

Instalacja Debiana GNU/Linux 2.2 dla architektury Alpha

Bruce Perens
Sven Rudolph
Igor Grobman
James Treacy
Adam Di Carlo

tłumaczenie: Marcin Owsiany <porridge@pandora.info.bielsko.pl>

version 2.2.20, 25 November, 2000

Streszczenie

Ten dokument zawiera instrukcje dotyczące instalacji systemu Debian GNU/Linux 2.2, dla architektury Alpha ("alpha"). Zawiera także odnośniki do innych źródeł informacji, w tym zawierających wskazówki dotyczące maksymalnego wykorzystania możliwości systemu. Instrukcje w tym dokumencie *nie* są przeznaczone dla użytkowników uaktualniających istniejący system; jeśli wykonujesz aktualizację, przeczytaj Informacje na temat wydania Debiana 2.2 (<http://www.debian.org/releases/2.2/alpha/release-notes/>).

Prawa autorskie

This document may be distributed and modified under the terms of the GNU General Public License.

- 1996 Bruce Perens c
- 1996, 1997 Sven Rudolph c
- 1998 Igor Grobman, James Treacy c
- 1998–2000 Adam Di Carlo c

Ten jest oprogramowanie wolnodostępnym; może być rozprowadzany i modyfikowany na warunkach GNU General Public License, wydanej przez Free Software Foundation w wersji 2, lub (Wasz wybór) jakiegokolwiek późniejszej wersji.

Ten podręcznik jest rozprowadzany w nadziei, że okaże się przydatny, ale *bez jakiegokolwiek gwarancji*; nawet bez domniemanej gwarancji na sprzedażność lub użyteczność w jakimkolwiek celu. Więcej szczegółów można znaleźć w GNU General Public License.

Kopia GNU General Public License jest dostępna w dystrybucji Debian GNU/Linux jako `/usr/doc/copyright/GPL` lub za pomocą World Wide Web na serwerze GNU (<http://www.gnu.org/copyleft/gpl.html>). Można także otrzymać ją pisząc na adres Free Software Foundation, Inc., 59 Temple Place – Suite 330, Boston, MA 02111–1307, USA.

Wymagane jest odpowiednie uwzględnienie informacji o Debianie i autorach tego dokumentu w jakichkolwiek materiałach opracowanych z jego wykorzystaniem. Jeśli zmodyfikujesz i ulepszysz ten dokument, prosimy o poinformowanie jego autorów poprzez listę `<debian-boot@lists.debian.org>`.

Tabela architektur Alpha została zaczerpnięta z informacji pochodzącej od Jaya Estabrooka, za jego uprzejmym zezwoleniem.

Spis treści

1	Debian wita	1
1.1	Czym jest Debian?	1
1.2	Czym jest GNU/Linux	2
1.3	Czym jest Debian GNU/Linux?	3
1.4	Czym jest Debian GNU/Hurd	3
1.5	Jak zdobyć Debiana?	4
1.6	Jak zdobyć najnowszą wersję tego dokumentu?	4
1.7	Organizacja tego dokumentu	4
1.8	UWAGA: Ten dokument nie jest ukończony	5
1.9	Na temat praw autorskich i licencji na oprogramowanie	5
2	Wymagania systemowe	7
2.1	Obsługiwany sprzęt	7
2.1.1	Obsługiwane architektury	7
2.1.2	Obsługa procesorów, płyt głównych i kart grafiki	8
2.1.3	Wiele procesorów	10
2.2	Nośniki instalacyjne	10
2.2.1	Obsługiwane pamięci masowe	11
2.3	Wymagania co do rozmiaru pamięci i przestrzeni dyskowej	11
2.4	Peryferia i inny sprzęt	11
2.5	Kupowanie sprzętu specjalnie dla systemu GNU/Linux	12
2.5.1	Unikaj nietypowego lub zamkniętego sprzętu	12

3	Zanim zaczniesz	13
3.1	Kopie zapasowe	13
3.2	Potrzebne informacje	13
3.3	Ustawienia sprzętu i systemu operacyjnego przed instalacją	14
3.3.1	Podkreślanie procesora	14
3.3.2	Nieprawidłowe moduły pamięci	14
4	Dzielenie dysku twardego na partycje	15
4.1	Tło	15
4.1.1	Drzewo katalogów	16
4.2	Planowanie użycia systemu	17
4.3	Nazwy urządzeń w Linuksie	18
4.4	Zalecany układ partycji	18
4.5	Przykładowe partycjonowanie	19
4.6	Partycjonowanie przed instalacją	19
4.6.1	Partycjonowanie w Tru64 UNIX	20
4.6.2	Partycjonowanie w Windows NT	20
5	Metody instalacji Debiana	21
5.1	Przegląd procesu instalacji	21
5.2	Wybór właściwego zestawu instalacyjnego	22
5.3	Źródła instalacji dla różnych etapów	22
5.3.1	Ładowanie początkowego systemu instalacyjnego	22
5.3.2	Nośniki źródłowe i etapy instalacji	23
5.3.3	Zalecenia	23
5.4	Opis plików systemu instalacyjnego	24
5.4.1	Dokumentacja	24
5.4.2	Pliki potrzebne do załadowania systemu instalacyjnego	25
5.4.3	Pliki sterowników	26
5.4.4	Pliki z systemem podstawowym	26
5.5	TFTP	28
5.6	Dyskietki	28

5.6.1	Niezawodność dyskietek	28
5.6.2	Ładowanie systemu z dyskietek	28
5.6.3	Instalacja systemu podstawowego z dyskietek	29
5.6.4	Tworzenie dyskietek z obrazów	29
5.7	CD-ROM	30
5.8	Dysk twardy	30
5.9	Instalacja z NFS	31
6	Uruchamianie systemu instalacyjnego	33
6.1	Argumenty ładowania	33
6.1.1	Argumenty <code>dbootstrap</code>	34
6.2	Interpretacja komunikatów startowych jądra	34
6.3	Ładowanie z twardego dysku	34
6.3.1	Instalacja z partycji Linuksa	35
6.4	Instalacja z CD-ROM-u	35
6.5	Ładowanie z TFTP	35
6.5.1	Konfiguracja serwera BOOTP	36
6.5.2	Włączanie serwera TFTP	36
6.5.3	Przenoszenie obrazów TFTP na miejsce	37
6.5.4	Installing with TFTP and NFS Root	38
6.6	Firmware konsoli maszyn Alpha	38
6.7	Ładowanie z konsoli SRM	40
6.8	Ładowanie z ARC lub AlphaBIOS	41
6.9	Ładowanie z MILO	41
6.10	Co zrobić w przypadku problemu?	41
7	Początkowa konfiguracja systemu przy użyciu programu <code>dbootstrap</code>	43
7.1	Wprowadzenie do <code>dbootstrap</code>	43
7.1.1	Używanie powłoki i przeglądanie dziennika systemowego	43
7.2	“Uwagi dotyczące wydania”	44
7.3	“Główne menu procedury instalacyjnej systemu Debian GNU/Linux”	44
7.4	“Konfiguracja klawiatury”	45

7.5	Wcześniejsze ładowanie sterowników	45
7.6	Ostatnia szansa!	45
7.7	“Podział dysku na partycje”	45
7.8	“Przygotowanie i aktywowanie partycji wymiany”	47
7.9	“Przygotowanie partycji Linuksa”	47
7.10	“Zamontowanie uprzednio przygotowanej partycji”	48
7.11	“Instalacja jądra i modułów systemu operacyjnego”	48
7.11.1	NFS	49
7.11.2	Sieć	49
7.11.3	Główny system plików przez NFS	50
7.12	“Konfiguracja modułów – sterowników urządzeń”	50
7.13	“Konfiguracja sieci”	50
7.14	“Instalacja systemu podstawowego”	51
7.15	“Konfiguracja systemu podstawowego”	51
7.16	“Przygotowanie Linuksa do uruchamiania z twardego dysku”	52
7.17	Moment prawdy	52
7.18	Ustawianie hasła administratora	53
7.19	Utwórz zwykłego użytkownika	53
7.20	Obsługa ukrytych haseł	53
7.21	Wybór i instalacja profili	54
7.22	Zgłaszanie się do systemu	54
7.23	Konfiguracja PPP	54
7.24	Instalacja reszty systemu	55
8	Kolejne kroki oraz gdzie znaleźć więcej informacji	57
8.1	Jeśli jesteś nowy/nowa w UNIX-ie	57
8.2	Orientacja w Debianie	57
8.3	Inne dokumenty i źródła informacji	58
8.4	Kompilowanie nowego jądra	58

9	Informacje techniczne na temat systemu instalacyjnego	61
9.1	Kod źródłowy	61
9.2	Rescue Floppy	61
9.3	Zamiana jądra na dyskietce Rescue Floppy	61
9.4	Dyskietki z systemem podstawowym	62
10	Dodatek	63
10.1	Dodatkowe informacje oraz jak zdobyć system Debian GNU/Linux	63
10.1.1	Dodatkowe informacje	63
10.1.2	Jak zdobyć system Debian GNU/Linux	63
10.1.3	Serwery lustrzane Debiana	63
10.1.4	GPG, SSH i inne programy dotyczące bezpieczeństwa	63
10.2	Urządzenia Linuksa	64
11	Administrivia	65
11.1	Na temat tego dokumentu	65
11.2	Współtworzenie tego dokumentu	65
11.3	Główni współtwórcy	66
11.4	Znaki handlowe	66

Rozdział 1

Debian wita

Cieszymy się bardzo, że zdecydowałeś/zdecydowałaś się wybrać Debiana. Jesteśmy pewni, że przekonasz się jak unikatową dystrybucją jest Debian GNU/Linux. Debian łączy w sobie najlepsze wolnodostępne oprogramowanie z całego świata.

Ta część zawiera przegląd Projektu Debian i dystrybucji Debian GNU/Linux. Jeśli znasz już historię projektu i dystrybucji, możesz przejść od razu do następnej części.

1.1 Czym jest Debian?

Debian to organizacja w całości złożona z ochotników, której celem jest rozwój oprogramowania wolnodostępnego i promocja ideałów Free Software Foundation. Wszystko zaczęło się w 1993 roku, kiedy to Ian Murdock postanowił stworzyć kompletną i spójną dystrybucję, opartą na stosunkowo młodym jądrze Linuksa zapraszając programistów, którzy chcieliby współtworzyć projekt. Ta stosunkowo mała grupka entuzjastów zapoczątkowana przez Free Software Foundation (<http://www.gnu.org/fsf/fsf.html>), pod wpływem filozofii GNU (<http://www.gnu.org/>) wyrosła przez kilka lat na organizację zrzeszającą około 500 *rozwijających*.

Zajmują się oni między innymi administracją serwerów WWW (<http://www.debian.org/>) i FTP (<ftp://ftp.debian.org/>), projektowaniem grafiki, analizą prawną licencji programów, pisananiem dokumentacji i oczywiście tworzeniem pakietów z programami i opieką nad nimi.

Aby ułatwić zrozumienie naszej filozofii i przyciągnąć ludzi, którzy wierzą w ideały Debiana opublikowaliśmy kilka dokumentów opisujących nasze wartości.

Umowa Społeczna Debiana (http://www.debian.org/social_contract) to dokument opisujący związek Debiana ze społecznością oprogramowania wolnodostępnego. Każdy, kto zgodzi się przestrzegać warunków Umowy Społecznej, może zostać członkiem projektu (<http://www.debian.org/doc/maint-guide/>). Każdy opiekun może wprowadzić do dystrybucji nowe oprogramowanie – pod warunkiem, że spełnia ono nasze kryteria wolności, i że pakiet odpowiada naszym standardom jakości.

Wytyczne Debiana dotyczące Oprogramowania Wolnodostępnego (http://www.debian.org/social_contract#guidelines) (ang. Debian Free Software Guidelines) to jasna i zwięzła definicja oprogramowania wolnodostępnego w rozumieniu Debiana. Dokument ten

ma wielkie znaczenie dla ruchu oprogramowania wolnodostępnego (ang. Free Software Movement) i stanowił podstawę przy tworzeniu Open Source Free Software Guidelines (<http://opensource.org/osd.html>).

Polityka Debiana (<http://www.debian.org/doc/debian-policy/>) to dokument dokładnie określający nasze standardy jakości.

Członkowie Debiana uczestniczą także w innych projektach; niektóre z nich są ściśle związane z Debianem, a inne ogólnie wiążą się z Linuksem i jego społecznością. Są to między innymi:

Linux Standard Base (<http://www.linuxbase.org/>) (LSB) to projekt mający na celu standaryzację podstawowego systemu GNU/Linux, co pozwoli różnym producentom oprogramowania i sprzętu pisać aplikacje i sterowniki urządzeń ogólnie dla Linuksa, a nie tylko dla konkretnych dystrybucji.

Filesystem Hierarchy Standard (<http://www.pathname.com/fhs/>) (FHS) to projekt mający na celu standaryzację wyglądu systemu plików Linuksa. Pozwoli to producentom oprogramowania skupić się na pisaniu aplikacji, a nie na dopasowywaniu swoich programów do różnych dystrybucji.

Debian Jr. (<http://www.debian.org/devel/debian-jr/>) to wewnętrzny projekt Debiana służący stworzeniu czegoś, co Debian będzie mógł zaferować najmłodszym użytkownikom.

Więcej informacji na temat Debiana dostępnych jest w Debian FAQ (<http://www.debian.org/doc/FAQ/>).

1.2 Czym jest GNU/Linux

Projekt GNU stworzył spójny zestaw narzędzi dla systemu UNIXTM i podobnych mu systemów, takich jak Linux. Narzędzia te pozwalają na przeprowadzenie różnych czynności od tak prostych, jak kopiowanie lub usuwanie plików z systemu do tak skomplikowanych, jak kompilowanie programów i edycja dokumentów w wielu różnych formatach.

System operacyjny składa się z różnych podstawowych programów, potrzebnych do komunikacji i przyjmowania poleceń od użytkowników, czytania i pisania danych na twardych dyskach, taśmach i drukarkach, kontrolowania użycia pamięci i uruchamiania innych programów. Najważniejszą częścią jest jądro. W systemie GNU/Linux jądrem jest Linux. Resztę systemu tworzą różne programy, z których wiele zostało napisanych przez lub dla projektu GNU. Samo jądro Linux nie jest działającym systemem operacyjnym, dlatego wolimy nazywać system operacyjny "GNU/Linux", zamiast "Linux", jak to czyni zazwyczaj większość ludzi.

Jądro Linux (<http://www.kernel.org/>) pojawiło się w 1991 roku, kiedy to fiński student informatyki Linus Torvalds ogłosił nową wersję jądra dla systemu Minix na grupie dyskusyjnej `comp.os.minix`. Więcej informacji znajduje się na Stronie Historii Linuksa (<http://www.linuxinternational.org/linuxhistory.php>) Linux International.

Linus Torvalds z pomocą kilku zaufanych zastępców nadal koordynuje pracę kilkuset rozwijających. Doskonale podsumowanie dyskusji na liście dyskusyjnej `linux-kernel` to Kernel Traffic (<http://kt.linuxcare.com/kernel-traffic/>). Więcej informacji na temat listy `linux-kernel` można znaleźć w FAQ listy dyskusyjnej `linux-kernel` (<http://www.tux.org/lkml/>).

1.3 Czym jest Debian GNU/Linux?

Ze złożenia filozofii i metod Debiana oraz narzędzi GNU i jądra Linux, a także innych ważnych wolnodostępnych programów powstała wyjątkowa dystrybucja zwana Debian GNU/Linux. Składa się ona z wielu *pakietów* z oprogramowaniem. Każdy pakiet składa się z programów, skryptów, dokumentacji i informacji na temat konfiguracji, posiada *opiekuna* (ang. maintainer), który jest odpowiedzialny za aktualizacje pakietu, śledzenie zgłoszeń błędów i komunikację z rzeczywistym autorem programu. Dzięki dużej ilości użytkowników i systemowi śledzenia błędów problemy są szybko odnajdywane i naprawiane.

Dzięki temu, że zwracamy dużą uwagę na szczegóły, możemy stworzyć dystrybucję wysokiej jakości, stabilną i skalowalną. Instalacje można łatwo konfigurować, dzięki czemu system może pełnić różne role: od firewalla, poprzez naukową stację roboczą po potężny serwer.

Cechą, która najbardziej wyróżnia Debiana spośród innych dystrybucji GNU/Linuksa jest system zarządzania pakietami — narzędzia te dają administratorowi systemu Debian całkowitą kontrolę nad zainstalowanymi pakietami, w tym możliwość zainstalowania pojedynczego pakietu lub automatycznej aktualizacji całego systemu. Można także zapobiec aktualizacji poszczególnych pakietów. Można nawet powiedzieć systemowi zarządzania pakietami o programach, które samodzielnie skompilowałeś/skompilowałaś i o tym jakie zależności one zaspokajają.

Aby chronić system przed kołami trojańskimi i innymi wrogimi programami, serwery Debiana sprawdzają, czy pakiety pochodzą od ich rzeczywistych opiekunów. Opiekunowie bardzo starają się z kolei konfigurować pakiety w bezpieczny sposób. Jeśli pojawiają się problemy z bezpieczeństwem pakietów, poprawki dostępne są zazwyczaj bardzo szybko. Dzięki temu, że system łatwo jest aktualizować, poprawki w bezpieczeństwie można automatycznie pobrać z Internetu i zainstalować.

Podstawową i najlepszą metodą na otrzymanie pomocy dotyczącej systemu Debian GNU/Linux i kontakt z opiekunami są listy dyskusyjne prowadzone przez Debiana (w czasie pisania tego dokumentu jest ich ponad 90). Najłatwiejszym sposobem na zapisanie się na listę jest wykorzystanie strony służącej do zapisywania się (<http://www.debian.org/MailingLists/subscribe>).

1.4 Czym jest Debian GNU/Hurd

Debian GNU/Hurd to system Debian GNU, który zamiast monolitycznego jądra Linuksa używa GNU Hurd — zestawu serwerów działających wokół mikrojądra GNU Mach. Hurd jest wciąż w budowie i nie nadaje się jeszcze do codziennego użytku, ale prace trwają. Hurd jest obecnie rozwijany tylko dla architektury i386, choć po stabilizacji systemu zostaną opracowane wersje dla innych architektur.

Więcej informacji można znaleźć na stronie Debiana GNU/Hurd (<http://www.debian.org/ports/hurd/>) i liście dyskusyjnej [<debian-hurd@lists.debian.org>](mailto:debian-hurd@lists.debian.org) .

1.5 Jak zdobyć Debiana?

Informacje na temat tego, jak pobrać Debiana z Internetu lub od kogo można kupić oficjalne CD Debiana, znajdują się na stronie WWW dystrybucji (<http://www.debian.org/distrib/>). Lista serwerów lustrzanych Debiana (<http://www.debian.org/distrib/ftplist>) zawiera wszystkie oficjalne serwery lustrzane Debiana.

Debiana można łatwo aktualizować po instalacji. Procedura instalacji ułatwia takie skonfigurowanie systemu, że w razie potrzeby można będzie łatwo go zaktualizować po instalacji.

1.6 Jak zdobyć najnowszą wersję tego dokumentu?

Dokument ten zmienia się bardzo często. Sprawdź strony Debiana 2.2 (<http://www.debian.org/releases/2.2/>), gdzie dostępne są najnowsze informacje na temat wersji 2.2. Uaktualnione wersje tego podręcznika są także dostępne na oficjalnych stronach Podręcznika Instalacji (<http://www.debian.org/releases/2.2/alpha/install>).

1.7 Organizacja tego dokumentu

Ten dokument ma służyć jako podręcznik tym, którzy używają Debiana po raz pierwszy. Staramy się tu robić jak najmniej założeń na temat poziomu wiedzy użytkownika, jednak zakładamy ogólną wiedzę na temat pracy sprzętu.

Zaawansowani użytkownicy także mogą znaleźć w tym dokumencie interesujące informacje, takie jak minimalne rozmiary instalacji, szczegóły na temat sprzętu obsługiwanego przez system instalacyjny Debiana i tym podobne. Zachęcamy zaawansowanych użytkowników do przejrzenia dokumentu.

Ogólnie rzecz biorąc, dokument jest przeznaczony do przeczytania w całości, oprowadza użytkownika po procesie instalacji. Oto poszczególne kroki tego procesu i odpowiadające im rozdziały w tym podręczniku.

1. Sprawdź, czy sprzęt, który posiadasz odpowiada wymaganiom systemu instalacyjnego, rozdział ‘Wymagania systemowe’ na 7 stronie.
2. Zrób kopię zapasową systemu i zaplanuj jego układ oraz konfigurację sprzętu przed zainstalowaniem Debiana, rozdział ‘Zanim zaczniesz’ na 13 stronie.
3. Podział dysku na partycje jest bardzo ważną częścią instalacji, bo dany układ partycji prawdopodobnie nie będzie przez pewien czas zmieniany.
4. W rozdziale ‘Metody instalacji Debiana’ na 21 stronie zostały przedstawione różne sposoby instalacji Debiana. Wybierz i odpowiednio przygotuj najbardziej nośnik instalacyjny, który najbardziej Ci odpowiada.

5. Następnie uruchom system instalacyjny. Informacje na ten temat są w rozdziale ‘Uruchamianie systemu instalacyjnego’ na 33 stronie; zawiera on także informacje na temat problemów, które mogą wystąpić podczas startu oraz radzenia sobie z nimi.
6. Przeprowadź wstępną konfigurację systemu, jest to opisane w rozdziale ‘Początkowa konfiguracja systemu przy użyciu programu `dbootstrap`’ na 43 stronie, w podrozdziałach od ‘Wprowadzenie do `dbootstrap`’ na 43 stronie do “‘Konfiguracja sieci”’ na 50 stronie.
7. Zainstaluj system podstawowy, rozdział “‘Instalacja systemu podstawowego”’ na 51 stronie.
8. Uruchom nowo zainstalowany system podstawowy i przeprowadź kilka niezbędnych działań, rozdział ‘Moment prawdy’ na 52 stronie.
9. Zainstaluj resztę systemu używając programu `dselect` lub `apt-get`; rozdział ‘Instalacja reszty systemu’ na 55 stronie.

