

Лабораторная работа No 7.

Командная оболочка Midnight Commander

Акопян Сатеник Манвеловна

Содержание

1	Цель работы	5
2	Выполнение лабораторной работы	6
3	Выводы	22
	Список литературы	23

Список иллюстраций

2.1	Рисунок 1	6
2.2	Рисунок 2	7
2.3	Рисунок 3	8
2.4	Рисунок 4	9
2.5	Рисунок 5	9
2.6	Рисунок 6	10
2.7	Рисунок 7	10
2.8	Рисунок 8	11
2.9	Рисунок 9	11
2.10	Рисунок 11	12
2.11	Рисунок 12	13
2.12	Рисунок 13	13
2.13	Рисунок 14	14
2.14	Рисунок 15	14
2.15	Рисунок 16	15
2.16	Рисунок 17	15
2.17	Рисунок 18	16
2.18	Рисунок 19	17
2.19	Рисунок 20	17
2.20	Рисунок 21	18
2.21	Рисунок 22	18
2.22	Рисунок 23	19
2.23	Рисунок 24	20
2.24	Рисунок 25	20
2.25	Рисунок 26	21

Список таблиц

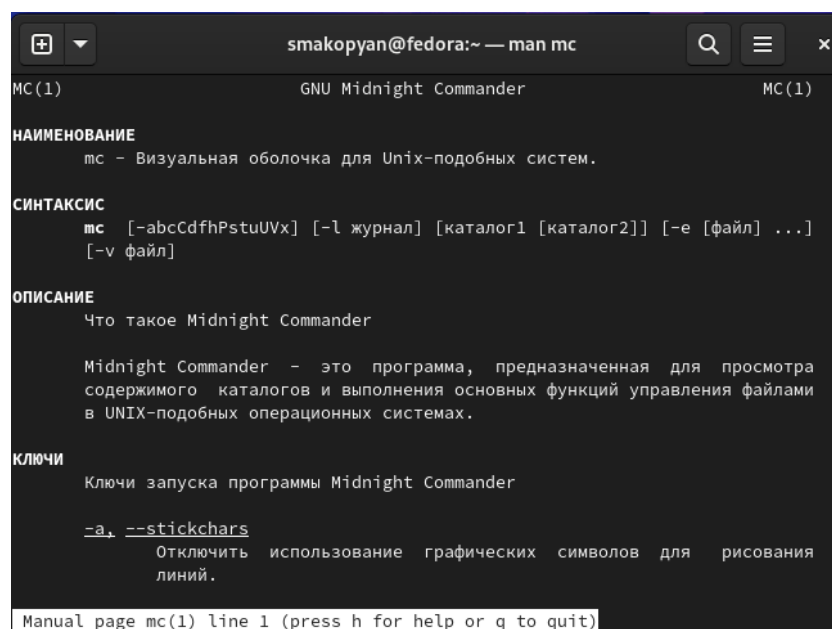
1 Цель работы

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

2 Выполнение лабораторной работы

Задание по mc

1. Изучите информацию о mc, вызвав в командной строке `man mc`.



```
smakopyan@fedora:~ — man mc
MC(1)                                GNU Midnight Commander                                MC(1)

НАИМЕНОВАНИЕ
    mc - Визуальная оболочка для Unix-подобных систем.

СИНТАКСИС
    mc [-abcCdfhPstuUVx] [-l журнал] [каталог1 [каталог2]] [-e [файл] ...]
    [-v файл]

ОПИСАНИЕ
    Что такое Midnight Commander

    Midnight Commander - это программа, предназначенная для просмотра
    содержимого каталогов и выполнения основных функций управления файлами
    в UNIX-подобных операционных системах.

КЛЮЧИ
    Ключи запуска программы Midnight Commander

    -a, --stickchars
        Отключить использование графических символов для рисования
        линий.

Manual page mc(1) line 1 (press h for help or q to quit)
```

Рис. 2.1: Рисунок 1

2. Запустите из командной строки mc, изучите его структуру и меню.

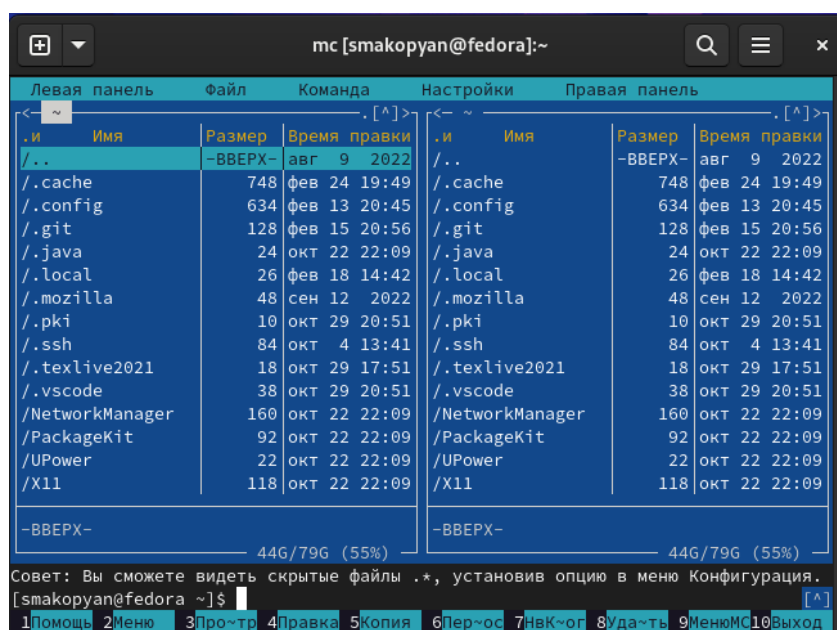


Рис. 2.2: Рисунок 2

3. Выполните несколько операций в mc, используя управляющие клавиши (операции с панелями; выделение/отмена выделения файлов, копирование/перемещение фай- лов, получение информации о размере и правах доступа на файлы и/или каталоги и т.п.)

