

# **Отчет по лабораторной работе №9**

**Текстовый редактор emacs**

Легиньких Галина Андреевна НФИбд-02-21

# Содержание

<b>1</b>	<b>Цель работы</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Теоретическое введение</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>Выполнение лабораторной работы</b>	<b>8</b>
<b>4</b>	<b>Вывод</b>	<b>17</b>
<b>5</b>	<b>Контрольные вопросы</b>	<b>18</b>

## Список иллюстраций

3.1	emacs . . . . .	8
3.2	Создание файла . . . . .	8
3.3	Текст . . . . .	8
3.4	Вырезание строки . . . . .	9
3.5	Строка в конце файла . . . . .	9
3.6	Выделение текста . . . . .	10
3.7	Область в конце файла . . . . .	10
3.8	Курсор в начале строки . . . . .	11
3.9	Курсор в конце строки . . . . .	11
3.10	Буфер . . . . .	12
3.11	Закрыва окно . . . . .	12
3.12	Фрейм . . . . .	13
3.13	Текст . . . . .	14
3.14	Поиск . . . . .	15
3.15	Режим поиска . . . . .	15

## Список таблиц

# 1 Цель работы

Познакомиться с операционной системой Linux. Получить практические навыки работы с редактором Emacs.

## 2 Теоретическое введение

Emacs представляет собой мощный экраный редактор текста, написанный на языке высокого уровня Lisp.

**Определение 1.** Буфер — объект, представляющий какой-либо текст.

Буфер может содержать что угодно, например, результаты компиляции программы или встроенные подсказки. Практически всё взаимодействие с пользователем, в том числе интерактивное, происходит посредством буферов.

**Определение 2.** Фрейм соответствует окну в обычном понимании этого слова. Каждый фрейм содержит область вывода и одно или несколько окон Emacs.

**Определение 3.** Окно — прямоугольная область фрейма, отображающая один из буферов.

Каждое окно имеет свою строку состояния, в которой выводится следующая информация: название буфера, его основной режим, изменялся ли текст буфера и как далеко вниз по буферу расположен курсор. Каждый буфер находится только в одном из возможных основных режимов. Существующие основные режимы включают режим Fundamental (наименее специализированный), режим Text, режим Lisp, режим C, режим Texinfo и другие. Под второстепенными режимами понимается список режимов, которые включены в данный момент в буфере выбранного окна.

**Определение 4.** Область вывода — одна или несколько строк внизу фрейма, в которой Emacs выводит различные сообщения, а также запрашивает подтверждения и дополнительную информацию от пользователя.

**Определение 5.** Минибуфер используется для ввода дополнительной инфор-

мации и всегда отображается в области вывода.

**Определение 6.** Точка вставки — место вставки (удаления) данных в буфере.

### 3 Выполнение лабораторной работы


1. Открыла emacs.(рис. 3.1)



```
galeginjkikh@dk6n64 ~ $ emacs
galeginjkikh@dk6n64 ~ $ e
```

Рис. 3.1: emacs

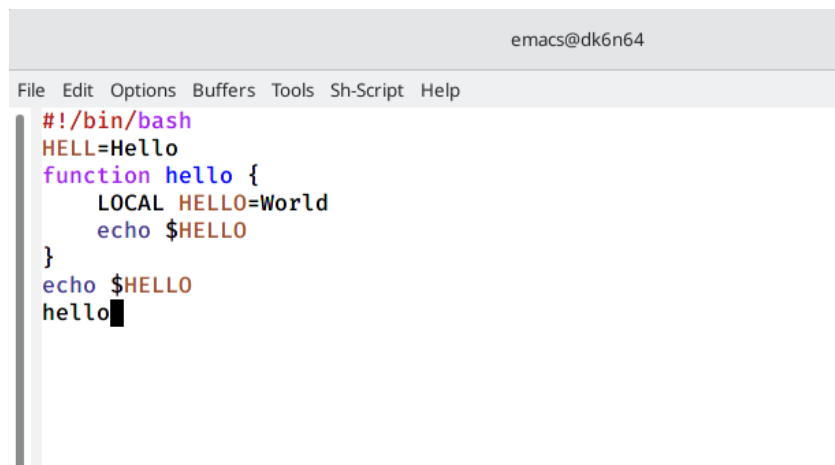
2. Создала файл lab07.sh с помощью комбинации Ctrl-x Ctrl-f (C-x C-f).(рис. 3.2)



```
U:K*- *Warnings* All LB (Special) Ср мая 11 14:56 2.04
Find file: ~/lab07.sh
```

