

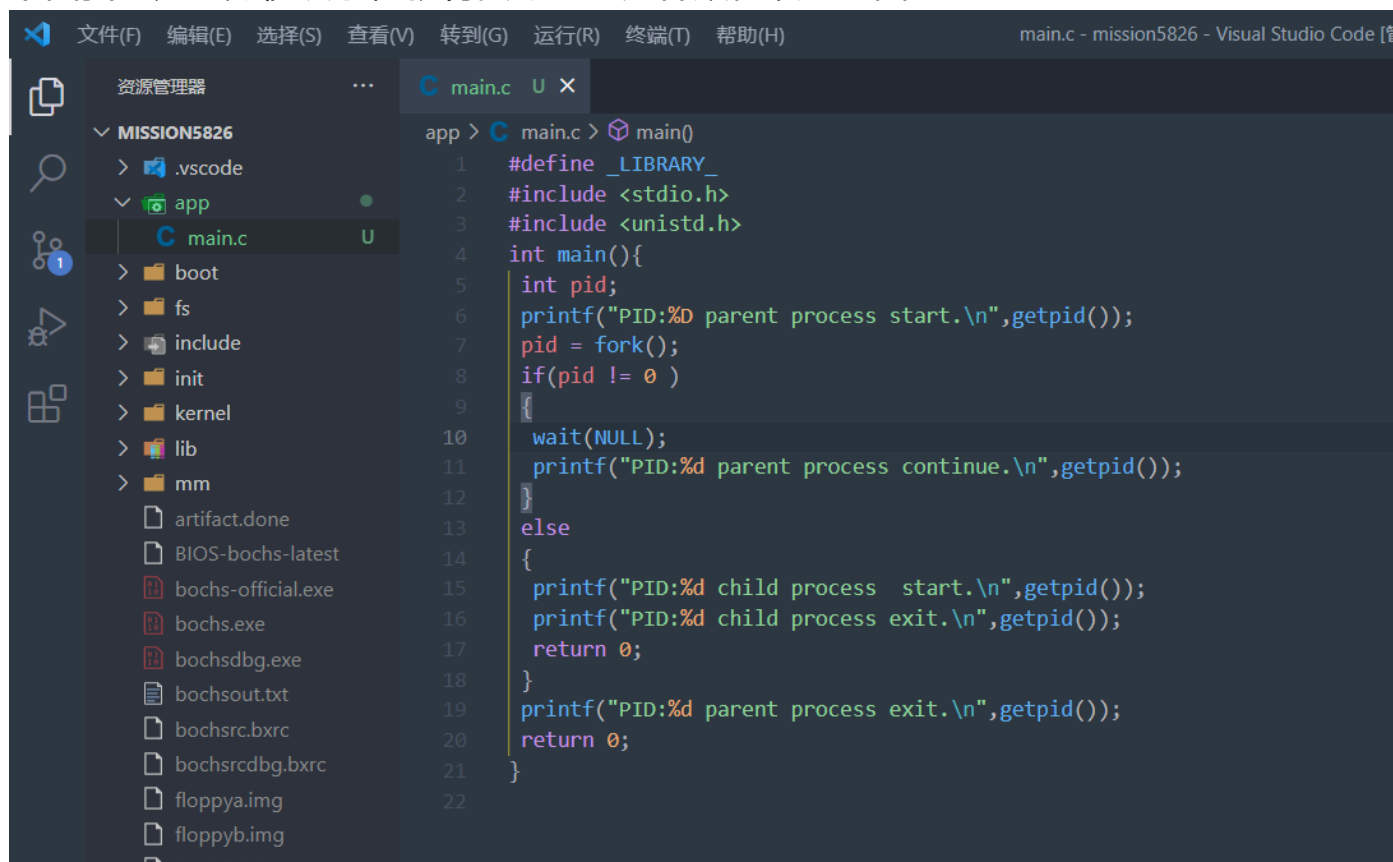
- 前言
- 第一步，在本地编写好要导入的文件
- 第二步，在"终端"-->"运行生成任务..."里选择"打开 floppyb.img"
- 第三步，将要导入的文件复制到floppyb.img文件中
- 第四步，在Bochs虚拟机中运行Linux
- 第五步，导入！
- 结语