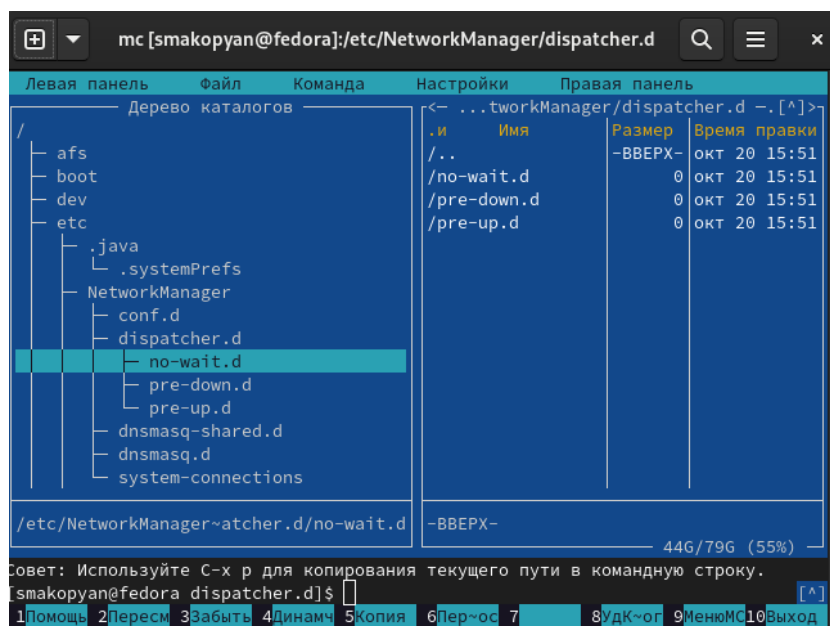


Рис. 2.3: Рисунок 3

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 в файлов в созданный каталог.


```
mc [smakopyan@fedora]:~/work/study/2022-2023/Архитек...
/home/smakopyan/work/st~lab10/report/report.md 526/5654 9%
---
## Front matter
title: "Шаблон отчёта по лабораторной работе"
subtitle: "Простейший вариант"
author: "Дмитрий Сергеевич Кулябов"

## Generic otions
lang: ru-RU
toc-title: "Содержание"

## Bibliography
bibliography: bib/cite.bib
csl: pandoc/csl/gost-r-7-0-5-2008-numeric.csl

## Pdf output format
toc: true # Table of contents
toc-depth: 2
lof: true # List of figures
lot: true # List of tables
fontsize: 12pt
linestretch: 1.5
papersize: a4
1Помощь 2Раз~рн 3Выход 4Нех 5Пер~ти 6 7Поиск 8Исх~ый 9Формат10Выход
```

Рис. 2.4: Рисунок 4

```
mc [smakopyan@fedora]:~/work/study/2022-2023/Архитек...
report.md [-M--] 0 L: [ 1+11 12/119] *(287 /5626b) 0115 0x073 [*][X]
---
## Front matter
title: "Шаблон отчёта по лабораторной работе"
subtitle: "Простейший вариант"
author: "Дмитрий Сергеевич Кулябов"

## Generic otions
lang: ru-RU
toc-title: "Содержание"

## Bibliography
sl: pandoc/csl/gost-r-7-0-5-2008-numeric.csl

## Pdf output format
toc: true # Table of contents
toc-depth: 2
lof: true # List of figures
lot: true # List of tables
fontsize: 12pt
linestretch: 1.5
papersize: a4
documentclass: scrreprt
1Помощь 2Сох~ть 3Блок 4Замена 5Копия 6Пер~ть 7Поиск 8Уда~ть 9МенюМС10Выход
```

