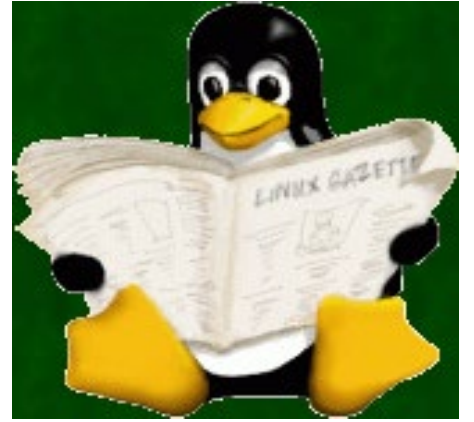




Linux概述



Linux之父Linus Torvalds



- 林纳斯·本纳第克特·托瓦兹（1969年12月28日—），生于芬兰赫尔辛基市，拥有美国国籍。他发起了Linux内核的开源项目，并以此广为人知，是当今世界最著名的电脑程序员、黑客之一。他还发起了Git这个开源项目，并为主要的开发者。
- 他毕业于赫尔辛基大学计算机科学系，现任职于Linux基金会（<http://www.linuxfoundation.org>）。



http://zh.wikipedia.org/wiki/Linus_Torvalds





什么是Linux?

工业界是这样认为的

Linux指的是Linux内核

Linux操作系统指的是GNU/Linux 系统（基于Linux的GNU系统）

- Linux系统的组成：内核、c库、编译器、工具集和系统的基本工具、各种硬件设备驱动程序、X Windows系统、登录程序和shell、各种应用软件包括字处理软件、图象处理软件等；
- Linux系统（发行版）：GNU软件28% +linux内核3%+其他部件。——www.gnu.org

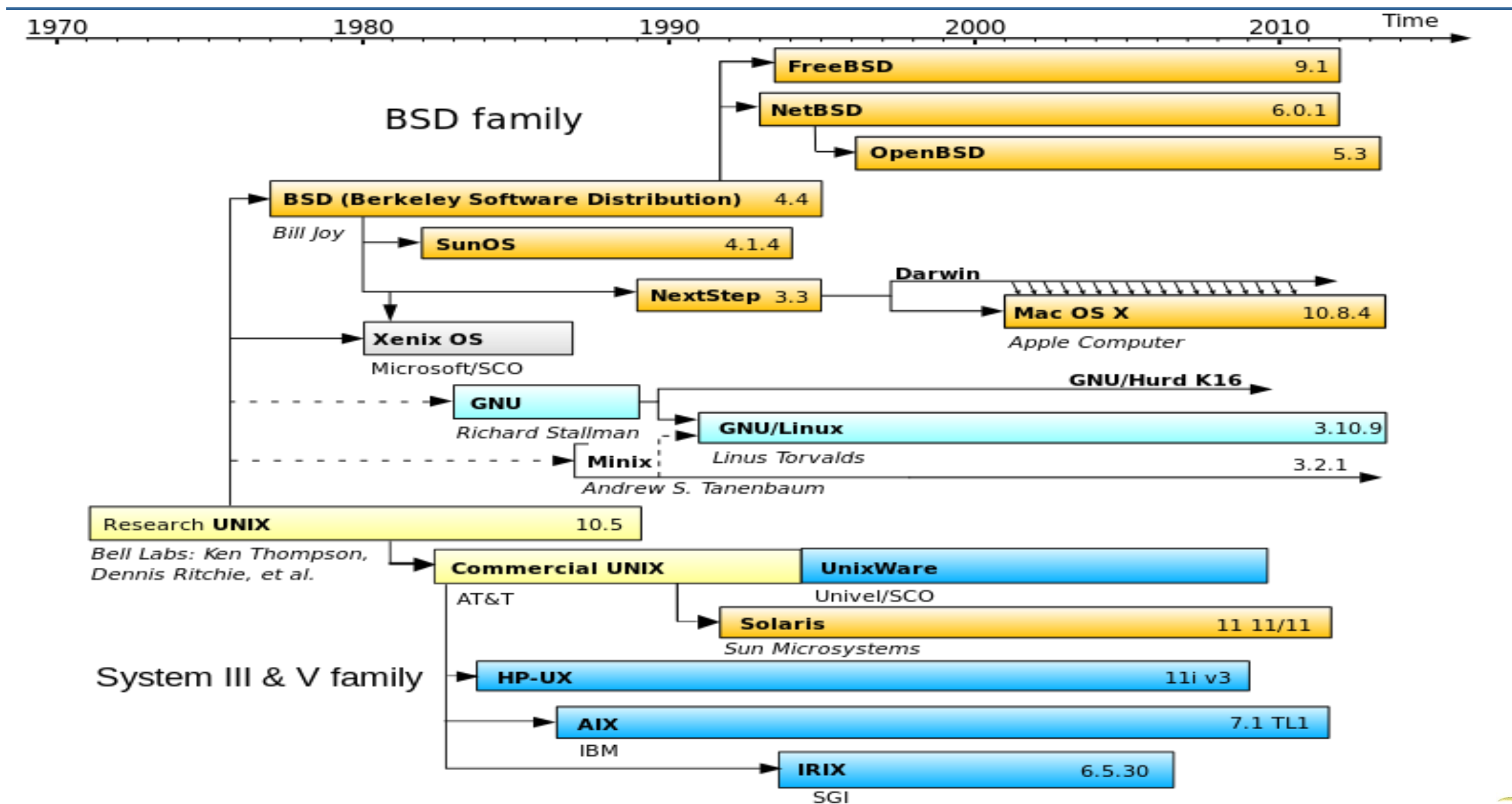
Fedora core 9 代码204,500,946行，Linux kernel 2.6.27代码10,000,000行