## 前言

在Linux011操作系统实验中深受实验教程中让学生使用vi编辑器写代码和修改部分文件的操作，下面介绍一种可以在本地编写完所有的文件然后传入Linux011操作系统中方法

## 第一步，在本地编写好要导入的文件

下面我的为了方便演示，就将要导入的文件放在项目里面。

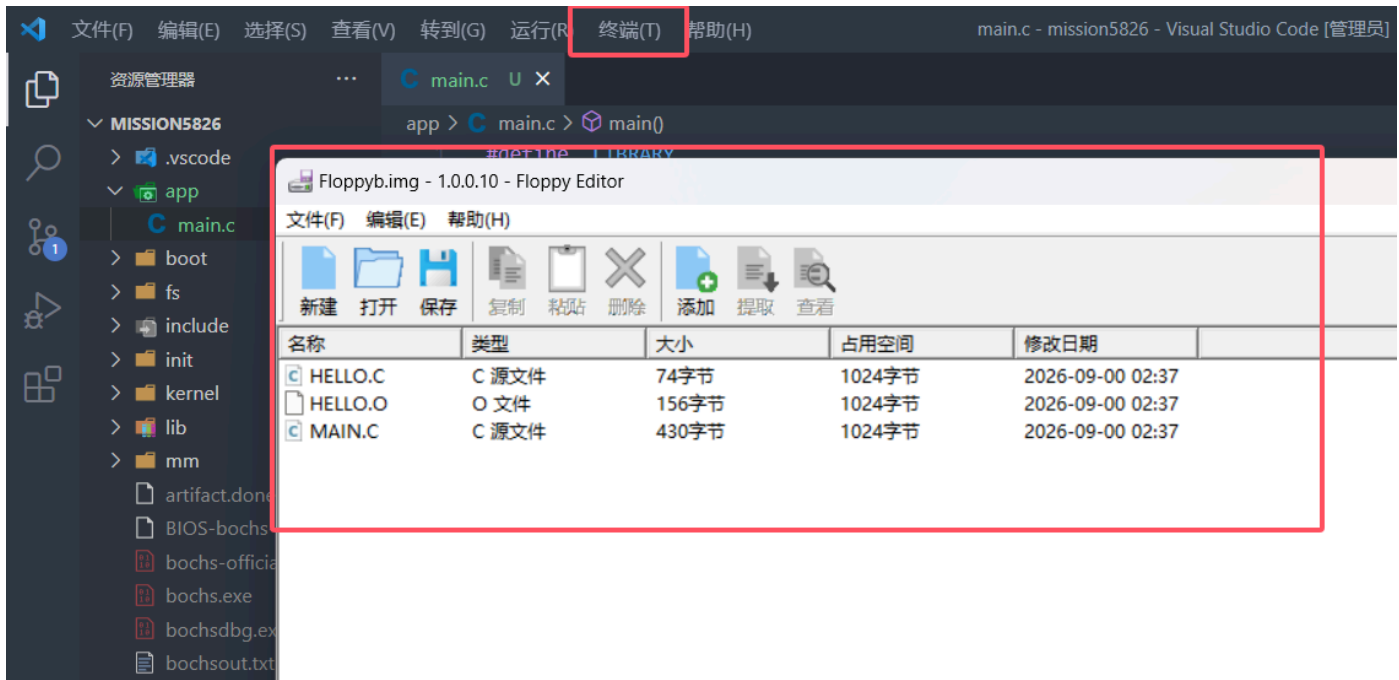


```
main.c - mission5826 - Visual Studio Code [管]
文件(F) 编辑(E) 选择(S) 查看(V) 转到(G) 运行(R) 终端(T) 帮助(H)

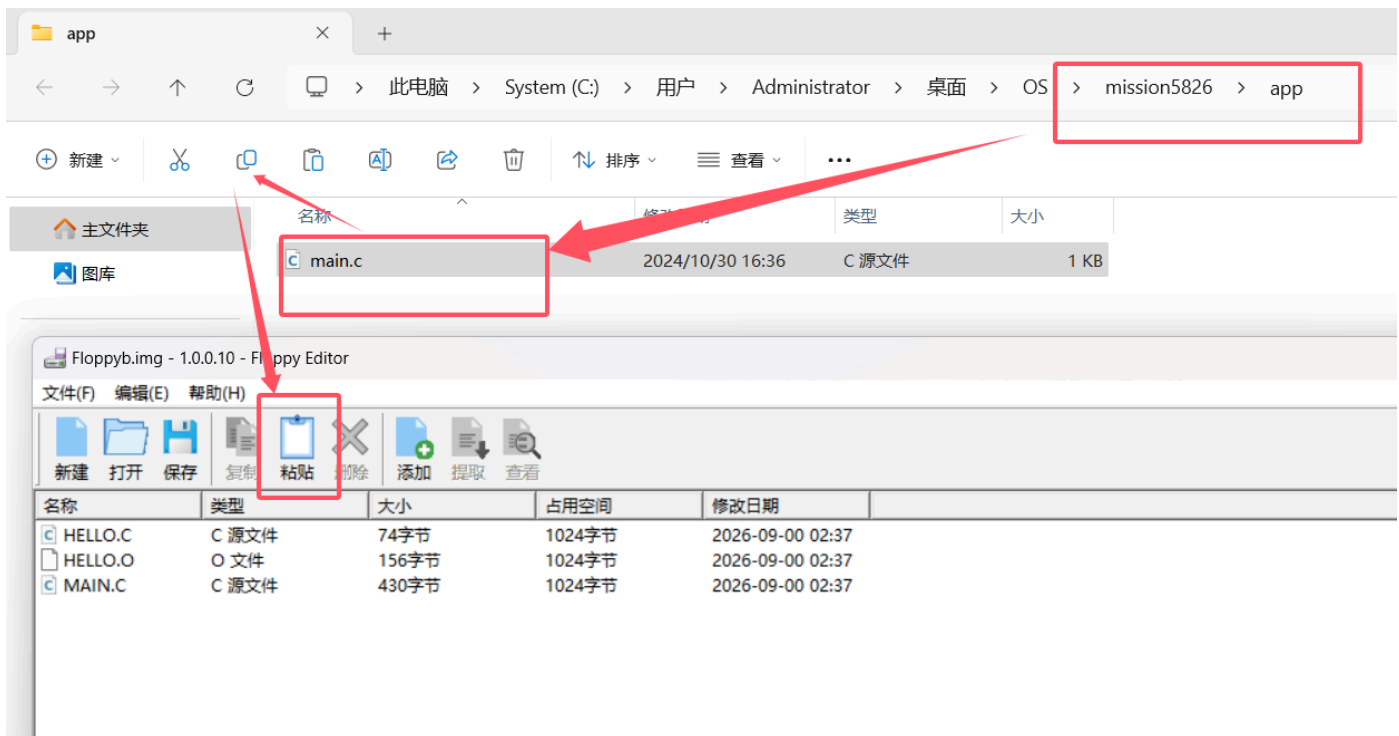
资源管理器
MISSION5826
├── .vscode
├── app
│   ├── main.c
│   ├── boot
│   ├── fs
│   ├── include
│   ├── init
│   ├── kernel
│   ├── lib
│   └── mm
├── artifact.done
├── BIOS-bochs-latest
├── bochs-official.exe
├── bochs.exe
├── bochsdbg.exe
├── bochsout.txt
├── bochsrc.bxrc
├── bochsrcdbg.bxrc
├── floppyb.img
├── floppyb.img
└── harddisk.img

main.c
app > C main.c > main()
1  #define _LIBRARY_
2  #include <stdio.h>
3  #include <unistd.h>
4  int main(){
5      int pid;
6      printf("PID:%d parent process start.\n",getpid());
7      pid = fork();
8      if(pid != 0 )
9      {
10         wait(NULL);
11         printf("PID:%d parent process continue.\n",getpid());
12     }
13     else
14     {
15         printf("PID:%d child process start.\n",getpid());
16         printf("PID:%d child process exit.\n",getpid());
17         return 0;
18     }
19     printf("PID:%d parent process exit.\n",getpid());
20     return 0;
21 }
```

