

Отчет о прохождении 3 этапа внешних курсов

Продвинутые темы

Разанацуа Сара Естэлл, НКАбд-05-23

Содержание

1	Цель работы	5
2	Задание	6
3	Теоретическое введение	7
4	Выполнение лабораторной работы	8
5	Выводы	22
	Список литературы	23

Список иллюстраций

4.1	Задание 1	8
4.2	Задание 2	9
4.3	Задание 3	9
4.4	Задание 4	10
4.5	Задание 5	10
4.6	Задание 6	11
4.7	Задание 7	11
4.8	Задание 8	12
4.9	Задание 9	12
4.10	Задание 10	13
4.11	Задание 11	13
4.12	Задание 12	14
4.13	Задание 13	14
4.14	Задание 14	15
4.15	Задание 14	15
4.16	Задание 15	17
4.17	Задание 16	17
4.18	Задание 16_2	18
4.19	Задание 17	18
4.20	Задание 18	19
4.21	Задание 18	19
4.22	Задание 19	20
4.23	Задание 19	20
4.24	Задание 20	20
4.25	Задание 21	21

Список таблиц

1 Цель работы

Ознакомиться с функционалом операционной системы Linux.

2 Задание

Просмотреть видео и на основе полученной информации пройти тестовые задания.

3 Теоретическое введение

Линукс - в части случаев GNU/Linux — семейство Unix-подобных операционных систем на базе ядра Linux, включающих тот или иной набор утилит и программ проекта GNU, и, возможно, другие компоненты. Как и ядро Linux, системы на его основе, как правило, создаются и распространяются в соответствии с моделью разработки свободного и открытого программного обеспечения. Linux-системы распространяются в основном бесплатно в виде различных дистрибутивов — в форме, готовой для установки и удобной для сопровождения и обновлений, — и имеющих свой набор системных и прикладных компонентов, как свободных, так и проприетарных.

4 Выполнение лабораторной работы

3 Этап:

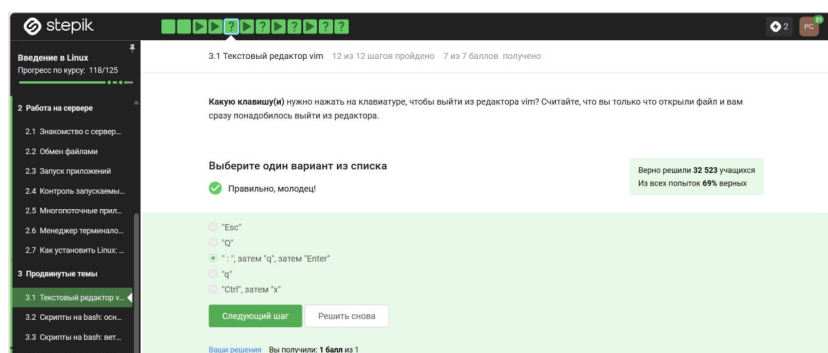


Рис. 4.1: Задание 1

Стоит упомянуть, что у редактора vim есть туториал, который позволяет разобраться с командами, необходимыми для стандартной работы. За выход из редактора отвечают следующие команды:

- ZQ - выйти без сохранения
- :q! - выйти без сохранения
- ZZ - записать файл и выйти (если файл не изменяли, то записываться он не будет)
- :wq - записать файл и выйти
- :x - записать файл и выйти
- :w - записать файл
- :sav filename - “сохранить как”
- :w filename - “сохранить как”
- :w! - записать файл

Как мы видим, вариантов много, при этом каждый сможет найти тот, который подойдёт под конкретную ситуацию.

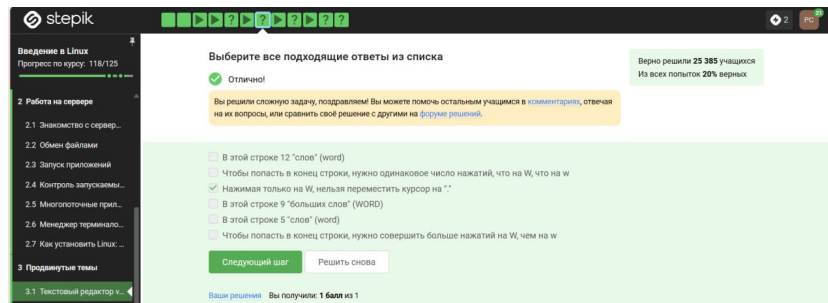


Рис. 4.2: Задание 2

Strange_ TEXT is_here. 2=2 YES!

