LINUX

Linux ist ein freies Multiplattform-Mehrbenutzer-Betriebssystem, das den Linux-Kernel enthält. Im praktischen Einsatz werden meist sogenannte Linux-Distributionen genutzt, in denen der Linux-Kernel und verschiedene Software zu einem fertigen Paket zusammengestellt sind.

Das wichtigste gleich vorweg, in Linux ist alles eine Datei –> Everything is a file.

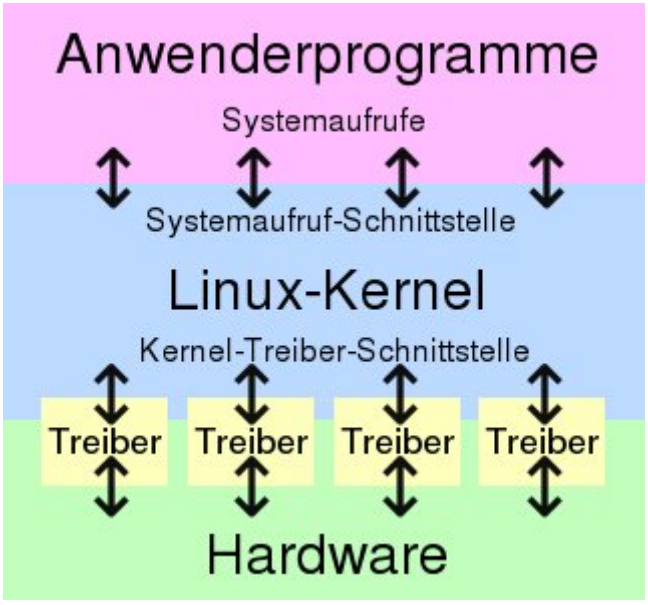
Everything is a file beschreibt eine der definierenden Eigenschaften von Unix und seinen Abkömmlingen, demnach Ein-/Ausgabe-Ressourcen wie Dateien, Verzeichnisse, Geräte (z. B. Festplatten, Tastaturen, Drucker) und sogar Interprozess- und Netzwerk-Verbindungen als einfache Byteströme via Dateisystem verfügbar sind

Aufbau des Betriebssystems

Das zentrale Kernstück des Betriebssystems, der Linux-Kernel (meist nur Kernel genannt) bildet eine Trennschicht zwischen Hardware und Anwenderprogrammen. Das heißt, wenn ein Programm auf ein Stück Hardware zugreifen will, so kann es niemals direkt darauf zugreifen, sondern nur über das Betriebssystem.

Dazu bedient sich das Programm der **Systemaufrufe**. Über den Systemaufruf teilt das Anwenderprogramm dem Betriebssystem mit, dass es etwas zu tun gibt. Will etwa ein Programm eine Zeile Text auf dem Bildschirm ausgeben, so wird ein Systemaufruf gestartet, dem der Text übergeben wird. Das Betriebssystem erst schreibt ihn auf den Bildschirm.

Auf der anderen Seite muss das Betriebssystem die Möglichkeit haben, mit den einzelnen Hardware-Komponenten zu sprechen. Mittels seiner **Treiberschnittstelle** spricht es spezielle Geräte-Treiber an. Erst die Treiber kommunizieren dann direkt mit den Geräten.



Zu den **Anwenderprogrammen** zählen alle von uns gestarteten Programme (Videoplayer, Webbrowser ...), wie auch die grafische Oberfäche des Betriebssystems, das Desktop-Environment. Letzteres ist nicht ein Programm, sondern eine Sammlung von Programmen, die zusammen die gewohnten Funktionalitäten beisteuern.

Ein ganz spezielles Anwenderprogramm ist die Shell - die „Benutzeroberfläche“. Es existieren viele verschiedene Shells - wir werden hier mit der Bash (Bourne again shell) arbeiten. Diese ist die Standardshell auf Linuxsystemen. Alle Shells stellen dem Benutzer eine Kommandozeile zur Verfügung, mit der Befehle eingegeben werden können, die direkt als Systemaufrufe an das Betriebssystem weitergeleitet werden.

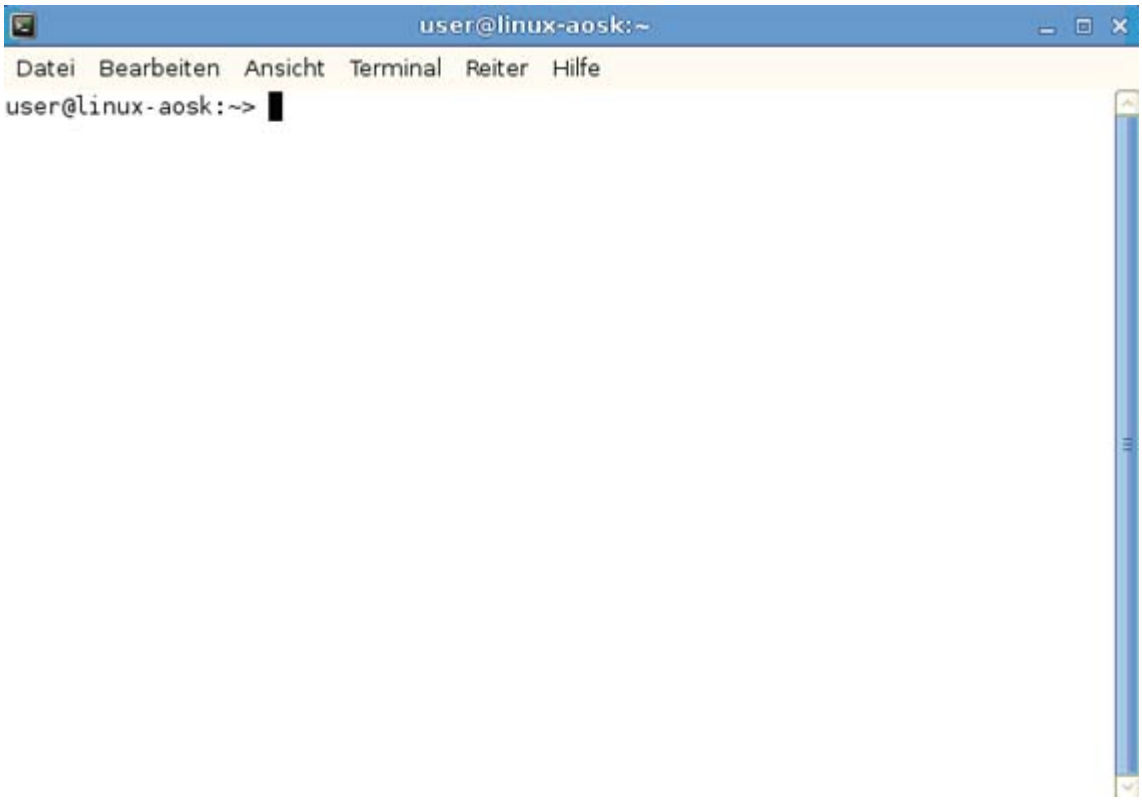
Linux ist ein **Multitasking-Betriebssystem**: das heißt, es können mehrere Prozesse - so nennt man Programme, sobald sie in den Speicher geladen sind und laufen - gleichzeitig laufen. Das bedingt, dass das System die verfügbare Rechenzeit des Prozessors in kleine Zeitscheiben aufteilt (im Millisekundenbereich), die dann den jeweiligen Prozessen zur Verfügung stehen. Diese Aufgabe übernimmt eine übergeordnete Instanz - der Scheduler. Dieser verwaltet die Zuteilung der

Zeitscheiben an die verschiedenen Prozesse.

Daher kann kein Prozess die ganze Rechenleistung für sich beanspruchen und auch ein „hängender“ Prozess kann nicht das ganze System lahmlegen.

Arbeiten auf der Konsole

Gnome Terminal findet man unter *Weiter Anwendungen* .



prompt *user@linux-aosk:~→* hat folgende Bedeutung:

- *user* : Benutzername
- *linux-aosk* : Rechnername
- ~ : Homeverzeichnis

Kommandos zur Bearbeitung von Dateien

Obwohl unter KDE und Gnome moderne Dateimanager zur Verfügung stehen, verwenden erfahrene Linux-Anwender oft noch immer diverse, text-orientierte Kommandos.

Kommando	**Beschreibung**	**Kommando in DOS**
Hilfe		
man *Befehl*	Hilfe zum Kommando	
Befehl - - help	Hilfe zum Kommando	
Als Root		
su	wechselt als Root (Passwort eingeben)	
sudo	einen Befehl als Root ausführen	
Verzeichnisbaum		

Kommando	Beschreibung	Kommando in DOS
Hilfe		
cd	wechselt das aktuelle Verzeichnis	
cd /	wechselt ins root-Verzeichnis	
ls	zeigt alle Dateien des aktuellen Verzeichnisse an	dir
ls -l	zeigt eine detaillierte Liste	
ls -a	zeigt versteckte Dateien an	
mkdir	erzeugt ein neues Verzeichnis	md
rmdir	löscht Verzeichnisse	rd
pwd	zeigt aktuellen Pfad an	
Joker		
*	steht für eine beliebige Anzahl von beliebigen Zeichen	
?	steht für ein beliebiges Zeichen	
Dateien		
mv quelle ziel	verschiebt Dateien bzw. ändert ihren Namen	move
cp quelle ziel	kopiert Dateien	copy
cp ordner ziel -r	kopiert gesamten ordner inkl. aller unterordner an ziel	
cat	zeigt Dateiinhalt an	type
less	öffnet Anzeigeprogramm	
more	zeigt Dateiinhalt seitenweise an	
touch Dateiname	erstellt leere Datei	
mcedit Dateiname	öffnet Datei in einem Editor zur Bearbeitung	edit
vim Dateiname	öffnet Datei mit dem Editor VIM zur Bearbeitung	
vimtutor	Tutorial zum Erlernen vom Editor VIM	
rm	löscht Dateien	del
rm unterordner -r	löscht gesamten Unterordner inkl. aller Dateien	
find -name dateinamen	sucht Dateien nach Namen	
Packen und Komprimieren von Verzeichnissen und Dateien		
tar	vereint mehrere Dateien (und Verzeichnisse) in einer Datei	
tar -t	Inhalt eines Archivs anzeigen	
tar -x	Dateien aus Archiv holen	
tar -c	neues Archiv erzugen	
tar -f	um Namen des Archiv anzugeben	
tar -xvjf	entzippen	

Weitere Befehle

- http://www.admintalk.de/konsolenbefehle.php
- http://www.shellbefehle.de/befehle/

Übung

1. Erstelle in deinem Home-Directory einen Ordner uebungen.
2. Speichere das File uebung1.tar in diesen Ordner!
3. Entpacke das Archiv mit Hilfe von `tar -xvjf uebung1.tar`. Welche Verzeicnisse und

Dateien befinden sich nun in deinem Home-Directory?

