

Отчёт по лабораторной работе №10

Операционные системы

Ищенко Ирина Олеговна

Содержание

1	Цель работы	5
2	Выполнение лабораторной работы	6
3	Вывод	12
4	Ответы на контрольные вопросы	13

Список иллюстраций

2.1	Команды в терминале	6
2.2	Скрипт номер 1.	7
2.3	Результат выполнения командного файла номер 1.	7
2.4	Скрипт номер 2.	8
2.5	Результат выполнения командного файла номер 2.	8
2.6	Скрипт номер 3.	9
2.7	Результат выполнения командного файла номер 3.	10
2.8	Скрипт номер 4.	11
2.9	Результат выполнения командного файла номер 4.	11

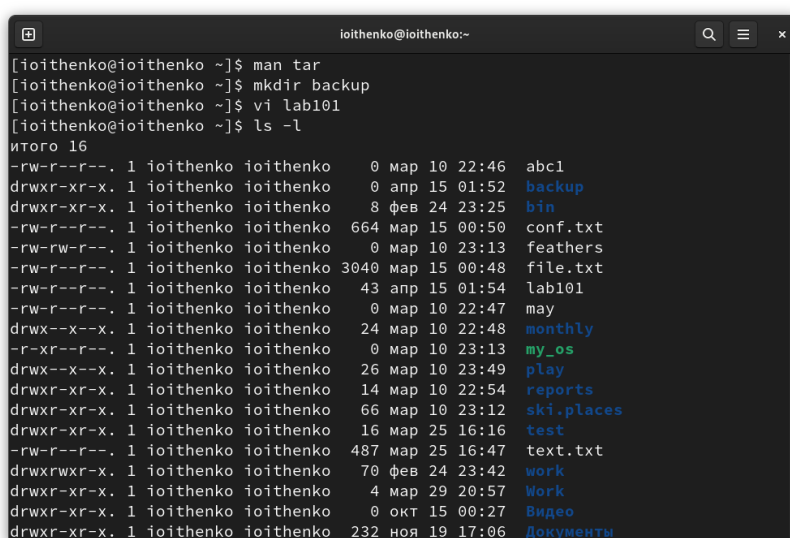
Список таблиц

1 Цель работы

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

2 Выполнение лабораторной работы

1. Просматриваю справку tar. Создаю директорию backup.



```
ioithenko@ioithenko:~$ man tar
ioithenko@ioithenko:~$ mkdir backup
ioithenko@ioithenko:~$ vi lab101
ioithenko@ioithenko:~$ ls -l
итого 16
-rw-r--r--. 1 ioithenko ioithenko  0 мар 10 22:46 abc1
drwxr-xr-x. 1 ioithenko ioithenko  0 апр 15 01:52 backup
drwxr-xr-x. 1 ioithenko ioithenko  8 фев 24 23:25 bin
-rw-r--r--. 1 ioithenko ioithenko 664 мар 15 00:50 conf.txt
-rw-rw-r--. 1 ioithenko ioithenko  0 мар 10 23:13 feathers
-rw-r--r--. 1 ioithenko ioithenko 3040 мар 15 00:48 file.txt
-rw-r--r--. 1 ioithenko ioithenko  43 апр 15 01:54 lab101
-rw-r--r--. 1 ioithenko ioithenko  0 мар 10 22:47 may
drwx--x--x. 1 ioithenko ioithenko  24 мар 10 22:48 monthly
-r-xr--r--. 1 ioithenko ioithenko  0 мар 10 23:13 my_os
drwx--x--x. 1 ioithenko ioithenko  26 мар 10 23:49 play
drwxr-xr-x. 1 ioithenko ioithenko  14 мар 10 22:54 reports
drwxr-xr-x. 1 ioithenko ioithenko  66 мар 10 23:12 ski.places
drwxr-xr-x. 1 ioithenko ioithenko  16 мар 25 16:16 test
-rw-r--r--. 1 ioithenko ioithenko 487 мар 25 16:47 text.txt
drwxrwxr-x. 1 ioithenko ioithenko  70 фев 24 23:42 work
drwxr-xr-x. 1 ioithenko ioithenko  4 мар 29 20:57 Work
drwxr-xr-x. 1 ioithenko ioithenko  0 окт 15 00:27 Видео
drwxr-xr-x. 1 ioithenko ioithenko 232 ноя 19 17:06 Документы
```