Рис. 2.5: Рисунок 5

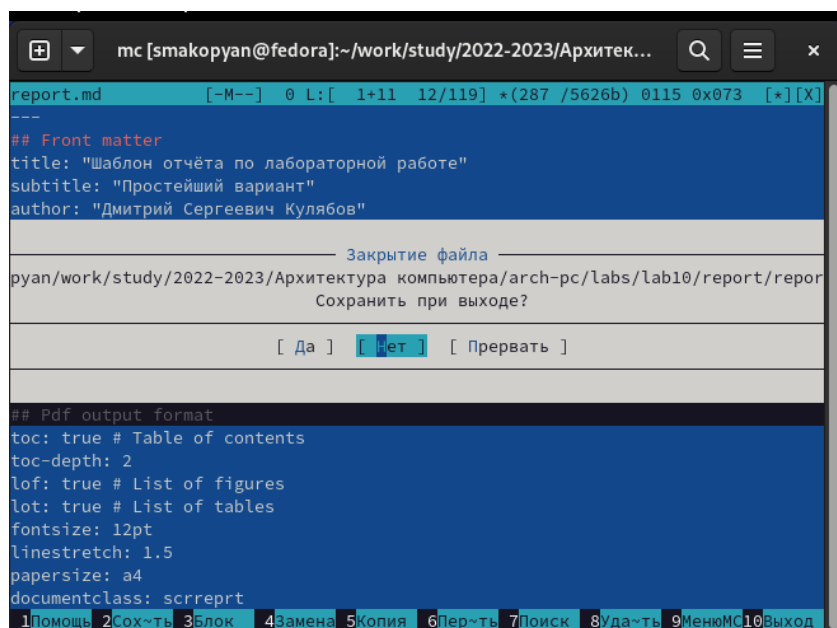


Рис. 2.6: Рисунок 6

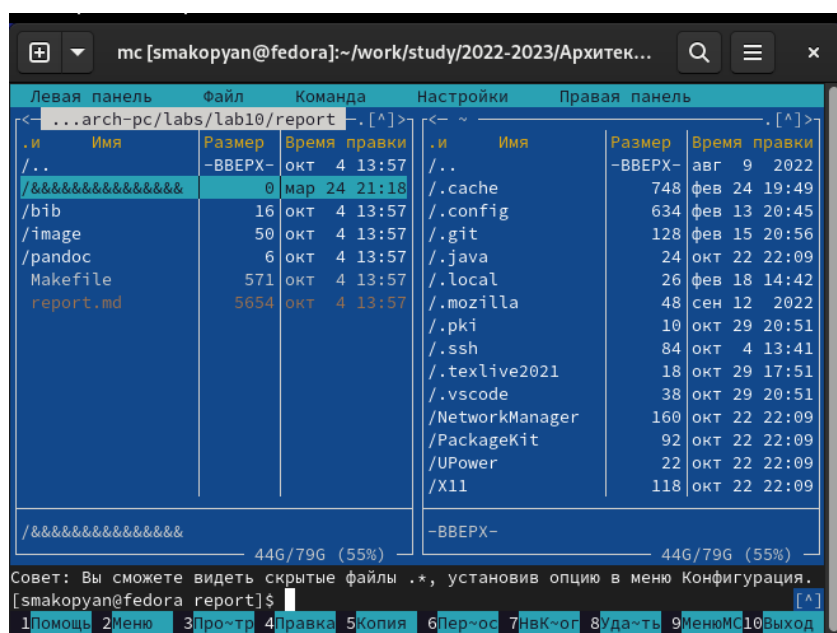


Рис. 2.7: Рисунок 7

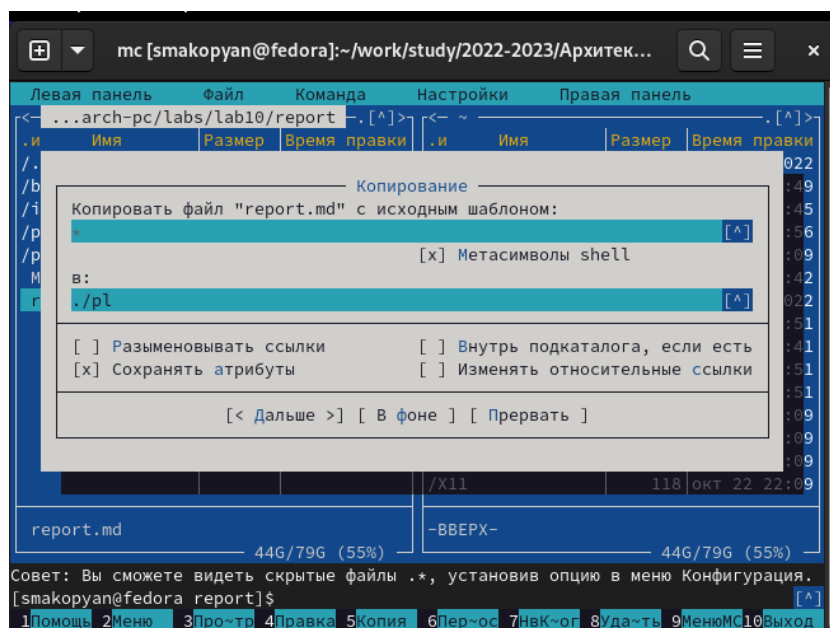


Рис. 2.8: Рисунок 8

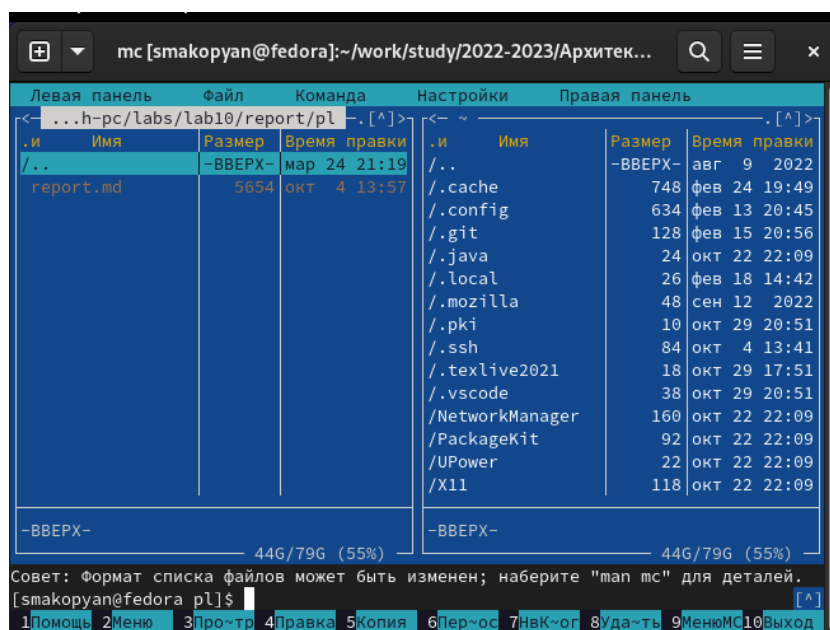


Рис. 2.9: Рисунок 9

6. С помощью соответствующих средств подменю Команда осуществите:

– 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.

