

# **Лабораторная работа №9**

**Текстовый редактор emacs**

Мажитов Магомед Асхабович

# Содержание

1	Цель работы	5
2	Задачи	6
3	Ход работы	8
4	Вывод	20
5	Контрольные вопросы.	21

## Список иллюстраций

3.1	Emacs . . . . .	8
3.2	Создание файла и введение текста . . . . .	9
3.3	сохранение файла . . . . .	9
3.4	Вырезание строки . . . . .	10
3.5	вставка строки . . . . .	10
3.6	Копирование и вставка текста в конец файла . . . . .	11
3.7	Выделение и вырезка текста . . . . .	12
3.8	Отмена последнего действия . . . . .	13
3.9	Перемещение курсора в начало строки . . . . .	14
3.10	Перемещение курсора в конец строки . . . . .	14
3.11	Активные буферы . . . . .	15
3.12	Переключение на другой буфер . . . . .	15
3.13	Закрытие окна . . . . .	16
3.14	Переключение на другой буфер без вывода списка . . . . .	16
3.15	Деление фрейма на 4 части . . . . .	17
3.16	Введение текста в 4 окнах . . . . .	17
3.17	Поиск слова . . . . .	18
3.18	Переключение между результатами поиска . . . . .	18
3.19	2 способ поиска слов . . . . .	19

## Список таблиц

# 1 Цель работы

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

## 2 Задачи

1. Открыть emacs.
2. Создать файл lab07.sh с помощью комбинации Ctrl-x Ctrl-f (C-x C-f).
3. Набрать, приведенный в документе, текст.
4. Сохранить файл с помощью комбинации Ctrl-x Ctrl-s (C-x C-s).
5. Прodelать с текстом стандартные процедуры редактирования, каждое действие должно осуществляться комбинацией клавиш.
  1. Вырезать одной командой целую строку (C-k).
  2. Вставить эту строку в конец файла (C-y).
  3. Выделить область текста (C-space).
  4. Скопировать область в буфер обмена (M-w).
  5. Вставить область в конец файла.
  6. Вновь выделить эту область и на этот раз вырезать её (C-w).
  7. Отмените последнее действие (C-/).
6. Научится использовать команды по перемещению курсора.
  1. Переместить курсор в начало строки (C-a).
  2. Переместить курсор в конец строки (C-e).
  3. Переместить курсор в начало буфера (M-<).
  4. Переместить курсор в конец буфера (M->).
7. Управление буферами.
  1. Вывести список активных буферов на экран (C-x C-b).

2. Переместиться во вновь открытое окно (C-x) о со списком открытых буферов и переключиться на другой буфер.
3. Закрыть это окно (C-x 0).
4. Теперь вновь переключиться между буферами, но уже без вывода их списка на экран (C-x b).

#### 8. Управление окнами.

1. Поделить фрейм на 4 части: разделить фрейм на два окна по вертикали (C-x 3), а затем каждое из этих окон на две части по горизонтали (C-x 2)
2. В каждом из четырёх созданных окон открыть новый буфер (файл) и ввести несколько строк текста.

#### 9. Режим поиска

1. Переключиться в режим поиска (C-s) и найти несколько слов, присутствующих в тексте.
2. Переключиться между результатами поиска, нажимая C-s.
3. Выйти из режима поиска, нажав C-g.
4. Перейти в режим поиска и замены (M-%), ввести текст, который следует найти и заменить, нажмите Enter , затем ввести текст для замены. После того как будут подсвечены результаты поиска, нажать ! для подтверждения замены.
5. Испробовать другой режим поиска, нажав M-s o. Объяснить, чем он отличается от обычного режима?

