

Programowanie w powłoce bash

Ćwiczenia – część 2.

1. Napisz skrypt, który będzie generował liczbę losową z zakresu 1 – 100 (*) a następnie będzie prosił użytkownika o odgadnięcie tej liczby. Jeżeli użytkownik poda zbyt dużą lub małą wartość wyświetlony zostanie stosowny komunikat. Skrypt będzie również zliczał ilość prób odgadnięcia liczby i każdorazowo będzie wyświetlał numer aktualnej próby. Po odgadnięciu zostanie wyświetlone podsumowanie w postaci:
1 próba – podałeś \$liczba – za dużo/za mało
...

(*) – zobacz zmienną specjalną \$RANDOM.

2. Korzystając z mechanizmów z ćwiczenia pierwszego napisz skrypt, który zamiast liczby będzie losował kartę z talii 52 kart i pozwalał użytkownikowi na jej odgadnięcie.
3. Napisz skrypt, który będzie przyjmował argumenty w postaci tekstu a wyjściem będzie posortowana alfabetycznie lista tych argumentów. Wykorzystaj w tym celu polecenie test i porównywanie ciągów tekstowych.
4. Napisz skrypt, który jako argument przyjmie ciąg tekstowy a na wyjściu wypisze ten sam ciąg znak po znaku w kolumnie (znak + nowa linia) (*).
5. Rozbuduj skrypt z ćwiczenia 4 tak aby zliczał poszczególne znaki w podanym tekście i wyświetlał wyniki.
6. Napisz skrypt, w którym będzie zdefiniowana funkcja o nazwie dzienTygodnia() pobierająca jako argument datę(*) w formacie RRRR-MM-DD (wpisywana z klawiatury przez użytkownika). Wynikiem działania tej funkcji będzie dzień tygodnia dla podanej daty. Skrypt powinien działać w pętli i dopiero po wpisaniu „quit” kończyć swoją pracę.

(*) - zobacz polecenie 'date' (info date).