4. Gib den Befehl `./hallo` ein.
5. Finde die Datei `ichbinhier`.
6. Wechsle in das Verzeichnis, in dem sich die Datei befindet.
7. Erstelle ein Verzeichnis mit dem Namen `backup` in deinem Homedirectory.
8. Kopiere das gesamte Verzeichnis `uebung1` in das Verzeichnis `backup`.
9. Lösche das Verzeichnis `uebung1`.
10. Erstelle ein Verzeichnis mit dem Namen `aufgabe` und wechsle hinein.
11. Erstelle drei leere Dateien `datei1` bis `datei3`.
12. Öffne mit einem Editor `datei1` und gib drei Zeilen Text ein. Speicher ab!
13. Lasse dir die Datei mit einem entsprechendem Kommando ausgeben!
14. Gib den Befehl `tac datei1` ein. Was passiert?
15. Wechsle in die grafische Oberfläche!
16. Orientiere dich an der Oberfläche!
17. Versuche den Bildschirmhintergrund umzustellen.
18. Öffne ein Konsolenfenster. Lösche darin den gesamten Ordner `uebungen` inklusive Unterverzeichnis.

Benutzer

Linux ist auch ein **Multiuser**-System, das heißt, es können mehrere Benutzer an verschieden Terminals auf dem selben Rechner arbeiten. Dazu ist es natürlich notwendig, dass jeder Benutzer eindeutig identifiziert ist. Die User (engl., Benutzer) werden zwar mit ihren Namen verwaltet, intern arbeitet ein Unix-System aber mit Usernummern. Jeder Benutzer hat also eine Nummer welche UserID oder kurz UID genannt wird. Jeder Benutzer ist auch Mitglied mindestens einer Gruppe. Es kann beliebig viele Gruppen in einem System geben und auch sie haben intern Nummern (GroupID oder GID). Im Prinzip sind Gruppen nur eine Möglichkeit, noch detailiertere Einstellungsmöglichkeiten zu haben, wer was darf.

Eine spezielle Rolle hat der Benutzer mit der UserID 0 - er ist Root (engl., Wurzel). Root steht außerhalb aller Sicherheitseinrichtungen des Systems - kurz - er darf alles. Er kann mit einem Befehl das ganze System zerstören, er kann die Arbeit von Wochen und Monaten löschen usw. Aus diesem Grund meldet sich auch der Systemverwalter im Normalfall als normaler Benutzer an - zum Root-Benutzer wird er nur dann, wenn er Systemverwaltungsarbeiten abwickelt, die diese Identität benötigen.

Benutzertypen

root

Der Benutzer root ist mit allen Rechten ausgestattet, die ihm die Administration (bei Unachtsamkeit natürlich auch die Beschädigung!) des Systems erlauben. Diesem auch als Superuser bezeichneten Benutzer ist immer die UID 0 zugeordnet.

Systembenutzer

Je nach System kann eine Vielzahl von Prozessen und Diensten erwünscht sein, die bereits beim Hochfahren des Systems verfügbar sein sollen. Nicht jeder dieser Prozesse benötigt jedoch die volle Rechteausstattung des Superusers. Man möchte natürlich so wenige Prozesse wie nur möglich unter einer root Kennung starten, da die weitreichenden Rechte solcher Prozesse unnötige Möglichkeiten für Missbrauch und Beschädigung des Systems liefern.

Ein Systembenutzerkonto ist in diesem Sinne ein Benutzerkonto, das jedoch (nahezu) ausschließlich zur Ausführung von Programmen unter einer speziellen Benutzerkennung verwendet wird. Kein menschlicher Benutzer meldet sich normalerweise unter einem solchen Konto an.

Standardbenutzerkonto

Dies ist das normale Benutzerkonto, unter welchem jeder üblicherweise arbeiten sollte.

Die zentralen Benutzerdateien

Die Dateien zur Benutzerverwaltung finden Sie unter Linux im Verzeichnis /etc. Es handelt sich dabei um die Dateien **/etc/passwd**, **/etc/shadow** und **/etc/group**.

/etc/passwd

Die Datei /etc/passwd ist die zentrale Benutzerdatenbank.

Mit cat /etc/passwd können Sie einen Blick in diese zentrale Benutzerdatei werfen. Hier werden alle Benutzer des Systems aufgelistet. Zu beachten ist, dass alle Benutzertypen eingetragen sind, also sowohl der Superuser root als auch die Standard- und Systembenutzer.

Ein Benutzerkonto in der Datei /etc/passwd hat generell folgende Syntax:

```
Benutzername : Passwort : UID : GID : Info : Heimatverzeichnis : Shell
```

Spalte	**Erklärung**
Benutzername	Dies ist der Benutzername in druckbare Zeichen, meistens in Kleinbuchstaben.
Passwort	Hier steht verschlüsselt das Passwort des Benutzers (bei alten Systemen). Meist finden Sie dort ein x. Dies bedeutet, dass das Passwort verschlüsselt in der Datei /etc/shadow steht. Es ist auch möglich, den Eintrag leer zu lassen. Dann erfolgt die Anmeldung ohne Passwortabfrage (in der Datei /etc/shadow muss dann an Stelle des verschlüsselten Passwortes ein * stehen).
UID	Die Benutzer-ID des Benutzers. Die Zahl hier sollte größer als 100 sein, weil die Zahlen unter 100 für Systembenutzer vorgesehen sind. Weiterhin muss die Zahl aus technischen Gründen kleiner als 64000 sein.
GID	Die Gruppen-ID des Benutzers. Auch hier muss die Zahl wie bei der UID kleiner als 64000 sein.
Info	Hier kann weitere Information vermerkt werden, wie z.B. der vollständige Name des Benutzers und persönliche Angaben (Telefonnummer, Abteilung, Gruppenzugehörigkeit u.ä.).
Heimatverzeichnis	Das Heimatverzeichnis des Benutzers bzw. das Startverzeichnis nach dem Login.
Shell	Die Shell, die nach der Anmeldung gestartet werden soll. Bleibt dieses Feld frei, dann wird die Standardshell /bin/sh gestartet.

Hier ein Beispiel für einen Systembenutzer:

```
uucp:x:10:14:Unix-to-Unix CoPy system:/etc/uucp:/bin/bash
```

Der Benutzer heißt uucp, das Passwort ist in der Datei /etc/shadow gespeichert (x), die UID ist 10, die GID 14, als erläuternde Bezeichnung trägt der Benutzer den Namen „Unix-to-Unix CoPy system“, das Startverzeichnis nach der Anmeldung ist /etc/uucp, und die vorgeschlagene Shell ist die bash.

An dieser Stelle sei nochmals darauf hingewiesen, dass die meisten Linux-Distributionen komfortable Werkzeuge zur Benutzerverwaltung mitliefern und es auch eine Reihe von Befehlen gibt, die für die Benutzerverwaltung verwendet werden können

/etc/shadow

Bei früheren Versionen von Linux speicherte man die die Passwörter direkt in die passwd-Datei. Allerdings war dies durch einen sogenannten Wörterbuchangriff und der beispielsweise mit Hilfe des Programmes crypt möglich, diese Passwörter in vielen Fällen zu entschlüsseln und auszulesen. Deshalb hat man die Datei /etc/shadow eingeführt, in der die Angaben über die Passwörter durch ein spezielles System besser geschützt werden.

Der Eintrag in diese Datei erfolgt nach einem ähnlichen Schema, wie in der Datei /etc/passwd:

```
Benutzername : Passwort : DOC : MinD : MaxD : Warn : Exp : Dis : Res
```

Benutzername	**Dies ist der Benutzername in druckbaren Zeichen, meistens in Kleinbuchstaben.**
Passwort	Hier steht verschlüsselt das Passwort des Benutzers. Wenn hier ein * oder ! steht, dann bedeutet dies, dass kein Passwort vorhanden bzw. eingetragen ist.
DOC	Day of last change: der Tag, an dem das Passwort zuletzt geändert wurde. Besonderheit hier: Der Tag wird als Integer-Zahl in Tagen seit dem 1.1.1970 angegeben.
MinD	Minimale Anzahl der Tage, die das Passwort gültig ist.
MaxD	Maximale Anzahl der Tage, die das Passwort gültig ist.
Warn	Die Anzahl der Tage vor Ablauf der Lebensdauer, ab der vor dem Verfall des Passwortes zu warnen ist.
Exp	Hier wird festgelegt, wieviele Tage das Passwort trotz Ablauf der MaxD noch gültig ist.
Dis	Bis zu diesem Tag (auch hier wird ab dem 1.1.1970 gezählt) ist das Benutzerkonto gesperrt
Res	Reserve, dieses Feld hat momentan keine Bedeutung.

Es folgt wieder ein Beispiel:

```
selflinux:/heSIGnYDr6MI:11995:1:99999:14:::
```

Der Benutzer heißt selflinux, das Passwort lautet verschlüsselt „/heSIGnYDr6MI“. Es wurde zuletzt geändert, als 11995 Tage seit dem 1.1.1970 vergangen waren. Das Passwort ist minimal einen Tag gültig, maximal 99999 Tage (was man als immer deuten kann - 99999 Tage sind ca. 274 Jahre). Es soll ab 14 Tage vor Ablauf des Passwortes gewarnt werden. Die anderen Werte sind vom Administrator nicht definiert und bleiben daher leer.

/etc/group

In dieser Datei finden Sie die Benutzergruppen und ihre Mitglieder. In der Datei /etc/passwd wird mit der GID eigentlich schon eine Standardgruppe für den Benutzer festgelegt. In der /etc/group können Sie weitere Gruppenzugehörigkeiten definieren. Das hat in der Praxis vor allem in Netzwerken eine große Bedeutung, weil Sie so in der Lage sind, z.B. Gruppen für Projekte oder Verwaltungseinheiten zu bilden. Für diese Gruppen kann man dann entsprechend die Zugriffsrechte einstellen. Dies hat dann wiederum den Vorteil, dass man die Daten gegen eine unbefugte Benutzung absichern kann.

Der Eintrag einer Gruppe in die Datei sieht so aus:

```
Gruppenname : Passwort : GID : Benutzernamen (Mitgliederliste)
```

Gruppenname	**Der Name der Gruppe in druckbare Zeichen, auch hier meistens Kleinbuchstaben.**
Passwort	Die Besonderheit hier ist folgende: Wenn das Passwort eingerichtet ist, können auch Nichtmitglieder der Gruppe Zugang zu den Daten der Gruppe erhalten, wenn ihnen das Passwort bekannt ist. Ein x sagt hier aus, das das Passwort in /etc/gshadow abgelegt ist. Der Eintrag kann auch entfallen, dann ist die Gruppe nicht durch ein Passwort geschützt. In diesem Fall kann jedoch auch kein Benutzer in die Gruppe wechseln, der nicht in diese Gruppe eingetragen ist.
GID	Gruppen-ID der Gruppe
Benutzernamen	hier werden die Mitglieder der Gruppe eingetragen. Diese sind durch ein einfaches Komma getrennt.

Für einen korrekten Eintrag in die /etc/group reicht eigentlich der Gruppenname und die GID aus. Damit ist die Gruppe dem System bekannt gemacht. Die Felder für das Passwort und die Benutzernamen können frei bleiben.

Soll der Benutzer nur in seiner Standardgruppe bleiben, ist kein Eintrag in die /etc/group notwendig. Hier reicht der Eintrag in die /etc/passwd völlig aus, weil dort die Standardgruppe schon mit angegeben wird. Nur wenn der Benutzer in weiteren bzw. mehreren Gruppen Mitglied sein soll, muss dies in die /etc/group-Datei eingetragen werden. Für Passwörter gilt das oben in der Tabelle Gesagte.

