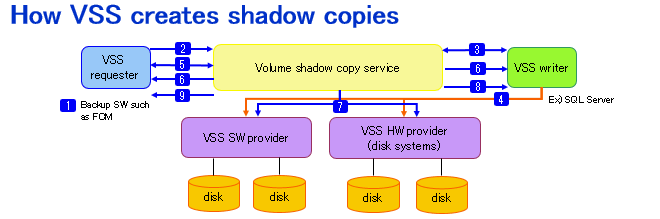
Xopero – Praktyki zawodowe

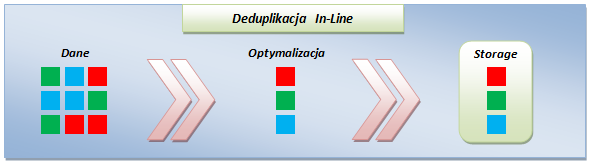
Kacper Bohdziun

Część Pierwsza

1. VSS – jest to funkcja systemu Windows która, pozwala śledzić zmiany w systemie i w razie konieczności przywrócić stracone dane na podstawie zarchiwizowanych zmian.



1. De-duplikacja – polega na eliminowaniu powtarzających się elementów w zbiorze. Jest to przydatne przy robieniu kopii zapasowych gdyż pozwala to zmniejszyć jej rozmiary.



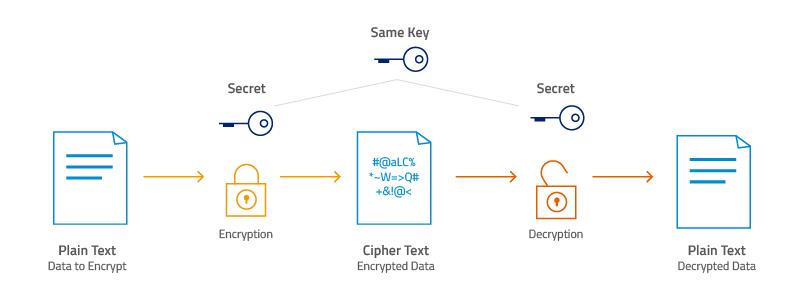
1. Kompresja – jest to zmiana sposobu zapisu informacji w celu zmniejszenia jej wielkość.
   1. Rodzaje kompresji

\*Bezstratna – Można z niej odzyskać identyczną informacje jak pierwotna(np PNG).

\*Stratna – Odzyskana informacja jest zbliżona do pierwotnej lecz gorszej jakości(np JPEG).

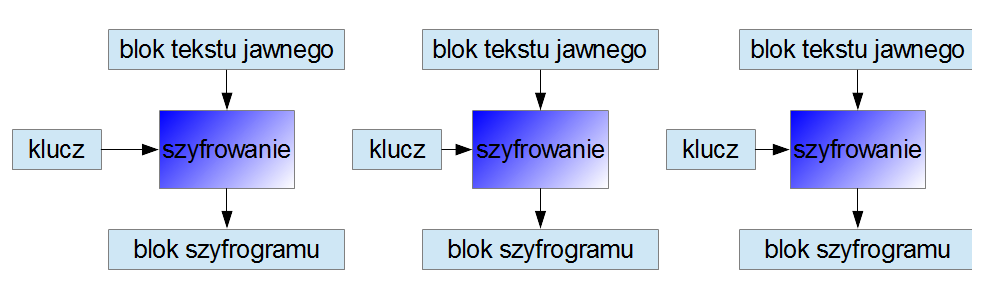
* 1. Stopnie kompresji – Jest stosunek danych przed i po kompresji wyrażany stosunkiem liczby oryginalnych bitów do liczby bitów po kompresji np. 3:1.

