

Денис Колисниченко

Командная строка Linux и автоматизация рутинных задач

Санкт-Петербург

«БХВ-Петербург»

2012

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2
К60

Колисниченко Д. Н.

К60 Командная строка Linux и автоматизация рутинных задач. — СПб.: БХВ-Петербург, 2012. — 352 с.: ил. — (Системный администратор)
ISBN 978-5-9775-0850-6

Рассмотрены команды Linux, основы работы в командной строке, а также настройка системы с помощью программ, обладающих только текстовым интерфейсом. Работа с системой выполняется только в режиме консоли, что требует определенной квалификации пользователя. Подробно описаны наиболее полезные команды Linux, особенности файловой системы Linux, криптографическая файловая система eCryptfs, система инициализации systemd, загрузчики GRUB и GRUB2, ядро 3.0. С позиции пользователя оценены интерактивные возможности оболочки zsh. Даны практические примеры разработки сценариев на языках оболочек bash и tcsh. Рассмотрено управление пакетами для наиболее актуальных на данный момент дистрибутивов. Для энтузиастов Linux написана отдельная глава о разработке собственного дистрибутива Linux и создании загрузочного LiveCD.

*Для системных администраторов, программистов
и квалифицированных пользователей Linux*

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2

Группа подготовки издания:

Главный редактор	<i>Екатерина Кондукова</i>
Зам. главного редактора	<i>Евгений Рыбаков</i>
Зав. редакцией	<i>Елена Васильева</i>
Редактор	<i>Анна Кузьмина</i>
Компьютерная верстка	<i>Ольги Сергиенко</i>
Корректор	<i>Виктория Пиотровская</i>
Дизайн серии	<i>Инны Тачиной</i>
Оформление обложки	<i>Марины Дамбиевой</i>

Подписано в печать 30.04.12.
Формат 70×100^{1/16}. Печать офсетная. Усл. печ. л. 28,38.
Тираж 1500 экз. Заказ №
"БХВ-Петербург", 190005, Санкт-Петербург, Измайловский пр., 29.
Первая Академическая типография "Наука"
199034, Санкт-Петербург, 9 линия, 12/28

Оглавление

Введение.....	11
ЧАСТЬ I. КОМАНДНАЯ СТРОКА.....	15
Глава 1. Введение в командную строку.....	17
1.1. Вход в систему	17
1.2. Команды <i>poweroff</i> , <i>halt</i> , <i>reboot</i> , <i>shutdown</i>	20
1.3. Как работать в консоли	20
1.4. Графические терминалы.....	21
Глава 2. Командные интерпретаторы	23
2.1. Файл <i>/etc/shells</i>	23
2.2. Оболочка <i>sh</i>	24
2.3. Оболочка <i>csh</i>	24
2.4. Оболочка <i>ksh</i>	25
2.5. Оболочка <i>bash</i>	25
2.6. Оболочка <i>zsh</i>	26
2.7. Оболочка <i>tcsh</i>	27
2.8. Оболочка <i>ash</i>	27
2.9. Выбор оболочки.....	27
Глава 3. Базовые команды Linux.....	29
3.1. О командах Linux	29
3.2. Команда <i>arch</i> : сведения об архитектуре компьютера.....	29
3.3. Команда <i>banner</i> : текстовый баннер.....	30
3.4. Команда <i>chsh</i> : изменение командного интерпретатора.....	30
3.5. Команды <i>cksum</i> и <i>md5sum</i> : вычисление контрольной суммы файла.....	31
3.6. Команда <i>clear</i> : очистка экрана.....	32
3.7. Команда <i>date</i> : вывод даты и времени.....	32
3.8. Команда <i>echo</i> : вывод сообщения.....	33
3.9. Команда <i>exit</i> : выход из системы	33
3.10. Команда <i>env</i> : установка переменных окружения	34
3.11. Команды <i>man</i> и <i>info</i> : вывод справки	34
3.12. Команда <i>printenv</i> : вывод значения переменной окружения	34

3.13. Команда <i>reset</i> : сброс терминала	34
3.14. Команда <i>sleep</i> : пора спать	35
3.15. Команда <i>startx</i> : запуск графического интерфейса X.Org	35
3.16. Команда <i>tee</i> : перенаправление ввода	35
3.17. Команда <i>true</i> : успешное завершение.....	35
3.18. Команда <i>yes</i> : возвращает у	36
3.19. Команда <i>uname</i> : название и версия дистрибутива Linux	36
3.20. Конвертирование кодировок, звуковых и графических файлов	36
Глава 4. Файловая система. Команды для работы с файловой системой	39
4.1. Файловые системы, поддерживаемые Linux	39
4.1.1. Выбор файловой системы	41
4.1.2. Linux и файловые системы Windows.....	41
4.1.3. Сменные носители	42
4.2. Особенности файловой системы Linux	42
4.2.1. Имена файлов в Linux	42
4.2.2. Файлы и устройства.....	43
4.2.3. Корневая файловая система и монтирование	44
4.2.4. Стандартные каталоги Linux	45
4.3. Команды для работы с файлами и каталогами	46
4.3.1. Работа с файлами	46
4.3.2. Работа с каталогами.....	48
4.4. Команда <i>ln</i> : создание ссылок	50
4.5. Команды <i>chown</i> , <i>chmod</i> и <i>chattr</i>	51
4.5.1. Команда <i>chmod</i> : права доступа к файлам и каталогам	51
4.5.2. Команда <i>chown</i> : смена владельца файла.....	53
4.5.3. Специальные права доступа (SUID и SGID)	53
4.5.4. Команда <i>chattr</i> : атрибуты файла, запрет изменения файла	53
4.6. Монтирование файловых систем	55
4.6.1. Команды <i>mount</i> и <i>umount</i>	55
4.6.2. Файлы устройств и монтирование.....	56
Жесткие диски	56
Приводы оптических дисков	58
Дискеты.....	58
Флешки и внешние жесткие диски	58
4.6.3. Опции монтирования файловых систем	59
4.6.4. Монтирование разделов при загрузке	60
4.6.5. Подробно о UUID и файле <i>/etc/fstab</i>	62
4.6.6. Монтирование Flash-дисков.....	64
4.7. Настройка журнала файловой системы ext3	65
4.8. Файловая система ext4.....	66
4.8.1. Сравнение ext3 и ext4	66
4.8.2. Совместимость с ext3	68
4.8.3. Переход на ext4	68
4.9. Особые команды	69
4.9.1. Команда <i>mkfs</i> : создание файловой системы	69
4.9.2. Команда <i>fsck</i> : проверка и восстановление файловой системы.....	69
4.9.3. Команда <i>chroot</i> : смена корневой файловой системы.....	70
4.9.4. Установка скорости CD/DVD	70

4.9.5. Монтирование каталога к каталогу	70
4.9.6. Команды поиска файлов.....	70
4.10. eCryptfs: краткое руководство для секретного агента	72

Глава 5. Процессы

5.1. Команды <i>kill</i> , <i>killall</i> , <i>xkill</i> и <i>ps</i>	75
5.2. Программа <i>top</i> : кто больше всех расходует процессорное время?	77
5.3. Команды <i>nice</i> и <i>renice</i> : изменение приоритета процесса.....	79
5.4. Перенаправление ввода/вывода.....	79
5.5. Команда <i>fuser</i> : кто открыл ресурс?.....	80

Глава 6. Запись CD/DVD из консоли.....

