

Uruchom system Linux. Wszystkie wykonywane w systemie Linux operacje udokumentuj zrzutami z ekranu. Zrzuty zapisz w pliku edytora tekstu i nazwij *Konfiguracja Linux*

Z katalogu **obrazy** pobierz plik **zad2.vdi** i podłącz go jako drugi dysk maszyny wirtualnej
Zadanie 1

- a) utwórz konto użytkownika **pracownik1** z hasłem **Pracownik@1**
- b) dla utworzonego konta użytkownika ustaw:
 - maksymalny okres ważności hasła na 7 dni
 - czas wyświetlania komunikatu o konieczności zmiany hasła na 2 dni
 - okres, w którym możliwa będzie zmiana hasła po jego wygaśnięciu, na 10 dni
- c) utwórz nową grupę o nazwie **pracownicy** i dodaj do tej grupy konto **pracownik1**
- d) utwórz konto należące do grupy **root** pod nazwą **kierownik** z hasłem **Kierownik@1**
- e) dla utworzonego konta ustaw:
 - maksymalny okres ważności hasła na 10 dni
 - czas wyświetlania komunikatu o konieczności zmiany hasła na 3 dni
 - okres, w którym możliwa będzie zmiana hasła po jego wygaśnięciu, na 7 dni
- f) utwórz konto użytkownika standardowego **grafik1** z hasłem **Grafika@100**
- g) dla utworzonego konta ustaw:
 - maksymalny okres ważności hasła na 14 dni,
 - czas wyświetlania komunikatu o konieczności zmiany hasła na 4 dni,
 - okres, w którym możliwa będzie zmiana hasła po jego wygaśnięciu na 8 dni.
- h) utwórz nową grupę użytkowników o nazwie **graficy** i numerze ID 2016, a następnie dodaj konto **grafik1** do tej grupy
- i) podłącz do głównego systemu plików partycję znajdującą się w pliku **zad2.vdi**
- j) skopiuj do folderu domowego użytkownika **pracownik1** wszystkie pliki graficzne znajdujące się w folderze **grafika** podłączonej partycji
- k) w katalogu domowym konta **grafik1** utwórz dowiązanie symboliczne do folderu domowego konta **pracownik1**
- l) utwórz w katalogu domowym użytkownika **kierownik** plik o nazwie **lista.txt** zawierający posortowaną alfabetycznie listę plików znajdujących się w folderze **grafika**
- m) skopiuj na zamontowaną partycję katalog domowy użytkownika **pracownik1**
- n) zmień znak zachęty użytkownika **grafik1** na dowolny inny znak zachęty
- o) usuń katalog **grafika** z zamontowanej partycji
- p) odmontuj partycję