Hier sehen Sie ein Beispiel für einen Eintrag:

```
dialout:x:16:root,tatiana,steuer,selflinux
```

Sie sehen eine Gruppe mit der GID „16“ und den Namen dialout. (Zur Information: dialout erlaubt es normalen Benutzern einen ppp-Verbindungsaufbau zu starten, normalerweise hat nur root dieses Recht). Das x bedeutet hier, dass das Passwort in /etc/shadow abgelegt ist. Da in /etc/gshadow hier bei Passwort ein * steht, ist also kein Passwort für die Gruppe vorhanden (Das bedeutet wiederum, das nur die eingetragenen Mitglieder Zugang zu dieser Gruppe haben). Mitglieder der Gruppe sind: root, tatiana, steuer, selflinux.

Benutzerklassen: user, group und others

Aus der Sicht des Systems existieren drei Benutzerklassen, wenn entschieden werden soll, ob die Berechtigung für einen Dateizugriff existiert oder nicht. Soll beispielsweise eine Datei gelöscht werden, so muss das System ermitteln, ob der Benutzer, welcher die Datei löschen möchte, das erforderliche Recht besitzt:

user@linux ~$ rm testdatei rm: Entfernen (unlink) von „testdatei“ nicht möglich: Keine Berechtigung

In diesem Fall wurde dem rm Kommando der beabsichtigte löschende Zugriff auf die Datei verwehrt - der ausführende Benutzer hatte nicht das Recht, die Datei zu löschen. Um diese Entscheidung zu treffen, verwendet das System das Konzept der Benutzerklassen. Drei Benutzerklassen werden unterschieden: user, group und others. Jede dieser Benutzerklassen ist wiederum in ein Lese-, Schreib- und Ausführrecht unterteilt. Diese werden im Folgenden als Berechtigungsklassen

bezeichnet. Somit ergibt sich folgende Körnung für die einfachen Zugriffsrechte einer Datei:

Recht	**Beschreibung**
user-read	Leserecht für Dateieigentümer
user-write	Schreibrecht für Dateieigentümer
user-execute	Ausführrecht für Dateieigentümer
group-read	Leserecht für Gruppe des Dateieigentümers
group-write	Schreibrecht für Gruppe des Dateieigentümers
group-execute	Ausführrecht für Gruppe des Dateieigentümers
other-read	Leserecht für alle anderen Benutzer
other-write	Schreibrecht für alle anderen Benutzer
other-execute	Ausführrecht für alle anderen Benutzer

Benutzerklassen sind also eng mit der Eigentümerschaft von Dateien verbunden. Jede Datei und jedes Verzeichnis ist sowohl einem Benutzer (einer UID) als auch einer Gruppe (einer GID) zugeordnet. UID und GID gehören zur elementaren Verwaltungsinformation von Dateien und Verzeichnissen und werden in der sogenannten Inode gespeichert.

Beim Zugriff auf eine Datei werden nun UID und GID des zugreifenden Prozesses mit UID und GID der Datei verglichen. Ist other-read gesetzt, darf jeder Benutzer lesend zugreifen und ein weiterer Vergleich erübrigt sich. Ist lediglich group-read gesetzt, muss der Zugreifende mindestens der Gruppe des Dateieigentümers angehören, d.h. eine identische GID aufweisen. Ist ausschließlich user-read gesetzt, so darf nur der Eigentümer selbst die Datei lesen. root ist von dieser Einschränkung freilich ausgenommen. („Ich bin root, ich darf das!“). Von sehr speziellen Ausnahmen abgesehen, die sich außerhalb der hier besprochenen Rechteklassen bewegen, ist root in seinen Aktionen in keinerlei Weise eingeschränkt.

Dateimanagement

Nachdem unter Linux das Prinzip **Everything is a file** gilt, werden hier die Besonderheiten von Dateien beschrieben.

Dateien

Datei- und Verzeichnisnamen können bis zu 255 Zeichen lang sein. Dabei wird in jedem Fall zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden. Die Dateinamen

- DATEI
- datei
- Datei

bezeichnen drei unterschiedliche Dateien. Ein Dateiname darf beliebig viele Punkte enthalten, also zum Beispiel auch Datei.Teil.1.txt. Ein Punkt gilt als normales Zeichen in einem Dateinamen. Dateien, die mit Punkt beginnen, gelten als versteckt und werden normalerweise nicht angezeigt - zum Beispiel .datei. Das Zeichen zum Trennen von Verzeichnis- und Dateinamen ist der Slash („/“) statt dem Backslash („\“) bei Windows.

Es gibt verschiedene Dateiarten: (in Klammer die offizielle Darstellung, wie sie symbolisiert werden)

- Normale Dateien (-)
- Verzeichnisse (d)
- Symbolische Links (l)
- Blockorientierte Geräte (b)
- Zeichenorientierte Geräte (c)
- Named Pipes (p)

Wir sehen hier schon, dass auch Verszeichnisse bloß eine bestimmte Dateiart sind. Eine spezielle nämlich, in der andere Dateien aufgelistet sind. Mit einem Dateibrowser (von Windows kennen wir „Explorer“, bei Apple den „Finder“) sehen wir uns immer nur genau diese Verzeichnisse an, sofern wir nicht mittels verschiedener Plugins die Dateien selbst auswerten und Textdokumente, Bilder anzeigen oder Videos und Musik wiedergeben.

In einem Unix-Dateisystem hat jede einzelne Datei jeweils einen Eigentümer und eine Gruppenzugehörigkeit. Neben diesen beiden Angaben besitzt jede Datei noch einen Satz Attribute, die bestimmen, wer die Datei wie benutzen darf. Diese Attribute werden dargestellt als „rwx“. Dabei steht r für lesen (read), w für schreiben (write) und x für ausführen (execute).

Das Dateisystem

Das Dateisystem ist die Ablageorganisation auf einem Datenträger eines Computers. Um die Funktionsweise zu verstehen, betrachten wir einen Datenträger, die Festplatte, näher:

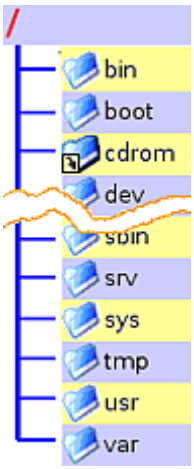
Die Festplatte besteht aus mehreren Scheiben mit einer magnetisierbaren Oberfläche, auf die die Schreibköpfe unsere Daten als Einsen (ein) und Nullen (aus) abspeichern. Um diese aber vernünftig adressieren zu können, benutzen wir Dateisysteme. Ein solches teilt die Festplatte (eigentlich die „Partition“, denn die Festplatte wird häufig in mehrere Partitionen aufgeteilt, die dann unabhängig formatiert werden können) in kleine Einheiten, die „Blöcke“, welche aus Performancegründen häufig noch zu „Clustern“ zusammengefasst werden.

Der Block (oder Cluster) ist dann die kleinste Einheit, in die eine Datei geschrieben wird, jede Datei benötigt dadurch immer diesen Speicherplatz (oder ein vielfaches) auf der Festplatte.

Von Windows kennen wir NTFS und FAT32, bzw. Apple-Benutzer werden schon von HFS+ gehört haben. Unter Linux werden meist ext2, ext3 oder ext4 (Second, Third bzw. Fourth Extented File System) verwendet. „ext3“ unterscheidet sich von „ext2“ nur dadurch, dass zusätzlich ein „Journal“ geschrieben wird, welches bei Systemabstürzen eine zuverlässige Wiederherstellung möglich macht. „ext4“ ist eine performantere Weiterentwicklung von „ext3“ und heute Standard. Daneben gibt es gelegentlich noch ReiserFS, XFS oder JFS, aber die Wahl des Dateisystems bestimmt tatsächlich immer das Abwägen zwischen höherer Sicherheit und schnellerer Schreibgeschwindigkeit - mit oder ohne Journal.

Verzeichnisstruktur

Das Dateisystem beginnt mit einem Wurzelverzeichnis (auch Rootverzeichnis genannt - /). Es enthält im Regelfall keine Dateien, sondern nur die folgenden Verzeichnisse (Ubuntu):



/bin

Von: binaries (Programme); muss bei Systemstart vorhanden sein; enthält für Linux unverzichtbare Programme; diese Programme können im Gegensatz zu /sbin von allen Benutzern ausgeführt werden; /bin darf keine Unterverzeichnisse enthalten.

/boot

Muss bei Systemstart vorhanden sein; Enthält zum Booten benötigte Dateien.

/dev

Von devices (Geräte); muss bei Systemstart vorhanden sein; enthält alle Gerätedateien, über die die Hardware im Betrieb angesprochen wird

/etc

Von: et cetera („alles übrige“), später auch: editable text configuration (änderbare Text Konfiguration); muss bei Systemstart vorhanden sein; enthält Konfigurations- und Informationsdateien des Basissystems.

- /etc/init.d: dort liegen alle Start- und Stopskripte
- /etc/opt: Verzeichnisse und Konfigurationsdateien für Programme in /opt
- /etc/network: Verzeichnisse und Konfigurationsdateien des Netzwerkes
- ….

/home

Von: home-directory (Heimatverzeichnis); enthält pro Benutzer ein Unterverzeichnis; jedes Verzeichnis wird nach dem Anmeldenamen benannt

/lib

Von: libraries (Bibliotheken); muss bei Systemstart vorhanden sein; enthält unverzichtbare Bibliotheken fürs Booten und die dynamisch gelinkten Programme des Basissystems;

/lost+found

(verloren und gefunden); Dateien und Dateifragmente, die beim Versuch, ein defektes Dateisystem zu reparieren, übrig geblieben sind.

/media

Für (Speicher-)Medien. Enthält Unterverzeichnisse, welche als mount- oder Einhängepunkte für transportable Medien wie z.B. externe Festplatten, USB-Sticks, CD-ROMs, DVDs und andere Datenträger dienen. Ubuntu legt hier auch die Einhängepunkte für Partitionen an. Unterverzeichnisse sind u.a.:

- /media/floppy: Einhängepunkt für Disketten
- /media/cdrom0: Einhängepunkt für CD-ROMs

/mnt

Von: mount (eingehängt); normalerweise leer; kann für temporär eingehängte Partitionen verwendet werden. Für Datenträger, die hier eingehängt werden, wird im Gegensatz zu /media kein Link auf dem Desktop angelegt

/opt

Von: optional; ist für die manuelle Installation von Programmen gedacht, die ihre eigenen Bibliotheken mitbringen und nicht zur Distribution gehören;

/proc

Von: processes (laufende Programme); muss bei Systemstart vorhanden sein; enthält Schnittstellen zum aktuell geladenen Kernel und seinen Prozeduren; Dateien lassen sich mittels cat auslesen; Beispiele: version (Kernelversion), swaps (Swapspeicherinformationen), cpuinfo, interrupts, usw.;

/root

Ist das Homeverzeichnis des Superusers (root). Der Grund, wieso sich das /root-Verzeichnis im Wurzelverzeichnis und nicht im Verzeichnis /home befindet, ist, dass das Homeverzeichnis von Root immer erreichbar sein muss, selbst wenn die Home-Partition aus irgendeinem Grund (Rettungs-Modus, Wartungsarbeiten) mal nicht eingehängt ist.

