1. Linux的基本原则：
2. 由目的单一的小程序组成；
3. 一切皆文件；
4. 尽量避免捕获用户接口（执行过程中避免与用户交互）
5. 配置文件保存为纯文本格式
6. shell：人际交互接口。用户想要跟系统进行交互，必须通过图形界面接口GUI或者命令行CLI
7. CLI接口： #：管理员root $：普通用户

bash、sh、csh、zsh、ksh、tcsh

1. GUI接口：

Gnome：C

KDE：C++

XFace：

1. 命令格式：

命令 + 选项 + 参数

// 选项：短选项：- 多个短选项可以组合

长选项：--

// 参数：命令的作用对象，如果有多个参数，彼此用空格隔开

1. 虚拟终端（ternminal）：ctrl + alt + F1~F6
2. dl文件l: 动态链接库 Dynamic Link Library，库文件以.so后缀（shared object）
3. magic number : 魔数，标识二进制的格式
4. 绝对路径：从根目录开始查找

相对路径：

1. FHS：Linux文件系统层级结构标准，说明Linux每一层级目录应该有什么文件
2. 每一个文件都有一个唯一的数字：索引节点 index node，来唯一的标识这个文件
3. 环境变量：指定用户工作环境的属性
4. PATH：一堆用 ：分割的路径，当使用一个命令时，会顺序这些路径中寻找命令对应的可执行文件。不过Linux做了缓存，第一次找到命令对应可执行文件，就会把这个路径缓存下来，下次直接去缓存的路径中寻找。
5. Linux中有两个时钟：
6. 硬件时钟
7. 系统时钟：利用软件来实现

11、ELF：Linux可执行文件的格式