

# Лабораторная работа №9

Операционные системы

---

Сабралиева М. Н.

Российский университет дружбы народов, Москва, Россия

## Информация

---

- Сабралиева Марворид Нуралиевна
- студент НБИбд-02-22 кафедры прикладной информатики и теории вероятностей
- Российский университет дружбы народов

## Создание презентации

---

```
slide_level: 2  
aspectratio: 169  
section-titles: true  
theme: metropolis
```

- Тема задаётся в файле **Makefile**

```
REVEALJS_THEME = beige
```

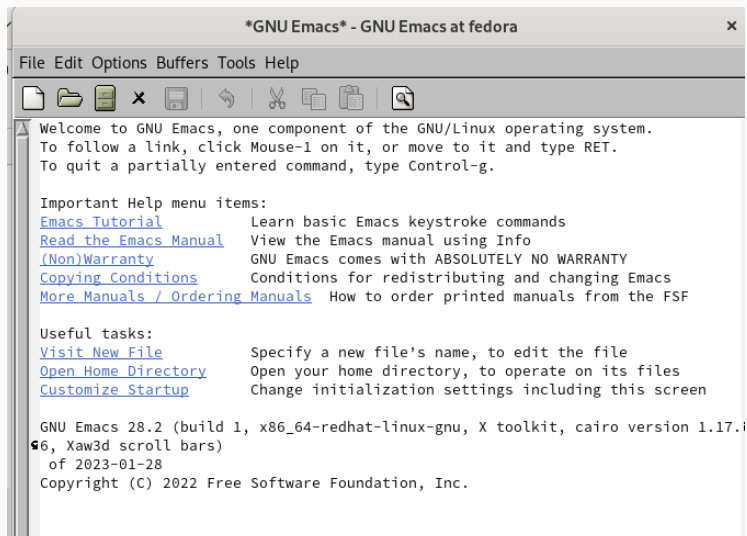
## Элементы презентации

---

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



## 1. Откроем emacs



2. Создадим файл lab07.sh с помощью комбинации Ctrl-x Ctrl-f (C-x C-f)

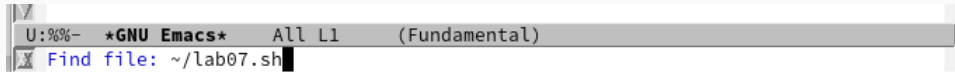
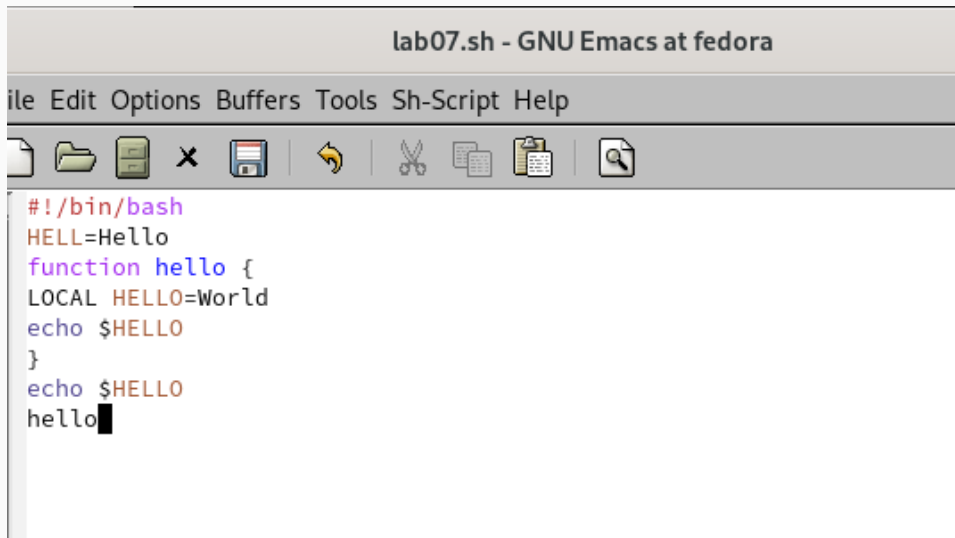