Po zainstalowaniu systemu możesz przeczytać rozdział ‘Kolejne kroki oraz gdzie znaleźć więcej informacji’ na 57 stronie. Mówi on gdzie można znaleźć więcej informacji na temat Uniksa i Debiana oraz o tym, jak zamienić jądro. Jeśli chcesz zbudować własny system instalacyjny ze źródeł, przeczytaj ‘Informacje techniczne na temat systemu instalacyjnego’ na 61 stronie.

Informacje na temat tego dokumentu, i tego jak przyczynić się do jego rozwoju można znaleźć w rozdziale ‘Administrivia’ na 65 stronie.

1.8 UWAGA: Ten dokument nie jest ukończony

Dokument ten jest niekompletny i prawdopodobnie zawiera błędy, problemy gramatyczne, itp. Jeśli widzisz słowa “FIXME” lub “TODO”, możesz być pewien/pewna, że jesteśmy świadomi tego, że dana część nie jest kompletna. Będziemy wdzięczni za pomoc, sugestie, a zwłaszcza łaty.

Wersje dotyczące architektur innych niż x86 tego dokumentu są szczególnie niekompletne, niedokładne i niesprawdzone. Zwłaszcza tu potrzebna jest pomoc!

Wersje robocze tego dokumentu można znaleźć pod adresem <http://www.debian.org/releases/2.2/alpha/install>. Znajduje się tam lista wersji dokumentu dla poszczególnych architektur i języków.

Dostępne są także źródła. Więcej informacji na temat tego, jak nam pomóc możesz znaleźć w rozdziale ‘Administrivia’ na 65 stronie. Będziemy wdzięczni za sugestie, komentarze, łaty i zgłoszenia błędów (błędy należy zgłaszać w pakiecie `boot-floppies`, wcześniej sprawdzisz, czy ktoś już nie zgłosił danego błędu).

1.9 Na temat praw autorskich i licencji na oprogramowanie

Jestem przekonany, że znasz licencje na większość komercyjnego oprogramowania – zgodnie z nimi można używać tylko jednej kopii programu na jednym komputerze. W systemie Debian

GNU/Linux jest inaczej. Zachęcamy Cię do zainstalowania kopii na każdym komputerze w szkole lub w miejscu pracy. Podaruj kopię swoim znajomym, pomóż go zainstalować na ich komputerach! Możesz nawet wykonać tysiące kopii i *sprzedawać* je – z kilkoma ograniczeniami. Wszystko to dzięki temu, że Debian jest oparty na *oprogramowaniu wolnodostępnym*.

To, że oprogramowanie jest wolnodostępne nie znaczy, że nie ma ono praw autorskich, ani że płyty CD na których jest rozprowadzane są za darmo. Wolnodostępne znaczy między innymi, że licencje poszczególnych programów nie zmuszają Cię do płacenia za rozprowadzanie lub używanie ich. Oznacza także, że każdy może rozszerzać, dostosowywać i modyfikować oprogramowanie oraz rozprowadzać efekty swojej pracy.¹

Wiele programów w systemie jest objętych licencją *GNU General Public License*, lub inaczej *GPL*. GPL wymaga udostępnienia *kodu źródłowego* programów gdy rozpowszechnia się ich kopię. Dzięki temu użytkownik ma możliwość modyfikacji programów. Dlatego włączyliśmy kod źródłowy do dystrybucji.² Istnieje kilka innych rodzajów praw autorskich i licencji programów będących częścią Debiana. Możesz poznać prawa autorskie i licencję każdego programu patrząc do pliku `/usr/doc/nazwa-pakietu/copyright` po zainstalowaniu danego pakietu w systemie.

Więcej informacji na temat licencji i tego, jak Debian decyduje czy coś jest na tyle wolnodostępne, by być włączonym do głównej dystrybucji można znaleźć w Wytycznych Debiana dotyczących Oprogramowania Wolnodostępnego (http://www.debian.org/social_contract#guidelines).

Najważniejszą uwagą prawną jest fakt, że to oprogramowanie nie ma *żadnych gwarancji*. Programiści, którzy tworzyli te programy robili to dla dobra społeczności. Nie ma gwarancji na przydatność oprogramowania w jakimkolwiek celu. Jednak dzięki temu, że oprogramowanie jest darmowe, masz prawo dopasować je do swoich potrzeb w jakimkolwiek sposób.

¹Zauważ, że rozprowadzamy także wiele pakietów, które nie spełniają naszych kryteriów wolnodostępności. Są one udostępnione w działach `contrib` lub `non-free`; patrz Debian FAQ (<http://www.debian.org/doc/FAQ/>), pod "The Debian FTP archives".

²informacje na temat tego, jak znaleźć i rozpakować pakiety źródłowe Debiana znajdują się w Debian FAQ (<http://www.debian.org/doc/FAQ/>) pod "Basics of the Debian Package Management System".

Rozdział 2

Wymagania systemowe

Ten rozdział zawiera informacje na temat sprzętu potrzebnego do uruchomienia Debiana. Znajdują się tu także odnośniki do dalszych informacji na temat sprzętu obsługiwanego przez GNU i Linuksa.

2.1 Obsługiwany sprzęt

Debian nie wnosi dodatkowych wymagań sprzętowych ponad te, które posiada jądro Linuksa i narzędzia GNU. Dlatego każda architektura lub platforma, na którą zostało przeniesione jądro Linuksa, `libc`, `gcc`, i tym podobne, oraz na którą istnieje wersja Debiana, umożliwia jego działanie.

Są jednak pewne ograniczenia w naszym zestawie dyskietek instalacyjnych dotyczące obsługiwanego sprzętu. Być może niektóre architektury obsługiwane przez Linuksa mogą nie mieć odpowiadających im dyskietek instalacyjnych. Jeśli tak jest, być może będziesz musiał/musiła utworzyć specjalny dysk instalacyjny (patrz ‘Zamiana jądra na dyskietce Rescue Floppy’ na 61 stronie) lub skorzystać z instalacji sieciowej.

Zamiast opisywać różne konfiguracje sprzętu, które są obsługiwane w architekturze Alpha, ten rozdział zawiera ogólne informacje i odnośniki do miejsc, w których można znaleźć ich więcej.

2.1.1 Obsługiwane architektury

Debian 2.2 obsługuje sześć architektur: komputery zgodne z Intel x86, maszyny Motorola 680x0 jak Atari, Amiga, oraz Makintosze, maszyny DEC Alpha, maszyny Sun SPARC, maszyny ARM i StrongARM oraz niektóre maszyny IBM/Motorola PowerPC, w tym CHRP, PowerMac i PReP. Architektury te nazywamy tu odpowiednio: *i386*, *m68k*, *alpha*, *sparc*, *arm* i *powerpc*.

Ten dokument opisuje instalację dla architektury *alpha*. Jeśli szukasz informacji na temat innych architektur, zobacz strony Debian-Ports (<http://www.debian.org/ports/>).

2.1.2 Obsługa procesorów, płyt głównych i kart grafiki

Kompletne informacje dotyczące obsługiwanych komputerów DEC Alpha znajdują się w Linux Alpha HOWTO (<http://www.linuxdoc.org/HOWTO/Alpha-HOWTO.html>). Ten rozdział ma za zadanie opisać podarchitektury obsługiwane przez dyski startowe.

Stacje Alpha są podzielone na podarchitektury ponieważ istnieje kilka pokoleń płyt głównych i chip-setów. Każda z podarchitektur ma radykalnie zmienioną budowę i inne możliwości. Dlatego proces instalacji, a zwłaszcza ładowania systemu może różnić się między systemami.

Następująca tabela opisuje podarchitektury obsługiwane przez system instalacji Debiana. Tabela ta wskazuje także *nazwę kodową* dla poszczególnych architektur. Będziesz musiał/musiła znać tę nazwę przed przystąpieniem do instalacji:

Rodzina/model =====	Nazwa kodowa =====
ALPHAbook 1	book1
ALCOR	
AS 600	alcor
AS 500 5/3xx	alcor
AS 500 5/5xx	alcor
XL-300/366/433	xlt
AVANTI	
AS 200 4/*	avanti
AS 205 4/*	avanti
AS 250 4/*	avanti
AS 255 4/*	avanti
AS 300 4/*	avanti
AS 400 4/*	avanti
DP264	
DP264	dp264
AS DP10	dp264
AS DP20	dp264
AS ES40	dp264
AS XP1000	dp264
UP2000	dp264
EB164	
AlphaPC164	pc164
AlphaPC164-LX	lx164
AlphaPC164-SX	sx164
EB64+	
EB64+	eb64p

AlphaPC64	cabriolet
AlphaPCI-64	cabriolet
EB66	eb66
EB66+	eb66p
JENSEN	
DECpc 150	jensen
DEC 2000 Model 300	jensen
MIKASA	
AS 1000 4/xxx	mikasa
AS 1000 5/xxx	mikasa-p
NAUTILUS	
UP1000	nautilus
NONAME	
AXPpci33	noname
UDB	noname
NORITAKE	
AS 1000A 4/xxx	noritake
AS 1000A 5/xxx	noritake-p
AS 600A 5/xxx	noritake-p
AS 800 5/xxx	noritake-p
Personal Workstation	
PWS 433a or 433au	miata
PWS 500a or 500au	miata
PWS 600a or 600au	miata
RAWHIDE	
AS 4000	rawhide
AS 4100	rawhide
AS 1200	rawhide
RUFFIAN	
Deskstation RPX164-2	ruffian
Samsung AlphaPC164-UX/BX	ruffian
SABLE	
AS 2100 4/xxx	sable
AS 2000 4/xxx	sable
AS 2100 5/xxx	sable-g

AS 2000 5/xxx	sable-g
TAKARA	takara
XL	
XL-233/266	x1

2.1.3 Wiele procesorów

Obsługa wielu procesorów — zwana także “symmetric multi-processing” lub SMP — jest obsługiwana przez tę architekturę. Jednak standardowe jądro Debiana 2.2 nie obsługuje SMP. Nie powinno to przeszkodzić instalacji, gdyż standardowe, jednoprocessorowe jądro powinno uruchomić się na komputerze wieloprocessorowym; jądro po prostu użyje pierwszego procesora.

Aby wykorzystać zalety posiadania wielu procesorów powinieneś/powinnaś wymienić standardowe jądro Debiana. Jest to opisane w rozdziale ‘Kompilowanie nowego jądra’ na 58 stronie. W tym momencie (wersja jądra 2.2.18pre21) obsługę SMP włącza się wybierając opcję “symmetric multi-processing” w części ‘General’ konfiguracji jądra. Jeśli będziesz kompilować programy w systemie wieloprocessorowym, zwróć uwagę na flagę `-j` w dokumentacji `make(1)`.

2.2 Nośniki instalacyjne

Istnieją cztery różne nośniki, które mogą zostać użyte do instalacji Debiana: dyskietki, CD-ROMy, lokalne partycje dysku lub sieć. Różne części tej samej instalacji mogą używać różnych sposobów: opiszemy to w ‘Metody instalacji Debiana’ na 21 stronie.

Instalacja z dyskietek jest popularna, choć zazwyczaj najmniej pożądana. W wielu przypadkach będziesz musiał/musiała wykonać pierwszy start systemu z dyskietki, używając Rescue Floppy. Zazwyczaj będzie potrzebna dyskietka wysokiej gęstości (1440 kilobajtów) 3 i pół calowa.

Dla niektórych architektur można także przeprowadzić instalację z CD-ROMu. Na maszynach, na których można załadować system z CD-ROMu, można przeprowadzić zupełnie bezdyskietkową instalację. Nawet, jeśli Twój system na to nie pozwala, możesz do instalacji użyć CD-ROMu w połączeniu z innymi metodami po uprzednim załadowaniu systemu z innego nośnika; patrz ‘Instalacja z CD-ROM-u’ na 35 stronie.

Inną opcją jest instalacja z lokalnego dysku. Jeśli masz wolne miejsce na partycjach innych niż te, na które chcesz zainstalować system, jest to z pewnością dobra metoda. Na niektórych platformach istnieją nawet specjalne programy instalacyjne, służące do ładowania Linuksa z AmigaOS, TOS lub MacOS.

Ostatnią opcją jest instalacja sieciowa. Możesz zainstalować system przez HTTP lub NFS. Możesz także *uruchomić* system poprzez sieć. Inną opcją jest instalacja bezdyskowa przy użyciu ładowania systemu z sieci i montowania przez NFS wszystkich lokalnych systemów plików — prawdopodobnie będzie do tego potrzebne co najmniej 16MB RAM. Po zainstalowaniu systemu podstawowego można zainstalować resztę przez każdy rodzaj połączenia sieciowego (w tym PPP), poprzez FTP, HTTP lub NFS.

Bardziej szczegółowe opisy tych metod jak i wskazówki dotyczące wyboru najlepszej metody znajdują się w rozdziale ‘Metody instalacji Debiana’ na 21 stronie. Prosimy czytać dalej, aby upewnić się czy urządzenie, z którego zamierzasz ładować i instalować system jest obsługiwane przez program instalacyjny Debiana.

2.2.1 Obsługiwane pamięci masowe

Dyski startowe Debiana zawierają jądro, które zostało zbudowane w taki sposób, aby zmaksymalizować ilość systemów na jakich może działać. Niestety zwiększa to jego rozmiary, a jądro zawiera mnóstwo sterowników, które nigdy nie zostaną użyte (z rozdziału ‘Kompilowanie nowego jądra’ na 58 stronie możesz nauczyć się jak własnoręcznie zbudować jądro). Jednak obsługa największej możliwej ilości urządzeń jest potrzebna by upewnić się, że Debian może być zainstalowany w wielu konfiguracjach sprzętu.

Każdy system obsługiwany przez jądro Linuksa jest także obsługiwany przez system instalacyjny. Następujące napędy SCSI są obsługiwane przez standardowe jądro:

Qlogic ISP

NCR i Symbios 53c8xx

Adaptec AIC7xxx

Obsługiwane są też dyski IDE. Należy zwrócić uwagę, że w wielu systemach nie da się załadować konsoli SRM z dysku IDE, i że nie da się uruchomić systemu Jensen z dyskietki. (Więcej informacji na temat ładowania systemu Jensen można znaleźć w <http://www.alphalinux.org/faq/FAQ-9.html>)

2.3 Wymagania co do rozmiaru pamięci i przestrzeni dyskowej

Twój komputer musi mieć co najmniej 16MB pamięci i 100MB wolnego miejsca na twardym dysku. Jeśli chcesz zainstalować sensowną ilość oprogramowania, włączając w to System X Window oraz programy dla programistów i biblioteki, będzie potrzebne co najmniej 300 MB. W miarę kompletna instalacja zajmuje około 800 MB. Aby zainstalować *wszystko*, co jest dostępne w Debianie, będzie potrzebne około 2 GB. W zasadzie nie ma sensu instalować wszystkiego, ponieważ niektóre z pakietów kolidują z innymi.

2.4 Peryferia i inny sprzęt

Linux obsługuje wiele różnych urządzeń jak myszy, drukarki, skanery, modemy, karty sieciowe, urządzenia PCMCIA, itp. Jednak żadne z tych urządzeń nie jest wymagane do instalacji systemu. Ten rozdział zawiera informacje na temat urządzeń *nie* obsługiwanych przez system instalacyjny, mimo tego, że mogą być one obsługiwane przez Linuksa.

Wszystkie karty sieciowe obsługiwane przez Linuksa powinny być obsługiwane przez dyski instalacyjne. Obsługa dla wbudowanej karty DECChip (Tulip) Ethernet jest bezpośrednio wkompiowana w jądro. Innych kart można używać po załadowaniu odpowiedniego modułu.

2.5 Kupowanie sprzętu specjalnie dla systemu GNU/Linux

Jest obecnie kilku producentów, którzy sprzedają komputery z zainstalowanym Debianem lub innym systemem GNU/Linux. Możesz zapłacić za taki przywilej więcej, ale dzięki temu można być spokojnym, że sprzęt jest dobrze obsługiwany przez Linuksa.

Niezależnie od tego, czy kupujesz system z zainstalowanym Linuksem, czy nawet używany system, nadal ważne jest, aby sprawdzić, czy sprzęt jest obsługiwany przez jądro Linuksa. Sprawdź, czy sprzęt występuje w listach, do których odnośniki umieszczone są powyżej. Niech Twój sprzedawca (o ile jest taki) wie, że kupujesz sprzęt dla Linuksa. Wspomagaj dystrybutorów, którzy wspomagają Linuksa.

2.5.1 Unikaj nietypowego lub zamkniętego sprzętu

Niektórzy producenci sprzętu po prostu nie chcą nam powiedzieć jak pisać sterowniki do ich sprzętu. Inni nie chcą dać nam dostępu do dokumentacji bez zgody na nieujawnianie, co nie pozwoliłoby na opublikowanie kodu źródłowego Linuksa. Jednym z przykładów jest system dźwięku DSP laptopów IBM użyty w jednym z ostatnich systemów ThinkPad — w niektórych z nich podobnie został potraktowany modem. Innym przykładem jest niestandardowy sprzęt w starej serii Makintoszy.

Jako, że nigdy nie uzyskaliśmy dostępu do dokumentacji na temat tych urządzeń, po prostu nie działają one pod Linuksem. Możesz pomóc prosząc producenta takiego sprzętu o wydanie dokumentacji. Jeśli poprosi o to wystarczająco wiele osób, zrozumieją że społeczność wolnego oprogramowania jest ważnym rynkiem.

Rozdział 3

Zanim zaczniesz

3.1 Kopie zapasowe

Zanim zaczniesz, zrób kopię zapasową każdego pliku w systemie. Instalacja może wymazać wszystkie dane z twardego dysku! Programy używane podczas instalacji są pewne i sprawdzone, wiele z nich jest używanych z powodzeniem od lat, jednak jeden błędny ruch może Cię dużo kosztować. Nawet po zrobieniu kopii zapasowej bądź uważny/uważna i przemyśl zawsze swoje odpowiedzi i ruchy. Dwie minuty myślenia mogą zaoszczędzić godzin niepotrzebnej pracy.

Jeśli planujesz mieć więcej niż jeden system operacyjny zainstalowany w komputerze, upewnij się, że dysponujesz nośnikiem instalacyjnym pozostałych systemów. Zwłaszcza, jeśli masz zamiar dzielić dysk, być może zajdzie potrzeba odtworzenia programu ładującego system (ang. boot loader) lub — w niektórych przypadkach (np. Macintosh) — całego systemu.

3.2 Potrzebne informacje

Oprócz tego dokumentu będą Ci potrzebne: strona podręcznika dla programu `cdisk` (`cdisk.txt`), strona podręcznika dla programu `fdisk` (`fdisk.txt`), podręcznik obsługi `dselect` (`dselect-beginner.html`), oraz Linux/Alpha FAQ (<http://www.alphalinux.org/faq/FAQ.html>).

Jeśli Twój komputer jest podłączony do sieci przez 24 godziny na dobę (tj. połączenie Ethernet lub podobne — nie połączenie modemowe), powinieneś/powinnaś poprosić administratora sieci o następujące informacje:

Nazwę komputera (niewykluczone, że można będzie zdecydować samodzielnie).

Nazwę domeny.

Adres IP komputera.

Adres IP sieci.

Maskę sieci.

Adres rozgłaszania (broadcast).

Adres IP domyślnej bramy (gateway), o ile taka *istnieje* w danej sieci.

System w sieci, który powinien być używany jako serwer DNS (Domain Name Service).

Czy komputer jest podłączony do sieci z wykorzystaniem Ethernetu.

Jeśli jedynym łączem sieciowym Twojego komputera jest połączenie szeregowe przy użyciu PPP lub podobnego połączenia modemowego, prawdopodobnie nie będziesz instalować systemu podstawowego przez sieć. W takim przypadku nie przejmuj się konfiguracją sieci aż do czasu zakończenia instalacji. Konfiguracja połączenia PPP jest wyjaśniona poniżej, w rozdziale ‘Konfiguracja PPP’ na 54 stronie.

3.3 Ustawienia sprzętu i systemu operacyjnego przed instalacją

Czasem trzeba nieco zmienić ustawienia systemu przed instalacją. Najgorzej jest na platformie x86, w innych architekturach ustawienia sprzętu są znacznie prostsze.

Ten rozdział opisuje konfigurację sprzętu, która może być potrzebna przed instalacją Debiana. Ogólnie rzecz biorąc, wymaga to sprawdzenia i ewentualnie odpowiedniego ustawienia firmware Twojego systemu. “Firmware” to rdzenne oprogramowanie używane przez sprzęt, jest najczęściej uruchamiane podczas startu komputera (po włączeniu zasilania).

3.3.1 Podkręcanie procesora

Wielu ludzi próbuje używać procesora przy większej prędkości niż ta, do której został przeznaczony. Czasem to działa, ale jest czułe na temperaturę i inne czynniki i może zniszczyć system. Jeden z autorów tego dokumentu używał podkręconego systemu przez rok, a wtedy system zaczął przerywać działanie programu `gcc` podczas kompilacji jądra systemu operacyjnego. Przywrócenie prędkości procesora do nominalnej wartości rozwiązało problem.

3.3.2 Nieprawidłowe moduły pamięci

Kompilator `gcc` jest często pierwszą rzeczą, która umiera z powodu uszkodzonych kości pamięci (lub innych problemów, które w nieprzewidziany sposób zmieniają dane) ponieważ buduje ogromne struktury danych, które przemierza wiele razy. Błąd w tych strukturach spowoduje próbę wykonania nieprawidłowej instrukcji lub dostępu do nieistniejącego obszaru pamięci. Symptodem będzie śmierć `gcc` z powodu niespodziewanego sygnału.

Rozdział 4

Dzielenie dysku twardego na partycje

4.1 Tło

Partycjonowanie dysku oznacza po prostu dzielenie dysku na części. Każda z nich jest niezależna od innych. Można to porównać do stawiania ścian w budynku: jeśli postawisz meble w jakimś pokoju, nie wpływa to na wygląd innego pokoju.

