



Organisme de formation référencé Datadock

Linux - Les fondamentaux

Objectifs de la formation :

Apprendre les fondamentaux de LINUX.

Pré-requis :

Aucune connaissance particulière.

Moyens et méthodes pédagogiques :

Les prestations de formation sont assurées par des formateurs professionnels qui utilisent des moyens pédagogiques adaptés.

En amont de la formation :

Si besoin, nous auditions les stagiaires afin de constituer des groupes homogènes

Dans le cadre de session intra entreprise, les formateurs adaptent les programmes et animent des formations spécifiques sur site afin de répondre à vos besoins spécifiques.

Pour un bon suivi du stage, le stagiaire dispose d'un ou plusieurs supports de cours.

Après le stage :

Le stagiaire dispose d'une évaluation globale du stage.

Les formateurs partagent leurs expériences dans un but d'amélioration continue.

Modalités d'évaluation :

Evaluation à chaud par le biais de travaux pratiques.

Moyens techniques :

Salle(s) de cours équipée(s) des moyens audiovisuels avec le matériel adapté à la formation (si besoin, ordinateur par stagiaire).

Public :

Tout public.

Durée :

2 jours

Référence :

RES-LIN-0117

Type de formation :

Formation qualifiante

Programme de la formation

1. Présentation

Aborder l'histoire d'Unix et de Linux
Découvrir les principes de l'Open Source
Découvrir l'environnement GNU/Linux
Choisir une distribution

2. Système de fichiers

Partitionner un disque
Choisir un système de fichiers (ext2, ext3, ReiserFS)
Découvrir l'arborescence, le FHS (File Hierarchy Standard)
Connaître les types de fichiers
Voir les commandes de manipulation de fichier
Rechercher un fichier

3. Gestion des utilisateurs et des droits

Gérer des utilisateurs et des groupes
Modifier des droits
Modifier des propriétaires

4. Gestion des processus

Gérer les processus
Voir les commandes ps, pstree, top, kill

5. Les éditeurs de texte

Editer un texte : les commandes de base de VI Nano 6. Paquets
Gérer les paquets
Ajouter des dépôts

6. Shell Initiation

Découvrir les shells
Utiliser des variables d'environnement
Utiliser les pipes et la redirection
Utiliser les filtres
Voir les systèmes de contrôles : boucles, conditions