

Mach schon, UNIX!

1

In diesem Kapitel

- ▶ Den Computer anschalten und seine Aufmerksamkeit erregen
 - ▶ Den Rechner überzeugen, dass man berechtigt ist, ihn zu nutzen
 - ▶ Benutzerkennungen, Passwörter und Ähnliches verwenden
 - ▶ Abmelden, wenn man fertig ist
-

Falls Sie die interessante Einführung zu diesem Buch gelesen haben, wissen Sie, dass wir einige Annahmen über Sie, den Leser, machen. Unter anderem nehmen wir ganz einfach an, dass jemand anderes Ihren Rechner unter UNIX eingerichtet hat, damit Sie ihn nur einschalten und ihm sagen müssen, dass es Sie gibt; oder dass es irgendwo im Netzwerk einen Rechner gibt, auf dem UNIX läuft und auf den Sie zugreifen können.

Wenn UNIX auf Ihrem Rechner noch nicht eingerichtet ist, sollten Sie einen zuständigen UNIX-Guru oder Systemadministrator aufstreiben, der bereit ist, alles für Sie zum Laufen zu bringen. Wenn Sie nicht genau wissen, was Sie tun, kann die Installation und Konfiguration von UNIX recht mühsam, frustrierend und zeitaufwändig werden. Sie suchen sich besser eine erfreulichere Tätigkeit, wie den Abfluss der Küchenpüle zu säubern oder einen chirurgischen Eingriff im Selbstversuch durchzuführen. (Mit etwas Geduld und Hartnäckigkeit können Sie auch lernen, ein UNIX-System zu verwalten, aber dies zu erklären, würde den Rahmen dieses Buches sprengen, auch weil die Vorgehensweise bei jeder UNIX-Variante anders ist.)

An- und Ausschalten des Rechners

Sollten Sie meinen, An- und Ausschalten des Rechners wäre einfach, so täuschen Sie sich. UNIX läuft auf vielen sehr ähnlichen, aber doch nicht ganz identischen Geräten, die alle ein bisschen anders funktionieren. Daher müssen Sie zunächst herausfinden, welchen Rechner Sie haben, ehe Sie ihn einschalten können.

An einer Bahnstation halten Züge - und an einer Workstation?

Eine *Workstation* ist ein Computer mit einem großen Bildschirm, einer Maus und einer Tastatur. Vielleicht sagen Sie jetzt, »Ich habe einen PC mit einem großen Bildschirm, einer Maus und einer Tastatur. Ist das wirklich eine Workstation?« Auch wenn UNIX-Fanatiker über diese Frage in lange Erörterungen ausbrechen, genügt es doch für unsere Zwecke zu sagen, dass dem so ist. Die meisten aktuellen UNIX-Rechner sind Workstations.



Sie hatten gehofft, dass wir Ihnen dieses ersparen: den Unterschied zwischen einem PC und einer Workstation

Zunächst einmal müssen Sie verstehen, dass dies keine technische Frage ist – es ist eine philosophische Frage. Damals, in den alten Zeiten (so um 1980), konnte man diesen Unterschied leicht feststellen. Eine Workstation hatte einen großen grafischen Bildschirm – groß zumindest für damalige Zeiten –, ein Megabyte Speicher, einen schnellen Prozessor und eine Netzwerkanbindung, und sie kostete damals ungefähr 15.000 DM. Ein PC dagegen hatte einen mickrigen kleinen Bildschirm, 64 KByte Speicher, einen langsamen Prozessor und ein oder zwei Floppy-Laufwerke, und er kostete damals ca. 6.000 DM.

Tja, heutzutage hat ein durchschnittlicher 800-Euro-PC einen schönen Bildschirm (viel schöner als damals die Workstations), Hunderte von Megabyte Speicher, einen schnellen Pentium-Prozessor, eine große Platte, Lautsprecher und eine Netzwerkanbindung. Viel besser also, als was damals als Workstation galt. Ist dieser PC also eine Workstation? Oh, nein. Neuere Workstations haben sogar noch bessere Bildschirme, tonnenweise Speicher, einen turbobetriebenen Prozessor – Sie verstehen, was wir meinen. Wo also liegt der Unterschied?

