

Лабораторная работа №4

Антонов Илья, группа 20ПМИ2

Июнь 2022

1 Сделаем из Linux игровой автомат

Задача данной лабораторной работы сделать из пользователя `student` игровой аппарат для игры `xmoto`. Для реализации этого нам потребуется пакет `xorg`, который делает доступным графический режим работы Linux. Зайдем с пользователя `root`, обновим все пакеты, загрузим `xmoto` и `xorg` через команды:

```
apt-get update
apt-get install xmoto
apt-get install xorg
```

Зайдем с пользователя `student`. Для того, чтобы запустить игру, необходимо перейти в графический режим командой **startx**, а затем в нем запустить игру через команду **xmoto**. Можно поменять разрешение окну. Для этого через команду **xrandr** можно посмотреть доступные разрешения. Выбрав приемлемое для себя, например `1440x900`, можно его установить путем ввода в консоль с графикой:

```
xrandr -s 1440x900
```

Чтобы сделать из Linux игровой автомат, сделаем автоматическую конфигурацию для запуска **startx**. С помощью редактора `nano`, находясь в корневой папке для пользователя `student` и прописав команду **nano .xinitrc**, создадим конфигурационный файл `.xinitrc`, в него пропишем желаемые настройки при запуске команды **startx** (разрешение окна `1440x900` и запуск игры `xmoto`):

```
xrandr -s 1440x900
xmoto
```

Для того, чтобы команда **startx** применялась при авторизации пользователя `student`, добавим ее в конец файла `.bashrc` из корневой папки пользователя `student`.

2 Проверка работоспособности игрового автомата

Перезагрузим машину. Авторизуемся под пользователем `student`.

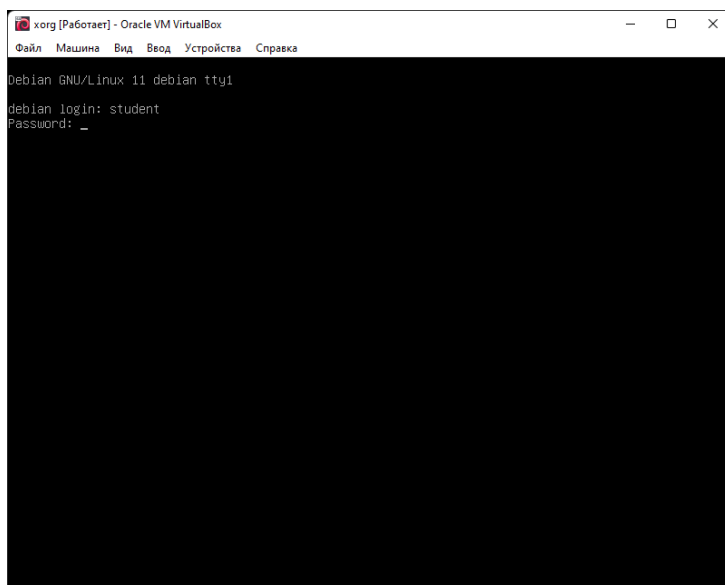


Рис. 1: Авторизация

После того как мы авторизовались видим, что запустилась игра xmoto, а также расширение окна 1440x900.



Рис. 2: Запущенная игра

Для того, чтобы вернуться в консоль Linux, достаточно выйти из игры.