1. Szyfrowanie (typy)
   1. Szyfrowanie symetryczne – do szyfrowania i deszyfrowanie używany jest ten sam klucz.

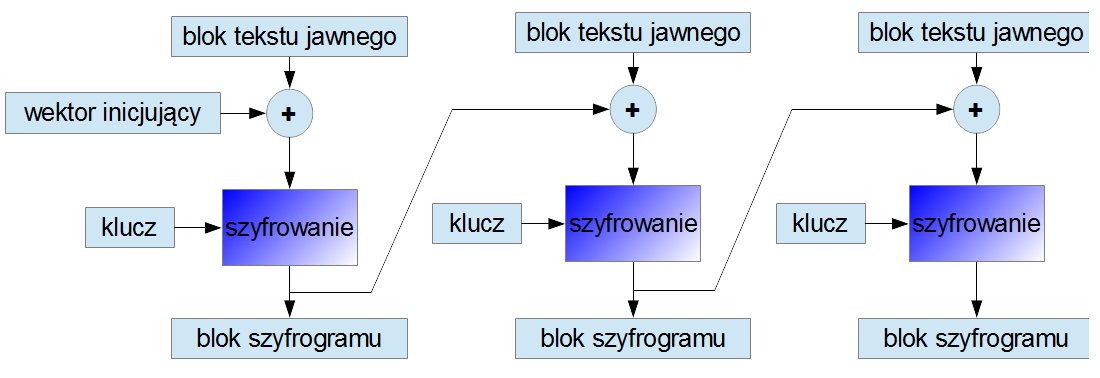


* + 1. Algorytm AES – wykorzystywany jest klucz 128, 192 lub 256 bitowy i to od długości klucza zależy ilość rund szyfrujących.
    2. Tryby - ECB, CBC

\*ECB – Sposób szyfrowania w którym, każdy blok wiadomości jest kodowany i deszyfrowany oddzielnie co umożliwia szyfrowanie id deszyfrowanie wielowątkowe.



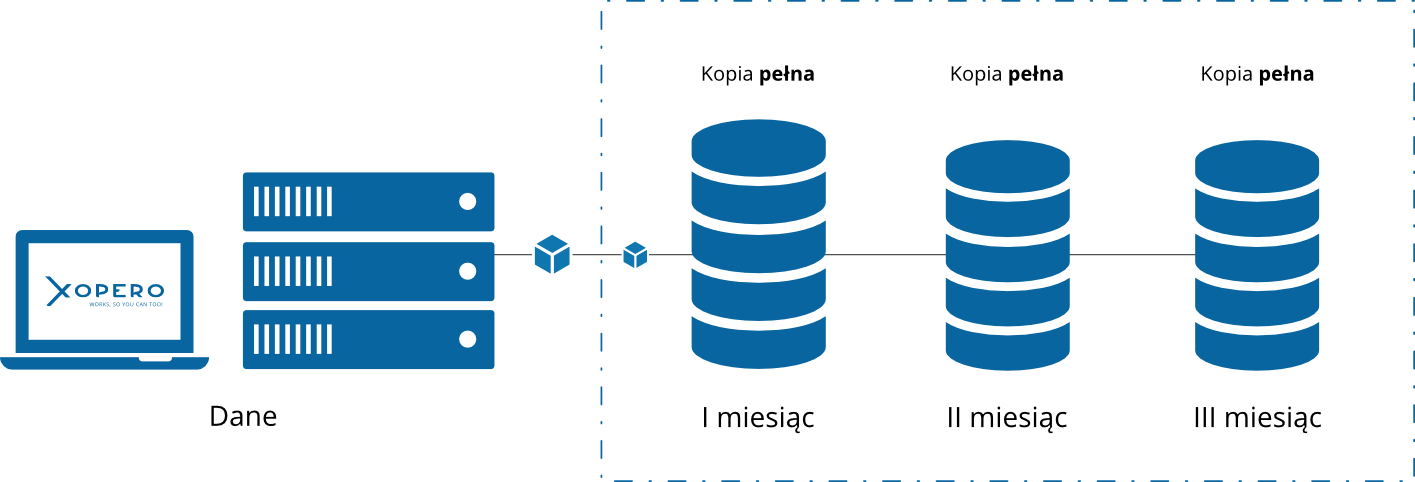
\*CBC – Polega na dodawaniu XOR każdego kolejnego jawnego bloku tekstowego do poprzednio otrzymanego szyfrogramu



