

# 技术笔记

李明哲

2013 年 6 月 11 日

# 目录

目录	1
<b>I 基础知识</b>	<b>9</b>
<b>1 硬件</b>	<b>10</b>
1.1 磁盘控制器技术 . . . . .	10
1.2 硬件测试相关知识 . . . . .	15
1.3 PC 芯片组 . . . . .	15
1.4 系统总线 . . . . .	18
1.5 USB . . . . .	22
<b>2 系统软件</b>	<b>26</b>
2.1 字符编码 . . . . .	26
2.2 数字证书 . . . . .	32
2.3 大小端 . . . . .	33
2.4 字体基础知识 . . . . .	33
2.5 字号 . . . . .	38
<b>3 网络基础</b>	<b>39</b>
3.1 比特率计量规范 . . . . .	39
3.2 DiffServ . . . . .	40
3.3 网络连接查询 netstat . . . . .	41
3.4 Tcpdump 用法举例 . . . . .	41
3.5 Ping 高级用法 . . . . .	41
3.6 Wireshark 用法举例 . . . . .	42
3.7 网络流量测量 . . . . .	42
3.8 TCP/IP 报文长度 . . . . .	44
3.9 以太网包头格式 . . . . .	45
3.10 IPv4 包头格式 . . . . .	46
3.11 IPv6 包头格式 . . . . .	47
3.12 TCP 包头格式 . . . . .	48
3.13 UDP 包头格式 . . . . .	49

3.14	显式拥塞通告 . . . . .	50
3.15	ICMP 包头格式 . . . . .	50
<b>4</b>	<b>数据库系统</b>	<b>52</b>
4.1	sqlite3 用法 . . . . .	52
4.2	SQL . . . . .	52
<b>II</b>	<b>系统操作</b>	<b>61</b>
<b>5</b>	<b>Linux Desktop</b>	<b>62</b>
5.1	Ubuntu/Deepin 安装后的配置 . . . . .	62
5.2	系统备份 . . . . .	65
5.3	ISO 镜像与光盘 . . . . .	65
5.4	制作 USB 启动盘 . . . . .	66
5.5	中文输入与显示问题 . . . . .	66
5.6	中文字体的安装使用 . . . . .	69
5.7	LinuxDeepin 12.06 源地址 . . . . .	71
5.8	常见错误与异常 . . . . .	72
5.9	软件界面的绿豆沙色背景 . . . . .	72
5.10	Fedora16 安装之后 . . . . .	74
5.11	Grub 与系统登录 . . . . .	78
5.12	lightdm 登录配置 . . . . .	79
5.13	主机网络配置 . . . . .	79
5.14	工作打印机配置 . . . . .	80
5.15	Ubuntu 快捷键 . . . . .	80
5.16	软件包安装与管理 . . . . .	81
5.17	网络对时 . . . . .	83
<b>6</b>	<b>RSPE 相关操作</b>	<b>84</b>
6.1	ACTA-8000 启动 . . . . .	84
6.2	设置 bootcmd . . . . .	85
6.3	OCTEON 模拟器环境下的 GDB 调试 . . . . .	85
6.4	OCTEON 服务器登录 . . . . .	85
6.5	OCTEON-SDK 的使用 . . . . .	86
6.6	开机运行 . . . . .	87
6.7	SE 程序设计与编译 . . . . .	88
6.8	IP-SAN 连接 . . . . .	88
6.9	运行时系统信息识别 . . . . .	89

<b>7 Linux 服务器</b>	<b>90</b>
7.1 磁盘速率测量 . . . . .	90
7.2 资源消耗查询 . . . . .	90
7.3 dstat 工具 . . . . .	91
7.4 环境变量 . . . . .	91
7.5 文件查找工具 . . . . .	91
7.6 主机硬件与 OS 信息查询 . . . . .	91
7.7 日志信息 . . . . .	93
7.8 Minicom . . . . .	95
7.9 RHEL 网络配置 . . . . .	96
7.10 网络连接故障原因 . . . . .	96
7.11 分区创建与挂载 . . . . .	97
7.12 进程查看与控制 . . . . .	97
7.13 RHEL 配置 yum . . . . .	98
7.14 SSH 便捷登录 . . . . .	98
7.15 sshd 服务启动 . . . . .	99
7.16 Ubuntu 系统服务 . . . . .	100
7.17 RHEL 系统服务 . . . . .	100
7.18 tftp 服务器端安装 . . . . .	100
7.19 用户与组 . . . . .	100
 <b>III 桌面应用操作</b>	 <b>102</b>
<b>8 Latex 与办公套件</b>	<b>103</b>
8.1 Latex 中文环境安装 . . . . .	103
8.2 格式调整技巧 . . . . .	104
8.3 查看帮助 . . . . .	104
8.4 插入内容 . . . . .	105
8.5 OpenOffice 公式输入技巧 . . . . .	106
8.6 Word 参考文献自动修改 . . . . .	106
8.7 Word 更新所有域 . . . . .	107
8.8 一次性帮你解决毕业论文的所有排版问题 . . . . .	107
8.9 xelatex 下的字体调节 . . . . .	112
8.10 中文处理的 CJK 方法 . . . . .	113
8.11 论文结构中文化 . . . . .	114
 <b>9 编程工具</b>	 <b>115</b>
9.1 Cscope 用法要略 . . . . .	115
9.2 Ctags 关键用法 . . . . .	116
9.3 数据文件分析工具 . . . . .	117

9.4	Doxygen 文档生成工具 . . . . .	118
9.5	GDB 调试器使用要略 . . . . .	119
9.6	git 用法 . . . . .	120
9.7	Indent 代码排版工具 . . . . .	123
9.8	Makefile 关键用法 . . . . .	124
9.9	Python IDE 选用 . . . . .	124
9.10	Subversion 版本修订控制 . . . . .	125
9.11	UML 正反向工程 . . . . .	125
9.12	Vim 文本编辑 . . . . .	125
9.13	在 Vim 中编写 tex 文件 . . . . .	129
9.14	Vim 跳转 . . . . .	130
9.15	Nerd 注释插件用法 . . . . .	133
9.16	Vim 之 quickfix 插件 . . . . .	133
9.17	Vim 之 taglist 插件 . . . . .	134
<b>10</b>	<b>其他桌面工具和技巧</b>	<b>135</b>
10.1	实用计算、查询与搜索 . . . . .	135
10.2	Gnuplot 制图 . . . . .	136
10.3	Graphviz Dot 制图 . . . . .	136
10.4	ImageMagick 工具用法 . . . . .	137
10.5	音视频播放与编辑 . . . . .	139
10.6	网络通信工具 . . . . .	140
10.7	PDF 阅读、编辑和转换 . . . . .	141
10.8	访问铁道部网站 . . . . .	143
10.9	wget 下载网站 . . . . .	143
10.10	Windows 的 U 盘启动与 U 盘安装 . . . . .	143
<b>IV</b>	<b>计算机程序设计</b>	<b>144</b>
<b>11</b>	<b>编程方法杂谈</b>	<b>145</b>
11.1	编程语言基础知识 . . . . .	145
11.2	程序员的十层楼 . . . . .	146
11.3	大师辑录 . . . . .	166
<b>12</b>	<b>Shell 编程</b>	<b>169</b>
12.1	awk 语言 . . . . .	169
12.2	cut 命令用法笔记 . . . . .	169
12.3	find 和 xargs . . . . .	170
12.4	sed 的使用 . . . . .	171
12.5	sort 用法笔记 . . . . .	172

12.6 uniq 命令用法笔记 . . . . .	173
<b>13 C 编程</b>	<b>174</b>
13.1 按位运算注意事项 . . . . .	174
13.2 C 语言常见错误 . . . . .	175
13.3 const 修饰符 . . . . .	175
13.4 C/C++ man 手册页 . . . . .	176
13.5 C/C++ 中的日期和时间 . . . . .	176
13.6 extern “C” 与 C/C++ 混合编程 . . . . .	179
13.7 Linux 平台 C 语言获取本机 IP . . . . .	181
13.8 printf 的覆盖定义 . . . . .	181
13.9 printf 格式化输出 . . . . .	182
13.10 对象大小与对齐 . . . . .	183
13.11 C/C++ 特殊语法 . . . . .	185
13.12 类型转换 . . . . .	186
<b>14 Python 编程</b>	<b>187</b>
14.1 Python 版本查询 . . . . .	187
14.2 Python 额外包安装 . . . . .	187
14.3 Python 类型判断 . . . . .	187
14.4 Python 特殊矩阵 . . . . .	188
14.5 Python 时间与日期 . . . . .	188
14.6 Python 读写 Excel 文件 . . . . .	189
14.7 Python 脚本常用功能 . . . . .	189
14.8 Python 科研仿真程序常用功能 . . . . .	190
14.9 Python 字符编码问题 . . . . .	190
<b>15 算法</b>	<b>191</b>
15.1 二分查找代码示例 . . . . .	191
15.2 快速排序代码示例 . . . . .	195
15.3 数据结构问题举例 . . . . .	198
15.4 数据分析问题举例 . . . . .	200
15.5 进制表示问题举例 . . . . .	204
15.6 数论问题举例 . . . . .	205
15.7 计算问题举例 . . . . .	205
15.8 字符串问题举例 . . . . .	206
15.9 杂问题举例 . . . . .	209
15.10 排序算法 . . . . .	210
15.11 编程问题总结 . . . . .	216
15.12 历法常识 . . . . .	217
15.13 数的分类 . . . . .	219



# List of Figures

1.1	MainBoard . . . . .	16
1.2	USB 连接器类型 . . . . .	23
1.3	USB mini 连接器类型 . . . . .	24
1.4	USB 三叉戟 Logo . . . . .	24
1.5	Hi-speed(USB 2.0) Logo . . . . .	25
1.6	Super-speed(USB 3.0) Logo . . . . .	25
4.1	SQL language elements . . . . .	53
9.1	Git 数据流 . . . . .	121



# List of Tables

2.1	号数与点数 . . . . .	38
3.1	TCP/IP 包头长度 . . . . .	44

## 第 I 部分 基础知识

## 第 1 章 硬件

### 1.1 磁盘控制器技术

#### 1.1.1 IDE 与 ATA

高技术配置（英语：Advanced Technology Attachment，简称“ATA”）与由集成驱动电子设备（英语：Integrated Drive Electronics，简称 IDE）技术实现的磁盘驱动器关系最密切。IDE 是一种计算机系统接口，主要用于硬盘和 CD-ROM，本意为“把控制器与盘体集成在一起的硬盘”。数年以前 PC 主机使用的硬盘，大多数都是 IDE 兼容的，只需用一根电缆将它们与主板或适配器连起来就可以了，而目前主要接口为 SATA 接口。一般说来，ATA 是一个控制器技术，而 IDE 是一个匹配它的磁盘驱动器技术，但是两个术语经常可以互用。ATA 是一个花费低而性能适中的接口，主要是针对台式机而设计的，销售的大多数 ATA 控制器和 IDE 磁盘都是更高版本的，称为 ATA - 2 和 ATA - 3，与之匹配的磁盘驱动器称为增强的 IDE。IDE 是一种计算机系统接口，主要用于硬盘和 CD-ROM，本意为“把控制器与盘体集成在一起的硬盘”。数年以前 PC 主机使用的硬盘，大多数都是 IDE 兼容的，只需用一根电缆将它们与主板或适配器连起来就可以了，而目前主要接口为 SATA 接口。

把盘体与控制器集成在一起的做法，减少了硬盘接口的电缆数目与长度，数据传输的可靠性得到了增强，硬盘制造起来变得更容易，因为厂商不需要再担心自己的硬盘是否与其他厂商生产的控制器兼容，对用户而言，硬盘安装起来也更为方便。ATA 是用传统的 40-pin 并行数据线连接主板与硬盘的，外部接口速度最大为 133MB/s，因为并行线的抗干扰性太差，且排线占空间，不利电脑散热，而逐渐被 SATA 所取代。ATA 主机控制器芯片差不多集成到每一个生产的系统板，提供连接 4 个设备的能力。ATA 控制器已经变得非常廉价和常见，致使购买一块没有 ATA 接口的 PC 主板是很难的。但在 SATA 技术日益发展下，没有 ATA 的主版已经出现，而且 Intel 在新型的芯片组中已经不默认支持 ATA 接口，主机版厂商需要另加芯片去对 ATA 作出支持（通常是为了兼容旧有硬盘和光盘驱动器）。

IDE 硬盘还有很多其它方面的局限性，大概就不是很多人都清楚了。普遍情况下，一块主板只有两个 IDE 接口，每个接口可以挂两个 IDE 设备。但同一个接口的两个设备是共用带宽的，对速度的影响非常大。所以稍有常识的人，都会把硬盘和光驱分开两条 IDE 线连接到主板上这样，IDE 有个很大的问题，就是虽然一块主板可以连接 4 个设备，但事实上只要超过两个，速度就大大下降。更大的问题是，同一条线上两个设备要严格按主/从设置才能正常运行。

并行 ATA 在支持设备热插拔方面能力有限，这一点对服务器方面的应用非常重要。

因为服务器通常采用 RAID 的方式，任何一块硬盘坏了都可以热拔插更换，而不影响数据的完整性，确保服务器任何情况下都正常开着。具有热插拔支持功能的 SCSI 和光纤通道占据了企业级应用的几乎全部市场，并行 ATA 空有价格优势而不能获得一席之地，主要原因就是它不支持热拔插。

Ultra DMA 引入了基于 CRC 的数据包出错检测，该技术是 ATA-3 标准的组成部分。但是，没有任何一种并行 ATA 标准提供命令和状态包的出错检测。尽管命令和状态包出错的范围和几率都小，但它们出错的可能性也不容忽略。使用过时的 5 伏电压处理器核心从几个方面要求向低电压过渡。较低电压允许更快的信号陡变，这对提高速度、降低热耗至关重要。现在的 CPU 核心电压基本上都小于 2 伏，为保持与系统主板上其它芯片的互操作性，通常使用 3.3 伏的外部电压分离出来，5 伏电压成为过时的标准。虽然大部分目前的 ATA/ATAPI-6 标准为并行 ATA 设备指定的直流电压供应为 3.3V ( $\pm 8\%$ )，但一些模式的接收器大于 4 伏，所以要使用过时的 5 伏电压。

### 1.1.2 SATA

Serial ATA (SATA, Serial Advanced Technology Attachment)，亦称串行 ATA，是串行 SCSI (SAS: Serial Attached SCSI) 的孪生兄弟，两者的排线兼容，SATA 硬盘可接上 SAS 接口。它是一种电脑总线，主要功能是用作主板和大量存储设备（如硬盘及光盘驱动器）之间的数据传输之用。2000 年 11 月由“Serial ATA Working Group”团体所制定，SATA 是已经完全取代旧式 PATA (Parallel ATA 或称 IDE) 的新型硬盘接口，因采用串行方式传输数据而得名。在数据传输上这一方面，SATA 的速度比以往更加快捷，并支持热插拔，使电脑运作时可以插上或拔除硬件。另一方面，SATA 总线使用了嵌入式时钟频率信号，具备了比以往更强的纠错能力，能对传输指令（不仅是数据）进行检查，如果发现错误会自动矫正，提高了数据传输的可靠性。不过，SATA 和以往最明显的分别，是用上了较细的排线，有利机箱内部的空气流通，某程度上增加了整个平台的稳定性。现时，SATA 分别有 SATA 1.5Gbit/s、SATA 3Gbit/s 和 SATA 6Gbit/s 三种规格。

SATA 1.5Gb/s 为第一代 SATA 接口，坊间的非官方名称为 SATA-1。SATA 3Gb/s 在 2004 年正式推出，坊间的非官方名称为 SATA-2 (SATA-II)，符合 ATA-7 规范，传输速度可达 3.0Gbit/s。这显示 SATA 的速度提升是以几何级数增长，这点和 PATA 的一级级算术级数增长是不同的。SATA 3Gb/s 比 SATA 1.5Gb/s 进步的地方在于：

1. 3.0Gb/s 的高传输速度
2. 支持真正的 SATA 指令排序 (NCQ)
3. SATA 3Gb/s 数据线长度最多 2m。SATA 1.5Gb/s 只是 1m，PATA 更短到 50cm
4. 全新的围挡式接口更稳固。

所谓 3Gb/s 的算法， $3000\text{MHz}$  的频率  $\times$  每次发送一个数据  $\times 80\%$  (8b/10b 的编码) / 8 bits per byte = 300Mbytes/s，同理 1.5Gb/s 也是这样可算成 150MB/s，也就是一般我们在买硬盘时，有时候会看到 SATA 150MB/s / 300MB/s，有时候又会看到 SATA

1.5Gb/s / 3Gb/s 的缘故。以 USB 3.0 而言，它拥有 5Gbps 的带宽，每次发送一个数据  $x 80\%(8b/10b \text{ 的编码}) / 8 \text{ bits per byte} = 500\text{Mbytes/s}$ ，所以 USB 3.0 的带宽比 SATA 3.0 的 600MB/s 还来的小。

SATA 6Gb/s 在 2009 年 5 月 26 日 SATA-IO 完成 SATA 3.0 最终规格发布，比上一代提升一倍速率至 6Gb/s，此外增加多项新技术，包涵新增 NCQ 指令以改良传输技术，并减低传输时所需耗电量。依据 Serial ATA Revision 3.0 规格白皮书，AHCI 底下改善了 (NCQ) 串行指令 NCQ 的指令数目、NCQ 的指令优先权及算法 SATA 3.0 亦会增加，包括为实时性的资源提供优先处理，主要用于图像及音像传输方面。此外 SATA 3.0 同时会为正在系统处理中的资源作优先安排，大大提升了系统的运行效率。为了降低耗电 SATA 3.0 采用全新 INCITS ATA8-ACS 标准，不但可兼容旧有的 SATA 设备、改良传输信号技术，亦大幅减低了 SATA2.0 传输时所需功耗。针对笔记本电脑 (NB) 市场对体积的需求，SATA 3.0 提供了较一般 SATA2.0 接口细小的 LIF 接口 (Low Insertion Force Connector)，专门针对 1.8 吋的存储设备，包括仅厚 7mm 光盘驱动器。2011 年 7 月 18 日 SATA-IO 公布了 SATA3.1 规格，3.1 版带来了诸多特性，例如节电测量，TRIM 性能提升和一些杂项调整。3.1 版带来了一个新的 mini SATA 接口，主要用于为移动计算设备增强互操作性，Zero-Power Optical Disk Drive (ODD) 的发明减少了闲置光驱的耗电量，用新的电源管理策略降低了整个系统的电力需求。TRIM 改进允许 SATA 固态硬盘在不影响性能的前提下自行修剪，改善了 SSD 的性能，同时还带来了让主机识别设备的硬件设备功能，提升了 SATA 的兼容性。另一个值得注意的是 SATA 通用存储模块 (USM) 和热插拔 SATA 驱动器模块，它让 SATA 硬盘的热插拔机制更为成熟，目前希捷 GoFlex 部分型号的硬盘已经开始支持。

SATA 与原来的 IDE 相比有很多优越性，最明显的就是数据线从 80 pin 变成了 7 pin，而且 IDE 线的长度不能超过 0.4 米，而 SATA 线可以长达 1 米，安装更方便，利于机箱散热。每个设备都直接与主板相连，独享 150M 字节/秒带宽，设备间的速度不会互相影响。热插拔对于普通家庭用户来说可能作用不大，但对于服务器却是至关重要。事实上，SATA 在低端服务器应用上取得的成功，远比在普通家庭应用中的影响力大。SATA 提高了错误检查的能力，除了对 CRC 对数据检错之外，还会对命令和状态包进行检错，因此和并行 ATA 相比提高了接入的整体精确度，使串行 ATA 在企业 RAID 和外部存储应用中具有更大的吸引力。SATA 的信号电压最高只有 0.5 伏，低电压一方面能更好地适应新平台强调 3.3 伏的电源趋势，另一方面有利于速度的提高。SATA 不依赖于系统总线的带宽，而是内置时钟。刚推出的这一代 SATA 内置 1500MHz 时钟，可以达到 150M 字节/秒的接口带宽。由于不再依赖系统总线频率，每一代 SATA 升级带宽的增加都是成倍的：下一代 300M 字节/秒，再下一代可以达到 600M 字节/秒。

在国内，现在买 IDE 的人恐怕比买 SATA 的人多很多。主要有三个方面的原因：首先，SATA 的诸多先进性总体上对个人电脑用户意义不是太大，它最大的意义的反而是适应了入门级企业应用的需要。其次，nForce4、915 之前的那些主板使用 SATA 硬盘，在安装操作系统的时候需要用到软盘，就象 SCSI 硬盘那样，增添了用户的麻烦。另外，国内用户的电脑配置相对落后，很多人都是旧电脑升级大容量硬盘，稍老点的主板还不支持 SATA 硬盘。所以，SATA 最大的成功在于吸引了很多低端入门级服务器的

用户。但在企业级应用方面，它又仍然在很多方面有待改进：单线程的机械底盘（不适应服务器应用程序大量非线性的读取请求。所以 SATA 硬盘用来做视频下载服务器还不错，用在网上交易平台则力不从心），形同虚设的热拔插功能（SATA 硬盘虽然可以热拔插，但 SATA 组成的阵列在某块硬盘损坏的时候，不能象 SCSI、FC 和 SAS 那样，具有 SAF-TE 机制用指示灯显示，知道具体坏的是哪一块）。SATA 1.0 控制器的传输速度效率不高，虽然标称具有 150MB/s 的峰值速度，事实上最快的 SATA 硬盘速度也只有 60MB/s。虽然 SATA 硬盘相对于 SCSI 硬盘来说很便宜，但整个的 SATA 方案并不便宜。主要原因是 SATA 1.0 控制器的每个接口只能连接一个硬盘，8 个硬盘组成的阵列需要 8 个接口，把每个接口 300 多元的花费算进去，就不便宜了。

为解决固态硬盘的数据传送速率瓶颈，目前 SATA 的官方机构 Serial ATA International Organization 正着手制定下一代串行 ATA 的标准，命名为 ‘SATA Express’，数据传送速率将在 8Gbps 至 16Gbps，连接端口和制式向下兼容前三代串行 ATA 的标准。将于 2013 年公布。mSATA 是迷你版本 SATA 接口，使用 Mini PCI-E 连接器传输 SATA 信号。可支持 1.5Gbps、3Gbps 和 6Gbps 传输模式。mSATA 接口多用于固态硬盘，适用于需要尺寸较小的存储器的场合（例如超薄笔记本等）。mSATA 固态硬盘形似 Mini PCI-E 扩展卡，尺寸很小，有助于节省机器内部空间。

原生指令排序 (Native Command Queuing, 简称 NCQ)，原先是改善服务器硬盘存取控制技术，应用在 SCSI 和 SATA 1.0/2.0/3.0 接口硬盘读写的加速技术，其接口开启磁盘阵列 RAID 亦有所提升。透过硬盘固件、硬盘控制器以及操作系统三者的互相配合，改善硬盘内部磁区的读取顺序，可以提高硬盘效能，亦能够轻微减轻硬盘损耗的速率。NCQ 对用于服务器上的硬盘的效率提升尤为明显。

### 1.1.3 SCSI

小型计算机系统接口 (SCSI, Small Computer System Interface) 是一种用于计算机及其周边设备之间（硬盘、软驱、光驱、打印机、扫描仪等）系统级接口的独立处理器标准。SCSI 标准定义了命令、通信协定以及实体的电气特性（换成 OSI 的说法，就是占据了实体层、链接层、通信层、应用层），最大部份的应用是在存储设备上（例如硬盘、磁带机）；但，其实 SCSI 可以连接的设备包括有扫描仪、光学设备（像 CD、DVD）、打印机……等等，SCSI 命令中有条列出支持的设备 SCSI 周边设备。理论上，SCSI 不可能连接所有的设备，所以有 “1Fh - unknown or no device type” 这个参数存在。

SCSI-1 是最初版本的 SCSI，现已过时。SCSI-1 具有 8 位 BUS，数据传输率为 40 Mbps(5MB/sec)。

SCSI-2 是基于 CCS 的 SCSI-1 改进版本，由 18 条基本命令组成，可以运行在所有的硬件平台上。在 Fast SCSI 和 Wide SCSI 的支持下，SCSI-2 在原 SCSI-1 的基础上传输速率得到了提高。命令串行特性使得 SCSI 设备能够以最有效的顺序运行命令。Fast SCSI 的传输速率为 10 MB/sec，当配合 16 位 BUS 时，其传输速率为 20 MB/sec (Fast-Wide SCSI)。

SCSI-3 是 SCSI 标准的首个平行界面标准，由 Adaptec 及 SCSITA 于 1992 年制定。SCSI-3 在 8-bit 的线路亦可有 20MB/s 的速度，而在 16-bit 的环境亦可有 40MB/s。不

过，仪器的距离必须在 3 米（3M）以内。SCSI-3 在 SCSI-2 基础上有了很多提高，如串行 SCSI。通过 6 芯同轴电缆，其传输速率达到 100 MB/sec。SCSI-3 解决了旧 SCSI 版本中存在的终结和延迟问题。此外通过即插即用（plug-and-play）操作，自动分配 SCSI ID 和终结，使 SCSI 安装更为容易。与 SCSI-2 支持 8 台设备相比，SCSI-3 能支持 32 台设备。SCSI-3 改变了文档结构。它不是指用以处理所有不同层和电气接口（electrical interface）的单个文档，而是涵盖物理层、有关电接口基本协议、基本命令设置层（SPC）以及特殊协议层等的文档集合。例如，这个特定协议层文档包含块命令（SBC: Block Command）中的硬盘接口命令、磁带设备的流命令（SSC）、RAID 阵列的控制命令（SCC）、多媒体命令（MMC）、媒体切换命令（MCC: Media Changer Command）以及箱体服务命令（SES: enclosure services Command）。关于此 SCSI-3 中有一个全面的体系结构模型（SAM）。当今，SCSI-3 单元采用 Ultra-Wide 和 Ultra SCSI 类型的驱动器。Ultra SCSI 具有 8 位 BUS，其传输速率为 20 MB/sec。Ultra-Wide SCSI 具有 16 位 BUS，其传输速率达到 40 MB/sec。

#### 1.1.4 SAS

串行式 SCSI（SAS: Serial Attached SCSI）是一种电脑集线的技术，其功能主要是作为周边零件的数据传输，例如：硬盘、CD-ROM 等设备而设计的界面。串行式 SCSI 由并行 SCSI 物理存储接口演化而来，是由 ANSI INCITS T10 技术委员会（T10 committee）开发及维护的新的存储接口标准。与并行方式相比，串行方式能提供更快速的通信传输速度以及更简易的配置。此外 SAS 并支持与串行式 ATA（SATA）设备兼容，且两者可以使用相类似的电缆。

SAS 是点对点（point-to-point）连接，并允许多个端口集中于单个控制器上，其可以自带于主板（mother board）当中；也可另外添加。该技术创建在强大的并行 SCSI 通信技术基础上。SAS 是采用 SATA 兼容的电缆线采取点对点连接方式，从而在计算机系统中不需要创建维菊链结（daisy-chaining）方式便可简单地实现线缆安装。

第一代 SAS 为数组中的每个驱动器提供 3.0 Gbps（300 MBps）的传输速率。

第二代 SAS 为数组中的每个驱动器提供 6.0 Gbps（600 MBps）的传输速率。

SAS 由 3 种类型协议组成，根据连接的不同设备使用相应的协议进行数据传输：串行 SCSI 协议（SSP）—用于传输 SCSI 命令。SATA 通道协议（STP）—用于传输 SATA 数据。SCSI 管理协议（SMP）—用于对 SAS 设备的维护和管理。

SAS 的接口技术可以向下兼容 SATA。具体来说，二者的兼容性主要体现在物理层和协议层的兼容。在物理层，SAS 接口和 SATA 接口完全兼容，SATA 硬盘可以直接使用在 SAS 的环境中，从接口标准上而言，SATA 是 SAS 的一个子标准，因此 SAS 控制器可以直接操控 SATA 硬盘，但是 SAS 却不能直接使用在 SATA 的环境中，因为 SATA 控制器并不能对 SAS 硬盘进行控制；在协议层，SAS 由 3 种类型协议组成，根据连接的不同设备使用相应的协议进行数据传输。其中串行 SCSI 协议（SSP）用于传输 SCSI 命令；SCSI 管理协议（SMP）用于对连接设备的维护和管理；SATA 通道协议（STP）用于 SAS 和 SATA 之间数据的传输。因此在这 3 种协议的配合下，SAS 可以和 SATA 以及部分 SCSI 设备无缝结合。

## 1.2 硬件测试相关知识

### 1.2.1 JTAG

JTAG 是联合测试工作组（Joint Test Action Group）的简称，是在名为标准测试访问端口和边界扫描结构的 IEEE 的标准 1149.1 的常用名称。此标准用于测试访问端口，使用边界扫描的方法来测试印刷电路板。

1990 年 JTAG 正式由 IEEE 的 1149.1-1990 号文档标准化，在 1994 年，加入了补充文档对边界扫描描述语言（BSDL）进行了说明。从那时开始，这个标准被全球的企业广泛采用。边界扫描几乎成为了 JTAG 的同义词。

在设计印刷电路板时，目前最主要用在测试集成电路的副区块，而且也提供一个在嵌入式系统很有用的调试机制，提供一个在系统中方便的“后门”。当使用一些调试工具像电路内模拟器用 JTAG 当做讯号传输的机制，使得程式设计师可以经由 JTAG 去读取整合在 CPU 上的调试模组。调试模组可以让程式设计师调试嵌入式系统中的软件。

### 1.2.2 DUT

被测器件（英语：device under test, DUT）或被测装置，又称在测单元或被测部件（unit under test, UUT），常用于表示正处于测试阶段的工业产品。在半导体测试中，DUT 表示晶圆或最终封装部件上的特定管芯小片。利用连接系统将封装部件连接到手动或自动测试设备（ATE），ATE 会为其施加电源，提供模拟信号，然后测量和估计器件得到的输出，以这种方式测定特定被测器件的好坏。

对于晶圆来说，使用者需要将 ATE 用一组显微针连接到一个个独立的 DUT（晶圆小片）。若晶圆已被切割成小片并封装，我们可以用 ZIF 插座（零插拔力插座）将 ATE 连接到 DUT（管壳）上。

更多的情况下，DUT 用于表示任何被测电子装置。例如，装配线下线的手机中的每一芯片都会被测试，而手机整机会以同样的方式进行最终的测试，这里的每一部手机都可以被称作 DUT。

DUT 常以测试针组成的针床测试台连接到 ATE。

被测系统（System under test, SUT）表示正在被测试的系统，目的是测试系统是否能正确操作。这一词语常用于软件测试中。

软件系统测试的一个特例是对应用程序的测试，称为被测应用程序（application under test, AUT）。

SUT 也表明软件已经到了成熟期，因为系统测试在测试周期中是集成测试的最后一阶段。

## 1.3 PC 芯片组

芯片组（chipset, PC chipset, or chip set）是一组共同工作的集成电路（“芯片”），并作为一个产品销售。它负责将电脑的核心——微处理器和机器的其他部分相连接，是决定主板级别的重要部件。以往，芯片组由多颗芯片组成，慢慢的简化为两颗芯片。



在计算机领域，“芯片组”术语通常是特指计算机主板或扩展卡上的芯片。当讨论基于英特尔的奔腾级处理器的个人电脑时，芯片组一词通常指两个主要的主板芯片组：北桥和南桥。芯片组的制造商可以，通常也是独立于主板的制造商。比如 PC 主板芯片组包括 NVIDIA 的 nForce 芯片组和威盛电子公司的 KT880，都是为 AMD 处理器开发的，或英特尔许多芯片组。

### 1.3.1 南北桥结构

北桥（英语：Northbridge）是基于 Intel 处理器的个人电脑主板芯片组两枚芯片中的一枚，北桥设计用来处理高速信号，通常处理中央处理器、随机存取存储器、AGP 或 PCI Express 的端口，还有与南桥之间的通信。

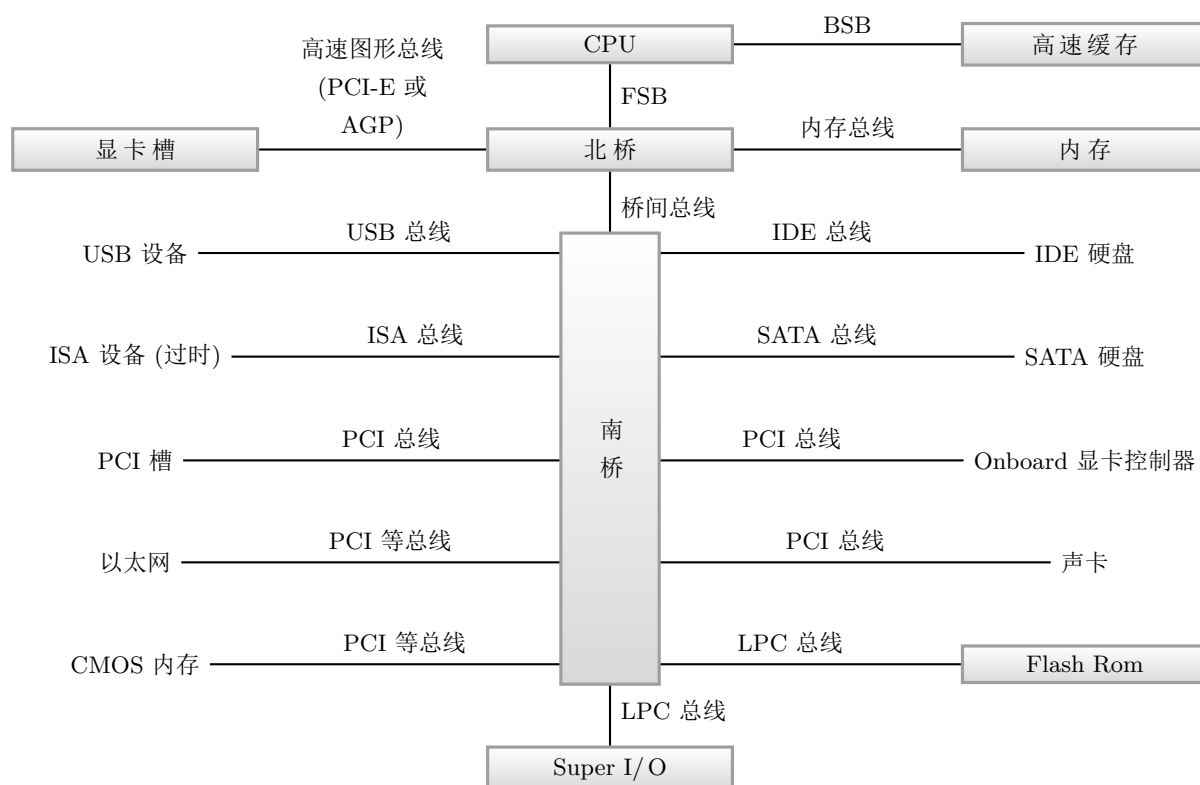


图 1.1: MainBoard

传统的北桥内建内存控制器，让处理器连接前端总线，而处理器和内存总线则跑相同的时脉。随后，芯片组分开处理器和内存总线的频率，让前端总线只代表处理器和北桥之间的通道。

北桥留下来的只剩下 AGP 或 PCI Express 控制器和与南桥通信，有时北桥会和南桥整合在同颗芯片中，有一些北桥则连同绘图处理器也整合进去，而另外支援 AGP 或 PCI Express 接口。整合式北桥会侦测到附加在 AGP 插槽上有安装显卡，并停止其绘图处理器功能，但有些北桥可以允许同时使用整合式显卡和安装外加显卡，作为多显示输出。

南桥设计用来处理低速信号，通过北桥与 CPU 联系。各芯片组厂商的南桥名称都有所不同，例如英特尔称之为 ICH，NVIDIA 的称为 MCP，ATI 的称为 IXP/SB。

南桥包含大多数周边设备接口、多媒体控制器和通讯接口功能。例如 PCI 控制器、

ATA 控制器、USB 控制器、网络控制器、音效控制器。各世代的南桥效能大多雷同，但偶然听到某些南桥会有较差的 Serial ATA 或 USB 效能。目前所有的南桥制造商都提供 SATA 磁盘阵列功能，NVIDIA 则允许 SATA 和 ATA 硬盘机混合组成磁盘阵列。最新的英特尔 Matrix RAID 技术，让 RAID-0 和 RAID-1 组态可以在两颗硬盘机中同时使用。

大多数南桥都能直接连接 Gigabit Lan PHY（实体层芯片，用来处理连接讯号），高阶的南桥通常拥有两组 Gigabit Lan PHY，不过中阶的主板则只支援一组。而 NVIDIA 最新的南桥则支援带宽合并、封包排序和 TCP/IP 加速等高级网络卡功能。现在大部份高级南桥则支援 Azalia 高传真音效，借着编码芯片支援 7.1 声道音效。

大多数南桥都支援 PCI Express Hub，但主板制造商通常采用北桥所提供的 PCI Express Lane。

存放 BIOS 配置信息的存储部件为 CMOS 内存，或称非易失性 BIOS 内存。传统上，BIOS 信息存放于易失性的 CMOS SRAM 中，断点后借助电池的支持来保证信息不丢失。目前 BIOS 信息存放于 EEPROM 或 flash 中，电池只用于维持时钟硬件 (RTC, real-time clocking)。CMOS RAM 和电池都是南桥的一部分。

Super I/O 可外接串口、并口（主要用于打印机）、PS/2 鼠标和键盘、软盘、温度传感器和风扇转速监测等。Super I/O 始于 20 世纪 80 年代，早期为附加芯片，后集成于主板。Super I/O 早期用 ISA 总线同 CPU 通信。随着 PCI 总线的普及，Super I/O 甚至成为主板上集成 ISA 总线的主要理由。后来 Super I/O 通过 LPC(Low Pin Count) 总线同 CPU 通信。Super I/O 替主板实现了许多功能，简化主板设计，节约了成本。

Intel Hub Architecture(IHA) 可用来取代南桥与北桥，IHA 芯片组亦分成二大项：Graphics and Memory Controller Hub (GMCH) 与 I/O Controller Hub (ICH)。

随着 Soc(System-on-a-Chip) 技术的流行，现代设备逐渐将北桥集成到 CPU 冲模 (die) 上，而将南桥直接与 CPU 相连，如 Intel 的 Sandy Bridge 和 AMD Fusion 处理器（均发布于 2011 年）。预期于 2013 年发布的 Intel Haswell 将会把南桥与 CPU 集成到同一盒 (package) 中。

### 1.3.2 单芯片芯片组

AMD 在 Athlon 64 时代将内存总线整个拿掉，直接设计到处理器中，让北桥的功能只是支援外加显卡接口，例如 AGP 和 PCI Express x16。由于北桥的重要性降低，有厂商索性将南北桥合并，成为单一芯片组，例如 NVIDIA 的 nForce 4。这样可以减低芯片组的制造成本，但电脑的效能会降低。

单芯片芯片组已推出多年，例如 SiS 730。但直到最近 nForce 4 的出现才逐渐流行。现在的单芯片芯片组，不像以往般复杂，因 Athlon 64 已内建内存控制器，取代了北桥的功能。纵使芯片组变成单芯片，习惯上亦沿用旧名称。

### 1.3.3 总线

前端总线 (FSB, Front Side Bus) 是指中央处理器数据总线的专门术语，此总线负责中央处理器和北桥芯片间的数据传递。某些带有 L2 和 L3 缓存 (Cache) 的计算机，通过后端总线 (Back Side Bus) 实现这些缓存和中央处理器的连接，而此总线的数据传输

速率总是高于前端总线。

大多数现代总线（GTL+ 和 EV6）是 CPU 和芯片组的连接主干。芯片组（通常由南桥和北桥组成）是和系统中其他总线的连接节点。PCI、AGP 和内存总线均和芯片组相连，以使设备间数据能相互传送。

这些第二级系统总线的运行速率取决于前端总线的速率。总之，高的前端总线速率意味着计算机的高处理性能。

早期连接南北桥的总线为 PCI 总线，现在主要是 DMI(Intel) 和 UMI(AMD)。

在 PC 发展初期，由于处理器速度不高，大部份元件的时脉均保持同步，直至 80486 时代，在处理器制程持续进步下，处理器速度也加速成长，当时由于其他外部元件受电气结构所限，而无法跟进成长，因此 Intel 首次于处理器时脉中加入倍频设计，首颗处理器为 Intel 80486DX2，外部传输时脉是处理器的一半，及后处理器成长速度仍远超过外部元件，两者速度差距越来越大。直至 Pentium III 时代，处理器时脉已超越 1GHz，但外部传输时脉仍仅有 133MHz。

正常来说，外频速度越高代表处理器在同一周期下可读写越多的数据，因此，外频速度很可能会变成系统效能上的瓶颈，为解决处理器带宽不足的问题，Intel 于 Pentium 4 时代加入 Quad Pumped Bus 架构，使其在同一周期内可传送 4 笔数据，此举令外部传输时脉不变下，传输效率却可提升四倍。

前端总线 (FSB、外频) 的速度指的是 CPU 和北桥芯片间总线的速度。而系统总线 (BusSpeed) 的概念是建立在数位脉冲信号震荡速度基础之上的，也就是说，100MHz 系统总线 (BusSpeed) 特指数位脉冲信号在每秒钟震荡一百万次，它更多的影响了 PCI 及其他总线的频率。之所以前端总线 (FSB、外频) 与系统总线 (BusSpeed) 这两个概念容易混淆，主要的原因是在以前的很长一段时间里，前端总线 (FSB、外频) 与系统总线 (BusSpeed) 是相同速率，因此往往直接称系统总线 (BusSpeed) 为外频，最终造成这样的误会。

中央处理器的时脉速度（简称内频）由系统总线速率（bus speed）乘上倍频系数决定。例如，一个时脉速度为 700MHz 的处理器，可能运行于 100MHz 的系统总线上。这说明处理器内的时钟倍频器的倍率设置为 7，即中央处理器被设定为以 7 倍于系统总线的速率运行： $100\text{ MHz} \times 7 = 700\text{ MHz}$ 。通过改变倍频系数或系统总线速率，可以得到不同的时脉速度。

## 1.4 系统总线

### 1.4.1 PCI

外设互联标准（或称个人电脑接口，Personal Computer Interface），实际应用中简称为 PCI（Peripheral Component Interconnect），是一种连接电子计算机主板和外部设备的总线标准。一般 PCI 设备可分为以下两种形式：直接布放在主板上的集成电路，在 PCI 规范中称作“平面设备”（planar device）；或者安装在插槽上的扩展卡。PCI bus 常见于现代的个人计算机中，并已取代了 ISA 和 VESA 局部总线，成为了标准扩展总线。PCI 总线亦常见于其他电子计算机类型中。PCI 总线最终将被 PCI Express 和其他更先进的技术取代，这些技术现在已经被用于最新款的电子计算机中。PCI 规范规定了该总

线的物理尺寸（包括线宽）、电气特性、总线时序和协议。该规范可从美国 PCI-SIG 协会购得。常见的 PCI 卡包括网卡、声卡、调制解调器、电视卡和磁盘控制器，还有 USB 和串口等端口。原本显卡通常也是 PCI 设备，但很快其带宽已不足以支持显卡的性能。PCI 显卡现在仅用在需要额外的外接显示器或主板上没有 AGP 和 PCI Express 槽的情况。

#### 1.4.2 PCI-E

PCI Express，简称 PCI-E，是电脑总线 PCI 的一种，它沿用了现有的 PCI 编程概念及通讯标准，但建基于更快的串行通信系统。英特尔是该接口的主要支援者。PCIe 仅应用于内部互连。由于 PCIe 是基于现有的 PCI 系统，只需修改物理层而无须修改软件就可将现有 PCI 系统转换为 PCIe。PCIe 拥有更快的速率，以取代几乎全部现有的内部总线（包括 AGP 和 PCI）。英特尔希望将来能用一个 PCIe 控制器和所有外部设备交流，取代现有的南桥 / 北桥方案。

除了这些，PCIe 设备能够支援热拔插以及热交换特性，支援的三种电压分别为 +3.3V、3.3Vaux 以及 +12V。考虑到现在显卡功耗的日益增加，PCIe 而后在规范中改善了直接从插槽中取电的功率限制，16x 的最大提供功率达到了 75W[1]，比 AGP 8X 接口有了很大的提升。基本可以满足当时（2004 年）中高阶显卡的需求。这一点可以从 AGP、PCIe 两个不同版本的 6600GT 显卡上就能明显地看到，后者并不需要外接电源。PCIe 只是南桥的扩展总线，它与操作系统无关，所以也保证了它与原有 PCI 的兼容性，也就是说在很长一段时间内在主板上 PCIe 接口将和 PCI 接口共存，这也给用户的升级带来了方便。由此可见，PCIe 最大的意义在于它的通用性，不仅可以让它用于南桥和其他设备的连接，也可以延伸到芯片组间的连接，甚至也可以用于连接图形芯片，这样，整个 I/O 系统重新统一起来，将更进一步简化计算机系统，增加计算机的可移植性和模块化。

#### 1.4.3 AGP

AGP，全称为加速图像处理端口（Accelerated Graphics Port），是电脑主板上的一种高速点对点传输通道，供显卡使用，主要应用在三维电脑图形的加速上。AGP 是在 1997 年由 Intel 提出，是从 PCI 标准上创建起来，是一种显卡专用接口。推出原因是为了消除 PCI 在处理 3D 图形时的瓶颈。AGP 通常会被视为电脑总线的一种，但这样的分法严格来说是错误的；因为一组总线可容许多个设备共用，而 AGP 却不是。AGP 不能多个插槽共用一组总线。一些主板设有多条独立的 AGP 插槽，现时 AGP 已基本被 PCI Express 所取代。

#### 1.4.4 LPC

LPC 总线，原名叫 Low pin count Bus，是在 IBM PC 兼容机中用于把低带宽设备和“老旧”连接到 CPU 上。那些常见低速设备有：BIOS，串口，并口，PS/2 的键盘和鼠标，软盘控制器，比较新的设备有可信平台模块。LPC 总线通常和主板上的南桥物理相连，南桥在 IBM PC AT 平台上通常连接了一系列的“老旧”设备，例如两个可编程中

断控制器，可编程计时器和两个 ISA DMA 控制器。LPC 总线是 Intel 在 1998 时作为工业标准架构体系（ISA）的替代品引入，它与 ISA 在软件层面是类似的，尽管在物理层面是有着巨大不同的，ISA 是 16 比特宽，8.33 MHz 的总线，而它是 4 比特宽，有着四倍频率（33.3 MHz）的总线。LPC 总线最大的优点是只需要 7 个信号，在拥挤的现代主板上是很容易布局的。

#### 1.4.5 SPI

SPI 是很多术语的缩写。包括：

##### serial peripheral interface

序列周边接口（Serial Peripheral Interface Bus, SPI），类似 I<sup>2</sup>C，是一种 4 线同步序列资料协定，适用于便携式装置平台系统，但使用率较 I<sup>2</sup>C 少。序列周边接口一般是 4 线，有时亦可为 3 线，有别于 I<sup>2</sup>C 的 2 线，以及 1-Wire。

The Serial Peripheral Interface Bus or SPI (pronounced as either ess-pee-eye, spy or simply S.P.I) bus is a synchronous serial data link standard, named by Motorola, that operates in full duplex mode. Devices communicate in master/slave mode where the master device initiates the data frame. Multiple slave devices are allowed with individual slave select (chip select) lines. Sometimes SPI is called a four-wire serial bus, contrasting with three-, two-, and one-wire serial buses.

##### System Packet Interface

The System Packet Interface family of Interoperability Agreements from the Optical Internetworking Forum specify chip-to-chip, channelized, packet interfaces commonly used in synchronous optical networking and ethernet applications. A typical application of such a packet level interface is between a framer (for optical network) or a MAC (for IP network) and a network processor. Another application of this interface might be between a packet processor ASIC and a traffic manager device.

SPI-4.2 is a version of the System Packet Interface published by the Optical Internetworking Forum. It was designed to be used in systems that support OC-192 SONET interfaces and is sometimes used in 10 Gigabit Ethernet based systems. SPI-4 is an interface for packet and cell transfer between a physical layer (PHY) device and a link layer device, for aggregate bandwidths of OC-192 Asynchronous Transfer Mode(ATM) and Packet over SONET/SDH (POS), as well as 10 Gigabit Ethernet applications. A typical application of SPI-4.2 is to connect a framer device to a network processor. It has been widely adopted by the high speed networking marketplace. The clocking is Source-synchronous and operates around 700 MHz. Implementations of SPI-4.2 have been produced which allow somewhat higher clock rates. This is important when overhead bytes are added to incoming packets.

#### 1.4.6 I<sup>2</sup>C

I<sup>2</sup>C (Inter-Integrated Circuit) 是内部整合电路的称呼，是一种串行通讯总线，使用多主从架构，由飞利浦公司在 1980 年代为了让主板、嵌入式系统或手机用以连接低速周边装置而发展。I<sup>2</sup>C 的正确读法为 “I-squared-C”，而 “I-two-C” 则是另一种错误但被广泛使用的读法，在中国则多以 “I 方 C” 称之。截至 2006 年 11 月 1 日为止，使用 I<sup>2</sup>C 协定不需要为其专利付费，但制造商仍然需要付费以获得 I<sup>2</sup>C 从属装置位址。

原始的 I<sup>2</sup>C 系统是在 1980 年代所建立的一种简单的内部总线系统，当时主要的用途在于控制由飞利浦所生产的芯片。1992 年完成了最初的标准版本释出，新增了传输速率为 400 kbit/s 的快速模式及长度为 10 位元的寻址模式可容纳最多 1008 个节点。1998 年释出了 2.0 版，新增了传输速率为 3.4Mbit/s 的高速模式并为了节省能源而减少了电压及电流的需求。2.1 版则在 2001 年完成，这是一个对 2.0 版做一些小修正，version 3.0, 2007 年同时也是目前的最新版本。

在 Linux 中，I<sup>2</sup>C 已经列入了核心模組的支援了，更进一步的说明可以参考核心相关的文件及位于 `/usr/include/linux/i2c.h` 的这个标头档。OpenBSD 则在最近的更新中加入了 I<sup>2</sup>C 的架构 (framework) 以支援一些常见的主控端控制器及感应器。

#### 1.4.7 UEXT

Universal EXTension (UEXT) is a connector layout which includes power and three serials buses: Asynchronous, I2C, SPI. The connector layout was specified by Olimex Ltd and declared an open-project that is royalty-free.

#### 1.4.8 MII

II(Media Independent Interface, 媒体独立接口)，是与 100Mbps 的 Ethernet PHY chip 沟通时所使用的接口。

Being media independent means that different types of PHY devices for connecting to different media (i.e. Twisted pair copper, fiber optic, etc.) can be used without redesigning or replacing the MAC hardware. Thus any MAC may be used with any PHY, independent of the network signal transmission media. The MII can be used to connect a MAC to an external PHY using a pluggable connector, or direct to a PHY chip which is on the same printed circuit board. On a PC the CNR connector Type B carries MII bus interface signals. The MDIO Serial Management Interface (SMI) (see MDIO) is used to transfer management information between MAC and PHY.

Reduced Media Independent Interface (RMII) is a standard that addresses the connection of Ethernet physical layer transceivers (PHY) to Ethernet switches or the MAC portion of an end-device's Ethernet interface. It reduces the number of signals/pins required for connecting to the PHY from 16 (for an MII-compliant interface) to between 6 and 10. RMII is capable of supporting 10 and 100 Mbit/s; even 1 Gbit/s is possible, higher gigabit interfaces need a wider interface.

An Ethernet interface normally consists of 4 major parts: The MAC (Media Access Controller), the PHY (PHYsical Interface or transceiver), the magnetics, and the connector.

RMII is one of the possible interfaces between the MAC and PHY; others include MII and SNI, with additional wider interfaces (including XAUI, GBIC, SFP, SFF, XFP, and XFI) for gigabit and faster Ethernet links.

Gigabit Media Independent Interface (GMII) is an interface between the Media Access Control (MAC) device and the physical layer (PHY). The interface defines speeds up to 1000 Mbit/s.

RGMII uses half the number of data pins as used in the GMII interface. This reduction is achieved by clocking data on both the rising and falling edges of the clock in 1000 Mbit/s operation, and by eliminating non-essential signals.

The Serial Gigabit Media Independent Interface (SGMII) is a variant of MII, a standard interface used to connect an Ethernet MAC-block to a PHY. It is used for Gigabit Ethernet but can also carry 10/100 MBit Ethernet.

10 Gigabit Media Independent Interface (XGMII) is a standard defined in IEEE 802.3 for connecting full duplex 10 Gigabit Ethernet (10GbE) ports to each other and to other electronic devices on a printed circuit board.

XAUI 是一个介于 MAC 到 PHY 之间电脑总线 XGMII(10.0 Gbit/s) 的延伸标准, XAUI 发音 “zowie”, 与意味十倍的罗马数字 X 关联, 是 “附件单位接口” 的起始。XAUI 是 XGMII 的延伸, XAUI 位于 MAC 末端的 XGXS、和 PHY 末端的 XGXS 之间。XAUI 延伸了 XGMII 的操作长度并减少了信号接口的数目。应用范围包括延伸 MAC 和 PHY 模组之间的实体分隔以 10.0 Gbit/s 以太系统分散横跨电路板。

The XGMII Extender, which is composed of an XGXS(The 10 Gigabit Ethernet Extended Sublayer) at the MAC end, an XGXS at the PHY end and a XAUI between them, is to extend the operational distance of the XGMII and to reduce the number of interface signals. Applications include extending the physical separation possible between MAC and PHY components in a 10 Gigabit Ethernet system distributed across a circuit board.

在 10Mbps 以太网上, 对应的是 AUI, Attachment Unit Interface。

The MII design has been extended to support reduced signals and increases speeds. Current variants are Reduced Media Independent Interface, Gigabit Media Independent Interface, Reduced Gigabit Media Independent Interface, Serial Gigabit Media Independent Interface and 10 Gigabit Media Independent Interface.