- Linux是一种类UNIX的操作系统，Linux克隆了Unix，但不是Unix。
- Linux是遵守GNU的GPL/LGPL/AGPL协议的软件。
- 本课程使用Linux这个词，多数时候是指Linux内核。





UNIX大家庭



2. GNU与Linux

www.gnu.org



- **GNU** is an operating system that is **free software**—that is, it respects users' freedom. The development of GNU made it possible to use a computer without software that would trample your freedom.
- The GNU Project was launched in 1984 to develop a complete Unix-like operating system which is free software: the GNU system.
- GNU's kernel wasn't finished, so GNU is used with the kernel Linux. The combination of GNU and Linux is the **GNU/Linux operating system**, now used by millions. (Sometimes this combination is incorrectly called Linux.)



- 1984年，在Richard Stallman的组织下，提出开发基于自由软件思想的 **GNU project**—GNU(GNU是GNU is Not Unix的递归缩写)，它的意思是“不是Unix的Unix”，即功能与UNIX完全兼容，但源代码全部重新编写的新操作系统。
 - www.stallman.org
- 为了GNU的推行，Richard建立了美国自由软件基金会**FSF**（Free Software Foundation，）并制定了一份公用版权协议**GPL**（General Public License）。
 - www.fsf.org
- GPL是开放源代码opensource的一部分,开源中有各种各样的协议。
 - www.opensource.org



Richard Stallman-自由软件之父

- 1953年，Richard Stallman出生于美国纽约。1971年，他进入哈佛大学学习。同年，他受聘于麻省理工学院（MIT）人工智能实验室，专业从事软件开发工作，并且一直在那里工作了10多年
- Stallman从事自由软件工作得到了认可，他曾获得多项大奖和荣誉：
 - 1990年度麦克阿瑟奖（MacArthur Fellowship）
 - 1991年度美国计算机协会颁发的Grace Hopper Award以表彰他所开发的Emacs文字编辑器
 - 1996年获颁瑞典皇家理工学院荣誉博士学位
 - 1998年度电子前线基金会（Electronic Frontier Foundation）先锋奖
 - 1999年Yuri Rubinsky纪念奖
 - 2001年在苏格兰获颁格拉斯哥大学荣誉博士学位，2001年武田研究奖励赏（武田研究奖励赏）
 - 2002年成为美国国家工程院院士
 - 2003年在比利时获颁布鲁塞尔大学荣誉博士学位
 - 2004年在阿根廷获颁国立沙尔塔大学荣誉博士学位，2004年获得秘鲁国立Ingeniería大学荣誉教授
 - 2007年获颁秘鲁印加大学荣誉教授，获颁Universidad de Los Angeles de Chimbote荣誉博士学位，获颁帕维亚大学荣誉博士学位