6.1. Команда <i>dd</i> : создание образа диска.....	81
6.2. Команды <i>cdrecord</i> и <i>dvdrecord</i> : запись образа на болванку	82
6.3. Команды очистки перезаписываемых дисков	83
6.4. Команда <i>mkisofs</i> : создание ISO-образа.....	83
6.5. Преобразование образов дисков.....	84
6.6. Создание и монтирование файлов с файловой системой	84

Глава 7. Команды для работы с текстом

7.1. Команда <i>cmp</i> : сравнение двух файлов.....	85
7.2. Команда <i>column</i> : разбивка текста на столбцы	85
7.3. Команда <i>comm</i> : еще одна команда для сравнения файлов	86
7.4. Команда <i>diff</i> : сравнение файлов.....	86
7.5. Команда <i>diff3</i> : сравнение трех файлов	87
7.6. Команда <i>egrep</i> : расширенный текстовый фильтр	88
7.7. Команда <i>expand</i> : замена символов табуляции пробелами.....	89
7.8. Команда <i>fmt</i>	89
7.9. Команда <i>fold</i>	90
7.10. Команда <i>grep</i> : текстовый фильтр	90
7.11. Команды <i>more</i> и <i>less</i> : страничный вывод	90
7.12. Команды <i>head</i> и <i>tail</i> : вывод начала и хвоста файла	90
7.13. Команда <i>look</i>	91
7.14. Команда <i>sort</i> : сортировка файлов.....	91
7.15. Команда <i>split</i> : разбиение файлов на несколько частей.....	91
7.16. Команда <i>unexpand</i> : замена пробелов символами табуляции.....	92
7.17. Команды <i>vi</i> , <i>nano</i> , <i>ee</i> , <i>mcedit</i> , <i>pico</i> : текстовые редакторы.....	92
7.18. Команда <i>wc</i> : подсчет слов в файле	96

Глава 8. Команды для работы с сетью и Интернетом.....

8.1. Команда <i>ifconfig</i> : управление сетевыми интерфейсами	97
8.2. Маршрутизация.....	98
8.2.1. Команда <i>netstat</i> : просмотр таблицы маршрутизации.....	98
8.2.2. Команда <i>route</i> : изменение таблицы маршрутизации	102
8.3. Команда <i>pppoeconf</i> : настройка DSL-соединения	104
8.4. Команда <i>pppconf</i> : настройка модемного (PPP) соединения.....	108
8.5. Команда <i>wvdial</i> : настройка PPP-соединения	109
8.6. Текстовые браузеры.....	111
8.7. Команда <i>ftp</i> : FTP-клиент	111

8.8. Команда <i>wget</i> : загрузка файлов	112
8.9. Команды для диагностики сети	114
8.10. Настройка сети вручную. Конфигурационные файлы	118
8.10.1. Конфигурационные файлы Fedora.....	120
8.10.2. Конфигурационные файлы openSUSE	122
8.10.3. Конфигурационные файлы Debian/Ubuntu	124
8.11. Команда <i>mii-tool</i>	124
8.12. Сетевой сканер <i>nmap</i>	125
8.12.1. Что такое <i>nmap</i> ?.....	125
8.12.2. Где мне взять <i>nmap</i> ?	126
8.12.3. Примеры использования <i>nmap</i>	126

Глава 9. Команды системного администратора 129

9.1. Программы разметки диска	129
9.1.1. Программа <i>fdisk</i>	129
9.1.2. Программа <i>parted</i>	132
9.1.3. Введение в GPT. Утилиты для работы с GPT	136
9.2. Информация о системе и пользователях.....	137
9.2.1. Команда <i>uptime</i> : информация о работе системы.....	137
9.2.2. Команда <i>users</i> : информация о пользователях.....	137
9.2.3. Команды <i>w</i> , <i>who</i> , <i>fingerwho</i> и <i>whoami</i> : информация о пользователях	138
9.2.4. Мониторинг работы системы	138
9.3. Планировщик <i>at</i>	141
9.3.1. Команда <i>at</i> : добавление задания.....	141
9.3.2. Команды <i>atq</i> и <i>atrm</i> : очередь заданий и удаление задания	141
9.4. Планировщик <i>crond</i>	141
9.5. Планировщик <i>anacron</i>	143
9.6. Команда <i>date</i> : вывод и установка даты и времени.....	144
9.7. Команды <i>free</i> и <i>df</i> : информация о системных ресурсах.....	144
9.8. Команда <i>ssh</i> : удаленный вход в систему.....	144
9.9. Устройства и драйверы	146

ЧАСТЬ II. ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА 149

Глава 10. Загрузчики Linux 151

10.1. Основные загрузчики.....	151
10.2. Конфигурационные файлы GRUB и GRUB2.....	152
10.2.1. Конфигурационный файл GRUB.....	152
10.2.2. Конфигурационный файл GRUB2. Команды <i>grub-mkconfig</i> и <i>update-grub</i>	155
10.3. Команды установки загрузчиков	159
10.4. Установка тайм-аута выбора операционной системы. Редактирование параметров ядра	159
10.5. Установка собственного фона загрузчиков GRUB и GRUB2	162
10.6. Постоянные имена и GRUB	163
10.7. Восстановление загрузчика GRUB/GRUB2.....	164
10.8. Две и более ОС Linux на одном компьютере	165
10.9. Загрузка с ISO-образов	166
10.10. Установка пароля загрузчика.....	167
10.10.1. Загрузчик GRUB	167
10.10.2. Загрузчик GRUB2	169

Глава 11. Системы инициализации Linux	171
11.1. Начальная загрузка Linux	171
11.2. Система инициализации <i>init</i>	173
11.2.1. Команда <i>init</i>	174
11.2.2. Команда <i>service</i>	175
11.2.3. Редакторы уровней запуска	175
11.2.4. Параллельная загрузка сервисов, или как сделать старую систему <i>init</i> быстрее ...	176
11.3. Система инициализации <i>upstart</i>	177
11.3.1. Как работает <i>upstart</i> ?	177
11.3.2. Конфигурационные файлы <i>upstart</i>	178
11.4. Система инициализации <i>systemd</i>	179
11.4.1. Идеальная система инициализации	179
11.4.2. Введение в <i>systemd</i>	180
11.4.3. Основные особенности <i>systemd</i>	182
11.4.4. Сравнение <i>init</i> , <i>upstart</i> и <i>systemd</i>	182
11.4.5. Немного практики	184
11.4.6. Команды системного администратора	187
11.5. Система инициализации <i>Slackware</i>	188
Глава 12. Команды управления пользователями	191
12.1. Многопользовательская система	191
12.2. Пользователь <i>root</i>	192
12.2.1. Максимальные полномочия	192
12.2.2. Как работать без <i>root</i>	192
Команда <i>sudo</i>	193
Команда <i>su</i>	193
Проблемы с <i>sudo</i> в <i>Ubuntu</i> и <i>Kubuntu</i>	194
Ввод серии команд <i>sudo</i>	195
12.2.3. Переход к традиционной учетной записи <i>root</i>	195
Преимущества и недостатки <i>sudo</i>	195
Традиционная учетная запись <i>root</i> в <i>Ubuntu</i>	196
Традиционная учетная запись <i>root</i> в <i>Mandriva</i>	197
Вход в качестве <i>root</i> в <i>Fedora</i>	198
12.3. Создание, удаление и модификация пользователей стандартными средствами	199
12.3.1. Команды <i>adduser</i> и <i>passwd</i>	199
12.3.2. Команда <i>usermod</i>	200
12.3.3. Команда <i>userdel</i>	201
12.3.4. Подробно о создании пользователей	201
12.4. Группы пользователей	203
12.5. Команды квотирования	203
Глава 13. Ядро	207
13.1. Команда <i>dmesg</i> : вывод сообщений ядра	207
13.2. Параметры ядра	213
13.3. Компиляция ядра	217
13.3.1. Установка исходных кодов ядра	218
13.3.2. Настройка ядра	218
13.3.3. Компиляция ядра	222
13.4. RT-ядро	224
13.5. Особенности компиляции ядра в других дистрибутивах Linux	224