Точка считается “маленьким словом”, так что всего их 9: Strange_, is_here, ., 2, =, 2, ! и два лишних пробела.

И если посчитать нажатия на w и на W, то действительно после 10 штук попадем в одно место. 10 нажатий на W, это то же самое, что и 10 нажатий на w,

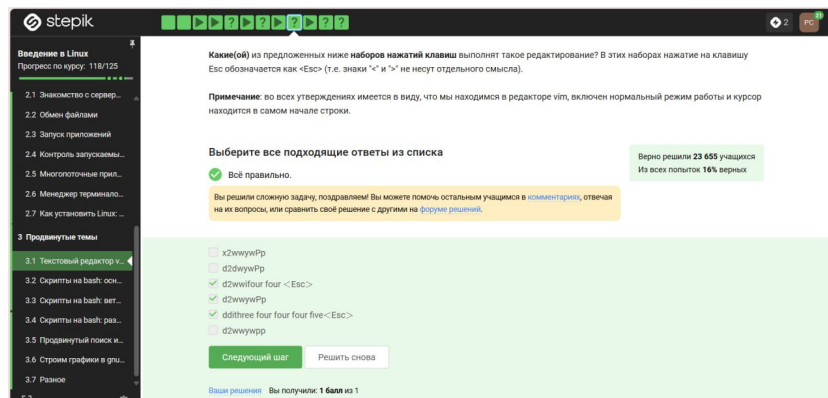


Рис. 4.3: Задание 3

d2wwifour four <<Esc>>

d2wwywPp

d2w\$\$bifour four <<Esc>>

- \$ — в конец текущей строки;
- w — на слово вправо;

- b — на слово влево;
- i — начать ввод перед курсором;
- p — вставка содержимого неименованного буфера под курсором;
- P — вставка содержимого неименованного буфера перед курсором;
- yy (также Y) — копирование текущей строки в неименованный буфер;
- yy — копирование числа строк начиная с текущей в неименованный буфер;

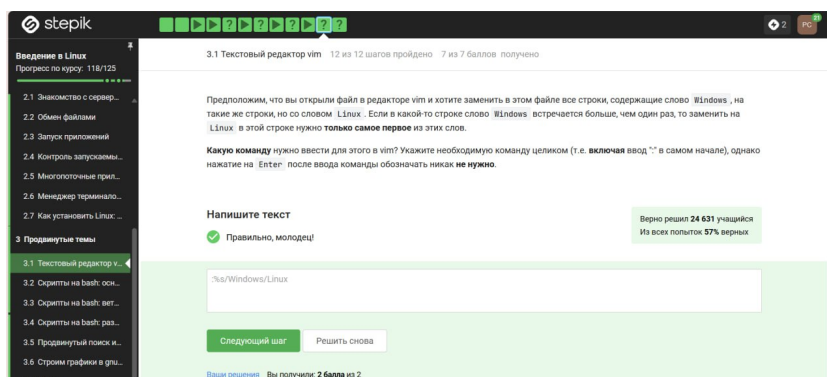


Рис. 4.4: Задание 4

Поиск и замена в редакторе работают по следующей схеме:

:{пределы}s/{что заменяем}/{на что заменяем}/{опции}

Для замены во всем файле можно использовать символ %.

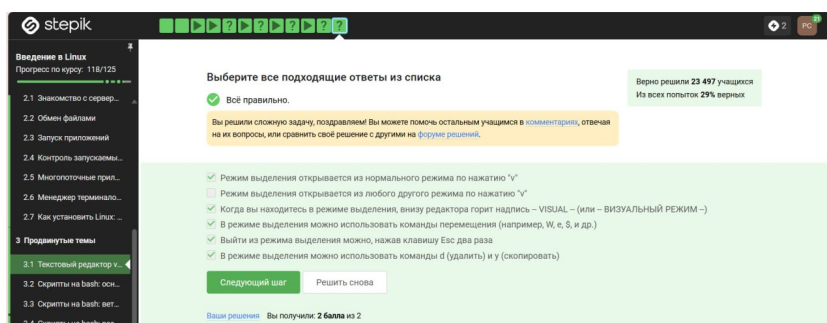


Рис. 4.5: Задание 5

Команда \$ — в конец текущей строки, W - до пробела вправо - то есть, перемещение.