Richard Stallman真正的力量还是他的思想。在他的理论下，用户彼此拷贝软件不但不是“盗版”，而是体现了人类互助的美德。





- **Free Software** 自由软件：自由软件意味着使用者有运行、复制、发布、研究、修改和改进该软件的自由。
 - 自由软件是权利问题，不是价格问题。要理解这个概念，你应该考虑“自由”是“言论自由”中的“自由”；而不是“免费啤酒”中的“免费”。
- 自由软件赋予软件使用者 四项基本自由：
 - 不论目的为何，有运行该软件的自由（自由之零）。
 - 有研究该软件如何运行，以及按需改写该软件的自由（自由之一）。取得该软件源代码为达成此目的之前提。
 - 有重新发布拷贝的自由，这样你可以借此来敦亲睦邻（自由之二）。
 - 有改进该软件，以及向公众发布改进的自由，这样整个社群都可受惠（自由之三）。取得该软件源代码为达成此目的之前提。



GNU 与 Linux(续)

- GNU也有自己的版权声明**Copyleft**，与一般意义的版权**Copyright**相区别。
- Copyleft 是一种让程序或其它作品保持自由的通用方法，它要求所有对 Copyleft程序的修改和扩展都保持自由。
- Copyleft 的中心思想是给予每个人运行该程序、拷贝程序、修改程序和散布其修改版本的许可 -- 但是没有增加他们自己的限制的许可。
- 大约在1992年，将 Linux 与不是非常完整的 GNU 系统相结合产生了一个完整的**自由软件操作系统-Linux系统**。一个 GNU 系统的版本。





3. 开放源代码 (Open Source)

- **OSI** (Open Source Initiative, 开放源代码促进会) **定义**: 基于社区开发的、非私有的代码, 可令成本更低、开发效率更高、商业应用更加灵活。
- 其应具备如下特征:
 - 自由发布, 源代码开放
 - 赋予使用者修改演绎作品的权利
 - 可以要求修改后的版本以原始源代码和一组补丁文件的方式发布
 - 不得歧视任何个人和团体
 - 不得歧视人和应用领域
 - 所有的权利必须跟随再发布的软件版本一同授于使用者
 - 许可证适用于全部程序以及其中的全部组件
 - 许可证不应限制其他软件, 允许开放源代码程序和封闭源代码程序一同发布

开放源代码= 代码+ 许可证 + 管理机制





Free Software与Open Source

- Richard Stallman论述Free Software（自由软件）与Open Source（开放源码）的区别：
 - 自由软件和开放源码是基于两种不同哲学理念而发起的运动，自由软件的目的在于自由的“分享”与“协作”。我认为non-free（非自由）软件是反社会的，因为它们的理念践踏了用户的自由，所以我提倡发展自由软件从而摆脱那些束缚。
 - 开放源码运动通常旨在提高技术等级，是一种技术等级发展模式，其所带来的价值跟微软所提倡的一样，都是狭窄的实际价值（narrowly practical values）。
 - 自由软件与开放源码目前都是软件许可的标准，虽然许可效果都差不多，但两个标准的注解区别却非常大，这之间最大的区别是哲学理念上的区别。
 - 为什么哲学理念会产生影响？因为人们不重视他们的自由必将失去自由，如果你给人们自由而不告诉他们重视自由，他们所拥有的自由必定不长久。所以仅仅传播自由软件远不足够，还要教导人们去渴求自由，这样或许才能让我们解决现今看来无法解决的问题。





Linux的版本

■ Linux有版本两种表现形式：

- 内核（**Kernel**）版，
- 发行（**Distribution**）版。

■ Linux内核版本：

- Linux的内核，由Linus等人在不断地开发和推出新的内核。Linux内核的官方版本由Linus本人发布。官方网站：www.kernel.org
- Linux 内核3.0版本以后的约定：
 - ▶ 前二个数字表示版本号。修订用第三个数字表示，如：4.13.3。
 - ▶ 测试版用**rc**（Release Candidate 候选版本）表示，如：4.14-rc5
- 目前基本2个多月发布一个新版本，至2020年9月23日，Latest Stable Kernel: **5.8.11**
<http://www.kernel.org/>



Linux的版本(续)

Linux发行版本:

- 我们将完整的Linux系统包称为发行版。有很多不同的Linux发行版来满足可能存在的各种运算需求。大多数发行版是为某个特定用户群定制的,比如商业用户、多媒体爱好者、软件开发人员或者普通家庭用户。每个定制的发行版都包含了支持特定功能所需的各种软件包,比如为多媒体爱好者准备的音频和视频编辑软件,为软件开发人员准备的编译器和集成开发环境(IDE)。
- 不同的Linux发行版通常归类为3种:
 - 完整的核心Linux发行版
 - 定用途的发行版
 - LiveCD测试发行版:可引导的Linux CD发行版,它无需安装就可以看到Linux系统是什么样的。