Рис. 3.2: Создание файла

3. Набрала текст.(рис. 3.3)



```
emacs@dk6n64
File Edit Options Buffers Tools Sh-Script Help
#!/bin/bash
HELL=Hello
function hello {
    LOCAL HELLO=World
    echo $HELLO
}
echo $HELLO
hello
```

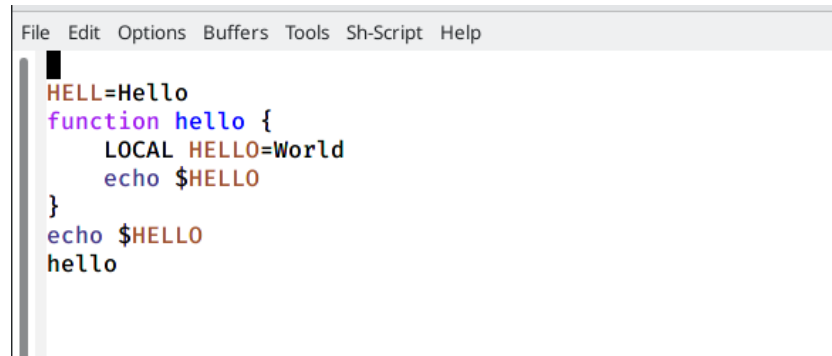
Рис. 3.3: Текст

4. Сохранила файл с помощью комбинации Ctrl-x Ctrl-s (C-x C-s).



5. Прodelала с текстом стандартные процедуры редактирования:

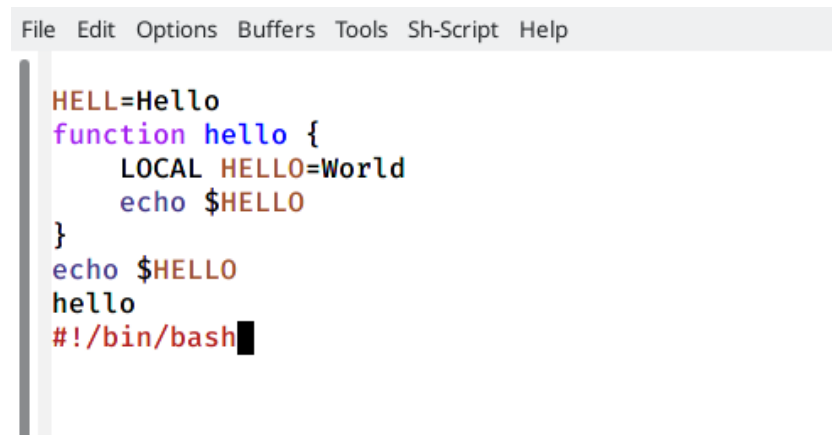
5.1. Вырезала одной командой целую строку (C-k).(рис. 3.4)



```
File Edit Options Buffers Tools Sh-Script Help
HELL=Hello
function hello {
    LOCAL HELLO=World
    echo $HELLO
}
echo $HELLO
hello
```

Рис. 3.4: Вырезание строки

5.2. Вставила эту строку в конец файла (C-y).(рис. 3.5)



```
File Edit Options Buffers Tools Sh-Script Help
HELL=Hello
function hello {
    LOCAL HELLO=World
    echo $HELLO
}
echo $HELLO
hello
#!/bin/bash
```