## 3 Ход работы

### 1. Открыл emacs. (рис. 3.1)

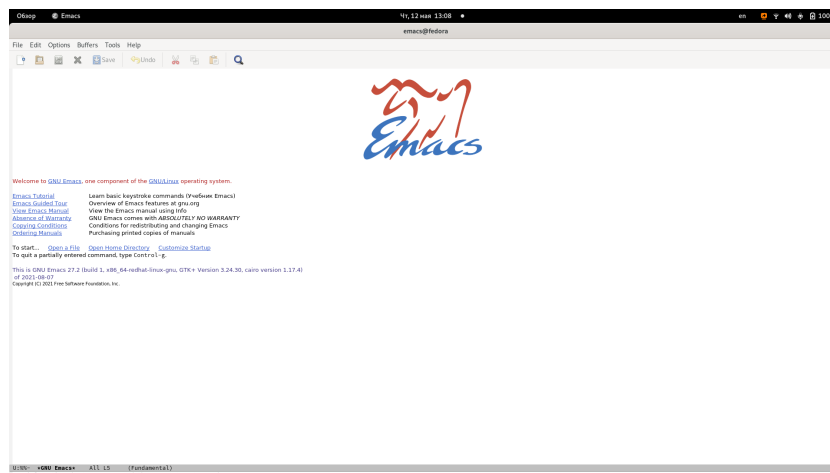


Рис. 3.1: Emacs

2. Создал файл lab07.sh с помощью комбинации Ctrl-x Ctrl-f. Затем я ввел, приведенный в документе, текст.(рис. 3.2)



```
#!/bin/bash
HELL=Hello
function hello {
    LOCAL HELLO=World
    echo $HELLO
}
echo $HELL
hello
```

Рис. 3.2: Создание файла и введение текста

### 3. Сохранил файл.(рис. 3.3)

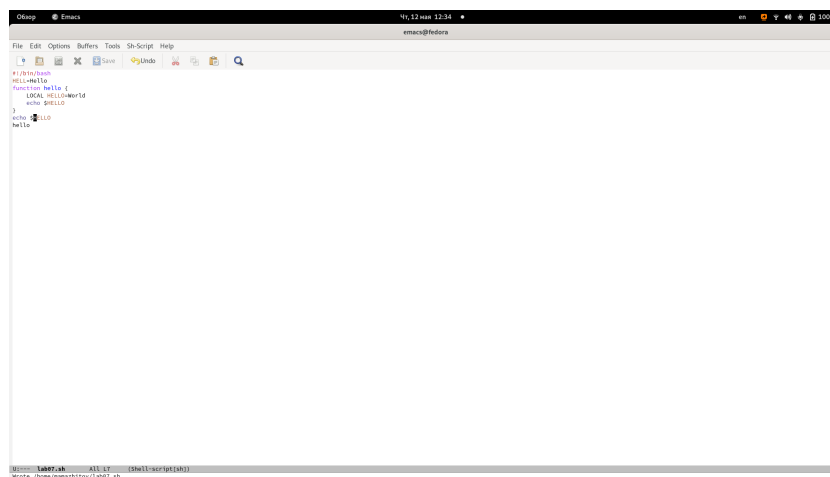


Рис. 3.3: сохранение файла

### 4. Вырезал одной командой целую строку.(рис. 3.4)

```
#!/bin/bash
HELL=Hello
function hello {
    LOCAL HELLO=World
    echo $HELLO
}

hello
```

Рис. 3.4: Вырезание строки

5. Вставил эту строку в конец файла.(рис. 3.5)

```
#!/bin/bash
HELL=Hello
function hello {
    LOCAL HELLO=World
    echo $HELLO
}

hello
echo $HELLO
```

Рис. 3.5: вставка строки

6. Выделил область текста, скопировал область в буфер обмена и вставил его в конец файла. (рис. 3.6)

```
#!/bin/bash
HELL=Hello
function hello {
    LOCAL HELLO=World
    echo $HELLO
}

hello
echo $HELLO
echo $HELLO
```

Рис. 3.6: Копирование и вставка текста в конец файла

7. Вновь выделил эту область и вырезал ее.(рис. 3.7)

A screenshot of a terminal window with a light gray background. The window has a title bar with standard Linux window controls (minimize, maximize, close) on the right. The terminal content is as follows:

```
#!/bin/bash
HELL=Hello
function hello {
    LOCAL HELLO=World
    echo $HELLO
}

hello
echo $HELLO
```

The text is color-coded: the shebang `#!/bin/bash` is in red and purple; `HELL=Hello` has `HELL` in brown and `Hello` in black; the function definition `function hello {` is in purple, `LOCAL HELLO=World` has `LOCAL` in purple and `HELLO=World` in brown; `echo $HELLO` has `echo` in purple and `$HELLO` in brown. The function call `hello` and the final `echo $HELLO` are in black and brown respectively.