ЧАСТЬ III. ПРОГРАММИРОВАНИЕ И АВТОМАТИЗАЦИЯ В LINUX..... 227**Глава 14. Программирование на языке C. Утилиты для программиста 229**

14.1. Команда <i>gcc</i> : компилятор.....	229
14.2. Команда <i>make</i> : сборка проекта	231
14.3. Команды из пакета <i>binutils</i>	232
14.4. Другие полезные команды	233
14.5. Команда <i>gdb</i> : отладка программ.....	233

Глава 15. Автоматизация рутинных задач с помощью *bash* 237

15.1. Настройка <i>bash</i>	237
15.2. Автоматизация задач с помощью <i>bash</i>	239
15.3. Привет, мир!	240
15.4. Использование переменных в собственных сценариях.....	240
15.5. Передача параметров сценарию	242
15.6. Массивы и <i>bash</i>	242
15.7. Циклы.....	243
15.8. Условные операторы	244
15.9. Функции.....	245
15.10. Примеры сценариев	245
15.10.1. Сценарий мониторинга журнала	245
15.10.2. Переименование файлов	246
15.10.3. Преобразование систем счисления.....	247
15.10.4. Проверка прав пользователя	247
15.10.5. Генератор имени временного файла	248

Глава 16. Автоматизация задач с помощью *tclsh* 249

16.1. Использование <i>tclsh</i>	249
16.2. Конфигурационные файлы <i>tclsh</i>	250
16.3. Создание сценариев на <i>tclsh</i>	251
16.3.1. Переменные, массивы и выражения.....	251
16.3.2. Чтение ввода пользователя	254
16.3.3. Переменные оболочки <i>tclsh</i>	254
16.3.4. Управляющие структуры	257
Условный оператор <i>if</i>	257
Условный оператор <i>if.then.else</i>	258
Оператор <i>foreach</i>	259
Оператор <i>while</i>	259
Оператор <i>switch</i>	260
16.3.5. Встроенные команды <i>tclsh</i>	261

Глава 17. Автоматизация обработки задач средствами *gawk*..... 263

17.1. Введение в <i>gawk</i>	263
17.2. Основы языка	263
17.2.1. Образцы и действия	263
17.2.2. Операторы	264
17.2.3. Переменные.....	265
17.2.4. Ассоциативные массивы	265
17.2.5. Функции.....	265

17.2.6. Вывод с помощью <i>printf</i>	266
17.2.7. Управляющие структуры	267
Условный оператор <i>if..else</i>	267
Цикл <i>while</i>	267
Цикл <i>for</i>	267
17.3. Примеры	268
Глава 18. Собственный сервер для PHP-программиста	271
18.1. Зачем нужен сервер PHP-программисту?	271
18.2. Web-сервер	271
18.2.1. Установка Apache и PHP	271
18.2.2. Тестирование настроек Web-сервера	272
18.2.3. Конфигурационные файлы сервера. Команды запуска и останова сервера	274
18.3. Сервер баз данных MySQL	274
18.3.1. Установка сервера.....	274
18.3.2. Команды управления пользователями MySQL-сервера	275
18.3.3. Команды запуска и останова сервера.....	276
18.3.4. Программа MySQL Administrator	276
18.4. Быстрая настройка FTP-сервера	278
ЧАСТЬ IV. УПРАВЛЕНИЕ ПАКЕТАМИ	283
Глава 19. Введение в пакеты. Программы <i>rpm</i> и <i>dpkg</i>	285
19.1. Что такое пакет?.....	285
19.2. Репозитории пакетов	287
19.3. Программы для управления пакетами	288
19.4. Программа <i>rpm</i> для всех дистрибутивов, совместимых с Red Hat	289
19.5. Программа <i>rpmbuild</i> : простая сборка пакетов исходного кода.....	290
19.6. Программа <i>dpkg</i> : управление DEB-пакетами	290
19.7. Команда <i>alien</i> : установка RPM-пакетов.....	292
Глава 20. Управление пакетами в Debian/Ubuntu	295
20.1. Программы для управления пакетами	295
20.2. Программа <i>apt-get</i>	295
20.2.1. Установка пакетов. Источники пакетов.....	295
20.2.2. Основные команды программы <i>apt-get</i>	296
Обновление источников	297
Удаление и переустановка пакетов.....	297
Обновление пакета и системы.....	298
Очистка кэша пакетов.....	298
Опции программы <i>apt-get</i>	299
Подключение репозитория Medibuntu в Ubuntu	299
Корова в <i>apt-get</i>	300
20.3. Программа <i>aptitude</i>	300
Глава 21. Управление пакетами в Fedora.....	301
21.1. Использование программы <i>yum</i>	301
21.2. Управление источниками пакетов	303
21.3. Установка пакетов через прокси-сервер	305
21.4. Плагины для программы <i>yum</i>	305

Глава 22. Управление пакетами в openSUSE. Менеджер пакетов zypper	307
Глава 23. Управление пакетами в Slackware	311
23.1. Особенности Slackware.....	311
23.2. Управление пакетами	312
23.2.1. Команда <i>installpkg</i> : установка пакетов	313
23.2.2. Команда <i>removepkg</i> : удаление пакетов	314
23.2.3. Команда <i>upgradepkg</i> : обновление пакетов	315
23.3. Нет нужного пакета — вам поможет программа <i>rpm2tgz</i>	315
23.4. Программа <i>slackpkg</i> : установка пакетов из Интернета.....	315
Глава 24. Управление пакетами в Mandriva.....	317
24.1. Команда <i>urpmi</i> : установка пакетов	317
24.2. Команда <i>urpme</i> : удаление пакетов.....	322
24.3. Поиск пакета. Получение информации о пакете.....	322
ЧАСТЬ V. СРЕДСТВА РЕЗЕРВНОГО КОПИРОВАНИЯ И ДИСТРИБУТИВОСТРОЕНИЯ	323
Глава 25. Создание дистрибутива.....	325
25.1. Зачем нужно создавать еще один дистрибутив?	325
25.2. Инструменты для создания дистрибутива	326
25.3. Этапы создания дистрибутива	327
25.4. Процесс создания дистрибутива.....	327
25.5. Развитие дистрибутива	330
Глава 26. Средства резервного копирования. Создание LiveCD-диска.....	331
26.1. Необходимость в "живой" резервной копии	331
26.2. Средства клонирования Linux.....	332
26.3. Clonezilla	333
26.4. Remastersys Backup	340
26.5. Linux Live.....	342
Заключение	345
Предметный указатель	347

Введение

Linux — особенная операционная система, и сейчас мы поговорим о ее особенностях. Начнем с залога популярности Linux — лицензии GPL, по которой и распространяется эта операционная система. Согласно GPL, Linux распространяется абсолютно свободно. Заметьте, я не сказал "бесплатно". Многие думают, что Linux — это бесплатная операционная система. Отчасти это так. Но главное то, что она свободная, т. е. всем желающим доступен исходный код ядра (как и любых других Linux-программ) и вы можете распространять без всяких ограничений как любой дистрибутив Linux, так и исходные коды программ. Вы можете установить Linux на любое количество компьютеров и даже создать свой дистрибутив Linux и распространять его под другим названием — главное, чтобы он распространялся под лицензией GPL.