Нажать Esc достаточно один раз, но да ладно.

Надпись `visual` - горит.

`d` — используется совместно с командами перемещения. Удаляет символы с текущего положения курсора до положения после ввода команды перемещения.

`yy` (также `Y`) — копирование текущей строки в буфер;

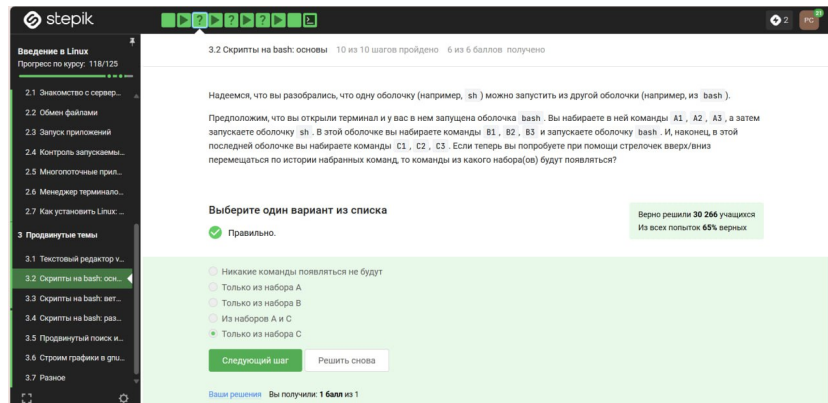


Рис. 4.6: Задание 6

Только из набора C потому что у каждой оболочки свой буфер, который при выходе из нее буде записываться в файл истории.

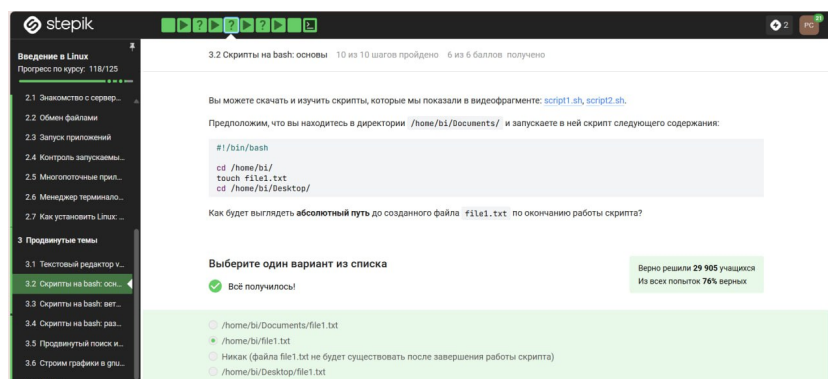


Рис. 4.7: Задание 7

`/home/bi/file1.txt` - потому что именно в этой директории мы создаем новый файл, а уже после его создания мы переходим в другую папку.

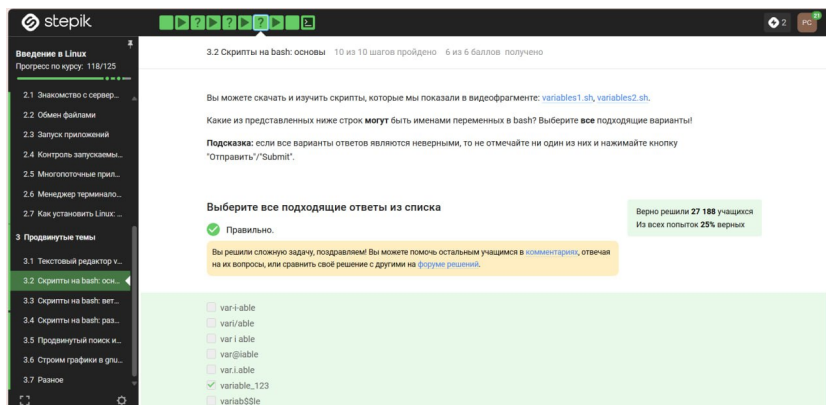


Рис. 4.8: Задание 8

Имя не может начинаться с цифры, содержать специальные символы или пробелы.