## 1.5 USB

通用串行总线（英语：Universal Serial Bus，缩写 USB）是连接计算机系统与外部设备的一种串口总线标准，也是一种输入输出接口的技术规范，被广泛地应用于个人电脑和移动设备等信息通讯产品，并扩展至摄影器材、数字电视（机顶盒）、游戏机等其它相关领域。

多媒体电脑刚问世时，外接式设备的传输界面各不相同，如打印机只能接 LPT port、调制解调器只能接 RS232、鼠标键盘只能接 PS/2 等。繁杂的界面系统，加上必须安装驱动程序并重启才能使用的限制，都不免造成用户的困扰。因此，创造出一个统一且支持热插拔的外接式传输界面，便成为无可避免的趋势。USB 最初是由英特尔与微软倡导发起，其最大的特点是支持热插拔和即插即用。当设备插入时，主机枚举到此设备并加载所需的驱动程序，因此在使用上远比 PCI 和 ISA 总线方便。USB 在速度上远比并行端口（例如 EPP、LPT）与串行接口（例如 RS-232）等传统电脑用标准总线快上许多。USB 1.1 的最大传输带宽为 12Mbps，USB 2.0 的最大传输带宽为 480Mbps。USB 3.0 为 5Gbps。

USB 的设计为非对称式的，它由一个主机控制器和若干通过集线器设备以树形连接的设备组成。一个控制器下最多可以有 5 级 Hub，包括 Hub 在内，最多可以连接 128 个设备，因为在设计时是使用 7 位寻址字段，二的七次方就等于 128，一般人说 USB 连接 127 个是指连接（某一设备）时需扣除一个连接主机的 USB 接头，而一台计算机可以同时有多个控制器。和 SPI-SCSI 等标准不同，USB 集线器不需要终结器。

USB 的连接器分为 A、B 两种，分别用于主机和设备；其各自的小型化的连接器是 Mini-A 和 Mini-B，另外还有 Mini-AB（可同时支持 Mini-A 及 Mini-B）的插口。



图 1.2: USB 连接器类型

从左到右分别为：micro-b plug, 非 USB(UC-E6, 私有), mini-B plug, A receptacle, A plug, B plug。

USB 可以连接的外设有鼠标、键盘、游戏手柄、游戏杆、扫描仪、数码相机、打印机、硬盘和网络部件。对数码相机这样的多媒体外设 USB 已经是缺省接口；由于大大简化了与计算机的连接，USB 也逐步取代并行接口成为打印机的主流连接方式。2004 年已经有超过 1 亿台 USB 设备；到 2007 年时，高清晰度数字视频外设是仅有的 USB 未能染指的外设类别，因为他需要更高的传输速率。

USB 实装论坛（USB Implementers Forum, USB-IF）负责 USB 标准制订，其成员包括：苹果电脑、惠普、NEC、微软和英特尔。

2001 年底，USB-IF 公布了 USB 2.0 规范，增加更高的数据传输速率 480 Mbit/s（现在称作 Hi-Speed）。与之前的 USB 0.9、USB 1.0 和 USB 1.1 一样，该规范完全向后兼容。随后，USB-IF 公布了 USB On-The-Go（USB OTG，当前版本：1.0a）作为 USB 2.0 规范的补充标准，使其能够用于在便携设备之间直接交换数据。

2007 年 1 月 4 日，USB-IF 颁布了 Micro-USB 的插头标准。该标准将在许多新型智能手机和 PDA 上替代 Mini-USB。Micro-USB 插头的插拔寿命为 10,000 次，比 Mini-USB





图 1.3: USB mini 连接器类型  
从左到右分别为: mini-A plug, mini-B plug。

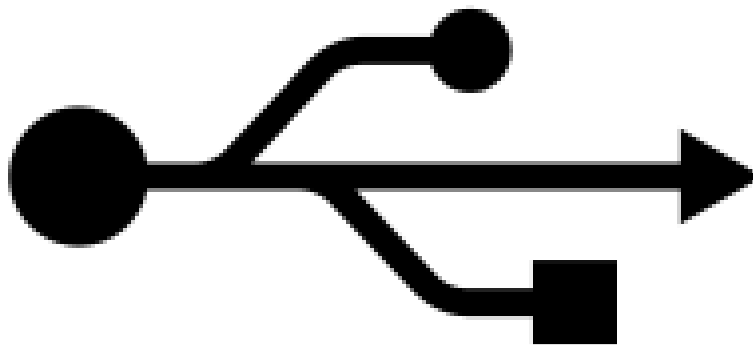


图 1.4: USB 三叉戟 Logo  
代表对 USB 2.0 性能的支持

插头高度减半，宽度相差无几。OMTP 组织最近宣布，Micro-USB 将成为移动设备数据和电源的标准接口。

USB 3.0 于 2008 年 11 月释出。USB 3.0 支持全双工，比 USB 2.0 多了数个触点，并采用发送列表区段来进行数据发包。USB 3.0 暂定的供电标准为 900mA，且支持光纤传输，设计“Super Speed”传输速度为 5Gbit/s，若采用光纤则可达到 25Gbit/s。USB 3.0 的设计兼容 USB 2.0 与 USB 1.1 版本，并采用了三级多层电源管理技术，可以为不同设备提供不同的电源管理方案。

现 USB 标准中，统一为 USB 3.0，理论可以向下兼容。一般产商同时提供 USB 3(以蓝色特别标示) 与 USB 2 接口，不提供向下兼容 USB 2 的 USB 3 接口。



图 1.5: Hi-speed(USB 2.0) Logo



图 1.6: Super-speed(USB 3.0) Logo

## 第 2 章 系统软件

### 2.1 字符编码

#### 2.1.1 ASCII 与 ISO/IEC 646

ASCII (American Standard Code for Information Interchange, 美国信息交换标准代码) 是基于拉丁字母的一套电脑编码系统。它主要用于显示现代英语, 而其扩展版本 EASCII 则可以勉强显示其他西欧语言。它是现今最通用的单字节编码系统 (但是有被 Unicode 追上的迹象), 并等同于国际标准 ISO/IEC 646。ISO/IEC 646 是国际标准化组织 (ISO) 和国际电工委员会 (IEC) 于 1972 年制订的标准。它是一个 7-位元字符的字集, 来自数个国家标准, 最主要来自美国的 ASCII (美国信息互换标准代码)。

ASCII 第一次以规范标准的型态发表是在 1967 年, 最后一次更新则是在 1986 年, 至今为止共定义了 128 个字符; 其中 33 个字符无法显示 (这是以现今操作系统为依归, 但在 DOS 模式下可显示出一些诸如笑脸、扑克牌花式等 8-bit 符号), 且这 33 个字符多数都已是陈废的控制字符。控制字符的用途主要是用来操控已经处理过的文字。在 33 个字符之外的是 95 个可显示的字符, 包含用键盘敲下空白键所产生的空白字符也算 1 个可显示字符 (显示为空白)。

#### 2.1.2 ISO 8859

ISO 8859, 全称 ISO/IEC 8859, 是国际标准化组织 (ISO) 及国际电工委员会 (IEC) 联合制定的一系列 8 位字符集的标准, 现时定义了 15 个字符集。这 15 个字符集是互斥的。如 Latin-1 和 Latin-2 而言相同数字代表不同字符。除了使用拉丁字母的语言外, 使用西里尔字母的东欧语言、希腊语、泰语、现代阿拉伯语、希伯来语等, 都可以使用这个形式来储存及表示。

ISO 8859-1, 正式编号为 ISO/IEC 8859-1:1998, 又称 Latin-1 或 “西欧语言”, 是国际标准化组织内 ISO/IEC 8859 的第一个 8 位字符集。它以 ASCII 为基础, 在空置的 0xA0-0xFF 的范围内, 加入 96 个字母及符号, 藉以供使用附加符号的拉丁字母语言使用。

ISO 8859-2, 正式编号为 ISO/IEC 8859-2:1999, 又称 Latin-2 或 “中欧语言”, 是国际标准化组织内 ISO/IEC 8859 的其中一个 8 位字符集。

ISO 8859-15 字符集, 也称为 Latin-9, 或者被匿称为 Latin-0, 它将 Latin-1 中较少用到的符号删除, 换成当初遗漏的法文和芬兰字母; 还有, 把英镑和日元之间的金钱符号, 换成了欧盟货币符号。

### 2.1.3 通用字符集

通用字符集 (Universal Character Set, UCS) 是由 ISO 制定的 ISO 10646 (或称 ISO/IEC 10646) 标准所定义的标准字符集。通用字符集是所有包括了其他字符集。它保证了与其他字符集的双向兼容, 即, 如果你将任何文本字符串翻译到 UCS 格式, 然后再翻译回原编码, 你不会丢失任何信息。UCS 包含了已知语言的所有字符。除了拉丁语、希腊语、斯拉夫语、希伯来语、阿拉伯语、亚美尼亚语、格鲁吉亚语, 还包括中文、日文、韩文这样的方块文字, UCS 还包括大量的图形、印刷、数学、科学符号。ISO/IEC 10646 定义了一个 31 位的字符集。ISO/IEC 10646-1 标准第一次发表于 1993 年, 现在的公开版本是 ISO/IEC 10646-1:2000。ISO/IEC 10646-2 在 2001 年发表。

UCS 不仅给每个字符分配一个代码, 而且赋予了一个正式的名字。表示一个 UCS 或 Unicode 值的十六进制数通常在前面加上 “U+”, 例如 “U+0041” 代表字符 “A”。

### 2.1.4 Unicode

位于美国加州的 Unicode 组织允许任何愿意支付会员费用的公司或是个人加入, 其成员包含了主要的电脑软硬件厂商, 例如奥多比系统、苹果公司、惠普、IBM、微软、施乐等。20 世纪 80 年代末, 组成 Unicode 组织的商业机构, 和国际合作的国际标准化组织 (International Organization for Standardization, 简称 ISO) 因为电脑普及和资讯国际化的前提下, 分别各自成立了 Unicode 组织和 ISO-10646 工作小组。他们不久便发现对方机构的存在, 大家为着相同的目的而工作, 于是两个组织便共同合作开发适用于各国语言的通用码, 而且 “相当有默契地” 各自发表 Unicode 和 ISO-10646 字集。虽然实际上两者的字集编码相同, 但实质上两者确实为两个不同的标准。

目前, 几乎所有电脑系统都支持基本拉丁字母, 并各自支持不同的其他编码方式。Unicode 为了和它们相互兼容, 其首 256 字符保留给 ISO 8859-1 所定义的字符, 使既有的西欧语系文字的转换不需特别考量; 并且把大量相同的字符重复编到不同的字符码中去, 使得旧有纷杂的编码方式得以和 Unicode 编码间互相直接转换, 而不会遗失任何资讯。

目前实际应用的统一码版本对应于 UCS-2, 使用 16 位的编码空间。也就是每个字符占用 2 个字节。上述 16 位统一码字符构成基本多文种平面 (Basic Multilingual Plane, 简称 BMP), 包含了常见的 CJK 字。最新 (但未实际广泛使用) 的统一码版本定义了 16 个辅助平面, 两者合起来至少需要占据 21 位的编码空间, 比 3 字节略少。但事实上辅助平面字符仍然占用 4 字节编码空间, 与 UCS-4 保持一致。目前辅助平面的工作主要集中在第二和第三平面的中日韩统一表意文字中, 因此包括 GBK、GB18030、Big5 等简体中文、繁体中文、日文、韩文以及越南喃字的各种编码与 Unicode 的协调性被重点关注。

Unicode 的码空间从 U+0000 到 U+10FFFF, 共有 1,112,064 个码位 (code point) 可用来映射字符。Unicode 的码空间可以划分为 17 个平面 (plane), 每个平面包含 2<sup>16</sup>(65,536) 个码位。每个平面的码位可表示为从 U+xx0000 到 U+xxFFFF, 其中 xx 表示十六进制值从 0016 到 1016, 共计 17 个平面。第一个平面成为基本多文种平面 (Basic Multilingual Plane, BMP), 或称第零平面 (Plane 0)。其他平面称为辅助平面

(Supplementary Planes)。基本多语言平面内，从 U+D800 到 U+DFFF 之间的码位区段是永久保留不映射到字符，因此 UTF-16 利用保留下来的 0xD800-0xDFFF 区段的码位来对辅助平面的字符的码位进行编码。

Unicode 依随着 UCS 的标准而发展。目前最新的版本为第六版，已收入了超过十万个字符（第十万个字符在 2005 年获采纳）。Unicode 备受认可，并广泛地应用于电脑软件的国际化与本地化过程。有很多新科技，如 XML、Java，以及现代的操作系统，都采用 Unicode 编码。

### 2.1.5 UTF

Unicode 的实现方式不同于编码方式。一个字符的 Unicode 编码是确定的。但是在实际传输过程中，由于不同系统平台的设计不一定一致，以及出于节省空间的目的，对 Unicode 编码的实现方式有所不同。Unicode 的实现方式称为 Unicode 转换格式 (Unicode Transformation Format，简称为 UTF)。

例如，如果一个仅包含基本 7 位 ASCII 字符的 Unicode 文件，如果每个字符都使用 2 字节的原 Unicode 编码传输，其第一字节的 8 位始终为 0。这就造成了比较大的浪费。对于这种情况，可以使用 UTF-8 编码，这是一种变长编码，它将基本 7 位 ASCII 字符仍用 7 位编码表示，占用一个字节（首位补 0）。而遇到与其他 Unicode 字符混合的情况，将按一定算法转换，每个字符使用 1-3 个字节编码，并利用首位为 0 或 1 进行识别。这样对以 7 位 ASCII 字符为主的西文文档就大大节省了编码长度。类似的，对未来会出现的需要 4 个字节的辅助平面字符和其他 UCS-4 扩充字符，2 字节编码的 UTF-16 也需要通过一定的算法进行转换。再如，如果直接使用与 Unicode 编码一致（仅限于 BMP 字符）的 UTF-16 编码，由于每个字符占用了两个字节，在麦金塔电脑 (Mac) 机和个人电脑上，对字节顺序的理解是不一致的。

目前在 PC 机上的 Windows 系统和 Linux 系统对于 UTF-16 编码默认使用 UTF-16 LE。此外 Unicode 的实现方式还包括 UTF-7、Punycode、CESU-8、SCSU、UTF-32、GB18030 等，这些实现方式有些仅在一定的国家和地区使用，有些则属于未来的规划方式。目前通用的实现方式是 UTF-16 小端序 (LE)、UTF-16 大端序 (BE) 和 UTF-8。

### 2.1.6 UTF-8

UTF-8 (8-bit Unicode Transformation Format) 是一种针对 Unicode 的可变长度字符编码（定长码），也是一种前缀码。它可以用来表示 Unicode 标准中的任何字符，且其编码中的第一个字节仍与 ASCII 相容，这使得原来处理 ASCII 字符的软件无须或只须做少部份修改，即可继续使用。因此，它逐渐成为电子邮件、网页及其他储存或传送文字的应用中，优先采用的编码。互联网工程工作小组 (IETF) 要求所有互联网协议都必须支持 UTF-8 编码。互联网邮件联盟 (IMC) 建议所有电子邮件软件都支持 UTF-8 编码。

UTF-8 使用一至四个字节为每个字符编码：128 个 US-ASCII 字符只需一个字节编码 (Unicode 范围由 U+0000 至 U+007F)。带有附加符号的拉丁文、希腊文、西里尔字母、亚美尼亚语、希伯来文、阿拉伯文、叙利亚文及它拿字母则需要二个字节编码 (Unicode 范围由 U+0080 至 U+07FF)。其他基本多文种平面 (BMP) 中的字符（这包含了大部

分常用字)使用三个字节编码。其他极少使用的 Unicode 辅助平面的字符使用四字节编码。

每个使用 UTF-8 储存的字符,除了第一个字节外,其余字节的头两个位元都是以"10"开始,使文字处理器能够较快地找出每个字符的开始位置。在 ASCII 码的范围,用一个字节表示。大于 ASCII 码的,就会由上面的第一字节的前几位表示该 unicode 字符的长度,比如 110xxxxx 前三位的二进制表示告诉我们这是个 2BYTE 的 UNICODE 字符;1110xxxx 是个三位的 UNICODE 字符,依此类推;第一个字节的开头"1"的数目就是整个串中字节的数目。ASCII 字母继续使用 1 字节储存,重音文字、希腊字母或西里尔字母等使用 2 字节来储存,而常用的汉字就要使用 3 字节。辅助平面字符则使用 4 字节。

### 2.1.7 UTF-16

UTF-16 是 Unicode 字符集的一种转换方式,即把 Unicode 的码位转换为 16 比特长的码元序列,以用于数据存储或传递。UTF-16 正式定义于 ISO/IEC 10646-1 的附录 C。

BMP 内,从 U+D800 到 U+DFFF 之间的码位区段是永久保留不映射到字符,因此 UTF-16 利用保留下来的 0xD800-0xDFFF 区段的码位来对辅助平面的字符的码位进行编码。

从 U+0000 至 U+D7FF 以及从 U+E000 至 U+FFFF 的码位,UTF-16 与 UCS-2 编码这个范围内的码位为单个 16 比特长的码元,数值等价于对应的码位。BMP 中的这些码位是仅有的码位可以在 UCS-2 被表示。从 U+10000 到 U+10FFFF 的码位为辅助平面 (Supplementary Planes) 中的码位,在 UTF-16 中被编码为一对 16 比特长的码元 (即 32bit,4Bytes),称作代理对 (surrogate pair)。

UTF-16 的大尾序和小尾序储存形式都在用。一般来说,以 Macintosh 制作或储存的文字使用大尾序格式,以 Microsoft 或 Linux 制作或储存的文字使用小尾序格式。

### 2.1.8 大小端和 BOM

字节序,又称端序,尾序 (英语: Endianness)。在计算机科学领域中,字节序是指存放多字节数据的字节 (byte) 的顺序,典型的情况是整数在内存中的存放方式和网络传输的传输顺序。Endianness 有时候也可以用指位序 (bit)。一般而言,字节序指示了一个 UCS-2 字符的哪个字节存储在低地址。如果 LSByte 在 MSByte 的前面,即 LSB 为低地址,则该字节序是小端序;反之则是大端序。

网络传输一般采用大端序,也被称之为网络字节序,或网络序。IP 协议中定义大端序为网络字节序。

字节顺序标记 (英语: byte-order mark, BOM) 是位于码点 U+FEFF 的统一码字符的名称。当以 UTF-16 或 UTF-32 来将 UCS/统一码字符所组成的字串编码时,这个字符被用来标示其字节序。它常被用来当做标示文件是以 UTF-8、UTF-16 或 UTF-32 编码的记号。

统一码中,值为 U+FFFE 的码位被保证将不会被指定成一个统一码字符。这意味着 0xFF、0xFE 将只能被解释成小尾序中的 U+FEFF。

字节顺序标记 U+FEFF 字符在 UTF-8 中被表示为序列 EF BB BF。许多 Windows 程序（包括 Windows 记事本）在 UTF-8 编码的档案的开首加入一段字节串 EF BB BF。这是字节顺序记号 U+FEFF 的 UTF-8 编码结果。对于没有预期要处理 UTF-8 的文字编辑器和浏览器会显示成 ISO-8859-1 字符串“ï»¿”。

### 2.1.9 汉字内码

在计算机科学及相关领域当中，内码指的是“将资讯编码后，透过某种方式储存在特定记忆装置时，装置内部的编码形式”。在以往的英文系统中，内码为 ASCII。在繁体中文系统中，目前常用的内码为大五码。在简体中文系统中，内码则为国标码。为了软件开发方便，如国际化与在地化，现在许多系统会使用统一码做为内码，常见的 Windows、麦金塔、Linux 皆如此。许多语言也采用统一码为内码，如 Java、Python 3。

内码是指整机汉字系统中使用的二进制字符编码，是沟通输入、输出与系统平台之间的交换码，通过内码可以达到通用和高效率传输文本的目的。比如 MS Word 中所存储和调用的就是内码而非图形文字。英文 ASCII 字符采用一个字节的内码表示，中文字符如国标字符集中，GB2312、GB12345、GB13000 皆用双字节内码，GB18030（27,533 汉字）双字节内码汉字为 20,902 个，其余 6,631 个汉字用四字节内码。

汉字内码主要有：GB 码（1980 年国家公布的简体汉字编码方案，在大陆、新加坡得到广泛的使用，也称国标码），GBK 码（简体版的 Win95 和 Win98 都是使用 GBK 作系统内码），BIG5 码（针对繁体汉字的汉字编码，目前在台湾、香港的电脑系统中得到普遍应用），HZ 码（在 Internet 上广泛使用的一种汉字编码），ISO — 2022CJK 码，Unicode 码。

### 2.1.10 GB2312 与区位码

GB 2312 或 GB 2312-80 是中国国家标准简体中文字符集，全称《信息交换用汉字编码字符集 · 基本集》，又称 GB0，由中国国家标准总局发布，1981 年 5 月 1 日实施。GB2312 编码通行于中国大陆；新加坡等地也采用此编码。中国大陆几乎所有的中文系统和国际化的软件都支持 GB 2312。GB 2312 标准共收录 6763 个汉字，覆盖中国大陆 99.75% 的使用频率同时收录了包括拉丁字母、俄语西里尔字母在内的 682 个字符。对于人名、古汉语等方面出现的罕用字，GB 2312 不能处理，这导致了后来 GBK 及 GB 18030 汉字字符集的出现。

GB 2312 中对所收汉字进行了“分区”处理，每区含有 94 个汉字/符号。这种表示方式也称为区位码。01-09 区为特殊符号。16-55 区为一级汉字，按拼音排序。56-87 区为二级汉字，按部首排序。10-15 区及 88-94 区则未有编码。举例来说，“啊”字是 GB2312 之中的第一个汉字，它的区位码就是 1601。国标码是一个四位十六进制数，区位码是一个四位的十进制数，每个国标码或区位码都对应着一个唯一的汉字或符号，但因为十六进制数我们很少用到，所以大家常用的是区位码，它的前两位叫做区码，后两位叫做位码。

EUC-CN 是 GB 2312 最常用的表示方法，兼容 ASCII。浏览器编码表上的“GB2312”，通常都是指“EUC-CN”表示法。GB 2312 非 ASCII 字符使用两个字节来表示。“第一

位字节”使用 0xA1-0xF7, “第二位字节”使用 0xA1-0xFE. 举例来说, “啊”字的区位码是 1601。在 EUC-CN 之中, 它把  $0xA0+16=0xB0$ ,  $0xA0+1=0xA1$ , 得出 0xB0A1。

HZ is another encoding of GB2312 that is used mostly for Usenet postings.

Compared to UTF-8, GB2312 (whether native or encoded in EUC-CN) is more storage efficient, this because no bits are reserved to indicate three or four byte sequences, and no bit is reserved for detecting tailing bytes.

#### 2.1.11 微软 GBK

GBK 即汉字内码扩展规范, K 为汉语拼音 Kuo Zhan (扩展) 中 “扩” 字的声母。1993 年, Unicode 1.1 版本推出, 收录中国大陆、台湾、日本及韩国通用字符集的汉字, 总共有 20,902 个。中国大陆订定了等同于 Unicode 1.1 版本的 “GB13000.1-93” “信息技术通用多八位编码字符集 (UCS) 第一部分: 体系结构与基本多文种平面”。

微软利用 GB 2312-80 未使用的编码空间, 收录 GB 13000.1-93 全部字符制定了 GBK 编码。根据微软资料, GBK 是对 GB2312-80 的扩展, 也就是 CP936 字码表 (Code Page 936) 的扩展 (之前 CP936 和 GB 2312-80 一模一样), 最早实现于 Windows 95 简体中文版。虽然 GBK 收录 GB 13000.1-93 的全部字符, 但编码方式并不相同。GBK 自身并非国家标准, 只是曾由国家技术监督局标准化司、电子工业部科技与质量监督司公布为 “技术规范指导性文件”。原始 GB13000 一直未被业界采用, 后续国家标准 GB18030 技术上兼容 GBK 而非 GB13000。

字符有一字节和双字节编码, 00 - 7F 范围内是一位, 和 ASCII 保持一致, 此范围内严格上说有 96 个文字和 32 个控制符号。之后的双字节中, 前一字节是双字节的第一位。总体上说第一字节的范围是 81 - FE (也就是不含 80 和 FF), 第二字节的一部分领域在 40 - 7E, 其他领域在 80 - FE。

GBK 向下完全兼容 GB2312-80 编码。支持 GB2312-80 编码不支持的部分中文姓, 中文繁体, 日文假名, 还包括希腊字母以及俄语字母等字母。不过这种编码不支持韩国字, 也是其在实际使用中与 unicode 编码相比欠缺的部分。微软的 CP936 通常被视为等同 GBK, 连 IANA 也以 “CP936” 为 “GBK” 之别名。事实上比较起来, GBK 定义之字符较 CP936 多出 95 字。

#### 2.1.12 GB18030

GB 18030, 最新版本为 GB 18030-2005, 其全称为中华人民共和国国家标准 GB 18030-2005 《信息技术中文编码字符集》, 与 GB 2312-1980 完全兼容, 与 GBK 基本兼容, 支持 GB 13000 及 Unicode 的全部统一汉字, 共收录汉字 70244 个。

此标准中, 单字节的部分收录了 GB/T 11833-1989 的 0x00 到 0x7F 全部 128 个字符。双字节部分采用两个八位二进制位串表示一个字符, 其首字节码位从 0x81 至 0xFE, 尾字节码位分别是 0x40 至 0x7E 和 0x80 至 0xFE。四字节部分采用 GB/T 11833-1989 未采用的 0x30 至 0x39 作为对双字节编码的扩充的后缀。这样扩充的四字节编码, 其范围为 0x81308130 到 0xFE39FE39。四字节字符的第一个字节的编码为 0x81 至 0xFE; 第二个字节的编码范围为 0x30 至 0x39; 第三个字节编码范围为 0x81 至 0xFE; 第四个



字节编码范围为 0x30 至 0x39。

GB18030 与 Unicode 的关系：GB 18030 是一种对字符集的多字节编码格式，相当于 UTF-8（对 Unicode 码点 (code point) 的编码传输格式），而且都是向后兼容 ASCII，并且能表示所有的 Unicode 码点。GB 18030 的四字节编码共有 1,587,600 ( $126 \times 10 \times 126 \times 10$ )，足以覆盖 Unicode 的 1,111,998 ( $17 \times 65536$  2048 surrogates 66 noncharacters) 码点。此外，GB18030 还向后兼容了 GB 2312 与 GBK 编码。与 Unicode 码点的映射关系 (mapping) 一部分要查表，其它可以通过算法求出，这与 UTF-8 相比不够方便。

### 2.1.13 ISO 2022

全称 ISO/IEC 2022，由国际标准化组织 (ISO) 及国际电工委员会 (IEC) 联合制定，是一个使用 7 位编码表示汉语文字、日语文字或朝鲜文字的方法。ISO 2022 等同于欧洲标准组织 (ECMA) 的 ECMA-35、中国国标 GB 2312、日本工业规格 JIS X 0202 (旧称 JIS C 6228) 及韩国工业规格 KS X 1004 (旧称 KS C 5620)。拉丁字母、希腊字母、西里尔字母、希伯来字母等的语文，由于只使用数十个字母，传统上均使用 8 位编码的 ISO/IEC 8859 标准来表示。但由于汉语、日语及朝鲜语字数众多，无法用单一个 8 位字符来表达，故需要多于一个字节来代表一个字。于是，ISO 2022 就设计出来让汉语、日语及朝鲜语可以使用数个 7 位编码的字符来示。ISO 2022 使用“逃逸字串” (Escape sequence)。逃逸字串由 1 个“ESC”字符 (0x1B)，再由两至三个字串组成。此标记代表它后面的字符，属于下表字符集的文字。

## 2.2 数字证书

1. 带有私钥的证书由 Public Key Cryptography Standards #12, PKCS#12 标准定义，包含了公钥和私钥的二进制格式的证书形式，以 pfx 作为证书文件后缀名。

2. 二进制编码的证书证书中没有私钥，DER 编码二进制格式的证书文件，以 cer 作为证书文件后缀名。

3. Base64 编码的证书证书中没有私钥，Base64 编码格式的证书文件，也是以 cer 作为证书文件后缀名。由定义可以看出，只有 pfx 格式的数字证书是包含有私钥的，cer 格式的数字证书里面只有公钥没有私钥。在 pfx 证书的导入过程中有一项是“标志此密钥是可导出的。这将您在稍候备份或传输密钥”。一般是不选中的，如果选中，别人就会备份你的密钥了。如果是不选中，其实密钥也导入了，只是不能再次被导出。这就保证了密钥的安全。如果导入过程中没有选中这一项，做证书备份时“导出私钥”这一项是灰色的，不能选。只能导出 cer 格式的公钥。如果导入时选中该项，则在导出时“导出私钥”这一项就是可选的。如果要导出私钥 (pfx)，是需要输入密码的，这个密码就是对私钥再次加密，这样就保证了私钥的安全，别人即使拿到了你的证书备份 (pfx)，不知道加密私钥的密码，也是无法导入证书的。相反，如果只是导入导出 cer 格式的证书，是不会提示你输入密码的。因为公钥一般来说是对外公开的，不用加密

## 2.3 大小端

如果 LSByte 在 MSByte 的前面，即 LSB 为低地址，则该字节序是小端序；反之则是大端序。A big-endian machine stores the most significant byte first, and a little-endian machine stores the least significant byte first.

网络传输一般采用大端序，也被称之为网络字节序，或网络序。IP 协议中定义大端序为网络字节序。

Linux 和 Windows 使用小尾端。Macintosh 使用大端序。

## 2.4 字体基础知识

### 2.4.1 字库标准

PostScript (PS) 是主要用于电子产业和桌面出版领域的一种页面描述语言和编程语言。桌面出版系统使用的字库有两种标准：PostScript 字库和 truetype 字库。这两种字体标准都是采用曲线方式描述字体轮廓，因此都可以输出很高质量的字形。TrueType 最初是由苹果公司引入，用以回应 Adobe 专有的 PostScript 格式。早期的 TrueType 字体多为 PostScript 字体的拙劣翻版，但时至今日，各大字体公司都以 TrueType 格式来发布他们的产品（其中有些是有 PostScript 原型的，有些则原生就是 TrueType，再无其他格式）。早在 80 年代末，苹果公司为了对抗 Adobe 公司的 Type 1 PostScript 字体，设计开发了 TrueType，之后微软加入了开发，后来视窗系统的字体格式基本上都统一成 TrueType，而在苹果的麦金塔系统中却成了 PostScript 和 TrueType 对立的局面。TrueType 后来也被 Linux 等系统使用，成为标准字体。TrueType 的主要强项在于它能给开发者提供关于字体显示、不同字体大小的像素级显示等的高级控制。在新开发的 OpenType 类型字体中，可以选择 PostScript 还是 TrueType 作为记述方式。

TrueType 字体，中文名称全真字体。TrueType 是由 Apple 公司和 Microsoft 公司联合提出的一种新型数学字形描述技术。它用数学函数描述字体轮廓外形，含有字形构造、颜色填充、数字描述函数、流程条件控制、栅格处理控制、附加提示控制等指令。其采用几何学中二次 B 样条曲线及直线来描述字体外形轮廓，特点是：TrueType 既可作打印字体，又可用作屏幕显示；由于它用指令对字形进行描述，因此它与分辨率无关，输出时总是按打印机分辨率输出。无论放大或缩小，字符总是光滑的，不会有锯齿出现。但相对 PostScript 字体来说，其质量要差一些。特别是在文字太小时，就表现得不是很清楚。truetype 字便宜，字款丰富。但一般情况厂 truetype 字不能直接由 rip 输出。需要经过特殊处理，比如转成曲线或输出时下载，使用起来较麻烦。速度也要慢一些，尤其是处理大量文字时很不方便，因此不适合用来作为页面的正文文字使用。

PostScript 汉字库分为显示字库和打印字库，显示字库安装在制作计算机上，用来制作版面时显示用，通常由低分辨率的点阵字构成。打印字库要挂接在 rip 上，在解释页面时由 rip 把需要的字库调入页面并解释成记录的点阵。PostScript 汉字使用方便，输出速度快，是输出中心必备的。

TrueType vs. PostScript: TrueType 有着更好的 hinting 属性，如果定义了 hinting 的话。这是一个小陷阱：必须要有人愿意为这些特性编写代码。Hinting 是一种技术，用

于数字化字体的平滑显示。它负责在小字号下处理矢量数据并将其转换为像素，以精确的显示字体；可以把 hinting 视作一种抗锯齿技术。这是另一个陷阱：hinting 仅仅在屏幕小字号显示时才有用武之地。

TrueType 并非不可以印刷，之所以不适合用于高端印刷，是因为打印机必须将 TrueType 矢量数据转换成 PostScript 语言。但不幸的是，PostScript 不象 TrueType 那样支持如此多的曲线段。TrueType 使用二次曲线（quadratic curves）。和你在 Illustrator 和 Photoshop 中绘图时所用的曲线不同，二次曲线需要 4 个点来定义一条曲线。PostScript 使用三次曲线（cubic curves）。这是我们所熟悉的曲线，我们第一次在 Illustrator 或 Photoshop 中理解和学习钢笔工具还是一个痛苦的回忆，但现在我们已经是轻车熟路了。三次曲线只需要 3 个点就可以定义一条曲线。对吧？因为三次方的意思就是自乘 3 次（其实应该是两次.. 译注），一个立方体就是 3D。当 TrueType 转换为 PostScript 的时候，不是所有的二次曲线都能够转换为平滑的三次曲线。

OpenType，是一种可缩放字型（scalable font）电脑字体类型，采用 PostScript 格式，是美国微软公司与 Adobe 公司联合开发，用来替代 TrueType 字型的新字型。这类字体的文件扩展名为.otf，类型代码是 OTTO，现行标准为 OpenType 1.4。OpenType 最初发表于 1996 年，并在 2000 年之后出现大量字体。它源于微软公司的 TrueType Open 字型，TrueType Open 字型又源于 TrueType 字型。OpenType font 包括了 Adobe CID-Keyed font 技术。Adobe 公司已经在 2002 年末将其字体库全部改用 OpenType 格式。到 2005 年大概有一万多种 OpenType 字体，Adobe 产品占了三分之一。

结论？使用 Open Type 格式，因为它可以同时嵌入 TrueType 和 PostScript 信息，同时它又是跨平台兼容的。全世界最棒！加油 Adobe 和 Microsoft！听完我上面的解释，你应该能理解为什么要使用 Open Type 格式而不是其他格式了吧？如果你还想知道 OpenType 格式为什么如此优秀，看看这段引自 Thomas Phinney 的文章 TrueType vs. PostScript Type 1 中的描述：OpenType 将 PostScript 或 TrueType 轮廓都放入一个 TrueType 风格的“包装袋”中。应用程序和大多数的操作系统都在这个字体的子系统之外操作，不再关心这个“包装袋”中装的是什么类型的字体。

#### 2.4.2 ClearType 技术

ClearType，是由美国微软公司在其视窗操作系统中提供的屏幕亚像素微调字体平滑工具，让 Windows 字体更加漂亮。ClearType 主要是针对 LCD 液晶显示器设计，可提高文字的清晰度。基本原理是，将显示器的 R, G, B 各个次像素也发光，让其色调进行微妙调整，可以达到实际分辨率以上（横方向分辨率的三倍）的纤细文字的显示效果。Windows 上的像素和显示器上的像素对应的液晶显示器上效果最为明显，使用阶调控制一般 CRT 显示器上也可以得到一些效果。在 Windows XP 平台上，这项技术默认是关闭，到了 Internet Explorer 7 才默认为开启。而与 ClearType 几乎同样的技术在苹果电脑的 Mac OS 操作系统中，早在 1998 年发布的 Mac OS 8.5 就已经使用了。另外，依靠 ClearType 技术提高字体的可读性，相当程度上依赖于使用的字体，所以和原有的标准抗锯齿技术不能进行单纯比较。如果显示器不具有适用于 ClearType 的像素组合特性，以 ClearType 显示文字的实际效果会比使用前还要差。大多 Windows 默认的中文字体

在显示小文字时使用点阵来显示，不使用 ClearType。微软在 Windows Vista 里，新发布了两个 ClearType 中文字体：微软雅黑和微软正黑体。

为什么英文矢量字体就可以直接使用 ClearType 来进行平滑显示呢？这是因为大多数优秀的英文字体并不是采用内嵌点阵的方式来进行优化的，它们采用的是一种叫做 Hinting（字形微调）的技术来对小字号的显示进行优化。我们知道，矢量字体是可以无限平滑缩放的，在使用的时候，要通过操作系统的字体引擎自动的解析渲染为实际的像素，才能够在屏幕上显示出来。但是在字号很小的时候，由于能使用的像素非常有限，这种自动解析会出现很多问题，例如笔画粗细不匀，文字之间高低不齐，甚至笔画模糊无法识别等。因此必须由字体设计师人工干预，在矢量字库中嵌入一些附加的提示信息，来告诉字体渲染引擎在某个特定的字号下面，应该如何对这个字符的细节进行修正，才能准确的显示。这种在矢量字体中嵌入的提示信息，就叫做 Hinting。对于中文字体来说，这种提示就更为重要，因为中文的笔画繁多，自动解析的错误也就更多更严重。在字号更小的情况下，根本无法显示全部的笔画，这时候还需要设计师在不影响整体的情况下，对笔画进行取舍，去掉一些不影响识别的笔画，否则这个文字就会因糊成一团无法识别。Hinting 调整的范围需要涵盖各级小字号，一般最少要包括 9px — 18px 这个常用的字号区间。这种 Hinting，即使是对于非常有经验的设计师，也是非常高难度而且费时费力的工作。

英文只有 26 个字母，但是对于中文的汉字情况就复杂的多了，仅仅是最常用的汉字就有 6000 个，然后为了在简繁体混排时候能完美的显示，就必须同时包含繁体和简体两套字符，再加上众多的不常用但是会在古籍文献中非常重要的生僻字，一套比较完整的大字符集字库所包含的字符数目将接近 3 万个。仅仅是这矢量造字的工作就是非常浩大的。这还不算，作为一套功能完整的正文字体，还需要考虑到斜体和粗体的显示。所有的斜体状态，也同样必须由设计师对不同的字号指定不同的 Hinting，否则就会有显示问题。为了更完美的显示粗体，微软决定将标准体和粗体分开，作为两套单独的字体来设计，安装时也是两套字体，但在系统中使用时是显示为一套字体的不同状态。这套单独的黑体也同样需要单独造字，然后指定一系列的 Hinting 和斜体 Hinting。因此要开发一套优秀的中文大型字库，耗费的人力物力是惊人的。这也正是这套字体会如此昂贵的原因之一。

Hinting 信息是评价一款优秀矢量字体的一个重要指标，良好的 Hinting 能在小字号下面提供和内嵌点阵字一样优秀的显示质量，同时又降低内存的消耗。虽然我们现在已经拥有不少不错的矢量中文字体，但适合屏幕显示的正文字体很少，而包含完善 Hinting 信息的，一个也没有。所以，如果要在中文 Vista 平台下彻底完美的实现文本的平滑显示，微软就必须全新开发一套具备完善 Hinting 信息的 ClearType 中文字体。

### 2.4.3 字体文件格式

TTF（TrueTypeFont）是 Apple 公司和 Microsoft 公司共同推出的字体文件格式，随着 windows 的流行，已经变成最常用的一种字体文件表示方式。ttc 是 microsoft 开发的新一代字体格式标准，可以使多种 truetype 字体共享同一笔划信息，有效地节省了字体文件所占空间，增加了共享性。但是有些软件缺乏对这种格式字体的识别，使得 ttc

字体的编辑产生困难。两者的不同处是 TTC 档会含超过一种字型，例如繁体 Windows 的 Ming.ttc 就包含细明体及新细明体两种字型 (两款字型不同处只是英文固定间距)，而 TTF 就只会含一种字型。TTC 是几个 TTF 合成的字库，安装后字体列表中会看到两个以上的字体。两个字体中大部分字都一样时，可以将两种字体做成一个 TTC 文件，现在常见的 TTC 中的不同字体，汉字一般没有差别，只是英文符号的宽度不一样，以便适应不同的版面要求。

#### 2.4.4 常见商业字体

维基百科有条目:List of CJK fonts

中易宋体 & 新宋体，即通常被熟知为宋体、新宋体的字体，是由北京中易中标电子信息技术有限公司制作并持有版权的两个 TrueType 字体。中易宋体 & 新宋体是随着简体中文版 Windows 和 Microsoft Office 一起分发的字体（文件名 Simsun.ttc）。Simsun 一直是简体中文版 Windows XP 系统及之前版本的默认字体。但由于白体的特性，在 Windows Vista 中已经改用支持 OpenType 的微软雅黑。因为对于电脑显示器来说，应该选择黑体即无衬线体作为显示器字体，才有助于显示和阅读。此字体西文的半角字符部分由于采用等宽字体设计，被指衬线和笔画的比例太夸张而不便阅读。此宋体在 8pt 时已经无法正常地看清（即使打开了 ClearType）。此外，宋体只有区区几个最佳字体大小，在某些大小时（如 14pt 及以上）会发现字的笔划有残缺、断裂、粗细不均的问题（若打开了 ClearType 的话，“横”仍然会看到有断裂的地方），这主要是字体没有加入 Hinting 信息的缘故。

中易黑体，Windows XP 系统及之前版本中的默认黑体。通常被熟知为“黑体”的电脑字体其实是中易黑体，是由北京中易中标电子信息技术有限公司制作并持有版权的一种 TrueType 字体。中易黑体是随着简体中文版 Windows 和 Microsoft Office 一起分发的字体，文件名 Simhei.ttc，目前版本为 5.01。此字形同中易宋体的字形设计被指太琐碎，西文部分采用等宽字体，使得美感颇为降低。

微软雅黑是美国微软公司委托中国方正集团设计的一款全面支持 ClearType 技术的字体。蒙纳公司（Monotype Corporation）负责了字体的修飾（Hinting）工作。它属于 OpenType 类型，文件名是 MSYH.TTF，在字体设计上属于无衬线字体和黑体。在使用 ClearType 功能的液晶显示器中，微软雅黑比以前 Windows XP 默认的中易宋体更加的清晰易读。

微软正黑体，微软公司的一款全面支援 ClearType 技术的 TrueType 无衬线字体，用于繁体中文系统。随 Windows Vista 及 Office 2007（繁体中文）一起发布，是 Windows Vista 缺省字体，在使用的 ClearType 功能的液晶显示器中，其比以前 Windows XP 缺省的新细明体更加清晰易读。中文世界里一套合适的 ClearType 屏幕正文显示字体必须能解决在 ClearType 平滑显示状态下小字号正常阅读的问题。现有的所有中文字库都无法在 ClearType 平滑显示状态下完美的文本显示。之前的宋体之所

以能够在小字号点阵状态下很好的显示，是由于宋体在矢量字库中嵌入了 12 、 14 、 16 、 18 等几个点阵字库，才得以比较优秀的显示。但在 ClearType 状态下，继续采用这样内嵌点阵的方式来显示汉字，就会和平滑显示的英文粗细不一致，同时风格上非常的不协调。由于当初的宋体不是为平滑显示而设计的，强制平滑显示的效果就显得纤细发虚，看起来很模糊。

对于微软雅黑和微软正黑，不好简单的用简体或者繁体来区分他们，因为这两套字体都同时包含了比较完整的简繁体汉字，以确保在简体和繁体混排的页面上都能够完美的显示。但由于两岸的文教部门在各自的文字规范中对汉字的写法规定有很多细节上的不同，所以这两套字形在正式场合是不能混淆使用的。同样的，日文的 Meiryo 字体中也包含了大量的繁体汉字，不过由于汉字在日本也经过了上千年的演变，日文中的汉字写法和中国大陆和台湾也有着相当的区别。

华文细黑，是由中国常州华文印刷新技术有限公司（SinoType，找不到官网，不知是否倒闭）制作并持有版权的一种 TrueType 电脑字体。在无中文的环境下显示的名称为 STHeiti Light 或 STXihei，它属于华文黑体系列字体之一。在设计上，它属于黑体或无衬线体。

华文宋体，常州华文印刷有限公司推出的字体。较平常的宋体相比，华文宋体在审美上有着新的开创与突破。目前，华文宋体已广泛应用到商标设计，广告设计，报纸与图书等行业中，效果较好。

威锋数位（DynaComware），原名华康科技（DynaLab），是台湾的电脑软件公司，为少数以电脑字型为主要开发产品的公司。自 Windows 3.0 推出时起，华康科技与微软公司合作将 Windows 中文化，并开始提供字型至今。繁体中文版 Windows 常用的细明体、新细明体及标楷体等皆由此公司制作提供。

RedHat 发布 Liberation 系列，包含“Liberation Serif”“Liberation Sans”“Liberation Mono”三种字体，目标非常明确，就是取代微软的“Times New Roman”“Arial”“Courier New”。字形尺寸与微软的完全一样，所以用这三种字体代替微软的那三种不会导致文档排版的偏差与错乱。

Nimbus 系列，包含“Nimbus Roman No9 L”“Nimbus Sans L”“Nimbus Mono L”三种。目标直指 Adobe 的“Times”“Helvetica”“Courier”，主要供打印使用。与 Liberation 系列不同的是，其衬线看起来和微软的很接近，但尺寸不同。因为微软的那几款字体本来也就是针对 Adobe 的，字形和 Adobe 的几乎一样而尺寸却并没做到一样。

号数	点数	尺寸 (mm)
(无名)	72	25.305
大特号	63	22.142
特号	54	18.979
初号	42	14.761
小初号	36	12.653
大一号	31.5	11.071
一(头)号	28	9.841
二号	21	7.381
小二号	18	6.326
三号	16	5.623
四号	14	4.920
小四号	12	4.218
五号	10.5	3.690
小五号	9	3.163
六号	8	2.812
小六号	6.875	2.416
七号	5.25	1.845
八号	4.5	1.581

Table 2.1: 号数与点数

## 2.5 字号

px: pixel, 像素, 屏幕上显示的最小单位;1px 没有绝对的大小, 受分辨率影响。  
pt: point, 点, 是印刷业一个标准的长度单位,  $1\text{pt} = 1/72\text{ inch} = 0.35146\text{mm}$ ;  $1\text{ inch} = 2.54\text{cm}$ ; dpi:dots per inch, 意思是指每一英寸 ( $1\text{inch}=2.54\text{cm}$ ) 长度中, 取样或可显示或输出点的数目。打印机所设定之分辨率的 DPI 值越高, 印出的图像会越精细。打印机通常可以调校分辨率。例如撞针打印机, 分辨率通常是 60 至 90DPI。喷墨打印机则可达 1200DPI, 甚至 9600DPI。激光打印机则有 600 至 1200DPI。一般显示器为 72 dpi, 印刷所需位图的 DPI 数则视印刷网线数而定。一般 150 线印刷品质需要 300dpi 的位图。  
ppi:pixels per inch.

点数制又叫磅数制, 是英文 point 的音译, 缩写为 P, 既不是公制也不是英制, 是印刷中专用的尺度。中国大都使用英美点数制。1 点 (1P) = 0.35146mm

号数制是以互不成倍数的几种活字为标准, 加倍或减半自成体系。? 四号序列: 一号、四号、小六号? 五号序列: 初号、二号、五号、七号? 小五号序列: 小初号、小二号、小五号、八号? 六号序列: 三号、六号

从上表中可以看出, 常用的 MS-WORD 软件中字号的大小与印刷业中字号的大小是不一致的。如 MS-WORD 中的二号字是 22 磅, 但在印刷业中应该是 21 磅。

## 第 3 章 网络基础

### 3.1 比特率计量规范

#### 3.1.1 比特率单位制

在电信和计算领域，**比特率** (Bit rate) 是单位时间内传输或处理的比特的数量，变量名记作  $R$ [5] 或  $R_{bit}$ [6]。比特率经常在电信领域用作连接速度、传输速度、信道容量、最大吞吐量和数字带宽容量的同义词。。比特率规定使用“比特每秒”(bit/s) 为单位，经常和国际单位制词头关联在一起，如“千”(kbit/s)，“兆”(Mbit/s)，“吉”(Gbit/s) 和“太”(Tbit/s)。在一些非正式文章，经常使用“b/s”或“bps”缩写，此时容易跟 Bytes per second 混淆。注意 kilo 的简写为小写 k，而 mega 的简写为大写 M。

根据国际单位制 (SI, international systems of unit), kilo 简写为小写 k，表示 1000。IEC60027 引入了 Kibi, Mibi, Gibi，分别简写作 Ki,Mi,Gi, 首字母大写，以 2 的幂为权值。同时规定 SI 前缀 (k,m,g) 只使用十进制作权值，不使用二进制。Ki 即 kilobinary，表示 1024。二进制更多得应用于单位字节/秒 (byte/s)，而不是电信相关的典型用法。大写 K 经常表示 1024，尤其是 KB(kilobytes)。有时在一些特殊的上下文中有必要查找单位的定义。文件大小通常用字节数 (bytes, kilobytes, megabytes, gigabytes) 衡量。现代教科书中 1 kilobytes 为 1000 字节。然而，Windows 系统下 1 kilobytes 按照旧式计算机科学定义为 1024 字节。按照 IEC 术语，1024 字节应称作 1 kibibytes。

$$1 \text{ kbps} = 1 \text{ kbit/s} = 1000 \text{ bit/s} \quad 1 \text{ kB/s} = 8000 \text{ bit/s} \quad 1 \text{ Kibit/s} = 1024 \text{ bit/s} \quad 1 \text{ MB/s} = 8000000 \text{ bit/s} \quad 1 \text{ KiB/s} = 1024 \text{ bytes/s}$$

#### 3.1.2 比特率测量层次

**毛比特率**或**粗比特率** (physical layer gross bitrate,raw bitrate,data signaling rate, or uncoded transmission rate) 是每秒物理传送的总数量，包括了有效的数据和物理层协议头。变量名有时记作  $R_b$  或  $f_b$ 。有  $R_b = \frac{1}{T_b}$ ,  $T_b$  是 bit 传输时间。**符号率**或**调制波特率** (symbol rate, modulation rate in baud, symbols/s or pulses/s) 与毛比特率相关。当每个符号只有两种取值 (level) 时，每个符号对应一个 bit，则毛比特率和符号率在数值上相等。而现代调制系统往往不符合这一条件，符号率不等于毛比特率。

而**净比特率**或**有效比特率** (physical layer net bitrate,information rate,useful bit rate,payload rate,net data transfer rate,coded transmission rate,effective data rate or wire speed (informal language)) 衡量数字通信通道 (channel) 的容量 (capacity)，不包括物理层协议开销 (如时分复用帧比特，冗余的信道编码 (前向错误纠正))，但包括链路层开



销。连接速度 (connection speed, 不正式) 指净比特率的当前值, 而峰值比特率 (peak bitrate) 是指在最快速、最不健壮的模式下的净比特率, 比如通线双方距离很近。线速率 (line rate) 在有些教科书上指毛比特率, 而在其他教科书上指净比特率。

**吞吐量** (throughput), 或数字带宽消耗 (digital bandwidth consumption) 指计算机网络中流过一条逻辑通信链路或物理通信链路或通过一个网络结点的有用比特能达到的平均速率, 不包括链路层开销。吞吐量不仅取决于我们所关心的数据源的流量负载, 也受到共享相同网络资源的其他数据源的影响。

**Goodput**, 或者数据传输速率 (data transfer rate) 指提交给应用层的有用比特能达到的平均速率, 不包括任何通信协议开销和重传开销。导致 Goodput 低于毛比特率的因素还包括传输层的拥塞避免和流量控制。

在数字多媒体领域, 比特率指单位回放 (playback) 时间内表述音视频连续媒体的经过压缩后的 bit 数。**编码比特率** (encoding bitrate) 为多媒体文件的长度字节数与回放时间的比值, 再乘以 8。对于实时流媒体而言, 编码比特率是为防止断流而所需的 Goodput。对于 VBR 编码方案, 峰值比特率为的压缩数据在任意时刻的最大比特率。对于无损数据压缩, 编码比特率存在理论下限, 称做源信息速率, 或熵速率。

### 3.1.3 SONET 网络的 OC 速率

基本单位 OC-1 表示 51.48Mbit/s, OC-n 表示  $n \times 51.84 \text{ Mbit/s}$ 。

## 3.2 DiffServ

区分服务是为解决服务质量问题在网络上将用户发送的数据流按照它对服务质量的要求划分等级的一种协议。

区分服务体系结构 (DiffServ) 定义了一种可以在互联网上实施可扩展的服务分类的体系结构。服务分类要求能适应不同应用程序和用户的需求, 并且允许对互联网服务的分类收费。在本体系结构, 只在网络的边界节点上实现复杂的分类和调节功能, 并且, 通过在 IPv4 和 IPv6 包头的 DS 段做适当的标记, 聚合流量, 然后根据所做的标记, 采取不同的每一跳转发策略。核心网络节点上, 无需维护每个应用程序流或每个用户转发状态。

DiffServ 的最大特点就是简单有效、扩展性强。其实施特点是采用聚合的机制将具有相同特性的若干业务流聚合起来, 为整个聚合流提供服务, 而不再面向单个业务流。区分服务只包含有限数量的业务级别, 状态信息的数量少, 因此实现简单, 扩展性较好。它的不足之处是很难提供基于流的端到端的质量保证。目前, 区分服务是业界认同的 IP 骨干网的 QoS 解决方案, 但是由于标准还不够详尽, 不同运营商的 DiffServ 网络之间的互通还存在困难。IETF RSVP 和 DiffServ 两个工作组都正在研究 RSVP 与 DiffServ 相结合的问题, 以进一步扩大 DiffServ 与现有系统的可兼容性, 此外在业务分类、业务性能的量化描述以及域间业务类型映射等问题上, DiffServ 模型也需进一步明确和开展的研究。

### 3.3 网络连接查询 netstat

`netstat` [类型] [选项]

默认类型为打印所有 Open socket 信息，类型 `-r` 表示路由表信息，`-i` 表示网络接口信息，`-g` 表示多播组信息，`-s` 表示各协议统计信息。

对于 Open socket 信息，重要选项为：

- `a` 显示所有的 socket，而不仅仅是监听套接字 (默认为 1)
- `t` TCP only
- `u` UDP only
- `n` 不将数字解析成名字，使用该选项能加速程序输出
- `p` 显示相关进程的 PID 和名字

### 3.4 Tcpdump 用法举例

```
tcpdump -i eth0 host 192.168.130.10 'tcp' -w file.pcap
tcpdump -r file.pcap >> file.txt
```

注意，待写入的文件必须以 pcap 为后缀，否则 tcpdump 不能运行，报权限错误。pcap 文件也可以用 wireshark 打开。

一些常用选项为：

- `c` 选项指定抓包数量
- `s` 选项指定抓包长度 (从二层开始)

注意如果 `s` 选项指定的长度超过帧长，则只抓帧长。所谓帧长，如果是在 Linux 下运行 pcap 程序，是不包括 L2 FCS 的 (以太网尾部 CRC)，这和 Smartbit 等测试仪表不一样。sar 也将 FCS 加入到计数器中，虽然 Linux 下的 pcap 抓不到 FCS。

To print the start and end packets (the SYN and FIN packets) of each TCP conversation that involves a non-local host.

```
tcpdump 'tcp[tcpflags] & (tcp-syn|tcp-fin) != 0 and not src and dst net localnet'
```

### 3.5 Ping 高级用法

Unix 上 ping 工具的常用选项：

- `-c` 控制发送的包数
- `-i` 控制发包间隔，单位为秒，非 root 用户最少可设 0.2 秒
- `-s` 控制包长
- `-t` 控制 ttl

### 3.6 Wireshark 用法举例

Wireshark 会判断操作系统是否能抓到 FCS, 但声称判断未必准确, 可以手工告诉 Wireshark 一定有 FCS。有个很实用的功能是对一个包右键选择 follow tcp connection, 能够筛选出该包所属连接的所有包。

### 3.7 网络流量测量

vnstat, sar, slurm, ifstat, system-monitor 等工具可查看网卡总流量。iptraf, iftop 可查看连接的流量。

#### 3.7.1 简单测量

最原始的办法, 是连续两次使用 date;ifconfig 命令, 计算一定时间间隔内的数据量。也可以通过查看 /proc/net/dev 获取数据量。在 Gnome3 下, 可以使用一个叫做 netspeed 的 gnome shell 插件。

#### 3.7.2 vnstat 工具

```
#-ru 0 使其以 byte 为单位,1 使其以 bit 为单位.  
vnstat -l -ru 0 # 持续采样  
vnstat -tr # 统计网速, 5 秒内的采样平均计算所得。
```

#### 3.7.3 iftop 工具

显示带宽使用情况。3 列显示, 分别表示过去 2s, 10s, 40s 内的统计带宽。

```
iftop -h | [-nNpbBP] [-i interface] [-f filter code] [-F net/mask]
```

例如:

```
#-B 表示以 byte 而非 bit 为单位,-P 显示端口号  
sudo iftop -B -P
```

工具默认自动将 IP 地址转换为主机名, 会产生一定的 DNS 流量, 扰乱测试。为讲其关闭, 可使用 -n 命令。

#### 3.7.4 sar 工具

也可以使用 sar 工具. 在 Redhat/Fedora 下,sar 工具位于 sysstat 软件包中。

```
# 最后的数字表示刷新时间间隔，单位为秒
sar -n DEV 3
```

经我验证，sar 统计的字节数为以太网层，包括其头部和尾部 (虽然 Linux 抓不到帧尾的 FCS)，不包括前导码和帧间隔。

### 3.7.5 ifstat 工具

```
ifstat -a
```

### 3.7.6 ntop 工具

Ntop 是一种监控网络流量工具，用 ntop 显示网络的使用情况比其他一些网络管理软件更加直观、详细。Ntop 甚至可以列出每个节点计算机的网络带宽利用率。它是一个灵活的、功能齐全的，用来监控和解决局域网问题的工具；尤其当 ntop 与 nprobe 配合使用，其功能更加显著。它同时提供命令行输入和 web 页面，可应用于嵌入式 web 服务。跟 top 监视系统活动状况相似，ntop 是一个用来实时监视网络使用情况的工具。由于 ntop 具有 Web 界面模式，因此无论是配置还是使用都很容易在短时间之内快速上手。

### 3.7.7 iptraf 工具

Interactive Colorful IP LAN Monitor。可查看每条连接的信息。

```
iptraf -i eth0
```

### 3.7.8 slurm 工具

Simple Linux Utility for Resource Management，查看网络流量的一个工具。

```
slurm -i eth0
```

彩色 curse 节目，有部分文字是白色，在浅色背景下看不清楚。

### 3.7.9 SmartBits 仪表使用

其测试客户端称为 SmartWindow，只能安装在 Windows XP 系统下，驱动程序选择 7.x 版本。需要输入序列号。

打开 SmartWindow 后，选择 connection set up，设置连接地址，即仪表的 IP 地址。其默认 IP 地址为 192.168.1.121。然后执行连接操作，可以看到仪表正面面板图。在面板图上选择连线了的子板，执行 reserve 操作，相当于选中。然后可以右键进行各种测试了。

发送数据时，需要确保对方的 IP，MAC，PORT 等设置正确。

统计速率，可用的子工具有 smart counter，或右键某 module 选择 display counter。统计的字节数为 L2 层，包括以太网头和尾（FCS），不包括帧前导和帧间隔，确定。

抓包:SmartWindow 界面，右击某 module 模块选择 capture。

每次更改设置时，smartbit 可能会停止发包。可以查看光电转换模块的指示等判断 smartbits 是否仍然在发包。如果没有，需要重启 smartbits。

用完后，smartbit 和光电转换模块都需关闭电源，以防损害设备。

Smartbit 统计速率时，帧长包括 L2 的 FCS 的（以太网尾部 CRC）。

### 3.8 TCP/IP 报文长度

协议	头部字节	备注
UDP	8	定长
TCP	20	包含选项字段
ICMP	8	定长
IPv4	20	包含选项字段, 包头范围 20-60
IPv6	40	固定头部 40 字节, 扩展头部每个至少 8 字节
Ethernet	14	源目的地址各 6 字节, 类型 2 字节

Table 3.1: TCP/IP 包头长度

MTU(最大传输单元) 为网络链路属性，其值为链路层载荷长度，不包含链路层首部 ([14]2.8)。如果 IP 包长超过 MTU 则要分片。以太网 MTU 一般为 1500, IEEE802.3 网络的 MTU 为 1492, Point-to-point 网络的 MTU 为 296。X.25 网络的 MTU 为 576。RFC791 规定支持 IPv4 的网络，其 MTU 至少为 68。支持 IPv6 的网络 MTU 至少为 1280。

由于以太网 MTU 一般为 1500, 意味着以太网帧最大为 1514 字节，而 IP 载荷为 1480 字节。对于以太网上经过分片的 UDP(或 ICMP) 报文，第一片 IP 会包含 UDP(或 ICMP) 头，意味着应用层载荷最大为 1472 字节，而其他片的应用层载荷同样是 1480 字节。

RFC2460 规定 MTU 必须至少为 1280。如果不能将 1280 长的包一次性传递，则在链路层分片。总之不能要求网络层分片。路由器不得对 IPv6 包分片，主机可以对包分片，以适应链路上最短的 MTU。如果遇到了超过自己 MTU 的 IPv6 包，会将其丢弃，并向源主机发送 ICMPv6 Type2 消息：Packet too big。主机被“强烈建议”实现路径 MTU 发现功能，以发现可以将包长设置为超过 1280 字节的机会。IPv6 的最小实现可以不支持路径 MTU 发现，但必须限制自己发包长度不超过 1280。

`netstat -i` 命令能够打印出主机网络接口信息，包括 MTU([14]3.9)，参3.3。

MTU 不同于系统必须支持 IP 包长最小值。RFC791 规定 IPv4 主机必须至少支持 576 字节的 IPv4 包。对于 576 字节的包，IP 包头长度至多 60 字节，可以留出 512 字节给上层协议。RFC2460 规定结点必须接受 (重组后) 长度可达 1500 字节的 IPv6 包。

MSS 为 TCP 层参数，表示 TCP 报文端最大载荷，不包含 TCP 协议头部。SYN 报文段中有 MSS 选项，向对方宣告自己希望接收的 MSS 值。如果某方没有收到 MSS 通告，则假定对方 MSS 为 536，因为对方必须至少支持 576 字节的 IPv4 包。如果连接的两端都在同一个以太网内，为自己选择 MSS 时常选择 1460，使得 IP 包长恰好为以太网 MTU1500。如果是 802.3 网络，则选择 1452。有些 BSD 协议栈要求 MSS 为 512 的倍数，因此主机可能会选择 1024。如果连接时目标 IP 不在本地局域网内，则常选择 536。

TCP 报文通过路径 MTU 检查和设置 MSS 可以避免分片。

Exploit 的英文本意为“利用”。在计算机安全术语中，这个词通常表示利用程序中的某些漏洞，来得到计算机的控制权（使自己编写的代码越过具有漏洞的程序的限制，从而获得运行权限）。这个词同时也表示为了利用这个漏洞而编写的攻击程序（即 Exploit 程序）。经常还可以看到名为 ExploitMe 的程序。这样的程序是故意编写的具有安全漏洞的程序，通常是为了练习写 Exploit 程序。

IP 分片攻击 (exploit) 可能有以下形式 [5]:

- 分片重叠。IP 包分片出现重叠或包含，有些系统可能不能很好地应对。是 Teardrop DOS attacks 的基础。
- 包长上溢。重组后的包超过了所声称的长度，或超过了 IP 包最大长度 65535。
- 报文不完整。缺失数据导致无法重组。
- 分片过小。某些分片不是最后一个分片，仍然小于 400 字节。
- 包数过多。
- 缓冲区满。大量的 IPv4 包缺少分片，或 IPv4 包分片过量，或两者兼有。通常用来试图绕过 IDS。例如 Rose 攻击。

Rose 攻击：不断发送如下包，每包分成两片，长度都很短，第一片 offset 值为 0，第二片 offset 值接近 IP 包长上限，如 64800。目标主机可能会分配完整的内存等待其他分片到来，以致出现 CPU、内存等资源的大量消耗，合法包被丢弃。此包无法通过 IP 层，故 TCP 端口等信息不会被检查。有些系统设置分片超时定时器，对于长期未完成分片重组的包会丢弃，从而应对这种攻击。

### 3.9 以太网包头格式

以太网各帧之间有 12 字节帧间间隔 (IPG,interpacket gap)，帧前面还有 8 字节前导码 (Preamble)，也称为 7 字节前导码 (0xAA) 和 1 字节帧前界定符 (Start Frame Delimiter, 值为 0xAB)，进而是 14 字节帧头，46-1500 字节载荷，最后是 4 字节 CRC。以太网帧长范围在 64-1518 字节之间。

以太网这个术语一般是指数字设备公司 (Digital Equipment Corp)、英特尔公司和 Xerox 公司在 1982 年联合公布的一个标准。它是当今 TCP/IP 采用的主要的局域网技术。它采用一种称作 CSMA/CD 的媒体接入方法，其意思是带冲突检测的载波侦听多路

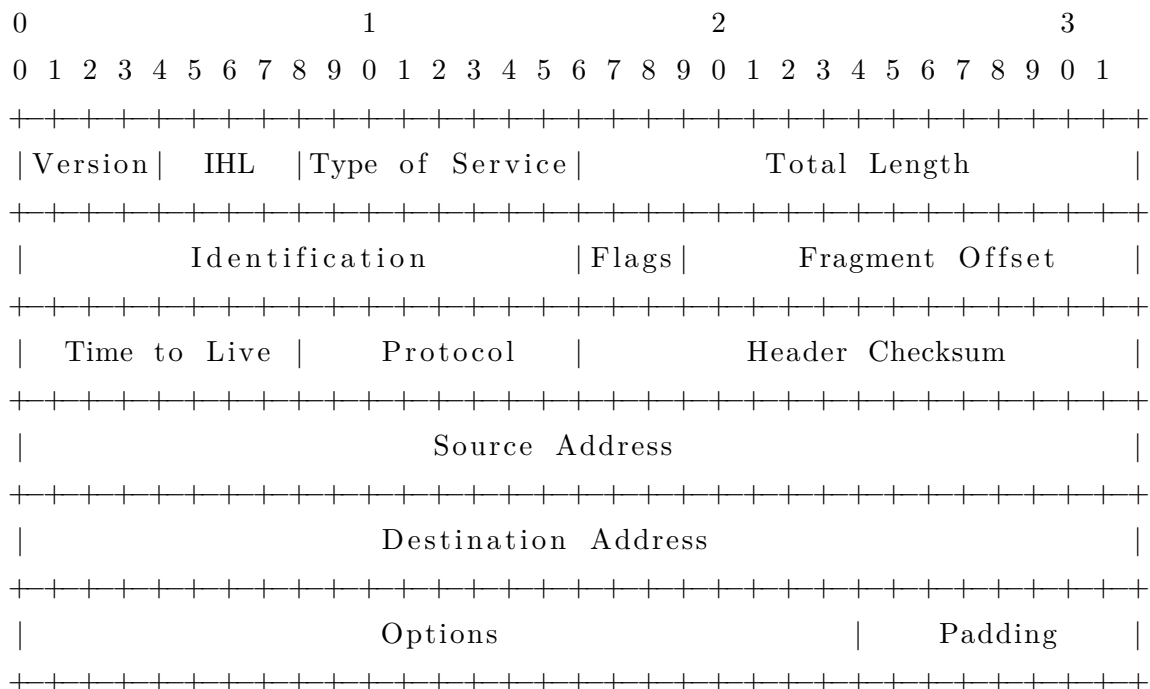
接入 (Carrier Sense, Multiple Access with Collision Detection)。它的速率为 10Mb/s, 地址为 48 bit。

几年后, IEEE(电子电气工程师协会)802 委员会公布了一个稍有不同的标准集, 其中 802.3 针对整个 CSMA/CD 网络, 802.4 针对令牌总线网络, 802.5 针对令牌环网络。这三者的共同特性由 802.2 标准来定义, 那就是 802 网络共有的逻辑链路控制 (LLC)。不幸的是, 802.2 和 802.3 定义了一个与以太网不同的帧格式 ([14]2.2)。

在 TCP/IP 世界中, 以太网 IP 数据报的封装是在 RFC894 中定义的, IEEE802 网络的 IP 数据报封装是在 RFC1042 中定义的。

### 3.10 IPv4 包头格式

RFC791 规定的 IPv4 包头格式:



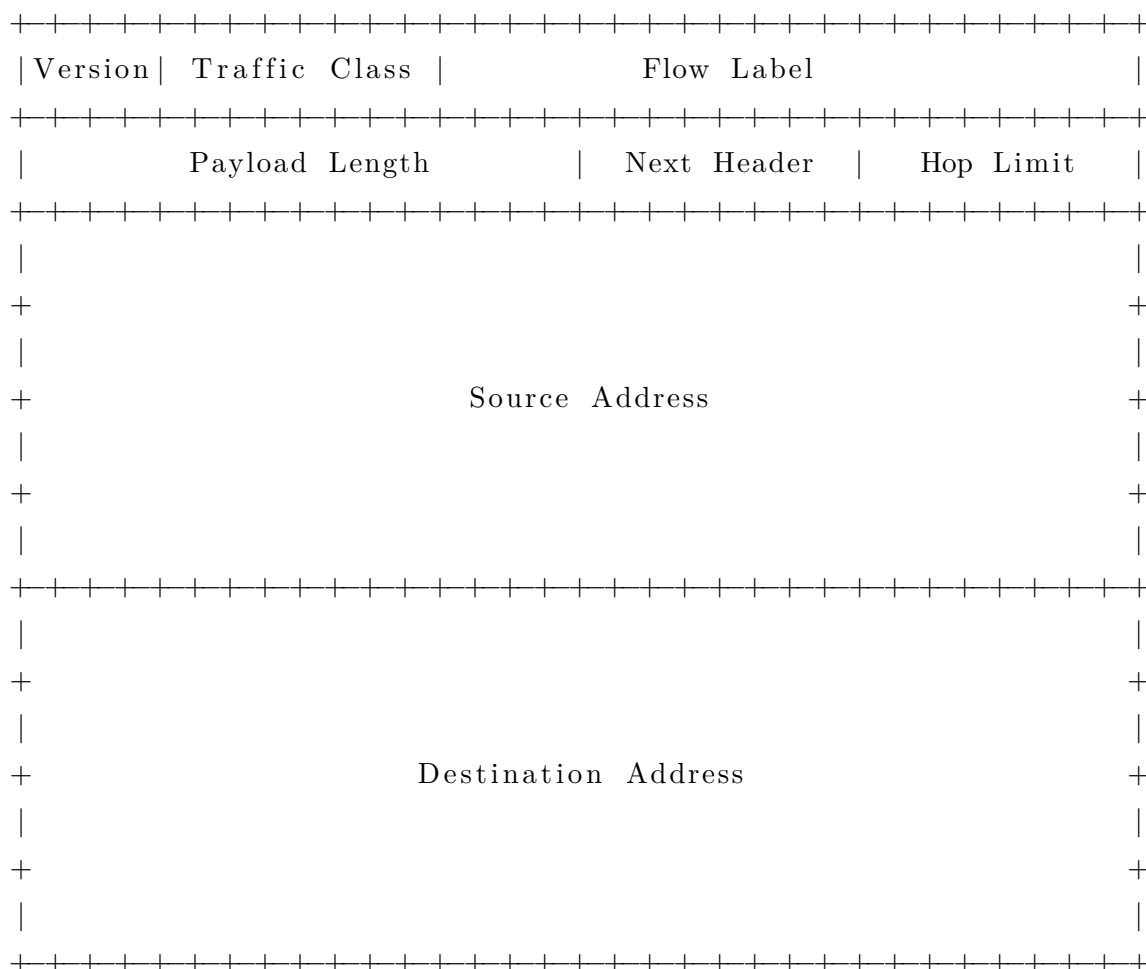
第一行 Version 值为 4, IHL(Internet Header length) 表示头部所包含的 32bit 字的数目。8bit 的 Type of Service 后来被分为 6bit DSCP(RFC2474) 和 2bit ECN 字段。Differentiated Services Code Point (DSCP) 由 RFC2474 定义, 新的需要实时数据流的技术会应用这个字段。ECN(Explicit Congestion Notification) 在 RFC 3168 中定义, 允许在不丢弃报文的同时通知对方网络拥塞的发生。ECN 是一种可选的功能, 仅当两端都支持并希望使用, 且底层网络支持时才被使用。Total Length 为 IP 头部和 IP 载荷长度的总和, 同 MTU 所表示的范围是一致的。Total Length 字段占用两个字节, 意味着 IP 包最长 65535。

第二行与分片相关, 同一个包的所有分片 Identification 相同。Fragment Offset 表示本分片在原包中的位置, 单位为 8 字节。Flags 包括 3bit, 第 1 个 bit 必须是 0; 第 2 个为 DF, 表示不分片。第 3 个为 MF, 表示后面还有更多的分片。

第三行 Protocol 字段表示上层协议的名称 (同 IPv6 的 Next Header 字段), 其值起初由 RFC 790 规定, 后由 IANA 维护, 如 0x6 表示 TCP, 0x11 表示 UDP, 0x29 表示 IPv6(6in4)。

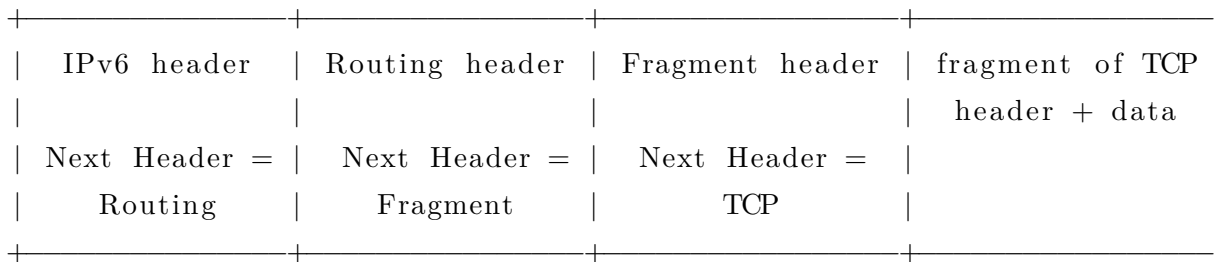
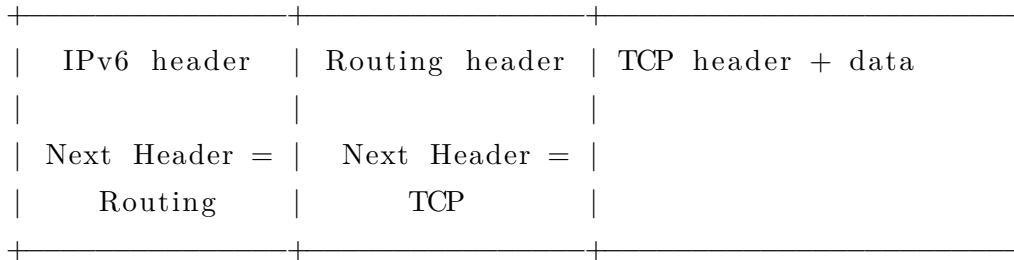
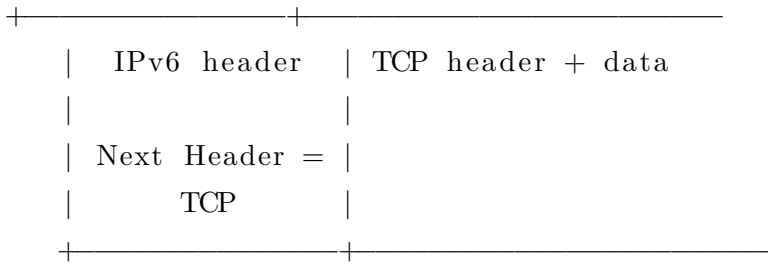
### 3.11 IPv6 包头格式

RFC2460 规定的 IPv6 的包格式包括:



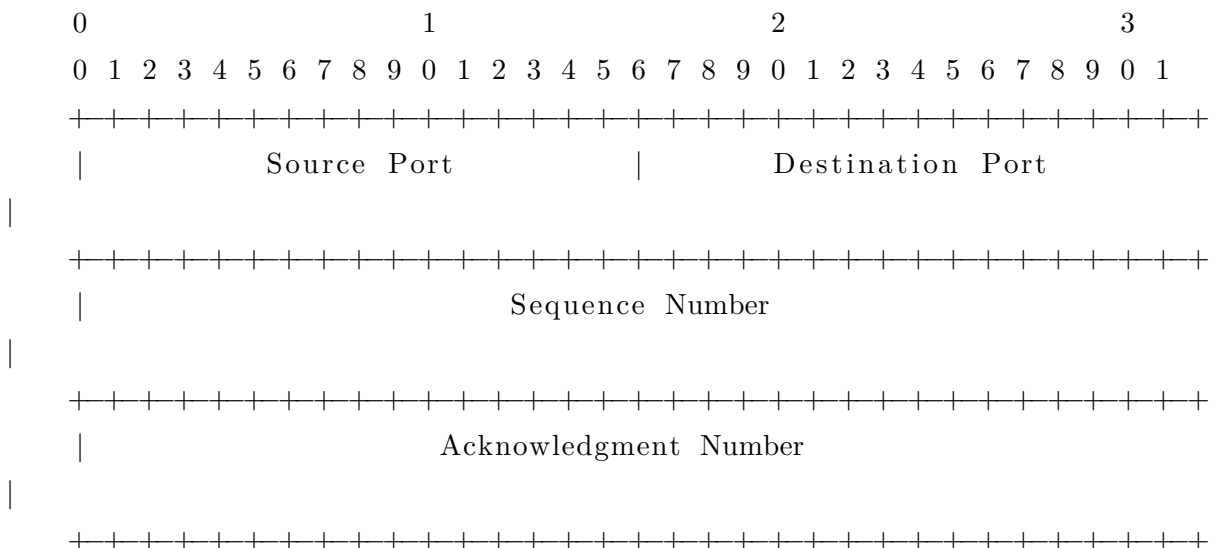
第一行 Version 为 6。Traffic Class 同 IPv4 的 Type of Service 一样, 被改称 DiffServ, 分为 6it 长的 DSCP 和 2bit 长的 ECN。20bit 的 flowlabel 与流媒体有关。第二行 Payload Length 包括扩展头部和上层载荷长度, 这点与 IPv4 的 Total Length 字段不同。IPv6 固定头部的长度为 40 字节, 不需指明。而 IPv4 则有 IHL 字段。如果没有扩展头部, Next Header 表示 IPv6 的上层协议, 包括 TCP, UDP, ICMPv6, OSPF 等, 与 IPv4 的 Protocol 字段共用相同的取值。如果有扩展头部, 则 Next Header 表示第一个扩展头部的类型, 其值与上层协议的取值一起由 IANA 维护。第一个扩展头部的 Next Header 表示第二个扩展头部的类型 (如果有第二个扩展头部)。最后一个扩展头部的 Next Header 字段表示上层协议的类型。扩展头部至少 8 字节, 且按照 8 字节对齐, 不足则填充。总之, 顾名思义, Next Header 表示当前头部之后的头部的类型。Hop Limit 即 TTL。

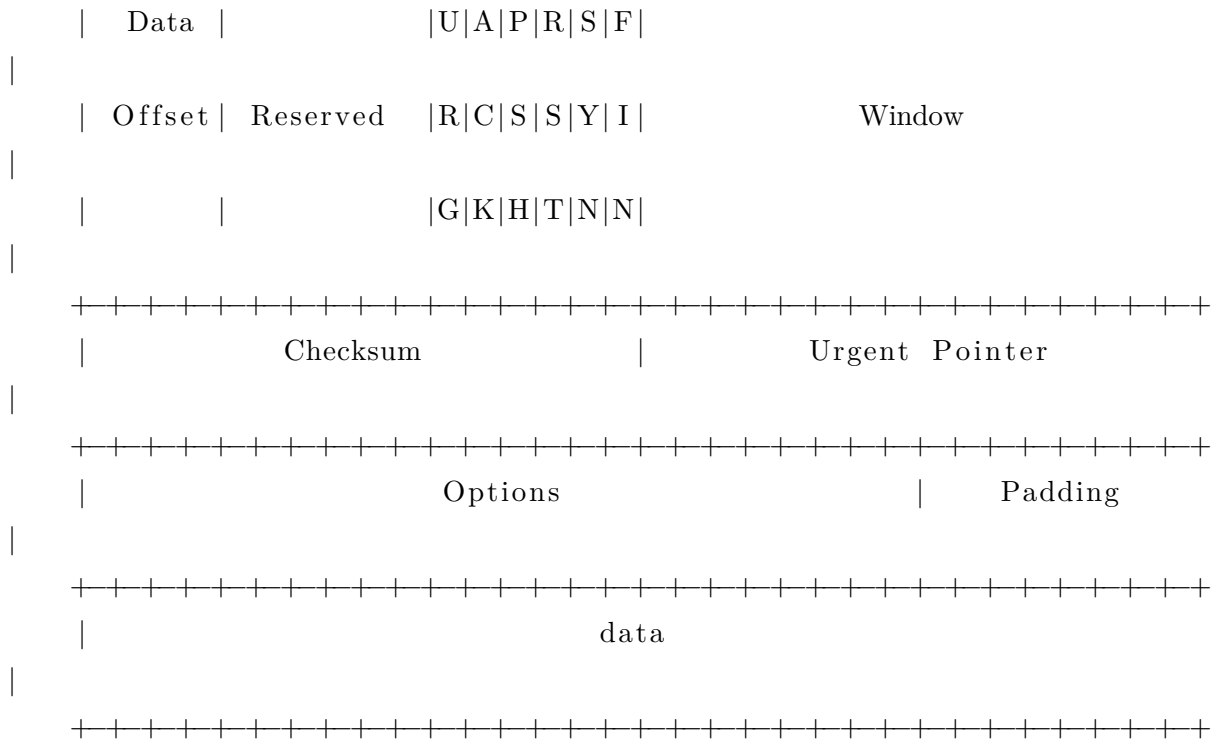




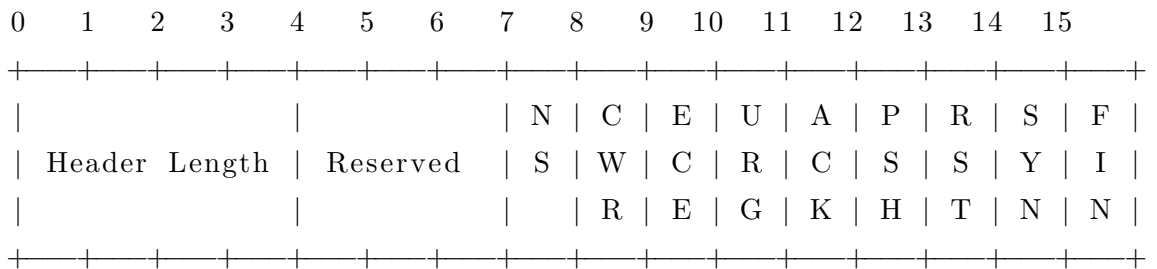
### 3.12 TCP 包头格式

RFC793 规定的 TCP 报文格式:





Data Offset, 有些文献叫 Header length, 表示 TCP 包头长度, 单位为 32bit 字。  
RFC793 定义了 5 个控制 bit, 后来又新增 3 个控制 bit, Reserved 相应减少了 3bit。

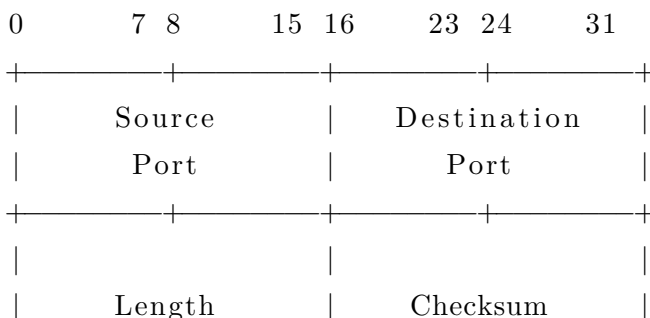


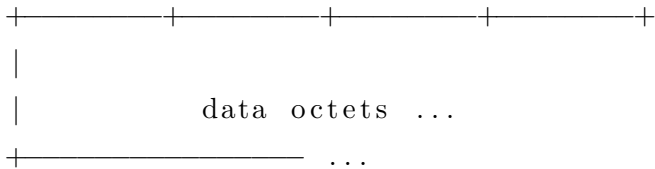
CWR 和 ECE 参3.14。RFC3540 又增加了 NS(ECN-nonce concealment protection) 字段, 防止恶意攻击。

ECE(ECN-Echo indicates)

### 3.13 UDP 包头格式

RFC768 规定的 UDP 包头:





### 3.14 显式拥塞通告

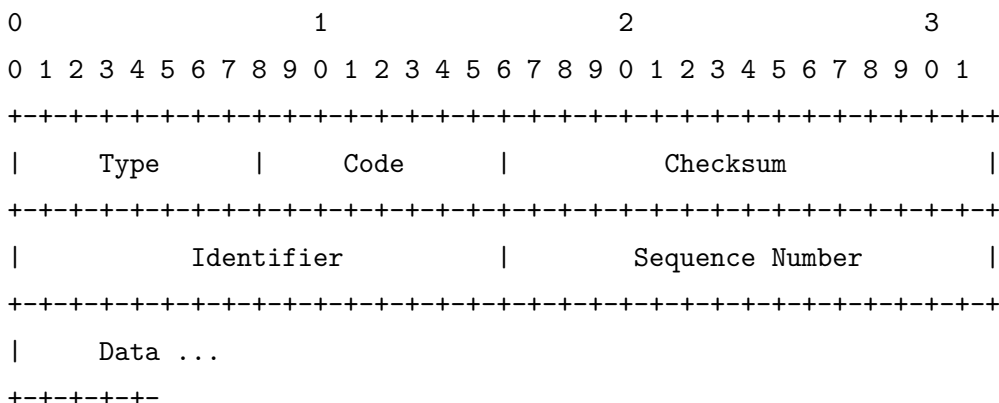
ECN(Explicit Congestion Notification) 是 IP 和 TCP 协议的扩展，使得通信双方可以不通过丢包就能相互通告网络拥塞。只用于 TCP 连接双方和中间路由结点都支持该扩展的情形，某些老式或异常的中间某路由器会将设置了 ECN 的包丢弃。ECN 于 2001 年定义于 RFC3168。TCP 协议报文增加 ECE(ECN-Echo) 和 CWR(Congestion Window Reduced) 字段。连接建立阶段，SYN 和 SYN-ACK 报文段的 ECE 字段分别置位，表示该通信方支持 ECN。IP 协议 DiffServ 字段的最低两位称 ECN 字段。ECN 为 0 表示 Non-ECN。ECN 设置为 1 或 2 表示 ECN 使能 (ECT,ECN-Capable Transport)。ECN 设置为 3 表示经历了拥塞 (Congestion Experienced,CE)。如果 TCP 通信双方经协商都开启 ECN 时，IP 包 ECN 字段设置为 ECT。如果中间路由器发现了拥塞，且 IP 包设置为 ECT，同时路由器也支持 ECN，则路由器将 IP 的 ECN 字段设置为 CE。

通信方 A 发送的报文到达 B 时，如果 B 发现 ECN 字段被置 CE，则以后 B 对 A 发送报文时 ECE 字段均置位，直至 A 发来的报文 CWR 置位。A 发现 B 发来的报文 ECE 置位后，应主动减小发送窗口，并对 CWR 置位。

### 3.15 ICMP 包头格式

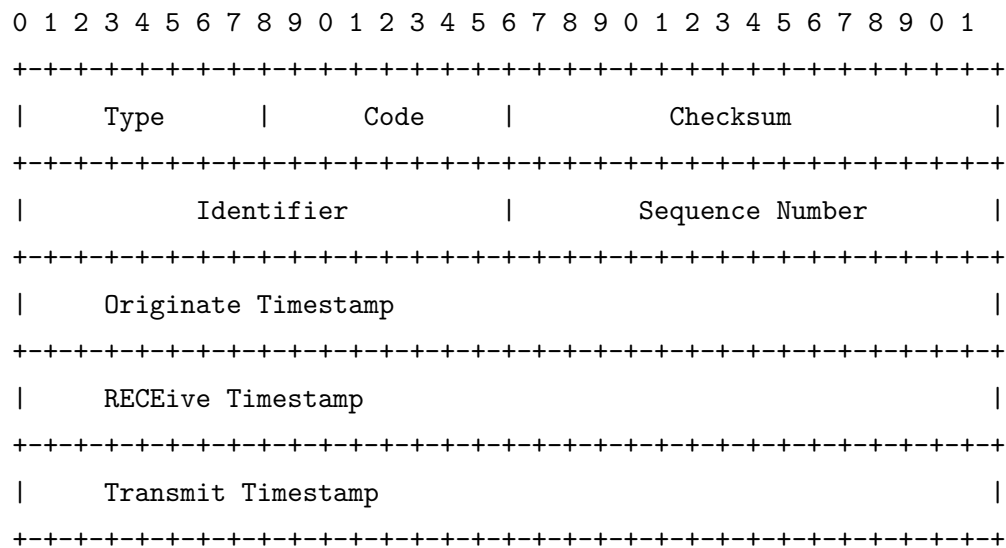
FC792 定义的 ICMP 包头格式包括:

#### Echo or Echo Reply Message



#### Timestamp or Timestamp Reply Message





## 第 4 章 数据库系统

### 4.1 sqlite3 用法

用法:

```
sqlite3 [options] [databasefile] [SQL]
```

举例:

```
sqlite3 -line mydata.db 'select * from memos where priority > 20;'
sqlite3 bankinfo.db 'select * from BAccounts'
```

#### 4.1.1 backup 和 restore

```
.backup ?DB? FILE
```

```
.restore ?DB? FILE
```

DB 默认为 main。

#### 4.1.2 SQL 脚本

执行 SQL 脚本

```
.read filename
```

输出 SQL 脚本

```
.output filename
```

```
.dump
```

#### 4.1.3 时间与日期

```
select date('now')
```

### 4.2 SQL

SQL is a set-based, declarative query language, not an imperative language like C or BASIC. However, there are extensions to Standard SQL which add procedural programming language functionality, such as control-of-flow constructs. SQL/PSM (SQL/Persistent Stored Modules) is an ISO standard mainly defining an extension of SQL with a procedural language for use in stored procedures. However, the major SQL vendors have historically included their own proprietary procedural extensions.

#### 4.2.1 语法分析

- “数据定义语言”（DDL : Data Definition Language）是 SQL 语言集中，负责数据结构定义与数据库对象定义的语言，由 CREATE、ALTER 与 DROP 三个语法所组成，最早是由 Codasyl (Conference on Data Systems Languages) 数据模型开始，现在被纳入 SQL 指令中作为其中一个子集。
- “数据操纵语言”（DML : Data Manipulation Language）负责对数据库对象运行数据访问工作的指令集，以 INSERT、UPDATE、DELETE 三种指令为核心，分别代表插入、更新与删除。Performing read-only queries of data is sometimes also considered a component of DML. 有很多开发人员都把加上 SQL 的 SELECT 语句的四大指令以“CRUD”来称呼。SELECT ...INTO 是非标准的持久化操作。
- “数据控制语言”（DCL : Data Control Language）是一种可对数据访问权进行控制的指令，它可以控制特定用户帐户对数据表、查看表、预存程序、用户自定义函数等数据库对象的控制权。由 GRANT 和 REVOKE 两个指令组成。

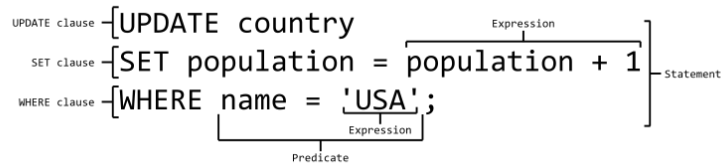


图 4.1: SQL language elements

某些数据库强制要求语句后有分号。

#### 4.2.2 真值逻辑

空值 (关键字 NULL), 关系数据库中对数据属性未知或缺失的一种标识。数据库表主键的取值不能为空值。在 SQL 的 Where 条件式去判断字段是否为 Null 时, where id = null 是无法正确执行的, 必须写成 where id is null。

三值逻辑:true, false, unknown。false AND unknown 为 false, true OR unknown 为 true。与 null 比较运算的结果是 unknown。

SQL provides two Null-specific comparison predicates: IS NULL and IS NOT NULL test whether data is or is not Null. There is also the "<row value expression> IS DISTINCT FROM <row value expression>" infix comparison operator which returns TRUE unless both operands are equal or both are NULL. Likewise, IS NOT DISTINCT FROM is defined as "NOT (<row value expression> IS DISTINCT FROM <row value expression>)".

### 4.2.3 ANSI SQL 数据类型

- CHARACTER(n) or CHAR(n): fixed-width n-character string, padded with spaces as needed
- CHARACTER VARYING(n) or VARCHAR(n): variable-width string with a maximum size of n characters
- NATIONAL CHARACTER(n) or NCHAR(n): fixed width string supporting an international character set
- NATIONAL CHARACTER VARYING(n) or NVARCHAR(n): variable-width NCHAR string
- BIT(n): an array of n bits
- BIT VARYING(n): an array of up to n bits
- INTEGER and SMALLINT
- FLOAT, REAL and DOUBLE PRECISION
- NUMERIC(precision, scale) or DECIMAL(precision, scale), precision 为有效数字位数, scale 为小数位数
- DATE: for date values (e.g. 2011-05-03)
- TIME: for time values (e.g. 15:51:36). The granularity of the time value is usually a tick (100 nanoseconds).
- TIME WITH TIME ZONE or TIMETZ: the same as TIME, but including details about the time zone in question.
- TIMESTAMP: This is a DATE and a TIME put together in one variable (e.g. 2011-05-03 15:51:36).
- TIMESTAMP WITH TIME ZONE or TIMESTAMPTZ: the same as TIMESTAMP, but including details about the time zone in question.

### 4.2.4 关键词

关键词 DISTINCT 用于返回唯一不同的值。

SELECT DISTINCT 列名称 FROM 表名称

IN 操作符允许我们在 WHERE 子句中规定多个值。

```
SELECT column_name(s)
FROM table_name
WHERE column_name IN (value1,value2,...)
```

操作符 BETWEEN ... AND 会选取介于两个值之间的数据范围。这些值可以是数值、文本或者日期。然而区间的开闭性因厂商而异。

```
SELECT column_name(s)
FROM table_name
WHERE column_name
BETWEEN value1 AND value2
```

通过使用 AS，可以为列名称和表名称指定别名（Alias）。

```
SELECT column_name(s)
FROM table_name
AS alias_name
```

TOP 子句用于规定要返回的记录数目。并非所有的数据库系统都支持 TOP 子句。SQL Server 的语法：

```
SELECT TOP number|percent column_name(s)
FROM table_name
```

MySQL 语法：

```
SELECT column_name(s)
FROM table_name
LIMIT number
```

Oracle 语法：

```
SELECT column_name(s)
FROM table_name
WHERE ROWNUM <= number
```

合计函数（比如 SUM）常常需要添加 GROUP BY 语句。

```
SELECT column_name, aggregate_function(column_name)
FROM table_name
WHERE column_name operator value
GROUP BY column_name
```

在 SQL 中增加 HAVING 子句原因是，WHERE 关键字无法与合计函数一起使用。

我们希望查找订单总金额少于 2000 的客户。我们使用如下 SQL 语句：

```
SELECT Customer,SUM(OrderPrice) FROM Orders
GROUP BY Customer
HAVING SUM(OrderPrice)<2000
```



#### 4.2.5 连接 join

内连接包含分: 相等连接, 自然连接, 和交叉连接.

```
SELECT *
FROM   employee
INNER JOIN department
ON employee.DepartmentID = department.DepartmentID
```

```
SELECT *
FROM   employee, department
WHERE  employee.DepartmentID = department.DepartmentID
```

相等连接 (equi-join, 或 equijoin), 是比较连接 ( 连接) 的一种特例, 它的连接谓词只用了相等比较. 使用其他比较操作符 (如 <) 的不是相等连接.

自然连接比相等连接的进一步特例化. 两表做自然连接时, 两表中的所有名称相同的列都将被比较, 这是隐式的. 自然连接得到的结果表中, 两表中名称相同的列只出现一次.

```
SELECT *
FROM   employee NATURAL JOIN department
```

交叉连接 (cross join), 又称笛卡尔连接 (cartesian join) 或叉乘 (Product), 它是所有类型的内连接的基础. 把表视为行记录的集合, 交叉连接即返回这两个集合的笛卡尔积. 这其实等价于内连接的链接条件为”永真”, 或连接条件不存在. 如果 A 和 B 是两个集合, 它们的交叉连接就记为:  $A \times B$ . 用于交叉连接的 SQL 代码在 FROM 列出表名, 但并不包含任何过滤的连接谓词. 显式的交叉连接实例:

```
SELECT *
FROM   employee CROSS JOIN department
```

隐式的交叉连接实例:

```
SELECT *
FROM   employee, department;
```

外连接并不要求连接的两表的每一条记录在对方表中都一条匹配的记录. 连接表保留所有记录 – 甚至这条记录没有匹配的记录也要保留. 外连接可依据连接表保留左表, 右表或全部表的行而进一步分为左外连接, 右外连接和全连接. 在标准的 SQL 语言中, 外连接没有隐式的连接符号.

左外连接 (left outer join), 亦简称为左连接 (left join), 若 A 和 B 两表进行左外连接, 那么结果表中将包含”左表”(即表 A) 的所有记录, 即使那些记录在”右表” B 没有符合连接条件的匹配. 这意味着即使 ON 语句在 B 中的匹配项是 0 条, 连接操作还是会返回一

条记录,只不过这条记录的中来自于 B 的每一列的值都为 NULL. 这意味着左外连接会返回左表的所有记录和右表中匹配记录的组合 (如果右表中无匹配记录,来自于右表的所有列的值设为 NULL). 如果左表的一行在右表中存在多个匹配行,那么左表的行会复制和右表匹配行一样的数量,并进行组合生成连接结果.

全连接是左右外连接的并集. 连接表包含被连接的表的所有记录,如果缺少匹配的记录,即以 NULL 填充. 一些数据库系统 (如 MySQL) 并不直接支持全连接,但它们可以通过左右外连接的并集 (union) 来模拟实现.

自连接就是和自身连接.

```
SELECT F.EmployeeID, F.LastName, S.EmployeeID, S.LastName, F.Country
FROM Employee F, Employee S
WHERE F.Country = S.Country
AND F.EmployeeID < S.EmployeeID
ORDER BY F.EmployeeID, S.EmployeeID
-- 雇员表 Employee
```

#### 4.2.6 举例

```
SELECT *
FROM Book
WHERE price > 100.00
ORDER BY title;
\end{verbatim}
```

```
SELECT * FROM Persons
WHERE City LIKE 'N%'
```

—从 “Persons” 表中选取居住在以 “N” 开始的城市里的人

—提示: “%” 可用于定义通配符 (模式中缺少的字母)。

```
SELECT Book.title AS Title ,
COUNT(*) AS Authors
FROM Book JOIN Book_author
ON Book.isbn = Book_author.isbn
GROUP BY Book.title;
```

```
SELECT * FROM Persons
WHERE LastName IN ( 'Adams', 'Carter' )
```

```
SELECT * FROM Persons
```

```
WHERE LastName  
BETWEEN 'Adams' AND 'Carter'
```

```
SELECT title ,  
COUNT(*) AS Authors  
FROM Book NATURAL JOIN Book_author  
GROUP BY title ;
```

```
SELECT isbn ,  
title ,  
price ,  
price * 0.06 AS sales_tax  
FROM Book  
WHERE price > 100.00  
ORDER BY title ;
```

```
SELECT isbn , title , price  
FROM Book  
WHERE price < (SELECT AVG(price) FROM Book)  
ORDER BY title ;
```

```
INSERT INTO My_table  
(field1 , field2 , field3)  
VALUES  
( 'test' , 'N' , NULL);
```

```
UPDATE My_table  
SET field1 = 'updated_value'  
WHERE field2 = 'N';
```

```
DELETE FROM My_table  
WHERE field2 = 'N';
```

```
START TRANSACTION;  
UPDATE Account SET amount=amount-200 WHERE account_number=1234;  
UPDATE Account SET amount=amount+200 WHERE account_number=2345;
```

```
IF ERRORS=0 COMMIT;  
IF ERRORS<>0 ROLLBACK;
```

```

CREATE TABLE tbl_1 (id INT);
INSERT INTO tbl_1 (id) VALUES(1);
INSERT INTO tbl_1 (id) VALUES(2);
COMMIT;
UPDATE tbl_1 SET id=200 WHERE id=1;
SAVEPOINT id_1upd;
UPDATE tbl_1 SET id=1000 WHERE id=2;
ROLLBACK TO id_1upd;
SELECT id FROM tbl_1;

```

```

CREATE TABLE My_table(
    my_field1 INT,
    my_field2 VARCHAR(50),
    my_field3 DATE NOT NULL,
    PRIMARY KEY (my_field1 , my_field2)
);

```

```

ALTER TABLE My_table ADD my_field4 NUMBER(3) NOT NULL;

```

```

TRUNCATE TABLE My_table;—清零

```

```

DROP TABLE My_table;—删除

```

```

GRANT SELECT, UPDATE
ON My_table
TO some_user , another_user;

```

```

REVOKE SELECT, UPDATE
ON My_table
FROM some_user , another_user;

```

```

SELECT CASE WHEN i IS NULL THEN 'Null_Result'
— This will be returned when i is NULL
        WHEN      i = 0 THEN 'Zero'
— This will be returned when i = 0

```

```

        WHEN      i = 1 THEN 'One'
— This will be returned when i = 1
        END
FROM t;

```

```

GRANT SELECT, UPDATE
ON My_table
TO some_user , another_user;

```

```

REVOKE SELECT, UPDATE
ON My_table
FROM some_user , another_user;

```

```

CREATE TABLE employees (
id            INTEGER      PRIMARY KEY,
first_name    VARCHAR(50)  NULL,
last_name     VARCHAR(75)  NOT NULL,
dateofbirth   DATE         NULL
);

```

## 第 II 部分 系统操作

# 第 5 章 Linux Desktop

## 5.1 Ubuntu/Deepin 安装后的配置

### 5.1.1 配置网络 and locale

直接使用图形工具 network-manager-gnome 即可。

### 5.1.2 硬盘设置

设置/etc/fstab, 使得一些硬盘分区开机自动挂载。

UUID=4C0E	/media/D \				
ntfs-3g	defaults,nosuid,nodev,locale=zh_CN.UTF-8		0		0
UUID=077	/media/E12	ext4	defaults	0	0

有个图形工具叫做 pysdm; 另外对于 ntfs 分区, 可以使用 ntfs-config 工具。配置完/etc/fstab 后, 使用 mount -a 命令执行该文件。

### 5.1.3 软件安装

设置软件更新源, 更新系统, 并安装软件。对于 deepin 官方源, 直接支持 IPV6。对于 USTC 等其他源, 可能需要将地址中的 mirror 改为 mirror6。另外如果 sources.list.d 目录下有无法访问的地址, 需要将其删除, 可以将该目录重命名。

软件源编辑器: software-properties-gtk

包清单: vim, vim-gnome, vim-scripts, vim-doc, vim-latexsuite,ntfs-config, pysdm, gnome-tweak-tool,nautilus-open-terminal,gdebi,Pidgin, chromium-browser, aMSN, ssh-pass, lcrt, texlive, texlive-xetex, texlive-latex-extra。

Ubuntu 源中未收录的软件: yozooffice, wpsoffice, acroread, yunio, nautilus-nutstore, mendeleydesktop, google-chrome, ubuntu-tweak, pidgin-lwqq。

永中 office, WPS 和 yunio 可能被深度源收录, 在 LinuxDeepin 下直接搜索安装即可。

pidgin 的 WebQQ 插件, 和 UbuntuTweak 可通过 PPA 安装:

```
ppa:laine/lwqq
ppa:tualatrix/ppa
```

Adobe Reader 被 Canonical 源收录, 名称为 acroread:

```
sudo add-apt-repository 'deb http://archive.canonical.com/ precise partner'
sudo apt-get update
sudo apt-get install acroread
```

其他软件也类似:

Mendeley

```
deb http://download.mendeley.com/apt/ stable main
```

Chrome

```
deb http://dl.google.com/linux/chrome/deb/ stable main
```

pidgin-lwqq:

```
deb http://ppa.launchpad.net/lainme/pidgin-lwqq/ubuntu precise main
```

```
deb-src http://ppa.launchpad.net/lainme/pidgin-lwqq/ubuntu precise main
```

UbuntuTweak:

```
deb http://ppa.launchpad.net/tualatrix/ppa/ubuntu precise main
```

```
deb-src http://ppa.launchpad.net/tualatrix/ppa/ubuntu precise main
```

## 系统工具

Gnome 桌面:gnome-shell 和经典桌面 gnome-panel。gnome-shell 可以安装 panel-dock 插件。通过 PPA 可以安装 cinnamon 桌面, 是 LinuxMint 开发的 Gnome2 风格的桌面。

Deb 包管理器 gdebi。

系统设置工具: ubuntu-tweak(ppa:tualatrix/ppa), gnome-tweak-tool。

nautilus 辅助:nautilus-open-terminal

深度软件中心:deepin-softwarecenter(ppa:noobsfab/deepin-sc)。

Adobe Air: 官网下载安装即可。在 Ubuntu12.04 上安装会出错, 可以执行:

```
sudo ln -s /usr/lib/i386-linux-gnu/\
libgnome-keyring.so.0.2.0 \
/usr/lib/libgnome-keyring.so.0
```

## 网络通信

Pidgin, chromium-browser, aMSN, sshpass, lcr, 网盘等。

## 音视频播放

视频播放器:Gnome-Mplayer 和 VLC。

视频网站客户端:ppstream。

音乐播放器: 可选择 banshee, audacious, rhythmbox。

歌词搜索程序:osdlyrics(ppa:osd-lyrics/ppa) 为独立程序。执行 osdlyrics 命令, 以将其打开。Ctrl+Shift+L 快捷键使其解除锁定。



## 办公软件

VIM: vim-scripts, vim-latexsuite 和 vim-doc 包含了 Vim 的一些有用插件。vim-addon-manager 为 Vim 插件管理程序, 安装该工具之后可以用 vim-addons 命令激活各种插件。

Latex: 在 texlive 和 texlive-xetex, texlive-latex-extra。

办公套件: 永中 2012 青春版。

PDF 文件阅读与编辑:okular, xournal, pdfmod。

文献管理: mendeleydesktop。

制图工具:QtiPlot(仿制 Origin), dia(模仿 Visio)。论文制图也可使用办公套件中的电子表格程序, 或 GNUplot。

词典: Goldendict

编程相关: ctags, cscope, doxygen, manpages-dev(Ubuntu 可能已经预装), qtcreator, python-qt4, python-qt4-doc

## 虚拟机

KVM 虚拟系统:qemu-kvm libvirt-bin virt-manager bridge-utils。KVM 制作的虚拟机保存路径一般是/var/lib/libvirt/images。打开 virt-manager 可能需要 root 权限。

### 5.1.4 系统设置工具一览

系统设置:gnome-control-center

高级设置:gnome-tweak-tool

系统配置机制:gnome3 用 Gsettings 机制取代了 gconf 机制。用 gsettings 取代了 gconftool-2 工具。dconf-editor 是 gsettings 的众多后端工具之一。

### 5.1.5 设置 unity 白名单

如果是 Unity 桌面, 设置 unity 白名单:

```
gsettings set com.canonical.Unity.Panel systray-whitelist "['all']"
```

### 5.1.6 字体配置

文泉驿可能被默认安装了。安装少量 Windows 字体即可。如 simsun,simfang,simhei,simkai 使用fc-list :lang=zh-cn 查看当前系统字体。

### 5.1.7 主菜单配置

使用 alacarte 创建的应用程序的快捷入口, 创建在 /.local/share/applications 目录下, 并默认以 alacarte-made[-X].desktop 的格式命名, 其中 X 是数字, 用户可以随后重命名这个文件, 菜单上显示的内容不会改变。而在 alacarte 工具中删除的快捷入口, 也

不会真的删除对应的 desktop 文件，而只是将对应文件中的 Hide 字段的值改为 true。以 root 权限安装的程序，其快捷入口大多创建在 /usr/share/applications 目录下，而以用户权限安装的程序，则只能将快捷入口创建在 ~/.local/share/applications 目录下。

### 5.1.8 默认程序配置

有几个文件用于存储指定类型文件的关联程序，分别是 /etc/gnome/defaults.list, /usr/share/applications/defaults.list, /usr/share/applications/mimeinfo.cache, ~/.local/share/applications/mimeapps.list, ~/.local/share/applications/mimeinfo.cache。前面三个文件保存全局设置，后面两个保存用户设置。如果要修改某个类型文件的关联程序，可以通过直接修改这几个文件的方式实现。

### 5.1.9 开机自启动程序

gnome-session-properties 工具，可以在主菜单 -> 启动应用程序中找到。

#### 5.1.10 桌面启动器配置

gnome-desktop-item-edit，可以创建或编辑.desktop 类型的文件。创建名为 my.desktop 的启动器，执行：

```
gnome-desktop-item-edit --create-new my.desktop
```

## 5.2 系统备份

需要备份的配置文件包括

```
/etc/hosts  
/etc/fstab  
/etc/lightdm/lightdm.conf
```

```
.bash*  
.vimrc  
.gitconfig  
.ssh/*  
.config/Chromium/User*
```

## 5.3 ISO 镜像与光盘

在 Ubuntu 下将文件夹做成 iso 镜像的工具叫做 genisoimage(原名 mkisofs)。可引导光盘加载后对相应文件夹使用 genisoimage 工具，会失去引导性。如欲保留引导性，可以使用 dd 工具对裸设备进行操作。如：

```
dd if=/dev/sr0 of=deepin.iso
```

如需将 iso 烧录入光盘，可以使用 Brasero 工具。这很可能是 Ubuntu 系统自带的。

## 5.4 制作 USB 启动盘

可以使用 `dd` 命令或使用一些图形工具。在维基百科上有一个制作 LiveUSB 的软件列表。包括：

- Fedora Liveusb-creator, 在 Windows 或 Linux 下制作 Fedora 的 LiveUSB
- Ubuntu Liveusb Creator(在命令为 `usb-creator-gtk` 或 `usb-creator-kde`)
- LinuxLive USB Creator, 在 Windows 上制作 Linux LiveUSB
- Unetbootin, 在 Windows 或 Linux 下制作 UNIX LiveUSB, Ubuntu 软件仓库有提供

我自己用优盘实际创建启动盘, 在 Ubuntu 下使用 Ubuntu Liveusb Creator 制作失败了。用 `dd` 和 Unetbootin 制作成功。

如果使用 `dd` 命令, 先 `umount` 这个 USB 设备, 其名称可能是 `sdb1`。但 `dd` 命令要作用与 `sdb` 而不是 `sdb1` 上。

```
dd if=linux_image.iso of=/dev/sdb
```

尝试使用 `dd` 命令将 Windows 安装镜像做成启动盘, 未能成功, U 盘在启动时未能引导, 依然由硬盘进行了引导。

制作完成后, 需要更改 BIOS 设置, 让 USB-HDD(或其他 USB 设备类型) 的设备启动优先级高于 HDD。优盘可能被当作硬盘处理, 如果是这种优盘, 开机时需要在 BIOS 设置中更改的不是设备启动顺序, 而是 HDD 启动优先级。在实验室电脑上 DEL 键进入 BIOS 设置。

## 5.5 中文输入与显示问题

### 5.5.1 修改 locale 为 GB18030

`/usr/share/i18n` 目录下为系统已经下载的字符集和 `locale` 定义文件。

在 `/var/lib/locales/supported.d/local` 添加两行：

```
zh_CN.GBK GBK 和 zh_CN.GB18030 GB18030
```

执行 `sudo locale-gen` 生成相应 `locale`

在 `/etc/default/locale` 文件配置 `LANG`, `LC_*`, `LC_ALL` 等参数。其优先级递增。

也有说修改 `/etc/environment`。但修改的结果都是只改变了 `root` 用户的 `locale`。

普通用户的 `locale` 可以通过 `export LANG` 修改环境变量的方法进行修改。

但将 `locale` 编码改为 GB 码后会出现各种乱码, 网上建议还是保留为 UTF-8。

### 5.5.2 Evolution 客户端没有附件

Evolution 发的邮件附件 Foxmail 不认, 在 Evolution 的 [编辑] -> [首选项] -> [编写器首选项] 中将“使用 Outlook / Gmail 的方式编码文件名”前的复选框打上勾就可以了

### 5.5.3 查看文件编码

```
file *
enca *
本地化编码 enconv *
```

### 5.5.4 转换文件名由 GBK 为 UTF8

```
convmv -r -f cp936 -t utf8 --notest --nosmart *
```

批量转换 src 目录下的所有文件内容由 GBK 到 UTF8

```
find src -type d -exec mkdir -p utf8/{} \;
find src -type f -exec iconv -f GBK -t UTF-8 {} -o utf8/{} \;
mv utf8/* src
rm -fr utf8
```

### 5.5.5 文字大小不一致

```
sudo apt-get remove ttf-kochi-gothic ttf-kochi-mincho ttf-unfonts ttf-unfonts-core
```

### 5.5.6 gedit 中文乱码

命令行指定编码, 例如 `gedit -encoding=gbk 霜冷长河.txt`。也可以配置 Gsettings 参数, 如:

```
gsettings set org.gnome.gedit.preferences.encodings auto-detected
    ['UTF-8','GB18030','GB2312','GBK','BIG5','CURRENT','UTF-16']
gsettings set org.gnome.gedit.preferences.encodings shown-in-menu
    ['GB18030','UTF-8','GB2312','GBK','BIG5','CURRENT','UTF-16']
```

相关图形工具叫做 dconf-editor, 在 dconf-tools 包中

### 5.5.7 vim 字符编码

涉及 3 个参数:enc,fenc,fencs. fenc 为当前文件的属性, 可以对当前文件 set fenc, 在保存, 从而设置文件的编码方式。在 vimrc 中设置 fenc, 就是设置以后写入的所有文件的编码方式。fencs 为读入文件时的编码猜测列表。enc 为 vim 工作时的编码方式, 但最终写入文件时采取的编码仍取决于 fenc。set fencs=utf-8,gbk set fenc=gb18030

### 5.5.8 PDF 文件乱码

PDF 中文乱码有两种 1. 汉字显示为方块: 如各种从中国知网下载的论文。网上的方法多针对此种乱码

2. 汉字显示为各种欧洲字母: 如我电脑中的”西游记.pdf”, 基于 poppler 的阅读器都不能搞定, foxit4linux 和 Adobe Reader 也都失败。永中 office 的 pdf 阅读器可以搞定。foxit for linux 在 2009 年烂尾, 目前仍为 1.1 版。

```
sudo apt-get install xpdf-chinese-simplified xpdf-chinese-traditional poppler-data
```

```
sudo gedit /etc/fonts/conf.d/49-sansserif.conf
将倒数第四行 <string>sans-serif</string>
改为 <string>sans</string>
保存即可, 重启 firefox
```

### 5.5.9 unzip 中文文件名乱码

```
sudo apt-get install p7zip-full
export LANG=zh_CN.GBK # 临时在控制台修改环境为 zh_CN.GBK, 然后解压缩即
7za e docs.zip
```

### 5.5.10 输入法问题

ibus 跟随

```
安装 ibus-gtk 即可, 最好另外安装: ibus-qt4
```

输入法切换

```
im-switch -c
```

## 5.6 中文字体的安装使用

### 5.6.1 查看已安装的中文字体

```
fc-list :lang=zh|sort
```

### 5.6.2 安装文泉驿字体

在 Ubuntu 软件仓库中，文泉驿点阵宋体和矢量正黑体分别包含于 `xfonts-wqy`, `ttf-wqy-zenhei` 软件包，不过很可能已经预装。在 Fedora 中，点阵宋体和矢量正黑体分别位于 `wqy-bitmap-fonts`, `wqy-zenhei-fonts`

### 5.6.3 安装文鼎字体

在 Ubuntu 软件仓库中，we 文鼎楷体和明体分别位于 `ttf-arphic-ukai`, `ttf-arphic-uming` 软件包，不过很可能已经预装。新发布的有文鼎 PL 报宋二 GBK

### 5.6.4 安装 Windows 字体

将 `simsum` 等字体复制到目录 `/usr/share/fonts/TTF`

在字体所在目录执行命令：

```
mkfontdir 生成 font.dir  
ttmkfdir 为 ttc 字体生成 font.dir  
mkfontscale 为 simsun.ttc 生成 font.scale
```

生成 encoding 文件：

```
sudo cp /usr/share/fonts/encodings/encodings.dir ./
```

以上命令为 X.org 字体系统服务。以下命令为 xft 字体系统服务：

```
sudo fc-cache -fv 刷新 xft 字体库
```

重启 X 即可。

### 5.6.5 字体大小

1em=16px

### 5.6.6 字体与文件名对照

方正舒体	FZSTK.TTF
方正姚体	FZYTEK.TTF
微软雅黑	MSYH.TTF
微软雅黑 Bold	MSYHBD.TTF
仿宋体	simfang.ttf
黑体	simhei.ttf
楷体	simkai.ttf
隶书	SIMLI.TTF
宋体 & 新宋体	simsun.ttc
幼园	SIMYOU.TTF
华文彩云	STCAIYUN.TTF
华文仿宋	STFANGSO.TTF
华文琥珀	STHUPO.TTF
华文楷体	STKAITI.TTF
华文隶书	STLITI.TTF
华文宋体	STSONG.TTF
华文细黑	STXIHEI.TTF
华文行楷	STXINGKA.TTF
华文新魏	STXINWEI.TTF

## 5.7 LinuxDeepin 12.06 源地址

# 北京交通大学

deb http://mirror.bjtu.edu.cn/deepin/ precise main non-free

deb-src http://mirror.bjtu.edu.cn/deepin/ precise main non-free

deb http://mirror.bjtu.edu.cn/deepin/ oneiric-updates main non-free

deb-src http://mirror.bjtu.edu.cn/deepin/ oneiric-updates main non-free

# 中国科技大学

deb http://mirrors.ustc.edu.cn/deepin/ precise main non-free

deb-src http://mirrors.ustc.edu.cn/deepin/ precise main non-free

deb http://mirrors.ustc.edu.cn/deepin/ precise-updates main non-free

deb-src http://mirrors.ustc.edu.cn/deepin/ precise-updates main non-free

# 清华大学

deb http://mirrors.tuna.tsinghua.edu.cn/deepin/ precise main non-free

deb-src http://mirrors.tuna.tsinghua.edu.cn/deepin/ precise main non-free

deb http://mirrors.tuna.tsinghua.edu.cn/deepin/ oneiric-updates main non-free

deb-src http://mirrors.tuna.tsinghua.edu.cn/deepin/ oneiric-updates main non-free

# 天津大学（仅 IPv4）

deb http://mirror.tju.edu.cn/deepin/ precise main non-free

deb-src http://mirror.tju.edu.cn/deepin/ precise main non-free

deb http://mirror.tju.edu.cn/deepin/ precise-updates main non-free

deb-src http://mirror.tju.edu.cn/deepin/ precise-updates main non-free

# 天津大学 ftp（仅 IPv4）不用

deb ftp://mirror.tju.edu.cn/deepin/ precise main non-free



```

deb-src ftp://mirror.tju.edu.cn/deepin/ precise main non-free

deb ftp://mirror.tju.edu.cn/deepin/ precise-updates main non-free
deb-src ftp://mirror.tju.edu.cn/deepin/ precise-updates main non-free

# 天津大学 ftp (IPv4/IPv6)
deb http://jx.tju.zyrj.org/deepin/ precise main non-free
deb-src http://jx.tju.zyrj.org/deepin/ precise main non-free

deb http://jx.tju.zyrj.org/deepin/ precise-updates main non-free
deb-src http://jx.tju.zyrj.org/deepin/ precise-updates main non-free

```

## 5.8 常见错误与异常

更新源下载目录时，提示没有与主机相关联的地址，可能是网络不通

系统死机时，如键盘还有效，可以执行 CtrlAlt+f 切换到其他 tty，然后通过 top 和 kill 杀死一些占用资源较大的进程。如果键盘无效，应尝试安全重启。即按住 Alt +SysRq，然后依此执行 R, E, I, S, U, B 等 6 个命令。

lightDM 登录失败，输入用户密码执行登录崩溃又回到登录页面。通过删除~目录下 Xauthority 文件或许可以解决。网上其他解决方法包括：安装 gdm 取代 lightDM，或放弃当前用户新建用户。甚至有人干脆提出重装系统。

dpkg 备份出错，参5.16.1。

## 5.9 软件界面的绿豆沙色背景

关于绿豆沙色的定义网上找到了多种：1.RGB(204,232,207),RGB hex(CCE8CF)。

2.RGB hex(CCE8CF)

3.RGB(199,237,204),HSL(85,123,205)

4.HSL(84,91,205)

5.HSL(85,90,205),RGB(187,247,197)

网上有人推荐第 5 种。

能设置背景颜色的软件包括 gnome-terminal, chromium 浏览器, Adobe reader, okular 等。

Adobe: Edit->Preferences->Accessibility(这里一般译作”辅助功能”)->Document Color Options

okular:setting->configure okular->accessibility0->color mode

evince 不能设置任意背景色，只能反色为黑背景。其他 Linux 上的 pdf 阅读器，如 xournal, 永中 pdf 阅读器等，不能设置不背景色。wine 过的 cajviewer,foxit reader 能够设置背景色。

Chromium: 修改配置文件： /.config/chromium/Default/User StyleSheets/Custom.css 添加：

```
html, body {background-color: #CCE8CC!important;}
```

关于 HSL, 包括: H: Hue, 色相, 色调 S: Sat, Saturation, 饱和度 L: Lum, Lightness, 也有说 Intensity, 亮度

也有 HSB(HSV) 色彩空间, V(Value)B(Brightness) 译作明度 Adobe 的软件使用 HSV 而非 HSL

## 5.10 Fedora16 安装之后

### 5.10.1 配置网络

使用图形界面配置即可。注意 netmask 为 24，不是 255.255.255.0

### 5.10.2 配置时间和地区

应该设置地区为上海，这样在安装很多应用程序到时候会下载中文语言

### 5.10.3 配置更新源

#### 手动选择源

开源镜像网站 <http://mirrors.163.com/>和 <http://mirrors.sohu.com/>下载 fedora 的源配置文件。为了区别镜像，打开下载的镜像文件后把三个中括号 [] 中的 fedora 分别替换为 fedora-163 与 fedora-sohu。将修改好的配置文件保存到/etc/yum.repos.d/目录下。最后在终端输入：

```
sudo yum makecache
```

#### 安装 fastest-mirror

```
sudo yum -y install yum-plugin-fastestmirror
```

#### 添加 rpmfusion 源

```
sudo rpm -ivh http://download1.rpmfusion.org/free/fedora/rpmfusion-free-release-stable  
http://download1.rpmfusion.org/nonfree/fedora/rpmfusion-nonfree-release-stable.noarch.
```

### 5.10.4 升级系统

```
sudo yum update
```

### 5.10.5 配置字体

安装文泉驿字体

```
sudo yum -y install wqy-bitmap-fonts wqy-zenhei-fonts wqy-unibit-font
```

安装 Windows 字体

- 将 windows 字体拷贝到/usr/share/fonts/某目录/下
- `chmod 755 *`
- `mkfontscale;mkfontdir;fc-cache -fv`

#### 5.10.6 安装系统工具

安装 gnome-tweak-tool

```
sudo yum -y install gnome-tweak-tool
```

安装 gnome shell extension

访问 <https://extensions.gnome.org/>

其他工具

- xkill. 需安装 xkill 或 xorg-x11-apps
- nautilus-open-terminal. 安装完成后 `ctr+alt+backspace` 重启 X
- faenza-icon-theme. `sudo yum -y install faenza-icon-theme`

#### 5.10.7 安装常用软件

安装 google-chrome

google 并没有直接提供 yum 源，而是以 sh 文件的方式提供。那么就下载这个文件

```
wget https://dl-ssl.google.com/linux/google-repo-setup.sh

sudo sh google-repo-setup.sh

sudo yum -y install google-chrome-stable

rm google-repo-setup.sh
```

安装 latex 和 xelatex

```
sudo yum -y install texlive texlive-xetex

fmtutil --enablefmt xelatex

sudo yum -y install texmaker
```

安装多媒体解码器

fedora 默认没有安装视频解码器，所以不能听歌看视频，打开歌曲时会提示缺少 MPEG-1 Layer3。首先确保系统已经安装 rpmfusion 源，在终端中输入命令：

```
sudo yum -y install ffmpeg ffmpeg-libs gstreamer-ffmpeg \
libmatroska xvidcore libdvdread libdvdnav lsdvd
sudo yum -y install gstreamer-plugins-good \
gstreamer-plugins-bad gstreamer-plugins-ugly
```

安装 Office

安装 LibreOffice:

```
sudo yum -y groupinstall "Office/Productivity"
sudo yum -y install libreoffice-langpack-zh-Hans
```

永中 Office 可以从官网下载

Vim 及其插件

安装 gvim

```
sudo yum -y install gvim
```

安装 vim-latex

```
sudo yum -y install vim-latex
```

所谓 vim-addon-manager 有两个意思, 一个指 debian 下的软件, 一个是 vim 插件, 这里指后者. 从官网下载该插件后, 解压, 然后配置.vimrc 文件指定 vim-addon-manager 路径和想安装的插件的名称. 例如:

```
set runtimepath+="/PATH/TO/VIM-ADDON-MANAGER
call vam#ActivateAddons(['vim-haxe','snipmate'])
call vam#ActivateAddons(['OmniCppComplete'])
call vam#ActivateAddons(['The_NERD_Commenter'])
```

下一次打开 vim 的时候会自动提示安装相应插件. 如果插件名称有微小的错误 (typo), 可能会得到正确提示.

