LliureX 10.09: Manual de Usuario

Conselleria d'Educació

LliureX 10.09: Manual de Usuario
por Conselleria d'Educació

Copyright © 2004, 2005, 2007, 2008, 2009, 2010 Conselleria d'Educació

Este documento se distribuye bajo licencia GNU GPL versión 3 (Licencia Pública General).
Una versión traducida al castellano,no oficial, puede ser consultada en http://es.gnu.org/licencias/gples.html
El contenido de la licencia se puede consultar en su versión original en http://www.gnu.org/copyleft/gpl.html

Historial de revisiones

Revisión r1171 25/02/2005
Primera versión enviada al SNL
Revisión r1592 13/04/2005
Versión para el Live-CD 5.05
Revisión r2976 12/09/2005
Versión para el Live-CD 5.09
Revisión r3552 25/10/2007
Versión para el Live-CD 7.11
Revisión r3661 01/07/2008
Versión para el Desktop 8.09
Revisión r3663 01/07/2009
Versión para el Desktop 9.09
Revisión r1944 14/09/2010
Versión para el Desktop 10.09

Tabla de contenidos

I. Introducción 1

1. Introducción 2

Breve introducción sobre LliureX 2

¿Qué es Linux? 2

Breve historia de Linux 3

¿Qué es GNU? 4

¿Por qué "GNU/Linux" en lugar de "Linux"? 4

¿Qué es una distribución de GNU/Linux? 4

¿Por qué la Conselleria de Educación crea una nueva distribución GNU/Linux? 5

LliureX: el manual de usuario 5

Convenciones del documento 6

Sus comentarios son importantes 7

II. Comenzando con LliureX 8

2. Comenzando con LliureX 9

Términos básicos 9

Conexión al sistema 10

Iniciar una conexión 10

Conexión gráfica 11

Documentación y ayuda 12

Páginas Man 13

Páginas Info 14

Documentos HOWTO 15

Desconexión del sistema 15

Configuración del teclado 16

III. El entorno de escritorio GNOME 2.30 18

3. El escritorio GNOME 19

Introducción 19

Componentes del escritorio GNOME 20

Paneles 21

Propiedades del panel 23

Los Menús 24

Introducción a los Menús de GNOME 24

Editar menús 24

Ventanas 25

Manipulación de ventanas 25

Los espacios de trabajo de GNOME 26

4. Personalización del escritorio GNOME. Preferencias de LliureX 27

Introducción 27

Acerca de mi 27

Administración de GCompris 27

Administración de PySyCache 28

Apariencia 31

Pestaña Tema 31

Pestaña Fondo 32

Pestaña Tipografía 33

Pestaña Efectos visuales 34

Aplicaciones preferidas 34

Bluetooth 35

Configurar Bluetooth 35

Compartir Archivos Bluetooth 37

Combinaciones de teclas 39

Compartición de archivos personales 40

Configuración de LliureX Art 43

Configuración del método de entrada de SCIM 43
Configuración de red 43
Control de Volumen 43
Cuentas de Mensajería y Voz IP 44
Escritorio remoto 45
Gestión de energía 46
Menú Principal 46
Nautilus scripts manager 47
Preferencias de difusión 48
Preferencias de PulseAudio 48
Proxy de la red 49
Ratón 49
Resolución de la Pantalla 50
Salvapantallas 51
Sesiones 51
Teclado 52
Tecnologías de asistencia 53
Ubuntu One 54
Ventanas 54
5. El menú de administración el escritorio GNOME 56
Menú Administración 56
Administrador de arranque 56
Comprobación del sistema 57
Contraseñas y claves de cifrado 57
Controladores de hardware 58
Crea un disco USB de arranque 59
Editor de particiones 59
Encargado de limpieza 60
Gestor de actualizaciones 61
Herramientas de red 61
Hora y fecha 62
Imprimiendo 63
Monitor del sistema 63
Orígenes del software 64
Soporte de idiomas 64
Sucesos del sistema 65
Gestor de paquetes Synaptic 66
Usuarios y grupos 66
Utilidad de discos 66
Ventana de entrada 67
6. Centro de control de GNOME 68
Introducción 68
7. Las sesiones en el escritorio GNOME 70
Iniciando una Sesión 70
Iniciar una sesión 70
Cambiar el idioma de trabajo para la sesión 71
Bloquear la pantalla 71
Personalizar la sesión 71
Guardar los cambios de la sesión 72
8. Gestor de archivos Nautilus 73
Introducción al gestor de archivos Nautilus 73
Explorando archivos 73
Ventana de Exploración de Archivos 73
Componentes de la Ventana de Exploración de Archivos 74
Panel de Visualización 75
Panel Lateral 76

Mostrar y ocultar componentes de la ventana de exploración de archivos 79
Mostrar la carpeta Inicio 79
Mostrar una carpeta 80
Usar el histórico de navegación 80
Navegar el histórico usando la barra de herramientas 80
Navegación de archivos y carpetas como objetos (Navegación espacial) 81
Gestión de archivos 82
Copiar y mover archivos o carpetas 83
Copiar archivos o carpetas 83
Mover archivos o carpetas 83
Mover y copiar arrastrando con el ratón 83
Selección múltiple de archivos y/o carpetas 84
Ver como iconos 84
Ver como lista 85
Seleccionar todos los archivos 85
Renombrar un archivo o carpeta 86
Eliminar un archivo o carpeta 86
Cambiar los permisos de los archivos y carpetas 86
Para obtener más información 87
Enlaces de interés 88
IV. Internet. Mensajería y Correo electrónico. 89
9. Configuración de la red 90
Introducción 90
Configuración de las tarjetas de red 91
10. Filezilla: Transferencia de archivos. 93
Introducción 93
Conectar a un servidor FTP. 93
Realizar la transferencia de ficheros. 94
Configurar las preferencias. 97
11. Gobby: editor de texto colaborativo 102
Gobby 0.5 102
Trabajar con Gobby 102
Preferencias de Gobby 105
Usuarios:Chat 106
12. Cliente de mensajería instantánea Pidgin 108
Introducción a Pidgin 108
Cliente de mensajería de Internet Pidgin 108
Configurar una nueva cuenta 109
Conversar 110
Añadir amigos 110
Conversar con un amigo 111
Personalizar las preferencias 112
Complementos 113
Para obtener más información 114
Enlaces de interés 114
13. Cliente de correo Mozilla Thunderbird 115
Introducción a Mozilla Thunderbird 115
El cliente de correo Mozilla Thunderbird 116
Configurar una cuenta de correo 118
Enviar y recibir mensajes 119
Enviar mensajes 119
Recibir mensajes 120
Para obtener más información 121
Enlaces de interés 121
14. Cliente BitTorrent Transmission. 122
Introducción a Cliente BitTorrent Transmission. 122

Iniciar Transmission 122
Primeros pasos con Transmission. 123
Primeros pasos 123
Como saber más información de los torrents. 124
Como crear un torrent. 125
Como ordenar los torrents. 126
15. Visor de Escritorios Remotos 128
Visor de Escritorios Remotos (VINAGRE) 128
Para iniciar el Vinagre 128
USO de Vinagre 129
Conectar con una máquina remota 129
Informar de la dirección del equipo 129
Abrir un archivo de conexión remota 129
Crear un marcador nuevo. 130
Quitar un marcador. 130
Editar las propiedades de un marcador 130
Usar el modo a pantalla completa 131
Cerrar una conexión 131
Capturar la pantalla 131
Acerca de Vinagre 131
16. Cliente Terminal Server Linux 132
Introducción tsclient 132
Iniciar el Cliente Terminal Server Linux 132
Uso de tsclient 132
Cuando arranca tsclient 132
Enlaces de interés 134
17. Gestor de descargas Gwget 135
Gestor de descargas Gwget 135
Iniciar Gwget 135
Uso de Gwget 135
Crear una descarga nueva 135
Preferencias 136
Acerca de Gwget 136
V. Navegador web 137
18. Navegador web Mozilla Firefox 138
Introducción a Mozilla Firefox 138
Características 138
El navegador Mozilla Firefox 138
Algunas funciones útiles 140
Utilización de pestañas 140
El gestor de descargas 141
Marcadores 142
Impresión 144
Preferencias 146
Para obtener más información 148
Enlaces de interés 148
VI. Aplicaciones Ofimáticas 149
19. Edición de archivos de texto: gedit 150
Introducción 150
Procedimientos iniciales 150
Arrancar gedit 150
Abrir un archivo 151
Abrir varios archivos desde la línea de órdenes 151
Codificación de caracteres 151
Utilización 152

Crear un archivo nuevo 152
Guardar un archivo 152
Edición de texto 152
Deshacer o rehacer cambios 152
Buscar texto 153
Buscar y sustituir texto 153
Redirigir la salida de una orden a un archivo 153
Situar el cursor en una línea específica 154
Cambiar el modo de entrada 154
Imprimir un archivo 154
Pestaña General 155
Pestaña Configuración de la página 155
Pestaña Editor de textos 156
Preferencias 156
Ver 157
Ajuste del texto 157
Números de línea 157
Editor 157
Tabulaciones 157
Sangría automática 158
Guardado de archivo 158
Tipografías y colores 158
Complementos 158
Cómo trabajar con complementos 159
Cargar complementos de gedit 160
Módulo Estadísticas del documento 160
Módulo Insertar fecha/hora 160
Configurar el complemento Insertar fecha/hora 160
Complemento Ordenar 161
Obtener más información 162
Enlaces de interés 162
20. Diccionario: aplicación de diccionario en línea. 163
Introducción al Diccionario 163
Para iniciar el diccionario 163
Uso del Diccionario. 163
Buscar una Palabra 163
Guardar resultados de la búsqueda. 164
Imprimir resultado de una búsqueda. 164
Buscar texto. 164
Preferencias 165
Fuentes de diccionario. 165
Añadir una fuente nueva 166
Quitar una fuente 166
Opciones de Imprimir 167
La miniaplicación del Diccionario 167
Para iniciar la miniaplicación del diccionario 167
Uso de la miniaplicación del diccionario 167
21. Aplicaciones Ofimáticas 169
Suite OpenOffice.org 3.2 169
Enlaces de interés 169
22. OpenOffice.org Procesador de textos (Writer) 170
Introducción a OpenOffice.org Procesador de textos (Writer) 170
Elementos de la aplicación 170
Trabajar con documentos 171
Crear un nuevo documento 171
Abrir y Guardar un Documento 172

Abrir y guardar un documento de Microsoft Word 174
Dar formato al documento 175
Propiedades de página 175
Propiedades de párrafo 176
Propiedades de carácter 176
El menú insertar 177
Insertar una imagen 178
Insertar tablas 179
Insertar listas 180
La revisión ortográfica 181
Para conocer más 182
La ayuda en línea 183
Enlaces de interés 184
23. OpenOffice.org Presentaciones (Impress) 185
Introducción 185
Creación de una presentación con en Asistente (Impress) 185
Añadir una diapositiva 189
Trabajar con objetos 190
Insertar un cuadro de texto 190
Insertar una imagen 191
Insertar una tabla 191
Definir transiciones entre diapositivas 192
Ver una presentación 193
Para conocer más 194
Enlaces de interés 194
24. OpenOffice.org Calc 3.2 195
Introducción 195
El entorno de trabajo 195
Conceptos 196
Crear una nueva hoja de cálculo 197
Ejemplos de fórmulas 197
Atributos de las celdas 197
Trabajar con varias hojas de cálculo 198
Enlaces de interés 199
25. OpenOffice.org Base 3.2 200
Introducción 200
Trabajar con bases de datos 200
Crear una nueva base de datos 200
Creación de una tabla 200
Carga de datos en la tabla 203
Consultas de datos 204
Formularios 205
Informes 206
Enlaces de interés 207
26. OpenOffice.org Fórmulas (Math) 208
Introducción 208
Iniciar OpenOffice.org Fórmulas 208
Utilizar la ayuda 209
Crear una fórmula 211
Enlaces de interés 217
27. Planner: Gestión de proyectos. 218
Planner 218
Trabajar con Planner 218
Agregar tareas 219
Asignar tiempos de inicio a las tareas 220
Modificació o creación del calendario 221

Asignación de recursos a las tareas. 223
Vistas de Planner 225
28. Visualización de documentos PostScript y PDF: evince 228
Introducción: Evince 228
Inicio de Evince 228
Utilización de evince 229
Para abrir un archivo 229
Para ver un documento 230
Para desplazar una página 230
Para cambiar el factor de ampliación 230
Propiedades de un archivo 231
Imprimir un archivo 231
Pestaña General 231
Pestaña Configuración de página 232
Para copiar un documento 232
Para trabajar con documentos protegidos con contraseña 232
Para cerrar un archivo 232
VII. Aplicaciones gráficas y de diseño 233
29. Visor de imágenes: GPicView 234
Introducción 234
Comenzando con GPicView 234
Iniciar GPicView 234
La aplicación GPicView 234
Utilización 235
Ver imágenes de una carpeta 235
Trabajar con imágenes 235
Acerca de GPicview 236
30. Gestión de fotografías: F-Spot 237
Introducción 237
Iniciar F-Spot 237
Preferencias de F-Spot 238
Utilización 238
Importar fotografías 238
Edición de fotografías 239
Diapositivas 240
31. Editor de diagramas: dia 241
Introducción 241
Area de trabajo o Canvas 242
Cargar y guardar diagramas 243
Preferencias 244
Componentes 245
Barra de menú 246
Barra de herramientas 246
Selector de tipo de diagramas 247
Paletas 247
Los objetos 247
Seleccionar Objetos 249
Utilización de capas 250
Diagramas con texto 251
Enlaces de interés 252
32. Manipulación de imágenes: Gimp 253
Introducción 253
Características de Gimp 253
Utilización de **Gimp** 253
Ejecución de **Gimp** 254
Argumentos de la línea de orden 254

Ventana de la imagen....255
Máscara rápida....256
Archivos....257
Plugins....258
Caja de Herramientas....258
Herramientas de selección....259
Herramientas de pintura....261
Herramientas de transformación....265
Herramientas de color....267
Otras herramientas....272
Cuadros de diálogo de colores....275
Diálogo de capas....277
Introducción....277
Utilización del diálogo de capas. Características....277
Gestión de capas....279
Menú de capas....279
Diálogo de canales....282
Introducción....283
Utilización del diálogo de canales. Características....283
Máscara de canal....284
Archivo....284
Archivo -> Nuevo....284
Archivo -> Abrir....285
Archivo -> Abrir reciente....286
Archivo -> Crear....286
Editar....287
Editar -> Preferencias....287
Editar -> Módulos....288
Editar -> Unidades....288
Imagen....289
Imagen -> Modo....289
Imagen -> Transformar....290
Imagen -> Tamaño del Lienzo (canvas)....290
Imagen -> Escalar la imagen....291
Imagen -> Duplicar....292
Imagen -> Combinar las capas visibles....292
Imagen -> Configurar la rejilla....292
Filtros....293
Introducción....293
Desenfoque....294
Ruido....296
Detectar bordes....297
Realzar....297
Luces y sombras (Efectos de luz)....297
Distorsiones....298
Artísticos....298
Mapa....299
Renderizado....299
Web....299
Combinar....300
Scrip-Fu....301
Ayuda....301
Ayuda -> Explorador de complementos....302
Ayuda -> Visor de procedimientos....302
Enlaces de interés....302
33. Dibujo para niños: Tux Paint....304

Introducción 304
área de trabajo 305
Herramientas 306
Herramientas de dibujo 306
Otros controles 309
Abrir imágenes no Tux Paint. 311
Opciones de configuración 311
Enlaces de interés 312
34. Inkscape: Dibujo Vectorial 313
Inkscape 313
La ventana principal 313
Características básicas 315
Trabajar con documentos 315
Desplazarse por la imagen 316
Hacer zoom 316
La caja de herramientas 317
Crear figuras básicas 317
Mover, rotar y escalar 317
Seleccionar y agrupar 319
Herramienta Trayecto 320
Herramienta texto 320
Enlaces de interés 321
35. OpenOffice.org Dibujos (Draw) 322
Introducción 322
Características 322
Iniciar la aplicación 322
Trabajar con archivos 322
Trabajar con gráficos 323
Modificación de colores en una imagen bitmap 325
Enlaces de interés 325
VIII. Multimedia en LliureX 326
36. Reproducción de música: Rhythmbox 327
Introducción 327
Ventana de Rhythmbox 327
Descripción 327
El panel lateral 328
área de reproducción 328
Vista Visor pequeño 329
Utilización de la lista de reproducción 329
Reproducir música 329
Orden aleatorio 329
Repetir 329
Anterior/Reproducir/Siguiente 330
Control de Volumen 330
La fonoteca (biblioteca de listas de reproducción) 330
Añadir canciones 330
Quitar canciones 331
Utilizar el examinador 331
Propiedades 331
Buscar 331
Listas de reproducción 332
Crear una lista de reproducción 332
Añadir canciones 332
Crear una lista de reproducción automática (inteligente) 332
Fonoteca: Radio 333
Escuchar radio vía Internet 333

Añadir una emisora....333
Componente (applet) del panel....333
Personalizar el Reproductor de música....334
37. Herramienta de grabación de CD/DVD: Brasero....336
Introducción a Brasero....336
Arranque de Brasero....336
Cuando se arranca Brasero....337
Utilización....338
Creación de un CD/DVD de datos....338
Crear de un CD de Audio....339
Copiar un CD/DVD....339
Borrar un CD/DVD....340
Grabar una imagen ISO....340
Verificar integridad....340
Para obtener más información....341
Enlaces de interés....341
38. Reproducción multimedia: VLC media player....342
Introducción....342
Comenzando con VLC media player....342
Iniciar VLC media player....342
Cuando arranca VLC media player....342
Utilización....343
Abrir un archivo....343
Abrir Dirección....344
Reproducir DVD, VCD o CD....345
Parar una película o música....345
Propiedades de una película o música....345
Búsqueda en películas o canciones....346
Cambiar el factor Zoom....347
Ajuste de volumen....347
Gestión de la lista de reproducción....347
Mostrar, ocultar la lista de reproducción....347
Gestión de la lista de reproducción....347
Capturas de pantalla....348
Ajustes y Efectos....348
Salir de VLC media player....349
Preferencias....349
Interfaz....349
Audio....349
Vídeo....349
Subtítulos y ODS....349
Opciones de Entrada y Códecs....349
Teclas Rápidas....349
39. Grabador de sonido....350
Introducción....350
Inicio....350
Uso....350
Iniciar una nueva grabación....350
Reproducir un sonido....351
Mostrar las propiedades de un archivo....351
40. Kino....352
Introducción....352
Comenzando con Kino....352
Editar....352
Captura....353
L. Tiempo....354

Recortar 355
FX 356
Exportar 357
41. Gtick, metrónomo 363
Iniciar Gtick 363
Modos de visualización 363
Enlaces de interés 365
42. Editor de vídeo Pitivi 366
Introducción 366
Una visión general de la interfaz de usuario. 366
Primeros pasos 367
Crear un proyecto 367
Importación de archivos. 368
Utilización de clips de película 370
Diferencia entre clip y archivo de película. 370
Moverse por la línea del tiempo. 371
Edición con la línea de tiempo. 373
Edición de audio 377
Renderizar el proyecto 377
Enlaces de interés 378
IX. Archivos y directorios 380
43. Compresión: FileRoller 381
Introducción 381
Archivos comprimidos que no son archivadores 381
Procedimientos iniciales 381
Iniciar FileRoller. 381
Trabajo con archivos 383
Abrir un archivador 383
Selección de archivos en un archivador 384
Extraer archivos de un archivador 385
Cerrar un archivador 385
Creación de archivadores. 386
Crear un archivador 386
Añadir archivos a un archivador. 386
Borrar archivos de un archivador 387
Propiedades de un archivador FileRoller. 388
Ver las propiedades de un archivador. 388
Ver el contenido de un archivador 389
Personalización 389
Personalización de la presentación del archivador FileRoller 389
Establecer el tipo de vista 389
Vista de carpetas 389
Vista de archivos 390
Ordenar la lista de archivos 390
Utilización del administrador de archivos para trabajar con archivos FileRoller. 390
Para agregar archivos a un archivador mediante el administrador de archivos. 390
Extraer archivos de un archivo FileRoller mediante el administrador de archivos. 390
X. Instalación y actualización de paquetes 392
44. Gestor de paquetes Synaptic 393
Introducción 393
Ventana principal 393
Descripción 393
Barra de herramientas 394
Selector de Categorías 395
Lista de paquetes 396

Propiedades del paquete 397
Gestión de paquetes 397
Buscar paquetes de la lista de conocidos 397
Buscar y navegar por los paquetes 398
Instalar paquetes 398
Eliminar paquetes 399
Actualizar paquetes 399
Actualizar el sistema completo 399
Fijar paquetes rotos 400
Repositorios 400
Refrescar la lista de Paquetes conocidos 401
Editar, añadir y eliminar repositorios 401
Filtros 401
Edición o creación de filtros 402
Preferencias 403
45. Centro de software de Ubuntu 405
Inicio de la aplicación 405
Añadir nuevas aplicaciones 405
Eliminar aplicaciones 407
46. Gestor de actualizaciones 409
Introducción 409
XI. Informática: Programación 413
47. Bluefish: Diseño web 414
Bluefish 414
Crear un documento HTML 417
Estableciendo las preferencias 418
48. Glade-3: Programación GTK+ 420
Glade-3 420
Elementos de la aplicación 420
Ventana principal 420
Paleta 422
Ventana de Propiedades 422
árbol de componentes 424
Ventanas de trabajo 424
Trabajar con proyectos 425
Trabajar con componentes 425
Organizar componentes en el proyecto 425
Crear un nuevo proyecto 426
Enlaces de interés 428
XII. Aplicaciones educativas 429
49. Paquet educatiu GCompris 430
Introducción a GCompris 430
Características 430
Elementos de la aplicación 430
Un ejemplo: Actividad Dinero 431
50. JClic 435
Introducción a JClic 435
Enlaces de interés 438
51. Matemáticas con gMatESO 439
gMatESO 439
Operar con gMatESO 440
Ayuda de gMatESO 443
52. Extensión de OpenOffice.org para Matemáticas 445
Dmaths 445
Operar con Dmaths 446

Ayuda de Dmaths....448
53. Dr. GEO,matemáticas....449
Introducción....449
Funciones básicas....450
Herramientas de puntos....450
Herramientas de líneas....451
Herramientas de transformación....453
Herramientas numéricas....454
Herramientas para Macros....455
Otras herramientas....455
Mover un objeto....455
Borrar un objeto....455
Editar la apariencia de un objeto....455
Editar las propiedades de un objeto....456
Preferencias de Usuario....457
Enlaces de interés....457
54. Graphmonkey, dibujar funciones....458
Introducción....458
Introducción de datos y representación gráfica....458
55. Otras aplicaciones educativas en LliureX....462
Otras aplicaciones....462
Tuxmath....462
Childsplay....463
GPeriodic....464
OmniTux....465
Piromaths....466
Xaos....466
XIII. Utilidades....468
56. Utilización de Wine en LliureX....469
Wine....469
Configuración de Wine....469
Navegador....471
Wine Notepad....472
Enlaces de interés....473
XIV. Creación de ODE (Objeto Digital Educativo)....474
57. Utilización de eXe en LliureX....475
eXe....475
Utilización de eXe....476
iDevice: tipos y controles....478
Crear un iDevice....479
Exportar un paquete de proyecto....479
Enlaces de interés....480
58. Utilización de FreeMind en LliureX....481
FreeMind....481
Creación de mapas conceptuales....482
Enlaces de interés....484
59. Capturas de Vídeo: Grabación del Escritorio....485
Introducción....485
Comenzando con RecordMyDesktop....485
Iniciar RecordMyDesktop....485
Cuando arranca RecordMyDesktop....485
Configuración Avanzada....486
60. Kompozer: diseño web....488
Kompozer....488
La barra de menú....489

Modos de edición 490
Barras de herramientas 492
Crear páginas web con Kompozer 493
    Creación de una página web 493
    Guardar y navegar una página web 493
    Formatear páginas web 494
    Utilizando estilos CSS 497
    Insertar una tabla 498
    Insertar una imagen 500
Publicar páginas web con Kompozer 501

Lista de tablas

2-1. Secciones de la orden **man** 13
3-1. Controles activos del marco de la ventana: 26
23-1. Tabla de extensiones Impress: 185
24-1. Tabla de extensiones Calc 195
24-2. Tabla ejemplos de fórmulas 197
35-1. Tabla de extensiones OpenOffice.org Dibujos (Draw) 322
36-1. Componentes de la ventana de Rhythmbox 328
44-1. Componentes de la ventana Synaptic 394
44-2. Pestañas: 397
44-3. Filtros predefinidos 401

I. Introducción

Capítulo 1. Introducción

Breve introducción sobre LliureX

LliureX es un proyecto de la Conselleria de Educación de la Generalitat Valenciana, que tiene como objetivo principal la introducción de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el sistema educativo de la Comunidad Valenciana.

LliureX es una iniciativa de la Comunidad Valenciana que proporciona a los centros educativos de Primaria y Secundaria un entorno bilingüe (valencià/castellano) de utilización de herramientas informáticas en las aulas.

La creación de una distribución GNU/Linux, basada en Software Libre, forma parte del proyecto LliureX.

¿Qué es Linux?

Linux es un Sistema Operativo que actúa como un servicio de comunicación entre el hardware (el equipamiento físico del ordenador) y el software (las aplicaciones que utilizan el hardware) de un ordenador.

El núcleo de Linux presenta todas las características de un auténtico Sistema Operativo. Algunas de ellas son:

Multitarea

: Técnica para compartir un solo procesador entre varios trabajos independientes.

Memoria virtual

: Permite un uso extendido y repetitivo de la memoria principal de la computadora para ampliar y optimizar su utilización.

Controladores TCP/IP rápidos

: Para una comunicación veloz.

Bibliotecas compartidas

: Para permitir a las aplicaciones compartir código.

Capacidad multiusuario

: Significa que muchos usuarios pueden utilizar el ordenador al mismo tiempo, cada uno de ellos ejecutando tareas diferentes.

Modo protegido

: Permite a los programas acceder a la memoria física, y protege la estabilidad del sistema.

El núcleo de Linux está bajo los términos de la Licencia Pública General (GPL) http://es.gnu.org/licencias. La licencia GPL establece que el código fuente debe ser libremente distribuido y que cualquier persona puede hacer copias para su propio uso, venderlo o distribuirlo (con algunas restricciones). La mayor parte del software para Linux está bajo la licencia GPL. Esto no significa que todo el desarrollo de software, o todo lo que sea portado a Linux deba tener esta licencia.

Mas allá de las libertades que ofrece Linux por el hecho de ser Software Libre, el sistema incluye herramientas básicas de seguridad, como SSL, encriptación, RSA/DSA, firewalls, empaquetadores tcp, sistemas de archivos criptográficos, túneles IP, Kerberos, etc., y que, además, son compatibles con los patrones Unix con más de dos décadas de utilización y perfeccionamiento.

Linux es reconocido como uno de los sistemas operativos de mayor fiabilidad respecto a la seguridad de los sistemas de ordenadores. Los servicios que ofrece tienen unas críticas excelentes. Nombramos, como

ejemplo, el servidor de páginas web Apache, el más usado en Internet (más del 60% de los servidores) por su velocidad y seguridad.

Linux dispone de herramientas de alerta en casos de ataque, diagnosticando el tipo y actuando en consecuencia, pudiendo de esta forma generar esquemas de seguridad reduciendo al mínimo la posibilidad de ser vulnerados.

Por otro lado, Linux es muy estable y raramente necesita ser reiniciado. Una aplicación puede fallar en alguna ocasión, pero no bloqueará al sistema entero.

Breve historia de Linux

La historia de Linux empieza en Finlandia (1991), cuando el estudiante de la Universidad de Helsinki, Linus B. Torvalds, se planteó aprovechar mejor los recursos de su ordenador (un PC con procesador Intel 386) y se instaló en él una versión reducida del sistema operativo Unix (http://www.unix-systems.org) llamada Minix.

Sin embargo, debido a las limitaciones del Minix, Linus decidió reescribir algunas partes del sistema, añadiéndole mayor funcionalidad. Posteriormente, Linus decidió difundir el código fuente por Internet, de manera gratuita y con el nombre de Linux (contracción de Linus y Unix). La primera difusión de Linux tuvo lugar el mes de agosto de 1991. Era la versión 0.01.

Esta primera versión era lo que se podría denominar un embrión y ni siquiera hubo anuncio oficial. La primera versión "oficial", la 0.02, se hizo pública el 5 de octubre de 1991. En esta nueva versión ya se incorporaron algunos programas GNU http://www.gnu.org/home.es.html como la shell bash, el compilador GCC ...

En estas primeras versiones, Linux era bastante limitado, pero el hecho de que se difundiera el fuente por Internet, y totalmente gratis, hizo que cada vez más personas empezaran a colaborar con el proyecto, llegando a cientos de colaboradores que hay trabajando en la actualidad en los cientos de proyectos GNU.

La primera versión estable de Linux fue la 1.0 y apareció en Marzo de 1994. El número de versión asociado al núcleo tiene un sentido muy particular ya que está ligado a su desarrollo. La evolución de Linux se efectúa en dos fases:

- *Fase de desarrollo*: la estabilidad del núcleo no está asegurada; es el momento donde se añade funcionalidad al núcleo, optimizaciones, etc. En definitiva, es la fase en la que se desarrolla el núcleo y se caracteriza por su nombre de versión impar: 1.1 , 1.3 ...
- *Fase de estabilización*: se trata de coger el núcleo desarrollado en la fase anterior, y hacer que éste sea lo más estable posible. Aquí las modificaciones son mínimas, se trata más de retoques y pequeños ajustes. Los núcleos estables tienen número de versión par: 1.0, 1.2, 2.0, 2.4, 2.6,...

Actualmente Linux es un sistema Unix completo y estable, que sigue evolucionando y que cada día gana nuevos adeptos. Durante muchos años Linux perteneció, casi por completo, al mundo universitario. Ahora que Internet llega a millones de usuarios, Linux se está extendiendo rápidamente, incluso en el mundo empresarial.

Inicialmente Linux se diseñó como un clónico de Unix, distribuido libremente para funcionar en máquinas PC con procesadores Intel 386, 486... En la actualidad funciona sobre otras muchas plataformas como los procesadores Alpha, Sparc, Amiga, Atari, las máquinas tipo MIPS y sobre PowerPC.

Es importante saber que Linux respeta las especificaciones POSIX http://standards.ieee.org/regauth/posix/, pero posee también ciertas extensiones de las versiones System V y BSD de Unix. Esto simplifica notablemente la adaptación de programas desarrollados inicialmente para otros sistemas Unix.

El término POSIX significa Portable Operating System Interface. Son unas normas definidas por el IEEE http://www.ieee.org y estandarizados por ANSI http://www.ansi.org e ISO http://www.iso.ch. POSIX permite tener un código fuente transportable.

Gracias a Internet, Linux ha tenido un crecimiento espectacular en los últimos tiempos, haciendo que el proyecto cada vez tenga más colaboradores y, de esa forma, haciendo el sistema cada vez más potente.

Hay que recordar también que el término Linux se refiere al núcleo del sistema (parte que interactúa con el hardware de la máquina). Cuando se habla de todo el conjunto que forma el núcleo, y todos los demás proyectos GNU (shells, compiladores, escritorios y las distintas aplicaciones en general), se está hablando ya del Sistema Operativo GNU/Linux.

¿Qué es GNU?

En 1984 y debido a la ley antimonopolio existente en EE.UU. la restricción que impedía explotar comercialmente UNIX desapareció, y la primera medida que se dejó notar fue la restricción en la distribución del código fuente del sistema.

Pero ese mismo año 1984, Richard M. Stallman decidió iniciar el proyecto GNU (GNU's Not UNIX), un proyecto cuya finalidad era proporcionar un sistema operativo similar a UNIX, pero con una licencia que impidiese una 'vuelta a la oscuridad' como la que sufrió el propio UNIX. Dicha licencia se llamó GPL (GNU Public License) y le confiere al software la propiedad de ser libre y permanecer libre.

Stallman comenzó a construir una herramienta fundamental para el sistema: el compilador para el lenguaje C (gcc, de GNU C Compiler). Esta herramienta software se ha convertido en el nexo de unión más importante de todo el software libre. Con el tiempo fue el compilador utilizado por Linus Torvalds para desarrollar el famoso núcleo Linux. Un porcentaje muy alto de todo el código asociado al software libre está escrito en C. Y, gracias a Stallman, el compilador gcc (y el resto del sistema) podemos decir que es patrimonio de la humanidad.

¿Por qué "GNU/Linux" en lugar de "Linux"?

Porque de esa manera se reconoce explícitamente que el sistema operativo no sólo es el núcleo Linux, sino que contiene muchas otras herramientas que se escribieron con anterioridad y sin cuya existencia nunca habría sido posible construirlo, ni tener algo funcional en los ordenadores.

Todas esas herramientas juntas forman el sistema GNU, que es como se denomina al proyecto para construir un sistema operativo totalmente libre iniciado a mediados de los ochenta por la Free Software Foundation (FSF http://www.fsfeurope.org/index.es.html). De hecho, el sistema GNU podría tener en un futuro próximo otros núcleos, como el Hurd, con los cuales los usuarios podrán elegir entre sistemas GNU/Linux o GNU/Hurd. Lo realmente importante es disponer de un sistema operativo libre, no el núcleo, el escritorio o el subsistema gráfico que lleve (y que irá cambiando con el tiempo).

¿Qué es una distribución de GNU/Linux?

Una distribución GNU/Linux se define como un conjunto de programas que permiten tanto la instalación en el ordenador del Sistema Operativo Linux como su uso posterior. Su objetivo es facilitar la instalación, la configuración y el mantenimiento de un sistema GNU/Linux.

En general, una distribución contiene el núcleo, parte central del sistema operativo, y los programas necesarios para la interacción con el sistema.

En la actualidad existen gran cantidad de distribuciones, cada una de ellas creada para satisfacer unas necesidades concretas y con un objetivo específico, como es la facilidad de uso, la seguridad, su utilización por un colectivo determinado, etc. Las distribuciones GNU/Linux vienen completamente pre-configuradas según las especificaciones establecidas por la organización que las crea, incluyendo utilidades e instaladores.

En la actualidad las distribuciones GNU/Linux más conocidas (RedHat, SuSE, Mandriva) son empresas que compiten entre sí por incluir el último software, a veces también software propietario, con instalaciones gráficas capaces de autodetectar el hardware y que instalan un sistema entero en unos cuantos minutos sin apenas preguntas.

Entre las distribuciones de GNU/Linux, destaca el proyecto Debian. Debian nace como una iniciativa no comercial con un modelo de desarrollo abierto, financiada en sus inicios por la Free Software Foundation

(FSF), aunque luego se independiza de ésta y va más allá del propio sistema GNU/Linux. Es la única de las grandes distribuciones que no tiene intereses comerciales ni empresariales. Son sus propios usuarios, muy activos, quienes mantienen la distribución de modo comunitario, incluidas todas sus estructuras de decisión y funcionamiento. Uno de sus objetivos es recopilar, difundir y promover el uso del software libre. Reúne el mayor catálogo de software libre, todos sus paquetes probados, mantenidos y documentados por desarrolladores voluntarios.

¿Por qué la Conselleria de Educación crea una nueva distribución GNU/Linux?

La necesidad de crear una distribución específica para el Sistema Educativo de la Comunidad Valenciana viene dada por sus características, objetivos y ámbito de utilización.

LliureX es la primera distribución de GNU/Linux (basada en la versión educativa de Ubuntu, EdUbuntu GNU/Linux) disponible en valencià y castellano.

Con ella se pretende acercar las tecnologías y, en definitiva, los nuevos sistemas de aprendizaje a todo el colectivo educativo de Primaria y Secundaria de la Comunidad Valenciana.

Otras características importantes de LliureX son:

1. Entorno amigable que facilita su utilización y aprendizaje.
2. Incluye paquetes software que abarcan todas las áreas educativas, como Matemáticas, Lengua, Física, Conocimiento del medio, etc. de los diferentes niveles de la enseñanza obligatoria.
3. Posibilidad de utilización sin instalación previa (Live-CD), pudiendo, de esa forma, mantener la estructura del aula informática.
4. Facilidad de instalación, mantenimiento y actualización del software.
5. Funcionamiento del aula con una estructura cliente-servidor que permite un mayor control del aula respecto a la autenticación de usuarios, clonación de máquinas, mantenimiento del software de aplicación, etc.
6. Posibilidad de hacer copias y redistribuir LliureX de forma gratuita.

Con todo ello se pretende conseguir que la utilización de las tecnologías en las aulas de la Comunidad Valenciana se convierta en una realidad.

LliureX es una apuesta de la Conselleria de Educación que busca la integración, la innovación y la difusión de la Sociedad de la Información en el ámbito educativo.

LliureX: el manual de usuario

El manual está diseñado para ayudar a los usuarios noveles a navegar y a utilizar las diferentes herramientas software incluidas en la distribución LliureX.

Uno de los objetivos fundamentales del Manual de Usuario es facilitar la tarea de conocimiento, uso y aprendizaje de la distribución LliureX. Sin embargo, se ha de tener siempre presente que los métodos, mecanismos de trabajo y las propias herramientas software difieren de las utilizadas por otros Sistemas Operativos. Por tanto, es aconsejable acercarse a LliureX con una mentalidad abierta, viendo la distribución como una alternativa completa y real.

El manual de usuario contiene información acerca de todas las operaciones básicas para la mayoría de los usuarios. Da una visión completa de la utilización de LliureX a nivel de usuario, explicando con detalle el funcionamiento de las herramientas software e incluyendo capturas de pantallas útiles para el seguimiento de la explicación.

El manual contempla la utilización de dispositivos de almacenamiento externo como son los CDs, CD-RWs, DVDs y lápices USB. Configuraciones básicas, como el teclado, fecha y hora del sistema. La conexión a Internet y los diferentes navegadores web incluidos. Utilización de herramientas ofimáticas, como la suite OpenOffice.org completa. Utilización de software para diseño gráfico, multimedia, aplicaciones educativas, etcétera.

La gama de herramientas incluidas en LliureX es extensa. De todas ellas se incluye soporte suficiente al usuario para que la utilización de dichas aplicaciones pueda ser abordada por el usuario con garantía de éxito, pero dejando a su criterio y estudio la profundización en aquellas que puedan ser de su interés particular.

Se recomienda la utilización del sistema desde el entorno gráfico. LliureX incluye el escritorio GNOME y documenta su utilización y configuración. La utilización del sistema desde la línea de orden es preferible dejarla para usuarios experimentados (administradores de aula) ya que se podría dañar el sistema de forma involuntaria.

Convenciones del documento

Al leer el Manual de Usuario de LliureX se comprobará que determinadas palabras están representadas utilizando tipos de letra, tamaño y estilo diferentes. De esta forma se pretende asociar todas las palabras que tienen una misma representación a una categoría específica. Este mecanismo facilita la identificación y funcionalidad del término.

Tipos de palabras:

Synaptic

Indica que el término identifica una aplicación de usuario.

Opción de menú

Indica que el término identifica una opción de menú.

General

Indica que el término identifica una pestaña en un cuadro de diálogo.

`archivo.txt`

Indica que el término identifica un archivo.

`/home/LliureX/archivo.txt`

Indica que el término identifica un camino completo (path absoluto) hasta el archivo especificado.

`./archivo.txt`

Indica que el término identifica un camino relativo al directorio actual hasta el archivo especificado.

`../archivo.txt`

Indica que el término identifica un camino relativo al directorio padre (inmediato anterior) hasta el archivo especificado.

`\n`

Indica que el término identifica una secuencia de escape, número de versión, caracteres especiales en general, siglas,...

gzip

Indica que el término identifica una orden lanzada en línea de orden.

Ctrl+M

Indica que el término identifica una combinación de teclas. En el ejemplo: tecla Ctrl y tecla M.

Además de estas convenciones existe en el manual otro tipo de mecanismos para llamar la atención del usuario en determinadas circunstancias. Existen también categorías, y, entre ellas tenemos:

Nota: para aclaraciones sobre el tema tratado.

Truco: para trucos, atajos, etc.

Atención: para avisar sobre detalles de interés.

Sus comentarios son importantes

Si al leer el manual detecta algún error de impresión, o si tiene ideas para la mejora, en cualquier sentido, de este manual, aceptamos con gusto sus comentarios y sugerencias. Para ello, por favor, contacte con nosotros a través de la página web http://www.LliureX.es/, indicando claramente las sugerencias y, en el caso de errores, el capítulo y sección en las que se han detectado.

De antemano le agradecemos su colaboración.

II. Comenzando con LliureX

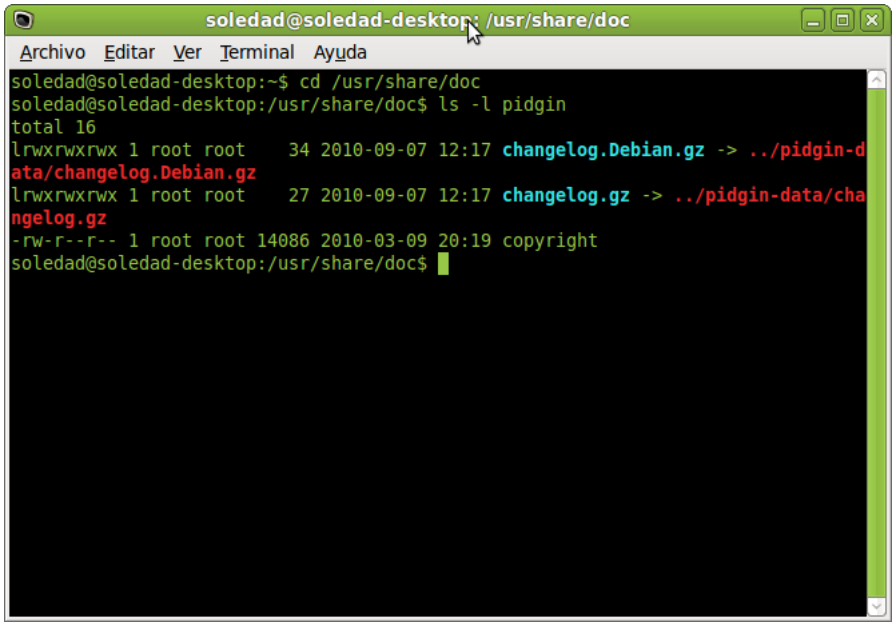
Capítulo 2. Comenzando con LliureX

Términos básicos

En este punto se incluye una lista de términos básicos, con sus correspondientes descripciones, que serán de gran utilidad para el correcto seguimiento del manual. Es conveniente no obviar su lectura, sobre todo para aquellos usuarios que estén iniciando su contacto con la Informática en general.

- Orden: instrucción que se le da al ordenador con el teclado o con el ratón.
- Línea de órdenes: en modo intérprete de órdenes (en una terminal de texto), lugar en el que se teclea la orden.
- Archivo/Fichero: técnicamente un archivo es una secuencia de bytes de datos que reside en algún medio estable, como puede ser un CD, DVD, lápiz USB o un disco duro. Cada archivo tiene asociado un nombre, contenido, ubicación e información de tipo administrativo, tal como propietario, tamaño y permisos. El contenido de un archivo puede ser texto, programas fuente, programas ejecutables, imágenes, sonidos y otros.
- Directorio/Carpeta: los archivos se agrupan en directorios. Un directorio es un archivo que contiene una lista de nombres de archivo e información acerca de los mismos. Dentro del sistema de archivos, un directorio es una localización (camino) capaz de contener otros directorios o archivos. Dos archivos que se encuentren en distinto directorio pueden tener el mismo nombre sin confundirse.
- Interfaz gráfica del usuario (GUI): término utilizado para referirse a las ventanas interactivas, iconos, menús y paneles que permiten al usuario ejecutar acciones, como iniciar aplicaciones y abrir archivos usando el ratón o el teclado.
- Escritorio gráfico: localización de los iconos de Carpeta de inicio de usuario, Empezar aquí, Papelera... El usuario puede personalizar su escritorio colocando fondos especiales, colores y fotos.
- Iconos: pequeñas imágenes que representan una aplicación, carpetas, atajos o recursos del sistema (tal como una unidad de CD). Los iconos Lanzadores usualmente se refieren a accesos directos a aplicaciones.
- Páginas del manual y Páginas de información: la orden **man** (abreviación para manual) y la orden **info** proporcionan información acerca de la orden o archivo que se le indique a continuación. Las páginas de información (Info pages) dan información detallada, mientras que las páginas **man** tienden a ser más breves y dar menos explicaciones. Por ejemplo, para leer la página del manual de la orden **vi**, escribir **$ man vi** en el intérprete de órdenes de la shell. Para cerrar las páginas **man** o **info**, presionar **q**.
- Panel: barra de herramientas del entorno GUI que normalmente se encuentra en la parte de abajo del escritorio. El panel contiene los botones Aplicaciones, Lugares y Sistema, y los iconos de atajos que arrancan los programas generalmente más utilizados. También se puede personalizar los paneles para ajustarse a las necesidades del usuario.
- Superusuario (root): la cuenta del usuario root se crea en proceso de instalación. Root es un usuario especial que tiene acceso a todo el sistema. Por ejemplo, para las tareas de administración del sistema es necesario conectarse como root. Con las cuentas de usuario que se crean durante la instalación se pueden realizar tareas típicas de usuario que no requieren ser root. De esta forma se reduce el riesgo de dañar el sistema operativo o las aplicaciones.
- Intérprete de órdenes: interfaz en forma de línea de órdenes que permite la comunicación del usuario con el sistema operativo. La shell ejecuta las órdenes que el usuario introduce y los pasa al sistema operativo.

Figura 2-1. La Shell y la línea de órdenes



- Sistema X.Org: identifica la interfaz gráfica de usuario. Cuando se está "en las X" o se están "ejecutando las X", se está trabajando en una GUI en lugar de la consola.

Conexión al sistema

Iniciar una conexión

Cuando el usuario enciende el ordenador la primera pantalla que aparece es la correspondiente al tipo de arranque. Hay disponibles tres tipos de arranque:

1. Modo cliente estándar: si el usuario no teclea nada, pasado un cierto tiempo el sistema efectúa un arranque local. Es decir, arranca desde el disco duro local. Este será el sistema de arranque normal.
2. Modo arranque desde el servidor: se realiza un arranque desde la red sin utilización del disco duro local. El sistema trabaja directamente contra el servidor de aula. Se utiliza cuando el sistema local presente algún tipo de problema o fallo o en el caso de que el equipo sea antiguo. De esa forma se garantiza el funcionamiento del equipo hasta que se subsanen las deficiencias. Ofrece la opción de seleccionar la resolución.
3. Otros sistemas operativos: desde esta opción se ejecutan otros sistemas operativos, como Windows.

Esta primera pantalla que se presenta al usuario es el menú del gestor de arranque GNU GRUB (Grand Unified Bootloader). Este programa es el que permite la selección del sistema operativo a arrancar en el ordenador.

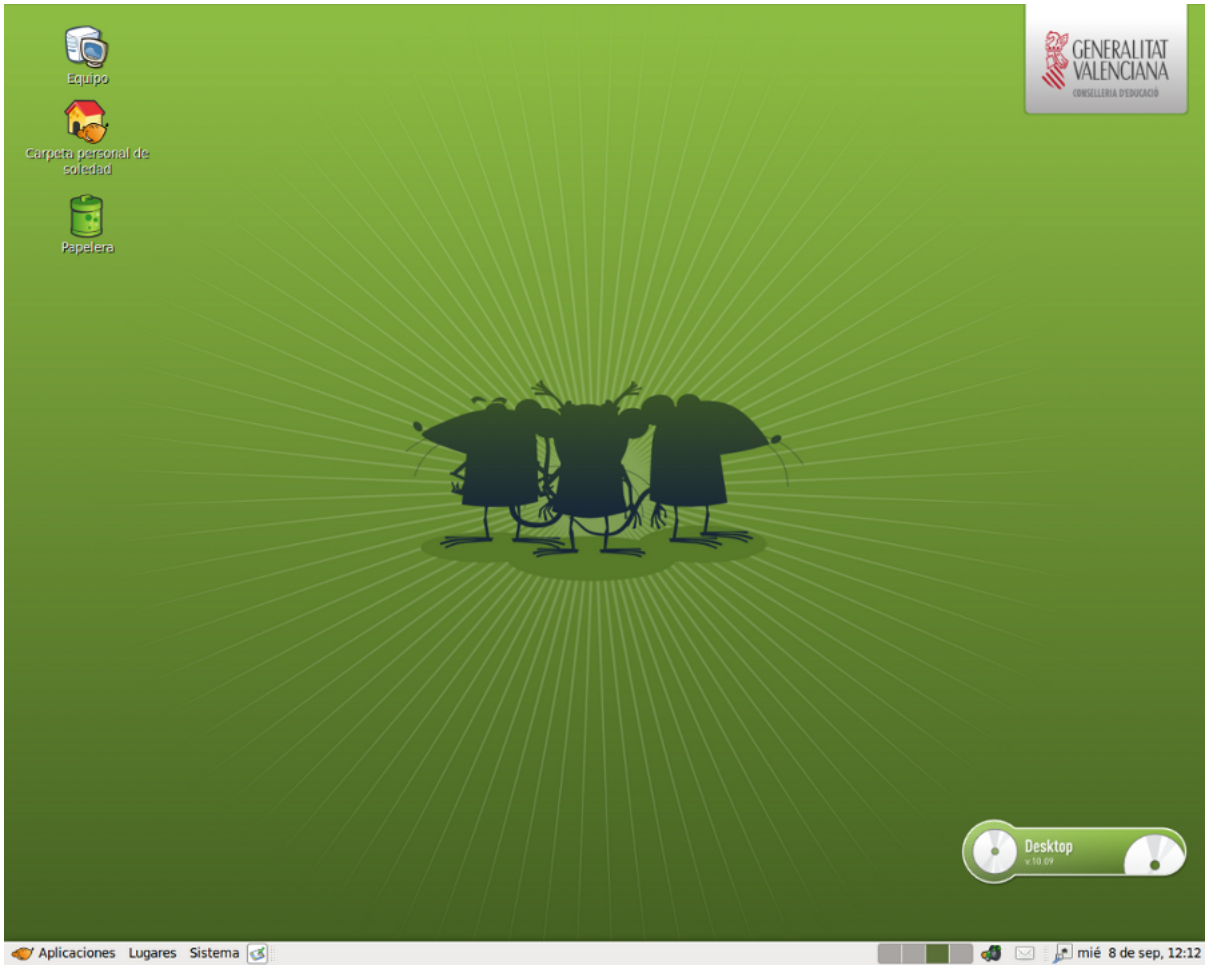
Figura 2-2. Pantalla del GRUB



Conexión gráfica

Después de seleccionar el sistema operativo LliureX aparece una pantalla gráfica de conexión del usuario al sistema. En este punto el usuario debe introducir su nombre de usuario y su contraseña. Si ambos son correctos, es decir, si el nombre de usuario existe en el sistema y la contraseña dada es la correcta, el usuario entra en el sistema visualizando su escritorio personal.

Figura 2-3. Escritorio gráfico



Es importante tener en cuenta que el usuario administrador root no debe conectarse nunca desde el entorno gráfico. Por seguridad se recomienda efectuar las tareas administrativas bien en modo texto, bien utilizando la orden **su** en el momento necesario (también existe la orden **gksu**, que ofrece un entorno gráfico para **su**) o bien utilizando la orden **sudo** que ejecuta la tarea con privilegios de administrador. Una vez terminada la acción administrativa ejecutar la orden **exit**.

Desde el escritorio gráfico se puede lanzar una terminal de texto desde la cual se pueden ejecutar órdenes para la shell.

Para abrir una terminal de texto seleccionar: Aplicaciones -> Accesorios -> Terminal.

Es posible también abrir una terminal desde el escritorio pulsando el botón derecho del ratón y seleccionando la opción: Abrir una terminal.

Para salir de la terminal hacer clic sobre la X de la esquina superior derecha de la ventana de la terminal, ejecutar la orden **exit** o pulsar la combinación de teclas **Ctrl+d**.

Documentación y ayuda

GNU/Linux dispone de diferentes mecanismos para la obtención de la información necesaria para el usuario. Además del presente manual de usuario de LliureX, el usuario dispone de:

Páginas de manual (man)

Son documentos que describen con detalle el funcionamiento de aplicaciones y la estructura de archivos de configuración importantes del sistema.

Páginas Info (info)

Formato de documentación más completo que documenta algunos programas.

Archivos de ayuda de las aplicaciones

Documentación de cada aplicación y que lleva incorporada la propia aplicación. Normalmente se accede a ella a través del menú Ayuda.

Páginas Man

El sistema GNU/Linux incorpora páginas de manual para las órdenes, utilidades, aplicaciones, archivos,... Estas páginas están estructuradas en secciones, cada una de las cuales comprende la información relativa a un tipo de argumento.

Las diferentes secciones de **man** son las siguientes:

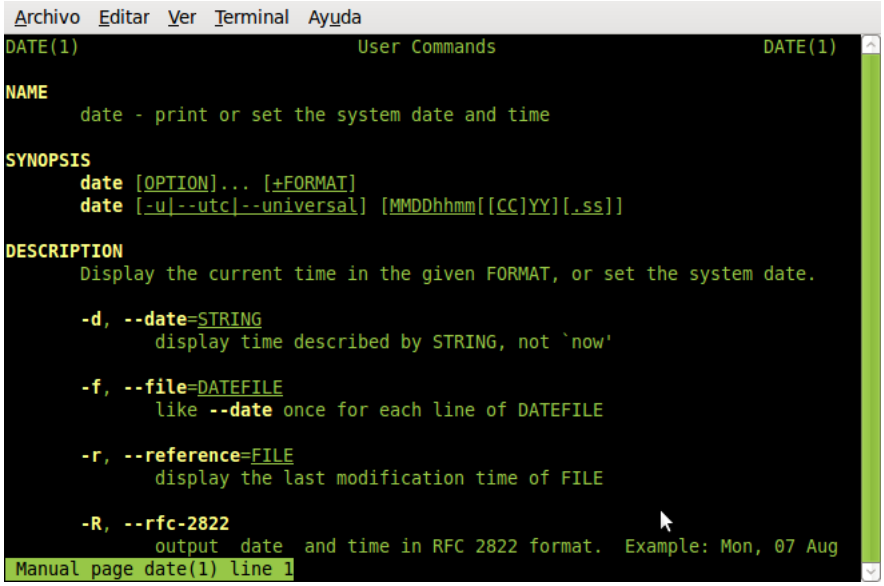
Tabla 2-1. Secciones de la orden man

Sección	Descripción
1	Programas ejecutables y órdenes de la shell
2	Llamadas al sistema
3	Llamadas a funciones de biblioteca
4	Archivos especiales
5	Formatos de archivos y convenciones
6	Juegos
7	Paquetes de macros y convenciones
8	Ordenes a ejecutar por root
9	Funciones del núcleo

El acceso a las páginas man se puede hacer desde una terminal, ejecutando la orden **man**. Por ejemplo, se quiere disponer de la documentación relativa a la orden **date**. Habría que escribir en la línea de orden: **$ man date**. Se visualiza una pantalla similar a la siguiente:

Importante: Cuando se escribe una orden hay que tener en cuenta que los símbolos $ o # hacen referencia al prompt del sistema y, por lo tanto, no hay que teclearlos. El símbolo $ se corresponde con el indicador del sistema para el usuario y el símbolo # se corresponde con el indicador del sistema para el administrador del sistema.

Figura 2-4. Página de manual de la orden date



Normalmente se utilizarán las secciones 1, 5, 7 y 8. Si se quiere hacer referencia a la sección, la forma de hacerlo es: **$ man nº sección programa**. Ejemplo: **$ man 1 date**.

Para navegar dentro de la página del manual utilizar las teclas **Av. Pág** y **Re. Pág**. También se puede utilizar la **Barra espaciadora** para mover una página abajo y **B** para mover una página arriba. Para salir de la página de manual pulsar **Q**.

Si lo que se quiere es buscar una determinada palabra dentro del texto mostrado por man, utilizar la tecla / seguida de la palabra a buscar. Las coincidencias quedarán remarcadas y con la tecla **n** se pueden ir recorriendo de forma secuencial.

Si lo que se quiere es conocer más a fondo el funcionamiento de la orden **man** escribir en la terminal: **$ man man**.

Opciones interesantes de **man**:

$ man -a programa

$ man -k programa

- **-a** indica que se muestren todas las secciones del manual que tengan referencias al programa. Por ejemplo, **man -a man** devuelve todas las entradas de man, no sólo la de la sección 1.
- **-k** se utiliza para encontrar qué programa hace algo. Por ejemplo, **man -k date** devuelve todos los programas relacionados con la palabra **date** en su descripción, con las correspondientes secciones, y una explicación de para qué sirve cada uno.

Otras órdenes relacionados con la búsqueda de información son las siguientes:

- **whatis** *nombre_orden*: muestra una breve descripción de la orden.
- **apropos** *palabra_clave*: localiza páginas de man relacionadas con la palabra clave. Es equivalente a **man -k**.
- **locate** *patrón*: localiza nombres de archivos o directorios en nuestro sistema que coincidan con el patrón dado.

Páginas Info

Info es el formato de documentación del proyecto GNU. Es más flexible que las páginas **man**. Normalmente la documentación en formato **info** está mejor escrita y más estructurada. Consta de un conjunto de man-

uales que documentan algunos programas. Para consultarlos en pantalla ejecutar la orden **info** seguido del nombre del manual que se quiera consultar.

Si sólo se teclea **info**, se entra en el índice de los manuales disponibles.

También existen *front-end* gráficos para la orden **info**, por ejemplo **tkinfo**.

En el directorio `/usr/share/doc` existe también gran cantidad de información sobre la mayoría de los programas instalados. Esta documentación puede venir dada por un sencillo archivo `README` y una nota de copyright o más amplia en formato HTML o PostScript (entre otros).

Si sólo es un archivo README normalmente se podrá encontrar una URL del programa en la que exista más información sobre este programa.

El acceso a la documentación HTML disponible está centralizado mediante la orden **dhelp**, que permite acceder a ella de forma sencilla.

Documentos HOWTO

Los documentos HOWTO son como tutoriales que contienen información relativa a la descripción, configuración y puesta a punto de servicios del sistema, periféricos, programas, etc. Son creados por usuarios experimentados que han realizado las pruebas necesarias hasta conseguir su funcionamiento y que han decidido poner a disposición de los demás usuarios.

Los documentos HOWTO en formato HTML y/o PDF están ubicados en `/usr/share/doc/nombre_aplicacion/HOWTO`, y por lo tanto disponibles desde cualquier navegador web como Mozilla Firefox (ver capítulos 12 y 13).

Desconexión del sistema

Para terminar la sesión gráfica el usuario tiene dos opciones. La primera de ellas permite salir de la sesión o cambiar de usuario. Para ello seleccionar: Sistema -> Cerrar la sesión de LliureX. Aparece la pantalla siguiente:

Figura 2-5. Terminar la sesión



La segunda opción disponible desde Sistema -> Apagar permite: Finalizar la sesión y apagar el equipo, Reiniciar el equipo, Suspender la sesión usando un mínimo de energía o Hibernar, suspender la sesión sin usar energía.

Figura 2-6. Apagar la máquina

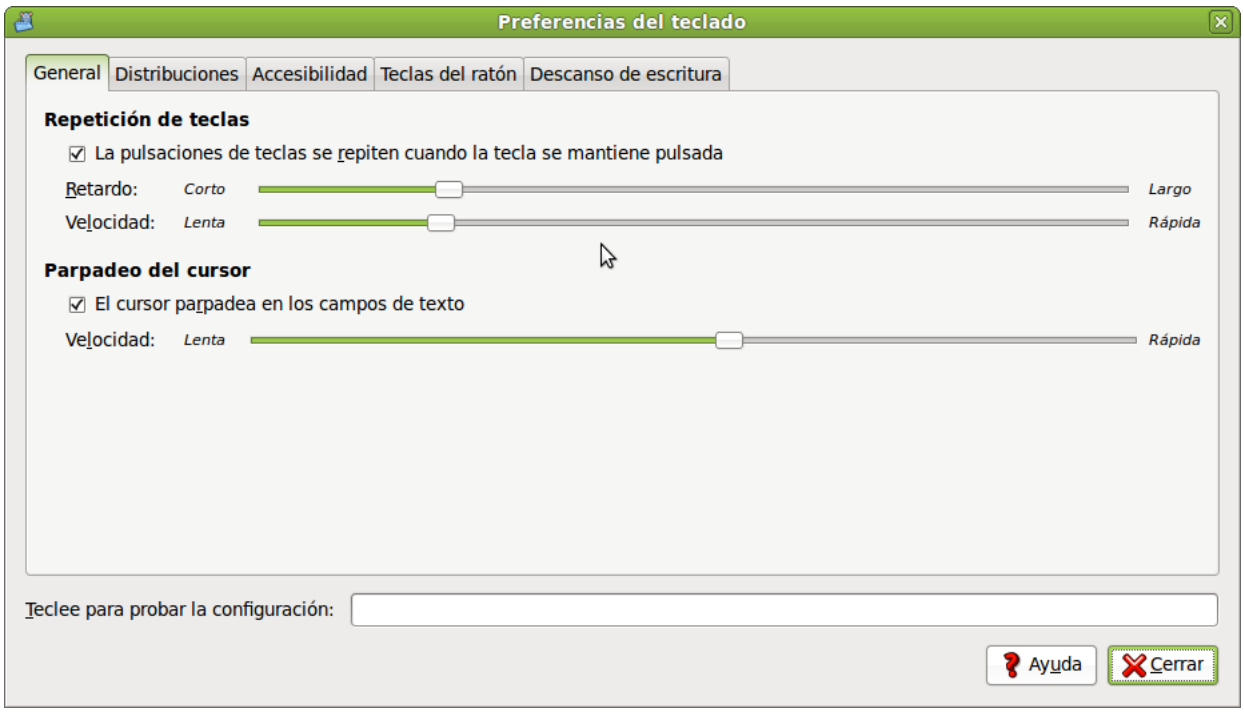


Dependiendo del tipo de ordenador, al cerrar el sistema se apagará de forma automática. Y si no es así aparecerá el mensaje 'System halted' indicando que el equipo puede ser apagado.

Configuración del teclado

El acceso a la configuración de teclado se hace a través de la opción de menú: Sistema -> Preferencias -> Teclado. Se abre la ventana siguiente de propiedades del teclado:

Figura 2-7. Preferencias del teclado

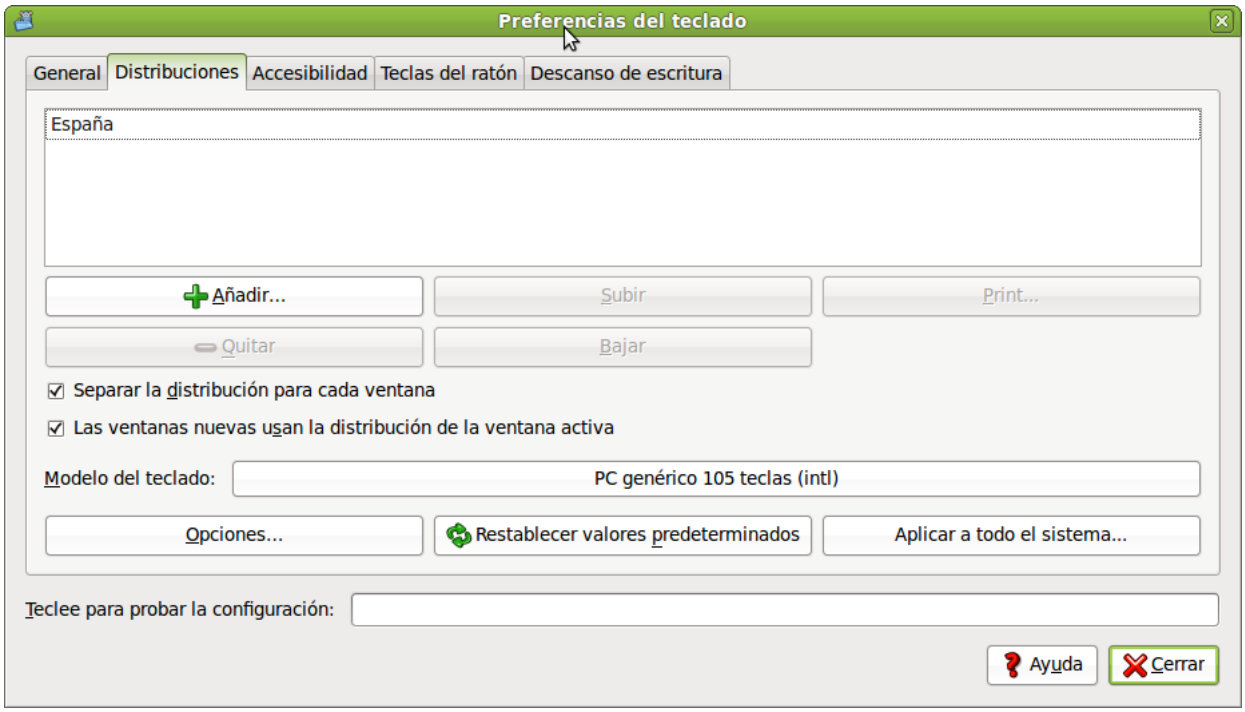


La ventana mostrada de Preferencias del teclado tiene cinco pestañas:

- **General**: permite programar la repetición de teclas y la velocidad de parpadeo del cursor.

- **Distribuciones**: permite seleccionar el modelo de teclado (PC genérico 105 teclas (intl)), así como la distribución (España).

Figura 2-8. Configurar el teclado: distribuciones



- **Accesibilidad**: Activación de teclas persistentes, lentas, etc.
- **Teclas del ratón**: controla la velocidad del puntero del ratón.
- **Descanso de escritura**: permite el bloqueo de la pantalla para forzar el descanso de escritura cada 'x' minutos con una duración de 'y' minutos.

III. El entorno de escritorio GNOME 2.30

Capítulo 3. El escritorio GNOME

Introducción

GNOME es software libre, con el código fuente disponible libremente y desarrollado por un gran número de programadores en todo el mundo. La página web oficial del proyecto GNOME en España está en http://www.es.gnome.org/. La versión documentada de GNOME es la 2.30.

GNOME es un acrónimo de 'GNU Network Object Model Environment', entorno de trabajo en red orientado a objetos, por lo que GNOME forma parte del más amplio proyecto GNU.

GNOME es un escritorio de trabajo que permite a los usuarios la utilización y configuración sencilla del sistema desde una interfaz gráfica. GNOME incluye:

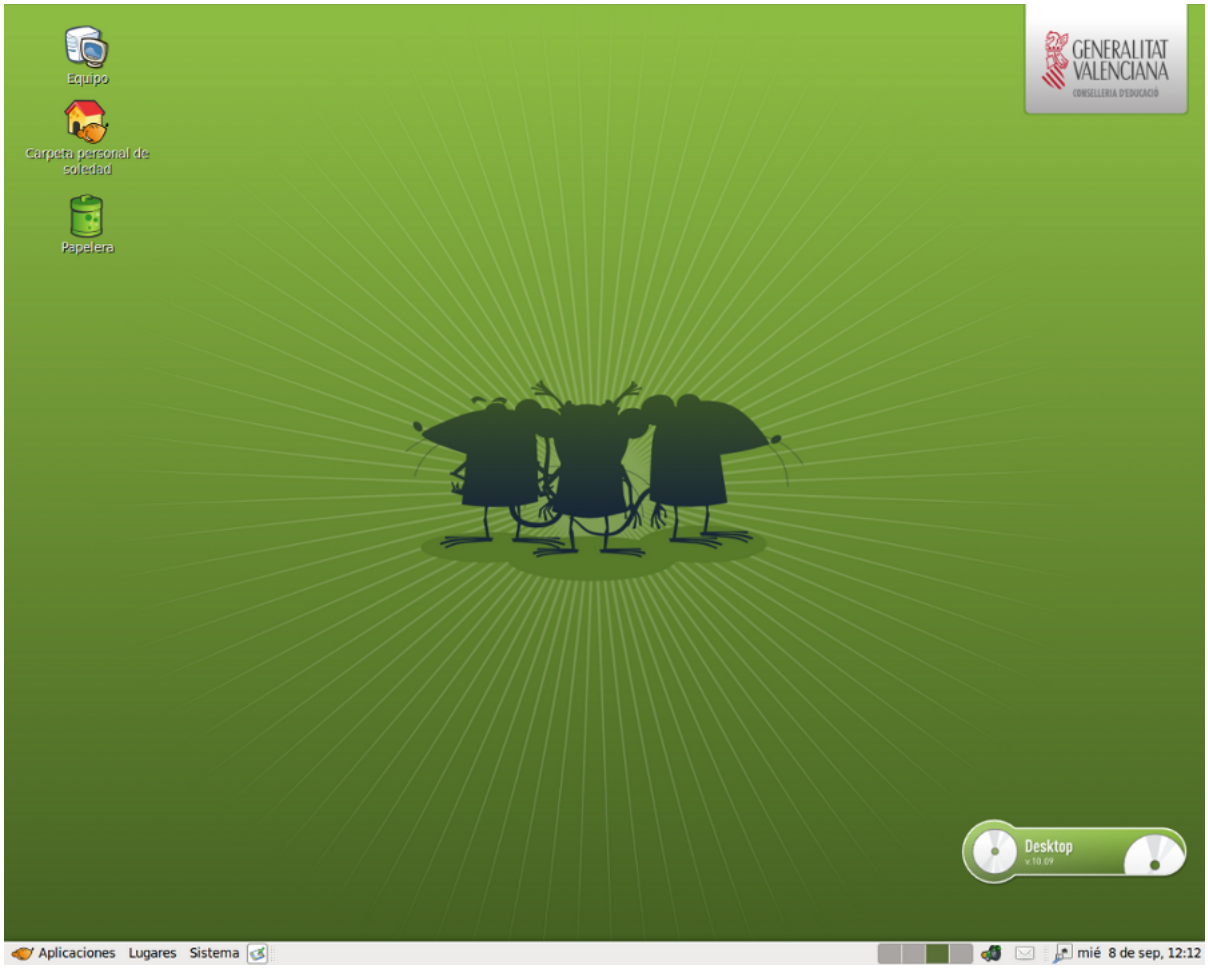
- *Panel*: permite lanzar aplicaciones y presentar el estado de funcionamiento del sistema.
- *Escritorio*: en él se abren las aplicaciones permitiendo su utilización.
- *Aplicaciones y Herramientas de escritorio*.

GNOME es altamente configurable, permitiendo personalizar el aspecto del escritorio. El gestor de sesiones de GNOME recuerda la configuración previa, manteniendo las preferencias establecidas. GNOME soporta gran cantidad de idiomas, y puede añadir más sin cambiar el software.

GNOME presenta también ventajas para los programadores ya que no necesitan comprar una licencia de software para hacer compatibles las aplicaciones comerciales generadas por ellos. Además, las aplicaciones GNOME se pueden desarrollar en varios lenguajes de programación, por lo que el programador no tiene esta limitación.

El aspecto del escritorio GNOME 2.30, personalizado para LliureX, es el siguiente:

Figura 3-1. Escritorio GNOME



Por defecto el escritorio incluye los iconos siguientes:

- La carpeta de inicio del usuario: al abrir se accede al directorio donde está almacenada toda la información relativa al usuario.
- La papelera: donde se almacenan los elementos eliminados del sistema y que son susceptibles de recuperación.
- Equipo: permite acceder a los diferentes elementos hardware del ordenador, incluida la red si hay instalado un protocolo adecuado.

El usuario puede crear un *icono lanzador* de cualquier aplicación (compatible GNOME) que le interese y pulsando dos veces sobre el icono la ejecutará; pulsando con el botón derecho sobre él se pueden ver las propiedades u otras características del enlace.

Todo lo que hay en el escritorio está almacenado en el directorio `/home/nombre_usuario/Desktop`

Componentes del escritorio GNOME

La barra inferior del escritorio es un Panel de GNOME. A continuación se explica con detalle.

En la esquina izquierda está el botón principal con el ratón de LliureX y el texto Aplicaciones el cual permite acceder a un menú con las aplicaciones del sistema. A este botón se le llama Menú LliureX o Menú Aplicaciones

Al lado, se encuentra el botón Lugares que contiene las entradas Carpeta personal, Escritorio, Equipo, Red, etc.

El último botón es el de Sistema que muestra un menú con diversas acciones a ejecutar, tales como Preferencias, Administración, Ayuda o Apagar.

El espacio comprendido entre el borde superior y la barra inferior es lo que se conoce con el nombre de Escritorio. En él se situan los iconos de las aplicaciones o elementos utilizados con más frecuencia. La forma de acceder a estas aplicaciones es haciendo doble clic sobre el ícono.

En función del tipo de elemento la acción realizada será diferente.

- Si el elemento es una aplicación, la ejecuta.
- Si el elemento son datos, arranca el programa establecido por defecto, para abrir estos datos.
- Si el elemento es un directorio, arranca el navegador de archivos por defecto, Nautilus, y muestra el contenido del directorio. Es el caso del icono Carpeta de inicio.

Al abrir una ventana de aplicación, aparecen los botones que permiten controlar la ventana: minimizar, maximizar y cerrar la ventana. Se puede configurar su apariencia: Sistema -> Preferencias -> Apariencia con opciones para configurar el tema, fondo, tipografías, Interfaz y los efectos visuales.

Atención

Por defecto, al instalar el cliente LliureX el escritorio GNOME lleva el tema LliureX.

Figura 3-2. Menú Aplicaciones



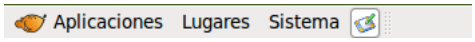
Paneles

La barra inferior es el Panel de GNOME. Actúa como depósito del menú principal, menús de usuario, lanzadores de aplicaciones, conjunto de applets o complementos que se han establecido, etc.

El Panel es altamente configurable. Permite personalizar su aspecto y apariencia fácilmente, de forma rápida y sencilla. Por ejemplo, añadir y quitar objetos para que se adapten a las necesidades y preferencias del usuario. Puede haber múltiples paneles, cada uno con su propia apariencia, propiedades, y contenidos. Esta flexibilidad permite crear un entorno de escritorio personalizado.

Los paneles se pueden situar de forma horizontal o vertical, como se prefiera (propiedades del panel).

Figura 3-3. Panel inferior de GNOME (LliureX)



El panel puede contener los siguientes objetos:

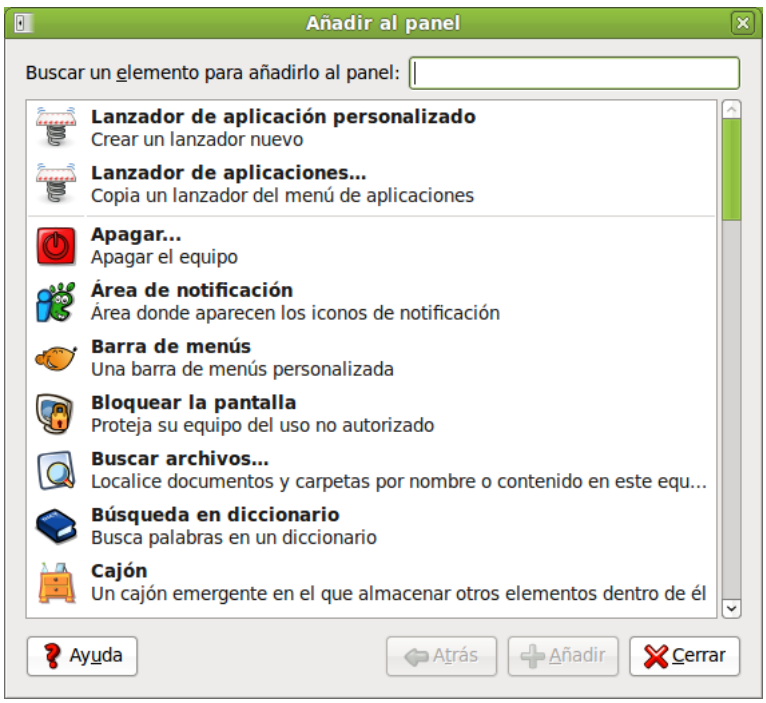
- *Menús*: son listas de elementos, desde los cuales se puede arrancar una aplicación, ejecutar una orden, o abrir un submenú. En la figura 3.2 aparecen el menú Sistema. Este menú proporciona acceso a las opciones de configuración disponibles en GNOME 2.30.
- *Lanzadores*: son botones que arrancan una aplicación o ejecutan una orden cuando se pulsa el botón izquierdo del ratón. Se pueden encontrar lanzadores tanto en los paneles como en el escritorio.

  Por ejemplo: para incluir un lanzador en el panel hay que situarse sobre él, en una zona 'limpia' y pulsar el botón derecho del ratón. Se abre un menú con la opción + Añadir al panel. Abrir esta opción e ir a Lanzador de aplicaciones. Seleccionar, de la lista de aplicaciones, la aplicación para la cual se quiere generar el lanzador. En el panel aparece el icono que arranca la aplicación seleccionada. Se puede asociar a este lanzador un icono determinado. Para ello pulsar, con el botón derecho del ratón, sobre el lanzador que se ha creado y en Propiedades es posible cambiar la imagen asociada al icono (clic sobre éste).

  Las entradas de menú son también lanzadores, por lo que desde el propio menú se pueden añadir lanzadores al panel haciendo clic derecho en la entrada de menú deseada.
- *Applets*: los applets son aplicaciones que se ejecutan ocupando una pequeña parte del panel y que aportan funcionalidad añadida al sistema.

  Haciendo clic derecho sobre el panel y seleccionando la opción Añadir al panel, se mostrará una ventana con los applets y elementos disponibles. Haciendo doble clic sobre el applet deseado, éste se mostrará en el panel.

  Figura 3-4. Añadir al panel

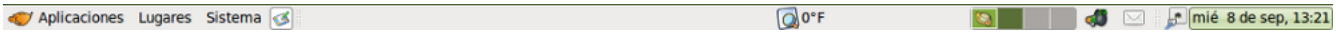


Como ejemplo de utilización de applets incluir (siguiendo pasos similares a los lanzadores) los siguientes applets:

- Applet del tiempo de GNOME (+ Añadir al panel -> Informe meteorológico), que periódicamente descarga la actuales condiciones atmosféricas, desde la Web, de la ubicación seleccionada desde las preferencias del applet.
- Applet buscador de archivos (+ Añadir al panel -> Buscar archivos...), que sirve para localizar en el equipo archivos o carpetas por nombre o contenido.

El aspecto del panel después de estas inserciones de applets, es el siguiente:

Figura 3-5. Panel inferior de GNOME (LliureX)



- *Cajones*: son extensiones del Panel que se pueden abrir o cerrar pulsando el botón izquierdo del ratón sobre el icono. Pueden contener cualquier cosa que pueda contener el Panel, incluyendo lanzadores, applets, otros cajones. Generalmente se usan los cajones para recoger múltiples lanzadores relacionados entre sí de alguna forma, como, por ejemplo, diferentes aplicaciones de oficina de GNOME. De esta forma los cajones del Panel son una extensión del mismo Panel. Se añaden como un elemento del panel más.

Propiedades del panel

Los paneles son configurables. Se pueden modificar ciertas propiedades. Para ello, sobre el panel en una zona limpia, pulsar el botón derecho e ir a Propiedades del panel.

Figura 3-6. Propiedades del panel



En las propiedades del panel existen dos pestañas: General y Fondo. En la pestaña General se pueden configurar las propiedades:

- Orientación: se puede modificar la orientación del panel, que puede ser superior, derecha, izquierda, o inferior. Es posible modificar también la posición simplemente pinchando y arrastrando el panel a la posición deseada y soltando.
- Tamaño del panel en píxels que determina el ancho del panel. Por defecto son 24 píxels. Si el usuario dispone de pantalla de alta resolución se puede incrementar el tamaño de los paneles. El cambio de tamaño del panel redimensiona automáticamente los iconos del panel e intenta que todos los applets incorporados al panel también se adecuen. Si no fuera posible, entonces el panel adecua su tamaño para acoger todos los applets.
- Ocultar automáticamente: se puede decidir que el panel se oculte de forma automática cuando el ratón no esté sobre él.

- Se pueden añadir botones que permiten mostrar/ocultar el panel, así como indicar que estos botones muestren una flecha.

En la pestaña Fondo se puede establecer el fondo del sistema como fondo del panel, asignar un color y un estilo para el fondo y asignar una imagen de fondo, que se localizará pulsando sobre el botón (Ninguno) y un icono de Carpeta. Es posible, también, modificar la imagen de fondo pinchando sobre una imagen y soltándola sobre el panel. Automáticamente quedará establecida como imagen de fondo del panel.

Los Menús

Introducción a los Menús de GNOME

Es posible acceder a todas las funciones del escritorio de GNOME a través de los menús. Los paneles contienen menús, y por tanto, es posible utilizar una combinación de menús y paneles para realizar tareas.

Están disponibles los siguientes menús:

- *Barra de Menús*: se identifica por el ratón de LliureX. Es el menú que viene por defecto en LliureX y muestra en la barra los tres menús Aplicaciones, Lugares y Sistema.

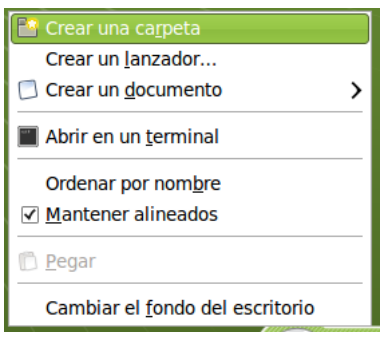
Figura 3-7. Aplicaciones, Lugares y Sistema



- *Menú Principal*: se identifica por el ratón de LliureX. Desde él se puede acceder a los elementos del menú de Aplicaciones, Lugares y Sistema. Se puede incorporar al panel como un applet.

  En el caso de LliureX el menú principal se corresponde con el icono: 
- *Menú Aplicaciones*: permite el acceso a otros menús que lanzan aplicaciones agrupadas por funcionalidad, como por ejemplo Accesorios, Juegos, Oficina, etc.
- *Menú Lugares*: permite acceder a la carpeta personal, escritorio, equipo, red , búsquedas,...
- *Menú Sistema*: permite acceder a las preferencias del escritorio, administración, ayudas, salir,...
- *Menú de Escritorio*: es un menú contextual al que se accede pulsando el botón derecho del ratón sobre el escritorio. Desde dicho menú se puede crear una carpeta, un archivo o un lanzador, cambiar el fondo de escritorio...

Figura 3-8. Menú Escritorio



Editar menús

Es posible hacer modificaciones sobre los contenidos de los menús de Aplicaciones y Preferencias del escritorio. La edición de estos menús se puede hacer desde el propio menú.

Para editar los menús pulsar el botón derecho del ratón sobre el menú principal e ir a Editar los menús. Muestra una ventana (comando **alacarte**) desde la que gestionar los menús existentes. Para crear un nuevo menú seleccionar el botón Nuevo menú que solicita un nombre para la nueva entrada así como el icono asociado. Hay que tener en cuenta que la nueva entrada de menú se creará dentro de la opción que esté en ese momento seleccionada. Esta nueva entrada no se mostrará mientras no se incluya un lanzador en él.

Desde la misma ventana y teniendo seleccionada la nueva entrada de menú se puede añadir un lanzador al Menú nuevo. Para ello pulsar el botón + Elemento nuevo que muestra una ventana solicitando el tipo de lanzador, el nombre, comando e icono asociado. Cuando se acepte aparece en el nuevo menú un lanzador asociado y, automáticamente ya está visible desde el Menú principal.

Editar las propiedades de un menú:

- Pulsar botón derecho del ratón sobre el menú a editar.
- Seleccionar Propiedades. Se abre una ventana desde la que es posible modificar el nombre del menú, el icono asociado,...
- Para finalizar pulsar sobre el botón Cerrar
- El botón Revertir permite volver a la configuración inicial del los menús, es decir, la obtenida después de la instalación.

Para añadir/quitar una aplicación a un elemento del menú Aplicaciones, ir a la opción Añadir y quitar programas. Seleccionar entre las aplicaciones disponibles y pulsar Instalar. La aplicación seleccionada se añade al menú correspondiente.

Si desea colocar un elemento de menú en el panel, se puede arrastrar y soltar desde el menú hasta el Panel y éste colocará allí un lanzador con todas la propiedades necesarias. Si prefiere no usar la función arrastrar y soltar puede también pulsar el botón derecho sobre el elemento de menú y elegir, del menú desplegable, la opción Añadir este lanzador al panel.

Ventanas

Es posible tener varias ventanas abiertas simultáneamente en el escritorio GNOME. Cada ventana tiene un marco y sobre él están definidos los controles activos que actúan sobre la ventana.

Existen dos tipos de ventanas:

- Ventanas de aplicación: al ejecutar una aplicación su ventana asociada está rodeada por un borde. La parte superior de dicho borde contiene la barra del título. Dicha barra de título contiene, a su vez, botones que permiten manipular la ventana. Por ejemplo, abrir el Menú de Ventana o cerrar la ventana.
- Ventanas de diálogo: estas ventanas están asociadas a procesos interactivos. Una ventana de diálogo consiste en un marco de ventana y un panel interactivo que proporciona información y controles para el usuario. El marco de una ventana de diálogo contiene botones para activar la apertura y cierre de la ventana de diálogo.

Manipulación de ventanas

En ambos tipos de ventanas es posible realizar varias acciones. La mayor parte de los elementos de control están situados en el borde superior del marco de la ventana. La figura siguiente muestra los elementos típicos de una ventana de aplicación:

Figura 3-9. Borde superior de una ventana de aplicación

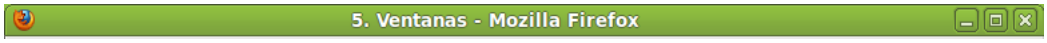


Tabla 3-1. Controles activos del marco de la ventana:

Controles activos	Descripción
Botón Menú Ventana	Abre el Menú ventana
Botón Minimizar	Minimiza la ventana
Botón Maximizar	Maximiza la ventana
Botón Cerrar Ventana	Cierra la ventana

Para cambiar el tamaño de la ventana hay que situarse sobre el borde de la ventana y cuando aparezca una flecha apuntando al borde se puede, con el ratón, ampliar y/o reducir el tamaño de la ventana.

Pasar el foco a una ventana consiste en activarla (situarse sobre ella) y además localizar el ratón y el teclado sobre algún campo de entrada de datos. Sólo puede estar el foco en una ventana al mismo tiempo. La ventana que tenga el foco tiene una apariencia diferente, se ve en primer plano y los colores activos.

Los espacios de trabajo de GNOME

El escritorio de GNOME dispone de varios sub-escritorios o espacios de trabajo (*workspaces*). Sólo puede estar activo, al tiempo, uno de ellos. Un espacio de trabajo es una área delimitada en la que el usuario puede trabajar. Es como tener varias mesas de trabajo disponibles. En cada uno de los espacios de trabajo el usuario puede tener abiertas ventanas con sus trabajos. Por defecto, al instalar el applet se crean cuatro espacios de trabajo, pero es posible disponer de varios distribuidos en filas y columnas.

Cada uno de los espacios de trabajo tiene la misma apariencia de escritorio. Los mismos paneles, los mismos menús. Sin embargo el usuario puede ejecutar en ellos diferentes aplicaciones y abrir diferentes ventanas. De esta forma el usuario puede organizar sus trabajos en los diferentes espacios de trabajo.

La figura siguiente muestra el aspecto del applet asociado a los espacios de trabajo:

Figura 3-10. Espacios de trabajo



Cambiar de espacio de trabajo es tan sencillo como hacer clic sobre la ventana asociada en el applet. Pulsar el botón derecho del ratón sobre el applet e ir a Preferencias. Ahí se puede establecer el número de espacios de trabajo y la forma como se van a mostrar.

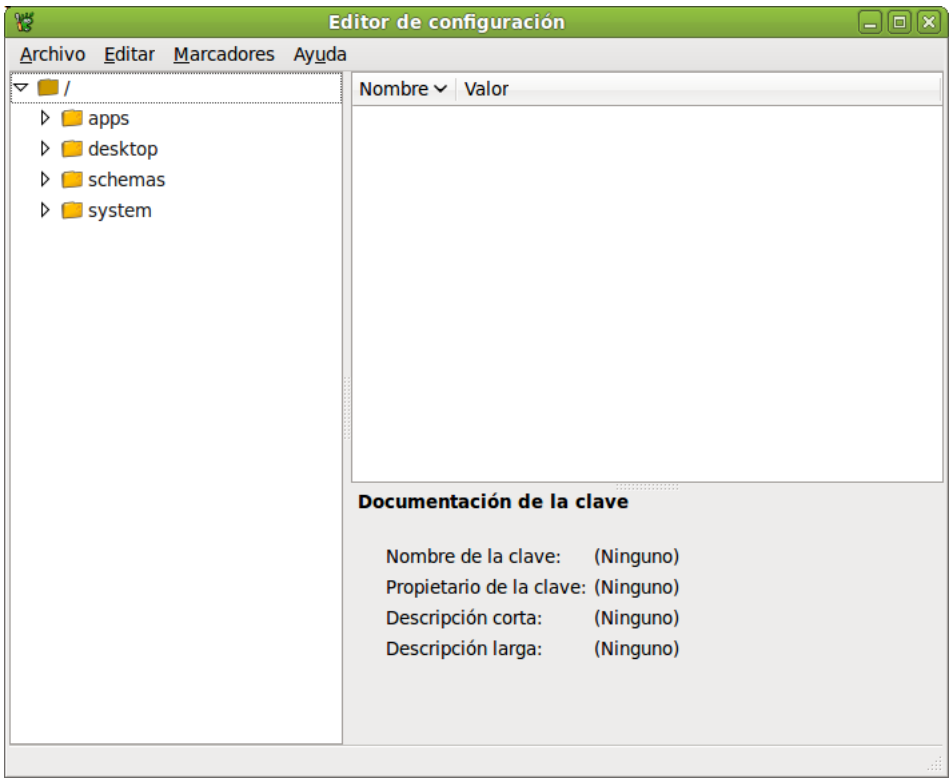
No hay que confundir tener diferentes espacios de trabajo con tener varios escritorios disponibles. En el primer caso, los espacios de trabajo son, virtualmente, una extensión del escritorio. Sin embargo tener varios escritorios disponibles implica tener varios servidores gráficos lanzados en diferentes pantallas gráficas.

Capítulo 4. Personalización del escritorio GNOME. Preferencias de LliureX

Introducción

GNOME se instala con una configuración por defecto que es modificable. GNOME tiene un método de configuración que permite combinar la configuración de los distintos programas. De esa forma se puede realizar una configuración compatible para todas las aplicaciones. La herramienta utilizada es el editor de configuración **gconf-editor** y que puede ser utilizado por administradores y por usuarios. Las funciones básicas de **gconf-editor** se encuentran en Sistema -> Preferencias.

Figura 4-1. Escritorio GNOME



Las diferentes entradas del menú Preferencias son las siguientes:

Acerca de mi

Muestra los datos que conoce el sistema sobre el usuario, que puede completar o cambiar. A modo de ejemplo citar el botón Cambiar Contraseña que permite establecer una nueva contraseña para el usuario.

Ir a Sistema -> Preferencias -> Acerca de mi.

Administración de GCompris

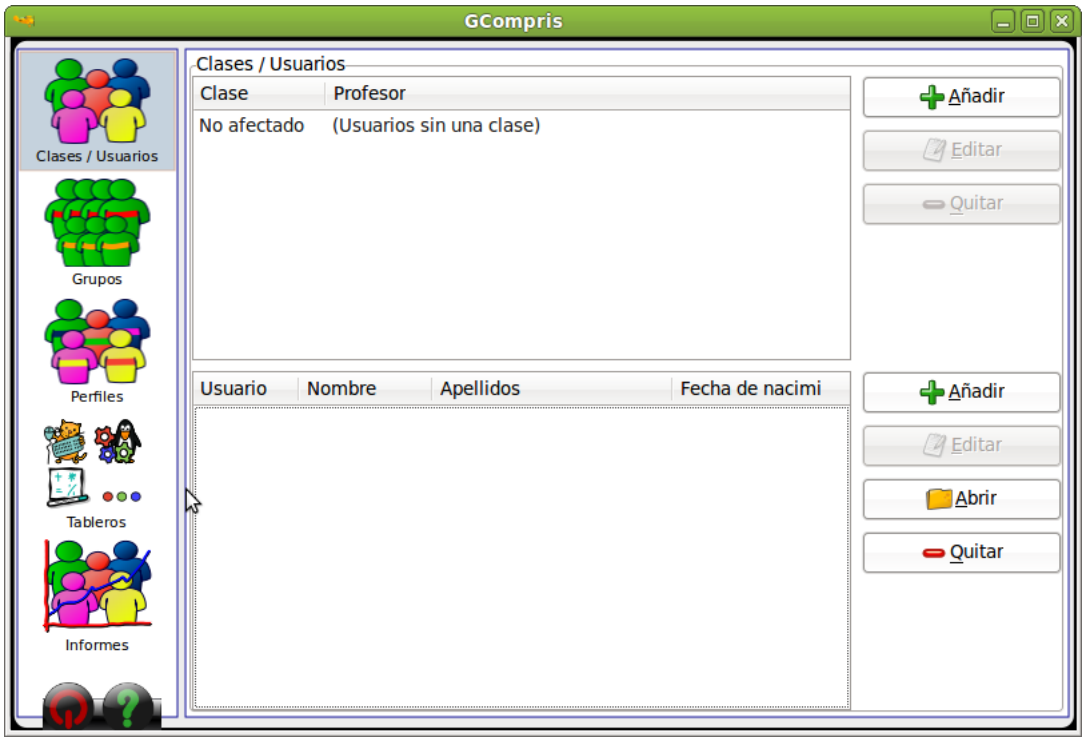
La herramienta Administración de GCompris permite ajustar la configuración de la suite educativa Gcompris. La suite educativa, para la cual se establece la configuración, está disponible desde el menú Aplicaciones-> Educación -> Gcompris, suite educativa.

La herramienta de administración proporciona una manera sencilla de configurar la suite para obtener informes de cada uno de los alumnos (supervisar el proceso de enseñanza, puntos fuertes del alumno o necesidades, entre otras cosas).

Se accede a través del menú Sistema -> Preferencias -> Administración de GCompris.

Una vez iniciado, se mostrará la siguiente ventana:

Figura 4-2. Ventana principal de Administración de GCompris.



Mediante las secciones Clases/Usuarios, Grupos y Perfiles puede añadir/gestionar los usuarios y clases y para cada clase, puede crear grupos de usuarios. Es posible importar usuarios de un archivo separado por comas. También es posible asignar uno o más grupos a un perfil, y los nuevos identificadores de usuario aparecerán tras reiniciar GCompris. GCompris permite identificar al alumno de manera individual obteniendo así informes individuales.

Mediante la sección Tableros se puede cambiar la lista de actividades. Simplemente hay que desactivarlas en la vista de árbol. Puede cambiar el idioma usado para leerlas, por ejemplo, y después el idioma usado para decir los nombres de los colores.

Mediante la sección Informes se puede acceder a los informes de los alumnos.

Administración de PySyCache

La herramienta PySyCache Admin permite ajustar, de manera sencilla, la configuración de la suite educativa PySyCache (herramienta que te enseña a usar el ratón). La suite educativa, para la cual se establece la configuración, está disponible desde el menú Aplicaciones-> Educación -> PySyCache, el que os enseña a usar el ratón.

Para acceder a la herramienta de configuración hay que acceder al menú Sistema -> Preferencias -> Administración PySyCache

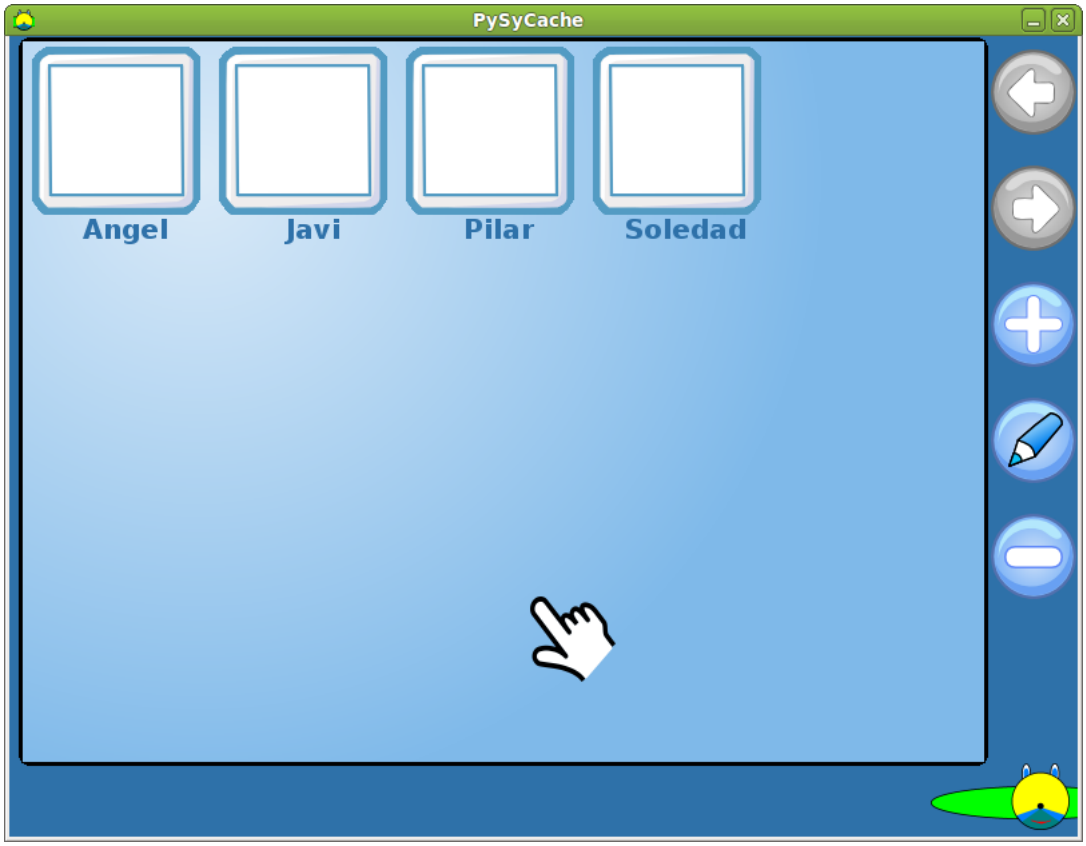
Una vez iniciado, se mostrará la siguiente ventana:

Figura 4-3. Ventana principal de Administración de PySyCache.



- Mediante el botón situado en la esquina inferior derecha se puede ir retrocediendo por la rama de menús visitados.
- Mediante la nube superior derecha (gestión de los usuarios de PySyCache) es posible añadir usuarios al sistema y configurar ciertas opciones para éstos. Si se selecciona esta nube de configuración se accede a la ventana que se muestra a continuación.

Figura 4-4. PySyCache Admin: Gestión de los usuarios de PySyCache.



Una vez seleccionado el menú de Gestión de los usuarios de PySyCache es posible configurar los usuarios: si se quiere eliminar un usuario pulsar el botón "-", si se quiere añadir un usuario seleccionar el botón "+", si se quiere cambiar propiedades de usuario se ha de seleccionar el usuario deseado y seleccionar la opción lápiz. La ventana de propiedades del usuario tiene una apariencia parecida a la que se muestra en la figura siguiente.

Figura 4-5. PySyCache Admin: Cambiar propiedades de un usuario.



- Mediante la nube superior izquierda (configuración de PySyCache) puede realizar opciones de configuración acerca de los directorios de trabajo de los usuarios.

Apariencia

Permite la configuración y personalización de diferentes preferencias relacionadas con el aspecto del escritorio. A continuación se describen las funcionalidades de cada una de sus pestañas.

Pestaña Tema

Un tema es un conjunto de preferencias coordinadas que determinan la apariencia visual de ciertas partes del escritorio GNOME. El usuario puede elegir un tema que cambie el aspecto de GNOME. Esta opción del menú Preferencias ofrece una lista de temas disponibles, con sus opciones de accesibilidad correspondientes.

En concreto, el tema determina (botón Personalizar) el aspecto de los elementos:

- *Controles*: las preferencias relativas a los controles, en un tema, determina el aspecto visual de las ventanas, paneles y applets.
- *Colores*: las preferencias relativas al color de las ventanas y de los elementos seleccionados.
- *Borde de la ventana*: las preferencias relativas al marco de las ventanas determina el aspecto del marco que rodea a la ventana.
- *Iconos*: las preferencias relativas a los iconos determina el aspecto de los iconos en los paneles y en el fondo del escritorio.
- *Puntero*: las preferencias relativas al puntero. Determina el aspecto y tamaño del puntero.

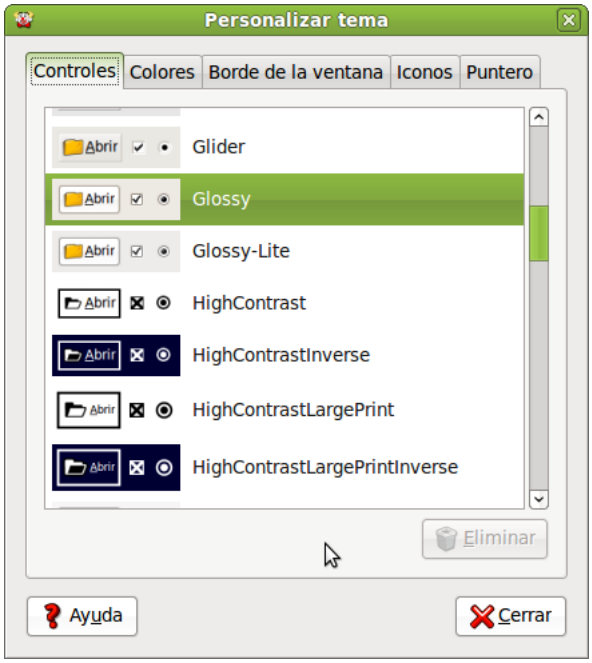
Figura 4-6. Preferencias de la apariencia



El usuario puede seleccionar un tema de la lista que se ofrece, puede añadir nuevos temas (bajados desde la red, o creados por el mismo), modificar los detalles del tema seleccionado y guardar el tema.

Por defecto el tema seleccionado es LliureX-Desktop. Si se pulsa el botón de Personalizar aparece el cuadro de diálogo siguiente:

Figura 4-7. Personalizar el tema



Desde este cuadro de diálogo se puede determinar el aspecto de los controles (Glossy), el borde de la ventana (Clearlooks) y los iconos (LliureX 10.09) y el puntero (DMZ white).

Pestaña Fondo

Abre el cuadro de diálogo sobre preferencias del fondo de pantalla. Se puede añadir, quitar, elegir el estilo como se visualizará la imagen. Se puede escoger una imagen desde una ventana abierta del Nautilus y arrastrarla al fondo del escritorio.

Si no se quiere establecer imagen, elegir el color de fondo que se prefiera. Si se escogen ambas opciones (imagen y color de fondo), se fijará el color de fondo detrás de la imagen.

También es posible descargar fondos usando el enlace Obtener más fondos en línea. La página destino muestra una colección de fondos de pantalla. Es posible descargar el fondo de pantalla en nuestro equipo o bien seleccionar el fondo deseado y mediante el botón derecho del ratón seleccionar la opción Establecer como fondo de escritorio

Figura 4-8. Fondo del escritorio



Pestaña Tipografía

Esta opción permite seleccionar las fuentes por defecto: para las aplicaciones, el escritorio, título de las ventanas, terminales,...

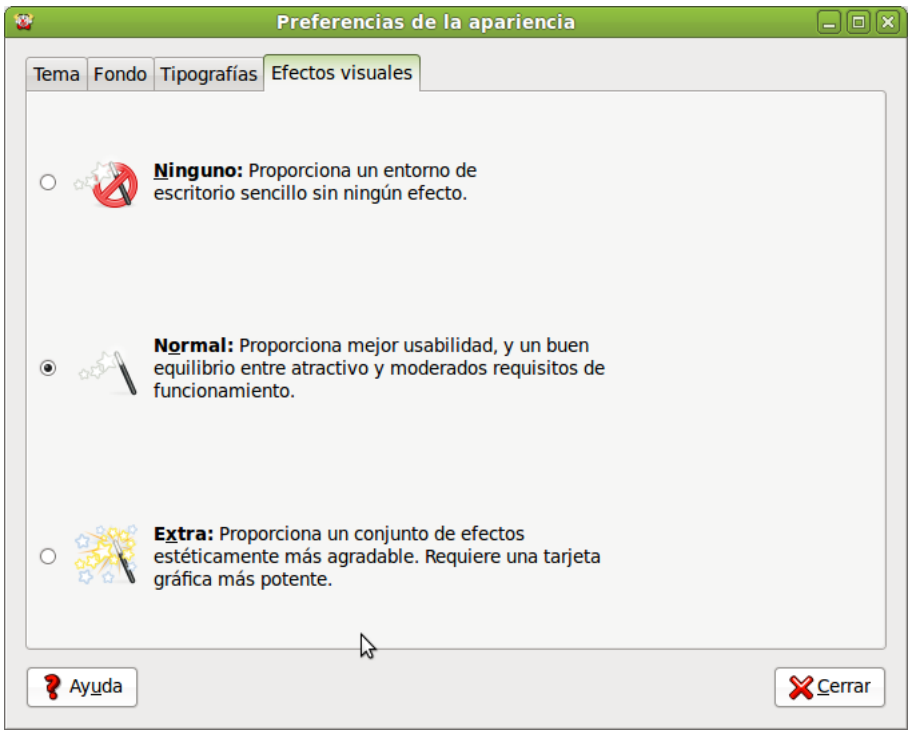
Figura 4-9. Preferencias de tipografía



Pestaña Efectos visuales

Mediante esta entrada el usuario puede añadir efectos especiales al utilizar el escritorio. Por defecto, viene activado el efecto Normal que proporciona un equilibrio entre usabilidad y consumo de recursos.

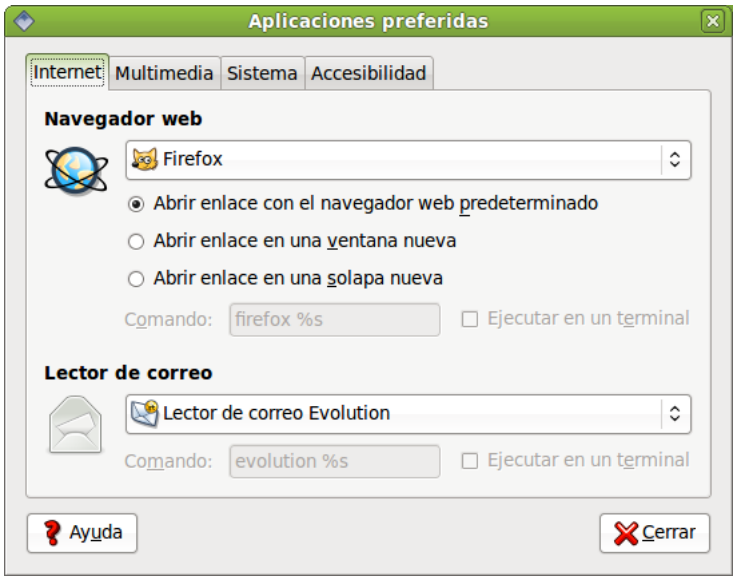
Figura 4-10. Efectos especiales



Aplicaciones preferidas

La entrada de menú Sistema -> Preferencias -> Aplicaciones preferidas muestra una ventana que permite seleccionar el navegador web, lector de correo preferido, el reproductor multimedia, el emulador de terminal y las herramientas de accesibilidad.

Figura 4-11. Aplicaciones preferidas



Bluetooth

Bluetooth es el protocolo que se usa para conectar de forma inalámbrica varios dispositivos sin utilizar cables, a una distancia máxima de 10 metros.

Al conectar dispositivos entre sí, permite compartir archivos de música, texto, imágenes, etc. entre ellos.

Configurar Bluetooth

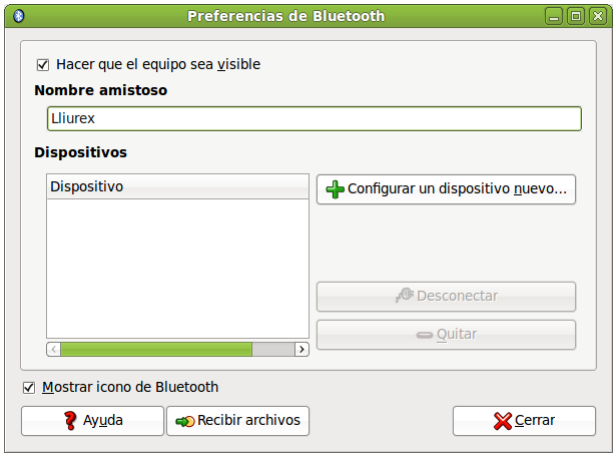
Si el equipo tiene Bluetooth integrado o se dispone de Bluetooth mediante un USB externo, se puede acceder a su configuración bien desde el menú Sistema -> Preferencias -> Bluetooth o bien directamente desde el icono que se muestra en la barra de tareas del escritorio.

Figura 4-12. Icono de Bluetooth



Mediante cualquiera de las dos opciones se accede a la ventana que se muestra a continuación.

Figura 4-13. Preferencias de Bluetooth



En esta ventana se puede indicar si se desea que el equipo sea visible o no mediante la opción "Hacer que el equipo sea visible".

A continuación se muestra un cuadro de texto donde se escribe el "Nombre amistoso", éste es el que se mostrará al resto de dispositivos Bluetooth con los que se conecte.

Para añadir un nuevo dispositivo con el que transmitir archivos, hacer clic en el botón Añadir un nuevo dispositivo. Se ejecutarán un asistente de configuración que guiará en el proceso.

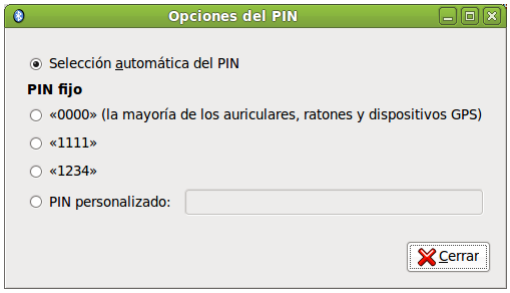
El asistente buscará los dispositivos Bluetooth visibles situados en un radio de unos 10 metros. Se puede buscar todos los dispositivos o filtrar la búsqueda por teléfono, dispositivos de entrada, impresora, red, etc.

Figura 4-14. Búsqueda de dispositivos a conectar



El último paso consistirá en seleccionar el dispositivo con el que se quiere comunicar e indicar el PIN. Para esto hacer clic en el botón Opciones del PIN... . La ventana que se abre muestra como opción por defecto "Selección automática de PIN" la cual mostrará un PIN aleatorio que se marcará en el dispositivo con el que se quiere comunicar. Entre otras opciones de PIN están las combinaciones 0000, 1111, 1234 o introducir un PIN creado por nosotros o lo que es lo mismo personalizado. Una vez elegida la opción del PIN deseada hacer clic en el botón Cerrar.

Figura 4-15. Asignación del PIN



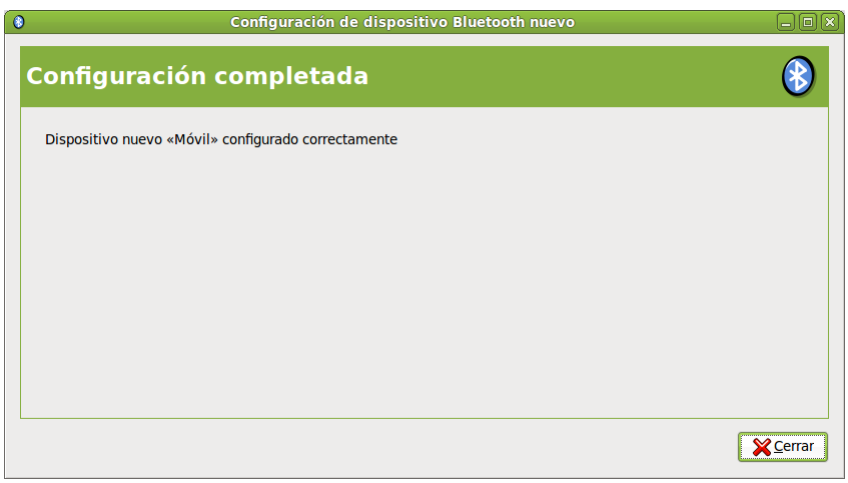
Se selecciona el dispositivo con el que se quiere comunicar y clic en el botón Adelante. Si se ha dejado la opción por defecto se mostrará el PIN que se debe teclear en el dispositivo a comunicar.

Figura 4-16. Muestra del PIN a introducir en el dispositivo a conectar



Una vez introducido este PIN en el dispositivo, por ejemplo un teléfono móvil, se muestra una pantalla indicando que la conexión se ha realizado correctamente.

Figura 4-17. Conexión correcta

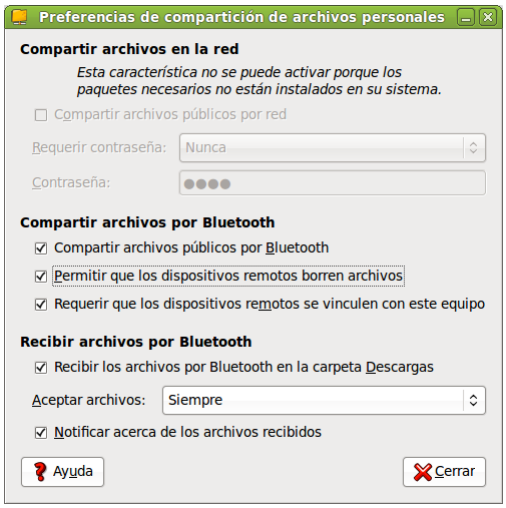


Compartir Archivos Bluetooth

Antes de poder enviar o recibir archivos entre el dispositivo conectado y el PC hay que configurar las preferencias para la compartición de archivos. Para configurar las preferencias de compartición de archivos

bluetooth puede acceder a través del menú Sistema -> Preferencias -> Compartición de archivos personales, bien accediendo a la ventana Preferencias de Bluetooth a través del menú Sistema -> Preferencias -> Bluetooth o bien directamente pulsando el ratón sobre el icono correspondiente de la barra de tareas y elegir la opción Preferencias. La primera opción muestra la ventana Preferencias para la compartición de archivos directamente. Si se accede por cualquiera de la dos últimas opciones en la ventana Preferencias hay que hacer clic en el botón Recibir archivos, y se abrirá la ventana de Preferencias de la compartición de los archivos.

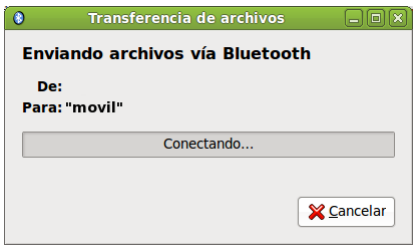
Figura 4-18. Preferencias para la compartición de los archivos



La ventana muestra la configuración para los archivos a recibir y la configuración para los archivos a enviar.

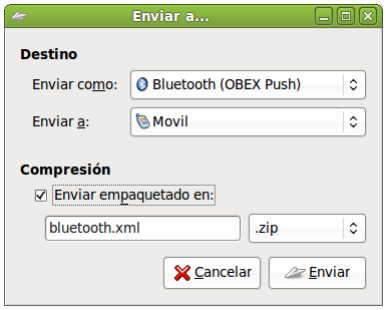
Para enviar un archivo a un determinado dispositivo hacer clic en el icono situado en la barra de tareas del escritorio, seleccionar el dispositivo y elegir la opción "enviar archivos...". Seleccionar el archivo a enviar y hacer clic en el botón Abrir. Se mostrará un mensaje en el dispositivo al que hemos enviado el archivo para aceptarlo y una vez aceptado se inicia la transferencia.

Figura 4-19. Enviar archivos por Bluetooth



Otra forma de indicar que se quiere compartir un archivo es desde el navegador de archivos Nautilus, seleccionar el archivo a compartir, hacer clic con el botón derecho del ratón y seleccionar la opción Enviar a .... En la ventana que se muestra seleccionar Enviar como Bluetooth y en la opción Enviar a, elegir el dispositivo al cual se le enviará el archivo, también ofrece la opción de enviarlo comprimido y empaquetado.

Figura 4-20. Compartir desde Nautilus



Cuando se envia un archivo al equipo desde el dispositivo se muestra un mensaje de aviso preguntando si se quiere aceptar. Una vez recibido se da la opción de abrir el archivo.

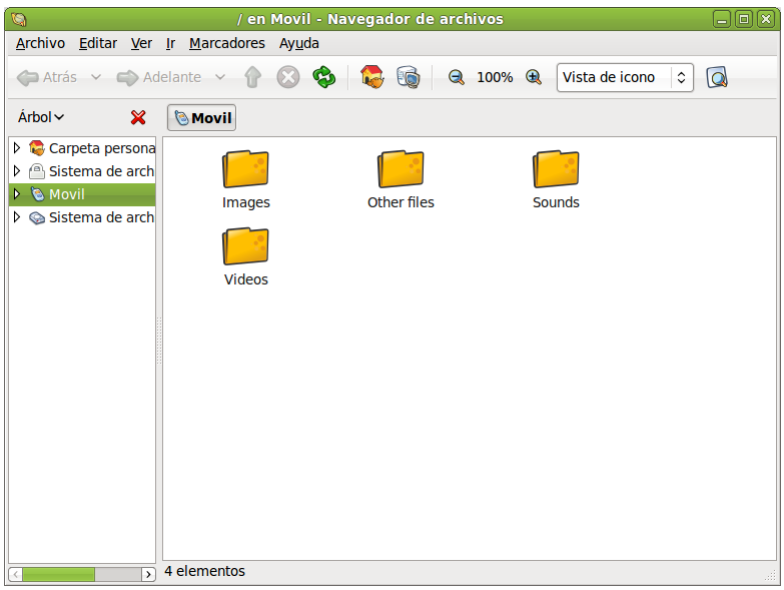
Figura 4-21. Recibir archivos en el PC



También se puede seleccionar el archivo que se desee obtener del dispositivo conectado. Para ello hay que activar la opción Examinar archivos que se encuentra al hacer clic en el icono de Bluetooth de la barra de tareas del equipo y seleccionado el dispositivo a examinar.

Se abrirá una ventana de nautilus donde se puede navegar por las carpetas y archivos del dispositivo como si formaran parte del equipo, así como realizar cualquier operación como copiar, pegar, cortar, editar, etc. sobre estos.

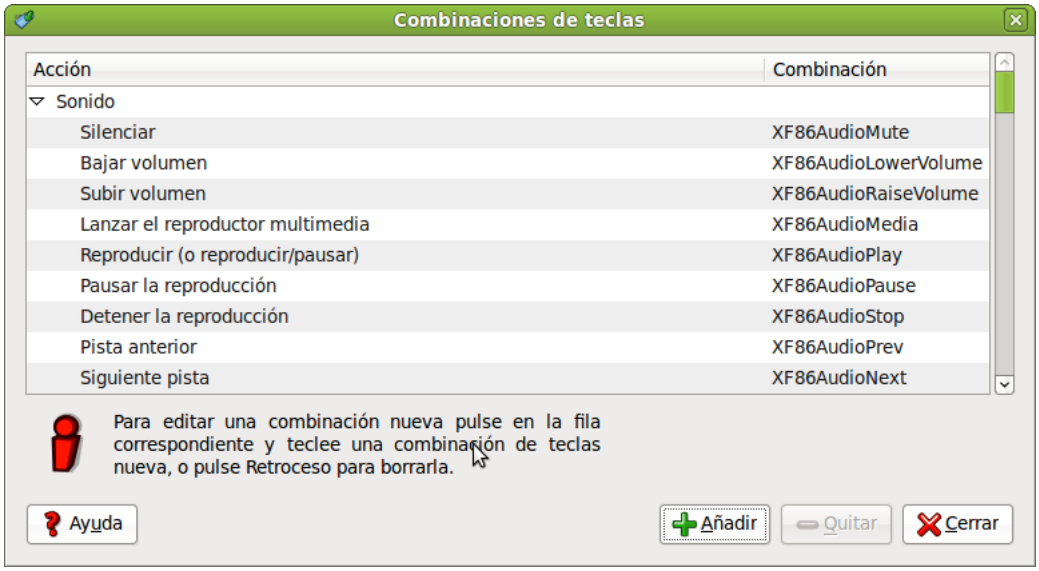
Figura 4-22. Examinar los archivos de un dispositivo



Combinaciones de teclas

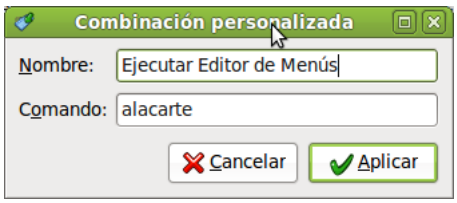
Visualiza los atajos de teclado disponibles desde GNOME y permite desactivar estas combinaciones de teclas, modificar las existentes y establecer nuevas combinaciones de teclas.

Figura 4-23. Combinación de teclas



Usando el botón +Añadir es posible añadir atajos de teclado personalizados. Al pulsar el botón aparece la ventana que se muestra en la figura siguiente. Por ejemplo: si se quiere asociar una combinación de teclado para que se ejecute el editor de menús se podría configurar tal y como se muestra en la siguiente figura. Una vez configurado el nombre y el comando asociado sólo queda introducir la combinación de teclas deseada para que se asocie a dicho comando.

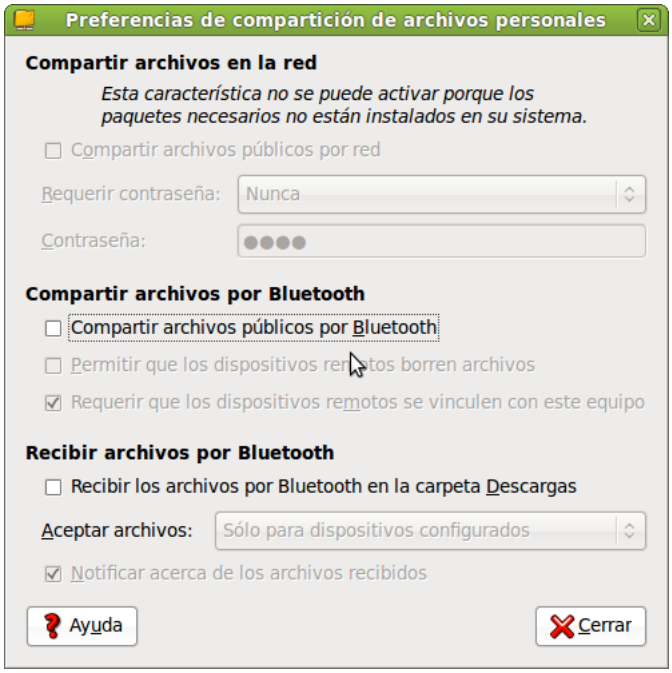
Figura 4-24. Combinación de teclas



Compartición de archivos personales

Esta herramienta proporciona una vía para configuración avanzada de la compartición de archivos públicos por red así como la comparticion de archivos por bluetooth (ya descrita en la Sección 1.6 Bluetooth). Por defecto los paquetes necesarios para compartir archivos públicos en la red no están instalados en el sistema. Por esta razón, las únicas opciones disponibles son las relativas a compartición y recepción de archivos por bluetooth. Si se instalan los paquetes necesarios (nfs-kernel-server, samba, libpam-smbpass y libapache2-svn) se habilitará la opción Compartir archivos en la red.

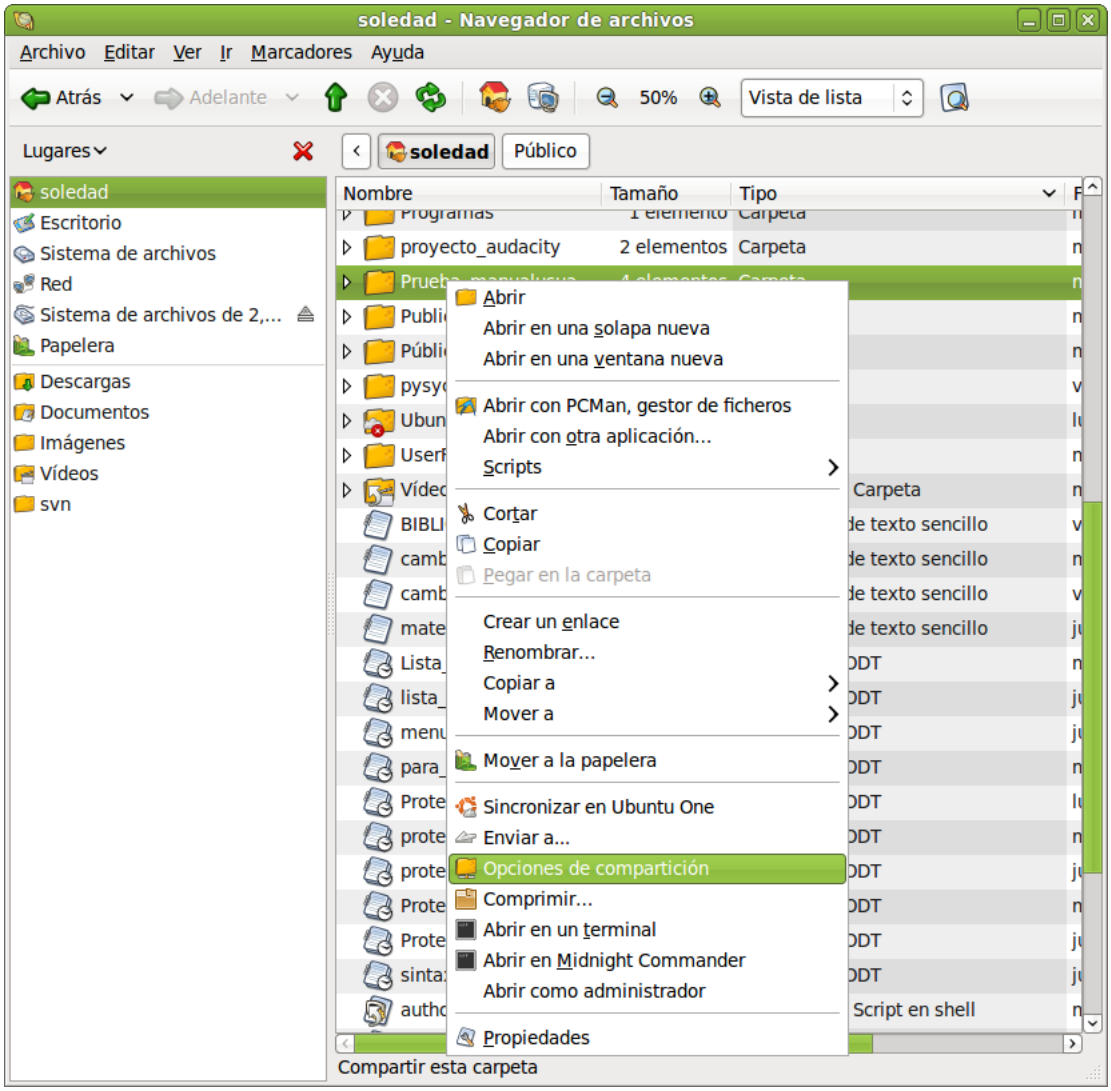
Figura 4-25. Compartición de archivos personales



Mediante el uso del botón ayuda se puede acceder a un completo manual en castellano acerca de todas las opciones que ofrece esta herramienta.

Además de estas opciones, LliureX proporciona una manera más sencilla de compartir carpetas en red. Para tal fin basta con posicionarse encima de la carpeta que se desee compartir y hacer clic con el botón derecho del ratón y seleccionar Opciones de compartición.

Figura 4-26. Selección de opciones de compartición



Una vez seleccionadas las opciones de compartición de la carpeta aparecerá una ventana como la que se muestra a continuación.

Figura 4-27. Selección de opciones de compartición



Mediante la opción compartir esta carpeta se habilita la compartición de ésta y además puede asignar el nombre con el que se mostrará la carpeta compartida además de un comentario.

Si se habilita la opción Permitir a otras personas escribir en esta carpeta se habilitarán permisos de escritura en la carpeta compartida.

Si se habilita la opción Acceso de Invitado cualquier persona podrá ver el contenido de la carpeta (o escribir según lo seleccionado en la opción anterior) sin necesidad de conocer nuestro nombre de usuario ni nuestra contraseña.

Una vez seleccionadas las opciones de compartición al hacer clic en Crear Compartición el sistema cambiará automáticamente todos los permisos e instalará los paquetes necesarios para llevar a cabo la tarea de compartición de carpetas.

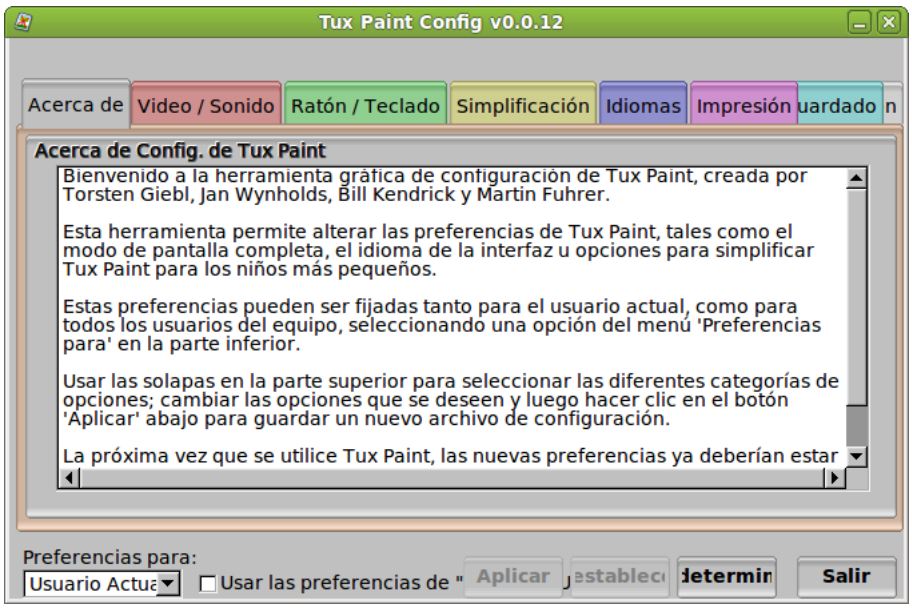
Configuración de LliureX Art

La herramienta de administración nos proporciona una manera sencilla de configurar la aplicación LliureX Art (Tux Paint) (que se encuentra disponible en Aplicaciones-> Gráficos -> LliureX Art, programa de dibujo). Permite cambiar el modo de pantalla (competa o no), seleccionar el directorio donde se guardan por defecto las imágenes creadas con Tux Paint, etc.

Se accede a través del menú Sistema -> Preferencias -> Configuración de LliureX Art Config.

Una vez iniciado, se mostrará la siguiente ventana:

Figura 4-28. Ventana principal de Tux Paint Config.



Configuración del método de entrada de SCIM

Método de entrada común inteligente. Permite introducir caracteres chinos, koreanos y de otros idiomas orientales.

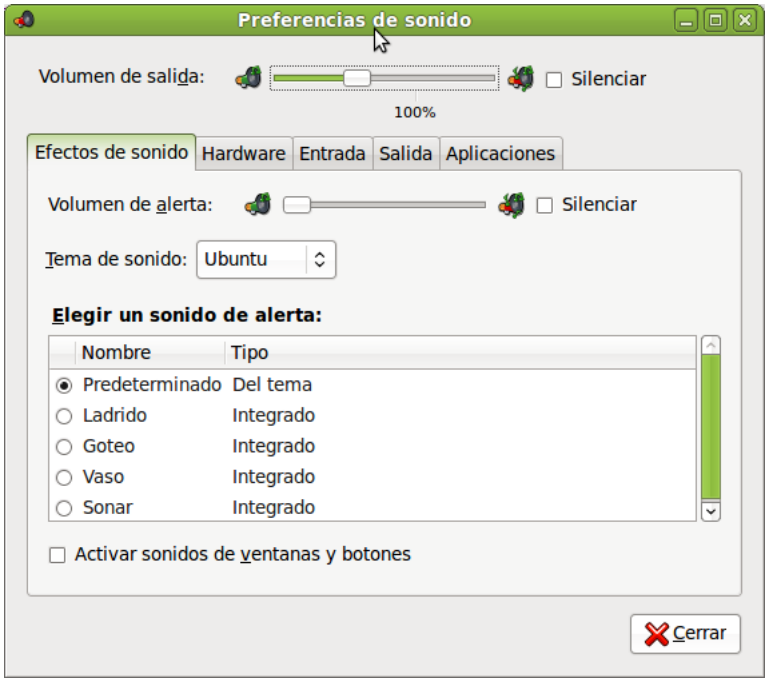
Configuración de red

La herramienta de configuración de la red está documentada en el Capítulo 9.

Control de Volumen

La herramienta para el control de volumen permite configurar el volumen de salida así como silenciar éste.

Figura 4-29. Control de Volumen



Consta de las pestañas siguientes:

- *Efectos de sonido*

  Permite elegir el sonido de alerta. Permite configurar el volumen de las alertas, el tema y tipo de sonido así como activar el sonido de ventanas y botones.

- *Hardware*

  Permite la configuración de los dispositivos de audio instalados en el equipo así como la realización de ciertos ajustes en función del dispositivo seleccionado.

- *Entrada*

  Permite la configuración de los dispositivos de entrada. Se puede seleccionar el volumen de entrada, el nivel, el tipo de conector y elegir el dispositivo para la entrada de audio

- *Salida*

  Permite elegir un dispositivo para la salida de sonido y realizar ajustes (balance y tipo de conector) para el dispositivo seleccionado.

- *Aplicaciones*

  Muestra la lista de las aplicaciones que están reproduciendo audio en ese momento y permite personalizar el control de volumen para cada una de ellas.

Cuentas de Mensajería y Voz IP

Empathy es un cliente de mensajería instantánea basado en el entorno de comunicaciones Telaphaty y compatible con diferentes tipos de cuentas: Google Talk, AIM o Windows Live, entre otras. También sorporta audio y videoconferencia.

Figura 4-30. Cuentas de Mensajería y Voz IP



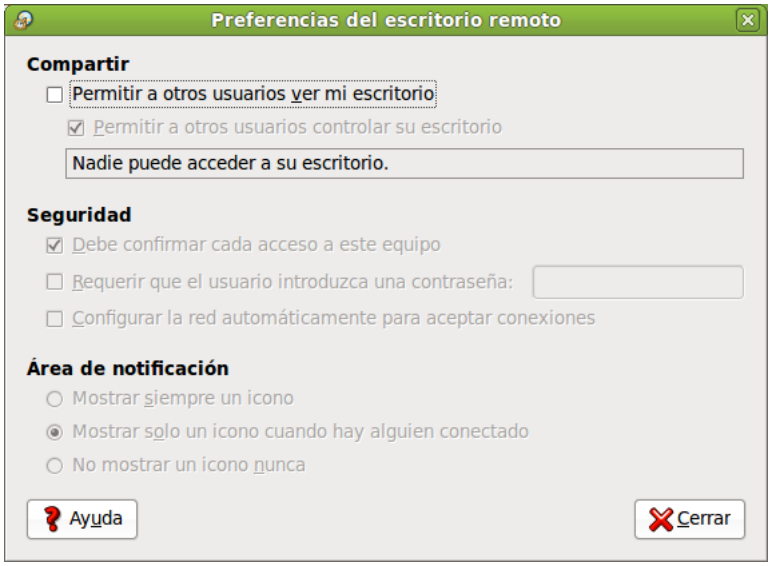
Escritorio remoto

La herramienta Preferencias de escritorio remoto permite al usuario compartir una sesión del escritorio GNOME entre varios usuarios y establecer las preferencias de la sesión compartida. Las opciones solo son activables cuando el usuario Permitir a otros usuarios ver mi escritorio.

Permite configurar los aspectos:

- *Compartir*: la opción Permitir a otros usuarios ver mi escritorio permite a todos los usuarios remotos ver su sesión. A su vez si se activa la opción Permitir a otros usuarios controlar su escritorio se permitirá que otros puedan acceder y controlar la sesión del usuario desde un lugar remoto.
- *Seguridad*: esta opción se activa cuando el usuario decide compartir su sesión y proporciona ciertos niveles de seguridad. Por ejemplo, se puede activar la opción de Debe confirmar cada acceso a este equipo que forzará al usuario remoto a pedir confirmación al dueño de la sesión. También se puede solicitar una contraseña al usuario que quiere entrar en la sesión remota. En este caso el dueño de la sesión establece cuál es la contraseña que se debe introducir. Por último también permite configurar la red automáticamente para aceptar conexiones.
- *área de notificación*: Permite seleccionar el momento en que aparece el icono de notificación de escritorio remoto.

Figura 4-31. Preferencias escritorio remoto



Gestión de energía

Permite establecer las preferencias de gestión de energía en GNOME. La ventana de preferencias muestra dos pestañas si es un equipo de sobremesa o tres pestañas si es un portátil:

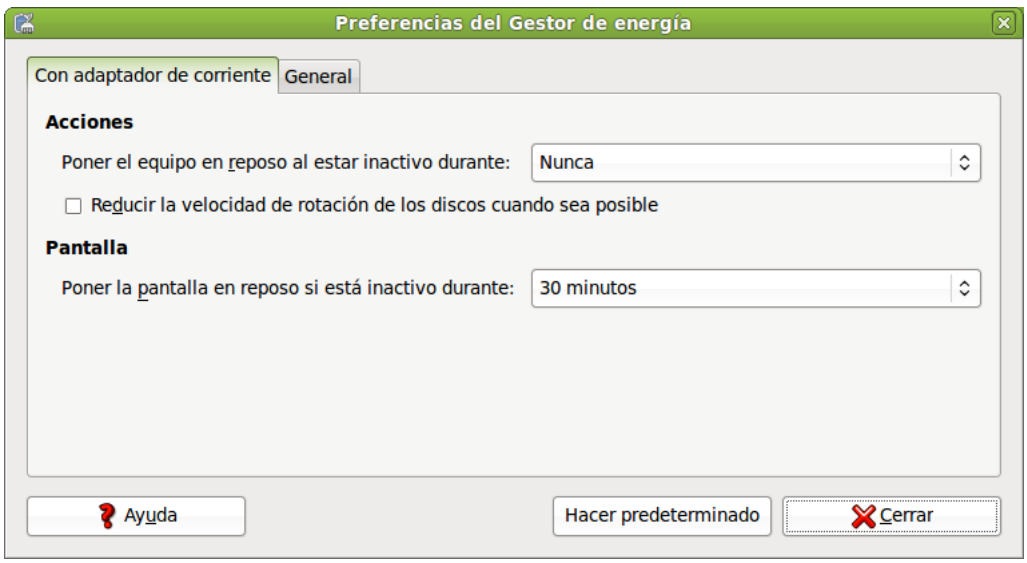
- Con adaptador de corriente.

  Regula el tiempo de espera para las acciones apagar la pantalla y suspender el equipo si está inactivo.
- General.

  Gestiona los botones de encendido y suspensión y activa o desactiva el icono del área de notificación.
- Con batería.

  Permite configurar las opciones cuando el equipo está funcionando con la batería y así optimizar su consumo.

Figura 4-32. Gestión de energía



Menú Principal

Por defecto al hacer la instalación de LliureX no se muestran todas las aplicaciones disponibles. Sólo se incluyen aquellas que se consideran básicas e imprescindibles. El usuario puede mediante esta opción de Preferencias personalizar su estructura de menús.

La opción Menu Principal muestra la clasificación de los menús existentes y permite añadir un nuevo menú o nuevos elementos dentro de un menú existente o nuevo. Ejecuta la aplicación **alacarte**.

Figura 4-33. Menú Principal

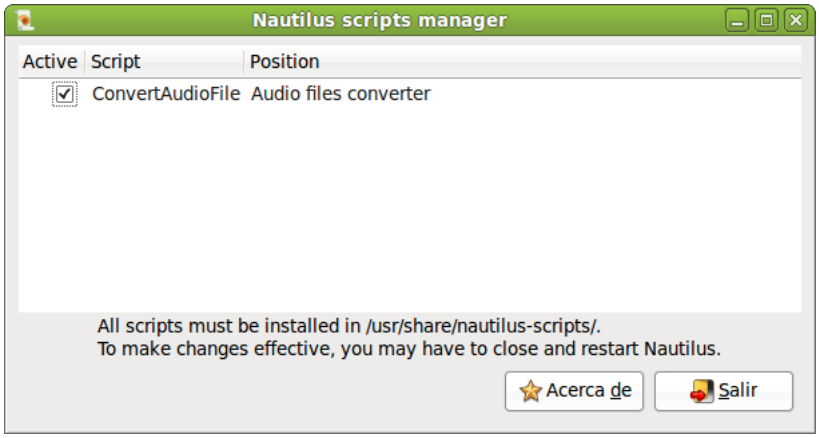


Nautilus scripts manager

Los Scripts de Nautilus son unas pequeñas aplicaciones que podemos ejecutar desde el Explorador de Archivos de Gnome (Nautilus).

Nautilus scripts manager es una pequeña aplicación para el manejo de scripts desde Nautilus que me permite activar y desactivar estos scripts. El directorio estándar para instalación de los scripts de nautilus es /usr/share/nautilus-scripts/, también se pueden incluir en el directorio personal dentro de la carpeta oculta .gnome2/nautilus-scripts.

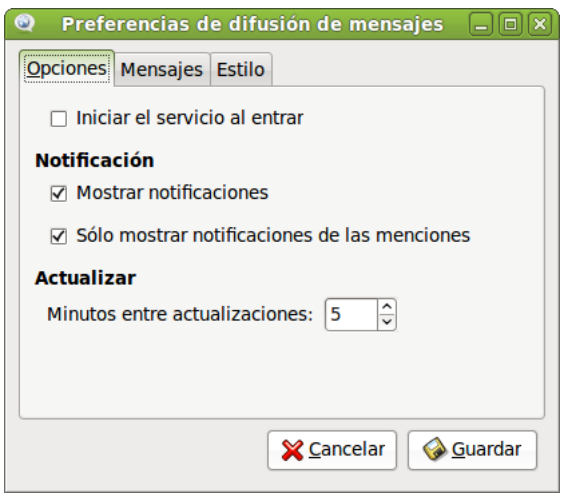
Figura 4-34. Nautilus scripts manager



Preferencias de difusión

Me permite activar/desactivar la notificación de mensajes en mi equipo así como el tiempo de actualización de dichos mensajes.

Figura 4-35. Preferencias de Difusión



Preferencias de PulseAudio

Esta opción permite configurar las preferencias del servidor de sonido PulseAudio.

Figura 4-36. Preferencias de PulseAudio



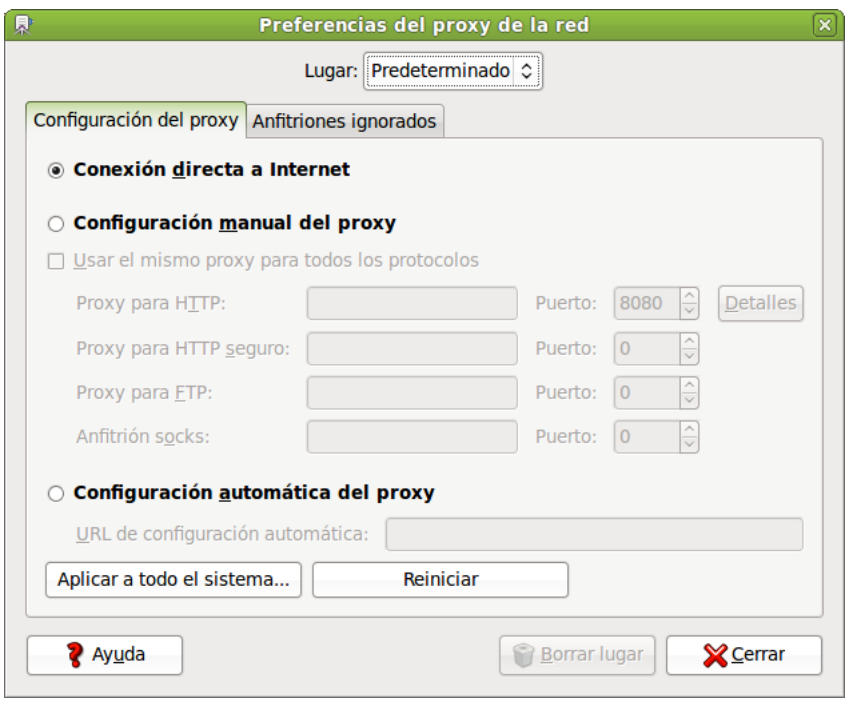
Proxy de la red

Esta opción permite configurar si la salida a Internet se va a hacer vía proxy o directamente. En el caso de salir con proxy éste se puede configurar de forma manual, estableciendo el nombre del proxy o su dirección IP y el puerto de escucha en el proxy. También es posible indicar una URL de configuración automática del proxy.

Este proxy se utilizará en todas las aplicaciones compatibles con **gconf**.

Una vez establecida la configuración se puede seleccionar para aplicar a todo el sistema, o bien revertir los cambios realizados mediante el botón Reiniciar

Figura 4-37. Proxy de la red

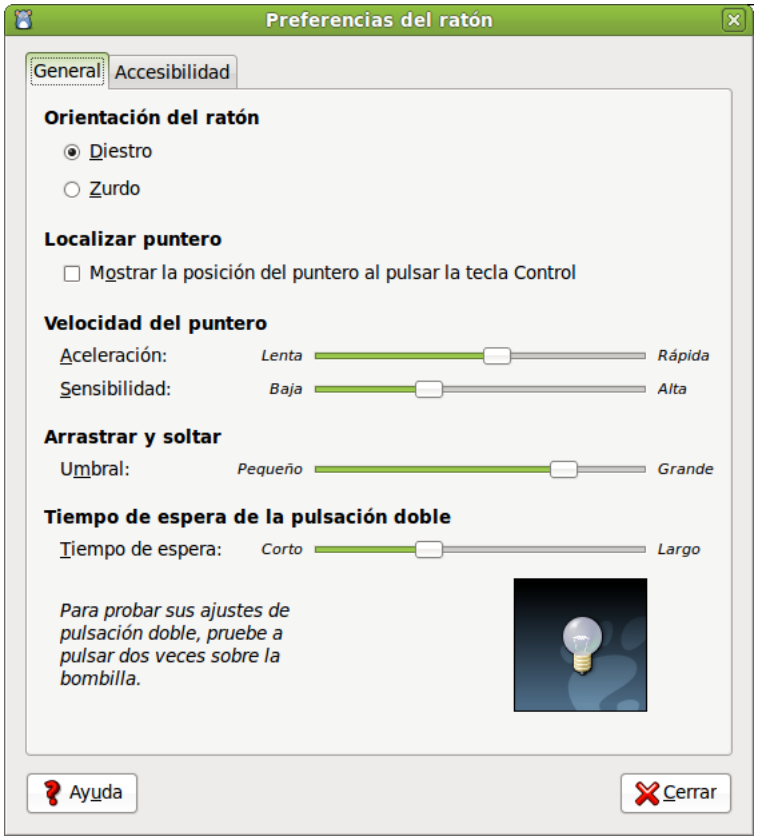


Ratón

Abre un cuadro de diálogo con diferentes pestañas que permiten establecer la configuración del ratón. Estas pestañas son:

- *General*: permite configurar la orientación del ratón (diestro o zurdo) y establece un tiempo de demora para la doble pulsación del ratón. Determina la velocidad del puntero del ratón en cuanto a aceleración y sensibilidad y el umbral para el efecto arrastrar y soltar.
- *Accesibilidad*: establece la pulsación secundaria y la pulsación al posarse.

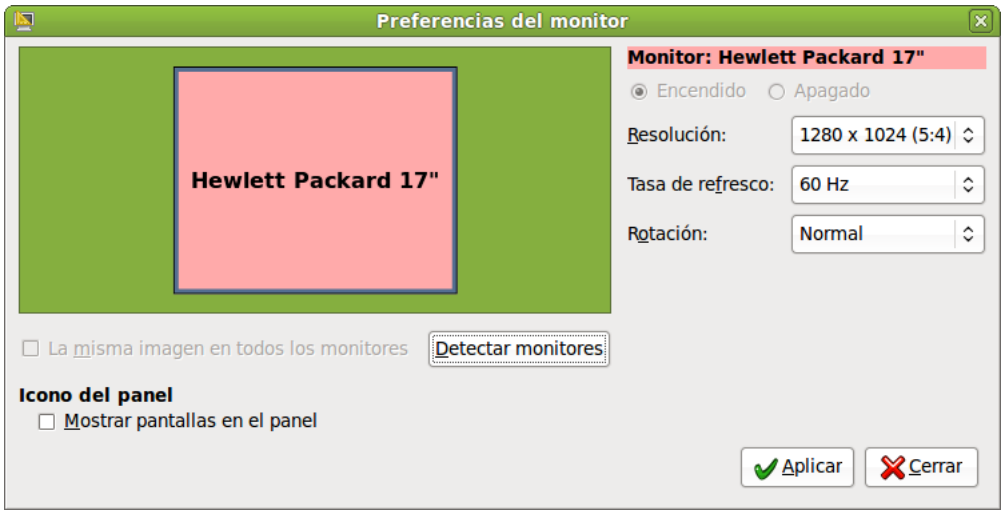
Figura 4-38. Preferencias del ratón



Resolución de la Pantalla

Este cuadro de diálogo permite al usuario establecer la resolución de pantalla deseada dentro de las permitidas, la frecuencia de refresco del monitor y la rotación.

Figura 4-39. Resolución de pantalla

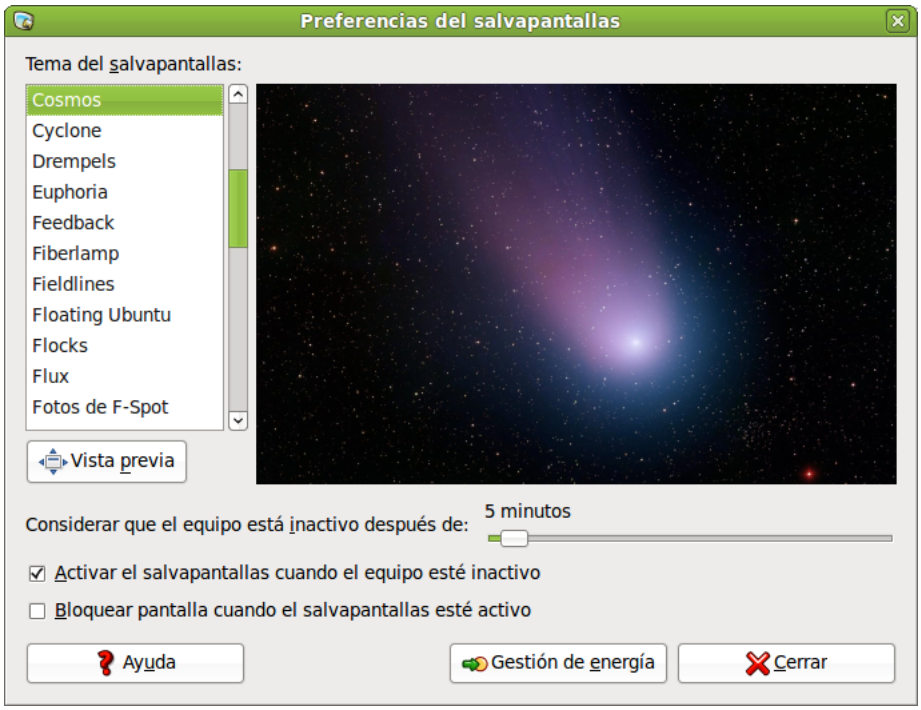


Salvapantallas

Este cuadro de diálogo permite al usuario seleccionar el tema del salvapantallas y el tiempo a partir del cual se puede considerar que el equipo está en estado de inactividad. Permite además configurar si se desea activar el salvapantallas cuando el equipo esté inactivo y bloquear la pantalla cuando el salvapantallas esté activo

La ventana muestra además un botón que nos remite a la configuración de las preferencias de gestión de energía (ver Sección 1.15 "Gestión de Energía").

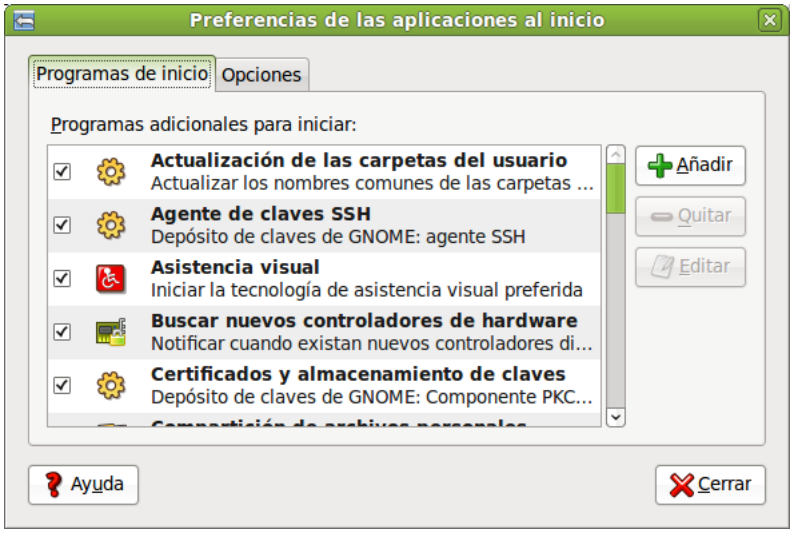
Figura 4-40. Salvapantallas



Sesiones

Este cuadro de diálogo permite al usuario comprobar las aplicaciones que se están ejecutando en la sesión actual, programas de inicio adicionales y da la posibilidad de guardar los cambios de la sesión (en la pestaña Opciones seleccionar Recordar las aplicaciones ejecutándose actualmente).