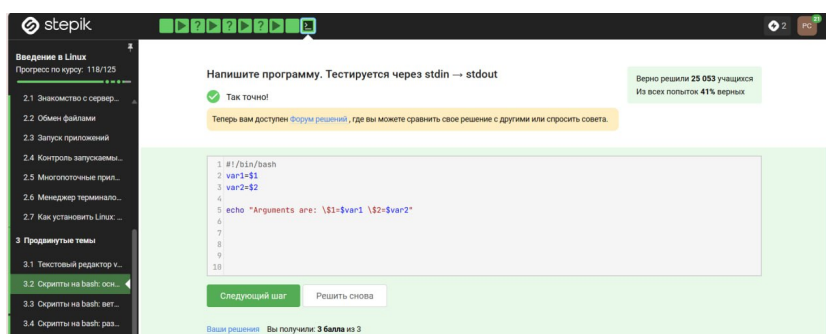


Рис. 4.9: Задание 9

\$ echo опции строка Эта команда печатает строки, которые передаются в качестве аргументов в стандартный вывод и обычно используется в сценариях оболочки для отображения сообщения или вывода результатов других команд.

var1=\$1 - обозначение переменных

var2=\$2

echo "Arguments are: \\${1}=\$var1 \\${2}=\$var2" - строка печати.

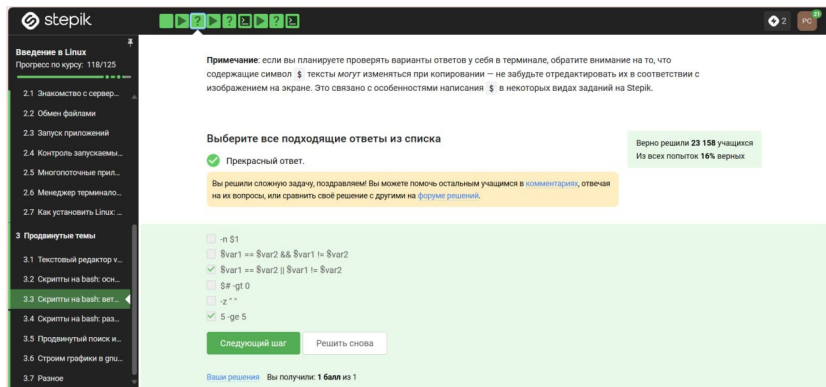


Рис. 4.10: Задание 10

- \$0 - имя скрипта
- \$# - вернет количество аргументов
- -ge - больше или равно
- -n - не пустая строка.

Имя скрипта - это не пустая строка.

\$# Это число аргументов без учета имени скрипта, который всегда \$0. И число аргументов всегда будет или равно нулю, или больше него, тк просто не может скатиться в отрицательную сторону.

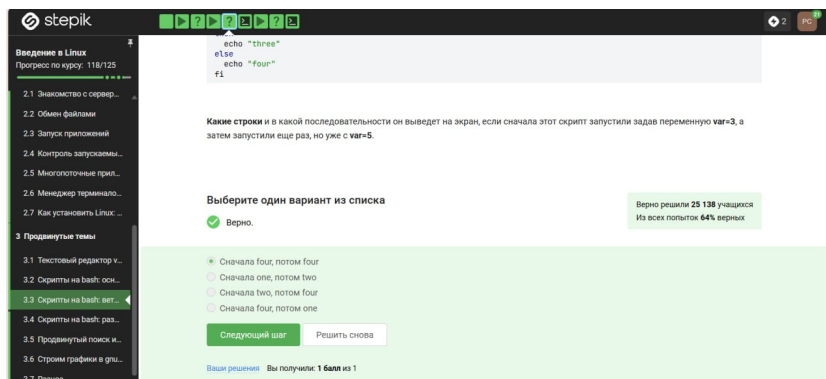


Рис. 4.11: Задание 11

- -lt, (<) - меньше
- -gt - больше
- -eq - равно

3 не больше 5, 3 не меньше 3, 3 не равно 4.

5 не больше 5, 5 не меньше 3, 5 не равно 4.

Оба раза выведет four.