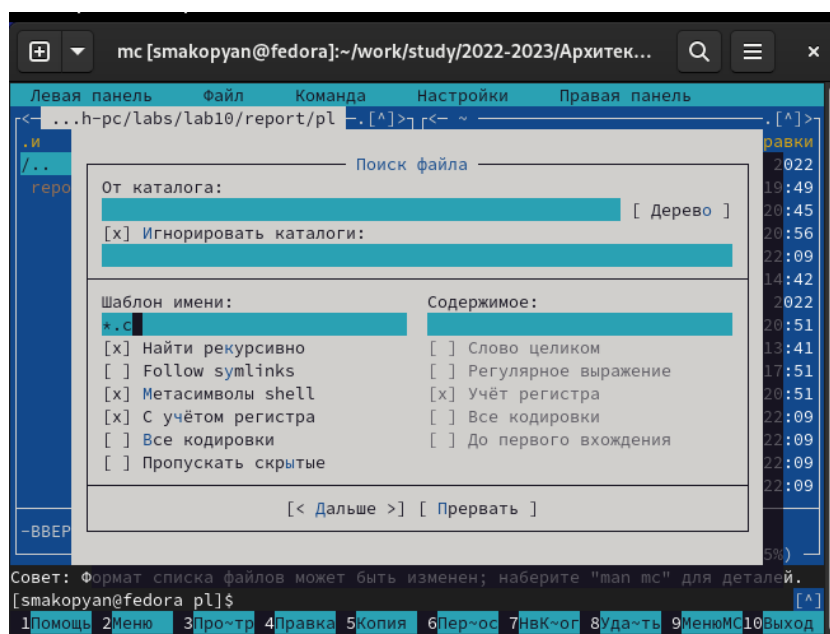


Рис. 2.10: Рисунок 11

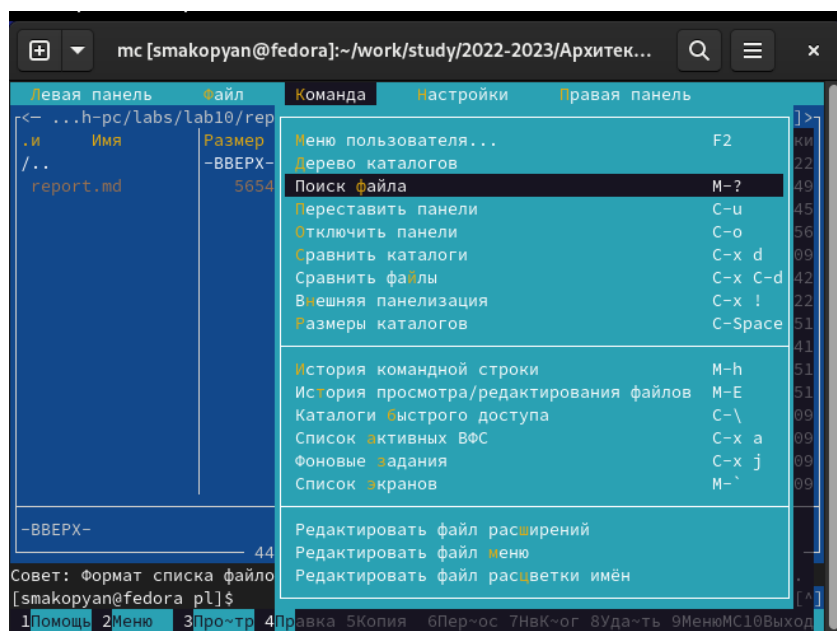


Рис. 2.11: Рисунок 12

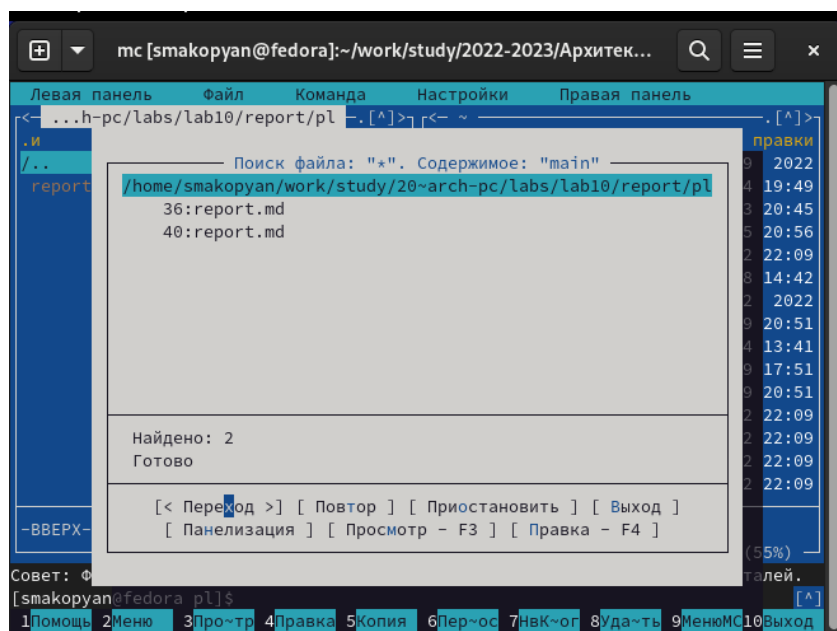


Рис. 2.12: Рисунок 13

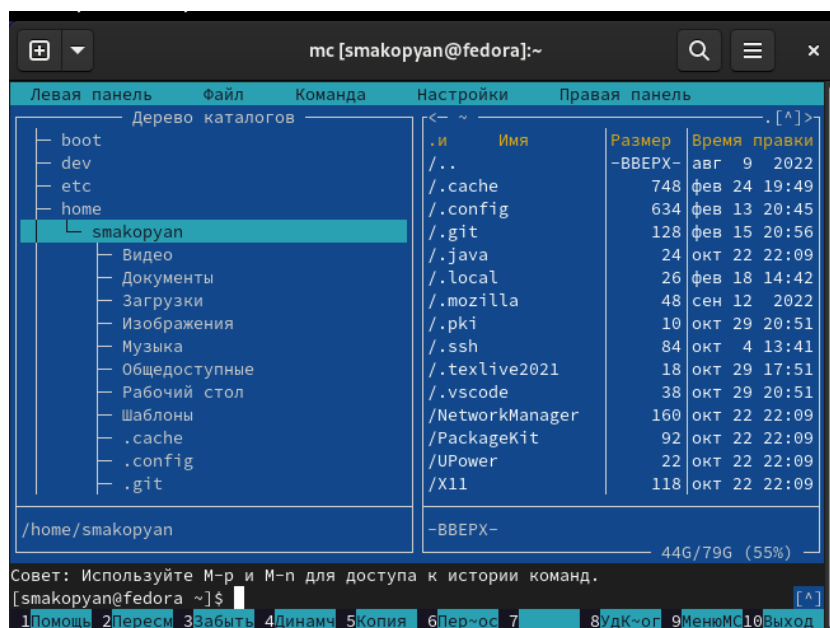


Рис. 2.13: Рисунок 14

7. Вызовите подменю Настройки . Освойте операции, определяющие структуру экрана mc (Full screen, Double Width, Show Hidden Files и т.д.)

