

Környezet-konfiguráló szkript a Nitro versenyhez

Mi a szkript célja?

Ez a szkript telepíti és konfigurálja a WSL-t, a podmant, a VS Code-ot és a PyCharmot. Teljeskörű, online telepítés esetén (alapértelmezett) a winget is telepítésre kerül.

- *1. szakasz* telepíti a WSL-t, majd a podmant és a többi programot az újraindítás előtt, ezután elkezdődik a *2. szakasz*
- *2. szakasz* konfigurálja a podmant a `podman machine init` parancs futtatásával, valamint teszteli azt. Helyi képfájlból történő telepítés esetén ekkor kerül betöltésre az image a gépre. A *2. szakasz* végén a rendszer újraindul.

Követelmények

- 64 bites Windows.
- Windows 10 Build 19043 vagy újabb, illetve Windows 11.
- QuadCore processzor VT-x vagy AMD-V támogatással:
 - Bármely Intel Kaby Lake (7. generáció) vagy újabb
 - Bármely AMD Ryzen vagy újabb
- 8 GB RAM
- Virtualizáció engedélyezve a BIOS/UEFI-ben.
- 80 GB szabad, használható tárhely a C:/ meghajtón

Virtualizáció állapotának ellenőrzése.

Miért a podman?

Ez a kérdés két további kérdésre osztható.

Miért használunk konténereket?

Konténereket használunk annak érdekében, hogy minden versenyző számára egységes környezetet biztosítsunk, amely könnyen frissíthető és telepíthető.

Miért a podmant használjuk Docker helyett?

A podman a legtöbb esetben közvetlen Docker-helyettesítő, azonban Windows alatt a Docker telepítése grafikus felülettel való interakciót igényel, ami a szkriptünk esetében nem megoldható.

A Docker használható, ha már telepítve van a rendszeren.

Hogyan futtatom ezt a szkriptet?

Egyszerűen kattintson duplán a Windows futtatható fájlra (.exe), hagyja jóvá az UAC-kérést, majd nyomjon Entert a cmd ablakban az alapértelmezett konfiguráció kiválasztásához. Sajnos a WSL telepítésének módja miatt a konfiguráció kiválasztása után még 2 további UAC-jóváhagyásra lesz szükség.

Mi a legkisebb érvényes telepítési konfiguráció?

Podman + WSL

Hogyan konfigurálhatom manuálisan a gépet?

- Telepítse a WSL-t (`wsl install`) + a Podmant + egy tetszőleges szerkesztőt.
- Indítsa újra a számítógépet.
- Futtassa cmd-ben vagy PowerShellben: `podman machine init`
- Használja az ebben a repóban biztosított start, stop és clear szkripteket.

Megjegyzés! Az indító szkript első futtatásakor letöltésre kerül a verseny image-e. Ez időigényes lehet!