

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение высшего образования
«СЕВЕРО-КАВКАЗСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ К ПРАКТИЧЕСКИМ РАБОТАМ
«Операционные системы»

Направление подготовки 09.03.04 «Программная инженерия»
Направленность (профиль) «Разработка и сопровождение программного
обеспечения»

Квалификация выпускника: бакалавр

Ставрополь
2026

СОДЕРЖАНИЕ

Лабораторная работа №1 ИНТЕРПРЕТАТОР КОМАНДНОЙ СТРОКИ ОС MS WINDOWS	6
Лабораторная работа №2 ИНТЕРПРЕТАТОР КОМАНДНОЙ СТРОКИ ОС MS WINDOWS	27
Лабораторная работа №3 ОБОЛОЧКА КОМАНДНОЙ СТРОКИ WINDOWS POWERSHELL 2.0.....	55
Лабораторная работа №4 СИММЕТРИЧНАЯ МУЛЬТИПРОЦЕССОРНАЯ ОБРАБОТКА.....	93
Лабораторная работа №5 МОНИТОРИНГ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ ОС WINDOWS	99
Лабораторная работа №6 ФАЙЛОВЫЕ СИСТЕМЫ ОС LINUX	106
Лабораторная работа №7 КОНТРОЛЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РЕСУРСОВ ОС LINUX.....	128
Лабораторная работа №8 УПРАВЛЕНИЕ ДОСТУПОМ В ФАЙЛОВОЙ СИСТЕМЕ EXT3FS.....	139
Лабораторная работа №9 ОБРАБОТКА СТРОК (РАБОТА С ТЕКСТОВЫМИ ДАННЫМИ)	154
Лабораторная работа №10 РАЗРАБОТКА СЦЕНАРИЕВ BASH.....	183
Лабораторная работа № 11 Текстовый редактор vi ОС Linux.....	
Лабораторная работа № 12 Управление процессами ОС Linux.....	
Лабораторная работа № 13 Загрузка MS Windows 10	
Лабораторная работа № 14 Панель задач MS Windows 10. Главное меню системы	
Лабораторная работа № 15 Настройка сетевых параметров ОС Windows	
Лабораторная работа № 16 Active Directory MS Windows Server	
Лабораторная работа № 17 Настройка групповой политики Windows Server ОС	
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.	

ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА №1 ИНТЕРПРЕТАТОР КОМАНДНОЙ СТРОКИ ОС MS WINDOWS

Часть 1. Внешние и внутренние команды

Цель работы – знакомство с возможностями интерпретатора командной строки и командами MS Windows

1 КРАТКИЕ ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ

1.1 Эволюция инструментов для автоматизации работы в ОС Microsoft Windows

В настоящее время графический интерфейс Windows стал настолько привычным, что многие пользователи и начинающие администраторы даже не задумываются об альтернативных способах управления данной ОС, связанных с командной строкой (command line) и различными сценариями (scripts), о тех преимуществах, которые дают эти инструменты с точки зрения автоматизации работы. Подобная ситуация обусловлена тем, что исторически командная строка всегда была слабым местом операционной системы Windows (по сравнению с Unix-системами).

При этом, однако, неправильно было бы думать, что командная строка или сценарии нужны только администраторам. Ведь ежедневные рутинные задачи пользователей (связанные, например, с копированием или архивированием файлов, подключением или отключением сетевых ресурсов и т.п.), которые обычно выполняются с помощью графического интерфейса проводника

Windows, можно полностью самостоятельно автоматизировать, написав нехитрый командный файл, состоящий всего из нескольких строчек! Более того, для человека, не знающего основные команды Windows и такие базовые возможности ОС, как перенаправление ввода/вывода и конвейеризация команд, некоторые простейшие задачи могут показаться нетривиальными. Попробуйте,

например, пользуясь только графическими средствами, сформировать файл, содержащий имена файлов из всех подкаталогов какого-либо каталога! А ведь для этого достаточно выполнить единственную команду DIR (с определенными ключами) и перенаправить вывод этой команды в нужный текстовый файл.

Каким же нам хотелось бы видеть инструмент для автоматизации работы в ОС? Желательно, чтобы было реализовано следующее:

- работа в разных версиях ОС без установки какого-либо дополнительного программного обеспечения;

- интеграция с командной строкой (непосредственное выполнение вводимых с клавиатуры команд);
- согласованный и непротиворечивый синтаксис команд и утилит;
- наличие подробной встроенной справки по командам с примерами использования.

В ОС Windows дело обстоит сложнее. На сегодняшний день одного "идеального" средства автоматизации, удовлетворяющего сразу всем перечисленным выше требованиям, в Windows нет; в последних версиях ОС поддерживаются несколько стандартных инструментов автоматизации, сильно отличающихся друг от друга: оболочка командной строки `cmd.exe`, среда выполнения сценариев Windows Script Host и оболочка Microsoft PowerShell. Поэтому администратору или пользователю Windows приходится выбирать, каким именно подходом воспользоваться для решения определенной задачи, а для этого желательно иметь четкое представление о сильных и слабых сторонах данных средств автоматизации. Рассмотрим достоинства и недостатки каждого из них.

1.1.1 Оболочка (интерпретатор) командной строки command.com/cmd.exe

Во всех версиях ОС Windows поддерживается интерактивная оболочка командной строки (command shell) и определенный набор утилит командной строки (количество и состав этих утилит зависит от версии ОС).

Механизм работы оболочек командной строки в разных системах одинаков: в ответ на приглашение ("подсказку", `prompt`), выдаваемое находящейся в ожидании оболочкой, пользователь вводит некоторую команду (функциональность этой команды может быть реализована либо самой оболочкой, либо определенной внешней утилитой), оболочка выполняет ее, при необходимости выводя на экран какую-либо информацию, после чего снова выводит приглашение и ожидает ввода следующей команды.

Оболочка представляет собой построчный интерпретатор простого языка сентенциального (директивного) программирования, в качестве операторов которого могут использоваться исполняемые программы.

Наряду с интерактивным режимом работы оболочки, как правило, поддерживают и пакетный режим, в котором система последовательно выполняет команды, записанные в текстовом файле-сценарии. Оболочка Windows не является исключением, с точки зрения программирования язык командных файлов Windows может быть охарактеризован следующим образом:

- реализация сентенциальной (директивной) парадигмы программирования;
- выполнение в режиме построчной интерпретации;
-
-

наличие управляющих конструкций;
поддержка нескольких видов циклов (в том числе специальных циклов для обработки текстовых файлов);

- наличие оператора присваивания (установки значения переменной);
- возможность использования внешних программ (команд) операционной системы в качестве операторов и обработки их кодов возврата;
- наличие нетипизированных переменных, которые декларируются первым упоминанием (значения переменных могут интерпретироваться как числа и использоваться в выражениях целочисленной арифметики).

Начиная с версии Windows NT, оболочка командной строки представляется интерпретатором Cmd.exe.

Итак, учитывая сказанное выше, можно сделать вывод: оболочка командной строки cmd.exe и командные файлы – наиболее универсальные и простые в изучении средства автоматизации работы в Windows, доступные во всех версиях операционной системы.

1.1.2 Поддержка языков сценариев. Сервер сценариев Windows Script Host

Следующим шагом в развитии средств и технологий автоматизации в ОС Windows стало появление сервера сценариев Windows Script Host (WSH). Этот инструмент разработан для всех версий Windows и позволяет непосредственно в ОС выполнять сценарии на полноценных языках сценариев (по умолчанию, VBScript и JScript), которые до этого были доступны только внутри HTML-страниц и работали в контексте безопасности веб-браузера (в силу этого подобные сценарии, например, могли не иметь доступа к файловой системе локального компьютера).

По сравнению с командными файлами интерпретатора cmd.exe сценарии WSH имеют несколько преимуществ.

Во-первых, VBScript и JScript – это полноценные алгоритмические языки, имеющие встроенные функции и методы для обработки символьных строк, выполнения математических операций, обработки исключительных ситуаций и т.д.; кроме того, для написания сценариев WSH может использоваться любой другой язык сценариев (например, широко распространенный в Unix-системах Perl), для которого установлен соответствующий модуль поддержки.

Во-вторых, WSH поддерживает несколько собственных объектов, свойства и методы которых позволяют решать некоторые часто возникающие повседневные задачи администратора операционной системы: работа с сетевыми ресурсами, переменными среды, системным реестром, ярлыками и специальными папками Windows, запуск и управление работой других приложений.

В-третьих, из сценариев WSH можно обращаться к службам любых приложений-серверов автоматизации (например, программ из пакета MS Office), которые регистрируют в ОС свои объекты.

Наконец, сценарии WSH позволяют работать с объектами информационной модели Windows Management Instrumentation (WMI), обеспечивающей программный интерфейс управления всемирными компонентами операционной модели, а также с объектами службы каталогов Active Directory Service Interface.

Следует также отметить, что технология WSH поддерживается в Windows уже довольно давно, в Интернете (в том числе на сайте Microsoft) можно найти множество готовых сценариев.

1.1.3 Командная оболочка Microsoft PowerShell

С одной стороны функциональности и гибкости языка оболочки cmd.exe явно недостаточно, а с другой стороны сценарии WSH, работающие с объектными моделями ADSI и WMI, слишком сложны для пользователей среднего уровня и начинающих администраторов.

Перед разработчиками новой оболочки, получившей название Windows PowerShell, стояли следующие основные цели:

- применение командной строки в качестве основного интерфейса администрирования;
- реализация модели ObjectFlow (элементом обмена информации является объект);
- переработка существующих команд, утилит и оболочки;
- интеграция командной строки, объектов COM, WMI и .NET;
- работа с произвольными источниками данных в командной строке по принципу файловой системы.

Самая важная идея, заложенная в PowerShell, состоит в том, что в командной строке вывод результатов команды представляет собой не текст (в смысле последовательности символов), а объект (данные вместе со свойственными им методами). В силу этого работать в PowerShell становится проще, чем в традиционных оболочках, так как не нужно выполнять никаких манипуляций по выделению нужной информации из символьного потока.

Отметим, что PowerShell одновременно является и оболочкой командной строки (пользователь работает в интерактивном режиме) и средой выполнения сценариев, которые пишутся на специальном языке PowerShell.

В целом, оболочка PowerShell намного удобнее и мощнее своих предшественников (cmd.exe и WSH), а основным недостатком, сдерживающим распространение нового инструмента, является тот факт, что PowerShell работает не во всех версиях ОС Windows. Оболочкой можно пользоваться только на версиях не ниже Windows XP Service Pack 2 с

установленным пакетом .NET Framework 2.0.

1.2 Оболочка командной строки Windows. Интерпретатор Cmd.exe

Рассматриваются внутренние команды, поддерживаемые интерпретатором Cmd.exe, и наиболее часто используемые внешние команды (утилиты командной строки). Описываются механизмы перенаправления ввода/вывода, конвейеризации и условного выполнения команд.

В ОС Windows, как и в других ОС, интерактивные (набираемые с клавиатуры и сразу же выполняемые) команды выполняются с помощью так называемого командного интерпретатора, иначе называемого командным процессором или оболочкой командной строки (command shell). Начиная с версии Windows NT, в операционной системе реализован интерпретатор команд Cmd.exe, обладающий гораздо более широкими возможностями.

1.2.1 Запуск оболочки

В Windows файл Cmd.exe, как и другие исполняемые файлы, соответствующие внешним командам ОС, находятся в каталоге %SystemRoot%\SYSTEM32 (значением переменной среды %SystemRoot% является системный каталог Windows, обычно C:\Windows или C:\WinNT). Для запуска командного интерпретатора (открытия нового сеанса командной строки) можно выбрать пункт Выполнить... (Run) в меню Пуск (Start), ввести имя файла Cmd.exe и нажать кнопку ОК. В результате откроется новое окно (см. рис. 1), в котором можно запускать команды и видеть результат их работы.

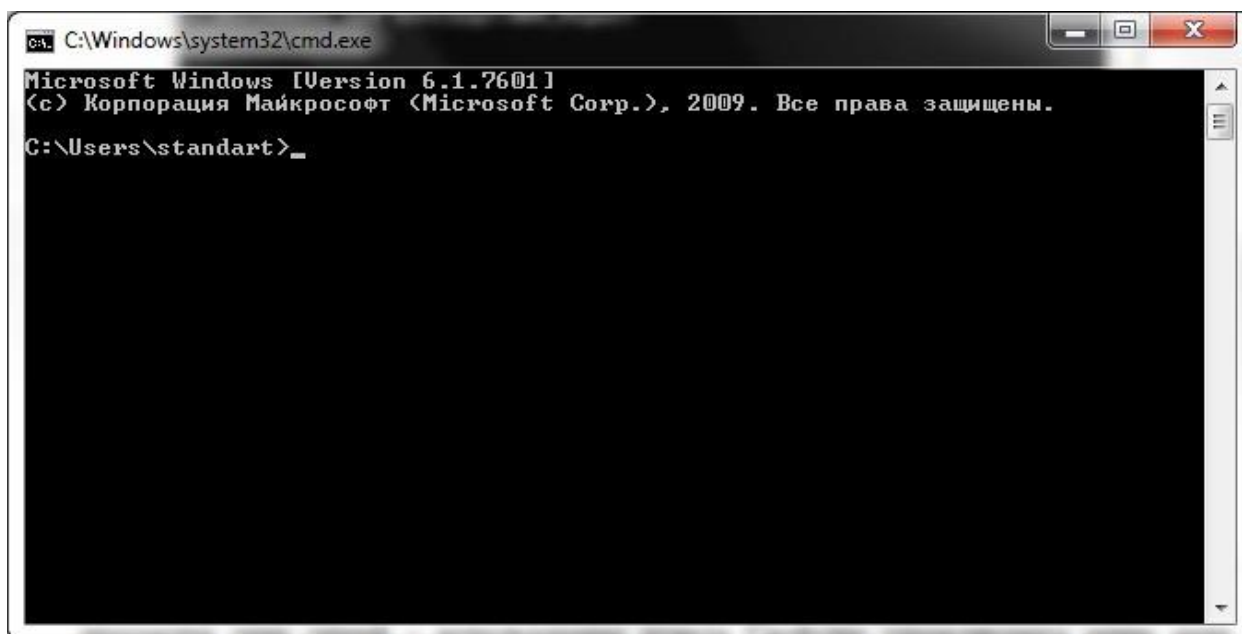


Рис. 1 - Командное окно интерпретатора Cmd.exe в Windows 7

1.2.2 Настройка параметров командного окна интерпретатора

У утилиты командной строки, которая поставляется в виде стандартного приложения ОС Windows, имеется свой набор опций и параметров настройки. Один из способов просмотра этих опций – использование пункта Свойства управляющего меню окна (нажать правой кнопкой мыши на заголовок окна). В окне свойств (см. рис. 2) будут доступны четыре вкладки с опциями: общие, шрифт, расположение и цвета.

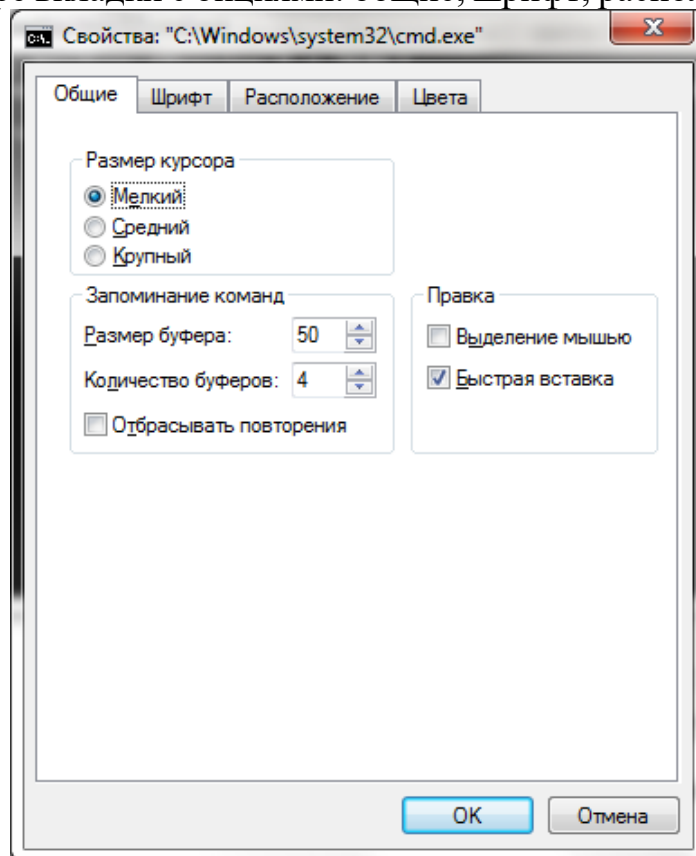


Рис. 2 – окно настройки свойств интерпретатора

1.2.3 Внутренние и внешние команды. Структура команд

Некоторые команды распознаются и выполняются непосредственно самим командным интерпретатором — такие команды называются **внутренними** (например, `COPY` или `DIR`). Другие команды ОС представляют собой отдельные программы, расположенные по умолчанию в том же каталоге, что и `Cmd.exe`, которые Windows загружает и выполняет аналогично другим программам. Такие команды называются **внешними** (например, `MORE` или `XCOPY`).

Рассмотрим структуру самой командной строки и принцип работы с ней. Для того, чтобы выполнить команду, после приглашения командной строки (например, `C:\>`) следует ввести имя этой команды (регистр не важен), ее параметры и ключи (если они необходимы) и нажать клавишу `<Enter>`. Например:

```
C:\>COPY C:\myfile.txt A:\ /V
```

Имя команды здесь — `COPY`, параметры — `C:\myfile.txt` и `A:\`, а ключом является `/V`. Отметим, что в некоторых командах ключи могут начинаться не с символа `/`, а с символа `-` (минус), например, `-V`.

Многие команды Windows имеют большое количество дополнительных параметров и ключей, запомнить которые зачастую бывает трудно. Большинство команд снабжено встроенной справкой, в которой кратко описываются назначение и синтаксис данной команды. Получить доступ к такой справке можно путем ввода команды с ключом

`/?`. Например, если выполнить команду `ATTRIB /?`, то в окне MS-DOS мы увидим следующий текст: Отображение и изменение атрибутов файлов.

`ATTRIB [+R|-R] [+A|-A] [+S|-S] [+H|-H] [[диск:][путь]имя_файла] [/S]`

+ Установка атрибута.

- Снятие атрибута.

R Атрибут "Только чтение".

A Атрибут "Архивный".

S Атрибут "Системный".

H Атрибут "Скрытый".

/S Обработка файлов во всех вложенных папках указанного пути.

Для некоторых команд текст встроенной справки может быть довольно большим и не уместиться на одном экране. В этом случае помощь можно выводить последовательно по одному экрану с помощью команды `MORE` и символа конвейеризации `|`, например:

```
XCOPY /? | MORE
```

В этом случае после заполнения очередного экрана вывод помощи будет прерываться до нажатия любой клавиши. Кроме того, используя символы перенаправления вывода `>` и `>>`, можно текст, выводимый на экран, направить в текстовый файл для дальнейшего просмотра. Например, для вывода текста справки к команде `XCOPY` в текстовый файл `xcopy.txt`, используется следующая команда:

```
XCOPY /? > XCOPY.TXT
```

Замечание. Вместо имени файла можно указывать обозначения устройств компьютера. В Windows поддерживаются следующие **имена устройств**: `PRN` (принтер), `CON` (терминал: при вводе это клавиатура, при выводе - монитор), `NUL` (пустое устройство, все операции ввода/вывода для него игнорируются).

1.2.4 Перенаправление ввода/вывода и конвейеризация (композиция) команд

С помощью переназначения устройств ввода/вывода одна программа может направить свой вывод на вход другой или перехватить вывод

другой программы, используя его в качестве своих входных данных. Таким образом, имеется возможность передавать информацию от процесса к процессу при минимальных программных издержках. Практически это означает, что для программ, которые используют стандартные входные и выходные устройства, ОС позволяет:

- выводить сообщения программ не на экран (стандартный выходной поток), а в файл или на принтер (перенаправление вывода);
- читать входные данные не с клавиатуры (стандартный входной поток), а из заранее подготовленного файла (перенаправление ввода);
- передавать сообщения, выводимые одной программой, в качестве входных данных для другой программы (конвейеризация или композиция команд).

Из командной строки эти возможности реализуются следующим образом. Для того, чтобы перенаправить текстовые сообщения, выводимые какой-либо командой, в текстовый файл, нужно использовать конструкцию команда > имя_файла

Если при этом заданный для вывода файл уже существовал, то он перезаписывается, если не существовал — создается. Можно также не создавать файл заново, а *дописывать* информацию, выводимую командой, в конец существующего файла. Для этого команда перенаправления вывода должна быть задана так:

команда >> имя_файла

С помощью символа < можно прочесть входные данные для заданной команды не с клавиатуры, а из определенного (заранее подготовленного) файла:

команда < имя_файла

Приведем несколько примеров перенаправления ввода/вывода:

Вывод встроенной справки для команды COPY в файл copy.txt:

COPY /? > copy.txt

Добавление текста справки для команды XCOPY в файл copy.txt:

XCOPY /? >> copy.txt

Вывод текущей даты в файл date.txt (DATE /T — это команда для просмотра и изменения системной даты, T ключ для получения только даты без запроса нового значения):

DATE /T > date.txt

Если при выполнении определенной команды возникает ошибка, то сообщение об этом по умолчанию выводится на экран. В случае необходимости сообщения об ошибках (стандартный поток ошибок) можно перенаправить в текстовый файл с помощью конструкции команда 2> имя_файла

В этом случае стандартный вывод будет производиться на экран.

Также имеется возможность информировать о сообщениях и сообщениях об ошибках выводить в один и тот же файл. Делается это следующим образом: команда > имя_файла 2>&1

Например, в приведенной ниже команде стандартный выходной поток и стандартный поток ошибок перенаправляются в файл cory.txt:

```
XCOPY A:\1.txt C: > cory.txt 2>&1
```

Наконец, с помощью конструкции

команда1 | команда2 можно использовать сообщения, выводимые первой командой, в качестве входных данных для второй команды (конвейер команд).

Используя механизмы перенаправления ввода/вывода и конвейеризации, можно из командной строки посылать информацию на различные устройства и автоматизировать ответы на запросы, выдаваемые командами или программами, использующими стандартный ввод. Для решения таких задач служит команда

ECHO [сообщение], которая выводит сообщение на экран. Пример использования этой команды.

Удаление всех файлов в текущем каталоге без предупреждения (автоматический положительный ответ на запрос об удалении):

```
ECHO y | DEL *.*
```

1.2.5 Команды *MORE* и *SORT*

Одной из наиболее часто используемых команд, для работы с которой применяется перенаправление ввода/вывода и конвейеризация, является *MORE*. Эта команда считывает стандартный ввод из конвейера или перенаправленного файла и выводит информацию частями, размер каждой из которых не больше размера экрана. Используется *MORE* обычно для просмотра длинных файлов. Возможны три варианта синтаксиса этой команды:

```
MORE [диск:][путь]имя_файла
```

```
MORE < [диск:][путь]имя_файла
```

```
имя_команды | MORE
```

Параметр [диск:] [путь] имя_файла определяет расположение и имя файла с просматриваемыми на экране данными. Параметр имя_команды задает команду, вывод которой отображается на экране (например, *DIR* или команда *TYPE*, используемая для вывода содержимого текстового файла на экран). Приведем два примера.

Для позкранного просмотра текстового файла news.txt возможны следующие варианты команд:

```
MORE news.txt
```

```
MORE < news.txt
```

```
TYPE news.txt | MORE
```

Другой распространенной командой, использующей перенаправление ввода/вывода и конвейеризацию, является `SORT`. Эта команда работает как фильтр: она считывает символы в заданном столбце, упорядочивает их в возрастающем или убывающем порядке и выводит отсортированную информацию в файл, на экран или другое устройство. Возможны два варианта синтаксиса этой команды:

```
SORT [/R] [/+n] [[диск1:][путь1]файл1] [> [диск2:][путь2]файл2]
```

или

```
[команда |] SORT [/R] [/+n] [> [диск2:][путь2]файл2]
```

В первом случае параметр `[диск1:][путь1]файл1` определяет имя файла, который нужно отсортировать. Во втором случае будут отсортированы выходные данные указанной команды. Если параметры `файл1` или команда не заданы, то `SORT` будет считывать данные с устройства стандартного ввода.

Параметр `[диск2:][путь2]файл2` задает файл, в который будет направляться сортированный вывод; если этот параметр не задан, то вывод будет направлен на устройство стандартного вывода.

По умолчанию сортировка выполняется в порядке возрастания. Ключ `/R` позволяет изменить порядок сортировки на обратный (от Z к A и затем от 9 до 0). Например, для поэкранного просмотра отсортированного в обратном порядке файла `price.txt`, нужно задать следующую команду:

```
SORT /R < price.txt |MORE
```

Ключ `/+n` задает сортировку в файле по символам n-го столбца. Например, `/+10` означает, что сортировка должна осуществляться, начиная с 10-й позиции в каждой строке. По умолчанию файл сортируется по первому столбцу.

1.2.6 Условное выполнение и группировка команд

В командной строке Windows можно использовать специальные символы, которые позволяют вводить несколько команд одновременно и управлять работой команд в зависимости от результатов их выполнения. С помощью таких символов условной обработки можно содержание небольшого пакетного файла записать в одной строке и выполнить полученную составную команду.

Используя символ амперсанда `&`, можно разделить несколько утилит в одной командной строке, при этом они будут выполняться друг за другом. Например, если набрать команду `DIR & PAUSE & COPY /?` и нажать клавишу `<Enter>`, то вначале на экран будет выведено содержимое текущего каталога, а после нажатия любой клавиши — встроенная справка команды `COPY`.

Условная обработка команд в Windows осуществляется с помощью символов `&&` и `||` следующим образом. Двойной амперсанд `&&` запускает

команду, стоящую за ним в командной строке, только в том случае, если команда, стоящая перед амперсандами была выполнена успешно. Например, если в корневом каталоге диска C: есть файл plan.txt, то выполнение строки `TYPE C:\plan.txt && DIR` приведет к выводу на экран этого файла и содержимого текущего каталога. Если же файл C:\plan.txt не существует, то команда `DIR` выполняться не будет.

Два символа `||` осуществляют в командной строке обратное действие, т.е. запускают команду, стоящую за этими символами, только в том случае, если команда, идущая перед ними, не была успешно выполнена. Таким образом, если в предыдущем примере файл C:\plan.txt будет отсутствовать, то в результате выполнения строки `TYPE C:\plan.txt || DIR` на экран выведется содержимое текущего каталога.

Отметим, что условная обработка действует только на ближайшую команду, то есть в строке `TYPE C:\plan.txt && DIR & COPY /?` команда `COPY /?` запустится в любом случае, независимо от результата выполнения команды `TYPE C:\plan.txt`.

Несколько утилит можно сгруппировать в командной строке с помощью *круглых скобок*. Рассмотрим, например, две строки:

```
TYPE C:\plan.txt && DIR & COPY /?
```

```
TYPE C:\plan.txt && (DIR & COPY /?)
```

В первой из них символ условной обработки `&&` действует только на команду `DIR`, во второй — одновременно на две команды: `DIR` и `COPY`.

1.3 Команды для работы с файловой системой

Рассмотрим некоторые наиболее часто используемые команды для работы с файловой системой. Отметим сначала несколько особенностей определения путей к файлам в Windows.

1.3.1 Пути к объектам файловой системы

Файловая система логически имеет древовидную структуру и имена файлов задаются в формате `[диск:][путь\]имя_файла`, то есть обязательным параметром является только имя файла. При этом, если путь начинается с символа `"\"`, то маршрут вычисляется от корневого каталога, иначе — от текущего каталога. Например, имя C:123.txt задает файл 123.txt в текущем каталоге на диске C:, имя C:\123.txt — файл 123.txt в корневом каталоге на диске C:, имя ABC\123.txt — файл 123.txt в подкаталоге ABC текущего каталога.

Существуют особые обозначения для текущего каталога и родительского каталогов. Текущий каталог обозначается символом `.`

(точка), его родительский каталог — символами `..` (две точки). Например, если текущим каталогом является `C:\WINDOWS`, то путь к файлу `autoexec.bat` в корневом каталоге диска `C:` может быть записан в виде `..\autoexec.bat`.

В именах файлов (но не дисков или каталогов) можно применять так называемые **групповые символы** или шаблоны: `?` (вопросительный знак) и `*` (звездочка). Символ `*` в имени файла означает произвольное количество любых допустимых символов, символ `?` — один произвольный символ или его отсутствие. Скажем, под шаблон `text??1.txt` подходят, например, имена `text121.txt` и `text11.txt`, под шаблон `text*.txt` — имена `text.txt`, `textab12.txt`, а под шаблон `text.*` — все файлы с именем `text` и произвольным расширением.

Для того, чтобы использовать длинные имена файлов при работе с командной строкой, их нужно заключать в двойные кавычки. Например, чтобы запустить файл с именем `'Мое приложение.exe'` из каталога `'Мои документы'`, нужно в командной строке набрать `"C:\Моидокументы\Мое приложение.exe"` и нажать клавишу `<Enter>`.

1.3.2 Команда *CD*

Текущий каталог можно изменить с помощью команды `CD` `[диск:][путь\]`. Путь к требуемому каталогу указывается с учетом приведенных выше замечаний. Например, команда `CD \` выполняет переход в корневой каталог текущего диска. Если запустить `CD` без параметров, то на экран будут выведены имена текущего диска и каталога.

1.3.3 Команда *COPY*

Одной из наиболее часто повторяющихся задач при работе на компьютере является копирование и перемещение файлов из одного места в другое. Для копирования одного или нескольких файлов используется команда `COPY`.

Синтаксис этой команды:

`COPY [/A|/B] источник [/A|/B] [+ источник [/A|/B] [+ ...]]`
`[результат [/A|/B]] [/V][/Y|/Y-]`

Краткое описание параметров и ключей команды `COPY` приведено в (табл. 1).

Таблица 1.

Параметры и ключи команды `COPY`

Параметр	Описание
источник	Имя копируемого файла или файлов
/A	Файл является текстовым файлом ASCII, то есть конец файла обозначается символом с кодом ASCII 26 (<code><Ctrl>+<Z></code>)

Параметр	Описание
источник	Имя копируемого файла или файлов
/B	Файл является двоичным. Этот ключ указывает на то, что интерпретатор команд должен при копировании считывать из источника число байт, заданное размером в каталоге копируемого файла
результат	Каталог для размещения результата копирования и/или имя создаваемого файла
/V	Проверка правильности копирования путем сравнения файлов после копирования
/Y	Отключение режима запроса подтверждения на замену файлов
/-Y	Включение режима запроса подтверждения на замену файлов

Примеры использования команды COPY.

Копирование файла abc.txt из текущего каталога в каталог D:\PROGRAM под тем же именем:

COPY abc.txt D:\PROGRAM

Копирование файла abc.txt из текущего каталога в каталог D:\PROGRAM под новым именем def.txt:

COPY abc.txt D:\PROGRAM\def.txt

Копирование всех файлов с расширением txt с диска A: в каталог 'Мои документы' на диске C:

COPY A:*.txt "C:\Мои документы"

Если не задать в команде целевой файл, то команда COPY создаст копию файла-источника с тем же именем, датой и временем создания, что и исходный файл, и поместит новую копию в текущий каталог на текущем диске. Например, для того, чтобы скопировать все файлы из корневого каталога диска A: в текущий каталог, достаточно выполнить такую команду:

COPY A:*.*

Пример 1. Создания нового текстового файла и записи в него информации без использования текстового редактора.

Для решения задачи необходимо ввести команду COPY CON my.txt, которая будет копировать то, что набирается на клавиатуре в файл my.txt (если этот файл существовал, то он перезапишется, иначе — создастся). Для завершения ввода необходимо ввести символ конца файла, то есть нажать клавиши <Ctrl>+<Z>.

Команда COPY может также объединять (склеивать) несколько файлов в один. Для этого необходимо указать единственный результирующий файл и несколько исходных. Это достигается путем использования групповых знаков (?) и (*) или формата файл1 + файл2 +

файл3. Например, для объединения файлов 1.txt и 2.txt в файл 3.txt можно задать следующую команду:

```
COPY 1.txt+2.txt 3.txt
```

Объединение всех файлов с расширением dat из текущего каталога в один файл all.dat может быть произведено так:

```
COPY /B *.dat all.dat
```

Ключ **/B** здесь используется для предотвращения усечения соединяемых файлов, так как при комбинировании файлов команда COPY по умолчанию считает файлами текстовыми.

Если имя целевого файла совпадает с именем одного из копируемых файлов (кроме первого), то исходное содержимое целевого файла теряется. Если имя целевого файла опущено, то в его качестве используется первый файл из списка. Например, команда COPY 1.txt+2.txt добавит к содержимому файла 1.txt содержимое файла 2.txt. Командой COPY можно воспользоваться и для присвоения какому-либо файлу **текущей даты и времени** без модификации его содержимого. Для этого нужно ввести команду

```
COPY /B 1.txt +,,
```

Здесь запятые указывают на пропуск параметра приемника, что и приводит к требуемому результату.

Команда COPY имеет и свои недостатки. Например, с ее помощью нельзя копировать скрытые и системные файлы, файлы нулевой длины, файлы из подкаталогов. Кроме того, если при копировании группы файлов COPY встретит файл, который в данный момент нельзя скопировать (например, он занят другим приложением), то процесс копирования полностью прервется, и остальные файлы не будут скопированы.

1.3.4 Команда XCOPY

Указанные при описании команды COPY проблемы можно решить с помощью команды XCOPY, которая предоставляет намного больше возможностей при копировании. Необходимо отметить, правда, что XCOPY может работать только с файлами и каталогами, но не с **устройствами**.

Синтаксис команды: XCOPY источник [результат] [ключи]

Команда XCOPY имеет множество ключей, далее приведены лишь некоторых из них. Ключ /D[:[дата]] позволяет копировать только файлы, измененные не ранее указанной даты. Если параметр дата не указан, то копирование будет производиться только если источник новее результата. Например, команда XCOPY "C:\Мои документы*.*" "D:\BACKUP\Мои документы" /D скопирует в каталог 'D:\BACKUP\Мои документы' только те файлы из каталога 'C:\Мои документы', которые были изменены со времени последнего подобного копирования или которых вообще не было в 'D:\BACKUP\Мои документы'.

Ключ /S позволяет копировать все непустые подкаталоги в каталоге-источнике. С помощью же ключа /E можно копировать вообще все подкаталоги, включая и пустые.

Если указан ключ /S, то копирование будет продолжаться даже в случае возникновения ошибок. Это бывает очень полезным при операциях копирования, производимых над группами файлов, например, при резервном копировании данных.

Ключ /I важен для случая, когда копируются несколько файлов, а файл назначения отсутствует. При задании этого ключа команда XCOPY считает, что файл назначения должен быть каталогом. Например, если задать ключ /I в команде копирования всех файлов с расширением txt из текущего каталога в несуществующий еще подкаталог TEXT, XCOPY *.txtTEXT /I то подкаталог TEXT будет создан без дополнительных запросов.

Ключи /Q, /F и /L отвечают за режим отображения при копировании. При задании ключа /Q имена файлов при копировании не отображаются, ключа /F — отображаются полные пути источника и результата. Ключ /L обозначает, что отображаются только файлы, которые должны быть скопированы (при этом само копирование не производится).

С помощью ключа /H можно копировать скрытые и системные файлы, а с помощью ключа /R — заменять файлы с атрибутом "Только для чтения". Например, для копирования всех файлов из корневого каталога диска C: (включая системные и скрытые) в каталог SYS на диске D:, нужно ввести следующую команду:

```
XCOPY C: *.* D:\SYS /H
```

Ключ /T позволяет применять XCOPY для копирования только структуры каталогов источника, без дублирования находящихся в этих каталогах файлов, причем пустые каталоги и подкаталоги не включаются. Для того, чтобы все же включить пустые каталоги и подкаталоги, нужно использовать комбинацию ключей /T /E.

Используя XCOPY можно при копировании обновлять только уже существующие файлы (новые файлы при этом не записываются). Для этого применяется ключ /U. Например, если в каталоге C:\2 находились файлы a.txt и b.txt, а в каталоге C:\1 — файлы a.txt, b.txt, c.txt и d.txt, то после выполнения команды:

```
XCOPY C:\1 C:\2 /U
```

в каталоге C:\2 по-прежнему останутся лишь два файла a.txt и b.txt, содержимое которых будет заменено содержимым соответствующих файлов из каталога C:\1. Если с помощью XCOPY копировался файл с атрибутом "Только для чтения", то по умолчанию у файла-копии этот атрибут снимется. Для того, чтобы копировать не только данные, но и полностью атрибуты файла, необходимо использовать ключ /K.

Ключи **/Y** и **/-Y** определяют, нужно ли запрашивать подтверждение перед заменой файлов при копировании. **/Y** означает, что такой запрос нужен, **/-Y** — не нужен.

1.3.5. Команда DIR

Команда: DIR [диск:] [путь] [имя_файла] [ключи] используется для вывода информации о содержимом дисков и каталогов. Параметр [диск:] [путь] задает диск и каталог, содержимое которого нужно вывести на экран. Параметр [имя_файла] задает файл или группу файлов, которые нужно включить в список.

Например, команда DIR C:*.bat выведет на экран все файлы с расширением bat в корневом каталоге диска C:. Если задать эту команду без параметров, то выводится метка диска и его серийный номер, имена (в коротком и длинном вариантах) файлов и подкаталогов, находящихся в текущем каталоге, а также дата и время их последней модификации. После этого выводится число файлов в каталоге, общий объем (в байтах), занимаемый файлами, и объем свободного пространства на диске. Например: Том в устройстве C имеет метку PHYS1_PART2

Серийный номер тома: 366D-6107

Содержимое папки C:\aditor

```
.      <ПАПКА>    25.01.15 17:15 .
..     <ПАПКА>    25.01.15 17:15 ..
HILITE DAT        1 082 18.09.16      18:55 hilite.dat
TEMPLT01 DAT      48 07.08.16      1:00 templt01.dat
TTABLE DAT       357 07.08.16      1:00 ttable.dat
ADITOR EXE      461 312 01.12.15     23:13 aditor.exe
README TXT       3 974 25.01.15     17:26 readme.txt
ADITOR HLP      24 594 08.10.16     23:12 aditor.hlp
ТЕКСТО~1 TXT      0 11.03.15      9:02 Текстовый файл.txt
11 файлов      533 647 байт
2 папок      143 261 696 байт свободно
```

С помощью ключей команды **DIR** можно задать различные режимы расположения, фильтрации и сортировки. Например, при использовании ключа **/W** перечень файлов выводится в широком формате с максимально возможным числом имен файлов или каталогов на каждой строке. Например: Том в устройстве C имеет метку PHYS1_PART2

Серийный номер тома: 366D-6107

Содержимое папки C:\aditor

```
[.]      [..]      TEMPLT02.DAT UNINST1.000    HILITE.DAT
TEMPLT01.DAT UNINST0.000    TTABLE.DAT    ADITOR.EXE
README.TXT
ADITOR.HLP    ТЕКСТО~1.TXT
```

11 файлов 533 647 байт
2 папок 143 257 600 байт свободно

С помощью ключа `/A [[:] атрибуты]` можно вывести имена только тех каталогов и файлов, которые имеют заданные атрибуты (`R` — "Только чтение", `A` — "Архивный", `S` — "Системный", `H` — "Скрытый", префикс `"—"` имеет значение НЕ). Если ключ `/A` используется более чем с одним значением атрибута, будут выведены имена только тех файлов, у которых все атрибуты совпадают с заданными. Например, для вывода имен всех файлов в корневом каталоге диска C:, которые одновременно являются скрытыми и системными, можно задать команду

```
DIR C:\ /A:HS
```

а для вывода всех файлов, кроме скрытых — команду

```
DIR C:\ /A:-H
```

Отметим здесь, что атрибуту каталога соответствует буква `D`, и для того, чтобы, например, вывести список всех каталогов диска C:, нужно задать команду

```
DIR C: /A:D
```

Ключ `/O [[:] сортировка]` задает порядок сортировки содержимого каталога при выводе его командой `DIR`. Если этот ключ опущен, `DIR` печатает имена файлов и каталогов в том порядке, в котором они содержатся в каталоге. Если ключ `/O` задан, а параметр сортировка не указан, то `DIR` выводит имена в алфавитном порядке. В параметре сортировка можно использовать следующие значения: `N` — по имени (алфавитная), `S` — по размеру (начиная с меньших), `E` — по расширению (алфавитная), `D` — по дате (начиная с более старых), `A` — по дате загрузки (начиная с более старых), `G` — начать список с каталогов. Префикс `"—"` означает обратный порядок. Если задается более одного значения порядка сортировки, файлы сортируются по первому критерию, затем по второму и т.д.

Ключ `/S` означает вывод списка файлов из заданного каталога и его подкаталогов. Ключ `/B` перечисляет только названия каталогов и имена файлов (в длинном формате) по одному на строку, включая расширение. При этом выводится только основная информация, без итоговой. Например:

```
templt02.dat  
UNINST1.000  
hilite.dat  
templt01.dat  
UNINST0.000  
ttable.dat  
aditor.exe  
readme.txt
```

aditor.hlp
Текстовый файл.txt

1.3.6 Команды MKDIR и RMDIR

Для создания нового каталога и удаления уже существующего пустого каталога используются команды MKDIR [диск:]путь и RMDIR[диск:]путь [ключи] соответственно (или их короткие аналоги MD и RD). Например:

```
MKDIR "C:\Примеры"
```

```
RMDIR "C:\Примеры"
```

Команда MKDIR не может быть выполнена, если каталог или файл с заданным именем уже существует. Команда RMDIR не будет выполнена, если удаляемый каталог не пустой.

1.3.7 Команда DEL

Удалить один или несколько файлов можно с помощью команды DEL [диск:][путь]имя_файла [ключи]

Для удаления сразу нескольких файлов используются групповые знаки ? и *. Ключ /S позволяет удалить указанные файлы из всех подкаталогов, ключ /F – принудительно удалить файлы, доступные только для чтения, ключ /A[:атрибуты] – отбирать файлы для удаления по атрибутам (аналогично ключу /A[:атрибуты] в команде DIR).

1.3.8 Команда REN

Переименовать файлы и каталоги можно с помощью команды RENAME (REN). Синтаксис этой команды имеет следующий вид:

```
REN [диск:][путь][каталог1|файл1] [каталог2|файл2]
```

Здесь параметр каталог1|файл1 определяет название каталога/файла, которое нужно изменить, а каталог2|файл2 задает новое название каталога/файла. В любом параметре команды REN можно использовать групповые символы ? и *. При этом представленные шаблонами символы в параметре файл2 будут идентичны соответствующим символам в параметре файл1. Например, чтобы изменить у всех файлов с расширением txt в текущей директории расширение на doc, нужно ввести такую команду:

```
REN *.txt *.doc
```

Если файл с именем файл2 уже существует, то команда REN прекратит выполнение, и произойдет вывод сообщения, что файл уже существует или занят. Кроме того, в команде REN нельзя указать другой диск или каталог для создания результирующих каталога и файла. Для этой цели нужно использовать команду MOVE, предназначенную для переименования и перемещения файлов и каталогов.

1.3.9 Команда MOVE

Синтаксис команды для перемещения одного или более файлов имеет вид:

MOVE [/Y|/-Y] [диск:][путь]имя_файла1[,...] результирующий_файл

Синтаксис команды для переименования папки имеет вид:

MOVE [/Y|/-Y] [диск:][путь]каталог1 каталог2

Здесь параметр результирующий_файл задает новое размещение файла и может включать имя диска, двоеточие, имя каталога, либо их сочетание. Если перемещается только один файл, допускается указать его новое имя. Это позволяет сразу переместить и переименовать файл. Например, MOVE "C:\Мои документы\список.txt" D:\list.txt.

Если указан ключ /-Y, то при создании каталогов и замене файлов будет выдаваться запрос на подтверждение. Ключ /Y отменяет выдачу такого запроса.

2 МЕТОДИКА ВЫПОЛНЕНИЯ

1. Ознакомиться с теоретическими сведениями.
2. Запустить интерпретатор командной строки
3. Увеличить размер окна интерпретатора и задать цвет фона и цвет шрифта (рекомендуется синий фон и белый шрифт).
4. Создать список фамилий студентов группы, используя пример 1. Отсортировать список в алфавитном порядке и сохранить его в новом файле.

Замечание 1. При создании текстового файла интерпретатор командной строки использует кодировку **кириллица (DOS)**. Поэтому рекомендуется переназначить вывод в файл с расширением **.txt**, а для просмотра содержимого файла использовать Internet Explorer, указав вид кодировки кириллица (DOS). Пример вывода содержимого текстового файла приведен на рис. 3.

Замечание 2. Интерпретатор хранит историю введенных команд в буфере (размером 50 строк). Для просмотра содержимого буфера используйте клавиши клавиатуры **СТРЕЛКА ВВЕРХ** и **СТРЕЛКА ВНИЗ**. Полученную команду можно отредактировать и выполнить снова.

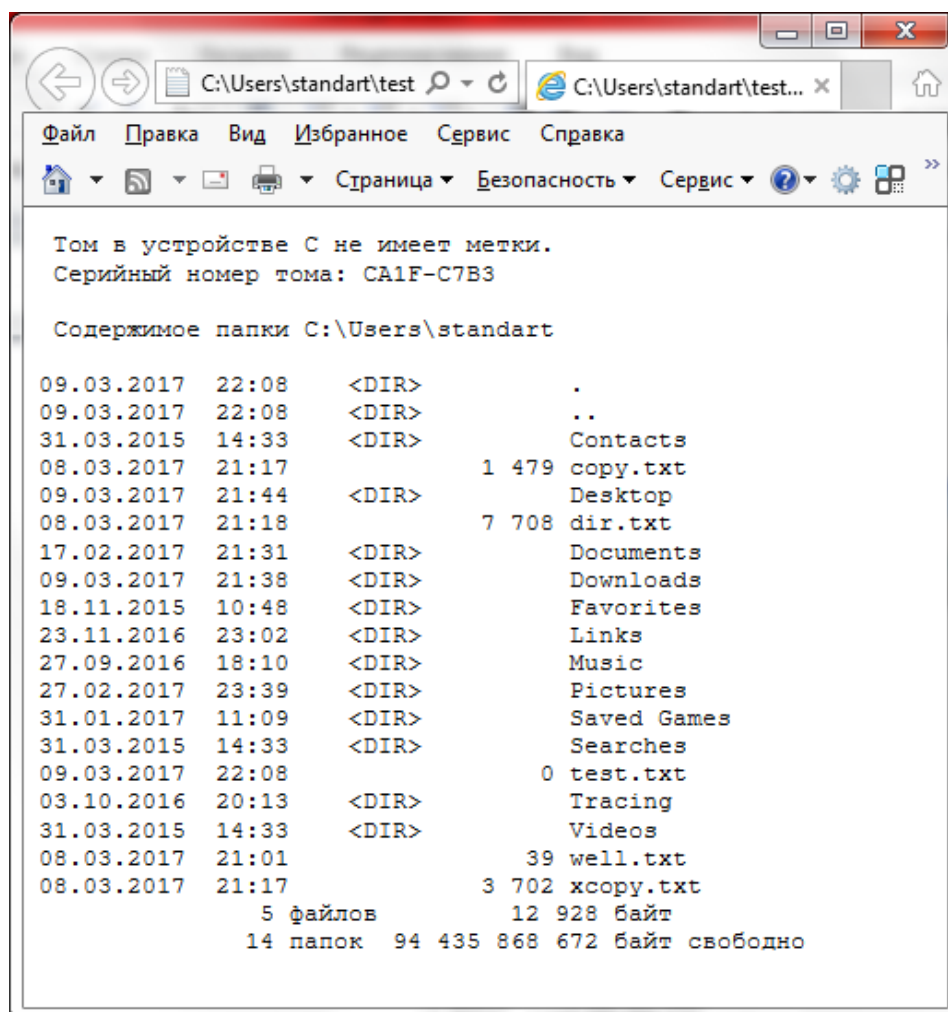


Рис.3 – вывод содержимого текстового файла, полученного с помощью команды DIR, в IE в кодировке кириллица (DOS)

5. Создать текстовый файл, содержащий справочные сведения по командам DIR, COPY и XCOPY.
6. Вывести содержимое указанного в табл.2 каталога по указанному формату на экран и в файл.

Таблица 2.

Варианты заданий для бригад

Номера бригад	Имя каталога	Что выводить	Сортировать по	Атрибуты фай-лов и каталогов
1, 6	%Windows%	Только файлы	По размеру	Системный
2, 7	%Windows%	Файлы и подкаталоги	По дате	Скрытый
3, 8	%Windows%	Только подкаталоги	Именам	Только чтение

Номера бригад	Имя каталога	Что выводить	Сортировать по	Атрибуты фай-лов и каталогов
4, 9	%Windows% и все подкаталоги	Только файлы bmp	По размеру	Только чтение
5, 10	%Windows% и все подкаталоги	Только файлы jpg	Именам	Любые

7. Скопировать все имеющиеся в каталоге Windows растровые графические файлы в каталог WinGrafika на диске C:. Если диск C: недоступен, использовать любой другой доступный диск.
8. Скопировать все имеющиеся в каталоге Windows исполняемые файлы в каталог WinEx на диске C:. Если диск C: недоступен, использовать любой другой доступный диск.

3 КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ

1. Достоинства и недостатки интерфейса командной строки.
2. Инструменты командной строки для автоматизации работы в ОС Microsoft Windows.
3. Настраиваемые свойства интерпретатора.
4. Различие между внутренними и внешними командами. Примеры внешних и внутренних команд.
5. Структура команды интерпретатора.
6. Получение информации о конкретной команде.
7. Групповые символы (шаблоны) и их использование.
8. Перенаправление ввода/вывода и конвейеризация команд.
9. Условное выполнение и группировка команд.
10. Назначение символов &, &&, || и () .
11. Команды для работы с файловой системой – названия и возможности.
12. Достоинства и недостатки команд COPY и XCOPY.
13. Назначение команды ECHO и примеры ее использования.
14. Команда DIR и ее возможности.
15. В какой кодировке интерпретатор выводит информацию и как получить читаемую твердую копию?

ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА №2 ИНТЕРПРЕТАТОР КОМАНДНОЙ СТРОКИ ОС MS WINDOWS

Часть 2. Язык интерпретатора и командные файлы

Цель работы – знакомство с языком интерпретатора командной строки ОС MS Windows и командными файлами

1 КРАТКИЕ ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ

15.1 Язык интерпретатора Cmd.exe. Командные файлы

Язык оболочки командной строки (shell language) в Windows реализован в виде командных (или пакетных) файлов. **Командный файл** в Windows — это обычный текстовый файл с расширением bat или cmd, в котором записаны допустимые команды ОС (как внешние, так и внутренние), а также некоторые дополнительные инструкции и ключевые слова, придающие командным файлам некоторое сходство с программами, написанными на языке программирования. Например, если записать в файл deltmp.bat следующие команды:

C:\

CD %TEMP%

DEL /F *.tmp и запустить его на выполнение (аналогично исполняемым файлам с расширением com или exe), то мы удалим все файлы во временной директории Windows. Таким образом, исполнение командного файла приводит к тому же результату, что и последовательный ввод записанных в нем команд. При этом не проводится никакой предварительной компиляции или проверки синтаксиса кода; если встречается строка с ошибочной командой, то она игнорируется. Очевидно, что если приходится часто выполнять одни и те же действия, то использование командных файлов может сэкономить много времени.

15.1.1 Вывод сообщений и дублирование команд

По умолчанию команды пакетного файла перед исполнением выводятся на экран, что выглядит не очень эстетично. С помощью команды ECHO OFF можно отключить дублирование команд, идущих после нее (сама команда ECHO OFF при этом все же дублируется). Например, REM Следующие две команды будут дублироваться на экране ...

:: эта строка – такой же комментарий, как и предыдущая

DIR C:\

ECHO OFF

:: А остальные уже не будут

DIR D:\

Для восстановления режима дублирования используется команда ECHO ON. Кроме этого, можно отключить дублирование любой отдельной строки в командном файле, написав в начале этой строки символ @, например:

ECHO ON

:: Команда DIR C:\ дублируется на экране

DIR C:\

:: А команда DIR D:\ — нет

@DIR D:\

Таким образом, если поставить в самое начало файла команду @ECHO OFF, то это решит все проблемы с дублированием команд.

В пакетном файле можно выводить на экран строки с сообщениями. Делается это с помощью команды ECHO сообщение

Например:

@ECHO OFF

ECHO Привет!

Команда ECHO. (точка должна следовать непосредственно за словом "ECHO") выводит на экран **пустую строку**. Например:

@ECHO OFF

ECHO Привет!

ECHO.

ECHO Пока!

Часто бывает удобно для просмотра сообщений, выводимых из пакетного файла, предварительно полностью очистить экран командой CLS.

Используя механизм *перенаправления ввода/вывода* (символы > и >>), можно направить сообщения, выводимые командой ECHO, в определенный текстовый файл. Например:

@ECHO OFF

ECHO Привет! > hi.txt

ECHO Пока! >> hi.txt

С помощью такого метода можно, скажем, заполнять файлы-протоколы с отчетом о произведенных действиях. Например:

@ECHO OFF

REM Попытка копирования

XCOPY C:\PROGRAMS D:\PROGRAMS /s

:: Добавление сообщения в файл report.txt в случае удачного завершения копирования

IF NOT ERRORLEVEL 1 ECHO Успешное копирование >> report.txt

15.1.2 Использование параметров командной строки

При запуске пакетных файлов в командной строке можно указывать произвольное число параметров, значения которых можно использовать внутри файла. Это позволяет, например, применять один и тот же командный файл для выполнения команд с различными параметрами.

Для доступа из командного файла к параметрам командной строки применяются символы %0, %1, ..., %9 или %*. При этом вместо %0 подставляется имя выполняемого пакетного файла, вместо %1, %2, ..., %9 — значения первых девяти параметров командной строки соответственно, а вместо %* — все аргументы. Если в командной строке при вызове пакетного файла задано меньше девяти параметров, то "лишние" переменные из %1 – %9 замещаются пустыми строками. Рассмотрим следующий пример. Пусть имеется командный файл corier.bat следующего содержания:

```
@ECHO OFF
```

```
CLS
```

```
ECHO Файл %0 копирует каталог %1 в %2
```

```
XCOPY %1 %2 /S
```

Если запустить его из командной строки с двумя параметрами, например

```
corier.bat C:\Programs D:\Backup
```

то на экран выведется сообщение

Файл corier.bat копирует каталог C:\Programs в D:\Backup

и произойдет копирование каталога C:\Programs со всеми его подкаталогами в D:\Backup.

При необходимости можно использовать более девяти параметров командной строки. Это достигается с помощью команды **SHIFT**, которая изменяет значения замещаемых параметров с %0 по %9, копируя каждый параметр в предыдущий, то есть значение %1 копируется в %0, значение %2 – в %1 и т.д. Замещаемому параметру %9 присваивается значение параметра, следующего в командной строке за старым значением %9. Если же такой параметр не задан, то новое значение %9 — пустая строка.

Пример 1. Пусть командный файл my.bat вызван из командной строки следующим образом:

```
my.bat p1 p2 p3
```

Тогда %0=my.bat, %1=p1, %2=p2, %3=p3, параметры %4 – %9 являются пустыми строками. После выполнения команды **SHIFT** значения замещаемых параметров изменятся следующим образом: %0=p1, %1=p2, %2=p3, параметры %3 – %9 – пустые строки.

При включении расширенной обработки команд **SHIFT** поддерживает ключ /n, задающий начало сдвига параметров с номера n, где n может быть числом от 0 до 9.

Например, в следующей команде **SHIFT /2** параметр %2 заменяется на %3,

%3 на %4 и т.д., а параметры %0 и %1 остаются без изменений.

Команда, обратная SHIFT (обратный сдвиг), отсутствует. После выполнения SHIFT уже нельзя восстановить параметр (%0), который был первым перед сдвигом. Если в командной строке задано больше десяти параметров, то команду SHIFT можно использовать несколько раз.

В командных файлах имеются некоторые возможности синтаксического анализа заменяемых параметров. Для параметра с номером *n* (%*n*) допустимы синтаксические конструкции (операторы), представленные в (табл. 1).

Таблица 1.

Операторы для заменяемых параметров

Операторы	Описание
%~F <i>n</i>	Переменная % <i>n</i> расширяется до полного имени файла
%~D <i>n</i>	Из переменной % <i>n</i> выделяется только имя диска
%~P <i>n</i>	Из переменной % <i>n</i> выделяется только путь к файлу
%~N <i>n</i>	Из переменной % <i>n</i> выделяется только имя файла
%~X <i>n</i>	Из переменной % <i>n</i> выделяется расширение имени файла
%~T <i>n</i>	Возвращается дата и время создания (модификации) файла
%~Z <i>n</i>	Возвращается размер файла в байтах
%~\$PATH: <i>n</i>	Проводится поиск по каталогам, заданным в переменной среды PATH, и переменная % <i>n</i> заменяется на полное имя первого найденного файла. Если переменная PATH не определена или в результате поиска не найден ни один файл, эта конструкция заменяется на пустую строку. Естественно, здесь переменную PATH можно заменить на любое другое допустимое значение

Данные синтаксические конструкции можно объединять друг с другом, например:

%~DP*n* — из переменной %*n* выделяется имя диска и путь,

%~NX*n* — из переменной %*n* выделяется имя файла и расширение.

Пример 2. Пусть мы находимся в каталоге C:\TEXT и запускаем пакетный файл с параметром Рассказ.doc (%1=Рассказ.doc). Размер файла 2150 байт, дата создания 12.12.2015, время -12:55. Тогда применение операторов, описанных в табл. 1, к параметру %1 даст следующие результаты:

%~F1=C:\TEXT\Рассказ.doc

%~D1=C:

```
%~P1=\TEXT\  
%~N1=Рассказ  
%~X1=.doc  
%~DP1=C:\TEXT\  
%~NX1=Рассказ.doc  
%~T1=12.12.2009 12:55  
%~Z1=2150
```

15.1.3 Работа с переменными среды

Внутри командных файлов можно использовать так называемые **переменными среды** (или переменными окружения), каждая из которых хранится в оперативной памяти, имеет свое уникальное имя, а ее значением является **строка**. Стандартные переменные среды автоматически инициализируются в процессе загрузки операционной системы. Такими переменными являются:

- WINDIR, которая определяет расположение каталога Windows,
- TEMP, которая определяет путь к каталогу для хранения временных файлов Windows
- PATH, в которой хранится системный путь (путь поиска), то есть список каталогов, в которых система должна искать выполняемые файлы или файлы совместного доступа (например, динамические библиотеки).

Кроме того, в командных файлах с помощью команды SET можно объявлять собственные переменные среды.

15.1.3.1 Получение значения переменной

Для получения значения определенной переменной среды нужно заключить имя этой переменной в символы %. Например:

```
@ECHO OFF
```

```
CLS
```

```
:: Создание переменной MyVar
```

```
SET MyVar=Привет
```

```
:: Изменение переменной
```

```
SET MyVar=%MyVar%
```

```
ECHO Значение переменной MyVar: %MyVar%
```

```
:: Удаление переменной MyVar
```

```
SET MyVar=
```

```
ECHO Значение переменной WinDir: %WinDir%
```

При запуске такого командного файла на экран выведется строка

Значение переменной MyVar: Привет!

Значение переменной WinDir: C:\WINDOWS

15.1.4 Преобразования переменных как строк

С переменными среды в командных файлах можно производить некоторые манипуляции. *Во-первых*, над ними можно производить операцию конкатенации (соединения). Для этого нужно в команде SET просто написать рядом значения соединяемых переменных. Например,

```
SET A=Раз
```

```
SET B=Два
```

```
SET C=%A%%B%
```

После выполнения в файле этих команд значением переменной C будет являться строка 'РазДва'. Не следует для конкатенации использовать знак +, так как он будет воспринят просто в качестве символа. Например, после запуска файл следующего содержания

```
SET A=Раз
```

```
SET B=Два
```

```
SET C=A+B
```

```
ECHO Переменная C=%C%
```

```
SET D=%A%+%B%
```

```
ECHO Переменная D=%D%
```

на экран выведутся две строки:

```
Переменная C=A+B
```

```
Переменная D=Раз+Два
```

Во-вторых, из переменной среды можно **выделять подстроки** с помощью конструкции %имя_переменной:~n1,n2%, где число n1 определяет смещение (количество пропускаемых символов) от начала (если n1 положительно) или от конца (если n1 отрицательно) соответствующей переменной среды, а число n2 – количество выделяемых символов (если n2 положительно) или количество последних символов в переменной, которые не войдут в выделяемую подстроку (если n2 отрицательно). Если указан только один отрицательный параметр -n, то будут извлечены последние n символов. Например, если в переменной хранится строка "21.12.2015" (символьное представление текущей даты при определенных региональных настройках), то после выполнения следующих команд

```
SET dd1=%DATE:~0,2%
```

```
SET dd2=%DATE:~0,-8%
```

```
SET mm=%DATE:~-7,2%
```

```
SET yuuu=%DATE:~-4%
```

новые переменные будут иметь такие значения: %dd1%=21, %dd2%=21, %mm%=12, %yuuu%=2015.

В-третьих, можно выполнять процедуру замены подстрок с помощью конструкции %имя_переменной:s1=s2% (в результате будет возвращена строка, в которой каждое вхождение подстроки s1 в

соответствующей переменной среды заменено на **s2**). Например, после выполнения команд

```
SET a=123456
```

```
SET b=%a:23=99%
```

в переменной **b** будет храниться строка "199456". Если параметр **s2** не указан, то подстрока **s1** будет удалена из выводимой строки, т.е. после выполнения команды

```
SET a=123456
```

```
SET b=%a:23=%
```

в переменной **b** будет храниться строка "1456".

15.1.5 Операции с переменными как с числами

При включенной расширенной обработке команд (этот режим в Windows используется по умолчанию) имеется **возможность рассматривать значения переменных среды как числа** и производить с ними арифметические вычисления (используются **ТОЛЬКО** целые числа). Для этого используется команда SET с ключом **/A**. Ниже приведен пример пакетного файла add.bat, складывающего два числа, заданных в качестве параметров командной строки, и выводящего полученную сумму на экран: @ECHO OFF

:: В переменной M будет храниться сумма

```
SET /A M=%1+%2
```

ECHO Сумма %1 и %2 равна %M%

:: Удалим переменную M

```
SET M=
```

В команде SET с ключом **/A** могут использоваться операции – (вычитание), * (умножение), / (деление нацело), % (остаток от деления). При использовании знака % в качестве знака операции в **командных файлах** он должен быть записан **ДВАЖДЫ**.

Рекомендуется при инициализации числовых переменных использовать ключ **/A**

```
SET /A col=0
```

15.1.6 Ввод значения переменной с клавиатуры

Ввод значения переменной при выполнении командного файла выполняется командой SET с ключом **/P**. Например, для ввода значения переменной M следует использовать команду

```
SET /P M=[введите M]
```

Текст подсказки [введите M] будет выведен на экран.

15.1.7 Локальные изменения переменных

Все изменения, производимые с помощью команды **SET** над переменными среды в командном файле, сохраняются и после завершения

работы этого файла, но действуют только внутри текущего командного окна. Также имеется возможность локализовать изменения переменных среды внутри пакетного файла, то есть автоматически восстанавливать значения всех переменных в том виде, в каком они были **до начала запуска** этого файла. Для этого используются две команды: **SETLOCAL** и **ENDLOCAL**. Команда **SETLOCAL** определяет начало области локальных установок переменных среды. Другими словами, изменения среды, внесенные после выполнения **SETLOCAL**, будут являться локальными относительно текущего пакетного файла. Каждая команда **SETLOCAL** должна иметь соответствующую команду **ENDLOCAL** для восстановления прежних значений переменных среды. Изменения среды, внесенные после выполнения команды **ENDLOCAL**, уже не являются локальными относительно текущего пакетного файла; их прежние значения не будут восстановлены по завершении выполнения этого файла.

15.1.8 Связывание времени выполнения для переменных

При работе с составными выражениями (группы команд, заключенных в круглые скобки) нужно учитывать, что переменные среды в командных файлах используются в режиме раннего связывания. С точки зрения логики выполнения командного файла это может привести к ошибкам. Например, рассмотрим командный файл 1.bat со следующим содержимым:

```
SET a=1
```

```
ECHO a=%a%
```

```
SET a=2
```

```
ECHO a=%a%
```

и командный файл 2.bat:

```
SET a=1
```

```
ECHO a=%a%
```

```
(SET a=2
```

```
ECHO a=%a% )
```

Казалось бы, результат выполнения этих двух файлов должен быть одинаковым: на экран выведутся две строки: **"a=1"** и **"a=2"**. На самом же деле таким образом сработает только файл 1.bat, а файл 2.bat два раза выведет строку **"a=1"**.

Данную ошибку можно обойти, если для получения значения переменной вместо знаков процента (%) использовать восклицательный знак (!) и предварительно включить режим связывания времени выполнения командой **SETLOCAL ENABLEDELAYEDEXPANSION**. Таким образом, для корректной работы файл 2.bat должен иметь следующий вид:

```
SETLOCAL ENABLEDELAYEDEXPANSION  
SET a=1
```



```
ECHO a=%a%  
(SET a=2  
ECHO a=!a!)
```

ВНИМАНИЕ! Приведенный материал необходим для правильной работы команды цикла FOR и будет использован в командных файлах!

15.1.9 Приостановка выполнения командных файлов

Для того, чтобы вручную **прервать выполнение** запущенного bat-файла, нужно нажать клавиши <Ctrl>+<C> или <Ctrl>+<Break>. Однако часто бывает необходимо программно приостановить выполнение командного файла в определенной строке с выдачей запроса на нажатие любой клавиши. Это делается с помощью команды PAUSE. Перед запуском этой команды полезно с помощью команды ECHO информировать пользователя о действиях, которые он должен произвести. Например:
ECHO Вставьте дискету в дисковод A: и нажмите любую клавишу
PAUSE

Команду PAUSE обязательно нужно использовать при выполнении потенциально опасных действий (удаление файлов, форматирование дисков и т.п.). Например,
ECHO Сейчас будут удалены все файлы в C:\Мои документы!
ECHO Для отмены нажмите Ctrl-C
PAUSE
DEL "C:\Мои документы*.*)"

15.1.10 Вызов внешних командных файлов

Из одного командного файла можно вызвать другой, просто указав его имя. Например:

```
@ECHO OFF  
CLS  
REM Вывод списка log-файлов  
DIR C:\*.log  
:: Передача выполнения файлу f.bat  
f.bat  
COPY A:\*.* C:\  
PAUSE
```

Однако в этом случае после выполнения вызванного файла управление в вызывающий файл не передается, то есть в приведенном примере команда

```
COPY A:\*.* C:\
```

(и все следующие за ней команды) никогда не будет выполнена.

Для того, чтобы вызвать внешний командный файл с последующим возвратом в первоначальный файл, нужно использовать специальную

команду CALL файл

Например:

```
@ECHO OFF
```

```
CLS
```

```
:: Вывод списка log-файлов
```

```
DIR C:\*.log
```

```
:: Передача выполнения файлу f.bat
```

```
CALL f.bat
```

```
COPY A:\*.* C:\
```

```
PAUSE
```

В этом случае после завершения работы файла f.bat управление вернется в первоначальный файл на строку, следующую за командой **CALL** (в нашем примере это команда **COPY A:*.* C:**).

15.1.11 Операторы перехода GOTO и вызова CALL

Командный файл может содержать метки и команды **GOTO** перехода к этим меткам. Любая строка, начинающаяся с двоеточия :, воспринимается при обработке командного файла как метка. Имя метки задается набором символов, следующих за двоеточием до первого пробела или конца строки.

Пример 3. Пусть имеется командный файл следующего содержания:

```
@ECHO OFF
```

```
COPY %1 %2
```

```
GOTO Label1
```

```
ECHO Эта строка никогда не выполнится
```

```
:Label1
```

```
:: Продолжение выполнения
```

```
DIR %2
```

После того, как в этом файле мы доходим до команды

```
GOTO Label1
```

его выполнение продолжается со строки

```
:: Продолжение выполнения
```

В команде перехода внутри файла **GOTO** можно задавать в качестве метки перехода строку **:EOF**, которая передает управление в конец текущего пакетного файла (это позволяет легко выйти из пакетного файла без определения каких-либо меток в самом его конце).

Для перехода к метке внутри текущего командного файла кроме команды **GOTO** можно использовать и рассмотренную выше команду **CALL**:
CALL :метка аргументы

При вызове такой команды создается новый контекст текущего пакетного файла с заданными аргументами, и управление передается на

инструкцию, расположенную сразу после метки. Для выхода из такого пакетного файла необходимо два раза достичь его конца. Первый выход возвращает управление на инструкцию, расположенную сразу после строки **CALL**, а второй выход завершает выполнение пакетного файла. Например, если запустить с параметром "**Копия-1**" командный файл следующего содержания:

```
@ECHO OFF
ECHO %1
CALL :2 Копия-2
:2
ECHO %1
```

то на экран выведутся три строки:

```
Копия-1
Копия-2
Копия-1
```

Таким образом, подобное использование команды **CALL** похоже на вызов подпрограмм в языках высокого уровня.

15.1.12 Оператор проверки условия IF

С помощью команды **IF ... ELSE** (ключевое слово **ELSE** может отсутствовать) в пакетных файлах можно выполнять обработку условий нескольких типов. При этом если заданное после **IF** условие принимает истинное значение, система выполняет следующую за условием команду (или несколько команд, заключенных в круглые скобки), в противном случае выполняется команда (или несколько команд в скобках), следующие за ключевым словом **ELSE**.

15.1.12.1 Проверка значения переменной

Первый тип условия используется обычно для проверки значения переменной. Для этого применяются два варианта синтаксиса команды **IF**: **IF [NOT] строка1==строка2 команда1 [ELSE команда2]**

(квадратные скобки указывают на необязательность заключенных в них параметров) или

IF [/I] [NOT] строка1 оператор_сравнения строка2 команда

Рассмотрим сначала первый вариант. Условие **строка1==строка2** (здесь необходимо писать именно два знака равенства – как и в программах на C/C++) считается истинным при точном совпадении обеих строк. Параметр **NOT** указывает на то, что заданная команда выполняется лишь в том случае, когда сравниваемые строки не совпадают.

Для *группировки команд* могут использоваться круглые скобки. Иногда использование круглых скобок необходимо для правильной работы команды **if...else** – например для вывода на экран наибольшего из двух

параметров, с которыми запущен командный файл, следует использовать оператор

```
if %1 GTR %2 (echo %1 ) else (echo %2)
```

Строки могут быть литеральными или представлять собой значения переменных (например, `%1` или `%ТЕМП%`). Кавычки для литеральных строк **не требуются**. Например,

```
IF %1==%2 ECHO Параметры совпадают!
```

```
IF %1==windows ECHO значение первого параметра - windows
```

Отметим, что при сравнении строк, заданных переменными, следует проявлять определенную осторожность. Дело в том, что значение переменной может оказаться пустой строкой, и тогда может возникнуть ситуация, при которой выполнение командного файла аварийно завершится. Например, если вы не определили с помощью команды `SET` переменную `MyVar`, а в файле имеется условный оператор типа

```
IF %MyVar%==C:\ ECHO Ура!!!
```

то в процессе выполнения вместо `%MyVar%` подставится пустая строка и возникнет синтаксическая ошибка. Такая же ситуация может возникнуть, если одна из сравниваемых строк является значением параметра командной строки, так как этот параметр может быть не указан при запуске командного файла. Поэтому при сравнении строк нужно приписывать к ним в начале какой-нибудь символ, например:

```
IF -%MyVar%==-C:\ ECHO Ура!!!
```

С помощью команд `IF` и `SHIFT` можно в цикле обрабатывать все параметры командной строки файла, даже не зная заранее их количества. Например, следующий командный файл (назовем его `primer.bat`) выводит на экран имя запускаемого файла и все параметры командной строки:

```
@ECHO OFF
```

```
ECHO Выполняется файл: %0
```

```
ECHO.
```

```
ECHO Файл запущен со следующими параметрами...
```

```
:: Начало цикла
```

```
:BegLoop
```

```
IF -%1==- GOTO ExitLoop
```

```
ECHO %1
```

```
:: Сдвиг параметров
```

```
SHIFT
```

```
:: Переход на начало цикла
```

```
GOTO BegLoop
```

```
:ExitLoop
```

```
:: Выход из цикла
```

```
ECHO.
```

```
ECHO Все.
```

Если запустить primer.bat с четырьмя параметрами:
primer.bat A B C D то в результате выполнения на экран выведется
следующая информация:

Выполняется файл: primer.bat

Файл запущен со следующими параметрами:

A

B

C

D

Все.

Рассмотрим теперь оператор IF в следующем виде:

IF [/I] строка1 оператор_сравнения строка2 команда

Синтаксис и значение операторов_сравнения представлены в
(табл. 2).

Таблица 2.

Операторы сравнения в IF

Оператор	Значение
EQL	Равно
NEQ	Не равно
LSS	Меньше
LEQ	Меньше или равно
GTR	Больше
GEQ	Больше или равно

Пример 4. использования операторов сравнения:

@ECHO OFF

CLS

IF -%1 EQL –Вася ECHO Привет, Вася!

IF -%1 NEQ –Вася ECHO Привет, но Вы не Вася!

Ключ /I, если он указан, задает сравнение текстовых строк **без учета регистра**. Ключ /I можно также использовать и в форме строка1==строка2 команды IF. Например, условие IF /I DOS==dos ...

будет истинным.

15.1.12.2 Проверка существования заданного файла

Второй способ использования команды IF — это проверка существования заданного файла. Синтаксис для этого случая имеет вид:

IF [NOT] EXIST файл команда1 [ELSE команда2]

Условие считается истинным, если указанный файл существует. Кавычки для имени файла не требуются. Приведем пример командного файла, в котором с помощью такого варианта команды IF проверяется наличие файла, указанного в качестве параметра командной строки.

```
@ECHO OFF
```

```
IF -%1==- GOTO NoFileSpecified
```

```
IF NOT EXIST %1 GOTO FileNotExist
```

```
:: Вывод сообщения о найденном файле
```

```
ECHO Файл '%1' найден.
```

```
GOTO :EOF
```

```
:NoFileSpecified
```

```
:: Файл запущен без параметров
```

```
ECHO В командной строке не указано имя файла.
```

```
GOTO :EOF
```

```
:FileNotExist
```

```
:: Параметр командной строки задан, но файл не найден
```

```
ECHO Файл '%1' не найден.
```

15.1.12.3 Проверка наличия переменной среды

Аналогично файлам команда **IF** позволяет проверить наличие в системе определенной переменной среды:

```
IF DEFINED переменная команда1 [ELSE команда2]
```

Здесь условие **DEFINED** применяется подобно условию **EXISTS** наличия заданного файла, но принимает в качестве аргумента имя переменной среды и возвращает истинное значение, если эта переменная определена. Например:

```
@ECHO OFF
```

```
CLS
```

```
IF DEFINED MyVar GOTO :VarExists
```

```
ECHO Переменная MyVar не определена
```

```
GOTO :EOF
```

```
:VarExists
```

```
ECHO Переменная MyVar определена,
```

```
ECHO ее значение равно %MyVar%
```

15.1.12.4 Проверка кода завершения предыдущей команды

Еще один способ использования команды **IF** — это проверка кода завершения (кода выхода) предыдущей команды. Синтаксис для **IF** в этом

случае имеет следующий вид:

IF [NOT] ERRORLEVEL число команда1 [ELSE команда2]

Здесь условие считается истинным, если последняя запущенная команда или программа завершилась с кодом возврата, равным либо превышающим указанное число.

Рассмотрим командный файл, который копирует файл my.txt на диск C: без вывода на экран сообщений о копировании, а в случае возникновения какой-либо ошибки выдает предупреждение:

@ECHO OFF

XCOPY my.txt C:\ > NUL

:: Проверка кода завершения копирования

IF ERRORLEVEL 1 GOTO ErrOccurred

ECHO Копирование выполнено без ошибок.

GOTO :EOF

:ErrOccurred

ECHO При выполнении команды XCOPY возникла ошибка!

В операторе **IF ERRORLEVEL ...** можно также применять операторы сравнения чисел, приведенные в табл. 2. Например:

IF ERRORLEVEL LEQ 1 GOTO Case1

Замечание. Иногда более удобным для работы с кодами завершения программ может оказаться использование переменной **%ERRORLEVEL%**. (строковое представление текущего значения кода ошибки **ERRORLEVEL**).

15.1.13 Организация циклов

В командных файлах для организации циклов используются несколько разновидностей оператора **FOR**, которые обеспечивают следующие функции:

- выполнение заданной команды для всех элементов указанного множества;
- выполнение заданной команды для всех подходящих имен файлов;
- выполнение заданной команды для всех подходящих имен каталогов;
- выполнение заданной команды для определенного каталога, а также всех его подкаталогов;
- получение последовательности чисел с заданными началом, концом и шагом приращения;
- чтение и обработка строк из текстового файла;
- обработка строк вывода определенной команды.

1.1.13.1 Цикл **FOR ... IN ... DO ...**

Самый простой вариант синтаксиса команды **FOR** для командных файлов имеет следующий вид:

FOR %%переменная IN (множество)
DO команда [параметры]

Внимание!

Перед названием переменной должны стоять именно два знака процента (%%), а не один, как это было при использовании команды **FOR** непосредственно из командной строки!

Пример 5. Если в командном файле заданы строки

```
@ECHO OFF
```

```
FOR %%i IN (Раз, Два, Три) DO ECHO %%i
```

то в результате его выполнения на экран будет выведено следующее:

Раз

Два

Три

Параметр **множество** в команде **FOR** задает одну или более текстовых строк, разделенных запятыми, которые необходимо обработать с помощью заданной команды. Скобки здесь **обязательны**. Параметр **команда [параметры]** задает команду, выполняемую для каждого элемента множества, при этом вложенность команд **FOR** на одной строке **не допускается**. Если в строке, входящей во множество, используется запятая, то значение этой строки нужно заключить в кавычки. Например, в результате выполнения файла с командами

```
@ECHO OFF
```

```
FOR %%i IN ("Раз,Два",Три) DO ECHO %%i
```

на экран будет выведено

Раз,Два

Три

Параметр **%%переменная** представляет подставляемую переменную (счетчик цикла), причем здесь могут использоваться только имена переменных, **состоящие из одной буквы**. При выполнении команда **FOR** заменяет подставляемую переменную текстом каждой строки в заданном множестве, пока команда, стоящая после ключевого слова **DO**, не обработает все такие строки.

Замечание. Чтобы избежать путаницы с параметрами командного файла %0 — %9, для переменных следует использовать любые символы кроме 0 — 9.

Параметр **множество** в команде **FOR** может также представлять одну или несколько групп файлов. Например, чтобы вывести в файл список всех файлов с расширениями txt и prn, находящихся в каталоге C:\TEXT, без использования команды **DIR**, можно использовать командный файл следующего содержания:

```
@ECHO OFF
```



```
FOR %%f IN (C:\TEXT\*.txt C:\TEXT\*.prn) DO ECHO %%f >> list.txt
```

При таком использовании команды FOR процесс обработки продолжается, пока не обработаются все файлы (или группы файлов), указанные во множестве.

1.1.13.2 Цикл FOR /D ... IN ... DO ...

Следующий вариант команды **FOR** реализуется с помощью ключа /D (directory – каталог):

```
FOR /D %переменная IN (набор) DO команда [параметры]
```

В случае, если набор содержит подстановочные знаки, то команда выполняется для всех подходящих имен каталогов, а не имен файлов. Скажем, выполнив следующий командный файл:

```
@ECHO OFF
```

```
CLS
```

```
FOR /D %%f IN (C:\*.*) DO ECHO %%f
```

мы получим список всех каталогов на диске C:, например:

```
C:\Arc
```

```
C:\CYR
```

```
C:\MSCAN
```

```
C:\Program Files
```

```
C:\TEMP
```

```
C:\WINNT
```

1.1.13.3 Цикл FOR /R ... IN ... DO ...

С помощью ключа /R можно задать **рекурсию** в команде **FOR**:

```
FOR /R [[диск:]путь] %переменная IN (набор)
```

```
DO команда [параметры]
```

В этом случае заданная команда выполняется для каталога **[диск:]путь**, а также для **всех подкаталогов** этого пути. Если после ключа **R** не указано имя каталога, то выполнение команды начинается с текущего каталога.

Пример 6. Для распечатки всех файлов с расширением txt в текущем каталоге и всех его подкаталогах можно использовать следующий пакетный файл:

```
@ECHO OFF
```

```
CLS
```

```
FOR /R %%f IN (*.txt) DO PRINT %%f
```

Если вместо набора указана только точка (.), то команда проверяет все подкаталоги текущего каталога. Например, если мы находимся в каталоге C:\TEXT с двумя подкаталогами BOOKS и ARTICLES, то в результате выполнения файла:

```
@ECHO OFF
```

```
CLS
```

```
FOR /R %%f IN (.) DO ECHO %%f
```

на экран выведутся три строки:

```
C:\TEXT\.
```

```
C:\TEXT\BOOKS\.
```

```
C:\TEXT\ARTICLES\.
```

1.1.13.4 Цикл *FOR /L ... IN ... DO ...*

Ключ */L* позволяет реализовать с помощью команды *FOR* цикл со счетчиком, в этом случае синтаксис имеет следующий вид:

FOR /L %переменная IN (начало,шаг,конец) DO команда [параметры] Здесь

заданная после ключевого слова *IN* тройка (начало, шаг, конец) задает последовательность чисел с заданными началом, концом и шагом приращения. Например, тройка (1, 1, 5) порождает последовательность (1 2 3 4 5), а тройка (5, -1, 1) - последовательность (5 4 3 2 1). Например, в результате выполнения следующего командного файла:

```
@ECHO OFF
```

```
CLS
```

```
FOR /L %%f IN (1,1,5) DO ECHO %%f
```

переменная цикла *%%f* получит значения от 1 до 5, и на экран будут выведены пять чисел:

1

2

3

4

5

Числа, получаемые в результате выполнения цикла *FOR /L*, можно использовать в **арифметических вычислениях**. Рассмотрим командный файл *my.bat* следующего содержания:

```
@ECHO OFF
```

```
CLS
```

```
FOR /L %%f IN (1,1,5) DO CALL :2 %%f
```

```
GOTO :EOF
```

```
:2
```

```
SET /A M=10*%1
```

```
ECHO 10*%1=%M%
```

В третьей строке в цикле происходит вызов нового контекста файла *my.bat* с текущим значением переменной цикла *%%f* в качестве параметра командной строки, причем управление передается на метку *:2* (см. описание *CALL* в разделе "Изменения в командах перехода"). В шестой строке переменная цикла умножается на десять, и результат записывается в переменную *M*. Таким образом, в результате выполнения этого файла выведется следующая информация:

10*1=10
 10*2=20
 10*3=30
 10*4=40
 10*5=50

1.1.13.5 Цикл FOR /F ... IN ... DO ...

Самые широкие возможности имеет команда **FOR** с ключом **/F**:
FOR /F ["ключи"] %переменная IN (набор) DO команда [параметры]

Здесь параметр набор содержит имена одного или нескольких файлов, которые по очереди открываются, читаются и обрабатываются. Обработка состоит в чтении файла, разбиении его на отдельные строки текста и выделении из каждой строки заданного числа подстрок. Затем найденная подстрока используется в качестве значения переменной при выполнении основного тела цикла (заданной команды).

По умолчанию ключ **/F** выделяет из каждой строки файла первое слово, очищенное от окружающих его пробелов. Пустые строки в файле пропускаются. Необязательный параметр "ключи" служит для переопределения заданных по умолчанию правил обработки строк. Ключи представляют собой заключенную в кавычки строку, содержащую приведенные в (табл. 3) ключевые слова:

Таблица 3.

Ключи в команде FOR /F

Ключ	Описание
EOL=C	Определение символа комментариев в начале строки (допускается задание только одного символа)
SKIP=N	Число пропускаемых при обработке строк в начале файла
DELIMS=XXX	Определение набора разделителей для замены заданных по умолчанию пробела и знака табуляции
TOKENS=X, Y, M-N	Определение номеров подстрок, выделяемых из каждой строки файла и передаваемых для выполнения в тело цикла

При использовании ключа **TOKENS=X, Y, M-N** создаются дополнительные переменные. Формат **M-N** представляет собой диапазон подстрок с номерами от **M** до **N**. Если последний символ в строке **TOKENS=** является звездочкой, то создается дополнительная переменная, значением которой будет весь текст, оставшийся в строке после обработки последней подстроки.

Разберем применение этой команды на примере пакетного файла parser.bat, который производит разбор файла myfile.txt:

```
@ECHO OFF
```

```
IF NOT EXIST myfile.txt GOTO :NoFile
```

```
FOR /F "EOL=; TOKENS=2,3* DELIMS=, " %%i IN (myfile.txt) DO @ECHO  
%%i %%j %%k
```

```
GOTO :EOF
```

```
:NoFile
```

```
ECHO Не найден файл myfile.txt!
```

Здесь во второй строке производится проверка наличия файла myfile.txt; в случае отсутствия этого файла выводится предупреждающее сообщение. Команда **FOR** в третьей строке обрабатывает файл myfile.txt следующим образом:

Пропускаются все строки, которые начинаются с символа точки с запятой (**EOL=;**).

Вторая и третья подстроки из каждой строки передаются в тело цикла, причем подстроки разделяются пробелами (по умолчанию) и/или запятыми (**DELIMS=,**).

В теле цикла переменная **%%i** используется для второй подстроки, **%%j** — для третьей, а **%%k** получает все оставшиеся подстроки после третьей.

Замечание. Имена переменных i, j, k должны следовать в алфавитном порядке.

В нашем примере переменная **%%i** явно описана в инструкции **FOR**, а переменные **%%j** и **%%k** описываются **неявно** с помощью ключа **TOKENS=**. Например, если в файле myfile.txt были записаны следующие три строки:

```
AAA BBBB CCCC,GGGG DDDD
```

```
EEEE,JJJ KKKK
```

```
;TTTT LLLL MMMMM
```

то в результате выполнения пакетного файла parser.bat на экран выведется следующее:

```
BBBB CCCC GGGG DDDD
```

```
JJJ KKKK
```

Замечание. Ключ **TOKENS=** позволяет извлечь из одной строки файла до 26 подстрок, поэтому запрещено использовать имена переменных, начинающиеся не с букв английского алфавита (a–z). Следует помнить, что имена переменных **FOR** являются **глобальными**, поэтому одновременно не может быть активно более 26 переменных.

Команда **FOR /F** также позволяет обработать отдельную строку. Для этого следует ввести нужную строку в кавычках вместо набора имен файлов в скобках. Строка будет обработана так, как будто она взята из файла. Например, файл следующего содержания:

@ECHO OFF

```
FOR /F "EOL=; TOKENS=2,3* DELIMS=, " %%i IN ("AA CC BB,GG DD")  
DO @ECHO %%i %%j %%k
```

при своем выполнении напечатает

CC BB GG DD

Вместо явного задания строки для разбора можно пользоваться переменными среды, например:

@ECHO OFF

```
SET M=AAA BBBB BBBB,GGGGG DDDD
```

```
FOR /F "EOL=; TOKENS=2,3* DELIMS=,  
" %%i IN ("%M%") DO @ECHO %%i %%j %%k
```

Наконец, команда **FOR /F** позволяет обработать **строку вывода другой команды**. Для этого следует вместо набора имен файлов в скобках ввести строку вызова команды в апострофах (не в кавычках!). Строка передается для выполнения интерпретатору команд cmd.exe, а вывод этой команды записывается в память и обрабатывается так, как будто строка вывода взята из файла. Например, следующий командный файл:

@ECHO OFF

CLS

ECHO Имена переменных среды:

ECHO.

```
FOR /F "DELIMS==" %%i IN ('SET') DO ECHO %%i
```

выведет перечень имен всех переменных среды, определенных в настоящее время в системе.

В цикле **FOR** допускается применение тех же синтаксических конструкций (операторов), что и для заменяемых параметров – (табл 4).

Таблица 4.

Операторы для переменных команды FOR

Операторы	Описание
%~Fi	Переменная %i расширяется до полного имени файла
%~Di	Из переменной %i выделяется только имя диска
%~Pi	Из переменной %i выделяется только путь к файлу
%~Ni	Из переменной %i выделяется только имя файла
%~Xi	Из переменной %i выделяется расширение имени файла
%~Si	Значение операторов N и X для переменной %i изменяется так, что они работают с кратким именем файла
%~Zi	Определяется длина (размер) файла с указанным именем

Замечание. Если планируется использовать расширения подстановки значений в команде **FOR**, то следует внимательно подбирать имена переменных, чтобы они не пересекались с обозначениями формата.

Например, если мы находимся в каталоге C:\Program Files\Far и запустим командный файл следующего содержания:

```
@ECHO OFF
```

```
CLS
```

```
FOR %%i IN (*.txt) DO ECHO %%~Fi
```

то на экран выведутся полные имена всех файлов с расширением txt:

```
C:\Program Files\Far\Contacts.txt
```

```
C:\Program Files\Far\ReadMe.txt
```

```
C:\Program Files\Far\register.txt
```

```
C:\Program Files\Far\WhatsNew.txt
```

Вычисление суммарной длины всех файлов в заданном подкаталоге

```
@ECHO OFF
```

```
SETLOCAL ENABLEDELAYEDEXPANSION
```

```
Set /a Size = 0
```

```
For %%I in (%1\*.*) do set /a Size= Size + %%~zI
```

```
Echo %Size%
```

1.1.13.6 Циклы и связывание времени выполнения для переменных

Как и в рассмотренном выше примере с составными выражениями, при обработке переменных среды внутри цикла могут возникать труднообъяснимые ошибки, связанные с ранними связыванием переменных. Рассмотрим пример. Пусть имеется командный файл следующего содержания:

```
SET a=
```

```
FOR %%i IN (Раз,Два,Три) DO SET a=%a%%i
```

```
ECHO a=%a%
```

В результате его выполнения на экран будет выведена строка **"a=Три"**, то есть фактически команда

```
FOR %%i IN (Раз,Два,Три) DO SET a=%a%%i
```

равносильна команде

```
FOR %%i IN (Раз,Два,Три) DO SET a=%%i
```

Для исправления ситуации нужно, как и в случае с составными выражениями, вместо знаков процента (%) использовать восклицательные знаки и предварительно включить режим связывания времени выполнения командой **SETLOCAL ENABLEDELAYEDEXPANSION**. Таким образом, наш пример следует переписать следующим образом:

```
SETLOCAL ENABLEDELAYEDEXPANSION
```

```
SET a=
```

```
FOR %%i IN (One,Two,Three) DO SET a=!a!%%i
```

```
ECHO a=%a%
```

В этом случае на экран будет выведена строка "a=OneTwoThree".

1.1.13.7 Команда Findstr и ее использование в цикле

Назначение команды - поиск строк в текстовых файлах.

FINDSTR [/B] [/E] [/L] [/R] [/S] [/I] [/X] [/V] [/N] [/M] [/O] [/P] [/F:файл]
[/C:строка] [/G:файл] [/D:список_папок] [/A:цвета] [/OFF[LINE]]
строки [[диск:][путь]имя_файла[...]]

/L-Поиск строк дословно.

/R-Поиск строк как регулярных выражений.

/S-Поиск файлов в текущей папке и всех ее подпапках.

/I-Определяет, что поиск будет вестись без учета регистра.

/X-Печатает строки, которые совпадают точно.

/V-Печатает строки, не содержащие совпадений с искомыми.

/N-Печатает номер строки, в которой найдено совпадение, и ее содержимое.

/M-Печатает только имя файла, в которой найдено совпадение.

/O-Печатает найденный строки через пустую строку.

/P-Пропускает строки, содержащие непечатаемые символы.

/F:файл-Читает список файлов из заданного файла (/ для консоли).

/C:строка-Использует заданную строку как искомую фразу поиска.

/D:список_папок-Поиск в списке папок (разделяются точкой с запятой).
строка Искомый текст.

[диск:][путь]имя_файла - задает имя файла или файлов.

Использовать пробелы для разделения нескольких искомых строк, если аргумент не имеет префикса /C. Например, 'FINDSTR "Привет мир" a.b' ищет "Привет" или "мир" в файле a.b, а команда 'FINDSTR /C:"Привет мир" a.b' ищет строку

"Привет мир" в файле a.b.

Краткая сводка по синтаксису регулярных выражений:

. Любой символ.

* Повтор: ноль или более вхождений предыдущего символа или класса

^ Позиция в строке: начало строки

\$ Позиция в строке: конец строки

[класс] Класс символов: любой единичный символ из множества

[^класс] Обратный класс символов: любой единичный символ из дополнения

[x-y] Диапазон: любые символы из указанного диапазона

\x Служебный символ: символьное обозначение служебного символа x

\<xyz Позиция в слове: в начале слова

xyz\> Позиция в слове: в конце слова

Пример командного файла для поиска в файле num.txt по образцу строк, в которых присутствует хотя бы одна двоичная цифра.

```
@echo off
set /a kol=0
for /f %%b in ('findstr /rc:"[0-1]" num.txt') do set /a kol=kol+1
echo %kol%
```

2 МЕТОДИКА ВЫПОЛНЕНИЯ

1. Неформально ознакомиться с теоретическими сведениями.
2. Для подготовки текстов командных файлов рекомендуется использовать блокнот (Notepad). При этом следует избегать использования в выводимых на экран результатах работы командного файла букв русского алфавита.
3. Разработать и выполнить командные файлы (КФ), выполняющие следующие функции:
4. Вывод на экран имен всех файлов с указанным расширением, находящихся в каталоге, имя которого задается при запуске командного файла первым параметром. Расширение файлов задается вторым параметром.
5. Среди введенных с клавиатуры целых чисел (использовать SET /P) найти наибольшее и наименьшее. Признак конца ввода – знак -.
6. В заданном каталоге и его подкаталогах найти общее количество подкаталогов. На экран вывести только требуемый результат.
7. В каталогах, имена которых заданы первым и вторым параметрами командного файла, найти и вывести на экран имена файлов (расширения могут быть любые), присутствующие как в первом, так и во втором каталоге. Следует использовать только один оператор FOR.
8. Вычисление и вывод на экран значения факториала целого числа, задаваемого при запуске КФ. Предусмотреть проверку заданного значения и при задании отрицательного значения или значения, превышающего максимально возможную величину, выводить соответствующие сообщения. Для проверки правильности вычислений использовать калькулятор.
9. Разработать и выполнить КФ в соответствии с табл. 5 (индивидуальные задания для студентов).

Таблица 5.

Индивидуальные задания для бригад и студентов

Но- мер бри- гады	Действия, выполняемые КФ
1	1. Подсчет количества целых чисел в текстовом файле. Считать, что слова в файле записаны в формате ОДНО СЛОВО В СТРОКЕ. Слово – это целое число (состоящее из десятичных цифр) или последовательность букв латинского алфавита (начинающаяся с буквы). Имя файла задается первым параметром КФ. 2. Вывод на экран списка файлов, хранящихся в указанном первым параметром каталоге и созданных в первом полугодии (месяцы 1-6) года, указанного вторым параметром КФ.
2	В каталоге, указанном первым параметром КФ, (и его подкаталогах) найти файл наибольшего размера с расширением, указанным вторым параметром КФ. В каталоге, указанном первым параметром КФ, (и его подкаталогах) найти ТРИ файла самого большого размера. Вывести имена файлов, их размеры и даты создания
3	1. Разбиение текстового файла, имя которого задано первым параметром КФ, на три файла с именами 1.txt, 2.txt и 3.txt. Количество строк в каждом из этих файлов задано вторым, третьими четвертым параметрами КФ. Проверить наличие указанного исходного файла и вывести сообщение о его отсутствии, проверить наличие остальных параметров и их значения на допустимость 2. В каталоге, указанном первым параметром КФ, (и его подкаталогах) найти суммарный объем файлов, имеющих расширение, указанное вторым параметром КФ.
4	1. Удаление из каталога, заданного первым параметром, файлов, которые присутствуют и в каталоге, указанным вторым параметром. Предусмотреть запрос пользователю на подтверждение удаления. 2. В каталоге, указанном первым параметром КФ, и его подкаталогах, найти файлы, созданные во второй половине рабочего дня (после 14 часов) и скопировать их в отдельный подкаталог.
5	Нахождение суммарного объема файлов с атрибутом system, хранящихся в каталоге, имя которого задано первым параметром КФ. Проверить наличие файла Numb.txt в каталоге, указанном первым параметром КФ. Прочитать целые числа из файла, найти среди них простые и вывести результаты на экран. Считать, что все числа не превышают значения 2500.
6	1. Поиск на диске С: (или любом доступном диске) файла с

Но- мер бри- гады	Действия, выполняемые КФ
	заданным именем. Если файл не найден – вывод сообщения. Если файл найден – открыть его для редактирования. 2. Проверка наличия на диске в каталоге, указанном первым параметром КФ, файла FNames.txt, содержащего список именфайлов и подкаталогов. Если он есть – проверка наличия перечисленных в списке файлов и вывод имен отсутствующих. Если файла FNames нет, создание его и запись имен файлов и подкаталогов.
7	1. Вывод списка DLL (хранящихся на доступном диске), созданных до 12.2015 размером до 12000 байтов. 2. Проверка наличия на диске в каталоге, указанном первым параметром КФ, файла Numbers.txt, содержащего 2 столбца целых чисел, столбцы располагаются с позиций 2 и 20 и отделены пробелами. Если файла нет – вывод сообщения. Если файл есть, создать новый файл, содержащий три столбца, в третий поместить сумму чисел из двух первых столбцов.
8	1. Просмотр содержимого каталога, указанного первым параметром КФ. Необходимо: 1. создать подкаталоги с именами EXE, TXT, CMD, DOC и OTHER. 2. В каждый подкаталог скопировать файлы с соответствующими расширениями. 3. Пустые подкаталоги удалить. 2. В каталоге, указанном первым параметром КФ, (и его подкаталогах) найти файлы наибольшего и наименьшего размеров. Вывести имена файлов, их размеры и даты создания.
9	1. Проверка наличия трех текстовых файлов на диске и объединения их в один файл. 2. Подсчет количества вещественных чисел и целых чисел в текстовом файле. Вещественные и целые числа подсчитать отдельно. Считать, что слова в файле записаны в формате ОДНО СЛОВО В СТРОКЕ. Слово – это целое число (состоящее из десятичных цифр) или последовательность букв латинского алфавита (начинающаяся с буквы) или последовательность десятичных цифр с точкой (.) внутри строки. Имя файла задается первым параметром КФ.
10	1. Подсчет количества слов в текстовом файле, содержащем целые числа и слова. Считать, что слова в файле записаны в формате ОДНО СЛОВО В СТРОКЕ. Число – это целое число (состоящее из десятичных цифр). Слово - последовательность букв латинского алфавита (начинающаяся с буквы). Имя файла задается первым параметром КФ.

Но- мер бри- гады	Действия, выполняемые КФ
	2. Просмотр содержимого каталога, указанного первым параметром КФ. Необходимо: 1. создать подкаталоги с именами 1, 2, ..., 12. 2. В каждый подкаталог скопировать файлы, созданные в соответствующие месяцы. 3. Пустые подкаталоги удалить.
11	1. Подсчет количества строк в текстовом файле, имя которого задано первым параметром КФ. Проверить наличие указанного файла и вывести сообщение о его отсутствии. 2. С помощью команды DIR вывести на экран имена файлов, находящихся в каталоге, имя которого задано первым параметром КФ. Второй и остальные параметры задают расширения файлов, имена которых выводить не следует. Рекомендуется с помощью ATTRIB присвоить некоторым файлам атрибут СКРЫТЫЙ – такие файлы DIR не показывает.
12	1. Поиск текстового файла по его содержимому. Считать, что слова в текстовых файлах записаны в формате ОДНО СЛОВО В СТРОКЕ. Искомое слово задается первым параметром КФ.
13	1. Вывод на экран аргументов, с которыми КФ был запущен. Число аргументов от 4 до 11. При неверном числе аргументов ничего не выполнять, сообщить об ошибке. 2. Поиск и вывод на экран минимального и максимального значения аргумента КФ. Предполагается, что все аргументы КФ – целые положительные числа.

Примечание. Для решения задач 1, 9 и 10 рекомендуется использовать команду Findstr

3 КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ

1. Вывод сообщений и дублирование команд.
2. Использование параметров командной строки.
3. Переменные среды, получение и изменение их значений.
4. Операции со строковыми и числовыми переменными.
5. Проверка существования заданного файла и наличия переменной среды.
6. Выполнение заданной команды для всех элементов указанного множества.
7. Выполнение заданной команды для всех подходящих имен файлов.
8. Выполнение заданной команды для всех подходящих имен каталогов.

9. Выполнение заданной команды для определенного каталога, а также всех его подкаталогов.
10. Получение последовательности чисел с заданными началом, концом и шагом приращения.
11. Чтение и обработка строк из текстового файла.
12. Команда Findstr. Назначение. Ключи. Использование регулярных выражений в команде. Задание и использование класса цифр и класса букв через диапазон.
13. Операторы перехода и вызова.
14. Какое минимальное количество строк (включая @echo off) должен иметь командный файл, выводящий на экран минимальное значения двух числовых аргументов?
15. Какое минимальное количество строк (включая @echo off) должен иметь командный файл, выводящий на экран минимальное значения трех числовых аргументов?

ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА №3 ОБОЛОЧКА КОМАНДНОЙ СТРОКИ WINDOWS POWERSHELL 2.0

Цель работы – знакомство с основными возможностями оболочки командной строки Windows PowerShell 2.0

1 КРАТКИЕ ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ

15.1 Цели и задачи создания новой оболочки

Новая оболочка Windows PowerShell была задумана разработчиками Microsoft как более мощная среда для написания сценариев и работы из командной строки. Разработчики PowerShell преследовали несколько целей, главная из которых – создание среды составления сценариев, которая наилучшим образом подходила бы для современных версий ОС Windows и была бы более функциональной, расширяемой и простой в использовании, чем какой-либо аналогичный продукт для любой другой ОС. В первую очередь эта среда должна была подходить для решения задач, стоящих перед системными администраторами, а также удовлетворять требованиям разработчиков программного обеспечения, предоставляя им средства для быстрой реализации интерфейсов управления к создаваемым приложениям.

Для достижения этих целей были решены следующие задачи:

- Обеспечение прямого доступа из командной строки к объектам COM, WMI и .NET. В новой оболочке присутствуют команды, позволяющие в интерактивном режиме работать с COM-объектами, а также с экземплярами классов, определенных в информационных схемах WMI и .NET.
- Организация работы с произвольными источниками данных в командной строке по принципу файловой системы. Например, навигация по системному реестру или хранилищу цифровых сертификатов выполняется из командной строки с помощью аналога команды CD интерпретатора Cmd.exe.
- Разработка интуитивно понятной унифицированной структуры встроенных команд, основанной на их функциональном назначении. В новой оболочке имена всех внутренних команд (в PowerShell они называются командлетами) соответствуют шаблону "глагол-существительное", например, Get-Process (получить информацию о процессе), Stop-Service (остановить службу), Clear-Host (очистить экран консоли) и т.д. Для одинаковых параметров внутренних команд используются стандартные имена, структура параметров во всех командах идентична, все команды обрабатываются одним синтаксическим анализатором. В результате облегчается

запоминание и изучение команд.

- Обеспечение возможности расширения встроенного набора команд. Внутренние команды PowerShell могут дополняться командами, создаваемыми пользователем. При этом они полностью интегрируются в оболочку, информация о них может быть получена из стандартной справочной системы PowerShell.
- Организация поддержки знакомых команд из других оболочек. В PowerShell на уровне псевдонимов собственных внутренних команд поддерживаются наиболее часто используемые стандартные команды из оболочки Cmd.exe и Unix-оболочек. Например, если пользователь, привыкший работать с Unix-оболочкой, выполнит `ls`, то он получит ожидаемый результат: список файлов в текущем каталоге (то же самое относится к команде `dir`).
- Разработка полноценной встроенной справочной системы для внутренних команд. Для большинства внутренних команд в справочной системе дано подробное описание и примеры использования. В любом случае встроенная справка по любой внутренней команде будет содержать краткое описание всех ее параметров.
- Реализация автоматического завершения при вводе с клавиатуры имен команд, их параметров, а также имен файлов и папок. Данная возможность значительно упрощает и ускоряет ввод команд с клавиатуры.

Главной особенностью среды PowerShell, отличающей ее от всех других оболочек командной строки, является то, что единицей обработки и передачи информации здесь является **объект**, а не строка текста.

15.2 Отличие PowerShell от других оболочек – ориентация на объекты

При разработке любого языка программирования одним из основных является вопрос о том, какие типы данных и каким образом будут в нем представлены. При создании PowerShell разработчики решили не изобретать ничего нового и воспользоваться унифицированной объектной моделью .NET.

Рассмотрим пример. В Windows 7 есть консольная утилита `tasklist.exe`, которая выдает информацию о процессах, запущенных в системе: (рис.1)
`C:\>tasklist`

Имя образа	PID	Имя сессии	№ сеанса	Память
System Idle Process	0		0	16 КБ
System	4		0	32 КБ
smss.exe	560		0	68 КБ
csrss.exe	628		0	4 336 КБ
winlogon.exe	652		0	3 780 КБ
services.exe	696		0	1 380 КБ
lsass.exe	708		0	1 696 КБ
svchost.exe	876		0	1 164 КБ
svchost.exe	944		0	1 260 КБ
svchost.exe	1040		0	10 144 КБ
svchost.exe	1076		0	744 КБ
svchost.exe	1204		0	800 КБ
spoolsv.exe	1296		0	1 996 КБ
kavsvc.exe	1516		0	9 952 КБ
klnagent.exe	1660		0	5 304 КБ
klswd.exe	1684		0	64 КБ

Рис.1-Информация о процессах

Предположим, что мы в командном файле интерпретатора Cmd.exe с помощью этой утилиты хотим определить, сколько оперативной памяти тратит процесс kavsvc.exe. Для этого нужно выделить из выходного потока команды `tasklist` соответствующую строку, извлечь из нее подстроку, содержащую нужное число и убрать пробелы между разрядами. В PowerShell задача решается с помощью команды `get-process`, которая возвращает **коллекцию объектов**, каждый из которых соответствует одному запущенному процессу. Для определения памяти, затрачиваемой процессом kavsvc.exe, нет необходимости в дополнительных манипуляциях с текстом, достаточно просто взять значение свойства `WS` объекта, соответствующего данному процессу.

Наконец, объектная модель .NET позволяет PowerShell напрямую использовать функциональность различных библиотек, являющихся частью платформы .NET. Например, чтобы узнать, каким днем недели было 9 ноября 2015 года, в PowerShell можно выполнить следующую команду: `(get-date "09.11.2015").dayofweek.toString()`

В этом случае команда `get-date` возвращает .NET-объект `DateTime`, имеющий свойство `DayOfWeek`, при обращении к которому вычисляется день недели для соответствующей даты.

15.3 Запуск оболочки. Выполнение команд

Для запуска оболочки следует нажать на кнопку Пуск (Start), открыть меню Все программы (All Programs), выбрать элемент Стандартные, Windows PowerShell и Windows PowerShell ISE. Другой

вариант запуска оболочки – пункт Выполнить... (Run) в меню Пуск (Start), ввести имя файла powershell_ise и нажать кнопку ОК.