Сравните это с лицензией на Windows, где вы имеете право установить приобретенный дистрибутив только на несколько компьютеров (количество указывается в лицензии) и где вы не можете распространять дистрибутив. А в мире Linux никаких ограничений нет. Скачали дистрибутив (необязательно даже покупать его в магазине), установили на любое количество компьютеров (пока "болванка" не испортится), затем передали диск друзьям (желательно, пока он не испортился) — пусть они его распространяют дальше. А фанаты Linux могут даже создавать собственные дистрибутивы — как с нуля, так и на базе одного из существующих дистрибутивов (что намного проще). Кстати, в последней главе этой книги мы как раз и поговорим о создании собственного дистрибутива.

Теперь, думаю, вам стало ясно, почему Linux настолько популярна. Но свободное распространение — это далеко не все. Судите сами: если операционная система бесплатная, но не соответствует требованиям пользователей, то ее установят, попробуют поработать и на следующий день деинсталлируют.

С технической точки зрения можно выделить следующие особенности Linux.

- *Реальная многозадачность* — Linux, как и ее родственник UNIX, использует режим деления времени центрального процессора (time-sharing system). Работает это так: планировщик выделяет каждому процессу фиксированный интервал для выполнения. По окончании выделенного времени планировщик приостанавливает выполнение процесса и передает управление другому процессу.

А другие операционные системы используют режим *вытесняющей многозадачности*, когда процесс сам должен уступить место "под солнцем", т. е. сам приостановить свое выполнение и передать право на выполнение другому процессу. Все бы хорошо, но некоторые процессы могут "узурпировать" все процессорное время, и якобы многозадачная операционная система превращается в... однозадачную со всеми вытекающими последствиями.

- *Многопользовательский доступ* — Linux не только многозадачная, но и многопользовательская операционная система. Это означает, что в системе могут *одновременно* работать несколько пользователей. Как именно — это уже другой вопрос. Один пользователь может находиться непосредственно за компьютером, а остальные — подключены по сети. Но не забывайте, что Linux можно установить и на мейнфрейм — суперкомпьютер с несколькими терминалами. Правда, такие компьютеры постепенно отходят, а их место занимают так называемые "тонкие" клиенты, когда терминал подключен к компьютеру не физически, а по сети. Но в любом случае, несмотря на способ соединения, Linux является многопользовательской системой.
- *Страничная организация памяти* — память в Linux организована в виде страниц по 4 Кбайт каждая. Когда физическая оперативная память заканчивается, включается механизм подкачки и неиспользуемые данные сбрасываются в область подкачки на жесткий диск. Правда, такой организацией памяти и механизмом подкачки сейчас никого не удивит — все современные операционные системы работают примерно так же.
- *Загрузка выполняемых модулей "по требованию"* — чтобы ядро системы поддерживало определенное устройство или функцию (например, протокол), нужно добавить программный код в состав ядра. Но ядро, поддерживающее все возможности и все устройства, будет просто огромным. В Linux эта проблема решается загрузкой модулей, которые добавляют поддержку определенных устройств. Например, вам нужна поддержка звуковой платы Creative — загрузите модуль, реализующий поддержку этой платы. При этом в память загружаются только те модули, которые необходимы для полноценной работы конкретной системы, что позволяет оптимизировать использование ресурсов компьютера.
- *Совместное использование исполняемых программ* — если несколько пользователей запустили одну и ту же программу, то в память загружается всего одна копия этой программы, а не несколько, что позволяет экономить оперативную память.
- *Общие библиотеки* — библиотеки содержат наборы процедур, которые используются различными приложениями. Вместо того чтобы скомпилировать в один исполняемый файл все процедуры, приложение использует библиотеку (которая также может использоваться другими приложениями), что позволяет существенно экономить место на диске.
- *Поддержка различных файловых систем* — Linux поддерживает много различных файловых систем, в том числе и файловые системы Windows. О поддержке файловых систем мы поговорим в *главе 4*.

□ *Поддержка разных аппаратных платформ* — Linux может работать не только на платформах x86/x64. Поддерживаются аппаратные платформы ARM, DEC Alpha, SUN Sparc, M68000 (Atari и Amiga), MIPS, PowerPC и др.

Я перечислил далеко не все технические особенности Linux. Полный список может занять еще несколько страниц, введение затянется и книга покажется вам скучной. А этого нельзя допустить, поскольку данная книга — не просто справочник по командам ОС, а нечто большее — учебник по командной строке.

Технические особенности — это прекрасно, но чем же Linux хороша для обычного пользователя? Начнем с безопасности. Linux не страшны обычные вирусы, которые постоянно поражают Windows-компьютеры и которых насчитывается несколько сотен тысяч. Для Linux создано не более 1000 вирусов, да и то встретить такой вирус — это что-то из области ненаучной фантастики. К тому же вирус может причинить ущерб системе, только если пользователь откровенно не соблюдает правила безопасности, например всегда работает под учетной записью root.

Если раньше у Linux были проблемы с русским языком и наличием пользовательских приложений, то сейчас все иначе. С русским, как и с другими языками, проблем нет, поскольку все современные дистрибутивы уже давно перешли на UTF-8. А пользовательских приложений (работающих в графическом режиме) тоже достаточно — медиапроигрыватели, офисные пакеты, браузеры, почтовые клиенты — в общем все, что нужно обычному пользователю. К тому же для Linux разработаны эмуляторы (wine, cedega), позволяющие запускать Windows-игры.

Со временем Linux становится все проще и проще в использовании. Помню, как устанавливал в 1999 году свой первый дистрибутив (Red Hat). Перечитал множество документации (документации по Red Hat не нашел, зато воспользовался руководством по установке Slackware, где была подробно описана программа `fdisk` — в Red Hat того времени при установке как раз и вызывался `fdisk`) и только потом приступил к установке. На все про все потратил весь рабочий день (это было первое знакомство с Linux), а настройку системы отложил на следующий день. Но настроить за один день не получилось — то нужно было настроить монитор, то русифицировать X Window, то устранить некоторые проблемы в GNOME, установить русские шрифты для принтера и т. д. Работы хватало. Чтобы получить полностью рабочую систему (учитывая, что Linux я видел в первый раз в жизни), мне понадобилось около недели.

Сейчас все иначе. На установку системы в зависимости от дистрибутива и производительности компьютера уходит 15–40 минут. После этого в большинстве случаев вы получаете полностью рабочую систему. Вам останется только настроить соединение с Интернетом и доустановить необходимые программы. Если вы знаете, что делаете, то все это займет еще час, пусть два. А если не знаете, максимум — 1 день. Установка программ тоже стала намного проще — вам больше не нужно вручную бороться с зависимостями, надо только указать менеджеру пакетов, какой пакет вам хочется установить, — все дополнительные пакеты будут установлены автоматически.

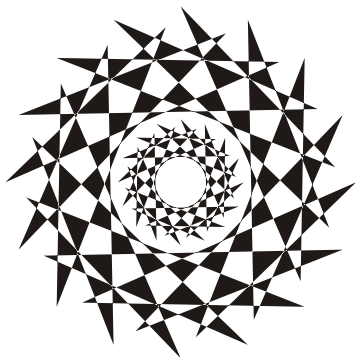
Конечно, есть частные случаи, когда не удастся сразу заставить работать то или иное устройство, например Wi-Fi-адаптер. Но это частные случаи. Помню,

в Windows тоже пытался 4 часа настроить звуковую плату, причем драйвер у меня был...

В современных книгах по Linux все больше внимания уделяется графическим программам и графическому интерфейсу. Это правильно — нужно соответствовать времени, ведь Linux уже больше не воспринимается без графического интерфейса.

Но не нужно забывать, что изначально в Linux не было графического интерфейса. А была командная строка — вы вводили команду и получали результат выполнения (список файлов, список процессов, содержимое файла и т. д.). Даже когда появился графический интерфейс, многие пользователи предпочитали работать в командной строке. Сейчас все поменялось. Большинство пользователей работает исключительно в графическом интерфейсе, а некоторые даже не знают о существовании командной строки! Современные пользователи Linux уподобились Windows-пользователям, которые могут работать только с графическим интерфейсом и не знают ни одной команды операционной системы.