Рис. 3.7: Выделение и вырезка текста

8. Отменил последнее действие.(рис. 3.8)

```
#!/bin/bash
HELL=Hello
function hello {
    LOCAL HELLO=World
    echo $HELLO
}

hello
echo $HELLO
echo $HELLO
```

Рис. 3.8: Отмена последнего действия

9. Переместил курсор в начало строки (C-a).(рис. 3.9)

```
#!/bin/bash
HELL=Hello
function hello {
    LOCAL HELLO=World
    echo $HELLO
}

hello
echo $HELLO
echo $HELLO
```

Рис. 3.9: Перемещение курсора в начало строки

**10.** Переместил курсор в конец строки. (рис. 3.10)

```
#!/bin/bash
HELL=Hello
function hello {
    LOCAL HELLO=World
    echo $HELLO
}

hello
echo $HELLO
echo $HELLO
```

Рис. 3.10: Перемещение курсора в конец строки

- 11. Переместил курсор в начало буфера.
- 12. Переместить курсор в конец буфера.
- 13. Вывел список активных буферов на экран.(рис. 3.11)

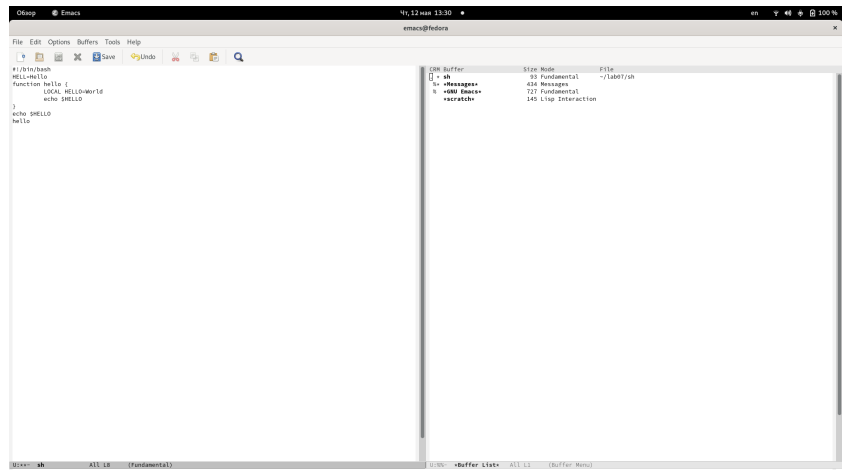


Рис. 3.11: Активные буферы

- 14. Переместился во вновь открытое окно со списком открытых буферов и переключился на другой буфер. (рис. 3.12)

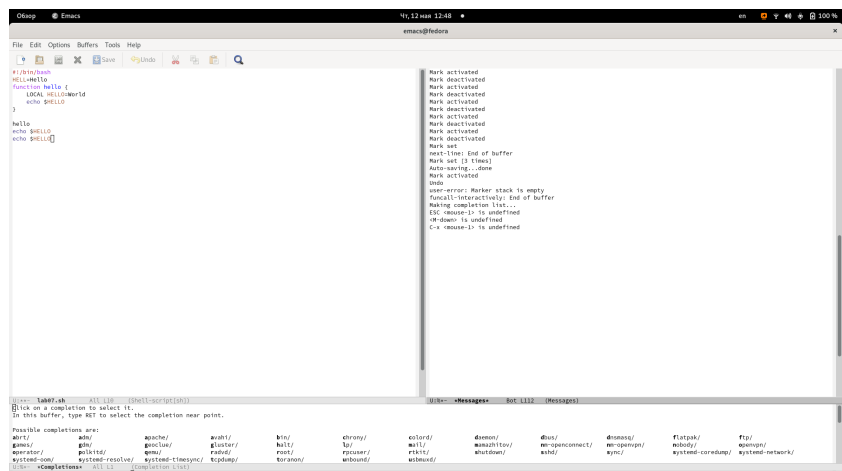
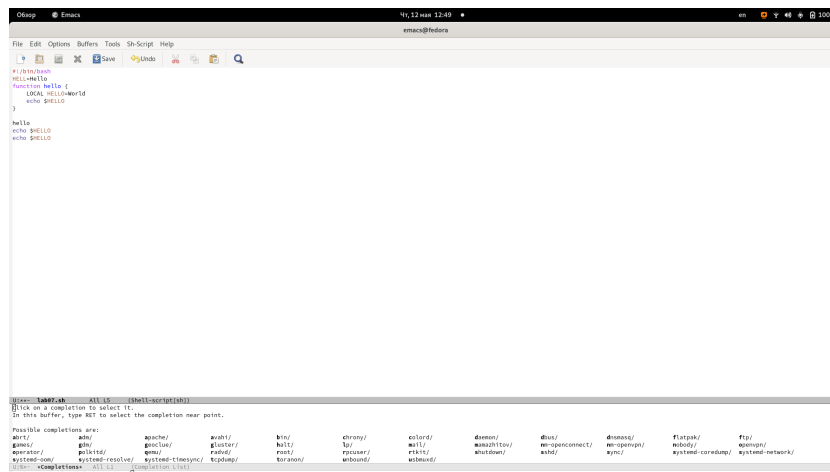
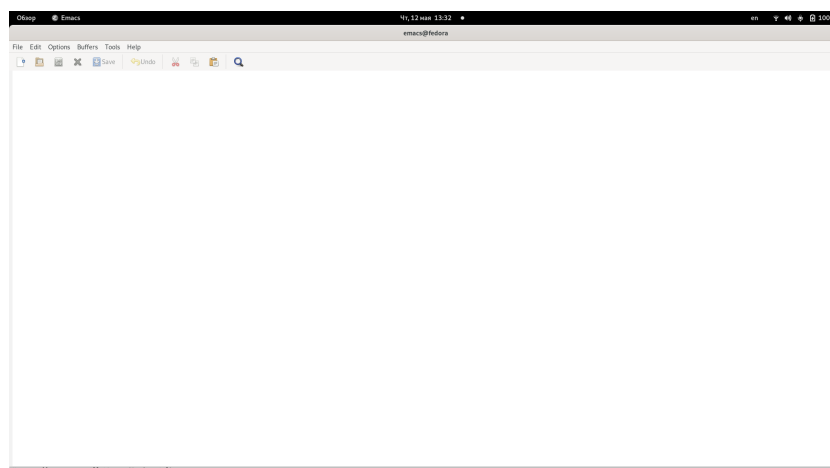