Рис. 2: создаем файл

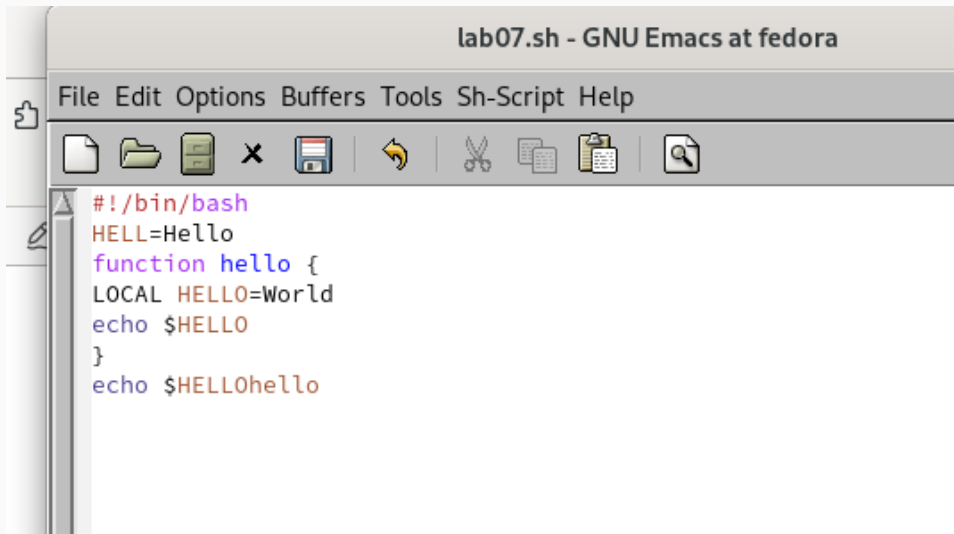
3. Наберем текст и сохраним файл с помощью комбинации Ctrl-x Ctrl-s (C-x C-s).



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

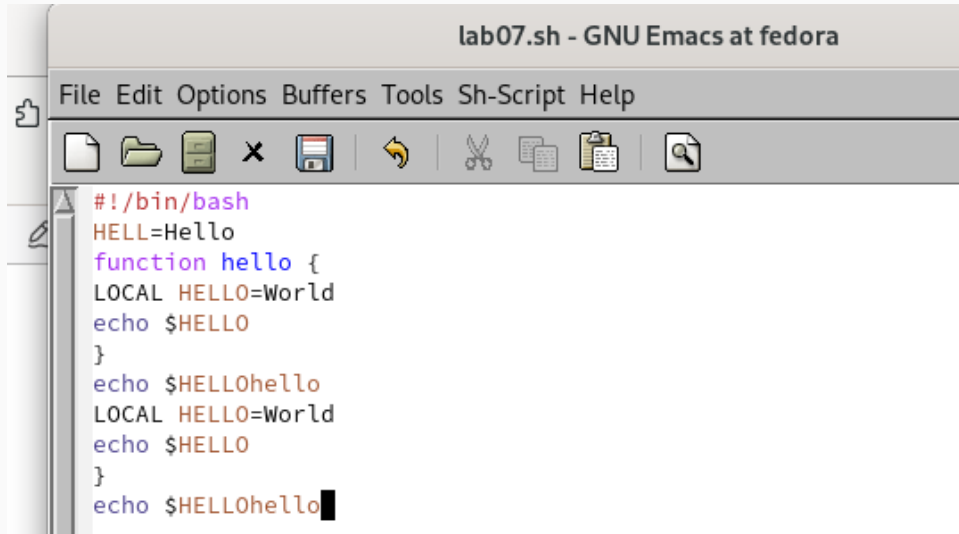
Рис. 3: текст

4. Прodelать с текстом стандартные процедуры редактирования, каждое действие должно осуществляться комбинацией клавиш. Вырежем одной командой целую строку (C-k). Вставим эту строку в конец файла (C-y).