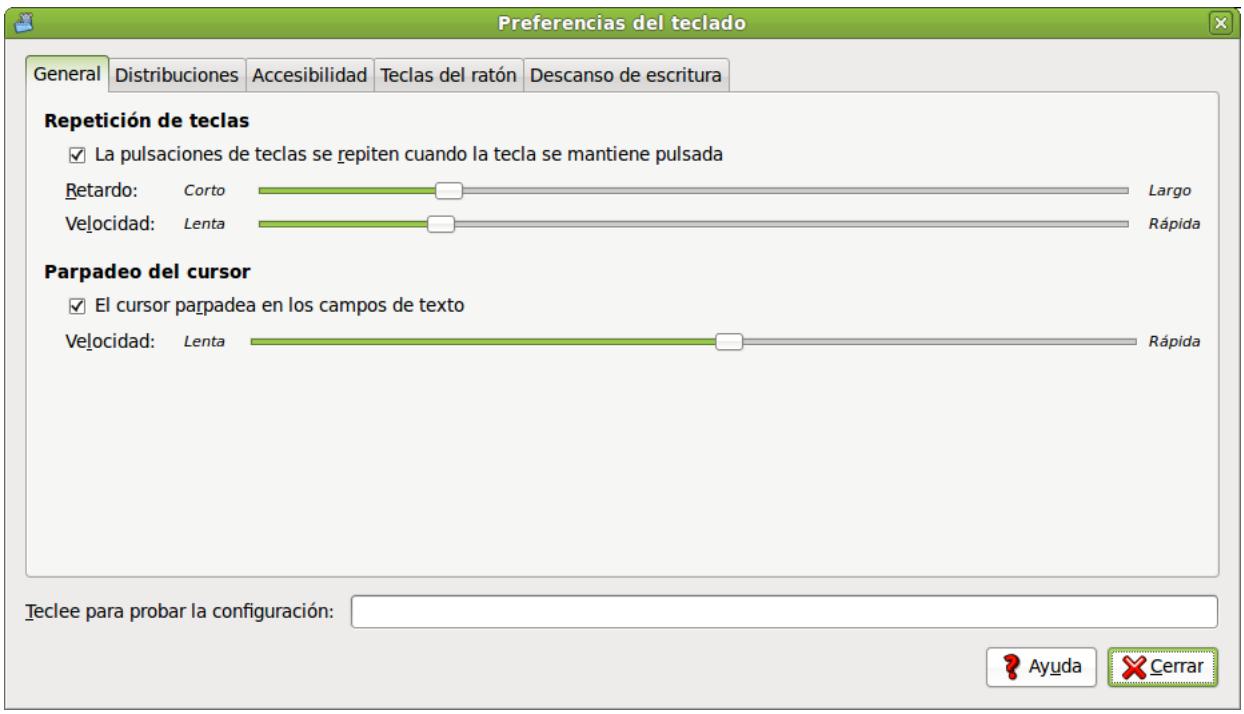
Figura 4-41. Sesiones



Teclado

El cuadro de diálogo tiene cuatro pestañas:

Figura 4-42. Teclado



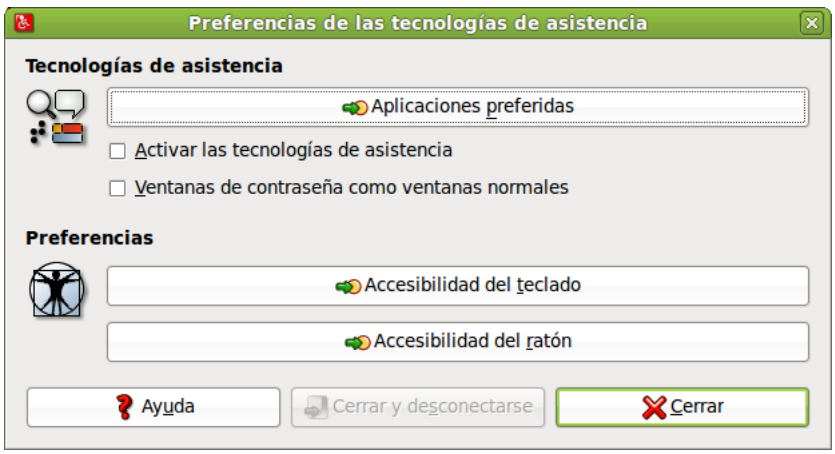
- *General*: establece si la pulsación continuada de una tecla supone la repetición de dicha tecla, la velocidad y el retraso. Establece también el parpadeo del cursor y su velocidad.
- *Distribuciones*: establece el modelo de teclado y la distribución de teclado seleccionada.
- *Accesibilidad*: permite configurar las preferencias de accesibilidad del teclado.
- *Teclas del ratón*: para activar desplazar el puntero del ratón mediante el teclado numérico.

- *Descanso de escritura*: esta opción permite bloquear el teclado para forzar un descanso, indicando el intervalo y la duración del descanso.

Tecnologías de asistencia

GNOME, pensando en las personas con discapacidades o algún tipo de limitación en el acceso al ordenador, ha incorporado opciones especiales de acceso que permiten a este tipo de usuarios utilizar el entorno de escritorio de forma sencilla.

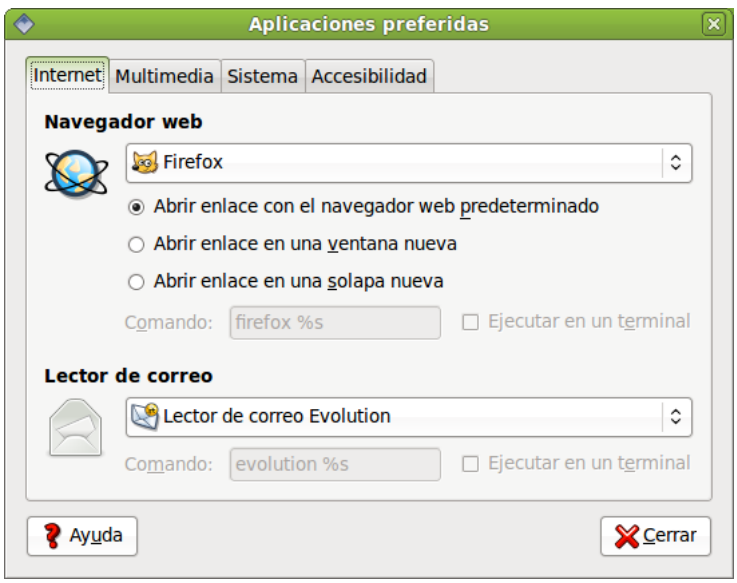
Figura 4-43. Tecnologías de asistencia



Estas características se agrupan en dos niveles:

- *Tecnologías de asistencia*: el botón Aplicaciones Preferidas muestra el contenido de la pestaña Accesibilidad de la ventana de Aplicaciones preferidas (Sección 1.5).

  Figura 4-44. Aplicaciones preferidas



  Dicha ventana cuenta con las siguientes opciones de configuración:

  - *Visual*: permite, mediante un sintetizador de voz, leer el contenido de la pantalla para usuarios con problemas de visión y sacarlo también por un dispositivo braille. Para que esta opción esté disponible, es necesario tener instalado el paquete **gnome-orca**.También incluye la opción de magnificador: amplifi-

cador de pantalla, que permite destinar un trozo de pantalla a ampliar la zona por donde pasa el puntero del ratón. Para que esta opción esté disponible, es necesario tener instalado el paquete **gnome-mag**.

- *Movilidad*: incluye el teclado en pantalla de GNOME así como aplicaciones como el teclado predictivo Dasher y el teclado en pantalla onBoard.

En ambos casos ofrece la posibilidad de ejecutar las aplicaciones al iniciar la sesión

- *Preferencias*

  Accesibilidad del teclado: aquí se puede modificar el comportamiento del teclado, permitiendo filtrar la repetición involuntaria de pulsaciones, la velocidad de respuesta del teclado, activar opciones de sonido en los eventos de teclas o permitir controlar el puntero del ratón con el teclado. A esta opción se puede acceder también a través de las preferencias del teclado Sistema -> Preferencias -> Teclado. Se abrirá una ventana en la que seleccionaremos la pestaña Accesibilidad.

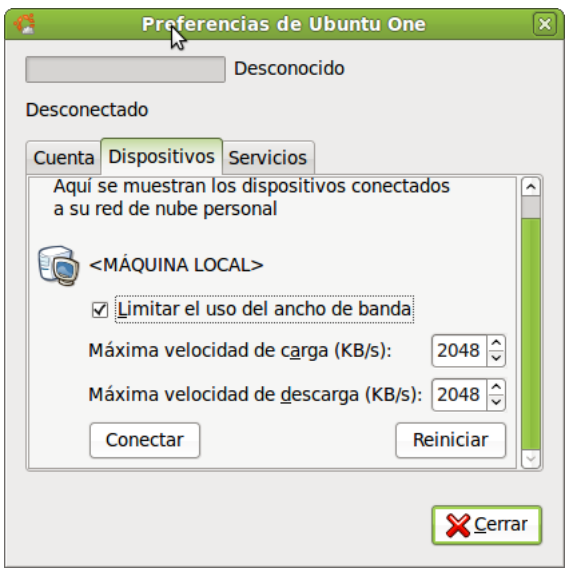
  Accesibilidad del ratón: aquí se puede configurar una pulsación secundaria modificada así como la pulsación al posarse (cuando se pare el movimiento del puntero del ratón). A esta opción se puede acceder también a través de las preferencias del ratón Sistema -> Preferencias -> Ratón. Se abrirá una ventana en la que seleccionaremos la pestaña Accesibilidad.

Ubuntu One

Ubuntu one es servicio que nos permite sincronizar, almacenar y compartir con otras personas nuestros archivos.

Para comenzar a usarlo es necesario crear una cuenta. Una vez conectados podremos seleccionar los dispositivos que queremos formen parte de nuestra red de nube personal y limitar la velocidad máxima de carga y descarga. En la pestaña servicios podemos seleccionar los servicios a sincronizar en nuestro equipo (archivos, contactos, marcadores, etc.)

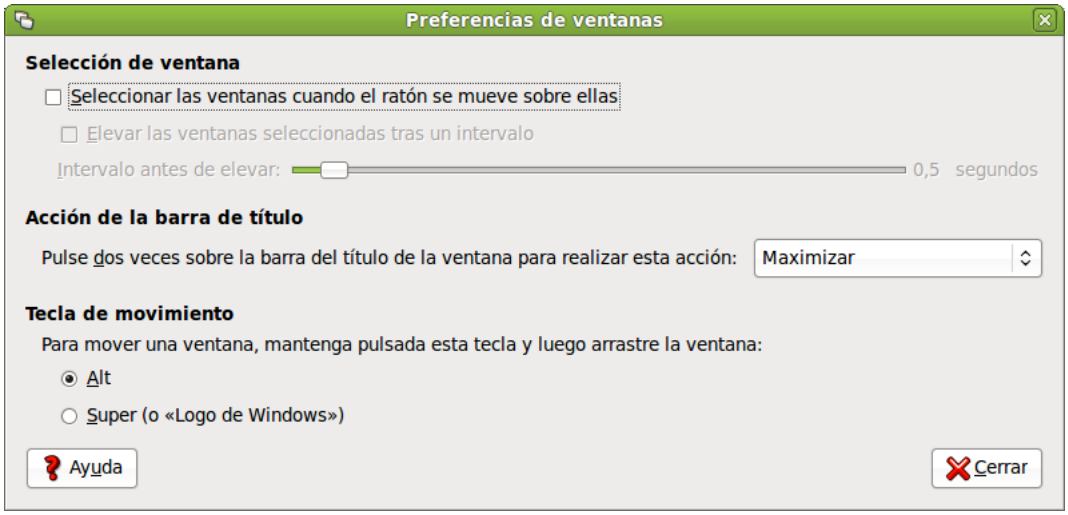
Figura 4-45. Ubuntu One



Ventanas

Opción para seleccionar las preferencias de las ventanas, tales como evento para maximizar y enrollar la ventana, selección de la ventana cuando el ratón se mueve sobre ella, evento para mover una ventana,...

Figura 4-46. Preferencias de ventana



Capítulo 5. El menú de administración el escritorio GNOME

Menú Administración

El escritorio GNOME incluye la opción Administración del menú Sistema. Dentro de esta opción el usuario dispone de un conjunto de entradas que le facilitan información sobre el sistema operativo así como la posibilidad de configurar determinados aspectos. Algunas de las herramientas incluidas serán detalladas en capítulos posteriores según su funcionalidad. El resto están incluidas en este capítulo.

La opción de menú desplegada muestra las siguientes entradas:

Figura 5-1. Menú de Administración

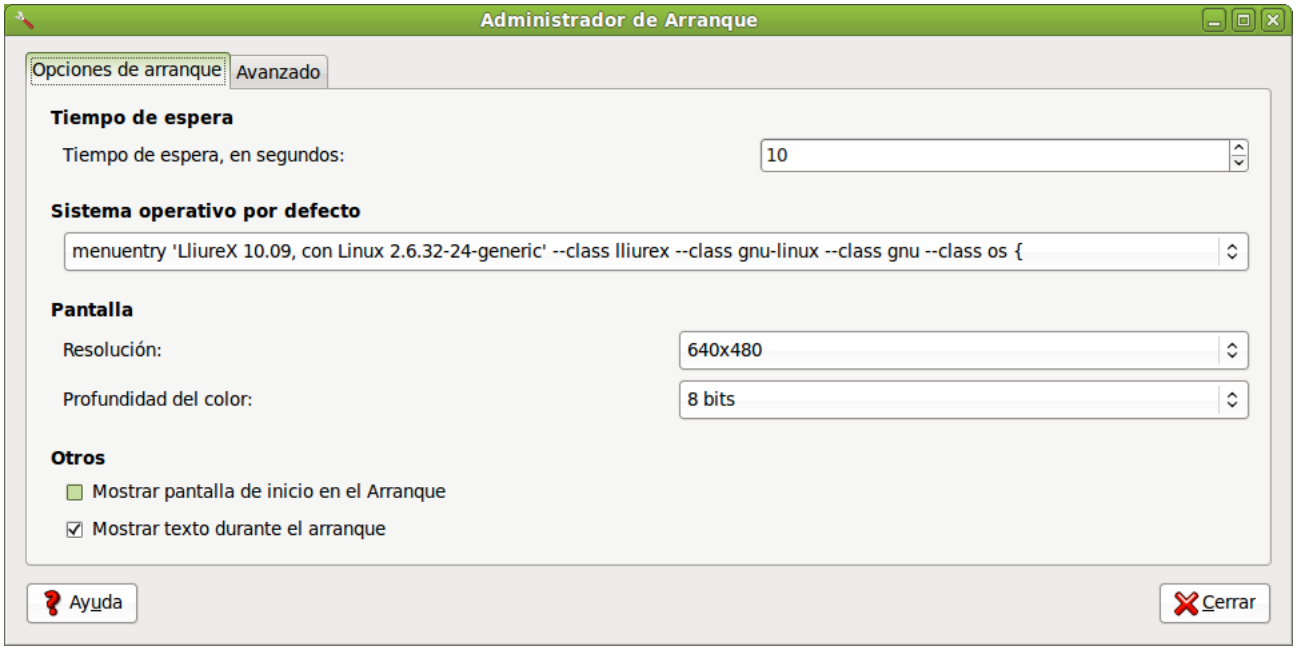


Administrador de arranque

Al entrar en esta opción como se trata de una tarea de sistema se requiere un usuario con privilegios de administración y por lo tanto solicita la contraseña del usuario, que deberá ser un usuario **sudo**.

La ventana que muestra tiene dos pestañas que permiten configurar el tiempo de espera para el arranque, cuál será la partición que arrancará por defecto y algunos detalles de aspecto.

Figura 5-2. Administrador de arranque



Las dos pestañas del administrador de arranque son:

- Opciones de arranque: configura el tiempo de retardo en segundos hasta que arranca la opción marcada por defecto, cuál es el sistema operativo que va a arrancar por defecto, la resolución de la pantalla y las opciones por defecto que el administrador haya incorporado.
- Avanzado: permite seleccionar la resolución del cargador de arranque y crear un disco de rescate.

Es importante tener en cuenta que, en aquellos discos que contengan particiones con Windows instalado previamente, al instalar LliureX su administrador de arranque detecta estas particiones y las deja disponibles desde el GRUB. De esta forma, si el usuario lo prefiere, puede dejar como partición por defecto la partición de Windows.

Comprobación del sistema

Hace un testeo de los diferentes componentes hardware y en algunos casos hace preguntas sobre la prueba. Es muy interesante ejecutar esta prueba para conocer exactamente los componentes que tiene instalado nuestro equipo.

Figura 5-3. Aviso: detectando dispositivos de audio



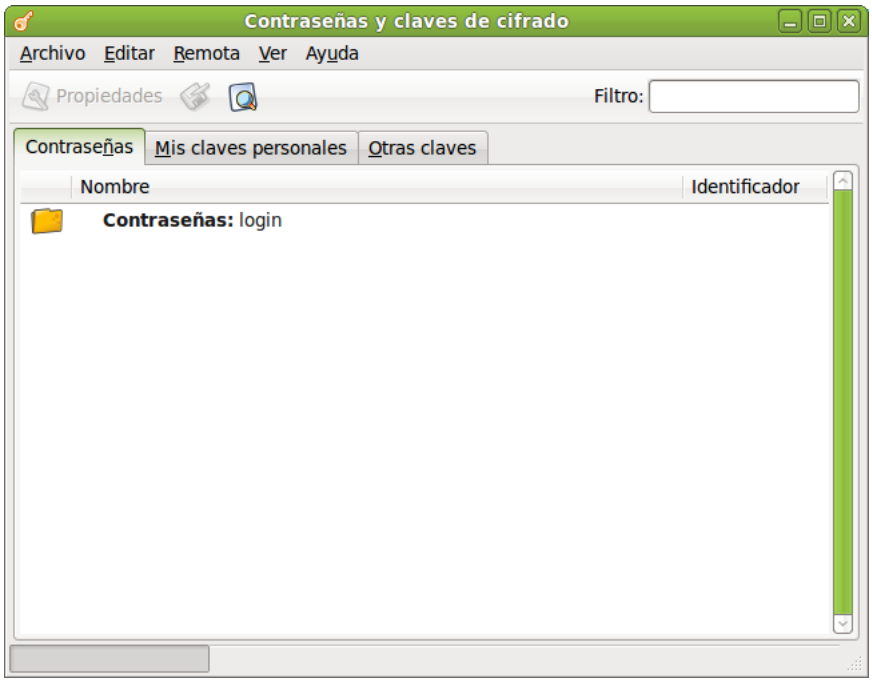
Contraseñas y claves de cifrado

Este gestor de claves de cifrado es una utilidad para consultar y modificar los anillos y las claves guardadas.

Permite ver las claves, su tipo, importar claves, generar claves, el protocolo así como el tipo de clave, de las aplicaciones que tienen permiso para acceder. También permite hacer modificaciones y borrados.

El gestor se encargará de introducir las contraseñas en lugar del usuario, de esta forma con una sola contraseña podemos gestionar muchas, además de indicar que se desbloquee el anillo para una aplicación concreta de forma temporal o permanente.

Figura 5-4. Contraseñas y claves de cifrado



Controladores de hardware

Su utilización requiere ser administrador o ser un usuario con privilegios (sudo). Se entiende por "controladores restringidos" aquellos que son privados, no libres. Son una novedad y su misión es instalar automáticamente esos controladores privados/no libres para nuestros dispositivos de Hardware. Es el caso de algunas tarjetas, como las ATI, necesitan esos controladores porque no funcionan bien con los controladores libres que existen, aunque no siempre es así.

En el caso de que el equipo no requiera controladores restringidos avisa con un mensaje.

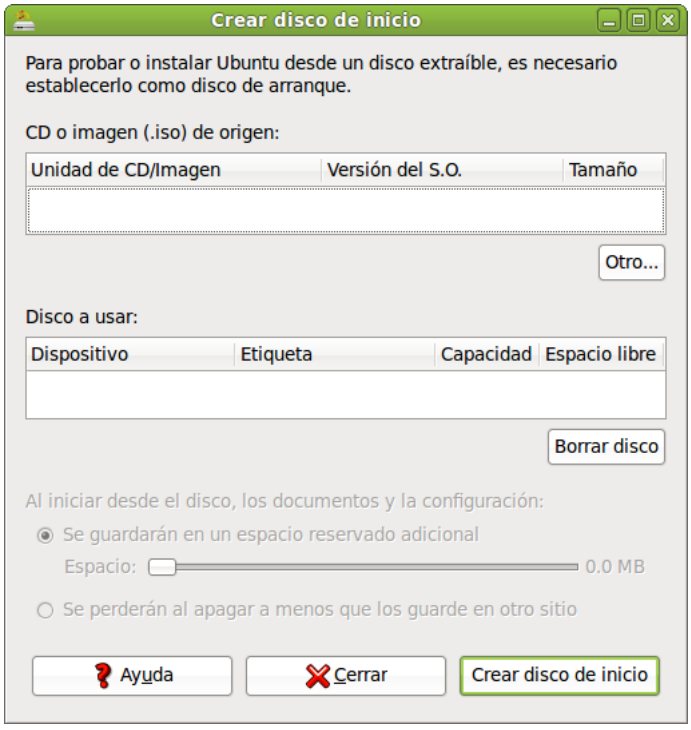
Figura 5-5. Controladores de hardware



Crea un disco USB de arranque

Permite la creación de un disco USB de arranque indicando el origen de la imagen .iso a grabar y el dispositivo USB destino en el que se va a grabar dicha imagen.

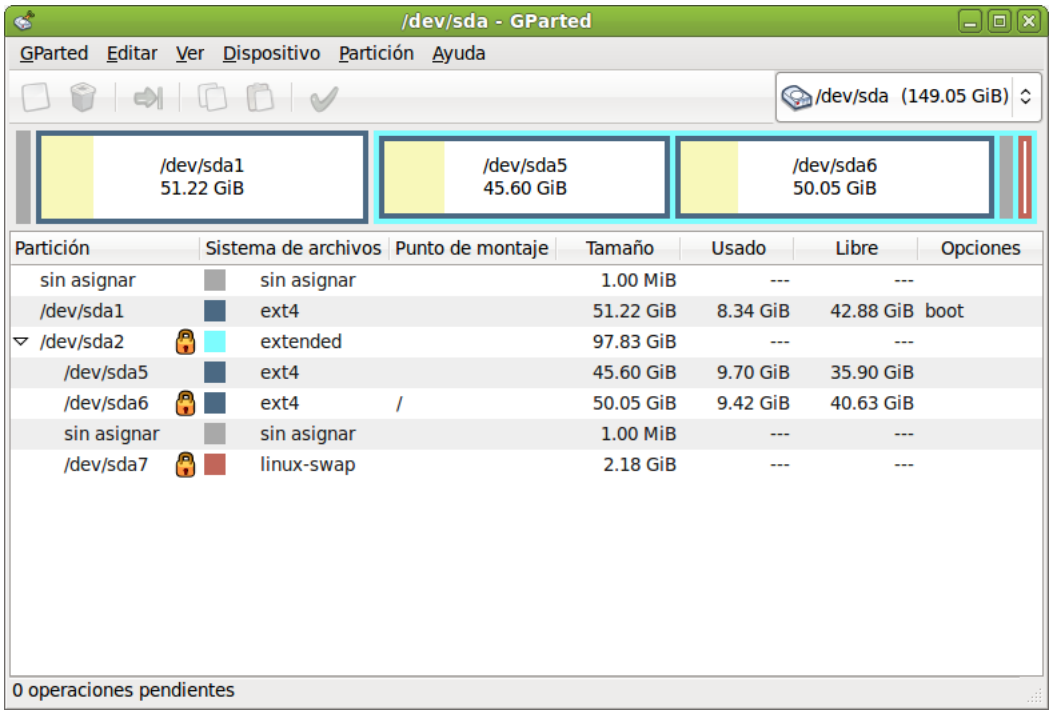
Figura 5-6. Crea un disco USB de arranque



Editor de particiones

Su utilización requiere ser administrador o ser un usuario con privilegios (sudo). Al entrar en esta opción se abre la siguiente ventana que muestra las particiones existentes en el disco duro. La herramienta que ejecuta internamente es **gparted**.

Figura 5-7. Editor de particiones



La ventana muestra información sobre cada una de las particiones, como es el dispositivo físico que identifica al disco duro internamente y el número de partición (/dev/sda1) donde sda es el disco y 1 se refiere a la primera partición. Indica también el tipo de sistema de archivos utilizado (ext4) el punto de montaje de la partición (camino para llegar hasta la información contenida en la partición), el tamaño en Gigabytes, de los cuales indica los que están usados y los libres, y las opciones de arranque activadas, en este caso es la partición por defecto.

La barra superior muestra el espacio libre y da opción a ampliar (Redimensionar/Mover) la partición existente a partir del espacio libre. Para ello es necesario que la partición no esté montada.

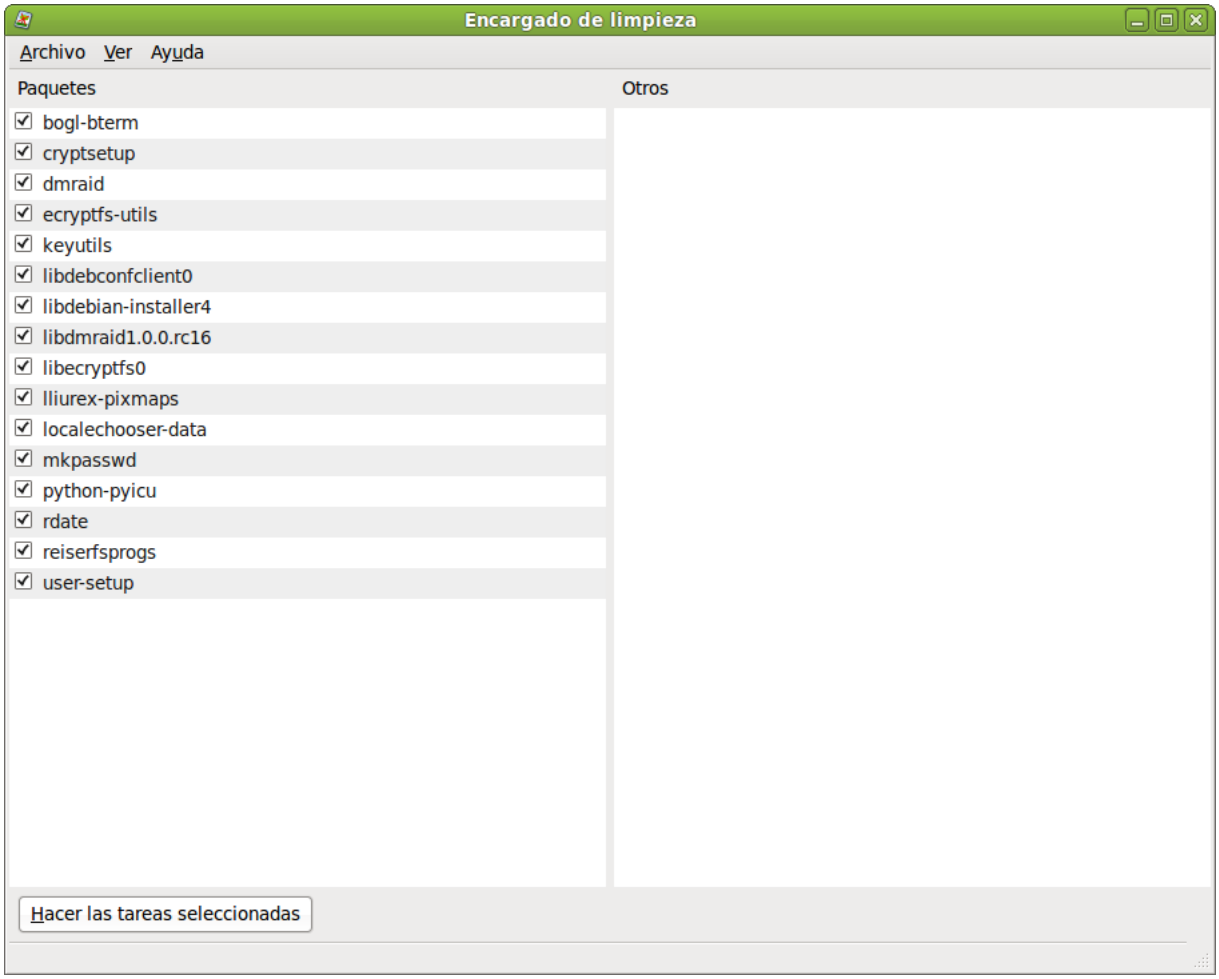
En el caso de disponer en el equipo más de un disco duro, se puede acceder a las particiones del segundo disco a través de la lista desplegable situada en la esquina superior derecha, donde aparecerá el nombre del segundo dispositivo y su capacidad.

Es importante tener en cuenta que la manipulación no correcta de las particiones del disco duro puede dejar inservible el sistema. Por ese motivo hay que ir con especial cuidado en el uso de esta opción de administración.

Encargado de limpieza

Esta aplicación busca y elimina paquetes de software que ya no se necesitan. También sugiere cambios de configuración que pueden ser beneficiosos.

Figura 5-8. Encargado de limpieza



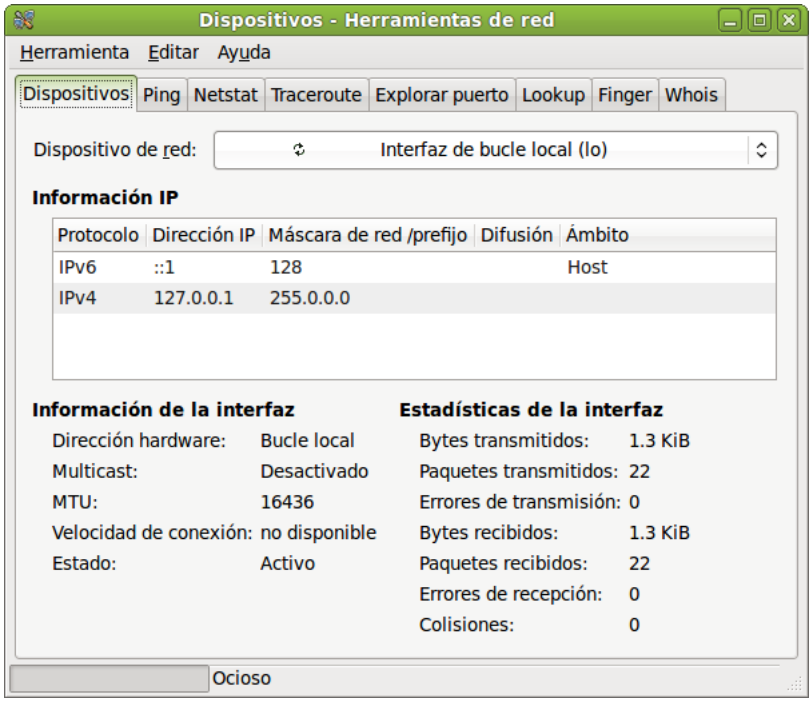
Gestor de actualizaciones

Esta opción de menú está documentada en la Parte X (Capítulo 44) de este manual.

Herramientas de red

La ventana muestra diferentes pestañas para el control de la red a la que está conectada el equipo.

Figura 5-9. Herramientas de red



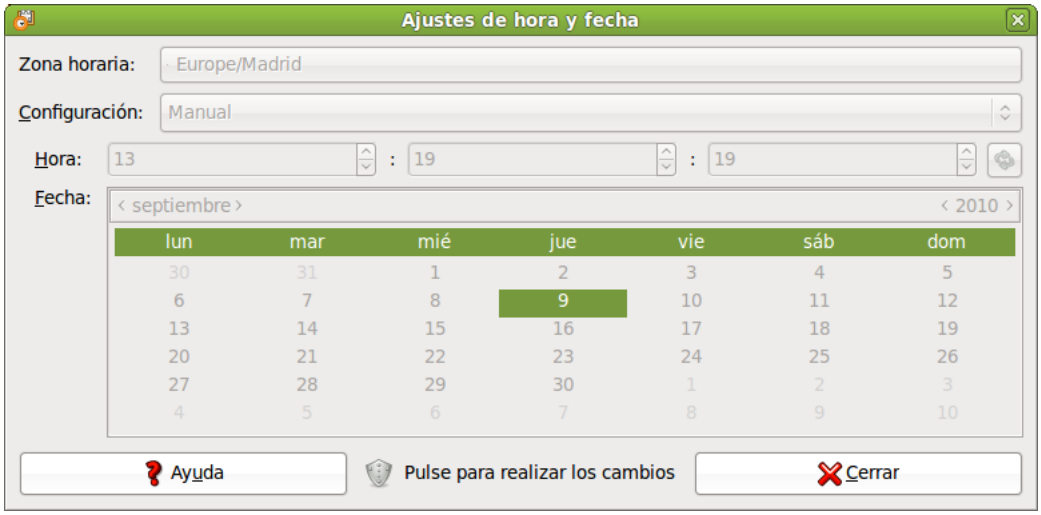
Tiene las siguientes pestañas:

- Dispositivos: proporciona información sobre los dispositivos de red instalados en el equipo.
- Ping: permite mandar paquetes ICMP a determinadas direcciones IP para conocer si llegan dichos paquetes al destino y son contestados, y de esa forma saber si la máquina está accesible.
- Netstat: muestra la ejecución de la orden netstat con diferentes opciones para conocer los diferentes servicios de red activos y los puertos de escucha.
- Traceroute: dada una dirección IP de una máquina remota o un nombre de dominio, se obtiene la traza de todos los 'saltos' hasta llegar desde la máquina origen hasta ella.
- Explora Puerto: dada una dirección de una máquina se ejecuta la orden nmap para conocer el estado de los puertos de dicha máquina.
- Buscar(Lookup): dada una dirección IP se puede obtener diferente tipo de información acerca de ella, como el nombre canónico, nombre del servidor, etc.
- Finger: proporciona la salida de la orden finger, con información completa relativa a los usuarios del sistema.
- Whois: es un protocolo TCP basado en preguntas/repuestas utilizado para hacer consultas a una base de datos y conocer el propietario de un nombre de dominio o una dirección IP en Internet.

Hora y fecha

La ventana que se muestra permite modificar la fecha y la hora del sistema adecuándola a la localización del usuario. Si se dispone del servicio NTP se puede configurar la sincronización automática desde estos servidores, de lo contrario habrá que hacer una configuración manual. Esta sincronización requiere el desbloqueo introduciendo la contraseña de un usuario sudo del sistema.

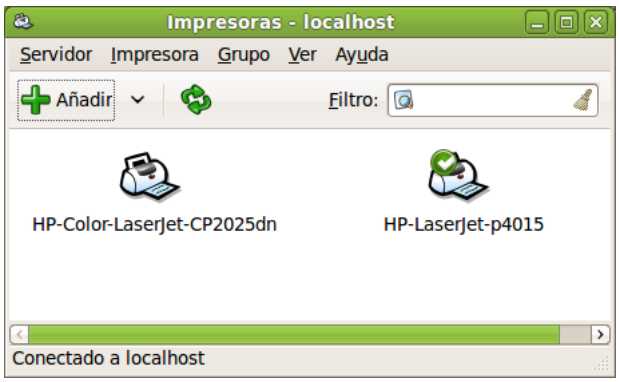
Figura 5-10. Hora y fecha



Imprimiendo

Muestra las impresoras configuradas, permite añadir, eliminar y ver las propiedades de las impresoras.

Figura 5-11. Configuracion impresora

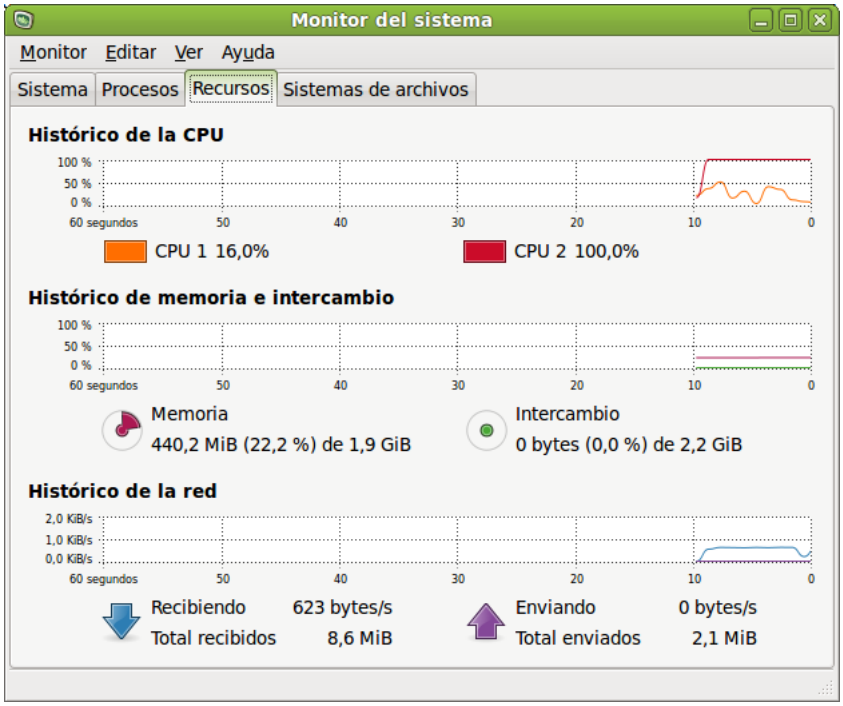


Al hacer doble clic sobre una impresora ya instalada y disponible el usuario puede realizar diferentes tareas, por ejemplo: configuración y mantenimiento, establecer políticas y controles de acceso, opciones de impresión y control de los niveles de tinta. Si se accede al menú contextual de una impresora seleccionada (botón derecho del ratón) se puede, entre otras tareas, controlar los trabajos enviados a impresión, conocer su estado y, si es el caso, eliminarlos de la cola de impresión.

Monitor del sistema

La ventana muestra cuatro pestañas con diferente información del sistema, como datos generales del sistema y su estado, los procesos que actualmente están ejecutándose, el estado de la memoria, CPU y la red, y los diferentes sistemas de archivos disponibles, su punto de montaje, tipo, tamaño total y disponible, etc.

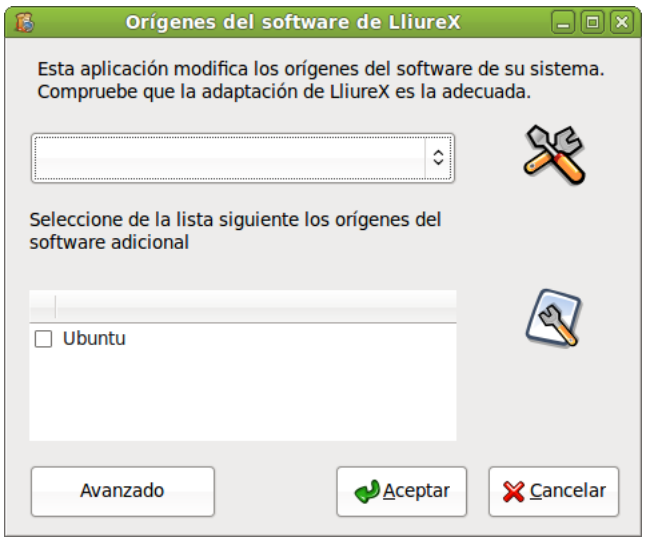
Figura 5-12. Monitor del sistema



Orígenes del software

Esta opción de Administración permite editar, añadir o borrar repositorios. Si se selecciona Ubuntu de la lista de orígenes de software adicionales se añade Ubuntu a nuestra lista de repositorios. Para una configuración más avanzada de la lista de repositorios (sources.list) seleccione el botón Avanzado.

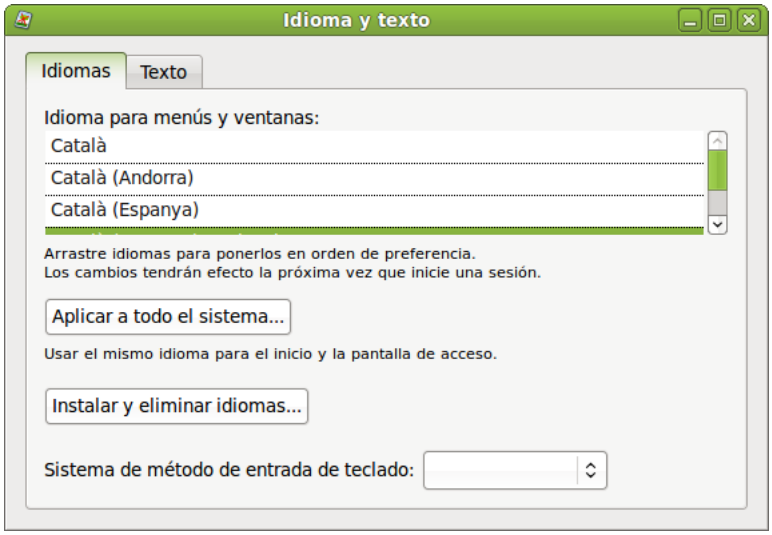
Figura 5-13. Origenes del software.



Soporte de idiomas

Seleccionar el idioma con el que se va a trabajar de la lista mostrada.

Figura 5-14. Soporte de idiomas



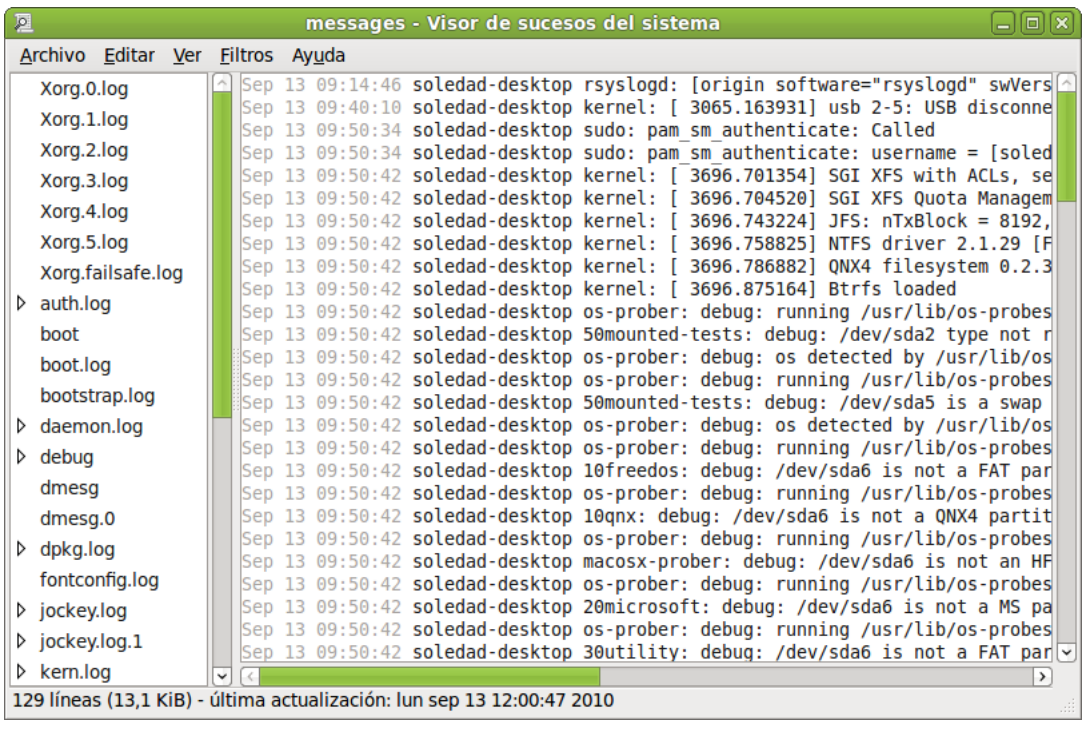
En el caso de que el soporte para idioma no esté instalado se ofrece la posibilidad de hacerlo ahora o más tarde.

Sucesos del sistema

Es un visor gráfico con menús que el usuario puede utilizar para ver y monitorizar los archivos de registro del sistema. Dispone de funciones que ayudan al usuario a gestionar los registros, incluyendo un calendario, un monitor de registros y un visor de estadísticas de registros.

Este visor es útil si el usuario no conoce la administración de sistemas, ya que proporciona una forma de visualizar los registros más amigable y sencilla que un visor de texto. También es útil para los administradores con más experiencia, ya que contiene un calendario para ayudarle a localizar y hacer un seguimiento de problemas, así como un monitor que permite vigilar continuamente los registros críticos.

Figura 5-15. Visor de sucesos del sistema



Requiere tener privilegios de administrador.

Gestor de paquetes Synaptic

Esta opción de menú está documentada en la Parte X (Capítulo 42) de este manual.

Usuarios y grupos

La herramienta de administración de usuarios permite añadir, borrar y modificar usuarios y grupos existentes en el sistema. La orden que se ejecuta es **users-admin**.

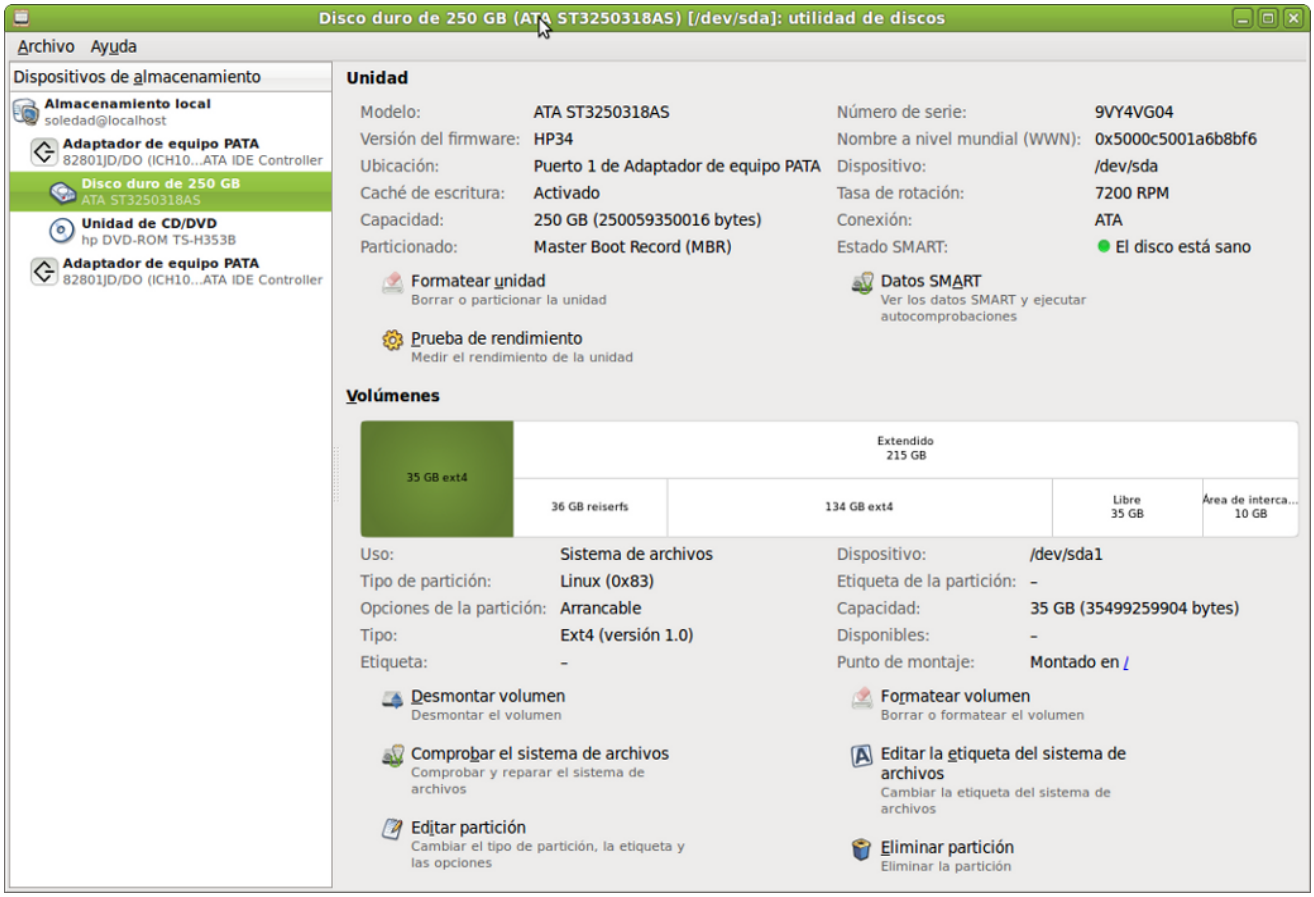
Figura 5-16. Usuarios y grupos



Utilidad de discos

Esta herramienta muestra una lista de los dispositivos de almacenamiento que hay en nuestro equipo. Si se selecciona un dispositivo de la lista obtenemos información acerca de la unidad y volúmenes. En función del tipo de dispositivo tendremos acceso a un conjunto de acciones tales como formatear, testear (caso de un disco duro) o explusar (caso de una unidad de CD/DVD).

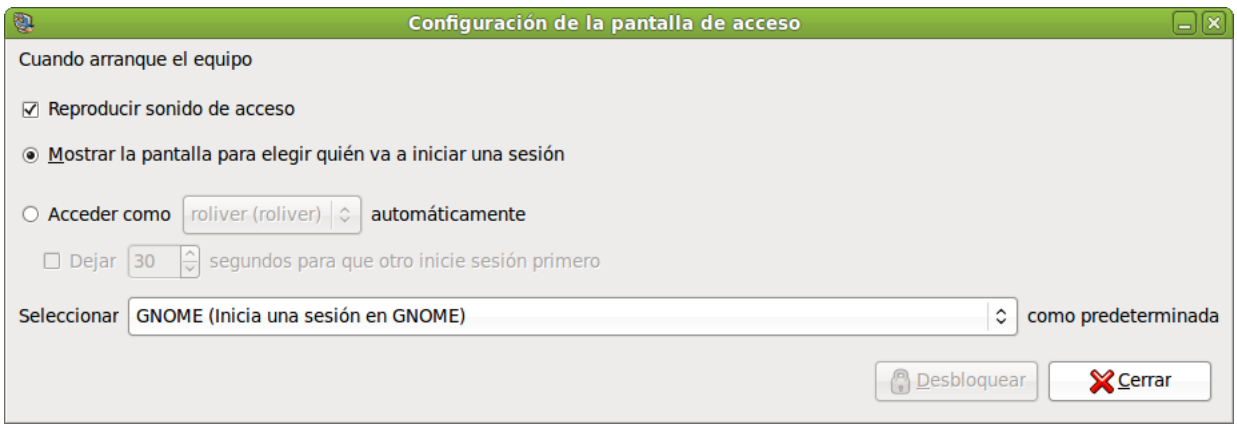
Figura 5-17. Utilidad de discos



Ventana de entrada

Permite configurar si se accederá directamente con un usuario o se permite elegir al usuario con el que se va a iniciar la sesión. También permite la elección del entorno de escritorio por defecto, con el que se iniciará la sesión

Figura 5-18. Ventana de entrada



Capítulo 6. Centro de control de GNOME

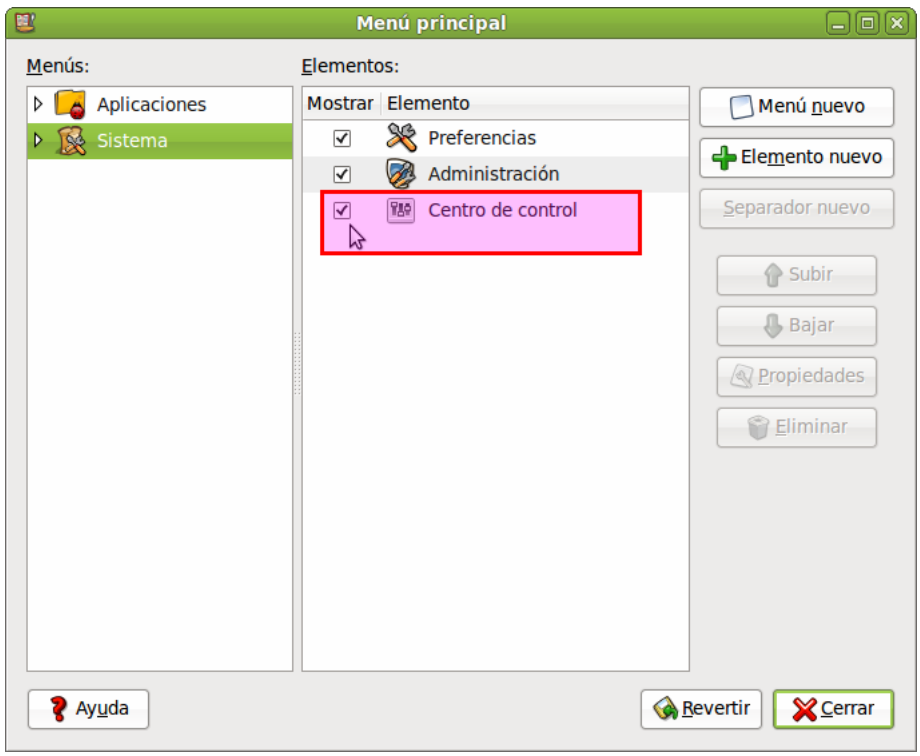
Introducción

El Centro de Control de GNOME permite configurar determinados aspectos del sistema usando un conjunto de herramientas. Algunas de estas herramientas han sido ya descritas en el apartado de Personalización de GNOME en el que se detallan las opciones del menú Sistema -> Preferencias. De cualquier forma, y como complemento, es importante que el usuario conozca esta herramienta específica de GNOME.

El Centro de Control está instalado por defecto, pero no activado. Para poder utilizarlo desde las opciones del menú Sistema hay que hacer lo siguiente:

- Ir a Sistema -> Preferencias -> Menú Principal
- Hacer doble clic en la opción del menú izquierdo Sistema.
- Activar la opción del menú derecho Centro de control.
- A partir de ahora el Centro de Control estará disponible en la opción de menú Sistema -> Centro de Control.

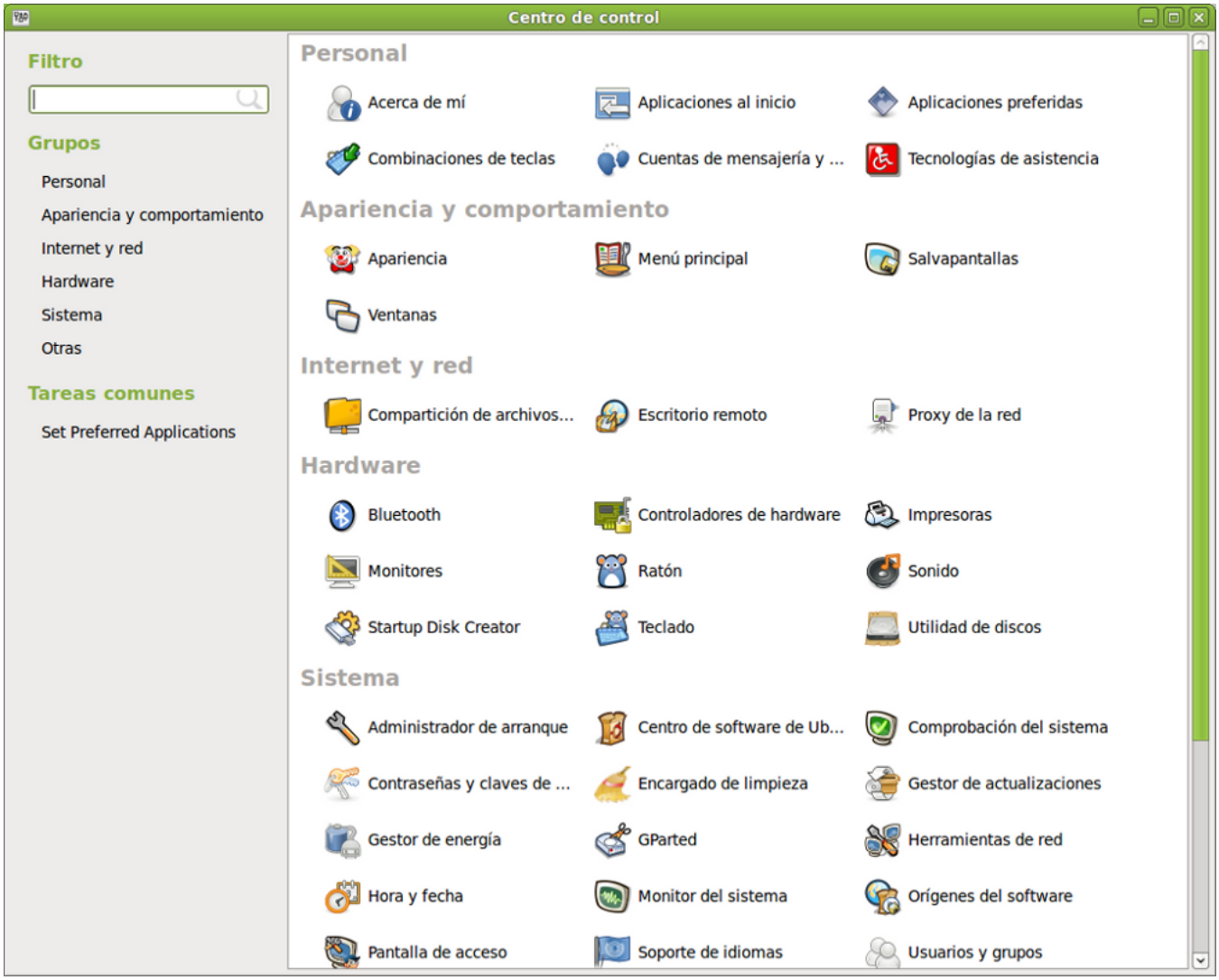
Figura 6-1. Menú Principal



Otra forma de lanzar esta herramienta consiste en abrir una terminal de texto y ejecutar la aplicación alacarte.

La ventana que muestra el Centro de Control de GNOME (**gnome-control-center**) es la siguiente:

Figura 6-2. Centro de Control de GNOME



El Centro de Control se divide en las secciones: Filtro, Grupos y Tareas comunes.

La sección de Filtro permite localizar un servicio disponible desde el Centro de Control indicando una palabra o parte del nombre del servicio.

Dentro de la sección de Grupos están disponibles las siguientes herramientas:

- Personal: con opciones relativas a accesibilidad, aplicaciones preferidas, sesiones, etc.
- Apariencia y comportamiento: con opciones relativas a efectos de escritorio, salvapantallas, tipos de letra, tema, fondo, menús, etc.
- Internet y red: con opciones relativas a la determinación del proxy de la red y escritorio remoto.
- Hardware: con opciones relativas a impresoras, ratones, sonido, información general sobre el hardware, resolución de pantalla, etc.
- Sistema: con todas las opciones relativas a la configuración y administración del sistema.
- Otras: opciones como la configuración de unidades y soportes extraibles, dispositivos PalmOS, etc.

Dentro de la sección de Tareas comunes están disponibles las siguientes herramientas:

Establecer aplicaciones preferidas: muestra la ventana correspondiente donde el usuario puede personalizar sus herramientas preferidas para el correo, navegador web, etc.

Como puede comprobarse muchas de estas opciones han sido ya descritas y están incluidas dentro del menú de Preferencias.

Capítulo 7. Las sesiones en el escritorio GNOME

Iniciando una Sesión

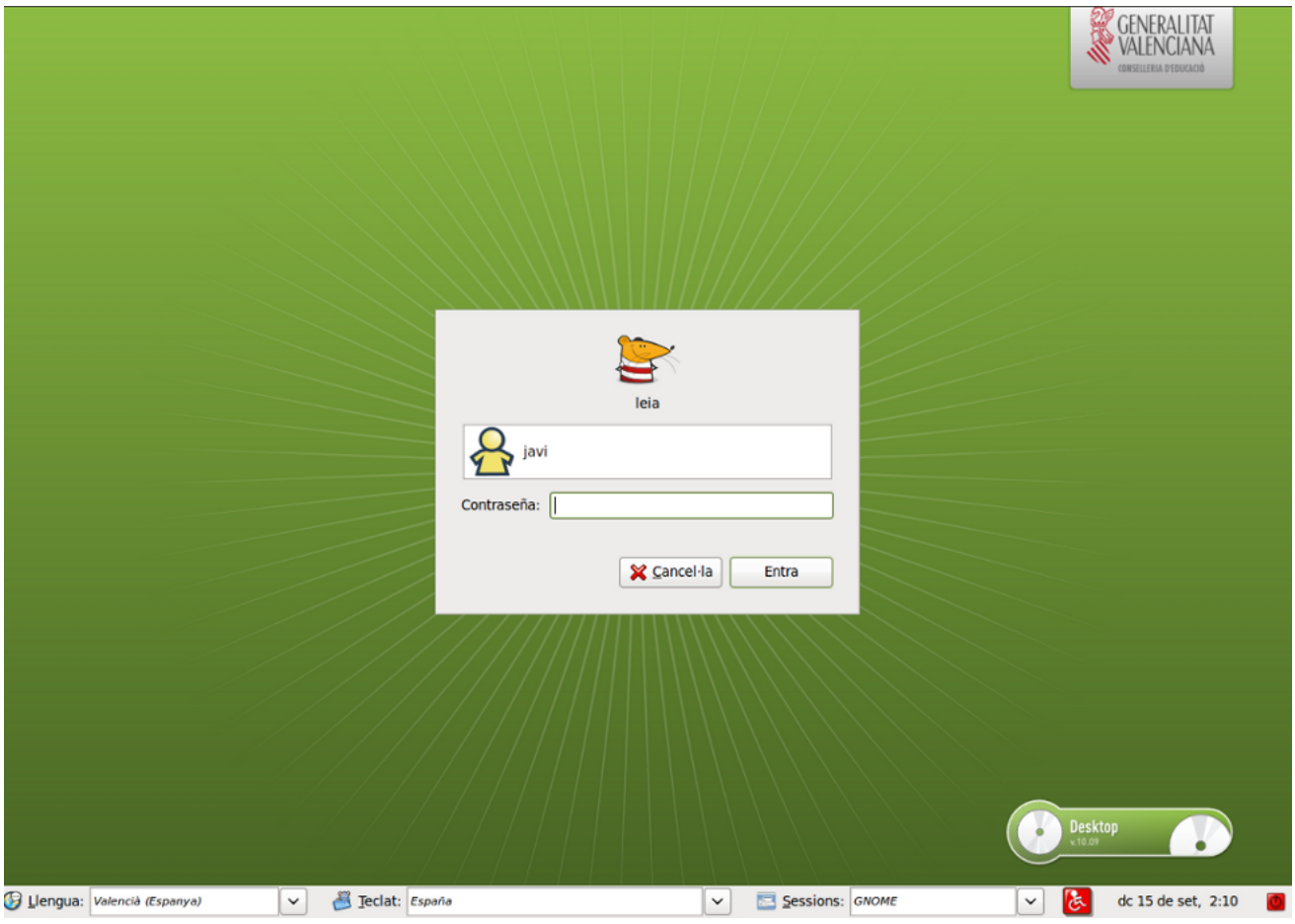
Cada usuario se autentifica ante el sistema mediante un nombre de usuario (login) y una contraseña (password). A través de la pantalla de conexión, el usuario se identifica como tal y se conecta al sistema hasta que cierra la sesión. La pantalla de conexión muestra en la zona inferior un menú con diversas opciones desde el cual el usuario puede seleccionar las opciones de conexión, como por ejemplo seleccionar la sesión, el idioma con que se presentará el escritorio GNOME.

El gestor de sesiones de GNOME *memoriza* el estado de la sesión, de manera que puede recordar la configuración que existía la última vez que se cerró la sesión. Para ello ir a Sistema -> Preferencias -> Sesiones y, en la pestaña Opciones de sesión activar la opción Guardar automáticamente los cambios de la sesión. El gestor de sesiones, guarda y restaura lo siguiente:

- Las preferencias de visualización y comportamiento, como por ejemplo, las fuentes, los colores, las preferencias del ratón...
- Las aplicaciones que estuviesen funcionando, como el gestor de archivos o un editor de textos. No se pueden restaurar aplicaciones que no soporten gestión de sesiones, tales como aplicaciones de consola.

Iniciar una sesión

Figura 7-1. Inicio de sesión



Para iniciar una sesión, seguir los siguientes pasos:

1. Introducir el nombre del usuario en el campo Usuario de la pantalla de conexión, luego pulsar **Intro**.
2. Introducir la contraseña en el campo contraseña de la pantalla de conexión, luego pulsar **Intro**.

Si se desea apagar o reiniciar el sistema, hacer clic sobre el icono Acciones de la pantalla de conexión. Se mostrará una caja de diálogo. Seleccionar la opción deseada, luego seleccionar el botón OK.

Cambiar el idioma de trabajo para la sesión

Al iniciar la sesión, se puede seleccionar el idioma en el que se desea trabajar. Para ello, en la ventana de conexión, antes de autenticarse, hacer clic sobre el icono Idioma y seleccionar el idioma deseado. Los idiomas están organizados por orden alfabético.

Bloquear la pantalla

Si se desea bloquear la pantalla en el transcurso de una sesión, seleccionar, en la barra del escritorio, la opción Sistema -> Bloquear la pantalla.

Cuando se bloquea la pantalla, se inicia el salvapantallas. Según la configuración que tenga el salvapantallas se mostrará una cosa u otra. Para configurarlo, seleccionar en la barra del escritorio Sistema -> Preferencias -> Salvapantallas.

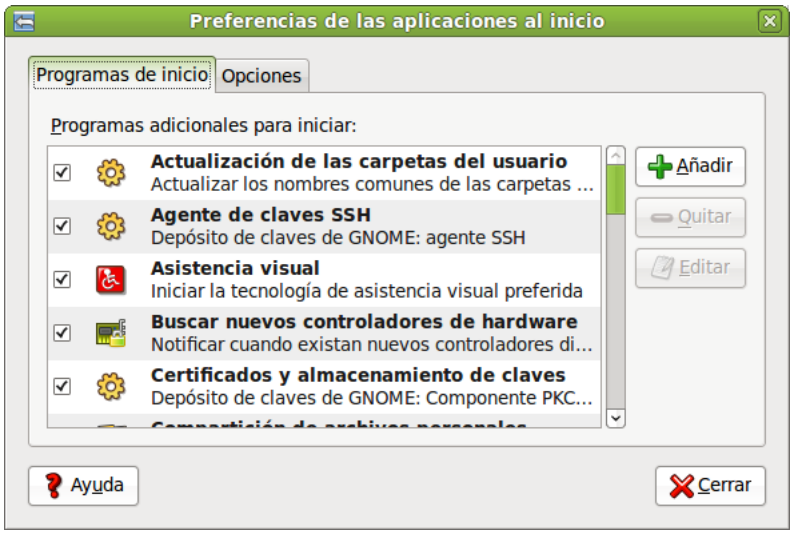
Para desbloquear la pantalla, mover el ratón o pulsar alguna tecla para que se muestre la caja de diálogo de desbloqueo. En dicha caja aparecerá el nombre del usuario de la sesión y se pedirá la contraseña del mismo. Introducir la contraseña y pulsar **Intro**.

> **Nota:** Para bloquear la pantalla correctamente, el salvapantallas debe estar habilitado.

Personalizar la sesión

Para configurar las preferencias a nivel de sesión, seleccionar la opción de la barra del escritorio Sistema -> Preferencias -> Sesiones. Se mostrará una ventana con diferentes pestañas.

Figura 7-2. Preferencias de sesión



- Pestaña Programas de inicio: se pueden añadir aplicaciones que se ejecuten cada vez que se inicia una sesión.

- Pestaña Opciones: si se marca la opción Recordar Automáticamente las aplicaciones en ejecución al salir de la sesión GNOME recordará las aplicaciones que estaban ejecutándose al cerrar la sesión y las volverá a lanzar al iniciar de nuevo la sesión con el mismo usuario.

Guardar los cambios de la sesión

Si se selecciona la opción citada anteriormente para la pestaña Opciones, cuando se inicie una sesión, aparecerán en el escritorio las aplicaciones que estuviesen abiertas cuando se finalizó la sesión anterior de ese usuario.

Hay que tener en cuenta que las aplicaciones que se “recordarán” son aquellas que entiende el gestor de sesiones de GNOME. Por ejemplo, las aplicaciones que se ejecuten desde consola no serán recordadas por GNOME.

Si la opción de guardado automático no está activada, al finalizar la sesión, se mostrará una caja de diálogo que preguntará si se desean guardar los cambios.

Capítulo 8. Gestor de archivos Nautilus

Introducción al gestor de archivos Nautilus

La versión documentada de esta aplicación es la 2.30.

El gestor de archivos Nautilus ofrece una forma sencilla de ver, manipular y personalizar los archivos y carpetas del usuario. Proporciona un punto de acceso integrado a los archivos y aplicaciones. Con él se pueden realizar diversas acciones:

- Crear carpetas y documentos.
- Mostrar y gestionar los archivos y carpetas del usuario.
- Ejecutar scripts.
- Personalizar los archivos y carpetas del usuario.

Nautilus permite acceder a los archivos y carpetas de dos maneras diferentes:

- Explorar archivos y carpetas del usuario.

  Toda la navegación por las carpetas se realiza en la misma ventana de exploración.
- Navegar por los archivos y carpetas del usuario como objetos.

  El gestor de archivos también puede representar los archivos y carpetas como objetos individuales. En este caso, cuando se abren archivos o carpetas, cada archivo o carpeta abre una nueva ventana. Esta opción está desactivada por defecto.

Explorando archivos

Ventana de Exploración de Archivos

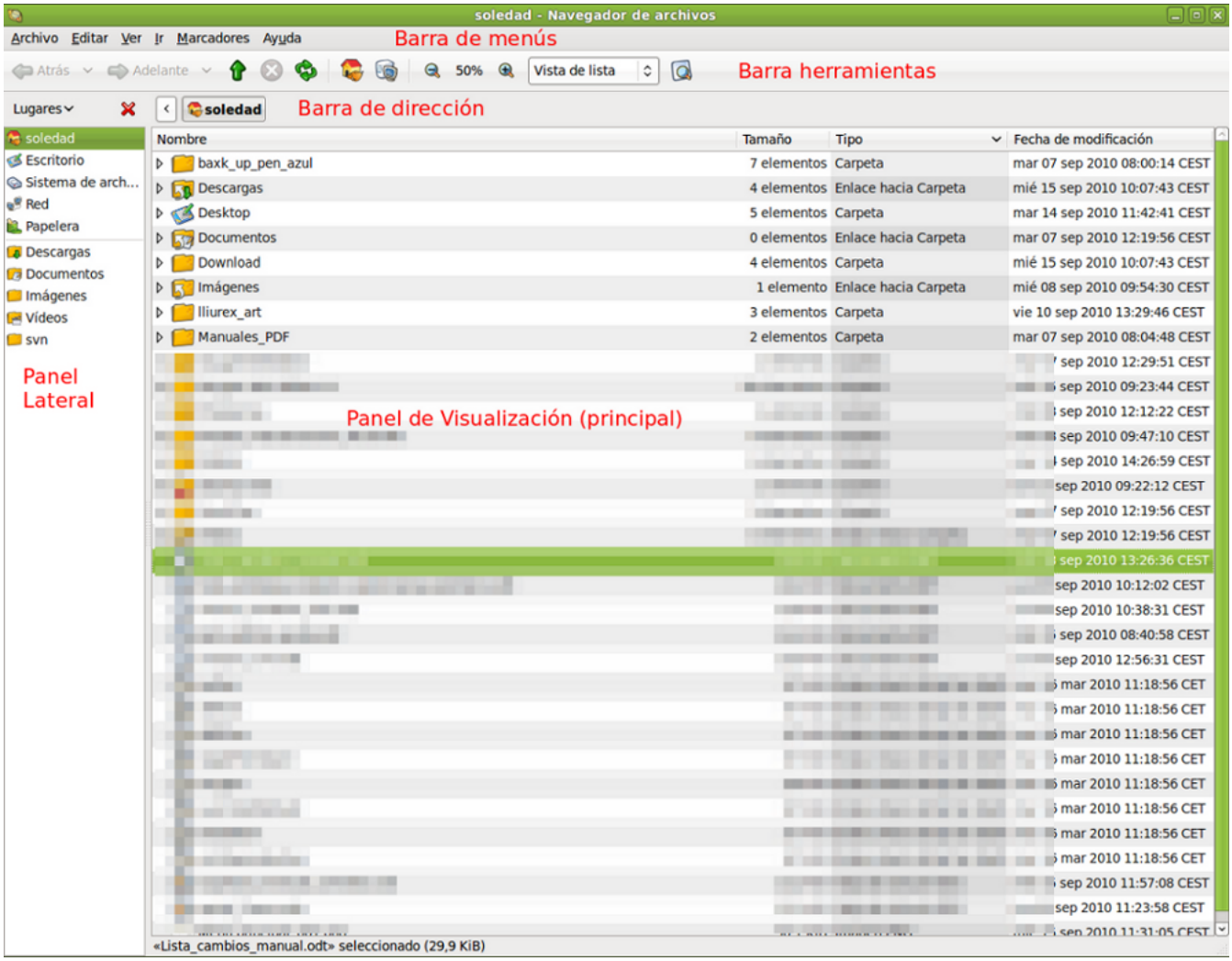
Para acceder a la ventana de Exploración de Archivos:

- Seleccionar: Lugares -> Carpeta personal. Desde el panel lateral (para activar ir a: Ver -> Panel lateral) está disponible la entrada al Sistema de Archivos.

Se abrirá una ventana de exploración de archivos que mostrará el contenido de la carpeta en la zona de visualización.

La siguiente figura muestra los componentes de una ventana de exploración de archivos.

Figura 8-1. Ventana de exploración de archivos



Componentes de la Ventana de Exploración de Archivos

- *Barra de menú*: contiene opciones para realizar las tareas de gestión de los archivos, así como las opciones de configuración de la aplicación.
- *Barra de herramientas*: contiene botones que permiten realizar las tareas más habituales del gestor de archivos.
- *Barra de dirección*: contiene los siguientes elementos:
  - Campo Dirección: permite especificar la ubicación de un archivo, carpeta o URI (Universal Resource Identifier, Identificador de Recursos Universal) que se desee acceder. Pulsando en el botón  se conmuta entre la Barra de lugares de botones y Barra de lugares de texto. Aquí se refleja la carpeta activa en cada momento. En el caso de que esté activa la Barra de lugares de texto, puede introducirse directamente la ruta.
  - Botones de Zoom: permite cambiar el tamaño de los elementos en el panel de visualización.
  - Lista desplegable Ver como: permite seleccionar cómo se muestran los elementos en el panel de visualización entre Ver como iconos y Ver como lista.

- *Panel Lateral*: el panel lateral puede tener distintas funcionalidades o vistas. Se puede utilizar para mostrar información sobre el archivo o carpeta actual (vista Información) y también se puede utilizar para navegar a través de los archivos y carpetas (vista Arbol). Puede elegirse entre diversas opciones: Lugares, Información, Emblemas, Histórico, Notas, Arbol.

  Para mostrar/ocultar el panel lateral, seleccionar Ver -> Panel Lateral.
- *Panel de visualización*: en este panel es donde se muestran los archivos y carpetas según el modo de visualización seleccionado. Muestra contenidos diversos: tipos particulares de archivos, carpetas, sitios FTP y direcciones que corresponden a URIs especiales.
- *Barra de estado*: muestra información de estado. Por ejemplo, muestra el nombre del archivo seleccionado en ese momento o el número de elementos que contiene la carpeta seleccionada.

Se puede acceder a carpetas y archivos desde la ventana de exploración de archivos de las siguientes maneras:

- Haciendo clic sobre un elemento de la vista en Arbol del panel lateral.
- Haciendo doble clic sobre un archivo o carpeta en el panel de visualización.
- Introduciendo una ruta de acceso al archivo o carpeta en el campo Lugar.

También puede abrirse un menú de contexto desde la ventana de exploración de archivos. Para abrir este menú hacer clic con el botón derecho del ratón en una ventana de gestión de archivos. Los elementos de este menú dependerán de dónde se haya hecho clic derecho. Por ejemplo, cuando se hace clic derecho sobre un archivo o carpeta, se pueden seleccionar elementos relacionados con el archivo o carpeta. Sin embargo, cuando se hace clic derecho sobre el fondo del panel de visualización, se pueden seleccionar elementos relacionados con la visualización de los elementos del panel.

Panel de Visualización

En este panel es donde se muestran los archivos y carpetas según el modo de visualización seleccionado. El panel de visualización puede mostrar los contenidos siguientes:

- Carpetas.
- Sitios FTP.
- Comparticiones Windows.
- Lugares que corresponden a URIs especiales.

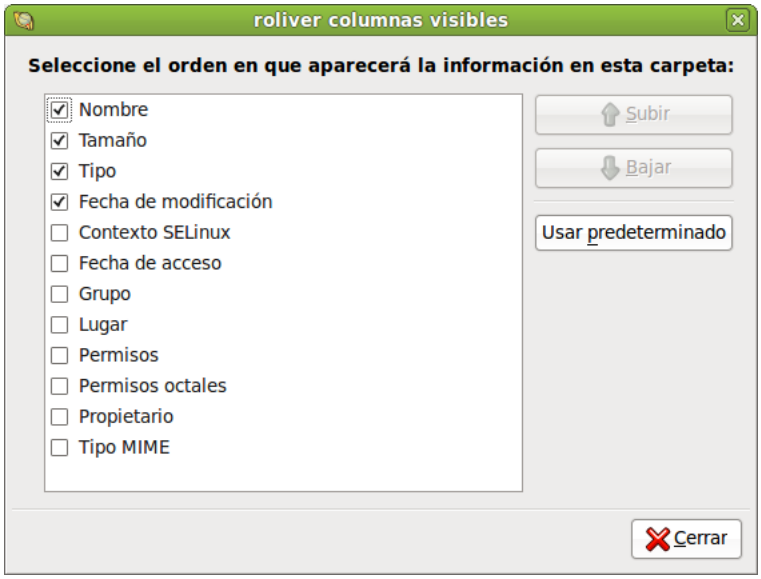
Las ventanas de exploración de archivos también incluyen vistas que permiten mostrar el contenido de las carpetas de diferentes maneras. Por ejemplo, el contenido de una carpeta se puede mostrar con los siguientes tipos de vistas:

- Ver como iconos: muestra los elementos de la carpeta como iconos.
- Ver como lista: muestra los elementos de la carpeta como una lista, mostrando información sobre los elementos como la cantidad de elementos que contienen y la fecha de su última modificación.
- Ver Compacta: muestra los elementos de la carpeta como una lista.

Para seleccionar cómo mostrar una carpeta, se utiliza el menú Ver.

Estando en la vista Ver como lista, se puede indicar qué columnas se desea visualizar y en qué orden. Para seleccionar qué columnas mostrar, seleccionar Ver -> Columnas visibles....

Figura 8-2. Ventana de selección de columnas



También se puede establecer el ancho de cada columna arrastrando con el ratón. Para ello, pinchar sobre la línea de separación entre los títulos de cabecera y arrastrar con el ratón.

Panel Lateral

El panel lateral es la zona de la ventana que se sitúa en la parte izquierda. Puede tener distintas funcionalidades según la información que contenga. Se puede utilizar para mostrar información sobre el archivo o carpeta actual (opción Información) y también se puede utilizar para navegar a través de los archivos y carpetas (opción Arbol).

Para mostrar y ocultar el panel lateral, seleccionar Ver -> Panel lateral.

Para elegir qué información mostrar en el panel lateral seleccionar una de las siguientes opciones:

- Información

  Muestra un icono que representa la carpeta actual. También muestra información sobre dicha carpeta.

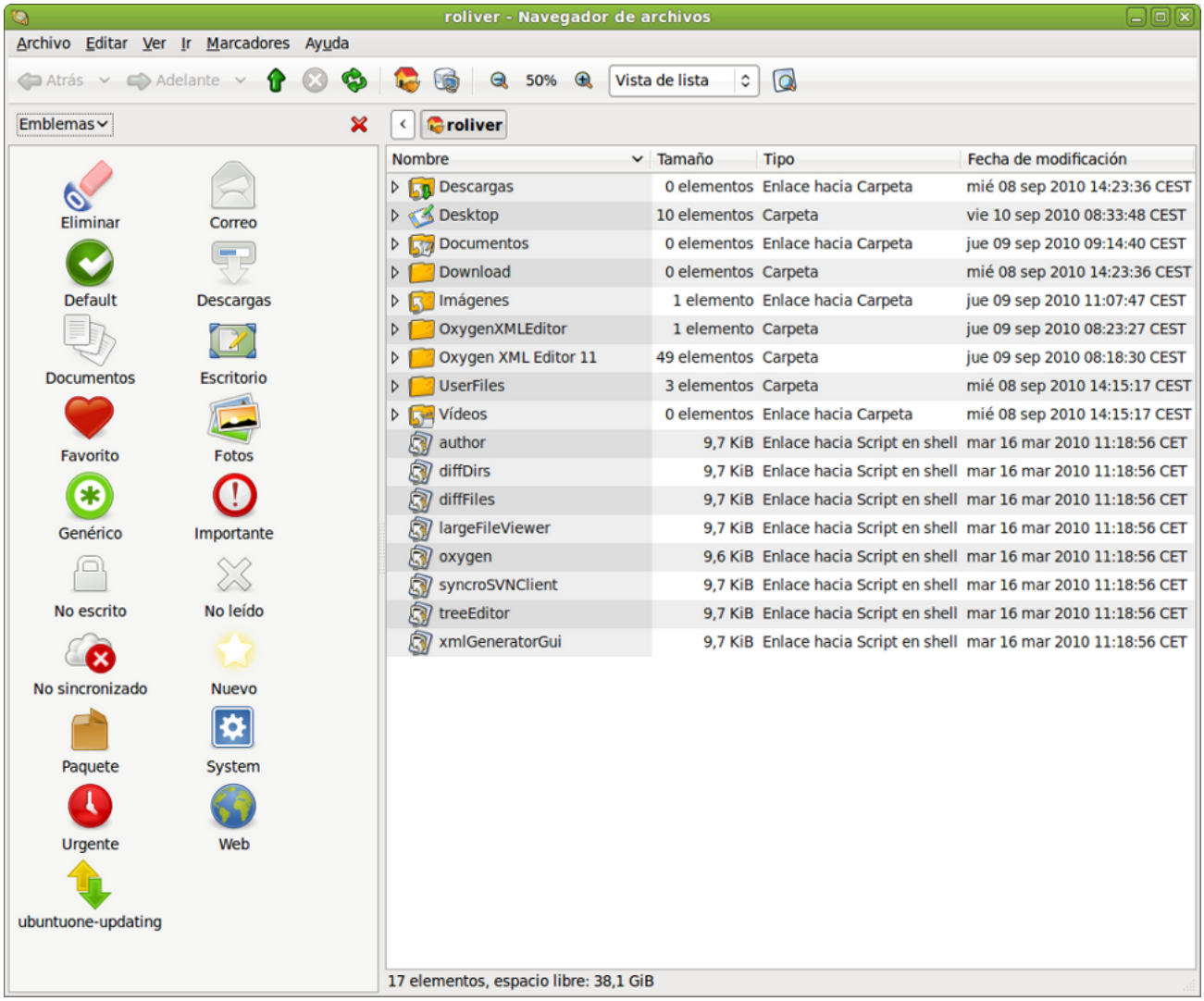
- Lugares

  Muestra los lugares predefinidos: Carpeta personal, Escritorio, Sistema de Archivos ...

- Emblemas

  Contiene emblemas que pueden añadirse a un archivo o carpeta. Para ver los emblemas de los archivos se debe seleccionar la vista Ver como iconos. Los emblemas se pueden asignar a los archivos o carpetas arrastrando, con el ratón, desde el panel lateral hasta el archivo al que se desea asignar el emblema. Un emblema sirve para marcar un archivo o carpeta de una manera visual.

Figura 8-3. Panel lateral con emblemas



- Histórico

  Contiene un lista de los archivos, carpetas, sitios FTP y URIs que se han visitado recientemente.

  El histórico contiene los diez últimos elementos que se visitaron. Para mostrar un elemento del histórico en el panel de visualización, hacer clic sobre el elemento en la lista de Histórico.

- Notas

  Permite añadir notas a los archivos y carpetas.

- Arbol

  Muestra una representación jerárquica del sistema de archivos. El árbol se puede utilizar para navegar por los archivos, proporcionando una forma adecuada de explorar y navegar el sistema de archivos.

  Para mostrar el árbol en el panel lateral, seleccionar Arbol de la lista desplegable en la parte superior del panel lateral.

  Las carpetas se pueden desplegar y replegar, mostrando toda la estructura de directorios del sistema de archivos. Cuando se selecciona una carpeta en el árbol, automáticamente se visualiza su contenido en el panel de visualización.

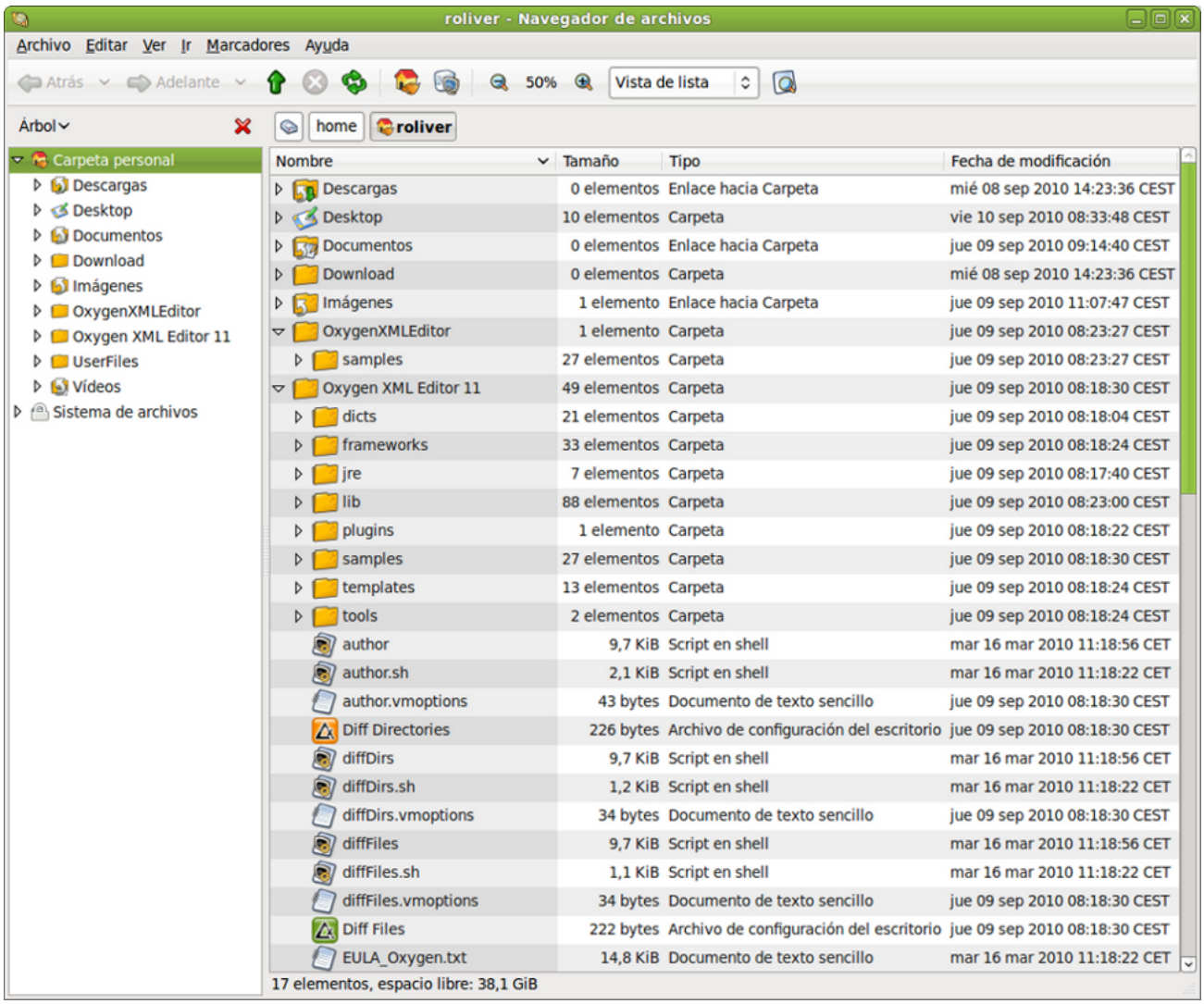
  Para desplegar una carpeta se pueden realizar las siguientes acciones:

  - Hacer doble clic sobre la carpeta.

- Hacer clic sobre la flecha junto a la carpeta en el Arbol.

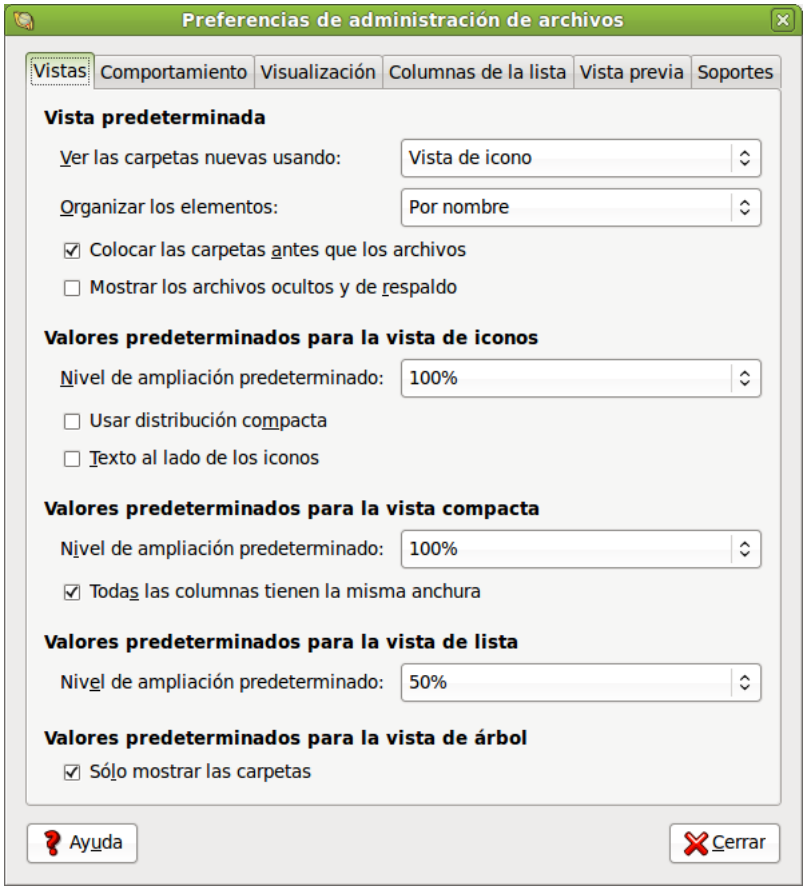
Cuando una carpeta está desplegada, la flecha junto a la carpeta apunta hacia abajo. Cuando no lo está, apunta hacia la derecha.

Figura 8-4. Panel lateral con la vista de árbol



También se pueden editar las preferencias de manera que en el árbol se muestre únicamente las carpetas o se muestren también los archivos. Para ello, seleccionar Editar -> Preferencias.

Figura 8-5. Preferencias de administración de archivos



Mostrar y ocultar componentes de la ventana de exploración de archivos

Se puede mostrar y ocultar componentes de la ventana de exploración de archivos de la siguiente manera:

- Para ocultar/mostrar el panel lateral, seleccionar Ver -> Panel lateral.
- Para ocultar/mostrar la barra de herramientas, seleccionar Ver -> Barra principal.
- Para ocultar/mostrar la barra de dirección(lugar), seleccionar Ver -> Barra de lugar.
- Para ocultar/mostrar la barra de estado, seleccionar Ver -> Barra de estado.
- Para ocultar/mostrar un panel adicional, seleccionar Ver -> Panel adicional.

Mostrar la carpeta Inicio

Para ir a la carpeta de inicio del usuario, realizar alguna de las siguientes acciones desde la ventana de exploración de archivos:

- Introducir la ruta de acceso al directorio personal del usuario (home) en el campo Dirección.
- Seleccionar la opción de menú Ir a -> Carpeta personal.
- Hacer clic sobre el botón Carpeta personal de la barra de herramientas.

La ventana de exploración de archivos muestra el contenido de la carpeta de inicio del usuario. Para recargar la visualización, hacer clic sobre el botón Recargar.

Mostrar una carpeta

Para acceder al contenido de una carpeta existen diversas maneras:

- Hacer doble clic sobre la carpeta en el panel de visualización.
- En el campo de Dirección, teclear la ruta de acceso a la carpeta que se desea mostrar, después, pulsar la tecla **Intro**.

> **Nota:** El campo Dirección incorpora la característica de autocompletar. A medida que se teclea una dirección, el gestor de archivos lee el sistema de archivos. Cuando se han pulsado suficientes caracteres para identificar de forma inequívoca un directorio, el gestor de archivo completa el nombre del directorio en el campo Dirección.

- Usar el Arbol en el panel lateral.
- Usar el botón Atrás y Adelante de la barra de herramientas para desplazarse a través del histórico de navegación.

Para cambiar a la carpeta situada un nivel por encima de la carpeta actual, seleccionar Ir a -> Abrir contenedora. Alternativamente, hacer clic sobre el botón Subir de la barra de herramientas.

Para recargar la visualización, hacer clic sobre el botón Recargar.

Si no se puede encontrar la carpeta que se desea ver, puede utilizarse la utilidad Buscar archivos. Para iniciar Buscar archivos, seleccionar en el escritorio Ir -> Buscar archivos.

Usar el histórico de navegación

La ventana de exploración de archivos mantiene un histórico de los archivos, carpetas, sitios FTP y direcciones URI visitadas. El histórico contiene los diez últimos elementos que se visitaron y permite volver directamente a cualquiera de ellas.

Para borrar el histórico seleccionar Ir-> Limpiar el histórico.

Para mostrar una lista de los elementos previamente visitados, seleccionar el menú Ir a. La lista del histórico se muestra en la parte inferior del menú Ir . Para abrir un elemento del histórico, seleccionar el elemento del menú Ir .

Navegar el histórico usando la barra de herramientas

- Para abrir el anterior archivo, carpeta o URI del histórico, hacer clic sobre el botón Atrás de la barra de herramientas.
- Para ir a el siguiente archivo, carpeta o URI del histórico, hacer clic sobre el botón Adelante de la barra de herramientas.
- Para mostrar una lista de elementos previamente visitados, hacer clic sobre la flecha hacia abajo en la parte derecha del botón Atrás de la barra de herramientas. Para abrir un elemento de la lista, hacer clic sobre dicho elemento.
- Para mostrar una lista de elementos visitados después de haber visitado el elemento actual, hacer clic sobre la flecha hacia abajo en la parte derecha del botón Adelante de la barra de herramientas. Para abrir un elemento de la lista, hacer clic sobre dicho elemento.

Navegación de archivos y carpetas como objetos (Navegación espacial)

En este modo de funcionamiento, cuando se abre un archivo o carpeta, se abre una nueva ventana. En este caso, el gestor de archivos maneja los archivos y carpetas como objetos individuales. Cada objeto de tipo archivo o carpeta se muestra en una ventana individual.

Para activar el modo de navegación espacial, en Nautilus, seleccionar el menú Editar -> Preferencias, pestaña Comportamiento, y activar la opción Abrir cada carpeta en su propia ventana.

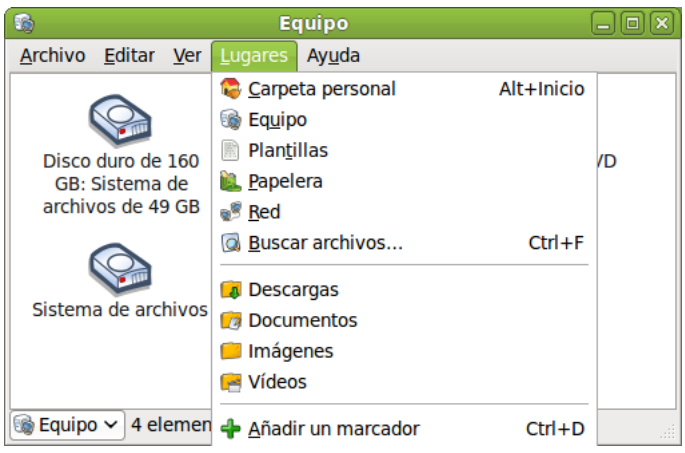
Figura 8-6. Ventana de navegación de objetos Equipo



Para acceder al contenido de un objeto, hacer doble clic sobre él.

Desde una ventana de navegación de objetos, se puede acceder directamente a determinados objetos desde la opción de menú Lugares, como la carpeta de inicio del usuario (Inicio), la ventana de unidades del equipo (Equipo), la papelera, ...

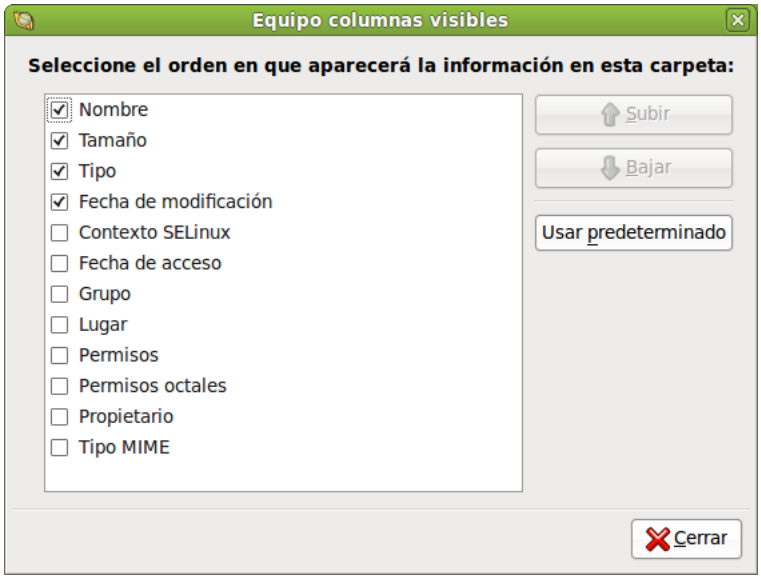
Figura 8-7. Sitios accesibles desde el menú Lugares



Los objetos se pueden visualizar con dos vistas diferentes, como iconos y como listas, igual que en el navegador de archivos. Esto se puede indicar desde la opción de menú Ver -> Ver como iconos y la opción Ver -> Ver como lista. En la opción de menú Ver también se puede ampliar y reducir el tamaño de los objetos de la ventana.

Si se está en la vista Ver como lista, desde la opción de menú Ver -> Columnas visibles se puede indicar qué columnas mostrar y en qué orden. También se puede modificar con el ratón el ancho de las columnas que se muestran.

Figura 8-8. Ventana con la vista Ver como lista: columnas visibles

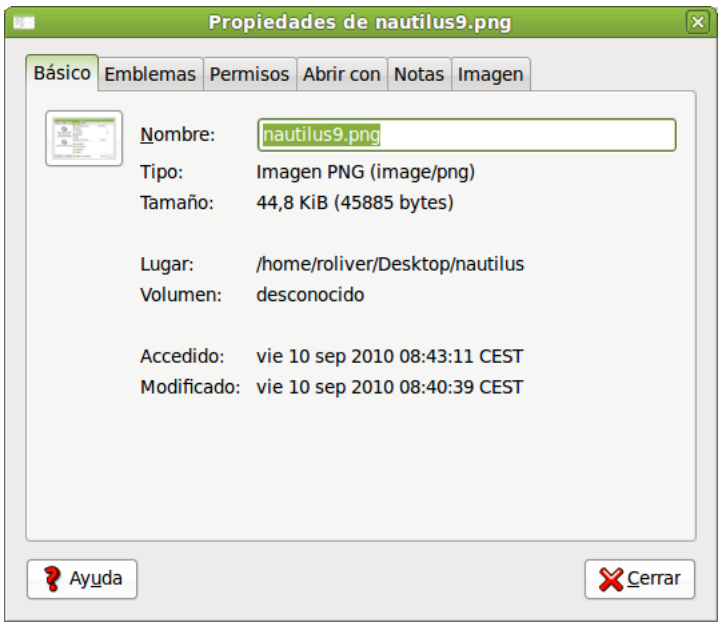


Si se está en la vista Ver como iconos, desde la opción de menú Ver -> Organizar los elementos se puede ordenar la distribución de los objetos según algunos atributos (nombre, tamaño, tipo ...).

Si se desea explorar un objeto con una ventana de navegación de archivos, seleccionar el objeto e ir a la opción de menú Archivo -> Navegar por la carpeta

Cuando se desea conocer los detalles de un determinado objeto, se pueden ver sus propiedades. Para ello, seleccionar el objeto e ir a la opción de menú Archivo -> Propiedades

Figura 8-9. Ventana de propiedades



Gestión de archivos

El navegador Nautilus, además de visualizar los archivos y carpetas, también permite manipularlos. Con el gestor de archivos puede realizarse las tareas más habituales, como copiar, mover, borrar y renombrar tanto archivos como carpetas.

Estas acciones se van a poder llevar a cabo de diferentes maneras, ya sea con el menú contextual, con atajos de teclado, desde la barra de menús o, en algunos casos, arrastrando directamente con el ratón.

Copiar y mover archivos o carpetas

Copiar archivos o carpetas

Se han de seguir los pasos siguientes:

- Seleccionar el archivo o carpeta a copiar.
- Ejecutar la acción de copiar. Esto se puede realizar de distintas maneras.
  - Mediante el menú contextual:
    - Hacer clic sobre el botón derecho del ratón. Aparecerá el menú contextual.
    - Seleccionar la opción de menú Copiar el archivo.
  - Mediante el teclado: Presionar la combinación de teclas **Ctrl+C**.
  - Mediante la barra de menú: Seleccionar la opción de menú Editar -> Copiar .
- Navegar a la carpeta donde se desea copiar el archivo o carpeta seleccionados.
- Ejecutar la acción de Pegar. Esto se podrá realizar de manera análoga a la acción de copia.
  - Mediante el menú contextual:
    - Volver a hacer clic sobre el botón derecho del ratón. Aparecerá el menú contextual.
    - Seleccionar la opción de menú Pegar.
  - Mediante el teclado: Presionar la combinación de teclas **Ctrl+V**.
  - Mediante la barra de menú: Seleccionar la opción de menú Editar -> Pegar.

Mover archivos o carpetas

La acción de mover un archivo o carpeta será análoga a la de copiar. Unicamente, en vez de seleccionar la opción de menú Copiar el archivo , seleccionar la opción Cortar el archivo. El atajo de teclado en este caso es **Ctrl+X**.

Mover y copiar arrastrando con el ratón

Otra posibilidad para mover y copiar archivos y carpetas es utilizar el ratón para “arrastrar” los elementos. Para ello es necesario tener dos ventanas abiertas; una con el archivo o carpeta origen que se desea mover o copiar y otra con la carpeta destino dónde se desea mover o copiar. También es posible, si se tiene en el panel lateral la vista tipo Arbol, arrastrar del panel de visualización a una carpeta del árbol, dentro de la misma ventana.

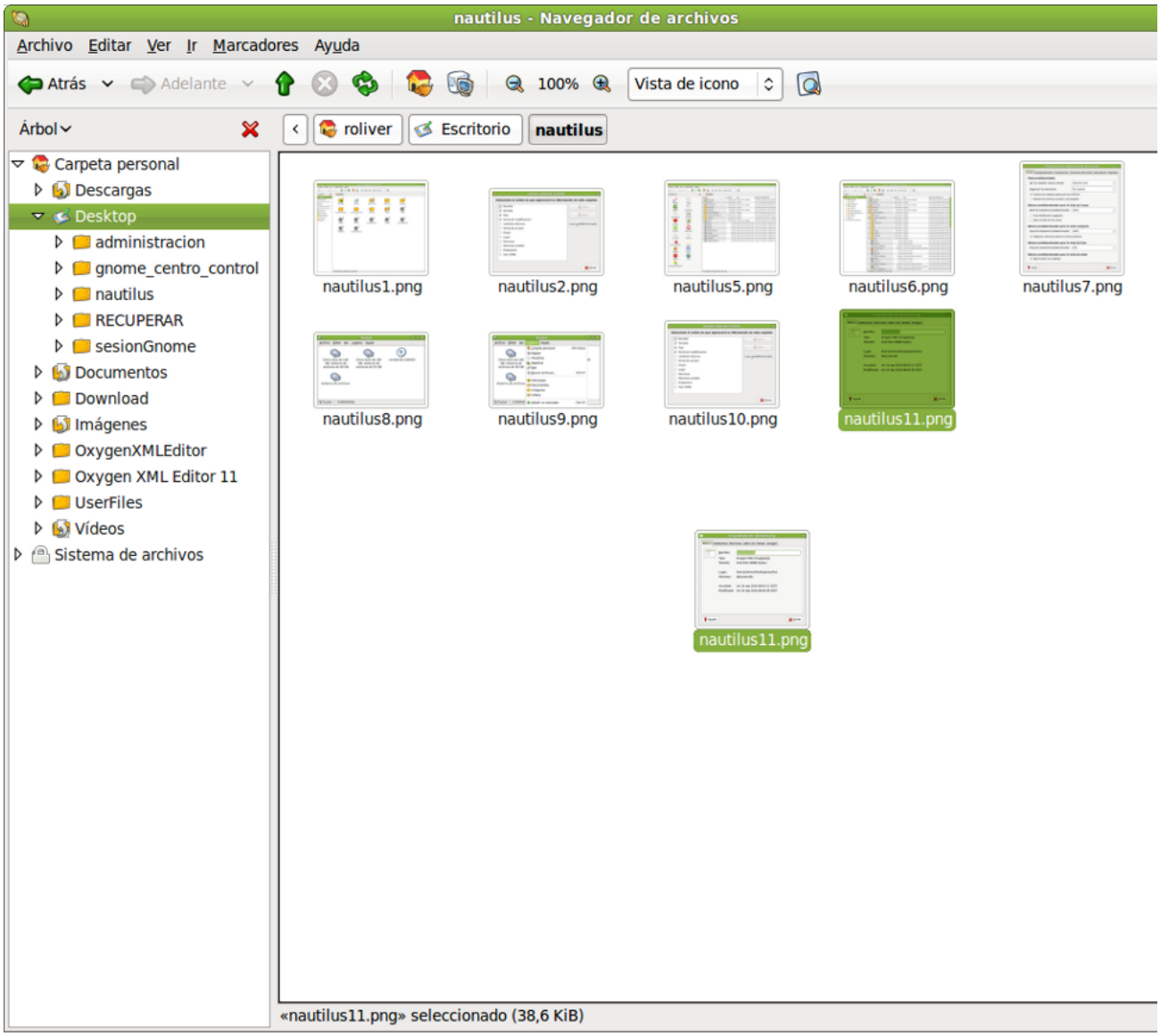
Para *mover* un archivo o carpeta, los pasos a seguir serán:

- Seleccionar el archivo o carpeta origen.
- Hacer clic con el botón izquierdo del ratón, y arrastrar (desplazar el puntero sin dejar de presionar el botón del ratón), hasta la carpeta destino.

- Soltar el botón del ratón.

Si se desea *copiar* en vez de *mover*, una vez seleccionado el archivo o carpeta, presionar la tecla **Ctrl** y mantenerla pulsada hasta que se suelte el ratón.

Figura 8-10. Arrastrar archivos con el ratón



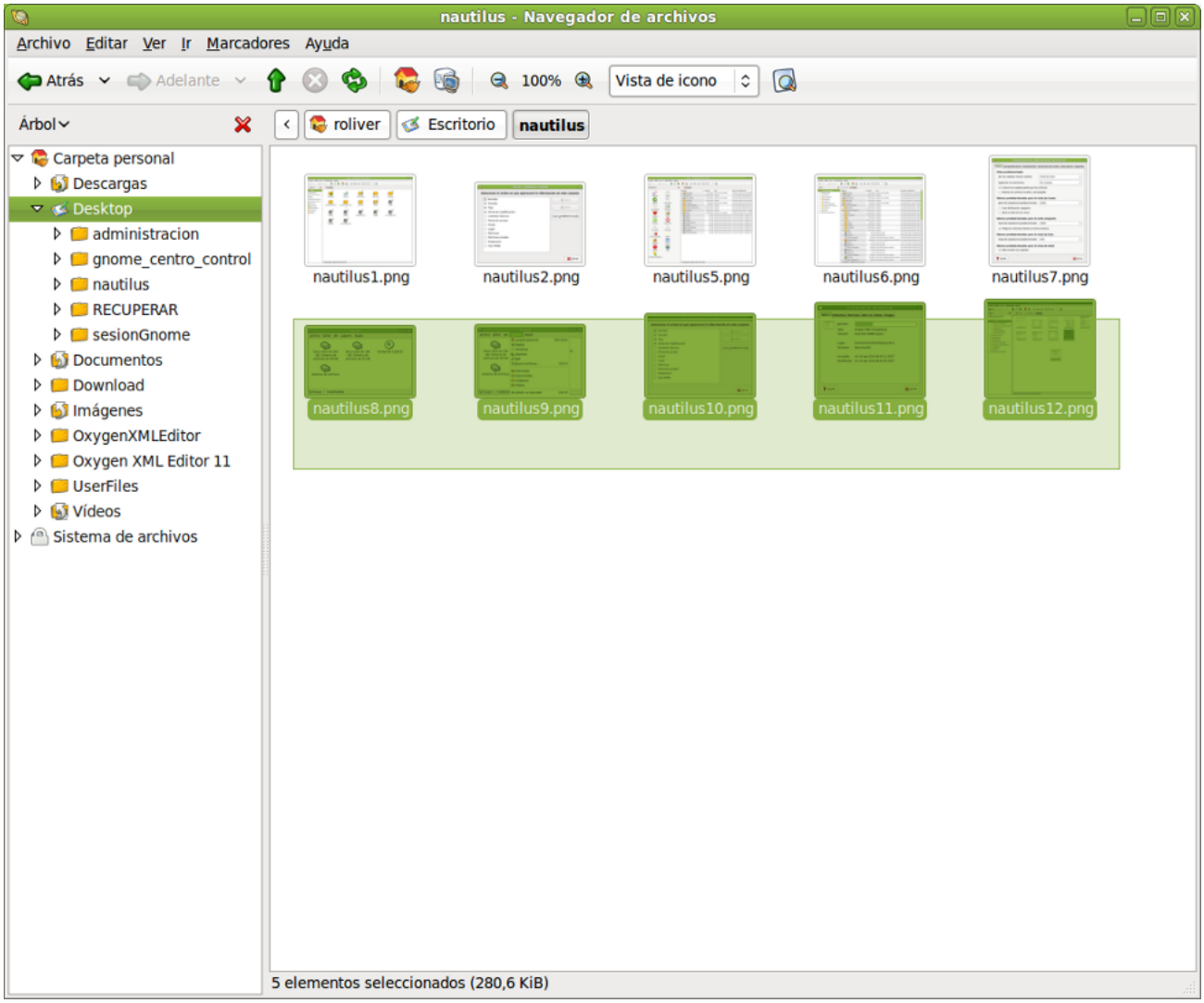
Selección múltiple de archivos y/o carpetas

Todas las operaciones sobre archivos y carpetas, tales como copiar, mover y eliminar se pueden realizar sobre un conjunto de archivos y carpetas, y no sólo sobre un único archivo o carpeta. Para seleccionar varios archivos o carpetas se pueden utilizar distintos métodos, según qué vista estemos visualizando: si *Ver como iconos* o *Ver como lista*.

Ver como iconos

Hacer clic sobre el fondo del panel de visualización y arrastrar. Se irá definiendo un recuadro donde todos los archivos que caigan dentro del recuadro se seleccionarán.

Figura 8-11. Selección de archivos con el ratón



También se puede seleccionar individualmente archivos o carpetas haciendo clic sobre el elemento mientras se mantiene presionada la tecla **May** o **Ctrl**.

Ver como lista

En este caso, la selección múltiple es un poco distinta.

Para seleccionar archivos sueltos, no contiguos en la lista, ir seleccionando archivos mientras se mantiene presionada la tecla **Ctrl**. La selección individual se puede realizar haciendo clic, o también con la tecla **Barra espaciadora**.

Si se desea seleccionar archivos contiguos, se pueden seguir los siguientes pasos:

- Seleccionar el primer archivo de la lista.
- Seleccionar el último elemento de la lista, manteniendo pulsada la tecla **May**. Automáticamente se seleccionarán también todos los archivos de en medio.

Seleccionar todos los archivos

Para seleccionar todos los archivos, seleccionar la opción de menú Editar -> Seleccionar todos los archivos.

También puede realizarse con la combinación de teclas **Ctrl+A**.

Renombrar un archivo o carpeta

- Seleccionar el archivo
- Seleccionar la acción Renombrar
  - Mediante el menú contextual:
    - Hacer clic sobre el botón derecho del ratón. Aparecerá el menú contextual.
    - Seleccionar la opción de menú Renombrar
  - Mediante el teclado: presionar la tecla **F2**
  - Mediante la barra de menú: seleccionar la opción de menú Editar -> Renombrar
- Se activará el nombre del archivo o carpeta para que introduzcamos el nuevo nombre. Cuando pulsemos la tecla **Intro** se guardarán los cambios.

  Nota: Si no se tiene permiso de escritura sobre el archivo o carpeta, la opción de renombrar aparecerá deshabilitada.

Eliminar un archivo o carpeta

- Seleccionar el archivo
- Enviar el archivo a la papelera.
  - Mediante el menú contextual:
    - Hacer clic sobre el botón derecho del ratón. Aparecerá el menú contextual.
    - Seleccionar la opción de menú Mover a la papelera.
  - Mediante el teclado: presionar la tecla **Supr**
  - Mediante la barra de menú: seleccionar la opción de menú Editar -> Mover a la papelera

  Nota: Si no se tiene permiso de escritura sobre el archivo o carpeta, la opción de eliminar aparecerá deshabilitada.

  No se pide confirmación al eliminar, directamente se manda a la papelera.

Cambiar los permisos de los archivos y carpetas

En GNU/Linux, cada archivo y directorio tiene una serie de permisos. También se distingue el usuario y el grupo propietarios del archivo o carpeta. Los permisos determinan qué tipo de acceso puede tener un usuario a un archivo o carpeta. Existen tres tipos de permisos:

- Permiso de lectura: permite leer el contenido de un archivo o listar el contenido de una carpeta.
- Permiso de escritura: permite modificar el contenido de un archivo y crear o borrar los archivos de una carpeta.

- Permiso de ejecución: permite ejecutar archivos binarios o utilizar la carpeta para crear una ruta válida de ejecución.

Los permisos de un archivo o carpeta se pueden establecer para diferentes tipos de usuarios. Los tipos de usuarios que hay son:

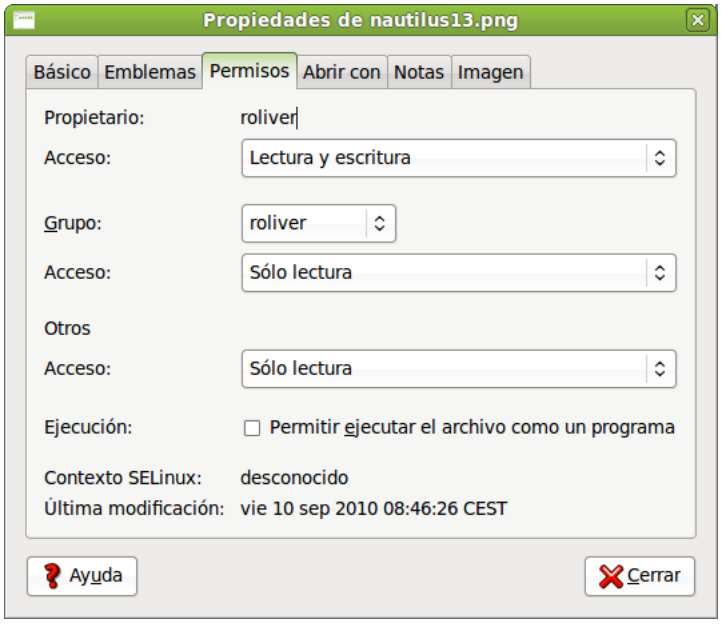
- Propietario: es el dueño del archivo. El usuario que creó el archivo o carpeta.
- Grupo: grupo al que pertenece el propietario.
- Otros: usuarios que no pertenecen al grupo al que pertenece el dueño del archivo.

Desde Nautilus, para ver o modificar los permisos de un archivo o carpeta, hay que abrir la ventana de propiedades del archivo o carpeta. Para ello:

- Seleccionar el archivo
- Seleccionar Propiedades
  - Mediante el menú contextual:
    - Hacer clic sobre el botón derecho del ratón. Aparecerá el menú contextual.
    - Seleccionar la opción de menú Propiedades
  - Mediante el teclado: presionar la tecla **Alt+Intro**
  - Mediante la barra de menú: seleccionar la opción de menú Archivo -> Propiedades
- Aparecerá una ventana sobre la que habrá que seleccionar la pestaña Permisos

  En dicha ventana, se pueden cambiar los permisos del archivo seleccionando o deseleccionando los recuadros, siempre que se tenga permisos para hacerlo.

Figura 8-12. Permisos de un archivo



Para obtener más información

Para obtener más información, consultar la ayuda en línea (opción de menú Ayuda -> Indice) o visitar los enlaces de interés indicados en la siguiente sección.

Enlaces de interés

- Página del proyecto: http://www.gnome.org/projects/nautilus/ (http://www.gnome.org/projects/nautilus/)
- Lista de correo: http://mail.gnome.org/mailman/listinfo/nautilus-list (http://mail.gnome.org/mailman/listinfo/nautilus-list)
- Proyecto en freshmeat: http://freshmeat.net/projects/eazelnautilus/ (http://freshmeat.net/projects/eazelnautilus/)

IV. Internet. Mensajería y Correo electrónico.

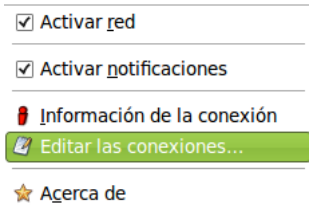
Capítulo 9. Configuración de la red

Introducción

La herramienta de configuración de la red permite especificar la forma en que el sistema se conecta a otros equipos y a Internet de una manera sencilla. La herramienta para configurar la red aparece como un applet en la barra de herramientas de Gnome. También esta disponible desde el menú Sistema -> Preferencias -> Configuración de red.

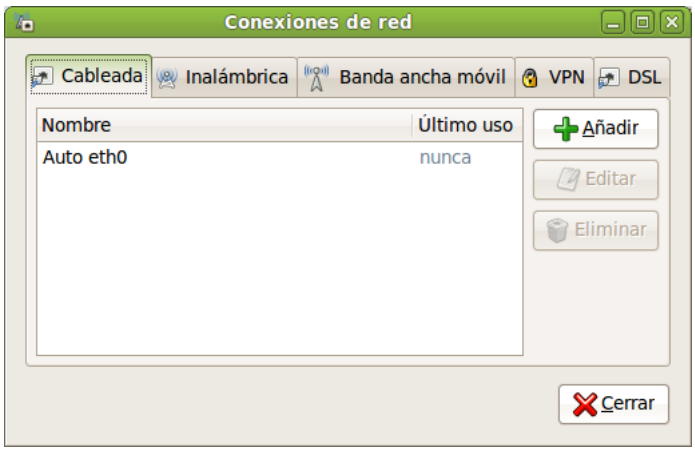
Para iniciar la aplicación seleccionar, desde la barra de herramientas y sobre el icono de red (clic con el botón derecho del ratón) la opción Editar las conexiones.

Figura 9-1. Applet de red



La orden que se lanza es **nm-connection-editor**. La interfaz gráfica que muestra es la siguiente:

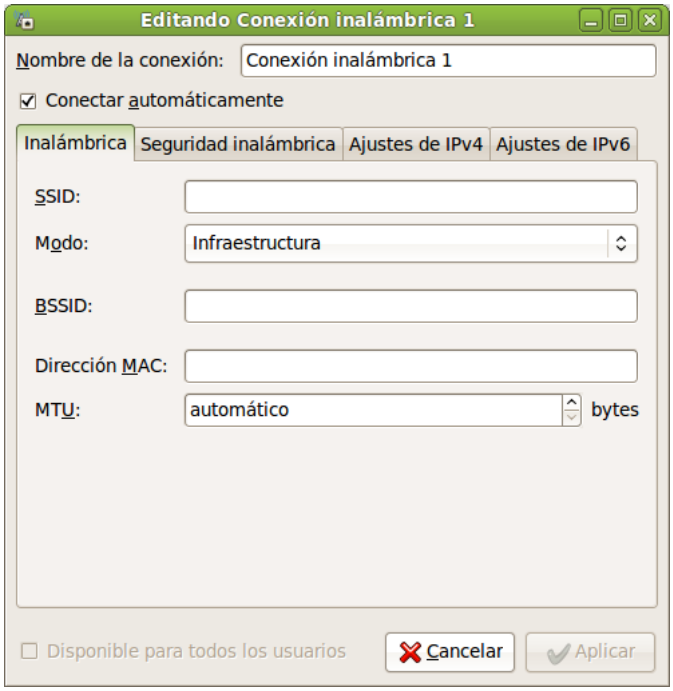
Figura 9-2. Ventana principal Conexiones de red



La ventana principal contiene cinco pestañas:

- Cableada: muestra todas las interfaces de red ethernet y permite añadir, editar sus propiedades y eliminar.
- Inalámbrica: permite añadir y editar las propiedades de las conexiones inalámbricas disponibles en el equipo.

Figura 9-3. Edición conexión inalámbrica

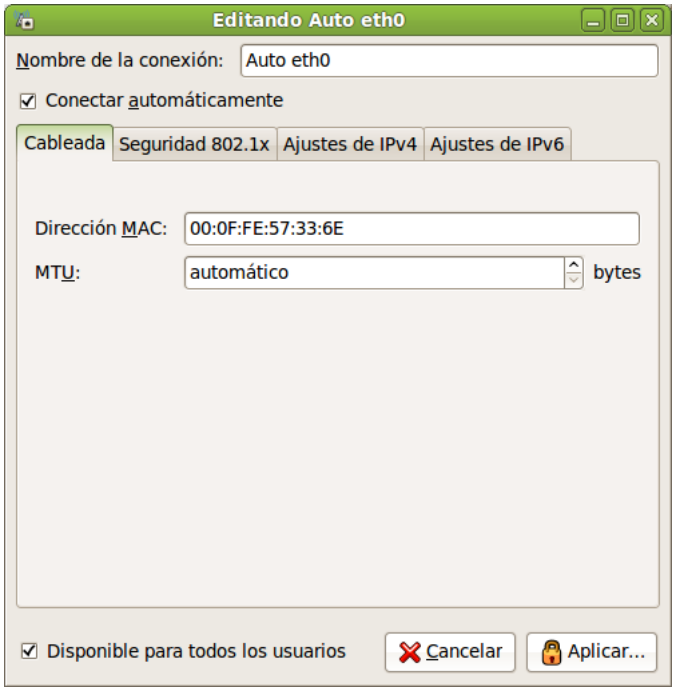


- Banda ancha móvil: permite configurar las conexiones de banda ancha móvil (Mobile Broadband). Es un tipo de acceso inalámbrico a Internet diferente del conocido WiFi, y permite una amplia movilidad del usuario que se conecta. Es el nombre empleado para describir los servicios 3G, usados especialmente en los teléfonos móviles y otros dispositivos móviles, y que lo hacen posible las tecnologías HSDPA y HSUPA. HSDPA (High Speed Downlink Packet Access) permite a los usuarios móviles descargar datos a velocidades hasta 14,4 mbps. HSUPA (High Speed Uplink Packet Access): permite a los usuarios móviles a subir datos a velocidades de hasta 5,76 mbps.
- VPN: Red Privada Virtual (del inglés Virtual Private Network), tecnología de red que permite una extensión de la red local sobre una red pública o no controlada, como por ejemplo Internet. Por ejemplo la conexión de dos o más sucursales de una empresa utilizando Internet; o permitir a los miembros del equipo de soporte técnico la conexión desde su casa al centro de cálculo, o también permite que un usuario pueda acceder a su equipo personal desde un sitio remoto, siempre utilizando como vínculo Internet.
- DSL: permite añadir y/o editar conexiones DSL (tecnología de transmisión mediante par trenzado de cobre que alcanza anchos de banda muy altos). Existen distintos tipos de DSL, que presentan diferentes alternativas y velocidades de acceso a Internet, entre las cuales la más frecuente es ADSL. Desde esta pestaña se pueden añadir y/o editar conexiones de este tipo.

Configuración de las tarjetas de red

Para introducir modificaciones en la tarjetas de red cableadas hay que seleccionar la tarjeta y pulsar el botón Editar. Muestra la interfaz siguiente con tres pestañas:

Figura 9-4. Editando interfaces de red



- Cableada: muestra la MAC de la tarjeta de red y el tipo de MTU (Unidad Máxima de Transmisión. Tamaño máximo de paquete en protocolos IP).
- Seguridad 802.1x: es una norma del IEEE para el control de admisión de red basada en puertos. En esta pestaña se activa la seguridad para la conexión, ajustando el tipo de autenticación, certificado de usuario, clave privada y contraseña de la clave privada.
- Ajustes de IPv4: aquí es donde encontramos las opciones de configuración de la red clásicas, como son el tipo de asignación de IP, los valores de IP, DNS, etc.
- Ajustes de IPv6: encontramos las mismas opciones de configuración que en el punto anterior, pero para el protocolo de Internet versión 6 (IPv6).

Capítulo 10. Filezilla: Transferencia de archivos.

Introducción

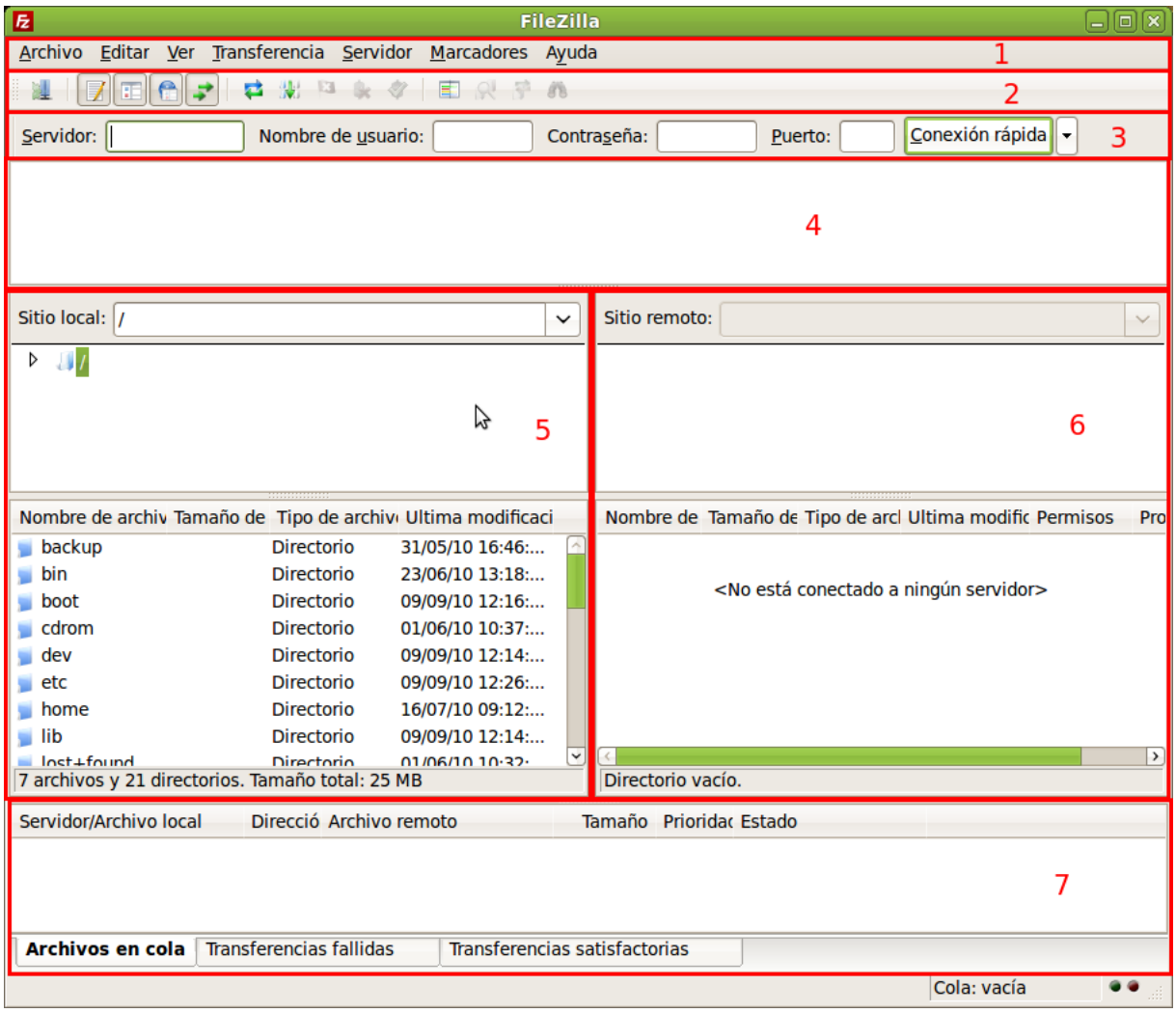
Filezilla es un cliente de FTP, mediante el cual podemos realizar la transferencia de archivos. Soporta FTP, SFTP y FTPS.

La versión documentada en este manual es la 3.3.1.

Para acceder a la aplicación hay que ir al menú Aplicaciones -> Internet -> Filezilla .

Una vez iniciada la aplicación la ventana que se muestra es la siguiente:

Figura 10-1. Ventana inicial de Filezilla



1. Barra de menú .
2. Barra de herramientas: permite un acceso rápido a las principales opciones de la aplicación.
3. Barra de conexión rápida.
4. Ventana de visualización de los archivos locales.
5. Ventana de visualización de los archivos remotos.
6. Panel de información de las transferencias, actuales, fallidas y transferidas correctamente.

Conectar a un servidor FTP.

Para la transferencia de archivos ya sean de subida (upload) o de bajada (download) se necesita conectarse a un servidor FTP.

Filezilla permite conectar al servidor desde la barra de conexión rápida o desde el gestor de sitos del menú Archivos.

Para el inicio rápido solo hay que indicar el nombre del servidor a conectar, el nombre y la contraseña de usuario o anonymous en caso de conexión anónima. Por defecto, el puerto de conexión es el 21 por lo que solo será necesario indicarlo en caso de conexión a un puerto distinto.

Figura 10-2. Barra de conexión rápida

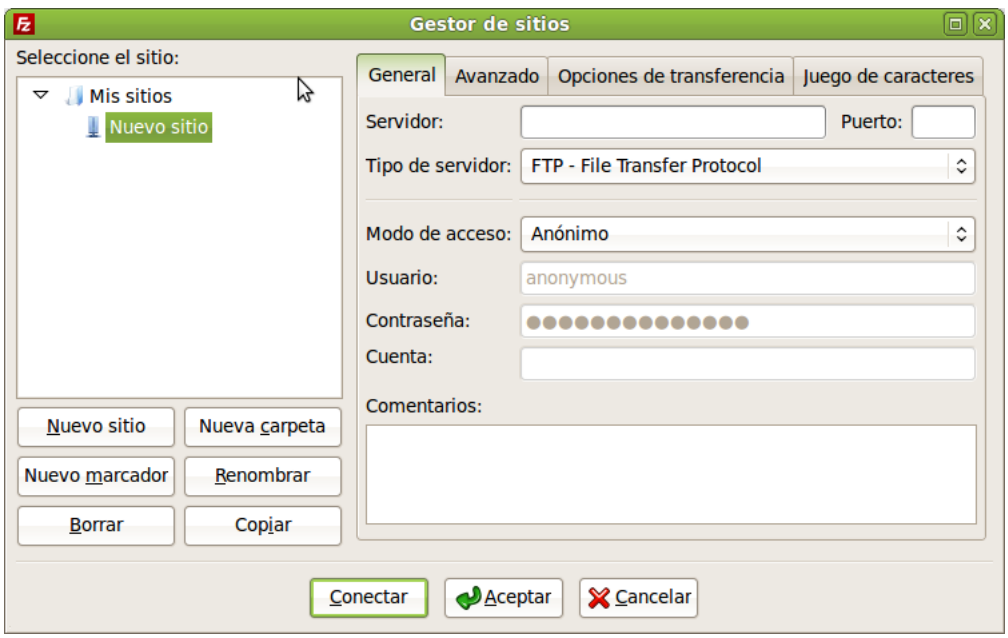


La conexión rápida puede ser adecuada para comprobar si la dirección del servidor es correcta y se puede establecer conexión. Una vez comprobado, lo más cómodo es guardar esta dirección en el Gestor de sitios y de este modo no tener que escribir cada vez la dirección, nombre de usuario y contraseña.

Para guardar la dirección ir al menú Archivo -> Copiar conexión actual al gestor de sitios.

También se pueden añadir nuevos sitios desde Archivo -> Gestor de sitios.

Figura 10-3. Gestor de sitios

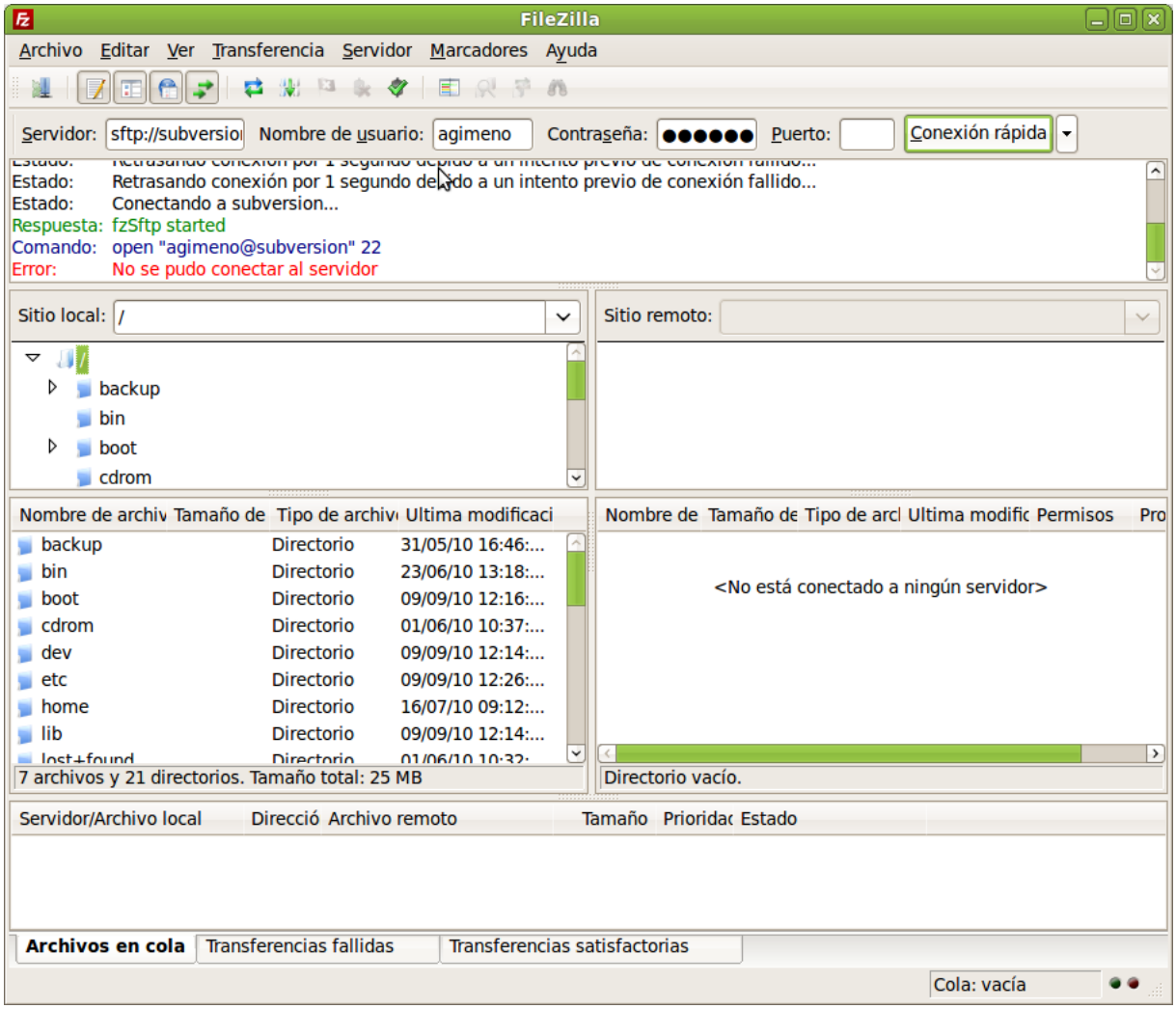


Realizar la transferencia de ficheros.

Una vez realizada la conexión Filezilla muestra dos áreas con ficheros, la que contiene los ficheros locales y la que contiene los ficheros del servidor, es decir los remotos.

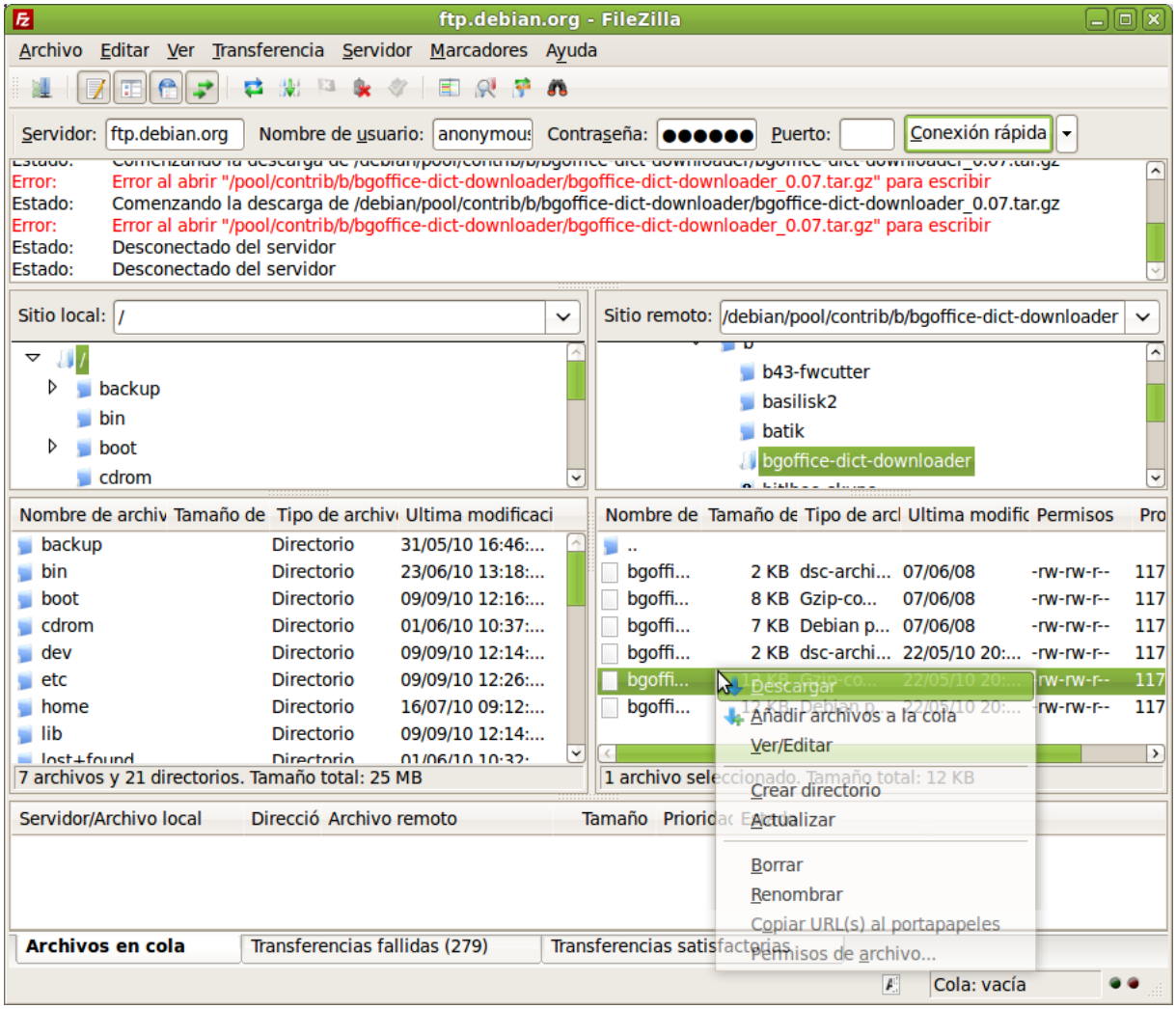
Si se quiere descargar un fichero desde el servidor, primero hay que situarse en la carpeta local donde se quiere guardar el fichero. En el ejemplo de la figura, el directorio seleccionado es el directorio raíz "/".

Figura 10-4. Directorios locales



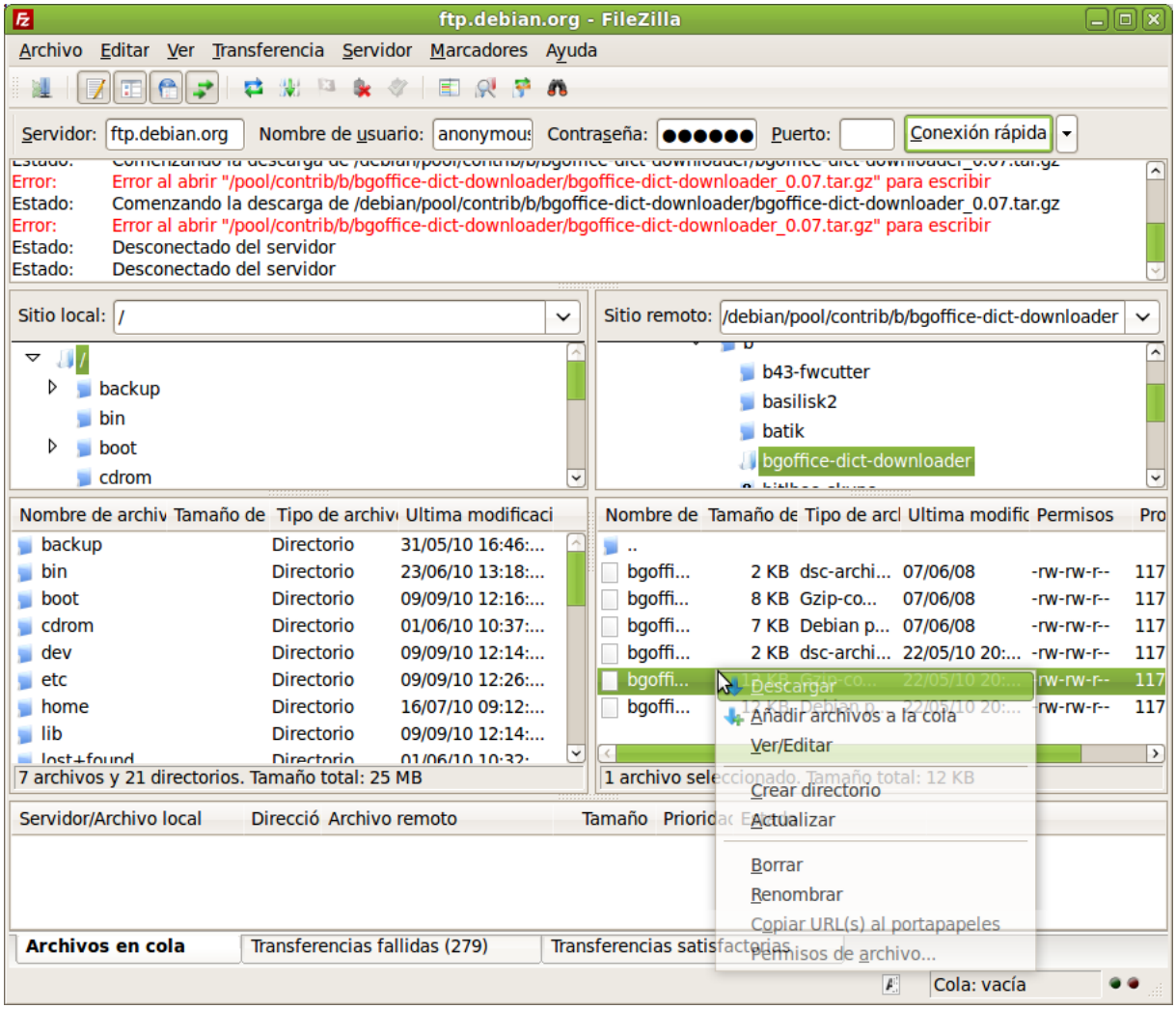
Ya situados en la carpeta local donde se guardará la descarga, solo falta navegar por el árbol de directorios del servidor para seleccionar el archivo o archivos a descargar y con el botón derecho del ratón indicar si de desea descargar o añadir a la cola de descargas.

Figura 10-5. Descargar ficheros desde el servidor



Para subir el o los archivos seleccionados al servidor se realizan los mismos pasos anteriores. Primero localizar la carpeta del servidor donde se va a guardar el archivo y luego buscar el archivo o archivos a subir al servidor. Por último, con el botón derecho del ratón seleccionar subir o añadir a la cola.

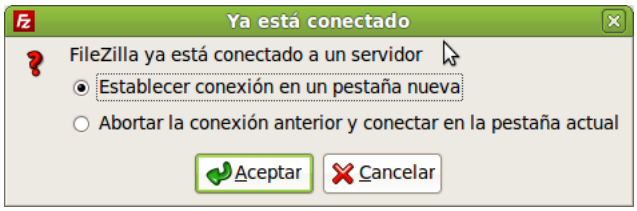
Figura 10-6. Subir ficheros al servidor



Las dos operaciones anteriores también se pueden realizar arrastrando con el ratón desde la zona local a la remota y viceversa.

Filezilla permite mantener conexiones a varios servidores en diferentes pestañas. Para crear una nueva pestaña de conexión a un nuevo servidor, seguir los pasos anteriores. Cuando pregunte si se quiere cerrar la conexión actual o abrir la nueva en otra pestaña, elegir la opción Pestaña nueva.

Figura 10-7. Conexiones en diferentes pestañas

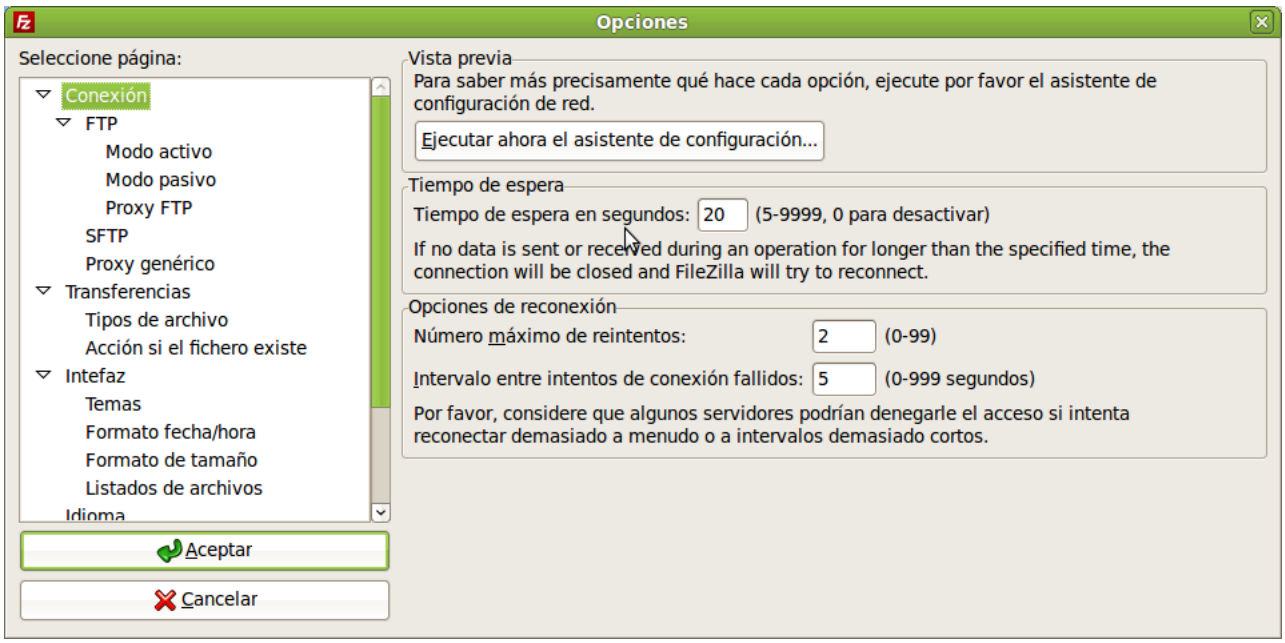


Cuando se quiera desconectar de un servidor, basta con seguir una de estas opciones: cerrar la pestaña del servidor correspondiente, ir al menú Servidor -> Desconectar o hacer clic sobre el botón  .

Configurar las preferencias.

Para configurar las preferencias de *Filezilla* hay que ir al menú Editar -> Opciones. En este menú se pueden configurar opciones como el tiempo que se espera hasta que se da la conexión por fallida, el tipo de transferencia, el idioma, que editor utilizar para ver el archivo o personalizar la interfaz de Filezilla.

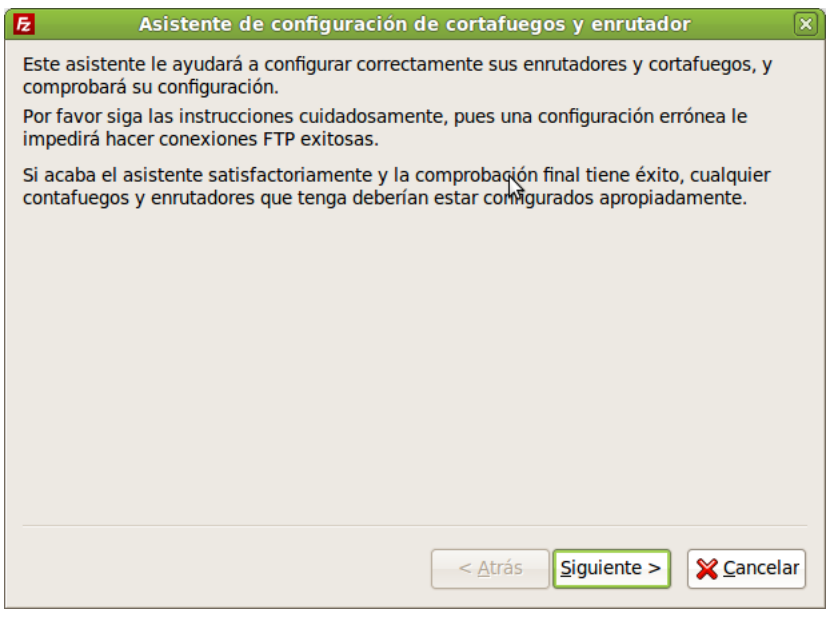
Figura 10-8. Preferencias de Filezilla



Filezilla ofrece la posibilidad de ejecutar un asistente de configuración, para ello hacer clic en el botón Ejecutar ahora el asistente de configuración de la ventana de Opciones. Este es únicamente un asistente de pruebas, las opciones dadas no se guardan.

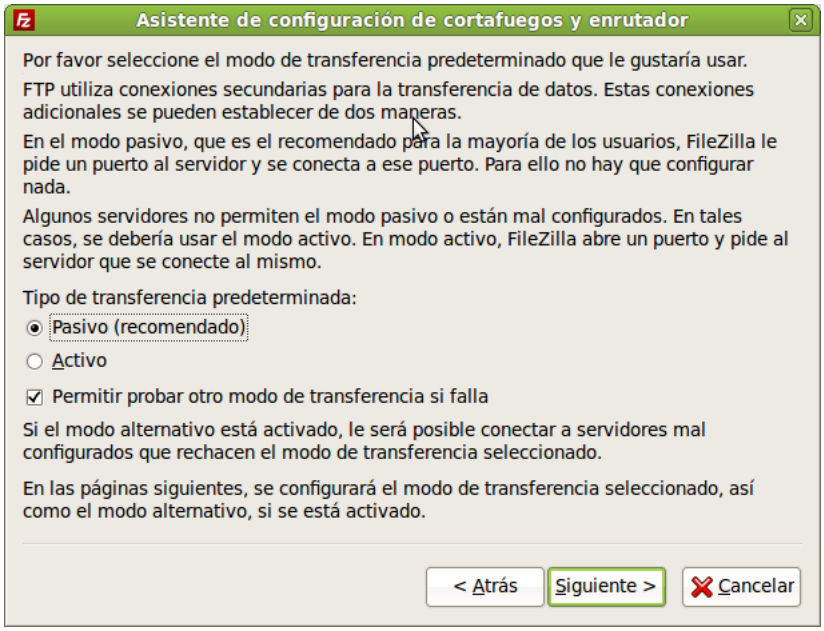
La primera ventana que se muestra contiene información indicando que se van a detectar los proxys y cortafuegos de la red.

