ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

«Мордовский государственный педагогический институт имени М.Е. Евсевьева»

ФИЗИКО-МАТЕМАТИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ

КАФЕДРА ИНФОРМАТИКИ И ВТ

КУРСОВАЯ РАБОТА

по информатике

**Особенности работы с файловым менеджером Free Commander**

Автор курсовой работы:

А.В. Подсеваткин, студент 3 курса 301 группы

Руководитель: В.И. Сафонов,

канд. физ.-мат. наук, доцент

Саранск 2009

### Содержание

Введение

1. Понятие о файловых менеджерах

### 1.1 Назначение и особенности использования файловых менеджеров

1.2 Особенности использования свободно-распространяемых программных средств

2. Основы работы с файловым менеджером Free Commander

2.1 Основные возможности Free Commander

2.1.1 Инсталляция Free Commander

2.1.2 Пользовательский интерфейс Free Commander

2.1.3 Выбор дисков и отображение путей

2.2 Основные команды меню Free Commander

2.3 Практикум по освоению работы с файловым менеджером Free Commander

Заключение

Список использованных источников

Приложения

**Введение**

Решением правительства Российской Федерации в марте 2008 года, все средние школы России получили базовые пакеты лицензионного собственнического и открытого программного обеспечения для обучения компьютерной грамотности, основам информатики и новым информационным технологиям с операционными системами Windows и Linux.

В трёх регионах России в 2008 году развёрнуты эксперименты по внедрению и использованию в средних школах базовых пакетов программ для кабинетов информатики и вычислительной техники и начата подготовка учителей и преподавателей информатики технологии работы с открытым программным обеспечением в среде Windows и Linux. В связи с этим, актуальным представляется освоение подобного программного обеспечение и использование его в учебном процессе.

## Одним из распространенных видов программного обеспечения являются файловые менеджеры, которые также представлены в перечне свободно-распространяемого обеспечения.

## Файловые менеджеры позволяют, в частности, выполнять следующие основные операции с файловой структурой относятся:

* навигация по файловой структуре;
* запуск программ и открытие документов;
* создание папок;
* копирование файлов и папок;
* перемещение файлов и папок;
* удаление файлов и папок;
* переименование файлов и папок;
* создание ярлыков.

Актуальность исследования определяется тем, что сейчас, когда компьютер стал незаменим атрибутом современной жизни, нужен удобный инструмент для работы с файловой структурой, которым может быть и является Free Commander.

Проблема исследования – изучение возможностей файлового менеджера Free Commander.

Объект исследования – файловый менеджер Free Commander.

Предмет исследования *–* интерфейс файлового менеджера Free Commander и способы управления файловой системой компьютера с его помощью.

Цель исследования – составление описания интерфейса и разработка комплекса упражнений для освоения работы с файловым менеджером Free Commander.

Исходя из поставленной цели, необходимо решить следующие задачи:

– изучить назначение и особенности использования файловых менеджеров;

– рассмотреть особенности использования свободно-распространяемых программных средств;

– рассмотреть основные возможности файлового менеджера Free Commander и составить описание порядка работы с ним;

– разработать систему заданий для обучения работе с файловым менеджером Free Commander.

# 1. Понятие о файловых менеджерах

## 1.1 Назначение и особенности использования файловых менеджеров

Файловый менеджер (англ. *file manager*) – компьютерная программа, предоставляющая интерфейс пользователя для работы с файловой системой и файлами. Файловый менеджер позволяет выполнять наиболее частые операции над файлами – создание, открытие/проигрывание/просмотр, редактирование, перемещение, переименование, копирование, удаление, изменение атрибутов и свойств, поиск файлов и назначение прав. Помимо основных функций, многие файловые менеджеры включают ряд дополнительных возможностей, например, таких как работа с сетью (через FTP, NFS и т. п.), резервное копирование, управление принтерами и пр.

Файловые менеджеры обеспечивают более удобный и наглядный способ общения с ПК по сравнению с операционной системой (ОС). Одна из самых известных первых программных оболочек называлась Norton Commander. Ее разработал американский программист Питер Нортон. Файловый менеджер наглядно показывал на экране всю файловую структуру компьютера: диски, каталоги и файлы. С такой программой не надо было набирать сложные команды MS-DOS в командной строке. Файлы можно было копировать, перемещать, разыскивать, удалять, сортировать, изменять, запускать, пользуясь всего лишь несколькими клавишами.

В настоящее время в операционной системе Windows имеются средства визуальной работы с файловой системы: программа Проводник, отображение объектов непосредственно в папках и т.п. Однако, несмотря на это, файловые менеджеры продолжают пользоваться большой популярностью. Практика показывает, что это действительно удобное средство для большого круга пользователей.

Выделяют различные типы файловых менеджеров:

1) навигационные и пространственные – иногда поддерживается переключение между этими режимами;

2) двупанельные – в общем случае имеют две равноценных панели для списка файлов, дерева каталогов и т. п.

Таким образом, файловые менеджеры – специальные программы, предназначенные для облегчения общения пользователя с командами операционной системы. Это программы, запускаемые под управлением ОС, занимающие промежуточное положение между ОС и прикладными программами и служащие для интеграции прикладных пакетов. Наиболее распространенные файловые менеджеры: Norton Commander, Volkov Commander, FAR Manager, Widnows3.1, Windows (Total) Commander и др.

## 1.2 Особенности использования свободно-распространяемых программных средств

Свободное программное обеспечение – широкий спектр программных решений, в которых права пользователя («свободы») на неограниченные установку, запуск, а также свободное использование, изучение, распространение и изменение (совершенствование) программ защищены юридически авторскими правами при помощи свободных лицензий.

В соответствии с современным законодательством большинства стран, программный продукт и его исходный код охраняется авторским правом, которое даёт авторам и правообладателю (чаще всего правообладателем является организация-наниматель автора служебных произведений), власть над изменением, распространением, способом использования и поведением программы, включая случаи, когда исходный код опубликован. Сила власти авторских прав в современном обществе настолько велика, что даже изучение или попытки исправления ошибок программ путём дизассемблирования могут преследоваться уголовным правом.

Чтобы избавить пользователей программ от проблем, вызванных перекосом законодательства об охране результатов интеллектуальной деятельности в сторону правообладателя, авторы и правообладатели могут передать пользователям права на четыре вышеперечисленные свободы действий. Это достигается путём выпуска исходного кода программного обеспечения на условиях одной из особого рода лицензий, называемых свободными лицензиями. Несмотря на то, что по условиям свободных лицензий выданные пользователям разрешения правообладатель отозвать не может, свои права, гарантированные законодательством, авторы сохраняют.

Свободное ПО легко коммерциализируется – существует множество бизнес-моделей, где исключена необходимость оплаты копий программы. Например, высокую популярность имеет бизнес-модель, когда предприниматель может заработать за счёт предоставления услуг технической поддержки. Правообладателю свободного кода может быть интересен другой вариант – реализация программных продуктов на условиях коммерческой лицензии, в случае, если клиенту необходимо интегрировать свободный код в собственническое ПО, но он не желает раскрытия своих разработок.

Для того, чтобы сохранить модель научного сотрудничества между разработчиками, необходимо было обеспечить, чтобы исходные тексты программ, написанных разработчиками, оставались доступными для чтения и критики всему научному сообществу с сохранением авторства произведений. Для этого Ричард Столлман, фотография которого представлена на рисунке 1, сформулировал понятие свободное программное обеспечение, в котором отразились принципы открытой разработки программ в научном сообществе, сложившемся в американских университетах в 1970-е годы.

Столлман явно сформулировал принципы, они же – критерии свободного программного обеспечения. Эти критерии оговаривают те права, которые авторы свободных программ передаёт любому пользователю:

1. программу можно свободно использовать с любой целью («нулевая свобода»);
2. можно изучать, как программа работает, и адаптировать её для своих целей («первая свобода»). Условием этого является доступность исходного текста программы;
3. можно свободно распространять копии программы – в помощь товарищу («вторая свобода»);
4. программу можно свободно улучшать и публиковать свою улучшенную версию – с тем, чтобы принести пользу всему сообществу («третья свобода»). Условием этой третьей свободы является доступность исходного текста программы и возможность внесения в них модификаций и исправлений.