Jeśli już posiadasz system operacyjny (Windows95, Windows NT, OS/2, MacOS, Solaris, FreeBSD) i chcesz zainstalować Linuksa na tym samym dysku, będziesz prawdopodobnie musiał/musiała go przepartycjonować. Ogólnie rzecz biorąc, zmiana partycji na której istnieje już system plików zniszczy znajdujące się na niej informacje. Przed przepartycjonowaniem zawsze powinno się zrobić kopię zapasową danych. Używając analogii z budynkiem: przed przesuwaniem ściany dobrze jest usunąć meble, bo inaczej ryzykuje się ich zniszczenie.

GNU/Linux potrzebuje conajmniej jednej partycji dla siebie. Możesz mieć jedną partycję zawierającą cały system operacyjny, aplikacje i prywatne pliki. Wielu ludzi uważa, że niezbędna jest także partycja wymiany, choć nie jest to rzeczywiście konieczne. Miejsce wymiany (ang. swap) to obszar na dysku przeznaczony dla systemu operacyjnego, które umożliwia mu wykorzystanie taniego miejsca na dysku jako ‘pamięci wirtualnej’. Umieszczenie miejsca wymiany na osobnej partycji umożliwia Linuksowi znacznie wydajniejsze z niego korzystanie. Możliwe jest wykorzystanie jako partycji wymiany zwykłego pliku, ale nie jest to zalecane.

Jednak wiele osób decyduje się dać GNU/Linuksowi większą ilość partycji. Jest kilka powodów, dla których warto jest podzielić dysk na kilka mniejszych partycji. Pierwszy z nich to bezpieczeństwo. W razie awarii dysku zazwyczaj naruszona jest tylko jedna partycja. Dzięki temu konieczne jest przywrócenie (z kopii zapasowych, które skrupulatnie tworzyłeś/tworzyłaś) tylko części systemu. Powinieneś/powinnaś utworzyć przynajmniej “partycję główną” (ang. “root partition”). Zawiera ona najbardziej niezbędne składniki systemu. Jeśli ulegną uszkodzeniu inne partycje, wciąż będzie możliwe załadowanie systemu i naprawienie uszkodzeń. Dzięki temu nie będzie konieczna ponowna instalacja systemu.

Inny powód jest ważny głównie w przypadku zastosowań profesjonalnych i zależy od wykorzystania systemu. Załóżmy, że coś wymyka się spod kontroli i zaczyna zjadać miejsce na dysku. Jeśli proces sprawiający problemy ma uprawnienia administratora systemu (system nie pozwala na

używanie pewnego fragmentu dysku przez zwykłych użytkowników), to może się nagle okazać, że na dysku brakuje miejsca. Nie jest to dobre dla systemu, ponieważ używa on plików do wielu rzeczy. Nie musi to być nawet problem pochodzenia lokalnego. Na przykład jeśli ktoś zasypie Cię poczta elektroniczną, może zappełnić Twój dysk. Używając kilku partycji można obronić się przed tego typu problemami. Używając znów poczty elektronicznej jako przykładu: umieszczając `/var/spool/mail` na osobnej partycji większość systemu będzie działać nawet, jeśli ktoś zasypie Cię listami.

Jedyną prawdziwą wadą używania większej ilości partycji jest fakt, że zazwyczaj trudno jest z góry określić swoje wymagania. Jeśli któraś z partycji okaże się za mała, będziesz musiał/musiała albo zainstalować system jeszcze raz, albo będziesz skazany/skazana na ciągłe przenoszenie danych z miejsca na miejsce w poszukiwaniu wolnej przestrzeni na danej partycji. Z drugiej strony, jeśli partycja będzie za mała to będzie się marnowała przestrzeń, która mogłaby być wykorzystana w innym miejscu. Przestrzeń dyskowa jest teraz tania, ale po co wyrzucać pieniądze w błoto?

4.1.1 Drzewo katalogów

Poniższa lista opisuje niektóre ważniejsze katalogi. Ma za zadanie pomóc Ci określić sposób podziału dysku na partycje. Jeśli ten rozdział jest dla Ciebie zbyt niejasny, zignoruj go i powróć tutaj po przeczytaniu reszty podręcznika instalacji.

`/`: korzeń oznacza punkt startowy hierarchii katalogów. Zawiera niezbędne programy, które może załadować komputer, w tym jądro, biblioteki systemowe, pliki konfiguracyjne w `/etc` i inne potrzebne pliki. Zazwyczaj wymaga około 30–50 MB, ale liczba ta może się wahać.

Uwaga: *nie* twórz osobnych partycji na katalogi `/etc`, `/bin`, `sbin`, `/lib` ani `/dev`; system nie będzie się w stanie załadować.

`/dev`: ten katalog zawiera różne pliki urządzeń, które są interfejsami do różnych części sprzętu. Więcej informacji zawiera rozdział ‘Nazwy urządzeń w Linuksie’ na 18 stronie.

`/usr`: w tym katalogu znajdują się wszystkie programy dla użytkowników (`/usr/bin`), biblioteki (`/usr/lib`), dokumentacja (`/usr/share/doc`) itp. Ta część systemu plików wymaga większą część miejsca. Powinno się na niego przeznaczyć przynajmniej 300–500 MB. Jeśli będziesz instalować więcej pakietów, powinieneś/powinnaś zwiększyć ilość miejsca przeznaczoną na ten katalog.

`/home`: każdy użytkownik będzie umieszczał swoje dane w podkatalogu tego katalogu. Jego rozmiar zależy od ilości użytkowników, którzy będą używali tego systemu jak i od wielkości plików, jakie będą przechowywane w tym katalogu. W zależności od planowanego użycia powinno się zarezerwować ok. 100 MB dla każdego użytkownika, ale tą liczbę należy dostosować do własnych potrzeb.

`/var`: wszystkie zmieniające się dane, jak artykuły grup dyskusyjnych (ang. news), poczta elektroniczna, strony WWW, cache APT-a itp. będzie przechowywany w tym katalogu. Jego rozmiar zależy w dużym stopniu od sposobu użycia komputera, ale dla większości

ludzi będzie podyktowany przede wszystkim wymaganiami narzędzia zarządzania pakietami. Jeśli planujesz zainstalować z sieci prawie wszystko, co ma do zaoferowania Debian, wszystko na raz, to prawdopodobnie wystarczy przeznaczyć na ten katalog 2–3 gigabajtów. Jeśli będziesz instalować wszystko etapami (to jest najpierw narzędzia i usługi, później tekstowe programy użytkowe, później X, ...) to powinno wystarczyć około dwustu do pięciuset megabajtów. Jeśli chcesz oszczędzać miejsce na dysku i nie planujesz używać APT-a (przynajmniej do większych uaktualnień) możesz przeznaczyć na ten katalog 30 lub 40 MB.

`/tmp`: pliki tymczasowe tworzone przez programy najprawdopodobniej będą tworzone właśnie w tym katalogu. Powinno wystarczyć zazwyczaj 20–50 MB.

`/proc`: ten wirtualny system plików nie potrzebuje miejsca na dysku. Zawiera on ciekawe i cenne dane na temat działającego systemu.

4.2 Planowanie użycia systemu

It is important to decide what type of machine you are creating. This will determine disk space requirements and affect your partitioning scheme.

There are a number of default “Profiles” which Debian offers for your convenience (see ‘Wybór i instalacja profili’ na 54 stronie). Profiles are simply sets of package selections which make it easier for you, in that a number of packages are automatically marked for installation.

Each given profile has a size of the resulting system after installation is complete. Even if you don’t use these profiles, this discussion is important for planning, since it will give you a sense of how large your partition or partitions need to be.

The following are some of the available profiles and their sizes:

Server_std This is a small server profile, useful for stripped down server which does not have a lot of niceties for shell users. It basically has an FTP server, a web server, DNS, NIS, and POP. It will take up around 50MB. Of course, this is just size of the software; any data you serve up would be additional.

Dialup A standard desktop box, including the X window system, graphics applications, sound, editors, etc. Size of the packages will be around 500MB.

Work_std A more stripped-down user machine, without the X window system or X applications. Possibly suitable for a laptop or mobile computer. The size is around 140MB. (Note that the author has a pretty simple laptop setup including X11 in even less, around 100MB).

Devel_comp A desktop setup with all the development packages, such as Perl, C, C++, etc. Size is around 475MB. Assuming you are adding X11 and some additional packages for other uses, you should plan around 800MB for this type of machine.

Remember that these sizes don't include all the other materials which are usually to be found, such as user files, mail, and data. It is always best to be generous when considering the space for your own files and data. Notably, the Debian `/var` partition contains a lot of state information. The `dpkg` files (with information on all installed packages) can easily consume 20MB; with logs and the rest, you should usually allocate at least 50MB for `/var`.

4.3 Nazwy urządzeń w Linuksie

Nazwy dysków i partycji w Linuksie mogą się różnić od nazw w innych systemach operacyjnych. Musisz znać te nazwy podczas tworzenia i montowania partycji. Oto podstawowe nazwy:

Pierwszy napęd dyskietek to `/dev/fd0`.

Drugi napęd dyskietek to `/dev/fd1`.

Pierwszy dysk SCSI (według adresów ID SCSI) to `/dev/sda`.

Drugi dysk SCSI (według adresów) to `/dev/sdb`, itd.

Pierwszy CD-ROM SCSI to `/dev/scd0`, znany także jako `/dev/sr0`.

Pierwszy (master) dysk na pierwszym kontrolerze IDE to `/dev/hda`.

Drugi (slave) dysk na pierwszym kontrolerze IDE to `/dev/hdb`.

Pierwszy i drugi dysk na drugim kontrolerze IDE to odpowiednio `/dev/hdc` i `/dev/hdd`.
Nowsze kontrolery IDE mogą mieć dwa kanały, działające jak dwa kontrolery.

Nazwy partycji na każdym z dysków tworzy się dodając jej numer do nazwy dysku: `"sda1"` i `"sda2"` odpowiadają pierwszej i drugiej partycji na pierwszym dysku SCSI w Twoim systemie.

Oto przykład. Załóżmy, że masz dwa dyski SCSI, jeden pod adresem SCSI 2, a drugi po adresem SCSI 4. Pierwszy dysk (adres 2) nazywa się wtedy `"sda"`, a drugi `"sdb"`. Jeśli na dysku `"sda"` są 3 partycje, będą się nazywać `"sda1"`, `"sda2"`, i `"sda3"`. To samo odnosi się do dysku `"sdb"` i jego partycji.

Zwróć uwagę, że jeśli posiadasz kilka kontrolerów SCSI kolejność dysków szybko może się okazać niejasna. Najlepszym rozwiązaniem w tym wypadku jest przeczytanie komunikatów startowych, zakładając że zna się modele dysków.

4.4 Zalecany układ partycji

Jak to opisano powyżej, powinno się posiadać oddzielną partycję główną (ang. root partition) i większą partycję `/usr`, jeśli jest wystarczająco dużo miejsca. Przykłady zamieszczone są poniżej. Większości użytkowników wystarczają te dwie partycje. Jest to tym bardziej właściwe,

jeśli posiadasz jeden mały dysk, ponieważ tworzenie większej ilości partycji może spowodować marnowanie miejsca.

W niektórych przypadkach może być potrzebna oddzielna partycja `/usr/local` jeśli planujesz instalować programy, które nie są częścią Debiana. Jeśli Twoja maszyna ma być serwerem poczty, może być konieczne utworzenie oddzielnej partycji `/var/spool/mail`. Często utworzenie osobnej partycji wielkości 20 do 32 MB na katalog `/tmp` jest dobrym pomysłem. Jeśli instalujesz serwer dla mnóstwa użytkowników, dobrze jest posiadać dużą oddzielną partycję `/home`. Ogólnie mówiąc, partycjonowanie dysku zależy od roli, jaką ma spełniać komputer.

Przy bardzo skomplikowanych systemach powinieneś/powinnaś przeczytać Multi Disk HOWTO (<http://www.linuxdoc.org/HOWTO/Multi-Disk-HOWTO.html>). Zawiera ono informacje ciekawe głównie dla ISP i ludzi konfigurujących serwery.

Jeśli chodzi o wielkość partycji wymiany, jest na to wiele poglądów. Jedną z zasad jest posiadanie takiej ilości miejsca wymiany, ile jest pamięci operacyjnej, choć dla większości użytkowników nie ma sensu posiadanie więcej niż 64 MB miejsca wymiany. W większości przypadków nie powinno być go także mniej niż 16 MB. Oczywiście są wyjątki od tych reguł. Jeśli będziesz rozwiązywać układy 10000 równań na maszynie z 256 MB RAM-u, będzie potrzebny gigabajt (lub więcej) miejsca wymiany.

Przy architekturach 32-bitowych (i386, m68k, 32-bitowy SPARC, i PowerPC), maksymalna wielkość partycji wymiany to 2 GB (na Alpha i SPARC64 jej wielkość jest tak duża, że można ją uznać za nieograniczoną). Powinno to wystarczyć dla większości instalacji. Jeśli jednak masz duże wymagania co do wielkości miejsca wymiany spróbuj rozrzucić partycje po kilku dyskach i jeśli to możliwe na różnych kanałach SCSI lub IDE. Jądro będzie odpowiednio dostosowywało ich użycie aby zwiększyć wydajność.

4.5 Przykładowe partycjonowanie

Jako przykład podajemy domową maszynę jednego z autorów – 32 MB RAM i 1,7 GB dysk IDE na `/dev/hda`. Jest na nim 500 megabajtowa partycja przeznaczona na inny system operacyjny na `/dev/hda1` (powinna mieć 200MB bo i tak nigdy jej nie używam). Partycja wymiany o wielkości 32 MB mieści się na `/dev/hda3` a reszta (około 1,2GB na `/dev/hda2`) to partycja Linuksa.

4.6 Partycjonowanie przed instalacją

Istnieją dwa momenty w których można przeprowadzić partycjonowanie: przed instalacją Debiana lub podczas jej trwania. Jeśli Twój komputer będzie w całości przeznaczony na Debiana, powinieneś/powinnaś przeprowadzić partycjonowanie podczas instalacji. (“Podział dysku na partycje” na 45 stronie). Jeśli masz komputer z więcej niż jednym systemem operacyjnym, powinieneś/powinnaś danemu systemowi operacyjnemu pozwolić utworzyć swoje własne partycje.

Następujące rozdziały zawierają informacje na temat partycjonowania w innym systemie operacyjnym przed instalacją. Zwróć uwagę, że będzie konieczna zamiana nazw partycji w różnych

systemach; patrz ‘Nazwy urządzeń w Linuksie’ na 18 stronie.

4.6.1 Partycjonowanie w Tru64 UNIX

Tru64 UNIX, znany poprzednio jako Digital UNIX, który był z kolei poprzednio znany jako OSF/1, używa systemu partycjonowania podobnego do BSD “disk label”, który pozwala na umieszczenie na jednym dysku do ośmiu partycji. Partycje są numerowane od “1” do “8” w Linuksie i oznaczane literami od “a” do “h” w UNIX-ie. Jądra Linuksa 2.2 i nowsze zawsze oznaczają “1” partycję “a”, “2” – “b” i tak dalej. Na przykład `rz0e` w Tru64 UNIX będzie najprawdopodobniej nazywać się w Linuksie `sda5`.

Partycje na dysku mogą się nakładać. Co więcej partycja “c” musi obejmować cały dysk (w ten sposób nakładając się na wszystkie inne niepuste partycje). W Linuksie przez to `sda3` jest tym samym co `sda` (`sdb3` tym samym co `sdb` o ile istnieje itd.). Poza spełnieniem tego warunku nie ma jednak większego sensu tworzenie nakładających się na siebie partycji.

Innym konwencją jest to, aby partycja “a” zaczynała się od początku dysku, tak aby zawierała blok startowy (ang. boot block) z etykietą dyskową.

Dyski mogą być partycjonowane przy pomocy graficznego narzędzia dostępnego z “Application Manager”, lub z linii poleceń jako `disklabel`. Typ partycji dla Linuksa powinna być ustawiona na “resrvd8”. Można to zrobić tylko przy pomocy programu `disklabel`; jednak wszystkie inne czynności konfiguracyjne można wykonać przy pomocy narzędzia graficznego.

Jest możliwe i sensowne używanie wspólnej partycji wymiany przez UNIX-a i Linuksa. W tym przypadku trzeba uruchamiać `mkswap` na tej partycji przy każdym starcie Linuksa po wyłączeniu UNIX-a, ponieważ UNIX będzie niszczył podpis miejsca wymiany (ang. swap signature). Dobrze jest uruchamiać `mkswap` w skryptach startowych Linuksa przed uruchomieniem `swapon -a`.

Jeśli chcesz montować partycje UNIX pod Linuksem, zwróć uwagę, że Digital UNIX może używać dwóch różnych typów systemów plików: UFS i AdvFS, z których Linux obsługuje tylko ten pierwszy.

4.6.2 Partycjonowanie w Windows NT

Windows NT używa tabeli partycji typu PC. Jeśli manipulujesz istniejącymi partycjami FAT lub NTFS, zaleca się używanie narzędzi Windows NT (lub, wygodniej – można przepartycjonować dysk z menu AlphaBIOS). W przeciwnym wypadku nie jest konieczne partycjonowanie z Windows. Narzędzia Linuksa lepiej wykonają swoje zadanie. Zwróć uwagę, że gdy pracujesz z Windows NT, “Disk Administrator” może zaproponować Ci zapisanie “nieszkodliwej sygnatury” na dyskach nie należących do Windows, o ile takie masz. *Nigdy* nie pozwalaj mu tego robić, ponieważ ta sygnatura zniszczy informacje na temat partycji.

Jeśli planujesz ładować Linuksa z konsoli ARC/AlphaBIOS/ARCSBIOS, będziesz potrzebować (małej) partycji FAT dla MILO. Jeden megabajt w zupełności wystarczy. Jeśli jest zainstalowane Windows NT, jego sześciomegabajtowa partycja ładująca może być użyta do tego celu.

Rozdział 5

Metody instalacji Debiana

Debiana można zainstalować z wielu źródeł, zarówno lokalnych (CD-ROM, dysk twardy, dyskietki) jak i z sieci (FTP, NFS, PPP, HTTP). Debian obsługuje różne konfiguracje sprzętu, więc często można wybrać spośród wielu ewentualności. Ten rozdział opisuje wszystkie możliwe ewentualności i wskazówki pomagające wybrać jedną z nich.

Dla różnych etapów instalacji można dokonać różnych wyborów. Na przykład instalację można zacząć z dyskietki, ale później dostarczyć resztę potrzebnych plików z dysku twardego.

W czasie instalacji system będzie się zmieniał od małego, ograniczonego i mieszczącego się na RAM-dysku do pełnego systemu Debian, zainstalowanego na dysku twardym. Jednym z podstawowych zadań początkowych faz instalacji jest zwiększenie ilości obsługiwane przez system sprzętu (na przykład kart rozszerzeń) i oprogramowania (np. protokołów sieciowych i sterowników systemów plików). Dzięki temu w późniejszych fazach instalacji można korzystać z większej ilości źródeł plików niż wcześniej.

Dla większości ludzi będzie użycie zestawu płyt CD. Jeśli masz taki zestaw i Twoja maszyna obsługuje ładowanie systemu bezpośrednio z płyty, to świetnie! Po prostu wsuń płytę do napędu, zrestartuj system i przejdź do następnego rozdziału. Jeśli okaże się, że ten standardowy sposób instalacji nie działa na Twojej maszynie, możesz tu wrócić, aby spróbować znaleźć inne jądro lub metodę instalacji. W szczególności należy zwrócić uwagę, że niektóre zestawy płyt zawierają różne jądra na różnych płytach, więc może okazać się, że załadowanie systemu z płyty innej niż pierwsza powiedzie się.

5.1 Przegląd procesu instalacji

Ten przegląd zwraca uwagę na momenty, w których należy wybrać nośnik instalacyjny, lub podjąć decyzję, która wpłynie na to, które źródła będą dostępne później. Instalacja składa się z następujących kroków:

1. Zaczynasz od załadowania systemu instalacyjnego.
2. Odpowiadasz na kilka pytań wstępnie konfiguracyjnych system.

3. Wskazujesz nośnik zawierający jądro i sterowniki.
4. Wybierasz sterowniki do załadowania.
5. Podajesz nośnik zawierający źródło systemu podstawowego.
6. Restartujesz system i kończysz konfigurację.
7. Instalujesz dodatkowe pakiety z oprogramowaniem.

Podczas dokonywania wyborów należy pamiętać o kilku rzeczach. Pierwsza dotyczy wyboru jądra. Jądro, które wybierzesz do przeprowadzenia instalacji będzie tym samym jądrem, którego będzie używał Twój pełny system. Muisz wybrać odpowiedni pakiet sterowników, ponieważ sterowniki zależą od jądra. Opiszemy teraz krótko szczegóły wyboru jądra, a dokładniej zestawu instalacyjnego.

Różne jądra mają różne możliwości obsługi sieci, tym samym rozszerzając lub ograniczając możliwości wyboru źródeł dla innych plików, zwłaszcza w początkowych fazach instalacji.

Wreszcie — niektóre sterowniki, które każesz załadować, umożliwiają obsługę różnych urządzeń (np. kart sieciowych, kontrolerów dysków twardych) lub systemów plików (np. NTFS lub NFS). Umożliwia to wybór dodatkowych źródeł w dalszych etapach instalacji.

5.2 Wybór właściwego zestawu instalacyjnego

Wybór instalacji jest uzależniony od posiadanego sprzętu. Wybierz odpowiedni katalog podarchitektury i przejrzyj znajdującą się tam dokumentację.

Jeśli ładujesz system z CD-ROM-u, to pamiętaj o tym, że różne płyty zawierają różne zestawy instalacyjne. Więcej informacji można znaleźć w dokumentacji do Twojej płyty. Details on kernel arrangement for specific CDs needed.