/sbin

Von: system binaries (Systemprogramme); muss bei Systemstart vorhanden sein; enthält alle Programme für essentielle Aufgaben der Systemverwaltung; Programme können nur vom Systemadministrator (root) oder mit Superuserrechten ausgeführt werden

/srv

Von: services (Dienste); Verzeichnisstruktur noch nicht genau spezifiziert; soll Daten der Dienste enthalten; unter Ubuntu in der Regel leer

/sys

Von: system; im FHS noch nicht spezifiziert; erst ab Kernel 2.6. im Verzeichnisbaum enthalten; besteht ebenso wie /proc hauptsächlich aus Kernelschnittstellen

/tmp

Von: temporary (temporär); enthält temporäre Dateien von Programmen; Verzeichnis soll laut FHS beim Booten geleert werden.

/usr

Von: user (siehe: Herkunft); enthält die meisten Systemtools, Bibliotheken und installierten Programme; der Name ist historisch bedingt - früher, als es /home noch nicht gab, befanden sich hier auch die Benutzerverzeichnisse;

- /usr/bin : Anwenderprogramme; Hier liegen die Desktopumgebungen und die dazu gehörigen Programme, aber auch im Nachhinein über die Paketverwaltung installierte Programme, wie Audacity

/var

Von variable (variabel); enthält nur Verzeichnisse; Dateien in den Verzeichnissen werden von den Programmen je nach Bedarf geändert (im Gegensatz zu /etc); Beispiele: Log-Dateien, Spielstände, Druckerwarteschlange

- /var/log : Alle Log-Dateien der Systemprogramme; Beispiele: Xorg.0.log (Log-Datei des XServer), kern.log (Logdatei des Kernels), dmesg (letzte Kernelmeldungen), messages (Systemmeldungen); Siehe auch Logdateien

DATEIRECHTE

UNIX-Systeme wie Linux verwalten ihre Dateien in einem virtuellen Dateisystem (VFS, Virtual File System). Dieses ordnet jeder Datei über eindeutig identifizierbare Inodes unter anderem folgende Eigenschaften zu:

- Dateityp (einfache Datei, Verzeichnis, Link, …)
- Zugriffsrechte (Eigentümer-, Gruppen- und sonstige Rechte)
- Größe
- Zeitstempel
- Verweis auf Dateiinhalt

Jedes unter Linux gängige UNIX-Dateisystem (z.B. ext2/3/4, ReiserFS, xfs usw.) unterstützt diese Rechte. Gar nicht umgesetzt werden die Rechte hingegen auf VFAT-Dateisystemen; dort können Dateirechte lediglich beim Einhängen simuliert werden. Partitionen mit dem Windows-Dateisystem NTFS werden zwar in Linux standardmäßig ähnlich wie VFAT-Partitionen behandelt; mit den Mount-Optionen permissions und acl lässt sich aber auch auf NTFS-Partitionen eine echte Rechteverwaltung wie bei UNIX-Dateisystemen einrichten. Siehe hierzu Windows-Partitionen einbinden sowie NTFS-3G.

Rechte in symbolischer Darstellung

Im Terminal lassen sich die Rechte mit dem Befehl ls -l anzeigen. Im Folgenden sind als Beispiel die Dateirechte des Verzeichnisses /var/mail/ dargestellt

```
 ls -l /var/mail/
drwxrwsr-x 2 root mail 4096 Apr 23  2012 /var/mail/
```

Für die Darstellung der Rechte sind die markierten Teile der Ausgabe relevant:

- Der erste Buchstabe (d) kennzeichnet den Dateityp.
- Danach folgen die Zugriffsrechte (rwxrwsr-x).
- Eigentümer der Datei
- Gruppe

Wie auch in anderen Betriebssystemen kann man verschiedene Rechte für Eigentümer (Owner) und Gruppe (Group) vergeben. Neben Eigentümer und Gruppe gibt es noch eine weitere, allgemeine Gruppe. Diese Gruppe nennt sich andere (Others).

Darstellungsarten

Neben der symbolischen Darstellung (z.B. rwxrwxr-x) gibt es auch noch eine oktale Darstellung (nach dem Oktalsystem). Die Grundrechte (Lesen, Schreiben, Ausführen) und Kombinationen daraus werden hierbei durch eine einzelne Ziffer repräsentiert und dem Eigentümer, der Gruppe und allen anderen zugeordnet. Je nach Anwendung wird dabei von unterschiedlichen Grundwerten ausgegangen und entweder Rechte gegeben oder entzogen. Bei chmod wird beispielsweise von der Grundeinstellung „keine Rechte“ (000) ausgegangen und Rechte gegeben, wohingegen bei umask von „alle Rechte

vorhanden“ (777) ausgegangen und Rechte entzogen werden. Entsprechend sind die Werte je nach Anwendung anders.

Mögliche Werte für:

Recht(e)	**chmod (octal)**	**umask (octal)**	**Symbolisch**	**Binäre Entsprechung**
Lesen, schreiben und ausführen	7	0	rwx	111
Lesen und Schreiben	6	1	rw-	110
Lesen und Ausführen	5	2	r-x	101
Nur lesen	4	3	r–	100
Schreiben und Ausführen	3	4	-wx	011
Nur Schreiben	2	5	-w-	010
Nur Ausführen	1	6	–x	001
Keine Rechte	0	7	—	000

Hier ein paar Beispiele:

- rwxrwxrwx entspricht 0777 (chmod) oder 0000 (umask): Jeder darf lesen, schreiben und ausführen.
- rwxr-xr-x entspricht 0755 (chmod) oder 0022 (umask): Jeder darf lesen und ausführen, aber nur der Dateibesitzer darf diese Datei (oder das Verzeichnis) auch verändern.

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich vor allem auf Dateien vom Typ File (ohne Kennbuchstaben) und „Ordner“ (Directory, Kennbuchstabe d).

Nach dem Dateityp kommen drei Zeichengruppen zu je drei Zeichen. Diese kennzeichnen die Zugriffsrechte für die Datei bzw. das Verzeichnis. Hat der Benutzer/Gruppe/andere ein Recht, so wird der Buchstabe dafür angezeigt; ansonsten wird ein - dafür angezeigt.

In obigen Beispiel erscheint nach dem Dateityp dann die Zeichenfolge rwxrwsr-x. Wenn man diese in drei Dreiergruppen aufteilt, erhält man diese Gruppen:

- rwx: Rechte des Eigentümers
- rws: Rechte der Gruppe
- r-x: Recht von allen anderen (others)

Die folgende Tabelle erklärt die Bedeutung der einzelnen Buchstaben, Diese stehen immer in der gleichen Reihenfolge:

Symbole für Zugriffsrechte		
Zeichen	**Bedeutung**	**Beschreibung**
r	Lesen (read) Erlaubt lesenden Zugriff auf die Datei. Bei einem Verzeichnis können damit die Namen der enthaltenen Dateien und Ordner abgerufen werden (nicht jedoch deren weitere Daten wie z.B. Berechtigungen, Besitzer, Änderungszeitpunkt, Dateiinhalt etc.).	
w	Schreiben (write) Erlaubt schreibenden Zugriff auf eine Datei. Für ein Verzeichnis gesetzt, können Dateien oder Unterverzeichnisse angelegt oder gelöscht werden, sowie die Eigenschaften der enthaltenen Dateien/Verzeichnisse verändert werden.	

Symbole für Zugriffsrechte		
Zeichen	**Bedeutung**	**Beschreibung**
x	Ausführen (execute) Erlaubt das Ausführen einer Datei, wie das Starten eines Programms. Bei einem Verzeichnis ermöglicht dieses Recht, in diesen Ordner zu wechseln und weitere Attribute zu den enthaltenen Dateien abzurufen (sofern man die Dateinamen kennt ist dies unabhängig vom Leserecht auf diesen Ordner). Statt x kann auch ein Sonderrecht angeführt sein.	

Sonderrechte

Die oben gezeigten Dateirechte kann man als Basisrechte bezeichnen. Für besondere Anwendungen gibt es zusätzlich noch besondere Dateirechte. Der Einsatz dieser ist nur dann ratsam, wenn man genau weiß, was man tut, da dies unter Umständen zu Sicherheitsproblemen führen kann.

Sonderrechte		
Zeichen	**Bedeutung**	**Beschreibung**
s	Set-UID-Recht (SUID-Bit)	Das Set-UID-Recht („Set User ID“ bzw. „Setze Benutzerkennung“) sorgt bei einer Datei mit Ausführungsrechten dafür, dass dieses Programm immer mit den Rechten des Dateibesitzers läuft. Bei Ordnern ist dieses Bit ohne Bedeutung.
s (S)	Set-GID-Recht (SGID-Bit)	Das Set-GID-Recht („Set Group ID“ bzw. „Setze Gruppenkennung“) sorgt bei einer Datei mit Ausführungsrechten dafür, dass dieses Programm immer mit den Rechten der Dateigruppe läuft. Bei einem Ordner sorgt es dafür, dass die Gruppe an Unterordner und Dateien vererbt wird, die in diesem Ordner neu erstellt werden.
t (T)	Sticky-Bit	Das Sticky-Bit („Klebrig“) hat auf modernen Systemen nur noch eine einzige Funktion: Wird es auf einen Ordner angewandt, so können darin erstellte Dateien oder Verzeichnisse nur vom Dateibesitzer gelöscht oder umbenannt werden. Verwendet wird dies z.B. für /tmp.

Die Symbole für die Sonderrechte erscheinen an der dritten Stelle der Zugriffsrechte, die normalerweise dem Zeichen x (für executable) vorbehalten ist, und ersetzen ggf. dieses. Die Set-UID/GID-Rechte werden anstelle des x für den Besitzer bzw. die Gruppe angezeigt, das Sticky-Bit anstelle des x für andere. Wenn das entsprechende Ausführrecht gesetzt ist, wird ein Kleinbuchstabe verwendet, ansonsten ein Großbuchstabe.

LINUX-DISTRIBUTIONEN

Wie schon besprochen besteht ein Linux-Betriebssystem aus dem Linux-Kernel und einer großen Anzahl verschiedener Anwenderprogramme. Tatsächlich gibt es ein Projekt, das eine Anleitung bietet, wie man aus den Kernelquellen und selbst selektierten Programmen ein komplettes, maßgeschneidertes Betriebssystem bauen kann. Das Projekt nennt sich „Linux From Scratch“ oder „LFS“ (www.linuxfromscratch.org) und ich kann jedem, der etwas Zeit übrig hat, nur empfehlen, dies selbst einmal zu probieren. Man erhält eine ultrakompaktes, ultraschnelles Betriebssystem und kann sagen, „das ist mein eigenes reinrassiges Linux-System“. Aber was kommt dann?

Man braucht schon einige Zeit bis alle Programme, die so benötigt werden, kompiliert und konfiguriert sind und dann müssen diese auch noch laufend aktualisiert werden. Sicherheitsupdates müssen selbst organisiert und kompiliert werden. Mit all der Administrationsarbeit kommt man zu sonst nichts mehr.

Um das zu vermeiden, gibt es Linux-Distributionen. Diese bieten nicht nur einen fertigen Satz von notwendigen Programmen, sondern auch die regelmäßige Versorgung mit Updates an. Die aus meiner Sicht wichtigsten Distributionen sollen hier aufgeführt werden:

Debian

„Debian“ (www.debian.org) ist eine nicht-kommerzielle Distribution und das „Debian-Projekt“ ist nach der „Debian-Verfassung“ geregelt, die eine demokratische Organisationsstruktur vorsieht. Darüberhinaus ist das Projekt über den „Debian Social Contract“ zu völlig freier Software verpflichtet. Mit einigen 1000 Mitarbeitern ist Debian der Gigant unter den Linux-Systemen.

