

The Rookie's Guide to UnixWare™

A Major League Operating System

使用入门

Susan Adams Colleene Isaacs Marcus Kaufman

"...Its tight integration with NetWare makes it an ideal platform for right-sizing business applications across computer networks. The "Rookie's Guide" provides an accelerated and complete orientation to this easy-to-use, yet powerful, operating system."

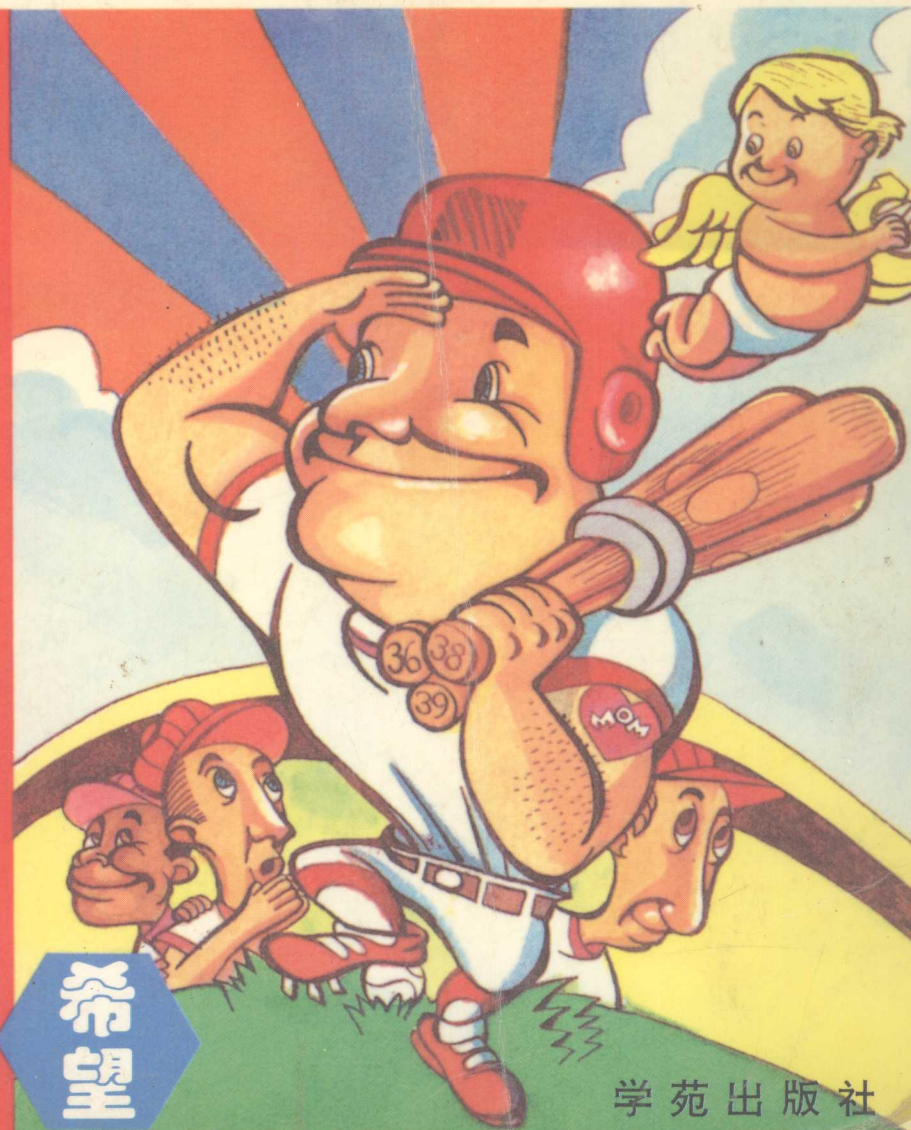
Ray Noorda

President & CEO
Novell, Inc.