Рис. 2.1: Команды в терминале

Пишу скрипт, который при запуске будет делать резервную копию самого себя в резервную директорию backup, созданную в домашнем каталоге заранее. При этом архивирую файл архиватором tar

переданных аргументов.

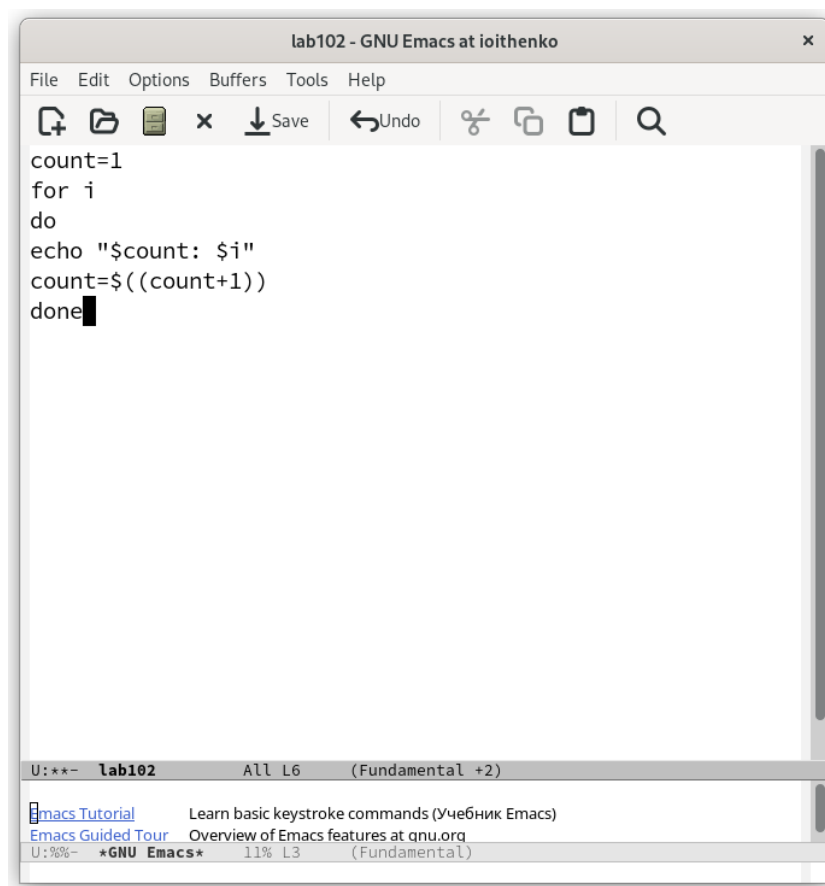


Рис. 2.4: Скрипт номер 2.

Добавляю права на исполнение файла, выполняю его и проверяю корректность выполнения.

