

*METODE AVANSATE DE GESTIUNE A  
DOCUMENTELOR ȘI A SISTEMELOR  
DE CALCUL  
- LABORATOR 5 -*

*Asist. Diana – Florina Șotropa*

*[www.cs.ubbcluj.ro/~diana.sotropa](http://www.cs.ubbcluj.ro/~diana.sotropa)*

# Teme de laborator - GREP

## 1. Cautati:

- Intr-un fisier care contine mai multe nume pe diferite linii (numele se pot repeta) numele vostru
- recursiv in toate fisierele care contin caracterul a incepand din HOME

## 2. Folosind fișierul grep-ex.txt

- Afișați liniile care încep cu trei cifre urmate de un spațiu
- Afișați liniile care conțin o vocală (a,e,i,o,u) urmată de orice caracter, și apoi de o vocală
- Afișați toate liniile care nu încep cu S
- Afișați toate liniile care conțin ca (case insensitive)
- Afișați liniile care conțin o adresă de email, precedată de numărul liniei
- Afișați toate liniile care nu conțin cuvântul Sep.
- Afișați liniile care conțin cuvântul de
- Afișați numărul de linii în care cuvântul "High" se găsește în fișierul grep-ex.txt



# Teme de laborator - SED

3. Adaugati o linie de forma: **Angajat, IdA** inainte de prima linie in fisierul fis.txt.
4. Adaugati o linie de forma ----- dupa prima linie in fisierul fis.txt.
5. Adaugati o linie de forma ----- la sfarsitul fisierului fis.txt.
6. Adaugati dupa linia care contine sirul de caractere "Angajat 2" o noua inregistrare care va contine "Angajat 5, 1005"
7. Adaugati inainte de linia care contine sirul de caractere "Angajat 2" o noua inregistrare care va contine "Angajat 6, 1006"

## fis.txt

Angajat 1, 1001  
Angajat 2, 1002  
Angajat 3, 1003  
Angajat 4, 1004



# Teme de laborator - SED

8. Adaugati cuvantul "Fruct: " la inceputul fiecarei linii din fisierul fructe.txt.
9. Adaugati cuvantul "Fruct: " la sfarsitul fiecarei linii din fisierul fructe.txt.
10. Inlocuiti prima aparitie (de pe fiecare linie) a literei a cu A in fisierul fructe.txt.
11. Inlocuiti toate aparitiile literei a cu litera A in fisierul fructe.txt
12. Inlocuiti a doua aparitie (de pe fiecare linie) a literei a cu A in fisierul fructe.txt.
13. Inlocuiti toate aparitiile literei a cu litera A in fisierul fructe.txt, incepand cu a doua aparitie de pe fiecare linie

## fructe.txt

marul  
portocala  
banana  
kiwi  
para  
pruna



# Teme de laborator - SED

## fructe.txt

marul  
portocala  
banana  
kiwi  
para  
pruna

## social.txt

Gmail 10  
Yahoo 20  
Facebook 18

14. Inlocuiti toate aparitiile literei a cu litera A pe linia a 3-a din fisierul fructe.txt
15. Inlocuiti toate aparitiile literei a cu litera A pe liniile 1-3 din fisierul fructe.txt
16. Adaugati dupa fiecare linie propozitia "este un fruct".
17. Inlocuiti toate aparitiile literei a cu litera A si literei p cu P in fisierul fructe.txt
18. Afisati continutul fisierului social.txt folosind SED
19. Afisati liniile care contin Gmail (simulare comanda GREP) folosind SED din fisierul social.txt.
20. Afisati liniile care nu contin Gmail (simulare comanda GREP -v) folosind SED din fisierul social.txt



# Teme de laborator - SED

21. Inlocuiti primele doua caractere de pe fiecare linie cu XX.
22. Stergeti primele doua caractere de pe fiecare linie.
23. Stergeti ultimele doua caractere de pe fiecare linie.
24. Adaugati ghilimele la inceputul si respectiv sfarsitul fiecărei linii.
25. Stergeti primul si ultimul caracter de pe fiecare linie.
26. Stergeti de pe fiecare linie toate caracterele pana la intalnirea primei cifre.
27. Extrageți ultima coloana din fisier (delimitator este :)
28. Eliminati prima coloana din fisier (delimitator este :)