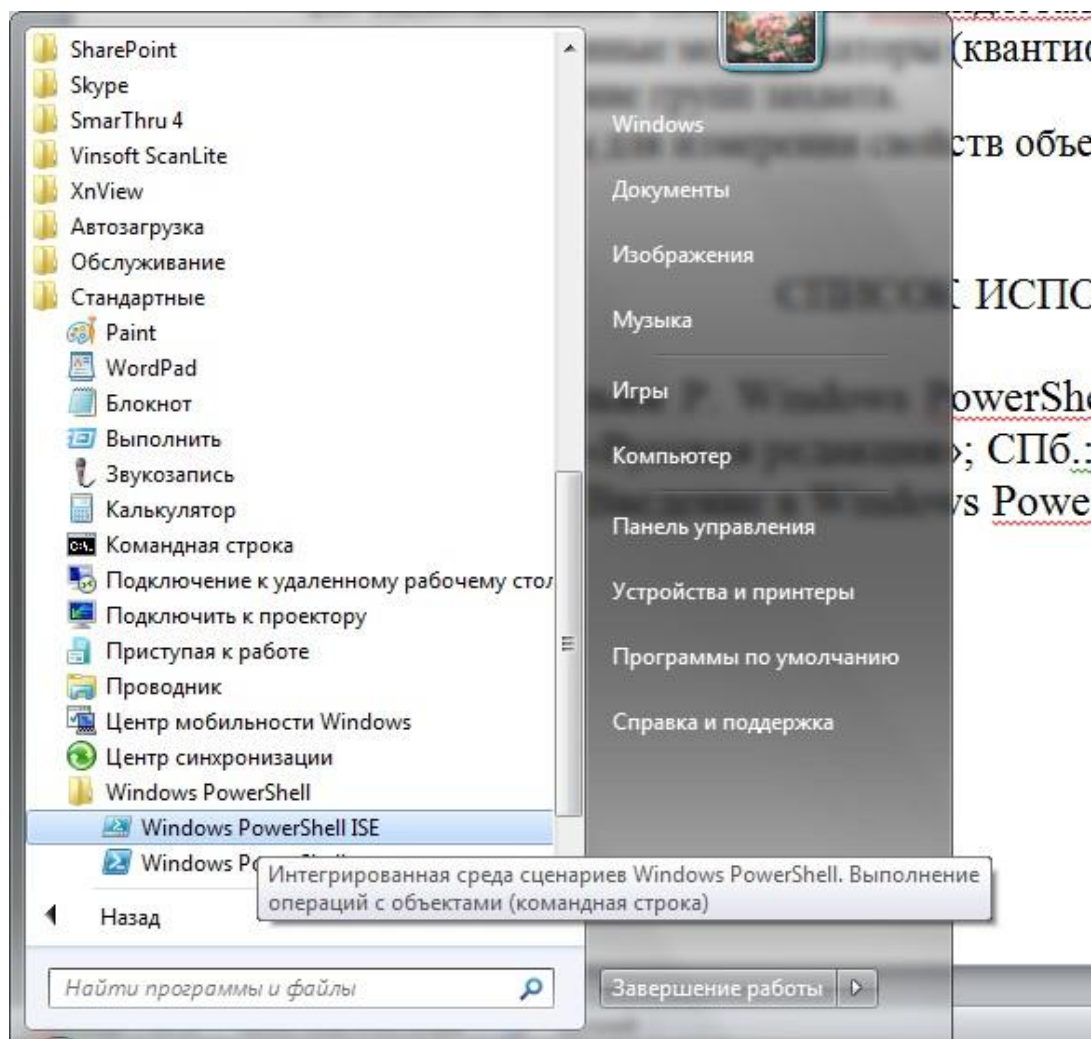


Рис. 1. Запуск PowerShell ISE с помощью меню

В результате откроется новое командное окно с приглашением вводить команды (рис. 2). В нижней части окна вводятся команды. Средняя часть окна содержит результаты выполнения введенной команды или сообщения об ошибках. Верхняя часть используется для работы с командными файлами.

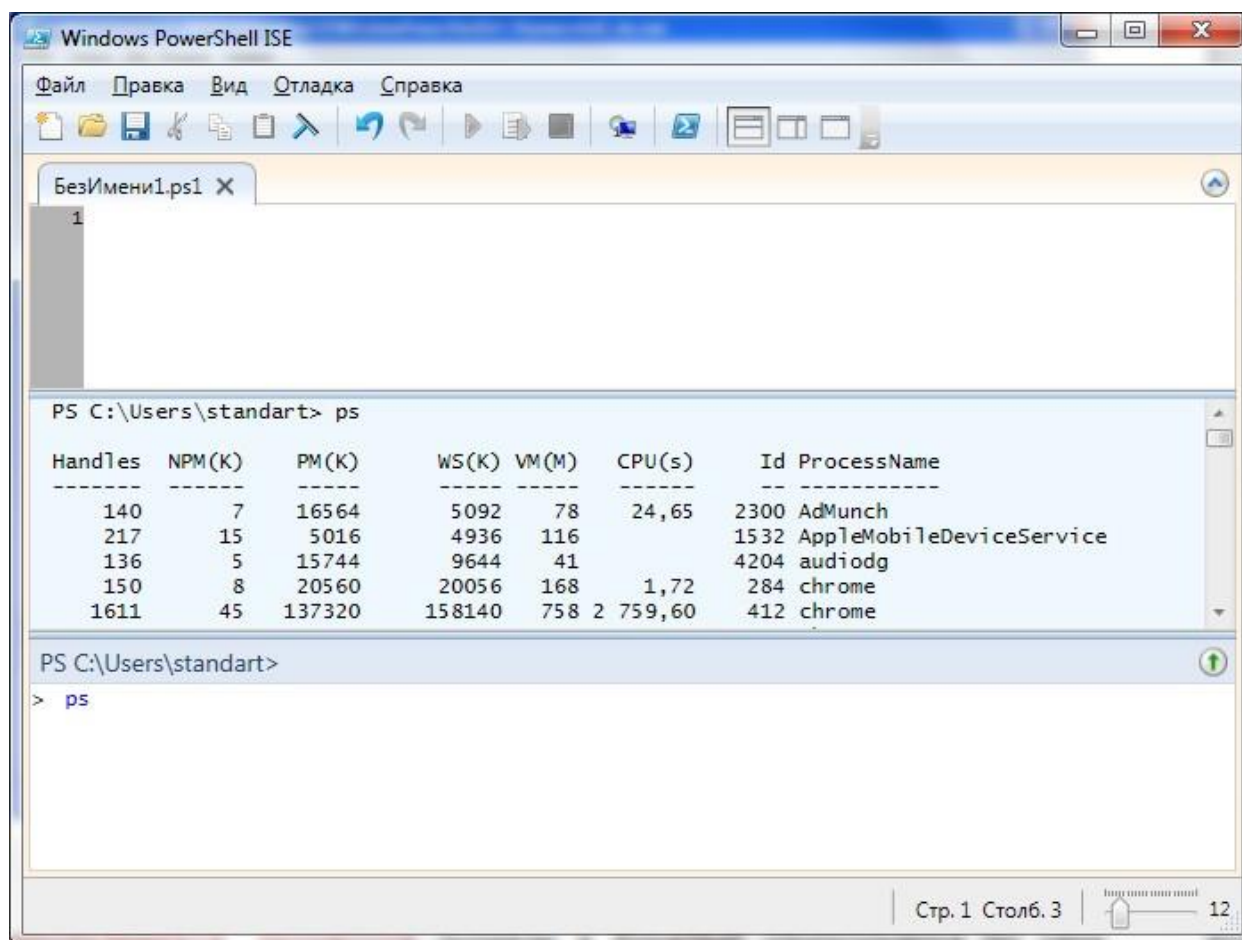


Рис. 2. Командное окно оболочки PowerShell ISE

Выполним первую команду в PowerShell - команду **ps** - список выполняющихся процессов (команды в PowerShell обрабатываются без учета регистра). На экран будет выведен список выполняющихся процессов.

Предыстория введенных команд работает также, как и в CMD.

15.4 Типы команд PowerShell

В оболочке PowerShell поддерживаются команды четырех типов: командлеты, функции, сценарии и внешние исполняемые файлы.

Первый тип – так называемые **командлеты** (cmdlet). Этот термин используется пока только внутри PowerShell. Командлет – аналог внутренней команды интерпретатора командной строки - представляет собой класс .NET, порожденный от базового класса **Cmdlet**; разрабатываются командлеты с помощью пакета PowerShell Software Developers Kit (SDK). Единый базовый класс **Cmdlet** гарантирует совместимый синтаксис всех командлетов, а также автоматизирует анализ параметров командной строки и описание синтаксиса командлетов для встроенной справки. Командлеты рассматриваются в данной работе. С

командами других типов можно ознакомиться, используя [1].

Данный тип команд компилируется в динамическую библиотеку (DLL) и подгружается к процессу PowerShell во время запуска оболочки (то есть сами по себе командлеты не могут быть запущены как приложения, но в них содержатся исполняемые объекты). Командлеты – это аналог внутренних команд традиционных оболочек.

Следующий тип команд – **функции**. Функция – это блок кода на языке PowerShell, имеющий название и находящийся в памяти до завершения текущего сеанса командной оболочки. Функции, как и командлеты, поддерживают именованные параметры. Анализ синтаксиса функции производится один раз при ее объявлении.

Сценарий – это блок кода на языке PowerShell, хранящийся во внешнем файле с расширением `ps1`. Анализ синтаксиса сценария производится при каждом его запуске.

Последний тип команд – **внешние исполняемые файлы**, которые выполняются обычным образом операционной системой.

15.5 Имена и синтаксис командлетов

В PowerShell аналогом внутренних команд являются командлеты. Командлеты могут быть очень простыми или очень сложными, но каждый из них разрабатывается для решения одной, узкой задачи. Работа с командлетами становится по-настоящему эффективной при использовании их композиции (конвейеризации объектов между командлетами).

Команды Windows PowerShell следуют определенным правилам именования: Команды Windows PowerShell состоят из глагола и существительного (всегда в единственном числе), разделенных тире. Глагол задает определенное действие, а существительное определяет объект, над которым это действие будет совершено. Команды записываются на английском языке. Пример: `Get-Help` вызывает интерактивную справку по синтаксису Windows PowerShell.

Перед **параметрами** ставится символ «-». Например: `Get-Help -Detailed`.

В Windows PowerShell также включены псевдонимы многих известных команд. Это упрощает знакомство и использование Windows PowerShell. Пример: команды `help` (классический стиль Windows) и `man` (классический стиль Unix) работают так же, как и `Get-Help`.

Например, `Get-Process` (получить информацию о процессе), `Stop-Service` (остановить службу), `Clear-Host` (очистить экран консоли) и т.д. Чтобы просмотреть список командлетов, доступных в ходе текущего сеанса, нужно выполнить командлет `Get-Command`.

По умолчанию командлет `Get-Command` выводит сведения в трех столбцах: `CommandType`, `Name` и `Definition`. При этом в столбце

Definition отображается синтаксис командлетов (многоточие (...) в столбце синтаксиса указывает на то, что данные обрезаны).

Замечание. Косые черты (/ и \) вместе с параметрами в оболочке Windows PowerShell не используются.

В общем случае синтаксис командлетов имеет следующую структуру: имя_командлета –параметр1 -параметр2 аргумент1 аргумент2

Здесь **параметр1** – параметр (переключатель), не имеющий значения; **параметр2** – имя параметра, имеющего значение **аргумент1**; **аргумент2** – параметр, не имеющий имени. Например, командлет **Get-Process** имеет параметр **Name**, который определяет имя процесса, информацию о котором нужно вывести. Имя этого параметра указывать необязательно. Таким образом, для получения сведений о процессе **Far** можно ввести либо команду **Get-Process -Name Far**, либо команду **Get-Process Far**.

15.6 Автоматическое завершение команд (автозавершение ввода команд)

Находясь в оболочке PowerShell, можно ввести часть какой-либо команды, нажать клавишу <Tab> и система попытается сама завершить ввод этой команды.

Подобное автоматическое завершение срабатывает, во-первых, для имен файлов и путей файловой системы. При нажатии клавиши <Tab> PowerShell автоматически расширит частично введенный путь файловой системы до первого найденного совпадения. При повторении нажатия клавиши <Tab> производится циклический переход по имеющимся возможностям выбора. Также в PowerShell реализована возможность автоматического завершения путей файловой системы на основе шаблонных символов (? и *). Например, если ввести команду **cd c:\pro*files** и нажать клавишу <Tab>, то в строке ввода появится команда **cd 'C:\Program Files'**.

Во-вторых, в PowerShell реализовано автозавершение имен командлетов и их параметров. Если ввести первую часть имени командлета (глагол) и дефис, нажать после этого клавишу <Tab>, то система подставит имя первого подходящего командлета (следующий подходящий вариант имени выбирается путем повторного нажатия <Tab>). Аналогичным образом автозавершение срабатывает для частично введенных имен параметров командлета: нажимая клавишу <Tab>, мы будем циклически перебирать подходящие имена.

Наконец, PowerShell позволяет автоматически завершать имена используемых переменных (объектов) и имена свойств объектов.

15.7 Псевдонимы команд

Механизм псевдонимов, реализованный в оболочке PowerShell, дает возможность пользователям выполнять команды по их **альтернативным именам** (например, вместо команды `Get-Childitem` можно пользоваться псевдонимом `dir`). В PowerShell заранее определено много псевдонимов, можно также добавлять собственные псевдонимы в систему.

Псевдонимы в PowerShell делятся на два типа. Первый тип предназначен для совместимости имен с разными интерфейсами. Псевдонимы этого типа позволяют пользователям, имеющим опыт работы с другими оболочками (Cmd.exe или Unix-оболочки), использовать знакомые им имена команд для выполнения аналогичных операций в PowerShell, что упрощает освоение новой оболочки, позволяя не тратить усилий на запоминание новых команд PowerShell. Например, пользователь хочет очистить экран. Если у него есть опыт работы с Cmd.exe, то он, естественно, попытается выполнить команду `cls`. PowerShell при этом выполнит командлет `Clear-Host`, для которого `cls` является псевдонимом и который выполняет требуемое действие – очистку экрана. Для пользователей Cmd.exe в PowerShell определены псевдонимы `cd`, `cls`, `copy`, `del`, `dir`, `echo`, `erase`, `move`, `popd`, `pushd`, `ren`, `rmdir`, `sort`, `type`; для пользователей Unix – псевдонимы `cat`, `chdir`, `clear`, `diff`, `h`, `history`, `kill`, `lp`, `ls`, `mount`, `ps`, `pwd`, `r`, `rm`, `sleep`, `tee`, `write`.

Узнать, какой именно командлет скрывается за знакомым псевдонимом, можно с помощью командлета `Get-Alias`:

```
PS C:\> Get-Alias cd
```

CommandType	Name	Definition
Alias	cd	Set-Location

Псевдонимы второго типа (стандартные псевдонимы) в PowerShell предназначены для быстрого ввода команд. Такие псевдонимы образуются из имен командлетов, которым они соответствуют. Например, глагол `Get` сокращается до `g`, глагол `Set` сокращается до `s`, существительное `Location` сокращается до `l` и т.д. Таким образом, для командлету `Set-Location` соответствует псевдоним `sl`, а командлету `Get-Location` – псевдоним `gl`.

Просмотреть список всех псевдонимов, объявленных в системе, можно с помощью командлета `Get-Alias` без параметров. Определить собственный псевдоним можно с помощью командлета `Set-Alias`.

15.8 Справочная система PowerShell

В PowerShell предусмотрено несколько способов получения справочной информации внутри оболочки.

Краткую справку по одному командлету можно получить с помощью параметра `?` (вопросительный знак), указанного после имени этого командлета. Например:

```
PS C:\> get-process -?
```

Вместо `help` или `man` в Windows PowerShell можно также использовать команду `Get-Help`. Ее синтаксис описан ниже:

`Get-Help` выводит на экран справку об использовании справки

`Get-Help *` перечисляет все команды Windows PowerShell

`Get-Help команда` выводит справку по соответствующей команде

`Get-Help команда -Detailed` выводит подробную справку с примерами команды

Использование команды `help` для получения подробных сведений о команде `help`:

```
Get-Help
```

```
Get-Help -Detailed.
```

Команда `Get-Help` позволяет просматривать справочную информацию не только о разных командлетах, но и о синтаксисе языка PowerShell, о псевдонимах и т. д.

Например, чтобы прочитать справочную информацию об использовании массивов в PowerShell, нужно выполнить следующую команду: `Get-Help about_array`.

Командлет `Get-Help` выводит содержимое раздела справки на экран сразу целиком. Функции `man` и `help` позволяют справочную информацию выводить построчно (аналогично команде `MORE` интерпретатора `Cmd.exe`), например: `man about_array`.

15.9 Конвейеризация и управление выводом команд WindowsPowerShell

Ранее было рассмотрено понятие конвейеризации (или композиции) команд интерпретатора `Cmd.exe`, когда выходной поток одной команды перенаправляется во входной поток другой, объединяя тем самым две команды вместе. Подобные конвейеры команд используются в большинстве оболочек командной строки и являются средством, позволяющим передавать информацию между разными процессами. Механизм композиции команд представляет собой, вероятно, наиболее ценную концепцию, используемую в интерфейсах командной строки. Конвейеры не только снижают усилия, прилагаемые при вводе сложных

команд, но и облегчают отслеживание потока работы в командах.

В оболочке PowerShell также очень широко используется механизм конвейеризации команд, однако здесь по конвейеру передается не поток текста, как во всех других оболочках, а объекты. При этом с элементами конвейера можно производить различные манипуляции: фильтровать объекты по определенному критерию, сортировать и группировать объекты, изменять их структуру (ниже мы подробнее рассмотрим операции фильтрации и сортировки элементов конвейера).

15.9.1 Конвейеризация объектов в PowerShell

Конвейер в PowerShell – это последовательность команд, разделенных между собой знаком `|` (вертикальная черта). Каждая команда в конвейере получает объект от предыдущей команды, выполняет определенные операции над ним и передает следующей команде в конвейере. С точки зрения пользователя, объекты упаковывают связанную информацию в форму, в которой информацией проще манипулировать как единым блоком и из которой при необходимости извлекаются определенные элементы.

Передача данных между командами в виде объектов имеет большое преимущество над обычным обменом информацией посредством потока текста. Ведь команда, принимающая поток текста от другой утилиты, должна его проанализировать, разобрать и выделить нужную ей информацию, а это может быть непросто, так как обычно вывод команды больше ориентирован на визуальное восприятие человеком (это естественно для интерактивного режима работы), а не на удобство последующего синтаксического разбора.

При передаче по конвейеру объектов этой проблемы не возникает, здесь нужная информация извлекается из элемента конвейера простым обращением к соответствующему свойству объекта. Однако возникает новый вопрос: каким образом узнать, какие именно свойства есть у объектов, передаваемых по конвейеру? Ведь при выполнении того или иного командлета мы на экране видим только одну или несколько колонок отформатированного текста.

Пример Запустим командлет `Get-Process`, который выводит информацию о запущенных в системе процессах (рис.2):

```
PS C:\> Get-Process
```


<u>Handles</u>	<u>NPM (K)</u>	<u>PM (K)</u>	<u>WS (K)</u>	<u>VM (M)</u>	<u>CPU (s)</u>	<u>Id</u>	<u>ProcessName</u>
158	11	45644	22084	126	159.69	2072	AcroRd32
98	5	1104	284	32	0.10	256	alg
39	1	364	364	17	0.26	1632	ati2evxx
57	3	1028	328	30	0.38	804	atiptaxx
434	6	2548	3680	27	21.96	800	csrss
64	3	812	604	29	0.22	1056	ctfmon
364	11	14120	9544	69	11.82	456	explorer
24	2	1532	2040	29	5.34	2532	Far

Рис.2- Информацию о запущенных в системе

Фактически на экране мы видим только сводную информацию (результат форматирования полученных данных), а не полное представление выходного объекта. Из этой информации непонятно, сколько точно свойств имеется у объектов, генерируемых командой `Get-Process`, и какие имена имеют эти свойства. Например, мы хотим найти все "зависшие" процессы, которые не отвечают на запросы системы. Можно ли это сделать с помощью командлета `Get-Process`, какое свойство нужно проверять у выводимых объектов?

Для ответа на подобные вопросы нужно научиться исследовать структуру объектов PowerShell, узнавать, какие свойства и методы имеются у этих объектов.

15.9.2 Просмотр структуры объектов

Для анализа структуры объекта, возвращаемого определенной командой, проще всего направить этот объект по конвейеру на командлет `Get-Member` (псевдоним `gm`), например (рис.3):

```
PS C:\> Get-Process | Get-Member
```

```

TypeName: System.Diagnostics.Process

Name                MemberType          Definition
----                -
Handles             AliasProperty      Handles = Handlecount
Name                AliasProperty      Name = ProcessName
NPM                 AliasProperty      NPM = NonpagedSystemMemorySize
PM                 AliasProperty      PM = PagedMemorySize
VM                 AliasProperty      VM = VirtualMemorySize
WS                 AliasProperty      WS = WorkingSet
. . .
Responding          Property           System.Boolean Responding {get;}
. . .

```

Рис.3- объект по конвейеру на командлет `Get-Member`

Здесь мы видим имя .NET-класса, экземпляры которого возвращаются в ходе работы исследуемого командлета (в нашем примере это класс `System.Diagnostics.Process`), а также полный список элементов

объекта (в частности, интересующее нас свойство `Responding`, определяющего "зависшие" процессы). При этом на экран выводится очень много элементов, просматривать их неудобно. Командлет `Get-Member` позволяет перечислить только те элементы объекта, которые являются его **свойствами**. Для этого используется параметр `MemberType` со значением `Properties`:(рис.4)

```
PS C:\> Get-Process | Get-Member -MemberType Property
```

```

      TypeName: System.Diagnostics.Process
Name      MemberType Definition
-----
BasePriority      Property      System.Int32 BasePriority {get;}
EnableRaisingEvents Property      System.Boolean EnableRaisingEvents...
ExitCode         Property      System.Int32 ExitCode {get;}
ExitTime         Property      System.DateTime ExitTime {get;}
Handle           Property      System.IntPtr Handle {get;}
HandleCount      Property      System.Int32 HandleCount {get;}
HasExited        Property      System.Boolean HasExited {get;}
Id              Property      System.Int32 Id {get;}
. . .
Responding       Property      System.Boolean Responding {get;}
. . .

```

Рис.4- Элементы объекта, которые являются его свойствами

Процессам ОС соответствуют объекты, имеющие очень много свойств, на экран же при работе командлета `Get-Process` выводятся лишь несколько из них (способы отображения объектов различных типов задаются конфигурационными файлами в формате XML, находящимися в каталоге, где установлен файл `powershell.exe`).

Рассмотрим наиболее часто используемые операции над элементами конвейера: фильтрации и сортировки.

15.9.3 Фильтрация объектов в конвейере

В PowerShell поддерживается возможность **фильтрации объектов** в конвейере, т.е. удаление из конвейера объектов, не удовлетворяющих определенному условию. Данную функциональность обеспечивает командлет `Where-Object`, позволяющий проверить каждый объект, находящийся в конвейере, и передать его дальше по конвейеру, только если объект удовлетворяет условиям проверки.

Например, для вывода информации о "зависших" процессах (объекты, возвращаемые командлетом `Get-Process`, у которых свойство `Responding` равно `False`) можно использовать следующий конвейер:

```
Get-Process | Where-Object {-not $_.Responding}
```

Другой пример – оставим в конвейере только те процессы, у которых значение идентификатора (свойство `Id`) больше 1000:

```
Get-Process | Where-Object {$_.Id -gt 1000}
```


В блоках сценариев командлета **Where-Object** для обращения к текущему объекту конвейера и извлечения нужных свойств этого объекта используется **специальная переменная** `$_`, которая создается оболочкой PowerShell автоматически. Данная переменная используется и в других командлетах, производящих обработку элементов конвейера.

Условие проверки в **Where-Object** задается в виде **блока сценария** – одной или нескольких команд PowerShell, заключенных в фигурные скобки `{ }`. Результатом выполнения данного блока сценария должно быть значение логического типа: **True** (истина) или **False** (ложь). Как можно понять из примеров, в блоке сценария используются специальные операторы сравнения.

Замечание. В PowerShell для операторов сравнения не используются обычные символы `>` или `<`, так как в командной строке они обычно означают перенаправление ввода/вывода.

Основные операторы сравнения приведены в (табл. 1).

Таблица 1.

Операторы сравнения в PowerShell

Оператор	Значение	Пример (возвращается значение True)
-eq	равно	10 -eq 10
-ne	не равно	9 -ne 10
-lt	меньше	3 -lt 4
-le	меньше или равно	3 -le 4
-gt	больше	4 -gt 3
-ge	больше или равно	4 -ge 3
-like	сравнение на совпадение с учетом подстановочного знака в тексте	"file.doc" -like "f*.doc"
-notlike	сравнение на несовпадение с учетом подстановочного знака в тексте	"file.doc" -notlike "f*.rtf"
-contains	содержит	1,2,3 -contains 1
-notcontains	не содержит	1,2,3 -notcontains 4

Операторы сравнения можно соединять друг с другом с помощью логических операторов (см. табл. 2).

Таблица 2.

Логические операторы в PowerShell

Оператор	Значение	Пример (возвращается значение True)
-and	логическое И	(10 -eq 10) -and (1 -eq 1)
-or	логическое ИЛИ	(9 -ne 10) -or (3 -eq 4)
-not	логическое НЕ	-not (3 -gt 4)
!	логическое НЕ	!(3 -gt 4)

15.9.4 Сортировка объектов

Сортировка элементов конвейера – еще одна операция, которая часто применяется при конвейерной обработке объектов. Данную операцию осуществляет командлет `Sort-Object`: ему передаются имена свойств, по которым нужно произвести сортировку, а он возвращает данные, упорядоченные по значениям этих свойств.

Например, для вывода списка запущенных в системе процессов, упорядоченного по затраченному процессорному времени (свойство `cpu`), можно воспользоваться следующим конвейером:

```
PS C:\> Get-Process | Sort-Object cpu
```

Для сортировки в обратном порядке используется параметр `Descending`:

```
PS C:\> Get-Process | Sort-Object cpu -Descending
```

В рассмотренных нами примерах конвейеры состояли из двух командлетов. Это не обязательное условие, конвейер может объединять и большее количество команд, например:

```
Get-Process | Where-Object {$_.Id -gt 1000} | Sort-Object cpu -Descending
```

15.9.5 Использование переменных

В переменных хранятся все возможные значения, даже если они являются объектами. Имена переменных в PowerShell всегда должны начинаться с символа «\$». Можно сохранить список процессов в переменной, это позволит в любое время получать доступ к списку процессов. Присвоить значение переменной легко:

```
$a = get-process | sort-object CPU
```

Вывести содержимое переменной можно, просто напечатав в командной строке `$a`.

15.9.6 Создание и использование массивов

Для создания и инициализации массива достаточно присвоить значения его элементам. Значения, добавляемые в массив, разделяются запятыми и отделяются от имени массива символом присваивания. Например, следующая команда создаст массив `$a` из трех элементов:

```
PS C:\> $a=1,5,7
```

```
PS C:\>$a  
1  
5  
7
```

Можно создать и инициализировать массив, используя оператор диапазона (..). Например, команда

```
PS C:\> $b=10..15
```

создает и инициализирует массив \$b, содержащий 6 значений 10, 11, 12, 13, 14 и 15.

Для создания массива может использоваться операция ввода значений его элементов из текстового файла:

```
PS C:\> $f = Get-Content c:\data\numb.txt -TotalCount 25
```

```
PS C:\>$f.length  
25
```

В приведенном примере результат выполнения командлета Get-Content присваивается массиву \$f. Необязательный параметр -TotalCount ограничивает количество прочитанных элементов величиной 25. Свойство объекта массив - length - имеет значение, равное количеству элементов массива, в примере оно равно 25 (предполагается, что в текстовом файле numb.txt по крайней мере 25 строк).

15.9.6.1 Обращение к элементам массива

Длина массива (количество элементов) хранится в свойстве Length. Для обращения к определенному элементу массива нужно указать его индекс в квадратных скобках после имени переменной. Нумерация элементов массива **всегда начинается с нуля**. В качестве индекса можно указывать и отрицательные значения, отсчет будет вестись с конца массива - индекс -1 соответствует последнему элементу массива.

15.9.6.2 Операции с массивами

По умолчанию массивы PowerShell могут содержать элементы разных типов (целые 32-х разрядные числа, строки, вещественные и другие), то есть являются полиморфными. Можно создать массив с жестко заданным типом, содержащий элементы только одного типа, указав нужный тип в квадратных скобках перед именем переменной. Например, следующая команда создаст массив 32-х разрядных целых чисел:

```
PS C:\> [int[]]$a=1,2,3
```

Массивы PowerShell базируются на .NET-массивах, имеющих фиксированную длину, поэтому обращение за предел массива фиксируется как ошибка. Имеется способ увеличения первоначально определенной длины массива. Для этого можно воспользоваться оператором конкатенации + или +=. Например, следующая команда добавит к массиву \$a два новых элемента со значениями 5 и 6:

```
PS C:\> $a
```

```
1
```

```
2
```

```
3
```

```
4
```

```
PS C:\> $a+=5,6
```

```
PS C:\> $a
```

```
1
```

```
2
```

```
3
```

```
4
```

```
5
```

```
6
```

При выполнении оператора += происходит следующее:
создается новый массив, размер которого достаточен для помещения в него всех элементов;
первоначальное содержимое массива копируется в новый массив;
новые элементы копируются в конец нового массива.

Таким образом, на самом деле создается новый массив большего размера.

Можно объединить два массива, например \$b и \$c в один с помощью операции конкатенации +. Например:

```
PS C:\> $d=$b+$c
```

15.10 Регулярные выражения – назначение и использование

Регулярные выражения (или сокращенно “регэкспы” (regex, regular expressions)) обладают огромной мощностью, и способны сильно упростить жизнь системного администратора или программиста. В PowerShell регулярные выражения легко доступны, удобны в использовании и максимально функциональны. PowerShell использует реализацию регулярных выражений .NET.

Регулярные выражения - это специальный мини-язык, служащий для разбора (parsing) текстовых данных. С его помощью можно разделять строки на компоненты, выбирать нужные части строк для дальнейшей обработки, производить замены и т. д.

Знакомство с регулярными выражениями начнем с более простой технологии, служащей подобным целям - с **подстановочных символов**. Наверняка вы не раз выполняли команду dir, указывая ей в качестве аргумента маску файла, например *.exe. В данном случае звёздочка означает “любое количество любых символов”. Аналогично можно использовать и знак вопроса, он будет означать “один любой символ”, то есть dir ??exe выведет все файлы с расширением .exe и именем из двух

символов. В PowerShell можно применять и еще одну конструкцию – **группы символов**. Так например [a-f] будет означать “один любой символ от a до f, то есть (a,b,c,d,e,f)”, а [smw] любую из трех букв (s, m или w). Таким образом команда get-childitem [smw]??\.exe выведет файлы с расширением .exe, у которых имя состоит из трех букв, и первая буква либо s, либо m, либо w.

15.10.1 Оператор PowerShell -match

Для начала изучения мы будем использовать оператор PowerShell -match, который позволяет сравнивать текст слева от него, с регулярным выражением справа. В случае если текст подпадает под регулярное выражение, оператор выдаёт True, иначе – False.

```
PS C:\> "PowerShell" -match "Power"
```

```
True
```

При сравнении с регулярным выражением ищется лишь вхождение строки, полное совпадение текста необязательно (разумеется, это можно изменить). То есть достаточно, чтобы регулярное выражение встречалось в тексте.

```
PS C:\> "Shell" -match "Power"
```

```
False
```

```
PS C:\> "PowerShell" -match "rsh"
```

```
True
```

Еще одна тонкость: оператор -match по умолчанию не чувствителен к регистру символов (как и другие текстовые операторы в PowerShell), если же нужна чувствительность к регистру, используется -cmatch:

```
PS C:\> "PowerShell" -cmatch "rsh"
```

```
False
```

15.10.2 Использование групп символов

В регулярных выражениях можно использовать и группы символов:

```
PS C:\> Get-Process | where {$_.name -match "sy[ns]"} (рис.5)
```

<u>Handles</u>	<u>NPM(K)</u>	<u>PM(K)</u>	<u>WS(K)</u>	<u>VM(M)</u>	<u>CPU(s)</u>	<u>Id</u>	<u>ProcessName</u>
165	11	2524	8140	79	0,30	5228	mobsync
114	10	3436	3028	83	50,14	3404	SynTPEnh
149	11	2356	492	93	0,06	1592	SynTPStart
810	0	116	380	6		4	System

Рис.5-Использование групп символов

И диапазоны в этих группах:

```
PS C:\> "яблоко","апельсин","груша","абрикос" -match "a[a-п]"
```

```
апельсин
```

```
абрикос
```

В левой части оператора -match находится массив строк, и оператор соответственно вывел лишь те строки, которые подошли под регулярное выражение.

Перечисления символов можно комбинировать, например группа [агдэ-я] будет означать “А или Г или Д или любой символ от Э до Я включительно”. Но гораздо интереснее использовать диапазоны для определения целых **классов символов**. Например [а-я] будет означать любую букву русского алфавита, а [a-z] английского. Аналогично можно поступать с цифрами – следующая команда выведет все процессы, в именах которых встречаются цифры:

PS C:\> Get-Process | where {\$_.name -match "[0-9]"} (рис.6)

Handles	NPM(K)	PM(K)	WS(K)	VM(M)	CPU(s)	Id	ProcessName
57	2	404	1620	16	0,05	984	ati2evxx
110	4	2540	4868	36	0,20	852	hpgs2wnd
105	3	940	3292	36	0,19	2424	hpgs2wnf
91	3	2116	3252	34	0,06	236	rundll32

Рис.6- Процессы, в именах которых встречаются цифры

Так как эта группа используется достаточно часто, для неё была выделена специальная последовательность – \d (от слова digit). По смыслу она полностью идентична [0-9], но короче.

PS C:\> Get-Process | where {\$_.name -match "\d"} (рис.7)

Handles	NPM(K)	PM(K)	WS(K)	VM(M)	CPU(s)	Id	ProcessName
93	10	1788	2336	70	1,25	548	FlashUtil10c
158	12	6500	1024	96	0,14	3336	smax4pnp
30	6	764	160	41	0,02	3920	TabTip32

Рис.7- Последовательность – \d (от слова digit).

Так же последовательность была выделена для группы “любые буквы любого алфавита, любые цифры, или символ подчеркивания” эта группа обозначается как \w (от word) она примерно эквивалентна конструкции [а-за-я_0-9] (в \w еще входят символы других алфавитов которые используются для написания слов).

Другая популярная группа: \s – “пробел, или другой пробельный символ” (например символ табуляции). Сокращение от слова space. В большинстве случаев вы можете обозначать пробел просто как пробел, но эта конструкция добавляет читабельности регулярному выражению.

Не менее популярной группой можно назвать символ . (точка). Точка в регулярных выражениях аналогична по смыслу знаку вопроса в подстановочных символах, то есть обозначает один любой символ.

Все вышеперечисленные конструкции можно использовать как отдельно, так и в составе групп, например `[\s\d]` будет соответствовать любой цифре или пробелу. Если вы хотите указать внутри группы символ - (тире/минус) то надо либо экранировать его символом `\` (обратный слеш), либо поставить его в начале группы, чтобы он не был случайно истолкован как диапазон:

```
PS C:\> "?????", "Word", "123", "-" -match "[-\d]"
```

```
123
```

```
-
```

15.10.3 Отрицательные группы и якоря

Рассмотрим некоторые более “продвинутые” конструкции регулярных выражений.

Предполагается, что вы уже знаете, как указать регулярному выражению, какие символы и/или их последовательности должны быть в строке для совпадения. А что если нужно указать не те символы, которые должны присутствовать, а те, которых не должно быть? То есть если нужно вывести лишь согласные буквы, вы можете их перечислить, а можете использовать и отрицательную группу с гласными, например:

```
PS C:\> "a","b","c","d","e","f","g","h" -match "[^aoueyi]"
```

```
b
```

```
c
```

```
d
```

```
f
```

```
g
```

```
h
```

"Крышка" в качестве первого символа группы символов означает именно **отрицание**. То есть на месте группы может присутствовать любой символ кроме перечисленных в ней. Для того чтобы включить отрицание в символьных группах (`\d`, `\w`, `\s`), не обязательно заключать их в квадратные скобки, достаточно перевести их в **верхний регистр**. Например `\D` будет означать "что угодно, кроме цифр", а `\S` "всё кроме пробелов"

```
PS C:\> "a","b","1","c","45" -match "\D"
```

```
a
```

```
b
```

```
c
```

```
PS C:\> "a","-","*","c","&" -match "\W"
```

```
-
```

```
*
```

```
&
```

Символьные группы позволяют указать лишь содержимое одной позиции, один символ, находящийся в неопределенном месте строки. А что если надо например выбрать все слова которые начинаются с буквы w? Если просто поместить эту букву в регулярное выражение, то оно совпадёт для всех строк, где w вообще встречается, и не важно – в начале, в середине или в конце строки. В таких случаях на помощь приходят "**якоря**". Они позволяют производить сравнение, начиная с определенной позиции в строке.

^ (крышка) является **якорем начала строки**, а \$ (знак доллара) - обозначает конец строки.

Не запутайтесь - ^ как символ отрицания используется лишь в начале группы символов, а вне группы - этот символ является уже якорем. Авторам регулярных выражений явно не хватало специальных символов, и они по возможности использовали их более чем в одном месте.

Пример1. Вывод списка процессов, имена которых начинаются с буквы w:

PS C:\> Get-Process | where {\$_.name -match "^w"} (рис.8)

<u>Handles</u>	<u>NPM(K)</u>	<u>PM(K)</u>	<u>WS(K)</u>	<u>VM(M)</u>	<u>CPU(s)</u>	<u>Id</u>	<u>ProcessName</u>
80	10	1460	156	47	0,11	452	wininit
114	9	2732	1428	55	0,56	3508	winlogon
162	11	3660	1652	44	0,14	3620	wisptis
225	20	5076	4308	95	31,33	3800	wisptis

Рис.8- Вывод списка процессов

Эта команда вывела процессы, у которых сразу после начала имени (^) следует символ w. Иначе говоря, имя начинается на w. Для усложнения примера, и для упрощения понимания, добавим сюда “крышку” в значении отрицательной группы:

PS C:\> Get-Process | where {\$_.name -match "^w[^l-z]"} (рис.9)

<u>Handles</u>	<u>NPM(K)</u>	<u>PM(K)</u>	<u>WS(K)</u>	<u>VM(M)</u>	<u>CPU(s)</u>	<u>Id</u>	<u>ProcessName</u>
80	10	1460	156	47	0,11	452	wininit
114	9	2732	1428	55	0,56	3508	winlogon
162	11	3660	1652	44	0,14	3620	wisptis
225	20	5076	4308	95	31,50	3800	wisptis

Рис.9-(^) следует символ w

Теперь команда вывела процессы, у которых имя начинается с символа w, а следующий символ является чем угодно, только не символом из диапазона l-z.

Для закрепления опробуем второй якорь – конец строки:
 PS C:\> "Яблоки","Груши","Дыня","Енот","Апельсины","Персик" -match "[ьи]\$"
 Яблоки
 Груши
 Апельсины

Это выражение вывело нам все слова в которых последняя буква И или Ы.

Если вы можете точно описать содержимое всей строки, то вы можете использовать и оба якоря одновременно:

PS C:\> "abc","adc","aef","bca","aeb","abec","abce" -match "^a.[cb]\$"
 abc
 adc
 aeb

Это регулярное выражение выводит все строки, которые начинаются с буквы А, за которой следует один любой символ (точка), затем символ С или В и затем конец строки.

Обозначения некоторых классов символов (метасимволы) приведены в (табл. 3).

Таблица 3.

Метасимволы, используемые в регулярных выражениях

Метасимвол	Описание метасимвола
.(точка)	Предполагает, что в конечном выражении на ее месте будет стоять любой символ. Продемонстрируем это на примере набора английских слов: Исходный набор строк: wake make machine cake maze Регулярное выражение: ma.e Результат: make maze
\w	Замещает любые символы, которые относятся к буквам, цифрам и знаку подчеркивания. Пример: Исходный набор строк: abc a\$c

Метасимвол	Описание метасимвола
	a1c a c Регулярное выражение: a\wc Результат: abc a1c
\W	Замещает все символы, кроме букв, цифр и знака подчеркивания (то есть является обратным метасимволу \w). Пример: Исходный набор строк: abc a\$c a1c a c Регулярное выражение: a\Wc Результат: a\$c a c
\d	Замещает все цифры. Продемонстрируем его действие на том же примере: Исходный набор строк: abc a\$c a1c a c Регулярное выражение: a\dс Результат: alc
\D	Замещает все символы, кроме цифр, например: Исходный набор строк: abc a\$c alc a c Регулярное выражение: a\Dс Результат: abc a\$c a c

15.10.4 Количественные модификаторы (квантификаторы)

Обычно регулярные выражения гораздо сложнее, чем приведенные выше, и записывать их по одному символу было бы тяжело. Например, нужно отобрать строки, состоящие из четырех символов, каждый из которых может быть буквой от А до F или цифрой? Регулярное выражение могло бы выглядеть примерно так:

```
PS C:\> "af12","1FE0","1fz1","B009","C1212" -match "[a-f\d][a-f\d][a-f\d][a-f\d]$"
af12
1FE0
B009
```

Не слишком то лаконично, не правда ли? К счастью всю эту конструкцию можно значительно сократить. Для этого в регулярных выражениях существует специальная конструкция – **"количественные модификаторы"** (квантификаторы). Эти модификаторы приписываются к любой группе справа, и определяют количество вхождений этой группы. Например, количественный модификатор {4} означает 4 вхождения. Посмотрим на приведенном выше примере:

```
PS C:\> "af12","1FE0","1fz1","B009","C1212" -match "[a-f\d]{4} $"
af12
1FE0
B009
```

Данное регулярное выражение полностью эквивалентно предыдущему – "4 раза по [a-f\d]". Но этот количественный модификатор не обязательно жестко оговаривает количество повторений. Например, можно задать количество как "от 4 до 6". Делается это указанием внутри фигурных скобок двух чисел через запятую – минимума и максимума:

```
PS C:\> "af12","1FE0","1fA999","B009","C1212","A00062","FF00FF9" -match "[a-f\d]{4,6} $"
af12
1FE0
1fA999
B009
C1212
A00062
```

Если максимальное количество вхождений безразлично, например, нужно указать "3 вхождения или больше", то максимум можно просто опустить (оставив запятую на месте), например "строка состоящая из 3х или более цифр":

```
PS C:\> "1","12","123","1234","12345" -match "\d{3,} $"
123
1234
```

12345

Минимальное значение опустить нельзя, но можно просто указать единицу:

```
PS C:\> "1","12","123","1234","12345" -match "^d{1,3}$"
```

1

12

123

Как и в случае с символьными группами, для особенно популярных значений количественных модификаторов, есть короткие псевдонимы:

+ (плюс), эквивалентен {1,} то есть, "одно или больше вхождений"

* (звездочка), то же самое что и {0,} или на русском языке – "любое количество вхождений, в том числе и 0"

? (вопросительный знак), равен {0,1} – "либо одно вхождение, либо полное отсутствие вхождений".

В регулярных выражениях, количественные модификаторы **сами по себе** использоваться не могут. Для них обязателен символ или символьная группа, которые и будут определять их смысл. Вот несколько примеров:

.+ Один или более любых символов. Аналог ?* в простых подстановках (как в cmd.exe).

Следующее выражение выбирает процессы, у которых имя "начинается с буквы S, затем следует 1 или более любых символов, затем снова буква S и сразу после неё конец строки". Иначе говоря "имена которые начинаются и заканчиваются на S":

```
PS C:\> Get-Process | where {$_.name -match "^s.+s$"} (рис.10)
```

<u>Handles</u>	<u>NPM(K)</u>	<u>PM(K)</u>	<u>WS(K)</u>	<u>VM(M)</u>	<u>CPU(s)</u>	<u>Id</u>	<u>ProcessName</u>
257	14	6540	5220	53	5,97	508	services
30	2	424	128	5	0,08	280	smss

Рис.10-"имена которые начинаются и заканчиваются на S"

\S* Любое количество символов не являющихся пробелами. Подобное выражение может совпасть и с ""(с пустой строкой), ведь под любым количеством подразумевается и ноль, то есть 0 вхождений – тоже результат.

```
PS C:\> "abc", "cab", "a c", "ac", "abdec" -match "a\S*c"
```

abc

ac

abdec

Заметьте, строка "ac" тоже совпала, хотя между буквами А и С вообще не было символов. Если заменить * на + то будет иначе:

```
PS C:\> "abc", "cab", "a c","ac","abdec" -match "a\S+c"
```

```
abc
```

```
abdec
```

бобры? (Это не вопрос, а регулярное выражение). Последовательность "бобр", после которой может идти символ "ы", а может и отсутствовать:

```
PS C:\> "бобр","бобры","бобрята" -match "^бобры?$"
```

```
Бобр бобры
```

15.10.5 Группы захвата и переменная *\$matches*

Теперь, когда мы можем с помощью регулярных выражений описывать и проверять строки по достаточно сложным правилам, пора познакомиться с другой не менее важной возможностью регулярных выражений – "группами захвата" (capture groups). Как следует из названия, группы можно использовать для группировки. К группам захвата, как и к символам и символьным группам, можно применять количественные модификаторы. Например, следующее выражение означает "Первая буква в строке – S, затем одна или больше групп, состоящих из “знака - (минус) и любого количества цифр за ним” до конца строки":

```
PS C:\> "S-1-5-21-1964843605-2840444903-4043112481" -match "^S(-\d+)$"
```

```
True
```

Или:

```
PS C:\> "Ноут","Ноутбук","Лептоп" -match "Ноут(бук)?"
```

```
Ноут
```

```
Ноутбук
```

Эти примеры показывают, как можно использовать группы захвата для группировки, но это вовсе не главное их качество. Гораздо важнее то, что часть строки, подпавшая под подвыражение, находящееся внутри такой группы, помещается в специальную переменную – *\$matches*.

\$Matches - это массив, и в нем может находиться содержимое нескольких групп. Причем под индексом 0 туда помещается вся совпавшая строка, начиная с единицы идет содержимое групп захвата. Рассмотрим пример:

```
PS C:\> "At 17:04 Firewall service was stopped." -match "(\\d\\d:\\d\\d) (\\S+)"
```

```
True
```

```
PS C:\> $matches
```

Name	Value
---	---
2	Firewall
1	17:04
0	17:04 Firewall

Под индексом 0 находится вся часть строки, подпавшая под регулярное выражение, под 1 находится содержимое первых скобок, и под 2 соответственно содержимое вторых скобок. К содержимому *\$matches*

можно обращаться как к элементам любого другого массива в PowerShell:

```
PS C:\> $matches[1]
```

```
17:04
```

```
PS C:\> $matches[2]
```

```
Firewall
```

Если в строке присутствует много групп захвата, то бывает полезно дать им имена, это сильно облегчает дальнейшую работу с полученными данными:

```
PS C:\> "At 17:04 Firewall service was stopped." -match "(?<Время>\d\d:\d\d)\d\d(?<Служба>\S+)"
```

```
True
```

```
PS C:\> $matches
```

Name	Value
-----	-----
Время	17:04
Служба	Firewall
0	17:04 Firewall

```
PS C:\> $matches.Время
```

```
17:04
```

```
PS C:\> $matches["Служба"]
```

```
Firewall
```

Регулярное выражение конечно усложнилось, но зато работать с результатами гораздо приятнее. Синтаксис именованной группы следующий: (?<Название Группы>подвыражение)

Не перепутайте порядок, сначала следует знак вопроса. Количественные модификаторы, в том числе ? могут применяться только после группы, и следовательно в начале подвыражения – бессмысленны. Поэтому в группах знак вопроса, следующий сразу за открывающей скобкой, означает особый тип группы, в нашем примере – **именованную**.

Другой тип группы, который часто используется – **незахватывающая** группа. Она может пригодиться в тех случаях, когда нужно захватывать содержимое группы, а надо применить её только для группировки. Например, в вышеприведённом примере с SID, такая группа была бы более уместна:

```
PS C:\> "S-1-5-21-1964843605-2840444903-4043112481" -match "^S(?:-\d+)+\$"
```

```
True
```

```
PS C:\> $matches
```

Name	Value
---	----
0	S-1-5-21-1964843605-2840444903-4043112481

Синтаксис такой группы: (?:подвыражение). Группы можно и вкладывать одну в другую:

```
PS C:\> "MAC address is '00-19-D2-73-77-6F'." -match "is '([a-f\d]{2})(?:-[a-f\d]{2}){5})'"
```

True

```
PS C:\> $matches
```

Name	Value
---	----
1	00-19-D2-73-77-6F
0	is '00-19-D2-73-77-6F'

15.11 Управляющие инструкции

15.11.1 Инструкция *If ...ElseIf ... Else*

В общем случае синтаксис инструкции If имеет вид

If (*условие1*)

{блок_кода1}

[ElseIf (*условие2*)]

{блок_кода2}]

[Else

{блок_кода3}]

При выполнении инструкции If проверяется истинность условного выражения *условие1*.

Если *условие1* имеет значение \$True, то выполняется блок_кода1, после чего выполнение инструкции if завершается. Если *условие1* имеет значение \$False, проверяется истинность условного выражения *условие2*. Если *условие2* имеет значение \$True, то выполняется блок_кода2 и выполнение инструкции if завершается. Если и *условие1*, и *условие2* имеют значение \$False, то выполняется блок_кода3 и выполнение инструкции if завершается.

Пример 2. использования инструкции if в интерактивном режиме работы.

Сначала переменной \$a присвоим значение 10:

```
PS C:\> $a=10
```

Затем сравним значение переменной с числом 15:

```
PS C:\> If ($a -eq 15) {
```

```
>> 'Значение $a равно 15'
```

```
>> }
```

```
>> Else {'Значение $a не равно 15'}
```

>>

Значение \$a не равно 15

Из приведенного примера видно также, что в оболочке PS в интерактивном режиме можно выполнять инструкции, состоящие из нескольких строк, что полезно при отладке сценариев.

15.11.2 Циклы *While* и *Do ... While*

Самый простой из циклов PS – цикл *While*, в котором команды выполняются до тех пор, пока проверяемое условие имеет значение *\$True*. Инструкция *While* имеет следующий синтаксис:

While (условие) {блок_команд}

Цикл *Do ... While* похож на цикл *While*, однако условие в нем проверяется не до блока команд, а после: *Do* {блок_команд} *While* (условие). Например:

PS C:\> \$val=0

PS C:\> Do {\$val++; \$val} While (\$val -ne 3)

1
2
3

15.11.3 Цикл *For*

Обычно цикл *For* применяется для прохождения по массиву и выполнения определенных действий с каждым из его элементов. Синтаксис инструкции *For*:

For (инициация; условие; повторение) {блок_команд}. Пример

PS C:\> For (\$i=0; \$i -lt 3; \$i++) {\$i }

0
1
2

15.11.4 Цикл *ForEach*

Инструкция *ForEach* позволяет последовательно перебирать элементы коллекций. Самый простой тип коллекции – массив. Особенность цикла *ForEach* состоит в том, что его синтаксис и выполнение зависят от того, где расположена инструкция *ForEach*: вне конвейера команд или внутри конвейера.

Инструкция *ForEach* вне конвейера команд:

В этом случае синтаксис цикла *ForEach* имеет вид:

ForEach (\$элемент in \$коллекция) {блок_команд}

При выполнении цикла *ForEach* автоматически создается переменная *\$элемент*. Перед каждой итерацией в цикле этой переменной присваивается значение очередного элемента в коллекции. В разделе блок_команд содержатся команды, выполняемые на каждом элементе коллекции. Приведенный ниже цикл *ForEach* отображает значения

элементов массива \$lettArr:

```
PS C:\> $lettArr = "a", "b", "c"
```

```
PS C:\> ForEach ($lett in $lettArr) {Write-Host $lett}
```

a

b

c

Инструкция ForEach может также использоваться совместно с командлетами, возвращающими коллекции элементов. Например:

```
PS C:\> $ln = 0; ForEach ($f in Dir *.txt) {$ln += $f.length}
```

В примере создается и обнуляется переменная \$ln, затем в цикле ForEach с помощью командлета dir формируется коллекция файлов с расширением txt, находящихся в текущем каталоге. Инструкция ForEach перебирает все элементы этой коллекции, на каждом шаге к текущему файлу выполняется обращение с помощью переменной \$f. В блоке команд цикла ForEach к текущему значению переменной \$ln добавляется значение свойства Length (размер файла) переменной \$f. В результате выполнения цикла в переменной \$ln будет получен суммарный размер файлов в текущем каталоге, которые имеют расширение txt.

Инструкция ForEach внутри конвейера команд:

Если инструкция ForEach появляется внутри конвейера команд, то PS использует псевдоним ForEach, соответствующий командлету ForEach-Object. В этом случае фактически выполняется командлет ForEach-Object и не требуется часть инструкции (\$элемент in \$коллекция), так как элементы коллекции блоку команд предоставляет предыдущая команда конвейера.

Синтаксис инструкции ForEach внутри конвейера команд имеет вид:
команда | ForEach {блок_команд}

Рассмотренный выше пример подсчета суммарного размера файлов из текущего каталога для данного варианта инструкции ForEach примет следующий вид:

```
PS C:\> $ln = 0; dir *.txt | ForEach { $ln += $_.Length}
```

В приведенном примере специальная переменная \$_ используется для обращения к текущему объекту конвейера и извлечения его свойств.

15.12 Управление выводом команд в PowerShell

Рассмотрим, каким образом система формирует строки текста, которые выводятся на экран в результате выполнения той или иной команды (напомним, что командлеты PowerShell возвращают .NET- объекты, которые, как правило, не знают, каким образом отображать себя на экране).

В PowerShell имеется база данных (набор XML-файлов), содержащая

модули форматирования по умолчанию для различных типов .NET-объектов. Эти модули определяют, какие свойства объекта отображаются при выводе и в каком формате: списка или таблицы. Когда объект достигает конца конвейера, PowerShell определяет его тип и ищет его в списке объектов, для которых определено правило форматирования. Если данный тип в списке обнаружен, то к объекту применяется соответствующий модуль форматирования; если нет, то PowerShell просто отображает свойства этого .NET-объекта.

Также в PowerShell можно явно задавать правила форматирования данных, выводимых командлетами, и подобно командному интерпретатору Cmd.exe перенаправлять эти данные в файл, на принтер или в пустое устройство.

15.12.1 Форматирование выводимой информации

В традиционных оболочках команды и утилиты сами формируют выводимые данные. Некоторые команды (например, `dir` в интерпретаторе Cmd.exe) позволяют настраивать формат вывода с помощью специальных параметров.

В оболочке PowerShell вывод формируют только четыре специальных командлета Format (табл. 4). Это упрощает изучение, так как не нужно запоминать средства и параметры форматирования для других команд (остальные командлеты вывод не формируют).

Таблица 4.

Командлеты PowerShell для форматирования вывода

Командлет	Описание
Format-Table	Форматирует вывод команды в виде таблицы, столбцы которой содержат свойства объекта (также могут быть добавлены вычисляемые столбцы). Поддерживается возможность группировки выводимых данных
Format-List	Вывод форматируется как список свойств, в котором каждое свойство отображается на новой строке. Поддерживается возможность группировки выводимых данных
Format-Custom	Для форматирования вывода используется пользовательское представление (view)
Format-Wide	Форматирует объекты в виде широкой таблицы, в которой отображается только одно свойство каждого объекта

Как уже отмечалось, если ни один из командлетов Format явно не указан, то используется модуль форматирования по умолчанию, который определяется по типу отображаемых данных. Например, при выполнении командлета Get-Service данные по умолчанию выводятся как таблица с

тремя столбцами (Status, Name и DisplayName): (рис.11)

```
PS C:\> Get-Service
```

Status	Name	DisplayName
-----	----	-----
Stopped	Alerter	Оповещатель
Running	ALG	Служба шлюза уровня приложения
Stopped	AppMgmt	Управление приложениями
Stopped	aspnet_state	ASP.NET State Service
Running	Ati HotKey	Poller Ati HotKey Poller
Running	AudioSrv	Windows Audio
Running	BITS	Фоновая интеллектуальная служба пер...
Running	Browser	Обозреватель компьютеров
Stopped	cisvc	Служба индексирования
Stopped	ClipSrv	Сервер папки обмена
Stopped	clr_optimizatio...	NET Runtime Optimization Service v...
Stopped	COMSysApp	Системное приложение COM+
Running	CryptSvc	Службы криптографии
Running	DcomLaunch	Запуск серверных процессов DCOM
Running	Dhcp	DHCP-клиент

Рис.11- таблица с тремя столбцами (Status, Name и DisplayName)

Для изменения формата выводимых данных нужно направить их по конвейеру соответствующему командлету `Format`. Например, следующая команда выведет список служб с помощью командлета `Format-List`:

```
PS C:\> Get-Service | Format-List (рис.12.)
```

```
PS C:\> Get-Service | Format-List

Name                : Alerter
DisplayName          : Оповещатель
Status              : Stopped
DependentServices   : {}
ServicesDependedOn  : {LanmanWorkstation}
CanPauseAndContinue : False
CanShutdown         : False
CanStop             : False
ServiceType         : Win32ShareProcess

Name                : ALG
DisplayName          : Служба шлюза уровня приложения
Status              : Running
DependentServices   : {}
ServicesDependedOn  : {}
CanPauseAndContinue : False
CanShutdown         : False
CanStop             : True
ServiceType         : Win32OwnProcess
```

Рис.12- Список служб с помощью командлета `Format-List`

При использовании формата списка выводится больше сведений о каждой службе, чем в формате таблицы (вместо трех столбцов данных о каждой службе в формате списка выводятся девять строк данных). Однако это вовсе не означает, что командлет `Format-List` извлекает дополнительные сведения о службах. Эти данные содержатся в объектах, возвращаемых командлетом `Get-Service`, однако командлет `Format-Table`, используемый по умолчанию, отбрасывает их, потому что не может вывести на экран более трех столбцов.

При форматировании вывода с помощью командлетов `Format-List` и `Format-Table` можно указывать имена свойства объекта, которые должны быть отображены (напомним, что просмотреть список свойств, имеющихся у объекта, позволяет рассмотренный ранее командлет `Get-Member`). Например:

```
PS C:\> Get-Service | Format-List Name, Status, CanStop
```

```
Name : Alerter
Status : Stopped
CanStop : False
```

```
Name : ALG
Status : Running
CanStop : True
```

```
Name : AppMgmt
Status : Stopped
CanStop : False
```

```
...
```

Вывести все имеющиеся у объектов свойства можно с помощью параметра `*`, например:

```
PS C:\> Get-Service | Format-table *
```

15.12.2 Перенаправление выводимой информации

В оболочке PowerShell имеются несколько командлетов, с помощью которых можно управлять выводом данных. Эти командлеты начинаются со слова `Out`, их список можно получить с помощью командлета:

```
PS C:\> Get-Command out-* | Format-Table Name
```

```
Name
---
Out-Default
Out-File
Out-Host
```

Out-Null
Out-Printer
Out-String

По умолчанию выводимая информация передается командлету `Out-Default`, который, в свою очередь, делегирует всю работу по выводу строк на экран командлету `Out-Host`. Для понимания данного механизма нужно учитывать, что архитектура PowerShell подразумевает различие между собственно ядром оболочки (интерпретатором команд) и главным приложением (host), которое использует это ядро. В принципе, в качестве главного может выступать любое приложение, в котором реализован ряд специальных интерфейсов, позволяющих корректно интерпретировать получаемую от PowerShell информацию. В нашем случае главным приложением является консольное окно, в котором мы работаем с оболочкой, и командлет `Out-Host` передает выводимую информацию в это консольное окно.

Параметр `Paging` командлета `Out-Host`, подобно команде `more` интерпретатора `Cmd.exe`, позволяет организовать постраничный вывод информации, например:

```
Get-Help Get-Process -Full | Out-Host -Paging
```

15.12.3 Сохранение данных в файл

Командлет `Out-File` позволяет направить выводимые данные вместо окна консоли в текстовый файл. Аналогичную задачу решает оператор перенаправления (`>`), однако командлет `Out-File` имеет несколько дополнительных параметров, с помощью которых можно более гибко управлять выводом: задавать тип кодировки файла (параметр `Encoding`), задавать длину выводимых строк в знаках (параметр `Width`), выбирать режим перезаписи файла (параметр `Append`). Например, следующая команда направит информацию о выполняющихся на компьютере процессах в файл `C:\Process.txt`, причем данный файл будет записан в формате ASCII:

```
Get-Process | Out-File -FilePath C:\Process.txt -Encoding ASCII
```

15.12.4 Подавление вывода

Командлет `Out-Null` служит для поглощения любых своих входных данных. Это может пригодиться для подавления вывода на экран ненужных сведений, полученных в качестве побочного эффекта выполнения какой-либо команды. Например, при создании каталога командой `mkdir` на экран выводится его содержимое: (рис.13)

```
PS C:\> mkdir spo
```

```

Каталог: Microsoft.PowerShell.Core\FileSystem::C:\
Mode                                LastWriteTime         Length Name
----                                -
d----- 03.01.2015 1:01                spo

```

Рис.13-Создании каталога командой `mkdir` на экран выводится его содержимое

Если эта информация не нужна, то результат выполнения команды `mkdir` необходимо передать по конвейеру командлету `Out-Null`:

```
mkdir spo | Out-Null
```

15.12.5 Преобразование данных в формат html, сохранение в файле просмотр результатов

Для преобразования данных в формат html служит командлет `Convertto-html`. Параметр `Property` определяет свойства объектов, включаемые в выходной документ. Например, для получения списка выполняемых процессов в формате html, включающего имя процесса и затраченное время CPU и записи результата в файл `processes.html` можно использовать команду

```
Get-Process | Convertto-html -Property Name, CPU > Processes.htm
```

Для просмотра содержимого файла можно использовать командлет

```
Invoke-Item "имя документа"
```

Например `Invoke-Item "processes.htm"`

15.12.6 Инвентаризация и диагностика Windows-компьютеров

Для вывода сведений о процессоре ПК служит командлет `Get-wmiobject`

```
Get-wmiobject -Class Win32_Processor | Format-list *
```

15.12.7 Командлеты для измерения свойств объектов

Для измерения времени выполнения командлетов PS служит командлет `Measure-Command`

В качестве примера рассмотрим получение времени выполнения командлета `dir`

```
(Measure-Command {dir}).TotalSeconds
```

Для получения статистических данных служит командлет `Measure-Object`. Для числовых массивов с его помощью можно получить максимальное, минимальное, среднее значение элементов массива и их сумму. Если имеется инициализированный массив `ms`, для указанной цели используется командлет

```
$ms | measure-object -maximum -minimum -average -sum
```

2 МЕТОДИКА ВЫПОЛНЕНИЯ

1. Ознакомиться с теоретическими сведениями.
2. Запустить оболочку PowerShell.
3. Увеличить ширину окна оболочки до максимальной, увеличить высоту окна и задать цвет фона и цвет шрифта (рекомендуется синий фон и белый шрифт).
4. Вывести содержимое каталога Windows (для бригад 5 и 10 – и подкаталогов) по указанному в табл. 5 формату на экран и в текстовый файл.

Таблица 5.

Варианты заданий для бригад

Номера бригад	Что выводить (имена, размер, дата создания, атрибуты)	Сортировать по	Условие отбора
1, 6	Только файлы	По размеру	Размер > 10000
2, 7	Файлы и подкаталоги	По дате	Первые буквы имени SY
3, 8	Только подкаталоги	Именам	Последняя буква имени S или T
4, 9	Только файлы bmp	По размеру	Размер > 50000
5, 10	Только файлы jpg	Именам	Любые

Рекомендуется использовать фильтр по Extension или Attributes (в зависимости от варианта задания)

5. Вывести в текстовый файл список свойств процесса, возвращаемый командлетом Get-process и на экран – их общее количество.
6. Создать текстовый файл, содержащий список выполняемых процессов, упорядоченный по возрастанию указанного в табл.6 параметра. Имена параметров процессов указаны в (табл. 6).

Таблица 6.

Варианты заданий для бригад

Номера бригад	Список выводимых параметров процессов	Сортировать по значению параметра	Вывести процессы, у которых
1, 4	Имя процесса, BasePriority, Company	Имя процесса	BasePriority > 7
2, 6	Id, Имя процесса,	Время старта	Id > 40

Номера бригад	Список выводимых параметров процессов	Сортировать по значению параметра	Вывести процессы, у которых
	время старта, Handles		
3, 5	Имя процесса, Id , PriorityClass, UserprocessorTime, TotalProcessorTime	TotalProcessorTime	Id > 100
7, 8	Имя процесса, PriorityClass, ProductVersion, Id	Имя процесса	Id > 100
9, 10	Id, Имя процесса, WorkingSet, CPU	Id	CPU > 5

7. Создать HTML-файл, содержащий список выполняемых процессов, упорядоченный по возрастанию указанного в табл.5 параметра. Имена параметров процессов указаны в табл. 5.
8. Найти суммарный объем всех графических файлов (bmp, jpg), находящихся в каталоге Windows и всех его подкаталогах.
9. Вывести на экран сведения о ЦП компьютера.
10. Найти максимальное, минимальное и среднее значение времени выполнения командлетов dir и ps
11. Выполнить индивидуальные задания для студентов бригад согласно (табл. 7).

Таблица 7.

Варианты заданий для студентов бригад

№№	Содержание задания – разработать командлет для:
1	1. вычисления факториала от целочисленной переменной с именем numb 2. нахождения минимального и максимального значений чисел, хранящихся в файле nn.txt
2	нахождения количества различных чисел, хранящихся в файле nn.txt нахождения количества наибольших чисел, хранящихся в файле nn.txt
3	нахождения количества положительных чисел, хранящихся в файле nn.txt нахождения количества четных чисел, хранящихся в файле nn.txt
4	нахождения в заданном каталоге файла наибольшего размера нахождения в заданном каталоге трех файлов наименьшего размера
5	1. нахождения среди выполняющихся процессов имен процессов, выполняющихся в двух или более экземплярах 2. нахождения среди выполняющихся процессов имени процесса,

№№	Содержание задания – разработать командлет для:
	запущенного последним
6	нахождения среди выполняющихся процессов имен трех процессов, использовавших более всего процессорного времени нахождения среди выполняющихся процессов имени процесса с наибольшим размером рабочего множества страниц
7	1. нахождения среди выполняющихся процессов имен процессов с наименьшим значением BasePriority 2. нахождения среди выполняющихся процессов имен процессов, у которых значения параметра WorkingSet одинаковы
8	1. проверки наличия в текущем каталоге файлов одинакового размера. Если такие файлы есть – вывести их имена 2. нахождения среди выполняющихся процессов имен процессов с наибольшим значением приоритета
9	1.нахождения в каталоге windows\system32 имен трех dll наибольшего и наименьшего размеров 2. нахождения в каталоге windows\system32 имен трех dll с самой ранней датой создания
10	1. нахождения среди выполняющихся процессов имен трех процессов, работающих в системе дольше всего 2. нахождения среди выполняющихся процессов имен процессов, имеющих одинаковые ProductVersion
11	разбиения текстового файла, содержащего четное количество строк, на два текстовых файла, в каждый из которых записать одинаковое количество строк нахождения в каталоге windows и его подкаталогах имен библиотек dll из шести символов, начинающихся на mfc и заканчивающихся буквой u
12	1. нахождения в каталоге windows и его подкаталогах имен файлов, записанных русскими буквами и имеющих расширение jpg. 2. нахождения в текстовом файле, содержащем слова английского и русского языков (одно слово в строке), слов русского языка и вывода их на экран
13	1. нахождения в текстовом файле, содержащем слова английского и русского языков и числа (одно слово или число в строке), чисел и вывода их на экран
14	1. нахождения в текстовом файле, содержащем слова английского и русского языков (одно слово в строке), слов, написанных с заглавной буквы и вывода их на экран

3 ОТЧЕТ О РАБОТЕ

1. Готовится в письменном виде один на бригаду. Содержание отчета:
2. Тексты командлетов, использованных при выполнении заданий 4 - 11.
3. Результаты, полученные при выполнении заданий 5, 6, 8, 9, 10, 11.
4. Письменный ответ на контрольный вопрос (номер вопроса определяется номером бригады).

4 КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ

1. Типы команд PowerShell (PS).
2. Имена и структура командлетов.
3. Псевдонимы команд.
4. Просмотр структуры объектов.
5. Фильтрация объектов в конвейере. Блок сценария.
6. Какую информацию выводит команда Get-Help * ?
7. Командлеты для форматирования выводимой информации.
8. Перенаправление выводимой информации.
9. Управляющие инструкции PS.
10. Назначение регулярных выражений.
11. Сохранение данных в текстовом файле и html-файле.
12. Получение справочной информации в PS.
13. Как создать массив в PS?
14. Как объединить два массива?
15. Как увеличить размер созданного в PS массива?
16. Как ввести данные в массив?
17. Использование командлета Out-Null.
18. Оператор PowerShell –match.
19. Использование символа ^ в командлетах.
20. Использование символа \$ в командлетах.
21. Количественные модификаторы (квантификаторы).
22. Использование групп захвата.
23. Командлеты для измерения свойств объектов.

ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА №4 СИММЕТРИЧНАЯ МУЛЬТИПРОЦЕССОРНАЯ ОБРАБОТКА

Цель работы – знакомство с особенностями многопоточной обработки информации на многоядерных процессорах под управлением ОС MS Windows и методом оценки трудоемкости алгоритмов

1 КРАТКИЕ ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ

1.1 Мультипроцессорная и симметричная мультипроцессорная обработка (SMP)

Мультипроцессорная обработка - способ организации вычислительного процесса в системах с несколькими процессорами (ядрами процессора), при котором несколько потоков могут одновременно выполняться на разных процессорах (ядрах) системы.

Мультипроцессорные системы часто характеризуют либо как симметричные, либо как несимметричные. При этом нужно определять, к какому аспекту мультипроцессорной системы относится эта характеристика - к типу архитектуры или к способу организации вычислительного процесса.

Симметричная архитектура мультипроцессорной системы предполагает однородность всех процессоров и единообразие включения процессоров в общую схему мультипроцессорной системы. Традиционные симметричные мультипроцессорные конфигурации разделяют общую оперативную память между всеми процессорами (ядрами процессоров).

Масштабируемость (возможность наращивания числа процессоров) в симметричных системах ограничена вследствие того, что все они пользуются одной оперативной памятью и должны располагаться в одном корпусе. Такая конструкция, называемая *масштабируемой по вертикали*.

В симметричных архитектурах обеспечивается достаточно высокая производительность для тех приложений, в которых несколько задач должны активно взаимодействовать между собой.

В асимметричной архитектуре разные процессоры могут отличаться как своими характеристиками, так и функциональной ролью, которая поручается им в системе. Функциональная неоднородность в асимметричных архитектурах влечет за собой структурные отличия во фрагментах системы, содержащих разные процессоры системы. Масштабирование в асимметричной архитектуре реализуется иначе, чем в симметричной. Так как требование единого корпуса отсутствует, система может состоять из нескольких устройств, каждое из которых содержит один или несколько процессоров. Это масштабирование по *горизонтали*. Каждое такое устройство называется *кластером*, а вся

мультипроцессорная система - кластерной.

Асимметричное мультипроцессирование является наиболее простым способом организации вычислительного процесса в системах с несколькими процессорами. Этот способ часто называют также «ведущий- ведомый». Асимметричная организация вычислительного процесса может быть реализована как для симметричной мультипроцессорной архитектуры, так и для несимметричной.

Симметричное мультипроцессирование как способ организации вычислительного процесса может быть реализовано в системах только с симметричной мультипроцессорной архитектурой. Симметричное мультипроцессирование реализуется общей для всех процессоров операционной системой. При симметричной организации все процессоры равноправно участвуют и в управлении вычислительным процессом, и в выполнении прикладных задач.

Наиболее распространенной целью объединения процессоров является симметричная мультипроцессорная обработка (SMP). В системе SMP каждый процессор решает свою задачу, порученную ему операционной системой. В документации Intel симметрия рассматривается в двух аспектах:

- симметрия памяти — все процессоры пользуются общей памятью и одной копией ОС;
- симметрия ввода-вывода — все процессоры разделяют общие устройства ввода-вывода и общие контроллеры прерываний.

Система может быть симметричной по памяти, но асимметричной по прерываниям от ввода-вывода, если для обслуживания этих прерываний выделяется собственный процессор. В x86 симметрию по прерываниям обеспечивают контроллеры APIC. Аппаратная (физическая) реализация SMP может быть различной:

- объединение нескольких физических процессоров на одной локальной шине — процессоры Pentium, P6, Pentium 4;
- размещение на одном кристалле нескольких логических процессоров с разделяемыми операционными блоками — «гиперпотокные» (hyperthreading) модели Pentium 4;
- размещение на одном кристалле нескольких независимых процессорных ядер с разделяемым вторичным кэшем — мультиядерные модели Pentium 4.

Применение SMP требует поддержки со стороны BIOS, ОС и приложений (чтобы работать быстрее, они должны быть многопоточными). Поддержку SMP имеют такие ОС, как Microsoft Windows и различные диалекты Unix и Linux.

Несколько лет назад цена мультипроцессорных версий ОС, как правило, была значительно выше цены соответствующих однопроцессорных версий, что становилось препятствием к применению

гиперпоточковых и мультиядерных процессоров в системных платах рабочих станций. Теперь число процессоров, на которое лицензируется ОС, соответствует числу физических процессоров. Это открывает возможности широкого распараллеливания на уровне процессоров.

1.2 Оценка достигаемого выигрыша в производительности – закон Амдала

Для количественной оценки выигрыша в производительности ПК при параллельной работе нескольких ядер обычно используется закон Дж. Амдала (1967 г).

Закон Амдала описывает максимальный теоретический выигрыш в производительности параллельного решения по отношению к лучшему последовательному решению [1]

$$V = \frac{1}{S + (1 - S)/n}$$

В данном уравнении V – выигрыш в производительности при использовании n ядер центрального процессора, S – время, потраченное на выполнение последовательной части параллельной версии.

При $n=1$ (одно ядро) ускорения нет. Если используется два ядра, которые половину всей работы выполняют параллельно, $S=0,5$ и $V = 2 / 1,5 = 1,33$. В случае выполнения всей работы двумя ядрами параллельно максимально возможный теоретический выигрыш равен 2.

1.3 Оценка трудоемкости алгоритма

Цель анализа трудоёмкости алгоритма - нахождение оптимального алгоритма для решения задачи. В качестве критерия оптимальности алгоритма выбирается трудоемкость алгоритма, определяемая как количество операций, которые необходимо выполнить для решения задачи с помощью данного алгоритма. Функцией трудоемкости называется соотношение, связывающее размер данные алгоритма с количеством элементарных операций, необходимых для получения решения задачи с помощью данного алгоритма.

Трудоёмкость алгоритмов по-разному зависит от входных данных. Для некоторых алгоритмов трудоемкость зависит только от объёма данных, для других алгоритмов — от значений данных. Трудоёмкость многих алгоритмов может в той или иной мере зависеть от всех перечисленных выше факторов. Одним из упрощенных методов анализа, используемых на практике, является *асимптотический анализ трудоемкости алгоритмов*. Целью анализа является сравнение затрат времени различными алгоритмами, предназначенными для решения одной той же задачи, при больших объёмах входных данных. Используемая в

асимптотическом анализе оценка функции трудоёмкости, называемая **сложностью алгоритма**, позволяет определить, как быстро растёт трудоёмкость алгоритма с увеличением объёма данных.

Например, трудоёмкость алгоритма сложения векторов $A(n)$ и $B(n)$ равна $O(n)$, потому что количество операций сложения равно количеству элементов векторов. Трудоёмкость алгоритма умножения квадратных матриц равна $O(n^3)$. Реализующая алгоритм программа умножения матриц содержит 3 вложенных арифметических цикла.

2 МЕТОДИКА ВЫПОЛНЕНИЯ

1. В работе оценивается трудоёмкость простейших алгоритмов и эффективность их параллельного выполнения на многоядерных процессорах под управлением ОС MS Windows 7, поддерживающей SMP. Для оценки трудоёмкости применяется оценка времени выполнения реализующей алгоритм программы на одном или нескольких ядрах ЦП.
2. Для управления количеством используемых процессорных ядер используется диспетчер задач (контекстное меню, пункт *задать соответствие*). Каждая программа должна быть многократно запущена на одном, двух, трех, четырех и более (сколько есть у ЦП) ядрах.
3. Так как время выполнения программы в многозадачной ОС MS Windows зависит от нескольких факторов, для оценки времени следует выполнить программу 5-7 раз с неизменными начальными условиями и в качестве оценки времени выполнения выбрать наименьшее значение.
4. Размер обрабатываемого массива следует задавать в пределах 100-500, при этом время выполнения приложения не должно быть менее 500 мсек. Количество различных значений должно лежать в пределах от 4 до 10.
5. Наименование программы, количество используемых ядер ЦП, количество потоков программы (по данным диспетчера задач), размер обрабатываемого массива и время выполнения при каждом запуске записать в таблицу (форма таблицы произвольная).
6. Полученные результаты обработать: вычислить реальное значение выигрыша по производительности и сравнить со значением выигрыша, найденного по закону Амдала. Сравнить характер изменения оценок реального времени выполнения программы (при различных размерах обрабатываемого массива) и асимптотической оценки трудоёмкости алгоритма, который реализует исследуемая программа. Для нахождения оценок параметров модели, описывающей зависимость времени выполнения программы от

размера обрабатываемых данных, рекомендуется использовать метод наименьших квадратов.

7. Каждая бригада должна выполнить исследование алгоритма УМНОЖЕНИЯ МАТРИЦ и алгоритма, указанного в индивидуальном задании – таблица 1. Исследование алгоритма состоит в последовательном выполнении пунктов 1-6.

Текст программы умножения матриц (на языке PascalABC.Net) приведен ниже. Распараллеливание циклов For реализуется с помощью директив OpenMP.

```
uses Arrays;
procedure ParallelMult(a,b,c: array [,] of real; n: integer);
begin
    {$omp parallel for }
    for var i:=0 to n-1 do
    for var j:=0 to n-1 do
    begin
        c[i,j]:=0;
        for var l:=0 to n-1 do
            c[i,j]:=c[i,j]+a[i,l]*b[l,j];
    end;
end;

procedure Mult(a,b,c: array [,] of real; n: integer);
begin
    for var i:=0 to n-1 do
        for var j:=0 to n-1 do
        begin
            c[i,j]:=0;
            for var l:=0 to n-1 do
                c[i,j]:=c[i,j]+a[i,l]*b[l,j];
        end;
    end;

const n = 300;

begin
    var a := Arrays.CreateRandomRealMatrix(n,n);
    var b := Arrays.CreateRandomRealMatrix(n,n);
    var c := new real[n,n];
    ParallelMult(a,b,c,n);
    writeln('Параллельное      перемножение      матриц:      ',Milliseconds,
    'миллисекунд');
```

```

var d := Milliseconds;
Mult(a,b,c,n);
writeln('Последовательное перемножение матриц: ',Milliseconds-d,'
миллисекунд');
end.

```

При отсутствии на ПК платформы PascalABC.Net для выполнения работы используется файл multMatrix.exe из каталога лабораторной работы.

Таблица 1.

Индивидуальные задания для бригад

№№ бригад	Алгоритм
1	Быстрая сортировка QuickSort
2	Ханойские башни Hanoi
3	Нахождение суммы простых чисел SumOfPrime
4	Сложение матриц
5	Сортировка методом пузырька

3 ОТЧЕТ О РАБОТЕ

Готовится в письменном виде один на бригаду. Содержание отчета:

1. Таблицы, содержащие результаты выполнения п. 2 (времена выполнения программ на одном, двух и более ядрах ЦП)
2. Результаты обработки данных построенных в п.1 таблиц – теоретическая и эмпирическая оценки выигрыша в производительности.
3. Оценки трудоемкости исследованных алгоритмов.
4. Вывод

4 КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ

1. Симметричная и асимметричная архитектуры аппаратных и программных средств.
2. Достоинства симметричной архитектуры.
3. Понятие SMP
4. Закон Амдала
5. Трудоемкость алгоритма
6. Трудоемкость алгоритмов умножения матриц, сложения матриц и сортировки массива методом пузырька.
7. Трудоемкость алгоритма быстрой сортировки

ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА №5 МОНИТОРИНГ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ ОС WINDOWS

Цель работы: практическое знакомство с методикой использования системного монитора (монитора производительности) perfmon для поиска узких мест в вычислительной системе

1 КРАТКИЕ ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ

1.1 Мониторинг производительности ОС с помощью системного монитора

Цель мониторинга работы ОС – поиск узких мест в системе, обусловленных нехваткой ресурсов – аппаратных или информационных. В качестве исходных данных для анализа узких мест могут использоваться данные, получаемые со счетчиков производительности.

Счетчики производительности. Семейство операционных систем MS Windows получает информацию о производительности от аппаратных и программных компонентов компьютера. Системные компоненты (драйверы режима ядра) в ходе своей работы генерируют данные о производительности. Такие компоненты называются *объектами производительности*. В ОС имеется ряд объектов производительности, обычно соответствующих аппаратным компонентам, таким как память, процессоры, внешние устройства и т. д.

Каждый объект производительности предоставляет счетчики, которые собирают данные производительности (**performance counters**). Счетчик производительности представляет собой механизм, с помощью которого в MS Windows производится сбор сведений о производительности различных системных ресурсов. В MS Windows имеется предопределенный набор счетчиков производительности, с которыми можно взаимодействовать — некоторые из этих счетчиков присутствуют на всех компьютерах с установленной ОС Windows, а некоторые относятся к определенным приложениям и имеются только на некоторых компьютерах. Каждый счетчик относится к определенной области функций системы. В качестве примера можно привести счетчики, следящие за загрузкой процессора, использованием памяти и количеством полученных или переданных по сети байтов. Экземпляр компонента

PerformanceCounter можно использовать для непосредственного подключения к существующим счетчикам производительности и для динамического взаимодействия с данными этих счетчиков.

Счетчик производительности следит за поведением объектов производительности компьютера. Эти объекты включают в себя физические компоненты, такие как процессоры, диски, память и системные объекты, такие как процессы, потоки и задания. Системные счетчики, относящиеся к одному и тому же объекту производительности, группируются в категории, отражающие их общую направленность. При создании экземпляра компонента PerformanceCounter сначала указывается категория, с которой будет взаимодействовать компонент, затем внутри этой категории выбирается счетчик, с которым будет осуществляться взаимодействие.

Примером категории счетчиков производительности в Windows является категория «Память». Системные счетчики в этой категории отслеживают такие данные, как количество доступных и кэшируемых байтов. Чтобы узнать в приложении количество кэшируемых байтов, нужно создать экземпляр компонента PerformanceCounter и связать его с категорией «Память», а затем выбрать в этой категории соответствующий счетчик (в данном случае счетчик кэшируемых байтов).

Некоторые объекты (такие как Память и Сервер) имеют только один экземпляр, другие объекты производительности могут иметь множество экземпляров. Если объект имеет множество экземпляров, то можно добавить счетчики для отслеживания статистики по каждому экземпляру или для всех экземпляров одновременно.

Например, если в системе установлены несколько процессоров, или процессор имеет несколько ядер, то объект Процессор будет иметь множество экземпляров. В случае, если объект поддерживает множество экземпляров, то при объединении экземпляров в группу появятся родительский экземпляр и дочерние экземпляры, которые будут принадлежать данному родительскому экземпляру.

В счетчиках производительности сохраняются данные о различных частях системы. Эти значения не запоминаются как записи, но они сохраняются, пока для заданной категории дескриптор остается открытым в памяти. Процесс извлечения данных из счетчика производительности называется получением выборки данных. При получении выборки

происходит извлечение непосредственного или рассчитанного значения счетчика.

В зависимости от определения счетчика это значение может соответствовать текущему использованию ресурса (мгновенное значение) или может быть средним значением двух измерений за период времени между выборками. Например, при извлечении значения счетчика потоков из категории Process для конкретного процесса извлекается число потоков на момент последнего измерения. Полученная величина является мгновенным значением. Тем не менее, при извлечении значения счетчика Pages/Sec категории Memory извлекается значение в секундах, которое вычисляется на основе среднего числа страниц, полученных между двумя последними выборками.

Использование ресурсов может сильно изменяться в зависимости от работы в различное время дня. Поэтому счетчики производительности, отражающие процент использования ресурсов за интервал, являются более информативным средством измерения, чем вычисление среднего на основе мгновенных значений счетчиков. Средние значения могут включать в себя данные, соответствующие запуску службы или другим событиям, что на короткий период приведет к выходу значений далеко за пределы диапазона, и, следовательно, к искажению результатов.

Для работы со счетчиками производительности используется встроенная в ОС Windows программа Performance Monitor (perfmon.exe). Она не представлена в Главном меню, но ее всегда можно запустить посредством команды “Выполнить”, далее в строке набрать perfmon.exe. В ОС MS Vista используется меню Поиск, в строке поиска вводится имя запускаемого приложения. Для добавления счетчиков необходимо вызвать правой кнопкой мыши контекстное меню на поле графиков (рис. 1), выбрать объект, счетчик, экземпляры счетчика и нажать кнопку “Добавить”.

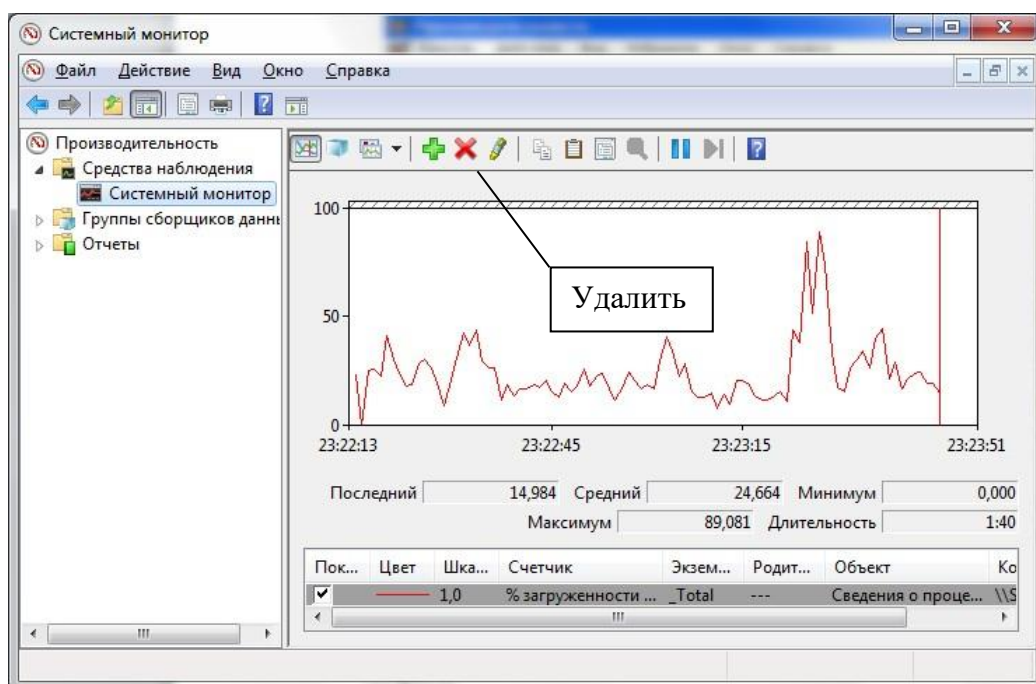


Рисунок 1. Внешний вид программы Performance Monitor в MS Windows 7

В качестве примера рассмотрим последовательность действий при построения графика зависимости размера ошибок страницы/с страниц процесса Блокнот (Notepad) от времени.

1. Запустить Блокнот.
2. Запустить системный монитор perfmon.
3. Используя кнопку Удалить (рис.1), очистить окно вывода и перечень выводимых графиков.
4. Правой кнопкой мыши вызвать контекстное меню, выбрать Пункт Добавить счетчики.
5. В окне Добавить счетчики (рис.2) выбрать из списка Объект категорию Процесс, далее из списка процессов выбрать процесс notepad, выбрать счетчик Ошибок страницы/с из списка счетчиков – рис. 2.
6. Нажать кнопки Добавить и ОК

Примечание. Для просмотра пояснений о том, какие данные предоставляет конкретный счетчик, используется кнопка Объяснение в диалоговом окне Добавить счетчики (рис. 2).

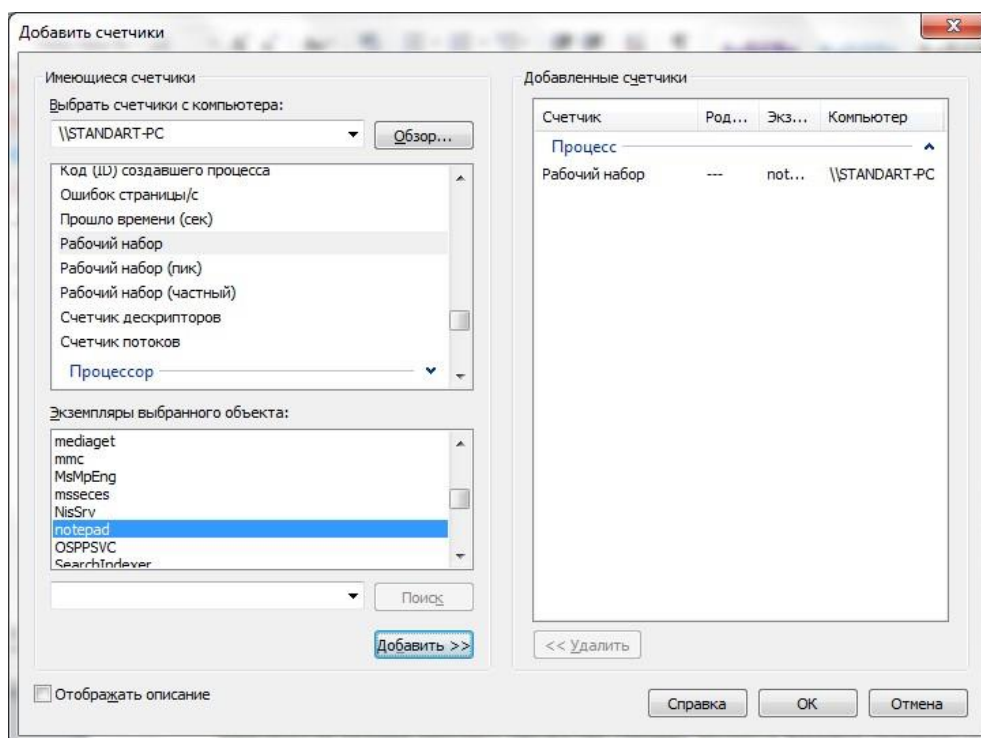


Рисунок 2. Добавление нового счетчика

Управление формой представления графиков производится с помощью окна свойств, которое открывается с помощью кнопки Свойства.

Диапазон значений вертикальной шкалы задается в окне Свойства: системный монитор см. рис. 3.

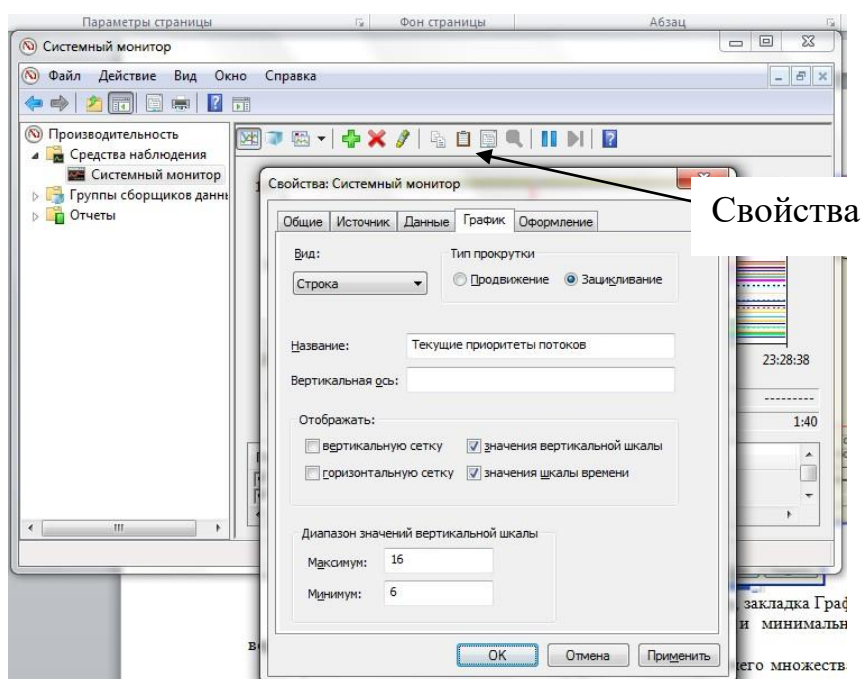


Рис. 3-Окно Свойства: системный монитор, закладка График

В окне Свойства необходимо задать максимальное и минимальное значения вертикальной шкалы и нажать кнопку Применить.

На рис. 4 показан полученный график изменения Ошибок страницы/с программы notepad в процессе создания текстового файла.

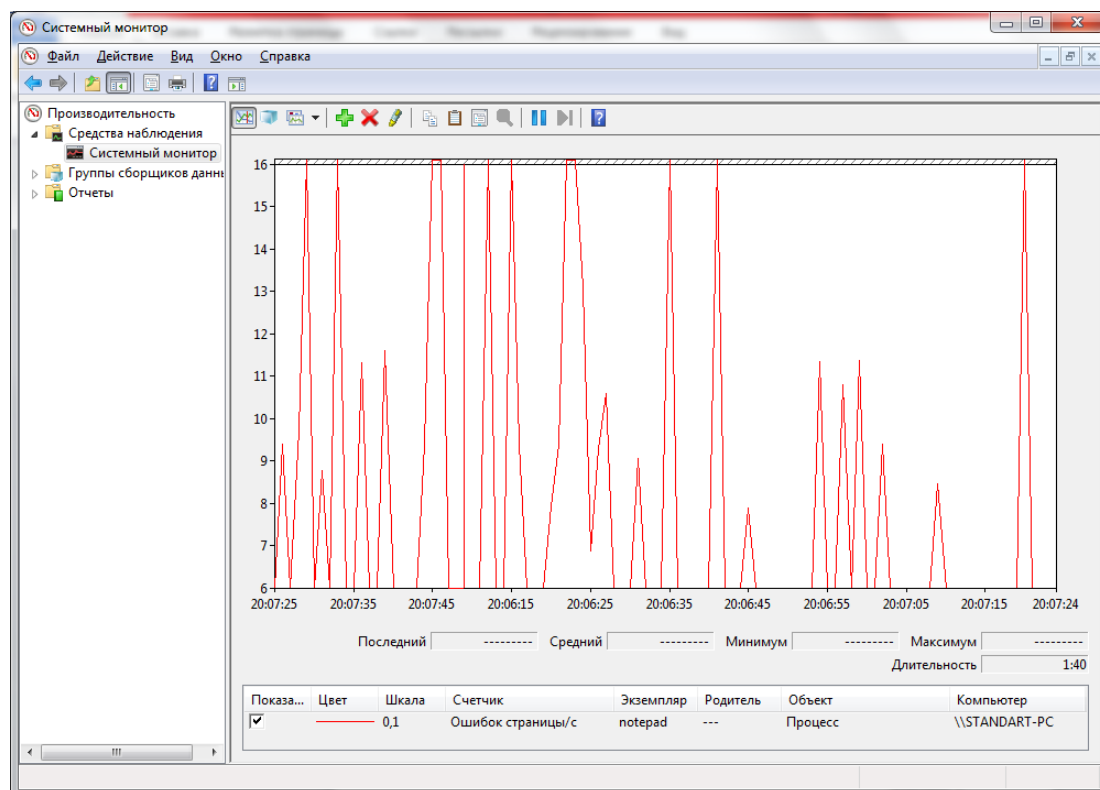


Рис. 4 График изменения Ошибок страницы/с процесса notepad при создании файла

2 МЕТОДИКА ВЫПОЛНЕНИЯ

1. Построить графики изменения количества потоков приложений Notepad и Open Office при создании документа, содержащего текст из одного слова.
2. Для приложения Калькулятор построить 2-3 наиболее динамично изменяющихся графика изменения текущего приоритета потоков при вычислении значения арифметического выражения, перемещении калькулятора по экрану, перемещении курсора мыши по экрану в области окна калькулятора.
3. Для приложения Open Office построить график изменения объема используемого файла подкачки при последовательном открытии 3-4 файлов увеличивающегося размера.
4. Выполнить индивидуальные задания для бригад согласно (табл. 1).

Таблица 1.

Индивидуальные задания для бригад

№№ бригад	Задание
1, 3	Для программы Проводник построить графики изменения количества потоков в процессе запуска приложения
2, 4	Показать характер изменения во времени общего количества выполняющихся с системе потоков
5, 7, 8	Для каждого ядра процессора выяснить, в каком режиме ядро работает больше времени – пользовательском или системном
6, 9, 10	Для каждого ядра процессора выяснить, сколько процентов времени ядро выполняет обработку прерываний.

3 ОТЧЕТ О РАБОТЕ

Готовится в письменном виде с помощью текстового процессора.

Содержание отчета:

1. Результаты, полученные при выполнении заданий 1 - 3.
2. Результаты, полученные при выполнении индивидуальных заданий.
3. Выводы по работе.

4 КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ

1. Назначение счетчиков производительности.
2. Категории и экземпляры счетчиков.
3. Управление параметрами создаваемых графиков (масштаб, цвет и толщина линий).
4. Влияние активности окна приложения на текущий приоритет его потоков.

ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА №6 ФАЙЛОВЫЕ СИСТЕМЫ ОС LINUX

Цель работы – практическое знакомство с организацией данных основной файловой системы ОС Linux и используемыми утилитами.

1 КРАТКИЕ ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ

Файл

Данные, хранящиеся на любом носителе, образуют *файл* Linux. Более того, многие устройства, подключенные к компьютеру (начиная с клавиатуры и заканчивая любыми внешними устройствами), Linux представляет как файлы (так называемые *специальные файлы*). В Linux определено несколько различных типов файлов. В основном пользователь имеет дело с файлами трех типов: обычными файлами, предназначенными для хранения данных, *каталогами* и *файлами-ссылками*.

Система файлов: каталоги

Файловая система имеет иерархическую структуру. Linux может работать с различными типами файловых систем. В этой работе будут описаны возможности файловой системы Ext3fs. В файловой системе Ext3fs каждый *каталог* - это отдельный *файл* особого типа ("d", от англ. "directory"), отличающийся от обычного файла с данными: в нем могут содержаться только ссылки на другие файлы и каталоги.

Допустимые имена файлов и каталогов

Linux всегда **различает** заглавные и строчные буквы в именах файлов и каталогов, поэтому "student", "Student" и "STUDENT" будут тремя **разными** именами.

Есть несколько символов, допустимых в именах *файлов* и *каталогов*, которые нужно использовать с осторожностью. Это *спецсимволы* "*", "\", "&", "<", ">", ";", "(", ")", "|", а также символы пробела и табуляции.

Кодировки и расширения

В Linux в именах *файлов* и *каталогов* допустимо использовать не только символы латинского алфавита, но и любые символы любого языка.

В файловой системе Linux нет никаких предписаний по поводу расширения: в *имени файла* может быть любое количество точек (в том числе ни одной), а после последней точки может стоять любое количество символов. Хотя расширения не обязательны, они широко используются: расширение позволяет программе, не открывая файл, только по его имени определить, какого типа данные в нем содержатся. Определить тип содержимого файла можно и на основании самих данных (сигнатур). Многие форматы предусматривают указание в начале файла, как следует интерпретировать дальнейшую информацию.

В Linux есть утилита `file`, которая предназначена для определения типа содержащихся в файле данных. Эта утилита никогда не доверяет расширению *файла* (если оно присутствует), а анализирует сами данные. `file` различает не только разные данные, но и разные типы *файлов*.

1.1 Дерево каталогов

В большинстве современных *файловых систем* используется иерархическая модель организации данных: существует один *каталог*, объединяющий все данные в *файловой системе* - это "корень" всей *файловой системы*, **корневой каталог**. *Корневой каталог* может содержать любые объекты *файловой системы*, и в частности, *подкаталоги*. Подкаталоги также могут содержать любые объекты *файловой системы* и *подкаталоги* и т. д. Таким образом, **все**, что записано на диске - *файлы*, *каталоги* и специальные *файлы* - обязательно "принадлежит" *корневому каталогу*: либо непосредственно (содержится в нем), либо на некотором уровне вложенности.

Структуру *файловой системы* можно представить наглядно в виде дерева, "корнем" которого является *корневой каталог*, а в вершинах расположены все остальные *каталоги*. На рис. 1 изображено дерево *каталогов*, курсивом обозначены имена *файлов*, прямым начертанием - имена *каталогов*.

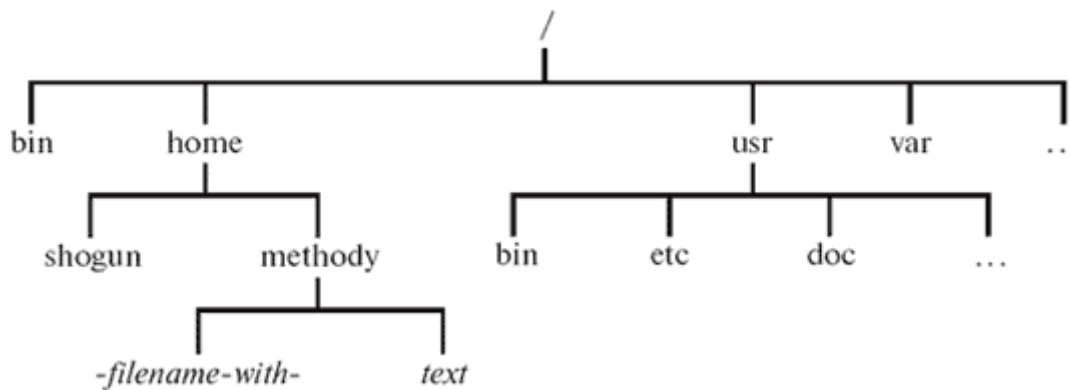


Рис. 1. Дерево каталогов в ext3fs

В любой *файловой системе* Linux всегда есть только один *корневой каталог*, который называется `/`. Пользователь Linux всегда работает с единым деревом *каталогов*, даже если разные данные расположены на разных носителях: жестких или сетевых дисках, съемных дисках, CD-ROM и т. п. Такое представление отличается от технологии, применяемой в Windows, где для каждого устройства, на котором есть файловая система, используется свой *корневой каталог*, обозначенный литерой, например "a", "c", "d" и т. д. Для того чтобы отключать и подключать файловые системы на разных устройствах в состав одного общего дерева, используются процедуры монтирования и размонтирования. После того, как файловые

системы на разных носителях подключены к общему дереву, содержащиеся на них данные доступны так, как если бы все они составляли единую файловую систему: пользователь может даже не знать, на каком устройстве какие файлы хранятся.

Положение любого *каталога* в *дереве каталогов* описывается при помощи *полного пути*. *Полный путь* всегда начинается от корневого каталога и состоит из перечисления всех вершин, встретившихся при движении по ветвям дерева до искомого *каталога* включительно. Названия соседних вершин разделяются символом "/" ("слэш"). В Linux *полный путь*, например, до каталога "methody" в *файловой системе*, приведенной на рис. 1, записывается следующим образом
/home/methody.

1.2 Размещение компонентов системы: стандарт FHS

Фрагмент дерева *каталогов* типичной файловой системы Linux приведен на рис. 1. Утилита `ls` выведет список всего, что в этом каталоге содержится.

Пример 1. Стандартные каталоги в /. Использование утилиты `ls`

```
[student@localhost ~]$ ls /  
bin dev home lost+found misc net proc tmp var  
boot etc lib sbin usr
```

В примере 1 утилита `ls` вывела список подкаталогов корневого каталога. Этот список будет примерно таким же в любом дистрибутиве Linux. В *корневом каталоге* Linux-системы обычно находятся только подкаталоги со **стандартными** именами. Более того, не только имена, но и **тип данных**, которые могут попасть в тот или иной *каталог*, также регламентированы стандартом **Filesystem Hierarchy Standard** ("стандартная структура *файловых систем*"). Краткое описание стандартной иерархии каталогов Linux можно получить, выполнив команду `man hier`. Полный текст и последнюю редакцию стандарта FHS можно прочесть по адресу <http://www.pathname.com/fhs/>

Содержимое подкаталогов корневого *каталога*.

/bin Название этого *каталога* происходит от слова "binaries" ("двоичные", "исполняемые"). В этом *каталоге* находятся исполняемые *файлы* самых необходимых утилит, которые могут понадобиться системному администратору или другим пользователям.

/boot "Boot" - загрузка системы. В этом *каталоге* находятся *файлы*, необходимые для загрузки ядра - и, обычно, само *ядро*. Пользователю практически никогда не требуется непосредственно работать с этими *файлами*.

- /dev** В этом *каталоге* находятся все имеющиеся в системе *файлы* особого типа, предназначенные для обращения к различным системным ресурсам и устройствам. Например, *файлы* **/dev/ttyN** соответствуют *виртуальным консолям*, где **N** - номер *виртуальной консоли*. Данные, введенные пользователем на первой *виртуальной консоли*, система считывает из *файла* **/dev/tty1**; в этот же *файл* записываются данные, которые нужно вывести пользователю на эту консоль. В специальных *файлах* в действительности не хранятся никакие данные, при их помощи данные **передаются**.
- /etc** *Каталог* для системных *конфигурационных файлов*. Здесь хранится информация о специфических настройках данной системы: информация о зарегистрированных пользователях, доступных ресурсах, настройках различных программ.
- /home** Здесь расположены *каталоги*, принадлежащие пользователям системы - **домашние каталоги**, отсюда и название "home". Отделение всех *файлов*, создаваемых пользователями, от прочих системных *файлов* дает очевидное преимущество: серьезное повреждение системы или необходимость обновления не затронет пользовательских *файлов*.
- /lib** Название этого *каталога* - сокращение от "libraries" (англ. "библиотеки"). Чтобы не включать эти функции в текст каждой программы, используются стандартные функции библиотек - это значительно экономит место на диске и упрощает написание программ. В этом *каталоге* содержатся библиотеки, необходимые для работы наиболее важных системных утилит, размещенных в **/bin** и **/sbin**.
- /mnt** *Каталог* для *монтирования* (от англ. "mount") - временного подключения *файловых систем*, например, на съемных носителях (CD-ROM и др.).
- /proc** В этом *каталоге* все *файлы* "виртуальные" - они располагаются не на диске, а в оперативной памяти. В этих *файлах* содержится информация о программах (*процессах*), выполняемых в данный момент в системе.
- /root** *Домашний каталог* администратора системы - пользователя **root**. Смысл размещать его отдельно от *домашних каталогов* остальных пользователей состоит в том, что **/home** может располагаться на отдельном устройстве, которое не всегда доступно (например, на сетевом диске), а *домашний каталог* **root** должен присутствовать в любой ситуации.
- /sbin** *Каталог* для важнейших системных утилит (название *каталога* -

сокращение от "system binaries"): в дополнение к утилитам `/bin` здесь находятся программы, необходимые для загрузки, резервного копирования, восстановления системы. Полномочия на исполнение этих программ есть только у системного администратора.

`/tmp` Этот *каталог* предназначен для *временных файлов*: в таких *файлах* программы хранят необходимые для работы промежуточные данные. После завершения работы программы *временные файлы* теряют смысл и должны быть удалены. Обычно *каталог* `/tmp` очищается при каждой загрузке системы.

`/usr` Здесь можно найти такие же *подкаталоги* `bin`, `etc`, `lib`, `sbin`, как и в *корневом каталоге*. Однако в *корневой каталог* попадают только утилиты, **необходимые** для загрузки и восстановления системы в аварийной ситуации - **все остальные** программы и данные располагаются в *подкаталогах* `/usr`. Этот раздел *файловой системы* может быть очень большим.

`/var` Название этого *каталога* - сокращение от "variable" ("переменные" данные). Здесь размещаются те данные, которые создаются в *процессе* работы разными программами и предназначены для передачи другим программам и системам (очереди печати, электронной почты и др.) или для сведения системного администратора (системные журналы, содержащие протоколы работы системы). В отличие от каталога `/tmp` сюда попадают те данные, которые могут понадобиться после того, как создавшая их программа завершила работу.

