

Отчёт о выполнении лабораторной работы №11

Программирование в командном процессоре ОС UNIX. Командные файлы

Российский Университет Дружбы Народов

Факультет Физико-Математических и Естественных Наук

Дисциплина: *Операционные системы*

Студент: *Евселев Дмитрий*

Группа: *НПМ-01-20*

Цель работы

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

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 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.
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.

Выполнение работы

1. Написал скрипт, который при запуске будет делать резервную копию самого себя в другую директорию backup в вашем домашнем каталоге.

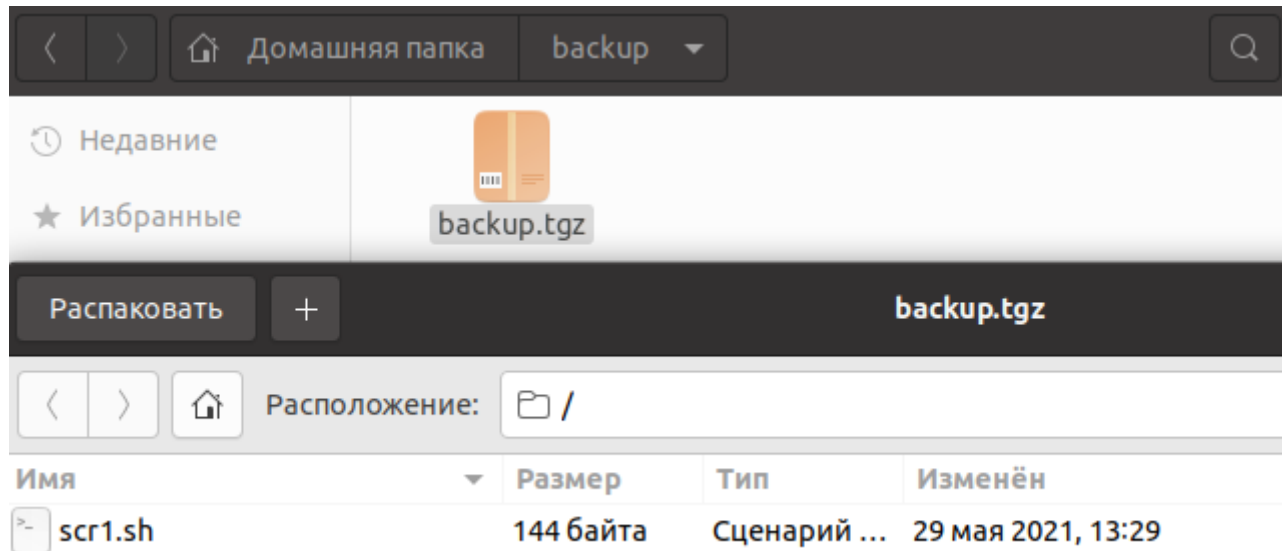
Рис.1 Скрипт архивации

```

1 #!/bin/bash
2
3 backup_file="scr1.sh"
4 dest="/home/dimon/backup"
5 archive_file="backup.tgz"
6
7 tar czf $dest/$archive_file $backup_file

```

Рис.2 Результат архивации



2. Написал пример командного файла, обрабатывающего любое произвольное число аргументов командной строки, в том числе превышающее десять.

Рис.3 Командный файл

```

1 #!/bin/bash
2
3 echo "$*"

```

Рис.4 Запуск командного файла

```

dimon@vostro:~/work/2020-2021/os/laboratory/lab11$ ./scr2.sh 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
dimon@vostro:~/work/2020-2021/os/laboratory/lab11$ ./scr2.sh a s d f g h j c v b n m n h u y f
a s d f g h j c v b n m n h u y f

```

3. Написал командный файл — аналог команды ls (без использования самой этой команды и команды dir), который выдает информацию о нужном каталоге и выводит информацию о возможностях доступа к файлам этого каталога.

Рис.5 Скрипт: информация о файле

```
1 #!/bin/bash
2
3 cd $1
4
5 for i in *
6 do
7 getfacl $i
8 done
```

Рис.6 Запуск командного файла

```
dimon@vostro:~/work/2020-2021/os/laboratory/lab11$ ./scr3.sh /home/dimon/prog
# file: 1.1.c
# owner: dimon
# group: dimon
user::rw-
group::rw-
other::r--

# file: 1.c
# owner: dimon
# group: dimon
user::rw-
group::rw-
other::r--

# file: 6.0.c
# owner: dimon
# group: dimon
user::rw-
group::rw-
other::r--
```

4. Написал 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.