Vielleicht liegt es an der verwendeten Software: Die meisten Workstations sind darauf ausgerichtet, dass UNIX auf ihnen läuft (oder in einigen Fällen proprietäre Systeme, die in ihrer Leistung mit UNIX vergleichbar sind), während PCs mit Windows- oder Macintosh-Software laufen. Aber halt, es gibt ja auch ganz gute UNIX-Versionen für den PC, und Windows 2000/NT läuft auf einer ganzen Menge Kisten, die allgemein als Workstations bezeichnet werden, und die neueste Version von Mac OS ist unten drunter ein UNIX. Also was nun? Sie können eine esoterische Erörterung über die Geschwindigkeit der Verbindungen zwischen den Innereien des Computers einerseits und den Platten, Bildschirmen und Netzen andererseits halten und damit argumentieren, dass Workstations schnellere Verbindungen haben als PCs, aber auch hier gibt es Beispiele, die aus der Reihe tanzen.

Was uns betrifft, so handelt es sich bei einem Rechner, der dafür *gedacht* ist, mit Windows oder Mac OS zu laufen, um einen PC, und bei einem Rechner, der dafür *gedacht* ist, mit UNIX zu laufen, um eine Workstation. Sollte sich dies Ihrer Meinung nach wie eine reichlich unbedeutende und willkürliche Unterscheidung anhören, haben Sie genau den Punkt getroffen. Hier in der *UNIX für Dummies*-Zentrale haben wir einige große PCs, auf denen UNIX läuft (wodurch sie in unseren Augen wie Workstations aussehen), und einige kleinere, auf denen Windows läuft. Ist uns beides recht.

Eine Workstation einzuschalten ist recht einfach: Fassen Sie an die Rückseite und schalten Sie sie ein. Die Hieroglyphen am Bildschirm zeigen Ihnen, dass UNIX sich durch einen langen und vollkommen uninteressanten Startvorgang hangelt. Die Dauer des Startvorgangs kann irgendwo zwischen zehn Sekunden und zehn Minuten liegen, je nachdem, welche UNIX-Version läuft, wie viele Festplatten verwendet werden, welche Mondphase wir gerade haben und so weiter. Früher oder später fordert UNIX Sie auf, sich anzumelden. Wollen Sie wissen, wie

das geht, dann schauen Sie sich den Abschnitt *Anmelden: Ich bin's, UNIX, Al* später in diesem Kapitel an.



Eine Workstation wieder *auszuschalten*, ist schon etwas schwieriger. Workstations wachen eifersüchtig über ihre Vorrechte und *werden* Sie bestrafen, wenn Sie sich beim Ausschalten nicht ganz korrekt verhalten. Die beliebteste Strafe ist es, alle Dateien wegzuwerfen, mit denen man gerade gearbeitet hat.

Die korrekte Prozedur zum Abschalten unterscheidet sich je nach Modell der Workstation, so dass Sie am besten einen der UNIX-Gurus vor Ort um Rat bitten. Normalerweise gibt man einen Befehl wie den folgenden ein:

`shutdown +3`

Dieses Kommando sagt der Workstation, dass das Betriebssystem in drei Minuten herunterfahren werden soll. Bei einigen UNIX-Versionen wäre das zu simpel. Bei der von uns meistgenutzten Version heißt das Kommando

`halt`



Falls Sie mit Linux arbeiten, geben Sie für einen sofortigen Systemabschluss diesen Befehl ein:

`shutdown -r now`

Dann braucht die Workstation etwas Zeit, weil sie ein Programm zu Bett bringt oder sich mit irgendetwas anderem wichtig machen will. Sie weiß ja, dass man dasteht und wartet. Schließlich sagt sie, dass es vollbracht ist; schalten Sie sie dann schnell aus, bevor sie noch weitere geistreiche Einfälle bekommt.

Eine bewährte Möglichkeit, sich nicht mühevoll einprägen zu müssen, wie die Workstation ausgeschaltet wird, ist es, sie überhaupt nicht auszuschalten (den *Bildschirm* kann man natürlich ausmachen). So machen wir's.