Возможность исправления ошибок и улучшения программ – самая важная особенность свободного и открытого программного обеспечения, что просто невозможно для пользователей закрытых частных программ даже при обнаружении в них ошибок и дефектов, количество которых, как правило, неизвестно никому.

Только удовлетворяющая всем четырём перечисленным принципам программа может считаться свободной программой, то есть гарантированно открытой и доступной для модернизации и исправления ошибок и дефектов, и не имеющая ограничений на использование и распространение. Нужно подчеркнуть, что эти принципы оговаривают только доступность исходного текста программ для всеобщего использования, критики и улучшения, и права пользователя, получившего двоичный или исходный код программы, но никак не оговаривают связанные с распространением программ денежные отношения, в том числе не предполагают и бесплатности. В англоязычных текстах здесь часто возникает путаница, поскольку слово «free» по-английски означает не только «свободное», но и «бесплатное» и нередко употребляется по отношению к бесплатному программному обеспечению, которое распространяется без взимания платы за использование, но которое недоступно для изменения сообществом, потому что его исходные тексты не опубликованы. Такое бесплатное ПО вовсе не является свободным. Наоборот, свободное ПО вполне можно распространять (и распространяют), взимая при этом плату, однако, соблюдая при этом критерии свободы: каждому пользователю предоставляется право получить исходные тексты программ без дополнительной платы (за исключением цены носителя), изменять их и распространять далее. Всякое программное обеспечение, пользователям которого не предоставляется такого права, является несвободным – независимо от любых других условий.

## 2. Основы работы с файловым менеджером Free Commander

**2.1 Основные возможности Free Commander**

Free Commander это легкая в использовании альтернатива стандартному Проводнику Windows. Программа поможет с повседневной работой в Windows. Здесь можно найти все необходимые функции для управления данными. Для использования Free Commander достаточно скопировать установочную папку на внешний носитель и работать с этой программой на любом компьютере.

Основные возможности FreeCommander:

* двупанельная технология (горизонтально и вертикально);
* опциональное дерево папок для каждой панели;
* встроенный файловый просмотрщик для просмотра файлов в шестнадцатеричном, двоичном, текстовом или в формате изображения;
* просмотрщик файлов работает внутри архивов;
* встроенное управление архивами (zip (чтение, запись), cab (чтение, запись), rar (чтение));
* удобный доступ к системным папкам, панели управления, рабочему столу и главному меню;
* копирование, перемещение, удаление, переименование файлов и папок;
* вычисление размера папки;
* сравнение/синхронизация папок;
* изменение даты и атрибутов файла;
* поиск файлов (также внутри архивов);
* файловые фильтры для отображения;
* командная строка;
* мультиязычная поддержка и др.

Все указанное призвано упростить работу пользователя в плане управления файловой системой. Рассмотрим основы работы с данным файловым менеджером.

### 2.1.1 Инсталляция FreeCommander

Free Commander – это 32-bit приложение, которое загружается во всех версиях Windows, начиная с Windows 95 / Windows NT (начиная с версии 4.0) и во всех последующих версиях Windows.

**Во время установки не подвергаются изменению системные файлы и никак не затрагивается системный реестр.** Все файлы менеджера FreeCommander копируются в тот каталог, который выбран для установки. Опционально можно создать группу "FreeCommander" для более простого запуска FreeCommander из меню "Пуск". Дополнительно, при инсталляции, можно создать иконку на рабочем столе и в панели быстрого запуска. Для инсталляции Free Commander следует начать установку и просто следовать инструкциям.

Вместе с программным обеспечением устанавливается и деинсталлятор, с помощью которого можете удалить FreeCommander, используя пункт Панели Управления Windows ("Установка/Удаление программ").

### 2.1.2 Пользовательский интерфейс FreeCommander

Рассмотрим пользовательский интерфейс Free Commander, представленный на рисунке 2.

Рассмотрим составные элементы интерфейса FreeCommander.

#### 1. Строка Меню. Содержит команды FreeCommander. С помощью меню можно исполнить практически все доступные FreeCommander команды.

#### 2. Панель инструментов. Кнопки инструментальной панели обеспечивают доступ к самым важным функциям программы одним щелчком мыши. Краткий обзор всех кнопок панели доступен здесь. Кнопки, которые необходимо вывести на инструментальные панели, могут быть легко настроены через меню Параметры.

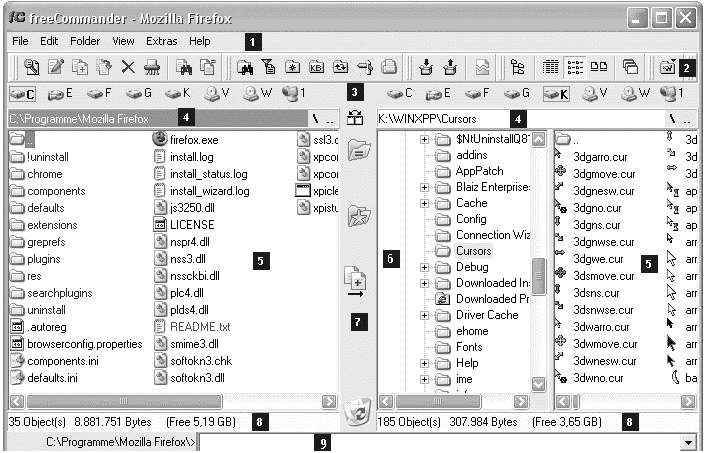


Рисунок 2 – Интерфейс FreeCommander

#### Кроме того, настройки можно выполнить с использованием контекстного меню, представленного на рисунке 3.



Рисунок 3 – Контекстное меню Параметры

#### Для упрощения работы с менеджером имеется возможность подключить русскоязычный интерфейс.

#### 2.1.3 Выбор дисков и отображение путей

Каждая панель имеет собственный выбор диска. Режим визуального отображения может быть переключен между набором значков каждого диска или поля со списком, которое позволяет выбирать диск. Этот режим визуального отображения может быть изменен через пункт меню **Параметры**. Когда указатель мыши находится над иконкой выбираемого диска можно вызвать его контекстное меню правой кнопкой мыши. Если задержать указатель мыши над иконкой диска, то можно получить подсказку о количестве занятого и свободного места на этом диске. Через клавиатуру диски выбираются с помощью **Alt+F1** (левая панель) и **Alt+F2** (правая панель). Если диск выбирается курсорными клавишами, то нужно нажать **Enter** для подтверждения. Есть и более простой метод: нужно нажать **Shift+<Имя диска>** (например - Shift+C) для быстрого вызова диска.

Командная строка будет всегда показывать текущий путь текущего файла. Щелкнув по этому заголовку правой кнопкой мыши, можно получить контекстное меню, показанное на рисунке 4, где устанавливаются фильтры или изменяется порядок сортировки в панели. Также можно копировать текущий путь в буфер обмена.



Рисунок 4 – Контекстное меню командной строки

Нажатие на символ ('\'), находящийся в правой части панели показа путей, позволяет переместиться в корневой каталог, ('..') на уровень вверх. Панель – это главное рабочее пространство FreeCommander. Как пара Проводников, расположенных рядом. Можно изменить внешний вид, открывать контекстные меню, показать свойства и атрибуты файлов/каталогов – также, как и в Проводнике. Но некоторые функции отличаются от Проводника.

Основные функции Панели

1. Панели взаимодействуют при файловых операциях. Это означает, что операции по копированию и перемещению файлов влияют на обе панели.
2. Можно легко перемещаться между панелями клавишей **Табуляция**.
3. Отображение на обеих панелях может быть разное, но если возникает необходимость расположить на обеих один и тот же каталог, то это легко сделать с помощью горячих клавиш **Alt+Left** / **Alt+Right**
4. Каждая панель имеет свою собственную историю, открываемую по **Alt+Down**. Это дает возможность быстро переместиться по каталогам, которые были не давно открыты.
5. **Alt+G** открывает диалог для перехода к нужному каталогу. Он отобразится на активной панели.
6. Перед тем как выбрать Копировать, Переместить, Просмотр... необходимо подвести курсор хотя бы к одному элементу на активной панели.
7. Можно задать стиль Windows Explorer или NC для работы с файлами и каталогами.

Рассмотрим назначение некоторых функциональных клавиш.