Figura 10-9. Inicio del asistente de configuración



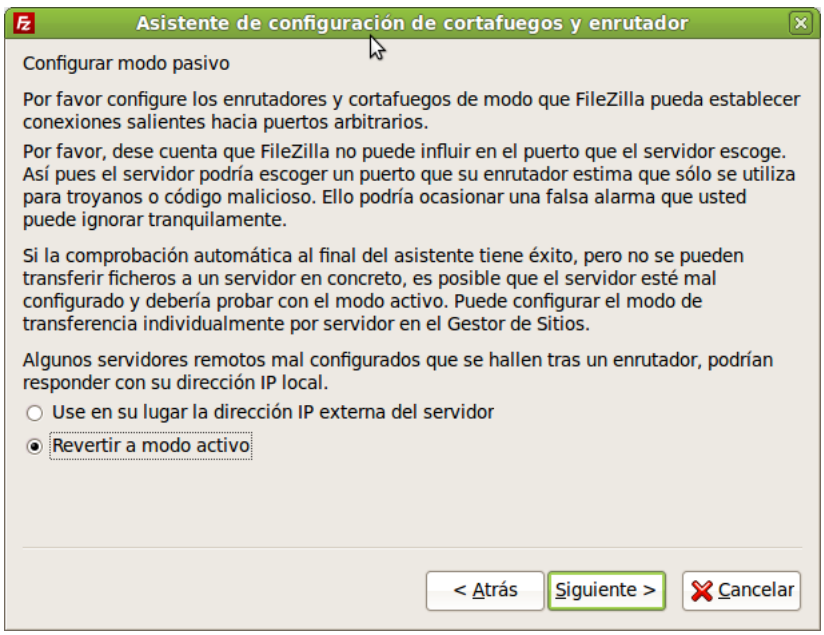
Al hacer clic sobre el botón siguiente se muestra un cuadro de diálogo donde elegir entre el tipo de transferencia (activa o pasiva). Dejar la opción por defecto (pasiva).

Figura 10-10. Modo de transferencia



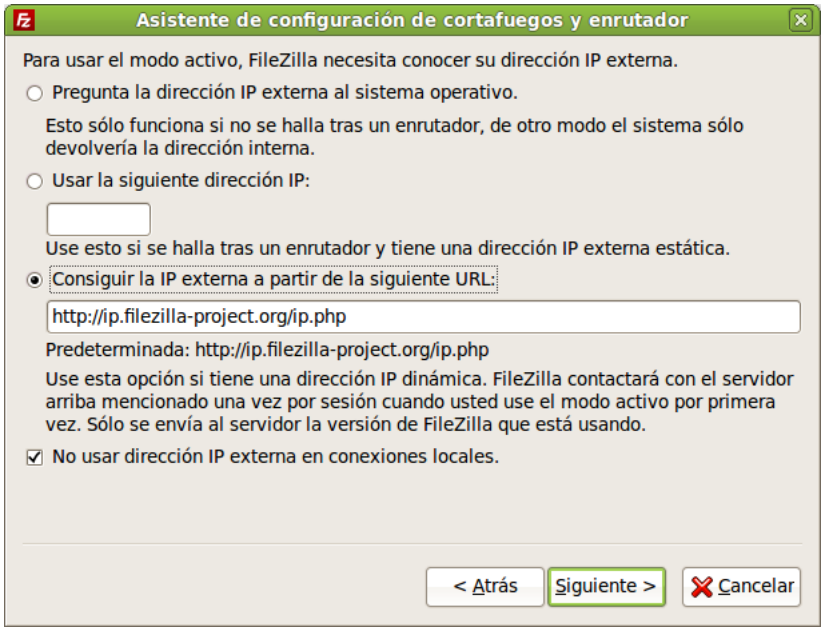
La siguiente ventana muestra la opción de usar la IP externa del servidor, o revertir al modo activo marcar esta opción.

Figura 10-11. Configuración del asistente de pruebas



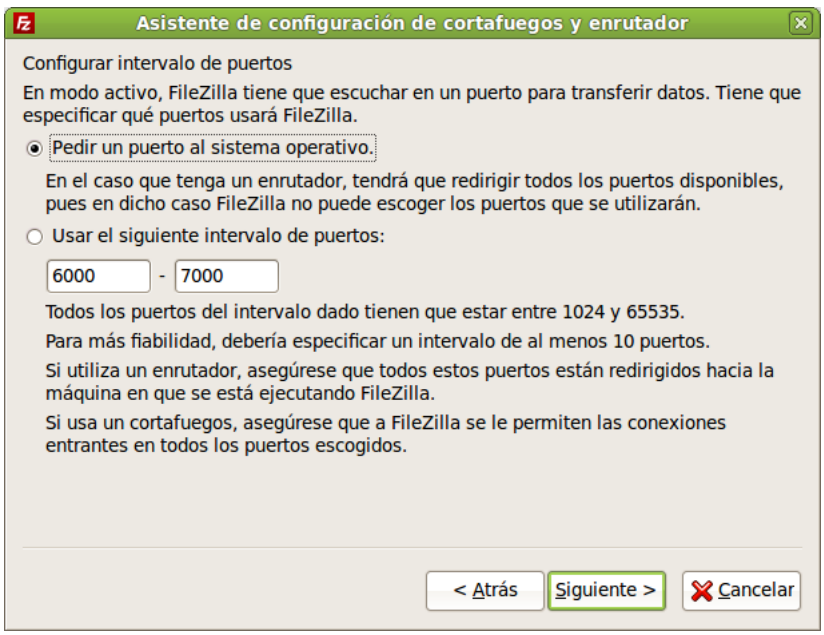
Al hacer clic sobre siguiente, se muestra una nueva ventana indicando que para una conexión activa se necesita conocer la IP externa. Esta se puede asignar directamente u obtenerla a partir de una URL dada.

Figura 10-12. Modo de asignación de la IP externa



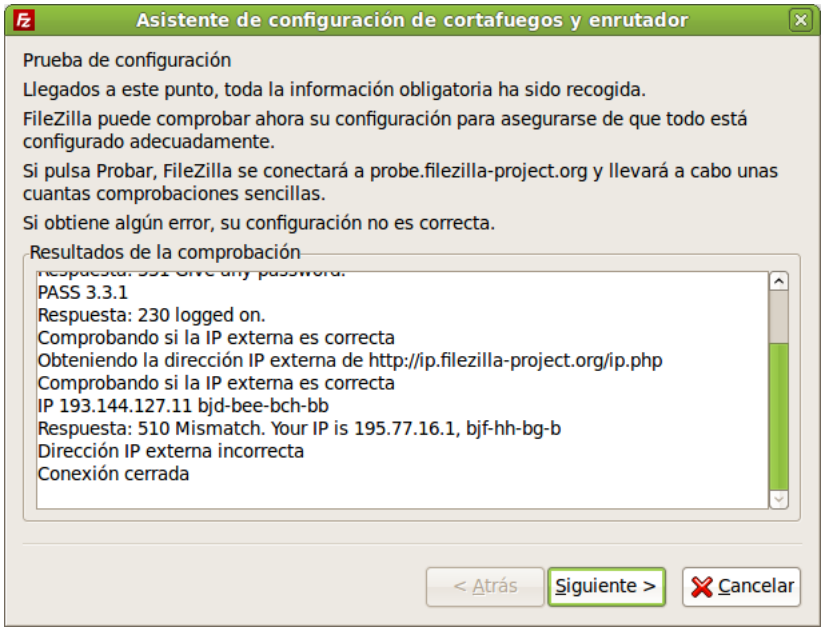
La última ventana a configurar es el rango de puertos. Ofrece dos opciones: pedir un puerto al sistema operativo o asignar un puerto a partir de un rango dado.

Figura 10-13. Asignar rango de puertos



Por último hacer clic sobre el botón probar para comprobar que las opciones elegidas funcionan correctamente.

Figura 10-14. Test de la configuración



Si ha funcionado todo correctamente hacer clic sobre el botón cerrar y configurar Filezilla con las opciones que se han probado. Si no funcionó correctamente, el asistente avisará de que hubo un error y dará la opción de reiniciar de nuevo la prueba de la configuración.

Capítulo 11. Gobby: editor de texto colaborativo

Gobby 0.5

Gobby es un editor de texto colaborativo con soporte para múltiples documentos y conversación multiusuario. Funciona en Windows, Linux y MacOS, y se distribuye bajo licencia GNU/GPL.

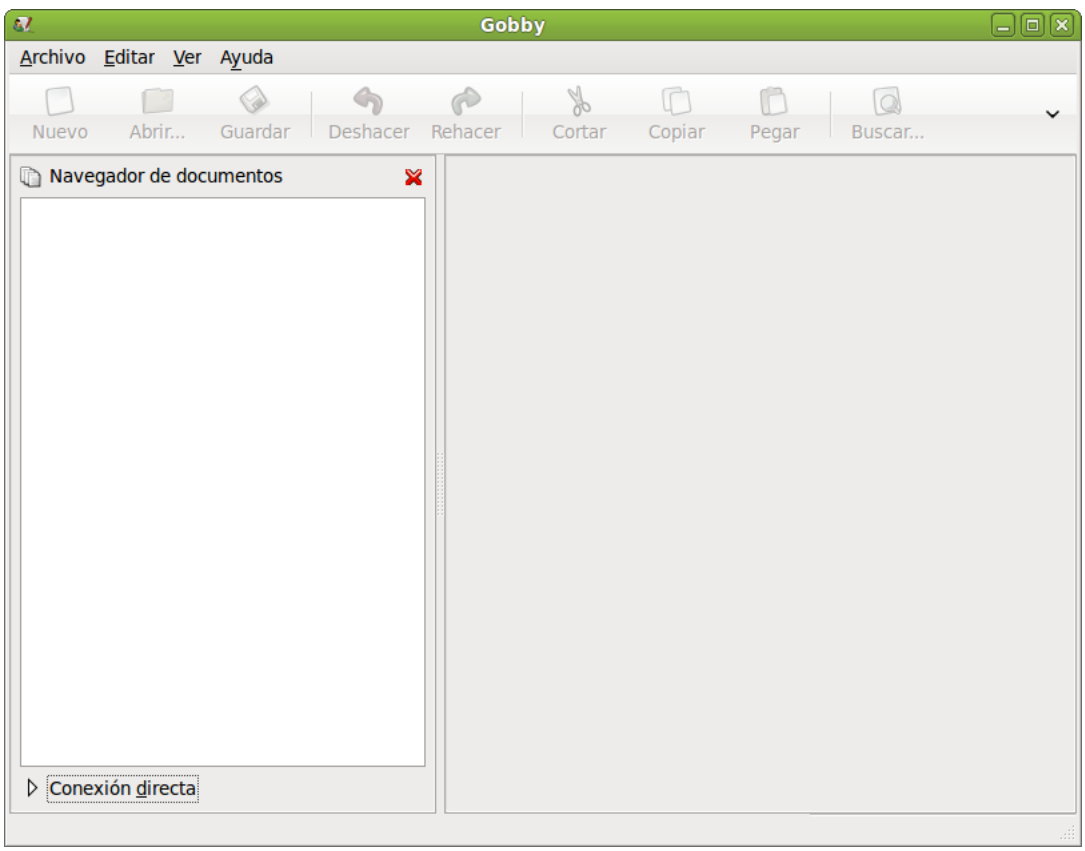
Es útil en entornos de desarrollo donde colaboran varios programadores (en nuestro caso alumnos), ya que permite la edición de archivos de forma simultánea por varios usuarios, mostrando las modificaciones en tiempo real y diferenciando éstas con colores.

Gobby permite abrir documentos o crear uno nuevo para ser editado entre todos los usuarios que se conecten en la misma sesión que se cree y a la que se una. Dispone de facilidades para la traducción de texto y que puede ser adaptado y corregido por los participantes. También permite que los usuarios conectados puedan corregir en tiempo real errores de sintaxis que cometan otros usuarios.

Cada usuario puede seleccionar el color de fondo que tiene su texto escrito/editado, para poder diferenciar lo que ha escrito cada uno. Por ejemplo un usuario puede dedicarse a traducir y mientras otro se puede dedicar a adaptarla para que quede coherente y todo en tiempo real.

LliureX incluye esta aplicación y está accesible desde el menú Aplicaciones -> Internet -> Gobby Collaborative Editor (0.5). La versión documentada es la 0.4.93.

Figura 11-1. Ventana principal de Gobby.



Incluye además un sistema de conversación (chat) para la comunicación entre los colaboradores que están trabajando en la sesión.

Este tipo de edición es similar a lo que se puede hacer con Google Docs y Spreadsheets, pero con Gobby se puede hacer edición en tiempo real entre varios usuarios utilizando canales seguros, mientras que con Google Docs sólo se puede compartir documentos entre varias personas.

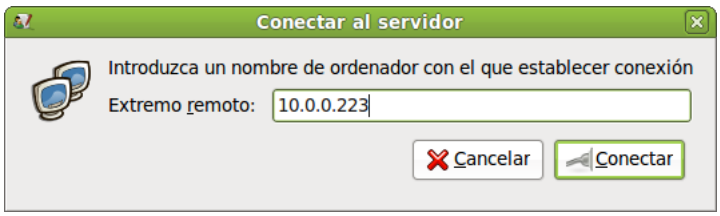
Trabajar con Gobby

Para poder trabajar con Gobby uno de los equipos debe de tener ejecutándose el servidor **infinoted** y el resto de equipos son clientes que se conectan al servidor.

Infinoted se ejecuta al conectar el servidor del aula, aunque también se puede ejecutar desde el menú o desde consola. Para ejecutarlo desde la consola con certificado: **infinoted --create-key --create-certificate -k key.pem -c cert.pem** o sin certificado **infinoted --security-policy=no-tls**. Por defecto utiliza el puerto 6523.

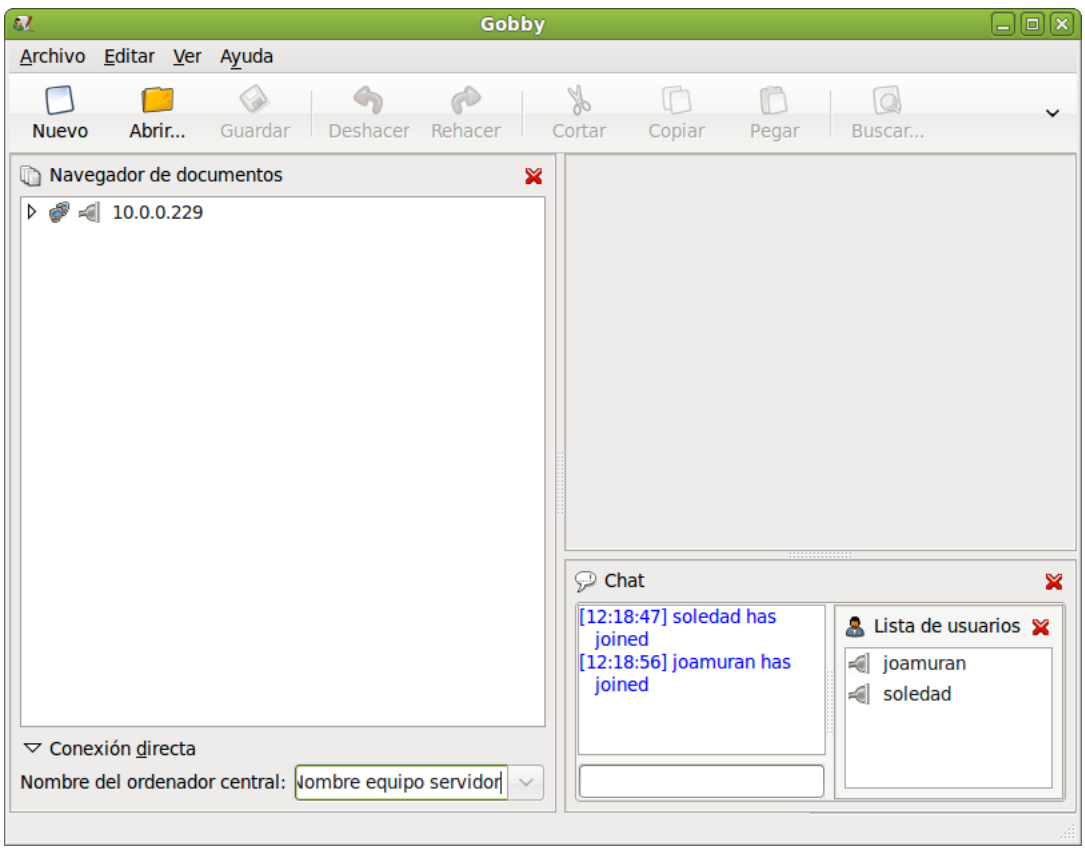
Una vez en ejecución el servidor los clientes pueden iniciar una sesión. Para ello hay que ir al menú Archivo -> Conectar al servidor. Se muestra una ventana donde teclear la dirección IP del servidor.

Figura 11-2. Conexión con el servidor.



Otra forma de conectarse al servidor es mediante la barra de conexión directa situada en la parte inferior izquierda de la ventana. En la caja de texto únicamente hay que teclear el nombre del servidor y pulsar la tecla INTRO para establecer la conexión.

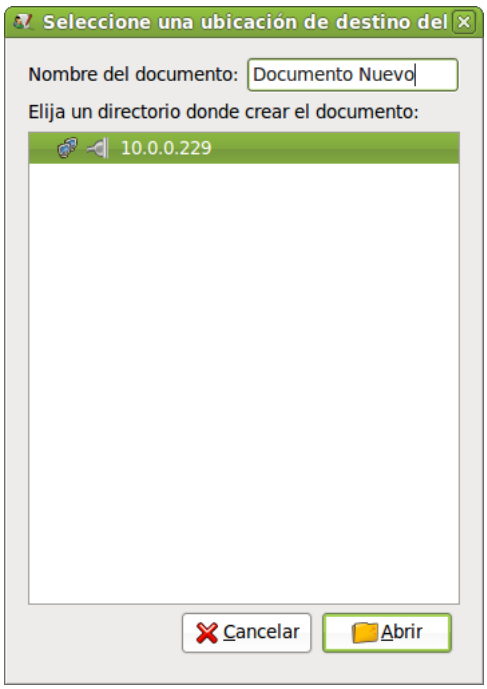
Figura 11-3. Conexión directa mediante nombre de servidor.



Ya establecida la conexión con el servidor el cliente puede unirse a un documento ya creado, abrir un documento ya existente, crear uno nuevo o crear una estructura de directorios para guardar los documentos. Si no se especifica una ruta local, toda esta información se guarda en el servidor.

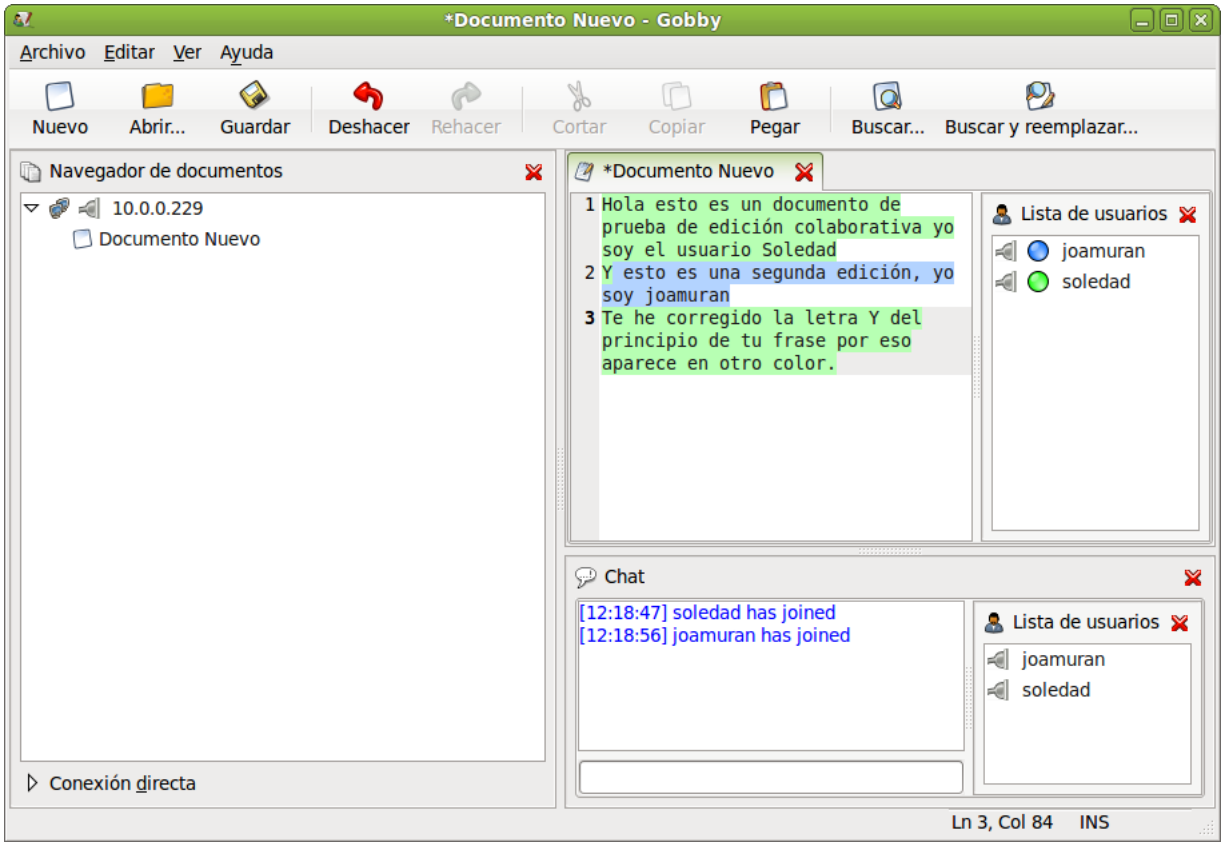
Para crear un nuevo documento basta hacer clic en el botón Nuevo de la barra de herramientas e indicar el nombre del documento, seleccionar el servidor donde se creará el documento y a continuación hacer clic en el botón Abrir.

Figura 11-4. Crear un nuevo documento.



Para ver los documentos compartidos hacer un doble clic en el nombre del servidor en la zona "Navegador de documentos" (Document Browser). Al hacer un doble clic sobre uno de los existentes el usuario entra directamente a compartir la edición de este documento con el resto de usuarios conectados. A partir de este punto se puede iniciar la edición de texto colaborativa tal y como muestra la siguiente figura.

Figura 11-5. Edición colaborativa.



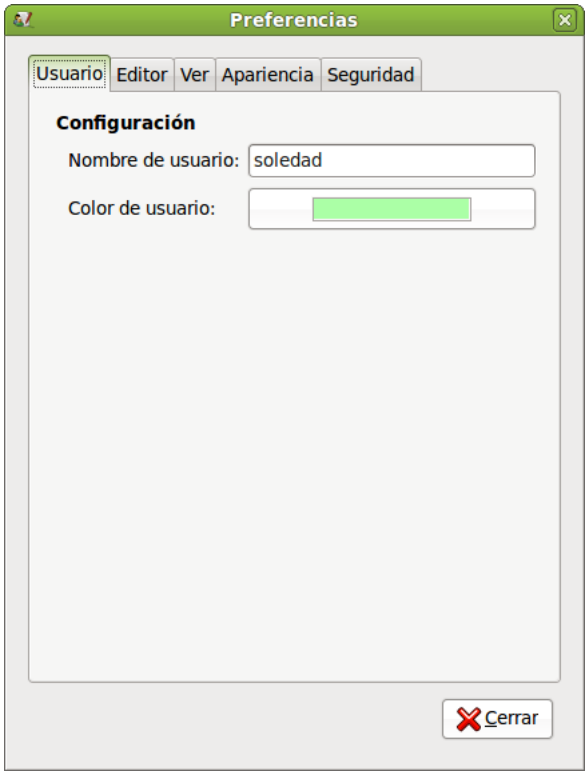
Al igual que en un editor de textos común, se pueden utilizar las funciones de copiar, pegar, cortar, seleccionar parte, seleccionar todo, deshacer y rehacer. Estar opciones están disponibles desde el menú Editar o bien haciendo clic con el botón derecho del ratón en el área de texto.

Cualquier modificación hecha por los usuarios queda reflejada en el documento y accesible por todos ellos al instante ya que es un editor que funciona en tiempo real.

Preferencias de Gobby

Como se ha comentado anteriormente cada usuario se identifica por un color, opción que se puede modificar a partir de la preferencias de cada usuario. Para editar las preferencias ir al menú Editar -> Preferencias.

Figura 11-6. Preferencias de Gobby.



Como se ve la configuración de las preferencias consta de las siguientes pestañas: Usuario, Editor, Ver, Apariencia, Seguridad.

La pestaña "Usuario", permite cambiar el nombre con el que se identifica el usuario en la sesión así como el color del texto con el que se marcará cuando escriba en un documento.

La pestaña "Editor", permite indicar el ancho de las tabulaciones, la identación, y cada cuanto tiempo se guardará el documento.

La pestaña "Ver", permite indicar si se quieren mostrar los números de línea, remarcar la línea actual, ancho del margen derecho y mostrar tabulaciones y espacios en blanco.

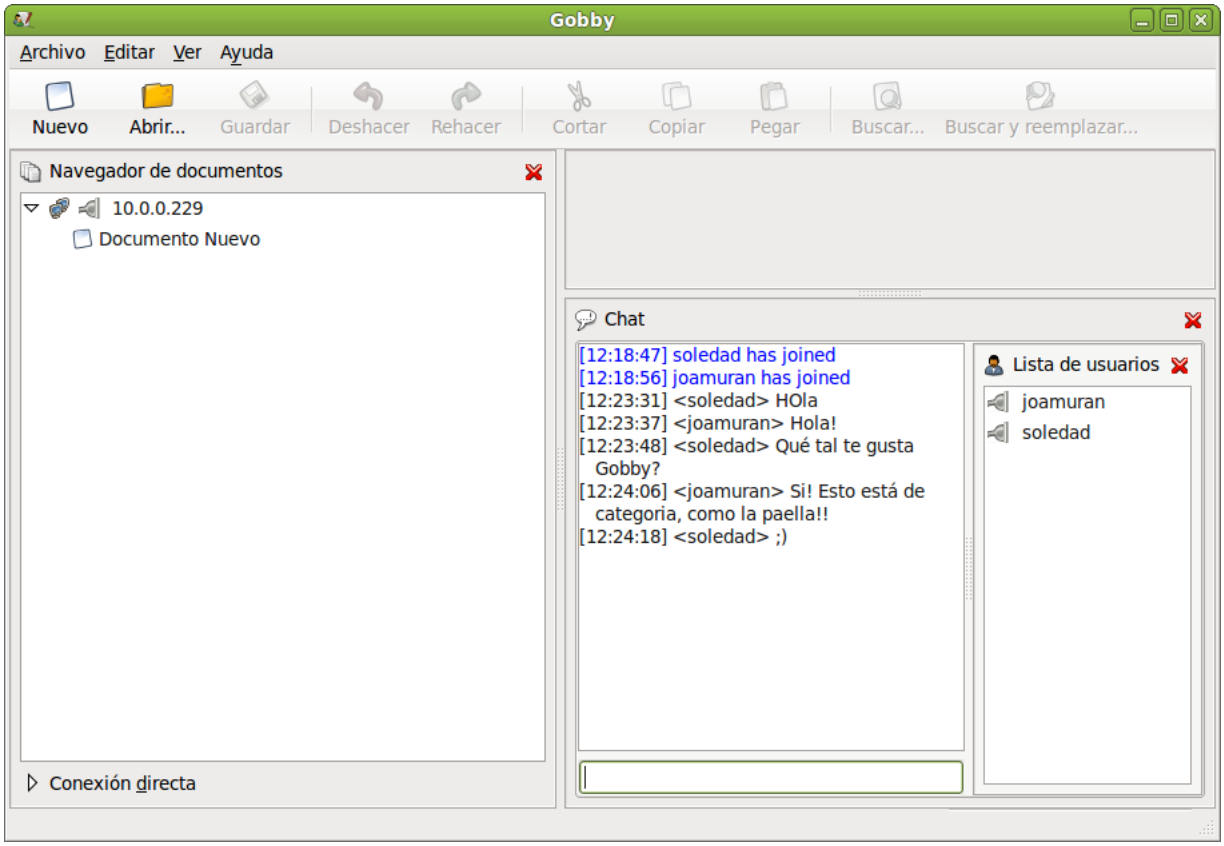
La pestaña "Apariencia" permite seleccionar cómo ver la barra de herramientas, el tipo de fuente y tamaño con el que escribir el texto y el color de fondo del área de texto.

La pestaña "Seguridad" permite indicar la ruta donde se encuentran los certificados y el tipo de conexión.

Usuarios:Chat

Para utilizar el chat solo hay que introducir el texto y pulsar la tecla INTRO. Lo que se escriba llegará a todos los usuarios.

Figura 11-7. Uso del chat.



Capítulo 12. Cliente de mensajería instantánea Pidgin

Introducción a Pidgin

Pidgin es un cliente multi-protocolo de mensajería instantánea (IM) para GNU/Linux, BSD, MacOS X y Windows. Es compatible con las redes AIM, ICQ, MSN, Yahoo!, IRC, XMPP(Jabber), Gadu-Gadu y otros...

Los usuarios de Pidgin pueden conectarse simultáneamente con diversas cuentas en múltiples redes. Esto permite chatear con amigos en AOL Instant Messenger, hablar con un conocido en Yahoo Messenger, y estar en un canal IRC, todo ello a la vez.

Pidgin posee características de diversas redes de mensajería, mensajes de ausencia, notificación de escritura, y notificación de cierre de ventana en MSN. Además posee otras características propias, tales como 'Buddy Pounces', que ofrece la posibilidad, cuando un usuario específico se va, de enviar un mensaje, reproducir un sonido o ejecutar un programa, firma en línea, componentes (plugins), notificación de mensajes extendidos, etc.

La versión documentada de esta aplicación es la 2.6.6.

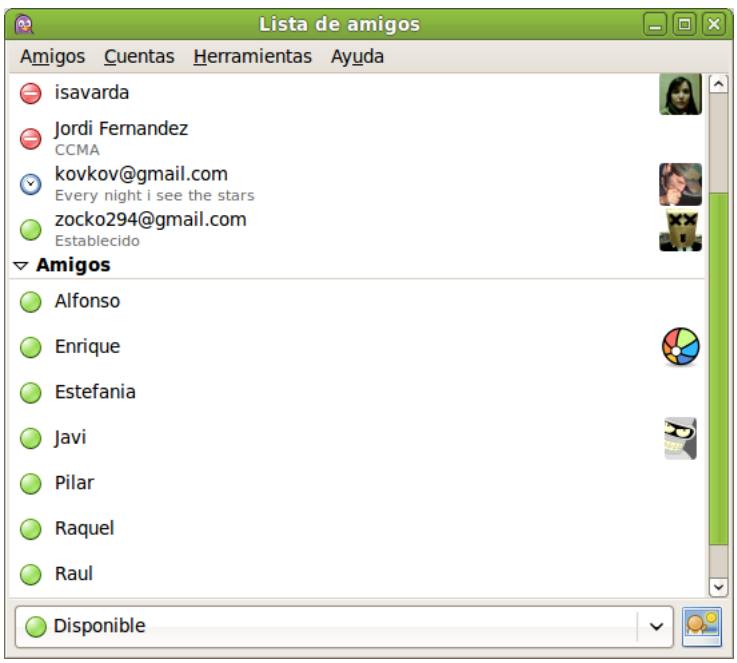
> **Nota:** La aplicación origen se llamaba Gaim.

Para iniciar la aplicación seleccionar en la barra del escritorio de Gnome, Aplicaciones -> Internet -> Pidgin - Cliente de mensajería.

Cliente de mensajería de Internet Pidgin

Nada más arrancar la aplicación aparece una ventana de conexión como la siguiente:

Figura 12-1. Ventana de conexión de Pidgin



Si se tienen cuentas definidas de gaim y están activas, podremos visualizarlas en la zona de trabajo.

En la zona inferior de la ventana, se muestran dos botones:

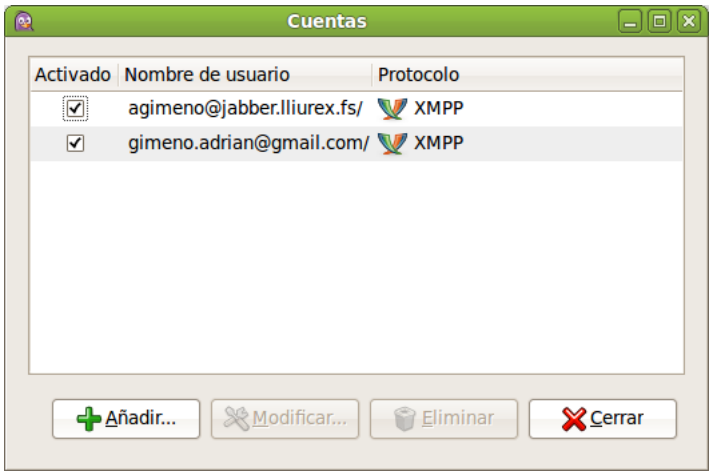
- *Botón de disponibilidad*: muestra las diferentes opciones de configuración de presencia/ausencia como usuario.
- *Botón de avatar*: permite seleccionar una imagen para ser utilizada como avatar dentro de la aplicación.

Configurar una nueva cuenta

La primera vez que se inicia la aplicación, normalmente no hay ninguna cuenta definida, por lo que se inicia un asistente para configurar una nueva cuenta.

También se puede configurar una cuenta seleccionando la opción de menú Cuentas -> Gestionar Cuentas. Se mostrará la ventana de Cuentas. Al pulsar en el botón Añadir, se mostrará una ventana para indicar las opciones de conexión de la cuenta:

Figura 12-2. Gestionar Cuentas



- *Protocolo:* lista desplegable con los distintos tipos de cliente disponibles. Según el protocolo que se elija, la ventana puede cambiar, ya que cada uno requiere que se le indiquen una serie de parámetros específicos.

Figura 12-3. Protocolos.



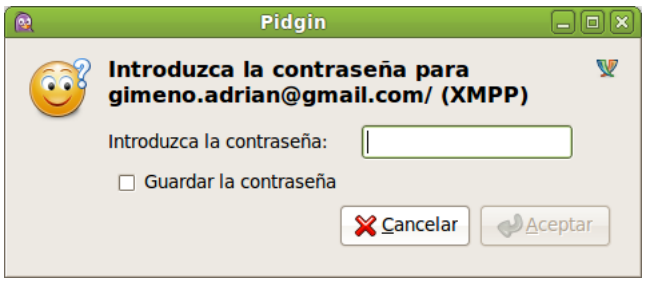
Seleccionar, por ejemplo, la opción XMPP (Jabber)

- *Nombre de usuario:* nombre del usuario.
- *Dominio:* por defecto, `jabber.org`, aunque puede ser otro.
- *Recurso:* dejaremos `Pidgin`.
- *Contraseña:* contraseña del usuario.
- *Apodo local:* nombre que identifique al usuario dentro de la red.
- *Otras opciones:* Pidgin ofrece la posibilidad de recordar la contraseña del usuario para que no se le pida cada vez que se conecte, y conectarse automáticamente a la cuenta, cada vez que se inicie la aplicación.

Después de rellenar los datos, pulsar en Guardar.

En la ventana Cuentas se muestran las cuentas configuradas en el sistema, pudiendo modificar los parámetros de la misma, borrarlas o añadir nuevas cuentas. Haciendo clic sobre el cuadro de Habilitado se intenta conectar a la cuenta correspondiente.

Figura 12-4. Conexión.



Conversar

Añadir amigos

La primera vez que se entra en la cuenta, aparece la ventana Lista de amigos, donde se muestra todos los

contactos que hay definidos. Inicialmente estará vacía y habrá que añadir amigos con los que charlar. Una vez que se hayan añadido amigos a la lista, se podrá charlar con ellos en línea.

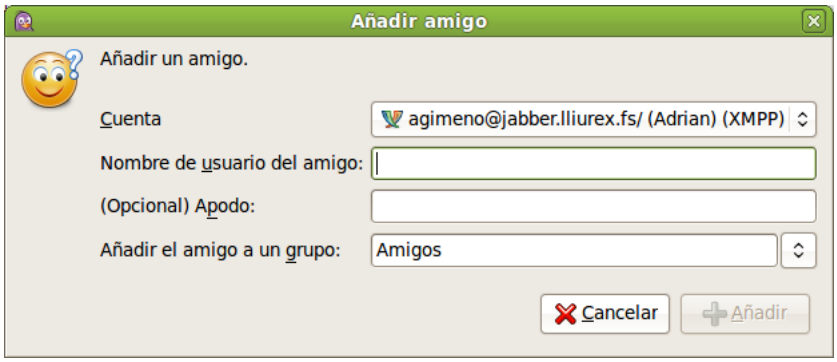
Si el cliente es MSN u otro protocolo, la lista de amigos que se tenga configurada aparecerá directamente.

Para añadir amigos, seleccionar la opción de menú Amigos -> Añadir un amigo. Aparecerá una nueva ventana donde se introducirá el nombre del usuario (cuenta de correo), un apodo con el que será identificado y en qué grupo añadirlo. El apodo será el nombre con el que aparecerá en la lista y el que se mostrará cuando se esté charlando con la persona.

Una vez rellenados los campos, pulsar en el botón Añadir para añadir el amigo a la lista. Se pueden añadir tantos amigos como se desee, incluso de distintos protocolos.

Una vez añadido el contacto, aparece en la lista de amigos. Al lado de cada contacto, aparece un círculo. Si el círculo está en verde indica que el usuario está conectado en ese momento, por lo que puede iniciarse una conversación con él. Si aparece un reloj el usuario no está en ese momento disponible.

Figura 12-5. Añadir amigo



Conversar con un amigo

Para charlar con un amigo, teniendo dicho amigo seleccionado en la lista, hacer doble clic sobre él y aparecerá una nueva ventana con dos zonas principales:

Una zona superior donde se visualizará toda la conversación, tanto los mensajes que se envíen como los que se reciban del amigo.

En la zona inferior es donde se escribe el mensaje que se quiere enviar. El mensaje se puede borrar, modificar, rectificar, etc, hasta que se envíe. Para ello pulsar la tecla **Intro**. Mientras se está escribiendo un mensaje, el amigo con el que se está manteniendo la conversación verá que la pestaña donde aparece el nombre del contacto se pone de color verde, indicando que el otro está escribiendo un mensaje.

En el mensaje se pueden incluir emoticonos, enlaces URL,...

Figura 12-6. Ventana de conversación



El mensaje puede contener texto plano, pero también se le puede dar formato. Inmediatamente encima de la caja de introducción del mensaje está el botón Tipografía que permite poner el texto seleccionado en negrita, cursiva, aumentar el tamaño de la fuente, etc.

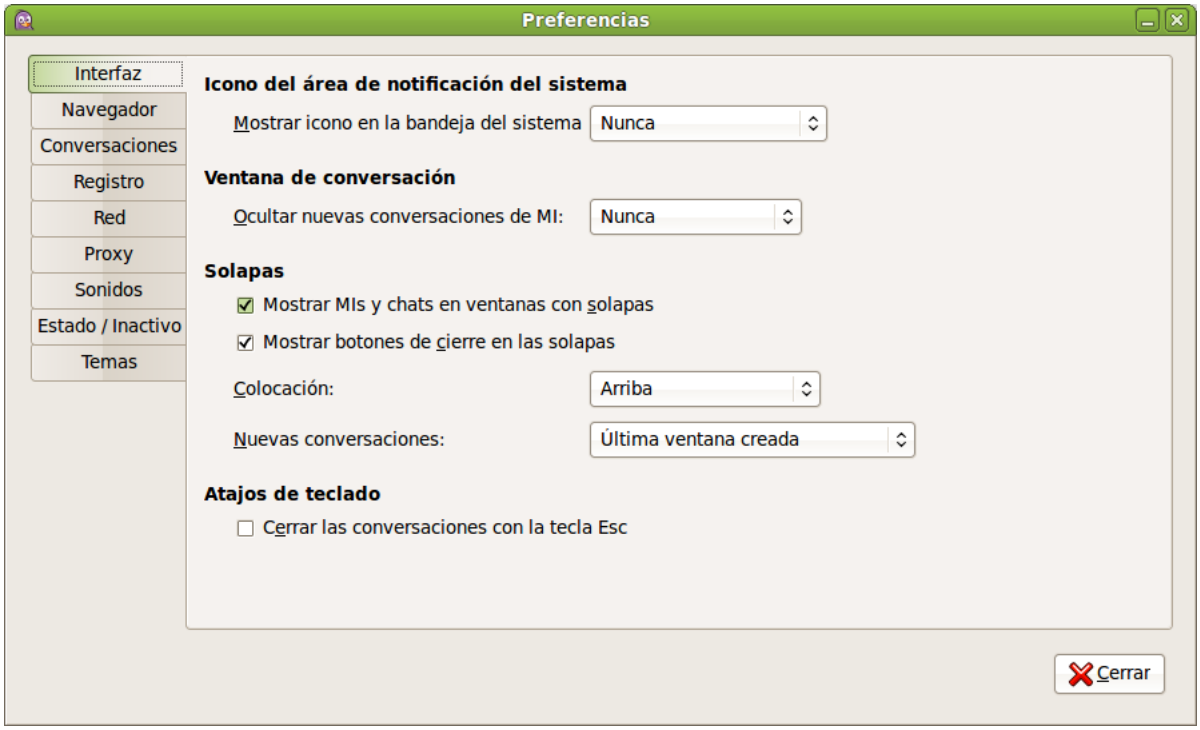
En el momento que el mensaje se envía, desaparece de la zona inferior, y aparece en la zona superior. Para diferenciar lo que escribe cada uno, el texto que escribe el usuario se muestra de color azul, mientras que el que escribe el amigo, se escribe en rojo. Además, antes de cada mensaje se muestra el apodo de quien lo escribe y la hora en que lo hace.

Comentar también que, teniendo abierta la ventana de conversación con un amigo, desde la opción de menú Conversación se puede guardar en un archivo la conversación que se está manteniendo, así como ver el historial de conversaciones mantenidas, o limpiar la ventana de la conversación.

Personalizar las preferencias

Pidgin permite personalizar muchos aspectos del programa, tales como la apariencia de la interfaz, indicar una conexión específica, modificar el tiempo y el mensaje de ausencia, etc (Opción Herramientas -> Preferencias).

Figura 12-7. Preferencias de Pidgin

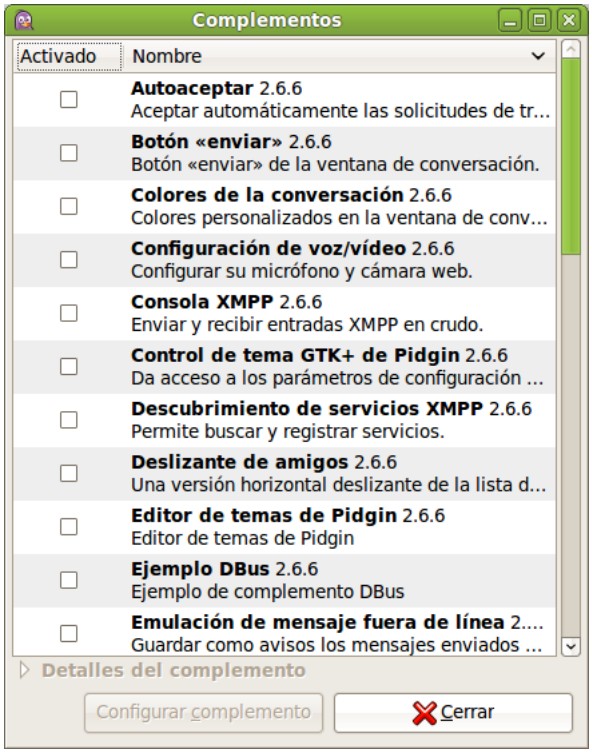


- *Interfaz:* Permite personalizar la apariencia de la aplicación.
- *Conversaciones*: permite modificar opciones de la ventana Conversaciones, el formato del texto de los mensajes salientes, atajos de teclado, etc.
- *Temas*: puede seleccionar los temas para emoticonos, amigos, estado y sonido disponibles.
- *Sonidos*: permite indicar sonidos para determinados eventos, cuando se conecta un amigo, cuando se recibe un mensaje, etc.
- *Red:* permite definir cómo se conecta Pidgin a la red.
- *Navegador:* Se utiliza el navegador que esté por defecto en la configuración de GNOME
- *Proxy:* Al igual que en caso anterior utilizan las configuraciones de GNOME.
- *Registro:* permite indicar que se guarde un registro (log) de determinadas acciones y eventos que se produzcan. Así como indicar el formato en que se quiere guardar el registro HTML o Texto plano
- *Estado/Inactivo:* permite definir las acciones y los mensajes que se mostrarán cuando el usuario esté ausente. También definir el tiempo de inactividad que determina si se está ausente o no.

Complementos

Pidgin permite habilitar un conjunto de complementos disponibles desde Herramientas -> Complementos. Estos complementos permiten añadir funcionalidades al programa. Para ello, no hay más que seleccionar la casilla del complemento que se desee cargar.

Figura 12-8. Complementos de Pidgin



Para obtener más información

Para obtener más información, consultar la ayuda en línea (opción de menú Ayuda -> Ayuda en línea) o visitar los enlaces de interés indicados en la siguiente sección.

Enlaces de interés

- Página del proyecto: http://www.pidgin.im/
- Información desde Ubuntu: www.guia-ubuntu.org/index.php?title=Pidgin (http://www.guia-ubuntu.org/index.php?title=Pidgin)
- Información en wikipedia: http://es.wikipedia.org/wiki/Pidgin

Capítulo 13. Cliente de correo Mozilla Thunderbird

Introducción a Mozilla Thunderbird

Mozilla Thunderbird es un cliente de correo, basado en software libre y código abierto. Además, es multiplataforma, habiendo versiones disponibles para sistemas operativos como Windows, GNU/Linux y Macintosh entre otros.

La versión documentada de esta aplicación es la 3.0.7.

Para abrir la aplicación ir a: Aplicaciones -> Internet -> Thunderbird, cliente de correo.

Con esta aplicación se puede leer, clasificar y filtrar los mensajes de correo recibidos. Mozilla Thunderbird está basado en Gecko, el motor que más y mejor cumple los estándares existentes. Aunque derivado de Mozilla, Thunderbird es independiente de éste, añadiendo nuevas características y mejoras que lo hacen más ligero y potente. Algunas de ellas, incluidas las aportadas desde la versión 2, son las siguientes:

- Mozilla Thunderbird elimina el correo basura (spam), filtrando los mensajes de entrada. Mozilla Thunderbird analiza los mensajes e identifica aquellos que tienen apariencia de ser correo basura. Se puede borrar automáticamente los correos basura o ponerlos en una carpeta determinada. A medida que se van marcando los correos como basura, Thunderbird 3 aprende y actualiza los filtros.

  Para activar los filtros de correo basura, seleccionar Herramientas -> Controles de correo basura.

- Corrector ortográfico integrado.

  Mozilla Thunderbird viene con un corrector ortográfico integrado, desarrollado por el proyecto Mozilla, permitiendo personalizar el diccionario y seleccionar entre diversos diccionarios. No hay necesidad de software de corrección ortográfica de terceros.

- Seguridad y privacidad

  Mozilla Thunderbird proporciona características de seguridad avanzada como firma digital, encriptación de mensajes, soporte para certificados digitales y dispositivos de seguridad.

  A diferencia de otros productos, Mozilla Thunderbird no permite ejecutar scripts por defecto. Esto supone un producto más seguro frente a virus y gusanos.

  Mozilla Thunderbird ofrece protección antifraude (phishing). Protege al usuario de los correos fraudulentos que intentan engañar a los usuarios solicitándoles información personal y confidencial indicando cuando un mensaje es un potencial intento de fraude. Mozilla Thunderbird además avisa al usuario cuando intenta hacer clic en un enlace que aparentemente intenta llevarle a un sitio web diferente al que indica la URL de dicho mensaje.

- Actualizaciones automáticas

  El nuevo sistema de actualización facilita el conseguir las últimas actualizaciones en seguridad para Thunderbird. Estas pequeñas actualizaciones se descargan automáticamente en segundo plano y avisan cuando están listas para ser instaladas. Además están disponibles en 30 idiomas.

- Posibilidad de modificar las barras de herramientas para requisitos particulares. Seleccionar la opción de menú Ver -> Barras de herramientas -> Personalizar para añadir y quitar botones a las barras de herramientas.

- Una nueva apariencia de la interfaz configurable con temas.

  Thunderbird permite incorporar una gran cantidad de temas que se pueden descargar de su página web modificando el aspecto del cliente.

- Ayuda para las extensiones.

  Las extensiones permiten agregar características particulares adaptadas a las necesidades del usuario, tales como ayuda fuera de línea del correo. Una lista completa de extensiones disponibles se puede encontrar en la página web de Mozilla Thunderbird.

- Vista avanzada de carpetas.

  Thunderbird ofrece varias maneras de organizar y mostrar las carpetas: por favoritas, recientes o carpetas que tengan mensajes sin leer. También se pueden configurar carpetas con canales RSS y grupos de noticias para obtener información actualizada. Mozilla Thunderbird también permite maximizar la vista del panel de mensaje, optando por un menú desplegable en lugar de la barra lateral.

- Etiquetado de mensajes.

  Mozilla Thunderbird permite etiquetar los mensajes con descripciones del tipo "Por hacer" o "Importante" o incluso crear etiquetas propias específicas. Estas etiquetas pueden combinarse con búsquedas guardadas y con las vistas de mensajes para facilitar la organización del correo.

- Navegación histórica de mensajes.

  Mozilla Thunderbird ofrece una navegación histórica en los mensajes que permite hacer clic en "Avanzar" y "Retroceder" de forma muy similar a un navegador web. El usuario puede cambiar rápidamente entre mensajes y carpetas.

- Búsqueda mejorada.

  Mozilla Thunderbird ofrece un panel de búsqueda mientras se escribe que acelera las búsquedas dentro de los mensajes mostrados. Thunderbird ofrece también búsqueda rápida, que mostrará los resultados a la vez que se escriben los términos de búsqueda. Las búsquedas se pueden guardar como una carpeta. Para volver a realizar la búsqueda sólo hay que hacer clic en la carpeta con la búsqueda guardada en el panel de carpetas.

- Imágenes remotas.

  Mozilla Thunderbird ofrece mejoras relativas a la privacidad y protección del usuario frente a imágenes remotas, ya que bloquea de forma automática las imágenes incluidas en los mensajes de correo.

- Navegación por pestañas.

  Mozilla Thunderbird permite abrir correos en pestañas diferentes, al igual que un navegador.

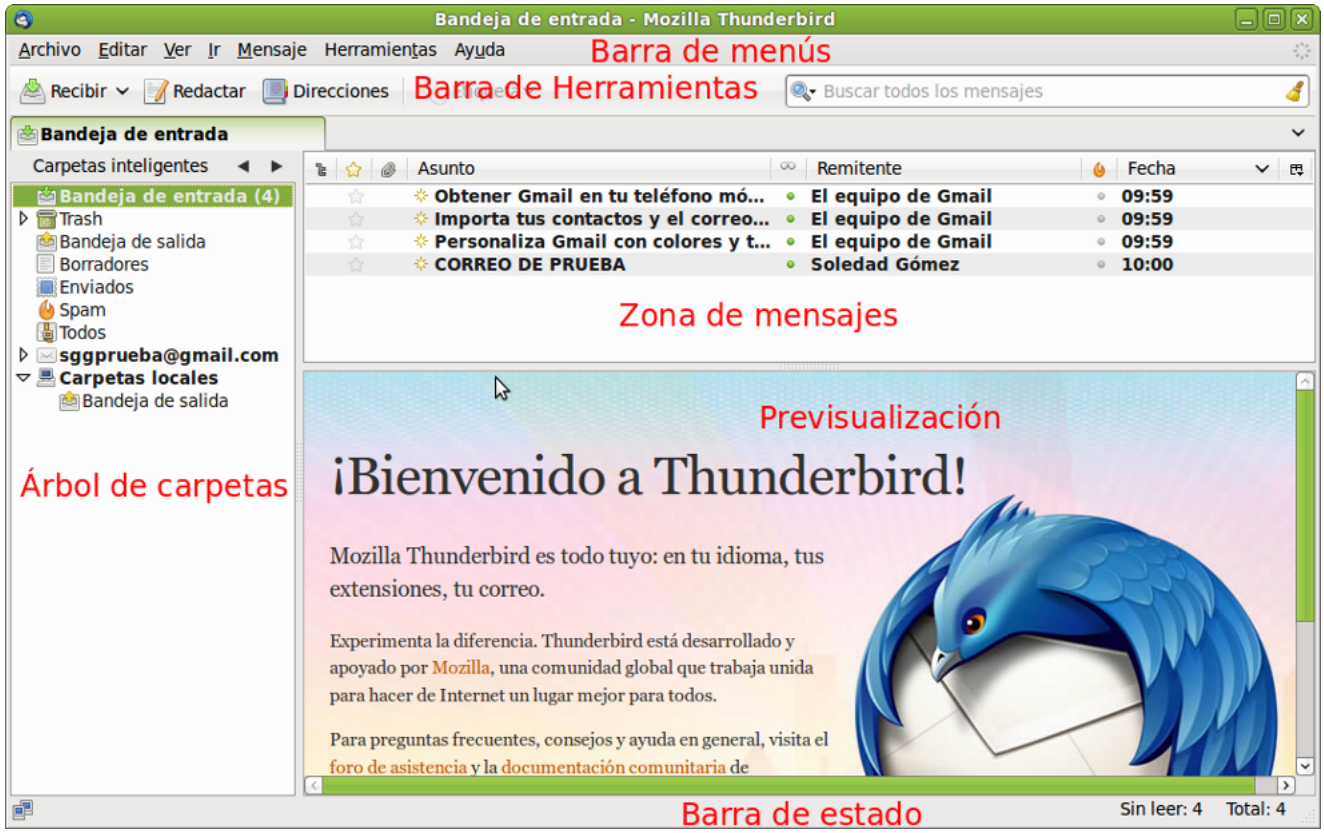
- Carpetas inteligentes.

  Vista por defecto de Mozilla Thunderbird agrupa todos los correos de diferentes cuentas, en la misma bandeja de entrada.

El cliente de correo Mozilla Thunderbird

La ventana del cliente presenta un aspecto parecido al siguiente.

Figura 13-1. Ventana del cliente de correo Mozilla Thunderbird



En él se distinguen las zonas:

- *Barra de menú* : con las opciones típicas de cualquier cliente de correo.
  - *Archivo*: permite abrir y crear mensajes, carpetas, cuentas , etc.

    También incluye las opciones de impresión, que permiten imprimir mensajes definiendo algunos parámetros de impresión.
  - *Editar*: incluye las acciones de deshacer y rehacer, copiar, cortar y pegar. También incluye funciones de búsqueda, configuración de cuentas y preferencias.
  - *Ver*: permite mostrar/ocultar las barras de herramientas y mostrar distintas disposiciones de las zonas.

    También permite aumentar y reducir el tamaño del texto de la página visitada para una mejor visualización.
  - *Ir*: permite desplazarse por la lista de mensajes.
  - *Mensaje*: permite crear un nuevo mensaje, responder o reenviar uno existente, así como copiarlo, moverlo, eliminarlo o etiquetarlo.
  - *Herramientas*: permite, entre otras cosas, gestionar la libreta de direcciones, así como definir los filtros de mensajes.
  - *Ayuda*: muestra la ventana de créditos y un enlace a la página web del proyecto con notas sobre la versión más reciente.

- *Barra de herramientas*: contiene diversos botones con las acciones más comúnmente utilizadas.
- *Zona de árbol de carpetas*: permite ver las cuentas de correo, así como las carpetas definidas en cada cuenta, con una estructura de árbol.
- *Zona de mensajes*: muestra la lista de mensajes que contiene la carpeta seleccionada. Puede ordenarse por diversos criterios, así como realizar diversas acciones sobre un mensaje con el menú contextual.

- *Zona de previsualización de mensajes*: muestra una vista previa del mensaje seleccionado. Se puede mostrar/ocultar desde la opción de menú Ver -> Disposición->Mensaje.
- *Barra de estado*: informa sobre el estado de la cuenta, por ejemplo, si se están bajando mensajes o ya se ha terminado.

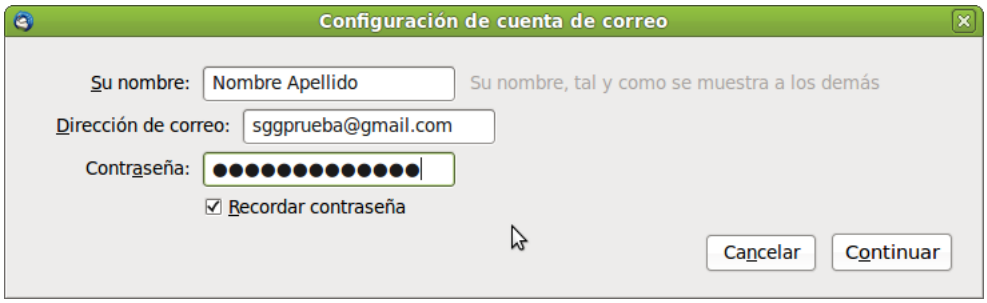
Configurar una cuenta de correo

En este apartado se explica cómo configurar una cuenta que se tenga en la web y de la que se desee bajar el correo al programa cliente Thunderbird. Se supone que el usuario ya tiene una cuenta de correo dada de alta en un servidor y que dicho servidor permite acceder a la cuenta mediante el protocolo POP o IMAP. La mayoría de los servidores web (Hotmail, Yahoo, Terra, Gmail, etc.) lo permiten.

Para crear una nueva cuenta, ir a Editar -> Configuración de las cuentas, aparecerá una ventana con las cuentas existentes. En dicha ventana, buscar abajo a la izquierda una lista desplegable llamada Operaciones sobre la cuenta, acceder a ella y pulsar sobre Añadir cuenta de correo, lo cual provocará que se abra un asistente para configurar la nueva cuenta. También se puede acceder a este asistente desde la opción de menú Archivo -> Nuevo -> Cuenta de correo...

Se mostrará una nueva ventana, similar a la siguiente:

Figura 13-2. Asistente de cuentas. Ventana inicial. Identidad



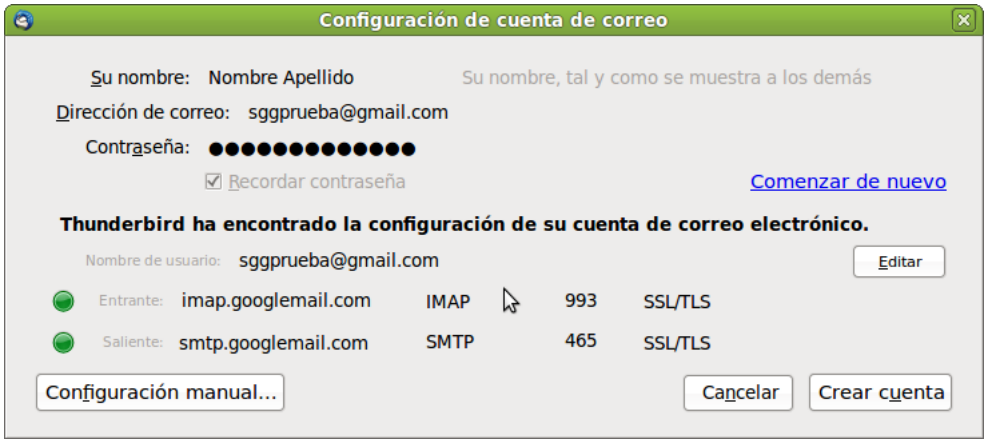
La ventana pide el nombre del propietario de la cuenta. Este nombre es el que aparecerá en el campo "De" del mensaje que se envíe. El usuario puede poner el nombre que desee.

También se debe introducir la dirección de correo electrónico que se está configurando y opcionalmente la contraseña de la cuenta.

Pulsar en el botón Continuar para seguir con el proceso de configuración de la cuenta.

Información de servidor. Aparecerá una ventana sobre información del servidor, donde tendremos que indicar el servidor de correo entrante (hay veces que lo reconoce automáticamente). El proveedor de la cuenta de correo debe indicar al usuario el nombre del servidor entrante. Puede ser de dos tipos, POP o IMAP. Normalmente es de tipo POP y será algo del estilo pop.googlemail.com para Gmail o pop.ono.es para Ono.

Figura 13-3. Asistente de cuentas. Información de servidor.



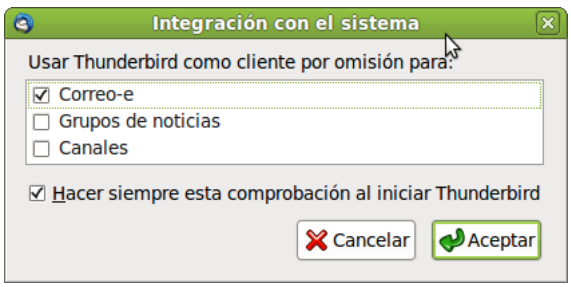
Si es la primera cuenta que se configura, se pedirá también el servidor de correo saliente SMTP. Normalmente será similar al entrante (smtp.googlemail.com). Si ya hay una cuenta creada, no se preguntará nada, porque se asume que es el que ya está configurado.

Una de las nuevas características de Thunderbird es que estos campos los intenta rellenar automáticamente, de manera que no hay que conocer los datos para el servidor de correo ni entrante ni saliente.

Pulsar en el botón Crear cuenta para finalizar el proceso de creación de la cuenta de correo.

Aparece un mensaje como el que se muestra a continuación (Integración con el sistema). Si sólo queremos usar Thunderbird como cliente de correo, seleccionamos la opción que se muestra en la imagen y pulsamos el botón Aceptar.

Figura 13-4. Integración con el sistema.



Ahora habrá aparecido una nueva entrada en el árbol de carpetas, de la que colgarán sus correspondientes carpetas de Bandeja de entrada, Enviados, etc.

Ya está creada una nueva cuenta de correo, con lo cual el usuario podrá almacenar sus mensajes en local, y enviar y recibir los mensajes sin necesidad de acceder a la página web.

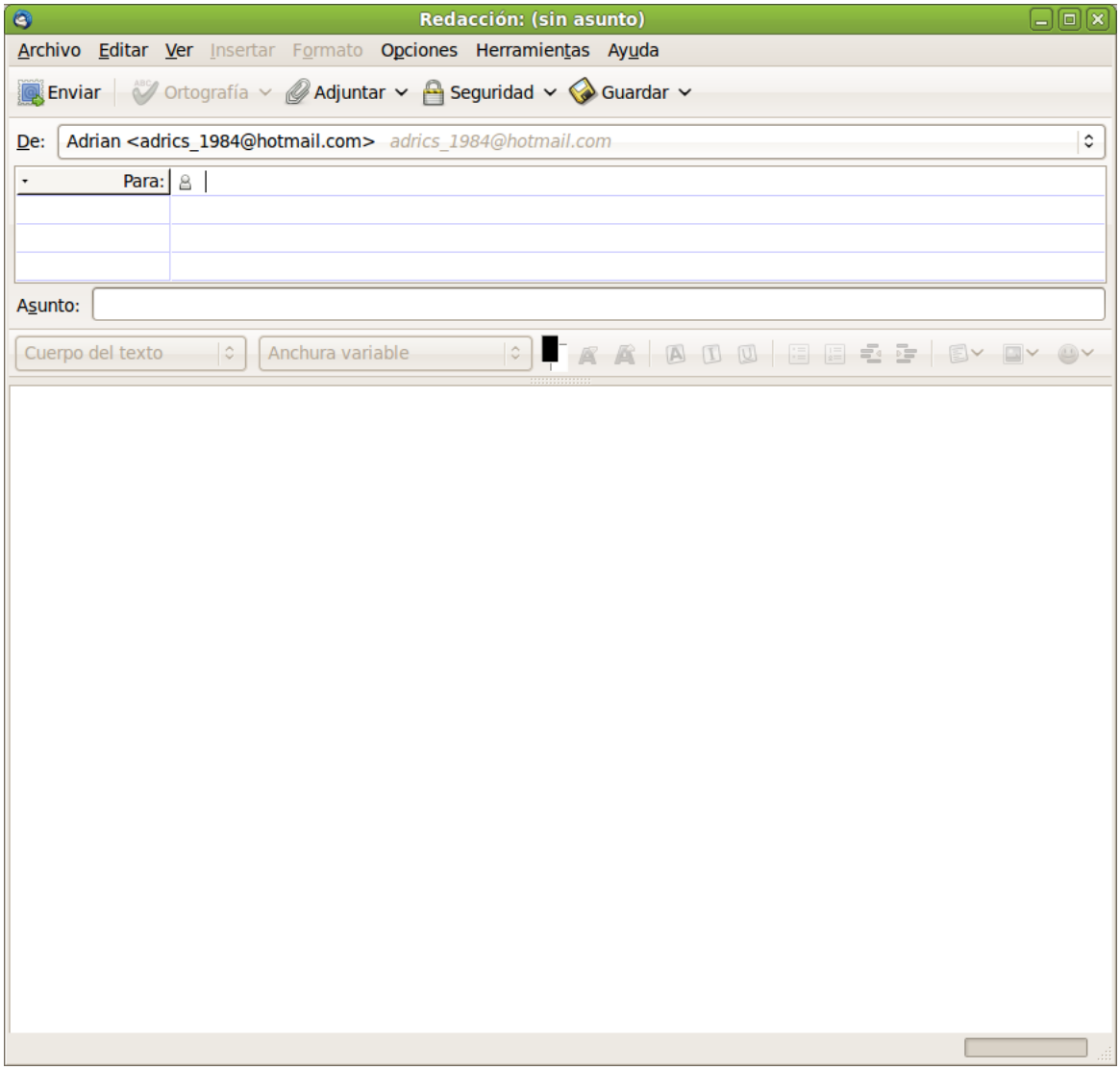
Enviar y recibir mensajes

Enviar mensajes

Para escribir un nuevo mensaje, seleccionar la opción de menú Archivo -> Nuevo -> Mensaje o bien pulsar sobre el icono Redactar de la barra de herramientas.

Se abrirá una ventana para escribir el nuevo mensaje. Lo primero que habrá que rellenar es el campo Para, donde hay que introducir la dirección electrónica del destinatario del mensaje.

Figura 13-5. Nuevo mensaje



A continuación, escribir el Asunto: un breve texto de una línea que contendrá una explicación del mensaje.

Por último el cuerpo del mensaje (*body*) que es donde se escribe propiamente el texto del mensaje . El mensaje se puede escribir en texto plano o en formato html. Si se escribe en formato html, se pueden incluir imágenes, poner distintos tipos y tamaños de letras... El inconveniente es que el cliente debe soportar mensajes html.

Una vez escrito el mensaje, para enviarlo, se pulsará el botón de la barra de herramientas Enviar o bien seleccionar la opción de menú Archivo -> Enviar Ahora o Archivo -> Enviar Más tarde, según interese.

Recibir mensajes

Cuando se inicia Thunderbird, automáticamente se conecta al servidor de correo y busca correo nuevo, que ubica por defecto en la carpeta Bandeja de entrada, situada en el panel izquierdo. Pulsando sobre dicha carpeta, la lista de mensajes recibidos se mostrará en el panel de la derecha.

Haciendo doble clic sobre el que nos interese, se abrirá una nueva ventana con el contenido del mismo.

Estando Thunderbird inactivo, para comprobar si existen nuevos mensajes, seleccionar el botón de la barra de herramientas Recibir mensajes.

También se le puede indicar a Thunderbird que compruebe periódicamente si hay nuevo correo. Opción Editar -> Configuración de las cuentas -> Configuración del Servidor.

Para obtener más información

Para obtener más información, consultar la ayuda en línea (opción de menú Ayuda -> Ayuda de Mozilla-Thunderbird) o visitar los enlaces de interés indicados en la siguiente sección.

Enlaces de interés

- Página de mozilla: http://www.mozilla-europe.org/es/products/thunderbird (http://www.mozilla-europe.org/es/products/thunderbird/)
- Introducción a thunderbird: http://opensourcearticles.com/introduction_to_thunderbird_spanish

Capítulo 14. Cliente BitTorrent Transmission.

Introducción a Cliente BitTorrent Transmission.

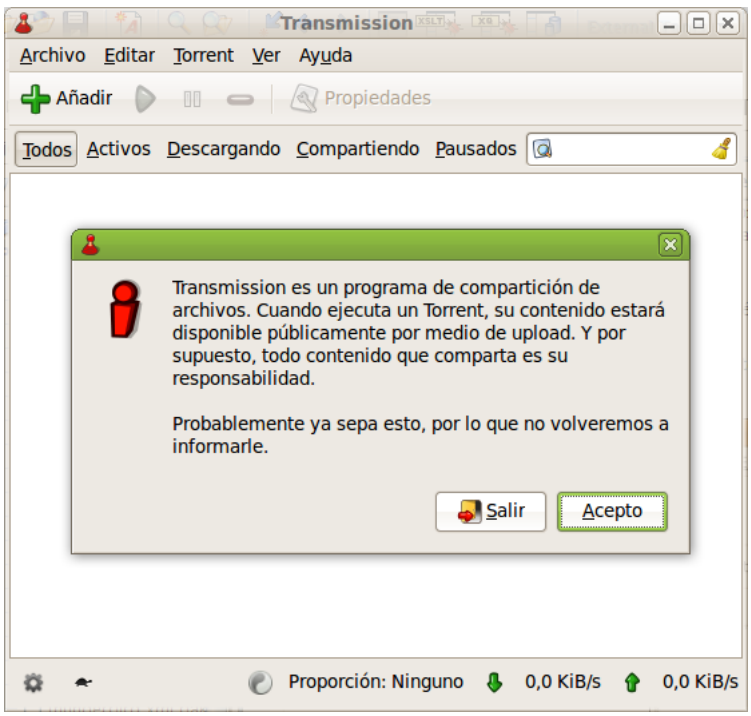
La aplicación Transmission es un cliente Bittorrent. Se utiliza para compartir ficheros en una red 'peer to peer' a través de Internet. BitTorrent es una manera rápida de transferir archivos, porque todos los que descargas también debes cargarlos para los demás. Esto significa que las velocidades son sólo limitadas por el número de personas conectadas a un torrente - cuantas más personas mejor!.

Iniciar Transmission

Existen dos formas para acceder al programa: A través del menú Aplicaciones -> Internet -> Cliente BitTorrent Transmission o a través de la terminal escribiendo: transmission.

Una vez iniciado Transmission, se mostrará la siguiente ventana:

Figura 14-1. Ventana principal de Transmission.



La ventana de Transmission muestra los siguientes elementos:

- Barra de menú:

  La barra de menú contiene la opción **Archivo** que permite añadir nuevos torrent, crear nuevos, pausar los torrent, etc. La opción**Torrent** permite iniciar o pausar un torrent seleccionado, abrir su carpeta donde se descarga o borrar los seleccionados. La opción **editar** permite acceder a las preferencias. **Ver** permite ordenar las descargas .torrent de diferentes maneras y **ayuda**.

- Barra de herramientas:

  Esta barra contiene los botones de añadir, iniciar, pausar, quitar y el botón propiedades.

- Barra de visualización

  Esta barra nos permite mostrar los ficheros .torrent según distintas categorías, como pueden ser: Todos, activos, descargando, compartiendo, pausados.

Primeros pasos con Transmission.

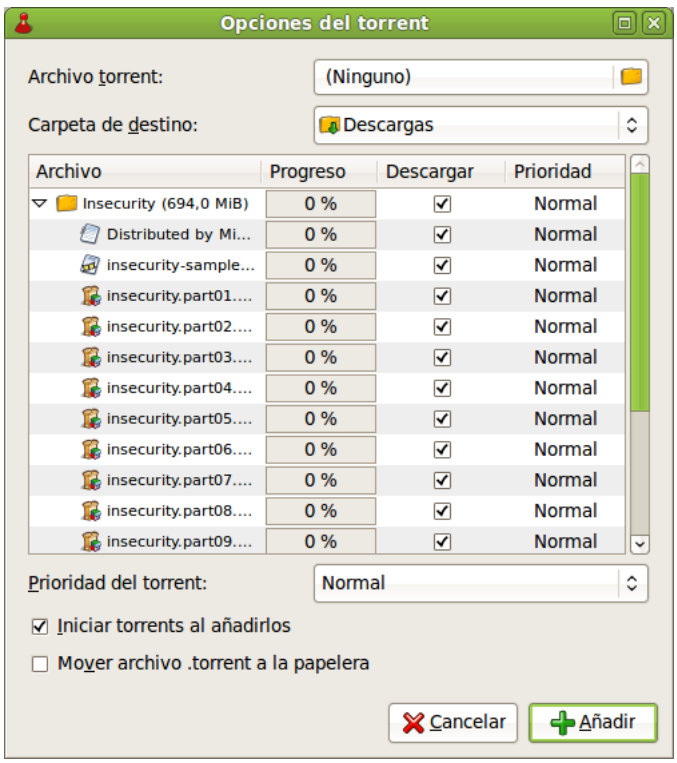
Primeros pasos

El primer paso es buscar el archivo torrent que se quiere descargar (extensión .torrent). Existen varias opciones, buscarlo en la web, o utilizar la ventana que nos proporciona la aplicación Transmission.

Una vez que tenga el archivo .torrent, hacer clic en Torrent y seleccionar la opción añadir, o simplemente arrastrar a Transmisión. La descarga debería comenzar de inmediato.

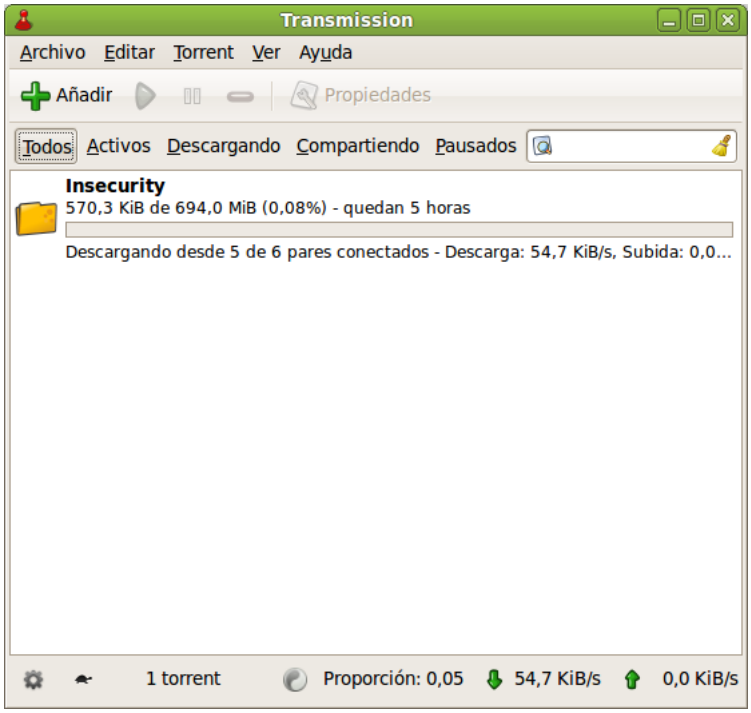
La ventana que se muestra cuando añadimos un torrent a Transmission es la siguiente:

Figura 14-2. Ventana de Transmission.



Una vez se pulse añadir la ventana mostrará todos los ficheros torrent descargando:

Figura 14-3. Ficheros torrent descargando.



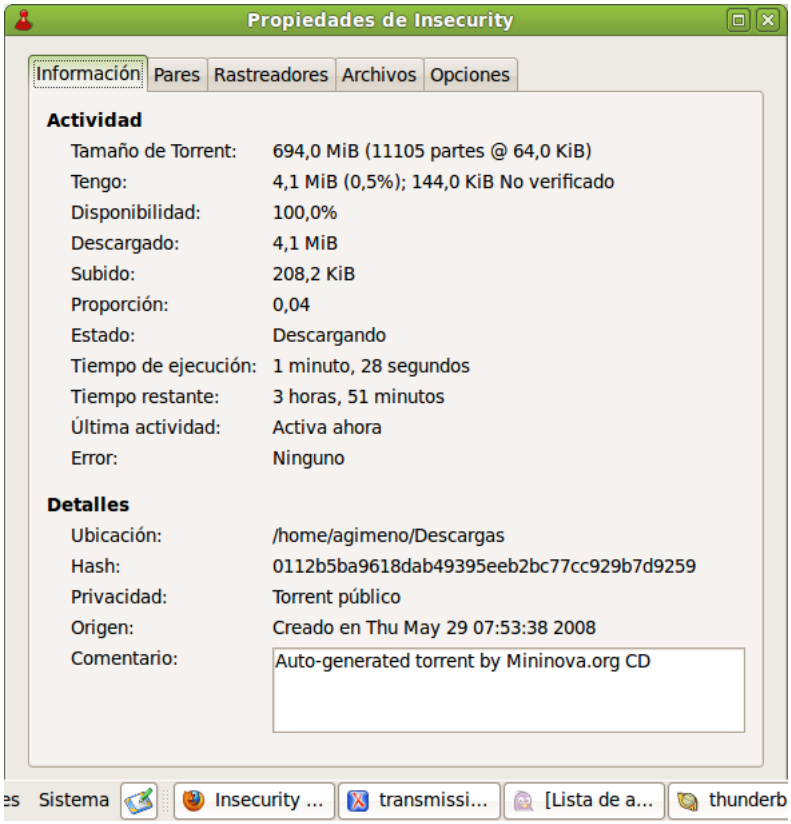
Se puede *pausar* y *reanudar* la transferencia en cualquier momento, siempre que los archivos permanezcan en su carpeta de descarga. También se puede eliminar la descarga con el botón *quitar* .

Es bueno compartir el archivo por un tiempo una vez que la descarga se ha completado.

Como saber más información de los torrents.

Para conocer más detalles de un torrent se puede pulsar en el botón propiedades de la barra de herramientas o hacer doble clic directamente sobre el torrent. En ese momento se mostrará la siguiente ventana:

Figura 14-4. Información de los torrents.



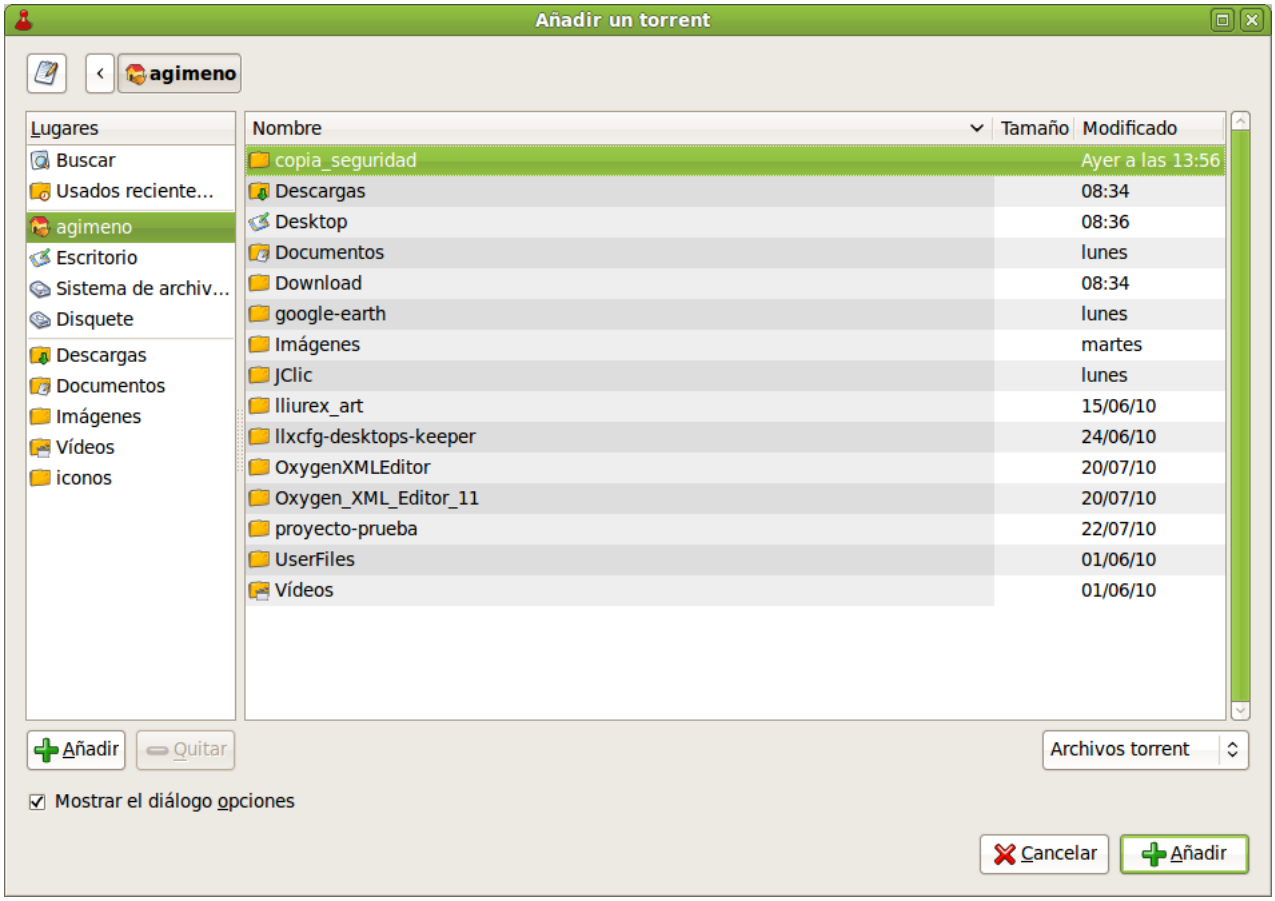
Esta ventana muestra información como:

- Estadísticas sobre el torrent y los archivos que está descargando.
- Información sobre el seguimiento de sus compañeros y a quién estás conectado.
- Opciones para afinar la asignación del ancho de banda.

Como crear un torrent.

Para crear un torrent seleccionar *Archivo --> Añadir Archivo* desde el menú de *Archivo*. También es posible crearlo con el botón Añadir de la barra de herramientas.

Figura 14-5. Crear nuevo torrent.



En esta ventana podemos escoger el archivo o carpeta que se quiere convertir en torrent, se puede poner un enlaze de seguimiento, o hacer un comentario del archivo.

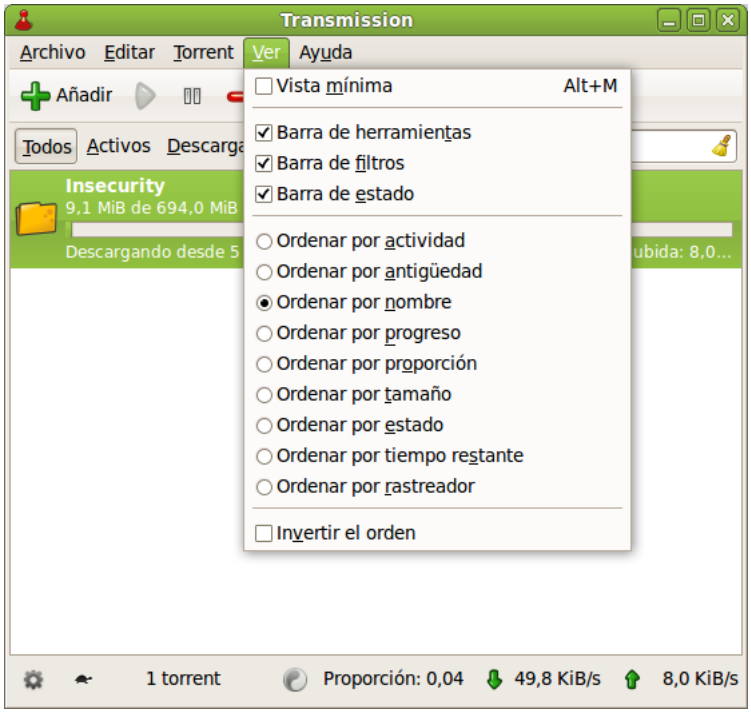
Una vez terminado, se hace clic en "Añadir". Transmission optimizará automáticamente el archivo torrent para que se pueda compartir.

En otro caso aparecerá un diálogo de error, con un mensaje explicando la naturaleza del error.

Como ordenar los torrents.

Para ordenar los torrent pulsar en el menú la opción *Ver* la cual permite ordenar los torrent de diferentes formas (por nombre, por progreso, por proporción, etc.):

Figura 14-6. Ordenar los torrents.



Capítulo 15. Visor de Escritorios Remotos

Visor de Escritorios Remotos (VINAGRE)

Vinagre La aplicación Vinagre es un Visor de escritorios remotos para el Escritorio GNOME que usa el sistema de computación virtual por red «Virtual Network Computing» (VNC) para controlar remotamente otro equipo.

Vinagre proporciona las siguientes características:

- Conectar con varias máquinas al mismo tiempo.
- Almacenar las conexiones recientes y guardarlas en marcadores.
- Examinar la red local para buscar servidores VNC.

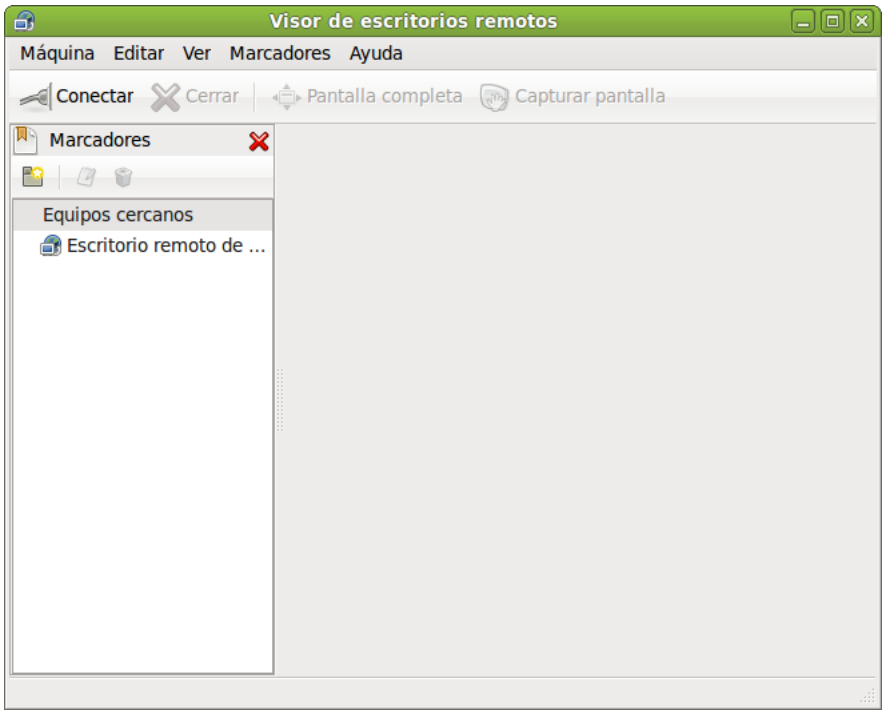
La versión documentada en este manual es la: 2.30.2

Para iniciar el Vinagre

Existen dos formas para acceder al Vinagre: A través del menú Aplicaciones -> Internet -> Visor de Escritorios Remotos o a través de la terminal escribiendo: vinagre

Una vez iniciado Vinagre, se mostrará la siguiente ventana:

Figura 15-1. Ventana principal de Vinagre.



La ventana de Vinagre muestra los siguientes elementos:

- Barra de menú:

  Los menús en la barra de menú contienen todos los comandos que necesita para trabajar con conexiones remotas en Vinagre.

- Barra de herramientas:

La barra de herramientas contiene un juego de los comandos más usados a los que puede acceder desde la barra de menú.

- área de visualización

  El área de visualización contiene una lista de solapas con las máquinas conectadas y sus escritorios remotos.

- Barra de estado

  La barra de estado muestra información acerca de la actividad actual de Vinagre así como información contextual acerca de los elementos del menú.

- Panel lateral

  El panel lateral contiene una lista de conexiones en los marcadores.

USO de Vinagre

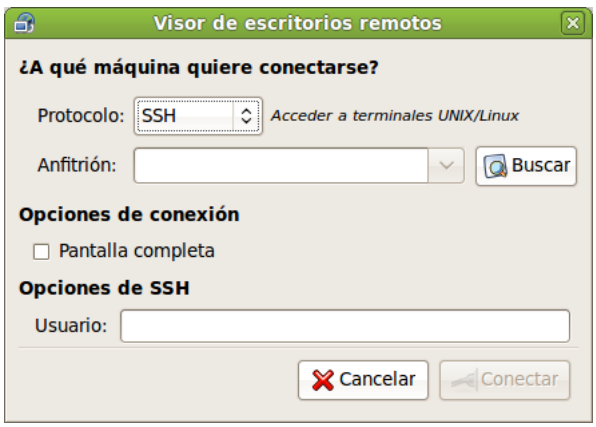
Conectar con una máquina remota

Informar de la dirección del equipo

Para conectar con una máquina remota elija **Máquina > Conectar**. Se mostrará el diálogo **Visor de Escritorios Remotos**.

Se puede elegir entre el protocolo SSH (para conexión por consola) o VNC (para conexión gráfica). Puede usar el botón Buscar para examinar las máquinas disponibles en su red local. En función del protocolo elegido se pueden configurar opciones de conexión diferentes.

Figura 15-2. Visor de Escritorios Remotos.



Algunas máquinas pueden requerir una conexión segura. En este caso se presentará un diálogo de Contraseña preguntando por la contraseña de la conexión. Si selecciona Recordar esta contraseña, Vinagre almacenará la información de seguridad usando el Depósito de claves de GNOME.

Si la conexión ya se ha usado anteriormente, también puede acceder a ella a través de **Máquina > Conexiones recientes.**

Abrir un archivo de conexión remota

Algunos equipos distribuyen archivos de conexión remota (generalmente terminan con el sufijo ".vnc"). Para abrir un archivo de conexión remota, elija **Máquina > Abrir**. Se mostrará el diálogo Seleccionar archivo. Seleccione el archivo que quiera abrir, después pulse el botón Abrir.

También puede pulsar dos veces en el archivo de la conexión remota en el gestor de archivos Nautilus para abrirlo en la ventana de Vinagre.

Crear un marcador nuevo.

Para añadir a los marcadores la conexión actualmente mostrada, elija **Marcadores > Añadir marcador**. Se mostrará el diálogo **Marcadores**. Introduzca el nombre de la conexión y pulse **Guardar**.

El cuadro de diálogo marcadores es el que se muestra en la figura siguiente. En la figura también se muestra un ejemplo de una conexión usando el protocolo VNC, en este caso al escritorio del equipo anfitrión 10.0.0.229.

Figura 15-3. Crear un marcador nuevo.



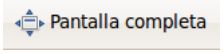
Quitar un marcador.

Para quitar un marcador, visualiza el panel lateral (ver Panel Lateral) y elija **Quitar** del menú contextual del marcador en el panel lateral.

Editar las propiedades de un marcador

Para editar las propiedades de un marcador, tales como su nombre y el equipo, elija Editar del menú contextual del marcador en el panel lateral.

Usar el modo a pantalla completa

Para ampliar el área de visualización al modo a pantalla completa, elija **Ver > Pantalla completa** botón 

.

Para salir del modo a pantalla completa, situar el puntero del ratón en el borde superior del escritorio remoto (se desplegará un menú) y selecciona abandonar pantalla completa.

Cerrar una conexión

Para cerrar una conexión, elija **Máquina > Cerrar**.

Capturar la pantalla

Para tomar capturar una pantalla del escritorio remoto actual, elija **Máquina > Capturar pantalla** o pulse el botón adecuado en la barra de herramientas. Se mostrará el diálogo **Guardar la captura de pantalla**, pulse el botón **Guardar** para guardarla.

Acerca de Vinagre

John Wendell escribió Vinagre. Para obtener más información acerca de Vinagre, visite la página web de Vinagre. (http://projects.gnome.org/vinagre/)

Capítulo 16. Cliente Terminal Server Linux

Introducción tsclient

Cliente Terminal Server Linux La aplicación tsclient es un cliente terminal server central de GNOME que provee algunas optimizaciones y también permite guardar información sobre una conexión terminal server en un fichero, que se puede fácil y rápidamente recargar, en lugar de especificar manualmente todos los parámetros cada vez que quiere conectarse.

Iniciar el Cliente Terminal Server Linux

La aplicación se puede iniciar de las formas siguientes:

Menú Aplicaciones

Ir a: Aplicaciones -> Internet -> Cliente de Terminal Server

Línea de orden

Para iniciar tsclient desde línea de orden, teclear la orden siguiente y pulsar **Intro**:

tsclient

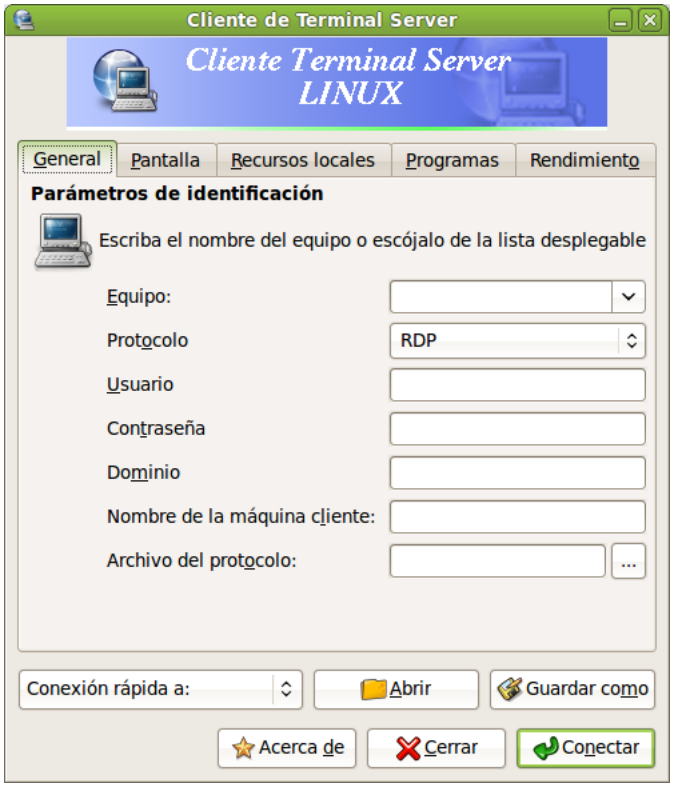
Sugerencia: Para ver otras opciones de línea de orden disponibles, teclear **tsclient --help**, y pulsar **Intro**.

Uso de tsclient

Cuando arranca tsclient

Una vez iniciado el Cliente Terminal Server Linux, se mostrará la siguiente ventana:

Figura 16-1. Ventana principal de Cliente Terminal Server Linux.

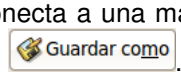


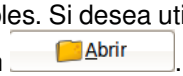
La ventana de Cliente Terminal Server Linux muestra los siguientes elementos:

- General:

  En esta pestaña se debe rellenar al menos la IP o nombre de la máquina a la que desee conectarse. Puede introducir también el nombre de usuario y dominio de Windows que vaya a usar. Al pulsar el botón 

se abrirá una ventana que mostrará el escritorio remoto, en el deberá introducir la contraseña de su usuario para iniciar la sesión de Windows.

  Si se conecta a una máquina con frecuencia, puede crear un perfil para guardar estos datos pulsando el botón 

. Entonces se abrirá una ventana en la que deberá indicar el nombre que desee asignar a ese perfil. En la ventana principal del tsclient aparecerá un menu desplegable con los perfiles desplegables. Si desea utilizar un perfil no guardado en el directorio predefinido, podrá usarlo seleccionando el botón 

.

- Pantalla:

  En esta pestaña puede indicar el tamaño de la ventana que mostrará el escritorio remoto: predeterminado, una de las diversas resoluciones usuales o a pantalla completa. En este último caso el escritorio remoto ocupará toda la pantalla, ocultando completamente el escritorio GNOME. Usando ventanas, es posible conectarse a varios escritorios remotos simultáneamente.

- Recursos locales:

  En la solapa de recursos se puede elegir la profundidad de color. En caso de que la conexión al servidor sea lenta, será preferible usar 256 colores, para que el tráfico de datos sea menor.

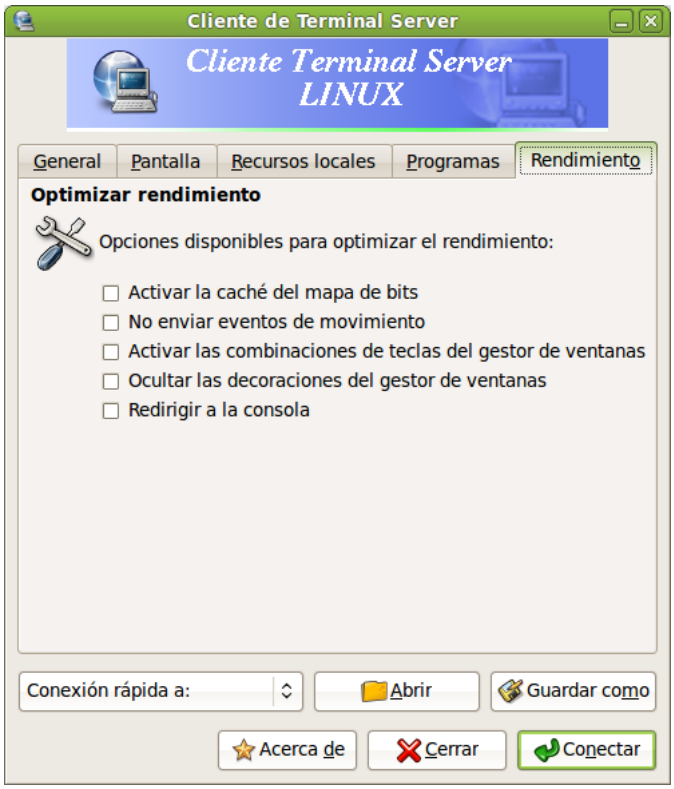
- Programas:

  Desde esta pestaña se indica la ruta origen y el nombre del programa que se desea ejecutar al conectar y desde que carpeta se debe iniciar.

- Rendimiento:

En esta solapa existen diferentes opciones para optimizar el rendimiento que se pueden observar a continuación:

Figura 16-2. Pestaña de Rendimiento



Enlaces de interés

- Página web de tsclient: http://www.gnomepro.com/tsclient/
- Pagina web de rdesktop: http://www.rdesktop.org/

Capítulo 17. Gestor de descargas Gwget

Gestor de descargas Gwget

Gwget es una utilidad gráfica para la descarga no-interactiva de archivos de Internet. Soporta los protocolos HTTP, HTTPS y FTP, así como el uso de proxys HTTP. Cuando se habla de descarga no-interactiva se refiere al hecho de que el programa puede funcionar sin la presencia del usuario, trabajando en segundo plano, cancelando la descarga cuando el sistema se apague y pudiendo reanudarla en el próximo inicio.

La versión documentada en este manual es la: 1.0.4.

Iniciar Gwget

Para acceder a Gwget: A través del menú Aplicaciones -> Internet -> Gestor de descargas Gwget.

La ventana de Gwget muestra los siguientes elementos:

- Barra de menú:

  Contiene todos los comandos que necesita para trabajar con Gwget.
- Barra de herramientas:

  Contiene un juego de los comandos más usados a los que puede acceder desde la barra de menú.
- Área de visualización

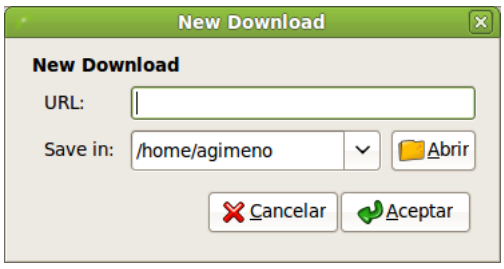
  Contiene una lista de las descargas que se están realizando o ya han finalizado.

Uso de Gwget

Crear una descarga nueva

Para iniciar una nueva descarga pulsar el botón **Nuevo** o el menú **Archivo -> Nuevo**, se abrirá la siguiente ventana:

Figura 17-1. Ventana de bajada nueva.



En la opción 'URL' introducimos http://www.gnu.org/graphics/gnublue.png o la que se quiera descargar, mp3, vídeo, etc.

En la opción '**Guardar en**' se especifica dónde se quiere guardar.

Cuando se pulse '**Aceptar**', empezará la descarga, una vez finalizada ya podremos acceder a ella. Por defecto, sino no se pone nada en guardar (paso anterior) los archivos se bajaran en el directorio /home/usuario. Se puede acceder al directorio home del usuario desde el menú **Lugares -> Carpeta personal**

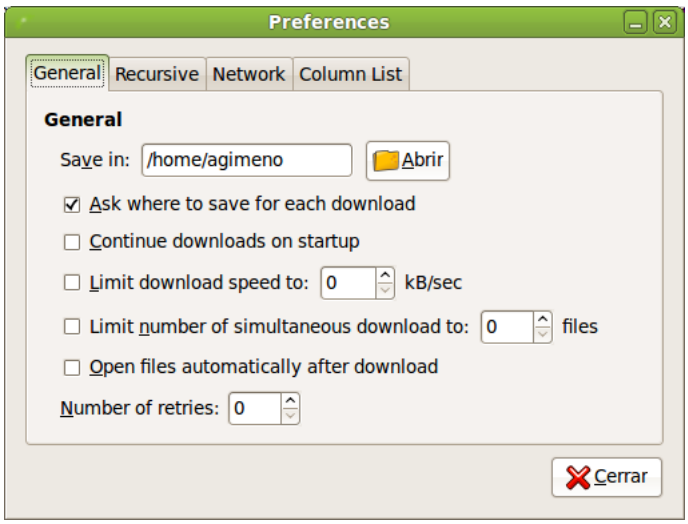
Con las descargas se pueden hacer distintas acciones, como: detenerlas, reiniciarlas, eliminarlas.

Cuando se cierra el programa se nos queda abierto en la parte inferior derecha del escritorio (área de notificación) para así poder acceder a él en cualquier momento.

Preferencias

Para acceder a la ventana de preferencias ir a **Editar -> Preferencias** . En las preferencias se pueden configurar opciones como: preguntar dónde guardar cada descarga, limitar la velocidad de descarga, continuar la descarga nada más iniciar, limitar el número máximo de bajadas simultáneas, se puede cambiar la configuración del servidor intermedio y, por último, en la última pestaña se puede configurar las columnas que se mostrarán en la pantalla principal.

Figura 17-2. Ventana preferencias de Gwget.



Acerca de Gwget

David Sedeño Fernández escribió Gwget. Para obtener más información acerca de Gwget, visite la página web de Gwget. (http://projects.gnome.org/gwget/)

V. Navegador web

Capítulo 18. Navegador web Mozilla Firefox

Introducción a Mozilla Firefox

La versión documentada es la 3.6.10.

Características

- Navegación con pestañas

  Mozilla Firefox presenta una forma rápida y eficiente de navegar por la web, que permite abrir varias páginas en una misma ventana dentro de pestañas separadas. Abre enlaces en segundo plano mientras se está leyendo otra página, continuando luego con los enlaces cuando haya terminado, y las páginas están disponibles cuando se necesitan, produciendo una sensación de mayor velocidad, incluso con conexiones lentas.

- Bloqueo de ventanas emergentes

  La publicidad mediante ventanas emergentes es molesta y es necesario atajarla. Mozilla Firefox protege de la publicidad de ventanas emergentes no solicitadas. También proporciona el control para permitir a ciertos sitios abrir ventanas emergentes, si es necesario para que funcionen.

- Búsqueda integrada

  Mozilla Firefox facilita el trabajo. La barra incorporada de Google proporciona el acceso necesario al mejor buscador de la web. Simplemente pulsar en la barra de Google o pulsar **Ctrl+K**, escribir algunas palabras y pulsar **Intro**.

- Navegación eficaz

  Algunas veces es realmente más fácil navegar con el teclado. Mozilla Firefox permite abrir enlaces rápidamente simplemente escribiendo algo del texto del enlace (no hace falta el ratón).

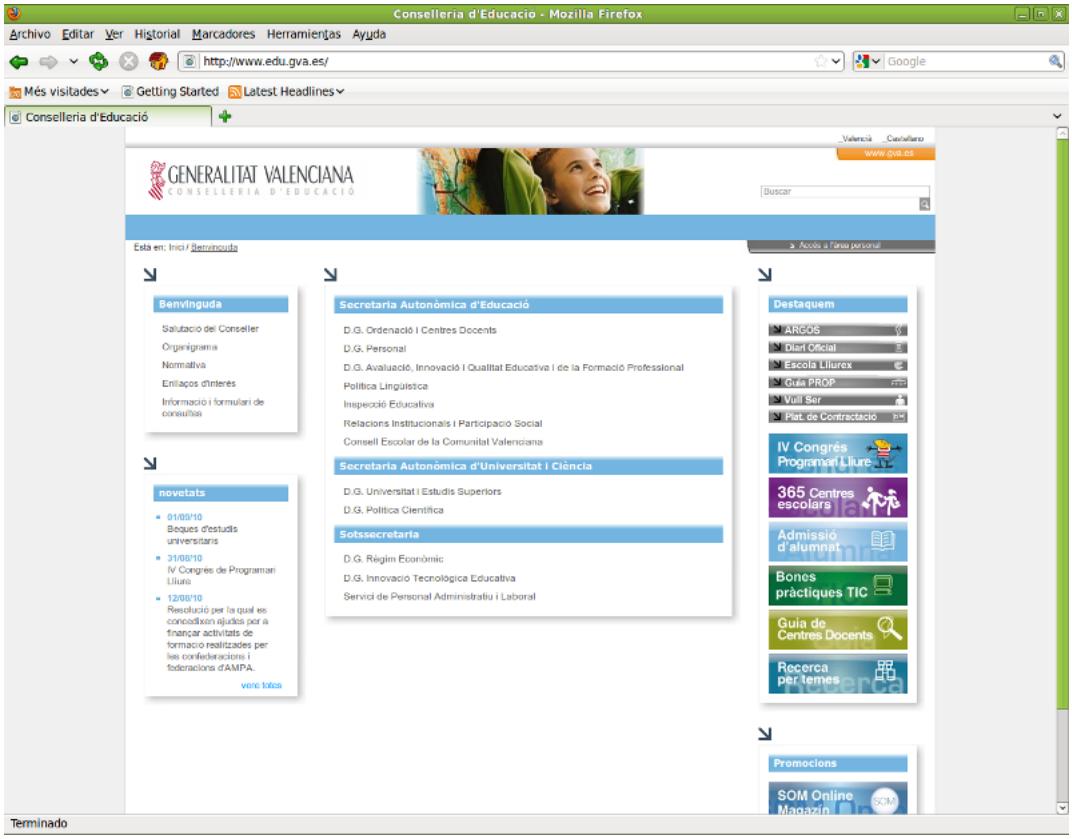
- Descarga automática

  Permite descargar archivos automáticamente al escritorio u otra ubicación con la nueva característica de Autodescarga. La descarga se hace mucho más simple sin ventanas abriéndose y preguntando dónde guardar, etc.

El navegador Mozilla Firefox

La ventana del navegador presenta un aspecto parecido al siguiente.

Figura 18-1. Ventana del navegador Mozilla Firefox



Contiene las zonas:

- *Barra de menú*: con las opciones típicas de cualquier aplicación de navegación.
  - Archivo: permite abrir y guardar una página web en local, abrir nuevas pestañas, imprimir las páginas web, etc.

    También incluye la opción Importar..., que abre un asistente de importación que permite importar opciones, marcadores, historiales, contraseñas y otros datos de navegadores como Microsoft Explorer, Netscape, Mozilla u Opera.
  - Editar: incluye las acciones de deshacer y rehacer, copiar, cortar y pegar. También incluye funciones de búsqueda. Además permite establecer las preferencias de la aplicación.
  - Ver: permite mostrar/ocultar las barras de herramientas y los paneles laterales, así como ver el código fuente de la página.

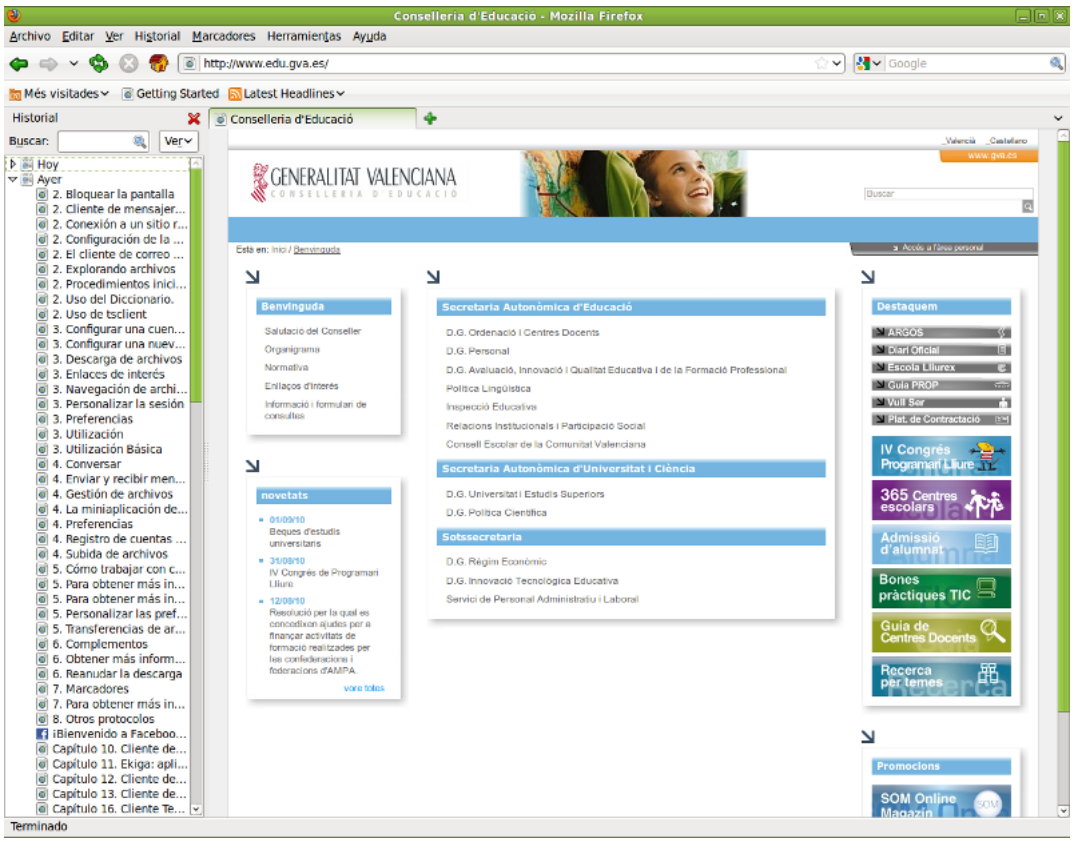
    Permite aumentar y reducir el tamaño del texto de la página visitada para una mejor visualización, así como visualizar la ventana a pantalla completa.
  - Historial: permite navegar a la página anterior y a la página siguiente del historial, así como ver el historial de páginas visitadas. Aparecen las diez últimas páginas visitadas.
  - Marcadores: permite añadir y administrar marcadores a las páginas que se deseen, de forma que sea más sencillo el volver a visitarlas.
  - Herramientas: permite, entre otras cosas, gestionar las descargas,buscar en la web, mostrar la consola de errores, ver información de la página, gestionar los complementos, así como limpiar los datos privados.
  - Ayuda: abre la ayuda en línea de la aplicación. También muestra la ventana de créditos.

- *Barra de herramientas de navegación*: contiene los elementos

- Botones de Anterior y Siguiente, Recargar la página, Detener la carga de la página, Ir a la página de Inicio
- Campo de direcciones: aquí es donde se introduce la URL.
- Campo de búsqueda: aquí se puede realizar tanto una búsqueda en *Google* como en otros buscadores predefinidos. También se pueden añadir otras páginas de búsqueda y buscar paquetes en la página de Ubuntu.

- *Barra de herramientas de marcadores*: aquí se pueden incluir los marcadores a las páginas más utilizadas, permitiendo acceder a ellas mediante un solo clic de ratón.
- *Panel lateral marcadores (Ver->Panel Lateral->Marcadores)*: permite ver todos los marcadores con una estructura de árbol que simplifica su utilización.
- *Panel lateral historial (Ver->Panel Lateral->Historial)*: permite acceder a la lista de páginas visitadas organizadas por días, las de hoy, las de ayer, etc.

Figura 18-2. Panel lateral historial



- *Barra de estado*: Informa sobre el estado de la página, como por ejemplo, si se ha terminado de cargar o no.

Algunas funciones útiles

Utilización de pestañas

Mozilla Firefox permite abrir varias páginas en una misma ventana dentro de pestañas separadas. Esta es una de las mejores características de Mozilla Firefox. Es habitual tener muchas ventanas de navegación

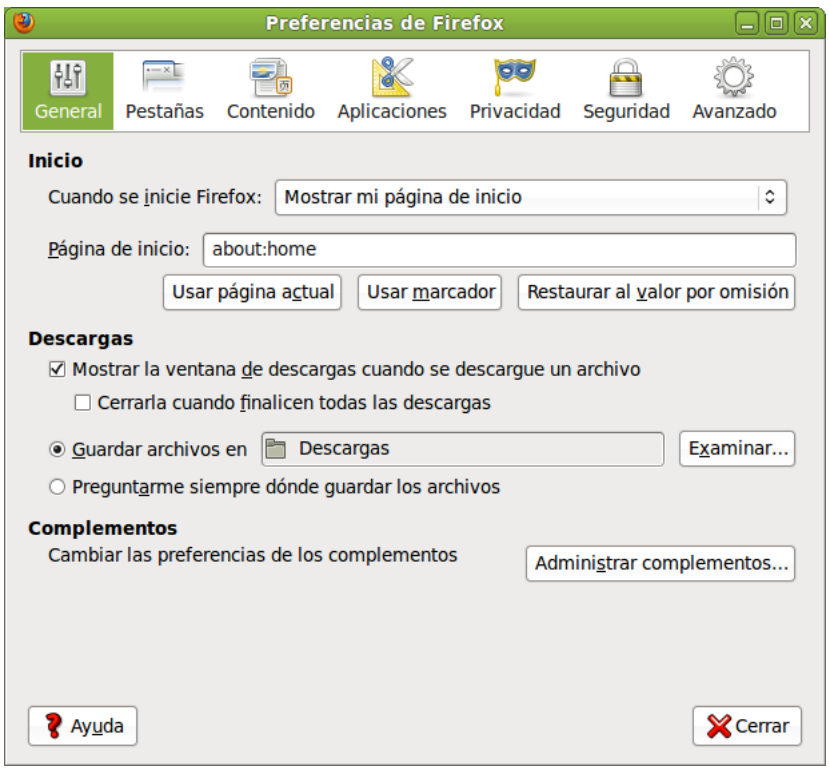
abiertas al mismo tiempo, y si no se utilizan pestañas, puede ser un auténtico caos.

Para abrir una nueva pestaña solo hay que pulsar **Ctrl+clic** en el enlace que se desee, pudiendo continuar leyendo la página actual mientras la que se ha pulsado se carga en la etiqueta de al lado. Así, las páginas están disponibles cuando se necesitan, produciendo una sensación de mayor velocidad incluso en conexiones lentas.

Pulsando la combinación de teclas **Ctrl+T** se abre una nueva pestaña. Se puede cambiar de pestaña pulsando **Ctrl+Tab**.

También se puede hacer que se abran múltiples sitios cuando arranca el navegador. Para ello, ir a Editar -> Preferencias. Se abrirá la ventana de preferencias. Esta opción se encuentra en la sección Principal.

Figura 18-3. Establecer páginas de inicio



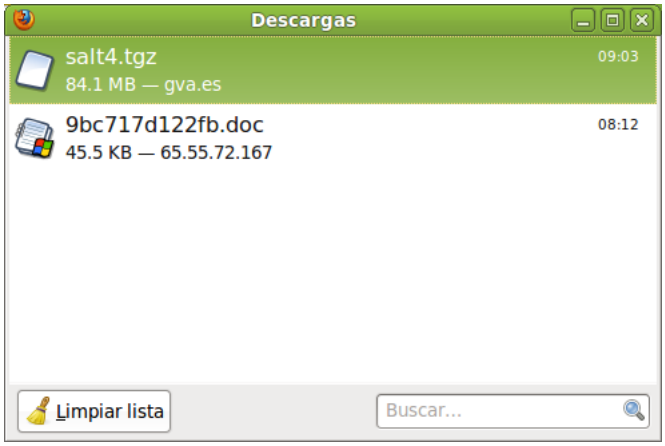
El navegador ofrece una variedad de opciones:

- Usar las páginas en las que se está navegando actualmente.
- Elegir las páginas de inicio desde los Marcadores.
- Restaurar el valor por omisión.
- Escribir la dirección de las páginas manualmente, divididas por el carácter |.

El gestor de descargas

Pulsando **Ctrl+Mayús.+Y** o seleccionando la opción de menú Herramientas -> Descargas se mostrará una ventana como la siguiente:

Figura 18-4. Gestor de descargas



El gestor de descargas permite llevar un control de las descargas que se están realizando, así como de las ya finalizadas.

Durante el proceso de descarga, se puede Pausar o Cancelar la descarga, informando de qué porcentaje de la descarga se ha completado, de la velocidad de transferencia, así como del tiempo restante.

Si una descarga ya ha finalizado, se puede visualizar, siempre que siga estando en la misma carpeta donde se descargó. Al hacer clic sobre la etiqueta Abrir se abrirá un navegador que mostrará la ubicación del archivo en el disco duro. Para eliminar de la lista la descarga, hacer clic sobre la etiqueta Eliminar.

Pulsando en el botón Limpiar Lista, se elimina de la lista las descargas completadas, canceladas o fallidas.

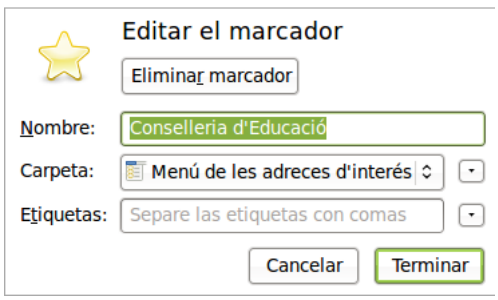
Marcadores

Los marcadores se utilizan diariamente en la navegación por los usuarios, permitiendo una navegación más eficaz. Firefox incorpora una gestión de marcadores sencilla y potente. Las opciones para trabajar con los marcadores están en la opción de menú Marcadores.

- *Añadir esta página a marcadores*

  Añade la página actual (la de la pestaña que está visualizándose) a la lista de marcadores. Al seleccionar esta opción aparece la siguiente ventana:

  Figura 18-5. Añadir a marcadores

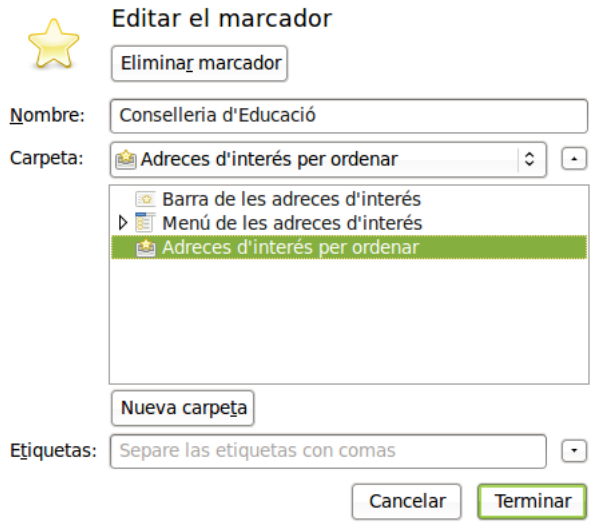


  En ella, se puede asignar un nombre al marcador en el campo “Nombre”. También puede indicarse dónde (en qué carpeta) guardar el marcador, bien desde la lista desplegable *Crear en:*, bien pulsando en el botón de la derecha.

  Otra posibilidad es marcar la opción Añadir pestañas a marcadores, en la que el navegador creará una nueva carpeta debajo de marcadores que incluirá todas las pestañas abiertas.

Si se pulsa el botón de la derecha de *Crear en:* la ventana se amplía, mostrando todo el árbol de marcadores y permitiendo además crear nuevas carpetas.

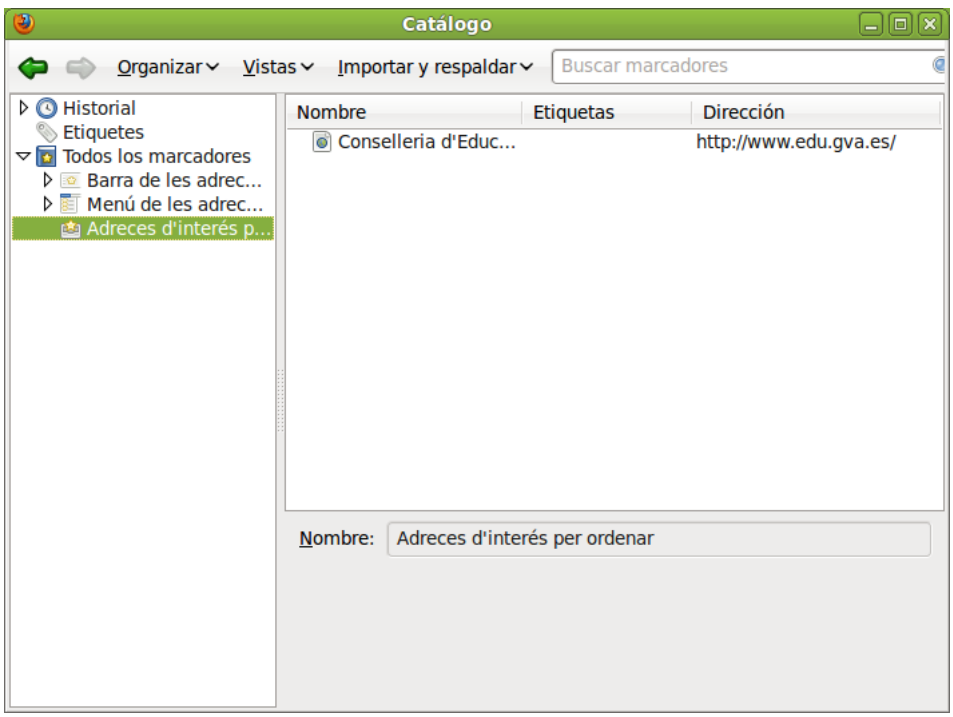
Figura 18-6. Seleccionar carpeta en Añadir a marcadores



- *Organizar marcadores*

  Muestra una ventana desde la que se pueden administrar los marcadores, permitiendo moverlos de sitio, renombrarlos, eliminarlos, crear carpetas .... de manera sencilla e intuitiva.

Figura 18-7. Administrador de marcadores



- *Barra de herramientas de marcadores*

  Muestra una lista que contiene los marcadores que se mostrarán en la barra de herramientas de marcadores.

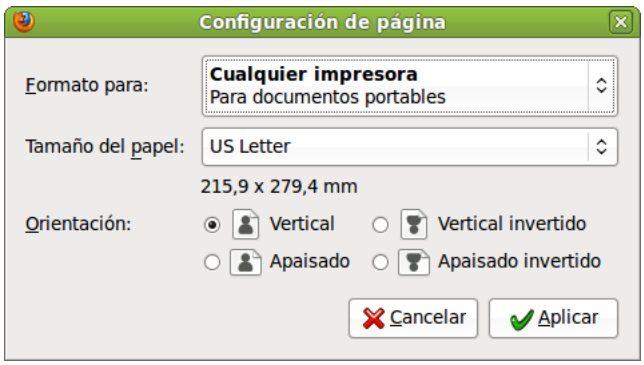
- El resto de menú es dinámico, mostrando una lista de carpetas de marcadores, según las tengamos organizadas.
- También se puede navegar con los marcadores y administrarlos desde el panel lateral *Marcadores.*

Impresión

Mozilla Firefox permite editar las opciones de impresión como si se tratara de un procesador de textos ordinario. Posee opciones de configuración de página, vista previa e impresión. Las opciones de impresión están ubicadas en el menú Archivo.

Eligiendo la opción de menú Archivo -> Configurar página aparecerá la siguiente ventana:

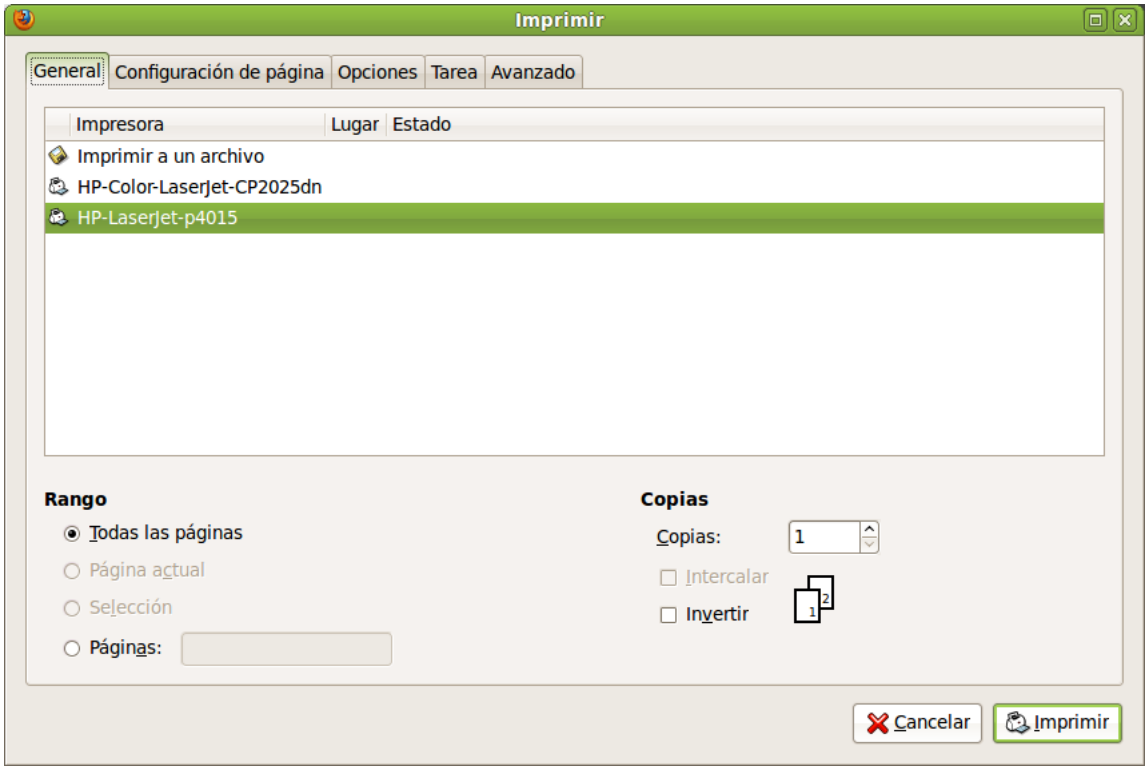
Figura 18-8. Configuración de página



La ventana nos permite escoger la impresora, el tamaño del papel y la orientación de la impresión (vertical o apaisado).

Las opciones de impresión están ubicadas en el menú Archivo. Eligiendo la opción del menú Archivo-> Imprimir aparecerá la siguiente ventana:

Figura 18-9. Imprimir: Pestaña General



Esta ventana contiene distintas pestañas, en la imagen se puede ver la pestaña general, en la cual se puede escoger la impresora, el rango de páginas a imprimir, asi como el numero de copias a realizar.

Figura 18-10. Imprimir: Pestaña Opciones



Esta pestaña permite escoger el encabezado y pie de página (número de página, fecha, título, etc,), así como imprimir marcos y fondos.

También se puede realizar una vista previa de la impresión. Para ello seleccionar la opción de menú Archivo -> Vista preliminar, aparecerá la siguiente ventana:

Figura 18-11. Vista preliminar de impresión

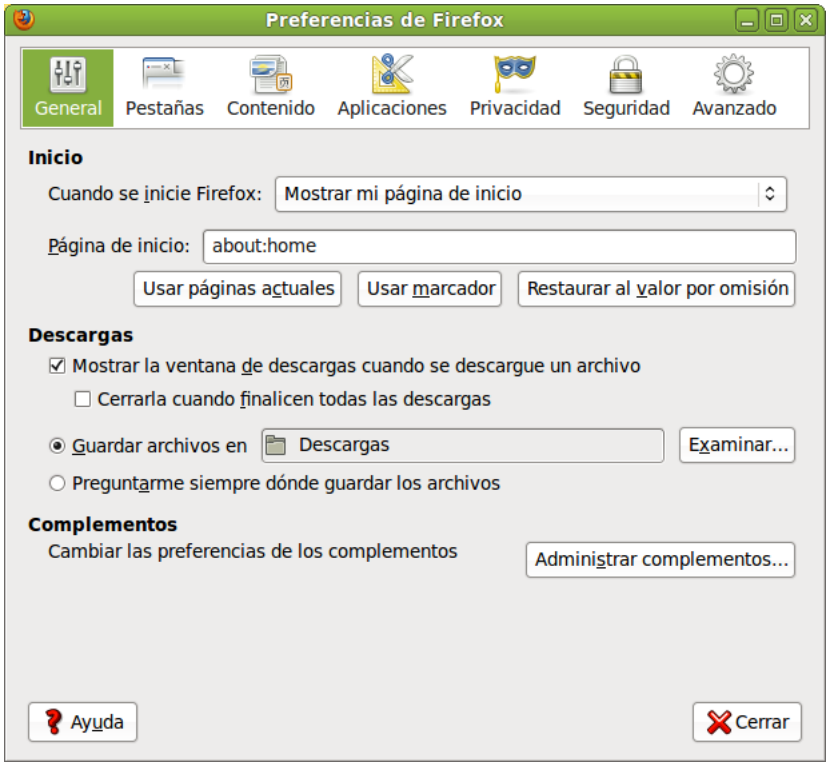


En la parte superior aparece una barra para desplazarnos por las distintas hojas del documento, cambiar su orientación y el tamaño de visualización.

Preferencias

Mozilla Firefox permite personalizar muchas opciones de la aplicación, estableciendo las preferencias para cada usuario. Para modificar las preferencias seleccionar Editar -> Preferencias. Aparecerá la ventana de preferencias, que está organizada en dos zonas. La zona superior muestra una serie de iconos. Cuando se pulsa un icono, en la zona inferior aparecen las opciones relacionadas con ese icono.

Figura 18-12. Ventana preferencias, opciones General



- *General*

  Permite establecer diversas opciones:

  - Indicar la página o páginas de inicio.
  - Personalizar el gestor de descargas.
  - Activar la comprobación del navegador predeterminado.

- *Pestañas*: permite personalizar el comportamiento de las pestañas.
- *Contenido*:

  Aquí se activa el bloqueo de ventanas emergentes (pop-up), excepto para la lista de sitios indicada.

  Otra característica interesante es la navegación sin imágenes. Si se desactiva la opción Cargar imágenes, se navegará por las páginas sin cargar las imágenes con el consiguiente aumento de velocidad de navegación. Puede indicarse una lista de excepciones para un filtrado más fino.

  También se indica si se permite ejecutar el código Java de las páginas web visitadas, así como restringir las acciones que puede ejecutar el código JavaScript.

  Indicar los tipos y color de letra usados para mostrar la página y también los textos de los menús y las ventanas de la aplicación.

  Establecer el idioma predeterminado cuando se visiten páginas web disponibles en más de un idioma.
- *Aplicaciones*: Muestra que tipo de acción realizará Firefox para cada tipo de archivo, además permite cambiar dicha acción.
- *Privacidad*
  - *Historial:* Permite limpiar el Historial e indicar cuántos días debe recordar el historial,también se puede escoger si se almacenaran los datos de formularios y de la barra de búsqueda, por último permite escoger si se recordaran las descargas.

  - *Cookies:* permite establecer distintos niveles de permisos, además de realizar una gestión individualizada de las cookies instaladas.
  - *Datos privados:* Firefox recuerda la información que se ha introducido en los campos de los formularios, de manera que cuando se rellena un campo se puede autocompletar, así como las páginas visitadas y mucha otra información de las acciones del usuario. Puede configurarse el tipo de información y eliminarse la almacenada hasta el momento.

- *Seguridad*
  - Permite limitar la instalación de aplicaciones al navegar determinadas páginas y avisar cuando se visiten sitios sospechosos.
  - *Contraseñas:* Firefox permite recordar las contraseñas introducidas al visitar sitios. También permite gestionar las contraseñas recordadas, mostrándolas y borrándolas individualmente.
  - *Mensajes de advertencia:* permite indicar qué mensajes deben aparecer y cuáles no.

- *Avanzado*

  Es posible indicar opciones de accesibilidad y de navegación. Además, permite realizar la gestión de certificados digitales y otros aspectos de seguridad, así como configurar cómo se harán las actualizaciones. También permite establecer el modo en que se conecta el navegador a Internet y el tamaño de disco utilizado para almacenar las páginas visitadas (Caché).

Para obtener más información

Para obtener más información, consultar la ayuda en línea (opción de menú Ayuda) o visitar los enlaces de interés indicados en la siguiente sección.

Enlaces de interés

- Página del proyecto: http://www.mozilla-europe.org/es/products/firefox/
- Información sobre la herramienta y documentación: http://www.difundefirefox.com/

VI. Aplicaciones Ofimáticas

Capítulo 19. Edición de archivos de texto: gedit

Introducción

La aplicación gedit permite crear y editar archivos de texto en un ambiente gráfico. Es un editor de texto ligero. Con módulos adicionales de gedit se puede realizar diversas tareas relacionadas con la edición de texto desde dentro de la ventana de gedit.

La versión documentada de gedit es la 2.30.3.

Procedimientos iniciales

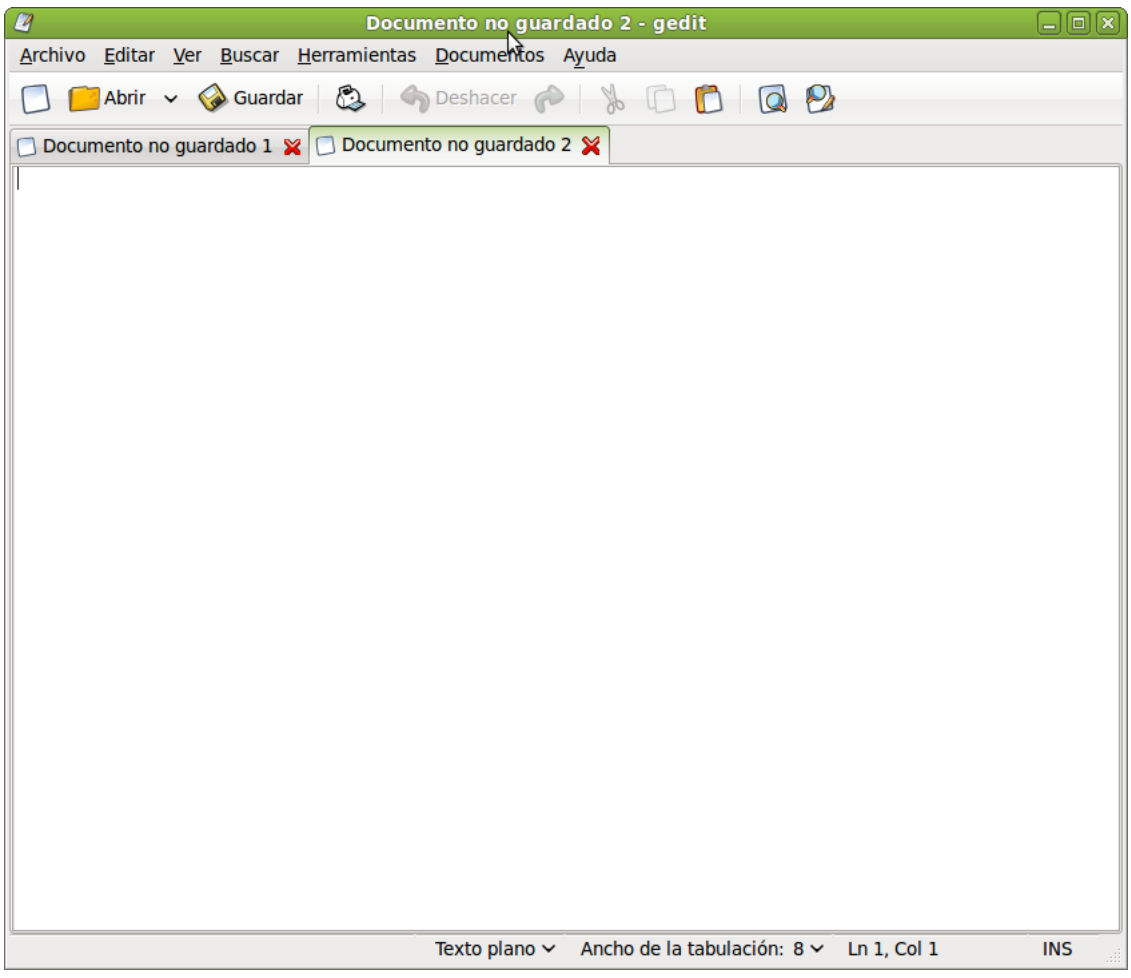
Arrancar gedit

Para iniciar la aplicación gedit, seguir los pasos: Aplicaciones -> Accesorios -> Editor de textos gedit.

Para ejecutar desde una terminal, ejecutar la orden: **gedit**.

Cuando inicia gedit, aparece la ventana siguiente:

Figura 19-1. Ventana de gedit.



La ventana de gedit contiene los elementos siguientes:

Barra de menú

Los menús de esta barra contienen todos las órdenes necesarias para trabajar con archivos de gedit.

Barra de herramientas

La barra de herramientas contiene un subconjunto de órdenes a las que puede acceder desde la barra de menús.

Area de visualización

El área de visualización contiene el texto del archivo que se está editando.

Panel lateral

Por defecto está oculto. Según los complementos instalados, la información que se muestra variará.

Barra de estado

La barra de estado muestra información sobre la actividad actual de gedit e información contextual sobre los elementos de menú.

Cuando se pulsa el botón derecho del ratón en la ventana de gedit, la aplicación muestra un menú emergente. El menú emergente contiene las órdenes de edición de texto más habituales.

Abrir un archivo

Para abrir un archivo, seleccionar: Archivo -> Abrir, se mostrará la ventana Abrir un archivo. Seleccionar el archivo deseado y hacer clic en Aceptar. El archivo se muestra en la ventana de visualización.

Se puede abrir varios archivos simultáneamente. La aplicación muestra sólo un archivo en la ventana y añade una pestaña por cada archivo abierto. Para ver otro de los archivos abiertos, pulsar en la pestaña que corresponda a ese archivo. Para crear una ventana de gedit nueva para cada archivo abierto, arrastrar la pestaña de cada archivo al fondo del escritorio.

También se puede usar el menú Documentos para pasar de un archivo a otro. Se puede elegir Documentos -> Mover a ventana nueva para mover un documento a una ventana nueva de gedit.

La aplicación registra las rutas de acceso y los nombres de los últimos cinco archivos que se han editado y los muestra como elementos de menú en Archivo.

Abrir varios archivos desde la línea de órdenes

Se puede ejecutar gedit desde la línea de órdenes y abrir uno o varios archivos. Para abrir varios archivos desde la línea de órdenes, escribir esta orden y pulsar la tecla **Intro**:

$ gedit ***archivo1.txt archivo2.txt archivo3.txt***

Cuando la aplicación se inicia, los archivos que se han especificado se muestran en diferentes pestañas en la ventana de gedit.

Codificación de caracteres

Codificaciones admitidas

Una codificación de caracteres es un método de conversión de bytes en caracteres. Distintas codificaciones pueden convertir la misma secuencia de bytes en caracteres diferentes, o generar una salida no válida. Si se abre un archivo utilizando la misma codificación que la que se usó para crearlo, todos los caracteres se muestran correctamente. Sin embargo, si se abre usando una codificación distinta, es posible que algunos caracteres no se muestren correctamente, o se devuelva un error.

De forma predeterminada, gedit utiliza la codificación UTF-8 cuando intenta abrir un archivo. La codificación UTF-8 se puede utilizar en textos multilingües, ya que abarca la mayoría de los alfabetos y juegos de caracteres conocidos. Si no es un archivo UTF-8 válido, gedit intentará abrirlo usando la codificación correspondiente al actual entorno nacional. Si esto tampoco funciona, gedit intentará utilizar una codificación de la lista Codificaciones admitidas, empezando por arriba.

Para modificar el contenido de la lista Codificaciones admitidas desplegar la lista y seleccionar la opción Añade o elimina. En la ventana desplegada aparecen dos columnas con las codificaciones disponibles y las codificaciones mostradas en el menú. Añadir o eliminar las que se quieran. Estas opciones se obtienen a través del menú Archivo->Guardar como.., botón Codificación de caracteres

Utilización

Crear un archivo nuevo

Para crear un archivo nuevo, seleccionar Menu -> Archivo -> Nuevo. Se muestra un archivo nuevo en la ventana de la aplicación gedit.

Guardar un archivo

Se pueden guardar archivos de cualquiera de las formas siguientes:

- Para guardar cambios en el archivo abierto, seleccionar Menu -> Archivo -> Guardar o hacer clic en Guardar desde la barra de herramientas.
- Para guardar un archivo nuevo o para guardar un archivo existente con un nombre nuevo, seleccionar Menu -> Archivo -> Guardar como. Escribir un nombre para el archivo en el cuadro de diálogo Guardar como y después pulsar el botón Aceptar.
- Para guardar todos los archivos que estén abiertos en ese momento en gedit, seleccionar Documentos -> Guardar todo.

Edición de texto

El texto de un archivo se puede editar de las siguientes maneras:

- Escribir texto nuevo desde el teclado.
- Usar la tecla **Supr** para borrar texto.
- Usando los elementos de menú Cortar, Copiar, Pegar y Borrar del menú Editar para editar texto.

Se puede efectuar cualquiera de las acciones siguientes en el texto seleccionado:

- Para copiar el texto seleccionado en una memoria intermedia, seleccionar Menu -> Editar -> Copiar.
- Para borrar el texto seleccionado del archivo y trasladarlo a una memoria intermedia, seleccionar Menu -> Editar -> Cortar.
- Para eliminar el texto seleccionado del archivo de forma permanente, seleccionar Menu -> Editar -> Borrar.
- Para insertar el contenido de la memoria intermedia en la posición del cursor, seleccionar Menu -> Editar -> Pegar. Antes de poder pegar texto, es necesario haberlo cortado o copiado.
- Para seleccionar todo el texto de un archivo, seleccionar Menu -> Editar -> Seleccionar todo.

Deshacer o rehacer cambios

Para deshacer un cambio, seleccionar Menú -> Editar -> Deshacer. Para rehacer un cambio, seleccionar Menú -> Editar -> Rehacer.

Buscar texto

Para buscar cadenas de texto en un archivo, ejecutar los pasos:

1. Seleccionar el menú Menú -> Buscar -> Buscar para que se muestre el cuadro de diálogo Buscar.
2. Escribir la cadena de texto que se quiera encontrar en el campo Buscar.Se puede incluir las siguientes secuencias de escape:
   - `\n`: utilizar esta secuencia de escape para especificar una línea nueva.
   - `\t`: utilizar esta secuencia de escape para especificar un tabulador.
   - `\r`: utilizar esta secuencia de escape para especificar un retorno de carro.
3. Seleccionar la opción Coincidir con capitalización para buscar solamente los casos en que el texto coincida exactamente con las mayúsculas y minúsculas que se hayan escrito.
4. Seleccionar la opción Coincidir sólo con la palabra completa para buscar solamente los casos en que el texto coincida exactamente con las palabras completas que se hayan escrito.
5. Seleccionar la opción Envolver para buscar hasta el final del archivo y, a continuación, proseguir con la búsqueda desde el principio del mismo.
6. Hacer clic en Buscar para buscar en el archivo la primera aparición de la cadena. Si gedit encuentra la cadena, la aplicación traslada el cursor hasta ella y la selecciona.
7. Para encontrar la siguiente aparición de la cadena, hacer clic en Buscar.
8. Para terminar la búsqueda, hacer clic en Cerrar.

Buscar y sustituir texto

Para buscar en un archivo una cadena y sustituirla por otra, llevar a cabo los pasos siguientes:

1. Seleccionar Menú -> Buscar -> Reemplazar para que se muestre el cuadro de diálogo Reemplazar.
2. Escribir la cadena que desea encontrar en el campo Buscar.
3. Escribir la cadena que se quiere utilizar para reemplazar, a la que se ha encontrado, en el campo Reemplazar con.
4. Pulsar en Buscar para buscar en el archivo la primera aparición de la cadena. Si gedit encuentra la cadena, la aplicación traslada el cursor hasta ella y la selecciona.
5. Pulsar en Reemplazar para sustituir esa aparición de la cadena por el texto escrito en el campo Reemplazar con. Pulsar en Reemplazar todo para sustituir todas las apariciones de la cadena.
6. Para encontrar la siguiente aparición de la cadena, pulsar el botón Buscar.
7. Para terminar la búsqueda, pulsar el botón Cerrar.

Redirigir la salida de una orden a un archivo

La aplicación gedit se puede usar para redirigir la salida de una orden a un archivo de texto. Por ejemplo, para redirigir la salida de la orden **ls** a un archivo de texto, escribir **ls** | **gedit** y a continuación pulsar **Intro**.

La salida de la orden **ls** se muestra en un archivo de texto nuevo de la ventana gedit.

También puede usar el módulo Salida del intérprete de ordenes para redirigir la salida de una orden al archivo abierto.

Situar el cursor en una línea específica

Para situar el cursor en una línea específica:

1. Seleccionar Menú -> Buscar -> Ir a la línea.
2. Escribir el número de la línea a la que se quiere desplazar y pulsar **Intro**.

Cambiar el modo de entrada

Para cambiar el modo de entrada, pulsar con el botón derecho del ratón en la ventana de texto y seleccionar Métodos de entrada. El elemento de menú Insertar carácter de control Unicode incluye opciones de disposición de caracteres que son útiles para trabajar con alfabetos no latinos.

Imprimir un archivo

La aplicación gedit se puede utilizar para realizar las operaciones de impresión siguientes:

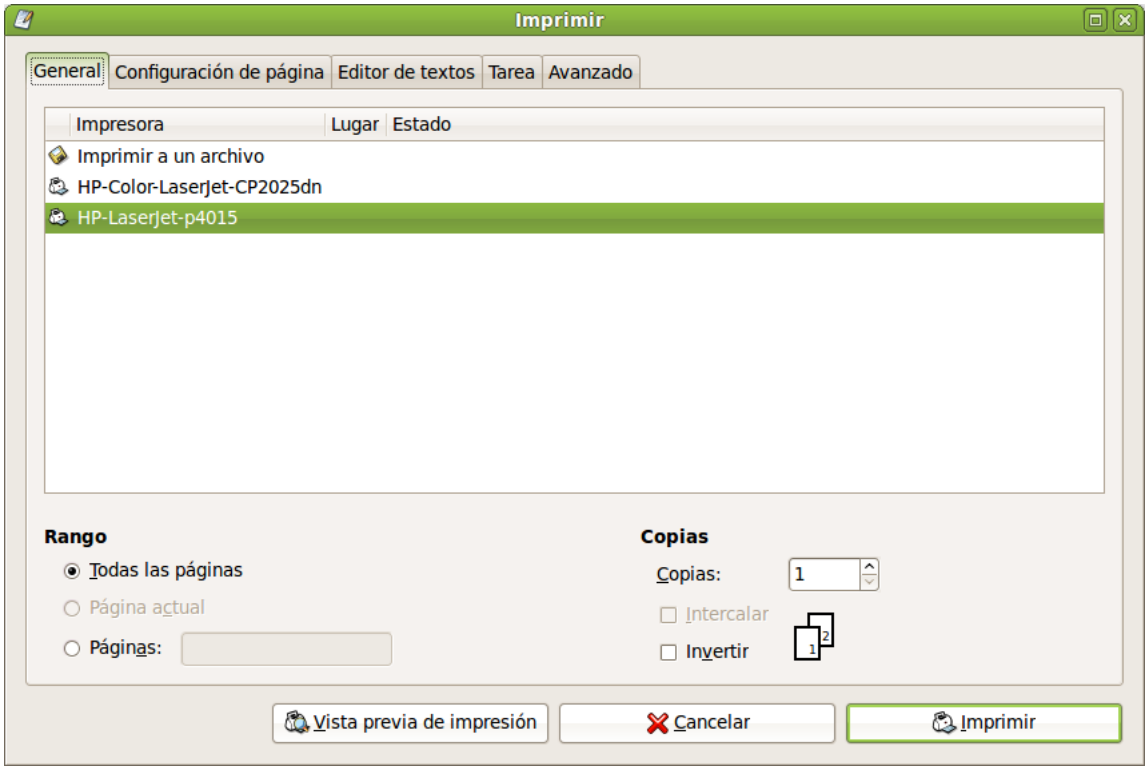
- Imprimir un archivo en la impresora.
- Imprimir la salida de la orden **print** en un archivo.

Si se imprime en un archivo, gedit envía la salida a un archivo de formato de preimpresión. Los formatos de preimpresión más comunes son PostScript y Portable Document Format (PDF).

Para ver una vista preliminar de las páginas que se quieren imprimir seleccionar Menú -> Archivo -> Vista preliminar de impresión.

Para imprimir el archivo actual en una impresora o archivo, seleccionar Menú -> Archivo -> Imprimir para que se muestre el cuadro de diálogo Imprimir.

Figura 19-2. Diálogo Imprimir.



El cuadro de diálogo Imprimir permite especificar las opciones de impresión siguientes:

Pestaña General

Panel de impresoras

Seleccionar la impresora por la que se quiera imprimir el archivo.

Ubicación:

Para imprimir en un archivo de impresión, hay que indicar dónde guardar y el nombre del archivo de salida.

Rango de impresión

Seleccionar una de las opciones siguientes para determinar el número de páginas que se quiera imprimir:

- Todo

  Seleccionar esta opción para imprimir todas las páginas del archivo.

- Seleccionado

  Seleccionar esta opción para imprimir sólo el texto seleccionado. Esta opción sólo está disponible si previamente se ha seleccionado texto.

Número de copias

Utilizar este cuadro de incremento para especificar el número de copias del archivo que desea imprimir.

Pestaña Configuración de la página

Tamaño del papel

Use esta lista desplegable para seleccionar el tamaño del papel en el que desea imprimir el archivo.

Orientación de la página

Utilizar esta lista desplegable para determinar la orientación de la página.

Disposición

Utilizar estas opciones para configurar la cantidad de páginas que se imprimen por hoja si la impresión es a una cara o a dos caras, imprimir todas las hojas o sólo el rango de hojas pares o impares, el escalado del papel, etc.

Vista previa de impresión

Mediante el botón Vista previa de impresión se muestra una vista previa de la disposición de las páginas que haya seleccionado.

Pestaña Editor de textos

Resaltado de sintaxis

Si está activa imprime las palabras resaltadas.

Números de línea

Por defecto desactivada, al activarla imprime el nmúmero de línea junto al texto.

Ajuste de texto

Escritura de palabras completas, no divididas en dos líneas.

Cabecera de la página

Si está activa imprime el texto de cabecera de la página.

Tipografía

Tipo de letra y tamaño, para el texto.

Preferencias

Para configurar gedit, seleccionar: Menú -> Editar -> Preferencias.

Figura 19-3. Preferencias.



Ver

Entre otras secciones contiene:

Ajuste del texto

Activar ajuste de texto

> Seleccionar esta opción para ajustar texto a la línea siguiente, en el nivel de carácter, al llegar al límite de la ventana de texto.

No dividir palabras en dos líneas

> Seleccionar esta opción para ajustar texto a la línea siguiente, en el nivel de palabra, al llegar al límite de la ventana de texto.

Números de línea

Mostrar números de línea

> Seleccionar esta opción para que se muestren números de línea en la parte izquierda de la ventana de gedit.

Editor

La pestaña Editor está subdividida en las subcategorías siguientes:

Tabulaciones

Configurar ancho de tabuladores

Usar este cuadro de incremento para especificar la cantidad de espacio que gedit inserta cuando se pulsa la tecla **Tab**.

Insertar espacios en lugar de tabuladores

Seleccionar esta opción para especificar que gedit insertar espacios en lugar de caracteres de tabulador al hacer clic en la tecla **Tab**.