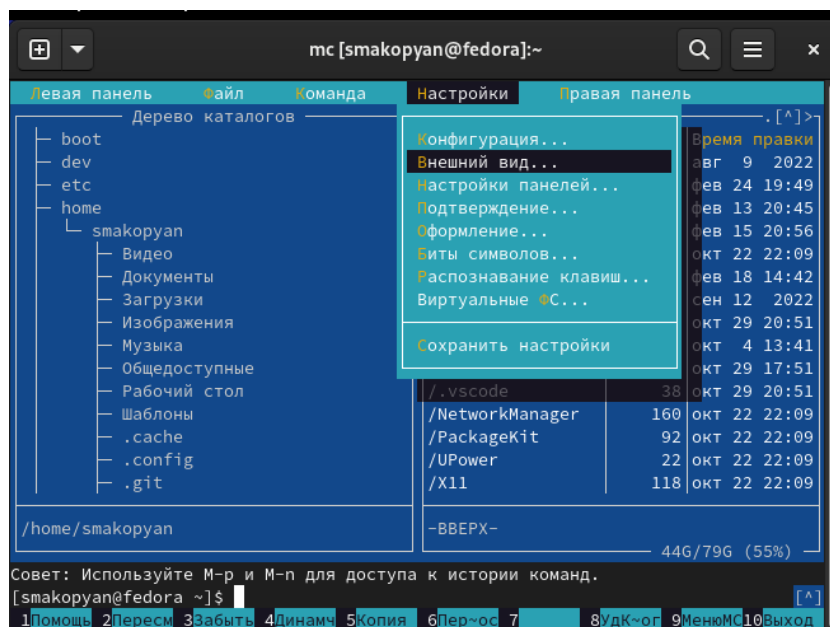


Рис. 2.14: Рисунок 15

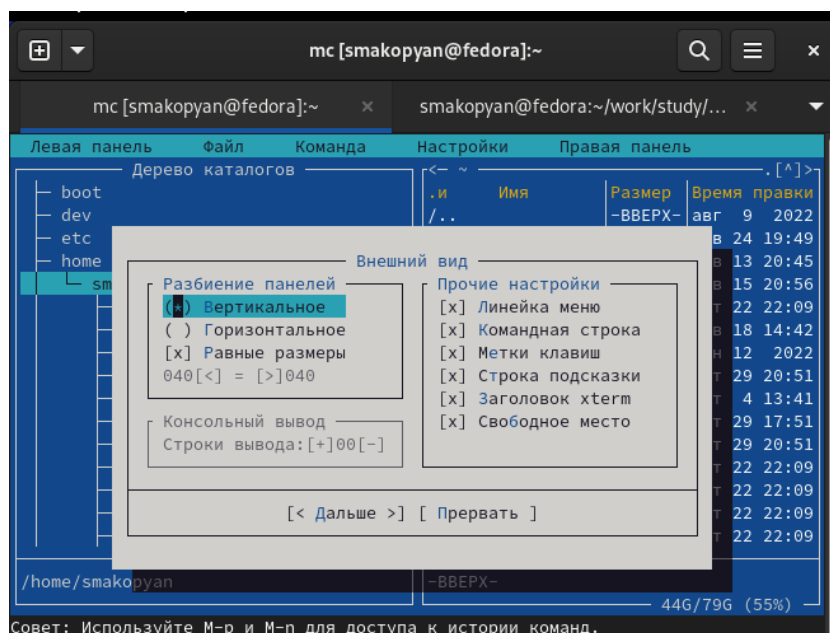


Рис. 2.15: Рисунок 16

Задание по встроенному редактору mc

1. Создайте текстовый файл text.txt.

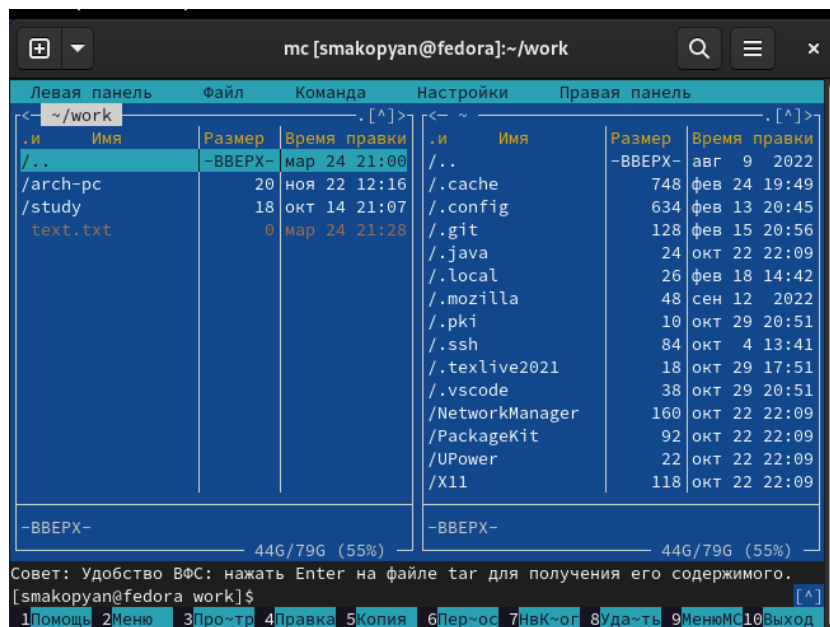


Рис. 2.16: Рисунок 17

2. Откройте этот файл с помощью встроенного в тс редактора.

