

Лабораторная Работа №7

Простейший шаблон

Сильвен Макс Грегор Филс , НКАбд-03-22

- Освоение основных возможностей командной оболочки Midnight Commander.
Приобретение навыков практической работы по просмотру каталогов и файлов;
манипуляций с ними

Задание по тс:

Задание по тс:

1. Изучите информацию о тс, вызвав в командной строке `man тс`.
2. Запустите из командной строки `тс`, изучите его структуру и меню.
3. Вы-полните несколько операций в тс, используя управляющие клавиши (операции с панелями; выделение/отмена выделения файлов, копирование/перемещение файлов, получение информации о размере и правах доступа на файлы и/или каталоги и т.п.) ##

Задание

4. Выполните основные команды меню левой (или правой) панели. Оцените степень подробности вывода информации о файлах.
 5. Используя возможности подменю Файл , выполните: – просмотр содержимого текстового файла; редактирование содержимого текстового файла (без сохранения результатов редактирования); – создание каталога; – копирование файлов в созданный каталог. ##
- Задание
6. С помощью соответствующих средств подменю Команда осуществите:

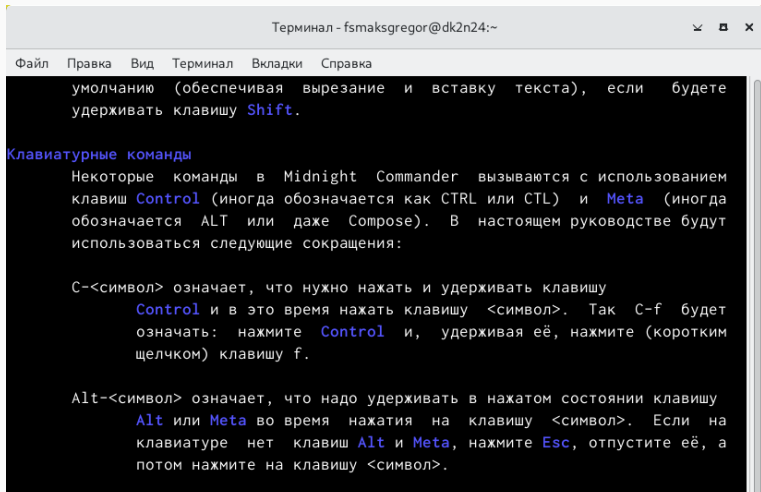
- поиск в файловой системе файла с заданными условиями (например, файла с

- Командная оболочка — интерфейс взаимодействия пользователя с операционной системой и программным обеспечением посредством команд. Midnight Commander (или mc) — псевдографическая командная оболочка для UNIX/Linux систем. Для запуска mc необходимо в командной строке набрать mc и нажать Enter .
- MC имеет много полезных как для пользователей, так и для администраторов, функций (копирование, удаление, переименование/перемещение, создание директорий).
- Главное окно программы Midnight Commander состоит из трех полей. Два поля, называемые “панелями”, идентичны по структуре и обычно отображают перечни файлов и подкаталогов каких-то двух каталогов файловой структуры. Эти каталоги в общем случае различны, хотя, в частности, могут и совпасть. Каждая панель состоит из заголовка, списка файлов и информационной строки.

- Третье поле экрана, расположенное в нижней части экрана, содержит командную строку текущей оболочки. В этом же поле (самая нижняя строка экрана) содержится подсказка по использованию функциональных клавиш F1 - F10. Самая верхняя строка экрана содержит строку горизонтального меню. Эта строка может не отображаться на экране; в этом случае доступ к ней можно получить, щёлкнув мышью по верхней рамке или нажав клавишу F9. [Terminal:bash?]