* **F3** – показать выбранный файл в Окне просмотра.
* **F4** – открыть Редактор для просмотра файла.
* **F5** – копировать выбранные файлы/каталоги на противоположную панель.
* **F6** – перемещать выбранные файлы/каталоги на противоположную панель.
* **F7** – создать новый каталог.
* **F8** – удалить выбранные файлы/каталоги (с диалогом подтверждения, конечно).
* **Ctrl+T** –отобразить Дерево на активной панели.

Двойной щелчок левой кнопкой мыши на свободном пространстве панели позволяет подняться на один уровень в иерархии каталогов.

Если нужно оперативно найти файл/каталог, то достаточно просто начать набирать его имя. При этом в левой нижней части панели откроется срока быстрого поиска. В ней будет видно, что именно набирается. На той же панели курсор будет перемещаться по подходящим файлам, названия которых начинаются с уже набранных символов. Если в каталоге нет ни одного файла с нужным названием, то будет воспроизведен звук.

Пока строка поиска отображается на экране, можно переходить к следующему имени файла, начинающемуся с уже набранных символов, с помощью клавиши «Стрелка вниз». Если нажать на ESC, то строка поиска исчезает и поиск прекращается. Все это можно настроить в меню Параметры.

Есть возможность показать древовидную структуру каталога нажав Ctrl+T. Этот режим можно выбрать для каждой панели. Можно переключаться между древовидным и обычным показом по Shift-TAB-key.

Есть возможность изменить расположение Разделителя с помощью клавиатурного сокращения **Ctrl+H** или с помощью контекстного меню. По умолчанию Разделитель показывается в минимальном виде – без каких-либо иконок. Это можно изменить через меню **Параметры** – включить отображение иконок. Тогда Разделитель станет шире.

Можно включить отображение следующих функций:

* – сравнить каталоги. При щелчке правой кнопкой мыши появится контекстное меню фильтров;



* – показать избранное (каталоги);



* – копировать выбранное. Иконка всегда будет показывать направление копирования;



* – переместить выбранное. Иконка всегда будет показывать направление перемещения;



* – Корзина. Можно перемещать объекты с помощью Drag&Drop. Щелчок правой клавишей мыши вызовет контекстное меню Корзины.



Строка статуса показывает информацию о выделенных элементах соответствующей панели: количество объектов, размер файла, и - если файл был отмечен - дата последнего изменения и атрибуты файла. Если нужно увидеть размер всех файлов на панели, то достаточно перевести курсор на «..». Формат показа может быть изменен через меню Параметры.

**2.2 Основные команды меню FreeCommander**

Рассмотрим основные команды меню Free Commander.

## Ко многим функциям меню FreeCommander можно добраться альтернативными способами: с помощью горячих клавиш и панели инструментов в верхней части менеджера. Например, для вызова файла справки нужно выбрать следующие команды: Файл – Редактировать – Каталог – Просмотр – Разное – Справка.

**1. Meню «Файл»**. В этом меню собраны наиболее часто используемые в FreeCommander операции.

### Просмотр (F3) – выводит на экран выбранный файл с помощью встроенных средств просмотра.



### Редактировать (F4) – открыть выбранный файл в редакторе, присвоенном в меню Параметры.



### Копировать (F5) – копировать выбранные файлы и/или каталоги с активной панели в выбранный каталог на неактивной панели. См. диалог настроек в меню Параметры.



### Переместить (F6) – переместить выбранные файлы и/или каталоги с активной панели в выбранный каталог на неактивной панели. См. диалог настроек в меню Параметры.



### Удалить (F8) – удалить выбранные файлы и каталоги на активной панели и переместить их в корзину. Если возникает необходимость удалить полностью (без возможности восстановления), то нужно использовать сочетание клавиш Shift*-*Del.



### Уничтожить (Shift+Ctrl+F8) – самый безопасный способ удалить файлы/каталоги полностью, но он занимает много времени. Восстановить файлы, удаленные с помощью этой команды, невозможно.



### Переименовать (F2) – переименовать выбранный файл. Если выбрано несколько файлов, то выделение будет снято и будет переименован только первый. Если файл отказывается переименовываться, следует проверить, не заблокирован ли он какой-либо программой. Это наиболее типичная причина отказа.



Сравнить файлы (Ctrl+Alt+V) – этот пункт меню активен, если определена внешняя программа сравнения файлов в меню Параметры. Для сравнения выбираются два файла, после чего вызывается соответствующий пункт меню или сочетание клавиш.



### Упаковать (Alt+F5) – упаковать в архив выбранные файлы/каталоги.



### Распаковать (Alt+F6) – извлечь файлы из архива. FreeCommander поддерживает распаковку нескольких типов архивов. Хотя FreeCommander пока ограничивается работой с ZIP и CAB, но для распаковки добавлен еще один формат: RAR.



### Разделить – если имеется большой файл (то есть большой архив), и есть необходимость разбить его на несколько частей (чтобы он поместился на дискете или компакт-диске), то это удобный инструмент для данной операции. Окно разделения файла показано на рисунке 5.

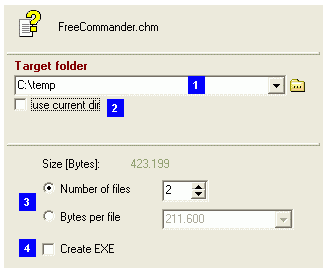


Рисунок 5 – Разделение файла

В 1 определяется целевое местоположение, куда результат (несколько меньших файлов) будет сложен. Иконка выбирать любой каталог; как только открывается диалог, сюда подставляется каталог на неактивной панели. Если выбирается 2, то будет использоваться текущий каталог на активной панели. Опция 3 позволяет указать количество файлов, которые будут созданы или **количество байт в полученном файле**. FreeCommander также создает пакетный файл, который поможет объединить файлы снова.



Есть альтернатива: при помощи опции 4 можно создать самораспаковывающийся архив. Но это увеличит объем занимаемого файлом места - ведь программный код для распаковки где-то должен храниться.

### Свойства (Alt+Enter) – открытие диалога свойств файла стандартный для Windows.



### Атрибуты/Дата/Время (Shift+Enter) – изменение атрибутов, даты и времени у выбранных файлов и каталогов.



### Поиск (Alt+F7) – открыть диалог для операций поиска на дисках и в каталогах.



### Выйти (Alt+F4) – закрыть FreeCommander.



## 2. Меню "Редактировать"

### Вырезать (Ctrl+X) – вырезать выбранное в буфер.



### Копировать (Ctrl+C) – копировать выбранное в буфер.



### Вставить (Ctrl+V) – вставить объект из буфера на активную панель.



### Выделить всё (Ctrl+A) – выделить все файлы и каталоги.



### Выделить все файлы (Ctrl++(Num)) – выделить все файлы на активной панели.

### Выделить группу (+(Num)) – ввести образец выбора, который будет использоваться, чтобы отметить файлы на активной панели. Можно использовать следующие символы: Символ "?" (вопросительный знак) может использоваться как замена для любого символа, символ "\*" (звездочка) служит заменой для текстового фрагмента.



### Выделить файлы с тем же расширением (Alt++(Num)) – выбирать все файлы того же типа, что раньше.

### Инвертировать выделение (\*(Num)) – выделенные станут не выделенными и наоборот.



### Инвертировать выделение – только файлы (\*(Num)) – аналогично предыдущему, но только для файлов.

### Снять все выделение (Ctrl+-(Num)) – отменить все выделение.



### Снять выделение с группы (-(Num)) – противоположно **Выделить группу.** Может снять выделение с определенной группы. Здесь работают специальные символы "\*" и "?".



### Снять выделение файлов с этим расширение (Alt+-(Num)) – снять выделение с файлов, имеющих заданное расширение.

### Выделить тоже самое на другой панели – выделить все файлы на неактивной панели, которые подлежат выделению на активной.

### Сохранить результаты выделения в файл – сохранить список выделенного в файл.

### Извлечь результаты выделения из файла – извлечь список выделенного из файла.

### Копировать полное имя как текст (Alt+Ins) – копировать полный путь и имя файла (включая диск) в буфер обмена.

### Копировать имя как текст (Shift+Alt+Ins) – копировать только имя выбранного файла в буфер обмена.

### Копирует полный путь как текст (Ctrl+Alt+Ins) – копировать только путь в буфер обмена.

## 3. Меню "Каталог"

### Сменить диск на левой панели (Alt+F1) и Сменить диск на правой панели (Alt+F2) – выбрать диск на левой или правой панели. В зависимости он Настроек можно выбрать либо из панели дисков, либо из выпадающего меню.



