

PL1:

ENTORNO DE TRABAJO

MÁSTER EN INGENIERÍA INDUSTRIAL ESPECIALIDAD EN SISTEMAS ROBÓTICOS

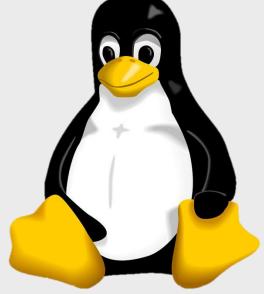
Objetivos

```
Instalar y Configurar:
   Windows Subsystem for Linux (WSL)
   Docker
   Vscode
Entender el funcionamiento básico de Docker
   Imágenes
   Contenedores
Comandos básicos de consola en Linux
   Usuarios/grupos y permisos
   Manejo de directorios (listado, copia borrado)
   Manejo de paquetes
```

WSL

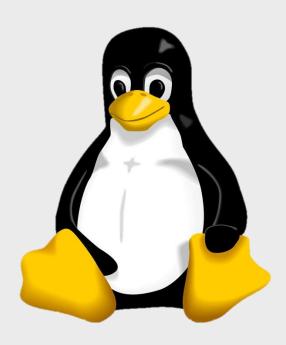
El subsistema de Windows para Linux es una característica de Windows que permite ejecutar un entorno Linux en Windows sin necesidad de una máquina virtual.

- wsl --install
 - Podemos lanzar una consola en una carpeta pulsando shift+botón derecho o buscando wsl en el menú de inicio

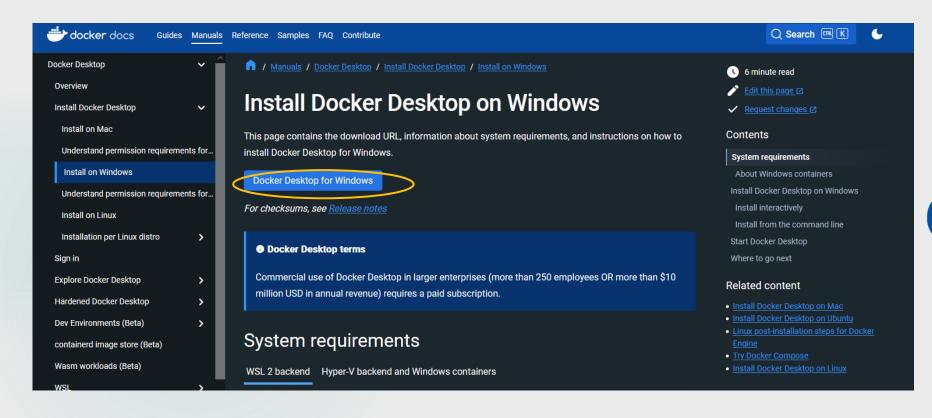


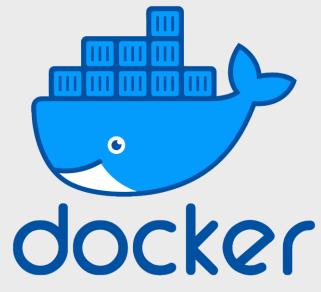
Instalación de WSL

- Ejecutar en una consola (con permisos de administrador):
 - wsl --install
 - Podemos lanzar una consola en una carpeta pulsando shift+botón derecho o buscando wsl en el menú de inicio



Instalación de Docker



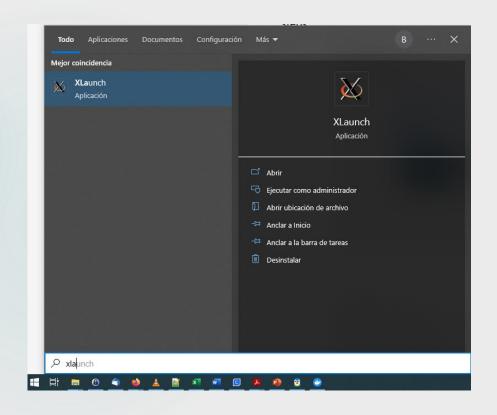


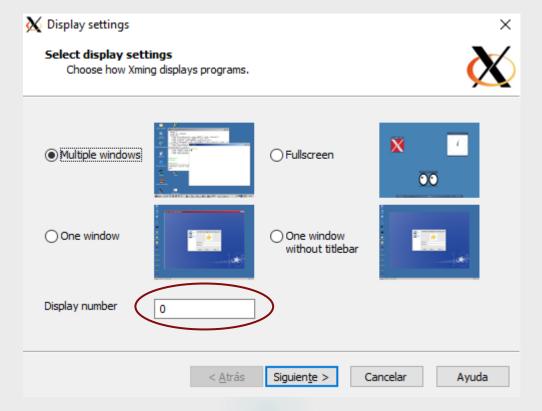
Conceptos básicos de Docker

- Una imagen nos permite crear tantos contenedores como queramos con los mismos datos de partida
- Podemos modificar los contenedores, pero por defecto los cambios no son persistentes
- Existe un repositorio de imágenes listas para trabajar (Docker hub), podemos descargar una imagen con el comando docker pull nombreImage:tag
- Hay un repositorio oficial de osrf en Docker hub, podemos bajar una imagen de Docker con la distribución de ROS que queramos, por ej. docker pull osrf/ros:iron-desktop-full
- Para crear un contenedor a partir de una imagen podemos usar docker run –it nombreImagen
- Podemos listar los contenedores con docker ps –l
- Para abrir un nuevo terminal en el mismo contenedor docker exec –it IDcontenedor

