

PROGRAMACIÓN SHELL-SCRIPTS.

Desarrollar dentro de un directorio, de nombre **Shell-Script**, cada uno de los siguientes programas. Cada programa se llamará ejercicio1.sh, ejercici2.sh, y así sucesivamente.

1. Programa que reciba tres palabras como parámetros y las visualice al revés.
2. Programa que visualice mensaje de error si no se le pasan parámetros.
3. Programa que visualice un mensaje de error si no se le pasan parámetros, y que los visualice si se le pasan.
4. Programa que reciba dos números y diga cual es el mayor
5. Programa que acepte dos números como parámetro y diga si el primero es mayor, menor o si son iguales.
6. Programa que reciba dos números como parámetro y devuelva la suma si el primero es mayor que el segundo y la resta en caso contrario.
7. Programa llamado existe al que se le pasa como parámetro un fichero y dice si existe, no existe o es un directorio.
8. Realiza un shell-script que muestre todos los números pares, desde el 0 hasta el 100.
9. Realiza un shell-script, que calcule la potencia de un número. El shell pedirá la base y el exponente, devolviendo la potencia. **29.** Realiza un shell-script que realice una división de dos números que se pasen por parámetro por el método de las restas.
10. Implementar un shell-script que copie todos los ficheros que se le pasen por parámetro, al directorio Seguridad. Si directorio no existe, se deberá crear.
11. Implementa un shell-script que indique si los ficheros pasados por parámetro existen y si son ficheros o directorios.
12. Realiza un shell-script que muestre el nombre de cada uno de los ficheros pasados por parámetro y visualice su contenido por pantalla.
13. Implementa un shell-script, que permita intercambiar el nombre de 2 ficheros pasados por parámetro.
14. Realiza un shell-script que limpie la pantalla, muestre todos los nombres de ficheros que hay en el directorio actual (mostrando sus atributos), la fecha actual y vuestro nombre.

15. Realiza un shell-script que permita recibir, al menos, dos parámetros. El primero serán opciones, y el segundo un fichero. Si el primer parámetro es -e, el shell ejecutará el programa que se pasa como segundo parámetro, si el primer parámetro es -m, el shell mostrará el contenido del fichero pasado como segundo parámetro.
16. Realiza un shell-script, que pida dos números por teclado. El programa pintará tantos *, como indique el número mayor de los dos introducidos.
17. Implementa un shell-script que compruebe si los ficheros pasados por parámetro existen. Si existen, se muestra el nombre del fichero, si no existen, se muestra un mensaje de error.