιο χρήσης της εντολής <i>command</i> .
whatis <i>command</i>	Εκτύπωσε μια σύντομη περιγραφή της εντολής <i>command</i> .

ΕΙΣΟΔΟΣ/ΕΞΟΔΟΣ ΣΤΑ SCRIPT

echo <i>"a string"</i>	Εκτύπωσε το αλφαριθμητικό « <i>a string</i> ».
<i>VAR1="a string"</i>	Όρισε μια νέα μεταβλητή με όνομα <i>VAR1</i> και ανάθεσέ της την τιμή <i>astring</i> .
echo <i>\$VAR1</i>	Εκτύπωσε το περιεχόμενο της μεταβλητής <i>VAR1</i> .
read <i>VAR1</i>	Διάβασε από τον χρήστη την τιμή της μεταβλητής <i>VAR1</i> .
\$0	Ειδική μεταβλητή που προσδιορίζει το όνομα του script.
\$1	Η πρώτη παράμετρος εισόδου που δίνει ο χρήστης στο script.
\$2, \$3 κλπ	Η δεύτερη, η τρίτη κλπ παράμετρος εισόδου που δίνει ο χρήστης στο script.
\$#	Μεταβλητή που επιστρέφει το πλήθος των παραμέτρων εισόδου.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΑΙ ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΣΕΝΑΡΙΩΝ (SCRIPT)

editor <i>filename.sh</i>	Δημιούργησε ένα νέο κενό αρχείο με όνομα <i>filename.sh</i> στον τρέχοντα κατάλογο και άνοιξέ το για τροποποίηση.
#!/bin/sh	Είναι η πρώτη γραμμή που βάζουμε στο σενάριο. Ερμηνεύεται ως οδηγία από το κέλυφος για να δημιουργήσει μια νέα συνεδρία κελύφους, η οποία θα εκτελέσει το σενάριο με το πρόγραμμα <i>/bin/sh</i> .

Γραμμή-γραμμή ακολουθούν εντολές που κανονικά θα δίναμε στο τερματικό.	
πλήκτρα CTRL και X το κουμπί Y δυο φορές ENTER	Αποθήκευσε το κείμενο και κλείσε τον editor.
chmod +x <i>filename.sh</i>	Δώσε δικαιώματα εκτέλεσης στο αρχείο <i>filename.sh</i> , που βρίσκεται στον τρέχοντα κατάλογο.
<i>./filename.sh</i>	Εκτέλεσε το σενάριο <i>filename.sh</i> που βρίσκεται στον τρέχοντα κατάλογο, χωρίς παραμέτρους εισόδου.
<i>./filename.sh foo1</i>	Εκτέλεσε το σενάριο από τον τρέχοντα κατάλογο, με μια παράμετρο εισόδου (<i>foo1</i>).
<i>./filename.sh foo1 foo2</i>	Εκτέλεσε το σενάριο από τον τρέχοντα κατάλογο, με δυο παραμέτρους εισόδου (<i>foo1</i> και <i>foo2</i>).
exit	Εντολή, η οποία τερματίζει άμεσα την εκτέλεση ενός script.

ΔΟΜΕΣ IF-ELSE

if [<i>\$VAR1 -le \$VAR2</i>]; then <i>command1</i> <i>command2</i> ... fi	Αν η VAR1 είναι μικρότερη ή ίση της VAR2 τότε εκτέλεσε τις εντολές <i>command1</i> , <i>command2</i> κλπ
if [<i>\$VAR1 -le 0</i>]; then <i>command1</i> <i>command2</i> ... fi	Αν η VAR1 είναι μικρότερη ή ίση του 0, τότε εκτέλεσε τις εντολές <i>command1</i> , <i>command2</i> κλπ.
Αντί για το -le του παραδείγματος μπορούμε να βάλουμε και τους εξής τελεστές για να κάνουμε επιπλέον συγκρίσεις:	
-lt	Αν η VAR1 είναι μικρότερη της VAR2 (l ess t han).
-ge	Αν η VAR1 είναι μεγαλύτερη ή ίση της VAR2 (g reater or e qual).
-gt	Αν η VAR1 είναι μεγαλύτερη της VAR2 (g reater t han).
-eq	Αν η VAR1 είναι ίση με την VAR2 (μονο για αριθμούς) (e qual).
=	Αν η VAR1 είναι ίση με την VAR2 (δουλεύει και για αλφαριθμητικά).