Touches all the Bases of UnixWare—
Including Launching Applications, Customizing Your Desktop Workspace, Working with UnixWare & NetWare, and Ensuring System Reliability

**NOVELL
PRESS**

The Inside Story



希望

学苑出版社

网络与通信系列丛书(二)

Susan Adams
Colleene Isaacs 著
Marcus Kaufman
穆挂荣 木 杉 译
王小东 东 岳 审校

学 苑 出 版 社

(京)新登字 151 号

内 容 提 要

本书是以棒球语言来表达 UnixWare 操作系统的针对最终用户的指导用书。使用模拟方法是学习新概念和新技巧的好办法。本书用模拟方法来解释 UnixWare 的每一个概念,从而使得 UnixWare 用户从普通的、枯燥的大多数计算机手册中解脱出来。

欲购本书的读者可直接与北京 8721 信箱书刊部联系。邮政编码:100080,电话:2562329。

版 权 声 明

The Rookie's Guide to UnixWare

Copyright© 1993 Novell, Inc.

Chinese translation copyright© 1994 by Beijing Hope Computer Company & Xue Yuan Press

Published by arrangement with Prima Publishing

Copyright licensed by

Arts & Licensing International, Inc. /Bardon—Chinese Media Agency (International)

本书英文版由 Novell 出版社出版,版权归 Novell 出版社所有。本书中文版通过博达著作权代理有限公司安排,由 Novell 出版社授权出版,未经出版者书面许可,本书的任何部分不得以任何形式或任何手段复制或传播。

网络与通信系列丛书(二)

UnixWare 使用入门

著 者: Susan Adams Colleene Isaacs Marcus Kaufman

译 者: 穆挂荣 木 杉

审 校: 王小东 东 岳

责任编辑: 甄国宪

出版发行: 学苑出版社 邮政编码: 100036

社 址: 北京市海淀区万寿路西街 11 号

印 刷: 北京四季青印刷厂印刷

开 本: 787×1092 1/16

印 张: 6.875 字数: 154 千字

印 数: 1~5000 册

版 次: 1994 年 9 月第 1 版第 1 次

ISBN 7-5077-0973-6/TP·32

本册定价: 13.00 元

学苑版图书印、装错误可随时退换

目 录

简介.....	1
本书结构.....	1
第一章 欢迎加入高级棒球联队—— UnixWare 简介	3
1.1 一种高级操作系统	3
1.2 一种团体运动	4
1.3 学习术语	4
1.4 热身运动	7
1.5 自测 (You Make the Call)	8
1.6 记分卡 (Scorecard)	8
1.7 On Deck	8
第二章 开赛之日——开始进入 UnixWare	9
2.1 注册	9
2.2 使用图形用户界面.....	10
2.3 使用 Help	13
2.4 修改口令.....	16
2.5 退出系统.....	17
2.6 自测 (You Make the Call)	17
2.7 记分卡 (Scorecard)	18
2.8 On Deck	19
第三章 更进一步——启动应用程序	21
3.1 启动一个本地的应用程序.....	21
3.2 启动其他 UnixWare 系统上的一个应用程序	23
3.3 启动一个 NetWare 上的应用程序	24
3.4 自测 (You Make the Call)	26
3.5 记分卡 (Scorecard)	27
3.6 On Deck	27
第四章 开始进攻——组织信息	29
4.1 使用文件和文件夹.....	29
4.2 使用 NetWare 文件或文件夹	36
4.3 使用 Wastebasket	36
4.4 自测 (You Make the Call)	38
4.5 记分卡 (Scorecard)	39
4.6 On Deck	39
第五章 地勤人员——使 Desktop 独具特色	41
5.1 调色板 (Color Palette)	41
5.2 修改背景.....	42