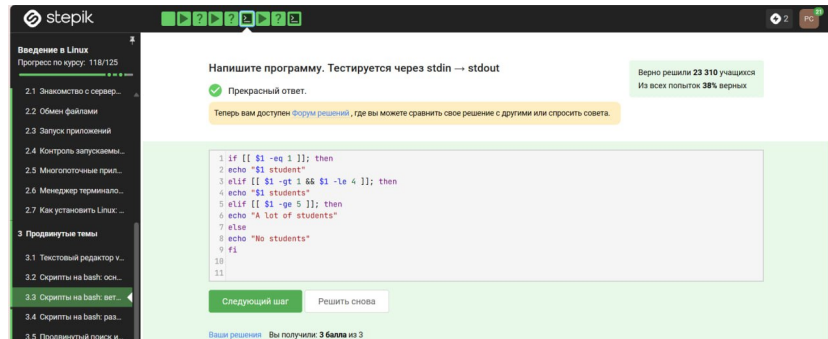


Рис. 4.12: Задание 12

1. Задаю общую часть в каждом выводе - слово “student”: v=student
2. Выполняем команды для разных аргументов.
3. res - это результат для вывода
4. echo “\$res” - вывести результат

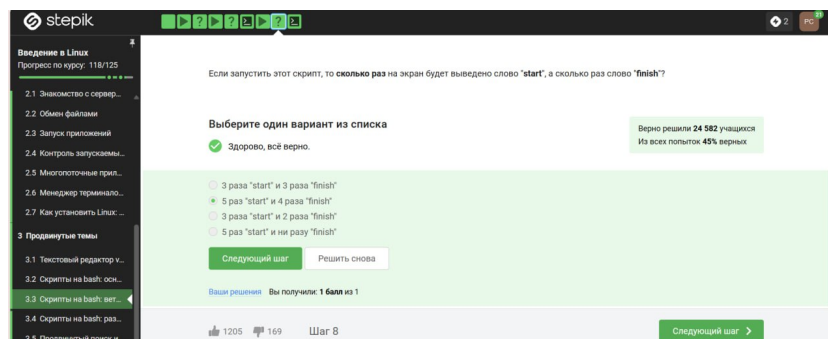


Рис. 4.13: Задание 13

- (Start)
- a > c нет (Finish)
- (Start)
- , > c нет (Finish)
- (Start)