Linux的版本(续)

■ Linux常见发行版本:

发行版本是各个公司推出的版本, 所有发行版本的内核最初都来自于kernel.org, 目前常见的Linux发行版本有:

- Red Hat <http://www.redhat.com>
- Fedora core <http://fedoraproject.org>
- Debian <http://www.debian.org>
- SuSELinux <http://www.suse.com> <http://www.novell.com/linux/suse>
- Ubuntu <http://www.ubuntu.com/> <http://www.ubuntu.org.cn/>
- Linux mint <http://www.linuxmint.com/>
- CentOS <http://www.centos.org/>

- 红旗Linux <http://www.redflag-linux.com>
- 中软Linux <http://www.cs2c.com.cn/>
- 优麒麟 <http://www.ubuntukylin.com/>



Linux内核

- Linus领导下的开发小组开发出的系统内核 是所有Linux 发布版本的核心
- Linux设计Linux三原则：
 - 实用、有限目标、简单设计
- Linux 从一个个人项目进化成为一个全球数千人参与的开发项目。
- 对于 Linux 来说，最为重要的决策之一是采用 GPL（GNU General Public License）。在 GPL 保护之下，Linux 内核可以防止商业使用，并且它还从 GNU 项目（Richard Stallman 开发，其源代码要比 Linux 内核大得多）的用户空间开发受益。这允许使用一些非常有用的应用程序，例如 GCC（GNU Compiler Collection）和各种 shell 支持。





Linux操作系统的安装

■ 获取Linux发行版的方法：

- 通过Internet下载
- 购买Linux光盘

■ 推荐的Linux发行版：

- ubuntu, <http://www.ubuntu.com>
- Fedora core, <http://fedoraproject.org/>



浙江大学镜像

<http://mirrors.zju.edu.cn/>

阿里云镜像

<http://mirrors.aliyun.com/>





Linux安装的常用方法:

- 1、计算机上只安装Linux系统
- 2、计算机上安装多个操作系统。假设计算机已经安装了Windows 。多操作系统引导的安装方法:
 - 在windows下用分区工具（如PQmagic）在你的硬盘上划出一些空闲空间 。这些空闲空间至少分成两个分区：Linux的root分区（12~20GB）和swap分区（1GB）
 - 光盘安装，用Linux光盘启动，安装系统 。
 - 硬盘安装，从WINDOWS系统启动安装Linux。需要做一些设置工作。
- 3、虚拟机安装，虚拟机(for Windows)：VMWare Play、 VirtualBox 、Microsoft Hyper-V（Windows 7或者更新的版本，并且是Professional或是旗舰版的用户）——推荐使用这种方法