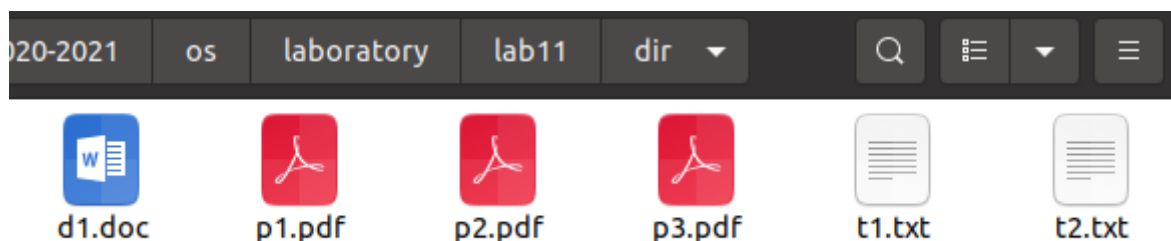
Рис.7 Скрипт: поиск по расширению

```
1 #!/bin/bash
2
3 cd $1
4 let count=0
5
6 for i in *.$2
7 do
8 let count=$count+1
9 done
10
11 echo $count
```

Рис.8 Запуск командного файла

```
dimon@vostro:~/work/2020-2021/os/laboratory/lab11$ ./scr4.sh dir txt
2
dimon@vostro:~/work/2020-2021/os/laboratory/lab11$ ./scr4.sh dir pdf
3
dimon@vostro:~/work/2020-2021/os/laboratory/lab11$ ./scr4.sh dir doc
1
dimon@vostro:~/work/2020-2021/os/laboratory/lab11$ ./scr4.sh /home/dimon/work/dir doc
1
dimon@vostro:~/work/2020-2021/os/laboratory/lab11$ ./scr4.sh /home/dimon/work/dir pdf
3
```

Рис.9 Содержание папки dir



Вывод

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

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.

Примеры:

- 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 радиотехнике (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 метасимвол `$`. Например, команда `mv afile $mark` переместит файл `afile` из текущего каталога в каталог с абсолютным полным именем `/usr/andy/bin`. Использование значения, присвоенного некоторой переменной, называется подстановкой. Для того, чтобы имя переменной не сливалось с символами, которые могут следовать за ним в командной строке, при подстановке в общем случае используется следующая форма записи: `${имя переменной}` например, использование команд `b=/tmp/andy-ls -l myfile > ${b}ls` приведет к переназначению стандартного вывода команды `ls` с терминала на файл `/tmp/andy-ls`, а использование команды `ls -l>${b}ls` 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.

Команда `read` читает одну строку из стандартного входного потока и записывает ее содержимое в указанные переменные. Если задана единственная переменная, в нее записывается вся строка. В результате ввода команды `read` без параметров строка помещается в переменную среды `$reply`. При указании нескольких переменных в первую из них записывается первое слово строки, во вторую — второе слово и т. д. Последней переменной присваивается остаток строки.

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

+ сложение - вычитание * умножение / деление ** возведение в степень % остаток от деления

6. Что означает операция `(())`?

Внутри `(())` вычисляются арифметические выражения и возвращается их результат. Например, в простейшем случае, конструкция `a=$((5 + 3))` присвоит переменной «а» значение выражения «5 + 3», или 8. Кроме того, двойные круглые скобки позволяют работать с переменными в стиле языка C.

7. Какие стандартные имена переменных Вам известны?

`$BASH` В переменной `$BASH` содержится полный путь до исполняемого файла командной оболочки `Bash`.

`$BASH_VERSION` В переменную `$BASH_VERSION` записывается версия `Bash`.

`$CDPATH` Переменная, которая хранит пути поиска каталога. (используется при вводе команды `cd` имя_каталога без слэша)

`$CLASSPATH` содержит список каталогов для поиска файлов классов `Java` и архивов `Java`.

`$HOME` домашний каталог текущего пользователя.

`$HOSTNAME` В переменной `$HOSTNAME` хранится имя компьютера.

`$HISTSIZE` количество событий, хранимых в истории за 1 сеанс

`$HISTFILE` Расположение файла истории событий

`$HISTFILESIZE` количество событий, хранимых в истории между сеансами

`$IFS` переменная хранит символы, являющиеся разделителями команд и параметров. (по умолчанию - пробел, табуляция и новая строка)

`$LANG` Текущая установка локализации, которая позволяет настроить командную оболочку для использования в различных странах и на различных языках.

`$MAIL` Место, где храниться почта

`$OSTYPE` В переменной `$OSTYPE` содержится описание операционной системы.

`$PATH` список каталогов для поиска команд и приложений, когда полный путь к файлу не задан.

`$PS1` `PS1` используется как основная строка приглашения. (то самое `[root@proxu ~]#`)

\$PS2 PS2 используется как вторичная строка приглашения.

\$PROMPT_COMMAND Эта команда должна быть выполнена до отображения строки приглашения Bash.

\$PWD полный путь к текущему рабочему каталогу.

\$SHELL полный путь к текущей командной оболочке.

\$USER В переменной \$USER содержится имя текущего пользователя.

8. Что такое метасимволы?

Такие символы, как `' < > * ? | \ " &`. Они имеют для командного процессора специальный смысл.

9. Как экранировать метасимволы?

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?

Для создания командного файла: Запустить текстовый редактор. Последовательно записать команды, располагая каждую команду на отдельной строке. Сохранить этот файл, сделать его исполняемым, применив команду: `chmod +x имя_файла`. Запустить этот файл можно или используя команду `sh ~/cmd`

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`?

Команда `set` изменяет значения внутренних переменных сценария. Команда `typeset` задаёт и/или накладывает ограничения на переменные. Команда `unset` удаляет переменную, фактически -- устанавливает ее значение в `null`.

14. Как передаются параметры в командные файлы?

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 $\$1$ 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 пробелов 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;

`${name+value}` — это выражение работает противоположно `${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, указанных в командной строке при вызове данного командного файла на выполнение.