# Липецкий государственный технический университет

# Факультет автоматизации и информатики Кафедра автоматизированных систем управления

# ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА №1 по курсу «ОС Linux» Вариант 5

Студент	 Морозов Д.С.
Группа ПИ-21-1	
Руковолитель	Кургасов В.В.

# Задание кафедры

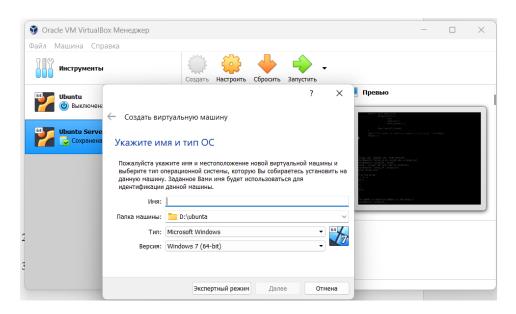
- Установить гипервизор, изучить понятия: Виртуализация, гипервизоры, изучить создание виртуальных машин.
- Установить 64 серверную ОС на выбор (Ubuntu, Debian)
- -Дано: одномерный массив из N целочисленных элементов (тип int). Все отрицательные элементы массива заменить их модулем, подсчитать их количество.

## Ход работы

- 1) Установка гипервизора VirtualBox:
  - Скачиваем VirtualBox с официального сайта <a href="https://www.virtualbox.org/">https://www.virtualbox.org/</a>
  - После чего совершаем установку

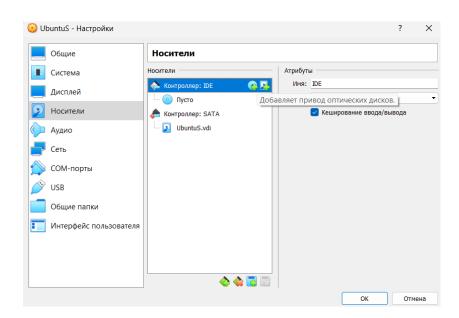


- 2) После чего нам необходимо скачать образ Ubuntu Server с официального сайта <a href="https://ubuntu.com/">https://ubuntu.com/</a>
- 3) Далее создаем виртуальную машину
  - Открываем VirtualBox и нажимаем кнопку создать

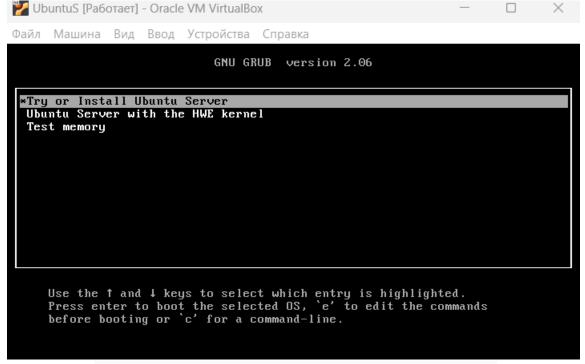


• Далее следуем инструкциям и выполняем создание

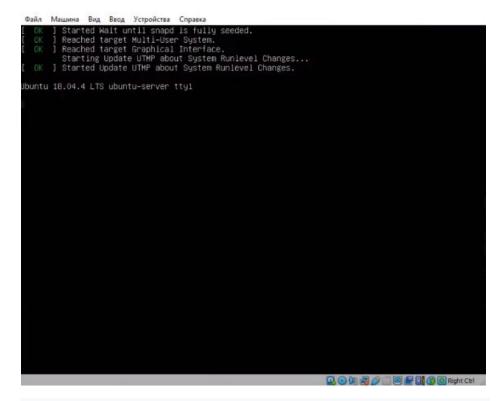
• После создания виртуальной машины, заходим в ее настройки, пункт Носители и добавляем привод оптических дисков, то есть ранее скаченный образ Ubuntu Server и жмем ОК



4) Запускаем виртуальную машину

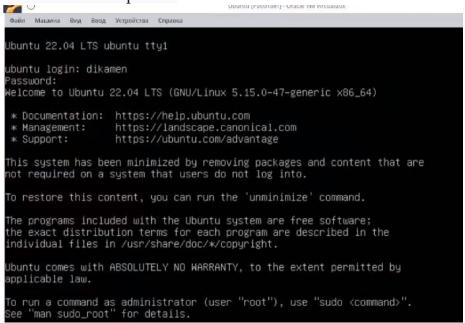


Жмем Enter для установки операционной системы



Идет установка, следуем шагам до завершения установки.