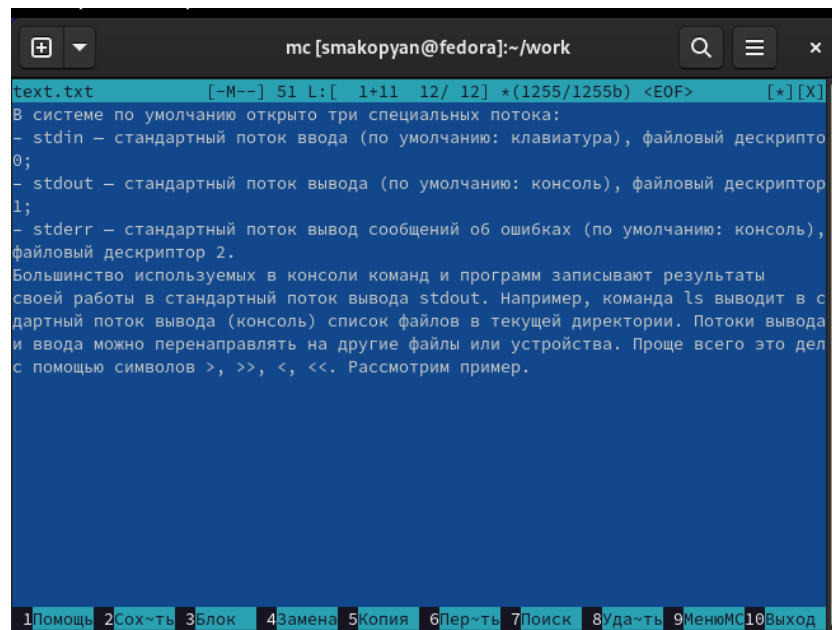


Рис. 2.17: Рисунок 18

3. Вставьте в открытый файл небольшой фрагмент текста, скопированный из любого другого файла или Интернета.
4. Прodelайте с текстом следующие манипуляции, используя горячие клавиши:
 - 4.1. Удалите строку текста.

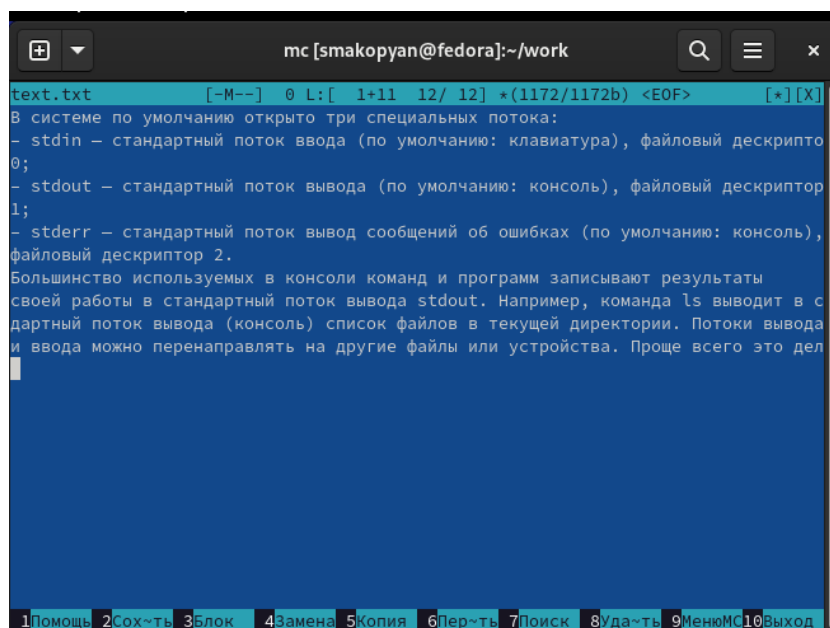


Рис. 2.18: Рисунок 19

4.2. Выделите фрагмент текста и скопируйте его на новую строку.

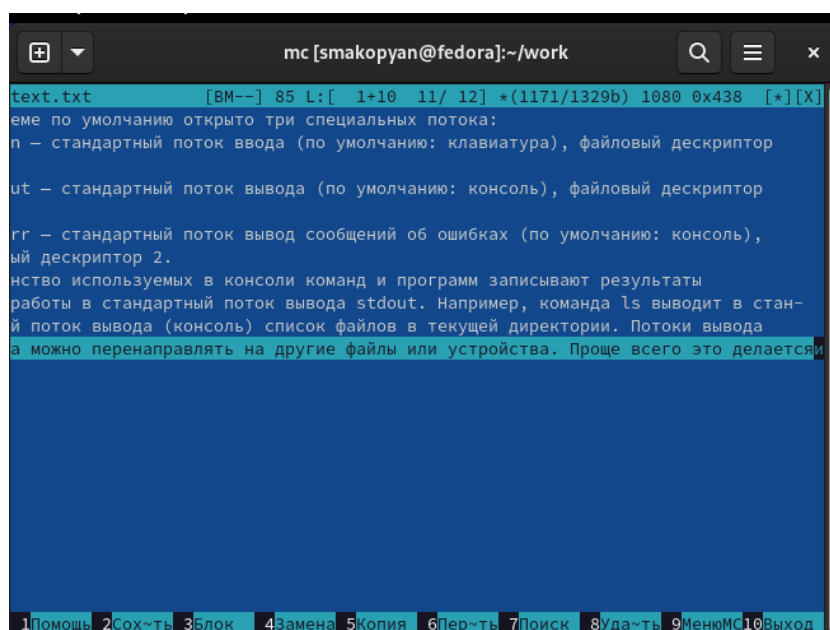


Рис. 2.19: Рисунок 20

4.3. Выделите фрагмент текста и перенесите его на новую строку.

