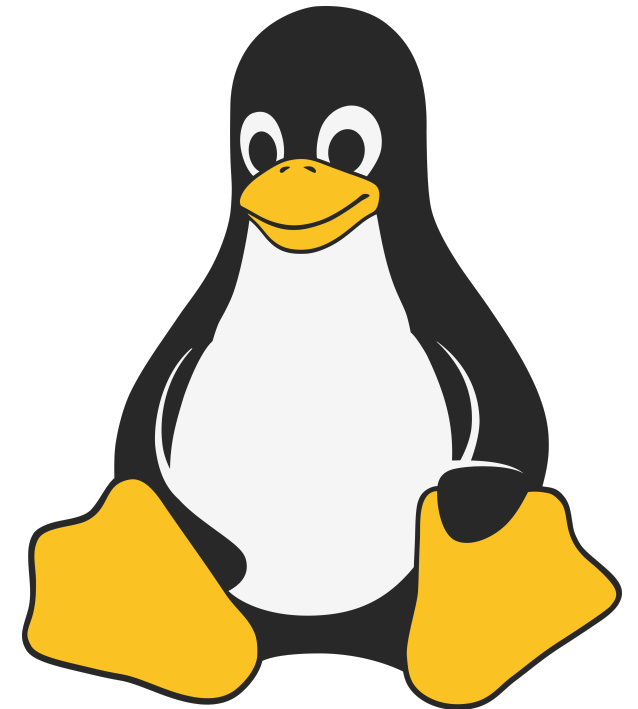


Shell-Praxis

Kommando und Argumente



Kommando und Argumente

- Mit dem Kommando `echo` werden die Argumente des Kommandos ausgegeben. (Andere Kommandos werten die Argumente auf unterschiedliche Weise aus.)

```
hermann@debian-fisi-d:~$ echo eins zwei drei  
eins zwei drei
```

Diese Kommandozeile enthält vier *Wörter*, das Kommandowort `echo` und die drei Argumente `eins`, `zwei` und `drei`.

```
hermann@debian-fisi-d:~$ echo eins    zwei    drei  
eins zwei drei
```

Diese Kommandozeile enthält ebenfalls vier *Wörter*, das Kommandowort `echo` und die drei Argumente `eins`, `zwei` und `drei`. Die Leerzeichen zwischen den Argumenten sind irrelevant.

Leerzeichen sind für die Shell Worttrenner. Es spielt keine Rolle, wie viele Leerzeichen zwischen den "Wörtern" der Kommandozeile stehen.

```
hermann@debian-fisi-d:~$ echo "eins    zwei"    drei  
eins    zwei drei
```

Stehen die Leerzeichen in doppelten (oder einfachen) Anführungszeichen, dann wird die Wirkung der Leerzeichen als Worttrenner aufgehoben (maskiert). Die in Anführungszeichen eingeschlossene Zeichenkette wird als ein *Wort* behandelt. Die Anführungszeichen selbst werden von der Shell entfernt.

In diesem Beispiel wird die Zeichenkette "**eins zwei**" von der Shell als ein *Wort* der Kommandozeile interpretiert und (ohne Anführungszeichen) als Argument an `echo` übergeben. Die Zeichenkette "**drei**" ist ein weiteres *Wort* und wird als zweites Argument (ohne Anführungszeichen) an `echo` übergeben.

In diesem Fall besteht die Kommandozeile aus drei *Wörtern*, dem Kommandowort "**echo**" und den beiden Argumenten "**eins zwei**" und "**drei**".

Arbeitsweise der Shell

Diese Arbeitsweise der Shell gilt nicht nur für das Kommando `echo`, sondern für alle Kommandos. Die Shell zerlegt die Kommandozeile in *Wörter* und behandelt Leerzeichen (die nicht in Anführungszeichen stehen) als Worttrenner. Das erste Wort ist das Kommandowort, die folgenden Wörter sind die Argumente des Kommandos.

Danach sucht die Shell nach dem im Kommandowort angegebenen Programm und führt es aus, wobei die Argumente an das Programm übergeben werden.