Выполнение лабораторной работы

1. Задание по тс: 1. Изучим информацию о тс, вызвав в командной строке `man tc`. (рис. (fig:1?))



```
Терминал - fsmaksgregor@dk2n24:~
Файл  Правка  Вид  Терминал  Вкладки  Справка
умолчанию (обеспечивая вырезание и вставку текста), если будете
удерживать клавишу Shift.

Клавиатурные команды

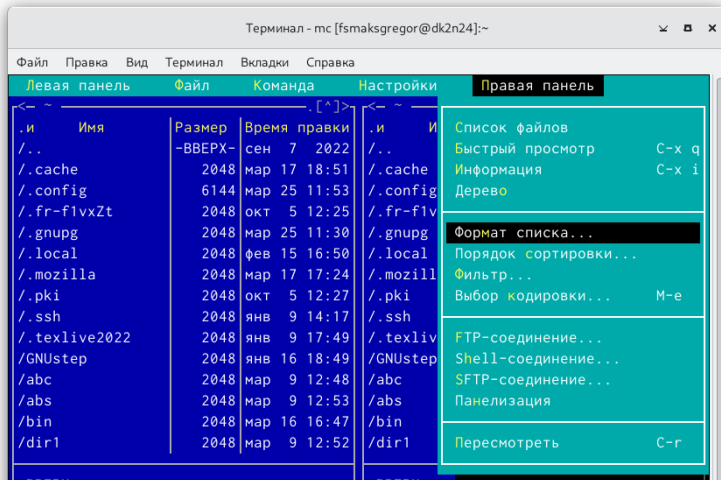
Некоторые команды в Midnight Commander вызываются с использованием
клавиш Control (иногда обозначается как CTRL или CTL) и Meta (иногда
обозначается ALT или даже Compose). В настоящем руководстве будут
использоваться следующие сокращения:

C-<символ> означает, что нужно нажать и удерживать клавишу
Control и в это время нажать клавишу <символ>. Так C-f будет
означать: нажмите Control и, удерживая её, нажмите (коротким
щелчком) клавишу f.

Alt-<символ> означает, что надо удерживать в нажатом состоянии клавишу
Alt или Meta во время нажатия на клавишу <символ>. Если на
клавиатуре нет клавиш Alt и Meta, нажмите Esc, отпустите её, а
потом нажмите на клавишу <символ>.
```

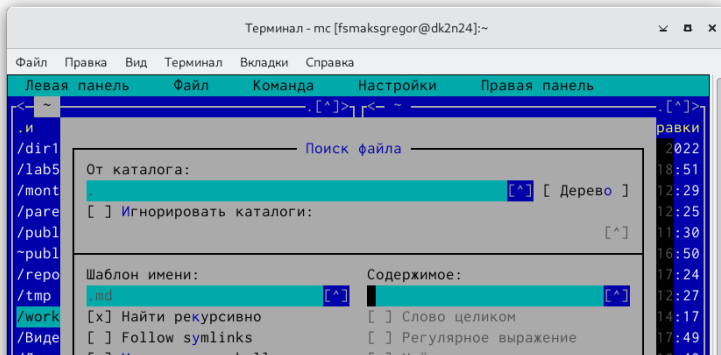

Выполнение лабораторной работы

4. Выполним основные команды меню левой (или правой) панели. Оценив степень подробности вывода информации о файлах.(рис. (fig:4?))



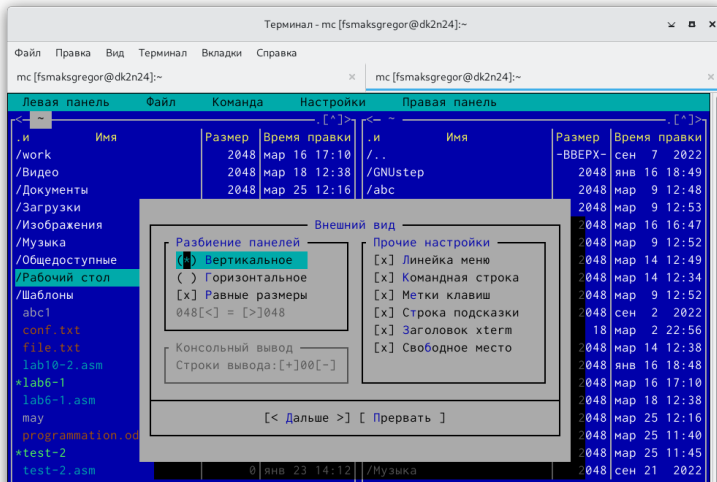
Выполнение лабораторной работы

6. С помощью соответствующих средств подменю Команда осуществим:
- поиск в файловой системе файла с заданными условиями (например, файла с расширением .c или .cpp, содержащего строку main);
 - выбор и повторение одной из предыдущих команд;
 - переход в домашний каталог;
 - анализ файла меню и файла расширений. (рис. (fig:8?))(рис. (fig:9?))(рис. (fig:10?))(рис. (fig:11?))