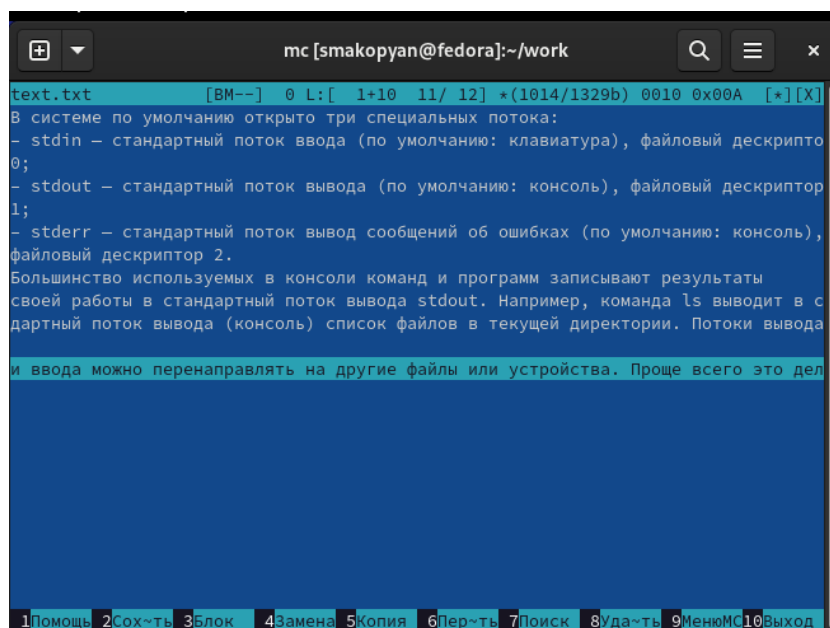


Рис. 2.20: Рисунок 21

4.4. Сохраните файл.

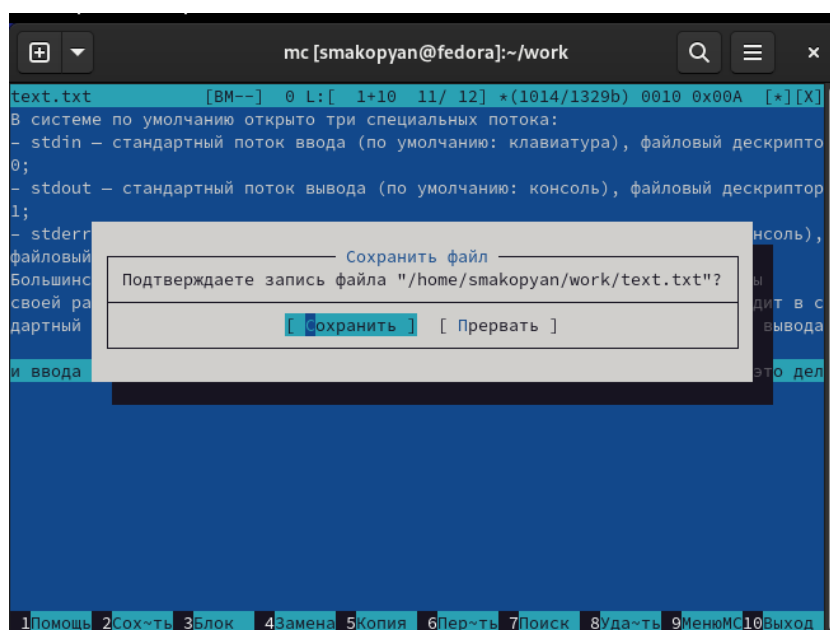


Рис. 2.21: Рисунок 22

4.5. Отмените последнее действие.

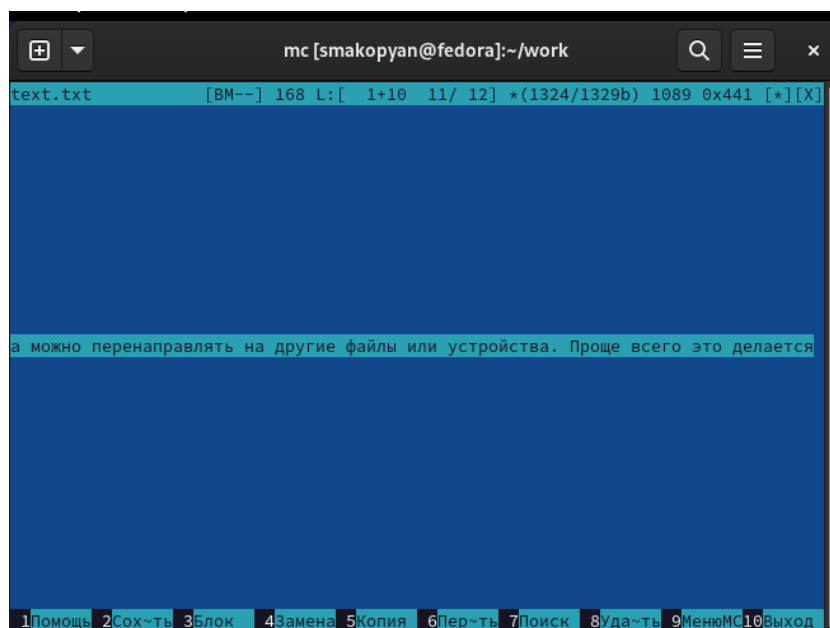


Рис. 2.22: Рисунок 23

4.6. Сохраните и закройте файл.