## KVM 虚拟机

安装 KVM 虚拟机

```
sudo yum -y install kvm qemu libvirt virt-manager
```

可以利用 virt-manager 安装 Windows XP 系统, 然后安装 360 安全卫士, 搜狗拼音, 360 浏览器, 360 压缩等. 注意 yunio 不支持 ie 系统的浏览器, 所以可以再安装一个 chrome 浏览器.

## 其他

mendeley, yozo office, fcitx 输入法, unrar 解压软件, qt-creator (在 ubuntu 下叫做 qtcreator), AdobeReader\_chs, antiword

### 5.10.8 卸载不需要的软件

ibus 等

### 5.10.9 修改默认应用程序

在 Fedora 下, 有两个配置文件: /usr/share/applications/defaults.list  
/usr/local/share/applications/defaults.list 其关系不明

### 5.10.10 配置硬盘自动挂载

修改/etc/fstab

### 5.10.11 关闭 SELinux

修改/etc/selinux/config

## 5.11 Grub 与系统登录

### 5.11.1 修改 Grub 配置

配置/etc/default/grub 文件，然后运行 update-grub，会自动生成/boot/grub/grub.cfg 文件

### 5.11.2 安装 Grub

如果安装了多个 Linux 系统，最后一个安装的系统的 GRUB 会覆盖之前安装的 GRUB。如果这不是所希望的，可以进入心目中的默认系统重新安装 GRUB。如果最后安装的是 Windows，则 GRUB 会被破坏，不会在开机时显示 GRUB 界面，也需要设法进入 Linux 后重新安装 GRUB。进入所希望的 Linux 系统后，执行 grub-install. grub-install copies GRUB images into /boot/grub, and uses grub-setup to install grub into the boot sector.

```
sudo grub-install /dev/sda
```

可以添加选项，boot-directory=DIR install GRUB images under the directory DIR/grub instead of the /boot/grub directory。如果是从 LiveCD 进入的系统，执行 grub-install 前先 chroot。如果没有 LiveCD，在进入系统前停留在了如下界面上：

```
GRUB loading
```

```
error:unknown filesystem
```

```
grub rescue>
```

可以执行 ls 命令，找到 Linux 被安装在了哪个分区。如果确定了分区，比如，(hd0,5)，则执行ls (hd0, 5) 时会看到许多 mod 文件。安装 normal.mod:

```
grub rescue>set root=(hd0,5)
```

```
grub rescue>set prefix=(hd0,5)/boot/grub
```

```
grub rescue>insmod /boot/grub/normal.mod
```

执行 normal 命令，可以恢复 Grub 界面。进入 Linux 后重新安装 GRUB 即可。

### 5.11.3 登陆密码恢复

方法如下：

- 1、重新启动，按 ESC 键进入 Boot Menu，选择 recovery mode（一般是第二个选项）。
- 2、在 # 号提示符下用 cat /etc/shadow，看看用户名。
- 3、输入 passwd "用户名"（引号要有的哦）。
- 4、输入新的密码。
- 5、重新启动，用新密码登录。

## 5.12 lightdm 登录配置

配置文件在/etc/lightdm/目录下，修改 lightdm.conf 文件

```
[SeatDefaults]
greeter-session=unity-greeter
user-session=ubuntu
greeter-show-manual-login=true # 手工输入登陆系统的用户名和密码
allow-guest=false # 不允许 guest 登录
```

## 5.13 主机网络配置

### 5.13.1 配置 IP 地址和 DNS

可以使用图形工具 network-manager-gnome. 重启网络：系统设置 -网络 -关闭

```
sudo vi /etc/network/interfaces
```

```
auto lo
iface lo inet loopback
auto eth0 eth0:1
iface eth0 inet static
address 210.75.225.165
netmask 255.255.255.0
gateway 210.75.225.254
dns-nameservers 159.226.59.158 159.226.8.6
iface eth0:1 inet static
address 192.168.1.224
netmask 255.255.255.0
gateway 192.168.1.1
```

新系统版本不希望手动更改/etc/resolv.conf 文件，重启后会重置。修改/etc/resolv.conf/tail 文件，然后执行/etc/init.d/resolveconf restart，会自动生成/etc/resolve.conf 文件。或者在上述/etc/network/interfaces 添加 dns-nameservers 配置。

对于旧版系统，编辑/etc/resolv.conf 文件，加入 2 行：

```
nameserver 159.226.59.158
nameserver 159.226.8.6
```

其他的 DNS 服务器包括：谷歌：8.8.8.8 中国科大：202.38.64.1。

重启网络



```
sudo /etc/init.d/networking restart  
或者 sudo ifdown -a;sudo ifup -a;
```

如果配置了 interfaces 文件，那么 network-manager-gnome 无用，可以卸载

### 5.13.2 代理设置

使用 tsocks 这个软件。配置文件在 /etc/tsocks.conf, 修改 local 使其包含 202.38.95.110。其他工具还包括 proxychains

## 5.14 工作打印机配置

首先确保能够连接打印机所在网络：192.168.192.0/24

### 5.14.1 Windows XP 下连接打印机

“通过驱动连接打印机”的方式，打印机 IP 为：192.168.192.1。我不太明白这句话的意思。通过 SMB 方式连接打印机，在 XP 系统开始菜单，选择“添加打印机”，地址为：

//192.168.192.235/3nmedia\_tzb\_printer

### 5.14.2 Gnome 桌面连接打印机

网上的帖子大多是通过系统设置 -> 打印机方式获得添加打印机的界面，但 Linux Deepin 12.06 下该界面无法解锁。使用另一套工具：system-config-printer-gnome 软件包，该软件包包含了 system-config-printer.py 程序，执行它，就得到了一个添加打印机的界面。该程序由 /usr/bin/system-config-printer 调用。

执行 system-config-printer 命令后，选择以 SMB 方式添加打印机，等待程序搜索 SMB 网络，可以找到上述打印机。需要安装驱动程序，可以在给出的列表中选择 Laser 1015 驱动。

## 5.15 Ubuntu 快捷键

Gnome 快捷键参考系统设置 -> 键盘 -> 快捷键，其他应用的快捷键以该应用的具体设置为准。

### 5.15.1 Gnome

显示桌面:Ctrl+Alt+D 或者 Super+D, Ctrl+Super+D

前往其他工作区:Ctrl+Alt+Arrowkey

切换同一程序的不同窗口:Alt+‘

移动到其他工作区:Ctrl+Alt+Shift+Arrowkey

打开帮助:F1  
打开主菜单:Alt+F1  
启动程序:Alt+F2  
全屏:F11  
锁屏:Ctrl+Alt+L  
注销: Ctrl+Alt+Del

#### 5.15.2 General Frame Window

关闭 Tab Ctrl+W  
关闭 Frame Alt+F4  
恢复 Frame 原始大小 Alt+F5  
最小化 Alt+F9  
最大化 Alt+F10

#### 5.15.3 Nautilus

显示隐藏的内容: Ctrl+H  
将路径从按钮变成文字: Ctrl+L(如需恢复回按钮, 点击文字, 按 Esc)

#### 5.15.4 Terminal

(Add a shift to normal operation)  
清屏: Ctrl + L  
暂停并置之后台: Ctrl+Z (fg to recover) ,may be a SIGTSTP signal, SUSP character  
发送 SIGQUIT 信号: Ctrl +  
冻结终端显示: Ctrl + S (Ctrl+Q to recover, maybe a SIGCONT) ,NOT a SIGSTOP  
向上滚屏一行: Ctrl+Shift+UpArrow  
向上滚动一屏: Shift+PageUp  
向上滚动至顶: Shift+Home

#### 5.15.5 tty 切换

Ctrl+Alt+F1 F6 从 X 切换到 tty1 tty6  
Ctrl+Alt+F7 返回 X 视窗系统

### 5.16 软件包安装与管理

一般而言, aptitude 命令优于 apt 命令。  
查看已经安装了哪些包:

`dpkg -l`

查看软件包版本和其他信息

```
aptitude show mendeleydesktop
apt-cache showpkg mendeleydesktop (详细信息, 包括依赖关系)
apt-cache show mendeleydesktop (概要信息)
apt-cache depends xxx
apt-cache rdepends xxx(被依赖)
```

搜索软件包:

```
aptitude search pkgname (推荐)
apt-cache search 正则表达式
```

如果官方源中没有相关的包, 可以查看 PPA 仓库: <https://launchpad.net/ubuntu/+ppas>

安装 ppa 软件的一般方法有两种:

```
sudo add-apt-repository source_line
sudo add-apt-repository ppa:<user>/<ppa-name>
```

查找文件属于哪个包

```
apt-file search/find filename
```

查询软件包包含的文件

```
atp-file list/show pkgname
```

编译时缺少 h 文件的自动处理

```
sudo auto-apt run ./configure
```

清理下载包的临时存放目录/var/cache/apt/archives

```
apt-get clean
```

```
apt-get autoclean (只删除部分无用的包)
```

备份当前系统安装的所有包的列表

```
dpkg --get-selections | grep -v deinstall > ~/somefile
```

从上面备份的安装包的列表文件恢复所有包

```
dpkg --set-selections < ~/somefile
```

```
sudo dselect
```

删除系统不再使用的孤立软件

```
sudo apt-get autoremove
```

查看包在服务器上面的地址

```
apt-get -qq --print-uris install ssh | cut -d\' -f2
```

除所有已删除包的残余配置文件

```
dpkg -l |grep ^rc|awk '{print $2}' |sudo xargs dpkg -P
```

如果你的系统中没有残留配置文件了, 会报错。

### 5.16.1 dpkg 出错

dpkg: 处理 xxx (--configure) 时出错

处理方式, 找到/var/lib/dpkg/info 目录, 备份他处, 重新目录, 执行

```
apt-get update
```

```
apt-get -f install
```

在将新建的 info 目录同备份的目录合并

### 5.17 网络对时

```
date -s 20110813
ntpdate 210.72.145.44
```

国家授时中心的 NTP 服务器地址: 210.72.145.44 教育网的 ntp:

```
s1a.time.edu.cn 北京邮电大学
s1b.time.edu.cn 清华大学
s1c.time.edu.cn 北京大学
s1d.time.edu.cn 东南大学
s1e.time.edu.cn 清华大学
s2a.time.edu.cn 清华大学
s2b.time.edu.cn 清华大学
s2c.time.edu.cn 北京邮电大学
s2d.time.edu.cn 西南地区网络中心
s2e.time.edu.cn 西北地区网络中心
s2f.time.edu.cn 东北地区网络中心
s2g.time.edu.cn 华东南地区网络中心
s2h.time.edu.cn 四川大学网络管理中心
s2j.time.edu.cn 大连理工大学网络中心
s2k.time.edu.cn CERNET 桂林主节点
s2m.time.edu.cn 北京大学
```

## 第 6 章 RSPE 相关操作

### 6.1 ACTA-8000 启动

#### 6.1.1 CUPA 启动

串口线连接到 RSPE 的 COM-A 上。执行 reboot 命令重启 RSPE，当它进入 UBoot 后输入 Ctrl+C，使其停留在 UBoot 命令行界面。下载 Linux 镜像：

```
tftpboot 0 vmlinux.64.iscsi.order
```

其中，vmlinux.64.iscsi.order 是 Linux 镜像（Linux 内核需要在编译时选择支持 crc32c），目前已经被预先放置在文件服务器的 usr/local/nginx/html 目录下。如果上述过程不成功，需要确保物理连接畅通，同时 SPI6 被设置为 UBoot 默认端口，且 SPI6 地址和文件服务器在同一网段内：

```
setenv ethact spi6  
setenv ipaddr 192.168.10.224
```

下载镜像成功后，加载镜像：

```
bootoctlinux 0 coremask=0xffff mem=0
```

coremask 对应 16 个 CPU 的掩码，0xffff 表示 16 个 CPU 全部加载，mem 后为内存大小（MB），mem=0 表示全部内存。进入 linux 后，配置 IP：

```
ifconfig spi6 192.168.10.224  
ifconfig spi7 192.168.0.224
```

从文件服务器下载 iscsi 相关软件包（目前已经被预先放置在文件服务器）并解压：

```
tftp -g -r iscsi.tar.gz 192.168.10.233  
tar xzvf iscsi.tar.gz
```

```
cd iscsi
chmod +x *
```

## 6.2 设置 bootcmd

```
setenv bootcmd tftpbboot 0 p\;bootoct 0 coremask=0xff
```

## 6.3 OCTEON 模拟器环境下的 GDB 调试

需要两个终端。

终端 1:

```
oct-sim $(TARGET) -quiet -noperf -numcores=2 -uart1=2021 -debug
```

终端 2:

```
mipsisa64-octeon-elf-gdb -x gdbfile_pc
```

上述 gdbfile\_pc 的内容为:

```
file pushtest
set spawn-sim off
target octeon tcp::2021
b main
set step-all on
c
```

然后就可以正常调试了。

## 6.4 OCTEON 服务器登录

### 6.4.1 ACTA-7200 登录

使用 telnet 登陆 7220 后执行 oct-serial 2 命令登陆 CPU-B。Ctrl+A+C 退出 CPU-B。  
dpbreset 2 重启 CPU-B。

运行文件服务器上的 hello 程序:

```
tftpbboot 0 hello
bootoct 0 coremask=*** stack=*** heap=***
```

### 6.4.2 Hili 登录

DRM 组目前有两台 Hili, 分别登录 194 和 130 服务器, 在 root 权限下使用 minicom 登录。

```
minicom configuration A
```

```
minicom configuration B
```

上述命令分别登录 CPA-A 和 CPU-B

## 6.5 OCTEON-SDK 的使用

### 6.5.1 安装 SDK

```
rpm -i /media/cdrom/*.rpm  
/media/cdrom/patch_1.7
```

如果 SVN 中已经安装了 SDK, 可通过如下命令安装到用户目录下

```
svn checkout http://192.168.1.199/svn/OCTEON-SDK/branches/2012-03-27/
```

### 6.5.2 设置环境变量

执行 env-setup 脚本会设置环境变量:

```
source env-setup OCTEON_CN58XX
```

上述命令需要每次开机时重新执行. 如需自动执行, Cavium 幻灯片上有如下说明: Add the following 3 lines to your ~/.bash\_profile and log out/in:

```
pushd /usr/local/Cavium_Networks/OCTEON-SDK  
source env-setup OCTEON_CN38XX  
popd
```

### 6.5.3 查看 SDK 版本

查看 executive/cvmx-version.h 文件内容即可。

## 6.6 开机运行

### 6.6.1 CPUTA 启动

串口线连接到 RSPE 的 COM-A 上。执行 reboot 命令重启 RSPE，当它进入 UBoot 后输入 Ctrl+C，使其停留在 UBoot 命令行界面。下载 Linux 镜像：

```
tftpboot 0 vmlinux.64.iscsi.order
```

其中，vmlinux.64.iscsi.order 是 Linux 镜像（Linux 内核需要在编译时选择支持 crc32c），目前已经被预先放置在文件服务器的 usr/local/nginx/html 目录下。如果上述过程不成功，需要确保物理连接畅通，同时 SPI6 被设置为 UBoot 默认端口，且 SPI6 地址和文件服务器在同一网段内：

```
setenv ethact spi6  
setenv ipaddr 192.168.10.224
```

下载镜像成功后，加载镜像：

```
bootoctlinux 0 coremask=0xffff mem=0
```

coremask 对应 16 个 CPU 的掩码，0xffff 表示 16 个 CPU 全部加载，mem 后为内存大小（MB），mem=0 表示全部内存。进入 linux 后，配置 IP：

```
ifconfig spi6 192.168.10.224  
ifconfig spi7 192.168.0.224
```

从文件服务器下载 iscsi 相关软件包（目前已经被预先放置在文件服务器）并解压：

```
tftp -g -r iscsi.tar.gz 192.168.10.233  
tar xzvf iscsi.tar.gz  
cd iscsi  
chmod +x *
```



## 6.7 SE 程序设计与编译

### 6.7.1 资源配置

Static configuration of the hardware resources are controlled by the include file "cvmx-config.h". This file is generated from the executive-config.h file and other files in the config directory of the application. Example: creating an application that uses simple executive

```
% mkdir application
% cd application
% mkdir config
% cp $OCTEON_ROOT/executive/executive-config.h.template config/executive-config.h
```

(then edit config/executive-config.h to tune the flags/settings as appropriate for the application)

## 6.8 IP-SAN 连接

加载 iscsi 相关模块:

```
modprobe crc32c;
insmod iomtr_kstat.ko;
insmod scsi_transport_iscsi_dxf.ko;
insmod libiscsi_dxf.ko;
insmod iscsi_tcp_dxf.ko;
echo "127.0.0.1          localhost.localdomain  localhost" > /etc/host;
mkdir /var/lock/;
```

配置 initiator 端 id, 即 IQN。主机的 IQN 必须经过磁盘阵列客户端的“定义”。

```
mkdir /etc/iscsi;
echo "InitiatorName=iqn.2002-10.com.infortrend:raid.sn7905538.309" > /etc/iscsi/initia
```

启动 iscsi 守护进程

```
./iscsid_dxf;
```

寻找远程磁盘。在解压出的 iscsi 目录下, 执行

```
./iscsiadm_dxf -m discovery -t sendtargets -p 192.168.0.17;
```

该 IP 下的磁盘记录信息会被获取到本地。如果需要（如磁盘连接异常需重新连接），可用以下命令清空记录：

```
./iscsiadm_dxf -m node -o delete
```

获取盘阵信息后，进行 iscsi 登录，连接磁盘：

```
./iscsiadm_dxf -m node -p 192.168.0.17 -l;
```

查看磁盘挂载情况：

```
fdisk -l;
```

获取 iscsi 会话信息

```
./iscsiadm_dxf -m session -P3
```

## 6.9 运行时系统信息识别

### 6.9.1 processor\_id

cvmx.h 中定义了 `cvmx_get_proc_id` 函数。所谓 `processor_id`，应该是用于标示处理器的型号。例如有 `cvmx.h` 中有如下代码：

```
return (cvmx_get_proc_id() == OCTEON_CN38XX_PASS1);
```

### 6.9.2 OCTEON MODEL 识别

使用 `OCTEON_IS_MODEL(x)` 宏可判断是否为模型 `x`。该宏和 `x` 可取的值定义在 `executive/octeon.model.h` 中。

### 6.9.3 是否为模拟器

`cvmx_sysinfo_get()` 返回值的 `board_type` 字段代表“板子”类型，其取值由 `enum cvmx_board_types_e` 定义。对于模拟器，取 `CVMX_BOARD_TYPE_SIM`。

## 第 7 章 Linux 服务器

### 7.1 Centos 安装与配置

环境：Dell R720, CentOS6.4。

放入光盘后进入 BIOS，选择光驱启动。执行安装。

安装后，首先临时配置 IP 地址，打开 sshd(chkconfig)。远程登录，配置外网 IP，DNS，网关等信息。源信息在/etc/yum.repos.d 目录下，默认源似乎已经很快，无需修改。将/etc/yum.conf 的 keepcache 选项可以改为 1，使得安装后不删除 rpm 文件。默认没有安装 minicom, git, gcc, gcc-c++, tftp-server, sysstat(提供 sar), subversion, emacs 等软件，但 java 和 python 俱已安装。

### 7.2 磁盘速率测量

关于磁盘负载的生成器，主要有 iometer 和 dd。

对于速率测量，在 ubuntu 下需要安装 sysstat 软件包，它提供了 iostat 工具。另外 ubuntu 下也有 sar 工具。

### 7.3 资源消耗查询

```
df -h: 磁盘分区使用率
du -h: 文件夹大小
tree -h: 文件夹和文件大小，树形打印
free -m: 内存使用率
vmstat -s M: 虚拟内存占用情况
```

上述 free 命令中，m 选项设置单位为 MB。因为 buffer 和 cache 是否算作已用空间有争议，故分两种算法列出。上述 vmstat 命令，M 表示单位为 MB，如果是 m，则为 1000\*1000B

如果只想查看当前目录下所有子目录的大小，有

```
du -s
```

或者

```
du -h --max-depth=1
```

对于 top 命令，最重要的两个交互快捷键是 h 和 q，分别打印帮助信息和退出 top。利用好 h 命令就能够进行各种复杂操作。例如，F 可以选择一个 field 列，以其为标准进行行排序，如 n 表示 MEM。可以查出 Ubuntu 占用内存最剧烈的是 chromium-browser 等浏览器。

## 7.4 dstat 工具

iostat, vmstat, ifstat 三合一的工具，用来查看系统性能。你可以这样使用：

```
alias dstat='dstat -cdlmnpsy'
```

## 7.5 环境变量

Linux 系统里的 env 命令可以显示当前用户的环境变量，还可以用来在指定环境变量下执行其他命令。下面来比较一下 set, env 和 export 命令的异同：set 命令显示当前 shell 的变量，包括当前用户的变量；env 命令显示当前用户的变量；export 命令显示当前导出成用户变量的 shell 变量。每个 shell 有自己特有的变量（set）显示的变量，这个和用户变量是不同的，当前用户变量和你用什么 shell 无关，不管你用什么 shell 都在，比如 HOME, SHELL 等这些变量，但 shell 自己的变量不同 shell 是不同的，比如 BASH\_ARGC, BASH 等，这些变量只有 set 才会显示，是 bash 特有的，export 不加参数的时候，显示哪些变量被导出了成了用户变量，因为一个 shell 自己的变量可以通过 export “导出” 变成一个用户变量。

## 7.6 文件查找工具

locate, find, whereis, which 等

## 7.7 主机信息查询与修改

### 7.7.1 主机名称查询与修改

hostname 命令可以查询主机名称。但是很多主机的名称都取作 localhost。Ubuntu 主机名需要在 /etc 目录下 hostname 和 hosts 两个文件下修改，Centos6.4 主机名通过 /etc/sysconfig/network 文件修改。

```
HOSTNAME=vss-dev1
```

### 7.7.2 Linux 内核版本

```
cat /proc/version: 查询内核信息
uname -r: 查询 Linux 内核版本号
uname -a: 查询内核信息
```

注意不要用 file 命令通过查看可执行文件的信息来判断当前主机的内核版本号，二者关系复杂

#### Linux 发行版信息

```
lsb_release -a
cat /etc/issue
cat /etc/redhat-release
rpm -q redhat-release: 查看 Redhat release 号
```

Redhat release 号和实际的版本之间存在一定的对应关系：

```
redhat-release-3AS-1 -> Redhat Enterprise Linux AS 3
redhat-release-3AS-7.4 -> Redhat Enterprise Linux AS 3 Update 4
redhat-release-4AS-2 -> Redhat Enterprise Linux AS 4
redhat-release-4AS-2.4 -> Redhat Enterprise Linux AS 4 Update 1
redhat-release-4AS-3 -> Redhat Enterprise Linux AS 4 Update 2
redhat-release-4AS-4.1 -> Redhat Enterprise Linux AS 4 Update 3
redhat-release-4AS-5.5 -> Redhat Enterprise Linux AS 4 Update 4
```

#### 查看字长:32/64 位

```
getconf LONG_BIT
getconf WORD_BIT
file /bin/ls
lsb_release -a
```

#### CPU 信息

##### CPU 架构

arch 命令或 uname -m: 结果如"i386", "i486", "i586", "alpha", "sparc", "arm", "m68k", "mips", "ppc", "ia64", "x86\_64" 等; ia64 和 x86\_64 就说明这台机器是 64 位的

## CPU 详细信息

```
cat /proc/cpuinfo
```

## CPU 数与核数

Linux 下可以在 `/proc/cpuinfo` 中看到每个 `cpu` 的详细信息。但是对于双核的 `cpu`，在 `cpuinfo` 中会看到两个 `cpu`。常常会让人误以为是两个单核的 `cpu`。其实应该通过 `Physical Processor ID` 来区分单核和双核。而 `Physical Processor ID` 可以从 `cpuinfo` 或者 `dmesg` 中找到。如果 `flags` 如果有 `ht` 说明支持超线程技术。判断物理 CPU 的个数可以查看 `physical id` 的值，相同则为同一个物理 CPU。

```
cat /proc/cpuinfo |grep "model name" && cat /proc/cpuinfo |grep "physical id"
```

## CPU 型号

```
cat /proc/cpuinfo |grep "model name"
```

## 内存信息

```
cat /proc/meminfo |grep MemTotal  
sudo dmidecode |grep -A16 "Memory Device$"
```

## 硬盘大小

```
fdisk -l |grep Disk
```

`df` 命令主要用来查询文件系统信息，可以用来查看硬盘以挂载的分区的大小

```
df -h
```

## 主板型号

```
sudo dmidecode |grep -A16 "System Information$"  
cat /proc/pci
```

## 7.8 日志信息

### 7.8.1 查看用户连接信息

连接时间日志一般由/var/log/wtmp 和/var/run/utmp 这两个文件记录，不过这两个文件都无法使用 tail 或 cat 命令直接查看。该文件由系统自动更新。Linux 提供了如 w, who, finger, id, last, lastlog,ac 等命令读取这部分的信息。

**finger** user information lookup program. 用户详细信息，甚至包括电话号码。

**w** Show who is logged on and what they are doing.

**last** show listing of last logged in users.**last|grep reboot** 记录了开机时间。

**lastlog** reports the most recent login of all users or of a given user

**users** print the user names of users currently logged in to the current host. 其实就是第一列。

**ac** ac 应是 accounting 的缩写。打印用户连接时间的总和，指多个 pty

**id** 当前用户的 id 和组 id

**uptime** 查看开机时间，其实就是 w 输出的第一行

The utmp file allows one to discover information about who is currently using the system.

The wtmp file records all logins and logouts.

### 7.8.2 命令历史记录

.bash\_history 记录了 Bash 命令历史，但不包含最近执行的命令。

/var/log/apt/目录下的文件记录了 apt 相关的命令执行历史。

### 7.8.3 进程清算 (accounting)

acct 是一个系统调用：

```
#include <unistd.h>  
int acct(const char *filename);
```

The acct() system call enables or disables process accounting. If called with the name of an existing file as its argument, accounting is turned on, and records for each terminating process are appended to filename as it terminates. An argument of NULL causes accounting to be turned off.

例如: `acct("/var/log/pacct");`

accton 为系统命令, 清算一段时间内终结的进程, 记录于清算文件中, 默认为 /var/log/account/pacct。lastcomm 用来读取清算文件。 `accton [OPTION] on|off|filename`

例如:

```
sudo accton somefile
sudo accton off
lastcomm -f somefile
```

默认的 pacct 清算似乎早已默认开启, 使得 `sudo accton on` 命令显得多余。

#### 7.8.4 内核日志

dmesg: 显示内核信息

#### 7.8.5 系统与日志

由 syslog 的服务管理, 比如下面的日志文件都是由 syslog 日志服务驱动的: /var/log/lastlog : 记录最后一次用户成功登陆的时间、登陆 IP 等信息

/var/log/messages : 记录 Linux 操作系统常见的系统和系统错误信息

/var/log/secure : Linux 系统安全日志, 记录用户和工作组变坏情况、用户登陆认证情况

/var/log/btmp : 记录 Linux 登陆失败的用户、时间以及远程 IP 地址

/var/log/cron : 记录 crond 计划任务服务执行情况

syslog 服务由配置文件/etc/syslog.conf 或/etc/rsyslog.conf.

/etc/syslog.conf 的内容格式为: 消息类型. 错误级别 动作域

#### 7.8.6 日志转储

Linux 中使用 logrotate 命令进行日志转储。可以配合 cron 计划任务轻松实现日志文件的定时转储, /etc/logrotate.conf 提供了日志转储的相关配置。包括发送电子邮件。

### 7.9 Minicom

#### 7.9.1 Minicom 配置

创建或编辑配置文件, 保存为/etc/minirc.Filename 或/etc/minicom/minirc.Filename, 因系统而异。

`minicom -s Filename`



配置文件指定设备名、波特率等。Dell 服务器的串口设备名为/dev/ttyS0, 4 个 USB 接口的设备名为/dev/ttyUSB0-/dev/ttyUSB3。对于 Hili 的串口连接, 要求码率为 115200, 软、硬件流控制都设置为 No。

配置文件格式如下:

```
# Machine-generated file - use ‘‘minicom -s’’ to change parameters.
pr port                /dev/ttyUSB0
pu baudrate            115200
pu bits                8
pu parity              N
pu stopbits            1
pu rtscts              No
```

### 7.9.2 Minicom 登录

按照指定配置文件, 登录串口设备:

minicom Filename

minirc.dfl 指定了默认配置, minicom 命令不加任何参数时安装该文件进行初始化。

登录后 ctrl+a z 显示各种快捷键选项, ctrl+a x 退出并 reset, ctrl+a q 退出不 reset。

ssh 远程登录并登录 minicom, 执行:

```
ssh -t HOSTNAME minicom Filename
```

### 7.10 RHEL 网络配置

是否启用网络、主机名称信息于/etc/sysconfig/network 文件中配置。

NETWORKING=yes

HOSTNAME=localhost.localdomain //修改该值作为主机名, 如: rhel.lpwr.net

配置网卡 IP 等信息, 编辑指定网络接口配置文件

/etc/sysconfig/network-script/目录下建立形如 ifcfg-eth0:0 的文件进行配置

DEVICE=eth0 //指定接口名称

ONBOOT=yes //系统启动时加载

BOOTPROTO=static //IP 地址静态配置, 若该值为“dhcp”则为动态获得

IPADDR=192.168.0.1 //设置 IP 地址

NETMASK=255.255.255.0 //设置子网掩码

GATEWAY=192.168.0.254 //设置默认网关

重启网络以执行配置更新:

```
/etc/init.d/network restart
```

或者

```
service network restart
```

DNS 信息由/etc/resolv.conf 配置，重启后可能会被覆盖。

```
127.0.0.1 localhost.localdomain localhost //该行强烈建议保留
```

```
192.168.0.1 rhel.lpwr.net rhel //必须有三个字段：IP、FQDN、HOSTNAME
```

## 7.11 网络连接故障原因

- 物理上是否连通
  - 网线、电口模块是否受损
  - 如果多条网线直连，是否两个端一一对应
  - 如果走交换机，交换机是否正常
  - 有时 Hili 某些网口不通，reset 之后也不行。需要断电才可以。
- 配置是否正确
  - 是否属于同一子网
  - IP 是否冲突
  - (Hili)MAC 地址是否冲突
- 软件是否正常曾遇到 Dell 服务器不能 ping 通时，将该网口用 ifconfig 重启后即可用。

另外，不能确定某服务器是否正常时，将两台相同的服务器连接到同一个交换机内，配置为同一个子网。Hili 只能 ping 通其中一台，说明另一台有问题。

## 7.12 分区创建与挂载

### 7.12.1 分区查看与创建

分区创建可使用 fdisk 和 cfdisk 命令，fdisk 的 man 页自称 buggy，推荐使用 cfdisk 等。df 可以查看分区使用率。

### 7.12.2 分区格式化

使用 mkfs 工具。

### 7.12.3 分区挂载

例如挂载优盘 sdc，执行：

```
sudo mount -t msdos -o uid=li,gid=li /dev/sdc1 /mnt
```

## 7.13 进程查看与控制

按照 NOHUP 方式执行进程:

```
nohup ./cdn > /dev/null 2>&1 &
```

noup:run a command immune to hangups, with output to a non-tty

### 7.13.1 进程查找

```
pgrep [-u user] pattern
```

如 `pgrep -u root evince`

```
pstree -p
```

`-p` 选项会打印出 PID 的值, 否则只打印名字

```
ps -ef
```

### 7.13.2 单一进程查看

`ps, top`

```
ps pid
```

```
top [-p pid]
```

### 7.13.3 信号发送

```
kill [信号] pid
```

```
pkill [信号] pattern
```

### 7.13.4 X 下杀死进程

`xkill` 杀死单一窗口如需重启, 可按住 `Alt SysRq`, 再依次按 `REISUB`

## 7.14 RHEL 配置 yum

1. 如果没有安装 yum, 先安装 yum
2. `/etc/yum.repos.d` 目录下, 删除原有的 repo 文件, 替换为 Centos 的源文件
3. `/etc/yum.conf` 文件, 添加一行 `timeout=120`, 未验证必要性
4. 使用 `rpm` 命令 `import` 选项导入密钥文件
5. 运行 `yum update` 命令

关于密钥文件, 目前不是很懂其原理。网上提到的有:

<http://ftp.sjtu.edu.cn/centos/5/os/i386/RPM-GPG-KEY-CentOS-5>

<http://centos.ustc.edu.cn/centos/RPM-GPG-KEY-CentOS-5>

如果不导入密钥，那么安装可能不能成功。yum 有 `nogpgcheck` 选项，以及配置文件也有相关选项，可能会强制安装软件。未测试。

安装软件包时需要知道这个包在 yum 系统中的名字。使用 `yum search` 命令。例如，需要安装 git 时，键入

```
yum search git
```

易知 git 在 yum 系统中可能叫做 `git.i386`。

## 7.15 SSH 便捷登录

### 7.15.1 登录后执行命令

`ssh` 命令后追加 `shell` 命令使得后者在目标主机执行后在本地打印，然后关闭 `ssh` 连接。如果需要保留在目标主机上，可以使用 `-t` 选项，并追加 `bash` 命令。

```
ssh HOSTNAME -t 'cd /somedir; bash'
```

远程登录并进入 `minicom`，参7.8.2。

### 7.15.2 ssh 免输密码

默认情况下 `ssh` 命令的每次执行都需要输入密码以进行验证。`scp` 命令基于 `ssh`，也需要密码。有两种方法能够避免在使用 `ssh` 和 `scp` 时输入密码。

#### sshpass

`sshpass` 工具可用于保存 `ssh` 密码。在 `ssh` 和 `scp` 命令前添加 `sshpass -p <password>` 即可。

#### 服务器端保存客户机公钥

首先，客户端需要生成自身的公钥和私钥，使用 `ssh-keygen` 命令，公私钥文件在生成后保存到客户机 `/.ssh` 目录下。

```
ssh-keygen -t rsa
```

其次，将公钥文件追加到服务器主机 `~/.ssh/authorized_keys` 文件结尾。该文件模式需为 600，`.ssh` 目录需为 700。

```
client> scp <pubkey_file> root@server_host:~
server> cat <pubkey_file> >> /root/.ssh/authorized_keys
server> chmod 700 /root
server> chmod 700 /root/.ssh
server> chmod 600 /root/.ssh/authorized_keys
```

经实验，`root` 家目录访问权限也可以为 750，`.ssh` 权限也可以为 755，`authorized_keys` 权限也可为 644。Ubuntu 上传客户端公钥的方法也可以是：

```
ssh-copy-id -i ~/.ssh/id_rsa.pub root@serverhost
```

然后，按正常方式进行 ssh 登录。此时输入密码。以后则无需输入密码了。

## 7.16 sshd 服务启动

在 Ubuntu 上，临时启动、停止和查看一个服务可以执行：

```
service ssh start/stop/status  
/etc/init.d/ssh start/stop/status
```

Ubuntu 上默认 sshd 开机启动。如果希望开机时不自动启动 sshd，只有需要用时才开启 sshd，目前找到的办法是：破坏 `/etc/init/ssh.conf` 文件，如将其重命名，或将 `exec` 语言破坏。这样，sshd 将脱离 `service` 命令的管理。需要临时开启时，执行

```
/usr/sbin/sshd 或者  
/usr/sbin/sshd -D
```

如果遇到一个错误：

```
Missing privilege separation directory: /var/run/sshd
```

只需执行：

```
mkdir -p /var/run/sshd
```

Centos 上 sshd 开机不启动。如需开机启动，需要

```
chkconfig sshd
```

## 7.17 Ubuntu 系统服务

Ubuntu 使用 `service` 命令来临时启动和停止服务。`service` 是一个脚本，调用 `start,stop` 等可执行文件。

Ubuntu 上可以使用工具 `update-rc.d` 或 `sysv-rc-conf` 来管理服务，但经尝试似乎效果不理想。

## 7.18 RHEL 系统服务

`service` 命令运行 `/etc/init.d` 目录下的 System V 脚本或 `/etc/init` 目录下的 `upstart` jobs。这些脚本应至少支持 `start, stop` 参数，有些支持 `status, restart` 参数。

`service` runs a System V init script or upstart job in as predictable environment as possible, removing most environment variables and with current working directory set to `/`.

重启网络：

```
service network restart
```

查看所有服务的状态

```
service --status-all
```

将所有支持 `status` 命令的服务运行一遍

## 7.19 tftp Server 安装与配置

Ubuntu 下，安装 `tftp-hpa`。在 `/etc/default/tftp-hpa` 目录下配置。RHEL/CentOS 环境下，安装 `tftp-server`。守护进程名称为 `in.tftpd`。

`tftp` 的配置文件在 `/etc/xinetd.d/tftp`，可修改 `disable=no`，默认路径等参数。然后执行：

```
service xinetd restart
```

可用 `netstat` 命令查看 69 号端口是否开启。测试发现 `xinetd` 开启若干分钟后，`in.tftpd` 守护进程才启动。此时可在另一台主机上测试：

```
tftp (serverip)
tftp>get (some_file_name)
```

如果结果是

```
Error code 0: Permission denied
```

可能是 `selinux` 问题。运行

```
ls -alZ
```

结果应包含：

```
user_u:object_r:tftpd_dir_t
```

解决办法是：

```
restorecon -Rv /tftpboot
```

## 7.20 用户与组

### 7.20.1 用户增加与删除

`useradd`, `adduser`, `userdel`, `deluser`, `usermod`, `delgroup`

使用 `ueradd` 时，如果后面不添加任何参数选项，例如：`#sudo useradd test` 创建出来的用户将是默认“三无”用户：一无 Home Directory，二无密码，三无系统 Shell。使用 `adduser` 时，创建用户的过程更像是一种人机对话，系统会提示你输入各种信息，然后会根据这些信息帮你创建新用户。

```
useradd -m -s /bin/bash user
```

`-m` 表示创建家目录，默认不创建。

注意 `-p` 选项以密文方式设置密码，似乎没什么用。

```
userdel -r user
```

删除用户及其家目录

### 7.20.2 设置用户为 sudoer

执行 visudo 命令，在打开的文件中添加一行

```
userA ALL=(ALL) ALL
userB ALL=(ALL) NOPASSWD: ALL
```

visudo 相当于修改/etc/sudoers 文件。userB 执行 sudo 的时候不需要输入密码。

可以在 bashrc 或 profile 中添加如下内容，修改 PATH

```
PATH=/usr/sbin:/usr/local/sbin:/sbin:$PATH
export PATH
```

### 7.20.3 查看用户所在组

方法一:id 命令方法二:/etc/group, 格式:

```
group_name:password('x'):GID:user_list(separated by commas)
```

/etc/passwd 包含了家目录, shell 等用户信息

### 7.20.4 用户的 shell

查看系统安装的 shell

```
cat /etc/shells
```

查看当前 shell

```
echo $SHELL
```

更改某用户的 shell

```
usermod -s /bin/zsh someuser
```

### 7.20.5 修改用户名和主机名

用户名在/etc/shadow 中修改, Ubuntu 主机名需要在/etc 目录下 hostname 和 hosts 两个文件下修改, Centos6.4 主机名通过/etc/sysconfig/network 文件修改。

### 7.20.6 用户密码

只能使用 passwd 命令。在创建用户后创建密码。

## 第 III 部分 桌面应用操作



## 第 8 章 Latex 与办公套件

### 8.1 Latex 中文环境安装

#### 8.1.1 基于 CJK 宏包的方法

Debian 下相关软件包: `texlive texlive-latex-extra latex-cjk-chinese` 参8.10。CJK 作为一个 LaTeX2e 宏包, 其对字体的定义遵照 NFSS (新字体选择框架)。Dpkg 环境只提供了 `gbkn,gbk` 两种简体中文字体。可以使用一些网上流传的工具 (如 `gbkfonts`) 将 `ttl` 字体转换为 CJK 宏包需要的 PK 字体, 很繁琐, 勿尝试。

#### 8.1.2 基于 xeCJK 宏包的方法

Debian 下相关软件包: `texlive texlive-latex-extra texlive-xetex`  
xeCJK 的好处就是能够直接使用系统安装的字体。

#### 8.1.3 CTEX

Ubuntu 原生软件包系统不提供对 CTEX 的安装, 只能到网上下载相关文件, 复制到目录 `/usr/share/texmf-texlive/tex/latex/ctex/fontset` 下, 然后执行 `sudo texhash` 命令。

字体配置路径可能是

```
/usr/local/texlive/tex/latex/ctex/fontset/  
/usr/local/texlive/2012/texmf-dist/tex/latex/ctex/fontset
```

相关文件包括: `ctex-xecjk-winfonts.def`

#### 8.1.4 从 CTAN 安装 texlive

```
http://oss.ustc.edu.cn/CTAN/systems/texlive  
http://mirrors.tuna.tsinghua.edu.cn/CTAN/systems/texlive
```

#### 8.1.5 背景知识

`texhash` 又叫 `mktexlsr`, 用于刷新 `ls-R` 文件名数据库。

CTAN 全称是 Comprehensive Tex Archive Network. The TeX Archive Network is a set of fully-mirrored ftp sites providing the most complete, up-to-date TeX-related software possible.

## 8.2 格式调整技巧

### 8.2.1 description 换行

需要 hfill 命令，否则编译失败。

```
\begin{description}
  \item[First] \hfill \\
    The first item
  \item[Second] \hfill \\
    The second item
  \item[Third] \hfill \\
    The third etc \ldots
\end{description}
```

### 8.2.2 下划线的处理

章节标题的下划线会出错，应该转义。url，字体名称中的下划线不会出错，即便 vim 给出警告也是如此。

## 8.3 查看帮助

texdoc 打开 pdf 格式的文档说明。

```
texdoc xetex
texdoc listings
```

### 8.3.1 Latex 转 rtf 格式

```
latex2rtf -C utf8 filename
```

其中，filename 不包含 tex 后缀。

公式错乱的话，可以用 -M4 选项将单行公式变成图片，或 -M12 将单行和文内公式全部变 bitmap 图片。转换成 bitmap 的过程非常耗时。

### 8.3.2 Latex 转 html

```
latex2html -html_version 4.0,latin1,unicode -split +0 haha
```

其中，3.0 以上的版本才能正确转换 utf8 编码的中文，split +0 表示生成一个单一的 html 文件，否则会生成一堆文件。

### 8.3.3 Latex 公式转 LibreOffice 公式

LibreOffice 可安装 Texmaths 插件，即可以 Latex 的方式输入公式。

### 8.3.4 LibreOffice 转 Latex

安装 Debian 包 libreoffice-writer2 后，latexLibreOffice 自动获得 writer2latex 扩展。可以以 tex 格式导出文件。但 LibreOffice 中的中文不能正确处理，会以 [16 进制数字串?] 的方式写入 tex 文件。可以用 perl 或 python 等将这种串转为 utf8 编码，参14.9.2。

## 8.4 插入内容

### 8.4.1 插入图片

graphicx 宏包:

```
\begin{figure}[htpb]
  \begin{center}
    \includegraphics[keepaspectratio,width=0.8\paperwidth]{Pictures/
SQL_ANATOMY_wiki.svg.png}
  \end{center}
  \caption{SQL language elements}
  \label{fig:SQL lan elem}
\end{figure}
```

### 8.4.2 插入特殊字符

反斜杠 \textbackslash

### 8.4.3 URL

示例:

```
\url{https://launchpad.net/ubuntu/+ppas}
```

章节标题的下划线会出错，应该转义。url，字体名称中的下划线不会出错，即便 vim 给出警告也是如此

### 8.4.4 插入交叉引用

引用图片编号，使用 ref 而不是 cite

### 8.4.5 插入程序代码

可以使用宏包 listings。示例:

```

\usepackage{listings}

\begin{lstlisting}[language=C]
int rank()
{
    return 0;
}
\end{lstlisting}

```

## 8.5 OpenOffice 公式输入技巧

1. 转义字符：即在公式中出现 `000 Math` 的保留字和保留符号，可以用双引号扩起来，就按照普通文本处理
2. 在 `odt` 正文中输入 `fn`，按 `F3` 即可实现自动编号的公式，公式初始内容为  $E=mc^2$  也可以通过插入自动图文集-> 公式编号来实现  
实际上，`fn` 就是一个自动图文集的缩写

## 8.6 Word 参考文献自动修改

写论文，参考文献的修改很麻烦，删除一个，添加一个，就需要改一长串数字。怎么办呢。本人推荐一种简单方法：尾注法。方法如下（以 Word2003 为例）：

1. 光标移到要插入参考文献的地方，菜单中“插入”——“引用”-“脚注和尾注”。
2. 对话框中选择“尾注”，编号方式选“自动编号”，所在位置建议选“节的结尾”。
3. 如“自动编号”后不是阿拉伯数字，选右下角的“选项”，在编号格式中选中阿拉伯数字。
4. 确定后在该处就插入了一个上标“1”，而光标自动跳到文章最后，前面就是一个上标“1”，这就是输入第一个参考文献的地方。
5. 将文章最后的上标“1”的格式改成正常（记住是改格式，而不是将它删掉重新输入，否则参考文献以后就是移动的位置，这个序号也不会变），再在它后面输入所插入的参考文献（格式按杂志要求来慢慢输，好像没有什么办法简化）。
6. 对着参考文献前面的“1”双击，光标就回到了文章内容中插入参考文献的地方，可以继续写文章了。
7. 在下一个要插入参考文献的地方再次按以上方法插入尾注，就会出现一个“2”（Word 已经自动为你排序了），继续输入所要插入的参考文献。
8. 所有文献都引用完后，你会发现在第一篇参考文献前面一条短横线（页面视图里才能看到），如果参考文献跨页了，在跨页的地方还有一条长横线，这些线无法选中，也无法删除。这是尾注的标志，但一般科技论文格式中都不能有这样的线，所以一定要把它们删除。
9. 切换到普通视图，菜单中“视图”——“脚注”，这时最下方出现了尾注的编辑栏。

10. 在尾注右边的下拉菜单中选择“尾注分隔符”，这时那条短横线出现了，选中它，删除。
  11. 再在下拉菜单中选择“尾注延续分隔符”，这是那条长横线出现了，选中它，删除。
  12. 切换回到页面视图，参考文献插入已经完成了。这时，无论文章如何改动，参考文献都会自动地排好序了。如果删除了，后面的参考文献也会自动消失，绝不出错。
  13. 参考文献越多，这种方法的优势就体现的越大。
- 还没完，标号上的方括号如何加呢？很简单：
- 在全文中，查找尾注标记<sup>^e</sup>，然后全部替换为<sup>[^&]</sup>即可；如果用了脚注就查找脚注标记<sup>^f</sup>，再全部替换为<sup>[^&]</sup>便可以了（注意查找时让“不限定格式”按钮为灰色）
- 别看步骤多，操作一遍，就知道很简单了。

## 8.7 Word 更新所有域

全选，然后按 Ctrl F9。

## 8.8 一次性帮你解决毕业论文的所有排版问题

### 一、图表和公式的自动编号

在论文中，图表和公式要求按在章节中出现的顺序分章编号，例如图 1 — 1，表 2 — 1，公式 3 — 4 等。在插入或删除图、表、公式时编号的维护就成为一个大问题，比如若在第二章的第一张图（图 2 — 1）前插入一张图，则原来的图 2 — 1 变为 2 — 2，2 — 2 变为 2 — 3，…，更糟糕的是，文档中还有很多对这些编号的引用，比如“流程图见图 2 — 1”。如果图很多，引用也很多，想象一下，手工修改这些编号是一件多么费劲的事情，而且还容易遗漏！表格和公式存在同样的问题。

能不能让 Word 对图表公式自动编号，在编号改变时自动更新文档中的相应引用？答案是肯定的！下面以图的编号为例说明具体的作法。

自动编号可以通过 Word 的“题注”功能来实现。按论文格式要求，第一章的图编号格式为“图 1 — x”。将图插入文档中后，选中新插入的图，在“插入”菜单选“题注”，新建一个标签“图 1 —”，编号格式为阿拉伯数字（如果不是点击“编号”修改），位置为所选项目下方，单击“确定”后 Word 就插入了一个文本框在图的下方，并插入标签文字和序号，此时可以在序号后键入说明，比如“形态学膨胀运算示例”，还可以移动文本框的位置，改动文字的对齐方式等。再次插入图时题注的添加方法相同，不同的是不用新建标签了，直接选择就可以了。Word 会自动按图在文档中出现的顺序进行编号。

在文档中引用这些编号时，比如“如图 1 — 1 所示”，分两步做。插入题注之后，选中题注中的文字“图 1 — 1”，在“插入”菜单选“书签”，键入书签名，点“添加”。这样就把题注文字“图 1 — 1”做成了一个书签。在需要引用它的地方，将光标放在插入的地方（上例中是“如”字的后面），在“插入”菜单选“交叉引用”，弹出对话框中引用类型选“书签”，“引用内容”为“书签文字”，选择刚才键入的书签名后点“插入”，Word 就将文字“图 1 — 1”插入到光标所在的地方。在其他地方需要再次引

用时直接插入相应书签的交叉引用就可以了，不用再做书签。

至此我们就实现了图的编号的自动维护，当在第一张图前再插入一张图后，Word 会自动把第一张图的题注“图 1 — 1”改为“图 1 — 2”，文档中的“图 1 — 1”也会自动变为“图 1 — 2”。

表格编号的作法与图相同，唯一不同的是表格的题注在表格上方，且要求左对齐。公式的编号略有不同，插入公式后，将公式单独放在一个段落，版式为“嵌入式”（Word 默认），光标放在公式之后，不要（注意是“不要”）选中公式，在“插入”菜单选“题注”，由于没有选中项目，所以“位置”一项为灰色，新建标签“公式 1 —”，点击“插入”，Word 就将标签文字和自动产生的序号插入到光标所在位置。在文档中引用公式编号的方法与图相同，此处不在赘述。公式的编号要求在右边行末，具体的方法在“制表位的使用”一节详细说明。

这里顺便说一下，交叉引用、书签和题注都是 Word 的域。域是文档中可能发生变化的内容，Word 使用域来进行文档自动化。多个域的联合使用可以实现更复杂的功能，各个域的具体使用方法请参考 Word 的帮助。

注：

题注中新建标签时，Word 会自动在标签文字和序号之间加一个空格，看起来不那么舒服，可以在插入题注后将空格删除，然后再将文字做成书签。<sup>2</sup>

书签名最好用图（表、公式）的说明文字，尽量做到见名知“图”。<sup>2</sup>

图（表、公式）的编号改变时，文档中的引用有时不会自动更新，可以鼠标右击引用文字，在弹出的菜单中选“更新域”。关闭文档再打开 Word 会更新所有的域。<sup>2</sup>

## 二、制表位的使用

制表位是指水平标尺上的位置，它指定了文字缩进的距离或一栏文字开始的位置，使用户能够向左、向右或居中对齐文本行；或者将文本与小数字符或竖线字符对齐。用户可以在制表符前自动插入特定字符，如句号或划线等。默认情况下，按一次 Tab 键，Word 将在文档中插入一个制表符，其间隔为 0.74 厘米。

制表位的类型包括：左对齐，居中对齐，右对齐，小数点对齐和竖线对齐等，这些制表位的使用方法大致相同，这里仅根据论文中公式排版的要求和目录的制作为例说明制表位的使用方法和效果，更详细的说明请参阅 Word 的帮助文档。

论文里的公式要求单独放在一个段落，公式居中；按章节进行编号，编号用小括号括起来放在右边行末。首先输入公式和编号，公式的版式选择“嵌入式”，编号用小括号括起来。然后把光标放在公式所在的段落里，点击页面左上角的制表位图标，切换到居中制表位，用鼠标在水平标尺上大约中间的位置点一下，这样就放置了一个居中制表位在点击的地方，如果位置不合适还可以用鼠标拖动进行调节。再把左上角的制表位图标切换到右对齐制表位，用放置居中制表位相同的方法放置一个右对齐制表位在行末。

设置好制表位后，把光标放在公式的前面，按一下 Tab 键，这样就在公式的前面插入了一个制表符，此时公式以居中制表位为中心居中对齐，再把光标移到公式和左括号之间，再按 Tab 键插入一个制表符，编号就跑到行末了。

用制表位的方法来处理公式的排版，很简单也很方便，不用去敲很多空格去把公式

挪到中间，编号推到行末。还有一个好处，若公式或编号的长度发生变化时，Word 会自动调节以使公式始终在页面的中间，编号始终在行末，不会因为公式或编号变长而换行。更简单的作法是把公式段落的设置保存为样式，所有的公式段落应用此样式，即简单又方便，而且可以保持所有的公式段落制表位的一致。手工设置制表位，你能保证每次居中制表位的位置都一样吗？！

涉及到制表位还有一个概念：前导符。前导符是填充制表符所产生的空位的符号，一般有实线、虚线、点划线等，在目录中经常见到（就是标题和页码之间的圆点）。制作目录时，敲入标题和页码后，在行末设置一个右对齐制表位。点击“格式 | 制表位”，制表位对话框显示了光标所在段落的制表位信息。选择右对齐制表位，前导符选择圆点（Word 默认无前导符），确定后在标题和页码之间插入一个制表符，可以看到页码跑到行末了，而且页码和标题之间用圆点进行了填充。当页码或标题长度变化时，Word 会自动增加或删除圆点。这里用目录做例子只是想说明前导符的使用方法，其实制作目录还有更好的方法，下文详述。

注：

1) 按一次 Tab 键插入的是一个制表符，因此不要在文档中用制表符代替空格来产生空白间隔。不然若把这段文字粘贴到其他存在不同制表位的段落，或文档的制表符默认设置变化时，版面就会混乱。

2) 有时候按 Tab 键后 Word 会产生一个灰色箭头，这实际上是 Word 的制表符格式标记，格式标记还有段落标记（拐弯的箭头）、空格（灰色圆点）等。这些格式标记在打印文档时是不会打印出来的，格式标记是否显示以及显示哪些可以在“工具 | 选项”的“视图”选项卡里进行设置。

### 三、目录的制作

目录是用来列出文档中的各级标题及标题在文档中相对应的页码。首先介绍 Word 的一个概念：大纲级别。Word 使用层次结构来组织文档，大纲级别就是段落所处层次的级别编号，Word 提供 9 级大纲级别，对一般的文档来说足够使用了。Word 的目录提取是基于大纲级别和段落样式的，在 Normal 模板中已经提供了内置的标题样式，命名为“标题 1”、“标题 2”，…，“标题 9”，分别对应大纲级别的 1 — 9。我们也可以不使用内置的标题样式而采用自定义样式，但有点麻烦。下文中的目录制作方法直接使用 Word 的内置标题样式，关于自定义样式的方法请参阅 Word 的帮助文档。

目录的制作分三步进行。

1) 修改标题样式的格式。通常 Word 内置的标题样式不符合论文格式要求，需要手动修改。在菜单栏上点“格式 | 样式”，列表下拉框中选“所有样式”，点击相应的标题样式，然后点“更改”。可修改的内容包括字体、段落、制表位和编号等，按论文格式的要求分别修改标题 1 — 3 的格式。