### Новый (F7) – создать новый каталог в текущем каталоге на активной панели.



Обзор каталогов (Shift+F7) – функция полезна, если отключен показ дерева каталогов. Тогда с помощью этой команды легко выбирается каталог из дерева.



### Перейти к каталогу (Alt+G) – вместо поиска каталога в дереве, можно вполне ввести его имя вручную.



### Фильтр (Ctrl+F) – чтобы ускорить навигацию в каталогах с большим количеством файлов, можно установить фильтр по типу файла. В этой ситуации все другие типы файлов отображаться не будут.



### Размеры каталогов (Alt+F9) – по некоторым причинам таблица по умолчанию не вычисляет размеры каталогов, потому что это большая нагрузка на процессор и жесткий диск. С другой стороны это было бы полезно для того, чтобы знать затраты мета на жестком диске. Поэтому можно активизировать эту функцию, чтобы отобразить размер каталогов, включая все подкаталоги.



**Ctrl+F9** **история (Alt+Стрелка Вниз)** – FreeCommander сохраняет пути к каталогам, в которые входили, в так называемой «истории». Это позволяет легко вернуться к предварительно выбранному каталогу без просмотра через дерево каталогов.

### Сортировать по – сортирует список файлов по определенным критериям. Нажав снова на данный пункт меню, или воспользовавшись горячей клавишей, можно изменить порядок сортировки.



**Имя (Ctrl+F3) | Тип (Ctrl+F4) | Дата/Время (Ctrl+F5) | Размер (Ctrl+F6)** – можно изменить порядок сортировки в информации о пути информации пути или контекстном меню списка файлов.

### Избранное – каталоги, которые часто используются, могут быть помещены в список избранного. Это позволяет получить к ним быстрый доступ.



## 4. Меню "Разное"

### Установить горячие клавиши – определить новые горячие клавиши и изменить существующие.



### Шрифт... – изменение шрифта для файлов и каталогов. Достаточно подвести курсор к файлу или каталогу и выбрать меню "Шрифт", чтобы попасть в стандартный диалог изменения шрифтов.



### Цвет – изменение цвета списка файлов и цвет каталогов, если им не заданы цвета по расширениям или атрибутам. Также можно изменять фон панелей.



##### Фон... – изменение цвета фона под выбранным файлом.

##### Шрифт... – изменение цвета шрифта выбранного файла.

### Любимые инструменты – запуск некоторые необходимые программы из FreeCommander. Для первых десяти из них назначается горячая клавиша (CTRL+1... CTRL+0) с помощью которой можно запустить необходимую программу независимо от режима панелей.



Подключить сетевой диск (F11) – подключение сетевого диска и вывод его на панель (выбор диска) чтобы вывести на любую файловую панель.



### Отключить сетевой диск (F12) – отключение сетевого диска.



### Выполнить... – идентична команде Windows "Пуск -> Выполнить...".



### Окно DOS (Ctrl+D) – запуск командного интерпретатора.



Таким образом, приведенный перечень показывает, что файловый менеджер – это действительно весьма удобное средство работы с файловой системой. При этом следует учитывать, что наряду со стандартизированным интерфейсом и представленным перечнем возможностей, Free Commander обладает таким преимуществом, как бесплатность приобретения и установки. Данное преимущество существенно упрощает применение данной программы, в частности, в общеобразовательных учреждениях (лицензия представлена в Приложении 1).

## 2.3 Практикум по освоению работы с файловым менеджером FreeCommander

## Нами разработаны рекомендации по освоению работы с файловым менеджеромFree Commander, представленные ниже. Также нами разработана система заданий различной сложности, приведенная в Приложениях 2 и 3.

**Цель:** Освоить приёмы работы в операционной оболочке FreeCommander.

**Программное обеспечение**: Windows 95 / Windows NT (начиная с версии 4.0) и выше, FreeCommander.

**Ход работы:**

1. Изучение теоретических положений. Составление краткого конспекта.

2. Предъявление конспекта преподавателю.

3. Выполнение упражнений.

4. Ответы на контрольные вопросы.

**Теоретическая часть и справочный материал**

**Возможности операционной оболочки**

FreeCommander - резидентная программа для облегчения работы пользователя с операционной системой. Она позволяет:

-постоянно видеть содержимое одного или двух каталогов;

-получать информацию об оперативной памяти и памяти на магнитном диске;

-переходить из каталога в каталог;

-создавать, переименовывать и удалять каталоги;

-копировать, перемещать из каталога в каталог без копирования, переименовывать и удалять файлы (поодиночке и группами);

-просматривать произвольные и редактировать текстовые файлы;

-редактировать командную строку и выполнять любые команды DOS.

**Содержание панелей Total Commander**

В каждой панели FreeCommander может изображаться:

-Оглавление каталога на диске. Наверху панели выводится имя этого каталога;

-Дерево каталогов на диске. Наверху панели выводится «Tree».

-Сводная информация о диске и каталоге на другой панели. Наверху панели выводится «Info».

-Содержимое файла, выделенного на другой панели. Наверху панели выводится «View».

Для управления панелями FreeCommander можно использовать следующие комбинации клавиш:

Ctrl + U - Поменять панели местами;

Ctrl+Shift+F1- Убрать левую панель с экрана/вывести левую панель;

Ctrl+Shift+F3 - Убрать правую панель с экрана/ вывести правую панель;

Ctrl+Shift+F2 - Уравнять размер для левой и правой панелей;

Ctrl+F1 - Изменить отображение текущей панели на Список;

Ctrl+F2 - Изменить отображение текущей панели на Таблицу;

Ctrl+I - Изменить отображение текущей панели на Иконки;

Ctrl+H - Панели по горизонтали;

Ctrl+T - Показать дерево каталогов для текущей панели;

Ctrl+R - Перечитать текущую панель;

Ctrl+Shift+R - Перечитать все;

Ctrl+U - Поменять местами панели;

Ctrl+E - Тот же каталог на обоих панелях;

Ctrl+S - Показать только выбранные файлы.

**Отображение файлов и каталогов**

Основное правило: имена файлов выводятся строчными буквами, а имена подкаталогов - прописными.

Для файлов с атрибутом «спрятанный» или «системный» между именем файла и расширением выводится символ «**-**», а первая буква имени выводится не строчной, а прописной.

FreeCommander информацию об оглавлении каталога выводит в двух формах:

Полная форма (Full): справа от каждого имени файла выводится его размер в байтах, дата и время создания или последней модификации файла.

Краткая форма (Brief): выводится только имя файла, но зато на панели помещается больше имен файлов. Имена файлов можно отличить от имен подкаталогов по тому, что имена файлов выводятся строчными буквами, а имена подкаталогов - прописными.

Информацию о файлах и подкаталогах в панели можно выводить в различном порядке:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| N | Name | сортировка по имени; |
| E | Extension | сортировка по расширению; |
| M | tiMe | сортировка по времени; |
| S | Size | сортировка по размеру; |
| U | Unsorted | несортированное оглавление каталога. |

**Переход на другой диск**

В центре панели есть окно, в котором представлены имена дисков. Клавишами управления курсором выбирают любой диск. После нажатия клавиши Enter выделенный диск становится текущим и в соответствующей панели появляется его каталог.

**Переход из каталога в каталог**

Чтобы сделать текущим другой дисковод, необходимо напечатать его имя с двоеточием и нажать клавишу «**Enter**» или ЛКМ.

Чтобы попасть из текущего каталога в старший, нужно нажать клавиши «**BackSpace**», а чтобы в корневой - клавиши «**Ctrl+Home**».

Чтобы попасть в один из каталогов, непосредственно подчиненных данному, нужно подвести к его имени курсор щелкнуть мышкой и нажать клавишу «**Enter**».

Если текущим является каталог дискеты, а сама дискета заменена, необходимо перечитать каталог. Для этого нужно нажать клавиши «**Ctrl+R**».