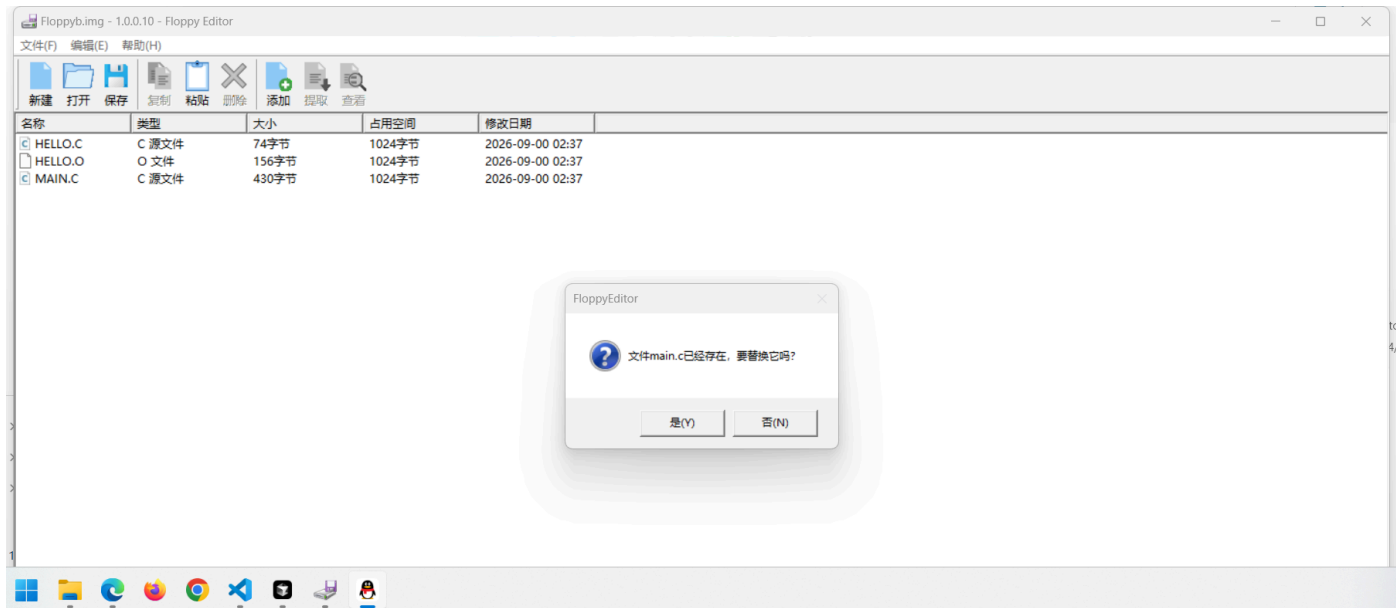
## 第二步，在"终端"-->"运行生成任务..."里选择"打开 floppyb.img"