5.3 Źródła instalacji dla różnych etapów

Ten rozdział opisuje jaki sprzęt *może* i zazwyczaj *będzie* działać w różnych etapach instalacji. Nie jest zagwarantowane, że każde urządzenie opisanego typu będzie działało z każdym jądrem. Na przykład dyski RAID nie będą dostępne jeśli nie zainstaluje się odpowiednich sterowników.

5.3.1 Ładowanie początkowego systemu instalacyjnego

Załadowanie systemu instalacyjnego jest prawdopodobnie najtrudniejszym etapem. Następny rozdział opisuje dodatkowe szczegóły, ale do wyboru jest zazwyczaj

dyskietka ratunkowa (Rescue Floppy) (zwróć uwagę, że do instalacji wykorzystujących MILO jako program ładujący będzie potrzebne kilka dysków startowych – patrz ‘Uruchamianie systemu instalacyjnego’ na 33 stronie)

CD-ROM, z którego można załadować system
sieć, przy pomocy TFTP

5.3.2 Nośniki źródłowe i etapy instalacji

Następująca tabela wskazuje, których źródeł można użyć w każdym z etapów instalacji. Kolumny wskazują poszczególne etapy instalacji, są uporządkowane od lewej do prawej w kolejności, w jakiej występują. W kolumnie po prawej stronie są wymienione sposoby pobierania plików. Puste pole oznacza, że dany sposób nie jest obsługiwany w danym etapie instalacji, T oznacza, że jest, a P, że tylko w niektórych przypadkach.

Ładowanie	Obraz jądra	Sterowniki	System podst.	Pakiety	nośnik
P					tftp
P	T	T	T		dyskietki
P	T	T	T	Y	CD-ROM
P	T	T	T	Y	dysk twardy
	T	T	T	Y	NFS
		P	Y	Y	LAN
				Y	PPP

Powyższa tabela pokazuje na przykład, że PPP można użyć tylko do sprowadzenia pakietów.

Zwróć uwagę, że system instalacyjny poprosi Cię o wskazanie źródła obrazu jądra i sterowników tylko przy niektórych metodach instalacji. Jeśli uruchomisz system z CD-ROM-u, system instalacyjny automatycznie wybierze jądro i sterowniki z płyty. Ważne jest, że *zaraz po załadowaniu systemu z dyskietki można przetączyć się na lepsze źródło instalacji*. Należy jednak pamiętać, że *nie wolno* pomieszać różnych zestawów instalacyjnych, na przykład biorąc dyskietkę startową z jednej podarchitektury, a dyskietki ze sterownikami – z innej.

Kolumna “Ładowanie” zawiera tylko litery P, ponieważ obsługiwane metody ładowania różnią się bardzo pomiędzy architekturami.

Wiersze “LAN” i “PPP” odnoszą się do Internetowych metod transferu (FTP, HTTP itp.) przez Ethernet lub linię telefoniczną. Niektóre jądra pozwalają na wykorzystanie tych sposobów wcześniej. Eksperci mogą także wykorzystać te połączenia do zamontowania dysków i przeprowadzenia innych operacji celem przyspieszenia całego procesu. Dostarczenie pomocy w takich przypadkach jest poza zakresem tego dokumentu.

5.3.3 Zalecenia

Zdobądź zestaw płyt CD Debian GNU/Linux. Załaduj z nich instalację, o ile to możliwe.

Jeśli doczytałeś/doczytałaś tak daleko, to prawdopodobnie nie było to możliwe. Jeśli problemem było to, że nie dało się załadować systemu z płyty, można przy pomocy plików na płycie utworzyć dyskietki startowe i z nich załadować system, lub zrobić to z innego systemu operacyjnego.

Jeśli i to nie jest możliwe, możesz wykorzystać puste miejsce na partycji jakiegoś systemu operacyjnego. W początkowych fazach instalacji system jest w stanie odczytać wiele różnych systemów plików. (Za wyjątkiem NTFS — konieczne jest uprzednie załadowanie odpowiedniego sterownika). Jeśli może przeczytać Twój system plików, powinieneś/powinnaś pobrać z sieci dokumentację, obrazy dysków startowych i narzędzia a także archiwum ze sterownikami (w postaci jednego pliku) i system podstawowy (także w postaci jednego pliku). Załaduj system instalacyjny, a kiedy o nie zapyta, wskaż mu pliki, które pobrałeś/pobrałaś.

To są tylko wskazówki. Powinno się wybrać takie źródła, jakie będą najwygodniejsze. Dyskietki nie są ani wygodnym, ani pewnym nośnikiem, więc radzimy ich używać tylko w ostateczności. Jednak w porównaniu z innymi sposobami ładowania systemu mogą w pewnych przypadkach dostarczyć najłatwiejszego sposobu na rozpoczęcie instalacji, jeśli Twój system je obsługuje.

5.4 Opis plików systemu instalacyjnego

Ten rozdział zawiera listę plików, które można znaleźć w katalogu `disks-alpha`. Być może ich pobranie w ogóle nie będzie konieczne. Zależy to od wybranej przez Ciebie metody ładowania i instalacji systemu podstawowego.

Większość z plików to obrazy dyskietek, czyli pojedyncze pliki, które można zapisać na dyskietkę. Ich wielkość zależy oczywiście od wielkości dyskietki docelowej. Na przykład na standardową dyskietkę 3.5 calową mieści się 1.44MB danych. Jest to jedyny rozmiar dyskietek obsługiwany przez Twoją architekturę. Obrazy dyskietek 1.44MB znajdują się w katalogu `images-1.44`.

Jeśli do czytania tego dokumentu używasz przeglądarki WWW na komputerze podłączonym do sieci, możesz prawdopodobnie pobrać odpowiednie pliki zaznaczając ich nazwy. W przypadku przeglądarki Netscape należy przytrzymać klawisz SHIFT klikając na URL aby pobrać plik. Pliki można pobrać z URL-i w tym dokumencie lub z <http://http.us.debian.org/debian/dists/potato/main/disks-alpha/current/>, albo odpowiedniego katalogu na dowolnym serwerze lustrzanym Debiana (<http://www.debian.org/distrib/ftplist>).

5.4.1 Dokumentacja

Podręcznik instalacji:

`install.pl.txt`

`install.pl.html`

`install.pl.pdf` Plik, który właśnie czytasz, dostępny w formatach ASCII, HTML lub PDF.

Strony podręcznika systemowego dla poszczególnych narzędzi do partycjonowania:

`fdisk.txt`

`cfdisk.txt` Instrukcje używania dostępnych programów do partycjonowania.

<http://http.us.debian.org/debian/dists/potato/main/disks-alpha/current/base-contents.txt>
Lista zawartości systemu podstawowego.

<http://http.us.debian.org/debian/dists/potato/main/disks-alpha/current/md5sum.txt>
Lista sum kontrolnych MD5 dla plików binarnych. Jeśli masz program `md5sum`, możesz upewnić się, że pliki nie są uszkodzone uruchamiając komendę `md5sum -v -c md5sum.txt`.

5.4.2 Pliki potrzebne do załadowania systemu instalacyjnego

Obrazy dyskietek ratunkowych (Rescue Floppy):

<http://http.us.debian.org/debian/dists/potato/main/disks-alpha/current/images-1.44/rescue.bin>

<http://http.us.debian.org/debian/dists/potato/main/disks-alpha/current/jensen/images-1.44/rescue.bin>

<http://http.us.debian.org/debian/dists/potato/main/disks-alpha/current/nautilus/images-1.44/rescue.bin>
Dyskietkę ratunkową (Rescue Floppy) wykorzystuje się do przeprowadzania instalacji i w przypadkach awaryjnych, na przykład kiedy system nie chce się załadować z jakiegoś powodu. Dlatego zaleca się utworzenie tej dyskietki nawet, jeśli nie będzie się jej używało do instalacji.

Wybierz dyskietkę dla Twojej pod-architektury, jak to opisano w rozdziale ‘Obsługa procesorów, płyt głównych i kart grafiki’ na 8 stronie.

Obrazy dyskietki/tek z głównym systemem plików:

<http://http.us.debian.org/debian/dists/potato/main/disks-alpha/current/images-1.44/root.bin>
Ten plik zawiera obraz tymczasowego systemu plików, który jest ładowany do pamięci po uruchomieniu systemu z dyskietki ratunkowej. Używa się go do instalacji z CD-ROM-u, twardego dysku i dyskietek.

Jądro Linux:

<http://http.us.debian.org/debian/dists/potato/main/disks-alpha/current/linux>

<http://http.us.debian.org/debian/dists/potato/main/disks-alpha/current/jensen/linux>

<http://http.us.debian.org/debian/dists/potato/main/disks-alpha/current/nautilus/linux>
Jest to obraz jądra Linux, używany do instalacji z twardego dysku i płyt CD. Nie jest potrzebny do instalacji z wykorzystaniem dyskietek.

Obrazy startowe TFTP

<http://http.us.debian.org/debian/dists/potato/main/disks-alpha/current/tftpboot.img>
Obrazy startowe używane przy ładowaniu systemu z sieci, patrz ‘Ładowanie z TFTP’ na 35 stronie. Ogólnie mówiąc, zawierają jądro Linux i system plików `root.bin`.

5.4.3 Pliki sterowników

Te pliki zawierają moduły jądra (sterowniki) dla wszystkich urządzeń, które nie są niezbędne do załadowania systemu. Aby móc użyć odpowiednich modułów należy zainstalować odpowiednie archiwum ze sterownikami i wybrać te sterowniki, których chcesz użyć.

Zwróć uwagę, że archiwum ze sterownikami musi odpowiadać wybranemu uprzednio jądru.

Obrazy dyskietek ze sterownikami (Driver Floppies):

<http://http.us.debian.org/debian/dists/potato/main/disks-alpha/current/images-1.44/driver-1.bin>

<http://http.us.debian.org/debian/dists/potato/main/disks-alpha/current/jensen/images-1.44/driver-1.bin>

<http://http.us.debian.org/debian/dists/potato/main/disks-alpha/current/nautilus/images-1.44/driver-1.bin>
Są to Obrazy dyskietek ze sterownikami.

Archiwum Driver Floppies

<http://http.us.debian.org/debian/dists/potato/main/disks-alpha/current/drivers.tgz>

<http://http.us.debian.org/debian/dists/potato/main/disks-alpha/current/jensen/drivers.tgz>

<http://http.us.debian.org/debian/dists/potato/main/disks-alpha/current/nautilus/drivers.tgz>
Jeśli nie musisz używać dyskietek, wybierz jeden z tych plików.

5.4.4 Pliki z systemem podstawowym

“System podstawowy Debiana” to zbiór najbardziej podstawowych pakietów koniecznych do uruchomienia Debiana w zwykły sposób. Po zainstalowaniu i skonfigurowaniu systemu podstawowego można zainstalować setki innych pakietów dodatkowych.

Obrazy systemu podstawowego:

http://http.us.debian.org/debian/dists/potato/main/disks-alpha/current/base2_2.tgz

lub

<http://http.us.debian.org/debian/dists/potato/main/disks-alpha/current/images-1.44/base-1.bin>

<http://http.us.debian.org/debian/dists/potato/main/disks-alpha/current/images-1.44/base-2.bin>

<http://http.us.debian.org/debian/dists/potato/main/disks-alpha/current/images-1.44/base-3.bin>

<http://http.us.debian.org/debian/dists/potato/main/disks-alpha/current/images-1.44/base-4.bin>

<http://http.us.debian.org/debian/dists/potato/main/disks-alpha/current/images-1.44/base-5.bin>

<http://http.us.debian.org/debian/dists/potato/main/disks-alpha/current/images-1.44/base-6.bin>

<http://http.us.debian.org/debian/dists/potato/main/disks-alpha/current/images-1.44/base-7.bin>

<http://http.us.debian.org/debian/dists/potato/main/disks-alpha/current/images-1.44/base-8.bin>

<http://http.us.debian.org/debian/dists/potato/main/disks-alpha/current/images-1.44/base-9.bin>

<http://http.us.debian.org/debian/dists/potato/main/disks-alpha/current/images-1.44/base-10.bin>

<http://http.us.debian.org/debian/dists/potato/main/disks-alpha/current/images-1.44/base-11.bin>

<http://http.us.debian.org/debian/dists/potato/main/disks-alpha/current/images-1.44/base-12.bin>

<http://http.us.debian.org/debian/dists/potato/main/disks-alpha/current/images-1.44/base-13.bin>

<http://http.us.debian.org/debian/dists/potato/main/disks-alpha/current/images-1.44/base-14.bin>

<http://http.us.debian.org/debian/dists/potato/main/disks-alpha/current/images-1.44/base-15.bin>

<http://http.us.debian.org/debian/dists/potato/main/disks-alpha/current/images-1.44/base-16.bin>

Te pliki zawierają system podstawowy, który można zainstalować na partycji Linuksa w czasie procesu instalacji. Jest to podstawowe minimum potrzebne do zainstalowania reszty pakietów. Pliku `\path{http://http.us.debian.org/debian/dists/potato/main/disks-alpha/current/base2_2.tgz}` używa się do instalacji z nośnika innego niż dyskietki, tj. CD-ROM-u, dysku twardego lub NFS.

Teraz zajmiemy się szczegółami poszczególnych metod instalacji. Dla wygody są ułożone w takiej kolejności, jak rzędy w tabeli opisującej różne źródła instalacji.

5.5 TFTP

Ładowanie systemu z sieci wymaga posiadania połączenia sieciowego obsługiwane przez dyskietki instalacyjne, serwera BOOTP i serwera TFTP. Ta metoda instalacji jest opisana w rozdziale ‘Ładowanie z TFTP’ na 35 stronie.

5.6 Dyskietki

5.6.1 Niezawodność dyskietek

Największym problemem dla instalujących Debiana po raz pierwszy jest zawodność dyskietek.

Dyskietka ratunkowa sprawia największe problemy, ponieważ jest czytana bezpośrednio przez sprzęt, przed uruchomieniem Linuksa. Często sprzęt nie czyta dyskietek tak dobrze jak sterownik dysku Linuksa i może zatrzymać się nagle bez wypisania żadnego komunikatu błędu, jeśli przeczyta nieprawidłowe dane. Mogą też pojawić się problemy z dyskietkami ze sterownikami oraz z systemem podstawowym., z których większość objawia się wypisaniem mnóstwa komunikatów o błędach wejścia/wyjścia dysku.

Jeśli instalacja zatrzymuje się na jednej z dyskietek, należy w pierwszej kolejności ponownie pobrać z sieci dany obraz i zapisać go na *inną* dyskietkę. Samo ponowne sformatowanie poprzedniej dyskietki może nie wystarczyć, nawet jeśli została sformatowana i zapisana bez błędów. Czasem można spróbować zapisać daną dyskietkę na innym komputerze.

Jeden z użytkowników zgłosił, że musiał zapisać dyskietkę *trzy* razy zanim zadziałała.

Inni użytkownicy zgłaszali, że czasem wystarczy spróbować załadować daną dyskietkę kilka razy restartując pomiędzy próbami komputer. Wszystko to z powodu wadliwego sprzętu lub firmowego oprogramowania urządzeń.

5.6.2 Ładowanie systemu z dyskietek

Ładowanie systemu z dyskietek jest obsługiwane przez większość platform.

Aby załadować system z dyskietek po prostu pobierz obrazy dyskietek ratunkowej (Rescue Floppy) i sterowników (Driver Floppies).

Jeśli będzie to konieczne, możesz także zmodyfikować dyskietkę ratunkową; patrz ‘Zamiana jądra na dyskietce Rescue Floppy’ na 61 stronie.

System plików nie zmieścił się na dyskietce ratunkowej, więc na dyskietkę musisz też zapisać obraz systemu plików. Tworzy się ją tak samo, jak inne dyskietki. Po załadowaniu z dyskietki ratunkowej jądro poprosi cię o dyskietkę z systemem plików. Wsuń tą dyskietkę do napędu i wciśnij *Enter*.

Jeśli zechcesz załadować system z konsoli ARC przy pomocy MILO, będziesz musiał/musiła także zdobyć MILO i LINLOAD.EXE i zapisać je na sformatowanej w DOS-ie dyskietce. Więcej

informacji na temat oprogramowania firmowego Alphy i programów ładujących można znaleźć w rozdziale ‘Firmware konsoli maszyn Alpha’ na 38 stronie.

Binarze MILO zależą od platformy. Rozdział ‘Obsługa procesorów, płyt głównych i kart grafiki’ na 8 stronie pomoże Ci określić odpowiedni obraz MILO dla Twojej maszyny.

5.6.3 Instalacja systemu podstawowego z dyskietek

UWAGA: Nie jest to zalecana metoda instalacji Debiana, ponieważ dyskietki są często zawodnym nośnikiem danych. Tej metody należy użyć jeśli nie masz żadnych wolnych systemów plików na dysku.

Wykonaj następujące kroki:

1. Zdobądź następujące obrazy dyskietek (pliki te są opisane dokładniej w rozdziale ‘Opis plików systemu instalacyjnego’ na 24 stronie):

obraz dyskietki ratunkowej

programy MILO i LINLOAD.EXE i sformatowana w DOS-ie dyskietka, jeśli chcesz załadować system z konsoli ARC. LINLOAD.EXE jest niezależny od platformy, ale musisz wybrać odpowiednie dla swojej platformy MILO. Więcej informacji na temat poszczególnych platform Alphy można znaleźć w rozdziale ‘Obsługa procesorów, płyt głównych i kart grafiki’ na 8 stronie.

obrazy dyskietek ze sterownikami

obrazy dyskietek z systemem podstawowym, tzn., `base-1.bin`, `base-2.bin`, itd.

obraz głównego systemu plików

2. Zgromadź odpowiednią ilość dyskietek na wszystkie obrazy, które musisz zapisać.
3. Utwórz obrazy, jak to opisano w rozdziale ‘Tworzenie dyskietek z obrazów’ na tej samej stronie.
4. Wsuń dyskietkę ratunkową do napędu i zrestartuj komputer.
5. Przejdź do rozdziału ‘Uruchamianie systemu instalacyjnego’ na 33 stronie.

5.6.4 Tworzenie dyskietek z obrazów

Obraz dyskietki to plik zawierający całą zawartość dyskietki w *surowej* postaci. Obrazu dyskietki (np. `rescue.bin`) nie można po prostu skopiować na dyskietkę. Należy do tego celu użyć specjalnego programu, który zapisze je w *surowym* trybie. Jest to konieczne, ponieważ obrazy są surowym przedstawieniem zawartości dyskietki.

Istnieją różne techniki tworzenia dyskietek z obrazów zależne od Twojej platformy. Ten rozdział opisuje jak utworzyć dyskietki z obrazów dla różnych platform.

Niezależnie od używanej metody należy pamiętać o zabezpieczeniu dyskietki po jej zapisaniu, aby upewnić się, że nie zostanie ona przypadkowo zniszczona.

Zapisywanie obrazu na dyskietkę w systemie Linux lub UNIX

Aby zapisać obrazy na dyskietki, prawdopodobnie będzie konieczne uzyskanie uprawnień administratora. Wsuń pustą dyskietkę do napędu i wydaj komendę

```
dd if=plik of=/dev/fd0 bs=1024 conv=sync ; sync
```

gdzie *plik* to nazwa jednego z obrazów. `/dev/fd0` to zazwyczaj nazwa pierwszego napędu dyskietek, może być inna w Twojej stacji roboczej (w systemie Solaris będzie to `/dev/fd/0`). Komenda ta może się zakończyć przed zapisaniem dyskietki przez system, więc przed wyjęciem dyskietki zaczekaj na zgaszenie się diody sygnalizującej pracę napędu. W niektórych systemach do wysunięcia dyskietki konieczne jest wydanie komendy (w systemie Solaris — `eject`).

Niektóre systemy próbują automatycznie zamontować dyskietkę po jej wsunięciu do napędu. Możliwe, że będzie konieczne wyłączenie tej opcji zanim system pozwoli na zapisanie dyskietki w trybie surowym. Niestety w różnych systemach różnie się to robi. W systemie Solaris można obejść zarządzanie wolumenami aby uzyskać surowy dostęp do dyskietki. Najpierw sprawdź czy dyskietka jest montowana automatycznie (użyj `volcheck` lub odpowiadającej mu komendy w managerze plików). Następnie użyj podanej powyżej komendy `dd`, zamień tylko `/dev/fd0` na `/vol/rdisk/\textit{nazwa_dyskietki}`, gdzie *nazwa_dyskietki* jest nazwą nadaną w czasie formatowania (lub `unnamed_floppy`, jeśli nie nadano jej nazwy). wyłącz `vold`. W przypadku innego systemu zapytaj administratora.

5.7 CD-ROM

Ładowanie systemu z CD-ROM-u jest jednym z najłatwiejszych sposobów na zainstalowanie systemu. Jeśli nie masz szczęścia i jądro na CD-ROM-ie nie działa w Twoim przypadku, musisz skorzystać z innej techniki.

Instalacja z CD-ROM-u jest opisana w rozdziale ‘Instalacja z CD-ROM-u’ na 35 stronie.

Zwróć uwagę, że niektóre napędy CD mogą wymagać specjalnych sterowników, więc będą niedostępne we wczesnych etapach instalacji.

5.8 Dysk twardy

Ładowanie z istniejącego systemu operacyjnego jest często najwygodniejsze. W przypadku niektórych systemów jest to jedyny obsługiwany sposób instalacji. Metoda ta jest opisana w rozdziale ‘Ładowanie z twardego dysku’ na 34 stronie.

Pliki na twardym dysku mogą być niedostępne we wczesnych fazach instalacji z powodu egzotycznego sprzętu lub systemu plików. Jeśli nie są obsługiwane przez Linuksa, mogą nie być dostępne nawet pod sam koniec!

5.9 Instalacja z NFS

Z powodu natury tej metody instalacji tylko system podstawowy i dodatkowe pakiety mogą być zainstalowane przez NFS. Konieczne jest posiadanie lokalnie dyskietki ratunkowej i ze sterownikami. Aby zainstalować system przez NFS jest konieczne przejście przez zwykłą instalację, jak to opisano w ‘Początkowa konfiguracja systemu przy użyciu programu `dbootstrap`’ na 43 stronie. Nie zapomnij załadować modułu (sterownika) dla swojej karty Ethernet, a także modułu systemu plików dla NFS.

