

# **Отчёт по индивидуальному проекту №3**

**Операционные системы**

Луангсуваннавонг Сайпхачан

# Содержание

<b>1</b>	<b>Цель работы</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Задание</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>Выполнение проекта</b>	<b>7</b>
<b>4</b>	<b>Выводы</b>	<b>12</b>

# Список иллюстраций

3.1	Информация о навыках . . . . .	7
3.2	Информация об опыте . . . . .	8
3.3	Информация о достижениях . . . . .	8
3.4	Каталог “post” . . . . .	9
3.5	Публикация о том, что произошло на прошлой неделе . . . . .	9
3.6	Публикация о языке разметки markdown . . . . .	10
3.7	Добавление и отправка изменений на Github . . . . .	10
3.8	Добавление и отправка изменений на Github . . . . .	11
3.9	Окно публикации . . . . .	11

## **Список таблиц**

# **1 Цель работы**

Целью этой работы является добавление информации о навыках, опыте и достижениях на удаленный веб-сайт, а также создание новых должностей.

## 2 Задание

1. Добавить информацию о навыках (Skills).
2. Добавить информацию об опыте (Experience).
3. Добавить информацию о достижениях (Accomplishments).
4. Сделать пост по прошедшей неделе.
5. Добавить пост на тему: Язык разметки Markdown.

## 3 Выполнение проекта

Я перехожу в директорию, где хранится индексный файл для настройки информации биографии. Открываю файл `index.md` в текстовом редакторе и нахожу раздел с навыками. Добавляю соответствующую информацию о своих навыках. (рис. 3.1)

```
# Skills
# Add your own SVG icons to `assets/media/icons/`
skills:
- name: Skills
  items:
    - name: геймдизайн
      description: ''
      percent: 80
      icon: code-bracket
    - name: мобильный UX/UI
      description: ''
      percent: 100
      icon: phone
    - name: SQL
      description: ''
      percent: 40
      icon: circle-stack
    - name: C / C#
      description: ''
      percent: 80
      icon: code-bracket
    - name: дизайн персонажей/артов
      description: ''
      percent: 80
      icon: person-simple-walk
```

Рис. 3.1: Информация о навыках

Далее я перехожу к разделу опыта, где добавлю информацию о своём профессиональном опыте. Согласно структуре индексного файла, опыт работы указывается в части work. Я добавляю данные о своём опыте (как в гейм-дизайне, так и в мобильном UX/UI). Запускаю локальную версию сайта, чтобы видеть изменения в реальном времени. (рис. 3.2)

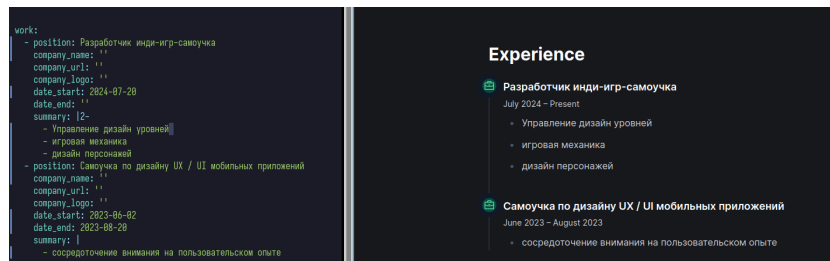


Рис. 3.2: Информация об опыте

Затем я добавляю информацию о своих достижениях. Указываю два наиболее значимых accomplishment, которыми горжусь, а также их описание. Раздел с достижениями можно добавить в часть award файла index.md. (рис. 3.3)