Sangría automática

Habilitar sangría automática

Seleccionar esta opción para especificar que la línea siguiente empiece con el nivel de sangrado de la línea actual.

Guardado de archivo

Crear una copia de seguridad de los archivos antes de guardarlos

Seleccionar esta opción para crear una copia de seguridad de los archivos cada vez que se procede a guardarlos. La copia de seguridad de un archivo contiene la tilde ~ al final del nombre de archivo.

Guardar automáticamente el archivo actual cada cierto tiempo

Seleccionar esta opción para guardar automáticamente el archivo actual a intervalos regulares. Usar el cuadro de incremento para especificar el intervalo para guardar el archivo.

Tipografías y colores

Usar fuente del tema predeterminado

Seleccionar esta opción para usar la fuente de sistema predeterminada para el texto de la ventana de gedit.

Fuente utilizada por el editor

Este campo muestra la fuente que gedit usa para mostrar texto. Pulsar el botón para especificar el tipo, estilo y tamaño de fuente que se quiera usar para el texto.

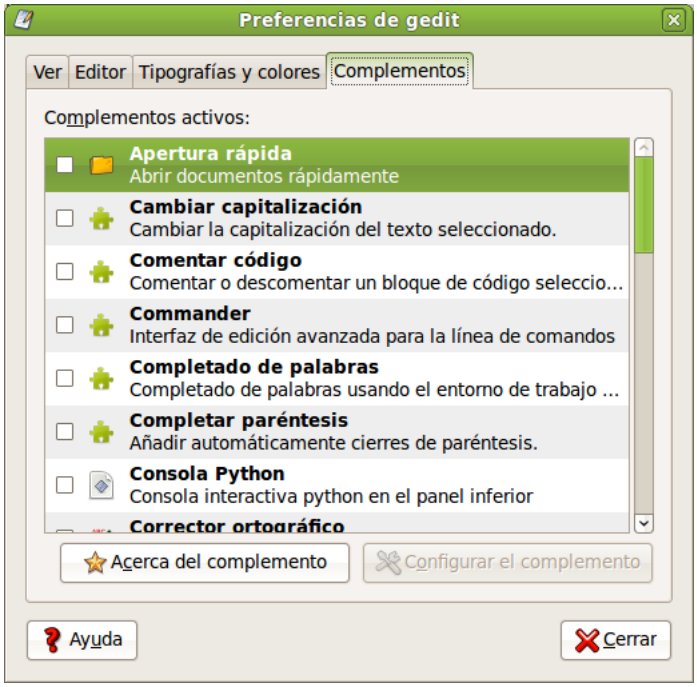
Estilos de colores

Permite seleccionar las combinaciones de colores utilizados en la ventana de texto de gedit.

Complementos

Desde esta pestaña se pueden activar los complementos que se explica en la sección siguiente.

Figura 19-4. Pestaña Complementos



Cómo trabajar con complementos

Un complemento es un programa suplementario que mejora las prestaciones de una aplicación. Los complementos de gedit permiten realizar varias funciones relacionadas con la edición de texto desde la propia ventana de gedit. En la tabla siguiente se enumeran algunos de los complementos de gedit y en http://live.gnome.org/Gedit/Plugins existe una lista de complementos de terceros.

Nombre del complemento	Función
Cambiar capitalización	Permite cambiar la capitalización del texto seleccionado.
Consola Python	Permite ejecutar comandos en el lenguaje de programación python.
Corrector ortográfico	Corrige la ortografía en el texto seleccionado, o marca errores automáticamente en el documento.
Estadísticas del documento	Cuenta el número de líneas, palabras, caracteres y bytes del archivo actual. El complemento muestra el resultado en un diálogo Estadísticas del documento.
Herramientas externas	Permite ejecutar comandos externos y scripts de shell.
Insertar fecha/hora	Inserta la fecha y la hora actuales en la posición del cursor.
Lista de etiquetas	Permite insertar etiquetas usadas comúnmente para HTML y otros lenguajes de una lista en el panel lateral.
Modos de Líneas	Permite establecer preferencias de edición para documentos individuales, soportando estilos de líneas de modo de Emacs, Kate y Vim.

Nombre del complemento	Función
Ordenar	Ordena las líneas seleccionadas de texto en orden alfabético.
Panel del examinador de archivos	Añade una pestaña al panel lateral que permite acceder a los archivos fácilmente.
Recortes	Permite gestionar fragmentos de texto usados con frecuencia para insertarlos rápidamente.

Cargar complementos de gedit

Para cargar complementos de gedit, seleccionar Editar -> Preferencias. Dentro de la pestaña Complementos seleccionar el complemento a activar marcando la casilla de verificación que hay junto a su nombre. Para eliminar el complemento deseleccionar la casilla.

El botón Acerca del complemento proporciona una breve descripción sobre el complemento, autor del complemento,...

En función del tipo de complemento permite configuración, en cuyo caso se activa el botón de Configurar el complemento.

A continuación se comentan algunos de los complementos incluidos.

Módulo Estadísticas del documento

El módulo Estadísticas del documento cuenta el número de líneas, palabras, caracteres y bytes del archivo actual. El módulo muestra el resultado en un diálogo Estadísticas del documento. Para utilizar el módulo Estadísticas del documento ir a Herramientas -> Estadísticas del documento que muestra la información siguiente acerca del archivo:

- Número de líneas del documento actual.
- Número de palabras del documento actual.
- Número de caracteres, espacios incluidos, del documento actual.
- Número de caracteres, espacios excluidos, del documento actual.
- Número de bytes del documento actual.

Se puede seguir actualizando el archivo de gedit mientras el diálogo Estadísticas del documento esté abierto. Para actualizar el contenido del cuadro de diálogo Estadísticas del documento, pulsar en el botón Actualizar.

Para cerrar el diálogo Estadísticas del documento, pulsar en el botón Cerrar.

Módulo Insertar fecha/hora

El módulo Insertar fecha/hora inserta la fecha y la hora actuales en un archivo. Para utilizar el módulo Insertar fecha/hora ir a Editar -> Insertar fecha y hora.

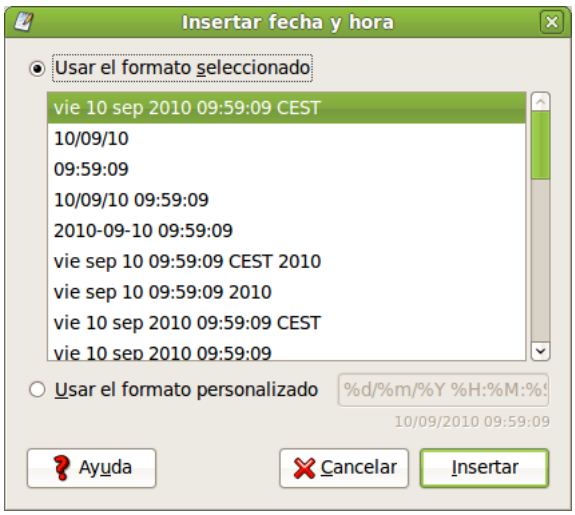
Si no se ha configurado el módulo Insertar fecha/hora para insertar automáticamente la fecha y la hora sin solicitar el formato, gedit mostrará el diálogo Insertar fecha y hora. Seleccionar el formato de fecha/hora apropiado en la lista. Pulsar en el botón Insertar para cerrar el diálogo Insertar fecha y hora. gedit insertará la fecha y la hora en el archivo actual, en la posición del cursor.

Si ha configurado gedit para utilizar un formato de fecha/hora específico, no se mostrará el diálogo Insertar fecha y hora. La fecha y la hora se insertarán automáticamente en el archivo actual, en la posición del cursor.

Configurar el complemento Insertar fecha/hora

Para configurar el complemento Insertar fecha/hora, ir a: Editar -> Preferencias, seleccionar el complemento y pulsar el botón Configurar el complemento.

Figura 19-5. Fecha y hora



Seleccionar una de las siguientes opciones:

- Para especificar el formato de fecha/hora cada vez que inserte este dato, seleccionar la opción Solicitar un formato.
- Para utilizar el mismo formato, proporcionado por la aplicación gedit, cada vez que se inserte la fecha o la hora, seleccionar la opción Usar el formato seleccionado y elegir el formato apropiado en la lista. Si se selecciona esta opción, gedit no solicita el formato de fecha/hora cuando se elige Editar -> Insertar fecha/hora.
- Para utilizar el mismo formato personalizado cada vez que se inserte la fecha o la hora, seleccionar la opción Usar formato personalizado y escribir el formato apropiado en el cuadro de texto. Si se selecciona esta opción, gedit no solicita el formato de fecha/hora cuando se elige Editar -> Insertar fecha/hora.

Pulsar en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Configurar el complemento Insertar fecha/hora.

Pulsar en el botón Cerrar para cerrar el cuadro de diálogo Preferencias.

Complemento Ordenar

El complemento Ordenar ordena el texto seleccionado.

> **Nota:** La operación de Ordenar no se puede deshacer, por lo que es recomendable guardar el archivo antes de llevarla a cabo. Para volver a la versión guardada del archivo después de efectuar la operación de ordenar, seleccionar Archivo -> Recuperar.

Para utilizar el complemento Ordenar hay que cargarlo previamente y, para utilizarlo ir a Editar -> Ordenar.

1. Para ordenar el texto en orden inverso, seleccionar la opción Orden inverso.
2. Para borrar las líneas duplicadas, seleccionar la opción Eliminar duplicados.
3. Para no distinguir entre mayúsculas y minúsculas, seleccionar la opción Ignorar capitalización.

4. Para especificar la posición inicial de la ordenación, seleccionar la columna apropiada en el cuadro de incremento Empezar en la columna.
5. Para efectuar la ordenación, pulse el botón Ordenar.

Obtener más información

Para obtener más información, consultar la ayuda en línea (opción de menú Ayuda -> Indice) o visitar los enlaces de interés indicados en la siguiente sección.

Enlaces de interés

- Página del proyecto: http://www.gnome.org/projects/gedit/

Capítulo 20. Diccionario: aplicación de diccionario en línea.

Introducción al Diccionario

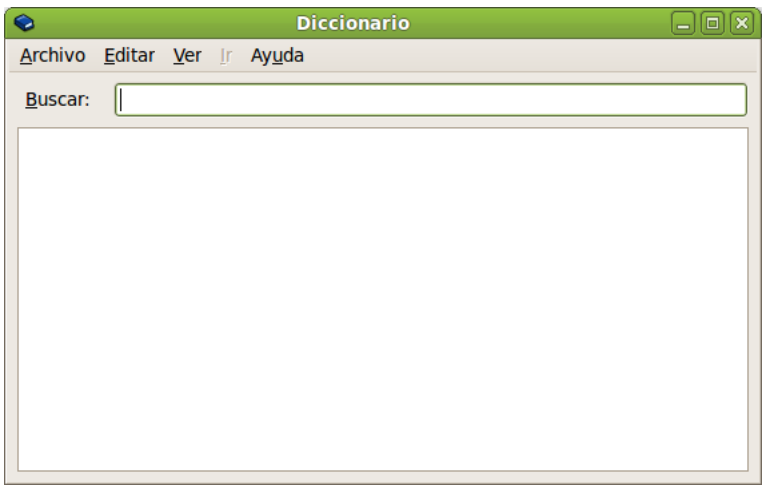
La aplicación Diccionario permite buscar palabras y términos en una fuente de diccionarios.

Para iniciar el diccionario

Existen dos formas para acceder al diccionario: a través del menú Aplicaciones -> Oficina -> Diccionario o a través de la terminal escribiendo: `gnome-dictionary`.

Una vez iniciado el Diccionario, se mostrará la siguiente ventana:

Figura 20-1. Ventana principal de Diccionario.



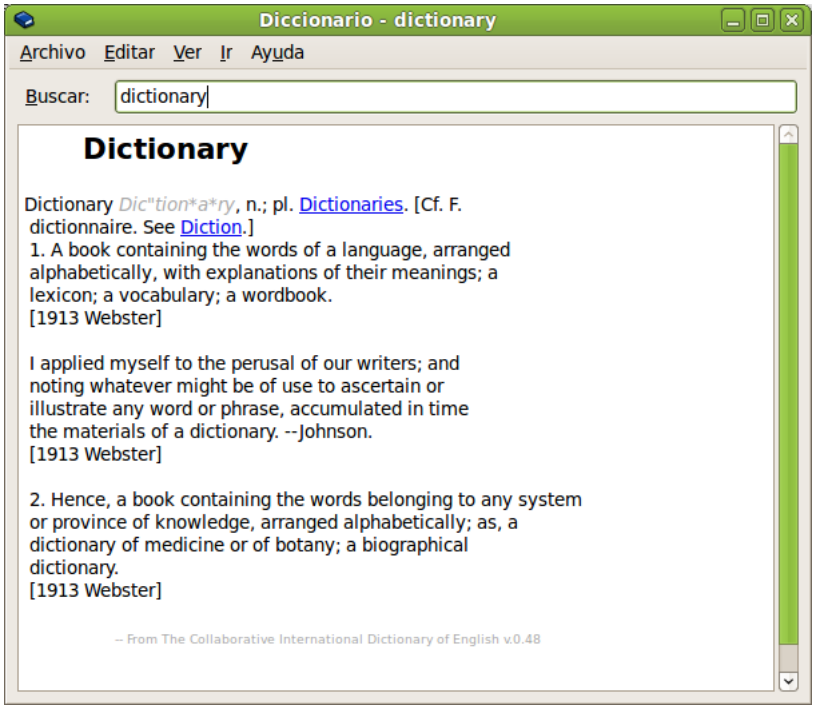
Uso del Diccionario.

Buscar una Palabra

Para buscar una palabra, tecléela en el campo de entrada y pulse INTRO.

Si se encuentra alguna definición para la palabra, aparecerá dentro del área principal de la ventana:

Figura 20-2. Ventana del diccionario.



En otro caso, aparecerá un diálogo de error, con un mensaje explicando la naturaleza del error.

Guardar resultados de la búsqueda.

Para guardar el resultado de una búsqueda, elegir Archivo -> Guardar una copia. Introduzca un nombre para el archivo en el diálogo Guardar una copia, después pulse el botón Guardar.

Imprimir resultado de una búsqueda.

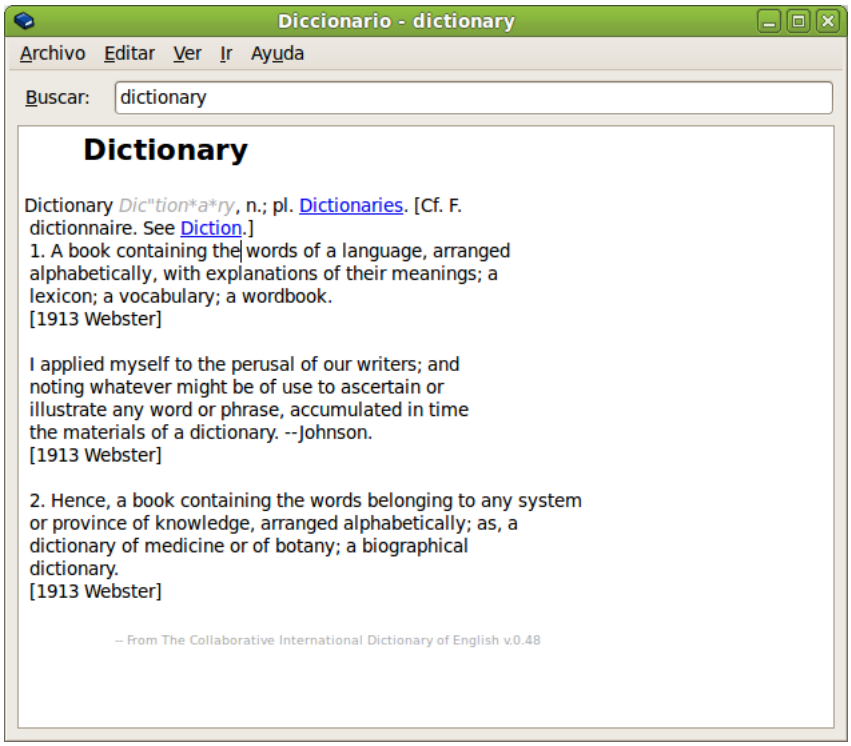
Para imprimir el resultado de una búsqueda, elegir Archivo -> Imprimir.

Dentro del diálogo Imprimir puede seleccionar la impresora a usar, el formato del panel y el número de copias.

Para tener una vista preliminar de lo que se va a imprimir, pulsar en el botón Vista previa. Para imprimir, pulsar en Imprimir.

Buscar texto.

Figura 20-3. Ventana buscar texto.



Para buscar texto dentro de los resultados de una búsqueda, realizar los siguientes pasos:

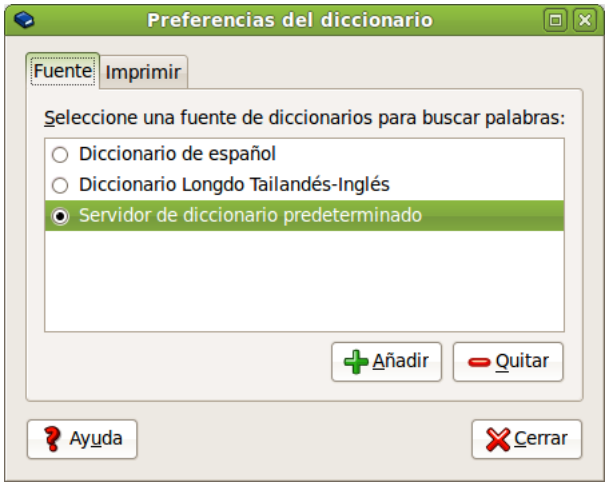
- Elegir Editar -> Buscar para mostrar el panel Buscar.
- Teclee el texto que se quiere encontrar en la entrada Buscar.
- Para buscar la aparición siguiente del texto, pulsar el botón Siguiente. Para encontrar la aparición anterior del texto, pulse en el botón Anterior.

Preferencias

Fuentes de diccionario.

Para acceder a las fuentes del diccionario ir al menú Editar -> Preferencias y aparecerá una ventana como la que se muestra en la figura siguiente.

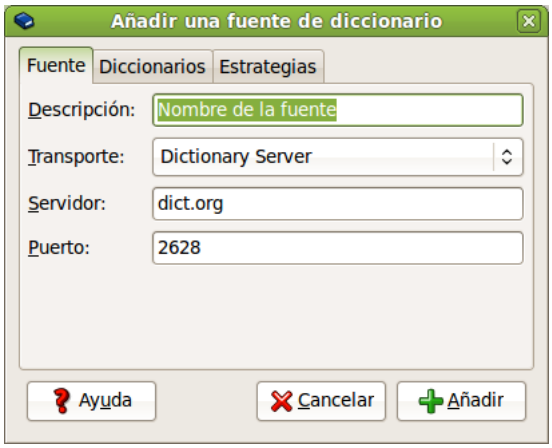
Figura 20-4. Ventana Preferencias del Diccionario.



Para cambiar la fuente de diccionarios usada para buscar palabras, seleccionar la fuente deseada de la lista.

Añadir una fuente nueva

Figura 20-5. Ventana añadir una fuente nueva



Para añadir una fuente de diccionario nueva, efectuar los siguientes pasos:

- Pulsar en el botón Añadir.
- Editar el nombre de la fuente nueva dentro de la entrada Descripción.
- Cambiar el tipo de transporte de la fuente nueva usando la caja de combinación Transporte.
- Editar los atributos de la fuente nueva.
- Pulsar en Añadir.

Quitar una fuente

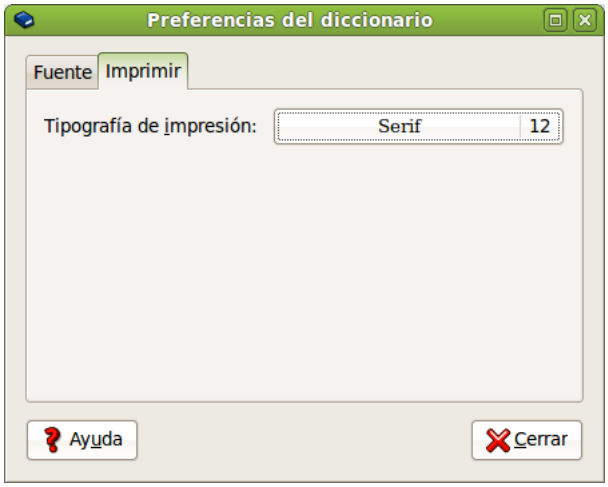
Para quitar una fuente, efectuar los siguientes pasos:

- Seleccionar la fuente que se quiere quitar.
- Pulsar en el botón Quitar.

Si se quita una fuente de diccionario se borrará permanentemente de la lista de fuentes disponibles. Además, como algunas fuentes quizá estén definidas para todo el sistema, no podrá quitarlas a no ser que tenga los permisos adecuados.

Opciones de Imprimir

Figura 20-6. Ventana de opciones de Impresión



Si se quiere cambiar el nombre de la tipografía y el tamaño usado al imprimir, realizar los siguientes pasos:

- Pulsar el botón Tipografía de impresión.
- Seleccionar el tamaño y la tipografía que se desea usar.
- Pulsar Aceptar

La miniaplicación del Diccionario

La aplicación Diccionario viene con una miniaplicación para el panel, la Miniaplicación Búsqueda en diccionario. ésta puede añadirse a un panel y buscar palabras en los diccionarios. Recordad que para añadir un elemento al panel hay que situarse sobre el panel, clic con botón derecho del ratón y seleccionar Añadir al Panel.

Figura 20-7. Ventana de la miniaplicación de diccionario.



Para iniciar la miniaplicación del diccionario

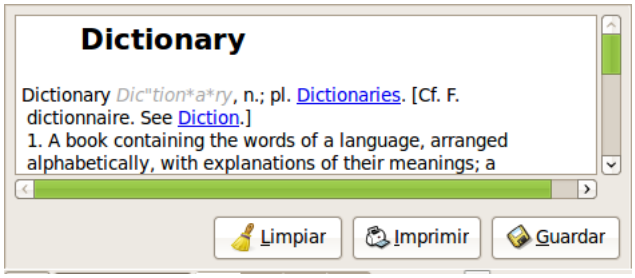
Para añadir una Miniaplicación del diccionario a un panel, pulse con el botón derecho en el panel, después elija Añadir al panel. Seleccione Diccionario en el diálogo Añadir al panel, después pulse Aceptar.

Uso de la miniaplicación del diccionario

Para buscar una palabra, teclearla en el campo de entrada, y pulsar la tecla INTRO o pulsar el botón derecho en el icono del diccionario y después elegir Buscar.

Si se encuentra alguna definición de la palabra, aparecerá una ventana, con el texto de las definiciones:

Figura 20-8. Ventana de la miniaplicación de diccionario.



Pulsar Guardar para guardar las definiciones a un archivo de texto. Pulsar Imprimir para imprimir las definiciones. Pulsar Limpiar para limpiar las definiciones.

Se puede hacer desaparecer la ventana pulsando con el botón izquierdo en el icono del diccionario.

Capítulo 21. Aplicaciones Ofimáticas

Suite OpenOffice.org 3.2

OpenOffice.org 3.2 es una suite ofimática de Software libre. Está basada en la suite StarOffice (Sun Microsystems) y existen versiones para otros sistemas operativos además de GNU/Linux. OpenOffice.org 3 mantiene compatibilidad con formatos utilizados por otros paquetes ofimáticos. El código fuente de la aplicación está disponible bajo la licencia LGPL.

La página oficial está en http://www.openoffice.org/.

Consta de los programas:

- OpenOffice.org Writer: procesador de textos.
- OpenOffice.org Base: aplicacion de gestión de base de datos.
- OpenOffice.org Impress: editor de presentacions.
- OpenOffice.org Calc: hoja de cálculo.
- OpenOffice.org Draw: editor de dibujos y gráficos.
- OpenOffice.org Math: editor de fórmulas.

Características de OpenOffice.org 3:

1. La descarga, copia y distribución de la suite es gratuita.
2. Mantiene la compatibilidad con los formatos de herramientas de oficina de otros sistema operativos.
3. Los archivos que genera son de tamaño reducido. Por defecto genera archivos con formato xml comprimido.
4. Existen versiones para sistemas operativos como GNU/Linux, Mac, Windows,etc.
5. Amplia el soporte de exportación a PDF además de permitir definir niveles de compresión de las imágenes.
6. Es capaz de acceder a diferentes formatos de bases de datos y administrar sus tablas, crear consultas,...
7. Nuevo visor multipanel que incrementa la productividad y usabilidad de OpenOffice.org.
8. Posee un lenguaje de macros, Openoffice.org Basic.

Enlaces de interés

Cursos completos de OpenOffice 3 (LliureX): http://lliurex.net/moodle/course/ (http://lliurex.net/moodle/course/view.php?id=10) (accesible como visitante).

Capítulo 22. OpenOffice.org Procesador de textos (Writer)

Introducción a OpenOffice.org Procesador de textos (Writer)

OpenOffice.org Writer es el procesador de textos de la suite ofimática OpenOffice.org. Un procesador de textos es una aplicación que sirve para redactar, maquetar y formatear cualquier tipo de documento, ya sea faxes, sobres, cartas, etc. OpenOffice.org Writer provee la misma funcionalidad que un procesador de textos de software propietario, permitiendo escoger entre gran diversidad de fuentes y formatos, así como insertar en el documento imágenes, tablas, fórmulas, sonido, diagramas, marcos, etc.

Características

- OpenOffice.org Writer permite diseñar y producir documentos de texto que contienen imágenes, tablas o diagramas. Estos documentos pueden guardarse en varios formatos, incluidos Microsoft Word, HTML o incluso PDF.
- OpenOffice.org Writer también contiene funciones útiles como un revisor ortográfico, un diccionario de sinónimos, un corrector automático y un separador silábico, así como varias plantillas para casi cualquier fin.
- Incluye una amplia variedad de opciones para crear, asignar y modificar los estilos de los párrafos, caracteres concretos, marcos y páginas. Además, el Navegador permite desplazarse con rapidez por el interior de los documentos, mirar al archivo de un modo esquemático y seguir la pista de los objetos que se hayan insertado en el documento.
- Cálculo: OpenOffice.org Writer dispone de una función de cálculo integrada que permite ejecutar sofisticadas funciones de cálculo o vínculos lógicos. La tabla que se necesita para el cálculo puede crearse sin problemas y de forma muy sencilla en el documento de texto.
- Dibujos: las herramientas gráficas de OpenOffice.org Writer permiten crear dibujos, gráficos, leyendas y otros tipos de imágenes directamente en el archivo de texto.
- Insertar imágenes: es posible insertar imágenes de diferentes formatos dentro de un documento de texto, como puede ser el formato JPG o GIF. Simultáneamente, Gallery contiene una gran cantidad de imágenes Clipart prediseñadas y organizadas por temas.
- La interfaz del programa puede configurarse según sus preferencias, incluidos los símbolos de personalización y los menús.
- Permite proteger documentos con contraseña, guardar versiones del mismo documento, insertar objetos OLE, admite firmas digitales, hiperenlaces, marcadores, formularios, etc.
- Proporciona un sistema de ayuda en línea ampliada como una referencia completa para las aplicaciones de OpenOffice.org, incluidas las instrucciones para tareas sencillas y complejas.

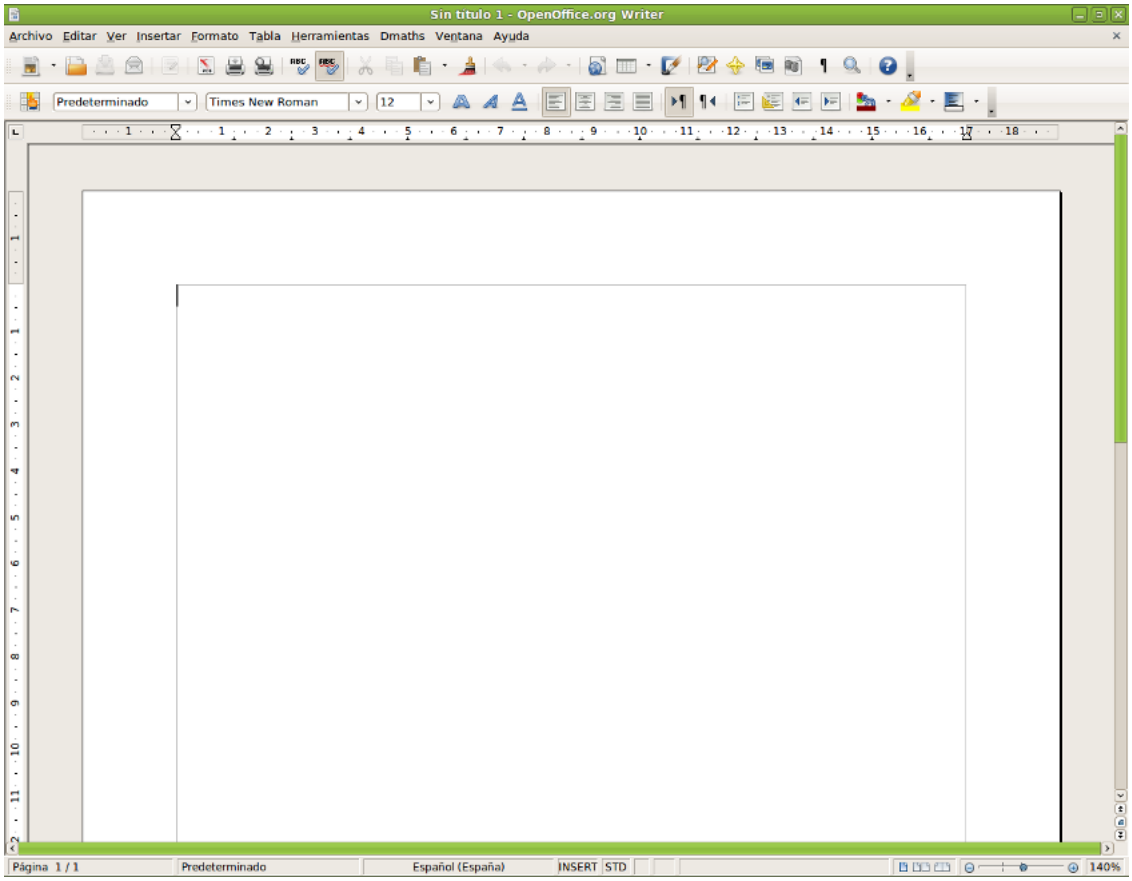
Elementos de la aplicación

Iniciar OpenOffice.org Procesador de textos.

Para abrir el programa ir al menú de Aplicaciones -> Oficina -> OpenOffice.org Procesador de textos.

Dentro de la ventana de la aplicación se pueden identificar distintas zonas, como el menú principal y un conjunto de barras de herramientas (barras de símbolos). Las barras de herramientas permiten acceder de forma rápida a algunas facilidades de OpenOffice.org. En la ventana principal encontramos las siguientes zonas:

Figura 22-1. Ventana inicial de oowriter.



- Barra de menú: para acceder a cualquiera de las funciones que proporciona el procesador de texto.
- Barras de herramientas: contienen botones para realizar las tareas más habituales. Tanto botones para crear un nuevo documento, imprimirlo, guardarlo, etc así como botones para cambiar el formato del texto, ponerlo en negrita, cursiva, cambiarle el color,etc.
- Zona del documento: es el área de trabajo, la zona para escribir el documento.
- Barra de estado: contiene información general del estado de la aplicación y del documento, número de página, estilo utilizado en la zona visualizada, etc.

En la barra de menús, la opción Ver -> Barras de Herramientas muestra una lista de diferentes barras de herramientas que opcionalmente pueden ser activadas y que aumentan la funcionalidad de la aplicación de una forma mas intuitiva.

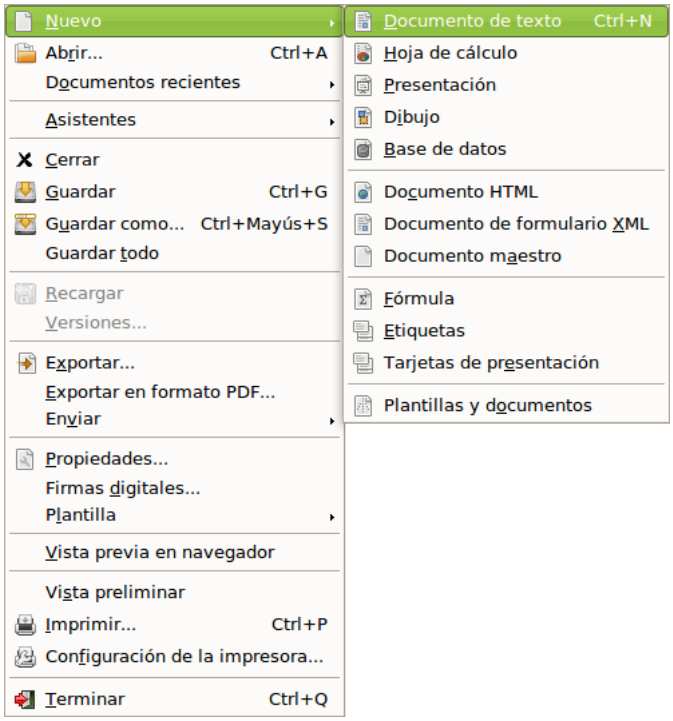
Trabajar con documentos

Crear un nuevo documento

Al abrir la aplicación OpenOffice.org Writer, se abre la zona de trabajo con un documento vacío en el que se puede empezar a escribir y formatear. Si se desea abrir un nuevo documento, hacer lo siguiente:

- Ir a la barra de menús, seleccionar Archivo -> Nuevo -> Documento de texto

Figura 22-2. Opción de menú Archivo.



- También puede hacerse clic sobre el icono correspondiente de la barra de herramientas.  Si se hace un clic, se abrirá directamente un nuevo documento. Si se mantiene presionado el botón izquierdo del ratón o se pulsa en la zona contigua en la que hay un pequeño triángulo, aparecerá un menú contextual con los diversos tipos de documento que se pueden crear.

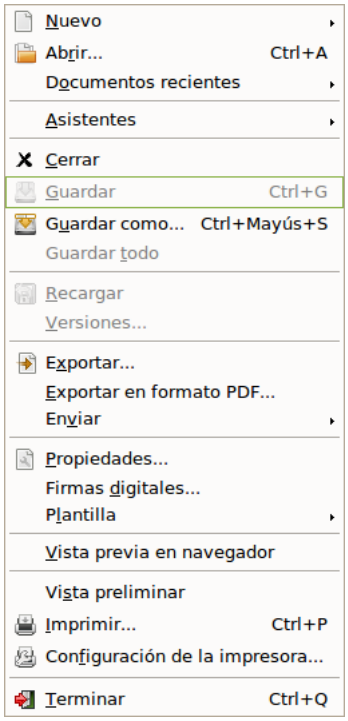
Una vez seleccionada la opción (Documento de texto), se tendrá un nuevo entorno de trabajo disponible para trabajar y en el que introducir texto.

Abrir y Guardar un Documento

Se puede abrir un documento de varias formas:

- Seleccionando en la barra de menús, Archivo -> Abrir.

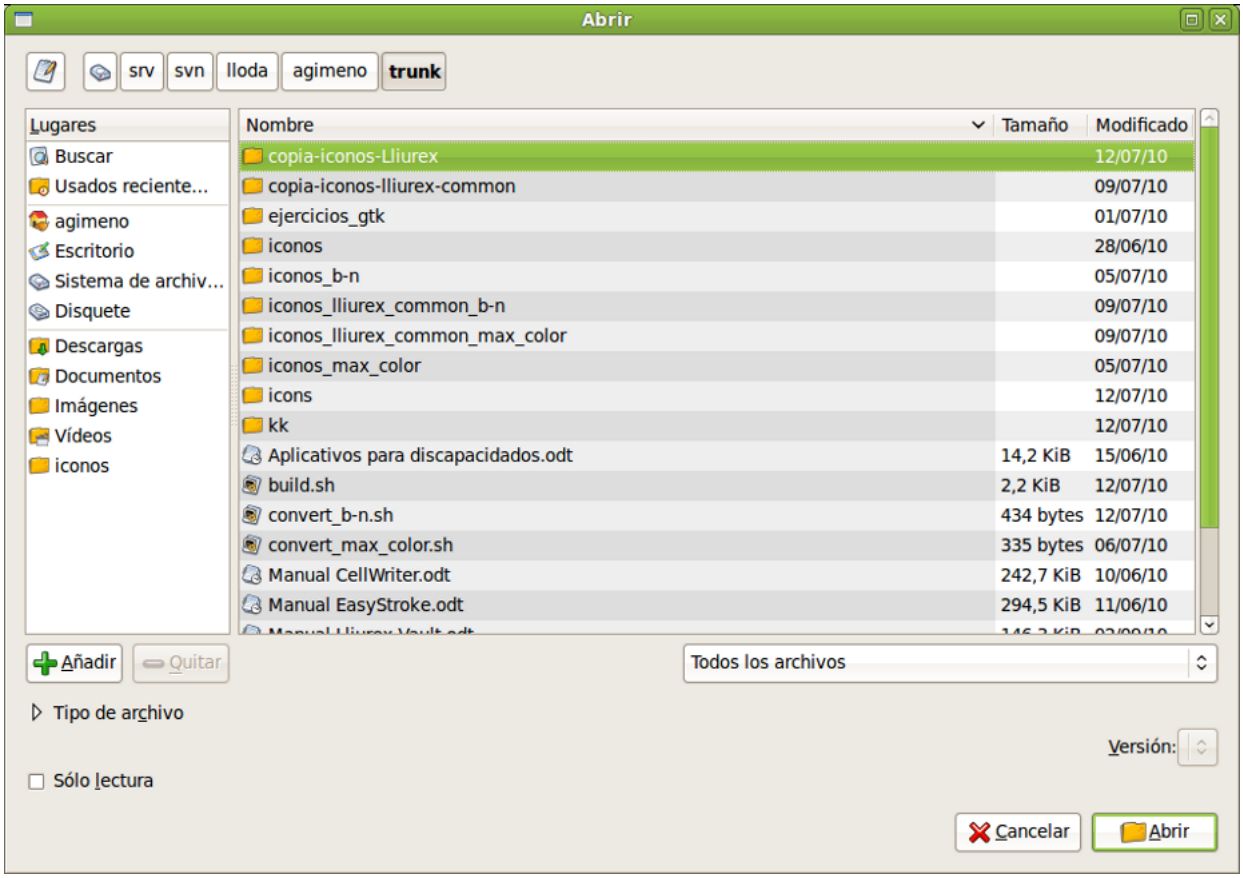
Figura 22-3. Opción de menú Archivo.



- Seleccionando el botón Abrir Archivo de la Barra de Herramientas 

Aparecerá una ventana para elegir el documento que se quiera abrir:

Figura 22-4. Opción Abrir.



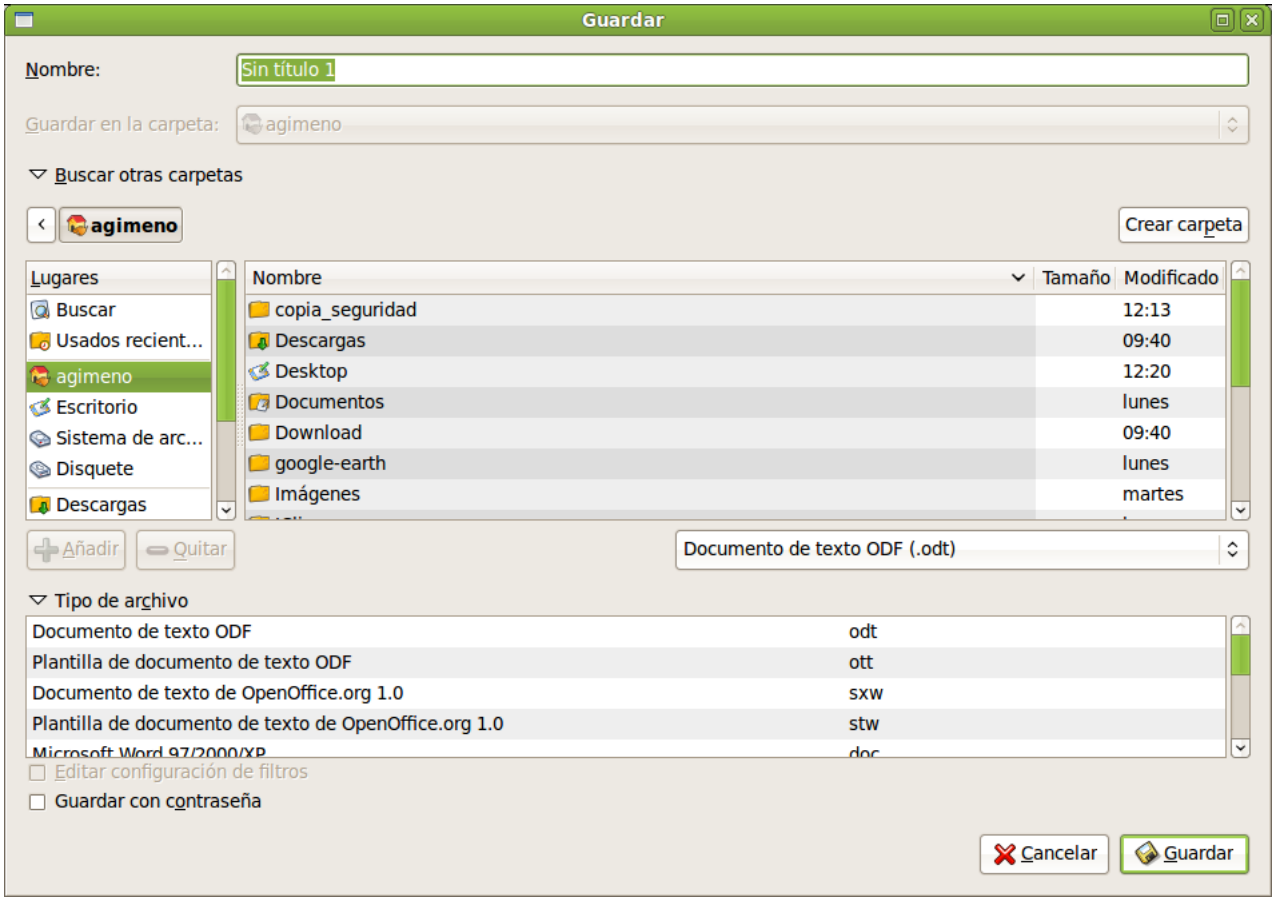
Abrir y guardar un documento de Microsoft Word

OpenOffice.org permite trabajar con los formatos más extendidos. Posee su propio formato nativo (.odt), pero puede también abrir y guardar documentos de Microsoft Word, asegurando la compatibilidad y portabilidad de los documentos realizados.

Para abrir un documento no hay que hacer nada especial. Simplemente abrirlo y el programa detectará automáticamente de qué tipo de archivo se trata y lo abrirá en el espacio de trabajo.

Para guardar un documento en formato Microsoft Word, seleccionar la opción de menú Archivo -> Guardar como. Se mostrará una ventana para indicar en qué carpeta guardar el documento y con qué nombre. Además, aparece una etiqueta Tipo de archivo que por defecto tiene el valor `Texto en formato OpenDocument (.odt)`. Si se hace clic en la flecha hacia abajo que está a la derecha de este texto, aparecerá una lista con diversos formatos. Seleccionando la opción `Microsoft Word 97/2000/XP (.doc)`, el documento se guardará de manera que pueda ser leído por un ordenador con Microsoft Word 97/2000/XP.

Figura 22-5. Opción de menú Archivo.



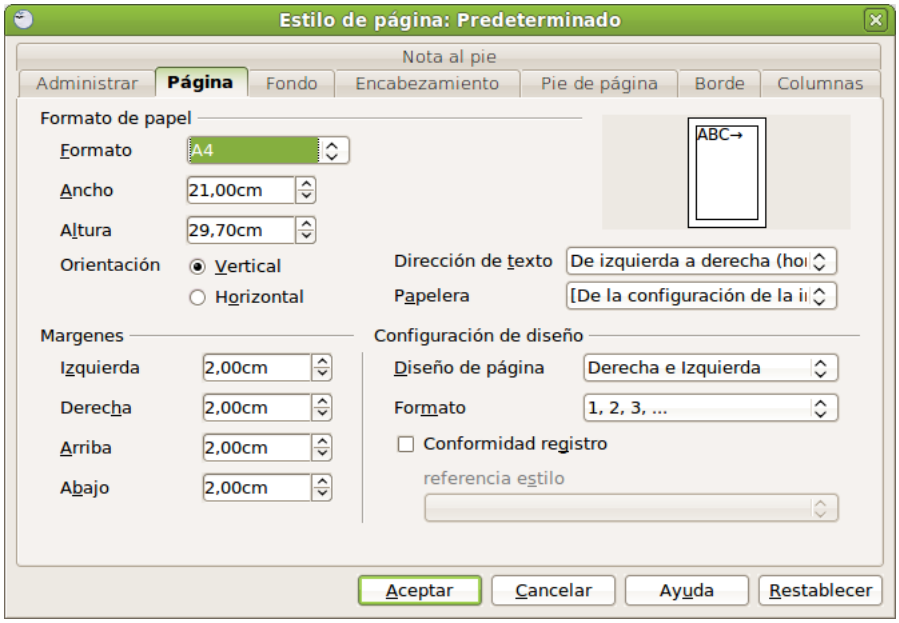
Dar formato al documento

Propiedades de página

Las páginas de los documentos pueden presentarse de las más diversas formas dependiendo de las necesidades de cada momento. Puede indicarse la orientación de la página (vertical /horizontal), así como los márgenes y el tamaño del papel... además de otras características relativas a la página.

Todo esto se puede configurar seleccionando la opción de menú Formato -> Página. Si se selecciona la pestaña Página, aparecerá un cuadro de diálogo con diversas pestañas donde modificar el formato del documento.

Figura 22-6. Estilo de página.



Propiedades de párrafo

Una de las actividades más comunes al redactar y dar formato a un texto es indicar el formato de los párrafos. A estas opciones se pueden acceder a través del menú, seleccionando Formato -> Párrafo.

Figura 22-7. Propiedades del párrafo.

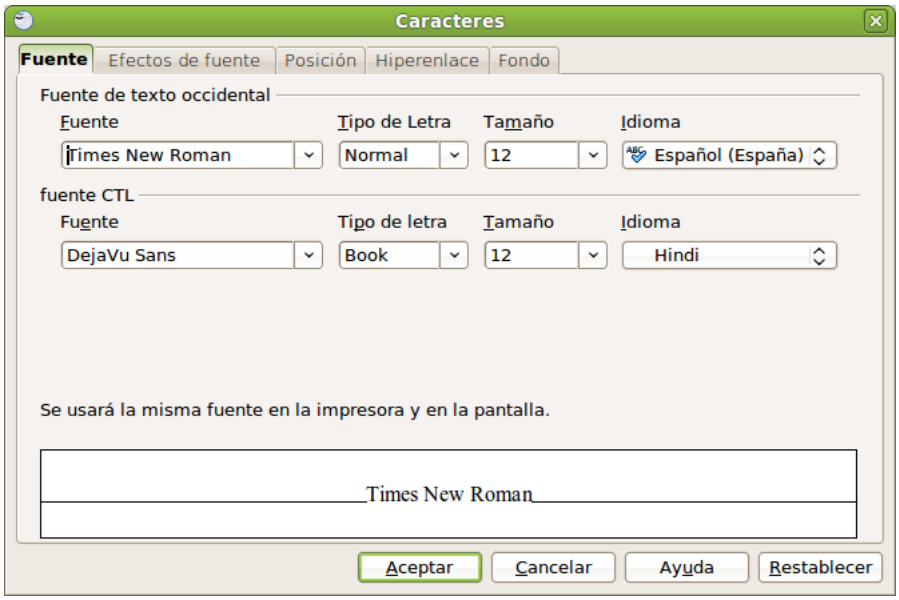


Aparecerá una ventana con varias pestañas. La primera, llamada Sangrías y espacios permite cambiar la sangría del texto seleccionado, es decir, el espacio desde el margen al inicio del texto, así como el interlineado (distancia de separación entre las líneas). Otra pestaña interesante es la de Alineación, que permite alinear el párrafo a la derecha, a la izquierda, justificado, etc. Estas acciones también se pueden realizar desde la barra de herramientas.

Propiedades de carácter

Desde esta opción, se pueden modificar las características del texto a nivel de carácter. Aquí se puede elegir cualquier tipo de letra (Century Schoolbook, Bitstream, ...) incluido en el sistema, así como el tamaño, el color del texto y del fondo del carácter, etc... Todas estas opciones también se pueden seleccionar desde la barra de herramientas. A estas opciones se pueden acceder a través del menú, seleccionando Formato -> Carácter. También se puede acceder, pulsando, sobre el texto seleccionado, el botón derecho y escogiendo la opción Carácter.

Figura 22-8. Propiedades de carácter: pestaña fuente.



Se muestra una ventana con varias pestañas. En la pestaña Fuente definimos las características más comunes a nivel de carácter. En la pestaña Posición se puede indicar que el texto sea superíndice o subíndice. Como cosa curiosa, también se puede forzar a que se “rote” el texto seleccionado 90 grados (ponerlo vertical hacia arriba) o 270 grados (vertical hacia abajo). En la pestaña Hiperenlace se puede poner un enlace a un archivo o una URL en el texto seleccionado.

Figura 22-9. Propiedades de carácter: pestaña posición.



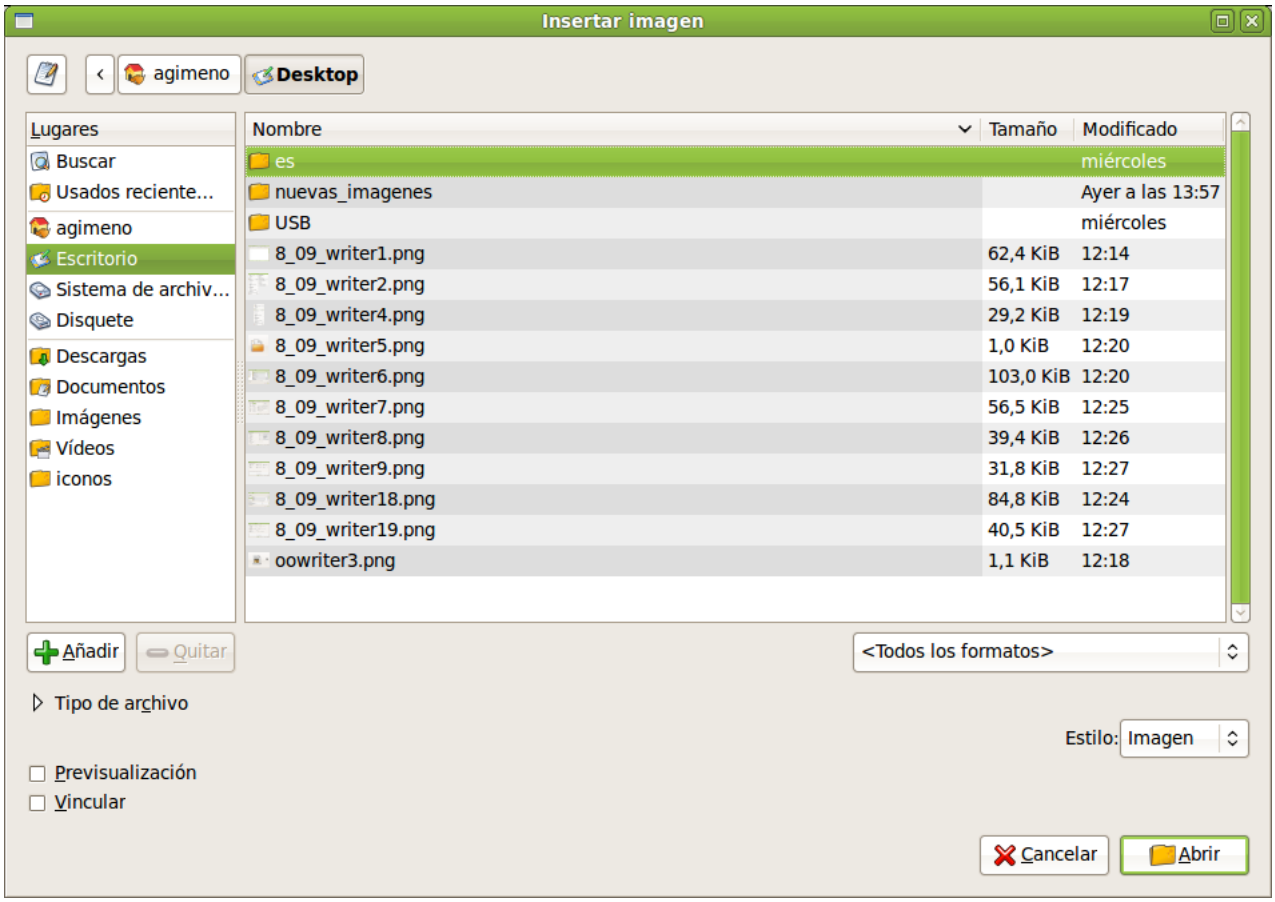
El menú insertar

Resulta de mucha utilidad poder insertar en un texto imágenes, gráficos, diagramas, cualquier objeto, incluso música o vídeo. Esto permite mejorar la comprensión en la lectura del mismo, contribuyendo a que sea más atractivo y la lectura más amena. Con OpenOffice.org se pueden insertar cantidad de objetos para dicho fin.

Insertar una imagen

Para insertar la imagen, situar el cursor en el lugar donde se quiera insertar. Seleccionar la opción de menú Insertar -> Imagen -> A partir de archivo. Aparecerá la siguiente ventana para seleccionar la imagen:

Figura 22-10. Menú Insertar.



Seleccionar la imagen y pulsar en Abrir. La imagen queda insertada.

Al tener seleccionado un objeto de tipo imagen, la barra de herramientas de objeto se modifica, mostrando botones específicos para trabajar con imágenes.

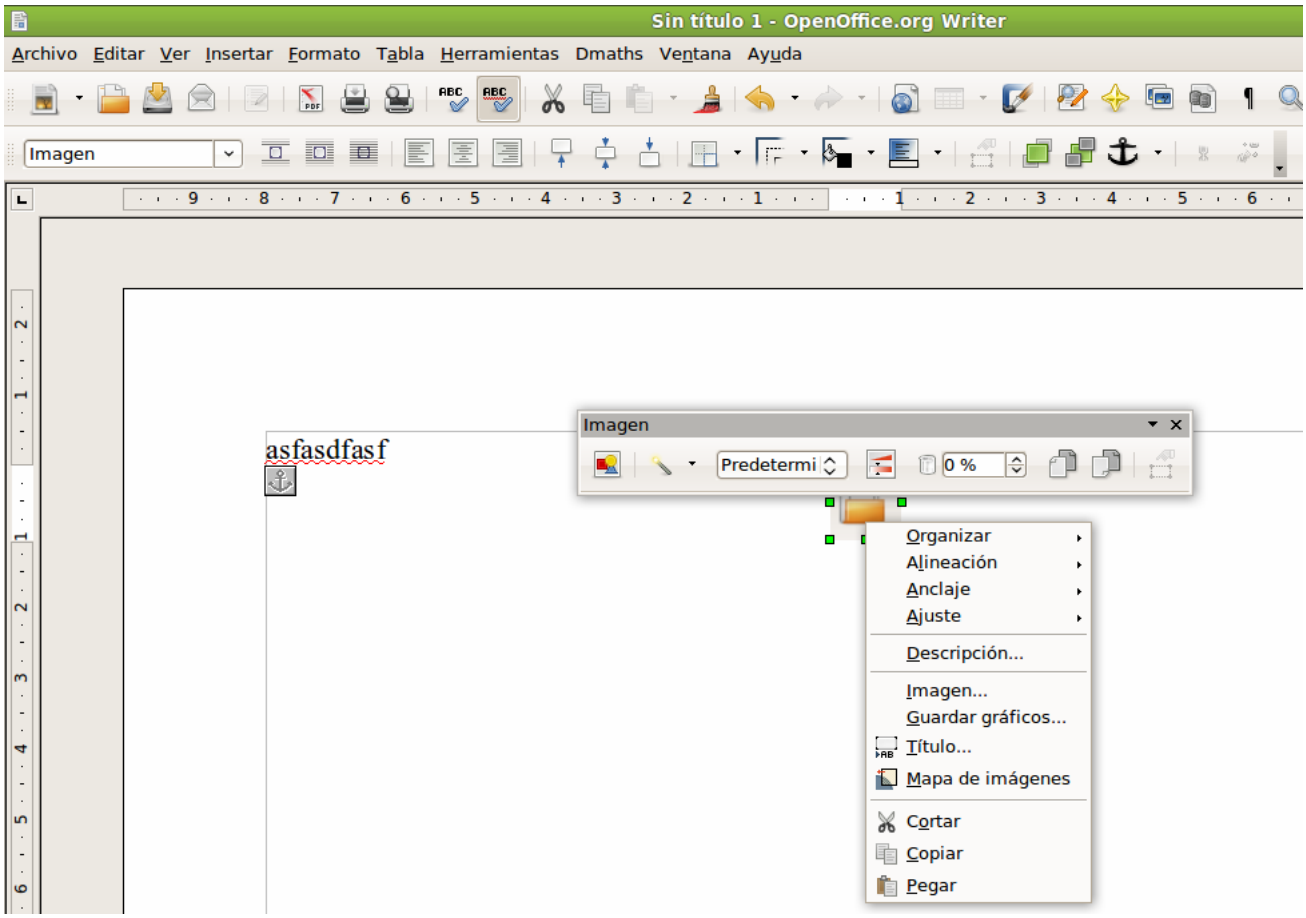
Para modificar las propiedades de la imagen, tales como la alineación, hacer clic derecho sobre la imagen. Al hacerlo, se muestra una ventana, con las propiedades esenciales de la imagen. Son:

- Organizar: determina el lugar de la imagen con respecto al resto de elementos del texto. Es decir, si se encuentra por encima o debajo de éstos, al frente o al fondo.
- Alineación: determina si la imagen se alineará a la izquierda, derecha o en el medio.
- Anclaje: tal y como el término indica, se trata de especificar si la imagen se va a unir a una página, un documento o a un texto.
- Ajuste: se trata de ajustar la posición del texto con respecto a la imagen. Es decir, si se desea que el texto rodee a la imagen, por dónde y cómo.

- Imagen: muestra una ventana con múltiples pestañas donde poder definir todas las características de la imagen.

> **Sugerencia:** OpenOffice.org lleva incluido el Gallery, con una gran cantidad de imágenes y sonidos que se pueden insertar en el documento. Se puede acceder seleccionando la opción de menú Herramientas -> Galeria.

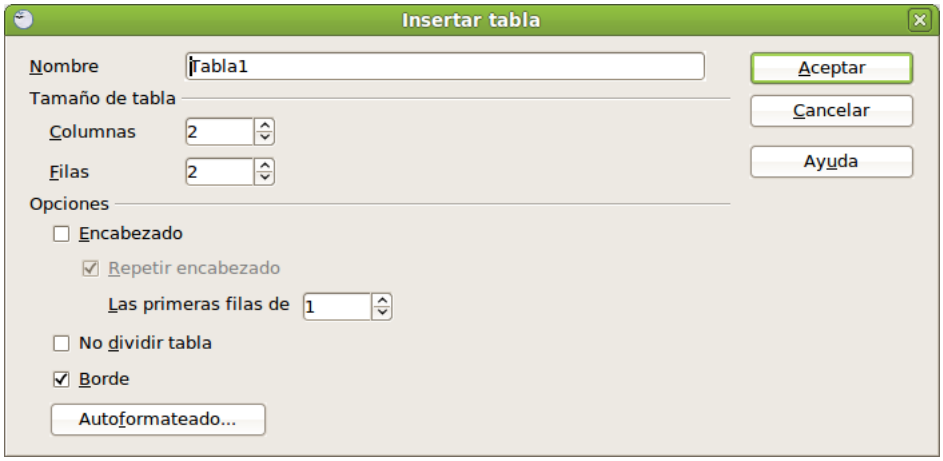
Figura 22-11. Propiedades de la imagen.



Insertar tablas

Se puede insertar una tabla, bien directamente desde la barra de herramientas, bien pulsando la combinación de teclas **Ctrl+F12**, o bien seleccionando la opción de menú Insertar -> Tabla. Al insertarla, se debe indicar el número de filas y columnas. Si se realiza desde la barra de menús, aparecerá la ventana Insertar Tabla, donde se puede indicar el número de filas y de columnas. En caso de insertar desde la barra de herramientas, el número de filas y de columnas se puede especificar arrastrando con el ratón.

Figura 22-12. Insertar tablas.



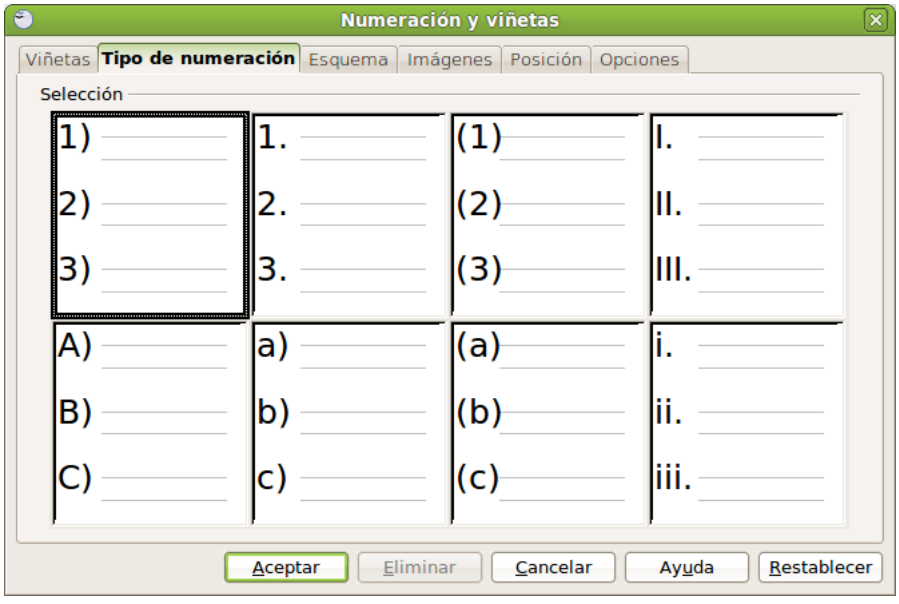
Una vez creada la tabla, para manipularla, añadir o quitar filas y columnas, dividir celdas, etc, se puede hacer, estando el cursor dentro de la tabla, desde la opción de menú Tabla, con las opciones Tabla, Celda , Fila, Columna. También se puede acceder con el botón derecho del ratón.

Si el cursor está dentro de una tabla, se muestra la barra de herramientas flotante de tablas mostrando botones específicos para trabajar con tablas.

Insertar listas

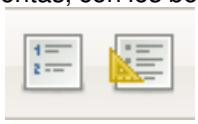
Cuando se quiere numerar una serie de párrafos, o enumerar una serie de elementos, es necesario utilizar listas. Para crear una lista a partir de una serie de párrafos, seleccionar los párrafos e ir a la opción de menú Formato -> Numeración y viñetas.

Figura 22-13. Insertar listas.



Se mostrará una ventana para elegir el tipo de numeración que deseamos (pestaña Tipo de numeración) en caso de que se desee una lista numerada. Si queremos una lista no numerada, podemos seleccionar el tipo de viñetas en la pestaña Viñetas. La pestaña Imágenes sirve para poner una imagen como viñeta.

Las selecciones realizadas en las pestañas Viñetas, Tipo de numeración e Imágenes se aplican al nivel actual; la pestaña Esquemas permite seleccionar un esquema global para toda la lista.

Desde la barra de herramientas, con los botones Activar/Desactivar numeración,y Activar/Desactivar viñetas también se puede indicar. 

Una vez creada la lista, se muestra la barra flotante de numeración que nos permite modificar fácilmente su estructura.

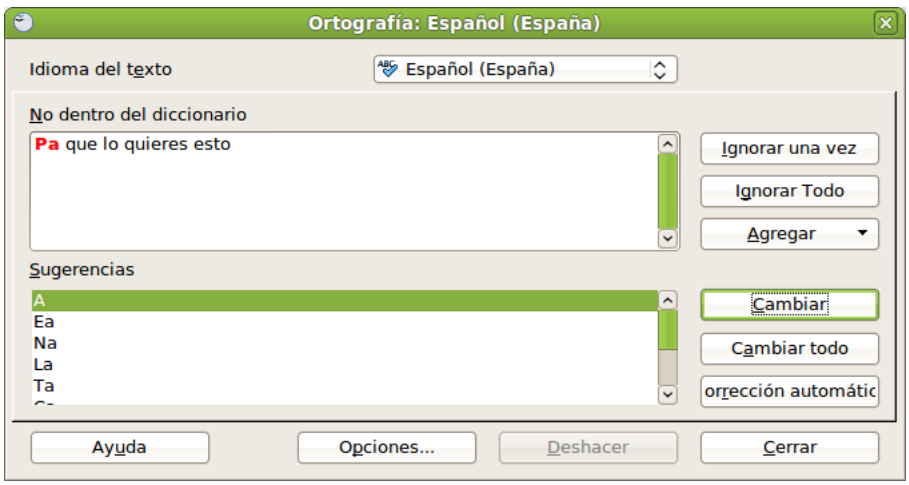
La revisión ortográfica

Una de las características más interesantes de un procesador de textos es que permita detectar y corregir las faltas ortográficas que se puedan cometer, de manera que el texto quede lo más perfecto posible. OpenOffice.org permite realizar la revisión automática a medida que se va introduciendo el texto.

En la revisión automática, una vez que se termina de introducir una palabra, el programa la analiza sintáctica y ortográficamente. Si la palabra está incorrectamente escrita o no la reconoce, la señalará con una línea roja de forma ondulada.

Para poder utilizar la corrección ortográfica, es necesario tener instalado el diccionario del idioma correspondiente. Si ya tenemos un diccionario instalado se puede realizar la revisión ortográfica desde la opción de menú Herramientas -> Ortografía y gramática, que muestra la ventana Revisión ortográfica:

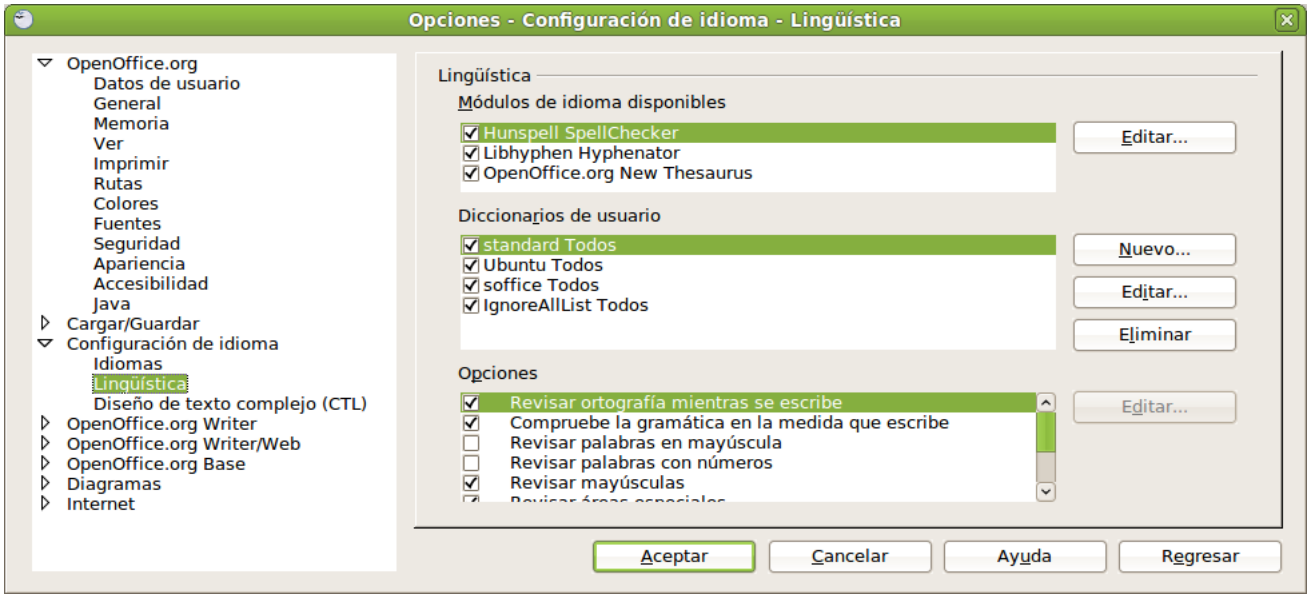
Figura 22-14. Revisión ortográfica.



Al hacer clic sobre el botón Opciones se muestra la ventana de Opciones. En ella se comprueba los diccionarios de usuario activados con sus opciones correspondientes. Permite añadir nuevos diccionarios y/o editar los ya existentes.

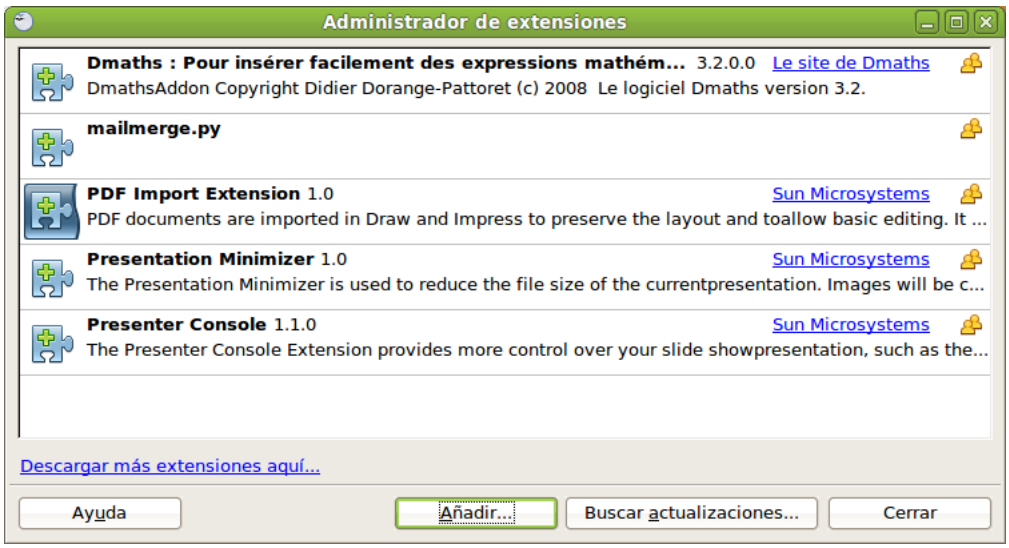
También, desde la opción de menú Herramientas -> Idioma se puede realizar la configuración de idioma, bien para una selección mediante el submenú Para Selección -> Más, o para un párrafo Para párrafo -> Más o bien para todo el texto Para todo el texto -> Más. Si se quiere cambiar el idioma preseleccionado para todo el documento accederemos bien por la vía Para todo el texto -> Más o bien a través de Configuración de idioma -> Idioma; por cualquiera de las dos vías anteriores puede configurar el idioma usado de manera predeterminada. Desde esta misma ventana también es posible acceder a Configuración de idioma -> Lingüística, una vez esté situado en este menú, en la zona de la derecha,dentro de la sección Módulos de idioma disponible, activar, si no lo está, la casilla OpenOffice.org Hunspell SpellChecker. Pulsando en el botón Editar se abrirá una nueva ventana para la selección del diccionario. En la lista desplegable de Idioma se puede seleccionar el idioma que se desea utilizar para la revisión lingüística. Este idioma debe coincidir con el idioma predeterminado del documento.

Figura 22-15. Edita módulos.



Si lo que se quiere es añadir nuevos diccionarios OpenOffice.org Writer dispone de una opción que da acceso a una página web donde se descargara el diccionario deseado. Para ello ir a Herramientas -> Administrador de extensiones -> Descargar más extensiones aqui . En la página http://extensions.services.openoffice.org/getmore?cid=920794 que aparece, seleccionar en el bloque primero situado en la parte izquierda Dictionaries y en la parte central aparecerán todos los idiomas que se pueden seleccionar, al descargarlo seleccionar la opción abrir, se acepta las varias opciones que aparecen y el diccionario quedará instalado.

Figura 22-16. Administrador de extensiones



Otra forma de añadir más diccionarios es acceder al menú Herramientas ->Idioma -> Más diccionarios en línea.

Para empezar con la revisión ortográfica de cualquier texto, ir a Herramientas -> Ortografía y gramática . O también ir a la barra de herramientas y pulsar directamente sobre el botón Revisión Ortográfica.

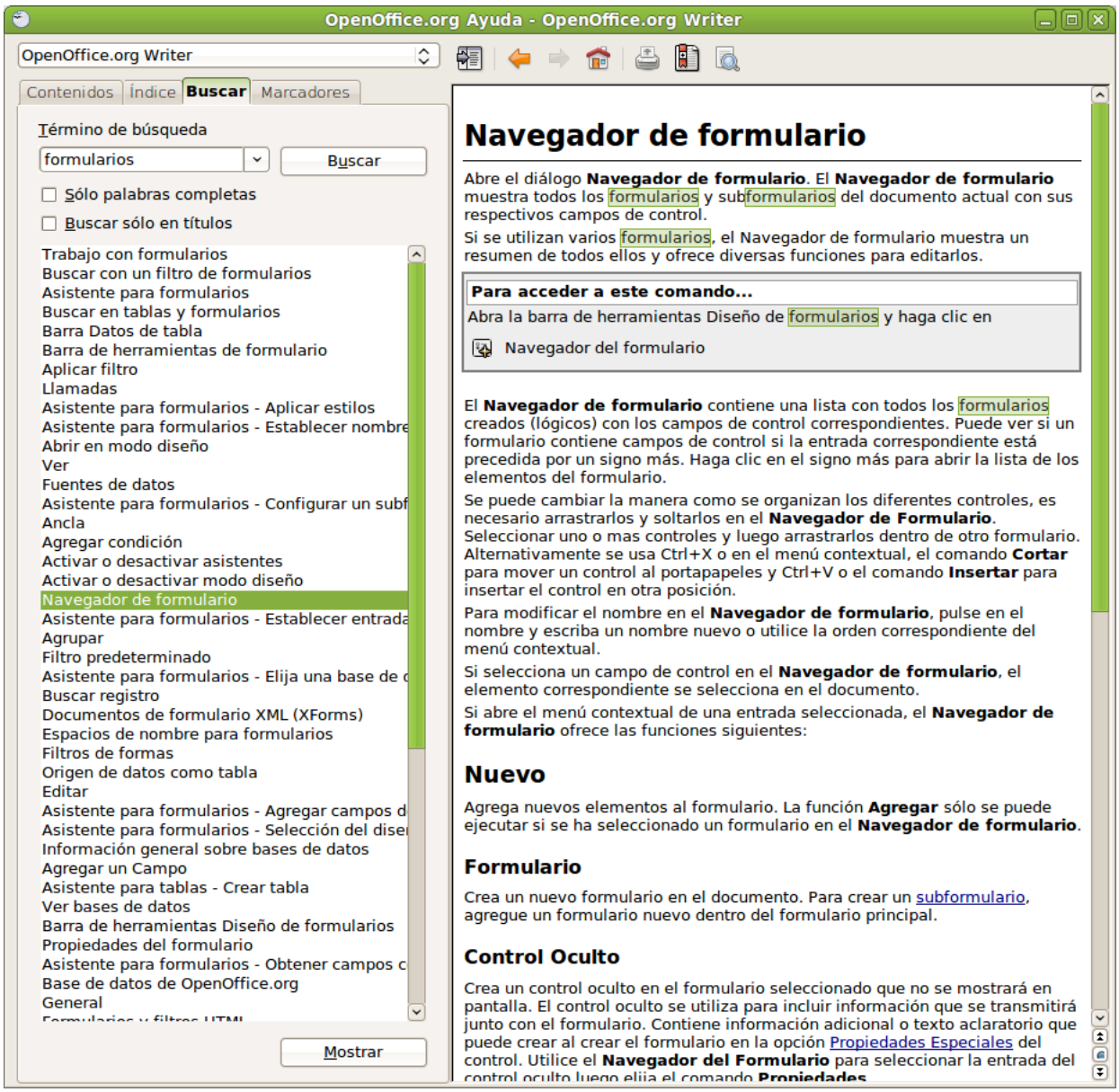
Para conocer más

La ayuda en línea

La ayuda en línea de OpenOffice.org es un buen sitio para comenzar. Para acceder a ella seleccionar la opción de menú Ayuda -> Ayuda de OpenOffice.org. Se abrirá una ventana con dos zonas claramente diferenciadas.

La zona de la izquierda, es el Area de Navegación, que contiene varias pestañas Contenido, Indice, Buscar y Marcadores. En el borde superior hay una lista de selección que permite elegir ayuda para otros módulos de OpenOffice.org. Las fichas índice y Buscar se refieren únicamente al módulo seleccionado de OpenOffice.org.

Figura 22-17. Ayuda en línea.



- Contenidos: muestra la estructura en árbol de las principales páginas de Ayuda.
- índice: contiene un índice de palabras clave.

- Buscar: permite efectuar una búsqueda en todo el texto. La búsqueda incluye todo el contenido de la Ayuda del módulo de OpenOffice.org actualmente seleccionado.
- Marcadores: contiene marcadores definidos por el usuario. Los marcadores se pueden editar, borrar o pulsar en ellos para ir a las páginas correspondientes.

La zona de la derecha es donde se visualiza el contenido del elemento seleccionado en el panel izquierdo.

La ventana también incorpora una barra de herramientas que permite navegar por las páginas visitadas (Anterior y Siguiente), ir a la primera página del tema de ayuda actual, imprimir alguna página de la ayuda, y añadir un marcador a la página.

Enlaces de interés

LliureX: http://lliurex.net/moodle/ (http://lliurex.net/moodle/course/view.php?id=10)

Wikipedia: http://es.wikibooks.org/wiki/OpenOffice.org

Capítulo 23. OpenOffice.org Presentaciones (Impress)

Introducción

OpenOffice.org Presentaciones (Impress) es la aplicación que permite elaborar presentaciones multimedia con efectos especiales, animaciones y sonido, de forma sencilla.

Una presentación se compone de un conjunto de diapositivas que se muestran en secuencia. Estas diapositivas se crean utilizando unas plantillas que determinan el estilo de la presentación.

Para iniciar la aplicación seleccionar la opción de menú Aplicaciones -> Oficina -> OpenOffice.org Presentaciones.

Características:

- Permite la utilización de gran cantidad de efectos de transición entre diapositivas.
- Permite incluir notas personales en las diapositivas que no serán visualizadas en la presentación, pero que sí podrán ser consultadas.
- Permite la utilización del ratón durante la presentación para señalar las partes de la diapositiva que interesen.
- Permite la publicación en Internet de la presentación y su visualización desde prácticamente cualquier navegador.
- Permite la utilización e inserción de gráficos elaborados con OpenOffice.org Draw.
- Permite la inserción de imágenes, vídeo y sonido.
- Permite la posibilidad de incluir acciones interactivas, es decir, el usuario puede decidir qué camino seguir en la presentación de diapositivas.
- Permite la utilización del Asistente que facilita la tarea de creación de la presentación.
- Permite exportar la presentación como SWF (Shower Macromedia Flash) pudiendo entonces ejecutarla con el Macromedia Flash PLayer. También exporta a PDF, a HTML, etc.
- Permite la utilización de las extensiones:

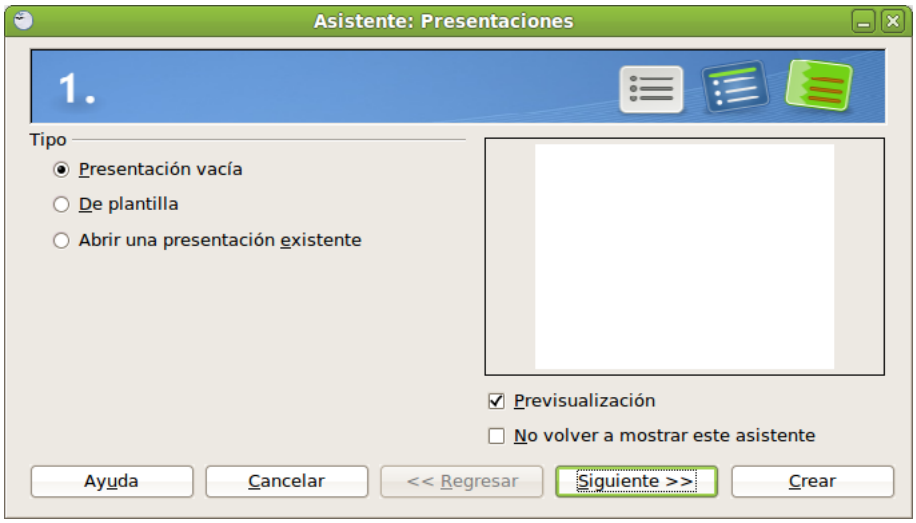
Tabla 23-1. Tabla de extensiones Impress:

Extensión	Descripción
.odp	OpenOffice.org Impress 3
.otp	Plantilla OpenOffice.org Impress 3
.odp	OpenOffice.org Impress 2
.otp	Plantilla OpenOffice.org Impress 2
.sxi	OpenOffice.org Impress 1.0
.ppt;.pps	Microsoft PowerPoint 97/2000/XP
.pot	Plantilla de Microsoft PowerPoint 97/2000/XP
.sxd	OpenOfice Draw
.sda	StarDraw 5.0
.sdd	StarDraw 3.0; StarImpress

Creación de una presentación con en Asistente (Impress)

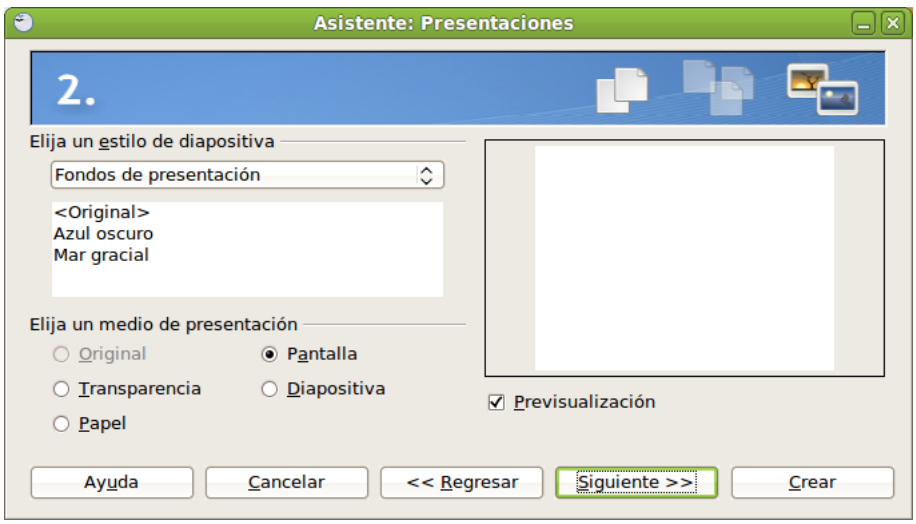
1. Seleccionar Archivo -> Asistentes -> Presentación.

Figura 23-1. Asistente de presentación



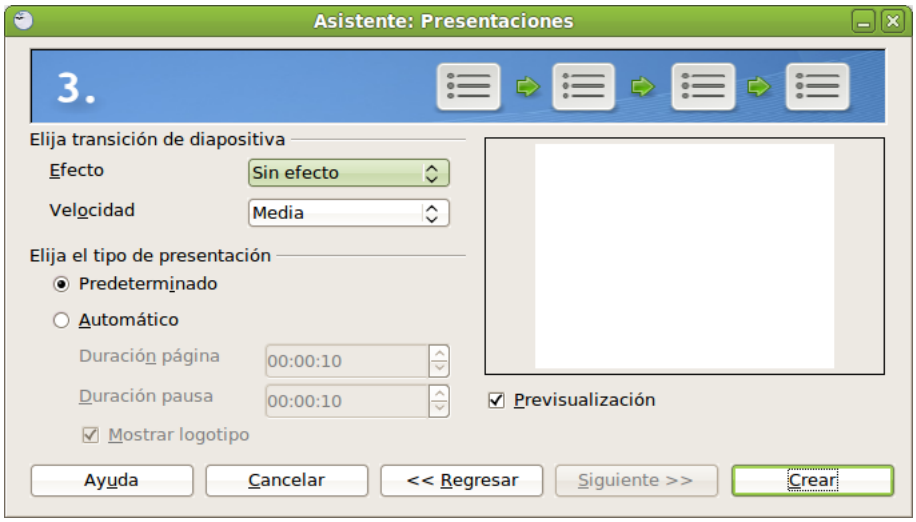
2. Seleccionar Presentación vacía y pulsar Siguiente.
3. En cuanto al estilo seleccionar la opción por defecto, el medio de presentación Pantalla y pulsar Siguiente.

Figura 23-2. Aspecto diapositiva



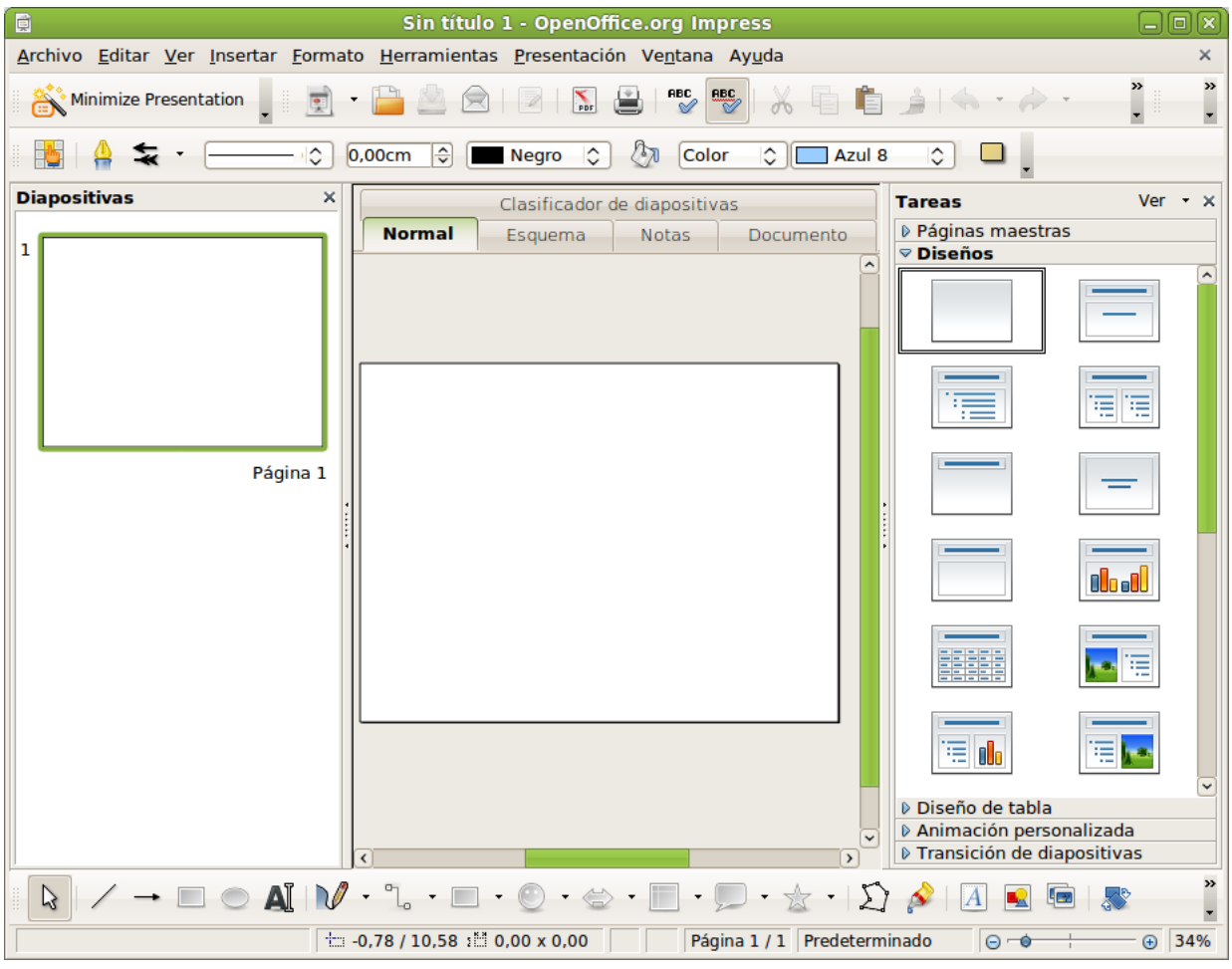
4. Seleccionar transición sin efectos, velocidad media, tipo de presentación Predeterminado y pulsar Crear.

Figura 23-3. Transición diapositiva



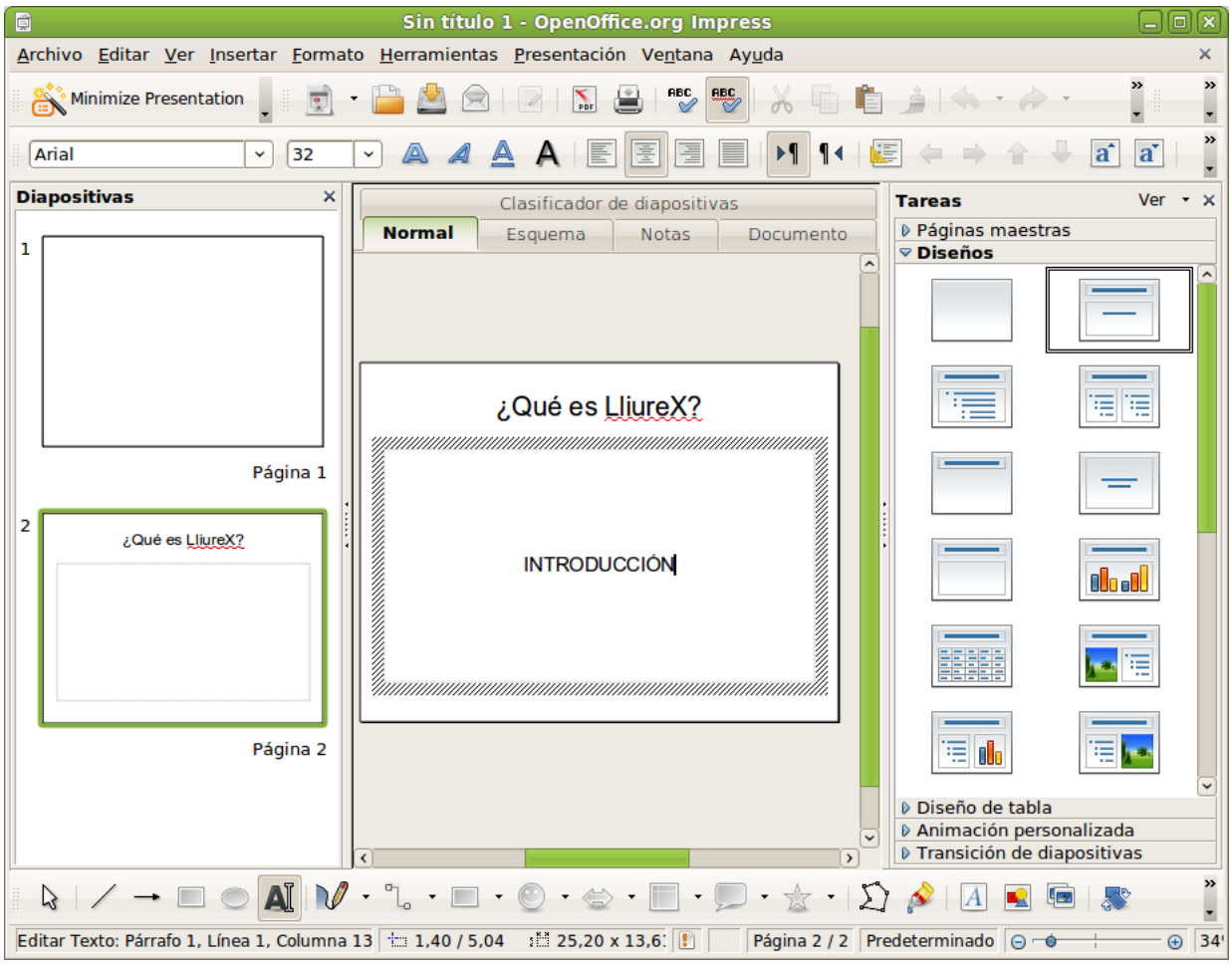
5. Se muestra la interfaz de OpenOffice.org Impress y a la derecha se muestran los diferentes diseños de diapositivas disponibles. Seleccionar el diseño y continuar con la creación de la presentación.

Figura 23-4. Diseño diapositiva



6. Seleccionar por ejemplo el Diseño Página de Título: Introducir los datos solicitados título y un texto central.

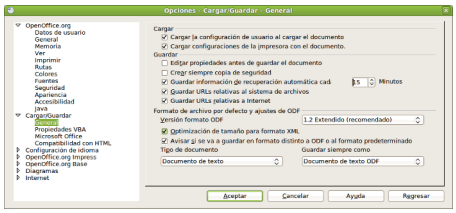
Figura 23-5. Introducción de datos



7. Seleccionar Archivo -> Guardar como, seleccionar el directorio destino, asignar nombre a la presentación y pulsar Guardar.
8. Seguir introduciendo diapositivas: Insertar -> Diapositiva y asignar título y texto central.
9. De la misma forma se pueden insertar diapositivas tipo Hoja de cálculo, imagen, objeto, diagrama,...
10. Si se quieren añadir efectos de transición a las diapositivas, seleccionar la diapositiva a la que quiera aplicar los efectos e ir a Presentación -> Transición de diapositivas. Se abre una nueva ventana a la derecha que muestra las diferentes posibilidades para la transición y su ámbito de aplicación. Es posible, también, configurar el cambio automático de diapositivas.
11. Guardar la presentación: Archivo -> Guardar. Se puede guardar la presentación con contraseña activando la casilla Guardar con contraseña. Hay que aclarar que esta opción no protege contra escritura. Cada vez que se intente abrir la presentación se pedirá la contraseña.
12. Para ejecutar pulsar F5 o ir a Presentación -> Presentación. En esta opción de menú existe una entrada Configurar presentación desde la cual se pueden establecer opciones para la presentación.

13. Si se quiere que el documento se guarde de forma automática cada cierto intervalo de tiempo se ha de activar la casilla Guardar Automáticamente Cada, y definir el tiempo en minutos. Para hacer esto, hay que ir al menú. Ir a Herramientas -> Opciones -> Cargar/Guardar -> General -> Guardar información de recuperación automática cada, y definir el tiempo.

Figura 23-6. Guardar automáticamente



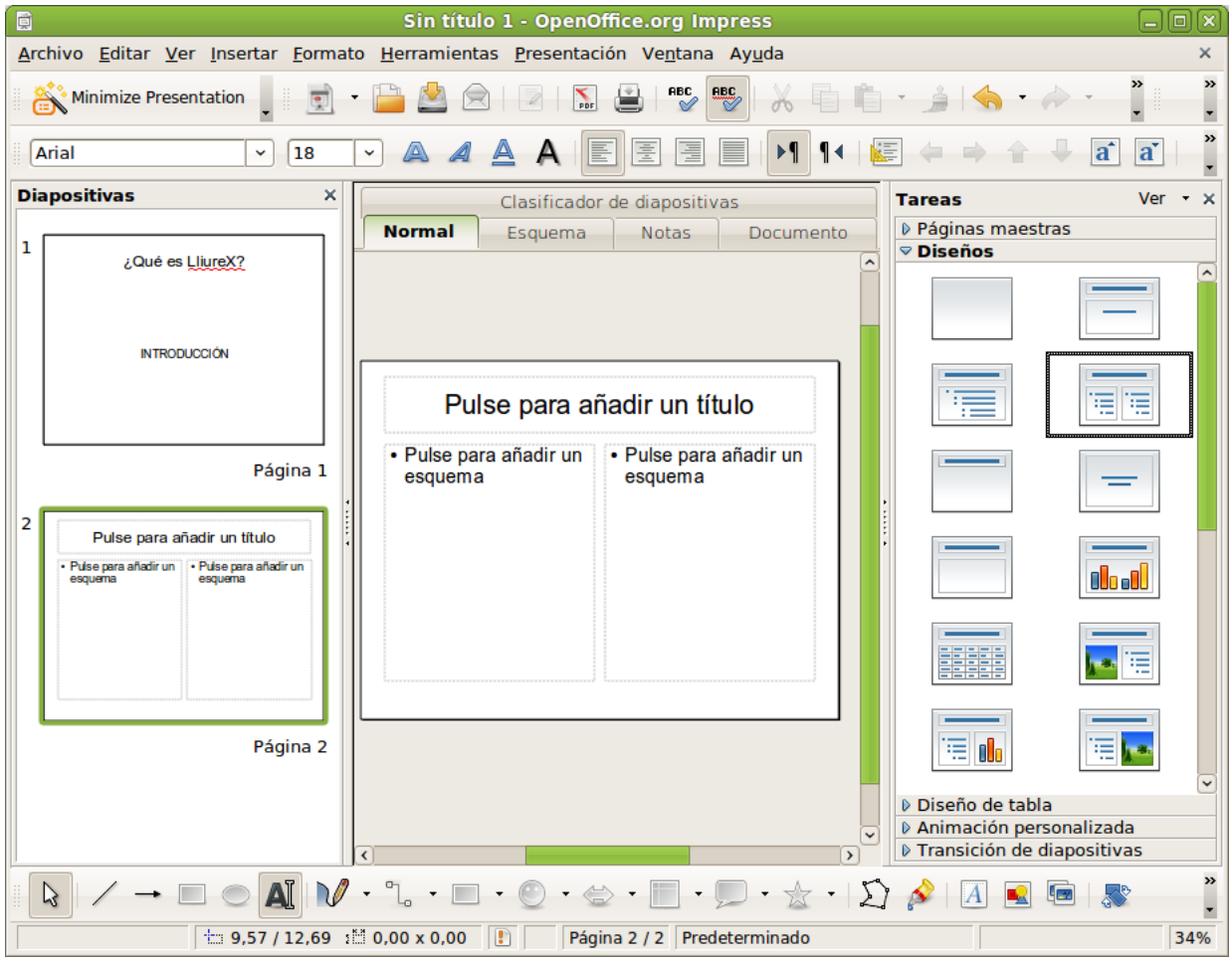
Es posible descargar plantillas de presentación desde el enlace: http://ooextras.sourceforge.net.

Añadir una diapositiva

Para añadir una nueva diapositiva seleccionar la opción de menú Insertar -> Diapositiva.

En el lateral izquierdo de la ventana de trabajo se mostrará una nueva diapositiva en blanco y se activará en la zona derecha la ventana Diseños para seleccionar el diseño de la diapositiva. Existen diversos diseños de diapositivas para facilitar el trabajo. Por ejemplo, si se quiere realizar una diapositiva con un título y dos textos, seleccionar la opción Título, 2 textos.

Figura 23-7. Insertar diapositiva



Se mostrará una nueva diapositiva con las tres zonas, preparadas para rellenar con la información que se desee. Haciendo clic sobre cada una de las zonas, se podrá editar su contenido.

> **Nota:** Una opción interesante es crear una nueva diapositiva a partir de otra del documento, para que tenga el mismo fondo y estructura. Impress permite duplicar una diapositiva. Para ello, ir a la diapositiva que se desea duplicar y seleccionar la opción de menú Insertar -> Duplicar página..

Trabajar con objetos

Los objetos de la diapositiva (cuadros de texto, tablas e imágenes), pueden manipularse con el ratón.

Para modificar su posición hacer clic y arrastrar con el ratón a la posición deseada. Si se trata de un cuadro de texto o tabla, hacer clic sobre el borde del cuadro para moverlo. Si se hace clic dentro del cuadro de texto, se modifica el este. Según en qué zona del recuadro esté situado el puntero del ratón, el icono que se muestre será distinto. En el caso de que sea una imagen, es indistinto en qué posición se haga clic.

Para modificar el tamaño de un objeto, hacer clic y arrastrar sobre los tiradores ubicados en los extremos y en los puntos medios del objeto (recuadros verdes). Al situarse sobre dichos tiradores, el icono del puntero del ratón cambia a una flecha con dos puntas indicando la dirección en que se puede modificar el tamaño.

Seleccionando un objeto y haciendo clic derecho, se muestra un menú contextual con multitud de opciones para manipular el objeto, pudiendo establecerse múltiples características del mismo.

Insertar un cuadro de texto

Para insertar un nuevo cuadro de texto ir a la Barra de herramientas que aparece al pie y hacer clic sobre el icono: 

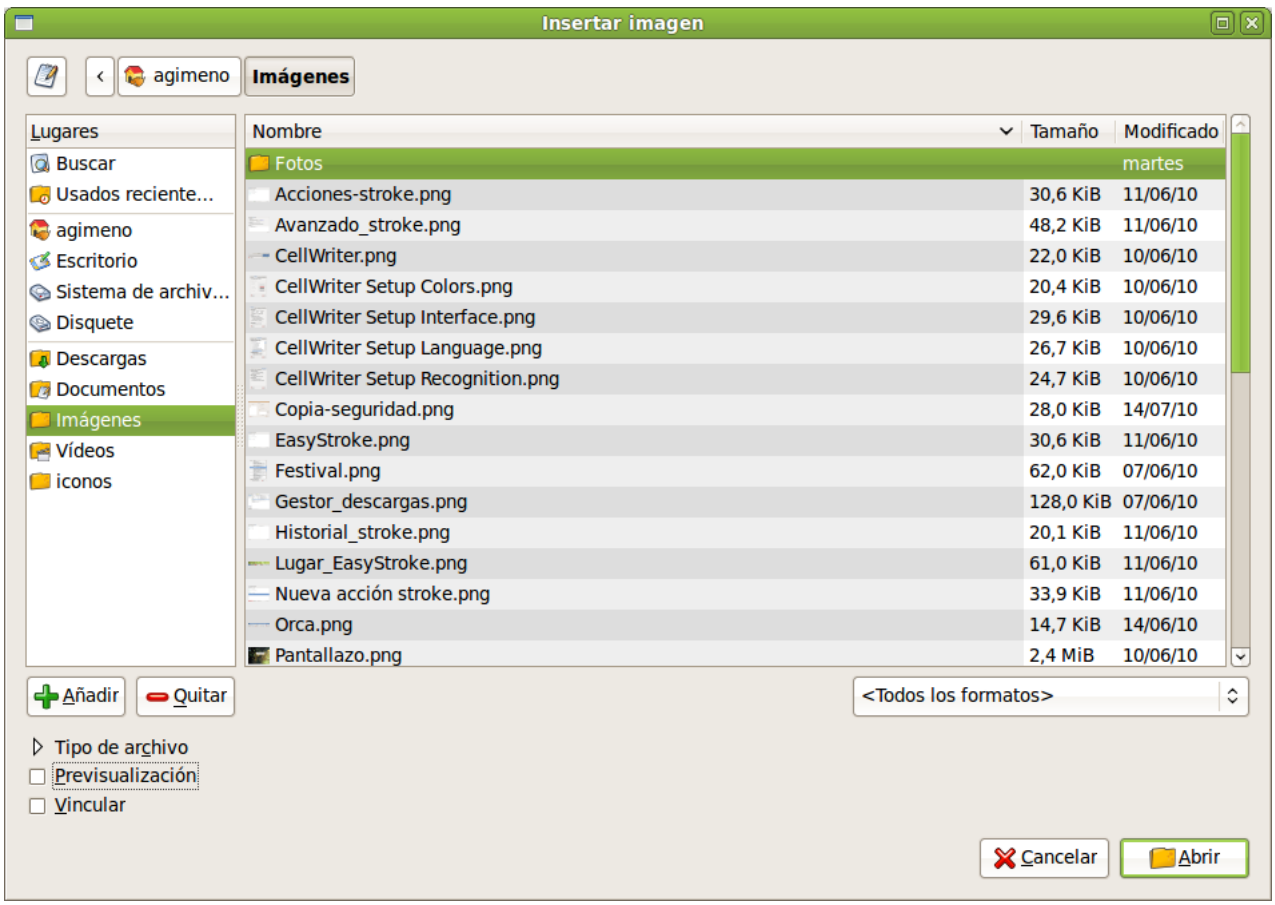
Luego hacer clic sobre la posición deseada. Aparecerá un cuadro de texto que permitirá introducir directamente el texto deseado.

Desde el menú contextual, y desde la opción de menú Formato, pueden establecerse multitud de propiedades como el tipo de fuente, el tamaño, el estilo, la alineación, etc.

Insertar una imagen

Para insertar una nueva imagen, seleccionar en la barra de herramientas del pie de la ventana la herramienta Insertar imagen  . Aparecerá una ventana para seleccionar la imagen en el sistema de archivos.

Figura 23-8. Seleccionar imagen

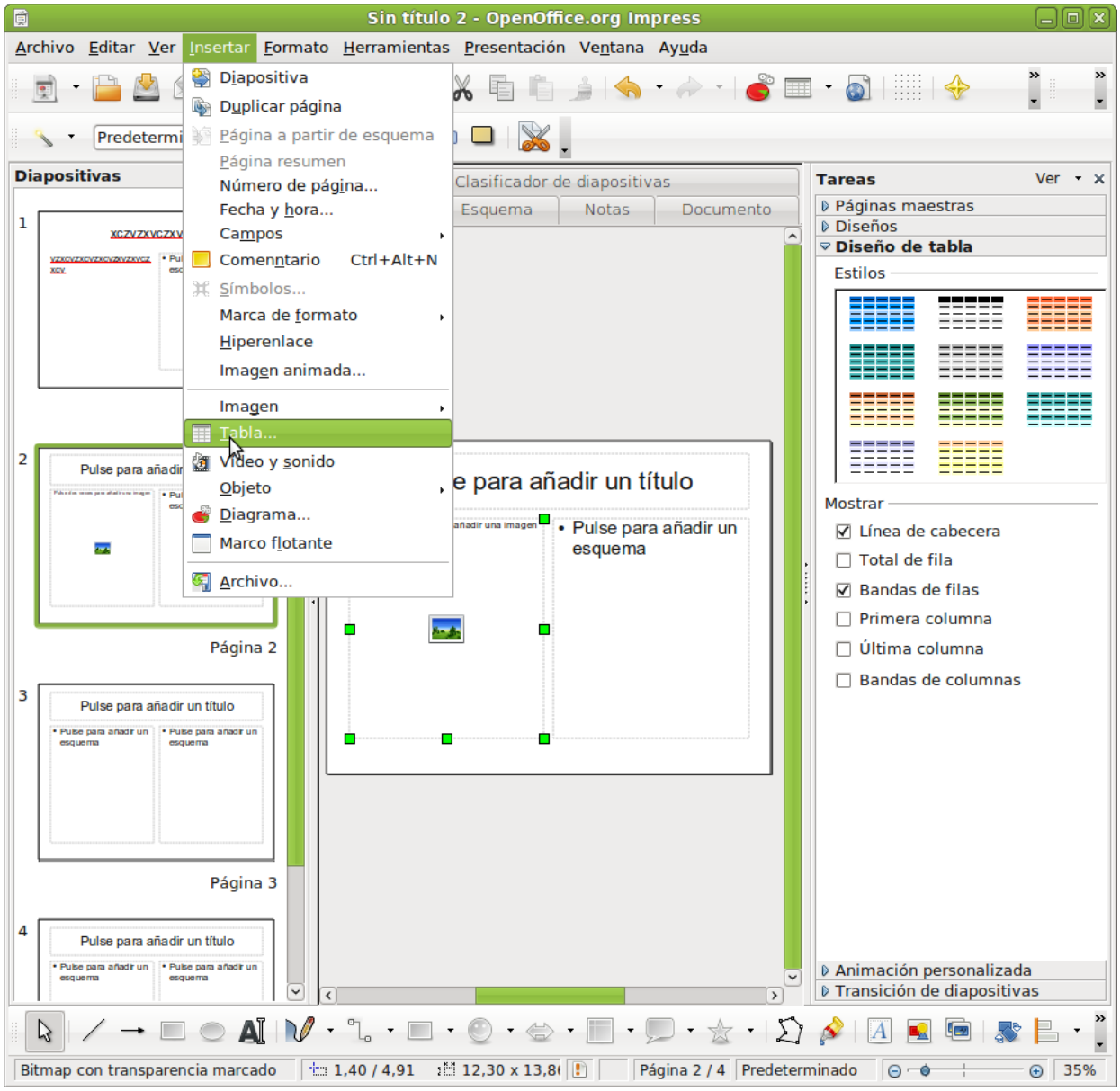


Se mostrará la imagen en la diapositiva. Luego con el ratón se puede situar en la posición deseada y con el tamaño deseado.

Insertar una tabla

Respecto a la versión anterior se ha modificado la forma de añadir una nueva tabla. ésta se puede seleccionar en la barra de herramientas de la parte superior de la ventana; en Insertar tabla o desde la parte lateral denominada Tareas-Diseño de tablas. Esta segunda opción es más visual e intuitiva, se indican el número de columnas y filas y se pueden variar los colores; anchura de filas y columnas con un simple arrastre del ratón.

Figura 23-9. Insertar una tabla



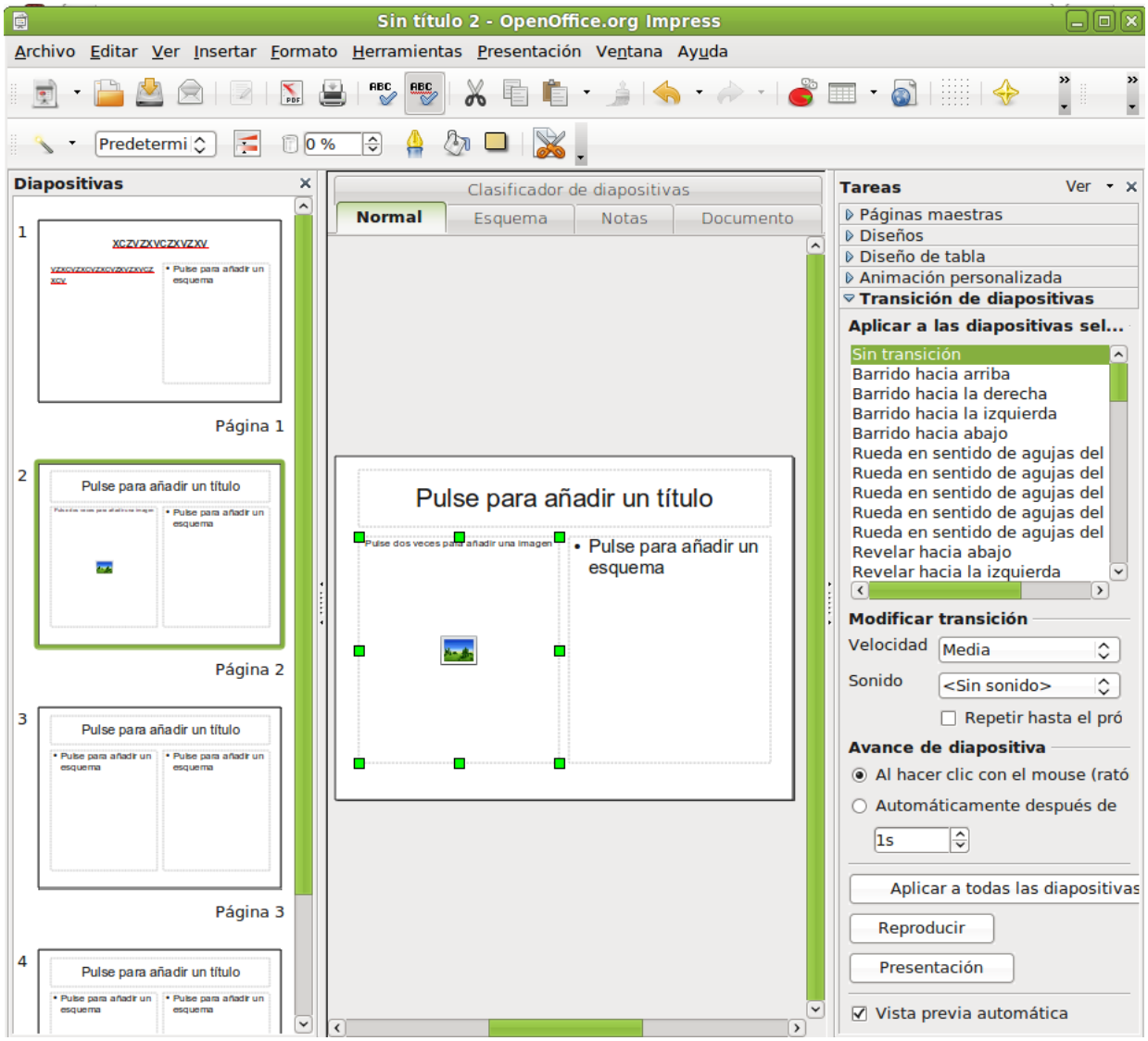
Definir transiciones entre diapositivas

Al cambiar de una diapositiva a otra, pueden establecerse efectos para la desaparición de la diapositiva existente y la presentación de la siguiente. Por ejemplo: que aparezca por un lado, como una serpentina o

espiral, etc.

Para establecer una transición, seleccionar la opción de menú Presentación -> Transición de diapositivas. Se mostrará en el panel de la derecha una pestaña para establecer el tipo de transición:

Figura 23-10. Transición de diapositivas



Se muestra una lista de Efectos con distintos tipos de transiciones. Dentro de cada efecto, se puede seleccionar la velocidad y asociarle un sonido.

Al seleccionar un efecto, automáticamente se previsualiza en la diapositiva. También puede verse el efecto, pulsando el botón Reproducir.

Animación de los objetos.

Igual que puede establecerse animaciones a nivel de diapositiva, puede establecerse para cada uno de los objetos de una diapositiva. Para ello, hacer clic derecho sobre el objeto y seleccionar la opción del menú Animación personalizada o bien acceder al menú Presentación -> Animación personalizada. Se mostrará en el panel de la derecha la pestaña Animación personalizada para establecer efectos para el objeto.

Ver una presentación

Para ver el resultado final de la presentación, seleccionar la opción de menú Presentación -> Presentación o pulsar la tecla **F5**. Se mostrará la presentación a pantalla completa. Para cambiar a la siguiente diapositiva, hacer clic con el ratón o pulsar la tecla **Intro**. Para volver a la edición de la presentación pulsar la tecla **Esc**.

Para conocer más

La ayuda en línea de OpenOffice.org es un buen sitio para comenzar. Para acceder a ella seleccionar la opción de menú Ayuda -> Ayuda de OpenOffice.org -> Pestaña Contenido.

Enlaces de interés

LliureX: http://lliurex.net/moodle/ (http://lliurex.net/moodle/course/view.php?id=9)

Wikipedia: http://es.wikibooks.org/wiki/OpenOffice.org

Wikilearning: http://www.wikilearning.com/openoffice_impress (http://www.wikilearning.com/openoffice_impress-wkc-10896.htm)

FAQs acerca de Impress 2: http://documentation.openoffice.org/faqs (http://documentation.openoffice.org/faqs/presentation/index.html)

Capítulo 24. OpenOffice.org Calc 3.2

Introducción

OpenOffice.org Calc es la herramienta que permite la edición de Hojas de Cálculo. Calc, por tanto, es una herramienta que almacena, calcula y organiza información.

Se puede definir una hoja de cálculo como un grupo de datos, normalmente numéricos, agrupados en tablas con filas y columnas, y con elementos comunes, que sirven para representar un aspecto de la realidad. Con estos datos se pueden realizar gráficos, estudiar tendencias, realizar estadísticas, funciones matemáticas, cálculos numéricos...

Características de Calc:

- Incorpora una amplia lista de funciones de cálculo.
- Permite realizar análisis estadísticos de los datos o trabajar con funciones financieras.
- Permite realizar algunas funciones específicas de bases de datos.
- Mantiene conexión con Writer para servirle como fuente de datos en la generación de informes o cartas personalizadas.
- Permite la utilización e inserción de gráficos elaborados con OpenOffice.org Draw.
- La hoja de cálculo Calc tiene funcionalidad similar a Microsoft Excel aunque incluye características no presentes en Excel y genera archivos de menor tamaño.
- Calc puede generar hojas de cálculo como archivos PDF.
- No tiene problemas de virus ni de seguridad.
- Permite la utilización de las extensiones:

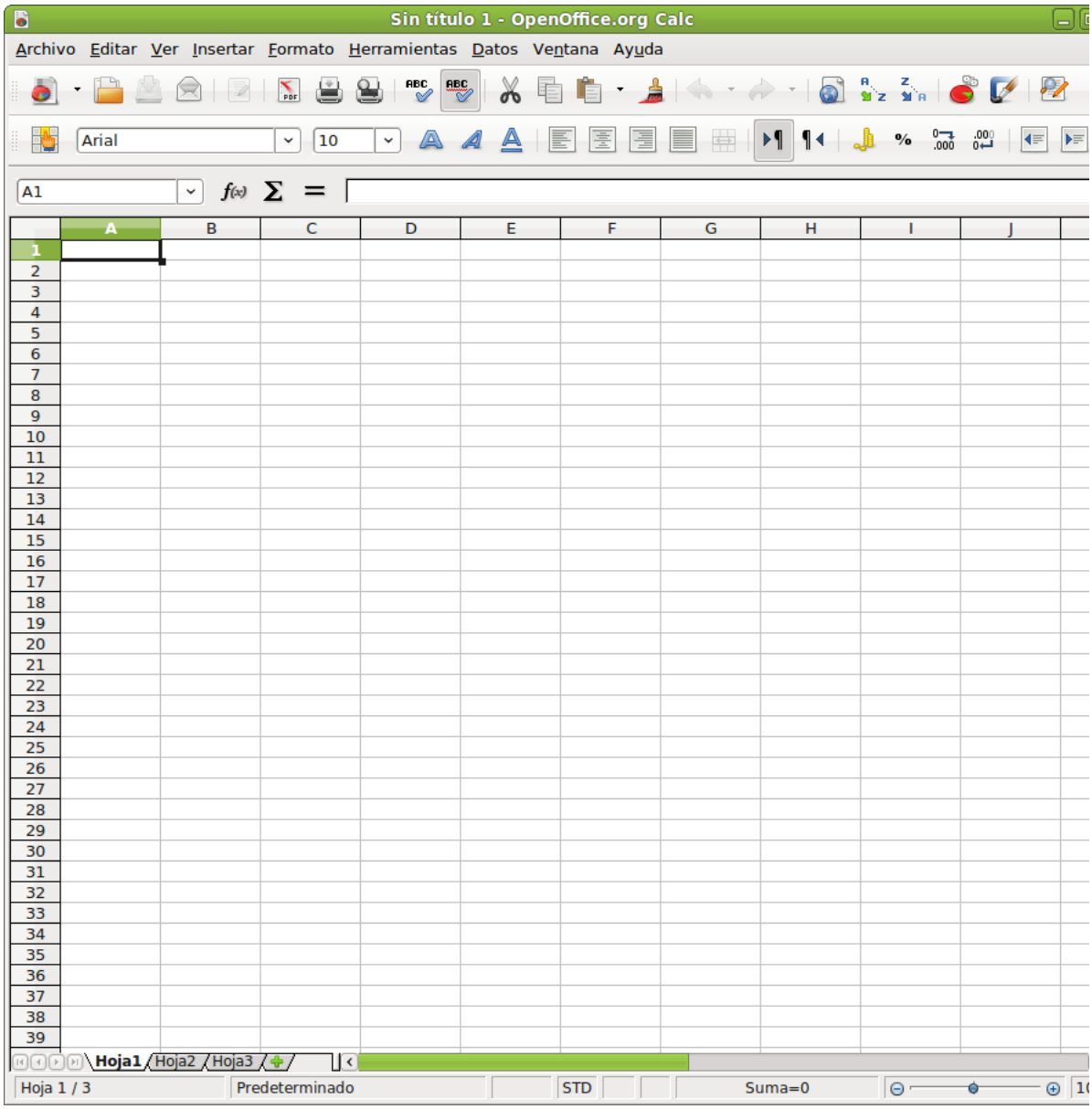
Tabla 24-1. Tabla de extensiones Calc

Extensión	Descripción
.ods	OpenOffice.org Calc 3
.ots	Plantilla OpenOffice.org Calc 3
.ods	OpenOffice.org Calc 2
.ots	Plantilla OpenOffice.org Calc 2
.sxc	OpenOffice.org Calc 1.0
.stc	Plantilla OpenOffice.org Calc 1.0
.dbf	dBASE.
.xls	Microsoft Excel 97/2000/XP
.sdc	StarCalc
.csv;.txt	texto CSV
.htm;.html	Documento HTML

El entorno de trabajo

El aspecto de la interfaz de usuario de OpenOffice.org Calc 3.2 es el que se muestra a continuación:

Figura 24-1. Interfaz de usuario de Calc



Dentro de la ventana de la aplicación se pueden identificar distintas zonas, como el menú principal y un conjunto de barras de herramientas (barras de símbolos). La apariencia es la misma que el resto de aplicaciones de OpenOffice.org. Las barras de herramientas permiten acceder de forma rápida a algunas funciones de OpenOffice.org Calc.

- *Barra de menú*: permite acceder a las funcionalidades que proporciona la hoja de cálculo.
- *Barras de herramientas*: contienen botones para realizar las acciones más habituales. Si se quiere obtener esta barra específica de herramientas ir a Ver -> Barras de herramientas y seleccionar la barra deseada.
- *Area de trabajo*: está distribuida en filas y columnas. Cada recuadro se llama celda y puede contener diversos valores. Las columnas se enumeran desde la “A” hasta la “Z”, continua con la “AA”, “AB”,.. hasta la columna “AMJ”-->. Las filas se numeran a partir de la “1”, “2”, “3”... .
- *Barra de estado*: contiene información general del estado de la aplicación y del documento, número de hoja, estilo de página, la escala de visualización, etc.

Conceptos

Libro: es el archivo que se crea, es decir, el conjunto de todos los datos y fórmulas. Por ejemplo, un libro podría ser el archivo que contiene todos los datos de nuestra tutoría.

Hoja de cálculo: es cada una de las hojas que componen el libro (aparecen en la parte inferior izquierda). En nuestro caso, podríamos tener, en el mismo libro, diferentes hojas; una para los datos personales, tres para los datos de cada evaluación, otra para los datos de asistencia, ...

Celda: es la intersección entre una fila y una columna.

Rango: es el conjunto de celdas que se usan para utilizar cierta función

Crear una nueva hoja de cálculo

Seleccionar la opción de menú Archivo -> Nuevo -> Hoja de cálculo.

La apariencia de la hoja de cálculo es una tabla donde cada celda (intersección de una fila y una columna) puede contener alguno de los siguientes tipos de datos:

- Texto
- Valores numéricos
- Fórmulas

La introducción de números o fórmulas como texto (p.e. un número de teléfono) requiere un apóstrofo al principio.

Una fórmula es una expresión que empieza con el signo “=” y contiene operadores, funciones, valores literales, numéricos, texto o referencias a otras celdas.

Para hacer referencia a una celda hay que identificarla por la letra de la columna y el número de la fila. Ejemplo: D5 hace referencia a la celda que está en la intersección de la cuarta columna y la quinta fila.

Para hacer referencia a todas las celdas de un área rectangular, se indican la primera y la última celdas separadas por dos puntos. Ejemplo: B2:C6.

Ejemplos de fórmulas

Tabla 24-2. Tabla ejemplos de fórmulas

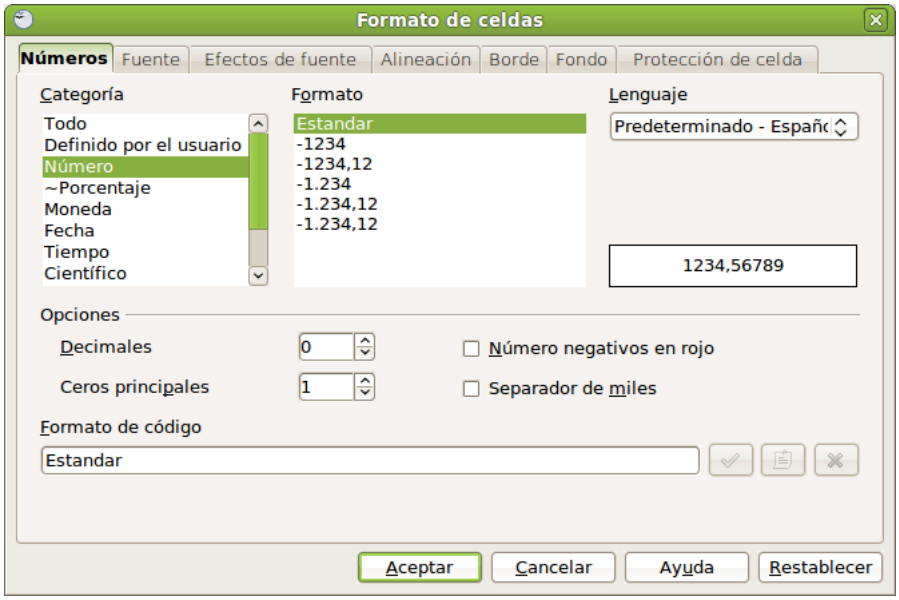
Fórmula	Descripción
=A1+10	Muestra el contenido de la celda A1 elevado a 10
=A1*16%	Muestra un 16 por ciento del contenido de la celda A1.
=(8/B1)*C4	El asterisco es el operador de multiplicación y la barra inclinada el operador de división.
=SUMA(B8;SUMA(B10:B14))	Calcula la suma de las celdas B10 hasta B14 y añade el valor a B8

Atributos de las celdas

- Para introducir un dato en una celda sólo hay que escribir en ella.

- El texto se alinea, por defecto, a la izquierda y los números a la derecha.
- Para cambiar el formato de las cifras pulsar el botón derecho del ratón. La opción del menú contextual Formatear celdas..., abre una ventana que contiene siete pestañas que determinan los atributos de las celdas: números, fuente, efectos de fuente, alineación, borde, fondo y protección de celda.

Figura 24-2. Formato de celdas



Números: selección del tipo de números (categoría) como porcentaje, moneda, fecha, hora, fracción... El formato seleccionado determina el número de decimales y/o ceros iniciales. Selección del idioma y el código del formato.

Fuente: definición del tipo de fuente, estilo y tamaño de fuente.

Efectos de fuente: configuración a nivel de subrayado, tachado, efectos de relieve, sombreado y contorno.

Alineación: horizontal y/o vertical del contenido de la celda. También se puede determinar la dirección de escritura y márgenes dentro de la cuadrícula.

Borde: disposición de las líneas que definen el marco de la celda, grosor, color y sombra de las líneas.

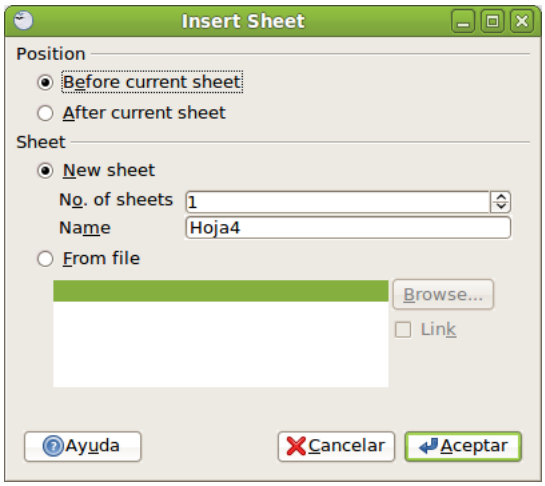
Fondo: color de fondo de la celda.

Protección de celda: la protección establecida sólo será válida si está activada la opción de menú Herramientas -> Proteger documento -> Hoja de cálculo.

Trabajar con varias hojas de cálculo

Por defecto Calc crea 3 hojas de cálculo. Si se necesita una cuarta hoja hay que ir a: Insertar -> Hoja y en el cuadro de diálogo que se abre indicar el título de la hoja, si irá delante o atrás de la hoja actual, cuántas nuevas hojas se crean, y si los datos a incluir en dicha hoja van a ser tomados desde algún archivo existente.

Figura 24-3. Inserción de hoja



Si estando en la Hoja se necesita referenciar los datos de otras hojas de cálculo, hay que utilizar la sintaxis siguiente:

- $Hoja2.$D$5 hace referencia a la celda D5 de la Hoja2.
- $Hoja3.$C$5:$E$10 hace referencia al área comprendida entre las celdas C5 a la E10 de la Hoja3.

Utilizando esta sintaxis se pueden construir fórmulas en las que intervengan datos que pertenecen a alguna/s de las tres hojas disponibles.

Enlaces de interés

Para acceder a la ayuda en línea de OpenOffice.org seleccionar la opción de menú Ayuda -> Contenido. Se abrirá una ventana para navegar y buscar por la ayuda en línea.

LliureX: http://lliurex.net/moodle/ (http://lliurex.net/moodle/course/view.php?id=11). El curso está disponible como visitante.

Wikipedia: http://es.wikibooks.org/wiki/OpenOffice.org (http://es.wikibooks.org/wiki/OpenOffice.org/Calc:_la_hoja_de

Wikilearning: http://www.wikilearning.com/openoffice_calc (http://www.wikilearning.com/openoffice_calc-wkc-10895.htm)

Capítulo 25. OpenOffice.org Base 3.2

Introducción

OpenOffice.org Base es un gestor de bases de datos que permite acceder a los datos guardados en una amplia gama de formatos de archivo de base de datos. OpenOffice.org Base admite de forma nativa algunos formatos de archivo de base de datos planos, como dBase. Asimismo, puede utilizar OpenOffice.org Base para conectarse a bases de datos relacionales externas, como MS Access, MySQL u Oracle.

Los datos almacenados en las tablas se pueden utilizar como datos de entrada para Writer (envíos de correos, creación de cartas), Calc (creación de fórmulas, gráficas,...), etc.

Al iniciar el programa el asistente pregunta si se desea seleccionar una base de datos o crear una nueva base de datos, seleccionar la opcion Crear nueva base de datos.

Al pulsar sobre el botón Finalizar se pedirá que se asigne el nombre de la nueva base de datos.

Trabajar con bases de datos

Crear una nueva base de datos

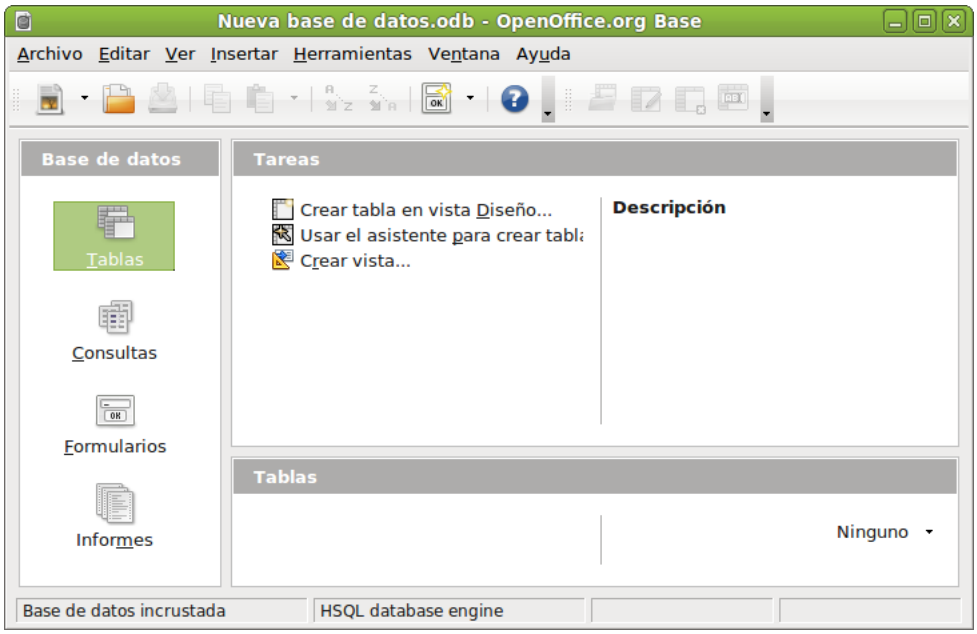
Para crear un archivo de base de datos, ir a Aplicaciones -> Oficina -> OpenOffice.org Bases de datos, o bien desde cualquiera de las aplicaciones de OpenOffice.org siguiendo los siguientes pasos: Archivo-> Nuevo -> Base de datos. En cualquier caso se abrirá el asistente para base de datos el cual permitirá crear un archivo para base de datos.

Una vez creada la base de datos o conectados a ella, ya puede pasarse a trabajar con ella: crear tablas, vistas y formularios, realizar consultas, etc.

Creación de una tabla

Ya creada la base de datos, crear una tabla. Para ello, seleccionar en el panel izquierdo la sección Tablas y pulsar en Crear tabla en vista Diseño.

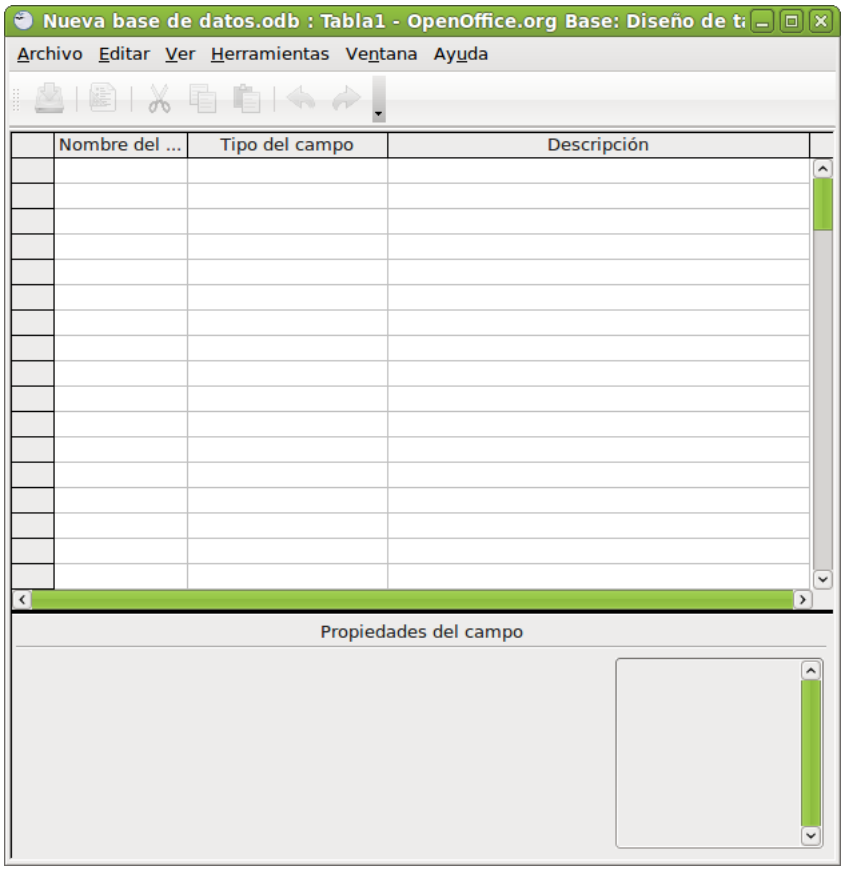
Figura 25-1. Creación de tablas



Se mostrará un cuadro de diálogo para definir las características de la tabla. Para definir los campos que contendrá la tabla se muestran tres columnas: Nombre del campo, Tipo del campo y Descripción.

Para definir un campo, no hay más que rellenar la fila correspondiente, indicando el nombre del campo, el tipo de datos que contendrá ese campo, si lo que contiene es un texto, un número, una fecha, etc, (seleccionable de una lista desplegable) y por último una descripción (es opcional el rellenarlo) de la información que contendrá el campo.

Figura 25-2. Campos de la tabla

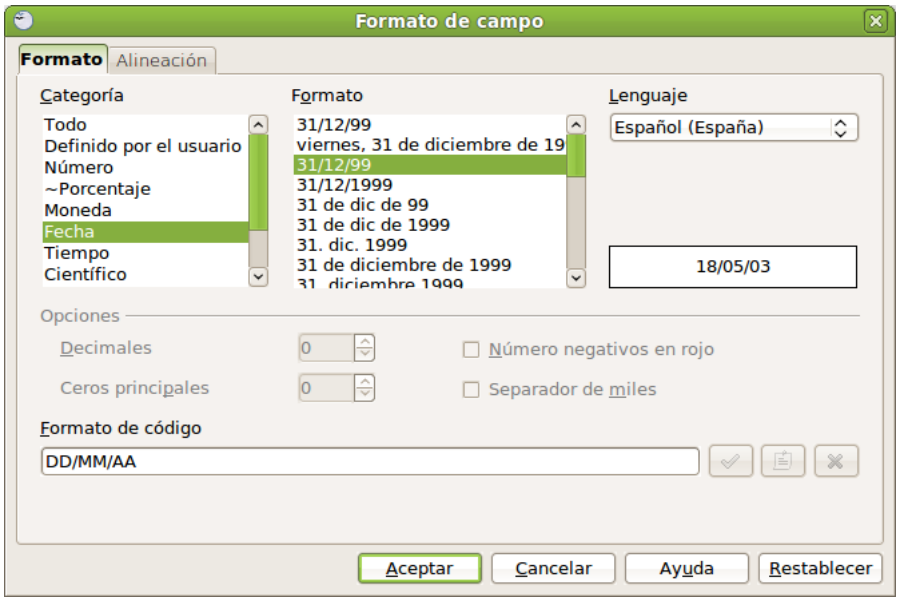


Además de estos valores, en la zona inferior, se muestran más Propiedades del campo, que variarán según el tipo de dato que sea. Por ejemplo, para el tipo texto, se puede indicar la longitud máxima (Longitud) y un valor por defecto (Valor Predeterminado).

Además, según el tipo de dato, se puede indicar un formato de visualización determinado. Por ejemplo, si es una fecha, se puede mostrar el mes como un número (del 1 al 12) o con texto (enero, febrero...). Se puede seleccionar un formato de la lista, o introducir directamente un código de formato.

Para ello rellenar un campo a modo de prueba, seleccionar que el Tipo de Campo sea Fecha/hora y hacer clic en el botón Ejemplo de formato, aparecerá una ventana como la siguietne:

Figura 25-3. Formato del campo



En una tabla se pueden ir introduciendo campos, uno en cada fila, de distintos tipos y formatos. También se pueden definir índices sobre la tabla para agilizar las consultas y establecer claves primarias.

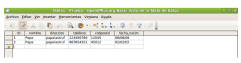
Una vez se tenga definido al menos un campo, se puede guardar la tabla, asignándole un nombre. Para ello seleccionar la opción de menú Archivo -> Guardar como. Se pedirá un nombre de tabla. Asignar nombre y aceptar. Si no se ha definido ninguna clave primaria (Campo que identifique inequívocamente cada fila) se pedirá que se cree una.

Desde la ventana principal, en la sección Tablas, además de añadir nuevas tablas, también se puede editar las existentes (Opción de menú Editar -> Editar) y Eliminar una tabla (Opción de menú Editar -> Borrar).

Carga de datos en la tabla

Estando en la ventana principal, hacer doble clic en la tabla de la que se desea introducir datos o seleccionar la opción de menú Editar -> Abrir objeto de base de datos. Aparece una nueva ventana, a modo de rejilla que permite introducir los datos.

Figura 25-4. Introducción de datos



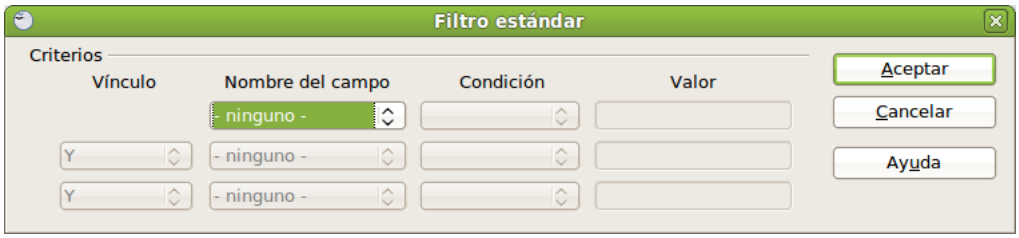
Los títulos de la columna son los nombres de los campos. Cada fila es un nuevo registro. Haciendo clic sobre las celdas se puede introducir datos directamente.

En la zona inferior de la rejilla, hay disponible una barra de herramientas para desplazarse por los registros. También hay una caja de texto que indica el número de fila/registro actual. En dicha caja puede introducirse un número de registro para ir directamente a él.

Para eliminar una fila, hacer clic derecho sobre el recuadro gris a la izquierda de la fila y seleccionar la opción Eliminar filas.

En la zona superior de la ventana, se muestra una barra de herramientas con funciones de consulta de datos (Filtros), ordenación y búsqueda.

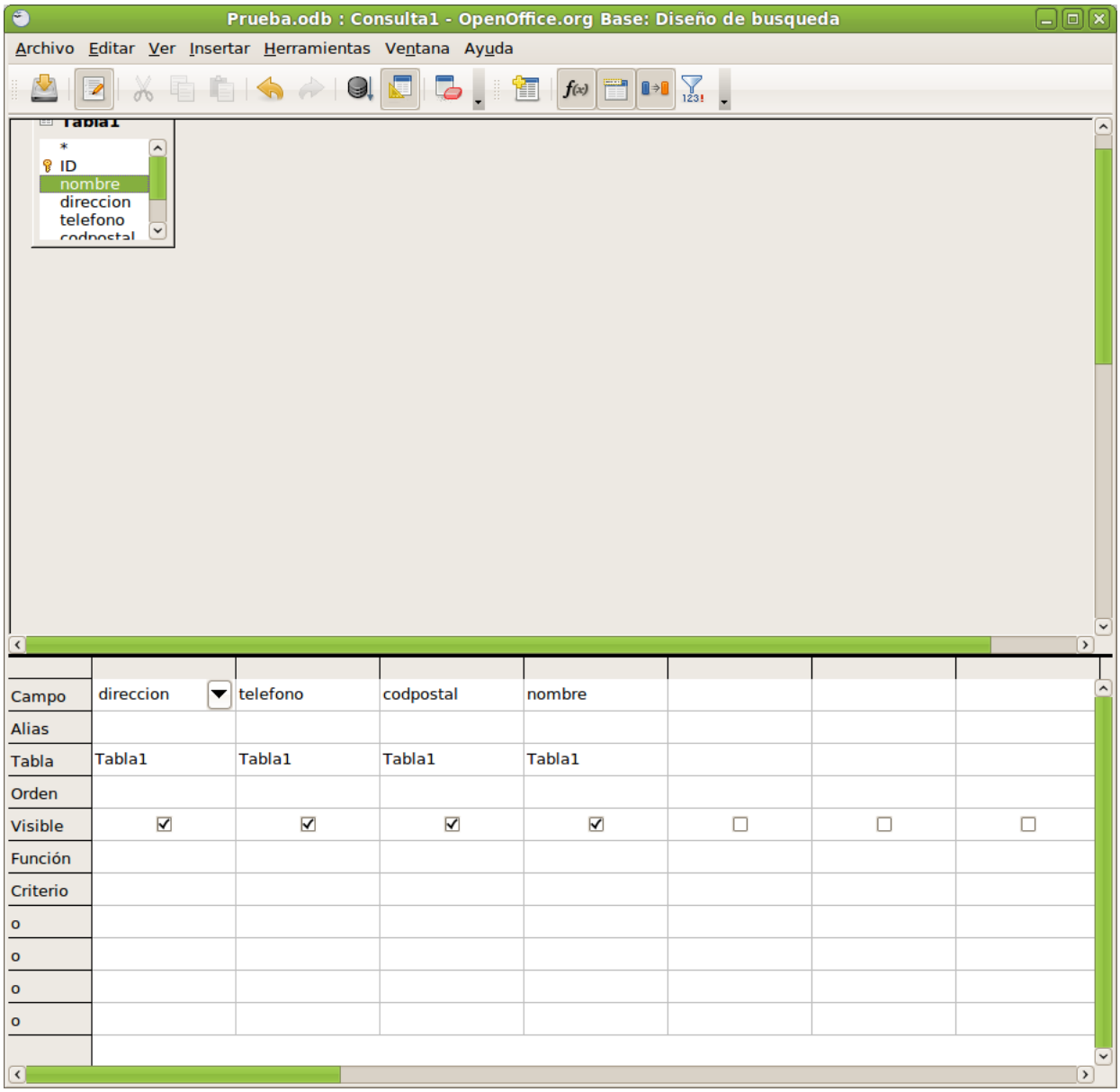
Figura 25-5. Filtro predeterminado



Consultas de datos

También se pueden definir consultas, tanto de manera visual como directamente en SQL. Para ello, desde el panel de la izquierda, estando en el grupo Consultas se muestran diversas opciones. Entre ellas crear una nueva consulta de manera visual, con la vista de diseño o crear una consulta introduciendo directamente el código SQL.

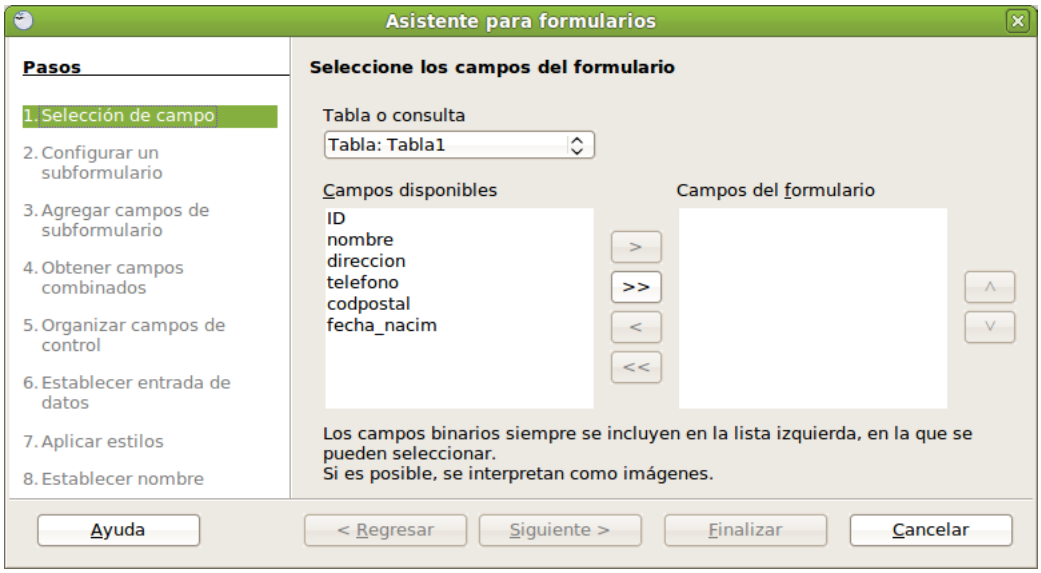
Figura 25-6. Diseño de consultas



Formularios

Los formularios tienen como finalidad el poder introducir o modificar fácilmente el contenido de la base de datos. Podemos crearlos mediante un asistente o bien manualmente desde la Vista Diseño. Se pueden crear a partir de las tablas o de las consultas.

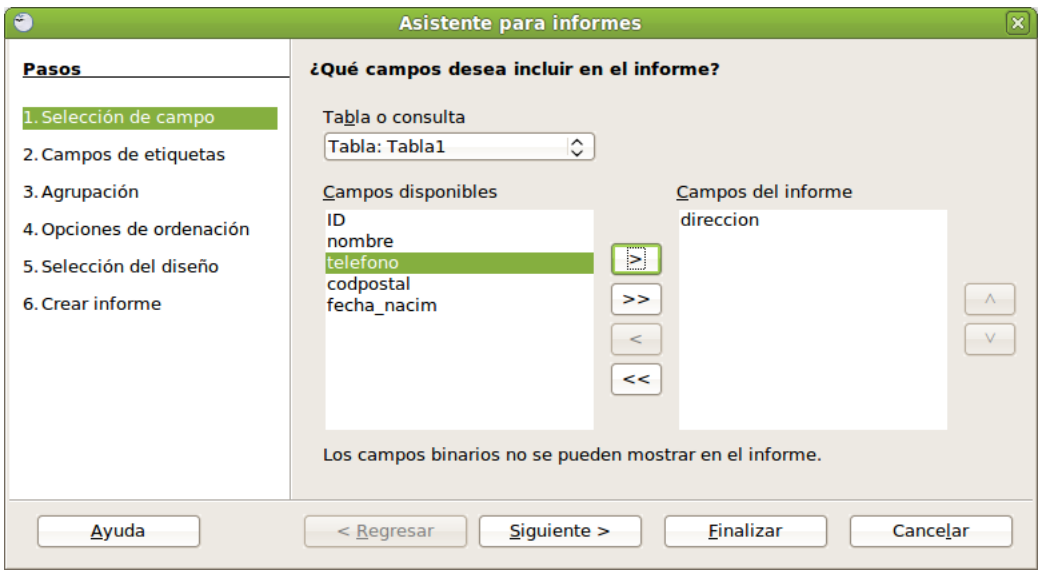
Figura 25-7. Asistente Formulario



Informes

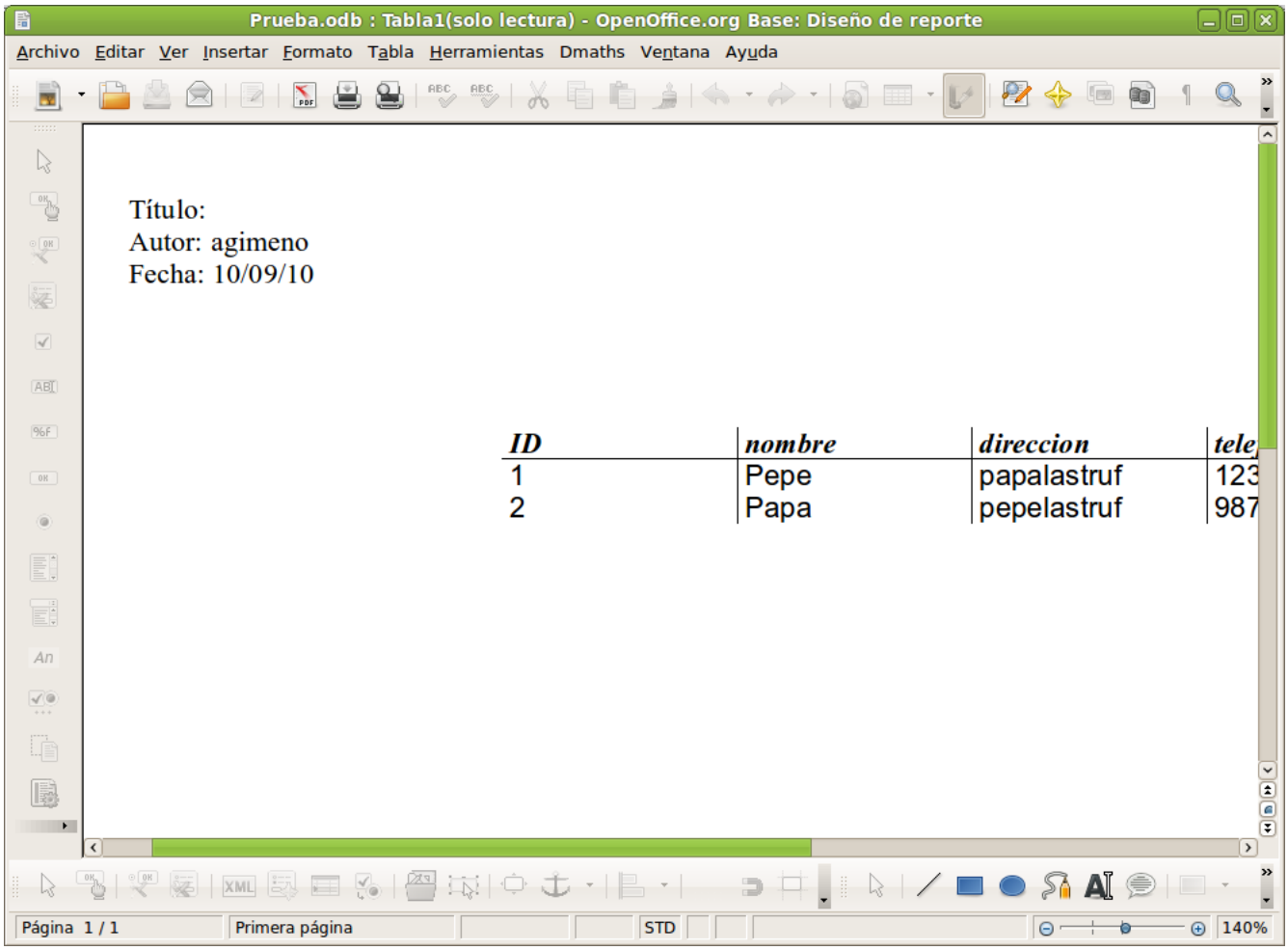
La opción de Informes facilita la creación de informes sobre las tablas o las consultas de bases de datos. Permite de una forma sencilla y mediante un asistente crear informes en Writer.

Figura 25-8. Informe



Una vez se han seleccionado los campos a visualizar y el diseño, se genera fácilmente el informe.