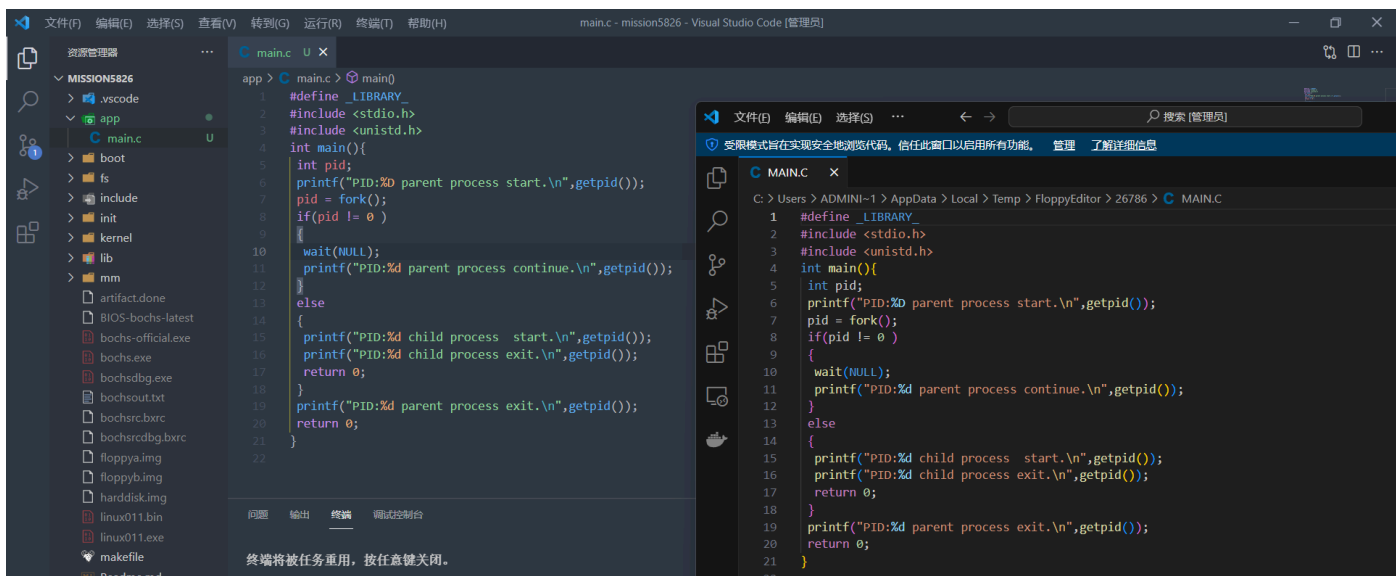
## 第三步，将要导入的文件复制到 floppyb.img 文件中



如果显示已存在，当然要选择覆盖

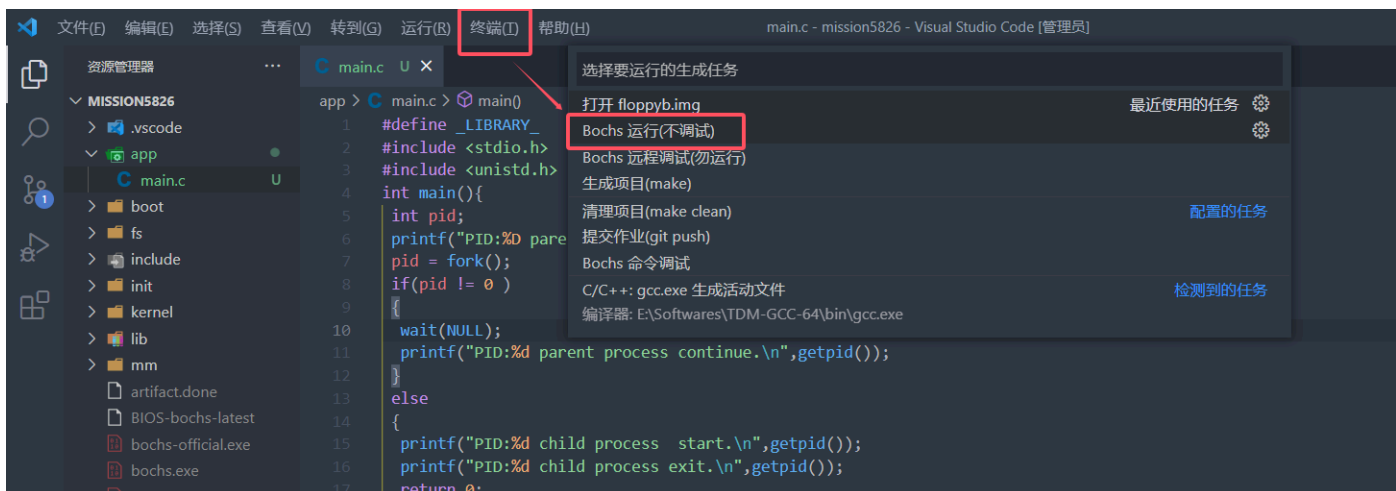


可以在floppyb.img文件中双击我们要更改的文件，再次确认一下：（确定复制成功了）