5) Установка завершена



# 6) Понятия Виртуализация и Гипервизоры:

• Виртуализация — предоставление набора вычислительных ресурсов или их логического объединения, абстрагированное от аппаратной реализации, и обеспечивающее при этом логическую изоляцию друг от друга вычислительных процессов, выполняемых на одном физическом ресурсе.

- Гипервизор или монитор виртуальных машин программа или аппаратная схема, обеспечивающая или позволяющая одновременное, параллельное выполнение нескольких операционных систем на одном и том же хост-компьютере.
- 7) Для установки gcc, g++, make вводим команду

## daniil@ubunto:~\$ sudo apt install build–essential\_

Теперь мы можем компилировать программы на Си/С++

8) После чего создаем файл с разрешением срр в редакторе nano с помощью команды:

nano prog1.cpp

И записываем код на С++:

```
GNU nano 6.2
                                                                             prog1.cpp
 include <iostream>
 sing namespace std;
nt main(){
nt N;
cout<<"Enter array size"<<endl;
:in>>N;
int *arr1=new int[N];
put<<"Fill the array"<<endl;
or(int i=0; i<N; i++){
pin>>arr1[i];
;
cout<<"arr1:"<<endl;
for(int i=0; i<N; i++){
cout<<arr1[i]<<endl;
int a;
int s=0;
cout<<"arr1:"<<endl;
for(int i=0; i<N; i++){
if(arr1[i]<0){
=arr1[i];
arr1[i]=a*(-1);
out<<arr1[i]<<endl;
cout<<"The number of negative numbers in the array "<<s<<endl;
                                                                 [ Wrote 29 lines ]
                                            ^W Where Is
^\ Replace
                                                                                                                ^C Location M—U Undo
^∕ Go To Line M—E Redo
                                                                                               .
Execute
                          Write Out
```

Сохраняем содержимое файла Ctrl+S и выходим из него Ctrl+X

9) Компилируем программу с помощью команды:

```
root@ubunto:~/prog_c# gcc prog1.cpp –o prog1
```

10) После чего ее запускаем командой ./prog1:

```
root@ubunto:~/prog_c# ./prog1
Enter array size
5
Fill the array
-1 7 -3 -4 2
arr1:
-1
7
-3
-4
2
arr1:
1
7
The number of negative numbers in the array 3
root@ubunto:~/prog_c#
```

- 11) Теперь запустим ее с помощью команды make:
  - Создаем командой makefile
     root@ubunto:~/prog\_c# touch makefile\_
  - Затем открываем его в редакторе nano и записываем следующие команды:

```
Файл Машина Вид Ввод Устройс

GNU nano 6.2

all:
g++ -o prog1 prog1.cpp

run: all
./prog1
```

Теперь наша программа в файле prog1.cpp будет сама компилироваться и запускаться после команды make run:

```
root@ubunto:~/prog_c# make run
g++ –o prog1 prog1.cpp
./prog1
Enter array size
Fill the array
5 1 2 -8 -9 1 2
arr1:
2
-8
-9
1
2
arr1:
512891
2
The number of negative numbers in the array 2
root@ubunto:~/prog_c#
```

- 12) Скачаем GDB для того, чтобы запустить нашу программу там:
  - Для скачивания вводим команду:

```
root@ubunto:~/prog_c# sudo apt install gdb
```

• После установки запускаем с помощью gdb скомпилированный файл:

```
ming outdated n
# gdb ./prog1
```

• С помощью команды **b имя** можно поставить точку остановки, а командой **r** запускаем программу:

• Выполнение программы остановится на ранее поставленной точки остановки, для продолжения выполнения введем команду с:

```
Greatpoint 1, 0x0000055555555555551 in main ()
(gdb) c
Continuing.
Enter array size
9
Fill the array
7 8 9 -6 -6 1 2 3 -1
arr1:
7
8
9
-6
-6
-1
1
22
3
-1
arr1:
7
8
9
6
6
6
1
1
2
3
1
The number of negative numbers in the array 3
[Inferior 1 (process 3946) exited normally]
(gdb)
```

• Командой q выходим из GDB:

```
(gdb) q
root@ubunto:~/prog_c#
```

- 13) Теперь установим редактор vim, создадим с помощью него файл с программой и запустим ее:
  - Установка:

```
root@ubunto:~/prog_c# sudo apt install vim_
```

• Создание файла:

```
root@ubunto:~/prog_c# vim prog2.cpp
```

• Ввод программы:

- Сохраняем и выходим( жмем Esc, : и в командной строке вводим wq)
- Далее компилируем и запускаем файл:

#### Компиляция:

```
root@ubunto:~/prog_c# g++ prog2.cpp –o prog2.out
```

#### Запуск:

```
root@ubunto:~/prog_c# ./prog2.out
Enter array size
3
Fill the array
-7 -2 -4
arr1:
-7
-2
-4
arr1:
7
2
4
The number of negative numbers in the array 3
root@ubunto:~/prog_c# _
```

# Вывод:

Для работы в другой ОС нужно проделать несколько небольших действий, для этого не нужно менять свою основную ОС. Так же терминал Ubuntu Server обладает большими возможностями, на нем можно очень легко запускать программы несколькими способами.