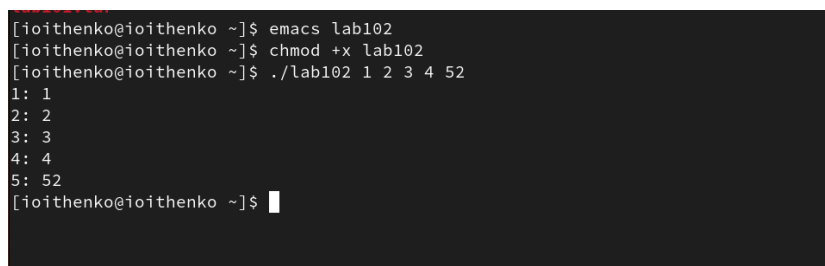
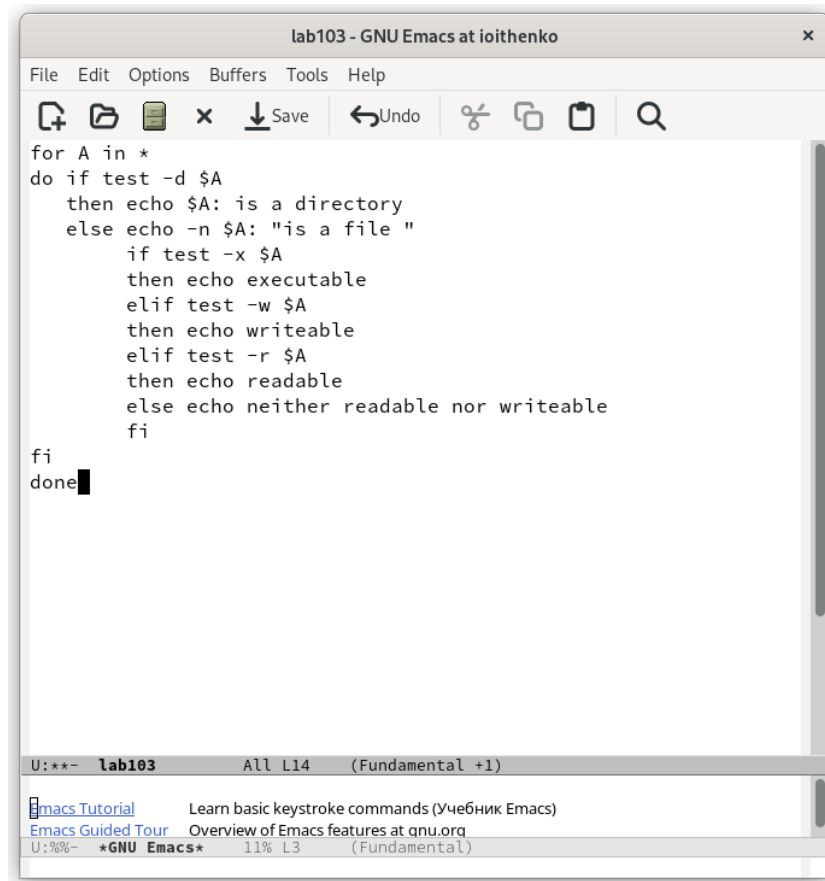


Рис. 2.5: Результат выполнения командного файла номер 2.

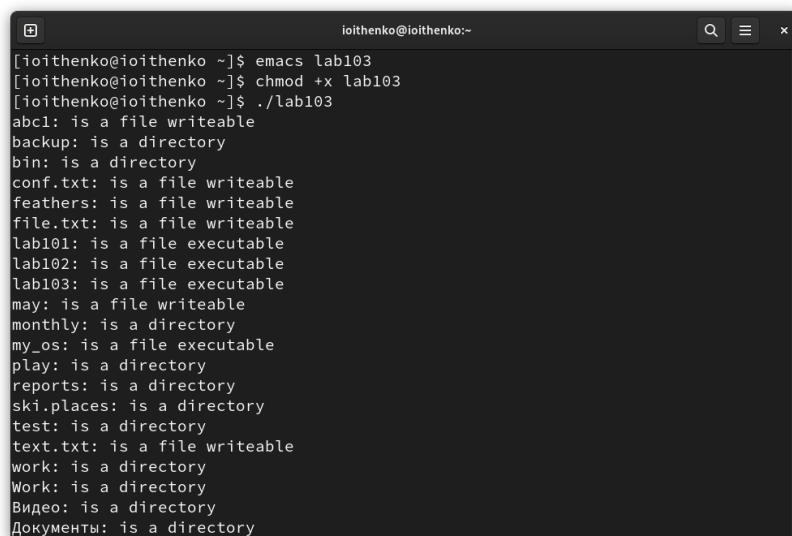
3. Пишу командный файл, аналог команды ls, который выводит информацию о нужном каталоге: о правах доступа к файлам этого каталога. Скрипт определяет подкаталог или файл и выводит сообщение о правах доступа к файлам.



```
for A in *
do if test -d $A
  then echo $A: is a directory
  else echo -n $A: "is a file "
    if test -x $A
    then echo executable
    elif test -w $A
    then echo writeable
    elif test -r $A
    then echo readable
    else echo neither readable nor writeable
    fi
  fi
done
```

Рис. 2.6: Скрипт номер 3.