MAC OS:VMware fusion、VirtualBox





建议你使用的虚拟机和Linux发行版本

虚拟机：

- VMware Play <https://www.vmware.com/cn>

安装VMware tools后更方便与host operating system通信

- VirtualBox <https://virtualbox.org/>

Linux系统发行版本（套件）：

- Ubuntu <http://ubuntu.com.cn/>

- <http://fedoraproject.org/>

浙江大学镜像：<http://mirrors.zju.edu.cn/>

阿里云：<http://mirrors.aliyun.com/>

新建虚拟机时分配
20GB以上的空间





Linux操作系统使用

■ Linux操作系统的使用

- “边干边学-Linux内核指导” 教材第1-8章





Linux 系统结构

User mode	User applications	For example, <code>bash</code> , LibreOffice, Apache OpenOffice, Blender, 0 A.D., Mozilla Firefox, etc.				
	Low-level system components:	System daemons: <code>systemd</code> , <code>runit</code> , <code>logind</code> , <code>networkd</code> , <code>soundd</code> , ...	Windowing system: <code>X11</code> , <code>Wayland</code> , <code>Mir</code> , <code>SurfaceFlinger</code> (Android)	Other libraries: <code>GTK+</code> , <code>Qt</code> , <code>EFL</code> , <code>SDL</code> , <code>SFML</code> , <code>FLTK</code> , <code>GNUstep</code> , etc.		Graphics: <code>Mesa</code> , <code>AMD Catalyst</code> , ...
	C standard library	<code>open()</code> , <code>exec()</code> , <code>sbrk()</code> , <code>socket()</code> , <code>fopen()</code> , <code>calloc()</code> , ... (up to 2000 subroutines) <code>glibc</code> aims to be POSIX/SUS-compatible, <code>uClibc</code> targets embedded systems, <code>bionic</code> written for Android, etc.				
Kernel mode	Linux kernel	<code>stat</code> , <code>splice</code> , <code>dup</code> , <code>read</code> , <code>open</code> , <code>ioctl</code> , <code>write</code> , <code>mmap</code> , <code>close</code> , <code>exit</code> , etc. (about 380 system calls) The Linux kernel System Call Interface (SCI, aims to be POSIX/SUS-compatible)				
		Process scheduling subsystem	IPC subsystem	Memory management subsystem	Virtual files subsystem	Network subsystem
		Other components: <code>ALSA</code> , <code>DRI</code> , <code>evdev</code> , <code>LVM</code> , device mapper, Linux Network Scheduler, Netfilter Linux Security Modules: <code>SELinux</code> , <code>TOMOYO</code> , <code>AppArmor</code> , <code>Smack</code>				
		Hardware (CPU, main memory, data storage devices, etc.)				





Linux 系统结构(续)

你必须要了解
的内容

Linux 系统的文件系统构成。

- 在系统启动后，进入系统所能观察到的就是一系列目录（使用ls或dir）。Linux 系统根目录下包含（不同的发行版会有所区别）：
 - **bin**: 该目录存放最常用的基本命令，比如拷贝命令cp、编辑命令vi、删除命令rm等。
 - **boot**: 该目录包含了系统启动需要的配置文件、内核（vmlinuz）和系统镜像(initrd....img)等。
 - **dev**: 该目录下存放的是Linux中使用或未使用的外部设备文件（fd代表软盘，hd代表硬盘等），使用这些设备文件可以用操作文件的方式操作设备。
 - **etc**: 该目录下包含了所有系统服务和系统管理使用的配置文件；比如系统日志服务的配置文件syslog.conf，系统用户密码文件passwd等





Linux 系统结构(续)

- **home**:该目录下包含了除系统管理员外的所有用户的主目录，用户主目录一般以用户登陆帐号命名。
- **lib**:该目录下包含了系统使用的动态连接库 (*.so) 和内核模块(在modules下)。
- **host+found**:该目录包含了磁盘扫描检测到的文件碎片，如果你非法关机，那么下次启动时系统会进行磁盘扫描，将损坏的碎片存到该目录下。
- **mnt**:该目录下包含用户动态挂载的文件系统。如果要使用光盘，U盘都一般应该将它们安装到该目录下的特定位置。
- **proc**: 该目录属于内存影射的一个虚拟目录，其中包含了许多系统现场数据，比如进程序数，中断情况，cpu信息等等，它其中的信息都是动态生成的，不在磁盘中存储。





Linux 系统结构(续)

- **root**:该目录是系统管理员（root用户）的主目录。
- **sbin**:该目录下包含系统管理员使用的系统管理命令,比如防火墙设置命令iptables，系统停机命令halt等
- **tmp**: 该目录下包含一些临时文件。
- **usr**: 该目录下一般来说包含系统发布时自带的程序（但具体放什么东西，并没有明确的要求），其中最值得说明的有三个子目录
 - ▶ /usr/src : Linux内核源代码就存在这个目录
 - ▶ /usr/man : Linux中命令的帮助文件
 - ▶ /usr/local : 新安装的应用软件一般默认在该目录下
- **var**: 该目录中存放着在不断扩充着的信息，比如日志文件。





linux编程

- Linux的编辑器
- Shell程序设计
- Linux的C程序设计
- Linux的汇编语言
- 开发工具





Linux的编辑器

■ 命令行方式

- **vi (vim)**: 最令UNIX类操作系统初学者裹足不前的editor,然而只要你习惯于操作,你会觉得它比任何的editor都好用,且功能强大。
- **emacs**: linux编辑器,功能强大的全屏幕编辑器。

■ X-window

- **gedit**、**kedit** 全屏幕文本编辑程序
- **emacs** 编程编辑器
- 各种发行版都有各自的编辑器





shell程序设计

- shell基本语法规则
- shell变量
- shell控制流：test, if, case, while, until, for
- shell函数
- shell程序的编写和执行，参考资料：
 - 教材 第8章