5.3	选择 OPEN LOOK 或 Motif	43
5.4	修改图标选择	44
5.5	向 Desktop 上增加一个打印机	45
5.6	自测 (You Make the Call)	46
5.7	记分卡 (Scorecard)	47
5.8	On Deck	47
第六章	球场上的会议——用电子邮件交流	49
6.1	检查邮箱	49
6.2	建立信息	50
6.3	读取邮件	51
6.4	使用别名和地址列	53
6.5	自测 (You Make the Call)	54
6.6	记分卡 (Scorecard)	55
6.7	On Deck	55
第七章	第七局轻松一下——轻松愉快使用 UnixWare	57
7.1	使用时钟	57
7.2	使用计算器	59
7.3	玩游戏	60
7.4	自测 (You Make the Call)	60
7.5	记分卡 (Scorecard)	61
7.6	On Deck	61
第八章	运动员经理——UnixWare 系统所有者	63
8.1	任务和责任	63
8.2	UnixWare 安装概述	64
8.3	安装过程的错误信息	66
8.4	自测 (You Make the Call)	66
8.5	记分卡 (Scorecard)	67
8.6	On Deck	67
第九章	关键次序——为用户准备 UnixWare	69
9.1	安装用户应用程序	69
9.2	配置打印机	72
9.3	建立用户帐号	77
9.4	配置邮件处理系统 (MHS)	81
9.5	系统关机 (Shutdown)	81
9.6	自测 (You Make the Call)	82
9.7	记分卡 (Scorecard)	83
9.8	On Deck	83
第十章	加时赛——扩展功能	85
10.1	使用 DOS 应用程序	85

10.2	使用 Windows 应用程序	86
10.3	共享应用程序	86
10.4	自测 (You Make the Call)	86
10.5	记分卡 (Scorecard)	87
10.6	On Deck	87
第十一章	全明星比赛——使用 UnixWare 和 NetWare	89
11.1	使用带 NetWare 的 UnixWare	89
11.2	配置 TCP/IP & NFS	90
11.3	自测 (You Make the Call)	91
11.4	记分卡 (Scorecard)	92
11.5	On Deck	92
第十二章	有价值球员奖——确保系统的可靠性	93
12.1	完成备份	93
12.2	监视系统操作	95
12.3	获取技术信息	97
12.4	自测 (You Make the Call)	98
12.5	记分卡 (Scorecard)	99
12.6	最后得分	99
	RULE BOOK: 统计	101

简介

介绍美国体育棒球的书籍有数百种，而计算机方面的书籍则数以千计。但这却是第一本以棒球语言来表达 UnixWare 操作系统的针对最终用户的指导用书。

我们为什么这样做？因为这样做很简单。使用模拟方法已被证明是学习新概念和技巧的好办法。我们用模拟方式来解释一个样观念，那么用棒球来解释如何使用高级的操作系统，比如 UnixWare 则变得很自然。此外，棒球只是单纯的娱乐，我们的设计员们觉得应该将 UnixWare 用户从普通的、枯燥的大多数计算机手册中解脱出来。

现在开始走上本垒（你的计算机），注意全场（你的监视器屏幕），并准备好用 UnixWare——一个真正的高级联合操作系统来打球。

本书结构

《UnixWare 使用入门》包括下列章节：

“第一章——欢迎加入高级棒球联队：UnixWare 简介”简单介绍了 UnixWare 操作系统的性能。同时也介绍了如何使用本书，以及专业术语。

“第二章——开赛之日：开始进入 UnixWare”介绍登录进入 UnixWare 的基本功能，使用图形用户界面（GUI），获取帮助和退出。

“第三章——更进一步：启动应用程序”介绍如何使用应用而不考虑它的存贮位置。

“第四章——开始进攻：组织信息”帮助用户考察 UnixWare 桌面并展示如何组织和存贮信息。

“第五章——地勤人员：使桌面系统独具特色”帮助用户改变和组织 UnixWare 的工作空间。

“第六章——球场上的会议：用户电子邮件交流”教用户如何发送和接收电子邮件。

“第七章——第七局轻松一下：轻松地愉快地使用 UnixWare”介绍了 UnixWare 提供的时钟、计算机和游戏。

“第八章——运动员经理：UnixWare 系统的拥有者”介绍了该特殊用户的角色和职责。同时也介绍了安装过程。

“第九章——关键次序：为用户准备 UnixWare”将帮助你建立用户帐号、添加打印机、配置电子邮件和关闭系统。

“第十章——加时赛：扩展功能”将教用户如何运行 DOS 和 Windows 应用程序、安排任务的运行和与其他用户共享你的应用程序。

“第十一章——全名星比赛：使用 UnixWare 和 NetWare”回顾 UnixWare 和 NetWare 如何共享资源，并介绍了 TCP/IP & NFS。