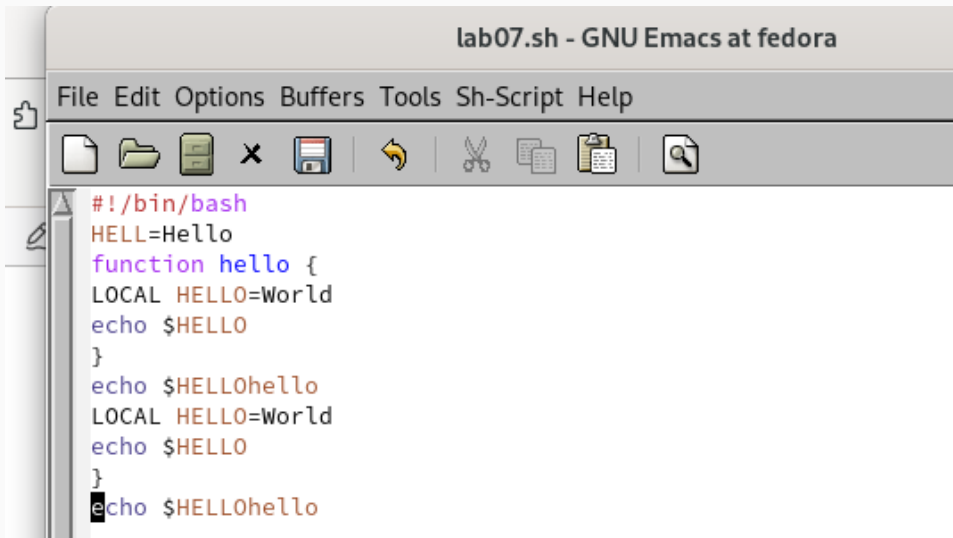
```
#!/bin/bash
HELL=Hello
function hello {
  LOCAL HELLO=World
  echo $HELLO
}
echo $HELLOhello
```

5. Выделим область текста (C-space) и скопируем область в буфер обмена (M-w). Вставим область в конец файла. Вновь выделим эту область и на этот раз вырезать её (C-w). Отменим последнее действие (C-/)



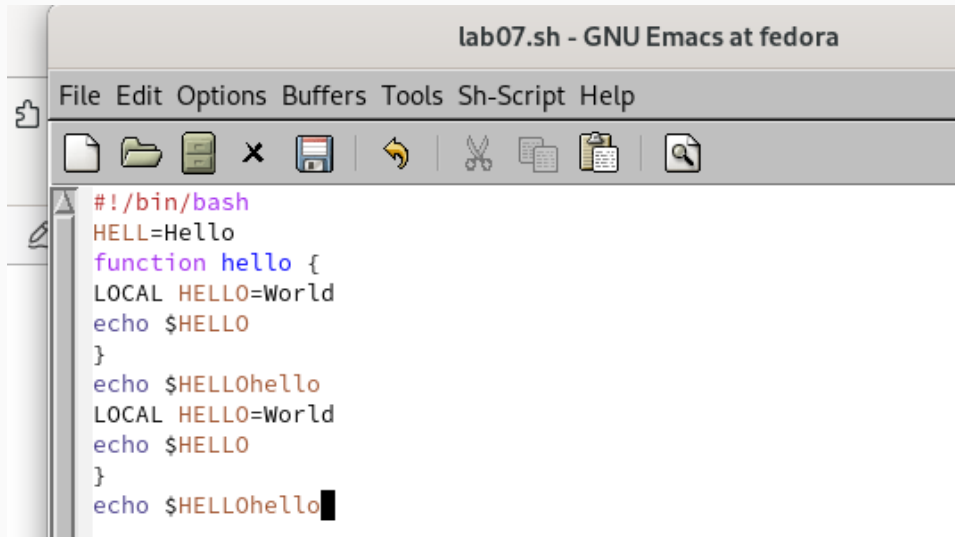
```
#!/bin/bash
HELL=Hello
function hello {
  LOCAL HELLO=World
  echo $HELLO
}
echo $HELLOhello
LOCAL HELLO=World
echo $HELLO
}
echo $HELLOhello
```

6. Научимся использовать команды по перемещению курсора. Переместим курсор в начало строки (C-a).