Ein dummes Terminal

Die traditionelle Art und Weise, sich an ein UNIX-System anzuhängen, funktioniert mit einem (abschätzig so bezeichneten) dummen Terminal. Niemand stellt heute noch dumme Terminals her, aber Windows-PCs haben ein natürliches Talent, sich dumm zu stellen, daher werden sie häufig zum Frondienst als Terminal gezwungen. Man lässt auf dem PC ein Terminal-Emulationsprogramm laufen, und plötzlich verwandelt sich dieser wohlerzogene PC in ein super UNIX-Terminal. (In Wahrheit ist es eher umgekehrt: Da lässt man einen tollen PC, auf dem Doom und andere produktivitätssteigernde Anwendungen laufen könnten, sich wie ein dummes Terminal verhalten, das von sich aus so gut wie nichts kann.)

Beendet man UNIX, dann verlässt man das Emulationsprogramm, normalerweise indem man `Ctrl` + `X` oder eine andere, ähnlich geheimnisvolle Tastenkombination drückt. (Fragen Sie Ihren Guru vor Ort, es gibt da keinen Standard). Wie Aschenputtel um Mitternacht, so verwandelt sich der Terminal-emulierende PC wieder in einen echten PC. Wenn dieser PC unter

DOS läuft, das heißtt ohne grafische Benutzeroberfläche, dann müssen Sie nur warten, bis die Platten nicht mehr laufen (achten Sie sorgfältig darauf, dass alle flackernden roten oder grünen Lämpchen an der Vorderseite ausgegangen sind), und dann den Netzschalter umlegen. Sollten Sie unter einer grafischen Oberfläche arbeiten, wie Windows 2000 oder XP, dann müssen Sie diese beenden (Sie wissen schon, zum Beenden auf START klicken ...). Windows gibt Ihnen dann Bescheid, wenn Sie den Rechner ausschalten dürfen. Wenn Sie nicht warten, bis die Lichter ausgehen oder Windows beendet wurde, riskieren Sie, einige Dateien zu verlieren.

Wenn auf Ihrem Windows-Computer ein Netzwerk eingerichtet ist (was heutzutage so billig ist, dass es fast jeder macht), dann kann es sein, dass Ihr Rechner über diese Netzanbindung auf Ihr UNIX-System zugreifen kann. Bei Windows ab Version 95 sowie Mac OS (dem Macintosh-Betriebssystem) ist die notwendige Netzwerksoftware schon eingebaut.

Wenn Sie eine Netzanbindung haben, können Sie ein Programm namens telnet, ssh oder putty (beschrieben in Kapitel 16) benutzen, um sich mit dem UNIX-System zu verbinden. Wenn eines davon läuft und mit dem UNIX-Rechner verbunden ist, bekommen Sie innerhalb des telnet-Fensters die originalgetreue Nachbildung eines dummen Terminals aus den 1970ern, und Sie können sich einloggen.

Haben Sie sich verbunden, dann benutzen Sie das Terminal, um mit dem Rechner zu kommunizieren, auf dem UNIX läuft. Ist das Terminal direkt mit diesem Rechner verbunden, fordert UNIX Sie auf, sich anzumelden, ehe Sie irgendetwas anderes tun können (sehen Sie sich den Abschnitt *Hallo, UNIX! Ich möchte rein!* weiter unten in diesem Kapitel an). Falls nicht, müssen Sie wahrscheinlich noch einige weitere Dinge tun, um den Rechner anzusprechen oder die Verbindung herzustellen.

Ein *X-Terminal* ähnelt einer auf das Nötigste abgespeckten Workstation, auf der nur ein einziges Programm ablaufen kann – dasjenige, das dafür sorgt, dass X Window läuft. Schauen Sie sich Kapitel 4 an, um zu erfahren, was X Window ist (oder lassen Sie es sein, uns ist es egal). Ein X-Terminal an- und auszuschalten ist ungefähr vergleichbar damit, ein dummes Terminal an- und auszuschalten. Da auf dem X-Terminal keine Programme laufen, entstehen nicht die schrecklichen Probleme, die beim Ausschalten einer Workstation auftauchen können. Es gibt auch X-Software für Windows, mit der sich ein Windows-PC wie ein X-Terminal verhält. Wenn Sie solch einen PC vor sich haben, fragen Sie die Person, die den Rechner eingerichtet hat, wie Sie ihn starten und anhalten.