“第十二章——最有价值球员奖：保证系统的可靠性”提供了维护系统的完整性和可靠性以及系统信息的指导。

“Rule Book”给出了每章末尾的问题答案。

第一章 欢迎加入高级棒球联队

—— UnixWare 简介

棒球是一种在世界上许多国家开展的团队体育运动。这项运动是由棒球运动员、教练和发掘他们才能的经理组成的。他们可以升级为更有挑战性的联队。从高中、大学中的小球队，到半职业性，职业性的联队。其中每晋升一步，都需求有更高的技术。那些具有献身精神和天才的球员能够进入低级联队；只有那些最优秀的球员才能进入高级联队。

做为一个计算机用户，你可能已使用过 DOS 或其他一些较低级的操作系统。对于那些在独立 PC 机上运行的个人应用程序来说，8 位和 16 位的计算平台已足够了，但对于更多的商业和企业所需的环境来说，其内存和性能通常就太有限了。在棒球队中，只有最好的球员才能进入高级联队；同样，在计算机方面，只有象 UnixWare 这样的操作系统才有能力达到今天的更高级的计算环境和要求。因此，很高兴您开始了解 UnixWare；或象棒球队中所说的，欢迎加入高级联队。

本章将为您介绍 UnixWare 的使其从当今的主导操作系统中脱颖而出的独特性能。下面是各节的标题和内容：

No.	标题
1.1	一种高级操作系统
1.2	一种团队运行
1.3	学习术语
1.4	热身运动

1.1 一种高级操作系统

你正在升级到 UnixWare，一种强有力的 32 位操作系统，它是特别为 NetWare 计算环境而设计的。与很多其他的桌面操作系统不一样，UnixWare 承接了 Intel 386, 486 和 Pentium 计算机的全部功能，对真正的多任务和多用户环境提供了支持。UnixWare 中加入了最新的 UNIX 系统技术，提供了一种基于工业标准 X Windows 窗口系统的高级图形用户界面 (GUI)。而且 UnixWare 通过它的完整的 NetWare 客户性能提供对多机平台的透明访问。

UnixWare 由以下三部分组成：

1. 操作系统的设施，用于管理用户的局部计算机及它的资源：内存，处理单元，磁带，磁盘，以及 CD-ROM 驱动器，打印机，键盘，鼠标器和监视器。
2. 网络设施，使 UnixWare 产生 “NetWare-ready” 信息，并提供对 NetWare 和 TCP/IP

网络的访问。

3. UnixWare 下的 Windows 和 DOS 设施, 使用能够在 UnixWare 的控制下使用户熟悉的 Windows 和 DOS 应用程序。

除了标准的和可选的属性外, UnixWare 还为广泛的配置和环境提供了综合的支持, 尤其适合于 NetWare 网络计算环境。

1.2 一种团体运动

目前, 大多数的桌面操作系统都是为单个用户设计的, 因此, 对多用户和网络环境提供了很少的支持。不过, 随着局域网 (LANS) 和广域网 (WANS) 使用的增加, 操作系统必须简化用户访问和使用系统资源的方法, 无论它们的资源存放在哪儿。

Novell NetWare 是当今的主要网络操作系统, 可以让用户在各种计算机上进行通讯和共享资源。

因为 UnixWare 是一种高性能的 NetWare 客户, 所以你可以共享昂贵的硬件资源, 象高容量的磁盘和激光打印机; 可以与其它用户通讯; 而且可以访问存放在 NetWare 网络上任何地方的分布式文件和应用程序。

1.3 学习术语

就象棒球有它自己的语言一样, 操作系统也有它们的术语。下面是一些公共使用的词汇的定义, 分为下面几类:

- 1) 文件和文件夹
- 2) 鼠标操作
- 3) UnixWare 和 NetWare 访问
- 4) 用户界面元素

1.3.1 文件和文件夹

词汇	活动
absolute pathname	一个文件的完整路径名, 从顶目录或“根”目录 (/) 开始
directory	文件夹 (folder) 的同义词
file	相关信息的集合, 比如一个注释, 一个电子表格或一个列表
filename	给文件设定的一个标识, 最多可由 256 个字符组成, 包括字母、数字及特殊字符。与 DOS 不同, UnixWare 将大写字母与小写字母看做不同。
file system	数据存贮设备上的物理区域, UnixWare 用来组织文件和文件夹