Figura 25-9. Informe



Enlaces de interés

Pdf OpenOffice.org Base: http://ecomercio.com.co/images/libro_pdf/capitulo23.pdf

Capítulo 26. OpenOffice.org Fórmulas (Math)

Introducción

OpenOffice.org Fórmulas (Math) proporciona una interfaz simple para editar texto científico. Consta de un panel de selección que contiene operadores, símbolos científicos, expresiones, etc, siendo suficiente seleccionar cualquiera de ellos mediante un clic de ratón para incorporarlo al documento.

Una aclaración importante es que OpenOffice.org Fórmulas es un editor de fórmulas (para escribir y mostrar fórmulas) y no un programa de cálculo. Con este programa se pueden escribir sumas, potencias, integrales, matrices..., pero si lo que se desea es calcular el resultado de una fórmula se debe usar una hoja de cálculo o un programa de cálculo matemático.

A los usuarios con cierta experiencia les resultará muy cómodo introducir directamente las expresiones en la ventana de ordenes.

Iniciar OpenOffice.org Fórmulas

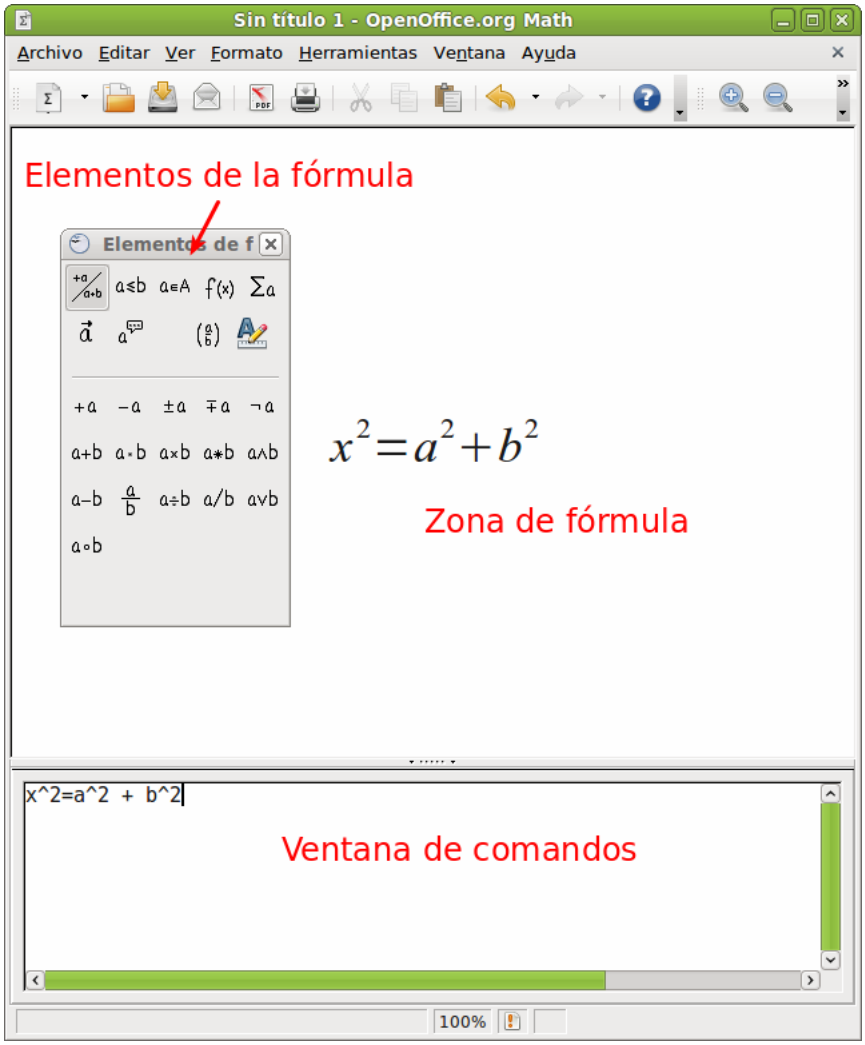
Para ejecutar OpenOffice.org Fórmulas desde el menú Aplicaciones->Oficina->OpenOffice.org Math hay que añadir dicha aplicación al menú (recordar cómo editar el menú principal en el Capítulo 4: Personalización del escritorio GNOME). También se puede arrancar desde la consola mediante el comando **oomath**.

A la hora de crear una fórmula, puede hacerse desde el menú de cualquier aplicación de OpenOffice.org seleccionando la opción de menú Archivo -> Nuevo -> Fórmula. Pero lo normal es que se desee introducir una fórmula en un texto que se está elaborando desde OpenOffice.org Procesador de textos, de manera parecida a cuando se introduce un diagrama o cualquier otro objeto. Al insertar una fórmula en otro documento, OpenOffice.org Fórmulas se iniciará automáticamente. De esta manera se podrá crear, editar y formatear la fórmula con ayuda de una gran cantidad de símbolos y funciones predefinidas.

Cuando se abre el programa, aparece la ventana característica de la suite ofimática OpenOffice.org, con la barra de menús, la barra de herramientas, la barra de símbolos y el espacio de trabajo. Lo primero que se observa distinto es que la zona del espacio de trabajo está partida en dos. La zona de abajo es la Ventana de órdenes. En ella se *escribe* la fórmula, que se visualiza en la zona de trabajo a medida que se va escribiendo.

Para clarificar esto, y a modo de ejemplo, si se escribe en la ventana de orden la descripción de la fórmula `x sup 2 + y sup 2 = z sup 2` , la fórmula formateada aparecerá en la zona de arriba.

Figura 26-1. El editor de fórmulas de OpenOffice.org.



Además, también aparece una ventana flotante, la *Ventana de Selección*, con una gran cantidad de símbolos matemáticos utilizables. Dicha ventana de selección está dividida en dos partes. Las dos primeras filas sirven para seleccionar un grupo de símbolos distintos. Cada vez que se selecciona un botón cambian los botones de la zona inferior. Los botones de la zona inferior sí que “escriben” la fórmula.

Utilizar la ayuda

Una buena idea, al empezar a escribir una fórmula es partir de otra parecida y modificarla, en vez de partir de cero. Para ello, el manual en línea del Editor de fórmulas (Math) ofrece numerosos ejemplos en los que basarse. Para llegar a ellos seguir los siguientes pasos.

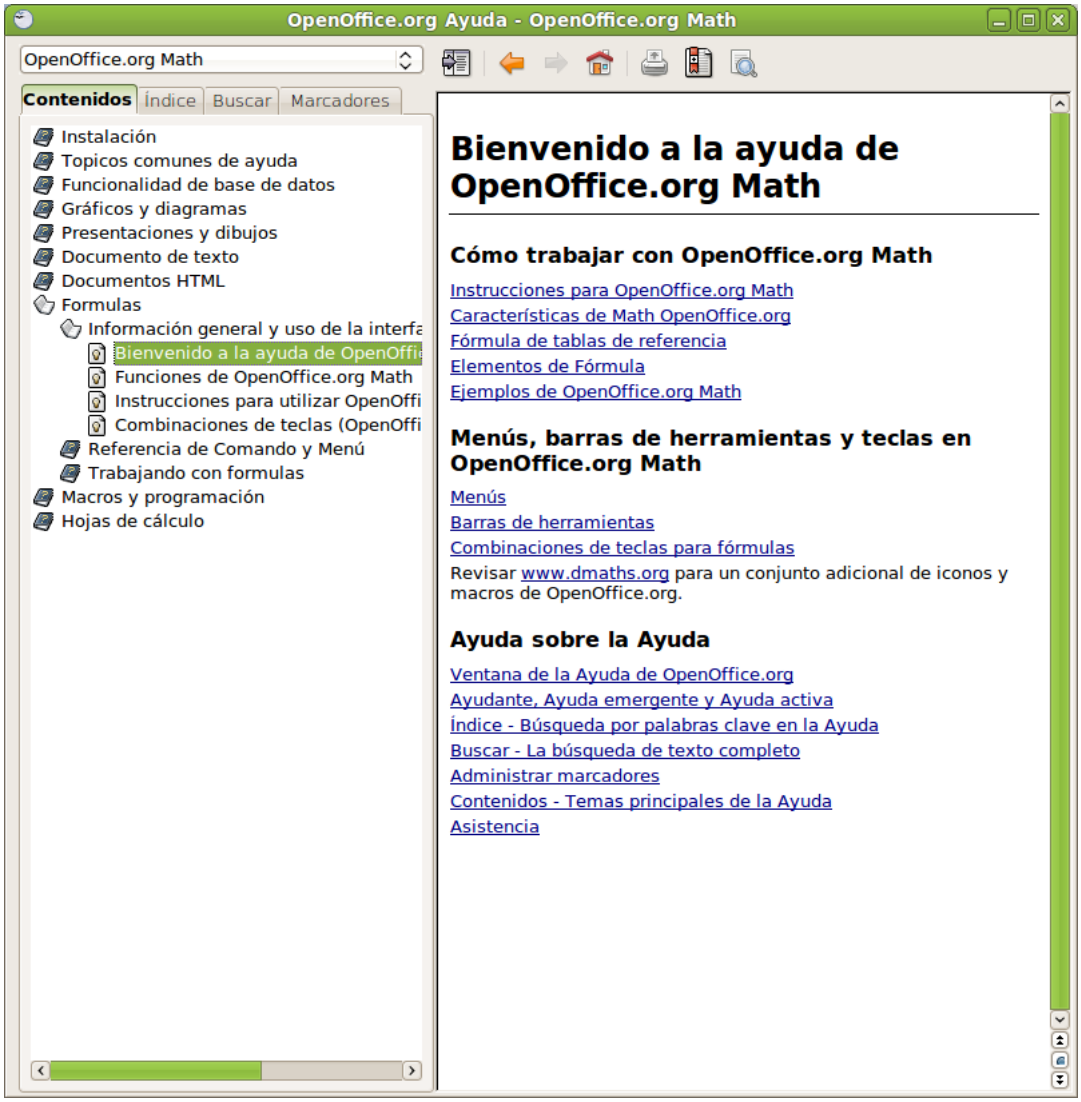
- Seleccionar la opción de menú Ayuda -> Contenido.

  Esto provocará que se abra la ayuda de OpenOffice.org Fórmulas (Math).

  Sugerencia: También se puede pulsar la tecla **F1**.

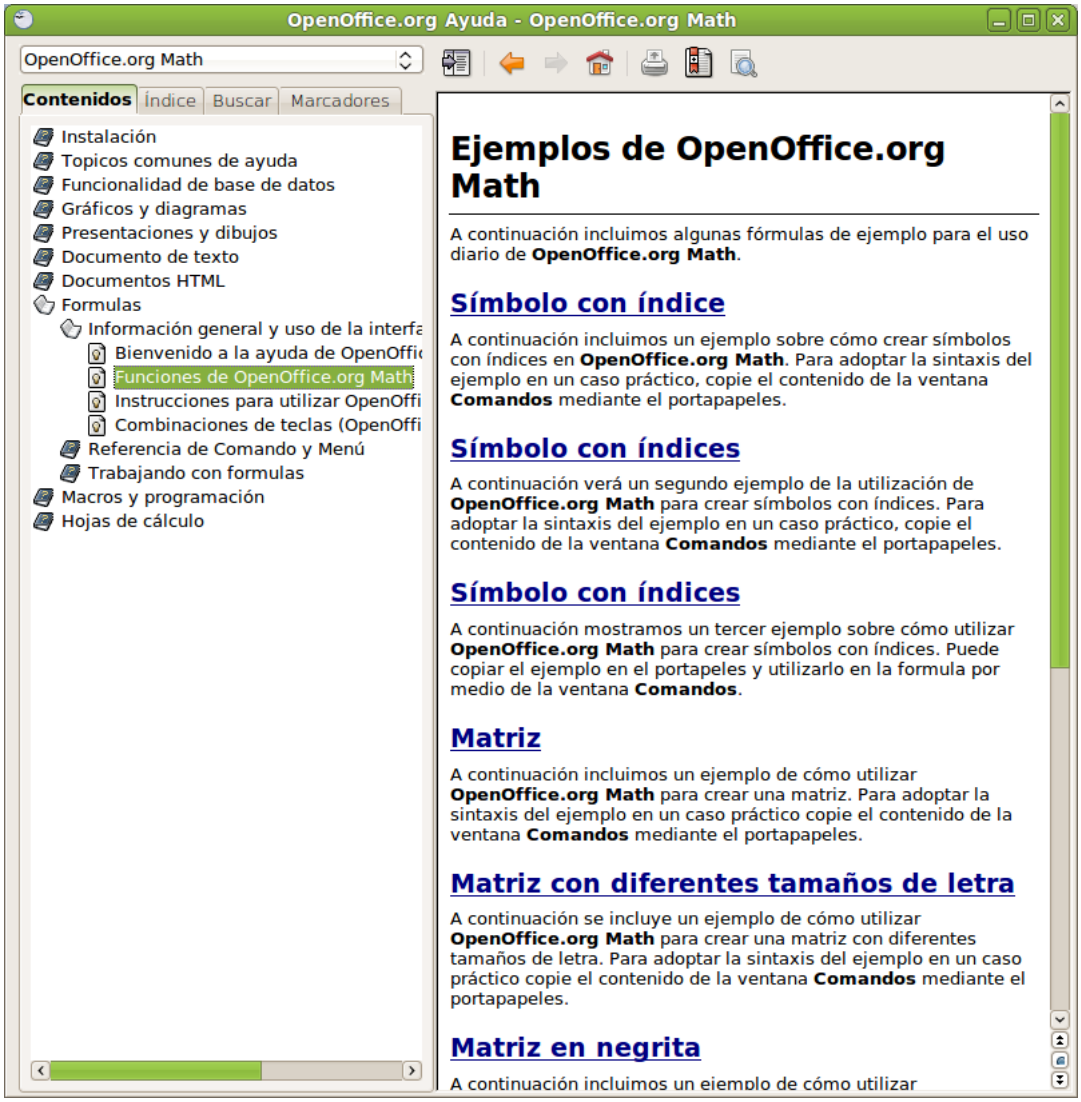
- En la zona de la derecha, aparecerá un documento de título Bienvenido a la ayuda de OpenOffice.org Math. Seleccionar la opción Fórmulas -> Información general y uso de la interfaz del usuario -> Funciones de OpenOffice.org Math. Deberá aparecer un documento de título Funciones de OpenOffice.org Math.

Figura 26-2. Funciones del OpenOffice.org Math.



- Al final del primer párrafo, pinchar en el hiperenlace Ejemplos de OpenOffice.org Math. Aparecerán varios ejemplos. Haciendo clic sobre cualquiera de ellos, aparecerá una nueva página con una breve explicación del ejemplo, el resultado de la fórmula, y en la línea sintaxis lo que hay que escribir para que aparezca. Se puede copiar el texto que aparece a la derecha de sintaxis (opción Copiar del menú contextual) y luego volver a la ventana de la aplicación y pegarlo en la Ventana de Ordenes.

Figura 26-3. Ejemplos OpenOffice.org Math.



Crear una fórmula

Se desea crear la siguiente fórmula:

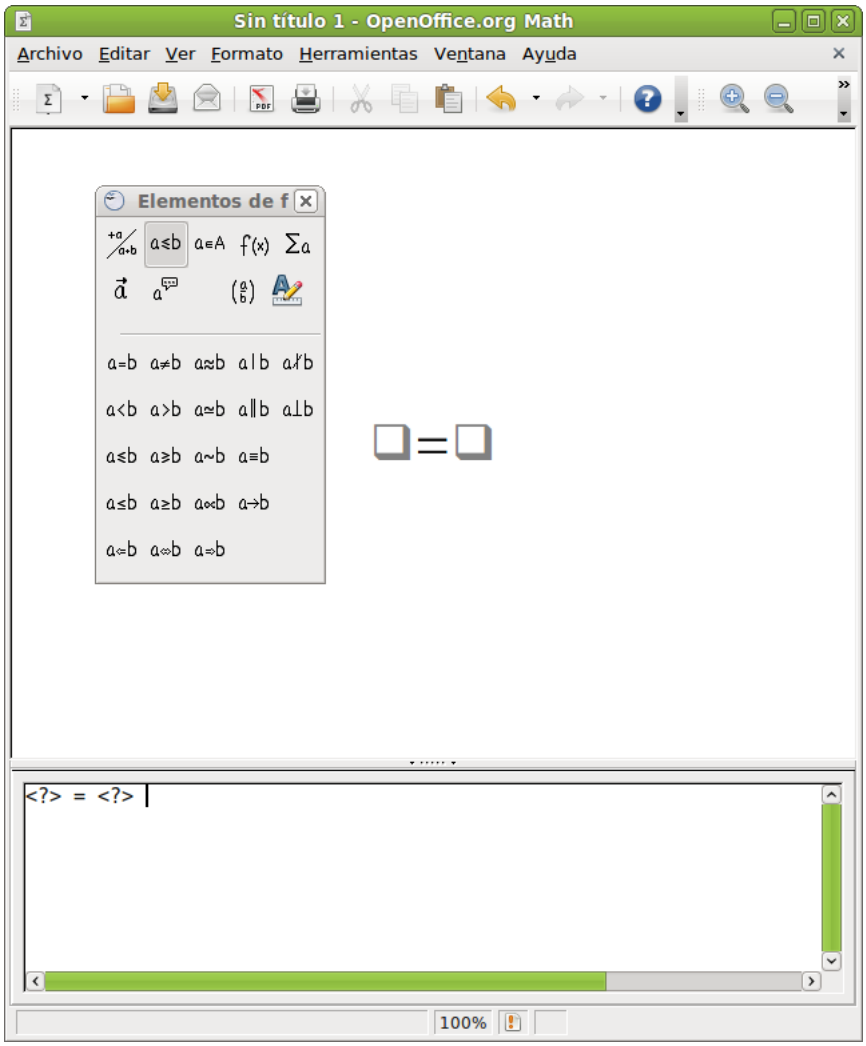
$$f(x) = \frac{x^2 + 8x + 1}{7x - 3}$$

La forma más rápida de hacerlo es escribiendo en la *Ventana de Ordenes* la línea **f(x) = {x^2 + 8x + 1} over {7x - 3}**

La otra opción es trabajar directamente con la ventana de selección. A continuación se explicará paso a paso cómo hacerlo.

- Como lo que se pretende hacer es una igualdad, lo primero será poner una igualdad. Para ello, seleccionar el botón Relaciones y luego el botón a=b

Figura 26-4. Relaciones.



Aparecerán dos recuadros con un igual en medio:

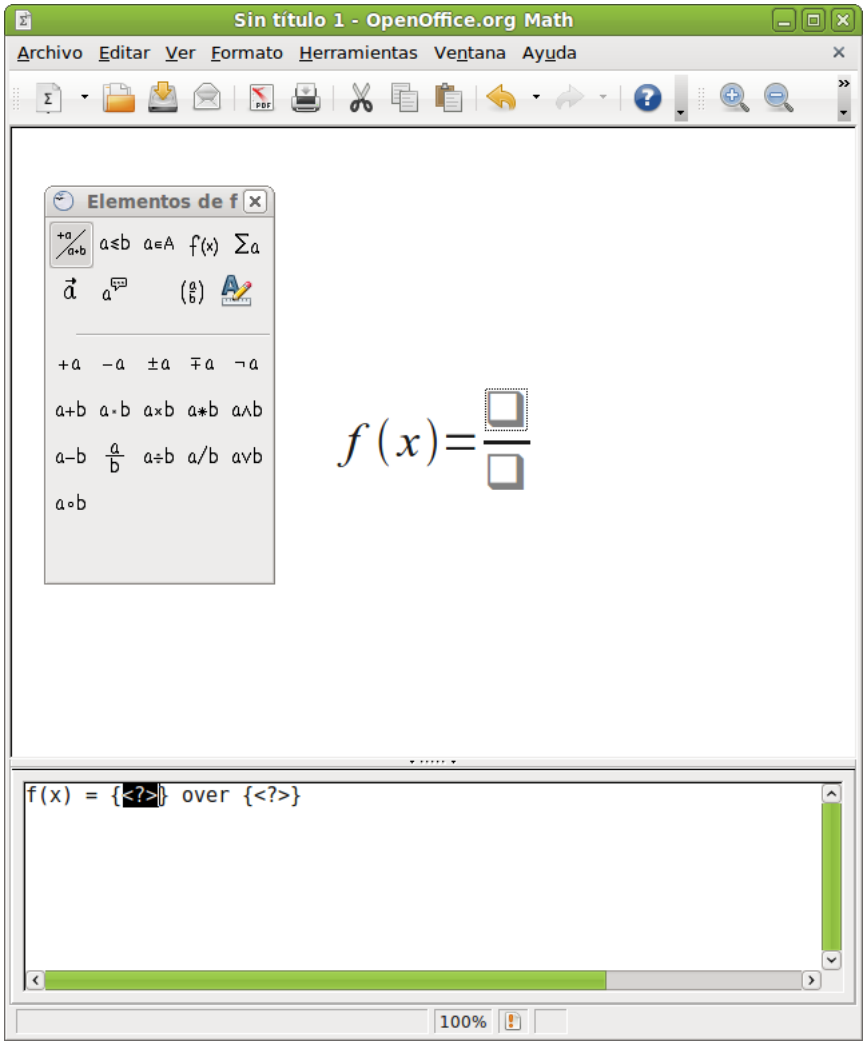
Figura 26-5. Ventana de comandos.



- En el recuadro de la izquierda, hacer doble clic y escribir la parte izquierda de la fórmula: *f(x)*

  Lo que se escribe, aparece en la *Ventana de Ordenes*, la visualización en la zona de la fórmula tiene un pequeño retardo que puede resultar un poco incómodo.
- En la derecha de la igualdad, se desea hacer una división.
  - Hacer doble clic en el recuadro de la derecha de la fórmula.
  - En la ventana de selección, seleccionar el botón Operadores unarios/binarios.
  - Seleccionar el botón División(fracción).Aparecerá la barra de división en la parte de la derecha.

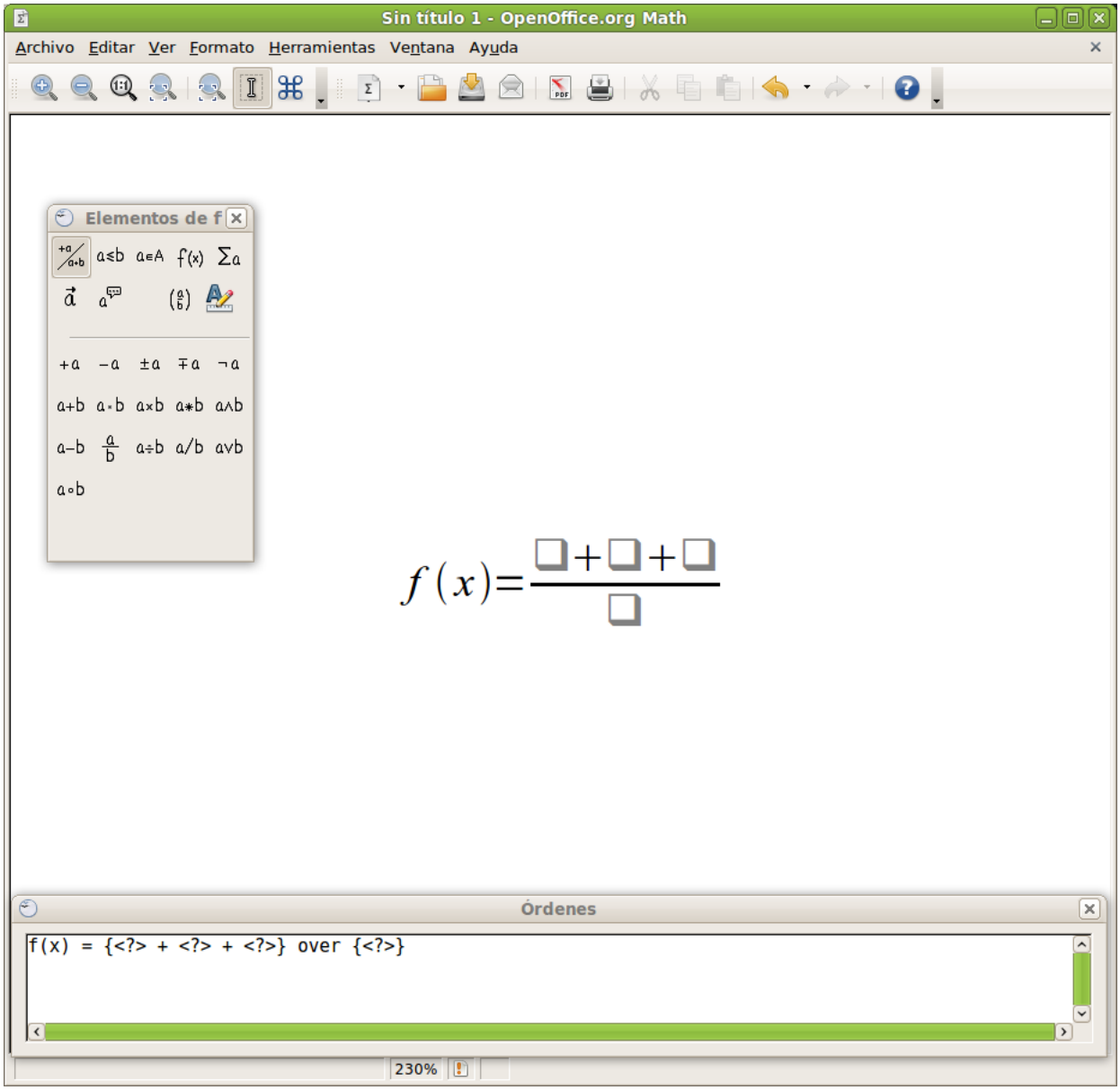
Figura 26-6. Ventana de comandos.



- El numerador es una suma de tres operandos. Para ponerlos:
  - Hacer doble clic en el recuadro del numerador.
  - En la ventana de selección, seleccionar el botón Paréntesis.
  - Seleccionar el botón Paréntesis de Agrupamiento.
  - En la ventana de selección, volver a seleccionar el botón Operadores unarios/binarios.
  - Seleccionar el botón + de suma.
  - Aparecerán dos sumandos.

    Volver a seleccionar el botón + de suma. Aparecerá un sumando más.

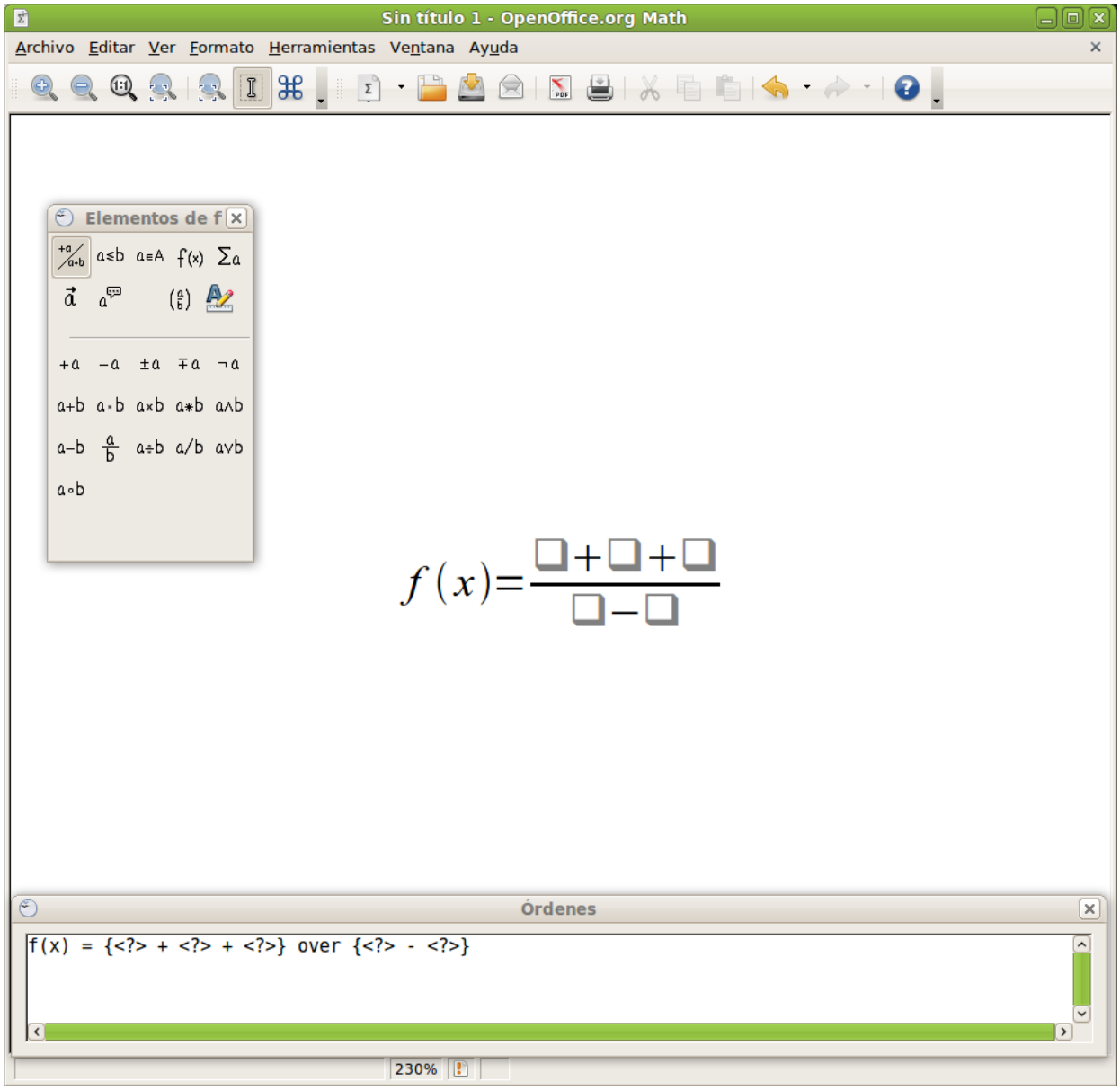
Figura 26-7. Ventana de comandos.



Nota: Si no se muestran los cambios realizados, pulsar en el botón de la barra de herramientas Actualizar.

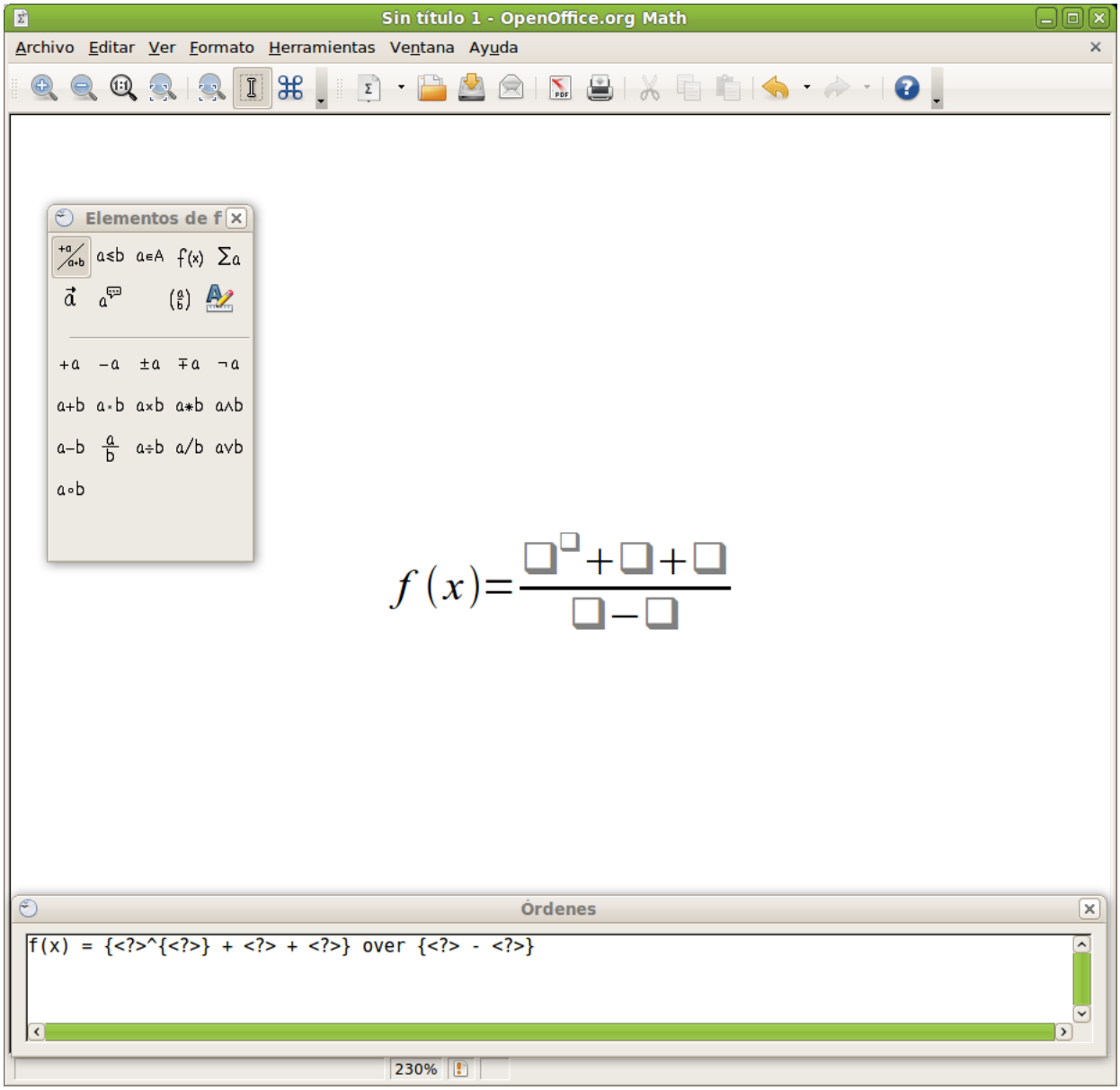
- El denominador es una resta de dos operandos. Se procederá de manera análoga al numerador. Para ponerlos:
  - Hacer doble clic en el recuadro del denominador.
  - En la ventana de selección, seleccionar el botón Paréntesis.
  - Seleccionar el botón Paréntesis de Agrupamiento.
  - En la ventana de selección, volver a seleccionar el botón Operadores unarios/binarios.
  - Seleccionar el botón Restas -. Aparecerán dos sumandos.

Figura 26-8. Ventana de comandos.



- Queda poner la potencia en el primer sumando del numerador. Para ponerlos:
  - Hacer doble clic en el recuadro del primer sumando del numerador.
  - En la ventana de selección, seleccionar el botón Funciones.
  - Seleccionar el botón Potencia.

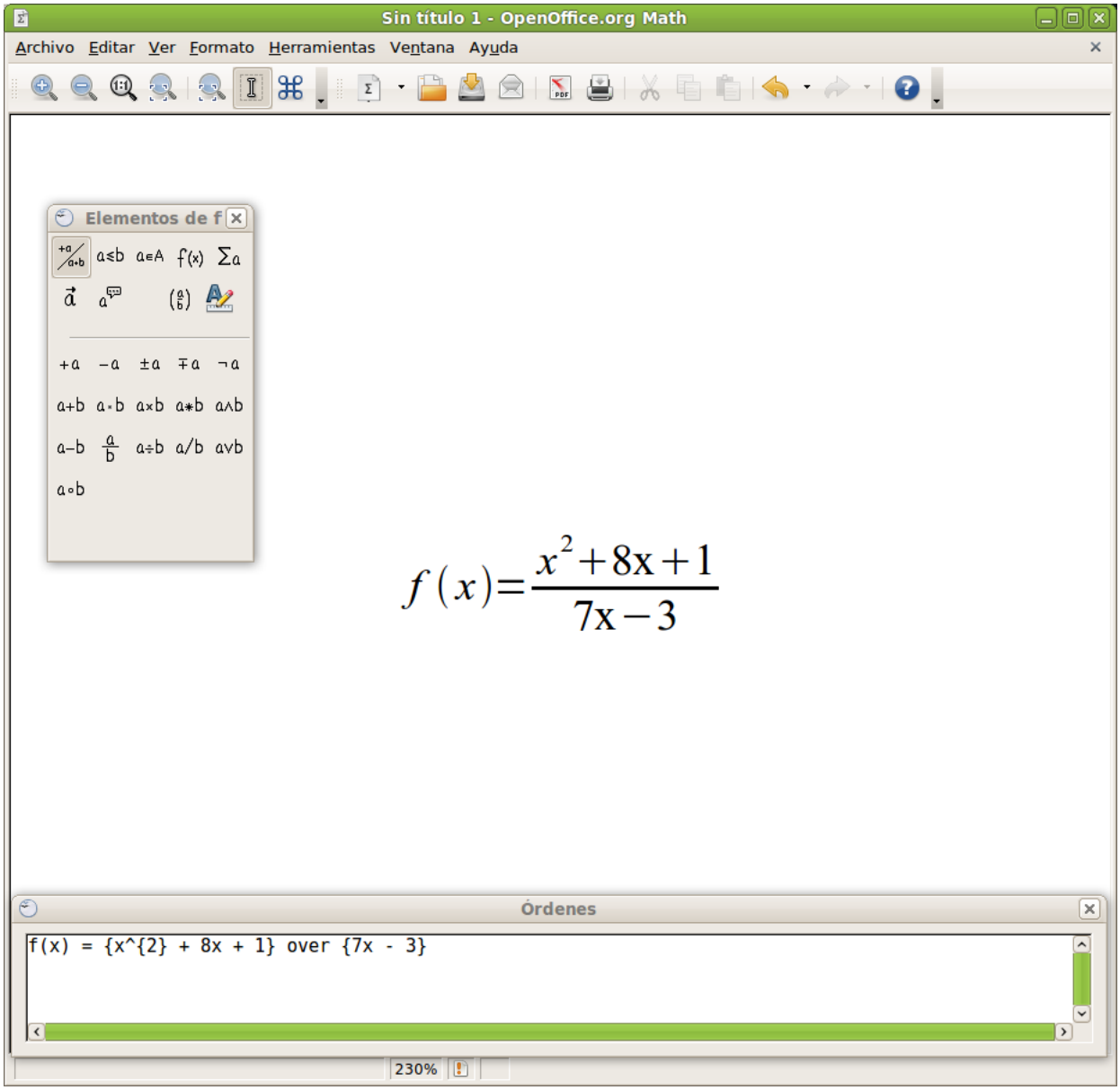
Figura 26-9. Ventana de comandos.



- Aparecerá un recuadro superíndice para la potencia

- Ya está la estructura de la fórmula creada. Ahora únicamente queda el rellenar los cuadros. Para ello, cada vez que se desee rellenar un recuadro, hacer doble clic sobre él y escribir lo que corresponda.

Figura 26-10. Ventana de comandos.



Una vez creada la fórmula, puede guardarse como cualquier documento u objeto de OpenOffice.org.

Bien desde el botón Guardar de la Barra de Funciones, bien desde la opción de menú Archivo -> Guardar o bien con la combinación de teclas **Ctrl + G**.

Si se está editando la fórmula desde OpenOffice.org Writer, bastará con hacer clic fuera del espacio de la fórmula para seguir escribiendo en el documento.

Enlaces de interés

Wikipedia: http://es.wikibooks.org/wiki/OpenOffice.org/Math (http://es.wikibooks.org/wiki/OpenOffice.org/Math:_el_ec

Capítulo 27. Planner: Gestión de proyectos.

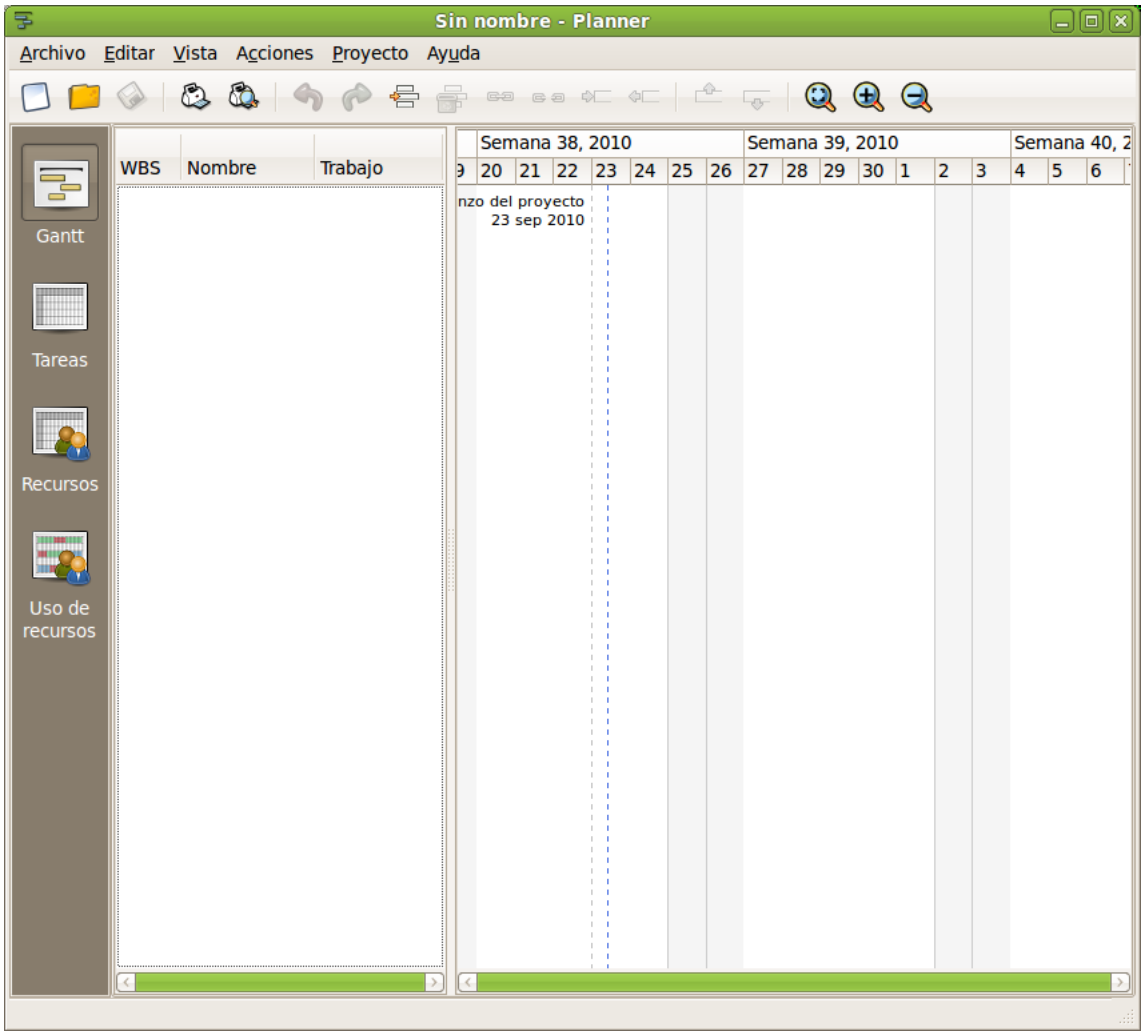
Planner

Planner es un programa de gestión de proyectos (planificación, temporización y seguimiento), que permite definir tareas y subtareas, recursos y grupos de recursos, dependencias, mostrar el camino crítico, diagramas Gantt, etc

LliureX incluye esta aplicación y está accesible desde el menú Aplicaciones -> Oficina -> Planner, gestión de proyectos. La versión documentada es la 0.14.4

Al iniciar la aplicación se observa una ventana como la siguiente:

Figura 27-1. Ventana principal de Planner.



Trabajar con Planner

En la ventana principal se distingue la barra de menús, que permite abrir o crear un nuevo proyecto, agregar tareas al proyecto o editar sus propiedades, pasar de una vista a otra (Gantt, Tareas, Recursos, Uso de recursos), gestionar los calendarios y los tipos de días.

La barra de herramientas, que contiene accesos rápidos a las funciones de la barra de menús.

El panel izquierdo donde seleccionar la vista que se desee examinar.

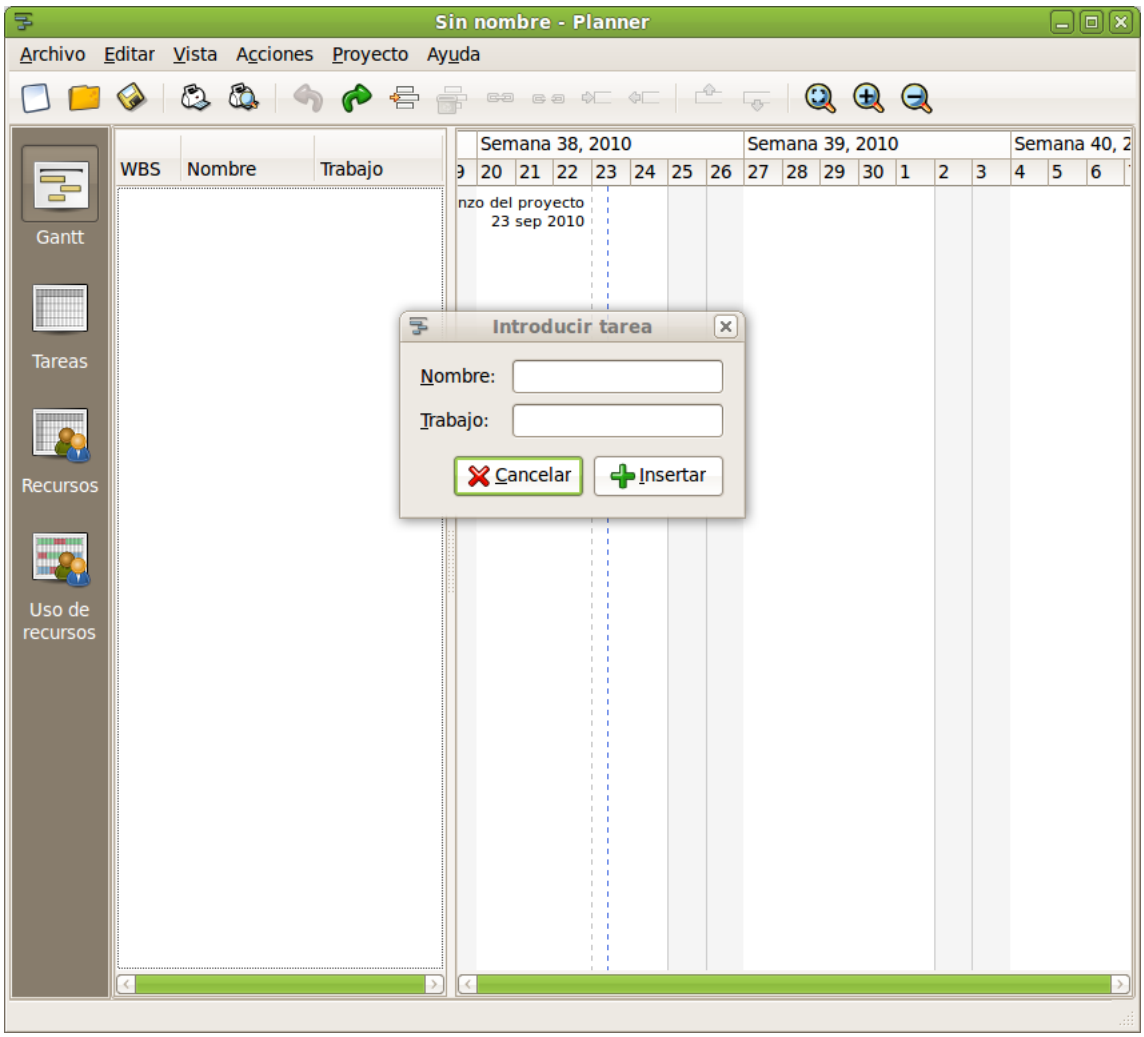
Y por último el área de trabajo, donde se creará el proyecto y se gestionará su temporalización y asignación de recursos.

Agregar tareas

Al empezar a trabajar con planner primero se debe tener clara cual será la fecha de inicio del proyecto y a partir de esta empezar a añadir tareas y subtareas.

Para añadir una nueva tarea se puede hacer desde la vista "Gantt" o desde la vista "Tareas" . Ir al menú Acciones -> Introducir tareas, se mostrará una ventana en la que indicar el nombre de la tarea y su duración. Si la tarea contiene subtareas no será necesario indicar su duración ya que será la suma de la duración de todas ellas. Una vez completados los datos hacer clic en el botón Insertar.

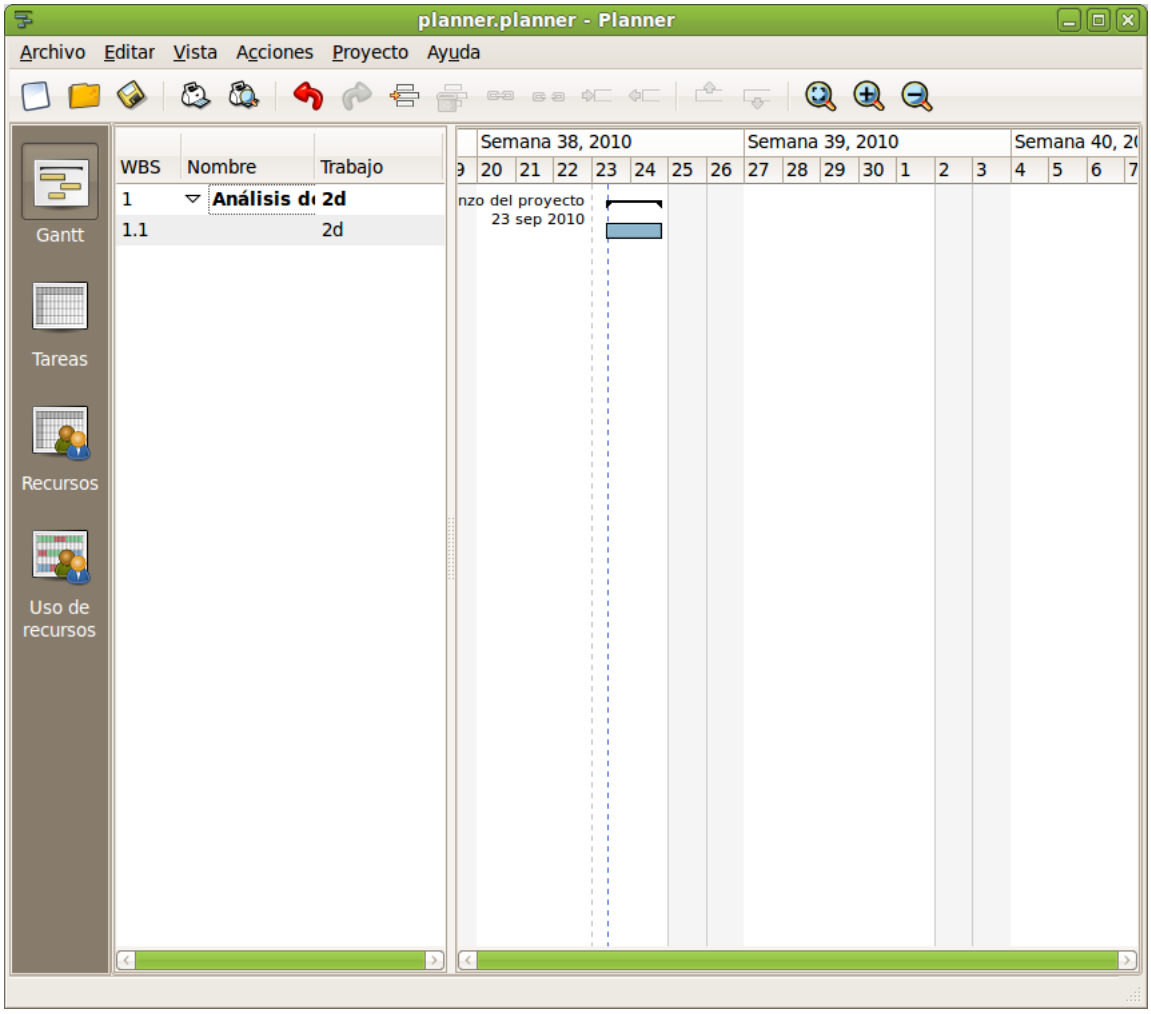
Figura 27-2. Añadir una tarea.



El siguiente paso será añadir una nueva tarea o añadir una subtarea. En ambos casos se repite el proceso anterior, solo que para la subtarea hay que añadir una sangría hacia la derecha para indicar que forma parte de una tarea padre (el botón para añadir sangría se encuentra en la barra de Herramientas).

El proceso anterior también se puede realizar haciendo clic con el botón derecho del ratón en el área de trabajo y seleccionar la opción "Añadir tarea" o "Añadir subtarea"

Figura 27-3. Añadir una subtarea.



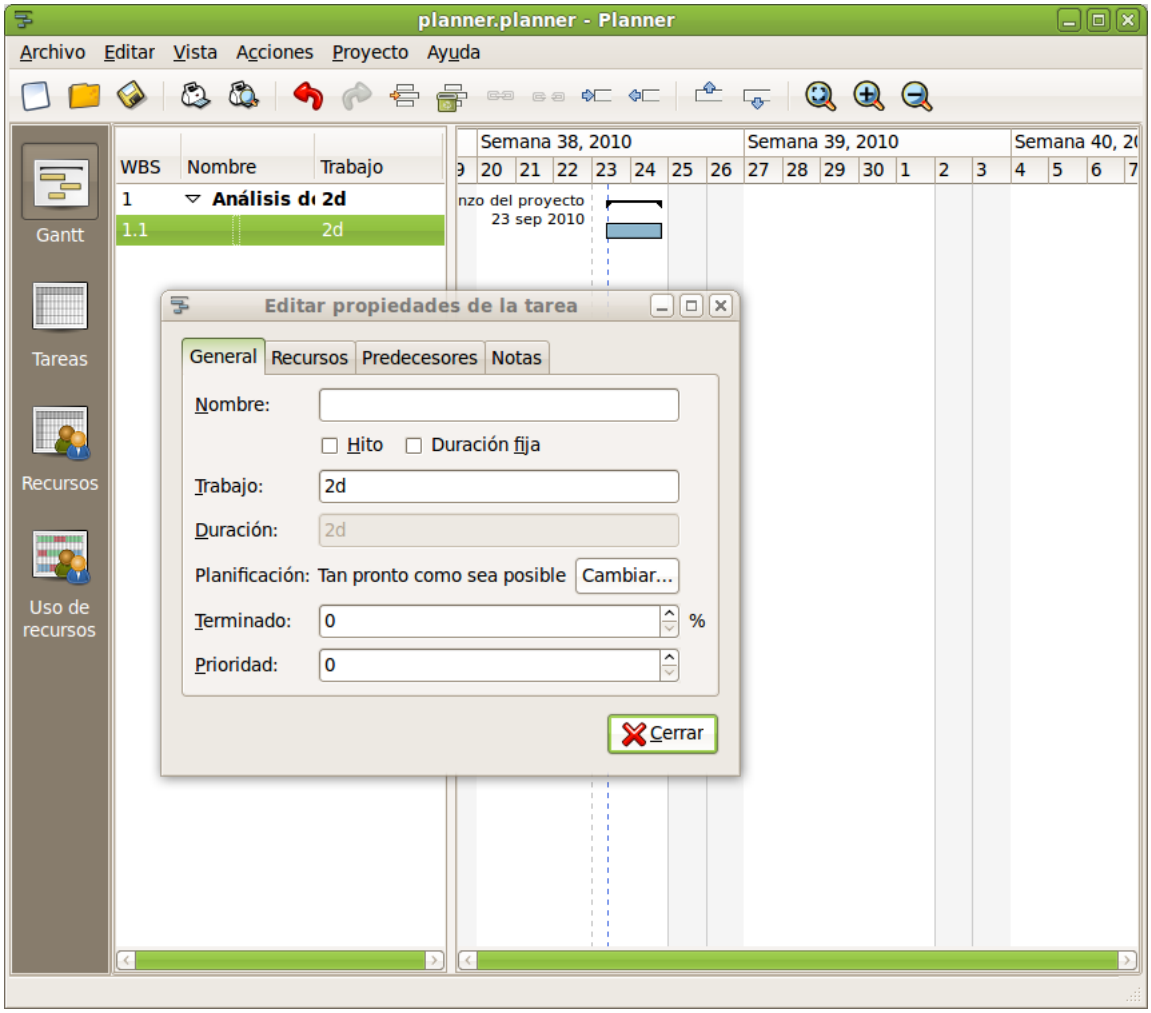
Asignar tiempos de inicio a las tareas

Una vez creadas las tareas y subtareas se asigna su temporalización, es decir cuando empieza cada una de ellas y su duración en unidades de trabajpo, por defecto son días.

Para modificar la fecha de inicio de las tareas o indicar su duración en unidades de trabajo hay que seleccionar la tarea, ir al menú Acciones -> Editar tarea o bien hacer clic con el botón derecho del ratón y seleccionar "Editar tarea".

Se abrirá la siguiente ventana.

Figura 27-4. Modificar las propiedades de la tarea.



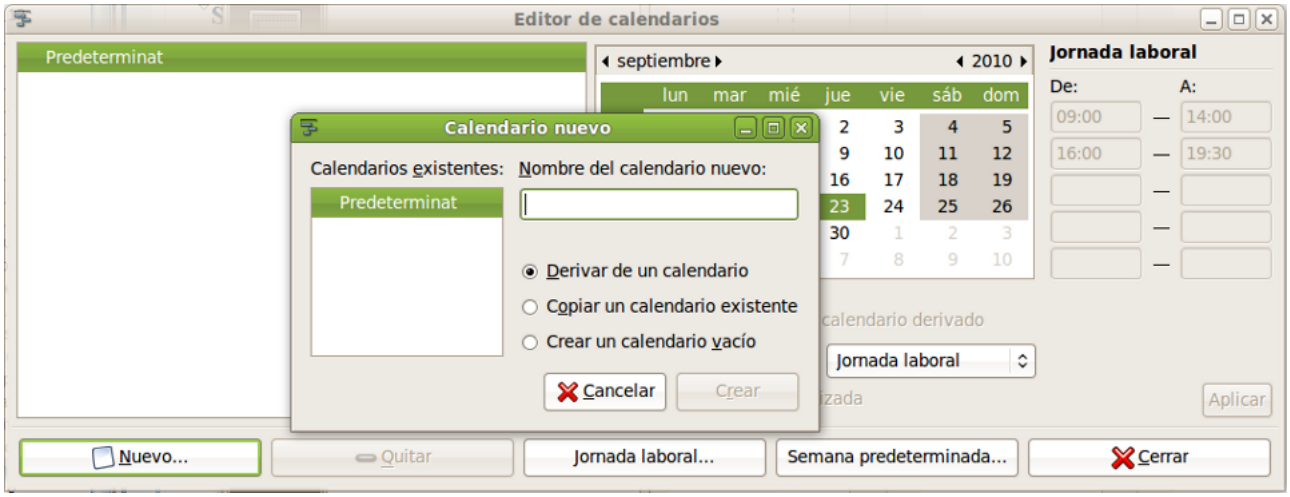
Donde modificar su duración en el campo "Trabajo" o su fecha de inicio desde el botón Cambiar.

Modificació o creación del calendario

Se puede crear un calendario personalizado para cada proyecto. Para modificar el calendario ir al menú Proyecto -> Gestión de calendarios. En la ventana se muestra el calendario predeterminado, dando la posibilidad de modificar este y adaptarlo al proyecto o crear uno nuevo.

Para crear un nuevo calendario hacer clic en el botón Nuevo de la ventana "Editor de calendarios".

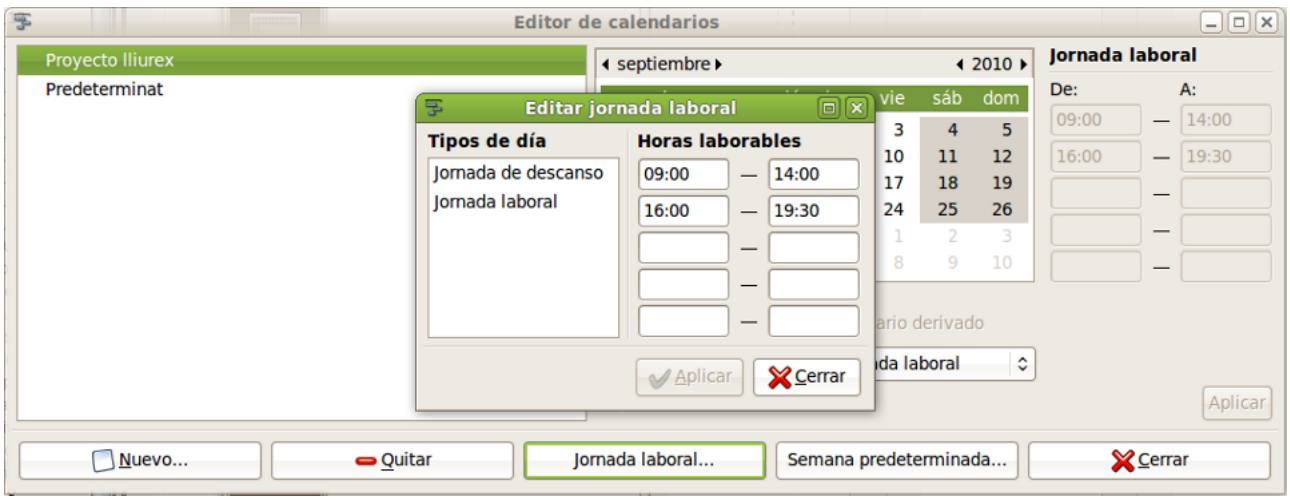
Figura 27-5. Creación de nuevo calendario para el proyecto.



Al crear en nuevo calendario se le asigna un nombre y se debe elegir entre una de las tres opciones: Derivar de un calendario, Copiar de un calendario existente o Crear un calendario vacío.

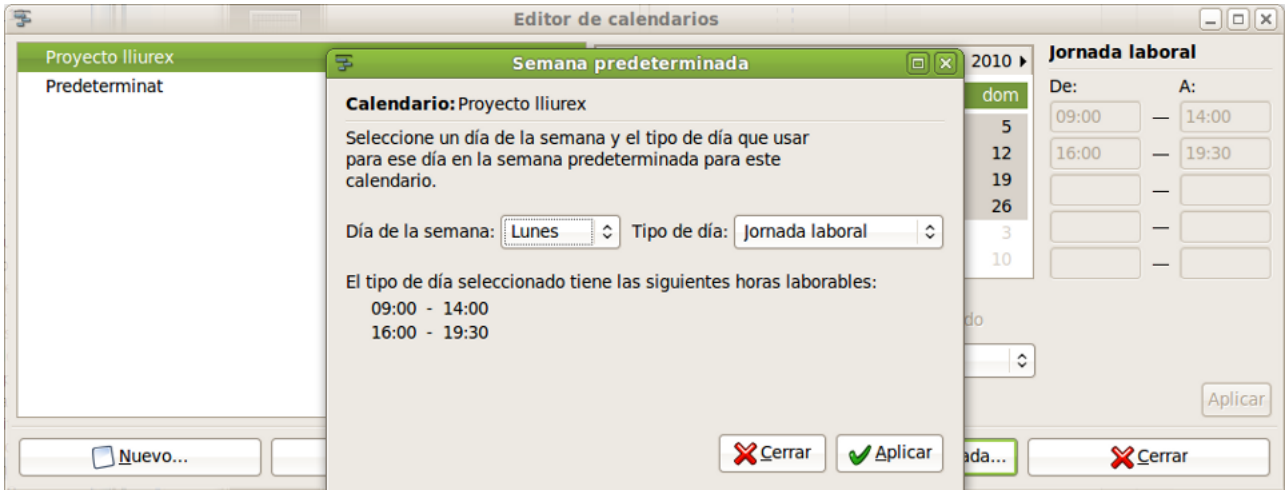
Una vez creado el calendario el siguiente paso es establecer la jornada laboral y la jornada de descanso, por ejemplo, jornada laboral de 9:00 a las 14:00 y de 16:00 a las 19:30.

Figura 27-6. Establecer jornada laboral.



Y a continuación, configurar la "Semana Predeterminada". Al hacer clic en Semana predeterminada se van asignando los días de la semana que coinciden con la jornada laboral, por ejemplo de lunes a viernes.

Figura 27-7. Establecer semana predeterminada.



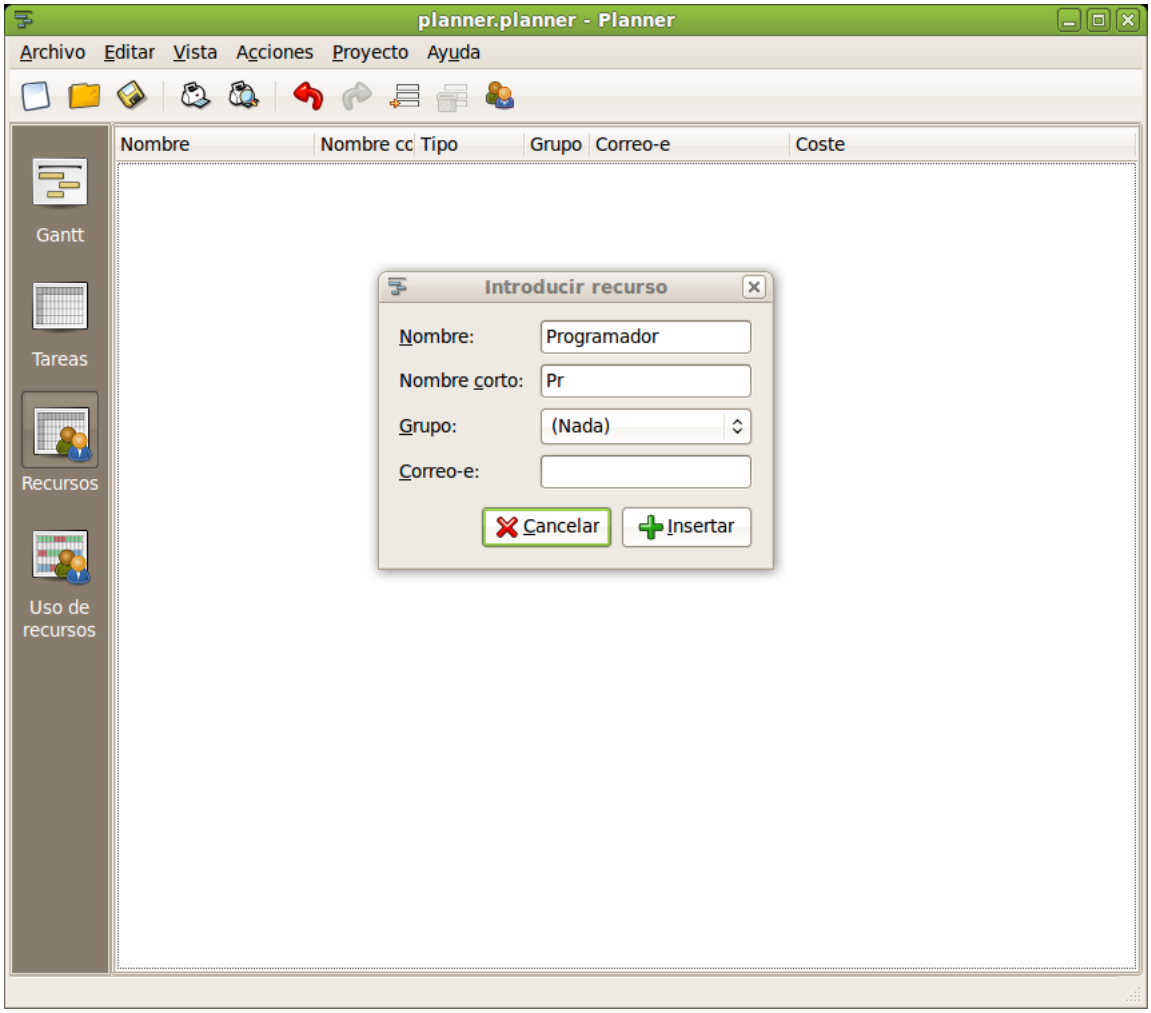
Si hay algún día que no coincida con la jornada laboral o de descanso se pueden personalizar los tipos de días desde el menú Proyecto -> Editar tipos de días.

Una vez creado el nuevo tipo de día, para asignarle un horario ir a menú Proyecto -> Gestión de calendarios y desde esta ventana hacer clic en el botón Jornada laboral una vez asignado el horario a este nuevo tipo de día ya se puede asignar a la semana predeterminada.

Asignación de recursos a las tareas.

Para introducir los recursos que posteriormente se asignarán a las tareas hay que ir a la vista "Recursos", hacer clic con el botón derecho del ratón en el área de trabajo y seleccionar "Introducir recurso" o bien desde el menú Acciones-> Introducir recursos.

Figura 27-8. Creación de los recursos de un proyecto.

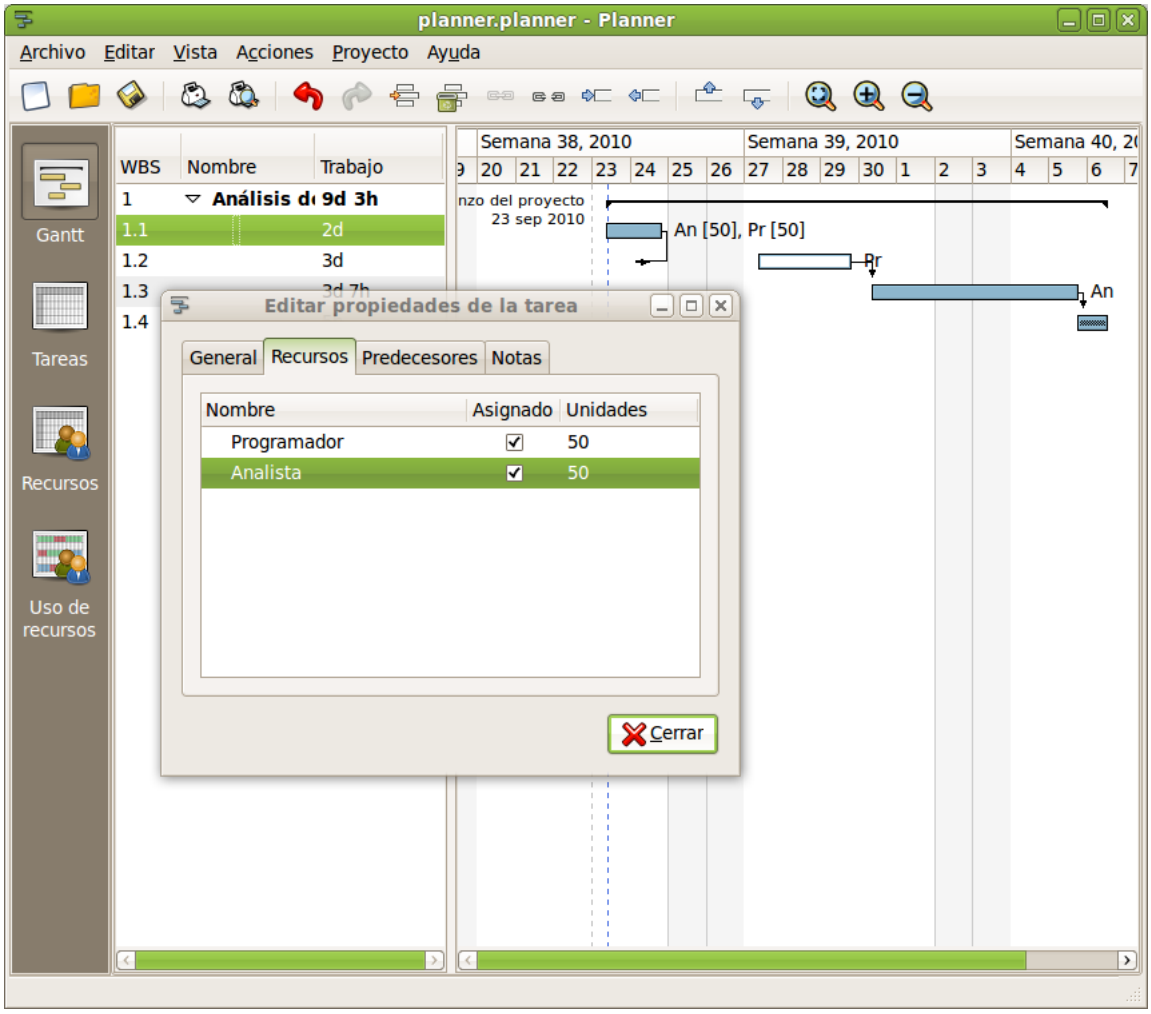


Ya creados los recursos, falta asignarlos a las tareas y su coste.

Desde la vista "Recursos" al ir al menú Acciones -> Editar las propiedades de los recursos en el campo "Coste" se añade el valor por hora para el recurso.

Para asignar los recursos a las tareas, desde la vista "Tareas", hacer ir al menú Acciones -> Editar tareas y una vez allí seleccionar la pestaña Recursos y marcar los recursos que se asignarán a la tarea. Se observa que en la columna "Coste" se va calculando el coste total del proyecto y de cada tarea.

Figura 27-9. Asignación de recursos a una tarea.



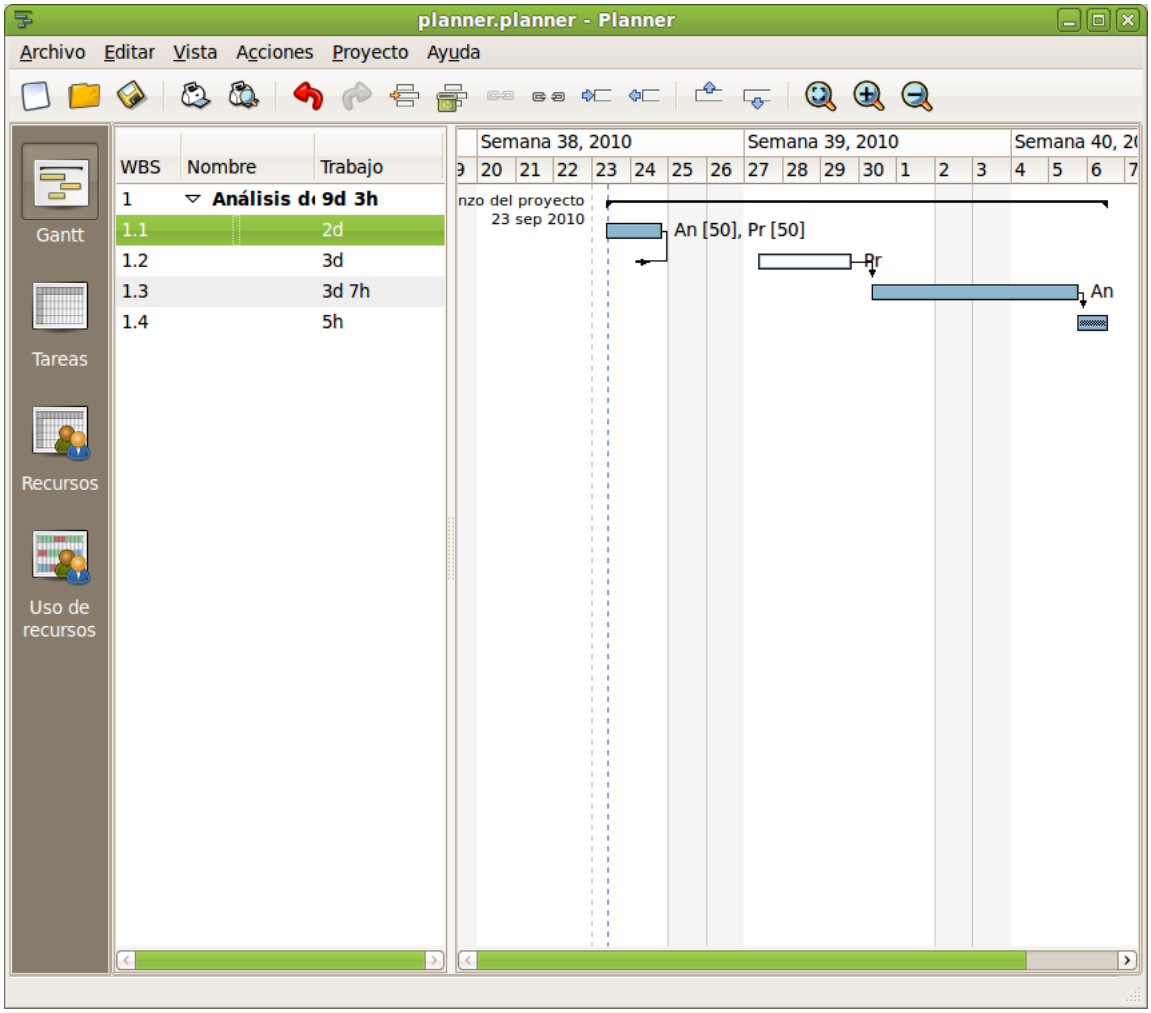
Vistas de Planner

Planner ofrece cuatro vistas para controlar la programación y el avance del proyecto: Gannt, Tareas, Recursos y Uso de los recursos.

Las vistas Tareas y Recursos se han descrito en los apartados anteriores.

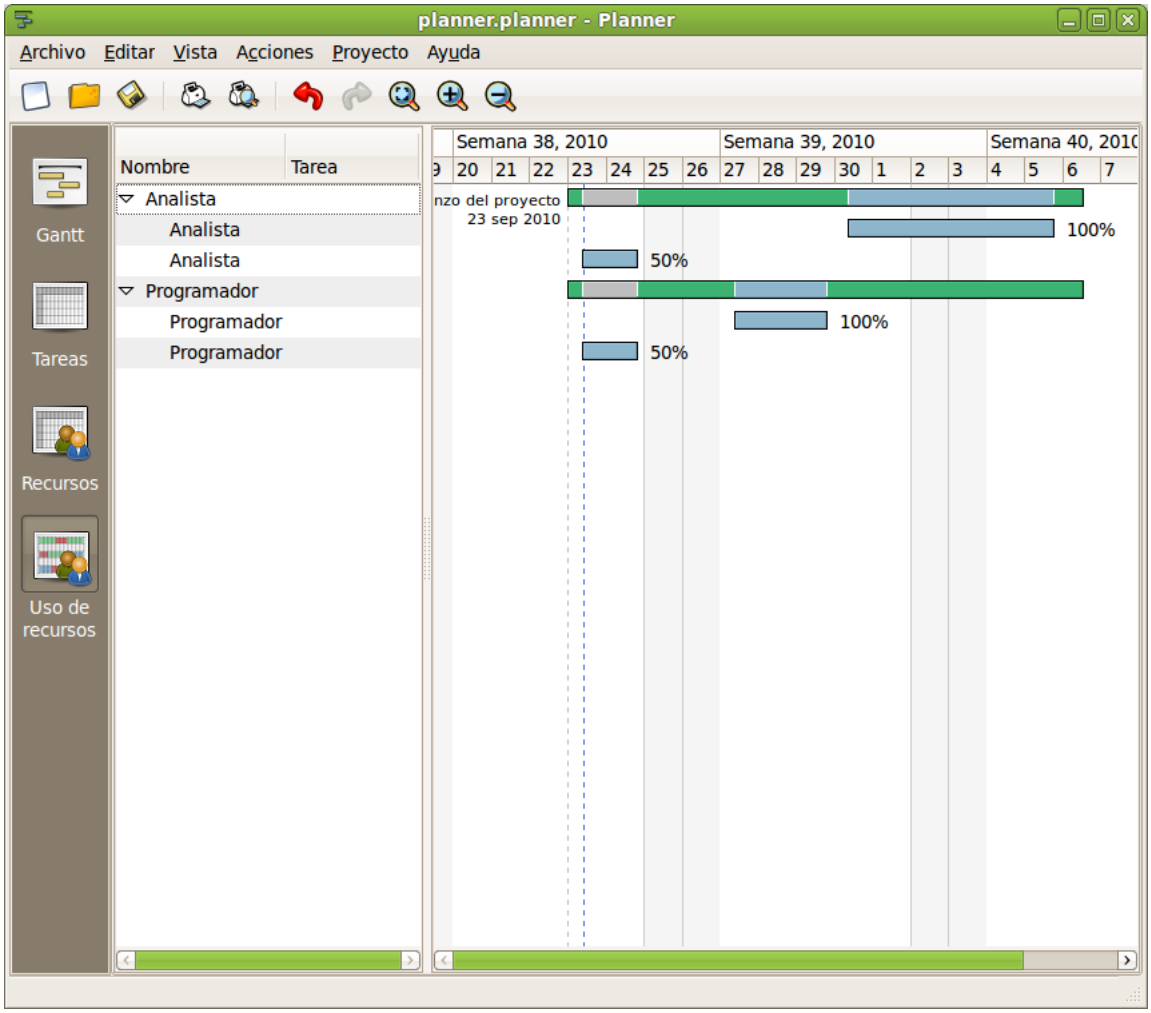
La vista Gannt ofrece un resumen del calendario de programación de tareas, la asignación de recursos, el cumplimiento de las tareas, el camino crítico, etc.

Figura 27-10. Vista de Diagrama de Gantt.



La vista de Uso de los recursos permite ver para cada recurso las tareas que tiene asignadas y durante cuando tiempo. También permite ver si existe sobreasignación de recursos.

Figura 27-11. Vista de Uso de recursos



Capítulo 28. Visualización de documentos PostScript y PDF: evince.

Introducción: Evince

Un archivo PDF (Portable Document Format) es una imagen electrónica de un documento. Es independiente de la herramienta que se utilizó para generarlo. Un documento PDF puede contener tanto texto como gráficos o imágenes. El formato es independiente del dispositivo y de la resolución. Para visualizar un archivo PDF es necesario utilizar un lector PDF.

La aplicación evince permite ver archivos en formato Portable Document Format (PDF) y archivos PostScript. El Visor de documentos evince sigue los estándares Freedesktop.org y GNOME para proporcionar integración con el entorno de escritorio.

La versión documentada de evince es la 2.30.3.

Evince tiene las siguientes características:

- Permite ver un archivo PDF página por página, o como un manual de referencia viendo una página particular.
- Permite hacer ampliaciones a varios niveles, con mejor ajuste y ajuste a la anchura de la página.
- Permite realizar búsquedas de texto en el contenido del documento.

Inicio de Evince

Se puede iniciar evince de las siguientes formas:

Abriendo directamente, con doble clic, el archivo PDF

Evince es el visor de archivos PDF por defecto y se lanza de forma automática al abrir un archivo con dicho formato.

Línea de órdenes

Para iniciar evince desde la línea de órdenes, teclear la orden, pulsando **Intro** a continuación.

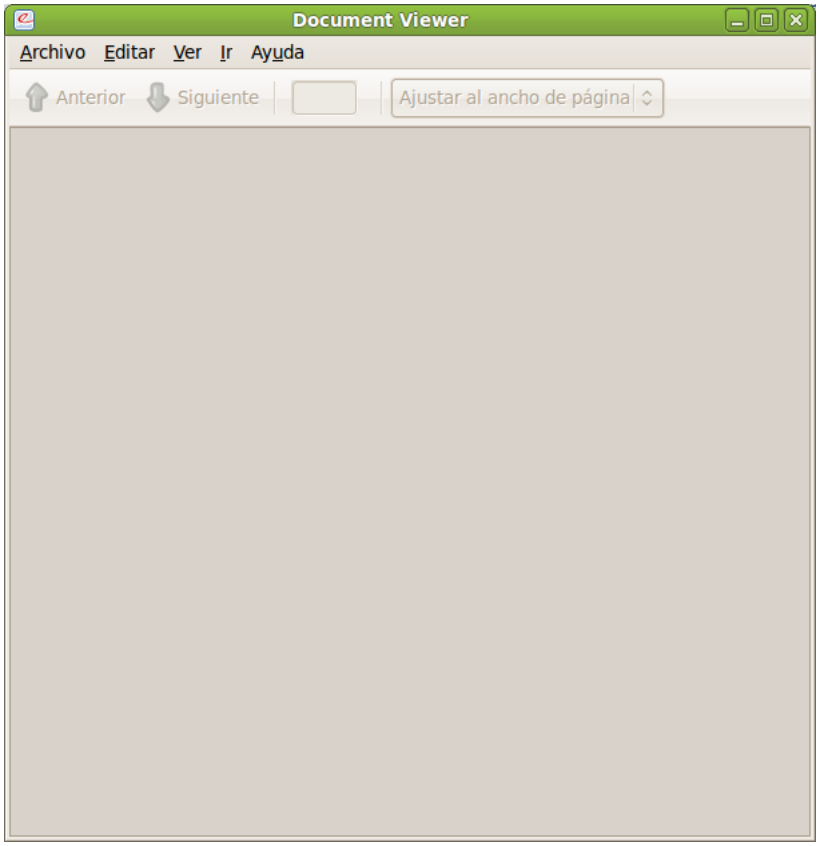
evince ***nombrearchivo.pdf***

donde *nombrearchivo.pdf* es el nombre del archivo PDF que se quiere abrir.

Nota: Evince abre cada archivo que se especifique en una ventana nueva.

Al iniciar evince, la ventana siguiente se muestra.

Figura 28-1. Ventana de inicio antes de abrir un archivo



La ventana de evince contiene los siguientes elementos:

Barra de menú.

Los menús de la barra de menús contienen todas las órdenes que se necesitan para trabajar con los archivos en evince.

Barra de herramientas.

La barra de herramientas contiene un subconjunto de las órdenes a las que se puede acceder desde la barra de menú.

Panel de visualización.

El panel de visualización muestra el archivo PDF.

Nota: No todos los menús y botones de la barra de herramientas se muestran hasta que abre un archivo.

Utilización de evince

Se puede usar la aplicación evince para realizar las tareas siguientes:

Para abrir un archivo

Para abrir un archivo, elegir Archivo -> Abrir (**Ctrl+O**). El diálogo Cargar archivo se muestra. Seleccionar el archivo que se quiere abrir, después pulsar Aceptar. Para abrir otro archivo en una ventana nueva, volver a seleccionar Archivo -> Abrir (**Ctrl+O**).

Se puede arrastrar un archivo desde otra aplicación como un gestor de archivos (Nautilus) a la ventana de Evince. Si la ventana de Evince está vacía, la aplicación muestra el archivo en la ventana. Si la ventana no está vacía, la aplicación inicia una ventana nueva para mostrar el archivo. La aplicación muestra el nombre de un archivo PDF en la barra de título de la ventana.

Si se intenta abrir un formato de archivo que evince no reconoce, la aplicación muestra un mensaje de error.

> **Sugerencia:** Se puede ver un archivo PDF mediante una doble pulsación en el nombre del archivo en el gestor de archivos Nautilus, o usando cualquier aplicación GNOME que permita embeber vistas PDF.

Para ver un documento

Para ver el contenido de un documento, se pueden usar los métodos siguientes:

- Para ver la siguiente página elegir Ir -> Página siguiente (**Av Pág**) o pulsar en el botón Siguiente en la barra de herramientas.
- Para ver la página anterior, elegir Ir -> Página anterior (**Re Pág**) o pulsar en el botón Anterior en la barra de herramientas.
- Para ver la primera página en el archivo, elegir Ir -> Primera (**Ctrl-Inicio**) o pulsar en el botón Primera en la barra de herramientas.
- Para ver la última página en el archivo, elegir Ir -> Ultima (**Ctrl-Fin**) o pulsar en el botón Ultima en la barra de herramientas.
- Para retroceder a la página que ha visto en el histórico, elegir Ir -> Página anterior (**Ctrl - Re. Pág**) o pulsar en el botón Anterior en la barra de herramientas.
- Para adelantar una página que ha visto en el histórico, elegir Ir -> Página siguiente (**Ctrl - Av. Pág**) o pulsar en el botón Siguiente en la barra de herramientas.
- Para ver una página en particular, introducir el número de la página en la caja de texto en la barra de herramientas.

Para desplazar una página

Para desplazar una página que no cabe en el panel de visualización, se puede usar los métodos siguientes:

- Usar las flechas de cursor del teclado.
- Arrastrar el panel de visualización en la dirección contraria a la dirección en la que se quiere desplazar. Por ejemplo, si se quiere desplazar la página hacia abajo, arrastre el panel de visualización hacia arriba en la ventana.
- Usar las barras de desplazamiento en la ventana

Para cambiar el factor de ampliación

Se pueden usar los siguientes métodos para redimensionar una página en el panel de visualización de evince:

- Para ampliar una página, elegir Ver -> Ampliar (**Ctrl-+**) o pulsar en el botón Ampliar de la barra de herramientas.
- Para reducir una página, elegir Ver -> Reducir (**Ctrl--**) o pulsar en el botón Reducir en la barra de herramientas.
- Para ampliar o reducir una página para que quepa en la anchura del panel de visualización de evince, elegir Ver -> Ajustar a anchura de página o pulsar en el botón Ajuste en anchura en la barra de herramientas.
- Para ampliar o reducir una página para que quepa en el panel de visualización de evince, elegir Ver -> Ajuste óptimo o pulsar en el botón Ajuste óptimo en la barra de herramientas.

Sugerencia: Se puede usar **+** y **-** para ampliar o reducir una página.

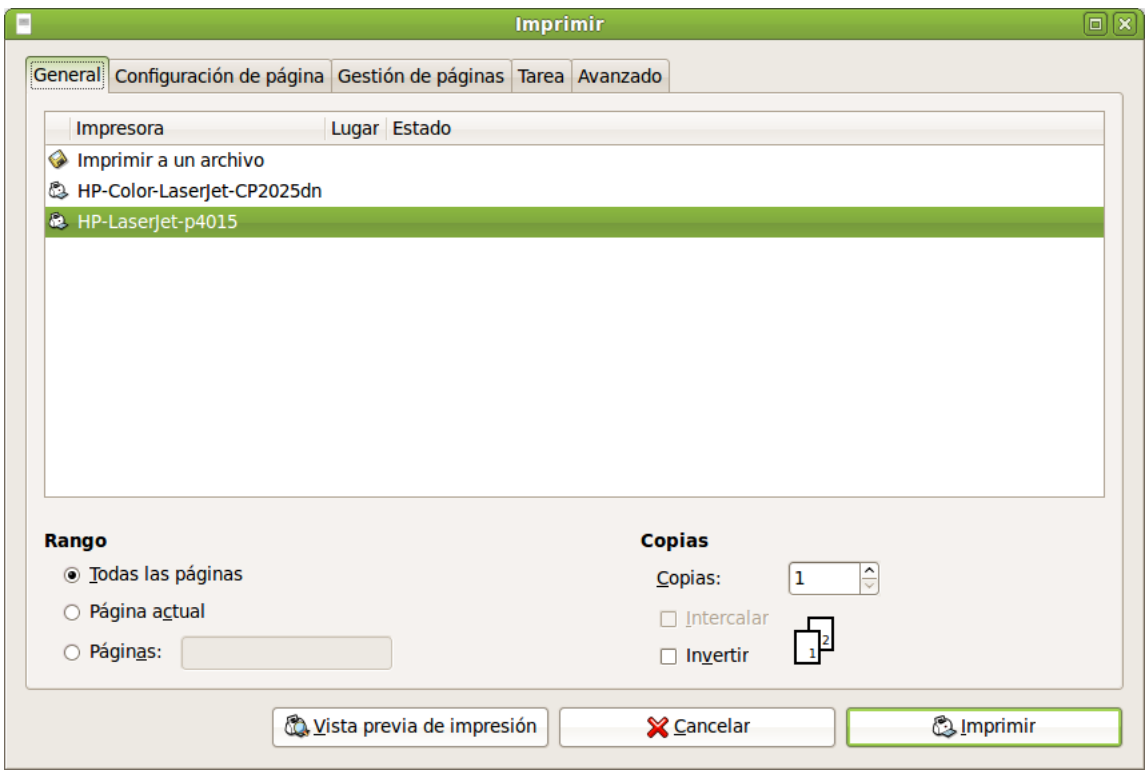
Propiedades de un archivo

Para ver las propiedades de un archivo, elegir Archivo -> Propiedades. Muestra el diálogo de Propiedades PDF del archivo actual.

Imprimir un archivo

Para imprimir un archivo PDF, elegir Archivo -> Imprimir (**Ctrl-P**). El diálogo Imprimir permite especificar las siguientes opciones de impresión:

Figura 28-2. Ventana de impresión



Pestaña General

Impresora

Seleccionar la impresora a utilizar de la lista mostrada (en su caso)

Rango de impresión

Seleccionar una de las siguientes opciones para determinar cuántas páginas imprimir:

- Todo

  Seleccionar esta opción para imprimir todo el documento.

- Páginas desde

  Elegir esta opción para imprimir el rango seleccionado de páginas en el archivo. Usar las cajas Desde y Hasta para especificar las páginas de principio y fin

Copias

Establecer el número de copias a imprimir.

Pestaña Configuración de página

Permite seleccionar las opciones clásicas de configuración de la página, como son el número de páginas por hoja, la escala, el tipo de papel, etc.

Para copiar un documento

Para copiar un archivo, realice los siguientes pasos:

- 1. Elegir: Archivo -> Guardar una copia
- 2. Teclear el nombre del archivo nuevo en la caja de texto Nombre de archivo del diálogo Guardar una copia. Si fuese necesario, especifique la ubicación del documento copiado. Por omisión las copias se guardan en su directorio personal.
- 3. Pulsar el botón Guardar.

Para trabajar con documentos protegidos con contraseña

Se pueden usar los siguientes niveles de contraseñas para proteger un documento:

- Contraseña que permite a otros leer el documento.
- Contraseña maestra que permite a otros hacer acciones adicionales, como imprimir el documento.

Cuando se intente abrir un documento protegido por contraseña, evince mostrará un diálogo de seguridad. Teclear la contraseña de usuario o la contraseña maestra en la caja de texto Introduzca la contraseña del documento, después pulsar en el botón Abrir documento.

Para cerrar un archivo

Para cerrar un archivo, elegir Archivo -> Cerrar (**Ctrl-W**). Si la ventana es la última ventana de evince abierta, la aplicación termina.

VII. Aplicaciones gráficas y de diseño

Capítulo 29. Visor de imágenes: GPicView

Introducción

GPicView es un explorador y visor de imágenes. Permite navegar y ver las imágenes y fotografías guardadas en un disco o lápiz usb. Visualiza los formatos de imagen más utilizados como JPG, PNG, GIF, etc y muchos otros.

GPicView permite ver las imágenes a pantalla completa como una presentación o navegarlas en miniatura. Además, desde dentro de la aplicación pueden gestionarse las imágenes, pudiendo eliminar las no deseadas, cambiar el nombre ... También incluye opciones para girar la imagen, cambiar su tamaño o formato,y otras acciones comunes.

La documentación refiere a la versión 0.2.1 de la aplicación.

Comenzando con GPicView

Iniciar GPicView

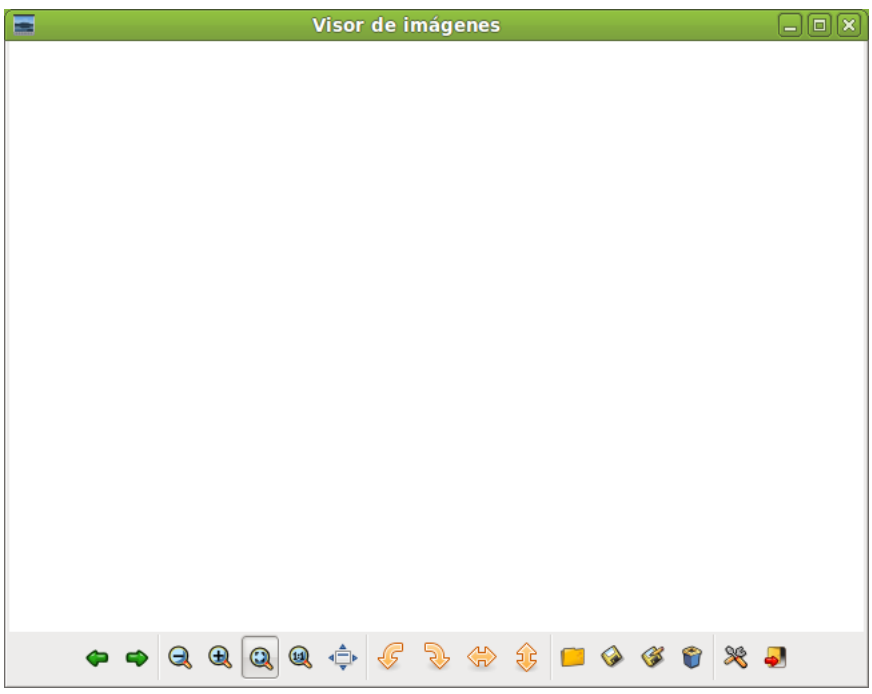
GpicView puede iniciarse desde un terminal (Aplicaciones -> Accesorios ->Terminal) escribiendo **gpicview** y pulsando **Intro**.

Otra forma es abrirla desde el explorador de archivos (Nautilus), haciendo clic derecho sobre la imagen y seleccionar Abrir con -> GPicView Image Viewer.

La aplicación GPicView

Al arrancar GPicView se visualiza la ventana siguiente:

Figura 29-1. Ventana inicial de gpicview



La ventana de GPicView muestra los siguientes elementos:

Barra de herramientas

Con botones de las acciones más comunes.

Zona de imágenes

Es el área de la ventana donde se muestran las imágenes en miniatura. Pueden seleccionarse distintos modos de visualización.

Utilización

Ver imágenes de una carpeta

Desde el panel de herramientas se pincha en el icono  y se puede seleccionar y gestionar las carpetas donde están las imágenes.Haciendo doble clic sobre una de ellas se visualiza en grande. Con la barra de herramientas puede desplazarse por las imágenes de la carpeta, verlas a pantalla completa y ampliarlas a distintos tamaños.

Figura 29-2. Visor de imágenes



Haciendo clic sobre los iconos  se desplazaran las imágenes a la derecha y a la izquierda.

Trabajar con imágenes

Además de verlas, también es posible desde GPicView editar algunas características de la imagen. Estas opciones están disponibles a traves de los iconos de la barra de herramientas. Puede alejarse o acercar las imágenes , utilizando los iconos de la lupa con un + o un -.

Con el icono  se puede redimensionar el tamaño de la foto al tamaño de la ventana y con este icono  se vuelve al tamaño original de la imagen.

Con el icono  se ve la imagen en tamaño pantalla completa.

Con el icono  puede rotar las ../../imagenes hacia la izquierda y con el icono  puede rotarlas hacia la derecha.

Con el icono  se puede guardar la imagen sin cambiarle el nombre ni la extensión, mientras que con el icono  se puede guardar la foto poniendole un nuevo nombre y una nueva extensión a la imagen.

Con el icono  se puede eliminar la imagen que se este visualizando en la pantalla.

Por último con el icono  se puede acceder a las preferencias del GPicView y con el icono  se sale de la aplicación.

Acerca de GPicview

Para obtener más información acerca de GPicView, visite la página web de GPicView. (http://lxde.org/gpicview/)

Capítulo 30. Gestión de fotografías: F-Spot

Introducción

F-Spot es el administrador de fotos e imágenes integrado en el escritorio GNOME. El usuario puede organizarlas por medio de tags o etiquetas, además por orden cronológico, o ubicación. También puede editarlas y exportarlas a distintas aplicaciones web de alojamiento de imágenes, como Picassa o Flickr.

Por lo tanto F-Spot permite organizar las fotos en álbumes así como etiquetarlas, de manera que el usuario pueda realizar búsquedas entre sus fotos de forma rápida.

Este manual se refiere a la versión 0.6.1.5 de la aplicación.

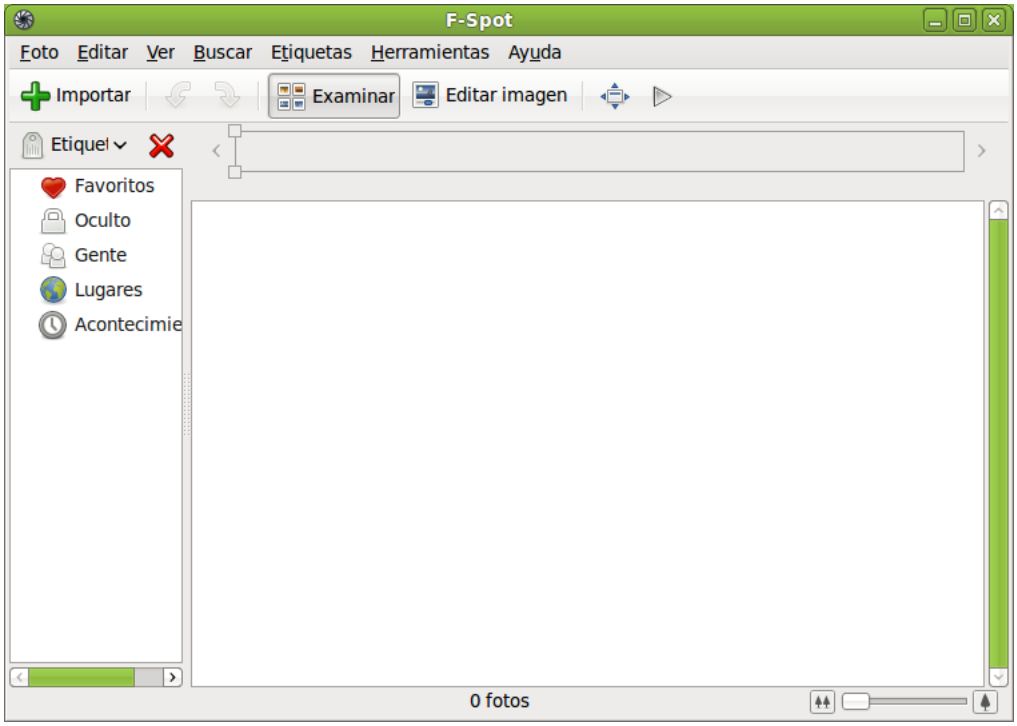
Iniciar F-Spot

Para iniciar F-Spot seleccionar la opción de menú Aplicaciones -> Gráficos -> Gestor de fotos F-Spot.

Otra forma es abrir la aplicación desde el explorador de archivos (Nautilus), haciendo clic derecho sobre la imagen y seleccionar Abrir con -> Visor de fotos F-Spot.

Al arrancar F-Spot se visualiza la ventana siguiente:

Figura 30-1. Ventana inicial de F-Spot



La ventana de F-Spot muestra los siguientes elementos:

Barra de menú

Los menús de la Barra de menú contienen todos las ordenes necesarias para utilizar F-Spot.

Barra de herramientas

Con botones de las acciones más comunes: Importar, Rotar, Examinar, Editar imagen, Pantalla completa y Diapositivas.

Zona de fotografías.

Es el área de la ventana donde se muestran las fotografías en miniatura. Pueden seleccionarse distintos modos de visualización.

Panel lateral.

Presenta diferentes funciones y vistas. Se puede elegir entre las siguientes opciones: Etiquetas, metadatos, editar y carpetas

Barra de estado

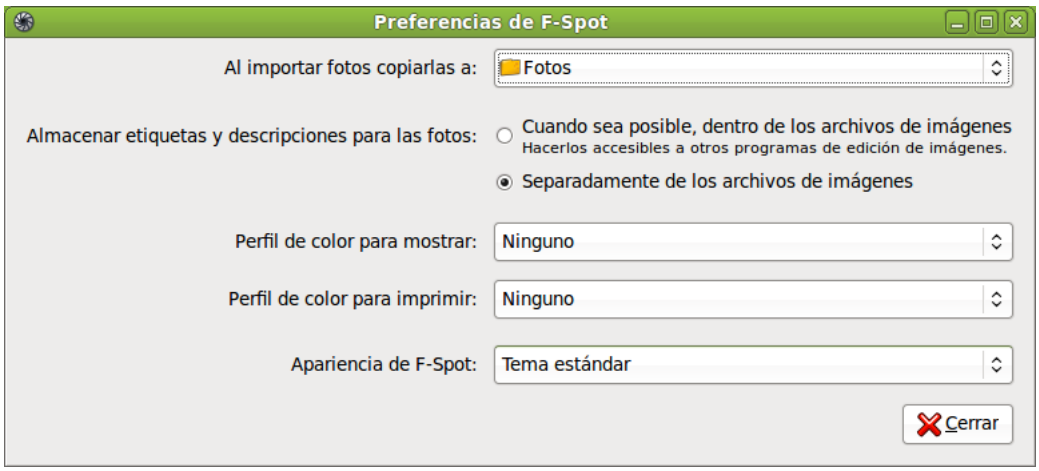
La Barra de estado visualiza información del número de fotos en la carpeta y seleccionadas, además de algunas propiedades de la foto seleccionada.

Preferencias de F-Spot

En Editar -> Preferencias el usuario puede configurar algunos detalles relacionados con la importación de fotografías por ejemplo la carpeta donde se guardarán al descargarlas, como asignar las etiquetas, etc.

La ventana mostrada es la siguiente:

Figura 30-2. Preferencias de F-Spot



Utilización

Importar fotografías

El primer paso es importar fotografías a un catálogo del usuario, para ello seleccionar la carpeta donde se encuentran las imágenes o directamente desde la propia cámara de fotos. Se puede realizar esta importación haciendo clic en el signo + que aparece en la esquina inferior izquierda de la ventana. Una vez el usuario ha importado sus fotografías ya se pueden ver en la ventana principal del programa, en forma de mosaico y ordenadas por fecha.

Hay que tener en cuenta que F-Spot importa carpetas, no imágenes independientes.

Haciendo doble clic en una imagen se pasa a modo edición de la misma. El usuario ahora puede realizar ajustes simples como recortar la imagen, eliminar ojos rojos, ajustar colores, pasar a blanco y negro, etcétera.

Es importante que el usuario añada etiquetas a cada imagen, de esta forma es muy sencillo filtrar el catálogo para seleccionar sólo las fotografías que interesan.

Desde el panel lateral (seleccionando desde la lista desplegable la opción Carpetas) se puede seleccionar y gestionar las carpetas donde están las imágenes. Al seleccionar una carpeta que contiene imágenes, se muestra en la zona de la derecha una vista en miniaturas de todas las imágenes. Haciendo doble clic sobre una de ellas se visualiza en grande. Con la barra de herramientas puede desplazarse por las imágenes de la carpeta, verlas a pantalla completa y ampliarlas a distintos tamaños.

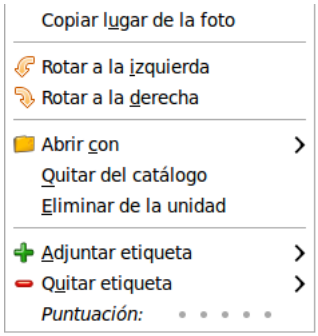
Figura 30-3. Importar una carpeta de fotos



Desde el proceso de importación se puede detectar duplicados de las fotografías.

Haciendo clic derecho sobre una fotografía muestra el menú contextual.

Figura 30-4. Menú contextual

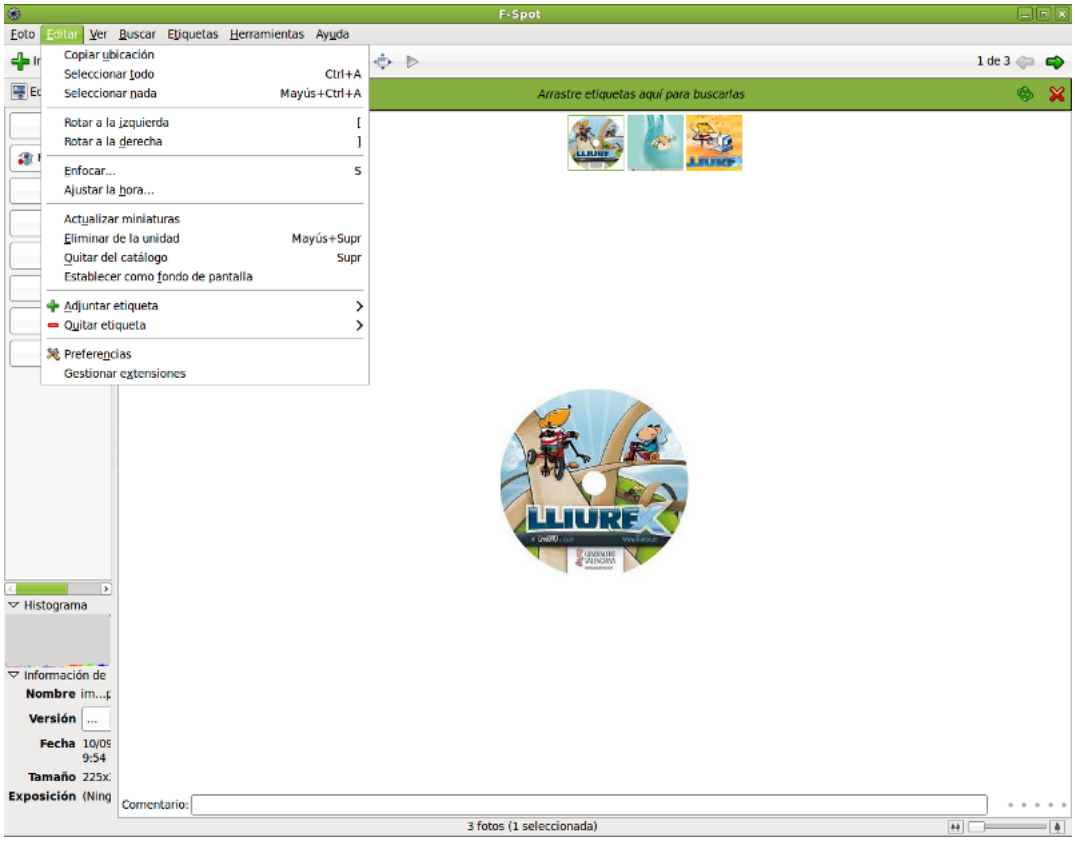


Edición de fotografías

Además de ver fotos F-Spot también permite editar algunas de sus características. Se pueden hacer rotaciones a ambos lados, enfocar, adjuntar o elminar una etiqueta, establecer esa foto como fondo de pantalla, etc.

Para editar una fotografía basta con hacer doble click sobre ella.

Figura 30-5. Edición de fotografías



Diapositivas

Una opción muy utilizada es la de ver una carpeta de fotos como una presentación en la que las fotos van pasando automáticamente. Esto se consigue seleccionando la opción de menú Ver -> Diapositivas o bien pulsando en el botón de la barra de herramientas Diapositivas o bien pulsando la tecla **F5**. Por defecto, cada cuatro segundos cambia la imagen.

Para salir del modo Diapositivas hay que pulsar **ESCAPE**.

Capítulo 31. Editor de diagramas: dia

Introducción

Dia es una aplicación para la creación de diagramas técnicos y esquemas para documentación, libros, artículos, modelos, etcétera.

Para abrir la utilidad **dia** ir al menú Aplicaciones -> Gráficos -> Editor de diagramas.

Desde una terminal también se puede ejecutar la aplicación **dia**.

Entre sus características se incluye:

- Soporte para distintos tipos de diagramas como diagramas entidad-relación, diagramas de red, diagramas de flujo, diagramas de estructuras estáticas de UML (Unified Modelling Language - diagramas de clase), ...
- Permite la utilización de formas personalizadas creadas por el usuario como simples descripciones XML.
- Exportación a múltiples formatos (EPS, SVG, CGM, PNG...).

En general, Dia es una utilidad versátil que puede ser utilizada tanto por un Ingeniero Electrónico para diseñar circuitos, como por un Programador para mostrar el flujo de ejecución de un programa, como por un Administrador de red para mostrar el diseño de su red, como por cualquier usuario para hacer sus propios esquemas.

Consta de un panel de herramientas y un conjunto de símbolos específicos, prediseñados y clasificados, que se pueden incorporar al diagrama (localizado en otra ventana) con un clic del botón izquierdo del ratón.

La versión de Dia documentada es la 0.97.1.

Su utilización es sencilla y flexible pudiendo, cualquier usuario, generar diagramas de forma rápida y eficiente.

Figura 31-1. Editor de diagramas dia



Area de trabajo o Canvas

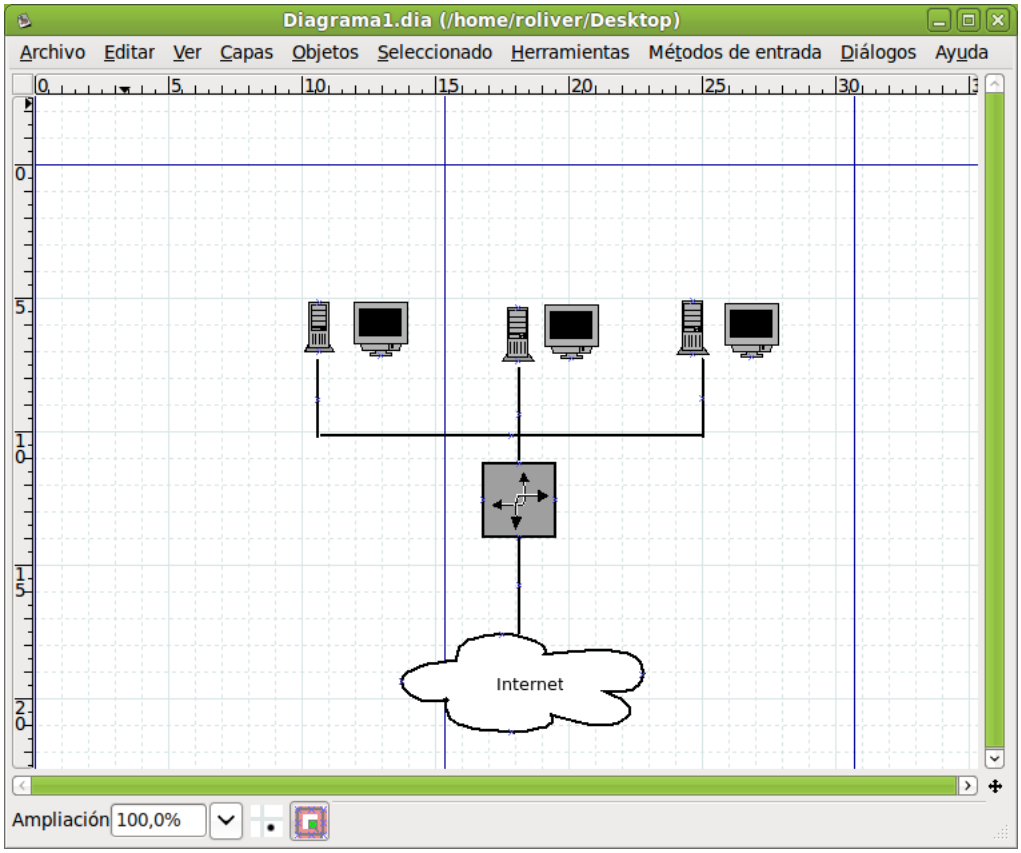
La ventana de edición del esquema simula una cuadrícula que facilita el trazado y la composición de dibujos. Funciona como un sencillo editor gráfico que permite incorporar imágenes personalizadas, redimensionar los símbolos predefinidos, elegir tipo de línea, trazar figuras geométricas, etc.

Una vez finalizado nuestro diagrama, se puede imprimir directamente desde la aplicación, guardarlo en un archivo o exportarlo en un formato gráfico para compartirlo con otra aplicación. Entre las capacidades de exportación destaca:

- Formato PNG (Portable Network Graphics .png): archivo de imagen en mapa de bits que puede ser editado con cualquier editor de imágenes.
- Formato EPS (Encapsulated PostScript .eps): archivo de impresión profesional compatible con la mayoría de aplicaciones gráficas, similar al conocido PDF.
- Formato SVG (Scalable Vector Graphics SVG .svg): formato de imagen vectorial que se puede incorporar a cualquier editor de imágenes de este tipo y ser redimensionado sin perder calidad.
- Formato CGM (Computer Graphics Metafile .cgm).

Para crear una nueva área de trabajo seleccionar Archivo -> Nuevo. El área de trabajo es la parte principal de Dia. Es la ventana donde los usuarios añaden los objetos y los organizan. Cuando se imprime o se guarda un diagrama éste queda guardado con las propiedades que se le habían asignado a los objetos.

Figura 31-2. área de trabajo



En el espacio de trabajo hay unas líneas azules que resaltan sobre el resto. Son los bordes de las páginas sobre las que se está trabajando. Estas líneas permiten tener unos puntos de referencia para dibujar el diagrama.

Si se selecciona: Archivo -> Configurar página aparece una nueva ventana para configurar la página. Desde esta ventana se pueden configurar opciones como: Tamaño del papel, Márgenes del papel, Escalado, Orientación. Observar cómo, al cambiar las propiedades de la página, cambian las líneas del área de trabajo.

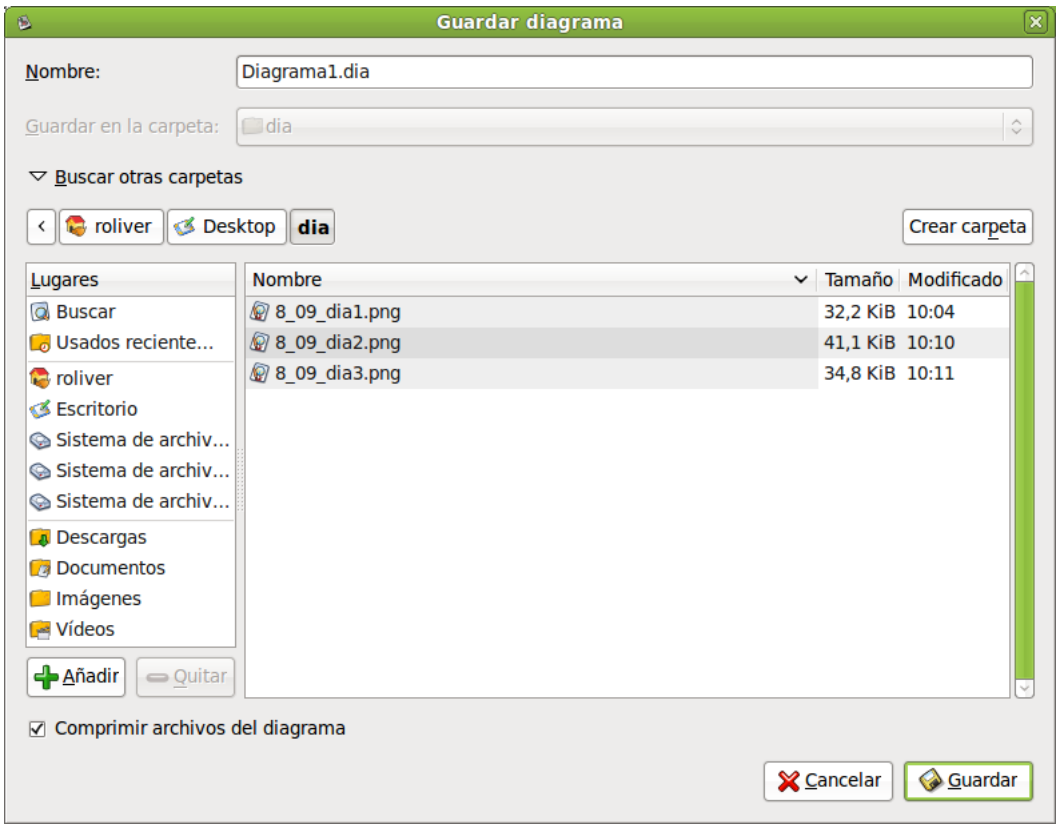
Figura 31-3. Configurar página



Cargar y guardar diagramas

Dia permite guardar los diagramas como cualquier aplicación. Para guardar un archivo, elegir en el menú principal Archivo -> Guardar. Aparece un cuadro de dialogo estándar para guardar. El área de trabajo es guardada en formato dia XML. La extensión del archivo tiene extensión .dia (archivo.dia).

Figura 31-4. Guardar diagramas



Para cargar un archivo que ha sido guardado por **dia** o alguna otra aplicación, seleccionar en el menú principal Archivo -> Abrir, aparece un cuadro de diálogo para seleccionar el archivo. El cuadro de diálogo es estándar, pero además tiene un menú Determinar tipo de archivo donde elegir el tipo de formato del archivo que se va a abrir.

Desde una terminal, en la linea de orden y estando en el directorio que contiene el archivo, se puede escribir: **dia archivo.dia**.

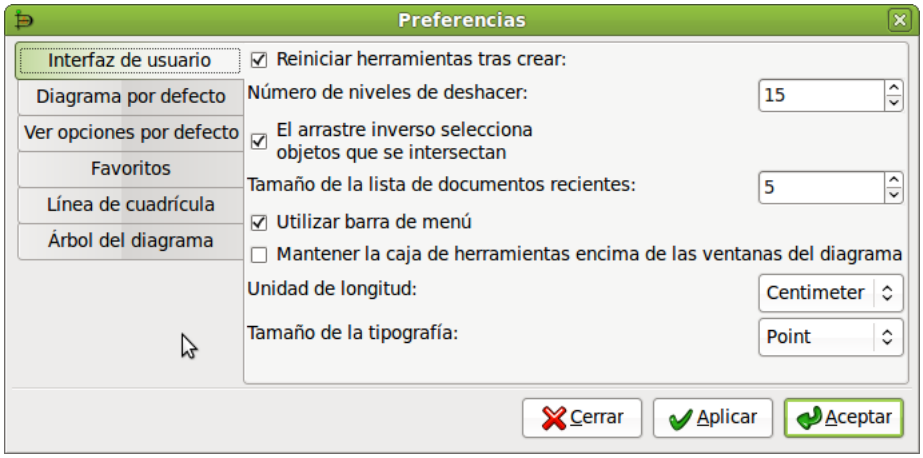
Al guardar, Dia genera un archivo dia XML, que es comprimido automáticamente con **gzip** para ahorrar espacio en disco, ya que un diagrama simple es muy grande porque guarda mucha información redundante.

Como ya se ha dicho en el punto anterior, Dia permite exportar archivos a otro tipo de formatos, como: CGM, HPGL, EPS, PNG, SVG, TeX, WPG...

Preferencias

La aplicación Dia puede ser modificada, permitiendo adaptarse a las necesidades del usuario. Para cambiar la configuración, seleccionar Archivo -> Preferencias en el menú de la ventana Editor de diagramas. Aparece el cuadro de diálogo de configuración con las siguientes opciones:

Figura 31-5. Preferencias

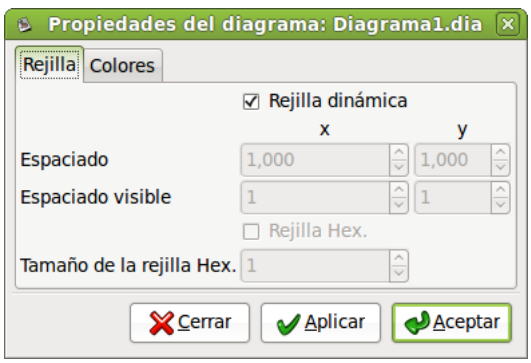


- *Interfaz de usuario*: permite configurar algunos aspectos de la interfaz de usuario, como la localización de la barra de herramientas, las unidades de longitud, el funcionamiento del arrastre inverso, ...
- *Diagrama por defecto*: establece las características para los nuevos diagramas, como la orientación, tamaño, compresión al guardar los diagramas, color de fondo, visibilidad de los puntos de conexión,...
- *Ver opciones por defecto*: establece, entre otras cosas, el ancho y alto de la ventana y si las líneas que dividen las páginas son visibles y con qué color.
- *Línea de cuadrícula*: establece las características de la rejilla a utilizar.
- *árbol del diagrama*: permite guardar los tipos de objetos ocultos.

Después de realizar los cambios, pulsar en Aplicar para que los cambios sean aplicados y cerrar el cuadro de diálogo de preferencias. Para cancelar los cambios y dejar los valores predeterminados hacer clic en el botón Cerrar.

Otra forma de establecer algunas propiedades de un diagrama concreto es desde la opción de menú Archivo -> Propiedades del diagrama. El cuadro de diálogo que se abre permite modificar las características de la rejilla y los colores.

Figura 31-6. Propiedades del diagrama



Componentes

La ventana de la aplicación contiene 4 partes:

1. Barra de menú

2. Barra de herramientas
3. Selector de tipo de diagramas
4. Paletas

Barra de menú

Dispone de dos entradas de menú: Archivo y Ayuda.

Figura 31-7. Barra de menú



Barra de herramientas

La barra de herramientas consta de 14 elementos. Comenzando de izquierda a derecha y de arriba, los elementos son:

- El puntero: para modificar objetos. Permite: Mover el objeto (pinchando sobre el objeto y arrastrando); Redimensionar el objeto (pinchando y arrastrando sobre los puntos de redimensionado) y Ver las propiedades del objeto (haciendo doble clic sobre el cuerpo del objeto).
- Línea vertical: Para edición de texto.
- Lupa: para acercar o alejar la vista.
- Flechas: para mover el espacio de trabajo.
- Texto: para añadir texto.
- Rectángulo: para crear cajas.
- Círculo: para crear círculos y elipses.
- Polígono: para crear polígonos.
- Polígono bezier: para crear objetos bezier (polígonos que admiten curvas).
- Línea diagonal: para crear una línea.
- Arco: para crear un arco de circunferencia.
- Línea en zigzag: para crear una línea en zigzag. Las líneas zigzag permiten unir objetos de un modo más ordenado. El aspecto visual es igual a una escalera.
- Polilínea: permite añadir esquinas para dibujar diversar líneas.
- Línea bezier: para crear líneas bezier. Se usan manejando vectores. La línea contiene curvas dentro de ella y es editada haciendo clic y arrastrando los puntos verdes y naranjas. Los verdes cambian el tamaño mientras que los naranjas cambian los ángulos. Con este tipo de líneas se pueden realizar dibujos fácilmente, aunque Dia no es una herramienta diseñada para ese tipo de dibujos.
- T invertida: esquema.
- Imagen: inserta una imagen.

Figura 31-8. Barra de herramientas



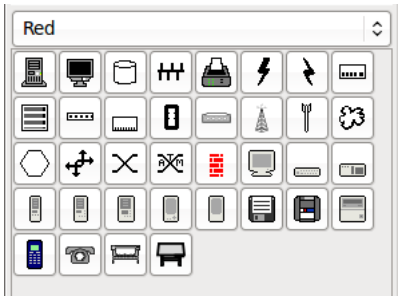
Selector de tipo de diagramas

El selector de tipo de diagrama proporciona una serie de objetos extras que harán más comprensibles los diagramas creados. Los objetos del selector se pueden:

- Mover.
- Redimensionar.
- Ver propiedades.

Los objetos del selector contienen un campo para introducir texto.

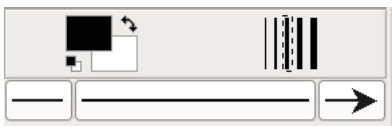
Figura 31-9. Selector de tipo de diagrama



Paletas

La herramienta paletas se utiliza para cambiar los colores, grosores, tipos de línea, etc, de los objetos.

Figura 31-10. Paletas



Los objetos

Los diagramas se componen de objetos que son formas predefinidas o definidas por el usuario.

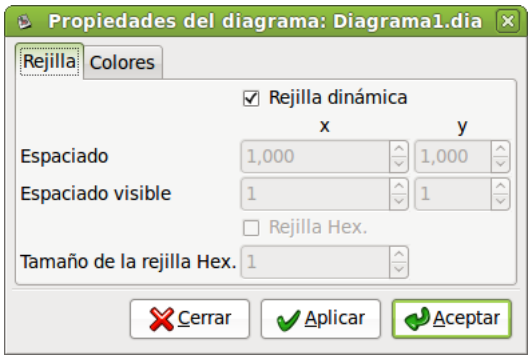
Para añadir un objeto se debe seleccionar en la barra de herramientas y luego hacer clic en el área de trabajo o bien arrastrándolo desde la barra de herramientas hasta el área de trabajo. El objeto debe aparecer con unos botones pequeños de color verde en su borde.

Dia dispone de dos tipos de objetos:

- Definidos por el usuario: el usuario puede crear nuevos objetos a partir de plantillas predefinidas.
- Predefinidos: los objetos no pueden ser editados pero se puede cambiar su tamaño.

Los objetos pueden ser manipulados haciendo clic sobre ellos o arrastrando los botones verdes en las esquinas. Cuando se imprime o se guarda un diagrama este queda guardado con las propiedades que se le han asignado desde la opción del menú: Archivo -> Propiedades del diagrama.

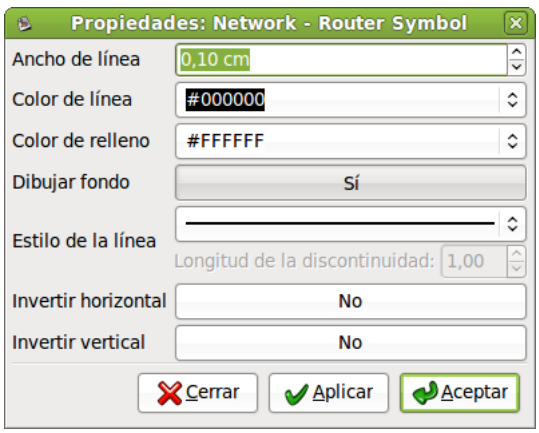
Figura 31-11. Propiedades del diagrama



Aparecen las pestañas de Rejilla y Colores que permiten configurar los parámetros para trabajar con una rejilla estática, como espaciado y tamaño de la rejilla, así como los colores para el fondo, las líneas y los saltos de página.

Las propiedades de los objetos son accesibles desde el menú contextual sobre el objeto seleccionado: Objetos -> Propiedades.

Figura 31-12. Propiedades del objeto



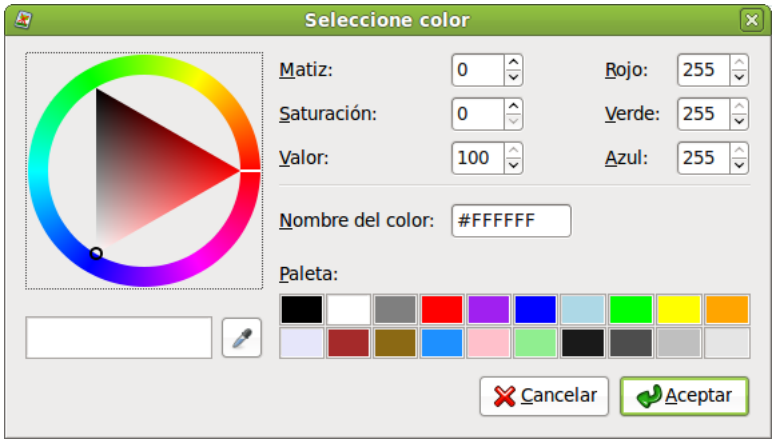
Se puede mejorar la precisión en el diseño utilizando la herramienta de zoom o enfoque. Para ello se puede utilizar la herramienta Lupa de la Barra de herramientas o, desde las opciones del menú Ver.

Un objeto se elimina seleccionándolo y pulsando la tecla **Supr**.

Un objeto se duplica seleccionándolo y pulsando **Ctrl+D** o bien desde el menú Editar->Duplicar.

El usuario puede asignar colores a los objetos. El control de color se lleva a cabo desde el menú contextual, en: Objetos -> Propiedades -> Color de relleno y Objetos -> Propiedades -> Color de línea.

Figura 31-13. Colores para el objeto



El objeto Texto puede ser situado en el área de trabajo haciendo clic en el botón de texto en la barra de herramientas. El texto en Dia puede ser utilizado con cualquier fuente disponible para GNOME.

Seleccionar Objetos

Desde el momento en que se crea un nuevo objeto sobre el área de trabajo, será necesario seleccionarlo para poder editarlo y trabajar sobre él. Se puede seleccionar un objeto de diferentes maneras y puede haber muchas operaciones relacionadas con el objeto.

1. *Selección básica*: la forma básica de seleccionar un objeto es haciendo clic sobre él. Cuando el objeto es seleccionado y aparece en el diagrama tiene algunos puntos pequeños de color verde en sus esquinas o en sus lados. Cuando los puntos aparecen, se puede manipular el objeto y al terminar sólo se tiene que hacer clic en cualquier otro lugar del diagrama y ya se puede seleccionar otro objeto.
2. *Selección múltiple*: la forma más simple para seleccionar varios objetos a la vez es haciendo clic en un espacio libre del diagrama con el botón izquierdo del ratón y arrastrar dibujando un rectángulo en el área de trabajo. Todos los objetos presentes en esta área serán seleccionados cuando se deje de presionar el botón del ratón. Otra forma es teniendo oprimida la tecla **May** mientras se seleccionan los objetos uno por uno. La selección múltiple es útil cuando quiere aplicar la misma operación en diferentes objetos y no perder tiempo seleccionándolos uno por uno. Cuando se seleccionan los objetos actúan como un grupo. Al mover un solo objeto, todos los demás se moverán al mismo tiempo. Lo mismo si se trata de borrar un objeto.
3. *Invertir la selección*: si en el área de trabajo se tienen diez elementos y sólo se quieren seleccionar ocho de ellos, una forma de hacerlo puede ser mediante la opción Invertir del menú Seleccionado. Simplemente hay que seleccionar dos objetos que no se necesiten, y hacer clic en la opción Invertir y se obtendrán los ocho elementos que se querían seleccionar.
4. *Selección de objetos conectados*: una característica muy útil que posee Dia es la habilidad de manejar la conexión entre objetos. La conexión entre objetos especifica una relación directa entre dos objetos. Para seleccionar un objeto que se encuentra conectado a otro objeto en particular ir a la opción Seleccionado -> Conectado. Si este objeto no tiene ningún objeto conectado, no hará nada. Si los tiene, todos los objetos conectados serán seleccionados y formaran un grupo de objetos seleccionados temporalmente.
5. *Selección de objetos transitivos*: se utiliza cuando sólo se quiere seleccionar un pequeño número de objetos conectados al tiempo. Para ello, seleccionar el objeto fuente que se quiera y seleccionar la opción Seleccionado -> Transitivo. Todos los objetos que estaban conectados al objeto fuente ahora están seleccionados y listos para ser manipulados.
6. *Seleccionar el mismo tipo de objetos*: si se necesita seleccionar objetos iguales (todos Rectángulos, Líneas, o alguna otra figura) se podría hacer seleccionando el tipo de objeto e ir al menú Seleccionado -> Mismo tipo. Automáticamente selecciona todos los objetos que se correspondan al tipo elegido.

Otras formas de seleccionar objetos: la opción de menú Seleccionar permite diferentes tipos de selección incluyendo eliminar la selección.

Utilización de capas

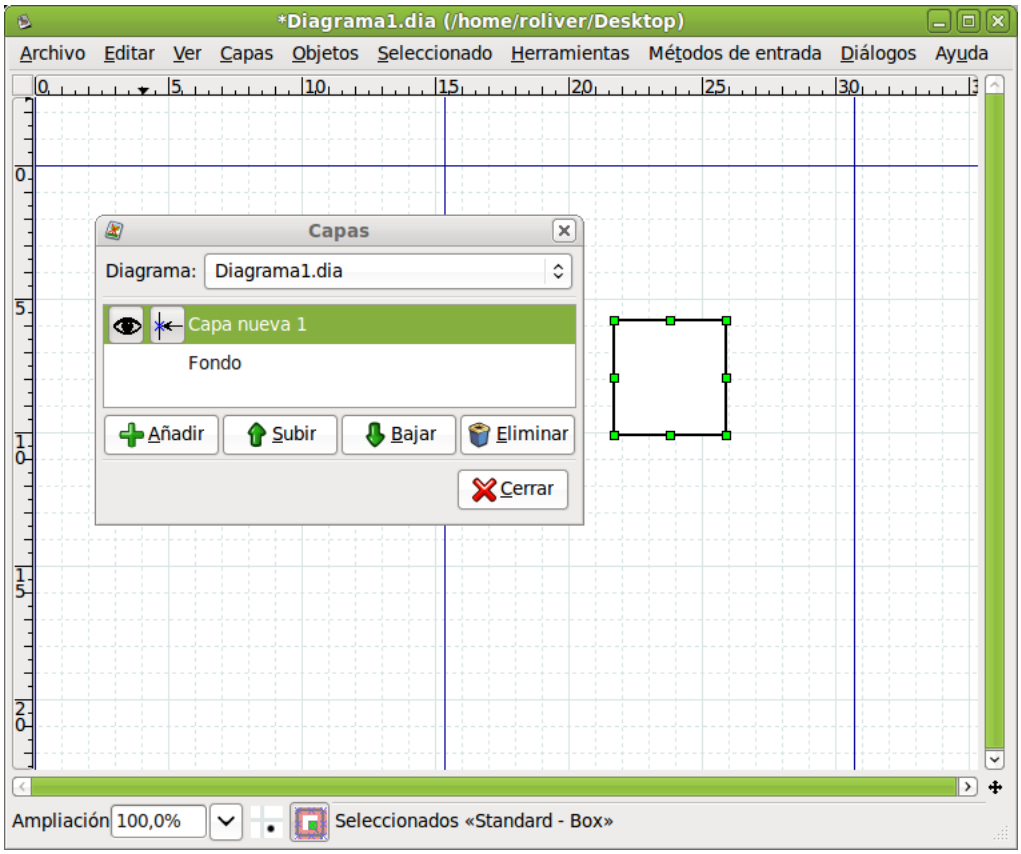
Para utilizar capas en los diagramas visualizar la ventana de capas mediante el menú Capas ->Capas (Ctrl + L).

Figura 31-14. Capas



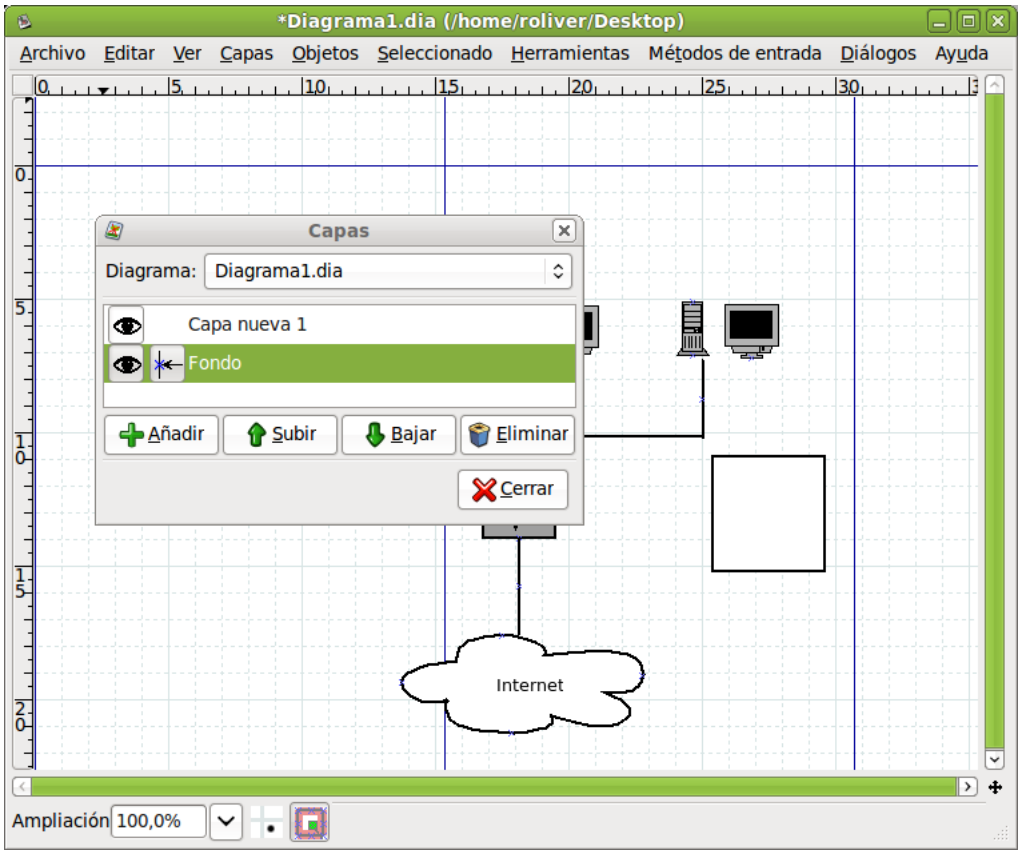
En el menú Capas seleccionar la opción Añadir capa. Se creará una nueva capa de nombre Capa nueva 1 o el que se le asigne. También se puede añadir nuevas capas desde la ventana capas pulsando el botón añadir. En la ventana capas pulsando sobre el ojo se oculta la capa anterior. Estando la capa nueva seleccionada dibujar un rectángulo en el área de trabajo.

Figura 31-15. Añadir capa



En la ventana capas pulsando sobre el ojo se muestra la capa anterior. Comprobamos que se superponen ambas capas.

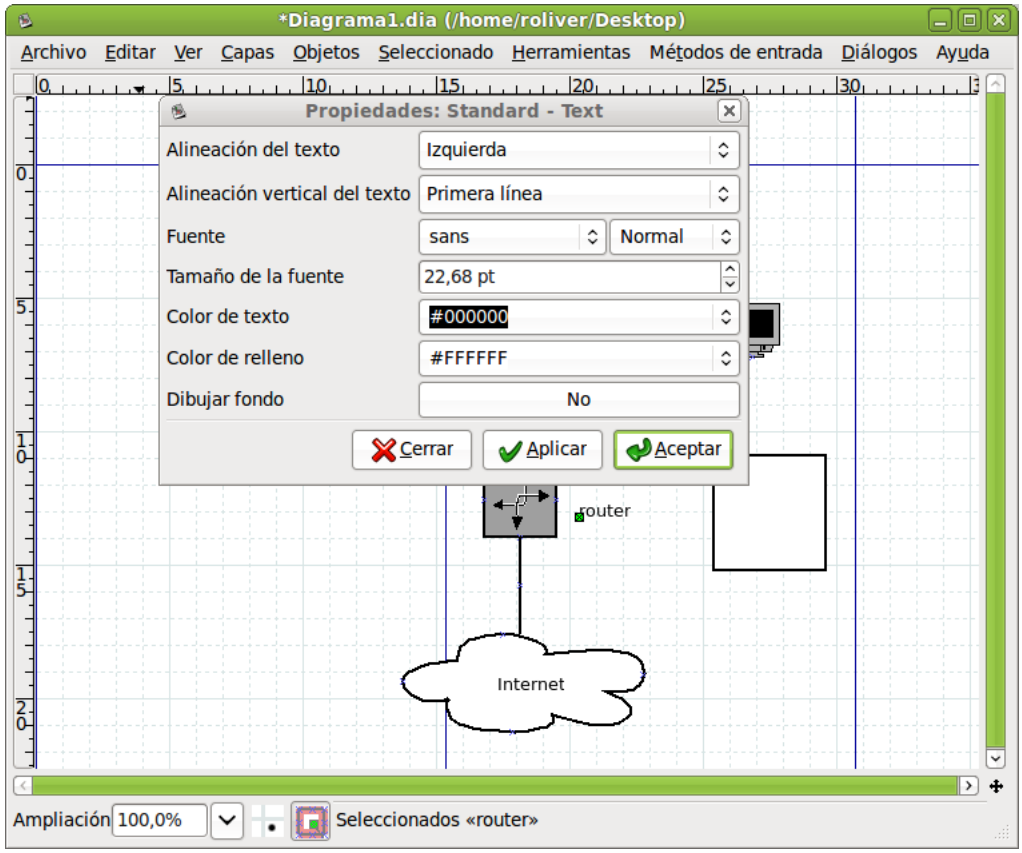
Figura 31-16. Nueva capa



Diagramas con texto

Para introducir texto en los diagramas seleccionar el icono T de la Barra de herramientas y hacer clic en el lugar deseado del diagrama. Una vez situado se pueden establecer las propiedades del texto, como tipo de letra, tamaño, alineación, etc. Para ello, en el menú contextual, seleccionar: Objetos -> Propiedades. Aplicar los cambios y cerrar.

Figura 31-17. Propiedades del texto.



Enlaces de interés

En la página oficial de la herramienta Dia (http://live.gnome.org/Dia) (http://live.gnome.org/Dia) existe un manual en PDF disponible para su descarga.

Capítulo 32. Manipulación de imágenes: Gimp

Introducción

Gimp (GNU Image Manipulation Program, Programa de manipulación de imágenes GNU) es una herramienta multiplataforma para crear, manipular y mejorar archivos de imágenes digitales (fotografías, imágenes escaneadas e imágenes generadas por ordenador, ...).

Puede ser utilizada como un simple programa de dibujo, un programa experto de retoque fotográfico, un sistema de renderización masiva de imágenes, un convertidor de formatos de imagen, etc.

La versión documentada es la 2.6.8 .

Gimp es expandible y extensible. Su funcionalidad puede ser aumentada mediante plugins y extensiones. Su avanzado interfaz de scripts permite desde la más simple tarea a la manipulación de la imagen más compleja.

Introduce un sistema de diálogos tabulados que permiten que el espacio de trabajo tenga la apariencia que se quiera. Casi todos los diálogos pueden ser arrastrados a otra ventana de diálogo y soltados para hacer un sistema de diálogo tabulado. Además, al final de cada diálogo hay un área empotrable: arrastrando y soltando en dicha área se pueden adjuntar diálogos abajo de un grupo. De esta forma se proporciona la máxima flexibilidad en la organización del espacio de trabajo.

Incluye "Python-fu", el interfaz de scripting externo estándar de **Gimp**. De esa forma es posible utilizar funciones **Gimp** en scripts Python, o utilizar Python para escribir plugins para **Gimp**.

Características de Gimp

Sus principales características son:

- Completo conjunto de herramientas para dibujar, incluyendo brochas, lápiz, aerógrafo, reproducción, etc.
- Gestión especial de memoria cuando el tamaño de la imagen está sólo limitado por el espacio disponible en disco.
- Muestreo de sub-píxel para todas la herramientas de dibujo para antialiasing de alta calidad.
- Soporte completo para canal Alfa.
- Capas y canales.
- Base de datos procedural para llamadas a funciones internas **gimp** desde programas externos, como Script-Fu.
- Capacidades de scripting avanzadas.
- Múltiple hacer/deshacer (solo limitado por el espacio en disco).
- Herramientas de transformación incluyendo rotación, escala ...
- Formatos de archivos soportados: GIF, JPEG, PNG, XPM, TIFF, TGA, MPEG, PS, PDF, PCX, BMP y otros.
- Carga, visualización, conversión y salvaguarda de diferentes formatos de archivos.
- Selección de herramientas, incluyendo rectángulo, elipse, libre, borroso, bezier e inteligente.
- Plugins que permiten añadir fácilmente nuevos formatos de archivos y nuevos filtros de efectos.
- Respecto a la interfaz de usuario, **Gimp** utiliza las bibliotecas gráficas GTK2+.

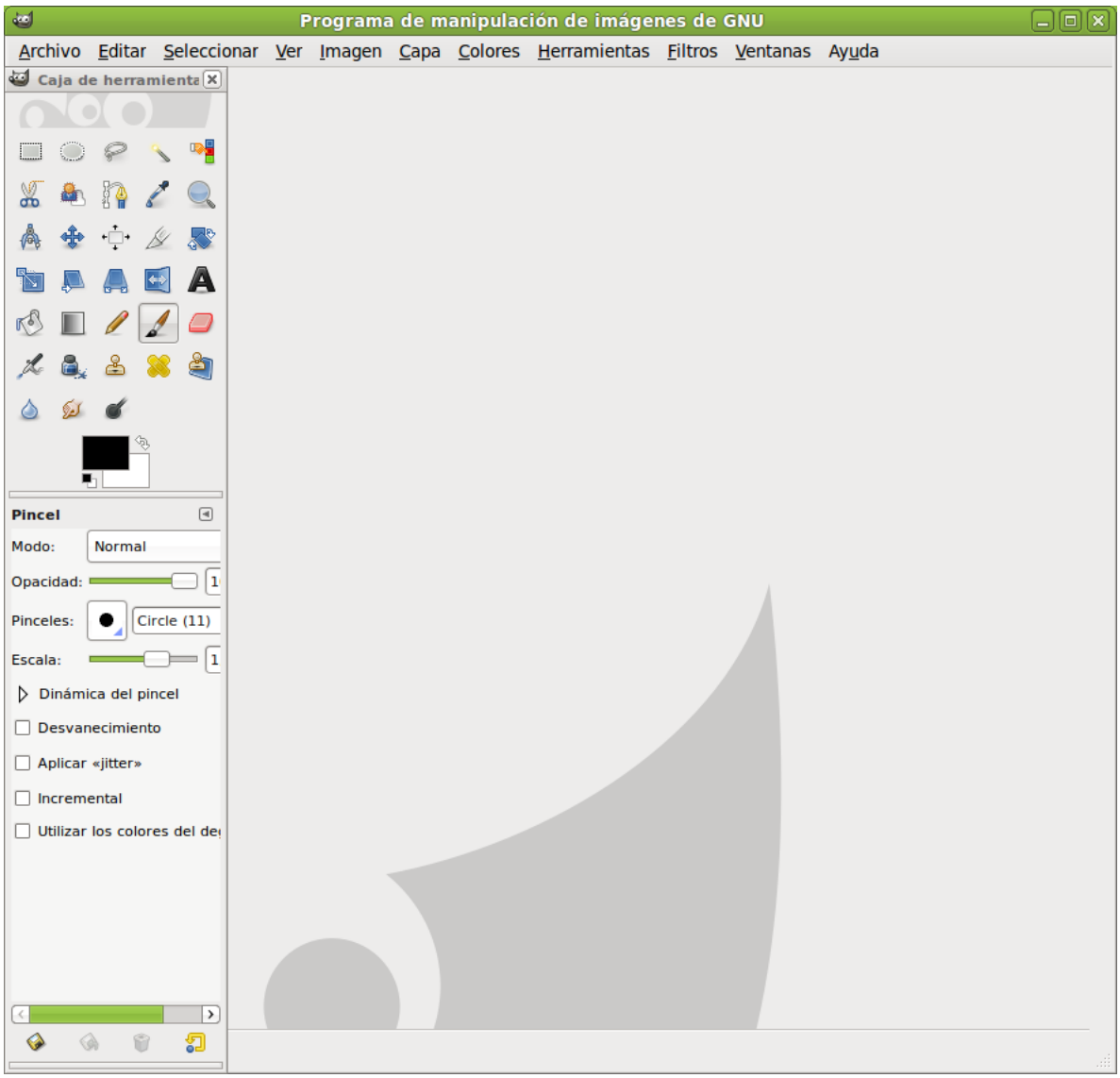
Utilización de Gimp

Ejecución de Gimp

Arrancar **Gimp** desde la opción de menú Aplicaciones -> Gráficos -> Editor de imágenes GIMP, o desde una terminal tecleando **gimp**.

En muchos sistemas operativos es posible asociar varios tipos de imágenes con **Gimp**, de esa forma se arranca de forma automática al hacer doble clic sobre ellas.

Figura 32-1. Ventana de Gimp



Argumentos de la línea de orden

En condiciones normales no es necesario pasar a **Gimp** argumentos, pero se incluye una lista de los más importantes.

-h, --help

Visualiza una lista de todas las opciones de la línea de órdenes.

-v, --version

Visualiza la versión de **Gimp** utilizada y sale.

--verbose

Muestra mensajes detallados del arranque.

-d, --no-data

No carga patrones, gradientes, paletas o pinceles. A menudo se utiliza en situaciones no interactivas en las que el arranque ha sido minimizado.

--display display

Utiliza el display X dado.

-s, --no-splash

Al arrancar no muestra la pantalla splash.

--session name

Utilizar un archivo sesionrc diferente para esta sesión de **Gimp**. El nombre de la sesión dada es añadido al nombre del archivo **sesionrc** por defecto (en ~/.gimp-2.2).

Ventana de la imagen

En **Gimp** cada imagen que se abre es visualizada en una ventana independiente. (En algunos casos, múltiples ventanas pueden todas ellas visualizar la misma imagen, pero no es lo usual). Los componentes por defecto en una ventana de imagen ordinaria son los siguientes:

Barra de título.

En la parte superior de la ventana de imagen está la barra del título, que muestra el nombre de la imagen y alguna información básica acerca de ella. En el diálogo de Preferencias se puede personalizar la información que aparece en ella.

Barra de menú.

En la parte superior se encuentra la Barra de Menú con: Archivo, Extensiones, Ayuda, y la caja de Herramientas, pulsando sobre cada una de ellas permitirá la utilización de una herramienta diferente. Si se pulsa dos veces consecutivas (doble clic) se abren las opciones de herramientas de cada una de ellas. (Algunas de ellas son configurables). En la parte inferior se encuentra la Selección de color (para frente o fondo).

Reglas.

Por defecto las reglas se muestran sobre y a la izquierda de la imagen, indicando coordenadas dentro de la imagen. Es posible controlar el tipo de coordenadas que se muestran. Por defecto se utilizan píxels, pero se puede cambiar a otro tipo de unidades.

Lienzo (Image display - Zona de edición de imagen).

La parte más importante de la ventana de imagen es la zona de edición de la imagen o lienzo. Ocupa la parte central de la ventana, rodeada de una línea punteada amarilla mostrando los límites de la imagen. Se puede cambiar el nivel de zoom de visualización de la imagen de formas diferentes.

Barras de desplazamiento.

Abajo y a la derecha del lienzo hay barras de desplazamiento que pueden ser utilizadas para recorrer la zona de edición.

Activar máscara rápida.

En la esquina inferior izquierda del lienzo hay un pequeño botón con trazos discontinuos que activa y desactiva la Máscara rápida. Este es un mecanismo, a menudo muy útil, para visualizar el área seleccionada dentro de la imagen.