**Создание каталогов**

Чтобы создать каталог, нужно нажать клавишу **F7** и ввести в появившееся окошко простое или полное имя создаваемого каталога. Имя может начинаться с символа « \ » (каталог, подчиненный корневому) или с другого символа (подчиненный текущему). Имени каталога может предшествовать имя накопителя с двоеточием.

**Создание, редактирование, просмотр файла**

При нажатии клавиш «**Shift+F4**» на экране появится окно Edit с запросом имени файла для редактирования старого файла или создания нового. Для создания файла укажите полное имя создаваемого файла и нажмите «Enter». На экране появляется новое окно Edit, в котором курсор установлен на слова «New-file» (новый файл). Нажмите клавишу «Enter» для подтверждения создания нового файла. Сохранить внесённую в файл информацию можно с помощью функциональной клавиши **Ctrl+R** (подсказка Save в нижней строке экрана). Выход из редактора.

Для просмотра содержимого файла нужно подвести к его имени курсор и нажать клавишу **F3**. В верхнюю строку экрана выводятся полное имя файла, сдвиг окна относительно начала строки текста, размер файла и доля уже прочитанных данных по отношению ко всей длине файла. Нижняя строка - меню. Клавиша **F7** – поиск по тексту.

Для редактирования содержимого текстового файла, нужно подвести к его имени курсор и нажать клавишу **F4**.

**Выделенный файл или каталог, выделение группы файлов**

Один из файлов или каталогов на экране выделен цветом. Его можно скопировать, переименовать, удалить и т.д. Для выполнения групповых операций над файлами необходимо выделить группу файлов (каталоги обрабатываются только поодиночке и выделить их нельзя).

Выбор файла - подвести к его имени курсор и нажать клавишу «Ins». Цвет или яркость символов изменятся. Нажатие этой же клавиши снимает ранее поставленную пометку. Далее можно перемещать курсор и выделять другие файлы.

Выбор группы файлов по маске - выделить можно сразу несколько файлов. Для этого нужно нажать клавишу «плюс» в группе цифровых клавиш в правой части клавиатуры. Появится окошко с образцом (маской), которому должны удовлетворять имена выделяемых файлов. Образец можно исправить или заменить. Допускаются специальные символы «**\***» и «**?**». Если после этого нажать клавишу «Enter», файлы будут выделены, а если клавишу «Esc» - не будут.

Если ни одного файла, удовлетворяющего образцу, в каталоге нет, появляется окошко с сообщением «Could not find a match». Для продолжения работы нажмите «Enter».

Снять пометку можно тоже сразу с нескольких файлов. Для этого нужно нажать клавишу «серый минус». Появится окошко с образцом, которому должны удовлетворять расширенные имена файлов, лишаемых пометки. Образец можно исправить или заменить. Если после этого нажать клавишу «Enter», пометка будет снята с файлов, а если клавишу «Esc» - не будет.

Помечая файлы, можно пользоваться всеми тремя способами, например, пометить все файлы (**\*.\***), исключить из их числа выполняемые **(\*.com, \*.exe**), а затем пометить один из исключенных.

**Копирование, перемещение файлов**

Для копирования используется клавиша **F5**. Копируются помеченные файлы, а если таких нет – файл, на чье имя указывает подсветка. FreeCommander спрашивает, следует ли копировать файлы в каталог, показанный в неактивном окне. Имя каталога можно исправить или изменить; его можно дополнить именем, которое должен приобрести файл при копировании, или заменить именем файла без маршрута, если файл нужно скопировать в этот же каталог.

Если в каталоге, куда копируются файлы, встречается файл с таким же именем, как у копии, FreeCommander спрашивает, что делать. Можно затереть этот файл («Enter»), затереть его и все последующие файлы с совпадающими именами («A») или прекратить копирование («C»).

Для перемещения используется клавиша **F6**. С помощью этой клавиши осуществляется и переименование.

**Удаление файлов и каталогов**

Чтобы удалить файлы, нужно нажать клавишу **F8, Del**. Удаляются помеченные файлы, а если таких нет - файл или каталог, на чье имя указывает подсветка. Каталог удаляется только в том случае, если в нем нет других файлов, кроме «..». Требование удалить файл или каталог необходимо подтвердить. Если нажать клавишу «Enter», файл или каталог будут удалены, если «C» – не будут.

## Заключение

Навигация по файловой структуре является очень важным и необходимым средством выполнения каких-либо задач с помощью компьютера. Поэтому очень важно найти удобный инструмент для быстрого и эффективного поиска файлов и папок на диске.

Стандартные инструменты для этих целей подходят не в полной мере. Также существует огромное количество других разработок по этому вопросу. Среди такого разнообразия был выбран файловый менеджер: Free Commander, основные возможности и преимущества, которого и были показаны в данной курсовой работе, исходя из стандартных задач навигации.

В ходе выполнения курсовой работы были решены следующие задачи:

– изучены назначение и особенности использования файловых менеджеров;

– рассмотрены особенности использования свободно-распространяемых программных средств;

– рассмотрены основные возможности файлового менеджера Free Commander;

– составлено описание порядка работы с файловым менеджером Free Commander;

– разработана система заданий для обучения работе с файловым менеджером Free Commander.

Таким образом, все задачи были решены, а цель достигнута.

**Список использованных источников**

1. Данчула, А.Н. Информатика: учебник /А.Н. Данчула. – М.: РАГС, 2004. – 128 с.
2. Леонтьев, В.П. Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2005. – М.: ОЛМА-ПРЕСС Образование, 2005. – 800 с.
3. Могилев, А.В. Информатика: учебник. – М.: Академия, 2004. – 348 с.
4. Пасько, В. Самоучитель работы на персональном компьютере. – СПб.: Питер; Киев: BHV, 2003. – 560 с.
5. Фридланд, А.Я. и др. Информатика и компьютерные технологии. – М.: АСТ, 2003. – 272 с.

**Приложение 1**

**Лицензия для файлового менеджера Free Commander**

Программное обеспечение Free Commander является собственностью автора: marek jasinski (info@freecommander.com).

Установка или использование предлагаемого программного обеспечения указывает ваше согласие с нижеследующим лицензионным соглашением. Программное обеспечение Free Commander является свободно распространяемым и может использоваться, копироваться и передаваться третьим лицам бесплатно при соблюдении следующих условий:

1. Вы можете использовать данное программное обеспечение бесплатно для личных или коммерческих целей.
2. Вы имеете право распространять данную программу с бесплатных веб-сайтов.
3. Для публикации программы в любой другой форме требуется письменное разрешение автора.
4. Программное обеспечение остается собственностью автора даже в случае распространения его третьей стороной.
5. Название программного обеспечения, имя автора и имя файла модифицировать запрещается.
6. Данное программное обеспечение передается по принципу «как есть». Автор не несет никаких гарантийных обязательств и не отвечает за отсутствие в программе дефектов, получение (или не получение) пользователем коммерческой выгоды. Автор не несет ответственности за упущенные выгоды, проявления несовместимости, пригодность для целей пользователя и возможные риски при эксплуатации. Все это пользователь делает на свой страх и риск. Если данное программное обеспечение приведет к каким-то повреждениям, то вся тяжесть по ремонту полностью ложится на пользователя.
7. Ни в коем случае автор, держатель авторских прав или любая компания, которая занимается распространением программного обеспечения, не может быть ответственной перед вами за убытки, включая любые фатальные, специальные, случайные, или последующие убытки, возникающие из-за использования или невозможности использования данного программного обеспечения (включая, но не ограничиваясь такими как: потеря данных, неточности в данных, упущенная выгода, потеря деловой информации, деловых контактов, потеря вашей конфиденциальной информации или таковой информации третьей стороны, сбой программного обеспечения при взаимодействии с любым другим программным обеспечением) даже если автор, держатель авторских прав, или любая компания, которая занимается распространением программного обеспечения была осведомленна о возможности таких убытков.
8. Нарушение или неприятие любого из вышеозначенных условий ведет к автоматическому прекращению лицензии.
9. Загружая и устанавливая данное программное обеспечение, вы соглашаетесь с условиями этой лицензии полностью и несете полную юридическую ответственность за их соблюдение.