Добавляю право на исполнения файла, выполняю его и проверяю корректность выполнения.

A terminal window titled 'ioithenko@ioithenko:~' with search, menu, and close icons in the title bar. The terminal shows the following commands and output:

```
[ioithenko@ioithenko ~]$ emacs lab103
[ioithenko@ioithenko ~]$ chmod +x lab103
[ioithenko@ioithenko ~]$ ./lab103
abc1: is a file writeable
backup: is a directory
bin: is a directory
conf.txt: is a file writeable
feathers: is a file writeable
file.txt: is a file writeable
lab101: is a file executable
lab102: is a file executable
lab103: is a file executable
may: is a file writeable
monthly: is a directory
my_os: is a file executable
play: is a directory
reports: is a directory
ski.places: is a directory
test: is a directory
text.txt: is a file writeable
work: is a directory
Work: is a directory
Видео: is a directory
Документы: is a directory
```

Рис. 2.7: Результат выполнения командного файла номер 3.

4.Пишу скрипт, который считывает тип файлов ((.txt, .doc, .jpg, .pdf и т.д.), а также путь к некоторой директории. И определяет количество файлов данного типа в заданной директории. Я указываю опцию -maxdepth 1, чтобы файлы необходимого типа ищались только в заданном каталоге, а в его подкаталогах нет.

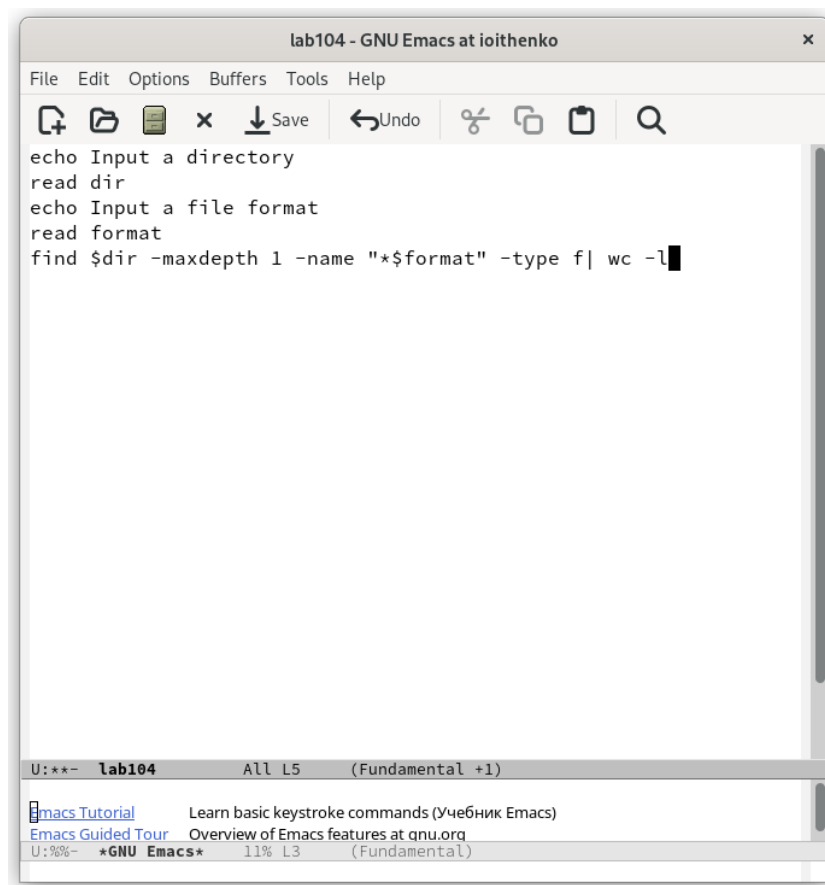


Рис. 2.8: Скрипт номер 4.