Рис. 3.5: Строка в конце файла

5.3. Выделила область текста (C-space).(рис. 3.6)

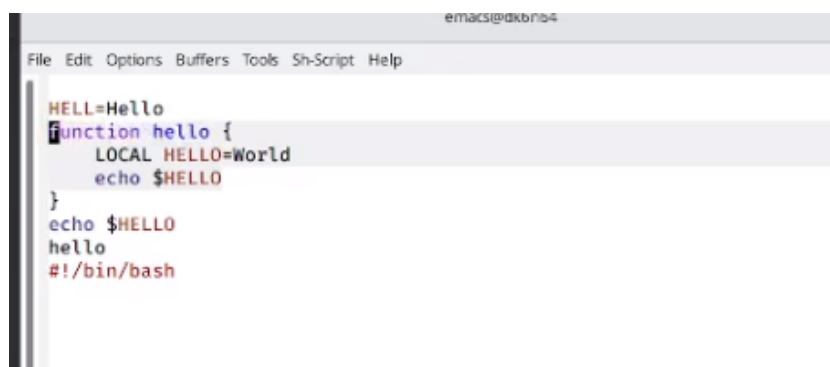


Рис. 3.6: Выделение текста

5.4. Скопировала область в буфер обмена (M-w).

5.5. Вставила область в конец файла.(рис. 3.7)



Рис. 3.7: Область в конце файла

5.6. Вновь выделила эту область и на этот раз вырезала её (C-w).

5.7. Отменила последнее действие (C-/).

6. Научилась использовать команды по перемещению курсора:

6.1. Переместила курсор в начало строки (C-a).(рис. 3.8)

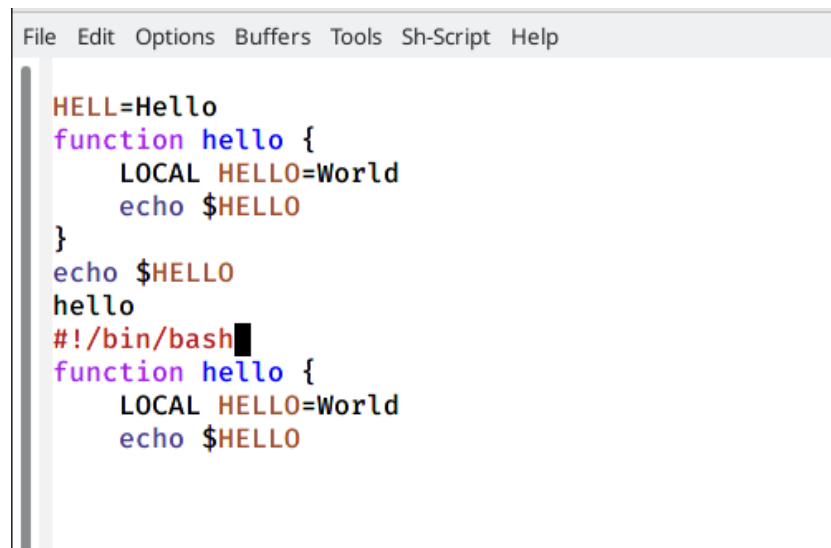


```
File Edit Options Buffers Tools Sh-Script Help

HELL=Hello
function hello {
    LOCAL HELLO=World
    echo $HELLO
}
echo $HELLO
hello
#!/bin/bash
function hello {
    LOCAL HELLO=World
    echo $HELLO
```

Рис. 3.8: Курсор в начале строки

6.2. Переместила курсор в конец строки (C-e).(рис. 3.9)



```
File Edit Options Buffers Tools Sh-Script Help

HELL=Hello
function hello {
    LOCAL HELLO=World
    echo $HELLO
}
echo $HELLO
hello
#!/bin/bash
function hello {
    LOCAL HELLO=World
    echo $HELLO
```