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

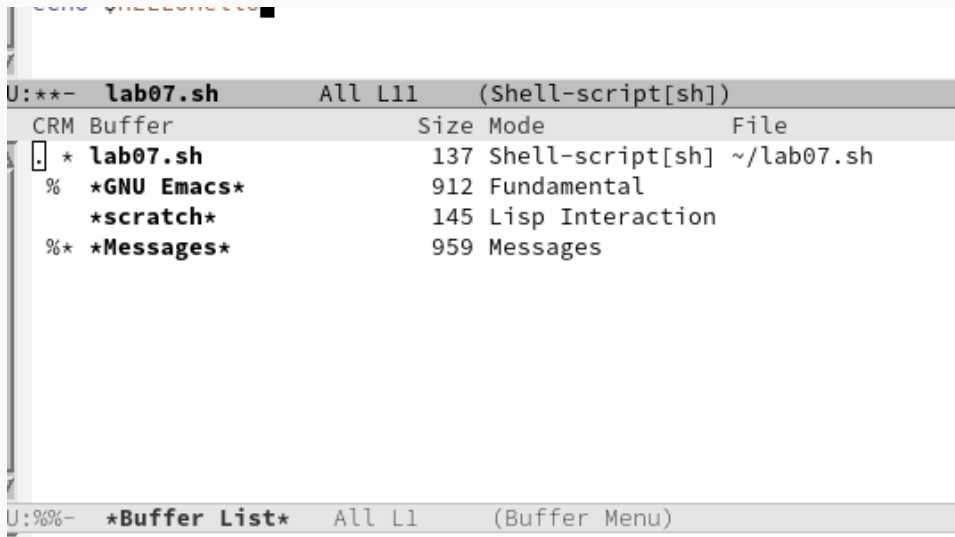
Переместите курсор в конец строки (C-e).



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

Рис. 7: курсор

7. Управление буферами. Выведем список активных буферов на экран (C-x C-b).

The image shows a screenshot of the Emacs buffer list window, which is titled "lab07.sh" and "(Shell-script[sh])". The window displays a list of active buffers. The first buffer is "lab07.sh" with a size of 137, mode of "Shell-script[sh]", and file path of "~/lab07.sh". The second buffer is "GNU Emacs" with a size of 912, mode of "Fundamental", and no file path. The third buffer is "scratch" with a size of 145, mode of "Lisp Interaction", and no file path. The fourth buffer is "Messages" with a size of 959, mode of "Messages", and no file path. The window also shows the prompt "U: \*\*-" and the command "C-x C-b".

CRM	Buffer	Size	Mode	File
.	* lab07.sh	137	Shell-script[sh]	~/lab07.sh
%	*GNU Emacs*	912	Fundamental	
	*scratch*	145	Lisp Interaction	
%*	*Messages*	959	Messages	

U: \*\* - \*Buffer List\* All L1 (Buffer Menu)

Рис. 8: буфер



8. Переместимся во вновь открытое окно (C-x) о со списком открытых буферов и переключимся на другой буфер.Закроем это окно (C-x 0).

```
LOCAL HELLO=World
echo $HELLO
}
echo $HELLOhello

U: **- lab07.sh Bot L11 (Shell-script[sh])
LOCAL HELLO=World
echo $HELLO
}
echo $HELLOhello

U: **- lab07.sh Bot L11 (Shell-script[sh])
CRM Buffer Size Mode File
* lab07.sh 137 Shell-script[sh] ~/lab07.sh
% *GNU Emacs* 912 Fundamental
*scratch* 145 Lisp Interaction
%* *Messages* 959 Messages

U: %%- *Buffer List* All L1 (Buffer Menu)
```

Рис. 9: буфер

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

```
Mark set [8 times]
Undo
xref-pop-marker-stack: Marker stack is empty [2 times]
read-file-name-default: Command attempted to use minibuffer while in m
Auto-saving...done
```