- b > c нет (Finish)
- (Start)
- , > c нет (Finish)
- (Start)
- c_d > c да

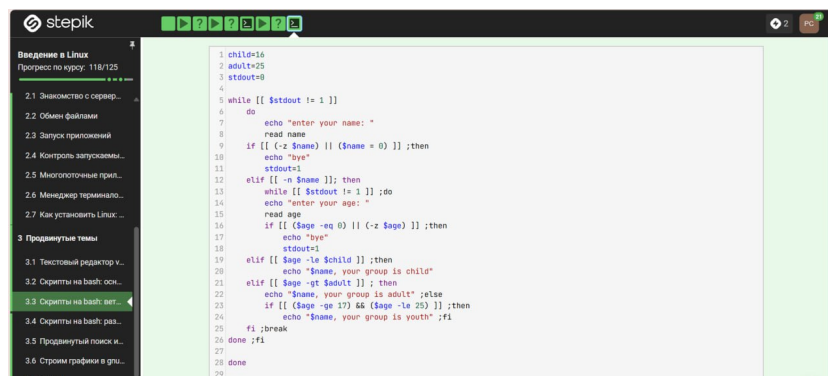


Рис. 4.14: Задание 14

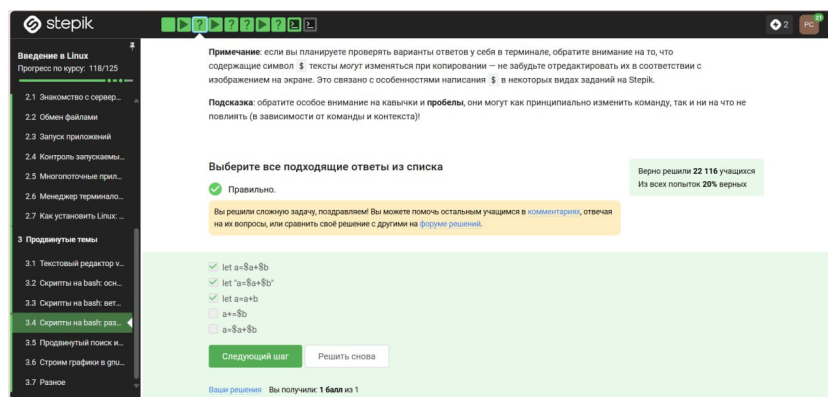


Рис. 4.15: Задание 14

child=16

adult=25

stdout=0

while [[\$stdout != 1]] #конструкция типа while-True
do

```

    echo "enter your name: " #Пользователь вводит имя
    read name
if [[ (-z $name) || ($name = 0) ]] ;then #Если имя не по параметрам, простим
    echo "bye"
    stdout=1
elif [[ -n $name ]]; then #А вот если имя нормальное
    while [[ $stdout != 1 ]] ;do
        echo "enter your age: " #То пусть вводит возраст
        read age #Считываем возраст
        if [[ ($age -eq 0) || (-z $age) ]] ;then #Если возраст 0 или строка п
            echo "bye"
            stdout=1
        elif [[ $age -le $child ]] ;then #Если меньше или равен ребенку, то р
            echo "$name, your group is child"
        elif [[ $age -gt $adult ]] ; then #Больше взрослого - то взрослый
            echo "$name, your group is adult" ;else
                if [[ ($age -ge 17) && ($age -le 25) ]] ;then #Если от 17 до 25,
                    echo "$name, your group is youth" ;fi
            fi ;break
        done ;fi
done

```

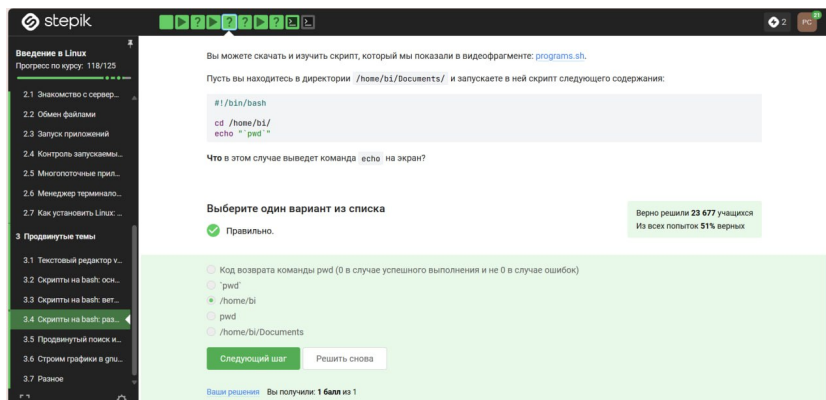



Рис. 4.16: Задание 15

1. $a = \$a$
2. $a += b$ это то же самое, что и $a = a + b$, но с символами “+=” != “=+”
3. если выражение не в скобках, но с пробелами - работать не будет. (let a=a+b - сработает; let a = a + b - нет)

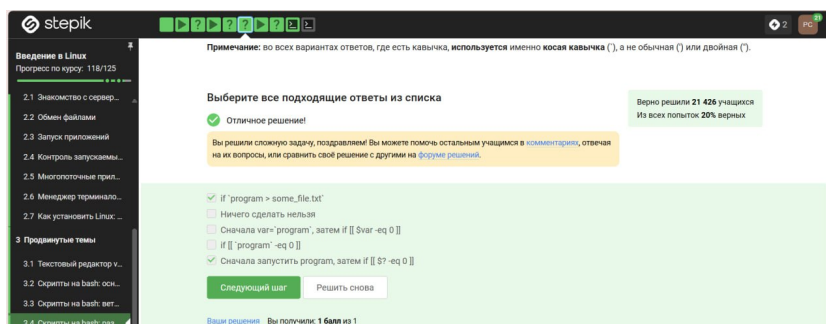


Рис. 4.17: Задание 16

Выведет путь до директории, в которую мы перешли, так как “pwd” - это команда

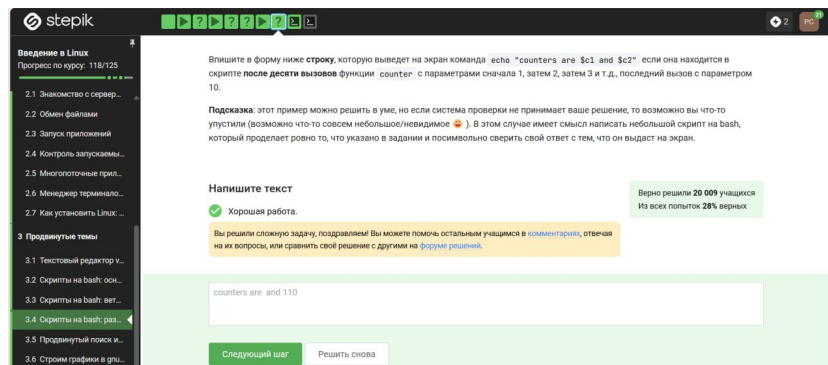


Рис. 4.18: Задание 16_2

программ выполняет стандартный вывод в терминал (если это принцип работы программы). И нам нужно настроить вывод в файл.

