**ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА № 8**

**Тема:** Файловый менеджер

**Цель работы:**получить практические навыки работы в операционной системе Windows и в файловом менеджере.

**КРАТКИЕ ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ**

**Файловый менеджер (англ. file manager) -** компьютерная программа, предоставляющая интерфейс пользователя для работы с файловой системой и файлами. Файловый менеджер позволяет выполнять наиболее частые операции над файлами - создание, открытие/проигрывание/просмотр, редактирование, перемещение, переименование, копирование, удаление, изменение атрибутов и свойств, поиск файлов и назначение прав. Помимо основных функций, многие файловые менеджеры включают ряд дополнительных возможностей, таких как работа с сетью (через FTP, NFS и т. п.), резервное копирование, управление принтерами и пр.

**Unreal Commander** - файловый менеджер, созданный для работы с файлами в операционной системе Windows.

Файловый менеджер Unreal Commander (UС) представляет удобный доступ к файлам и папкам, позволяет осуществлять все операции, используемые при работе с файлами и папками

Файловый менеджер (англ. file manager) — компьютерная программа, предоставляющая интерфейс пользователя для работы с файловой системой и файлами. Файловый менеджер позволяет выполнять наиболее частые операции над файлами — создание, открытие/проигрывание/просмотр, редактирование, перемещение, переименование, копирование, удаление, изменение атрибутов и свойств, поиск файлов и назначение прав. Помимо основных функций, многие файловые менеджеры включают ряд дополнительных возможностей, например, таких как работа с сетью (через FTP, NFS и т. п.), резервное копирование, управление принтерами и пр.

Выделяют два типа файловых менеджеров:

1. навигационные и пространственные — иногда поддерживается переключение между этими режимами;

2. двухпанельные — в общем случае имеют две равноценных панели для списка файлов, дерева каталогов и т. п.

Наиболее известные двухпанельные файловые менеджеры в операционных системах:

DOS

Norton Commander

DOS Navigator

Volkov Commander

PIE Commander

Microsoft Windows

FAR Manager

Total Commander

Directory Opus

Unreal Commander

Frigate

DOS Navigator Open Source

POSIX (GNU/Linux, BSD и т. д.)

Midnight Commander

Krusader

GNOME Commander

Beesoft Commander

Symbian OS (Series 60)

Symbian Commander

Навигационные файловые менеджеры:

Microsoft Windows

Проводник Windows (англ. Windows Explorer) — встроен в Windows

Directory Opus

Windows Mobile

Стандартный File Manager

Bynarys Smart Explorer

Pocket Total Commander

Mac OS X

Finder

Path Finder

POSIX (GNU/Linux, BSD и т. д.)

Konqueror — поставляется с KDE

Nautilus (файловый менеджер) — поставляется с GNOME

ROX-Filer - поставляется с ROX Desktop

Thunar — поставляется с Xfce

Dolphin - поставляется с KDE 4

Krusader

Symbian OS (Series 60)

SeleQ

FileMan

BeOS

OpenTracker

**Unreal Commander позволяет:**

- наглядно изображать содержание каталогов на диске,

- удобно копировать, переименовывать, пересылать, и удалять файлы,

- просматривать текстовые файлы, документы, сделанные с помощью различных редакторов текстов, архивные файлы, базы данных и таблицы табличных процессов,

- редактировать текстовые файлы ,

- выполнять любые команды DOS,

- изменять атрибуты файлов и т.д.

После запуска программы на экране появляется непосредственно сама оболочка UС. Она включает две панели, в которых отображается информация о соответствующих каталогах и файлах.

**Информационная панель**

Вывод её осуществляется нажатием Ctrl+L, после чего появляется окно, где содержется сводная информация о диске, каталоге. При этом панель будет содержать информацию о:

- месте, занимаемом выбранным(и) файлом (файлами);

-количестве общего и свободного места на диске (текущем);

**Использование функциональных клавиш**

В нижней строке экрана UС выводит напоминание о значении функциональных клавиш:

**F3** - Просмотр - просмотр файла (текст, графические файлы, базы данных, таблицы и др.)

**F4** - Правка - редактирование файла, (встроенный редактор);

**F5** - Копия - копирование файла. В запросе нужно указать, куда копировать файл. По умолчанию файл копируется в каталог, отображенный на другой панели.