Botón de navegación.

Es un pequeño botón, en forma de cruz, situado en la esquina inferior derecha del lienzo. Pulsando sobre él, y manteniendo pulsado el botón izquierdo del ratón sobre él, aparece una pequeña ventana que muestra una vista en miniatura de la imagen. Se puede desplazar a una parte diferente de la imagen moviendo el ratón manteniendo el botón presionado. Para imágenes grandes en las que solo se visualiza una pequeña parte, la ventana de navegación es, a menudo, la mejor forma de seleccionar la parte de la imagen buscada.

Localización del cursor.

En la esquina inferior izquierda de la ventana hay un área rectangular utilizada para mostrar las coordenadas actuales del puntero, siempre que el puntero esté dentro de los límites de la imagen. Las unidades utilizadas son las mismas que para las reglas.

área de estado.

El área de estado aparece debajo del lienzo. Se puede personalizar la información que aparece aquí. Por defecto se muestra el nombre de la capa activa de la imagen, y la cantidad de memoria que la imagen actual está utilizando. Cuando se ejecutan operaciones de consumo posible de memoria, el área de estado cambia temporalmente para mostrar qué operación está siendo ejecutada y su progresión.

Botón cancelación.

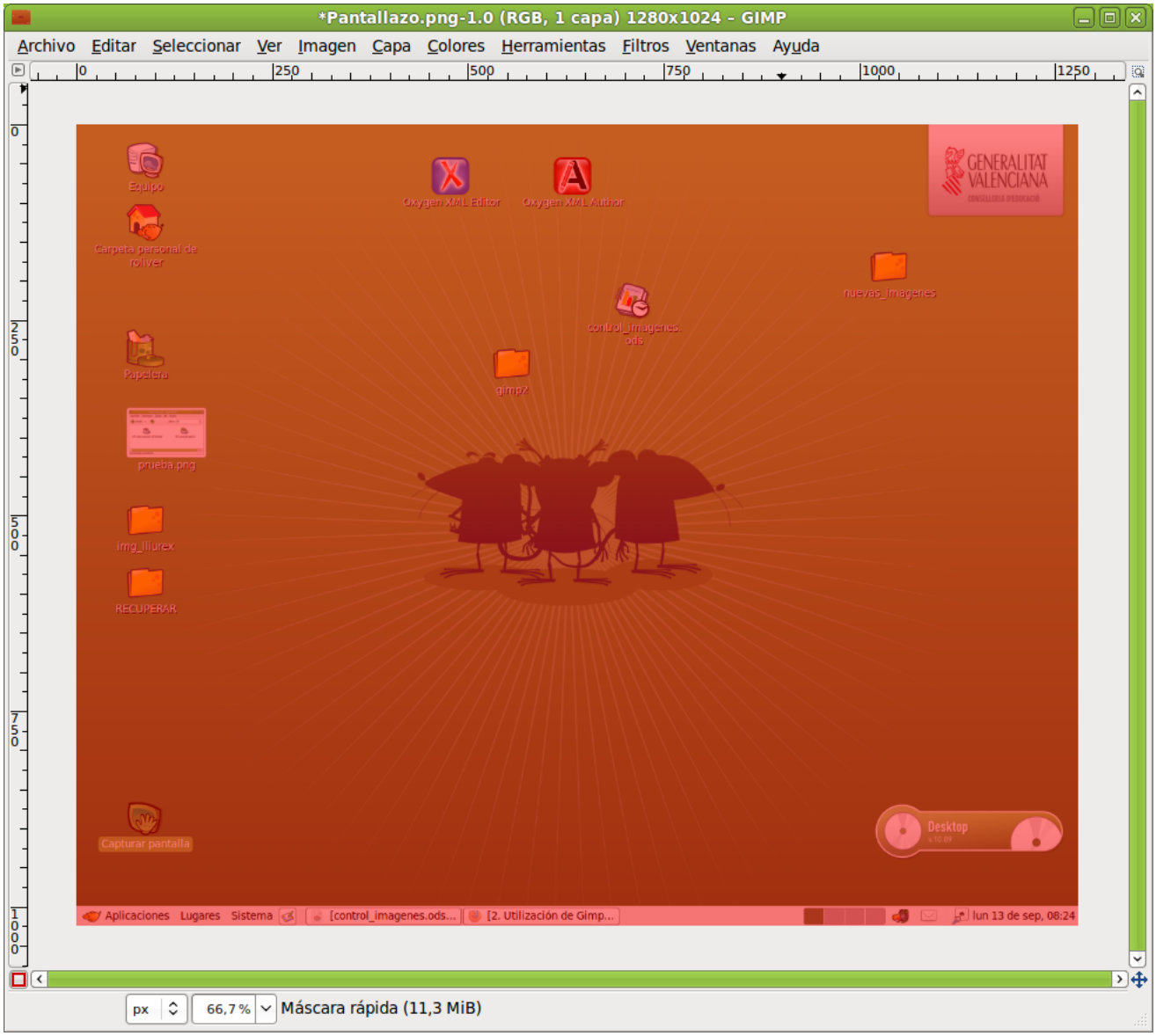
En la esquina inferior derecha de la ventana aparece el botón de cancelación. Si se arranca una operación compleja (normalmente un plugin) y se decide, mientras se está ejecutando, que en realidad no interesa, este botón la cancelará inmediatamente.

Máscara rápida

En la esquina inferior izquierda de la ventana Lienzo está situado el botón de activación/desactivación de Máscara Rápida. Al pinchar sobre este botón la pantalla se pone de color rojizo. Se puede configurar el color mostrado, así como determinar si se enmascara o no las zonas seleccionadas.

Ahora se puede dibujar o colorear, y cuando volvamos a desactivar la Máscara Rápida el área que se ha pintado se convierte en una selección. Es decir, crea una selección. Permite pintar a mano sobre distintas áreas alrededor de la que se quiere una selección. Si se utiliza el zoom se podrá hacer con mayor precisión.

Figura 32-2. Máscara rápida



Utilización:

1. Abrir una imagen o comenzar con un nuevo documento.
2. Activar la Máscara rápida utilizando el botón de la esquina inferior izquierda. Si hay presente alguna selección, la máscara es inicializada con el contenido de la selección.
3. Elegir cualquier herramienta de dibujo y utilizarla con una escala de grises en la Máscara rápida.
4. Desactivar la Máscara rápida utilizando el botón de la esquina inferior izquierda.

Archivos

Gimp es capaz de leer y escribir una gran variedad de formatos gráficos de archivos. Excepto el formato nativo de **Gimp** XCF, los archivos son manipulados mediante plugins. De esa forma, es relativamente sencillo extender **Gimp** a nuevos tipos de archivos si se presenta la necesidad.

No todos los tipos de archivos son igualmente válidos para todos los propósitos.

Cuando se abre un archivo, utilizando la opción de menú Archivo o cualquier otro método, **Gimp** necesita determinar qué tipo de archivo es. **Gimp** intenta reconocer un archivo examinando su contenido: la mayoría

de los formatos gráficos de archivo más comúnmente utilizados tienen unas 'cabeceras mágicas' que le permiten ser reconocidos. Solo si estas 'cabeceras mágicas' no producen ningún resultado **Gimp** utiliza la extensión.

Plugins

Los plugins de **Gimp** son programas externos que se ejecutan bajo el control de la aplicación interactuando estrechamente con ellos. Los plugins pueden manipular imágenes de la manera que deseen los usuarios. La ventaja es que es mucho mas fácil añadir una nueva capacidad a **Gimp** escribiendo un pequeño plugin que modificando una gran cantidad de código complejo de **Gimp**. Muchos plugins tienen un código fuente en C con sólo 100-200 líneas.

La distribución de **Gimp** incluye varios plugins que son instalados automáticamente con él. Se puede acceder a muchos de ellos mediante la opción de menú Filtros (de hecho, todo en ese menú es un plugin), pero un cierto número está situado en otros menús. En algunos casos se puede estar utilizando sin saber que es un plugin: por ejemplo, la función 'Normalizar' para la corrección automática de color es un plugin.

Además de los plugins incluidos en **Gimp**, hay muchos más disponibles en la red. Existe un repositorio central de plugins donde se pueden encontrar un gran número de ellos. Se puede acceder a dicho repositorio desde la opción de menú Ayuda -> El Gimp en línea -> Registro de complementos.

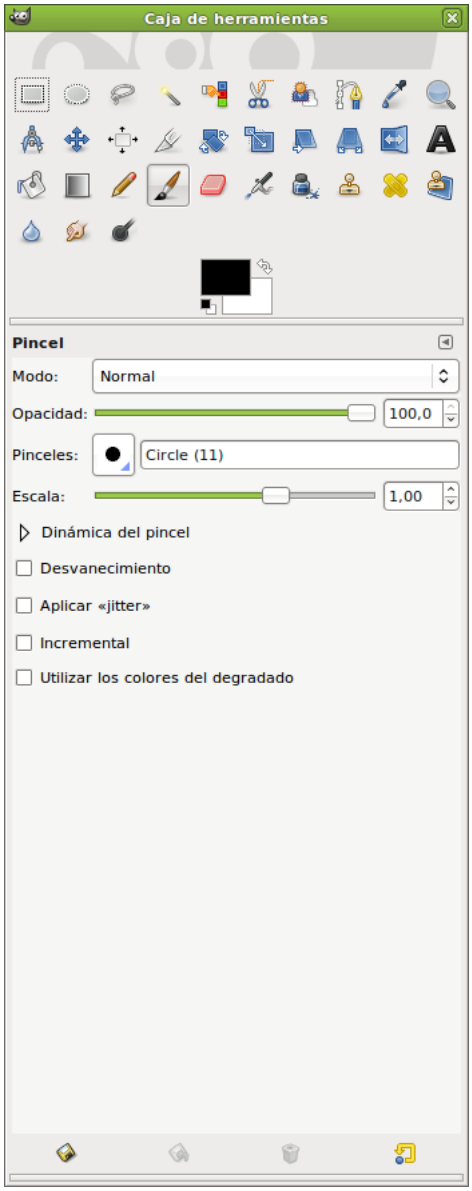
> **Sugerencia:** Los plugins, como programas que son, pueden hacer cualquier cosa que pueda hacer un programa, incluyendo la instalación de puertas traseras en el sistema que comprometa la seguridad. No instalar un plugin a menos que venga de una fuente fiable.

> **Sugerencia:** Los plugins escritos para una versión de **Gimp** es difícil que puedan ser siempre utilizados con éxito en otras versiones. Necesitan ser portados: en ocasiones es fácil, en ocasiones no. Muchos plugins están ya disponibles para varias versiones. Antes de intentar instalar un plugin hay que asegurarse que está escrito para la versión de Gimp instalada.

Caja de Herramientas

El menú de Herramientas es el corazón de **Gimp**. Contiene los controles usados con más frecuencia.

Figura 32-3. Caja de herramientas.



Herramientas de selección

Dentro de la Caja de Herramientas, los elementos de trabajo disponibles se pueden agrupar dependiendo de su funcionalidad. Los grupos son: Herramientas de selección, Herramientas de dibujo, Herramientas de transformación, Herramientas de color, Otras herramientas. En este apartado se estudian las herramientas de selección.

Las selecciones permiten trabajar con regiones concretas de la imagen ya que muchas de las herramientas y todos los filtros trabajan sobre selecciones.

Las Herramientas de selección junto a las capas son las dos herramientas más potentes de las que se dispone en **Gimp**.

Haciendo clic sobre cualquiera de las herramientas del panel aparece el menú de Opciones de Herramienta, desde el que se pueden establecer ciertas opciones de funcionamiento de la herramienta en concreto.

Generalmente todas las selecciones se anclan a una esquina y cuando se arrastra el cursor, se expande en esa dirección. Si se pulsa la tecla **Ctrl** el centro de la selección se anclará en el punto en el que se haga clic.

Herramienta de selección rectangular. 

Permite seleccionar regiones rectangulares y se encuentra en la esquina superior izquierda de la Caja de Herramientas. Haciendo clic sobre la herramienta se abre el menú de opciones de la herramienta. Una vez seleccionada la herramienta, ir a la imagen y, manteniendo pulsado el botón del ratón, se estira la selección hacia la zona que se quiera. Se puede utilizar la herramienta selección rectangular de cuatro formas:

- Pulsando sobre el icono correspondiente en la Caja de Herramientas.
- Pulsando el botón derecho del ratón sobre la imagen se abre el menú contextual e ir a Herramientas.
- Sobre la ventana de la imagen ir al menú Herramientas -> Herramientas de Selección.
- Pulsando la tecla **R** del teclado sobre la imagen.

Herramienta de selección elíptica. 

Permite seleccionar regiones elípticas y circulares de imágenes o capas y de esa forma poder trabajar en una área específica de una imagen o capa. Haciendo clic sobre la herramienta se abre el menú de opciones de la herramienta. Una vez seleccionada la herramienta ir a la imagen y, manteniendo pulsado el botón del ratón, se estira la selección hacia la zona que se quiera. La herramienta se activa siguiendo los procedimientos descritos en la Selección rectangular y:

- Pulsando la tecla **E** del teclado sobre la imagen.

Para fijar la selección, en el lugar que se quiera, hacer clic fuera del área seleccionada.

Herramienta de selección libre. 

Permite crear una selección dibujando con ella formas a 'mano alzada'. Se llama también herramienta de 'lazo'. Una selección libre se cierra finalizando en el punto en el que se ha iniciado. Si se dibuja una forma abierta, la herramienta de selección la cerrará por el usuario. La herramienta se activa siguiendo los procedimientos descritos en la Selección rectangular y:

- Pulsando la tecla **F** del teclado sobre la imagen.

Para fijar la selección, en el lugar que se quiera, hacer clic fuera del área seleccionada.

Herramienta de selección varita mágica (selección difusa). 

La herramienta de selección varita mágica está diseñada para seleccionar áreas en la capa o imagen actual basadas en la similitud de color. Selecciona píxels adyacentes de color similar. La varita seleccionará el color en el punto en el que se haga clic sobre la imagen, y continua hacia afuera hasta que el color sea demasiado diferente. La herramienta se activa siguiendo los procedimientos descritos en la Selección rectangular y:

- Pulsando la tecla **U** del teclado sobre la imagen.

Herramienta de selección por color. 

Esta herramienta está diseñada para seleccionar áreas en la capa o imagen actual basadas en el color. La herramienta se activa siguiendo los procedimientos descritos en la Selección rectangular y:

- Pulsando la tecla **Mayús.+O** del teclado sobre la imagen.

Seleccionar formas de la imagen (tijeras inteligentes). 

Esta herramienta adivinará los bordes que se están intentando seleccionar. Deja dibujar el contorno de un objeto, pero cuando se ha definido la selección automáticamente buscará los bordes del objeto que se está intentando seleccionar. Cada vez que se pulsa el botón izquierdo del ratón, se crea un nuevo punto de control, el cual está conectado al último punto de control por una curva que intenta seguir los

bordes de la imagen. Para terminar, hacer clic en el primer punto (el cursor cambia para indicar cuando se está en el punto correcto). Se puede ajustar la curva arrastrando los puntos de control, o haciendo clic para crear nuevos puntos de control. Cuando esté listo, hacer clic en cualquier sitio dentro de la curva para convertirla en una selección

Herramientas de pintura

Se pueden utilizar las herramientas de pintura de las formas:

- Pulsando sobre el icono correspondiente en la Caja de Herramientas.
- Pulsando el botón derecho del ratón sobre la imagen se abre el menú contextual e ir a Herramientas.
- Sobre la ventana de la imagen ir al menú Herramientas -> Herramientas de pinturas..

Herramienta de relleno de celda. 

Esta herramienta rellena una selección con el color de fondo actual. Si se pulsa **May** y se selecciona esta herramienta, se utilizará el color de fondo seleccionado. En función de qué opciones de herramienta se fijen, la herramienta de relleno de celda rellenará la selección completa, o sólo aquellas partes cuyos colores son similares al punto sobre el que se hace clic. Las opciones de la herramienta afectan a la forma en que se manipula la transparencia.

La herramienta se activa siguiendo los procedimientos descritos de forma general, y:

- Pulsando la tecla **May+b** del teclado sobre la imagen.

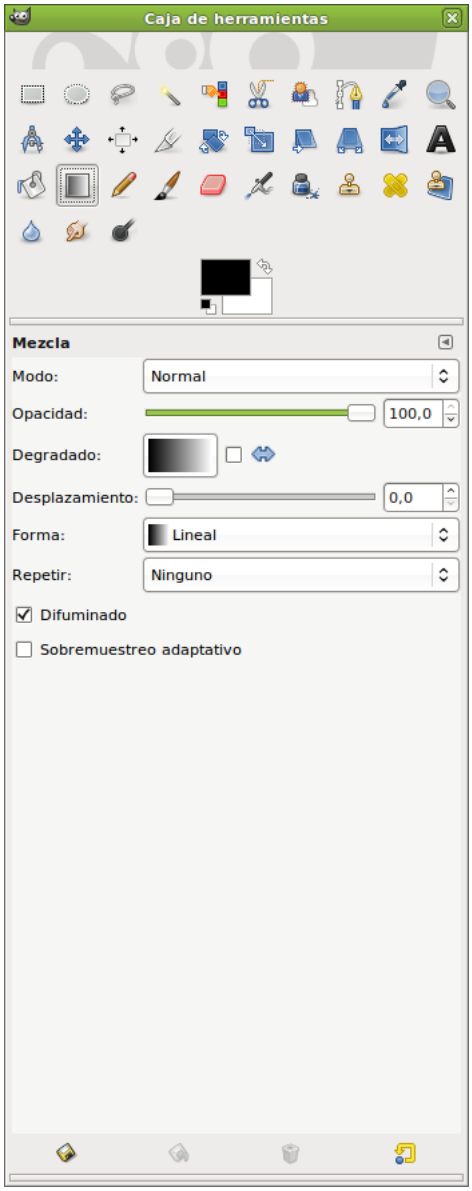
Herramienta de Mezcla (gradiente de color). 

Esta herramienta rellena un área seleccionada con una mezcla de gradiente de los colores de fondo y de primer plano por defecto, pero dispone de muchas opciones. Para hacer una mezcla, arrastrar el cursor en la dirección del gradiente que se quiera, y alzar el botón del ratón cuando se tenga la posición correcta y tamaño de la mezcla. La suavidad de la mezcla depende de lo lejos que se arrastre el cursor. Si la distancia de arrastre es más corta más agudo será.

La herramienta se activa siguiendo los procedimientos descritos de forma general, y:

- Pulsando la tecla **l** del teclado sobre la imagen.

Figura 32-4. Opciones de herramienta Mezcla



En este cuadro de diálogo se puede establecer el modo o nivel de opacidad, el degradado, la forma, si se quiere difuminado, etc.

Herramienta de lápiz. 

Esta herramienta de lápiz es utilizada para dibujar a mano alzada líneas con borde duro. El lápiz y el pincel son herramientas similares. La principal diferencia es que, aunque ambas utilizan el mismo tipo de pincel, el lápiz no genera bordes borrosos.

Su utiliza mucho con imágenes muy pequeñas, como los iconos, en los que se trabaja con un nivel de zoom muy alto y se necesita trabajar a nivel de píxel.

La herramienta se activa siguiendo los procedimientos descritos de forma general, y:

- Pulsando la tecla **n** del teclado sobre la imagen.

Herramienta de pincel. 

La herramienta de pincel dibuja trazos de forma borrosa. Todos los trazos son renderizados utilizando la brocha actual.

La herramienta se activa siguiendo los procedimientos descritos de forma general, y:

- Pulsando la tecla **p** del teclado sobre la imagen.

Herramienta de borrado. 

Esta herramienta sirve para borrar el color de fondo o la transparencia. Es utilizada para eliminar bloques de color de la capa actual, selección o imagen. Si el borrador es utilizado en la capa de Fondo, borrará áreas de color y las sustituirá con el color de fondo actual. Utilizada en una capa flotante, el color será sustituido por la transparencia.

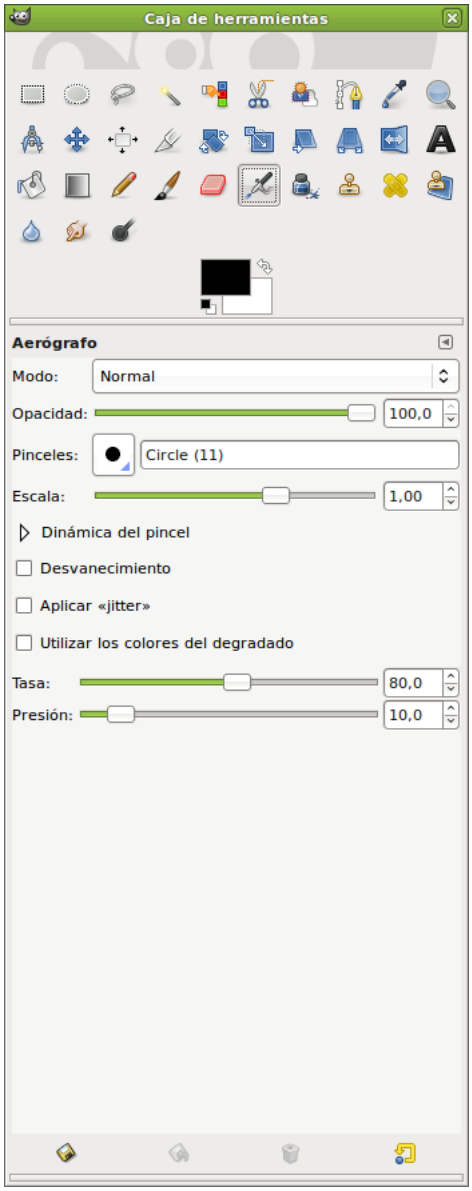
La herramienta se activa siguiendo los procedimientos descritos de forma general, y:

- Pulsando la tecla **Mayús.+e** del teclado sobre la imagen.

Herramienta de aerógrafo. 

La herramienta de aerógrafo de presión variable emula al aerógrafo tradicional. Esta herramienta es conveniente para dibujar áreas suaves de color. Permite situar sobre la imagen trazos en los que se puede fijar la intensidad con la que la tinta es depositada sobre la imagen.

Figura 32-5. Herramienta Aerógrafo



En concreto, con el aerógrafo y con la opción Opacidad se controla la transparencia de los trazos. A menor valor el color de los trazos se vuelve más transparente. Para un valor de 100 la transparencia desaparece.

La casilla Desvanecimiento si se selecciona es como si el aerógrafo se queda sin pintura sobre la imagen. Si se aumenta el número de píxeles en Largo el trazo será mayor.

La barra de desplazamiento de Tasa ajusta la velocidad de aplicación de color del aerógrafo. Un valor alto genera trazos oscuros en un período de tiempo corto.

La barra de desplazamiento de Presión ajusta la cantidad de color que aplica el aerógrafo. Un valor alto genera pinceladas oscuras. Un valor bajo hace que el aerógrafo casi no pinte.

La herramienta se activa siguiendo los procedimientos descritos de forma general, y:

- Pulsando la tecla **a** del teclado sobre la imagen.

Herramienta de tinta. 

La herramienta de tinta utiliza una simulación de punta de tinta para dibujar movimientos sólidos de cepillo con un suavizado de bordes.

La herramienta se activa siguiendo los procedimientos descritos de forma general, y:

- Pulsando la tecla **k** del teclado sobre la imagen.

Herramienta de clonado. 

La herramienta de clonado utiliza el pincel actual para copiar desde un punto fuente. El punto fuente puede ser una imagen o patrón.

La herramienta se activa siguiendo los procedimientos descritos de forma general, y:

- Pulsando la tecla **c** del teclado sobre la imagen.

Herramienta enfocar y desenfocar. 

La herramienta de enfoque/desenfoque permite enfocar y desenfocar partes de las imágenes y se utilizan para dar efectos de sombra a ciertas partes de las imágenes.

Desenfocar mancha la imagen mezclando los colores unos con otros, generando una transición suave entre ellos.

Enfocar hace que se agrupen los píxeles adyacentes con color similar.

La herramienta se activa siguiendo los procedimientos descritos de forma general, y:

- Pulsando la tecla **May+U** del teclado sobre la imagen.

Herramienta de emborronado. 

Esta herramienta utiliza el pincel actual para iluminar u oscurecer los colores en la imagen. El modo determinará qué tipo de píxels serán afectados

La herramienta se activa siguiendo los procedimientos descritos de forma general, y:

- Pulsando la tecla **s** del teclado sobre la imagen.

Herramienta de saneado. 

La herramienta de saneado permite sanear irregularidades de la imagen. Hay que establecer un origen de saneado mediante la tecla **Control** + clic del ratón.

La herramienta se activa siguiendo los procedimientos descritos de forma general, y:

- Pulsando la tecla **h** del teclado sobre la imagen.

Herramienta clonación con perspectiva. 

La herramienta clonación de perspectivas clona desde una imagen de origen tras aplicar una transformación de perspectiva.

Herramienta para marcar a fuego/quemar. 

La herramienta de blanquear o ennegrecer permite aclarar u oscurecer zonas, a diferencia de los filtros que actúan sobre selecciones.

La herramienta se activa siguiendo los procedimientos descritos de forma general, y:

- Pulsando la tecla **May+d** del teclado sobre la imagen.

Herramientas de transformación

Herramienta mover. 

Esta herramienta es utilizada para mover capas o selecciones. Haciendo clic sobre la herramienta se abre el menú de opciones de la herramienta. Como se ha dicho, trabaja sobre selecciones y capas y permite desplazar una selección con respecto a la composición a la que pertenecía. En el caso de que no haya ninguna selección activa, la herramienta mueve la capa seleccionada con respecto al fondo.

La herramienta se activa siguiendo los procedimientos descritos de forma general, y:

- Pulsando la tecla **m**/**M** del teclado sobre la imagen.

Herramienta para recortar/redimensionar. 

Esta herramienta es utilizada para recortar o redimensionar una imagen o capa. A menudo es utilizada para eliminar bordes o eliminar áreas no deseadas y proporcionar un área de trabajo centrada. También se utiliza cuando se quiere tamaños específicos de imágenes (fondos de escritorios,etc).

La herramienta se activa siguiendo los procedimientos descritos de forma general, y:

- Pulsando la tecla **May+c** del teclado sobre la imagen.

Herramienta de rotación. 

Esta herramienta es utilizada para efectuar rotaciones en capas.

La herramienta se activa siguiendo los procedimientos descritos de forma general, y:

- Pulsando la tecla **May+r** del teclado sobre la imagen.

Herramienta de escalado. 

Esta herramienta es utilizada para escalar (modificar el tamaño) imágenes o capas.

La herramienta se activa siguiendo los procedimientos descritos de forma general, y:

- Pulsando la tecla **May+t** del teclado sobre la imagen.

Herramienta de inclinación. 

Esta herramienta es utilizada para inclinar una imagen o selección.

La herramienta se activa siguiendo los procedimientos descritos de forma general, y:

- Pulsando la tecla **May+s** del teclado sobre la imagen.

Herramienta de perspectiva. 

Esta herramienta es utilizada para cambiar la perspectiva de las capas.

La herramienta se activa siguiendo los procedimientos descritos de forma general, y:

- Pulsando la tecla **May+p** del teclado sobre la imagen.

Herramienta de volteo (invertir simétricamente).

Esta herramienta proporciona la habilidad de invertir capas o selecciones horizontal o verticalmente.

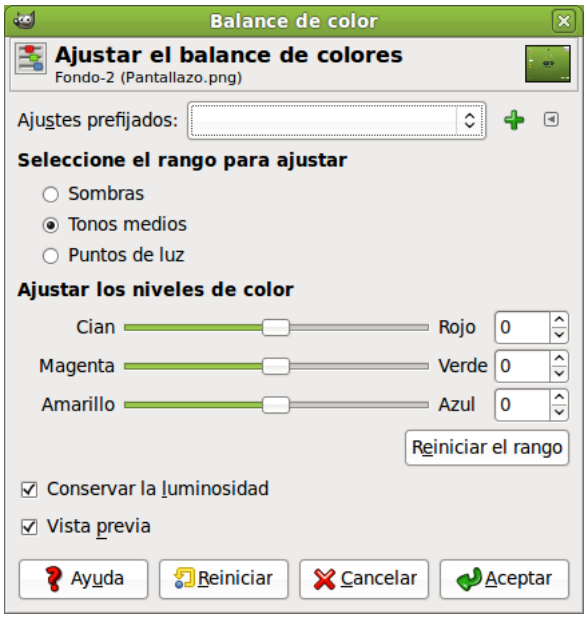
La herramienta se activa siguiendo los procedimientos descritos de forma general, y:

- Pulsando la tecla **May+f** del teclado sobre la imagen.

Herramientas de color

Balance de color.

Figura 32-6. Balance de color

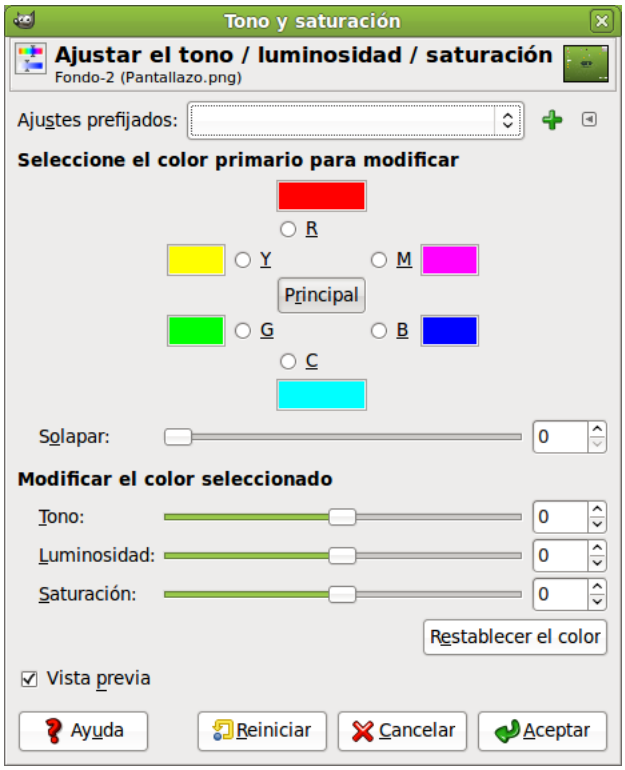


El balance de color modifica el balance de color de la selección activa o capa.

La herramienta se activa desde el menú de una imagen: Herramientas -> Herramientas de color -> Balance de color.

Tono y saturación.

Figura 32-7. Tono y saturación



La herramienta de tono y saturación es utilizada para ajustar el tono, saturación y los niveles de ligereza en un rango de pesos de color para un área o capa activa.

La herramienta se activa desde el menú de una imagen: Herramientas -> Herramientas de color -> Tono y saturación.

Colorear.

Figura 32-8. Colorear

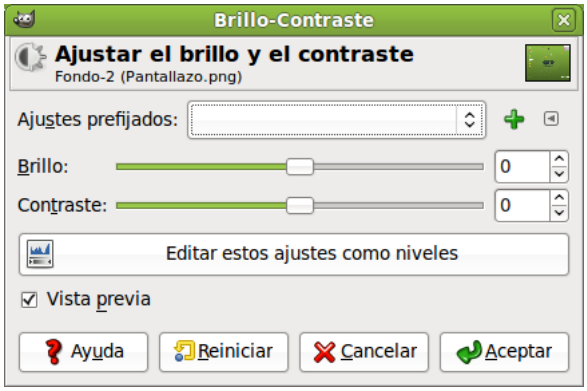


La herramienta de colorear renderiza la capa activa o selección en una imagen en escala de grises vista a través de un cristal coloreado.

La herramienta se activa desde el menú de una imagen: Herramientas -> Herramientas de color -> Colorear.

Brillo y contraste.

Figura 32-9. Brillo y contraste

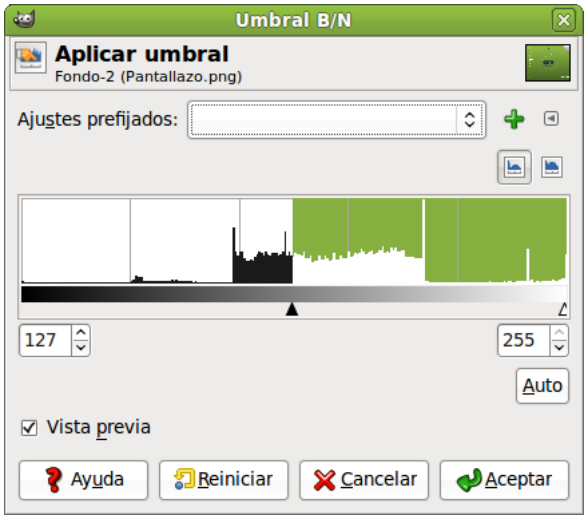


La herramienta de brillo y contraste ajusta los niveles de brillo y contraste del área activa o selección. Las herramientas de curvas y niveles son más eficientes.

La herramienta se activa desde el menú de una imagen: Herramientas -> Herramientas de color -> Brillo y contraste.

Umbral.

Figura 32-10. Umbral

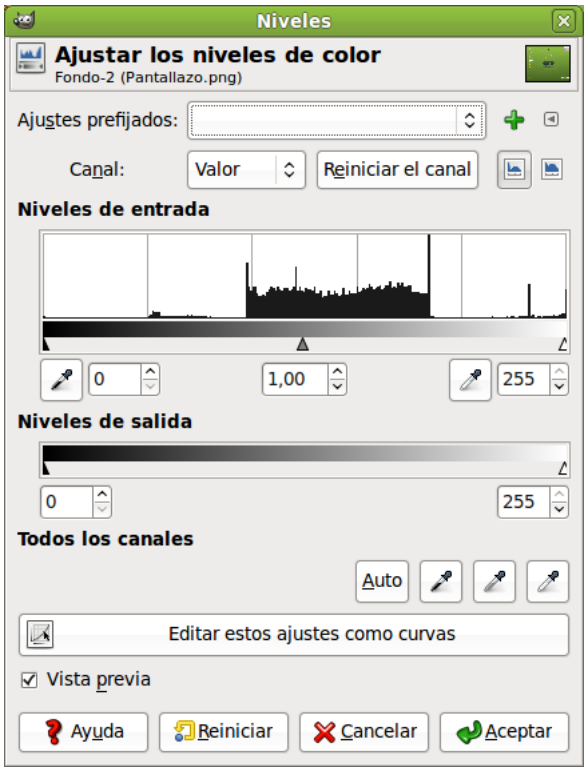


Con la herramienta de umbral se puede hacer visible o invisible los píxels de la capa activa o selección mediante valores de intensidad.

La herramienta se activa desde el menú de una imagen: Herramientas -> Herramientas de color -> Umbral.

Niveles.

Figura 32-11. Niveles

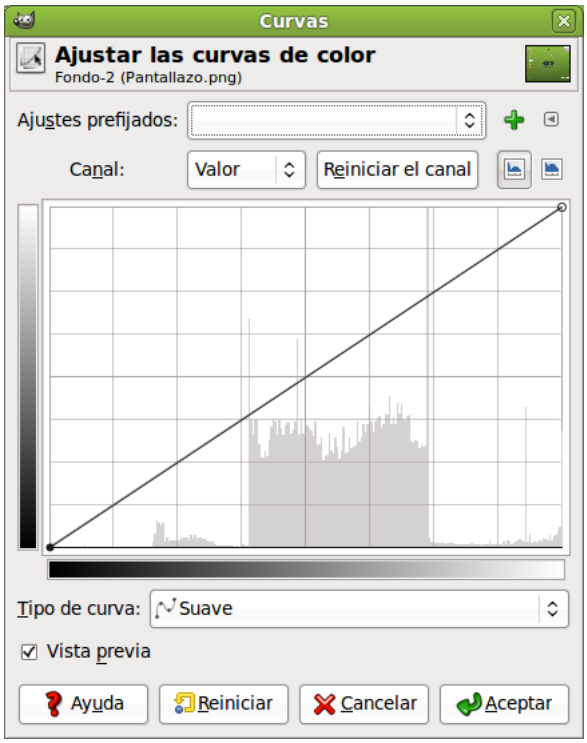


La herramienta de niveles proporciona características similares a la herramienta de Histograma pero puede también cambiar el rango de intensidad de la capa activa o selección.

La herramienta se activa desde el menú de una imagen: Herramientas -> Herramientas de color -> Niveles....

Curvas.

Figura 32-12. Curvas

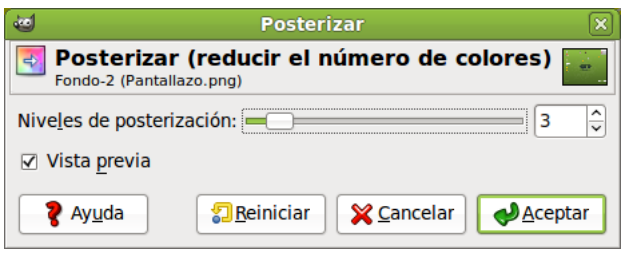


La herramienta de Curvas es la herramienta más sofisticada utilizada para ajustar la tonalidad de las imágenes.

La herramienta se activa desde el menú de una imagen: Herramientas -> Herramientas de color -> Curvas....

Posterizar (reducir la cantidad de colores).

Figura 32-13. Posterizar

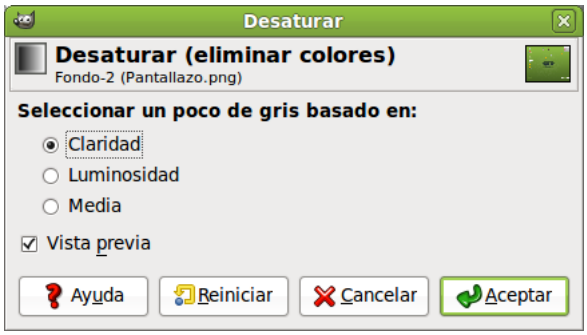


Esta herramienta esta diseñada para, de forma inteligente, pesar los colores de píxel de la selección o capa activa y reducir el número de colores, manteniendo un parecido con las características de la imagen original.

La herramienta se activa desde el menú de una imagen: Herramientas -> Herramientas de color -> Posterizar (Reducir la cantidad de colores).

Desaturar (eliminar colores).

Figura 32-14. Desaturar



La herramienta se activa desde el menú de una imagen: Herramientas -> Herramientas de color -> Desaturar (eliminar colores).

Otras herramientas

Rutas. 

Básicamente rutas son una forma de almacenar selecciones bezier (polígonos con curvas).

La herramienta se activa desde el menú de una imagen: Herramientas -> Rutas.

- Pulsando la tecla **b** del teclado sobre la imagen.

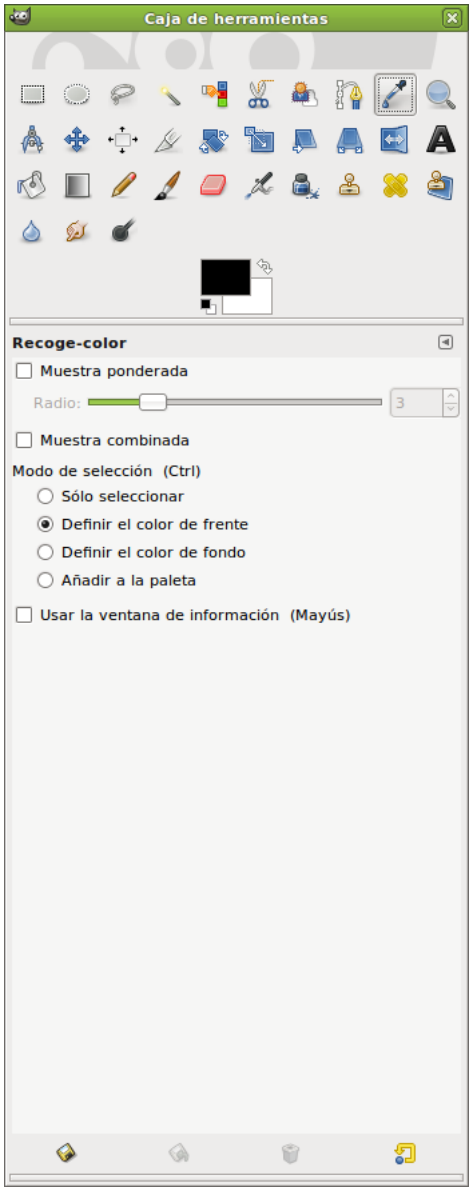
Recoge color. 

La herramienta de recoge color es utilizada para informar del color de un punto o puntos en la pantalla. Haciendo clic sobre una imagen o capa, se puede cambiar el color activo por el que está bajo el puntero. Utilizando la opción 'Fusión de la muestra' permitirá seleccionar colores que están formados por capas con menos opacidad total o capas que están utilizando modos de la capa.

La herramienta se activa desde el menú de una imagen: Herramientas -> Recoge-color.

- Pulsando la tecla **o** del teclado sobre la imagen.

Figura 32-15. Información del Recoge-color



Ampliación. 

La herramienta de Ampliación es utilizada para cambiar el nivel de ampliación(zoom) de la imagen de trabajo. Haciendo sucesivos clics sobre la imagen va aumentando la ampliación. Pulsando la tecla **-** (guión) se disminuye el nivel de ampliación.

La herramienta se activa desde el menú de una imagen: Herramientas -> Ampliación.

- Pulsando la tecla **z** del teclado sobre la imagen.

Medir. 

La herramienta de medir es utilizada para conocer distancias en píxels en la imagen de trabajo. Haciendo clic y manteniendo el botón del ratón, se puede determinar el ángulo y número de píxels entre el punto de clic y el lugar donde está localizado el puntero del ratón. La información es visualizada en la barra de estado o puede también ser visualizada en la ventana de información.

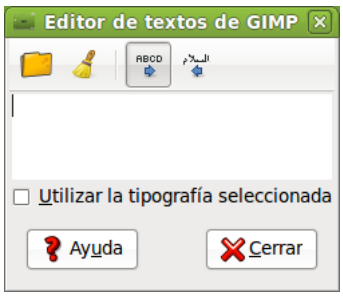
La herramienta se activa desde el menú de una imagen: Herramientas -> Medir.

Texto. 

La herramienta de texto sitúa texto renderizado como una nueva selección. Antes de hacer clic en la imagen, elegir el estándar GTK de fuente que será visualizado. El fuente que será utilizado para la renderización puede ser seleccionado desde este diálogo.

Al seleccionar la opción de Texto en la caja de herramientas y hacer clic sobre la imagen se abre una ventana donde se escribe. Una vez aceptado el texto se renderiza sobre la imagen.

Figura 32-16. Editor de textos del Gimp

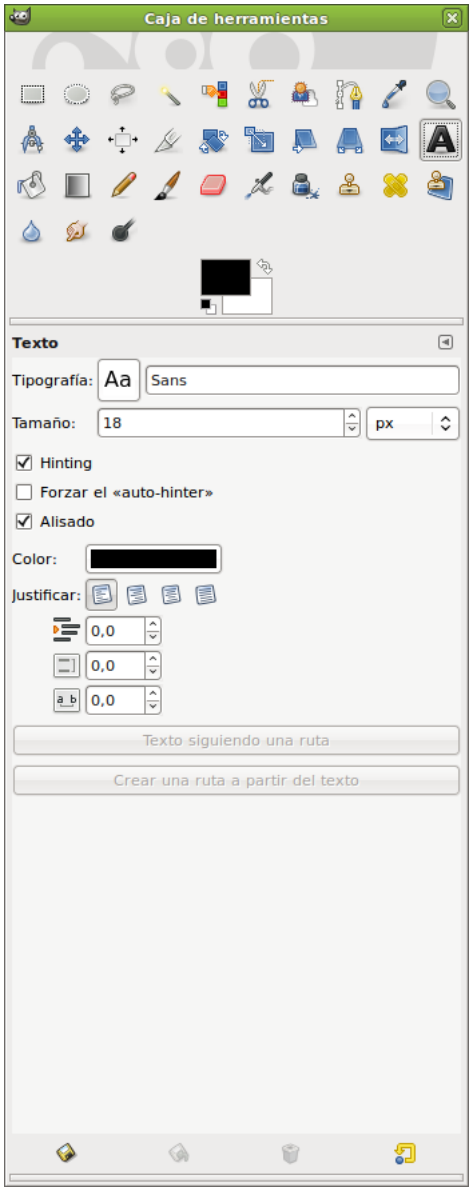


La herramienta se activa de las siguientes formas:

- Desde el menú de una imagen: Herramientas -> Texto.
- Pulsando la tecla **t** del teclado sobre la imagen.
- Pulsando sobre el icono correspondiente en la Caja de Herramientas.
- Pulsando el botón derecho del ratón se abre el menú contextual en Herramientas.
- Pulsando sobre el triángulo para abrir el menú en Lienzo e ir a Herramientas..

Al hacer doble clic sobre el icono de texto aparecen las opciones de la herramienta, que son las típicas de tipo, tamaño de letra, color, justificación, texto multilínea, rotación del texto, etc.

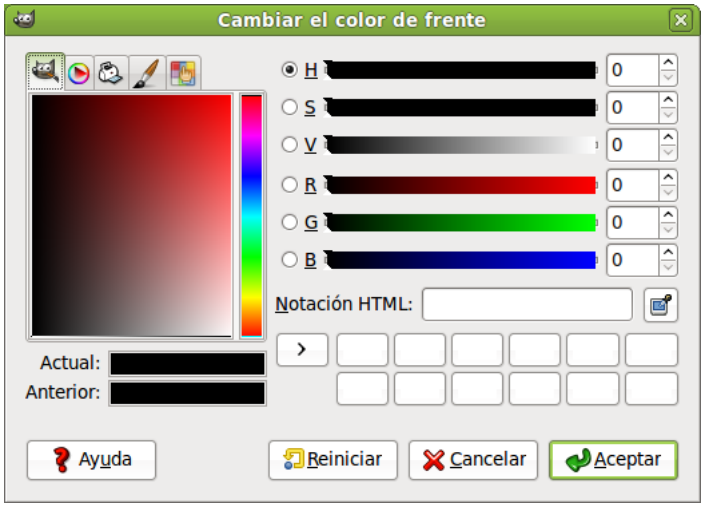
Figura 32-17. Opciones de herramienta de texto



Cuadros de diálogo de colores

área de color.

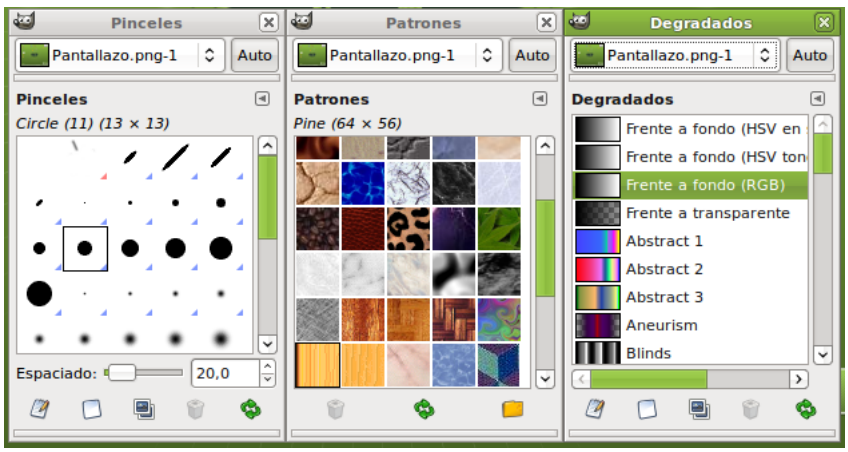
Figura 32-18. Cambiar el color de frente



En la Barra de herramientas (abajo) haciendo doble clic sobre el rectángulo en primer plano se puede cambiar el color de frente. Haciendo doble clic sobre el rectángulo de segundo plano se puede cambiar el color de fondo.

Pinceles, degradados...

Figura 32-19. Pinceles, Degradados, Patrones



El cuadro de diálogo de Pinceles (brochas) permite seleccionar el tipo de pincel, y, además tiene un deslizador para indicar el espaciado de pincel. Se accede mediante la opción de menú Ventana -> Diálogos empotrables -> Pinceles o con la combinación de teclado **May+Ctrl+B** .

El cuadro de diálogo de Patrones permite seleccionar el tipo de patrón. Con el cubo de pintura, si hacemos doble clic aparecen las opciones de herramienta y se puede seleccionar el Rellenado con patrón. Se accede mediante la opción de menú Ventana -> Diálogos empotrables -> Patrones o con la combinación de teclado **May+Ctrl+P**.

El cuadro de diálogo de Degradados permite seleccionar el tipo de degradado. Se accede mediante la opción de menú Ventana -> Diálogos empotrables-> Degradados o con la combinación de teclado **Ctrl+G** .

Diálogo de capas

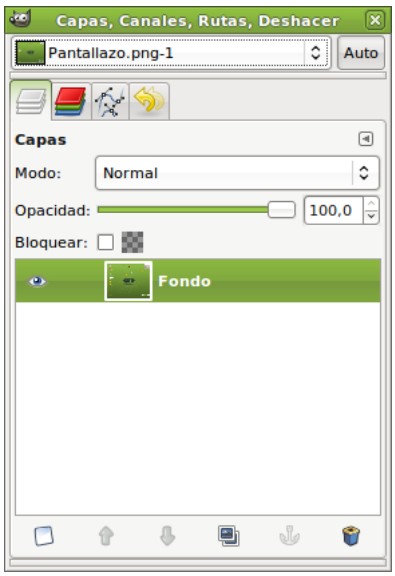
Introducción

El cuadro de diálogo de capas es el interfaz principal para editar, modificar y gestionar capas. Utilizando capas, se puede construir una imagen a partir de varias partes independientes, las cuales pueden ser manipuladas sin afectar otras partes de la imagen. Las capas son apiladas una encima de otra. La capa inferior es el fondo de la imagen y los componentes en el primer plano de la imagen están sobre él.

El diálogo de capa puede ser activado de varias formas:

- Desde el menú de la ventana de la imagen: Ventanas ->Diálogos empotrables -> Capas.
- Pulsando la combinación de teclas: **Ctrl+L**.

Figura 32-20. Capas



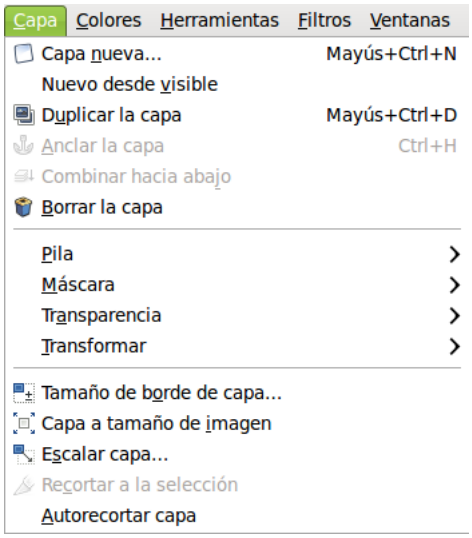
Utilización del diálogo de capas. Características

Las capas se pueden imaginar como hojas de papel fino, colocadas una sobre otra, sobre una superficie iluminada. De esa forma se verá el contenido de todas a la vez. La ventaja de trabajar con capas es que se puede hacer más o menos transparente alguna zona en particular, o modificar alguna otra propiedad.

Cada capa aparece en el diálogo en forma de pequeña imagen (miniatura). Cuando una imagen tiene varias capas aparece como una lista, ordenada según se vayan incorporando. La capa superior es la primera visible y la capa inferior es la última visible, el fondo. Sobre la lista se pueden encontrar características relativas a cada capa individual. Bajo la lista se pueden encontrar botones para gestionar la lista de capas. Pulsando el botón derecho del ratón sobre una capa se abre el menú de capa.

La utilización de capas facilita la posibilidad de hacer modificaciones en las imágenes sin que afecten a la imagen y, además, se pueden deshacer o volver a hacer sin ningún problema.

Figura 32-21. Menú Capas



Cada capa se muestra como una lista con sus atributos. El atributo principal es el nombre de la capa, y se puede editar mediante doble-clic sobre el nombre de la capa.

Al frente de la capa hay un icono que muestra un ojo. Haciendo clic sobre él se determina si la capa es visible o no.

Otro icono muestra una cadena que activa a un grupo de capas para operaciones sobre múltiples capas, como, por ejemplo, Mover capas (se moverán juntas).

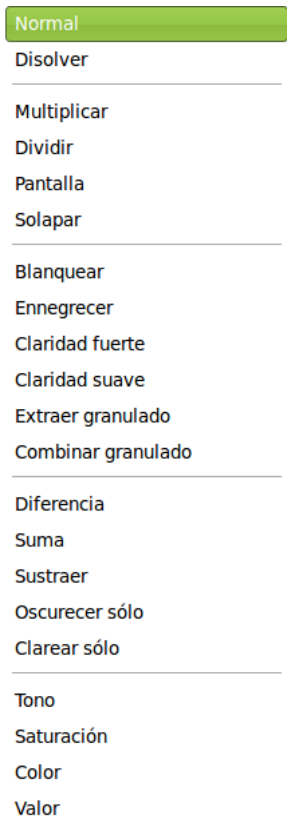
Cuando en una imagen se introduce un elemento, se debe hacer en una capa nueva, y mientras no se fije la capa (con el ancla) seguirá estando flotante.

Para actuar sobre una capa (filtros, textos etc...) la capa debe estar activa (seleccionada).

Características de la capa: sobre la lista de capas es posible especificar algunas características relativas a la capa activa (está resaltada en verde). Las características son:

- Modos de la capa: ajusta la forma en que la capa interactúa con las otras capas. Desde el cuadro combinado se puede acceder a todos los modos proporcionados por Gimp.

Figura 32-22. Modos de la capa



- *Mantener transparencia (Bloquear)*: si se selecciona esta opción las áreas transparentes de la capa se mantendrán. 
- *Opacidad*: moviendo la barra de desplazamiento se puede dar mayor o menor opacidad a la capa. Con opacidad 0 la capa es transparente e invisible con opacidad total. No confundir con la máscara de capa que establece transparencia píxel a píxel.

Gestión de capas

Bajo la lista de capas hay un conjunto de botones que permiten ejecutar operaciones básicas sobre la lista.

Figura 32-23. Botones para la gestión de capas

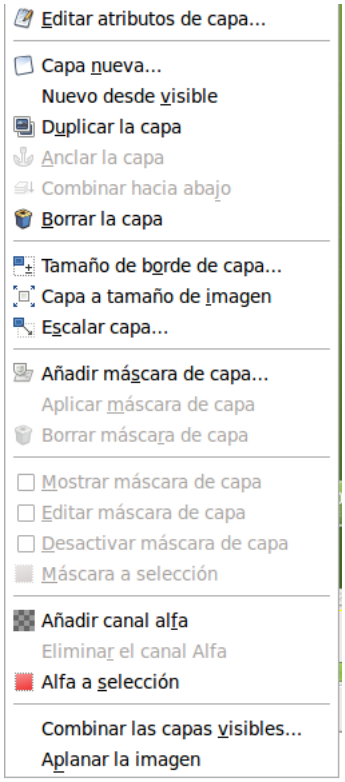


- *Nueva capa*: añade una capa en blanco sobre la capa seleccionada.
- *Subir capa*: cambia la posición de capa en relación con la superior.
- *Bajar capa*: cambia la posición de capa en relación con la inferior.
- *Duplicar capa*: duplica la capa que tengamos seleccionada (activa) añade la Capa sobre la activa.
- *Anclar capa*: fija la capa flotante a la capa o máscara activa.
- *Borrar capa*: elimina la capa activa.

Menú de capas

Para llegar al menú contextual de capas pulsar el botón derecho del ratón sobre la imagen de la capa (thumbnail).

Figura 32-24. Menú contextual de capas



- *Editar atributos de capa*: permite cambiar el nombre de la capa.
- *Capa nueva*: crea una nueva capa.
- *Duplicar la capa*: duplica la capa que tengamos seleccionada (activa). Añade la Capa sobre la activa.
- *Anclar la capa*: fija la capa flotante a la capa o máscara activa.
- *Combinar hacia abajo*: la capa es combinada con la capa de abajo en la lista. Es eliminada y la nueva capa activa es la más baja posible en la lista.
- *Borrar la capa*: elimina la capa activa.
- *Tamaño de borde de capa*: una capa no tiene siempre el mismo tamaño que la imagen. Se puede ajustar una serie de valores .

Figura 32-25. Tamaño de borde de capa



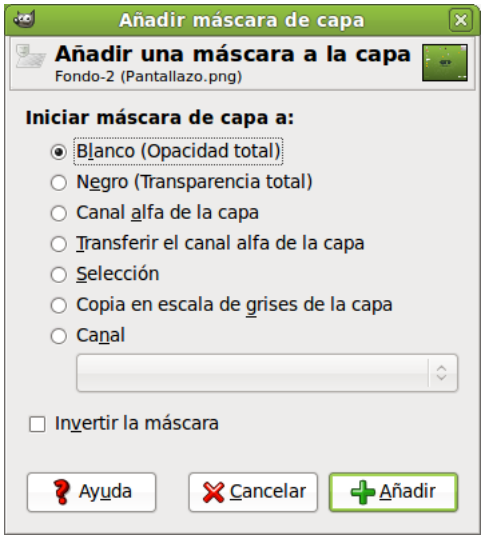
- *Capa a tamaño de imagen*: se puede cambiar el borde de la capa para ajustar al tamaño del lienzo.
- *Escalar capa*: se puede redimensionar la capa y su contenido. También se pueden modificar las dimensiones de la capa sin cambiar las de la imagen, añadiendo un relleno transparente alrededor de la imagen.

Figura 32-26. Escalar capa



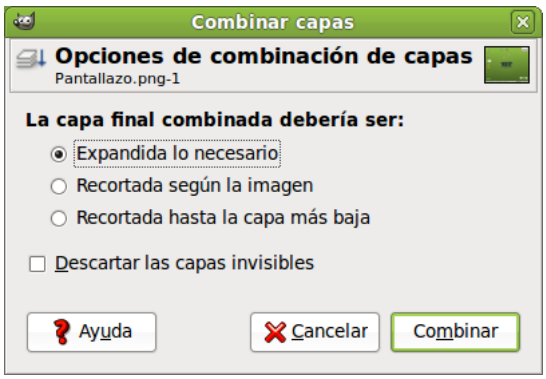
- *Añadir una máscara a la capa*: se puede añadir una máscara transparente a la capa.

Figura 32-27. Añadir máscara de capa



- *Aplicar máscara de capa*: se puede combinar la máscara con su capa. La transparencia establecida por la máscara es definitivamente aplicada al canal alfa de la capa. La máscara es eliminada.
- *Borrar máscara de capa*: se puede eliminar la máscara sin modificar la capa a la que está unida.
- *Máscara a selección*: se puede utilizar para generar una selección desde la máscara. Las áreas blancas son seleccionadas y las áreas negras no lo son.
- *Añadir canal alfa*: se puede añadir a la capa la capacidad de tener transparencia. Sin canal alfa una capa no puede tener transparencia o máscara de capa.
- *Alfa a selección*: se puede transformar el canal alfa en selección. Se comprueba la transparencia de cada píxel. Todos los píxeles que tengan más de un 50% de opacidad serán incluidos en la selección.
- *Combinar las capas visibles*: se pueden combinar aquellas capas de la lista con el icono del ojo. Aparece un diálogo con las opciones: Expandida lo necesario, mantiene los píxels para capas con tamaño mayor que el lienzo. Recortada según la imagen, redimensiona el tamaño final de la capa igual al tamaño de la imagen. Recortada hasta la capa más baja, permanecen solo los píxels del borde de la capa más baja de la lista.

Figura 32-28. Combinar capas



- *Aplanar la imagen*: se pueden combinar todas la capas en una capa simple.

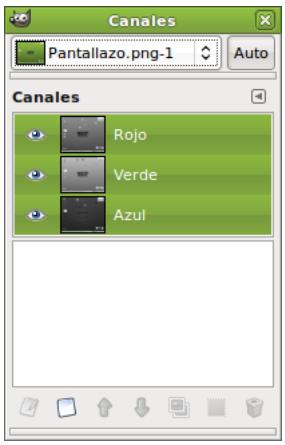
Diálogo de canales

Introducción

Las capas se pueden descomponer en *Canales*. Las imágenes se descomponen en tres canales de color R, G, B (Rojo, Verde, Azul) y el canal Alfa para la transparencia. La transparencia se representa como una rejilla de grises.

A cada canal se le asigna una pequeña imagen (miniatura), que se ordenan según se van incorporando. Los canales se pueden desplazar con los botones y con el icono del ojo se hacen visibles o no.

Figura 32-29. Canales



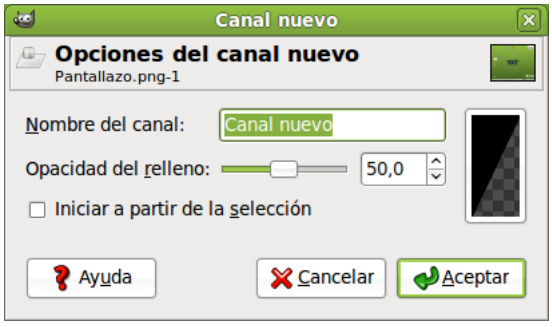
El diálogo de canales puede ser activado de varias formas:

- Desde el menú de la ventana de la imagen: Ventanas ->Diálogos empotrables -> Canales.
- Desde el menú contextual (estando sobre la imagen clic derecho): Ventanas ->Diálogos empotrables -> Canales.

Utilización del diálogo de canales. Características

Cada canal se muestra en la lista con sus atributos. El atributo principal es el nombre del canal. Los títulos de los canales (Rojo, Verde Azul) no se pueden cambiar. Es posible editar la máscara de selección haciendo doble clic sobre su nombre. Un doble clic sobre la pequeña imagen (thumbnail) abre un diálogo completo en el que se puede establecer el aspecto visual del canal en la ventana de la imagen.

Figura 32-30. Editar los atributos del canal



Puede ser ilustrativo hacer la prueba, sobre una imagen, de ir ocultando canales (icono ojo) y comprobar cómo cambia la coloración de la imagen. También ocultar el canal alfa, con lo que la imagen se hace transparente y aparece la rejilla en tonos de gris.

Los canales activos aparecen resaltados en verde en el diálogo. Si se hace clic sobre un canal en la lista se conmuta la activación del canal correspondiente.

El diálogo de canales tiene la lista de botones similar a la de las capas. Hay dos cambios que se comentan.

Figura 32-31. Panel de botones del canal



En canales existe un botón de Edición de los atributos del canal y otro botón de Canal a selección el cual crea una selección en la ventana de la imagen que corresponde a la máscara activa en el cuadro diálogo de canales. Permite sustituir cualquier selección mediante las teclas:

- **May**: la selección que se deriva de un canal es añadida a la selección activa previa. La selección final es una combinación de ambas.
- **Ctrl**: la selección final se obtiene sustrayendo de la selección activa previa la selección derivada de un canal.
- **May+Ctrl**: la selección final es la intersección de la selección activa previa con la selección derivada de un canal. Solo se guardan las partes comunes.

Máscara de canal

En la caja de diálogo Canales están las tres tiras horizontales correspondientes a los canales rojo, verde y azul. Las demás tiras horizontales que aparezcan serán Máscaras de canal. En todas ellas hay, a la izquierda, una pequeña ventana (thumbnail) con el contenido de la imagen.

Las Máscaras de canal sólo pueden estar activas de una en una. Cuando está activa una máscara de canal, ninguna de las Capas de imagen podrá estar activa. Por lo tanto, después de trabajar con las Máscaras de canal si se quiere trabajar con una Capa, se deberá abrir el Diálogo de capas y activar la capa en la que se quiera trabajar.

Archivo

Archivo -> Nuevo

El diálogo permite crear una nueva ventana de imagen y establecer sus especificaciones.

Para activar ir a: Archivo -> Nuevo, o pulsar la combinación **Ctrl+N**.

Figura 32-32. Nuevo



La opciones más importantes del cuadro de diálogo son:

- Desde la plantilla: abre una lista donde seleccionar la plantilla, página principal o formato de resolución.
- Tamaño de la imagen: alto y ancho de la imagen en la unidad seleccionada. A la derecha hay dos botones que permiten seleccionar los modos vertical y apaisado. Abajo de los botones aparece el tamaño del archivo en Kbytes.

Desplegando Opciones Avanzadas aparecen, entre otras, el resto de opciones:

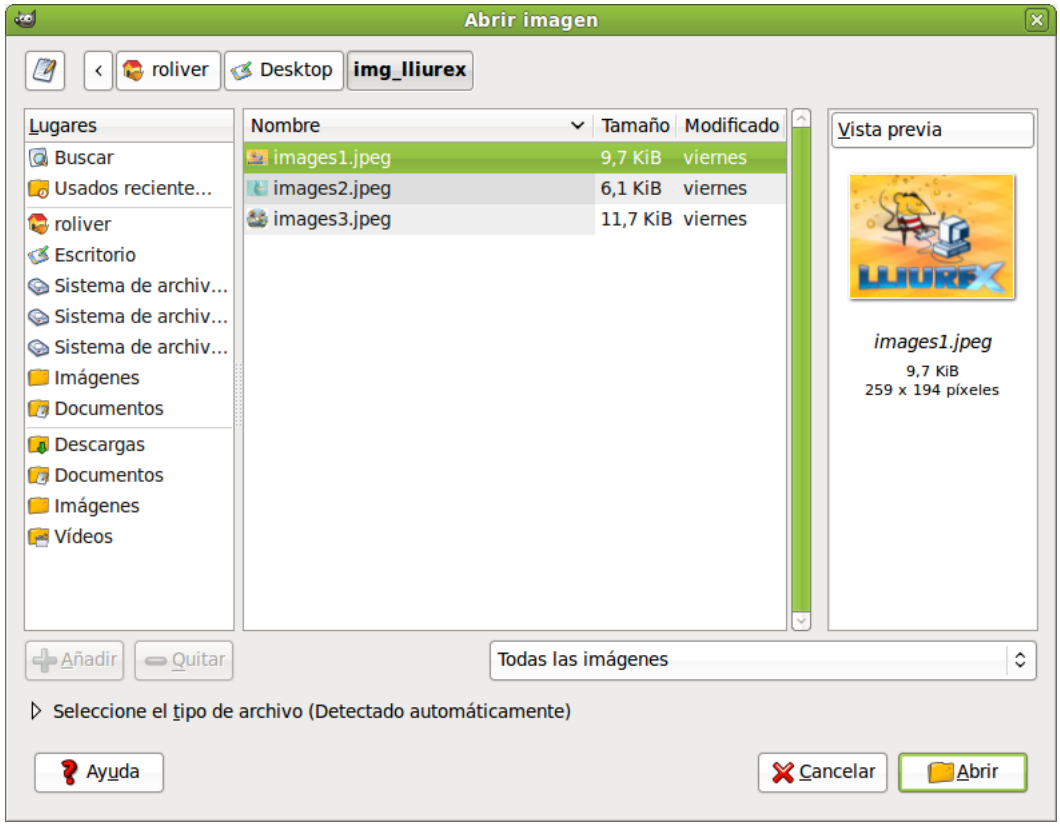
- Espacio de color (Tipo de imagen): RGB, utilizando el sistema de color Rojo, Verde y Azul; Escala de grises, imagen en blanco y negro con muchos tonos de gris. **Gimp** ofrece la posibilidad de cambiar una imagen RGB en escala de grises.
- Rellenar con (Tipo de relleno): frente y fondo son colores que se pueden encontrar en la herramienta de selección de color; blanco es el color más utilizado y transparente da un fondo transparente a la imagen. Aparece como un tablero blanco y negro y se crea un canal alfa.

Archivo -> Abrir

El diálogo permite cargar una imagen que existe en el disco duro o en un medio externo.

Para activar ir a: Archivo -> Abrir, o pulsar la combinación **Ctrl+O**.

Figura 32-33. Abrir



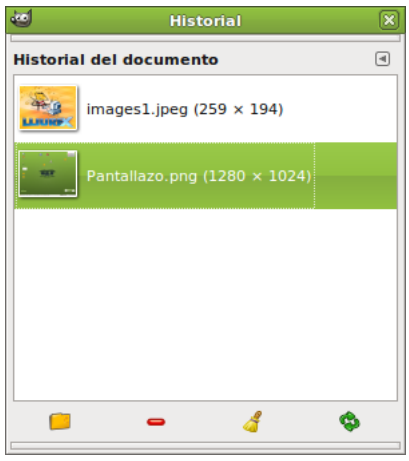
Archivo -> Abrir reciente

Permite cargar una imagen que ha sido recientemente cargada.

Para activar ir a: Archivo -> Abrir reciente.

Seleccionando la opción de menú Historial del documento se muestra una ventana con los últimos archivos utilizados. Desde el menú de Preferencias se puede configurar cuantos elementos aparecen.

Figura 32-34. Abrir reciente. Historial del documento



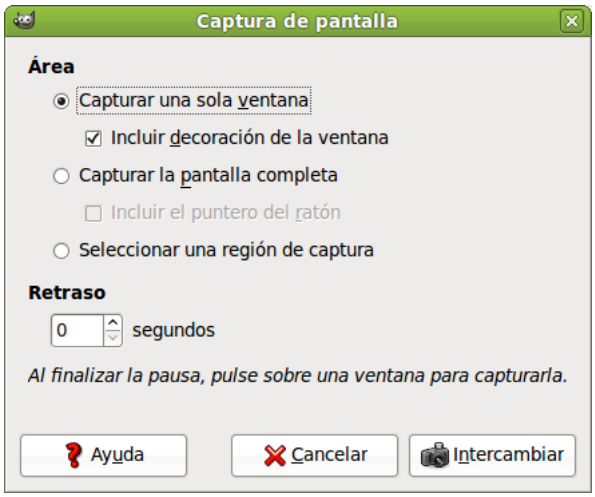
Archivo -> Crear

Para activar ir a: Archivo -> Crear.

Tiene dos opciones: Desde portapapeles y Captura de pantalla .

La opción de captura de pantalla permite hacer capturas de ventana o pantalla completa. Sirvan como ejemplo todas las imágenes incluidas en este manual de usuario de LliureX.

Figura 32-35. Captura de pantalla



El resto de opciones del menú Archivo son las habituales y no se van a comentar.

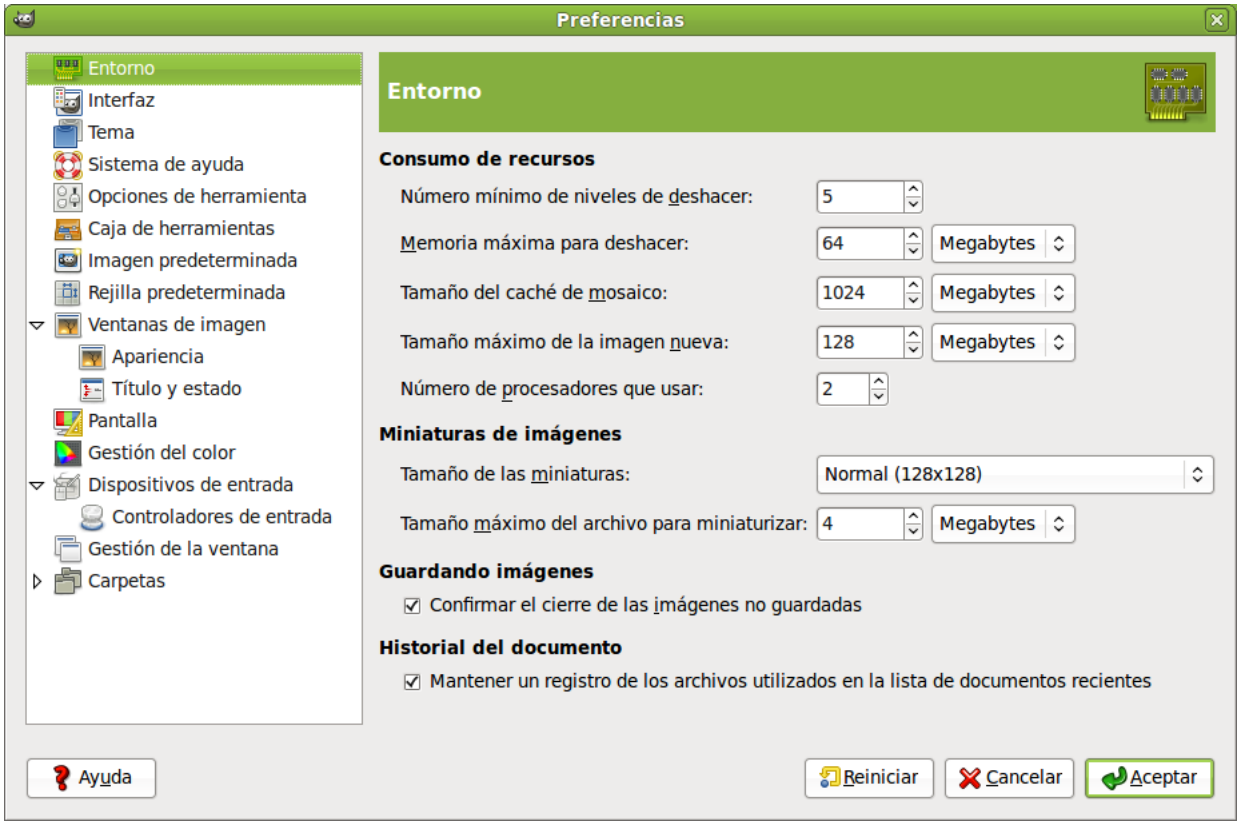
Editar

Editar -> Preferencias.

El diálogo de preferencias permite personalizar, establecer opciones por defecto y características de todas las herramientas y funciones con las que **Gimp** puede trabajar.

Para acceder al diálogo ir a: Editar -> Preferencias.

Figura 32-36. Preferencias



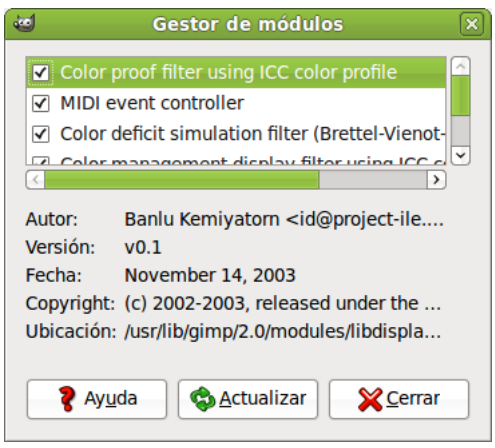
Se recomienda visitar todas entradas disponibles y personalizar aquellos parámetros que interesen.

Editar -> Módulos.

Visualiza los módulos que están disponibles para **Gimp**. Se puede controlar qué módulos son cargados la próxima vez que **Gimp** es lanzado. Los módulos son cargados dinámicamente, como bibliotecas, por Gimp en tiempo de ejecución.

Para acceder al diálogo ir a: Editar -> Módulos .

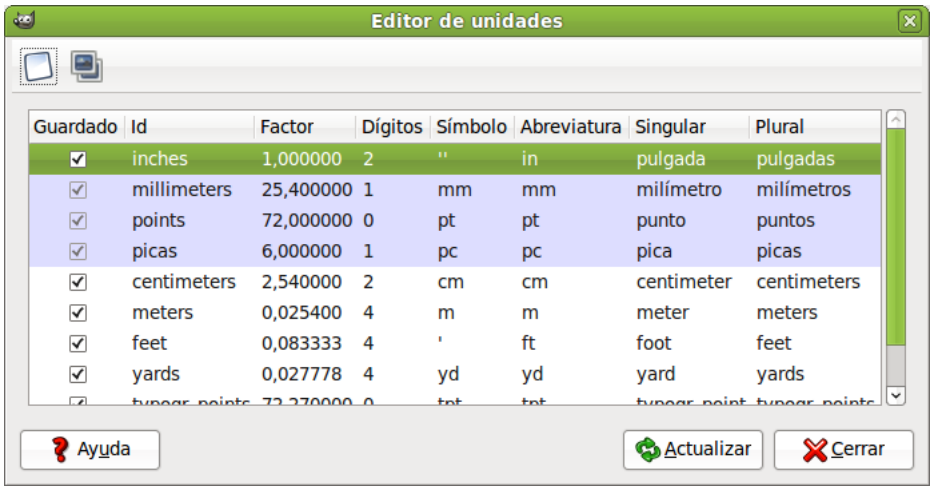
Figura 32-37. Gestor de módulos



Editar -> Unidades.

Seleccionando este elemento se visualiza el diálogo del Editor de Unidades, que contiene no solo detalles de las unidades actualmente en uso, sino que también permite la creación de nuevas unidades para utilizar dentro de **Gimp**.

Figura 32-38. Unidades



Imagen

Imagen -> Modo

Para activar, desde la ventana de la imagen, ir a: Imagen -> Modo.

Permite cambiar el modo de color de la imagen. Hay tres modos disponibles:

- Modo RGB: modo normal de trabajo, bien adaptado a la pantalla. Es posible cambiar de RGB a Escala de grises o Indexado, pero con cuidado, ya que, una vez guardada la imagen no se pueden recuperar los colores RGB. Hay que trabajar con una copia.
- Modo escala de grises: convierte la imagen en una imagen con 256 niveles de gris.
- Modo indexado: abre el diálogo Convertir imagen a colores indexados.

Figura 32-39. Modo indexado



Imagen -> Transformar

Para activar, desde la ventana de la imagen, ir a: Imagen -> Transformar.

Esta opción transforma la imagen mediante volteo, rotación y guillotina (cropping).

Es posible voltear la imagen horizontal y verticalmente como una tarjeta. Esta orden trabaja con la imagen completa. Para voltear una selección utilizar una herramienta de volteo. Para voltear una capa utilizar la opción de menú Capa -> Transformar.

Se puede rotar una imagen 90° a la derecha (sentido horario) o a la izquierda (sentido anti-horario) o 180°. Puede ser utilizado para cambiar el modo de visualización en vertical o apaisado. Es posible rotar más progresivamente utilizando la herramienta de rotación. Esta herramienta trabaja con la imagen completa.

Para rotar una selección utilizar la herramienta de Rotación  de la Barra de Herramientas.

La función de recortar la imagen lo hace de forma automática, a diferencia de la herramienta de recorte  que permite definir manualmente el área a ser recortada.

Imagen -> Tamaño del Lienzo (canvas)

El lienzo es el área donde se puede dibujar. Por defecto el lienzo coincide con la imagen. La función permite agrandar o reducir el tamaño del lienzo sin modificar la imagen que contiene. Cuando se agranda, se crea un borde alrededor de la imagen. Cuando se reduce, se recorta la imagen.

Figura 32-40. Tamaño del lienzo



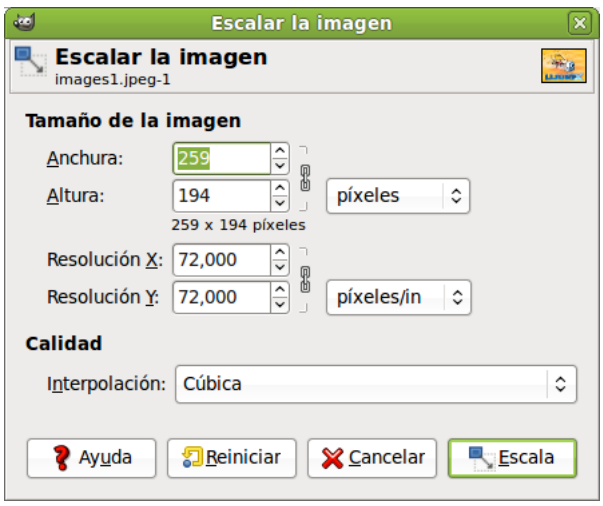
Se puede establecer el ancho y alto para el lienzo. La unidad por defecto es el píxel, pero se puede cambiar.

Relación es la relación entre la dimensión original y la nueva dimensión, para cada eje X e Y. Por defecto es 1. Se puede cambiar. Si la cadena adyacente está intacta ambos ejes se manejan conjuntamente. Si se rompe la cadena haciendo clic sobre ellos, los ejes se manejarán de forma independiente.

Imagen -> Escalar la imagen

La función de escalar la imagen alarga o reduce la imagen. Cambia la escala del contenido de la imagen y redimensiona el lienzo de modo que la imagen completa sea visible. También proporciona información acerca del tamaño y la resolución de la imagen para imprimir.

Figura 32-41. Escalar la imagen



Actúa sobre la imagen completa. Si la imagen tiene capas con diferentes tamaños, es posible que haciendo la imagen más pequeña contraerá algunas de ellas. Si sucede esto se advierte antes de aplicar la operación.

Si se quiere escalar una capa en particular, utilizar la opción del menú Capa -> Escalar la capa.

Imagen -> Duplicar

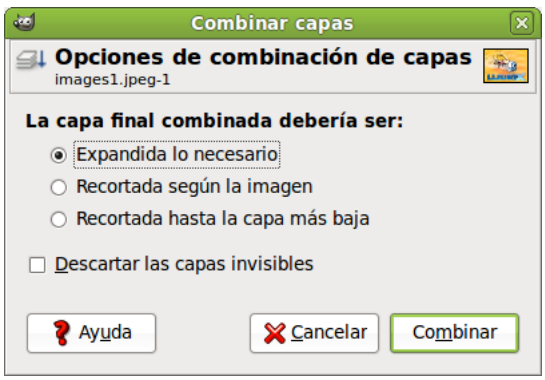
Duplicar crea una nueva imagen que es una copia exacta de la imagen actual, con todas sus capas, canales, caminos. El portapapeles de **Gimp** no se ve afectado.

También se puede utilizar la combinación **Ctrl+D**.

Imagen -> Combinar las capas visibles

Hay tres formas de combinar capas visibles (con el 'ojo'):

Figura 32-42. Combinar capas



- Expandida lo necesario: la capa final tiene el tamaño de la capa más grande de las capas visibles. (Recordar que una capa en **Gimp** puede ser más grande que la imagen).
- Recortada según la imagen: establece como tamaño final de capa el tamaño de la imagen.
- Recortada hasta la capa más baja: establece como tamaño de la capa final igual al de la capa inferior. Si la capa inferior es más pequeña que alguna de las capas visibles, la capa final se recortará según el tamaño y posición de la capa inferior.

También se puede utilizar la combinación **Ctrl+M**.

Imagen -> Configurar la rejilla

Permite establecer los parámetros de la rejilla.

Figura 32-43. Configurar rejilla



Filtros

Introducción

Un filtro es un tipo especial de herramienta diseñada para tomar una imagen o capa de entrada, aplicar un algoritmo matemático sobre ella, y devolver la imagen o capa de entrada en un formato modificado. **Gimp** utiliza filtros para conseguir una variedad de efectos de los cuales se verán algunos. Por ejemplo, se pueden utilizar para realzar la imagen completa o determinadas zonas de ella, y, en general, para mejorarlas.

La utilización de Filtros, junto a las capas, canales y caminos, hace que un mismo filtro tenga un efecto diferente según dónde se aplique.

No todos los filtros funcionan con todas las imágenes.

Los filtros están divididos en varias categorías:

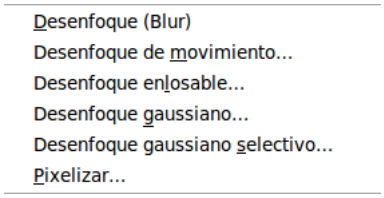
- Desenfoque (Blur).
- Realzar (Enhanced).
- Distorsión.
- Luces y sombras.
- Ruido.
- Detectar bordes.
- Genérico.
- Combinar.
- Artísticos.
- Mapa.
- Renderizado.

- Web.
- Animación.
- Alfa a logotipo.
- Decorador.

Desenfoque

El filtro de desenfoque produce un efecto similar al foco de una cámara fotográfica. Para producir este efecto de desenfoque el filtro hace un promedio del valor del píxel actual y el valor de los píxels adyacentes y asigna este valor al píxel actual. Todos los píxels de la capa activa o selección no son tratados por el desenfoque, para cada píxel, se genera un número aleatorio basado en la semilla. Con el 100% de aleatorización se desenfocan todos los píxels.

Figura 32-44. Opciones de Desenfoque

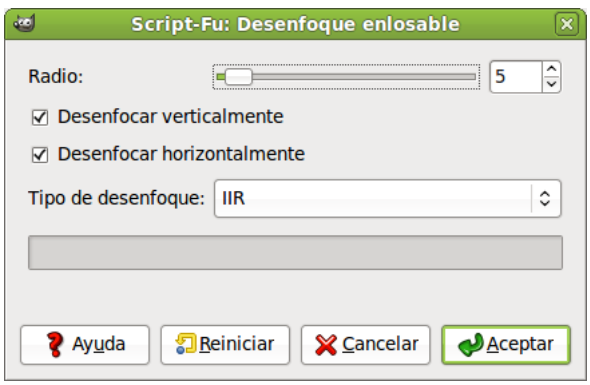


Este filtro se activa desde el menú de la ventana de la imagen: Filtros -> Desenfoque y desde el menú contextual del lienzo.

Según el filtro de desenfoque elegido se actuará difuminando la imagen basándose en distintos parámetros:

- Desenfoque enlosable: dependiendo de los ejes de coordenadas y/o del radio de desenfoque.

  Figura 32-45. Opciones de Desenfoque

- Desenfoque: dependiendo de la semilla aleatoria y un porcentaje de aleatorización.
- Desenfoque de movimiento: este filtro crea un desenfoque en movimiento. Es capaz de movimiento lineal, radial o de acercamiento (zoom). Cada uno de estos movimientos puede ser ajustado con los parámetros de longitud y ángulo.

Figura 32-46. Desenfoque de movimiento



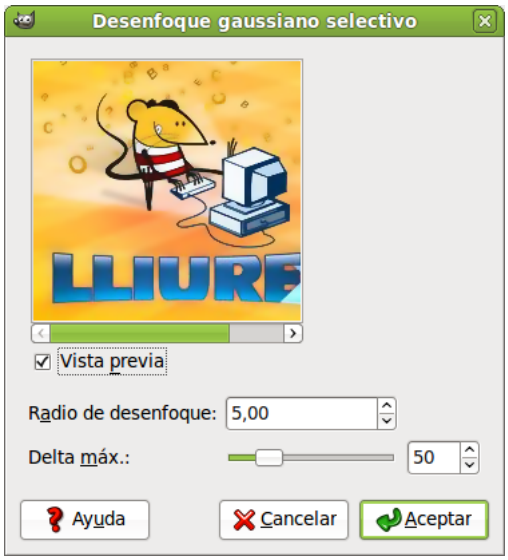
- Desenfoque gaussiano (Blur): en general, el desenfoque gaussiano produce un efecto de neblina, desenfocando el mapa de bits según una distribución gaussiana. En concreto el desenfoque gaussiano actúa sobre cada píxel de la capa activa o selección estableciendo su valor al promedio de todos los valores de píxel presentes dentro del radio definido en el diálogo. Es posible decidir actuar más sobre una dirección que sobre la otra haciendo clic en el botón Cadena para romper la sincronización entre los dos ejes. Puede seleccionarse el tipos de desenfoque si es IIR o RLE.

Figura 32-47. Desenfoque gaussiano (Blur)



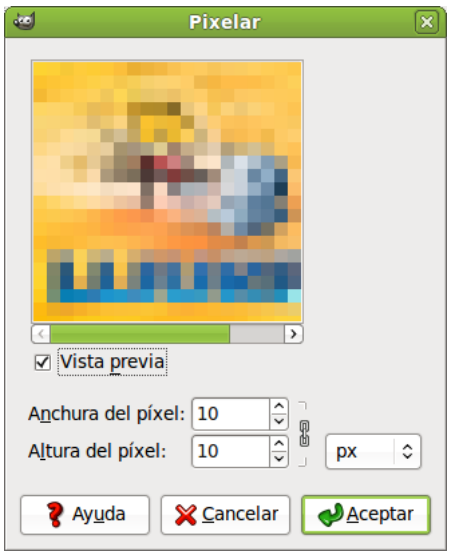
- Desenfoque gaussiano selectivo: al difuminar el área que representa el fondo de la imagen, simula profundidad de campo. No actúa sobre todos los píxels.

Figura 32-48. Desenfoque gaussiano selectivo



- Pixelizar: renderiza la imagen utilizando bloques grandes de color. Es muy similar al efecto televisivo cuando se desea ocultar la identidad de una persona.

Figura 32-49. Pixelizar



Ruido

El submenú de Ruido contiene las siguientes opciones:

Figura 32-50. Opciones de Ruido



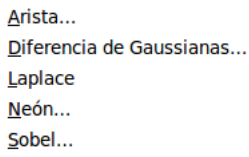
El filtro de Añadir Ruido se suele utilizar para romper los degradados antes de convertir la imagen en imagen indexada, y de esa forma evitar el Bandeado (Banding). El filtro Esparcir desenfoca la imagen. El filtro Lanzar desenfoca de forma aleatoria con un número de repeticiones.

Para más detalle consultar la ayuda en línea de la herramienta.

Detectar bordes

Estos filtros perfilan los bordes de la imagen. Los bordes se perfilarán más o menos dependiendo del filtro utilizado. El submenú de Detectar bordes contiene las siguientes opciones:

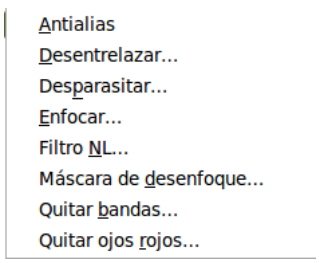
Figura 32-51. Opciones de Detectar bordes



Realzar

Realzar hace que parte o toda la imagen adquiera mayor nitidez, haciendo que unos píxeles brillen y otros se oscurezcan, aumentando el contraste. El submenú de Realzar contiene las siguientes opciones:

Figura 32-52. Opciones de Realzar

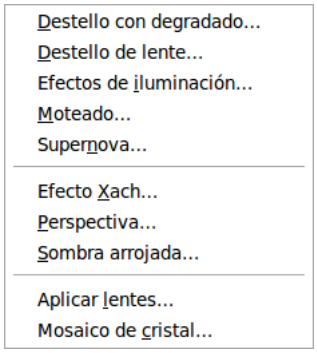


De las opciones las más importantes son Enfocar...(Sharpen) y Máscara de desenfoque...(Unsharp), ya que mejoran la calidad de las imágenes y realzan sus detalles.

Luces y sombras (Efectos de luz)

Con estos filtros se podrán crear iluminaciones según el criterio del usuario. Estos efectos de luz se aplican sobre distintas zonas de la imagen y existe una gran variedad de posibilidades. El submenú de Efectos de luz contiene las siguientes opciones:

Figura 32-53. Opciones de Efectos de luz



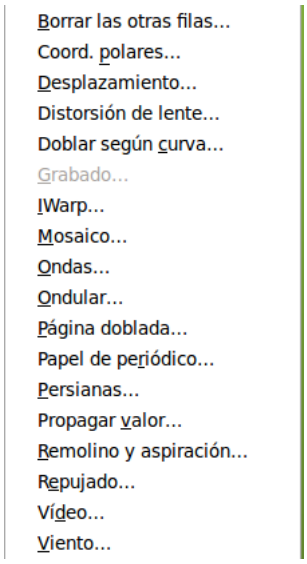
Incluye el filtro Aplicar Lente donde una parte de la imagen es renderizada como a través de una lente esférica. En este filtro si se pulsa sobre Establecer los alrededores a color de fondo, situará el color de fondo que se tenga elegido.

Después de aplicar el filtro de Mosaico de cristal, la capa activa o selección es renderizada como a través de una pared de cristal.

Distorsiones

Los filtros de Distorsión añaden profundidad a la imagen, deformándola, doblándola, etc. El submenú de Distorsiones contiene las siguientes opciones:

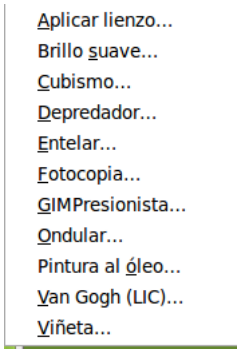
Figura 32-54. Opciones de Distorsión



Artísticos

Los filtros Artísticos producen un efecto sobre las imágenes similar al de la pintura, en concreto, a algún estilo o tendencia dentro de la pintura: Cubismo, Gimpresionista, Pintura al Oleo, etc. El submenú de Artísticos contiene las siguientes opciones:

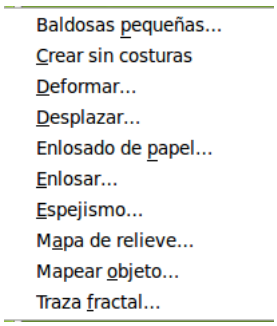
Figura 32-55. Opciones de Artísticos



Mapa

El submenú de Mapa contiene las siguientes opciones:

Figura 32-56. Opciones de Mapa

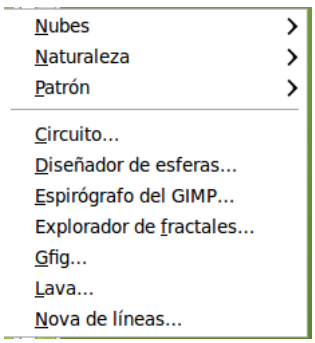


Renderizado

Estos filtros crean patrones partiendo de cero, en la mayoría de los casos borrando cualquier cosa que estaba previamente en la capa. Algunos se crean al azar o mediante patrones de ruido, otros mediante patrones fractales. Gfig es una herramienta gráfica vectorial de propósito general (pero algo limitada).

El submenú de Renderizado contiene las siguientes opciones:

Figura 32-57. Opciones de Renderizado

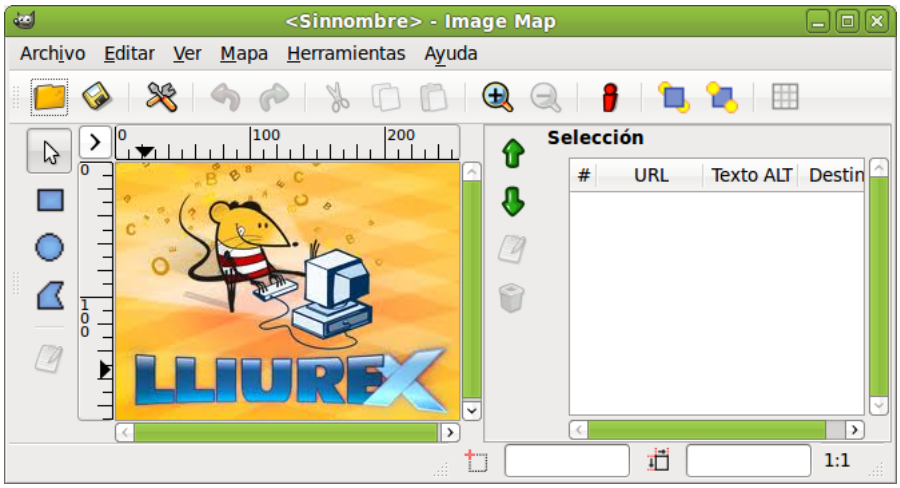


Web

Este filtro Mapa de imagen permite crear zonas dentro de una imagen, en las que se podrán aplicar mapeos, tanto de la imagen como de los textos que se introduzcan sobre ella. A estas zonas se les aplica un enlace web.

El submenú de Web contiene la opción Mapa de imagen:

Figura 32-58. Mapa de imagen



Combinar

Los filtros de Combinar asocian dos o más imágenes en una sola imagen.

Figura 32-59. Mezcla con profundidad



El filtro Película permite que el usuario combine varios cuadros en un dibujo fotográfico de la película.

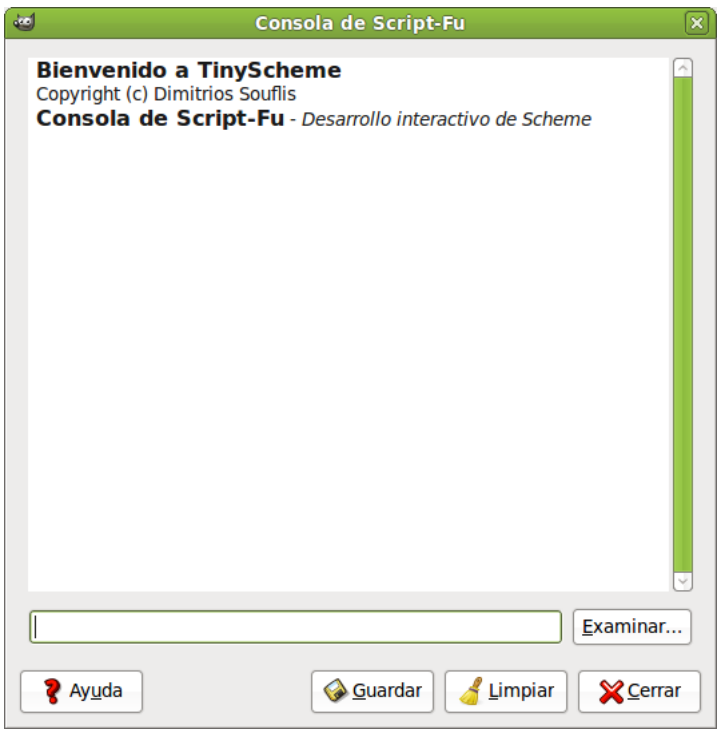
Figura 32-60. Película



Scrip-Fu

Este elemento visualiza un submenú que contiene muchos scripts Script-Fu e incluye opciones de consola Script-Fu. Script-Fu es un lenguaje de script para operaciones **Gimp**, cuya secuencia puede ser ejecutada de forma automática.

Figura 32-61. Mapa de imagen

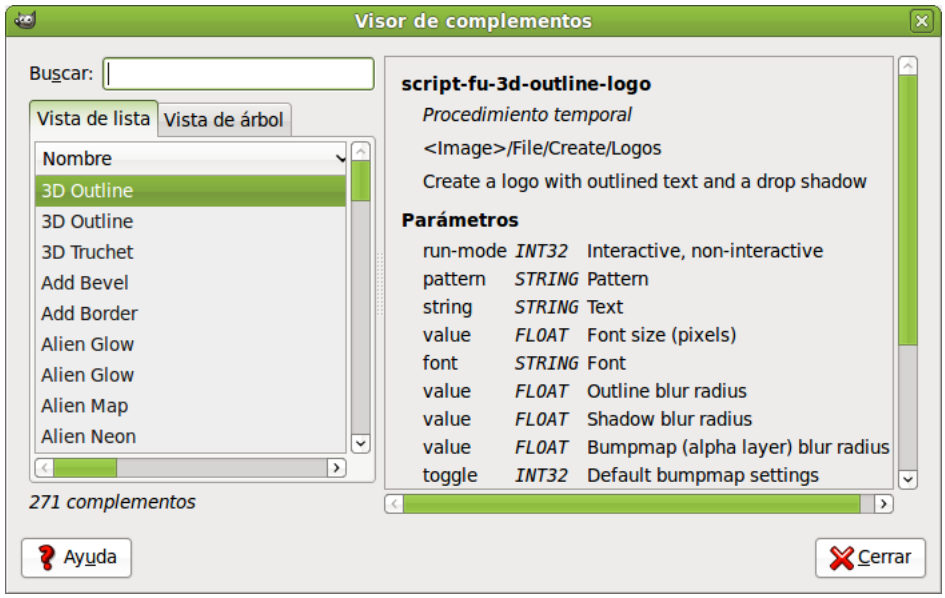


Ayuda

Ayuda -> Explorador de complementos

Visualiza una vista en lista y una vista en árbol de todos los complementos (plugins) que **Gimp** ha cargado. Si se quiere utilizar un plugin y no está en la lista, es posible acceder a él a través del menú Filtros en la barra de menú de la ventana de imagen individual.

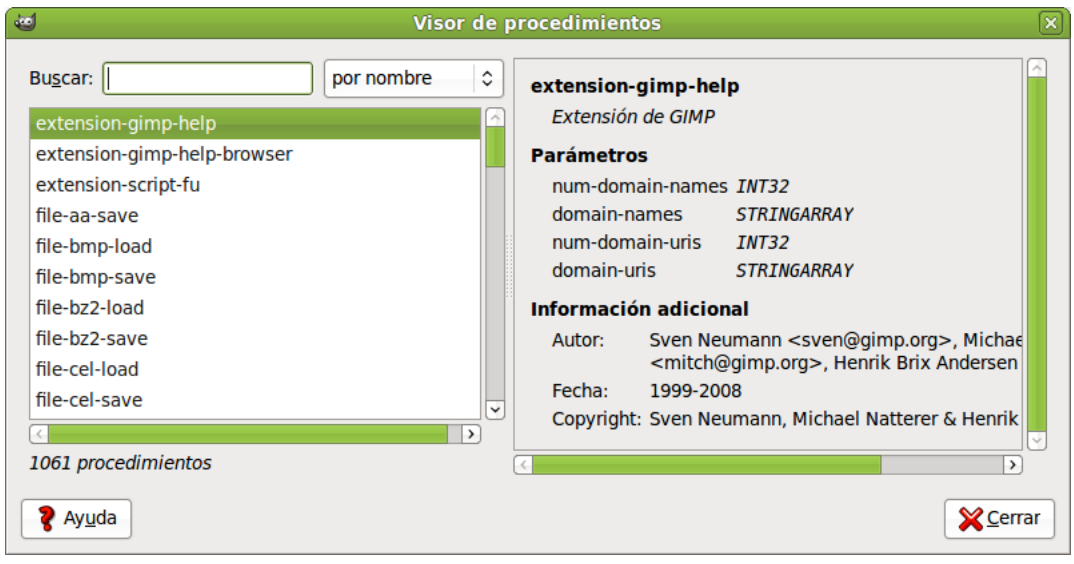
Figura 32-62. Explorador de complementos



Ayuda -> Visor de procedimientos

Visualiza los procedimientos disponibles en el PDB (Procedural Data Base). Está principalmente dirigido para usos avanzados, como escritura de scripts, y no es particularmente relevante para los usuarios normales.

Figura 32-63. Visor de Procedimientos



Enlaces de interés

Tutorial de Gimp: http://gimp.hispalinux.es/tutoriales/bazar/

Cnice: http://observatorio.cnice.mecd.es/ (http://observatorio.cnice.mec.es/index.php)

Capítulo 33. Dibujo para niños: Tux Paint

Introducción

Tux Paint es un programa de dibujo diseñado para los usuarios más pequeños. Tiene una interfaz sencilla y fácil de utilizar, con una zona de dibujo de tamaño fijo.

Para acceder a las imágenes previas utiliza un navegador de miniaturas y no necesita acceder al sistema de archivos.

Tiene un conjunto de herramientas muy limitado y proporciona una interfaz sencilla con complementos orientados a entretener a los usuarios, como efectos de sonido.

La mascota de Linux, Tux, ayuda o guía al usuario mientras utiliza el programa.

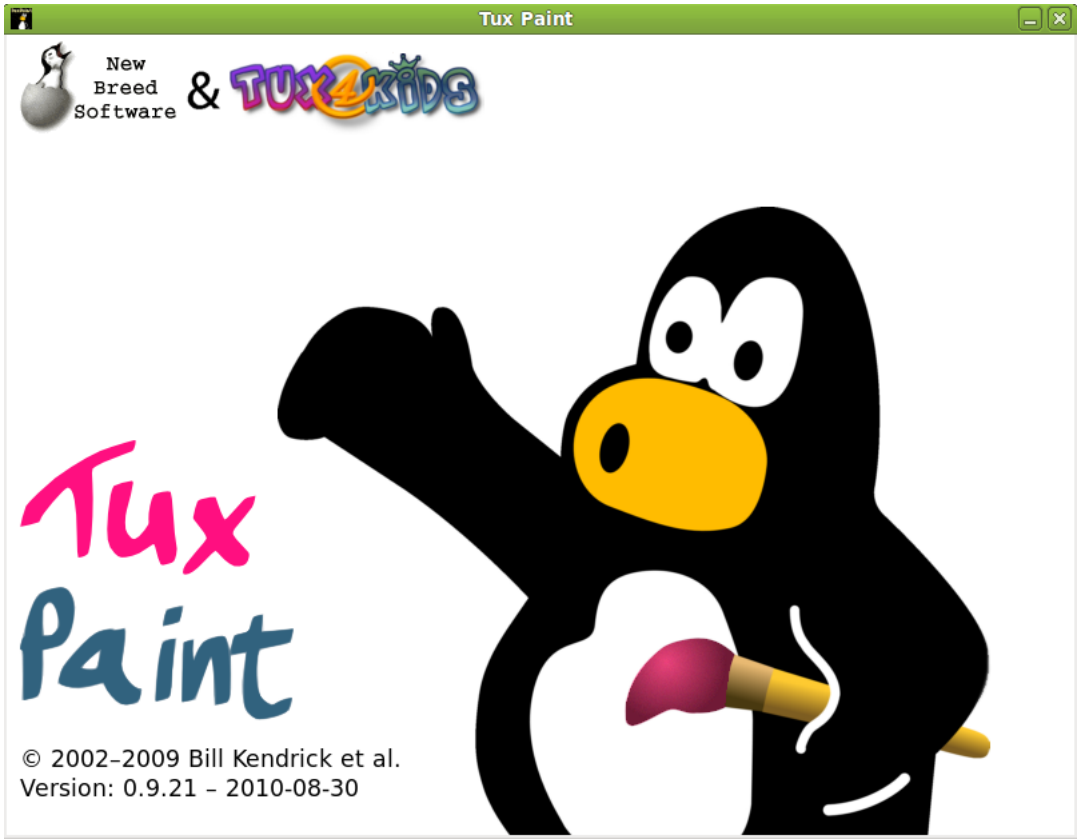
Para abrir la utilidad Tux Paint ir a: Aplicaciones -> Gráficos -> LliureX Art, programa de dibujo.

Desde una terminal se puede lanzar ejecutando la aplicación **tuxpaint**.

Entre las características de Tux Paint se incluye:

- *Sencillez*: Tux Paint es un programa de dibujo sencillo para los usuarios más jóvenes, fácil de usar y entretenido. No está pensado como una herramienta de dibujo de uso general.
- Tiene efectos de sonido y la mascota de Linux (Tux) junto con un texto explicativo, permite al usuario saber lo que está haciendo en todo momento.
- Dispone de un conjunto limitado, pero útil, de herramientas.
- La zona de dibujo es de tamaño fijo, de esta forma el usuario no tiene que preocuparse de "pixels" o "centímetros" al crear una nueva imagen.
- *Extensibilidad*: Tux Paint es extensible. Es posible añadir nuevos pinceles y sellos con imágenes de un determinado tema para que, luego, los usuarios hagan un dibujo completo de un tema determinado haciendo uso de dichos elementos. Cada figura puede tener un sonido asociado y un texto descriptivo, que se despliegan cuando el usuario selecciona la figura.
- *Portabilidad*: Tux Paint es portable a varias plataformas: Windows, Macintosh, Linux, etc. La interfaz es la misma en todas ellas. Tux Paint se ejecuta correctamente en sistemas viejos (como Pentiums a 133MHz) y puede ser compilado para correr mejor en sistemas lentos.
- *Simplicidad y Seguridad*: la imagen actual se conserva cuando se sale del programa y reaparece cuando éste se vuelve a lanzar.
- Guardar las imágenes no requiere saber cómo crear nombres de archivo o usar el teclado.
- La apertura y guardado de las imágenes se realiza mediante la selección de una colección de miniaturas de las propias imágenes. No es necesario un conocimiento previo de la estructura del sistema de archivos del sistema operativo. Incluso los nombres de archivo no son necesarios. Los genera de forma automática y los sitúa en el directorio ~/**.tuxpaint**/**saved**/.
- *Interfaz entretenida*: incorpora efectos de sonido al seleccionar y utilizar las herramientas.

Figura 33-1. Pantalla inicial de Tux Paint



Mientras **Tux Paint** se está cargando, aparece una pantalla de información. Una vez completada la carga, presionar una tecla o hacer clic con el ratón para continuar o esperar unos 10 segundos y la pantalla de título desaparece automáticamente.

Funciona bien en máquinas lentas (Pentium 133MHz), y en clientes ligeros.

Esta documentación se refiere a la versión 0.9.21.

área de trabajo

La pantalla principal está dividida en las secciones:

Figura 33-2. Area de trabajo



Izquierda: Barra de Herramientas

La barra de herramientas contiene los controles de dibujo y edición. Herramientas: Pintar, Sellos, Líneas, Figuras, Texto, Mágicas, Deshacer, Rehacer, Goma, Nuevo, Abrir, Guardar, Imprimir, Salir.

Centro: área de dibujo o Lienzo

Es la zona más amplia de la pantalla y es donde se dibuja.

Derecha: Selector

En función de la herramienta que esté activa, el selector muestra cosas diferentes. Si está activa la herramienta Pintar, se muestran los pinceles disponibles. Si la herramienta Sellos está activa, se muestran las diferentes figuras que se pueden usar,etc.

Abajo: Colores

En la parte inferior se muestra una paleta con los colores disponibles.

Pie: área de ayuda

En el pie de la pantalla es donde Tux, la mascota de Linux, da consejos y otras informaciones al dibujar.

Herramientas

Tux Paint incorpora herramientas de: dibujo, sellos, líneas, figuras, texto, efectos especiales, goma de borrar.

Herramientas de dibujo

Pintar 

La herramienta Pintar permite dibujar a mano alzada, usando diferentes pinceles (elegidos en el Selector de la derecha) y colores (elegidos en la paleta de Colores en la parte de abajo).

Si se mantiene presionado el botón del ratón al moverse se irá dibujando.

A medida que se dibuja, se escucha un sonido. Cuanto más grande sea el pincel, más grave será el tono.

Es posible agregar más pinceles. Para agregar pinceles crear un subdirectorio bajo el directorio personal de Tux Paint `~/.tuxpaint/brushes`.

Las imágenes para los pinceles deberán tener 40x40 pixels.

Sellos 

La herramienta Sellos recuerda a los sellos de goma o calcomanías. Permite pegar imágenes predibujadas o fotografías sobre la zona de dibujo. Son imágenes PNG de tamaño 100x100 (normalmente).

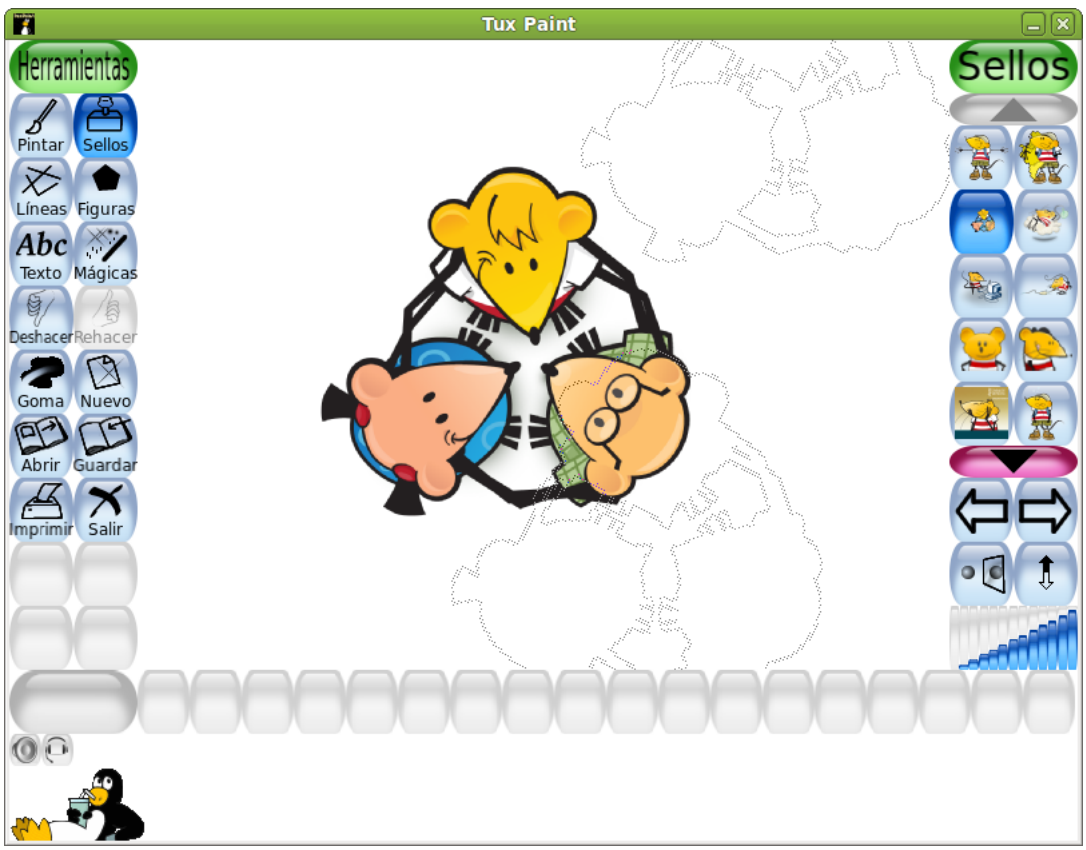
A medida que se mueve el ratón, un contorno rectangular acompaña al ratón, indicando donde será situado el sello.

Distintos sellos pueden tener diferentes efectos de sonido.

Es posible agregar más sellos y crear categorías. Para ello crear el subdirectorio `~/.tuxpaint/stamps` y dentro crear subdirectorios para las diferentes categorías.

Cada sello puede tener un texto y un sonido asociado.

Figura 33-3. Sellos



El LliureX Art permite hacer montajes con las imágenes, editarlas, para hacer sellos que se pueden cargar en el Tuxpaint

Líneas 

La herramienta permite dibujar líneas rectas usando los pinceles y colores que normalmente se utilizan con Pintar.

Para dibujar una línea elegir el punto inicial haciendo clic sobre él y mantener presionado. A medida que se mueve el ratón, una fina línea indicará donde será dibujada la línea. Al soltar el botón la línea se dibuja de forma definitiva. Se escuchará un sonido (si está habilitado).

Figuras 

La herramienta permite dibujar figuras simples, tanto rellenas como huecas.

Para dibujar una figura seleccionarla del selector de la derecha (círculo, cuadrado, óvalo, etc.). En la zona de dibujo, hacer clic y arrastrar para estirar la figura desde su centro. Soltar el botón para terminar de estirar.

Modo Normal: moviendo el ratón sobre la zona de dibujo se puede hacer rotar la figura. Hacer clic otra vez y la figura se dibuja usando el color actual.

Modo de Figuras Simples: si el modo de figuras simples está activado (opción "--simpleshapes"), la figura se dibujará sobre la zona de dibujo al soltar el botón del ratón. (Sin el paso para la rotación.)

Texto 

La herramienta permite escribir textos utilizando varios tipos de letras y tamaños.

Para escribir un texto elegir un tipo de letra y tamaño, hacer clic sobre la zona de dibujo y aparece el cursor. Introducir el texto que se quiera.

Al pulsar **Intro** el texto quedará fijado en la zona en la que se ha introducido y continuará en la línea siguiente.

Si antes de pulsar **Intro** se va a otra zona el texto escrito se mueve a dicha zona. Si ahora se pulsa se ancla el texto en la situación actual.

Se pueden añadir más tipos de letra.

Efectos especiales (Mágicas) 

, algunos de los efectos disponibles son:

- Rellenar: Esta herramienta llena la imagen con un color. Permite rellenar rápidamente partes de la imagen, como si se tratara de un libro de colorear.
- Pasto: Esta herramienta dibuja césped verde en la imagen.
- Ladrillos:Esta herramienta dibuja ladrillos en la imagen. Según el color que se elija, la gama de colores varía
- Ladrillos finos: Igual que la de ladrillos pero dibuja ladrillos más pequeños.
- Arcoiris: Esta herramienta es similar a Pintar, pero a medida que se mueve el ratón pasa por todos los colores del arcoiris.
- Chispas: Esta herramienta dibuja chispas amarillas en la imagen.
- Desenfocar: Esta herramienta deja la imagen borrosa por donde se pase el ratón.
- Manchar: Con esta herramienta, al arrastrar el ratón sobre la imagen la emborrona.
- Aclarar: Al arrastrar el ratón sobre la imagen se aclara. Cada vez que se vuelve a arrastrar se aclara un poco más hasta desvanecerse .

- Oscurecer: Al arrastró el ratón sobre la imagen se va oscureciendo hasta ennegrecerse.
- Tiza: Esta herramienta hace que partes de la imagen (donde se mueva el ratón) parezcan como dibujadas con tiza.
- Bloques: Esta herramienta deja la imagen cuadriculada ("pixelizada") donde se haya pasado el ratón.
- Negativo: Esta herramienta invierte los colores en donde se pase el ratón. (por ej: el blanco se vuelve negro y viceversa.).
- Teñir: Tiñe la imagen del color seleccionado en la paleta de colores.
- Gotear: Esta herramienta hace que la pintura "gotee" en donde se haya pasado el ratón.
- Dibujito:Al arrastrar el ratón sobre la imagen, la va convirtiendo a blanco y negro delimitando los bordes .
- Espejar: Al hacer clic con el ratón sobre la imagen usando el efecto mágico "Espejar", la imagen entera será invertida horizontalmente, transformándola en una imagen en espejo.
- Invertir: Similar a "Espejar". Hacer clic y la imagen entera será invertida verticalmente.

Goma de borrar 

- Con esta herramienta donde se haga clic (o clic y arrastrar), la imagen será borrada a blanco.
- A medida que el ratón es movido, un gran cuadrado blanco sigue al puntero, indicando qué parte de la imagen será borrada.
- A medida que se borra se oye un sonido.

Otros controles

Deshacer 

- Deshace múltiples niveles.
- Las acciones de Deshacer también pueden ser deshechas con el botón Rehacer.

Rehacer 

- Hacer clic en esta herramienta rehará la acción de dibujo que acaba de ser "deshecha" con el botón Deshacer.
- Se puede utilizar también el atajo de teclado **Ctrl+R**.

Nuevo 

- Hacer clic en esta herramienta y comenzará un nuevo dibujo. Antes de hacerlo se pedirá confirmación de la decisión.
- Se puede utilizar también el atajo de teclado **Ctrl+N**.

Abrir 

Muestra una lista de todas las imágenes que han sido guardadas. Si hay más de las que entran en la pantalla, usar las flechas "Arriba" y "Abajo" en las partes superior e inferior de la lista para desplazarse por la lista de imágenes. Seleccionar la imagen y:

- Pulsar el botón Abrir 

para abrir la imagen seleccionada. También se puede abrir haciendo doble clic en el icono de la imagen.
- Pulsar el botón Diapositivas 

y hacer clic con el ratón para seleccionar las imágenes a reproducir. La imágenes se visualizarán en el mismo orden de selección. Una vez finalizada la selección, hacer clic sobre el botón reproducir.
- Pulsar el botón Borrar 

para borrar la imagen seleccionada. Se pide confirmación.
- Pulsar el botón Volver 

para cancelar y volver a la imagen que se estaba dibujando previamente.
- Pulsar el botón Diapositivas para ver las imágenes guardadas como si fuese una presentación. Se pedirá las imágenes que se desean incluir en la presentación y luego pulsar en el botón Reproducir para iniciar la presentación. Pulsando en el botón Siguiente van pasando las diapositivas. Pulsando en el botón Atrás se termina la presentación.

Se puede utilizar también el atajo de teclado **Ctrl+O**.

Guardar 

- Guarda la imagen actual sin necesidad de usar nombre de archivo. El nombre de archivo se genera de forma automática utilizando la fecha y hora del sistema. La extensión es .png.
- Si no había sido guardada previamente, creará una nueva entrada en la lista de imágenes guardadas (y creará un nuevo archivo).
- Si ya se había guardado la imagen, se pregunta antes si se quiere sobreescribir la versión anterior o crear una nueva entrada (un nuevo archivo).
- Se puede utilizar también el atajo de teclado **Ctrl+S**.

Imprimir 

- Simplemente pulsar el botón para que la imagen se imprima. Pedirá confirmación.
- Para deshabilitar la impresión o restringirla ir a la sección de **Opciones de configuración de Tux Paint**.

Salir 

- Para salir pulsar el botón Salir que cierra la ventana de Tux Paint o presionar la tecla **Escape**. Se pide confirmación al Salir.

- Si se pulsa Salir y y no se ha guardado la imagen actual, se consulta si se quiere guardar. Si no fuera una nueva imagen, entonces se consulta si se quiere guardar sobre la versión anterior o crear una nueva entrada.

Abrir imágenes no Tux Paint.

El diálogo Abrir de **Tux Paint** sólo muestra imágenes creadas desde **Tux Paint**, pero es posible abrir y editar otras imágenes. Para ello simplemente hay que convertir la imagen al formato PNG (Portable Network Graphic) y situarla en el directorio donde **Tux Paint** guarda sus imágenes (`~/.tuxpaint/saved/`). La exportación se puede hacer de las formas:

*Usando **tuxpaint-import'***

- Los usuarios de LliureX pueden utilizar el programa de terminal **tuxpaint-import**, que se incluye al instalar **Tux Paint**. Este programa convierte la imagen, la reescala para que quepa en la zona de dibujo de Tux Paint y la convierte a PNG.
- Utiliza **date** para obtener la hora y fecha actuales y utilizar la salida para nombrar los archivos guardados.
- El programa de terminal **tuxpaint-import** se ejecuta desde la línea de ordenes pasándole los nombres de archivos que se quieren convertir. Los archivos convertidos son almacenados en el directorio por defecto de Tux Paint.
- Desde una terminal se ejecuta: **$ tuxpaint-import imagen1.jpg imagen2.jpg**.

Conversión manual

Los usuarios de Windows deben hacerlo siempre de forma manual. Dicha conversión no es objetivo de este manual.

Opciones de configuración

Se puede crear un archivo de configuración personalizado para Tux Paint que será leído cada vez que se ejecuta el programa. Este archivo se llama `~/.tuxpaintrc` y es simplemente un archivo de texto que contiene las opciones habilitadas. Por defecto, al lanzar Tux Paint se ejecuta el archivo de configuración general `/etc/tuxpaint/tuxpaint.conf`.

Si sólo se quiere ejecutar el archivo de configuración personal se puede deshabilitar la lectura del general usando la opción de línea de ordenes: --nosysconfig.

Las opciones disponibles son:

fullscreen=yes

Ejecuta el programa en modo pantalla completa, en vez de en una ventana.

nosound=yes

Deshabilita los efectos de sonido.

noquit=yes

Deshabilita el botón "Salir" en pantalla. Sólo funcionará la tecla **Escape**.

noprint=yes

Deshabilita la impresión.

printdelay=SEGUNDOS

Introduce una demora de forma que la impresión solo pueda ocurrir una vez cada SEGUNDOS segundos.

simpleshapes=yes

Deshabilita el modo rotación en la herramienta Figuras. Para dibujar una figura solo habrá que Hacer clic, arrastrar y soltar.

uppercase=yes

Todo el texto será mostrado en mayúsculas. Es útil para usuarios que pueden leer, pero que sólo conocen las letras mayúsculas.

nowheelmouse=yes

Deshabilita el soporte para la rueda del ratón.

keyboard=yes

Permite que las teclas de cursor del teclado sean utilizadas para controlar el puntero del ratón. Las teclas de cursor mueven el puntero del ratón y la barra espaciadora actúa como botón del ratón.

saveover=yes

Deshabilita la consulta de "guardar sobre la versión anterior" al guardar un archivo ya existente. Ahora la versión antigua es siempre sustituida por la nueva.

saveover=new

Deshabilita la consulta "guardar sobre la versión anterior" al guardar un archivo ya existente. Pero siempre guardará un nuevo archivo, en vez de sobreescribir la versión antigua.

saveover=ask

Esta es la opción por defecto. Al guardar un dibujo que existe, se consulta antes si se quiere guardar sobre la versión anterior o no.

lang=IDIOMA

Ejecuta Tux Paint en uno de los idiomas soportados. Para español utilizar **lang=es**

Recuerda que se puede editar la configuración de Tux Paint de manera gráfica usando la herramienta de configuración que se encuentra disponible a través del menú Aplicaciones -> Preferencias -> Configuración de LliureX Art .

Enlaces de interés

Documentación: http://www.tuxpaint.org/

Artículo: http://www.linuxfocus.org/Castellano/March2004/article333.shtml (http://www.linuxfocus.org/Castellano/March2004/article333.shtml)

Capítulo 34. Inkscape: Dibujo Vectorial

Inkscape

Inkscape es una herramienta de dibujo de software libre con capacidades similares a Illustrator, CorelDraw, Visio, etc.

Inkscape es un editor SVG (Scalable Vector Graphics) de dibujo vectorial. Las características SVG soportadas incluyen formas básicas, trazos, textos, transformaciones afines, gradientes, edición directa de nodos, exportación de svg a png, agrupamientos, operaciones booleanas, dibujo a mano alzada, etc.

Su objetivo principal es proporcionar una herramienta de dibujo que cumpla totalmente los estándares XML, SVG y CSS2. Inkscape está basado en Sodipodi. Se ha rediseñado el interfaz de usuario y se le ha añadido una gran cantidad de nuevas características, además de haberse rediseñado internamente.

Este proyecto es 100% software libre y se distribuye bajo licencia GPL.

Este manual se refiere a la versión 0.47 de la aplicación. Ofrece las siguientes características:

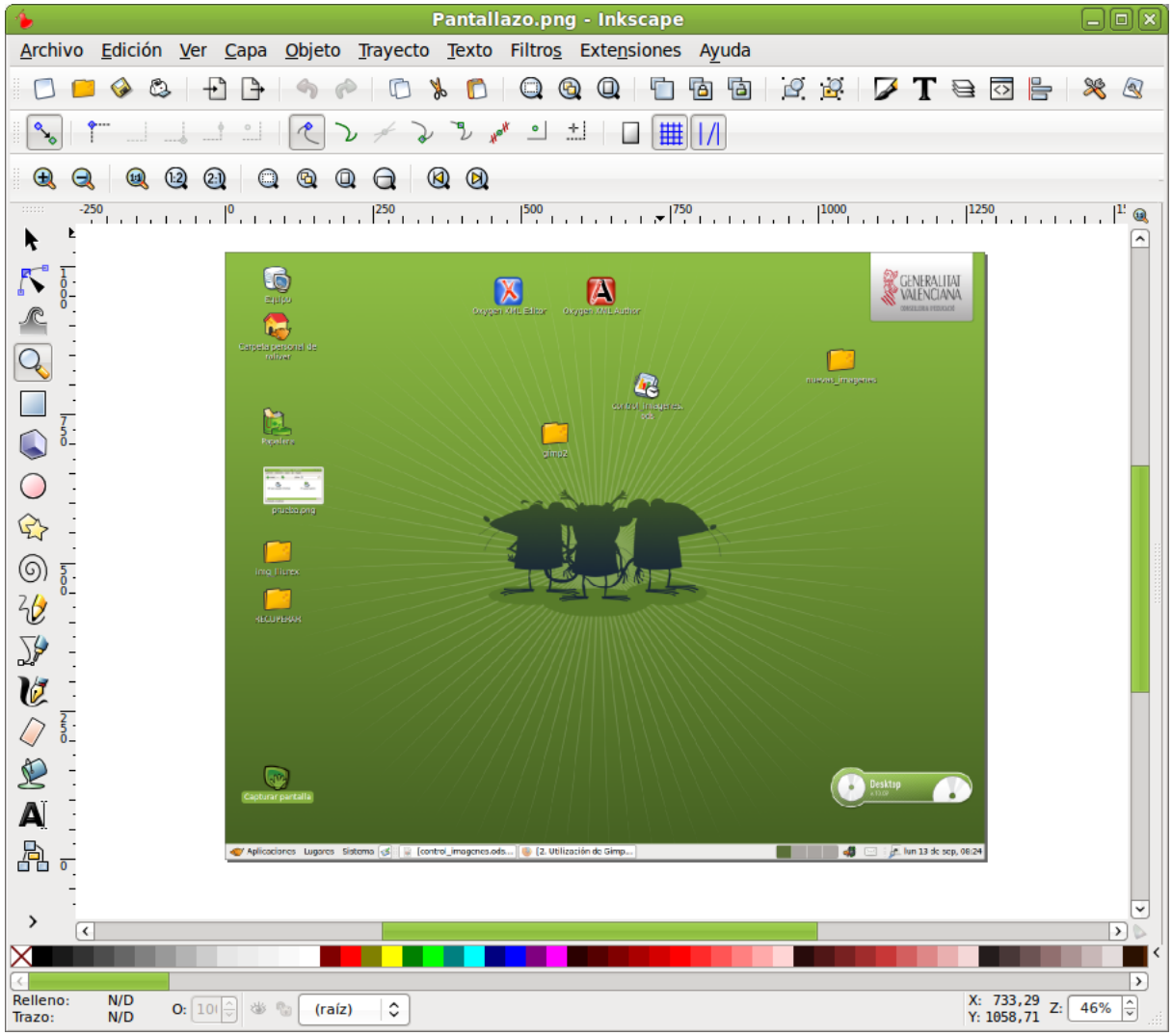
- Degradado gausiano.
- Renderizado más rápido y mayor interactividad.
- Histórico de acciones, permitiendo acceder a cualquier paso.
- Importantes utilidades añadidas, como utilidades de nodos y lápiz caligráfico.
- Mejoras y nuevas opciones en el trazado de imagen.
- Nuevos efectos añadidos, como efectos de color o patrón a lo largo de la trayectoria.
- Arreglos y mejoras en el modo contorno.
- Filtros predefinidos para las imágenes y posibilidad de crear nuevos.
- Nuevos comandos en el menú ayuda.
- Nuevas características agregadas.

La ventana principal

Para iniciar Inkscape, seleccionar en el menú del escritorio Aplicaciones -> Gráficos -> Editor de gráficos vectoriales Inkscape, o bien, desde una consola, escribir **Inkscape**.

Al iniciar Inkscape, se muestra la ventana principal:

Figura 34-1. Ventana principal de Inkscape



En ella se observan diversas zonas:

- *Barra de menú*: con las opciones típicas de cualquier aplicación GUI.
  - *Archivo*: permite abrir y guardar imágenes en diversos formatos, así como importarlas, exportar mapas de bits, imprimir las imágenes, etc.

    También incluye las opciones para establecer las preferencias del documento que se está editando y las preferencias de la aplicación.
  - *Edición*: incluye las acciones de deshacer y rehacer, copiar, cortar y pegar. También incluye la opción de Pegar estilo, así como seleccionar y deseleccionar objetos.

    Desde este menú también se puede abrir un sencillo editor XML (Opción Editor XML...)
  - *Ver*: proporciona diversas opciones de zoom. También permite mostrar/ocultar las barras de herramientas, la rejilla, las guías, etc.
  - *Capa*: proporciona diversas opciones para la gestión de las capas, como añadir, eliminar, mostrar y ocultar capas.
  - *Objeto*: el usuario puede editar las propiedades del objeto (Propiedades), así como editar los bordes y el rellenado (Relleno y borde). También se puede introducir y modificar un texto desde la opción Texto y tipografía. Diversas opciones de manipulación del objeto, como opciones de transformación (rotar, reflejar, ...), de orden de superposición (Traer al frente, Bajar al fondo, etc), de agrupamiento (Agrupar y Desagrupar)

  - *Trayecto*: opciones para manipular los trazos. Permite convertir un objeto de dibujo a trazo. Una vez convertido pueden editarse directamente los nodos. Cuando se convierte a trazos, pueden realizarse operaciones booleanas, como la Unión, Diferencia, Intersección, etc.
  - *Texto*: permite crear textos pequeños como cabeceras, banners, logos, etiquetas de diagramas y captura, ajustar espaciados, etc.
  - *Filtros*:presenta un conjunto de filtros que se pueden aplicar a la imagen. También da la opción personalizar o borrar filtros.
  - *Extensiones*: permite añadir diferentes tipos de efectos sobre las formas diseñadas tales como efectos de color o modificación de trazos, etc.
  - *Ayuda*: muestra la ventana de créditos (Acerca de) y acceso a diversos tutoriales en inglés.

- *Barras de herramientas*: por defecto se muestran la Barra de Ordenes con opciones más comunes y la Barra de Controles de Herramienta. En esta barra se mostrarán unos botones u otros según la herramienta que esté seleccionada.
- *Caja de herramientas*: ubicada en la parte izquierda de la ventana. Incluye diversas herramientas para dibujar, como botones para dibujar formas básicas, polígonos, espirales, botones para dibujar líneas a mano alzada, curvas, herramientas para crear y editar objetos de texto, herramienta de selección de colores...
- *Barra de estado*: informa sobre el estado de la imagen, así como de la posición del cursor. También permite hacer zoom.

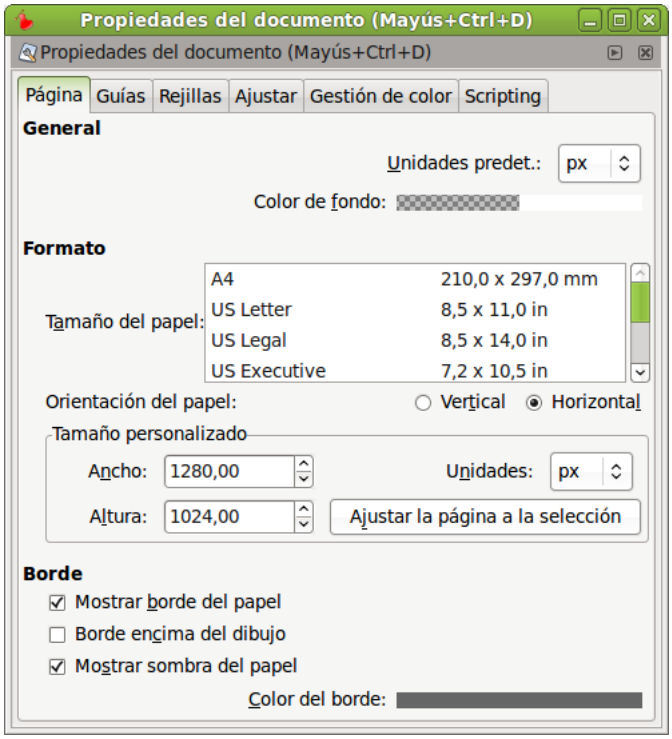
Características básicas

Trabajar con documentos

Para crear un nuevo documento, seleccionar la opción de menú Archivo -> Nuevo, o presionar la combinación de teclas **Ctrl+N**. Se abrirá una nueva ventana donde empezar a trabajar. Por cada documento que se abre o nuevo, se muestra en una nueva ventana. Para desplazarse por las diversas ventanas, se puede hacer con el gestor de ventanas del escritorio (**Alt+ TAB**) o con las teclas **Ctrl + TAB**.

Es interesante establecer, antes de empezar, las preferencias de la imagen, como el tamaño y la orientación. Para ello, seleccionar Archivo -> Propiedades del documento y seleccionar la pestaña Página.

Figura 34-2. Propiedades del documento



Para abrir un documento, seleccionar la opción de menú Archivo -> Abrir, o presionar la combinación de teclas **Ctrl+O**. También está la opción Abrir recientes con los últimos documentos abiertos.

Para guardar un documento, seleccionar la opción de menú Archivo -> Guardar, o presionar la combinación de teclas **Ctrl+S**. Para guardar con otro nombre o formato seleccionar la opción de menú Archivo -> Guardar Como, o presionar la combinación de teclas **Ctrl+May+S**.

Desplazarse por la imagen

Cuando la imagen no cabe en la pantalla, para desplazarse por ella se pueden utilizar las barras de desplazamiento. Si se dispone de ratón con botón o rueda central, también se puede utilizar para desplazarse verticalmente por la zona de dibujo. Si se mantiene presionada la tecla **May**, el desplazamiento es horizontal.

Para desplazarse con el teclado, se pueden utilizar las flechas de desplazamiento, manteniendo pulsada la tecla **Ctrl**.

Hacer zoom

Una utilidad muy utilizada es la de ampliar y reducir la visualización de la imagen, para una mejor visualización. Esta ampliación y/o reducción se puede realizar de diversas maneras:

- Pulsando las teclas **+** o **-**.
- Si se dispone de ratón con botón o rueda central, también se puede utilizar para ampliar/reducir la imagen, manteniendo pulsada la tecla **Ctrl**.
- Otra posibilidad es haciendo clic en el campo de zoom ubicado en el extremo izquierdo de la barra de estado.
- Mediante la Herramienta de Zoom de la caja de herramientas (la tercera empezando por arriba), que permite ampliar/reducir una zona de dibujo, haciendo clic sobre ella, o arrastrando con el ratón . Al seleccionar esta herramienta, en la Barra de Controles de Herramientas se muestran diversas opciones de zoom.

- Mediante diversas opciones de la Barra de menú, opción Ver.

La caja de herramientas

En esta caja están ubicadas la herramientas de dibujo. Al seleccionar una herramienta, la Barra de Controles de Herramienta se actualiza con botones relativos a la herramienta seleccionada. En puntos posteriores se explica la funcionalidad de la mayoría de las herramientas.

Crear figuras básicas

En la caja de herramientas hay diversas herramientas para dibujar figuras básicas: Crear rectángulos y cuadrados, Crear círculos, elipses y arcos, Crear estrellas y polígonos, Crear espirales. Haciendo clic sobre la herramienta deseada, ésta se selecciona. Luego se sitúa el cursor en la posición donde se desea dibujar la figura y se hace clic y se arrastra hasta hacerla del tamaño y características deseadas.

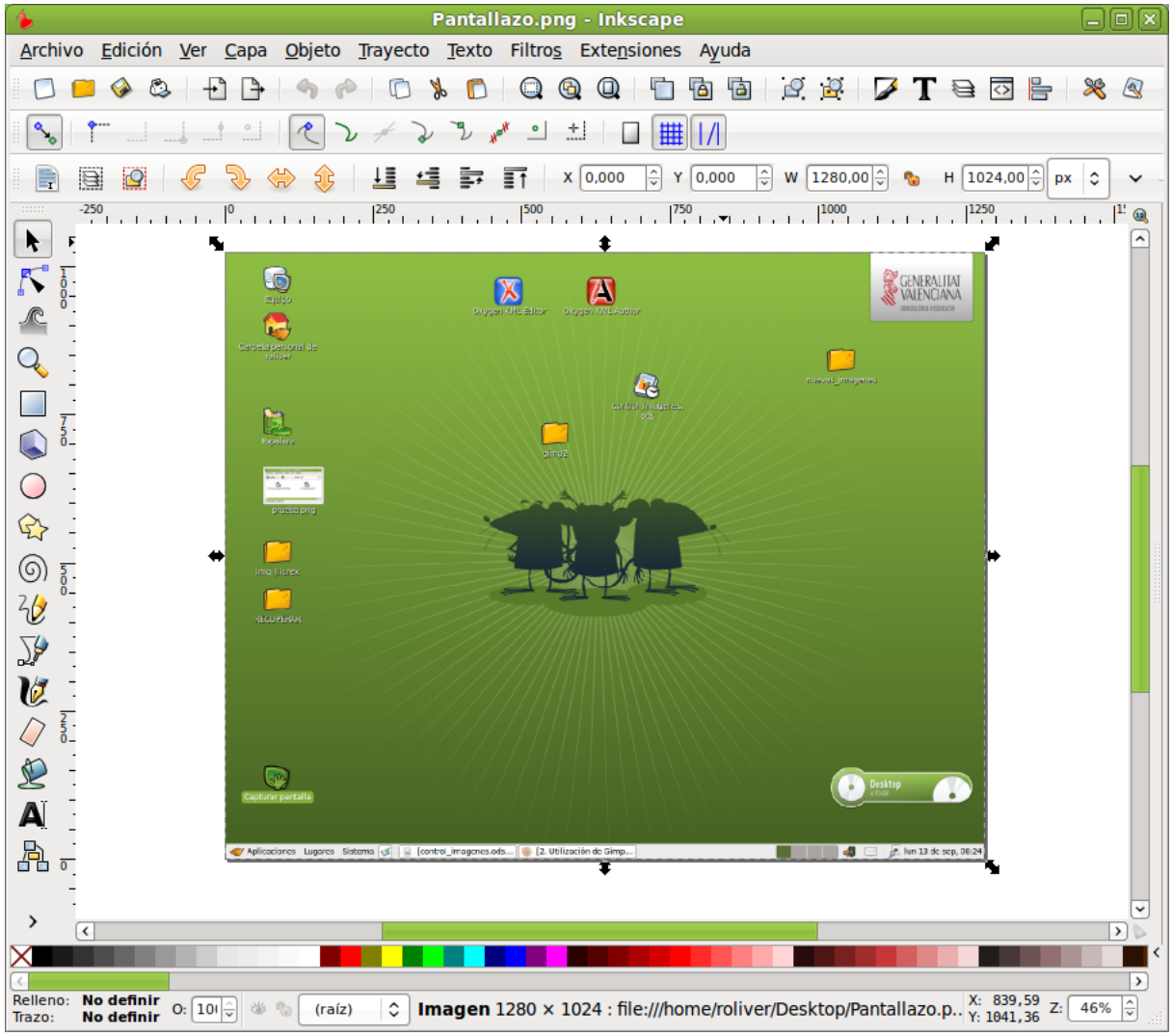
Cada figura que se crea muestra uno o más *puntos de control* de la figura. Haciendo clic y arrastrando dichos puntos las características de la figura se modifican. La Barra de Controles de Herramienta muestra algunos botones que también permite manipular la figura, como por ejemplo, cambiar el número de esquinas de una estrella. Los cambios se realizan sobre el objeto seleccionado.

Mover, rotar y escalar

Una herramienta muy utilizada es el Selector de objetos, ubicada en el extremo superior de la caja de Herramientas. Permite seleccionar objetos de dibujo para manipularlos. Haciendo clic sobre él o con la tecla **F1** se activa la herramienta.

Para seleccionar un objeto, hacer clic sobre él. Se mostrarán ocho marcas de control del objeto con forma de flecha alrededor del objeto. Haciendo clic en estas marcas y arrastrando con el ratón, se puede escalar el objeto y modificar el ancho y el alto. Manteniendo pulsada la tecla **Ctrl** se mantiene la proporción alto/ancho del objeto.

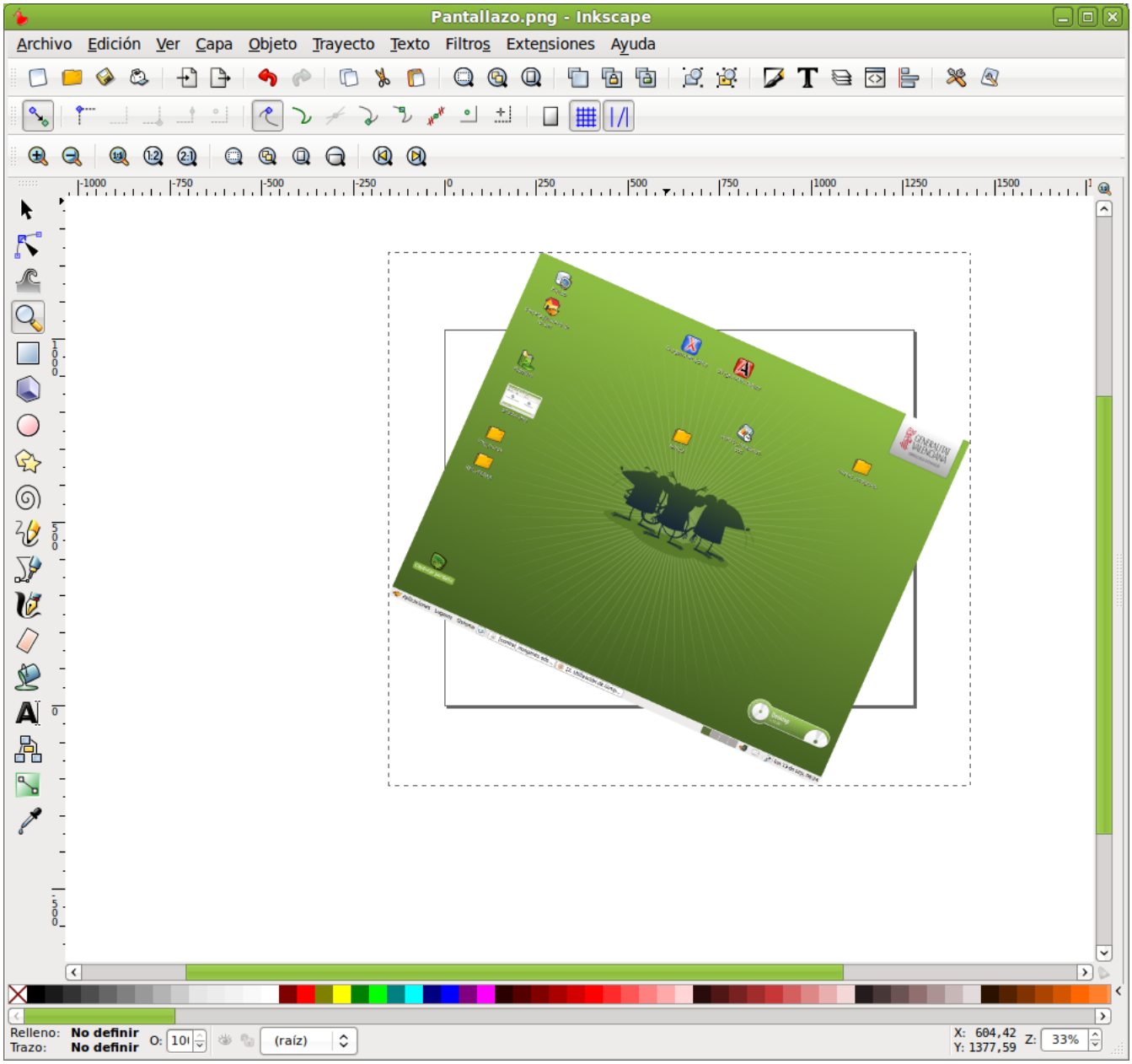
Figura 34-3. Selección de una figura



Haciendo clic sobre el objeto y arrastrando con el ratón, puede moverse el objeto al sitio deseado. Si se mantiene pulsada la tecla **Ctrl** el movimiento podrá ser únicamente vertical y horizontal.

Si se hace una segunda vez clic sobre el objeto, las flechas del contorno (las marcas) cambian de dibujo, indicando que lo que ahora se puede hacer es rotar. Haciendo clic y arrastrando sobre cualquiera de ellos, puede modificarse la orientación del objeto.

Figura 34-4. Rotar una figura



Seleccionar y agrupar

Para seleccionar un objeto en el dibujo, hay que tener activa la herramienta de selección y hacer clic sobre el objeto. Para seleccionar varios objetos a la vez, ir haciendo clic sobre los objetos manteniendo pulsada la tecla **May**. También se pueden seleccionar los objetos deseados arrastrando con el ratón y envolviendo los objetos deseados. Se mostrarán marcas de control que engloban todos los objetos seleccionados.

Cada objeto individual de una selección múltiple muestra una pequeña marca en la esquina superior izquierda. Esta marca hace más fácil identificar fácilmente qué objetos están seleccionados y cuáles no.

Haciendo clic sobre un objeto seleccionado, manteniendo pulsada la tecla **May** lo deselecciona. Pulsando la tecla **Esc** se deseleccionan todos los objetos y seleccionando la opción de menú Edición -> Seleccionar todo (o la tecla **Ctrl + A**) se seleccionan todos los objetos.

Varios objetos seleccionados pueden agruparse de manera que se comporte como un solo objeto. Para ello, teniendo seleccionados los objetos que se desean agrupar, seleccionar la opción de menú Objeto -> Agrupar (o pulsar **Ctrl+G**). Una vez agrupados, al hacer clic sobre cualquier parte del objeto, lo seleccionará

todo.

Los objetos agrupados pueden agruparse, a su vez, con otros objetos o grupos. Esto se realiza de la misma manera que con objetos individuales.

Para deseleccionar un grupo, seleccionarlo y ejecutar la opción de menú Objeto -> Desagrupar (o pulsar **Ctrl+U**).

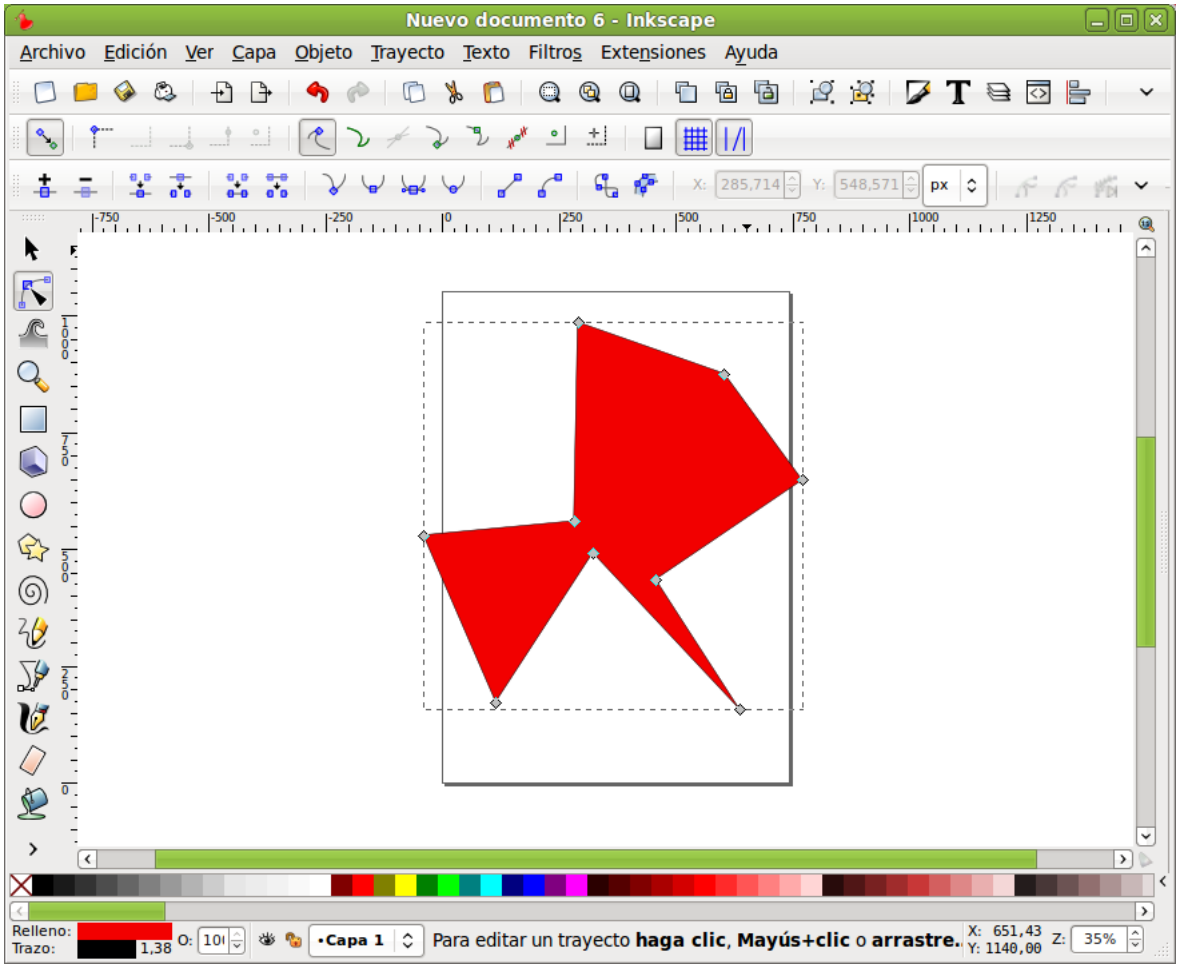
No es necesario desagrupar si se desea editar un objeto individual. Haciendo clic con la tecla **Ctrl** pulsada, selecciona el objeto individual.

Herramienta Trayecto

Cualquier figura o texto puede ser convertida a trazos. Para ello, seleccionar la opción de menú Trayecto -> Objeto a trayecto o pulsar las teclas **May+Ctrl+C** teniendo un objeto seleccionado. La apariencia del objeto no se modificará, pero a partir de ese instante, el objeto pierde sus capacidades específicas, permitiendo sin embargo, editar los nodos directamente. Por ejemplo, una estrella deja de ser una estrella, pasa a ser una secuencia de trazos.

Para manipular los nodos de los trazos se utiliza la herramienta de Editar nodos de trayecto o tiradores de control. Al hacer clic con esta herramienta sobre un objeto de tipo trayecto, se visualizarán todos sus nodos. Haciendo clic sobre cualquier nodo del objeto y arrastrando con el ratón, se puede modificar la figura.

Figura 34-5. Trayecto de un objeto

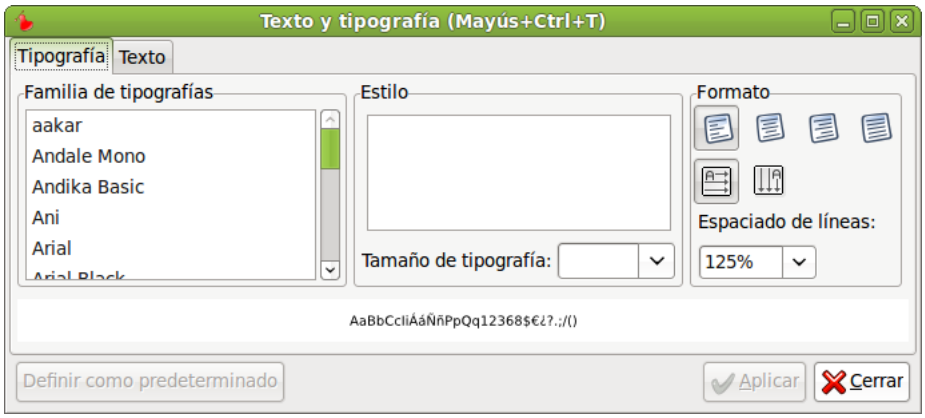


Herramienta texto

Inkscape permite introducir objetos de texto. Para ello utiliza la herramienta de texto (tecla **F8**). Para poner un texto, no hay más que hacer clic en la zona del dibujo deseada e introducir el texto. Para cambiar el tipo, tamaño y estilo de la fuente se debe abrir el diálogo de texto y tipografía. Para ello, seleccionar la opción de menú Texto -> Texto y tipografía o pulsar la combinación de teclas **May + Ctrl + T** o seleccionar el botón correspondiente en la barra de herramientas (Se muestra una letra A).

