

1. Logowanie się do systemu. Powłoka systemowa.
2. Polecenia na katalogach i plikach: echo, cat, ls (z opcjami), cd, mkdir, rmdir, rm, touch.
3. Ścieżki, struktura wydawanych komend.
4. Automatyczne uzupełnianie, historia wydawanych poleceń.
5. Znak przekierowania, znak gwiazdki.
6. Polecenia grep i less. Przesłanie wyników jednego polecenia na wejście drugiego polecenia.
7. Zmienne środowiskowe i powłoki. Zmienna PATH.
8. Zapis standardowego strumienia błędów do pliku.
9. Czym jest proces i jak go zakończyć?
10. Uprawnienia: rodzaje, komu możemy nadać i w jaki sposób nadajemy.
11. Użycie pojedynczego i podwójnego cudzysłowy.
12. Czym jest skrypt powłoki i jak go tworzymy.
13. Zmienne w skryptach: jak definiujemy, jak się odwołujemy do wartości zmiennej, wczytanie zmiennej z klawiatury, wykonywanie działań arytmetycznych na zmiennych. Parametry
14. Instrukcja case
- 15 Instrukcja if: składnia polecenia, zapis warunku. Jak sprawdzić, że: plik istnieje, wyrażenia są równe, wyrażenia są różne, mniejsze niż.
16. Pętla for i while.

Przykładowe typy zadań:

1. Aktualny katalog roboczy to /dokumenty/studia/raporty. Jaki katalog oznacza ścieżka ..
2. Co się stanie po wpisaniu komendy: ls /dokumenty/studia/raporty.
3. Jaką komendę należy wpisać, aby stworzyć katalog o nazwie: Moje prace?
4. Czy w prawidłowy sposób przypisano zmiennej SKLEP wartość lista zakupów (jeśli nie podaj wszystkie błędy):

SKLEP = lista zakupów

5. Określić wynik działania poniższego skryptu:

```
#!/bin/bash
echo "Podaj pierwszą liczbę:"
read X
echo "Podaj drugą liczbę:"
read Y
if [ $X != $Y ]
then
echo "Tak"
fi
```

6. Uzupełnić skrypt:

```
#!/bin/bash
for.....
.....
    echo "To jest....."
```

w ten sposób, aby wynikiem jego działania był napis:

```
To jest jabłko.
To jest gruszka.
To jest śliwka.
```

7. Zmiennej x przypisano wartość 1. Napisz pętlę while wypisującą wszystkie liczby nieparzyste od 1 do 99.