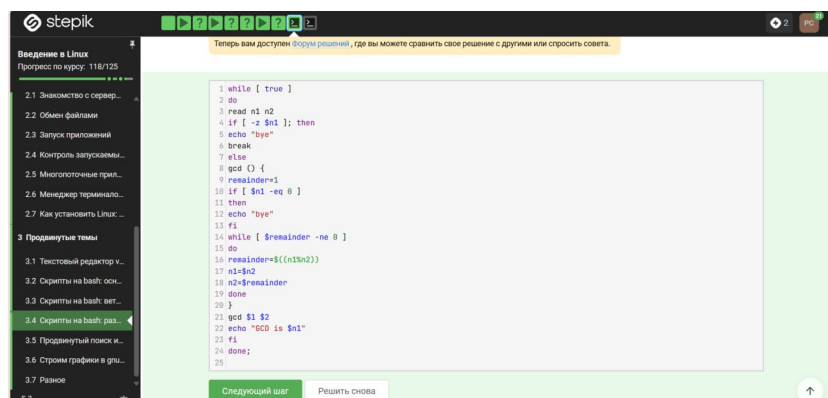


Рис. 4.19: Задание 17

Первая переменная локальная, и это просто пустая строка, вторая переменная - это сумма арифметической прогрессии от 1 до 10, равна 55, но при умножении на 2 даст 110.

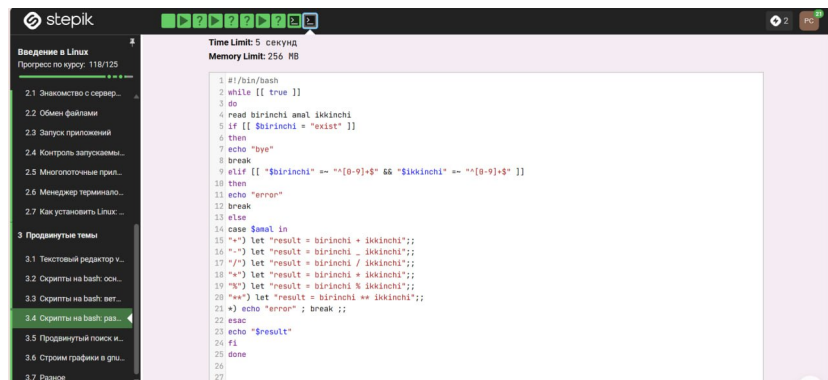


Рис. 4.20: Задание 18

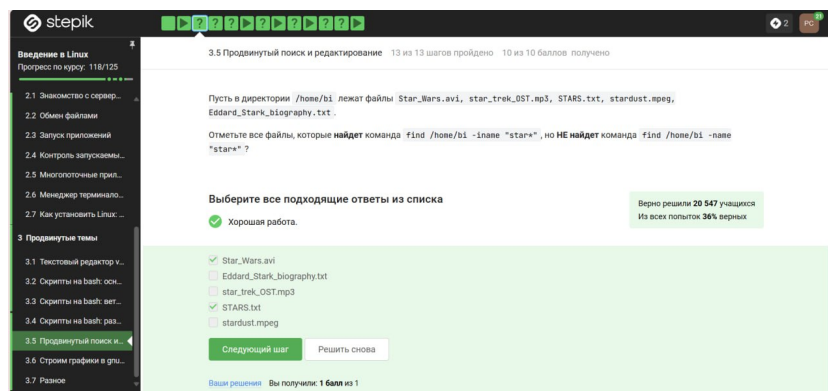


Рис. 4.21: Задание 18

Алгоритм нахождения НОД делением

1. Большее число делим на меньшее.
2. Если делится без остатка, то меньшее число и есть НОД (следует выйти из цикла).
3. Если есть остаток, то большее число заменяем на остаток от деления.
4. Переходим к пункту 1.