Стандарт *FHS* регламентирует не только перечисленные каталоги, но и их подкаталоги, а иногда даже приводит список конкретных файлов, которые должны присутствовать в определенных каталогах. Этот стандарт последовательно соблюдается во всех Linux-системах.

Командная оболочка "знает", что исполняемые файлы располагаются в каталогах `/bin`, `/usr/bin` и т. д. - именно в этих каталогах она ищет исполняемый файл `cat`. Благодаря этому каждая вновь установленная в системе программа немедленно оказывается доступна пользователю из командной строки. Для этого не требуется ни перезагружать систему, ни запускать какие-либо процедуры - достаточно просто поместить исполняемый файл в один из соответствующих каталогов.

Рекомендации стандарта по размещению файлов и каталогов основываются на принципе размещения файлов, которые по-разному используются в системе, в разных подкаталогах. По типу использования файлы можно разделить на следующие группы:

пользовательские/системные файлы

Пользовательские файлы - это все файлы, созданные пользователем

и не принадлежащие ни одному из компонентов системы.

изменяющиеся/неизменные файлы

К неизменным файлам относятся все статические компоненты программного обеспечения: библиотеки, исполняемые файлы и т. д. - все, что не изменяется само без вмешательства системного администратора. Изменяющиеся файлы изменяются без вмешательства человека в процессе работы системы: системные журналы, очереди печати и пр. Выделение неизменных файлов в отдельную структуру (например, /usr) позволяет использовать соответствующую часть файловой системы в режиме "только чтение", что уменьшает вероятность случайного повреждения данных и позволяет применять для хранения этой части файловой системы CD-ROM и другие носители, доступные только для чтения.

разделяемые/неразделяемые файлы

Это разграничение становится полезным, если речь идет о сети, в которой работает несколько компьютеров. Значительная часть информации при этом может храниться на одном из компьютеров и использоваться всеми остальными по сети (к такой информации относятся, например, многие программы и домашние каталоги пользователей). Однако часть файлов нельзя разделять между системами (например, файлы для начальной загрузки системы).

Полный путь к каталогу формально ничем не отличается от пути к файлу, т. е. по полному пути нельзя сказать наверняка, является его последний элемент файлом или каталогом. Чтобы отличать путь к каталогу, иногда используют запись с символом "/" в конце пути, например "/home/student/".

1.3 Текущий каталог

Каждая выполняемая программа "работает" в строго определенном *каталоге* файловой системы. Такой каталог называется *текущим каталогом*. Можно представлять, что программа во время работы "находится" именно в этом каталоге, это ее "рабочее место". В зависимости от текущего каталога поведение программы может меняться: зачастую программа будет по умолчанию работать с файлами, расположенными именно в текущем каталоге - до них она "дотянется" в первую очередь. Текущий каталог есть у любой программы, в том числе и у командной оболочки (shell) пользователя. Поскольку пользователь взаимодействует с системой через командную оболочку, можно говорить о том, что пользователь "находится" в том *каталоге*, который в данный момент является текущим каталогом его командной оболочки.

Все команды, выполняемые пользователем при помощи shell, наследуют *текущий каталог* shell, т. е. "работают" в том же *каталоге*. По этой причине пользователю важно знать *текущий каталог* shell. Для этого

служит утилита **pwd**:

Команда **pwd** (print working directory) возвращает *полный путь* текущего каталога командной оболочки - естественно, именно той командной оболочки, при помощи которой была выполнена команда **pwd**.

Почти все утилиты по умолчанию читают и создают файлы в *текущем каталоге*. Например, утилита **cat** (concatenation – конкатенация) - выводит на экран содержимое файла **"text"**:

```
[student@localhost student]$ cat text
```

В действительности, командная оболочка, прежде чем передавать параметр **"text"** (имя файла) утилите **cat**, подставляет значение *текущего каталога* - получается *полный путь* к этому файлу в *файловой системе*: **"/home/student/text"**. Содержимое данного файла утилита **cat** выведет на экран.

Относительный путь(relative path) - путь к объекту *файловой системы*, не начинающийся в *корневом каталоге*. Для каждого *процесса* Linux определен *текущий каталог*, с которого система начинает *относительный путь* при выполнении файловых операций.

Относительный путь строится точно так же, как и *полный* - перечислением через **"/"** всех названий *каталогов*, встретившихся при движении к искомому *каталогу* или файлу. Между *полным* и *относительным путем* есть только одно существенное различие: *относительный путь* начинается **от текущего каталога**, в то время как *полный путь* всегда начинается **от корневого каталога**. *Относительный путь* любого файла или каталога в *файловой системе* может иметь любую конфигурацию - чтобы добраться до искомого файла, можно двигаться как по направлению к *корневому каталогу*, так и от него. Linux различает *полный* и *относительный пути* очень просто: если имя объекта начинается на **"/"** - это *полный путь*, в любом другом случае - *относительный*.

Отделить *путь* к файлу от его имени можно с помощью команд **dirname** и **basename** соответственно.

1.4 Домашний каталог

В Linux у каждого пользователя обязательно есть **собственный каталог**, который и становится текущим сразу после *регистрации в системе* - домашний каталог.

Домашний каталог (home directory) - это каталог, предназначенный для хранения собственных данных пользователя Linux. Как правило, является текущим непосредственно после регистрации пользователя в системе. *Полный путь* к *домашнему каталогу* хранится в *переменной окружения* **HOME**. Имя домашнего каталога ~

Поскольку каждый пользователь располагает собственным

каталогом и по умолчанию работает в нем, решается задача разделения файлов разных пользователей. Обычно доступ других пользователей к чужому *домашнему каталогу* ограничен: наиболее типична ситуация, когда пользователи могут читать содержимое файлов друг друга, но не имеют права их изменять или удалять.

1.5 Информация о содержимом каталога – утилита **ls**

Чтобы иметь возможность ориентироваться в *файловой системе*, нужно знать, что содержится в каждом *каталоге*. Просмотреть содержимое любого *каталога* можно при помощи утилиты **ls** (сокращение от англ. "list" - "список"):

Команда **ls** без параметров выводит список файлов и каталогов, содержащихся в текущем каталоге. Утилита **ls** принимает один параметр - имя каталога, содержимое которого нужно вывести. Имя может быть задано любым доступным способом: в виде полного или *относительного пути*.

Кроме параметра, утилита **ls** может использовать множество ключей, которые нужны для того, чтобы выводить дополнительную информацию о файлах в каталоге или выводить список файлов выборочно. Чтобы узнать обо всех возможностях **ls**, нужно прочесть *руководство* по этой утилите с помощью команды **man ls**.

Ключ **-F** используется, чтобы отличать файлы от каталогов. При наличии этого ключа **ls** в конце имени каждого каталога ставит символ **/**, чтобы показать, что в нем может содержаться что-то еще.

Утилита **ls** по умолчанию не выводит информацию об объектах, чье имя начинается с **."** - в том числе о **."** и **.."**. Для того чтобы посмотреть полный список содержимого *каталога*, и используется ключ **"-a"** (all). Как правило, с **."** начинаются имена *конфигурационных файлов* и *конфигурационных каталогов* (вроде **.bashrc**), работа с которыми (т. е. **настройка** окружения, "рабочего места") не пересекается с работой над какой-нибудь прикладной задачей.

Родительский каталог (parent directory) - это *каталог*, в котором содержится данный. Для корневого каталога родительским является он сам.

Ссылки на текущий и на *родительский каталог* обязательно присутствуют в **каждом каталоге** в Linux. Даже если каталог пуст, т. е. не содержит ни одного файла или подкаталога, команда **"ls -a"** выведет список из двух имен: **."** и **.."**. За ссылками на текущий и *родительский каталоги* могут следовать несколько файлов и каталогов, имена которых начинаются с **."**. В них содержатся настройки командной оболочки (файлы, начинающиеся с **."****bash**) и других программ. В *домашнем каталоге* каждого пользователя Linux всегда присутствует несколько таких файлов.

Использование этих файлов позволяет пользователям независимо друг от друга настраивать поведение командной оболочки и других программ - организовывать свое "рабочее место" в системе.

1.6 Перемещение по дереву каталогов – команда **cd**

Пользователь может работать с файлами не только в своем *домашнем каталоге*, но и в других *каталогах*. В этом случае будет удобно **сменить текущий каталог**. Для смены *текущего каталога* командной оболочки используется команда **cd** (от англ. "change directory" - "сменить *каталог*"). Команда **cd** принимает один параметр: имя *каталога*, в который нужно переместиться - сделать текущим. В качестве имени *каталога* можно использовать полный или *относительный путь*. В *приглашении командной строки* часто указывается *текущий каталог shell* - чтобы пользователю легче было ориентироваться, в каком *каталоге* он "находится" в данный момент.

Командная оболочка умеет **достраивать** имена файлов и *каталогов*: пользователю достаточно набрать несколько первых символов имени файла или *каталога* и нажать **Tab**. Если есть только один вариант завершения имени - оболочка закончит его сама, и пользователю не придется набирать оставшиеся символы. Достраивание - весьма существенное средство экономии усилий и повышения эффективности при работе с командной строкой. Современные командные оболочки умеют достраивать имена файлов и *каталогов*, а также имена команд. Достраивание наиболее развито в командном интерпретаторе **zsh**. Оболочка PowerShell также умеет достраивать имена.

Для перемещения в родительский каталог ("/home") удобно воспользоваться ссылкой **".."**. Необходимость вернуться в домашний каталог из произвольной точки файловой системы возникает довольно часто, поэтому командная оболочка поддерживает обозначение домашнего каталога при помощи символа **"~"**. Поэтому чтобы перейти в домашний каталог из любого другого, достаточно выполнить команду **"cd ~"**. При исполнении команды символ **"~"** будет заменен командной оболочкой на *полный путь* к *домашнему каталогу* пользователя.

При помощи символа **"~"** можно ссылаться и на *домашние каталоги* других пользователей: **"~имя пользователя"**. Команда **cd**, поданная без параметров, эквивалентна команде **"cd ~"** и делает *текущим каталогом* домашний каталог пользователя.

1.7 Создание каталогов – утилита **mkdir**

В *домашнем каталоге*, как и в любом другом, можно создавать сколько угодно подкаталогов, в них - свои подкаталоги и т. д. Иными

словами, пользователю принадлежит фрагмент (поддерево) *файловой системы*, корнем которого является его *домашний каталог*.

Чтобы организовать такое поддерево, потребуется создать *каталоги* внутри домашнего. Для этого используется утилита **mkdir**. Она применяется с одним обязательным параметром: именем создаваемого *каталога*. По умолчанию *каталог* будет создан в *текущем каталоге*.

1.7.1 Создание нового пустого файла – команда *touch*

Для создания пустого файла с текущим временем создания служит команда *touch* имя_нового_файла. Для указания даты создания в формате ГГГГММДДhhmm используется ключ **-t**. Например *touch -t 0904080000 tst* файл создан 8 апреля 2015 г.

1.8 Копирование и перемещение файлов

Для перемещения файлов и *каталогов* предназначена утилита **mv** (от англ. "move" - "перемещать"). У **mv** два обязательных параметра: первый - перемещаемый файл или *каталог*, второй - файл или *каталог* назначения. Имена файлов и *каталогов* могут быть заданы в любом допустимом виде: при помощи полного или относительного пути. Кроме того, **mv** позволяет перемещать не только один файл или *каталог*, а сразу несколько. За подробностями о допустимых параметрах и ключах следует обратиться к руководству по **mv**:

Перемещение файла внутри одной *файловой системы* в действительности равнозначно его **переименованию**: данные самого файла при этом остаются на тех же секторах диска, а изменяются *каталоги*, в которых произошло перемещение. Перемещение предполагает удаление ссылки на файл из того *каталога*, откуда он перемещен, и добавление ссылки на этот самый файл в тот *каталог*, куда он перемещен. В результате изменяется полное имя файла - *полный путь*, т. е. положение файла в *файловой системе*.

Иногда требуется создать копию файла: для большей сохранности данных, для того, чтобы создать модифицированную версию файла и т. п. В Linux для этого предназначена утилита **cp** (от англ. "copy" - "копировать"). Утилита **cp** требует использования двух обязательных параметров: первый - копируемый файл или *каталог*, второй - файл или *каталог* назначения. Как обычно, в именах файлов и *каталогов* можно использовать полные и *относительные пути*. Существует несколько вариантов комбинации файлов и *каталогов* в параметрах **cp** - о них можно прочесть в руководстве. Нужно иметь в виду, что в Linux утилита **cp** нередко настроена таким образом, что при попытке скопировать файл поверх уже существующего файла никакого предупреждения не выводится. В этом случае файл будет просто перезаписан, а данные,

которые содержались в старой версии файла, безвозвратно потеряны. Поэтому при использовании **ср** следует всегда быть внимательным и проверять имена файлов, которые нужно скопировать.

Созданная при помощи **ср** копия файла связана с оригиналом только в воспоминаниях пользователя, в файловой же системе исходный файл и его копия - две совершенно независимые и ничем не связанные единицы. Поэтому при наличии нескольких копий одного и того же файла в рамках **одной файловой системы** повышается вероятность запутаться в копиях или забыть о некоторых из них. Если задача состоит в том, чтобы обеспечить доступ к одному и тому же файлу из разных точек *файловой системы*, нужно использовать специально предназначенный для этого механизм *файловой системы* Linux - ссылки.

1.9 Файл и его имена: ссылки

1.9.1 Жесткие ссылки – утилита *ln*

Каждый файл представляет собой область данных на жестком диске компьютера или на другом носителе информации, которую можно найти **по имени**. В файловой системе Linux содержимое файла связывается с его именем при помощи *жестких ссылок*. Создание файла с помощью любой программы означает, что будет создана *жесткая ссылка* - имя файла, и открыта новая область данных на диске. Причем количество ссылок на одну и ту же область данных (файл) не ограничено, то есть у файла может быть несколько имен.

Пользователь Linux может добавить файлу еще одно имя (создать еще одну *жесткую ссылку* на файл) при помощи утилиты **ln** (от англ. "link" - "соединять, связывать"). Первый параметр - это имя файла, на который нужно создать ссылку, второй - имя новой ссылки. По умолчанию ссылка будет создана в *текущем каталоге*:

Пример 2. Создание жестких ссылок

```
[student@localhost ~]$ ln text text-hardlink
```

В **примере 2** в *домашнем каталоге* пользователя student создана жесткая ссылка с именем "**text-hardlink**" на файл "**text**". Если вывести подробный список файлов *текущего каталога* и его подкаталогов ("**ls - lR**"), то у файлов "**text**" и "**text-hardlink**" совпадут и размер, и время создания. Теперь "**text-hardlink**" и "**text**" - это два имени одного и того же файла.

Доступ к одному и тому же файлу при помощи нескольких имен может понадобиться в следующих случаях:

Одна и та же программа известна под несколькими именами.

Доступ пользователей к некоторым *каталогам* в системе может быть ограничен из соображений безопасности. Однако если все же нужно организовать доступ пользователей к файлу, который находится в таком

каталоге, можно создать жесткую ссылку на этот файл в другом каталоге.

Современные *файловые системы* даже на домашних персональных компьютерах могут насчитывать до нескольких десятков тысяч файлов и тысячи *каталогов*. Обычно у таких *файловых систем* сложная многоуровневая иерархическая организация - в результате пути ко многим файлам становятся очень длинными. Чтобы организовать более удобный доступ к файлу, который находится очень "глубоко" в иерархии *каталогов*, также можно использовать *жесткую ссылку* в более доступном *каталоге*. Полное имя некоторых программ может быть весьма длинным (например, **i586-alt-linux-gcc-3.3**), к таким программам удобнее обращаться при помощи сокращенного имени (*жесткой ссылки*) - **gcc-3.3**.

1.9.2 Индексные дескрипторы

Поскольку благодаря *жестким ссылкам* у файла может быть несколько имен, понятно, что вся существенная информация о файле в *файловой системе* привязана не к имени. В *файловых системах* Linux вся информация, необходимая для работы с файлом, хранится в *индексном дескрипторе*. Для **каждого** файла существует *индексный дескриптор*: не только для обычных файлов, но и для каталогов, *файлов-дырок* и т. д. Каждому файлу соответствует **один индексный дескриптор**.

Индексный дескриптор - это описание файла, в котором содержится:

- тип файла (обычный файл, *каталог*, специальный *файл* и т. д.);
- *права доступа* к файлу;
- информация о том, кому принадлежит файл;
- отметки о времени создания, модификации, последнего доступа к файлу;
- размер файла;
- указатели на физические блоки на диске, принадлежащие этому файлу - в этих блоках хранится "содержимое" файла.

Все *индексные дескрипторы* пронумерованы, поэтому номер *индексного дескриптора* - это уникальный идентификатор файла в *файловой системе* - в отличие от **имени** файла (*жесткой ссылки* на него), которых может быть несколько. Узнать номер *индексного дескриптора* любого файла можно при помощи утилиты **ls** с ключом **-i**

Если вывести номера *индексных дескрипторов* файла **"text"** и *жесткой ссылки* на него **"text-hardlink"** - можно увидеть, что эти номера совпадают, то есть этим двум именам соответствует один *индексный дескриптор*, т. е. один и тот же файл.

Все операции с *файловой системой* - создание, удаление и перемещение файлов - производятся на самом деле над *индексными*

дескрипторами, а имена нужны только для того, чтобы пользователь мог легко ориентироваться в файловой системе. Более того, имя (или имена) файла в его **индексном дескрипторе не указаны**. В файловой системе Ext2 имена файлов хранятся в *каталогах*: каждый *каталог* представляет собой список имен файлов и номеров их *индексных дескрипторов*. Жесткую ссылку (имя файла, хранящееся в *каталоге*) можно представлять как каталожную карточку, на которой указан номер *индексного дескриптора* - идентификатор файла.

Жесткая ссылка (hard link) - запись вида имя файла+номер *индексного дескриптора* в *каталоге*. Жесткие ссылки в Linux - основной способ обратиться к файлу по имени.

1.9.3 Символьные ссылки

У жестких ссылок есть два существенных ограничения:

- Жесткая ссылка может указывать только на файл, но не на каталог, потому что в противном случае в файловой системе могут возникнуть циклы - бесконечные пути.
- Жесткая ссылка не может указывать на файл в другой файловой системе. Например, невозможно создать на жестком диске жесткую ссылку на файл, расположенный на дискете. Чтобы избежать этих ограничений, были разработаны *символьные ссылки*. **Символьная ссылка** - это просто файл, в котором содержится имя другого файла. Символьные ссылки, как и жесткие, предоставляют возможность обращаться к одному и тому же файлу по разным именам. Кроме того, *символьные ссылки* могут указывать и на каталог, чего не позволяют жесткие ссылки. Символьные ссылки называются так потому, что содержат **символы** - путь к файлу или каталогу.

Символьная ссылка (symbolic link, файл-ссылка) - это файл особого типа ("l"), в котором содержится *путь* к другому файлу. Если на пути к файлу встречается *символьная ссылка*, система выполняет подстановку: исходный *путь* заменяется тем, что содержится в ссылке.

Символьную ссылку можно создать при помощи команды **ln** с ключом **"-s"** (сокращение от "symbolic").

Если выполнить команду **cat имя_файла-ссылки**, то на экран будет выведено содержимое файла, на который указывает ссылка.

Символьная ссылка вполне может содержать имя несуществующего файла. В этом случае ссылка будет существовать, но не будет "работать": например, если попробовать вывести содержимое такой "битой" ссылки при помощи команды **cat**, будет выдано сообщение об ошибке. Узнать, куда указывает *символьная ссылка*, можно при помощи утилиты **realpath**.

1.10 Удаление файлов и каталогов – утилиты **rm** и **rmdir**

В ОС Linux для удаления файлов предназначена утилита **rm** (сокращение от англ. "remove" - "удалять"):

Если удалить файл **text** в домашнем каталоге пользователя **student**, файл **text-hardlink**, который является *жесткой ссылкой* на удаленный файл **text**, сохранится, количество *жестких ссылок* на этот файл уменьшится с "2" до "1" - действительно, **text-hardlink** - теперь единственное имя этого файла. Однако если удалить и *жесткую ссылку* **text-hardlink**, у этого файла больше не останется ни одного имени, он станет недоступным пользователю и будет уничтожен.

Утилита **rm** предназначена именно для удаления *жестких ссылок*, а не самих файлов. В Linux, чтобы полностью удалить файл, требуется последовательно удалить все *жесткие ссылки* на него. При этом все *жесткие ссылки* на файл (его имена) равноправны - среди них нет "главной", с исчезновением которой исчезнет файл. Пока есть хоть одна ссылка, файл продолжает существовать. Впрочем, у большинства файлов в Linux есть только одно имя (одна *жесткая ссылка* на файл), поэтому команда **rm** имя файла в большинстве случаев успешно удаляет файл.

Как уже говорилось, *символьные ссылки* - это отдельные файлы, поэтому после удаления файла **text**, **text-symlink**, который ссылался на этот файл, продолжает существовать, однако теперь это - "битая ссылка", поэтому его также можно удалить командой **rm**.

Для удаления *каталогов* предназначена другая утилита - **rmdir** (от англ. "remove directory"). Впрочем, **rmdir** согласится удалить *каталог* только в том случае, если он пуст - в нем нет никаких файлов и подкаталогов. Удалить *каталог* вместе со всем его содержимым можно командой **rm** с ключом "-r" (recursive). Команда **rm -r каталог** - очень удобный способ потерять в одночасье **все** файлы: она рекурсивно обходит весь *каталог*, удаляя все, что попадется: файлы, подкаталоги, *символьные ссылки*... а ключ "-f" (force) делает ее работу еще неотвратимее, так как подавляет запросы вида "удалить защищенный от записи файл", так что **rm** работает безмолвно и безостановочно.

ПОМНИТЕ: если вы удалили файл, значит, он уже не нужен, и не подлежит восстановлению!

В Linux не предусмотрено процедуры восстановления удаленных файлов и *каталогов*. Поэтому стоит быть **очень** внимательным, отдавая команду **rm** и, тем более, **rm -r**: нет никакой гарантии, что случайно удаленные данные удастся восстановить.

1.11 Права доступа в файловой системе

1.11.1 Идентификатор пользователя

Говоря о *правах доступа* пользователя к файлам, заметим, что в действительности манипулирует файлами не сам пользователь, а запущенный им *процесс* (например, утилита **rm** или **cat**). Поскольку и файл, и *процесс* создаются и управляются системой, ей нетрудно организовать какую угодно политику доступа одних к другим, основываясь на любых свойствах *процессов* как **субъектов** и файлов как **объектов** системы.

В Linux, однако, используются не какие угодно свойства, а результат *идентификации* пользователя – его UID. Каждый *процесс* системы обязательно **принадлежит** какому-нибудь пользователю, и *идентификатор пользователя* (UID) – обязательное свойство любого *процесса* Linux. Когда программа **login** запускает стартовый командный интерпретатор, она приписывает ему UID, полученный в результате диалога. Обычный запуск программы (**exec()**) или порождение нового *процесса* (**fork()**) не изменяют UID процесса, поэтому **все** процессы, запущенные пользователем во время терминальной сессии, будут иметь его идентификатор.

Поскольку UID однозначно определяется входным именем, оно нередко используется **вместо идентификатора** – для наглядности. Например, вместо выражения "*идентификатор пользователя*, соответствующий *входному имени* **student**", говорят "UID **student**" (в приведенном ниже примере этот *идентификатор* равен **500**):

Пример 3. Как узнать идентификаторы пользователя и членство в группах

```
[student@localhost student]$ id  
uid=500 (student) gid=500(student) группы=500 (student)
```

Утилита **id** выводит *входное имя* пользователя и соответствующий ему UID, а также *группу по умолчанию* и полный список *групп*, членом которых он является.

1.11.2 Идентификатор группы

Пользователь может быть членом нескольких *групп*, равно как и несколько пользователей могут быть членами одной и той же *группы*. Исторически сложилось так, что одна из *групп* – *группа по умолчанию* – является для пользователя основной - когда говорят о "GID пользователя", имеют в виду именно *идентификатор группы по умолчанию*. GID пользователя вписан в *учетную запись* и хранится в **/etc/passwd**, а информация о соответствии **имен групп** их идентификаторам, равно как и о том, в какие **еще группы** входит пользователь – в файле **/etc/group**. Из этого следует, что пользователь **не может не быть** членом как минимум

одной группы.

1.11.3 Ярлыки объектов файловой системы

При создании объектов файловой системы – файлов, каталогов и т. п. – каждому приписывается *ярлык*. **Ярлык** включает в себя **UID** – идентификатор пользователя-хозяина файла, **GID** – идентификатор группы, которой принадлежит файл, тип объекта и набор так называемых *атрибутов* (код доступа), а также некоторую дополнительную информацию. *Атрибуты* (или код доступа) определяют, кто и что имеет право делать с файлом, они описаны ниже:

Пример 4. Атрибуты каталогов, показанные командой `ls -l`

```
итого 88
drwxr-xr-x      2 root root      4096 Апр      4 2015 bin
drwxr-xr-x      4 root root      4096 Апр      4 2016 boot
drwxr-xr-x     10 root root     3520 Апр      5 14:26 dev
drwxr-xr-x     90 root root     8192 Апр      5 14:22 etc
drwxr-xr-x      3 root root      4096 Апр      4 21:22 home
drwxr-xr-x     11 root root      4096 Апр      4 2016 lib
drwx-----    2 root root     16384 Апр      4 2016 lost+found
drwxr-xr-x      4 root root      4096 Апр      5 14:22 media
drwxr-xr-x      2 root root      4096 Июл     11 2015 misc
drwxr-xr-x      2 root root      4096 Окт     20 2016 mnt
drwxr-xr-x      2 root root        0 Апр      5 14:21 net
drwxr-xr-x      2 root root      4096 Окт     20 2016 opt
dr-xr-xr-x     106 root root        0 Апр      5 2015 proc
drwxr-xr-x     31 root root      4096 Апр      5 14:29 root
drwxr-xr-x      2 root root     8192 Апр      4 2016 sbin
drwxr-xr-x      2 root root      4096 Окт     20 2016 selinux
drwxr-xr-x      2 root root      4096 Окт     20 2015 srv
drwxr-xr-x     11 root root        0 Апр      5 2016 sys
drwxrwxrwt     16 root root      4096 Апр      5 14:26 tmp
drwxr-xr-x     15 root root      4096 Апр      4 2015 usr
drwxr-xr-x     21 root root      4096 Апр      4 2015 var
```

Ключ **"-l"** утилиты **ls** определяет длинный (**long**) формат выдачи (справа налево): имя файла, время последнего изменения файла, размер в байтах, группа, хозяин, количество *жестких ссылок* и строка *атрибутов*. Первый символ в строке *атрибутов* определяет тип файла. Тип **"-"** отвечает "обычному" файлу, а тип **"d"** – каталогу (**directory**).

Несмотря на то, что создание *жестких ссылок* на каталог невозможно, значение поля "количество *жестких ссылок*" (второй столбец) для всех каталогов примера равно **двум**, а не одному. На самом деле этого и следовало ожидать, потому что **любой** каталог файловой

системы Linux всегда имеет не менее двух имен: собственное (например, **tmp**) и имя "." в самом этом каталоге (**tmp/.**). Если же в каталоге создать подкаталог, количество *жестких ссылок* на этот каталог увеличится на 1 за счет имени ".." в подкаталоге (например, **tmp/subdir1/..**):

1.11.4 Иерархия прав доступа

Рассмотрим более подробно, чему соответствуют девять символов в строке *атрибутов*, выдаваемой **ls**. Эти девять символов имеют вид "**rwXrwxrwx**", где некоторые "**r**", "**w**" и "**X**" могут заменяться на "-". Очевидно, буквы отражают принятые в Linux три вида доступа – чтение, запись и использование – однако в *ярлыке* они присутствуют в трех экземплярах!

Дело в том, что любой пользователь (*процесс*) Linux по отношению к любому файлу может выступать в трех **ролях**: как *хозяин* (**user**), как член *группы*, которой принадлежит файл (**group**), и как *посторонний* (**other**), никаких отношений собственности на этот файл не имеющий. Строка *атрибутов* – это три тройки "**rwX**", описывающие *права доступа* к файлу *хозяина* этого файла (первая тройка, "**u**"), *группы*, которой принадлежит файл (вторая тройка, "**g**") и *посторонних* (третья тройка, "**o**"). Если в какой-либо тройке не хватает буквы, а вместо нее стоит "-", значит, пользователю в соответствующей роли будет в соответствующем виде доступа отказано.

При выяснении отношений между файлом и пользователем, запустившим *процесс*, роль определяется так:

Если *UID* файла совпадает с *UID процесса*, пользователь – *хозяин файла*

Если *GID* файла совпадает с *GID любой группы*, в которую входит пользователь, он – член *группы*, которой принадлежит файл.

Если ни *UID*, ни *GID* файла не пересекаются с *UID процесса* и списком *групп*, в которые входит запустивший его пользователь, этот пользователь – *посторонний*.

Именно в роли *хозяина* пользователь (*процесс*) может **изменять ярлык файла**. Единственное, чего не может делать *хозяин* со своим файлом – менять ему *хозяина*.

1.12 Использование прав доступа в Linux

1.12.1 Использование групп

В Linux определено несколько *системных групп*, задача которых – обеспечивать доступ членов этих *групп* к разнообразным ресурсам системы. Часто такие *группы* носят говорящие названия: "**disk**", "**audio**", "**cdwriter**" и т. п. Если обычным пользователям доступ к некоторому файлу, каталогу или специальному файлу Linux закрыт, он открыт членам *группы*, которой этот объект принадлежит.

Например, в Linux почти всегда используется *виртуальная файловая система* **/proc** – каталог, в котором в виде подкаталогов и файлов представлена информация из *таблицы процессов*. Имя подкаталога **/proc** совпадает с *PID* соответствующего *процесса*, а содержимое этого подкаталога отражает свойства *процесса*. *Хозяином* такого подкаталога будет *хозяин процесса* (с правами на чтение и использование), поэтому **любой** пользователь сможет посмотреть информацию о **своих процессах**. Именно каталогом **/proc** пользуется утилита **ps**. **Использование утилиты ps для просмотра выполняющихся процессов Linux рассматривается в работе “Процессы ОС Linux”.**

1.13 Суперпользователь

Суперпользователь - единственный пользователь в Linux, на которого не распространяются ограничения *прав доступа*. Имеет нулевой *идентификатор пользователя*.

Суперпользователь в Linux – это **выделенный** пользователь системы, на которого **не распространяются** ограничения *прав доступа*. *UID* суперпользовательских *процессов* равен **0**: так система отличает их от *процессов* других пользователей. Именно суперпользователь имеет возможность произвольно изменять владельца и *группу* файла. Ему открыт доступ на чтение и запись к **любому файлу** системы и доступ на чтение, запись и использование к **любому каталогу**. Наконец, суперпользовательский *процесс* может на время сменить **свой собственный UID** с нулевого на любой другой. Именно так и поступает программа **login**, когда, проведя процедуру идентификации пользователя, запускает стартовый командный интерпретатор.

Среди *учетных записей* Linux всегда есть запись по имени **root** ("корень"), соответствующая нулевому идентификатору, поэтому вместо "суперпользователь" часто говорят "**root**". Множество системных файлов принадлежат **root**, множество файлов только ему доступны на чтение или запись. Пароль этой учетной записи – одна из самых больших драгоценностей системы. Именно с ее помощью системные администраторы выполняют самую ответственную работу.

Существует два различных способа получить права суперпользователя. Первый – это зарегистрироваться в системе под этим именем, ввести пароль и получить *стартовую оболочку*, имеющую нулевой *UID*. Это – самый неправильный способ, пользоваться которым стоит, только если нельзя применить другие. В ОС Ubuntu описанный способ не используется, вместо него используется второй способ.

Второй способ — воспользоваться специальной утилитой **sudo**, которая позволяет выполнить одну или несколько команд от лица другого пользователя. По умолчанию эта утилита выполняет команду от лица

пользователя **root**, то есть запускает командный интерпретатор с нулевым *UID*. Отличие от предыдущего способа в том, что всегда известно, кто именно запускал **sudo**, а значит, ясно, с кого спрашивать за последствия.

1.14 Поиск файлов

Для поиска файла по имени или его части используется утилита **locate**. Параметр задает имя файла. Для поиска без учета регистра служит ключ **-i**.

Для ограничения объема выводимой информации используется ключ **-n** число. Построчный вывод получается, если результаты поиска направить по конвейеру в программу **less**, например

```
locate mp3 | less
```

Утилита **locate** ведет поиск в базе данных, которая должна периодически обновляться утилитой **updatedb**, выполняемой с правами администратора.

Другой способ найти файл предоставляет утилита **find**. Ее ключи приведены в (табл. 1).

Таблица 1.

Ключи утилиты **find**

Ключ	Назначение
-name	Задаёт имя файла или его часть
-size	Задаёт размер файла, например 12k
-type	Задаёт тип объекта для поиска: f-обычный файл d-каталог l-символьная ссылка
-a	Логическая связка and
-o	Логическая связка or
-user	Задаёт имя пользователя

Достоинствами утилиты **find** являются независимость от базы данных и широкие функциональные возможности, недостаток – меньшая скорость поиска по сравнению с **locate**.

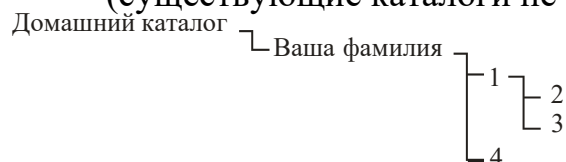
2 МЕТОДИКА ВЫПОЛНЕНИЯ

1. Ознакомиться с теоретическими сведениями.
2. После загрузки ОС Linux и запроса имени ввести имя и пароль пользователя.
3. По окончании загрузки ОС запустить терминал.

Все задания работы **следует** выполнить в режиме командной строки с помощью терминала.

Задания:

1. Создать в домашнем каталоге следующую структуру подкаталогов (существующие каталоги не удалять!):



2. Скопировать файл **/etc/group** в каталоги **1**, **2**, **3** и **4** используя абсолютные имена копируемого файла и каталога назначения.
3. С помощью утилиты **file** вывести на экран сведения о 3 - 4 различных файлах (в том числе из каталогов **/bin** и **/dev**).
4. Выполнить команду **ls -l /dev** используя таблицу 2 обозначений типов файлов

Таблица 2.

Обозначения типов файлов

Символ	Тип файла
d	Каталог
l	Символьная ссылка
s	Сокет
b	Блочное устройство
c	Символьное устройство
p	Именованный канал

перечислить типы файлов, хранящихся в каталоге **/dev**

5. Используя справочную систему, ознакомиться с ключами утилиты **ls** **-R**, **-l** (единица), **-m**, **--color**, ключи, определяющие порядок вывода на экран
6. Создать жесткую и символическую ссылки для одного из созданных в п.2 файлов.

Таблица 3.

Индивидуальные задания для бригад

Номер бригады	Задание
1	Вывести список имен файлов из /var , используя ключ -l Список упорядочить по размерам файлов. 2. Найти файлы, имена которых оканчиваются на pdf
2	Вывести список имен файлов из /bin , используя ключ -l Список упорядочить по датам создания

Номер бригады	Задание
	2. Найти файлы, имена которых оканчиваются на jpg
3	Вывести список имен файлов из /sbin, используя ключ -l Список упорядочить по именам 2. Найти файлы, размеры которых превышают 25к (запись +25k)
4	Вывести список имен файлов из /tmp, используя ключ -l Список упорядочить по именам 2. Найти файлы, имена которых оканчиваются на text
5	Вывести список имен файлов из /usr, используя ключ -l Список упорядочить по размерам файлов. 2. Найти файлы, имена которых оканчиваются на jpg и размеры более 1к
6	Вывести список имен файлов из /bin, используя ключ -l Список упорядочить по датам создания 2. Найти файлы, размеры которых превышают 15к (запись +15k)
7	Вывести список имен файлов из /usr, используя ключ -l Список упорядочить по размерам файлов. 2. Найти файлы, размеры которых превышают 25к (запись +25k) и имена начинаются на s
8	Вывести список имен файлов из /var, используя ключ -l Список упорядочить по датам создания 2. Найти файлы, размеры которых превышают 25к (запись +25k) и имена начинаются на s, а заканчиваются на jpg
9	Вывести список имен файлов из /sbin, используя ключ -l Список упорядочить по размерам файлов 2. Найти файлы, размеры которых превышают 1М (запись +1m)
10	Вывести список имен файлов из /bin, используя ключ -l Список упорядочить по именам 2. Найти файлы, размеры которых превышают 5к (запись +5k)

7. Выключить компьютер.

3 ОТЧЕТ О РАБОТЕ

Готовится в письменном виде один на бригаду. Содержание отчета:

- построенное в задании 1 дерево каталогов.
- описания назначений ключей команды ls.

- результаты выполнения заданий.

4 КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ

1. Типы файлов ОС Linux
2. Назначение утилиты file.
3. Структура дерева каталогов ОС Linux.
4. Отличия структуры файловых систем ОС Windows и Linux.
5. В чем отличие каталогов /var и /tmp.
6. Назначение утилиты pwd.
7. Назначение утилиты cat.
8. Назначение утилиты ls. Использование ключей -F, -a.
9. Утилита mkdir.
10. Утилиты копирования и перемещения файлов.
11. Жесткие ссылки: назначение и создание.
12. Создание файлов.
13. Символьные ссылки.
14. Удаление файлов и каталогов. Как восстановить ошибочно удаленный файл?
15. Назначение утилиты id.
16. Ярлыки объектов файловой системы.
17. Права доступа к файлу.
18. Суперпользователь и его права.
19. Назначение утилиты sudo.
20. Утилиты поиска файлов locate и find, их достоинства и недостатки.

ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА №7 КОНТРОЛЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РЕСУРСОВ ОС LINUX

Цель работы – практическое знакомство с командами, используемыми для контроля использования ресурсов и виртуальной файловой системой /proc

1 КРАТКИЕ ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ

1.1 Команды для контроля системных ресурсов

1.1.1 Вывод информации о процессах, выполняющихся в системе

Для вывода списка всех выполняющихся на компьютере в текущий момент процессах используется команда

ps aux

Значения используемых опций: а - all – процессы всех пользователей; u – ориентированная на пользователей (отображение информации о владельце); x – процессы, не контролируемые ttys.

Полезные ключи - -e – вывод сведений обо всех процессах и o – пользовательский вывод, например

ps -eo pid, ppid, pri, stat, pgid, nice, comm.

В столбце STAT содержится информация о состоянии процесса. Наиболее важные состояния: S-спящий; R –выполняющийся; T- остановленный; Z – зомби.

Буква Z указывает, что процесс завис и его нельзя завершить. Избавиться от подобной программы можно с помощью перезагрузки системы.

Более подробную информацию представляет опция -l (long format))

Для просмотра дерева процессов используются команды:

ps axjf

pstree

Завершение выполняющегося процесса

Завершение процесса выполняется командой

kill сигнал PID

Сначала процессу посылается сигнал -15. Если это не помогает,

используется крайняя мера -посылается сигнал -9.

Отображение динамически обновляемого списка выполняющихся процессов – команда **top**

В отличие от **ps**, команда **top** представляет динамически обновляемые сведения о процессах и о том, какой объем системных ресурсов использует каждый из них (рис.1).

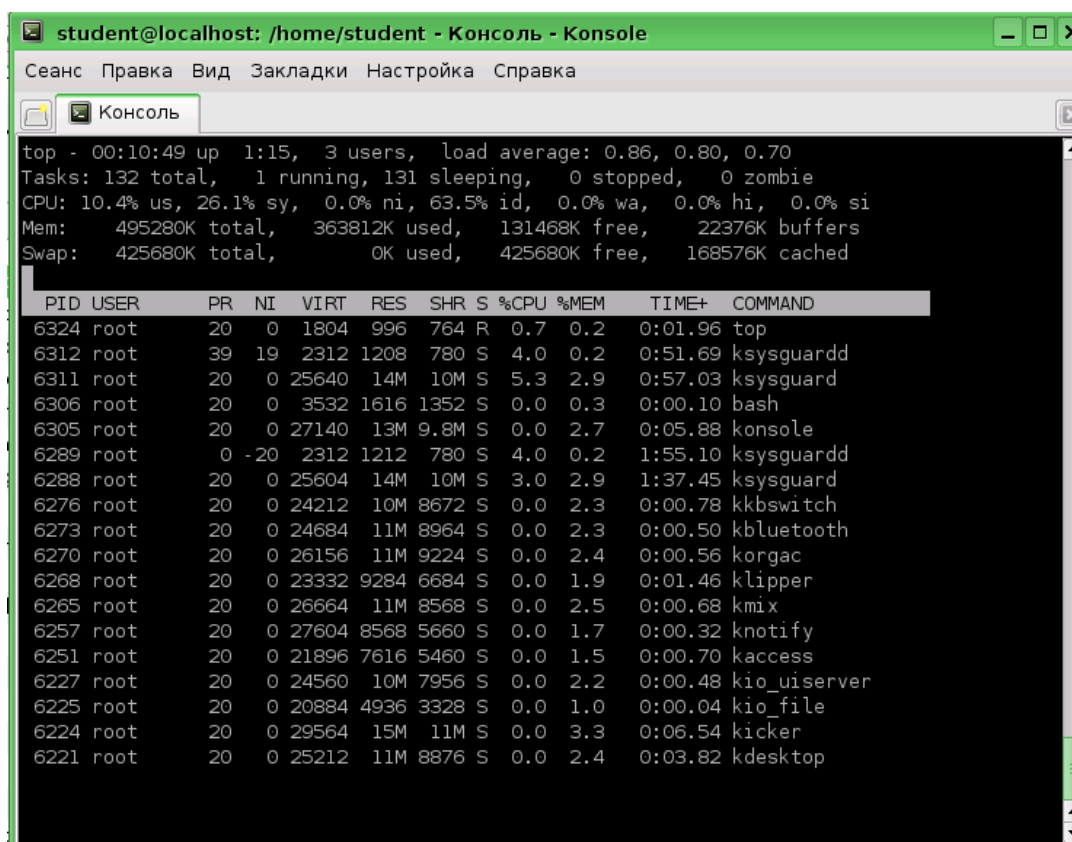
В первых пяти строках команда **top** отображает подробную информацию о системе, а затем описывает каждый выполняющийся процесс. Выходные данные сортируются по уровню загрузки ЦП данным процессом.

Для удаления процесса следует ввести символ **k**. Появится сообщение PID to kill:

Необходимо ввести PID процесса, программа запросит номер сигнала:

kill PID NNNN with signal [15]:

Как правило, данное значение является приемлемым, и через секунду после ввода **Enter** информация о выбранном процессе исчезнет с экрана.



```
top - 00:10:49 up 1:15, 3 users, load average: 0.86, 0.80, 0.70
Tasks: 132 total, 1 running, 131 sleeping, 0 stopped, 0 zombie
CPU: 10.4% us, 26.1% sy, 0.0% ni, 63.5% id, 0.0% wa, 0.0% hi, 0.0% si
Mem: 495280K total, 363812K used, 131468K free, 22376K buffers
Swap: 425680K total, 0K used, 425680K free, 168576K cached
```

PID	USER	PR	NI	VIRT	RES	SHR	S	%CPU	%MEM	TIME+	COMMAND
6324	root	20	0	1804	996	764	R	0.7	0.2	0:01.96	top
6312	root	39	19	2312	1208	780	S	4.0	0.2	0:51.69	ksysguardd
6311	root	20	0	25640	14M	10M	S	5.3	2.9	0:57.03	ksysguard
6306	root	20	0	3532	1616	1352	S	0.0	0.3	0:00.10	bash
6305	root	20	0	27140	13M	9.8M	S	0.0	2.7	0:05.88	konsole
6289	root	0	-20	2312	1212	780	S	4.0	0.2	1:55.10	ksysguardd
6288	root	20	0	25604	14M	10M	S	3.0	2.9	1:37.45	ksysguard
6276	root	20	0	24212	10M	8672	S	0.0	2.3	0:00.78	kkbswitch
6273	root	20	0	24684	11M	8964	S	0.0	2.3	0:00.50	kbluetooth
6270	root	20	0	26156	11M	9224	S	0.0	2.4	0:00.56	korgac
6268	root	20	0	23332	9284	6684	S	0.0	1.9	0:01.46	klipper
6265	root	20	0	26664	11M	8568	S	0.0	2.5	0:00.68	kmix
6257	root	20	0	27604	8568	5660	S	0.0	1.7	0:00.32	knotify
6251	root	20	0	21896	7616	5460	S	0.0	1.5	0:00.70	kaccess
6227	root	20	0	24560	10M	7956	S	0.0	2.2	0:00.48	kio_uiserver
6225	root	20	0	20884	4936	3328	S	0.0	1.0	0:00.04	kio_file
6224	root	20	0	29564	15M	11M	S	0.0	3.3	0:06.54	kicker
6221	root	20	0	25212	11M	8876	S	0.0	2.4	0:03.82	kdesktop

Рис. 1 – результат выполнение команды **top**

В первой строке программа сообщает текущее время, время работы системы (1 час 15 мин), количество зарегистрированных (login) пользователей (3 users), общая средняя загрузка системы (load average). Общей средней загрузкой системы называется среднее число процессов, находящихся в состоянии выполнения (R) или в состоянии ожидания (D). Общая средняя загрузка измеряется каждые 1, 5 и 15 минут.

Во второй строке вывода программы `top` сообщается, что в списке процессов находятся 132 процесса, из них 131 спит (состояние готовности или ожидания), 1 выполняется (на виртуальной машине только 1 процессор), 0 процессов зомби и 0 остановленных процессов.

В третьей-пятой строках приводится информация о загрузке процессора CPU в режиме пользователя и системном режиме, использования памяти и файла подкачки.

В таблице отображается различная информация о процессе. Рассмотрим колонки PID (идентификатор процесса), USER (пользователь, запустивший процесс), S (состояние процесса) и COMMAND (команда, которая была введена для запуска процесса).

Колонка S может содержать следующие значения:

R - процесс выполняется или готов к выполнению (состояние готовности)

D - процесс в "беспробудном сне" - ожидает дискового ввода/вывода

T - процесс остановлен (stopped) или трассируется отладчиком

S - процесс в состоянии ожидания (sleeping)

Z - процесс-зомби

N – процесс с низким приоритетом, nice, $\text{pri} < 19$

< - процесс с высоким приоритетом, $\text{pri} > 19$

+ - процесс в группе фоновых процессов

l – процесс с двумя и более потоками, многопоточный

s – ведущий процесс сеанса.

Колонка PR содержит приоритет процесса – целое число от 0 до 39. Колонка NI (NICE) (фактор уступчивости процесса) содержит задаваемое значение от -19 (наименее уступчивый) до 20 (самый уступчивый, вытесняется всеми). Значение NICE прибавляется к числу 20 для получения значения приоритета

$\text{PR} = 19 + \text{NICE}$

Для управления командой `top` используются односимвольные команды:

`h` – вывод справки о командах;

`r` – `renice` – изменение приоритета, в режиме администратора (через `sudo`) можно задавать значения от -19 до 20;

`q` – завершение работы с командой и другие (см. информацию справки).

Недостаток команды – вывод только первых $N < 26$ строк информации о процессах.

Для управления процессами с использованием графического интерфейса используется утилита Системный монитор, которая запускается из системного меню Система-Администрирование – Системный монитор (рис.2).

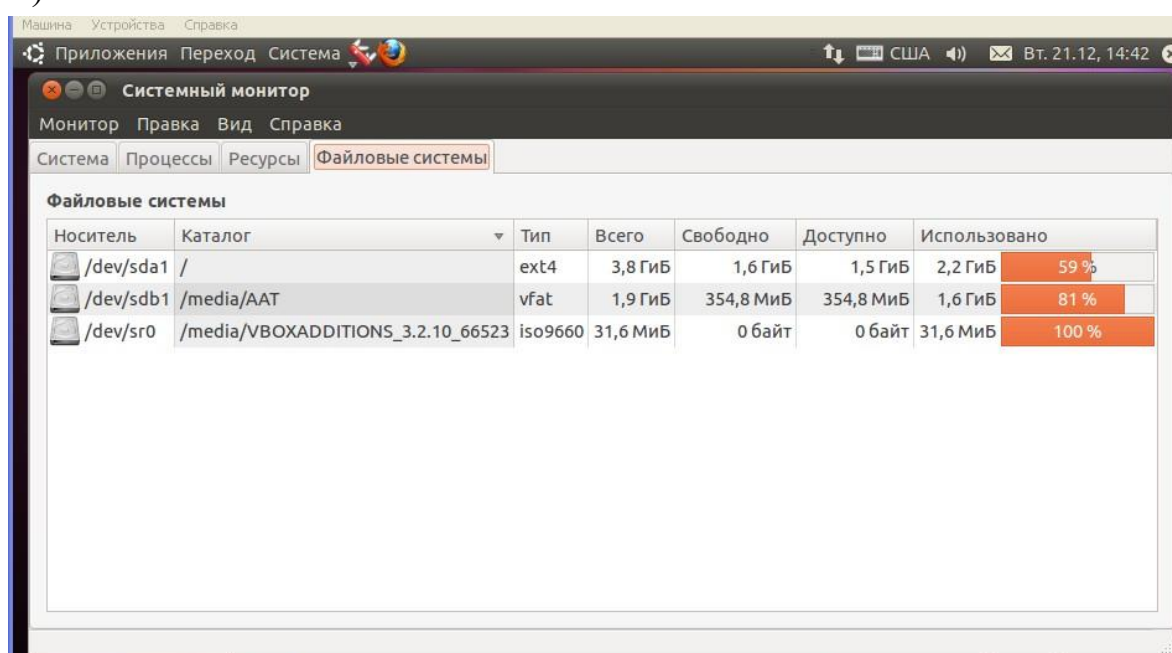


Рис. 2. Системный монитор

На закладке Процессы монитор показывает сведения о запущенных процессах, на закладке система – сведения об использовании ЦП и памяти. Достоинства монитора – использование графического интерфейса, отображение списка всех процессов.

Вывод дерева процессов

Для построения дерева процессов используются команды

`pstree`

`ps -ejH`

`ps axjt`

Получение информации о потоках

Как известно, процесс может иметь параллельно выполняющиеся потоки (threads) или облегченные процессы (LWP, Light Weight Process). Для получения информации о потоках заданного процесса используется опция – L, например `ps -fLC swriter.bin` выводит список потоков приложения `writer` Open Office. Процессы, использующие более одного потока – редактор звуковых файлов `audacity` и `soffice.bin`, а также демоны (службы в терминологии Windows). Как указано выше, многопоточные процессы помечено символом `l` в колонке состояния.

1.1.2 Получение списка открытых файлов

Команда `lsuf` (List open files) без параметров выводит полный список открытых файлов. Пользователь-администратор получит несколько тысяч строк текста.

Для получения списка файлов, открытых конкретным пользователем, служит команда

`lsuf -u имя_пользователя`

Получение списка пользователей конкретного файла

Необходимо ввести команду `lsuf` с указанием имени файла. Например `lsuf /bin/bash`

Отображение информации об оперативной памяти системы

Текущее состояние системной памяти позволяет получить команда **free**

По умолчанию все значения представлены в килобайтах. Значения в М позволяет получить опция `-m`.

1.1.3 Отображение информации об использовании дискового пространства

Команда `df` выводит данные об объеме доступного дискового пространства (в Кбайтах). Опция `-h` улучшает восприятие результатов.

Команда `du` дает возможность узнать объем дисковой памяти, занимаемой каталогами и файлами.

1.2 Файловая система /proc

Ядро Linux предоставляет механизм доступа к своим внутренним структурам и позволяет изменять установки ядра во время работы ОС посредством файловой системы /proc. Файловая система /proc является механизмом для ядра и его модулей, позволяющим посылать информацию процессам (отсюда и название /proc). С помощью этой виртуальной файловой системы можно работать с внутренними структурами ядра, получать полезную информацию о процессах и изменять установки (меняя параметры ядра) на лету. Файловая система /proc располагается в памяти в отличие от других файловых систем, которые располагаются на диске.

Файловая система /proc контролируется ядром. Из-за того, что она предоставляет информацию, контролируемую ядром, она располагается в памяти, контролируемой также ядром. Команда "ls -l" покажет, что большинство файлов в этой системе имеют нулевую длину, но посмотрев любой файл, Вы получите достаточно информации. Как это может быть? Все просто - файловая система /proc как любая другая файловая система регистрируется на уровне VFS (Virtual File System layer). Поэтому при запросе файлов/каталогов, файловая система /proc создает эти файлы/каталоги на основании информации, содержащейся в ядре.

В действительности многие программы собирают информацию из файлов в /proc, форматируют её своим собственным способом, а результат затем выводят на экран. Существует несколько программ, которые поступают именно так при выводе информации о процессах (top, ps и т. п.), /proc - это также хороший источник информации об аппаратном обеспечении, и по аналогии с программами, показывающими процессы, некоторые другие программы являются просто интерфейсами к информации, находящейся в /proc.

Также существует специальный подкаталог /proc/sys. Он позволяет отображать параметры ядра и изменять их в режиме реального времени.

1.2.1 Информация о процессах

Каждый из каталогов содержит одинаковые пункты, краткое описание некоторых из них:

1. cmdline: этот (псевдо-) файл содержит полную командную строку, использованную для вызова процесса. Он не отформатирован: между

программой и ее аргументами нет пробелов, а в конце строки нет разделителя строки. Чтобы просмотреть его, вы можете использовать: **perl -ple 's,\00, ,g' cmdline**.

2. **cwd**: эта символическая ссылка указывает на текущий рабочий каталог процесса (следует из имени).

3. **environ**: этот файл содержит все переменные окружения, определенные для этого процесса, в виде ПЕРЕМЕННАЯ=значение. Как и в **cmdline** вывод вообще не отформатирован: нет разделителей строк для отделения различных переменных, и в конце нет разделителя строки. Единственным решением для его просмотра будет: **perl -pl -e 's,\00,\n,g' environ**.

4. **exe**: эта символическая ссылка указывает на исполняемый файл, соответствующий запущенному процессу.

5. **fd**: этот подкаталог содержит список файловых дескрипторов, открытых в данный момент процессом.

6. **maps**: когда вы выводите содержимое этого именованного канала (при помощи команды **cat**, например), вы можете увидеть части адресного пространства процесса, которые в текущий момент распределены для файла. Вот эти поля (слева направо): адресное пространство, связанное с этим распределением; разрешения, связанные с этим распределением; смещение от начала файла, где начинается распределение; старший и младший номера (в шестнадцатиричном виде) устройства, на котором находится распределенный файл; номер inode файла; и, наконец, имя самого файла.

7. **root**: эта символическая ссылка указывает на корневой каталог, используемый процессом. Обычно это будет /.

8. **status**: этот файл содержит разнообразную информацию о процессе: имя исполняемого файла, его текущее состояние, его PID и PPID, его реальные и эффективные UID и GID, его использование памяти и другие данные.

Если вывести список содержимого каталога **fd** для процесса 127, получим примерно следующее:

```
ls -l fd
total 0
lrwx----- 1 root      root      64 Dec 16
22:04 0 -> /dev/console
```

```

l-wx-----      1 root          root          64 Dec 16
22:04 1 -> pipe:[128]
l-wx-----      1 root          root          64 Dec 16
22:04 2 -> pipe:[129]
l-wx-----      1 root          root          64 Dec 16
22:04 21 -> pipe:[130]
lrwx-----      1 root          root          64 Dec 16
22:04 3 -> /dev/apm_bios
lr-x-----      1 root          root          64 Dec 16
22:04 7 -> pipe:[130]
lrwx-----      1 root          root          64 Dec 16
22:04 9 -> /dev/console

```

На самом деле это список файловых дескрипторов, открытых процессом. Каждый открытый дескриптор представлен в виде символической ссылки, где имя - это номер дескриптора, который указывает на файл, открытый этим дескриптором.

1.3 Информация об аппаратном обеспечении

Кроме каталогов, связанных с различными процессами, в /proc также содержится значительный объем информации об аппаратном обеспечении ПК.

Список файлов каталога /proc, полученный с помощью команды `ls -d [a-z]*` выглядит следующим образом:

acpi	fb	kmsg	slabinfo
asound	filesystems	loadavg	stat
buddyinfo	fs	locks	swaps
bus	ide	mdstat	sys
cmdline	interrupts	meminfo	sysrq-trigger
cpuinfo	iomem	misc	sysvipc
crypto	ioports	modules	tty
devices	irq	mounts	uptime
diskstats	kallsyms	net	version
dma	kcore	partitions	vmstat
driver	keys	schedstat	zonein
execdomains	key-users	self	

Например, каталог /proc/interrupts содержит список прерываний, используемых в данный момент системой, а также периферийные устройства, которые их используют.

Описание некоторых из файлов /proc:

cpuinfo: этот файл содержит, как видно из его имени, информацию о процессорах машины. Пример содержимого файла:

```
cat /proc/cpuinfo
```

```
processor          : 0
vendor_id         : GenuineIntel
cpu family        : 6
model             : 8
model name        : Pentium III (Coppermine)
stepping          : 6
cpu MHz           : 1000.119
cache size        : 256 KB
fdiv_bug          : no
hlt_bug           : no
sep_bug           : no
f00f_bug          : no
coma_bug          : no
fpu               : yes
fpu_exception     : yes
cpuid level       : 2
wp                : yes
flags              : fpu vme de pse tsc msr pae mce cx8
apic sep mtrr pge mca
cmov pat pse36 mmx fxsr xmm
bogomips          : 2015.85
processor          : 3
vendor_id         : GenuineIntel
cpu family        : 6
model             : 8
model name        : Pentium III (Coppermine)
stepping          : 6
cpu MHz           : 1000.119
cache size        : 256 KB
fdiv_bug          : no
hlt_bug           : no
sep_bug           : no
f00f_bug          : no
coma_bug          : no
fpu               : yes
fpu_exception     : yes
cpuid level       : 2
wp                : yes
```

```
flags          : fpu vme de pse tsc msr pae mce cx8
apic sep mtrr pge mca
cmov pat pse36 mmx fxsr xmm
bogomips       : 2015.29
```

modules: этот файл содержит список модулей, используемых ядром в настоящий момент, вместе со счетчиком использования каждого из модулей. Эта информация используется командой `lsmod`, которая отображает её в более удобной для чтения форме,

meminfo: этот файл содержит информацию о загрузке памяти на момент вывода его содержимого. Команда `free` выведет ту же самую информацию, но уже в более удобном для чтения формате.

bus: этот подкаталог содержит информацию обо всех периферийных устройствах, найденных на различных шинах вашего компьютера. Информация обычно не удобна для чтения, и большая её часть переформатируется внешними утилитами.

асри: некоторые файлы и каталоги, представленные в этом каталоге, особенно интересны для ноутбуков, которые позволяют вам выбирать различные варианты энергосбережения.

1.4 Отображение и изменение параметров ядра

Назначение подкаталога `/proc/sys` - сообщать о различных параметрах ядра, и позволить изменять некоторые из них в интерактивном режиме, В противоположность всем другим файлам каталога `/proc`, некоторые файлы из этого каталога могут быть открыты для записи, но только для `root`'а.

Содержимое этих каталогов зависит от системы, а большинство файлов будет полезно только для очень специализированных приложений.

2 МЕТОДИКА ВЫПОЛНЕНИЯ

1. Вывести список всех процессов системы.
2. Вывести дерево процессов.
3. С помощью команды `top` получить список 5 процессов, потребляющих наибольшее количество процессорного времени.
4. Найти 2 процесса, имеющих более ДВУХ потоков. Использовать состояние процесса

5. Используя команду `top`, изменить приоритеты 2 процессов.
6. Получить список открытых файлов пользователя `aa`
7. Получить текущее состояние системной памяти
8. Получить справку об использовании дискового пространства.
9. Вывести информацию о каком-либо процессе, используя содержимое каталога `/proc`
10. Вывести информацию о процессоре ПК, используя содержимое каталога `/proc`
11. Вывести список модулей, используемых в настоящий момент ядром ОС.

3 ОТЧЕТ О РАБОТЕ

Готовится в письменном виде один на бригаду. Содержание отчета:

1. Результаты выполнения заданий 1- 11 (снимки экранов) и использованные команды ОС Linux.

4 КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ

1. Команды вывода списка процессов.
2. Команда получения списка потоков
3. Команда для завершения приложений.
4. Состояния процесса Linux.
5. Получение информации о потоках процесса.
6. Примеры многопоточных процессов.
7. Необходимость использования потоков.
8. Процессы – зомби: как они появляются, как их найти и что с ними делать?
9. Содержимое вывода команды `top`.
10. Как получить информацию о процессах системы, используя файловую систему `/proc`?
11. Команды для получения информации об открытых файлах
12. Получение информации о состоянии системной памяти.
13. Получение информации об использовании дискового пространства.
14. Назначение файловой системы `/proc`

ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА №8 УПРАВЛЕНИЕ ДОСТУПОМ В ФАЙЛОВОЙ СИСТЕМЕ EXT3FS

Цель работы: практическое знакомство со средствами обеспечения безопасности в ОС Linux и методами управления доступом к данным в файловой системе ОС Linux ext3fs

1 КРАТКИЕ ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ

13.1 Права доступа и группы пользователей

В ОС Unix и Linux каждому файлу файловой системы ext3fs (или ext4fs) соответствует *набор прав доступа*, представленный в виде 9-тибитов режима. Он определяет, какие пользователи имеют право читать файл, записывать в него данные или выполнять его. Вместе с другими тремя битами, влияющими на запуск исполняемых файлов, этот набор образует *код режима доступа к файлу*. Двенадцать битов режима хранятся в 16-битовом поле индексного дескриптора вместе с 4-мя дополнительными битами, определяющими тип файла. Последние 4 бита устанавливаются при создании файлов и не подлежат изменению. Биты режима (далее права) могут изменяться либо владельцем файла, либо суперпользователем с помощью команды **chmod**.

В многопользовательской ОС Linux с целью защиты информации пользователей и обеспечения безопасности самой ОС используются группы пользователей со следующими свойствами:

- каждый пользователь входит в минимум одну группу. Группа, присваиваемая пользователю при его создании, называется основной. Все остальные группы в которые будет включен пользователь, будут являться дополнительными.
- группа пользователей может содержать некоторое количество пользователей, но не может содержать или включаться в другие группы.
- группа может быть пустой, т.е. не содержать в себе ни одного пользователя.

Чтобы добавить пользователя в ту или иную группу, используя командную строку, следует отредактировать файл **/etc/group**. Структура записи файла:

имя_группы: пароль: GID: список_пользователей

Например:

syslog:x:103:

klog:x:104:

scan:x:105:hpl,alexset

nvrn:x:106:

fuse:x:107:alexset

В приведенном примере в группу **scan** входят пользователи **hpl** и **alexset**. Чтобы добавить в эту группу новых пользователей, следует перечислить их символьные имена через запятую. В графическом режиме для управления учетными записями пользователей используется утилита управления пользователями и группами, запускаемая через System/Administration/Users and Groups.

Существует три способа управления доступом к файлу или каталогу. Было определено, что каждый файл должен иметь владельца (*owner*), группового владельца (*group owner*), а также может потребоваться доступ для всех остальных пользователей (*everyone*). Эти названия обычно приводятся как **пользователь/группа/остальные** (*user/group/others*) или коротко **ugo**. Реализация управления доступом к файлам и каталогам в ОС Linux разрешает или запрещает доступ с помощью трех бит: бита чтения (**Read**), бита записи (**Write**), бита выполнения (**eXecute**). Они представляются следующим образом:

flag user group other

rwx rwx rwx

Флаг типа (flag) может быть одним из следующих (табл. 1).:

Таблица 1.

Типы Флаг

Флаг	Описание
-	Отсутствие флага
l	Символическая ссылка (symbolic link)
d	Директория (directory)
b	Блочное устройство (block device)
c	Символьное устройство (character device)
p	Канал, устройство fifo (fifo device)
s	Unix сокет (unix domain socket)

Стандартные права

Посмотреть права доступа на объекты можно командой **ls** с ключом -

1. Также можно добавить ключ **-a** для того, чтобы были отображены скрытые объекты:

```
/media/Work/applicat > ls -l
```

итого 1308

```
-rwx----- 1 alex nogroup 638116 2015-06-25 20:42 autcolor.zip
```

```
drwxr-xr-x 13 alex nogroup 4096 2015 05-31 14:58 phpBB3
```

```
drwx----- 10 alex nogroup 4096 2015-06-25 14:29 phpMyAdm-3.2.0-all-languages
```

```
-rwx----- 1 alex nogroup 677334 2015-06-25 20:42 pro_ubuntu.zip
```

```
drwxr-xr-x 2 alex nogroup 4096 2015-06-25 14:29 безымянная папка
```

В листинге используются буквенные обозначения прав (т.н. маска режима доступа), но часто используются также цифровые обозначения в восьмеричном представлении, показанные в табл. 2:

Таблица 2.

Обозначение

ОСТ	BIN	Mask	Комментарий
0	000	- - -	отсутствие прав
1	001	- - x	права на выполнение
2	010	- w -	права на запись
3	011	- w x	права на запись и выполнение
4	100	r - -	права на чтение
5	101	r - x	права на чтение и выполнение
6	110	r w -	права на чтение и запись
7	111	r w x	полные права

Для назначения обычных прав используются три восьмеричных цифры (9 битов).

Первая цифра определяет права для владельца файла, вторая - права для основной группы пользователя, третья - для всех остальных пользователей. Так, например, чтобы задать права на файл всем, нужно установить права **777 (rwxrwxrwx)**. Существуют также специальные биты, такие как **SUID**, **SGID** и **Sticky**-бит. Они влияют на запуск выполняемого файла. При их применении необходимо использовать не три восьмеричных цифры, а 4. Зачастую в технической литературе права обозначаются именно четырьмя цифрами, например **0744**.

Пример 1:

```
-rwx----- 1 alexserv nogroup 677334 2016-06-25 20:42 pro_ubuntu.zip
```

```
drwxr-xr-x 2 alexserv nogroup 4096 2015-06-25 14:29 безымянная папка
```

Для первой строки примера 1:

- Первый символ (флаг) пустой: - для файлов.

- Следующие три символа (**rwX**) обозначают права для владельца файла, в данном случае полные права для пользователя **alexserv**. По умолчанию, при создании объекта (файла или каталога) устанавливаются полные права для его владельца.
- Следующие три (- - -) - определяют права для группы **nogroup**, в нашем примере для всех пользователей группы **nogroup** доступ запрещен.
- последние три символа (- - -) определяют права для всех остальных пользователей, в нашем случае доступ запрещен.

Восьмеричное обозначение прав для файла **pro_ubuntu.zip: 0700**.

Для второй строки (это каталог, о чем свидетельствует флаг «d»):

- Для владельца каталога **alexserv** - полные права (rwx).
- Для группы **nogroup** - права только на листинг каталога (r-x).
- Для пользователя «все остальные» - права только на листинг каталога (r-x).

Восьмеричное обозначение в этом примере: **0755**.—Для того, чтобы пользователи могли просматривать каталог, необходимы права на чтение и выполнение каталога, т.е. минимальные права на каталог 0555 (r-xr-xr-x), прав 0444 (r - - r - - r - -) будет недостаточно для входа в каталог

13.2 Установка прав - команда **chmod**

Права устанавливаются командой **chmod**. По умолчанию использовать ее может только **root**. Команда **chmod** поддерживает установку прав как в восьмеричном представлении, так и в символьном (маска режима доступа).

Синтаксис команды:

chmod <опции> <права> <объект или регулярное выражение>

Опции:

Из самых полезных и часто используемых опций можно выделить одну:

-R - рекурсивное назначение прав. Т.е. назначить права всем объектам, руководствуясь регулярным выражением.

Пример 2:

chmod -R 755 * - Назначение прав всем объектам текущего каталога, включая подкаталоги.

chmod -R 700 z* - Назначить полные права для владельца и исключить права для группы и всех остальных для всех объектов, которые начинаются именоваться на **z**, находящиеся в текущем каталоге и его подкаталогах. Применение прав к объектам в подкаталогах произойдет только в том случае, если сам подкаталог начинает именоваться на **z**. Т.е. рекурсия будет применяться только и только к тем объектам, которые

удовлетворяют регулярному выражению

13.3 Запись прав

Права можно записывать как в восьмеричном представлении так и в символьном. В восьмеричном представлении, для стандартных прав, указываются 3 восьмеричные цифры (первая для владельца, вторая для группы, третья для всех остальных). См. таблицу.

Пример 2:

- **chmod 744 mydat.txt** - установит права для файла **mydat.txt** - (r w x r - - r - -);
- **chmod -R 775 doc** - установит права на каталог **doc** и на все объекты, что внутри этого каталога, включая содержимое подкаталогов (r w x r w x r - x);
- **chmod 700 *** - установит права только для владельца на все файлы и каталоги в текущем каталоге, включая подкаталоги и их объекты (rwx -----).

Другой способ назначения прав - это использование маски режима доступа (символьное представление). Помимо прав также задается пользователь или группа пользователей, которым эти права предоставляются:

- **u** - владельцу объекта;
- **g** - группе объекта;
- **o** - пользователю «все остальные»;
- **a** - все вышеперечисленное.

Для назначения прав используются три знака: минус, плюс или равно:

- **-** - убрать указанные права с объекта;
- **+** - добавить указанные права к существующим правам объекта;
- **=** - заменить права объекта на указанные.

Пример:

- **chmod g+w mydat.txt** - добавить пользователям группы файла **mydat.txt** права на запись в этот файл;
- **chmod a=rwx fdoc.doc** - заменить существующие права на файле **fdoc.doc** на полные права всем;
- **chmod o-w test.cgi** - убрать права на запись для пользователя «Все остальные».
- **chmod ug=rw spisok.doc** - выставить права на чтение и запись файлу **spisok.doc** для владельца и группы. Обратите внимание, что если у пользователя «все остальные» были какие-либо права, они сохранятся в неизменном виде.

Биты SUID, SGID и Sticky

Linux использует не символьные имена владельцев и групп, а их

идентификаторы (**UID** - для пользователей и **GID** для групп). Эти идентификаторы хранятся в файлах **/etc/passwd** и **/etc/group** соответственно. Символьные эквиваленты идентификаторов используются только для удобства, например, при использовании команды **ls**, идентификаторы заменяются соответствующими символьными обозначениями.

Зачастую, при создании пользователя, если не указано иное, идентификатор группы пользователя равен идентификатору пользователя.

Что касается процессов, то с ними связаны не два идентификатора, а четыре: реальный и эффективный пользовательский (**UID**), а также реальный и эффективный групповой (**GID**). Реальные номера применяются для учета использования системных ресурсов, а эффективные для определения прав доступа к процессам. Как правило, реальные и эффективные идентификаторы совпадают. Владелец процесса может посылать ему сигналы, а также изменять приоритет.

Процесс не может явно изменить ни одного из своих четырех идентификаторов, но есть ситуации, в которых происходит косвенная установка новых эффективных идентификаторов процесса. Существуют два специальных бита: **SUID** (**Set User ID** - бит смены идентификатора пользователя) и **SGID** (**Set Group ID** - бит смены идентификатора группы). Когда пользователь или процесс запускает исполняемый файл с установленным одним из этих битов, файлу временно назначаются права его (файла) владельца или группы (в зависимости от того, какой бит задан). Таким образом, пользователь может даже запускать файлы от имени суперпользователя.

Восьмеричные значения для **SUID** и **SGID** равны **4000** и **2000**, символьные: **u+s** и **g+s**.

Установка битов **SUID** или **SGID** позволит пользователям запускать исполняемые файлы от имени владельца (или группы) запускаемого файла. Например, как говорилось выше, команду **chmod** по умолчанию может запускать только **root**. Если мы установим **SUID** на исполняемый файл **/bin/chmod**, то обычный пользователь сможет использовать эту команду без использования **sudo**, так, что она будет выполняться от имени пользователя **root**. По такому принципу работает, например, команда **passwd**, с помощью которой пользователь может изменить свой пароль.

Если установить **SGID** для каталога, то все файлы, созданные в нем при запуске будут принимать идентификатор группы каталога, а не группы владельца, который создал файл в этом каталоге. Одним словом, если пользователь поместил исполняемый файл в такой каталог и запустил его, процесс запустится от имени владельца (группы) каталога, в котором находится этот файл.

Установить **SUID** и **SGID** можно командой **chmod**:

- **chmod 4755 doc.pl** - устанавливает на файл **doc.pl** бит **SUID** и

заменяет обычные права на 755 (rwxr-xr-x).

- **chmod u+s doc.pl** - тоже самое, только обычные права не перезаписываются.
- **chmod 2755 doc.pl** - устанавливает на файл doc.pl бит SGID и заменяет обычные права на 755 (rwxr-xr-x).
- **chmod g+s doc.pl** - тоже самое, только обычные права не перезаписываются.

Догадайтесь, что произойдет после выполнения такой команды:

- **chmod 6755 doc.pl**

Снять установленные биты можно различными способами:

- **chmod g-s doc.pl** - убираем SUID
- **chmod u-s doc.pl** - убираем SGID
- **chmod 0644 doc.pl** - убираем все дополнительные биты и меняем права на 644.

Пример 3. Отображение SGID и SUID:

```
/media/Work/test > ls -l
```

итого 20

```
drwxr-xr-x 2 root root 4096 2016-06-15 16:18 alex
```

```
drwx----- 2 root root 4096 2015-06-15 14:20 qq
```

```
-rwxrwsrwx 1 root root 0 2015-07-24 19:42 qwert
```

В примере 3 видно, что для файла **qwert** установлен **SGID**, о чем свидетельствует символ «s» (-rwxrwsrwx). Символ «s» может быть как строчная буква (s), так и прописная (S). Регистр символа только лишь дает дополнительную информацию об исходных установках, т.е. был ли до установки SGID установлен бит, в данном случае на выполнение (rwxrwsrwx). Если s строчная, то права на выполнение у группы этого файла были до установки **SGID**. Если S прописная, то группа для этого файла ранее не имела прав на выполнение до установки **SGID**.

Еще одно важное усовершенствование касается использования **sticky-бита** в каталогах. В отличие от установки **sticky** на каталог, на файл такой бит устанавливать не имеет смысла. Каталог с установленным **sticky-битом** означает, что удалить файл из этого каталога может только владелец файла или суперпользователь. Другие пользователи лишаются права удалять файлы, даже если имеют права 7 (rwx), хотя писать (создавать) файлы в таких каталогах они могут, при условии что имеют права 7 (rwx). Установить **sticky-бит** в каталоге может только суперпользователь. **Sticky-бит** каталога, в отличие от **sticky-бита** файла, остается в каталоге до тех пор, пока владелец каталога или суперпользователь не удалит каталог явно или не применит к нему **chmod**. Владелец каталога может удалить **sticky-бит**, но не может его установить.

- Восьмеричное значение stiky-бита: **1000**
- Символьное: **+t**

Установить **sticky-бит** на каталог можно используя команду **chmod**:

- **chmod 1755 alex** - с заменой прав;
- **chmod +t alex** - добавление к текущим правам.

Убрать **sticky-бит** на каталог можно:

- **chmod -t alex**

Отображение **sticky-бита**:

```
/media/Work/test > ls -l
```

итого 20

```
drwxr-xr-t 2 root root 4096 2016-06-15 16:18 alex
```

```
drwx----- 2 root root 4096 2015-06-15 14:20 qdir
```

```
-rwxr--r-T 1 root root 0 2016-07-24 19:42 qwert
```

```
-rw-r--r-- 1 root root 4099 2015-06-11 14:14 sources.list
```

Видно, что **sticky-бит** установлен на каталоге **alex**, а также на файле **qdir**, о чем свидетельствует символ **(t)**. Символ «**t**» может быть представлен как строчной буквой **(t)**, так и прописной **(T)**. Строчная буква отображается в том случае, если перед установкой **sticky bit** произвольный пользователь уже имел право на выполнение **(x)**, а прописная **(T)** — если такого права у него не было. Конечный результат один и тот же, но регистр символа дает дополнительную информацию об исходных установках.

Итак, использование **sticky** позволяет реализовать каталоги общего пользования, в которые пользователи могут писать файлы, но не могут удалять чужие файлы.

Пример 4. Установка **sticky** на каталог:

```
/media/Work/test > ls -l
```

итого 20

```
drwxrwxrwx 2 root root 4096 2015-07-24 20:54 alex
```

```
drwx----- 2 root root 4096 2015-06-15 14:20 qqq
```

После установки **sticky-бита**:

```
/media/Work/test > chmod +t alex
```

```
/media/Work/test > ls -l
```

итого 20

```
drwxrwxrwt 2 root root 4096 2015-07-24 20:54 alex
```

```
drwx----- 2 root root 4096 2015-06-15 14:20 qqq
```

13.4 Списки управления доступом (ACL-списки)

Возможностей стандартных прав ОС Linux недостаточно для реализации сложных схем доступа. Списки управления доступом (**ACL** — Access Control List списки) предоставляют более тонкую организацию управлению доступом пользователей к указанным каталогам и файлам по сравнению с традиционными правами доступа ОС Linux [1].

При использовании **ACL-списков** можно указать способы, позволяющие каждому из нескольких пользователей иметь доступ к

каталогу или файлу. Недостаток ACL-списков в снижении производительности системы, поэтому их использование не следует разрешать на файловых системах, хранящих системные файлы, где вполне достаточно традиционных прав доступа Linux. Следует проявлять осторожность при перемещении, копировании или архивировании файлов, поскольку не все утилиты сохраняют ACL-списки. Кроме того, невозможно скопировать ACL-списки в файловые системы, которые их не поддерживают, или в файловую систему, в которой исключена поддержка этих списков.

ACL-список включает в себя набор *правил*. Правило определяет, как указанный пользователь или группа может получить доступ к файлу, с которым связан ACL-список. Есть два вида правил: *правила доступа* (access ACLs) и *правила по умолчанию* (default ACLs).

Правило доступа определяет информацию о доступе для отдельного файла или каталога. ACL-список по умолчанию принадлежит исключительно каталогу, он определяет информацию доступа по умолчанию (ACL-список) для любого имеющегося в каталоге файла, которому не предоставлен явно заданный ACL-список.

13.4.1 Предоставление возможности использования ACL-списков

Перед тем как получить возможность использования ACL-списков, нужно установить программный пакет `acl`. Linux поддерживает ACL-списки на файловых системах `ext2`, `ext3` и `ext4`. Для использования ACL-списков на файловой системе `ext` нужно смонтировать устройство с данной файловой системой с ключом `acl`. Сначала необходимо отредактировать файл со списком файловых систем `fstab`, указать в нем, на каких разделах HDD следует учитывать ACL права, затем перемонтировать устройство, как указано в [1].

Для указания поддержки файловой системой ACL-списков необходимо в строку с описанием выбранной файловой системы добавить параметры `grpquota`, `acl`, `suid` и перезагрузить компьютер.

В данной работе указанные операции не выполняются. Желаящие проверить поддержку ACL на своем компьютере могут при необходимости получить дополнительные консультации.

13.4.2 Работа с правами доступа

Утилита `getfacl` отображает ACL-список указанного файла. При использовании утилиты `getfacl` для получения информации о файле, который не имеет ACL-списка, она показывает ту же информацию, что и команда `ls -l`, хотя и в ином формате.

```
$ ls -l test
-rw-r—r—1 mx mx 9537 Jan 12 23:15 test
$ getfacl test
```

```
# file: test
# owner: aa
# group: aa
user:: rw-
group:: r—
other:: r—
```

Первые три строки выведенной информации содержат заголовок. В них указывается имя файла, его владелец и группа, с которой связан файл. В строке, которая начинается со слова `user`, два двоеточия указывают на то, что в строке показаны права владельца файла. В следующей строке показываются права той группы, с которой связан файл. Со всеми остальными пользователями (`other`) не могут быть связаны никакие имена.

Чтобы посмотреть, установлены ли ACL-списки на объектах, достаточно воспользоваться командой `ls -l`. Символ "+" в конце списка стандартных прав сообщает о наличии установленных прав ACL:

Утилита **setfacl** с ключом `-m` позволяет добавить или изменить одно или несколько правил в ACL-списке файла. Списки ACL можно задать:

- **на уровне пользователей** - назначаются ACL конкретным пользователям;
- **на уровне групп** - назначаются ACL конкретным группам;
- **с помощью маски эффективных прав** - ограничение максимальных прав для пользователей и/или групп;
- **для пользователей, не включённых в группу данного файла** - это т.н. пользователь «Все остальные»;

Рассмотрим синтаксис командной строки **setfacl**:

setfacl <опции> <ключ> <список правил> <объект>

- <опции> - задает дополнительные опции;
- <ключ> - задает режим работы утилиты;
- <список правил> - собственно, сами правила доступа к объекту;
- <объект> - объект к которому применяется ACL, в большинстве случаев это файл или каталог.

Часто используемые ключи табл. 3:

Таблица 3.

Ключи

Ключ	Описание
--set или -set file*	- Устанавливает новые указанные права ACL, удаляя все существующие. Необходимо, чтобы наравне с задаваемыми правилами ACL были также указаны стандартные права Linux, в противном случае будет давать ошибку;
-m или -M file*	- Модифицирует указанные ACL на объекте. Другие существующие ACL сохраняются.

Ключ	Описание
-x или -X file*	- Удаляет указанные ACL права с объекта. Стандартные права Linux не изменяются.

* - При использовании **-M**, **-set**, **-X** - разрешения будут браться из указанного файла **file**, который должен быть заранее подготовлен в формате вывода ACL разрешений командой **getfacl**. Подготовить файл можно либо вручную, в формате вывода **getfacl**, либо использовать команду **getfacl -R file > file_out**. Где **file** это файл(ы) или каталог(и) с которых нужно снять ACL, а **file_out** - текстовый файл, в который запишутся снятые ACL права.

Часто используемые опции табл. 4:

Таблица 4

Опции	
Опция	Описание
-b	-Удаляет все ACL права с объекта, сохраняя основные права;
-k	-Удаляет с объекта ACL по умолчанию. Если таковых на объекте нет, предупреждение об этом выдаваться не будет;
-d	-Устанавливает ACL по умолчанию на объекте.
-restore=file	-Восстанавливает ACL права на объекте из ранее созданного файла с правами.
-R	-Рекурсивное назначение (удаление) прав, то есть с просмотром всех подкаталогов.

Проверить, поддерживает ли тот или иной раздел винчестера ACL, можно попытавшись установить ACL командой **setfacl**:

```
/root > setfacl -m u:alexser:rw-,g:root:rw- qq
setfacl: qq: Operation not supported
```

Вывод сообщения **Operation not supported** - операция не поддерживается - признак того, что ACL-список на том разделе винчестера, где лежит файл **qq** не активирован.

Примеры использования утилиты **setfacl**.

Рассмотрим примеры использования назначения, модификации ACL. Выше был приведен вывод команды **getfacl** для файла **test**:

```
$ getfacl test
# file: test
# owner: aa
# group: aa
user:: rw-
group:: r—
other:: r—
```

Теперь добавим к пользователю этого файла пользователя **ab**:

```

$ setfacl -m u:ab:rwx test
$ getfacl test
# file: test
# owner: aa
# group: aa
user::rw-
user:ab:rwx
user:child:rw-
group::r--
mask::rwx
other::r—

```

13.4.3 Маска эффективных прав

Строка, начинающаяся со слова `mask`, указывает на маску *эффективных прав*. Эта маска ограничивает эффективные права, выделенные с помощью ACL-списков группам и пользователям. Она не затрагивает права владельца файла или группы, с которой связан файл. Но, поскольку утилита `setfacl` всегда устанавливает маску эффективных прав на минимальные ограничительные права доступа к файлу, устанавливаемые в ACL-списке, эта маска не оказывает никакого влияния до тех пор, пока она не будет установлена явным образом после установки для файла ACL-списка. Маску можно установить, указав `mask` вместо `ugo` и не указывая имя в команде `setfacl`. Пример:

```

$ setfacl -m mask::r--test
$ getfacl test
# file: test
# owner: aa
# group: aa
user::rw-
user:ab:rwx                #effective:r--
user:child:rw-
group::r--
mask::rwx
other::r--

```

13.4.4 Установка правил по умолчанию для каталога

Рассмотрим наследование прав объектов. Если не задано иное, то все объекты, создаваемые в каталоге, у которого есть ACL-списки, наследуют права ACL каталога, в котором они создаются. Но иногда возникают ситуации, когда необходимо, чтобы все объекты, создаваемые внутри каталога, наследовали его ACL права. Эта возможность называется ACL по умолчанию. Для добавления правил по умолчанию для каталога в команде `setfacl` используется ключ `-d` (default). Эти правила применяются

ко всем файлам, создаваемым в каталоге, у которых нет явно установленных ACL-списков.

```
$ ls -ld dir
drwxr-xr-x 2 aa aa 4096 2015-01-06 20:05 dir
$ getfacl dir
# file: dir
# owner: aa
# group: aa
user::rwx
group::r-x
other::r-x
```

Добавление правил по умолчанию для каталога dir

```
$ setfacl -d -m g:ab:r-x dir
```

Получение ACL-списка

```
getfacl dir
# file: dir
# owner: aa
# group: aa
user::rwx
group::r-x
other::r-x
default:user::rwx
default:group::r-x
default:group:ab:r-x
default:mask::r-x
default:other::r-x
```

Каждое из правил по умолчанию, которое отображает утилита getfacl, начинается со слова default:. Первые два правила по умолчанию и последнее правило по умолчанию определяют права доступа для владельца файла, для группы, с которой связан этот файл, и для всех остальных пользователей. Эти три правила определяют традиционные права доступа Linux и имеют приоритет над другими ACL-правилами. Третье правило определяет права доступа для группы ab. Далее следует маска эффективных прав.

Следует помнить, что правила по умолчанию относятся к файлам, которые содержатся в каталоге и которым ACL-списки не присвоены явным образом.

Удалить права по умолчанию можно так: **setfacl -k dir**.

13.4.5 Копирование ACL прав с одного объекта на другой.

Принцип копирования:

- Снять ACL с одного объекта
- Записать их на другой

В документации приведен следующий пример:

```
getfacl file1 | setfacl --set-file=- file2
```

где **file1** - объект с которого снимаем ACL командой **getfacl**, далее устанавливаем ACL командой **setfacl** на объект **file2**. Обратите внимание на запись - **--set-file=-** в конце указан символ **»-»**, который берет информацию от команды **getfacl** (со стандартного вывода).

Справедлива будет также такая запись:

```
getfacl file1 | setfacl -M- file2
```

В этом случае права на **file2** не заменяются как при использовании - **-set**, а добавляются к уже существующим правам ACL.

13.4.6 Копирование прав ACL каталога в права по умолчанию этого же каталога

```
getfacl --access dir | setfacl -d -M- dir
```

В этом примере **getfacl** получает все права, которые были установлены на каталог **dir** и устанавливает их на этот же каталог **dir**, делая их правами по умолчанию. Обратите внимание на ключ - **--access** у команды **getfacl**. При вызове **getfacl** без параметров, она отображает все права ACL, включая права по умолчанию. Здесь же ключ - **--access** заставляет **getfacl** показать только права ACL на каталог, а права по умолчанию (если таковые имеются у каталога) - скрыть. Обратный ключ - это ключ **-d**

2 МЕТОДИКА ВЫПОЛНЕНИЯ

1. Ознакомиться с теоретическими сведениями.
2. Создать группу пользователей с именем **g<номер_бригады>1** и пользователя с именем **a** в этой группе, используя режим командной строки.
3. Создать группу пользователей с именем **g<номер_бригады>2** и пользователя с именем **b** в этой группе, используя графический интерфейс пользователя.
4. В домашнем каталоге создать по одному каталогу и файлу на каждого пользователя.
5. Разрешить группе чтение, владельцу - чтение и запись файла. Для каталога группе разрешить чтение и выполнение. Для выполнения задания использовать запись прав в 8 сс и маску прав.
6. На один из созданных каталогов установить sticky-бит.
7. Записать в каталог со sticky-битом по копии файла от каждого пользователя бригады, выполнить удаление записанных файлов (проверка действия sticky-бита).
8. Скопировать один из выполняемых файлов, созданных в работе 5 в один из созданных каталогов и установить ему бит SGID. С помощью

команды `ls -l` получить результаты установки.

9. Проверить, установлена ли поддержка ACL-списков на компьютере, на котором выполняется лабораторная работа.

10. На компьютере с поддержкой ACL-списков установить для одного из созданных каталогов правила по умолчанию и получить результаты установки с помощью утилиты `getfacl`.

11. Ответить на контрольные вопросы.

3 ОТЧЕТ О РАБОТЕ

Готовится в письменном виде один на бригаду. Содержание отчета:

1. Ход выполнения заданий 2 - 6 – использованные команды и полученные результаты.
2. Результаты выполнения заданий 7 - 10.

4 КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ

1. Группы пользователей, назначение, создание и использование.
2. Типы файлов файловой системы `ext3fs`.
3. Управление доступом к файлам и каталогам в ОС Linux.
4. Команда просмотра прав доступа на объекты.
5. Стандартные права доступа к объектам файловой системы ОС Linux и формы их записи.
6. Установка прав доступа с помощью команды `chmod`.
7. Назначение битов SUID, SGID.
8. Назначение бита Sticky.
9. Способы установки битов SUID, SGID, Sticky.
10. Необходимость использования ACL-списков.
11. Недостатки ACL-списков.
12. Виды ACL-списков. Содержимое ACL-списков.
13. Подключение ACL-списков.
14. Назначение утилит `getfacl` и `setfacl`.
15. Проверка наличия ACL-списка у файла или каталога.
16. Маска эффективных прав – назначение и использование.
17. Установка правил по умолчанию для каталога.
18. Копирование ACL-списков.
19. Создание нового пользователя в режиме командной строки.
20. Создание нового пользователя в графическом режиме. Управление пользователями.

ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА №9 ОБРАБОТКА СТРОК (РАБОТА С ТЕКСТОВЫМИ ДАННЫМИ)

Цель работы – практическое знакомство со способами эффективной обработки текста при помощи интерфейса командной строки и набора стандартных утилит

1 КРАТКИЕ ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ

1.1 Ввод и вывод. Перенаправление ввода и вывода

Каждая программа работает с данными определенного типа: текстовыми, графическими, звуковыми и т. п. Основной интерфейс управления системой в Linux - это *терминал*, который предназначен для передачи текстовой информации от пользователя системе и обратно. Поскольку ввести с *терминала* и вывести на *терминал* можно только текстовую информацию, то ввод и вывод программ, связанных с терминалом, тоже должен быть текстовым. Однако необходимость оперировать с текстовыми данными не ограничивает возможности управления системой, а, наоборот, расширяет их. Пользователь может прочесть вывод любой программы и проанализировать, что происходит в системе, а разные программы оказываются совместимыми между собой, поскольку используют один и тот же вид представления данных - текстовый.

"Текстовость" данных - всего лишь договоренность об их формате. Никто не мешает выводить на экран нетекстовый файл, однако пользы в этом будет мало. Во-первых, раз уж файл содержит не текст, то не предполагается, что пользователь сможет что-либо понять из его содержимого. Во-вторых, если в нетекстовых данных, выводимых на *терминал*, случайно встретится *управляющая последовательность*, *терминал* ее выполнит. Например, если в скомпилированной программе записано некоторое число в виде четырех байтов: 27, 91, 49 и 74, соответствующий им **текст** состоит из четырех *символов* ASCII: "esc", "[", "1" и "J", и при *выводе* файла на виртуальную консоль Linux в этом месте выполнится очистка экрана, так как "**^[[1J**" - именно такая *управляющая последовательность* для виртуальной консоли. Не все *управляющие последовательности* столь безобидны, поэтому использовать нетекстовые данные в качестве текстов не рекомендуется.

Если содержимое нетекстового файла все-таки желательно просмотреть (то есть превратить в **текст**), можно воспользоваться утилитой **hexdump** с ключом **-C**, которая выдает содержимое файла в виде шестнадцатеричных ASCII-кодов, или **strings**, показывающей только те части файла, которые **могут** быть представлены в виде текста:

Пример 1. Использование hexdump

```
[student@localhost root]$ hexdump -C /bin/cat | less
```

...

```
[student @localhost root]$ strings -n3 /bin/cat | less
```

В приведенном примере 7.1 утилита **hexdump** с ключом **"-C"** выводит в правой стороне экрана текстовое представление данных, заменяя непечатные символы точками (чтобы среди выводимого текста не встретилось управляющей последовательности). Наименьшая длина строки передается **strings** ключом **"-n"**.

Для того чтобы записать данные в файл или прочитать их оттуда, процессу необходимо сначала открыть этот файл (при открытии на запись, возможно, придется предварительно создать его). При этом процесс получает **дескриптор** (описатель) открытого файла - уникальное для этого процесса число, которое он и будет использовать во всех операциях записи. Первый открытый файл получит дескриптор **0**, второй - **1** и так далее. Закончив работу с файлом, процесс закрывает его, при этом дескриптор освобождается и может быть использован повторно. Если процесс завершается, не закрыв файлы, за него это делает система. Строго говоря, только в операции открытия дескриптора указывается, какой именно файл будет задействован. В качестве "файла" используются и обычные файлы, и устройства (чаще всего - *терминалы*), и каналы. Дальнейшие операции - чтение, запись и закрытие - работают с дескриптором, как с потоком данных, а куда именно ведет этот поток, неважно.

Каждый процесс Linux получает при старте три "файла", открытых для него системой. Первый из них (дескриптор **0**) открыт на чтение, это стандартный *ввод* процесса. Именно со стандартным *вводом* работают все операции чтения, если в них не указан дескриптор файла. Второй (дескриптор **1**) - открыт на *запись*, это *стандартный вывод* процесса. С ним работают все операции записи, если дескриптор файла не указан в них явно. Наконец, третий поток данных (дескриптор **2**) предназначен для *вывода диагностических сообщений*, он называется **стандартный вывод ошибок**. Поскольку эти три дескриптора уже открыты к моменту запуска процесса, первый файл, открытый **самим** процессом, будет, скорее всего, иметь дескриптор **3**.

Дескриптор - это описатель потока данных, открытого процессом. Дескрипторы нумеруются, начиная с **0**. При открытии нового потока данных его дескриптор получает наименьший из неиспользуемых в этот момент номеров. Три заранее открытых дескриптора - стандартный *ввод* (**0**), *стандартный вывод* (**1**) и *стандартный вывод ошибок* (**2**) - выдаются при запуске.

Механизм копирования *окружения* подразумевает, в числе прочего, копирование всех открытых дескрипторов родительского процесса

дочернему. В результате и родительский, и дочерний процесс имеют под одинаковыми дескрипторами одни и те же потоки данных. Когда запускается *стартовый командный интерпретатор*, все три заранее открытых дескриптора связаны у него с *терминалом* (точнее, с соответствующим устройством типа **tty**): пользователь вводит команды с клавиатуры и видит сообщения на экране. Следовательно, любая команда, запускаемая из командной оболочки, будет выводить на тот же *терминал*, а любая команда, запущенная интерактивно (не в фоне) - вводить оттуда.

Стандартный вывод

Стандартный вывод (standard output, stdout) - это поток данных, открываемый системой для каждого процесса в момент его запуска и предназначенный для данных, выводимых процессом.

Некоторые утилиты умеют выводить не только на *терминал*, но и в файл. Например, **info** при указании ключа "**-o**" с именем файла выведет текст руководства в файл, вместо того, чтобы отображать его на мониторе. Даже если разработчиками программы не предусмотрен такой ключ, известен и другой способ сохранить *вывод* программы в файле вместо того, чтобы выводить его на монитор: поставить знак ">" и указать после него имя файла.

Подмена *стандартного вывода* - задача командной оболочки (shell). Shell создает пустой файл, имя которого указано после знака ">", и дескриптор этого файла передается программе под номером **1** (*стандартный вывод*). Делается это очень просто. При запуске программы из оболочки после выполнения **fork()** появляется два одинаковых процесса, один из которых - дочерний - должен запустить вместо себя команду (выполнить **exec()**). Перед этим он **закрывает стандартный вывод** (дескриптор **1** освобождается) и **открывает файл** (с ним связывается первый свободный дескриптор, т. е. **1**), а запускаемой команде ничего не надо: ее *стандартный вывод* уже подменен. Эта операция называется **перенаправлением стандартного вывода**. В том случае, если файл уже существует, shell запишет его заново, полностью уничтожив все, что в нем содержалось до этого. Поэтому, чтобы продолжить записывать данные в **textfile**, потребуется другая операция - ">>":

Стандартный ввод

Стандартный ввод (standard input, stdin) - поток данных, открываемый системой для каждого процесса в момент его запуска и предназначенный для *ввода* данных.

Для передачи данных на вход программе может быть использован *стандартный ввод* (сокращенно - stdin). При работе с командной строкой *стандартный ввод* - это *символы*, вводимые пользователем с клавиатуры. *Стандартный ввод* можно **перенаправить** при помощи командной

оболочки, подав на него данные из некоторого файла. Символ "<" служит для перенаправления содержимого файла на *стандартный ввод* программе. Например, если вызвать утилиту **sort** без параметра, она будет читать строки со *стандартного ввода*. Команда "**sort < имя_файла**" подаст на *ввод sort* данные из файла:

Результат действия этой команды аналогичен команде **sort textfile** - разница лишь в том, что когда используется "<", **sort** получает данные со *стандартного ввода* ничего не зная о файле "**textfile**", откуда они поступают. Механизм работы shell в данном случае тот же, что и при перенаправлении *вывода*: shell читает данные из файла "**textfile**", запускает утилиту **sort** и передает ей на *стандартный ввод* содержимое файла.

Необходимо помнить, что операция ">" **деструктивна**: она всегда создает файл нулевой длины. Поэтому для, допустим, сортировки данных **в файле** надо применять последовательно **sort < файл > новый_файл** и **mv новый_файл файл**. Команда вида **команда < файл > тот_же_файл** просто урежет его до нулевой длины!

Стандартный вывод ошибок

Для *диагностических сообщений*, информирующих пользователя о ходе выполнения работы: а также для сообщений об ошибках, возникших в ходе выполнения программы, в Linux предусмотрен *стандартный вывод ошибок* (сокращенно - **stderr**).

Стандартный вывод ошибок (standard error, stderr) - поток данных, открываемый системой для каждого процесса в момент его запуска и предназначенный для *диагностических сообщений*, выводимых процессом.

Использование *стандартного вывода ошибок* наряду со *стандартным выводом* позволяет отделить собственно результат работы программы от разнообразной сопровождающей информации, например, направив их в разные файлы. Стандартный вывод ошибок может быть перенаправлен так же, как и *стандартный ввод/вывод*, для этого используется комбинация *символов "2>"*, например **info cat > cat.info 2> cat.stderr**

На терминал в этом случае ничего не попадет - *стандартный вывод* отправится в файл **cat.info**, *стандартный вывод ошибок* - в **cat.stderr**. Вместо ">" и "2>" можно было бы написать "1>" и "2>". Цифры в данном случае обозначают номера дескрипторов открываемых файлов. Если некая утилита ожидает получить открытый дескриптор с номером, допустим, **4**, то, для того чтобы ее запустить, **обязательно** потребуется использовать сочетание "**4>**".

Иногда, однако, требуется объединить *стандартный вывод* и *стандартный вывод ошибок* в одном файле, а не разделять их. В командной оболочке **bash** для этого имеется специальная последовательность "**2>&1**". Это означает "направить *стандартный вывод*

ошибок туда же, куда и *стандартный вывод*":

Перенаправление в никуда

Иногда заведомо известно, что какие-то данные, выведенные программой, не понадобятся. Например, предупреждения со *стандартного вывода ошибок*. В этом случае можно перенаправить *стандартный вывод ошибок* на устройство, специально предназначенное для уничтожения данных - */dev/null*. Все, что записывается в этот файл, просто будет выброшено и **нигде не сохранится**:

Пример 2. Перенаправление в */dev/null*

```
[student@localhost root]$ info cat > cat.info 2> /dev/null
```

Точно таким же образом можно избавиться и от *стандартного вывода*, отправив его в */dev/null*.

1.2 Обработка данных в потоке. Конвейер

Нередко возникают ситуации, когда нужно обработать *вывод* одной программы какой-то другой программой. Для решения подобной задачи в *bash* предусмотрена возможность перенаправления *вывода* можно не только в файл, но и **непосредственно** на *стандартный ввод* другой программе. В Linux такой способ передачи данных называется **конвейер**.

В *bash* для перенаправления *стандартного вывода* на *стандартный ввод* другой программе служит символ "|". Самый простой и наиболее распространенный случай, когда требуется использовать *конвейер*, возникает, если *вывод* программы не уместится на экране монитора и очень быстро "пролетает" перед глазами, так что человек не успевает его прочитать. В этом случае можно направить *вывод* в программу просмотра (*less*).

Можно последовательно обработать данные несколькими разными программами, перенаправляя *вывод* на *ввод* следующей программе и организовав сколь угодно длинный *конвейер* для обработки данных. В результате получаются командные строки вида "*cmd1 | cmd2 | ... | cmdN*".

Организация *конвейера* устроена в *shell* по той же схеме, что и перенаправление в файл, но с использованием особого объекта системы - *канала*. Можно представить трубу, немедленно доставляющую данные от входа к выходу (английский термин - "pipe"). *Каналом* пользуются сразу два процесса: один пишет туда, другой читает. Связывая две команды *конвейером*, *shell* открывает *канал* (заводится два дескриптора - входной и выходной), подменяет по уже описанному алгоритму *стандартный вывод* первого процесса на входной дескриптор *канала*, а *стандартный ввод* второго процесса - на выходной дескриптор *канала*. После чего остается запустить по команде в этих процессах, и *стандартный вывод* первой попадет на *стандартный ввод* второй.

Канал (pipe) - неделимая пара дескрипторов (входной и выходной), связанных друг с другом таким образом, что данные, записанные во входной дескриптор, будут немедленно доступны на чтение с выходного дескриптора.

1.3 Фильтры

Если программа и вводит данные, и выводит, то ее можно рассматривать как трубу, в которую что-то входит и из которой что-то выходит. Обычно смысл работы таких программ заключается в том, чтобы определенным образом **обработать** поступившие данные. В Linux такие программы называют **фильтрами**: данные проходят через них, причем что-то "застревает" в *фильтре* и не появляется на выходе, а что-то изменяется, что-то проходит сквозь *фильтр* неизменным. *Фильтры* в Linux обычно по умолчанию читают данные со *стандартного ввода*, а выводят на *стандартный вывод*. Простейший *фильтр* - программа **cat**: собственно, никакой "фильтрации" данных она не производит, она просто копирует *стандартный ввод* на *стандартный вывод*.

Данные, проходящие через *фильтр*, представляют собой текст: в стандартных потоках *ввода-вывода* все данные передаются в виде *символов*, строка за строкой, как и в *терминале*. Поэтому могут быть состыкованы при помощи *конвейера* *ввод* и *вывод* любых двух программ, поддерживающих стандартные потоки *ввода-вывода*.

В любом дистрибутиве Linux присутствует набор стандартных утилит, предназначенных для работы с файловой системой и обработки текстовых данных. Это **who**, **cat**, **ls**, **pwd**, **cp**, **chmod**, **id**, **sort** и др. Каждая из этих утилит предназначена для исполнения какой-то **одной** операции над файлами или текстом: *вывод* списка файлов в каталоге, копирование, сортировка строк, хотя каждая утилита может выполнять свою функцию по-разному, в зависимости от переданных ей ключей и параметров. При этом все они ориентированы на работу с данными в текстовой форме, многие являются *фильтрами*, не имеют графического интерфейса, вызываются из командной строки и работают со стандартными потоками *ввода/вывода*, поэтому хорошо приспособлены для построения *конвейеров*.

1.4 Структурные единицы текста

Работу в системе Linux почти всегда можно представить как работу с текстами. Поиск файлов и других объектов системы - это получение от системы текста **особой** структуры - списка имен. Операции над файлами - создание, переименование, перемещение, а также сортировка, перекодировка и прочее - замену одних *символов* и строк другими либо в

каталогах, либо в самих файлах. Работая с текстом в Linux, нужно принимать во внимание, что текстовые данные, передаваемые в системе, структурированы. Большинство утилит обрабатывает не непрерывный поток текста, а последовательность **единиц**. В текстовых данных в Linux выделяются следующие структурные единицы:

Строки

Строка - основная единица передачи текста в Linux. *Терминал* передает данные от пользователя системе строками (командная строка), множество утилит вводят и выводят данные построчно, при работе многих утилит одной строке соответствует один объект системы (имя файла, путь и т. п.), **sort** сортирует строки. Строки разделяются *символом* конца строки **"\n"** (newline).

Поля

В одной строке может упоминаться и больше одного объекта. Если понимать объект как последовательность *символов* из определенного набора (например, букв), то строку можно рассматривать как состоящую из слов и разделителей. В этом случае текст от начала строки до первого *разделителя* - это первое *поле*, от первого *разделителя* до второго - второе *поле* и т. д. В качестве *разделителя* можно рассматривать любой *символ*, который не может использоваться в объекте. Например, если в пути **"/home/student"** *разделителем* является *символ* **"/"**, то первое *поле* пусто, второе содержит слово **"home"**, третье - **"student"**. Некоторые утилиты позволяют выбирать из строк отдельные *поля* (по номеру) и работать со строками как с таблицей.

Символы

Минимальная единица текста - *символ*. **Символ** - это одна буква или другой письменный знак. Стандартные утилиты Linux позволяют заменять одни *символы* другими (производить транслитерацию), искать и заменять в строках *символы* и комбинации *символов*.

Символ конца строки в кодировке ASCII совпадает с *управляющей последовательностью* **"^J"** - "перевод строки", однако в других кодировках он может быть иным. Кроме того, на большинстве *терминалов* - но не на всех! - вслед за переводом строки необходимо выводить еще *символ* возврата каретки (**"^M"**). Это вызвало путаницу: некоторые системы требуют, чтобы в конце текстового файла стояли **оба этих символа** в определенном порядке. Чтобы избежать путаницы, в Linux было принято единственно верное решение: содержимое файла соответствует кодировке, а при *выводе* на *терминал* концы строки преобразуются в *управляющие последовательности* согласно настройке *терминала*.

В распоряжении пользователя Linux есть ряд утилит, выполняющих элементарные операции с единицами текста: поиск, замену, разделение и объединение строк, *полей, символов*. Эти утилиты, как правило, имеют одинаковое представление о том, как определяются единицы текста: что такое строка, какие *символы* являются *разделителями* и т. п. Во многих случаях их представления можно изменять при помощи настроек. Поэтому такие утилиты легко взаимодействуют друг с другом. Комбинируя их, можно автоматизировать довольно сложные операции по обработке текста.

1.5 Регулярные выражения

Регулярными выражениями называются особым образом составленные наборы символов, выделяющие из текста нужное сочетание слов или символов, которое соответствует признакам, отраженным в регулярном выражении. Иными словами, регулярное выражение — это **фильтр для текста**.

В Linux регулярные выражения используются командой `grep`, которая позволяет искать файлы с определенным содержанием либо выделять из файлов строки с необходимым содержанием (например, номера телефонов, даты и т. д.). Многие программы, так или иначе работающие с текстом, (текстовые редакторы), поддерживают *регулярные выражения*. К таким программам относятся два "главных" текстовых редактора Linux - Vim и Emacs. Однако нужно учитывать, что в разных программах используются разные диалекты языка *регулярных выражений*, где одни и те же понятия имеют разные обозначения, поэтому **всегда** нужно обращаться к руководству по конкретной программе.

1.5.1 Элементарные регулярные выражения

Элементарная структурная единица регулярного выражения — это символ. Текст можно искать по определенному набору букв и цифр. Рассмотрим пример, в котором с помощью регулярного выражения выделим из данных строк те, которые содержат сочетание букв `bc` (именно в этом порядке):

Исходный набор строк:

```
abc
abcd
dcba
adbc
```

Регулярное выражение:

```
bc
```

Результат:

```
abc
abcd
```


adbc

1.5.2 Конструкция вида [...]

Рассмотрим другой пример, заменив некоторые буквы в строках на заглавные:

Исходный набор строк:

abC

abcd

dcba

adBc

Регулярное выражение:

bc

Результат: abcd

Результат обработки строк с помощью регулярного выражения изменился. При использовании вышеуказанного регулярного выражения в большинстве случаев чаще всего различают строчные и прописные буквы, что логически обосновано, если не указан соответствующий параметр, предписывающий не различать их. Программы, которые работают с регулярными выражениями чаще всего различают строчные и прописные буквы, если не указана соответствующая опция, предписывающая не различать строчные и прописные буквы.