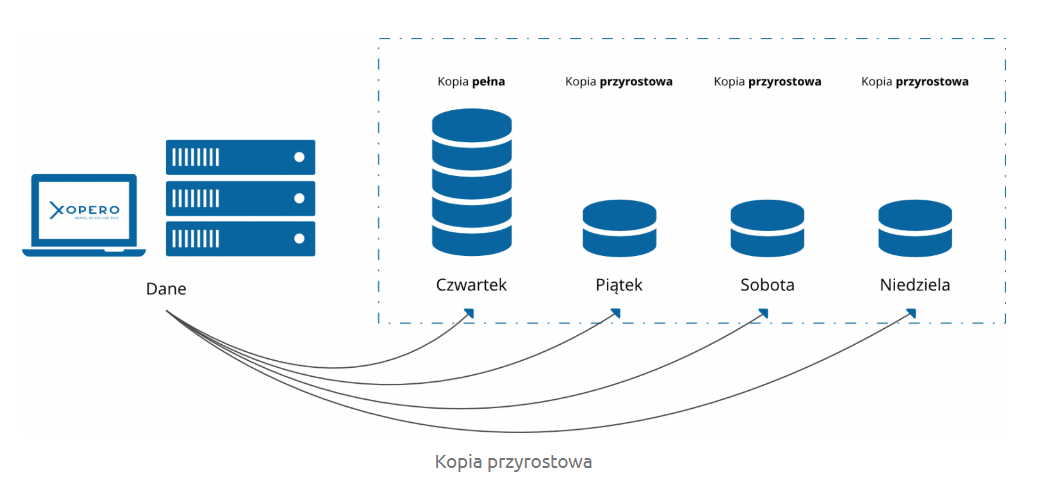
* 1. Klucz domyślny i klucz użytkownika w kontekście naszej aplikacji – Użytkownik może zaszyfrować informacje(np. Hasło) w celu bezpiecznego transportu np. na serwer gdzie jest ta informacja deszyfrowana kluczem podstawowym i może być dalej przetwarzana.

1. Retencja plików -
2. Kopie zapasowe - pełne, przyrostowe i różnicowe

a. Pełne – Archiwizowane są wszystkie pliki.

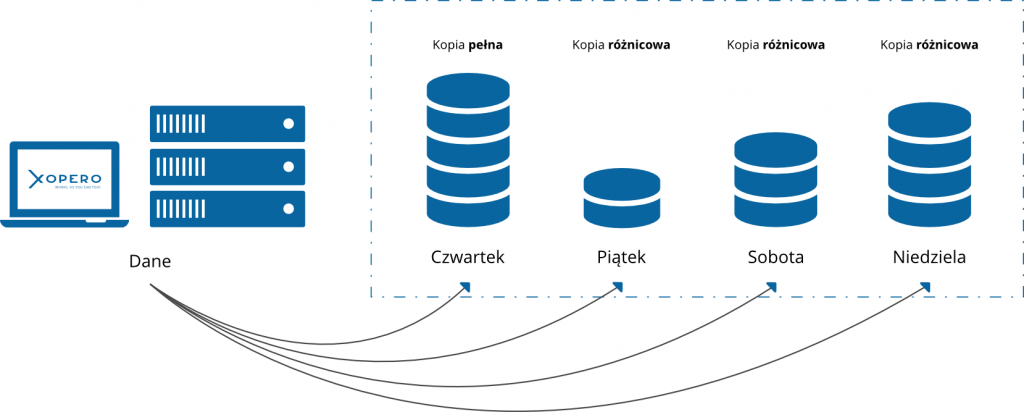


b. Przyrostowe – Archiwizowane są dane którezostały dodane lub zmodyfikowane od ostatniej kopii.



c. Różnicowe – Archiwizowane są dane które zostały

zmodyfikowane od ostatniej pełnej kopii.



1. Wykonywanie kopii zapasowych na prawach użytkownika -
2. Zmienne środowiskowe – Są to zmienne które wpływają na aplikacje ale nie są osadzone wewnątrz niej można je zmieniać bez edytowania aplikacji(np. Aktualna wysokość podatku dochodowego w kalkulatorze podatkowym).
3. Harmonogram (systemowy i obecny w naszej aplikacji) – jest to lista zdarzeń które mają wykonywać się o ustaloną ilość razy w określonym czasie.

a. Systemowy – Grafik zdażeń które mają odbywać się

w systemie w określonym czasie(np. Sprawdzanie

dostępności nowej aktualizacji).

b. W aplikacji – Schemat danych zdarzeń które

wykonują się o określonym czasie w naszej aplikacji

(np. wysyłanie co 5 min do serwera stanu aplikacji).

1. Pliki ukryte – Są to pliki które nie są normalnie wyświetlane na liście ale w zależności od systemu istnieje sposób by je wyświetlić.
2. Filtry plików – umożliwiają pomijanie nieinsertujących nas plików dzięki kryteriów które mogą być uwzględniane lub pomijane.
3. Usługa systemowa (poziomy/rodzaje uprawnień) - Jest to wewnętrzny proces systemowy przeznaczony do specjalnych funkcji niewymagających kontaktu z użytkownikiem.

