

【ディレクトリの作成とディレクトリ間の移動】

- (1) ホームディレクトリを確認しなさい

コマンド : []

- (2) ホームディレクトリの下に, 040517 というディレクトリを作りなさい.

コマンド : []

- (3) 040517 ディレクトリの下に右図のような, ディレクトリの構造を作り,

- ①~④のディレクトリ移動のコマンドを書きなさい

ディレクトリ作成 : []

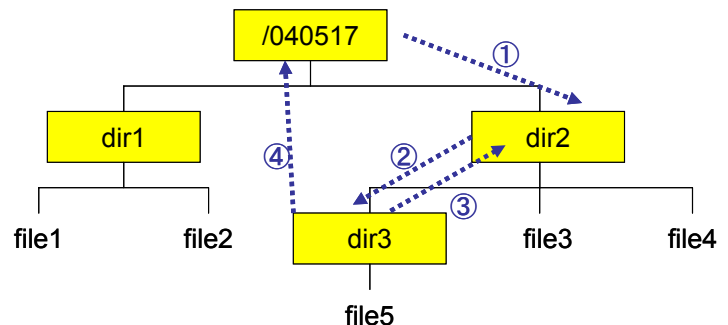
空ファイルの作成 : []

① []

② []

③ []

④ []



- (4) ホームディレクトリに移って, 上記ディレクトリ構造を確認しなさい.

コマンド : []

- (5) dir1 のディレクトリ構造を dir2 下にコピーしなさい.

コマンド : [] []

- (6) dir3 ディレクトリに移動し, file5 を削除し, その後 dir3 のディレクトリを削除しなさい

コマンド : [] [] [] []

- (7) dir2 ディレクトリを, その下に存在するディレクトリやファイルごと削除しなさい.

コマンド : []

- (8) ホームディレクトリの下に, 040510 というディレクトリを作成し, 前回作ったC言語のプログラムソースファイルと実行ファイルを新しく作った 040510 ディレクトリの下に移動しなさい.

コマンド : [] [] [] []

【ファイルのアクセス権】

- (1) 040517 ディレクトリの下に name.txt という名前の emacs で作成し, 自分の名前を記入しなさい.

- (2) 上記ファイルの中身を cat で確認した後, アクセス権を確認しなさい

コマンド : []

- (3) 上記ファイルを自分が書き込み&実行不可 (グループメンバ, その他のユーザに対しては, 読み&書き&実行すべて不可) となるように設定しなさい

コマンド : []

- (4) 上記ファイルを emacs で開こうとしたり, 消そうとしたらどのようなになるか確認しなさい.

- (5) 上記ファイルを自分が読み&書き&実行不可 (グループメンバ, その他のユーザに対しても, 読み&書き&実行すべて不可) となるように設定しなさい.

コマンド : []

- (6) 上記ファイルの中身を cat で確認しようとしたときにどのようなになるか確認しなさい。
- (7) 上記ファイルを、自分に読み&書き許可，グループメンバに対して読みのみ許可，その他のユーザに対しては何もできないようにアクセス権を設定しなさい。

コマンド: []

★★★★★★ 以上で RAIBOW ガイド 2004 の 2 章までは終了です。 ★★★★★★

【標準出力の切り替え練習】

- (1) 2004 年のカレンダーをファイルに出力して cat で中身を確認する。

コマンド: []

- (2) 2000 年から 2002 年までのカレンダーを profile.txt にまとめて cat と less の 2 種類の方法でファイルの内容を確認する。

コマンド: []

- (3) bc で計算させたいプログラムを bc_infile に記載して，bc_infile から入力して実行する。

コマンド: []

【入力を端末から入力して足し算をする C プログラム】

- (1) 下記のプログラムを wa.c という名前のファイルで入力してコンパイルし実行しなさい。

(1 回目はイタリック体の部分はなしで，2 回目はイタリック体を付け加えて実行してみてください.)

=====プログラム始まり=====

```
#include <stdio.h>
```

```
main()
```

```
{
```

```
    int a, b, c;
```

```
    printf("INPUT DATA a:");
```

```
    scanf("%d", &a);
```

```
    printf("INPUT DATA b:");
```

```
    scanf("%d", &b);
```

```
    c=a+b;
```

```
    printf("a+b=");
```

```
    printf("%d¥n", c);
```

```
}
```

=====プログラム終わり=====

- (2) コンパイルで作成された wa のアクセス権を確認せよ。

【Advance】

時間があまったら，ディレクトリ/040517 の下に homework というディレクトリを作って，下記のようなプログラムを作って，コンパイルし実行してみてください。

- (1) 三角形の底辺と高さを入力して面積を求める．プログラム名 triangle.c
- (2) 円の半径を入力して円周の長さと，面積をもとめる．プログラム名 circle.c