(续表)

词汇	活动
folder	放置相关文件及其它文件夹的容器
pathname	一个文件在 UnixWare 文件系统中的标识及位置，由包含它的文件夹名和文件名组成。
relative pathname	与你正在工作的当前目录相关的某一文件和路径名。

1.3.2 鼠标操作

词汇	活动
click	按下并快速放开鼠标左键。在一个对象上单击 (click) 来选择它。
click Adjust	按住 <Ctrl> 键并单击鼠标左键。通过 Click Adjust 来选择多个对象，比如文件。
click and hold	按下并按住鼠标左键。通过 Click and hold 可以延长选择一个或多个对象。
click Menu	若是带三个按钮的鼠标，就单击鼠标右键。若是带两个按钮的鼠标，则按 <Shift> 和 <Ctrl>，再单击鼠标左键，通过 Click Menu 可以显示一个图标菜单。
double-click	双击鼠标左键。通过 double-click 可以选择和打开一个对象
drag-and-drop	单击鼠标左键，并按下，同时将鼠标器的光标移到一个新位置。当在新位置上放开鼠标键时，就会将所选择的对象移到该位置。例如，可以通过 drag-and-drop 将一个对象放到“纸篓”中。
highlight	Click 或 Click-and-hold 操作的结果；所选择的对象被用一种不同于其它对象的颜色显示，表示它们已准备好被移动，拷贝或删除。
keyboard alternative, keyboard shortcut, innemonic	它们是选择和打开对象时使用鼠标的其它选择方案。

1.3.3 UnixWare 和 NetWare 访问

词汇	活动
account	注册 ID 和口令的有效组合。 UnixWare 为个别用户和多个用户提供 account。
authenticate	确认注册口令和 ID。
login (名词或形容词) log in (动词)	限制 UnixWare 和 NetWare 对特权用户访问和一个保持程序。该程序首先要求输入用户名和口令, 然后再检查一下, 看是否存在与刚输入的信息匹配的帐号。
login ID	UnixWare 系统上为每个用户提供的唯一标识, 通常是用户的名字或其缩写。
logout (名词或形容词) log out (动词)	使用户在 UnixWare 上结束工作的一个程序, 但这种结束是保持计算机为打开状态, 随时准备再次使用。
password	与一个特别的注册 ID 相关的唯一字符串, 由字母、数字和特殊字符组成。口令必须包括至少 2 个字母, 和一个数字或特殊字符。
session	从登录到退出系统的时间段。
shutdown	终止所有计算机活动的一个程序。

1.3.4 用户界面元素

词汇	活动
Desktop	UnixWare 主窗口; 即你进行工作的区域。
icon	一个对象 (比如文件夹, 文件, 纸篓, 或打印机) 的图象表示。图标 (icon) 可以打开 (激活) 或关闭。
menu	选择项列表, 可从中进行选择。
menu bar	窗口顶部的一个条, 列出了可用菜单的名字。
menu item	菜单上的一个可选项。
option	用于选择一个活动的按钮。

(续表)

词汇	活动
window	包含图标，文本，以及/或者菜单条的一个矩形图形区域。窗口可以被打开，关闭，移动和重置大小。
window menu	允许你打开，关闭，重置大小，或移动窗口的一个菜单。
work space	使用 UnixWare 进出现在计算机屏幕上的区域，包括 UnixWare 桌面、其他打开的窗口以及关闭而成为了一个图标的窗口。

1.4 热身运动

本书介绍了使用和管理 UnixWare 操作系统的基本知识。其中的联机练习都是专为您设计的，可在 UnixWare 系统上运行。

1.4.1 谁来使用本书

这本辅导教材的两个听众是 UnixWare 用户和 UnixWare 系统所有者。

1.4.1.1 UnixWare 用户

本书的前七章是专为 UnixWare 的生手而写的，介绍一些基本知识。为了学好这些章中的各节内容，您需要有一台安装了 UnixWare 操作系统的计算机，并能访问 NetWare LAN。另外，每个用户都要有一个注册名字和口令。