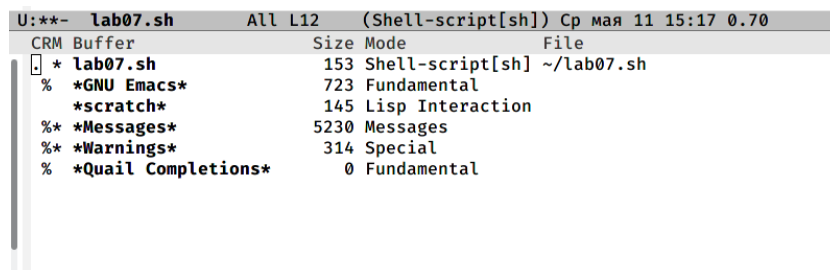
Рис. 3.9: Курсор в конце строки

6.3. Переместила курсор в начало буфера (M-<).

6.4. Переместила курсор в конец буфера (M->).

7. Научилась управлять буфером:

7.1. Вывела список активных буферов на экран (C-x C-b).(рис. 3.10)

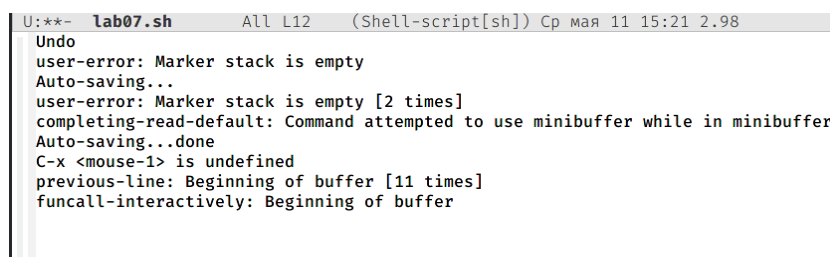


CRM	Buffer	Size	Mode	File
*	lab07.sh	153	Shell-script[sh]	~/lab07.sh
%	*GNU Emacs*	723	Fundamental	
*	*scratch*	145	Lisp Interaction	
%*	*Messages*	5230	Messages	
%*	*Warnings*	314	Special	
%	*Quail Completions*	0	Fundamental	

Рис. 3.10: Буфер

7.2. Переместилась во вновь открытое окно (C-x) со списком открытых буферов и переключилась на другой буфер.

7.3. Закрала это окно (C-x 0).(рис. 3.11)



```

U:*** lab07.sh All L12 (Shell-script[sh]) Ср мая 11 15:21 2.98
Undo
user-error: Marker stack is empty
Auto-saving...
user-error: Marker stack is empty [2 times]
completing-read-default: Command attempted to use minibuffer while in minibuffer
Auto-saving...done
C-x <mouse-1> is undefined
previous-line: Beginning of buffer [11 times]
funcall-interactively: Beginning of buffer

```

Рис. 3.11: Закрала окно

7.4. Теперь вновь переключилась между буферами, но уже без вывода их списка на экран (C-x b).

## 8. Управление окнами:

8.1. Поделила фрейм на 4 части: разделила фрейм на два окна по вертикали (C-x 3), а затем каждое из этих окон на две части по горизонтали (C-x 2).(рис. 3.12)



Рис. 3.12: Фрейм

8.2. В каждом из четырёх созданных окон открыла новый буфер (файл) и ввела несколько строк текста.(рис. 3.13)

