

## Skrypty 2

Celem ćwiczenia jest pogłębienie wiedzy na temat wybranych funkcji systemowych i podstaw programowania w języku bash.

### Wczytanie danych z klawiatury do zmiennej:

```
read zmienna
```

### Case:

```
case EXPRESSION in
  PATTERN_1)
    STATEMENTS
    ;;
  PATTERN_2)
    STATEMENTS
    ;;
  PATTERN_N)
    STATEMENTS
    ;;
  *)
    STATEMENTS
    ;;
esac
```

**Instrukcja test** lub [ Stosowana w if czy while.

test wyrażenie

lub:

[ wyrażenie ]

Zwraca 0 (prawda) lub wynik różny od 0 (fałsz).

! - negacja

-a – AND

-o – OR

**if:**

```
if [ wyrażenie ]
```

```
lub
```

```
if test wyrażenie
```

```
then
```

```
...some code...
```

```
fi
```

### Możliwe warunki:

Liczbowe:

[ a -eq b ]	a == b
[ a -lt b ]	a < b
-gt	a > b
-le	a <= b
-ge	a >= b
-ne	a != b

Łańcuch tekstu:

- [ -z \$str ] - prawda, gdy ciąg pusty
- [ -n \$str ] - prawda gdy dłuższy od 0.
- [ \$str1 = \$str2 ] - porównania
- != - prawda gdy nierówny

Pliki

- [ -s plik.txt ] - plik istnieje i ma rozmiar >0
- [ -f plik ] - plik istnieje i jest plikiem
- [ -d plik ] - plik istnieje, ale jest katalogiem
- [ -r plik ] - plik istnieje i mamy prawo do jego odczytu podobnie -w, -x
- [ plik1 -nt plik2 ] - plik1 jest nowszy niż plik2
- ot – starszy niż

### Zadanie1:

Napisz i uruchom skrypt, który utworzy 20 plików o nazwach nr\_kolejny\_pliku.png. Następnie napisz i uruchom drugi skrypt, który pozmienia rozszerzenia tych plików na .jpg, ale tylko w takich przypadkach, kiedy numer pliku (uzyskany z jego nazwy po usunięciu rozszerzenia) jest liczbą podzielną przez 2. W przeciwnym razie zapisz plik z jego nazwą, ale bez rozszerzenia. Skasuj wszystkie pliki .png.

### Zadanie2:

Napisz skrypt działający z argumentem 1: start/stop. Użyj instrukcji case. - w przypadku start: uruchom program wczytany jako argument 2, w pliku log zapisz komunikat: program nnn uruchomiono: data i czas, nazwa użytkownika - w przypadku stop: zatrzymaj w/w program przez killall i zapisz w logu analogiczne informacje. Uwzględnij sytuację, w której użytkownik poda nieprawidłowe argumenty. Położenie pliku log przechowaj w zmiennej wewnątrz skryptu. Kilukrotne uruchomienie skryptu powinno dopisywać logi do istniejących.