如果您曾经用过图形用户界面 (GUIs)，象 Apple Macintosh 计算机所提供的，以及 UNIX SVR 4.2, Microsoft Windows 等，那么就可以很快掌握 UnixWare 的用户界面，然后进一步去了解操作系统所提供的特殊属性和函数。

如果没用过的话，那么本书也提供了一个简单的方法来完成每一项任务。比如，无论在哪儿，本书都尽量使用鼠标操作，而不用键盘操作。不过，UnixWare User Handbook 和联机帮助信息中都描述了键盘的操作方法，以及怎样设置键盘选择。

1.4.1.2 UnixWare 系统所有者

第 8 章到第 12 章是为 UnixWare 系统所有者，以及负责保证系统和资源的连续可用性的用户所写的。如果您曾经做过另一个 UNIX 操作系统的用户，或做过联网的个人计算机的系统管理员，那么就可以称为 UnixWare 系统所有者。

如果您负责在额外的计算机上安装 UnixWare，那么除了本书外，还需要 UnixWare Installation Handbook (UnixWare 的每份拷贝都有提供)。

1.4.2 怎样使用

在每章的开头，Lincup 上都列出了课程，并描述将要学到的内容。每节课都有指定的任

务, 这些任务都由一个概要讨论开始, 并提供了一步步的指导。各章的结尾是一个自测单元, 称为 “You Make the Call” 你可以在计分卡上 (Scorecard) 记下答案, 并与 “Rule Book” 中所提供的答案进行比较。而 On Deck 中则描述了下章的内容。

1.5 自测 (You Make the Call)

1. UnixWare 特别适合 NetWare 环境的两个特性是什么?
 - a.
 - b.
2. 列出一个联网环境的优点。
 - a.
 - b.
 - c.
3. 将词汇和它们的定义进行配对:

__ drag-and-drop	a. the UnixWare 主窗口
__ desktop	b. 文件和文件夹的容器
__ session	c. 对象的图形表示
__ icon	d. 单击鼠标左键并按住, 然后将鼠标光标移到一个新位置。
__ folder	e. 从用户注册到退出的时间段
4. 唯一的两个其名字中不包括城市名的美国联合棒球队是哪两个?
 - a.
 - b.

1.6 记分卡 (Scorecard)

每个问题的每个部分 (象第一题中的 a. 部分和 b. 部分) 都算做一个答案。每做一个答案就有一次击球, 错误答案则没有机会, 而击两次才能得一分, 所以将击球次数除以 2 (取整), 然后将得的分数输入 “Final Score (最后得分)” 中。

1.7 On Deck

下章中将介绍如何执行:

- 登录到 UnixWare
- 使用 UnixWare 图形用户界面
- 使用联机帮助信息
- 修改口令
- 退出 UnixWare。

第二章 开赛之日

——开始进入 UnixWare

开赛之日是经过漫长等待后的新棒球赛季的开始，而且是全球棒球文化的年度大事。当球迷，运动员，以及物色球员的人们预测新赛季的情况时，是十分令人激动和有趣的。在那一天，必须做好每一项准备：棒球场必须修整好；运动员必须进行热身，而且热狗也必须准备好！