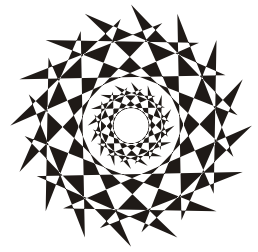
Эта книга посвящена командной строке Linux. В ней вообще не будут рассматриваться графические программы и графический интерфейс Linux. Только консоль, команды и файлы конфигурации — ничего больше. Зачем это нужно? А затем, что многие так называемые проблемы возникают от незнания и решаются вводом той или иной команды. Не нужно воспринимать данную книгу как сухой и скучный справочник по командам. Если вам нужен такой справочник, то вообще не нужно тратить на покупку книги — он у вас всегда под рукой — это команда `man`. Данная книга — это учебник по использованию команд Linux. В ней вы найдете описание синтаксиса команд, описание параметров и, конечно же, практические примеры. Чувствую, введение затянулось, поэтому самое время приступить к чтению книги.



ЧАСТЬ I

Командная строка

- Глава 1.** Введение в командную строку
- Глава 2.** Командные интерпретаторы
- Глава 3.** Базовые команды Linux
- Глава 4.** Файловая система.
Команды для работы с файловой системой
- Глава 5.** Процессы
- Глава 6.** Запись CD/DVD из консоли
- Глава 7.** Команды для работы с текстом
- Глава 8.** Команды для работы с сетью и Интернетом
- Глава 9.** Команды системного администратора



ГЛАВА 1

Введение в командную строку

1.1. Вход в систему

Настоящий линуксоид должен уметь работать в консоли. Ведь когда система Linux только появилась, существовала одна консоль, о графическом интерфейсе не было и речи. Знаете, почему UNIX и Linux отталкивали обычных пользователей? Потому что не было хорошего графического интерфейса. Раньше в Linux работали одни профессионалы. Сейчас все изменилось — в Linux очень удобный графический интерфейс, который с удовольствием используют и профессионалы (дождались наконец-то!), забывая о командной строке. Наш дистрибутив вообще ориентирован на работу в графическом режиме, а в официальных руководствах, которые можно найти в Интернете, о консоли вообще не упоминается. А ведь она есть! В этой главе мы поговорим о том, как правильно работать в консоли. Совсем необязательно работать полностью в текстовом режиме, вы можете использовать материал данной главы для эффективной работы с терминалом — эмулятором консоли.

Обычные пользователи в консоль ни ногой — даже принципиально: мол, зачем возвращаться в DOS? Под "DOS" имелась в виду командная строка Linux. Да, ее вид не очень дружелюбный, но это только кажется. Стоит вам поработать в консоли, и вы поймете все ее преимущества. Начнем с того, что командная строка Linux намного удобнее командной строки DOS — об этом мы еще поговорим. В консоли можно выполнять те же операции, что и в графическом режиме, причем все намного быстрее. Хотите бороздить просторы Интернета? Пожалуйста, но без картинок. Не так красиво, но зато сэкономят трафик. А на обмен электронными сообщениями это никак не влияет. В консоли также можно работать и с документами, правда, тоже о графике следует забыть. Консоль позволяет эффективно использовать ресурсы старых компьютеров. Да, в графическом режиме на стареньком "Пентиуме" не поработаешь, зато в текстовом режиме его можно быстро превратить в очень полезный для всей сети компьютер — в шлюз, через который его более мощные собратья будут получать доступ к Интернету.

По умолчанию в современных дистрибутивах при входе в систему запускается графический менеджер регистрации (рис. 1.1). Однако из всех правил могут быть ис-



Рис. 1.1. Графический вход в систему (openSUSE 12.1)

ключения. Пример тому дистрибутив Slackware — в нем сначала нужно выполнить вход в консоли (см. рис. 1.3), а потом для запуска графического интерфейса ввести команду `startx`.

Для входа в систему вам нужно указать имя пользователя и пароль. После этого загрузится KDE или GNOME (в зависимости от того, какая графическая среда установлена в вашем дистрибутиве по умолчанию). Конечно, может быть загружена какая-то другая графическая среда, но обычно по умолчанию устанавливается KDE или GNOME. Для выбора графической среды нужно нажать кнопку **Тип сеанса** (или **Сеанс** — в Fedora и некоторых других дистрибутивах, а в некоторых дистрибутивах эта кнопка может быть представлена графической пиктограммой), как показано на рис. 1.2.

Сейчас вы находитесь в графическом режиме. Для того чтобы перейти из графического режима в консоль (рис. 1.3), нажмите клавиатурную комбинацию `<Ctrl>+<Alt>+<Fn>`, где n — номер консоли (от 1 до 6). Чтобы перейти на первую консоль, нужно нажать комбинацию клавиш `<Ctrl>+<Alt>+<F1>`, на вторую — `<Ctrl>+<Alt>+<F2>` и т. д. Обратите внимание, что так можно перейти в консоль только из графического режима. Если вы уже находитесь в консоли, то для переключения между консолями служат комбинации клавиш `<Alt>+<F1>`, ..., `<Alt>+<F6>`, а также `<Alt>+<F7>` — для перехода в графический режим. Для лучшего запоминания эти комбинации клавиш приведены в табл. 1.1.

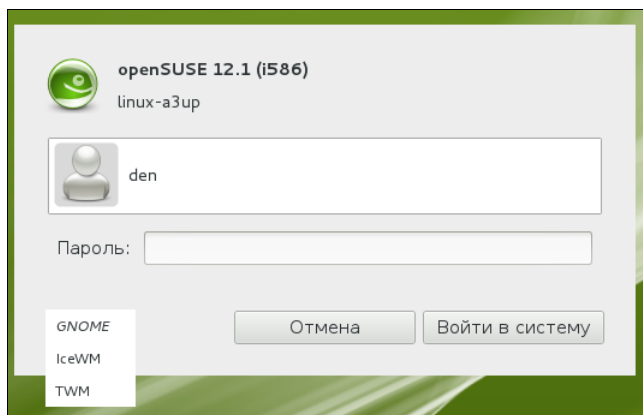


Рис. 1.2. Выбор типа сеанса (openSUSE 12.1)

```

Polling for DHCP server on interface eth0:
dhcpcd: MAC address = 00:0c:29:6f:40:83
Starting Internet super-server daemon: /usr/sbin/inetd
Starting OpenSSH SSH daemon: /usr/sbin/sshd
Starting ACPI daemon: /usr/sbin/acpid
Starting system message bus: /usr/bin/dbus-uuidgen --ensure ; /usr/bin/dbus-daemon --system
Starting HAL daemon: /usr/sbin/hald --daemon=yes
ALSA warning: No mixer settings found in /etc/asound.state.
  Sound may be muted. Use 'alsamixer' to unmute your sound card,
  and then 'alsactl store' to save the default ALSA mixer settings
  to be loaded at boot.
Loading OSS compatibility modules for ALSA.
Loading /usr/share/kbd/keymaps/i386/qwerty/us.map.gz
Starting gpm: /usr/sbin/gpm -m /dev/mouse -t ps2

Welcome to Linux 2.6.21.5-smp (tty1)

dhsilabs login: root          _____ ИМЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ
Password:                    _____ ПАРОЛЬ ПРИ ВВОДЕ НЕ ОТОБРАЖАЕТСЯ
Linux 2.6.21.5-smp.
Last login: Mon Mar  3 13:21:39 +0300 2008 on tty1.
You have mail.
root@dhsilabs:~# _

```

Рис. 1.3. Регистрация в консоли (Slackware)

Таблица 1.1. Клавиши переключения между консолями и графическим режимом

Комбинация клавиш	Назначение
<Ctrl>+<Alt>+<Fn> (n от 1 до 6)	Переключение из графического режима в консоль с номером n
<Alt>+<Fn> (n от 1 до 6)	Переключение между консолями
<Alt>+<F7>	Переключение из консоли в графический режим

1.2. Команды *poweroff*, *halt*, *reboot*, *shutdown*

Для выхода из консоли (чтобы ею никто не воспользовался во время вашего отсутствия) предусмотрена команда `logout`, она же команда `exit`.