В результате получается всего одна строка — вторая. Для вывода трех строк, как в первом примере, понадобится **особая конструкция**. Рассмотрим ее.

В основе данной конструкции лежат две квадратные скобки (открывающая и закрывающая), внутри которых расположены символы либо конструкции (последний случай будет описан далее), один из которых может быть на месте этой конструкции в итоговом выражении. Изменим регулярное выражение в предыдущем примере. Теперь задачей является сделать это регулярное выражение более универсальным, чтобы с его помощью можно было найти в исходном наборе строк сочетание bc независимо от того, в каком регистре находятся буквы в конечных выражениях.

Исходный набор строк:

abC

abcd

dcba

adBc

Регулярное выражение:

[Bb][Cc]

Результат:

abC

abcd

adBc

Теперь рассмотрим такой пример: с помощью регулярного выражения необходимо выделить из указанных в предыдущем примере строк те, которые содержат некоторую букву английского алфавита в нижнем регистре и сразу за ней — букву с в нижнем или верхнем регистре. При применении способа перечисления для решения поставленной задачи получится следующее регулярное выражение:
[abcdefghijklmnopqrstuvwxyz][Cc]

Это верно, но строка получилась длинной, что особенно неудобно при составлении больших регулярных выражений. В подобных случаях можно перечислить все эти 26 символов короче, используя интервалы, то есть указать начальный и конечный символы, поставив между ними знак «тире». Рассмотрим пример:

Исходный набор строк:

abC
abcd
dcba
adBc

Регулярное выражение:

[a-z][Cc]

Результат:

abC
abcd
dcba

Здесь a-z — это и есть нужный интервал. Можно изменить пример так, чтобы первый символ мог быть как строчным, так и прописным, для чего сразу после первого интервала указываем второй:

Исходный набор строк:

abC
abcd
dcba
adBc

Регулярное выражение:

[a-zA-Z][Cc]

Результат:

abC
abcd
dcba
adBc

То же касается и цифр. Границами интервала могут быть любые символы, но последовательности типа [z-a] и [5-1] смысла иметь не будут, так как ASCII-код первого символа должен быть меньше либо равен коду

завершающего. По поводу интервалов с цифрами следует напомнить, что символ нуля идет раньше символов всех остальных цифр. Количество стоящих рядом последовательностей неограниченно.

В этой же конструкции можно обратить (или, как еще говорят, инвертировать) выбор символов, поставив после знака открывающей квадратной скобки символ `^`, после чего на месте конструкции будут предполагаться все символы, кроме указанных в ней самой. Рассмотрим это на предыдущем примере.

Из данного набора строк выделим только те, в которых буква `b` стоит перед любым символом, кроме буквы `c`.

Исходный набор строк:

```
abC
abcd
dcba
adBc
```

Регулярное выражение:

```
[Bb][^Cc]
```

Результат:

```
dcba
```

1.5.3 Метасимволы

Не все символы можно использовать прямо по назначению. Посмотрите, например, на конструкцию, которая описывалась в предыдущем разделе. Допустим, требуется найти в каком-то файле строки, содержащие следующий набор символов: `abc[def`. Можно предположить, что регулярное выражение будет составлено по принципам, описанным выше, но это неверно. Открывающая квадратная скобка — это один из символов, который несет для программы, работающей с регулярными выражениями, особый смысл (который был рассмотрен ранее). Такие символы называются **метасимволами**.

Метасимволы бывают разными и служат для различных целей. Из предыдущего материала можно выделить метасимволы открывающей и закрывающей квадратных скобок, а также символ `^`. Символ «тире» не рассматривается как метасимвол, так как он имеет особое значение только внутри конструкции с квадратными скобками, а вне такой конструкции специально не применяется.

Рассмотрим те метасимволы, которые предполагают, что в конечном выражении на их месте будет стоять какой-либо символ или символы (табл. 1).

Таблица 1.

Знакозаменяющие метасимволы

Метасим-вол	Описание метасимвола
.(точка)	Предполагает, что в конечном выражении на ее месте будет стоять любой символ. Продемонстрируем это на примере набора английских слов: Исходный набор строк: wake make machine cake maze Регулярное выражение: ma.e Результат: make maze
\w	Замещает любые символы, которые относятся к буквам, цифрам и знаку подчеркивания. Пример: Исходный набор строк: abc a\$c a1c a c Регулярное выражение: a\wc Результат: abc a1c
\W	Замещает все символы, кроме букв, цифр и знака подчеркивания (то есть является обратным метасимволу \w). Пример: Исходный набор строк: abc a\$c a1c a c Регулярное выражение: a\Wc Результат: a\$c a c

Метасим-вол	Описание метасимвола
\d	Замещает все цифры. Продемонстрируем его действие на том же примере: Исходный набор строк: abc a\$c a1c a c Регулярное выражение: a\dc Результат: alc
\D	Замещает все символы, кроме цифр, например: Исходный набор строк: abc a\$c alc a c
\D	Регулярное выражение: a\Dc Результат: abc a\$c a c
[\b]	Замещает символ перевода курсора на один влево (возврат курсора)
\r	Замещает символ перевода курсора в начало строки
\n	Замещает символ переноса курсора на новую строку
\t	Замещает символ горизонтальной табуляции
\v	Замещает символ вертикальной табуляции
\f	Замещает символ перехода на новую страницу
\s	Равнозначен использованию пяти последних метасимволов, то есть вместо метасимвола \s можно написать [\r\n\t\v\f], что, однако, не так удобно
\S	Является обратным метасимволу \s

Для лучшего понимания рассмотрим, что такое символ перевода курсора в начало строки, переноса курсора на новую строку и т. д. В конце каждой строки находятся один или два символа, которые указывают на необходимость перехода на новую строку. Начиная с операционной системы MS-DOS и до настоящего времени в операционных системах Microsoft используются два символа для обозначения переноса строки — сам символ переноса и символ возврата курсора в начало строки

(заменяются метасимволами \n и \r соответственно), хотя в отдельности эти символы почти не применяются. В Linux используется только символ перехода на новую строку (заменяется метасимволом \n). Это следует учесть при составлении регулярных выражений.

Рассмотрим интересную группу символов, для чего поставим следующую задачу. Количество символов, которые должны быть в конечном тексте, не всегда известно (примером может быть распознавание имени веб-сайта), поэтому при помощи вышеописанных конструкций и метасимволов написать действительно универсальные регулярные выражения невозможно. Рассмотрим еще одну группу символов, которые помогут решить подобные проблемы. Они используются сразу после символа, метасимвола либо конструкции, количество вхождения которых они должны описать (табл. 2).

Таблица 2.

Метасимволы количества повторений

Символ	Описание метасимвола
?	Указывает обработчику регулярных выражений на то, что предыдущий символ, метасимвол или конструкция могут вообще не существовать в конечном тексте либо присутствовать, но иметь не более одного вхождения. Рассмотрим пример. Из данного набора строк требуется найти только те, в которых символу с может (но не обязательно) предшествовать один символ а, перед чем должен стоять символ b: Исходный набор строк: acbd aabc caab ecad bcde abac Регулярное выражение: b[Aa]?c Результат: aabc bcde abac
*	Означает, что впереди стоящие символ, метасимвол либо конструкция могут как отсутствовать, так и быть в конечном выражении, причем количество вхождений неограниченно. Пример: из данного набора строк выделим те, в которых есть по крайней мере две буквы а, между которыми может быть либо отсутствовать некоторое количество цифр: Исходный набор строк: a123a

Символ	Описание метасимвола
	a12a a123b alc3b b12a aaa Регулярное выражение: [Aa]\d*[Aa] Результат: a123a a12a aaa
+	Действие схоже с действием предыдущего символа с тем отличием, что впередистоящие метасимвол, символ или конструкция должны повторяться как минимум один раз. Рассмотрим предыдущий пример, но чтобы между буквами а была хотя бы одна цифра: Исходный набор строк: a123a a12a a123b alc3b b12a aaa Регулярное выражение: [Aa]\d+[Aa] Результат: a123a a12a
{min, max}	Иногда первых трех способов указания количества вхождений бывает недостаточно, так как они описывают количество не детально. Решить проблему можно следующим способом. Для указания количества вхождений символа либо конструкции после них ставят открывающие фигурные скобки и пишут минимальное количество вхождений. Если это количество фиксированное (то есть должно быть не больше и не меньше вхождений символа), то скобку закрывают; если должно быть не меньше указанного количества вхождений, то ставят запятую и закрывают скобку; если существует предельное количество вхождений, то после запятой указывают его и закрывают скобку. Так, эквивалентом знаку вопроса является конструкция {0,1}, знаку звездочки — { 0, }, знаку «плюс» — {1, }. Рассмотрим пример: Исходный набор строк: a123a a12a a123b alc3b b12a aaa Регулярное выражение:

Символ	Описание метасимвола
л	
	<code>[Aa]\d{2,}[Aa]</code> Результат: a123a a12a

Символ \b

Описание метасимвола:

Играет большую роль при разборе выражений. Его функция заключается в следующем. Обычно программы, которые работают с регулярными выражениями (в том числе и grep), ищут сходные выражения в тексте, не определяя, является ли выражение словом и может ли быть расположено конечное выражение в начале или конце слова. Однако часто требуется найти именно конкретное слово, что позволяет сделать данный метасимвол. Он ставится на том месте, где слово должно начинаться или заканчиваться. Рассмотрим пример, в котором попытаемся в данном наборе слов найти начинающиеся на букву s и заканчивающиеся на букву r (для сравнения здесь будут приведены примеры регулярного выражения с использованием метасимвола /b и без него):

Исходный набор строк:

starfish
starless
stellar
ascender
sacrifice
scalar

Регулярное выражение:

`[Ss]\w*[Rr]`

Результат:

starfish
starless
stellar
ascender
sacrifice
scalar

Были выбраны слова, которые не соответствуют условиям. Изменим регулярное выражение, добавив метасимвол \b:

Регулярное выражение:

`\b[Ss]\w*[Rr]\b`

Результат:

stellar
scalar

1.5.4 Группировка выражений

Особым приемом при составлении регулярных выражений является группировка нескольких его составляющих в одну единицу. Рассмотрим пример, в котором требуется выделить из текста обычный телефонный номер в его записи без кода города, когда весь номер разбивается на три части, между которыми ставится дефис. Для этого подойдет такое регулярное выражение:

$\backslash d\{1,3\}-\backslash d\{1,3\}-\backslash d\{1,3\}$

Это регулярное выражение можно сократить. В нем есть два идентичных блока текста, стоящих подряд. В этом случае всегда можно сделать выражение короче, заключив повторяющиеся фрагменты в круглые скобки и указав после них количество повторений. Это можно сделать любым способом. Вот один из вариантов:

$(\backslash d\{1,3\}-)\{2\}\backslash d\{1,3\}$

Теперь все выражение, заключенное в скобки, считается единым целым.

Внутри скобок также можно использовать прием, который позволяет выбирать между несколькими выражениями. Вот простой пример. Дано несколько чисел. Необходимо с помощью регулярного выражения выделить из них те, в которых есть цифра 7, после которой находится одна из цифр — 1, 3 или 5. Задачу легко решить с помощью конструкции с квадратными скобками, однако сделаем по-другому. Для выбора между несколькими выражениями требуется заключить их в круглые скобки и поставить между каждыми двумя выражениями символ вертикальной черты. Посмотрим, как таким способом решить поставленную задачу.

Исходный набор строк:

123

178

176

755

713

873

Регулярное выражение:

$(7(1|3|5))$

Результат:

755

713

873

Данную задачу было бы правильнее решить с помощью конструкции с квадратными скобками, при использовании которой регулярное выражение получилось бы короче. Следует отметить, что в скобках можно также выполнять операцию группировки выражений неограниченное по

глубине количество раз, то есть выражение типа (a | (b | (c | d))) будет верным.

1.5.5 Использование зарезервированных символов

Выше упоминалось, что некоторые символы имеют для программы, работающей с регулярными выражениями, особый смысл. Это, например, косая черта, точка, круглая, фигурная и квадратная скобки, звездочка и т. д. Однако не исключено, что в целевом выражении также могут быть эти символы, и их наличие нужно будет определить в регулярном. В данном случае эти символы нужно указать особым образом («защитить» их). При этом перед нужным символом ставят косую черту, то есть, чтобы указать наличие в конечном тексте символа звездочки, в регулярном выражении на соответствующем месте следует написать *. Рассмотрим пример.

С помощью регулярного выражения требуется найти строки, где между некоторыми буквами или цифрами в круглые или квадратные скобки заключено несколько цифр.

Исходный набор строк:

ab(123)cd

a[12]d

al23]d

a(12d

l[123]d

Регулярное выражение:

\w+(\[\() \d+(\[\))\w+

Результат:

ab(123)cd

a[12]d

l[123]d

Это регулярное выражение несколько нелогично, так как позволяет сделать открывающей круглую скобку, а закрывающей — квадратную, и наоборот. Попробуйте придумать свое, более универсальное регулярное выражение, которое исправило бы этот недостаток.

1.5.6 Примеры использования регулярных выражений

Рассмотрим несколько примеров на основе изученного материала. В первом примере попытаемся из текста выделить IP-адреса. Следует напомнить, что правильным IP-адресом являются четыре числа, в каждом из которых содержится не более трех цифр, причем эти числа разделены точками. Регулярное выражение будет таким:

\d{1,3}\.\d{1,3}\.\d{1,3}\.\d{1,3}\

В нем содержится три одинаковых блока, стоящих один за другим. Их можно сгруппировать в один блок следующим образом:

(\d{1,3}\.){3}\d{1,3}

Однако это выражение также нельзя назвать верным: ни одно из чисел, входящих в состав IP-адреса, не может быть больше 255. По этой причине составить регулярные выражения не так просто. Следует разбирать каждое число посимвольно. Рассмотрим возможные варианты и регулярные выражения, соответствующие им (табл.3).

Таблица 3.

Перебор регулярных выражений для определения IP-адреса

Описание	Регулярное выражение
Один или два символа цифр. В таком случае эти цифры могут быть любыми	<code>\d{1,2}</code>
Три символа цифр, причем первая — нуль или единица. В таком случае две другие цифры могут быть любыми	<code>(0 1)\d{2}</code>
Три символа цифр, причем первая двойка, а вторая меньше пяти. В таком случае третья цифра может быть любой	<code>2[0-4]\d</code>
Три символа цифр, причем вторая — пятерка. Третья цифра должна быть меньше или равна пяти	<code>25[0-5]</code>

Осталось сгруппировать выражения, приведенные в таблице, в одно, которое позволило бы выделить из текста число, меньшее либо равное 255:
`((\d{1,2})|((0|1)\d{2})|(2[0-4]\d)|(25[0-5]))`

В итоге получаем регулярное выражение для поиска IP-адреса:
`((\d{1,2})|((0|1)\d{2})|(2[0-4]\d)|(25[0-5]))\.)\{3\}`
`((\d{1,2})|((0|1)\d{2})|(2[0-4]\d)|(25[0-5]))`

Продemonстрируем работу этого регулярного выражения на примере.

Пример:

Исходный набор строк:

127.0.0.1
 255.255.255.255
 12.34.56
 123.256.0.0
 1.23.099.255

Регулярное выражение:

`((\d{1,2})|((0|1)\d{2})|(2[0-4]\d)|(25[0-5]))\.)\{3\}`

Результат:

127.0.0.1
 255.255.255.255
 1.23.099.255

Рассмотрим пример, связанный с выделением из текста электронных почтовых адресов (то есть адресов e-mail). Для начала определим все возможные варианты, которые должны быть отражены в регулярном выражении. Существует мнение, что не так сложно учесть все варианты, как не допустить, чтобы регулярное выражение соответствовало неправильному конечному тексту. Давайте определим все возможные варианты.

Самым обычным считается адрес типа: `username@foobarwebsite.com`.

Может показаться, что для выделения адреса e-mail будет достаточно такого регулярного выражения:

```
\w+@\w+\.\w+
```

Этого достаточно, чтобы распознать вышеуказанный формат адреса, но данное регулярное выражение не универсально. Следующий адрес корректен, однако вышеуказанное регулярное выражение распознать его не сможет:

```
my.user.name@sub.foobar.website.com.
```

В качестве тренировки подумайте, каким будет регулярное выражение. Ответ прост: чтобы регулярное выражение в данном случае было универсальным, следует учесть возможное наличие точек в имени пользователя и домена. Решение будет следующим:

```
(\w+\.)*\w+@(\w+\.)*\w+
```

Это не совсем правильный вариант. В имени домена первого уровня могут быть только буквы, но не цифры или другие символы. В связи с этим можно изменить регулярное выражение следующим образом:

```
(\w+\.)*\w+@(\w+\.)*[A-Za-z]+
```

Продemonстрируем работу регулярного выражения на примере.

Исходный набор строк:

```
my@email.com
```

```
another.my@email.com
```

```
not.my@email.address.com
```

```
wrong.address.com
```

```
another.wrong.address.com
```

Регулярное выражение:

```
(\w+\.)*\w+@(\w+\.)*[A-Za-z]+
```

Результат:

```
my@email.com
```

```
another.my@email.com
```

```
not.my@email.address.com
```

Закончим еще одним классическим примером — распознаванием адреса страницы в Интернете. Определим критерии, по которым будем искать адрес:

- в начале выражения может быть **http://**, **https://** или **www.**, причем последнее выражение, если оно существует, должно быть позже двух

первых, а `http://` и `https://` не могут присутствовать одновременно; составными частями выражения могут быть буквы, цифры и знаки подчеркивания, причем эти составные части разделяются косыми чертами;

- в конце выражения может стоять косая черта или имя файла (выделяем только адрес страницы и не учитываем случай, когда передаются какие-либо параметры).

На основе этого попытаемся составить регулярное выражение. Разобьем его на составляющие и посмотрим, что описывает каждая его часть (табл. 4).

Таблица 4.

Части, составляющие адрес страницы

Выражение	Описание
<code>(https?://)?</code>	Здесь предположим, что в конечном тексте может быть <code>http://</code> либо <code>https://</code>
<code>(www\.)?</code>	Предполагаем, что в конечном тексте может быть <code>www</code>
<code>(\w+\.) +</code>	С помощью этой фразы выделяются имена доменов второго и последующих уровней
<code>[A-Za-z]+</code>	Здесь выделяем имя домена первого уровня. Это не совсем верное решение, так как на данный момент существуют только домены первого уровня, длина которых не превышает четырех символов, и при пользовании этой фразой есть шанс вместе с адресами сайтов выделить «мусор»
<code>(/ + \w+)*</code>	Предполагаем, что может быть также указан путь к определенному каталогу
<code>(\.\w+)?</code>	Здесь предполагаем, что в адресе может стоять имя файла. В этой фразе учитываем только возможность наличия расширения, так как само имя файла будет учтено предыдущей

В результате получим регулярное выражение:

`(https?://)?(www\.)?(\w+\.) + [A-Za-z] + (/ + \w+)* (\.\w+)?`

Теперь, применив выражение к некоторому тексту, вы сможете выделить из него адреса страниц.

1.6 Примеры задач

Этот раздел посвящен нескольким примерам использования стандартных утилит для решения разных типичных (и не очень) задач. Примеры не следует воспринимать как исчерпывающий список возможностей, они приведены просто для демонстрации того, как можно организовать обработку данных при помощи *конвейера*. Чтобы освоить их, нужно читать руководства и экспериментировать.

1.6.1 Подсчет

Часто бывает необходимо подсчитать количество определенных элементов текстового файла. Для подсчета строк, слов и символов служит стандартная утилита - **wc** (от англ. "word count" - "подсчет слов"). Используя текстовый вывод утилит, можно посчитать свои файлы:

Пример 3. Подсчет файлов при помощи **find** и **wc**

```
[student@localhost root]$ find . | wc -l  
42
```

Для подсчета файлов в примере использована команда **find** - инструмент поиска нужных файлов в системе. Команда **find** вызвана с одним параметром - каталогом, с которого надо начинать поиск. **find** выводит список найденных файлов по одному на строку, а поскольку критерии поиска в данном случае не уточнялись, то **find** просто вывела список всех файлов во всех подкаталогах текущего каталога. Этот список передан утилите **wc** для подсчета количества полученных строк "-l". В ответ **wc** выдала искомое число - "42".

Задав **find** критерии поиска, можно посчитать и что-нибудь менее тривиальное, например, файлы, которые создавались или были изменены в определенный промежуток времени, файлы с определенным режимом доступа, с определенным именем и т. п. Узнать обо всех возможностях поиска при помощи **find** и подсчета при помощи **wc** можно из руководств по этим программам.

1.6.2 Отбрасывание ненужного

Иногда пользователя интересует только часть из тех данных, которые собираются выводить программа. Утилита **head** нужна, чтобы вывести только первые несколько строк файла. Не менее полезна утилита **tail** (англ. "хвост"), выводящая только последние строки файла. Если же пользователя интересует только определенная часть каждой строки файла - поможет утилита **cut**.

Допустим, пользователю потребовалось получить список всех файлов и подкаталогов в **/etc**, которые принадлежат группе **adm**. При этом ему нужно, чтобы найденные файлы в списке были представлены не полным путем, а только именем файла (это требуется для последующей автоматической обработки полученного списка):

Пример 4. Извлечение отдельного поля

```
[student@localhost root]$ find /etc -maxdepth 1 -group adm 2> /dev/null \  
> | cut -d / -f 3  
syslog.conf  
anacrontab
```

Если команда получается такой длинной, что ее неудобно набирать в одну строку, можно разбить ее на несколько строк, не передавая системе:

для этого в том месте, где нужно продолжить набор со следующей строки, достаточно поставить символ "\" и нажать **Enter**. При этом в начале строки **bash** выведет символ ">", означающий, что команда еще не передана системе и набор продолжается. Вид этого приглашения определяется значением переменной окружения "PS2". Для системы безразлично, в сколько строк набрана команда, возможность набора в несколько строк нужна только для удобства пользователя.

Пользователь получил нужный результат, задав параметры **find** - каталог, где нужно искать и параметр поиска - наибольшую допустимую глубину вложенности и группу, которой должны принадлежать найденные файлы. Ненужные *диагностические сообщения* о запрещенном доступе он отправил в **/dev/null**, а потом указал утилите **cut**, что в полученных со *стандартного ввода* строках нужно считать *разделителем* символ "/" и вывести только третье поле. Таким образом, от строк вида **/etc/filename** осталось только **filename**. Как уже указывалось, первым полем считается текст от начала строки до первого *разделителя*; в приведенном примере первое поле - пусто, **etc** - содержимое второго поля, и т. д.

1.6.3 Выбор нужного. Поиск

Зачастую пользователю нужно найти только упоминания чего-то конкретного среди данных, выводимых утилитой. Обычно эта задача сводится к поиску строк, в которых встречается определенное слово или комбинация символов. Для этого подходит стандартная утилита **grep**, которая может искать строку в файлах, а может работать как *фильтр*: получив строки со *стандартного ввода*, она выведет на *стандартный вывод* только те строки, где встретилось искомое сочетание символов. В следующем примере анализируются процессы **bash**, которые выполняются в системе:

Пример 5. Поиск строки в выводе утилиты

```
[student@ localhost root]$ ps aux | grep bash
student 3459 0.0 3.0 2524 1636 tty2 S 14:30 0:00 -bash
student 3734 0.0 1.1 1644 612 tty2 S 14:50 0:00 grep bash
```

Первый аргумент команды **grep** - та строка, которую нужно искать в *стандартном вводе*, в данном случае это **bash**, а поскольку **ps** выводит сведения по строке на каждый процесс, на экран будут выведены только процессы, в имени которых есть **bash**. Однако неожиданно в списке выполняющихся процессов получены две строки, в которых встретилось слово **bash**, т. е. два процесса: один - искомый - командный интерпретатор **bash**, а другой - процесс поиска строки **grep bash**, запущенный *после ps*. Это произошло потому, что после разбора командной строки **bash** запустил *оба* дочерних процесса, чтобы организовать *конвейер*, и на момент выполнения команды **ps** процесс **grep bash** уже был запущен и тоже попал в *вывод ps*. Чтобы в этом примере

получить правильный результат, необходимо добавить в *конвейер* еще одно звено: `| grep -v grep`, эта команда **исключит** из конечного *вывода* все строки, в которых встречается `"grep"`.

1.6.4 Поиск по регулярному выражению

Очень часто точно не известно, какую именно комбинацию *символов* нужно будет найти. Точнее, известно только то, как примерно должно выглядеть искомое слово, что в него должно входить и в каком порядке. Так обычно бывает, если некоторые фрагменты текста имеют строго определенный формат. Например, в руководствах, выводимых программой `info`, принят такой формат ссылок: `"*Note название_узла::"`. В этом случае нужно искать не конкретное сочетание *символов*, а "Строку `"*Note"`, за которой следует название узла (одно или несколько слов и пробелов), оканчивающееся *символами* `"::"`. Утилита `grep` может выполнить такой запрос, если его сформулировать на языке регулярных выражений.

Пример 6. Поиск ссылок в файле `info`

```
[student@ localhost root]$ info grep > grep.info 2> /dev/null
[student@ localhost root]$ grep -on "\*Note[^:]*::" grep.info
324:*Note Grep Programs::
684:*Note Invoking::
[student@ localhost root]$
```

Первый параметр `grep`, который взят в кавычки - это и есть *регулярное выражение* для поиска ссылок в формате `info`, второй параметр - имя файла, в котором нужно искать. Ключ `"-o"` заставляет `grep` выводить строку не целиком, а только ту часть, которая совпала с *регулярным выражением* (шаблоном поиска), а `"-n"` - выводить номер строки, в которой встретилось данное совпадение.

В регулярном выражении большинство *символов* обозначают сами себя, как если бы мы искали обыкновенную текстовую строку, например, `"Note"` и `"::"` в регулярном выражении соответствуют строкам `"Note"` и `"::"` в тексте. Однако некоторые *символы* обладают специальным значением, самый главный из таких *символов* - звездочка (`"*"`), поставленная после элемента регулярного выражения, обозначает, что могут быть найдены тексты, где этот элемент повторен любое количество раз, в том числе и ни одного, т. е. просто отсутствует. В нашем примере звездочка встретила дважды: в первый раз нужно было включить в регулярное выражение именно *символ* "звездочка", для этого потребовалось лишить его специального значения, поставив перед ним `"\"` (см. раздел 1.5).

Вторая звездочка обозначает, что стоящий перед ней элемент может быть повторен любое количество раз от нуля до бесконечности. В нашем случае звездочка относится к выражению в квадратных скобках - `"[^:]"`, что означает "любой *символ*, кроме `"::"`". Целиком регулярное выражение можно прочесть так: "Строка `"*Note"`, за которой следует ноль или больше

любых *символов*, кроме ":", за которыми следует строка "::". Особенность работы "*" состоит в том, что она пытается выбрать совпадение максимальной длины. Именно поэтому элемент, к которому относилась "*", был задан как "не ":". Выражение "ноль или более **любых символов**" (оно записывается как ".*") в случае, когда, например, в одной строке встречается две ссылки, вбирает подстроку от конца **первого** "*Note" до начала **последнего** ":" (*символы* ":", поместившиеся внутри этой подстроки, распознаются как "любые").

Регулярные выражения позволяют резко повысить эффективность работы, хорошо интегрированы в рабочую среду в системе Linux.

1.6.5 Замены

Удобство работы с потоком не в последнюю очередь состоит в том, что можно не только выборочно передавать результаты работы программ, но и автоматически заменять один текст другим прямо в потоке.

Для замены одних *символов* другими предназначена утилита **tr** (сокращение от англ. "translate" - "преобразовывать, переводить"), работающая как *фильтр*. В примере 7.7 утилита применена прямо по назначению – с ее помощью выполнена транслитерация - замена латинских *символов* близкими по звучанию русскими:

Пример 7. Замена символов (транслитерация)

```
[student@ localhost root]$ cat cat.info | tr
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz абцдефгхийклмнопкрстуввсиз \
> | tr ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
АБЦДЕФГХИЙКЛМНОПКРСТУВВСИЗ | head -4
```

```
Филе: цореутилс.инфо, Ноде: цат инвоцатион, Нест: тац инвоцатион,
Тп: Оутпут оф ентире филес
'цат': Цонцатенате анд врите филес
```

.....

```
[student@ localhost root]$
```

Два параметра для утилиты **tr**: соответствия латинских букв кириллическим. Первый *символ* из первого параметра **tr** заменяет первым *символом* второго, второй - вторым и т. д. Пользователь обработал поток *фильтром* **tr** дважды: сначала чтобы заменить строчные буквы, а затем - прописные. Он мог бы сделать это и за один проход (просто добавив к параметрам прописные после строчных), но не захотел выписывать столь длинные строки. Полученному на выходе тексту вряд ли можно найти практическое применение, однако транслитерацию можно употребить и с пользой. Если не указать **tr** второго параметра, то все *символы*, перечисленные в первом, будут заменены на "ничто", т. е. попросту удалены из потока. При помощи **tr** можно также удалить дублирующиеся *символы* (например, лишние пробелы или переводы строки), заменить пробелы переводами строк и т. п.

1.7 Поточковый редактор **sed**

Помимо простой замены отдельных *символов*, возможна замена последовательностей (слов). Специально для этого предназначен потоковый редактор **sed** (сокращение от англ. «stream editor»). Он работает как фильтр и выполняет редактирование поступающих строк: замену одних последовательностей *символов* другими, причем можно заменять и регулярные выражения.

Например, с помощью **sed** можно сделать более понятным для непривычного читателя список файлов, выводимый **ls**:

Пример 8. Замена по регулярному выражению

```
[student@ localhost root]$ ls -l | sed s/^-[-rwx]*/Файл:/ | sed s/^d[-rwx]*/Каталог:/
итого 124
```

```
Файл: 1 student 2693 Ноя 15 16:09 cat.info
```

```
Файл: 1 student  69 Ноя 15 16:08 cat.stderr
```

```
Каталог: 2 student 4096 Ноя 15 12:56 Documents
```

```
Каталог: 3 student 4096 Ноя 15 13:08 examples
```

```
Файл: 1 student 83459 Ноя 15 16:11 grep.info
```

```
Файл: 1 student  26 Ноя 15 13:08 loop
```

```
Файл: 1 student  23 Ноя 15 13:08 script
```

```
Файл: 1 student  33 Ноя 15 16:07 textfile
```

```
Каталог: 2 student 4096 Ноя 15 12:56 tmp
```

```
Файл: 1 student  32 Ноя 15 13:08 to.sort
```

```
[student @ localhost root]$
```

У **sed** очень широкие возможности, но довольно непривычный синтаксис, например, замена выполняется командой «**s/что_заменять/на_что_заменять/**». Чтобы в нем разобраться, нужно обязательно прочесть руководство **sed(1)** и знать регулярные выражения.

1.8 Упорядочивание

Для того чтобы разобраться в данных, нередко требуется их упорядочить: по алфавиту, по номеру, по количеству употреблений. Основной инструмент для упорядочивания - утилита **sort**. Рассмотрим ее использование в сочетании с несколькими другими утилитами:

Пример 9. Получение упорядоченного по частотности списка словоупотреблений

```
[student@ localhost root]$ cat grep.info | tr "[:upper:]" "[:lower:]" | tr
"[:space:][:punct:]" "\n" \
> | sort | uniq -c | sort -nr | head -8
15233
```

```
720 the
342 of
251 to
244 a
213 and
180 or
180 is
[student@localhost root]$
```

В примере 7.9 выполняется подсчет, сколько раз какие слова были употреблены в файле "**grep.info**" и вывод самых часто употребляемых с указанием количества употреблений в файле. Для этого потребовалось сначала заменить все большие буквы маленькими, чтобы не было разных способов написания одного слова, затем заменить все пробелы и знаки препинания концом строки (символ "**\n**"), чтобы в каждой строке было ровно по одному слову (пользователь всюду взял параметры **tr** в кавычки, чтобы **bash** не понял их неправильно). Потом список был отсортирован, все повторяющиеся слова заменены одним словом с указанием количества повторений ("**uniq -c**"), затем строки снова отсортированы по убыванию чисел в начале строки ("**sort -nr**") и выведены первые 8 строк ("**head -8**").

2 МЕТОДИКА ВЫПОЛНЕНИЯ

1. Используя утилиты **hexdump** и **strings**, вывести на экран содержимое одного из перечисленных ниже файлов из каталога **/bin**. Позиция файла для распечатки определяется номером бригады. Имена файлов для выполнения задания 1:
tar, sort, sed, ping, vi, unlink, uname, touch, sleep, sty.
2. Подсчитать общее количество файлов (каталогов) в одном из перечисленных ниже каталогов. Каталог для подсчета количества определяется номером бригады. Имена каталогов для выполнения задания 2:
/bin, /etc, /lib, /proc, /usr, /var, /dev, /sbin, /sys, /root
3. Найти общее количество процессов, выполняющихся в системе в данный момент.
4. Вывести список выполняющихся процессов, в именах которых присутствует слово **manager** и отсутствует слово **grep**
5. Создать текстовый файл, содержащий набор строк вида:
123
178
176
755
713
873

С помощью утилиты `grep` найти строки, в которых есть цифра 7, после которой находится одна из цифр — 1, 3 или 5.

6. Создать текстовый файл, содержащий набор строк вида:

```
starfish
starless
samscripтер
stellar
microsrar
ascender
sacrifice
scalar
```

С помощью утилиты `grep` найти строки, начинающиеся на букву `s` и заканчивающиеся на букву `r`

7. Создать текстовый файл, содержащий простейшие адреса электронной почты вида `username@website.com`.

С помощью утилиты `grep` найти строки, содержащие правильные простейшие адреса. Проверить возможность использования более сложного регулярного выражения для распознавания адресов, содержащих другие допустимые символы.

8. На произвольном примере продемонстрировать работу утилиты `tr`

Создать текстовый файл, содержащий допустимые и недопустимые IP-адреса, например 127.0.0.1

```
255.255.255.255
12.34.56
123.256.0.0
1.23.099.255
0.79.378.111
```

С помощью утилиты `grep` и руководства `man` найти строки, содержащие допустимые четырехбайтовые IP адреса.

9. Создать текстовый файл, содержащий корректные и некорректные номера телефонов ведомственной АТС объемом 399 номеров, номера с 000 до 399 – корректные, 0, 400, 900 – некорректные.

С помощью утилиты `grep` и руководства `man` найти строки, содержащие допустимые номера телефонов.

3 ОТЧЕТ О РАБОТЕ

Готовится в письменном виде один на бригаду. Содержание отчета:

1. Командные строки, использованные при выполнении заданий 1 - 9 и результаты выполнения заданий (в текстовом виде или в виде снимков экрана).
2. Письменный ответ на контрольный вопрос (номер вопроса определяется выражением номер бригады + 5).

4 КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ

1. Вывод на экран содержимого нетекстового файла с помощью утилит `hexdump` и `strings`.
2. Стандартный ввод, вывод, стандартный вывод ошибок.
3. Конвейер и канал.
4. Фильтры.
5. Структурные единицы текста. Подсчет количества единиц текста.
6. Элементарные регулярные выражения.
7. Знакозаменяющие метасимволы.
8. Метасимволы количества повторений в регулярных выражениях.
9. Группировка выражений в регулярных выражениях.
10. Использование зарезервированных символов в регулярных выражениях.
11. Подсчет количества элементов текстового файла.
12. Назначение утилит `head`, `tail`, `cut`.
13. Назначение и использование утилиты `grep`.
14. Выполнение транслитерации.
15. Назначение потокового редактора `sed`.

ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА №10 РАЗРАБОТКА СЦЕНАРИЕВ BASH

Цель работы – практическое знакомство с методами создания и использования сценариев ОС Linux.

1 КРАТКИЕ ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ

15.1 Необходимость использования сценариев командной оболочки

Одна из причин применения сценариев командной оболочки — возможность быстрого и простого программирования. Командная оболочка очень удобна для небольших утилит, выполняющих относительно простую задачу, для которой производительность менее важна, чем простота настройки, сопровождения и переносимость. Оболочка может использоваться для управления процессами, обеспечивая выполнение команд в заданном порядке, зависящем от успешного завершения каждого этапа выполнения.

Хотя внешне командная оболочка очень похожа на режим командной строки в ОС Windows, она гораздо мощнее и способна выполнять самостоятельно очень сложные программы. Командная оболочка выполняет программы оболочки, часто называемые сценариями или скриптами, которые интерпретируются во время выполнения. Такой подход облегчает отладку, потому что можно выполнять программу построчно и не тратить время на перекомпиляцию. Но для задач, которым важно время выполнения или необходимо интенсивное использование процессора, командная оболочка оказывается неподходящей средой.

15.2 Командная оболочка

Командная оболочка — это программа, которая действует как интерфейс между пользователем и ОС Linux, позволяя вводить команды, которые должна выполнить операционная система. В ОС Linux вполне может сосуществовать несколько установленных командных оболочек, и разные пользователи могут выбрать ту, которая им больше нравится. Поскольку ОС Linux — модульная система, можно вставить и применять одну из множества различных стандартных командных оболочек. В Linux стандартная командная оболочка, всегда устанавливаемая как `/bin/sh` и входящая в комплект средств проекта GNU, называется `bash` (GNU Bourne-Again SHell). В данной работе используется оболочка `bash` версии 3, ее функциональные возможности являются общими для всех командных оболочек, удовлетворяющих требованиям стандарта POSIX.

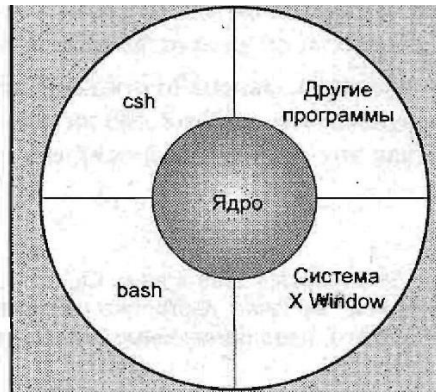


Рис. 1. Укрупненная архитектура ОС Linux

Каналы и перенаправление

Прежде чем заняться подробностями программ командной оболочки, необходимо сказать несколько слов о возможностях перенаправления ввода и вывода программ (не только программ командной оболочки) в ОС Linux.

Перенаправление вывода

Ранее были рассмотрены некоторые виды перенаправления, например, такие как:

```
$ ls -l > lsoutput.txt
```

сохраняющие вывод команды `ls` в файле с именем `lsoutput.txt`.

Однако перенаправление позволяет сделать гораздо больше, чем демонстрирует этот простой пример. Сейчас нужно знать только то, что дескриптор файла 0 соответствует стандартному вводу программы, дескриптор файла 1 — стандартному выводу, а дескриптор файла 2 — стандартному потоку ошибок. Каждый из этих файлов можно перенаправлять независимо друг от друга. На самом деле можно перенаправлять и другие дескрипторы файлов, но, как правило, нет нужды перенаправлять любые другие дескрипторы, кроме стандартных: 0, 1 и 2.

В предыдущем примере стандартный вывод перенаправлен в файл с помощью оператора `>`. По умолчанию, если файл с заданным именем уже есть, он будет перезаписан. Для дозаписи в конец файла используйте оператор `>>`. Например, команда

```
$ ps >> lsoutput.txt
```

добавит вывод команды `ps` в конец заданного файла. В этом примере и далее знак `$` перед командой – приглашение ОС Linux.

Для перенаправления стандартного потока ошибок перед оператором `>` вставьте номер дескриптора файла, который хотите перенаправить. Поскольку у стандартного потока ошибок дескриптор файла 2, укажите оператор `2>`. Часто бывает полезно скрывать стандартный поток ошибок, запрещая вывод его на экран.

Предположим, что вы хотите применить команду `kill` для завершения процесса из сценария. Всегда существует небольшой риск, что процесс закончится до того, как выполнится команда `kill`. Если это произойдет, команда `kill` выведет сообщение об ошибке в стандартный поток ошибок, который по умолчанию появится на экране. Перенаправив стандартный вывод команды и ошибку, вы сможете помешать команде `kill` выводить какой бы то ни было текст на экран.

Команда `$ kill -HUP 1234 > killout.txt 2>killer.txt` поместит вывод и информацию об ошибке в разные файлы.

Если вы предпочитаете собрать оба набора выводимых данных в одном файле, можно применить оператор `>2` для соединения двухвыводных потоков. Таким образом, команда

```
$ kill -1 1234 > killerr.txt 2>&1
```

поместит свой вывод и стандартный поток ошибок в один и тот же файл. Обратите внимание на порядок следования операторов. Приведенный пример читается как "перенаправить стандартный вывод в файл `killerr.txt`, а затем перенаправить стандартный поток ошибок туда же, куда и стандартный вывод". Если вы нарушите порядок, перенаправление выполнится не так, как вы ожидаете.

Поскольку обнаружить результат выполнения команды `kill` можно с помощью кода завершения, часто не потребуется сохранять какой бы то ни было стандартный вывод или стандартный поток ошибок. Для того чтобы полностью отбросить любой вывод, можно использовать универсальную "мусорную корзину" Linux, `/dev/null`, следующим образом:

```
$ kill -1 1234 >/dev/null 2>fil
```

Перенаправление ввода

Также как вывод можно перенаправить ввод. Например `$ more < killout.txt`

Каналы

Процессы можно соединять с помощью оператора канала `|`. Как пример, можно применить команду `sort` для сортировки вывода команды `ps`.

Если не применять каналы, придется использовать несколько шагов, подобных следующим:

```
$ ps > psout.txt
```

```
$ sort psout.txt > psosirt.out
```

Соединение процессов каналом даст более элегантное решение:

```
$ ps | sort > pssort.out
```

При желании увидеть на экране вывод, разделенный на страницы, можно подсоединить третий процесс, `more`:

```
$ ps | sort | more
```


Предположим, что необходимо видеть все имена выполняющихся процессов, за исключением командных оболочек. Можно использовать следующую командную строку:

```
$ ps -xo comm | sort | uniq | grep -v sh | more
```

В ней берется вывод команды `ps`, сортируется в алфавитном порядке, из него извлекаются процессы с помощью команды `uniq`, применяется утилита `grep -v sh` для удаления процесса с именем `sh` и в завершение полученный список постранично выводится на экран. Это более элегантное решение, чем строка из отдельных команд, каждая со своими временными файлами.

15.3 Командная оболочка как средство программирования

Есть два способа написания программ оболочки. Вы можете ввести последовательность команд и разрешить командной оболочке выполнить их в интерактивном режиме или сохранить эти команды в файле и затем запускать его как программу.

Интерактивные программы

Легкий и очень полезный во время обучения или тестирования способ проверить работу небольших фрагментов кода— просто набрать с клавиатуры в командной строке сценарий командной оболочки.

Предположим, что у вас большое количество файлов на языке C, и вы хотите проверить наличие в них строки `posix`. Вместо того чтобы искать в файлах строку с помощью команды `grep` и затем выводить на экран отдельно каждый файл, можно выполнить всю операцию в интерактивном сценарии:

```
$ for file in *
> do
> if grep -l POSIX $file
> then
> more $file
> fi
> done posix
This is a file with POSIX in it - treat it well
$
```

Обратите внимание на то, как меняется знак `$`, стандартное приглашение командной оболочки, на символ `>`, когда оболочка ожидает очередной ввод. Вы можете продолжить набор, дав оболочке понять, когда закончите, и сценарий немедленно выполнится.

В этом примере команда `grep` выводит на экран найденные ею имена файлов, содержащих строку `posix`, а затем команда `more` отображает на экране содержимое файла. В конце на экран возвращается приглашение

командной оболочки. Обратите внимание также на то, что вы ввели переменную командной оболочки, которая обрабатывает каждый файл для самодокументирования сценария. С таким же успехом можно использовать переменную `i`, но имя `file` более информативно с точки зрения пользователей.

Командная оболочка также обрабатывает групповые символы или метасимволы (часто называемые знаками подстановки). Например, символ `*` - знак подстановки, соответствующий строке символов, односимвольный знак подстановки `?` соответствует одиночному символу. Подстановочный шаблон из фигурных скобок `{ }` позволяет формировать множество из произвольных строк, которое командная оболочка раскроет. Например, команда

```
$ ls my_{finger, toe}s
```

будет проверять файлы с именами `my_fingers` и `my_toes` в текущем каталоге.

Каждый раз вводить последовательность команд утомительно. Можно сохранить команды в файле, который принято называть **сценарием** или **скриптом** командной оболочки, а затем выполнять эти файлы.

Создание сценария

Создать файл, содержащий команды, можно помощью любого текстового редактора. В данной работе рекомендуется использовать встроенный в `mc` редактор. Для создания нового файла в `mc` используйте комбинацию клавиш `Shift+F4`. Создайте файл с именем `first` с таким содержимым:

```
#!/bin/sh
# first
# Этот файл просматривает все файлы в текущем каталоге для поиска
строки
# POSIX, а затем выводит имена найденных файлов в стандартный
вывод.
for file in *
do
    if grep -q POSIX $file
    then
        echo $file
    fi
done
exit 0
```

Комментарий начинается со знака `#` и продолжается до конца строки. Принято знак `#` ставить в первой символьной позиции строки. Первая строка `#!/bin/sh` — это особая форма комментария; символы `#!` сообщают системе о том, что следующий за ними аргумент — программа, применяемая для выполнения данного файла. В данном случае программа

/bin/sh — командная оболочка, применяемая по умолчанию.

Команда `exit` гарантирует, что сценарий вернет осмысленный код завершения. Он редко проверяется при интерактивном выполнении программ, но если вы хотите запускать данный сценарий из другого сценария и проверять, успешно ли он завершился, возврат соответствующего кода завершения очень важен. Даже если вы не намерены разрешать вашему сценарию запускаться из другого сценария, все равно следует завершать его с подходящим кодом.

В программировании средствами командной оболочки ноль означает успех. Поскольку представленный вариант сценария не может обнаружить какие-либо ошибки, он всегда возвращает код успешного завершения.

В сценарии не используются никакие расширения и суффиксы имен файлов; ОС Linux и UNIX, как правило, редко применяют при именовании файлов расширения для указания типа файла.

Превращение сценария в исполняемый файл

Файл сценария можно выполнить двумя способами. Более простой путь — запустить оболочку с именем файла сценария как параметром:

```
$ /bin/sh first
```

Этот вариант будет работать, но лучше запускать сценарий, введя его имя и тем самым присвоив ему статус других команд Linux. Сделать это можно с помощью команды `chmod`, изменив режим файла (file mode) и сделав его исполняемым для всех пользователей:

```
$ chmod +x first
```

После этого можно выполнять файл с помощью команды `$ first`

При этом может появиться сообщение об ошибке, говорящее о том, что команда не найдена. Исправить ошибку можно введя с клавиатуры в командной строке `./first` в каталоге, содержащем сценарий, чтобы задать командной оболочке полный относительный путь к файлу.

Указание пути, начинающегося с символов `./`, дает еще одно преимущество: в этом случае вы случайно не сможете выполнить другую команду с тем же именем, что и у вашего файла сценария.

После того как вы убедитесь в корректной работе вашего сценария, можете переместить его в более подходящее место, чем текущий каталог. Если команда предназначена только для собственных нужд, можете создать каталог `bin` в своем исходном каталоге и добавить его в свой путь. Если вы хотите, чтобы сценарий выполняли другие пользователи, можно использовать каталог `/usr/local/bin` или другой системный каталог как удобное хранилище для вновь созданных программ.

15.4 Синтаксис языка командной оболочки

Переменные

В командной оболочке переменные перед применением **обычно не объявляются**. Вместо этого они создаются (например, когда им присваивается начальное значение). По умолчанию все переменные считаются **строками и хранятся как строки**, даже когда им присваиваются числовые значения. Командная оболочка и некоторые утилиты преобразуют строки, содержащие числа, в числовые значения, когда с переменными нужно выполнить арифметические операции. Командная оболочка считает foo и Foo двумя разными переменными, отличающимися от третьей переменной FOO.

В командной оболочке можно получить доступ к содержимому переменной, если перед ее именем ввести знак \$. Каждый раз, когда вы извлекаете содержимое переменной, вы должны перед ее именем добавить знак \$. Когда вы присваиваете переменной значение, просто используйте имя переменной, которая при необходимости будет создана динамически. Вы можете увидеть это в действии, если в командной строке будете задавать и проверять разные значения переменной salut:

```
$ salut=Hello
$ echo $salut
Hello
$ salut="Yes Dear"
$ echo $salut
Yes Dear
$ salut=7+5
$ echo $salut
7+5
```

Примечания:

1. При наличии пробелов в содержимом переменной ее заключают в кавычки. Кроме того, не может быть пробелов справа и слева от знака равенства.

2. Для выполнения арифметических операций над целыми числами или целочисленными переменными следует использовать двойные круглые скобки:

```
$ echo $((7+5))
12
$ a=5
$ b=4
$ echo $(((a+b)*(a-b)))
9
```

С помощью команды **read** можно присвоить переменной пользовательский ввод. Команда принимает один параметр — имя переменной, в которую будут считываться данные и затем ждет, пока пользователь введет какой-либо текст. Команда **read** обычно завершается после нажатия пользователем клавиши <Enter>. При чтении переменной с терминала, как правило, заключать ее значения в кавычки не требуется:

```
$ read salut
Wie geht's?
$ echo $salut
Wie geht's?
```

Правила использования кавычек

Обычно параметры в сценариях отделяются неотображаемыми символами или знаками форматирования (например, пробелом, знаком табуляции или символом перехода на новую строку). Если вы хотите, чтобы параметр содержал один или несколько неотображаемых символов, его следует заключить в кавычки.

Поведение переменных, таких как `$foo`, заключенных в кавычки, зависит от **вида** используемых кавычек. Если вы заключаете в *двойные кавычки* `$`-представление переменной, оно во время выполнения командной строки заменяется значением переменной. Если вы заключаете его в *одинарные кавычки* или апострофы, никакой замены не происходит.

Пример 1.

В этом примере показано, как кавычки влияют на вывод переменной:

```
#!/bin/sh
myvar="Hi there"
echo $myvar
echo "$myvar"
echo '$myvar'
echo \myvar
echo Enter some text
read myvar
echo '$myvar' $myvar
exit 0
```

Данный сценарий ведет себя следующим образом:

```
$ ./variable
Hi there
Hi there
$myvar
$myvar
Enter some text
Hello world
$myvar Hello World
```

В сценарии создается переменная `myvar`, и ей присваивается строка `Hi there`. Содержимое переменной выводится на экран с помощью команды `echo`, демонстрирующей, как символ `$` раскрывает содержимое переменной. Применение двойных кавычек не влияет на раскрытие содержимого переменной, а одинарные кавычки и обратный слэш влияют. Показано использование команды `read` для получения строки от пользователя.

Переменные окружения

При старте сценария командной оболочки некоторым переменным присваиваются начальные значения из окружения или рабочей среды. Обычно такие переменные обозначают прописными буквами, чтобы отличать их в сценариях от определенных пользователем переменных (командной оболочки), которые принято обозначать строчными буквами. Например:

`$HOME` Исходный каталог текущего пользователя

`$PATH` Разделенный двоеточиями список каталогов для поиска команд

`$PS1` Подсказка или приглашение командной строки. Часто это знак `$`, но в оболочке `bash` можно применять и более сложные варианты. Например, строка `[\u@\h \w]$` — популярный стандарт, сообщающий в подсказке пользователю имя компьютера и текущий каталог, а также знак `$`.

`$PS2` Дополнительная подсказка или приглашение, применяемое как приглашение для дополнительного ввода; обычно знак `>`

`$#` Количество передаваемых параметров.

Переменные-параметры

Если сценарий вызывается с параметрами, создается несколько дополнительных переменных. Если параметры не передаются, переменная окружения `$#` равна 0.

Переменные-параметры перечислены в (табл.1).

Таблица 1.

Переменные-параметры	
Переменная-параметр	Описание
<code>\$1, \$2, ...</code>	Параметры, передаваемые сценарию
<code>\$*</code>	Список всех параметров в единственной переменной, разделенных первым символом из переменной окружения <code>IFS</code> .

Условия

Основа всех языков программирования — средства проверки условий и выполнение различных действий с учетом результатов этой проверки. Рассмотрим условные конструкции, которые можно применять в сценариях командной оболочки, а затем познакомимся с использующими их управляющими структурами.

Сценарий командной оболочки может проверить код завершения любой команды, вызванной из командной строки, включая сценарии, написанные пользователями.

Команда `test` или `[`

На практике в большинстве сценариев широко используется команда `[` или `test` - логическая проверка командной оболочки. В некоторых системах команды `[` и `test` - синонимы, за исключением того, что при использовании команды `[` для удобочитаемости применяется и завершающая часть `]`. В программном коде команда `[` упрощает синтаксис и делает его более похожим на другие языки программирования.

Поскольку команда `test` не часто применяется за пределами сценариев командной оболочки, многие пользователи ОС Linux, никогда раньше не писавшие сценариев, пытаются создавать простые программы и называют их `test`. Если такая программа не работает, вероятно, она конфликтует с командой оболочки `test`.

Представим команду `test` на примере одного простейшего условия: проверки наличия файла. Для нее понадобится следующая команда: `test -f <имя_файла>`, поэтому в сценарии можно написать

```
if test -f fred.c then
fi
```

То же самое можно записать следующим образом:

```
if [ -f fred.c ] then
fi
```

Код завершения команды `test` (выполнено ли условие) определяет, будет ли выполняться условный программный код.

Необходимо вставлять пробелы между квадратной скобкой `[` и проверяемым условием. Это легко усвоить, если запомнить, что вставить символ `[` — это все равно, что написать `test`, а после имени команды всегда нужно вставлять пробел.

Если слово `then` записано в той же строке, что и `if`, нужно добавить точку с запятой для отделения команды `test` от `then`:

```
if [ -f fred.c ]; then fi
```

Варианты условий, которые используются в команде `test`, делятся на три типа:

- строковые сравнения,
- числовые сравнения,

- проверка файловых флагов.
Эти условия описаны в (табл. 2).

Таблица 2.

Условия

Варианты условий	Результат
Сравнения строк	
Строка1 = Строка 2	True (истина), если строки одинаковы
Строка1 != Строка2	True (истина), если строки разные
-n Строка	True (истина), если Строка не null
-z Строка	True (истина), если Строка null (пустая строка)
Сравнения чисел	
Выр1 -eq Выр2	True (истина), если выражения равны
Выр1 -ne Выр2	True (истина), если выражения не равны
Выр1 -gt Выр2	True (истина), если Выр1 больше, чем Выр2
Выр1 -ge Выр2	True (истина), если Выр1 не меньше Выр2
Выр1 -lt Выр2	True (истина), если Выр1 меньше, чем Выр2
Выр1 -le Выр2	True (истина), если Выр1 не больше Выр2
!Выражение	True (истина), если Выражение ложно, и наоборот
Файловые флаги	
-d файл	True (истина), если файл— каталог
-e файл	True (истина), если файл существует.
-f файл	True (истина), если файл— обычный файл
-r файл	True (истина), если файл доступен для чтения
-s файл	True (истина), если файл ненулевого размера
-w файл	True (истина), если файл доступен для записи
-x файл	True (истина), если файл— исполняемый файл

Пример 2: тестирования состояния файла /bin/bash.

```
#!/bin/sh
if [ -f /bin/bash ]
then
echo "file /bin/bash exists"
fi

if [ -d /bin/bash ]
then
echo "/bin/bash is a directory"
else
echo "/bin/bash is NOT a directory"
fi
```


Для того чтобы тест мог оказаться истинным, предварительно, для

проверки всех файловых флагов требуется наличие файла. Данный перечень включает только самые широко используемые опции команды `test`, полный список можно найти в интерактивном справочном руководстве.

Управляющие структуры

В командной оболочке есть ряд управляющих структур или конструкций, похожих на аналогичные структуры в других языках программирования.

В следующих разделах элемент синтаксической записи операторы— это последовательности команд, которые выполняются, когда или пока условие удовлетворяется или пока оно не удовлетворяется.

Оператор разветвления `if`

Оператор `if` очень прост: он проверяет результат выполнения команды и затем в зависимости от условия выполняет ту или иную группу операторов.

```
if условие then
  операторы
else
  операторы
fi
```

Наиболее часто оператор `if` применяется, когда задается вопрос, и решение принимается в зависимости от ответа.

Пример 3:

```
#!/bin/sh
echo "Сейчас утро? Ответьте yes или no"
read timeofday
if [ $timeofday = "yes" ]; then
  echo "Доброе утро"
else
  echo "Добрый вечер"
fi
exit 0
```

В результате будет получен следующий вывод на экран:

```
Сейчас утро? Ответьте yes или no
yes
Доброе утро
$
```

В этом сценарии для проверки содержимого переменной `timeofday` применяется команда `[`. Результат оценивается оператором `if`, который затем разрешает выполнять разные строки программного кода.

Дополнительные пробелы, используемые для формирования отступа

внутри оператора `if` нужны только для удобства читателя; командная оболочка их игнорирует.

Конструкция `elif`

К сожалению, с этим простым сценарием связано несколько проблем. Во-первых, он принимает в значении `no` (нет) любой ответ за исключением `yes` (да). Можно усовершенствовать сценарий, воспользовавшись конструкцией `elif`, которая позволяет добавить второе условие, проверяемое при выполнении части `else` оператора `if` (пример 4).

Можно откорректировать предыдущий сценарий так, чтобы он выводил сообщение об ошибке, если пользователь вводит что-либо отличное от `yes` или `no`. Для этого следует заменить ветку `else` веткой `elif` и добавить еще одно условие:

Пример 4:

```
#!/bin/sh
echo "Сейчас утро? Ответьте yes или no"
read timeofday
if [ $timeofday = "yes" ]
then
echo "Доброе утро"
elif [ $timeofday = "no" ]; then
echo "Добрый вечер "
else
echo "Извините, $timeofday не распознается. Ответьте yes или no "
exit 1
fi
exit 0
```

Пример 4 очень похож на предыдущий, но теперь, если первое условие не равно `true`, оператор командной оболочки `elif` проверяет переменную снова. Если обе проверки не удачны, выводится сообщение об ошибке, и сценарий завершается со значением 1, которое в вызывающей программе можно использовать для проверки успешного выполнения сценария.

Проблема, связанная со значением переменной

Данный сценарий исправляет наиболее очевидный дефект, а более тонкая проблема остается незамеченной. Запустите новый вариант сценария, но вместо ответа на вопрос просто нажмите клавишу `<Enter>`. Вы получите сообщение об ошибке:

```
[ : = : unary operator expected
```

Что же не так? Проблема в первой ветви оператора `if`. Когда проверялась переменная `timeofday`, она состояла из пустой строки. Следовательно, ветвь оператора `if` выглядела следующим образом: `if [ = "yes" ]` и не представляла собой верное условие. Во избежание этого

следует заключить имя переменной в кавычки: `if [ "$timeofday" = "yes" ]`

Теперь проверка с пустой переменной будет корректной:

```
if [ "" = "yes" ]
```

Новый сценарий будет таким:

Пример 5:

```
#!/bin/sh
echo " Сейчас утро? Ответьте yes или no "
read timeofday
if [ "$timeofday" = "yes" ]
then
    echo "Доброе утро"
elif [ "$timeofday" = "no" ]; then
    echo "Добрый вечер "
else
    echo "Извините, $timeofday не распознается. Ответьте yes или no "
exit 1
fi
exit 0
```

Этот вариант безопасен, даже если пользователь в ответ на вопрос просто нажмет клавишу <Enter>.

Примечание. Если вы хотите, чтобы команда `echo` не переходила на новую строку, наиболее переносимый вариант— применить команду `printf` (см. раздел "printf" далее) вместо команды `echo`. В оболочке `bash` для запрета перехода на новую строку допускается команда `echo -n`. Поэтому можно написать:

```
echo -n " Сейчас утро? Ответьте yes или no: "
```

Нужно оставлять дополнительный пробел перед закрывающими кавычками для формирования зазора перед вводимым пользователем ответом.

Проверка выполнения нескольких условий (выполнение нескольких команд):

Иногда необходимо выполнить оператор, только если удовлетворяется несколько условий, например

```
if [ -f this_file ]; then if
[ -f that_file ]; then
    if [ -f other_file ]; then
        echo "All files present"
    fi
fi
fi
```

В другом случае может потребоваться, чтобы хотя бы одно условие из последовательности условий было истинным.

```
if [ -f this_file ]; then
```

```

foo="True"
elif [ -f that_file ]; then
    foo="True"
elif [ -f the_other_file ]; then
    foo="True"
else
    foo="False"
fi
if [ "$foo" = "True" ]; then
    echo "One of the files exists"
fi

```

Несмотря на то, что это можно реализовать с помощью нескольких операторов `if`, результаты получаются очень громоздкими. В командной оболочке есть пара специальных конструкций для работы со списками условий: И-список (AND list) и ИЛИ-список (OR list). Обе они часто применяются вместе, но мы рассмотрим синтаксическую запись каждой из них отдельно.

И-список

Эта конструкция позволяет выполнять последовательность команд, причем каждая последующая выполняется **только** при успешном завершении предыдущей. Синтаксическая запись такова: *оператор1 && оператор2 && оператор3 && ...*

Выполнение операторов начинается с самого левого, если он возвращает значение `true` (истина), выполняется оператор, расположенный справа от первого оператора. Выполнение продолжается до тех пор, пока очередной оператор не вернет значение `false` (ложь), после чего никакие операторы списка не выполняются. Операция `&&` проверяет условие предшествующей команды.

Каждый оператор выполняется независимо, позволяя соединять в одном списке множество разных команд, как показано в приведенном далее сценарии. И-список успешно обрабатывается, если все команды выполнены успешно, в противном случае его обработка заканчивается неудачно.

Пример 6: И-список

В следующем сценарии выполняется обращение к файлу `file_one` (для проверки его наличия, и если файл не существует, он создается) и затем удаляется файл `file_two`. Далее И-список проверяет наличие каждого файла и между делом выводит на экран кое-какой текст.

```

#!/bin/sh
touch file_one
rm -f file_two
if [ -f file_one ] && echo "hello" && [ -f file_two ] && echo "there"
then

```

```

    echo "in if"
else
    echo "in else"
fi
exit 0
Результат выполнения сценария
hello
in else

```

В примере 6 команды touch и rm гарантируют, что файл file_one в текущем каталоге существует, а файл file_two отсутствует. И-список выполняет команду [-f file_one], которая возвращает значение true, потому что файл существует. Поскольку предыдущий оператор завершился успешно, теперь выполняется команда echo. Она тоже завершается успешно (echo всегда возвращает true). Затем выполняется третья проверка [-f file_two]. Она возвращает значение false, т. к. файл не существует. Поскольку последняя команда вернула false, заключительная команда echo не выполняется. В результате И-список возвращает значение false, поэтому в операторе if выполняется вариант else.

ИЛИ-список

Эта конструкция позволяет выполнять последовательность команд до тех пор, пока одна из них не вернет значение true, и далее не выполняется ничего более. У нее следующая синтаксическая запись:

```
оператор1 || оператор2 || оператор3 || ...
```

Операторы выполняются слева направо. Если очередной оператор возвращает значение false, выполняется следующий за ним оператор. Это продолжается до тех пор, пока очередной оператор не вернет значение true, после этого никакие операторы уже не выполняются.

ИЛИ-список очень похож на И-список, за исключением того, что правило для выполнения следующего оператора - выполнение предыдущего оператора со значением false.

Пример 7:

```

#!/bin/sh
rm -f file_one
if [ -f file_one ] || echo "hello" || echo "there"
then
    echo "in if"
else
    echo "in else"
fi
exit 0

```

В результате выполнения данного сценария будет получен следующий вывод:

```
hello
in if
```

В первых двух строках просто задаются файлы для остальной части сценария. Первая команда списка [-f file one] возвращает значение false, потому что файла в каталоге нет. Далее выполняется команда echo, она возвращает значение true, и больше в ИЛИ-списке не выполняются никакие команды. Оператор if получает из списка значение true, поскольку одна из команд ИЛИ-списка (команда echo) вернула это значение.

Результат, возвращаемый обоими этими списками, — это результат последней выполненной команды списка.

Описанные конструкции списков выполняются так же, как аналогичные конструкции в языке C, когда проверяются множественные условия. Для определения результата выполняется минимальное количество операторов. Операторы, не влияющие на конечный результат, не выполняются. Обычно этот подход называют оптимизацией вычислений (short circuit evaluation).

Попробуйте проанализировать следующий список:

```
[ -f file_one ] && команда в случае true || команда в случае false
```

В нем будет выполняться первая команда в случае истинности проверки и вторая команда в противном случае. Всегда лучше всего поэкспериментировать с этими довольно необычными списками, и, как правило, придется использовать скобки для изменения порядка вычислений.

Операторные блоки

Если необходимо использовать несколько операторов в том месте программного кода, где разрешен только один, например в ИЛИ-списке или И-списке, то можете сделать это, заключив операторы в фигурные скобки {} и создав тем самым **операторный блок**. Например:

```
get_confirm && {
grep -v "$cdcatnum" $tracks_file > $temp_file
cat $temp_file > $tracks_file
echo
add_record_tracks
}
```

Оператор выбора case

Оператор case немного сложнее уже рассмотренных ранее операторов. Формат записи оператора следующий:

```
case переменная in
образец [ | образец] ...) операторы;;
образец [ | образец] ...) операторы;;
```

esac

Конструкция оператора case позволяет сопоставлять содержимое переменной с образцами и затем выполнять разные операторы в зависимости от того, с каким образцом найдено соответствие. Это гораздо проще, чем проверять несколько условий, применяемых во множественных операторах if, elif и else.

Каждая ветвь с образцами завершается удвоенным символом точка с запятой (;). В каждой ветви оператора case можно поместить несколько операторов, поэтому удвоенная точка с запятой необходима для отметки завершения очередного оператора и начала следующей ветви с новым образцом в операторе case.

Оператор цикла for

Цикл for предназначен для обработки в цикле ряда значений, которые могут представлять собой любое множество строк. Строки могут быть просто перечислены в программе или, что бывает чаще, представлять собой результат выполненной командной оболочкой подстановки имен файлов. Синтаксис оператора цикла:

```
for переменная in значения
do
    операторы
done
```

Пример 8:

```
#!/bin/sh
for foo in bar dog 413 do
    echo $foo
done
exit 0
```

В результате будет получен следующий вывод:

```
bar
dog
413
```

Что произойдет, если изменить первую строку с for foo in bar dog 413 на for foo in "bar dog 413"? Напоминаем, что вставка кавычек заставляет командную оболочку считать все, что находится между ними, единой строкой. Это один из способов сохранения пробелов в переменной.

Как работает цикл

В данном примере создается переменная foo и ей в каждом проходе цикла for присваиваются разные значения. Поскольку оболочка считает по умолчанию все переменные строковыми, применять строку 413 так же допустимо, как и строку dog.

Пример 9:Применение цикла for с метасимволами

Цикл `for` обычно используется в командной оболочке вместе с метасимволами или знаками подстановки для имен файлов. Это означает применение метасимвола для строковых значений и предоставление оболочке возможности подставлять все значения на этапе выполнения.

Этот прием использован в первом примере `first`. В сценарии применялись средства подстановки командной оболочки — символ `*` для подстановки имен всех файлов из текущего каталога. Каждое из этих имен по очереди используется в качестве значения переменной `$file` внутри цикла `for`.

Рассмотрим еще один пример подстановки с помощью метасимвола. Допустим, нужно вывести на экран все имена файлов сценариев в текущем каталоге, начинающиеся с буквы "f", и имена всех сценариев заканчиваются символами `.sh`. Это можно сделать следующим образом:

```
#!/bin/sh
for file in $(ls f*.sh); do
    echo $file
done
echo $file
exit 0
```

В примере показано применение синтаксической конструкции `$(команда)`. Обычно список параметров для цикла `for` задается выводом команды, включенной в конструкцию `$()`. Командная оболочка раскрывает `f*.sh`, подставляя имена всех файлов, соответствующих данному шаблону.

Все подстановки переменных в сценариях командной оболочки делаются во время выполнения сценария, а не в процессе их написания, поэтому все синтаксические ошибки в объявлениях переменных обнаруживаются только на этапе выполнения, как было показано ранее, когда мы заключали в кавычки пустые переменные.

Цикл while

Поскольку по умолчанию командная оболочка считает все значения строками, оператор `for` хорош для циклической обработки наборов строк, но не слишком удобен, если не известно заранее, сколько раз придется его выполнить.

Если нужно повторить выполнение последовательности команд, но заранее не известно, сколько раз следует их выполнить, применяется цикл `while` со следующей синтаксической записью:

```
while условие do
    операторы
done
```

Пример 10: Программа проверки паролей.

```
#!/bin/sh
```

```
echo "Enter password"
read trythis
while [ "$trythis" != "secret" ]; do
echo "Sorry, try again"
read trythis
done
exit 0
```

Следующие строки - пример вывода данного сценария:

```
Enter password
password
Sorry, try again
secret
$
```

Это небезопасный способ выяснения пароля, но он вполне подходит для демонстрации применения цикла `while`. Операторы, находящиеся между операторами `do` и `done`, выполняются бесконечное число раз до тех пор, пока условие остается истинным (`true`). В данном случае проверяется, равно ли значение переменной `trythis` строке `secret`. Цикл будет выполняться, пока `$trythis` не равно `secret`. Затем выполнение сценария продолжится с оператора, следующего сразу за оператором `done`.

Цикл `until`

У цикла `until` следующая синтаксическая запись:

```
until условие
do
операторы
done
```

Запись очень похожа на синтаксическую запись цикла `while`, но с обратным проверяемым условием. Другими словами, цикл продолжает выполняться, пока условие не станет истинным (`true`).

Пример 11: Вычисление суммы целых чисел, вводимых с клавиатуры.

Признак окончания ввода – число 0.

```
#!/bin/sh
sum=0
read num
until [ $num -eq 0 ]; do
sum=$((sum+num))
read num
done
echo $sum
exit 0
```

Как правило, если нужно выполнить цикл хотя бы один раз,

применяют цикл `while`; если такой необходимости нет, используют цикл `until`.

Функции

В командной оболочке можно определять функции, используемые для структурирования кода. Как альтернативу можно использовать разбиение большого сценария на много маленьких, каждый из которых выполняет небольшую задачу. У этого подхода есть несколько недостатков: выполнение вложенного в сценарий другого сценария будет гораздо медленнее, чем выполнение функции и значительно труднее возвращать результаты.

Для определения функции в командной оболочке просто введите ее имя и следом за ним пустые круглые скобки, а операторы тела функции заключите в фигурные скобки.

```
Имя_функции ()  
{  
    операторы  
}
```

Пример 12. Простая функция

Начнем с действительно простой функции.

```
#!/bin/sh  
foo () {  
    echo "Function foo is executing"  
}  
echo "script starting"  
foo  
echo "script ended"  
exit 0
```

Сценарий выведет на экран следующий текст:

```
script starting  
Function foo is executing  
script ended
```

Данный сценарий начинает выполняться с первой строки. Когда он находит конструкцию `foo () {`, он знает, что здесь дается определение функции, названной `foo`. Он запоминает ссылку на функцию и `foo` продолжает выполнение после обнаружения скобки `}`. Когда выполняется строка с единственным именем `foo`, командная оболочка знает, что нужно выполнить предварительно определенную функцию. Когда функция завершится, выполнение сценария продолжится в строке, следующей за вызовом функции `foo`.

Всегда необходимо определить функцию прежде, чем ее запускать, что похоже на стиль, принятый в языке программирования Pascal, когда

вызову функции предшествует ее определение, за исключением того, что в командной оболочке нет опережающего объявления (forward) функции. Это ограничение не создает проблем, потому что все сценарии выполняются с первой строки, поэтому если просто поместить все определения функций перед первым вызовом любой функции, все функции окажутся определенными до того, как будут вызваны.

Когда функция вызывается, позиционные параметры сценария \$*, \$#, \$1, \$2 и т. д. заменяются параметрами функции. Именно так считаются параметры, передаваемые функции. Когда функция завершится, они восстановят свои прежние значения.

Функция возвращает числовые значения с помощью команды return. Обычный способ возврата функцией строковых значений — сохранение строки в переменной, которую можно использовать после завершения функции. Другой способ — вывести строку с помощью команды echo и перехватить результат, как показано далее.

```
foo () { echo JAY;}
```

```
...
```

```
result="$(foo)"
```

В функциях командной оболочки можно объявлять локальные переменные с помощью ключевого слова local. В этом случае переменная действительна только в пределах функции. В других случаях функция может обращаться к переменным командной оболочки, у которых глобальная область действия. Если у локальной переменной то же имя, что и у глобальной, в пределах функции локальная переменная перекрывает глобальную. Для того чтобы убедиться в этом на практике, можно выполнить следующий сценарий.

```
#!/bin/sh
sample_text="global variable"
foo () {
    local sample_text="local variable"
    echo "Function foo is executing"
    echo $sample_text
}
echo "script starting"
echo $sample_text
foo
echo "script ended"
echo $sample_text
exit 0
```

При отсутствии команды return, задающей возвращаемое значение, функция возвращает статус завершения последней выполненной команды.

В следующем сценарии, my_name, показано, как в функцию передаются параметры и как функции могут вернуть логический результат

true или false. Этот сценарий можно вызвать с параметром, задающим имя, которое необходимо использовать в вопросе.

1. После заголовка командной оболочки определите функцию yes_or_no

```
#!/bin/sh
yes_or_no () {
echo "Is your name $* ? "
while true do
echo -n "Enter yes or no: "
read x
case "$x" in
y | yes ) return 0;;
n | no ) return 1 ;;
* ) echo "Answer yes or no"
esac
done
}
```

2. Далее начинается основная часть программы.

```
echo "Original parameters are $*"
if yes_or_no "$1"
then
echo "Hi $1, nice name"
else
echo "Never mind"
fi
exit 0
```

Типичный вывод этого сценария может выглядеть следующим образом:

```
$ ./my_name Rick Neil
Original parameters are Rick Neil
Is your name Rick ?
Enter yes or no: yes
Hi Rick, nice name
$
```

Как работает сценарий

Когда сценарий начинает выполняться, функция определена, но еще не выполняется. В операторе if сценарий вызывает функцию yes_or_no, передавая ей оставшуюся часть строки как параметры после замены \$1 первым параметром исходного сценария строкой Rick. Функция использует эти параметры, в данный момент хранящиеся в позиционных параметрах \$1, \$2 и т. д., и возвращает значение в вызывающую программу. В зависимости от возвращенного функцией значения

конструкция `if` выполняет один из операторов.

Команды

В сценариях командной оболочки можно выполнять два сорта команд. Как уже упоминалось, существуют "обычные" команды, которые могут выполняться и из командной строки (называемые внешними командами), и встроенные команды (называемые внутренними командами). Внутренние команды реализованы внутри оболочки и не могут вызываться как внешние программы. Но большинство внутренних команд представлено и в виде автономных программ, это условие - часть требований стандарта POSIX. Обычно не важно, команда внешняя или внутренняя, за исключением того, что внутренние команды выполняются быстрее.

В этом разделе представлены основные команды, как внутренние, так и внешние, которые используются при написании сценариев.

Команда `break`

Команда `break` используется для выхода из циклов `for`, `while` и `until` до того, как будет удовлетворено управляющее условие.

Пример 13:

```
#!/bin/sh
rm -rf fred*
echo > fred1
echo > fred2
mkdir fred3
echo > fred4
for file in fred*
do
    if [ -d "$file" ]; then
        break;
    fi
done
echo first directory starting fred was $file
rm -rf fred*
exit 0
```

Команда `continue`

Как и одноименный оператор языка C, эта команда заставляет охватывающий ее цикл `for`, `while` или `until` начать новый проход или следующую итерацию. При этом переменная цикла принимает следующее значение в списке.

Пример 14:

```
#!/bin/sh
rm -rf fred*
```

```

echo > fred1
echo > fred2
mkdir fred3
echo > fred4
for file in fred*
do
    if [ -d "$file" ]; then
        echo "skipping directory $file"
        continue
    fi
    echo file is $file
done
rm -rf fred*
exit 0

```

Команда `continue` может принимать в качестве необязательного параметра номер прохода охватывающего цикла, с которого следует возобновить выполнение цикла.

Таким образом, можно иногда выскочить из вложенных циклов. Данный параметр редко применяется, т. к. он часто сильно затрудняет понимание сценариев. Например,

```

for x in 1 2 3
do
    echo before $x
    continue 1
    echo after $x
done

```

У приведенного фрагмента будет следующий вывод:

```

before 1
before 2
before 3

```

Команды `echo` и `printf`

При использовании команды **echo** возникает общая проблема - удаление символа перехода на новую строку. В ОС Linux общепринятый метод - `echo -n "string to output"`

printf

Команда `printf` есть только в современных командных оболочках. Группа X/Open полагает, что ее следует применять вместо команды `echo` для генерации форматированного вывода. У команды **printf** следующая синтаксическая запись.

```
printf "строка формата" параметр1 параметр2 ...
```

Строка формата очень похожа с некоторыми ограничениями на применяемую в языках программирования C и C++. Главным образом не

поддерживаются числа с плавающей точкой, поскольку все арифметические операции в командной оболочке выполняются над целыми числами. Строка формата состоит из произвольной комбинации литеральных символов, escape-последовательностей и спецификаторов преобразования. Все символы строки формата, отличающиеся от \ и %, отображаются на экране при выводе.

В (табл.3) приведены поддерживаемые командой escape-последовательности.

Таблица 3.

Некоторые escape-последовательности

Escape-последовательность	Описание
\"	Двойная кавычка
\\	Символ обратный слэш
\n	Символ перехода на новую строку
\r	Возврат каретки
\t	Символ табуляции
\v	Символ вертикальной табуляции
\ooo	Один символ с восьмеричным значением ooo
\xHH	Один символ с шестнадцатеричным значением HH

Спецификатор преобразования состоит из символа %, за которым следует символ преобразования. Основные варианты преобразований перечислены в (табл. 4).

Таблица 4.

Спецификаторы преобразования

Символ преобразования	Описание
d	Вывод десятичного числа
c	Вывод символа
s	Вывод строки
%	Вывод знака %

Строка формата используется для интерпретации остальных параметров команды и вывода результата, как показано в следующем примере:

```
$ printf "%s\n" hello
```

```
hello
```

```
$ printf "%s %d\t%s" "Hi There" 15 people
```

```
Hi There 15 people
```

Обратите внимание на то, что для превращения строки Hi There в

единый параметр ее нужно заключить в кавычки ("").

Команда return

Команда return служит для возврата значений из функций, как уже упоминалось ранее при обсуждении функций. Команда принимает один числовой параметр, который становится доступен в сценарии, вызывающем функцию. Если параметр не задан, команда return по умолчанию возвращает код завершения последней команды.

Команда shift

Команда shift сдвигает все переменные-параметры на одну позицию назад, так что параметр \$2 становится параметром \$1, параметр \$3 - \$2 и т. д. Предыдущее значение параметра \$1 отбрасывается, а значение параметра \$0 остается неизменным. Если в вызове команды shift задан числовой параметр, параметры сдвигаются на указанное количество позиций. Остальные переменные \$* и \$# также изменяются в связи с новой расстановкой переменных-параметров.

Команда shift часто полезна при поочередном просмотре параметров, переданных в сценарий, и если вашему сценарию требуется 10 и более параметров, вам понадобится команда shift для обращения к 10-му параметру и следующим за ним.

Например, вы можете просмотреть все позиционные параметры:

```
#!/bin/sh
while [ "$1" != "" ]; do
    echo "$1"
    shift
done
exit 0
```

Команда stat

Команда stat предназначена для получения информации об указанном файле и о свойствах файловой системы на носителе, на котором хранится указанный файл.

Примеры использования команды:

Команда

```
stat res
```

где res — имя файла, выводит на экран всю информацию о файле с именем res и о владельце этого файла.

Команда

```
stat -f res
```

где res — имя файла, выводит на экран всю информацию о файловой системе на диске, на котором хранится файл с именем res.

Для получения доступа к отдельным полям информации о файле или

файловой системе к приведенным выше командам добавляется ключ `-c` и параметр, определяющий поле. Например, для получения размера файла в байтах должен быть указан ключ `%s` и команда `stat` записывается в виде

```
stat res -c %s
```

Список ключей команды `stat` можно получить с помощью команды `stat --help`

Выполнение команд и получение результатов их выполнения

При написании сценариев часто требуется перехватить результат выполнения команды для использования его в сценарии командной оболочки; т. е. выполнить команду и поместить ее вывод в переменную. Сделать это можно с помощью синтаксической конструкции `$(команда)`.

Результат выполнения конструкции `$ (команда)` — просто вывод команды. Имейте в виду, что это не статус возврата команды, а просто строковый вывод, показанный далее.

```
#!/bin/sh
echo The current directory is $PWD
echo The current users are $(who)
exit 0
```

Поскольку текущий каталог — это переменная окружения командной оболочки, первая строка не нуждается в применении подстановки команды. Результат выполнения программы `who`, напротив, нуждается в ней, если он должен стать переменной в сценарии.

Если вы хотите поместить результат в переменную, то можете просто присвоить его обычным образом `whoisthere=$(who)`

Возможность поместить результат выполнения команды в переменную сценария - мощное средство, поскольку оно облегчает использование существующих команд в сценариях и перехват результата их выполнения. Если необходимо преобразовать набор параметров, представляющих собой вывод команды на стандартное устройство вывода, и передать их как аргументы в программу, команда `xargs` сможет это сделать.

Встроенные документы

Особый способ передачи из сценария командной оболочки входных данных команде — использование *встроенного документа*. Такой документ позволяет команде выполняться так, как будто она читает данные из файла или с клавиатуры, в то время как на самом деле она получает их из сценария.

Встроенный документ начинается со служебных символов `<<`, за которыми следует специальная символьная последовательность, повторяющаяся и в конце документа. Символы `<<` обозначают в командной оболочке перенаправление данных, которое в данном случае

заставляет вход команды превратиться во встроенный документ. Специальная последовательность символов действует как маркер, указывая оболочке, где завершается встроенный документ. Маркерная последовательность не должна включаться в строки, передаваемые команде.

Пример 15: Применение встроенного документа

```
#!/bin/sh
```

```
cat <<!BUILTdoc!
```

Это пример встроенного документа для описания сценария

```
!BUILTdoc!
```

Пример 15 выводит на экран следующие строки

Это пример встроенного

документа для описания сценария

Отладка сценариев

При обнаружении ошибки при выполнении сценария командная оболочка выводит на экран номер строки, содержащей ошибку. Если ошибка сразу не видна, нужно добавить несколько дополнительных команд `echo` для вывода значений переменных и протестировать фрагменты программного кода, вводя их в командной оболочке в интерактивном режиме. Основной способ отслеживания наиболее трудно выявляемых ошибок – использование отладочных опций командной оболочки. Отладочные опции командной строки приведены в (табл. 5).

Таблица 5.

Отладочные опции командной строки

Опция	Назначение
<code>sh -n</code> <сценарий>	Только проверяет синтаксические ошибки
<code>sh -v</code> <сценарий>	Выводит на экран команды перед их выполнением
<code>sh -x</code> <сценарий>	Выводит на экран команды после обработки командной строки
<code>sh -u</code> <сценарий>	Выдает сообщение об ошибке при использовании неопределенной переменной

2 МЕТОДИКА ВЫПОЛНЕНИЯ

1. Получить полный список ключей команды `stat`.
2. Вычислить факториал целого числа, вводимого с клавиатуры. Предусмотреть проверку правильности ввода аргумента.
3. Найти первые N чисел Фибоначчи, используя рекуррентное

соотношение

$$A_{i+1}=A_i+A_{i-1}$$

Значения первых двух чисел и необходимое количество чисел N ввести с клавиатуры.

4. Написать и выполнить сценарии для решения индивидуальных задач, номер задачи определяется номером бригады:
5. Найти суммарный объем выполняемых файлов в текущем каталоге.
6. В текущем каталоге найти выполняемый файл наибольшего размера.
7. Вывести имена файлов текущего каталога, начинающиеся на букву а или b, в которые можно записывать данные.
8. В текущем каталоге найти имя файла, который был изменен позже всех. На экран вывести дату изменения и имя файла.
9. Написать сценарий для проверки, имеются ли в двух подкаталогах, имена которых задаются первым и вторым параметрами сценария, файлы с одинаковыми именами. Количество файлов с одинаковыми именами и имена файлов вывести на экран.
10. Для каждого подкаталога текущего каталога найти количество файлов. Вывести имена подкаталогов и количество файлов в этом каталоге.
11. В текущем каталоге найти количество файлов, имеющих различные имена, но одинаковые размеры. Вывести на экран величину размера и имена файлов, имеющих данный размер.
12. В текущем каталоге и его подкаталогах найти файлы, созданные в течение последней недели.

Используя команду printf, написать сценарий для перевода введенного с клавиатуры целого положительного числа в восьмеричную и шестнадцатеричную системы счисления.

3 ОТЧЕТ О РАБОТЕ

Готовится в письменном виде один на бригаду. Содержание отчета:

1. Результаты выполнения заданий 1- 3 – тексты сценариев и результаты их выполнения
2. Результаты выполнения индивидуального задания для бригады - текст сценария и результаты его выполнения.

4 КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ

1. Назначение, создание и выполнение сценариев.
2. Использование кавычек в командной строке.
3. Переменные в bash.
4. Перенаправление ввода-вывода и каналы

5. Превращение сценария в исполняемый файл
6. Команда test или [
7. Оператор разветвления if
8. Проверка выполнения нескольких условий (выполнение нескольких команд)
9. Оператор выбора case
10. Операторы цикла
11. Команды break и continue - назначение, примеры использования
12. Команда printf – назначение, отличия от языка C, примеры использования
13. Встроенные документы.
14. Отладка сценариев

ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА № 5

Продолжительность работы — 4 часа

Текстовый редактор vi ОС UBUNTU

Работа посвящена изучению основных возможностей встроенного текстового редактора vi — наиболее распространенного средства для построения текстовых файлов, исходных текстов программ и shell-процедур.

Изучаются команды:

- вход в редактор и выход, сохранение файлов;
- ввода текста;
- удаления фрагментов текста;
- копирование фрагментов текста в буферную область памяти;
- вставка содержимого буфера в текст файла;
- редактирование (изменение) текста;
- поиска строк файлов по их фрагментам;
- многострочные операции с файлом (префиксные команды).

vi — текстовый редактор командной строки в Ubuntu и других ОС UBUNTU. При запуске **vi** не открывается новое графическое окно, просмотр и редактирование файла производится в текущем окне терминала. За счет того, что **vi** может работать и без графического пользовательского интерфейса (GUI), он может использоваться для редактирования файлов.

Запуск редактора:

- **vi myfile** (одно или несколько имен файлов через пробелы для последовательного вызова их на редактирование). Если такого файла нет, то появится начало пустого файла; курсор установится в начале первой строки.
- **vi + myfile**. На экране конец файла; а курсор — в начале последней строки.

Пример:



vi +10 myfile. На экране — часть файла и строка 10 в центре экрана, курсор — в начале этой строки.

Режимы работы

Редактор работает в нескольких режимах:

В режиме вставки (редактирования). Нажатие на клавишу приводит к вставке соответствующего символа в редактируемый текст.

В командном режиме:

нажатие на любую клавишу воспринимается как команда редактору, которая немедленно исполняется;

в этом режиме можно ввести команду с параметрами в командной строке.

Поэтому при работе с vi пользователю всегда нужно обращать внимание на то, в каком режиме находится редактор.

Командный режим

Редактор vi всегда начинает работу в командном режиме. В этом режиме есть два способа отдавать команды редактору.

- нажатие практически на любую клавишу редактор воспринимает как определенную команду. Команды не отображаются, а сразу выполняются. Например, нажатие стрелок не перемещает курсор, а выводит на экран символы, соответствующие командам, расположенным по этим клавишам. Переключиться из режима вставки в командный режим можно при помощи Esc.
- для ввода более сложных многословных команд используется командная строка, вызов которой осуществляется нажатием клавиши ":".

Режим вставки (редактирования)

Для перехода к этому режиму следует использовать команду insert, выполнение которой осуществляется при нажатии на кла-

вишу "i" в командном режиме. При переключении в этот режим внизу экрана появляется надпись Insert, можно вносить изменения в текст документа.

Выход из vi

- с сохранением изменений: переключиться в командный режим (Esc), ввести команду : w q
- без сохранения изменений: переключиться в командный режим (Esc), ввести команду : q !

Перемещение курсора

0 — в начало строки;

\$ — в конец строки;

w — в начало слова;

b — в начало предыдущего слова.

Удаление

dw — удаление слова;

d\$ — удаление до конца строки;

d0 — удаление до начала строки;

d7w — удаление 7 слов.

Изменение (замена)

c\$ (или C) <текст замены (может быть из нескольких строк)> Esc — замена конца строки (от курсора);

c^ <текст замены> Esc — замена от начала строки до курсора

cc < текст > Esc — замена одной строки;

5cc < текст > Esc — замена пяти строк.

Создание новой строки

o — пустая строка после текущей строки;

O — пустая строка перед текущей строкой.

Использование буфера обмена

Занести в буфер:

uw — сохранить слово (курсор — в начале слова);

уу — сохранить одну строку;

5уу — сохранить 5 строк и т.п.

При выполнении команд `ndd` (где `n` — число) удаляемые `n` строк заносятся в буфер.

Вставка текста из буфера

- `p` — после текущей строки;
- `P` — перед ней.

Пример работы с текстовым редактором

`Vi + myfile.txt`

```
i
helo!
How are you?
_____
i
helo!
hOW ARE YOU?
C$ JJJ

i
helo!
hOW ?
C$ JJJ
```

Попробуйте объяснить смысл каждой строки из данного примера. Какие операции запрашивал пользователь? Какие запросы он вводил с клавиатуры, чтобы получить тот или иной результат?

Методика выполнения работы

1. Войдите в редактор с созданием нового пустого файла с произвольным именем и расширением `-.1`.
2. Поместите в созданный файл текст, включающий не менее четырех строк с несколькими словами в каждой.
3. Вставьте по одной пустой строке до и после одной из строк файла.
4. Заполните пустые строки произвольным текстом.

5. Вставьте еще по одной строке в середину текста файла без предварительного резервирования пустых строк.
6. Перейдите в режим редактирования и выполните произвольное редактирование отдельных слов и строк файла с использованием всех команд из групп «Команды изменения текста» и «Команды отмены произвольных изменений в текущей строке».
7. Выйдите из редактора с сохранением файла. Убедитесь в сохранении созданного файла.
8. Войдите опять в VI для редактирования созданного файла с использованием команд из групп «Команды копирования в буфер» и «Команды вставки буфера в текст».
9. Поменяйте местами несколько слов в строках файла.
10. Поменяйте местами несколько строк.
11. Поменяйте местами последовательно начало строки с ее концом, и наоборот.
12. Выполните операцию поиска строк файла по заданным их фрагментам с различными направлениями поиска (см. «Команды поиска строки файла по фрагменту ее текста»).
13. Не выходя из vi, перепишите полученную в результате редактирования версию файла в файл с тем же именем, но с расширением .new.
14. Добавьте первые 3-и строки редактируемого файла к файлу .1.
16. Не выходя из vi, загрузите в буфер файл с расширением .1.
17. Последовательно удалите части строк и несколько строк с использованием команд из групп «Команды удаления текста».
18. Выйдите из редактора без сохранения файла.
19. Просмотрите и проанализируйте содержимое редактируемых файлов в текущем каталоге.
20. Уничтожьте созданные файлы

Контрольные вопросы

1. В чем состоят особенности и преимущества встроенного редактора vi ОС UBUNTU?

2. Какие два основных режима работы использует редактор?
Как осуществляется переключение режимов?
3. Какую структуру имеет экран при редактировании файла?
Назначение полей экрана?
4. Как в vi организовано редактирование открытого в нем файла?
5. Как организована работа с клавишными командами редактора?
6. Что такое префиксные команды и каково их назначение? Как организована работа с командами этого вида?
7. Какие функции редактора вы использовали при выполнении лабораторной работы?

ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА № 7

Продолжительность работы — 4 часа

Управление процессами

Работа преследует цель — закрепить представление о возможностях командного языка UBUNTU по управлению процессами, которым выделяются все необходимые ресурсы вычислительной системы.

Изучаются команды:

- ps — запрос информации о процессах текущего терминала;
- & — запуск фонового процесса;
- fg, bg — переводит процесс в активный или фоновый режим;
- jobs — запрос листинга списка заданий;
- nohup — защита фоновых процессов от прерывания выполнения при выходе из сеанса работы с системой;
- nice — понижение приоритета процесса;
- kill — прекращение выполнения процесса.

Процессом называется программа в стадии выполнения. Управление процессами — задача ядра операционной системы. Для поддержания информации о процессах ядро использует специальную структуру — таблицу процессов. Каждому процессу назначается уникальное число-идентификатор процесса, которое используется ядром для однозначного определения того, какому процессу соответствует запись в таблице процессов.

В ОС UBUNTU между процессами поддерживаются отношения "родитель" — "потомок". Каждый процесс может породить произвольное число процессов-потомков, но каждый процесс имеет только одного родителя, и нет ни одного процесса, который не имел бы родителя. Самый первый процесс, запускаемый ядром в

ходе раскрутки системы, в системе называется `init` и служит для управления процессом раскрутки системы, в том числе запуска процессов-демонов. Демоны, также известные как системные сервисы, — это процессы, производящие неинтерактивную обработку данных пользователя, т.е. процесс-демон не подключен к терминальному устройству. Примером процессов-демонов могут служить серверы протоколов HTTP и FTP `httpd` и `ftpd` или сервер системного журнала `syslogd`. Часто имена исполняемых файлов программ-демонов заканчиваются буквой `d`. Процессу `init` назначается идентификатор 1, первому порожденному `init` процессу — 2 и так далее. В ОС UBUNTU для идентификатора процесса общепотребительным является сокращение PID.

После того как процесс порожден, т.е. ему отведена запись в системной таблице процессов, он находится в состоянии готовности и может быть выбран планировщиком процессов операционной системы для выполнения. При выполнении операций ввода — вывода и в ряде других случаев процесс может перейти в состояние ожидания некоторого события; тогда до наступления этого события или поступления в процесс некоторого прерывания он не будет выбираться для выполнения. Кроме процессов, находящихся в состояниях готовности и ожидания, в UBUNTU могут присутствовать остановленные процессы и процессы-зомби. Останов и возобновление выполнения процессов мы обсудим позднее, а процессов-зомби коснемся в ходе рассмотрения системных вызовов ОС UBUNTU.

Для вывода списка запущенных процессов:

`s`

Команда `ps` принимает следующие ключи:

- a — вывод информации о процессах, запущенных от имени всех пользователей, а не только текущего;
- x — вывод информации о процессах, неподключенных к терминальным устройствам, например, о процессах-демонах;
- u — вывод информации о ресурсах, используемых процессами;
- m — сортировка списка по объему используемой процессами оперативной памяти;

-г - сортировка списка по используемому процессом процессорному времени;

-U <имя пользователя> — вывод процессов, запущенных от имени указанного пользователя;

-р <список идентификаторов процессов> — вывод информации только об указанных процессах; идентификаторы в списке разделяются запятой.

Выводимый список включает несколько столбцов; эти столбцы содержат следующую информацию:

USER — имя пользователя, запустившего процесс;

PID — идентификатор процесса;

%CPU — процент процессорного времени, потребляемый процессом;

%MEM — процент объема памяти, занятой процессом;

COMMAND — команда, использованная для запуска процесса;

TT — терминальное устройство, к которому подключен процесс;

VSZ — объем виртуальной памяти, затребованный процессом, в блоках по 1024 байта;

RSZ — реальный объем памяти, используемый процессом, в блоках по 1024 байта;

START — время запуска процесса.

STAT — информация о состоянии процесса; первая буква означает состояние процесса:

S — процесс находится в состоянии ожидания менее 20 секунд;

I — процесс находится в состоянии ожидания 20 секунд или более; K — процесс находится в состоянии готовности;

T — процесс остановлен;

Z — процесс-зомби.

За первой буквой может также быть указана дополнительная информация.

Например, команда:

ps -u -г -х

может быть использована для вывода подробной информации обо всех процессах, запущенных от имени текущего пользователя,

причем список процессов будет упорядочен по степени использования процессорного времени.

Для наблюдения за процессами системы:

`top`

программа `top` выводит таблицу, в которой каждому процессу соответствует одна строка. Сортировкой строк можно управлять, а по умолчанию критерием для сортировки является идентификатор процесса. В отличие от программ, с которыми мы имели дело до этого, `top` не возвращает управление пользователю сразу после печати результата. Вместо этого через некоторые заданные промежутки времени программа собирает информацию о процессах системы и снова выводит ее на экран. Для выхода из программы следует нажать на клавишу [Q].

Программа принимает следующие параметры:

-o<параметр> — указывает показатель для сортировки строк с информацией о процессах; по умолчанию сортировка производится по убыванию; для того, чтобы сортировка проводилась по возрастанию, перед названием показателя следует поместить знак '+' не отделяя его пробелами ни от ключа, ни от названия показателя; среди показателей наиболее интересны следующие:

`command` — команда, которой был запущен процесс;

`cru` — степень использования процессорного времени;

`pid` — идентификатор;

`time` — время выполнения процесса;

`rsize` — реальный используемый процессом объем памяти;

`vsize` — объем виртуальной памяти, используемый процессом;

-s <число> — указывает задержку в секундах, между обновлением информации в таблице; по умолчанию 1 секунда;

-n <число> — указывает число процессов, о которых будет выведена информация.

Например, следующая команда:

`top -n 10 -s 3 -o cru`

выведет таблицу из не более чем 10 строк, в которой процессы будут отсортированы по убыванию используемого ими процес-

сорного времени, причем обновляться таблица будет каждые 3 секунды.

Заголовок таблицы содержит следующие обозначения столбцов для показателей:

PID — идентификатор процесса;

TIME - процессорное время, потребленное процессом с момента запуска;

%CPU — процент процессорного времени, потребляемого процессом;

USERNAME — пользователь, от имени которого выполняется процесс.

Одним из способов взаимодействия между процессами в UBUNTU являются сигналы; сигналы — это сообщения, которые могут быть посланы процессу при помощи системного вызова. Каждому виду сигналов в системе соответствует название и номер. Многие сигналы имеют специальный смысл. В частности, сигнал SIGTERM уведомляет процесс о необходимости завершения, сигнал SIGTERM используется для безусловного завершения процесса, сигналы SIGSTOP и SIGCONT соответственно останавливают и возобновляют выполнение процесса и т.д.

Для того чтобы послать сигнал процессу из программы-оболочки:

`kill [-s <название сигнала>] <список идентификаторов процессов>`

Например, чтобы остановить выполнение некоторого процесса, с идентификатором 123, можно воспользоваться следующей командой:

```
rogdy@ubuntu:~$ kill -s SIGSTOP 123
```

Для его возобновления, можно применить такую команду:

```
rogdy@ubuntu:~$ kill -s SIGCONT 123
```


Если при вызове `kill` не указать название сигнала, то будет послан сигнал `SIGTERM`. Так, для завершения процесса с идентификатором 123 можно использовать команду:

```
rogdy@ubuntu:~$ kill 123
```

Для вывода всех сигналов, поддерживаемых системой, служит ключ `-l`:

```
rogdy@ubuntu:~$ kill -l
```

Для ожидания в течение указанного числа секунд:

`sleep <время ожидания>`

Рассмотрим следующий пример файла сценария:

```
rogdy@ubuntu:~$ while [ [ -n "true" ] ]
> do
> i=1
> while [ [ "$i" -lt 100000 ] ]
> do
> let i=$i+1
> done
> #sleep for 3 seconds
> sleep 3
> done
```

Приведенный процесс, порожденный приведенным примером, будет попеременно находиться в состоянии готовности и выполнения — последовательное изменение значения переменной `i` с 1 до 9999 — и состоянии ожидания — вызов `sleep` с параметром 3. Процесс никогда не завершится самостоятельно, так как условие внешнего цикла `while` всегда истинно — строка `"true"` не пуста.

Далее будем считать, что сценарий сохранен в файле `loop.sh`.

Программа-оболочка позволяет запускать программы в фоновом режиме. Сразу после запуска программы, указанной в команде запуска в фоновом режиме, пользователь снова получает возможность вводить новые команды в программе-оболочке, в то время как запущенная программа продолжает выполняться.

Для запуска программы в фоновом режиме команда завершается символом амперсанда '&'. Например, команда:

```
./loop.sh &
```

запустит на выполнение вышеприведенный файл сценария loop.sh в фоновом режиме.

А следующая последовательность команд:

```
./ loop.sh &
```

```
ps
```

выведет информацию о запущенных процессах сразу после запуска сценария loop.sh, не дожидаясь завершения его выполнения.

После запуска процесса программа-оболочка напечатает его PID. Другой способ получить PID последнего процесса, запущенного в фоновом режиме, — обращение к специальной переменной окружения. Этот способ удобно применять в файлах сценариев программы-оболочки.

Следующий файл сценария запускает loop.sh, выводит информацию об этом процессе, а затем завершает его.

```
#!/bin/sh
```

```
./ loop.sh &
```

```
loop_pid=$ !
```

```
echo started loop.sh
```

```
ps -u -p $loop_pid
```

```
sleep 3
```

```
echo terminating loop.sh
```

```
ps —u —p $loop_pid
```

```
kill $ loop_pid
```

```
echo terminated loop.sh
```

```
ps —u —p $loop_pid
```

Обратите внимание, что последний вызов ps не выводит на экран информацию ни об одном процессе, так как к этому моменту процесс, выполняющий сценарий loop.sh, уже завершен.

Протяженность времени, отводимого планировщиком операционной системы процессу, зависит от приоритета процесса. Чем выше приоритет процесса, тем большую часть процессорного времени он будет получать во время выполнения. Приоритет процесса выражается числом. Чем меньше число, тем выше приоритет. По

умолчанию процессы запускаются с приоритетом породившего их процесса.

Для запуска процесса со значением приоритета, отличным от приоритета процесса-предка:

```
nice [-n <число> ] <команда>
```

При запуске процесса значение приоритета будет откорректировано, исходя из переданного числа. Если ключ -n не был введен в команде, то используется число 10. Чем выше число, тем меньший приоритет получит процесс. Число, передаваемое в составе ключа —n, может лежать в пределах от —20 до 20, но пользователям системы, не обладающим администраторскими полномочиями, как правило, не позволено задавать отрицательные значения, т.е. рядовой пользователь не может повысить приоритет процесса.

Для изменения приоритета после запуска процесса:

```
renice -n <число> <список идентификаторов процессов>
```

Программа renice работает аналогично nice с той разницей, что изменяется не приоритет создаваемого процесса, а приоритеты всех запущенных процессов, идентификаторы которых входят в разделенный пробелами список, передаваемый команде в качестве параметра. Число в составе ключа -n прибавляется к текущему приоритету процесса. Например, в следующем примере:

```
rogdy@ubuntu:~$ nice -n 5 ./loop.sh &  
[1] 4549  
renice -n 5 $!
```

приоритет процесса, выполняющего сценарий loop.sh устанавливается сначала 5, а затем 10.

При вводе команды в программе-оболочке вне зависимости от того, запускается ли программа в фоновом режиме или нет, про-

грамма-оболочка порождает дочерний процесс. Для исполнения программы самим процессом программы-оболочки:

```
exec <команда>
```

Рассмотрим следующий сценарий:

```
#!/bin/sh
```

```
ps
```

```
exec ./loop.sp
```

Пусть, он сохранен под именем `exec.sh`.

```
./exec.sh &
```

```
ps
```

Первая команда запускает на выполнение сценарий `exec.sh`, что приводит к порождению нового процесса. В этом можно убедиться, изучив результат вызова `ps`, который производится этим сценарием. После этого сценарий запускает уже рассмотренный нами сценарий `loop.sh`. Вторая команда из приведенной выше пары вызывает `ps` для выдачи списка запущенных процессов. Обратите внимание на то, что нового процесса для выполнения сценария `loop.sh` создано не было — его выполняет тот же процесс, который был порожден для выполнения сценария `exec.sh`.

В качестве еще одного примера, рассмотрим следующую команду:

```
exec ls
```

Результат ее выполнения — завершение работы программы-оболочки — так как процесс, выполнявший код программы-оболочки получил инструкцию выполнять код программы `ls`, то завершение кода программы `ls`, наступающее после вывода листинга текущего каталога, приведет к завершению выполняющего ее процесса. Таким образом, процесс, изначально выполнявший код программы-оболочки, будет завершен.

Методика выполнения работы

1. Вывести на экран листинг характеристик (в длинном и коротком форматах) процессов, инициализированных с вашего тер-

минала. Проанализировать и объяснить содержание каждого поля сообщения.

2. Разработать и запустить простейшую процедуру в фоновом режиме с бесконечным циклом выполнения, предусматривающую, например, перенаправление вывода каких-то сообщений в файл или в фиктивный файл, и использующую команду `sleep` для сокращения частоты циклов процедур.

3. Выполнить п. 1. Объяснить измерения в листинге характеристик процессов. Объясните содержание PID и PPID.

4. Понизите значение приоритета процедуры. На что и как повлияет эта операция при управлении вычислительным процессом системы? Как отразятся ее результаты в описателях процессов?

5. Проанализируйте листинг процессов. Какой процесс является родительским для процедуры?

6. Выйдите из системы и войдите заново. Проанализируйте листинг процессов. Объясните изменения в системе.

7. Запустите процедуру в фоновом режиме, но предусмотрите ее защиту от прерывания при выходе из системы.

8. Выполните п. 6. Объясните изменения PPID процедуры.

9. Завершите выполнение процесса процедуры.

10. Запустите процедуру в оперативном режиме с перенаправлением вывода в соответствующий файл.

11. Переведите задание с процедурой в фоновом режиме и проанализируйте сообщение на экране.

12. Переведите задание с процедурой в оперативном режиме и проанализируете сообщение на экране.

13. Завершите выполнение процедуры и проанализируйте сообщение на экране.

14. Проанализируйте с использованием команды `history` содержание лабораторной работы, продумайте ответы на нижеприведенные контрольные вопросы и сдайте выполненную работу преподавателю. После получения зачета по работе уничтожьте все созданные файлы и корректно выйдите из системы.

Контрольные вопросы

1. Объясните понятия процесса и ресурса. Каково их значение в организации вычислительного процесса в ОС UBUNTU?
2. Какая информация содержится в описателях процессов? Как просмотреть их содержание в процессе работы с системой?
3. Какими способами можно организовать выполнение программ в фоновом режиме?
4. Каковы особенности выполнения программ в фоновом режиме? Как избежать вывода фоновых сообщений на экран и прерывания выполнения фоновых программ при прекращении сеанса работы с системой?
5. Как пользователь может повлиять на распределение ресурсов между активными процессами?
6. Как можно прервать выполнение активных процессов? Какая информация для этого необходима и откуда она извлекается?

ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА №1.

ЗАГРУЗКА ОПЕРАЦИОННОЙ СИСТЕМЫ MS WINDOWS. РАБОЧИЙ СТОЛ. ЗНАЧКИ MS WINDOWS

ЧАСТЬ 1. СПОСОБЫ ЗАГРУЗКИ И ЗАВЕРШЕНИЕ РАБОТЫ ОПЕРАЦИОННОЙ СИСТЕМЫ MS WINDOWS

1. Включить компьютер. Просмотреть процесс загрузки **MS Windows**. После появления на экране окна приветствия, выбрать пункт **Другой пользователь** и ввести свои логин и пароль от учетной записи в системе **SFedU**.

При этом символы пароля, вводимые с клавиатуры, отображаются в поле «**Пароль**» звездочками. Таким образом, сохраняется конфиденциальность. Нажать **Enter**.

2. Идет формирование рабочего стола **MS Windows**. По окончании вывода на рабочий стол объектов и инициализации панели задач экран имеет вид, изображенный на рисунке 1.