Kiedy `dbootstrap` poprosi Cię o wskazanie systemu podstawowego (“Instalacja systemu podstawowego” na 51 stronie), powinieneś/powinnaś wybrać NFS.

Rozdział 6

Uruchamianie systemu instalacyjnego

Ten rozdział rozpoczyna się ogólnym opisem ładowania systemu Debian GNU/Linux, a następnie przedstawia dokładne informacje na temat każdego ze sposobów ładowania i kończy się radami użytecznymi w razie problemów.

6.1 Argumenty ładowania

Parametry ładowania jądra Linux zazwyczaj używane są do upewnienia się, że urządzenia peryferyjne działają poprawnie. W większości wypadków jądro może samo wykryć informacje dotyczące urządzeń zewnętrznych. Jednak w niektórych wypadkach będziesz musiał/musiła trochę jądra pomóc.

W zależności od firmware konsoli z której będziesz ładować system obowiązują różne metody przekazywania parametrów do jądra. Metody te opisane są poniżej, oddzielnie dla każdego sposobu ładowania. Pełne informacje na temat parametrów ładowania można znaleźć w Linux BootPrompt HOWTO (<http://www.linuxdoc.org/HOWTO/BootPrompt-HOWTO.html>); ten rozdział zawiera tylko szkic najistotniejszych parametrów.

Jeśli uruchamiasz system po raz pierwszy, spróbuj wykorzystać domyślne parametry (tzn. nie próbuj ustawiać żadnych argumentów) i zobacz czy działa poprawnie. Prawdopodobnie nie będzie żadnych problemów. Jeśli jednak jakieś się pojawiają, spróbuj uruchomić komputer ponownie i poszukać dodatkowych parametrów, które poinformują system o Twoim sprzęcie.

Kiedy jądro ładuje się, na początku procesu ładowania powinien pojawić się komunikat **Memory: dostępna k/całkowita k available**. *całkowita* powinna odpowiadać wyrażonej w kilobajtach całkowitej dostępnej ilości pamięci w systemie. Jeśli tak nie jest, musisz użyć parametru **mem=ram**, gdzie *ram* jest ilością dostępnej pamięci z dodaną literą “k” oznaczającą kilobajty, lub “m” — megabajty. Na przykład zarówno **mem=65536k** jak i **mem=64m** oznaczają 64MB RAM.

Jeśli masz czarno-biały monitor, użyj argumentu **mono**. W przeciwnym wypadku system instalacyjny domyślnie użyje kolorów.

Jeśli ładujesz system używając konsoli szeregowej jądro zazwyczaj samo to wykryje. Jeśli do komputera jest podłączona karta graficzna (framebuffer) i klawiatura, być może będzie konieczne

dodanie parametru `console=urządzenie` , gdzie *urządzenie* jest portem szeregowym – zazwyczaj “ttyS0”.

Jak nadmieniono powyżej, pełne informacje na temat parametrów ładowania można znaleźć w Linux BootPrompt HOWTO (<http://www.linuxdoc.org/HOWTO/BootPrompt-HOWTO.html>), w tym rady dotyczące rzadko spotykanego sprzętu. Częste problemy opisane są poniżej w rozdziale ‘Co zrobić w przypadku problemu?’ na 41 stronie.

6.1.1 Argumenty dbootstrap

System instalacyjny rozpoznaje kilka argumentów, które mogą się okazać pomocne.

quiet System instalacyjny pominię prośby o potwierdzenie i spróbuje samodzielnie wykonać właściwe czynności. Jeśli znasz system instalacyjny, jest to dobra metoda na uciszenie procesu.

verbose Zadawaj jeszcze więcej pytań niż zwykle.

debug Generuj dodatkowe komunikaty do dziennika systemowego (patrz ‘Używanie powłoki i przeglądanie dziennika systemowego’ na 43 stronie), w tym wszystkie uruchamiane komendy.

bootkbd=... Wybierz wcześniej klawiaturę, której chcesz użyć, na przykład `bootkbd=qwerty/pl`

mono Użyj trybu monochromatycznego, zamiast kolorowego

6.2 Interpretacja komunikatów startowych jądra

Podczas startu możesz zobaczyć wiele komunikatów typu `can't find something` (nie można znaleźć czegoś), lub `something not present` (czegoś nie ma), `can't initialize something` (nie można zainicjalizować czegoś), lub nawet `this driver release depends on something` (ta wersja sterownika wymaga czegoś). Większość tych komunikatów jest nieszkodliwa. Widzisz je, ponieważ jądro do systemu instalacyjnego jest zbudowane tak, aby działało na komputerach z wieloma różnymi urządzeniami peryferyjnymi. Oczywiście żaden komputer nie będzie zawierał wszystkich możliwych urządzeń, więc system operacyjny może wypisać kilka komunikatów ostrzegawczych gdy szuka urządzeń, których nie posiadasz. Możesz także zauważyć, że system zatrzymuje się na chwilę. Dzieje się tak, gdy jądro czeka na odpowiedź urządzenia, którego nie ma w systemie. Jeśli uważasz, że czas startu systemu jest nie do przyjęcia, możesz po instalacji utworzyć własne jądro (patrz ‘Kompilowanie nowego jądra’ na 58 stronie).

6.3 Ładowanie z twardego dysku

W pewnych przypadkach można chcieć załadować Linuksa z innego systemu operacyjnego. Możesz także załadować system instalacyjny w inny sposób, ale zainstalować system podstawowy z dysku.

6.3.1 Instalacja z partycji Linuksa

Możesz zainstalować Debiana także z partycji ext2 lub Minix. Ten sposób może być odpowiedni na przykład w przypadku zamiany zainstalowanej dystrybucji Linuksa na Debiana.

Należy zwrócić uwagę, że partycja z *której* instalujesz nie powinna być jedną z partycji *na którą* instalujesz Debiana (np. /, /usr, /lib, itd.).

Aby zainstalować z istniejącej już partycji Linuksa postępuj zgodnie z poniższymi instrukcjami.

1. Sprowadź następujące pliki i umieść je w katalogu na istniejącej partycji Linuksa:

obraz dyskietki Rescue Floppy patrz ‘Pliki potrzebne do załadowania systemu instalacyjnego’ na 25 stronie

jedno z archiwów Driver Floppies z ‘Pliki sterowników’ na 26 stronie

`http://http.us.debian.org/debian/dists/potato/main/disks-alpha/current/base2_2.tgz`

2. Możesz użyć dowolnej metody ładowania podczas instalacji z partycji. Poniższe instrukcje zakładają, że korzystasz z dyskietek, ale można użyć dowolnej metody.
3. Utwórz dyskietkę Rescue Floppy jak to opisano w ‘Tworzenie dyskietek z obrazów’ na 29 stronie. Zwróć uwagę, że nie będzie potrzebna dyskietka Driver Floppies.
4. Wsuń dyskietkę Rescue Floppy do napędu i zrestartuj komputer.
5. Przejdź do ‘Uruchamianie systemu instalacyjnego’ na 33 stronie.

6.4 Instalacja z CD-ROM-u

Jeśli posiadasz płytkę, z której można załadować system i jeśli Twoja architektura obsługuje ładowanie systemu z CD-ROM-u nie będą potrzebne żadne dyskietki. Ładowanie systemu z CD-ROM-u na Alphie jest nieco bardziej złożone niż na i386. Jednak zmniejszenie ilości wymaganych dyskietek sprawia, że warto mimo wszystko spróbować tej metody. Więcej informacji na temat uruchamiania systemów Alpha z CD można znaleźć w rozdziale ‘Uruchamianie systemu instalacyjnego’ na 33 stronie .

Nawet jeśli nie możesz załadować systemu z CD-ROM-u, możesz zainstalować z niego podstawowy system Debiana. Po prostu załaduj system instalacyjny z dowolnego innego nośnika, a kiedy nadejdzie moment instalacji systemu podstawowego lub dodatkowych pakietów wskaż CD-ROM jak to opisano w “‘Instalacja systemu podstawowego’” na 51 stronie.

6.5 Ładowanie z TFTP

Musisz skonfigurować serwer BOOTP i serwer TFTP.

BOOTP to protokół IP, który informuje komputer o jego własnym adresie IP oraz gdzie w sieci może znaleźć obraz startowy. W przeciwieństwie do Open Firmware w maszynach Sparc i PowerPC, konsola SRM *nie* wykorzystuje RARP do uzyskania swojego adresu IP i przez to aby uruchomić z sieci Alphę trzeba użyć protokołu BOOTP. Można także wpisać konfigurację IP dla interfejsów sieciowym bezpośrednio z konsoli SRM.¹

Protokołu TFTP (Trivial File Transfer Protocol) używa się aby przekazać obraz startowy klientowi. Teoretycznie można użyć dowolnego serwera obsługującego ten protokół, na dowolnej platformie. W przykładach w tym rozdziale podamy komendy dla systemów SunOS 4.x, SunOS 5.x (in. Solaris), i GNU/Linux.

6.5.1 Konfiguracja serwera BOOTP

W systemie GNU/Linux są dostępne dwa serwery BOOTP: CMU `bootpd` i ISC `dhcpd`, znajdujące się w pakietach `bootp` i `dhcp` w systemie Debian GNU/Linux.

Aby użyć serwera CMU `bootpd`, należy usunąć komentarz sprzed odpowiedniej linii (lub dodać ją) w `/etc/inetd.conf`. W systemie Debian GNU/Linux możesz wykonać w tym celu polecenie `update-inetd --enable bootps`, a następnie `/etc/init.d/inetd reload`. W przypadku innego systemu, odpowiednia linia powinna wyglądać następująco:

```
bootps          dgram  udp    wait   root   /usr/sbin/bootpd      bootpd -i -t 120
```

Teraz należy utworzyć plik `/etc/bootptab` file. Ma on format starych dobrych plików BSD `printcap(5)`, `termcap(5)`, i `disktab(5)`. Więcej informacji zawiera strona podręcznika systemowego `bootptab(5)`. W przypadku CMU `bootpd` musisz znać adres sprzętowy (MAC) klienta.

W przeciwieństwie do niego konfiguracja BOOTP w przypadku serwera ISC `dhcpd` jest na prawdę łatwa, ponieważ traktuje klientów BOOTP jako szczególny przypadek klientów DHCP. Nie musisz znać adresu sprzętowego (MAC) klienta, chyba, że chcesz podać dodatkowe opcje, jak nazwa pliku obrazu startowego lub ścieżkę katalogu głównego NFS w zależności od klienta, albo chcesz nadawać maszynom statyczne adresy IP używając BOOTP i/lub DHCP. Po prostu dodaj komendę `allow bootp` do bloku konfiguracyjnego podsieci zawierającej klienta i zrestartuj `dhcpd` przy pomocy komendy `/etc/init.d/dhcpd restart`.

6.5.2 Włączanie serwera TFTP

Najpierw należy włączyć serwer `tftpd`. Umożliwia to następująca linia w `/etc/inetd.conf`:

```
tftpd dgram udp wait root /usr/etc/in.tftpd in.tftpd -l /tftpboot
```

¹Systemy Alpha można także załadować z sieci wykorzystując protokół DECNet MOP (Maintenance Operations Protocol), ale nie jest to opisane w tym dokumencie. Przypuszczalnie Twój lokalny operator OpenVMS z chęcią pomoże Ci, jeśli bardzo będziesz chciał/chciała użyć do załadowania Linuksa na Alphie protokołu MOP.

Zobacz do tego pliku i zapamiętaj katalog, który występuje jako argument programu `in.tftpd`; będzie on potrzebny później. Argument `-l` pozwala niektórym wersjom `in.tftpd` zapisywać wszystkie żądania do dziennika systemowego; przydaje się to przy diagnozowaniu problemów z ładowaniem. Jeśli konieczna była modyfikacja `/etc/inetd.conf`, musisz o tym powiadomić działający proces `inetd`. W przypadku systemów Debian uruchom `/etc/init.d/netbase reload` (w przypadku wersji potato/2.2 i nowszych użyj komendy `/etc/init.d/inetd reload`. W przypadku innych systemów znajdź identyfikator procesu `inetd` i wykonaj `kill -HUP identyfikator`.

6.5.3 Przenoszenie obrazów TFTP na miejsce

Następnie należy umieścić potrzebny obraz startowy (patrz ‘Opis plików systemu instalacyjnego’ na 24 stronie w katalogu startowym `tftpd`. Ogólnie mówiąc będzie to katalog `/tftpboot`. Następnie należy utworzyć dowiązanie od tego pliku do pliku, którego `tftpd` użyje do startu danego klienta. Niestety nazwę tego pliku określa klient TFTP i nie istnieją powszechne standardy.

Często klient będzie szukał pliku o nazwie `ip-klienta-szestnastkowoarchitektura-klienta`. Aby obliczyć `ip-klienta-szestnastkowo` należy wziąć każdy z bajtów adresu IP klienta i zamienić na notację szesnastkową. Jeśli masz pod ręką maszynę z programem `bc`, możesz go użyć do tego celu. Wpisz `ibase=16` aby ustawić szesnastkową notację wyniku, a następnie wprowadź osobno każdą część adresu. Jeśli chodzi o `architektura-klienta`, spróbuj kilku różnych wartości.

W przypadku Alphy musisz podać nazwę pliku (jako ścieżkę względem katalogu obrazów startowych używając argumentu `-file` do komendy `boot SRM` lub ustawiając zmienną środowiskową `BOOT_FILE`. Można również podać nazwę pliku przez `BOOTP` (w przypadku ISC `dhcpd` użyj dyrektywy `filename`). W przeciwieństwie do Open Firmware, w SRM *nie istnieje* domyślna nazwa pliku, więc *koniecznie* trzeba określić ją korzystając z jednej z tych metod.

Kiedy już określisz nazwę pliku, utwórz dowiązanie w ten sposób: `ln /boot/tftpboot.img /boot/nazwa-pliku`.

Teraz powinieneś/powinnaś być w stanie uruchomić system. W przypadku SRM, nazwy interfejsów mają przedrostek `ewa` i można je wypisać przy pomocy komendy `show dev` w następujący sposób (nieco zmodyfikowane):

```
>>>show dev
ewa0.0.0.9.0          EWA0          08-00-2B-86-98-65
ewb0.0.0.11.0       EWBO          08-00-2B-86-98-54
ewc0.0.0.2002.0     EWCO          00-06-2B-01-32-B0
```

Tak więc aby załadować system używając pierwszego interfejsu ethernet należy wpisać:

```
>>>boot ewa0
```

Jeśli chcesz użyć konsoli szeregowej *musisz* przekazać do jądra parametr `console=`. Można to zrobić przy pomocy argumentu `-flags` do komendy `boot SRM`. Porty szeregowy są nazywane tak samo jak odpowiadające im pliki w katalogu `/dev`. Na przykład aby załadować system wykorzystując `ewa0` i użyć konsoli na pierwszym porcie szeregowym należy napisać:

```
>>>boot ewa0 -flags console=ttyS0
```

NOT YET WRITTEN

6.5.4 Installing with TFTP and NFS Root

It is closer to “tftp install for lowmem...” because you don’t want to load the ramdisk anymore but boot from the newly created nfs-root fs. You then need to replace the symlink to the tftpboot image by a symlink to the kernel image (eg. linux-a.out). My experience on booting over the network was based exclusively on RARP/TFTP which requires all daemons running on the same server (the sparc workstation is sending a tftp request back to the server that replied to its previous rarp request). However, Linux supports BOOTP protocol, too, but I don’t know how to set it up :-((Does it have to be documented as well in this manual?

6.6 Firmware konsoli maszyn Alpha

Firmware konsoli jest zapisany we flash ROM-ie i uruchamiany w momencie włączenia lub zresetowania Alphy. Istnieją dwa standardy konsol używanych w systemach Alpha i dlatego dostępne są dwa typy firmware:

konsola SRM, zgodna z podsystemem konsoli Alpha, zapewniająca środowisko dla systemów OpenVMS, Tru64, UNIX i Linux

konsola ARC, AlphaBIOS, lub ARCSBIOS, zgodna z Advanced RISC Computing (ARC), zapewniająca środowisko dla Windows NT

Z perspektywy użytkownika najważniejszą różnicą między SRM i ARC jest fakt, że od typu konsoli jest uzależniony możliwy schemat partycjonowania dysku, z którego ma nastąpić start systemu.

ARC wymaga użycia tabeli partycji MS-DOS (takiej, jaką tworzy program `fdisk`) dla dysku startowego. Dlatego tabele partycji MS-DOS są “rodzimy” formatem partycji w przypadku startu z ARC. Co więcej, jako że AlphaBIOS zawiera narzędzie do partycjonowania dysków, możesz podzielić dysk z menu firmware przed instalacją Linuksa.

Z drugiej strony SRM jest *niezgodny* z tabelami partycji MS-DOS.² Jako, że Tru64 Unix używa formatu etykiety dyskowej BSD, jest to “rodzimy” format partycji dla instalacji SRM.

Ponieważ GNU/Linux jest jedynym systemem operacyjnym na Alphi, którego można użyć z obu typów konsoli, wybór zależy również od tego, jakie inne systemy operacyjne będą znajdować się na tej samej maszynie. Wszystkie inne podobne do UNIX-a systemy operacyjne (Tru64 Unix, FreeBSD, OpenBSD i NetBSD) oraz OpenVMS mogą uruchamiać się tylko z SRM, natomiast Windows NT może uruchamiać się tylko z ARC.

²Dokładniej, format sektora ładującego wymagany przez “Console Subsystem Specification” jest niezgodny z położeniem tabeli partycji DOS.

Następująca tabela podsumowuje dostępne i obsługiwane kombinacje typu systemu i konsol ('Obsługa procesorów, płyt głównych i kart grafiki' na 8 stronie zawiera nazwy typów systemów). Słowo "ARC" poniżej oznacza dowolną konsolę zgodną z ARC.

Typ systemu =====	Obsługiwany typ konsoli =====
alcor	ARC lub SRM
avanti	ARC lub SRM
book1	tylko SRM
cabriolet	ARC lub SRM
dp264	tylko SRM
eb164	ARC lub SRM
eb64p	ARC lub SRM
eb66	ARC lub SRM
eb66p	ARC lub SRM
jensen	tylko SRM
lx164	ARC lub SRM
miata	ARC lub SRM
mikasa	ARC lub SRM
mikasa-p	tylko SRM
nautilus	tylko ARC (patrz instrukcja do płyty głównej)
noname	ARC lub SRM
noritake	tylko SRM
noritake-p	tylko SRM
pc164	ARC lub SRM
rawhide	tylko SRM
ruffian	tylko ARC
sable	tylko SRM
sable-g	tylko SRM
sx164	ARC lub SRM
takara	ARC lub SRM
x1	tylko ARC
xlt	ARC lub SRM

W ogólności żadna z tych konsoli nie jest w stanie załadować Linuksa bezpośrednio, dlatego konieczne jest użycie pośredniczącego programu ładującego. Istnieją dwa główne takie programy: MILO i aboot.

MILO samo w sobie jest konsolą zastępującą ARC lub SRM w pamięci. MILO można uruchomić zarówno z ARC jak i SRM i jest jedynym sposobem załadowania Linuksa z konsoli ARC. MILO zależy od systemu (w różnych systemach potrzebne są różne wersje MILO) i istnieją tylko dla tych systemów, dla których w powyższej tabeli istnieje obsługa konsoli ARC. Patrz także (niestety przestarzałe) MILO HOWTO (<http://www.linuxdoc.org/HOWTO/MILO-HOWTO.html>).

aboot to mały, niezależny od platformy program ładujący, który działa tylko na konsoli SRM. Więcej informacji na temat programu aboot można znaleźć w (także niestety przestarzałym) SRM HOWTO (<http://www.linuxdoc.org/HOWTO/SRM-HOWTO/>).

Dlatego w zależności od firmware konsoli systemowej i dostępności MILO są możliwe trzy rozwiązania:

```
SRM -> aboot
SRM -> MILO
ARC -> MILO
```

Płyta główna UP1000 (nazwa podarchitektury “nautilus”) wyprodukowana przez Alpha Processor, Inc. jest inna niż wszystkie inne ponieważ używa programu ładującego zależnego od API, działającego w firmware AlphaBIOS. Nie istnieją (jeszcze) dyski instalacyjne dla UP1000, ale instalacja powinna być możliwa z wykorzystaniem jądra “generic” lub “nautilus” oraz root.bin z dyskietek instalacyjnych według instrukcji w podręczniku.

Jako, że MILO nie jest dostępne dla żadnego z obecnie produkowanych systemów Alpha (stan z lutego 2000 roku) i ponieważ nie jest już konieczne wykupienie licencji OpenVMS lub Tru64 Unix w celu używania firmware SRM na starszych Alphach, zaleca się stosowanie SRM i `aboot` przy nowych instalacjach systemu GNU/Linux, chyba że chcesz mieć również możliwość ładowania Windows NT, lub istniejące dyski są partycjonowane zgodnie z DOS-em.

Większość systemów AlphaServer oraz wszystkie obecne serwery i stacje robocze zawierają zarówno SRM i AlphaBIOS. W przypadku maszyn “half-flash” takich jak różne rozwojowe płyty główne możliwe jest przejście między wersjami przez przeprogramowanie firmware. Po zainstalowaniu SRM jest także możliwe uruchomienie ARC/AlphaBIOS z dyskietki (komenda `arc`).

Jeśli chodzi o inne architektury, to powinieneś/powinnaś zainstalować najnowsze dostępne wersje firmware ³ przed zainstalowaniem Debiana. Dla Alphy uaktualnienia firmware dostępne są z Alpha Firmware Updates (<http://ftp.digital.com/pub/DEC/Alpha/firmware/>).