Для перезагрузки компьютера существует команда `reboot`. Кроме нее вы можете использовать еще две команды — `halt` и `poweroff`:

- ❑ команда `halt` завершает работу системы, но не выключает питание. Вы увидите сообщение `System is halted`, свидетельствующее о возможности выключения питания. Эта команда предназначена для старых компьютеров, не поддерживающих расширенное управление питанием;
- ❑ команда `poweroff` завершает работу системы и выключает ее питание.

Самая "продвинутая" команда — `shutdown` — позволяет завершить работу и перезагрузить систему в назначенное время. Предположим, что вы хотите уйти пораньше, но компьютер нужно выключить ровно в 19:30 (вдруг некоторые пользователи задержались на работе, а вы выключите сервер, — некрасиво получится). Вот тут-то вам и поможет команда `shutdown`:

```
# shutdown -h 19:30 [сообщение]
```

ПРИМЕЧАНИЕ

Здесь и далее решетка (#) означает, что команда должна быть выполнена от имени пользователя `root`. Если перед командой ничего не указано или же указан символ доллара (\$), команду можно выполнить от имени обычного пользователя.

Сообщение [сообщение] можно и не указывать, все равно Windows-пользователи его не увидят.

Если нужно завершить работу системы прямо сейчас, вместо времени укажите `now`:

```
# shutdown -h now
```

Для перезагрузки системы есть опция `-r`:

```
# shutdown -r now
```

1.3. Как работать в консоли

Работа в консоли заключается во вводе нужной команды. Вы вводите команду (например, создания каталога, просмотра файла, вызова редактора и т. д.) и нажимаете клавишу <Enter>. Команда содержит как минимум имя запускаемой программы. Кроме того, команда может содержать параметры, которые будут переданы программе, а также символы перенаправления ввода/вывода (об этом чуть позже). Естественно, вам нужно знать имя программы, а также параметры, которые следует ей передать. Если вы помните название программы, а назначение параметров забыли, вспомнить поможет команда `man`. `Man` (от англ. *manual*) — это справочная система Linux. В ней есть информация о каждой программе, которая установлена в вашей системе. Как система знает все обо всех программах? Все очень просто. Раз-

работчики программ под Linux договорились, что вместе с программой будет поставляться специальный `man`-файл — файл справочной системы. Понятно, если разработчик не добросовестный, он может и не создать файл справочной системы, но это происходит очень редко. Чтобы получить справку по какой-нибудь программе, нужно ввести команду:

```
man ИМЯ_ПРОГРАММЫ
```

Вы никак не можете запомнить, как пишется та или иная команда? Если вы помните хотя бы, на какую букву она начинается, то воспользуйтесь функцией автодополнения командной строки: введите первые буквы команды и нажмите клавишу `<Tab>`. При первом нажатии система попытается дополнить команду, если это возможно. Иногда дополнить команду невозможно. Например, вы ввели букву `a` и нажали клавишу `<Tab>`. Ясное дело, в системе есть несколько команд, которые начинаются на букву "a". Тогда система не дополнит командную строку. Если вы хотите просмотреть все команды на букву "a", тогда нажмите еще раз клавишу `<Tab>`.

ПРИМЕЧАНИЕ

Описанная здесь функция автодополнения работает в командной оболочке `bash` (которая используется по умолчанию). В следующей главе будут рассмотрены особенности и других оболочек.

Вам лень писать (даже с автодополнением) длинные команды? Тогда можно создать псевдонимы команд. Для этого в файл `.bash_profile` добавьте строки вида:

```
alias псевдоним='команда'
```

Например:

```
alias cfg-net='system-config-network'
```

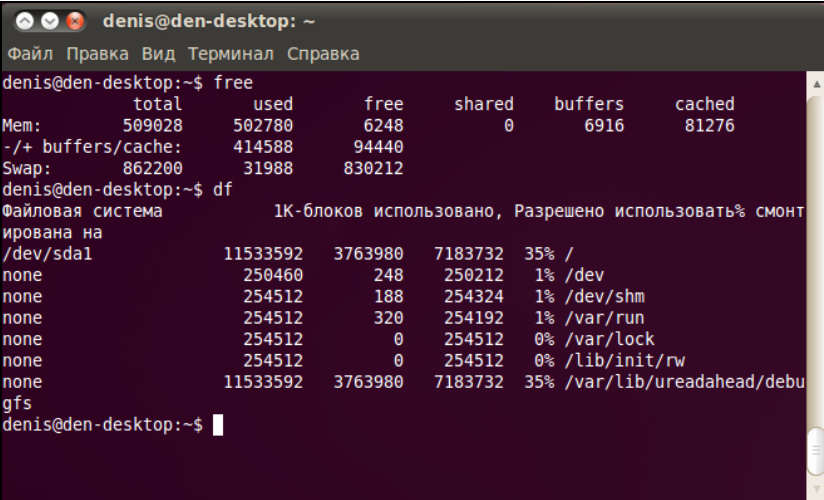
Для того чтобы изменения вступили в силу, выйдите из консоли (команда `logout`) и заново зарегистрируйтесь.

Пожалуй, для полноценной работы с консолью вам нужно знать еще одну команду — `clear`. Она очищает консоль (терминал). Очень полезная команда, особенно когда вы хотите все начать с "чистого листа".

1.4. Графические терминалы

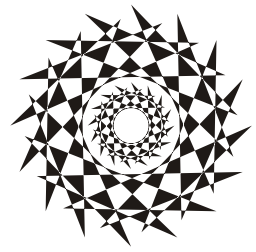
Понимаю, что большинство дистрибутивов оснащены графическим интерфейсом, который к тому же запускается по умолчанию. Поэтому большинство пользователей не будут жертвовать удобным и привычным интерфейсом ради консоли.

Вместо того чтобы переключиться в консоль, можно использовать терминалы — эмуляторы консоли. Терминал — это графическая программа (рис. 1.4), в окне которой вы можете вводить команды и видеть результат их выполнения. Запустить терминал можно через меню GNOME/KDE (**Система | Стандартные | Терминал** или **Система | Системные | Терминал** — в зависимости от дистрибутива).



```
denis@den-desktop: ~
Файл Правка Вид Терминал Справка
denis@den-desktop:~$ free
              total        used         free       shared    buffers     cached
Mem:           509028        502780          6248           0         6916      81276
-/+ buffers/cache:  414588        94440
Swap:          862200         31988       830212
denis@den-desktop:~$ df
Файловая система          1К-блоков использовано, Разрешено использовать% смонтирована на
/dev/sda1                11533592    3763980    7183732    35% /
none                    250460         248    250212     1% /dev
none                    254512         188    254324     1% /dev/shm
none                    254512         320    254192     1% /var/run
none                    254512           0    254512     0% /var/lock
none                    254512           0    254512     0% /lib/init/rw
none                    11533592    3763980    7183732    35% /var/lib/ureadahead/debu
gfs
denis@den-desktop:~$
```

Рис. 1.4. Терминал



ГЛАВА 2

Командные интерпретаторы

2.1. Файл `/etc/shells`

По умолчанию во всех современных дистрибутивах используется командный интерпретатор `bash`. Основное предназначение `bash`, как и любой другой оболочки, — выполнение команд, введенных пользователем. Пользователь вводит команду, `bash` ищет программу, соответствующую команде, в каталогах, указанных в переменной окружения `PATH`. Если такая программа найдена, то `bash` запускает ее и передает введенные пользователем параметры. В противном случае выводится сообщение о невозможности выполнения команды.