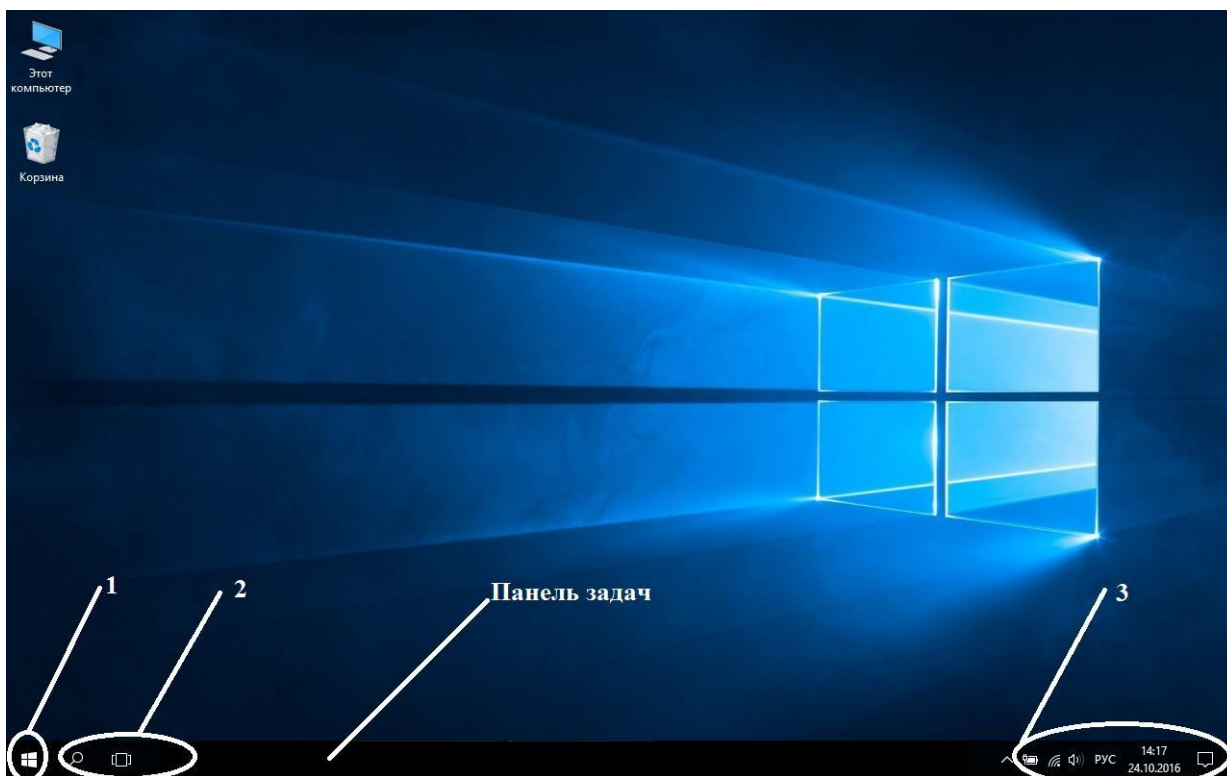


Рис. 1. Рабочий стол

Здесь **1** - кнопка «**Пуск**» для вызова главного меню системы, **2** - панель быстрого запуска, **3** - область индикаторов.

3. Применить кнопку «**Пуск**» и в меню (рис. 2) курсор навести на выделенную иконку, нажать на кнопку, появятся варианты завершения работы **MS Windows**, изображенные на рисунке 3. Варианты могут быть

другими, в зависимости от версии операционной системы **MS Windows**. На рисунках 2, 3 изображены варианты завершения работы **MS Windows 10**.

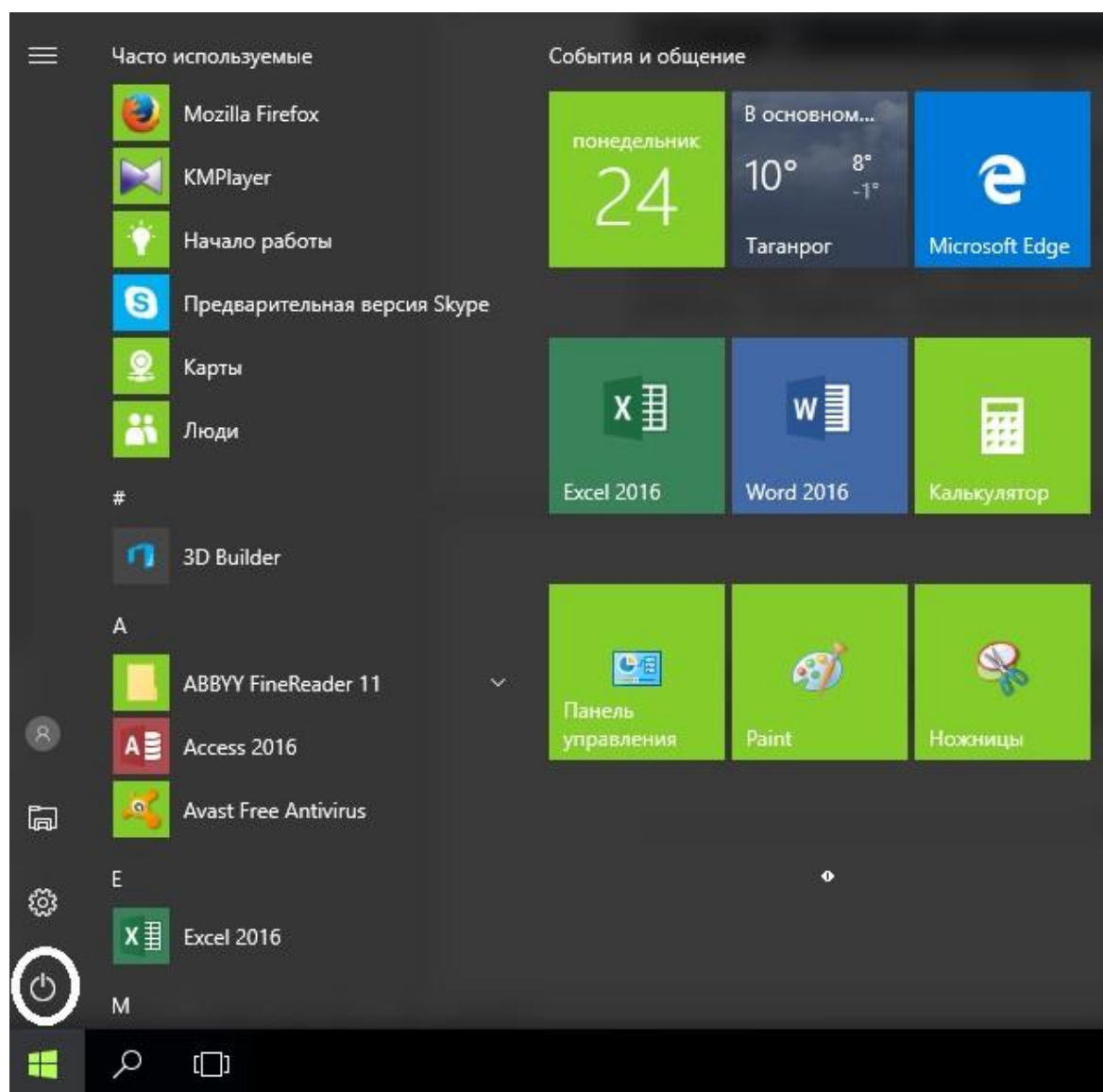


Рис. 2. «Пуск»

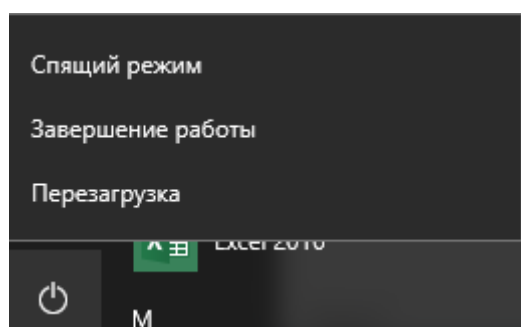


Рис. 3. Варианты завершения работы **MS Windows 10**

Спящий режим - это особая форма работы компьютера, при котором заметно сокращено энергопотребление.

Когда Вы переходите в спящий режим, вся Ваша информация о работающих программах и открытых документах сохранится в памяти компьютера, а при выходе из спящего режима все программы будут в активном режиме.

При первом нажатии на кнопку питания, ранее находящийся в режиме ожидания компьютер, в течение нескольких секунд выйдет из **Спящего режима** и пользователь может продолжить свою работу с компьютером уже в нормальном режиме.

Близким к понятию «**спящий режим**» является понятие «**гибернация**». **Гибернация** - это более глубокая форма спящего режима; при переходе в гибернацию вся информация об открытых приложениях и программах сохраняется на жестком диске и компьютер выключается, что позволяет сэкономить еще больше электроэнергии.

Важно знать, что время перехода из гибернации в обычный режим заметно выше, чем время «выхода» из спящего режима - в обычный.

4. Выбрать вариант «**Завершение работы**».

5. Меню загрузки **MS Windows**

MS Windows 10 унаследовала все особенности системы загрузки у **MS Windows 8**, предоставляя такую же графическую среду для выполнения задач восстановления системы.

Предполагается, что операции восстановления системы после сбоев будут преимущественно выполняться системой автоматического восстановления. В том случае, если **MS Windows 10** не загружается корректно, запускается система автоматического восстановления, которая без участия пользователя пытается найти и исправить проблемы, мешающие нормальной загрузке системы.

Однако это не означает, что в **MS Windows 10** отсутствует безопасный режим (**Safe mode**), просто по умолчанию этот режим загрузки скрыт от пользователей.

В некоторых случаях необходимо запустить систему в безопасном режиме, например, чтобы отладить или удалить службу, драйвер или приложение.

Безопасный режим работы компьютера являет собой специфическое состояние системы **MS Windows**, предназначенное для устранения различных проблем.

В этом режиме задействованы только самые необходимые для поддержания работоспособности системы устройства и компоненты. **Безопасный режим** – это по условию режим работы системы с правами администратора. И даже более: многие из файлов, которые система или стороннее программное обеспечение не позволяют удалить ни при каких условиях, в безопасном режиме удаляются без проблем.

Безопасный режим системы – среда, используемая для удаления некорректно установленных драйверов и отмены неудачно примененных системных настроек. Например, при установке разрешения экрана, которое

не поддерживается монитором, изменить его на поддерживаемое последним в рамках полноценно работающей системы удастся не всегда. Так, изображения на экране может попросту не быть. И если под рукой нет другого монитора, способного отобразить картинку с примененным разрешением, не иначе, как с помощью безопасного режима, проблему не решить. Вместо видеодрайвера в безопасном режиме для монитора задействуется стандарт **VGA**, который поддерживается всеми видеокартами, предназначенными для **Windows**-устройств.

Безопасный режим (Safe mode) – одно из решений проблемы проникновения в систему вирусов, блокирующих работу антивирусных программ. Если вредоносным ПО не повреждена часть системного реестра, отвечающая за загрузку безопасного режима, в этом режиме можно попытаться запустить антивирусный сканер, удалить файл запуска и/или процесс вируса в диспетчере задач, а также применить прочие действия для реанимации системы.

Посмотрим, как включить безопасный режим в **MS Windows 10**.

5.1. Включить компьютер.

MS Windows 10 можно загрузить в безопасном режиме несколькими способами.

1 способ - Утилита MSConfig (Конфигурация системы)

Самый простой способ загрузить **MS Windows 10** в безопасном режиме, как и в предыдущих версиях **MS Windows**, воспользоваться утилитой **msconfig.exe**. Для этого:

5.1.1. Нажмите сочетание клавиш Win+R и наберите msconfig;

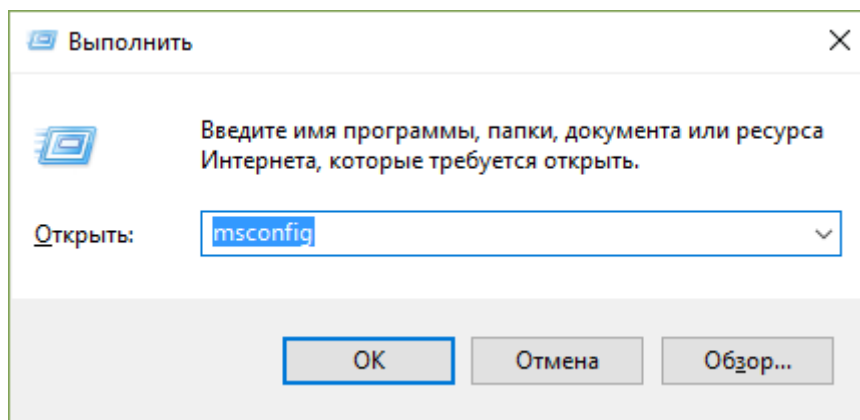


Рис. 4. Команда **Выполнить (Win+R)**

5.1.2. В открывшемся окне перейдите на вкладку Загрузка (Boot);

5.1.3. В разделе Параметры загрузки (Boot options) поставьте флажок у пункта Безопасный режим (Safe boot). Зафиксировать результат.

По умолчанию конфигурация системы предусматривает минимальный тип безопасного режима, когда не запускаются программы автозагрузки, нет звука, отключена сеть, работают только базовые драйвера видеоустройства,

жесткого диска, мыши клавиатуры и прочих устройств, необходимых для поддержания минимума работоспособности операционной системы.

Для безопасного режима **MS Windows 10** можно установить и другие его типы. Выбрав пункт «**Другая оболочка**», безопасный режим будет без привычного графического интерфейса, а только с командной строкой. Это может быть актуально в случае сбоя работы **explorer.exe** – системная служба, обеспечивающая работу проводника операционной системы.

Пункт «**Восстановление Active Directory**» предусматривает загрузку безопасного режима с графическим интерфейсом и минимальным числом активных служб, включая службу каталогов **Active Directory**. Если в безопасном режиме возникнет необходимость обратиться к сетевым ресурсам, то в этом случае нужно выбрать пункт «**Сеть**». Он предусматривает, соответственно, работу драйвера сетевой карты.

5.1.4. Сохраните изменения (клавиша **OK**), согласитесь с предложением перезагрузить систему **Перезагрузка (Restart)**.

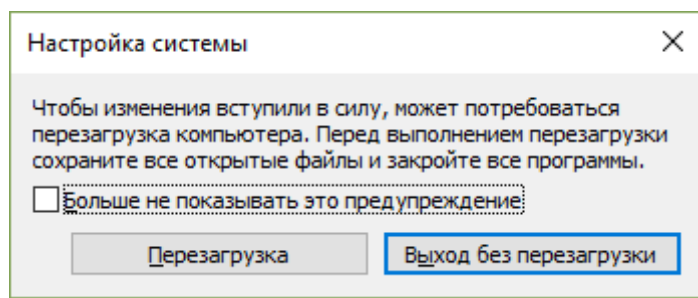


Рис. 5. Настройка системы

5.1.5. После перезагрузки системы, **MS Windows 10** загрузится в безопасном режиме. После перезагрузки операционная система будет запущена в безопасном режиме. Процесс настройки загрузки **MS Windows 10** в обычном режиме – обратный. В разделе конфигурации системы галочку с пункта «**Безопасный режим**» нужно снять. *Зафиксировать результат. (Зафиксируйте отличия в интерфейсе рабочего стола от обычной загрузки).*

2 способ - Клавиша Shift и кнопка перезагрузки работающей системы

Другой способ попасть в безопасный режим, если операционная система находится в работоспособном состоянии – это воспользоваться одномоментным нажатием клавиши **Shift** и кнопки перезагрузки.

5.2.1. Открываем меню «**Пуск**», нажимаем на кнопку выключения («**Завершение работы**») и, удерживая при этом зажатой клавишу **Shift** на клавиатуре, выбираем вариант перезагрузки компьютера.



Рис.6. Перезагрузка системы

5.2.2. Так мы попадем в среду восстановления **MS Windows 10**. Здесь нам нужен сначала раздел диагностики, затем – раздел дополнительных параметров (рис. 7).

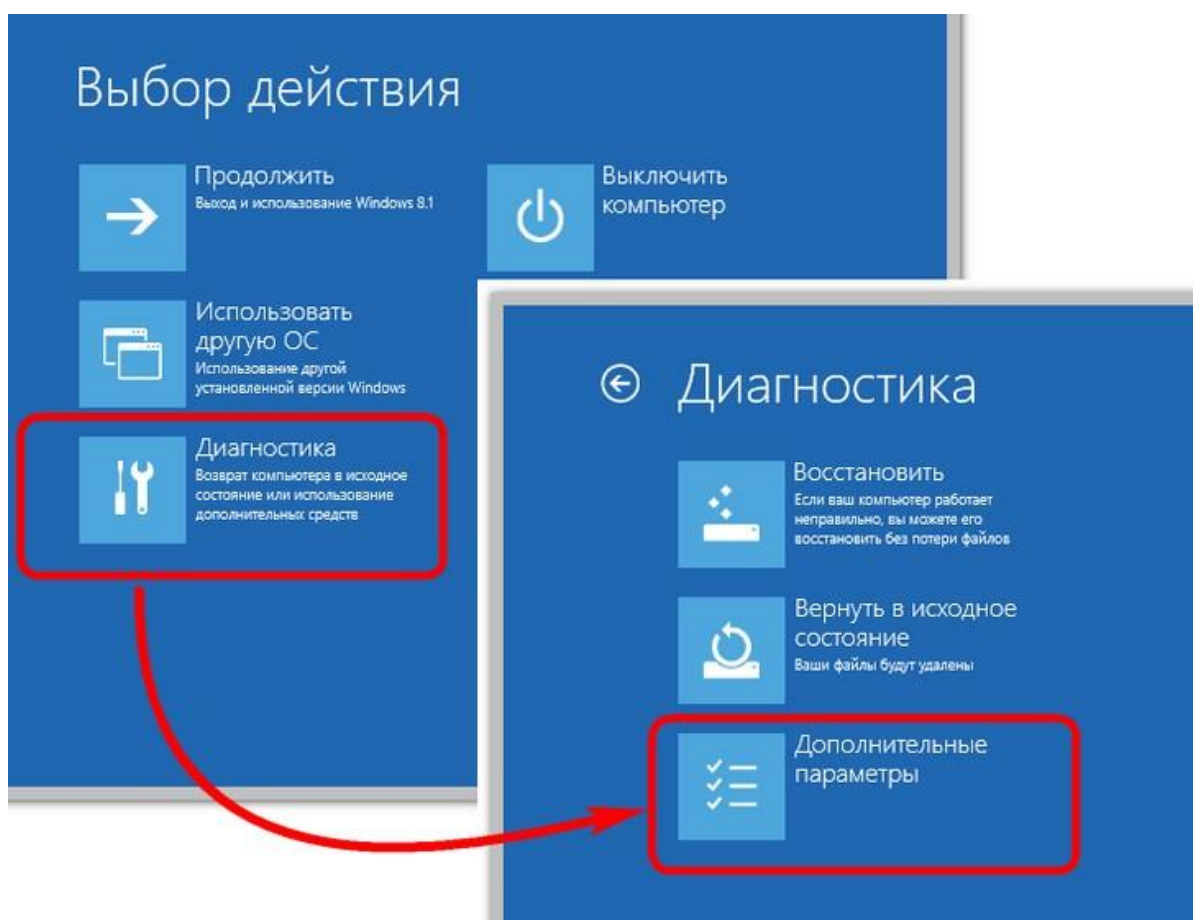


Рис. 7. Раздел Диагностика

5.2.3. Далее выбираем параметры загрузки (рис. 8).

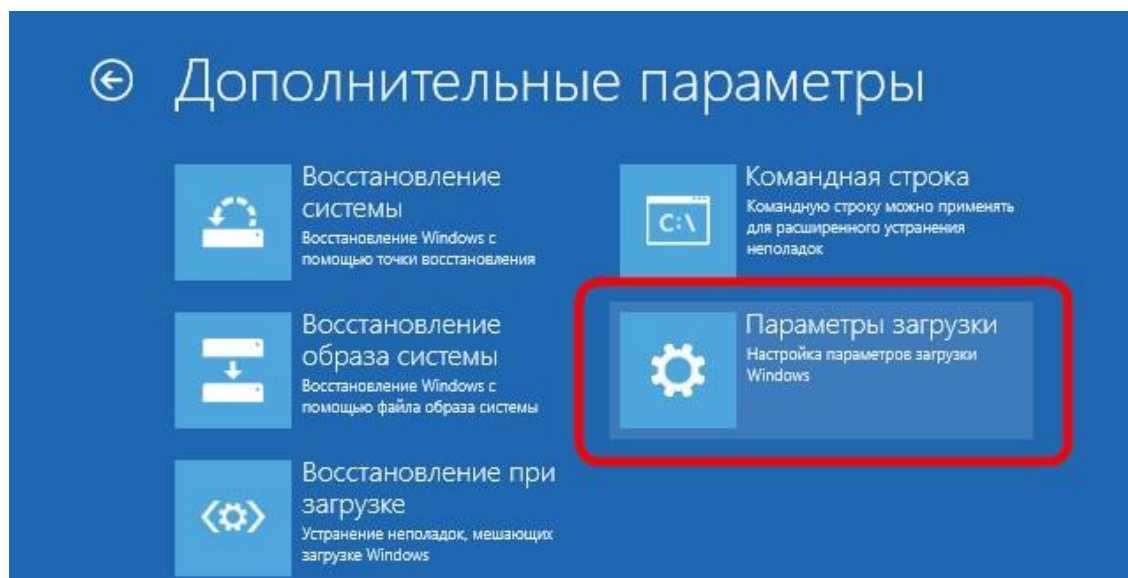


Рис. 8. Раздел **Дополнительные параметры**

5.2.4. Перед нами появятся всевозможные варианты загрузки – нажав клавиши **F4**, **F5** или **F6** можно попасть в **безопасный режим** соответствующего типа.

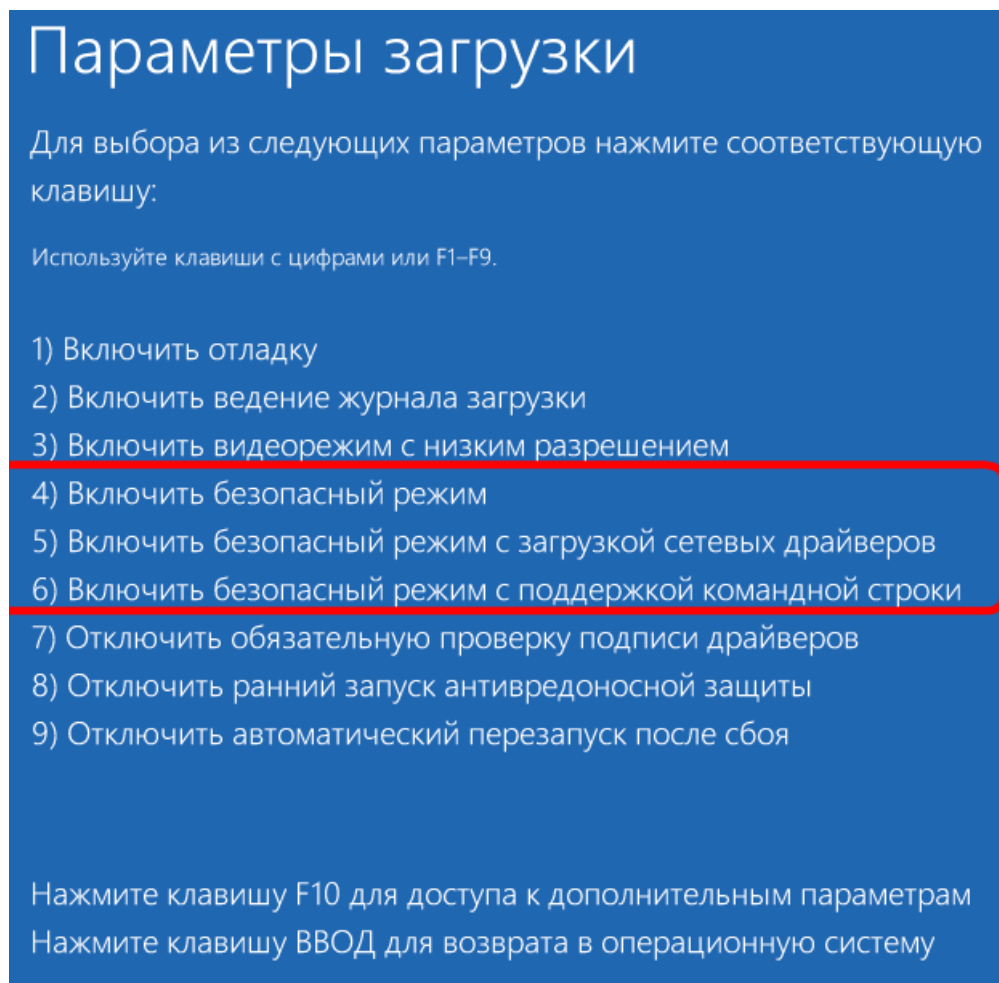


Рис. 9. Параметры загрузки

По умолчанию выбран пункт меню **Безопасный режим**. Выделив при помощи стрелок пункт меню, можно выбрать вариант загрузки.

5.2.5. Выберите безопасный режим загрузки. Пронаблюдайте отличия в интерфейсе рабочего стола от обычной загрузки.

6. Перезагрузите компьютер.

ЧАСТЬ 2. НАСТРОЙКА РАБОЧЕГО СТОЛА

1. После окончания загрузки операционной системы - на экране отображается **Рабочий стол MS Windows** (см. рис. 1). Рабочий стол является высшим уровнем системы. Это глобальная папка.

2. На **Рабочем столе** располагаются системные значки **MS Windows**, которые отражают различные системные компоненты (рис. 10).

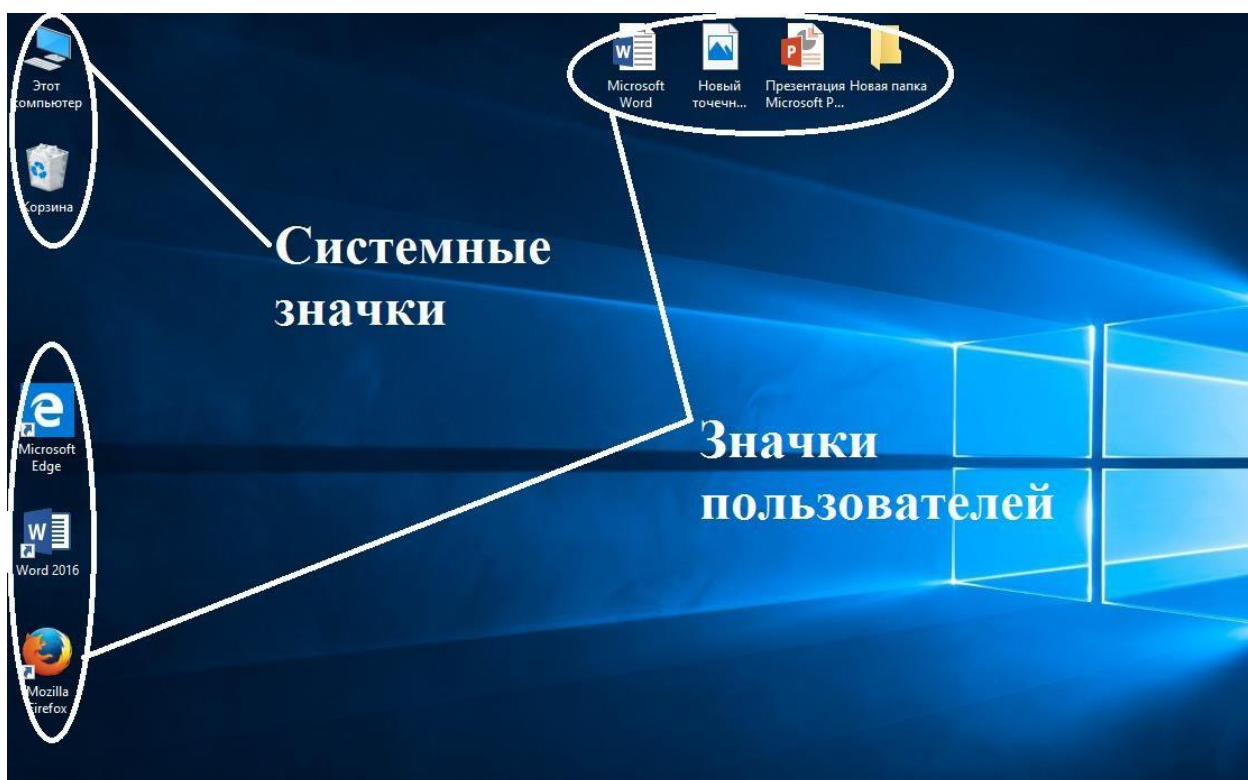


Рис. 10. Значки Рабочего стола

Примечание! Состав значков может меняться в зависимости от конфигурации вашего компьютера. На рабочем столе могут находиться и другие значки. Они не являются системными или стандартными и создаются пользователем.

В нижней части **Рабочего стола** располагается **Панель задач**. В ее левой части находится кнопка **Пуск** для вызова **Главного меню** и завершения работы в **MS Windows**.

3. Упорядочить значки **По типу, По размеру, По дате изменения**.

Зафиксировать расположение значков.

4. Вызвать контекстное меню **Рабочего стола**, выполнить команду **Персонализация**. Вот только вместо прежней панели **Персонализация** перед вами предстанет новая, представляющая собой один из разделов панели **Параметры** (рис. 11).

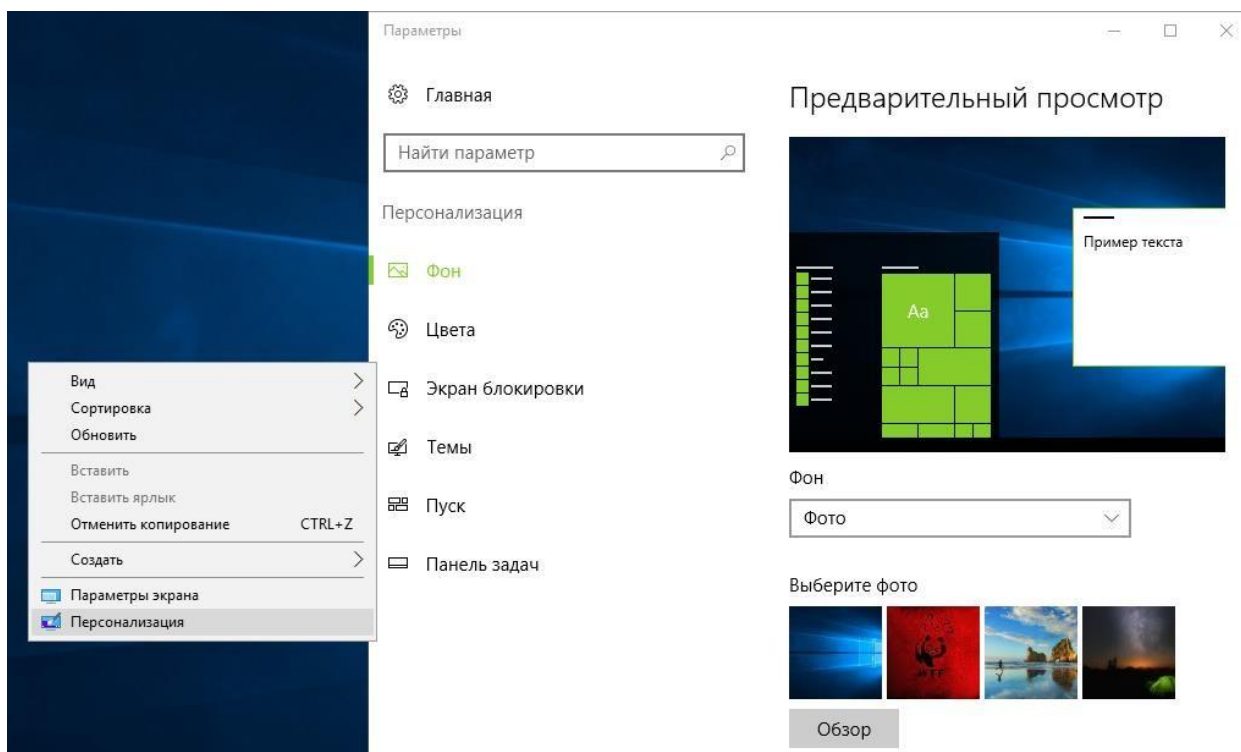


Рис. 11. Персонализация

5. Обои рабочего стола

5.1. Заменить фоновое изображение рабочего стола можно в разделе с очевидным названием **Фон** (**Параметры** → **Персонализация** → **Фон**). Там можно выбрать одно из стандартных изображений или указать путь к собственному, а также указать для него положение: **Заполнение**, **По размеру**, **Растянуть**, **Замостить**, **По центру** **расширение**. Поставьте на **Рабочий стол** свое изображение и попробуйте разные способы положения Вашего рисунка на **Рабочем столе**. *Зафиксировать результат.*

5.2. Если у вас имеется большая подборка обоев рабочего стола, удобно использовать их в качестве фона в режиме слайд-шоу. Для этого нужно лишь выбрать пункт **Слайд-шоу** в выпадающем списке **Фон** (рис. 12), а затем указать путь к папке с изображением, воспользовавшись кнопкой **Обзор**. Для изображений в слайд-шоу можно также выбрать подходящее положение, ну и конечно задать периодичность их смены: 1, 10 или 30 минут, 1 или 6 часов, ежедневно.

5.3. При желании в качестве фона можно использовать и сплошной цвет, вот только в **MS Windows 10** их выбор весьма ограничен и возможности выбора произвольного цвета нет. Выберите любой светлый цвет и *зафиксируйте результат.*

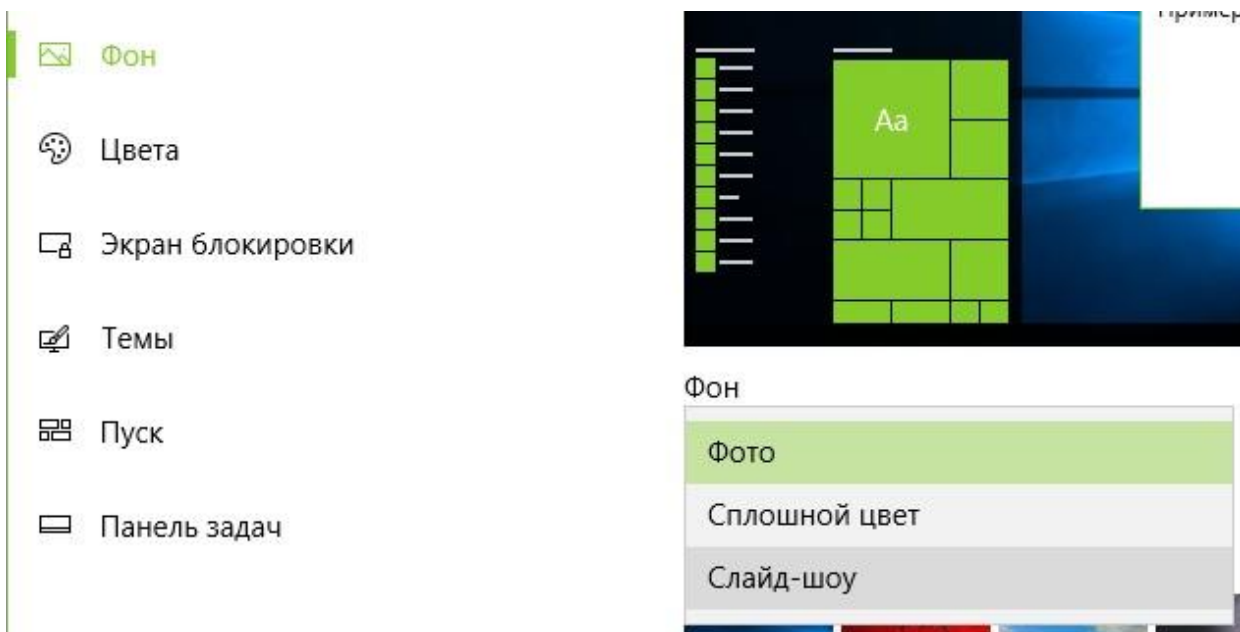


Рис. 12. Выбор фона Рабочего стола

6. Цвета меню Пуск, панели задач и Центра уведомлений

6.1. Подобрать подходящий цвет для меню **Пуск**, панели задач, Центра уведомлений, рамки вокруг окон программ, а также отдельных элементов интерфейса системных приложений можно в разделе **Цвета** (Параметры → Персонализация → Цвета). Цвет может подбираться системой автоматически, на основе фоновое изображение рабочего стола, или может быть выбран пользователем вручную из нескольких десятков, предложенных разработчиками системы. Выберите любой понравившийся цвет и *зафиксируйте результат*.

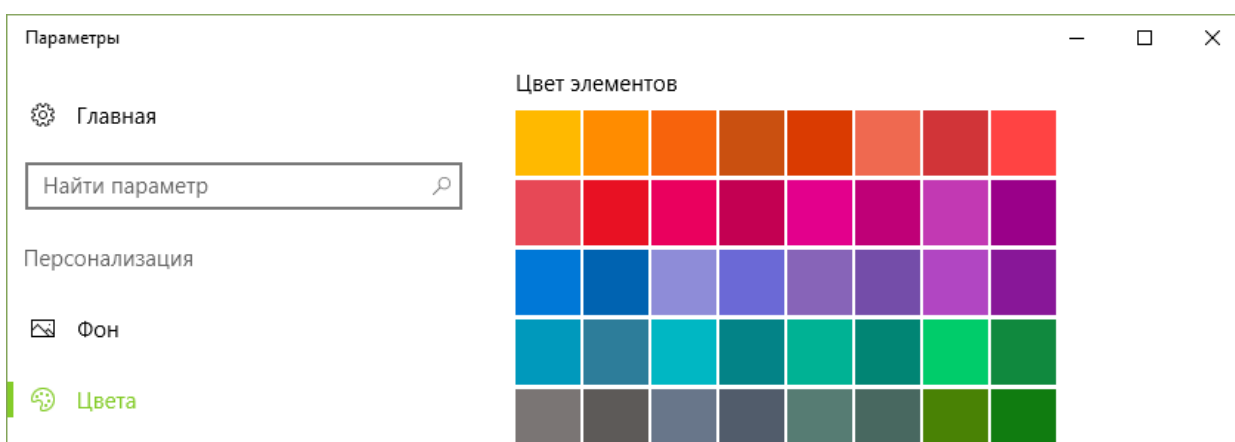


Рис. 13. Меню Цвета

6.2. При желании использование выбранного цвета можно отключить для меню **Пуск**, панели задач и Центра уведомлений (в пользу тёмно-серого), сохранив для других элементов интерфейса. Поклонникам эффекта **Aero Glass** доступна возможность сделать их прозрачными. В том же разделе

панели имеется ссылка для перехода раздел **Специальные возможности**, где настраивается высокая контрастность (**Параметры высокой контрастности**). Выберите любой вид контрастности из предложенных и *зафиксируйте результат*.

7. Экран блокировки

7.1. Для экрана блокировки в панели Персонализация (**Параметры → Персонализация → Экран блокировки**), так же, как и для рабочего стола, возможен выбор фонового изображения или настройка слайд-шоу. В **Домашней редакции** этот список дополняется функцией **Прожектор MS Windows**, автоматически скачивающей новые фоновые изображения с серверов **Microsoft**. Полезную информационную нагрузку экрану блокировки обеспечивают уведомления от приложений. Для одного из выбранных пользователем приложений возможен показ подробной информации, ещё для семи - кратких сведений.

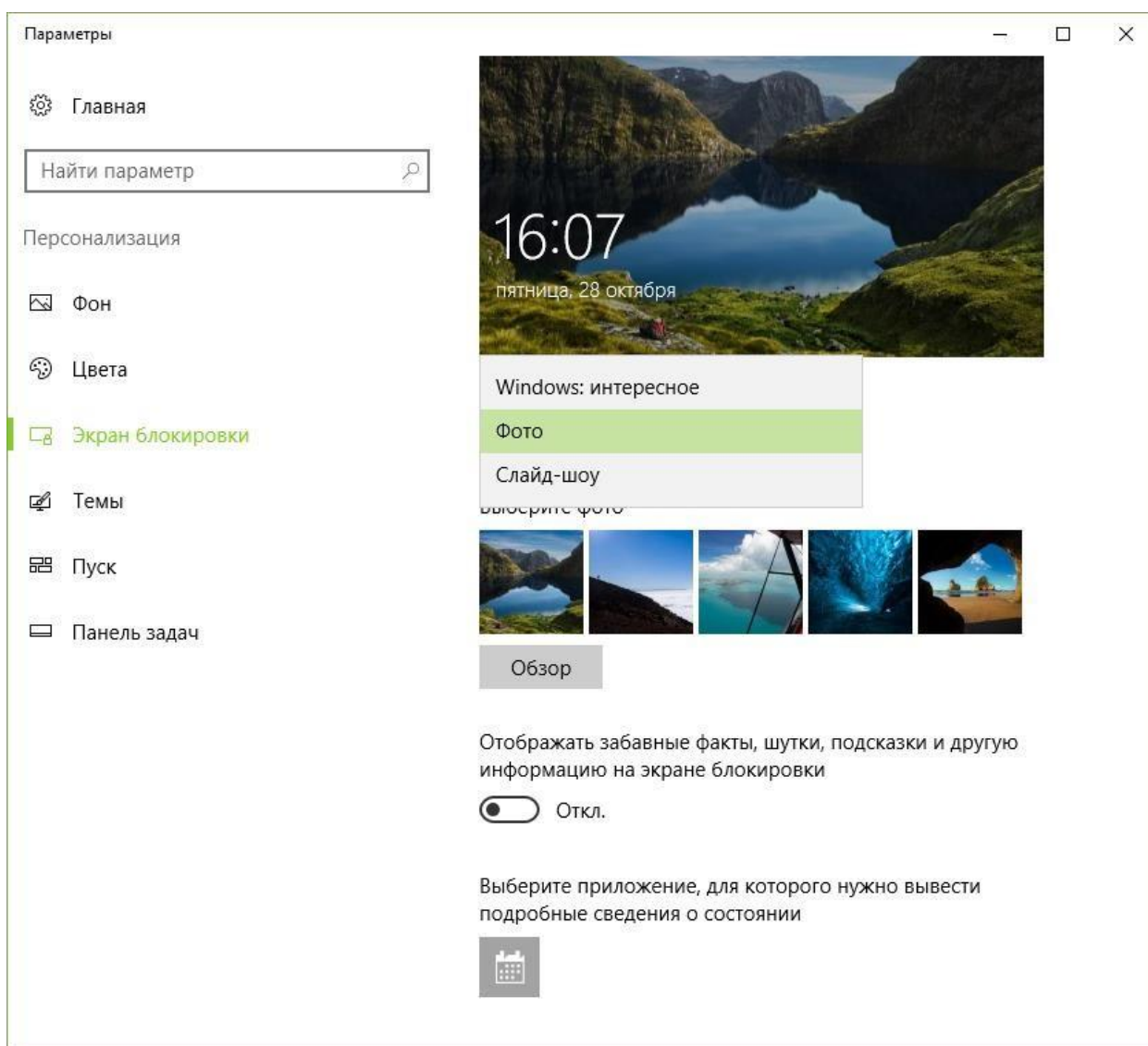


Рис. 14. Меню **Экран блокировки**

7.2. Выберите свою фотографию на экран блокировки и *зафиксируйте*

результат.

7.3. Для слайд-шоу экрана блокировки можно использовать несколько источников изображений, ненужную папку можно всегда удалить из списка альбомов, выделив и воспользовавшись кнопкой **Удалить**. Добавьте несколько папок, *зафиксируйте результат*, затем удалите добавленные папки.

7.4. Кликком по ссылке **Дополнительные параметры слайд-шоу** открывается панель тонкой настройки этого режима, в которой можно включить показ фотографий из папки **Плёнка компьютера и OneDrive**, подбор фотографий по размеру экрана, активацию экрана блокировки вместо отключения экрана при бездействии компьютера, а также задать время отключения экрана в режиме слайд-шоу: через 30 минут, 1 час, 3 часа или не отключать его вообще. Задайте время отключения экрана 30 минут. *Зафиксируйте результат.*

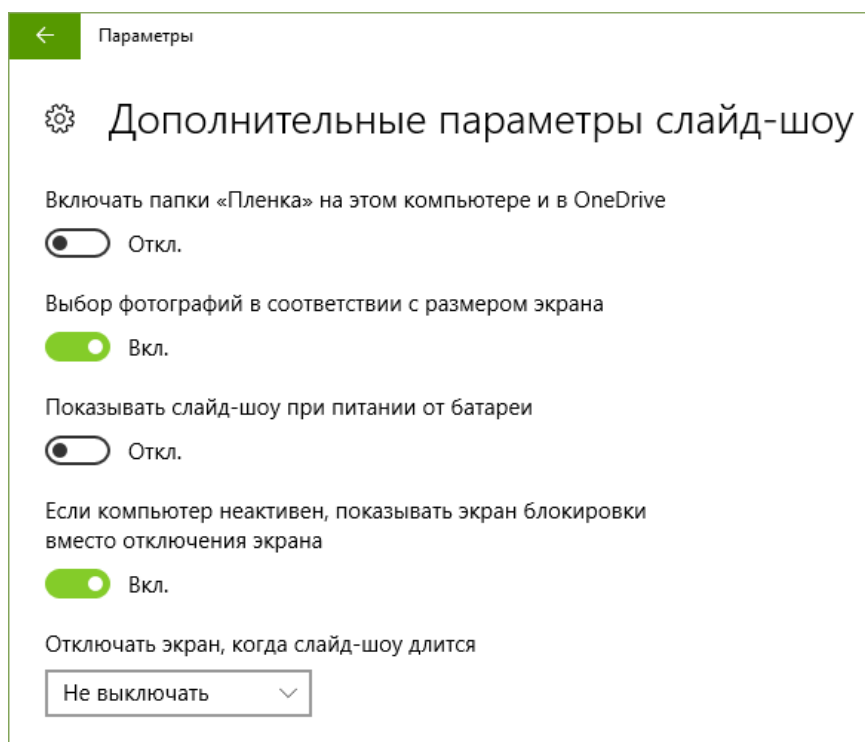


Рис. 15. Дополнительные параметры слайд-шоу

7.5. Из раздела **Экран блокировки** можно перейти и к классической панели **Параметры экранной заставки**, где настраивается скринсейвер. Этот инструмент в панель **Параметры** целиком ещё не перебрался.

7.6. В окне экранной заставки выберите **Объемный текст**, измените его на свое **Ф.И.О.** и **номер группы** и *зафиксируйте результат*.

8. Темы.

8.1. В разделе **Темы** (**Параметры** → **Персонализация** → **Темы**) можно перейти к хорошо знакомым пользователям предыдущих версий **MS Windows** настройкам рабочего стола: выбору используемой темы оформления, звуковой схемы, иконок рабочего стола и указателей мыши.

Для их изменения используются классические инструменты, запускаемые кликом по соответствующим ссылкам.

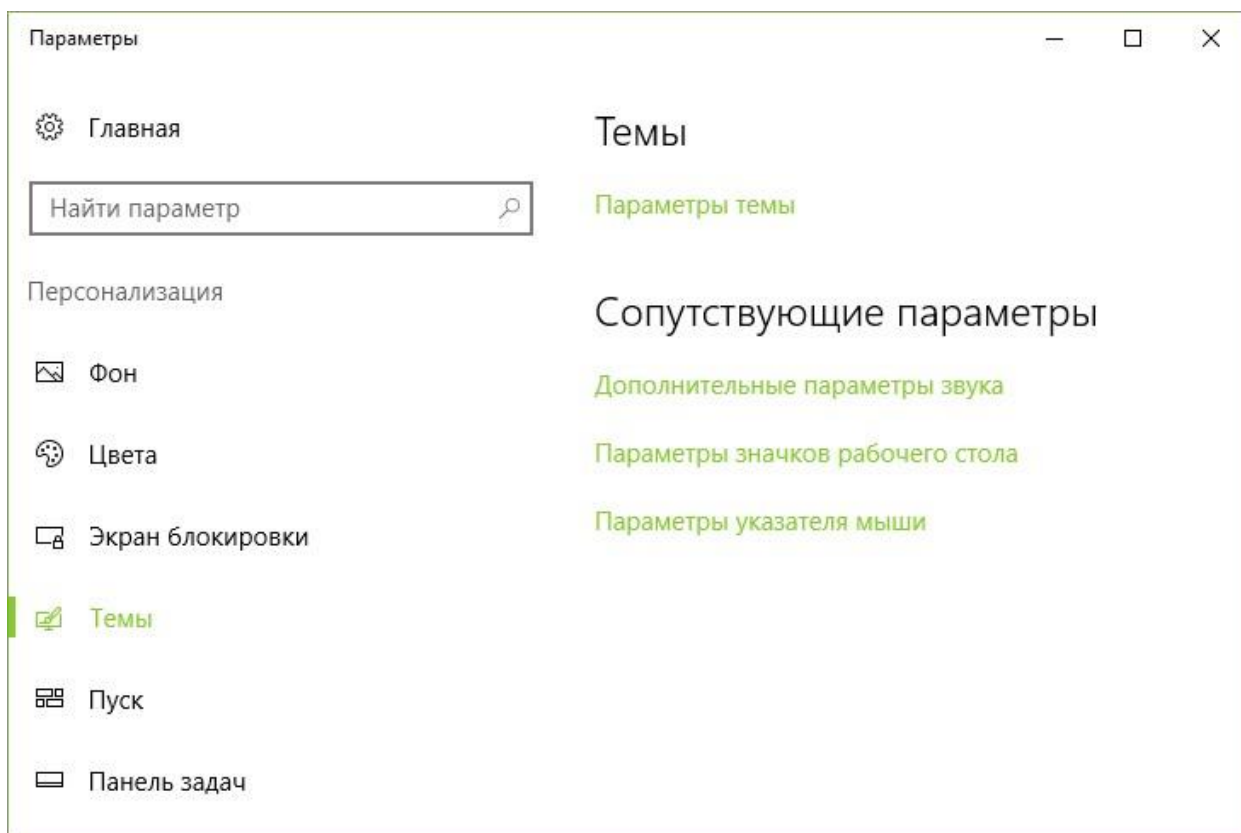


Рис. 16. Меню **Темы**

8.2. Выбрать одну из тем по умолчанию или установленных вами можно по ссылке **Параметры темы**. Изменить какие-то параметры темы на момент этой публикации там нельзя. Но вы можете всегда скачать новые темы, используя ссылку **Другие темы в Интернете**. Скачайте любую и примените ее. ***Зафиксировать результат.***

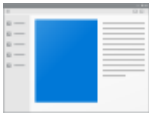
Новые звуки для стандартных системных событий не всем пришлись по вкусу, заменить их на собственные можно в панели **Звуки** по ссылке **Дополнительные параметры звука**. Это может быть либо уже готовая звуковая схема или отдельные звуковые файлы. В втором случае нужно лишь выбрать событие из списка, а затем указать путь к аудиофайлу (.wav), нажатием на кнопку **Обзор...**

ЧАСТЬ 3. ЗНАЧКИ И ОКНА MS WINDOWS

1. Включить компьютер, пронаблюдать процесс стандартной загрузки **MS Windows**, выполняя при этом необходимые действия. На **Рабочем столе** располагаются значки, отражающие различные элементы **MS Windows**. Виды наиболее часто встречающихся значков сведены в табл. 1.

2. ***Зафиксировать*** типы значков, находящиеся на **Рабочем столе**. Разбить их по группам в соответствии с табл. 1.

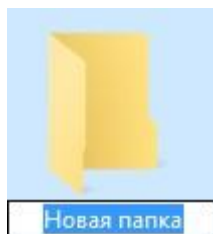
Значки рабочего стола

Значок	Описание	
 	Значок папки	Папка с файлами
		Папка диска
  	Значок документа	Документ Microsoft Office Word Текстовый документ Новый точечный рисунок
	Значок приложения	
	Значок ярлыка: имеет отличительный признак в виде  элемента, располагающегося в нижнем левом углу значка	

3. Создание значков на рабочем столе.

3.1. Создание папки.

3.2. Вызвать контекстное меню рабочего стола. Выполнить команду **Создать**. Она раскроется, как показано на рис. 17. Выполнить команду **Папка**.

3.3. На **Рабочем столе** появятся макет значка папки и поле для

заголовка, имеющие вид . Ввести с клавиатуры заголовок папки, соответствующий вашей фамилии и текущей дате. Например, **Иванов 1 сентября 2017 года**. Затем нажать кнопку **Enter** или выполнить щелчок

мышью на **Рабочем столе**. *Зафиксировать результат.*

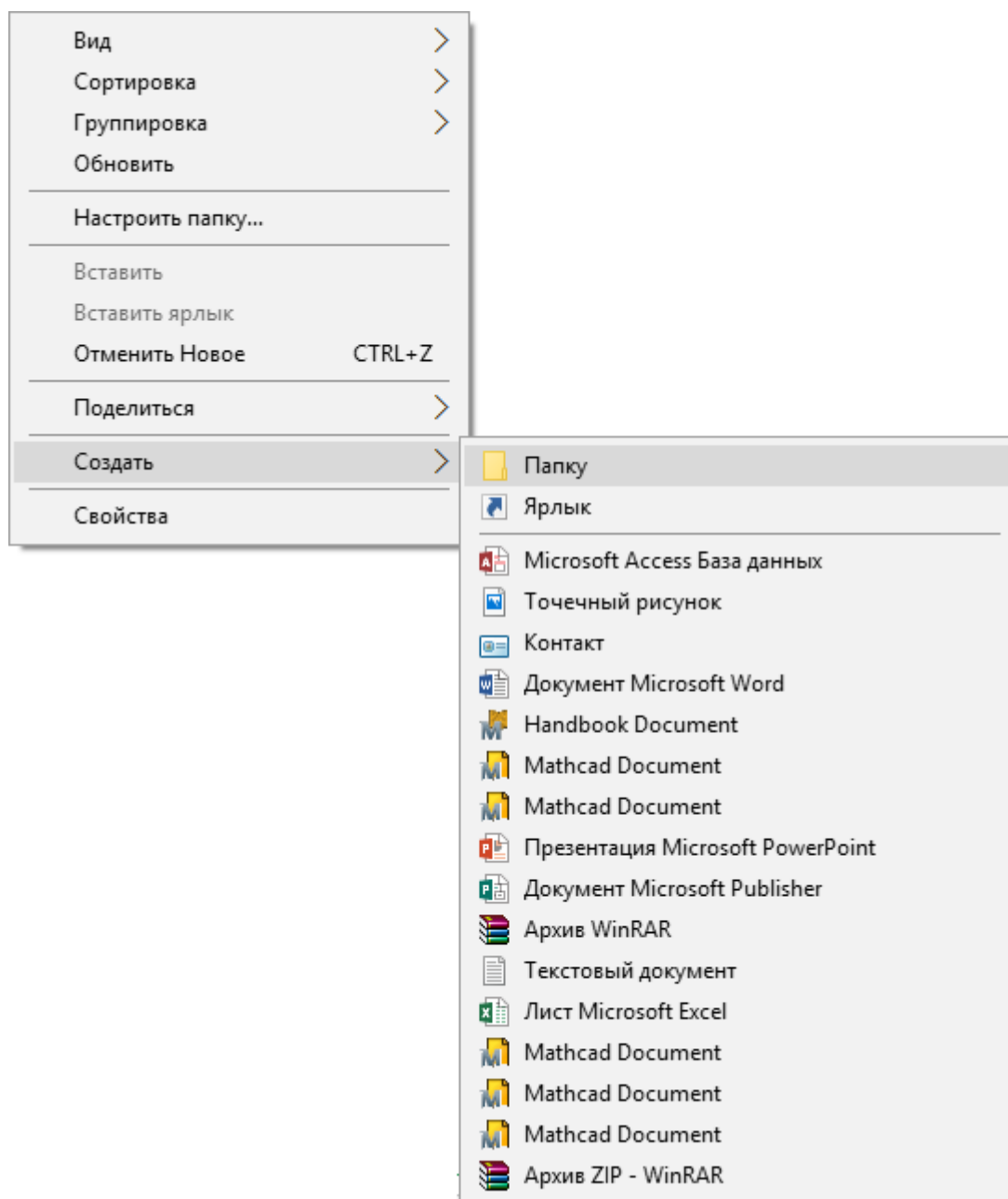
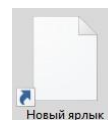


Рис.17. Пункт меню **Создать**

*Примечание! В процессе ввода заголовка с клавиатуры его можно редактировать (перемещаться внутри поля заголовка с помощью стрелок, использовать клавиши **Delete(Del)** и **Backspace**). Переключение раскладки клавиатуры обычно выполняется клавишами левый **Alt-Shift** или **Ctrl-Shift**.*

3.4. Создание ярлыка. Выполняется в несколько этапов.

3.5. Вызвать контекстное меню **Рабочего стола**. Выполнить команды «Создать», «Ярлык».



3.6. На экране на некоторое время появляется значок вида ,
затем открывается окно диалога (рис. 18).

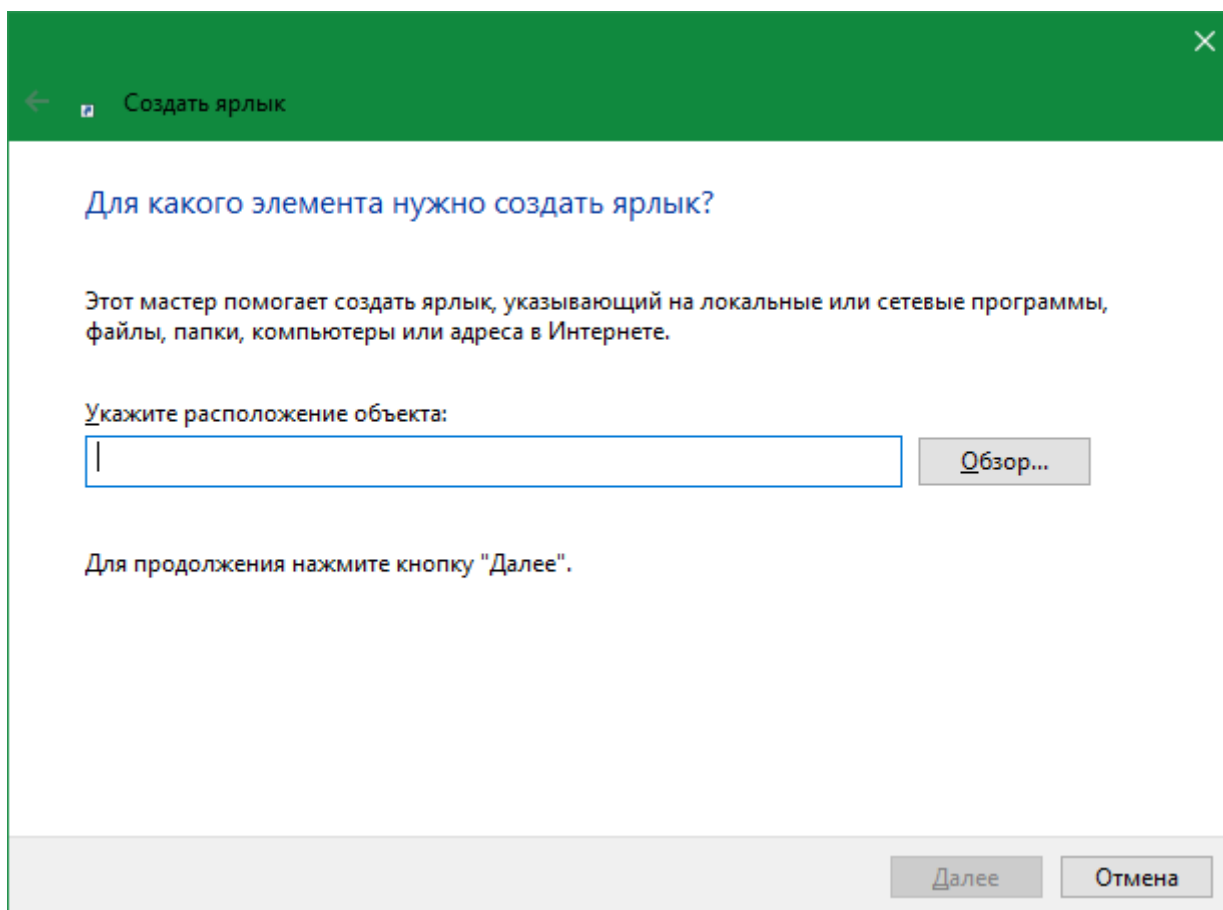


Рис. 18. Меню Создать ярлык

3.7. Первый этап: указание размещения объекта. Курсор находится в поле «*Укажите расположение объекта*». Можно ввести путь доступа к файлу с клавиатуры (если вы знаете маршрут) или воспользоваться кнопкой «Обзор». В последнем случае система составит командную строку автоматически в соответствии с вашим выбором (рекомендуется). Выполните щелчок на кнопке «Обзор». Откроется окно диалога (рис. 19).

Выбрать щелчком любое приложение (значок файла), затем применить кнопку «ОК».

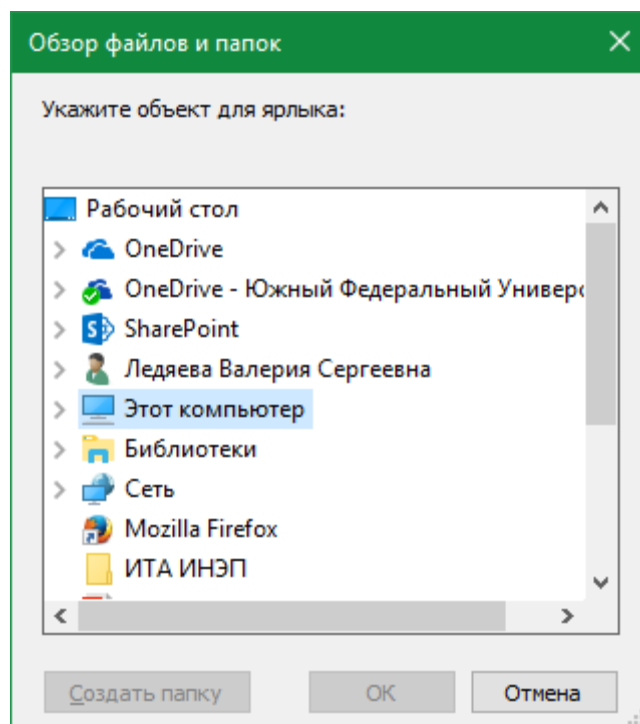


Рис. 19. Окно Обзор файлов и папок

В поле «*Укажите расположение объекта*» появится маршрут.

Укажите расположение объекта:

"D:\Раб стол\ИПМИС.docx"

Например, .

3.8. В нижней части окна (рис. 18) располагаются кнопки управления процессом создания ярлыка . Кнопка «Далее» – для перехода к следующему этапу, «Отмена» – для отмены создания ярлыка. Применить кнопку «Далее» для перехода ко второму этапу.

3.9. Второй этап: создание заголовка ярлыка. Окно имеет вид (рис. 20).

Как назвать ярлык?

Введите имя ярлыка:

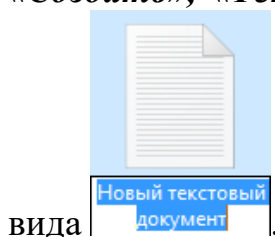
ИПМИС

Рис. 20. Задание имени ярлыку

По умолчанию в качестве заголовка предлагается имя файла. Можно с клавиатуры ввести другое имя. Введите с клавиатуры следующий заголовок: **Ф.И.О.-№ группы_дата-создания ярлыка**. Затем примените кнопку «Далее».

4. Создание документа.

4.1. Вызвать контекстное меню **Рабочего стола** и выполнить команды «Создать», «Текстовый документ». На Рабочем столе появится элемент



вида

Примечание! В подменю команды «Создать» ниже команд «Папка» и «Ярлык» располагаются шаблоны документов, соответствующие установленным в системе приложениям, поэтому состав значков может различаться на различных ПК.

4.2. Указать мышью на поле заголовка. Выполнить щелчок. На заголовке установится курсор – вертикальная мигающая черта. Удалить надпись **Текстовый документ**. Ввести с клавиатуры новый заголовок: **Ф.И.О.-№ группы-дата создания документа**. Нажать **Enter**.

4.3. Повторить действия по п. 4.1 – 4.3, создав значки документов других приложений. **Зафиксировать результат.**

5. Свойства значков.

5.1. Свойства папки. Выполнить щелчок правой кнопкой мыши на созданной вами папке (рис. 21). Выполнить команду «Свойства».

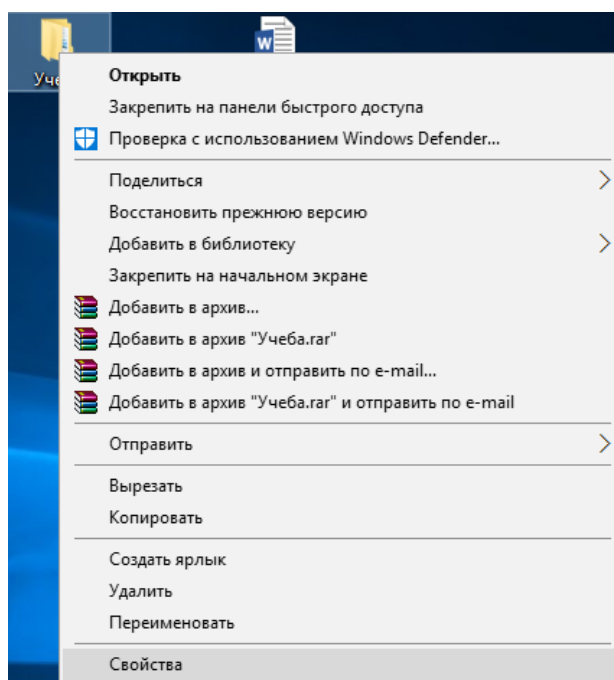


Рис. 21. Меню **Свойства**

Откроется окно диалога с заголовком **Свойства: имя папки** (рис. 22).

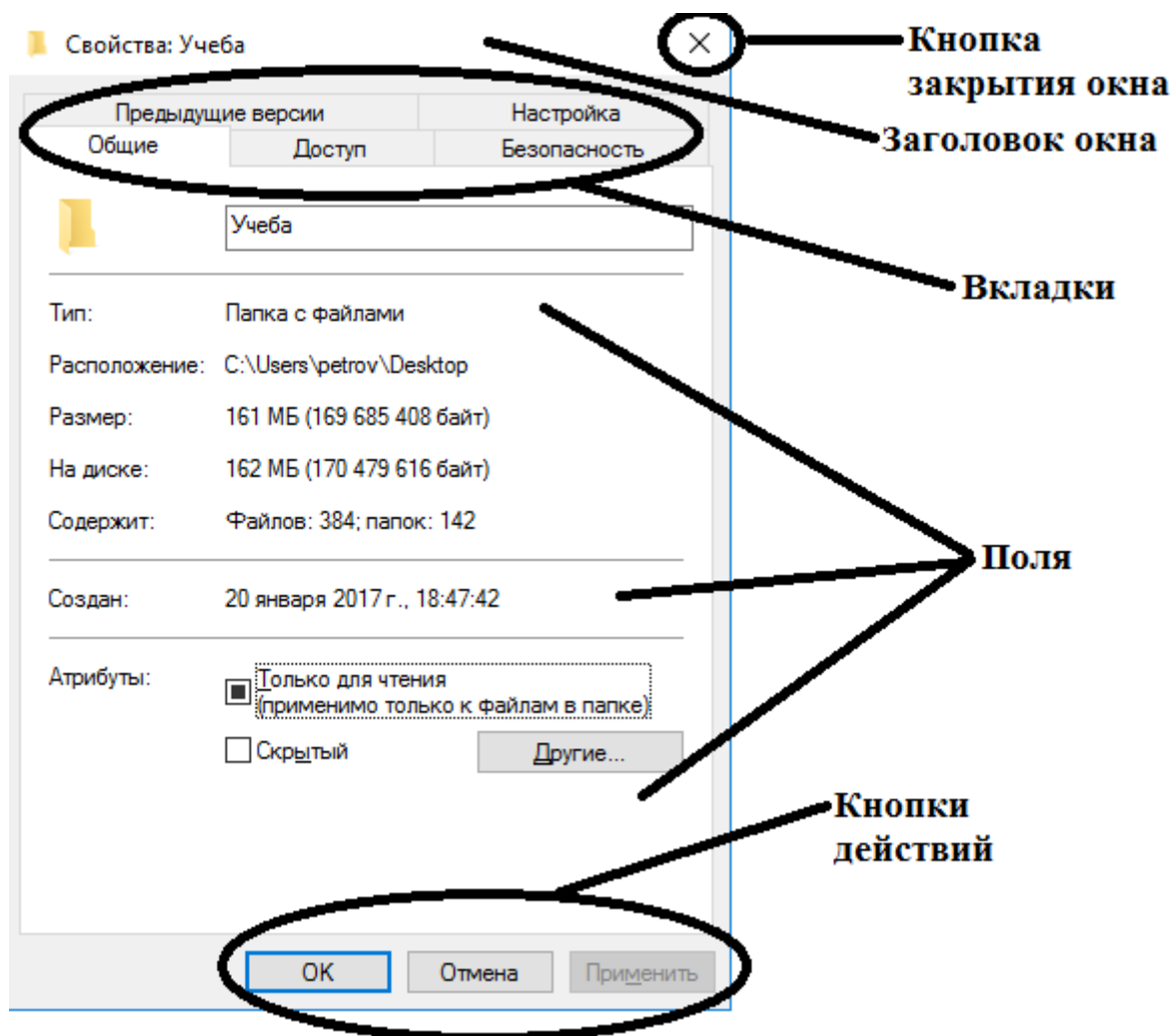


Рис. 22. Диалоговое окно **Свойства папки**

Зафиксировать свойства папки, описанные в полях окна диалога вкладки **Общие**.

5.2. Свойства ярлыка.

5.3. Указать на созданный вами ярлык и вызвать контекстное меню. Применить команду **«Свойства»**.

5.4. На экране появится окно диалога с заголовком **Свойства: имя_ярлыка**. Просмотреть все вкладки. **Зафиксировать** следующую информацию:

- размещение ярлыка;
- размер;
- дата создания;
- атрибуты.

5.5. Вызвать контекстное меню созданных вами документов и посмотреть их свойства. Действия аналогичны п. 5.1, 5.2.

5.6. Удалить созданные вами значки с **Рабочего стола**. Для чего выделить значок и нажать клавишу **Del**. В информационном окне (рис. 23) нажать **«Да»** или нажать клавишу **«Enter»**.

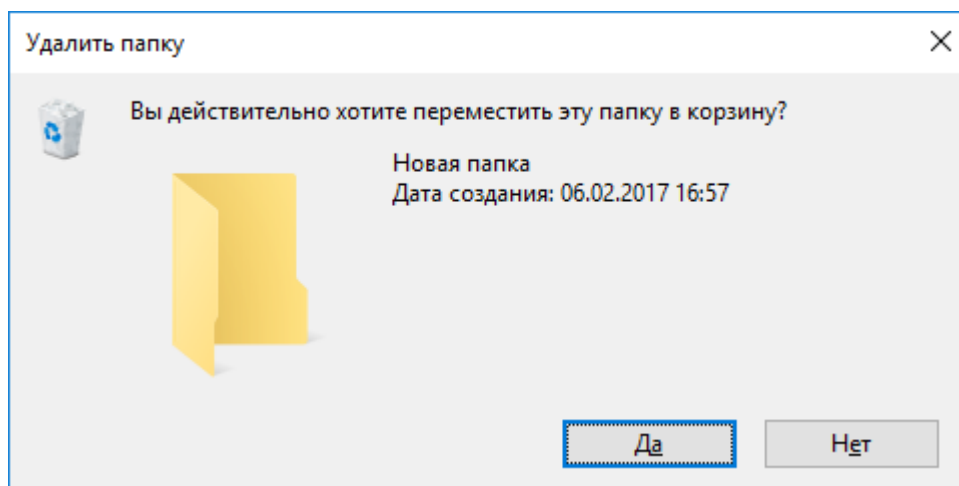


Рис. 23. Информационное окно Удалить папку

6. Работа со значками, окнами.

6.1. Открыть папку **Этот компьютер**. Папка раскроется в окно вида, изображенного, например, на рис. 24.

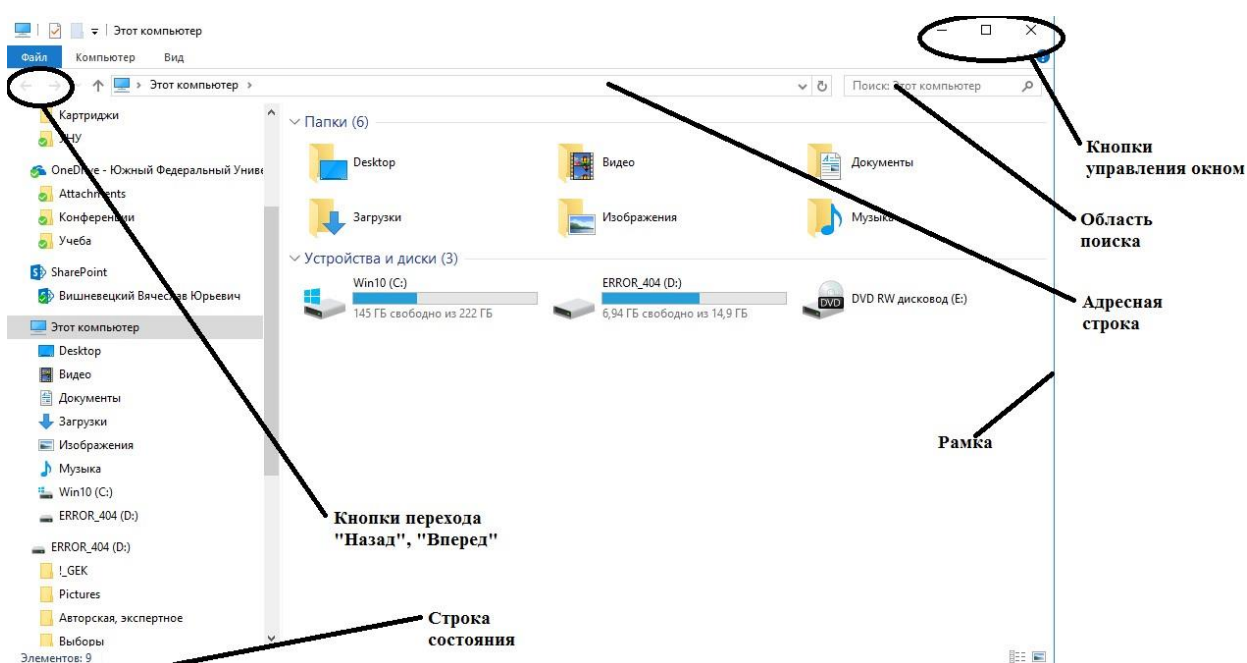


Рис. 24. Окно Этот компьютер

6.2. Основные элементы окна папки и действия с ними.

6.3. Рамка. Служит для изменения размера окна. Указать мышью на рамку (или на угол рамки). Курсор примет соответственно вид . Протащить указатель мыши в желаемом направлении.

6.4. Линейки прокрутки. Бывают вертикальные (справа) и горизонтальные (внизу). Появляются в окне тогда, когда все содержание не помещается в поле окна. Имеют следующие элементы (рис. 25):

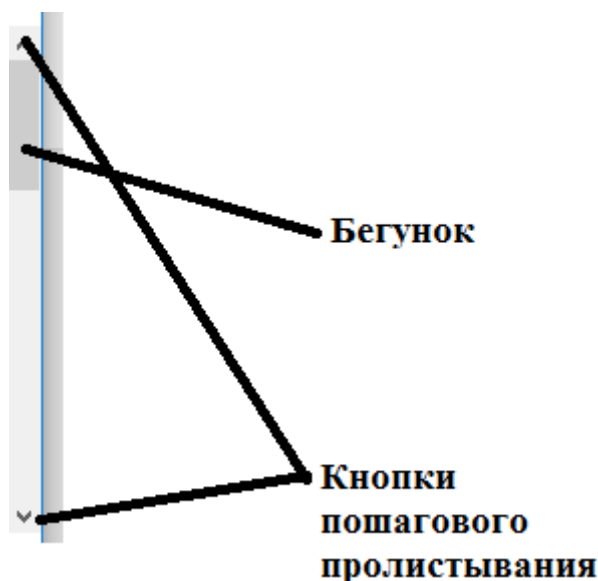


Рис. 25. Линейка прокрутки

Уменьшить размеры окна, так чтобы в нем появились линейки прокрутки. Выполнить щелчок на кнопках пошагового пролистывания. Для прокрутки содержания использовать бегунок, протаскивая его мышью внутри линейки. Обратит внимание на то, что бегунок показывает, в каком месте окна вы в данный момент находитесь, и его размер может меняться в зависимости от количества информации в окне.

6.5. Кнопки управления окном. Служат для придания окну фиксированного размера.

6.5.1. Кнопка минимизации имеет вид . Сворачивает окно в значок на **Панель задач**. Щелчок на значке **Панели задач** восстанавливает окно.

6.5.2. Кнопка максимизации имеет вид . Щелчок мышью на кнопке разворачивает окно до максимального размера.

6.5.3. Кнопка восстановления имеет вид . Появляется в окне на месте кнопки максимизации, когда окно развернуто до максимального размера. Щелчок мышью на кнопке восстанавливает первоначальный размер и положение окна.

6.5.4. Кнопка закрытия окна имеет вид . Щелчок мышью на кнопке закрывает окно.

6.6. Принципы работы с меню.

6.6.1. Команды, доступные в данный момент отображаются ярким (обычно черным) цветом.

6.6.2. Команды, не доступные в данный момент, отображаются блеклым (обычно серым) цветом. Их выполнить нельзя.

6.6.3. Команда со значком , расположенным справа от команды, имеет подменю. При указании мышью на такую команду подменю раскрывается.

6.6.4. Команда, имеющая маркер вида , , включена в данный момент.

6.6.5. Команда, после которой имеется многоточие, например, **Выбрать столбцы...** при выполнении открывается в окно диалога.

6.7. Пункты меню. Содержит команды **Главная, Поделиться, Вид**. Пункт меню раскрывается щелчком мыши. Раскрыть пункт меню **Вид**.

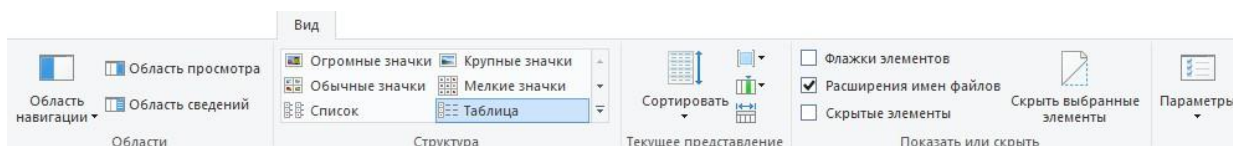


Рис. 26. Меню Вид

Меню **Вид** позволяет изменять вид значков в окне. Последовательные щелчки на кнопке выполняют последовательный перебор возможных видов отображения значков (**Крупные значки, мелкие значки, список, таблица**). Просмотреть возможные виды, выбрать удобный для вас. *Зафиксировать результат.*

4.8. Кнопки перехода. Имеют вид  . Кнопка «**Назад**»  выполняет переход к предыдущему содержанию окна (аналог **Internet Explorer**). В окне папки **Компьютер** выполнить последовательные щелчки на значке диска **C:**, затем на папке **Program Files**. Применить кнопку «**Назад**» несколько раз до возвращения на уровень **Компьютер**. При этом станет активна кнопка «**Вперед**» , которая выполняет переход на последующие страницы. Применить ее несколько раз до выхода на уровень **Program Files**.

6.9. Адресная строка.



Рис. 27. Адресная строка

Щелчок мышью на элемент адресной строки открывает список для выбора требуемой папки. Часто справа в списке содержится линейка прокрутки. Выбрать диск **C:**. Открыть любую папку диска **C:**. Обратить внимание на содержание поля адреса.

6.10. Строка состояния. Содержит сведения по выделенному элементу(ам) окна. Выполнить щелчок на значке диска **C:**. Открыть папку диска **C:**, затем какую-либо папку, выделить значок приложения или документа. *Зафиксируйте* информацию в строке статуса последовательно для диска, папки и приложения.

7. Окна MS Windows.

7.1. Вызвать контекстное меню ярлыка. Элементы окна диалога представлены на рисунке 22.

7.2. Заголовок. Служит для перемещения окна. Выполнить действие.

7.3. Кнопка закрытия окна имеет вид, аналогичный кнопке окна папки. Применить действие. Повторить действия п. 7.1.

7.4. Вкладки. Служат для смены содержания окна диалога. Применить вкладку **Ярлык**.

7.5. Кнопки действий. Кнопка **«ОК»** выполняет действие применения установленных параметров, при этом закрывая окно диалога. Кнопка **«Отмена»** закрывает окно без изменения параметров. Кнопка **«Применить»** включает установленные параметры, не закрывая окна диалога. Применить кнопку **«Отмена»**.

Примечание! В полях окон диалога могут содержаться кнопки с другим содержанием. В этом случае выполняемое кнопкой действие либо очевидно, либо нужно воспользоваться кнопкой справки.

7.6. Работа с папками.

7.6.1. Открыть папку **Компьютер**.

7.6.2. Открыть папку диска **С:**, открыть папку **Users (Пользователи)** (если ее нет – то создать). Закрыть окно папки диска **С:**.

7.6.3. В окне папки **Users (Пользователи)** создать папку с именем, соответствующим номеру группы (например, **ЭПб01-11**).

7.6.4. В окне папки с именем группы создать папку с именем, соответствующим Вашей фамилии (например, **Иванов**).

7.6.5. Расположить папки на **Рабочем столе** так, чтобы они не перекрывались.

7.6.6. Выполнение действий с помощью мыши.

7.6.7. Копирование. Выполняется путем перетаскивания мышью значка из одного окна в другое или на значок другой папки при условии, что папки окон располагаются на разных дисках. Перетащить папку с **Рабочего стола** в окно папки на диске **С:**.

7.6.8. Перемещение. Выполняется путем перетаскивания мышью значка из одного окна в другое или на значок другой папки при условии, что папки окон располагаются на одном и том же диске. В окне папки **Users (Пользователи)** на диске **С:** перетащить значок Вашей папки на значок папки с вашей фамилией.

*Примечание! Для выполнения копирования в пределах одного и того же диска при выполнении действия нужно держать нажатой клавишу **Ctrl**. При этом около указателя мыши появляется знак +.*

7.6.9. На **Рабочем столе** создать папку с произвольным именем и скопировать ее как указано в примечании в другую папку в этом же окне.

7.6.10. Переименование. Щелчком на значке выделить любую папку. Затем выполнить щелчок на заголовке. При этом он заключится в рамку, будет выделен и в рамке появится курсор.

Можно выполнить ввод с клавиатуры нового имени или стрелками переместить курсор и откорректировать существующее имя. Выполнить любое из указанных действий.

7.6.11. Удаление. Переместить мышью значок любой папки на значок папки **Корзина** на **Рабочем столе**. Сравнить действие для значков с дисков **D:** и **C:**.

7.7.12. Действия с помощью контекстного меню.

7.7.13. Закрывать все папки на **Рабочем столе**. Открыть папку **Компьютер**.

7.7.14. Открыть папку **Users (Пользователи)** на диске **C:**. Если папки были удалены, то создать новые. Вызвать контекстное меню созданной папки щелчком по правой кнопке мыши.

7.7.15. Копирование. Выполнить команду **Копировать** из контекстного меню. При этом информация о выбранном значке помещается в буфер обмена. Вызвать контекстное меню на поле окна папки и выполнить команду **Вставить**.

7.7.16. Перемещение. В адресной строке выбрать диск **C:**. Открыть папку **Users (Пользователи)**. Вызвать контекстное меню папки и применить команду **Вырезать**. При этом информация поместится в буфер обмена изначок папки станет бледным. В поле выбора выбрать **Рабочий стол**, вызвать контекстное меню на поле окна папки и выполнить команду **Вставить**.

7.7.17. Переименование. Вызвать контекстное меню папки, выполнить команду **Переименовать**.

7.7.18. Удаление. Вызвать контекстное меню папки, выполнить команду **Удалить**.

7.8.12. Действия с помощью клавиатуры.

7.8.13. Закрывать все папки на **Рабочем столе**. Открыть папку **Компьютер**.

7.8.14. Открыть папку **Users (Пользователи)** на диске **C:**. Если папки были удалены, то создать новые.

7.8.15. Копирование. Выполнить команду **Копировать** с помощью клавиатуры можно зажав клавиши **Ctrl+C**, при этом с помощью мыши предварительно выделив нужные файлы. Информация о выбранном значке помещается в буфер обмена. Вставить выделенные объекты можно с помощью комбинации клавиш **Ctrl+V**.

7.8.16. Перемещение. В адресной строке выбрать диск **C:**. Открыть папку **Users (Пользователи)**. Перемещение файлов с помощью клавиатуры аналогично команде **Вырезать**, выполняется комбинацией клавиш **Ctrl+X**. При этом информация поместится в буфер обмена и значок папки станет бледным. В поле выбора выбрать **Рабочий стол**, вызвать контекстное меню на поле окна папки и выполнить команду **Вставить**.

7.8.17. Переименование. Переименовать файл или папку можно нажав клавишу **F2** и после задания файлу или папке нужного имени нажать **Enter**.

7.8.18. Удаление. Удаление файла или папки выполняется с помощью клавиши **Delete(Del)**. Выделите несколько файлов или папок и удалите. Заметьте, что прежде, чем файл поместится в корзину, ОС спрашивает вас точно ли вы хотите удалить файлы в корзину. В зависимости от настроек корзины, файлы могут удаляться без запроса на подтверждение удаления. Файл можно удалить сразу с компьютера, не помещая их в корзину. Делается это сочетанием двух клавиш **Shift+Delete(Del)**.

7.9. Работа с файлами.

7.9.1. Закрывать все папки на **Рабочем столе**, кроме папки **Этот Компьютер**. Открыть папки дисков **D:** и **C:**.

7.9.2. Выполнить копирование файлов с диска **C:** на диск **D:**. При этом обращать внимание на строку статуса окна, где указывается размер файла и объем свободного места на диске. Копирование выполняется аналогично рассмотренному ранее для папок. Применить все способы (мышью, с помощью контекстного меню, меню окна и панели инструментов).

7.9.3. В окне диска **C:** открыть папку **Users (Пользователи)**. Скопировать в нее файлы с диска **D:**.

7.9.4. Выполнить перемещение файлов с диска **D:** в папку, названную Вашей фамилией, которая находится в папке **Users (Пользователи)** (если она была удалена, то создать). Применить все способы, рассмотренные ранее.

7.9.5. Работа с группой файлов. Выделить группу файлов можно несколькими способами и затем проводить над ней действия как с единым целым.

1-й способ. В окне папки, названной Вашей фамилией, установить вид отображения **Крупные значки** и обвести изображение значков нескольких файлов указателем мыши при нажатой левой кнопке. При этом первоначально они будут заключены в пунктир. Открыть папку с диском **D:** и перетащить выделенную группу файлов, удерживая мышь на любом файле из группы. Также, можно выделить все файлы в папке сочетанием клавиш **Ctrl+A**.

2-й способ. Произвольное выделение. В окне папки диска **D:** установить вид отображения **Список** и выделить несколько файлов, расположенных в произвольном порядке.

Для этого нужно выполнить щелчок на значке каждого из них, удерживая нажатой клавишу **Ctrl** до окончания выделения всех файлов. Отмена выделения – повторный щелчок (клавишу **Ctrl** держать нажатой!!). Скопировать выделенные файлы в папку **Users (Пользователи)** с помощью контекстного меню, вызванного щелчком по правой кнопке на любом файле из выделенной группы. При запросе на перезапись выбрать ответ **Все**.

3-й способ. Выделение непрерывной группы. В окне папки **Users (Пользователи)** установить вид отображения **Список**, выполнить щелчок на первом файле, затем удерживая клавишу **Shift** – на последнем. При этом

выделится непрерывная группа файлов. Удалить ее нажатием клавиши **Delete(Del)**.

8. Информационные окна.

8.1. Отличительной особенностью окна является знак информационного сообщения или предупреждения.

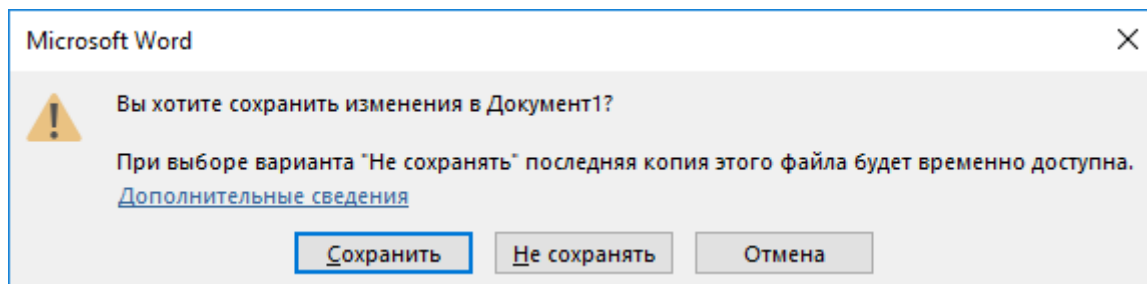


Рис. 28. Вид Информационного окна

Окна имеют следующие элементы: кнопку закрытия окна и кнопки управления, имеющие тот же смысл, что и в окнах диалога.

8.2. Раскрыть папку **Этот Компьютер**. Убедиться, что в дисковом диске отсутствует диск и выполнить двойной щелчок на папке диска **G:**. Выполнить щелчок на кнопке **«Отмена»**.

8.3. Повторить действие открытия диска **G:**, после появления информационного окна вставить в дисковод диск и применить кнопку **«Повтор»**. *Зафиксировать результаты.*

8.4. Завершить сеанс работы в **MS Windows**.

В результате выполнения работы необходимо знать следующее:

1. Последовательность стандартной загрузки **MS Windows**.
2. Завершение работы в **MS Windows**. Варианты.
3. Меню загрузки **MS Windows**. Назначение отдельных вариантов.
4. Набор системных значков **MS Windows**. Виды расположения значков на рабочем столе.
5. Контекстное меню рабочего стола.
6. Изменение свойств рабочего стола.
7. Контекстное меню значка. Свойства значков различных видов.
8. Последовательность действий при создании папки.
9. Последовательность действий при создании ярлыка.
10. Последовательность действий при создании документа.
11. Меню окна. Вид значков в окне.
12. Элементы окон диалога.
13. Выполнение действия с помощью контекстного меню.
14. Выполнение действий с помощью мыши. Работа с группой файлов (выделение, копирование, перемещение, удаление).

Содержание отчета

1. Часть 1, пункт 5.1.3 – выбор безопасного режима.
 2. Часть 1, пункт 5.1.5 – отличия в интерфейсе рабочего стола от обычной загрузки **MS Windows**.
 3. Часть 2, пункт 3 – упорядочить значки **По типу, По размеру, По дате изменения**.
 4. Часть 2, пункт 5.1 – разные способы отображения рисунка на **Рабочем столе**.
 5. Часть 2, пункт 5.3 – фон – сплошной цвет.
 6. Часть 2, пункт 6.1 – установить любой цвет меню.
 7. Часть 2, пункт 6.2 – установить вид контрастности из предложенных.
 8. Часть 2, пункт 7.2 – установить фото на экран блокировки.
 9. Часть 2, пункт 7.3 – добавить папки для слайд-шоу экрана блокировки.
 10. Часть 2, пункт 7.4 – установить время отключения экрана.
 11. Часть 2, пункт 7.6 – установить заставку.
 12. Часть 2, пункт 8.2 – установить тему из Интернет.
 13. Часть 3, пункт 2 – рассортировать типы значков по группам.
- Составить таблицу по примеру в методическом руководстве (Таблица 1).
14. Часть 3, пункт 3.3 – создать папку.
 15. Часть 3, пункт 7.3 – создать ярлык, текстовый документ, точечный рисунок.
 16. Часть 3, пункт 5.1 – зафиксировать свойства папки;
 16. Часть 3, пункт 5.4 – зафиксировать свойства ярлыка: размещение ярлыка, размер, дата создания, атрибуты;
 16. Часть 3, пункт 6.7 – вид значков в папке;
 16. Часть 3, пункт 6.10 – информация в строке состояния для диска, папки, файла;
 16. Часть 3, пункт 8.3 – информационное окно при отсутствии диска в дисководе.

ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА №2.

ПАНЕЛЬ ЗАДАЧ MS WINDOWS. ГЛАВНОЕ МЕНЮ СИСТЕМЫ

ЧАСТЬ 1. ПАНЕЛЬ ЗАДАЧ

1. Включить компьютер и загрузить MS Windows по умолчанию.
2. Вдоль одной из сторон Рабочего стола (обычно нижней) располагается строка **Панель задач** – контрольный центр системы. Она имеет вид, изображенный на рис. 29.

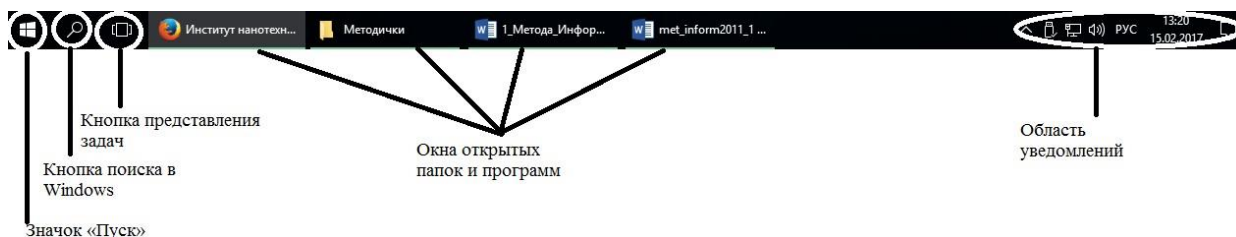


Рис. 29. Элементы панели задач

3. Настраиваем внешний вид панели задач

3.1. В панели задач в MS Windows 10 можно свободно менять цветовое оформление. Можно активировать автоматическую подстройку цвета под гамму установленных обоев или установить собственное оформление из предложенной палитры. Там же вы сможете активировать полную прозрачность панели.

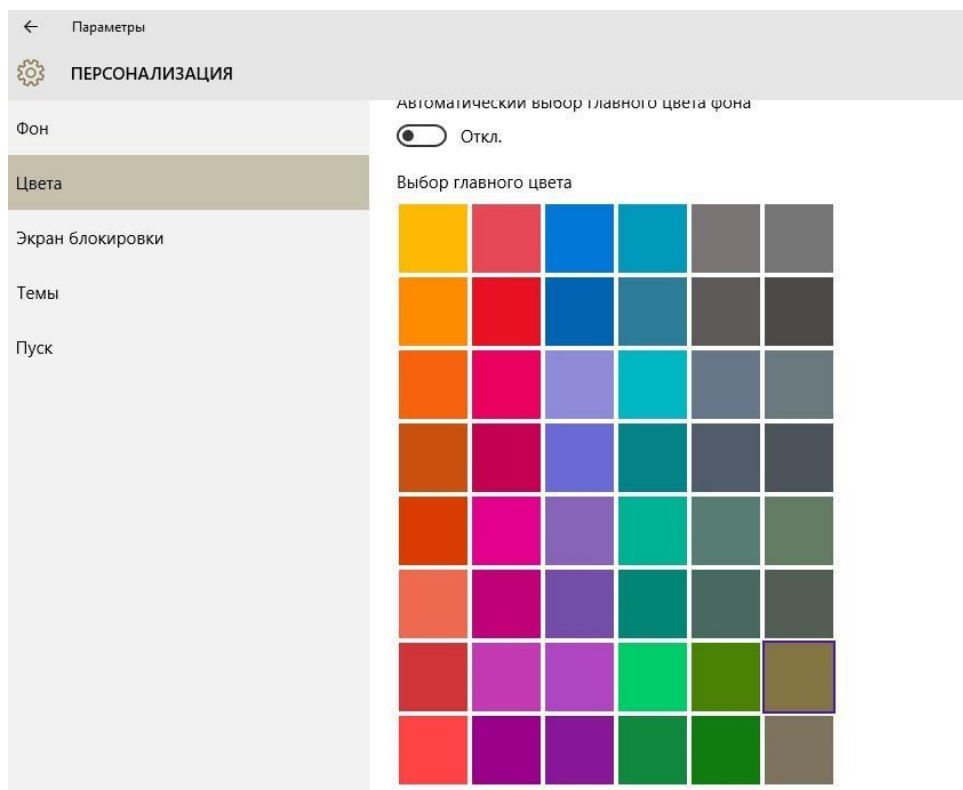


Рис. 30. Настройка цвета

3.2. Чтобы приступить к настройке цветовой гаммы, кликните правой кнопкой мыши на рабочем столе и выберите пункт **Персонализация**. В нем откройте вкладку **Цвета**.

После выбора подходящего цвета, проверьте активность переключателя **Показать цвет в меню «Пуск», на панели задач, в центре уведомлений и в заголовке окна**. Только в этом случае выбранная вами гамма будет отображаться не только в самой теме, но и на панели задач. Выберите цвет и *зафиксируйте результат*.

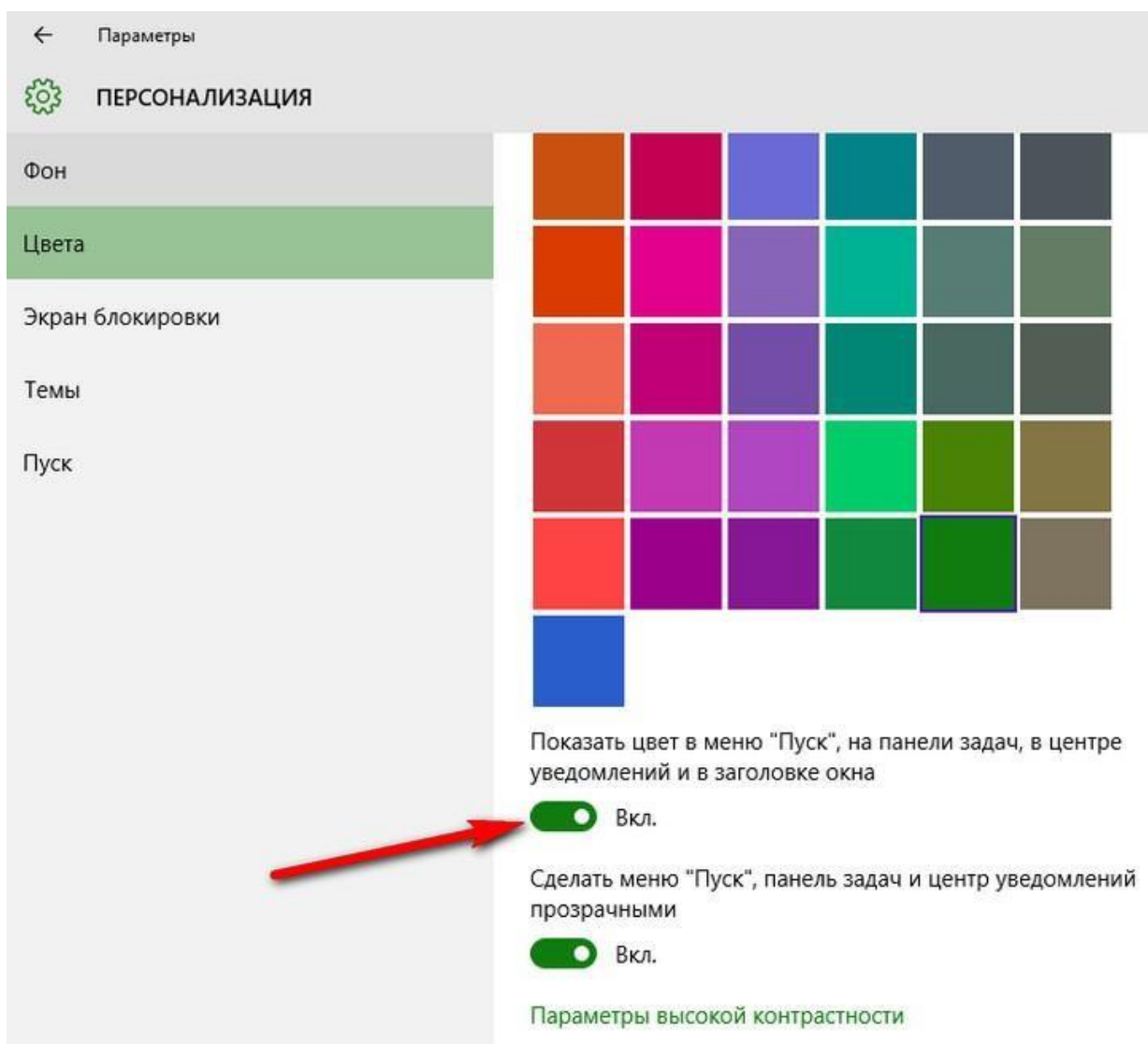


Рис. 31. Настройка цвета в меню «Пуск», на панели задач, в центре уведомлений и в заголовке окна

4. Добавляем и убираем инструменты с панели задач MS Windows 10.

4.1. Значки системных служб и приложений можно добавлять или убирать с панели задач **MS Windows 10**. Если вам не нужен поиск по системе или же вы не хотите получать непрерывные уведомления о своём

местоположении, то просто уберите их во вкладке **«Включение и выключение системных значков»**.

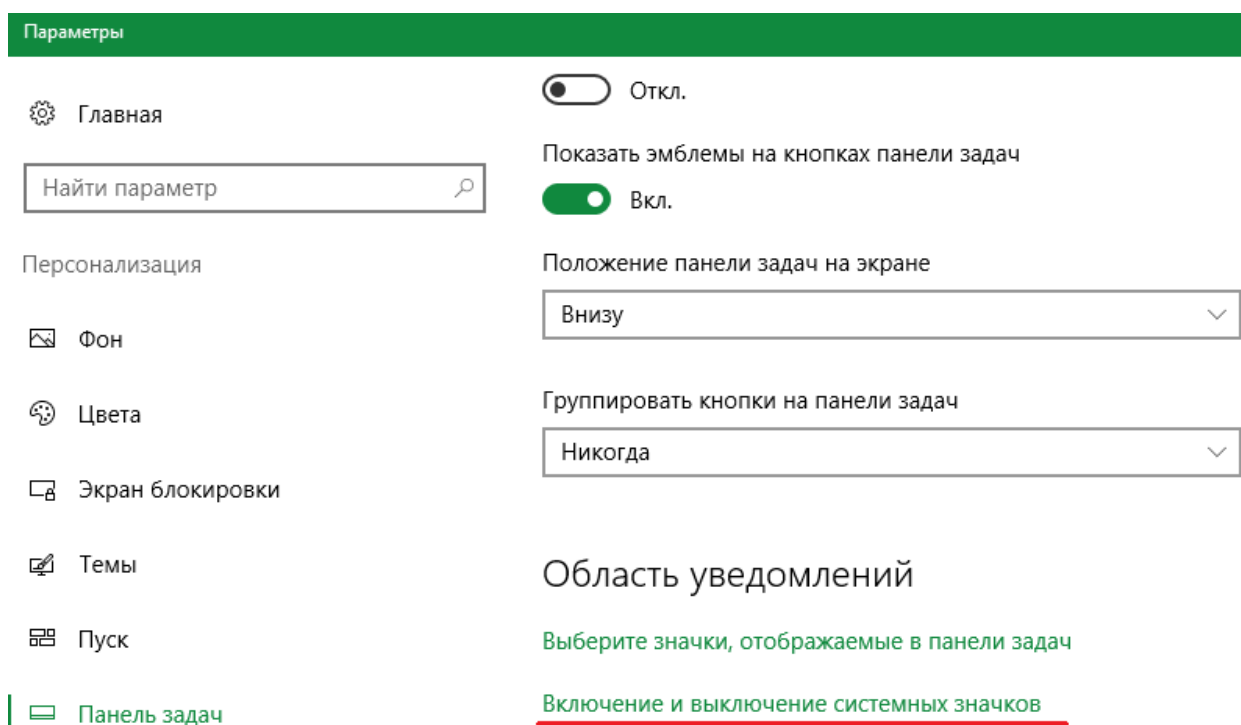


Рис. 32. Включение и выключение системных значков

4.2. Перейдите по ссылке **«Включение и выключение системных значков»**.

4.3. Деактивируйте переключатели возле ненужных иконок. **Зафиксируйте результат.**

5. **Панели инструментов** – ещё одна разновидность активных элементов на панели задач, организующая мгновенный доступ ко всевозможным элементам системы. Пользователь может создавать свои панели инструментов. Чтобы добавить стандартную панель инструментов, требуется:

5.1. Кликнуть правой кнопкой мыши по панели задач.

5.2. Выбрать пункт **Панели**.

5.3. Добавить подходящий вариант из списка. **Зафиксировать результат.**

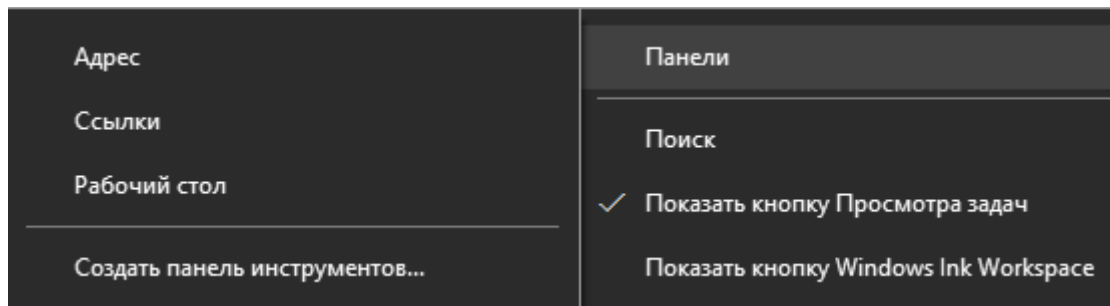


Рис. 33. Меню **Панели**

5.4. Рассмотрим, что означают предложенные системой инструменты:

5.4.1. Панель **Рабочий стол** нужна для того, чтобы получить доступ к любому элементу рабочего стола прямо через панель задач.

5.4.2. Панель **Ссылки** интегрирует папку с веб-закладками на панель задач. В итоге, увидев интересный сайт, вы сможете просто перетащить его из браузера в **Ссылки**. Это мгновенно создаст новую закладку.

5.4.3. Панель **Адреса** заменяет собой строку браузера. Вы вводите туда адрес сайта, а она перенаправляет вас в установленный по умолчанию главный браузер, где происходит загрузка веб-ресурса.

6. Изменение размера кнопок и расположение панели задач на рабочем столе MS Windows 10.

В **MS Windows 10**, как и в прочих версиях **ОС**, панель задач по стандарту помещается вниз. Если вас не устраивает такое функциональное решение, то вы можете зафиксировать её в произвольной части экрана.

6.1. Можно активировать её автоматическое скрывание, чтобы она не мешала вашей работе за компьютером. Чтобы скорректировать положение панели задач на экране, необходимо:

6.1.1. Кликнуть на неё правой кнопкой мыши.

6.1.2. Перейти в **свойства (параметры)**.

6.1.3. В пункте **Положение панели задач на экране** выбрать её новое месторасположение.

Панель задач

Закрепить панель задач



Автоматически скрывать панель задач в режиме рабочего стола



Автоматически скрывать панель задач в режиме планшета



Использовать маленькие кнопки панели задач



Показывать рабочий стол при наведении указателя на кнопку "Свернуть все окна" в конце панели задач



Рис. 34. Настройка **Панели задач**

6.1.4. Для автоматического скрывания активируйте флажок возле пункта **Автоматически скрывать панель задач** (на рисунке ниже видно, как выглядят свойства панели задач и меню **Пуск**).

*Примечание! Для того, чтобы появилась возможность перемещать **Панель задач**, необходимо снять «галочку» с пункта **Закрепить панель задач**. Когда панель задач не закреплена - можно взять ее левой клавишей мыши и не отпуская клавишу - тянуть панель в нужном направлении.*

6.2. Использовать маленькие кнопки панели задач

6.2.1. Если вы хотите уменьшить толщину панели задач и размер самих значков - нажмите на панель правой клавишей мыши и выберите **Параметры**, с правой стороны включите параметр **Использовать маленькие кнопки панели задач**.