Hallo, UNIX! Ich möchte rein!

Egal, ob Sie einen über das Netz verbundenen PC oder eine Workstation benutzen, Sie müssen die Aufmerksamkeit von UNIX auf sich ziehen. Sie erkennen, dass Sie seine Aufmerksamkeit erregt haben, wenn Sie zum Einloggen aufgefordert werden. Bei einer Workstation ist UNIX sofort, wenn es sich geladen hat, zum Anmelden bereit (dann können Sie weiterlesen im Abschnitt *Anmelden: Ich bin's, UNIX, Al!*). Terminal-Nutzer, ob mit oder ohne X, haben vielleicht nicht so viel Glück.

Direkter Zugang

Mit etwas Glück hängen Ihre Tastatur und Ihr Bildschirm direkt an einem Hauptrechner, entweder weil der Hauptrechner der einzige ist und Sie direkt daran sitzen oder weil jemand einen per Netzwerk verbundenen PC so eingerichtet hat, dass man sich sofort anmelden kann; wenn dem so ist, dann sehen Sie sofort eine freundliche Aufforderung zum Arbeiten, etwa so:

ttyS034 login:

Na ja, vielleicht ist diese Einladung doch nicht so freundlich. Übrigens, das ttyS034 ist der Name, den UNIX Ihrem Terminal gibt. Warum nimmt es nicht etwas, das man sich leichter merken kann, wie Fred oder Buffy? Keine Ahnung!

Dieser einprägsame Ausdruck also teilt Ihnen mit, dass UNIX auf Sie aufmerksam geworden und (bildlich gesprochen) ganz Ohr ist, auf dass Sie sich anmelden. Sie können den nächsten Abschnitt überspringen und direkt weitermachen mit dem Abschnitt *Anmelden: Ich bin's, UNIX, Al.*



Wenn Ihr UNIX-System einen Terminalnamen anzeigt, notieren Sie ihn. Ihnen ist es gleich, wie Ihr Bildschirm heißt, aber wenn etwas schief läuft und Sie einen Experten um Hilfe bitten müssen, wird das Erste sein, was dieser Guru fragt: »Wie ist der Terminalname?« So viel können wir Ihnen schon jetzt versprechen. Kennen Sie diesen dann nicht, wird der Guru möglicherweise einige für Computer-Freaks typische verächtliche Kommentare loslassen. Aber wenn Sie sagen können, »Ach ja, klar, das ist Terminal tty125«, wird Ihr Guru annehmen, dass Sie ein Anwender sind, der auf Draht ist, und vielleicht sogar versuchen, Ihnen zu helfen.

Auf geht's, UNIX! - nicht so direkter Zugang

Wenn Sie sich über das Internet oder ein anderes Netzwerk mit dem UNIX-Rechner verbinden, suchen Sie sich einen Experten für das Netzwerk, der Ihnen sagt, wie Sie die Verbindung hinzubekommen, oder schauen Sie in Kapitel 16 nach ein paar Vorschlägen.

Wenn Sie einen PC mit Modem haben, müssen Sie dem Modem möglicherweise sagen, dass es das UNIX-System anwählen soll. Bei allen Terminal-Emulatoren kann man diesen Anruf mit ein oder zwei Tastendrücken vornehmen, aber die sind natürlich jeweils anders. (Wundert Sie das?) Fragen Sie Ihren Guru vor Ort.

Ist Ihr Terminal mit dem Rechner verbunden und Ihr Computer insgesamt bereit, ein bisschen Arbeit zu leisten, wird UNIX in der Hälfte aller Fälle nicht wahrhaben wollen, dass Sie da sind. Es meldet sich überhaupt nicht und scheint Sie zu ignorieren. Darin ähnelt UNIX einem widerspenstigen Kind – streng, aber freundliche Disziplin ist jetzt gefordert.