Кроме `bash` существуют и другие оболочки — `sh`, `csh`, `ksh`, `zsh` и пр. Все командные оболочки, установленные в системе, прописаны в файле `/etc/shells`. Список оболочек может быть довольно длинным. В листинге 2.1 представлен файл `/etc/shells` дистрибутива Fedora (установка по умолчанию).

Листинг 2.1. Файл `/etc/shells` дистрибутива Fedora

```
/bin/ash
/bin/bash
/bin/csh
/bin/false
/bin/ksh
/bin/sh
/bin/tcsh
/bin/true
/bin/zsh
/usr/bin/csh
/usr/bin/ksh
/usr/bin/bash
/usr/bin/tcsh
/usr/bin/zsh
```

С точки зрения пользователя указанные оболочки мало чем отличаются. Все они позволяют выполнять введенные пользователем команды. Но оболочки используются не только для выполнения команд, а еще и для автоматизации задач с помощью *сценариев*. Так вот, все эти оболочки отличаются синтаксисом языка описания сценариев.

ПРИМЕЧАНИЕ

В листинге 2.1 программы `/bin/false` и `/bin/true` не являются оболочками. Это "заглушки", которые можно использовать, если вы хотите отключить ту или иную учетную запись пользователя. При входе пользователя в систему запускается установленная для него оболочка. Для каждого пользователя имеется возможность задать свою оболочку (изменить оболочку пользователь может самостоятельно командой `chsh`). Так вот, если для пользователя задать оболочку `/bin/false` (или `/bin/true`), он не сможет войти в систему. Точнее, он войдет в систему, но и сразу выйдет из нее, поскольку обе "заглушки" ничего не делают, а просто возвращают значение 0 (для `false`) или 1 (для `true`). Сессия же пользователя длится до завершения работы его оболочки.

2.2. Оболочка `sh`

Самым первым командным интерпретатором (оболочкой) в операционной системе UNIX (да, именно UNIX, поскольку корни Linux уходят в далекие 70-е годы прошлого века) была `sh` (сокращение от *shell*). Данная оболочка до сих пор используется в современных версиях Linux (и FreeBSD).

Оболочка `sh` была разработана Стивеном Борном (Steve Bourne), поэтому ее второе название — Bourne Shell. Изначально `sh` была разработана для операционной системы AT&T (разработка Bell Labs). Чуть позже `sh` была усовершенствована и вошла в состав POSIX (Portable Operating System Interface for UNIX, переносимый интерфейс операционных систем UNIX). Усовершенствованная версия `sh` до сих пор устанавливается (но не используется по умолчанию) в современных версиях FreeBSD.

С точки зрения пользователя оболочка `sh` не очень удобна, поэтому пользователи предпочитают другие оболочки, например `tcsh` или `bash`.

2.3. Оболочка `csh`

Оболочка `csh` (C Shell) по умолчанию используется в FreeBSD. Разработка `csh` началась еще в первых версиях BSD (Linux будет создан лет через 15). Тогда в институте Беркли начали создавать новую оболочку (`csh`), потому что не захотели мириться с ограничениями `sh`.

Внутренний синтаксис `csh` очень напоминает язык программирования C, поэтому он должен был понравиться программистам (а в то время все пользователи компьютеров являлись программистами). Хотя сами программисты отмечали, что синтаксис не очень удобен, даже несмотря на то, что он похож на C.

По сравнению с `sh`, у `csh` есть множество преимуществ: она умеет управлять задачами, хранит историю ранее введенных команд, а также у `csh` есть сценарии, ко-

которые выполняются при входе пользователя (запуске оболочки) и при выходе пользователя (когда пользователь вводит команду `exit`). В то время у `sh` не было таких сценариев, которые оказались очень удобными.

С точки зрения обычного использования оболочки (а не программирования) `csh` тоже была на высоте.

В последних версиях FreeBSD и Linux вместо `csh` используется ее усовершенствованная версия — `tcsh`, а файл `/bin/csh` — это просто ссылка на `/bin/tcsh`.

2.4. Оболочка *ksh*

Не хочется делать экскурс в историю UNIX, но пару слов сказать все же придется. Изначально система UNIX появилась в лабораториях компании AT&T, позже возникли версии UNIX института Беркли (операционная система называлась BSD). Так уж сложилось исторически, что AT&T и институт Беркли постоянно конкурировали между собой. Как только в Беркли разработали оболочку `csh`, в AT&T принялись создавать собственную оболочку, которая получила название `ksh` (Korn Shell) — по имени разработчика Дэвида Корна (David Korn).

Оболочка `ksh` по функциям похожа на `csh`: есть поддержка управления заданиями, история команд, позволяет назначать командам псевдонимы, а также создавать конфигурационные файлы для подоболочек.

Несмотря на то что оболочка была разработана в 1986 году, она до сих пор используется в некоторых версиях UNIX по умолчанию, а также устанавливается по умолчанию во всех дистрибутивах Linux (но не используется по умолчанию). Правда, изначально `ksh` — это коммерческий продукт, поэтому в FreeBSD и Linux используется не `ksh`, а ее бесплатная версия — `pdksh`, но для краткости исполнимый файл называется `ksh`.

Начинающим пользователям `ksh` не понравится (лучше использовать `bash`) — она слишком неудобна в использовании, зато у нее довольно развитый синтаксис внутреннего языка, что придется по вкусу программистам.

2.5. Оболочка *bash*

Командный интерпретатор `bash` (Bourne Again Shell) был разработан фондом свободного программного обеспечения (Free Software Foundation, FSF). За основу была взята оболочка `sh`. Оболочка стала очень популярной и сейчас используется по умолчанию во всех дистрибутивах Linux.

Оболочка `bash` может использоваться также и для запуска сценариев `sh`, поэтому `sh` во многих системах уже не устанавливается, а файл `/bin/sh` — это ссылка на `/bin/bash`.

С точки зрения пользователей `bash` намного удобнее, чем `ksh`. Вы можете легко редактировать командную строку, просматривать историю команд, создавать псевдо-

нимы команд, создавать переменные окружения и использовать их в собственных сценариях. Как и в `ssh`, в `bash` есть сценарии, которые вызываются при запуске оболочки и при выходе из нее.

Синтаксис `bash` довольно прост, поэтому большая часть сценариев, разрабатываемых в Linux, пишется именно на `bash`.

2.6. Оболочка `zsh`

Оболочки `bash` и `tcsh` (современная версия `csh`) будут рассмотрены в *части III*, оболочка `ksh` используется редко. Поэтому сейчас мы поближе познакомимся с оболочкой `zsh`, которая становится все более популярной.

До знакомства с `zsh` я считал самой удобной оболочку `bash`. Однако это не так.

Что же удобного в `zsh`? Во-первых, навигация. В `bash` для перехода в каталог `/dir/subdir1/subdir2` нужно ввести команду:

```
cd /dir/subdir1/subdir2
```

Можно использовать автодополнение `bash` — вводить начальные символы каталога и нажимать клавишу `<Tab>`. Это будет выглядеть примерно так:

```
cd /dir/sub [Tab]/subdi [Tab]
```

В `zsh` можно ввести:

```
/d/s/s
```

Затем нажать клавишу `<Tab>` — вы перейдете в нужный каталог. Например, для перехода в `/etc/sysconfig/network`, нужно ввести `/e/s/n` и нажать клавишу `<Tab>`. Кстати, команда `cd` уже не нужна.