6.3. Переместите **Панель задач**, увеличьте ее размер, используйте маленькие кнопки на панели задач и ***зафиксируйте результат***.

7. Как и в предыдущих версиях **MS Windows**, в **MS Windows 10** можно скрывать панель задач, таким образом визуально расширяя рабочий стол. **Панель задач** будет отображаться, когда вы наведете мышкой в место ее нахождения, когда только мышь отведете - она исчезнет с рабочего стола.

8. Ярлык папки на панели задач

8.1. Чтобы закрепить папку на панели задач **MS Windows 10** без стороннего приложения - нажмите на рабочем столе правой клавишей мыши, в открывшемся окне выбираем **Создать => Ярлык**.

8.2. В появившемся окне выбираем **Обзор**, находим папку, которую вы хотите закрепить в панели задач, затем выбираете ее и нажимаете **ОК**, но там, где путь к папке, нужно в начале прописать **Explorer** (как на рисунке 35) и только после этого нажать **Далее**.

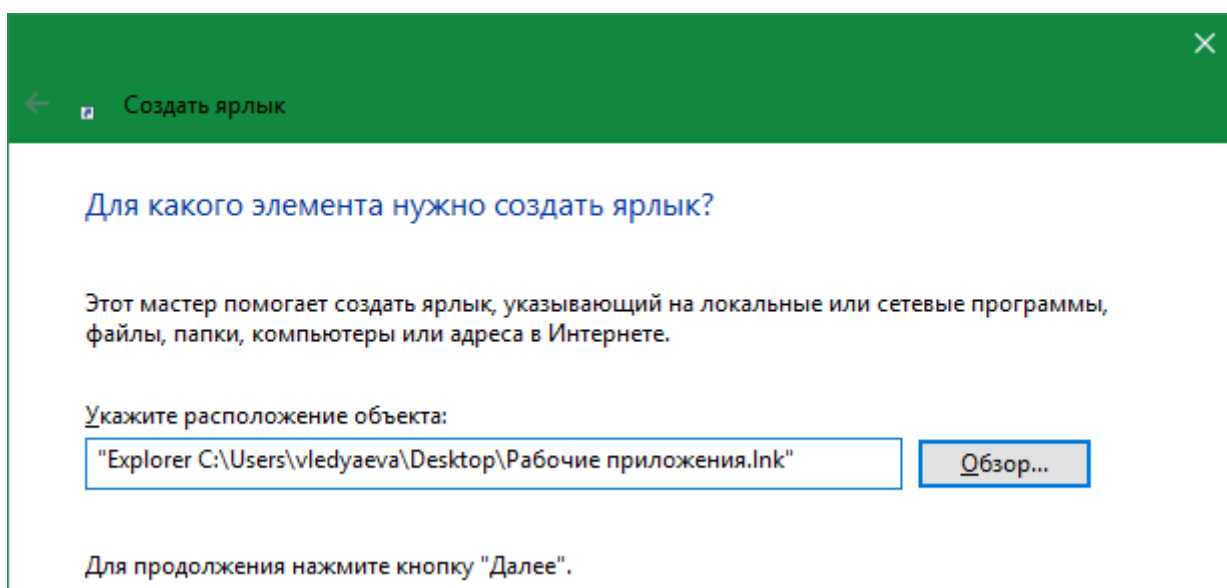


Рис. 35. Добавление ярлыка на **Панель задач**

8.3. В следующем окне нужно придумать название для вашего ярлыка и нажать **Готово**.

8.4. У вас на рабочем столе появится папка. Теперь данную папку просто перетяните левой клавишей мыши на панель задач.

9. Закрепить программу в панели задач.

Вы можете закрепить любую программу в панели задач:

9.1. Запустите приложение, которое вы хотите закрепить в панели задач, после чего нажмите на его значок на панели правой клавишей мыши и выберите **Закрепить на панели задач**.

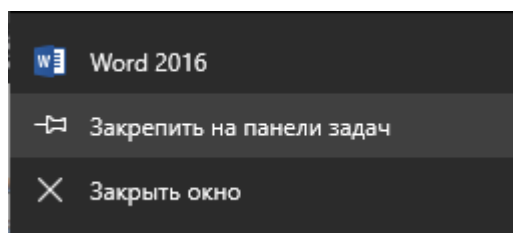


Рис. 36. Закрепить программу на **Панели задач**

9.2. Также можно через проводник найти программу, которую нужно закрепить в панели, нажать на нее правой клавишей мыши и выбрать **Закрепить на панели задач**.

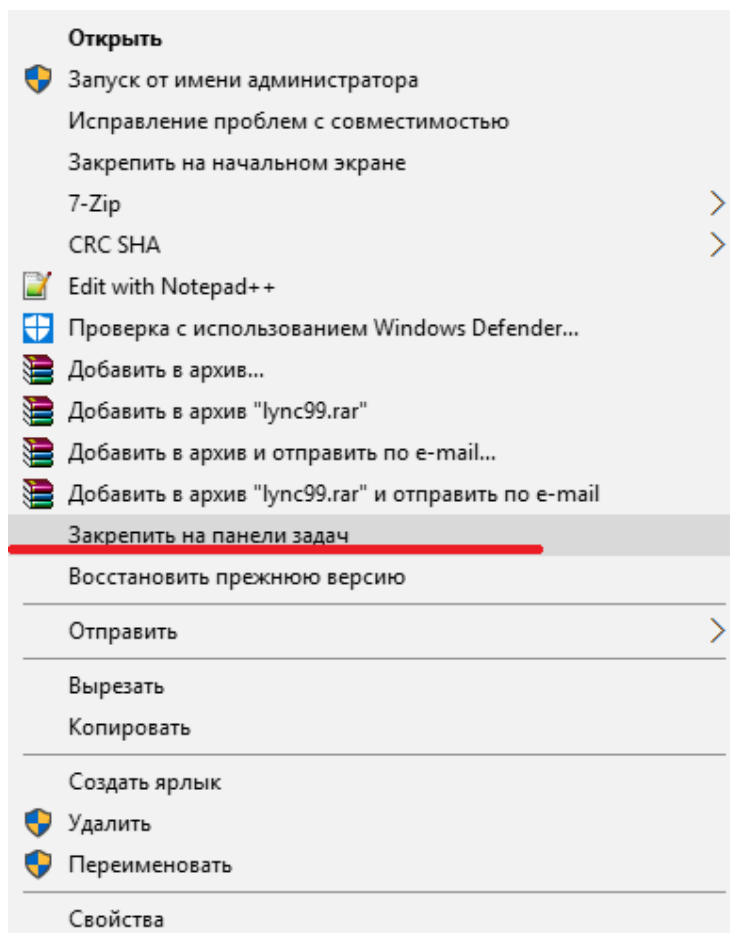


Рис. 37. Контекстное меню **Закрепить на панели задач**

9.3. Еще вы можете зайти в меню **Пуск**, найти программу, которую вы хотите закрепить на панели задач, нажать на нее правой клавишей мыши и из меню выбрать **Дополнительно** => **Закрепить на панели задач**.

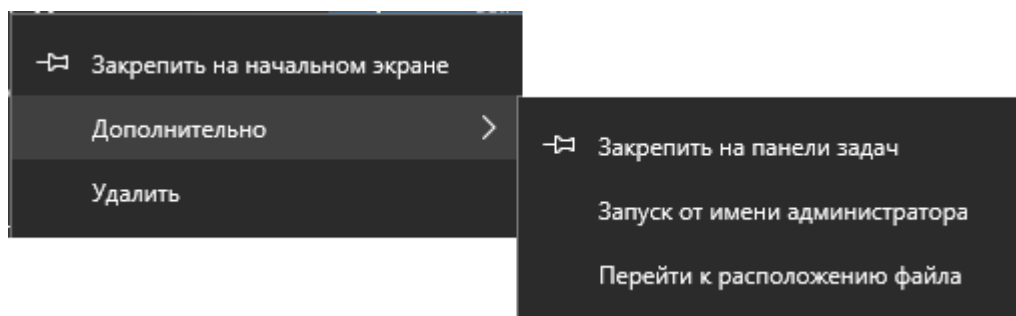


Рис. 38. Закрепить программу на панели задач через меню **Пуск**

После данных действий ярлык вашей программы всегда будет на панели задач, даже после перезагрузки.

Если вам мешает любая программа на панели задач, ее можно оттуда убрать - нажимаем на нее правой клавишей мыши и выбираем **Открепить от панели задач**.

9.4. Прodelайте каждый из способов и *зафиксируйте* от каждого из них *результат*.

10. С помощью **Панели задач** можно так же располагать окна так, как будет удобно в пользовании.

10.1. Для того чтобы расположить множество открытых окон необходимо нажать правой клавишей мыши на **Панель задач** и выбрать удобный для вас вид.

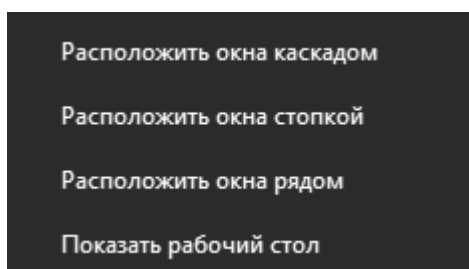


Рис. 39. Расположение окон

10.2. Расположить окна всеми представленными способами и *зафиксировать результат*.

11. С помощью кнопки поиска в **MS Windows** мы можем найти потерянные файлы. Для этого необходимо просто на нее нажать и ввести название того, что вы хотите найти. Заметьте, что после введенного имени файла или папки, над строкой поиска высвечиваются дополнительные параметры поиска, изображенные на рисунке 40.



Рис. 40. Параметры поиска

Попробуйте найти на вашем компьютере музыкальные, графические или видеофайлы. **Зафиксировать результат.**

11.1. Поиск файлов также осуществляется и в окне любой папки или папке **Этот компьютер**.



Рис. 41. Строка поиска

При нажатии на строку поиска в папке, появляется дополнительное меню, изображенное на рисунке 42, где задаются более точные параметры поиска.

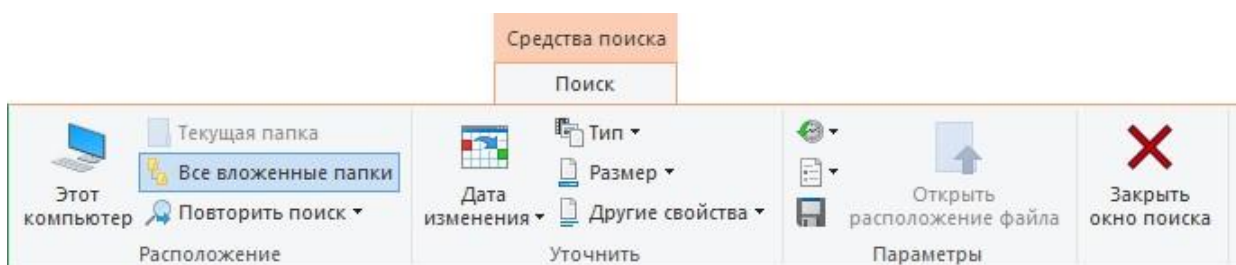


Рис. 42. Средства поиска

11.2. В строке поиска ввести ***.txt** Выбрать любой документ и выполнить на нем двойной щелчок мышью. **Зафиксировать результат** действия. Закрывать приложение **Блокнот**.

*Примечание! «Звездочка» перед точкой означает, что поиск файлов осуществляется с любым именем, но указанного формата файла. В данном случае ищутся любые файлы с расширением **.txt**.*

11.3. ????.*. Зафиксировать количество найденных файлов.

Примечание! В данном задании будут искааться любые файлы с любым названием, содержащим минимум 4 символа и любого расширения.

11.4. Используя вкладку **Поиск => Дата изменения**, найти файлы созданные или измененные за:

- период с 01.09. по 01.10. текущего года;
- за последние два месяца;
- за последнюю неделю.

Зафиксировать количество найденных файлов по каждому пункту в отдельности.

ЧАСТЬ 2. ГЛАВНОЕ МЕНЮ

1. Меню Пуск.

По умолчанию, меню **Пуск** представляет собой разделенную на две части панель, где слева отображается список часто используемых приложений (нажав на которые правой кнопкой мыши, можно запретить их показ в этом списке).

Справа находятся пункт для доступа к списку всех приложений, отображающий все ваши программы, упорядоченные по алфавиту, пункты для открытия проводника, параметров, выключения, перезагрузки компьютера или смены пользователя.

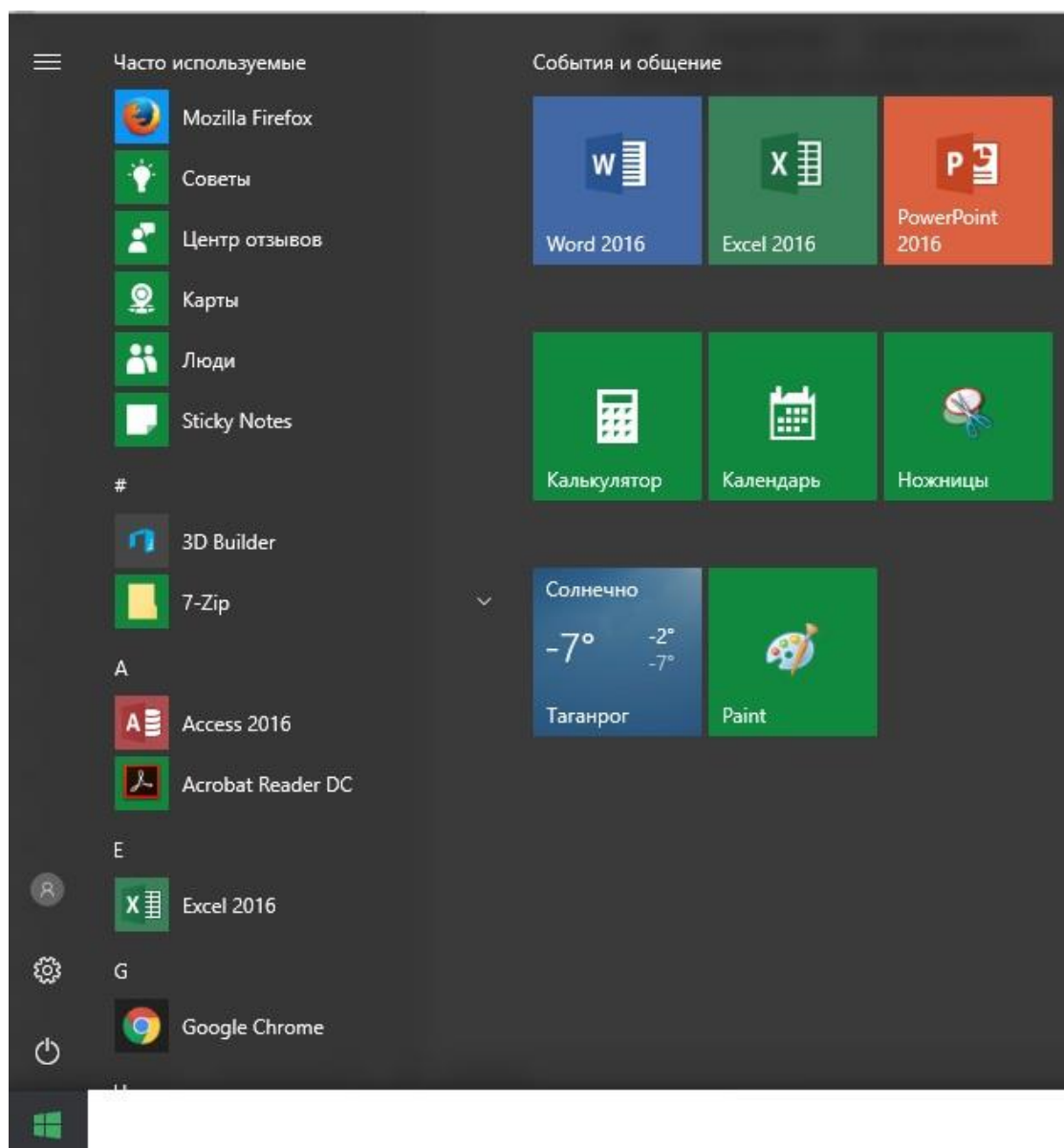


Рис. 43. Меню Пуск

Если кликнуть по имени пользователя, вы можете настроить учетную запись, выйти из нее или заблокировать компьютер.

В правой части расположены активные плитки приложения и ярлыки для запуска программ, упорядоченные по группам. С помощью правого клика, вы можете менять размеры, отключать обновление плиток (то есть они станут не активными, а статичными), удалять их из меню **Пуск** (пункт **Открепить от начального экрана**) или удалить саму программу, соответствующую плитке. Простым перетаскиванием мышью можно менять взаимное расположение плиток.

Для добавления нового элемента, например, ярлыка программы в виде плитки в меню **Пуск**, кликните по исполняемому файлу или ярлыку программы правой кнопкой мыши и выберите **Закрепить на начальном экране**. Станным образом, на данный момент простое перетаскивание ярлыка или программы в меню **Пуск MS Windows 10** не срабатывает (хотя появляется подсказка **Закрепить в меню Пуск**).

1.1. Создайте папку с названием: **Ф.И.О. № группы**, а затем создайте на нее ярлык и добавьте его в меню **Пуск**. *Зафиксировать результат.*

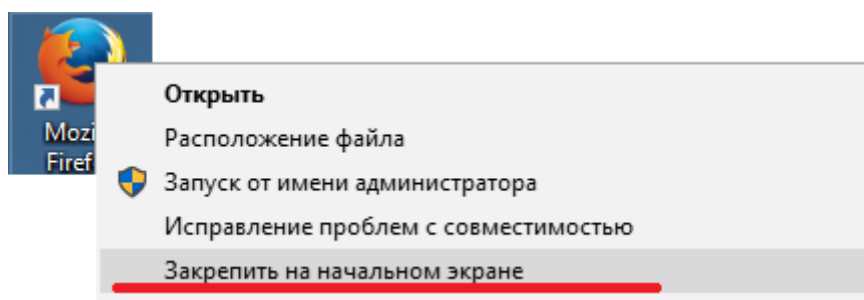


Рис. 44. Закрепить ярлык на начальном экране

Также, как и в предыдущей версии ОС, если кликнуть по кнопке **Пуск** правой кнопкой мыши, появляется меню, из которого можно получить быстрый доступ к таким элементам **MS Windows 10**, как запуск командной строки от имени **Администратора**, **Диспетчер задач**, **Панель управления**, **Установка и удаление программ**, **Управление дисками**, список сетевых подключения и другим, которые часто бывают полезны при решении проблем и настройке системы.

1.2. Настройка меню Пуск в MS Windows 10

Основные настройки меню пуск можно найти в разделе параметров **Персонализация**, быстро перейти к которому можно, кликнув правой кнопкой мыши по пустому месту рабочего стола и выбрав соответствующий пункт.

Здесь можно отключить показ часто используемых и недавно установленных программ, а также список переходов на них (открывается по нажатию на стрелку справа от названия программы в списке часто используемых).

Также можно включить параметр **Открывать начальный экран в полноэкранном режиме**. При включении этого параметра, меню пуск будет выглядеть почти как начальный экран MS Windows 8.1, что может быть удобно для сенсорных дисплеев.

По нажатии на **Выберите, какие папки будут отображаться в меню Пуск**, вы можете включить или отключить соответствующие папки. Часть папок включите, а часть отключите и *зафиксируйте результат*.

ЧАСТЬ 3. НАВИГАЦИЯ ПО СЕТИ

1. Включить компьютер и загрузить MS Windows.
2. На Рабочем столе компьютера, подключенного к сети, содержится



значок папки **Сеть**, который имеет вид ^{Сеть}. В случае, если таковой значок отсутствует, его можно добавить, вызвав контекстное меню => **Персонализация** => **Темы** => **Параметры значков рабочего стола**, затем появится окно вида, изображенного на рисунке 45. Поставьте «галочку» возле пункта **Сеть** и нажмите кнопку **ОК**. После этого значок **Сеть** появится на Рабочем столе.

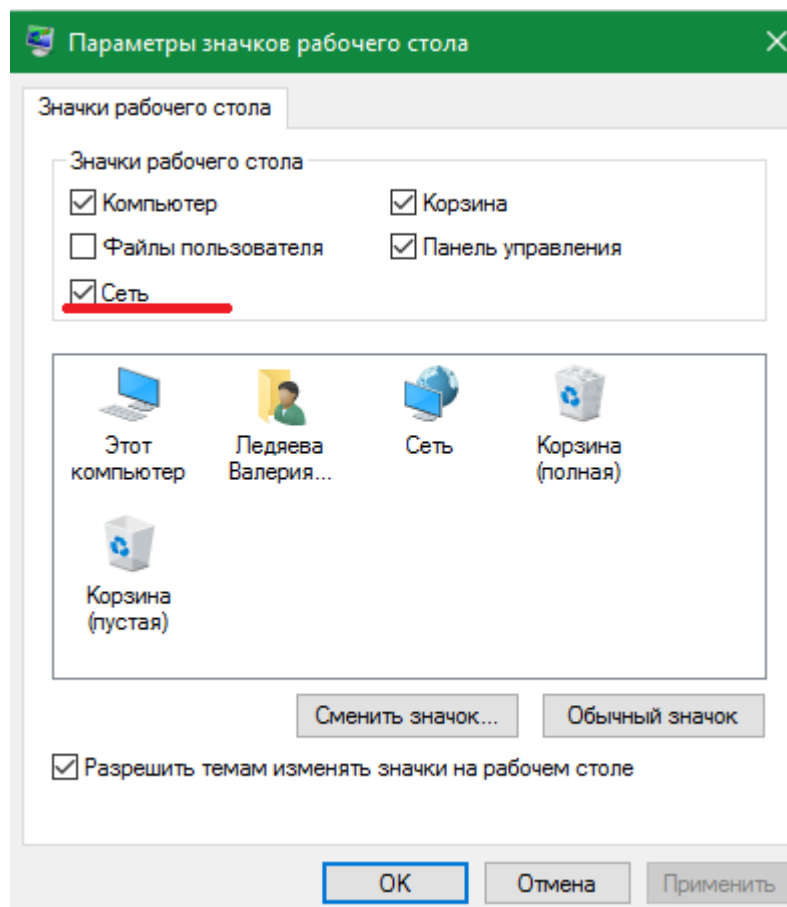


Рис. 45. Параметры значков рабочего стола

Вызвать контекстное меню значка **Сеть**. Применить команду **Свойства**. На экране окно вида, изображенного на рис. 46.

Также окно **Центр управления сетями и общим доступом** можно открыть, нажав на значок сети правой клавишей мыши, в **Области индикаторов** на **Панели задач**, который имеет вид: .

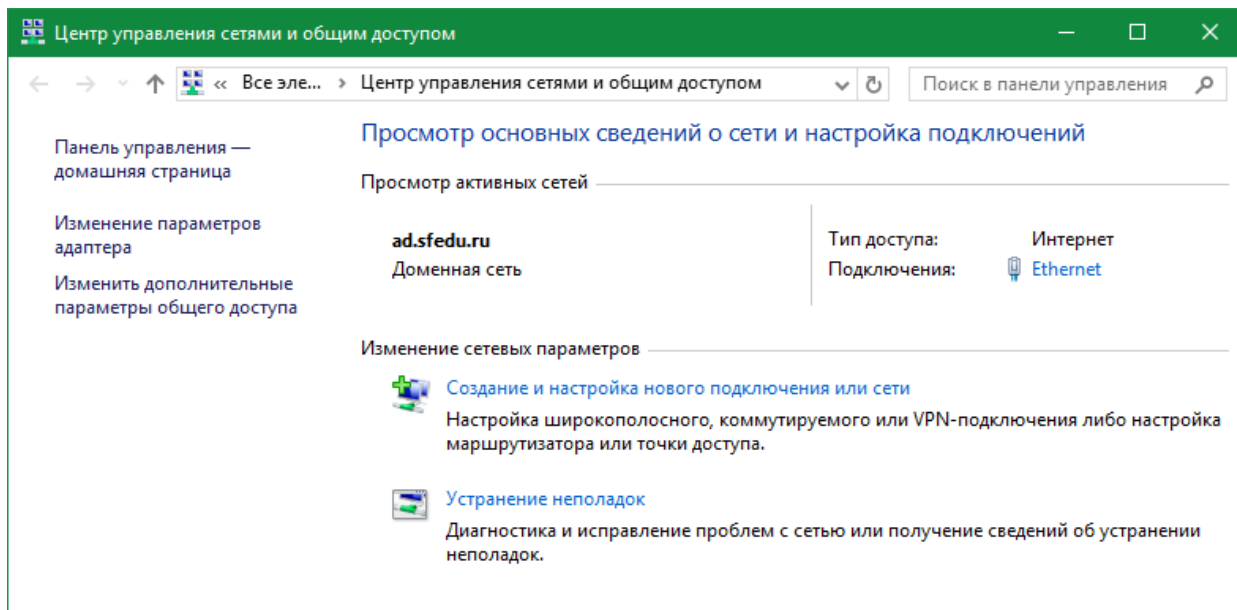


Рис. 46. Центр управления сетями и общим доступом

3.  Значком отображаются отдельные компьютеры, подключенные к сети. При открытии папки **Сеть** в ней отображаются значки компьютеров, входящих в одну группу с данным (рисунок 47).

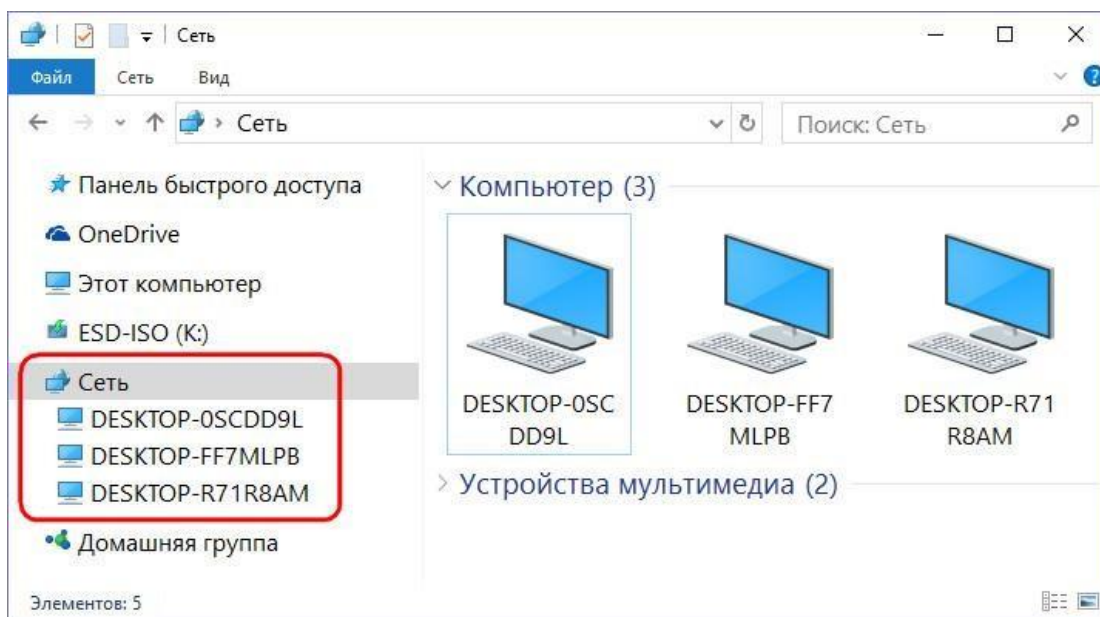


Рис. 47. Папка **Сеть**

4. Упорядочить значки компьютеров, подключенных к сети, по **Рабочей группе**. Найти группу, в состав которой входит **Ваш компьютер**, *зафиксировать* ее имя, имя компьютера, а также имена остальных найденных рабочих групп.

5. Вернуться к окну **Центр управления сетями и общим доступом**. Нажать на ссылку **Подключение: Ethernet**. *Зафиксировать* тип подключения, состояние среды, длительность и скорость передачи данных. Нажать на кнопку **Сведения** и *зафиксировать* информацию из строки IPv4: IP-адрес.

6. Нажать двойным щелчком мыши на любой другой компьютер в сети. Если компьютер доступен, то может оказаться, что нет ресурсов в общем пользовании, тогда в окне не будет содержаться объектов.

Двойным щелчком можно попробовать открыть папки. Если не установлен пароль для доступа, то папка раскроется в окно. Если установлен пароль, то появится окно вида, изображенного на рис. 48. Применить кнопку **Отмена**.

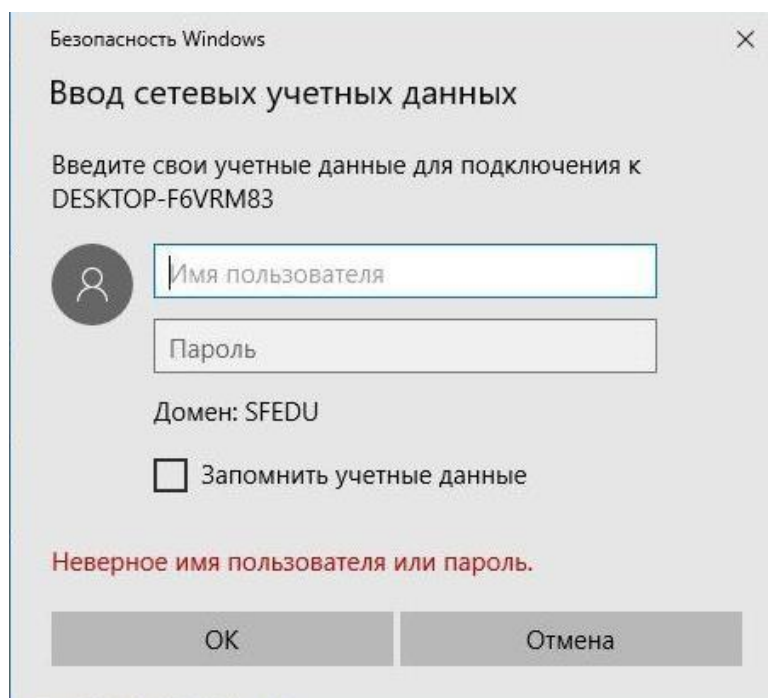


Рис. 48. Ввод сетевого пароля

При попытке получить доступ к рабочей группе может появиться окно вида (рис. 49). Применить кнопку **Отмена**.

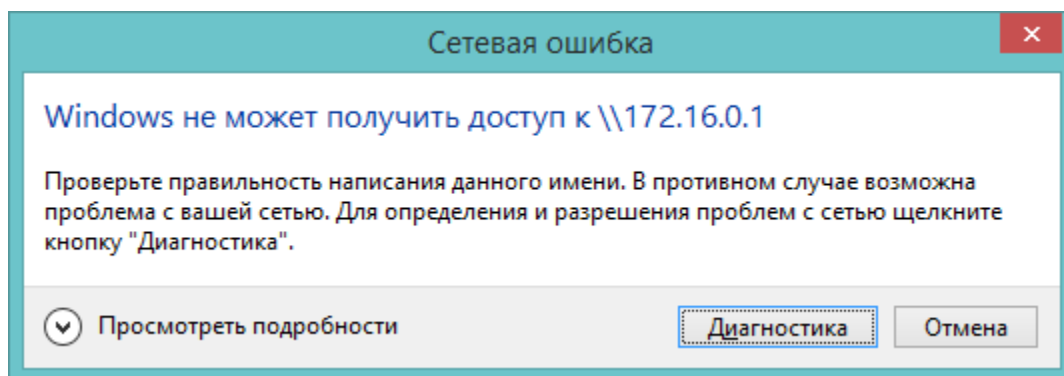


Рис. 49. Сетевая ошибка

Зафиксировать любой из результатов открытия компьютера, находящегося в сети.

ЧАСТЬ 4. ОРГАНИЗАЦИЯ ДОСТУПА К РЕСУРСАМ КОМПЬЮТЕРА, НАХОДЯЩЕГОСЯ В СЕТИ

1. Открыть папку **Этот компьютер**. Вызвать контекстное меню диска **С:.** Применить команду **Доступ**. **Зафиксировать** наличие общего доступа к файлам и папкам. Применить кнопку **ОК**.

2. Для того, чтобы предоставить общий доступ к папке **MS Windows** в сети, кликните правой кнопкой мыши по этой папке и выберите пункт **Свойства** и перейдите к вкладке **Доступ**, на ней нажмите кнопку **Расширенная настройка....**

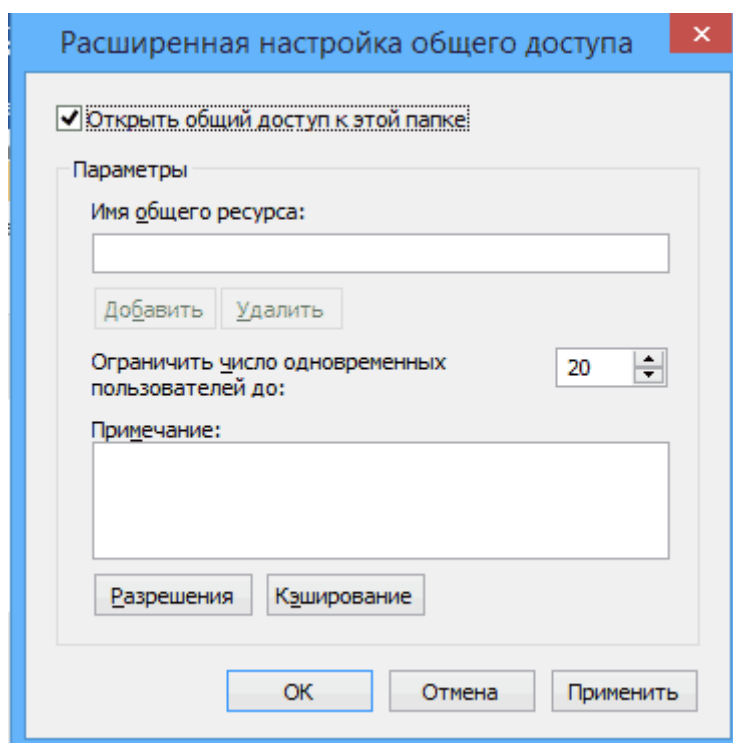


Рис. 50. Расширенная настройка общего доступа

3. Установите отметку **Открыть общий доступ к этой папке**, после чего нажмите **Разрешения**.

Отметьте те разрешения, которые необходимы для этой папки. Если требуется возможность только чтения, можете оставить значения по умолчанию. Примените сделанные настройки. ***Зафиксируйте результат.***

После этого, в свойствах папки откройте вкладку **Безопасность** и нажмите кнопку **Изменить**, а в следующем окне - **Добавить**.

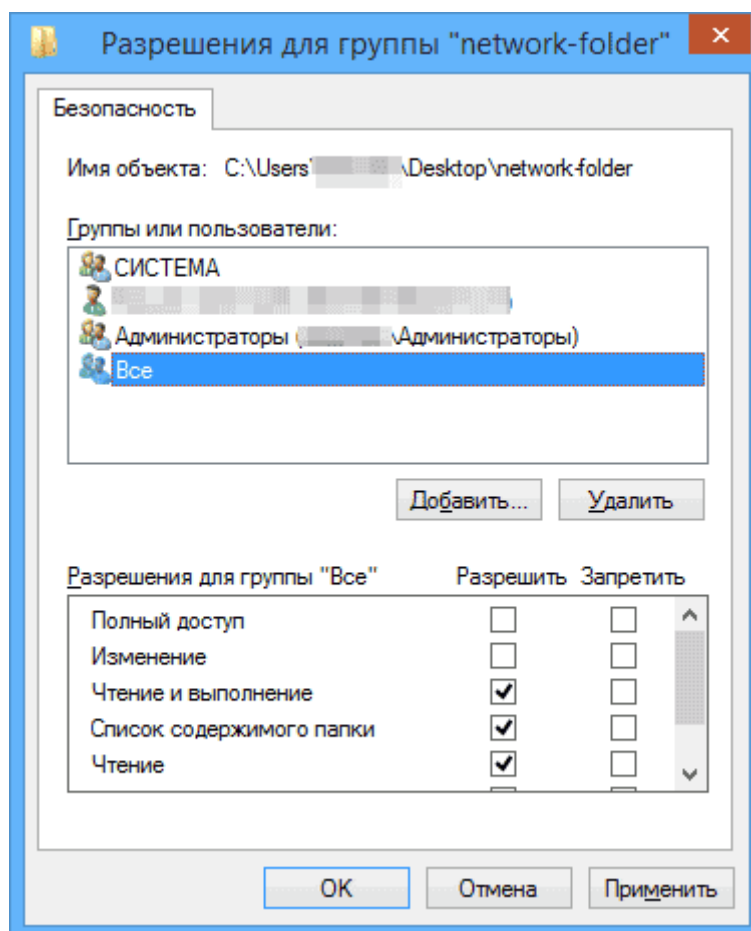


Рис. 51. Расширения для настройки общего доступа

4. Укажите имя пользователя (группы) **Все**, добавьте его, после чего, установите те же разрешения, что устанавливали в предыдущий раз. Сохраните сделанные изменения.

На всякий случай, после всех проделанных манипуляций, имеет смысл перезагрузить компьютер.

ЧАСТЬ 5. РАБОТА С СЕТЕВЫМИ ДИСКАМИ

1. Подключение сетевого диска (т.е. расположенного на удаленном компьютере).

2. Вызвать контекстное меню папки **Этот компьютер**. Вызвать меню **Подключить сетевой диск...** для подключения сетевого диска. На экране появится окно вида, изображенного на рисунке 52.

Сетевой диск (сетевой драйвер) - назначенный логический диск (папка), который служит для хранения «общих» файлов, доступных для всех пользователей, на других персональных компьютерах, включенных в общую сеть.

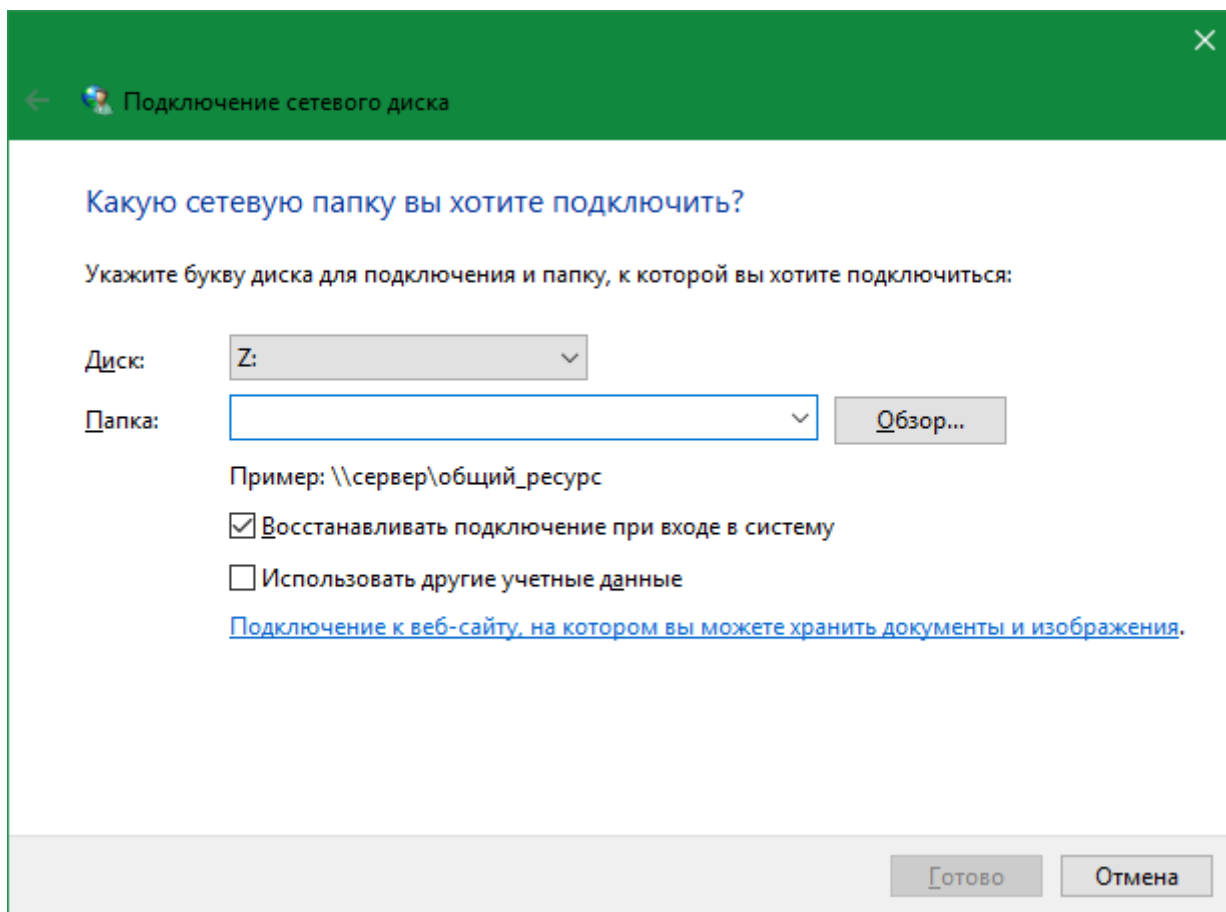


Рис. 52. Подключение сетевого диска

3. Указать путь для организации доступа к диску (путь к папке), применить кнопку **Готово**.

Посмотреть, как изменилось содержание папки **Этот компьютер**. **Зафиксировать результат**. Двойным щелчком раскрыть окно папки сетевого диска. Закрыть окна папок сетевого диска и **Этот компьютер**. Отключить сетевой диск.

4. Для того, чтобы отключить сетевой диск, есть способ через открытую папку **Этот компьютер**. В строке меню выбрать пункт **Компьютер** и выбрать **Подключить сетевой диск => Отключить сетевой диск**.

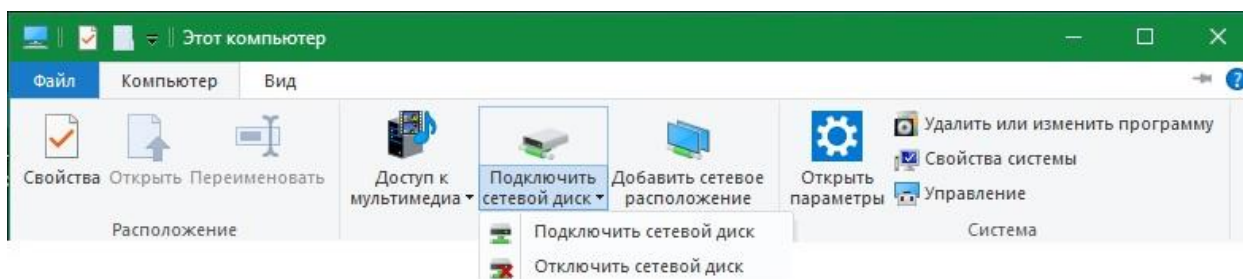


Рис. 53. Отключение сетевого диска

5. Закрывать все окна. Выключить компьютер.

В результате выполнения работы необходимо знать следующее:

1. Перемещение и изменение размеров **Панели задач**.
2. Изменение состава и свойств **Панели задач**.
3. Виды расположения окон и управление ними.
4. Добавление и удаление пунктов в **Главное меню**.
5. Поиск файлов по различным критериям.
6. Изменение цветовой гаммы **Главного меню** и **Панели задач**.
7. Способы отображения рабочих групп и компьютеров в папке **Сеть**.
8. Принципы навигации по сети. Доступ к удаленным ПК.
9. Работа с сетевыми дисками.
10. Организация доступа к ресурсам компьютера (дискам, папкам), ограничение прав доступа.
11. Типы доступа к ресурсам компьютера.

Содержание отчета

1. Часть 1 пункт 3.2 – установка цветовой гаммы.
2. Часть 1 пункт 4.3 - включение и выключение системных значков.
3. Часть 1 пункт 5.3 - добавить вариант из списка из меню **Панели**.
4. Часть 1 пункт 6.3 - переместите **Панель задач**, увеличьте ее размер, используйте маленькие кнопки на **Панели задач**.
5. Часть 1 пункт 9.4 – закрепить/открепить ярлыки и папки на **Панели задач**.
6. Часть 1 пункт 10.2 - расположить окна, используя меню **Панели задач**.
7. Часть 1 пункт 11 – поиск файлов.
8. Часть 1 пункт 11.2 – поиск с запросом *.txt.
9. Часть 1 пункт 11.3 - зафиксировать количество найденных файлов после введения условия ???.*.
10. Часть 1 пункт 11.4 – результат поиска: за период с 01.09. по 01.10. текущего года, за последние два месяца, за последнюю неделю.
11. Часть 2 пункт 1.1 – добавление ярлыка в меню **Пуск**.
12. Часть 2 пункт 1.2 – включение/отключение папок в меню **Пуск** в правой части меню.

13. Часть 3 пункт 4 – зафиксировать **Рабочую группу** вашего компьютера в сети.

14. Часть 3 пункт 5 - зафиксировать тип подключения, состояние среды, длительность, скорость передачи данных и информацию из строки IPv4.

15. Часть 3 пункт 6 - результат открытия компьютера, находящегося в сети.

16. Часть 4 пункт 1 - зафиксировать наличие общего доступа к файлам и папкам.

17. Часть 4 пункт 3 - открыть общий доступ к папке.

18. Часть 5 пункт 3 – подключение сетевого диска.

Оценка	Отлично	Хорошо	Удовлетворительно	Неудовлетворительно
Балл	1 – 0,85	0,84 – 0,71	0,7 – 0,6	менее 0,6

«СЕВЕРО-КАВКАЗСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Кафедра инфокоммуникаций

Методическое руководство
к выполнению лабораторных работ по курсу
«Операционные системы»

**Лабораторная работа №3. Настройка сетевых параметров
в Windows**

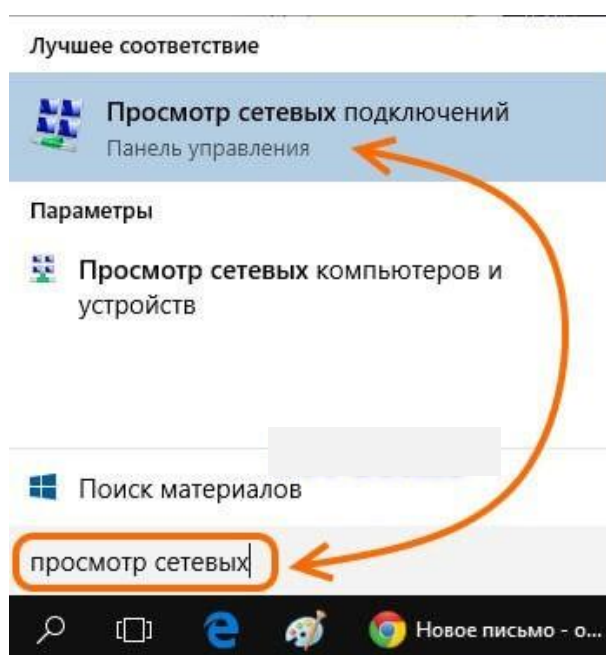
1. Протокол IP версии 4 (TCP/IPv4)

Настройка сетевых параметров осуществляется для каждого сетевого адаптера, подключенного к сети. Для доступа к сетевому адаптеру в **Windows 10** необходимо:

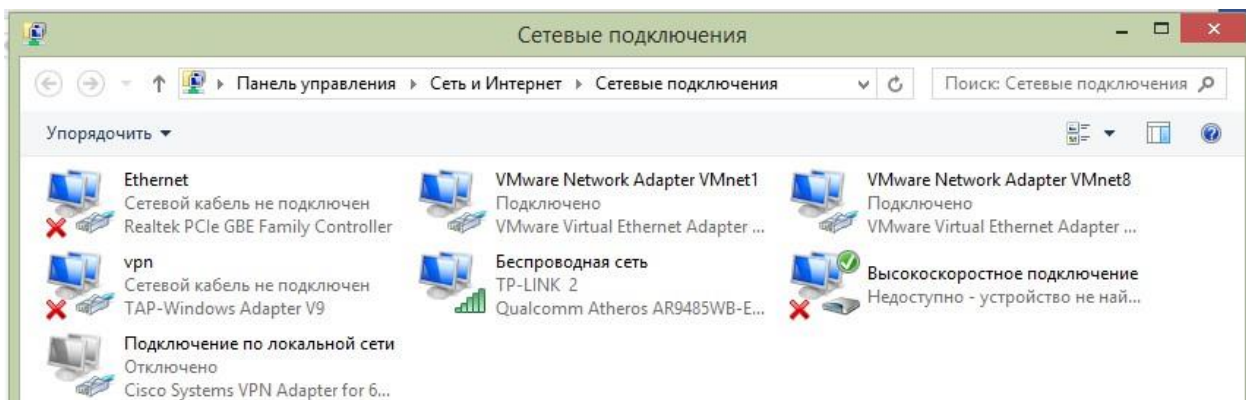
1. Нажимаем кнопку Пуск и в строке поиска вводим слова:

Просмотр сетевых подключений

Результат должен получиться вот такой:

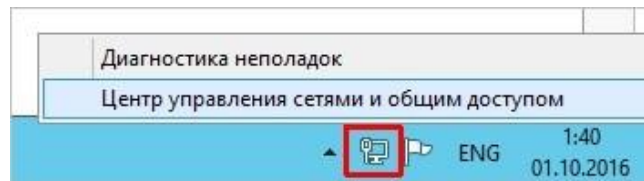


2. Кликаем на значок из панели управления и нам открываем окно «сетевые подключения Windows 10»:



Для версий Windows 7, 8, 8.1 необходимо:

1. Находим в правом нижнем углу иконку сети - кликаем по ней правой кнопкой мыши и выбираем **Центр управления сетями и общим доступом**:

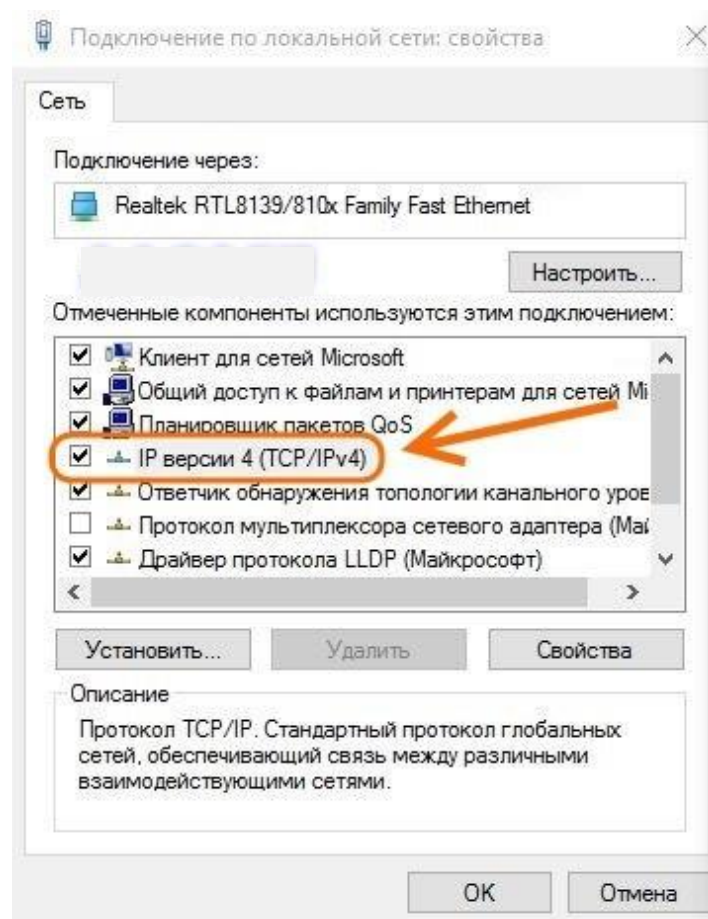


2. В левой части открывшегося окна кликаем по **Изменение параметров адаптера**:



Дальнейшие действия не отличаются для разных версий Windows.

3. Выбираем нужное сетевое подключение и нажимаем на нём правой кнопкой мыши. Откроется окно свойств. Это основные сетевые параметры адаптера в Windows 10:

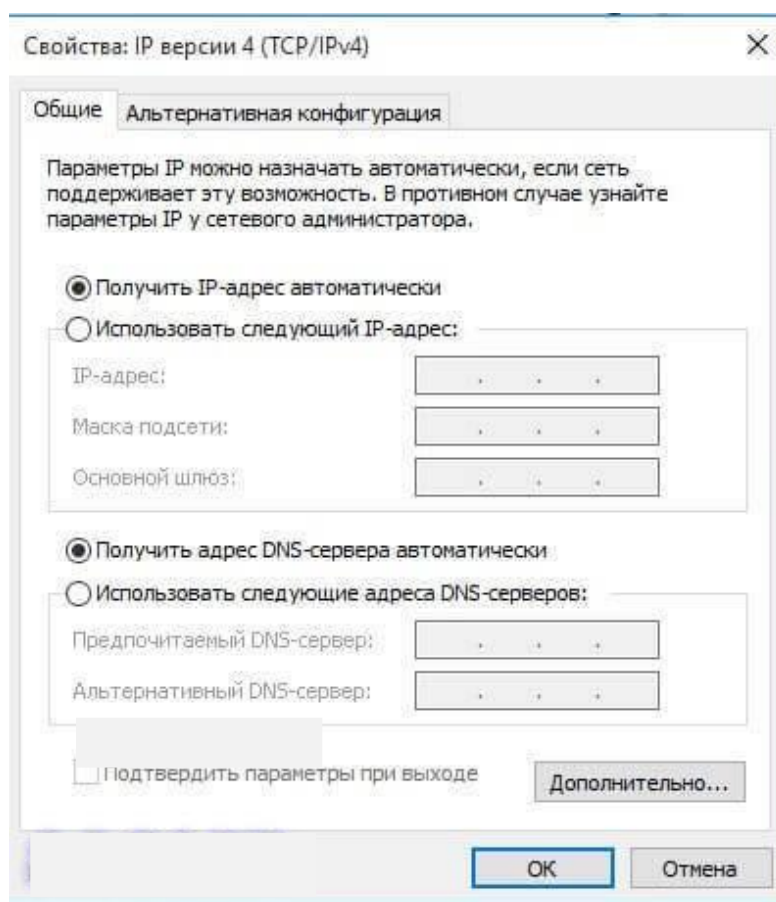


4. Теперь надо найти параметр **IP версии 4(TCP/IPv4)** и кликнуть на нём дважды левой кнопкой мышки. Так мы попадаем в конфигурацию основного сетевого протокола IP. Вариантов его настройки может быть два:

1 — динамически IP-адрес.

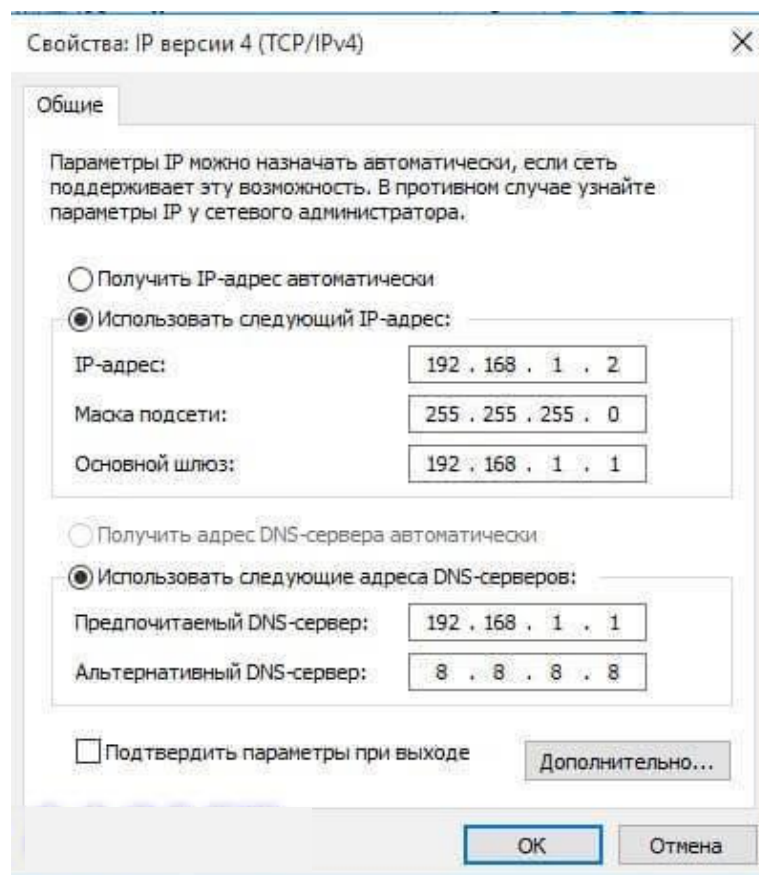
Такой вариант актуален, когда в локальной сети работает DHCP-сервер и компьютер уже от него получает свой IP-адрес. Он используется обычно при подключении ПК к домашнему WiFi-роутеру или к сети оператора связи.

Конфигурация протокола в этом случае выглядит так:



То есть все адреса система получает автоматически от специального сервера.

2 — статический IP-адрес. В этом случае IP адрес требуется прописать статически, то есть этот адрес будет закреплён именно за этим компьютером на постоянной основе. Выглядит это так:

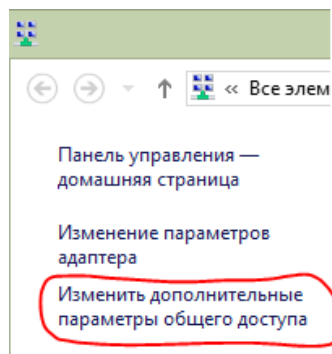


Какие же адреса надо вписывать в поля? Смотрите, на скриншоте выше представлен вариант с подключением к роутеру или модему у которого выключен DHCP-сервер. IP шлюза — это адрес самого роутера в сети. Он же будет использоваться в качестве основного DNS. Вторичным DNS можно указать сервер провайдера, либо публичные ДНС серверы Гугл (8.8.8.8) или Яндекс (77.88.8.8). Маска, используемая в домашних сетях в 99 случаях из 100 — обычная, 24-битная: 255.255.255.0. IP-адрес надо выбрать из подсети шлюза. То есть если шлюз 192.168.1.1, то у компьютера можно брать любой от 192.168.1.2 до 192.168.1.254. Главное, чтобы он не был занят чем-нибудь ещё. Нажимаем на ОК и закрываем все окна!

2. Общий доступ

Настройка этих сетевых параметров отвечает за доступ к компьютеру из сети. Чтобы сюда попасть в Windows 10 надо в разделе Сеть и Интернет выбрать свой адаптер (WiFi или Ethernet) и кликнуть на значок «Изменение

расширенных параметров общего доступа». В других версиях Windows необходимо использовать **Центр управления сетями и общим доступом**, в левой части которого щелкнуть по ссылке **Изменить дополнительные параметры общего доступа**.



Откроется вот это окно:

Изменение параметров общего доступа для различных сетевых профилей

Windows создает отдельный сетевой профиль для каждой используемой сети. Для каждого профиля вы можете выбрать особые параметры.

Частная (текущий профиль) ⌵

Сетевое обнаружение ⌵

Если включено сетевое обнаружение, этот компьютер может видеть другие компьютеры и устройства в сети и виден другим компьютерам.

☒ Включить сетевое обнаружение
☒ Включить автоматическую настройку на сетевых устройствах
☐ Отключить сетевое обнаружение

Общий доступ к файлам и принтерам ⌵

Если общий доступ к файлам и принтерам включен, то файлы и принтеры, к которым разрешен общий доступ на этом компьютере, будут доступны другим пользователям в сети.

☒ Включить общий доступ к файлам и принтерам
☐ Отключить общий доступ к файлам и принтерам

Подключения домашней группы ⌵

Обычно подключениями к другим компьютерам домашней группы управляет Windows. Однако если вы используете одну и ту же учетную запись и пароль на всех компьютерах, можно использовать ее для домашней группы.

☒ Разрешить Windows управлять подключениями домашней группы (рекомендуется)
☐ Использовать учетные записи пользователей и пароли для подключения к другим компьютерам

Гостевая или общедоступная ⌵

Все сети ⌵

Сохранить изменения Отмена

Здесь Вы можете увидеть настройки сетевых параметров доступа для нескольких профилей: Частная, Гостевая или все сети. Выбираете тот, у которого в конце стоит пометка (текущий профиль). Первым идёт **Сетевое обнаружение**. Он отвечает за то, видно ли Ваш ПК из сети или нет. Если Вы подключены к локальной сети дома или на работе, то лучше его оставить включенным. А вот когда комп подключен к сети Интернет напрямую, то для избежания угроз и атак, обнаружение лучше отключить. Следующим идёт **Общий доступ к Файлам и принтерам**. Если он включен, то к принтеру, который подсоединён к Вашему ПК, сможет подключиться и использовать любой желающий. Для домашней сети это не играет роли, а вот в корпоративной или общественной лучше будет его отключить. Последний параметр — **Подключение домашней группы**. Он отвечает за гостевой доступ из сети к компьютеру. Если Вы разрешаете Windows управлять подключениями, то доступ будет осуществляться через учётную запись Гость. В домашней сети это удобнее. Для других — лучше использовать учётные записи пользователей, чтобы кто угодно не смог к Вам зайти. Сохраняем изменения.

3. Настройка брандмауэра Windows

С массовым переходом пользователей на Windows 7/8/10 мы столкнулись с проблемой диагностики работы сети. Вся проблема заключается в том что в стандартном брандмауэре Windows 7/8/10 запрещен входящий пинг.

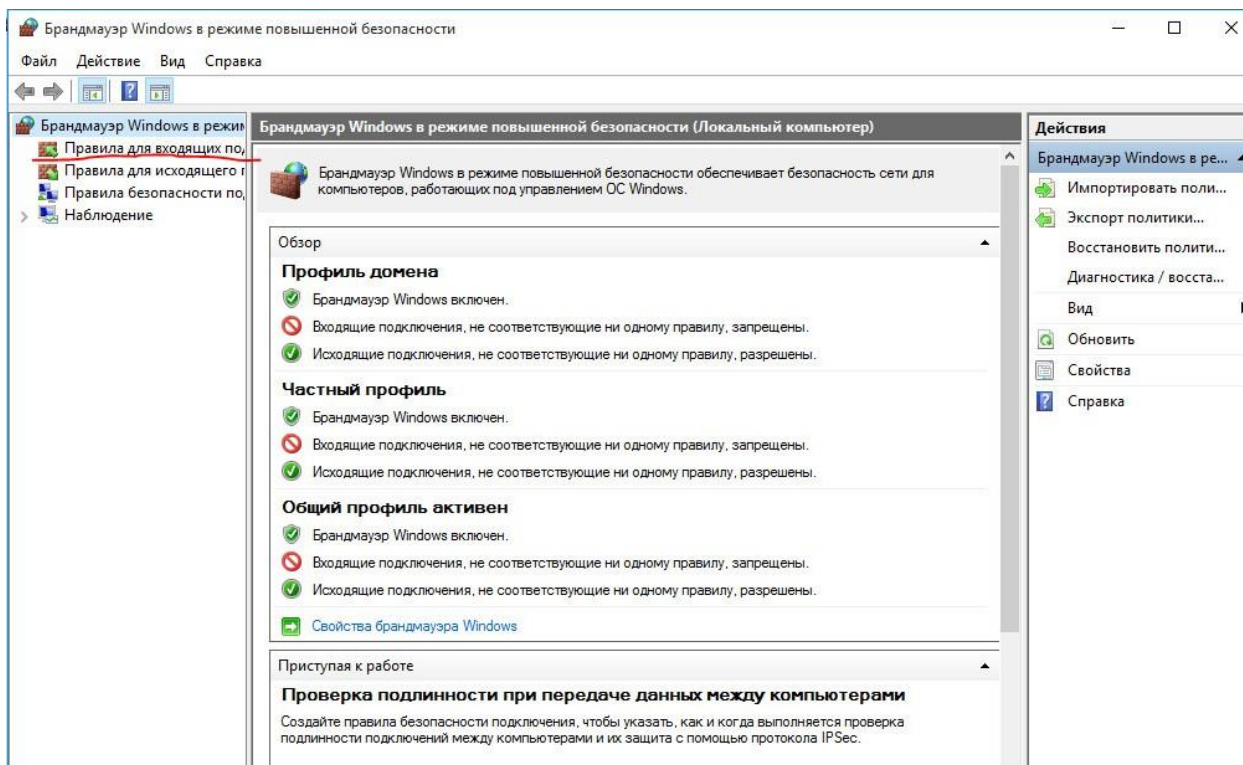
Пинг - затраченное время на передачу пакета информации в компьютерных сетях от клиента к серверу и обратно от сервера к клиенту. Данный метод позволяет определять двусторонние задержки по маршруту и частоту потери пакетов, то есть косвенно определять загруженность на каналах передачи данных и промежуточных устройствах.

Ниже приведена инструкция как же разрешить входящий пинг.

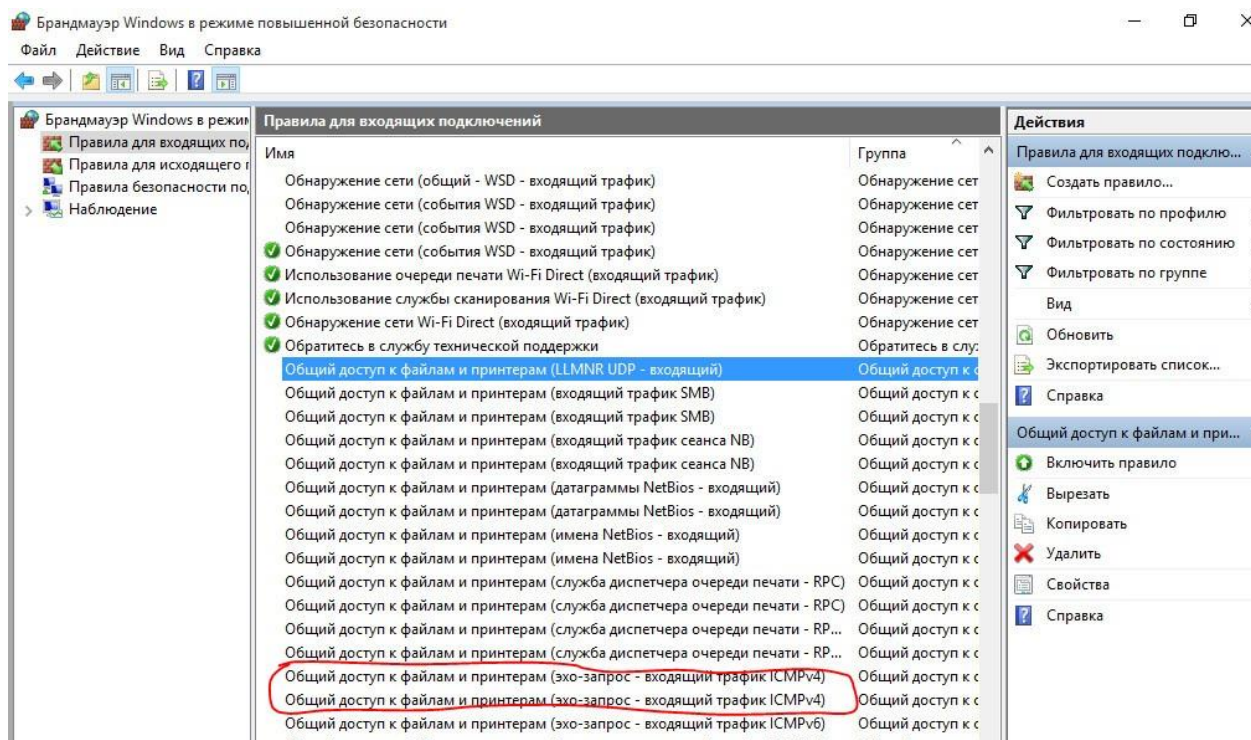
Зайдите в «Пуск» -> «Панель управления» затем «Брандмауэр Windows» -> «Дополнительные параметры». Либо в строке поиска набрать Брандмауэр Windows

и щелкнуть по ссылке «Дополнительные параметры».

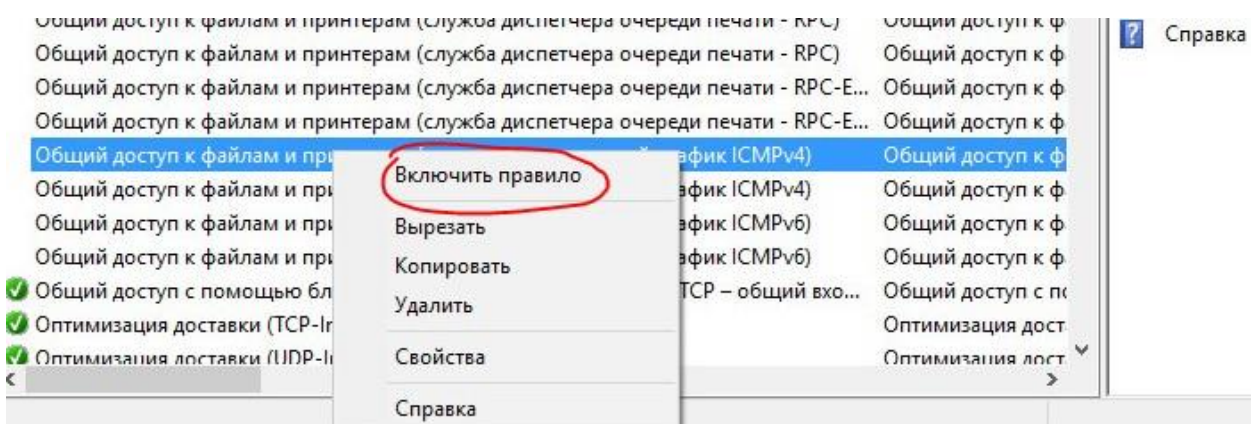
Откроется диалоговое окно



Далее необходимо проверить наличие правила для входящих подключений и включить его. Правило, разрешающее ответ на входящий пинг, называется «Общий доступ к файлам и принтерам (эхо-запрос – входящий трафик ICMPv4)».



В списке их может быть несколько, для каждого сетевого профиля. Чтобы включить правило, необходимо щелкнуть правой кнопкой мыши по нужному правилу и выбрать пункт «Включить правило».

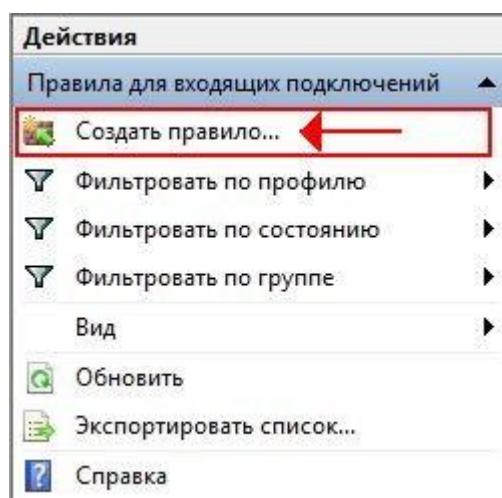
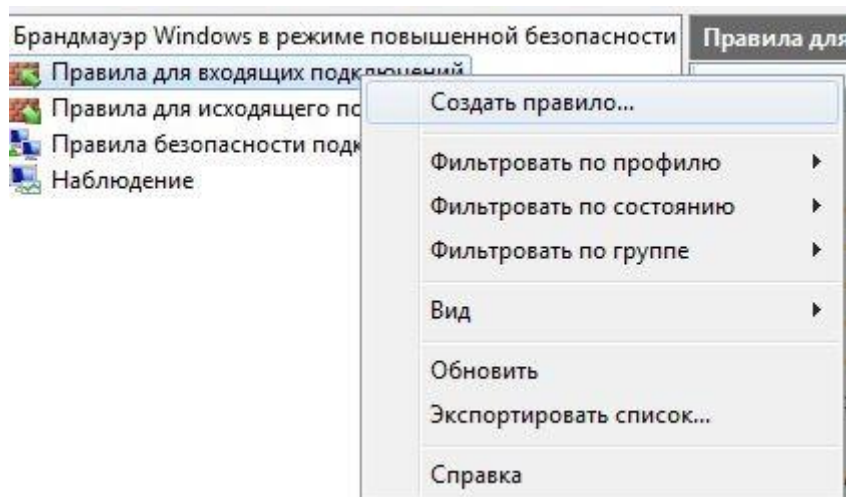


Создание нового правила

Если правила, разрешающего ответ на входящий пинг нет, то его можно создать самостоятельно. Для этого необходимо:

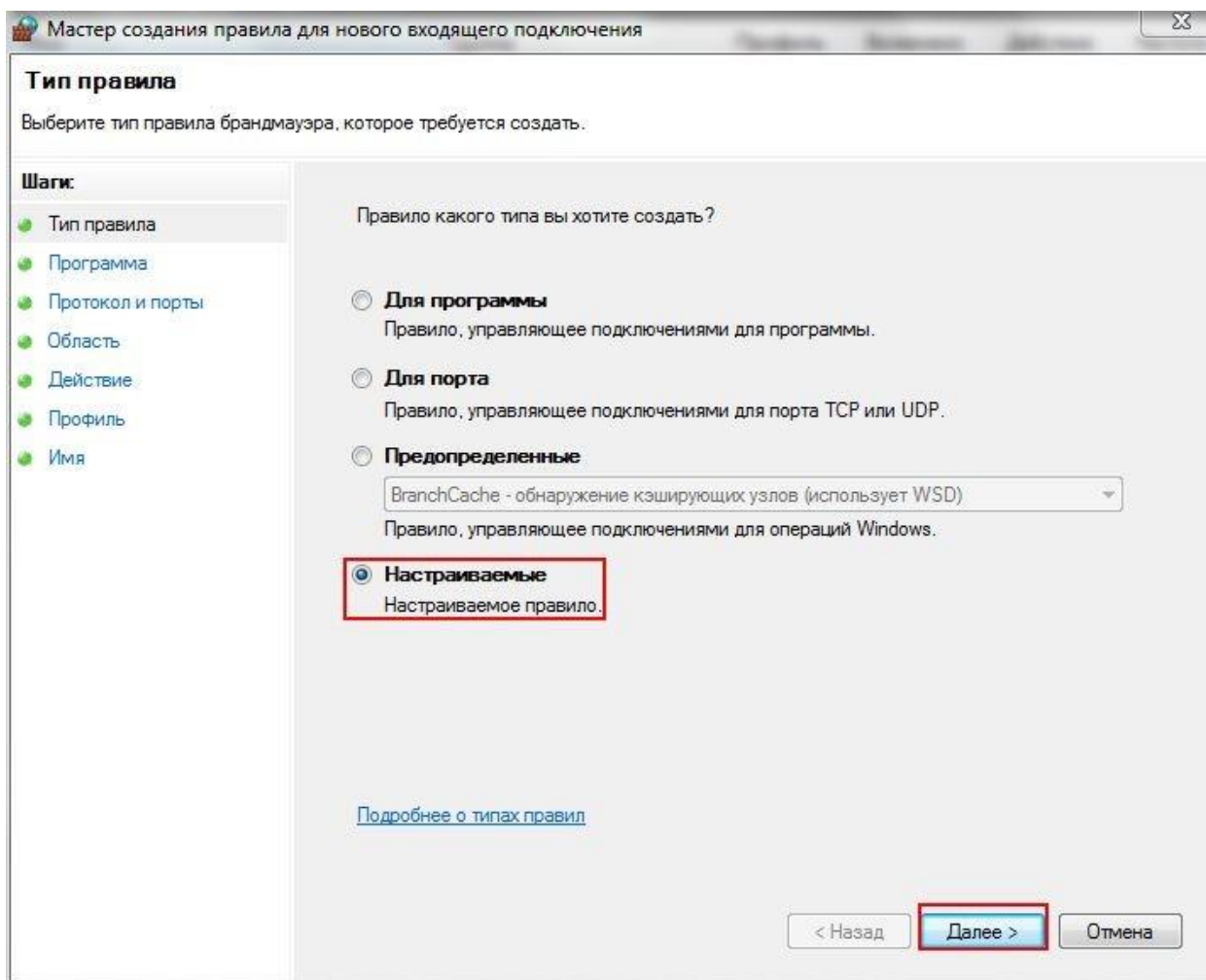
Шаг №1

В левой колонке нажмите правой кнопкой мыши на пункте «Правила для входящих подключений» и затем выберите пункт «Создать правило»



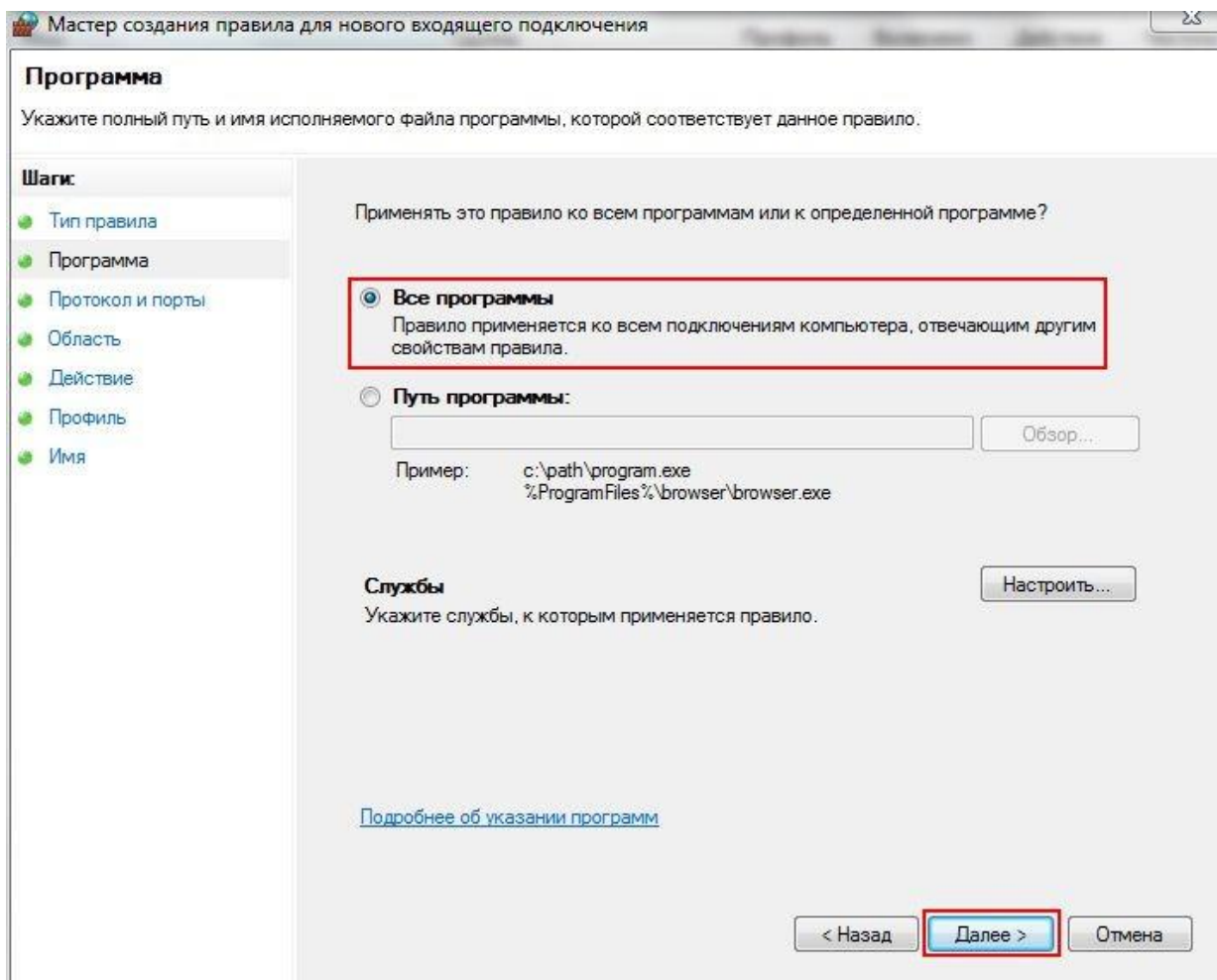
Шаг №2

На странице «Тип правила» выберите опцию «**Настраиваемые**».
Нажмите «Далее»



Шаг №3

На странице «Программа» выберите опцию «Все программы» и нажмите «Далее».



Шаг №4

На странице «**Протокол и порты**» нажмите по стрелке вниз в списке «**Тип протокола**» и выберите опцию «**ICMPv4**».

Затем нажмите кнопку «**Настроить**». В диалоговом окне «**Параметры настройки ICMP**» выберите опцию «**Определенные типы ICMP**». Затем поставьте флажок в строке «**Эхо запрос**». Нажмите **Далее**.

Протокол и порты

Укажите протоколы и порты, к которым применяется данное правило.

Шаги:

- Тип правила
- Программа
- Протокол и порты
- Область
- Действие
- Профиль
- Имя

Укажите порты и протоколы, к которым применяется это правило.

Тип протокола: ICMPv4

Номер протокола: 1

Локальный порт: Все порты

Пример: 80, 443, 5000-5010

Удаленный порт: Все порты

Пример: 80, 443, 5000-5010

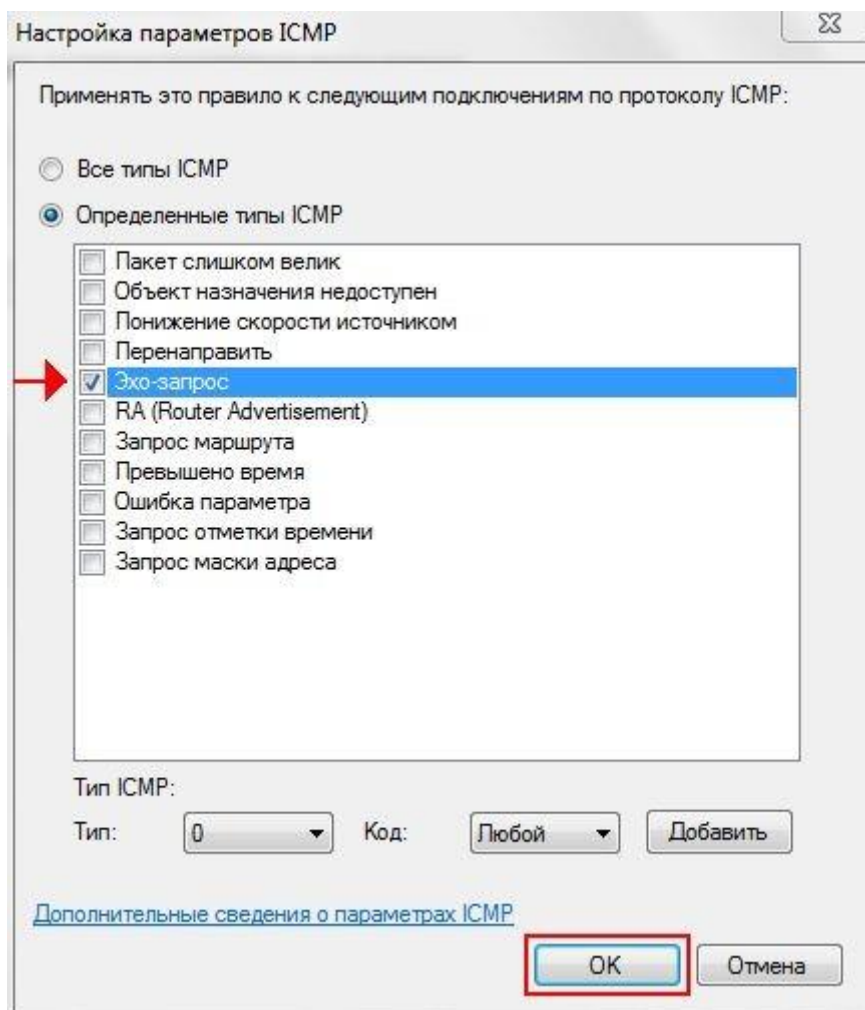
Параметры протокола ICMP: Настроить...

[Дополнительные сведения о протоколах и портах](#)

< Назад

Далее >

Отмена



Шаг №5

Нажмите **Далее** на странице **Протокол и порты**.

В диалоговом окне **«Область»** примите умолчания для удаленных и локальных IP адресов, это будет значение **«Любой IP адрес»**. Нажмите **«Далее»**.

Мастер создания правила для нового входящего подключения

Область

Укажите локальный и удаленный IP-адреса, к которым применяется данное правило.

Шаги:

- Тип правила
- Программа
- Протокол и порты
- Область**
- Действие
- Профиль
- Имя

Укажите локальные IP-адреса, к которым применяется данное правило.

☒ Любой IP-адрес

☐ Указанные IP-адреса:

Добавить...
Изменить...
Удалить

Настройка типов интерфейсов, к которым применимо данное правило: Настроить...

Укажите удаленные IP-адреса, к которым применяется данное правило.

☒ Любой IP-адрес

☐ Указанные IP-адреса:

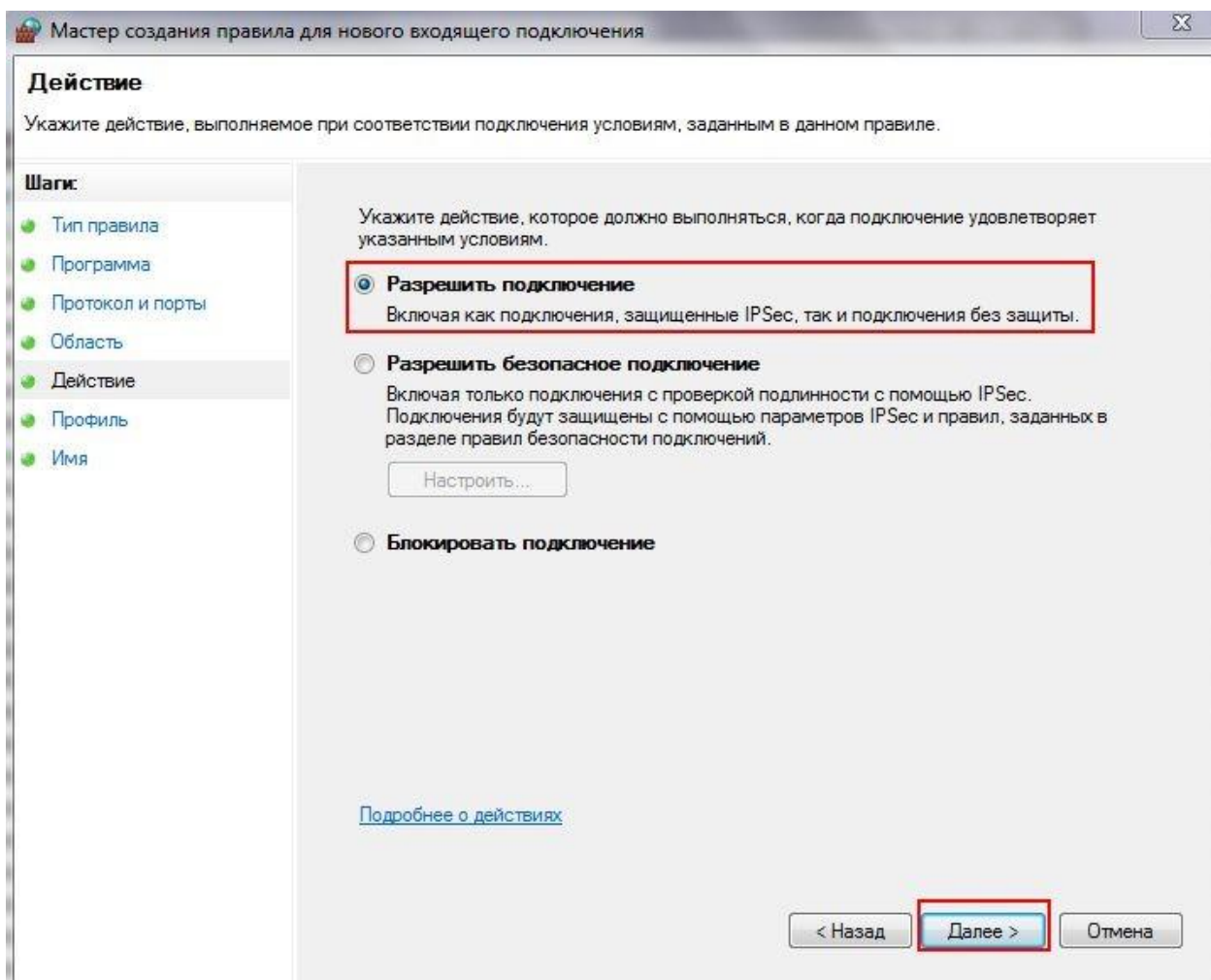
Добавить...
Изменить...
Удалить

[Дополнительные сведения об указании областей](#)

< Назад **Далее >** Отмена

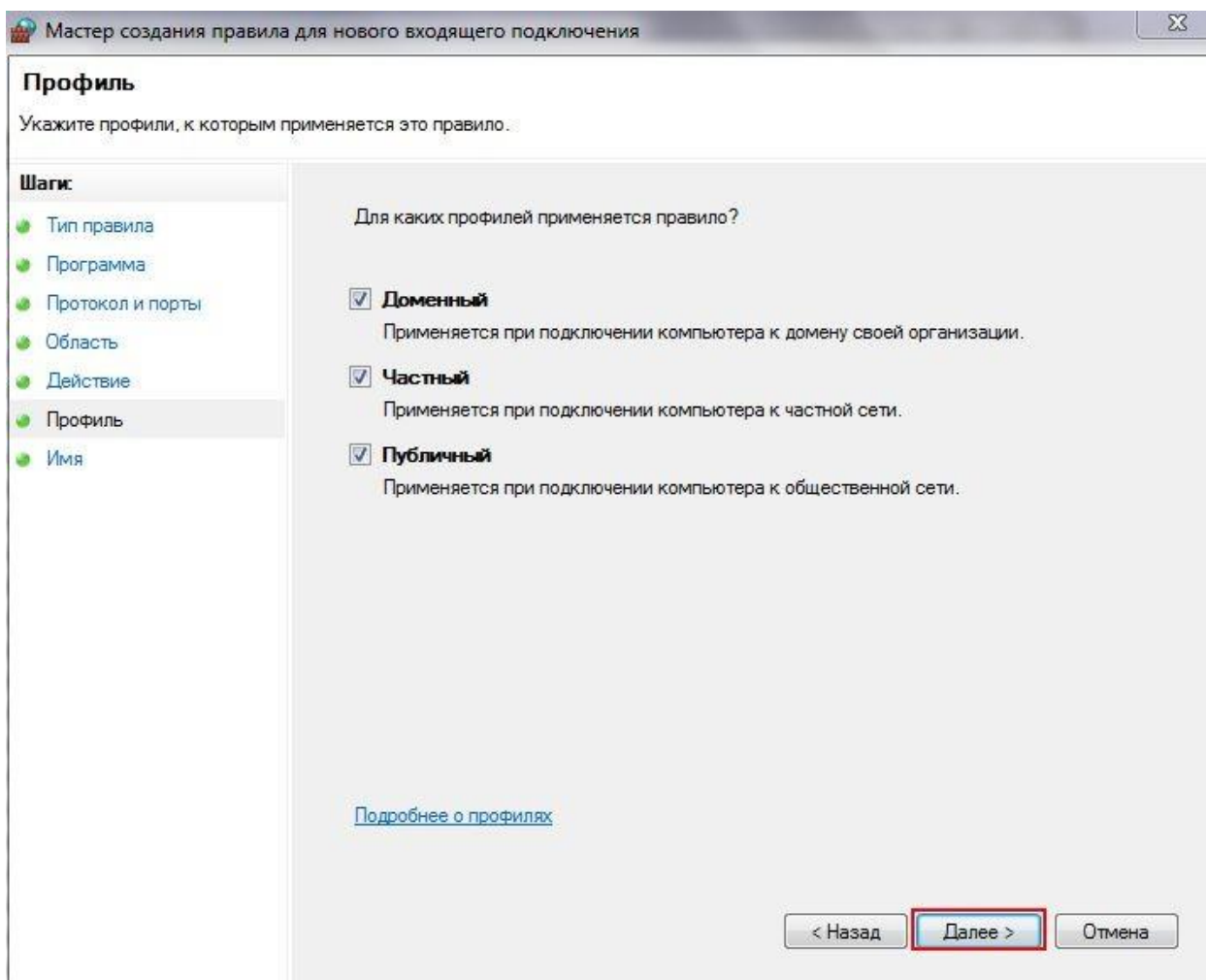
Шаг №6

На странице «Действие» выберите опцию «Разрешить подключение» и нажмите «Далее».



Шаг №7

На странице «Профиль» нажмите «Далее».



Шаг №8

На странице «Имя» укажите название правила. В этом примере мы назвали правило «Разрешить пинг». Нажмите «Готово».

Мастер создания правила для нового входящего подключения

Имя

Укажите имя и описание данного правила.

Шаги:

- Тип правила
- Программа
- Протокол и порты
- Область
- Действие
- Профиль
- Имя

Имя:
Разрешить пинг

Описание (необязательно):

< Назад **Готово** Отмена

Если вы сделали все правильно, то вы должны увидеть «**Разрешить пинг**» в списке входящих правил.

4. Серверы DNS

Для снижения количества ручных операций в целях разрешения имен существуют специальные серверы — DNS-серверы (Domain Name System). Серверы DNS обеспечивают получение доменного имени по запросу на основе IP-адреса, и наоборот. Поэтому указание адреса сервера DNS — это одна из основных настроек протокола TCP/IP, необходимых для работы в Интернете.

ЗАМЕЧАНИЕ

Если в настройках не указан IP-адрес сервера DNS, то пользователь не будет полноценно работать в Интернете, поскольку не сможет переходить по ссылкам, в которых присутствует доменное имя. А это практически все ссылки на информационных серверах.

Адрес сервера DNS обычно назначается автоматически при инициализации протокола IP. Имена серверов DNS сообщаются DHCP-

серверами. Обычно указывается несколько DNS-серверов, чтобы система могла использовать второй сервер при временной недоступности первичного DNS.

Основные понятия DNS

DNS (Domain Name System, система доменных имен) — это служба разрешения имен в сетях на основе протокола TCP/IP. Для уверенной работы с DNS необходимо четко представлять себе, что означают те или иные термины.

□ Зоны DNS.

Зона DNS — это часть пространства имен, для которого DNS-сервер может выполнять операции разрешения имен. Существуют зоны прямого и обратного просмотра, которые на практике для удобства называют *прямыми* и *обратными* зонами.

Прямая зона позволяет по имени системы получать ее IP-адрес, *обратная* — по IP-адресу "выдает" информацию об имени хоста. Поэтому если нужно по имени компьютера узнать его адрес, то говорят о *прямом разрешении имени*. Если по IP-адресу хотят получить имя компьютера, то в этом случае происходит *обратное разрешение имени*. Строго говоря, если в DNS зарегистрировано прямое разрешение имени, то должно быть и обратное.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если ваша организация зарегистрировала на свое имя домен, то для нормальной работы почтового сервера необходимо зарегистрировать обратное разрешение имени. Проверьте (по протоколу telnet) ответ почтового сервера на обращение "Hello" и зарегистрируйте это имя в обратной зоне. Владельцами обратных зон являются, обычно, провайдеры. Поэтому именно к ним и нужно обращаться с подобной просьбой.

Для разрешения обратных имен в домене самого верхнего уровня создана зона **in-addr.arpa**. Названия зон обратного просмотра формируются с указанием этого имени и добавлением к нему слева имени трех октетов адреса сети в обратном порядке. Например, для сети 195.161.192.0/24 имя обратной зоны будет **192.161.195.in-addr.arpa**.

□ Первичная и вторичная зоны.

У создаваемых записей DNS должен быть один "хозяин". Чтобы все записи были корректны, их необходимо вносить на одном DNS-сервере. В этом случае говорят, что на таком DNS-сервере расположена *первичная* зона. Для отказоустойчивости на других серверах можно создать копии этой зоны. Такие зоны будут называться *вторичными*. Вторичная зона содержит те же записи, что и первичная, но в нее нельзя вносить изменения или добавлять новые записи. Эти операции можно делать только для первичной зоны.

ЗАМЕЧАНИЕ

В случае домена Windows 200x и использования зоны DNS, интегрированной со службой каталогов, изменения можно вносить на любом DNS-сервере такой зоны.

☐ **Серверы имен зоны.**

Для каждой первичной зоны можно создать сколько угодно копий на других серверах. Принято определять серверы имен, информация которых "официальна". Такие серверы называют NS-записями соответствующего домена. Обычно для каждого домена создается два или три NS-сервера. Если ответ на запрос разрешения имени получен от NS-сервера, то он считается авторизованным, другие серверы возвращают неавторизованные ответы (принципиально возможна ситуация, что информация с таких серверов уже устарела).

ПРИМЕЧАНИЕ

Для обновления записей DNS на клиентских компьютерах следует очистить кэш DNS-записей (ipconfig /flushdns).

☐ **Передача зон.**

Так называется специальная операция копирования всех записей данной зоны с одного DNS-сервера на другой. По соображениям безопасности часто передача зон разрешается только на заранее определенный администратором системы список IP-адресов DNS-серверов.

☐ **Делегирование зон.**

Если на DNS-сервере создана, например, прямая зона для домена **test.local**, то запись о домене третьего уровня **level3.test.local** должна содержаться на этом же сервере. Если географически домен

level3.test.local удален от основного домена, то поддержание записей о его зоне на DNS-сервере становится не очень удобным. Проще поручить администратору этого домена вносить изменения в DNS-записи самостоятельно с помощью делегирования зоны. При делегировании DNS-сервер создает у себя запись, указывающую, что запросы разрешения имени для этой зоны должны перенаправляться на другой DNS-сервер, на который произведено *делегирование зоны*.

□ **Stub-зоны (зона-заглушка).**

При делегировании зоны на исходном сервере сохраняется информация о NS-сервере делегированной зоны. Поскольку администратор делегированной зоны может изменять ее DNS-записи, то он может и сменить записи NS-сервера. Если соответствующее изменение не будет внесено на сервер, который осуществляет делегирование, то процесс разрешения имен нарушится (основной сервер по-прежнему будет отправлять запросы на несуществующий уже адрес, в результате будет формироваться неверный ответ).

Для исправления подобной ситуации введено понятие *stub-зоны*. При создании stub-зоны в ней определяются NS-записи делегированной зоны. Причем если администратор делегированной зоны меняет эти записи, то соответствующие изменения вносятся и в записи stub-зоны. В результате гарантируется целостность процесса разрешения имен.

□ **Зона "точка".**

Домен самого верхнего уровня, как уже писалось, принято называть именем "точка". Если в DNS создать зону "точка", то это будет фактически означать, что данный сервер является корневым в структуре DNS, т. е. он должен разрешать самостоятельно любые запросы имен. Если этот DNS-сервер не может разрешить имя, то его ответ будет гласить, что такого хоста не существует.

Основные типы записей DNS

При создании первичной зоны для своего домена следует обратить внимание на создание некоторых специальных записей ресурсов (resource records), которые полезны для получения информации общего типа.

- **SOA (Start of Authority).**

Серийный номер зоны. В DNS автоматически увеличивается при любом изменении записей зоны. Используется в операциях переноса зон (если номер изменился, то происходит обновление записей вторичной зоны). На практике принято этот номер формировать на основе даты последнего изменения: год-месяц-день-(время), например, так: 20090810.

- **NS (Name Server).**

Адреса "официальных" серверов имен данной зоны. Эти серверы возвращают *авторизованные* ответы.

- **RP (Responsible Person).**

Адрес электронной почты лица, ответственного за внесение изменений в записи зоны. Наличие записи и поддержание ее актуальности желательно, чтобы при возникновении каких-либо вопросов по домену организации, у специалистов были реальные контактные данные. Обратите внимание, что символ 0 адреса электронной почты заменяется на точку.

- **A (Host Address).**

Эта запись содержит информацию об имени системы и ее IP-адресе. Именно этот тип записи добавляется в DNS- сервер при регистрации хостов.

- **PTR (Pointer, указатель).**

Так называется запись в обратной зоне. Настройками DNS локальных доменов обычно предусматривается автоматическое создание (изменение) PTR-записи при добавлении A-записи в прямую зону.

- **CNAME (Canonical NAME).**

Записи псевдонима. Используются, если хосту необходимо дать второе DNS-имя.

□ **MX (Mail eXchanger).**

Запись хранит IP-адрес сервера электронной почты (SMTP-сервера), который обслуживает данный домен. Чтобы на данный домен можно было отправлять электронную почту, в DNS для домена должна быть обязательно создана MX-запись. Для целей резервирования может быть создано несколько MX-записей. Чтобы различать их, каждой записи соответствует определенный *вес*. По умолчанию почта отправляется на адрес, содержащийся в MX-записи с наименьшим весом. Если этот сервер не отвечает, то делаются попытки отправить почту на адреса, соответствующие MX-записям с последующими весами.

□ **SRV (Запись службы).**

Специальный тип записи для обнаружения служб в домене (например, службы IP-телефонии и т. п.). Записи о системных службах Windows автоматически создаются службой каталогов. Вручную записи добавляются при настройке дополнительных продуктов в соответствии с прилагаемой технической документацией.

Разделение DNS

Все большее число сотрудников начинают использовать мобильные компьютеры для доступа к ресурсам организации как изнутри локальной сети, так и из Интернета. Для сокращения затрат на изменение конфигураций персональных компьютеров следует выполнять настройки программного обеспечения так, чтобы доступ к сетевым ресурсам локальной сети осуществлялся *единообразно*, независимо от того, выполняется подключение из локальной или глобальной сети. Реализуется такое требование *разделением DNS* (DNS split).

Технология разделения DNS подразумевает, что разрешение имен локальной сети и Интернета для *одного доменного имени* настраивается на *различные DNS-серверы*. Суть решения будет понятна из рассмотрения двух возможных ситуаций.

Одинаковые имена локального домена и домена Интернета

Если имя домена Windows совпадает с именем домена Интернета, то единственная необходимая операция — это правильная настройка публикации внутренних ресурсов в глобальной сети. Когда клиент локальной сети пытается получить доступ к каким-либо ресурсам, он запрашивает их месторасположение у *локального, внутреннего* сервера DNS. Этот сервер возвращает клиенту внутренний адрес ресурса, к которому и осуществляется подключение (рис. 2.3).



Рис. 2.3. Разделение DNS

На сервере DNS, обслуживающем домен Интернета этой же организации, необходимо настроить А-запись соответствующего ресурса на *внешний адрес* брандмауэра данной организации. А на брандмауэре настроить публикацию внутреннего ресурса таким образом, чтобы запрос, приходящий на брандмауэр и адресованный на данное имя, перенаправлялся на локальный адрес ресурса.

В результате, независимо от точки подключения, запрос клиента всегда будет доставлен на один и тот же локальный ресурс системы.

При реализации технологии разделения DNS клиент локальной сети и компьютер Интернета при разрешении одного и того же имени будут

обращаться к различным DNS-серверам. Локальный клиент в результате будет обращаться по локальному адресу, а клиент Интернета перешлет запрос на брандмауэр организации, который и переправит его на локальный адрес запрашиваемого ресурса. В результате никакой перестройки прикладных программ на клиенте осуществлять не придется.

Различные имена локального домена и домена Интернета

Если "внутреннее" и "внешнее" имена домена организации не совпадают, то на внутреннем сервере DNS необходимо создать первичную зону для домена с "внешним" именем. В эту зону внести записи, соответствующие именам систем, предоставляющих необходимые службы (естественно, изменять записи этой зоны придется вручную). Причем в качестве IP-адресов этих записей следует указать *локальные* IP-адреса систем.

Таким образом, на внутренних DNS-серверах будет по две зоны: зона, соответствующая "внутреннему" домену (реальные внутренние названия компьютеров локальной сети), и зона с "внешним" именем (содержит фактически синонимы, вторые имена только для компьютеров, публикующих ресурсы в глобальной сети). Так же как и в предыдущем примере, следует настроить публикацию внутренних ресурсов на брандмауэре организации.

Клиентов необходимо настроить (в том числе и в локальной сети) на подключение к ресурсам по *внешним именам*. Если клиент обратится к почтовому серверу *изнутри* организации, то он запросит *внутренний* сервер DNS об адресе, соответствующем внешнему имени почтовой системы. Поскольку на внутреннем сервере DNS существует одноименная первичная зона, то сервер будет считаться авторизованным для ответов и сообщит клиенту *внутренний адрес* почтовой системы. Произойдет подключение по локальному адресу системы.

А если, например, клиенту необходимо обратиться к этому же почтовому серверу из Интернета, то он запросит внешний сервер DNS, получит от него адрес брандмауэра и отправит запрос на него. Брандмауэр,

получив запрос, проанализирует его и перешлет на локальный адрес почтовой системы.

ЗАДАНИЕ НА ЛАБОРАТОРНУЮ РАБОТУ

1. Получить сетевые адреса у преподавателя.
2. Осуществить настройку сетевых параметров
3. Проверить доступность компьютера по сети с помощью утилиты **ping**.

КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ:

1. Способы открытия Свойств подключения.
2. В каком случае необходимо использовать параметр «Получить IP-адрес автоматически»?
3. Какие параметры необходимо указать при настройке статического IP-адреса?
4. Что означают параметры доступа: *Сетевое обнаружение, Общий доступ к Файлам и принтерам, Подключение домашней группы*?
5. Что такое пинг?
6. Как разрешить ответ на входящий пинг?
7. Как создать правило, разрешающее ответ на входящий пинг?
8. Определение DNS, зона DNS, прямая зона, обратная зона, первичная и вторичная зона, авторизованный сервер, делегирование зоны, зона-заглушка, зона «точка».
9. Что означает адрес **192.161.195.in-addr.arpa**?
10. Пояснить назначение основных типов записей DNS.
11. Назначение технологии разделения DNS.
12. Особенности разделения DNS при совпадении имен локального домена и домена Интернета.
13. Особенности разделения DNS при различных именах локального домена и домена Интернета.

«СЕВЕРО-КАВКАЗСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Кафедра инфокоммуникаций

Методическое руководство
к выполнению лабораторных работ по курсу
«Операционные системы»

**Лабораторная работа №4. Active Directory MS Windows
Server. Установка и настройка служб DNS и DHCP**

1. Введение в Active Directory

При использовании продуктов компании Майкрософт возможны два способа объединения компьютеров в логическую сеть:

1. Рабочая группа
2. Домен Active Directory

Под физическим объединением понимается именно физическое расположение компьютеров и физические способы их связи. Т.е. если компьютеры физически расположены в разных городах, логически они все равно могут быть элементами одной и той же компьютерной сети.

Рабочая группа представляет собой прекрасно работающее решение для организации в том случае если в организации небольшое количество компьютеров. Считается что если в организации до 10 компьютеров, то рабочая группа — это идеальное решение для того чтобы объединить компьютеры в сеть.

Рабочая группа обладает несколькими особенностями:

- является одноранговой сетью, т.е. в рамках рабочей группы все компьютеры играют одну роль, нет компьютера, который в рамках этой сети будет выполнять какую-то особую функцию.
- Процесс аутентификации происходит на основе локальной базы данных, которая хранится на каждом из компьютеров рабочей группы.

Аутентификация – это процедура сопоставления логина и пароля, которые хранятся в базе данных компьютера с логином и паролем которые мы вводим с клавиатуры. Если они совпадают, то мы можем войти в систему и получить доступ к ресурсам. Иначе процедура аутентификации считается не пройденной.

Пусть имеется два компьютера, которые объединены в рабочую группу, на каждом из которых есть учетная запись Менеджер и Ассистент. Менеджер использует компьютер №1, а ассистент - №2. Периодически менеджеру необходимо подключаться к какой-то папке, хранящейся на компьютере №2 и которую ассистент ему предоставляет в доступ. Пока логины и пароли для учетной записи Менеджер на обоих компьютерах совпадают, Менеджер без труда проходит процедуру аутентификации. Пусть пользователь Менеджер решит изменить свой пароль, тогда пароли для учетной записи Менеджер на хосте №1 и хосте №2 совпадать не будут, и, следовательно, при проверке процедура аутентификации пройдена не будет. Значит пользователь не сможет получить доступ к ресурсу, хранящемуся на компьютере №2.

