# Индивидуальный проект №3

Операционные системы

Луангсуваннавонг Сайпхачан

11 апреля 2025

Российский университет дружбы народов, Москва, Россия



#### Докладчик

- Луангсуваннавонг Сайпхачан
- Студент из группы НКАбд-01-24
- Российский университет дружбы народов
- https://sayprachanh-lsvnv.github.io

## Цель работы

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

#### 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.

Я открываю файл, где хранится информация моей биографии, затем добавляю информацию, связанную с моими навыками (рис. 1)

```
- name: Skills
  items:
    - name: геймдизайн
      description: "
      percent: 80
      icon: code-bracket
    - name: мобильный UX/UI
      description: "
      percent: 100
      icon: phone
    - name: SOL
     description: "
      percent: 40
      icon: circle-stack
    - name: C / C#
      description: "
      percent: 80
      icon: code-bracket
```

Затем я добавляю информацию о своём опыте в раздел «работа» в файле index.md, а также запускаю сайт локально на своей системе, чтобы видеть изменения в реальном времени (рис. 2)

```
vork:
- position: Разработчик инди-игр-самоучка
company_name: ''
company_name: ''
company_logo: ''
date_start: 2024-07-20
date_end: ''
summary: !2-
- Управление_дизайн уровней
- игровая межания
- дизайн персонажей
- position: Самоучка по дизайну UX / UI мобильных приложений
company_name: ''
company_url: ''
company_logo: ''
date_start: 2023-86-02
date_end: 2023-86-20
summary:
- сосредоточение внимания на пользовательском опыте
```

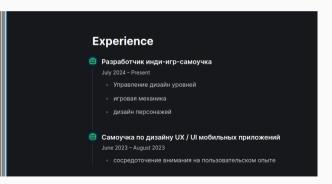


Рис. 2: Информация об опыте

Я перехожу в раздел «награды» в файле, добавляю информацию о своём достижении, а также его описание. После завершения сохраняю файл и выхожу (рис. 3)

```
awards:
 - title: геймдизайн - 2D-пиксельная игра
   date: '2024-08-21'
   awarder: "
   summarv:
     Одно из моих главных достижений - самостоятельная разработка
     полноценной 2D-пиксельной игры. Я научился создавать пиксель-арт в Aseprite,
     анимировать спрайты и программировать игровую механику в Unity.
     В игре удобное управление, интересные уровни и ретро-стиль с моим собственным
     творческим подходом.
     Я значительно улучшил её благодаря тестированию с друзьями и исправлению ошибок.
     Завершение этого проекта научило меня терпению, решению проблем и воплощению идей в
     Я горжусь тем, что сделал всё сам - от графики до программирования - и теперь хочу
 - title: Мобильный UX / UI
   date: '2023-06-02'
   awarder: 'Телекоммуникационный центр Лаоса'
```

Далее я перехожу в директорию posts. Затем создаю две директории post2 и post4 для хранения информации записях (рис. 4)

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

Рис. 4: Каталог "post"

B post2 открываю файл index.md для редактирования. Добавляю информацию о том, что произошло на прошлой неделе, с чем я столкнулся (рис. 5)

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

B post4 добавляю информацию о выбранной теме: кратко описываю язык разметки Markdown — что это, его использование, преимущества и т.д. (рис. 6)

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

Затем добавляю и отправляю все изменения на сервер GitHub. Сначала отправляю изменения из директории blog на сервер GitHub (рис. 7)

```
ayprachanhlsvnv@sayprachanhlsvnv:~/work/blog$ git add .
ayprachanhlsyny@sayprachanhlsyny:~/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
avprachanhlsvnv@savprachanhlsvnv:~/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.
<u>Total 13 (delta</u>5), reused 0 (delta 0), pack-reused 0 (from 0)
nometo. Deceluing delter, 100% (E/E) completed with E level phicate
```

Так как мой сайт размещён через директорию public, я перехожу в неё (она находится внутри blog) и обновляю изменения на сервере GitHub (рис. 8)

```
ayprachanhlsvnv@sayprachanhlsvnv:~/work/blog/public$ git add .
ayprachanhlsvnv@sayprachanhlsvnv:~/work/blog/public$ qit commit -m 'add posts and new confiq'
main df9753bl add posts and new config
88 files changed, 4889 insertions(+), 966 deletions(-)
create mode 100644 author/луангсуваннавонг-саилхачан/ index.mdGkx3qt.bck
create mode 100644 author/луангсуваннавонг-саилхачан/ index.mdUT8hbM.bck
create mode 100644 author/луангсуваннавонг-саилхачан/_index.mdZB3or6.bck
create mode 100644 post/post3/index.html
create mode 100644 post/post4/index.html
ayprachanhlsvnv@sayprachanhlsvnv:~/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)
```

Перехожу на свой удалённый сайт по ссылке, чтобы проверить изменения и корректность работы. Сайт обновился: появились новые записи и обновлённая информация в биографии (рис. 9)

## **Recent News**

Apr 11, 2025

#### На прошлой неделе?

Я слишком ленив, чтобы добавлять какое-либо описание - "Я в 3 часа ночи"..

Read more



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.

Спасибо за внимание