“开赛之日”只是你要做的第一步，还有许多事等待去做：注册和退出，在桌面上移动，使用联机帮助信息，以及修改口令。

本章中，我们开始 UnixWare 的联机工作，所以一定要有注册 ID 和初始口令。下面是各节的标题：

No.	次序
2.1	注册
2.2	使用图形用户界面
2.3	使用帮助信息
2.4	修改口令
2.5	退出

2.1 注册

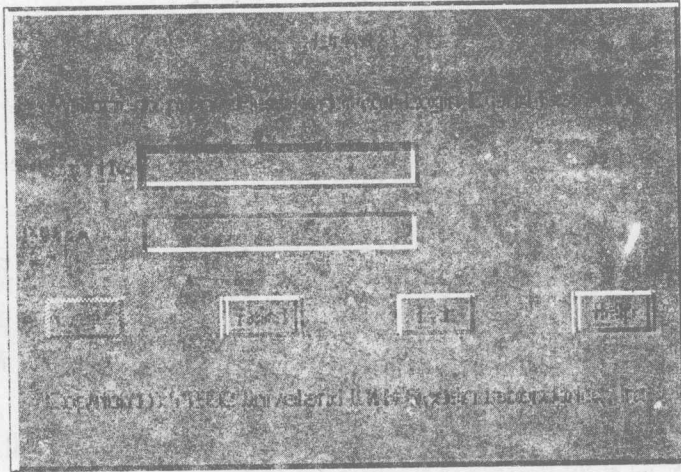
因为 UnixWare 支持多个并发用户，因此它提供了保护功能来确保系统的完整性。这些功能之一是要求用户在每次联机 session 开始时都要注册进入。

注册时，要输入注册 ID 和相应的口令 (password)。如果匹配错误，就不能使用 UnixWare。如果你还没有注册 ID 和口令，就向 UnixWare 系统管理员申请。

2.1.1 进行注册

1. 打开计算机的电源开关。启动完成后，就会打开 UnixWare 注册窗口。
2. 键入注册 ID，并按<Enter>键。
3. 键入口令，并按<Enter>键。

如果你的注册 ID 和口令与 UnixWare 中的不匹配，系统就会提示重新输入。

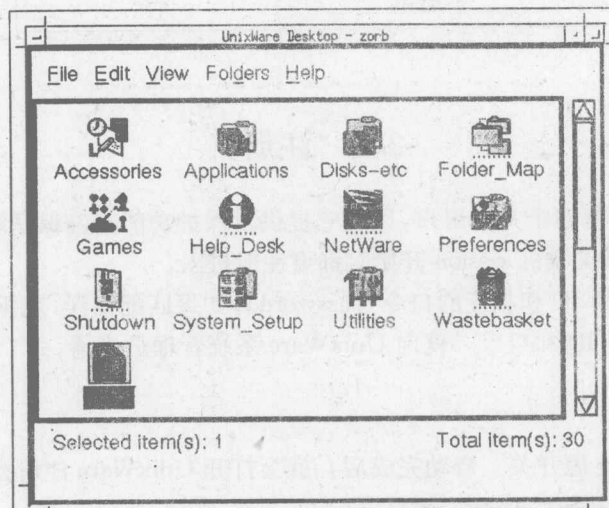


如果注册 ID 和口令匹配正确，桌面（Desktop）窗口就会打开。

2.2 使用图形用户界面

UnixWare 图形用户界面（GUI）包括 Desktop 及其元素，还支持键盘和鼠标器的操作来使用这些图形元素。

这一节将介绍 Desktop 和它的窗口，图标，及菜单。下一节将介绍文件和文件夹。下图中所显示的是 UnixWare Desktop 的一个图标实例。



Desktop 仅是一个窗口，可以从中打开其他的窗口。我们可以重新设定窗口的大小，这样屏幕上就可以一次出现几个窗口。不过，只能有一个窗口做为活动窗口——即可以执行输入，

移动，重设置，或关闭的那个窗口。

Desktop 窗口包括下面这几种将会使用到的元素。请在前面的图中将下面各元素找出来：

- 窗口菜单按钮
- 菜单条
- 标题条
- 放大按钮
- 缩小按钮
- 滚动条

2.2.1 重设置窗口的大小

1. 在 Desktop 窗口的右下角单击并按住。注意光标改变了形状。
2. 按动该角，直到其边框占到大约屏幕的四分之三。
3. 松开鼠标按钮。

有几个快捷键可以简化窗口的重设置。愿意的话可以试试。

- 要想将窗口扩大使其充满整个屏幕，就单击放大按钮。
- 要想将窗口缩小为工作区中的一个图标，就单击缩小按钮。
- 要想将窗口打开一个窗口，就在图标上双击。必要的话，就重设置窗口大小。

2.2.2 打开窗口

在 Help-Desk 图标上双击，就会打开 Help Desk 窗口，里面包括每个 UnixWare 应用程序和实用程序的图标。