6.7 Ładowanie z konsoli SRM

Po zachęcie SRM (`>>>`), wydaj następującą komendę:

```
>>> boot dva0 -flags 0
```

ewentualnie wstawiając właściwą nazwę urządzenia w miejsce `dva0`. Zazwyczaj `dva0` to napęd dyskietek; wpisz:

```
>>> show dev
```

aby zobaczyć listę urządzeń (np. jeśli chcesz załadować system z CD-ROM-u). Zwróć uwagę, że jeśli ładujesz system z MILO, argument `-flags` jest ignorowany, więc możesz napisać tylko `boot dva0`.

³Za wyjątkiem “jensen”, gdzie Linux nie jest obsługiwany w wersjach nowszych niż 1.7 — patrz <http://www.alphalinux.org/faq/FAQ-9.html>

Jeśli wszystko działa poprawnie, zobaczysz po chwili ładowanie jądra.

Jeśli chcesz podać parametry jądra przy ładowaniu z `aboot`, wydaj następującą komendę:

```
>>> boot dva0 -file linux.gz -flags
"root=/dev/fd0 load_ramdisk=1 argumenty"
```

(wpisane na jednej linii), ewentualnie wstawiając właściwą nazwę urządzenia w miejsce `dva0`, urządzenie z głównym systemem plików w miejsce `fd0`, i właściwe parametry jądra w miejsce `argumenty`.

Jeśli chcesz podać parametry jądra przy ładowaniu z MILO, będziesz musiał/musiła zatrzymać ładowanie w momencie uruchomienia MILO. Patrz 'Ładowanie z MILO' na bieżącej stronie.

6.8 Ładowanie z ARC lub AlphaBIOS

W menu wyboru systemu operacyjnego wybierz `linload.exe` jako program ładujący i `milo` jako ścieżkę systemu operacyjnego. Załaduj nowo utworzoną pozycję.

6.9 Ładowanie z MILO

Aby załadować system instalacyjny wpisz następującą komendę po zachęcie MILO:

```
MILO> boot fd0:linux.gz root=/dev/fd0 load_ramdisk=1
```

Jeśli ładujesz system z czegoś innego niż dyskietka, zamień `fd0` w powyższym przykładzie na odpowiednią nazwę urządzenia w notacji Linuksa. Komenda `help` podaje krótki opis komend MILO.

6.10 Co zrobić w przypadku problemu?

Jeśli pojawią się problemy i jądro zatrzyma się w czasie ładowania, nie wykrywa urządzeń, które są w systemie lub napędy nie są poprawnie rozpoznawane, najpierw należy spróbować podać parametry ładowania, jak zostało to opisane w 'Argumenty ładowania' na 33 stronie.

Często problemy można rozwiązać wyjmując z komputera dodatkowe urządzenia i próbując uruchomić komputer jeszcze raz.

Jeśli nadal masz problemy, prosimy o przysłanie zgłoszenia błędu. Wyślij list elektroniczny na adres `<submit@bugs.debian.org>`. *Musisz* załączyć następujące linie na samym początku listu:

```
Package: boot-floppies
Version: wersja
```

Zamiast *wersja* wpisz numer wersji systemu instalacyjnego, której używałeś/używałaś. Jeśli nie znasz numeru wersji, wpisz w to miejsce datę sprowadzenia z sieci i dodaj dystrybucję, której dotyczy system instalacyjny (np. “stable”, “frozen”).

Powinieneś/powinnaś także zamieścić w zgłoszeniu następujące informacje:

```
architecture: alpha
model:        producent sprzętu i model
memory:       ilość pamięci RAM
scsi:         kontroler SCSI, jeśli go posiadasz
cd-rom:       model CD-ROM-u i typ interface'u, np., ATAPI
network card: karta sieciowa, jeśli ją posiadasz
pcmcia:       szczegóły na temat jakichkolwiek urządzeń PCMCIA
```

W zależności od typu błędu dobrze jest też zgłosić czy instalujesz na dysk IDE czy SCSI, inne urządzenia zewnętrzne takie jak karta dźwiękowa, pojemność dysku i model karty grafiki.

Opisz także na czym polega problem, widoczne komunikaty jądra w przypadku jego zatrzymania się. Opisz kroki, które doprowadziły system do stanu, w którym wystąpił błąd.

Rozdział 7

Początkowa konfiguracja systemu przy użyciu programu dbootstrap

7.1 Wprowadzenie do dbootstrap

`dbootstrap` to program uruchamiany po załadowaniu systemu instalacyjnego. Jest on odpowiedzialny za początkową konfigurację systemu i instalację “systemu podstawowego”.

Głównym zadaniem programu `dbootstrap`, oraz głównym celem początkowej konfiguracji systemu, którą przeprowadzisz, jest ustawienie pewnych podstawowych elementów systemu. Może być konieczne użycie “modułów jądra”, czyli sterowników dołączanych do jądra w odpowiednim momencie. Modułami są sterowniki urządzeń pamięci masowych, kart sieciowych, obsługa języków oraz obsługa innych urządzeń zewnętrznych, których obsługa nie została wbudowana w jądro, które wybrałeś/wybrałaś.

Przy pomocy `dbootstrap` wykonuje się takie czynności jak partycjonowanie i formatowanie dysku, jak i konfigurację urządzeń sieciowych. Konfiguracja tych elementów systemu odbywa się na początku, ponieważ często jest to konieczne do poprawnego działania systemu.

`dbootstrap` jest prostą aplikacją z interfejsem znakowym, zaprojektowaną do działania w różnych sytuacjach (na przykład do instalacji przez połączenie szeregowo). Jest łatwy w użyciu. Poprowadzi Cię przez instalację krok po kroku. Możesz także wrócić i powtórzyć niektóre kroki, jeśli popełnisz błąd.

W programie `dbootstrap` można poruszać się przy pomocy klawiszy strzałek, klawisza *Enter* oraz *Tab*.

7.1.1 Używanie powłoki i przeglądanie dziennika systemowego

Jeśli jesteś doświadczonym użytkownikiem UNIX-a lub Linuksa, naciśnij *Left Alt-F2* aby przenieść się do drugiej *konsoli wirtualnej*. W tym celu należy nacisnąć w tym samym momencie klawisz *Alt* po lewej stronie klawisza “space” i klawisz funkcyjny *F2*. Po zmianie konsoli należy nacisnąć klawisz *Enter*, co spowoduje uruchomienie powłoki `ash`, która jest klonem powłoki

Bourne'a. W tym momencie system działa z RAM-dysku i jest dostępny ograniczony zestaw narzędzi. Można zobaczyć ich listę wpisując polecenie `ls /bin /sbin /usr/bin /usr/sbin`. Aby wykonać wszystkie potrzebne czynności należy używać odpowiednich pozycji w menu. Powłoka i komendy są udostępnione tylko na wypadek kłopotów. W szczególności należy używać menu w celu aktywacji partycji wymiany, ponieważ system instalacyjny nie jest w stanie wykryć, że zrobiono to z powłoki. Naciśnij *Lewy Alt-F1* aby powrócić do menu. Linux udostępnia do 64 konsol wirtualnych, ale dyskietka Rescue Floppy używa tylko kilku z nich.

Komunikaty błędów są przekierowywane na trzecią konsolę wirtualną (inaczej `tty3`). Można dostać się na nią naciskając *Lewy Alt-F3* (przytrzymać klawisz *Alt* i nacisnąć klawisz funkcyjny *F3*), a powrócić do `dbootstrap` przy pomocy *Lewy Alt-F1*.

Komunikaty te można też znaleźć w `/var/log/messages`. Po zakończeniu instalacji plik ten jest kopiowany do `/var/log/installer.log` w nowym systemie.

7.2 “Uwagi dotyczące wydania”

Pierwszy ekran, który zobaczysz po starcie `dbootstrap` to “Uwagi dotyczące wydania”. Ekran ten przedstawia wersję `boot-floppies`, której właśnie używasz i krótko przedstawia rozwijających Debiana.

7.3 “Główne menu procedury instalacyjnej systemu Debian GNU/Linux”

Możesz zobaczyć okienko dialogowe z napisem “Program instalacyjny rozpoznaje aktualny stan instalacji aby określić kolejny etap.”. W przypadku niektórych systemów zniknie ono zbyt szybko, aby je odczytać. Będziesz je widzieć pomiędzy etapami głównego menu. Program instalacyjny, `dbootstrap`, będzie sprawdzać stan systemu przed każdym krokiem. Dzięki temu można zrestartować instalację nie tracąc wykonanej już pracy. Jeśli będziesz musiał/musiała przerwać instalację w samym środku, to przy następnej próbie konieczne będzie tylko skonfigurowanie klawiatury, ponowne aktywowanie partycji wymiany i ponowne zamontowanie zainicjalizowanych wcześniej partycji. Wszystkie inne czynności, które były wykonane zostaną zapamiętane i nie trzeba ich będzie powtarzać.

Podczas całej instalacji będzie widoczne główne menu, zatytułowane “Główne menu procedury instalacyjnej systemu Debian GNU/Linux”. Pozycje u góry menu będą zmieniały się odzwierciedlając postęp w instalacji. Phil Hughes napisał w *Linux Journal* (<http://www.linuxjournal.com/>), że nawet *kurę* można by nauczyć instalować Debiana! Chodziło mu o to, że instalacja polega głównie na stukaniu w klawisz *Enter*. Na pierwszej pozycji w menu instalacyjnym jest zawsze czynność, którą powinno się wykonać wnioskując na podstawie tego, co już zostało zrobione. Pozycja ta powinna być zatytułowana “Dalej”.

7.4 “Konfiguracja klawiatury”

Przesuń podświetlenie na pozycję “Dalej” i naciśnij klawisz *Enter* aby przejść do menu konfiguracji klawiatury. Wybierz klawiaturę odpowiadającą Twojemu językowi lub coś podobnego, jeśli nie jest dostępny typ, który chciałbyś/chciałabyś wybrać.¹ Po zainstalowaniu systemu będzie można wybrać klawiaturę spośród większej ilości ustawień (w tym celu należy jako root uruchomić program `kbdconfig` po zakończeniu instalacji).

Przesuń podświetlenie na wybraną pozycję i naciśnij *Enter*. Do przesuwania podświetlenia użyj klawiszy strzałek – są w tym samym miejscu niezależnie od układu klawiatury.

Jeśli instalujesz system na bezdyskowej stacji roboczej możesz pominąć kilka następujących kroków, ponieważ nie istnieją żadne lokalne dyski, które można by podzielić. W tym przypadku następnym krokiem będzie “Konfiguracja sieci” na 50 stronie. Po nim system instalacyjny poprosi Cię o zamontowanie głównej partycji NFS – patrz rozdział “Zamontowanie uprzednio przygotowanej partycji” na 48 stronie.

7.5 Wcześniejsze ładowanie sterowników

W pewnych rzadko spotykanych sytuacjach może być konieczne załadowanie sterowników z dyskietki. Zazwyczaj można zignorować ten krok alternatywny.

7.6 Ostatnia szansa!

Powiedzieliśmy Ci, aby zrobić kopie zapasowe dysków? Nadchodzi pierwsza okazja na omyłkowe wykasowanie zawartości wszystkich dysków i zarazem ostatnia szansa na uratowanie starego systemu. Jeśli jeszcze nie zrobiłeś/zrobiłaś kopii wszystkich dysków wysuń dyskietkę z napędu, zresetuj system i zrób kopie zapasowe.

7.7 “Podział dysku na partycje”

Jeśli nie podzieliłeś/podzieliłaś dysków aby utworzyć partycję na system plików Linuksa i partycję wymiany, tj. tak, jak to opisano w rozdziale ‘Partycjonowanie przed instalacją’ na 19 stronie, następnym krokiem będzie “Podział dysku na partycje”. Jeśli utworzyłeś/utworzyłaś przynajmniej jedną partycję Linuksa i przynajmniej jedną partycję wymiany, pozycją “Dalej” będzie “Przygotowanie i aktywowanie partycji wymiany”. Możliwe jest, że nawet ta pozycja się nie ukaże, jeśli Twój system ma mało pamięci i partycja wymiany została aktywowana zaraz po starcie systemu instalacyjnego. Niezależnie od tego, co znajduje się na pozycji “Dalej” możesz użyć klawisza strzałki w dół aby wybrać “Podział dysku na partycje”.

¹W większości przypadków właściwe będzie ustawienie “Poland”, co odpowiada większości klawiatur stosowanych w Polsce – przyp. tłumacza.

Menu “Podział dysku na partycje” zawiera listę urządzeń dyskowych, które można przepartycjonować i uruchamia program do partycjonowania. Musisz utworzyć przynajmniej jedną partycję “Linux native” (typ 83) i w większości przypadków również przynajmniej jedną partycję wymiany “Linux swap” (typ 82), jak to wyjaśniono w rozdziale ‘Dzielenie dysku twardego na partycje’ na 15 stronie. Jeśli nie masz pewności co do tego, jak podzielić dysk wróć do tego rozdziału i przeczytaj go.

W zależności od Twojej architektury możesz użyć różnych programów. Oto programy lub program dostępne dla Twojej architektury:

fdisk Podstawowy program do partycjonowania dla Linuksa, dobry dla ekspertów; przeczytaj stronę podręcznika systemowego dla programu `fdisk` (`fdisk.txt`).

cfdisk Prosty w użyciu, pełnoekranowy program do partycjonowania dla reszty z nas; przeczytaj stronę podręcznika systemowego dla programu `cfdisk` (`cfdisk.txt`).

Jeden z tych programów zostanie uruchomiony po wybraniu pozycji “Podział dysku na partycje” z menu. Jeśli nie zostanie uruchomiony ten program, którego chcesz użyć, możesz zamknąć go, przejść do powłoki (konsola 2) i ręcznie wpisać nazwę programu (z ewentualnymi argumentami), którego chcesz użyć. Następnie pomiń krok “Podział dysku na partycje” w programie `dbootstrap` i przejdź do następnego.

Zalecamy użycie partycji wymiany, choć jeśli nalegasz można się bez niej obejść o ile Twój system ma co najmniej 16MB pamięci RAM. Jeśli nie chcesz partycji wymiany, kontynuuj wybierając z menu “Kontynuacja bez partycji wymiany”.

Jeśli wybrałeś/wybrałaś ładowanie z konsoli SRM, musisz do partycjonowania użyć programu `fdisk`, ponieważ jest to jedyny program do partycjonowania, który jest w stanie manipulować etykietami dyskowymi BSD wymaganymi przez program `aboot` (pamiętaj, sektor ładujący SRM nie jest zgodny z tabelami partycji MS-DOS – patrz ‘Firmware konsoli maszyn Alpha’ na 38 stronie). `dbootstrap` uruchomi domyślnie program `fdisk` jeśli nie został uruchomiony z MILO.

Jeśli wybrany przez Ciebie do partycjonowania dysk już zawiera etykietę dyskową BSD, to `fdisk` ustawi się w tryb etykiet dyskowych BSD. W przeciwnym wypadku aby przejść w ten tryb należy użyć komendy “b”.

Zaleca się, aby *nie* tworzyć trzeciej partycji tak, aby zawierała cały dysk, chyba że będziesz go używać również w systemie Tru64 Unix lub jednym z trzech wywodzących się od 4.4BSD-Lite systemów operacyjnych (FreeBSD, OpenBSD lub NetBSD). Nie jest to wymagane przez program `aboot` a może powodować niejasności, ponieważ program `swriteboot`, używany do instalacji `aboot` w sektorze ładującym, będzie narzekał na partycję zachodzącą na sektor ładujący.

Musisz również zostawić odpowiednią ilość miejsca na początku dysku dla programu `aboot`, który zajmuje około 70 pierwszych kilobajtów (lub 150 sektorów). W przeszłości zalecano utworzenie na początku dysku małej partycji i pozostawienie jej niesformatowanej. Z tego samego powodu zalecamy teraz nie robić tego na dyskach przeznaczonych wyłącznie dla systemu GNU/Linux.

W przypadku instalacji ARC należy utworzyć małą partycję FAT na początku dysku. Będzie ona zawierała MILO i `linload.exe` – powinien wystarczyć megabajt, patrz ‘Partycjonowanie przed

instalacją' na 19 stronie. Obecnie jest konieczne ręczne skopiowanie tych plików albo montując partycję FAT pod Linuxem, albo używając programów `mttools`. Aby utworzyć partycje FAT można użyć z powłoki dysku instalacyjnego programu `mkdosfs`.

7.8 “Przygotowanie i aktywowanie partycji wymiany”

To będzie kolejny krok po utworzeniu co najmniej jednej partycji. Możesz zainicjalizować i uaktywnić nową partycję lub uaktywnić wcześniej zainicjalizowaną partycję albo w ogóle kontynuować bez tworzenia partycji wymiany. Zawsze można zainicjalizować już wcześniej zainicjalizowaną partycję, więc wybierz “Przygotowanie i aktywowanie partycji wymiany”, chyba że na pewno wiesz co robisz.

Wybranie tej pozycji spowoduje wyświetlenie okienka dialogowego z napisem “Proszę wskazać partycję, która zostanie aktywowana jako urządzenie wymiany.”. Domyślnie powinna zostać przedstawiona partycja, którą już do tego celu skonfigurowałeś/skonfigurowałaś. Jeśli tak jest, po prostu naciśnij *Enter*.

Następnie pojawia się prośba o potwierdzenie, ponieważ inicjalizacja niszczy wszystkie dane uprzednio znajdujące się na tej partycji. Jeśli wszystko jest w porządku, wybierz “Tak”. Możesz zobaczyć błysk na ekranie w momencie uruchomienia programu inicjalizującego.

7.9 “Przygotowanie partycji Linuksa”

W tym momencie następną pozycją do wyboru powinno być “Przygotowanie partycji Linuksa”. Jeśli tak nie jest, oznacza to, że nie ukończyłeś/ukończyłaś jeszcze partycjonowania dysku, albo że nie wybrałeś/wybrałaś jeszcze żadnej z pozycji decydującej o tym, co zrobić z partycją wymiany.

Możesz zainicjalizować partycję Linuksa lub zamontować już wcześniej zainicjalizowaną partycję. Zwróć uwagę na to, że przy pomocy programu `dbootstrap` *nie* jest możliwe zainstalowanie nowego systemu na starym bez zniszczenia tego pierwszego. Jeśli chcesz tylko dokonać aktualizacji istniejącego systemu Debian, nie musisz używać programu `dbootstrap` – Debian jest w stanie sam się zaktualizować. Więcej informacji na temat tego, jak wykonać aktualizację do wersji Debian 2.2 znajduje się w instrukcjach dotyczących aktualizacji (<http://www.debian.org/releases/2.2/alpha/release-notes/>).

Dlatego jeśli chcesz użyć istniejących partycji, które nie są puste, powinieneś/powinnaś je zainicjalizować (powoduje to wymazanie wszystkich plików). Co więcej, konieczne jest zainicjalizowanie wszystkich partycji utworzonych w czasie partycjonowania. W zasadzie jedynym powodem, dla którego można by zamontować partycję bez jej inicjalizacji jest montowanie partycji, na której wykonało się już wcześniej jakąś część instalacji przy pomocy tej samej wersji systemu instalacyjnego.

Wybierz pozycję “Przygotowanie partycji Linuksa” aby zainicjalizować i zamontować partycję `/`. Pierwsza partycja, którą zamontujesz lub zainicjalizujesz będzie zamontowana jako `/` (partycja główna).

Zostanie zadane pytanie o to, czy zachować zgodność z jądrem Linux wcześniejszym niż 2.2. Jeśli odpowiesz tutaj “Nie”, nie będzie możliwe używanie instalowanego systemu z jądrem 2.0 lub wcześniejszym, z powodu pewnych opcji systemu plików, których starsze jądra nie obsługują. Jeśli masz pewność, że nigdy nie będziesz używać jądra 2.0 lub wcześniejszego, możesz tutaj odpowiedzieć “Nie”. Domyślną wartością jest “Tak”, co pozwala zachować zgodność.

System zapyta Cię także czy ma sprawdzić twarde dyski. Domyślnie pomija się te testy, ponieważ może zabrać to dużo czasu, a poza tym nowoczesne dyski same wykrywają uszkodzone sektory i radzą sobie z nimi. Jednak jeśli nie masz pewności co do jakości Twojego systemu lub masz stary sprzęt, dobrze jest sprawdzić dyski.

Następne okna dialogowe to tylko prośby o potwierdzenie. Zostaniesz poproszony/poproszona o potwierdzenie swoich decyzji, ponieważ formatowanie partycji niszczy ich zawartość. Zostanie też podana informacja o tym, że jedna z partycji zostaje zamontowana jako `/`. (Właściwie jest zamontowana jako `/target`, ale po restarcie systemu będzie to `/`.)

Po zamontowaniu partycji `/`, jeśli masz inne partycje, które chciałbyś/chciałybyś przygotować i zamontować, wybierz z menu “Alternatywa”. Dotyczy to tych, którzy mają oddzielne partycje przeznaczone na katalogi `/boot`, `/var`, `/usr` lub inne, które powinny zostać zainicjalizować i/lub zamontowane teraz.

7.10 “Zamontowanie uprzednio przygotowanej partycji”

Alternatywą dla “Przygotowanie partycji Linuksa” na poprzedniej stronie jest krok “Zamontowanie uprzednio przygotowanej partycji”. Użyj go, jeśli chcesz wznowić instalację, która została przerwana, lub jeśli chcesz zamontować partycję, na której masz dane, które chcesz zachować, lub która została wcześniej sformatowana.

Jeśli instalujesz system na bezdyskowej stacji roboczej w tym momencie powinieneś/powinnaś zamontować główną partycję z serwera NFS. Określ ścieżkę do serwera NFS w standardowej składni NFS, to znaczy *nazwa-lub-IP-serwera : ścieżka-zasobu*. Jeśli chcesz zamontować teraz również inne systemy plików, możesz to zrobić w tym momencie.

Jeśli jeszcze nie skonfigurowałeś/skonfigurowałaś sieci jak to opisano w “Konfiguracja sieci” na 50 stronie, to wybór instalacji NFS poprosi Cię o to.

7.11 “Instalacja jądra i modułów systemu operacyjnego”

Następnym krokiem jest instalacja jądra i jego modułów w nowym systemie.

