

4. Variables - Part I

이제 이 코드를 실행하면 Bourne shell에서 Hello World를 출력할 수 있습니다. 이 코드는 var1.sh라는 파일을 생성하고, 그 안에 다음 코드를 입력합니다.

```
#!/bin/sh
MY_MESSAGE="Hello World"
echo $MY_MESSAGE
```

이 코드는 var1.sh라는 파일을 생성하고, 그 안에 다음 코드를 입력합니다.

```
#!/bin/sh
MY_MESSAGE="Hello World"
echo $MY_MESSAGE
```

이 코드는 var1.sh라는 파일을 생성하고, 그 안에 다음 코드를 입력합니다.

```
#!/bin/sh
MY_MESSAGE="Hello World"
echo $MY_MESSAGE
```

이제 이 코드를 실행하면 Bourne shell에서 Hello World를 출력할 수 있습니다. 이 코드는 var1.sh라는 파일을 생성하고, 그 안에 다음 코드를 입력합니다.

```
#!/bin/sh
MY_MESSAGE="Hello World"
echo $MY_MESSAGE
```

이 코드는 var1.sh라는 파일을 생성하고, 그 안에 다음 코드를 입력합니다.

```
#!/bin/sh
MY_MESSAGE="Hello World"
echo $MY_MESSAGE
```

이 코드는 var1.sh라는 파일을 생성하고, 그 안에 다음 코드를 입력합니다.

```
#!/bin/sh
MY_MESSAGE="Hello World"
echo $MY_MESSAGE
```

이제 이 코드를 실행하면 Bourne shell에서 Hello World를 출력할 수 있습니다. 이 코드는 var1.sh라는 파일을 생성하고, 그 안에 다음 코드를 입력합니다.

```
#!/bin/sh
MY_MESSAGE="Hello World"
MY_SHORT_MESSAGE=hi
MY_NUMBER=1
```

이 코드는 var1.sh라는 파일을 생성하고, 그 안에 다음 코드를 입력합니다.


```
#!/bin/sh
MY_MESSAGE="Hello World"
MY_SHORT_MESSAGE=hi
MY_NUMBER=1
```


이 코드는 var1.sh라는 파일을 생성하고, 그 안에 다음 코드를 입력합니다.

```
#!/bin/sh
MY_MESSAGE="Hello World"
MY_SHORT_MESSAGE=hi
MY_NUMBER=1
```

```
MY_PI=3.142
MY_OTHER_PI="3.142"
MY_MIXED=123abc
```

























□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ :

```
#!/bin/sh
echo What is your name?
read MY_NAME
echo "Hello $MY_NAME - hope you're well."
```

[illegible]

```
#!/bin/bash  
read MY_MESSAGE  
echo $MY_MESSAGE
```

□ □ □ C□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ . □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
 □ □ □ □ □ □ . □ □ □
 □ - □ □ □ □ □

MY_OBFUSCATED_VARIABLE=Hello

--	--	--	--

```
echo $MY_OSFUCATED_VARIABLE
```

(OBFUSCATED).


```
myvar2.sh : 
```

```
#!/bin/sh
echo "MYVAR is: $MYVAR"
MYVAR="hi there"
echo "MYVAR is: $MYVAR"
```

❏ ❏❏❏❏ ❏❏❏❏ :

```
$ ./myvar2.sh
MYVAR is:
MYVAR is: hi there
```

MYVAR❏ ❏❏ ❏❏ ❏❏❏❏ ❏❏❏❏ ❏❏ ❏❏❏❏ . ❏❏ ❏❏ ❏❏ ❏❏❏❏ ❏❏❏ ❏❏❏ ❏❏❏❏ .
❏❏ ❏❏❏❏ :

```
$ MYVAR=hello
$ ./myvar2.sh
MYVAR is:
MYVAR is: hi there
```

❏❏ ❏❏❏❏ ❏❏❏❏ !❏❏ ❏❏❏ ?
❏❏❏ ❏❏❏ myvar2.sh❏ ❏❏❏❏ ❏❏❏❏ ❏❏❏❏ ❏❏ ❏ ❏❏❏❏ . ❏❏ ❏❏ ❏❏❏❏
❏❏❏❏ ❏❏ ❏❏❏ #!/bin/sh❏ ❏❏❏❏❏ .
❏❏ ❏❏❏❏❏ ❏❏❏ ❏❏ ❏❏❏❏❏❏ ❏❏❏ ❏❏❏❏❏ ❏❏❏ ❏❏❏❏ ❏❏❏ .❏❏❏ ❏❏❏❏❏ :

```
$ export MYVAR
$ ./myvar2.sh
MYVAR is: hello
MYVAR is: hi there
```