Hier sind die wirksamsten Möglichkeiten, UNIX auf sich aufmerksam zu machen:

- ✓ Drücken Sie die Enter- oder Return-Taste. (Wir nennen sie in diesem Buch Enter-Taste (➡), wenn es Ihnen recht ist.) Klappt es beim ersten Mal nicht, versuchen Sie es zweimal. Sind Sie schlecht gelaunt, dann versuchen Sie es ruhig 20- oder 30-mal in einem

mitreißenden Cha-Cha- oder Conga-Rhythmus. Kaputt geht nichts dabei, aber es ist eine ausgezeichnete Weise, Dampf abzulassen.

- ✓ Probieren Sie andere Aufmerksamkeit erregende Tasten. **Ctrl**+**C** ist eine gute Möglichkeit (halten Sie die **Ctrl**-Taste, manchmal ist sie **Control** oder – bei deutschen Tastaturen – **Strg** beschriftet, gedrückt, und drücken Sie **C**). Ebenso **Ctrl**+**Z**. Wiederholen Sie das, um auf den Geschmack zu kommen.
- ✓ Wenn Sie mittels eines Modems mit UNIX verbunden sind, müssen Sie es vielleicht mit Speed-matching versuchen (wird sofort erklärt). Machen Sie das, indem Sie die **Break**-Taste einige Male drücken. Haben Sie ein Emulationsprogramm, kann sich die **Break**-Taste hinter **Alt**+**B** oder einer ähnlich schwer zu findenden Kombination verstecken. Fragen Sie Ihren Guru.

Zwei Modems können sich auf ungefähr 17.000 verschiedene Weisen unterhalten, und diese haben so einprägsame Namen wie B212, V.32 und V.32bis (*bis* ist französisch für »und ein halb«. Ehrlich.). Erscheint etwas wie `~xxx~~r.!` auf dem Bildschirm, müssen Sie es mit *Speed-matching* versuchen. Jedes Mal, wenn Sie die **Break**-Taste drücken (oder die Taste, die die Bildschirm-Emulation dafür verwendet), versucht UNIX erneut, die Arbeitsweise des Modems zu erraten. Hat es richtig geraten, erscheint die Anmelde-Aufforderung; rät es falsch, sehen Sie einen erneuten Wust von `~xxx~~@(~r)!`, oder Sie sehen überhaupt nichts. Wenn UNIX falsch rät, versuchen Sie es wieder mit der **Break**-Taste. Wenn Sie mit der **Break**-Taste an der richtigen Geschwindigkeit vorbei klimpern, dann drücken Sie sie immer weiter, bis der Zyklus nochmals durchlaufen ist.

Nach einer Weile werden Sie herausfinden, wie viele **→**s, **Break**s und was sonst noch Ihr Terminal braucht, um UNIX auf sich aufmerksam zu machen. Es wird Ihnen zur zweiten Natur werden, sie einzugeben, und Sie werden nicht mehr wahrnehmen, dass Sie dabei wie ein Nerd (siehe Glossar) aussehen. Unglücklicherweise führt an Letzterem kein Weg vorbei.

Anmelden: Ich bin's, UNIX, Al

Jeder UNIX-Anwender hat einen Benutzernamen und ein Passwort. Ihr Systemadministrator weist Ihnen beides zu. Mit dem Benutzernamen müssen Sie sich abfinden, aber das Passwort können und sollten Sie gelegentlich ändern. (Beides zusammen nennt man auch *Benutzerkonto* oder *Account*.)

Bevor Sie anfangen können, müssen Sie Ihre guten Absichten beweisen, indem Sie sich anmelden, also Ihre Benutzerkennung und Ihr Passwort eingeben. Wie schwierig kann es sein, zwei Wörter zu schreiben? Nein, im Ernst. Das Problem dabei ist, dass es Ihnen aufgrund einer Besonderheit in der Verdrahtung des menschlichen Gehirns unmöglich ist, Ihren Benutzernamen und Ihr Passwort einzutippen, ohne dabei einen Fehler zu machen. Ganz egal, ob Ihr Benutzername vielleicht nur `al` ist, Sie werden `A1, 1a, a;L` und jede andere mögliche Kombination eingeben.



