

Programowanie w Bashu III (Laboratoria 9)

Zad 1. Napisz funkcję max która oblicza większą z dwóch liczb które są jej argumentami

Napisz program, który wykorzystuje tą funkcję i wypisuje największą liczbę z tablicy.

Argumentami wewnątrz funkcji są \$1, \$2, ...

Zobacz tutaj, jak można „zwracać” wynik funkcji.

<http://www.linuxjournal.com/content/return-values-bash-functions>

Zad2. Napisz funkcję sprawdzenie, która sprawdza czy w tablicy (zadeklarowanej i wypełnionej jako zmienna globalna) występuje ustalony znak. Jeśli tak, pisze „jest” a jeśli nie, „nie ma”. Napisz krótki program który wykorzystuje funkcję i odpowiada czy wczytana z klawiatury litera jest na liście.

Zapoznaj się przy okazji z podobną do języka c wersją pętli for:

http://wiki.bash-hackers.org/syntax/ccmd/c_for

Zad 3. Napisz własną wersję spella. Ma porównywać czy słowa z jednego pliku znajdują się w pliku zdefiniowanym jako słownik. Uwaga: wykorzystaj for i „break”. Jeżeli jakieś słowo nie występuje

W słowniku, mamy otrzymać na ekranie komunikat. Napisz w tym celu funkcję, która będzie

zwracać 0 jeśli dane słowo jest w słowniku i 1 jeśli tak nie jest

Zad 4. Używając zmiennej \$RANDOM wypełnij losowo tablicę nazwami kolorów i wyświetl jej zawartość na ekran. Kolory mogą się powtarzać.

Zad 5. Opierając się na programie z zad 4, napisz grę w Mastermind z komputerem w bashu.

Nazwy kolorów traktuj jak kolory użyj do tego menu (select) opcji do wyboru. Pierwotne ustalenie kolorów ma być losowe.

Opis gry, jeśli jej nie pamiętasz, jest tutaj:

https://pl.wikipedia.org/wiki/Mastermind_%28gra_planszowa%29