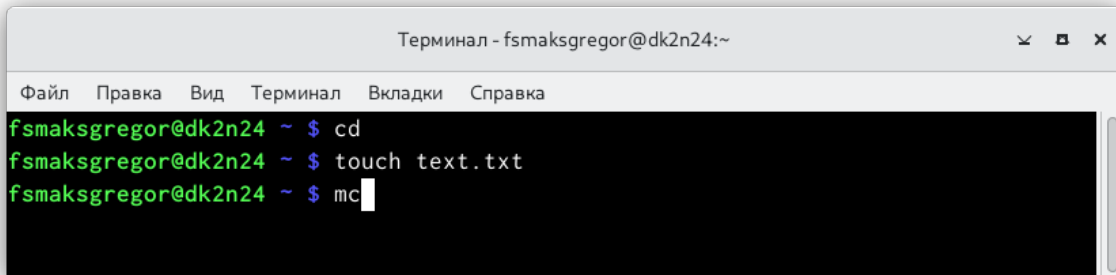
Выполнение лабораторной работы

7. Вызовим подменю Настройки. Освоим операции, определяющие структуру экрана mc (Full screen, Double Width, Show Hidden Files и т.д.) (рис. (fig:12?))(рис. (fig:13?))(рис. (fig:14?))



Задание по встроенному редактору mc

1. Создадим текстовый файл text.txt.(рис. (fig:15.1?))



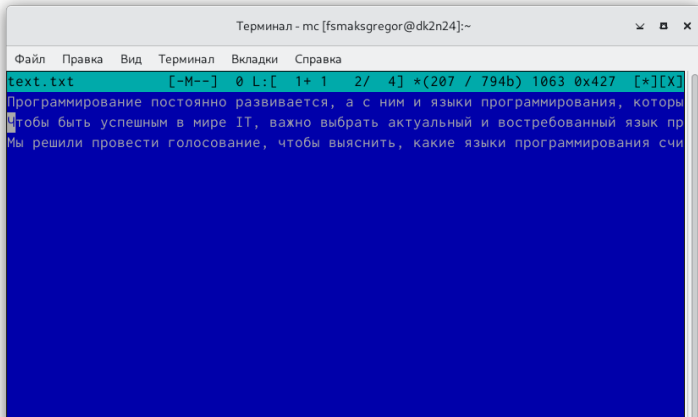
The image shows a terminal window titled "Терминал - fsmaksgregor@dk2n24:~". The window has a menu bar with "Файл", "Правка", "Вид", "Терминал", "Вкладки", and "Справка". The terminal output shows three commands being executed: "cd", "touch text.txt", and "mc".

```
Терминал - fsmaksgregor@dk2n24:~
Файл  Правка  Вид    Терминал  Вкладки  Справка
fsmaksgregor@dk2n24 ~ $ cd
fsmaksgregor@dk2n24 ~ $ touch text.txt
fsmaksgregor@dk2n24 ~ $ mc
```

Рис. 9: touch text.txt

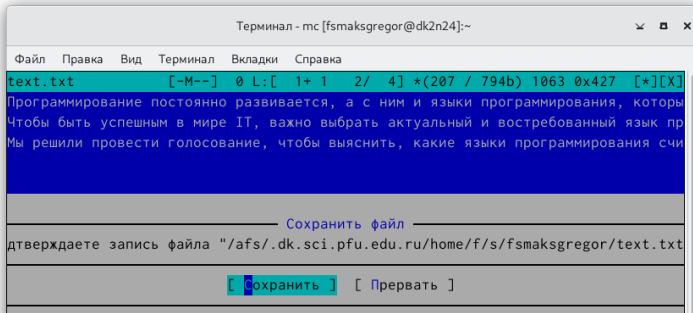
Задание по встроенному редактору mc

2. Откроем этот файл с помощью встроенного в mc редактора.
3. Вставим в открытый файл небольшой фрагмент текста, скопированный из любого другого файла или Интернета. (рис. (fig:15?))