2) 在各个章节的标题段落应用相应的格式。章的标题使用“标题 1”样式，节标题使用“标题 2”，第三层次标题使用“标题 3”。使用样式来设置标题的格式还有一个优点，就是更改标题的格式非常方便。假如要把所有一级标题的字号改为小三，只需更

改“标题 1”样式的格式设置，然后自动更新，所有章节的标题字号都变为小三号，不用手工去一一修改，即麻烦又容易出错。关于如何应用样式和自动更新样式，请参考 Word 帮助。

3) 提取目录。按论文格式要求，目录放在正文的前面。在正文前插入一新页（在第一章的标题前插入一个分页符），光标移到新页的开始，添加“目录”二字，并设置好格式。新起一段落，菜单栏选“插入 | 索引和目录”，点“目录”选项卡，“显示级别”为 3 级，其他不用改，确定后 Word 就自动生成目录。若有章节标题不在目录中，肯定是没有使用标题样式或使用不当，不是 Word 的目录生成有问题，请去相应章节检查。此后若章节标题改变，或页码发生变化，只需更新目录即可。

注：

目录生成后有时目录文字会有灰色的底纹，这是 Word 的域底纹，打印时是不会打印出来的（如果你愿意浪费一张纸可以试着打印一下目录）。在“工具 | 选项”的“视图”选项卡可以设置域底纹的显示方式。<sup>2</sup>

#### 四、参考文献的编号和引用

参考文献的标注本不是一件麻烦的事情，但是对参考文献编号后就成了一件麻烦的事情，产生的问题和图表公式编号的问题是一样的。手工维护这些编号是一件费力而且容易出错的事情，我们的目的是让 Word 自动维护这些编号。很幸运，它可以做到，方法跟图表公式的作法相似。光标放在引用参考文献的地方，在菜单栏上选“插入 | 脚注和尾注”，弹出的对话框中选择“尾注”，点击“选项”按钮修改编号格式为阿拉伯数字，位置为“文档结尾”，确定后 Word 就在光标的地方插入了参考文献的编号，并自动跳到文档尾部相应编号处请你键入参考文献的说明，在这里按参考文献著录表的格式添加相应文献。参考文献标注要求用中括号把编号括起来，至今我也没找到让 Word 自动加中括号的方法，需要手动添加中括号（补充：在全文中，查找尾注标记<sup>~e</sup>，然后全部替换为【~&】即可；如果用了脚注就查找脚注标记<sup>~f</sup>，再全部替换为【~&】便可以了（注意查找时让“不限定格式”按钮为灰色））。

在文档中需要多次引用同一文献时，在第一次引用此文献时需要制作尾注，再次引用此文献时点“插入 | 交叉引用”，“引用类型”选“尾注”，引用内容为“尾注编号（带格式）”，然后选择相应的文献，插入即可。不要以为已经搞定了，我们离成功还差一步。论文格式要求参考文献在正文之后，参考文献后还有发表论情况说明、附录和致谢，而 Word 的尾注要么在文档的结尾，要么在“节”的结尾，这两种都不符合我们的要求。

解决的方法似乎有点笨拙。首先删除尾注文本中所有的编号（我们不需要它，因为它的格式不对），然后选中所有尾注文本（参考文献说明文本），点“插入 | 书签”，命名为“参考文献文本”，添加到书签中。这样就把所有的参考文献文本做成了书签。在正文后新建一页，标题为“参考文献”，并设置好格式。光标移到标题下，选“插入 | 交叉引用”，“引用类型”为“书签”，点“参考文献文本”后插入，这样就把参考文献文本复制了一份。选中刚刚插入的文本，按格式要求修改字体字号等，并用项目编号进行自动编号。



到这里，我们离完美还差一点点。打印文档时，尾注页同样会打印出来，而这几页是我们不需要的。当然，可以通过设置打印页码范围的方法不打印最后几页。这里有另外一种方法，如果你想多学一点东西，请接着往下看。

选中所有的尾注文本，点“格式|字体”，改为“隐藏文字”，切换到普通视图，选择“视图|脚注”，此时所有的尾注出现在窗口的下端，在“尾注”下拉列表框中选择“尾注分割符”，将默认的横线删除。同样的方法删除“尾注延续分割符”和“尾注延续标记”。删除页眉和页脚（包括分隔线），选择“视图|页眉和页脚”，首先删除文字，然后单击页眉页脚工具栏的“页面设置”按钮，在弹出的对话框上点“边框”，在“页面边框”选项卡，边框设置为“无”，应用范围为“本节”；“边框”选项卡的边框设置为“无”，应用范围为“段落”。切换到“页脚”，删除页码。选择“工具|选项”，在“打印”选项卡里确认不打印隐藏文字（Word 默认）。

好了，试着打印一下尾注所在的页，是不是白纸？！

## 五、页眉页脚的制作

首先介绍一个概念：节。这里的“节”不同于论文里的章节，但概念上是相似的。节是一段连续的文档块，同节的页面拥有同样的边距、纸型或方向、打印机纸张来源、页面边框、垂直对齐方式、页眉和页脚、分栏、页码编排、行号及脚注和尾注。如果没有插入分节符，Word 默认一个文档只有一个节，所有页面都属于这个节。若想对页面设置不同的页眉页脚，必须将文档分为多个节。

论文里同一章的页面采用章标题作为页眉，不同章的页面页眉不同，这可以通过每一章作为一个节，每节独立设置页眉页脚的方法来实现。首先介绍页眉的制作方法。

在各个章节的文字都排好后，设置第一章的页眉（若连页眉都不知怎么加，请参考 Word 帮助）。然后跳到第一章的末尾，菜单栏上选“插入|分隔符”，分节符类型选“下一页”，不要选“连续”（除非你想第二章的标题放在第一章的文字后面而不是另起一页），若是奇偶页排版根据情况选“奇数页”或“偶数页”。这样就在光标所在的地方插入了一个分节符，分节符下面的文字属于另外一节了。光标移到第二章，这时可以看到第二章的页眉和第一章是相同的，鼠标双击页眉 Word 会弹出页眉页脚工具栏，工具栏上有一个“同前”按钮（图像按钮，不是文字），这个按钮按下表示本节的页眉与前一节相同，我们需要的是各章的页眉互相独立，因此把这个按钮调整为“弹起”状态，然后修改页眉为第二章的标题，完成后关闭工具栏。如法炮制制作其余各章的页眉。

页脚的制作方法相对比较简单。论文页面的页脚只有页码，要求从正文开始进行编号，但是，在正文前还有扉页、授权声明、中英文摘要和目录，这些页面是不需要编页码的，页码从正文第一章开始编号。首先，确认正文的第一章和目录不属于同一节。然后，光标移到第一章，点击“视图|页眉和页脚”弹出页眉页脚工具栏，切换到页脚，确保“同前”按钮处于弹起状态，插入页码，这样正文前的页面都没有页码，页码从第一章开始编号。

注：

页眉段落默认使用内置样式“页眉”，页脚使用“页脚”样式，页码使用内置字符样式“页码”。如页眉页脚的字体字号不符合要求，修改这些样式并自动更新即可，不用手动

修改各章的页眉页脚。<sup>2</sup> 论文里页眉使用章标题，可以采用章标题做成书签，然后在页眉交叉引用的方法来维护两者的一致。<sup>2</sup>

## 六、其他技巧

### 分页符 (Ctrl+Enter)

顾名思义，分页符是用来分页的，分页符后的文字将另起一页。论文中各章的标题要求新起一页，放在新页的第一行，这时就可以使用分页符。在前一章的最后放置一个分页符，这样不管前一章的版面有什么变化，后一章的标题总是出现在新的一页上。

肯定还有人用敲多个回车的方法来把章标题推到新页！这样做的缺点是显而易见的。若前一章的版面发生了变化，比如删掉了一行，这时后一章的标题就跑到前一章的最后一页的末尾；若增加一行，则后一章标题前又多了一个空行。快抛弃这种费力不讨好的作法吧！

### 换行符 (Shift+Enter)

这里又涉及 Word 的一个概念：段落。段落是独立的信息单位，具有自身的格式特征，如对齐方式、间距和样式。每个段落的结尾处都有段落标记（一个灰色的拐弯箭头）。敲 **Enter** 键有两个作用，一是在光标位置插入一个段落标记，表示一个段落的结束；二是另起一行。换行符和敲 **Enter** 键不同，它只有第二个作用，没有第一个，即换行符的前一行和后一行仍然属于同一个段落，共享相同的段落格式。

### 双击图标

以一个例子作为说明。你可能需要在论文里画一个简单的流程图，你先插入了需要的文本框并加入了相应的文字，排好位置，这时你需要用箭头把这些文本框连起来，你用鼠标在绘图工具栏上点了一下箭头图标，然后画了一个箭头，再点一下图标，又画一个箭头，第三次点图标，画了第三个箭头，…有点麻烦是不是？要是可以连续画该多好！事实上可以做到！用鼠标在箭头图标上双击，然后在需要的地方画箭头，看到了吗？当画完一个箭头时，图标依然保持为嵌入状态，表示可以连续作图。当所有箭头都画完后，再在嵌入的图标上点一下，嵌入的图标弹起，Word 又回到了文字输入状态。

不只箭头图标具有这样的功能，其他许多图标都可以如此。格式刷就是一个。当需要把一段特殊的文字格式多次应用时，双击格式刷，连续刷需要的文字，很方便。

### 居中和右对齐

你还在用插入空格的方法来把章节标题推到页面中间吗？太土了吧！用格式工具栏上的居中按钮吧。右对齐按钮会从行末开始排列文字。

## 8.9 xelatex 下的字体调节

### 8.9.1 字形调节

一般有：

```
\textrm{...} \textbf{...}
\textsf{...} \textit{...}
\texttt{...} \textsl{...}
```

```
\emph{...} \underline{...}  
\textsc{...}
```

或者\itshape \sffamily 等。

### 8.9.2 全局字体设置

示例:

```
\setCJKmainfont[BoldFont=SimHei,ItalicFont=KaiTi]{SimSun}  
\setCJKmainfont[ItalicFont={KaiTi_GB2312}]{SimSun}  
\setCJKsansfont{SimHei}
```

注意, KaiTi\_GB2312 中的下划线不需要转义。需要事先查看系统已经安装了字体:

```
fc-list :lang=zh
```

以下模板从网上抄得:

```
\usepackage{xeCJK}  
\CJKlanguage{zh-cn}  
\setmainfont{DejaVu Sans}  
\setCJKmainfont{AR PL UMing CN}  
\setCJKsansfont[BoldFont=AR PL New Kai]{AR PL New Kai}  
\setCJKmonofont{DejaVu Sans Mono}  
\setCJKfamilyfont{song}{AR PL New Sung}  
\setCJKfamilyfont{kai}{AR PL New Kai}  
\setCJKfamilyfont{hei}{文泉驿正黑}
```

### 8.9.3 xeCJK 字体调用

在导言中设置 hei 字体为系统黑体:

```
\setCJKfamilyfont{hei}{SimHei}
```

在正文中使用字体调用:

```
{\CJKfamily{hei}
```

这里对 CDN 有个要求,就是对同一个媒体资源子文件,相应的 transferID 必须保持一致

```
}
```

## 8.10 中文处理的 CJK 方法

```
\documentclass{article}  
\usepackage{CJKutf8}  
\begin{document}
```

```

\begin{CJK}{UTF8}{gkai}
这是一个楷体中文测试，处理简体字。
\end{CJK}
\begin{CJK}{UTF8}{gbsn}
这是一个宋体中文测试，处理简体字。
\end{CJK}
\end{document}

```

另一个例子：

```

\documentclass{article}
\usepackage{CJK}
\begin{document}
\begin{CJK}{UTF8}{gbsn}
\CJKfamily{gbsn}
{\Huge 万岁}
{\footnotesize 万岁}
{\scriptsize 万岁}
{\tiny 万岁}
\end{CJK}
\end{document}

```

## 8.11 论文结构中文化

日期，日期和参考文献

```

\renewcommand{\bibname}{\begin{center} \sffamily 参考文献 \end{center}}
\renewcommand{\today}{\number\year 年 \number\month 月 \number\day 日}
\renewcommand{\contentsname}{目录}

```

## 第 9 章 编程工具

### 9.1 Cscope 用法要略

生成数据库: `cscope -Rbq R` 表示递归, `b` 表示 build 后不进入 `cscope` 自带的查询界面, `q` 表示 quick, 加速日后的查询。

在 `vim` 下使用时应添加数据库, `cs show` 命令显示当前已经添加的数据库, 执行 `cs add cscope.out` 添加当前目录下 `cscope.out` 文件作为数据库。可以通过修改 `.vimrc` 来自动添加当前目录和父目录下的数据库。

```
"for cscope
if has("cscope")
    set csprg=/usr/bin/cscope
    set csto=0
    set cst
    set nocsverb
    " add any database in current directory
    if filereadable("cscope.out")
        cs add cscope.out
    elseif filereadable("../cscope.out")
        cs add ../cscope.out
    elseif filereadable("../../cscope.out")
        cs add ../../cscope.out
    " else add database pointed to by environment
    elseif $CSCOPE_DB != ""
        cs add $CSCOPE_DB
    endif
    set csverb
endif
```

在 `vim` 下键入:`cs` 可以查看相关操作提示。具体用法参考见:`h cscope` 或 `cscope` 的 `man` 页。

USAGE    :cs find {querytype} {name}

{querytype} corresponds to the actual cscope line interface numbers as well as default nvi commands:

```
0 or s: Find this C symbol
1 or g: Find this definition
2 or d: Find functions called by this function
3 or c: Find functions calling this function
4 or t: Find this text string
6 or e: Find this egrep pattern
7 or f: Find this file
8 or i: Find files #including this file
```

可以在 vim 中添加一些键映射:

```
nmap <F2>s :cs find s <C-R>=expand("<cword>")<CR><CR>
nmap <F2>g :cs find g <C-R>=expand("<cword>")<CR><CR>
nmap <F2>c :cs find c <C-R>=expand("<cword>")<CR><CR>
nmap <F2>t :cs find t <C-R>=expand("<cword>")<CR><CR>
nmap <F2>e :cs find e <C-R>=expand("<cword>")<CR><CR>
nmap <F2>f :cs find f <C-R>=expand("<cfile>")<CR><CR>
nmap <F2>i :cs find i ^<C-R>=expand("<cfile>")<CR>$<CR>
nmap <F2>d :cs find d <C-R>=expand("<cword>")<CR><CR>
```

```
nmap <F3>s :scs find s <C-R>=expand("<cword>")<CR><CR>
nmap <F3>g :scs find g <C-R>=expand("<cword>")<CR><CR>
nmap <F3>c :scs find c <C-R>=expand("<cword>")<CR><CR>
nmap <F3>t :scs find t <C-R>=expand("<cword>")<CR><CR>
nmap <F3>e :scs find e <C-R>=expand("<cword>")<CR><CR>
nmap <F3>f :scs find f <C-R>=expand("<cfile>")<CR><CR>
nmap <F3>i :scs find i ^<C-R>=expand("<cfile>")<CR>$<CR>
nmap <F3>d :scs find d <C-R>=expand("<cword>")<CR><CR>
```

## 9.2 Ctags 关键用法

创建元数据:

```
ctags -R
```

对于 C++, 结合 omnicppcomplete 插件, 有:

```
ctags -R --c++-kinds=+p --fields=+iaS --extra=+q
```

为 vim 配置 tags 搜索路径: 在.vimrc 中添加设置。如使用绝对路径:

```
set tags=/home/xxx/myproject/tags
```

如果设置成自动搜索上级目录的 tags:

```
set tags=./tags;
```

注意第一行的分号表示递归向上搜索, 点斜杠表示当前文件所在目录而非当前目录。

```
:set tags=./tags,../tags,../*/tags
```

使用当前目录下的 tags 文件, 上一级目录下的 tags 文件, 以及当前目录下所有层级的子目录下的 tags 文件.

```
:set tags=~/.proj/**/tags
```

一种深度搜索目录的形式

查找:

```
vim -t tag 名
```

```
:ta tag 名
```

```
:tselect tag 名 同名 tag 选择
```

跳转:

Ctrl+] 跳转至函数定义

ctrl+O 返回

ctrl+I 前进

Ctrl+T 返回 (与 ctrl+]) 对应

```
:tp 同名 tag, 跳转到前一个
```

```
:tn 同名 tag, 跳转到下一个
```

```
:tfirst, :tlast
```

裂屏显示:

Ctrl-W ] 裂屏跳转至函数定义

[vertical] stag name 裂屏查找并跳转

## 9.3 数据文件分析工具

### 9.3.1 十六进制显示

od, hexdump 等工具将文件按照 8 进制、16 进制、ASCII 等形式打印出来。hexdiff 同时打开两个文件, 进行比较。

### 9.3.2 十六进制编辑

hexer 工具能够以 vi 风格的界面编辑数据文件，而 ghex 则基于 Gnome 窗口系统。其他工具大多基于 curses 家族，包括 hexedit, lfhex, dhex 等。

### 9.3.3 其他

strings: 寻找文件中的字符串。可用于分析可执行文件。

## 9.4 Doxygen 文档生成工具

<http://www.stack.nl/~dimitri/doxygen/index.html>

<http://sourceforge.net/projects/doxygen/>

doxygen -g

doxygen Doxyfile

要点:

1. 修改 Doxyfile，可以指定项目名称，概要，语言 (Chinese) 等。Doxyfile 中比较重要的字段还包括
  - (a) OUTPUT\_LANGUAGE
  - (b) OPTIMIZE\_OUTPUT\_FOR\_C
  - (c) EXTRACT\_ALL, EXTRACT\_STATIC
2. \mainpage \author 等命令比较常用
3. 无需学习过多内容

在 vim 中安装 doxygen-toolkit 插件，常用命令包括

**:Dox** 生成函数或类的注释

**:DoxLic** 生成版权信息，默认为 GPL

**:DoxAuthor** 生成作者信息

为配置该插件，可在.vimrc 中加以配置:

```
"for doxygen-toolkit
```

```
let g:DoxygenToolkit_authorName="Li Mingzhe, limz@dsp.ac.cn"
```

```
let s:licenseTag = "Copyright(C) National Network New Media Engineering Center
```

```
let s:licenseTag = s:licenseTag . "All rights reserved. 3' NMs source code is a
```

```
let s:licenseTag = s:licenseTag . "use of a copyright notice does not imply ot
```

```
let s:licenseTag = s:licenseTag . "confidential, trade secret material of 3NM,
```



```
let s:licenseTag = s:licenseTag . "in deciphering , decoding , reverse engineeri
let s:licenseTag = s:licenseTag . "code is strictly prohibited , unless the pri
let s:licenseTag = s:licenseTag . "is obtained.\<enter>"
```

## 9.5 GDB 调试器使用要略

如果想对 elfname 程序进行调试，则：`gdb elfname` 或 `gdb --args elfname arg1 arg2...` 也可以只输入 `gdb`，在交互界面上设置：`file elfname; set args argv1 argv2 ...`

该程序在编译时需使用 `-g` 选项。

基本的用法，可以在进入 `gdb` 后执行 `help`。

每次执行 `run`，会从头开始运行程序。`run` 简称 `r`。

### 9.5.1 查看源码

`list` 显示当前位置 10 行代码。`list` 简称 `l`。

`list funcname`：显示某函数附近的 10 行代码

`list lineno`：显示第 `lineno` 行及其上下文 10 行代码

### 9.5.2 断点

`help b` 可以查看断点的用法。

首先需要明确，如果在第 18 行设置断点，指的是在第 18 行执行之前中止，而非之后。

设置断点：`breakpoint` 命令，简称 `b`，参数为 [文件名: ] 行号或函数名，可以用 `list` 命令辅助 `b` 命令的参数选择。如无参数，为在当前行设置断点。

此外，断点还可以 `enable`, `delete`, `disable`。

`delete b` 会删除所有断点。简称 `del b` 或 `del` 或 `d`。`del 2` 会删除 2 号断点。

`info breakpoints`，简称 `info b`，显示当前断点。

遇到断点时执行 `cont` 或 `c` 时程序继续执行直至结束或受阻。

`commands` 断点号：用于修改断点行为。如

```
commands 2
```

```
>display
```

```
>end
```

程序在 2 号断点不中止，而是执行 `display;end` 用于退出对 `commands` 的定义。

### 9.5.3 步进

`next` 命令简称 `n`，用于执行下一条语句。执行完后显示的代码行为尚未执行的下一条语句。

`n 5` 可以前进 5 行。

`Return` 键用于重复执行上一条命令。

`step` 命令简称 `s`，与 `next` 的区别是会进入函数体。

#### 9.5.4 查看上下文信息

backtrace, 简称 bt, 查看堆栈层次信息。最内层的 frame 号为零;  
命令 frame frameno 会跳到 frameno 指定的 frame 层次并打印相关信息。  
在函数堆栈中, info args 为函数参数; 在 main 函数中则为程序参数。  
info line 显示当前行号。  
info source 查看当前源文件信息。info sources 查看所有源文件信息。  
info locals 局部变量信息查看。  
info variables 查看全局变量和静态变量。  
info registers, info frame 顾名思义。  
info macro macroname 和 info macros 查看宏定义。

#### 9.5.5 查看指定变量

print varname 查看变量。print 简称 p。  
例如, 对于 char c[5] = 97,98,99,100,101, 执行 print c[2] 显示 99 'c'; print /x c[2] 会显示为 16 进制 0x63。print /x c[2]@3 会显示 c[2] 开始的 3 个连续变量 0x63, 0x64, 0x65。  
display varname 添加自动显示变量。display 添加的变量会在每次程序中止时再次显示。

#### 9.5.6 Patching: 就地修补

set variable varname = varvalue 命令用于就地修改变量的值。那么, 下面的命令在断点处修改变量的值, 下次 run 时生效。

```
commands 2
>set variable n = n+1
>cont
>end
```

#### 9.5.7 观察值

watch varname 命令: 当程序执行时发现 varname 被修改时就中止; rwatch varname: 当 varname 被读时中止; 而 awatch 是在 varname 被读或者写时都中止。  
注意 watch 只能观察当前堆栈 frame 的变量。所以一般要配合断点来使用。

### 9.6 Git 简要用法

#### 9.6.1 配置

配置彩色界面,commit 操作的默认编辑器, 定义一些别名

```
git config --global color.ui true
git config --global core.editor "vim"
```

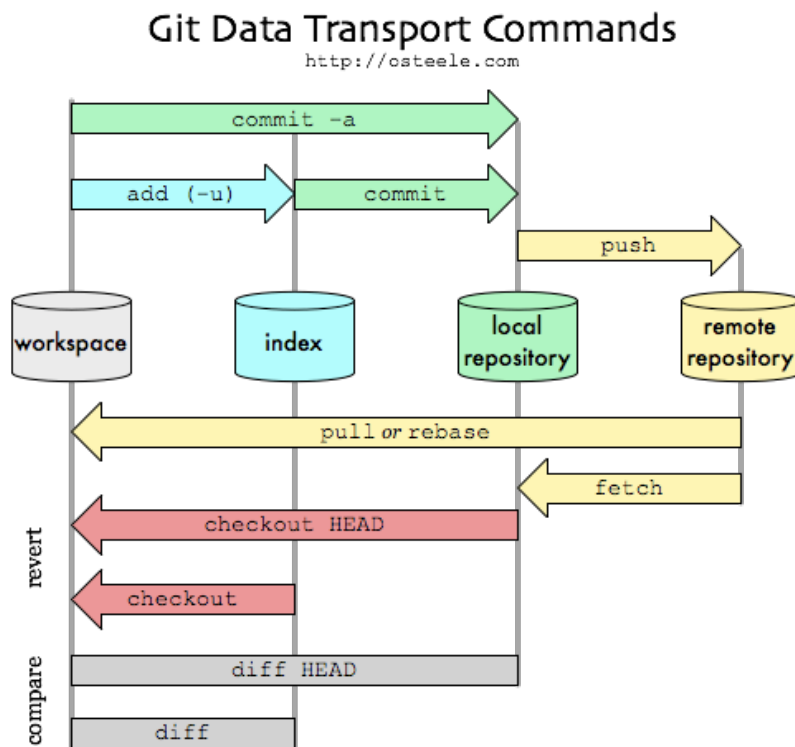


图 9.1: Git 数据流

```
git config --global alias.glog 'log --graph'
```

## 9.6.2 基本用法

创建版本库

```
git init
```

添加文件并提交

```
git add -A
git commit -m ``initialized``
```

修改文件并提交

```
git commit -a
```

撤销工作区修改

```
git checkout -- . 撤销修改，用暂存区覆盖工作区
git checkout . 同上
```

查看历史

`git log <refs>` 本分支提交历史  
`git log -3` 只显示最近 3 次提交  
`git log --stat` 显示修改统计  
`git reflog [show] <refs>` 引用历史

查看文件状态

`git checkout [HEAD]` 显示工作区、暂存区、HEAD 之间的差异  
`git status`  
`git ls-files [-c]` 查看暂存区文件  
`git ls-files -m` 查看被修改的文件  
`git ls-files -d` 查看被删除的文件  
`git ls-files -o` 查看其他文件，即未被追踪的文件  
`git write tree; git ls-tree <treeish>` 查看 tree 包含的 blob

检出历史文件

`git checkout <commit> [--] filename`  
省略 commit，则表示暂存区。

整体回归历史

`git reset --hard <id>`  
提交日志也会一起回归历史  
`git checkout <id>`  
会进入分离头指针状态，此后的提交日志不容易查看  
`git checkout -b <new_branch> <id>`  
新建分支，回归历史

总之，checkout 命令修改 HEAD 指向，reset 修改分支指向  
修改刚才的提交的提交说明

`git commit --amend`

修改某个历史提交的提交说明

`git rebase -i <some history>`

将从 v1 开始的历次提交逐一导出为补丁

`git format-patch v1..HEAD`

不慎提交了不想提交的文件，如 winxp.img

`git rm --cached winxp.img`  
`git commit --amend`

`git rm` 将文件从工作区和 index 同时删除。-cache 指定不从工作区删除。

比较差异：比较工作区和暂存区：`git diff` 比较工作区与 HEAD：`git diff HEAD` 比较工作区与里程碑 A：`git diff A` 比较暂存区与里程碑 A：`git diff -cached A` 比较暂存区与 HEAD：`git diff -cached` 比较里程碑 A 和 B `git diff B A`

### 9.6.3 显示 id

```
git rev-parse master
```

创建里程碑 “v1”

```
git tag v1
```

### 9.6.4 GitHub 操作

```
git clone https://github.com/allset1987/YHTravelAssistant.git
```

```
//do some modification and commit
```

```
git pull
```

```
git push
```

### 9.6.5 Google Hosting 操作

在网页端建立项目，本地端在 /.netrc 文件中添加用户名和密码配置：

```
machine code.google.com login lmz0610@gmail.com password [generated googlecode.com password]
```

clone 项目时不要带用户名和密码。Google Codes 目前只支持 HTTPS 方式使用 git。

```
git clone https://code.google.com/p/technotes-gh/
```

如果需要将已有的版本库提交到服务器，则配置 remote 信息，给 remote 取名 (如 origin)，如：

```
git remote add origin https://code.google.com/p/sysnetwork-tools/
```

首次提交时，如果服务器端为空，还没有 master 分支，则 push 时应指定分支和 remote 名

```
git push origin master
```

此后 push 操作只需要

```
git push
```

## 9.7 Indent 代码排版工具

欲实现 Cavium 风格的代码，有

```
indent *.c -bli0 -i4 -npsl -cli4 -npcs
```

其中,bli 表示 brace indentation, i 选项表示 indentation, npsl(dont-break-procedure-type) 表示函数返回类型需与函数名称在同一行;cli 表示 case-label-indentation, 表示 case 语言缩进的距离。npcs 表示 no-sapce-after-function-call-names, 函数调用时函数名称后无空格。

关于 if 等语句之后的{括号是否在换行，有两种方式：br(braces-on-if-line) 和 bl(braces-after-if-line)。对于 br 选项，一般同时指定 ce 选项 (cuddle-else) 或 nce 选项，前者让} 和 else 在同一行。对于 bl 选项，一般同时指定 bli 选项，表示{缩进距离，如不指定，GNU indent 默认使用 GNU 风格，即缩进 2 个空格。类似于 if 语句，函数定义和 struct 定义也存在大括号是否在同一行的问题。对于函数，可以指定 brf 或 blf（默认）；对于 struct，可以指定 brs 和 blf。

## 9.8 Makefile 关键用法

### 9.8.1 字符串批量替换

%=% 能够实现字符串批量替换，从而创造另一个字符串向量。举例：

```
CHAPTERS = \  
  Algorithm \  
  CProgram \  

```

```
CHAP_FILES = $(CHAPTERS:%=Chap_%.tex)
```

另一个例子：

```
CLASSES = InterCitySolution IntraCitySolution  
PREFIX = com/zhaojm/TravelAssistant/solutions
```

```
CLASS_FILES = $(CLASSES:%=$(PREFIX)/%.class)  
CLASS_PATHS = $(CLASSES:%=$(PREFIX)/%)
```

### 9.8.2 Makefile for 循环

举例：

```
all: $(CLASS_FILES)  
    @for CLASS in $(CLASS_PATHS); do java $$${CLASS} ; done
```

注意事项：for 循环写在一行中，开头要有 @ 号；上述 CLASS 为 shell 变量，需要\$\${} 结构，注意是大括号；而 CLASS\_PATH 为 make 变量，需要\$( ) 结构，使用小括号。

## 9.9 Python IDE 选用

### 9.9.1 Vim 搭建 Python IDE

Vim 插件 pythonComplete 可用于 Python 代码自动补全。对于 VIM 7.3 以上版本，这个插件是自带的。需要在.vimrc 上添加如下配置：

```
filetype plugin on  
autocmd FileType python set omnifunc=pythoncomplete#Complete
```

### 9.9.2 ctags 配置

ctags 也支持 Python 语言:

```
ctags -R
ctags -R --language-force=Python --Python-kinds=cfmvi --extra+=q
```

### 9.9.3 Eric

Eric 是基于 Qt 的 IDE, 依赖于包 python-qscintilla2。

### 9.9.4 IDLE

IDLE 常常是 python 安装是自带的开发工具。

## 9.10 Subversion 版本修订控制

checkout(co) 操作

```
svn checkout http://svn.example.com:9834/repos
svn checkout file:///var/svn/repos
svn co https://svn.sinaapp.com/myhello(新浪云平台)
```

添加文件:

```
svn add DIRNAME/
```

提交文件:

```
svn ci -m ``MESSAGE``
```

## 9.11 UML 正反向工程

umbrello: 不能包含 c 语言标准库的文件, 如 `#include <time.h>` 否则程序会崩溃

## 9.12 Vim 文本编辑

### 9.12.1 快速键入

本节 C 表示 Ctrl 键。在 insert 模式下:

C-W 删除当前单词 (同 Bash)

C-U 删除当前句子 (同 Bash)

C-P, C-N 自动补全, 补全内容分别从前方或后方搜索

C-A 键入上次在 INSERT 模式下键入的内容, 并进入 INSERT 模式

C-Y 键入上次在 INSERT 模式下键入的内容

C-X C-F 自动补全, 文件名

C-X C-L 自动补全, 整行

C-X C-D 自动补全，宏定义

在 Normal 模式下，CTRL A 和 CTRL X 分别将光标下的数字加 1 或减 1

### 9.12.2 快速配对区域操作

快速处理 '、"、()、[]、{}、<> 等配对标点符号中的文本内容，包括更改、删除、复制等。

ci( 快速修改 ( ) 内的内容，即删除后进入 insert 模式

di( 快速删除 ( ) 内的内容

yi( 快速复制 ( ) 内的内容

将上述 i 替换为 a，( ) 本身也会被选取。

### 9.12.3 跨文档复制粘贴

一般地，复制到指定寄存器的方法为：

普通模式下"+ 寄存器名 +y。

插入某寄存器内容的方法为：

普通模式下"+ 寄存器名 +p 或编辑模式下Ctrl+R+ 寄存器名。

有两个特殊的寄存器：选择寄存器 (寄存器“) 为可视模式下选择的内容，剪贴板 (寄存器 +) 为用图形界面选择的内容。

### 9.12.4 跨文件字符替换

每个文件在 vim 被称为缓冲区。

方法一：命令录制。

```
qq,:wnext,q.
```

方法二：bufdo, argdo, windo 等。

```
:wa  
:bufdo %s/foo/bar/ge |update
```

### 9.12.5 文档统计

显示当前文件名称与行数

```
:f 或 Ctrl+G
```

显示某单词 word 出现的次数

```
%s/word//gn
```

中文字数统计 (近似方法)



`%s/\S//gn`

缺点是将非中文字符也算做一个字，如英文单词、标点等。

`:%s/^[[:print:]][:cntrl:]]//gn`

缺点是中文标点也算作了汉字

`:%s/[\u4e00-\u9fa5]//gn`

使用 `unicode` 匹配，不成功，可能是因为 `utf8` 编码的文件不支持 `unicode` 匹配

注意 `wc -m` 命令也可以统计字符数，但是把空白字符也算作内了。

### 9.12.6 基于空格的列操作

`\S, \s` 分别表示非空格和空格，后带 `\+` 表示至少为一。再结合括号和数字引用，可以基于空格进行各种列操作。

例 1：在非空行前后添加内容：`:%s/^\s*(\S\+.*\)$ /haha;\1wawa;`

例 2：只保留第一列，其余删除：`5,12s/\(\S\+\)\s\+.* /\1/g`

### 9.12.7 折行的开与关

`zR` 打开所有折行;`zr` 打开下一级折行;`zM` 关闭所有折行;`zm` 关闭上一级折行 `zo` 打开折行;`zc` 重新关闭折行 `zf` 创建折行;`zfap` `zf` 命令作用于 `ap`(一个段落)

### 9.12.8 屏幕错乱

`Ctrl+L` 即可。

### 9.12.9 键入特殊字符

外国人姓名之间的点号：`fcitx` 激活时键入 [即可。

`:digraphs` 查看 `VIM` 支持的特殊字符

`Insert` 模式使用 `CTRL-K key1 key2` 键入特殊字符。如输入拼音 `a` 的四个声调，分别为 `a-`(或 `a ~`)，`a ``，`a<`，`a^`(或 `a!`)。希腊字符

$\alpha, \beta$

分别为 `a*`，`b*`。

### 9.12.10 键入 Unicode 字符

`Insert` 模式使用 `CTRL-V digits` 来插入一个由 `digits` 指定其 `ASCII` 码的字符。

用这种方法你可以插入 0 到 255 的所有字符。如果你键入的数字少于两个，那么 `Vim` 会在遇到一个非数字字符时终止这个命令。要避免非得键入一个非数字字符才能让这个命令结束，你可以在数字前加上一个或两个 0 来凑足 3 个数。

`CTRL-V 009`。

要用十六进制来表示你的 ASCII, 在 CTRL-V 后面附加一个"x”:

```
CTRL-V x7f
```

接下来的两个方法还可以让你键入一个 16bit 或 32bit 的数字 (比如, 用来指定一个 Unicode 字符):

```
CTRL-V o123
```

```
CTRL-V u1234
```

```
CTRL-V U12345678
```

#### 9.12.11 快速插入日期

可以定义如下键盘映射, 使得在 Insert 模式下, F8 可以键入日期:

```
imap <F8> <Esc>:read !date +\%F<CR>i
```

使用了 `date` 系统命令, \ 是为了转义% 号, 在 Bash 中不需要格式%F 相当于%Y-%m-%d

#### 9.12.12 大小写替换

在替换命令中, 一个字符前面加\U 会被转为大写, \l 会被转为小写。

#### 9.12.13 列选择模式

Normal 模式下 CtrlV 会进入列选择模式, 可以用来对表格的列进行选择操作。

#### 9.12.14 缩写

iab 命令定义在 Insert 模式下的缩写, 如

```
iab ssend SSEND_HAHA
```

iunab 取消缩写, iab 列出缩写。

#### 9.12.15 C 程序缩进

设置缩进为 4, 并用空格代替 TAB:

```
set softtabstop=4
```

```
set shiftwidth=4
```

```
set expandtab
```

== 为当前行整理缩进 =a 为当前代码块整理缩进 =G 从当前行到文件结尾, 整理缩进  
gg=G 为整个文件整理缩进

### 9.12.16 英文拼写检查

```
:setlocal spell spelllang=en_us
:set spell
:setlocal nospell
:set nospell
```

### 9.12.17 vim 选项的值

```
:se[t] 显示所有不等于默认值的选项
:set all 显示所有选项
:set option? 显示选项的值
:set option 对于 Toggle 类型的选项, 将其值设置为 on; 其他类型的选项, 显示其值
```

### 9.12.18 重新载入 vimrc

```
:source ~/.vimrc
:so ~/.vimrc
```

## 9.13 在 Vim 中编写 tex 文件

### 9.13.1 latexsuite 安装与配置

```
sudo apt-get install vim-latexsuite
vim-addons install latex-suite
```

意欲在打开 tex 文件时自动开启 latexsuite, 需配置.vimrc 详细参见 help:latex-suite

```
" REQUIRED. This makes vim invoke Latex-Suite when you open a tex file.
filetype plugin on
```

```
" IMPORTANT: win32 users will need to have 'shellslash' set so that latex
" can be called correctly.
set shellslash
```

```
" IMPORTANT: grep will sometimes skip displaying the file name if you
" search in a single file. This will confuse Latex-Suite. Set your grep
" program to always generate a file-name.
set grepprg=grep\ -nH\ $*
```

```
" OPTIONAL: This enables automatic indentation as you type.
filetype indent on
```

```
" OPTIONAL: Starting with Vim 7, the filetype of empty .tex files defaults to
" 'plaintex' instead of 'tex', which results in vim-latex not being loaded.
" The following changes the default filetype back to 'tex':
let g:tex_flavor='latex'
```

### 9.13.2 配置文件

配置文件 texrc 的路径为: `/.vim/ftplugin/latex-suite`

### 9.13.3 环境插入

F5 用于输入环境。

### 9.13.4 分节

文档上给出了快捷键:

```
SPA for part
SCH for chapter
SSE for section
SSS for subsection
SS2 for subsubsection
SPG for paragraph
SSP for subparagraph
```

### 9.13.5 借助 sort 命令多域排序

如果以 & 为分隔符 (常见于 latex 表格), 第二列升序, 第一列降序排序, 则有:  
`sort -k 2n -k 1r -t'&' FILENAME`

### 9.13.6 表格标记添加

如果表格是从 word 或网页上拷贝的, 则需要添加 & 和换行符号。在 vim 中依次执行一下命令:

```
:22,40s/\s\+$// # 去除行尾空格
:22,40s/(\s\+\\)/\&\\1/g # 空格前添加 &
:22,40s/$/\\\\\\1/g # 行尾添加 \\ 符号
```

## 9.14 Vim 跳转

### 9.14.1 同时打开两个文件

`vim -o a.txt b.txt` 竖屏

```
vim -O a.txt b.txt 横屏
vim -p a.txt b.txt 多标签页
:new 新增空白窗口
Ctrl-w = 平分宽高, 注意键入 = 时, ctrl 和 w 必须松开
Ctrl-w +/> 增减高/宽
Ctrl-w -/< 减小高/宽
Ctrl-w 20< 宽度减小 20 个单位
20Ctrl-w < 宽度减小 20 个单位
:vertical res[ize] +8 宽度增减 8
```

#### 9.14.2 命令行窗口

Normal 模式下键入q: 。

#### 9.14.3 shell 跳转

```
:sh 暂时返回 shell;exit 会返回 vim
ctrl+Z 将 vi 转入后台, 用 fg 恢复 vi
```

#### 9.14.4 路径跳转

```
:E[xplore] 裂屏显示文件目录
:Sex 同 Explore, 但是是上下裂屏
```

#### 9.14.5 文件跳转

```
:find filename 用于文件跳转。
:[vert] sfind filename 裂屏跳转。
:tabfind filename 新建标签页并跳转
gf(goto file) 跳转到光标下的文件。
```

有时需要添加 path 信息, 如

```
:set path+=<path to the file>
:set path 显示 path 的当前值
:checkpath 显示所有无法找到的 #include 文件
:checkpath! 显示所有 #include 文件
```

当前目录下的文件不需要添加 path 信息。

我们还可以在这个命令中使用通配符来进行匹配, 如:

```
:set path=/usr/include,/usr/include/*
```

这样, :find stdio.h 就可以查看一些库文件。

\*\* 匹配整个目录树, 如:

```
:set path=/usr/include/**
:set path=/home/oualline/progs/**/include
```

空字符串指当前目录, . 指我们正在编辑的文件所在的目录, 例如下面的命令是告诉 Vim 查找的目录包括 /usr/include 及其所的子目录, 我们正编辑的文件所在的目录 (.) 以及当前目录 (空串):

```
:set path=/usr/include/**,.,,
```

#### 9.14.6 语句跳转

[/]{ 查找上/下一个层次高于当前位置的 {, 用于语句块跳转  
[/]# 查找上/下一个层次高于当前位置的 #, 用于在 #ifdef-#endif 结构中跳转  
[/]( 查找上/下一个层次高于当前位置的 (, 用于在条件表达式中跳转  
[/]/ 查找上/下一个层次高于当前位置的 /, 用于在注释中跳转  
[/][ 查找上/下一个层次为 1 的 {, 用于全局函数跳转  
[/]m 查找上/下一个层次为 1 或 2 的 {, 在面向对象语言中 method 对应层次为 2 的 {  
{/} 转到上/下一个空行  
\*/# 转到当前光标所指的单词下/上一次出现的地方

[I 会列出所有包含该标识符的行, 其中第一行可能包含变量定义, 搜索范围包括了 include 文件。

[I 命令查找任何的标识符. 要只查找宏使用 [D。

[d 显示 [D 的第一个结果, [i 显示 [I 的第一个结果。

[+tab 跳转至函数声明或变量定义, 估计就是 [i 所指示的结果。gD 将搜索范围局限在了当前文件, gd 将搜索范围局限在了当前函数。

#### 9.14.7 标签页操作

```
vim -p file1 file2 ..
:tabnew file1
:tabe[dit] file2
:tabnew
:tab split
:tabs 显示所有标签页的信息
```

使用标签页打开文件

```
:tabc :q 关闭当前标签页
:tabo 关闭所有标签页
gt 转入下一个标签页
gT 转入上一个标签页
3gt 转入第 3 个标签页
```

`:tabn` 转入下一个标签页  
`:tabp` 转入上一个标签页  
`:tabfirst`, `:tablast` 顾名思义  
`:tabdo cmd` 对所有标签页执行命令

## 9.15 Nerd 注释插件用法

简单介绍下 NERD Commenter 的常用键绑定，以 C/C++ 文件为例，详析的使用方法，请:`h NERDCommenter`。在 Normal 或者 Visual 模式下：

`,ca`，在可选的注释方式之间切换，比如 C/C++ 的块注释`/* */`和行注释`//`

`,cc`，注释当前行

`,c`，切换注释/非注释状态

`,cs`，以”性感”的方式注释

`,cA`，在当前行尾添加注释符，并进入 Insert 模式

`,cu`，取消注释

Normal 模式下，几乎所有命令前面都可以指定行数

Visual 模式下执行命令，会对选中的特定区块进行注释/反注释

注：各命令前缀是可以自己设置的，通常是逗号`,`、单引号`'` 或者反斜杠`\`。

## 9.16 Vim 之 quickfix 插件

Vim 标准插件，无需安装。

在代码窗口中执行`:make` 命令后，按回车可以定位到第一个 error 或 warning。

用法：

<code>:cc</code>	显示详细错误信息 ( <code>:help :cc</code> )
<code>:cp</code>	跳到上一个错误 ( <code>:help :cp</code> )
<code>:cn</code>	跳到下一个错误 ( <code>:help :cn</code> )
<code>:cl</code>	列出所有错误 ( <code>:help :cl</code> )
<code>:cw</code>	如果有错误列表，则打开 quickfix 窗口 ( <code>:help :cw</code> )
<code>:col</code>	到前一个旧的错误列表 ( <code>:help :col</code> )
<code>:cnew</code>	到后一个较新的错误列表 ( <code>:help :cnew</code> )

常见设置 (.vimrc)

```
"quickfix
nmap <F6> :cn<cr>
nmap <F7> :cp<cr>
```

## 9.17 Vim 之 taglist 插件

用法:

```
:TlistToggle 打开或关闭列表
<CR> 跳转至列表所指对象
<Space> 显示原型
u 更新列表
s 更新排序方式 (按出场顺序或名称)
x 伸缩列表宽度
```

常见设置 (.vimrc)

```
let Tlist_Show_One_File = 1          " 不同时显示多个文件的 tag, 只显示当前文件的
let Tlist_Exit_OnlyWindow = 1        " 如果 taglist 窗口是最后一个窗口, 则退出 vim
let Tlist_Use_Right_Window = 1       " 在右侧窗口中显示 taglist 窗口
let Tlist_GainFocus_On_ToggleOpen = 1
map <silent> <leader>tl :TlistToggle<cr>
```



## 第 10 章 其他桌面工具和技巧

### 10.1 实用计算、查询与搜索

#### 10.1.1 算数

Linux 下一些 CGI 工具可以用作计算器，如 Python, calc, bc 等。

Python 计算默认为整数计算，如需浮点数运算结果，可以在运算数后加.0; 也可以在运行 Python 时使用命令行开关 -Qnew

calc 工具来自于 apcalc 软件包，可以实现任意精度的计算。calc 默认就是浮点数计算，比较方便；而 bc 默认为整数计算。

bc 其实是一种复杂的编程语言；如计算 5/6, 设置精度为 3 位，则有：

```
scale=3;5/6
```

#### 10.1.2 进制转换

可以用 Python 完成进制转换运算。

十进制转换为二进制、八进制、十六进制，可以分别使用函数 bin,oct,hex。二进制，8 进制，16 进制转十进制容易，直接在互动界面上键入 0xa3,0b101,0o33 即可。

#### 10.1.3 ASCII 码表

可以查找 man 页:man ascii 在 Python 下，十进制转 ASCII 可以用 chr 函数，反之使用 ord。

#### 10.1.4 时间计算

Python 的 datetime 包提供了日期与时间相关的操作。参考14.5。

#### 10.1.5 日历查询

cal 工具能够打印某年或某月的日历，默认为本月。

```
cal # 本月
cal 2012 # 某年
cal -y 2012 # 某年
cal -m 8 # 今年某月
cal 8 2012 # 某年某月
```

calendar 模块提供了查询平闰年和星期的功能，也能产生日历字符串。参考14.5。

### 10.1.6 IP 地址查询

`whois 202.38.95.110`

### 10.1.7 Google 汇率查询

汇率查询，比如欲查询人民币和韩币汇率，Google:

`cny in won`

`rmb in won`

`china in korea currency`

### 10.1.8 Google 单位换算

`mile to km`

### 10.1.9 Google 技巧

`http://www.googleguide.com`. 布尔运算: 与 (空格默认为 AND)、或 (大写 OR, | (vertical bar))、非 (-)。() 可调整运算优先级。

域搜索: `site, inurl, filetype`。

精确搜索: 双引号

前缀: `allintitle, link`

同时, Google 提供了高级搜索的 UI 界面。

## 10.2 Gnuplot 制图

需要准备好数据文件和程序文件。

输出成图片

`set term png`

`set output 'outputfilename.png'`

输出成 tex 文件

`set term png`

`set output 'filename.png'`

作图:

`datafile = 'datafilename.txt'`

`plot datafile using 1:2 对前两列制图#`

## 10.3 Graphviz Dot 制图

`splines=ortho`

## 10.4 ImageMagick 工具用法

ImageMagick 包含 display, convert, identify, mogrify, montage, compare 等工具。

display 用来看图片，如观看当前路径下所有图片，有

`display *`

identify 用来显示图片信息。

convert 用来转换图片：

`convert input-file [options] output-file`

pdf 和图片相互转换，有

`convert *.png output.pdf`

`convert haha.pdf 1.png pdf` 文件转换为前缀为 1 的 png 文件

旋转图片

`convert -rotate 90 image.jpg image.png`

`convert -flip a.jpg b.jpg` 上下翻转

`convert -flop a.jpg b.jpg` 左右翻转

图像加框

`convert -border 60*60 "#000000 " a.jpg b.jpg`

60 \* 60 是表示边框的宽度，第一个是纵边框的宽度，第二个是横边框的宽度

#000000 是 RGB 格式的边框色彩

以下命令用于改变图片大小 (宽 × 高)：

1. 默认时，宽度和高度表示要最终需要转换图像的最大尺寸，同时 `Convert` 会控制图片的宽和高，保证图片按比例进行缩放。

如：`convert -resize 600×600 src.jpg dst.jpg`

转换后的 `dst.jpg` 的图片大小（宽度为 600，而高度已经按比例调整为 450）。

2. 如果需要转换成 600×600，而图片无需保持原有比例，可以在宽高后面加上一个感叹号！。

如：`convert -resize 600×600! src.jpg dst.jpg`

3. 只指定高度，图片会转换成指定的高度值，而宽度会按原始图片比例进行转换。

如: `convert -resize 400 src.jpg dst.jpg`

转换后的 `dst.jpg` 的图片大小 (宽度为 400, 而高度已经按比例调整为 300), 和例 1 有点类似。

4. 默认都是使用像素作为单位, 也可以使用百分比来形象图片的缩放。

如: `convert -resize 50%x100%! src.jpg dst.jpg` 或者 `convert -resize 50%x100% src.jpg dst.jpg`

此参数只会按你的比例计算后缩放, 不保持原有比例。(结果尺寸为 100×150)

5. 使用 @ 来制定图片的像素个数。

如: `convert -resize "10000@" src.jpg dst.jpg`

此命令执行后, `dst.jpg` 图片大小为 (115×86), 图片保持原有比例 (115×86= 9080 < 10000)。

6. 当原始文件大于指定的宽高时, 才进行图片放大缩小, 可使用 > 命令后缀。

如: `convert -resize "100×50>" src.jpg dst.jpg`

此命令执行后, `dst.jpg` 图片大小为 (67×50), 图片保持原有比例。

如: `convert -resize "100×50>!" src.jpg dst.jpg`

此命令执行后, `dst.jpg` 图片大小为 (100×50), 图片不保持原有比例。

7. 当原始文件小于指定的宽高时, 才进行图片放大转换, 可使用 < 命令后缀。

如: `convert -resize "100×500<" src.jpg dst.jpg` 或者 `convert -resize "100×100<!" src.jpg dst.jpg`

此命令执行后, `dst.jpg` 和 `src.jpg` 大小相同, 因为原始图片宽比 100 大。

如: `convert -resize "600×600<" src.jpg dst.jpg`

此命令执行后, `dst.jpg` 图片大小为 (600×450), 图片保持原有比例。

如: `convert -resize "600×600<" src.jpg dst.jpg`

此命令执行后, `dst.jpg` 图片大小为 (600×600), 图片不保持原有比例。

8. 使用 `~` 命令后缀可以使用宽高中较小的那个值作为尺寸

如: `convert -resize "300×300~" src.jpg dst.jpg`

此命令执行后, `dst.jpg` 图片大小为 (400×300), 图片保持原有比例, (300:300 < 200:150, 选择高作为最小尺寸)。

如: `convert -resize "300×200~" src.jpg dst.jpg`

此命令执行后, `dst.jpg` 图片大小为 (300×225), 图片保持原有比例, (300:200 > 200:150, 选择宽作为最小尺寸)。

## 10.5 音视频播放与编辑

### 10.5.1 视频播放控制

`mplayer`

文件打开命令: `mplayer [-af scaletempo [-speed 0.01 100]] filename`

其中, `-af` 设置音频过滤器, `scaletempo` 实现变速不变调 (pitch) 功能。详情见其 `help` 输出和 `man` 页。

快捷键 (man 页: INTERACTIVE CONTROL): 速度调节: [和], 以 10% 为幅度。进度调节: 左右方向键以 10s 为精度, 上下方向键以分钟为精度, 翻页键以 10min 为精度。

<code>p</code> or <code>SPACE</code>	pause movie (press any key to continue)
<code>q</code> or <code>ESC</code>	stop playing and quit program
<code>+</code> or <code>-</code>	adjust audio delay by +/- 0.1 second
<code>o</code>	cycle OSD mode: none / seekbar / seekbar + timer
<code>*</code> or <code>/</code>	increase or decrease PCM volume
<code>x</code> or <code>z</code>	adjust subtitle delay by +/- 0.1 second
<code>r</code> or <code>t</code>	adjust subtitle position up/down, also see <code>-vf expand</code>
<code>backspace</code>	Reset playback speed to normal.
<code>f</code>	Toggle fullscreen (also see <code>-fs</code> ).

T	Toggle stay-on-top (also see -ontop).
v	Toggle subtitle visibility.
j and J	Cycle through the available subtitles.