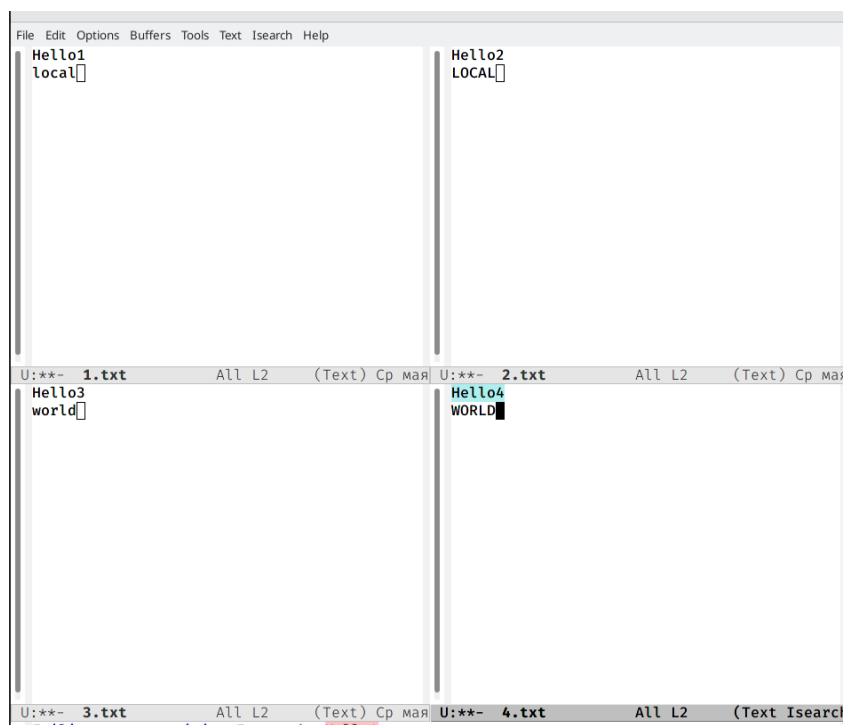


Рис. 3.13: Текст

## 9. Режим поиска:

9.1. Переключилась в режим поиска (C-s) и нашла несколько слов, присутствующих в тексте.(рис. 3.14)(рис. 3.15)