!=	Αν η VAR1 δεν είναι ίση με την VAR2 (δουλεύει και για αλφαριθμητικά).
Στην περίπτωση που θέλουμε να ελέγξουμε τι θα γίνει, αν η συνθήκη του if δεν ικανοποιείται, γράφουμε το εξής:	
<pre> if [\$VAR1 -le \$VAR2]; then command1 command2 ... else command3 command4 ... fi </pre>	<p>Αν η VAR1 είναι μικρότερη ή ίση της VAR2 τότε εκτέλεσε τις εντολές <i>command1</i>, <i>command2</i> κλπ.</p> <p>Αν η VAR1 δεν είναι μικρότερη ή ίση της VAR2, τότε εκτέλεσε τις εντολές <i>command3</i>, <i>command4</i> κλπ.</p>
Η δομή if-else μπορεί να επεκταθεί για να χειριζόμαστε επιπλέον συνθήκες:	
<pre> if [\$VAR1 -lt \$VAR2]; then command1 command2 ... elif [\$VAR1 -eq \$VAR2]; then command3 command4 ... else command5 command6 ... fi </pre>	

ΔΟΜΕΣ ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ (ΕΚΤΟΣ ΥΛΗΣ)

<pre> for ((i=1; i<=5; i++)); do command1 command2 ... done </pre>	Η δομή for.
<pre> while [\$VAR1 -lt 10]; do command1 command2 ... done </pre>	Η δομή while.

ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΔΙΕΡΓΑΣΙΩΝ (ΕΚΤΟΣ ΥΛΗΣ)

<code>ls -lagh</code>	Εκτύπωσε λεπτομέρειες για όλα τα αρχεία και καταλόγους του τρέχοντος καταλόγου.
<code>command &</code>	Τρέξε την εντολή στο παρασκήνιο.
<code>^C</code> (πλήκτρα CTRL + C)	Τερμάτισε την εντολή που τρέχει .
<code>kill 26152</code>	Τερμάτισε τη διεργασία με PID το 1.
<code>kill -9 26152</code>	Τερμάτισε τη διεργασία με PID το 1 στέλνοντας το σήμα 9.
<code>ps</code>	Εκτύπωσε τις τρέχουσες διεργασίες.
<code>ps -aux</code>	Εκτύπωσε τις διεργασίες που εκτελούνται από όλους τους χρήστες.

ΑΝΑΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ ΕΙΣΟΔΟΥ/ΕΞΟΔΟΥ (ΕΚΤΟΣ ΥΛΗΣ)

<code>command > file</code>	Γράψε την έξοδο της εντολής <code>command</code> στο αρχείο με όνομα <code>file</code> .
<code>command >> file</code>	Στο τέλος του αρχείου <code>file</code> προσάρτησε την έξοδο της εντολής <code>command</code> .
<code>command1 command2</code>	Δώσε (διασωλήνωσε) την έξοδο της εντολής <code>command1</code> ως είσοδο στην εντολή <code>command2</code> .
<code>cat file1 file2 > file0</code>	Συνένωσε τα αρχεία <code>file1</code> και <code>file2</code> στο <code>file0</code> .

ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ (ΕΚΤΟΣ ΥΛΗΣ)

<code>VAR1=astring</code>	Δημιουργία μιας νέας τοπικής μεταβλητής που μένει στο script το οποίο εκτελείται.
<code>export VAR1</code>	Επιτρέπει η τιμή της μεταβλητής <code>VAR1</code> να κληρονομηθεί από τις διεργασίες – παιδιά.
<code>source filename.sh</code>	Εκτελεί το σενάριο χωρίς να δημιουργήσει νέα συνεδρία κελύφους. Αυτό σημαίνει ότι οι αλλαγές των μεταβλητών που συμβαίνουν στο σενάριο θα παραμείνουν στη συνεδρία κελύφους του χρήστη.