Linux的C程序设计

- Linux内核的主体是以GNU的C语言编写的。GNU中的C/C++语言编译工具是gcc。GNU对C语言本身（在ANSI C基础上）作了不少扩充。





GNU C的扩充 如：

- 吸收了C++中的inline和const
- 为了支持64位CPU，增加了新的基本数据类型long long int
- 分支声明
 - 使用likely()和unlikely()宏对条件选择进行优化
 - ▶ if(foo){...}
 - ▶ 当foo大多数时间都会为1时：if(likely(foo)){...}
 - ▶ 当foo大多数时间都会为0时if(unlikely(foo)){...}
- 许多C语言支持属性描述符，如“aligned”，“packed”等。由于这些在ANSI C中不是保留字，所以可能引起冲突。GNU C支持在前后加上“__”来区分。
 - 如“__inline__”等于保留字“inline”。





程序扩展名—约定

.c —c语言源程序

.C .cc .cxx —c++语言源程序

.s .S —汇编语言源程序

.h —头文件

.o —目标文件（可执行文件）

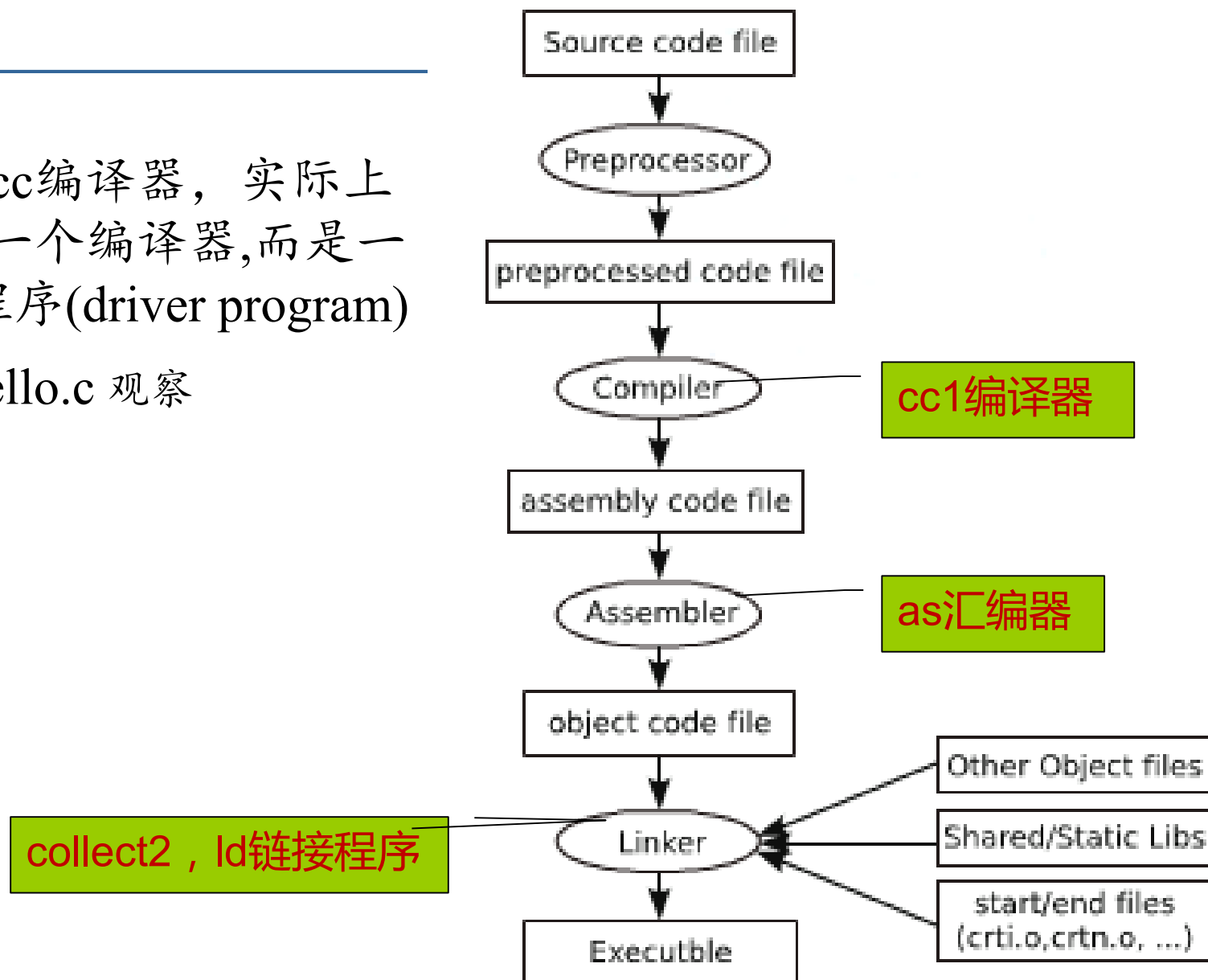
.a .so .sa —库文件



- **GNU CC**（简称为gcc，GNU compiler collection）是GNU项目中符合ANSI C标准的**编译器集合**，能够编译用C、C++和Object C等语言编写的程序。
- gcc不仅功能强大，而且可以编译如C、C++、Object C、Java、Fortran、Pascal、Modula-3和Ada等多种语言，而且gcc又是一个交叉平台编译器，它能够在当前CPU平台上为多种不同体系结构的硬件平台开发软件，因此尤其适合在嵌入式领域的开发编译。
- 教材第7章



- 通常称gcc编译器, 实际上gcc不是一个编译器, 而是一个驱动程序(driver program)
- gcc -v hello.c 观察



gcc所支持后缀名解释

后 缀 名	所对应的语言	后 缀 名	所对应的语言
.c	C 原始程序	.s/.S	汇编语言原始程序
.C/.cc/.cxx	C++原始程序	.h	预处理文件（头文件）
.m	Objective-C 原始程序	.o	目标文件
.i	已经过预处理的 C 原始程序	.a/.so	编译后的库文件
.ii	已经过预处理的 C++原始程序		





gcc --- 常用选项

选项	含义
-c	只编译不链接，生成目标文件“.o”
-S	只编译不汇编，生成汇编代码
-E	只进行预编译，不做其他处理
-g	在可执行程序中包含标准调试信息
-o file	指定将 file 文件作为输出文件
-v	打印出编译器内部编译各过程的命令行信息和编译器的版本
-I dir	在头文件的搜索路径列表中添加 dir 目录





gcc ---库选项

选 项	含 义
