

отчёта по лабораторной работе 10

Операционные системы

Саинт Амур Измаэль

Содержание

0.1	Цель работы	4
0.2	Выполнение работы.	4
0.3	Вывод:	7
0.4	Ответы на контрольные вопросы:	7

List of Tables

List of Figures

0.1 Цель работы

Познакомиться с операционной системой Linux. Получить практические навыки работы с редактором Emacs.

0.2 Выполнение работы.

1 1. Открыли emacs. (рис. ??) (рис. ??)

1 { # fig:001 width=70%} 2 { # fig:002 width=70%}

2. Создали файл lab07.sh с помощью комбинации Ctrl-x Ctrl-f (C-x C-f). (рис. ??) 3 { # fig:003 width=70%}

3. Набрали текст: `#!/bin/bash HELLO=Hello function hello {
LOCAL HELLO=World echo $HELLO } echo $HELLO hello` (рис. ??)

4 { # fig:004 width=70%}

4. Сохранить файл с помощью комбинации Ctrl-x Ctrl-s (C-x C-s). (рис. ??) 5 { # fig:005 width=70%}

5. Прodelать с текстом стандартные процедуры редактирования, каждое действие должно осуществляться комбинацией клавиш. 5.1. Вырезать одной командой целую строку (C-k). (рис. ??)

6 { # fig:006 width=70%}

5.2. Вставить эту строку в конец файла (C-y).: (рис. ??)

7 { # fig:007 width=70%}

5.3. Выделить область текста (C-space) : (рис. ??)

8 { # fig:005 width=70%}

5.4. Скопировать область в буфер обмена (M-w). 5.5. Вставить область в конец файла. : (рис. ??)

9 { # fig:009 width=70%}

5.6. Вновь выделить эту область и на этот раз вырезать её (C-w).(рис. ??)

10 { # fig:007 width=70%}

5.7. Отмените последнее действие (C-/). (рис. ??)

11 { # fig:0011 width=70%}

1. Научитесь использовать команды по перемещению курсора. 6.1. Переместите курсор в начало строки (C-a). (рис. ??)

12 { # fig:0012 width=70%}

6.2. Переместите курсор в конец строки (C-e). (рис. ??)

[13] (image/13.PNG) { # fig:0013 width=70%}

6.3. Переместите курсор в начало буфера (M-<). .(рис. ??) 13 { # fig:0013 width=70%}

6.4. Переместите курсор в конец буфера (M->). (рис. ??)

14 { # fig:0014 width=70%}

7. Управление буферами. 7.1. Вывести список активных буферов на экран (C-x C-b). (рис. ??)

15 { # fig:0015 width=70%}

7.2. Переместитесь во вновь открытое окно (C-x) о со списком открытых буферов и переключитесь на другой буфер. (рис. ??)

16 { # fig:0016 width=70%}

7.3. Закройте это окно (C-x 0). (рис. ??)

17 { # fig:0016 width=70%}

7.4. Теперь вновь переключайтесь между буферами, но уже без вывода их списка на экран (C-x b). (рис. ??)

18 { # fig:0018 width=70%}

8. Управление окнами. 1.2. 8.1. Поделите фрейм на 4 части: разделите фрейм на два окна по вертикали (C-x 3), а затем каждое из этих окон на две части по горизонтали (C-x 2). (рис. ??) (рис. ??) (рис. ??) (рис. ??)

19{ # fig:0019 width=70%} 20{ # fig:0020 width=70%} 21{ # fig:0021 width=70%} 22{ # fig:0022 width=70%}

8. 8.2 В каждом из четырёх созданных окон откройте новый буфер (файл) и введите несколько строк текста (рис. ??)

18{ # fig:0023 width=70%}

9. Режим поиска 9.1. Переключитесь в режим поиска (C-s) и найдите несколько слов, присутствующих в тексте. (рис. ??) (рис. ??) (рис. ??)

25{ # fig:0025 width=70%} 25{ # fig:0026 width=70%} 27{ # fig:0027 width=70%}

9.2. Переключайтесь между результатами поиска, нажимая C-s. (рис. ??)

28{ # fig:0028 width=70%}

9.3. Выйдите из режима поиска, нажав C-g. (рис. ??)

29{ # fig:0029 width=70%}

9.4. Перейдите в режим поиска и замены (M-%), введите текст, который следует найти и заменить, нажмите Enter , затем введите текст для замены. После того как будут подсвечены результаты поиска, нажмите ! для подтверждения замены. (рис. ??)

30 { # fig:0030 width=70%}

9.5. Испробуйте другой режим поиска, нажав M-s o. Объясните, чем он отличается от обычного режима? (рис. ??)

31 { # fig:0031 width=70%}

0.3 Вывод:

В ходе работы мы подробнее познакомились с операционной системой Linux, а также получили практические навыки работы с редактором Emacs.

0.4 Ответы на контрольные вопросы:

1. Emacs представляет собой мощный экранный редактор текста, написанный на языке высокого уровня Elisp.
2. Для работы с Emacs можно использовать как элементы меню, так и различные сочетания клавиш. Многие рутинные операции в Emacs удобнее производить с помощью клавиатуры, а не графического меню.
3. Буфер—объект, представляющий какой-либо текст. Окно — прямоугольная область фрейма, отображающая один из буферов.
4. Да, можно.
5. Буфер файла.
6. Ctrl+c+ и Ctrl+
7. Ctrl+x+4(по горизонтали) или Ctrl+x+3(по вертикали)
8. .emacs
9. Перемещает курсор на 1 символ влево. Нельзя.
10. Мне показался наиболее удобным редактор vi, так как его интерфейс намного проще