Недостатками такой организации совместного использования ресурсов является – при смене учетных данных на одном компьютере необходимо изменить их на всех компьютерах, ресурсами которых пользователь с этой учетной записью будет пользоваться.

Другим способом объединения компьютеров с ОС Windows в сеть является *домен Active Directory*. В доменной сети появляется компьютер, который выполняет особую функцию и который называется *контроллер домена*. Это компьютер, на котором развернута служба Active Directory. На этом контроллере будут храниться учетные записи всех пользователей и компьютеров, которые входят в эту сеть, а также правила, которые к этим компьютерам и пользователям могут применяться.

Необходимым условием для функционирования доменной сети Active Directory является наличие сервера DNS. Это происходит из-за того, что когда компьютер пытается подключиться к контроллеру домена он изначально не знает его IP-адрес. Поэтому он обращается к DNS-серверу, запрашивая у того адрес контроллера домена. Для выполнения этого запроса DNS сервер должен поддерживать записи особого типа SVR.

Важно понимать, что контроллер домена — это обычный компьютер, на котором развернута одна особенная служба. И так же, как и любой другой компьютер он может выйти из строя. Только последствия выхода из строя контроллера домена могут быть серьезней. Т.к. на нем хранятся все учетные записи, то при выходе его из строя ни один из пользователей не сможет подключиться к доменной сети. Именно поэтому необходимо реплицировать контроллер домена и создать как минимум еще одну копию. Рекомендация Майкрософт – в сети любого размера контроллеров домена должно быть минимум два. Если выйдет из строя первый контроллер домена, запустится второй контроллер и перебоев в работе сети и в целом организации не будет.

Базовым элементом сети Active Directory является *домен*, который объединяет в себе учетные записи пользователей и компьютеров, а также правила которые к ним могут применяться. Однако, структура Active Directory может быть более сложной чем один домен.

И так, при создании сети организации изначально будет существовать один домен, которого достаточно для функционирования сети. Однако организация может расширяться и в этой ситуации может возникнуть необходимость создать несколько доменов, например, для того чтобы облегчить процесс управления всеми учетными записями, которые есть в сети. Домен может быть создан в том же пространстве имен, например, для домена *mva.com* будет домен *corp.mva.com*. Можно также создать и новый домен со своим новым пространством имен (*direct.com*). В этом случае совокупность одного или нескольких доменов будет называться *деревом доменов*, а совокупность одного или нескольких деревьев будет называться *лесом доменов*.

Когда может понадобиться создать несколько доменов?

Пусть в сети организации есть только один домен – *mva.com*. Пусть в целях расширения бизнеса происходит приобретение другой организации и точно известно, что пользователи нашей организации и вновь приобретенной никак пересекаться в сети не будут. В этой ситуации правильнее будет создать для пользователей новой организации свою собственную сеть, свое собственное дерево и свой собственный лес, например, *domain.org*. Это

безопасно, т.к. лес является вершиной иерархической структуры Active Directory, нельзя получить доступ за его пределы, и извне в лес получить доступ тоже нельзя.

Часто возникает необходимость в том, что во вновь приобретенной организации нам понадобится, например, сделать общими какие-либо ресурсы (почтовые сервера, корпоративные приложения), либо наша организация разрастётся и возникнет необходимость разделить пользователей по географическому признаку для облегчения управления ими.

Поэтому можно создать как ещё один домен в рамках того же дерева в том же пространстве имен, например, corp.mva.com, и в этом случае mva.com – *корневой домен*, так и ещё один домен со своим собственным пространством имен, но в рамках нашего леса (direct.com).

ИТОГ

В доменной сети появляется контроллер домена, который выполняет особые функции, на котором хранятся все учетные записи пользователей, компьютеров и набор правил, с помощью которых эти пользователи и компьютеры управляются. Контроллером домена является тот компьютер, на котором развернута служба Active Directory и который не будет функционировать без пространства имен DNS.

2. Установка и настройка роли DNS-сервера и Доменные службы Active Directory

Домен является основной единицей в сети организации, которая объединяет пользователей, компьютеры, а также правила которые к ним применяются. Доменная сеть характеризуется тем, что в ней есть компьютер, который выполняет особые функции и называется контроллер домена. Контроллер домена — это тот компьютер, на котором установлена служба Active Directory. И именно его мы будем создавать на этом занятии.

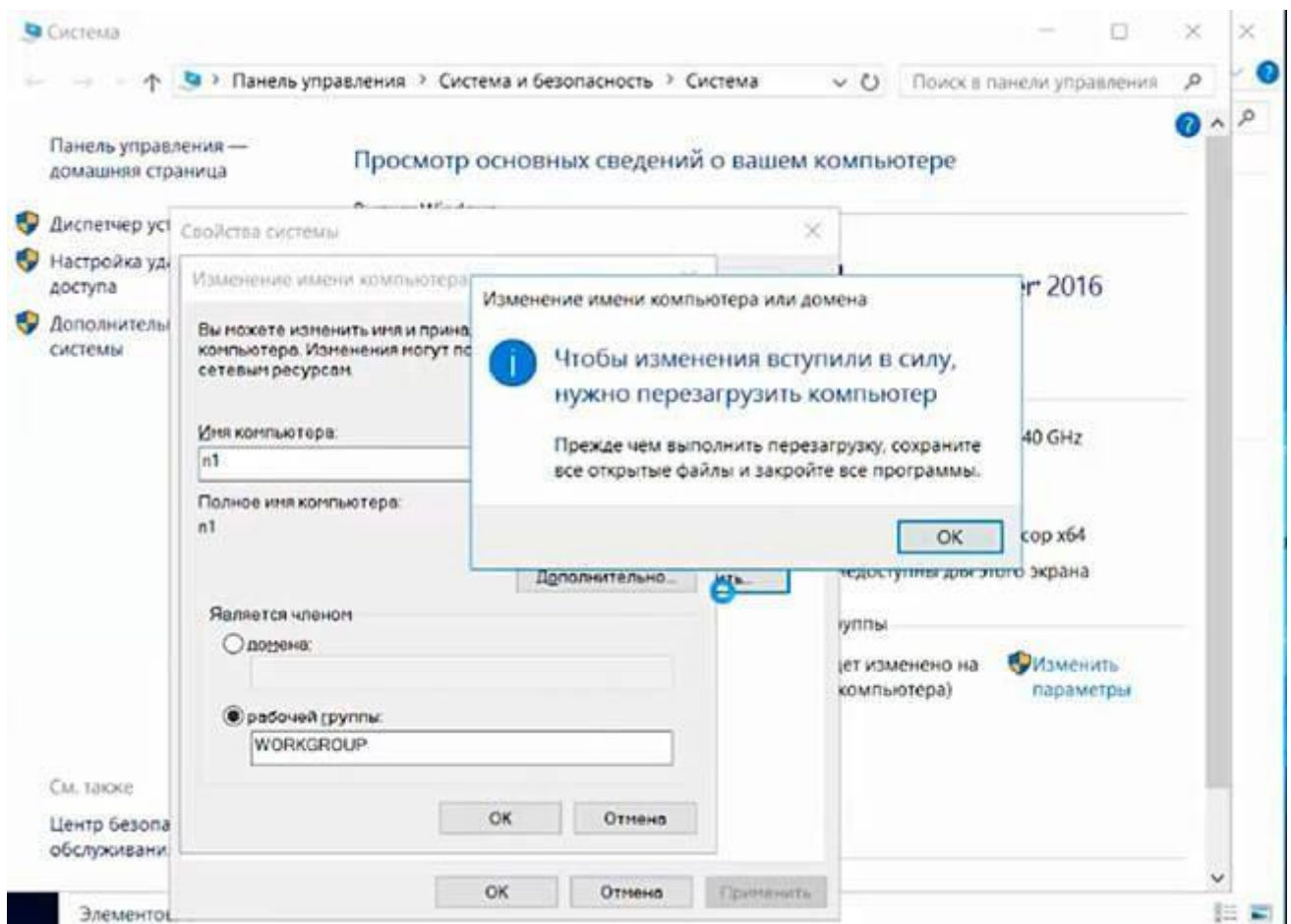
Для того чтобы создать контроллер домена необходимо установить на компьютер службу Active Directory и повысить компьютер до статуса контроллер домена.

Рассмотрим на практике как это сделать.

Установка и настройка **DNS-сервера** и **Active Directory** в **Windows Server 2016** практически не отличается от предыдущих выпусков серверов компании Microsoft, таких как Windows Server 2012, 2008. Пройдя несколько шагов устанавливается роль DNS и Доменные службы Active Directory, также для сервера имён потребуется небольшая настройка.

До установки ролей сервера, требуется задать имя будущему серверу, а также статический IP-адрес. Также, если имеются, указываем IP-адрес шлюза.

1. Нажимаем правой клавишей мыши на "Этот компьютер" и выбираем "Свойства". В открывшемся окне - "Изменить параметры" - "Изменить". Задаём имя компьютера **DC-1** и нажимаем "ОК". Для того, чтобы изменения вступили в силу, перезагружаем компьютер.



2. Выбираем нужный сетевой интерфейс, правой клавишей мыши - "Свойства". Затем выбираем IP версии(TCP/IPv4). Заполняем поля:

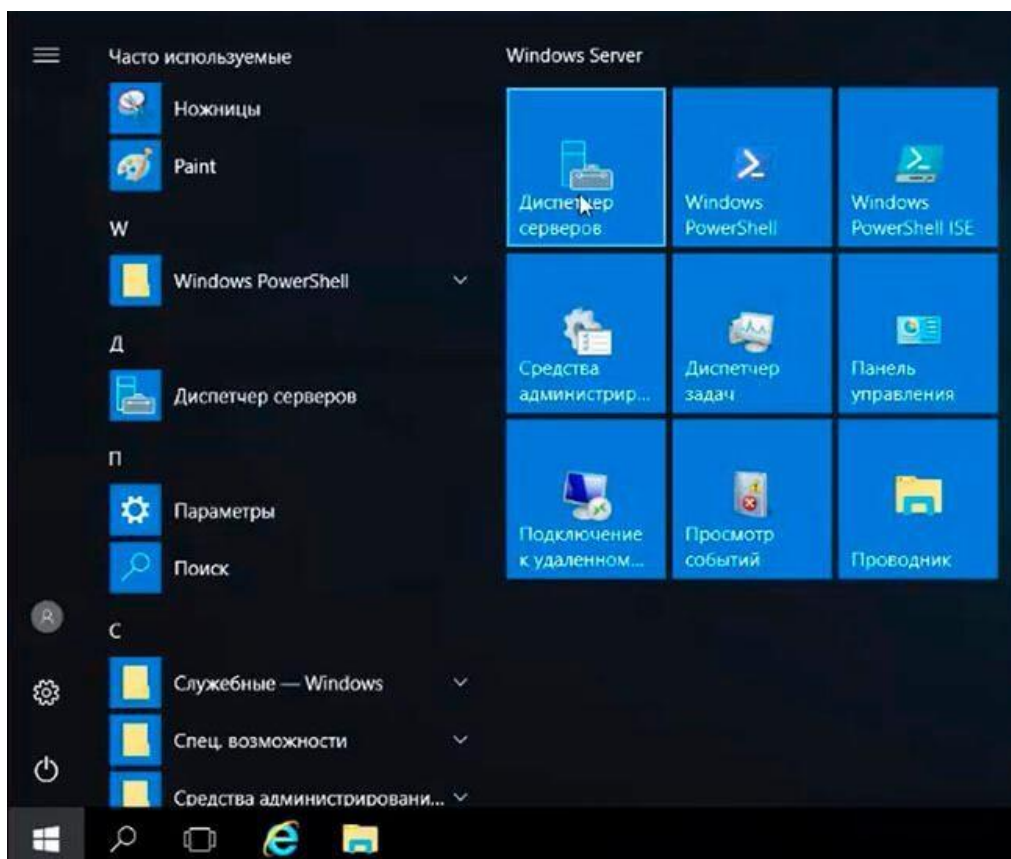
IP-адрес: адрес сервера (например, 192.168.100.5)

Маска подсети: маска сети (например, 255.255.255.0)

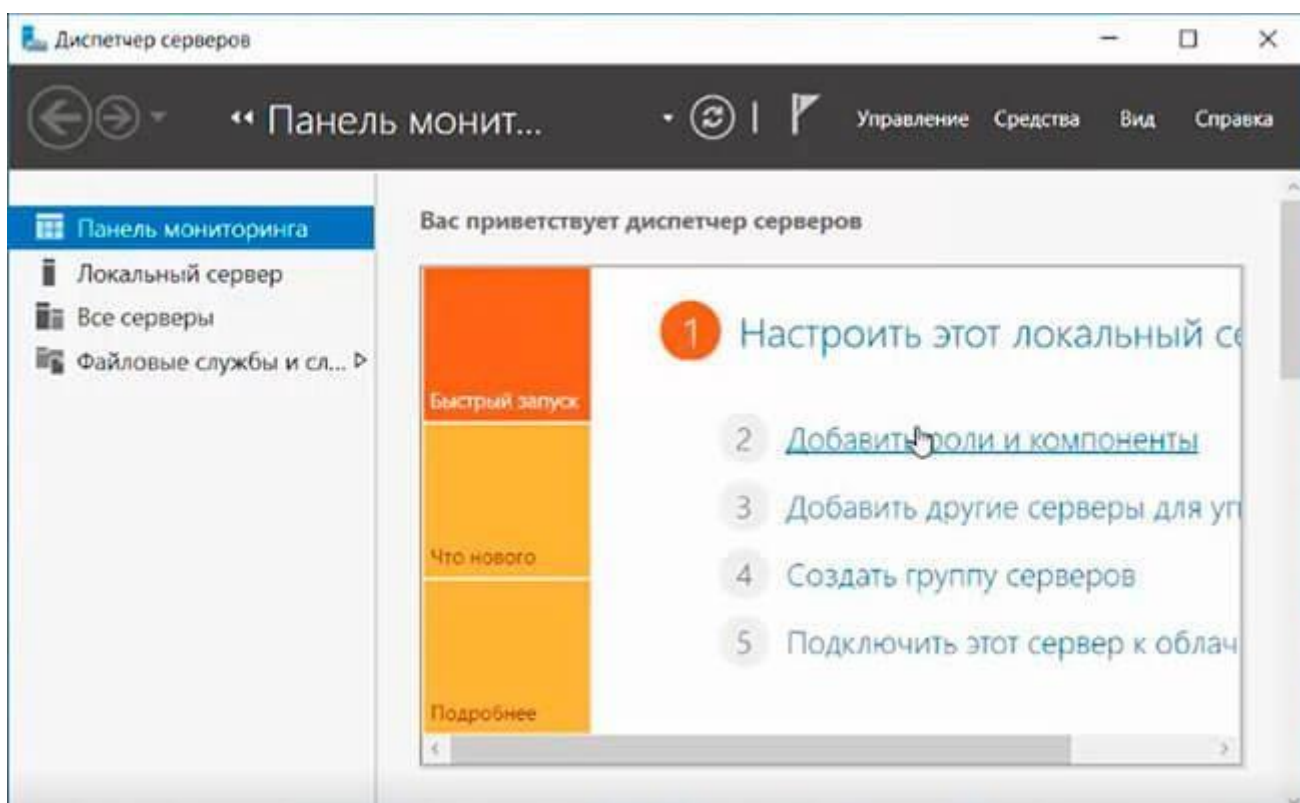
Основной шлюз: шлюз, если имеется (например, 192.168.100.100)

Предпочитаемый DNS-сервер: (например, 192.168.100.5)

3. Теперь можно начать установку ролей сервера. Для этого выбираем "Диспетчер серверов".

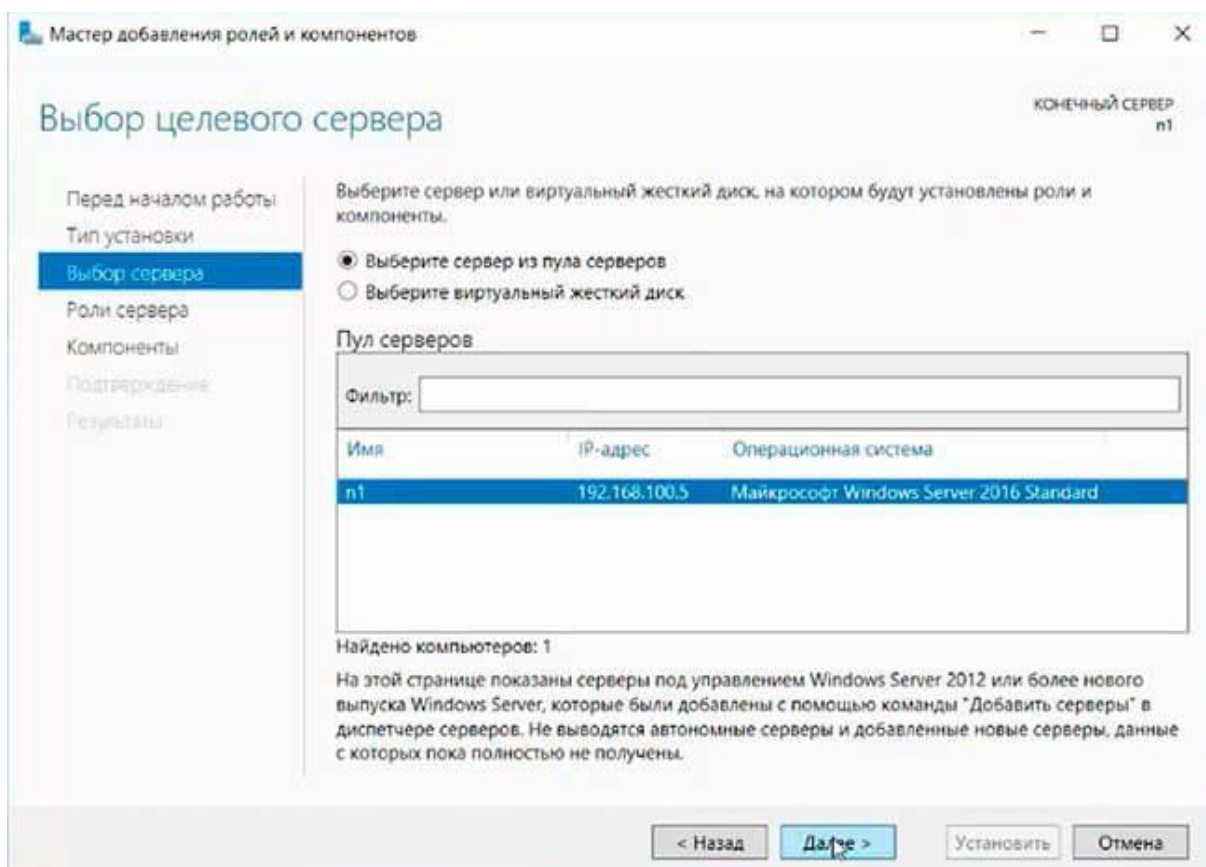


4. В следующем окне - "Добавить роли и компоненты".

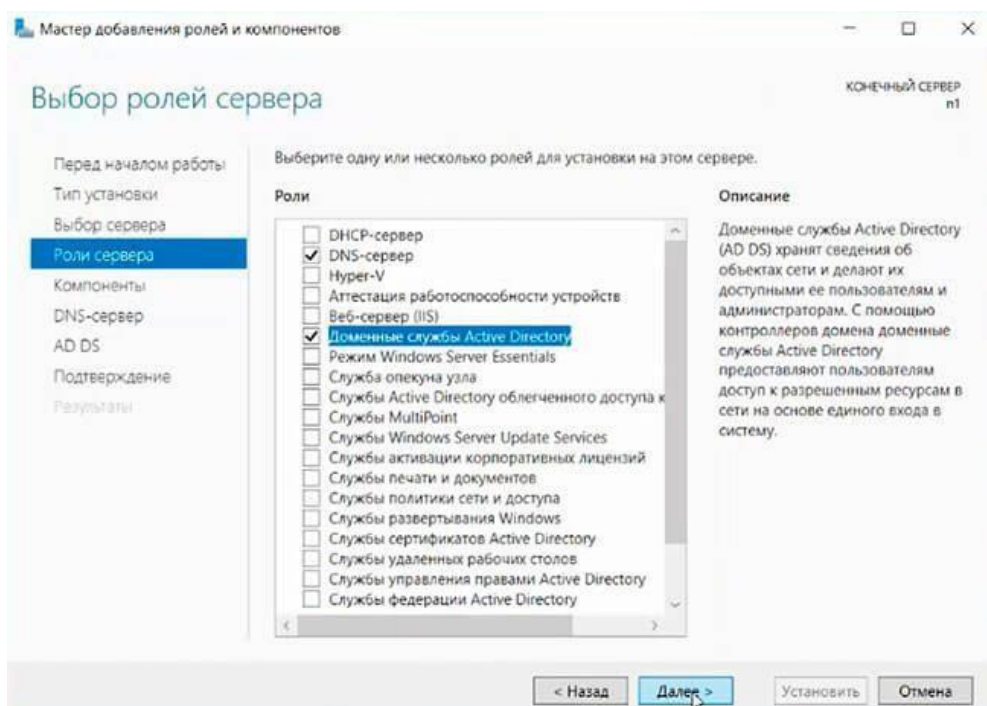


5. Читаем "Перед началом работы" и нажимаем "Далее". Затем оставляем по умолчанию чекбокс "Установка ролей или компонентов" и снова "Далее". В

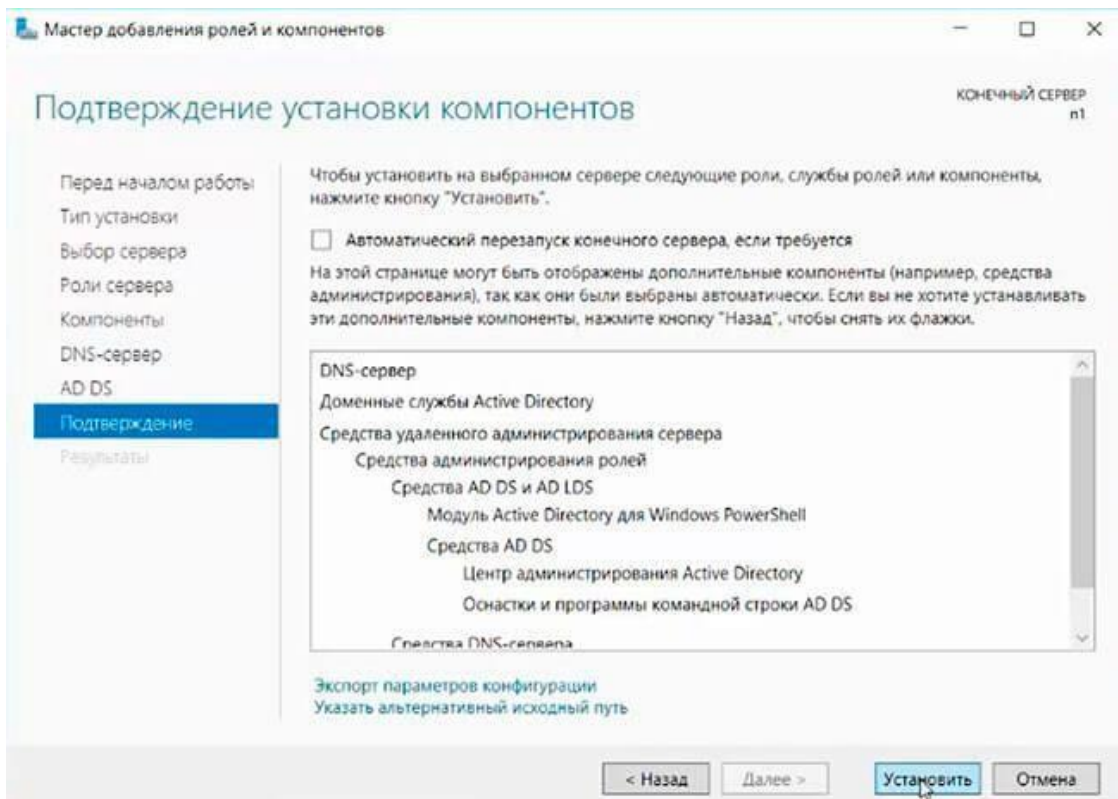
следующем окне выбираем сервер, на который будем устанавливать роли и "Далее".



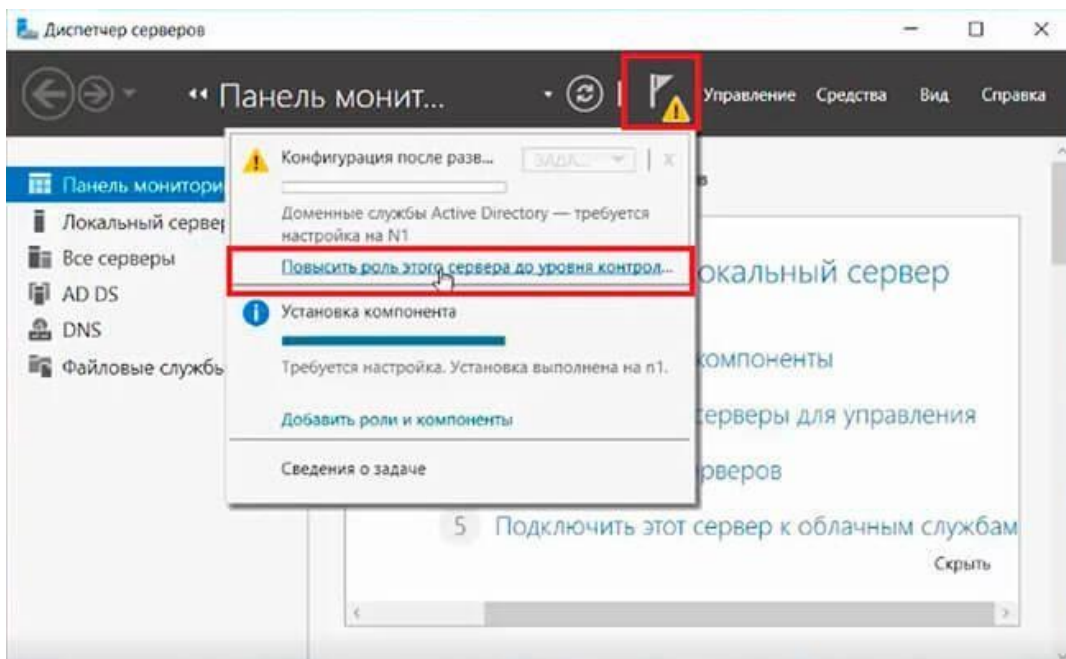
6. Выбора ролей сервера - ставим галочки напротив "DNS-сервера" и "Доменные службы Active Directory". При появлении запроса о добавлении компонентов - "Добавить компоненты". Затем "Далее".



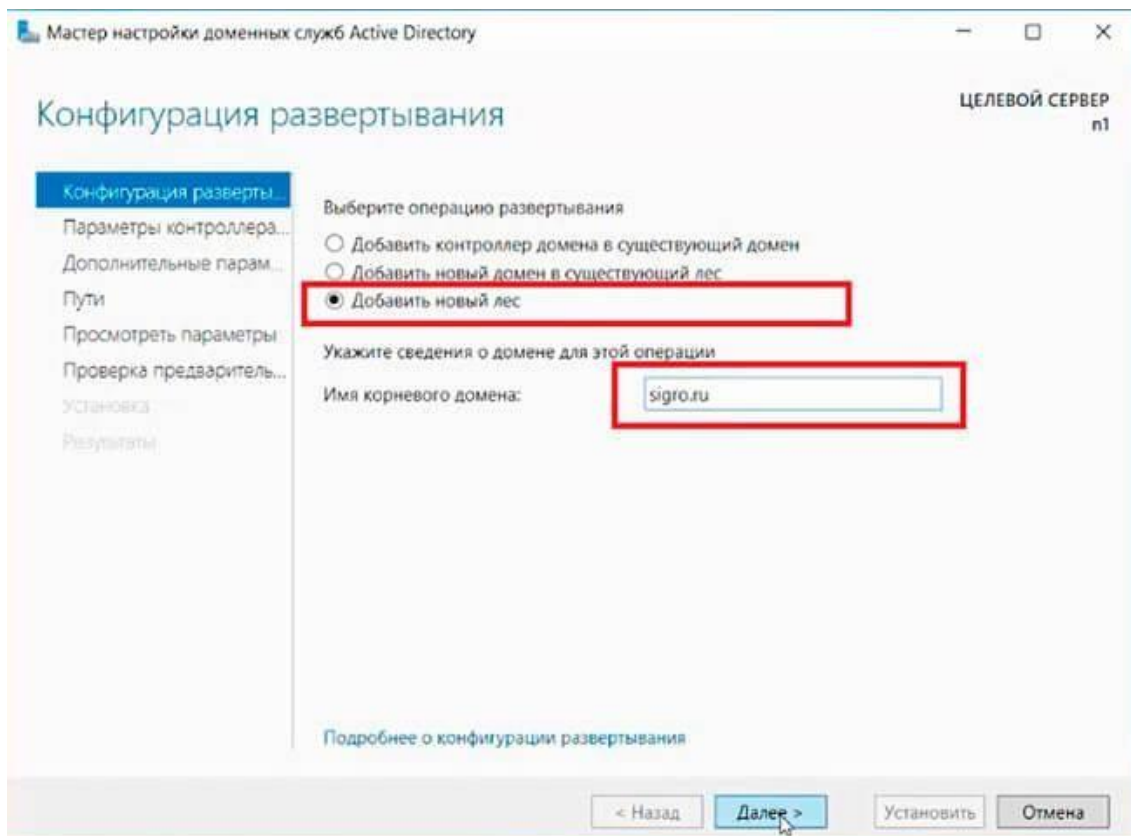
7. В следующих окнах нажимаем "Далее", а в окне "Подтверждение установки компонентов" выбираем "Установить". Этот мастер можно закрывать, по окончании установки появится предупреждение в диспетчере серверов.



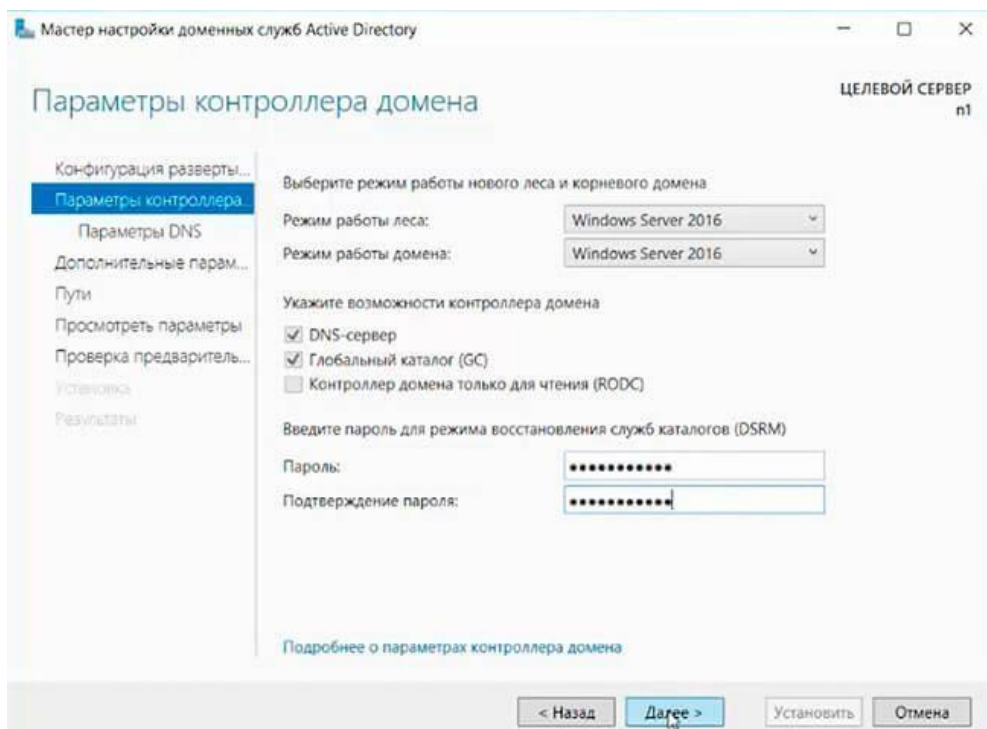
8. После окончания установки выбранных ролей сервера, нажимаем на значок предупреждения в "Диспетчере серверов" и выбираем "Повысить роль этого сервера до уровня контроллера домена".



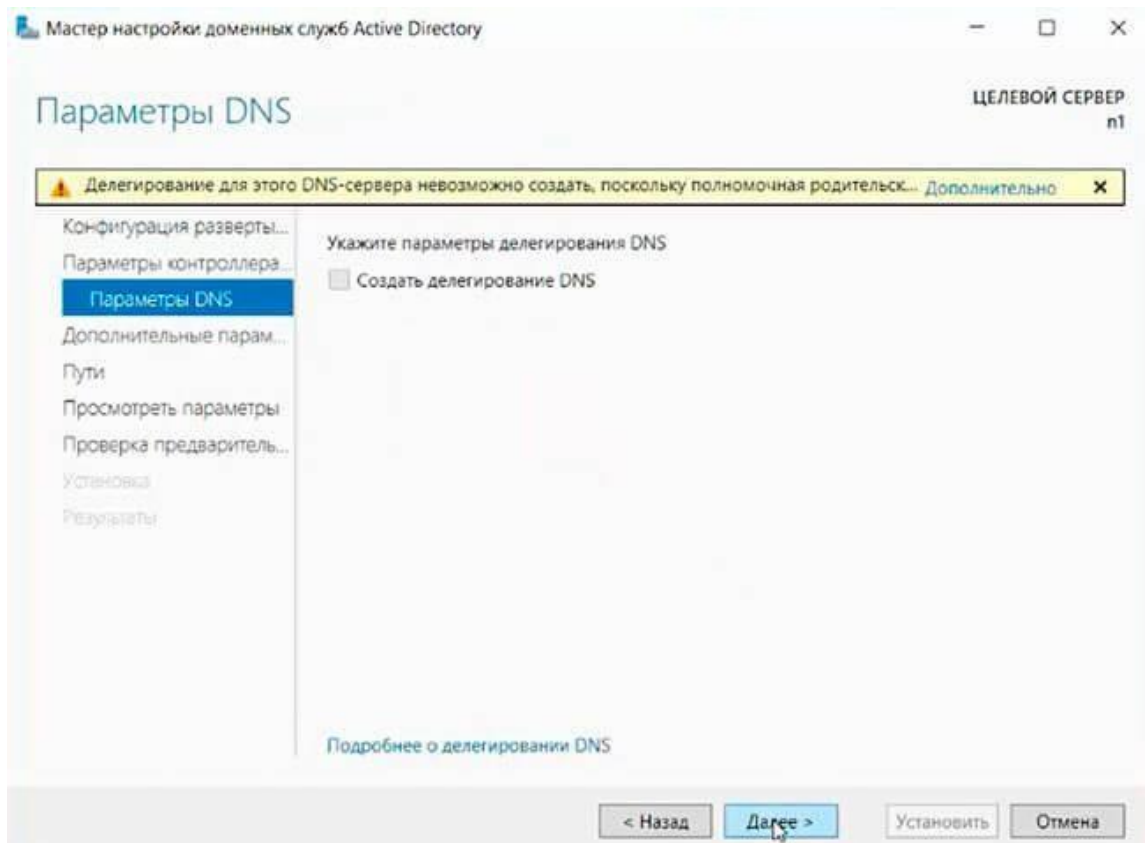
9. В следующем окне - "Добавить новый лес". Имя корневого домена – **moscow.ru**.



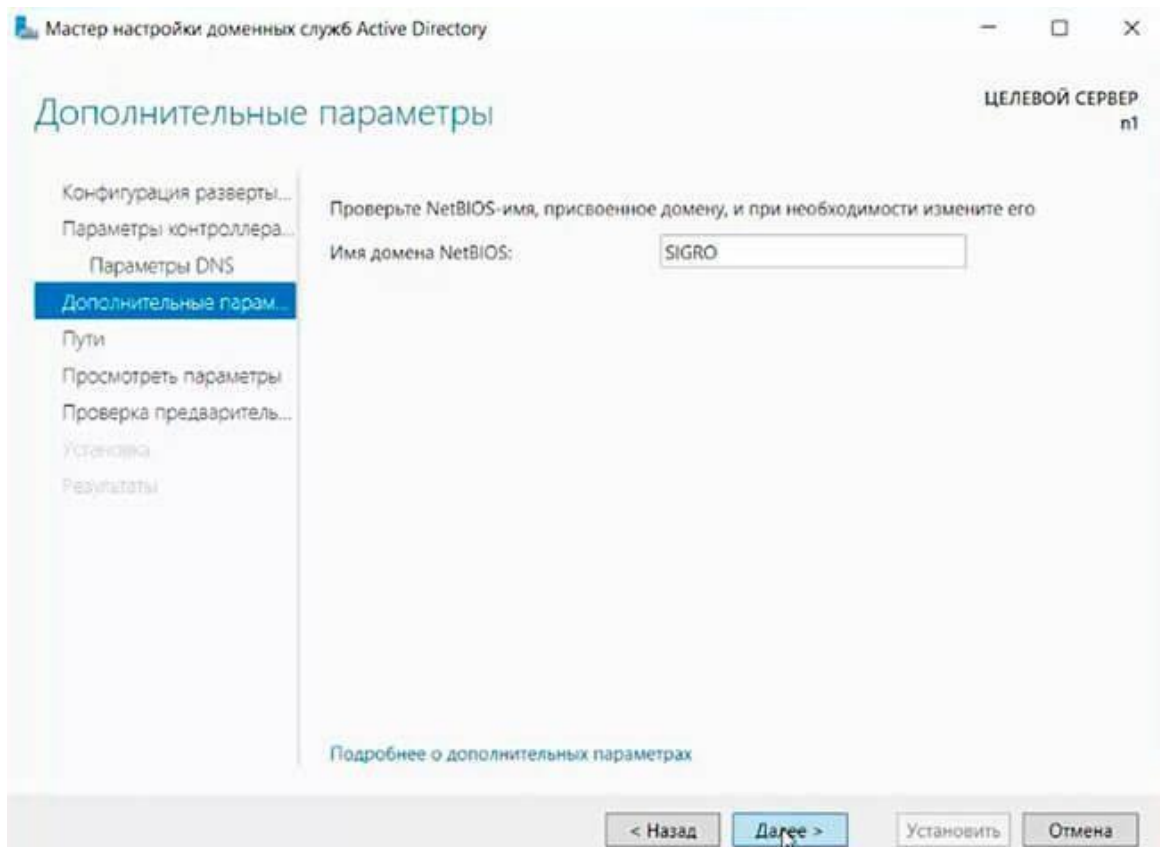
10. В "Параметрах контроллера домена" оставляем по умолчанию режим работы леса и домена - "Windows Server 2016". Вводим пароль для режима восстановления служб каталогов (DSRM). Этот пароль может пригодиться, его обязательно надо запомнить или записать в надежное место.



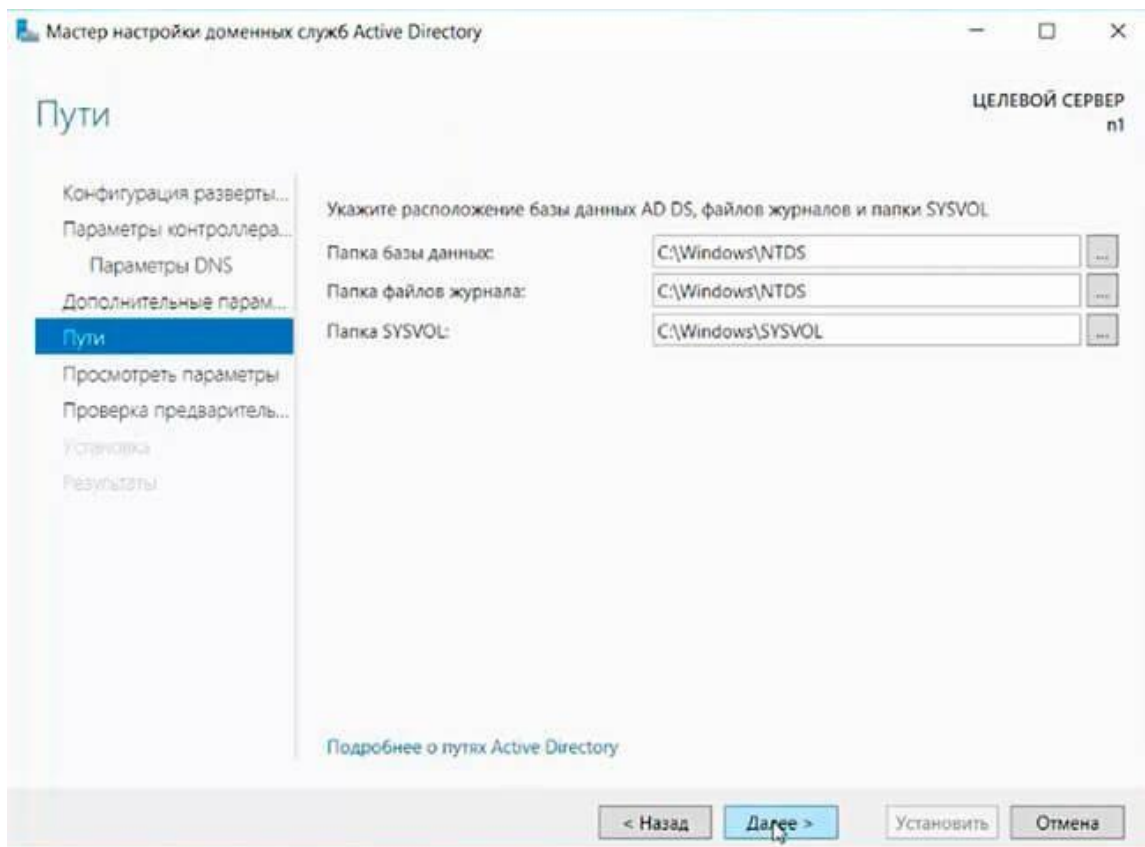
11. В окне "Параметры DNS" - нажимаем "Далее".



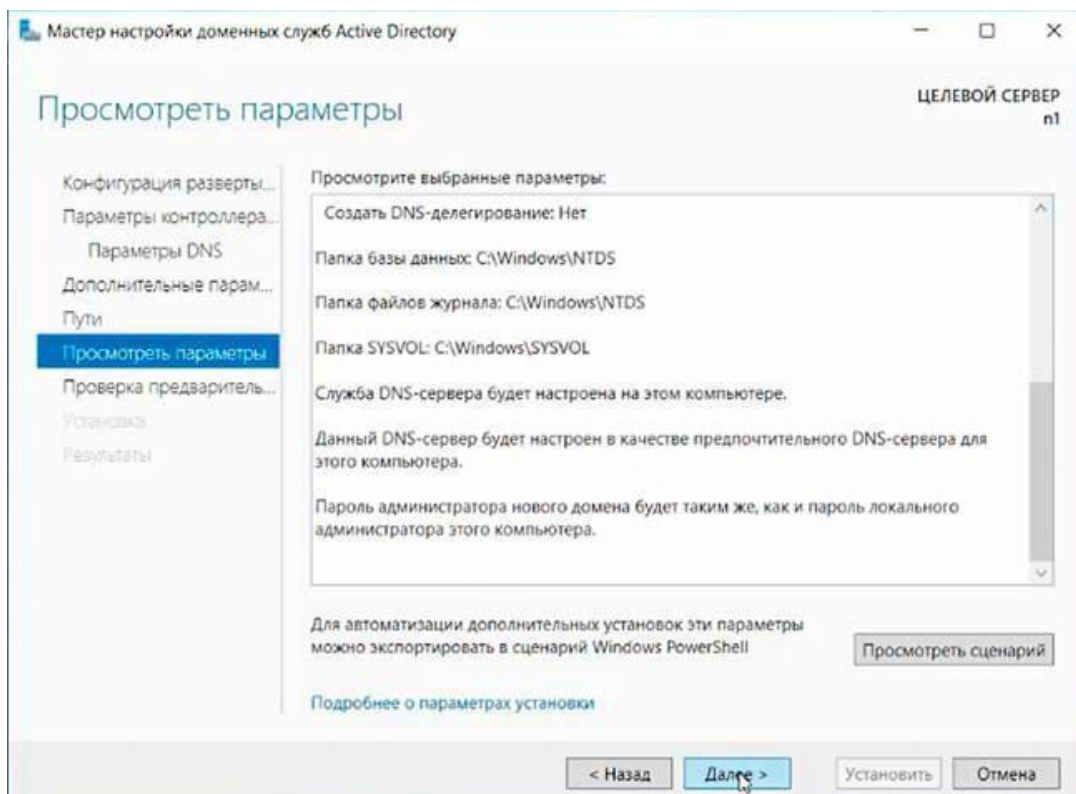
12. В "Дополнительные параметры" - "Далее".



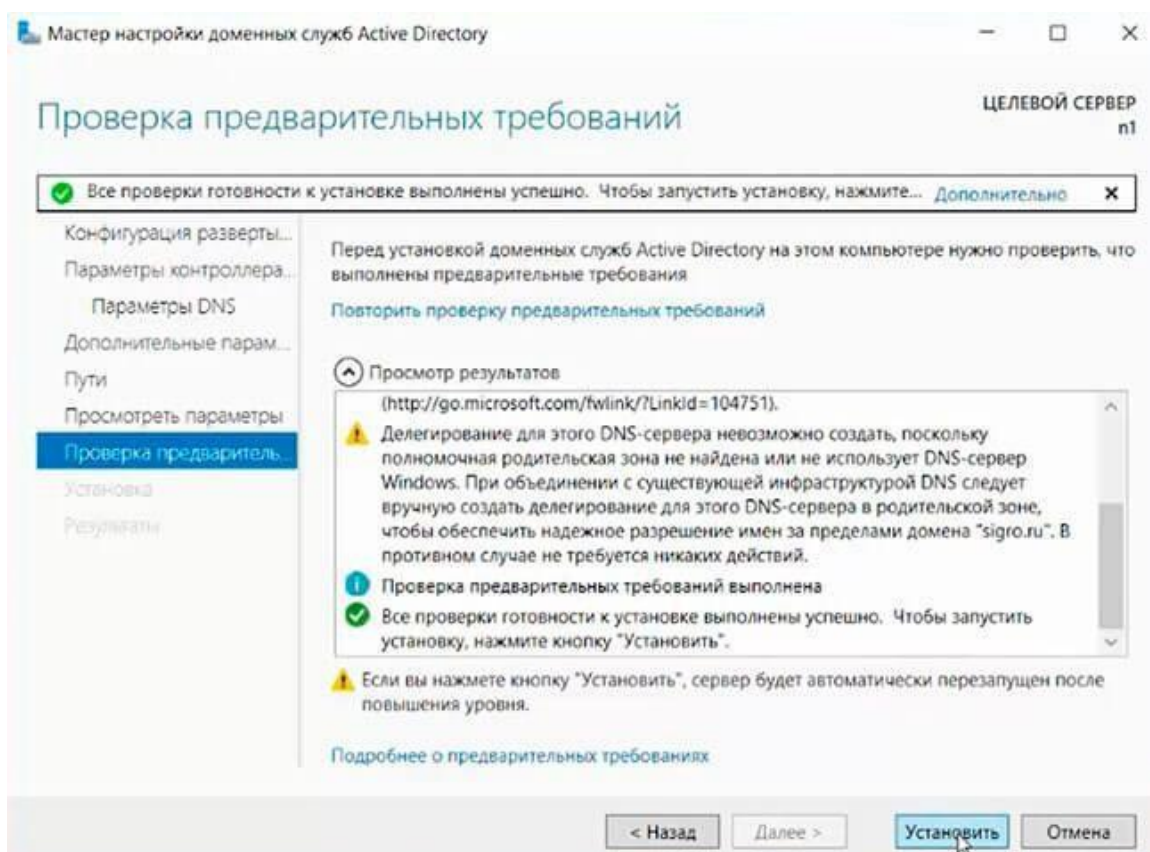
13. Расположение базы данных AD DS, файлов журналов и попок SYSVOL оставляем по умолчанию, нажимаем "Далее".



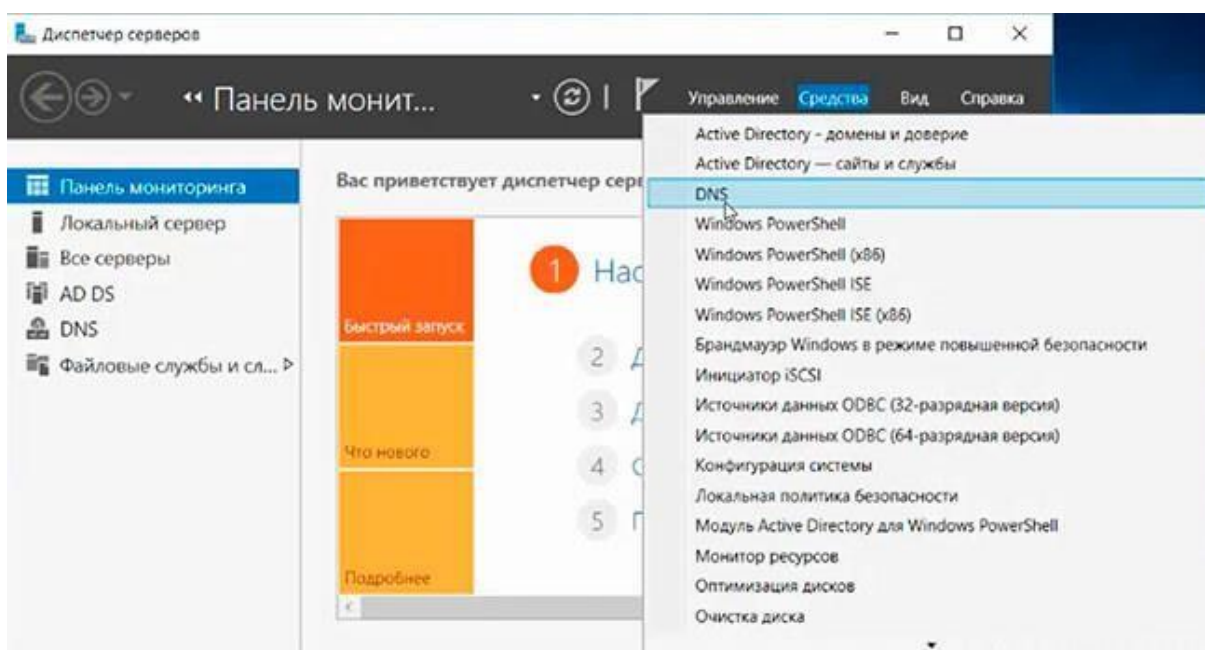
14. Проверяем параметры, затем "Далее".



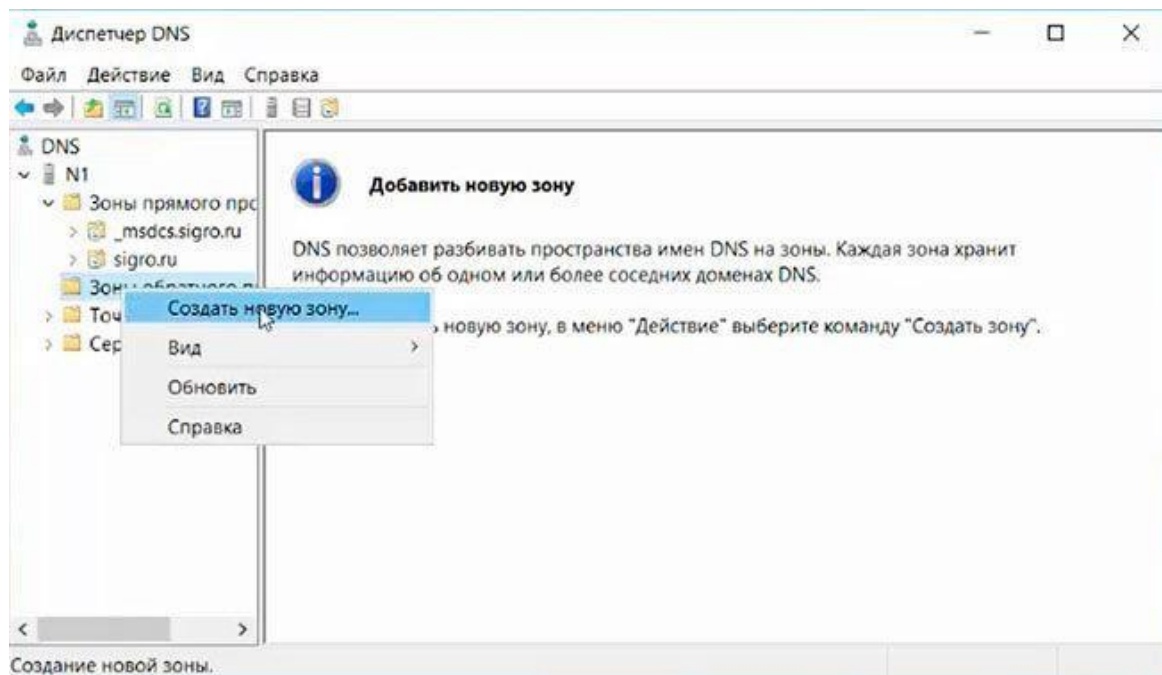
15. После того, как сервер проверит соответствие предварительных требований, можно нажимать "Установить".



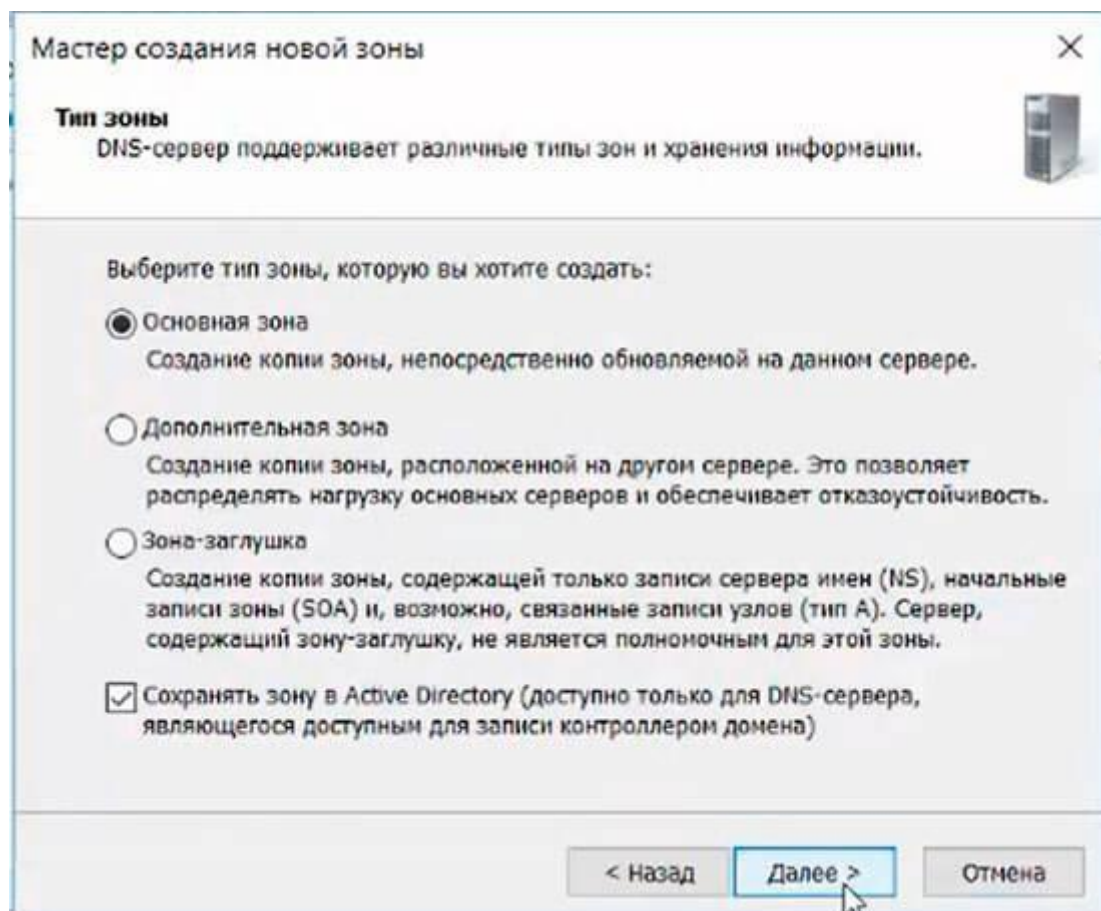
16. После настройки контроллера домена, можно перейти к настройке обратной зоны DNS-сервера. Для этого в "Диспетчер серверов" выбираем "Средства", далее "DNS".



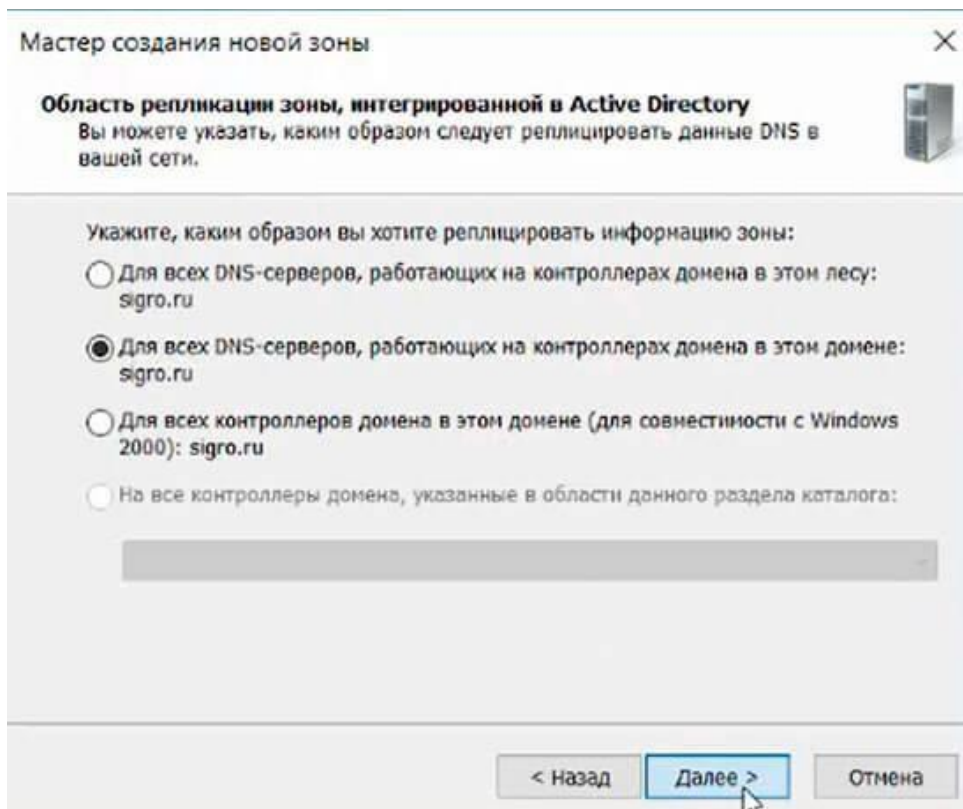
17. В открывшемся окне выбираем наш сервер, затем "Зона обратного просмотра". Правой клавишей мыши - "Создать новую зону...".



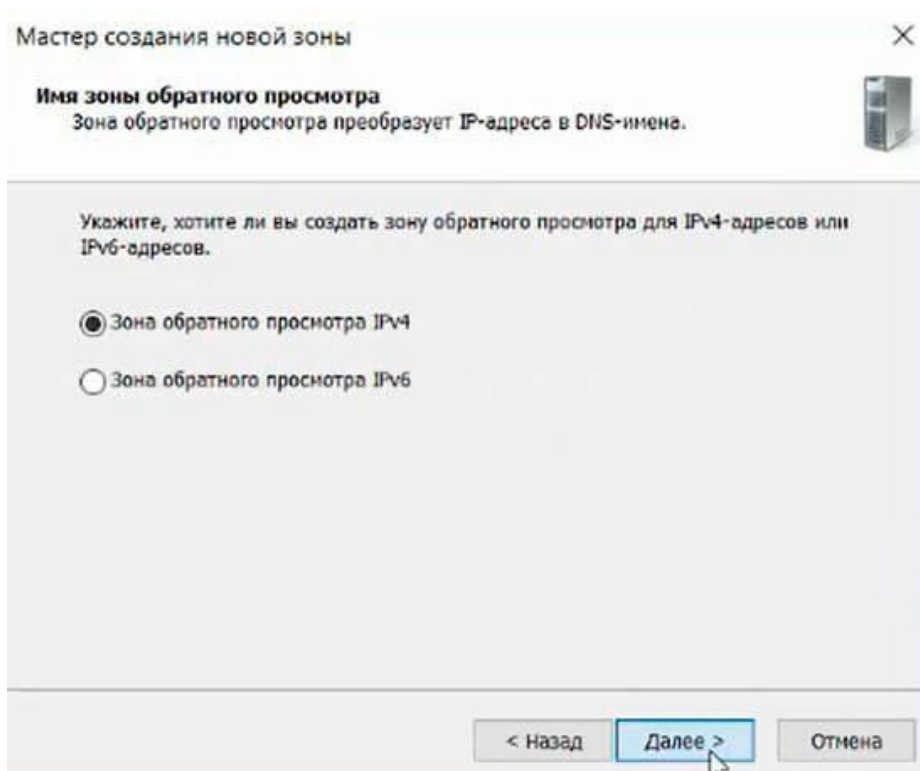
18. В мастере создания новой зоны оставляем тип зоны - "Основная зона", затем "Далее".



19. Оставляем по умолчанию чекбокс на "Для всех DNS-серверов, работающих на контроллерах домена в этом домене, снова "Далее".



20. В следующем окне - "Зона обратного просмотра IPv4", затем "Далее".



21. Для настройки зоны обратного просмотра задаем "Идентификатор сети" (например **192.168.100**). После этого появится автоматически зона обратного просмотра. Нажимаем "Далее".

Мастер создания новой зоны

Имя зоны обратного просмотра
Зона обратного просмотра преобразует IP-адреса в DNS-имена.

Можно задать зону обратного просмотра, указав идентификатор сети или имя этой зоны.

☒ Идентификатор сети:

Идентификатор сети - это часть IP-адресов, которые принадлежат данной зоне. Введите идентификатор сети в обычном (не в обратном) порядке.

При явном использовании нуля в идентификаторе сети он появится в имени зоны. Например, идентификатор сети '10' будет соответствовать зоне '10.in-addr.arpa', а идентификатор сети '10.0' будет соответствовать зоне '0.10.in-addr.arpa'.

☐ Имя зоны обратного просмотра:

< Назад **Далее >** Отмена

22. В следующем окне оставляем по умолчанию "Разрешить только безопасные динамические обновления, затем "Далее".

Мастер создания новой зоны

Динамическое обновление
Вы можете разрешить этой DNS-зоне принимать безопасные или небезопасные динамические обновления или запретить их.

Динамические обновления позволяют DNS-клиентам регистрироваться и динамически обновлять свои записи ресурсов на DNS-сервере при их изменении.

Выберите тип динамического обновления, который вы хотите разрешить:

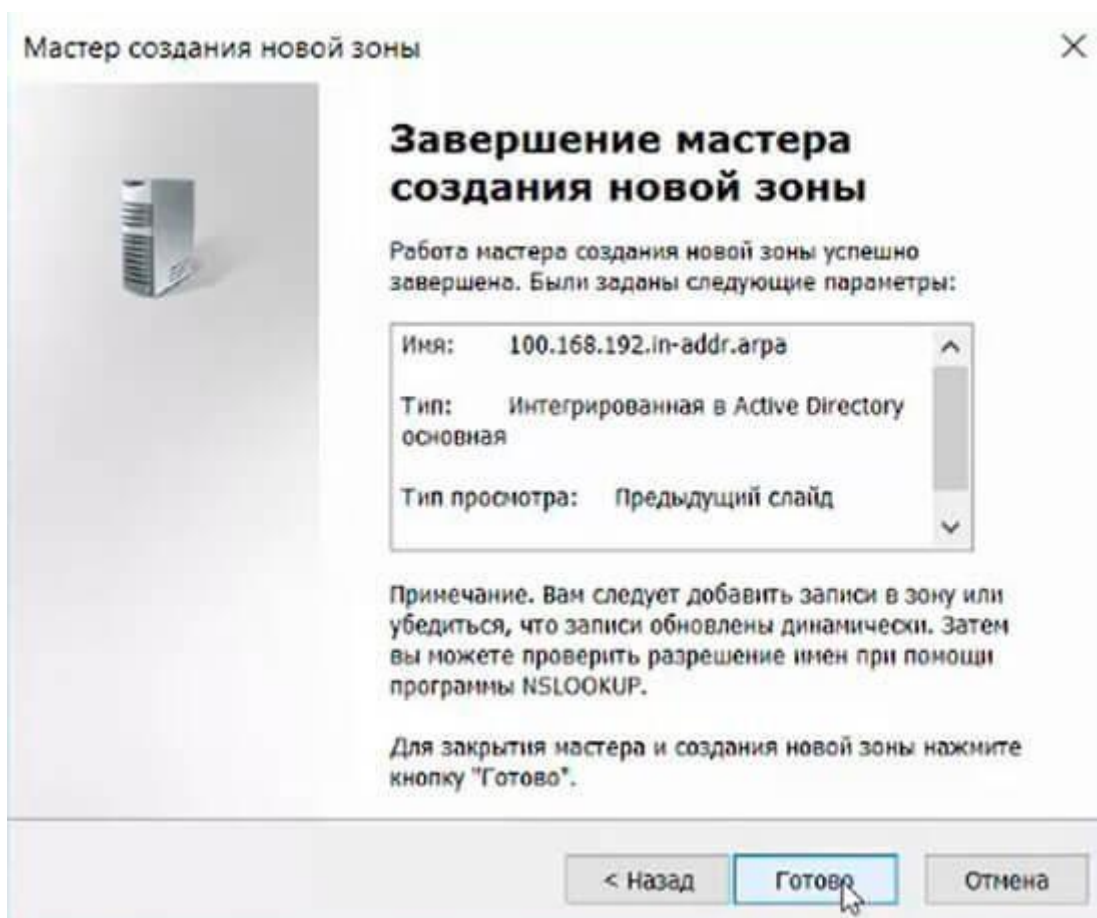
☒ Разрешить только безопасные динамические обновления (рекоменд. для Active D)
Эта возможность доступна только для зон, интегрированных с Active Directory.

☐ Разрешить любые динамические обновления
Динамические обновления могут выполняться любым клиентом.
 Этот параметр опасен, так как обновления могут быть получены от источников, не заслуживающих доверия.

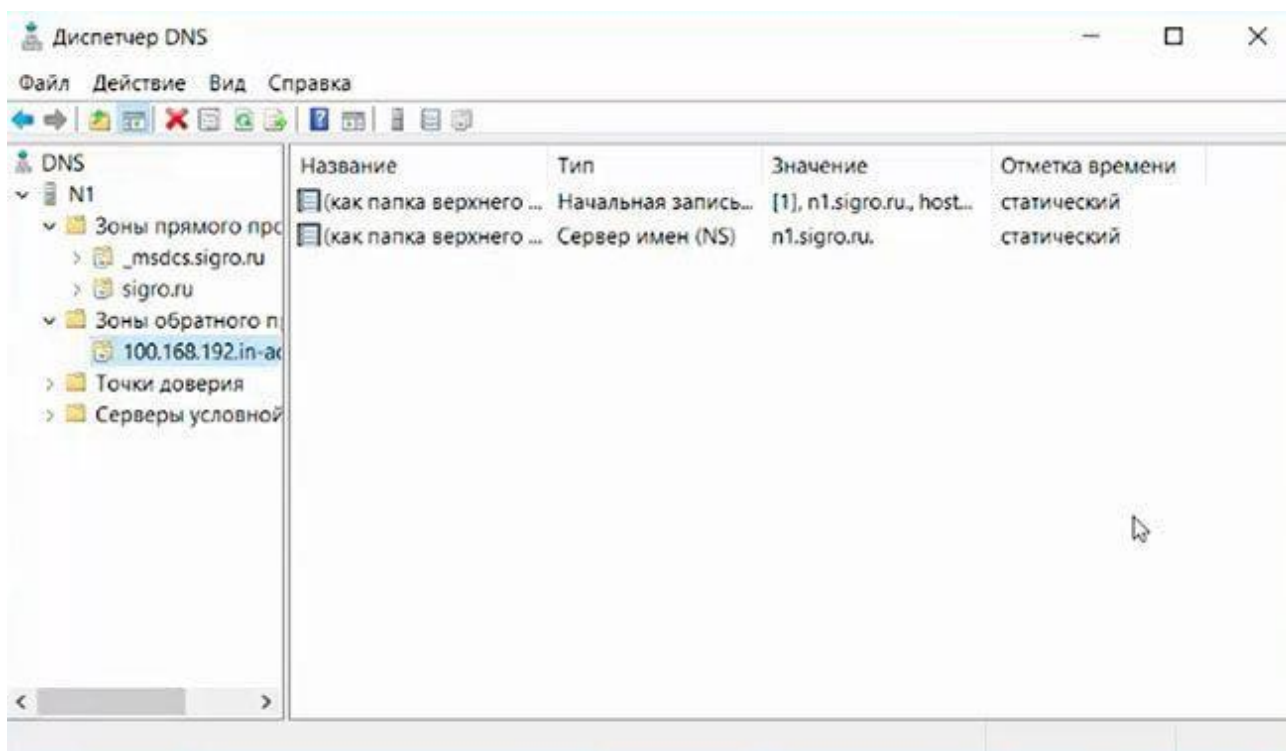
☐ Запретить динамические обновления
Динамические обновления записей ресурсов не принимаются этой зоной. Необходимо выполнить обновления вручную.

< Назад **Далее >** Отмена

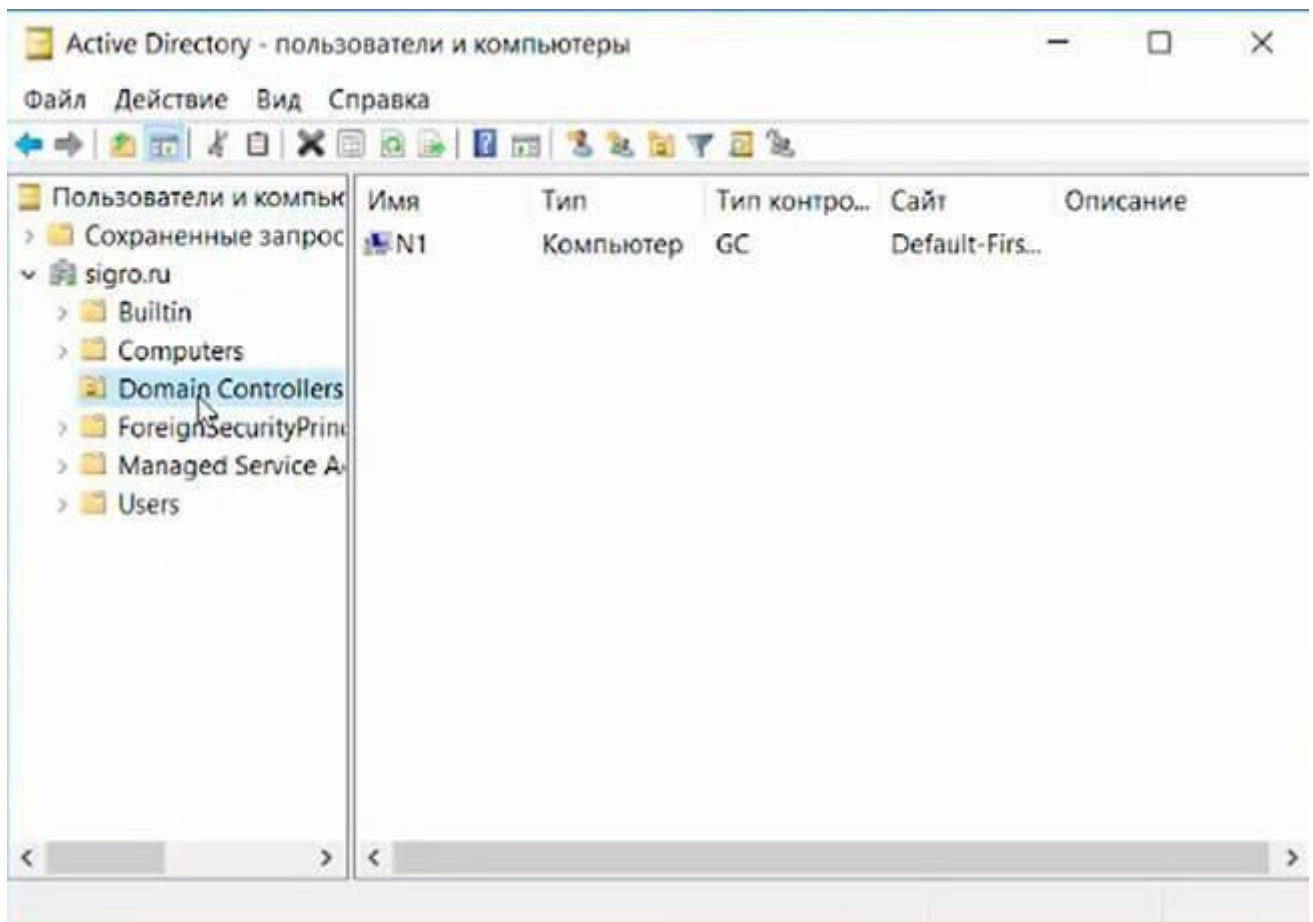
23. Для завершения настройки создания новой зоны проверяем настройки и нажимаем "Готово".



24. Появится зона обратного просмотра для домена.



25. В "Диспетчере серверов" выбираем "Пользователи и компьютеры Active Directory". Проверяем работу Active Directory.

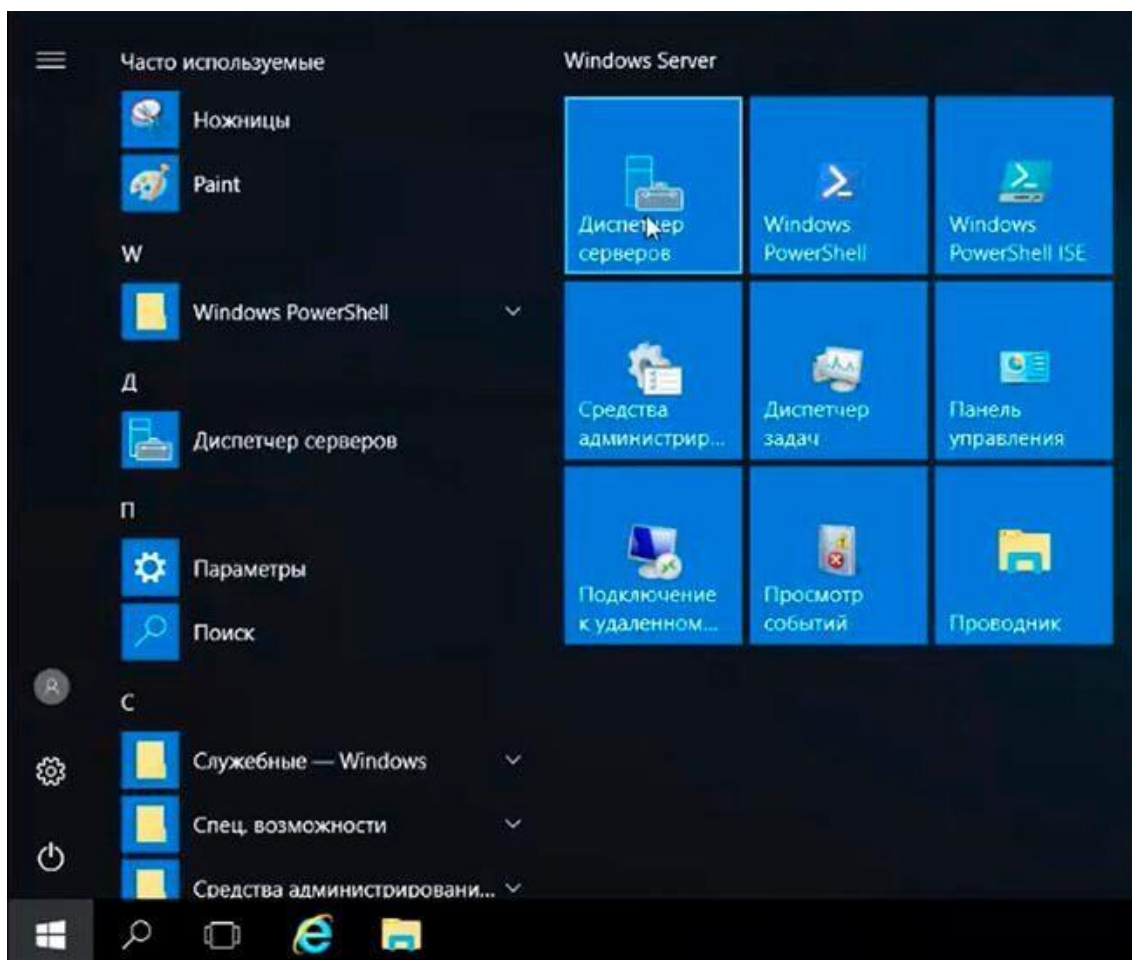


На этом установка и настройка выбранных ролей сервера заканчивается.

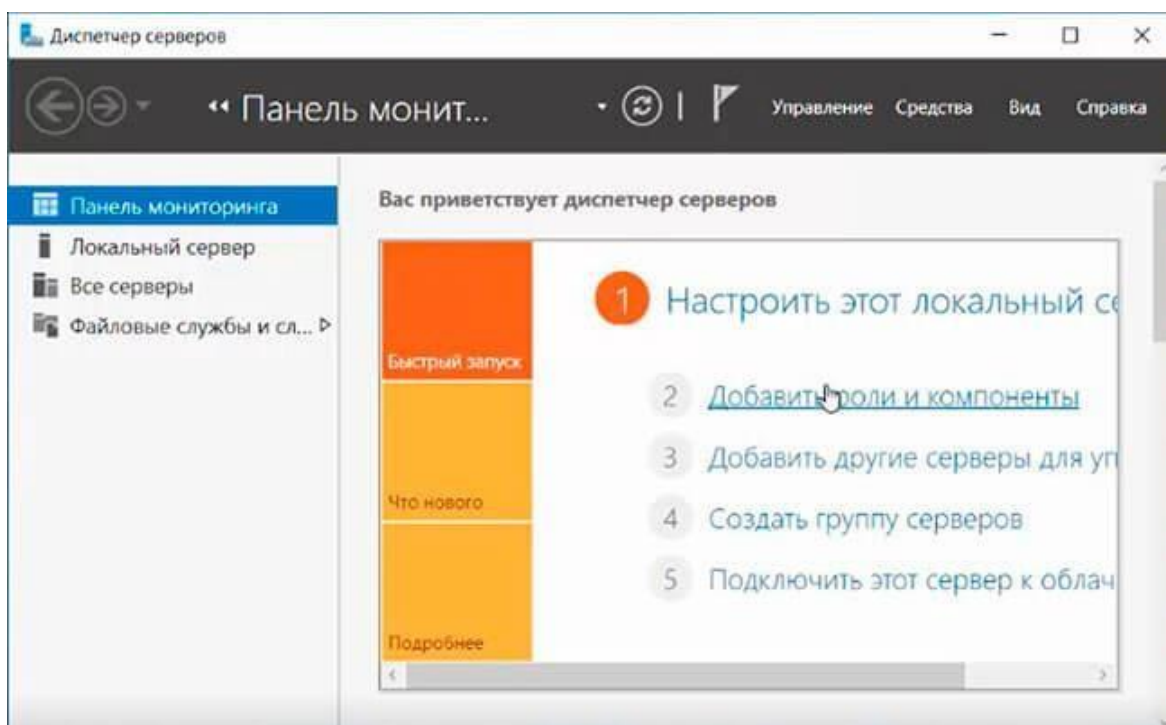
3. Установка и настройка DHCP-сервера

После того, как развернут и настроен DNS-сервер и развернуты Доменные службы Active Directory, приходит время установки и настройки DHCP-сервера. Это очень удобно, так как компьютеры в сети будут получать автоматически IP-адреса, которые не будут конфликтовать друг с другом. Не будет опасности, что сетевой адрес неправильно настроен или в сети несколько одинаковых ip-адресов, что ведет к сетевым конфликтам и неработоспособности оборудования. Нет необходимости тратить время на настройку IP-адресов компьютеров в сети.

1. Нажимаем "Пуск", далее "Диспетчер серверов".

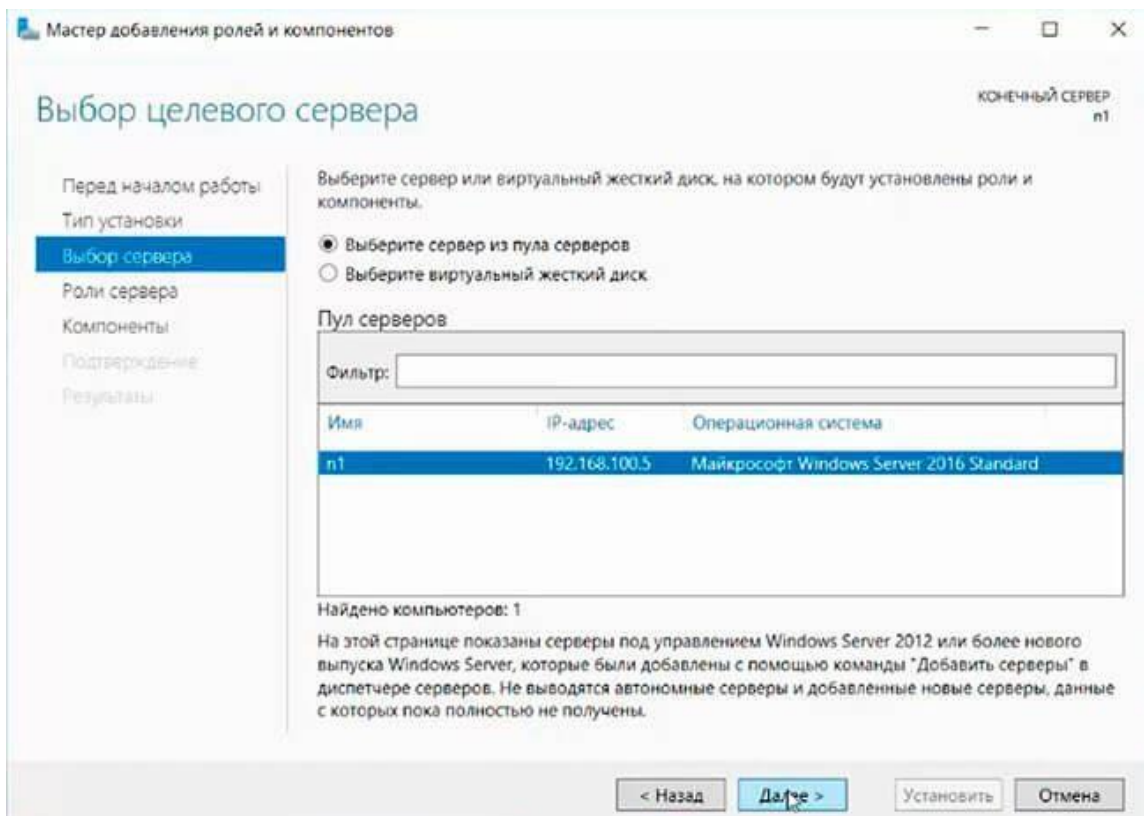


2. В следующем окне - "Добавить роли и компоненты".

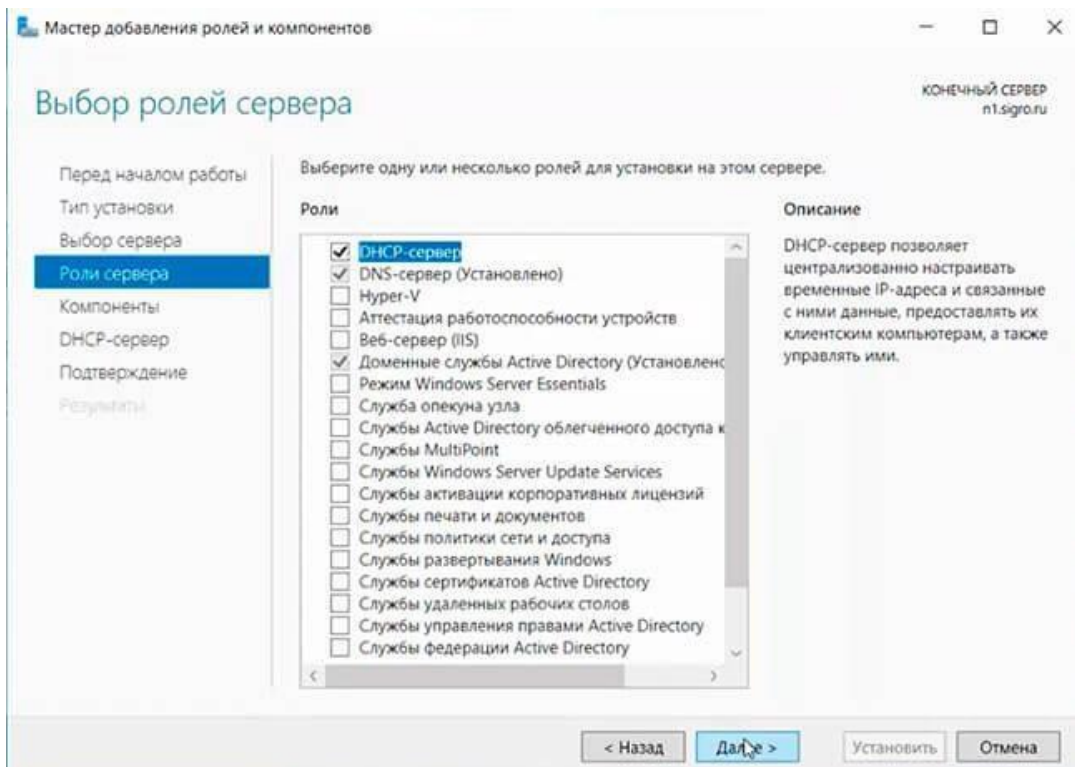


3. В окне "Перед началом работы" читаем сведения и нажимаем "Далее". В следующем окне оставляем по умолчанию "Установка ролей или"

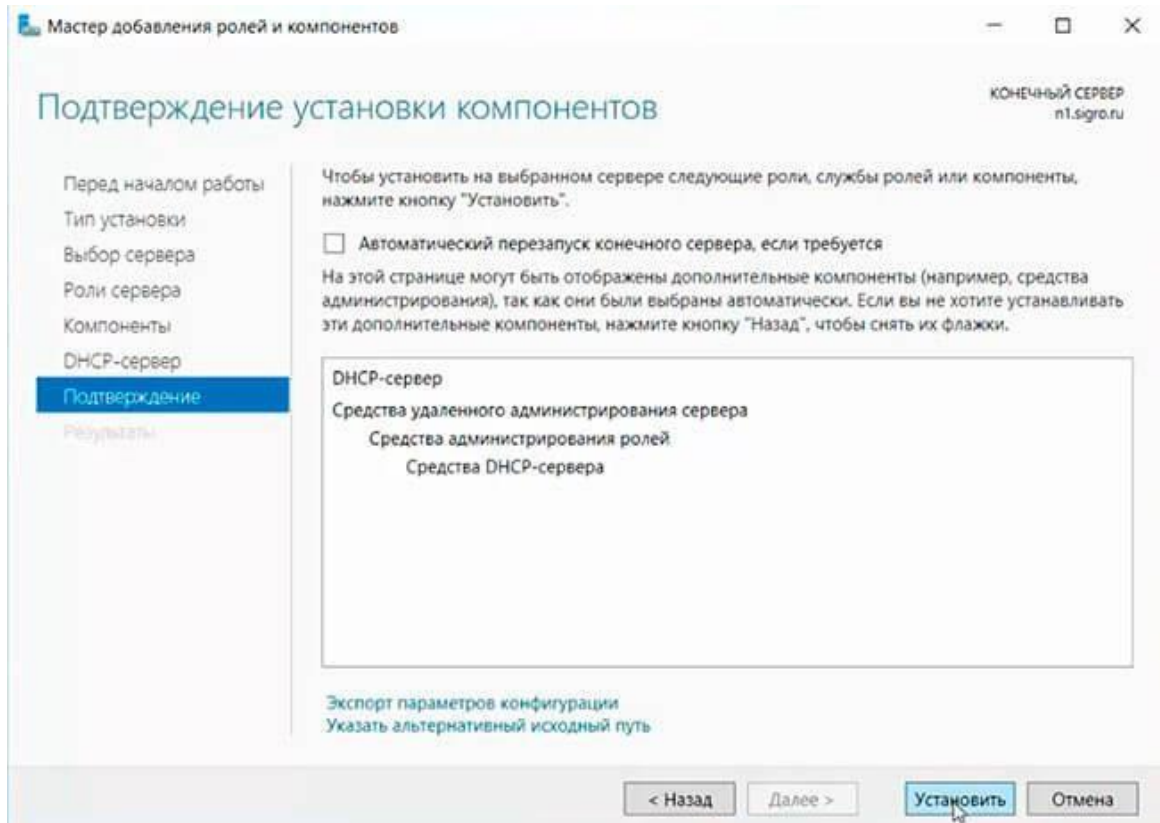
компонентов". Затем выбираем сервер, на котором будет развернута роль DHCP-сервера, затем "Далее".



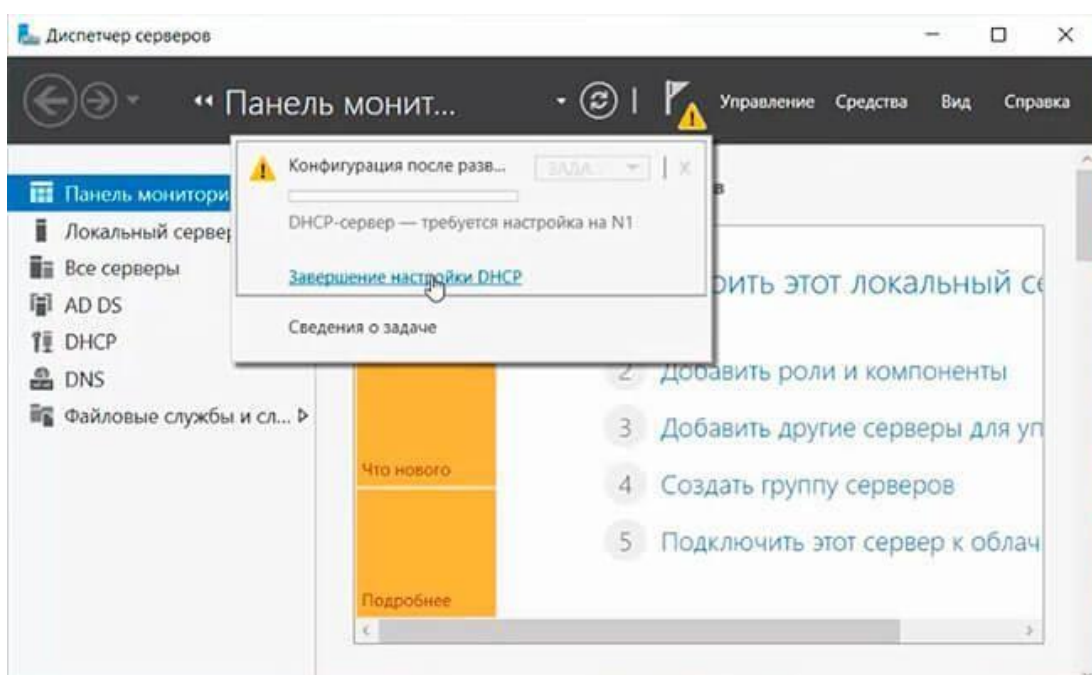
4. Ставим чекбокс напротив DHCP-сервер. В появившемся окне нажимаем "Добавить компоненты". Нажимаем "Далее".



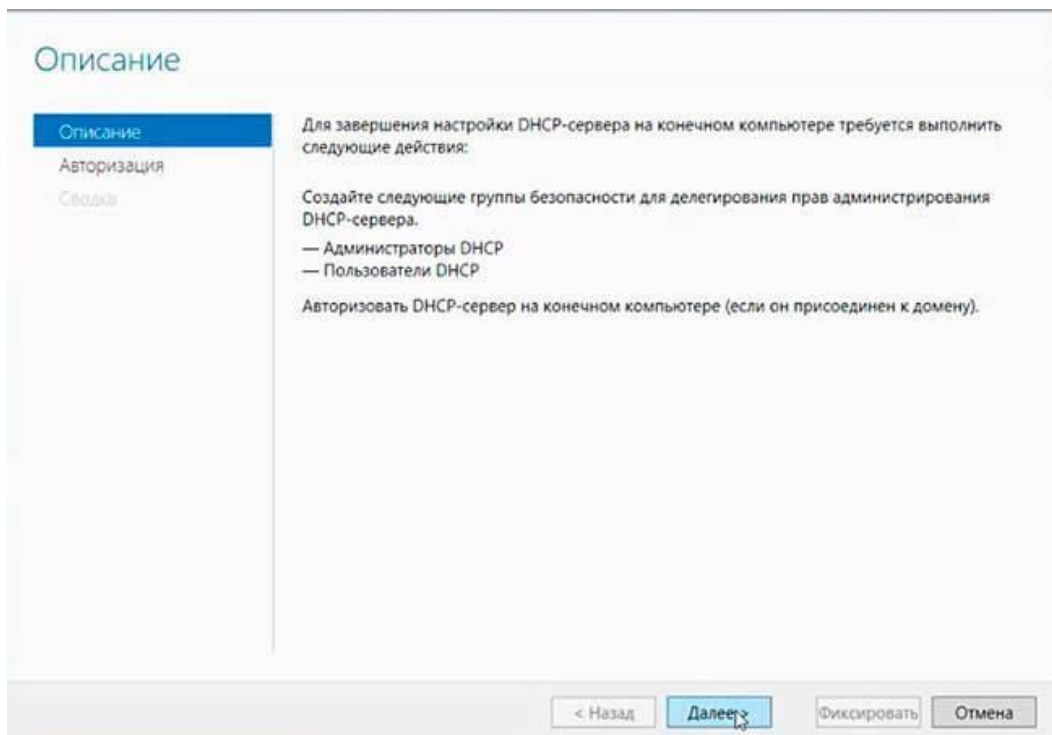
5. В новом окне "Выбор компонентов" и "DHCP-сервер" - нажимаем "Далее". Проверяем, что произойдет установка роли "DHCP-сервера" и нажимаем "Установить". После этого окно установки можно закрыть. После установки необходимого программного обеспечения появится предупреждение о том, что установка роли DHCP-сервер закончена.



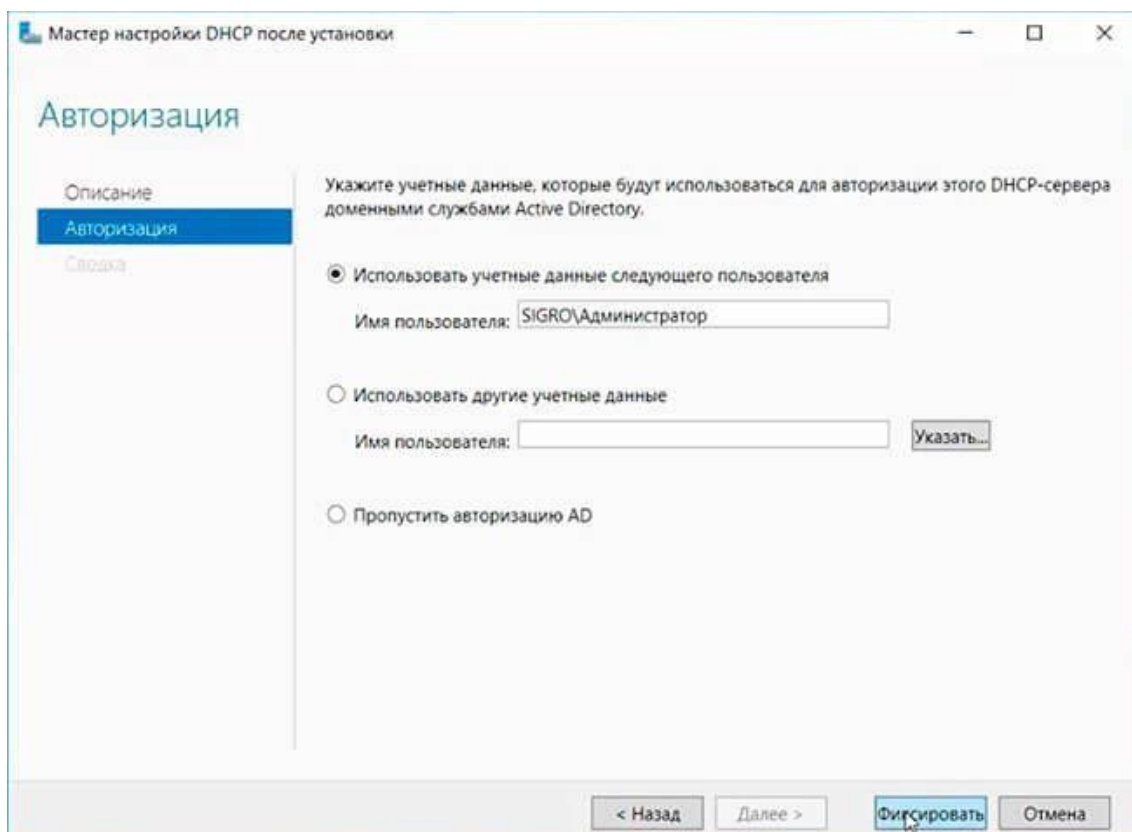
6. После появления предупреждения об окончании установки роли DHCP-сервер, нажимаем "Завершение настройки DHCP".



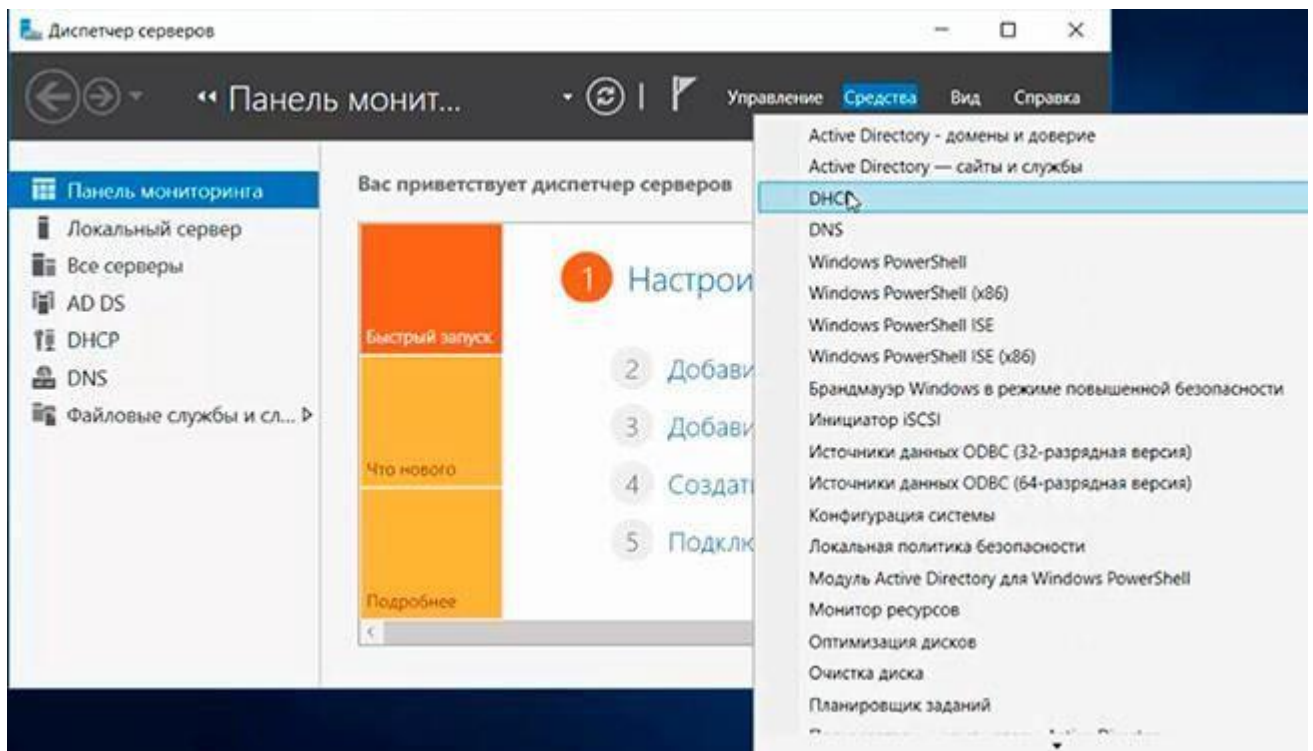
7. В окне "Описание" читаем, что требуется выполнить для завершения настройки DHCP-сервера. Нажимаем "Далее".



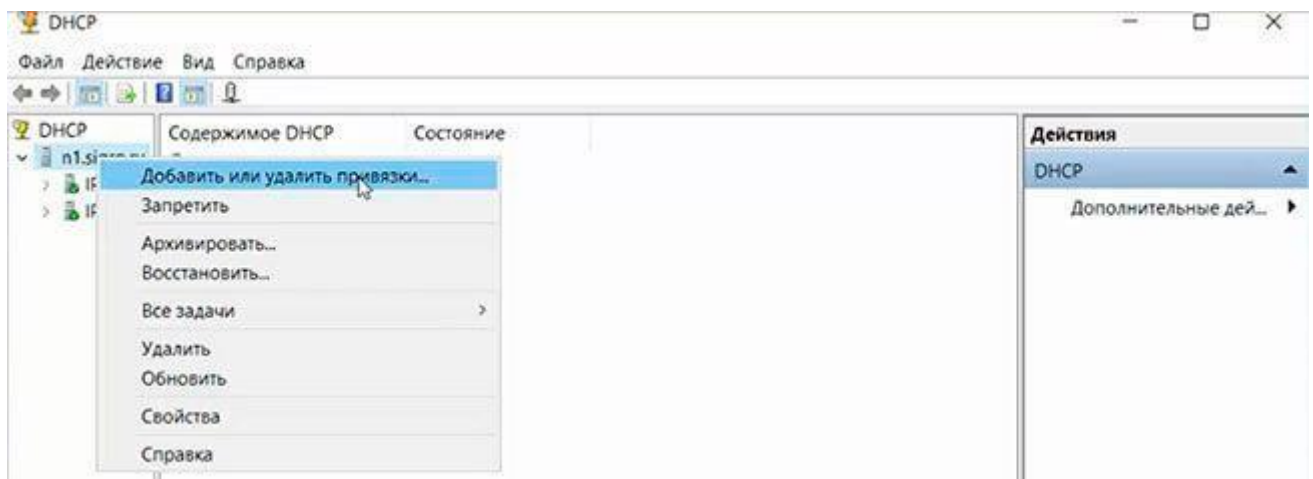
8. Оставляем по умолчанию учетную запись администратора домена для авторизации DHCP-сервера. Нажимаем "Фиксировать". В последнем окне нажимаем "Закреть".



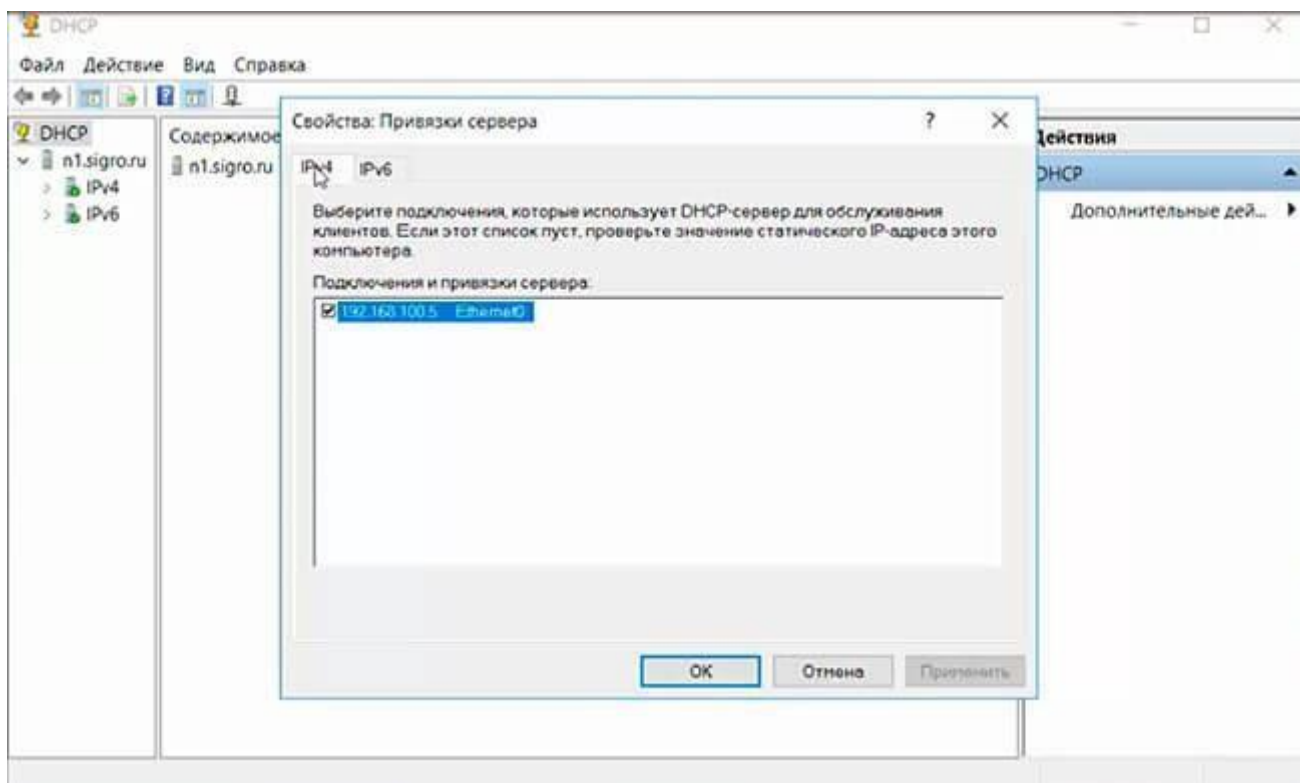
9. Пришло время настроить DHCP-сервер. Для этого в "Диспетчер серверов" выбираем "Средства", далее "DHCP".