## VLC

详情见其 help 输出和 man 页。VLC 默认为变速不变调。

速度调节:[和], 同 mplayer 一样的快捷键, 只是调节幅度为 0.1 倍原速。

进度调节:shift/alt/ctrl+ 左右方向键。shift 的精度为 5s, alt 为 10s, ctrl 为 1min。

### 10.5.2 音视频文件编辑

Linux 下有 OpenShot Video Editor。曾用它来裁剪视频文件。

跨平台开源软件 audacity, 操作方式类似于 Adobe Audition(CoolEditPro, 不支持 Linux), 可以看见音频波形。支持批量导入音频文件。

## 10.6 网络通信工具

### 10.6.1 邮件提醒

**Pidgin 插件** 安装 pidgin-guifications 插件, 并设置 Pidgin 接收 MSN 邮件。

**checkgmail** checkgmail 可以检查 Gmail 邮箱。将所关注的邮箱设置成自动转发到 gmail, 设置 gmail 的动作为打开邮件客户端如 evolution。

**其他方案** mail-notification; gnubiff。

### 10.6.2 即时通信

常见的聊天工具如 QQ, MSN 和飞信都有网页版, 可以用浏览器制作 Web App。除此之外, 还有一些第三方客户端。

飞信: Web 飞信, 3G 飞信, openfetion, cliofetion, pidgin-openfetion。

QQ: Web Q+, libqq-pidgin(ppa:lainme/libqq, 基于 QQ 国际版, 已经失效), Wine-qq。基于 Web QQ 协议, 分别有人使用 Python, GTK, Qt, Java、Pidgin 开发了 QQ 客户端, 包括: python-webqq(ppa:linux-deepin-team/linux-deepin), gtkqq(ppa:bill-zt/gtkqq),QtQQ, iQQ, pidgin-lwqq(ppa:lainme/pidgin-lwqq)。

MSN: Web Windows Live, pidgin, aMSN, kmess, kopete, emesene, empathy 等。

### 10.6.3 聊天消息提醒

Web Q+: 桌面通知功能, 可以实现跨工作区提醒, 直接显示聊天内容于桌面。标题栏提醒功能, 不能跨工作区提醒, 不暴露消息内容。消息走马灯功能, 尚不知如何使用。

Pidgin:libnotify 插件, 会弹出消息, 不够隐私;guification(软件包 pidgin-guifications) 插件, 和 notify(中文: 消息提示) 插件, 可以做到跨工作区提醒, 不直接显示消息。后

来发现 notify 插件没什么作用 (Linux Deepin 12.06)。好友千里眼, 添加对单独好友的新消息监视, 一次性使用, 也可以勾选“重复”, 每条消息都会提示一次。最好的办法是右键面板图标, 勾选“有新消息时闪烁”。

其他聊天工具具体情况有待补充。

#### 10.6.4 Chromium 浏览器

软件包叫做 chromium-browser, 默认不自带 flash 插件。需要安装 flashplugin-installer。然后执行:

```
sudo cp /usr/lib/flashplugin-installer/\
libflashplayer.so \
/usr/lib/chromium-browser/
```

#### 10.6.5 远程登录

ssh 远程登录: sshpass, lcr. lcr 是为数不多的能保存密码的 ssh 登录工具。

### 10.7 PDF 阅读、编辑和转换

#### 10.7.1 PDF 阅读与批注

acroread 软件包包含了 Adobe Reader, 兼容性好, 可以调节背景色。但功能相对于 Acrobat 十分受限, 没有批注、书签等功能, 运行效率也低下。

okular 可以实现 pdf 的批注 (F6 或 tools->review) 和背景色改变。其缺点是, 如果在 gnome 环境下安装需要下载几十 MB 的包。

mendeley 可以实现批注, 但批注只是内部识别。不能调节背景色。

xournal 添加文字注释, 下划线, 通过 export 功能保存修改结果; 但是 Xournal 对于篇幅较长的 PDF 文档太耗尽内存, 因为它会将 PDF 文档中所有的页面都转化为图像数据置于内存之中并且不再释放。我们可以首先对文档进行分割。据说只要别大范围拖动滚动条, 内存占用便不大。

evince, Foxit4Linux, 永中阅读器既不能标记, 又不能改变背景色。

综上, 对于 pdf 阅读, 较好的有 okular, wine 上的 foxit, cajviewer。

pdfgrep(CLI) 可以从 pdf 中查找正则表达式, 用法类似于 grep。diffpdf 可以比较两个 pdf 文件的不同。

#### 10.7.2 PDF 书签编辑

pdfmod 是目前发现的唯一一个制作书签的开源工具, 但编辑不便, 无法调整书签的显示顺序。Windows 下的 Foxit Reader 可以制作 pdf 书签, linux 版本的则不可。evince 制作的书签似乎只是内部识别。因此, 在 Linux 下最好 wine 一个 Windows 版的 Foxit Reader。

### 10.7.3 PDF 页面级编辑

pdfshuffler 可以合并、分裂、排序页面, 在 precise pangolion 尝试出错, 显示没有 EOF 标记。

pdftk 为 CLI 工具, 功能包括合并, 分裂, 删页, 反序, 旋转, 加解密, 其中合并 pdf 的方式包括连接和互插。pdfchain 是 pdftk 的一个 GUI 前端。

pdfmod 可以用于删页、插入其他文件、导出页面、修改各页相对顺序 (通过鼠标拖动, 有时比 pdftk 方便)、编辑索引 (书签), 修改文件属性。

### 10.7.4 PDF 元素级编辑

pdfedit 添加文字注释 (英文), 划线, 删除文档元素, 删加页面; 感觉不太稳定, 运行十分缓慢, 经常在打开文件时内核转储。

可以使用 inscape 或 gimp 提取 PDF 中的一页, 进行复杂的修改, 然后使用 pdf 删除合并工具恢复成完整的 PDF 文件。

openoffice.org-pdfimport 包让 LibreOffice 能够直接导入 PDF 文件, 进行文字修改, 再保存为 odg 图形文件, 或者选择导出为 pdf。但导入 PDF 时文件内的图片常常会丢失, 排版可能会被破坏。所以 LibreOffice 目前还不能算作 PDF 阅读器或者编辑器。

flpsed 可以添加英文文字, 但可能会损坏 PDF, 使其不能被其他阅读器打开。

pdfstudio 功能强大, 但系付费软件。

### 10.7.5 PDF 元数据

pdfmod 可以修改文件元数据, 如作者、标题等。pdfinfo 命令行工具可以显示元数据。pdffonts 显示文件字体信息。

### 10.7.6 PDF 格式转换

ImageMagick 可以实现 pdf 和图片的相互转换, 使用 convert 命令。

```
convert [input-options] input-file [output-options] output-file
```

```
convert -density 700 -quality 100 draft.pdf draft.jpg
```

详细内容参10.4。

cups-pdf 用于将其他格式的文件如图片打印为 pdf。cups-pdf 打印保存位置由/etc/cups/cups-pdf.conf 文件配置, 一般为~/PDF, 或者/var/spool/cups-pdf。

pdftotext 实现 pdf 到文本的转换, 效果一般不理想。

gpdftext 是一款编辑器, 可以直接导入 pdf 文件进行文字编辑, 再保存成文本或 pdf 格式, 但是会丢失所有除文字内容之外的信息, 包括格式、排版、分页信息。

pdftohtml 实现 pdf 到 html 的转换, 效果往往不理想。可能需要指定编码格式, 如  
`pdftohtml -enc GBK haha.pdf`

pdfimages 提取 pdf 中的图片, 默认保存为 ppm 格式。 `pdfimages -j haha.pdf. j` 选项指定保存为 jpg 格式。



pdf2ps 和 ps2pdf 实现 pdf 和 ps 之间的转换，基于 ghostscript 机制。当前 ps2pdf 默认使用 ps2pdf14，即 pdf 为 1.4 版本。可以直接使用 ps2pdf15.pdftops 也能实现 pdf 到 ps 之间的转换。

pdf2djvu, pdf2dsc, pdftoppm, pdf2svg 分别实现 pdf 到 djvu, dsc, ppm, svg 的转换。SVG 可缩放矢量图形 (Scalable Vector Graphics) 是基于 svg logo 可扩展标记语言 (XML)，用于描述二维矢量图形的一种图形格式。

chm2pdf 可以将 chm 转换为 pdf。

## 10.8 访问铁道部网站

网购火车票的网址是 <http://www.12306.cn.sixxs.org/mormhweb/kyfw/> 这个是 http 的普通网页，里面有个 iframe，也就是嵌套了另一个网页，地址是 <https://dynamic.12306.cn/otsweb/> 这里就是 https 的了。因为 dynamic.12306.cn 使用的是 SRCA 颁发的证书，这个证书在我们的计算机中是默认不被信任的，也就是不安全的。

火狐下解决办法：

1. 在 **authorities** 导入铁道部根证书，编辑-> 首选项-> 高级-> 加密-> 查看证书-> 导入
2. 打开 <https://dynamic.12306.cn/otsweb/> 然后有提示将该网站添加例外即可

## 10.9 wget 下载网站

例如：

```
wget -r -p -np -k http://www.21cn.com
wget --ftp-user=... --ftp-password=PASS -r -p -np -k ftp://www.21cn.com
wget -r -p -np -k http://192.168.1.199/svn/OCTEON-SDK/branches/2012-02-27/OCTEON-SDK/d
```

## 10.10 Windows 的 U 盘启动与 U 盘安装

在百度百科上对相关主题有详细解释。

常用的工具有：老毛桃 WinPE，一键 U 盘装系统，微软发布的 Windows7 USB/DVD Download tool，U 速启。

UltraISO 也可以制作启动盘。

HopedotVOS 提供一个可以在 U 盘上运行的虚拟操作系统。

## 第 IV 部分 计算机程序设计

## 第 11 章 编程方法杂谈

### 11.1 大师辑录

**Donald E. Knuth** (高德纳) Tex 作者, 费时十年作 Tex。《计算机程序设计艺术》(*The Art of Computer Programming*) 的作者

**Guy Lewis Steele Jr.** (盖伊 · 路易士 · 史提尔二世) (1954 年 10 月 2 日-) 绰号为 The Great Quux, GLS, 生于美国密苏里州, 计算机科学家, 曾与理查德 · 斯托曼共同开发了 Emacs, 也是 Scheme 的共同作者, 在编程语言方面有很大的贡献。

**Leslie Lamport** (莱斯利 · 兰伯特) LaTeX (, 音译“拉泰赫”) 是一种基于 TeX 的排版系统, 由美国电脑学家莱斯利 · 兰伯特 (Leslie Lamport) 在 20 世纪 80 年代初期开发, 利用这种格式, 即使使用者没有排版和程序设计的知识也可以充分发挥由 TEX 所提供的强大功能, 能在几天, 甚至几小时内生成很多具有书籍质量的印刷品。

**Dimitri van Heesch** doxygen 作者

**Brian Wilson Kernighan** 布莱恩 · 威尔森 · 柯林汉 (1942 年-) 生于加拿大多伦多, 加拿大计算机科学家, 曾服务于贝尔实验室, 为普林斯顿大学教授。他曾参与 Unix 的研发, 也是 AMPL 与 AWK 的共同创造者之一。与丹尼斯 · 里奇共同写作了 C 语言的第一本著作之后, 他的名字开始为人所熟知。他也创作了许多 Unix 上的程式, 包括在 Version 7 Unix 上的 ditroff 与 cron。

**Peter Jay Weinberger** 彼得 · 杰 · 温伯格 (1942 年 8 月 6 日-), 美国著名计算机科学家, 曾服务于贝尔实验室, 现在 google 工作。他是 AWK 的共同作者之一。

**Alfred Aho** 阿尔弗雷德 · 艾侯 (1941 年 8 月 9 日-), 生于加拿大安大略省提明斯 (Timmins), 担任哥伦比亚大学的劳伦斯科斯曼计算机科学教授。阿尔弗雷德 · 艾侯最有名的著作, 是与彼得 · 温伯格和布莱恩 · 柯林汉合著的《AWK 程式设计》, A 就是其姓氏 “Aho” 的缩写。另外还有他与 Ravi Sethi 以及 Jeffrey Ullman 合著的《编译器: 原理、技术、工具》(又称龙书或天龙宝典, 松岗有出版中译本, 分为上下两册)。他也写了 Unix 底下 egrep 和 fgrep 工具的最初版本。同时也与 Ullman 和 John Hopcroft 著作大量计算机科学领域的参考书, 包括算法、数据结构以及计算机科学基础。

**Alan Curtis Kay 艾伦 · 凯** (1940 年 5 月 17 日—), 英文原名 Alan Curtis Kay, 美国计算机科学家, 在面向对象编程和窗口式图形用户界面方面作出了先驱性贡献。2003 年获得图灵奖。目前担任 Viewpoints 研究院院长, 加州大学伯克利分校兼职教授。曾任 Apple 公司院士, 惠普公司资深院士。

**Edsger Wybe Dijkstra 艾兹赫尔 · 戴克斯特拉** (Edsger Wybe Dijkstra, 1930 年 5 月 11 日—2002 年 8 月 6 日), 荷兰计算机科学家, 毕业就职于荷兰莱顿大学, 早年钻研物理及数学, 而后转为计算学。曾在 1972 年获得过素有计算机科学界的诺贝尔奖之称的图灵奖, 之后, 他还获得过 1974 年 AFIPS Harry Goode Memorial Award、1989 年 ACM SIGCSE 计算机科学教育教学杰出贡献奖。他曾经提出“GOTO 有害论”信号量和 PV 原语, 解决了有趣的“哲学家就餐问题”。他的贡献包括: 提出了目前离散数学应用广泛的最短路径算法 (Dijkstra's Shortest Path First Algorithm) 为解决操作系统中资源分配问题, 提出银行家算法

**Jeffrey D. Ullman 数据库理论、自动机理论、编译原理大师。**他的《Automata Theory, Languages, and Computation》让我真正的进入了计算机基础理论的世界。《Compilers: Principles, Techniques, and Tools》让编译器不再神奇, 让我也能写出自己的编译器。《A First Course in Database Systems》让我对数据库的了解从应用进入了理论的深度, 可以说 Ullman 是我在计算机理论方面的启蒙老师, 他的书教给了我计算机世界最奇妙最基础最有趣的东西。

**Andrew S. Tanenbaum 操作系统专家和网络专家, Minix 的创始人, 追根溯底也是 Linux 的祖师爷。**他的《Modern Operating Systems》和《Operating Systems Design and Implementation》以及 Minix 系统让我了解了操作系统的原理并且有机会通过实践来学习操作系统原理, 有了他的教导, 使操作系统对我而言不再神秘。《Computer Networks》则让我对网络从感觉上的认识进入了理性的认识, 从理论上了解了计算机网络的结构和理论。Tanenbaum 让我知道了我天天使用的东西原来是这样的。

**Tim Berners-Lee (蒂姆 · 伯纳斯 · 李)** World Wide Web 的发明人, 他为互联网带来的东西影响了全世界的人民。

**Dennis Ritchie (丹尼斯 · 里奇)** C 语言之父! Dennis Ritchie 对许多领域都深有研究, 包括: C, ALTRAN, B, BCPL 和 Unix. 在 C 方面他尤其产生了重大的影响, 他与 Brian Kernighan 合著的书: The C Programming Language 无疑是历史上最好的编程书籍。

**Bram Cohen (布拉姆 · 科恩)** BitTorrent 技术之父! Bram 编写了 BitTorrent 协议允许文件共享。如今这项技术正应用在互联网的各个角落。

**Rasmus Lerdorf, Andi Gutmans & Zeev Suraski** PHP 之父! 如今 PHP 已运行于互联网上 34% 的网页。

**Bjarne Stroustrup** C++ 之父。没有他从 C 到 C++ 引领的这一步，我们会怎么样呢？

**Jim Gray** Douglas McIlroy P. J. Plauger

## 11.2 编程语言基础知识

Programming language generations 1GL 为机器语言，2GL 为汇编，3GL 包括 C, C++, C#, Java, BASIC and Pascal。(4GL)，基本上传统软件工程界为了“范式开发”(prototyping) 而设计出来的语言，同时具有程序性与非程序性（就是宣告性）的特性，用来快速开发连接数据库的编程语言。如今天的 PowerBuilder、SQLWindows 等等。A fifth-generation programming language (abbreviated 5GL) is a programming language based on solving problems using constraints given to the program, rather than using an algorithm written by a programmer. "Generational" classification of high level languages (3rd generation and later) was never fully precise and was later perhaps abandoned, with more precise classifications gaining common usage, such as object-oriented, declarative and functional.

A domain-specific language (DSL) is a type of programming language or specification language in software development and domain engineering dedicated to a particular problem domain, a particular problem representation technique, and/or a particular solution technique. The opposite is a general-purpose programming language, such as C, Java or Python, or a general-purpose modeling language such as the Unified Modeling Language (UML).

Query languages are computer languages used to make queries into databases and information systems. Broadly, query languages can be classified according to whether they are database query languages or information retrieval query languages. The difference is that a database query language attempts to give factual answers to factual questions, while an information retrieval query language attempts to find documents containing information that is relevant to an area of inquiry.

In computer programming, create, read, update and delete (CRUD) are the four basic functions of persistent storage.

A data manipulation language (DML) is a family of syntax elements similar to a computer programming language used for inserting, deleting and updating data in a database. Performing read-only queries of data is sometimes also considered a component of DML. Data manipulation languages are divided into two types, procedural programming and declarative programming. Procedural programming can sometimes be used as a synonym for imperative programming (命令式, specifying the steps the program must take to reach the desired state). Procedural programming languages include C, C++, Fortran, Pascal, and BASIC.

Each SQL DML statement is a declarative command. The individual SQL statements are declarative, as opposed to imperative, in that they describe the program's purpose,

rather than describing the procedure for accomplishing it.

参数化查询 (Parameterized Query 或 Parameterized Statement) 是指在设计与数据库链接并访问数据时, 在需要填入数值或数据的地方, 使用参数 (Parameter) 来给值, 这个方法目前已被视为最有效可预防 SQL 注入攻击 (SQL Injection) 的攻击手法的防御方式。有部份的开发人员可能会认为使用参数化查询, 会让程序更不好维护, 或者在实现部份功能上会非常不便 [来源请求], 然而, 使用参数化查询造成的额外开发成本, 通常都远低于因为 SQL 注入攻击漏洞被发现而遭受攻击, 所造成的重大损失。除了安全因素, 相比起拼接字符串的 SQL 语句, 参数化的查询往往有性能优势。因为参数化的查询能让不同的数据通过参数到达数据库, 从而公用同一条 SQL 语句。大多数数据库会缓存解释 SQL 语句产生的字节码而省下重复解析的开销。如果采取拼接字符串的 SQL 语句, 则会由于操作数据是 SQL 语句的一部分而非参数的一部分, 而反复大量解释 SQL 语句产生不必要的开销。

### 11.3 程序员的十层楼

自西方文艺复兴以来, 中国在自然科学方面落后西方很多, 软件领域也不例外。当然现在在中国的许多程序员们对此可能有许多不同的意见, 有些人认为中国的程序员水平远落后于西方, 有些则认为中国的程序员个人能力并不比西方的程序员差, 只是整个软件产业落后而已。

那么, 到底中国的程序员水平比西方案程序员水平差, 还是中国有许多优秀的程序员达到或超过了西方案程序员同等水平呢? 要解决这个问题, 必须先知道程序员有多少种技术层级, 每个层级需要什么样的技术水平, 然后再比较中国和西方在各个技术层级的人数, 就可以知道到底有没有差距, 差距有多大。

当然, 对于如何划分程序员的技术层级, 不同公司或不同人会有不同的划分标准, 下面的划分仅代表个人的观点, 如有不当之处, 还请砸板砖予以纠正。

#### 第 1 层 菜鸟

第 1 层楼属于地板层, 迈进这层楼的门槛是很低的。基本上懂计算机的基本操作, 了解计算机专业的一些基础知识, 掌握一门基本的编程语言如 C/C++, 或者 Java, 或者 JavaScript, ..., 均可入门迈进这层。

在这层上, 中国有着绝对的优势, 除了从计算机专业毕业的众多人数外, 还有大量的通信、自动化、数学等相关专业的人士进入这一行, 此外还有众多的其他专业转行的人士, 人数绝对比西方多出甚多。并且还有一个优势就是我们这层人员的平均智商比西方肯定高。

没有多少人愿意一辈子做菜鸟, 因为做" 菜鸟" 的滋味实在是不咋的, 整天被老大

们吆喝着去装装机器，搭建一下测试环境，或者对照着别人写好的测试用例做一些黑盒测试，好一点的可以被安排去写一点测试代码。当然如果运气"好"的话，碰到了国内的一些作坊式的公司，也有机会去写一些正式的代码。

所以，菜鸟们总是在努力学习，希望爬更高的一层楼去。

## 第 2 层 大虾

从第 1 层爬到第 2 层相对容易一些，以 C/C++ 程序员为例，只要熟练掌握 C/C++ 编程语言，掌握 C 标准库和常用的各种数据结构算法，掌握 STL 的基本实现和使用方法，掌握多线程编程基础知识，掌握一种开发环境，再对各种操作系统的 API 都去使用一下，搞网络编程的当然对 socket 编程要好好掌握一下，然后再学习一些面向对象的设计知识和设计模式等，学习一些测试、软件工程和质量控制的基本知识，大部分人经过 2 ~ 3 年的努力，都可以爬到第 2 层，晋升为"大虾"。

中国的"大虾"数量和"菜鸟"数量估计不会少多少，所以这层上仍然远领先于西方。

大虾们通常还是有些自知之明，知道自己只能实现一些简单的功能，做不了大的东西，有时候还会遇到一些疑难问题给卡住，所以他们对那些大牛级的人物通常是非常崇拜的，国外的如 Robert C. Martin、Linus Torvalds，国内的如求伯君、王志东等通常是他们崇拜的对象。其中的有些人希望有一天也能达到这些大牛级人物的水平，所以他们继续往楼上爬去。

## 第 3 层 牛人

由于"大虾"们经常被一些疑难问题给卡住，所以有了"大虾"们只好继续学习，他们需要将原来所学的知识进一步熟练掌握，比如以熟练掌握 C++ 编程语言为例，除了学一些基础性的 C++ 书籍如《C++ Primer》，《Effective C++》，《Think in C++》，《Exception C++》等之外，更重要的是需要了解 C++ 编译器的原理和实现机制，了解操作系统中的内部机制如内存管理、进程和线程的管理机制，了解处理器的基础知识和代码优化的方法，此外还需要更深入地学习更多的数据结构与算法，掌握更深入的测试和调试知识以及质量管理和控制方法，对各种设计方法有更好的理解等。

学习上面说的这些知识不是一挥而就的，不看个三五十本书并掌握它是做不到的。以数据结构算法来说，至少要看个 5 ~ 10 本这方面的著作；以软件设计来说，光懂结构化设计、面向对象设计和一些设计模式是不够的，还要了解软件架构设计、交互设计、面向方面的设计、面向使用的设计、面向数据结构算法的设计、情感化设计等，否则是很难进到这个楼层的。

当然除了上面说的知识外，大虾们还需要去学习各种经验和技巧。当然这点难不倒他们，现在出版的书籍众多，网络上的技术文章更是不胜数，然后再去各种专业论坛里泡一泡，把这些书籍和文章中的各种经验、技能、技巧掌握下来，再去学习一些知名的开源项目如 Apache 或 Linux 操作系统的源代码实现等。此时对付一般的疑难问题通常都不在话下，菜鸟和大虾们会觉得你很"牛"，你也就爬到了第 3 层，晋升为"牛人"了。

看了上面所讲的要求，可能有些大虾要晕过去了，成为牛人要学这么多东西啊！要求是不是太高了？其实要求一点也不高，这么点东西都掌握不了的话，怎么能让别人觉得你"牛"呢？

需要提一下的是，进入多核时代后，从第 2 层爬到第 3 层增加了一道多核编程的门槛。当然要迈过这道门槛并不难，已经有很多前辈高人迈进了这道门槛，只要循着他们的足迹前进就可以了。想迈进这道门槛者不妨去学习一下 TBB 开源项目的源代码（链接：<http://www.threadingbuildingblocks.org/>），然后上 Intel 的博客（<http://softwareblogs-zho.intel.com/>）和多核论坛（<http://forum.csdn.net/Intel/IntelMulti-core/>）去看看相关文章，再买上几本相关的书籍学习一下。

在国内，一旦成为"牛人"，通常可以到许多知名的公司里去，运气好者可以挂上一个架构师的头衔，甚至挂上一个"首席架构师"或者"首席 xx 学家"的头衔也不足为奇。有不少爬到这层的人就以为到了楼顶了，可以眼睛往天上看了，开始目空一切起来，以为自己什么都可以做了，什么都懂了，经常在网上乱砸板砖是这个群体的最好写照。由此也看出，国内的牛人数量仍然众多，远多于西方的牛人数量，在这层上仍然是领先的。

也有不少谦虚的"牛人"，知道自己现在还不到半桶水阶段。他们深知爬楼的游戏就像猴子上树一样，往下看是笑脸，往上看是屁股。为了多看笑脸，少看屁股，他们并没有在此停步不前，而是继续寻找到更上一层的楼梯，以便继续往上爬。

#### 第 4 层 大牛

从第 3 层爬到第 4 层可不像上面说过的那几层一样容易，要成为大牛的话，你必须能能做牛人们做不了的事情，解决牛人们解决不了问题。比如牛人们通常都不懂写操作系统，不会写编译器，不懂得 TCP/IP 协议的底层实现，如果你有能力将其中的任何一个实现得象模象样的话，那么你就从牛人升级为"大牛"了。

当然，由于各个专业领域的差别，这里举操作系统、编译器、TCP/IP 协议只是作为例子，并不代表成为"大牛"一定需要掌握这些知识，以时下热门的多核编程来说，如



果你能比牛人们更深入地掌握其中的各种思想原理，能更加自如的运用，并有能力去实现一个象开源项目 TBB 库一样的东西，也可以成为" 大牛"，又或者你能写出一个类似 Apache 一样的服务器，或者写出一个数据库，都可以成为" 大牛"。

要成为" 大牛" 并不是一件简单的事情，需要付出比牛人们多得多的努力，一般来说，至少要看过 200~400 本左右的专业书籍并好好掌握它，除此之外，还得经常关注网络和期刊杂志上的各种最新信息。

当" 牛人" 晋升为" 大牛"，让" 牛人们" 发现有比他们更牛的人时，对" 牛人" 们的心灵的震撼是可想而知的。由于牛人们的数量庞大，并且牛人对大虾和菜鸟阶层有言传身教的影响，所以大牛们通常能获得非常高的社会知名度，几乎可以用" 引无数菜鸟、大虾、牛人竞折腰" 来形容，看看前面提过的 Linus Torvalds 等大牛，应该知道此言不虚。

虽然成为" 大牛" 的条件看起来似乎很高似的，但是这层楼并不是很难爬的一层，只要通过一定的努力，素质不是很差，还是有许多" 牛人" 可以爬到这一层的。由此可知，" 大牛" 这个楼层的人数其实并不像想像的那么少，例如比尔 · 盖茨之类的人好像也是属于这一层的。

由于" 大牛" 这层的人数不少，所以也很难统计除到底是中国的" 大牛" 数量多还是西方的大牛数量多？我估计应该是个旗鼓相当的数量，或者中国的" 大牛" 们会更多一些。

看到这里，可能会有很多人会以为我在这里说瞎话，Linus Torvalds 写出了著名的 Linux 操作系统，我国并没有人写出过类似的东西啊，我国的" 大牛" 怎么能和西方的比呢？不知大家注意到没有，Linus Torvalds 只是写出了一个" 象模象样" 的操作系统雏形，Linux 后来真正发展成闻名全球的开源操作系统期间，完全是因为许多支持开源的商业公司如 IBM 等，派出了许多比 Linus Torvalds 更高楼层的幕后英雄在里面把它开发出来的。

可能有些菜鸟认为 Linus Torvalds 是程序员中的上帝，不妨说个小故事：

Linus, Richard Stallman 和 Don Knuth (高德纳) 一同参加一个会议。

Linus 说："上帝说我创造了世界上最优秀的操作系统。"

Richard Stallman 自然不甘示弱地说："上帝说我创造了世界上最好用的编译器。  
"

Don Knuth 一脸疑惑的说: " 等等, 等等, 我什么时候说过这些话? "

由此可以看出, Linus Torvalds 的技术水平并不像想像中那么高, 只是" 牛人" 和" 大虾" 觉得" 大牛" 比他们更牛吧了。在我国, 有一些当时还处于" 大虾" 层的人物, 也能写出介绍如何写操作系统的书, 并且书写得非常出色, 而且写出了一个有那么一点点象模象样的操作系统来。我想中国的" 大牛" 们是不会比西方差的, 之所以没有人写出类似的商业产品来, 完全是社会环境的原因, 并不是技术能力达不到的原因。

" 大牛" 们之所以成为大牛, 主要的原因是因为把" 牛人" 给盖了下去, 并不是他们自己觉得如何牛。也许有很多菜鸟、大虾甚至牛人觉得" 大牛" 这层已经到顶了, 但大多数" 大牛" 估计应该是有自知之明的, 他们知道自己现在还没有爬到半山腰, 也就勉强能算个半桶水的水平, 其中有些爬到这层没有累趴下, 仍然能量充沛, 并且又有志者, 还是会继续往更上一层楼爬的。

看到这里, 也许有些菜鸟、大虾、牛人想明白了, 还有比" 大牛" 们更高的楼层, 那会是什么样的楼层? 下面就来看看第 5 层楼的奥妙。

## 第 5 层 专家

当大牛们真正动手做一个操作系统或者类似的其他软件时, 他们就会发现自己的基本功仍然有很多的不足。以内存管理为例, 如果直接抄袭 Linux 或者其他开源操作系统的内存管理算法, 会被人看不起的, 如果自动动手实现一个内存管理算法, 他会发现现在有关内存管理方法的算法数量众多, 自己并没有全部学过和实践过, 不知道到底该用那种内存管理算法。

看到这里, 可能有些人已经明白第 5 层楼的奥妙了, 那就是需要做基础研究, 当然在计算机里, 最重要的就是" 计算" 二字, 程序员要做基础研究, 主要的内容就是研究非数值" 计算"。

非数值计算可是一个非常庞大的领域, 不仅时下热门的" 多核计算" 与" 云计算" 属于非数值计算范畴, 就是软件需求、设计、测试、调试、评估、质量控制、软件工程等本质上也属于非数值计算的范畴, 甚至芯片硬件设计也同样牵涉到非数值计算。如果你还没有真正领悟" 计算" 二字的含义, 那么你就没有机会进到这层楼来。

可能有人仍然没有明白为什么比尔 · 盖茨被划在了大牛层, 没有进到这层来。虽然比尔 · 盖茨大学未毕业, 学历不够, 但是家有藏书 2 万余册, 进入软件这个行业比绝大部分人都早, 撇开他的商业才能不谈, 即使只看他的技术水平, 也可以算得上是学富五车, 顶上几个普通的计算机软件博士之和是没有问题的, 比起 Linus Torvalds 之类的" 大牛" 们应该技高一筹才对, 怎么还进不了这层楼呢?

非常遗憾的是，从 Windows 操作系统的实现来看，其对计算的理解是很肤浅的，如果把 Google 对计算方面的理解比做大学生，比尔·盖茨只能算做一个初中生，所以比尔·盖茨永远只能做个大牛人，成不了"专家"。

看到这里，也许国内的大牛们要高兴起来了，原来比尔·盖茨也只和我等在同一个层次，只要再升一层就可以超越比尔·盖茨了。不过爬到这层可没有从"牛人"升为"大牛"那么简单，人家比尔·盖茨都家有 2 万多册书，让你看个 500~1000 本以上的专业书籍并掌握好它应该要求不高吧。当然，这并不是主要的条件，更重要的是，需要到专业的学术站点去学习了，到 ACM, IEEE, Elsevier, SpringerLink, SIAM 等地方去下载论文应该成为你的定期功课，使用 Google 搜索引擎中的学术搜索更是应该成为你的日常必修课。此外，你还得经常关注是否有与你研究相关的开源项目冒出来，例如当听到有 TBB 这样针对多核的开源项目时，你应该第一时间到 Google 里输入"TBB" 搜索一下，将其源代码下载下来好好研究一番，这样也许你的一只脚已经快迈进了这层楼的门槛。

当你象我上面说的那样去做了以后，随着时间的推移，总会有某天，你发现，在很多小的领域里，你已经学不到什么新东西了，所有最新出来的研究成果你几乎都知道。此时你会发现你比在做"牛人"和"大牛"时的水平不知高出了多少，但是你一点也"牛"不起来，因为你学的知识和思想都是别人提出来的，你自己并没有多少自己的知识和思想分享给别人，所以你还得继续往楼上爬才行。

我不知道国内的"专家"到底有多少，不过有一点可以肯定的是，如果把那些专门蒙大家的"砖家"也算上的话，我们的砖家比西方的要多得多。

## 第 6 层 学者

当"专家"们想继续往上一层楼爬时，他们几乎一眼就可以看到楼梯的入口，不过令他们吃惊的是，楼梯入口处竖了一道高高的门槛，上面写着"创新"二字。不幸的是，大多数人在爬到第 5 层楼时已经体能消耗过度，无力翻过这道门槛。

有少数体能充足者，可以轻易翻越这道门槛，但是并不意味着体力消耗过度者就无法翻越，因为你只是暂时还没有掌握恢复体能的方法而已，当掌握了恢复体能的方法，将体能恢复后，你就可以轻易地翻越这道门槛了。

怎么才能将体能恢复呢？我们的老祖宗"孔子"早就教导过我们"温故而知新"，在英文里，研究的单词是"research"，其前缀"re"和"search"分别是什么意思不用我解释吧。或许有些人觉得"温故而知新"和"research"有些抽象，不好理解，我再打个简单的比方，比如你在爬一座高山，爬了半天，中途体力不支，怎么恢复体力呢？自然

是休息一下，重新进食一些食物，体力很快就可以得到恢复。

由此可知，对体能消耗过度者，休息+重新进食通常是恢复体能的最佳选择。可惜的是，国内的老板们并不懂得这点，他们的公司里不仅连正常国家规定的休息时间都不给足，有些公司甚至有员工"过劳死"出现。所以国内能翻越"创新"这道门槛的人是"少之又少"，和西方比起来估计是数量级的差别。

再说说重新进食的问题，这个重新进食是有讲究的，需要进食一些基础性易消化的简单食物，不能进食山珍海味级的复杂食物，否则很难快速吸收。以查找为例，并不是去天天盯着那些复杂的查找结构和算法进行研究，你需要做的是将二分查找、哈希查找、普通二叉树查找等基础性的知识好好地复习几遍。

以哈希查找为例，首先你需要去将各种冲突解决方法如链式结构、二次哈希等编写一遍，再试试不同种类的哈希函数，然后还需要试试在硬盘中如何实现哈希查找，并考虑数据从硬盘读到内存后，如何组织硬盘中的数据才能快速地在内存中构建出哈希表来，...，这样你可能需要将一个哈希表写上十几个不同的版本，并比较各个版本的性能、功能方面的区别和适用范围。

总之，对任何一种简单的东西，你需要考虑各种各样的需求，以需求来驱动研究。最后你将各种最基础性的查找结构和算法都了然于胸后，或许某天你再看其他更复杂的查找算法，或者你在散步时，脑袋里灵光一现，突然间就发现了更好的方法，也就从专家晋升为"学者"了。

学者所做的事情，通常都是在前人的基础上，进行一些小的优化和改进，例如别人发明了链式基数排序的方法，你第 1 个发现使用一定的方法，可以用数组替代链表进行基数排序，性能还能得到进一步提高。

由于学者需要的只是一些小的优化改进，因此中国还是有一定数量的学者。不过和国外的数量比起来，估计少了一个数量级而已。

也许有人会觉得现在中国许多公司申请专利的数量达到甚至超过西方发达国家了，我们的学者数量应该不会比他们少多少。因此，有必要把专利和这里说的创新的区别解释一下。

所谓专利者，只要是以前没有的，新的东西，都可以申请专利；甚至是以前有的东西，你把他用到了一个新的领域的产品里去，也可以申请专利。比如你在房子里造一个水泥柱子，只要以前没有人就这件事申请专利，那么你就可以申请专利，并且下次你把水泥柱子挪一个位置，又可以申请一个新的专利；或者你在一个柜子上打上几个孔，下次又把孔的位置改一改，...，均可申请专利。

这层楼里所说的创新，是指学术层面的创新，是基础研究方面的创新，和专利的概念是完全不同的，难度也是完全不同的。你即使申请了一万个象那种打孔一类的专利，加起来也够不到这层楼里的一个创新。

当你爬到第 6 层楼时，你也许会有有一种突破极限的快感，因为你终于把那道高高的写着" 创新" 二字的门槛给翻过去了，实现了"0" 的突破。这时，你也许有一种" 独上高楼，欲望尽天涯路" 的感觉，但是很快你会发现看到的都是比较近的路，远处的路根本看不清楚。如果你还有足够的体力的话，你会想爬到更高一层的楼层去。

#### 第 7 层 大师

从第 6 层楼爬到第 7 层楼，并没有多少捷径可走，主要看你有没有足够的能量。你如果能象 Hoare 一样设计出一个快速排序的算法；或者象 Eugene W. Myers 一样设计出了一个用编辑图的最短路径模型来解决 diff 问题的算法；或者象 M.J.D. Powell 一样提出了一个能够处理非线性规划问题的 SQP 方法；或者你发现基于比较的排序算法，它的复杂度下界为  $O(N\log N)$ ；或者你发现用栈可以将递归的算法变成非递归的；或者你设计出一个红黑树或者 AVL 树之类的查找结构；或者你设计出一个象 C++ 或 Java 一样的语言；或者你发明了 UML；...，你就爬到了第 7 层，晋升为" 大师" 了。

上面举的这些例子中，其中有些人站的楼层比这层高，这里只是为了形象说明而举例他们的某个成就。从上面列出的一些大师的贡献可以看出，成为大师必须要有较大的贡献。首先解决问题必须是比较重要的，其次你要比前辈们在某方面有一个较大的提高，或者你解决的是一个全新的以前没有解决过的问题；最重要的是，主要的思路和方法必须是你自己提供的，不再是在别人的思路基础上进行的优化和改进。

看了上面这些要求，如果能量不够的话，你也许会觉得有些困难，所以不是每个人都能成为" 大师" 的。中国软件业里能称得上是" 大师" 的人，用屈指可数来形容，估计是绰绰有余。值得一提得是，国外的" 大师" 就象我们的" 大牛" 一样满天飞的多。

我把我猜测本国有可能进到这层楼的大师列一下，以起个抛砖引玉的作用。汉王的" 手写识别" 技术由于是完全保密的，不知道它里面用了什么思想，原创思想占的比重有多少，因此不知道该把它划到这层楼还是更高一层楼去。原山东大学王小云教授破解 DES 和 MD5 算法时，用到的方法不知道是不是完全原创的，如果是的话也可进到这层楼来。

陈景润虽然没有彻底解决哥德巴赫猜想，但他在解决问题时所用的方法是创新的，因此也可以进到这层楼来。当然，如果能彻底解决哥德巴赫猜想，那么可以算到更高的楼层去。

求伯君和王志东等大牛们，他们在做 WPS 和表格处理之类的软件时，不知是否有较大的原创算法在里面，如果有的话就算我错把他们划到了大牛层。由于所学有限，不知道国内还有那些人能够得上“大师”的级别，或许有少量做研究的教授、院士们，可以达到这个级别，有知道的不妨回个帖子晾一晾。

鉴于“大师”这个称号的光环效应，相信有不少人梦想着成为“大师”。或许你看了前面举的一些大师的例子，你会觉得要成为大师非常困难。不妨说一下，现在有一条通往“大师”之路的捷径打开了，那就是多核计算领域，有大量的处女地等待大家去挖掘。

以前在单核时代开发的各种算法，现在都需要改写成并行的。数据结构与算法、图像处理、数值计算、操作系统、编译器、测试调试等各个领域，都存在大量的机会，可以让你进到这层楼来，甚至有可能让你进到更高一层楼去。

## 第 8 层 科学家

科学家向来都是一个神圣的称号，因此我把他放在了“大师”之上。要成为科学家，你的贡献必须超越大师，不妨随便举一些例子。

如果你象 Dijkstra 一样设计了 ALGOL 语言，提出了程序设计的三种基本结构：顺序、选择、循环，那么你可以爬到第 8 层楼来。顺便说一下，即使抛开这个成果，Dijkstra 凭他的 PV 操作和信号量概念的提出，同样可以进到这层楼。

如果你象 Don Knuth 一样，是数据结构与算法这门学科的重要奠基者，你也可以进到这层楼来。当然，数据结构和算法这门学科不是某个人开创的，是许多大师和科学家集体开创的。

如果你象巴科斯一样发明了 Fortran 语言，并提出了巴科斯范式，对高级程序语言的发展起了重要作用，你也可以进到这层楼来。

或者你象 Ken Thompson、Dennis Ritchie 一样发明了 Unix 操作系统和功能强大、高效、灵活、表达力强的 C 语言，对操作系统理论和高级编程语言均作出重大贡献，那么你也可以进到这层楼来。

或者你有 Frederick P. Brooks 一样机会，可以去领导开发 IBM 的大型计算机系统/360 和 OS/360 操作系统，并在失败后反思总结，写出《人月神话》，对软件工程作出里程碑式的贡献，你也可以进到这层来。

或者你提出了面向对象设计的基本思想，或者你设计了互联网的 TCP/IP 协议，或

者你象 Steven A. Cook 一样奠定 NP 完全性的理论基础，或者你象 Frances Allen 一样专注于并行计算来实现编译技术，在编译优化理论和技术取得基础性的成就，...，均可进入这层。

当然，如果你发明了 C++ 语言或者 Java 语言，你进不到这层来，因为你用到的主要思想都是这层楼中的科学家提出的，你自己并没有多少原创思想在里面。

看了上面列出的科学家的成就，你会发现，要成为“科学家”，通常要开创一门分支学科，或者是这个分支学科的奠基者，或者在某个分支学科里作出里程碑式的重大贡献。如果做不到这些话，那么你能象 Andrew C. Yao（姚期智）一样在对计算理论的多个方向如伪随机数生成，密码学与通信复杂度等各个方向上作出重要贡献，成为集大成者，也可以进入这层楼。

成为“科学家”后，如果你有幸象 Dijkstra 一样，出现在一个非常重视科学的国度。当你去世时，你家乡满城的人都会自动地去为你送葬。不过如果不幸生错地方的话，能不挨“板砖”估计就算万幸了。

从上面随便举的一些例子中，你可能猜到，西方科学家的数量是非常多的，于是你会想中国应该也有少量的科学家吧？我可以很负责任地告诉你一个不幸的结果，中国本土产生的科学家的数量为 0。目前在国内，软件领域的唯一的科学家就是上面提过的姚期智，还是国外请回来的，并不是本土产生的。

可能你不同意我说的本土科学家数量为 0 的结论，因为你经常看到有许多公司里都有所谓“首席 XX 科学家”的头衔。我想说的是，这些所谓的“首席 XX 科学家”都是远远够不到这层楼的级别的，有些人的水平估计也就是一个“牛人”或“大牛”的级别，好一点的最多也就一个“学者”的级别。尤其是那些被称作“首席经 X 学家”的，基本上可以把称号改为“首席坑大家”。

虽然我国没有人能爬到这层楼上来，但是西方国家仍然有许多人爬到了比这层更高的楼上。如果要问我们比西方落后多少？那么可以简单地回答为：“落后了三层楼”。下面就来看看我们做梦都没有到过的更高一层楼的秘密。

## 第 9 层 大科学家

进入这层楼的门槛通常需要一些运气，比如某天有个苹果砸到你头上时，你碰巧发现了万有引力，那么你可以进到这层楼来。当然，万有引力几百年前就被人发现了，如果你现在到处嚷嚷着说你发现了万有引力，恐怕马上会有人打 110，然后警察会把你送到不正常人类的聚集地去。因此，这里举万有引力的例子，只是说你要类似的成就才能进到这层楼来。

牛顿发现万有引力定律开创了经典物理运动力学这门学科，如果你也能开创一门大的学科，那么你就从科学家晋升为“大科学家”。比如爱因斯坦创建了相对论，从一个小职员变成了大科学家。当然大科学家可远不止这两人，数学界里比物理学界更是多得多，如欧几里得创建了平面几何，笛卡尔开创解析几何，还有欧拉、高斯、莱布尼茨等数不清的人物，跟计算相关的大科学家则有图灵等人。

从上面列出的一些大科学家可以发现，他们的成就不仅是开创了一个大的学科，更重要的是他们的成就上升到了“公理”的层面。发现公理通常是需要一点运气的，如果你的运气不够好的话，另外还有一个笨办法也可以进到这层楼来，那就是成为集大成者。例如冯·诺伊曼，对数学的所有分支都非常了解，许多领域都有较大的贡献，即使撇开他对计算机的开创贡献，成为大科学家照样绰绰有余。

当然，程序员们最关心的是自己有没有机会变成大科学家。既然计算机这门大学科的开创性成果早就被冯·诺伊曼、图灵等人摘走了，那么程序员们是不是没有机会变成大科学家了呢？我们的古人说得好：“江山代有才人出，各领风骚数百年”，现在在计算机这门学科下面诞生了许多非常重要的大的分支，所以你还是有足够的机会进到这层楼的。

如果你能够彻底解决自然语言理解（机器翻译）这门学科中的核心问题，或者你在人工智能或者机器视觉（图像识别）方面有突破性的发现，那么你同样可以轻易地晋升为“大科学家”。这样当某天你老了去世时，或许那天国人已经觉醒，你也能享受到如Dijkstra一样的待遇，有满城甚至全国的人去为你送葬。

现在还剩下另外一个大家感兴趣的问题没有讨论，那就是这层中已经出现了牛顿、爱因斯坦、高斯等我们平常人都认为是顶级的科学家，是不是这层已经是楼顶了呢？相信还记得本文标题的人应该知道现在仅仅是第9层，还有第10层没有到达呢。可能不少人现在要感到困惑了，难道还有人站在比牛顿、爱因斯坦、高斯等人更高的楼层上？

这个世界上确实存在可以用一只手的手指数得清的那么几个人，他们爬到了第10层楼上。因此，第10层楼不是虚构的，而是确实存在的。如果对此有疑惑或者认为我在胡诌一番的话，那么不妨继续往下看下去，窥一下第10层楼的秘密。

#### 第10层 大哲

看了这层楼的名字“大哲”，可能不少人已经猜到了这层楼的秘密，那就是你的成果必须要上升到哲学的高度，你才有机会能进到这层来。

当然，上升到哲学高度只是一个必要条件，牛顿的万有引力似乎也上升到了哲学的高度，因为不知道引力到底是怎么来的，但是牛顿没有被划到这一层，因为进到这层还



有另外的条件，那就是你的成果必须引起了哲学上的深度思考，并能让人们的世界观向前跨进一大步。窃以为牛顿、爱因斯坦等人的成就还达不到让人们世界观向前跨进一大步的程度。

所以，这层楼中的人的成就对我们普通人认识世界非常重要，你可以不学相对论，但是你不可以不对这层楼的人所作出的成就不了解，否则你的世界观就是极其不完整的，会犯许多认识上的错误。不幸的是，中国的科普知识普及还不够到位，知道这层楼成就的人好像并不多，程序员中恐怕更少。下面就来看看这些用一只手的手指数得清的大哲们，到底有什么成就，能比万有引力定律和相对论还重要。

### 1、希尔伯特（1862 ~ 1943）

第 1 位进到此楼层是一位名叫“希尔伯特”的大数学家，如果你学过《泛函分析》，那么你在学习希尔伯特空间时可能已经对这位大数学家有所了解；如果你不是学数学出身的，又对数学史不感兴趣的话，恐怕你从来没有听说过这个名字。不过如果我问一下，知不知道二次世界大战前世界数学中心在那里，你肯定会有兴趣想知道。

不妨说一下，二战前整个世界的数学中心就在德国的哥廷根，而我们这位大数学家希尔伯特便是它的统帅和灵魂人物。即使在二战期间，希特勒和丘吉尔也有协定，德国不轰炸牛津和剑桥，作为回报，英国不轰炸海德堡和哥廷根。

整个二十世纪上半期的超一流数学家，几乎都出自其门下。这里不妨举几个我们熟悉的人物，例如冯·诺伊曼就曾受到他和他的学生施密特和外尔的思想影响，还到哥廷根大学任过希尔伯特的助手，钱学森的老师冯·卡门是在哥廷根取得博士学位的。顺便提一下，这位大数学家发现当时物理学上出了很多大的成果如相对论和量子力学，但是这些物理学家的数学功力明显不足，因此有一段时间带领他的学生们研究过物理学，并独立发现了广义相对论，只是不好意思和物理学家争功劳，将广义相对论的功劳全部让给了爱因斯坦。

广义相对论相对于这位大数学家在数学上的贡献，其实是算不了什么的，只是由此可看出这位大数学家品格的高尚之处。如果再去看看牛顿之流的人物的品行，整天和莱布尼茨、虎克等人争功劳，利用自己的优势地位打压他人，甚至闹得上法庭，和这位希尔伯特先生比起来，简直就是个小丑。

说到这里，你可能对这位大数学家“希尔伯特”有了一些初步印象，感觉到了他的重要性，不过他在数学上的主要成就可不是几句话说得清楚的。首先，他是一位集大成者，精通当时数学所有分支领域，在数学的各个领域都有较大的贡献，当然这些成就只能让他成为一个大科学家，不能带他进入这层楼。事实上这位“希尔伯特”解决的任何一个数学问题都够不到这层楼的高度，那么他怎么混到这层楼来了呢？

话得从 1900 年说起，当时还很年轻的希尔伯特在当时的世界数学大会上做了一个报告，高屋建瓴地提出了著名的 23 个未解决的数学问题，然后整个二十世纪上半期，全世界的数学家们都在这 23 个问题的指导下展开研究，直到现在仍然有许多数学家受这 23 个问题的指导在进行研究。例如我们熟知的哥德巴赫猜想，就属于其中第 8 个问题素数分布的一个子问题。

如果用“高瞻远瞩”来形容这位大数学家的话，那么这个世界上恐怕没有第二个人再配得上“高瞻远瞩”这四个字，不论是欧拉、高斯、牛顿、爱因斯坦还是被誉为最有才华的数学家伽罗华，概不例外。

虽然那 23 个问题是归纳总结出来的，并不全是原创，但是其中有不少问题是可以上升到哲学的高度，引起深度思考的。可能大多数人都会觉得希尔伯特是进不到这层楼的，我们知道提出问题的人和解决问题的人是一样伟大的，何况他提出的问题是如此之多，基于这点，个人觉得应该让希尔伯特跨进这层楼的门槛里。

看完这位希尔伯特的成就，你可能会觉得对你的世界观并没有产生任何影响。确实如此，他提出的问题不是用来影响你的，而是用来影响其他大科学家和大哲的，下面再来说说另一位对他提出的 23 个问题中的第 2 个问题有杰出贡献的大哲，你就会感觉到大哲们的成果的威力了。

## 2、哥德尔 (1906~1978)

这位大哲的名字叫“哥德尔 (Gödel)”，你可能从来也没有听说过这个名字，即使你读了一个数学系的博士学位，如果你的研究方向不和这位大哲对口的话，你也不一定了解这位大哲的成就，更不知道他的成果对我们这个世界有何意义。

简单地说，这位大哲 20 多岁时就证明了两个定理，一个叫做“哥德尔完全性定理”，另一个更重要的叫做“哥德尔不完全性定理”。你也许会觉得奇怪，第 9 层楼的成就就已经上升到了公理的高度，这种证明定理的事情不是学者和大师们做的事情吗？怎么能比第 9 层楼的成就还高呢？下面就来简单说一下这两个定理的含义，你就会明白这属于系统级的定理，绝不是普通的定理和公理所能比拟的。

“哥德尔完全性定理”证明了逻辑学的几条公理是完备的，即任何一个由这些公理所产生出的问题，在这个公理系统内可以判定它是真的还是假的，这个结论表明了人类所拥有的逻辑思维能力是完备的。这条定理并不能将其带入这层楼来，带其进入这层楼的是另一条定理。

“哥德尔不完全性定理”是在 1930 年证明的，它证明了现有数学的几条公理 (ZF

公理系统)是不完备的,即由这些公理产生出的问题,无法由这几条公理判断它是真的还是假的。例如希尔伯特 23 个问题中的第 1 个问题,也就是著名的康托尔连续统假设,哥德尔在 1938 年证明了现有公理系统中不能证明它是“假”的,科恩(Cohen,或许也可以称得上是“半”个大哲)在 1963 年证明了现有公理系统不能证明它是“真”的。最有趣的是,即使你将某个不可判定的问题,作为一条新的公理加入进去,所组成的新的公理系统仍然是不完备的,即你无法构造一个有限条公理的系统,让这个公理系统是完备的。

也许你仍然无法理解上面这段话的含义,不妨先说一下它对我们现实世界的影响。你可能知道 1936 年出现的图灵机是现代计算机的理论模型,如果没有哥德尔不完全性定理的思想,图灵机什么时候能出来是很难说的,所以这位哥德尔可以算作计算机理论的奠基者的奠基者。计算机对我们这个世界产生的影响比原子弹大了多少,我想不用我说大家也都清楚。当然,对现实世界的影响只能把哥德尔同图灵等人一样划到大科学家那一层去,能进入这层乃是另有原因。

可能你看过《未来战士》、《黑客帝国》、《I, Robot》之类的科幻电影,于是你产生制造一个和人一样或者比人更高一级的智能机器人的想法,这就引入了一个达到哲学高度的问题,“人到底能不能制造出具有和人一样的思维能力的机器来?”。

我只能告诉你,“你的愿望是良好的,但现实是残酷的”。如果你仔细思考一下不完全性定理的含义,并结合现代计算机所具有的能力分析一下,你会发现这个问题的答案暂时是否定的。如果你想造出和人一样思维能力的机器,那么你需要去好好学习这位大哲及其后续研究者的成果,并在他们的基础上有新的突破才行。

为了说明这位大哲所研究领域的重要性,这里顺便再讨论一个我们日常争议不休的问题,那就是孔夫子的“人之初、性本善”以及西方认为“人之初、性本恶”的观点孰优孰劣的问题。可能有许多人发现西方社会现在领先我们,于是就认为“性本恶”是对的,“性本善”是错的,中国应该抛弃以前的旧思想,改用西方的思想。当然也有一些老学究们,认为中国的人文思想是领先于西方的,自然而然地认为“性本善”是对的,“性本恶”是错的。

如果你学过大哲用过的公理化的分析方法,你就知道一套系统的多条公理间只要不会推导出矛盾的地方,即可以自圆其说,那么它可以看作是对的。这样你可以很轻易地给这个问题下一个结论,即“性本善”和“性本恶”是对等的,不存在孰优孰劣的问题,更不存在谁对谁错的问题。只要你不同时将“性本善”和“性本恶”放入一个系统内,那么是不会有问题的,甚至你也可以认为“人之初、既无善、亦无恶”,或者认为“人之初、部分善、部分恶”,都是可以自圆其说的,所以我们的老祖宗提出的思想并没有问题,之所以落后乃是其他原因造成的。这个问题其实在高斯所处的时代就有了结论,那时有人提出了非欧几何,即平行线公理问题,有人认为过一点可以作多条平行线,还有

人认为平行线在无穷远点是相交的，和欧氏几何关于过一点只能作一条平行线的公理都是矛盾的，但是他们各自的系统内推导出的结论都是正确的。

上面说的只是对哥德尔不完全性定理的一些粗浅解析，实际上如果深入思考一下它的含义的话，你会发现它对物理学等许多学科有重大影响，包含的道理实在是深刻，远非一般的思想所能比拟，有兴趣者不妨“google”或“百度”一下“哥德尔”。或许只有我们的老祖宗“老子”提出的哲学思想，深度可以有得一比。

哥德尔不完全性定理也给那些认为科学是严谨的人当头一棒，原来连数学这样的纯理论学科都是不严谨的，其他学科就更不用说了。

至此，已经说完数学上的大哲，下面不妨再看看物理学上的大哲，物理学上好像只出过一位叫“海森堡”的大哲（注：由于本人对物理学不甚了解，不知道“霍金”够不够得上大哲的称号）。

### 3、海森堡（1901~1976）

海森堡这个名字相信没有几个人不知道的，大部分人在学习物理时都学过他的“测不准关系”，也就是因为这个“测不准关系”，海森堡爬到了第十层楼。

如果你看过《时间简史》和《霍金讲演录—黑洞、婴儿宇宙及其他》，你也许已经了解测不准关系的威力，所以这里不想做过多的讨论，只谈一些和本土产生的哲学思想相关的东西。

首先看看争论了几千年，并且现在仍然有人在争论不休的“宿命论”问题。霍金认为，只要这个宇宙有一个初始状态，粒子的运动是按照一定物理定律进行的（比如相对论、量子力学属于这些物理定律的一部分），那么所有的粒子运动轨迹将是确定的，然后只要你承认唯物论，即精神是由物质决定的，那么宿命论就是“对”的。当然由于测不准关系的存在，对人而言，又是无法准确预测的，因此也可以将其看作是“不对”的。简单的说，可以认为宿命论是“对”的是绝对的，宿命论是“不对”的是相对的。

可能上面这段话你现在仍然难以理解，或许你又觉得你的命运并不是上天注定的，而是可以通过自己的努力可以改变的。我要告诉你的是，你在想什么也是事先已注定的，包括你在预测本身也是事先注定的，因为大脑思考问题最终是基本粒子运动的结果，而这些粒子的运动必然要遵循物理定律进行，所以你会不会努力，想不想努力，包括你在想你该不该努力这件事本身也是事先注定的。顺便说一下，你现在正在看这篇文章，可能正在想这个宿命论问题值得怀疑，或者觉得写得不够好，准备砸个板砖上来；或者你在想这篇问题写得有点意思，准备看完后转给朋友看一看；又或者你看到这里，觉得很累了，准备休息一下；…；这些都是上天事先就注定的。从你自身的相对角度看，因为你

事先不知道后来会发生什么，也可以认为不是事先注定的，可能这句话有些不好理解，不妨好好理解前面说过的公理化思想。

如果你没看过《霍金讲演录—黑洞、婴儿宇宙及其他》，你可能会觉得很惊讶，宿命论历来不都被认为是唯心论吗，怎么由唯物论推导出了宿命论呢？现实就是这样和你开了一个大的玩笑，不过这个玩笑也是事先注定的。如果你再仔细用公理化的方法思考一下唯物论和唯心论的矛盾性，就像前面分析性善论和性恶论一样，你会发现唯物论、唯心论不一定就是冲突的，矛盾的双方是可以统一的，只要你不要同时将唯物和唯心放进同一个系统中就行。

当然也有聪明者仍然会怀疑宿命论问题的正确性，因为这里有一个前提条件，即宇宙要有一个初始状态。宇宙有没有初始状态，我们并不知道啊，虽然有大爆炸学说，但那也只是假说而已，并没有得到确证，有些人就认为宇宙是一直都存在的。这样看来似乎你又有合理的理由在怀疑宿命论了，不过我仍然要告诉你，你现在在怀疑宿命论仍然是事先注定的，不相信的话就来看看下面的分析。

虽然宇宙的初始状态值得怀疑，但是这个宇宙至少已经存在了一段时间，这点我想是毋庸置疑的。我们可以在我们已知的宇宙存在的这段时间内，任意取一个时间点  $t_0$ ，那么在这个时间点  $t_0$  上，所有的粒子都有一个运动状态。在时间点  $t_0$  之后的时间里，由于粒子运动是按照物理定律进行的，因此粒子运动轨迹由时间点  $t_0$  的状态决定。说白了，如果取 100 年前的一个时间点作为  $t_0$ ，那么现在的所有粒子运动状态 100 年前就已经确定了，如果取 10000 年前一个时间点作为  $t_0$ ，那么最近 10000 年内所有粒子运动的轨迹在 10000 年前就确定了，当然，你可以取更早的时间，比如 100 亿年前的时间点。

总之，现在你会发现宇宙有没有初始状态并不会影响宿命论的正确性，所以这个世界的一切都是注定的。只不过由于粒子间相互影响过于复杂，我们无法知道这些粒子的运动轨迹而已。当然，如果将测不准关系用上的话，那么就是这个运动轨迹对人来说是无法准确预测的，所以不妨开个玩笑：“算命先生经常算得不准大概是测不准关系的缘故吧”。

如果你再深入思考一下测不准关系，你会发现这是一个测量系统的问题。由于宿命论的存在，这个世界本身实际上是确定的，是“准”的，之所以测不准乃是我们人类所具有的测量能力依赖于基本粒子造成的。所以我在前面说宿命论是“不对”的是相对的，它是相对于我们人类的测量能力而言的。根岑（Gentzen，曾任希尔伯特的助手）在一个更强的系统内证明了 ZF 系统内的问题都是可判定的，从一个侧面说明这个世界本身是确定的。（注：它和哥德尔不完全性定理并不矛盾，由于数学上的复杂性，这里就不详细解释了）

不妨再想想我们老祖宗提出的“是庄周梦见了蝴蝶？还是蝴蝶梦见了庄周？”，“风动？幡动？还是心动？”之类的问题，当然以前你都认为这是纯粹的唯心主义，甚至认为是封建糟粕，但是如果结合测不准关系的内涵，再结合前面所说的公理化分析方法进行分析，估计你现在不敢轻易地下结论。

也许到现在你仍然无法理解为什么把大哲们划在了大科学家的上一层，你可能仍然觉得万有引力、相对论等成果是最伟大的。下面就来谈谈为什么大哲比大科学家高一层。

如果把人类在现有能力情况下，将来所能够拥有的知识总集看成是一个集合  $A$ ，人类现在已有的知识总集看成是集合  $B$ ，显然，集合  $B$  只是集合  $A$  的一个子集，并且是很小的一个子集。牛顿力学、相对论这些理论只能算作集合  $B$  里的一个子集，相对于集合  $A$ ，只能算作是沧海一粟。换句话说，在人类现有能力可做的事情集合中，牛顿力学和相对论等理论给出了详细的办法让你可以做其中的一些事情，当然剩下的更多的事情是牛顿力学和相对论所无法解决的。

哥德尔不完全性定理和测不准关系的意义在于，它指出集合  $A$  的范围，即将人类现有能力发挥到极限的情况下，那些事情是你能做到的，那些是你不能做到的。当然，它并没有给出具体的方法让你去做你能做到的事情，它只是告诉我们人类现在发现的能力所能达到的极限。或许将来发现人类有其他新的未发现的能力，那么这个极限就被打破了。比如将来能发现不依赖于基本粒子的其他测量方法，并且测量过程中不会改变其他粒子的状态，那么测不准关系就被打破了。

看到这里，估计你已经发现了一些秘密，科学兜了一大圈，最终还是回到了哲学，也就是我们所认为的玄学上。同时你也会发现，我们老祖宗提出的所谓玄学，原来和现代科学是相通的，并非象某些人想像的那样全是糟粕。如果有人认为西方现代暂时领先我们，进而就认为西方古代就已经超越我们，我们老祖宗就已经落后西方，他们的思想都是糟粕的话，那么我认为他可能犯了崇洋媚外的毛病。我不得不化用一句周杰伦在春晚上的歌词送给他：“你不妨抓一副我们祖传的中医良方，治一治你那崇洋媚外的内伤”。顺便告诉他一下，中医用的阴阳五行理论，它的前提假设就是宿命论。

上面说的这几位大哲的成果，可能对你的世界观会有很大的影响，于是你可能会羡慕起这些大哲们的成果来。如果你有大志的话，你会希望有朝一日你也能变成大哲，但是你发现上面的大哲是研究数学和物理学的，而你是学计算机的程序员，那么是不是没有机会变成大哲呢？

如果你能将  $NP$  难题给彻底解决掉，意味着计算机内的计算的奥秘基本被揭开，或许你可以进到这层楼来；或者你能发现另外一套计算机可以理解的数学公理系统，并且这个公理系统是完备的，那么计算机取代人类进行思维的一个必要条件就满足了，计算

机将具有真正意义上的“逻辑思维和推理能力”，你可以轻松地进到这层楼来。如果你发现了新的方法可以打破测不准关系，同样你也可以轻松地进到这层楼来。

如果你能彻底揭开人类抽象思维的奥妙，并让计算机懂得了如何创建抽象，具备抽象思维能力，那么也就具备了“设计能力”，可以取代人类进行各种设计了，你也可以轻松地进到这层楼来。顺便说一下，如果你对软件设计有真正深刻理解的话，就会明白这不是在写科幻小说。对此感兴趣者，不妨好好地研究一下程序切片方面的技术，会让你对软件设计和测试等方面的理解有质的提高，或许有一天你能打开这扇大门。