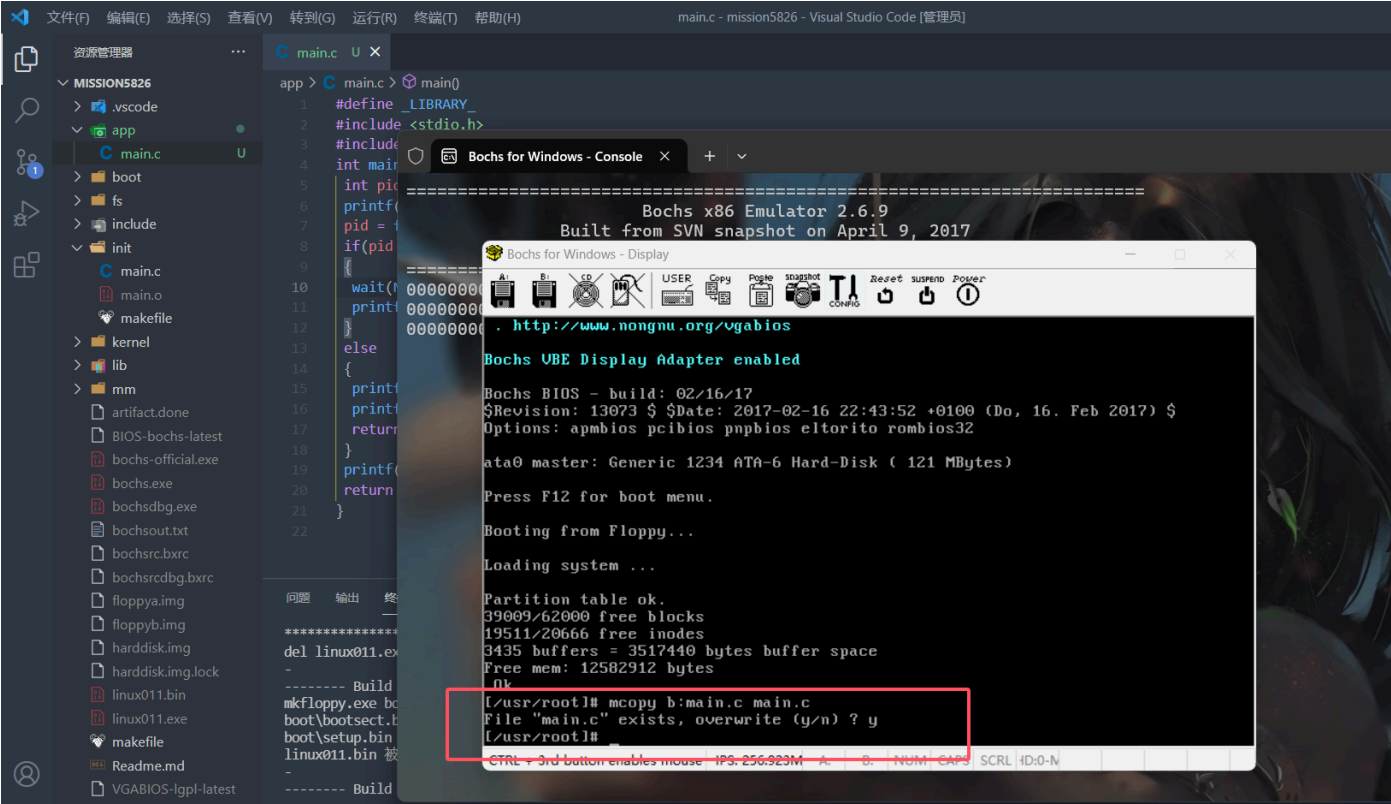
## 第四步，在Bochs虚拟机中运行Linux

还是刚才的"终端"-->"运行生成任务..."里面

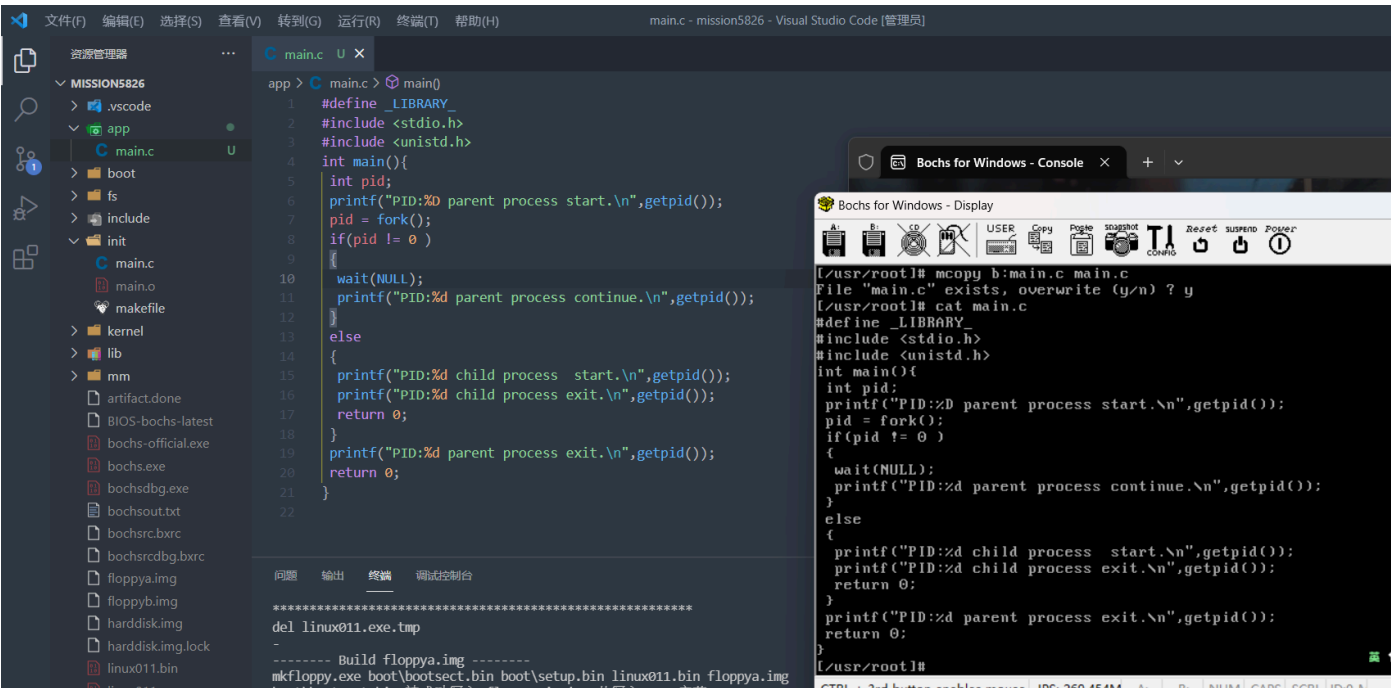


# 第五步，导入！

首先要切换到你要导入的linux系统中的路径，我这里直接在这儿导入了 然后执行一下命令：（mcopy b:<你保存到floppyb.img文件中的文件名(转化成小写)> <要保存成的文件名>） 命令中的b代表的是floppyb.img文件，如果已经存在记得覆盖（输入y即可）



可以验证得知，成功导入：



# 结语

这种方法我觉得仅适用于不想在这个老古董上面写东西的同学，但是vi和vim编辑器的使用方法还是需要掌握的。（但是这样就能让AI检查你的代码了）（bushi）