Добавляю право на исполнения файла, выполняю его и проверяю корректность выполнения.

```
[ioithenko@ioithenko ~]$ emacs lab104
[ioithenko@ioithenko ~]$ chmod +x lab104
[ioithenko@ioithenko ~]$ ./lab104
Input a directory
/home/ioithenko
Input a file format
.txt
3
[ioithenko@ioithenko ~]$ ls
abcl      file.txt  may      ski.places  Видео      Общедоступные
backup    lab101    monthly  test        Документы  'Рабочий стол'
bin       lab102    my_os    text.txt    Загрузки   Шаблоны
conf.txt  lab103    play     work        Изображения
feathers  lab104    reports  Work        Музыка
```

Рис. 2.9: Результат выполнения командного файла номер 4.

3 Вывод

В ходе выполнения лабораторной работы я изучила основы программирования в оболочке ОС UNIX/Linux. Научилась писать небольшие командные файлы.

4 Ответы на 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. UNIX обладает большим количеством оболочек. Наиболее популярными являются следующие четыре оболочки: -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 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 радиотехники (IEEE), который определяет различные аспекты построения операционной системы.

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>$bls` 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.

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

Скриптовый язык bash умеет выполнять сложение, вычитание, умножение, целочисленное деление и получение остатка от деления.

6. Что означает операция (())?

Условия оболочки bash, в двойные скобки -(()).

7. Какие стандартные имена переменных Вам известны?

Имя переменной (идентификатор) - это строка символов, которая отличает эту переменную от других объектов программы (идентифицирует переменную в программе). При задании имен переменным нужно соблюдать следующие правила: -

первым символом имени должна быть буква.

остальные символы - буквы и цифры (прописные и строчные буквы различаются).

можно использовать символ «_»;

в имени нельзя использовать символ «.»;
число символов в имени не должно превышать 255;
имя переменной не должно совпадать с зарезервированными (служебными) словами языка. Var1, PATH, trash, mon, day, PS1, PS2

8. Что такое метасимволы?

Такие символы, как ' < > * ? | " & являются метасимволами и имеют для командного процессора специальный смысл.

9. Как экранировать метасимволы?

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, ее нужно заключить в одинарные кавычки. Строка, заключенная в двойные кавычки, экранирует все метасимволы, кроме \$, ' , , " .

10. Как создавать и запускать командные файлы?

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 имяфайла`

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 ее интерпретацию.

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?

С помощью команды `ls -F` можно узнать формат каждого элемента содержимого каталога.

13. Каково назначение команд `set`, `typeset` и `unset`?

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. В командном процессоре Си имеется еще несколько стандартных переменных. Значение всех переменных можно просмотреть с помощью команды `set`. Наиболее распространенным является сокращение, избавляющееся от слова `let` в программах оболочек. Если объявить переменные целыми значениями, любое присвоение автоматически трактуется как арифметическое. Используйте `typeset -i` для объявления и присвоения переменной, и при последующем использовании она

становится целой. Или можете использовать ключевое слово `integer` (псевдоним для `typeset -l`) и объявлять переменные целыми. Таким образом, выражения типа $x=y+z$ воспринимаются как арифметические.

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` - означает 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. В переменные `mon` и `day` будут считаны соответствующие значения, введенные с клавиатуры, а переменная `trash` нужна для того, чтобы отобрать всю избыточно введенную информацию и игнорировать ее. Изъять переменную из программы можно с помощью команды `unset`.

14. Как передаются параметры в командные файлы?

Символ `$` является метасимволом командного процессора. Он используется, в частности, для ссылки на параметры, точнее, для получения их значений в командном файле. В командный файл можно передать до девяти параметров. При использовании где-либо в командном файле комбинации символов `$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