**Приложение 2**

**Задания первого уровня сложности**

**Вариант 1**

1. Создайте в корневом каталоге диска D каталог с именем Gold
2. Создайте в корневом каталоге диска D файл file1.txt.
3. Скопируйте в каталог D:\Gold файл file1.txt из корневого каталога диска D.
4. Переименуйте файл file1.txt в каталоге D:\Gold в файл file5.txt
5. Создайте в корневом каталоге диска D каталог с именем Primer
6. Скопируйте в каталог Primer файл file5.txt из каталога Gold
7. Удалите файл file5.txt из каталога Gold
8. Перенесите в каталог Gold файл file5.txt из каталога Primer.
9. Выведите поэкранно содержание корневого каталога диска С.
10. Создайте в корневом каталоге диска D файл txtfile.doc.
11. Скопируйте в каталог Gold файл txtfile.doc из каталога d:\
12. Создайте на диске D папку Prog.
13. Перенесите все файлы из папки Gold в папку Prog.
14. Создайте в папке Gold папку Games.
15. Скопируйте все файлы из папки Prog в папку Gold\Games.
16. Покажите работу преподавателю.
17. Удалите все созданные файлы и каталоги.

**Вариант 2**

1. Создайте в корневом каталоге диска D файл rtf.doc
2. Создайте в корневом каталоге диска D каталог с именем RT
3. Перенесите в каталог D:\RT файл rtf.doc из корневого каталога диска D.
4. Переименуйте файл rtf.doc в каталоге D:\RT в файл copy.txt
5. Создайте в корневом каталоге диска D каталог с именем AQUA
6. Скопируйте в каталог AQUA файл copy.txt из каталога RT
7. Удалите файл copy.txt из каталога RT
8. Скопируйте в каталог RT файл copy.txt из каталога AQUA.
9. Выведите на экран в кратком формате список файлов корневого каталога диска С, которые начинаются с буквы «а» и имеют расширение «exe».
10. Создайте в корневом каталоге диска D файл primer.bmp.
11. Скопируйте в каталог RT файл primer.bmp из каталога d:\
12. Создайте на диске D папку с именем 123.
13. Перенесите все файлы из папки RT в папку с именем 123.
14. Создайте в папке RT папку RT1.
15. Скопируйте все файлы из папки 123 в папку RT\RT1.
16. Покажите работу преподавателю.
17. Удалите все созданные файлы и каталоги.

**Вариант 3**

1. Создайте в корневом каталоге диска D папку с именем SEPT.
2. Найдите в одной из папок, имеющихся на диске С файлы, имя которых начинается с буквы m и имеют расширение exe.
3. Скопируйте найденные файлы в папку SEPT.
4. Переименуйте все файлы в папке SEPT в имена a1.txt, a2.txt и т.д.
5. Создайте в корневом каталоге диска D каталог с именем OKT.
6. Скопируйте в каталог OKT все файлы из каталога SEPT.
7. Удалите все файлы из каталога SEPT.
8. Скопируйте в каталог SEPT файл a1.txt из каталога OKT.
9. Создайте в корневом каталоге диска D файл b1.doc.
10. Скопируйте в каталог SEPT файл b1.doc из каталога d:\
11. Создайте на диске D папку с именем DEC.
12. Перенесите все файлы из папки SEPT в папку с именем DEC.
13. Создайте в папке OKT папку A1B2.
14. Скопируйте все файлы из папки DEC в папку OKT\A1B2.
15. Удалите файл D:\b1.doc
16. Покажите работу преподавателю.
17. Удалите все созданные файлы и каталоги.

**Вариант 4**

1. Создайте в корневом каталоге диска D папку с именем COMPUTER.
2. Найдите в одной из папок, имеющихся на диске D файлы, имя которых заканчивается буквой g.
3. Скопируйте найденные файлы в папку COMPUTER.
4. Переименуйте все файлы в папке COMPUTER так, чтобы они имели расширение txt.
5. Создайте в папке COMPUTER папку с именем STATION1.
6. Перенесите в каталог STATION1 все файлы из каталога COMPUTER.
7. Удалите из каталога COMPUTER\ STATION1 все файлы, в имени которых встречаются цифры.
8. Создайте в корневом каталоге диска D файл new.gif копированием с клавиатуры.
9. Скопируйте в каталог STATION1 файл new.gif.
10. Переименуйте файл STATION1\new.gif в любое другое имя.
11. Создайте в папке COMPUTER папку с именем TEXT.
12. Перенесите все файлы из папки STATION1 в папку с именем TEXT.
13. Добавьте в конец файла D:\new.gif содержимое любого другого файла из папки STATION1.
14. Перенесите файл D:\new.gif в папку TEXT.
15. Переименуйте файл D:\ TEXT \new.gif в D:\ TEXT \new.txt
16. Покажите работу преподавателю.
17. Удалите все созданные файлы и каталоги.

**Вариант 5**

1. Создайте в корневом каталоге диска D папку с именем ELEMENT.
2. Скопируйте в эту папку все файлы из каталога C:\BP\BGI или C:\ТP\BGI
3. Создайте в папке ELEMENT папку ABC.
4. Перенесите в папку ABC из папки ELEMENT все файлы, имя которых содержит буквы a, b, с.
5. Переименуйте файлы в папке АВС так, чтобы вместо буквы а была цифра 1, вместо буквы b — цифра 2, вместо буквы с — цифра 3.
6. Замените расширение файлов в папке АВС на расширение txt.
7. Выведите на экран содержимое одного из файлов папки АВС.
8. Создайте в каталоге АВС файл readme.txt копированием с клавиатуры.
9. Добавьте в конец файла D:\ELEMENT\АВС\readme.txt содержимое любого другого файла из папки ABC.
10. Создайте в папке ELEMENT папку с именем TEXT1.
11. Скопируйте в каталог TEXT1 файл readme.txt.
12. Переименуйте файл ELEMENT\TEXT1\readme.txt в любое другое имя.
13. Перенесите все файлы из папки ABC в папку с именем TEXT1.
14. Перенесите файл D:\ELEMENT\TEXT1\readme.txt в папку D:\ELEMENT
15. Переименуйте файл D:\TEXT1\readme.txt в D:\TEXT\read.me
16. Покажите работу преподавателю.
17. Удалите все созданные файлы и каталоги.

**Вариант 6**

1. Создайте на диске D личную папку с любым именем.
2. Ассоциируйте личную папку с диском В (личная папка совпадает с корневым каталогом диска В).
3. Создайте в корневом каталоге диска В каталог с именем RTF
4. Найдите в одной из папок на диске D файлы с именем, начинающимся с буквы w.
5. Скопируйте в каталог В:\RTF найденные файлы.
6. Переименуйте один из файлов в папке В:\RTF в имя abc.txt.
7. Создайте в корневом каталоге диска D каталог с именем COPY
8. Переместите в каталог COPY файл abc.txt.
9. Создайте в корневом каталоге диска B файл primer.bmp.
10. Скопируйте в каталог COPY файл primer.bmp из каталога d:\
11. Создайте в папке COPY папку PROG.
12. Скопируйте все файлы из папки B:\RTF в папку PROG.
13. Удалите папку B:\RTF
14. Разорвите ассоциацию личной папки с диском В.
15. Скопируйте содержимое папки COPY в личную папку.
16. Покажите работу преподавателю.
17. Удалите все созданные файлы и каталоги.

**Вариант 7**

1. Создайте в корневом каталоге диска D каталог с именем START
2. Создайте в корневом каталоге диска D файл pri.txt.
3. Создайте в корневом каталоге диска D файл sec.txt
4. Создайте третий файл th.txt объединением первых двух.
5. Перенесите три созданных файла в каталог D:\START.
6. Переименуйте файл pri.txt в файл num1.txt
7. Создайте в корневом каталоге диска D каталог с именем PUSK
8. Скопируйте в каталог PUSK файл num1.txt из каталога START
9. Перенесите в каталог PUSK файл sec.txt из каталога START.
10. Создайте в корневом каталоге диска D файл proba.doc.
11. Скопируйте в каталог PUSK файл proba.doc из каталога d:\
12. Создайте на диске D папку A5.
13. Перенесите все файлы из папки PUSK в папку A5.
14. Создайте в папке A5 папку Game.
15. Скопируйте все файлы из папки START в папку A5\Game.
16. Покажите работу преподавателю.
17. Удалите все созданные файлы и каталоги.