Da bei Debian eine „stabile Version“ immer eine wirklich stabile Version ist, sind die Entwicklungszeiten relativ lang und böse Zungen behaupten auch, dass die stabile Version schon bei Erscheinen veraltet ist.

Allerdings bietet Debian auch immer schon die zukünftigen Versionen an und so gibt es mehrere Zweige, aus denen man sich bedienen kann:

stable - wirklich stabile Version, die auch für den kommerziellen Serverbetrieb geeignet ist!

testing - die zukünftige stable-Version. Ab einem gewissen Entwicklungsstand wird die Distribution „eingefroren“ (engl. „frozen“) - d.h. es werden keine neueren Versionen von Programmen mehr aufgenommen, sondern nur noch an der Fehlerbeseitigung bei den vorhandenen gearbeitet. Dies entspricht ungefähr dem Zustand, bei dem andere Distributoren ihre „stabilen“ Versionen veröffentlichen. Da ich schon mehrmals eine testing-Version ab dem Anfangsstadium benutzt habe, glaube ich sogar sagen zu können, dass testing nie so instabil ist, wie manche andere Distribution im „ausgereiften“ Zustand. Für den Desktopbetrieb kann ich ein eingefrorenes testing jedenfalls empfehlen.

unstable - ist der erste Anlaufpunkt für neue Versionen von Paketen und Programmen, bevor sie in

testing integriert werden. Man installiert sich mit unstable das neueste vom neuen, muss aber wissen, dass das nicht immer stabil ist.

experimental - ist kein vollständiger Zweig, denn es dient nur dazu, Programme und deren Funktionen zu testen, die sonst das ganze System gefährden würden. Es enthält immer nur die gerade getesteten, bzw. die von diesen benötigten Programmpakete.

Diese Zweige haben auch immer Codenamen und sind, einer Vorliebe der frühen Entwickler folgend, immer nach Figuren aus dem Film „Toy Story“ benannt. So heißt im Moment die stable-Version „Jessie“ und „Stretch“ ist testing. unstable ist immer „Sid“, der Junge von nebenan, der die Spielsachen zerstört, aber es lässt sich auch als Abkürzung für „still in development“ (noch in Entwicklung) deuten.

Und wer einen dieser Zweige installiert hat, kann auf eine unüberschaubare Vielzahl an Programmen zurückgreifen, auf Wunsch (und auf eigene Gefahr) auch aus den anderen Zweigen. Für Anfänger ist es wohl nur bedingt zu empfehlen, obwohl sich in den letzten Jahren sehr viel in Sachen Benutzerführung getan hat. Auch steht ein deutschsprachiges Forum (debianforum.de) zur Verfügung, wo man Hilfe bekommt und wo auch dumme Fragen gestellt werden dürfen. Für ambitionierte Linux-EinsteigerInnen, die sich auch mit den Möglichkeiten ihres Betriebssystems auseinandersetzen wollen, könnte es sogar die beste Distribution sein.

Fedora

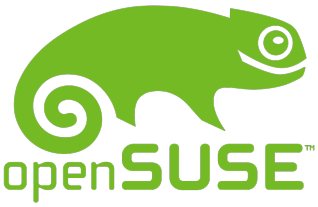
Das nicht-kommerzielle „Fedora“ (fedoraproject.org) ist der Nachfolger des traditionsreichen, kommerziellen „Red Hat Linux“, welches nicht mehr selbständig weiterentwickelt wird. Statt dessen verkauft die Firma Red Hat, das auf Fedora basierende „Red Hat Enterprise Linux“.

Fedora ist eine sehr innovative Distribution und vor allem in den USA sehr beliebt. Es werden nur völlig unter freier Lizenz stehende Inhalte akzeptiert, weshalb nach der Installation zum Beispiel keine MP3-unterstützenden Programme zu finden sind. Für Anfänger gibt es bessere Distributionen.

Gentoo Linux

Das nicht-kommerzielle „Gentoo Linux“ (www.gentoo.de) ist eine quellbasierte Linux-Metadistribution - das heißt, alle Programme, inklusive des Kernels, werden selbst kompiliert. Das klingt sehr anstrengend, ist es aber gar nicht so, da die Distribution geeignete Werkzeuge zur Verfügung stellt, mit denen dies einfachst möglich gelingt. Auch sorgt eine große, sehr aktive „Community“ bei jedem Problem für Rat und Hilfe. Dennoch ist sie für Linux-Neulinge wohl nicht empfehlenswert.

OpenSUSE



„openSUSE“ (www.opensuse.org) ist die zweitbeliebteste Distribution am Heim-PC. Die nicht-kommerzielle Variante der von Novell aufgekauften kommerziellen SUSE-Distribution (heute „SUSE Linux Enterprise“) glänzt mit einem universellen Konfigurationswerkzeug. Sie gilt als anfängerfreundlich. Die neueste Versionsnummer 42.1 bezieht sich übrigens auf die Antwort auf die Frage „nach dem Leben, dem Universum und dem ganzen Rest“ aus Douglas Adam's „Per Anhalter durch die Galaxis“. Schon 1996 hatte die Version 4.2 diesen Bezug.

Slackware

„Slackware“ (www.slackware.com) ist die älteste noch heute existierende Distribution. Sie verzichtet aus Prinzip auf grafische Einrichtungswerkzeuge und ist daher eher nur für fortgeschrittene BenutzerInnen geeignet.

Bisher nicht vorgekommen sind Distributionen, die nur Abwandlungen anderer Distributionen sind und häufig auch deren Quellen benutzen. Vor allem von Debian gibt es unzählige davon. Sie werden als „Derivate“, oder oft auch, etwas abfällig, als „Klone“ bezeichnet. Ein solcher „Debian-Klon“ hat allerdings Geschichte geschrieben:

Ubuntu

Das von der Firma des Gründers gesponserte kostenlose Betriebssystem soll nach dem Willen der Entwickler ein einfach zu installierendes und leicht zu bedienendes Betriebssystem mit aufeinander abgestimmter Software sein. Es bedient sich dazu aus den Quellen von Debian unstable und hat das Ziel, nach der enormen Popularität zu schließen, eindeutig geschafft.

Tatsächlich kann Ubuntu von der Live-CD mit wenigen Mausklicks problemlos auf die Festplatte installiert werden und dann erwartet den Benutzer ein weitgehend komplettes Betriebssystem mit vielen Multimedia-Programmen. Releases erscheinen mit schöner halbjährlicher Regelmäßigkeit und der Upgrade auf diese lässt sich ebenfalls auf Mausklick bewerkstelligen. Alle 2 Jahre gibt es eine „Versionen mit verlägerter Unterstützung“ (Long Term Support oder kurz LTS), die dann deutlich stabiler als die kürzer unterstützten ist. Für EinsteigerInnen ist Ubuntu (www.ubuntu.com) bestens geeignet.

Linux Mint

Diese Distribution war ursprünglich ein Ubuntu-Klon, aber neuerdings ist Linux Mint auch als LMDE - Linux Mint Debian Edition - erhältlich. Den Entwicklern ist es wichtig , die bestmögliche Integration von Programmen zu bieten, die bei Benutzern beliebt, aber eben nicht quelloffene freie Software sind. Die anderen Distribution, inklusive Ubuntu, bieten zwar auch die Installation von „non-free“-Paketen an, aber in einem eigenen Zweig und erst nach der Basisinstallation.

Für absolute Stabilität setzt Linux Mint immer auf LTS (Ubuntu) oder stable (Debian) Versionen auf, aber die integrierten Programme erhalten auch zwischenzeitig Versionsupgrades. Als Vorbild wird die Benutzerfreundlichkeit und Stabilität von Apple's OS X genannt. Auch Linux Mint (www.linuxmint.com) ist für EinsteigerInnen bestens geeignet.

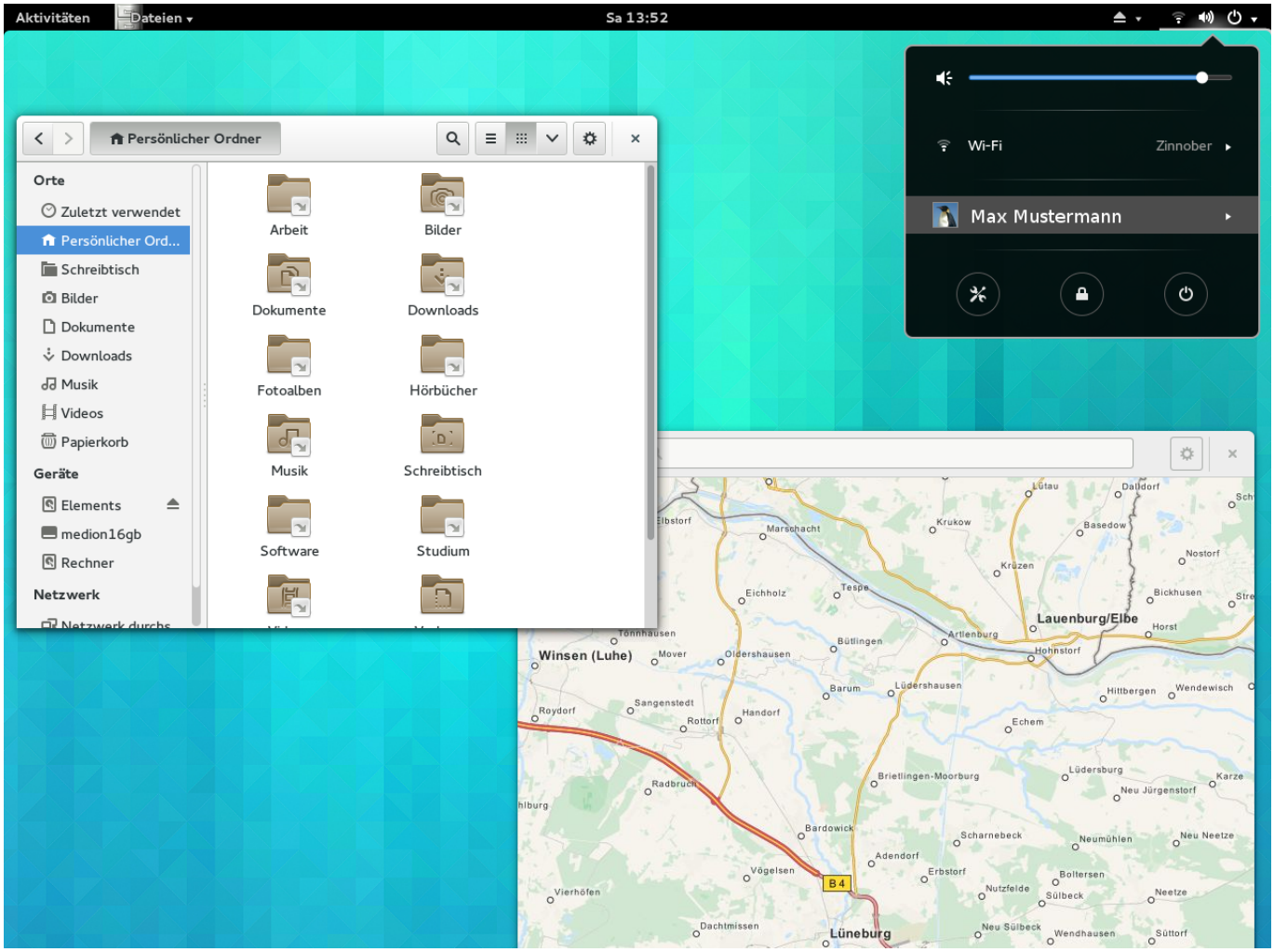
GRAFISCHE OBERFLÄCHEN (GUIs, Desktops)

Anders als bei Microsoft und Apple gibt es bei Linux-Distributionen keinen festgelegten Desktop. Alle Distributionen bieten die Möglichkeit den Desktop zu ändern und zunehmend kann schon bei der Installation der gewünschte Desktop festgelegt werden. Wenngleich für Anfänger im allgemeinen der Standard-Desktop der jeweiligen Distribution sicher eine gute Wahl ist, möchte ich abschließend auch noch kurz einige Desktops vorstellen. Gnome und KDE sind die Platzhirsche auf Linux-Bildschirmen.

