

Środowisko graficzne systemu LINUX – zad 1

Zapoznaj się z właściwościami środowiska graficznego systemu Linux. Przygotuj dokument tekstowy, zawierający sprawozdanie z wykonanych zadań: zrzuty ekranowe z komentarzem oraz odpowiedzi na pytania. Wszystkie zadania wykonaj korzystając wyłącznie ze środowiska graficznego.

1. Załóż konta: nowe1, nowe2 , Konto_e12
2. Ustaw hasła dla tych kont
3. Sprawdź czy utworzone konta działają (logowanie) i czy mają utworzone katalogi domowe
4. Usuń konto nowy2
5. Zaloguj się jako **zsl**
6. Zmień tapetę na inną
7. Zmień język systemu na angielski
8. Ustaw blokadę ekranu na 2 minuty
9. Przywróć język polski
10. Zmień hasło konta Konto_e12
11. Ustaw poziom dźwięku na 100% i wypróbuj działanie
12. Zmień ustawienie aktywnego klawisza myszy na prawy klawisz
13. Przywróć ustawienie myszy na lewy klawisz.
14. Ustaw ręcznie zegar systemu
15. Ustaw nowy skrót klawiszowy na minimalizację okna SHIFT+ALT+1
16. Korzystając z pakietu Libre Office utwórz dokumenty:
 - Tekstowy zawierający napis „LubięLinuxa”
 - Arkusz kalkulacyjny zawierający listę plików katalogu domowego zsl wraz z właściwościami (uprawnienia, właściciel, itp -efekt działania komendy ls -l)
 - Prezentację multimedialną na temat możliwych ustawień systemu Linux za pomocą narzędzia „Ustawienia systemu”- minimum 5 slajdów (wykorzystaj efekty)
17. Zapoznaj się z akcesoriami systemu Linux
18. Listę akcesoriów zapisz w pliku tekstowym **akcesoria1.txt**
19. Zaloguj się jako Root
20. Za pomocą programu **midnight commander** :
 - a. skopiuj plik akcesoria1.txt do katalogu Dokumenty konta Konto_e12
 - b. usuń plik **akcesoria1.txt** z katalogu domowego konta **zsl**
 - c. wyedytuj plik **akcesoria1.txt** i usuń nazwy wszystkich aplikacji za wyjątkiem trzech wybranych przez ciebie
21. Sprawdź, jak działa kalkulator i wypisz różnice pomiędzy kalkulatorami w systemach Linux i Windows.
22. Jakie gry oferuje system Ubuntu?
23. Jakie narzędzia dla programistów oferuje system Ubuntu?
24. Zainstaluj pakiet **nmon** i sprawdź jego możliwości.