Al igual que otras herramientas, la herramienta de texto puede seleccionar objetos de su tipo, así que se puede hacer clic sobre objetos de texto y editarlo.

Figura 34-6. Texto y tipografía



Mediante atajos de teclado, es posible ajustar el espaciado entre letras y entre líneas. Por ejemplo, **Alt + <** y **Alt + >** cambian el espaciado entre letras en un píxel en la línea actual del texto.

Enlaces de interés

Manual de usuario en http://www.inkscape.org/doc/index.php?lang=es

En la propia ayuda de la aplicación (opción de menú Ayuda) hay una serie de tutoriales, muy sencillos y prácticos en inglés.

Página del proyecto: http://www.inkscape.org/

Proyecto en freshmeat: http://freshmeat.net/projects/inkscape/ (http://freshmeat.net/projects/inkscape/)

Comentarios sobre la versión 0.45 en http://www.linux.com/article.pl?sid=07/02/23/1639217

Capítulo 35. OpenOffice.org Dibujos (Draw)

Introducción

OpenOffice.org Dibujos (Draw) es la herramienta que permite crear diagramas, dibujos y gráficos vectoriales para ser incluidos en documentos y presentaciones. En general permite crear, utilizando el ratón a modo de pincel, dibujos de diferentes niveles de complejidad (dibujos 3D y efectos especiales) salvarlos en diversos formatos que permiten ser incluidos en documentos impresos, en sitios web o correos electrónicos.

Características

- Permite generar imágenes vectoriales.
- Permite exportar imágenes a PDF y SWF (Macromedia Shower Flash).
- Permite la utilización de los gráficos elaborados desde otras herramientas de OpenOffice.org.
- Permite la utilización de las extensiones:

Tabla 35-1. Tabla de extensiones OpenOffice.org Dibujos (Draw)

Extensión	Descripción
.odg	OpenOffice.org Draw 3
.odg	Plantilla OpenOffice.org Draw 3
.odg	OpenOffice.org Draw 2
.otg	Plantilla OpenOffice.org Draw 2
.sxd	OpenOffice.org Draw 1
.std	Plantilla OpenOffice.org Draw 1

Existen, básicamente, dos formas de descripción de imágenes: como mapa de bits (bitmap) y de forma vectorial.

Como mapa de bits una línea se representa como una serie de puntos. La calidad de la imagen está determinada por el número de píxeles que componen la imagen (dpi: puntos por pulgada) y el número de colores que pueda tener. Si se quiere más calidad es a costa de más dpi y mas color. Los formatos más usuales son GIF, BMP, TIFF, JPG, PNG,...

Como gráfico vectorial una imagen está formada por un conjunto de vectores o líneas. En el caso, por ejemplo, de una línea, se almacena información del inicio, fin, y una serie de características de la línea (trazo, color,..). Este método guarda menos información, con lo cual, los archivos son más pequeños y además tardan menos tiempo en cargarse. No tienen extensiones definidas y toman las de las aplicaciones con las que han sido generados.

Es posible pasar imágenes vectoriales a mapas de bits y viceversa.

Iniciar la aplicación

Para iniciar la aplicación, seleccionar la opción de menú: Aplicaciones -> Gráficos -> OpenOffice.org Dibujos.

Trabajar con archivos

Para crear un nuevo documento, seleccionar la opción de menú Archivo -> Nuevo -> Dibujo. También puede utilizarse la combinación de teclas **Ctrl+U**. Se abrirá una nueva ventana con el lienzo en blanco. Para desplazarse por las diversas ventanas, se puede hacer con el gestor de ventanas del escritorio (**Alt+ TAB**).

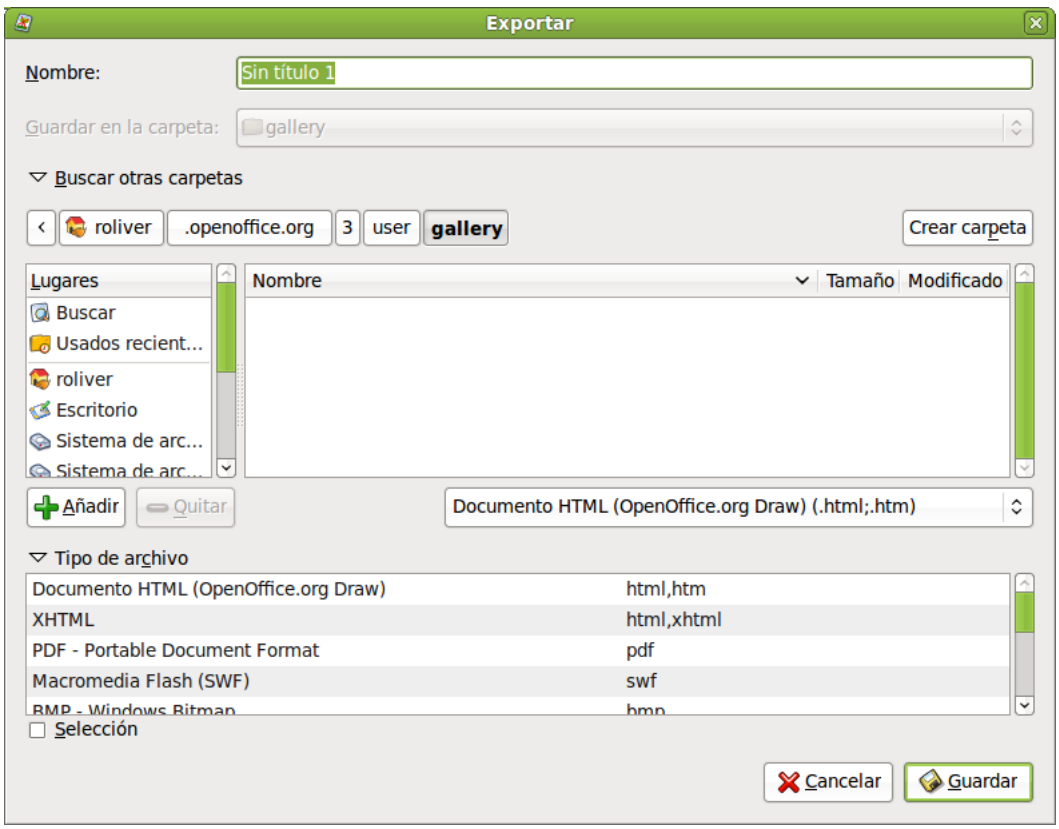
Para abrir un documento seleccionar la opción de menú Archivo -> Abrir, o presionar la combinación de teclas **Ctrl+A**.

Para guardar un documento, seleccionar la opción de menú Archivo -> Guardar, o presionar la combinación de teclas **Ctrl+G**. Para guardar con otro nombre o formato seleccionar la opción de menú Archivo -> Guardar Como. Las imágenes se guardan por defecto en el formato nativo `OpenOffice.org Dibujos (.odg)`. Para guardar en otros formatos tanto de imágenes vectoriales como de mapas de bits, hay que hacerlo desde la opción de exportación, como se comenta a continuación.

Para exportar a otros formatos:

Si se desea guardar la imagen en otros formatos más extendidos, seleccionar la opción de menú Archivo -> Exportar. Se mostrará una ventana con diversos tipos de archivos en los que guardar. Por una parte OpenOffice.org Dibujos permite guardar la imagen como un documento completo tipo HTML, PDF o SWF (Flash). Por otra, como archivos gráficos, tanto de mapas de bits como vectoriales: JPG, PNG, GIF, BMP, SVG, etc.

Figura 35-1. Exportar archivo



Trabajar con gráficos

La barra de herramientas de dibujo situada en la zona inferior de la ventana ofrece múltiples opciones tanto para dibujar figuras básicas y en tres dimensiones, como curvas, líneas, conectores, texto, opciones de manipulación. Están disponibles diversas herramientas para dibujar figuras básicas: Rectángulo, Elipse, Objetos 3D. Haciendo clic sobre la herramienta deseada, ésta se selecciona. Luego se sitúa el cursor en la

posición donde se desea dibujar la figura, se hace clic y se arrastra hasta hacerla del tamaño y características deseadas.

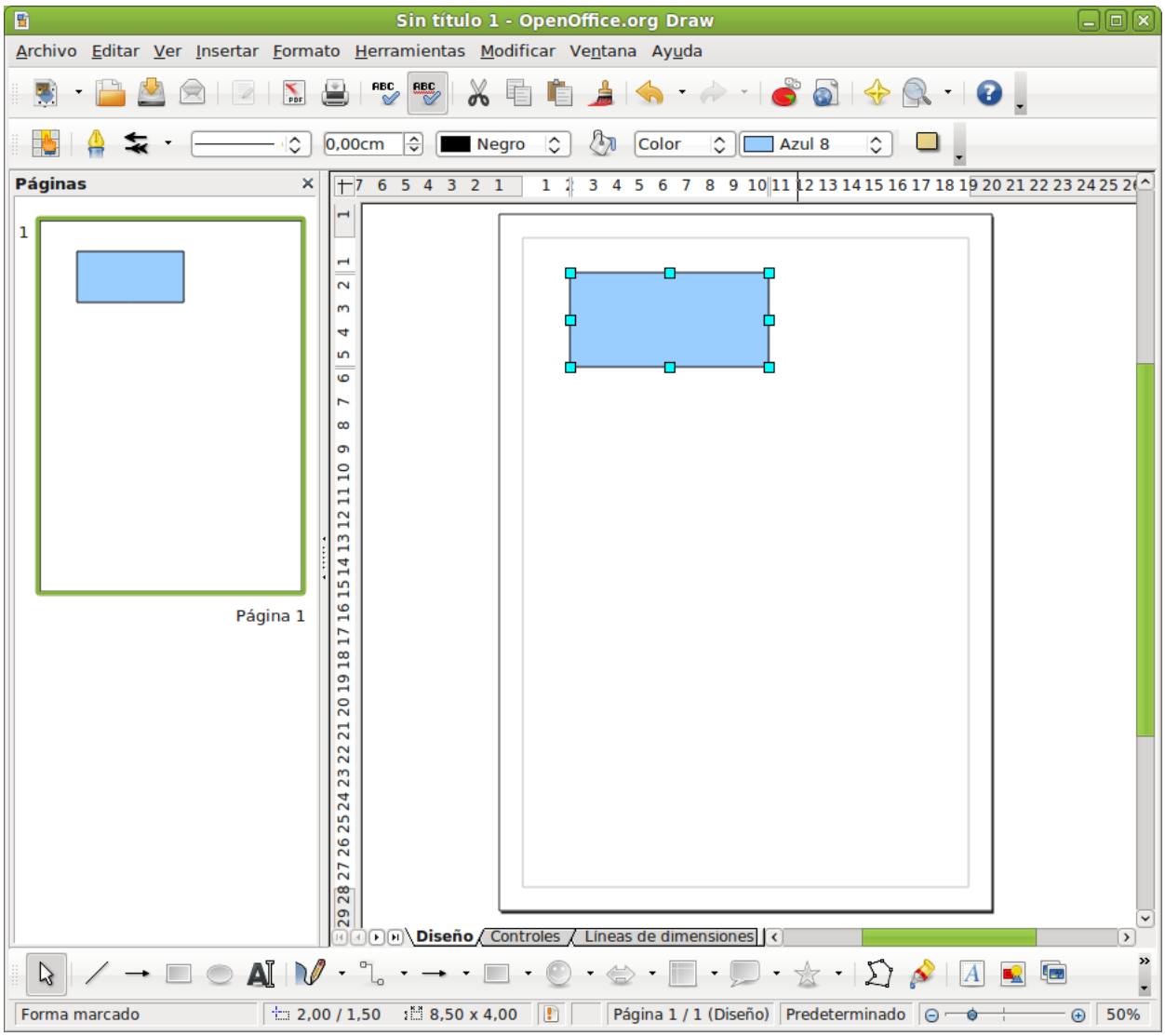
Cada figura que se crea, muestra uno o más *puntos de control* de la figura. Haciendo clic y arrastrando dichos puntos las características de la figura se modifican. Los cambios se realizan sobre el objeto seleccionado.

Los objetos gráficos disponibles en OpenOffice.org Dibujos se pueden modificar mediante diferentes operaciones; así puede cambiar el grosor de línea, el tipo de línea, su color, el relleno de un círculo, etc.

Ejemplo: crear un rectángulo redondeado. Pulsar sobre el pequeño triángulo a la derecha del botón Formas básicas de la barra de herramientas (al pasar el ratón por encima se muestra en nombre del botón). Se abrirá un pequeño submenú con rectángulos y otras formas básicas..

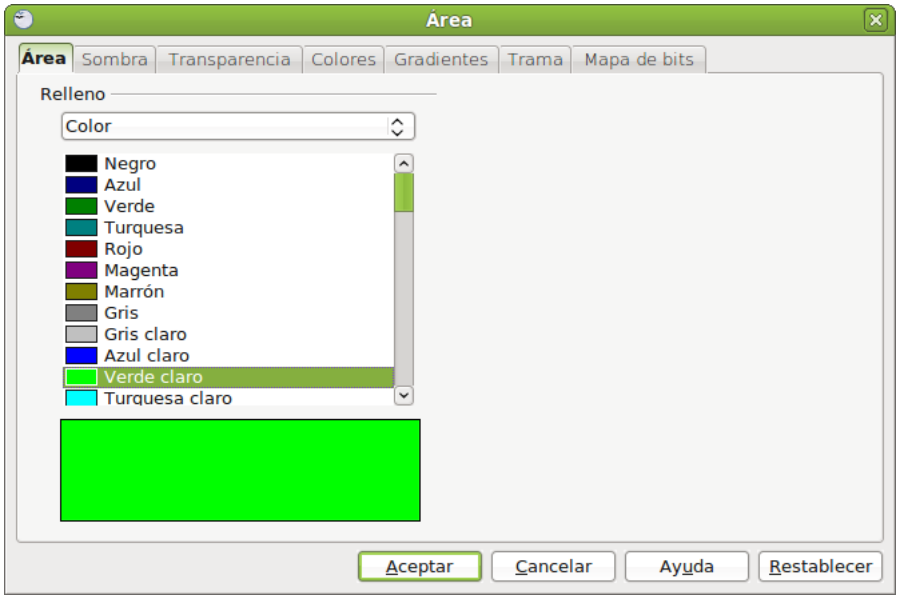
Seleccionar el rectángulo. El cursor se convierte en una cruz. Al hacer clic sobre el área de trabajo y desplazar el ratón hacia la derecha y abajo aparece un rectángulo que crecerá o decrecerá siguiendo el movimiento del ratón. Al soltar el botón del ratón queda dibujado el rectángulo.

Figura 35-2. Creación de una imagen



Para cambiar el color de relleno y estando situado sobre el rectángulo (aparece enmarcado con cuadraditos de color cian), pulsar el botón derecho del ratón y, en el menú contextual que se abre, ir a la opción área.

Figura 35-3. Cambiar el color de relleno de un objeto



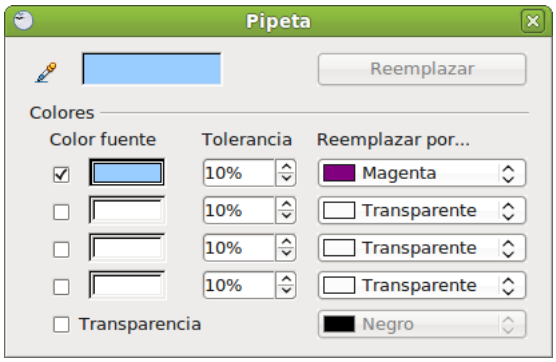
Seleccionar el color y otras características configurables del rectángulo y Aceptar.

Modificación de colores en una imagen bitmap

Seleccionar la imagen. Ir a la opción de menú Herramientas -> Pipeta.

Seleccionar un porcentaje de aproximación al color o tolerancia. Pulsar el botón donde aparece la pipeta. Ir a la imagen y hacer clic sobre la zona a la que se quiere cambiar el color. Ir al cuadro de diálogo y seleccionar el color por el que se quiere reemplazar.

Figura 35-4. Herramienta Pipeta



El efecto producido es el cambio del color seleccionado por la pipeta (azul) por el seleccionado para reemplazar (magenta).

Enlaces de interés

Curso sobre OpenOffice Dibujos (Draw): http://www.wikilearning.com/curso_gratis/openoffice_draw/10897

VIII. Multimedia en LliureX

Capítulo 36. Reproducción de música: Rhythmbox

Introducción

Rhythmbox es un reproductor de audio y un organizador de música.

Con Rhythmbox se dispone de un sistema de almacenamiento, organizando las listas de canciones por año de escritura, por artista, grupo o por el nombre del álbum. Se pueden hacer agrupaciones, como Clásica o Hip-hop, e ir colocando allí las canciones que se quieran, y después, grabar un CD con dichas canciones.

Otras características:

- Reproduce archivos de música en formatos MP3, OGG, FLAC de una biblioteca organizada ID3.
- Visualiza canciones en una vista organizada.
- Crea listas de reproducción mediante 'pinchar y arrastrar' desde una vista de la biblioteca.
- Busca entradas en la biblioteca.
- Permite escuchar emisoras de radio por Internet.

Este manual se refiere a la versión 0.12.8 de la aplicación

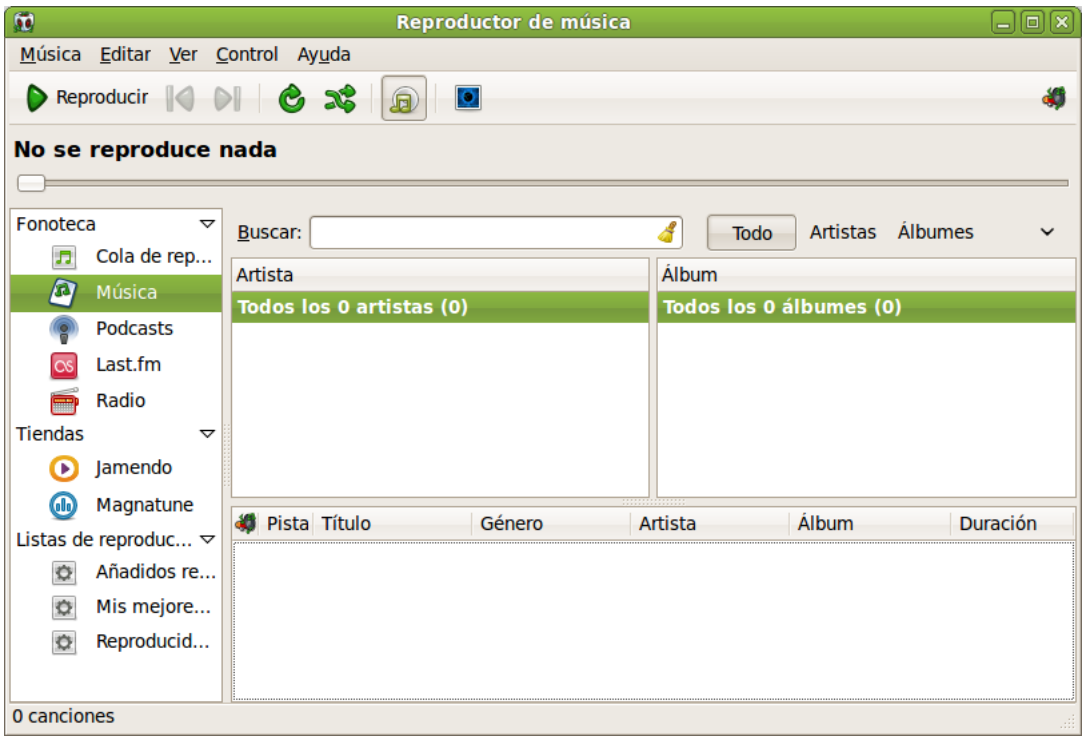
Ventana de Rhythmbox

Para iniciar el Reproductor de música Rhythmbox seleccionar la opción de menú Aplicaciones -> Sonido y vídeo -> Reproductor de música Rhythmbox.

Descripción

La ventana principal de Rhythmbox es la siguiente:

Figura 36-1. Ventana de Rhythmbox



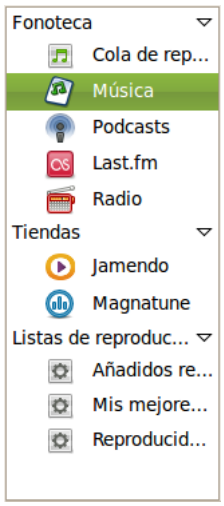
La tabla siguiente describe los componentes de la ventana principal:

Tabla 36-1. Componentes de la ventana de Rhythmbox

Componente	Descripción
Barra de menú	Contiene las opciones de menú para la ejecución de las tareas en Rhythmbox.
Panel lateral: Vista de Fuentes	Muestra las fuentes disponibles organizadas en dos secciones: Fonoteca, que incluye, Podcasts, Cola de reproducción, CDs de música, Radio por Internet y Listas de reproducción
Lista de pistas	Muestra las pistas que pertenecen a la fuente seleccionada, además permite filtrar las canciones de la fonoteca por género, artista o álbum.
Barra de herramientas.	Incluye los controles de reproducción y el control de volumen.
Barra de estado	Visualiza información global acerca de las pistas en el panel de visualización.

El panel lateral

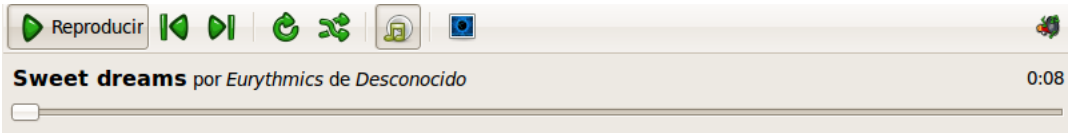
Figura 36-2. Lista de fuentes



El panel lateral (Lista de fuentes) permite el acceso a las diversas fuentes de música. Este panel contiene, entre otros, los siguientes iconos:

- Cola de reproducción: Lista de canciones que se desean reproducir.
- Música: La fonoteca en la que aparece toda la música importada.
- Radio: Emisoras de radio de Internet.
- Podcasts: Canciones de un iPod conectado al ordenador local.
- Listas de reproducción: Cualquier lista de reproducción que haya sido creada a partir de música importada.

área de reproducción



Esta área proporciona acceso a la pista que actualmente está reproduciéndose. Cuando una pista no está reproduciéndose esta área no muestra información. Cuando se seleccionar 'Reproducir' se visualiza el nombre de la pista, y abajo, el artista y el nombre del álbum.

También se muestra una barra de progresión de la reproducción. Cuando el foco está en la barra se pueden utilizar las flechas para avanzar o retroceder en la pista.

> **Sugerencia:** Si se utiliza un ratón con rueda, se puede ajustar el volumen colocando el ratón sobre el icono del altavoz y moviendo la rueda en un sentido u otro. Aumenta o disminuye el número de ondas que se visualizan sobre el icono.

Vista Visor pequeño

Rhythmbox tiene un modo de visualización reducida. Este modo habilita acceso solamente a la barra del menú y a las funciones de reproducción.

Para cambiar al visor pequeño seleccione Ver ->Visor pequeño.



Utilización de la lista de reproducción

Reproducir música

Para reproducir una pista, seleccionarla, y presionar el botón de Reproducir, o también pulsar dos veces sobre la pista.

Cuando termina la pista, la lista de reproducción salta a la siguiente pista de la lista de pista.

Desde el navegador de biblioteca se puede reproducir todas las canciones de un artista o de un álbum.

Orden aleatorio



Si esta opción está seleccionada, las pistas en el navegador se reproducen de forma aleatoria.

Repetir



Si esta opción está seleccionada, las pistas en el navegador se reproducen de forma repetitiva.

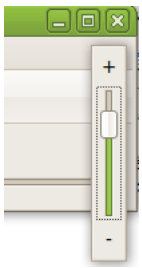
Anterior/Reproducir/Siguiente



Los botones Anterior y Siguiente se pueden utilizar para saltar entre pistas mientras se reproducen. Si una canción se está reproduciendo el botón Siguiente reinicia la canción. Pulsando el botón Reproducir se inicia la reproducción de la canción actual en la lista de reproducción. Mientras se está reproduciendo el icono cambia a 'Pausa'.

Control de Volumen

Figura 36-3. Control de volumen.



El control de volumen está a la derecha del área de reproducción. Pulsando sobre el botón de sonido se muestra la barra de desplazamiento del sonido. Desplazándose sobre dicha barra se incrementa o decrementa el volumen. El icono del altavoz refleja los cambios en el volumen mediante curvas acústicas.

La fonoteca (biblioteca de listas de reproducción)

La fonoteca es la principal fuente disponible en el Reproductor de música Rhythmbox, es la base de datos que contiene todos los archivos que importa en el Reproductor de música Rhythmbox (la fonoteca almacena la ruta para acceder a sus archivos musicales, no los archivos en sí).

La biblioteca de listas de reproducción consiste en una vista organizada de los archivos de música. Se puede navegar en la biblioteca por artista o por álbum. Una vez se añade una canción a la biblioteca se puede reproducir directamente o añadir a la lista de reproducción.

Aviso

La fonoteca está localizada en el directorio `./gnome2/rhythmbox/playlists.xml`. Es única para cada usuario del sistema.

Si se elimina o renombra este directorio, se crea una nueva biblioteca vacía cuando se ejecuta de nuevo Rhythmbox.

Añadir canciones

Pulsar botón derecho del ratón sobre la etiqueta Música del panel lateral o sobre la lista de pistas para añadir archivos de música a la biblioteca de listas de distribución. Si se selecciona una carpeta todos los archivos de música de todos los subdirectorios se añaden a la biblioteca.

Otras formas para añadir canciones a la biblioteca:

- Pinchar y arrastrar desde otras aplicaciones, como por ejemplo, Nautilus.

Quitar canciones

Para quitar canciones de la biblioteca, simplemente seleccionar la canción e ir a: Menú -> Editar -> Quitar, desde el menú contextual (clic derecho) seleccionar Quitar.

Una vez que se ha eliminado la última entrada en un álbum (o artista), la entrada correspondiente es también eliminada en el navegador de la Biblioteca.

Utilizar el examinador

El examinador permite navegar por la biblioteca fácilmente, mostrando el artista, el álbum y la pista actual. Para activar el examinador ir a: Menú -> Ver -> Examinar.

Al arrancar, el examinador muestra por defecto todos los artistas y todas las pistas. Seleccionando un artista concreto en Album se muestran la lista de todos los álbumes de dicho artista, y la lista de pistas cambia para mostrar todas las pistas para esos álbumes. Seleccionando un álbum cambia la lista de pistas y muestra solo las contenidas en dicho álbum.

Propiedades

Ir a: Menú -> Música -> Propiedades para ver las propiedades particulares de una pista concreta.

La pestaña Básico muestra detalles de la canción, como título, artista, fecha...

La pestaña Detalles muestra información más detallada acerca del archivo y su codificación.

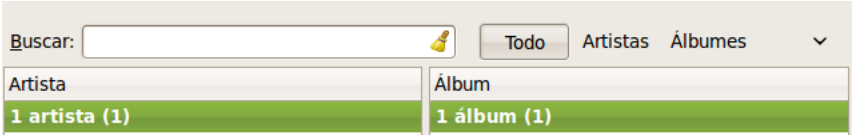
Figura 36-4. Propiedades del archivo.



Buscar

Para buscar una palabra en la fonoteca, teclear en el campo de búsqueda, y en el visor de pistas se mostrarán todas las entradas que cumplen el criterio de búsqueda.

Figura 36-5. Búsqueda



Listas de reproducción

Las listas de reproducción son fuentes creadas a partir de las pistas disponibles en la fonoteca. Permiten juntar pistas siguiendo un género particular, un grupo de artistas específico o cualquier cosa que desee.

Rhythmbox tiene dos tipos de listas de reproducción:

- Listas de reproducción
- Listas de reproducción automáticas

Para visualizar el contenido de una lista de reproducción simplemente pulsar sobre el icono correspondiente en el panel lateral y en el panel visor se visualizará el contenido.

Crear una lista de reproducción

Para crear una nueva lista de reproducción, elegir Música ->Lista de reproducción -> Lista de reproducción nueva. Aparecerá una nueva lista de reproducción sin nombre en la fuente de listas. Introducir un nombre para la lista de reproducción y pulsar **Retorno**.

Añadir canciones

Para añadir canciones, álbumes o artistas a una lista de reproducción que ya existe, pinchar y arrastrar la canción desde la biblioteca de listas de reproducción en el panel lateral.

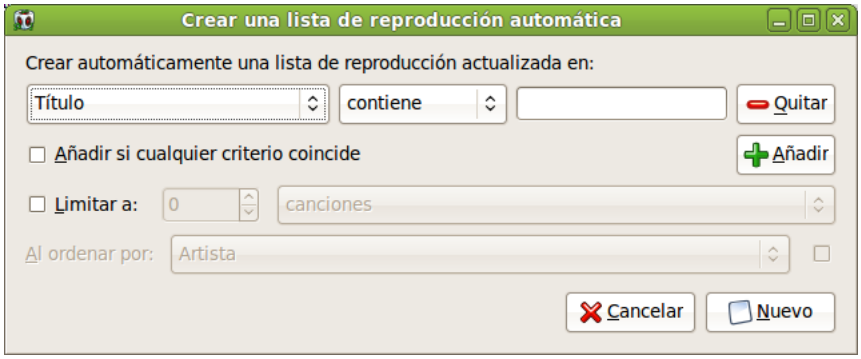
Crear una lista de reproducción automática (inteligente)

Las listas de reproducción inteligentes son listas creadas desde criterios, así su contenido se construye dinámicamente; todas las pistas que coincidan con los criterios se añadirán a la lista de reproducción.

Para crear una nueva lista de reproducción:

- Elegir Música->Lista de reproducción->Lista de reproducción automática nueva....
- Establecer los criterios de creación de la lista de reproducción.
- Una vez elegidos los criterios, pulsar Nuevo para crear la consulta.

Figura 36-6. Diálogo de creación de una nueva lista de reproducción

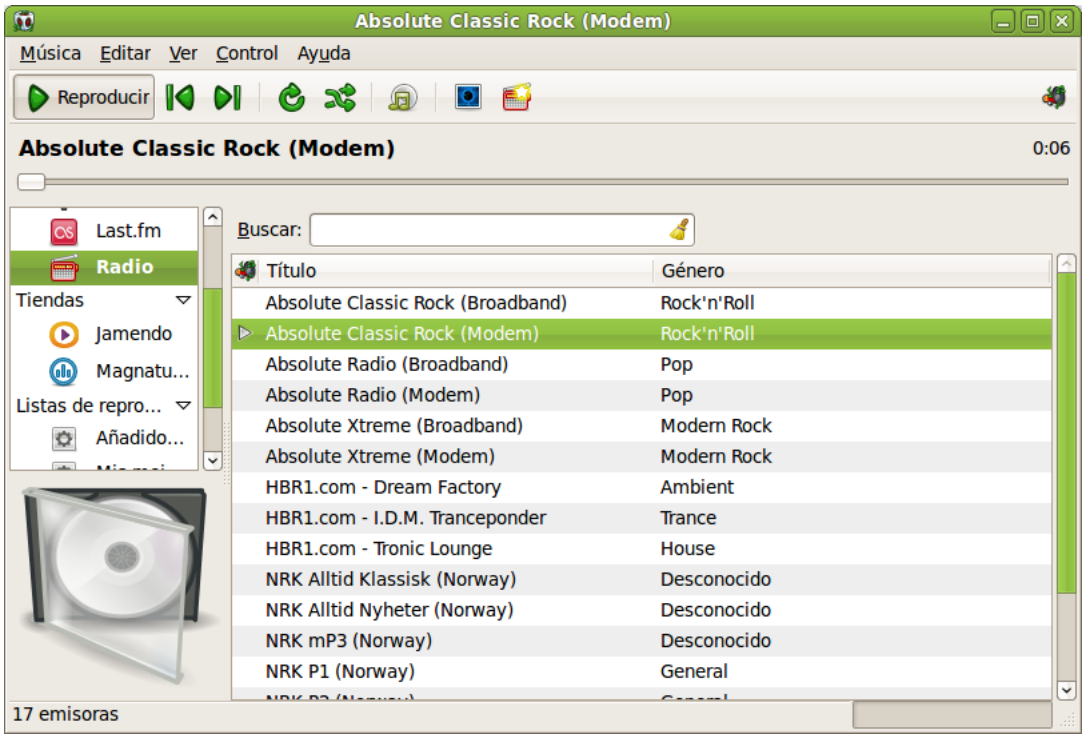


Fonoteca: Radio

Escuchar radio vía Internet

El sintonizador de radio de internet puede ser utilizado para oír archivos de audio.

Figura 36-7. Radio vía internet en el reproductor de música



Añadir una emisora

Para añadir nuevas emisoras al sintonizador de radio de internet ir a: Menú -> Música -> Nueva estación de radio de Internet.

Componente (applet) del panel

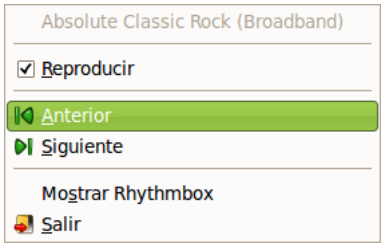
Rhytmbox añade un pequeño icono en área de notificación (en el panel) mientras el programa está en ejecución. Este icono permite controlar el reproductor de música.

Utilizando el icono del reproductor de música en el área de notificación, se pueden enviar a la aplicación los siguientes ordenes:

- Reproducir: reproduce o detiene la canción actual. Este ítem cambia en función de que una canción esté reproduciéndose o no.
- Anterior : salta a la canción previa de la lista de reproducción.
- Siguiente : salta a la canción próxima en la lista de distribución.
- Mostrar el reproductor de música: muestra y oculta la ventana del reproductor de música.
- Mostrar notificaciones: muestra avisos de la aplicación.

> **Sugerencia:** Si se utiliza un ratón con rueda, se puede ajustar el volumen rodando en un sentido u otro mientras el ratón está situado sobre el componente del panel.

Figura 36-8. Reproductor de música en el área de notificación de GNOME



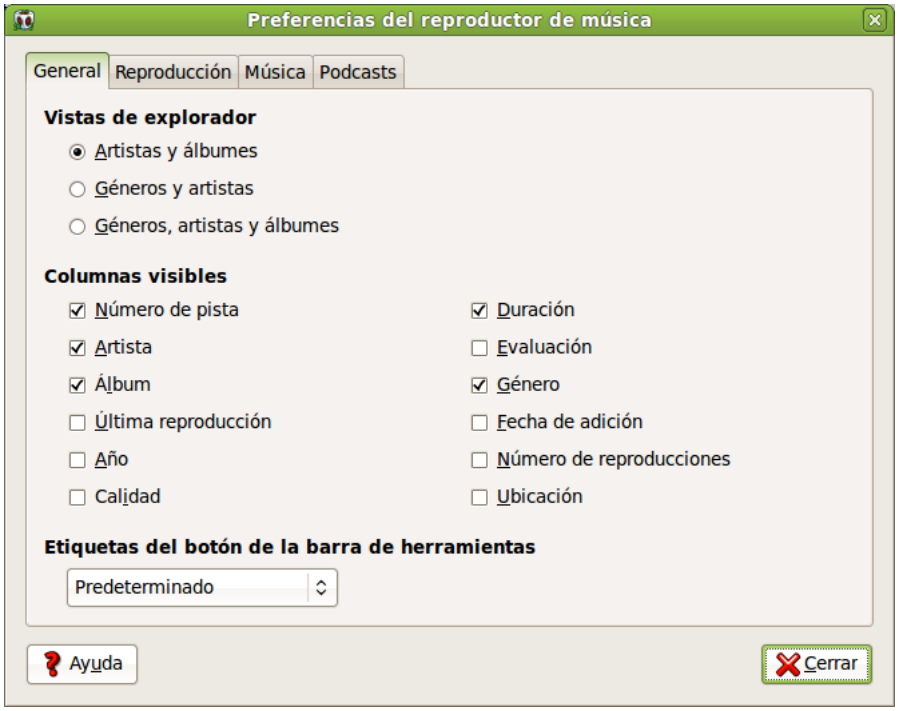
Personalizar el Reproductor de música

Se puede personalizar la visualización y el comportamiento del reproductor de música utilizando el diálogo Preferencias.Para ello ir a: Menú -> Editar -> Preferencias.

- General

  Esta sección del diálogo permite seleccionar qué vistas del examinador y qué columnas se muestran.

Figura 36-9. Preferencias del reproductor de música



- Reproducción

  Permite establecer fundidos entre el final de una canción y el principio de la siguiente.
- Música

  Permite indicar algunas características del lugar y la estructura de la fonoteca.
- Podcasts

  Permite modificar el comportamiento del gestor de descargas de Podcasts

Capítulo 37. Herramienta de grabación de CD/DVD: Brasero

Introducción a Brasero

La versión documentada de esta aplicación es la 2.30.2.

Brasero es un interfaz gráfico, para el entorno de escritorio Gnome, que permite grabar y manipular CDs y DVDs. Está diseñado para permitir a usuarios crear sus discos fácil y rápidamente.

Características para CD/DVD de datos:

- Soporta de edición del contenido de los discos (borrar/mover/renombrar archivos dentro de directorios).
- Puede grabar datos sobre CD/DVD al vuelo.
- Soporta multisesión y extensiones Joliet.
- Grabación de una imagen de disco.
- Realiza una copia o clon de un CD/DVD.
- Comprobación de la integridad de archivos de disco.

Características para CD de audio:

- Graba información de texto que encuentra automáticamente por gstreamer.
- Soporta de edición de información de CD-texto.
- Puede grabar CD de audio al vuelo.
- Puede utilizar todo tipo de archivos de audio manipulados por la instalación local de gstreamer (ogg, flac, mp3,...).
- Puede buscar archivos de audio dentro de una carpeta arrastrada.
- Edición completa de silencios entre pistas.

Características para la copia de CD/DVD:

- puede copiar un CD/DVD al disco duro.
- puede copiar un CD y DVD al vuelo.
- Soporta cualquier tipo de CD.

Otras características:

- Borrar CD/DVD.
- Permite mostrar una lista de reproducción y su contenido.
- Puede utilizar archivos de red si el protocolo es manejado por gnome-vfs.
- Puede hacer búsquedas de archivos mediante palabras clave o por el tipo de archivo.

Arranque de Brasero

Se puede arrancar Brasero de la siguiente forma:

En línea de comando

Ejecutar la siguiente orden: **brasero**

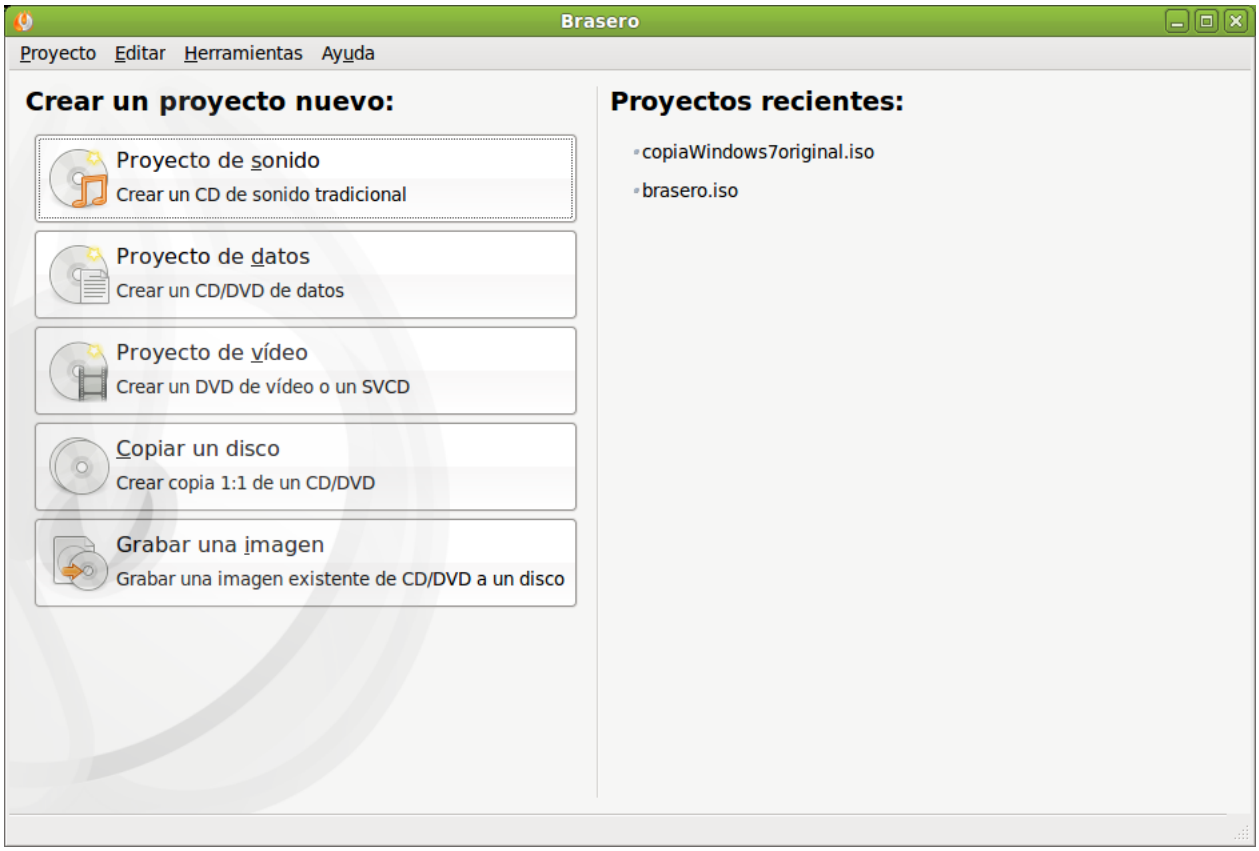
Entorno gráfico

Ir a Aplicaciones -> Sonido y vídeo -> Grabador de discos Brasero

Cuando se arranca Brasero

Cuando se arranca Brasero, se visualiza la siguiente ventana:

Figura 37-1. Ventana de Brasero



La ventana de Brasero contiene los siguientes elementos:

Barra de Menú

Contiene las opciones Proyecto, Editar, Herramientas y Ayuda.

Barra de proyecto

Cuando se crea un nuevo proyecto, en función del tipo, aparece al pie de la ventana una barra que muestra tiempos (horas y minutos) o tamaños (MB). A la izquierda de dicha barra existe un botón que permite seleccionar, bien el tiempo bien el tamaño del soporte utilizado. A la derecha existe un botón para proceder a la grabación.

Barra de navegación

Aunque al iniciar brasero no se hace visible, cuando se selecciona un tipo de proyecto se muestra una barra en la que incluyen opciones para añadir (+) y eliminar (-) archivos en el proyecto.

Figura 37-2. Barra de navegación



Navegador de compilación

El navegador de compilación contiene los archivos del sistema que se han seleccionado para la grabación en el CD.

Barra de estado

La barra de estado visualiza información sobre la actividad de Brasero e información contextual acerca de los items de menú. La barra de estado visualiza la siguiente información:

- Porcentaje de progresión de la grabación del CD.
- Selector de tamaño del CD.
- Operación realizada por Brasero.

Panel lateral

Al iniciar brasero (ver arriba imagen Ventana de Brasero) el panel lateral muestra los diferentes proyectos que se pueden elegir. Para seleccionar uno de ellos, basta hacer clic en el botón correspondiente.

- Proyecto de sonido
- Proyecto de datos.
- Proyecto de vídeo.
- Copiar un disco.
- Grabar una imagen.

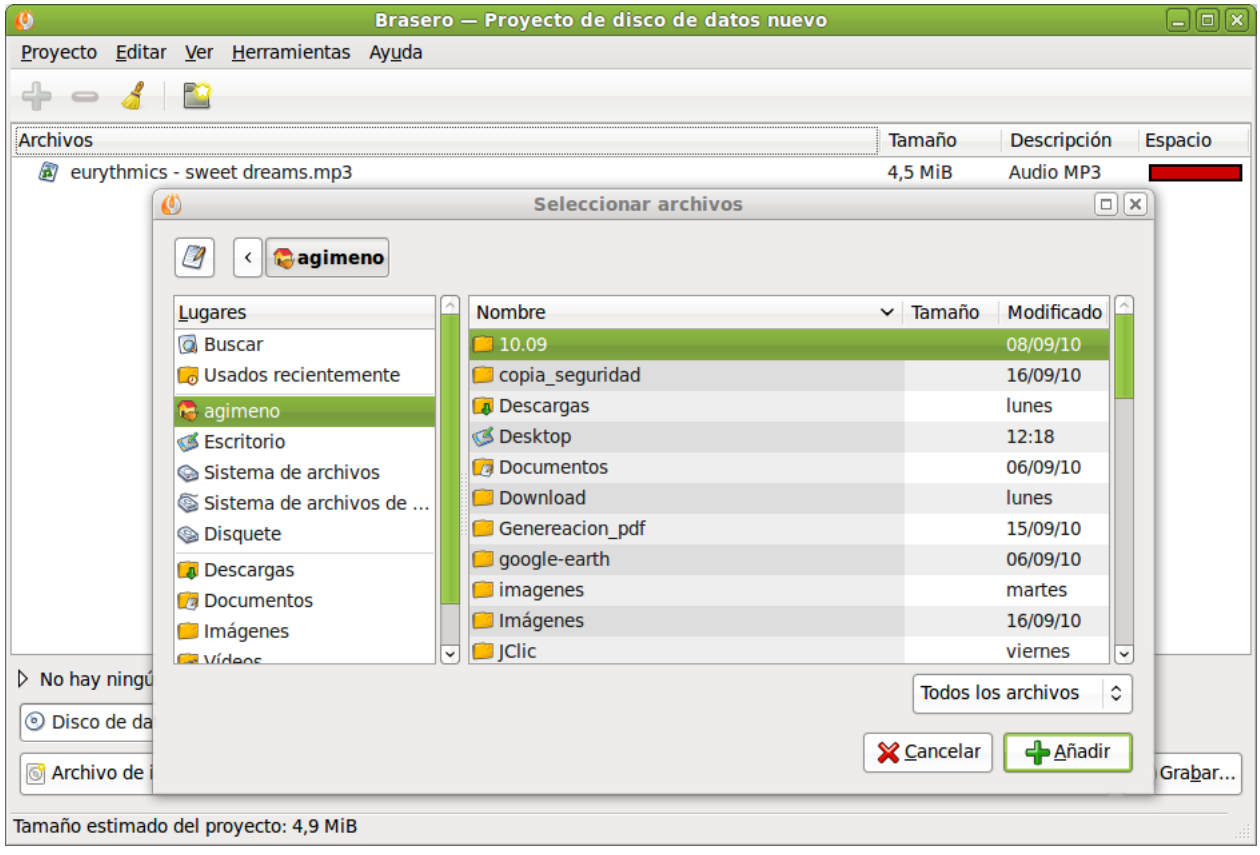
Utilización

Creación de un CD/DVD de datos

Cuando se introduce un CD/DVD virgen y está lanzada la aplicación Brasero, ésta detecta la presencia de dicho CD/DVD y muestra una ventana preguntando al usuario que desea hacer.

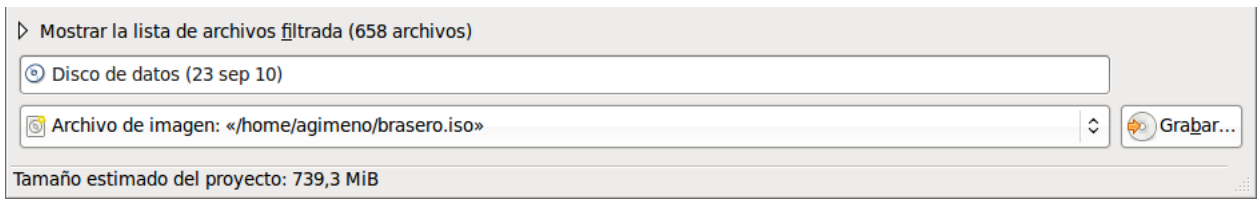
Para crear un CD de datos ir a Proyecto -> Proyecto nuevo -> Proyecto de datos nuevo o directamente desde el panel lateral. Después hay que seleccionar el botón Añadir archivos al proyecto situado a la izquierda de la barra de navegación (botón +). Se abrirá una ventana cómo la que muestra la figura siguiente que permite seleccionar los archivos que se quieren grabar en el CD desde el navegador de archivos situado a la derecha de la interfaz. Muestra el diálogo siguiente:

Figura 37-3. Creación CD/DVD datos



Cuando ya estén seleccionados todos los archivos, al pulsar en el botón de Grabar se muestra la siguiente ventana en la que se pueden seleccionar diferentes opciones de grabado, como la unidad de grabación, la etiqueta, la verificación de integridad, etcétera. Si no se desea grabar en un CD, se puede crear una imagen .iso, en cuyo caso, Brasero, pedirá la ruta donde guardar la imagen.

Figura 37-4. Opciones de grabado



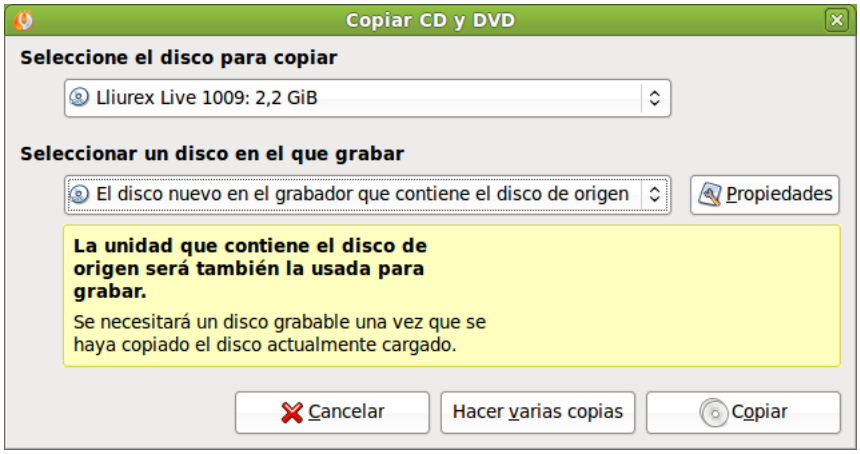
Crear de un CD de Audio

Para crear un CD de Audio ir a Proyecto -> Proyecto nuevo -> Proyecto de audio nuevo. Seleccionar los archivos de música que se quieren grabar en el CD desde el navegador de archivos y arrastrarlos a la ventana contenedora y pulsar el botón Grabar en la esquina inferior derecha. Se muestra un diálogo parecido al anterior con las mismas opciones de similar funcionalidad.

Copiar un CD/DVD

Para copiar un CD de datos seleccionar la acción Proyecto -> Proyecto nuevo -> Copiar disco del menú Proyecto. Se muestra el siguiente diálogo:

Figura 37-5. Copiar CD/DVD



Utilizar la lista Seleccione el disco para copiar para seleccionar el dispositivo lector desde el cual serán copiados los archivos.

Utilizar la lista Seleccione el disco en el que grabar para seleccionar el dispositivo grabador.

Para seleccionar la velocidad a la que se quiere grabar el CD/DVD pulsar el botón Propiedades.

Desde las Propiedades se puede seleccionar la opción Simular la grabación para simular la grabación del CD.

Seleccionar la opción Burnproof para activar la protección por insuficiencia de datos.

Borrar un CD/DVD

Para limpiar un CD/DVD, ir al menú Herramientas -> Borrar. En el cuadro de diálogo que se muestra utilizar la lista Grabadora para seleccionar el dispositivo grabador.

Como opción se puede seleccionar el borrado rápido y la simulación de borrado.

Grabar una imagen ISO

Para grabar una imagen ISO, ir a la opción del menú Proyecto -> Proyecto nuevo -> Grabar una imagen. Se muestra el siguiente diálogo:

Figura 37-6. Grabar una imagen ISO



Para seleccionar la imagen a grabar ir a Ruta y después de navegar a través de los directorios y seleccionar el tipo de imagen a grabar (iso, raw, cue, toc/cdrdao) pulsar el botón Grabar.

Verificar integridad

Para verificar la integridad con Brasero, ir a Herramientas -> Comprobar integridad (Ctrl-F). Se abre el la ventana siguiente:

Figura 37-7. Verificar integridad



El diálogo muestra la opción de verificación a partir de un archivo md5 y proporciona el navegador para su localización.

Para obtener más información

La herramienta no dispone de ayuda en línea. A continuación se incluyen algunos enlaces con información que puede ser de interés para el usuario.

Enlaces de interés

- Página del proyecto: http://www.gnome.org/projects/brasero/.
- Wikipedia:http://es.wikipedia.org/wiki/GNOME
- Página del cdrecord:http://cdrecord.berlios.de

Capítulo 38. Reproducción multimedia: VLC media player

Introducción

VLC es un reproductor multimedia, basado en software libre y código abierto. Además, es multiplataforma, habiendo versiones disponibles para sistemas operativos como Windows, GNU/Linux y Macintosh entre otros, viene con sus propios codecs, soporta casi todos los formatos de audio y vídeo como MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, DivX, mp3, ogg, FLV, avi, asf, wmv, wma, mov, wav, etc..

VLC proporciona las siguientes funciones:

Soporta los formatos de DVD, VCD y varios protocolos streaming (contenido multimedia a través de Internet).

- Movimientos de cámara lenta, avances rápidos, pausa, selección de escenas y saltos arbitrarios en la reproducción.
- Proporciona gran cantidad de niveles de zoom y relaciones de aspecto, y permite visualizar a pantalla completa.
- Controles de búsqueda y volumen.
- Capacidad para abrir vídeos incompletos descargados a través del eMule, o cualquier otro cliente P2P, para poderlos visualizar.
- Manejo de varias pistas de audio asociadas a una película.
- Soporte de Dolby AC3.
- Permite añadir subtítulos y el cambio de idiomas de estos (DVD).

Este manual se refiere a la versión 1.0.6 de la aplicación.

Comenzando con VLC media player

Iniciar VLC media player

La aplicación se puede iniciar de las formas siguientes:

Menú Aplicaciones

Ir a: Aplicaciones -> Sonido y vídeo -> VLC, reproductor multimedia.

Línea de orden

Para iniciar VLC media player desde línea de orden, teclear la orden siguiente y pulsar **Intro**:

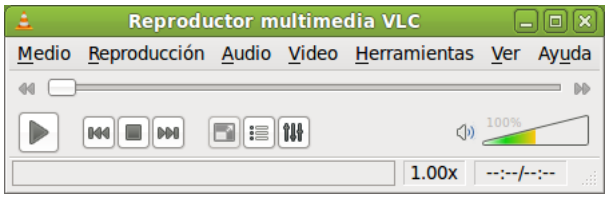
vlc

Sugerencia: Para ver otras opciones de línea de orden disponibles, teclear **vlc --help**, y pulsar **Intro**.

Cuando arranca VLC media player

Al arrancar VLC media player se visualiza la ventana siguiente:

Figura 38-1. Ventana inicial de VLC media player



La ventana de VLC media player muestra los siguientes elementos:

Barra de menú

Los menús de la Barra de menú contienen todos las órdenes necesarias para utilizar VLC media player.

Campo de datos

En la parte inferior de la ventana, se muestra información adicional, como el nombre de pista y la longitud de esta.

Barra de progreso de tiempos

La barra de progreso de tiempos visualiza la progresión en el tiempo de la película o el sonido que se está reproduciendo. Arrastrando la barra hacia la derecha o la izquierda para retroceder o avanzar la reproducción.

Botones de control

Los botones de control activan el avance de pista o retroceso, la parada o ejecución de una película o sonido.

Barra de volumen

La barra de volumen activa el ajuste de volumen. Se encuentra a la derecha de los botones de control, el pequeño icono de altavoz es un botón para silenciar rápidamente o anular todos los sonidos. El control deslizante permite modificar el volumen más alto o más bajo. El porcentaje indica la cantidad de amplificación.

Barra de estado

La Barra de estado visualiza información de estado acerca de la película o sonido que está ejecutándose.

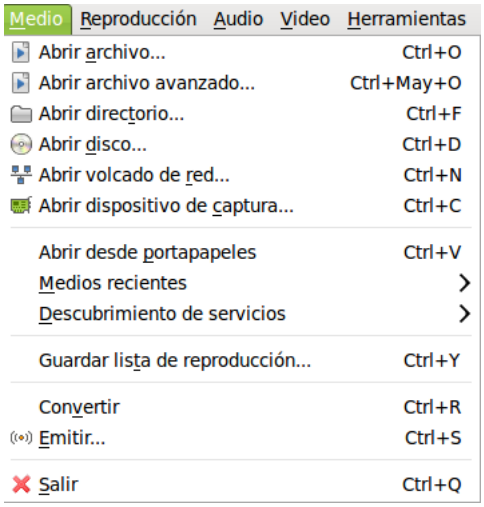
Nota: Cuando un archivo de medios es por streaming, la pista deslizante no se mueve porque VLC no puede saber la duración total.

Utilización

Abrir un archivo

Para abrir un archivo de audio o vídeo, elegir : **Ctrl+O** o una de las cuatro opciones de menú Ejemplo: Medio -> Abrir Archivo .

Figura 38-2. Abrir un archivo



Se abre el cuadro de diálogo Seleccionar películas o listas de reproducción. Seleccionar el archivo que se quiere abrir y pulsar Reproducir.

Se puede arrastrar un archivo desde otra aplicación como el gestor de archivos hacia VLC media player. La aplicación VLC media player abrirá el archivo y ejecutará la película o sonido. VLC media player visualiza el título de la película o sonido en la barra de estado que se encuentra debajo de la ventana de visualización.

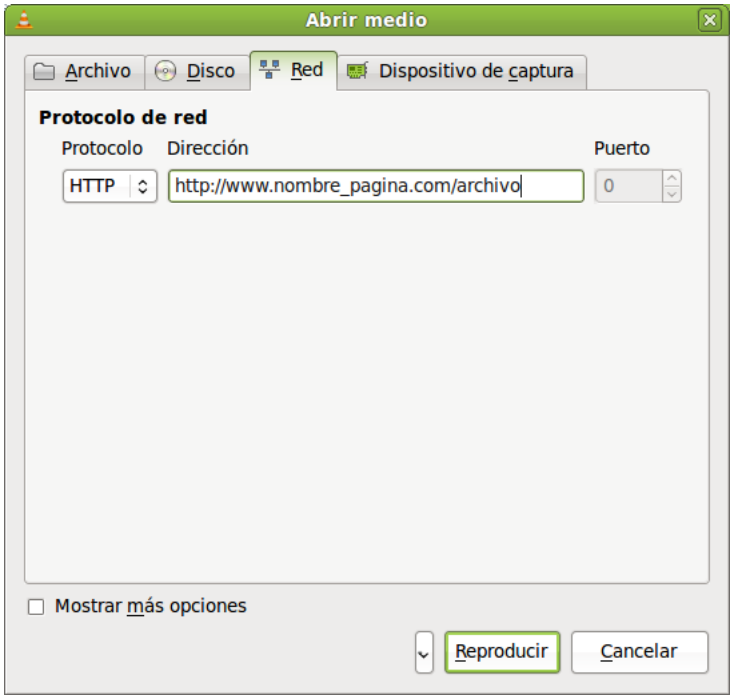
Si se intenta abrir un archivo con un formato que VLC media player no reconoce, la aplicación visualiza un mensaje de error.

> **Sugerencia:** Se puede pulsar dos veces sobre un archivo de vídeo o audio en Nautilus para abrir la ventana de VLC media player.

Abrir Dirección

Para abrir un archivo mediante una dirección URL elegir: la opción de menú Menú ->Medio -> Abrir volcado de red. Se abre la ventana Abrir Medio. Introducir el protocolo, la dirección URL, el puerto y pulsar el botón Abrir.

Figura 38-3. Abrir dirección URL



Reproducir DVD, VCD o CD

Para reproducir VCD, DVD o CD de audio, insertar el disco en el dispositivo del ordenador, y elegir la opción de menú Medio -> Abrir disco.Dentro de esta pestaña se puede elegir abrir el DVD desde el capítulo de menús, o comenzar la película directamente. También se puede escoger la pista de audio y los subtítulos aunque estos podrán modificarse durante la ejecución del DVD mediante los menús Audio y Vídeo.

Parar una película o música

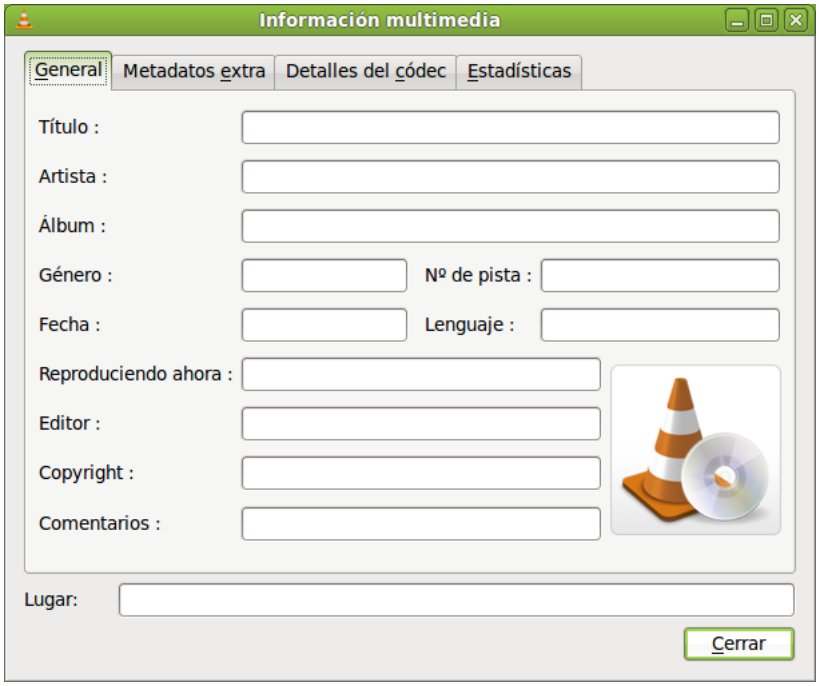
Para parar una película o música que se está reproduciendo pulsar el botón . Cuando se detiene una película o música , la barra de estado visualiza el tiempo en el que se ha parado la película o música.

Para reanudar la reproducción pulsar el botón .

Propiedades de una película o música

Para ver las propiedades de una película o música, elegirla opción de menú: Menú -> Herramientas -> Información -multimedia. Se abrirá una nueva ventana que muestra:

Figura 38-4. Información multimedia



General

Título, artista, fecha, editor, etc.

Meta datos Extra

Información adicional sobre el vídeo.

Detalles de Códec

Códec utilizado tanto para el audio como para el vídeo.

Estadísticas

Información sobre la tasa de bits y fotogramas.

Búsqueda en películas o canciones

Para desplazarse a lo largo de una película o canciones, se pueden utilizar los siguientes métodos:

Saltar adelante

Para saltar hacia delante en una película o canción, pulsar el botón derecho del ratón y Siguiente .

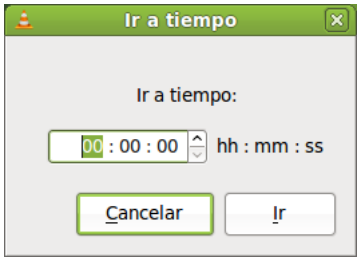
Saltar atrás

Para saltar atrás en una película o canción, pulsar botón derecho del ratón y Previo .

Saltar a

Para saltar a un instante determinado, ir a: Menú -> Reproducción -> Ir a Tiempo Específico. Se abre la ventana Ir a tiempo. Utilizar el cuadro para determinar un tiempo y pulsar Ir.

Figura 38-5. Ir a Tiempo



Cambiar el factor Zoom

Para cambiar el factor zoom en el área de visualización se pueden utilizar los siguientes métodos:

- Para ver la pantalla completa, ir a: Menú -> Vídeo -> Pantalla completa. Para salir del modo pantalla completa pulsar el botón derecho del ratón y seleccionar Abandonar Pantalla Completa o pulsar **Esc**.
- Para hacer un zoom a mitad tamaño (50%) del original, ir a: Menú -> Vídeo -> Ampliar -> 1:2 Medio.
- Para hacer un zoom a tamaño completo (100%) del original, ir a Menú -> Vídeo -> Ampliar -> 1:1 Original.
- Para hacer un zoom a doble tamaño (200%) del original, ir a Menú -> Vídeo -> Ampliar -> 2:1 Doble.
- Para cambiar entre diferentes proporciones, ir a Menú -> Vídeo -> Proporción.

Ajuste de volumen

Para incrementar el volumen: Mover la barra de desplazamiento de volumen hacia la derecha. Para disminuir el volumen: Mover la barra de desplazamiento a la izquierda.

Gestión de la lista de reproducción

Mostrar, ocultar la lista de reproducción

Para mostrar la lista de reproducción, ir a: Menú -> Ver -> Lista de reproducción o pulsar en el botón . Se muestra el panel lateral Lista de reproducción. Para ocultar la lista de reproducción, cerrar la ventana o volver e apretar el botón anterior.

Gestión de la lista de reproducción

Se puede utilizar la lista de reproducción para hacer lo siguiente:

Añadir una pista o película

Para añadir una pista o película a la lista de reproducción, pulsar el botón . Se visualiza el cuadro de diálogo, selecciona el archivo que se quiere añadir a la lista y pulsar Añadir.

Eliminar una pista o película

Para eliminar una pista o película de la lista de reproducción seleccionar los nombres de archivos desde la lista de archivos, pulsar el botón derecho del ratón y Borrar.

Guardar la lista de reproducción

Para guardar la lista de reproducción, ir a Medio -> Guardar lista de reproducción . Seleccionar el nombre a guardar, pulsar el botón derecho del ratón y Guardar.

Establecer modo de repetición

Para repetir una pista o película en la lista de reproducción, pulsar el botón  . Para que no se repitan una pista o película volvemos a apretar el mismo botón y vemos como vuelve a la forma anterior.

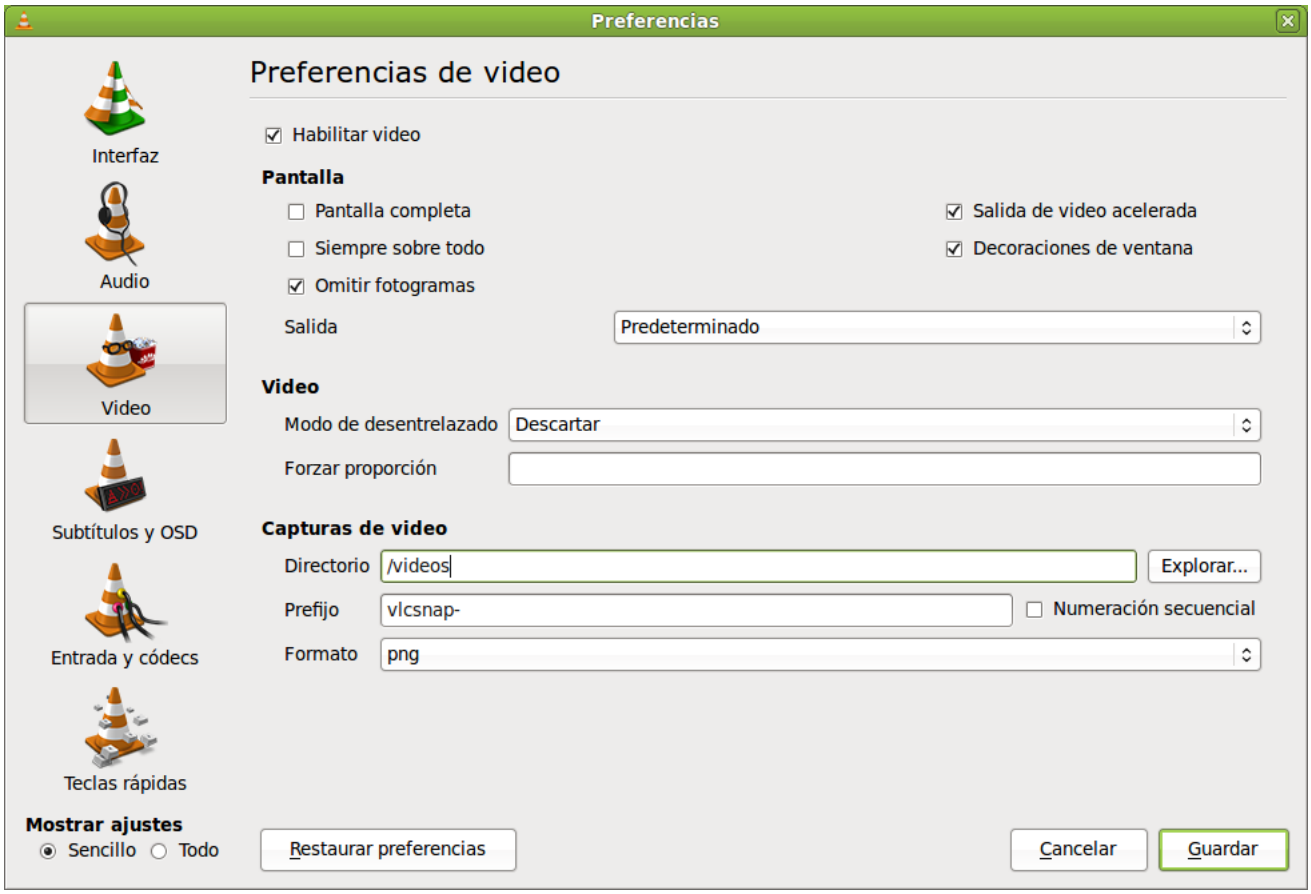
Establecer modo aleatorio

Pulsar el botón  . Para que salir del modo aleatorio volvemos a apretar el mismo botón y vemos como vuelve a la forma anterior.

Capturas de pantalla

Para hacer capturas de pantalla de una película o de la visualización de una canción que está reproduciéndose, ir a: Menú -> Vídeo -> Captura pantalla. La captura se guarda en la ubicación que se ha preestablecido, esta se puede variar en Menú -> Herramientas -> Preferencias -> Preferencias de Vídeo. Se abrirá una nueva ventana, pulsar Vídeo y en Capturas de Vídeo modificar el directorio de almacenamiento pulsando el botón Explorar.

Figura 38-6. Preferencias de Vídeo



Ajustes y Efectos

Para modificar las ajustes y efectos de VLC media player, ir a: Menú -> Herramientas -> Efectos y filtros o pulsar el botón  . Se abre el cuadro de diálogo Ajustes y efectos en el que se puede ecualizar el sonido, variar los ajustes de tono, saturación, contraste de la imagen como rotar esta; invertir colores, recortar el vídeo, etc.

Salir de VLC media player

Para salir de VLC media player, pulsar **Ctrl+Q** o ir a Menú -> Medio ->Salir.

Preferencias

Para modificar las preferencias de VLC media player, ir a: Menú -> Herramientas -> Preferencias. Se abre el cuadro de diálogo Preferencias que contiene las secciones:

Interfaz

Donde se define el Tipo de Interfaz (el aspecto básico y las pieles), las Instancias y la Interacción de Red (la política de descarga).

Audio

Donde se varía el volumen por defecto, el tipo de salida, se le pueden dar efectos mínimos al audio,etc.

Vídeo

Donde se varía la pantalla por defecto, el tipo de salida y las capturas de vídeo.

Subtítulos y ODS

En esta opción se varía las opciones de los subtítulos: color, idioma y se les aplica efectos.

Opciones de Entrada y Códecs

Donde se varía los Aparatos de Disco , la Red, la Caché, los Códecs y los Filtros de acceso.

Teclas Rápidas

Se asocian las teclas a funciones determinadas.

Capítulo 39. Grabador de sonido

Introducción

La aplicación Grabador de sonido le permite grabar y reproducir archivos de sonido .flac, .oga (sonido OGG u .oga) y .wav.

Inicio

Puede iniciar el Grabador de sonido de las siguientes formas:

Menú Aplicaciones

Elija Sonido y vídeo -> Grabador de sonido

Línea de comandos

Ejecute el siguiente comando: gnome-sound-recorder

Se mostrará la siguiente ventana al iniciar el Grabador de sonido

Figura 39-1. Ventana del Grabador de sonido



Uso

Iniciar una nueva grabación

Para iniciar una nueva sesión de grabación, realice los siguientes pasos:

1. Elija Archivo -> Nuevo.

2. Use la lista desplegable Grabar como para seleccionar una de las siguientes opciones de grabación:

- Calidad de CD, sin pérdida (formato wav).
- Calidad de CD, con pérdida (formatos mp3, ogg, etc.)
- Voz

3. Para iniciar la grabación, elija Control -> Grabar.

4. Para parar la grabación, elija Control -> Detener.

5. Para reproducir la grabación, elija Control -> Reproducir.

6. Para ejecutar el mezclador de sonido, elija Archivo -> Abrir Control de volumen.

7. Para guardar la grabación, elija Archivo -> Guardar como y escriba un nombre para el archivo de sonido.

Reproducir un sonido

Para reproducir un archivo de sonido elija Archivo -> Abrir. Seleccione un archivo de sonido en el diálogo Abrir un archivo, después pulse Aceptar. El Grabador de sonido muestra la duración del archivo en minutos y segundos debajo de la barra de progreso. Para reproducir el archivo, elija Control -> Reproducir. El indicador de progreso se mueve a lo largo de la barra de progreso según se va reproduciendo el archivo de sonido.

Mostrar las propiedades de un archivo

Para mostrar las propiedades de un archivo elija Archivo -> Propiedades. El Grabador de sonido muestra la siguiente información acerca del archivo:

Información de archivo

- Carpeta muestra el nombre de la carpeta en la que se ubica el archivo.
- Nombre de archivo muestra el nombre del archivo.
- Tamaño de archivo muestra el tamaño del archivo.

Información de audio

- Duración del archivo muestra la longitud de los datos de sonido en el archivo.
- Número de canales muestra el número de canales en los que se grabaron los datos de sonido.
- Frec. de muestreo muestra la frecuencia de muestreo a la que se grabaron los datos de sonido.
- Frec. de bits muestra la tasa de bit a la que se grabaron los datos de sonido.

Capítulo 40. Kino

Introducción

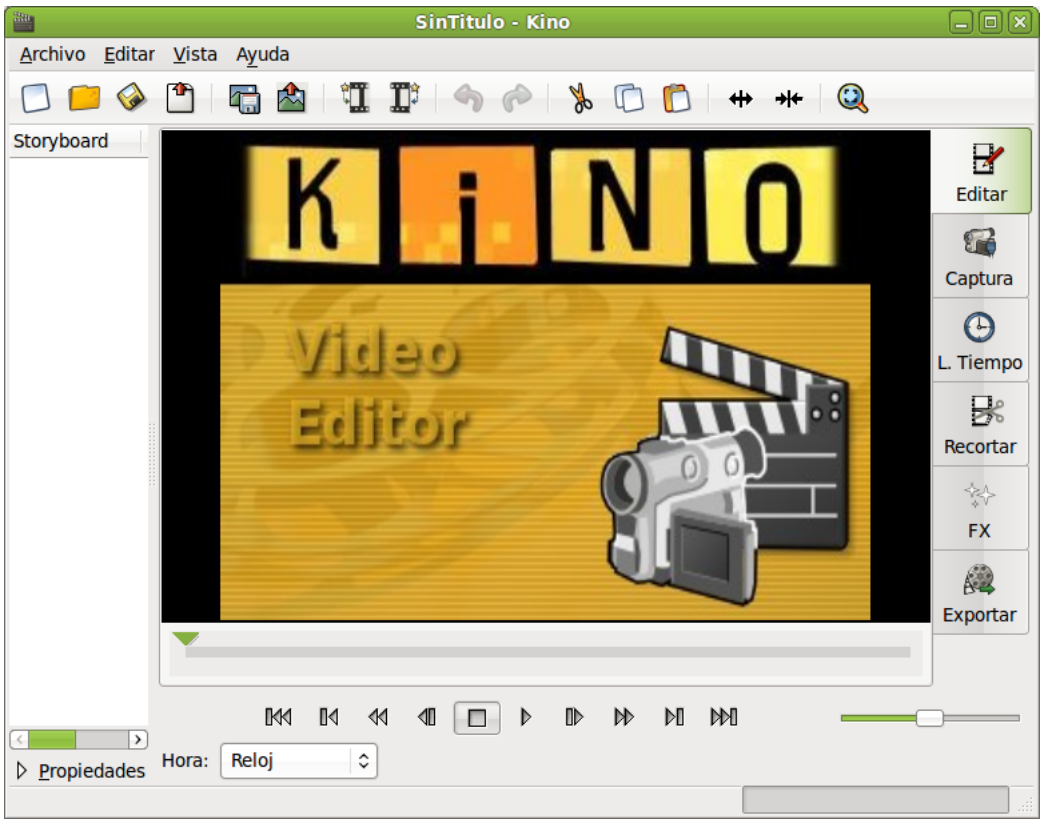
Kino es un programa de edición de vídeo no lineal, que utiliza el protocolo IEEE 1394 (FireWire).

Este programa de edición de vídeo, tiene una gran sencillez de uso, no permite hacer efectos tan elaborados como otros programas más profesionales, pero es una herramienta útil para aquellos que quieren iniciarse en el mundo de la edición de vídeo.

Comenzando con Kino

Al iniciar el programa nos aparece la ventana que se muestra a continuación. Se divide en tres secciones para poder estudiarla: a la izquierda de la imagen se muestra una ventana vertical con una barra de desplazamiento, aquí es donde se van a colocar las diferentes secuencias que vayamos capturando, en el centro se encuentra la pantalla donde se verá el vídeo, y a la derecha hay una serie de pestañas a través de las cuales se pueden realizar las acciones que se listan a continuación.

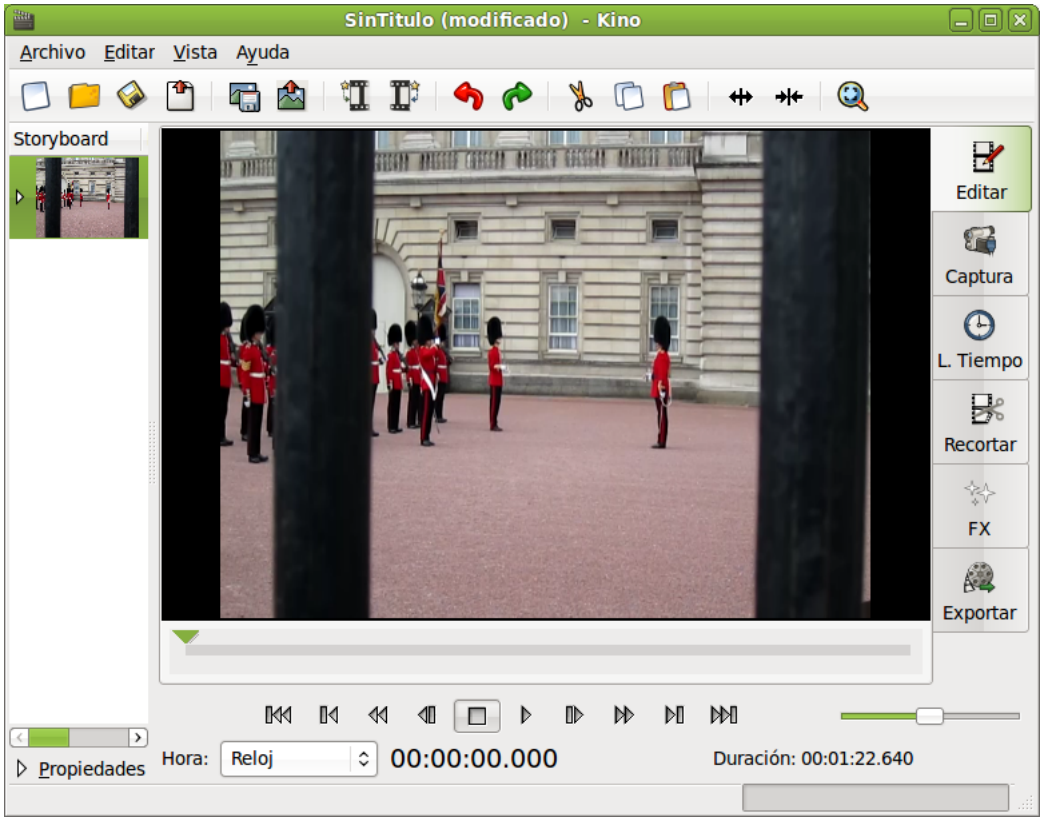
Figura 40-1. Ventana de Kino



Editar

Desde esta pestaña es posible trabajar las secuencias de vídeo. Una vez han sido capturadas la imágenes, es posible ver en la ventana desplazable que tenemos a la izquierda. Pulsamos sobre la pestaña Editar.

Figura 40-2. Editar



En el momento de la edición es posible colocar las secuencias en el orden que queramos, basta con arrastrar y soltar desde el guión gráfico, también podemos cortar escenas y pegarlas a otras utilizando las opciones del menú edición. Para cortar una escena, iremos al fotograma de donde queremos hacer el corte, haremos clic con el ratón en ella y elegimos Cortar.

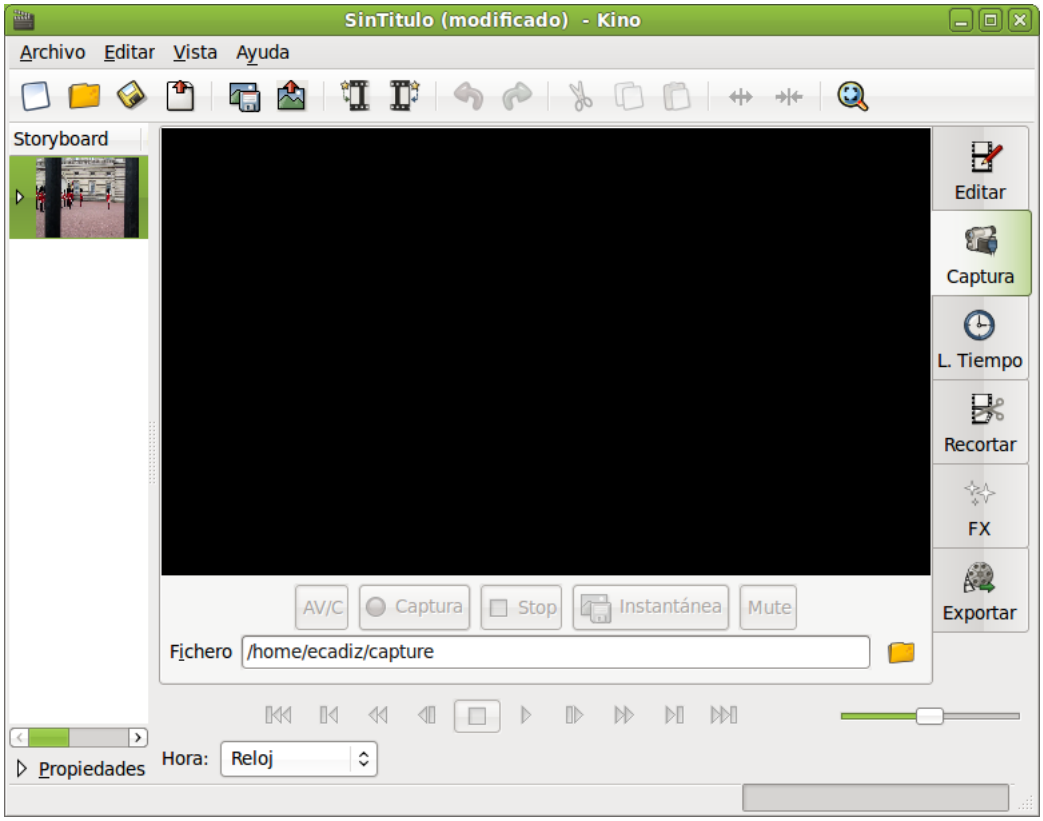
Para insertar escenas en medio de otras, hay que elegir la escena y después hacer clic en Insertar Archivo Antes del Fotograma, teniendo en cuenta que el archivo a insertar debe tener las mismas características del que ya tenemos.

Para guardar el trabajo mientras se edita, iremos a Archivo -> Guardar. Se grabará un archivo en formato kino.

Captura

Muestra la ventana desde la que se captura el vídeo a partir de la fuente deseada (por ejemplo a través de FireWire).

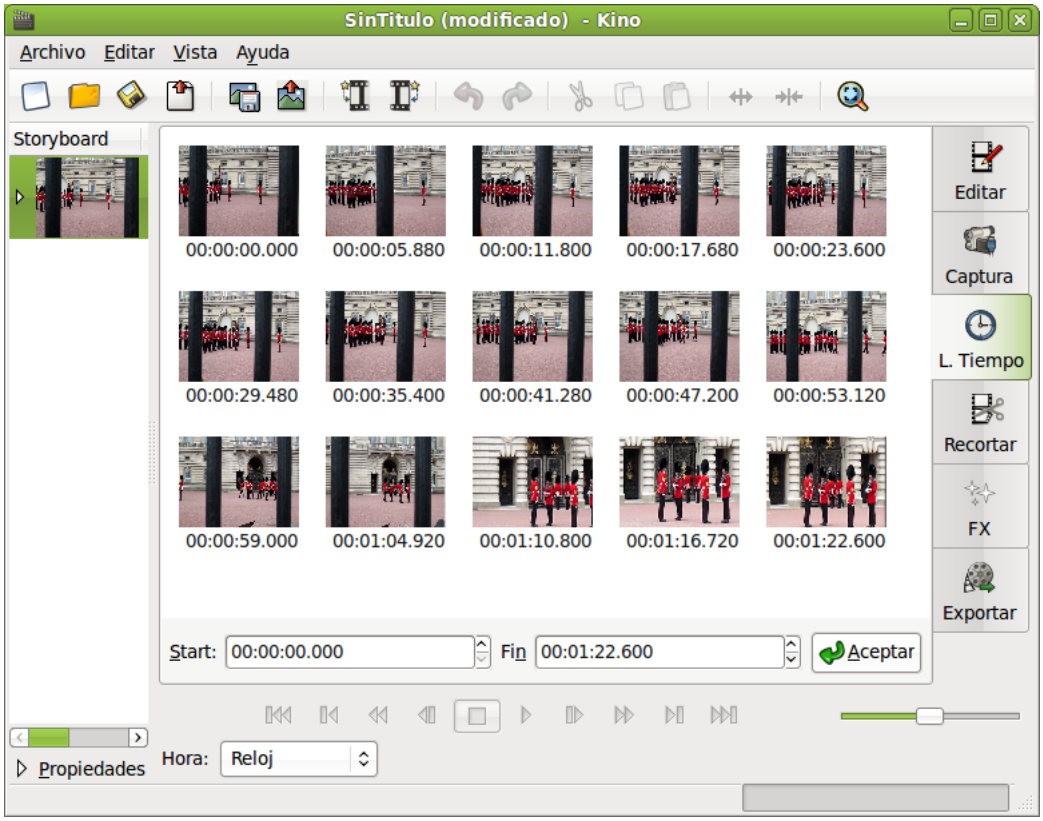
Figura 40-3. Captura



L. Tiempo

Aparece una lista con las secuencias de la captura, la cantidad de fotogramas que se pueden ver dependerá del intervalo que se elija . Además Kino permite navegar por ella para poder hacernos una idea de la composición que le estamos dando a nuestro vídeo.

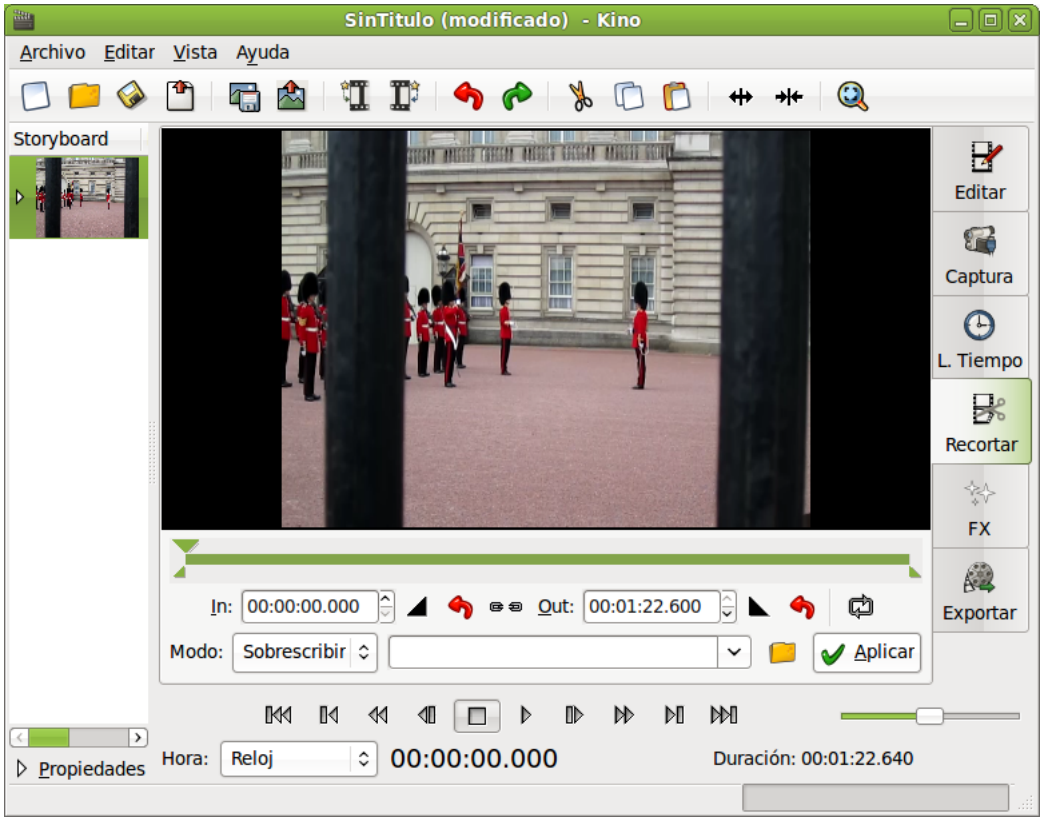
Figura 40-4. Línea de tiempo



Recortar

Se utiliza para cortar escenas, pegar unas a otras, etc.

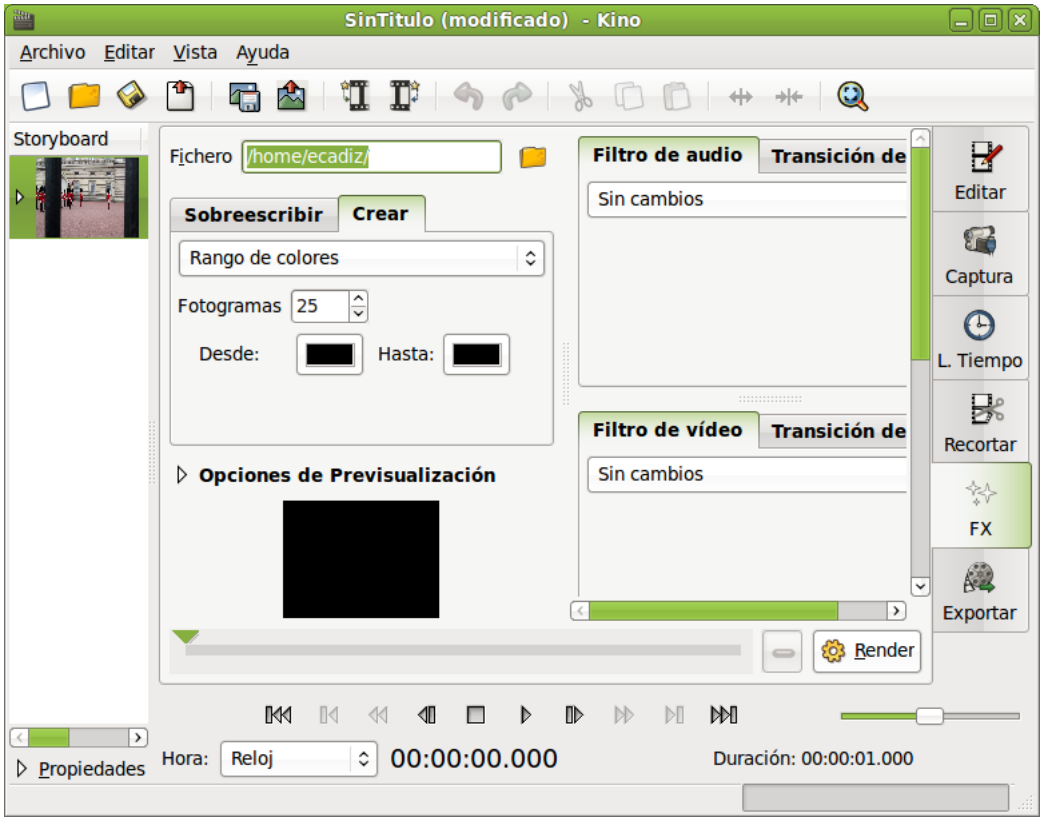
Figura 40-5. Recortar



FX

En esta pestaña es posible seleccionar diferentes efectos especiales, tanto de audio como de vídeo.

Figura 40-6. FX



Los efectos para audio que podemos encontrar son los siguientes:

- Filtro: Doblaje, Fade In, Fade Out, Ganancia, Mezcla, Silencio.
- Transición: CrossFade.

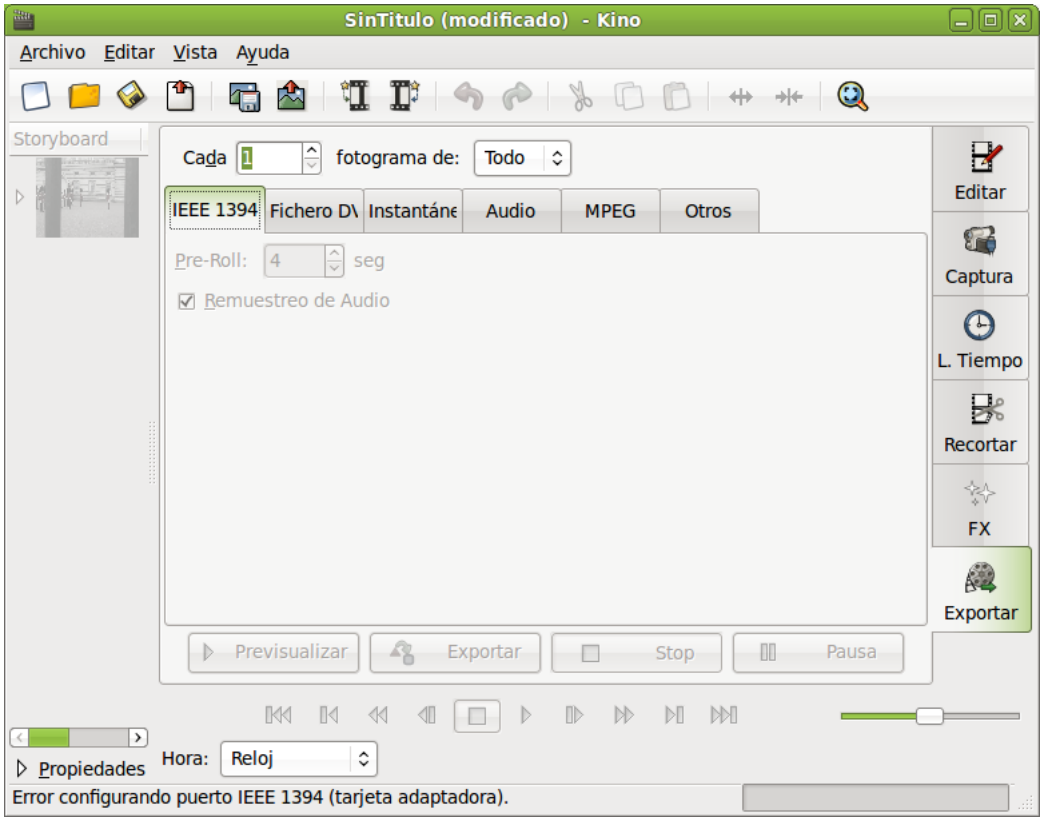
Los efectos y transiciones de vídeo que podemos encontrar son los siguientes :

- Filtro: Blanco y negro, Kaleidoscopio, Fade In, Fade Out, Voltear, Espejo, Vídeo inverso, Sepia, Desenfoque, Mantener color, Enfoque difuso, Sobreimponer, Titulador, Media de colores, Charcoal, Jerky, Niveells, Pan y Zoom, Pixelado.
- Transición: Dissol, Cortina deslizante, Diferencias, empujar, Cortar, Cortina Luma, Composite, Chroma Key Azul, Chroma Key Verde.

Exportar

Accediendo a la pestaña Exportar es posible exportar el vídeo resultante en diferentes formatos, por ejemplo a DV, MPEG, DVD, VCD, SVCD, WAV, OGG, etc. La ventana que se muestra tiene la siguiente apariencia.

Figura 40-7. Exportar



En la parte inferior se encuentran los controles que están disponibles en la mayoría de los programas de edición de vídeo: poder poner en marcha el vídeo, rebobinar hacia delante o hacia atrás, movernos fotograma a fotograma, y la pausa.

Debajo de los controles hay una caja de texto done es posible establecer comandos de edición, información, fecha de la edición, etc.

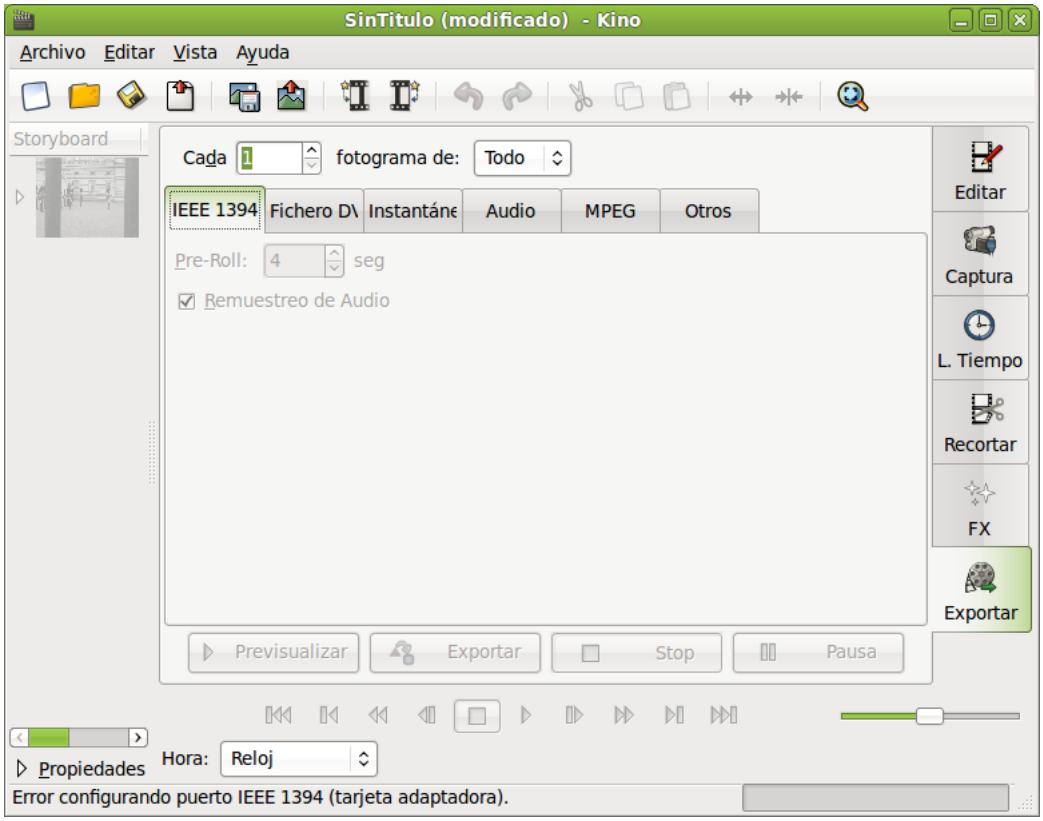
Antes de realizar una captura, hay que especificar el directorio y el nombre del fichero para guardar la captura. Para capturar ir a la pestaña captura, una vez dentro pulsar el botón captura, entonces se nos pondrá en comunicación nuestra fuente de vídeo, que se pondrá en marcha y empezará a capturar la imagen y el sonido. Las secuencias capturadas se irán colocando en la ventana desplazable que hay a la izquierda al mismo tiempo que se previsualiza. Una vez capturado el vídeo es posible proceder a editarlo.

A continuación tenemos que configurar las opciones que nos ofrece. Así pues, en la opción del menú Editar -> Preferencias elegiremos el tipo de captura, el sonido, etc.

Dentro de la pestaña Exportar encontramos otra serie de pestañas desde las que se pueden seleccionar los siguientes opciones:

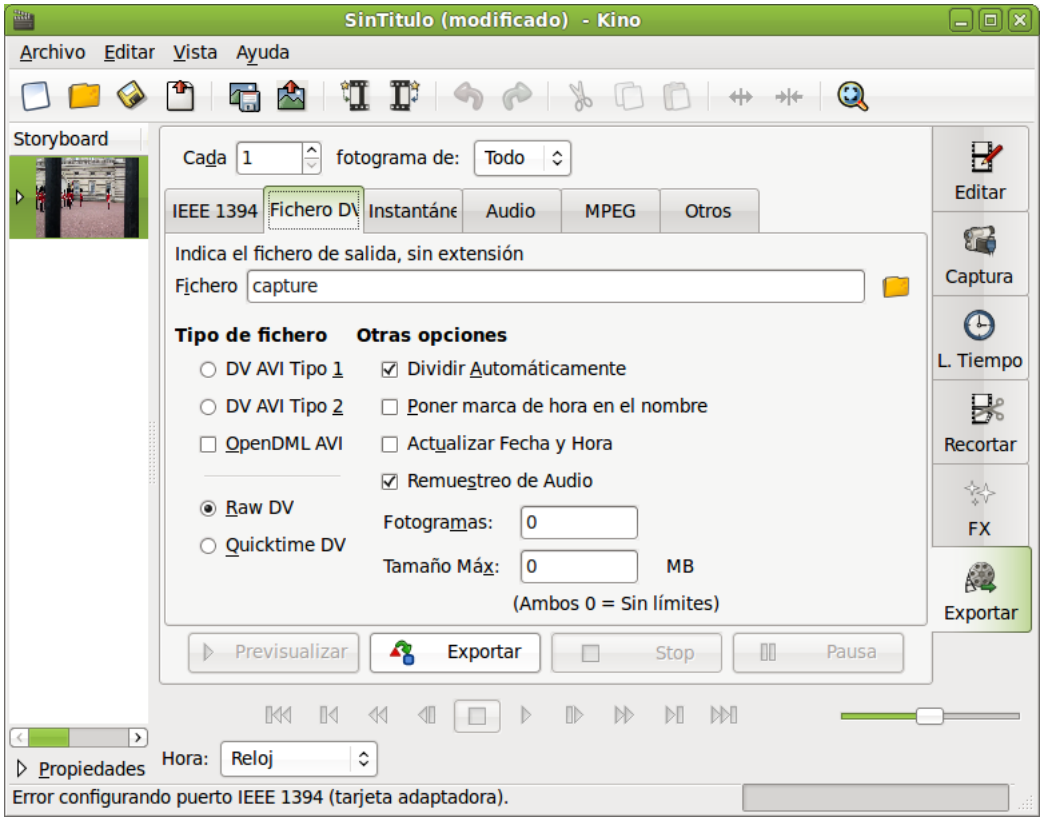
- **IEEE 1394**: podemos pasar la película del ordenador a la cámara, para ello encendemos la cámara de vídeo, iniciamos Kino y vamos a la pestaña Export. Ponemos la cámara en modo VTR, seleccionamos el panel IEEE 1394 y pulsamos el botón rojo. Así realizaremos el copiado a la cámara de vídeo.

Figura 40-8. Exportar: pestaña IEEE 1394



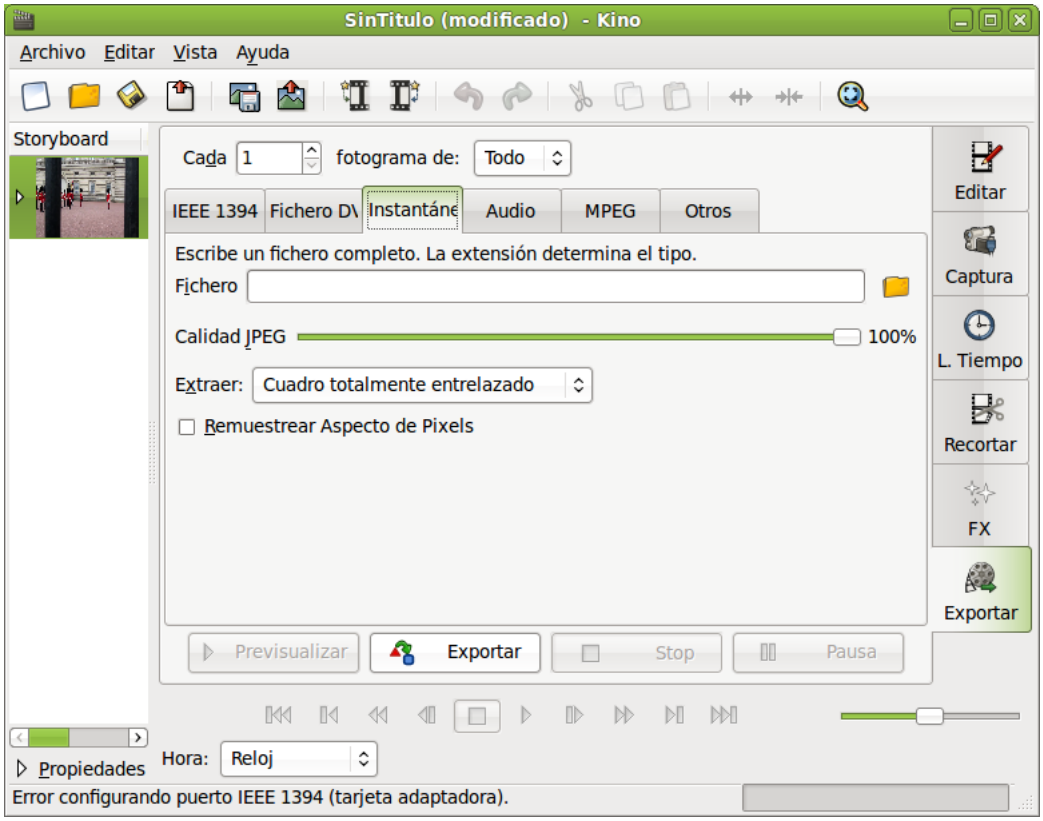
- **Fichero DV**: Archiva la película en formato DV, (es el que utiliza la cámara de vídeo para grabar), conserva toda la calidad original. Se puede seleccionar tipo DV1 o DV2. Seleccionamos el nombre del archivo, pulsamos el botón rojo y comenzará el proceso.

Figura 40-9. Exportar: pestaña fichero DV



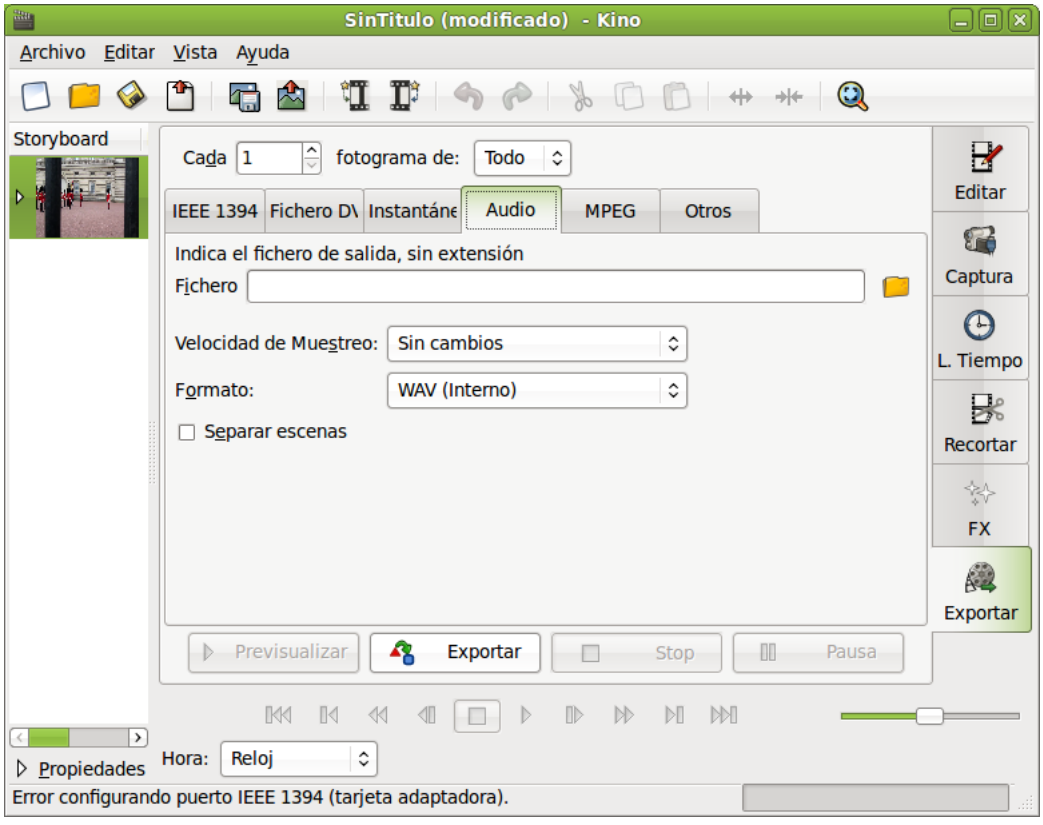
- **Instantáneas**: Graba el resultado como si fueran imágenes fijas. Desde EXPORT seleccionamos STILL FRAMES (fotogramas fijos), ponemos el nombre del archivo y el resultado será una sucesión de imágenes en formato jpg.

Figura 40-10. Exportar: pestaña instantánea



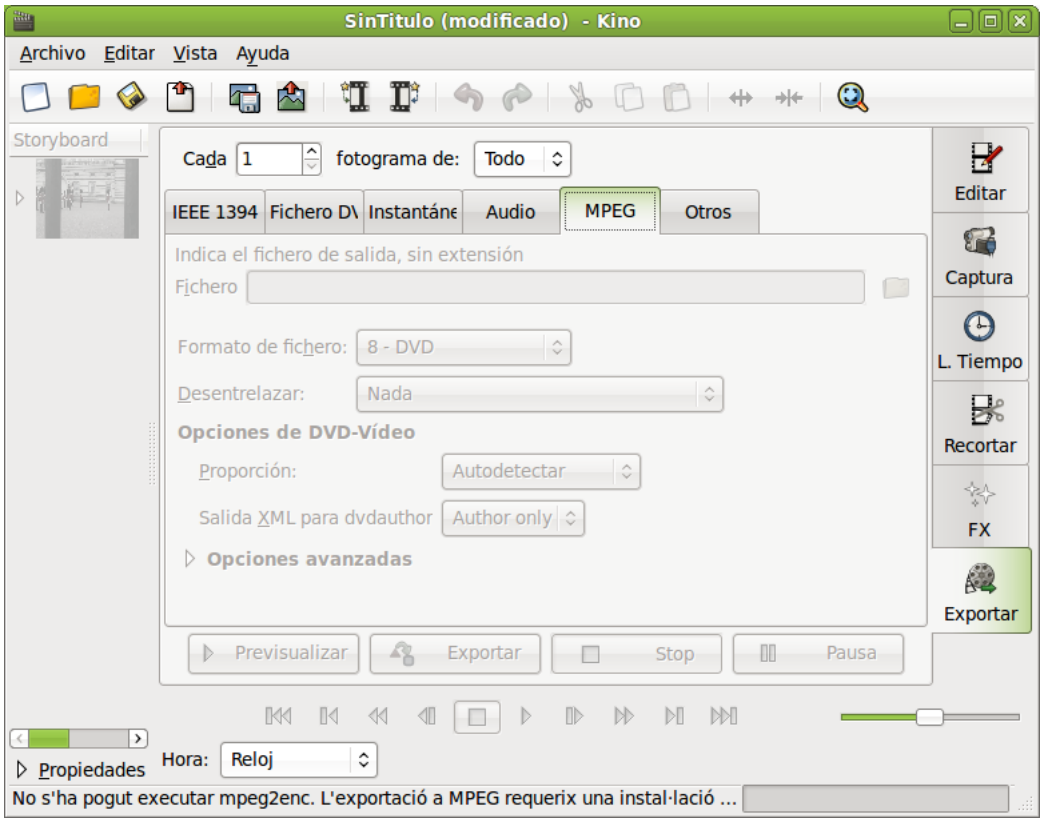
- **Audio**: con esta opción se puede guardar el sonido de la película aparte en formato mp3, wav y ogg.

Figura 40-11. Exportar: pestaña audio



- **MPEG**: con esta opción podemos exportar el vídeo a vcd, svcd, DVD, Divx.

Figura 40-12. Exportar: pestaña MPEG



Capítulo 41. Gtick, metrónomo

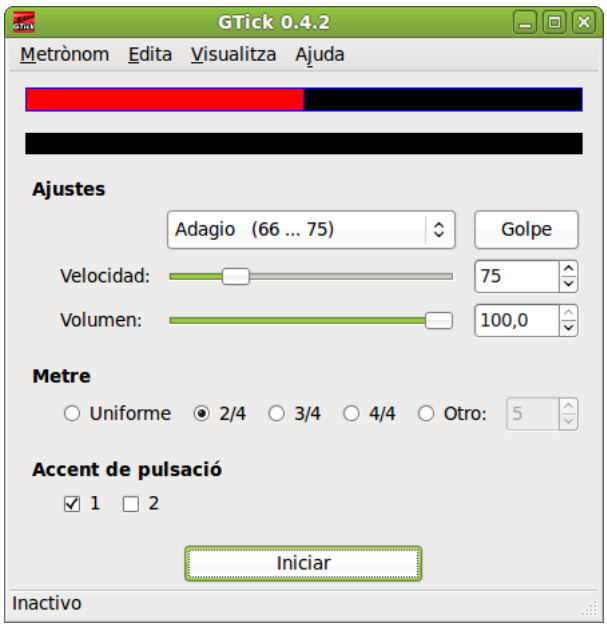
Iniciar Gtick

Gtick es una aplicación que imita el funcionamiento de un metrónomo. Se puede variar el volumen, la velocidad, el compás y el acento. Está equipado con una escala de 30 a 250 tiempos por minuto y tipos de compás de 2/4, 3/4 y 4/4.

Se accede a través del menú Aplicaciones -> Sonido y Vídeo -> Gtick, metrónomo.

Una vez iniciado, se mostrará la siguiente ventana:

Figura 41-1. Ventana principal de Gtick.

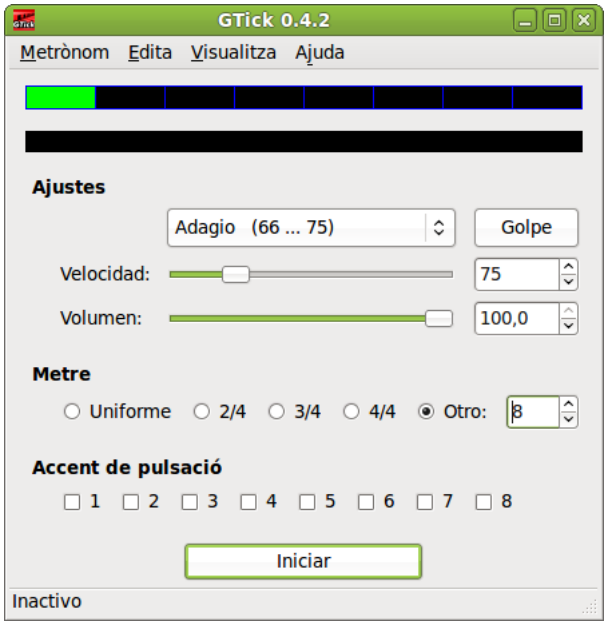


La ventana principal es muy sencilla y en ella ya podemos seleccionar la velocidad del tiempo,el volumen y el compás. Si elegimos la opción Uniforme, no marcará el inicio de cada compás.

Modos de visualización

A través del menú Visualitza -> Mostra el tick Visual es posible activar o desactivar la barra que muestra en qué tiempo del compás nos encontramos y el movimiento del metrónomo (esta opción está visible por defecto).

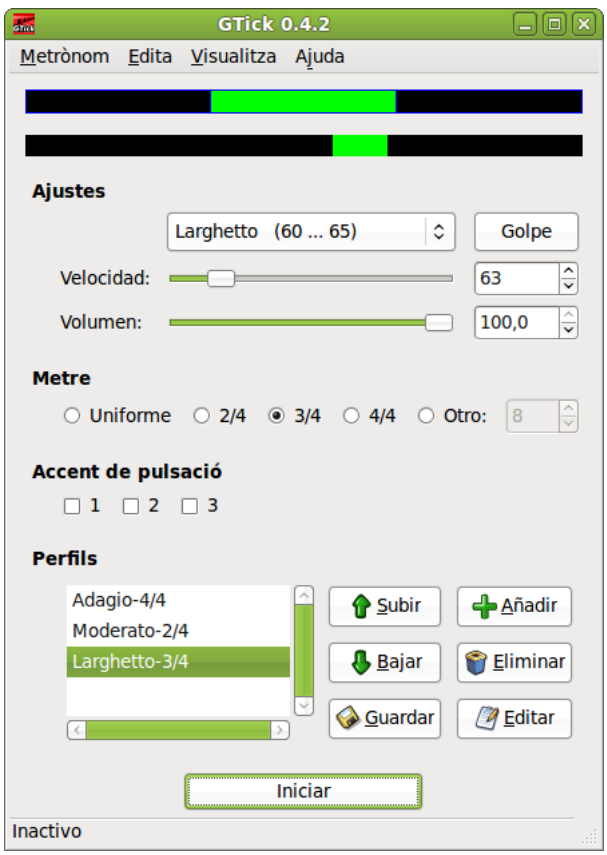
Figura 41-2. GTick, con metrónomo visual



Mediante la opción Visualitza -> Perfils podemos guardar una configuración concreta del metrónomo para poderla recuperar en otro momento.

Por ejemplo, en la siguiente pantalla se ha grabado un perfil para un ritmo Adagio-4/4, otro para Moderato-2/4 y un Larghetto-3/4. El procedimiento es el siguiente: primero establecemos las características y posteriormente pulsamos sobre el botón Añadir, asignándole un nombre.

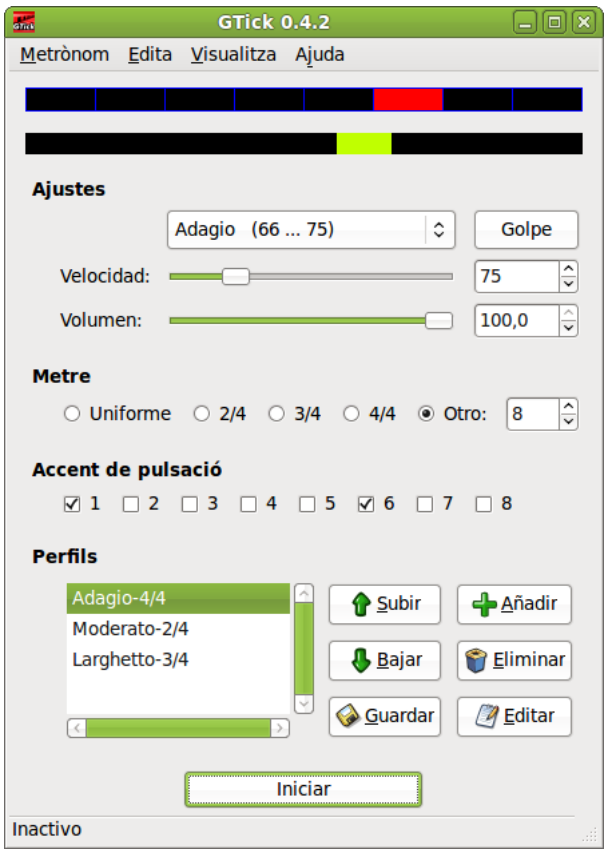
Figura 41-3. Perfiles en Gtick



Por último, mediante Visualitza -> Taula d'accents podemos configurar qué tiempos del compás queremos

que sean fuertes. En la siguiente imagen,hemos marcado como tiempos más fuertes el 1 y el 6. En el metrónomo visual observará que los tiempos marcados como fuertes aparecerán de color rojo, mientras que los demás aparecerán de color verde (esta opción está visible por defecto).

Figura 41-4. Gtick con todas sus opciones



Enlaces de interés

Manual de usuario en http://www.antcom.de/gtick/

Capítulo 42. Editor de vídeo Pitivi

Introducción

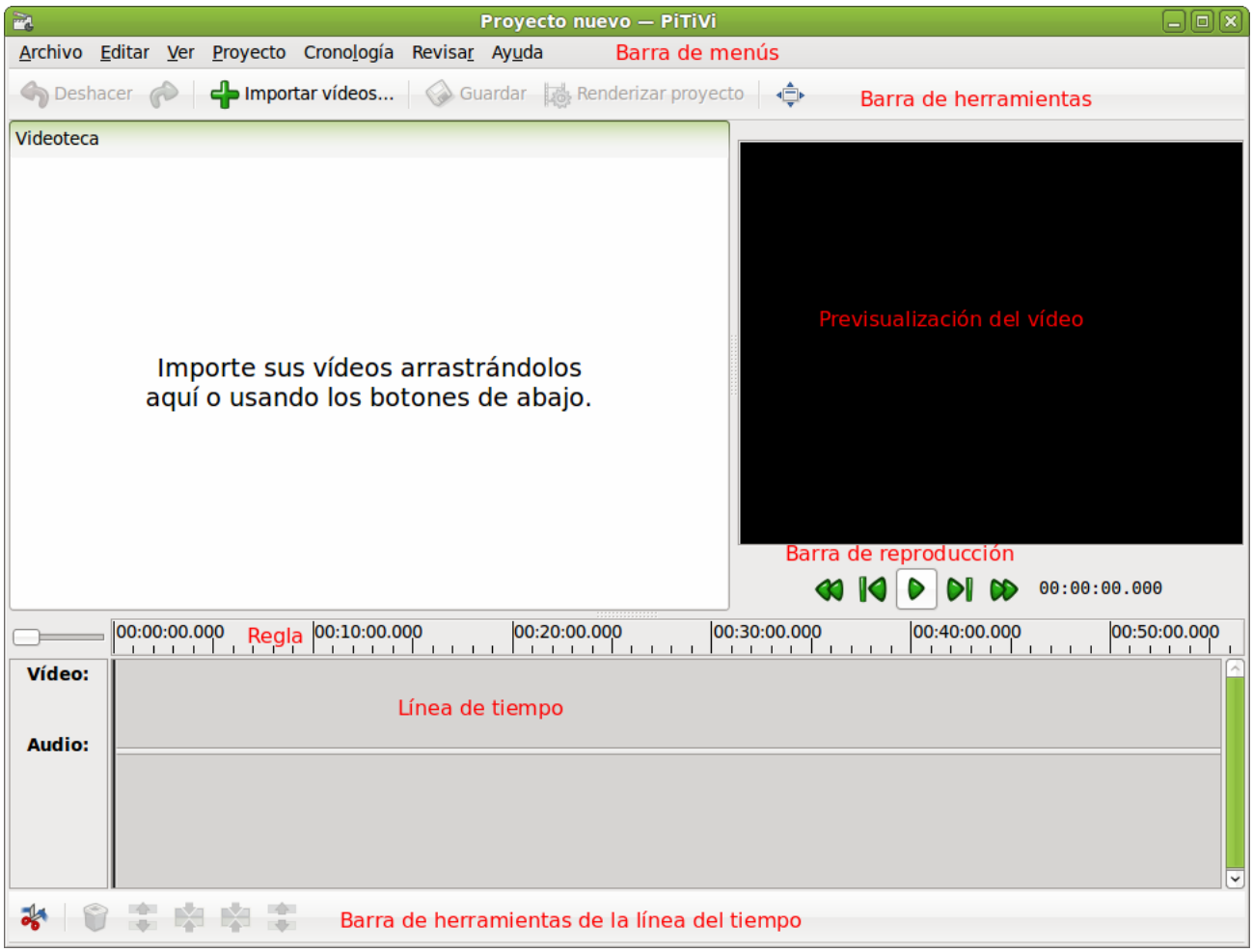
Pitivi es un software de edición de vídeo.

Una visión general de la interfaz de usuario.

Se puede acceder a través del menú Aplicaciones -> Sonido y vídeo -> Editor de vídeo Pitivi.

Una vez iniciado, se mostrará la siguiente ventana:

Figura 42-1. Ventana principal de Pitivi.



La ventana principal, como su nombre indica, contiene los principales componentes de la interfaz de usuario: barra de menús, barra de herramientas, línea de tiempo y diversos componentes personalizables (lista de efectos, lista de transiciones ...).

Barra de menús:

> Contiene todas las acciones posibles de las barras de herramientas además de otras, como Configurar el proyecto (Proyecto -> Ajustes del Proyecto) o personalizar la apariencia (Editar -> Preferencias)

Barra de herramientas:

Proporciona acceso a las funciones más utilizadas. Esas opciones también están disponibles a través de la barra de menús. Se puede activar o desactivar desde el menú Ver -> Barra de herramientas principal.

La Regla:

Desempeña un papel crucial en su interacción con la línea del tiempo .Además de darle medidas de tiempo (en segundos), es la forma de mover la cabeza lectora, y por lo tanto su posición en el tiempo. La posición actual se indica mediante una línea vertical de color rojo.

Para mover su posición en el tiempo, haga clic en cualquier lugar de la regla.

Figura 42-2. La Regla



Barra de reproducción:

Esta barra de herramientas contiene los botones propios de reproducción de la línea del tiempo: comenzar, parar, pausar ...

Línea del tiempo:

Es el componente básico que se va a utilizar para la edición de vídeos. Es una representación visual de la cronología del proyecto.

Barra de herramientas de la línea del tiempo:

Permite realizar la edición de un clip de película usando la línea de tiempo.

Previsualización del vídeo:

Muestra la vista previa del vídeo en la posición que se encuentra el cursor de reproducción en la línea del tiempo.

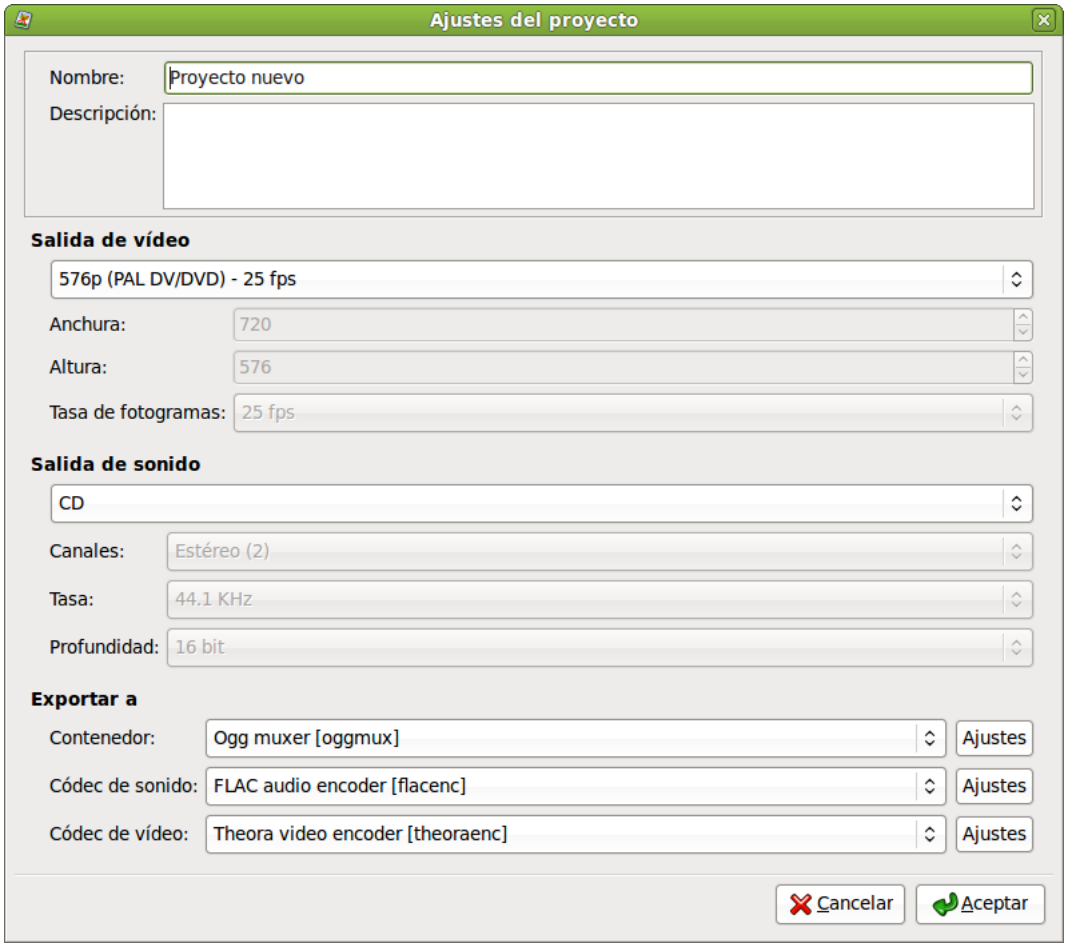
Primeros pasos

Crear un proyecto

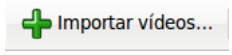
Al iniciar Pitivi se crea un nuevo proyecto en blanco. Para abrir un proyecto existente diríjase al menú Archivo -> Abrir. Si actualmente tiene un proyecto activo y desea comenzar una nuevo, Archivo -> Nuevo.

Lo primero que deberá realizar será, editar la configuración del proyecto a través del menú Proyecto -> Ajustes del proyecto.

Figura 42-3. Ajustes del proyecto.

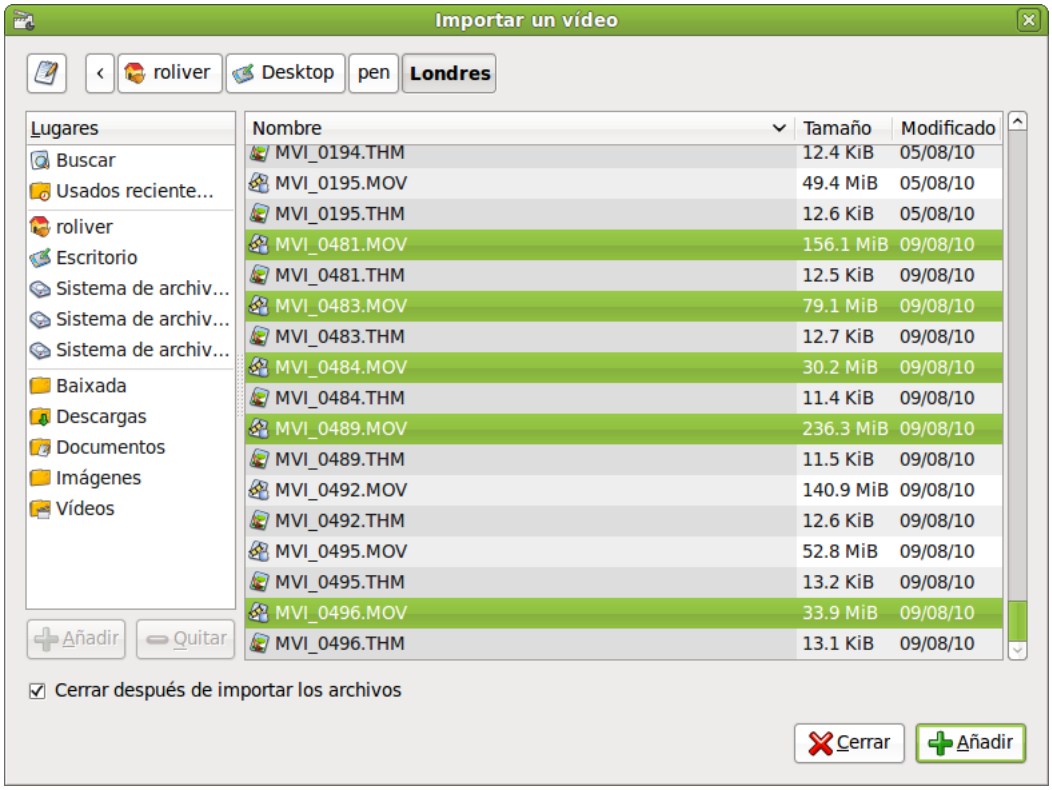


Importación de archivos.

Para importar los vídeos, haga clic en el botón 

de la barra de herramientas principal. Aparecerá el cuadro de diálogo que se muestra a continuación donde deberá seleccionar el vídeo o vídeos a importar.

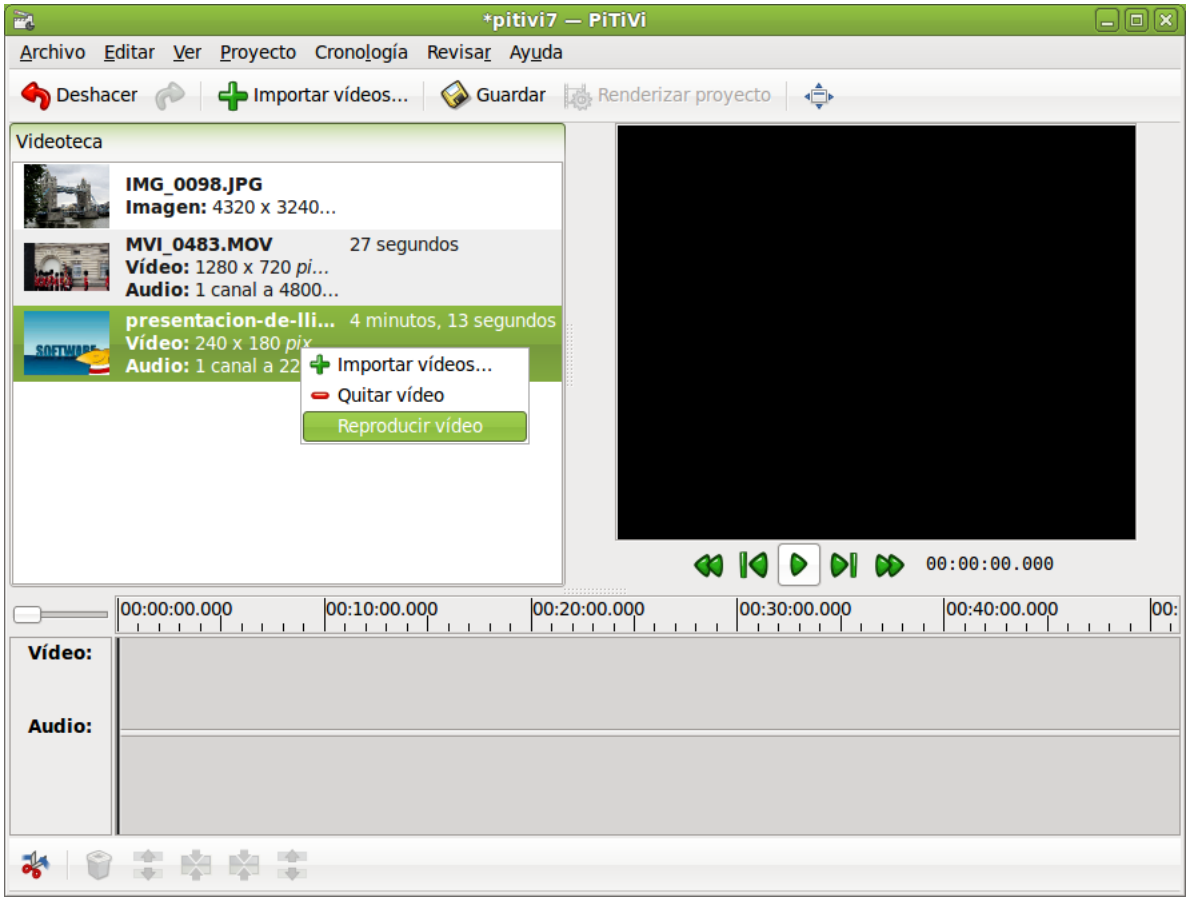
Figura 42-4. Importar vídeo.



Manteniendo pulsada la tecla Control puede seleccionar varios vídeos a la vez.

Una vez importados, se pueden ver en la zona reservada para la videoteca. Si quiere visualizar un vídeo en la ventana de previsualización, haga clic con el botón derecho encima del mismo y seleccione la opción *Reproducir vídeo*.

Figura 42-5. Previsualizar un vídeo.



Además de importar vídeos, también se pueden importar imágenes y archivos de audio para crear nuestro propio vídeo. La forma más sencilla de importar este tipo de archivos es arrastrarlos directamente hacia la videoteca.

Utilización de clips de película

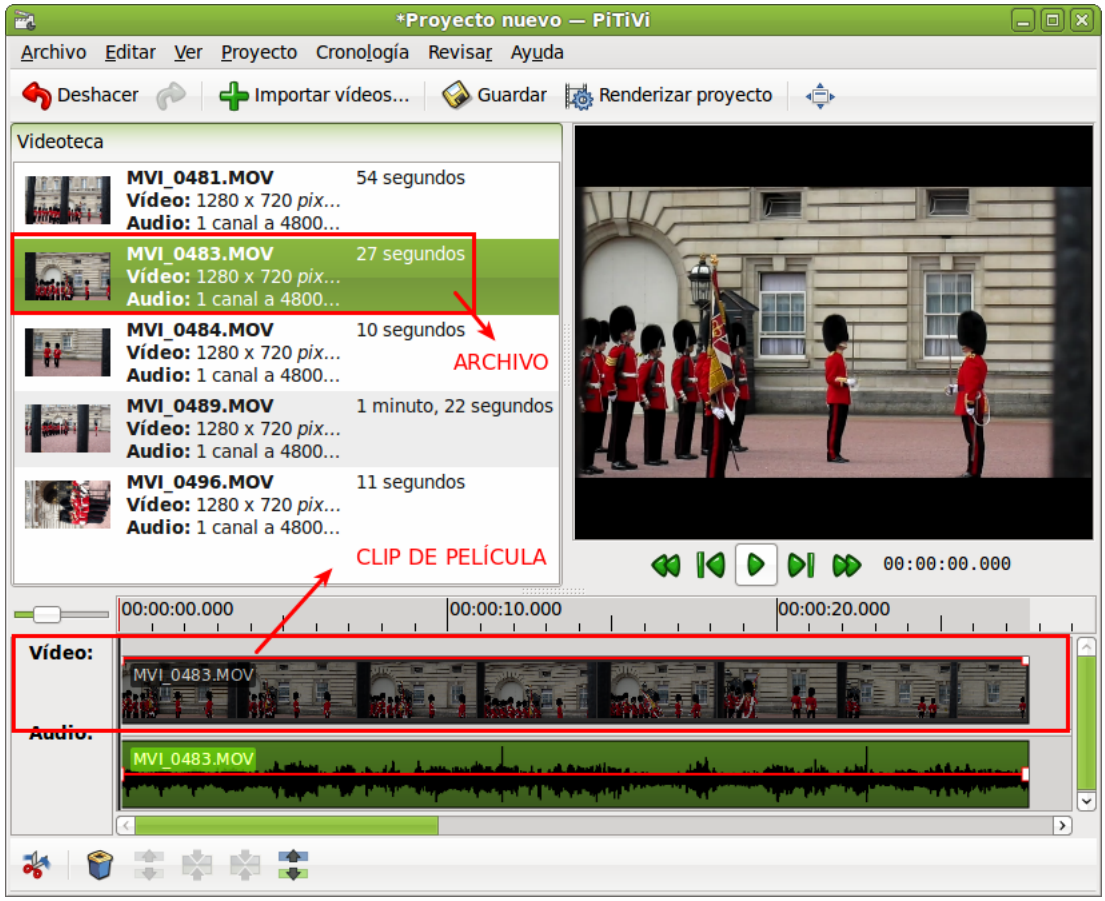
Diferencia entre clip y archivo de película.

- Los archivos son datos que hay en el disco duro (vídeos, música, imágenes...) que se pueden incorporar al proyecto para ser editados.

- Los clips son una representación visual de los archivos en la línea del tiempo. Cada vez que se arrastra un archivo a la línea de tiempo, se crea un nuevo clip. Este clip, será el que se editará, permaneciendo intacto el archivo. De esta forma se puede reutilizar el archivo en varios clips de película.

En la siguiente pantalla, se ha arrastrado un archivo de la videoteca a la línea del tiempo, de esta forma, se crea un clip de película que será el que posteriormente se edite.

Figura 42-6. Archivo versus Clip



Moverse por la línea del tiempo.

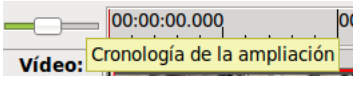
Desplazamiento:

Puede utilizar las barras de desplazamiento situadas a la derecha y en la parte inferior de la línea del tiempo.

Zoom:

El zoom afecta directamente a la precisión de edición y permite moverse de forma más rápida a lo largo de la línea del tiempo.

Figura 42-7. Zoom



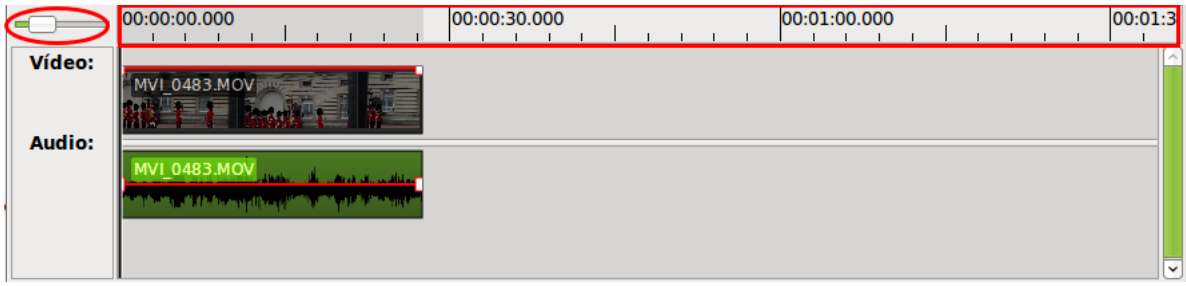
Cuando mayor es el zoom, el clip de película y de audio, se muestran con mayor detalle, por tanto, es posible hacer modificaciones más precisas. Sin embargo, reducir el zoom, permite desplazarse más rápido a lo largo de la línea del tiempo.

En las siguientes imágenes se muestra un ejemplo de la línea de tiempo tras aplicar un aumento de zoom y posteriormente una reducción del mismo.

Figura 42-8. Utilización del zoom: aumento del zoom

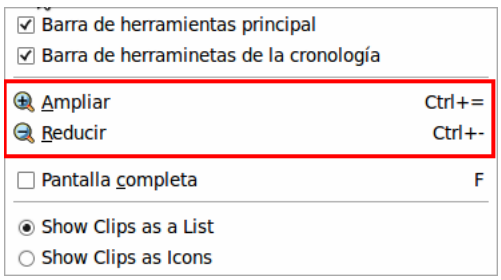


Figura 42-9. Utilización del zoom: reducción del zoom



También se puede utilizar el zoom mediante la opción del menú *Ver -> Ampliar*o *Ver -> Reducir*

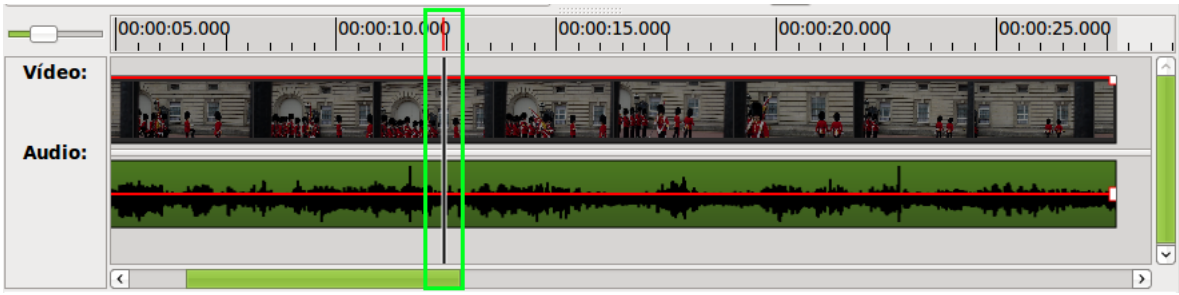
Figura 42-10. Menú Ver



Moviendo el cursor de reproducción:

Puede cambiar la posición de la barra de reproducción haciendo clic en cualquier lugar de la regla o en la línea de tiempo. Es decir, al hacer clic en la regla sólo cambia la posición de la cabeza lectora. De esta forma se puede situar rápidamente en un momento del tiempo y reproducir el clip desde esa posición, sin necesidad de tener que reproducir todo.

Figura 42-11. Cabeza lectora

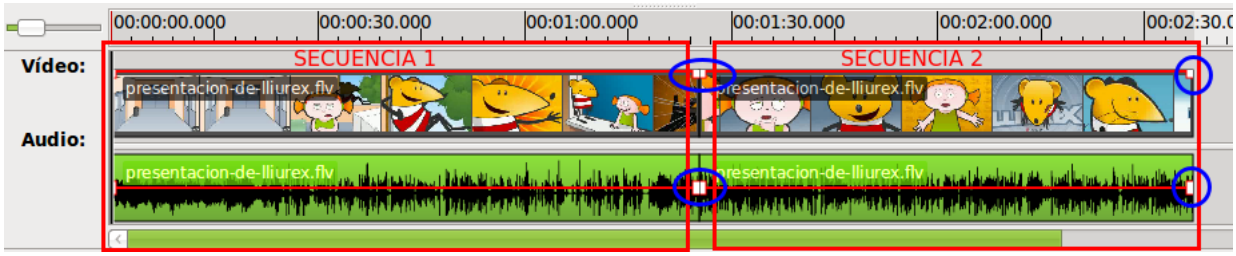


Edición con la línea de tiempo.

Es en este punto donde se trabaja con las secuencias de vídeo. Las acciones más comunes en la edición serán: cortar, copiar y unir secuencias de vídeos haciendo uso de *la barra de herramientas de la línea del tiempo.*

Como primer ejemplo se corta una parte de un vídeo, para ello se arrastra el vídeo desde la videoteca hasta la línea del tiempo. Una vez creado el clip de película, sitúe la cabeza lectora en la posición donde quiera efectuar el corte. Para tener una mayor precisión de los fotogramas que vayamos a eliminar, puede hacer uso del zoom. Haciendo clic en la herramienta  el clip de película quedará dividido en dos partes y podrá eliminar la que no desee. Observe las figuras siguientes:

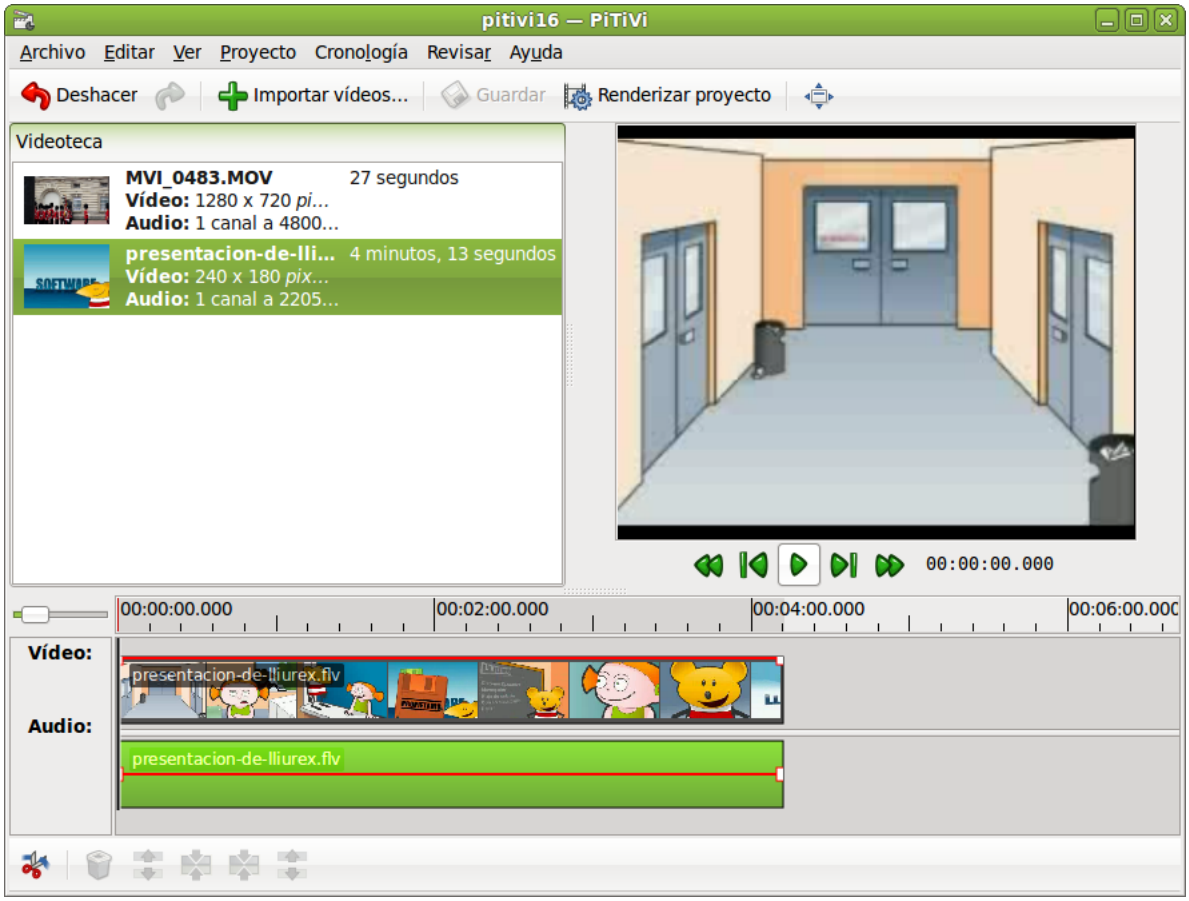
Figura 42-12. Dividir secuencias de vídeo.



En la figura anterior, al dividir la secuencia en dos partes, las dos secuencias aparecen separadas por unos tiradores, haciendo clic sobre cada una de las partes del vídeo podemos seleccionar éstas (aparecen sombreadas con un color más oscuro). Una vez seleccionada una parte del vídeo podemos mover los segmento arrastrando el segmento a la posición temporal deseada.

En este segundo ejemplo, se ha eliminado la parte final del clip de película, para tal fin se divide el vídeo en dos partes (siendo una de ellas la parte a eliminar) después nos situamos sobre el fragmento de secuencia a eliminar (lo seleccionamos haciendo clic) y pulsamos la tecla Suprimir. Se podría hacer lo mismo en cualquier secuencia intermedio del clip de película. Véase con otro ejemplo.