\*Poziomy -

1. Active Directory (podstawowe informacje) – Jest to usługa Microsoft umożliwiająca zasobami w firmie (między innymi: zasobami sieciowymi, użytkownikami, serwerami czy urządzeniami).

a. Zalet:

- Centralne zarządzanie

- Skalowalność

- Integralność z innymi usługami Microsoft

b. Bezpieczeństwo:

- Wspiera szyfrowanie danych

- Umożliwia prowadzenie uwierzytelniania

- Posiada kontrole dostępu opartą na rolach

- Śledzi działalność użytkowników

1. Wirtualizacja (rodzaje wirtualizatorów, maszyny wirtualne) – jest to proces symulowania istnienia zasobów w celu zmylenia maszyny wirtualnej do zachowywania się na danej konfiguracji bez konieczności modyfikowania hardware-u.

\*Rodzaje wirtualizatorów

- Sprzętowe – generuje wirtualny komputer na który

zachowuje się jak fizyczny.

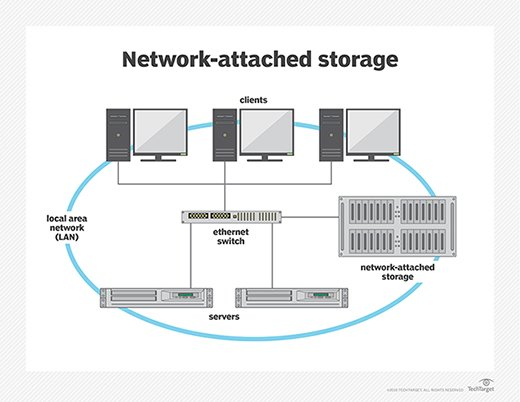
- Pulpitu – tworzy zdalny pulpit z którego można sterować

aplikacją lub systemem.

- systemu operacyjnego – wirtualizuje tylko elementy systemu które są potrzebne do działania aplikacji.

Część druga

1. NAS – (Network Attached Storage) Technologia umożliwiająca podłączenie przestrzeni dyskowej prosto do sieci.



1. QNAP, Synology, Asustor, Netgear

QNAP – Firma specjalizująca się w dyskach NAS, istnieje od 2004r, popularna wśród użytkowników Windowsa i androida,większość modeli posiada wyjścia fizyczne, ale w porównaniu do Synology jest mniej stabilne.



Synology – Firma również specjalizująca się w dyskach NAS, istnieje od 2000r i jest jednym z dwóch(razem z QNAP) gigantów NAS, ich produkty są popularne wśród użytkowników Mac, gdyż są najbardziej stabilne i ciche jednak jest zazwyczaj najdroższe i nie obsługują wyjść fizycznych.



Asustor – Firma istnieje od 2011 roku i jest pod-firmą ASUS-a, jej dyski NAS mają bardzo dobra cenę do wydajności, jednostki domowe są dość ciche i obsługują wyjścia fizyczne, jednak z minusów jest bardzo mała ilość aplikacji mobilnych, dość duży pobór mocy względem konkurencji oraz słaba jakość wykonania(głównie plastikowe obudowy).



Netgear – Amerykańska firma istniejąca od 1996r. Jej dyski NAS cechują się bardzo dużym wsparciem dla Mac-a i Windows-a, bardzo dobrymi ustawieniami sieciowymi oraz dobrą jakością wykonania, z minusów trzeba wymienić: wysoką cenę, mały wybór aplikacji, słabym interfejsem użytkownika oraz dużym poborem prądu.



1. Mono – Zestaw narzędzi umożliwiających odpalanie programów stworzonych na platformie .Net na wielu systemach operacyjnych bez zmiany kodu aplikacji.



1. Systemy wersjonowania (Git i inne) – Inaczej „System kontroli wersji” jest to oprogramowanie służące to śledzenia zmian w kodzie oraz jest pomocne włączeniu zmian wykonanych przez wiele osób w różnym czasie.