## users.txt

```
RE01:EMP1:25:2500  
RE02:EMP2:26:2650  
RE03:EMP3:24:3500  
RE04:EMP4:27:2900
```



# Teme de laborator - SED

29. Folosind fișierul sed-ex.txt

- Liniile care conțin `<article>` și `</article>` trebuie șterse
- Înlocuiți `<title>` cu `Title:` și `</title>` cu nimic
- Înlocuiți `<emphasis>` și `</emphasis>` cu `*`
- Înlocuiți `web` cu `Web`
- Înlocuiți liniile care încep cu `<listing>` cu `---begin listing`
- Înlocuiți liniile care încep cu `</listing>` cu `---end listing`
- Înlocuiți `&lt;` cu `<`
- Înlocuiți `&gt;` cu `>`
- Înlocuiți `&amp;` cu `&`



## *Teme de laborator – script-uri*

30. Sa se afiseze valoarea expresiei intr-un punct  $x$ ,  $a, b$  si  $x$  fiind parametri in linia de comanda.

$$E(x) = a \cdot x^2 + b, \text{ pentru } x < 0$$

$$= 2, \text{ pentru } x = 0$$

$$= 5x - 7, \text{ pentru } x > 0$$





# *Teme de laborator*

31. Fie  $a, b, c$  trei numere transmise ca parametri in linia de comanda.  
sa se realizeze functii care afiseaza:
- a) care este cel mai mic numar (cu mesaj);
  - b) care este cel mai mare numar (cu mesaj).



# *Teme de laborator*

## *Ghiceste numarul*

32. Scrieti un script care sa rezolve urmatorul joc:
- Se cere numele utilizatorului
  - Se genereaza un numar random de maxim 3 cifre
  - Utilizatorului i se cere sa ghiceasca numarul generat
  - In functie de numarul introdus de utilizator i se va raspunde cu:
    - Prea mare
    - Prea mic
    - Ai ghicit
  - Utilizatorul are dreptul la 5 incercari. La fiecare incercare i se va afisa numarul de incercari ramase
  - Daca utilizatorul castiga i se va afisa numarul de incercari, iar daca pierde i se va afisa un mesaj corespunzator.
  - La fiecare castig se va scrie pe o linie noua in fisierul castig.txt numarul de incercari si utilizatorul care a castigat (separate prin spatiu)
  - La sfarsitul fiecarui joc (indiferent daca este castig sau pierdere) se va afisa topul utilizatorilor din fisierul castig.txt.



# *Teme de laborator Spanzuratoare*

33. Scrieti un script care sa rezolve urmatorul joc:
- Se cere numele utilizatorului
  - Se alege un cuvânt aleator dintr-un sir de cuvinte. Acestui sir de cuvinte ii corespunde un sir care contine numarul de litere distincte din cuvânt. Fie numarul de litere distincte corespunzator cuvântului aleator ales notat cu NR.
  - Utilizatorului i se cere sa ghiceasca multimea literelor care formeaza cuvântul ales prin introducerea pe rand a unei litere (se vor introduce doar litere distincte; nu se ia in considerare cazul in care se introduce aceeasi litera)
  - In functie de litera introdusa de utilizator i se va raspunde cu:
    - Litera nu este continuta in cuvânt
    - Litera este continuta in cuvânt
  - Utilizatorul are dreptul la 5 incercari gresite. La fiecare incercare i se va afisa numarul de incercari ramase
  - Se repeta procesul pana cand utilizatorul introduce NR litere corecte (caz de castig) sau pana cand esueaza de 5 ori.
  - Daca utilizatorul castiga i se va afisa numarul de incercari, iar daca pierde i se va afisa un mesaj corespunzator.
  - La fiecare castig se va scrie pe o linie noua in fisierul castig.txt numarul de incercari gresite si utilizatorul care a castigat (separate prin spatiu)
  - La sfarsitul fiecarui joc (indiferent daca este castig sau pierdere) se va afisa topul utilizatorilor din fisierul castig.txt.

