

## LISTINGS DER BESPROCHENEN BEISPIELE

Nachfolgend sind die während der Unterweisung besprochenen Listings abgedruckt. Sie sollen als Beispiel für die unten stehenden Aufgaben dienen. Die Musterlösung zu den Aufgaben findet sich im Manuskript, welches nach der Unterweisung ausgehändigt wird.

## [BEISPIEL 1: SWMOUSE.BAT]

```
[1] @ECHO OFF
[2] @IF "%MOUSE%" == "L" GOTO DRM
[3] @IF NOT "%MOUSE%" == "L" GOTO LOGI
[4]
[5] :LOGI
[6] @DRMOUSE /U
[7] @LH C:\PROGRAMS\MOUSE.EXE
[8] @SET MOUSE=L
[9] @GOTO ENDE
[10]
[11] :DRM
[12] @LH C:\PROGRAMS\MOUSE.EXE OUT
[13] @DRMOUSE
[14] @SET MOUSE=D
[15]
[16] :ENDE
```

## [BEISPIEL 2: WIN.BAT]

```
[1] @ECHO OFF
[2] @IF EXIST C:\ABSTURZ. GOTO Absturz
[3] @IF NOT EXIST C:\ABSTURZ. GOTO KeinAbsturz
[4]
[5] :Absturz
[6] @ECHO Windows wurde nicht ordnungsgemäß beendet.
[7] @ECHO Die Festplatte wird nun auf Fehler untersucht.
[8] @CHKDSK /F /B
[9] @GOTO Windows
[10]
[11] :KeinAbsturz
[12] @ECHO Dennis Absturzkontrolle > C:\ABSTURZ.
[13] @ATTRIB C:\ABSTURZ. +H
[14]
[15] :Windows
[16] @C:\WINDOWS\WIN.COM
[17] @DEL C:\ABSTURZ.
```

#### 4. AUFGABEN

##### 4.1. WAS IST EIN SKRIPT? WAS BRAUCHT MAN DAZU?

##### 4.2. WO WERDEN SKRIPTS NOCH VERWENDET?

##### 4.3. SCHREIBE EIN EINFACHES MAKE-SKRIPT

Schreibe ein einfaches make-Skript, welches in Abhängigkeit eines Kommandozeilenparameters ein bestimmtes Programm entweder kompiliert, installiert oder editiert. (Parameter compile, install, edit).

Zunächst soll in das Programmverzeichnis C:\PROGRAMS\EIGENE\KDBB gesprungen werden.

Lautet der Befehl "kompilieren", so muss das folgende Kommando ausgeführt werden:  
TCC KDBBTEST.C

Lautet der Befehl "installieren", so soll erst geprüft werden, ob das Programm bereits kompiliert wurde. Dies ist der Fall, wenn die Datei KDBBTEST.EXE existiert. Ist sie nicht vorhanden, muss eine Fehlermeldung erfolgen. Andernfalls kann das Verzeichnis C:\PROGRAMS\KDBBTEST erzeugt und die Datei KDBBTEST.EXE dort hineinkopiert werden.

Lautet der Befehl "editieren", muss nur das Kommando TC ausgeführt werden.