\* Rodzaje:

- Lokalne(RCS 1982r)

- Scentralizowane(CVS (zbudowane na RCS) 1990 - 2008)

- Rozproszone(git 2005 - dziś)

1. Docker, Kubernetes

\*Docker – Jest to platforma konteneryzacji i środowisko uruchomieniowe, które ułatwia kompilowanie i wdrażanie poszczególnych kontenerów oraz umożliwia pakowanie aplikacji do postaci obrazów kontenerów co pozwala wdrażać je na dowolnej platformie obsługującej kontenery.

\*Kubernetes – Jest to platforma open source do uproszczania systemów uruchomieniowych kontenerów w klastrze sieciowym. Można go używać z Dockere lub bez. Łączy on zestaw konteneró w grupę którą można w łatwy sposób zarządzać z pojedynczego komputera w celu zmniejszenia obciążenia sieci.

1. Strony wspierające wersjonowanie w chmurze (GitHub i inne) – Są to systemy śledzenia wersji lecz dane są trzymane w chmurze.

\*Przykłady

- GitHub – Jest to serwis internetowy służący do śledzenia wersji

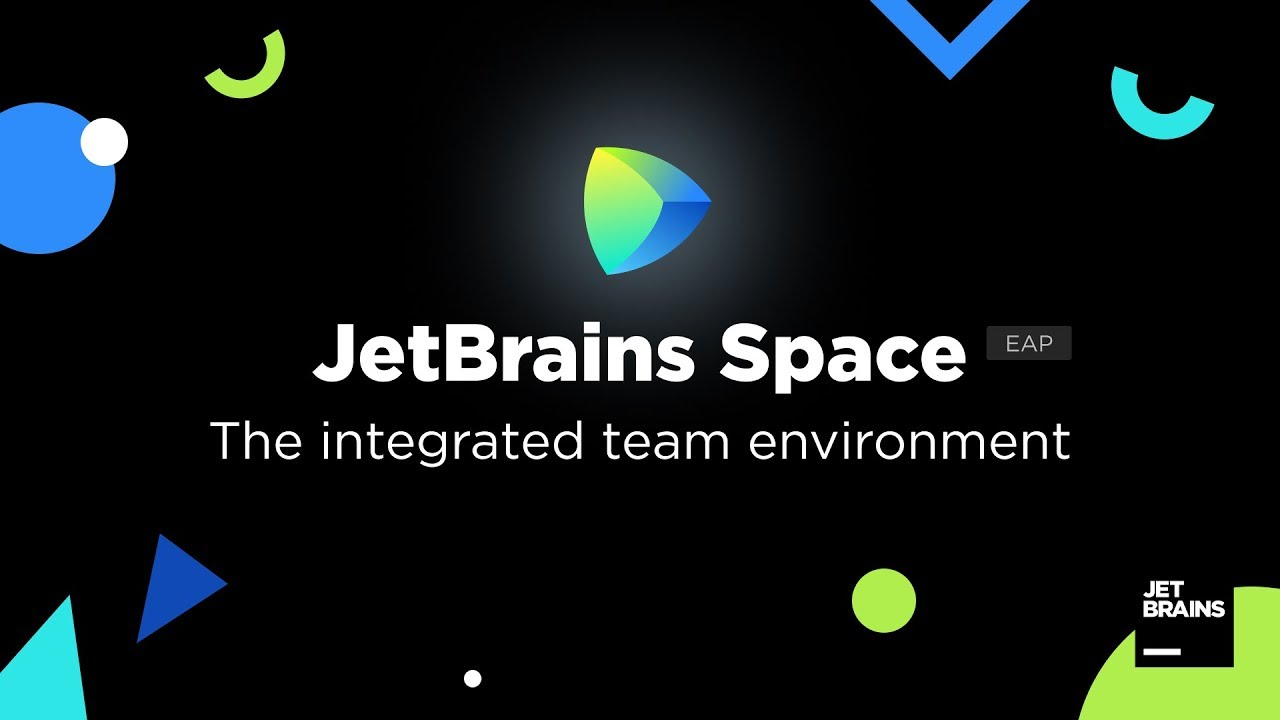
oparty na oprogramowaniu Git, założony w 2008r.



- JetBrains Space – Jest to alternatywa do GitHuba od JetBrains,

która jest całym środowiskiem dla zespołu łączącym funkcje

GitHuba oraz zarządzaniem zespołem jak Microsoft Teams.



