

جلسه‌ی سوم – اسکریپت‌های پوسته

در این جلسه با عبارت‌های شرطی، حلقه‌ها و اسکریپت‌های پوسته آشنا می‌شویم.

۱ می‌توان تعدادی از دستورهای پوسته را در یک فایل بگذاریم؛ به این فایل اسکریپت پوسته گفته می‌شود. فایل cmd.sh را با محتویات زیر بسازید.

```
echo "Waiting for 3 seconds"
sleep 3
echo "Waiting finished"
```

۲ دستورات نوشته شده در فایل cmd.sh را به صورت زیر اجرا نمایید.

```
$ sh cmd.sh
```

دادن آدرس فایل اسکریپت به عنوان پارامتر

۳ می‌توان به پوسته پارامتر ورودی داد؛ \$1 پارامتر ورودی اول است، \$2 پارامتر ورودی دوم است و برای مثال، فایل cmd.sh را به صورت زیر تغییر دهد.

```
echo "Waiting for $1 seconds"
sleep $1
echo "Waiting finished"
```

انتظار به مقدار پارامتر ورودی اول

به صورت زیر می‌توان پارامترهای ورودی اسکریپت پوسته را برای اجرا مشخص کرد.

```
$ sh cmd.sh 2
$ sh cmd.sh 1
```

در پوسته (و به صورت مشابه در یک اسکریپت) می‌توان متغیر نیز تعریف کرد.

<pre>\$ var="abc" \$ echo \$var</pre>	تعریف متغیر var جایگزینی var با مقدار متغیر \$var
---------------------------------------	---

دستورهایی که در پوسته اجرا می‌شوند می‌توانند موفق یا ناموفق خاتمه یابند. به صورت قرار دادی دستورات موفق کد برگشتی صفر دارند (در زبان C، کد برگشتی مقداری است که از تابع main برگردانده می‌شود). کد برگشتی آخرین دستور در متغیر ? قرار می‌گیرد.

<pre>\$ ls \$ echo \$? \$ ls xyz \$ echo \$?</pre>	نمایش محتویات شاخه‌ی چا(ی؛ موفق کد برگشتی دستور قبل نمایش محتویات شاخه‌ی که وجود ندارد؛ ناموفق کد برگشتی دستور قبل
--	---

از دستور test برای بررسی شرط می‌توان استفاده کرد. بررسی کنید هر یک از دستورهای زیر در چه صورتی موفق و در چه صورتی ناموفق هستند.

<pre>\$ test "abc" = "def" \$ test -f xyz \$ test -d xyz \$ test ! -d xyz</pre>	بررسی تساوی دو رشته بررسی فایل بودن یک آدرس بررسی شاخه بودن یک آدرس عکس یک شرط
---	---

دستور `true` همواره موفق و دستور `false` همواره ناموفق است.

۸

دستور داخلی پوسته‌ی `read` یک خط از ورودی می‌فواند و در صورتی موفق است که فقط‌های ورودی تمام نشده باشد.

```
$ read ln  
$ echo "$ln"
```

فواندن یک خط از کاربر و ریختن آن در متغیر `ln`
نمایش محتویات `ln`

با دستور `read` می‌توان یک خط از یک فایل نیز فواند.

```
$ echo "Line 1" >test.txt  
$ echo "Line 2" >>test.txt  
$ read ln <test.txt  
$ echo "$ln"
```

ایجاد فایلی با دو خط
فواندن اولین خط فایل و ریختن آن در `ln`
نمایش محتویات `ln`

بررسی کنید دستور `grep` در چه صورتی موفق و در چه صورتی ناموفق است.

```
$ grep "Line" test.txt  
$ grep "None" test.txt
```

(福德اد الگو در فایل
عدم (福德اد الگو در فایل

می‌توان برای از دستورات پوسته را به کمک `if` به صورت شرطی اجرا نمود. بررسی کنید بدنی `if` در مثال زیر در چه صورتی امرا می‌شود. وقت کنید که بعد از کلمه‌ی کلیدی `if` هر دستوری می‌تواند ظاهر شود و در صورت موفق بودن آن، بدنی `if` اجرا خواهد شد.

```
$ if test ! -d "xyz"  
then  
    mkdir xyz  
fi
```

در صورت موجود نبودن شاخه‌ی `xyz`
ساختن شاخه‌ی `xyz`

۱۳ به صورت مشابه می‌توان با while تا رخداد اتفاقی تعدادی دستور را تکرار نمود. ملقه‌ی زیر را اجرا کنید و با ساختن فایل ended.txt به آن خاتمه دهید.

```
$ while test ! -f "ended.txt"
do
    echo "waiting..."
    sleep 3
done
```

۱۴ می‌توان یک ملقه‌ی while را با لوله ترکیب کرد. بررسی کنید بدنی ملقه‌ی زیر تا چه وقت تکرار می‌شود و چه چاپ می‌کند.

```
$ cat test.txt | while read ln
do
    echo "Line: $ln"
    sleep 1
done
```

۱۵ با دستورها زیر اسکریپت oslab.sh را دریافت و اجرا کنید.

```
$ wget http://nit.rudi.ir/oslab.sh
$ sh oslab.sh
```

۱۶ توضیح دهید دستور زیر چه عملی انجام می‌دهد.

```
$ find oslab -name '*.c' | while read fn
do
    wc -l $fn
done
```

۱۷ با استفاده از دستور seq و ترکیب آن با ملقعی while، پنج بار و هر دو ثانیه دستور date را صدا بزنید.

۱۸ تمرين قبل را در یک اسکریپت با نام s1.sh بنویسید که تعداد تکرار و زمان بین هر تکرار توسط دو پارامتر ورودی پوسته گرفته شود.

```
$ sh s1.sh 10 1  
$ sh s1.sh 3 4
```

ده بار تکرار و هر ثانیه
سه بار تکرار و هر چهار ثانیه

۱۹ اسکریپت پوسته‌ای بنویسید که همه فایل‌های با پسوند h. از شاخه‌ی oslab و زیرشاخه‌های آن حذف کند.

۲۰ تمرين افتیاری: اسکریپت پوسته‌ای بنویسید که همه فایل‌های با پسوند c. در oslab و main و tbl در آنها ظاهر می‌شوند.