❏❏ ❏❏❏❏ 3❏❏ ❏❏❏ . MYVAR❏❏❏❏ ❏❏❏❏ ❏❏❏❏ . ❏❏❏ ❏❏❏ ❏❏❏ ❏❏ ❏❏ ❏❏❏
❏❏❏ ❏❏❏❏ . MYVAR❏❏❏❏ ❏❏❏❏❏❏ :

```
$ echo $MYVAR
hello
$
```

❏❏ ❏❏❏❏❏ ❏❏❏❏ ❏❏ ❏❏❏ ❏❏❏❏❏ . ❏❏❏ MYVAR❏❏❏❏ ❏❏❏❏ ❏❏❏❏ hello❏❏❏❏ ❏❏❏❏
❏❏❏❏❏❏ ❏❏❏ ❏❏ ❏❏❏ ❏❏ ❏❏❏❏ ❏❏❏❏❏ ❏❏❏❏ ❏❏❏❏ ,❏❏❏ ❏❏ ❏❏❏❏❏
❏❏❏❏ ❏❏❏ ❏❏ ❏❏ ❏❏❏❏ ❏❏ ❏❏ ❏❏❏ ❏❏❏ ❏❏❏❏ ❏❏❏❏❏ ❏❏❏❏ ❏❏❏ ❏❏ ❏❏❏❏
"."(❏❏)❏❏❏❏ ❏❏❏ ❏❏❏❏❏ ❏❏❏❏ ❏❏ ❏❏❏❏ :

```
$ MYVAR=hello
$ echo $MYVAR
hello
$ . ./myvar2.sh
MYVAR is: hello
MYVAR is: hi there
$ echo $MYVAR
hi there
```

你 可以 通过 使用 命令 `cat .profile` 或 `cat .bash_profile` 来 查看 你的 配置文件 内容。

在 这里 我们 使用 `MYVAR` 变量 来 测试 变量 的 作用域。我们 使用 `echo MYVAR` 来 输出 变量 的值，然后 使用 `MYVAR=hi there` 来 重新 赋值 变量。最后 我们 使用 `echo $MYVAR` 来 输出 变量 的值。你会发现 变量 的值 已经 改变 了。

```
#!/bin/sh
echo "What is your name?"
read USER_NAME
echo "Hello $USER_NAME"
echo "I will create you a file called $USER_NAME_file"
touch $USER_NAME_file
```

我们 可以 通过 使用 命令 `cat .bash_profile` 来 查看 你的 配置文件 内容。在 这里 我们 使用 `USER_NAME` 变量 来 测试 变量 的作用域。我们 使用 `echo USER_NAME` 来 输出 变量 的值，然后 使用 `USER_NAME=steve` 来 重新 赋值 变量。最后 我们 使用 `echo $USER_NAME` 来 输出 变量 的值。你会发现 变量 的值 已经 改变 了。

```
#!/bin/sh
echo "What is your name?"
read USER_NAME
echo "Hello $USER_NAME"
echo "I will create you a file called ${USER_NAME}_file"
touch "${USER_NAME}_file"
```

我们 可以 通过 使用 命令 `cat .bash_profile` 来 查看 你的 配置文件 内容。在 这里 我们 使用 `USER_NAME` 变量 来 测试 变量 的作用域。我们 使用 `echo USER_NAME` 来 输出 变量 的值，然后 使用 `USER_NAME=steve` 来 重新 赋值 变量。最后 我们 使用 `echo $USER_NAME` 来 输出 变量 的值。你会发现 变量 的值 已经 改变 了。

我们 可以 通过 使用 命令 `cat .bash_profile` 来 查看 你的 配置文件 内容。在 这里 我们 使用 `USER_NAME` 变量 来 测试 变量 的作用域。我们 使用 `echo USER_NAME` 来 输出 变量 的值，然后 使用 `USER_NAME=steve` 来 重新 赋值 变量。最后 我们 使用 `echo $USER_NAME` 来 输出 变量 的值。你会发现 变量 的值 已经 改变 了。

00000000 00000000 Steve Parker_file 00000000 00000000 .00000000 00000000 . 00000000
 00000000 Chris 00000000 .

Revision #1

Created 17 January 2024 04:12:21 by (MeatDumpling)

Updated 17 January 2024 04:12:35 by (MeatDumpling)