-GitLab – Jest to open-sourcowa alternatywa GitHuba, która ma

możliwość samo-hostowania w wszystkich planach oraz łatwą

obsługę kody z poziomu platformy

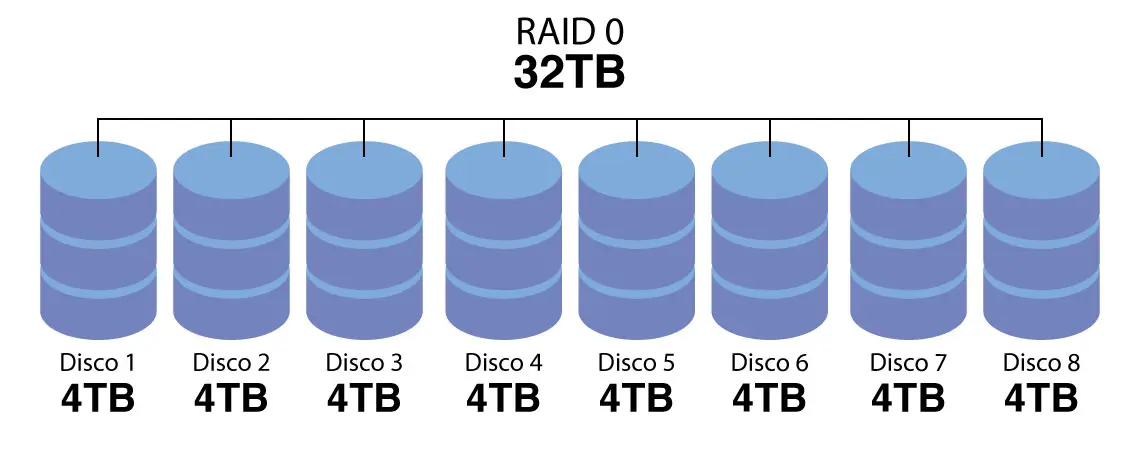


1. Klastry – jest ro kolekcja podobnych obiektów.
2. Centra Danych – Są to placówki służace do magazynowania i przetwarzania danych.

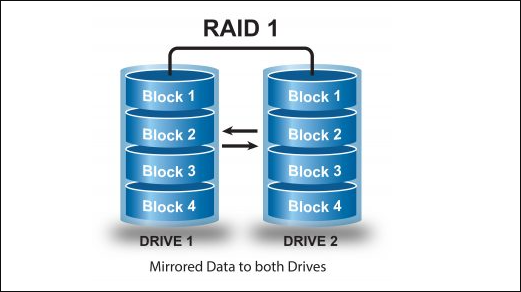


1. RAID (rodzaje)

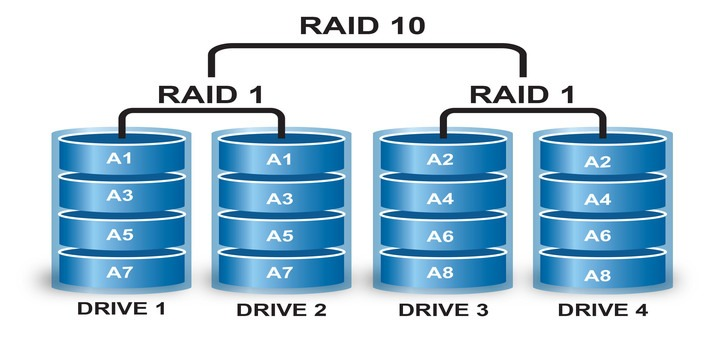
\*Raid 0 – (tzw. Stripe) Dane są dzielone na bloki i zapisywane na różnych dyskach, przyspiesza to znacznie odczyt ale w przypadku awarii jednego dysku zazwyczaj tracimy wszystkie dane.



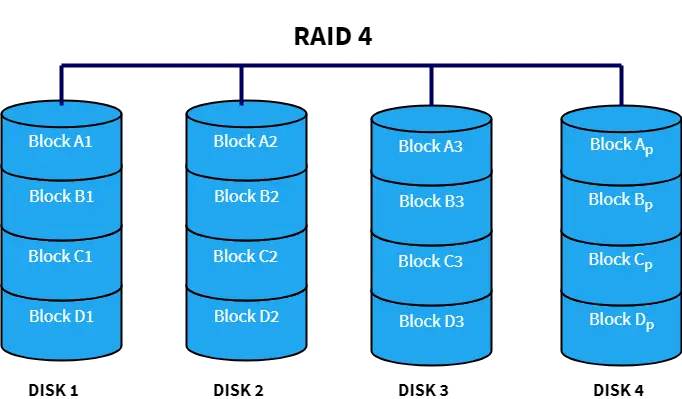
\*Raid 1 - (tzw. Mirroring) – Połowa dysków zawiera dane a druga połowa zawiera dokładna ich kopię, dzięki czemu można łatwo odtworzyć dane ale tracimy połowę przestrzeni dyskowej.



