

## Ćwiczenie 1

---

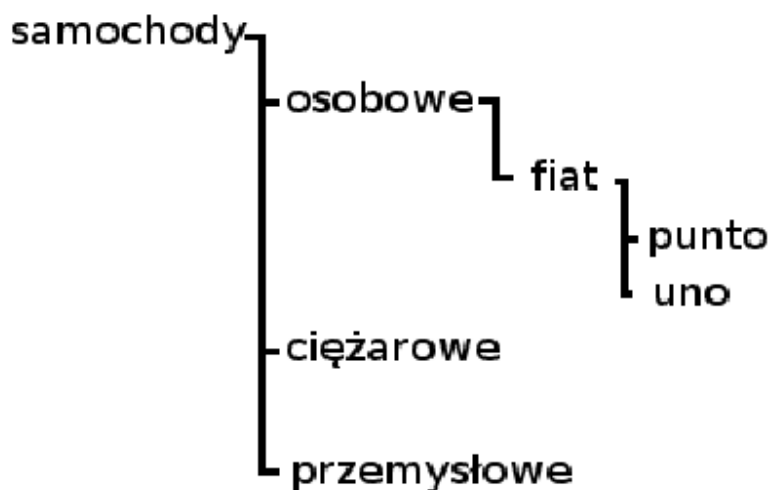
Opisz działanie następujących komend systemowych :

COPY –  
EDIT –  
FDISK –  
FIND –  
FORMAT –  
XCOPY –

## Ćwiczenie 2

---

Na dysku d utworzyć drzewo katalogów (a) i zmienić katalog bieżący na *przemysłowe* (b)



## Ćwiczenie 3

---

Skopiuj wszystkie pliki z C:\Windows\Media do D:\DOS\_CW1  
Zapisz w pliku tekstowym polecenie, które wykona to zadanie.

## *Ćwiczenie 4*

---

Skopiuj wszystkie pliki rozpoczynające się na literę m z C:\Windows\Media do D:\DOS\_CW1\m\  
Zapisz w pliku tekstowym polecenie, które wykona to zadanie.

## *Ćwiczenie 5*

---

Skopiuj wszystkie pliki o długości nazwy 6 literowej z C:\Windows\Media do D:\DOS\_CW1\6\  
Zapisz w pliku tekstowym polecenie, które wykona to zadanie.

## *Ćwiczenie 6*

---

Skopiuj wszystkie pliki o długości nazwy 5 liter i rozpoczynające się na literę m z C:\Windows\Media do D:\DOS\_CW1\6\  
Zapisz w pliku tekstowym polecenie, które wykona to zadanie.

## *Ćwiczenie 7*

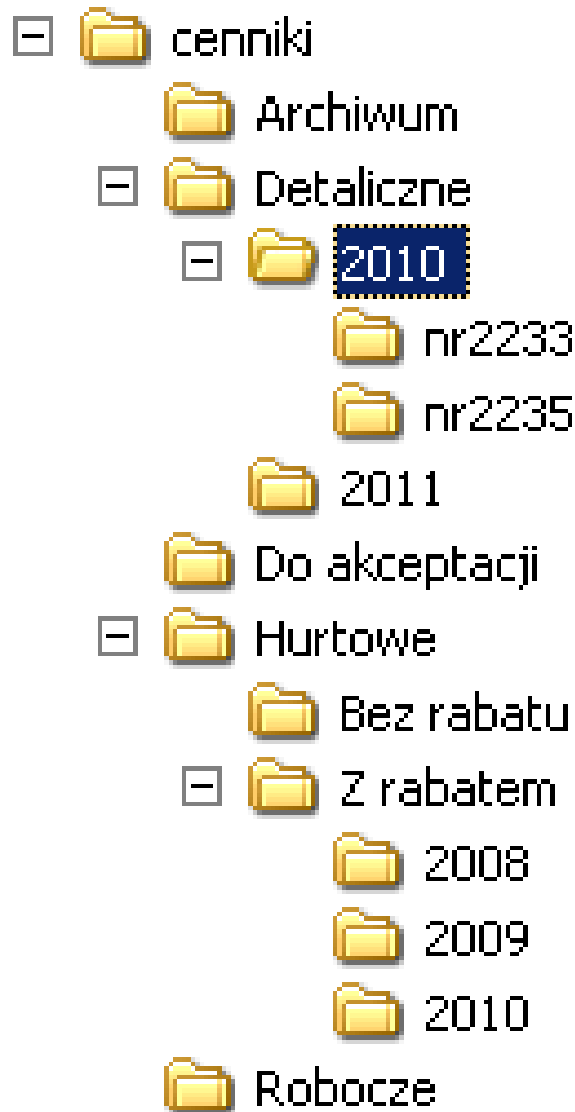
---

Przeskanuj dysk D (lub E) w poszukiwaniu błędów.

## Ćwiczenie 8

---

Utwórz plik wsadowy, który stworzy następującą strukturę folderów w lokalizacji (ścieżce), z której zostanie uruchomiony.