当然，计算机要完全取代人还有其他必要条件，后面还会提及。

值得一提的是，虽然第 10 层楼是本文中所写的最高层，但是大哲们并没有觉得他们到了顶层，他们通常都还会努力寻找通往更高一层的楼梯。如果你也有成为天下第一的想法，那么你或许会想要做什么事情才能超越大哲们的成就，当然，这都得依赖于找到更高一层楼的楼梯。

个人认为，再往上一层楼的楼梯是通往天堂的道路，也就是说第 11 层楼的名字叫“天堂”，是“上帝”住的地方，而不是人住的地方。如果将来某天有人能爬到天堂的话，那么他已经不是人了，而是由人变成了“上帝”。

你也许会怀疑这个世界到底有没有“天堂”，“上帝”是否根本就不存在，我也很有同感。因此有必要再写上一段文字，讨论一下“上帝”的问题。如果你想了解天堂的奥妙，有没有办法让你变成“上帝”，不妨看看继续往下看看第 11 层楼的玄妙。注意我这里用的是“玄妙”二字，因为上帝在大部分人眼里估计都是“玄之又玄”的东西。

#### 第 11 层 上帝

看了上面的小标题，你可能会觉得奇怪，这篇文章不是讲“程序员的十层楼”吗？怎么冒出了第 11 层来了？

其实这并不矛盾，程序员确实只有十层楼，因为爬到第 11 层时，已经变成上帝，不再是程序员了；所以超出 10 层楼本身并不重要，关键的问题是看你有没有能力变成上帝。

#### 1、谁是上帝？

菜鸟们认为 **Linus Torvalds** 是程序员中的上帝，看完了前面各层楼的介绍，此时再看到这句话，相信你要忍不住在心里笑起来。当然，你会不会笑起来是事先注定的。**Don Knuth** 也不是上帝，他离上帝还有三层楼的距离。即使是大哲们，他们离天堂也还差一层楼，因此这个世界上有史以来还没有任何一个人变成过上帝。

我们感兴趣的是，将来会不会有人爬到比大哲们更高的楼层上，变成了上帝。

要变成上帝，你得有上帝一样的能力，上帝会造人，你会吗？

你也许会怯生生地问：“我可以和爱人生小孩，算不算造人？”，你可能还会理直气壮地说：“现在生物学上都可以克隆人了，早就有人掌握了造人的方法”。

事实上克隆人需要有人体的细胞，必须先有人才会有体细胞。上帝造人时，这个世界上并没有人，是从无生命的物质“尘土”中创造出的人。因此，用最原始的方法生人和克隆人都是从有生命信息的物质中生人，不能算作造人。

这样看来，你根本不会造人，不过我可以告诉你一个“玄方”，让你有机会学会如何造人。

如果你揭开了人类情感的奥秘，让计算机也可以拥有和人类一样的情感，那么计算机将可以理解人类的需求，具有了“情商”，将具有完整的和人一样的能力。此时，人类进化到了机器人，科幻小说将变成现实，也就是说你已经掌握了真正的造人能力，晋升为“上帝”了。

未来到底有没有人能变成“上帝”，人能不能进化到机器人，这是宿命论中事先注定了的。说到这里，不妨再告诉你一个打破宿命论的方法，这个方法就是你要爬到比上帝还要高的楼层。

“还有比上帝还高的楼层？”，你可能会第 1 时间内冒出这个问题，其实我也有同样的怀疑。因此在写第 12 层楼前，有必要弄清楚它到底存不存在，即你可不可以骑到上帝的头上的问题。

## 2. 骑到上帝的头上？

为了解决是否可以骑到上帝的头上这个问题，不妨先假设存在比上帝高的楼层，也就是存在打破宿命论的方法。

宿命论的本质原因是因为时间是单向运行，不可逆转造成的。如果你找到一种可以使时间逆转的方法，那么你就打破了宿命论，爬到了比上帝还高的楼层。

看到这里，你也许会摆脱刚才陷于宿命论的困惑情绪，变得充满希望般高兴起来。不过，如果你的逻辑思维能力足够好，仔细思考一下，会发现存在一个逻辑上的悖论。



在你找到时间逆转的方法之前，显然这个世界仍然是需要服从宿命论的，也就是说你能不能找到打破宿命论的方法是事先注定的。假设你在某个时间点  $t_0$  处找到了打破宿命论的方法，你在打破宿命论后，想利用时间逆转的方法回到某个时间点  $t_2$ 。下面来看看你到底能不能回到时间点  $t_2$ 。

取位于  $t_0$  和  $t_2$  之间的任意一个时间点  $t_1$ ，你在回到时间点  $t_2$  之前，必须先经过时间点  $t_1$ ，考虑你到达  $t_1$  的那一时刻，由于  $t_1$  比  $t_0$  要早，这个时间点上你还没有找到时间逆转的方法，所以到了时间  $t_1$  点后，你无法再使用时间逆转的能力回到时间点  $t_2$  去，所以你永远也回不到时间点  $t_2$ ，由于时间点  $t_2$  是任意取的，因此，你永远也无法使时间逆转，或者说你根本就没打破过宿命论，这与你在时间点  $t_0$  打破了宿命论产生了矛盾。

上面这段话看起来似乎有点像“人永远迈不出一大步”的诡辩一样，你可能会想返回到时间点  $t_1$  时，仍然可以拥有时间逆转能力啊。不过你又会发现一个新的问题，时间点  $t_1$  本来是没有时间逆转能力的，现在又认为时间点  $t_1$  又有时间逆转能力，那时间点  $t_1$  到底是有还是没有时间逆转能力呢？或者说在时间点  $t_0$  前，宿命论注定了时间点  $t_1$  是没有时间逆转能力的，现在你又认为时间点  $t_1$  具有时间逆转能力，那么这两个时间点  $t_1$  究竟是不是同一个时间点？如果不是同一个时间点，说明你没有回到过去；如果是同一个时间点的话，岂不是自相矛盾吗？

为了说得更形象一些，不妨假设你坐一艘超光速飞船，准备从时间点  $t_0$  回到时间点  $t_2$  去，假设你回到  $t_2$  后，随着时间的流逝，又达到了时间点  $t_0$ ，如果这时你又再次坐超光速飞船返回时间点  $t_2$ ，那么一个值得思考的问题就出现了，“你在时间点  $t_2$  能不能看到上次返回时间点  $t_2$  的飞船？”

如果回答不能看到飞船，那么上次返回的飞船那里去了呢？显然很难解释通。如果回答能看到飞船，那么你可以到达时间点  $t_2$  后，下次时间到达  $t_0$  时，你又坐飞船返回  $t_2$ ，这次你将可以看到上两次的两艘飞船。如果这样一直循环下去，最后你会发现你可以在时间点  $t_2$  看到无穷多的飞船。用程序员的术语说，叫做“程序陷入了死循环”，最后系统必然会出现“Out of Memory”现象而崩溃。

当然，你也可以认为有其他的方法，不需要飞船，可以一次性从时间点  $t_0$  直接跳跃到时间点  $t_2$ ，并不需要经过时间点  $t_1$ 。下面不妨来分析一下这个方法是否可行。

既然是直接跳跃到时间点  $t_2$ ，那么你必然是在一个无穷小的时间里出现在时间点  $t_2$  的某个空间里，例如你要在时间点  $t_2$  回到某个广场上。首先说明一下为什么是无穷小的时间里出现的，因为如果不是无穷小的时间里出现的话，那么必然可以取到一个时间点  $t_1$ ，会导致前面所说的时间点  $t_1$  上出现悖论。

你在广场上出现的时，广场上的空气必然要为你让开空间，而这是在无穷小的时间里完成的，那么很容易推导出你周围的空气获得的加速度和速度都是无穷大，因而它具有的动能也是无穷大，无穷大的能量和无穷大的速度意味着什么？一只鸟都可以将飞机撞下来，如果宇宙是有限大的话，它可以让这个宇宙炸毁无穷次；即使宇宙是无限大，它也足以让宇宙炸毁一次。宇宙都毁灭了，又何来的时间？还能说你回到了时间点  $t_2$  吗？

也许上面说的这些你仍然难以相信，不妨再说得更现实一些，假设你要回到 100 年前的一个时间点，这 100 年中，天上有多少流星湮灭了？有多少新星生成了？宇宙膨胀了多少？你有能力让湮灭的流星复原、生成的新星重新返回未生成前的状态，膨胀的宇宙收缩回去吗？如果这些东西的状态没有回复到 100 年前，又怎么能说明你回到的是 100 年前的时间点呢？

根据上面的推导和分析，个人认为使时间逆转的方法是不存在的，所以第 12 层楼是不存在的，自然没有人可以骑到“上帝”的头上。

宿命论将在有时间的时间里永远统治这个世界。

## 第 12 章 Shell 编程

### 12.1 awk 语言

Awk 是功能完整的文本处理语言, 使用类似于 C 的语法. 它具有一整套操作符和能力集, 我们只在这里讲解一小部分 - 也就是在 shell 脚本中最有用的部分.

Awk 将传递进来的每行输入都分割成域. 默认情况下, 一个域指的就是使用空白分隔的一个连续字符串, 不过我们可以修改属性来改变分隔符. Awk 将会分析并操作每个分割域. 因为这种特性, 所以 awk 非常善于处理结构化的文本文件 - 尤其是表 - 将数据组织成统一的块, 比如说分成行和列.

强引用 (单引号) 和大括号用来包含 shell 脚本中的 awk 代码段.

```
echo one two | awk '{print $1}'
```

```
# one
```

```
echo one two | awk '{print $2}'
```

```
# two
```

```
awk '{print $3}' $filename
```

```
# 打印文件 $filename 的域 #3, 到 stdout.
```

```
awk '{print $1 $5 $6}' $filename
```

```
# 打印文件 $filename 的域 #1, #5, 和 #6.
```

### 12.2 cut 命令用法笔记

cut 是一个选取命令, 就是将一段数据经过分析, 取出我们想要的. 一般来说, 选取信息通常是针对“行”来进行分析的, 并不是整篇信息分析的.

其语法格式为:

```
cut [-bn] [file]
```

```
cut [-c] [file]
```

```
cut [-df] [file]
```

使用说明 cut 命令从文件的每一行剪切字节、字符和字段并将这些字节、字符和字段写至标准输出. 如果不指定 File 参数, cut 命令将读取标准输入. 必须指定 -b、-c 或 -f 标志之一. 主要参数

- -b : 以字节为单位进行分割。这些字节位置将忽略多字节字符边界，除非也指定了 -n 标志。
- -c : 以字符为单位进行分割。
- -d : 自定义分隔符，默认为制表符 tab。
- -f : 与 -d 一起使用，指定显示哪个区域。

举例:

提取 who 命令输出每一行的第 3 个字节

```
who | cut -b 3
```

提取 who 命令输出每一行的第 3,4,5,8 字节

```
who|cut -b 3-5,8
```

passwd 文件的内容是由冒号分割的域，可以用 cut 提取某些域。下面的命令提取前 5 行的某些域。

```
cat /etc/passwd|head -n 5|cut -d : -f 1,3-5,7
```

获取当前年份

```
date | cut -d ' ' -f 1
```

## 12.3 find 和 xargs

### 12.3.1 xargs 命令

执行一条命令，其参数从标准输入获取。

其用途之一是用于将参数分成多行输入，类似于行末添加了反斜杠。例如输入 xargs file，分多行输入 file 命令的参数，用 CtrlD 终止输入。

用途之二是构造管道，第一个命令的输入并不连接到第二个命令的输入，而是其命令行参数。如

```
ls | xargs file
```

```
find /tmp -name core -type f -print0 | xargs -0 /bin/rm -f
```

### 12.3.2 find 命令

```
find [-H] [-L] [-P] [-D debugopts] [-Olevel] [path...] [expression]
```

H,L,P 选项控制是否进入符号链接。D,O 选项也不太常用。expression 包含选项、测试、行动三部分，因此 find 命令的使用方式通常为如下形式：

find 起始目录 寻找条件 操作

寻找条件可以用 and,or,not 连接起来，分别写作：

`-a -o` 和 `!`

如

```
find ! -name 'tmp'
```

`-prune` 选项相当与 `-maxdepth 0`, 表示只对 `path` 参数包含的路径进行操作，不进行递归。

需要说明的是：当使用很多的逻辑选项时，可以用括号把这些选项括起来。为了避免 Shell 本身对括号引起误解，在括号前需要加转义字符来去除括号的意义。例：

```
find \( -name 'tmp' -a type c -user 'inin' \)
```

### 12.3.3 只显示文件夹

只显示当前目录下的文件夹：

```
ls -l | grep ^d find * -type d -prune find . -maxdepth 1 -mindepth 1 -type d
```

只显示当前目录下的非文件夹：

```
ls -l | grep -v ^d
```

## 12.4 sed 的使用

用法: `sed [选项]... 脚本 (如果没有其他脚本) [输入文件]...`

`-n, --quiet, --silent`

取消自动打印模式空间

`-e 脚本, --expression= 脚本`

添加“脚本”到程序的运行列表

`-f 脚本文件, --file= 脚本文件`

添加“脚本文件”到程序的运行列表

`-i[扩展名], --in-place[= 扩展名]`

直接修改文件（如果指定扩展名就备份文件）

下面主要谈论 sed 脚本语言。

sed 命令主要有：

**s/match/replace** 替换

**i\ TEXT** 前插 (insert) 文本

**a\ TEXT** 后插 (append) 文本

**r filename** 后插文件

**d** 删除行

**p** 打印行

sed 命令之前需要有 0 ~ 2 个量，被称作”地址”。addr1,addr2 形式为地址范围，闭区间。addr1,addr2! 后面的叹号表示取反。addr1,+N 形式为 addr 及其后 N 行。addr1 N 为自 addr1 起以 N 为步长的所有行。由/regexp/表示 regexp 匹配到的行。

替换命令举例：

```
echo 123456|sed -e s/123/wolf/g > haha4
more haha3|sed -e s/123/wolf/g > haha4
sed -e 's/<[^>]*>//g' haha.xml      (删除 haha.xml 中所有的 xml 标记)
```

删除行命令举例：

```
sed -e /^$/d haha >> haha2 //删除文件 haha 中的空行
sed -e /33/d haha > haha2 //删除 haha 中包含 33 的行
sed -e 2d haha > haha2 //删除第 2 行
sed -e 2,4d haha > haha2 //删除第 2~4 行
```

提取行命令：

```
sed -n '3,10p' myfile > newfile //提取从第 3 行到第 10 行
```

提取不定行：

```
i=2
sed -n ${i}p myfile
```

## 12.5 sort 用法笔记

比较重要的选项包括：

- o 指定输出文件
- r 逆序
- k=pos 指定关键词在第几列，默认为第一列
- n 按照数值大小排序；默认为按字典序
- u 删除重复行
- t 指定 field 分隔符；默认为空格
- f 忽略大小写

举例：

```
sort -n -t ' ' -k 3r -k 2 facebook.txt
sort -t ' ' -k 1 facebook.txt
```

sort 命令选项众多，十分强大，但我此时意识到不常用的命令和选项对我来说是毫无意义的。

## 12.6 uniq 命令用法笔记

uniq 命令用来检查或忽略文件中重复的行。重要选项有：

- -u 只显示不重复的行
- -d 只显示重复的行
- -c 显示重复次数

## 第 13 章 C 编程

### 13.1 按位运算注意事项

#### 13.1.1 负数右移

[15]A.7.8。移位运算符 « 和 » 遵循从左到右的结合性。每个运算符的各操作数都必须为整型, 并且遵循整型提升原则。结果的类型是提升后的左操作数的类型。如果右操作数为负值, 或者大于或等于左操作数类型的位数, 则结果没有定义。

在对 unsigned 类型的无符号值进行右移位时, 左边空出的部分将用 0 填补; 当对 signed 类型的带符号值进行右移时, 某些机器将对左边空出的部分用符号位填补 (即 “算术移位”), 而另一些机器则对左边空出的部分用 0 填补 (即 “逻辑移位”)。

unsigned char 类型的 0xA2 右移一位得 0x51, 而 char 类型的 0xA2 右移 1 位可能为 0xD1(gcc 验证)。

#### 13.1.2 二进制反码运算符

一元运算符 的操作数必须是整型, 结果为操作数的二进制反码。在运算过程中需要对操作数进行整型提升。如果操作数为无符号类型, 则结果为提升后的类型能够表示的最大值减去操作数的值而得到的结果值。如果操作数为带符号类型, 则结果的计算方式为: 将提升后的操作数转换为相应的无符号类型, 使用运算符 计算反码, 再将结果转换为带符号类型。结果的类型为提升后的操作数的类型。

#### 13.1.3 台湾某 CPU 厂商面试题

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main()
{
    unsigned char a = 0xA5;
    unsigned char b = ~a>>4+1;
    //cout << b << endl;
    printf(“b=%d\n”, b);
    return 0;
}
```



本题有多处陷阱，一是移位运算的优先级很低，低于加法，因此 a 实际上是右移 5 位，而非右移 4 位再加 1；第二，a 取反时应作整型提升，变为有符号数 int 型；第三，有符号数右移运算的结果实际上取决于实现，本题不妥；第四，b 作为无符号数，打印前整型提升，却也不会将符号位进行扩展。

a 整型提升后为 0x000000a5，取反后为 0xffff5a，假设是算数移位，需要符号扩展，则右移 5 位得 0xfffffa，b 的值为 0xfa，整型提升后的值为 0x000000fa。按照 %d 打印为 250。

如果将 b 强制类型转换为 char 型，再打印 (printf(“%d\n”, (char)b);)，则整型提升结果为 0xfffffa，打印结果为 -6(将任何整数转换为带符号类型时，如果它可以在新类型中表示出来，则其值保持不变，否则它的值同具体的实现有关，参 [13]13.12, [15]A.6.2)。

对 b 的打印也这样理解：%d 如实打印参数的符号，0xfa 作为 char 类型为负数 -6，作为 unsigned char 则为无符号数 250，故而有上述结果。

## 13.2 const 修饰符

### 13.2.1 const 用途

- 定义 const 常量
- 修饰函数参数和返回值
- 修饰函数体 (C++ only)，定义恒态函数，不改动成员变量，除非成员变量使用了 mutable 修饰符

### 13.2.2 C 与 C++ 的区别

- C 默认 const 是外部连接的，而 C++ 则默认是内部连接的。C++ 不允许 `const int a;` 这种写法，而 C 中相当于声明语句 `extern const int a;`
- C 中 const 量总是占用内存，且全局可见，不能当作编译期间的常量 (如定义数组长度)。因此 C 中 const 用途非常有限。

一般而言，定义引用 (reference) 须用相同类型的变量作初始化，但 const 引用则可以用一般右值进行初始化。

```
int i = 3;
int &t = i;
const int &r = i + 6;
```

## 13.3 extern “C” 与 C/C++ 混合编程

标准头文件都有类似以下的结构：

```
#ifndef __INCvxWorksh
#define __INCvxWorksh
#ifdef __cplusplus
```

```

extern "C" {
#endif
/*...*/
#ifdef __cplusplus
}
#endif
#endif /* __INCvxWorksh */

```

extern "C" 包含双重含义，从字面上即可得到：首先，被它修饰的目标是“extern”的；其次，被它修饰的目标是“C”的。extern 是 C/C++ 语言中表明函数和全局变量作用范围（可见性）的关键字，该关键字告诉编译器，其声明的函数和变量可以在本模块或其它模块中使用。

C++ 支持函数重载，函数被 C++ 编译后在符号库中的名字与 C 语言的不同。例如，假设某个函数的原型为 `void foo(int x, int y);`。该函数被 C 编译器编译后在符号库中的名字为 `_foo`，而 C++ 编译器则会产生像 `_foo_int_int` 之类的名字（不同的编译器可能生成的名字不同，但是都采用了相同的机制，生成的新名字称为“mangled name”）。

同样地，C++ 中的变量除支持局部变量和全局变量外，还支持类成员变量。用户所编写程序的类成员变量可能与全局变量同名，我们以“.”来区分。而本质上，编译器在进行编译时，与函数的处理相似，也为类中的变量取了一个独一无二的名字，这个名字与用户程序中同名的全局变量名字不同。

C++ 提供了 C 连接交换指定符号 extern “C” 解决名字匹配问题。

### 13.3.1 在 C++ 中引用 C 语言中的函数和变量

如果 C++ 调用一个 C 语言编写的.DLL 时，当包括.DLL 的头文件或声明接口函数时，应加 extern "C" 。在 C++ 中引用 C 语言中的函数和变量，在包含 C 语言头文件（假设为 `cExample.h`）时，需进行下列处理：

```

extern "C"
{
#include "cExample.h"
}

```

而在 C 语言的头文件中，对其外部函数只能指定为 extern 类型，C 语言中不支持 extern "C" 声明，在.c 文件中包含了 extern "C" 时会出现编译语法错误。例如，工程中包含的三个文件的源代码如下：

```

/* 语言头文件：ccExample.h */
#ifndef CEXAMPLEH
#define CEXAMPLEH
extern int add(int x,int y);
#endif

```

```

/* 语言实现文件: ccExample.c */
#include "cExample.h"
int add( int x, int y )
{
    return x + y;
}

// c实现文件, 调用++: addcppFile.cpp
extern "C"
{
#include "cExample.h"
}

int main(int argc, char* argv[])
{
    add(2,3);
    return 0;
}

```

### 13.3.2 在 C 中引用 C++ 语言中的函数和变量

在 C 中引用 C++ 语言中的函数和变量时, C++ 的头文件需添加 `extern "C"`, 但是在 C 语言中不能直接引用声明了 `extern "C"` 的该头文件, 应该仅将 C 文件中将 C++ 中定义的 `extern "C"` 函数声明为 `extern` 类型。

例如三个文件的源代码如下:

```

//C头文件++ cppExample.h
#ifndef CPP_EXAMPLE_H
#define CPP_EXAMPLE_H
extern "C" int add( int x, int y );
#endif

//C实现文件++ cppExample.cpp
#include "cppExample.h"
int add( int x, int y )
{
    return x + y;
}

/* 实现文件C cFile.c
/* 这样会编译出错: #include "cExample.h" */
extern int add( int x, int y );

```

```
int main( int argc , char* argv [] )
{
add( 2, 3 );
return 0;
}
```

## 13.4 C/C++ man 手册页

对于 Ubuntu12.04, 默认已经安装了 C 语言的手册页。对于 C++, 需要安装 libstdc++6-4.4-doc 软件包。安装之后, `man std::string` 将返回 C++ string 的手册页。

对于 Linux Deepin12.06, 没有预装 C 手册页。需要安装 manpages-dev, libstdc++6-4.4-doc 软件包。C++ man 页检索很不方便, 如没有 `std::string` 主题, 只有 `std_basic_string`。可以用以下方式查找 vector 手册内容:

```
apropos std-vector |grep cxx
```

其他相关软件包包括: manpages-posix, manpages-posix-dev。

<ftp://gcc.gnu.org/pub/gcc/libstdc++/doxygen/> 可以下载离线版本的 libstdc++ 手册。

另外, [cppreference.com](http://cppreference.com) 和 [cplusplus.com](http://cplusplus.com) 是较常用的 C++ 参考手册网站。

manpages-cpp 网站包可用来提取 [cplusplus.com](http://cplusplus.com) 网站的信息

```
sudo add-apt-repository ppa:aitjcize/manpages-cpp
sudo apt-get update
sudo apt-get install manpages-cpp
cppman -c (离线信息Cache)
```

## 13.5 C/C++ 中的日期和时间

### 13.5.1 基本常识

世界标准世界 (Coordinated Universal Time, UTC): 协调世界时, 又称格林威治标准时间 (Greenwich Mean Time, GMT)。中国内地的时间与 UTC 的时差为 +8, 也就是 UTC+8。美国是 UTC-5。

日历时间 (Calendar Time): 代表从一个日历参考点到此时的时间经过的秒数。日历参考点 (Epoch) 因编译器而异, 如 Unix 系统通常使用 UTC 时间 1970 年元旦零点作为参考点, 称作 Unix 时间或 POSIX 时间。

时钟计时单元 (clock tick, 而不把它叫做时钟滴答次数): 一个时钟计时单元的时间长短是由 CPU 控制的, 但一个 clock tick 未必是 CPU 的一个时钟周期, 而是 C/C++ 的一个基本计时单位。

### 13.5.2 程序时间：毫秒级精度

time.h 提供了如下计时函数 clock(), 返回从开启这个程序进程到程序中调用该函数时之间的 CPU 时钟计时单元 (clock tick) 数, 称为挂钟时间 (wall-clock):

```
clock_t clock(void);
```

函数其中 clock\_t 定义在 time.h 文件中, 经常是 long 类型。time.h 文件还定义了一个常量表示一秒钟会有多少个时钟计时单元:

```
#define CLOCKS_PER_SEC ((clock_t)1000)
```

表达式 clock()/CLOCKS\_PER\_SEC 返回一个进程自身的运行时间。

### 13.5.3 日历时间：秒级精度

time.h 通过 time() 函数返回日历时间, 为从日历参考点到此时的秒数。

```
time_t time(time_t * timer);
```

time\_t 定义于 time.h 中, 可能是 long 型。如果 time\_t 类型占 32 位, 且日历参考点为 Unix 时间, 则其表示的时间不能晚于 2038 年 1 月 18 日 19 时 14 分 07 秒。一些编译器厂商引入了 64 位甚至更长的整形数来保存日历时间。比如微软在 Visual C++ 中采用 \_\_time64\_t 数据类型来保存日历时间, 并通过 \_time64() 函数来获得日历时间 (而不是通过使用 32 位字的 time() 函数), 这样就可以通过该数据类型保存 3001 年 1 月 1 日 0 时 0 分 0 秒 (不包括该时间点) 之前的时间。

time.h 提供 difftime 函数, 实现两个日历时间值的简单相减 (虽然返回值被转换为 double 型), 无大用:

```
time_t difftime(time_t t1, time_t t2);
```

### 13.5.4 分解时间

标准 C/C++ 通过 time.h 定义 tm 结构保存时间结构:

```
#ifndef _TM_DEFINED
struct tm {
    int tm_sec; /* 秒 - 取值区间为 [0,59] */
    int tm_min; /* 分 - 取值区间为 [0,59] */
    int tm_hour; /* 时 - 取值区间为 [0,23] */
    int tm_mday; /* 一个月中的日期 - 取值区间为 [1,31] */
    int tm_mon; /* 月份 (从一月开始, 代表一月) 0 - 取值区间为 [0,11] */
    int tm_year; /* 年份, 其值等于实际年份减去 1900 */
    int tm_wday; /* 星期 - 取值区间为, 其中代表星期天, 代表星期一, 以此类推 [0,6] 01 */
    int tm_yday; /* 从每年的月日开始的天数 11 - 取值区间为, 其中代表月日, 代表月日, 以此类推 [0,365] 011112 */
};
#endif
```

```

int tm_isdst; /* 夏令时标识符, 实行夏令时的时候, 为正。不实行夏令时的进候,
为; 不了解情况时, tm_isdst 为 0 tm_isdst 为负。()*/
};
#define _TM_DEFINED
#endif

```

ANSI C 标准称使用 tm 结构的这种时间表示为分解时间 (broken-down time)。  
time.h 提供了以下函数实现日历时间和分解时间的相互转换:

```

struct tm *gmtime(const time_t *timer);
struct tm *localtime(const time_t *timer);
time_t mktime(struct tm *timeptr);

```

### 13.5.5 时间显示

asctime 函数将 tm 结构转换为字符串:

```

char *asctime(const struct tm *timeptr);

```

asctime 通过以下格式显示时间:

星期几 月份 日期 时: 分: 秒 年 \n\0

例如: Wed Jan 02 02:03:55 1980\n\0

ctime 函数将日历时间转换为字符串, 相当于嵌套调用 localtime 和 asctime:

```

char * ctime(const time_t *timer);

```

time.h 还提供 strftime 实现更灵活的时间显示格式:

```

size_t strftime(char *strDest, size_t maxsize, const char *format, const struct tm *timeptr);

```

strftime() 根据 format 指向字符串中指定的格式命令把 timeptr 中保存的时间信息放在 strDest 指向的字符串中, 最多向 strDest 中存放 maxsize 个字符。该函数返回向 strDest 指向的字符串中放置的字符数, 使用方式类似于 snprintf()。关于显示格式, strftime 用 %B 表示月份, %G 表示年份, 等等。

### 13.5.6 POSIX 下的时间获取与设置: 微秒精度

sys/time.h 提供了以下函数用于时间获取和设置:

```

int gettimeofday(struct timeval *tv, struct timezone *tz);
int settimeofday(const struct timeval *tv, const struct timezone *tz);

```

其中 timeval 结构代表自日历参考点以来的时间:

```

struct timeval {
    time_t      tv_sec;      /* seconds */
    suseconds_t tv_usec;     /* microseconds */
};

```

timezone 结构定义如下:

```
struct timezone {
    int tz_minuteswest;    /* minutes west of Greenwich */
    int tz_dsttime;        /* type of DST correction */
};
```

timezone 结构的使用已经过时, 应该设置为 NULL。尤其是 tz\_dsttime 字段, 其在内核中的使用被视作 bug。

这两个函数调用成功则返回零, 失败则返回 -1, 同时设置 errno。

## 13.6 复杂的 C 语言声明语法

### 13.6.1 声明的语法构成

以下内容为声明语句的语法构成, 选自《C 专家编程》

声明语句: 至少一个类型说明符

(type-specifier) 存储类型(storage-class) 类型限定符(type-qualifier) 一个或多个声明器(declarator) 一个分号声明器: 指针直接声明器初始化内容

类型说明符:

1. char, short, int, long, double, float, signed, unsigned, void
2. 结构说明符 (struct-specifier)
3. 枚举说明符 (enum-specifier)
4. 联合说明符 (union-specifier)

存储类型: extern, static, register, auto, typedef

类型限定符: const, volatile

指针 (星号, 后面可有 volatile 或/和 const 符号, 顺序不限):

```
* [volatile][const]
```

直接声明器:

1. 标识符
2. 标识符 [下标]
3. 标识符 (参数)
4. (声明)

初始化内容: = 初始值

### 13.6.2 声明语句的解析

声明语句分解的优先级规则为：

- 从最左标识符开始读取
- 优先级从高到低依次是：
  - 将多个部分组在一起的括号
  - 表示函数的小括号 (输出 a function returning...) 和表示数组的方括号 (an array of ...), 两者至多出现一个
  - 前缀的星号, 输出 pointer to ...
- const 和 volatile 如果在类型描述符之后 (英文原文是 next to, 可能是相邻的意思, 包括之前) 则类型限定符被应用于 (apply to) 类型描述符, 否则应用于恰在其左侧的星号。

### 13.6.3 例题

- `char* const *(*next)();` 表示 “next is a pointer to a function returning a pointer to a const pointer-to-char”。
- `int(*a[10])(int)` 表示 a 是一个数组, 数组每个元素都是都是指向函数的指针

## 13.7 Linux 平台 C 语言获取本机 IP

方法一: 通过 `gethostname` 和 `gethostbyname`

方法二: `getifaddrs` 函数获取网卡的所有 IP 地址

方法三: `getsockname` 获取某个连接所使用的本地 IP

## 13.8 printf 的覆盖定义

用自定义的 `myprintf` 定义库函数 `printf`.

先定义 `myprintf`:

```
#include <stdio.h>
#include <stdarg.h>

int myprintf (const char *format, ...)
{
    va_list arg;
    int done;

    va_start (arg, format);
```



```

char* fmt = (char *)malloc(strlen(format) + 32);
strcpy(fmt, "myprt begin:\n");
strcat(fmt, format);
done = vfprintf(stdout, fmt, arg);
va_end (arg);
free(fmt);
return done;
}

```

有多方法实现替换。

### 13.8.1 宏替换法

```

int myprintf (const char *format, ...);

#define printf(a, b...) myprintf(a, ##b)
.....
printf(``hello world\n'');
.....
#undef printf

.....
printf(``hello world\n'');
.....

```

### 13.8.2 函数指针法

```

int myprintf (const char *format, ...);

{
    int (* printf) (const char *format, ...) = myprintf;
    printf(``hello world\n'');
}

printf(``hello world\n'');

```

### 13.8.3 interposition

直接将上文 myprintf 的名字改为 printf 即可。

## 13.9 C 语言常见错误

条件表达式容易发生如下错误，如：

```
n_cdn_cache_buf = avRate / BASE_MBPS + (avRate % BASE_MBPS)?(1):(0);
```

注意加法优先级大于？优先级，程序员的本意可能想表达：

```
n_cdn_cache_buf = avRate / BASE_MBPS + ((avRate % BASE_MBPS)?(1):(0));
```

但实际表达效果为：

```
n_cdn_cache_buf = (avRate / BASE_MBPS + avRate % BASE_MBPS)?(1):(0);
```

## 13.10 printf 格式化输出

格式占位符的格式为：

```
%[parameter][flags][width][.precision][length]type
```

### parameter

指 **n\$** 记法，代表参数列表中第 **n** 个参数，**n** 的范围从 1 开始，至参数数量，如 **n** 越界则后果不可知。如 `printf(“%2$d %2$#x; %1$d %1$#x”,16,17)` 输出结果 “17 0x11; 16 0x10”。

### flags

+ 正数须前缀加号

- 宽度填充使用左对齐

# 浮点数须带小数点，标准记数法后缀 0 须保留，八进制、十六进制数须前缀 0,0x 或 0X。

0 宽度填充浮使用 0 而非空格。 `printf(“%05d”,3)` 输出 00003。

### width

最小宽度，不会截断过长的域。默认右对齐。宽度值可以用 \* 代替，自动替换为下一个参数，如 `printf(“%*c\n”, 5, 'a');` 显示为 “a”。

### precision

浮点数的小数位数，字符串的显示长度，后面的被截断。具体值可以用 \* 代替，自动替换为下一个参数，如 `printf(“%.s\n”, 3, “abcdef”);` 显示为 “abc”。

### length

**hh** 期待 char 类型。

**h** 期待 short 类型。

**l** 期待 long 类型。

**ll** 期待 long long 类型。

**L** 期待 long double 类型。

**z** 期待 size\_t 类型。

## type

**d,i** 显示为十进制整型。

**f,F** 显示为 double 类型的浮点表示。F 将 nan, inf 显示为 NAN, INF 等。

**e,E** 显示为 double 类型的标准记数法表示。E 将记法中的 e 显示为 E。

**g,G** 显示形式在浮点记法和标准记法之间自动选择。

**p** 期待 void\* 类型的指针，显示形式取决于实现。

## 13.11 对象大小与对齐

### 13.11.1 sizeof 的使用场合

[8]P55。

### 13.11.2 常见类型的大小

- string:4
- istream:144
- vector:13
- 空类: 1
- 多重继承空类: 1
- 虚继承空类: 4. 因为涉及虚表 ([8]P59)

### 13.11.3 成员变量地址偏移求取

以下宏可用于求取对象 obj 的成员变量 m 相对于对象起始字节的地址偏移 [8]:

```
#define MEMVAR_SHIFT(obj, m) (size_t)&(((obj*)0)->m)
```

将地址零强制转换为所关心的类型，则各字段的地址等于其相对于 0 的偏移。只要不引用各字段，就不会发生段错误。

#### 13.11.4 变量对齐规则

内存中的数据对齐准则，指数据所在内存地址必须是数据长度的整数倍 ([8]P50)。当在栈上分配变量空间时，这一点由编译器保证，且不同的编译器会输出不同的结果。当在堆上分配大片空间，由程序员故意在非变量长度整数倍的地址上存放一变量，这一点可能无法保证。

对于成员变量对齐规则，有参 [8]P49。

1. 如果成员均小于处理器位数，以最长成员为对齐单位
2. 如果存在成员达到或超过处理器位数，则以处理器位数为对齐单位
3. 类型相同的连续元素位于连续的空间内，如同数组 (只要第一个元素满足内存中的数据对齐规则，其后元素必然满足对齐规则)。
4. 对象的大小为对齐单位的整数倍

VC++ 中加上 `#pragma pack(n)` 的设定能取消数据对齐，按照字节存储。

使用 g++ 测试，总结出如下规律：成员变量如果是结构体，则分解开考虑，相当于所有成员的长度只能是 1,2,4,8。如果 32 位机上出现了 4 字节或 8 字节的变量，则结构长度为 4 字节的倍数，而每个成员均须保证自身是对齐的 (假设结构体起始于 4 字节倍数地址)。如果最长的成员长 2 字节，则结构长度为 2 字节的倍数。如果是由单字节变量聚合成，则无需考虑对齐。

另外，在栈上分配结构体空间，是如何确定起始地址的？可以猜想，如果确保结构体起始于 4 字节倍数的地址，则可以保证每个成员都是对齐的。但实际分配原则应比此宽松。

### 13.12 C/C++ 特殊语法

#### 13.12.1 空结构体 (类) 大小

在 C 语言中，空结构体大小为 0，空结构体数组的每个元素都有相同的地址，如果求取数组两个元素的偏移 (`&array[1]-&array[0]`)，运行时会发生浮点例外。因为会转化为地址差除以元素大小。同理，指针增减操作会转为绝对地址增减乘以元素大小，因此指针位置不会改变。C++ 规定任意两个不同对象不可以有相同地址，因此空结构体和空类的大小为 1，如果类中只包含一个 char 成员，类大小也为 1(g++ 验证)。

#### 13.12.2 整数运算

两个整数作 `&&,||,!`  逻辑运算只有 0 和 1 两种结果。做 `&,|,^,~`  等位运算，相当于每一 bit 分别运算，注意取反运算的结果与整数本身的位数有关。

#### 13.12.3 压栈顺序

C 标准中未规定参数压栈顺序，但 VC 和 gcc 都规定从右往左压栈。如果参数中含有表达式，会从右到左计算完表达式的值，再从右到左压栈。对于形如 `a++` 的后

自增参数，在计算表达式时创建副本，未来将副本压栈，也相当于在计算表达式之前就将表达式本身压栈了。而形如 `++a` 的前自增参数，是将 `a` 本身压栈，`a` 的值为所有表达式都计算完成之后时刻的值。例如，`a=12, 1.printf("%d, %d\n", ++a, ++a), 2.printf("%d, %d\n", ++a, a++), 3.printf("%d, %d\n", a++, ++a), 4.printf("%d, %d\n", --a, a++), 5.printf("%d, %d\n", a--, ++a)` 的结果分别为：14,14;14,12;13,14;12,12;13,12。

此外，运算符两侧的两个表达式的计算顺序是未定义的，如 `func1()*func2()`，`if (a[i++]<b[i])` 等。

#### 13.12.4 自赋值初始化

`int a = 2; int main() {int a = a;}` 的结果是未定义的。

#### 13.12.5 强制类型转换

将浮点数赋值给整数，相当于取整。

#### 13.12.6 字符数组长度

字符数组长度 (使用 `sizeof()` 求取) 等于字符串长度加 1，因为末尾的零也占一位。而指向字符串的 `char*` 变量的长度则为指针长度 (比如 4)。

这是字符串与字符数组的区别之一。

二者都可以用静态字符串变量初始化。

### 13.13 类型转换

在一个表达式中，凡是可以使用整型的地方都可以使用带符号或无符号的字符、短整型或整型位字段，还可以使用枚举类型的对象。如果原始类型的所有值都可用 `int` 类型表示，则其值将被转换为 `int` 类型；否则将被转换为 `unsigned int` 类型。这一过程称为整型提升 (integral promotion)。

将任何整数转换为某种指定的无符号类型数的方法是：以该无符号类型能够表示的最大值加 1 为模，找出与此整数同余的最小的非负值。在对二的补码表示中，如果该无符号类型的位模式较窄，这就相当于左截取；如果该无符号类型的位模式较宽，这就相当于对带符号值进行符号扩展和对无符号值进行 0 填充。将任何整数转换为带符号类型时，如果它可以在新类型中表示出来，则其值保持不变，否则它的值同具体的实现有关。

将一个精度较低的浮点值转换为相同或更高精度的浮点类型时，它的值保持不变。将一个较高精度的浮点类型值转换为较低精度的浮点类型时，如果它的值在可表示范围内，则结果可能是下一个较高或较低的可表示值。如果结果在可表示范围之外，则其行为是未定义的。

许多运算符都会以类似的方式在运算过程中引起转换，并产生结果类型。其效果是将所有操作数转换为同一公共类型，并以此作为结果的类型。这种方式的转换称为普通算术类型转换。

类型转换顺序: long double -> double -> float -> integral promotion -> ulong -> long, uint -> int

## 第 14 章 Python 编程

### 14.1 Python 版本查询

shell 执行: `python -V`

Python 脚本: `import sys;print sys.version`

### 14.2 Python 额外包安装

`pip install package`

### 14.3 Python 类型判断

```
>>>a=1
>>> isinstance(a,int)
True
>>> isinstance(a,(int,float))
True
>>> type(a)
<type 'int'>
>>> type(int())
<type 'int'>
>>> class AClass():
...     pass
...
>>> a=AClass
>>> type(a)
<type 'classobj'>
>>> isinstance(a, AClass)
False
>>> b=AClass()
>>> isinstance(b, AClass)
True
```

## 14.4 Python 特殊矩阵

```
buckets = [0] * 100 # 这种矩阵可能会出现赋值异常，即会保持所有值恒等。  
buckets = [[0 for col in range(5)] for row in range(10)]
```

```
w, h = 100, 100  
bucket = [[None] * w for i in range(h)]
```

```
import numpy  
zarray = numpy.zeros(100)
```

## 14.5 Python 时间与日期

Python 的 `datetime` 包提供了日期与时间相关的操作。

```
#datetime 提供了 date,datetime,timedelta 等类  
from datetime import *  
# 日期差计算  
date(2012,7,28)-date(2012,7,25)  
date.today()-date(2012,7,25)  
# 时间差计算  
#datetime 参数中，时、分、秒、微秒可选  
datetime.now()-datetime(2012,7,25,09,23,45,23333)  
# 日期推算  
#timedelta 参数依次为天、秒、微秒，后两者可选  
datetime(2012,7,25)+timedelta(2) #2 天后的日期  
date(2012,7,25)+timedelta(2) #2 天后的日期
```

两个 `date` 对象相减，得到的是 `timedelta` 类型的对象，如果想返回整数，则有：

```
(date.today()-date(2012,7,25)).days
```

`calendar` 模块提供了查询平闰年和星期的功能，如

```
calendar.isleap(2000)  
calendar.weekday(2000, 1, 1) # 周一是 0，周日是 6
```

`calendar` 也能产生日历字符串如：

```
print calendar.month(2000, 1) # 月历  
print calendar.calendar(2000) # 年历
```



## 14.6 Python 读写 Excel 文件

xlrd, xlwt, xlutils, Python-xlsx and PyXLSX, openpyxl

## 14.7 Python 脚本常用功能

常用对象和函数

```
sys.argv
len(sys.argv)
os.system()
time.sleep()
sys.exit()
os.path.exists()
os.path.isfile()
os.path.split()
os.path.basename()
__file__
```

### 14.7.1 检查文件是否存在

```
os.path.isfile(filename)
```

检查文件是否可执行:

```
fpath = commands.getoutput('which %s'% handler)
if not (os.path.isfile(fpath) and os.access(fpath, os.X_OK)):
```

### 14.7.2 当前脚本名字

```
os.path.basename(sys.argv[0])
os.path.basename(__file__)
os.path.split(sys.argv[0])[1]
```

### 14.7.3 当前路径

```
os.path.dirname(__file__)
```

### 14.7.4 执行外部程序

```
os.system(cmd)
commands.getstatusoutput(cmd)
subprocess.Popen([], ...)
pexpect.spawn()
```

subprocess 模块定义了 Popen 类, 试图取代 os.system, os.spawn, os.popen, popen2, commands 等模块。除 Popen 外, 还定义了一些简洁函数 call, check\_call, check\_output. 详见 subprocess 文档。

pexpect 包含的 spawn 类具有强大的交互功能, 适用于 ssh, scp 等工具。

如果需要非阻塞式地获取进程的输出, 似乎只能用 subprocess.Popen 或 pexpect.spawn。

## 14.8 Python 科研仿真程序常用功能

### 14.8.1 浮点除法

```
from __future__ import division
```

即可让除法默认为浮点除法。

### 14.8.2 随机数

random 模块提供了 random, uniform, shuffle 等函数。

## 14.9 Python 字符编码问题

### 14.9.1 Python 中文字符输出

```
#!/usr/bin/python
# -*- coding: utf-8 -*-
```

```
u" 中文¥ chinese"
```

### 14.9.2 Python Unicode 序列与字符串

unicode(str, encoding) 函数将字符串 str 转换为 unicode 序列。

str.encode(encoding) 将某种编码的字符串转为另一种编码的字符串。如:

```
str = u' 你'
str2 = str.encode('gbk')
str3 = str.encode('utf8')# 此处也作'utf-8'
```

一个 unicode 数值可表示为字符串 u'%c'%i. 中文“你”的 unicode 序列为 0x4f60, unicode 字符串为 u'\u4f60'. 假设 unicode 数字序列用链表 uarray 表示, 则其转换为 unicode 编码的字符串的过程为:

```
str = ''
for ucode in uarray: str += '%c'%ucode
```

## 第 15 章 算法

### 15.1 二分查找代码示例

程序可以有多种写法，主要有如下区别：

- 不变式区间的开闭性。不变式：待搜数据  $t$  不存在，或属于不变式区间。区间可以为  $[l,u]$  或  $(l,u]$ 。区间的开闭性影响迭代更新的方式。
- 每次循环的比较操作次数，可以为 1 次或两次。每次循环如果作两次判断，效率较低，但循环次数可能会减少，因为可以直接发现目标退出循环。可以将等于比较合并到大于或小于比较中来减少判断。

当区间长度至少为 3 时，下轮迭代区间必能够缩小。当区间长度为 2 或 1 时，按照  $m=(u+1)/2$  计算到的中点  $m$  即为左端点  $l$ ，如果区间端点按照  $l=m$  方式来更新，会导致区间不能缩小。当区间长度为 1 时， $m$  同时等于  $l$  和  $u$ ，当区间右端点按照  $u=m$  来更新时，也会发生区间不能缩小的情形，如编程不慎则会造成死循环。

如果采用全闭区间 - 两次比较的方式编程， $u$  和  $l$  都不会直接赋为  $m$ ，则只需确保区间长度大于零即可，无死循环之虞。如果区间存在开端，或者只进行一次比较，则需要慎重。

可以对算法提出额外要求，即当存在多个满足条件的值时，应能返回下标最低者。

如果数组长度为固定值，如 1000，可以通过循环展开以进一步优化代码。虽然二分搜索可以在  $\log$  时间内完成搜索，但搜索后如果要插入新元素仍需要线性时间。不过，基于数组的连续操作具有很好的 cache 友好性。

#### 15.1.1 半闭区间，单次比较

[2]9.3。  $x[-1], x[n]$  作哨兵，但未真正访问。 $u$  和  $l$  都会直接赋为  $m$ ，因此循环条件是区间长度至少为 3，即  $l+1 \neq u$ 。 $t$  包含于  $(l,u]$ 。左边为开，能够保证返回最低下标。

```
int binarysearch3(DataType t)
{
    int l = -1, u = n, m;
    while (l+1 != u) {
        m = (l + u) / 2;
        if (x[m] < t) l = m;
        else u = m;
    }
}
```

```

    }
    if (u >= n || x[u] != t) return -1;
    return u;
}

```

### 15.1.2 半闭区间双次比较

将单次比较改为双次比较没有难度。只需要多加一次相等比较。

```

int binarysearch3(DataType t)
{
    int l = -1, u = n, m;
    while (l+1 != u) {
        m = (l + u) / 2;
        if (x[m] < t) l = m;
        else if x[m] &= t return m;
        else u = m;
    }
    if (u >= n || x[u] != t) return -1;
    return u;
}

```

### 15.1.3 闭区间单比较

[13] 一段 Python 代码:

```

def binsearch(x, n, t):
    #range size >= 1
    assert n > 0

    if x[0] > t or x[n-1] < t: return -1;

    l = 0
    u = n-1
    while (u-l >= 1):
        #x[l] <= t <= x[u], l == 0 or x[l-1] < t, range size >= 2
        m = l + (u - l) / 2;
        print "[%d, %d], %d"%(l, u, m)
        if x[m] < t:
            l = m + 1

```

```

    else:
        u = m

    #range size is 1
    if x[l] == t: return l
    return -1

```

[9]3.11 也给出了闭区间单次比较算法的实现，该实现不满足返回最小下标的条件。代码没有对输入参数进行检查，如果输入区间为零，程序功能可能与期望不符。书中认为求 midIndex 不可以相加除以 2，以防溢出。其实如此大数本不太可能作为数组的长度。因为 l 按照来 l=m 方式更新，所以区间长度为 2 时即需要退出循环。更新 u 的方式也过于保守，是按照开区间的方式进行更新。

其代码的 Python 等效版本写为:

```

def binsearch(x,l,u,t):
    while (l < u - 1): #range length >= 3
        m = l + (u - l) / 2;
        print "[%d, %d], %d" % (l, u, m)
        if x[m] <= t:
            l = m
        else:
            u = m # better be u = m-1

    #range size is 2 or 1
    if x[u] == t: return u
    if x[l] == t: return l
    return -1

```

原书程序为:

```

int bisearch(char** arr, int b, int e, char* v)
{
    int minIndex = b, maxIndex = e, midIndex;
    //循环结束有两种情况:
    //若为偶数则 minIndex == maxIndex
    //否则就是 minIndex == maxIndex - 1
    while (minIndex < maxIndex - 1)
    {
        minIndex = minIndex + (maxIndex - minIndex) / 2;
        if (strcmp(arr[minIndex], v) <= 0)
        {

```

```

        minIndex = midIndex;
    }
    else
    {
        //不需要  $minIndex - 1$ , 防止  $minIndex == maxIndex$ 
        maxIndex = midIndex;
    }
}

if (!strcmp(arr[maxIndex], v)) //先判断序号最大的值
{
    return maxIndex;
}
else if (!strcmp(arr[minIndex], v))
{
    return minIndex;
}
else
{
    return -1;
}
}

```

#### 15.1.4 闭区间双次比较

[2]5.1.  $t$  包含于  $[l, u]$ 。  $u$  和  $l$  都不会赋值为  $m$ 。循环条件是区间长度至少为 1，即  $l \leq u$ 。退出循环则意味着无解。如果一开始元素个数就为零，自然无法进入循环，算作无解。

```

int binarysearch2(DataType t)
{
    int l, u, m;
    l = 0;
    u = n-1;
    while (l <= u) //区间大于等于 1
    {
        m = (l + u) / 2;
        if (x[m] < t)
            l = m+1;
        else if (x[m] == t)
            return m;
    }
}

```

```

        else /* x[m] > t */
            u = m-1;
    }

    return -1;
}

```

[4]P99 也给出了这种算法:

```

private int rank(int key)
{ // Binary search.
    int lo = 0;
    int hi = a.length - 1;
    while (lo <= hi)
    { // Key is in a[lo..hi] or not present.
        int mid = lo + (hi - lo) / 2;
        if (key < a[mid]) hi = mid - 1;
        else if (key > a[mid]) lo = mid + 1;
        else
            return mid;
    }
    return -1;
}

```

## 15.2 快速排序代码示例

相关原理参考。

```

/* Simplest version, Lomuto partitioning */
void qsort1(int l, int u)
{
    int i, m;
    if (l >= u)
        return;

    m = l;
    for (i = l+1; i <= u; i++)
        if (x[i] < x[l])
            swap(++m, i);

    swap(l, m);
    qsort1(l, m-1);
    qsort1(m+1, u);
}

```

```

/* Sedgewick's version of Lomuto, with sentinel */
void qsort2(int l, int u)
{
    int i, m;
    if (l >= u)
        return;
    m = i = u+1;
    do {
        do i--; while (x[i] < x[l]);
        swap(--m, i);
    } while (i > l);
    qsort2(l, m-1);
    qsort2(m+1, u);
}

/* Two-way partitioning */
void qsort3(int l, int u)
{
    int i, j;
    DType t;
    if (l >= u)
        return;
    t = x[l];
    i = l;
    j = u+1;
    for (;;) {
        do i++; while (i <= u && x[i] < t);
        do j--; while (x[j] > t);
        if (i > j)
            break;
        swap(i, j);
    }
    swap(l, j);
    qsort3(l, j-1);
    qsort3(j+1, u);
}

/* qsort3 + randomization + isort small subarrays + swap inline */
int cutoff = 50;
void qsort4(int l, int u)
{
    int i, j;
    DType t, temp;
    if (u - l < cutoff)

```



```

        return;
    swap(l, randint(l, u));
    t = x[l];
    i = l;
    j = u+1;
    for (;;) {
        do i++; while (i <= u && x[i] < t);
        do j--; while (x[j] > t);
        if (i > j)
            break;
        temp = x[i]; x[i] = x[j]; x[j] = temp;
    }
    swap(l, j);
    qsort4(l, j-1);
    qsort4(j+1, u);
}

```

[4] 提出了三路分割，用于应对有大量 keys 重复的情形，并证明三路分割的快速排序具有熵最优性。该算法使用了  $(2lg2)NH$  次比较， $H$  为香农熵， $H = -\sum p_k \ln p_k$ 。

```

public class Quick3way
{
    private static void sort(Comparable[] a, int lo, int hi)
    { // See page 289 for public sort() that calls this method.
        if (hi <= lo) return;
        int lt = lo, i = lo+1, gt = hi;
        Comparable v = a[lo];
        while (i <= gt)
        {
            int cmp = a[i].compareTo(v);
            if (cmp < 0) exch(a, lt++, i++);
            else if (cmp > 0) exch(a, i, gt--);
            else
                i++;
        } // Now a[lo..lt-1] < v = a[lt..gt] < a[gt+1..hi].
        sort(a, lo, lt-1);
        sort(a, gt+1, hi);
    }
}

```

## 15.3 数据结构问题举例

### 15.3.1 简洁实现升序链表插入

链表插入的繁琐之处在于，要判断头指针是否为空，以及是否需要更新头指针（头前插）。通过哨兵（存放上限值，[2]13.2）使得链表至少有一个元素，无需检查 head 是否为空。通过使用指向指针的指针（[2]13.6.4），避免区分头前和头后插入两种情况。

```
for(pp=&head;(*pp)->val<t;pp=&((*pp))->next);
if (*pp)->val &= t: return;
*pp=new node(val=t, next=*pp);
```

。

### 15.3.2 简洁实现 BST 插入

通过哨兵（存放待搜索值）和指向指针的指针（[2]13.6.7），使得 BST 至少有一个元素，且无需单独判断是否需要更新 root 指针的值。