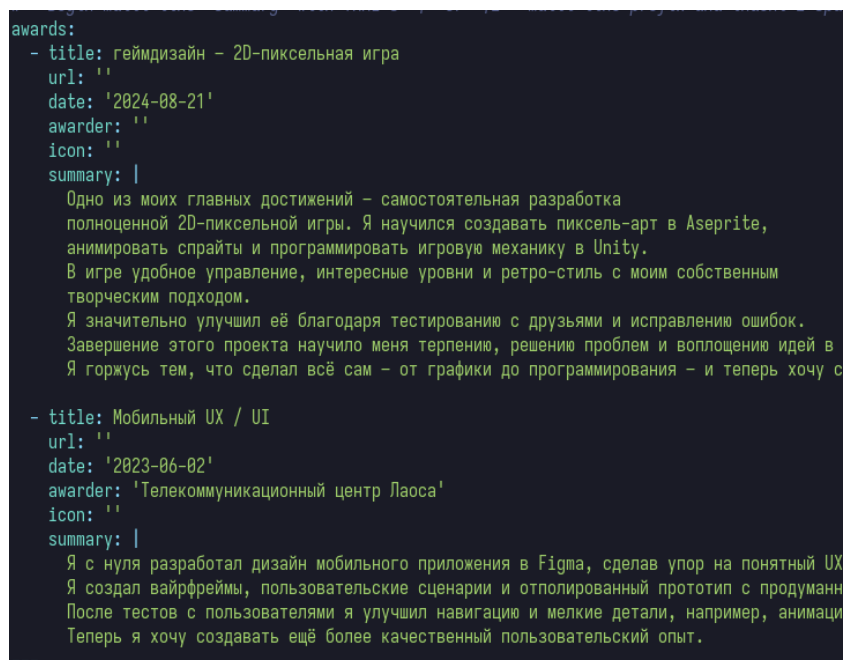


Рис. 3.3: Информация о достижениях

После этого я сохраняю файл index.md и выхожу из него. Перехожу в директо-



рию post, где буду создавать и добавлять посты на свой сайт. Создаю две новые директории и называю их post2 и post4 соответственно для хранения информации постов. (рис. 3.4)

```
sayprachanhlsnv@sayprachanhlsnv:~/work/blog/content/post$ ls
data-visualization  _index.md  post2  post4  second-brain
get-started         post1      post3  project-management  teach-courses
sayprachanhlsnv@sayprachanhlsnv:~/work/blog/content/post$
```

Рис. 3.4: Каталог “post”

Я перехожу в директорию post2, открываю её индексный файл для редактирования и добавляю информацию о том, что произошло за последнюю неделю: что я узнал, с чем столкнулся... После завершения сохраняю файл и выхожу. (рис. 3.5)

```
---
title:   На прошлой неделе?
summary: Я слишком ленив, чтобы добавлять какое-либо описание - "Я в 3 часа ночи"..
date: 2025-04-11

# Featured image
# Place an image named `featured.jpg/png` in this page's folder and customize its options
image:
  caption: 'Image credit: [**Unsplash**](https://unsplash.com)'

authors:
  - admin

---
## Что случилось на прошлой неделе?

Прошлая неделя выдалась очень напряжённой: ранние утренние занятия, срочные домашние задания. Несмотря на загруженность, я находил время для ночных игровых сессий — изучал механику пла...

В Unity я создал прототип 2D-игры и понял два важных момента: во-первых, от точности прыжк...
```

Рис. 3.5: Публикация о том, что произошло на прошлой неделе

Затем я перехожу в директорию post4, открываю её индексный файл и добавляю пост на выбранную тему. Я выбрал язык разметки Markdown. В этом посте я кратко рассказываю о том, что это такое, как его используют и какие у него преимущества... После завершения сохраняю файл и выхожу. (рис. 3.6)

```

title: Язык разметки Markdown
summary: Информация о языке разметки Markdown
date: 2025-04-11

# Featured image
# Place an image named `featured.jpg/png` in this page's folder and customize its option
image:
  caption: 'Image credit: [**Unsplash**](https://unsplash.com)'

authors:
  - admin

---

## Markdown: Простой способ форматировать текст

Markdown —это облегчённый язык разметки, который делает написание и оформление текста п
Созданный в 2004 году Джоном Грубером, он использует обычный текст с простыми символами
чтобы структурировать документы без сложных редакторов.

В отличие от HTML или текстовых процессоров, Markdown остаётся удобочитаемым даже в исхо

С Markdown вы можете быстро добавлять жирный текст, курсив, заголовки, списки, ссылки и
Например, **жирный** (**) станет жирным, а # Заголовок превратится в крупный заголовок.

Неважно, пишете ли вы документацию, статьи или заметки —Markdown экономит время и делае