**Вариант 8**

1. Создайте на диске D папку с именем LAB1.
2. Ассоциируйте личную папку с диском E (личная папка совпадает с корневым каталогом диска E).
3. Создайте в корневом каталоге диска E каталог с именем RU
4. Скопируйте в папку RU несколько файлов из корневого каталога диска С.
5. Переименуйте один из файлов в папке E:\RU в имя 123.doc.
6. Создайте в корневом каталоге диска D каталог с именем PAPKA
7. Переместите в каталог PAPKA файл 123.txt.
8. Выведите на экран содержимое файла 123.txt.
9. Создайте в корневом каталоге диска E файл 456.bmp.
10. Перенесите в каталог PAPKA файл 456.bmp из каталога E:\
11. Создайте в папке PAPKA каталог RADIO.
12. Объедините файлы 123.txt и 456.bmp в файле D:\PAPKA\RADIO\123456.doc
13. Скопируйте все файлы из папки E:\RU в папку RADIO.
14. Удалите папку E:\RU
15. Разорвите ассоциацию папки LAB1 с диском E.
16. Покажите работу преподавателю.
17. Удалите все созданные файлы и каталоги.

**Вариант 9**

1. Создайте в корневом каталоге диска D каталог с именем NORMAL
2. Создайте в корневом каталоге диска D файл f32.jpg.
3. Скопируйте в каталог D:\NORMAL файл f32.jpg из корневого каталога диска D.
4. Переименуйте файл f32.jpg в каталоге D:\NORMAL в файл a5.txt
5. Создайте в корневом каталоге диска D каталог с именем EXAMPLE
6. Скопируйте в каталог EXAMPLE файл a5.txt из каталога NORMAL
7. Удалите файл a5.txt из каталога NORMAL
8. Перенесите в каталог NORMAL файл a5.txt из каталога EXAMPLE.
9. Выведите поэкранно содержание корневого каталога диска D.
10. Создайте в корневом каталоге диска D файл quit.doc.
11. Скопируйте в каталог NORMAL файл quit.doc из каталога D:\
12. Создайте на диске D папку IMAGES.
13. Перенесите все файлы из папки NORMAL в папку IMAGES.
14. Создайте в папке NORMAL папку VOSTOK.
15. Скопируйте все файлы из папки IMAGES в папку NORMAL\VOSTOK.
16. Покажите работу преподавателю.
17. Удалите все созданные файлы и каталоги.

**Вариант 10**

1. Создайте в корневом каталоге диска D файл vgtu.doc
2. Создайте в корневом каталоге диска D каталог с именем RTF
3. Перенесите в каталог D:\RTF файл vgtu.doc из корневого каталога диска D.
4. Переименуйте файл vgtu.doc в каталоге D:\RTF в файл rt.txt
5. Создайте в корневом каталоге диска D каталог с именем MOPPY
6. Скопируйте в каталог MOPPY файл rt.txt из каталога RTF
7. Удалите файл rt.txt из каталога RTF
8. Скопируйте в каталог RTF файл rt.txt из каталога MOPPY.
9. Выведите поэкранно в кратком формате список файлов корневого каталога диска C, которые начинаются с буквы «u» и имеют расширение «com».
10. Создайте в корневом каталоге диска D файл victor.bas.
11. Скопируйте в каталог RTF файл victor.bas из каталога d:\
12. Создайте на диске D папку с именем DISK.
13. Перенесите все файлы из папки RTF в папку с именем DISK.
14. Создайте в папке RTF папку CYR.
15. Скопируйте все файлы из папки CYR в папку RTF\CYR.
16. Покажите работу преподавателю.
17. Удалите все созданные файлы и каталоги.

**Вариант 11**

1. Создайте в корневом каталоге диска D папку с именем BASIC.
2. Найдите в одной из папок, имеющихся на диске С файлы, имя которых начинается с буквы z и имеют расширение pas.
3. Скопируйте найденные файлы в папку BASIC.
4. Переименуйте все файлы в папке BASIC в имена w1.pas, w2.pas и т.д.
5. Создайте в корневом каталоге диска D каталог с именем PASCAL.
6. Скопируйте в каталог PASCAL все файлы из каталога BASIC.
7. Удалите все файлы из каталога BASIC.
8. Скопируйте в каталог BASIC файл w2.pas из каталога PASCAL.
9. Создайте в корневом каталоге диска D файл prog.cpp.
10. Скопируйте в каталог BASIC файл prog.cpp из каталога d:\
11. Создайте на диске D папку с именем LISP.
12. Перенесите все файлы из папки BASIC в папку с именем LISP.
13. Создайте в папке PASCAL папку CPP.
14. Скопируйте все файлы из папки LISP в папку PASCAL\CPP.
15. Удалите файл D:\prog.cpp
16. Покажите работу преподавателю.
17. Удалите все созданные файлы и каталоги.

**Вариант 12**

1. Создайте в корневом каталоге диска D папку с именем ORT.
2. Найдите в одной из папок, имеющихся на диске D файлы, имя которых содержит букву k.
3. Скопируйте найденные файлы в папку ORT.
4. Переименуйте все файлы в папке ORT так, чтобы они имели расширение rtf.
5. Создайте в папке ORT папку с именем NTV.
6. Перенесите в каталог NTV все файлы из каталога ORT.
7. Удалите из каталога ORT\NTV все файлы, в имени которых встречается буква m.
8. Создайте в корневом каталоге диска D файл file.txt копированием с клавиатуры.
9. Скопируйте в каталог NTV файл file.txt.
10. Переименуйте файл NTV\file.txt в любое другое имя.
11. Создайте в папке ORT папку с именем PIF.
12. Перенесите все файлы из папки NTV в папку с именем PIF.
13. Добавьте в конец файла D:\file.txt содержимое любого другого файла из папки NTV.
14. Перенесите файл D:\file.txt в папку PIF.
15. Переименуйте файл D:\PIF\file.txt в D:\PIF\old.txt
16. Покажите работу преподавателю.
17. Удалите все созданные файлы и каталоги.

**Вариант 13**

1. Создайте в корневом каталоге диска D папку с именем MARS.
2. Скопируйте в эту папку все файлы из каталога C:\BP\BIN
3. Создайте в папке MARS папку PLUTON.
4. Перенесите в папку PLUTON из папку MARS все файлы, имя которых содержит буквы m, a, r.
5. Переименуйте файлы в папке PLUTON так, чтобы вместо буквы m была цифра 5, всесто буквы a — цифра 7, вместо буквы r — цифра 9.
6. Замените расширение файлов в папке PLUTON на расширение doc.
7. Выведите на экран содержимое одного из файлов папки PLUTON.
8. Создайте каталоге PLUTON файл read\_me.doc копированием с клавиатуры.
9. Создайте в папке MARS папку с именем NEPTUN.
10. Скопируйте в каталог NEPTUN файл read\_me.doc.
11. Переименуйте файл MARS\read\_me.doc в любое другое имя.
12. Перенесите все файлы из папки PLUTON в папку с именем NEPTUN.
13. Добавьте в конец файла D:\MARS\NEPTUN\read\_me.doc содержимое любого другого файла из папки PLUTON.
14. Перенесите файл D:\MARS\PLUTON\read\_me.doc в папку NEPTUN.
15. Переименуйте файл D:\NEPTUN\read\_me.doc в D:\NEPTUN\read.me
16. Покажите работу преподавателю.
17. Удалите все созданные файлы и каталоги.

**Вариант 14**

1. Создайте на диске D личную папку с любым именем.
2. Ассоциируйте личную папку с диском A (личная папка совпадает с корневым каталогом диска A).
3. Создайте в корневом каталоге диска A каталог с именем VID
4. Найдите в одной из папок на диске D файлы с именем, начинающимся с буквы «e» и содержащим букву «t».
5. Скопируйте в каталог A:\VID найденные файлы.
6. Переименуйте один из файлов в папке A:\VID в имя 321.txt.
7. Создайте в корневом каталоге диска D каталог с именем NEW
8. Переместите в каталог NEW файл 321.txt.
9. Создайте в корневом каталоге диска A файл example.tif.
10. Скопируйте в каталог NEW файл example.tif из каталога D:\
11. Создайте в папке NEW папку OLD.
12. Скопируйте все файлы из папки A:\VID в папку OLD.
13. Удалите папку A:\VID
14. Разорвите ассоциацию личной папки с диском A.
15. Скопируйте содержимое папки NEW в личную папку.
16. Покажите работу преподавателю.
17. Удалите все созданные файлы и каталоги.