```
sentinel->val=t;
for(pp=&root;(*pp)->val!=t;pp=(t<(*pp)->val)?(&((*pp))->left):(&((*pp))->right));
if *pp&= sentinel: *pp=new node(val=t, left=right=sentinel);
```

。

### 15.3.3 m 个互异整数搜索结构

[2]13 介绍了有序数组，有序链表，BST，位向量，桶。链表相对于数组，适用于待存放元素个数不明确的情形。虽然链表在插入数据时不需要移动数据，但其内存访问不连续且需要额外空间存放指针，对 cache 不友好，性能甚至不如数组。对于纯搜索过程，有序数组可以在  $\log$  时间内完成，链表需要线性时间。桶实质是一种散列结构，用链表处理碰撞。

### 15.3.4 实现快速返回最大值的队列

[9]3.7。方法零：按照传统方式，以数组或链表存储队列，两个指针指向头尾。MaxVal 操作复杂度为  $O(N)$ ，增、删复杂度为常数。个人认为可以保存最大值，增删是予以更新，Enqueue 的复杂度为常数，dequeue 复杂度线性，MaxVal 复杂度为常数。方法一：使用堆。Enqueue 和 Dequeue 为  $O(\log N)$ ，MaxVal 为常数。类似于 [3] 中的优先级队列。方法二：[9] 提出了一种  $O(1)$  时间 MaxVal 操作的栈结构，用链表连接不同状态时的最大值，并用两个这种栈串联实现了队列。

### 15.3.5 有序文件多路归并

[2]14.6.4.d。用堆（优先级队列）表示每个文件的下一个元素。从堆中选出最小元素，再从对应文件中补上。

### 15.3.6 二叉树中最远节点

[9]3.8. 经分析可知, 最远两节点有两种情况: 两个叶子节点; 根节点和一个叶子节点, 此时根结点左右子树其一必为空。总之, 为某子树 (或本树) 左右子树最大高度之和 (叶子结点高度为 1)。可深度优先遍历, 检查以各结点为根结点的子树的左右子树的高度之和, 更新当前最优解。书上使用的是递归方法, 要求自作非递归法。

### 15.3.7 分层遍历二叉树

[9]3.10. 有两问。第一问是打印某一层结点。第二问是从上到下分层打印各结点, 层内从左到右。扩展题是从下到上分层打印各结点, 层内从左到右或从右到左。对于第一问, 按照正常流程遍历树, 判断层数合适则打印。其他问题, 使用一个数组, 将根结点压入, 遍历数组, 同时按照一定规则将各结点压入数组末尾。最终数组中元素排列符合要求。此题比较简单。

### 15.3.8 实现快速返回最大值的队列

[9]3.7. 方法零: 按照传统方式, 以数组或链表存储队列, 两个指针指向头尾。MaxVal 操作复杂度为  $O(N)$ , 增、删复杂度为常数。个人认为可以保存最大值, 增删是予以更新, Enqueue 的复杂度为常数, dequeue 复杂度线性, MaxVal 复杂度为常数。方法一: 使用堆。Enqueue 和 Dequeue 为  $O(\log N)$ , MaxVal 为常数。类似于 [3] 中的优先级队列。方法二: [9] 提出了一种  $O(1)$  时间 MaxVal 操作的栈结构, 用链表连接不同状态时的最大值, 并用两个这种栈串联实现了队列。

### 15.3.9 二叉树中最远节点

[9]3.8. 经分析可知, 最远两节点有两种情况: 两个叶子节点; 根节点和一个叶子节点, 此时根结点左右子树其一必为空。总之, 为某子树 (或本树) 左右子树最大高度之和 (叶子结点高度为 1)。可深度优先遍历, 检查以各结点为根结点的子树的左右子树的高度之和, 更新当前最优解。书上使用的是递归方法, 要求自作非递归法。

### 15.3.10 分层遍历二叉树

[9]3.10. 有两问。第一问是打印某一层结点。第二问是从上到下分层打印各结点, 层内从左到右。扩展题是从下到上分层打印各结点, 层内从左到右或从右到左。对于第一问, 按照正常流程遍历树, 判断层数合适则打印。其他问题, 使用一个数组, 将根结点压入, 遍历数组, 同时按照一定规则将各结点压入数组末尾。最终数组中元素排列符合要求。此题比较简单。

### 15.3.11 稀疏矩阵存储

[2]10.2 提出用数组表示各列, 指向行链表。同时提出如果编程语言不支持指针, 可以把所有行依次相连为单一大数组, 用另一个数组表示各列首元素在大数组中的位置。[2]10.6.2 提出, 依此按照  $x$ 、 $y$  坐标排列各元素, 以支持二分搜索。对于其他空间节省技术, 经常是通过仅存储差量来实现, 如 [2]10.6.4, 10.6.5。

## 15.4 数据分析问题举例

### 15.4.1 数组中最大的 K 个数

参 [9]2.5, [3]9.2-9.3([3] 称找到第  $k$  小的数为  $k$ th order statistics)。方法零：全部排序， $O(N\log N)$ ，适用于多次查询场景；或只对前  $k$  个数部分排序， $O(nk)$ ，可使用利用选择或交换的排序算法 [?]。方法一：随机分割保留单侧。[3]9.2 称之为 RANDOMIZED-SELECT 算法，[2]11.5.9 和 [5] 称之为选择算法。期望运行时间为线性，最差为平方时间。[3]9.3 的 SELECT 算法通过精心挑选 pivot 来确保最差时间也为线性。涉及随机访问，不适合外存储操作。[9]2.5.3 认为线性算法常数项太大，未必好。方法二：值域二分查找。每次迭代需要线性时间，迭代次数为  $\log_2(V_{\max} - V_{\min}/\delta)$ ， $\delta$  为元素间最小间隔（对于整数， $\delta$  为 1）。对于均匀分布的数据，总时间为  $N\log N$ 。文件操作优化 ([9]2.5.3)：每次迭代，将当期搜索区间的样本复制到新的文件中 ([13]：磁盘可能频繁换道，但适合于两个磁盘或磁带，参 15.4.17)，当区间内的样本数能够全部载入内存时，则不需要再进行文件操作。[13] 认为，为减少磁盘换道，对文件的读取采用搅拌式。方法三：前  $K$  个元素生成容量为  $K$  的大顶堆，从第  $K+1$  个元素开始遍历，更新堆的内容。时间为  $O(N\log K)$  适合外存储操作。如果  $K$  个数可以全部载入内存，则只遍历文件一遍，不涉及随机访问。如果  $K$  也很大，需要将  $k$  分割为多个可以载入内存的部分 ([9]2.5.4)。

方法四：如果值域有限且非常小，计数排序 ([9]2.5.5)。

### 15.4.2 找到数组中最大数和最小数

[9]2.10。如分别独立找到最大值和最小值，需要  $2N$  次比较。其他方法可以达到  $1.5N$  次比较。方法一：每邻近的一对数为一组，组内比较，较小者调整到奇数位置。进而分别在奇数位置和偶数位置寻找最小和最大。方法二：每邻近的一对数为一组，遍历每个组，每组内用 3 次比较更新当前的最大值和最小值。方法三：分治法。其时间复杂度见：15.11.6。

### 15.4.3 求众数和绝对众数

求众数 (Mode)：[2]11.5.1。方法 1：基于选择算法，参考 15.4.1，取轴值  $x$ ，根据快排的过程，小于  $x$  的放在左边，大于  $x$  的放在右边。同时统计  $x$  的出现次数  $T$ 。如果  $x$  左边的个数（不算  $x$ ）多于  $T$ ，向左递归；同理，如果  $x$  右边的个数对于  $T$ ，向右递归。复杂度为  $O(n\log n)$ 。方法 2：基于分布的统计，利用数组（如果数据取值范围为有限区间内的整数）或散列。时间复杂度为线性，空间复杂度较高。方法 3：先排序。复杂度主要来自排序操作。

求绝对众数：[9]2.3, 发帖水王问题。方法：不断去除相异的两个值。扩展为有三个 ID，各自超过 ID 出现次数的四分之一。

### 15.4.4 数组相邻差值最大值

[9]2.11 扩展 1

所述相邻指值的相邻，并非数组中位置的相邻。根据抽屉原理，相邻差值的最大值应不

小于  $\text{delta}=(V_{\max}-V_{\min})/(N-1)$ 。将取值域分解为长为  $\text{delta}$  的若干桶，每隔桶内不会有我们希望的值。记录每个桶的最大值和最小值，然后遍历所有的桶即可。时间和空间复杂度都是线性。

#### 15.4.5 找出数组中和为给定值 $S$ 的两个数

[9]2.12, [10]14

方法一：排序，对数组中每个数  $A$ ，用二分法查找  $S-A$  是否在数组中。 $O(N\log N)$ 。方法二：建立 Hash 表，使得用  $O(1)$  时间即可求出某个值是否在数组中，对数组中每个数  $A$ ，查找  $S-A$  是否在数组中。时间与空间复杂度均为线性。方法三：双下标相向游动。先排序，然后从数组的头和尾分别寻找一个数，使其和为  $S$ 。查找时间为线性。书中提到，很多题目要求返回两个数组下标的，适用类似方法，即在一个循环体里用两个变量反向遍历。

#### 15.4.6 子向量最大和

[9]2.14, [2] 第 8 章整章讲述该问题。

方法零：枚举所有子向量  $O(N^2)$ ，计算其和，总时间  $O(N^3)$ 。若将求和与枚举操作的第二个循环合并，或者预先计算累加数组，总时间  $O(N^2)$ 。方法二：分治法，分别在两个砍半数组中求解局部最优，再求解跨界解，给定两个序列头部，分别向前、向后搜索合适的子数组尾部。总时间  $O(N\lg N)$ 。方法三：动态规划，寥寥数行代码，线性时间复杂度。遍历数组，更新已遍历部分以当前位置为结尾的最优解，和已遍历部分最优解，后者的更新依赖于前者。方法四：[13] 为便于理解方法三而创，全局最优解必为以某  $i$  为结尾的子数组，先用线性的时间和空间求出以各  $i$  为结束的子数组的最大值序列  $\text{maxEnd}[i]$ ， $\text{maxEnd}[k]$  依赖于  $\text{maxEnd}[k-1]$ 。再用线性时间找到  $\text{maxEnd}[i]$  数组中的最大值即可。方法五：线性时间分治法 [2]8.7.8。分别在两个砍半数组中求出局部最优和跨界最优，则总的跨界最优借即为两个砍半数组跨界最优解之和。

#### 15.4.7 总和最接近 0 的子向量

[2]8.7.10，是15.4.6的延伸。使用累加数组， $\text{cum}[-1] = 0, \text{cum}[i] = \sum_{k=0}^i x[k]$ ，转化为求  $\text{cum}[n]$  中最接近元素的问题。可以在  $O(N\log N)$  时间内通过排序来完成。似乎可以仿照原题对动态规划算法，将评价指标更改即可。

#### 15.4.8 总和最接近常数 $t$ 的子向量

[2]8.7.10，是15.4.6的延伸。书上未给出答案。如果仿照15.4.7使用累加数组，转化为求  $\text{cum}[n]$  中差值最接近  $t$  的问题。可以在  $O(N\log N)$  时间完成排序，通过  $O(N\log N)$  时间在有序数组中完成查找。似乎可以仿照原题对动态规划算法，将评价指标更改即可。

#### 15.4.9 环形数组子向量最大和

[9]2.14 扩展 1

将解空间分为两部分，一部分不过尾，参考15.4.6。另一部分过尾。过尾者，分别从头和

尾按照两个方向求出最优子序列。书上如此似乎未能妥善处理两个最优子序列重叠的情况。我认为应该求出数组总和，减去子向量长度最小值。

#### 15.4.10 二维数组子向量最大和

[9]2.15

方法零：枚举， $O(N^2 \cdot M^2)$ 。二维求和复杂度，通过部分和缓存方法，可以将二维求和复杂度做到  $O(1)$ 。所谓部分和就是从某元素到原点的连线为对角线的矩形区域进行求和。方法二：只在 Y 维度进行枚举，确定上下边，按照一维的方法（参15.4.6）确定左右边，求出子数组之和， $O(NM \cdot \min(N, M))$ 。按照这两种方法，可以将问题扩展为三维、四维。参考15.4.9，可以求解首位相连情形。

#### 15.4.11 最长递增子序列

[http://en.wikipedia.org/wiki/Longest\\_increasing\\_subsequence](http://en.wikipedia.org/wiki/Longest_increasing_subsequence)

[9]2.16

同15.4.6节不同，此处序列不必连续。此题如使用枚举方法，子序列共有  $2^N$  个，不合适。方法一：动态规划，记  $LIS[i]$  为以  $i$  为末尾的最长递增子序列（书上说是前  $i$  个元素中的最长子序列），至少为 1。 $LIS[i] = \max\{1, LIS[k], k < i, array[k] < array[i]\}$ 。最终返回  $\max LIS[i]$ ，时间复杂度为  $ON^2$ ，需存储 LIS 数组。方法二：动态规划，遍历数组，存储  $TAIL[j]$  为当前（在遍历过程中更新）时刻所有长度为  $j$  的递增序列的尾值的最小值， $MAXL$  为当前的最长递增序列，利用  $TAIL$  计算  $LIS$ ， $j \leftarrow MAXL to 1$ ，如某  $j$  满足  $TAIL[j]$  小于  $array[i]$ ，则  $LIS[i] \leftarrow j + 1$ 。同时，可能会更新  $TAIL[j+1]$ ， $MAXL$ 。时间复杂度  $ON^2$ 。方法三：思路同方法二，但在选取  $j$  时，从  $LIS[i-1]$  开始，并使用二分查找。利用了  $TAIL$  为递增数组，及  $LIS[i] \leq LIS[i-1] + 1$ 。本节及15.4.6启发我们，数组不仅可看作静态的数据集合，也可看作一个更大的动态增长的数据集的组成部分。

#### 15.4.12 数组均匀分割

[9]2.18, 要求长度为  $2N$  的数组分成两个长度为  $N$  的数组，且和最接近

记数组为  $array[k]$ ，和的一半为  $S$ 。方法零：枚举法的复杂度  $\binom{N}{2N} = \frac{(2N)!}{N!N!}$ ，找出最接近  $S$  的组合。书上未提及此法。方法一：动态规划，遍历  $k$ ，更新集合类  $V_i, i \leq k, V_i$  表示任意  $i$  个元素的和的可取值。最终研究  $V_N$  中的最优值。书中未提及如何据此找到对应分配方案。可能需要在  $V_i$  中添加附加信息。方法二：如果取值域很小，用 boolean 数组  $isOK[i][s]$  表示是否能存在  $i$  个变量其和为  $s$ 。三维遍历  $k, i, s, i \leq N, i \leq k, s \leq S$ ，如果  $isOK[i-1][s-array[k]]$  为真，则  $isOK[i][s]$  为真。

#### 15.4.13 坐标系中最近点对

[9]2.11

方法零：枚举， $O(N^2)$ ；方法一：按 X 坐标分治， $O(N^2)$ ；方法二：按 X 坐标分治，求出不跨界的最近点对的距离为  $L$ ；探索跨界点对距离时，范围缩小至距界线不超过  $L$  的

范围，由此进行枚举，总复杂度仍为  $O(N^2)$ 。跨界最近点对必处于 Y 方向距离小于 L 的带状区内 (面积  $2L^2$ )，且区内点数不超过 8，左右半区点数各不超过 4，则最近点对在 Y 方向间的点不会超过 6 个。书上说用  $O(N)$  时间完成对所有带状区内最近点对的查找，总时间  $O(N \lg N)$ ，具体方法不明。如果在 X 方向上  $2L$  区域内对点按 Y 值排序， $O(\lg N)$ ，则总时间  $O(N \lg^2 N)$ ，比枚举法有进步。扩展题 2 要求坐标系中最远点对，不解。

#### 15.4.14 目标区间是否包含于源区间并集

[9]2.19

先对源区间进行排序  $O(N \log N)$  和合并  $O(N)$ ，此后，目标区间包含于源区间并集当且仅当目标区间包含于某个源区间。如果目标区间反包含某源区间，或同某源区间交叠，均不成立。

#### 15.4.15 丢失的备份

[9]1.5。每个结点都冗余备份为 2 份，因此活跃 ID 列表中每个 ID 会出现两次，但一些结点可能会失效，其 ID 不出现于列表。在已知有 1 个/2 个结点出故障的情况下，找到其 ID。如果只有 1 个 ID 失效，将所有活跃的 ID 相异或，将得到失效 ID。如果两个 ID 失效，事先应计算好所有 ID 总和，减去活跃 ID 总和，可以得到一个方程。另一个方程可以基于所有 ID 的乘积、平方和、异或等。

#### 15.4.16 缺失的整数

[2]2.1A，文件中包含不足 40 亿个 32 位整数 (32 位整数有 42.9 亿种取值)，要求找到一个缺失的整数。如果内存无法容纳位图 (32 位整数需要 512MB 的位图空间)，可以在值域二分搜索，每次迭代将当前值域的样本复制到另一个文件上，空域空间因小于值域空间，因此空域能保证缩半。如果题目条件是所有 32bit 整数中只缺 1 个，可以异或。因为所有整数异或为 0。参 15.4.17。

#### 15.4.17 至少出现两次的整数

[2]2.6.2，文件中包含多于 43 亿个 32 位整数 (32 位整数有 42.9 亿种取值)，要求找到一个重复的整数。如果内存无法容纳位图 (32 位整数需要 512MB 的位图空间)，可以在值域二分搜索，即查找小于中间值的数值是否冗余，然后值域缩半。每次迭代将当前值域的样本复制到另一个工作磁带上，但空域空间大于值域空间，不能保证空域缩半，因此最差情况下复杂度为  $N \log N$ 。优化:([2]2.6.2 Jim Saxe)，如果值域容量为  $m$ ，则只复制  $m+1$  个样本，保证空域缩半。另外 ([13]，参 15.4.1)，当  $m$  足够小时，开始使用位图法或全部载入内存。另外 ([13])，即使空域不缩半，如果每次迭代都将空域按一个线性因子缩小，则平均时间也为线性 (无限项等比级数之和)。当发现当前值域空间存在冗余时，即可丢弃当前空域位置之后的位置。这样，不需要复制额外的文件，只要更新文件搜索范围即可。进一步，对文件的访问可以采用搅拌式。

#### 15.4.18 约瑟夫环问题

[10]18,[11]45。圈有  $n$  个结点，击鼓传花式不断删除第  $m$  个结点。记该问题为  $f(n,m)$ ，有  $f(n,m) = [f(n-1,m) + m] \bmod n$

### 15.5 进制表示问题举例

本节中的问题涉及非常大的数字，普通内置数据类型容易溢出，应自定义 `BigInt` 类型。

#### 15.5.1 $N!$ 十进制/二进制中末尾的 0 个数

[9]2.2。

对于十进制，0 的个数等于所有质因子中 5 的个数。每隔 5, 产生一个因子 5; 每隔 25, 又产生一个因子 5; 每隔 125, 625, ..., 对于二进制，类似。另外  $N!$  中质因子 2 的个数等于  $N-N$  的二进制表示中 1 的个数。

#### 15.5.2 选择 $M$ ，使 $N*M$ 只包含 0 和 1

[9]2.8。

转化为选择符合条件的  $K$ ，使得  $K$  整除  $N$ 。遍历  $K$ ，值域按照模划分为  $N$  份，每份只保留最小者。 $K$  从  $i$  位数变成  $i+1$  位，相当于用  $10^i$  加上已访问的所有数，那么， $i+1$  位数模  $N$  的结果依次为  $10^i \bmod N$  加上已访问的数  $\bmod N$  的和再模  $N$ 。直到  $\bmod$  值为零的集合不再为空。遍历结束的条件，书上提到循环节的概念，不甚明了。

#### 15.5.3 Hamming Weight(Population Count)

[9]2.1。方法一：基于  $b \& (b-1)$  的运算，除去最末 bit1。

#### 15.5.4 长内存块中 bit1 的个数

[2]9.5.7

方法一：以字节或字为单位，统计每个单位中 bit1 的个数，再累加。方法二：查表法，对每个单位通过查表的方式获得 1 的个数，再累加。方法三：统计一个单位的取值分布，对于每个值出现对次数，乘以该值对应的 1 的个数。

#### 15.5.5 高效实现 C 语言 `isupper` 函数

[2]9.5.6

使用一个 256 元的表 (可以完全纳入缓存)，定义

```
#define isupper(c) (uppertable[c])
```

大多数系统为表中每个元素存储几个 bit，通过逻辑与操作来提取

```
#define isupper(c) (bigtable[c] & UPPER)
```

```
#define isalnum(c) (bigtable[c] & (UPPER|LOWER|DIGIT))
```



## 15.6 数论问题举例

### 15.6.1 最大公约数

[9]2.7。方法 0：欧几里德算法，辗转相除。方法 1：欧几里德算法减法版本，避免除法，但增加了减法。`int gcd(i,j){while(i!=j){if(i>j)i-=j;else j-=i;}}`。方法 2：gcd 初设为 1。若两数均 even，则均右移 1 位，gcd 左移 1 位；若其一为 even，则右移至成 odd；若均为 odd，则其一赋为两者差，必为 even。通过最低 bit 快速判断奇偶性。

### 15.6.2 自然数是否可表示为连续自然数之和

[9]2.21。书上未给答案。可能答案是，只要不是 2 的幂，都可表示为连续自然数之和。可以通过试验数据找到规律并证明之。

## 15.7 计算问题举例

### 15.7.1 桶计算

将区间  $[0, n-1]$  中的若干整数按分布存放于  $m$  个桶 (bin) 中，计算若干整数应该放在哪个桶中 ([2]13.6.9)，即整数值与单桶容量  $n/m$  做除法， $t$  对应桶是  $t/m * n$ 。如果保持桶数为  $m$ ，将单桶容量近似提升为 2 的幂次  $2^s \geq n/m > 2^{s-1}$ ,  $s = \lceil \log_m n \rceil$ ，则可将乘除法局限于预处理过程，在实时计算桶号的过程只使用移位  $t \gg s$ 。计算  $s$  的过程为，`for(s=1; 2^s < n/m; s++)`；。循环在  $2^s \geq n/m$  时停止。

### 15.7.2 计算浮点数均值

[2]14.6.4.c, 11.5.1。两个差异较大的浮点数相加会产生精度问题。需要每次取集合中较小的两个数相加 (类似于霍夫曼编码)，可以用优先级队列来完成。

### 15.7.3 矩阵的幂

[9]2.9 提及，计算  $A^n = A^2 \cdot A^4 \cdot A^8 \dots$ ，时间复杂度为  $O(\log n)$ 。网上有说将矩阵相似对角化，可加速计算。

### 15.7.4 Fibonacci 数列

[9]2.9。方法一：求出通项公式。方法二：  $(F_n, F_{n-1}) = (F_{n-1}, F_{n-2}) \cdot A$ ,  $A = \begin{pmatrix} 1 & 1 \\ 1 & 0 \end{pmatrix}$ ，进而转化为求  $A^n$ 。  
见15.7.3节。

### 15.7.5 运算方式受限的连续自然数求和

[10] 第 12 题。求  $\sum_{i=1}^n i$ ，不得使用乘除法、循环、和判断语句。方法：判断语句可用短路语句替代，固定循环可以展开，然而依赖于变量的不定循环难以替代。根据  $\sum_{i=1}^n i = (n^2 + n) \ll 1$ ，而  $n^2 = \sum_{k=0}^{32} I\{n \text{ 的第 } k \text{ 位为 } 1\} (n \ll k)$ ，循环展开即可。

### 15.7.6 不定子向量频繁增减不定值

[2]8.7.12。x[n] 长度为 n，并执行 n 次运算： $x[l:u] += v$ ，其中 l,u,v 每次会变。该过程消耗平方时间。如果使用差分数组  $diff[i] = x[i+1] - x[i]$ ， $x[l:u] += v$  转化为  $diff[l-1] += v$ ， $diff[u] -= v$ ，运算 n 次后再恢复出 x，只需线性时间。

### 15.7.7 除掉一个数，使剩余数乘积最大

[9]2.13

要求不使用除法。方法一：根据所有数乘积为正、负、零三种情况讨论，会发现不需要进行任何运算，很容易可以得到解法。方法二：记数组长度为 N，s[i] 为前 i 个数乘积，t[j] 为后 j 个数乘积，耗费 O(N) 的时间和空间能求出 s，t 两个数组，那么除去第 k 个数的所有数的乘积为  $s[k-1]t[N-k-1]$ ，总时间为线性。

## 15.8 字符串问题举例

### 15.8.1 字符串循环右移 K 位

[9]2.17,[2]2.1B。题目要求只允许两个附加变量。如无此要求，可以缓存最右 K 个元素。

如果 K 大于 N，先取模，如果 K 大于 N 的一半，变换方向，K 取作 N-K。方法一：循环右移 1 位，执行 K 次。算法复杂度  $O(N \cdot K)$ ，若 K 已被取模，算法复杂度  $O(N^2)$ 。方法二：先整体旋转 (线性时间)，再分别旋转左 K 个和右 N-K 个元素。方法三:[2]2.3, 杂技算法。类似于希尔排序、图书馆排序的跳跃性移动，对内存不友好，编程复杂。方法四：Gries 算法 [2]2.6.3，中间不动交换两侧各 K 个数，然后去掉已经处于最终位置的 K 个数，递归，编程复杂。跟欧几里德算法版本15.6.1是同构的。

### 15.8.2 字符串移位包含问题

[9]3.1。串 A 看作环形，是否包含串 B。判断 A+A 是否包含 B 即可。

### 15.8.3 词典聚类: 变位词和电话键盘

[2]2.4, 2.6.1。找出词典中所有互为变位词的集合，以及给定单词找出字典中所有它的变位词。词典中所有单词计算其标识，使得所有变位词具有相同标识。标识与单词构成元组，基于该标识对各元组排序，即可将所有变位词聚类。对于后一问题，可以按照前一个问题对各元组排序，执行词典预处理，这样就能使用二分搜索。实际系统往往使用散列技术或数据库系统 ([2]2.6.6 答案)。标识可以是单词内对字母按照字母表排序后形成的字符串。可以推广到对数据库中元组基于某规则进行归类。例如将名字映射为拨号按键序列的问题 ([9]3.2,[2]2.6.6, [7]) 求解所有映射成相同序列的名字，以及给定序列返回所有对应名字，此时标识就是按键序列。

#### 15.8.4 字串枚举: 电话号码对应英文单词

[9]3.2, [7]P119

问题 1: 枚举一个电话号码能够构成的所有字母组合, 普通枚举问题。问题 2: 基于词典, 一个给定电话号码是否构成有意义的单词。方法一: 基于问题 1 的解答, 将每个答案同词典进行匹配, 需要遍历词典很多次。方法二: 将可以构成单词的电话号码预先存放到数字词典中。方法三: 实质可看作词典聚类问题, 参15.8.3, 遍历一遍词典, 判断每个单词是否符合这个电话号。

#### 15.8.5 文档词频统计

[2]15.1. 不基于词典, 单词词形没有限制。利用散列表存储每个单词的词频, 表的长度为质数 29989, 使哈希载荷因子接近 1(圣经中有 29121 个单词, 区分大小写), 用链表解决冲突。每次查询几乎为常数时间。总时间正比于文档长度。

#### 15.8.6 至少重复两次短语最大长度

[2]15.2. 此题没有单词的概念, 只有字符。基于双指针同向扫描的算法需要平方时间。可以采用后缀数组, 数组中每个元素为指针, 指向文档中每个字符, 相当于文档的每一个后缀都在数组中有所对应。然后基于对指针指向的字符串的比较, 对后缀数组排序。扫描排序后的后缀数组, 查看当前字符串与下一个字符串的共同前缀长度, 找最大值。如果字符串比较的时间看作常数, 那么总开销取决于排序, 为线性乘以对数时间。然而, 如果文档所有字符都一样, 或者文档是由另一个文档复制了两次而来, 那么字符串比较的时间和计算共同前缀的时间可能会正比于文档长度。

扩展: 至少重复  $K$  次的最长短语 ([2]15.5.8)。同样对后缀数组排序, 扫描后缀数组, 查看当前字符串和后面第  $K-1$  个字符串的共同前缀长度, 这两个字符串的共同前缀也是中间  $K-2$  个字符串的前缀, 找最大值。

。

#### 15.8.7 $K$ 单词马尔可夫文本预测

[2]15.3. 基于当前位置  $K$  个单词预测下一个单词。在学习阶段, 对训练文档, 建立后缀数组 (参15.8.6) 并排序, 本题后缀数组的每个指针元素指向文档的各单词, 而不是指向所有字符。同时, 比较函数也改为, 如果前  $K$  个单词相同则断定字符串相同) 扫描后缀数组。在预测阶段, 对于给定  $K$  单词短语, 利用二分搜索在对数时间内定位到后缀数组中有相同  $K$  单词前缀的字符串 (if any), 在这些字符串中随机选择一个, 输出该字符串的下一个单词即可。作为优化 ([2]15.5.8), 不对后缀数组进行排序, 而是将每个后缀的位置存放在散列表中, 使得具有相同  $K$  单词前缀的后缀在同一个散列表项中。这样, 在预测阶段只用常数时间即可完成对给定短语的搜索。

#### 15.8.8 最长公共子序列 LCS

算法导论动态规划章, 子序列不需连续。

$$LCS[x][y] = \begin{cases} LCS[x-1][y-1] + 1, A[x] = B[y] \\ \max\{LCS[x][y-1], LCS[x-1][y]\}, A[x] \neq B[y] \end{cases}$$

### 15.8.9 最长公共子字符串

[2]15.5.9。与子字符15.8.8的区别在于子串连续。将两个源字符串连接在一起，记录分隔点的位置，转换为求解最长重复短语的问题 (15.8.6)，区别在于扫描后缀数组时，如果当前后缀和下一个后缀出自相同的源字符串，则跳过。通过比较当前后缀对应的位置和分隔点的位置，可判断出该后缀出自哪个串。使用“异或”操作判断两个后缀是否出自同串。

### 15.8.10 字符串相似度

[9]3.3。相似度为最小的变换次数 (记  $\delta$ , 单字符增、删、换) 的倒数。曾认为可先求 LCS(15.8.8)，不妥。简记  $A[x \dots A.length-1]$  为  $A[x]$ ,

$$\delta(A[x], B[y]) = \begin{cases} D[x+1][y+1], A[x] = B[y] \\ \min\{\delta[x][y+1], \delta[x][y+1], \delta[x+1][y+1]\}, A[y] \neq B[y] \end{cases}$$

[9] 上程序写的大概是  $\min\{\delta[x+1][y+2], \delta[x+2][y+1], \delta[x+2][y+2]\}, A[y] \neq B[y]$ ，我认为不太正确。存在重复计算，可优化。

### 15.8.11 包含所有关键词的最短摘要

[9]3.5。枚举所有报文段 ( $O(N^2)$ )，枚举的过程中检查是否包含所有  $M$  个关键词 ( $O(N^2 \cdot M)$ )。作为优化，[9] 提出只考虑以关键词为开端的报文段。本题以搜索引擎为背景，个人认为不适合空间复杂度较高的算法，因此，不适合预处理报文，比如标记关键词在报文中的位置。检查任意报文分词是否为关键字的复杂度为  $O(M)$ 。

### 15.8.12 字符串中只出现一次的字符

[10]17。基于 ASCII 字符值域有限的特性，建立一长度 255 的数组，保存每个字符出现的次数。

### 15.8.13 比特字符串排序

[2]11.5.5。可变长位字符串排序， $x[0 \dots n-1]$  每项包含整数 `length` 和指向数组  $bit[0 \dots length-1]$  的指针，设  $bit[i]$  返回第  $i$  个 bit 的值 (0 或 1)。首先将长度小于递归深度的字符串移动到最左，再利用快速排序的 Lomuto 划分 (参15.10.4)，将剩余部分划分成两部分，分布递归，检查下一位。

```
void bsort(l, u, depth)
    if l >= u return
    for i in [l, u]
        if x[i].length < depth
```

```

        swap(i, l++)
    m = l
    for i in [l, u]
        if x[i].bit[depth] &= 0
            swap(i, m++)

    bsort(l, m-1, depth+1)
    bsort(m, u, depth+1)

```

一开始用 `bsort(0,n-1,1)` 调用该函数。运行时间正比与待排序数据量，即各字符串长度总和。`swap` 移动的是字符串指针而非字符串本身。[13] 认为该代码有误，除非 `bit` 的索引从 1 而非零开始。

#### 15.8.14 字符串排序

[13] 待补充。

### 15.9 杂问题举例

#### 15.9.1 装箱问题的首次适应算法

[2]14.6.5。问题：将  $n$  个权值在  $(0,1)$  之间的数字分配到最少数目的单位容量箱。首次适应启发式算法按序考虑权值，按升序扫描箱，装入第一个合适的箱中。将箱组织成堆状结构，叶子结点为每个箱的剩余容量，其他结点的值为其子树中最空的箱的剩余容量。在选箱时，如果左右子树都合适，则选左树。选箱时间为对数，插入权值后沿插入路径更新剩余容量。

#### 15.9.2 日期计算

[2]3.7.4，计算日期差、某天是周几以及为某月生成日历。历法常识参15.12.1。日期差：基本思想是转换为各日期与相应元旦的差值，加上各元旦之间的差值。首先分别计算两个日期在所在年之内的编号，用后者减去前者，再加上年份差的 365 倍，再为每个闰年（包括起年，不包括止年）加 1。求周几：需要计算给定日期和已知周日之间的天数，再做模运算。计算日历：需要知道该月 1 号为周几以及该月有多少天。

#### 15.9.3 大空间初始化避免

[2]1.6.9。大数组 `data[0...n-1]` 需要初始化（如 `data[i]='a'+i%26`），采取以空间换时间的即用即初始化策略回避对整个数组的初始化。开辟长度亦  $n$  的整数辅助数组 `history`, `eventNumber`，变量 `top` 置 0。检查 `data[i]` 是否已经初始化（访问过）：`if(0<=eventNumber[i]<top AND history[eventNumber[i]] is i)`。对 `data[i]` 的首次访问使用：`eventNumber[i]=top;history[top]=i;init data[i];top++`，`history` 数组记录初始化历史，依次指向各初始化事件的依此人。`eventNumber[i]` 表示 `data[i]` 是第几例初始化（在 `history` 数组中的位置）。

### 15.9.4 区间 $[0, n-1]$ 随机取出 $m$ 个整数

问题 1: 输出  $m$  个有序不重复整数 ([2]12.5.8)。方法 1: 候选空间遍历。([1]3.4.2 算法 S, [2]12.2)  $s=m, r=n, \text{for } i \text{ in } [0, n) \{ w.p.s/r \{ \text{select } i; s--; \} r--; \}$ 。该算法可保证如果  $r$  下降到同  $s$  相等则剩余候选数以概率 1 全部选中。时间同  $n$  成正比, 当  $n$  很大时低效。  $w.p.s/r$  (with probability  $s/r$ ) 实现为 `if (bigrand()%r < s)`。  $r$  和  $s$  分布代表 `select`(剩余名额) 和 `remaining`(剩余候选集合)。方法 2: 随机抽取, 排序去重 ([2]12.3)。可以使用 C++ `set` 模板类自动完成排序和去重, 然后输出整个 `set`。每次执行集合插入需要  $O(\log m)$ , 总时间  $O(m \log m)$ 。如果使用其他数据结构 [13], 要求方便地实现排序和搜索, 如 BST, 有序数组, 有序链表。而 `heap` 不适合搜索, 很难实现去重。Bob Floyd 给出了改进 ([2]12.5.9), 使得每次的抽样都不重复 (第  $i$  次抽样空间为  $[0, i+n-m]$ , 且如果同以往重复则取门限值  $i+n-m$ , 高于往次门限, 必不重复)。这样, 不要求数据结构本身具有方便搜索的功能, 只要便于排序即可, 可以使用堆。方法 3: 候选集合洗牌, 头部排序。([2]12.3)。 `for i in [0, n) x[i]=i; for j in [0, m) swap(j, rand(j, n-1)); sort(x, 0, m); return x[0..m-1]`。空间复杂度正比于  $n$ ,  $n$  很大时难以接受。初始化时间正比于  $n$  (可以避免, 参 15.9.3), 洗牌时间正比于  $m$ , 排序时间  $O(m \log m)$ 。

问题 2: 输出  $m$  个随机序不重复整数 ([2]1.6.4)。问题 1 方法 3, 去掉排序环节; 方法 2, 改为排序前输出, 即每次取样值 (该值首次) 插入数据结构时即输出, 而不是输出数据结构, 可用使用 Floyd 改进。

问题 3: 输出  $m$  个有序可重复整数 ([2]12.5.8)。问题 1 方法 2, 选择集合之外的便于排序的数据结构 (`heap`, BST, 有序数组, 有序链表, C++ `multimap`), 抽取时不判断重复性, 且不使用 Floyd 改进方案。

问题 4: 输出  $m$  个随机序可重复整数 ([2]12.5.8)。随机抽取, 直接输出。问题 3 和 4 要求输出可重复整数, 基于候选空间的算法不可用, 只能基于抽取。

## 15.10 排序算法

### 15.10.1 排序算法分类

根据 [1], 排序算法包括内部排序和外部排序 (不完全放入 RAM)。内部排序分类: 插入, 交换, 选择, 合并, 分布。根据 [3], 排序算法包括基于比较的排序和非基于比较的排序 (可以达到线性时间复杂度)。[6] 给出了丰富的讲解材料。

[http://en.wikipedia.org/wiki/Sorting\\_algorithm](http://en.wikipedia.org/wiki/Sorting_algorithm)

#### 基于插入的排序

**直接插入** 就地稳定。  $O(N^2)$ 。参 [3]2.2。适用于近似有序数组。快速排序和插入排序可以联合使用, 性能极佳。

**Shell 排序** 就地, 不稳定。[1]5.2.1D。也称递减增量排序算法, 不需要大量的辅助空间, 不稳定, 复杂度取决于降序序列的选取, 可能是  $O(N \lg^2(N))$   $O(N \log N)$ ,  $N^{\frac{6}{5}}$ 。

**图书馆排序** 有  $n$  个元素待排序，这些元素被插入到拥有  $(1+e)n$  个元素的数组中。

**(二叉) 树排序** 稳定。线性空间复杂度。先构造二叉查找树，再 in-order 遍历之。

从文件中读数时比较方便。平均时间  $O(N\log N)$ ,  $O(N^2)$ 。

**其他** 二路插入 (使用二分法查找合适度位置，但未能减小移动数据度开销)，表插入 (以链表实现，减小数据复制开销)，地址计算插入等。

## 基于交换的排序

**冒泡** 稳定就地排序。  $O(N^2)$ 。数据交换过多，[1] 认为不值得推荐。

**鸡尾酒排序** 稳定就地排序。冒泡排序的变种。别名：双向冒泡排序, 鸡尾酒搅拌排序, 搅拌排序, 涟漪排序, 来回排序。

**快速排序** 就地不稳定。平均时间  $O(N\log(N))$ ，空间  $O(\log N)$ 。[4] 认为快速排序是最快的。

**奇偶排序** 奇偶换位排序，或砖排序。最初发明用于有本地互连的并行计算。

**Gnome Sort** 又称 stupid sort。类似插入排序，但通过同前面元素交换实现插入。

**梳子排序** 冒泡排序的变种。不稳定。如同快速排序和合并排序，梳排序的效率在开始时最佳，接近结束时，即进入泡沫排序时最差。如果间距变得太小时 (例如小于 10)，改用诸如插入排序或鸡尾酒排序等算法，则可提升整体效能。

**其他** 合并交换 (在可并行比较计算时有用)，基数交换，地址计算插入等。

## 基于选择的排序

**直接选择** 就地不稳定。  $O(N^2)$ 。

**堆排序** 就地不稳定。时间  $O(N\log(N))$ ，空间  $O(1)$ 。[3] 认为堆排序不如快速排序，但有其他用途，如实现优先级队列。

**锦标赛排序** 基于堆，待排数据初存于叶子节点，决出胜者，将胜者从其上升路径中删除，在存放胜者的叶子节点放置一个大数。时间  $O(N\log(N))$ ，需要额外空间作为堆。主要用于外排序的多路合并步骤。?

## 基于合并的排序

**归并排序**，非就地，稳定。[3]2.3 节 Merge 例程先将待合并数组的两个有序子数组拷贝到外部，再拷回原数组使有序。比较操作的次数介于  $(n\log n)/2$  和  $n\log n - n + 1$ ，赋值操作的次数是  $2n\log n$ ，空间复杂度为：  $\Theta(n)$ [6]。[1] 提出了如下两个非递归的归并排序算法，额外分配了与原数组等长的缓冲区。

**自然的两路合并** [1]5.2.4 算法 N。

**直接两路合并** [1]5.2.4 算法 S。

另外，还有就地不稳定版本的合并排序 ([1]Vol3 习题 5.2.5,  $O(N \lg N)$  时间, 流程复杂)。也有就地稳定版本 ([1]Vol3 习题) 的合并排序, 流程简单, 时间复杂度有所增加, 失去了意义。对于就地不稳定版本, 分为分块、预排序、两两并归、扫尾四部。分为  $m+2$  块, 除最后一块外, 其他块大小都是  $\sqrt{n}$ 。块内排序。块排序, 依据块的首元素, 如首元素相同则依据末尾元素。然后执行多次 AUX 排序。  
<http://blog.ibread.net/345/in-place-merge-sort/>.

## 基于分布的排序

**桶排序** [3]8.4。稳定?, 最差时间  $O(n+k)$ , 平均时间  $O(n+k)$ , 需要额外空间存放桶。It is a distribution sort, and is a cousin of radix sort in the most to least significant digit flavour. Bucket sort is a generalization of pigeonhole sort.

**鸽巢排序** 鸽巢排序 (Pigeonhole sort), 也被称作基数分类 [6](count sort[5]), 时空复杂度均  $O(n+k)$ , 适用于  $k = O(n)$  情形, 否则不如桶排序。计数排序中元素移动一次, 鸽巢排序则移动两次 (入、出鸽巢)[5].

**比较计数** [1]5.2 算法 C, 统计比该记录小的记录的个数。时间  $O(N^2)$ , 空间  $O(N)$ 。无大用。

**分布计数** [1]5.2 算法 D。[3]8.2。稳定排序。时间  $O(n+k)a$ , 空间  $O(k+n)$ ,  $k$  为分布空间大小, 需要额外空间存放辅助表和排序结果。若  $k = O(n)$ , 则时空均为  $O(n)$ 。涉及的操作包括 prefix sum(cumulative sum)。

**基数排序** [3]8.3。若每个基数位使用计数排序, 则时间  $O(d(n+k))$ ,  $d$  为位数,  $k$  为基数。

另外, bogosort (猴子排序) 通过随机洗牌来排序, 时间复杂度无上限, 仅供了解。一个笑话说: 量子计算机能够以  $O(n)$  的复杂度更有效地实现 Bogo 排序。

### 15.10.2 空间复杂度

总之, 如果不是就地排序, 则至少需要  $O(N)$  的额外空间, 如归并排序。快速排序为就地排序, 但需要  $O(\log N)$  的空间。归并排序的主要缺点, 是在最佳情况下需要  $\Omega(n)$  额外的空间 [6]。

### 15.10.3 稳定性

[6] 1. 稳定的排序

1. 冒泡排序, 鸡尾酒排序
2. 插入排序
3. 归并排序
4. 二叉树排序



5. 鸽巢排序
6. 桶排序
7. 计数排序
8. 基数排序
9. Gnome sort
10. 图书馆排序
  2. 不稳定的排序
  1. 选择排序
  2. 希尔排序
  3. Comb sort
  4. 组合排序
  5. 堆排序
  6. Smoothsort
  7. 快速排序
  8. Introsort
  9. Patience sort

[4] 习题 2.5.18 提出了强制稳定性概念，比如用额外的字段记录每个数据的位置，在不稳定排序操作之后用此字段恢复原来的相对次序。原地分区版本的快速排序算法是不稳定的。其他变种是可以通过牺牲性能和空间来维护稳定性的 [6]。

#### 15.10.4 快速排序

有许多版本，包括就地非稳定版本和稳定非就地版本。网上有一些非权威程序员给出了非递归版本，自行实现栈结构以模拟递归调用行为。

[2] 和 [4] 提出了以下几种划分方案：

- Lomuto 划分,  $x[l]$  存放  $t$ ,  $[l+1, m]$  小于  $t$ ,  $(m, i)$  大于等于  $t$ ,  $[i, u]$  未知。
- 双向划分,  $x[l]$  存放  $t$ ,  $[l+1, m]$  小于等于  $t$ ,  $(m, i)$  未知,  $[i, u]$  大于等于  $t$ 。
- 三路划分 ([2]11.5.11 称为宽支点划分)。  $[l, lt)$  部分小于  $t$ ,  $[lt, i)$  等于  $t$ ,  $[i, gt]$  未知,  $(gt, u]$  大于  $t$ 。

对快速排序 pivot 的选择，早期常使用最左元素，导致对有序数组性能很差。R.Sedgewick 提出 [5] 选择 pivot 的方案：

- 随机元素
- 中间元素
- 最左、最右和中间元素的均值

他同时提出了两种优化:

- 先递归较短的那半数组, 以保证最多使用  $O(\log N)$  空间。较长的那半数组使用尾部递归或遍历, 可能不额外增加堆栈空间。
- 数组段较短时不再排序, 最终使用插入排序扫一遍, 插入排序对于近似排好的数组很高效。

代码示例参考15.2。

内省 (introsort) 排序集成了快速排序和堆排序。

### 15.10.5 堆排序

C++ 标准库提供堆操作, 包括 `make_heap`, `push_heap`, `pop_heap`, `sort_heap` 等。可以用两行代码实现堆排序:

```
make_heap(a, a+n)
sort_heap(a, a+n)
```

C++ 标准库也提供了对优先级队列 `priority_queue` 的支持。

基于 [2]14.2 给出的两个关键函数 `siftup` 和 `siftdown`, 仅用几行程序就可实现堆排序。

```
#make heap
for i in range(2, len(x)):
    siftup(x, i) #必须是大顶堆

#sort heap
for i in range(len(x)-1, 1, -1):
    tmp = x[1]; x[1] = x[i]; x[i] = tmp
    siftdown(x, i-1)
```

对 [2]14.2 节 `siftup` 的优化包括 `x[0]` 置哨兵, 放置一个大数; `x[i]` 上浮时, 不交换 `i, p` 两个位置, 即将 `swap` 展开, 只置 `i`, 不置 `p`。 `siftdown` 很难使用哨兵, 但也可以通过展开 `swap` 来进行优化。

### 15.10.6 外部排序

主要算法 [5]:

- **外部合并排序** [5]. 涉及的数量概念是 pass(取决于算法设计, 不宜过多) 和 way(取决于数据量与 RAM 空间比值)。pass 是步骤数, pass1 将子文件排序并存放于 way 路临时文件, pass2 进行多路合并。如果 way 过多, pass2 会因磁盘寻道频繁而效率低下。此时可增加 pass 数, pass2 合并 way 路为更少的路数, pass3 将现有路数合并成 1 路。
- **外部桶排序**, 基于分布的排序。桶排序和合并排序具有数学上的对偶性 [6]。k 趟算法可以在  $kn$  的时间开销和  $n/k$  空间开销内完成对最多  $n$  个小于  $n$  的无重复正整数的排序 (选自 [2]1.5 答案, 每趟使用位图法进行排序)。

[2]1.3 的归并排序、多趟排序分别指这里的外部合并排序和外部桶排序。

此外, 还有一些不需要临时文件的原地算法。Merge sort is used in external sorting; heapsort is not. Locality of reference is the issue.

### 15.10.7 整数排序

[5] 题目中研究的对象如果是整数, 可以在其值域做文章。计算机中的整数取值空间有限且可数。主要算法:

- van Emde Boas tree, [3] 第 3 版第 20 章, [5]。
- non-conservative "packed sorting" algorithm
- 位图排序, 要求 key 可表示为整数且互异。bit 在 bit 序列中的位置代表整数的值, 而 bit 的值代表存在性。如果整数出现多次 [2]1.6.6, 或者需要统计其他属性 (而不仅仅是存在性), 可以考虑用多个 bit 位表示每个整数, bit 值代表该属性。如 [2]1.6.8, 美国免费电话号 (800.887.888) 存储问题, 可以用 3 个 bit 分别表示以 800,887,888 前缀的特定 7 位号码是否已经存在 [13]。
- Bucket sort, counting sort, radix sort

下面是对位向量的实现 [2]1.6.2:

```
#define BITSPERWORD 32
#define SHIFT 5
#define MASK 0x1F
#define N 10000000
int a[1 + N/BITSPERWORD];

void set(int i) {      a[i>>SHIFT] |= (1<<(i & MASK)); }
void clr(int i) {      a[i>>SHIFT] &= ~(1<<(i & MASK)); }
int test(int i){ return a[i>>SHIFT] & (1<<(i & MASK)); }
```

Bucket sort, counting sort, radix sort, and van Emde Boas tree sorting all work best when the key size is small; for large enough keys, they become slower than comparison sorting algorithms.

## 15.11 编程问题总结

本章包含了一些算法题目，几乎所有题目都可以用枚举的方法低效地完成，记作方法零。遇到题目，可以依次尝试枚举、分治和动态规划。

### 15.11.1 空间节省技术

15.3.11给出了稀疏矩阵存储方式。对于其他空间节省技术，经常是通过仅存储增量来实现，如 [2]10.6.4,10.6.5。

### 15.11.2 循环不变式

二分搜索：待搜索值在  $l \dots u$  之间的区间中。堆 siftup:  $\text{heap}(1,n)$  except perhaps between  $i$  and its parent。堆 siftdown:  $\text{heap}(1,n)$  except perhaps between  $i$  and its  $(0,1,2)$ children 快速排序 partition: 子数组最大和: BST 搜索:

### 15.11.3 利用哨兵减少判断

哨兵有两个意思 [5]，一是结构化表示结尾的最末特殊值 (字符串，文件，链表)，二是用于消除末尾判断的特殊值。本节取第二个意思。

求最值:[2]9.5.8 利用哨兵元素找出数组最大值， $x[n]$  时刻保存当前最大值。需要在末尾多分配一个元素对空间，即可访问  $x[n]$ 。同时，如果在开头额外分配元素，则可访问  $x[-1]$ 。

二分搜索:[2]9.3 修改二分搜索算法，将  $x[-1]$  和  $x[n]$  看作假想的哨兵值 (参15.1.1)。

顺序搜索:[2]9.2 问题 3 将哨兵值用在了顺序顺序搜索中， $x[n]$  保存待搜索值。

有序链表和 BST 插入: 参15.3.1和15.3.2。

堆 siftup: 首元素作哨兵，取极小值。

快速排序 Partition:

### 15.11.4 克服 malloc 瓶颈

[2]9.1,9.5.2,13.6.5。如果需要分配多个相同大小的结点，可以一次性 malloc 来节省时间，自行管理空间。

### 15.11.5 if-else 灾难与 switch 膨胀

转为为搜索问题 ([2]3.7.1)，或利用多态 ([12])。

### 15.11.6 分治法时间复杂度

$$T(n) = aT(n/b) + f(n)$$

其中  $a \geq 1, b > 1, f(n)$  is asymptotically positive

三种常见情况:

1.

$$f(n) = O(n^{\log_b a - \epsilon}), \epsilon > 0, \text{ 则 } T(n) = \Theta(n^{\log_b a})$$

2.

$$f(n) = O(n^{\log_b a} \lg^k n), \text{ 则 } T(n) = \Theta(n^{\log_b a} \lg^{k+1} n)$$

3.

$$f(n) = O(n^{\log_b a + \epsilon}), \epsilon > 0, \text{ 则 } T(n) = \Theta(f(n))$$

## 15.12 历法常识

### 15.12.1 闰年的计算

闰年 (leap year) 规则为：西元年份逢 4 的倍数闰、100 的倍数不闰、400 的倍数闰。例如：公元 1992、1996 年等为 4 的倍数，故为闰年；公元 1800、1900、2100 年为 100 的倍数，当年不闰；公元 1600、2000、2400 年为 400 的倍数，有闰。其他年份为平年 (common year)。公元前之闰年出现在 1, 5, 9, 13, 因此无法以“除以 4”计算。公元元年为公元 1 年，没有零年。有人提议 4000 的倍数不闰，未被采纳。

### 15.12.2 阳历和阴历

阳历（又称太阳历，英语：Solar Calendar），为据地球围绕太阳公转轨道位置，或地球上所呈现出太阳直射点的周期性变化，所制定的历法。在汉语文化中，“阳历”一词有时会被泛指为公历，以与传统的农历有所区别。

阴历（英语：lunar calendar）又称太阴历，在天文学中与阳历对应，指主要按月亮的月相周期来安排的历法。它的一年有 12 个朔望月，约 354 或 355 日。主要根据月亮绕地球运行一周时间为一个月（29.5306 天），大月 30 日，小月 29 日。纯粹的阴历有希腊历和伊斯兰历，而大部分通常说的阴历实际上都是阴阳历，例如全世界所有华人及朝鲜、韩国和越南及明治维新前的日本都是使用的夏历。

阴阳历（英语：lunisolar calendar），在天文学中是指兼顾月相周期和太阳周年运动所安排的历法。一年有 12 个朔望月，过若干年（一般为十九岁一章）安置一个闰月，使年的平均值大约与回归年相当。夏历就是阴阳历的一种，具体的历法还包括纪年（纪元）的方法。中国、日本、朝鲜、及中东以色列的传统历法也是阴阳历，其他民族如藏族、傣族也是使用阴阳历。

农历又称夏历，是现今依旧广泛使用的中国传统历法，在古代一般称“黄历”或“皇历”，近代以来又称为夏历、阴历、旧历等。事实上，夏历不是阴历，而是阴阳历；夏历不是农历，阳历才是真正的农历；夏历不是旧历，而是现今依然广泛使用的历法，因此很多人主张为夏历正名。

在农业气象学中，阴历略微不同于农历、殷历、古历、旧历，是指中国传统上使用的夏历。而在天文学中认为夏历实际上是一种阴阳历。在古代农业经济中，春天播种、秋

天收耕，本来阳历应更能反映农业周期，但不少古代历法都是由月亮算起，一个推测是黑夜中的月亮特别容易观察，月亮盈亏一目了然，直至天文技术成熟后，他们才能观察到太阳在历法中的作用。

### 15.12.3 儒略历和阴历

Julian calendar，儒略历，是格里历的前身，由罗马共和国独裁官儒略·恺撒采纳埃及亚历山大的希腊数学家兼天文学家索西琴尼计算的历法，在公元前 45 年 1 月 1 日起执行，取代旧罗马历法的一种历法。一年设 12 个月，大小月交替，四年一闰，平年 365 日，闰年于二月底增加一闰日，年平均长度为 365.25 日。由于累积误差随着时间越来越大，1582 年后被教皇格里高利十三世改善，变为格里历，即沿用至今的西历。

现行公历即格里历，又译国瑞历、额我略历、格列高利历、格里高利历，是由意大利医生兼哲学家里利乌斯（Aloysius Lilius）改革儒略历制定的历法，由教皇格列高利十三世在 1582 年颁行。公历是阳历的一种，于 1912 年开始在中国正式采用，取代传统使用的中国历法农历，而中国传统历法是一种阴阳历，因而公历在中文中又称阳历、西历、新历。格里历与儒略历一样，格里历也是每四年在 2 月底置一闰日，但格里历特别规定，除非能被 400 整除，所有的世纪年（能被 100 整除）都不设闰日；如此，每四百年，格里历仅有 97 个闰年，比儒略历减少 3 个闰年。

格里历的历年平均长度为 365.2425 日，接近平均回归年的 365.242199074 日，即约每 3300 年误差一日，也更接近春分点回归年的 365.24237 日，即约每 8000 年误差一日；而儒略历的历年为 365.25 日，约每 128 年就误差一日。到 1582 年时，儒略历的春分日（3 月 21 日）与地球公转到春分点的实际时间已相差 10 天。因此，格里历开始实行时，将儒略历 1582 年 10 月 4 日星期四的次日，为格里历 1582 年 10 月 15 日星期五，即有 10 天被删除，但原星期的周期保持不变。格里历的纪年沿用儒略历，自传统的耶稣诞生年开始，称为“公元”，亦称“西元”。

格里历 1582 年 10 月 15 日，合儒略历 1582 年 10 月 5 日，只有意大利、波兰、西班牙、葡萄牙开始用格里历，日期跳过 10 日。由于新历法是教皇颁布的，新教国家予以抵制。直到 18 世纪，大英帝国，包括英格兰、苏格兰、以及现在美国的一部份才采纳格里历，也就是儒略历 1752 年 9 月 2 日星期三的次日是格里历 1752 年 9 月 14 日星期四，日期跳过 11 日。值得注意的是，1582 年，罗马教廷减去的是 10 天，而到 1752 年修改历法的时候却减去了 11 天的原因其实很简单，这涉及到了闰年的问题。

The proleptic Gregorian calendar is produced by extending the Gregorian calendar backward to dates preceding its official introduction in 1582.

### 15.12.4 纪年

纪年是人们给某一年起名的方法。主要的纪年有帝王纪年、公元纪年、岁星纪年和干支纪年等。中国在汉武帝以前用帝王纪年，从即位年用元年、二年、三年……。改元时，用“中二年”“后元年”等。从汉武帝到清末，用年号纪年；1911 年推翻帝制之后采用民国诞生时间来纪年，兼或使用公元纪年。1949 年中华人民共和国成立以后采用全世界通用的公元纪年。干支纪年认为兴自东汉。东汉四分历以前，用岁星纪年和太岁纪年。到

现在来用干支纪年。

西元，又称耶元、西历，一种源自于西方社会的纪年方法，以耶稣诞生年作为纪年的开始。在儒略历与格里高利历中，在耶稣诞生之后的日期，称为主后（拉丁语：Anno Domini，缩写为 A.D.），而在耶稣诞生之前，称为主前（英语：Before Christ，缩写为 B.C.）。现代学者，为了淡化宗教色彩，多半改采用公元（Common era，缩写为 C.E.）与公元前（Before the Common Era，缩写为 B.C.E.）的说法。

公历以耶稣的出生为参照。在 6 世纪时，东罗马帝国为了修订历法，以替代非常混乱的罗马历法，就请当时精通天文的僧侣建议一个更合理的纪年标准。由于自君士坦丁大帝以后，罗马帝国举国改信基督教，僧侣就决定改以耶稣出世的年份为新纪元一年。当时的僧侣就基于圣经上“耶稣被处决时约三十多岁”，就在耶稣处决那一年的年份减去三十，作为新纪元的元年。

#### 15.12.5 相关历史人物和事件

盖乌斯·尤利乌斯·恺撒（拉丁文：Gaius Julius Caesar，前 100 年 7 月 13 日—前 44 年 3 月 15 日），罗马共和国末期的军事统帅、政治家，儒略家族成员。应该注意的是，中国大陆现在通常将此入译作尤利乌斯·凯撒，但在天文学上仍沿用“儒略历”一词，而不是“尤利乌斯历”。

郭守敬（1231 年—1316 年），字若思，邢台人，中国元朝的天文学家、数学家和水文学家。确定了一个月为 29.530593 日，一年为 365.2425 日。正式废除以前历法积累的时差，以实际观测为准。确定以一年的  $1/24$  作为一个节气，以没有中气的月份为闰月，此原则一直采用至今。

John Herschel proposed a correction to the Gregorian calendar, making years that are multiples of 4000 not leap years, thus reducing the average length of the calendar year from 365.2425 days to 365.24225. Although this is closer to the mean tropical year of 365.24219 days, his proposal has never been adopted because the Gregorian calendar is based on the mean time between vernal equinoxes (currently 365.2424 days).

前 45 年 1 月 1 日，恺撒起执行儒略历，取代旧罗马历法。前 44 年，盖乌斯·尤利乌斯·恺撒遭到以布鲁图所领导的元老院成员暗杀身亡。前 32 年，屋大维向安东尼宣战。奥古斯都，原名盖乌斯·屋大维·图里努斯（Gaius Octavius Thurinus），是罗马帝国的开国君主，统治罗马长达 43 年。前 23 年，屋大维辞去执政官职，接受其他二职。一为保民官职（tribunicia potestas），二为“统治大权”。普遍认为奥古斯都在前 23 年里披上了黄袍。然而，他仍使用第一公民这个称号。公元元年，王莽加爵“安汉公”。汉平帝追谥孔子为褒成宣尼公，封孔子后裔均为褒成侯，从此孔子正式登上中国传统社会的神坛。世界人口达 2 亿。公元 14 年 8 月 19 日，奥古斯都逝世。罗马元老院决定将他列入“神”的行列，并且将 8 月称为“奥古斯都”月，这也是欧洲语言中 8 月的来源。

#### 15.13 数的分类

real number rational number repeating decimal, recurring decimal finite decimal integer  
finite decimal does not have non-uniqueness representation

fraction ,2,5, infinite

Every repeating or terminating decimal is a rational number. A fraction in lowest terms(Irreducible fraction) with a prime denominator other than 2 or 5 (i.e. coprime to 10) always produces a repeating decimal.



## 参考文献

- [1] Donald Knuth, 计算机程序设计的艺术, Volume 3, 第二版, 国防工业出版社.2003
- [2] Jon Bentley 著, 黄倩译. 编程珠玑, 第二版, 人民邮电出版社, 2008
- [3] Thomas H. Cormen, Charles E. Leiserson, Ronald L. Rivest, and Clifford Stein. 算法导论, 中文第二版. 机械工业出版社
- [4] Robert Sedgewick. *Algorithms*, Edition 4. Addison-Wesley
- [5] Wikipedia. <http://en.wikipedia.org/wiki/>
- [6] 维基百科. <http://zh.wikipedia.org/wiki/>
- [7] Eric Giguere, John Mongan. *Programming Interviews Exposed, 3rd Edition*. John Wileys & Sons, Inc .
- [8] 欧立奇, 刘洋, 段韬. 程序员面试宝典, 第 3 版. 电子工业出版社, 2011.4
- [9] 微软编程之美小组. 编程之美. 电子工业出版社.2008.
- [10] 结构之法算法之道博客. 微软面试 100 题
- [11] 何海涛. 剑指 offer: 名企面试官精讲典型编程题, 第 1 版. 电子工业出版社.2012
- [12] Martin Fowler 著, 熊节译. 重构: 改善既有代码的设计. 人民邮电出版社. 2010.4
- [13] 李明哲. 技术笔记 (本笔记). 2012 - 2013
- [14] W.Richard Stevens. *TCP/IP Illustrated*. Volume 1
- [15] Brian W.Kernighan, Dennis M.Ritchie, 徐宝文译. *C 程序设计语言*, 第 2 版. 机械工业出版社