-static	进行静态编译，即链接静态库，禁止使用动态库
-shared	1. 可以生成动态库文件 2. 进行动态编译，尽可能地链接动态库，只有没有动态库时才会链接同名的静态库（默认选项，即可省略）
-L dir	在库文件的搜索路径列表中添加 dir 目录
-lname	链接称为 libname.a（静态库）或者 libname.so（动态库）的库文件。若两个库都存在，则根据编译方式（-static 还是-shared）而进行链接。 如：-lpthread
-fPIC（或-fpic）	生成使用相对地址的位置无关的目标代码（Position Independent Code）。然后通常使用 gcc 的-static 选项从该 PIC 目标文件生成动态库文件。





gcc

■ gcc命令

- 语法: gcc [选项] 文件列表
- 常用选项/功能:
 - c 编译成目标 (.o) 文件
 - l 库文件名 连接库文件
 - o 文件名 将生成的可执行文件保存到指定文件中, 默认是a.out





C程序的编译

■ mypro1.c文件:

```
#include <stdio.h>

int main() {
    printf("hello world!\n");
}
```

\$为操作系统缺省提示符，
root账号的提示符通常为#

■ 利用如下的命令可编译生成可执行文件:

```
$ gcc -o mypro1 mypro1.c
```

■ 生成了mypro1可执行文件，运行这个程序输入

```
$ ./mypro1
```

Hello world!

■ 如果没有-o选项，则生成a.out执行文件

```
$ gcc mypro1.c
```

```
$ ./a.out
```





头文件

- GCC编译器缺省的头文件目录是/usr/include目录及其子目录下。
- 那些依赖于特定 Linux版本的头文件通常可在目录/usr/include/sys和/usr/include/linux中找到。
- 其他编程系统也有各自的include文件，并将其存储在可被相应编译器自动搜索到的目录里。例如，X视窗系统的/usr/include/X11目录和GNU C++的/usr/include/c++目录
- 调用C语言编译器时，我们可以使用-I标志来包含保存在子目录或非标准位置中的include文件。例如：
`gcc -I /usr/openwin/include power.c`
 - 它指示编译器不仅在标准位置，也在/usr/openwin/include目录中查找程序power.c中包含的头文件。



库文件

a代表传统的静态函数库；
so代表共享函数库。

- 使用gcc的-l选项可以连接已有的程序库

- 数学库**libm.a**链接到power.o

```
gcc -o power power.o -lm
```

```
gcc -o power power.o /usr/lib/libm.a
```

