

## Aufgabe 1 - Linux-Kommandos

Geben Sie ein Kommando an, mit dem Sie ...

1. Handbuchseiten („man pages“) öffnen können.
2. das aktuelle Verzeichnis in der Shell ausgeben können.
3. ein neues Verzeichnis erzeugen können.
4. in ein Verzeichnis wechseln können.
5. den Inhalt eines Verzeichnisses in der Shell ausgeben können.
6. eine leere Datei erzeugen können.
7. versuchen können den Inhalt einer Datei zu bestimmen.
8. den Inhalt verschiedener Dateien verknüpfen oder den Inhalt einer Datei ausgeben können.
9. Zeilen vom Ende einer Datei in der Shell ausgeben können.
10. Zeilen vom Anfang einer Datei in der Shell ausgeben können.
11. Dateien oder Verzeichnisse an eine andere Stelle kopieren können.
12. Dateien oder Verzeichnisse an eine andere Stelle verschieben können.
13. Dateien oder Verzeichnisse löschen können.
14. ein leeres Verzeichnis löschen können.
15. eine Zeichenkette in der Shell ausgeben können.
16. die Dateirechte von Dateien oder Verzeichnissen ändern können.
17. Das Passwort eines Benutzers ändern können.
18. die laufende Sitzung (und damit auch die Shell) beenden und den Rückgabewert eines Shell-Skripts festzulegen können.
19. das System neu starten können.
20. das System ausschalten können.
21. einen neuen Benutzer erstellen können.
22. einen Benutzer löschen können.
23. einen Benutzer ändern können.
24. die Gruppenzugehörigkeiten des Benutzers ausgeben können.
25. eine neue Gruppe erstellen können.
26. eine Gruppe löschen können.
27. eine Gruppe ändern können.
28. den Benutzer ( $\Rightarrow$  Besitzer) ändern können, der einer Datei oder einem Verzeichnis zugeordnet ist.
29. die Gruppe ändern können, die einer Datei oder einem Verzeichnis zugeordnet ist.
30. einen „Link“ erstellen können.
31. eine Datei nach den Zeilen durchsuchen können, die ein Suchmuster enthalten?
32. eine Liste der laufenden Prozesse in der Shell ausgeben können.
33. einen im Hintergrund der Shell laufenden Prozess in den Vordergrund holen können.
34. einen Prozess in den Hintergrund der Shell verschieben können.
35. einen Prozess beenden können.
36. eine Gruppe von Prozessen beenden können.
37. die Priorität eines neuen Prozesses festlegen können.
38. die Priorität eines existierenden Prozesses ändern können.
39. eine Liste der existierenden Prozesse als Baumstruktur in der Shell ausgeben können.

## Aufgabe 2 – Dateien und Verzeichnisse

1. Erzeugen Sie in Ihrem Benutzerverzeichnis (Home-Verzeichnis) ein Verzeichnis BTS.

2. Wechseln Sie in das Verzeichnis `BTS` und erzeugen Sie darin eine leere Datei mit dem Dateinamen `Datei1.txt` (Verwenden Sie zum Anlegen der Datei keinen Editor, sondern einen Kommandozeilenbefehl).
3. Überprüfen Sie die Dateigröße der Datei `Datei1.txt`.
4. Ändern Sie die Modifikationszeit der Datei `Datei1.txt` auf Ihr Geburtsdatum.
5. Erzeugen Sie auf der Shell eine neue Datei `Datei2.txt` und fügen Sie in die neue Datei einen beliebigen mehrzeiligen Text als Inhalt ein (Verwenden Sie für das Einfügen des Textes keinen Editor, sondern einen Kommandozeilenbefehl).
6. Geben Sie die erste Zeile der Datei `Datei2.txt` aus.
7. Hängen den Inhalt von `Datei2.txt` an `Datei1.txt` an (Verwenden keinen Editor, sondern einen Kommandozeilenbefehl).
8. Erzeugen Sie in Ihrem Home-Verzeichnis ein Verzeichnis mit dem Verzeichnisnamen `BS_Vorlesung`.
9. Kopieren Sie die Dateien `Datei1.txt` und `Datei2.txt` aus dem Verzeichnis `BTS` in das Verzeichnis `BS_Vorlesung`.
10. Löschen Sie das Verzeichnis `BTS`.

### **Aufgabe 3 – Hello World**

Schreiben Sie ein C-Programm `hello.c`, das „Hello, World“ in die Standardausgabe ausgibt.

### **Aufgabe 4 – Argumente**

Schreiben Sie ein C-Programm `args.c`, das die Argumente der Kommandozeile in der Standardausgabe ausgibt.

### **Aufgabe 5 – Translate**

Schreiben Sie ein C-Programm `translate.c`, das Zeichenketten aus der Standardeingabe einliest und nach einer Übersetzung in der Standardausgabe wieder ausgibt. Die Übersetzung wird durch zwei gleichlange Argumente der Kommandozeile `set1` und `set2` definiert und geschieht wie folgt, für den jeden Buchstaben der eingelesenen Zeichenketten wird in nachdem ersten Auftreten des Buchstabens in dem Argumente `set1` gesucht. Falls der Buchstabe nicht im Argument `set1` gefunden wird, bleibt der Buchstabe unverändert. Falls der Buchstabe im Argument `set1` an der  $i$ -ten Stelle zum ersten Mal auftritt, wird der Buchstabe durch den Buchstabe an der  $i$ -ten Stelle des Arguments `set2` ersetzt.