## Ćwiczenie 9

---

Korzystając tylko i wyłącznie z programów konsolowych stwórz plik tekstowy o nazwie 'pliczek.txt' w folderze D:\DOS\_CW1\ i wpisz w nim tekst - 'Trolololol... umiem tworzyć i edytować plik w DOSie!.'

Podpowiedź - możesz wykorzystać nakładkę systemową na DOSa np. Dos Navigator.

## Ćwiczenie 10

---

Stwórz plik wsadowy, który wykona zadania wcześniejsze zadania 1-5.

## Ćwiczenie 11

---

Zmień nazwę pliku z zadania 8 z pliczek.txt na powazny\_plik.txt - korzystaj tylko z konsoli!

Zapisz w pliku tekstowym polecenie, które wykona to zadanie.

## Ćwiczenie 12

---

Stwórz plik wsadowy, który będzie uruchamiany przy każdym uruchomieniu systemu operacyjnego. Plik powinien działać tak, aby został wyświetlony komunikat 'Witaj mój władco i kochany userze! Jestem gotowy do pracy!';

Podepnij plik do autostartu z menu start systemu Windows.

## Ćwiczenie 13

---

**P**rzelączanie wejścia-wyjścia

Przekieruj wyjście do pliku dla polecenia dir i ping.

Opis przekserowań:

Z każdym programem uruchomionym w trybie wiersza poleceń jest związane tzw. *standardowe wejście (input)* i *standardowe wyjście (output)*. Domyślnie standardowym wejściem jest klawiatura a standardowym wyjściem monitor komputera. Jednakże uruchamiając program możemy dokonać zmiany jego wejścia lub wyjścia.

Do przelączania wejść i wyjść używamy trzech symboli: <, >, >>. Znaczenie ich jest następujące:

prog < file	- dane wejściowe polecenia prog pobierane są z pliku <i>file</i> ,
prog > file	- dane wyjściowe polecenia prog są kierowane do pliku <i>file</i> ,
prog >> file	- dane wyjściowe polecenia prog są dołączane na koniec pliku <i>file</i> .

Aby lepiej zrozumieć sens powyższych symboli wykonaj podane polecenia i staraj się zinterpretować wyniki. Pamiętaj, że polecenie **type** wysyła zawartość pliku podanego jako argument do standardowego wyjścia. W praktyce oznacza to, że możemy wyświetlić zawartość pliku ASCII na ekranie.

```
type list3.txt
type list3.txt > list3.bak
dir
dir > listing
type listing
dir .. >>listing
type listing
edit listing
```

Potok pozwala na połączenie w łańcuch dwóch lub więcej poleceń. Działanie potoku jest takie, że *wyjście* jednego z nich jest używane jako *wejście* następnego. Znakiem służącym do tworzenia potoku jest pionowa kreska |.

Na przykład, często dwa polecenia

```
prog1 > plik
prog2 < plik
```

można zapisać w formie

```
prog1 | prog2
```

W tym drugim przypadku nie jest potrzebny pomocniczy plik.

*Filtr* jest to program, który jest tak skonstruowany, że może korzystać z danych wyjściowych innego programu w celu ich dalszego przetworzenia. W systemie *DOS* i trybie tekstowym MS Windows dostępne są trzy standardowe filtry: **more**, **find**, **sort**.

## Ćwiczenie 15

---

Utwórz plik wsadowy *mkdir1.bat*, który będzie tworzył w bieżącym katalogu trzy katalogi o nazwach podanych jako parametry wiersza poleceń.

Wsk. Użyj poleceń takich jak `md %1`

Pomoc :

Parametry pliku wsadowego

Plik wsadowy można uruchomić z podaniem parametrów. Wiersz polecenia może wyglądać tak

```
C:\Programy\Batch\>szukaj.bat 23 "Franek"
```

W tym przypadku plik wsadowy to `szukaj.bat`, a argumenty (parametry) to **23** i **"Franek"**. Jak można używać tych parametrów „wewnątrz” pliku wsadowego? Należy wiedzieć, że parametry wiersza poleceń przekazane do pliku wsadowego są w nim oznaczane symbolami: **%0, %1, %2, ... , %9**

Parametr **%0** oznacza samą nazwę pliku wsadowego. Parametry **%1, %2, ...**, to kolejne parametry, które wystąpiły w wierszu wywołania danego pliku wsadowego. Tak więc w powyższym przykładzie mamy: **%0=szukaj.bat, %1=23, %2="Franek"**.

### **Zadanie 6** (parametry pliku wsadowego)

Utwórz plik i uruchom plik wsadowy:

```
param1.bat
@echo off
echo Oto przekazane mi parametry
echo %0

echo %1
echo %2
```

Wywołaj go z różnymi parametrami:

```
C:\Batch\>param1.bat
```

```
C:\Batch\>param1.bat a
```

```
C:\Batch\>param1.bat a b c d e
```

```
C:\Batch\>param1.bat Ala ma kota. As to Ali pies
```

## *Ćwiczenie 16*

---

Znajdź program dla systemu DOS, który pozwoli edytować zawartość plików np. saveów gier. Szukasz programu typu **edytor heksadecymalny**.

Spróbuj zmienić zawartość pliku z ćwiczenia 8 za pomocą edytora heksadecymalnego.