UNIX unterscheidet Groß- und Kleinbuchstaben: Wenn Ihr Benutzername (manchmal wird er auch Login-Name genannt) egbert heißt, müssen Sie es genau so eingeben. Tippen Sie nicht Egbert, EGBERT oder irgendetwas anderes. Ja, natürlich, wir wissen, dass Sie Egbert und nicht egbert heißen, aber Ihr Rechner weiß das nicht. UNIX-Benutzernamen werden fast immer ganz in Kleinbuchstaben geschrieben. Tun Sie, als wären Sie ein Schüler von e. e. cummings.

Geben Sie Ihre Benutzerkennung und Ihr Passwort ein und machen dabei einen Fehler, könnten Sie in Versuchung geraten, den Fehler mit **←** zu korrigieren. Wenn das Leben doch so einfach wäre! Raten Sie mal, wie Sie Tippfehler rückgängig machen, wenn Sie Login und Passwort eingeben? Sie nehmen natürlich die **#**-Taste! (Wir sind überzeugt, dass das 1975 Sinn machte.) Einige, aber nicht alle Versionen von UNIX wurden dahingehend geändert, dass Sie die **←**- oder **Delete**-Taste verwenden können; Sie werden es ausprobieren müssen. Wollen Sie, dass UNIX ignoriert, was Sie eingegeben haben, müssen Sie **@** drücken, außer wenn bei Ihrer UNIX-Version die Befehlstaste in **Ctrl**+**U** (wahrscheinlich für »un-type« – doppelt ungut) geändert wurde. Also, Egbert, als Sie Ihren Benutzernamen eingegeben haben, war das wohl etwas wie dieses:

ttyS034 login: Eg##egberq##t

Beenden Sie die Eingabe Ihres Benutzernamens durch Drücken von **←**.

Haben Sie Ihre Benutzerkennung eingegeben, will UNIX auch Ihr Passwort wissen, das Sie genauso eingeben und durch Drücken von **←** beenden. Da Ihr Passwort geheim ist, wird es beim Eintippen nicht angezeigt. Woher wissen Sie, ob Sie es richtig eingegeben haben? Überhaupt nicht! Wenn UNIX einverstanden ist mit der Schreibweise Ihres Benutzernamens und Ihres Passwortes, zeigt es eine Menge uninteressanter Nachrichten und eine Meldung Ihres Systemadministrators an (meist etwas wie löschen Sie einige Dateien, die Platte ist voll), und Sie landen bei der Shell, die Sie in Kapitel 2 kennen lernen werden.

Hat UNIX entweder Ihr Benutzername oder Ihr Passwort nicht gefallen, sagt UNIX **Login incorrect** und fordert Sie auf, noch einmal von vorne zu beginnen.



Aus Sicherheitsgründen fragt UNIX Sie nach einem Passwort, auch wenn Sie Ihren Benutzernamen falsch geschrieben haben. Diese Regelung verwirrt die bösen Jungs – aber noch mehr verwirrt es die ordentlichen Benutzer. Wenn UNIX also Ihr Passwort ablehnt, auch wenn Sie sicher sind, dass Sie es korrekt eingegeben haben, dann haben Sie vielleicht Ihren Benutzernamen falsch eingegeben.

Das passende Wort fürs Passwort

Wie jeder UNIX-Anwender sollten Sie ein Passwort haben. Nur unter folgenden Umständen kommen Sie ohne Passwort aus:

- ✓ Sie haben den Rechner in einem verschlossenen Raum, zu dem nur Sie einen Schlüssel haben, und Ihr Rechner hängt nicht am Netz.

- ✓ Es lässt Sie kalt, wenn ungestüme 14-Jährige sich mal eben Ihr Benutzerkonto ausborgen und wahllos dreckige Witze in den Bericht einfügen, den Sie morgen Ihrem Chef vorlegen sollen.