Gnome

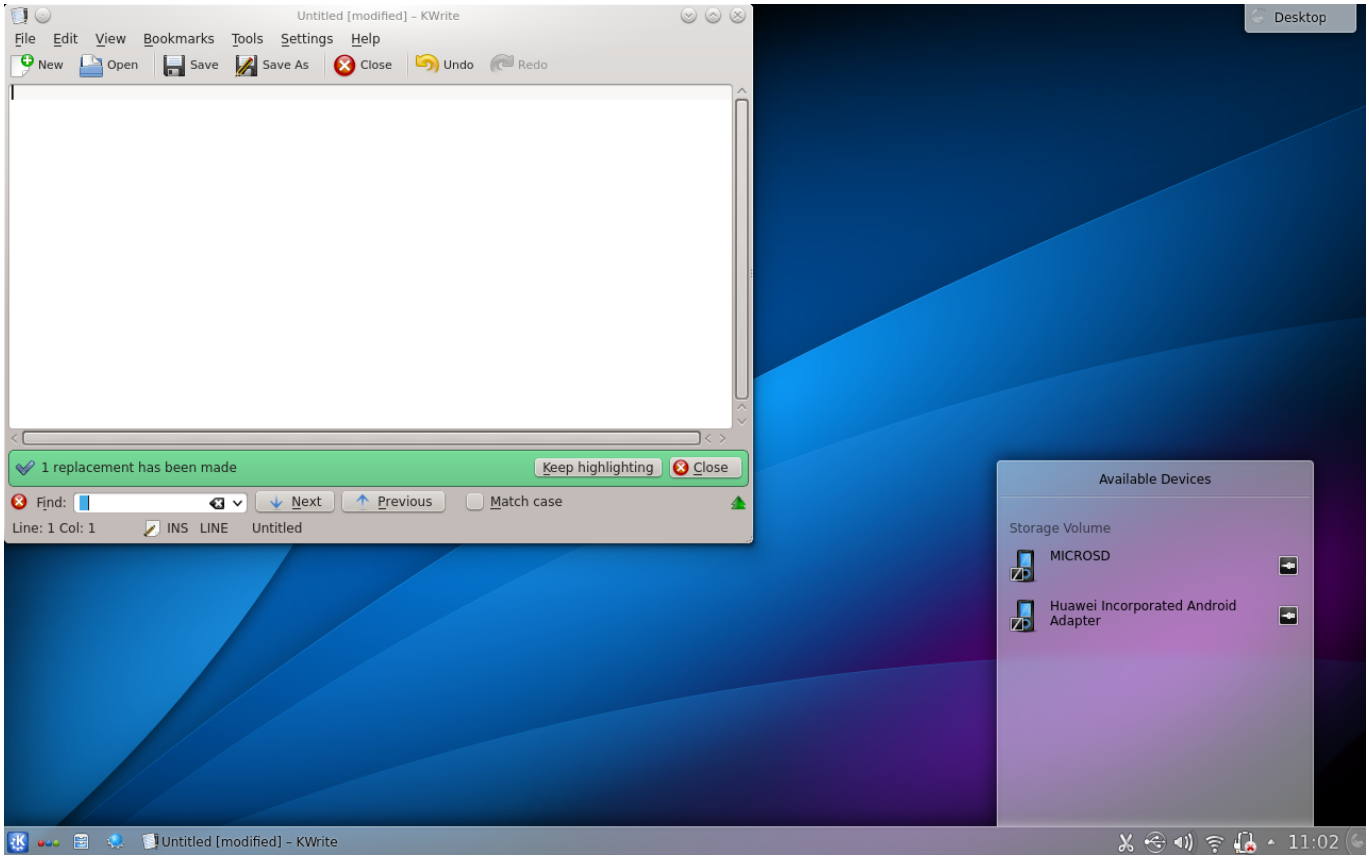
Gnome (Eigenschreibweise GNOME) [gnoʊm][3] ist eine Desktop-Umgebung für Unix- und Unix-ähnliche Systeme mit einer grafischen Benutzeroberfläche und einer Sammlung von Programmen für den täglichen Gebrauch. Gnome wird unter den freien Lizenzen GPL und LGPL veröffentlicht und ist Teil des GNU-Projekts.

Gnome ist unter anderem der Standard-Desktop von Fedora und Ubuntu. Einige Komponenten von Gnome wurden nach Windows und MacOS portiert, etwa Evolution oder GStreamer, werden jedoch teilweise, wie im Falle von Evolution, nicht mehr länger gepflegt.



KDE

KDE ist eine Community, die sich der Entwicklung freier Software verschrieben hat. Eines der bekanntesten Projekte ist die Desktop-Umgebung KDE Plasma 5 (früher K Desktop Environment, abgekürzt KDE).

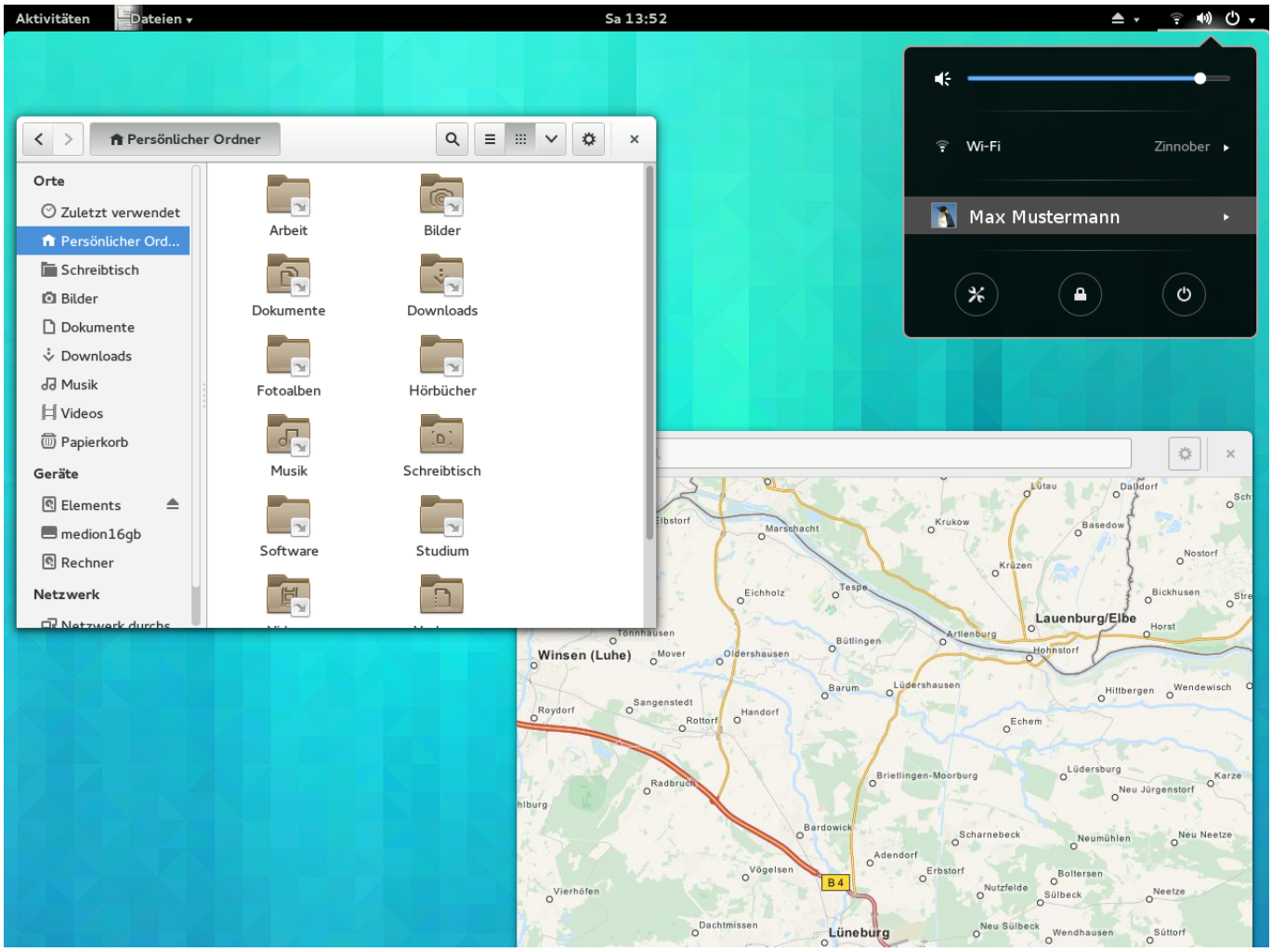


Unity

Unity ist eine durch das Unternehmen Canonical entwickelte Desktop-Umgebung für Linux-Betriebssysteme, die besonders sparsam mit Bildschirmplatz umgehen soll.

XFCE

Während erstgenannte Desktops mit Features protzen gehen die EntwicklerInnen bei XFCE einen anderen Weg. XFCE möchte einen schlanken, performanten Desktop bieten, der auf „unnötige Spielereien“ verzichtet und auch auf leistungsschwachen und zum Teil für andere Aufgaben (Multimedia) bestimmten Systemen resourcenschonend läuft. Viele heutige Distributionen bieten XFCE als vorkonfigurierte Alternative zum Standarddesktop an.



MATE und Cinnamon

Der umstrittene Upgrade von Gnome2 auf Gnome3 führte zur Geburt von MATE. Dieser Desktop ist eine direkte Fortentwicklung von Gnome2. Cinnamon dagegen ist aus den Quellen von Gnome3 entstanden, aber deutlich performanter als dieser. Was beide gemeinsam haben - sie sind die Standarddesktops von „Linux Mint“ und nur als Ubuntu-Editionen von Linux Mint gibt es auch KDE und XFCE vorkonfiguriert.

Es können auch mehrere Desktops gleichzeitig installiert werden. Bei der Anmeldung kann dann zwischen den Desktops gewechselt werden. So kann jeder seinen Lieblingsdesktop herausfinden.

INODES

Ein Inode (englisch index node, gesprochen „eye-node“) ist die grundlegende Datenstruktur zur Verwaltung von Dateisystemen mit unixartigen Betriebssystemen. Jeder Inode wird innerhalb einer Partition eindeutig durch seine Inode-Nummer identifiziert. Jeder Namenseintrag in einem Verzeichnis verweist auf genau einen Inode. Dieser enthält die Metadaten der Datei und verweist auf die Daten der Datei beziehungsweise die Dateiliste des Verzeichnisses.

