

LINUX COMPLETO

60 Horas

Objetivos:

- Desenvolverse en el uso y administración de un ordenador a través de un sistema operativo Linux, también presenta los entornos KDE y GNOME.

Contenidos:

PARTE 1. LINUX BÁSICO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

1. Origen de UNIX y sus diferentes versiones.
2. Software Libre y la licencia GPL
3. ¿Qué es Linux y GNU/Linux?
4. Distribuciones de Linux
5. Paquetes de programas en Linux
6. Ventajas y desventajas de Linux
7. Software de Linux

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTÉRPRETE DE COMANDOS O CONSOLA

1. Definición y origen del intérprete de comandos.
2. Trabajar con directorios
3. Comandos para visualizar de ficheros en Linux.

4. Comandos tratamiento de ficheros.
5. Comando útiles
6. Unidades de disco

UNIDAD DIDÁCTICA 3. X-WINDOW, GNOME Y KDE

1. Concepto de X-Window.
2. La interfaz de X-Window
3. Versiones de X-Window
4. Interfaz gráfica de usuario de GNOME.
5. Entorno de escritorio KDE 4.

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EDITORES DE TEXTO PARA LINUX

1. Definición de editor de texto
2. VI.
3. Emacs
4. JOE
5. Otros editores de texto.

UNIDAD DIDÁCTICA 5. APLICACIONES WEB

1. Navegador Web. Definición
2. Origen de los navegadores para Linux.
3. Firefox
4. Google Chrome
5. FTP

6. Acceso SSH

7. Correo electrónico

UNIDAD DIDÁCTICA 6. AYUDA Y DOCUMENTACIÓN

1. Introducción

2. Donde encontrar ayuda

3. Recursos en Internet de la distribución

4. Recursos de ayuda

5. Bugs

UNIDAD DIDÁCTICA 7. INSTALACIÓN

1. Introducción a la instalación.

2. Iniciando la instalación y primeras configuraciones

3. Particiones

4. Instalación del kernel y los módulos

5. Sistema de arranque (GRUB)

6. Instalación del sistema base

7. Configuración de red

8. Configuración de la impresora

UNIDAD DIDÁCTICA 8. PROCESOS, GRUPOS Y USUARIOS

1. Gestionar los procesos.

2. Grupos y usuarios.

PARTE 2. LINUX AVANZADO

1. linux avanzado

UNIDAD DIDÁCTICA 1. EL SISTEMA GNU/LINUX

1. Los fragmentos del sistema operativo
2. El núcleo y sus piezas
3. Servicios más usados en un sistema UNIX

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESTRUCTURA DE DIRECTORIOS

1. Introducción
2. El sistema de archivos raíz "/"
3. La carpeta o directorio /etc
4. La carpeta /dev
5. El directorio /usr
6. La carpeta /var
7. El Directorio /proc

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MEDIOS DE ALMACENAMIENTO Y ARCHIVOS DE DISPOSITIVOS

1. Medios de almacenamiento
2. Tareas básicas en la administración de discos
3. Tipos de dispositivos
4. Discos Rígidos
5. CD-ROM
6. Memoria USB

7. Cintas
8. Dar formato
9. Introducción a los Archivos de dispositivos
10. MAKEDEV
11. El comando mknod
12. Listado de dispositivos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PARTICIONES Y SISTEMAS DE ARCHIVOS

1. Particiones
2. Sistemas de archivos
3. Discos sin sistemas de archivo
4. El espacio en disco

UNIDAD DIDÁCTICA 5. INICIO, APAGADO Y LIBERACIÓN DE MEMORIA

1. Introducción al inicio y finalización del sistema
2. El proceso de inicio en detalle
3. Shutdown
4. Reinicio (Rebooting)
5. Modo usuario individual (single user mode)
6. init
7. El archivo inittab, iniciando Getty
8. La ejecución y sus niveles
9. Parámetros especiales en inittab

10. Iniciando el sistema en modo de usuario individual
11. Acceso mediante terminales
12. Acceso mediante la red
13. El proceso de Logon
14. Controlando los accesos
15. Consola o Intérprete de comandos
16. La memoria virtual
17. Memoria SWAP
18. La Cache

UNIDAD DIDÁCTICA 6. COPIAS DE SEGURIDAD

1. Definición de copia de seguridad o backup
2. ¿Por qué una copia de seguridad?
3. Medios de almacenamiento para realizar backup
4. Seleccionando la herramienta de backup
5. Copias de seguridad simples
6. Backup de múltiples niveles
7. ¿Qué es importante respaldar?
8. Compresión
9. Configuración y zonas horarias
10. La importancia de los relojes
11. Selección de zona horario y su visualización

12. Imprecisión del reloj

13. NTP - Protocolo de reloj en red

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ADMINISTRACIÓN AVANZADA DE USUARIOS

1. ¿Qué es una cuenta de usuario?
2. Creación de una cuenta de usuario
3. Modificar usuarios
4. Borrado de usuarios
5. Desactivación y activación de usuario

UNIDAD DIDÁCTICA 8. PROGRAMACIÓN EN BASH

1. Introducción
2. Ficheros de comandos
3. Variables de entorno
4. Metacaracteres
5. Ficheros de comandos interactivos
6. Control de flujo

Funciones