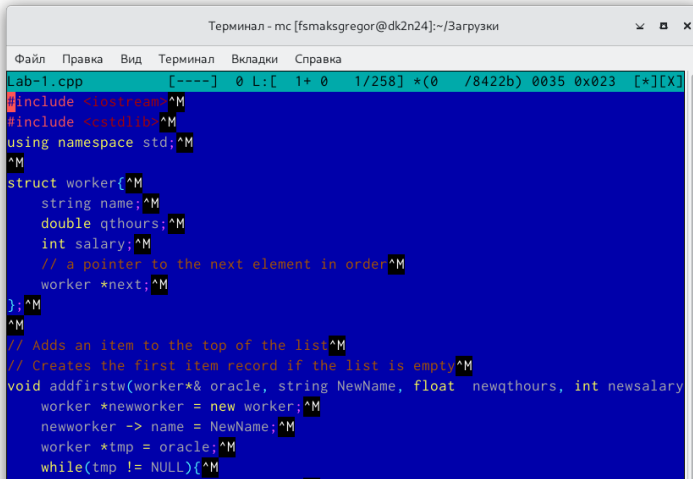
Задание по встроенному редактору mc

4. Прделаем с текстом следующие манипуляции, используя горячие клавиши:
- Удалим строку текста.
 - Выделим фрагмент текста и скопируем его на новую строку.
 - Выделим фрагмент текста и перенесем его на новую строку.
 - Сохраним файл.
 - Отменим последнее действие.
 - Перейдем в конец файла (нажав комбинацию клавиш) и напишем некоторый текст.
 - Перейдем в начало файла (нажав комбинацию клавиш) и напишем некоторый текст.
 - Сохраним и закроем файл.(рис. (fig:16?))



Задание по встроенному редактору mc

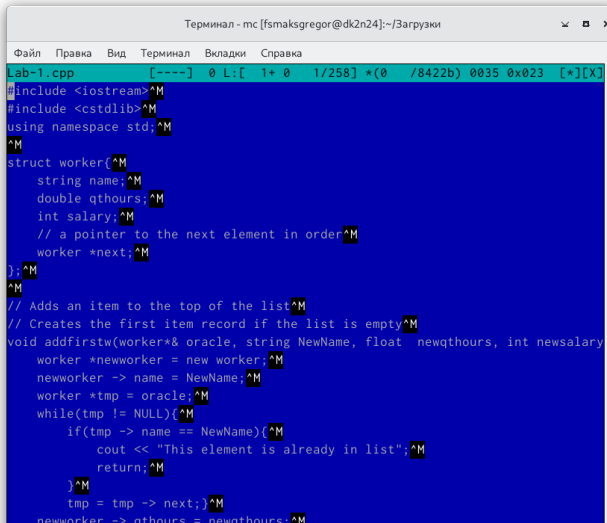
- Откроем файл с исходным текстом на некотором языке программирования (например C или Java) (рис. (fig:17?))



```
Терминал - mc [fsmaksgregor@dk2n24]:~/Загрузки
Файл  Правка  Вид  Терминал  Вкладки  Справка
Lab-1.cpp  [----]  0 L:  1+ 0  1/258]  *(0  /8422b)  0035  0x023  [*][X]
#include <iostream>^M
#include <cstdlib>^M
using namespace std;^M
^M
struct worker{^M
    string name;^M
    double qthours;^M
    int salary;^M
    // a pointer to the next element in order^M
    worker *next;^M
};^M
^M
// Adds an item to the top of the list^M
// Creates the first item record if the list is empty^M
void addfirstw(worker*& oracle, string NewName, float  newqthours, int newsalary
    worker *newworker = new worker;^M
    newworker -> name = NewName;^M
    worker *tmp = oracle;^M
    while(tmp != NULL){^M
```

Задание по встроенному редактору mc

6. Используя меню редактора выключим подсветку синтаксиса.(рис. (fig:18?))



```
Терминал - mc [fsmaksregor@dk2n24]:~/Загрузки
Файл  Правка  Вид  Терминал  Вкладки  Справка
Lab-1.cpp  [-----]  0 L:  1+ 0  1/258]  *(0  /8422b)  0035  0x023  [*][X]
#include <iostream>^M
#include <cstdlib>^M
using namespace std;^M
^M
struct worker{^M
    string name;^M
    double qthours;^M
    int salary;^M
    // a pointer to the next element in order^M
    worker *next;^M
};^M
^M
// Adds an item to the top of the list^M
// Creates the first item record if the list is empty^M
void addfirstw(worker*& oracle, string NewName, float newqthours, int newsalary)
{
    worker *newworker = new worker;^M
    newworker -> name = NewName;^M
    worker *tmp = oracle;^M
    while(tmp != NULL){^M
        if(tmp -> name == NewName){^M
            cout << "This element is already in list";^M
            return;^M
        }^M
        tmp = tmp -> next;^M
    }^M
    newworker -> qthours = newqthours;^M
}
```


- В процессе выполнения лабораторной работы я освоила работу с командной оболочкой `ms`. Приобрела практические навыки работы по просмотру каталогов и файлов и по манипуляции с ними.