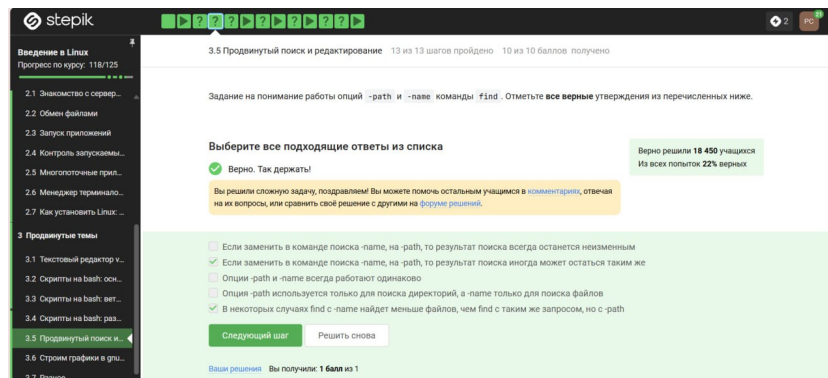


Рис. 4.22: Задание 19

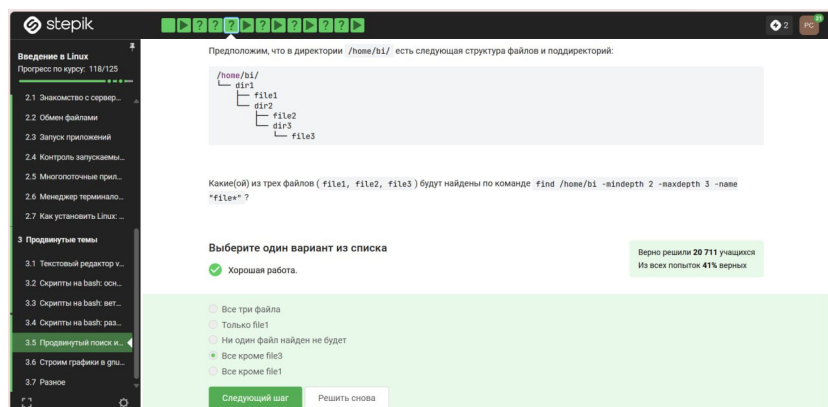


Рис. 4.23: Задание 19

Калькулятор выглядит обычно - мы вводим два числа, пишем, что с ними надо сделать, и потом, учитывая случаи ошибок, выводим результат.

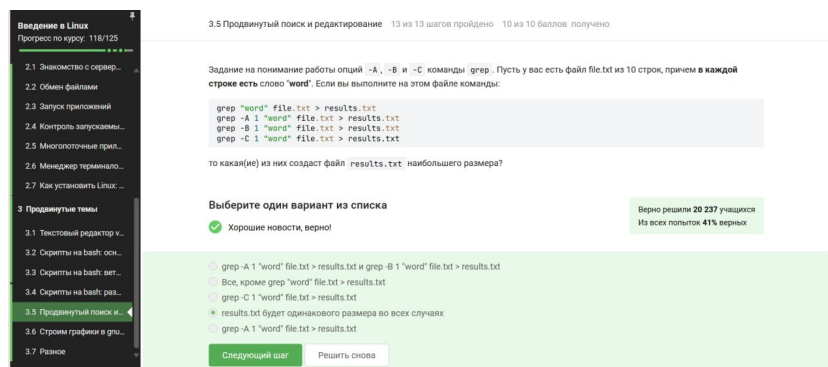


Рис. 4.24: Задание 20

`-iname` ищет без учета регистра, а `-name` в точности как в запросе. Звездочка

стоит после слова - это значит после слова может быть сколько угодно символов.

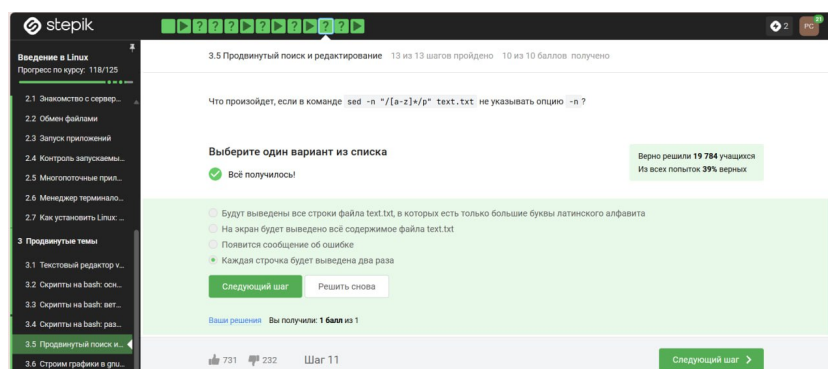


Рис. 4.25: Задание 21

5 Выводы

Я просмотрела курс и освежила в памяти навыки работы с более сложными командами в Линукс.

Список литературы

1. Введение в Linux