**F6** - Перемещение - переименование файла (каталога) или пересылка файла в другой каталог;

**F7** - Создать каталог - создание подкаталога;

**F8** – Удалить - удаление файлов, каталогов;

**Alt+F4** - Выход из программы;

**Комбинации клавиш в сочетании с Alt:**

**Alt+F1**- выбор диска, изображенного на левой панели

**Alt+F2** - выбор диска, изображенного на правой панели

**Alt+F5** - сжатие выделенных файлов (помещение их в архив)

**Alt+F7** - поиск файла на диске;

**SPACE** - показать объем каталога;

**INS** - отметить файл или каталог.

**Работа с файлами и каталогами в UC**

Для выбора группы файлов по маске (шаблону), нажимают и задают маску для выбора. Например, для выделения всех файлов с расширением .DOC нажимают серый «+» и вводят \*.DOC, затем Enter. Для отмены выбора файлов по маске нажимают серый «–» и осуществляют аналогичные действия.

Для создания файла необходимо нажать **Shift + F4** и ввести имя файла.

UC позволяет найти файл на диске по сведениям об имени файла, по содержащейся в файле строке символов, дате создания, размеру и другим характеристикам.

+Для начала поиска необходимо сделать текущим диск, каталог ил подкаталог, в котором будет проводиться поиск файлов, затем нажать Alt+F7. В появившемся запросе необходимо установить все режимы поиска и нажать Enter.

**ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ**

**Задание 1**. Запустите **Unreal Commander**. (сделайте скриншот и поместите его в документ ***Отчет\_ЛР***)

**Задание 2.**Создайте в корневом каталоге диска D файл rtf.doc и каталог с именем RT (сделайте скриншот и поместите его в документ ***Отчет\_ЛР***)

**Задание 3. П**еренесите в каталог D:\RT файл ***ini backup*** из корневого каталога диска D. (сделайте скриншот и поместите его в документ ***Отчет\_ЛР***)

**Задание 4.** Переименуйте файл ***ini backup*** в каталоге D:\RT в файл **copy.txt**(сделайте скриншот и поместите его в документ ***Отчет\_ЛР***)

**Задание 5.**Выведите на экран в кратком формате список файлов корневого каталога диска С, которые начинаются с буквы «а». (сделайте скриншот и поместите его в документ ***Отчет\_ЛР***)

**Задание 6**. Откройте окно ***Конфигурация*** и перейдите на вкладку ***Выбор стиля оформления***. Задайте для каталогов новый стиль оформления. (сделайте скриншот и поместите его в документ ***Отчет\_ЛР***) Верните исходный цвет информационной строки.

**Задание 7**. Откройте окно ***Конфигурация*** и перейдите на вкладку ***Выбор стиля оформления***. Задайте новую тему для панели инструментов. (сделайте скриншот и поместите его в документ ***Отчет\_ЛР***) Верните исходную тему панели инструментов.

**Задание 8.** Выполните архивацию каталога RT, при архивации задайте параметры: ***расположение*** – папка вашей группы, ***установите пароль***, уровень сжатия выбрать ***максимальный***, формате архиву присвоить zip. (сделайте скриншот и поместите его в документ ***Отчет\_ЛР***)

**Задание 9.** Удалите созданные вами документы на **Рабочем столе** и ***локальном диске D:\*** в Корзину.

**Задание 10**. Закройте окно Unreal Commander.

**Задание 11.** Проделать задания 1-10 в программах FAR Manager и Total Commander и результаты выполнения вставить в отчет.

**КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ**

1. Файловый менеджер - это?
2. Виды файловых менеджеров?
3. Unreal Commander – это?
4. FAR Manager – это?
5. Total Commander – это?
6. Аналоги Unreal Commander ?
7. Перечислите возможности файлового менеджера?

**СОДЕРЖАНИЕ ОТЧЕТА**

Отчет по результатам выполнения лабораторной работы должен содержать:

1.        Название работы.

2.        Цель работы.

3.        Результаты выполнения задания.

4.        Вывод по работе.