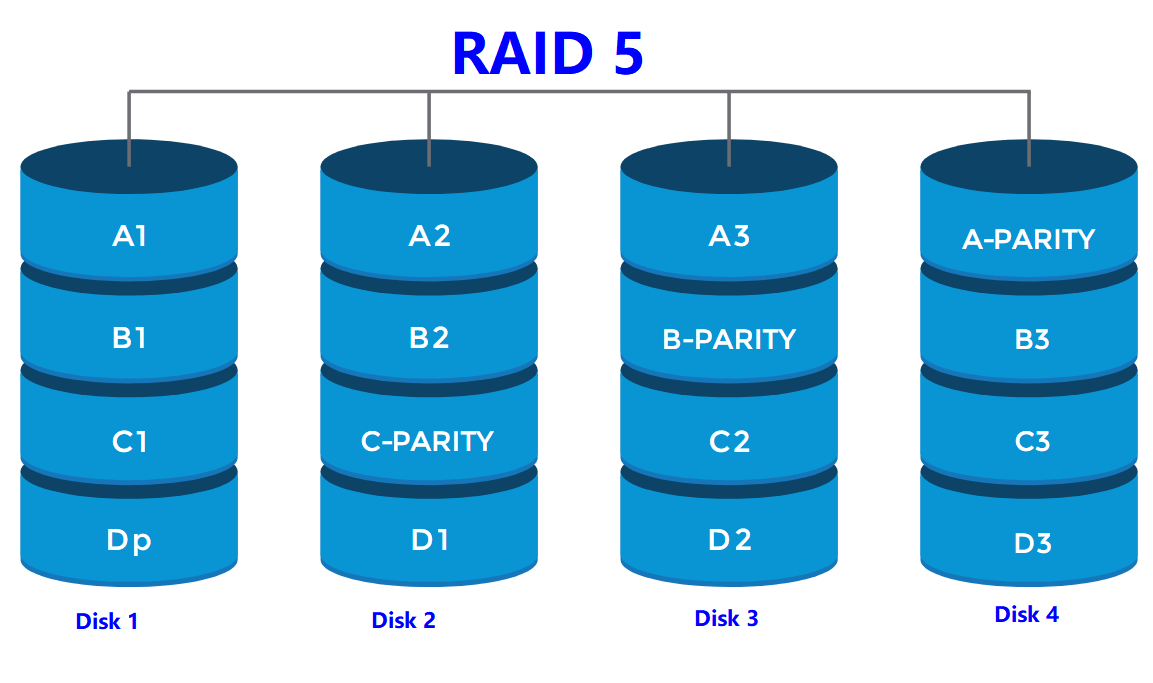
\*Raid 10 – Jest to połączenie Raid 1 i 0 gdzie na połowie dysków zapisywany jest „Stripe” a na drugiej jej kopia.



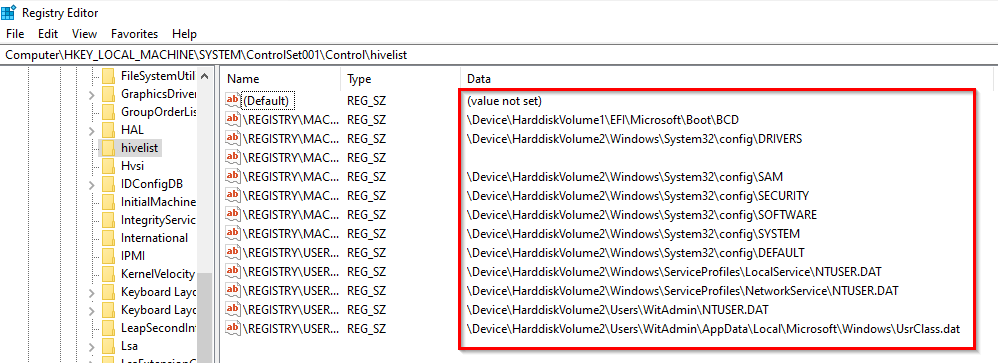
\*Raid 4 – Dane zapisywane są na róznych dyskach a na osobnym dysku umieszczone są sumy kontrolne z których w przypadku awarii można odtworzyć dane.