文件名中“lib”以后，扩展名以前的部分

- 链接**pthread**线程库

```
gcc-o p1-1 p1-1.c -lpthread
```

- 请参看C语言编译器的使用手册（man gcc）以了解更多细节。





Linux中的汇编语言

- 汇编语言程序一般以.S为扩展名。也可以以“嵌入式”汇编的方式出现在C语言的.c程序中。
- Linux的汇编语言，采用的是AT&T的386汇编语言。与Intel的汇编语言相比，二者所基于的硬件知识是相同的，但是，在语法上有一定的差异。
- Linux与Intel 汇编语言，主要有以下一些差别：
 - 在Intel格式中大多使用大写字母，而在AT&T格式中都使用小写字母；
 - 在AT&T格式中，寄存器名要加上“%”作为前缀，而在Intel格式中则不带前缀
 - 在AT&T的386汇编语言中，指令的源操作数与目标操作数的顺序与在Intel386汇编语言中正好相反。
 - 在AT&T格式中，访内存指令的操作数大小由操作码名称的最后一个字母来决定。而Intel格式则要在表示内存单元的操作数前加上属性保留字来表示。





Linux中的汇编语言

- 在AT&T格式中，直接立即数要加上“\$”作为前缀，而Intel格式中不要；
- 在AT&T格式中，绝对转移或调用指令jump/call的操作数要加上“*”做为前缀，而在Intel中不带；
- 远程的转移指令和子程序调用指令的操作码名称，在AT&T格式中为“ljump”和“lcall”，而在Intel格式中为“JMP FAR”和“CALL FAR”；





Linux 开发工具

- **make**工具，与之有关的makefile or **Makefile**文件
- **gdb** 功能强大调式器
- 数据库
- 各种语言
- GUI





make工程管理器

- **make**程序：是一个命令工具，是一个解释makefile中指令的命令工具
- **make**工具的使用参考教材的第8章

句法:	make [选项] [目标] [宏定义]
用途:	make工具根据名为makefile或Makefile的文件中指定的依赖关系对系统进行更新。[选项][目标][宏定义]可以以任意顺序指定。
常用选项/特性:	<ul style="list-style-type: none">-d 显示调试信息-f 文件 此选项告诉make使用指定文件作为依赖关系文件，而不是默认的makefile或Makefile，如果指定的文件名是“-”，那么make将从标准输入读入依赖关系。-h 显示所有选项的帮助信息-n 测试模式，并不真的执行任何命令，只是显示输出这些命令-s 安静模式--不输出任何提示信息。





make程序

- make工具依赖一个特殊的，名为makefile的文件，这个文件描述了系统中各个模块之间的依赖关系。
- GNU make的主要功能是读进一个文本文件makefile并根据makefile的内容执行一系列的工作。
- makefile的默认文件名为GNUMakefile、makefile或Makefile，当然也可以在make的命令行中指定别的文件名。如果不特别指定，make命令在执行时将按顺序查找默认的makefile文件。
- 多数Linux程序员使用第三种文件名Makefile。因为第一个字母是大写，通常被列在一个目录的文件列表的最前面。





Linux 内核编程风格

- Linux内核缩进风格是8个字符。
- Linux内核风格采用**K&R标准**，将开始的大括号放在一行的最后，而将结束的大括号放在一行的第一位。
- **命名尽量简洁**。不应该使用诸如ThisVariableIsATemporaryCounter之类的名字。应该命名为tmp，这样容易书写，也不难理解。但是命名全局变量，就应该用描述性命名方式，例如应该命名“count_active_users()”，而不是“cntusr()”。本地变量应该避免过长。
- **函数最好短小精悍**，一般来说不要让函数的参数多于10个，否则应该尝试分解这个过于复杂的函数。
- 通常情况，**注释说明代码的功能，而不是其实现原理**。避免把注释插到函数体内，而写到函数**前面**，说明其功能，如果这个函数的确很复杂，其中需要有部分注释，可以写些简短的注释来说明那些重要的部分，但是不能过多。

Linux内核使用GNU C和AT&T汇编。



POSIX

- **POSIX**(Portable Operating System Interface)可移植操作系统接口, the IEEE's Portable Application Standards Committee,
 - <https://collaboration.opengroup.org/external/pasc.org/plato/>
- **POSIX API**:定义了操作系统应该为应用程序提供的接口标准, 是IEEE为要在各种UNIX操作系统上运行的软件而定义的一系列**API**标准的总称





Q&A