5. Откройте файл с исходным текстом на некотором языке программирования (напри- мер С или Java)

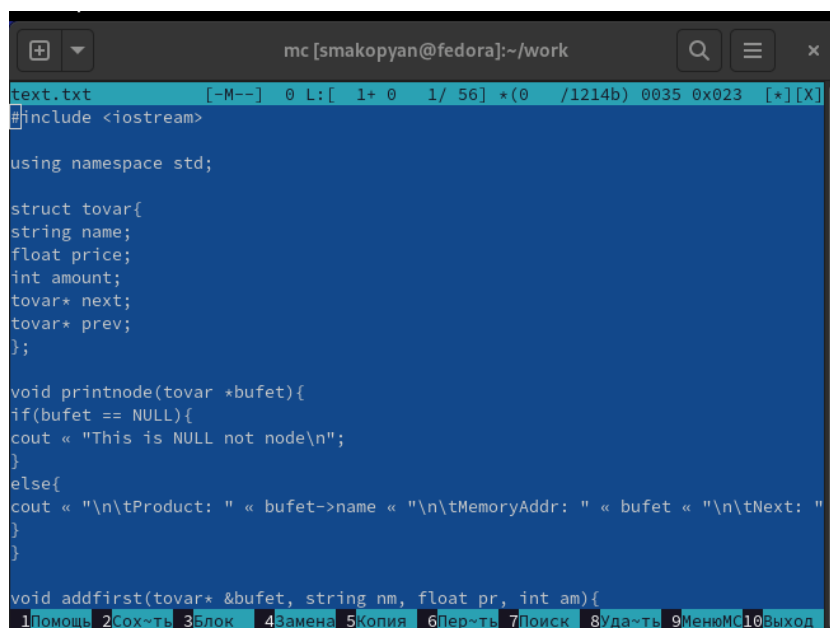


Рис. 2.23: Рисунок 24

6. Используя меню редактора, включите подсветку синтаксиса, если она не включена, или выключите, если она включен

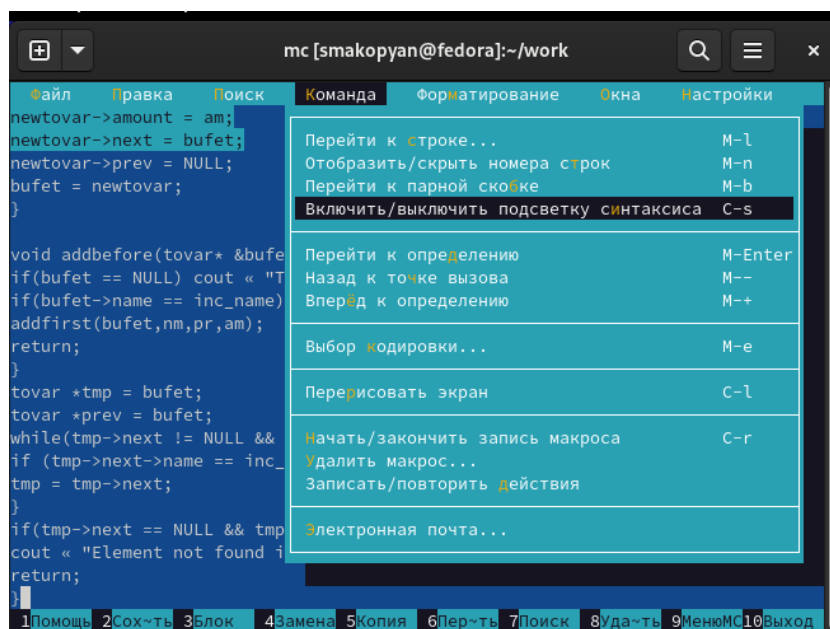
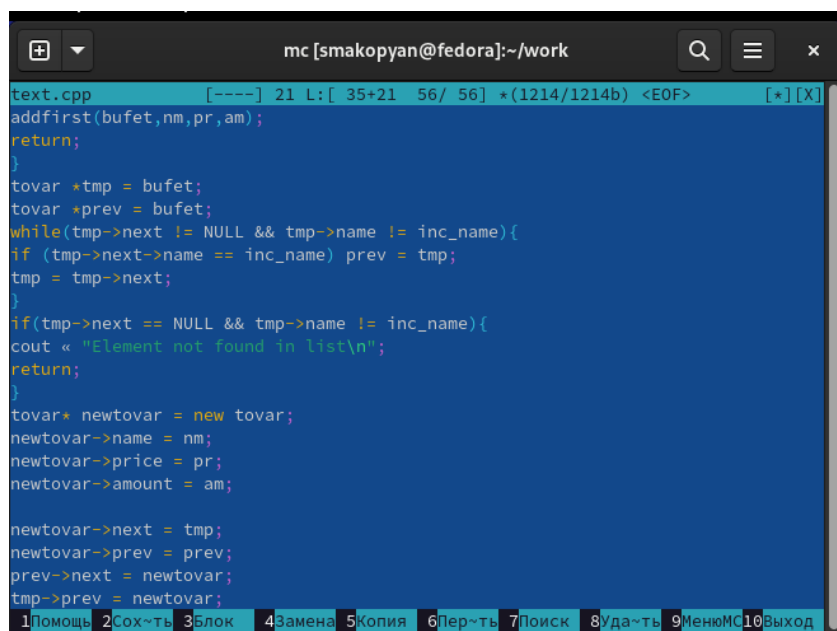


Рис. 2.24: Рисунок 25



```
text.cpp [----] 21 L: [ 35+21 56/ 56] *(1214/1214b) <EOF> [*] [X]
addfirst(bufet,nm,pr,am);
return;
}
tovar *tmp = bufet;
tovar *prev = bufet;
while(tmp->next != NULL && tmp->name != inc_name){
if (tmp->next->name == inc_name) prev = tmp;
tmp = tmp->next;
}
if(tmp->next == NULL && tmp->name != inc_name){
cout << "Element not found in list\n";
return;
}
tovar* newtovar = new tovar;
newtovar->name = nm;
newtovar->price = pr;
newtovar->amount = am;

newtovar->next = tmp;
newtovar->prev = prev;
prev->next = newtovar;
tmp->prev = newtovar;
```

1Помощь 2Сохранить 3Блок 4Замена 5Копия 6Перейти 7Поиск 8Удалить 9МенюMC 10Выход

Рис. 2.25: Рисунок 26

3 Выводы

В результате данной лабораторной работы, я освоила основные возможности командной оболочки Midnight Commander. Приобретела навыки практической работы по просмотру каталогов и файлов; манипуляций с ними.

Список литературы