Instalación de Servidor X11

- Necesario para poder visualizar GUIs lanzadas desde el contenedor
 - Instalar VcXsrv Windows X Server





Conceptos básicos de Linux/consola (usuarios)

Para utilizar Linux debemos identificarnos con un usuario y

contraseña

```
↑ root@DESKTOP-43P7J1Q: ~

                                                                                                                 velcome to Ubuntu 22.04.2 LTS (GNU/Linux 5.15.90.1-microsoft-standard-WSL2 x86 64)
  Documentation: https://help.ubuntu.com
                  https://landscape.canonical.com
                  https://ubuntu.com/advantage
 Strictly confined Kubernetes makes edge and IoT secure. Learn how MicroK8s
  just raised the bar for easy, resilient and secure K8s cluster deployment.
  https://ubuntu.com/engage/secure-kubernetes-at-the-edge
This message is shown once a day. To disable it please create the
root/.hushlogin file.
 oot@DESKTOP-43P7J1Q:~# date
led Sep 13 06:03:31 CEST 2023
oot@DESKTOP-43P7J10:~#
```

Conceptos básicos de Linux/consola (paquetes)

- Manejo de paquetes
 - Los programas en linux se organizan en paquetes, disponibles para su descarga en repositorios.
 - Podemos usar un gestor de paquetes para instalar programas, para ello antes debemos actualizar los repositorios
 - apt update, apt upgrade, apt install

Conceptos básicos de Linux/consola (directorios)

- Para utilizar Linux debemos identificarnos con un usuario y contraseña
- El sistema está estructurado en forma de carpetas y subcarpetas con archivos
 - Comandos para manejarse entre carpetas:

pwd, ls, cd, mkdir

Comandos para visualización de ficheros:

cat, more, less, head, tail

Edición de ficheros:

touch, vi

Copia de archivos y carpetas:

cp, mv, rm

/bin	Contiene programas ejecutables básicos para el sistema.					
/boot	Contiene los ficheros necesarios para el arranque del sistema.					
/dev	Contiene los fícheros correspondientes a los dispositivos: sonido, impresora, disco duro, lector de cd/dvd, video, etc.					
/etc	Contiene ficheros y directorios de configuración.					
/home	Contiene los directorios de trabajo de los usuarios. Cada usuario tiene su propio directorio en el sistema dentro de /home/.					
/lib	Contiene las librerías compartidas y los módulos del kernel					
/media	Dentro de este directorio se montan los dispositivos como el CD-ROM, memorias USB, discos duros portátiles, etc					
/opt	Directorio reservado para instalar aplicaciones.					
/sbin	Contiene los ficheros binarios ejecutables del sistema operativo.					
/srv	Contiene datos de los servicios proporcionado por el sistema.					
/tmp	Directorio de archivos temporales.					
/usr	Aquí se encuentran la mayoría de los archivos del sistema aplicaciones, librerías, manuales, juegos Es un espacio compartid por todos los usuarios.					
/var	Contiene archivos administrativos y datos que cambian con frecuencia registro de errores, bases de datos, colas de impresión, etc.					
/root	Directorio de trabajo del administrador del sistema (usuario root).					
/proc	Aquí se almacenan datos del kernel e información sobre procesos.					
	/boot /dev /etc /home /lib /media /opt /sbin /srv /tmp /usr /var					

Conceptos básicos de Linux/consola (grupos usuarios permisos)

- El acceso a los archivos está controlado por permisos de usuario y grupo
 - Comandos whoami, groups, sudo, su
 - Para modificar grupos groupadd, groupdel, groupmod
 - Para modificar usuarios adduser, userdel, usermod
 - Cambio de grupo y de dueño chown, chgrp
 - Cambio de permisos chmod

u	g	0	+ -	r	W	x
(user) dueño del fichero	(group) usuarios que pertenecen al mismo grupo	usuarios	dar permiso quitar permiso	(read) lectura	(write) escritura	(execution) ejecución

Filtrado y redirección de salidas

- Podemos redirigir la salida de un comando a un archivo con el operador >
- Para evitar el borrado del contenido anterior de archivo podemos usar >>
- Podemos redirigir la salida de un comando a otro con el operador pipe |
- Para filtrar la salida podemos usar grep, para contar el número de líneas wc

Variables de entorno

- Diversas configuraciones del sistema se almacenan en forma de variables de entorno. Por ejemplo, directorio home del usuario, nombre del host, PATH
- Las variables de entorno son creadas para cada sesión de Shell
- Podemos consultarlas con el comando env y printenv
- Podemos crear una nueva variable con export VAR1="value"