Die Anwendungssoftware unterscheidet beim Lesen oder Schreiben von Daten nicht mehr zwischen Gerätetreibern und regulären Dateien. Durch das Inode-Konzept gilt bei den Unixvarianten alles als Datei („On UNIX systems it is reasonably safe to say that everything is a file: …“). Dadurch unterscheiden sich solche Betriebssysteme in der Verwaltung ihres Datenspeichers von anderen Systemen wie Microsoft Windows mit NTFS, aber auch von VMS oder MVS.

Grundsätzliches

Speichert man eine Datei auf einem Computer ab, so muss nicht nur der Dateiinhalt (Nutzdaten) gespeichert werden, sondern auch Metadaten, wie zum Beispiel der Zeitpunkt der Dateierstellung oder der Besitzer der Datei. Gleichzeitig muss der Computer einem Dateinamen – inklusive Dateipfad – die entsprechenden Nutzdaten und Metadaten effizient zuordnen können. Die Spezifikation, wie diese Daten organisiert und auf einem Datenträger gespeichert werden, nennt man Dateisystem. Dabei gibt es abhängig von Einsatzbereich und Betriebssystem unterschiedliche Dateisysteme. Umgesetzt wird die Dateisystemspezifikation von einem Treiber, der wahlweise als ein Kernel-Modul des Betriebssystemkern (Kernel) oder seltener als gewöhnliches Programm im Userspace umgesetzt sein kann.

Dateisysteme unixoider Betriebssysteme – wie Linux und macOS – verwenden sogenannte Inodes. Diese enthalten die Metadaten sowie Verweise darauf, wo Nutzdaten gespeichert sind. An einem speziellen Ort des Dateisystems, dem Superblock, wird wiederum die Größe, Anzahl und Lage der Inodes gespeichert. Die Inodes sind durchnummeriert und an einem Stück auf dem Datenträger gespeichert. Das Wurzelverzeichnis eines Dateisystems besitzt eine feste Inodenummer. Unterordner sind „gewöhnliche“ Dateien, welche eine Liste der darin enthaltenen Dateien mit der Zuordnung der dazugehörenden Inodenummern als Nutzdaten enthalten.

Soll also beispielsweise die Datei /bin/ls geöffnet werden, so läuft dies, vereinfacht, wie folgt ab:

- Der Dateisystemtreiber liest den Superblock aus, dadurch erfährt er die Startposition der Inodes und deren Länge, somit kann nun jeder beliebige Inode gefunden und gelesen werden.
- Nun wird der Inode des Wurzelverzeichnisses geöffnet. Da dies ein Ordner ist, befindet sich darin ein Verweis auf die Speicherstelle der Liste aller darin enthaltenen Dateien mitsamt ihren Inodenummern. Darin wird das Verzeichnis bin gesucht.
- Nun kann der Inode des bin-Verzeichnisses gelesen werden und analog zum letzten Schritt der

Inode der Datei ls gefunden werden.
- Da es sich bei der Datei ls nicht um ein Verzeichnis, sondern um eine reguläre Datei handelt, enthält ihr Inode nun einen Verweis auf die Speicherstelle der gewünschten Daten.

Aufbau

Jedem einzelnen von einem Schrägstrich / (slash) begrenzten Namen ist genau ein Inode zugeordnet. Dieser speichert folgende Metainformationen zur Datei, aber nicht den eigentlichen Namen:

- Die Art der Datei (reguläre Datei, Verzeichnis, Symbolischer Link, …), siehe unten;
- die nummerische Kennung des Eigentümers (UID, user id) und der Gruppe (GID, group id);
- die Zugriffsrechte für den Eigentümer (user), die Gruppe (group) und alle anderen (others);
- Die klassische Benutzer- und Rechteverwaltung geschieht mit den Programmen chown (change owner), chgrp (change group) und chmod (change mode). Durch Access Control Lists (ACL) wird eine feinere Rechtevergabe ermöglicht.
- verschiedene Zeitpunkte der Datei: Erstellung, Zugriff (access time, atime) und letzte Änderung (modification time, mtime);
- die Zeit der letzten Status-Änderung des Inodes (status, ctime);
- die Größe der Datei;
- den Linkzähler (siehe unten);
- einen oder mehrere Verweise auf die Blöcke, in denen die eigentlichen Daten gespeichert sind.

Reguläre Dateien

Reguläre Dateien (engl. regular files) sind sowohl Anwenderdaten als auch ausführbare Programme. Letztere sind durch das executable-Recht gekennzeichnet und werden beim Aufruf durch das System in einem eigenen Prozess gestartet. Als „ausführbar“ gelten nicht nur kompilierte Programme, sondern auch Skripte, bei denen der Shebang den zu verwendenden Interpreter angibt. Bei „dünnbesetzten Dateien“, sogenannten sparse files, unterscheidet sich die logische Größe vom durch die Datenblöcke tatsächlich belegten Festplattenplatz.

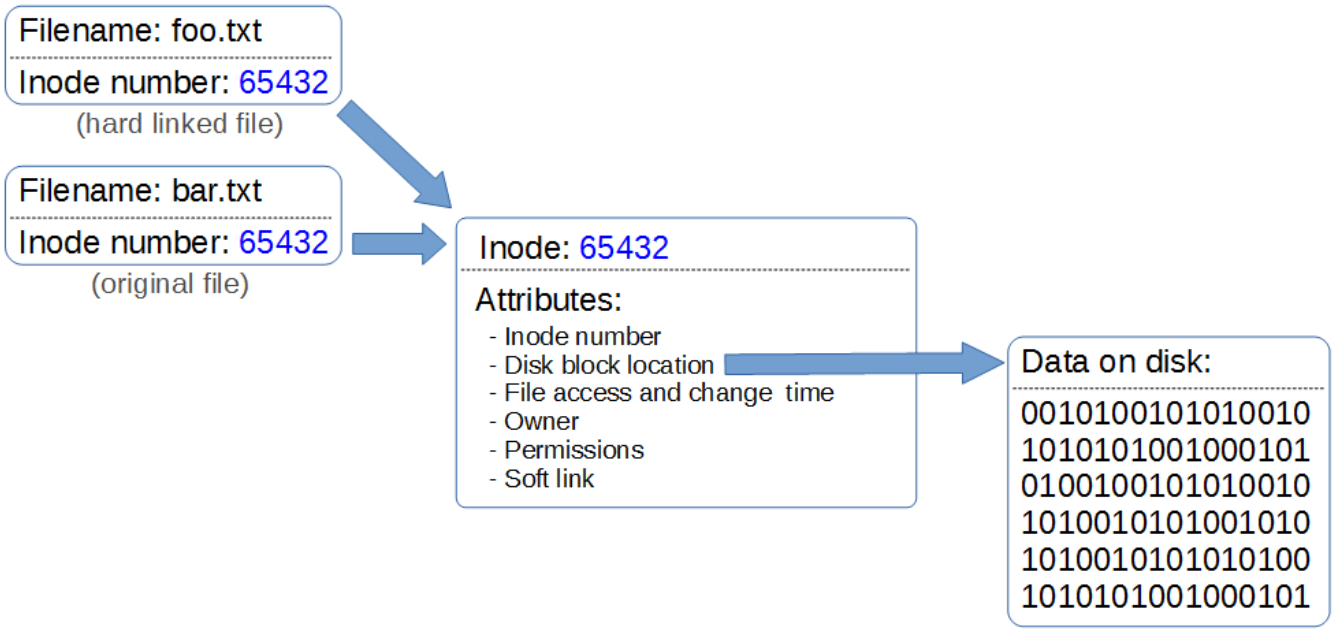
Verzeichnisse

Verzeichnisse sind Dateien, deren „Dateiinhalt“ aus einer tabellarischen Liste der darin enthaltenen Dateien besteht. Die Tabelle enthält dabei eine Spalte mit den Dateinamen und eine Spalte mit den zugehörigen Inodenummern. Bei manchen Dateisystemen umfasst die Tabelle noch weitere Informationen, so speichert ext4 darin auch den Dateityp aller enthaltenen Dateien ab, so dass dieser beim Auflisten eines Verzeichnisinhalts nicht aus den Inodes aller Dateien ausgelesen werden muss. Für jedes Verzeichnis existieren immer die Einträge . und .. als Verweise auf das aktuelle bzw. übergeordnete Verzeichnis.

Harte Links (hard links)

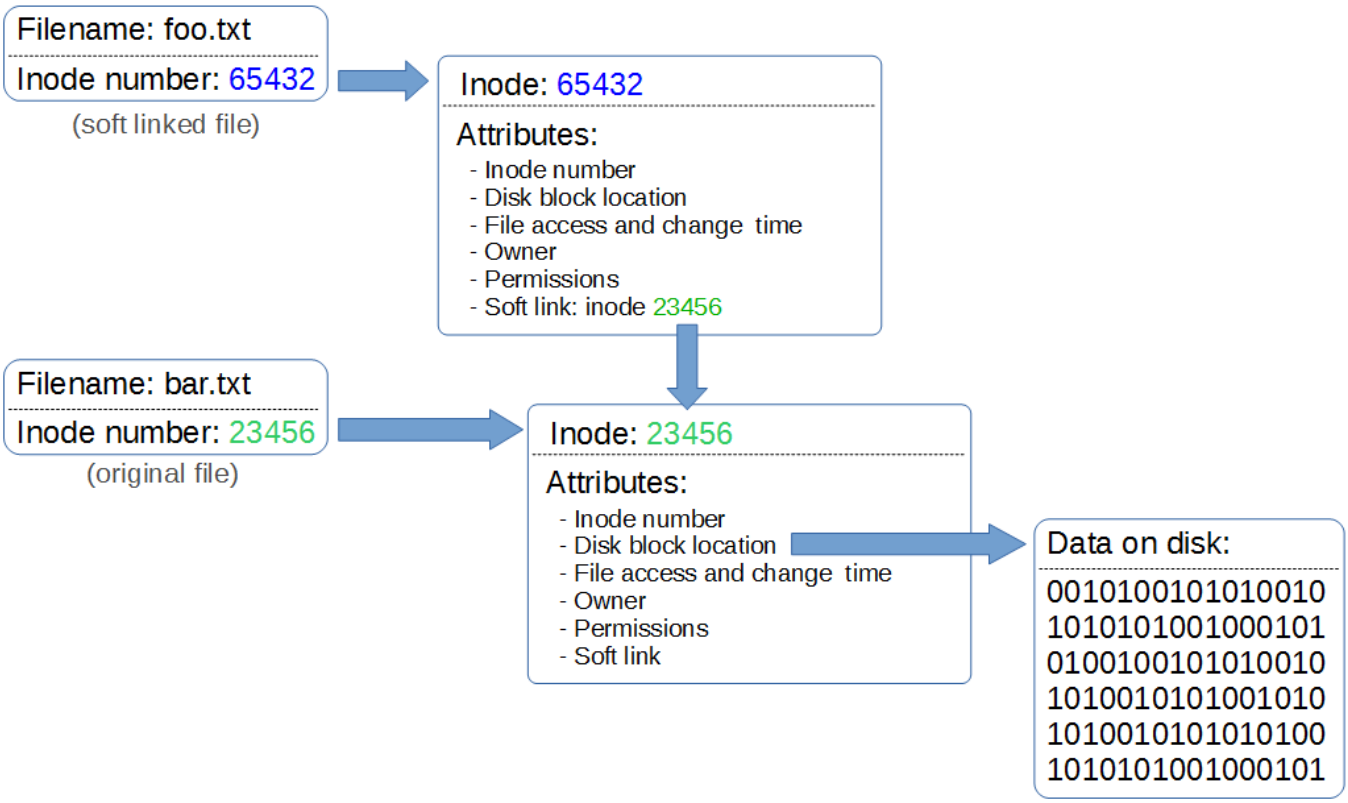
Bei Harten Links hingegen handelt es sich nicht um spezielle Dateien. Von einem Harten Link spricht

man, wenn auf einen Inode mehrfach von verschiedenen Ordnern oder verschiedenen Dateinamen verwiesen wird. Alle Verweise auf den Inode sind gleichwertig, es gibt also kein Original. Im Inode gibt der Linkzähler an, wie viele Dateiennamen auf diesen verweisen, er steht nach dem Anlegen einer Datei also bei 1 und wird erhöht, sobald weitere Hardlinks für diese Datei erstellt werden. Bei einem Verzeichnis beträgt er zwei mehr, als Unterordner darin enthalten sind, da neben dem Eintrag im Ordner darüber und dem Eintrag '.' im Ordner noch die Einträge '..' in allen Unterordnern darauf verweisen. Wird eine Datei gelöscht, so wird ihr Eintrag aus dem übergeordneten Verzeichnis entfernt und der Linkzähler um eins reduziert. Beträgt der Linkzähler dann 0, wird gegebenenfalls abgewartet, bis die Datei von keinem Programm mehr geöffnet ist, und erst anschließend der Speicherplatz freigegeben.