```

Рис. 3.6: Публикация о языке разметки markdown

Я добавляю все изменения в репозиторий GitHub своего сайта, чтобы обновить его. Сначала отправляю все изменения в репозиторий блога на сервере GitHub. (рис. 3.7)

```

sayprachanhlsnv@sayprachanhlsnv:~/work/blog$ git add .
sayprachanhlsnv@sayprachanhlsnv:~/work/blog$ git commit -m 'add new post and configuration'

[main f22ae3e] add new post and configuration
6 files changed, 112 insertions(+), 44 deletions(-)
create mode 100644 content/post/post3/index.md
create mode 100644 content/post/post4/github_03.png
create mode 100644 content/post/post4/index.md
sayprachanhlsnv@sayprachanhlsnv:~/work/blog$ git push
Enumerating objects: 20, done.
Counting objects: 100% (20/20), done.
Delta compression using up to 5 threads
Compressing objects: 100% (12/12), done.
Writing objects: 100% (13/13), 50.63 KiB | 25.32 MiB/s, done.
Total 13 (delta 5), reused 0 (delta 0), pack-reused 0 (from 0)
remote: Resolving deltas: 100% (5/5), completed with 5 local objects.
To https://github.com/sayprachanh-lsnv/blog.git
87396e3..f22ae3e main -> main

```

Рис. 3.7: Добавление и отправка изменений на Github

Затем я перехожу в директорию public в локальной папке blog и отправляю все изменения на сервер GitHub. Поскольку мой сайт хостится через эту директорию, мне нужно обновить её в удалённом репозитории.(рис. 3.8)

```

sayprachanhlsnv@sayprachanhlsnv:~/work/blog/public$ git add .
sayprachanhlsnv@sayprachanhlsnv:~/work/blog/public$ git commit -m 'add posts and new config'

[main df9753b] add posts and new config
88 files changed, 4889 insertions(+), 966 deletions(-)
create mode 100644 author/луангсуваннавонг-саипхачан/_index.mdGkx3gt.bck
create mode 100644 author/луангсуваннавонг-саипхачан/_index.mdUT8hbM.bck
create mode 100644 author/луангсуваннавонг-саипхачан/_index.mdZB3or6.bck
create mode 100644 post/post3/index.html
create mode 100644 post/post4/index.html
sayprachanhlsnv@sayprachanhlsnv:~/work/blog/public$ git push
Enumerating objects: 301, done.
Counting objects: 100% (301/301), done.
Delta compression using up to 5 threads
Compressing objects: 100% (128/128), done.
Writing objects: 100% (169/169), 57.39 KiB | 675.00 KiB/s, done.
Total 169 (delta 98), reused 0 (delta 0), pack-reused 0 (from 0)
remote: Resolving deltas: 100% (98/98), completed with 64 local objects.
To https://github.com/sayprachanh-lsnv/sayprachanh-lsnv.github.io.git
   e7fb687..df9753b  main -> main
sayprachanhlsnv@sayprachanhlsnv:~/work/blog/public$

```

Рис. 3.8: Добавление и отправка изменений на Github

Я открываю сайт по ссылке и проверяю внесённые изменения. В результате сайт обновлён: добавлены новые посты, а также изменения в биографии.(рис. 3.9)

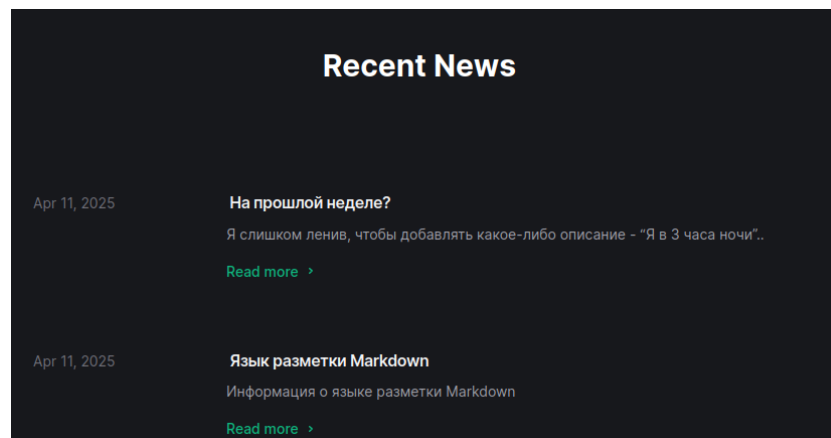


Рис. 3.9: Окно публикации

## **4 Выводы**

Во время выполнения проекта я научился добавлять новую информацию и посты на веб-сайт, а также его структуру как удаленно, так и в исходном коде.