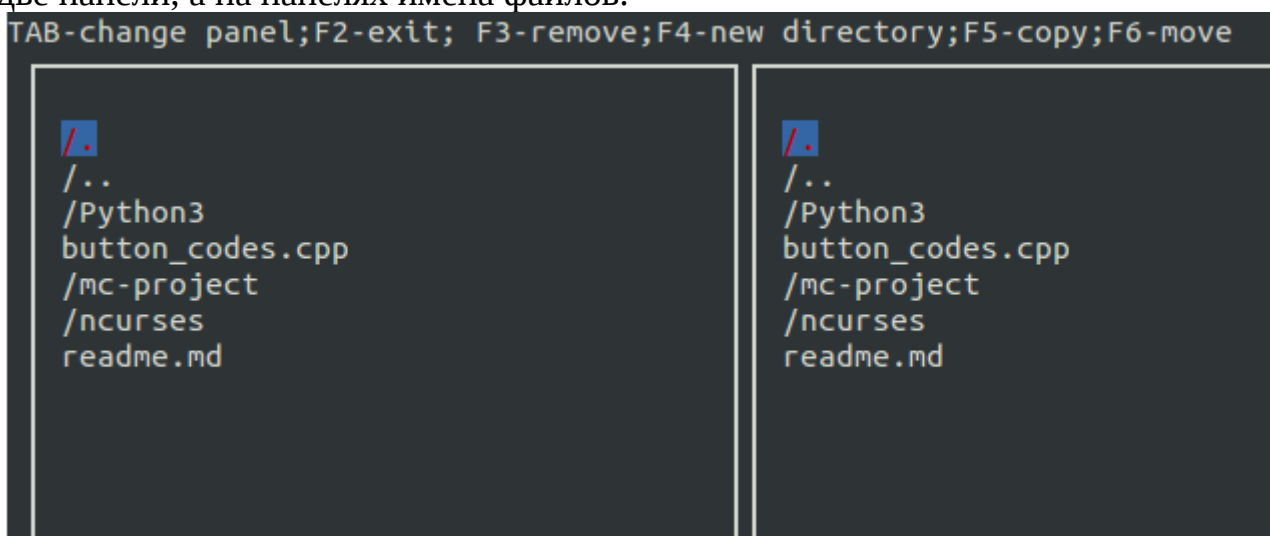


Файловый менеджер

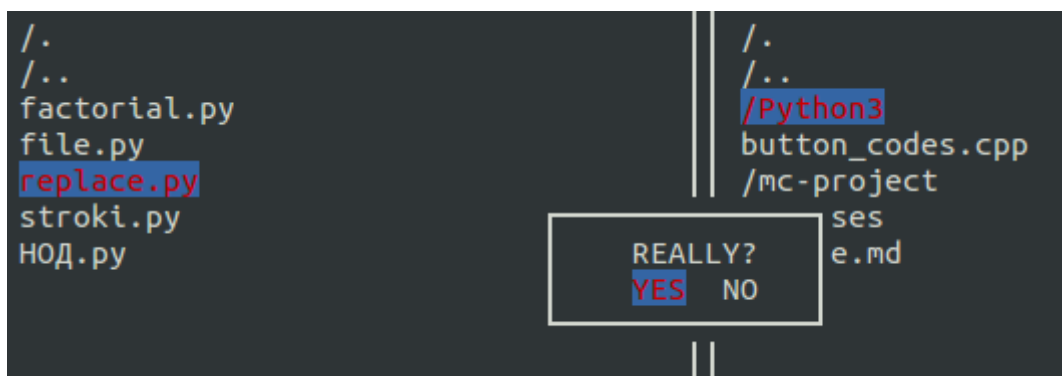
Файловый менеджер представляет собой программу с помощью которого пользователь может управлять файловой системой. Главной особенностью этой программы является удобный интерфейс. И такую программу я постарался написать на C++ , используя библиотеку Ncurses, которая написана на языках Си и Ада предназначенная для управления вводом-выводом на терминал. В качестве IDE использовал Sublime Text, так как очень удобен для написания и редактирования кода.

Итак, интерфейс программы представляет собой окно, на котором размещены две панели, а на панелях имена файлов.



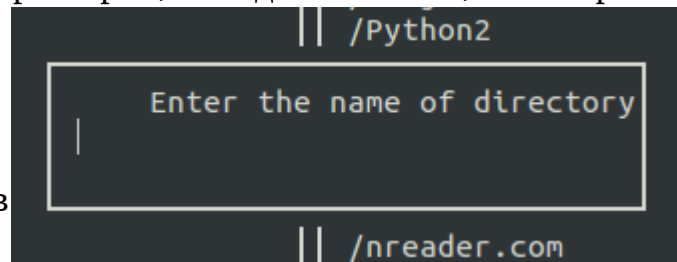
Как и написано, с помощью клавиши Tab можно переключаться между панелями, F2 — завершает работу программы, F3 — удаляет файл, название которого выводится красно-синим цветом, F4 — создает новую директорию, F5 — копирует файл, в какую-нибудь директорию, адрес которого можно записать во всплывающей панели и F6 — перемещает файл.

Также при нажатии на Enter, можно перейти на другую директорию, на определенной панели. При попытке удаления какого-нибудь файла, всплывает еще одна панель, которая спрашивает действительно ли хотите удалить данный файл:



А при попытке создания директории, выводится панель, на которой нужно указать имя директории:

При копировании файла, выводится такая же панель, на которой нужно ввести адрес директории, в которую нужно скопировать файл. Такая же картина и с перемещением файлов.



При реализации навигации по файловой системе были использованы стандартные функции из POSIX API, такие как: `opendir`, `readdir` и `lstat`. А при написании создания, удаления, копирования и перемещения файлов использовал схему `fork/exec` с соответствующими исполняемыми файлами. Фрагмент кода, который копирует файл в директорию:

```
execvp("cp", "cp", "-R", str_address.c_str(), fy_name.c_str(), NULL);
```

Здесь использован атрибут `-R` для копирования директорий.

В период работы над проектом познакомился с библиотекой `Ncurses`, использовал некоторые функции на практике, которые очень облегчают работу, а также были использованы некоторые функции из заголовочного файла `algorithm` для сортировки.

Ссылка на `bitbucket` — репозиторий, где хранится весь проект:

<https://bitbucket.org/fnsalimov/mc.git>