Symbolische Links (symbolic links, soft links, symlinks)

Bei symbolischen Links handelt es sich um spezielle Dateien, die anstelle von Daten einen Dateipfad enthalten, auf den der Link verweist. Je nach Dateisystem und Länge des Dateipfads wird der Link entweder direkt im Inode gespeichert oder in einem Datenblock, auf welchen der Inode verweist.



Praxis

Die Inodenummer einer Datei lässt sich mittels des Befehls ls -li Dateiname anzeigen

Shell Scripts sh (Bourne Shell)

Shell-Scripts (Kommandoprozeduren) sind unter Unix das Analogon zu Batch-Dateien (Stapeldateien) von MS-DOS, sie sind jedoch wesentlich leistungsfähiger. Ihre Syntax hängt allerdings von der verwendeten „Shell“ ab. In diesem Artikel werden Bourne Shell (sh) Scripts betrachtet. Sie gelten im allgemeinen als zuverlässiger als csh-Scripts.

Ein Shell-Script ist eine Textdatei, in der Kommandos gespeichert sind. Es stellt selbst ein Kommando dar und kann wie ein Systemkommando auch mit Parametern aufgerufen werden. Shell-Scripts dienen der Arbeitserleichterung und (nach ausreichenden Tests) der Erhöhung der Zuverlässigkeit, da sie gestatten, häufig gebrauchte Sequenzen von Kommandos zusammenzufassen.

Aufruf

Bourne Shell Scripts lassen sich generell wie folgt aufrufen:

```
sh myscript
```

Im allgemeinen ist es aber praktischer, die Datei als ausführbar anzumelden (execute permission), mittels

```
chmod +x myscript
```

Das Shell-Script läßt sich dann wie ein „normales“ (binäres) Kommando aufrufen:

```
myscript
```

Vorausgesetzt ist hierbei allerdings, daß das Betriebssystem das Script mit der richtigen Shell abarbeitet. Moderne Unix-Systeme prüfen zu diesem Zweck die erste Zeile. Für die sh sollte sie folgenden Inhalt haben:

```
#!/bin/sh
```

Obwohl das Doppelkreuz normalerweise einen Kommentar einleitet, der vom System nicht weiter beachtet wird, erkennt es hier, daß die „sh“ (mit absoluter Pfadangabe: /bin/sh) eingesetzt werden soll.

Ein Beispiel

```
#!/bin/sh
# Einfaches Beispiel
echo Hallo, Welt!
echo Datum, Uhrzeit und Arbeitsverzeichnis:
date
pwd
```

```
echo Uebergabe-Parameter: $*
```

Das vorstehende einfache Script enthält im wesentlichen normale Unix-Kommandos. Abgesehen von der ersten Zeile liegt die einzige Besonderheit im Platzhalter „$*“, der für alle Kommandozeilen-Parameter steht.

Testen eines Shell-Scripts

```
sh -n myscript
```

Syntax-Test (die Kommandos werden gelesen und geprüft, aber nicht ausgeführt)

```
sh -v myscript
```

Ausgabe der Shell-Kommandos in der gelesenen Form

```
sh -x myscript
```

Ausgabe der Shell-Kommandos nach Durchführung aller Ersetzungen, also in der Form, wie sie ausgeführt werden

Kommandozeilen-Parameter

```
$0
```

Name der Kommandoprozedur, die gerade ausgeführt wird

```
$#
```

Anzahl der Parameter

```
$1
```

erster Parameter

```
$2
```

zweiter Parameter

```
$3
```

dritter ... Parameter

```
$*
```

steht für alle Kommandozeilen-Parameter ($1 $2 $3 ...)

```
$@
```

wie $* ($1 $2 $3 ...)

```
$$
```

Prozeßnummer der Shell (nützlich, um eindeutige Namen für temporäre Dateien zu vergeben)

```
$-
```

steht für die aktuellen Shell-Optionen

```
$?
```

gibt den Return-Code des zuletzt ausgeführten Kommandos an (0 bei erfolgreicher Ausführung)

```
$!
```

Prozessnummer des zuletzt ausgeführten Hintergrund-Prozesses

Beispiel

```
#!/bin/sh
# Variablen
echo Uebergabeparameter: $*
echo user ist: $USER
echo shell ist: $SHELL
echo Parameter 1 ist: $1
echo Prozedurname ist: $0
echo Prozessnummer ist: $$
echo Anzahl der Parameter ist: $#
a=17.89        # ohne Luecken am = Zeichen
echo a ist $a
```

Prozesssteuerung

Bedingte Ausführung: if

```
if [ bedingung ]
  then kommandos1
  else kommandos2
fi
```

Anmerkungen: „fi“ ist ein rückwärts geschriebenes „if“, es bedeutet „end if“ (diese Schreibweise ist

eine besondere Eigenheit der Bourne Shell). Die „bedingung“ entspricht der Syntax von test, siehe auch weiter unten. Im if-Konstrukt kann der „else“-Zweig entfallen, andererseits ist eine Erweiterung durch einen oder mehrere „else if“-Zweige möglich, die hier „elif“ heißen:

```
if [ bedingung1 ]
    then kommandos1
  elif [ bedingung2 ]
    then kommandos2
  else kommandos3
fi
```

Die Formulierung

```
if [ bedingung ]
```

ist äquivalent zu

```
if test bedingung
```

Alternativ ist es möglich, den Erfolg eines Kommandos zu prüfen:

```
if kommando
```

(beispielsweise liefert das Kommando „true“ stets „wahr“, das Kommando „false“ hingegen „unwahr“)

Wichtige Vergleichsoperationen (test)

Hinweis: Es ist unbedingt notwendig, daß alle Operatoren von Leerzeichen umgeben sind, sonst werden sie von der Shell nicht erkannt! (Das gilt auch für die Klammern.)

Zeichenketten

```
"s1" = "s2"
```

wahr, wenn die Zeichenketten gleich sind

```
"s1" != "s2"
```

wahr, wenn die Zeichenketten ungleich sind

```
-z "s1"
```

wahr, wenn die Zeichenkette leer ist (Länge gleich Null)

```
-n "s1"
```

wahr, wenn die Zeichenkette nicht leer ist (Länge größer als Null)

(Ganze) Zahlen

```
n1 -eq n2
```

wahr, wenn die Zahlen gleich sind

```
n1 -ne n2
```

wahr, wenn die Zahlen ungleich sind

```
n1 -gt n2
```

wahr, wenn die Zahl n1 größer ist als n2

```
n1 -ge n2
```

wahr, wenn die Zahl n1 größer oder gleich n2 ist

```
n1 -lt n2
```

wahr, wenn die Zahl n1 kleiner ist als n2

```
n1 -le n2
```

wahr, wenn die Zahl n1 kleiner oder gleich n2 ist

Sonstiges

```
!
```

Negation

```
-a
```

logisches „und“

```
-o
```

logisches „oder“ (nichtexklusiv; -a hat eine höhere Priorität)

```
\( ... \)
```

Runde Klammern dienen zur Gruppierung. Man beachte, daß sie durch einen vorangestellten

Backslash, \, geschützt werden müssen.

```
-f filename
```

wahr, wenn die Datei existiert. (Weitere Optionen findet man in der man page zu test)

Beispiel:

```
#!/bin/sh
# Interaktive Eingabe, if-Abfrage
echo Hallo, user, alles in Ordnung?
echo Ihre Antwort, n/j:
read answer
echo Ihre Antwort war: $answer
# if [ "$answer" = "j" ]
if [ "$answer" != "n" ]
  then echo ja
  else echo nein
fi
```

Mehrfachentscheidung: case

```
case var in
  muster1) kommandos1 ;;
  muster2) kommandos2 ;;
  *) default-kommandos ;;
esac
```

Anmerkungen: „esac“ ist ein rückwärts geschriebenes „case“, es bedeutet „end case“. Die einzelnen Fälle werden durch die Angabe eines Musters festgelegt, „muster)“, und durch ein doppeltes Semikolon abgeschlossen. (Ein einfaches Semikolon dient als Trennzeichen für Kommandos, die auf derselben Zeile stehen.) Das Muster „*)“ wirkt als „default“, es deckt alle verbleibenden Fälle ab; die Verwendung des default-Zweiges ist optional.

Beispiel:

```
#!/bin/sh
# Interaktive Eingabe, Mehrfachentscheidung (case)
echo Alles in Ordnung?
echo Ihre Antwort:
read answer
echo Ihre Antwort war: $answer
case $answer in
  j*|J*|y*|Y*) echo jawohl ;;
  n*|N*) echo nein, ueberhaupt nicht! ;;
```

```
  *) echo das war wohl nichts ;;
esac
```

Schleife: for

```
for i in par1 par2 par3 ...
  do kommandos
done
```

Anmerkungen: Die for-Schleife in der Bourne Shell unterscheidet sich von der for-Schleife in üblichen Programmiersprachen dadurch, daß nicht automatisch eine Laufzahl erzeugt wird. Der Schleifenvariablen werden sukzessive die Parameter zugewiesen, die hinter „in“ stehen. (Die Angabe „for i in $*“ kann durch „for i“ abgekürzt werden.)

Beispiel:

```
#!/bin/sh
# Schleifen: for
echo Uebergabeparameter: $*
# for i
for i in $*
  do echo Hier steht: $i
done
```

Schleife: while und until

```
while [ bedingung ]
  do kommandos
done
until [ bedingung ]
  do kommandos
done
```

Anmerkung: Bei „while“ erfolgt die Prüfung der Bedingung vor der Abarbeitung der Schleife, bei „until“ erst danach. (Anstelle von „[bedingung]“ oder „test bedingung“ kann allgemein ein Kommando stehen, dessen Return-Code geprüft wird; vgl. die Ausführungen zu „if“.)

Beispiel:

```
#!/bin/sh
# Schleifen: while
# mit Erzeugung einer Laufzahl
i=1
while [ $i -le 5 ]
do
```

```
  echo $i
  i=`expr $i + 1`
done
```