

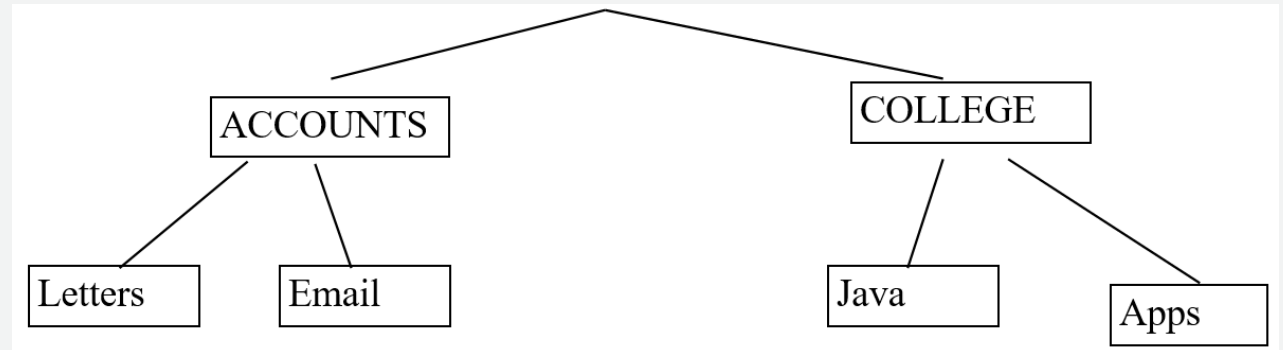
METODE AVANSATE DE GESTIUNE A DOCUMENTELOR ȘI A SISTEMELOR DE CALCUL - LABORATOR 3 -

Asist. Diana – Florina Șotropa

www.cs.ubbcluj.ro/~diana.sotropa

Teme de laborator

1. Scrieti un script care creeaza urmatoarea structura de directoare



2. Scrieti un script care gaseasca fisierele al caror nume incepe cu litera M si au extensia .exe din disk-ul C. Cautarea se va face recursiv.
3. Scrieti un script care afiseaza toate fisierele din disk-ul C astfel incat:
 - a) Au extensia .com si au maxim 4 caractere in nume
 - b) Au extensia .exe si a doua litera din nume este lCautarea se va face recursiv.





Teme de laborator

4. Scrieti un script care afiseaza toate fisierele care:
 - a) Se afla in unul din subdirectoarele directorului Windows si au o extensie care incep cu c
 - b) Se afla in unul din subdirectoarele directorului Windows si nu au extensie (se considera ca directoarele nu contin caracterul . in denumire)

Cautarea se va face recursiv.

5. Scrieti un script care asteapta in linia de comanda un parametru care reprezinta numele unui director. Programul va verifica daca a fost dat parametrul in linia de comanda si va afisa un mesaj corespunzator. In caz pozitiv, programul va crea directorul in C:, iar noul director va fi directorul curent.



Teme de laborator

6. Scrieti un script care asteapta in linia de comanda doi parametri care reprezinta numele a doua directoare. Programul va verifica daca au fost dati parametrii in linia de comanda si va afisa un mesaj corespunzator. In caz pozitiv, programul va crea directorul dat de primul parametru in C:, si un subdirector al noului director al carui nume este dat de al doilea parametru.
7. Scrieti un script care afiseaza toate fisierele din C:\Users a caror nume incepe cu litera s si a caror extensie incepe cu litera l si are maxim 3 caractere.



Teme de laborator

Ghicește numărul

8. Scrieti un script care sa rezolve urmatorul joc:
 - Se cere numele utilizatorului
 - Se genereaza un numar random de maxim 3 cifre
 - Utilizatorului i se cere sa ghiceasca numarul generat
 - In functie de numarul introdus de utilizator i se va raspunde cu:
 - Prea mare
 - Prea mic
 - Ai ghicit
 - Utilizatorul are dreptul la 5 incercari. La fiecare incercare i se va afisa numarul de incercari ramase
 - Daca utilizatorul castiga i se va afisa numarul de incercari, iar daca pierde i se va afisa un mesaj corespunzator.
 - La fiecare castig se va scrie pe o linie noua in fisierul castig.txt numarul de incercari si utilizatorul care a castigat (separate prin spatiu)
 - La sfarsitul fiecarui joc (indiferent daca este castig sau pierdere) se va afisa topul utilizatorilor din fisierul castig.txt.





Teme de laborator Spanzuratoare

9. Scrieti un script care sa rezolve urmatorul joc:
- Se cere numele utilizatorului
 - Se alege un cuvânt aleator dintr-un sir de cuvinte. Acestui sir de cuvinte ii corespunde un sir care contine numarul de litere distincte din cuvânt. Fie numarul de litere distincte corespunzator cuvântului aleator ales notat cu NR.
 - Utilizatorului i se cere sa ghiceasca multimea literelor care formeaza cuvântul ales prin introducerea pe rand a unei litere (se vor introduce doar litere distincte; nu se ia in considerare cazul in care se introduce aceeasi litera)
 - In functie de litera introdusa de utilizator i se va raspunde cu:
 - Litera nu este continuta in cuvânt
 - Litera este continuta in cuvânt
 - Utilizatorul are dreptul la 5 incercari gresite. La fiecare incercare i se va afisa numarul de incercari ramase
 - Se repeta procesul pana cand utilizatorul introduce NR litere corecte (caz de castig) sau pana cand esueaza de 5 ori.
 - Daca utilizatorul castiga i se va afisa numarul de incercari, iar daca pierde i se va afisa un mesaj corespunzator.
 - La fiecare castig se va scrie pe o linie noua in fisierul castig.txt numarul de incercari gresite si utilizatorul care a castigat (separate prin spatiu)
 - La sfarsitul fiecarui joc (indiferent daca este castig sau pierdere) se va afisa topul utilizatorilor din fisierul castig.txt.



Teme de laborator

10. Scrieti un script care sa permita:

a. crearea urmatoarei structuri de directoare:

```
bunic      -> parinte1  -> fiu11    -> fiu111
           -> parinte2  -> fiu21
                           -> fiu22 -> fiu221
```

b. mutarea continutului directorului fiu22 in directorul fiu21 si redenumirea directorului mutat fiu221 in fiu222.

c. pozitionarea in directorul redenumit la punctul anterior (in fiu222)

d. in directorul fiu222, crearea fisierului numit "toamna.txt" cu urmatorul continut:

```
frunze
colorat
greieras
fructe
legume
```

e. sortarea continutului directorului toamna.txt si trimiterea continutului sortat in fisierul "toamnasortat.txt" care va fi localizat in directorul fiu111.

f. afisarea liniilor din fisierul "toamnasortat.txt" care NU contin cuvantul "fructe" in fisierul "liniifarafructe.txt" din directorul parinte2.



Teme de laborator

11. Se da un sir de numere intregi in linia de comanda.

Scriti un script care sa calculeze diferenta dintre suma elementelor pare si suma elementelor impare. Afisati diferenta astfel calculata.

12. Se dau 2 numere ca si parametrii in linia de comanda.

Scriti un script care sa calculeze

a. cel mai mare divizor comun al celor 2 numere

b. cel mai mic multiplu comun al celor 2 numere