**Вариант 15**

1. Создайте в корневом каталоге диска D каталог с именем PAPKA1
2. Создайте в корневом каталоге диска D файл odin.txt.
3. Создайте в корневом каталоге диска D файл tri.txt
4. Создайте третий файл ch.txt объединением первых двух.
5. Перенесите три созданных файла в каталог D:\PAPKA1.
6. Переименуйте файл odin.txt в файл mnogo.txt
7. Создайте в корневом каталоге диска D каталог с именем CD
8. Скопируйте в каталог CD файл mnogo.txt из каталога PAPKA1
9. Перенесите в каталог CD файл tri.txt из каталога PAPKA1.
10. Создайте в корневом каталоге диска D файл malo.doc.
11. Скопируйте в каталог CD файл malo.doc из каталога d:\
12. Создайте на диске D папку B10.
13. Перенесите все файлы из папки CD в папку B10.
14. Создайте в папке B10 папку TEXT.
15. Скопируйте все файлы из папки PAPKA1 в папку B10\TEXT.
16. Покажите работу преподавателю.
17. Удалите все созданные файлы и каталоги.

**Приложение 3**

**Задания второго уровня сложности**

**Вариант №1**

1. Запустить FreeCommander

2. Посмотрите на экран компьютер и выделите три характерные части

-панели;

-строку с приглашением операционной оболочки;

-строку с назначением функциональных кнопок.

3. Определите заголовок каждой панели. Какая панель является текущей. С помощью клавиши Tab или ЛКМ перейдите с одной панели на другую меняя, таким образом, текущую панель.

4. Найдите имена каталогов в текущей панели. Найдите каталог, на имя которого установлен курсор. Посмотрите данные о нем в нижней части панели: дату и время создания. Эта строка называется *мини-статус (строка состояния).*

5. Найдите имена файлов в текущей панели. Найдите файл, на имя которого установлен курсор. Посмотрите данные о нем в нижней части панели: дату и время создания, размер файла в байтах.

6. Чтобы просмотреть содержимое каталога, установите курсор на его имя. Нажмите клавишу ENTER или ЛКМ, и в панели появится содержимое каталога: файлы и каталоги, если они есть. Обратите внимание на заголовок панели: в нем указывается имя выбранного каталога, а в первой строке панели -две точки.

7. Для возврата к исходному каталогу, установите курсор на первую строку панели с двумя точками и нажмите клавши ENTER или ЛКМ. На экране появится исходное состояние панели.

8. Отобразите краткую и полную информацию о файлах.

9. Отсортируйте файлы по имени, затем по расширению.

10. Назначьте диск «С» на левую панель.

11. Назначьте диск «А» на левую панель.

12. Изучите назначение функциональных клавиш.

13. На диске С: создайте каталог своей группы.

14. Войдите в каталог своей группы.

15. Создайте файл PRIMER.ТXТ с текстом «HELLO, WORLD!». Сохраните. Выйдите из редактора.

16. Просмотрите содержимое файла PRIMER.TXT.

17. Измените файл PRIMER.TXT, дописав к нему строку «Мy name is»

18. Сохраните изменения.

19. Просмотрите содержимое файла PRIMER.TXT.

20. Скопируйте файл PRIMER.ТXT в файл PRIM1.TXT. Убедитесь в наличии двух файлов PRIMER.TXT и PRIM1.ТXТ.

21. Скопируйте файл PRIMER.TXT несколько раз в файлы; PRIM2.TXT, PRIM3.TXT, PR1M4.TXT, PR1M5.TXT и убедитесь в их наличии.

22. Переименуйте файл PRIMER.TXT в файл EXAMPLE.TXT. Убедитесь в наличии нового файла EXAMPLE.ТХТ и отсутствии старого файла PRIMER. ТХТ.

23. Переименуйте файл EXAMPLE.TXT на имя EXAMPLE.DOC.

24. Создайте в своей директории каталог с именем PRIMER. Убедитесь что каталог PRIMER создан.

25. Установите курсор на имя каталога PRIMER и нажмите клавишу «Enter» или ЛКМ. Появится содержимое каталога, которое пусто (две точки указывают на то, что это не корневой каталог).

26. Скопируйте файл PRIMER. ТХТ в каталог PRIMER. Убедитесь. что файл PRIMER.TXT скопирован в каталог PRIMER.

27. Выделите цветом группу файлов: PRIM1.TXТ. PRIM2.TXT, PRIM3.TXT, PRIM4.TXT, PRIM5.TXT.

28. Снимите цвет с имени файлов PRIM2.TXT и PRIM3.TXT.

29. Снова включите в группу файлы PRIM2.TXT, РRIM3.TXT.

30. Скопируйте выделенные файлы в каталог PRIMER.

31. Удалите файлы PRIM1.TXT и PRIM2.TXT. Убедитесь в отсутствии в исходном каталоге имен удаленных файлов.

32. Выделите файлы PRIM.3.TXT, РRIM4.ТХТ, PRIM5.ТХТ.

33. Уничтожте выделенную группу файлов. Убедитесь в отсутствии в исходном каталоге имен удаленных файлов.

35. Удалите каталог PRIMER.

36. Выйдите из FreeCommander.

**Вариант №2**

1. Запустите программу сервисную оболочку FreeCommander.

2. Выведите на правой панели оглавление диска!

3. Уберите с экрана, а затем восстановите последовательно левую и правую панели. Уберите с экрана, а затем восстановите обе панели одновременно.

4. Установите для правой панели режим отображения списка каталогов и файлов в полной форме. Попробуйте перейти с одной панели на другую и обратно.

5. Последовательно просмотритe оглавления всех каталогов и подкаталогов на диске С:.

6. Выведите на левой панели оглавление своего каталога и сделайте эту панель активной.

7. Создайте в своем каталоге подкаталоги SUBDIR и SUBWORK

8. Создайте в подкаталоге SUBDIR файл NOTE,TXT с текстом:« Переход на другую панель - TAB»

9. Скопируйте файл NOTE.ТХТ в каталог SUBWORK.

10. Создайте в SUDIR файлы FILE1.TXT, FILE2.txt, FILE3.txt с текстом: «Убрать панели – комбинация клавиш », «Оглавление другого диска», «Печать на принтер- PRN».

11. Скопируйте эти файлы в подкаталог SUBWORK. (группой).

12. Переименуйте файлы FILEl.txt в FILE.doc.

13. Переименуйте файлы FILE2.txt и FILE3.txt в соответствующие файлы с расширением doс (группой)

14. Просмотрите NOTE.txt.

15. Отредактируйте.NOTE.txt.

12. Перейдите в корневой каталог.

13. Создайте каталог и файл по схеме. Файл STR.TXT содержит фамилию любимого писателя и названия произведения.

14. Минимизирyйте окно FreeCommander (нажмите Shift+Esc).

15. Поменяйте местами панели (нажмите Ctrl+U)

16. Подключите сетевой диск (нажмите F11).

17. Отключите сетевой диск (нажмите F12).

18. Откройте параметры (нажмите Shift+Ctrl+S).

19.Откройте параметры и перейдите на вкладку цвет. Щелкните ЛКМ по слову каталог. Нажмите на клавишу и щелкните по жёлтому цвету.



20. Верните цвет каталога по умолчанию (Откройте параметры и перейдите на вкладку цвет. Щелкните ЛКМ по слову каталог. Нажмите на клавишу ).



21. Измените цвет информационной сроки (Откройте параметры и перейдите на вкладку цвет/шрифт. Щелкните ЛКМ по словам «информационная срока». Нажмите на клавишу которая обведена красным и щелкните по жёлтому цвету).



22. Измените цвет фона активной панели (Откройте параметры и перейдите на вкладку цвет/шрифт. Щелкните ЛКМ по словам «информационная срока». Нажмите на клавишу которая обведена красным и выберите синий цвет).



23. Закройте FreeCommander (нажмите Alt+F4).