#### Контрольные вопросы:

#### 1. Что такое IDE?

Интегрированная среда разработки, ИСР, также единая среда разработки, ЕСР — комплекс программных средств, используемый программистами для разработки программного обеспечения.

#### 2. Что такое АРІ?

API — описание способов взаимодействия одной компьютерной программы с другими. Обычно входит в описание какого-либо интернет-протокола, программного каркаса или стандарта вызовов функций операционной системы. Часто реализуется отдельной программной библиотекой или сервисом операционной системы.

#### 3. Что такое библиотека в программировании?

Библиотека в программировании — сборник подпрограмм или объектов, используемых для разработки программного обеспечения. С точки зрения операционной системы и прикладного ПО, библиотеки разделяются на динамические и статические.

#### 4. Понятия Статической и Динамической библиотек.

Динамическая библиотека — файл, содержащий машинный код. Загружается в память процесса загрузчиком программ операционной системы либо при создании процесса, либо по запросу уже работающего процесса, то есть динамически.

Статическая библиотека — объектный файл в виде файла (нередко может быть поставлен вместе с исходным кодом), код из которого выборочно или полностью вставляется в программу на этапе компоновки.

#### 5. Что такое плагин?

Плагин — независимо компилируемый программный модуль, динамически подключаемый к основной программе и предназначенный для расширения и/или использования её возможностей. Плагины обычно выполняются в виде библиотек общего пользования.

## 6. Назовите несколько консольных текстовых редакторов для Linux.

Nano — консольный текстовый редактор для UNIX и Unix-подобных операционных систем, основанный на библиотеке curses и распространяемый под лицензией GNU GPL.

Vim — свободный текстовый редактор, созданный на основе более старого vi. Ныне это мощный текстовый редактор с полной свободой настройки и автоматизации, возможными благодаря расширениям и надстройкам.

Emacs — семейство многофункциональных расширяемых текстовых редакторов. Оригинальный EMACS был написан в 1976 году Ричардом Столлманом и Гаем Стилом как набор макросов для редактирования для редактора ТЕСО.

Spacemacs — это среда конфигурации для GNU Emacs. Он может использовать все возможности GNU Emacs, включая как графический интерфейс пользователя, так и пользовательский интерфейс командной строки, и может выполняться в системе X Window и в терминале оболочки Unix.

Leafpad — простой, легковесный, быстрый GTK+ текстовый редактор для Unix-подобных систем с небольшим количеством зависимостей от внешних библиотек. Его достоинством является малое время запуска на большинстве современного оборудования.

#### 7. Что делает команда дсс?

Команда дсс предназначена для компиляции с помощью компилятора GCC кода на языке C.

### 8. Что делает команда make?

Утилита, автоматизирующая процесс преобразования файлов из одной формы в другую. Чаще всего это компиляция исходного кода в объектные файлы и последующая компоновка в исполняемые файлы или библиотеки.

# 9. Что делает команда gdb?

Позволяет подробно изучить ход выполнения программы, исполняя ее пошагово и просматривая значения переменных.

10. Дайте определение заголовочного файла и файла реализации. Приведите пример.

В программировании заголовочный файл или подключаемый файл — файл, содержимое которого автоматически добавляется препроцессором в исходный текст в том месте, где располагается некоторая директива.

Пример: #include < iostream> - подключает стандартный библиотечный заголовочный файл для работы с потоками ввода-вывода.

- 11. Что означает единица трансляции? В чем особенность разработки программ из нескольких единиц трансляции?
- В языках программирования единица трансляции максимальный блок исходного текста, который физически можно оттранслировать (преобразовать во внутреннее машинное представление; в частности, откомпилировать). При компиляции большого количества исходных файлов компилятор, по факту, выполняет множество раз одну и ту же работу по разбору тяжеловесных заголовков.
- 12. Дайте краткую характеристику каждому этапу трансляции программ, написанных на Си.

На первом этапе происходит препроцессорная обработка текста.

На втором этапе создается промежуточный (объектный) файл.

На третьем этапе несколько объектных файлов компонуются в единый исполняемый файл, который может быть загружен в память компьютера и выполнен.