U:%\*- **\*Messages\*** Bot L29 (Messages)

CRM	Buffer	Size	Mode	File
. *	<b>lab07.sh</b>	137	Shell-script[sh]	~/lab07.sh
%	<b>*GNU Emacs*</b>	912	Fundamental	
	<b>*scratch*</b>	145	Lisp Interaction	
%*	<b>*Messages*</b>	959	Messages	

□

U:%%- **\*Buffer List\*** All L5 (Buffer Menu)

Рис. 10: буфер

9. Управление окнами. Поделите фрейм на 4 части: разделите фрейм на два окна по вертикали (С-х 3), а затем каждое из этих окон на две части по горизонтали (С-х 2)

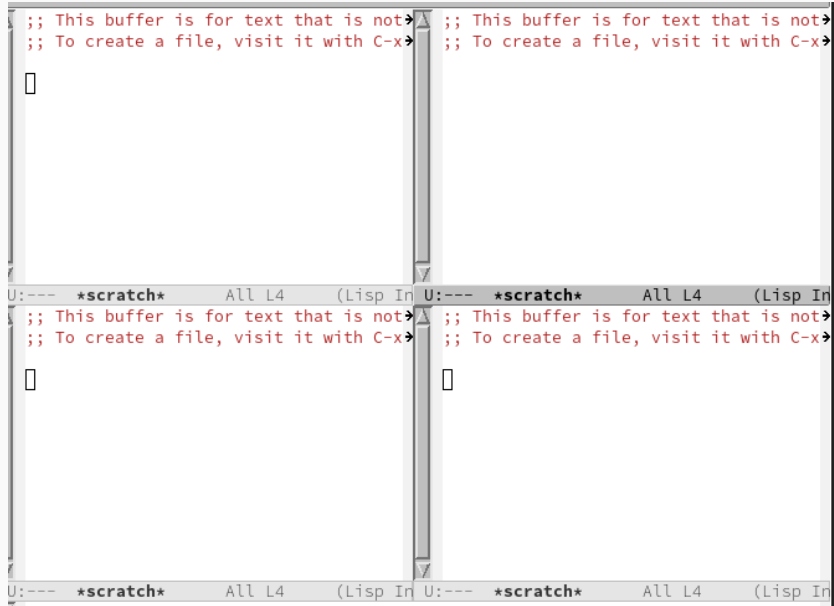
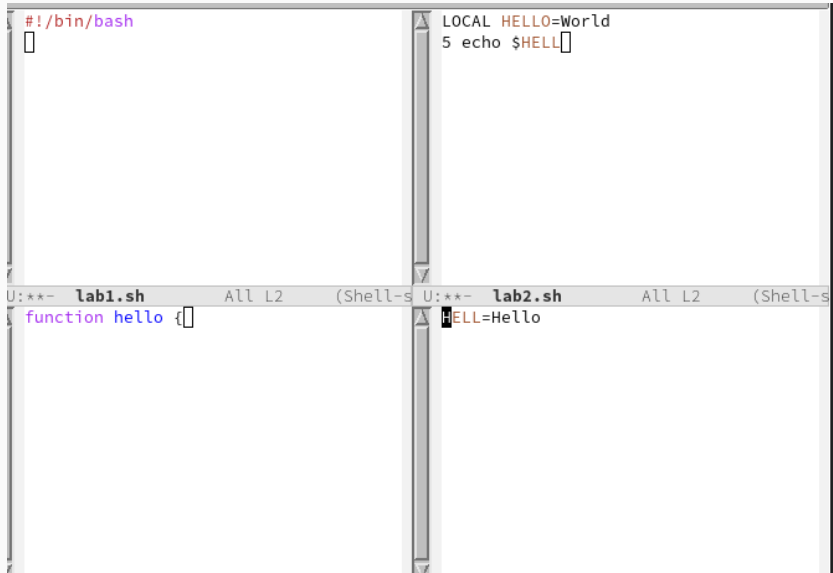


Рис. 11: окна

10. В каждом из четырёх созданных окон откроем новый буфер (файл) и введем несколько строк текста.



