

BASH – PRÁCTICA 4

PROGRAMACIÓN SHELL-SCRIPTS

1. Realiza un shell-script que compruebe si el fichero pasado por parámetro tiene permisos de lectura, en cuyo caso, mostrará el contenido de forma paginada.
2. Realiza un shell-script que reciba por teclado el nombre de un directorio. Si el directorio no existe, mostrará un mensaje de error, y si existe, mostrará un listado de sus archivos.
3. Implementar un shell-script que mueva todos los ficheros que se le pasen por parámetro, y para los que tengamos permiso, al directorio Backup.
4. Implementa un shell-script que cree un fichero de nombre Copia.bkp, donde se almacenen comprimidos todos los ficheros que se pasen por parámetro.
5. 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 el directorio donde nos encontramos.
6. Realizar un Shell-script que reciba dos parámetros. El primero será un fichero y el segundo, un número entero N. El Shell-script mostrará las primeras N líneas del fichero. Se debe comprobar el número de parámetros y que se pueda acceder al fichero.
7. Realizar un script con la siguiente sintaxis.

ej7.sh [opciones] [argumentos]

Al ejecutar el shell-script, este deberá mostrar el nombre del usuario que lo ejecuta. Las opciones que puede recibir el shell son las siguientes:

Sin opciones ni argumentos, deberá mostrar el contenido del propio Shell-script.

-m Comprobará que los argumentos (tras -m) son ficheros, en cuyo caso muestra su contenido por pantalla.

-x Deberá comprobar que los argumentos (tras -x) son programas ejecutables, en cuyo caso los ejecutará.

-p Mostrará los propietarios de los ficheros que se reciben por parámetro

8. Realizar un script que muestre el nombre del propio script, el número de parámetros que recibe, muestra una lista con los parámetros recibidos, el PID del proceso que lo lanza.

9. Implementar un script que muestre el siguiente menú:

- 1 - Sumar
- 2 - Restar
- 3 - Dividir
- 4 – Multiplicar
- 0 - Salir

- Después de mostrar el menú, se pedirá que se elija una opción. Si la opción elegida no está entre el 1 y el 4, se mostrará un mensaje de error. En caso de que la opción sea válida, se pedirán dos números por teclado y en función de la operación elegida, se devolverá el resultado por pantalla.
- Cada operación será implementada haciendo uso de funciones.
- Si la opción elegida no es válida, se volverá a mostrar el menú.
- El programa terminará, cuando se pulse 0.