Покажу еще один трюк. Предположим, у нас есть каталог `files`, а в нем — каталоги `f1` и `f2`. Внутри каждого каталога `f*` есть каталоги `source` и `last`. То есть структура каталогов будет примерно такой:

```
/files/f1/sources/last
```

```
/files/f2/sources/last
```

Пусть мы находимся в каталоге `/files/f1/sources/last`, для перехода в каталог `/files/f2/sources/last` введите команду:

```
cd 1 2
```

Но одной лишь навигацией возможности `zsh` не ограничиваются. Можно, например, использовать вот такое перенаправление:

```
< /var/log/messages
```

Оболочка запустит программу, указанную в переменной `$PAGER`. В большинстве случаев это аналогично команде:

```
cat /var/log/messages | less
```

Все возможности `zsh` в этой главе мы рассматривать не будем — их намного больше, чем вам кажется. Если вы заинтересовались, то прочитайте следующие страницы:

- http://opennet.ru/base/dev/zsh_intro.txt.html;
- <http://citkit.ru/articles/1083/>;
- <http://alexott.net/ru/writings/zsh/index.html>;
- <http://habrahabr.ru/blogs/linux/82537/>.

2.7. Оболочка `tcsh`

Оболочка `tcsh` является модифицированной версией `csh`. Буква `t` в названии означает TENEX: изначально оболочка была разработана для операционной системы TENEX (использовалась в далеком прошлом на компьютерах DEC PDP-10).

В `tcsh` усовершенствована функция редактирования командной строки, есть автозавершение команд (как в `bash`). Кроме того, `tcsh` может распознавать потенциально опасные команды. Если вы от имени `root` попытаетесь удалить все файлы, оболочка потребует подтверждения.

Оболочка `tcsh` очень удобна в использовании, но ее синтаксис сценариев сложнее, чем у `bash`. Однако в *части III* мы все же рассмотрим разработку сценариев на `tcsh`, чтобы вы смогли оценить сложность создания разработки сценариев на `bash` и на `tcsh`.

2.8. Оболочка `ash`

Almquist shell (`ash`) — самая простая командная оболочка. Это самая маленькая оболочка, доступная для UNIX (у нее самые низкие требования к дисковому пространству).

У `ash` всего 24 встроенных команды и 10 опций командной строки. Обычно `ash` используется при загрузке Linux в однопользовательском режиме (или в режиме восстановления).

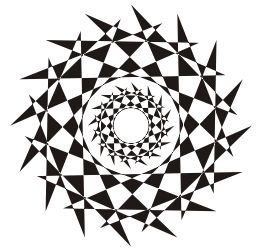
Оболочка `ash` совместима с `sh`, с ее помощью можно проверить сценарии на совместимость с традиционным синтаксисом `sh`. А в операционной системе NetBSD оболочка `ash` используется вместо `/bin/sh`.

2.9. Выбор оболочки

Какую оболочку выбрать? Первым делом нужно оценить простоту работы в ней. Ведь вы будете использовать эту оболочку каждый день, поэтому данный фактор должен быть на первом месте.

Затем нужно оценить простоту синтаксиса оболочки. Конечно, это только в том случае, если вы планируете разрабатывать собственные сценарии. Также не следует забывать, что вы можете использовать одну оболочку, а разрабатывать сценарии — на языке другой оболочки. Например, в повседневной работе вы можете использовать `zsh`, а разрабатывать сценарии на языке `bash`.

Довольно удобны в использовании оболочки `bash`, `tcsh` и `zsh`. Скорее всего, вы выберете одну из них. А вот для программирования будете использовать или `bash`, или `tcsh` (синтаксис `zsh` не очень понятен).



ГЛАВА 3

Базовые команды Linux

3.1. О командах Linux

Все команды Linux можно условно разделить на несколько групп:

- ❑ *команды общего назначения* — эти команды могут понадобиться в любой момент как при работе в консоли, так и при написании собственных сценариев;
- ❑ *команды для работы с файлами и каталогами* — эти команды будут рассмотрены в *главе 4* вместе с основами файловой системы Linux, без которых данные команды не будут понятны читателю;
- ❑ *команды обработки текста* — будут рассмотрены в *главе 7*;
- ❑ *команды для работы с сетью и Интернетом* — выйти в Интернет в Linux можно даже без запуска графического интерфейса, что и будет показано в *главе 8*;
- ❑ *команды системного администратора* — любой системный администратор просто обязан знать команды, представленные в *главе 9*.

Некоторые команды могут относиться к одной из групп, но в этой книге выделены в специальную главу, поскольку заслуживают отдельного разговора. Например, команды управления пользователями и группами выделены в *главу 12*. Можно было бы просто упомянуть команды `adduser` и `passwd` в *главе 9*, но в *главе 12* помимо рассмотрения формата важных конфигурационных файлов приводится описание множества дополнительных команд, так или иначе связанных с пользователями и группами пользователей.

В этой главе будут рассмотрены базовые команды Linux, т. е. команды общего назначения.

3.2. Команда *arch*: сведения об архитектуре компьютера

Данная команда поможет узнать тип аппаратной платформы, например: i386, i586, i686 и др.

Пример использования:

```
$ arch  
i686
```

3.3. Команда *banner*: текстовый баннер

Команда `banner` выводит строку (максимальная длина — 10 символов), рисуя буквы символом звездочки (*). Данную команду можно использовать в своих сценариях для вывода названия сценария. Пример использования:

```
$ banner Denix 4
```

На рис. 3.1 представлена эта команда в действии.

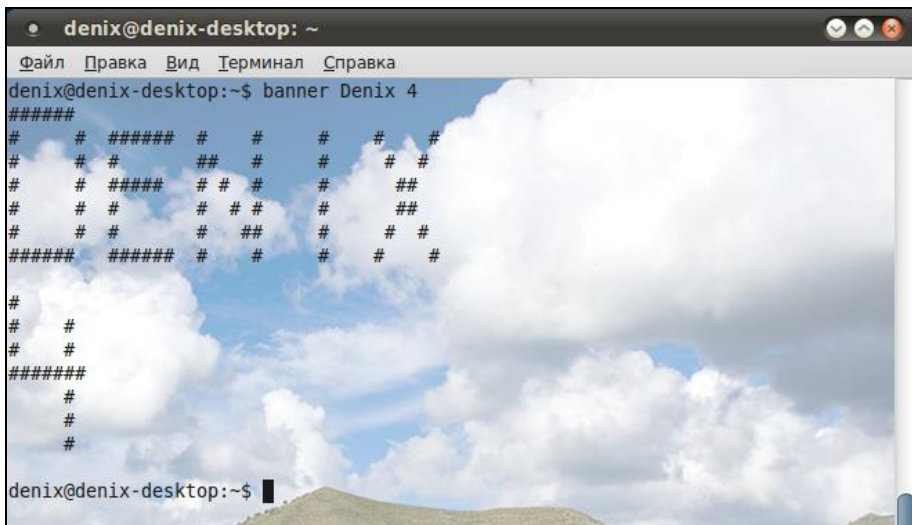


Рис. 3.1. Команда `banner`

ПРИМЕЧАНИЕ

В Ubuntu по умолчанию команда `banner` недоступна, для ее добавления нужно установить пакет `sysvbanner`.

3.4. Команда *chsh*: изменение командного интерпретатора

Команда `chsh` позволяет изменить командный интерпретатор, вывести список установленных интерпретаторов, а также установить командный интерпретатор по умолчанию. Синтаксис вызова программы:

```
$ chsh [параметры] интерпретатор
```