Die Wahl Ihres Passwortes verdient einige Aufmerksamkeit. Sie brauchen etwas, das für Sie einprägsam, aber für andere nicht leicht zu erraten ist. Hier einige schlechte Beispiele für Passwörter: einzelne Buchstaben oder Ziffern, Ihr Name, der Name Ihres Partners oder einer anderen wichtigen Person, der Name Ihres Kindes, Ihrer Katze oder irgendetwas mit weniger als acht Zeichen. (Böse Buben können in einigen wenigen Stunden alle möglichen siebenstelligen Passwörter ausprobieren.)

Eine gute Wahl ist zum Beispiel der Name Ihrer Zimmernachbarin aus dem Studentenwohnheim falsch und rückwärts geschrieben. Streuen Sie ein oder zwei Interpunktionszeichen ein und verwenden Sie einige Großbuchstaben, um Verwirrung zu stiften, so dass Sie schließlich bei etwas wie `yeLLas12` landen. Eine andere gute Idee ist es, ein Wortpaar zu verwenden, zum Beispiel `fat;Head`.

Wenn Sie angemeldet sind, können Sie Ihr Passwort jederzeit mit dem Programm `passwd` ändern. Es fordert Sie auf, Ihr altes Passwort einzugeben, als Beweis dafür, dass Sie noch der sind, der Sie beim Anmelden waren (Computer sind von Haus aus skeptisch). Dann bittet Sie das Programm `passwd`, das neue Passwort zweimal einzugeben, um sicherzustellen, dass Sie es, wenn schon nicht korrekt, so dann wenigstens einheitlich eingeben. Natürlich erscheint keines der drei Passwörter, die Sie eingeben, auf dem Bildschirm. Wir zeigen Ihnen in Kapitel 2, wie Sie das Programm `passwd` aufrufen.

Manche Systemadministratoren betreiben ein so genanntes *password aging*; nach dieser Strategie werden Sie immer mal wieder aufgefordert, Ihr Passwort zu ändern. Andere nehmen Regeln in das Programm `passwd` auf, um zulässige Passwörter zu erzwingen, und einige vergeben sogar Passwörter nach dem Zufallsprinzip. Dieser Gedanke ist Furcht erregend, da Sie sich ein Passwort, das Sie nicht selbst gewählt haben, nur dadurch merken können, dass Sie es auf eine Haftnotiz schreiben und diese an Ihren Bildschirm kleben, was jeglichen Nutzen von Passwörtern zunichte macht.

Sorgen Sie auf jeden Fall dafür, dass niemand außer Ihnen Ihr Passwort kennt. Ändern Sie es, wenn Sie den Eindruck haben, jemand anderes könnte es kennen. UNIX speichert Passwörter in verschlüsselter Form, so dass auch der Systemadministrator nicht herausfinden kann, wie Ihres lautet. Wenn Sie Ihr Passwort vergessen, kann Ihnen der Systemadministrator ein neues geben, aber er kann Ihnen nicht sagen, wie das alte lautete.



Wenn Sie es mit dem Passwort auf die Spitze treiben wollen, verwenden Sie keines, das in irgendeinem Wörterbuch steht. Ein Hacker könnte auf die Idee kommen, das UNIX-Verschlüsselungsprogramm zu nutzen, um jedes Wort eines Wörterbuches zu verschlüsseln und dann das verschlüsselte mit Ihrem Passwort zu vergleichen – noch etwas, das Sie nachts wach liegen lässt.

Ciao, UNIX!

Abmelden ist einfach – verglichen mit dem Anmelden zumindest. Normalerweise können Sie `logout` eingeben. Je nachdem, welche Shell Sie einsetzen (ein Auswuchs, um den wir uns in Kapitel 2 kümmern), müssen Sie stattdessen vielleicht `exit` eingeben. In vielen Fällen können Sie zum Abmelden **[Ctrl]+[D]** drücken. Sie werden sofort sehen, ob Sie erfolgreich waren, da UNIX entweder den Nächsten zum Anmelden auffordert, einfach den Hörer auflegt (falls ein Modem im Spiel ist) oder, wenn Sie mit `telnet` oder `ssh` verbunden sind, die Verbindung mit Ihrem Programm beendet.