\*Raid 5 – Dane rozłożone są tak samo jak w Raid 4 ale sumy kontrolne są rozłożone na wszystkie dyski.



1. Systemy plików (FAT, NTFS, ext - platformy, podstawowe różnice)
2. Rejestr systemowy Windows – Jest to zbiór danych przechowujących wszystkie dane związane z konfiguracją, ustawieniami komputera, użytkownikami, składnikami sieci oraz informacje o sprzęcie.



1. Foldery systemowe (Windows, Linux)

\*Linux:

- /bin – pliki wykonywalne

- /boot – pliki uruchomieniowe

- /dev – pliki urządzeń

- /etc – pliki konfiguracyjne

- /home – pliki użytkownika

- /lib – wspólne biblioteki

- /media – pliki nośników wyjmowalnych

- /mnt – pliki montowalne

- /proc – dane o uruchomieniowych procesów

- /root – ustawienia użytkownika

- /sbin – pliki wykonywalne administratora

- /tmp – pliki tymczasowe

- /usr – dodatkowe programy

- /var – zmienne pliki systemowe

\*Windows:

- $Recycle.Bin

- Documents and Settings

- OneDriveTemp

- ProgramData

- Recovery

- System Volume Information

- hiberfil.sys

- Windows

1. Amazon Web Service (S3, EC2), Azure

\*S3 – Internetowy nośnik danych z prostym interfejsem i praktycznie nielimitowaną skalowalnością.



\*EC2 – Serwis dostarczający skalowalną moc obliczeniową w chmurze.



\*Azure – Platforma chmurowa Microsoftu udostępniająca mechanizmy przetwarzania i magazynowania danych.



1. OpenStack – Jest to platforma pozwalająca zainstalować chmure na swoim sprzęcie, która została zainicjowana przez NASA. Skłąda się ona z modułów, które udostępniają narzędzia.

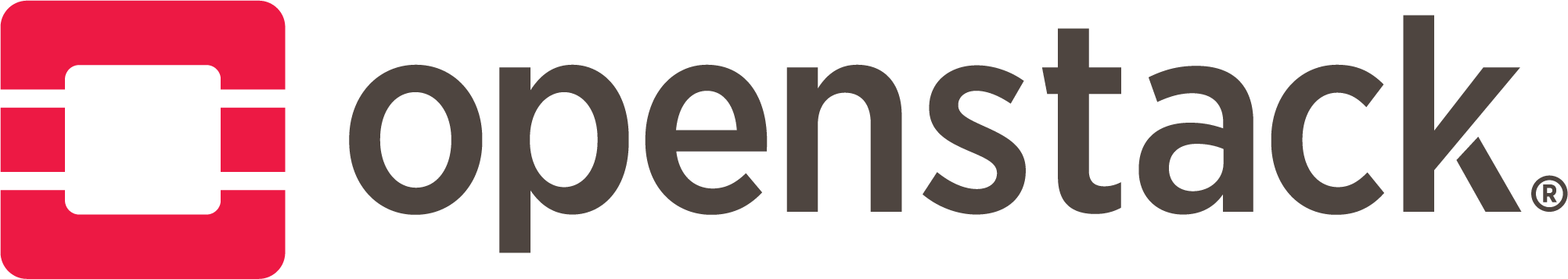
\*Przykładowe moduły:

- Frezzer – backupy

- keystone – zarządzanie tożsamością i uwierzytelnianie

- neutron – zarządzanie sieciami i adresami IP

- zaqar – system wiadomości i powiadomień



Część Trzecia

1. Linki symboliczne
2. Specjalne pliki systemowe (pagefile.sys, hiberfil.sys, swapfile.sys)
3. Rejestr zdarzeń Windows i logowanie zdarzeń w kontekście programowania
4. Grupy robocze Windows
5. IPv4, IPv6
6. MSI, EXE
7. Skrypty .BAT, skrypty .sh
8. Ograniczenia systemów w kontekście ograniczeń dotyczących ścieżek do plików
9. Typy plików a rozszerzenia
10. DLL a EXE
11. Procesy a wątki
12. Wielowątkowość
13. Grafika wektorowa a rastrowa
14. Bitlocker
15. HDD a SSD
16. UEFI a BIOS