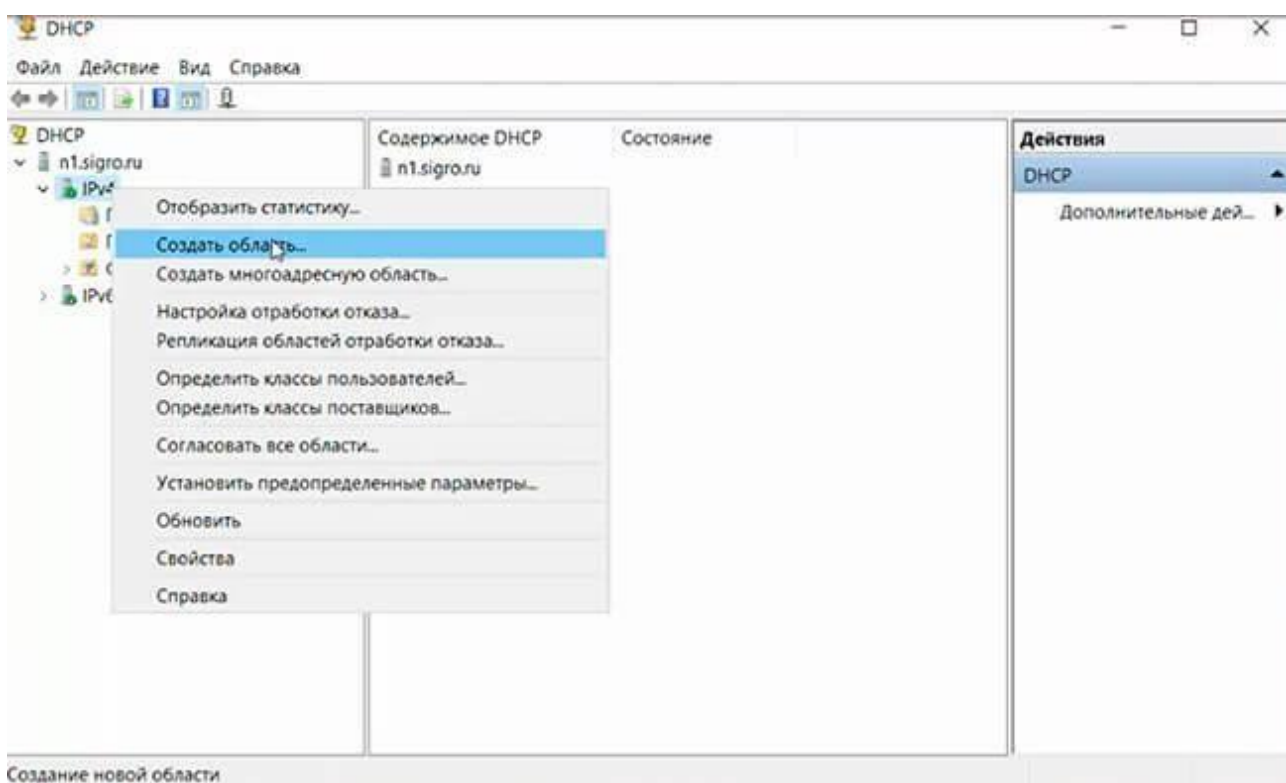
10. В окне настройки DHCP, нажимаем правой клавиши мыши на сервер домена, выбираем "Добавить или удалить зону привязки...".



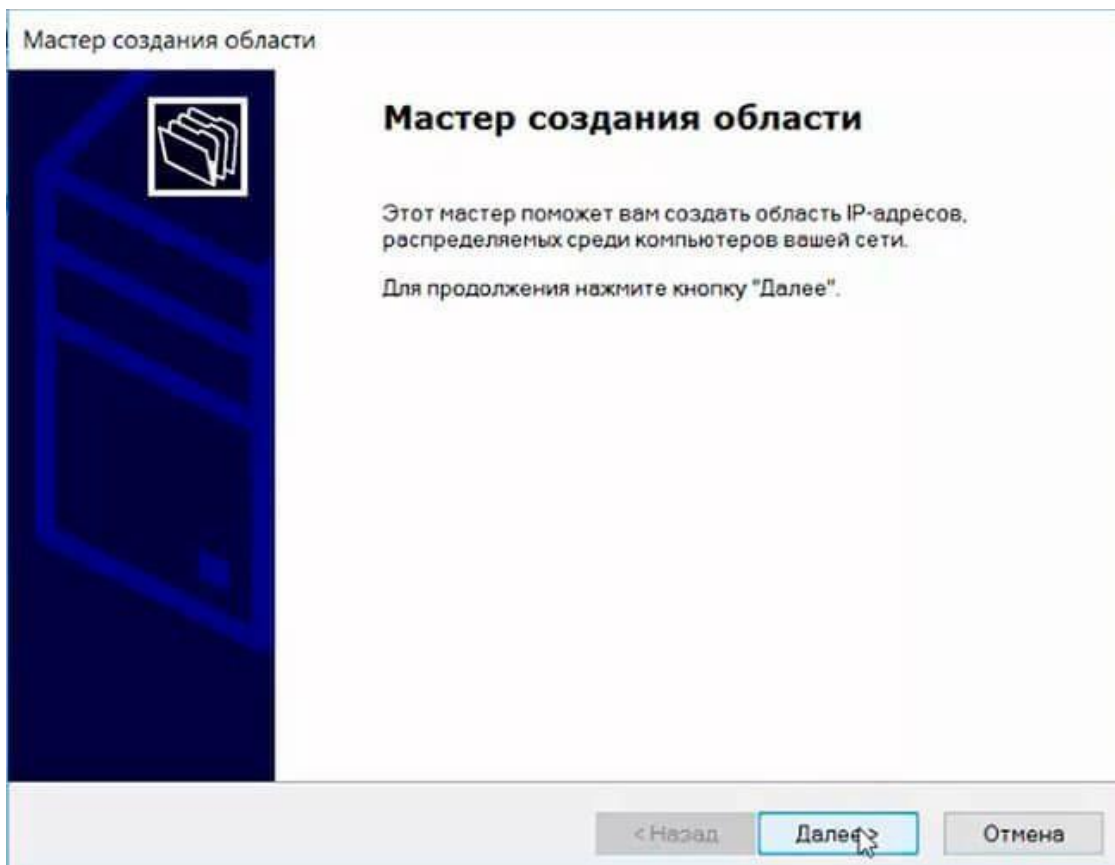
11. Проверяем настройку сетевого интерфейса, через который будут обслуживаться DHCP-клиенты, для выхода нажимаем "ОК".



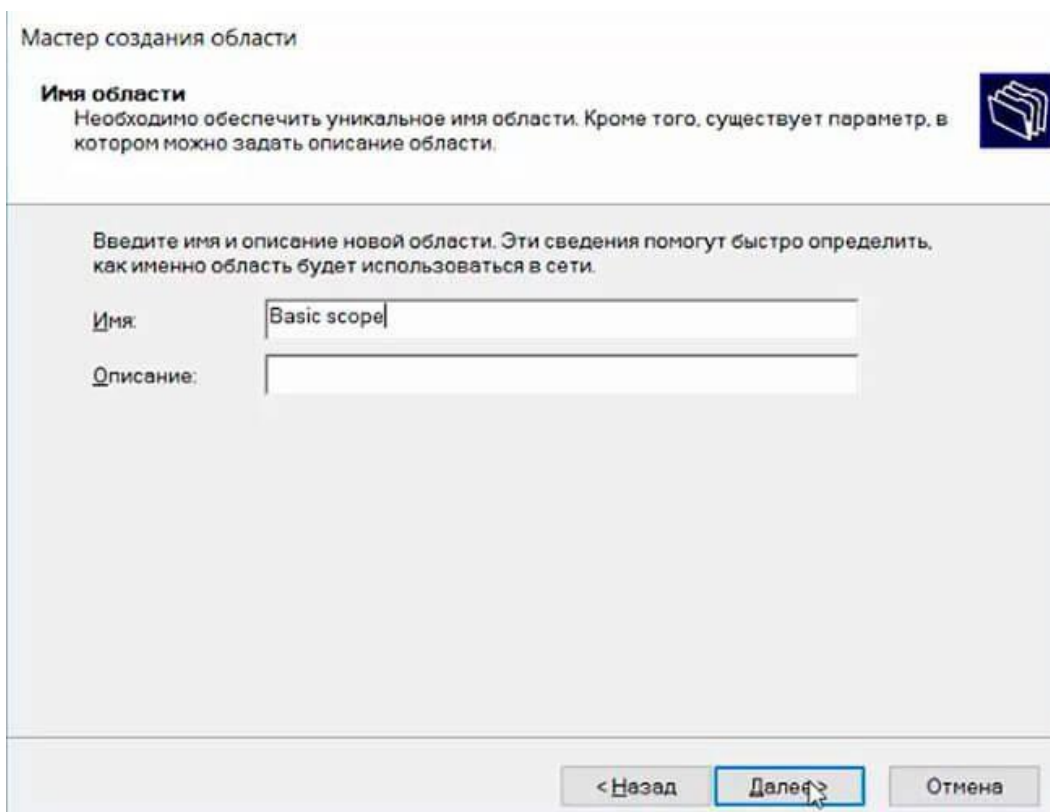
12. Для создания области нажимаем правой клавиши мыши на IPv4 и выбираем "Создать область..".



13. Попадаем в "Мастер создания области", нажимаем "Далее".



14. Задаем имя области, затем нажимаем "Далее".

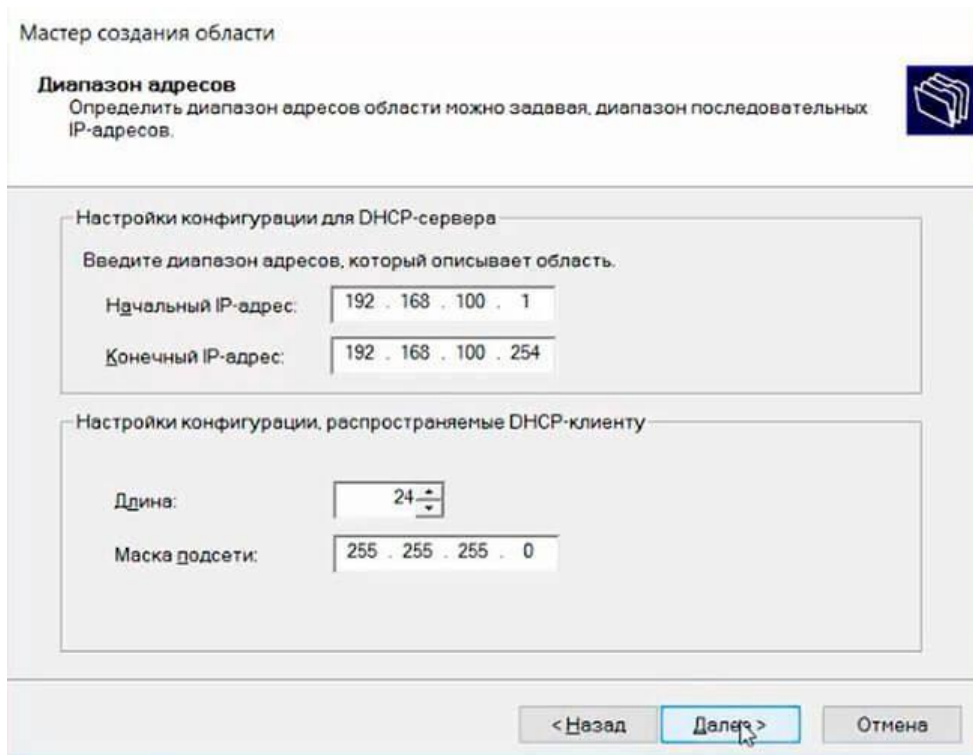


15. В следующем окне задаем начальный и конечный IP-адрес, которые будут использоваться DHCP-сервером. Например,

с 192.168.100.101 по 192.168.100.254

основной шлюз 192.168.100.100

Если необходимо, исправляем маску подсети, затем "Далее".



16. В следующем окне вводим диапазон IP-адресов, которые необходимо исключить. Определив диапазон, нажимаем "Добавить".

Мастер создания области

Добавление исключений и задержка

Исключения являются адресами или диапазонами адресов, которые исключаются из распределения DHCP-сервером. Задержка определяет время, на которое будет задержана передача сообщения DHCP OFFER с сервера.

Введите диапазон IP-адресов, который необходимо исключить. Если вы хотите исключить один адрес, введите его только в поле "Начальный IP-адрес".

Начальный IP-адрес: 192 . 168 . 100 . 1 Конечный IP-адрес: 192 . 168 . 100 . 10

Исключаемый диапазон адресов:

Задержка подсети в миллисекундах: 0

< Назад Далее > Отмена

17. Если необходимо, создаём несколько диапазонов IP-адресов, которые необходимо исключить. После их добавления, нажимаем "Далее".

Мастер создания области

Добавление исключений и задержка

Исключения являются адресами или диапазонами адресов, которые исключаются из распределения DHCP-сервером. Задержка определяет время, на которое будет задержана передача сообщения DHCP OFFER с сервера.

Введите диапазон IP-адресов, который необходимо исключить. Если вы хотите исключить один адрес, введите его только в поле "Начальный IP-адрес".

Начальный IP-адрес: . . . Конечный IP-адрес: . . .

Исключаемый диапазон адресов:

192.168.100.1-192.168.100.10
192.168.100.240-192.168.100.254

Задержка подсети в миллисекундах: 0

< Назад **Далее >** Отмена

18. Срок действия аренды адресов оставляем по умолчанию или задаём другой, нажимаем "Далее".

Мастер создания области

Срок действия аренды адреса
Срок действия аренды определяет, как долго клиент может использовать IP-адрес из этой области.

Срок действия аренды адреса, как правило, должен быть равен среднему времени нахождения компьютера в одной и той же физической сети. Например, в сети, состоящей в основном из портативных компьютеров или клиентов коммутируемого подключения, рекомендуется устанавливать непродолжительный срок действия аренды адреса.

Для стабильной сети, состоящей в основном из настольных компьютеров на фиксированных рабочих местах, более приемлем длительный срок действия аренды адреса.

Установите срок действия аренды адресов области, выдаваемых этим сервером.

Не более:

дней: часов: минут:

< Назад **Далее** Отмена

19. Если необходимо, настраиваем общие параметры DHCP-сервера. Для этого устанавливаем чекбокс "Да, настроить эти параметры сейчас" и нажимаем "Далее".

Мастер создания области

Настройка параметров DHCP
Чтобы клиенты смогли использовать эту область, необходимо настроить наиболее общие параметры DHCP-сервера.

Вместе с адресом клиенты получают также и другие параметры DHCP: IP-адреса маршрутизаторов (шлюзов по умолчанию) и DNS-серверов и параметры WINS для этой области.

Параметры, которые вы выберете здесь, будут применены к этой области и переопределят параметры, настроенные в папке "Параметры сервера" для этого сервера.

Вы хотите настроить параметры DHCP для этой области сейчас?

☒ Да, настроить эти параметры сейчас

☐ Нет, настроить эти параметры позже

< Назад **Далее** Отмена

20. Если имеется шлюз, то указываем его IP-адрес. Затем нажимаем "Добавить", потом "Далее".

Мастер создания области

Маршрутизатор (основной шлюз)
Вы можете указать маршрутизаторы или основные шлюзы, распределяемые этой областью.

Чтобы добавить IP-адрес маршрутизатора, используемого клиентами, введите его в поле ниже.

IP-адрес:

192.168.100.1

Добавить
Удалить
Вверх
Вниз

< Назад **Далее >** Отмена

21. Для разрешения DNS-имен указываем родительский домен, который клиентские компьютеры в сети будут использовать для разрешения DNS-имен. Также указываем IP-адрес этого сервера. Затем "Далее".

Мастер создания области

Имя домена и DNS-серверы
DNS (Domain Name System) сопоставляет и отображает имена доменов, используемые в сети.

Вы можете указать родительский домен, который клиентские компьютеры в сети будут использовать для разрешения DNS-имен.

Родительский домен: sigro.ru

Чтобы клиенты области могли использовать DNS-серверы в вашей сети, введите IP-адреса этих серверов.

Имя сервера: IP-адрес:

	192.168.100.5

Содоставить

Добавить
Удалить
Вверх
Вниз

< Назад **Далее >** Отмена

22. Если используется WINS-серверы, то можно указать "Имя сервера" и его IP-адрес. Можно ничего не добавлять, просто нажать "Далее".

Мастер создания области

WINS-серверы
Компьютеры под управлением Windows могут использовать WINS-серверы для преобразования NetBIOS-имен компьютеров в IP-адреса.

Ввод IP-адреса WINS-сервера позволит клиентам Windows отправлять на него запросы до отправки широковещательных сообщений для регистрации и разрешения NetBIOS-имен.

Имя сервера:

IP-адрес:

Чтобы изменить такое поведение DHCP-клиентов Windows, измените параметр 046 "Тип узла WINS/NBT" в параметрах области.

23. В новом окне ставим чекбокс "Да, я хочу активировать эту область сейчас", затем "Далее".

Мастер создания области

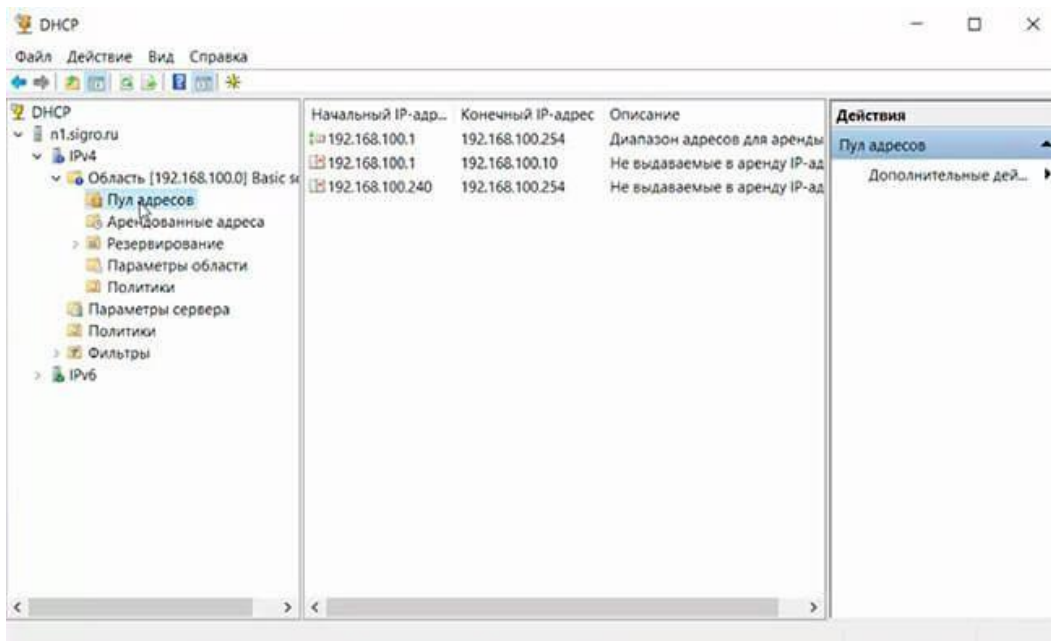
Активировать область
Клиенты могут получать аренду на адреса, только когда область активирована.

Активировать эту область сейчас?

☒ Да, я хочу активировать эту область сейчас

☐ Нет, я активирую эту область позже

24. Будет создана область IP-адресов для аренды, которую можно использовать.



ЗАДАНИЕ НА ЛАБОРАТОРНУЮ РАБОТУ

- Установите роль сервера Active Directory Domain Services (Доменные службы Active Directory),
- Установить роли DNS и DHCP сервера
- Проверить работу служб DNS и DHCP с помощью виртуальной машины Windows 10.

КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ

1. Способы объединения компьютеров в логическую сеть.
2. Особенности рабочей группы.
3. Понятие процедуры аутентификации.
4. Недостатки рабочих групп.
5. Назначение контроллера домена. Пояснить его важность в сети, способ повышения надежности функционирования домена.
6. Понятие *дерево доменов, леса доменов, корневой домен*.

7. Порядок создания домена.

«СЕВЕРО-КАВКАЗСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Кафедра инфокоммуникаций

Методическое руководство
к выполнению лабораторных работ по курсу
«Операционные системы»

**Лабораторная работа №5. Настройка групповой политики
Windows Server**

1. ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ, ГРУППЫ, УЧЕТНЫЕ ЗАПИСИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ

Подразделение представляет собой контейнер Active Directory, папку, в которой хранятся группы, компьютеры, пользователи, могут храниться и другие подразделения.

С помощью **подразделение** системный администратор имеет возможность воссоздать всю организационную структуру фирмы. Однако основная особенность **подразделения** заключается в возможности назначать групповые политики для всего подразделения. Т.о. упрощается управление сетевой инфраструктурой.

Рассмотрим на практике как создается подразделение.

Далее рассмотрим первый и второй способы.

Первый способ.

Шаг 1. Открываем оснастку – в Server Manager выбираем меню Tools - Active Directory пользователи и компьютеры.

Шаг 2. В контекстном меню домена выбрать Создать-Подразделение

Шаг 3. Ввести имя, например, *Finance*. Напомним, что при использовании Подразделений упрощается управление сетевой инфраструктурой, например, на финансовый отдел можно назначить политики, применимые только для финансового отдела – будет действовать на всех пользователей и все компьютеры. В диалоговом окне имеется «галочка» «защитить контейнер от случайного удаления» - нельзя будет удалить обычными способами. Удаление подразделения означает удаление всех объектов и правил, которые находились внутри.

Шаг 4. Нажать Ок. подразделение создано и пока оно пустое.

Второй способ.

Шаг 1. Запустить Power Shell.

Шаг 2. Ввести команду:

New –ADOrganizationalUnit –Name Sale –Path “DC =MVA, DC =COM”

Шаг 3. Нажать Ввод.

Группы предназначены для объединения пользователей и предоставления прав сразу всем членам группы, т.е. группа представляет собой одно общее имя для определенных прав доступа к определенным ресурсам. Кроме того группы могут использоваться для создания почтовых рассылок.

Что влечет за собой добавление в группу? Во-первых, пользователь, который добавлен в группу получает те же права, которые назначены любому другому пользователю этой группы, та же он получает все разрешения, которые назначены данной группе на любой общий ресурс. Например, имеется общая папка, к которой предоставлен общий доступ группе Finance, если мы добавляем пользователя в группу Finance, то он получает доступ к этой папке по умолчанию и нам не нужно будет добавлять в свойствах этой папки этого пользователя и давать ему разрешения.

Группы возможно разделять *по типам* (по возможностям использования группы) или *по областям действия* (пределам применения группы внутри домена или леса) т.е. кто и откуда может видеть эту конкретную группу.

Различают три области действия группы:

1. Локальные – могут быть добавлены акаунты из того же домена или из доверенного домена.
2. Глобальные – могут быть добавлены акаунты из того же домена.
3. Универсальные - могут быть добавлены акаунты из любого домена в лесу.

По типам группы могут быть:

1. Группы распространения – для создания списков рассылки эл. почты.
2. Группы безопасности – для назначения разрешений доступа к общим ресурсам.

Рассмотрим на практике как создается группа.

Для создания существует несколько способов:

1. Воспользоваться оснасткой Пользователи и компьютеры Active Directory.
2. Power Shell
3. Командная строка.
4. Скрипты.

Первый способ.

Шаг 1. Открываем оснастку – в Server Manager выбираем меню Tools - Active Directory пользователи и компьютеры.

Шаг 2. Группа может быть создана в Подразделении или в каталоге Пользователи (Users). Вызываем контекстное меню Подразделения Finance - New - Group.

Шаг 3. Ввести имя группы *Accounting*. Имя группы pre-Windows 2000 – это имя сродни имени NetBIOS. Область действия группы – Глобальная, тип группы – безопасность.

Шаг 4. Ок.

Вызвав Свойства из контекстного меню группы можно просмотреть различные элементы.

Группу можно перенести в подразделение, например, Finance.

Учетная запись пользователя - это самый важный элемент Active Directory, т.к.:

- удостоверяет личность пользователя – без учетной записи пользователя ни на один компьютер сети войти будет нельзя
- с использованием учетной записи можно разрешить или запретить доступ к ресурсам домена: можно назначить правила на доступ конкретному пользователю, можно добавить пользователя в группу или подразделение к которым эти правила уже применяются.

Существуют учетные записи пользователей по умолчанию:

- администратор

– гость

Существуют ряд групп к которым эти учетные записи добавлены.

Рассмотрим на практике как создается учетная запись пользователя.

Для создания существует несколько способов:

1. Воспользоваться оснасткой Пользователи и компьютеры Active Directory.
2. Power Shell
3. Командная строка.
4. Скрипты.

Первый способ.

Шаг 1. Открываем оснастку – в Server Manager выбираем меню Tools - Active Directory пользователи и компьютеры.

Шаг 2. Учетная запись может быть создана в Подразделении или в каталоге Пользователи (Users). Вызываем контекстное меню Подразделения Finance - New - User.

Шаг 3. В диалоговом окне Новый объект – пользователь

- а) указать имя, инициалы, фамилия, (полное имя сформируется автоматически), имя для входа в домен.
- б) Указать пароль. Пароль должен удовлетворять требованиям политики безопасности, установленной в нашей сети. Эти политики безопасности могут быть установленными по умолчанию, либо они могут быть настроены. Опции: вкл. возможность пользователю поменять пароль при следующем входе (пароль будет знать только сам пользователь), пользователь не может поменять пароль, срок действия пароля неограничен, выключить акаунт.

Шаг 4. Сверка параметров.

Шаг 5. Нажать Финиш.

2. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О ГРУППОВОЙ ПОЛИТИКЕ

В любой организации системные администраторы обязаны обеспечить для пользователей и компьютеров своего предприятия безопасные настройки, которыми можно централизованно управлять и развертывать. Обычно в организациях вся конфигурация определяется, обновляется и распространяется непосредственно при помощи объектов групповой политики. Именно объекты групповой политики позволяют вам рационально управлять всей инфраструктурой вашего предприятия, начиная от незначительных подразделений и групп и заканчивая сайтами и доменами.

Групповые политики – это набор правил, обеспечивающих инфраструктуру, в которой администраторы локальных компьютеров и доменных служб Active Directory могут централизованно развертывать и управлять настройками пользователей и компьютеров в организации. Все настройки

учетных записей, операционной системы, аудита, системного реестра, параметров безопасности, установки программного обеспечения и прочие параметры развертываются и обновляются в рамках домена при помощи параметров объектов групповой политики GPO (Group Policy Object). Групповые политики являются компонентом операционной системы Windows и основываются на тысячах отдельных параметров политик, иначе говоря, политик, определяющих определённую конфигурацию для своего применения.

В домене Active Directory все объекты групповой политики создаются и управляются при помощи административной оснастки консоли управления Microsoft – **«Управление групповой политикой»**.

Групповая политика в Windows Server предусматривает много возможностей, позволяющих снизить стоимость управления компьютерными системами. Параметры политик пользователей и компьютеров объединяются в группы, которые используются на различных уровнях в иерархии Active Directory. С помощью групповой политики параметры конфигурации можно применять к некоторым или ко всем компьютерам и пользователям в организации.

Оснастка **«Управление групповой политикой»** представляет собой оснастку консоли управления Microsoft с поддержкой сценариев, предоставляющую административное средство управления групповой политикой в рамках предприятия. Оснастка **«Управление групповой политикой»** считается стандартным средством управления групповой политикой.

Сама инфраструктура групповой политики основана на архитектуре «клиент – сервер» с компонентами клиента и сервера и включает в себя модуль групповой политики, представляющий собой основу для обработки общих функциональных параметров административных шаблонов, а также определенных компонентов, называемых расширениями клиентской стороны (Client-side extension, CSE). Расширения клиентской стороны интерпретируют параметры в объекты групповой политики и вносят соответствующие изменения в конфигурацию компьютера или пользователя. Такие расширения относятся ко всем основным категориям параметров политики. Другими словами, одно расширение клиентской стороны предназначено для установки программного обеспечения, другое применяет изменения безопасности, третье – обеспечивает автоматическую настройку компьютеров, подключенных к проводной сети и так далее. Как, возможно, вы догадались, в разных версиях операционной системы присутствуют конкретные расширения клиентской стороны, причем, с каждой последующей версией Windows функционал групповой политики пополнялся новыми расширениями CSE. Например, с появлением операционной системы Windows Server 2008, функционал групповой политики пополнился более 20 расширениями клиентской стороны, при помощи которых возможно осуществление управления дополнительными параметрами, например, сопоставление дисков или изменение секций в свойствах *.ini-файлов, называемых предпочтениями групповой политики, которые в отличие от параметров групповой политики, предпочтения групповой политики не так строго привязываются к настройкам определенных компонентов системы. С

появлением операционных систем Windows 7 и Windows Server 2008 R2 появилось расширение CSE AppLocker, при помощи которого можно указать, какие пользователи и группы в организации могут запускать определенные приложения в зависимости от уникальных идентификаторов файлов. Таких примеров можно привести много. Но необходимо помнить, что клиент групповой политики всегда извлекает объекты групповой политики из домена, включая настроенные вами расширения клиентской стороны для локального применения параметров. Параметры групповой политики определяют конкретную конфигурацию для применения. Некоторые параметры политики влияют только на пользователя независимо от того, с какого компьютера был выполнен вход в систему, а другие параметры влияют на компьютер, независимо от того, какой пользователь вошел в систему на этом компьютере. Такие параметры называются **параметрами конфигурации пользователей** и **параметрами конфигурации компьютеров**.

2.1 Открытие оснастки и изменение пользовательского интерфейса

Оснастка «**Управление групповой политикой**» устанавливается на сервер вместе с ролью «**Доменные службы Active Directory**» (AD DS), но если у вас по какой-то причине не удастся ее найти, то всегда данную оснастку можно заново установить. Для того чтобы повторно установить текущую оснастку, в «**Диспетчере сервера**», в узле «**Сводка компонентов**» перейдите по ссылке «**Добавить компонент**». Выберите компонент «**Управление групповой политикой**» в диалоговом окне «**Мастер добавления компонентов**» и следуйте инструкциям мастера. По завершению установки закройте мастер установки.

Также есть альтернативный способ установки данного компонента – использование командной строки и утилиты управления конфигурацией сервера. В командной строке, запущенной с правами администратора введите **ServerManagerCmd -install gpmsc**. При желании вы можете вывести результат установки в xml файл, используя параметр **-resultPath**.

Для того чтобы открыть оснастку «**Управление групповой политикой**», выполните любое из следующих действий:

- Нажмите на кнопку «**Пуск**», выберите меню «**Администрирование**», а затем откройте «**Управление групповой политикой**»;
- Воспользуйтесь комбинацией клавиш **+R** для открытия диалогового окна «**Выполнить**». В диалоговом окне «**Выполнить**», в поле «**Открыть**» введите *gpmsc.msc* и нажмите на кнопку «**ОК**»;
- Нажмите на кнопку «**Пуск**» для открытия меню, в поле поиска введите *Управление групповой политикой* и откройте приложение в найденных результатах;
- Откройте «**Консоль управления MMC**». Для этого нажмите на кнопку «**Пуск**», в поле поиска введите *mmc*, а затем нажмите на кнопку «**Enter**». Откроется пустая консоль MMC. В меню «**Консоль**» выбе-

рите команду «Добавить или удалить оснастку» или воспользуйтесь комбинацией клавиш **Ctrl+M**. В диалоге «Добавление и удаление оснасток» выберите оснастку «**Управление групповой политикой**» и нажмите на кнопку «Добавить», а затем нажмите на кнопку «ОК».

На следующей иллюстрации изображена оснастка «**Управление групповой политикой**»:

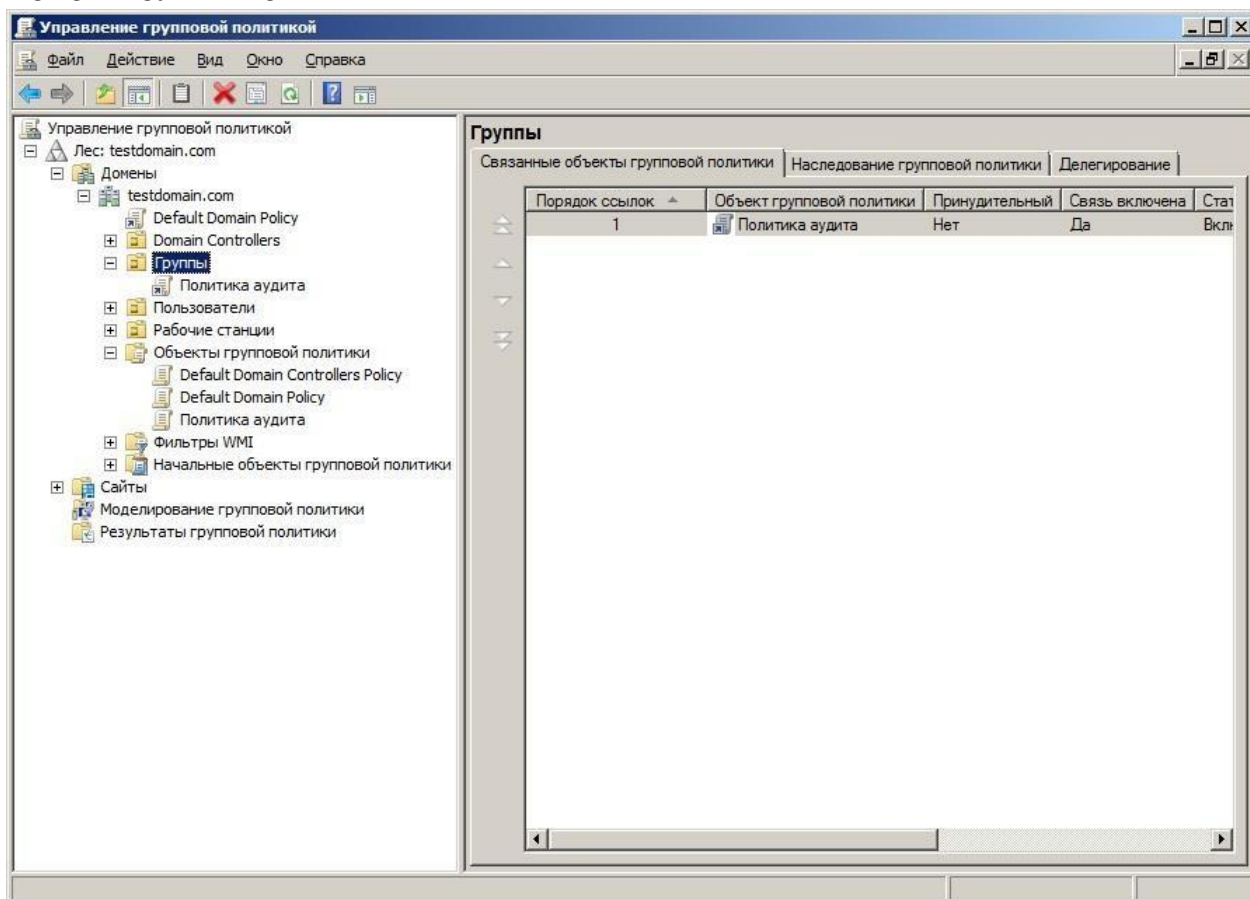


Рис. 1. Оснастка «Управление групповой политикой»

Содержимое оснастки «**Управление групповой политикой**» предоставляет множество средств, предназначенных для обеспечения централизованного управления инфраструктурой организации. Но если вас не устраивает интерфейс данной оснастки, вы можете его изменить, используя функционал редактирования параметров пользовательского интерфейса. Для того чтобы изменить отображение некоторых элементов оснастки, откройте меню «**Вид**» и выберите команду «**Параметры**». В диалоговом окне «**Параметры**» вы можете настроить элементы, параметры которых располагаются в следующих вкладках:

- **Вкладка «Столбцы»**. На этой вкладке вы можете изменить отображение и порядок столбцов для основных таблиц текущей оснастки, а именно: «**Наследование групповой политики**», «**Начальные объекты групповой политики**», «**Объекты групповой политики**», «**Связанные объекты групповой политики**» и «**Фильтры WMI**». Вам достаточно просто выбрать из раскрывающегося списка редактируемую таблицу, в поле «**Столбцы отображаются в следующем порядке**» снять флажки с наименований лишних столбцов и установить их порядок, используя

кнопки «Вверх» или «Вниз». Также вы можете изменять порядок столбцов непосредственно из таблицы, меняя их местами так, как вам удобно. Для того чтобы ваши изменения были сохранены при повторном открытии оснастки, в окне параметров установите флажок «Сохранять порядок и размеры изменяемых столбцов», как показано на следующей иллюстрации:

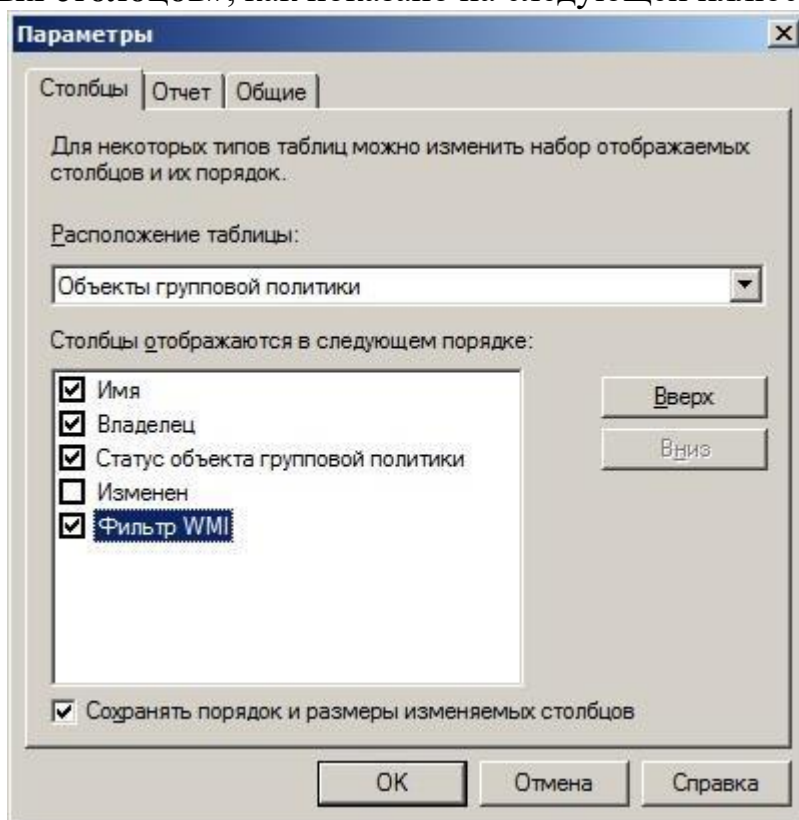


Рис. 2. Вкладка «Столбцы» параметров оснастки

- **Вкладка «Отчет».** Используя эту вкладку, вы можете изменить папку, которая используется по умолчанию для расположения ADM-файлов. Следует помнить, что изменения, которые проводятся на данной вкладке, будут распространяться только на устаревшие ADM-файлы, а расположение файлов ADMX, которые используются в операционных системах Windows Vista и Windows 7 останется без изменений. Если переключатель будет установлен на параметре «По умолчанию», то поиск файлов ADM изначально будет проводиться в папке Windows и в том случае, если файл не будет найден, консоль GPMC будет просматривать папку объектов групповой политики (GPO), находящуюся в папке Sysvol. Если установить переключатель на параметр «настраиваемое», то консоль GPMC изначально будет искать файлы adm в той папке, которая будет указана вами, а затем в расположениях по умолчанию. Настройки данной вкладки изображены ниже:

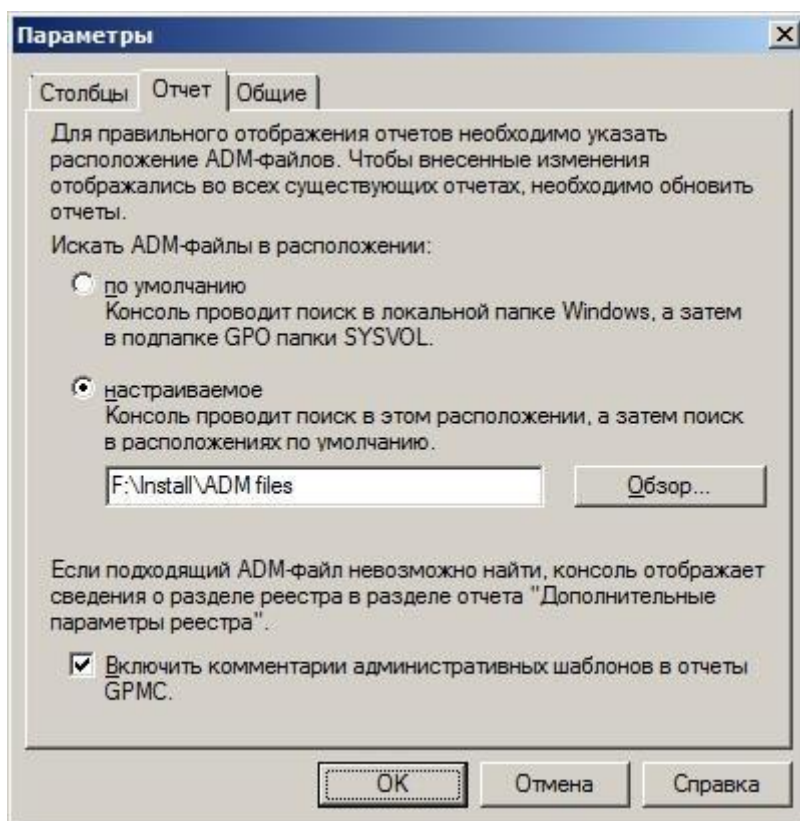


Рис. 3. Вкладка «Отчет» параметров оснастки

- **Вкладка «Общие».** На вкладке «Общие» настраиваются параметры, которые распространяются на отображение лесов и доменов только с двухсторонними отношениями доверия, отображения имени контроллеров домена, а также для отображения диалогового окна подтверждения для различия между объектами групповой политики и связи этих объектов. Эта вкладка отображена на следующей иллюстрации:

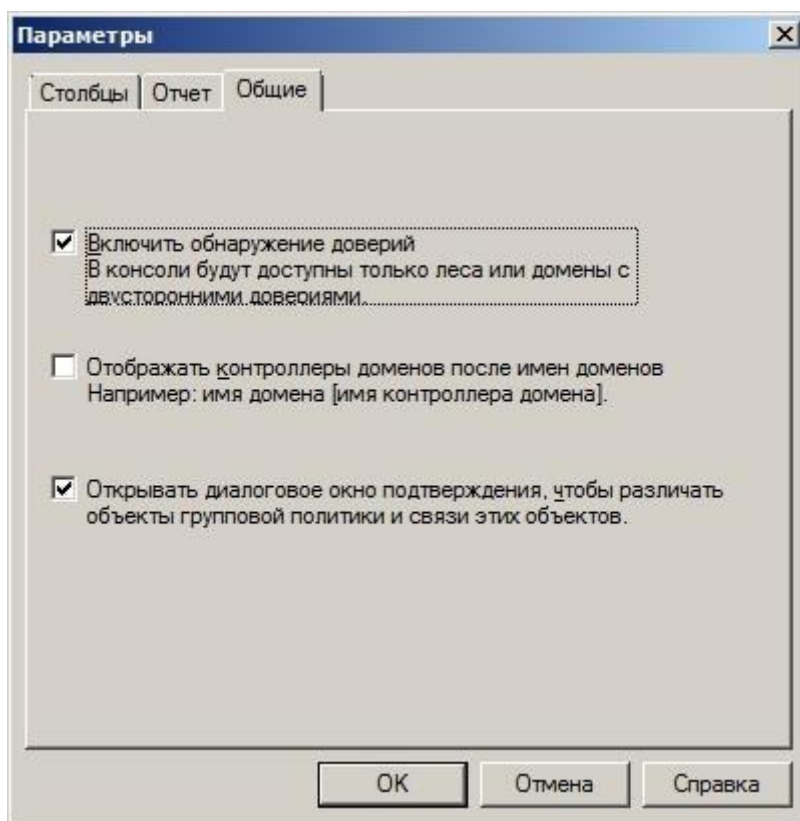


Рис. 4. Вкладка «Общие» параметров оснастки

2.2 Создание и редактирование объектов групповой политики

Используя оснастку **«Управление групповой политикой»** вы можете создавать и редактировать объекты групповой политики, а также комментарии к ним для упрощения их мониторинга, удалять объекты групповых политик и проводить поиск среди существующих объектов. Рассмотрим подробно каждое из вышеперечисленных действий:

2.2.1 Создание объекта групповой политики с комментарием

Один или несколько параметров групповой политики, который применяется к одному или нескольким пользователям, или компьютерам, обеспечивая конкретную конфигурацию, называется объектом групповой политики. Для того чтобы создать новый объект групповой политики, выполните следующие действия:

1. В оснастке **«Управление групповой политикой»** разверните узел лес, домен, название вашего домена и выберите контейнер **«Объекты групповой политики»**. Именно в этом контейнере будут храниться все объекты групповой политики, которые вы будете создавать;
2. Щелкните правой кнопкой мыши на данном контейнере и из контекстного меню выберите команду **«Создать»**, как изображено ниже:

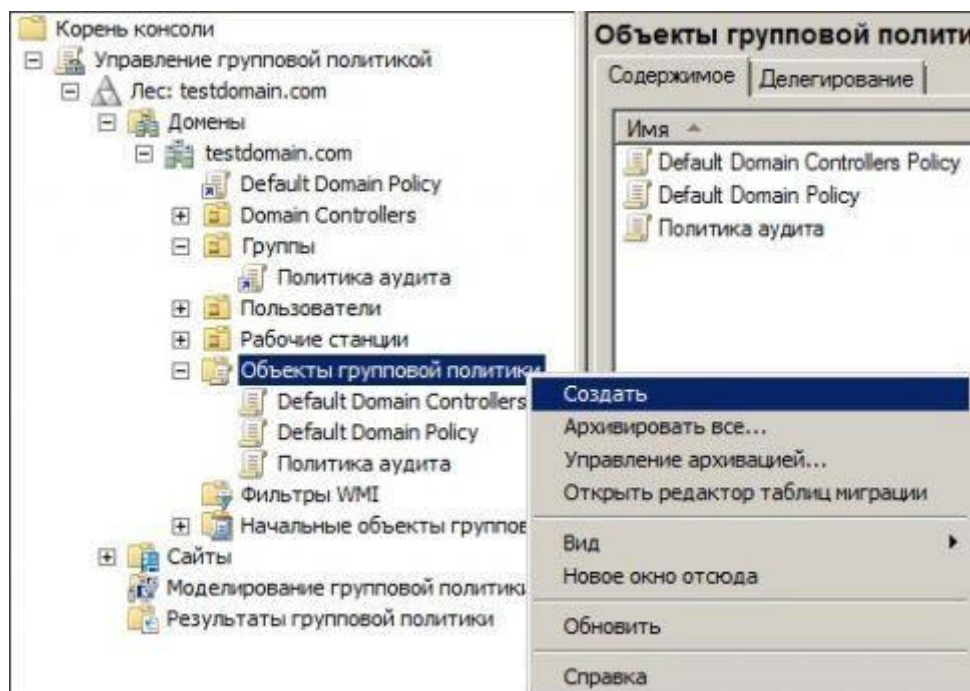


Рис. 5. Создание объекта групповой политики

3. В диалоговом окне «Новый объект групповой политики» введите название объекта в поле «Имя», например, «Корпоративные требования» и нажмите на кнопку «ОК».

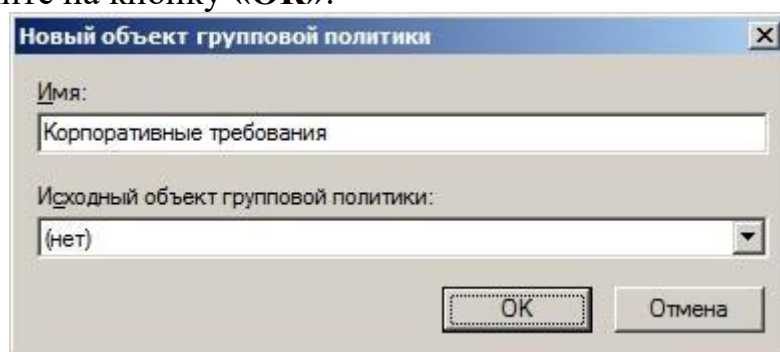


Рис. 6. Диалоговое окно «Новый объект групповой политики»

2.2.2 Редактирование объекта групповой политики

После того как объект групповой политики будет создан, для того чтобы настроить определенную конфигурацию данного объекта, вам нужно указать параметры групповой политики при помощи оснастки «**Редактор управления групповыми политиками**». Допустим, нужно отключить Windows Media Center, средство звукозаписи, а также ссылку «Игры» в меню «Пуск». Для этого выполните следующие действия:

1. Выберите созданный ранее объект групповой политики, нажмите на нем правой кнопкой мыши и из контекстного меню выберите команду «**Изменить**»;
2. Разверните узел **Конфигурация пользователя/Политики/ Административные шаблоны/Компоненты Windows/Windows Media Center**;
3. Откройте свойства параметра политики «**Не запускать Windows Media Center**» и установите переключатель на опцию «Включить». В поле

комментарий введите свой комментарий, например, «В связи с корпоративными требованиями не разрешается данным пользователям использовать текущее приложение» и нажмите на кнопку «ОК».

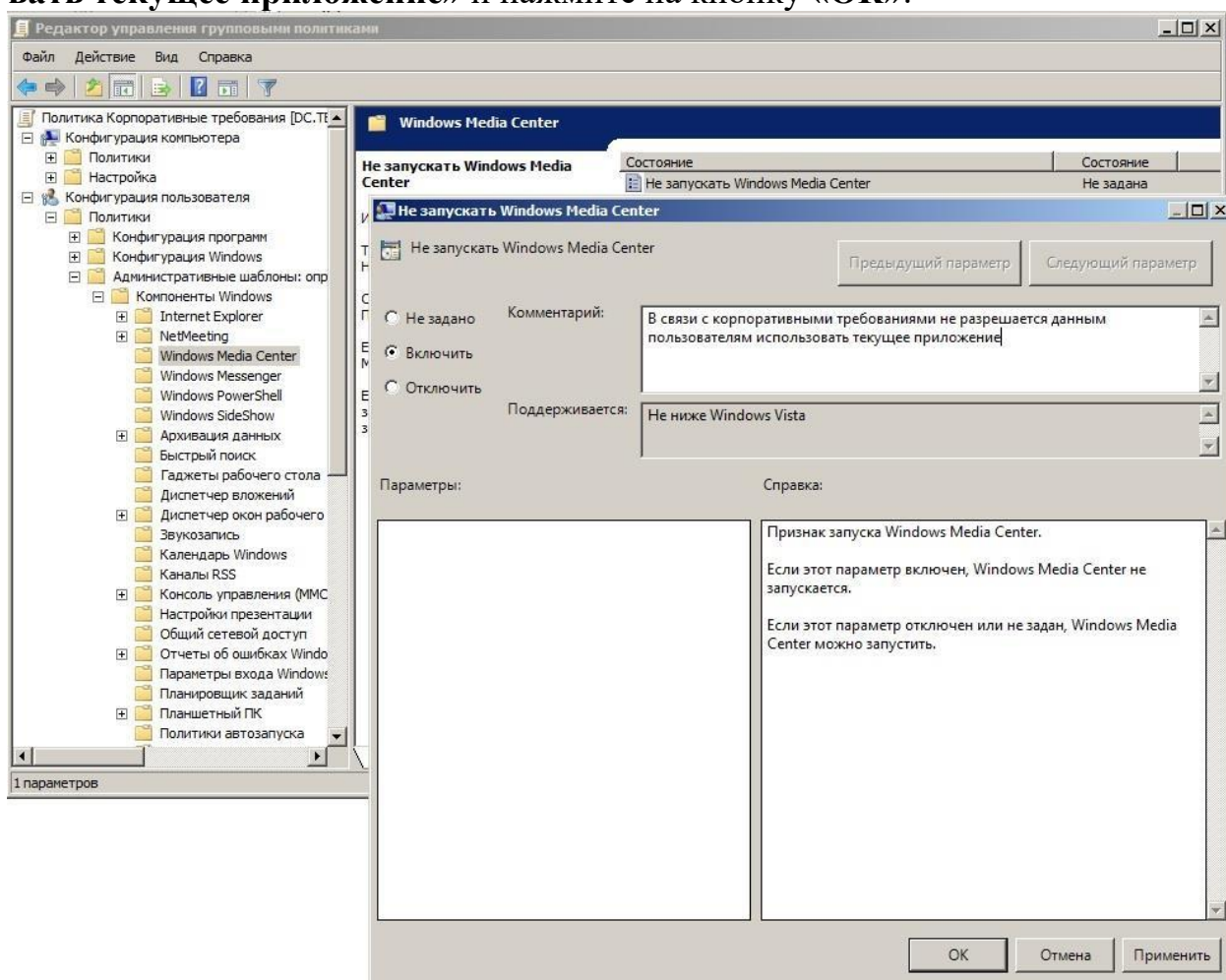


Рис. 7. Изменение групповых политик для созданного объекта

4. Повторите аналогичные действия для параметров политик «Запретить выполнение программы «Звукозапись»» и «Удалить ссылку «Игры» из меню «Пуск»» из узла **Конфигурация пользователя/Политики/Административные шаблоны/Меню «Пуск»** и панель задач.

5. Закройте редактор управления групповыми политиками.

Также, если вы создаете много объектов групповых политик, для вас окажется удобной возможность добавления комментариев к самим объектам групповых политик. Для добавления *комментария к GPO*, выполните следующие действия:

1. Выберите созданный ранее объект групповой политики, нажмите на нем правой кнопкой мыши и из контекстного меню выберите команду «**Изменить**»;

2. В дереве консоли оснастки «**Редактор управления групповыми политиками**» нажмите правой кнопкой мыши на корневом узле и из контекстного меню выберите команду «**Свойства**»;

3. В диалоговом окне «**Свойства: имя объекта групповой политики**» перейдите на вкладку «**Комментарий**» и введите примечание для ва-

шего GPO, например, «**Этот объект групповой политики запрещает указанным пользователям использовать мультимедийные приложения, а также игры в организации**»;

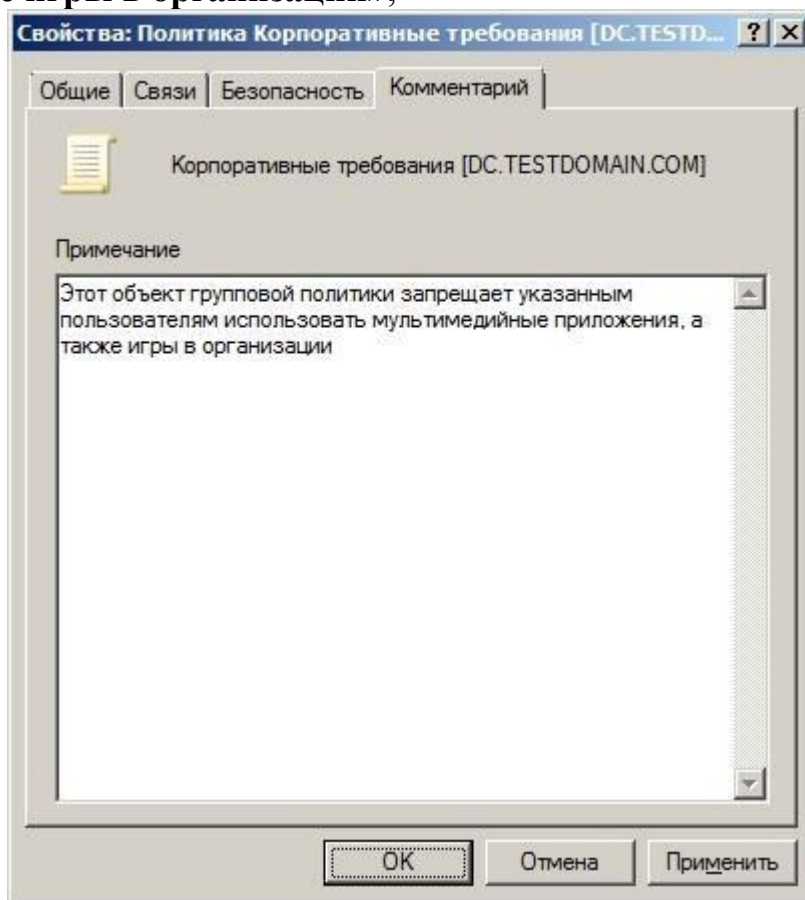


Рис. 8. Добавление комментария для объекта групповой политики

4. Нажмите на кнопку «**ОК**», а затем закройте оснастку «**Редактор управления групповыми политиками**».

2.3 Поиск объектов групповой политики

При развертывании групповых политик в организации у вас могут быть созданы десятки (а то и сотни) объектов групповых политик. Если в вашей организации есть только один домен, то обнаружить необходимый объект групповых политик много времени у вас не займет. Но как быть, если в лесу вашей организации развернуто несколько доменов? Для этого вам поможет функционал поиска объектов групповых политик. Для того чтобы найти существующий объект групповой политики, выполните следующие действия:

1. В дереве консоли оснастки «**Управление групповой политикой**» щелкните правой кнопкой мыши на вашем лесу (или если вы знаете, в каком домене нужно провести поиск объекта, то можете вызвать контекстное меню для конкретного домена) и из контекстного меню выберите команду «**Найти**»;

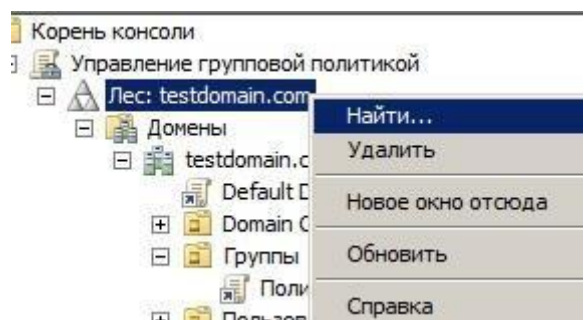


Рис. 9. Поиск объекта групповой политики

2. В диалоговом окне «Поиск объектов групповой политики» в раскрывающемся списке «Искать объекты групповой политики в домене:» можете выбрать домен, для которого будет производиться поиск или оставить значение, используемое по умолчанию;

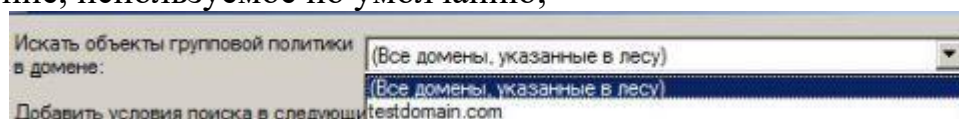


Рис. 10. Выбор домена для поиска GPO

3. В раскрывающемся списке «Элемент поиска», выберите тип объекта, для которого будет выполняться поиск. В этом случае нужно выбрать элемент «Имя объекта групповой политики»;

4. Раскрывающийся список «Условие» позволяет выбрать условие для поиска. Доступные варианты «Содержит», «Не содержит» и «совпадает». При выборе условия «совпадает» вам нужно ввести точное название политики. В противном случае поиск закончится ошибкой;

5. В поле «Значение» введите значение, которое будет использовано для фильтрации поиска. Если результаты предыдущего поиска были сохранены, то значение можно будет выбрать из раскрывающегося списка;

6. Нажмите на кнопку «Добавить» для выбора условия поиска;

7. По нажатию на кнопку «Найти» будут выведены все результаты, согласно условиям поиска. Результат изображен на следующей иллюстрации:

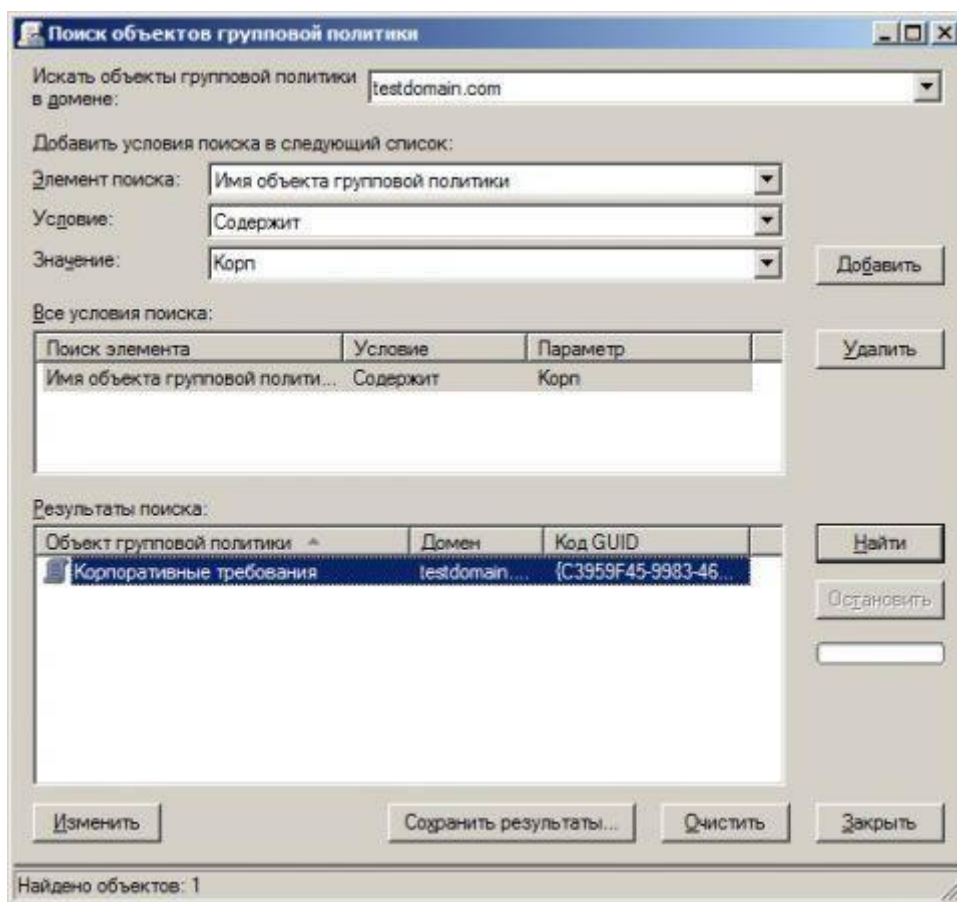


Рис. 11. Результаты поиска

8. Для того чтобы сразу перейти к оснастке **«Редактор управления групповыми политиками»** нажмите на кнопку **«Изменить»**, для сохранения текущих результатов поиска нажмите на кнопку **«Сохранить результаты»** (результаты будут сохранены в указанной вами папке с расширением *.csv). По нажатию на кнопку **«Очистить»** результаты поиска будут очищены без сохранения, а для закрытия данного диалога нажмите на кнопку **«Закрыть»** или на клавишу **Esc**.

2.4 Удаление объекта групповой политики

При работе с объектами групповых политик вам когда-то понадобится удалить существующий объект GPO. Для этого выберите объект групповой политики и выполните одно из следующих действий:

- Нажмите на клавишу **Delete** и в диалоговом окне **«Управление групповой политикой»** нажмите на кнопку **«Да»**;
- Нажмите на кнопку **«Удалить»** (в виде красного креста) на панели инструментов, а затем в диалоговом окне **«Управление групповой политикой»** нажмите на кнопку **«Да»**;
- Нажмите правой кнопкой мыши на объекте групповой политики и из контекстного меню выберите команду **«Удалить»**. Затем в диалоговом окне **«Управление групповой политикой»** нажмите на кнопку **«Да»**.

2.5 Связывание объектов GPO

Для правильного управления вашей организацией одного лишь создания объектов GPO недостаточно, так как объект групповой политики – это только набор параметров настроек конфигурации пользователя или компьютера, которые обрабатываются расширениями клиентской стороны (Client-Side Extension - CSE). Чтобы ваши объекты GPO распространялись на клиентов, нужно настраивать связи объектов групповых политик с сайтами, доменами или подразделениями.

Как было указано ранее, для правильного управления клиентами, объекты групповых политик должны быть настроены на определенные параметры политик и связаны с доменом, сайтом или подразделением Active Directory. Также вы можете указать определенную группу или пользователей, предназначенных для области применения указанного GPO. Вы можете сначала создать все нужные для вас объекты GPO в контейнере **«Объекты групповой политики»**, а потом их связать с нужными подразделениями, доменами или сайтами.

Необходимо помнить, что объект групповой политики, который связан с сайтом, влияет на все компьютеры в указанном сайте независимо от домена, которому принадлежат ваши компьютеры. В связи с этим, для того чтобы применить указанные настройки объектов групповых политик к множеству доменов в лесу, можно связать объекты GPO с сайтом. Такие объекты будут храниться на контроллерах домена. Для создания и привязки объектов групповых политик, у вашей доменной учетной записи должны быть соответствующие права. По умолчанию, за создание и управление объектов GPO отвечают только пользователи, которые входят в группы администраторов домена, администраторов предприятия и владельцев-создателей объектов групповой политики.

Для того чтобы связать существующий объект групповой политики, выполните следующие действия:

1. Откройте консоль **«Управление групповой политикой»**;
2. Выберите подразделение, домен или сайт, для которого будет создана связь с существующим объектом групповой политики;
3. Нажмите на нем правой кнопкой мыши и из контекстного меню выберите команду **«Связать существующий объект групповой политики»**;
4. В диалоговом окне **«Выбор объекта групповой политики»** выделите объект GPO, который хотите привязать к своему подразделению и нажмите на кнопку **«ОК»**, как показано ниже:

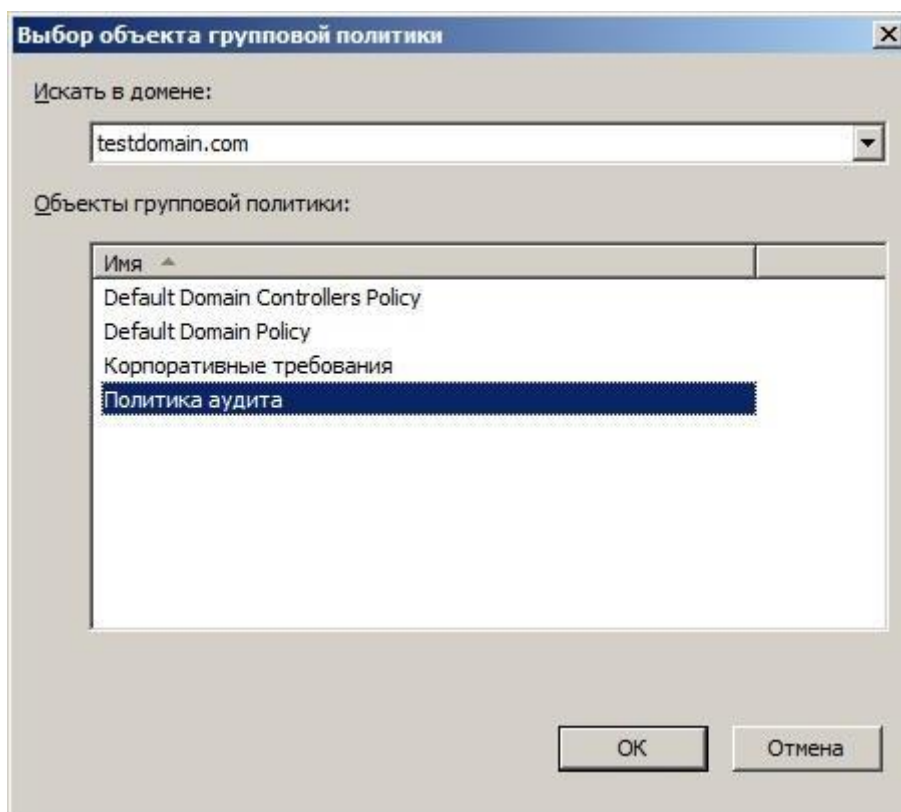


Рис. 1. Диалоговое окно «Выбор объекта групповой политики»

Также у вас есть возможность привязать к домену, сайту или подразделению еще не существующий объект групповой политики. В этом случае, помимо связи вам также предстоит создание нового объекта GPO. Для этого выполните следующие действия:

1. Откройте консоль «**Управление групповой политикой**»;
2. Выберите подразделение, домен или сайт, для которого будет создан и привязан новый объект групповых политик;
3. Нажмите на нем правой кнопкой мыши и из контекстного меню выберите команду «**Создать объект групповой политики в этом домене и связать его...**»;
4. В диалоговом окне «**Новый объект групповой политики**» введите название нового объекта, например, «**Ограничения доступа к медиа приложениям**» и нажмите на кнопку «**ОК**»;

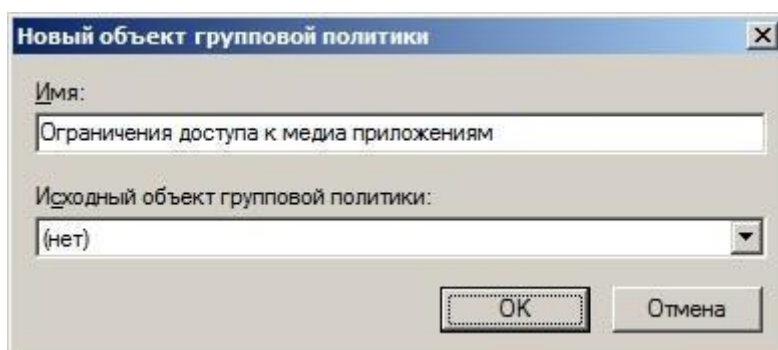


Рис. 2. Создание нового объекта групповой политики вместе со связью

5. После нажатия на кнопку «ОК» объект групповой политики будет создан вместе со связью. Для этого объекта нужно будет еще настроить определенную конфигурацию, нажав на нем правой кнопкой мыши и из контекстного меню выбрав команду «Изменить», о которой рассказывалось в предыдущей части статьи.

Один объект групповой политики вы можете одновременно связать с несколькими подразделениями, доменами или сайтами. Если вы измените конфигурацию связанного объекта групповой политики, все изменения будут применяться для указанной вами области действия GPO. Связь объекта групповой политики обозначена небольшой стрелочкой на значке объекта групповой политики. Настройки конфигурации объектов групповых политик не применяются к тем пользователям или компьютерам вашей организации, на которые не распространяется область действия объектов групповых политик. Область действия GPO – это совокупность пользователей и компьютеров, к которым применяются параметры GPO.

Начальная область действия объекта групповой политики назначается при привязке данного объекта к указанному контейнеру. Для того чтобы увидеть контейнеры, к которым привязан существующий объект, выберите данный объект групповой политики и перейдите на вкладку «Область», как показано на следующей иллюстрации:

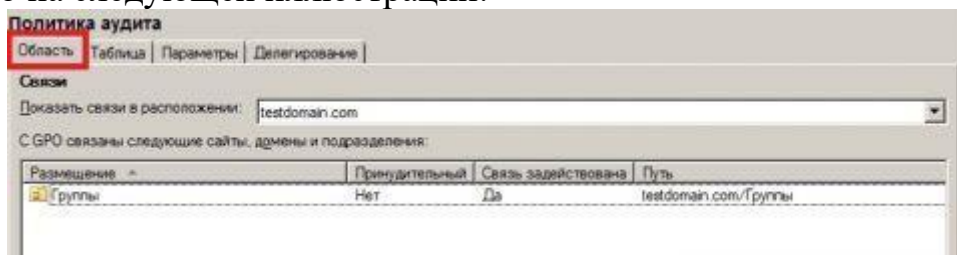


Рис. 3. Область действия объекта групповой политики

Вы можете просмотреть все измененные параметры политик для конкретного объекта групповой политики. Для этого выполните следующие действия:

1. В консоли управления групповой политикой выберите объект групповой политики;
2. Перейдите на вкладку «**Параметры**»;
3. В отобразившемся отчете разверните параметры политик, которые хотите просмотреть. После нажатия на ссылку «**Показать все**», будут отображены все измененные параметры данного объекта GPO

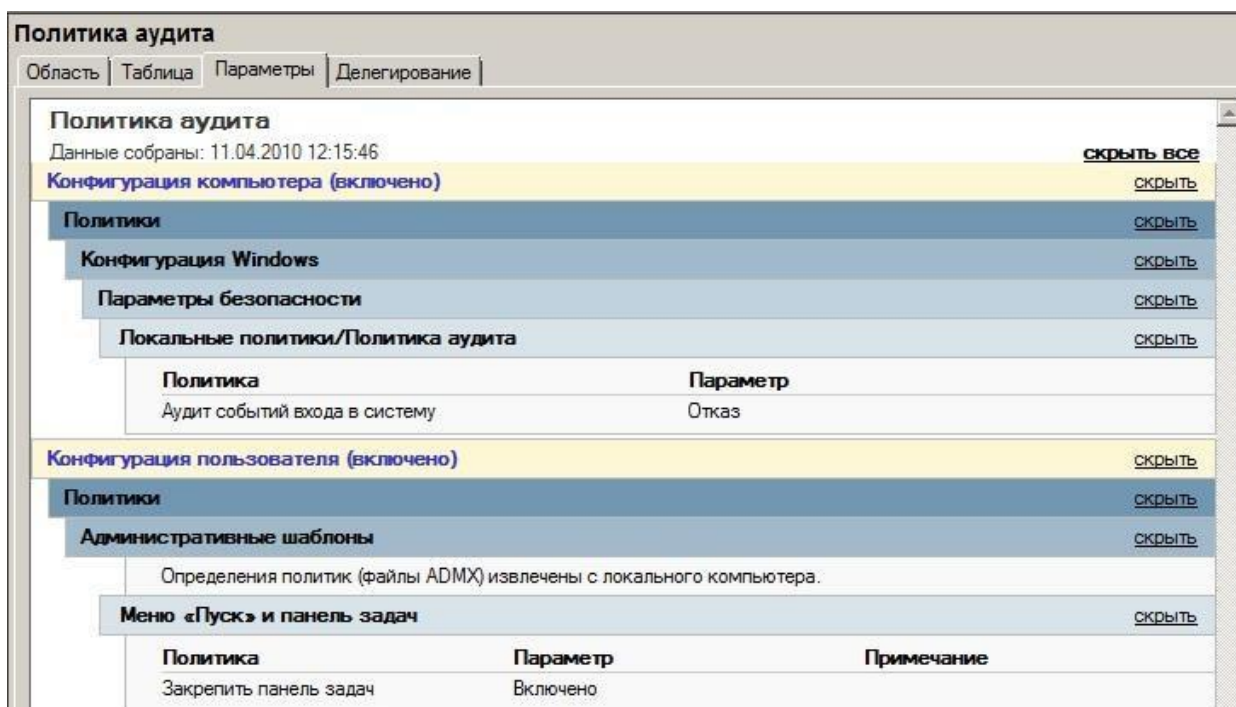


Рис. 4. Параметры объекта групповой политики

4. Вы можете сохранить данный отчет для дальнейшего изучения или анализа. Для этого нажмите правой кнопкой мыши на отчете и из контекстного меню выберите команду **«Сохранить отчет»**. В диалоговом окне **«Сохранение отчета объекта групповой политики»** выберите папку, в которую хотите сохранить отчет, в поле **«Имя файла»** введите название отчета (по умолчанию название отчета совпадает с наименованием объекта GPO) и нажмите на кнопку **«Сохранить»**. Отчет можно сохранять как с расширением HTML, так и XML.

2.6 Принудительные связи объектов групповых политик

При создании связей объектов групповых политик для некоторых контейнеров у вас могут возникнуть конфликты параметров политик. Скажем, для подразделения **«Группы»** у вас есть три связанных объекта GPO и в двух из них указаны разные значения одного и того же параметра политики. Например, в объекте групповой политики **«Ограничение доступа к медиа приложениям»** для политики **«Не запускать Windows Media Center»** установлено значение **«Включено»**, а в объекте **«Конфигурация конференц-зала»** - наоборот, установлено значение **«Отключено»**. В этом случае указывается параметр политики, который будет применен к клиентам при помощи приоритета объектов GPO, причем объект с более высоким уровнем приоритета будет иметь преимущество над теми объектами групповой политики, чьи приоритеты ниже.

Приоритеты можно найти в консоли **«Управление групповой политикой»** на вкладке **«Наследование групповой политики»** для выбранного контейнера, как показано ниже:



Рис. 5. Наследование групповой политики

На предыдущей иллюстрации видно, что на подразделение «Группы» распространяются четыре объекта групповых политик, причему объекта групповой политики с наименьшим значением самый высокий приоритет. Т.е., в данном случае, значения параметров политик объекта групповой политики «Политика аудита» доминирует над всеми остальными объектами GPO для данного подразделения. Но если в объекте групповой политики с наивысшим приоритетом значение для какого-либо параметра не задано, то будут применяться параметры политики с объекта групповой политики с более низким приоритетом.

Оснастка «Управление групповой политикой» позволяет включать принудительную связь объекта групповой политики. При включении принудительной связи для объекта групповой политики, данный объект получит наивысший приоритет по отношению к остальным объектам, как выбранного контейнера, так и для всех дочерних. Для того чтобы установить принудительную связь для объекта групповой политики, выполните следующие действия:

1. Выберите контейнер, к которому привязаны несколько объектов групповых политик;
2. Перейдите на вкладку «Связанные объекты групповой политики», выберите объект, для которого хотите установить принудительную связь, нажмите на нем правой кнопкой мыши и из контекстного меню выберите команду «Принудительный»;

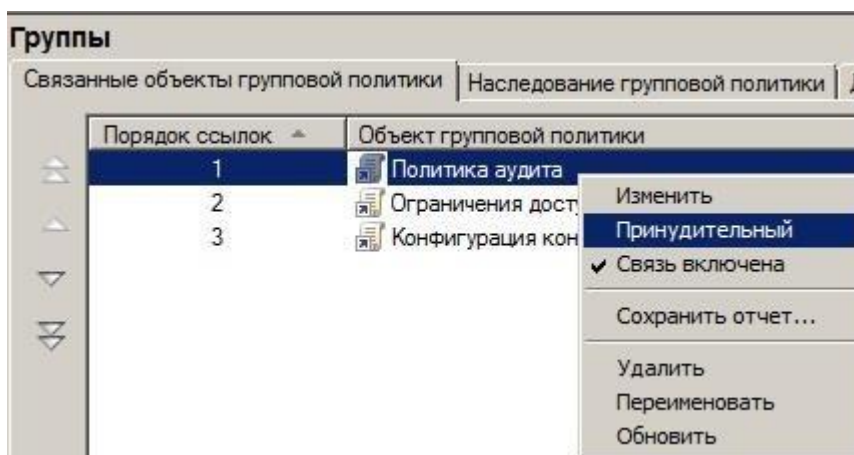


Рис. 6. Установка принудительной связи

3. В диалоговом окне «Управление групповой политикой» нажмите на кнопку «ОК»;

4. После установки принудительной связи, на вкладке «**Связанные объекты групповой политики**» для данного объекта появится значок в виде вишащего замка, который обозначает принудительное включение связи. Перейдите на вкладку «**Наследование групповой политики**». Здесь вы можете увидеть результирующий приоритет объектов групповых политик, где в столбце «Приоритет» установленная принудительная связь будет отображаться сверху с пометкой «(Принудительный)».

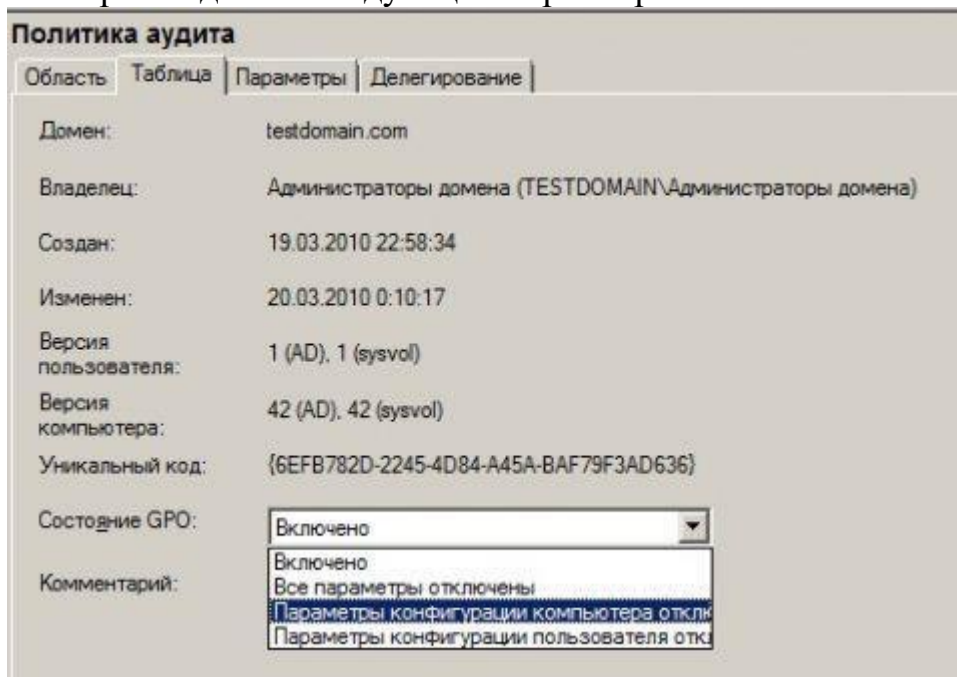


Приоритет	Объект групповой политики	Размещение	Статус объекта групповой политики	Фильтр WMI
1 (Принудительный)	Политика аудита	Группы	Включено	Нет
2	Ограничения доступа к м...	Группы	Включено	Нет
3	Конфигурация конференц...	Группы	Включено	Нет
4	Default Domain Policy	testdomain...	Включено	Нет

Рис. 7. Принудительная связь объекта групповой политики

2.7 Отключение объектов групповых политик

При необходимости, для определенного объекта групповой политики вы можете запретить изменение параметров политик для узлов «**Конфигурация компьютера**» или «**Конфигурация пользователя**» средствами изменения состояния объекта GPO. Для этого выберите объект групповой политики, перейдите на вкладку «**Таблица**» и из раскрывающегося списка «**Состояние GPO**» выберите один из следующих параметров:



Политика аудита

Область | **Таблица** | Параметры | Делегирование

Домен: testdomain.com

Владелец: Администраторы домена (TESTDOMAIN\Администраторы домена)

Создан: 19.03.2010 22:58:34

Изменен: 20.03.2010 0:10:17

Версия пользователя: 1 (AD), 1 (sysvol)

Версия компьютера: 42 (AD), 42 (sysvol)

Уникальный код: {6EFB782D-2245-4D84-A45A-BAF79F3AD636}

Состояние GPO: Включено

Комментарий:

Включено
Все параметры отключены
Параметры конфигурации компьютера откл...
Параметры конфигурации пользователя откл...

Рис. 8. Выбор состояния объекта групповой политики

- **Включено.** При указании данного параметра при обновлении политик GPO обрабатываются как конфигурация компьютера, так и конфигурация

пользователя. Данный параметр установлен для всех объектов групповых политик по умолчанию;

- **Все параметры отключены.** При выборе данного параметра, объект групповой политики не будет обрабатываться;

- **Параметры конфигурации компьютера отключены.** В этом случае, во время обновления политик GPO, будут обрабатываться только политики конфигурации пользователя. В свою очередь, параметры конфигурации компьютера будут отключены;

- **Параметры конфигурации пользователя отключены.** В этом случае, во время обновления политик GPO, будут обрабатываться только политики конфигурации компьютера. В свою очередь, параметры конфигурации пользователя будут отключены;

Установить состояние объектов групповых политик вы можете и другим методом. Для этого разверните контейнер **«Объекты групповой политики»**, выберите объект и нажмите на нем правой кнопкой мыши. В контекстном меню выберите команду **«Состояние объекта групповой политики»** и установите требуемое состояние. Но в этом случае состояние объектов групповой политики будет установлено для всех подразделений, для которых в дальнейшем будет создана связь с данным объектом GPO.

2.8 Отключение связи

Если вы случайно неправильно создали связь для объекта групповой политики, не стоит волноваться. Всегда такую связь можно удалить без нанесения ущерба самому объекту групповой политики. После удаления связи, объект GPO из контейнера **«Объекты групповой политики»** остается. Вы можете полностью удалить связь или отключить ее. Для удаления связи объекта групповой политики, выполните следующие действия:

1. Откройте контейнер, для которого вам нужно удалить объект GPO;
2. Выберите удаляемый объект групповой политики и нажмите на нем правой кнопкой мыши и в контекстном меню выберите команду **«Удалить»**;
3. В диалоговом окне **«Управление групповой политикой»** нажмите на кнопку **«ОК»**.

Для того чтобы отключить объект групповой политики выберите отключаемый объект GPO и из контекстного меню снимите флажок с команды **«Связь включена»**. После того как вы отключите связь объекта GPO, изменится и его область действия, которая больше не будет применяться для данного контейнера до тех пор, пока вы самостоятельно не включите ее. При отключении связи, значок данного объекта выглядит более прозрачным.

Заключение

В этой лабораторной работе рассмотрены инструменты управления организационной инфраструктурой организации с помощью подразделений, групп и учетных записей пользователей, а также базовые принципы работы с

оснасткой **«Управление групповой политикой»**, предназначенной для создания и управления объектов групповых политик в домене Active Directory. Вы узнали о способах открытия данной оснастки и настройки пользовательского интерфейса, а также о том, как можно создавать и редактировать новые объекты групповых политик и их комментарии, выполнять поиск существующих объектов, а также о способах их удаления.

Кроме того, вы ознакомились с методами привязки объектов групповых политик к сайтам, доменам и подразделениям вашей организации. Вы узнали о том, как можно связать существующий объект GPO с любым контейнером вашего предприятия, а также как можно создать для конкретного контейнера новый связанный объект групповой политики. Кроме того, вы ознакомились с понятием принудительных связей объектов групповых политик и научились отключать и удалять связанные объекты GPO.

ЗАДАНИЕ НА ЛАБОРАТОРНУЮ РАБОТУ

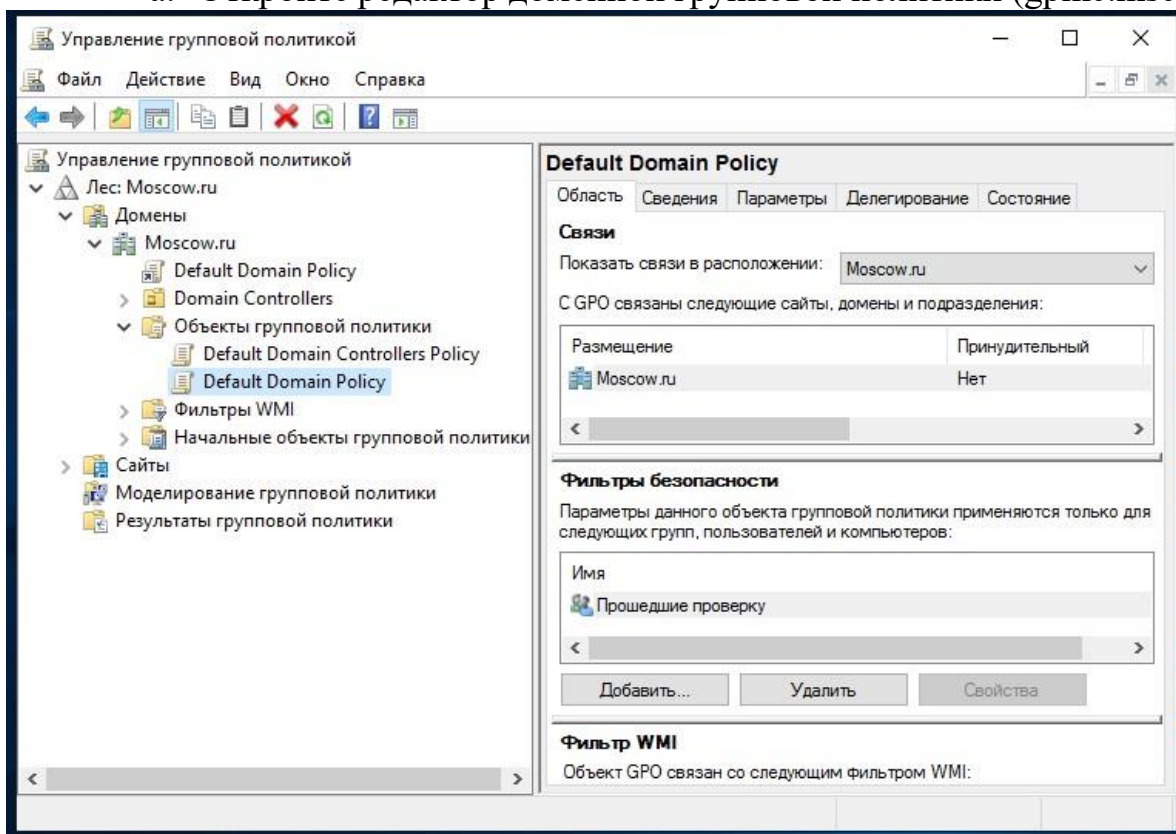
1. СОЗДАНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ ДОМЕННОЙ ИНФРАСТРУКТУРЫ

- Создайте подразделения: Experts, Competitors, Managers, Visitors, IT;
- В соответствующих подразделениях создайте доменные группы: Experts, Competitors, Managers, Visitors, IT;
- Создайте в каждой группе по два пользователя с паролем *P@ssw0rd1*;

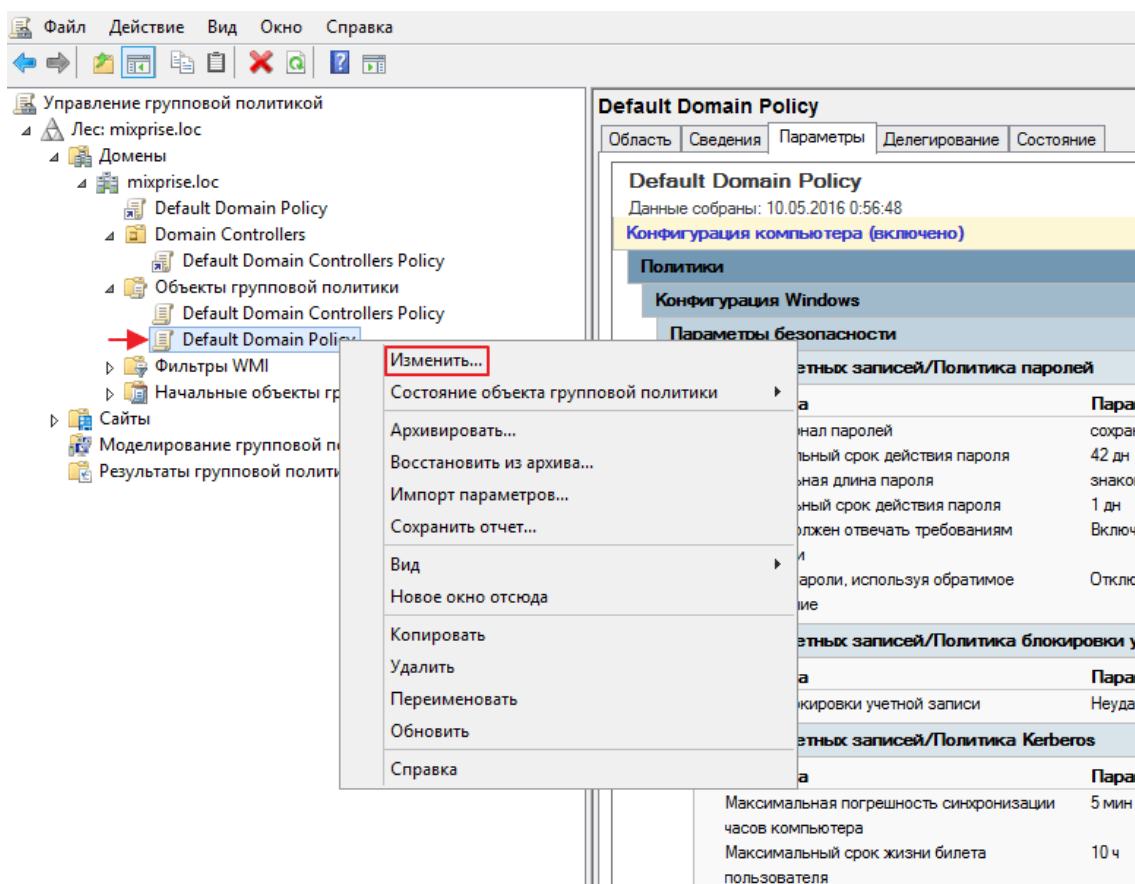
2. РАБОТА С ГРУППОВОЙ ПОЛИТИКОЙ

Отключение анимации

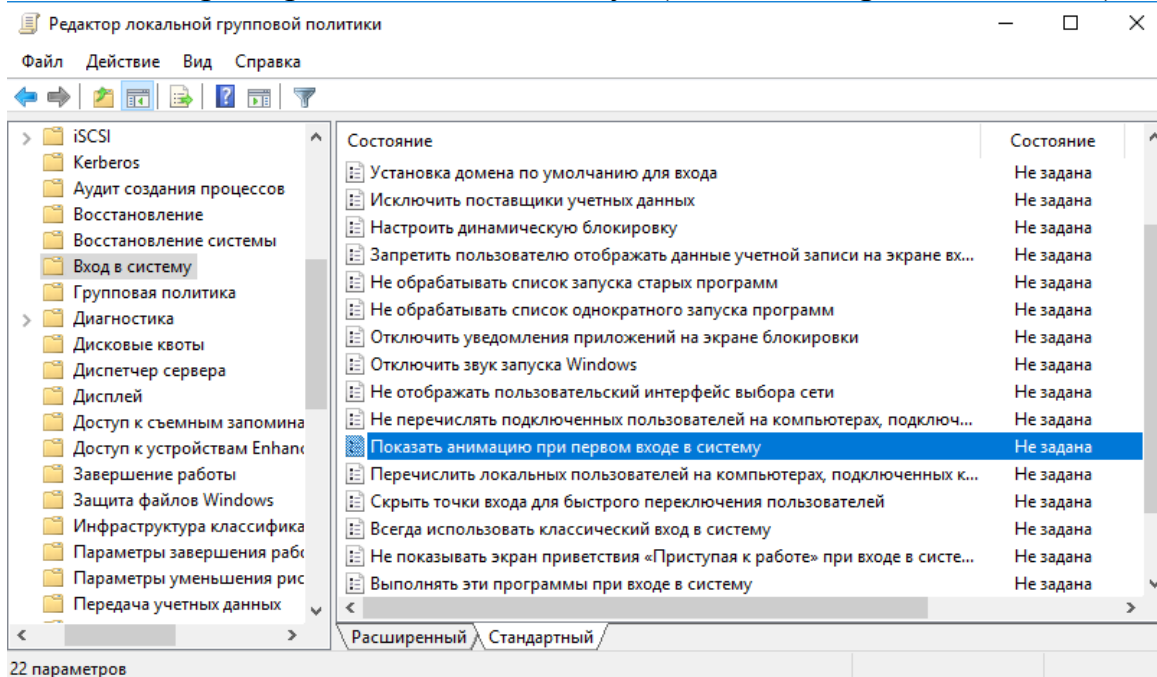
а. Откройте редактор доменной групповой политики (gpmmc.msc)



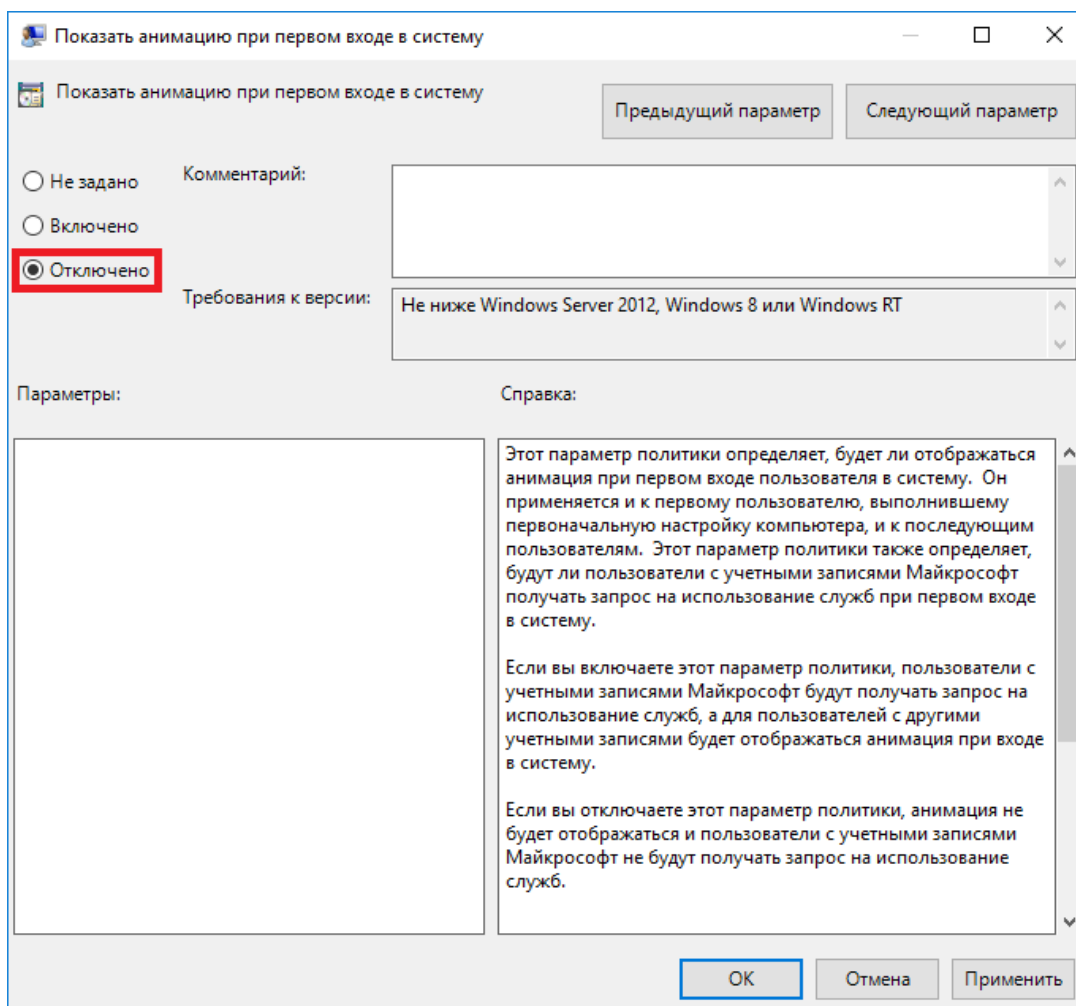
б. В объектах групповой политике вы увидите две политике по дефолту. Для внесения изменений жмем ПКМ по "Default Domain Policy" и кликнем "Изменить"



с. Нужная нам политика находится в разделе Конфигурация компьютера-Административные шаблоны-Система-Вход в систему (Computer Configuration-Administrative Templates-System-Logon) и называется «Показать анимацию при первом входе в систему» (Show first sign-on animation).

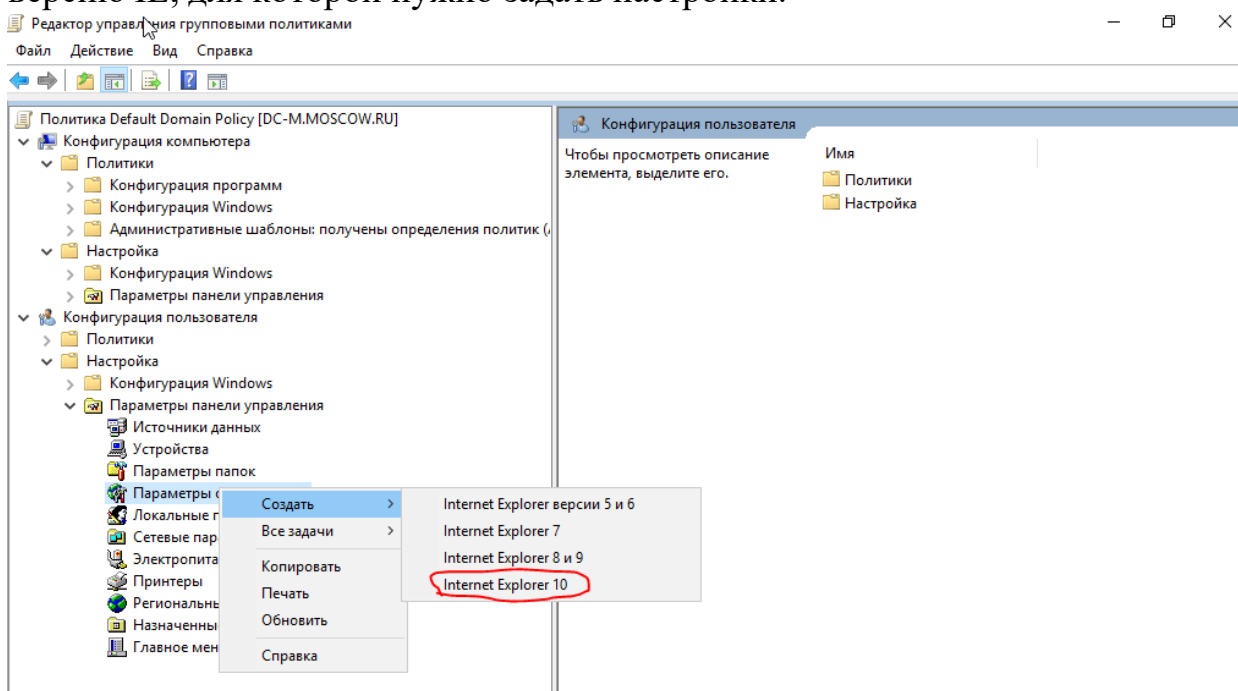


d. Чтобы отключить анимацию, необходимо установить ее состояние в Отключено (Disabled)

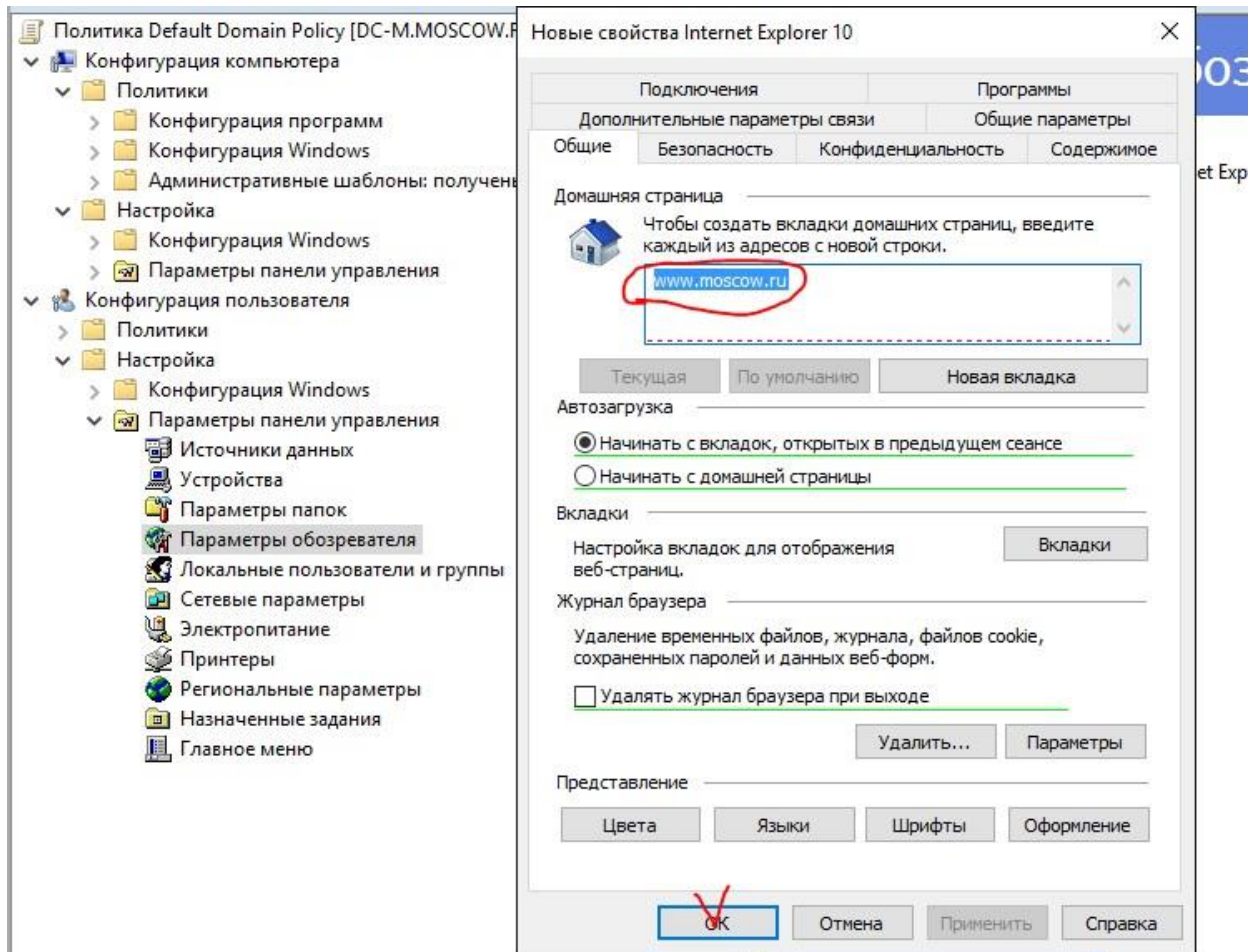


Настройка стартовой страницы IE

а. Открыть раздел Конфигурация пользователя-Настройка-Параметры панели управления. В контекстном меню выберите пункт Создать и укажите версию IE, для которой нужно задать настройки.



в. Указать стартовую страницу www.moscow.ru НАЖАТЬ F5 и нажать ОК



Важно. Не достаточно просто сохранить внесенные изменения в редакторе политики. Обратите внимание на красные и зеленые подчеркивания у настраиваемых параметров IE. Красное подчеркивание говорит о том, что эта настройка не будет применяться. Чтобы применить конкретную настройку, нажмите F5. Зеленое подчеркивание у параметра означает, что этот параметр IE будет применяться через GPP.

Доступные функциональные клавиши

- F5 – Включить все настройки на текущей вкладке
- F6 – Включить выбранный параметр
- F7 – Отключить выбранный параметр
- F8 – Отключить все настройки на текущей вкладке

ПРОВЕРКА РАБОТЫ ЭЛЕМЕНТОВ ГРУППОВОЙ ПОЛИТИКИ

Для проверки работы созданных элементов ГП необходимо:

- с клиентского компьютера, включенного в домен, зайти под одной из созданных учетных записей, например, пользователь из группы IT. Анимация при первом входе в систему должна отсутствовать. Вход в систему должен произойти быстрее
- запустить браузер Internet Explorer и убедиться, что начальная (стартовая) страница – это www.moscow.ru (страница может не открыться)

КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ

1. Назначение и функции организационной единицы *Подразделение*.
2. Порядок создания *Подразделения*.
3. Назначение элемента *Группы*.
4. К чему приводит членство в группе?
5. Типы групп.
6. Области действия групп.
7. Порядок создания групп.
8. Назначение *учетной записи пользователя*
9. Порядок создания учетной записи пользователя.
10. Что такое групповые политики (ГП)?
11. Преимущества использования ГП?
12. С помощью какой оснастки осуществляется работа с ГП?
13. Пояснить инфраструктуру групповой политики
14. Порядок открытия оснастки управления ГП
15. Что такое объект ГП?
16. Порядок создания объекта ГП.
17. Порядок редактирования объекта ГП
18. Порядок поиска объектов ГП
19. Порядок удаления объектов ГП
20. Что такое связывание объектов ГП?
21. Порядок связывания объекта ГП
22. Что такое принудительные связи объектов ГП?
23. Порядок отключения объектов ГП
24. Порядок отключения связи ГП

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Дейтел Х.М., Дейтел П.Дж., Чофнес Д.Р. Операционные системы. Том 1. Основы и принципы. Третье изд. Изд. Бином - 2011. – 1024 с.
2. Проскурин, В.Г. Защита в операционных системах : учеб. пособие для вузов [Электронный ресурс] / В.Г. Проскурин .— М. : Горячая линия – Телеком, 2014 .— 193 с.: ил. – ISBN 978-5-9912-0379-1. – Режим доступа: <https://rucont.ru/efd/297852> – Загл. с экрана.
3. Рихтер Д. и Назар К. Windows via C/C++. Программирование на языке Visual C++/ Пер. с англ. М.: Издательство «Русская редакция»; СПб.: Питер - 2008. – 896 с.
4. Рихтер Дж. CLR via C#. Программирование на платформе Microsoft .NET Framework 4.0 на языке C#. 3-е изд. Питер, 2012.- 928 с.
5. Роберт Лав. Ядро Linux: описание процесса разработки. И.Д. Вильямс. – 2013. – 496 с.
6. Родригес К.З., Фишер Г. Смолски С. Linux: азбука ядра. – 2007. – 584 с.
7. Руссинович М. и Соломон Д. Внутреннее устройство Microsoft Windows: Windows Server 2003, Windows XP и Windows 2000. Мастер- класс./ Пер. с англ. СПб.: Питер, 2005. – 992 с.
8. Собель М. Linux. Администрирование и системное программирование. Питер. 2011. – 880 с.
9. Станек Уильям Р. PowerShell 2.0. Справочник администратора. СПб: БХВ-Петербург, 2010. – 416 с.
10. William Stallings. Operatings Systems. Internals and Design Principles. Sevents Edition. - 2012. - 768 с.