Zobaczysz menu urządzeń, z których można zainstalować jądro. Wybierz urządzenie, z którego chcesz zainstalować jądro i moduły. Zwróć uwagę, że możesz wybrać dowolne z podanych urządzeń — nie musisz wybierać tego, z którego uruchomiłeś/uruchomiłaś instalację (patrz ‘Metody instalacji Debiana’ na 21 stronie).

Zwróć uwagę, że przedstawione opcje zależą od tego, jaki sprzęt wykrył `dbootstrap`. Jeśli instalujesz system z oficjalnego CD-ROM-u, program powinien automatycznie go użyć.

Jeśli instalujesz z lokalnego systemu plików, masz do wyboru dwie opcje: “harddisk”, jeśli partycja z niezbędnymi plikami jeszcze nie jest zamontowana, lub “mounted” w przeciwnym wypadku. W obu przypadkach system poprosi Cię o wskazanie ścieżki do archiwum Debiana, czyli miejsca na dysku, w którym znajdują się potrzebne do instalacji pliki (opisane w ‘Ładowanie z twardego dysku’ na 34 stronie). Jeśli masz lokalną kopię archiwum Debiana, możesz podać katalog, w którym się ona znajduje (często `/archive/debian`). Archiwum można poznać po tym, że zawiera struktury katalogów takie jak `debian/dists/stable/main/disks-alpha/current`. Możesz wpisać ścieżkę samodzielnie, lub użyć `<...>`, co pozwala przeglądać drzewo katalogów.

Następnie system poprosi Cię o wskazanie dokładnego katalogu, który zawiera potrzebne pliki (może on zależeć od Twojej podarchitektury). Zwróć uwagę na to, że system może wymagać istnienia plików (a także podkatalogów, o ile są potrzebne w danym wypadku) dokładnie w podanym katalogu. W czasie szukania plików `dbootstrap` będzie wypisywał komunikaty na trzeciej konsoli (patrz ‘Używanie powłoki i przeglądanie dziennika systemowego’ na 43 stronie).

Jeśli pojawi się opcja “domyślnie”, powinieneś/powinnaś jej użyć. W przeciwnym wypadku użyj opcji “lista”, co pozwoli programowi `dbootstrap` samodzielnie znaleźć odpowiednie pliki (pamiętaj, że może to zająć dużo czasu, jeśli montujesz system plików przez NFS). Jeśli to się nie uda, możesz spróbować samodzielnie określić dokładny katalog używając opcji “ręcznie”.

Jeśli instalujesz system z dyskietek powinieneś/powinnaś wsunąć do napędu dyskietkę Rescue Floppy (która prawdopodobnie znajduje się już w napędzie), a następnie dyskietkę Driver Floppies.

Jeśli chcesz zainstalować jądro i moduły przez sieć, możesz do tego celu użyć opcji “sieć” (HTTP) lub “nfs”. Aby tak zrobić, Twoja karta sieciowa musi być obsługiwana przez standardowe jądro (patrz ‘Peryferia i inny sprzęt’ na 11 stronie). Jeśli nie widać tych pozycji, będziesz musiał/musiała wybrać “Anuluj”, wrócić do menu i wybrać krok “Konfiguracja sieci” (patrz “Konfiguracja sieci” na następnej stronie), a następnie ponownie wybrać ten krok.

7.11.1 NFS

Wybierz opcję “nfs” i podaj `dbootstrap`-owi nazwę serwera NFS i ścieżkę. Zakładając, że obrazy dysku ratunkowego i ze sterownikami zostały umieszczone we właściwym miejscu na serwerze, powinny być one dostępne do instalacji jądra i modułów. System plików NFS zostanie zamontowany w katalogu `/instmnt`. Wskaż lokalizację potrzebnych plików tak jak przy opcji “partycja”, lub “zamontowane”.

7.11.2 Sieć

Wybierz opcję “sieć” i podaj `dbootstrap`-owi URL (adres internetowy) archiwum Debiana. Wartość domyślna będzie działała dobrze w większości przypadków. Ścieżka zazwyczaj jest taka sama w przypadku wszystkich oficjalnych serwerów lustrzanych Debiana. Możesz także kazać pobrać pliki przez serwer pośredniczący (proxy).

7.11.3 Główny system plików przez NFS

Jeśli instalujesz system na bezdyskowej stacji roboczej, sieć powinna być już skonfigurowana tak, jak to opisano w “Konfiguracja sieci” na tej samej stronie. Powinieneś/powinnaś widzieć opcję pozwalającą na instalację jądra i modułów z NFS. Wykorzystaj opcję “nfs” tak, jak to opisano w powyższym akapicie.

Może być konieczne podjęcie innych kroków w przypadku innych nośników instalacyjnych.

7.12 “Konfiguracja modułów – sterowników urządzeń”

Wybierz z menu pozycję “Konfiguracja modułów – sterowników urządzeń” i poszukaj urządzeń, które są w Twoim systemie. Skonfiguruj sterowniki tych urządzeń, a będą one ładowane przy każdym starcie systemu.

Nie musisz konfigurować wszystkich urządzeń w tym momencie; konieczne jest tylko skonfigurowanie tych urządzeń, które będą potrzebne w czasie instalacji systemu podstawowego. Obejmuje to także urządzenia Ethernet.

W każdym momencie po zainstalowaniu systemu możesz zmienić konfigurację modułów przy pomocy programu `modconf`.

7.13 “Konfiguracja sieci”

Musisz skonfigurować sieć nawet wtedy, kiedy Twój system nie będzie podłączony do żadnej sieci. W takim przypadku będziesz musiał/musiała odpowiedzieć tylko na dwa pytania: “Wprowadź nazwę komputera” i “Czy Twój system jest podłączony do sieci?”.

Jeśli Twój system jest podłączony do sieci, będziesz potrzebować informacji opisanych w rozdziale ‘Potrzebne informacje’ na 13 stronie. Jednak jeśli Twoim głównym łączem sieciowym będzie PPP, *NIE* powinieneś/powinnaś konfigurować sieci.

Program `dbootstrap` zada Ci kilka pytań na temat sieci; wpisz informacje zgromadzone w czasie czytania rozdziału ‘Potrzebne informacje’ na 13 stronie. System podsumuje również konfigurację sieci i poprosi Cię o potwierdzenie. Następnie będzie potrzebne określenie podstawowego urządzenia sieciowego. Zazwyczaj będzie to “eth0” (pierwsza karta Ethernet).

Niektóre szczegóły, które mogą okazać się pomocne, lub nie: program zakłada, że adres IP sieci jest koniunkcją bitową adresu IP systemu i maski sieci. Założy też, że brama jest również serwerem DNS. Jeśli nie możesz znaleźć odpowiedzi na któreś z tych pytań, przyjmij wartości domyślne podane przez program — możesz je zmienić po zainstalowaniu systemu, modyfikując plik `/etc/network/interfaces`.

7.14 “Instalacja systemu podstawowego”

W czasie kroku “Instalacja systemu podstawowego” zobaczysz menu urządzeń, z których można zainstalować system podstawowy. Należy wybrać właściwe urządzenie.

Jeśli wybierzesz instalację z systemu plików na twardym dysku lub z CD-ROMu, pojawi się prośba o ścieżkę do pliku `\path{http://http.us.debian.org/debian/dists/potato/main/disks-alpha/current/base2_2.tgz}`. Jeśli posiadasz oficjalny nośnik, to wartość domyślna powinna być prawidłowa. W przeciwnym wypadku wpisz ścieżkę do pliku zawierającego system podstawowy, względem punktu montowania urządzenia. Tak jak w przypadku kroku “Instalacja jądra i modułów systemu operacyjnego” możesz albo pozwolić programowi `dbootstrap` wyszukać plik, albo wpisać ścieżkę przy zachęcie.

Jeśli wybierzesz instalację z dyskietek, wsuwaj kolejne dyskietki wtedy, gdy o to poprosi `dbootstrap`. Jeśli jedna z dyskietek jest uszkodzona i nie daje się odczytać, będzie konieczne powtórne utworzenie jej na innej dyskietce i ponowne podanie wszystkich dyskietek. Po przeczytaniu wszystkich dyskietek system zainstaluje przeczytane pliki. Może to zająć 10 lub więcej minut na powolnych komputerach, mniej na szybkich.

Jeśli instalujesz system z NFS, wybierz NFS i kontynuuj. Pojawi się prośba o określenie serwera, zasobu na serwerze i podkatalogu, w którym można znaleźć plik `\path{http://http.us.debian.org/debian/dists/potato/main/disks-alpha/current/base2_2.tgz}`. Jeśli masz problemy z montowaniem systemu plików przez NFS, upewnij się czy czas systemowy na serwerze odpowiada mniej więcej czasowi na komputerze, na którym instalujesz system. Możesz zmienić datę na drugim terminalu używając komendy `date`. Patrz strona podręcznika systemowego `date(1)`.

7.15 “Konfiguracja systemu podstawowego”

W tym momencie, po przeczytaniu wszystkich plików, które tworzą minimalny system Debian, musisz skonfigurować kilka rzeczy przed uruchomieniem systemu.

Zostanie zadane pytanie o strefę czasową. Jest wiele sposobów aby ją ustawić. Zalecamy przejście do panelu “Katalogi:” i wybranie swojego państwa (lub kontynentu). To spowoduje zmianę dostępnych stref czasowych, więc należy przejść do panelu “Strefy czasowe:” i wybrać lokalizację geograficzną (tzn. państwo, region lub miasto).

Następnie zostanie zadane pytanie o to, czy zegar systemowy jest ustawiony na czas GMT, czy czas lokalny. Wybierz GMT (tzn. “Tak”) jeśli na tym komputerze będzie działać tylko UNIX. Wybierz czas lokalny (tzn. “Nie”) jeśli będziesz używać poza Debianem również innego systemu operacyjnego. UNIX (Linux nie jest wyjątkiem) zazwyczaj ustawia czas GMT na zegarze systemowym i konwertuje widoczny czas na czas lokalny. Pozwala to systemowi na poprawną zmianę czasu z zimowego na letni i odwrotnie oraz pamiętać o latach przestępnych, a nawet umożliwi użytkownikom zgłoszonym do systemu z innych stref czasowych samodzielnie ustawiać strefę czasową dla własnego terminala.

7.16 “Przygotowanie Linuksa do uruchamiania z twardego dysku”

Jeśli wybierzesz opcję automatycznego ładowania Linuksa z dysku twardego, a *nie* instalujesz systemu na maszynie bezdyskowej zobaczysz pytanie o główny sektor ładujący. Jeśli nie używasz programu zarządzającego ładowaniem (a tak prawdopodobnie jest, jeśli nie wiesz co to za program) i nie masz innego systemu operacyjnego na tej samej maszynie, odpowiedz `MSG-YES`; na to pytanie. Jeśli odpowiesz “Tak”, następne pytanie będzie dotyczyło tego, czy chcesz, aby Linux był ładowany automatycznie z dysku twardego po włączeniu komputera. Jeśli odpowiesz “Tak”, główna partycja Linuksa zostanie oznaczona jako *partycja ładowalna* — ta, która zostanie załadowana z dysku twardego.

Zwróć uwagę, że ładowanie wielu systemów operacyjnych to bardzo skomplikowane zagadnienie. Ten dokument nie próbuje nawet opisać różnych programów zarządzających ładowaniem, które mogą się różnić między architekturami, a nawet podarchitekturami. Więcej informacji możesz znaleźć w dokumentacji swojego programu zarządzającego ładowaniem. Pamiętaj: kiedy pracujesz nad ładowaniem systemu ostrożności nigdy za wiele.

Jeśli załadowałeś/załadowałaś system z SRM, program instalacyjny zapisze program `aboot` do pierwszego sektora dysku, na którym zainstalowałeś/zainstalowałaś Debiana. Bądź *bardzo* ostrożny/ostrożna – *nie* jest możliwe ładowanie wielu systemów operacyjnych (np. GNU/Linux Free/Open/NetBSD, OSF/1 a.k.a. Digital Unix a.k.a. Tru64 Unix lub OpenVMS) z tego samego dysku. Ponadto jeśli na dysku, na którym zainstalowałeś/zainstalowałaś Debiana jest inny system operacyjny, będzie konieczne ładowanie Debiana z dyskietki.

Jeśli instalujesz system na stacji bezdyskowej, ładowanie systemu z lokalnego dysku raczej nie ma sensu, więc krok ten należy pominąć.

7.17 Moment prawdy

Jeśli w napędzie są jakaś dyskietka, wyjmij ją (chyba że jest to dyskietka startowa, a nie umożliwiłeś/umożliwiłaś ładowania systemu z twardego dysku). Wybierz z menu pozycję “Zrestartowanie systemu”.

Jeśli system nie chce się załadować, użyj do uruchomienia systemu nośnika, z którego uruchamiałeś/uruchamiałaś instalację (np. Rescue Floppy), lub dyskietki startowej, o ile taką utworzyłeś/utworzyłaś. Jeśli *nie* użyjesz do tego celu utworzonej dyskietki startowej, będzie konieczne wpisanie specjalnych parametrów ładowania. Na przykład przy ładowaniu zainstalowanego systemu przy pomocy dyskietki Rescue Floppy musisz napisać `rescue root=root`, gdzie `root` to Twoja partycja główna, na przykład `/dev/sda1`.

Debian powinien się załadować i powinieneś/powinnaś zobaczyć komunikaty, które już wcześniej widziałeś/widziałaś podczas ładowania systemu instalacyjnego, a następnie pewną ilość nowych komunikatów.

7.18 Ustawianie hasła administratora

Konto *root*, czasem nazywane też *super-użytkownik* omija wszystkie zabezpieczenia w systemie. Powinno się go używać wyłącznie do czynności administracyjnych i przez jak najkrótszy czas.

Hasło powinno mieć długość od 6 do 8 znaków i powinno zawierać zarówno małe jak i duże litery a także znaki przestankowe. Przy ustawianiu hasła administratora należy zwrócić szczególną uwagę, ponieważ użytkownik tego konta posiada wszystkie uprawnienia. Należy unikać słów ze słownika i jakichkolwiek prywatnych informacji, które można by odgadnąć.

Jeśli ktokolwiek powie Ci, że potrzebuje hasła administratora, bądź ostrożny/ostrożna. Normalnie nie powinno się ujawniać tego hasła, chyba że maszyną administruje więcej niż jeden człowiek.

7.19 Utwórz zwykłego użytkownika

System zapyta Cię, czy utworzyć konto zwykłego użytkownika. Powinno ono być Twoim zwykłym kontem do użytku na codzień. *Nie* powinno się używać konta administratora jako konta osobistego.

Dlaczego nie? Jednym z powodów jest fakt, że dzięki uprawnieniom administratora można trwale uszkodzić system. Innym powodem jest fakt, że można niechcący uruchomić *konia trojańskiego* — program, który za plecami użytkownika wykorzystuje jego uprawnienia aby złamać zabezpieczenia systemu. Więcej szczegółów na ten temat można znaleźć w dowolnej książce na temat bezpieczeństwa systemów UNIX.

Nadaj nowemu kontu dowolną nazwę, jeśli nazywałeś się Jan Nowak, możesz użyć na przykład nazwy “nowak”, “jan”, “jnowak” lub “jn”.

7.20 Obsługa ukrytych haseł

Następnie system zapyta, czy hasła mają być ukryte (ang. shadow passwords). Dzięki temu system jest nieco lepiej zabezpieczony. W przypadku systemu bez ukrytych haseł, hasła są umieszczone (w zaszyfrowanej postaci) w pliku `/etc/passwd`, który wszyscy mogą przeczytać. Ten plik musi być czytelny dla wszystkich, ponieważ zawiera niezbędne dla użytkowników informacje, na przykład przyporządkowuje numerom użytkowników ich nazwy. Dlatego ktoś może wykorzystując ten plik przeprowadzić atak “brutalnej siły” (ang. brute force attack) (tzn. przeprowadzić automatycznie test wszystkich możliwych kombinacji znaków w hasle) i odgadnąć hasła.

Jeśli hasła są ukryte, to przechowuje się je w pliku `/etc/shadow`, który może czytać i modyfikować tylko administrator, a czytać tylko członkowie grupy “shadow”. Dlatego zalecamy użycie ukrytych haseł.

Konfigurację systemu ukrytych haseł można przeprowadzić przy pomocy komendy `shadowconfig`. Po instalacji można przeczytać plik `/usr/share/doc/passwd/README.debian.gz`, który zawiera więcej informacji.

7.21 Wybór i instalacja profili

System zada teraz pytanie, czy chcesz użyć gotowych konfiguracji przygotowanych przez Debiana. Zawsze można wybrać, pakiet po pakiecie, programy, które mają zostać zainstalowane w nowym systemie. Służy do tego opisany poniżej program `dselect`. Jednak przy około 3750 dostępnych w Debianie pakietach może zająć to dużo czasu!

Dlatego jest możliwość instalacji *zadań* lub *profilu*. *zadanie* jest pojedynczą rzeczą, którą można robić w systemie, na przykład “Programowanie w Perlu” lub “Tworzenie stron WWW” lub “Edycja Chińskich tekstów”. Można wybrać kilka zadań. *Profil* jest kategorią, do której będzie można zaliczyć dany system, na przykład “Serwer sieciowy” lub “Osobista stacja robocza”. W przeciwieństwie do zadań, można wybrać tylko jeden profil.

Podsumowując, jeśli się spieszysz, wybierz jeden profil. Jeśli masz więcej czasu, wybierz własny profil i zaznacz zbiór zadań. Jeśli masz dużo czasu i chcesz bardzo precyzyjnie skontrolować co ma być zainstalowane, a co nie, pominiń ten krok i użyj programu `dselect`.

Wkrótce uruchomiony zostanie program `dselect`. Jeśli zaznaczyłeś/zaznaczyłaś jakieś profile lub zadania, pamiętaj aby pominąć krok “[W]yboru” w `dselect`, ponieważ odpowiednie pakiety już zostały wybrane.

Słowo ostrzeżenia na temat przedstawienia rozmiarów zadań. Każdy z rozmiarów jest sumą rozmiarów wszystkich pakietów, które dane zadanie obejmuje. Dlatego jeśli zaznaczy się zadania, które mają wspólne pakiety, całkowity wymagany obszar na dysku będzie mniejszy niż suma wielkości zaznaczonych zadań.

Po założeniu obu kont (administratora i zwykłego), zostanie uruchomiony program `dselect`. Przed użyciem tego programu należy przeczytać podręcznik `dselect` (`dselect-beginner`). Program ten umożliwia zaznaczenie *pakietów*, które zostaną zainstalowane w systemie. Jeśli posiadasz CD-ROM lub dysk twardy zawierający pakiety Debiana, które chcesz zainstalować w swoim systemie, lub jeśli masz połączenie z Internetem, możesz zrobić to od razu. W przeciwnym wypadku można zamknąć program `dselect` i użyć go później, po przeniesieniu pakietów Debiana do systemu. Aby korzystać z `dselect` trzeba być administratorem.

7.22 Zgłaszanie się do systemu

Po zamknięciu programu `dselect` pojawi się zachęta do zgłoszenia się do systemu. Zaloguj się na prywatne konto używając wybranego hasła. System jest gotowy do użytku.

7.23 Konfiguracja PPP

UWAGA: Jeśli instalujesz system z CD-ROMu i/lub Twój system jest podłączony bezpośrednio do sieci, możesz spokojnie pominąć ten rozdział. System instalacyjny zapyta Cię o konfigurację PPP tylko jeśli sieć nie została jeszcze skonfigurowana.

System podstawowy zawiera pełny pakiet `ppp`. Pozwala on na podłączenie się do internetu przy pomocy modemu. Poniżej znajdują się podstawowe instrukcje dotyczące konfiguracji połączenia

PPP. W systemie istnieje program `pppconfig`, który pomaga skonfigurować PPP. *Pamiętaj, aby odpowiedzieć “provider” kiedy zada Ci pytanie o nazwę połączenia modemowego.*

Przy pomocy programu `pppconfig` można przeprowadzić bezproblemową konfigurację PPP. Jednak jeśli nie będzie działać w Twoim przypadku, poniżej znajdują się dokładniejsze informacje.

Aby skonfigurować połączenie PPP musisz znać podstawy przeglądania i edycji plików w Linuksie. Do przeglądania plików można użyć programu `more`, a `zmore` do przeglądania plików skompresowanych z rozszerzeniem `.gz`. Aby przejrzeć plik `README.debian.gz`, wpisz komendę `zmore README.debian.gz`. System podstawowy zawiera dwa edytory: `ae`, który jest bardzo prosty w użyciu, ale nie ma wielu opcji, a także `elvis-tiny`, ograniczony klon programu `vi`. Później można zainstalować wiele innych edytorów i przeglądarek, takich jak `nvi`, `less` i `emacs`.

Zmodyfikuj plik `/etc/ppp/peers/provider` i zamień `“/dev/modem”` na `“/dev/ttyS#”`, gdzie `#` oznacza numer portu szeregowego. W Linuksie porty szeregowo liczy się od zera. Pierwszy port szeregowy to `/dev/ttyS0` w Linuksie. Kolejnym krokiem jest modyfikacja pliku `/etc/chatscripts/provider` i wstawienie numeru telefonu dostawcy usług internetowych (ISP), nazwę użytkownika i hasła. Prosimy nie usuwać `“\q”`, które poprzedza hasło. Dzięki temu hasło nie pojawi się w plikach dziennika.

Wielu dostawców używa PAP lub CHAP w celu zalogowania zamiast uwierzytelniania w trybie tekstowym. Niektórzy używają obu trybów. Jeśli Twój ISP wymaga PAP lub CHAP, wymagana jest inna procedura.² Wykomentuj wszystko poniżej komendy wyboru numeru (linii zaczynającej się od `“ATDT”`) w pliku `/etc/chatscripts/provider`, zmodyfikuj plik `/etc/ppp/peers/provider` tak jak to opisano powyżej i dodaj linię `user nazwa`, gdzie `nazwa` oznacza nazwę użytkownika u ISP, z którym próbujesz się połączyć. Następnie zmodyfikuj plik `/etc/ppp/pap-secrets` lub `/etc/ppp/chap-secrets` i wpisz tam swoje hasło.