Рис. 3.12: Переключение на другой буфер

- 15. Закрыл это окно. (рис. 3.13)



16. Переключился на другой буфер, но уже без вывода их списка на экран.(рис. 3.14)



17. Поделил фрейм на 4 части: разделил фрейм на два окна по вертикали, а затем каждое из этих окон на две части по горизонтали.(рис. 3.15)



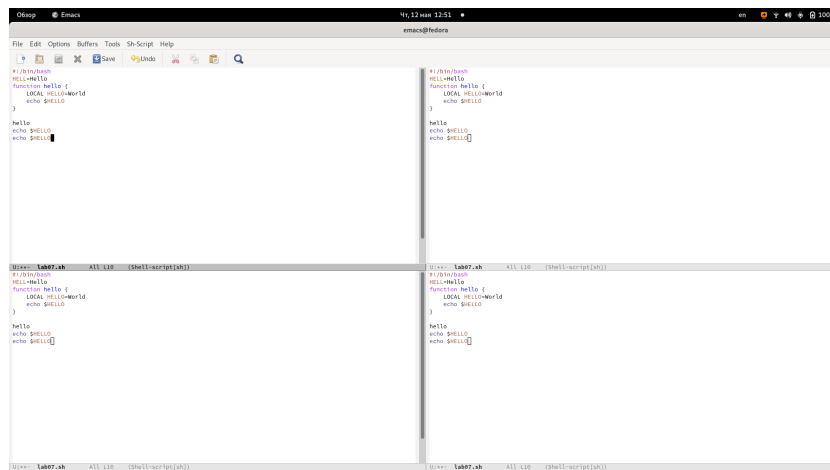


Рис. 3.15: Деление фрейма на 4 части

18. В каждом из четырёх созданных окон открыл новый буфер (файл) и ввел случайные буквы. (рис. 3.16)

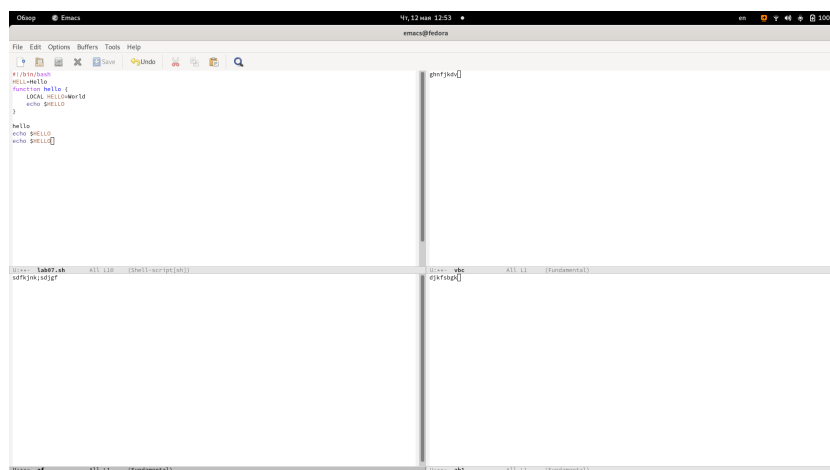


Рис. 3.16: Введение текста в 4 окнах

19. Переключился в режим поиска и нашел слово *hello*. (рис. 3.17)