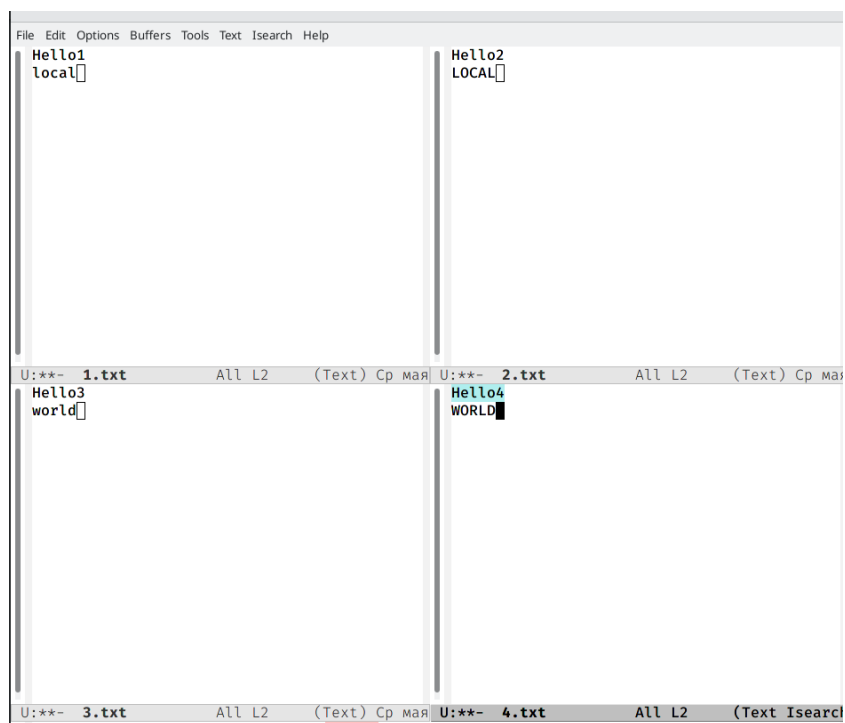


Рис. 3.14: Поиск

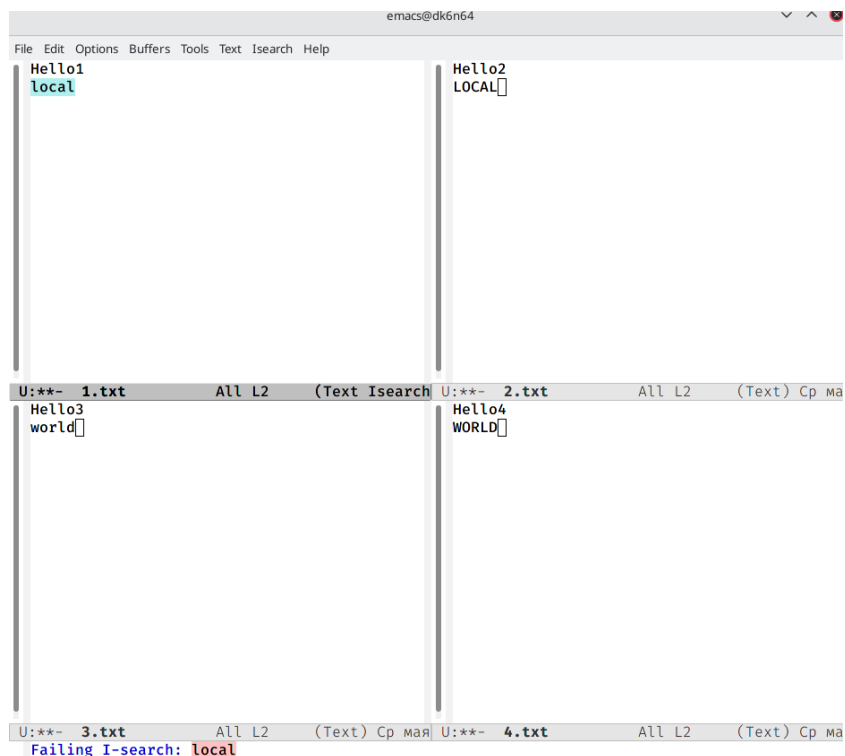


Рис. 3.15: Режим поиска

- 9.2. Переключилась между результатами поиска, нажимая C-s.
- 9.3. Вышла из режима поиска, нажав C-g.
- 9.4. Перешла в режим поиска и замены (M-%), ввела текст, который следует найти и заменила, нажала Enter , затем ввела текст для замены. После того как были подсвечены результаты поиска, нажала ! для подтверждения замены.
- 9.5. Испробовала другой режим поиска, нажав M-s o.



## 4 Вывод

Познакомилась с операционной системой Linux. Получила практические навыки работы с редактором Emacs.

## 5 Контрольные вопросы

1. Emacs представляет собой мощный экраный редактор текста, написанный на языке высокого уровня Elisp.
2. Для работы с emacs используется система меню и комбинаций клавиш. Многие рутинные операции в Emacs удобнее производить с помощью клавиатуры, а не графического меню. Наиболее часто в командах Emacs используются сочетания с клавишами Ctrl и Meta. Так как на клавиатуре для IBM PC совместимых ПК клавиши Meta нет, то вместо неё можно использовать Alt или Esc . Для доступа к системе меню используйте клавишу F10 .
3. **Буфер** — объект, представляющий какой-либо текст. **Окно** — прямоугольная область фрейма, отображающая один из буферов.
4. Можно открыть больше 10 буферов в одном окне.
5. Создаются по умолчанию при запуске emacs: % GNU Emacs 844 Fundamental scratch 191 Lisp Interaction %\* Messages 5257 Messages % Quail Completions 0 Fundamental
6. Клавиши: Ctrl,C,Shift,,] и ,Ctrl,C Ctrl,Shift,,]
7. Разделите фрейм на два окна по вертикали C-x 3, окно на две части по горизонтали C-x 2
8. В файле Emacs хранятся настройки редактора emacs.
9. Кнопка backspace( стереть букву ) = функции C-k и ее можно переназначить.

10. Emacs оказался намного удобнее. В нём больше функций, в нём интересно редактировать информацию.