Skillbox

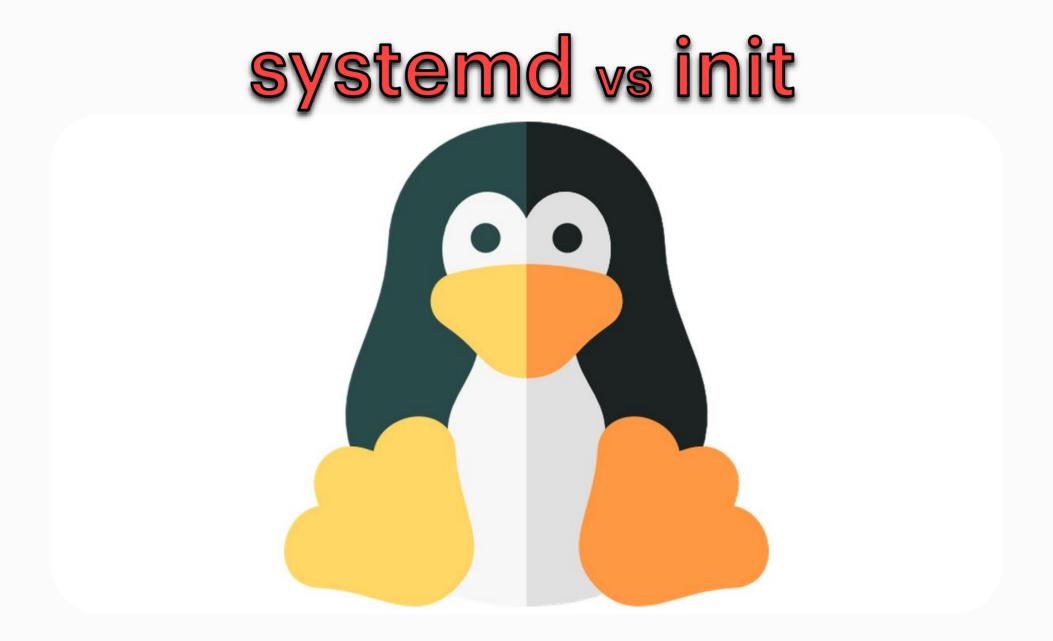
Systemd

Цели урока

1 Познакомиться с новой системой инициализации systemd

Рассмотреть отличия init и systemd

Systemd vs Init



Systemd vs Init

Systemd:

- 1 Параллельный запуск процессов
- 2 Высокоуровневая архитектура
- Постоянно разрастается

Init:

- Последовательный запуск процессов
- 2 Низкоуровневая архитектура
- «Работает не трогай»

Systemd

Systemd — демон инициализации других демонов в Linux, пришедший на замену используемому ранее стартовому демону init.

Юниты в systemd

Юнит — это описание параметров системы инициализации.

Виды юнитов:

- service
- socket
- device
- mount
- automount

- target
- snapshot
- timer
- swap
- Rpath

Юниты в systemd

Рассмотрим файл юнита Nginx.

Запустим команду:

systemctl cat nginx.service



Юниты в systemd

Почему эта информация полезна?

- Можем указать порядок загрузки
- Можем выставить параметр принудительной загрузки
- Присутствует информирование администратора

Редактирование юнитов

Для редактирования юнитов используется команда *edit*

systemctl edit --full nginx.service

Создание юнитов

Для создания юнитов используется команда *mcedit*

mcedit /etc/systemd/system/test.service

Графическая оболочка для юнитов

Для работы с юнитами systemd может использоваться графическая оболочка *Chkservice*

Для установки графической оболочки используйте команду:

sudo apt-get install chkservice

Запуск — systemctl start name.service systemctl

Перезапуск — restart name.service systemctl

Oстановка — stop name.service systemct/

Статус — status name.service

Выводы урока

- Узнали, что существует новая система инициализации systemd, которая не менее эффективна, чем прежняя
- Узнали про графическую оболочку для работы с юнитами