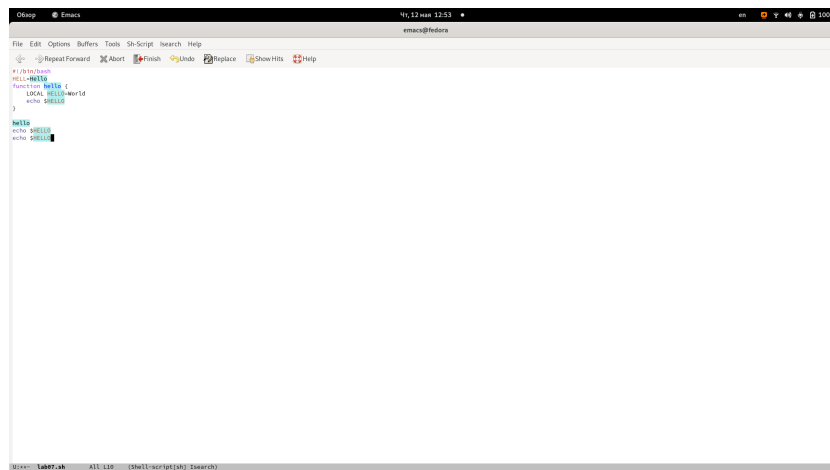


Рис. 3.17: Поиск слова

20. Переключился между результатами поиска. (рис. 3.18)



Рис. 3.18: Переключение между результатами поиска

21. Испробовал другой режим поиска, нажав M-s o. (рис. 3.19)

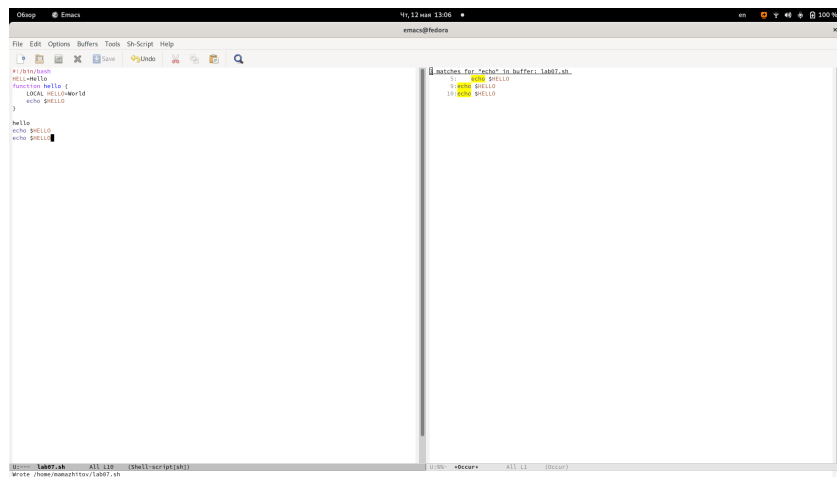


Рис. 3.19: 2 способ поиска слов

## 4 Вывод

Мы получили базовые навыки использования etacs.

## 5 Контрольные вопросы.

1. Emacs представляет собой мощный экраный редактор текста, написанный на языке высокого уровня Elisp.
2. Многие рутинные операции в Emacs удобнее производить с помощью клавиатуры, а не графического меню. Наиболее часто в командах Emacs используются сочетания с клавишами Ctrl и Meta (в обозначениях Emacs: C- и M-; клавиша Shift в Emacs обозначается как S-). Так как на клавиатуре для IBM PC совместимых ПК клавиши Meta нет, то вместо неё можно использовать Alt или Esc.
3. Если своими словами, то буфер - это файл, содержащий какой-либо текст. Окно же можно сказать область, где вы водится текст определенного буфера.
4. Можно открыть больше 10 буферов в одном окне.
5. Только что запущенный Emacs несет один буфер с именем *'scratch'*, который может быть использован для вычисления выражений Лиспа в Emacs.
6. Ctrl-c |(первые две нажму вместе, а третью отдельно), Ctrl-c Ctrl-|(каждую пару нажму раздельно).
7. Разделить фрейм на два окна по вертикали (C-x 3),а по горизонтали (C-x 2) .
8. В файле Emacs хранятся настройки редактора.
9. Кнопка BACKSPACE = функции C-k и ее можно переназначить.

10. Редактор Emacs мне показался удобнее, так как в нем больше возможностей по сравнению с vi.