The image shows four terminal windows arranged in a 2x2 grid. The top-left window shows a shell prompt and a cursor. The top-right window shows a shell script with a local variable and an echo command. The bottom-left window shows a shell script defining a function. The bottom-right window shows a shell script with a local variable.

```
#!/bin/bash

```

```
LOCAL HELLO=World
5 echo $HELL

```

```
U:**- lab1.sh All L2 (Shell-s
function hello {

```

```
U:**- lab2.sh All L2 (Shell-s
HELL=Hello

```

11. Режим поиска. Переключимся в режим поиска (C-s) и найдем несколько слов, присутствующих в тексте. Переключайтесь между результатами поиска, нажимая C-s. Выйдите из режима поиска, нажав C-g



```
#!/bin/bash

U: **- lab1.sh All L2 (Shell-...)
function hello {}

U: **- lab3.sh All L1 (Shell-...)
Failing I-search: bi
```

Рис. 13: режим поиска

11. Перейдем в режим поиска и замены (M-%), введем текст, который следует найти и заменить, нажмем Enter , затем введем текст для замены. После того как будут подсвечены результаты поиска, нажмем ! для подтверждения замены. Попробуем другой режим поиска, нажав M-s o. Он отличается от обычного режима

#!/bin

U: \*\* - lab1.sh All L1 (Shell-s

function hello {

U: \*\* - lab3.sh All L1 (Shell-s

M-s-

Рис. 14: режим поиска

- Познакомились с операционной системой
- получили практические навыки работы с редактором

- Запоминается последняя фраза. © Штирлиц

## Рекомендации

---

- 10 слайдов
- 20 минут на доклад
- 30 кегль шрифта

- Один слайд — одна мысль



- Один слайд — одна мысль
- Нельзя ссылаться на объекты, находящиеся на предыдущих слайдах (например, на формулы)

- Один слайд — одна мысль
- Нельзя ссылаться на объекты, находящиеся на предыдущих слайдах (например, на формулы)
- Каждый слайд должен иметь заголовок

- Человек может одновременно помнить  $7 \pm 2$  элемента

- Человек может одновременно помнить  $7 \pm 2$  элемента
- При размещении информации на слайде старайтесь чтобы в сумме слайд содержал не более 5 элементов

- Человек может одновременно помнить  $7 \pm 2$  элемента
- При размещении информации на слайде старайтесь чтобы в сумме слайд содержал не более 5 элементов
- Можно группировать элементы так, чтобы визуально было не более 5 групп

- На слайд выносится та информация, которая без зрительной опоры воспринимается хуже

- На слайд выносится та информация, которая без зрительной опоры воспринимается хуже
- Слайды должны дополнять или обобщать содержание выступления или его частей, а не дублировать его

- На слайд выносится та информация, которая без зрительной опоры воспринимается хуже
- Слайды должны дополнять или обобщать содержание выступления или его частей, а не дублировать его
- Информация на слайдах должна быть изложена кратко, чётко и хорошо структурирована



- На слайд выносится та информация, которая без зрительной опоры воспринимается хуже
- Слайды должны дополнять или обобщать содержание выступления или его частей, а не дублировать его
- Информация на слайдах должна быть изложена кратко, чётко и хорошо структурирована
- Слайд не должен быть перегружен графическими изображениями и текстом

- На слайд выносится та информация, которая без зрительной опоры воспринимается хуже
- Слайды должны дополнять или обобщать содержание выступления или его частей, а не дублировать его
- Информация на слайдах должна быть изложена кратко, чётко и хорошо структурирована
- Слайд не должен быть перегружен графическими изображениями и текстом
- Не злоупотребляйте анимацией и переходами

- Лучше представить в виде схемы

- Лучше представить в виде схемы
- Менее оптимально представить в виде рисунка, графика, таблицы

- Лучше представить в виде схемы
- Менее оптимально представить в виде рисунка, графика, таблицы
- Текст используется, если все предыдущие способы отображения информации не подошли