Będzie jeszcze konieczna modyfikacja pliku `/etc/resolv.conf` i dodanie adresów IP serwerów nazw (DNS) dostawcy. Linie w `/etc/resolv.conf` mają następujący format: `nameserver xxx.xxx.xxx.xxx` gdzie `x-y` oznaczają numer IP. Można także dodać opcję `usepeerdns` do `/etc/ppp/peers/provider`, dzięki czemu system automatycznie wybierze odpowiednie serwery DNS, korzystając z informacji podawanych zazwyczaj przez zdalny system.

Jeśli Twój dostawca nie używa sekwencji logowania innej niż większość innych ISP, to wszystko jest gotowe! Rozpocznij połączenie PPP używając komendy `pon` jako `root`. Można sprawdzić jego stan przy pomocy komendy `plog`, a zerwać komendą `poff`.

Więcej informacji na temat konfiguracji PPP w Debianie można znaleźć w pliku `/usr/share/doc/ppp/README.Debian.gz`.

7.24 Instalacja reszty systemu

Informacje na temat instalacji reszty systemu znajdują się w oddzielnym dokumencie, podręczniku `dselect` (`dselect-beginner`). Pamiętaj, aby pominąć krok `“[W]yboru”` w `dselect` jeśli używasz profili i zadań w `‘Wybór i instalacja profili’` na poprzedniej stronie.

²TP S.A wymaga zwykłego uwierzytelniania w trybie tekstowym — przyp. tłum.

Rozdział 8

Kolejne kroki oraz gdzie znaleźć więcej informacji

8.1 Jeśli jesteś nowy/nowa w UNIX-ie

Jeśli od niedawna używasz UNIX-a, powinieneś/powinnaś kupić kilka książek i zacząć je czytać. Unix FAQ (<ftp://rtfm.mit.edu/pub/usenet/news.answers/unix-faq/faq/>) zawiera wiele odnośników do książek i grup dyskusyjnych, które mogą okazać się pomocne. Możesz przeczytać też User-Friendly Unix FAQ (<http://www.camelcity.com/~noel/usenet/cuuf-FAQ.htm>).

Linux to rodzaj UNIX-a. Na stronach Linux Documentation Project (LDP) (<http://www.linuxdoc.org/>) (Projekt dokumentacji Linuksa) znaleźć można wiele dokumentów HOWTO i książek w postaci elektronicznej związanych z Linuksem. Wiele z tych dokumentów można zainstalować we własnym systemie. W tym celu wystarczy zainstalować pakiet `doc-linux-html` (wersje HTML) lub `doc-linux-text` (wersje ASCII). Dokumenty znajdują się w katalogu `/usr/doc/HOWTO`. Dostępne są też przetłumaczone wersje tych dokumentów. Polskich użytkowników z pewnością zainteresują pakiety `doc-linux-pl` (odpowiednik `doc-linux-text`) i `doc-linux-pl-html` (odpowiednik `doc-linux-html`) zawierające dokumentację przetłumaczoną przez członków projektu JTZ (<http://www.jtz.org.pl>).

Informacje na temat samego Debiana można znaleźć poniżej.

8.2 Orientacja w Debianie

Debian jest trochę inny niż pozostałe dystrybucje. Nawet jeśli znasz Linuksa z innych dystrybucji, powinieneś/powinnaś dowiedzieć się kilku rzeczy o Debianie aby utrzymać system w dobrym stanie. Ten rozdział zawiera materiał, który pozwoli Ci oswoić się z Debianem. Nie jest to podręcznik użytkownika systemu, ale jedynie zarys systemu dla tych, którym bardzo się spieszy.

Najważniejszą rzeczą, z którą należy się oswoić jest system zarządzania pakietami. Chodzi głównie o to, aby pozwolić systemowi zarządzania pakietami sprawować kontrolę nad dużymi

częściami systemu. Między innymi:

`/usr` (z wyłączeniem `/usr/local`)

`/var` (możesz utworzyć `/var/local` i użyć go do dowolnych celów)

`/bin`

`/sbin`

`/lib`

Jeśli na przykład samodzielnie zamienisz plik `/usr/bin/perl`, będzie działał, ale po uaktualnieniu pakietu `perl` plik ten zostanie zamieniony na wersję z pakietu. Eksperci mogą to obejść ustawiając pakiety w tryb “hold” w programie `dselect`.

8.3 Inne dokumenty i źródła informacji

Jeśli potrzebujesz informacji na temat konkretnego programu, powinieneś/powinnaś najpierw spróbować użyć komendy `man program`, lub `infoprogram`.

W katalogu `/usr/doc` także można znaleźć wiele dokumentów. W szczególności `/usr/doc/HOWTO` i `/usr/doc/FAQ` zawierają wiele interesujących informacji.

Strony WWW Debiana (<http://www.debian.org/>) zawierają wiele informacji na temat Debiana. W szczególności warto przejrzeć Debian FAQ (<http://www.debian.org/doc/FAQ/>) i archiwa list dyskusyjnych Debiana (<http://www.debian.org/Lists-Archives/>). Członkowie społeczności Debiana sami na wzajem się wspierają; aby zapisać się na listę dyskusyjną Debiana (jedną lub więcej) zobacz służącą do tego stronę (<http://www.debian.org/MailingLists/subscribe>).

8.4 Kompilowanie nowego jądra

Po co kompilować nowe jądro? Często nie jest to potrzebne, ponieważ standardowe jądro dostarczane z Debianem obsługuje większość konfiguracji. Jednak można skompilować nowe jądro aby:

korzystać ze specjalnego sprzętu lub pozbyć się konfliktów sprzętowych, które mogą wystąpić w przypadku standardowego jądra

korzystać ze sprzętu lub opcji takich jak APM (zarządzanie energią) lub SMP (obsługa wielu procesorów), które nie są włączone do standardowego jądra

zoptymalizować jądro usuwając zbędne sterowniki, co może przyspieszyć czas ładowania systemu

użyć opcji jądra wyłączonych w standardowym jądrze (np. obsługa firewall-i sieciowych)

korzystać z uaktualnionej lub rozwojowej wersji jądra

zrobić wrażenie na kolegach/koleżankach, wypróbować nowe rzeczy

Nie bój się samodzielnie kompilować jądra. Nie jest to trudne, a przynosi korzyści.

Aby skompilować jądro sposobem Debiana, potrzebne będą następujące pakiety: `kernel-package`, `kernel-source-2.2.18pre21` (najnowsza wersja w czasie pisania tego dokumentu), `fakeroot` i kilka innych, które prawdopodobnie są już zainstalowane (plik `/usr/share/doc/kernel-package/README.gz` zawiera kompletną listę).

Zwróć uwagę, że nie *musisz* kompilować jądra “sposobem Debiana”, ale używanie systemu zarządzania pakietami do zarządzania jądrem jest bezpieczniejsze i łatwiejsze. W zasadzie źródła Linuksa można wziąć prosto od Linusa, zamiast z pakietu `kernel-source-2.2.18pre21` jednocześnie kompilując je przy pomocy `kernel-package`.

Zwróć uwagę, że w katalogu `/usr/share/doc/kernel-package` można znaleźć pełną dokumentację na temat używania `kernel-package`. Ten rozdział jest jedynie krótkim przewodnikiem.

Od tąd zakładamy, że źródła jądra znajdują się w katalogu `/usr/local/src`, i że jądro jest w wersji 2.2.18pre21. Jako root utwórz podkatalog katalogu `/usr/local/src` i zmień właściciela tego katalogu na swoje zwykłe konto (nie administratora). Zaloguj się na swoje zwykłe konto i przejdź do katalogu, w którym chcesz odpakować źródła jądra (`cd /usr/local/src`), wypakuj źródła (`tar xIf /usr/src/kernel-source-2.2.18pre21.tar.bz2`), wejdź do utworzonego katalogu (`cd kernel-source-2.2.18pre21/`). Teraz możesz skonfigurować jądro. Uruchom `make xconfig` jeśli system X11 jest zainstalowany, skonfigurowany i uruchomiony, `make menuconfig` jeśli jest inaczej (w tym przypadku należy wcześniej zainstalować pakiet `ncurses-dev`). Czytaj teksty pomocy i wybieraj uważnie. Jeśli masz wątpliwości, zazwyczaj lepiej jest włączyć do jądra sterownik (oprogramowanie, które zarządza urządzeniami zewnętrznymi, takimi jak karty Ethernet, kontrolery SCSI itp.), co do którego nie masz pewności. Bądź uważny/uważna: inne opcje, nie odnoszące się do konkretnego sprzętu, a których nie rozumiesz powinny zostać nietknięte (należy zostawić wartości domyślne). Nie zapomnij włączyć opcji “Kernel module loader” w części “Loadable module support” i “Enhanced Real Time Clock Support” w “Character devices” (nie są one zaznaczone domyślnie). W przeciwnym wypadku mogą wystąpić problemy z Debianem. Jeśli nie są Ci potrzebne wszystkie opcje sterownika zegaru czasu rzeczywistego możesz (i jest to zalecane) nałożyć łatę Light-weight RTC (<ftp://genie.ucd.ie/pub/alpha/patches-2.2.x/rtclight-2.2.12.diff>) a następnie wybranie opcji “light-weight” w czasie konfiguracji jądra.

Wyczyść drzewo katalogów źródła i parametry `kernel-package`. W tym celu należy wykonać komendę `make-kpkg clean`.

Następnie skompiluj jądro: `fakeroot make-kpkg --revision=custom.1.0 kernel_image`. Numer podwersji “1.0” można dowolnie zmienić. Jest to tylko numer, który będzie pomagał Ci panować nad kolejnymi gotowymi jądrami. Podobnie w miejsce “custom” można wstawić dowolne słowo (np. nazwę systemu). Kompilacja jądra może zająć dłuższą chwilę, w zależności od mocy maszyny.

Po zakończeniu kompilacji należy zainstalować pakiet z jądrem tak samo, jak każdy inny. Jako root wykonaj komendę `dpkg -i ../kernel-image-2.2.18pre21-podarch_custom.1.0_alpha.deb`.

Część *podarch* oznacza opcjonalną pod–architekturę zależną od ustawionych podczas konfiguracji jądra opcji. `dpkg -i kernel-image...` spowoduje zainstalowanie jądra z wszystkimi potrzebnymi dodatkowymi plikami. Na przykład zostanie zainstalowany poprawnie plik `System.map` (przydatny w razie odpluskwiania jądra) i `/boot/config-2.2.18pre21` (zawierający konfigurację jądra). Nowy pakiet `kernel-image-2.2.18pre21` jest także na tyle sprytny, aby samodzielnie skonfigurować program ładujący jądro, tak aby można je było załadować po restarcie. Jeśli utworzyłeś/utworzyłaś jakieś pakiety modułów, (np. z pakietu `pcmcia-source`) również będziesz musiał/musiała je zainstalować.

Nadszedł czas na przeładowanie systemu. Przeczytaj uważnie wszystkie ostrzeżenia wygenerowane przez poprzedni krok i wpisz `shutdown -r now`.

Więcej informacji na temat `kernel-package`, znajduje się w katalogu `/usr/doc/kernel-package`.

Rozdział 9

Informacje techniczne na temat systemu instalacyjnego

9.1 Kod źródłowy

Pakiet `boot-floppies` zawiera cały kod źródłowy i dokumentację do systemu instalacyjnego.

9.2 Rescue Floppy

Dyskietka Rescue Floppy zawiera system plików Ext2 (lub FAT, w zależności od architektury), więc powinno się dać z niej korzystać przy pomocy wszystkiego, co potrafi montować dyski Ext2 lub FAT. Jądro Linuksa znajduje się w pliku `linux`. Plik `root.bin` to skompresowany programem `gzip` obraz 1.4MB dyskietki z systemem plików Minix lub Ext2, który zostanie załadowany do RAM-dysku i użyty jako główny system plików.

9.3 Zamiana jądra na dyskietce Rescue Floppy

Jeśli wymiana jądra na dyskietce Rescue Floppy okaże się konieczna, musisz wkompiłować (bezpośrednio, nie jako moduły) następujące opcje:

obsługę RAM-dysku (`CONFIG_BLK_DEV_RAM`)

obsługę początkowego (`initrd`) RAM-dysku (`CONFIG_BLK_DEV_INITRD`)

obsługę jądra dla binariów ELF (`CONFIG_BINFMT_ELF`)

obsługę urządzenia Loop (`CONFIG_BLK_DEV_LOOP`)

Systemy plików FAT, Minix i Ext2 (niektóre architektury nie wymagają systemów FAT i/lub Minix — patrz źródła)

Dokumentacja nie jest kompletna, brakuje tekstu.

Będzie także konieczna wymiana pliku `modules.tgz` na dyskietce Driver Floppies. Plik ten zawiera po prostu skompresowane programem `gzip` archiwum `tar` katalogu `/lib/modules/kernel-ver`; utwórz je z katalogu głównego, tak aby w archiwum mieściły się również wszystkie katalogi.

9.4 Dyskietki z systemem podstawowym

Dyskietki te zawierają 512-bajtowy nagłówek oraz część skompresowanego `gzip`-em archiwum `tar`. Jeśli obetniesz nagłówki i połączysz zawartość dyskietek, uzyskasz skompresowane archiwum `tar`. Zawiera ono system podstawowy, który zostanie zainstalowany na Twoim twardym dysku.

Po zainstalowaniu tego archiwum musisz przejść przez kroki opisane w “Konfiguracja systemu podstawowego” na 51 stronie i innych menu `dbootstrap` aby skonfigurować sieć i musisz samodzielnie zainstalować jądro i moduły. Po dokonaniu tego powinieneś/powinnaś otrzymać działający system.

Jeśli chodzi o czynności wykonywane po instalacji, przeprowadza je głównie pakiet `base-config`.

Rozdział 10

Dodatek

10.1 Dodatkowe informacje oraz jak zdobyć system Debian GNU/Linux

10.1.1 Dodatkowe informacje

Głównym źródłem informacji o Linuksie jest Linux Documentation Project (<http://www.linuxdoc.org/>). Znajdziesz tam dokumenty HOWTO i odnośniki do innych cennych informacji na temat różnych części systemu GNU/Linux.

10.1.2 Jak zdobyć system Debian GNU/Linux

Jeśli chcesz kupić zestaw płyt CD, aby z nich zainstalować Debiana, powinieneś/powinnaś przeczytać stronę sprzedawców płyt (<http://www.debian.org/distrib/vendors>). Znajdziesz tam listę adresów, pod którymi można kupić system Debian GNU/Linux na CD-ROMach. Lista ta jest uporządkowana według państw, więc nie powinieneś/nie powinnaś mieć problemów ze znalezieniem sprzedawcy w pobliżu Ciebie.

10.1.3 Serwery lustrzane Debiana

Jeśli nie mieszkasz w USA, a chcesz pobrać pakiety Debiana, możesz także wielu z serwerów lustrzanych, które znajdują się poza USA. Lista państw i serwerów znajduje się na stronie WWW serwera FTP Debiana (<http://www.debian.org/distrib/ftplist>).

10.1.4 GPG, SSH i inne programy dotyczące bezpieczeństwa

USA wprowadza ograniczenia w eksporcie produktów dotyczących obrony, co niestety dotyczy także oprogramowania kryptograficznego. Do tej kategorii należą między innymi PGP i ssh. Można jednak importować te programy do USA.

Aby uchronić użytkowników przed niepotrzebnym ryzykiem prawnym, niektóre pakiety Debiana są dostępne z serwera poza USA, który zawiera różne programy kryptograficzne: serwer non-US Debiana (<ftp://nonus.debian.org/debian-non-US/>).

Ten tekst został wyjęty z pliku README.non-US, który można znaleźć na każdym serwerze lustrzanym archiwum FTP Debiana. Zawiera on także listę serwerów lustrzanych serwera non-US.

10.2 Urządzenia Linuksa

W Linuksie w katalogu `/dev` znajdują się różne pliki specjalne. Te pliki nazywane są plikami urządzeń. W świecie UNIX-a dostęp do urządzeń zewnętrznych polega na tym, że za plikami urządzeń kryją się sterowniki, które komunikują się ze sprzętem. Plik urządzenia to interfejs do rzeczywistego elementu systemu. Pliki w katalogu `/dev/` również zachowują się inaczej niż zwykle pliki. Poniżej zamieszczono listę najważniejszych plików urządzeń.

```
fd0 pierwszy napęd dyskietek
fd1 drugi napęd dyskietek

hda dysk twardy IDE / CD-ROM na pierwszym porcie IDE (Master)
hdb dysk twardy IDE / CD-ROM na pierwszym porcie IDE (Slave)
hdc dysk twardy IDE / CD-ROM na drugim porcie IDE (Master)
hdd dysk twardy IDE / CD-ROM na drugim porcie IDE (Slave)
hda1 pierwsza partycja pierwszego dysku IDE
hdd15 piętnasta partycja na czwartym dysku IDE

sda dysk twardy SCSI o najniższym SCSI ID (np. 0)
sdb dysk twardy SCSI o następnym w kolejności SCSI ID (np. 1)
sdc dysk twardy SCSI o następnym w kolejności SCSI ID (np. 2)
sda1 pierwsza partycja pierwszego dysku SCSI
sdd10 dziesiąta partycja na czwartym dysku SCSI

sr0      CD-ROM SCSI o najniższym SCSI ID
sr1      CD-ROM SCSI o następnym w kolejności SCSI ID

ttyS0    port szeregowy 0, COM1 w DOS
ttyS1    port szeregowy 1, COM2 w DOS
psaux    urządzenie myszy PS/2
gpmdata  pseudo-urządzenie przekaźnika z demona GPM (myszy)

cdrom    dowiązanie symboliczne do napędu CD-ROM
mouse    dowiązanie symboliczne do urządzenia myszy

null     wszystkie dane przekierowane do tego urządzenia znikają
zero     z tego urządzenia można w nieskończoność czytać zera
```


Rozdział 11

Administrivia

11.1 Na temat tego dokumentu

Ten dokument jest napisany w języku SGML, przy pomocy DTD “DebianDoc”. Dokumenty w formatach wyjściowych są generowane przez programy z pakietu `debiandoc-sgml`.

Aby ułatwić zarządzanie tym dokumentem używamy kilku opcji SGML, takich jak jednostki (ang. `entities`) i oznaczone rozdziały (ang. `marked sections`). Pełnią one rolę analogiczną do zmiennych i instrukcji warunkowych w językach programowania. Źródło SGML do tego dokumentu zawiera informacje dla wszystkich architektur — oznaczone rozdziały oddzielają różne części tekstu jako przeznaczone dla poszczególnych architektur.

11.2 Współtworzenie tego dokumentu

Jeśli masz problemy lub sugestie dotyczące tego dokumentu, powinieneś zgłosić je w postaci zgłoszenia błędu (ang. `bug report`) w pakiecie `boot-floppies`. Dokładniejsze informacje na temat zgłaszania błędów można znaleźć w pakiecie `bug` lub `reportbug`, a także w dokumentacji do systemu śledzenia błędów Debiana (<http://www.debian.org/Bugs/>). Byłoby uprzejmie z Twojej strony sprawdzić wśród otwartych błędach w `boot-floppies` (<http://www.debian.org/Bugs/db/pa/1boot-floppies.html>) czy Twój problem został już wcześniej zgłoszony. Jeśli tak jest, możesz dodać więcej informacji wysyłając list na adres `<XXXX@bugs.debian.org>`, gdzie `XXXX` jest numerem już otwartego błędu.

Jeszcze lepiej pobierz kopię źródeł SGML tego dokumentu i utwórz do nich łaty (ang. `patches`). Źródła można znaleźć w pakiecie `boot-floppies`. Spróbuj znaleźć najnowszą wersję w dystrybucji niestabilnej (<ftp://ftp.debian.org/debian/dists/unstable/>). Możesz także przeglądać źródła przy pomocy CVSweb (<http://cvs.debian.org/boot-floppies/>). Instrukcje na temat tego, jak ściągnąć źródła z CVS można znaleźć w `README-CVS` (<http://cvs.debian.org/~checkout~/boot-floppies/README-CVS?tag=HEAD%26content-type=text/plain>) w źródłach.

Prosimy *nie* kontaktować się bezpośrednio z autorami tego dokumentu. Istnieje lista dyskusyjna dla twórców systemu instalacyjnego. Nosi ona nazwę `<debian-boot@lists.debian.org>`. In-

strukcje na temat zapisywania się na nią można znaleźć na stronie zapisów na listy dyskusyjne Debiana (<http://www.debian.org/MailingLists/subscribe>). Archiwa listy można przeglądać przez WWW na stronie archiwów list dyskusyjnych Debiana (<http://www.debian.org/Lists-Archives/>).

11.3 Główni współtwórcy

Wielu, wielu użytkowników i twórców Debiana tworzyło jakieś części tego dokumentu. Uwaga należy się przede wszystkim Michaelowi Schmitzowi (obsługa m68k), Frankowi Neumannowi (autorowi Instrukcji instalacyjnych Debiana dla Amigi (http://www.informatik.uni-oldenburg.de/~amigo/debian_inst.html), Arto Astali, Ericowi Delaunay/Benowi Collinsowi (obsługa SPARCa), Tapio Lehtonenowi oraz Stéphane Bortzmeyer za liczne modyfikacje i tekst.

Niezwykle pomocny tekst i informacje znaleziono między innymi w HOWTO Jima Minthy na temat ładowania systemu z sieci (brak odnośnika), Debian FAQ (<http://www.debian.org/doc/FAQ/>), Linux/m68k FAQ (<http://www.linux-m68k.org/faq/faq.html>) i Linux for SPARC Processors FAQ (<http://www.ultralinux.org/faq.html>) Linux/Alpha FAQ (<http://www.alphalinux.org/faq/FAQ.html>). Należy uznać wkład autorów tych wolno dostępnych i bogatych źródeł informacji.

11.4 Znaki handlowe

Wszystkie znaki handlowe są własnością odpowiednich właścicieli.