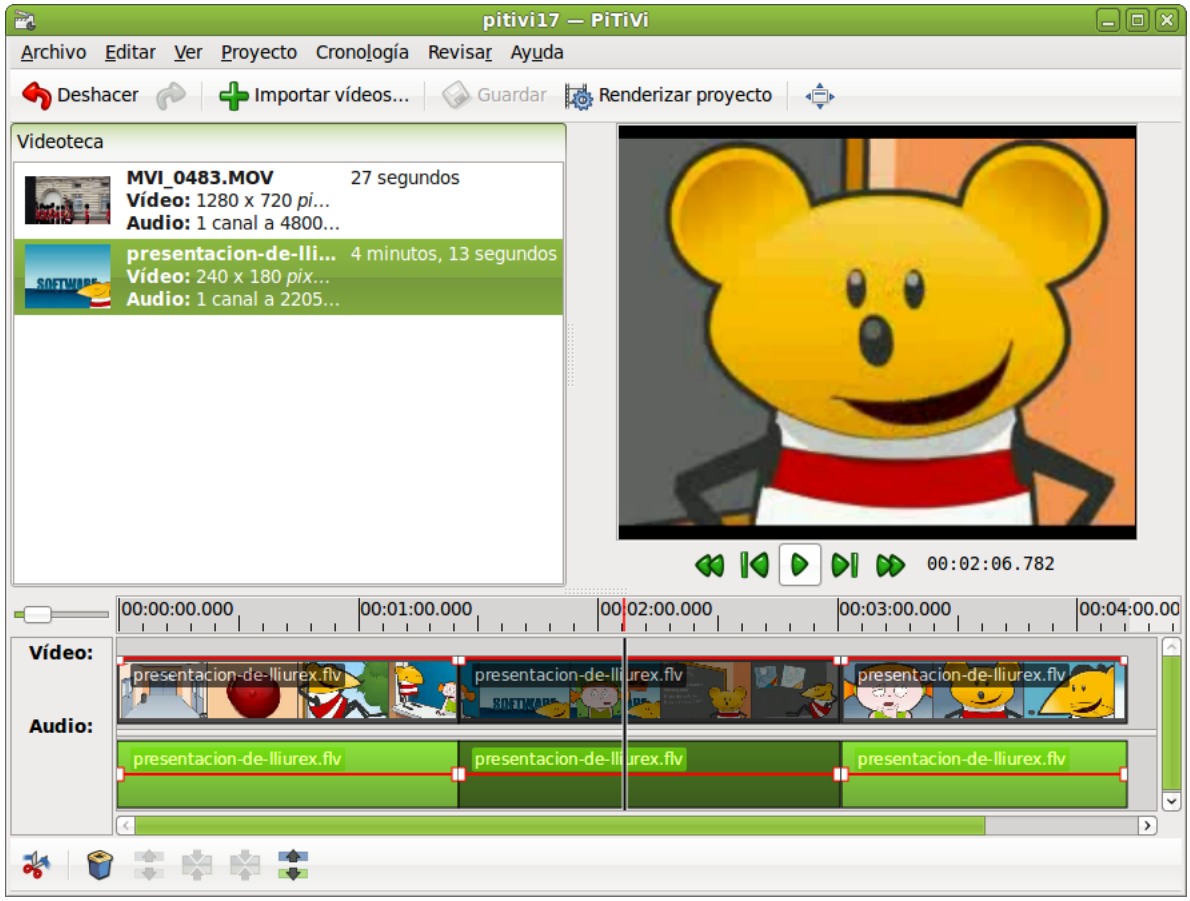
Figura 42-13. Eliminar secuencias de vídeo.



En este tercer ejemplo, se corta una secuencia del clip de película que está en una zona intermedia, y posteriormente se unen las dos partes resultantes. El procedimiento inicial es el mismo que el anteriormente descrito: primero se localiza la parte que se desea eliminar, luego se realiza un corte al principio y final del segmento a eliminar y finalmente se enlazan los segmentos resultantes.

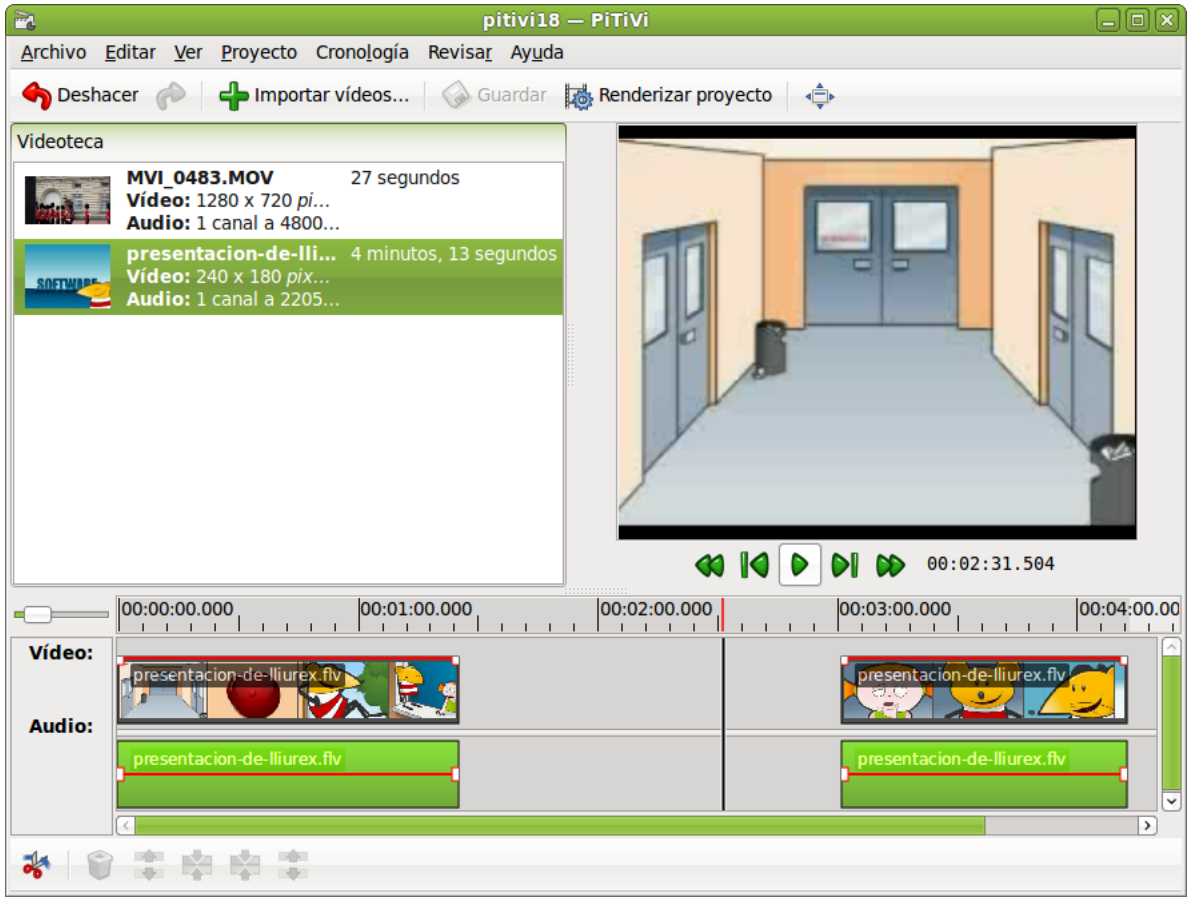
El primer paso a realizar es dividir el segmento de película en tres partes.

Figura 42-14. Eliminar y enlazar secuencias de vídeo.



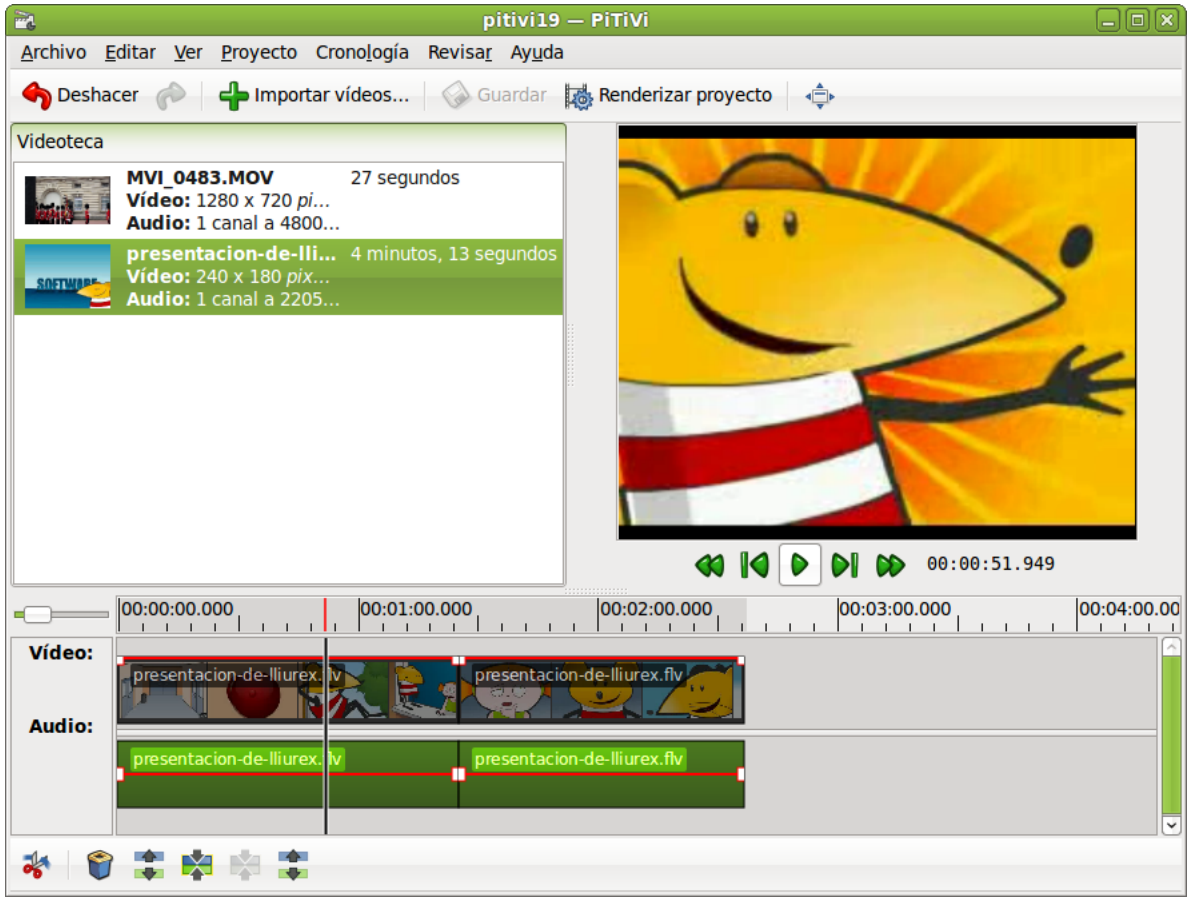
Una vez dividido en tres partes, seleccionamos el segmento intermedio (se mostrará más oscuro) y pulsamos la tecla Suprimir.

Figura 42-15. Eliminar y enlazar secuencias de vídeo.



Finalmente se selecciona una de las dos partes, que han quedado separadas, y haciendo clic y sin soltar, arrastrar hasta unir los dos segmentos. Cuando parezca que los dos segmentos estén unidos, seleccionar ambos manteniendo pulsada la tecla Shift (mayúsculas) y hacer un clic en el botón *enlazar vídeos arbitrariamente* situado en la barra de herramientas de la línea del tiempo. Una vez enlazadas las dos partes se pueden desplazar por la línea de tiempo como un todo.

Figura 42-16. Enlazar secuencias de vídeo.



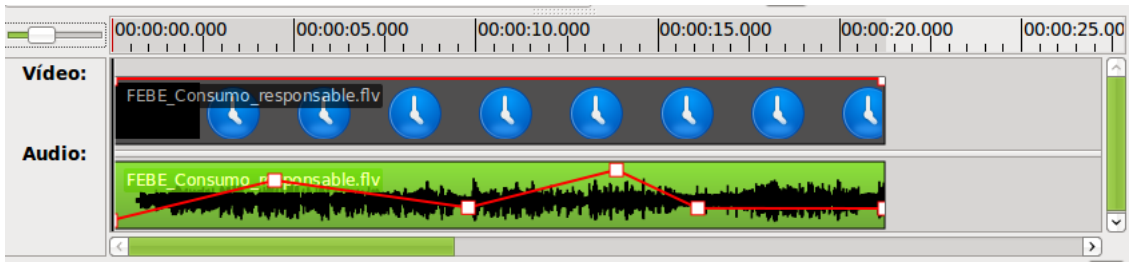
Edición de audio

También es posible ajustar el sonido de audio en el vídeo. Para ello seleccione y arrastre desde los tiradores que aparecen en la línea horizontal de color rojo situada en el clip. Si movemos la línea hacia arriba se incrementa, el sonido, en caso contrario, se disminuye el sonido.

Es posible crear diferentes cambios de volumen haciendo doble clic encima de la línea roja donde queramos que se produzca el cambio. Aparecerá un nuevo tirador y moviendo éste hacia arriba o hacia abajo ajustaremos el volumen.

Para aclarar este apartado, observe las siguientes imágenes:

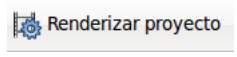
Figura 42-17. Ajustando el volumen..



Renderizar el proyecto

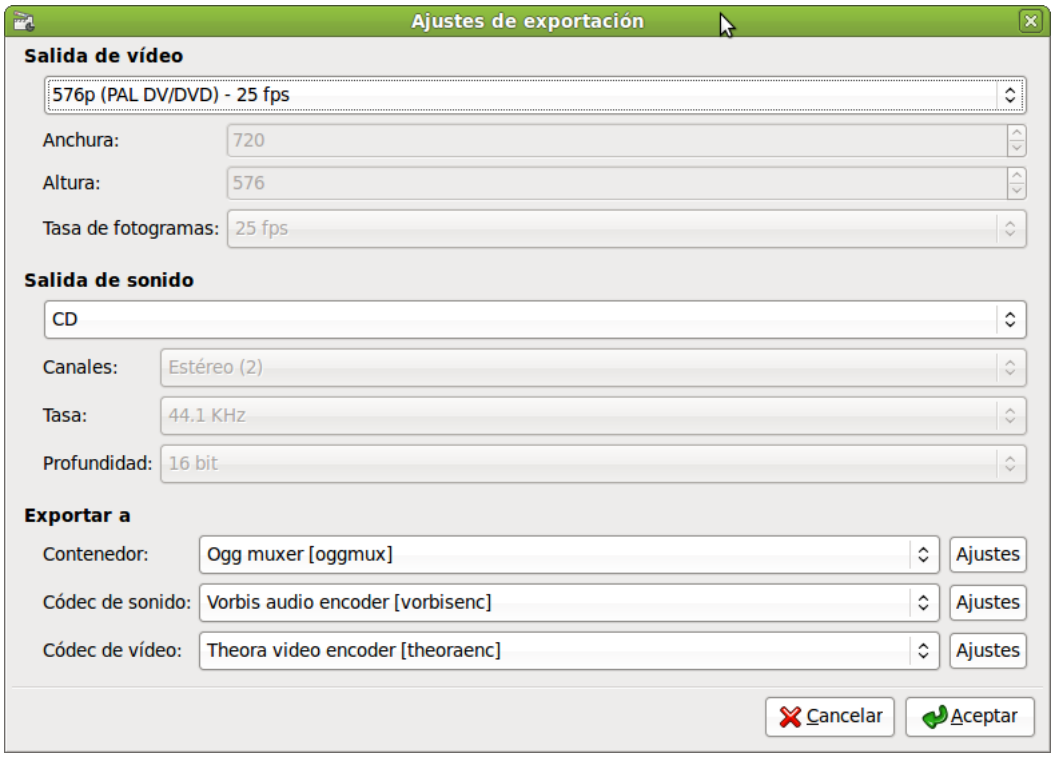
Renderizar es el proceso de exportar el proyecto en un nuevo fichero multimedia. El proceso de renderizado no afecta al proyecto en sí mismo, puedes editar y volver a renderizar el proyecto tantas veces como se necesario.

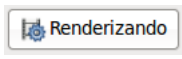
Los pasos a seguir son los siguientes:

- Desde el menú Proyecto -> Renderizar proyecto o haciendo clic en el botón 

situado en la barra de herramientas principal.
- Indicar el archivo de salida y ajustar los parámetros de vídeo y audio.

Figura 42-18. Ajustes de exportación del proyecto.



- Finalmente, hacer clic en el botón 

situado en la barra de herramientas principal.

El proceso de renderizado se inicia y aparecerá una ventana similar a la que se muestra a continuación:

Figura 42-19. Proceso de renderizado.



Enlaces de interés

Manual de usuario en http://www.pitivi.org/?go=documentation

IX. Archivos y directorios

Capítulo 43. Compresión: FileRoller

Introducción

FileRoller se utiliza como herramienta de compresión de archivos, generando archivadores. Un archivador es un archivo que contiene otros archivos y carpetas, generalmente comprimidos.

FileRoller presenta una interfaz gráfica y utiliza ordenes como **tar**, **gzip** y **bzip2** para las operaciones de empaquetado y compresión de archivos.

Si están instaladas en el sistema los programas apropiados, FileRoller admite los formatos de archivadores siguientes:

Formato	Extensión del nombre de archivo
Contenedor ARJ	`.arj`
Contenedor Enterprise	`.ear`
Contenedor Java	`.jar`
Contenedor LHA	`.lzh`
Contenedor de Resource Adapter	`.rar`
Contenedor tar no comprimido	`.tar`
Contenedor tar comprimido con **bzip**	`.tar.bz` o `.tbz`
Contenedor tar comprimido con **bzip2**	`.tar.bz2` o `.tbz2`
Contenedor tar comprimido con **gzip**	`.tar.gz` o `.tgz`
Contenedor tar comprimido con **lzop**	`.tar.lzo` o `.tzo`
Contenedor tar comprimido con **compress**	`.tar.Z` o `.taz`
Contenedor Web	`.war`
Contenedor PKZIP o Winzip	`.zip`

El formato de contenedor más común en los sistemas UNIX y Linux es el contenedor tar comprimido con **gzip**.

El formato de contenedor más común en los sistemas Microsoft Windows es el contenedor creado con PKZIP o WinZip.

Este manual se refiere a la versión 2.30.1 de la aplicación.

Archivos comprimidos que no son archivadores

Un archivo comprimido no archivador es el que se crea al utilizar **bzip**, **bzip2**, **gzip**, **lzop** o **compress**. Por ejemplo, `archivo.txt.gz` se crea al utilizar **gzip** para comprimir `archivo.txt`.

Se puede utilizar FileRoller para abrir y extraer archivos comprimidos que no son archivadores.

Procedimientos iniciales

Iniciar FileRoller.

Para iniciar FileRoller, seguir los pasos:

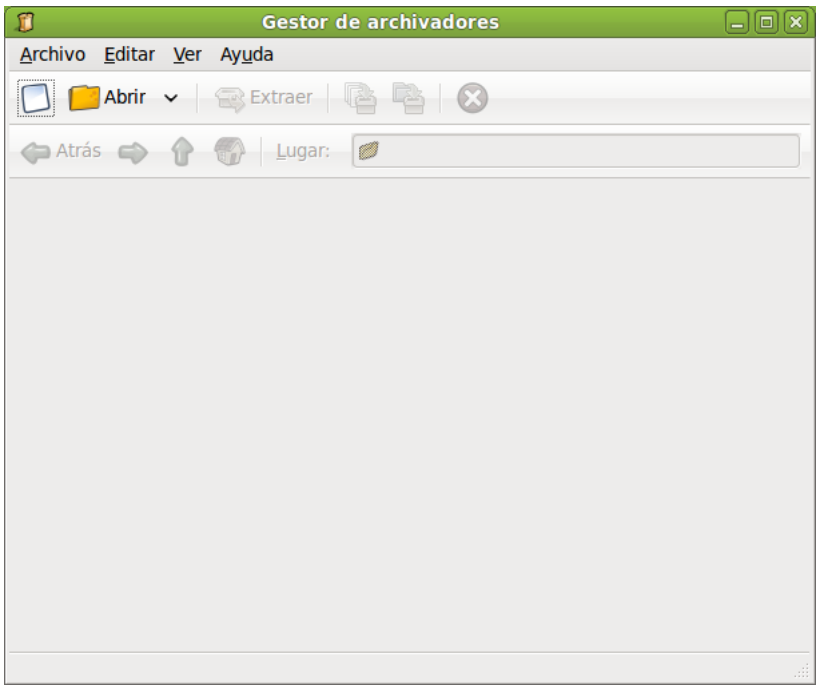
Pulsar con el botón derecho sobre cualquier archivo comprimido, pinchar sobre la primera opción (Abrir con Gestor de archivadores) y nos abrirá el programa

Línea de órdenes

Ejecutar la orden: **$file-roller**

Cuando inicia FileRoller, aparece la ventana:

Figura 43-1. Ventana de FileRoller:



La ventana de FileRoller contiene los elementos siguientes:

Barra de menús

Los menús que aparecen en la barra contienen todos las órdenes necesarias para trabajar con archivadores en FileRoller.

Barra de herramientas

La barra de herramientas contiene un subconjunto de las órdenes a los que se puede acceder desde la barra de menús. FileRoller muestra la barra de herramientas de forma predeterminada. Para ocultar/mostrar la barra de herramientas ir a: Menú -> Ver -> Barra de herramientas.

Barra de carpetas

La barra de carpetas permite desplazarse dentro de las carpetas de un archivador. FileRoller sólo muestra la barra de carpetas en la vista de carpetas.

área de visualización

El área de visualización muestra el contenido del archivador.

Barra de estado

La barra de estado muestra información sobre la actividad actual del FileRoller e información contextual sobre el contenido del archivador. FileRoller muestra la barra de estado de forma predeterminada. Para ocultar/mostrar la barra de estado, seleccionar Menú -> Ver -> Barra de estado.

Cuando se pulsa con el botón derecho del ratón en la ventana de FileRoller, la aplicación muestra un menú emergente que contiene las órdenes contextuales de archivador más habituales.

Trabajo con archivos

Si se utiliza FileRoller para trabajar con archivos, los cambios se guardan en el disco de forma inmediata. Por ejemplo, si se borra un elemento del archivador, FileRoller efectúa el borrado inmediatamente después de hacer clic en Aceptar. Este comportamiento es distinto del de la mayoría de aplicaciones, que únicamente guardan los cambios al salir de la aplicación o al seleccionar Guardar en el menú.

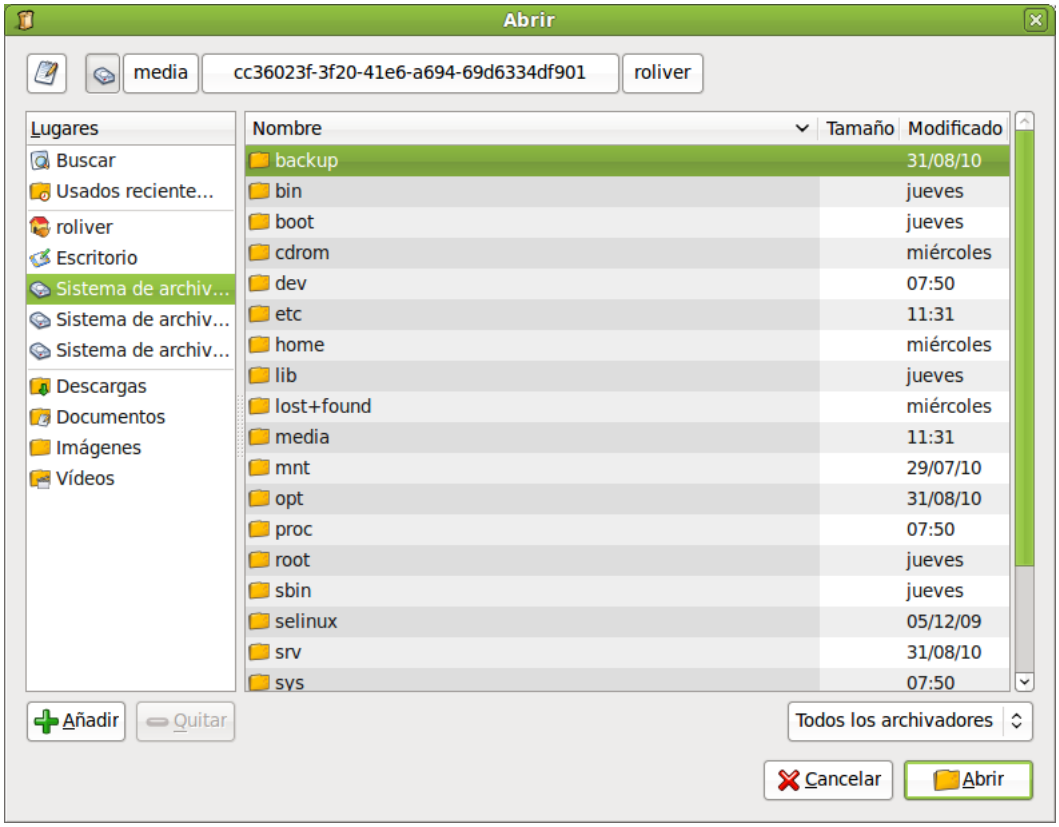
Si un archivo es muy grande, o el sistema es lento, algunas acciones sobre los archivadores FileRoller pueden llevar mucho tiempo. Para abortar la acción actual presionar **Esc**. Alternativamente ir a: Menú -> Ver -> Detener, o pulsar Parar en la barra de herramientas.

FileRoller ofrece diversas formas de llevar a cabo las mismas acciones. Por ejemplo, se puede abrir un archivador FileRoller de las siguientes formas:

Componente	**Acción**
Ventana	Arrastrar un archivo a la ventana de FileRoller desde otra aplicación, como un administrador de archivos.
Barra de menús	Ir a: Menú -> Archivador -> Abrir Si ha abierto el archivo recientemente, seleccionar Menú -> Archivador -> Abrir reciente
Barra de herramientas	Pulsar el botón Abrir de la barra de herramientas.
Menú emergente: botón derecho	Pulsar el botón derecho en un archivo y seleccionar Abrir en el menú emergente.
Teclas de acceso directo	Pulsar **Ctrl+O**.

Abrir un archivador

Figura 43-2. Abrir archivadores



Para abrir un archivador ejecutar los pasos:

1. Ir a: Menú -> Archivador -> Abrir para abrir el cuadro de diálogo Abrir archivador.
2. Seleccionar el archivo a abrir.
3. Pulsar Aceptar.

FileRoller determina automáticamente el tipo de archivador y muestra:

- El nombre del archivador en la barra de título de la ventana.
- El contenido del archivador en el área de visualización.
- El número total de archivos en el archivador FileRoller y el tamaño del archivo una vez descomprimido, en la barra de estado.

Si el tamaño del archivador es muy grande o el sistema es lento, la operación de abrir el archivo puede llevar tiempo. Para cancelar la operación de abrir, pulsar **Esc**. Otra posibilidad es ir a: Menú -> Ver -> Detener o pulsar Parar en la barra de herramientas.

Si se intenta abrir un archivador creado en un formato no reconocido por FileRoller, la aplicación mostrará un mensaje de error.

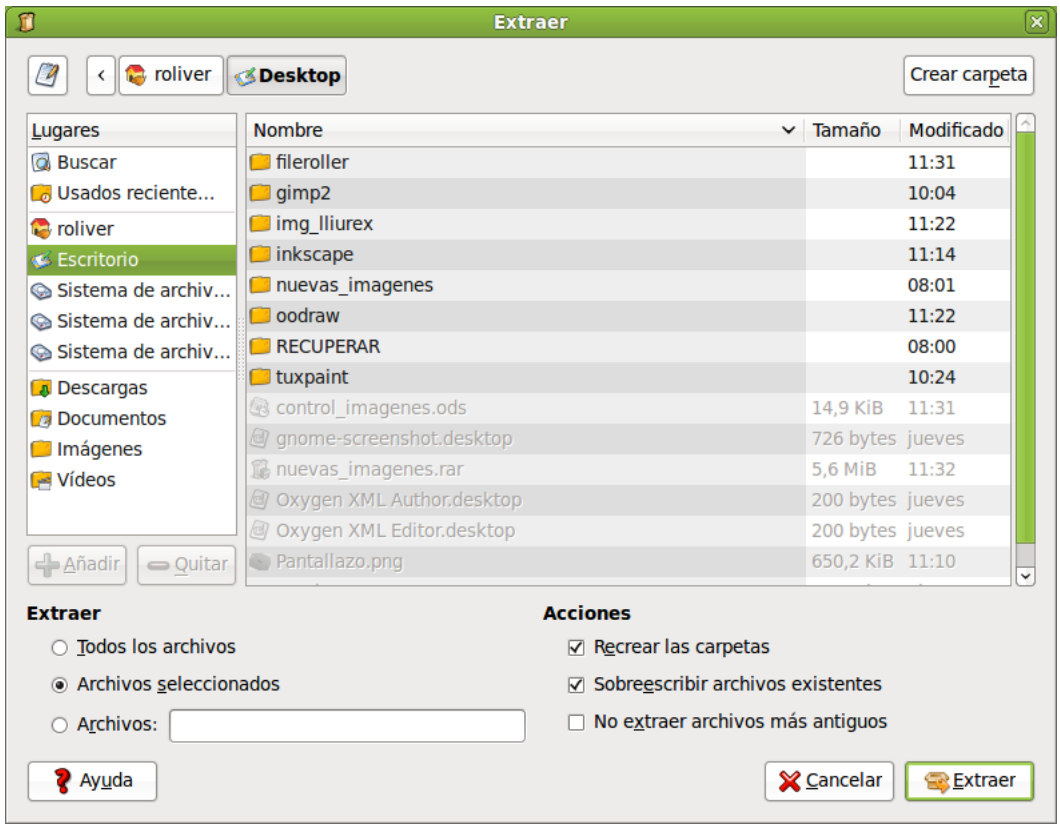
Selección de archivos en un archivador

Para seleccionar ir a: Menú -> Editar -> Seleccionar todo.

Para deseleccionar ir a: Menú -> Editar -> Deseleccionar todo.

Extraer archivos de un archivador

Figura 43-3. Extraer archivos con FileRoller



Para extraer archivos del archivador actualmente abierto, ejecutar los pasos siguientes:

1. Ir a: Menú -> Archivo -> Extraer.
2. Seleccionar la carpeta donde se guardaran los archivos a extraer.
3. Pulsar Extraer.

Para seleccionar todos los archivos del archivo FileRoller, seleccionar Menú -> Editar -> Seleccionar todo.

Para deseleccionar todos los archivos ir a: Menú -> Editar -> Deseleccionar todo.

La operación Extraer extrae del archivador FileRoller una copia de los archivos especificados. Los archivos extraídos tendrán los mismos permisos y fechas de modificación que los archivos originales agregados al archivador FileRoller.

La operación Extraer no modifica el contenido del archivador.

Cerrar un archivador

Para cerrar el archivador FileRoller actual pero no la ventana de FileRoller, ir a: Menú -> Archivo -> Cerrar.

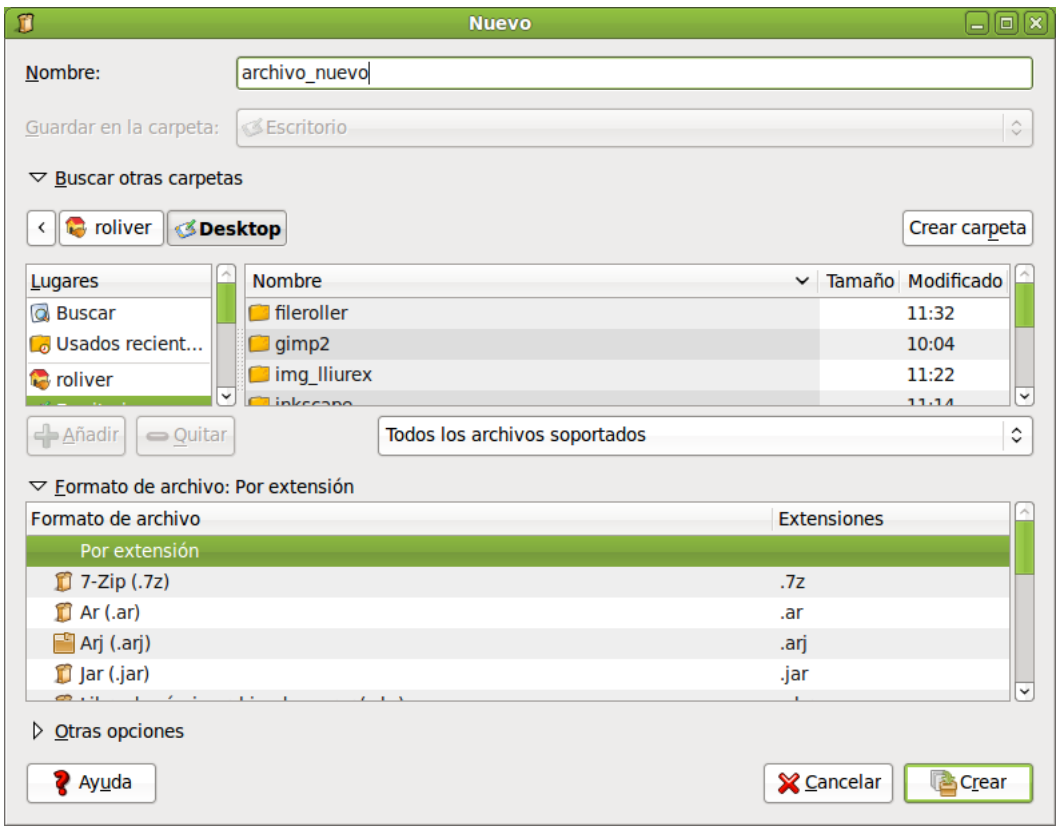
Creación de archivadores.

FileRoller permite también crear archivadores nuevos.

Crear un archivador

1. Ir a: Menú -> Archivo -> Nuevo para abrir el cuadro de diálogo.

Figura 43-4. Crear archivador FileRoller.



2. Especificar la ruta en la que FileRoller debe guardar el archivo nuevo. Elegir una carpeta en Guardar en una carpeta o en Buscar otras carpetas desplazarse a la ruta deseada.
3. Escribir el nombre del archivo archivador nuevo, con la extensión, en el cuadro de texto Nombre.

   No seleccionar el tipo de archivador FileRoller de forma explícita en la lista desplegable Tipo de archivador. FileRoller determina el tipo de archivador a partir de la extensión del nombre de archivo. Por ejemplo, si se escribe el nombre de archivo `archive.tar.bz2`, FileRoller crea un archivo tar comprimido con bzip2.
4. Pulsar en Crear. FileRoller crea un archivo vacío, pero aún no lo escribe en el disco.

Nota: FileRoller sólo escribe el archivo nuevo en el disco cuando contiene al menos un archivo. Si se crea un archivo archivador nuevo y se sale de FileRoller antes de agregar ningún archivo al mismo, FileRoller borra el archivador.

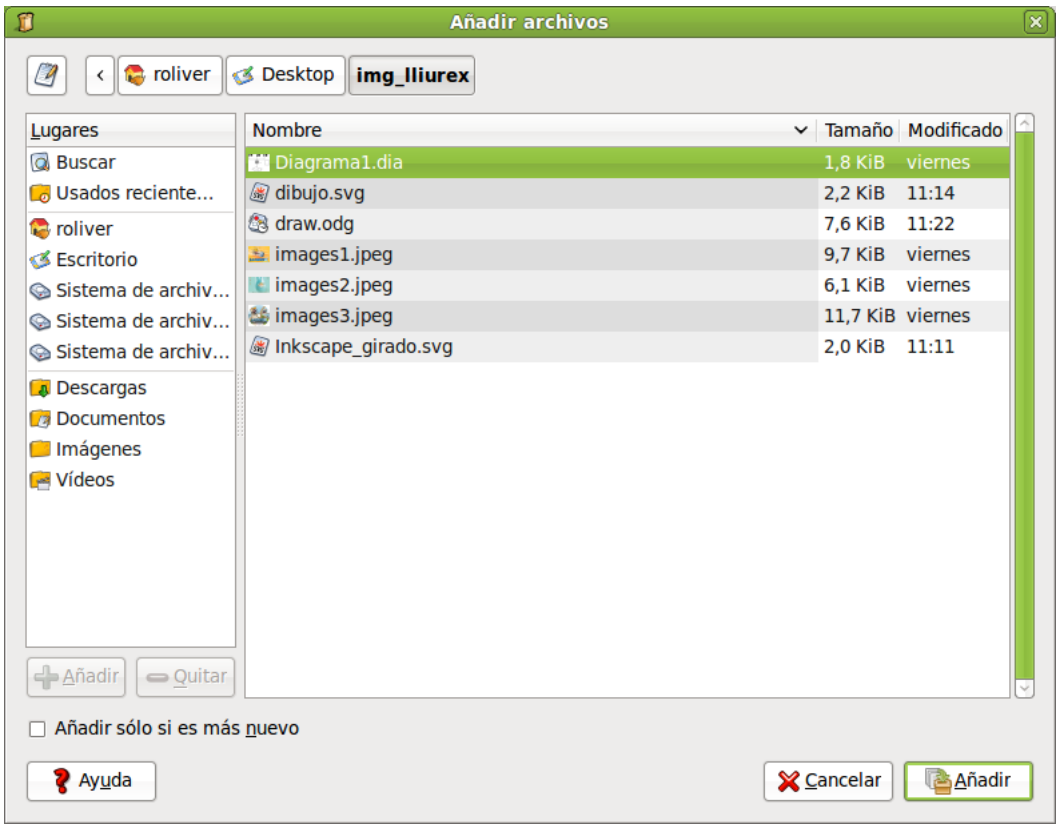
Añadir archivos a un archivador.

Para agregar archivos a un archivador , ejecutar los pasos siguientes:

1. Determinar cuál es el archivador al cual se quieren añadir archivos:
2. Ir a: Menú -> Editar -> Añadir archivos, se abrirá el cuadro de diálogo Añadir .
3. Seleccionar los archivos que se quieran añadir manteniendo pulsada la tecla **May**.
4. Pulsar el botón Añadir. FileRoller añade los archivos a la carpeta actualmente abierta del archivador.

Nota: Para añadir archivos enFileRoller previamente debe estar abierto un archivador.

Figura 43-5. Añadir archivos a un archivador

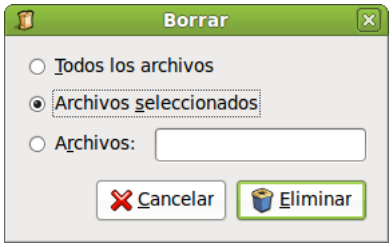


Borrar archivos de un archivador

Para borrar archivos de un archivador actualmente abierto, efectuar los pasos siguientes:

1. Seleccionar los archivos a borrar.
2. Ir a: Menú -> Editar -> Eliminar para abrir el cuadro de diálogo Borrar.
3. Seleccionar la opción de borrado que corresponda.
4. Pulsar Aceptar.

Figura 43-6. Borrar archivos de un archivador .



El cuadro de diálogo Borrar presenta las siguientes opciones de borrado:

- Borrar todos los archivos.
- Borrar sólo los archivos seleccionados.
- Borrar todos los archivos del archivador actual abierto que coincidan con el patrón especificado.

> **Nota:** No se puede utilizar esta última opción para borrar una carpeta. No obstante, si todos los archivos de una carpeta coinciden con el patrón especificado, FileRoller borra tanto la carpeta como los archivos.

Propiedades de un archivador FileRoller.

Ver las propiedades de un archivador.

Para ver las propiedades de un archivador FileRoller ir a: Menú -> Archivo -> Propiedades para abrir el cuadro de diálogo Propiedades. El cuadro de diálogo Propiedades muestra la información siguiente acerca del archivador FileRoller:

Nombre

El nombre del archivador FileRoller.

Lugar

La ubicación del archivador dentro del sistema de archivos.

Tamaño del archivador comprimido

El tamaño del contenido del archivador FileRoller una vez comprimido.

Tamaño del contenido

El tamaño del contenido del archivador FileRoller una vez descomprimido.

Número de archivos

El número de archivos del archivador FileRoller.

Modificado el:

La fecha y la hora de la última modificación del archivador FileRoller.

Ver el contenido de un archivador

FileRoller muestra el contenido del archivador en forma de lista de archivos, con las columnas siguientes:

Nombre

El nombre de un archivo o carpeta del archivador.

Tamaño

El tamaño del archivo una vez extraído del archivo FileRoller. En el caso de una carpeta, el campo Tamaño está vacío.

Tipo

El tipo del archivo, si es un documento pdf, una imagen, ...

Fecha de modificación

Fecha de la última modificación del archivo. En el caso de una carpeta, el campo Fecha de modificación está vacío.

Si algún otro programa ha modificado el archivador FileRoller desde que se ha abierto, ir a: Menú -> Ver -> Actualizar para volver a cargar del disco el contenido del archivador FileRoller.

Personalización

Personalización de la presentación del archivador FileRoller

Para personalizar la presentación del contenido de los archivos en FileRoller realizar una de las acciones siguientes:

- Ir a: Menú -> Ver y cambiar entre vista de carpetas y vista de archivos.
- Especificar el orden de los archivos en la lista.

FileRoller actualiza la presentación inmediatamente después de efectuar alguno de los ajustes anteriores.

Establecer el tipo de vista

Si el archivador FileRoller contiene carpetas, el contenido de éste se puede mostrar tanto en vista de carpetas como en vista de archivos.

Vista de carpetas

FileRoller, de forma predeterminada, muestra el contenido del archivador FileRoller en vista de carpetas. Para seleccionar la vista de carpetas de forma explícita, seleccionar Menú -> Ver -> Ver como una carpeta.

En la vista de carpetas, FileRoller muestra las carpetas de forma similar a como aparecen en un administrador de archivos. Es decir, FileRoller indica las carpetas en el área de visualización mediante un icono de carpeta y el nombre de la misma. Para ver el contenido de una carpeta, pulsar dos veces en su nombre.

Vista de archivos

Para seleccionar la vista de archivos ir a: Menú -> Ver -> Ver todos los archivos.

En la vista de archivos, FileRoller muestra todos los archivos de un archivador FileRoller incluidos los contenidos en subcarpetas, en una única lista.

Ordenar la lista de archivos

La lista de archivos puede ordenarse por nombre, tamaño, tipo, fecha de modificación o lugar.

Para especificar un orden de clasificación pulsar en el encabezado de la columna correspondiente.

Para invertir el orden de clasificación volver a pulsar en el encabezado de la columna.

Por ejemplo, para ordenar la lista de archivos por fecha de modificación, pulsar en el encabezado Fecha de modificación. FileRoller reorganiza la lista de archivos para que se muestren por fecha de modificación, empezando por el más antiguo. Para mostrar primero los archivos más recientes, volver a pulsar en el encabezado Fecha de modificación.

FileRoller efectúa siempre una clasificación secundaria según el nombre de archivo. En el ejemplo anterior, FileRoller clasifica por nombre los archivos con la misma fecha de modificación.

Utilización del administrador de archivos para trabajar con archivos FileRoller.

Se puede utilizar el administrador de archivos para efectuar las siguientes tareas con archivos FileRoller:

Para agregar archivos a un archivador mediante el administrador de archivos.

- Arrastrar los archivos a una ventana de FileRoller desde una ventana del administrador de archivos.
- Utilizar el menú emergente del administrador de archivos para agregar los archivos al archivo FileRoller.

Para utilizar el menú emergente del administrador de archivos para agregar archivos a un archivo FileRoller, seguir los pasos:

1. Pulsar el botón derecho en los archivos o carpetas en la ventana del administrador.
2. Seleccionar Comprimir en el menú emergente para mostrar una versión resumida la ventana de FileRoller Crear archivador.
3. Escribir el nombre del archivo FileRoller en el cuadro de texto Archivador.
4. Pulsar Crear para crear un archivador FileRoller con los archivos seleccionados.

Extraer archivos de un archivo FileRoller mediante el administrador de archivos.

A continuación se indican diversas formas de utilizar el administrador de archivos para extraer archivos de un archivo FileRoller:

- Arrastrar los archivos desde una ventana de FileRoller a una ventana del administrador de archivos.
- Utilizar el menú emergente del administrador de archivos para extraer los archivos del archivo FileRoller.

Para utilizar el menú emergente del administrador de archivos para extraer archivos de un archivo FileRoller, seguir estos pasos:

1. En una ventana del administrador de archivos, pulsar con el botón derecho en el archivo FileRoller.
2. Elegir la opción Extraer aquí en el menú emergente del administrador de archivos.

   FileRoller extrae todo el contenido del archivo FileRoller en una subcarpeta del directorio en el que está ubicado. El nombre de la subcarpeta es el propio nombre del archivo FileRoller, sin extensión. Si la subcarpeta existe, FileRoller sobrescribe el contenido de ésta con el del archivo FileRoller. Si la subcarpeta no existe, FileRoller la crea y a continuación extrae el contenido del archivo FileRoller.

   En el caso de que el archivador contenga un solo archivo, lo extraerá directamente en la carpeta actual.

X. Instalación y actualización de paquetes

Capítulo 44. Gestor de paquetes Synaptic

Introducción

Las aplicaciones del sistema Debian (y por tanto de Ubuntu) están organizadas en paquetes. Synaptic es un frontend gráfico del sistema gestor de paquetes **apt-get**. Desde Synaptic se permite la ejecución de las acciones en línea de orden desde un entorno gráfico, más sencillo y amigable.

Synaptic proporciona las siguientes características:

- Instalar, eliminar, configurar, actualizar y descargar paquetes.
- Actualizar el sistema completo.
- Gestión del repositorio de paquetes.
- Búsqueda de la lista de paquetes por nombre, descripción y otras propiedades de los paquetes.
- Filtrado, de la lista de paquetes conocidos, por estatus, sección o propiedades.
- Ordenar listados de paquetes por letra inicial, estatus...
- Visualizar toda la documentación en línea referida al paquete.

> **Nota:** Es necesario tener permisos de administración (usuario root) para aplicar cambios sobre el sistema de paquetes.

Se puede arrancar Synaptic de las siguientes formas:

Menú GNOME

Sistema -> Administración -> Gestor de paquetes Synaptic

Línea de orden

Para arrancar Synaptic desde la línea de orden, en una terminal escribir **synaptic** y presionar **Intro**:

Atención

Utilizar Synaptic con cuidado. Se puede dejar el sistema inestable.

Este manual se refiere a la versión 0.63.1 de la aplicación.

Ventana principal

Descripción

Cuando se arranca Synaptic se visualiza la siguiente ventana:

Figura 44-1. Ventana inicial de Synaptic

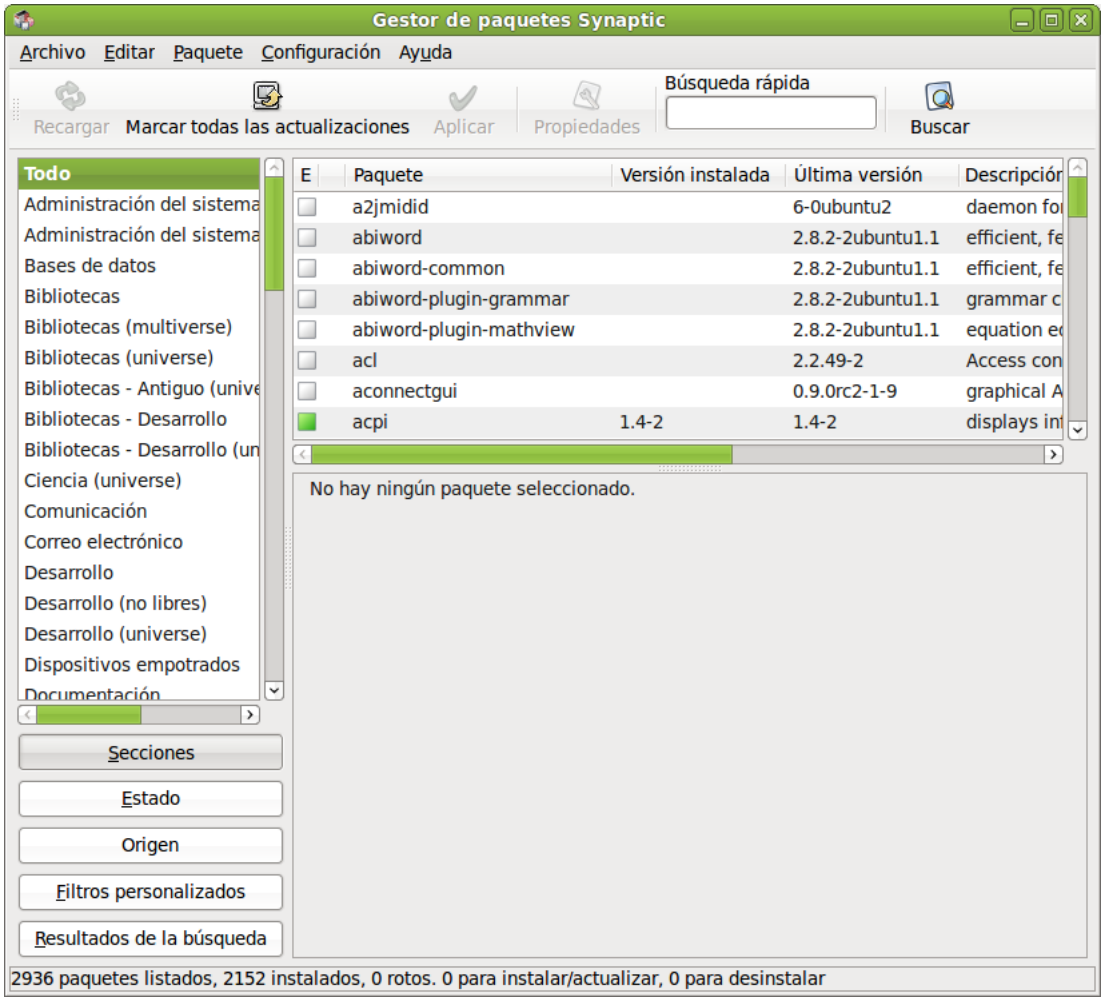


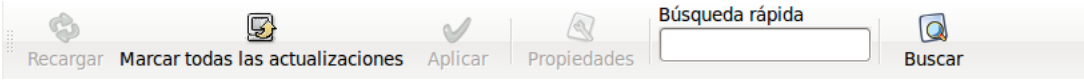
Tabla 44-1. Componentes de la ventana Synaptic

Componente	Descripción
Barra de menú	Contiene menús que proporcionan acceso a todas las funciones de Synaptic.
Barra de herramientas	Proporciona acceso directo a las funciones principales de *Recargar*, *Marcar todas las actualizaciones*, *Aplicar* y *Buscar*.
Selector de Categoría	Proporciona categorías para reducir la lista de paquetes mostrada.
Lista paquetes	Lista todos los paquetes conocidos. La lista puede reducirse utilizando filtros.
Descripción paquete	Proporciona información acerca del paquete seleccionado.
Barra de estado	Visualiza el estado actual de Synaptic.

Barra de herramientas

La Barra de herramientas proporciona acceso a las principales acciones y a la búsqueda rápida de paquetes.

Figura 44-2. Synaptic: barra de herramientas



Recargar

Consulta todos los repositorios y reconstruye la lista de paquetes conocidos.

Marcar todas las actualizaciones

Marca todas las actualizaciones disponibles, permitiendo actualizar el sistema.

Aplicar

Aplica todos los cambios marcados.

Propiedades

Descripción del paquete con sus dependencias, etc.

Buscar

Permite realizar búsquedas.

Selector de Categorías

El selector de la izquierda permite reducir los paquetes listados por categorías.

Figura 44-3. Selector de Categorías.



Las siguientes categorías están disponibles:

Secciones

Sólo muestra paquetes pertenecientes a la sección seleccionada.

Estado

Sólo muestra paquetes del estado seleccionado (Instalados, no instalados, nuevos en el repositorio).

Origen

Sólo muestra paquetes del repositorio seleccionado (main, universe, multiverse, ...).

Filtros

Sólo muestra paquetes que se ajustan a los criterios seleccionados.

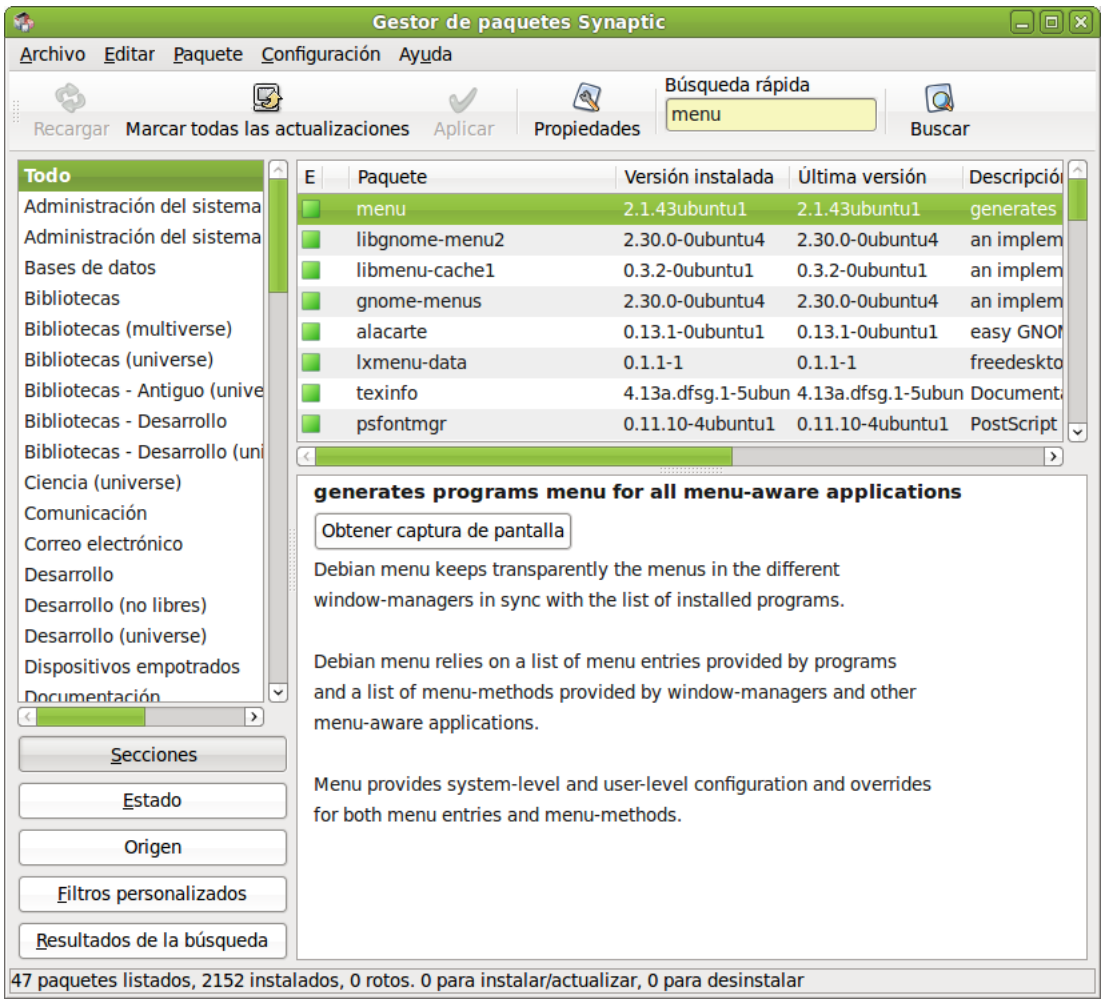
Resultados de búsqueda

Sólo muestra el resultado de la búsqueda seleccionada.

Lista de paquetes

La lista de paquetes muestra todos los paquetes conocidos por defecto. Se pueden aplicar filtros para reducir la lista de paquetes mostrados.

Figura 44-4. Lista Paquetes.



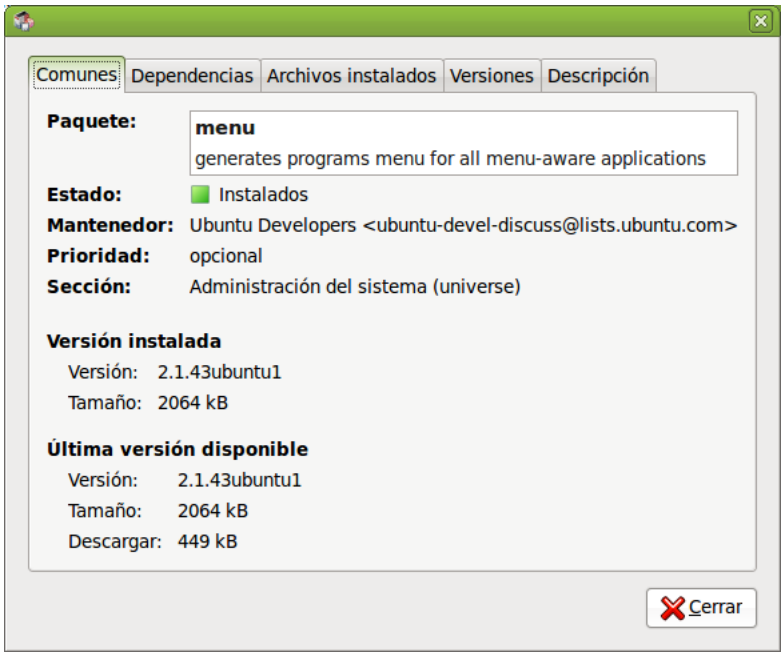
El orden de las columnas y los colores usados se pueden cambiar desde las Preferencias.

El área de detalles del paquete proporciona información acerca del paquete seleccionado y controles para modificar el estatus, como, por ejemplo marcar el paquete para su instalación.

Propiedades del paquete

Ir a: Menú -> Paquete -> Propiedades .

Figura 44-5. Propiedades del paquete.



Esta zona contiene las siguientes pestañas:

Tabla 44-2. Pestañas:

Pestaña	Descripción
Comunes	Muestra información básica del paquete: nombre, descripción corta, mantenedor, estado, prioridad, sección, versión instalada y versión disponible.
Descripción	Muestra una descripción larga del paquete.
Dependencias	Lista los paquetes requeridos, dependientes, proporcionados, sugeridos y recomendados.
Archivos instalados	Lista los archivos instalados del paquete.
Versiones	Muestra las versiones disponibles.

Gestión de paquetes

Buscar paquetes de la lista de conocidos

Synaptic proporciona una lista central de todos los paquetes conocidos. Esto incluye paquetes disponibles,

instalados o rotos. Como las distribuciones contienen cientos de paquetes, se puede reducir la lista de paquetes mostrados. Los métodos siguientes permiten navegar a través de la lista de paquetes conocidos:

El navegador de la lista

El filtro

El campo de búsqueda

Buscar y navegar por los paquetes

Buscar un paquete específico

Para buscar un paquete específico existen dos formas:

1. Búsqueda rápida, la cual aparece en la barra de herramientas, se escribe el paquete a buscar y automáticamente actualiza la lista con los paquetes que coincidan
2. Búsqueda normal
3. Abrir el diálogo de búsqueda
   - Pulsar en la Barra de herramientas: Buscar
   - Ir a: Menú -> Editar -> Buscar
   - Pulsar la combinación **CTRL+F**
4. Introducir el texto de búsqueda en el campo Buscar.
5. Seleccionar el campo por el que se va a realizar la búsqueda.
6. Pulsar el botón Buscar para iniciar la búsqueda. Esta acción puede llevar algún tiempo.

Instalar paquetes

Para instalar uno o más paquetes ejecutar los siguientes pasos:

1. Refrescar la lista de paquetes para conocer la última versión disponible, para ello seguir una de las siguientes opciones:
   - Ir a: Menú -> Editar -> Recargar información de paquetes.
   - En la Barra de herramientas pulsar el botón Recargar.
   - Pulsar la combinación **Ctrl+R**.
2. Marcar el paquete para instalar, para ello seguir una de las siguientes opciones::
   - Pulsar dos veces en el nombre del paquete en la lista de paquetes.
   - Pulsar botón derecho en el paquete y escoger Marcar para Instalar en el menú contextual.
   - Seleccionar el paquete y escoger Menú -> Paquete -> Marcar para Instar desde el menú.
   - Seleccionar el paquete y presionar la combinación **Ctrl+I**.

3. Aplicar los cambios marcados para la instalación del paquete, para ello seguir una de las siguientes opciones:
   - Pulsar en la Barra de herramientas: Aplicar
   - Pulsar la combinación **Ctrl+P**.

Eliminar paquetes

Para eliminar paquetes seguir los pasos siguientes:

1. Marcar el paquete como eliminable:
   - Pulsar el botón derecho sobre el paquete y escoger Marcar para Eliminar.
   - Seleccionar el paquete y escoger Menú -> Paquete -> Marcar para Eliminar.
   - Seleccionar el paquete y pulsar la tecla **Supr**.
2. Aplicar los cambios marcados para la eliminación del paquete:
   - Pulsar en la Barra de herramientas: Aplicar.
   - Seleccionar la opción Menú -> Editar -> Aplicar cambios marcados.
   - Pulsar la combinación **Ctrl+P**.

Actualizar paquetes

Para actualizar paquetes seguir los siguientes pasos:

1. Refrescar la lista de paquetes conocidos para conocer la última versión disponible.
   - Ir a: Menú -> Editar -> Recargar información de paquetes.
   - Pulsar en la Barra de herramientas: Recargar.
   - Pulsar la combinación **Ctrl+R**.
2. Marcado de paquetes para su actualización. Existen varios modos de marcar un paquete:
   - Pulsar sobre el nombre del paquete con la última versión disponible en la lista de paquetes.
   - Pulsar el botón derecho sobre el paquete y escoger Marcar para actualizar en el menú contextual.
   - Seleccionar el paquete e ir a Menú -> Paquete -> Marcar para actualización.
   - Seleccionar el paquete y presionar la combinación **Ctrl+U**.
3. Aplicar los cambios marcados para actualizar el paquete:
   - Pulsar en Aplicar en la Barra de herramientas.

Actualizar el sistema completo

La actualización global del sistema a la última versión se activa sin marcar y actualizar cada paquete de forma manual.

Synaptic proporciona dos métodos de actualización global:

Actualización

El método de actualización por defecto actualiza sólo los paquetes instalados. La actualización no podrá ser marcada si la última versión del paquete depende de paquetes no instalados o hay conflictos con paquetes ya instalados.

Actualización inteligente o Dist-Upgrade

El método dist-upgrade intenta resolver conflictos entre paquetes de forma inteligente. Esto incluye paquetes de programas adicionales requeridos y paquetes con prioridad más alta.

Desde la consola es equivalente a la herramienta *apt-get dist-upgrade.*

Nota: Las actualizaciones a una versión posterior del sistema operativo se ha de ejecutar utilizando la actualización inteligente.

Para actualizar el sistema a la última versión seguir los siguientes pasos:

1. Refrescar la lista de paquetes conocidos para conocer la última versión disponible:
   - Ir a: Menú -> Editar -> Recargar información de paquetes.
   - Pulsar sobre el botón Recargar en la Barra de herramientas.
   - Pulsar la combinación **Ctrl+R**.
2. Marcar los paquetes para actualizar:
   - Pulsar sobre Marcar todas la actualizaciones en la Barra de herramientas.
   - Ir a: Menú -> Editar -> Marcar todas las actualizaciones.
   - Pulsar la combinación **Ctrl+G**.
3. Aplicar los cambios marcados para actualizar el paquete(s).
   - Pulsar en Aplicar cambios en la Barra de herramientas.
   - Ir a: Menú -> Editar -> Aplicar cambios marcados.
   - Pulsar la combinación **Ctrl+P**.

Sugerencia: Se puede modificar el método de actualización por defecto en Preferencias para futuras actualizaciones.

Fijar paquetes rotos

Se puede romper la estructura de dependencias si existen errores en las dependencias de los paquetes, fallos en las instalaciones o instalaciones incompletas.

Synaptic no permitirá cambios futuros en el sistema hasta que todos los paquetes rotos sean fijados.

Para corregir los paquetes rotos elegir: Menú -> Editar -> Reparar paquetes rotos.

Sugerencia: Para mostrar todos los paquetes rotos elegir el filtro Roto de la categoría Filtros.

Repositorios

Los paquetes están disponibles mediante los llamados *Repositorios*. El repositorio contiene los paquetes y un índice que incluye información básica acerca de los paquetes, como dependencias y una pequeña descripción.

Los repositorios pueden estar situados en varios medios: CD-ROM/DVD, discos duros locales, la Web (http, ftp) o en sistemas de archivos remotos (NFS).

Refrescar la lista de Paquetes conocidos

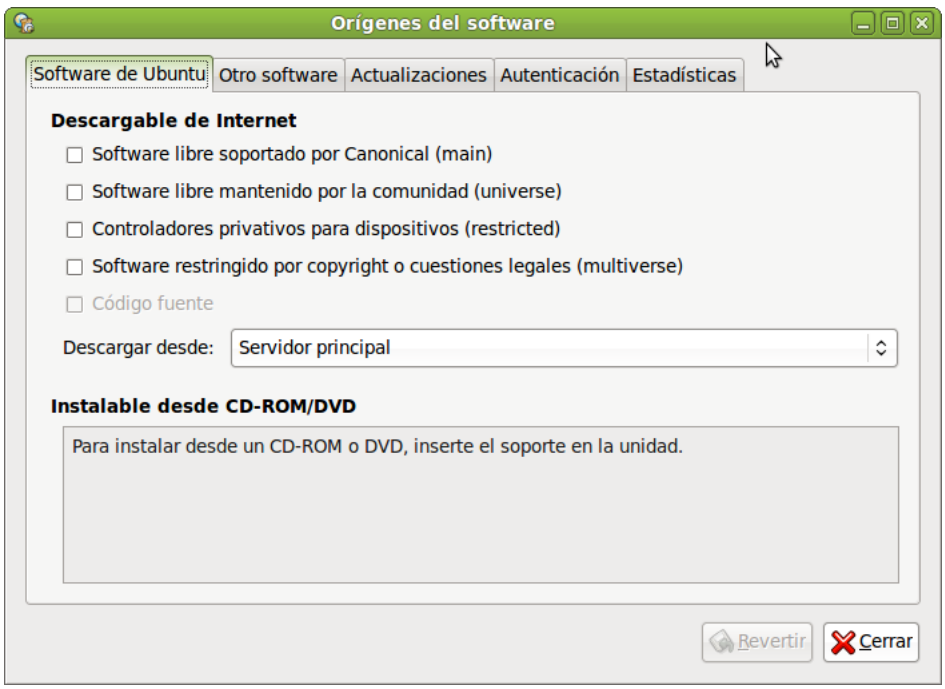
- Ir a: Menú -> Editar -> Recargar información de Paquetes.
- Pulsar en Recargar en la Barra de herramientas.

Editar, añadir y eliminar repositorios

Se puede editar, añadir o borrar repositorios en las preferencias de repositorios.

Para abrir el editor de repositorios acceder al menú Configuración -> Repositorios o bien acceder a través del menú administración: Sistema-> Administración -> Orígenes del SW y pulsar el botón Avanzado.

Figura 44-6. Gestión de repositorios



Filtros

La activación de filtros reduce la lista de paquetes mostrados.

Synaptic trabaja con un conjunto de filtros predefinidos.

Tabla 44-3. Filtros predefinidos

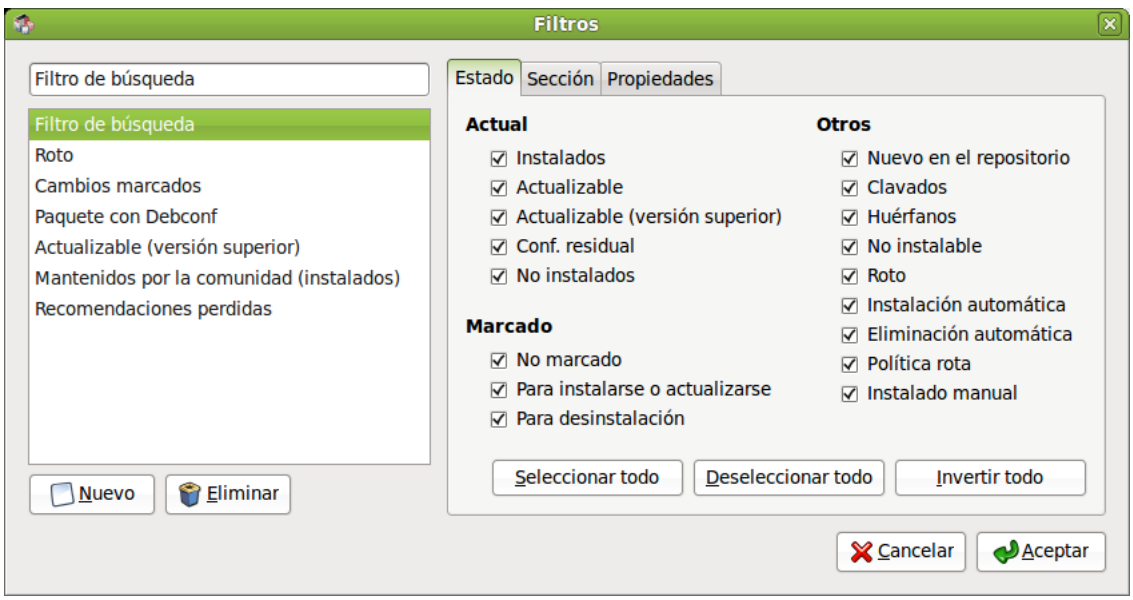
Filtro	Descripción
Todos los paquetes	Visualiza todos los paquetes conocidos.
Instalado	Visualiza solo los paquetes instalados.
No Instalado	Visualiza solo los paquetes no instalados.
Actualizable	Visualiza solo paquetes con la última versión disponible.
Roto	Visualiza solo paquetes con dependencias rotas.
Cambios Marcados	Visualiza solo paquetes marcados para se actualizados.
Paquete con Debconf	Visualiza solo paquetes que pueden ser configurados mediante el sistema de configuración de paquetes, llamado debconf.
Filtro de Búsqueda	Visualiza el último resultado de la búsqueda avanzada.
Faltan paquetes recomendados	Visualiza un conjunto de paquetes recomendados no instalados.

Edición o creación de filtros

El editor de filtros permite crear, borrar y modificar filtros:

- Ir a: Menú -> Configuración -> Filtros.

Figura 44-7. Editar Filtros



El editor de filtros tiene los siguientes componentes:

Lista de Filtros

Muestra una lista de filtros disponibles.

Pestaña Estado

Permite definir condiciones para filtrar paquetes por su estado.

Pestaña Sección

Permite definir condiciones para filtrar paquetes por su sección.

Pestaña Propiedades

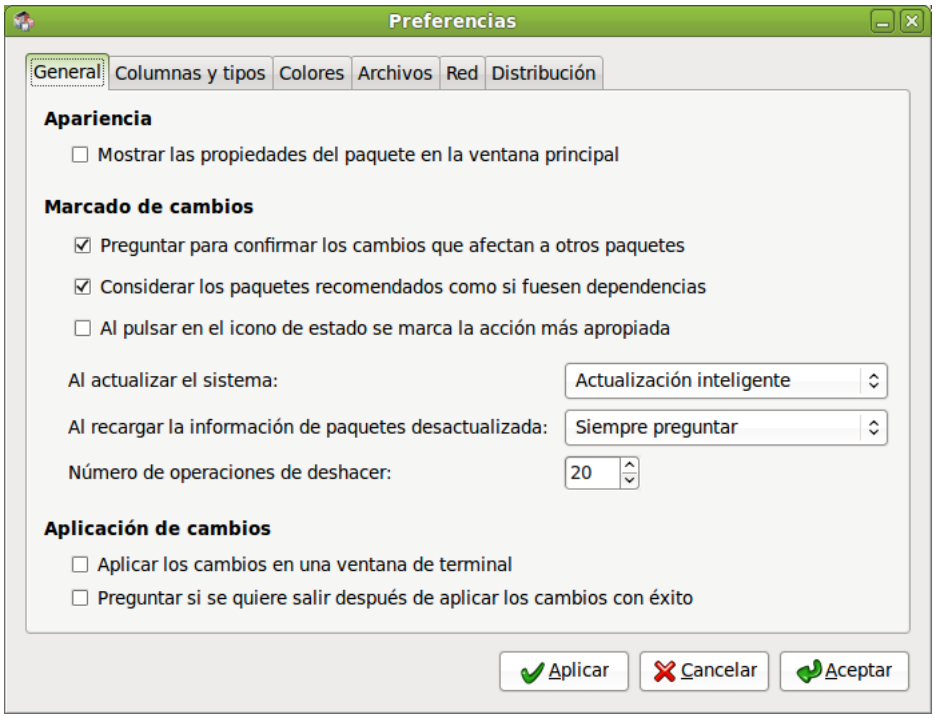
Permite definir condiciones para filtrar por diversas propiedades del paquete.

Preferencias

Las Preferencias incluyen las siguientes opciones:

General

Figura 44-8. Preferencias: General



Marcado de cambios.

Permite establecer las condiciones por defecto para los cambios.

Aplicación de cambios.

Permite establecer las condiciones por defecto para la aplicación de los cambios.

Columnas y Tipos

Columnas

Establece las columnas de información que serán visibles.

Tipografía

Establece el tipo de uso de la tipografía.

Colores

Colores.

El marcado de colores permite diferenciar las acciones a realizar sobre los paquetes.

Archivos

Ficheros temporales.

Permite determinar si los paquetes descargados serán almacenados en la cache o eliminados después de su instalación. Incluso borrar la caché.

Red

Red.

Permite configurar la salida a Internet de forma directa o a través de proxy.

Distribución

Experto.

Opciones que afectan al funcionamiento interno del sistema, permiten indicar qué versión del paquete utilizar cuando hay varias disponibles.

Capítulo 45. Centro de software de Ubuntu

Inicio de la aplicación

El uso del centro de software de Ubuntu permite de manera sencilla instalar y quitar programas. Seleccionar software por categorías o bien realizando una búsqueda por nombre.

La versión del Centro de software de Ubuntu comentada en este manual es la 2.0.4.

Para iniciar la aplicación ir a menú Aplicaciones -> Añadir y quitar programas.

Al seleccionar esta opción se abre una ventana en la que se puede consultar el software instalado en el sistema o el nuevo software que se quiere añadir.

Figura 45-1. Ventana Principal



La ventana está dividida en:

1. Barra de menú: que permite instalar o quitar aplicaciones, elegir el centro de control de software, realizar búsquedas, cambiar los repositorios y obtener ayuda.
2. Barra de búsqueda.
3. Panel lateral izquierdo: ofrece las opciones de instalar nuevo software o ver el que ya está instalado.
4. Panel central, donde se muestran la aplicaciones que corresponden con la selección o con la búsqueda.

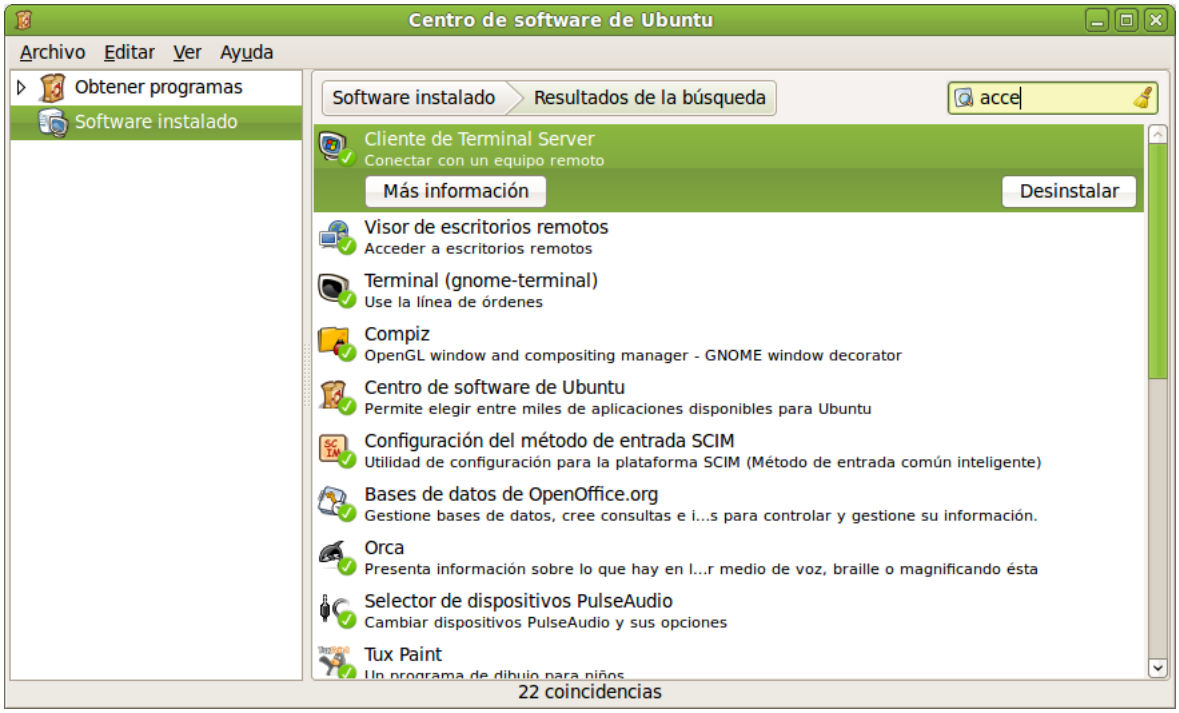
Añadir nuevas aplicaciones

El centro de software de Ubuntu muestra las aplicaciones agrupadas por categorías, como pueden ser: Accesorios, Acceso universal, Ciencia e ingeniería, Educación, ... Las aplicaciones a instalar se pueden localizar yendo directamente a la categoría correspondiente o bien si no se conoce la categoría de la aplicación utilizando la barra de búsqueda

Para instalar una nueva aplicación basta con ir a la categoría correspondiente y seleccionarla o realizar una búqueda por nombre mediante la barra de búsqueda.

El centro de software de Ubuntu, muesta con un circulo verde aquellas aplicaciones que ya están instaladas en el sistema. El resto son aplicaciones disponibles para ser instaladas.

Figura 45-2. Marcas de aplicaciones instaladas



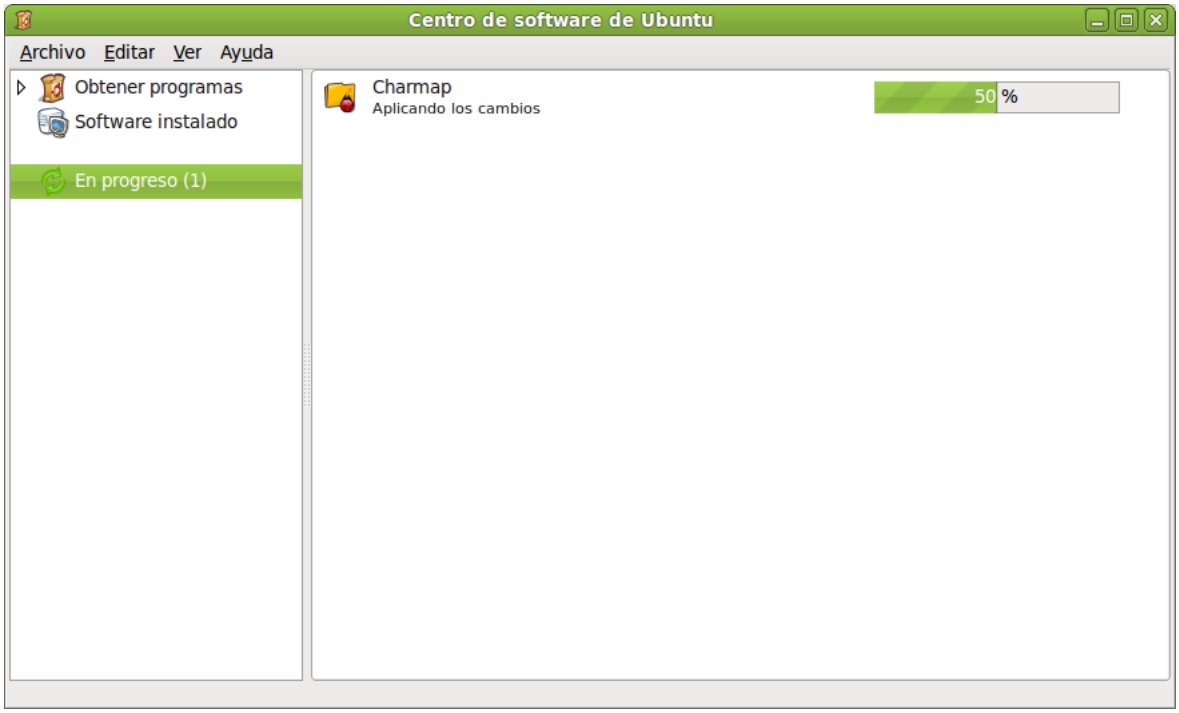
Al seleccionar la aplicación a instalar. Antes de instalar se puede obtener una pequeña descripción de la aplicación haciendo clic en el botón Más información. A la derecha, se muestra un botón Instalar.

Figura 45-3. Botón instalar



Al hacer clic sobre él pide la contraseña de administración e inicia la instalación, mostrando el progreso de la misma.

Figura 45-4. Progreso de la instalación



Eliminar aplicaciones

El proceso de desinstalación de las aplicaciones mediante el uso del Centro de software de Ubuntu es muy similar al descrito anteriormente.

En primer lugar hay que seleccionar la aplicación a desinstalar. Se puede localizar mediante la opción Software instalado del panel izquierdo, donde se muestra todas las aplicaciones actualmente instaladas en el sistema o bien realizando una búsqueda.

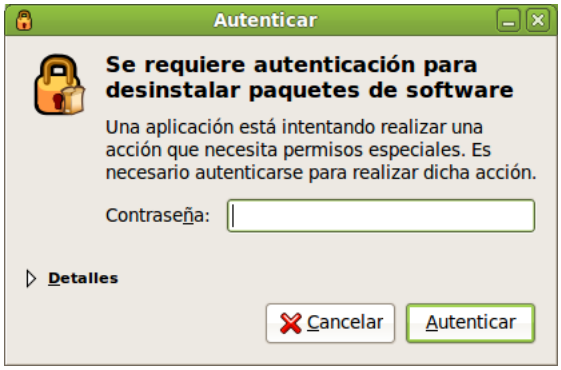
Una vez seleccionada la aplicación a desinstalar, en la parte derecha de la pantalla se muestra el botón Desinstalar.

Figura 45-5. Opción desinstalar



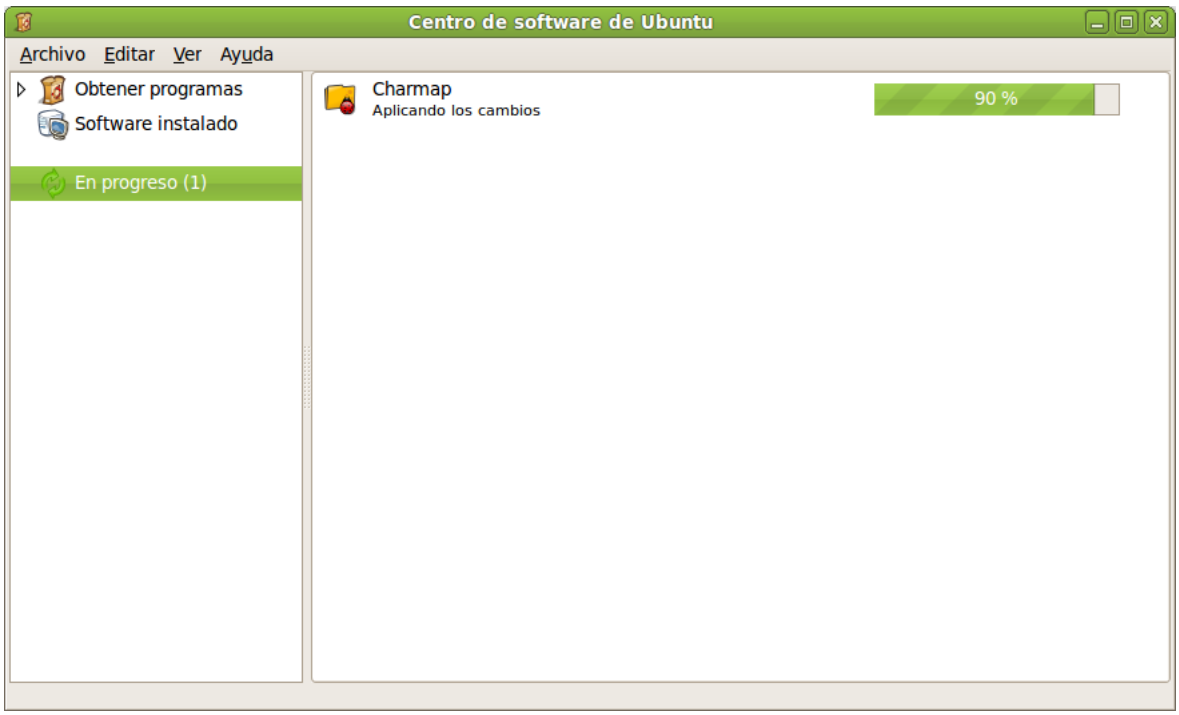
Para desinstalar aplicaciones se necesitan permisos administrativos, por tanto al hacer clic sobre el se pedirá la contraseña de un usuario sudo y se procederá a la desinstalación de la aplicación.

Figura 45-6. Contraseña de administración



Mientras se realiza la desinstalación de la aplicación se va mostrando una barra de progreso.

Figura 45-7. Barra de progreso de la desinstalación



Capítulo 46. Gestor de actualizaciones

Introducción

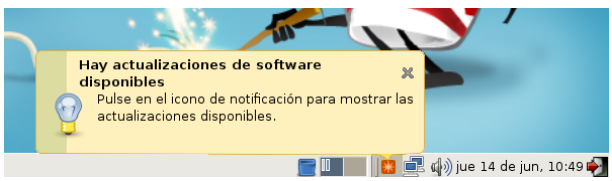
El Gestor de actualizaciones permite tener actualizadas todas las aplicaciones instaladas en el sistema con los últimos parches de corrección de fallos (bugs) disponibles, todo ello de una manera sencilla e intuitiva. Las actualizaciones corrigen errores de las aplicaciones, eliminan fallos de seguridad y proporcionan nuevas funcionalidades.

Aunque en el mundo Linux la incidencia de virus informáticos es poco significativa, sobre todo comparado con otros sistemas operativos propietarios, es importante tener el ordenador actualizado para eliminar problemas de seguridad.

Para ello, Ubuntu incorpora una pequeña aplicación que permite gestionar las actualizaciones disponibles en Internet de forma casi transparente al usuario. Para que el sistema de actualizaciones funcione es necesario que el ordenador disponga de acceso a Internet.

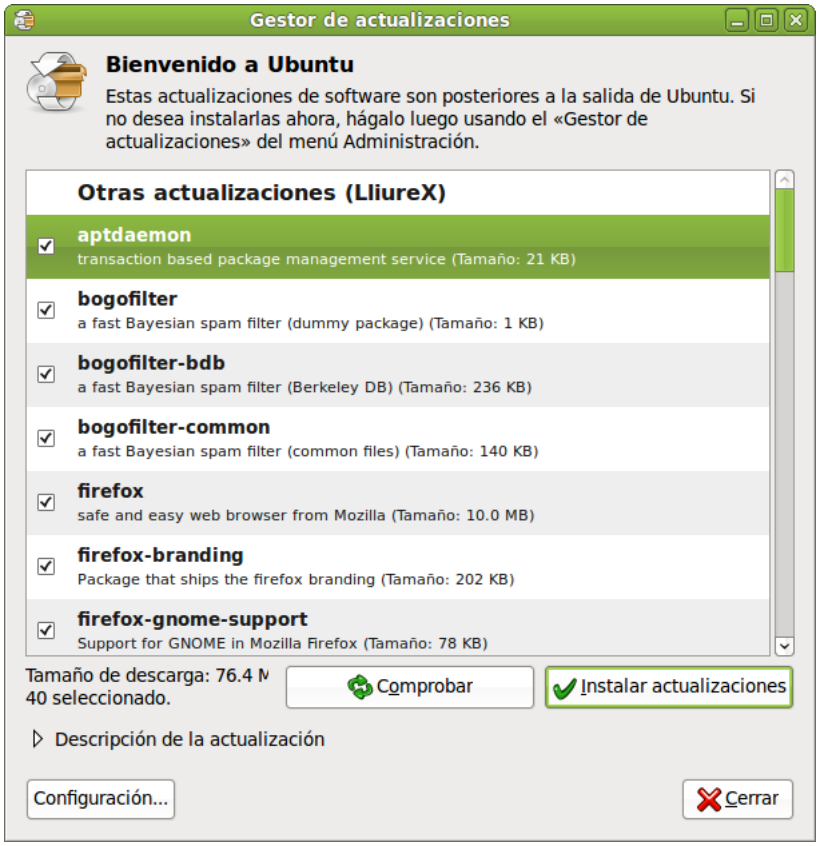
Cuando existen actualizaciones disponibles que no se han aplicado, se muestra en el panel inferior un icono de notificación. Además, al iniciar sesión, se muestra un aviso indicando que hay actualizaciones disponibles.

Figura 46-1. Aviso de Actualizaciones



Haciendo clic sobre él se abrirá el Gestor de actualizaciones que muestra la siguiente ventana:

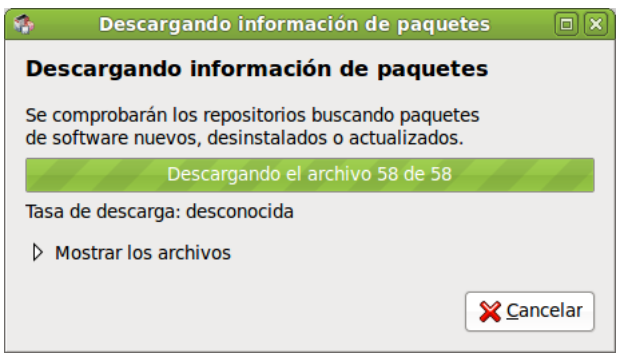
Figura 46-2. Ventana del Gestor de Actualizaciones



En ella se muestra una lista con las actualizaciones disponibles, pudiendo acceder al detalle de cada actualización.

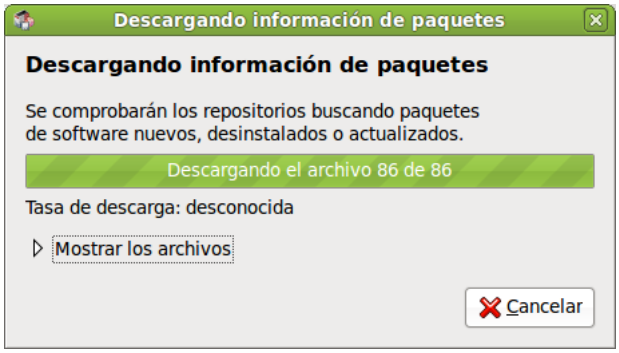
El sistema comprueba periódicamente si hay nuevas actualizaciones disponibles, pero en cualquier momento se puede forzar pulsando en el botón Comprobar, que leerá si hay nuevas versiones disponibles de las aplicaciones instaladas en el sistema.

Figura 46-3. Comprobar Actualizaciones



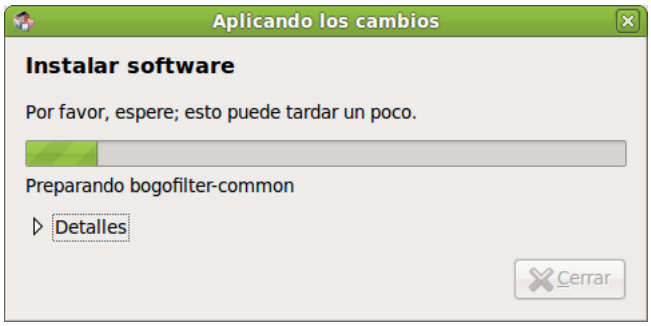
Pulsando en el botón Instalar actualizaciones se llevarán a cabo las actualizaciones. Para ellos primero el equipo se descargará las nuevas versiones de los programas:

Figura 46-4. Descargar archivos



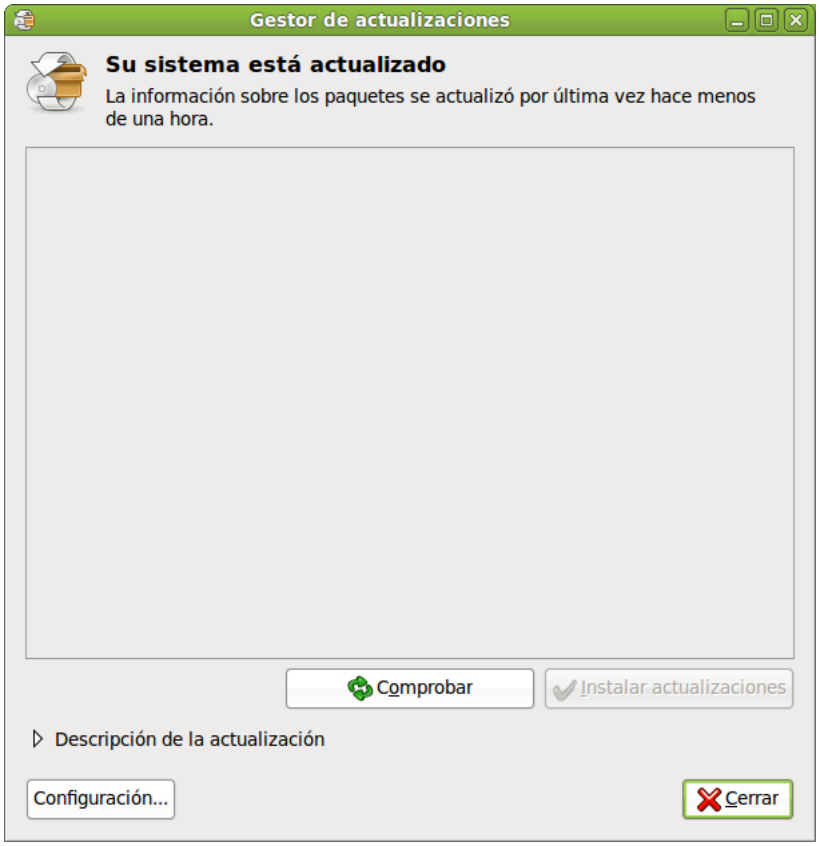
Una vez descargados, el gestor procederá a instalar las actualizaciones en el equipo:

Figura 46-5. Aplicando cambios



Al finalizar la instalación se mostrará una ventana informando de que el proceso ha terminado correctamente o de si ha habido algún error.

Figura 46-6. Cambios aplicados correctamente



XI. Informática: Programación

Capítulo 47. Bluefish: Diseño web

Bluefish

Bluefish es una potente herramienta de edición de páginas Web que soporta múltiples lenguajes tanto de programación como de marcas. Permite la creación de páginas web tanto estáticas como dinámicas. Bluefish permite un control total sobre el código, ya que se edita manualmente desde un editor texto.

Para facilitar el proceso de edición, Bluefish incorpora un gran número de características que hacen más sencilla la creación de páginas. Posee diversos métodos para insertar código y marcas de texto a través de barras de herramientas, cajas de diálogos y menús predefinidos y personalizados por el usuario. Posee diversas funcionalidades como el resaltado sintáctico, búsqueda y reemplazo avanzados, escalabilidad y referencias de funciones de lenguajes.

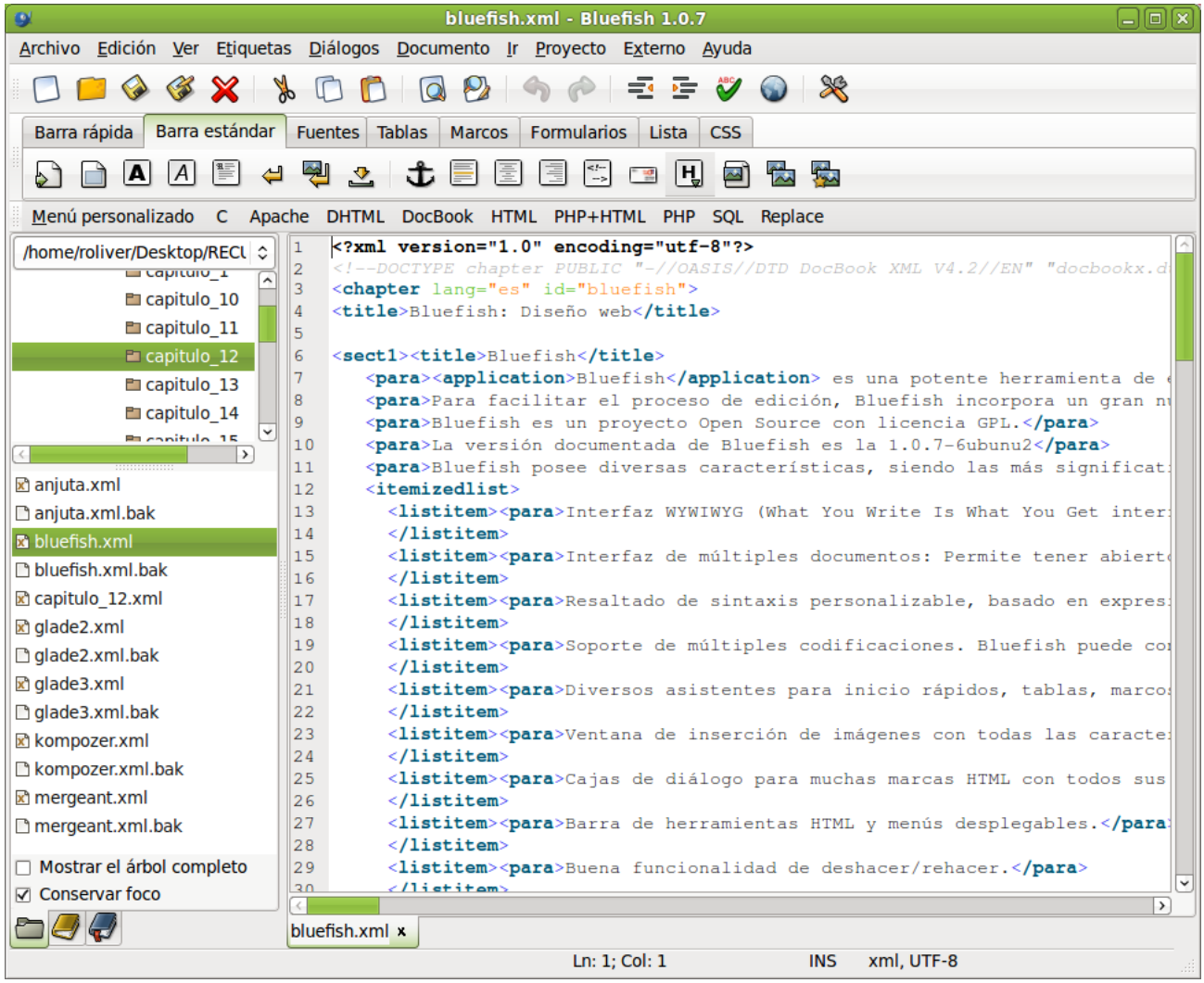
Bluefish es un proyecto Open Source con licencia GPL.

La versión documentada de Bluefish es la 1.0.7.

Bluefish posee diversas características, siendo las más significativas las siguientes:

- Interfaz WYWIWYG (What You Write Is What You Get interface): Lo que se escribe es lo que se obtiene.
- Interfaz de múltiples documentos: Permite tener abiertos más de 500 documentos simultáneamente.
- Resaltado de sintaxis personalizable, basado en expresiones regulares, con soporte para subpatrones. Hay incluidos patrones por defecto para diversos lenguajes como C, ColdFusion, Gettext po, HTML, Java, Pascal, Perl, PHP, Python, XML.
- Soporte de múltiples codificaciones. Bluefish puede convertir entre diversos juegos de caracteres, soporta caracteres multibyte, unicode, UTF-8, etc.
- Diversos asistentes para inicio rápidos, tablas, marcos, etc.
- Ventana de inserción de imágenes con todas las características deseables.
- Cajas de diálogo para muchas marcas HTML con todos sus atributos.
- Barra de herramientas HTML y menús desplegables.
- Buena funcionalidad de deshacer/rehacer.
- Barra de herramientas personalizable por el usuario que permite un rápido acceso a las funciones más utilizadas.
- Creación de miniaturas de imagen y enlazado automático con la imagen original.
- Fácil creación de múltiples miniaturas de imagen para fácil creación de un álbum de fotos o páginas de capturas de pantallas.
- Integración con muchos programas configurable por el usuario, incluyendo aplicaciones como weblint, tidy, make, javac, etc.
- Referencia de funciones basada en XML. Actualmente, están incluidas referencias para HTML y PHP. También está disponible una referencia para GTK. También puede crearse una referencia de funciones propia.
- Gestión de proyectos

Figura 47-1. Ventana principal de Bluefish



En dicha ventana principal se observan distintas zonas:

- *Barra de Menú:*
  - *Archivo:* opciones típicas de abrir y guardar archivos, así como cerrar. También permite abrir una página en Internet (Abrir URL). Otra opción interesante es la opción Abrir avanzado que permite realizar búsquedas avanzadas dentro del sistema de archivos para encontrar un determinado documento.
  - *Edición:* opciones de Deshacer/Rehacer, así como las de cortar, copiar y pegar. También están las opciones de buscar y reemplazar. Además, la búsqueda y reemplazo permite utilizar expresiones regulares, con toda la potencia que esto supone. Otra característica interesante es que permite reemplazar caracteres ASCII o de una codificación determinada por entidades HTML : es decir, convierte los acentos y las eñes como `acute`. Así mismo, está la opción de desplazar un bloque de texto a la derecha o a la izquierda, lo cual viene muy bien para estructurar el código. Si se selecciona la opción Preferencias se muestra una ventana con múltiples pestañas, donde se pueden personalizar multitud de aspectos de la edición en Bluefish.
  - *Ver:* permite mostrar y ocultar las distintas barras de herramientas y el panel izquierdo.
  - *Etiquetas:* en esta opción están la mayoría de etiquetas HTML, organizadas en distintos submenús. Al seleccionar una opción, se insertan las etiquetas HTML correspondientes en el texto.
  - *Diálogos:* opción que permite generar automáticamente código HTML de una manera sencilla. Cuando se selecciona una opción, se muestra una caja de diálogo con parámetros que ha de rellenar el usuario. Al pulsar el botón Aceptar se genera en el documento el código HTML correspondiente. Por ejemplo, la opción Inicio rápido genera todo el encabezado de inicio de una página HTML.

- *Documento :* incluye algunas opciones que afectan a todo el documento. Por ejemplo, se puede incrementar o decrementar la tabulación para clarificar el texto, activar/desactivar opciones como el Resaltar sintaxis, Sangrado automático, Ajuste de línea o Número de línea.

  También puede indicarse el tipo de documento. Esto es útil a la hora de que el resaltado de sintaxis sea el adecuado. También se puede establecer la codificación del documento (si se trabaja con UTF-8 o con ISO8859-15).

  Además, se puede revisar la ortografía y contar las palabras del documento, así como visualizar el archivo que se está editando en una ventana flotante aparte.
- *Ir:* permite desplazarse por los múltiples documentos abiertos, así como ir a una línea determinada dentro de un documento.
- *Proyecto:* los proyectos son una especie de Guardar estado de Bluefish. Todos los archivos abiertos cuando se guarda el proyecto, se abren automáticamente la siguiente vez que se abre el proyecto. Además, se puede establecer un directorio base local, de forma que la raíz del árbol de exploración del panel izquierdo será dicho directorio. Si Bluefish está instalado con soporte de gnome-vfs, el directorio base puede ser remoto.
- *Externo:* incluye algunas herramientas externas a la aplicación pero que pueden ser invocadas desde aquí. Para que funcionen, estas herramientas deberán estar instaladas en el sistema y correctamente configuradas. Por ejemplo, para que funcione el Analizador de código HTML, debe estar instalado el paquete Weblint (`apt-get install weblint`) y para el Validador de código HTML, el paquete Tidy (`apt-get install tidy`).

  También permite visualizar la página web que se está editando en distintos navegadores, para ver la apariencia final. Evidentemente, para que funcione la opción de un navegador en concreto, dicho navegador debe estar instalado en el sistema.
- *Ayuda:* muestra una caja de diálogo con los créditos de la aplicación.

- *Barra de herramientas principal:* incluye botones con las acciones más habituales, tales como Nuevo, Abrir, Guardar, Cortar, Copiar, Pegar, Buscar, Deshacer,...
- *Barra de herramientas HTML:* contiene la mayoría de etiquetas HTML. Los botones están clasificados en diferentes pestañas. En cada una de ellas está una categoría de etiquetas HTML.

  La primera pestaña es la Barra rápida, que inicialmente está vacía. En esta barra se pueden añadir los botones que se deseen de manera que el usuario se configure una barra personalizada. Para añadir un botón a esta barra, hacer clic derecho sobre el botón y seleccionar la opción Añadir de la barra rápida.
- *Menú personalizado:* además de la Barra rápida, Bluefish permite crear un menú personalizado. Por defecto viene con uno con funciones para diversos lenguajes de programación (DHTML, Active HTML, apache, docbook, HTML, php, sql, C Programming, Replace). Seleccionando la opción Menú personalizado -> Editar menú se muestra una caja de diálogo para poder añadir y modificar las entradas al menú.
- *Barra de estado:* Situada en la zona inferior de la ventana, muestra información sobre las acciones efectuadas. Para comprender su uso observe lo que sucede cuando presiona los diferentes botones, etc.
- *Panel izquierdo:* En la zona izquierda de la zona de trabajo, se muestra un panel con un árbol de exploración del sistema de archivos. Las carpetas pueden desplegarse o replegarse. Haciendo clic derecho sobre las carpetas y archivos, se abre un menú contextual con múltiples funciones de manipulación de archivos.

  Pulsando en la pestaña inferior con el dibujo de un libro, se muestra una referencia bastante completa tanto de HTML, como de PHP, Python y CSS2.

> **Sugerencia:** Una función muy útil que proporciona GTK+ es *tearoffs*. Seleccionar una opción de menú, por ejemplo Archivo, y presionar sobre la pequeña línea punteada. Aparecerá una nueva ventana flotante que contiene todos los submenús de Archivo. De esta manera es posible acceder a las funciones de un menú de forma mucho más rápida. Nótese que el menú sigue siendo accesible no sólo desde la ventana aparecida, sino también desde el menú de la ventana principal. Por desgracia no hay manera de grabar su estado y posición de modo que, al reiniciar Bluefish, no habrá ningún menú flotante.

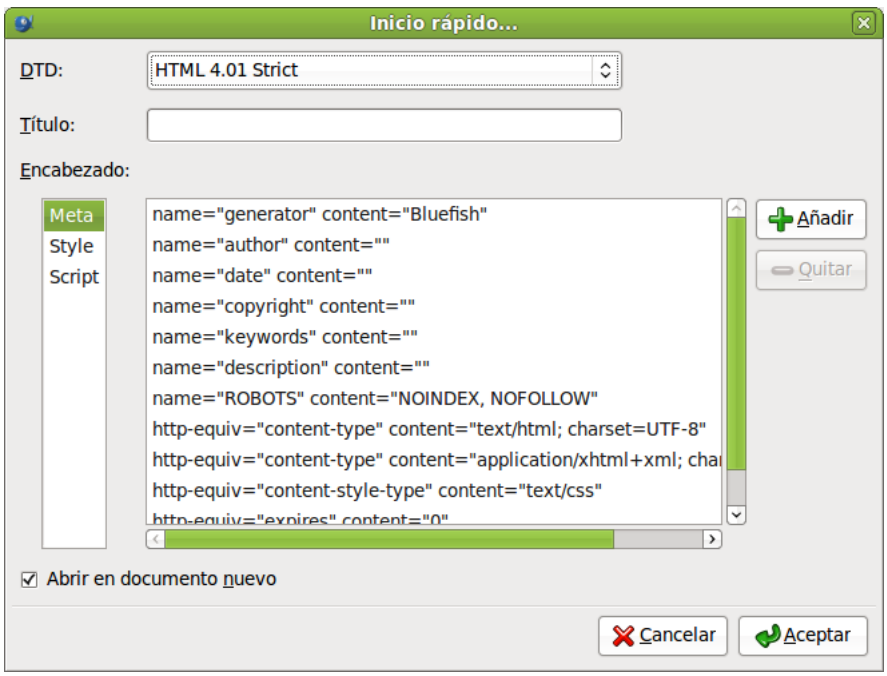
Crear un documento HTML

Crear un nuevo archivo

Seleccionar la opción de menú Archivo -> Nuevo. También se puede seleccionar el primer botón de la Barra de herramientas Principal o pulsar la combinación de teclas **Ctrl+N**. Aparecerá una nueva pestaña con un archivo de nombre “Sin título” en blanco.

Para introducir el encabezado inicial de una página HTML, se puede seleccionar la opción de menú Diálogos -> General -> Inicio Rápido, que mostrará un diálogo para elegir el tipo de documento, así como el título, las etiquetas META y establecer estilos. Al pulsar en el botón Aceptar, se insertará el código HTML en el documento.

Figura 47-2. Diálogo Inicio rápido



Ya se puede empezar a introducir texto y etiquetas HTML, para ello se puede hacer uso de la Barra de Herramientas y de las opciones de menú Etiquetas y Diálogos. Cuando se selecciona una opción de menú o un botón, el código HTML se inserta en la posición donde esté el cursor en ese momento. Se inserta la etiqueta de inicio y la de cierre y el cursor se sitúa entre las dos. Si teniendo seleccionado un texto, se selecciona una etiqueta HTML, entonces la etiqueta de inicio se inserta al principio del texto seleccionado y la de cierre al final del mismo.

Algunas opciones habituales están también disponibles en el menú contextual (clic derecho del ratón), tales como cortar, copiar, pegar, etc.. Sí se hace clic derecho sobre una etiqueta, aparece una opción más Editar etiqueta, que según qué tipo de etiqueta sea, mostrará un diálogo u otro. Por ejemplo, si se hace clic derecho sobre la etiqueta `H2`, y se selecciona la opción Editar etiqueta, se mostrará un diálogo donde poder indicar propiedades de la etiqueta.

Guardar un archivo

Seleccionar la opción de menú Archivo -> Guardar o Archivo -> Guardar Como si se desea guardar con otro nombre. En este último caso se mostrará una ventana para seleccionar la ubicación e introducir el nombre del archivo. Si se tienen varios documentos abiertos, el que se guardará es el que esté activo en ese momento (el que se muestra en la ventana principal). También existe la opción Guardar todo, que guarda todos los archivos abiertos en ese momento.

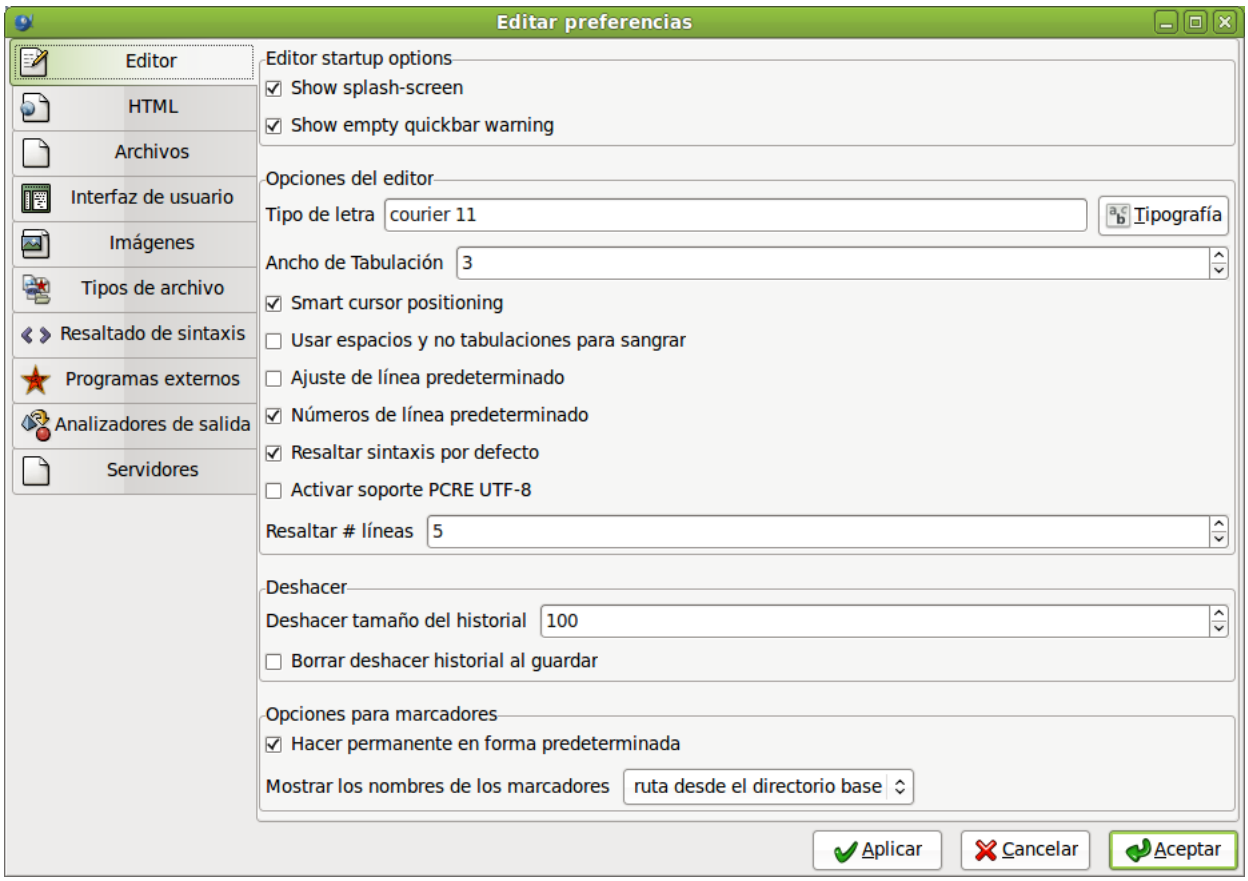
Si se desea validar la corrección de la página HTML, se puede realizar desde la opción de menú Externo -> Caja de salida -> Validador HTML Tidy. Se abrirá una ventana en la zona inferior con el resultado de la validación. Recordar que es necesario tener instalado el paquete `Tidy` para que esta opción funcione.

Si se desea ver la página HTML que se está creando en un navegador para comprobar el efecto final, seleccionando la opción de menú Externo se abre la página con el navegador que se seleccione. Evidentemente, para que funcione la opción de un navegador en concreto, dicho navegador debe estar instalado en el sistema.

Estableciendo las preferencias

Existen múltiples características de Bluefish que se pueden personalizar a través de la opción de menú Edición -> Preferencias. Aparecerá una ventana con diez pestañas. Además también se muestran los típicos botones de Aceptar, Aplicar y Cancelar.

Figura 47-3. Editor de preferencias de Bluefish



- *Editor:* establece el tipo y tamaño de la fuente del editor de texto, el número de acciones de deshacer y algunas opciones para marcadores.
- *HTML:* indica si las etiquetas HTML se insertan en minúsculas (por defecto) o mayúsculas. También permite el uso de etiquetas HTML antiguas. En la actualidad, la W3 recomienda usar CSS para dar formato a los documentos y no las antiguas etiquetas (por ejemplo, “font” o “center”).
- *Archivos:* especifica la codificación del archivo (ISO-8859, UTF-8, ...), la creación de copias de respaldo, opciones del Explorador de archivos (panel izquierdo) y otras opciones relacionadas con archivos.
- *Interfaz de usuarios:* especifica el tamaño inicial de la ventana principal y del panel izquierdo, así como establecer qué barras de herramientas se muestran al iniciar, o si las opciones del menú Externo se

muestran en submenús o no. También se puede establecer la fuente y la posición de las pestañas del documento.

- *Imágenes:* establece un sufijo para las miniaturas y el formato en que se almacenarán.
- *Tipos de archivo:* indica las extensiones de los archivos para cada lenguaje, así como algunos parámetros adicionales. También se pueden añadir y borrar Tipos de archivo.
- *Resaltado de sintaxis:* personaliza el resaltado de la sintaxis por el usuario. Seleccionando el tipo de archivo, se muestran los patrones definidos para él. Seleccionando un patrón, se pueden ver sus características y modificarlas.
- *Programas externos:* gestionan las entradas del menú Externo, pudiendo añadirse o quitarse opciones de menú. Por ejemplo, si se desea visualizar la página web con el navegador Firefox, pulsar sobre el botón Añadir y hacer un doble clic en la etiqueta Sin título. Para enlazar un comando a esta nueva entrada, hacer un doble clic en la columna de comando e introducir el comando correspondiente, en este caso `Firefox %s`, a continuación pulsar INTRO
- *Analizadores de salida:* gestionan los analizadores de salida (weblint, tidy, javac), pudiéndose añadir nuevos.
- *Servidores:* de momento, esta sección únicamente posee una opción para activar la compatibilidad con servidores que funcionen con CES (Sistema de Gestión de Contenidos) Zope.

Capítulo 48. Glade-3: Programación GTK+

Glade-3

Glade es un diseñador de Interfaces Gráficos de Usuario (GUI) para GTK+ y GNOME.

Glade-3 permite al desarrollador un diseño rápido y eficiente de una aplicación visual y centrarse más en la implantación del programa en vez de preocuparse de los problemas del interfaz de usuario.

Esta aplicación se distribuye bajo licencia GPL (GNU General Public License).

La versión documentada es la 3.7.0.

Glade-3 presenta mejoras respecto a Glade-2, entre ellas cabe destacar las siguientes:

- Se puede abrir varios proyectos simultáneamente en la misma ventana.
- La utilización de las señales de los objetos ha cambiado. La interfaz ahora proporciona mayor facilidad de uso y nuevas opciones, como los Datos de usuario.
- La vista árbol de los componentes (widgets) está incorporada en la interfaz principal de la aplicación, reduciendo así el número de ventanas abiertas.
- La opción Deshacer incorpora varios niveles de acciones.
- No apacere la opción de generar código C.
- Las ventanas de desarrollo permiten ser incrustadas en otros entornos de desarrollo.

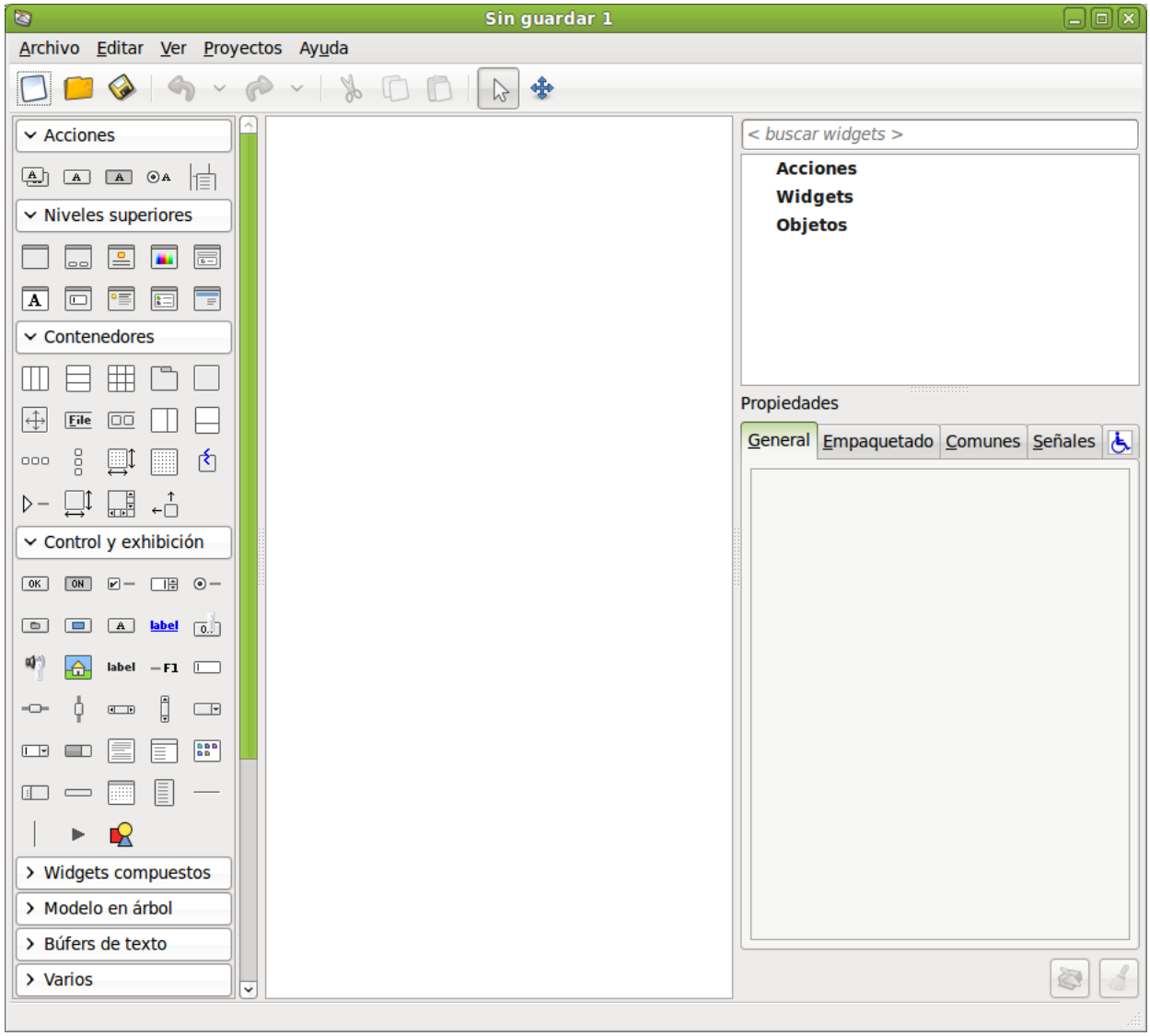
Elementos de la aplicación

Se puede iniciar Glade desde la opción de menú Aplicaciones -> Programación -> Glade-3, Diseñador de interfaces. También se puede iniciar desde la consola escribiendo **glade-3**.

Al iniciar Glade, se muestran la ventana siguiente:

Ventana principal

Figura 48-1. Ventana principal de Glade

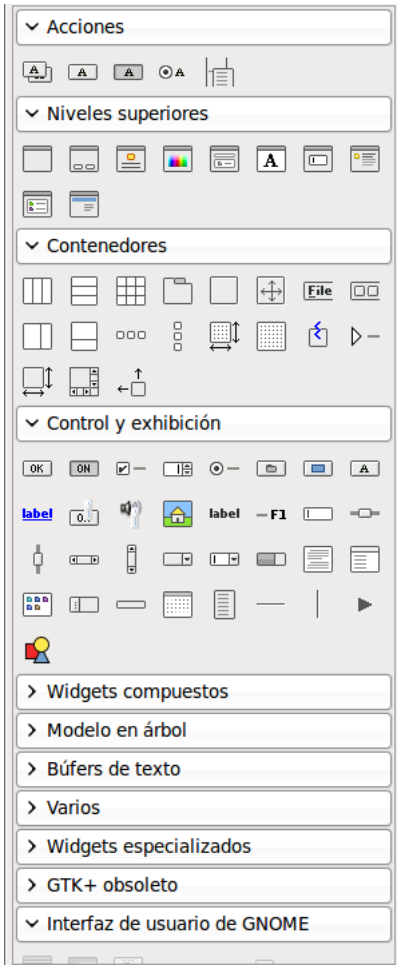


La barra de menú tiene las opciones:

- Archivo: con opciones para la creación de nuevos proyectos (Nuevo), y las típicas de Abrir, Abrir recientes, Guardar, Cerrar y Salir.
- Editar: con las opciones de Deshacer y Rehacer, y las típicas de Cortar, Copiar, Pegar y Borrar.
- Ver: permite mostrar el portapapeles, configurar la apariencia de la paleta, proporcionar ayuda contextual y empotrar o no las diferentes ventanas de la aplicación.
- Proyectos: permite tener varios proyectos abiertos y moverse entre ellos, avisando si están guardados.
- Ayuda: muestra el diálogo Acerca de... junto con otras opciones habituales de las ayudas.

Abajo de la barra de menús encontramos la barra de herramientas en la que muchos de los botones están dentro de los menús correspondientes.

Figura 48-2. Barra de Herramientas.



Mas abajo encontramos la Paleta integrada en la ventana principal, la zona central que es la zona de trabajo y, a la derecha está la ventana de componentes incluidos y abajo la ventana que muestra las propiedades del componente seleccionado mas arriba, distribuidas en cinco pestañas.

Por último y en la esquina inferior derecha vemos una escoba que permite restablecer las propiedades del componente a sus valores por defecto.

Paleta

La ventana de la Paleta contiene los componentes (widgets) que se pueden utilizar para construir una interfaz. Para añadir un componente a una ventana, hacer clic sobre el componente que se necesite y dejarlo en la ventana. Automáticamente estará visible y disponible en el área de trabajo.

Figura 48-3. Ventana de la Paleta

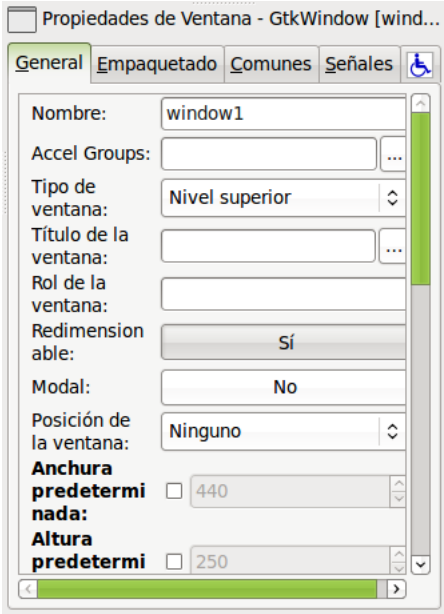


Cuando se coloca un componente en una ventana de proyecto,“tiende” a ocupar todo el espacio disponible, no se puede ubicar mediante posiciones absolutas y tamaños, sino que el espacio se organiza mediante contenedores como cajas horizontales y verticales, o tablas. Esto facilita soportar el redimensionado de ventanas, así como la traducción a diversos idiomas, aunque hace el diseño un poco menos intuitivo.

Ventana de Propiedades

Permite manipular las propiedades de un componente, como nombre, tamaño, color, señales, etc.

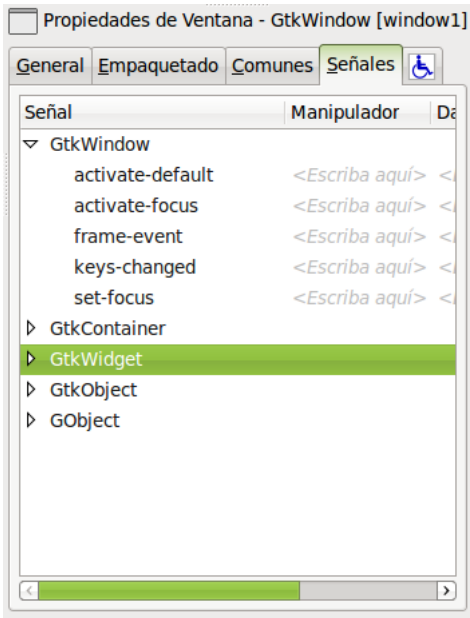
Figura 48-4. Ventana de Propiedades



Las propiedades se organizan en varias pestañas. Según el tipo de componente tendrá unas propiedades u otras.

- *General:* propiedades específicas de cada componente. Todos tendrán nombre y clase. Por ejemplo si es una etiqueta (label), tendrá la propiedad Label donde poner el texto de la etiqueta.
- *Empaquetado*: propiedades relativas a la posición del componente en la ventana, Expandir que indica si el hijo debe recibir espacio extra cuando el padre crece, Llenar que indica si se debe dar espacio extra para que el hijo pueda ser asignado en el hijo o usado como relleno, y el tipo de Empaquetado, es decir si el hijo debería estar empaquetado con referencia al inicio o el final del padre.
- *Comunes:* permite especificar propiedades comunes a todos los componentes, tales como el ancho y alto del objeto (Propiedades Ancho y Altura), si es visible, si puede coger el foco del cursor o no, etc.
- *Señales:* permite especificar ante qué eventos va a responder el componente, generando los prototipos para luego añadir el código. En el campo Señal se selecciona la señal a tratar. Situándose en el campo Manipulador aparece una lista desplegable con todos los eventos disponibles para esa señal de ese componente.

Figura 48-5. Ventana de Selección de señal

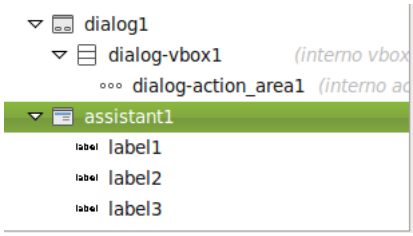


- *Accesibilidad:* propiedades específicas para hacer la interfaz accesible y se integre con la accesibilidad de GNOME.

árbol de componentes

Todos los componentes de una interfaz de usuario están organizados en un árbol de componentes. Las ramas del árbol pueden desplegarse y replegarse. Sobre cada elemento del árbol se pueden realizar diversas acciones haciendo clic derecho sobre el mismo. Cuando se selecciona un elemento, la ventana de propiedades se actualiza con las propiedades de dicho elemento.

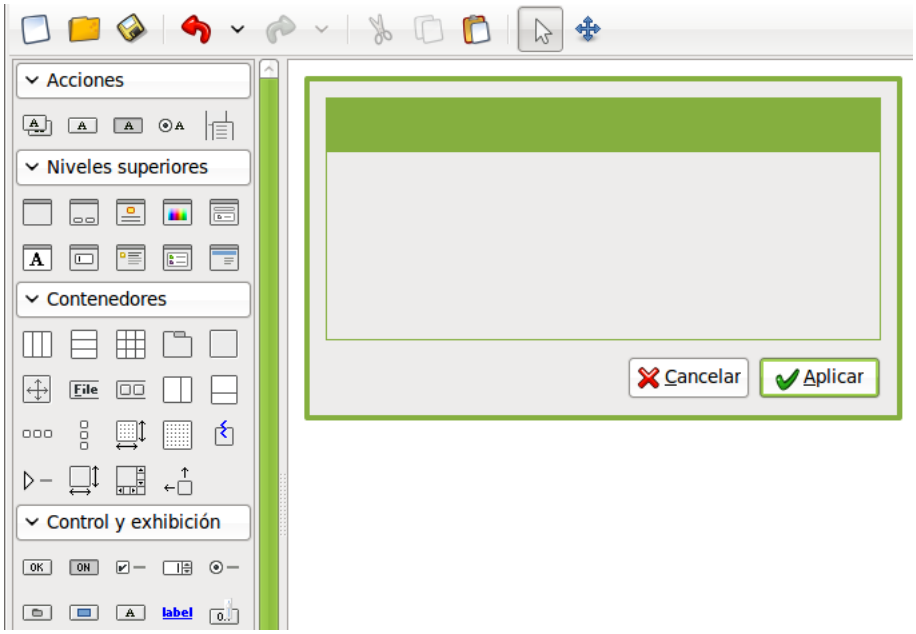
Figura 48-6. árbol de componentes



Ventanas de trabajo

Es la ventana de la aplicación sobre la que se trabaja, añadiendo y manipulando componentes.

Figura 48-7. Ventana de trabajo



Trabajar con proyectos

Trabajar con componentes

Las fases habituales a la hora de desarrollar una interfaz con Glade son las siguientes:

- Construir el interfaz de usuario: seleccionar los componentes requeridos de la Paleta. Insertar los componentes en el proyecto. Hacer clic derecho sobre un componente para mostrar el menú contextual desde el que se pueden realizar acciones sobre el componente.

> **Atención**
>
> Tener cuidado con los componentes que tienen hijos. Si se elimina el componente padre, se borrarán también los hijos.

- Refinar los componentes: mientras se construye el interfaz, se utiliza la ventana Propiedades para manipular las características y dimensiones de los componentes.
- Crear el archivo con el código correspondiente de la aplicación: cuando se finaliza la interfaz, guardar el proyecto y construir los archivos fuente que generan la interfaz de usuario. Una vez hecho esto, se puede integrar el código fuente con la lógica del proyecto.

Organizar componentes en el proyecto

Para ubicar y organizar los componentes en la ventana de trabajo, se utilizan los componentes contenedores o cajas. Existen los siguientes componentes contenedores en la ventana de la Paleta:

- Caja Horizontal
- Caja Vertical

- Tabla
- Posiciones estáticas
- Caja de botones Horizontal
- Caja de botones Vertical
- Panel Horizontal
- Panel Vertical
- Cuaderno
- Marco
- Ventana de desplazamiento
- Vista

Se pueden anidar contenedores para crear diseños con estructuras complejas. Al crear cajas horizontales y verticales, Glade pregunta el número de filas o columnas a crear inicialmente, aunque se pueden añadir o quitar filas y columnas posteriormente de una manera sencilla.

Cuando se han creado todas las cajas requeridas, se pueden añadir componentes específicos como etiquetas, botones, etc... La utilización de contenedores permite a las ventanas cambiar de tamaño para acomodar distintos tamaños de etiquetas en diferentes lenguajes cuando la aplicación es adaptada a una localización concreta.

Para conocer el propósito de un componente en la ventana de la Paleta, colocar el ratón sobre el componente para activar el tooltip.

Para mas información sobre los widgets que Glade soporta, consultar GTK+ Reference Manual (http://developer.gnome.org/doc/API/2.0/gtk/index.html).

Crear un nuevo proyecto

Seleccionar la opción de menú Archivo -> Nuevo. Muestra una ventana completa limpia para comenzar a trabajar. Desde la opción de menú Proyecto se puede conmutar entre proyectos abiertos. Avisa también si los proyectos están sin guardar. La extensión de un proyecto es `.glade`.

Como ejemplo de utilización de Glade se va a crear un sencillo interfaz para una hipotética aplicación que solicite un nombre de usuario y le devuelva un saludo personalizado.

Para crear una nueva ventana, ir a la ventana de la Paleta y hacer clic en el componente Ventana. Se abre una nueva ventana donde poder insertar otros componentes.

El componente tipo ventana aparece en el espacio de trabajo, preparado para ser modificado. En las propiedades del componente ventana (Pestaña General) cambiamos el nombre asignado por defecto y le asignamos 'Prueba'.

La idea ahora es añadir componentes a la ventana. Pero no se puede hacer porque los componentes en GTK+ están empaquetados. Empaquetar componentes es pesado pero es un buen método para permitir muchas acciones como es el 'resizing' (cambio de tamaño de la ventana) automático. El efecto esperado cuando un usuario cambia el tamaño de la aplicación es que los componentes de la ventana cambien también su tamaño y se ajusten al nuevo espacio, tanto si supone una expansión o compresión. El empaquetado permite que esta acción se haga de forma automática. El empaquetado se realiza creando cajas o tablas, que son componentes invisibles en tiempo de ejecución del programa, pero con efecto en la aplicación.

El siguiente paso es dividir la ventana en tres filas. La fila superior almacenará una etiqueta, la fila de en medio será utilizada como campo para la entrada de texto y la fila inferior la utilizamos para insertar dos botones. Para ello insertamos en la ventana el componente Caja vertical (Contenedores -> VBox) indicando en la ventana emergente que se quieren 3 filas.

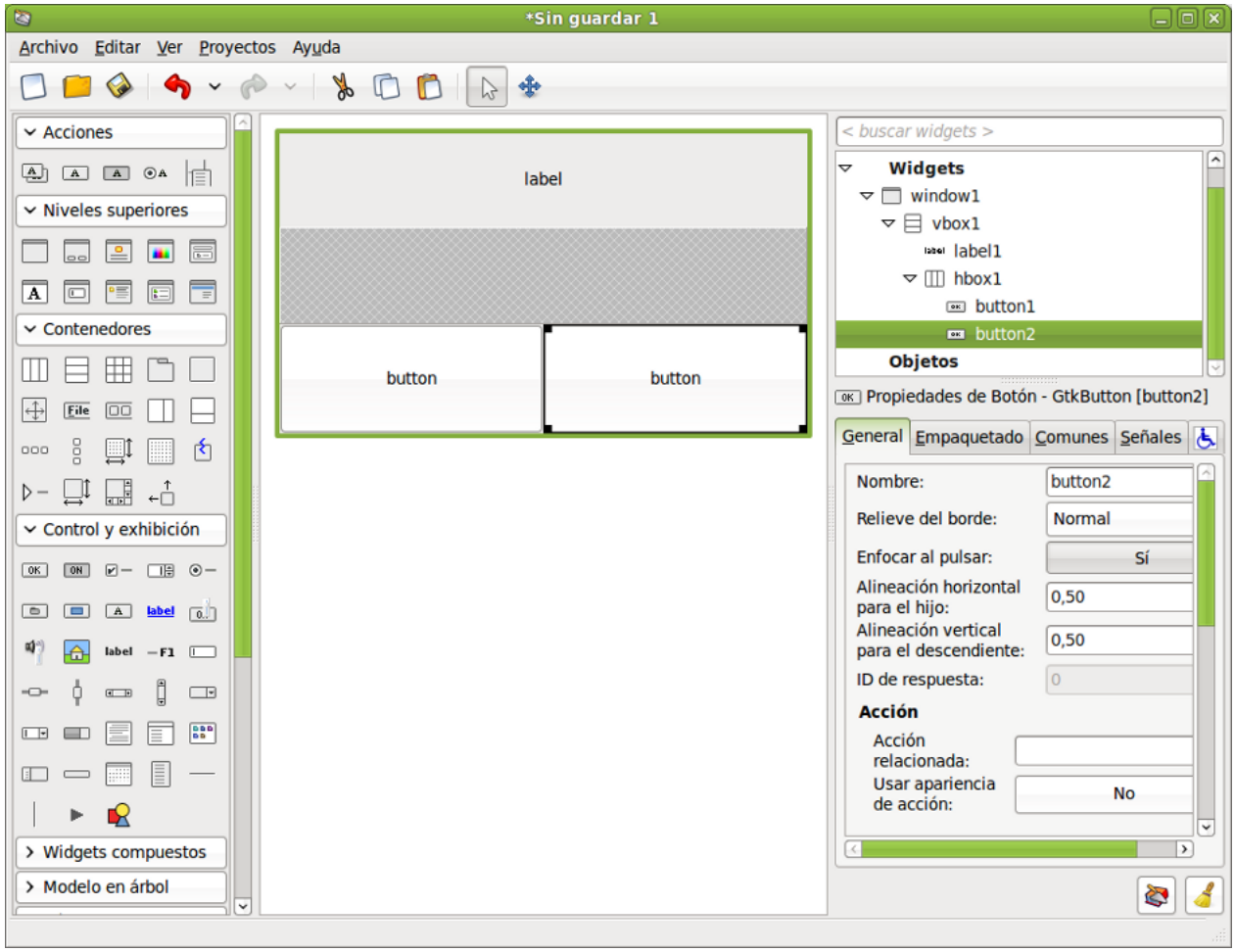
La ventana aparece dividida en tres filas, y en cada una de ellas se pueden insertar mas componentes.

En la primera fila (parte superior) añadir un componente Etiqueta (Control y exhibición -> Label). En la segunda fila añadir un componente Entrada de texto (Control y exhibición -> Entry). En la fila inferior, antes

de introducir los botones se ha de dividir en dos, para ello insertar el componente Caja horizontal (Contenedores -> HBox) y seleccionar dos columnas. Ahora ya se pueden insertar los dos botones. Para ello seleccionar el componente Botón (Control y exhibición -> Button) e insertarlo en ambas columnas.

De momento el proyecto que estamos creando tiene el siguiente aspecto:

Figura 48-8. Proyecto en fase de diseño



A continuación se pueden modificar algunas propiedades de empaquetado que mejorarán el aspecto y funcionalidad de la aplicación. Para ello ir al árbol de componentes y seleccionar el componente adecuado en cada caso. Modificar las propiedades siguientes:

- La propiedad Homogéneo (pestaña General) para 'hbox1' ponerla a Si.
- La propiedad Espaciado (pestaña General) para 'hbox1' y 'vbox1' pasarla a 2.
- La propiedad Anchura del borde (pestaña Comunes) para 'hbox1' y 'vbox1' pasarla a 2.
- La propiedad Editar tipo (pestaña General) para 'button1' pasar a Stock (para seleccionar una opción predeterminada), y a continuación hay que cambiar la propiedad 'Botón de Stock' a Aplicar.
- La propiedad Editar Tipo (pestaña General) para 'button2' pasar a Stock, y después cambiar la propiedad 'Botón de Stock' a Cerrar.
- La propiedad Etiqueta (pestaña General) para 'label1' pasar a Dime tu nombre.

Es conveniente salvar ya el proyecto con el nombre que se quiera, por ejemplo `aprendogtk2`. Comprobar que en el directorio seleccionado para almacenar los proyectos existe un archivo llamado `aprendogtk2.glade`. Este es un archivo XML. Si se inspecciona el contenido (con Bluefish, por ejemplo) se puede observar que cada componente (widget) insertado aparece como un elemento XML, cada uno

con un atributo id. Este nombre único y asignado por defecto por Glade es el que se utilizará por Gtk2 para acceder a los componentes.

Ahora mismo se dispone ya de una estructura completa de Interfaz de usuario. Pero para que se pueda ejecutar la aplicación es imprescindible tocar algo de código. Lógicamente faltaría toda la parte de introducción del código necesario para que funcione. Por ejemplo, habrá que crear dos manejadores de señal, uno para cada botón. De esa forma cuando se pulse el botón 'button1' de Cerrar (onClicked button1) se deberá cerrar la ventana. Cuando se pulse el botón 'button2' de Aplicar (onClicked button2) deberá visualizarse en el campo 'label1' el saludo personalizado.

A continuación se pasa una plantilla donde aparece el código básico que debe contener el fichero para que funcionen los eventos cuando se aprieten los botones. Como se ha comentado en el párrafo anterior faltaría el añadirle los manejadores de eventos a los botones creados.

Para escribir estas líneas de código se puede utilizar cualquier editor de texto plano como el 'Gedit'.

Estas líneas junto con el resto de código que necesite la aplicación para funcionar guardarlo como archivo `aprendogtk2.hs` en el mismo directorio en el que se ha almacenado el archivo XML `aprendogtk2.glade`. A continuación compilar con **ghc** y ejecutar:

$ ghc --make aprendogtk2.hs -o aprendogtk2

$ ./aprendogtk2

Plantilla básica:

```
module Main where
import Graphics.UI.Gtk
import Graphics.UI.Gtk.Glade
main = do
initGUI
Just xml xmlNew "aprendogtk2.glade"
window xmlGetWidget xml castToWindow "window1"
onDestroy window mainQuit
widgetShowAll window
mainGUI
```

Enlaces de interés

Página del proyecto: http://glade.gnome.org/

Proyecto en freshmeat: http://freshmeat.net/projects/glade

XII. Aplicaciones educativas

Capítulo 49. Paquet educatiu GCompris

Introducción a GCompris

Características

GCompris es una aplicación libre que contiene un conjunto de actividades educativas orientadas al alumnado de etapas iniciales (Infantil y Primaria). Proporciona un interfaz de usuario que da acceso a diferentes tipos de pequeños contenidos educativos llamados “tableros”.GCompris forma parte del proyecto GNU.

La versión documentada es la 9.0.

Las actividades están divididas en diversos bloques temáticos y se ejecutan sobre una ventana especial de aplicación, decorada con gráficos e iconos de vistosos colores, acorde con las características de sus destinatarios. Posee también un pequeño e intuitivo menú de configuración donde elegir el idioma de la aplicación, el color y resolución de la pantalla, etc.

GCompris incorpora las actividades mediante código C que se carga como plugins, y cada actividad va documentada mediante un archivo XML, por lo que su extensión es bastante factible por desarrolladores externos y por los propios profesores interesados en realizar nuevas incorporaciones y que dispongan de unos conocimientos mínimos de programación.

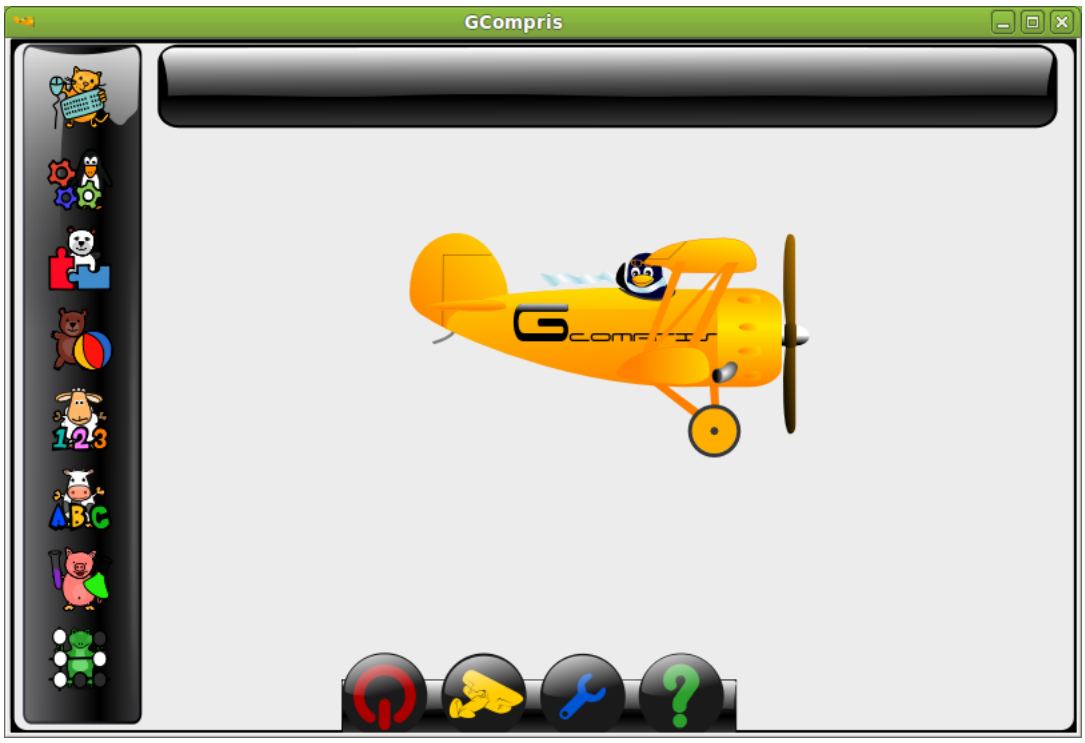
Las actividades están organizadas en los siguientes bloques temáticos: actividades de matemáticas, actividades de lectura, actividades de experiencias, actividades de descubrimiento, actividades recreativas, actividades de estrategia, puzzles y actividades sobre el ordenador.

Elementos de la aplicación

Para iniciar la aplicación, GCompris ir a menú Aplicaciones -> Educación -> Gcompris, suite educativa.

Al arrancar la aplicación, GCompris muestra una ventana que incluye los siguientes elementos:

Figura 49-1. Ventana inicial de GCompris



- Zona de categorías

  En la zona izquierda están las categorías en las que están organizadas las actividades. Son actividades de: Recreativas, Puzzles, Matemáticas, Computadoras, Estrategia, Experiencias, Lectura y Descubrimiento.

- Zona de descripción del tablero

  Muestra una pequeña descripción acerca del icono de tablero seleccionado.

- Barra de control

  La barra de control está siempre presente. Los iconos son contextuales, es decir,que no se mostrarán si no son significativos en una contexto determinado.

  La barra de control contiene los siguientes iconos:

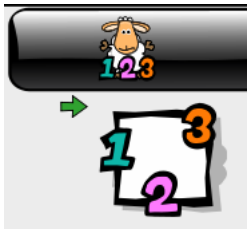
  -  *Ayuda*: En algunos casos, un tablero puede ser demasiado complejo para ser descrito en la zona de descripción del tablero. En este caso, desde aquí se podrá acceder a información adicional de la actividad.
  -  *Finalizar GCompris*: Cuando se seleccione desde la ventana principal, se sale de GCompris pidiendo confirmación.
  -  *Acerca de*: Muestra la ventana “Acerca de” de GCompris con el número de versión, el autor, la licencia y los hipervínculos a recursos en línea.
  -  *Configurar*: Muestra el menú de configuración. La configuración sólo se puede acceder desde la ventana principal, cuando no hay actividades seleccionadas. Si una actividad está seleccionada, puede configurarse opciones de la actividad. Para que los cambios tengan efecto, habrá que reiniciar la aplicación.

Un ejemplo: Actividad Dinero

La utilización de las actividades es muy sencilla. Por ejemplo, existe una actividad para familiarizarse con el uso del dinero, que trabaja en euros. Hay dos versiones, una que trabaja con números enteros y otra que trabaja con céntimos. Se mostrará la que no utiliza céntimos.

Para acceder a ella, seleccionar la categoría matemáticas y dentro de ella las actividades de numeración:

Figura 49-2. Matemáticas



Nos aparecerá una ventana con diversas actividades, entre las que se elegirá la que tiene como icono un billete de 50 euros. En el texto pone *Dinero*.

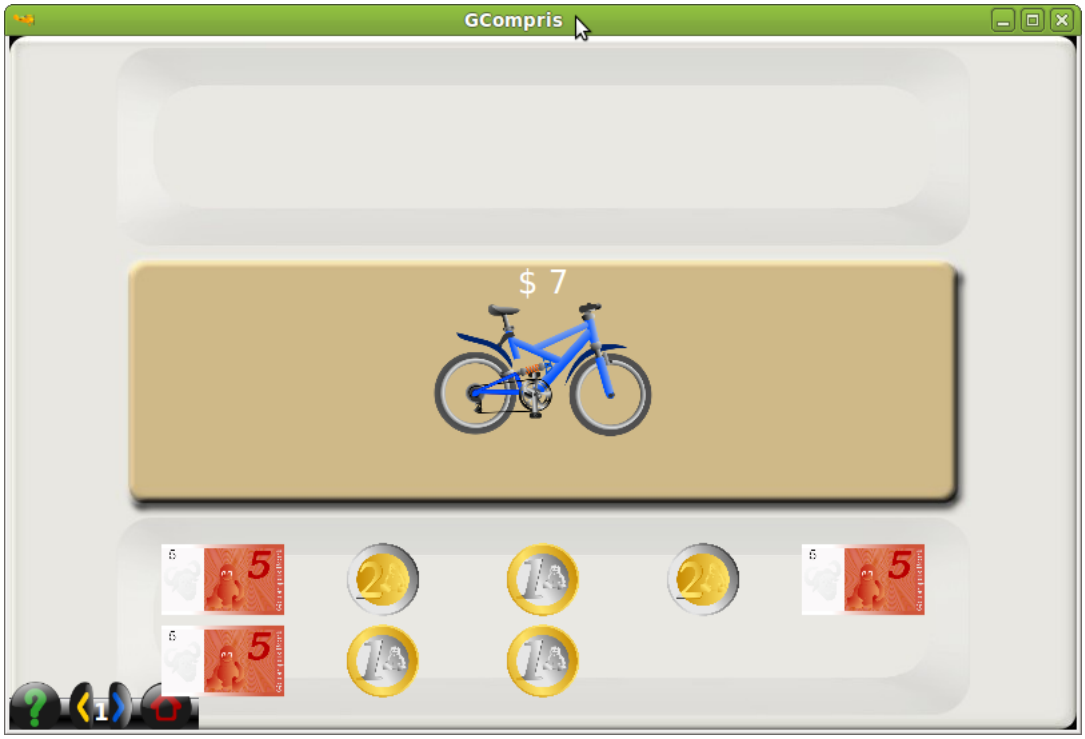
Figura 49-3. Dinero



Nota: Existe también una versión que trabaja con céntimos, el dibujo es como un racimo de monedas. En el texto aparece Practica del uso del dinero incluyendo céntimos.

Al hacer clic sobre el icono, nos aparecerá una nueva ventana con la actividad.

Figura 49-4. Actividad para usar el dinero



El objetivo de la actividad es formar la cantidad indicada con las monedas y billetes que aparecen disponibles. Haciendo clic sobre las monedas y billetes disponibles en la zona inferior, se pueden añadir en la parte superior hasta formar la cantidad indicada.

Una vez se piense que ya está la cantidad correcta, se hace clic en el icono de “OK”. Si la cantidad formada es la correcta, aparecerá una cara sonriente indicando el éxito:

Figura 49-5. Cantidad correcta



La cara permanecerá durante unos segundos, pasados los cuales se iniciará una nueva actividad.

Si por el contrario, la cantidad introducida no es correcta, al hacer clic en el icono de “OK”, se mostrará una cara triste, indicando que no es correcta la cantidad. Pasados unos segundos, desaparecerá la cara y se podrá seguir con la actividad hasta conseguir resolverla. No se puede pasar a la siguiente actividad hasta que no se complete la actual. Lo que sí que se puede es salir de la actividad y volver a entrar. Cada vez que se inicia una actividad, la cantidad que aparece es aleatoria.

Figura 49-6. Cantidad incorrecta



La actividad tiene diversos niveles que van incrementando progresivamente en dificultad, poniendo cada vez cantidades más grandes, con más monedas y billetes.

A partir del nivel 3, aparecen varios objetos, cada uno con una cantidad. La cantidad que hay que formar es la suma de los dos.

Capítulo 50. JClic

Introducción a JClic

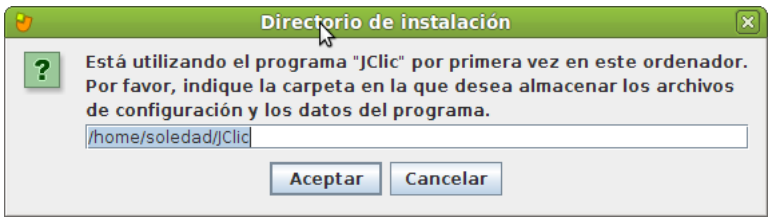
JClic es un entorno para la creación, realización y evaluación de actividades educativas multimedia, desarrollado en la plataforma Java. Es una aplicación de software libre basada en estándares abiertos que funciona en diversos entornos operativos: Linux, Mac OS X, Windows y Solaris.

El proyecto JClic es una evolución del programa Clic 3.0, una herramienta para la creación de aplicaciones didácticas multimedia con más de 10 años de historia. A lo largo de este tiempo han sido muchos los educadores y educadoras que lo han utilizado para crear actividades interactivas donde se trabajan aspectos procedimentales como diversas áreas del currículum, desde educación infantil hasta secundaria.

Para iniciar la aplicación ir al menú Aplicaciones -> Educación -> Jclic, actividades educativas.

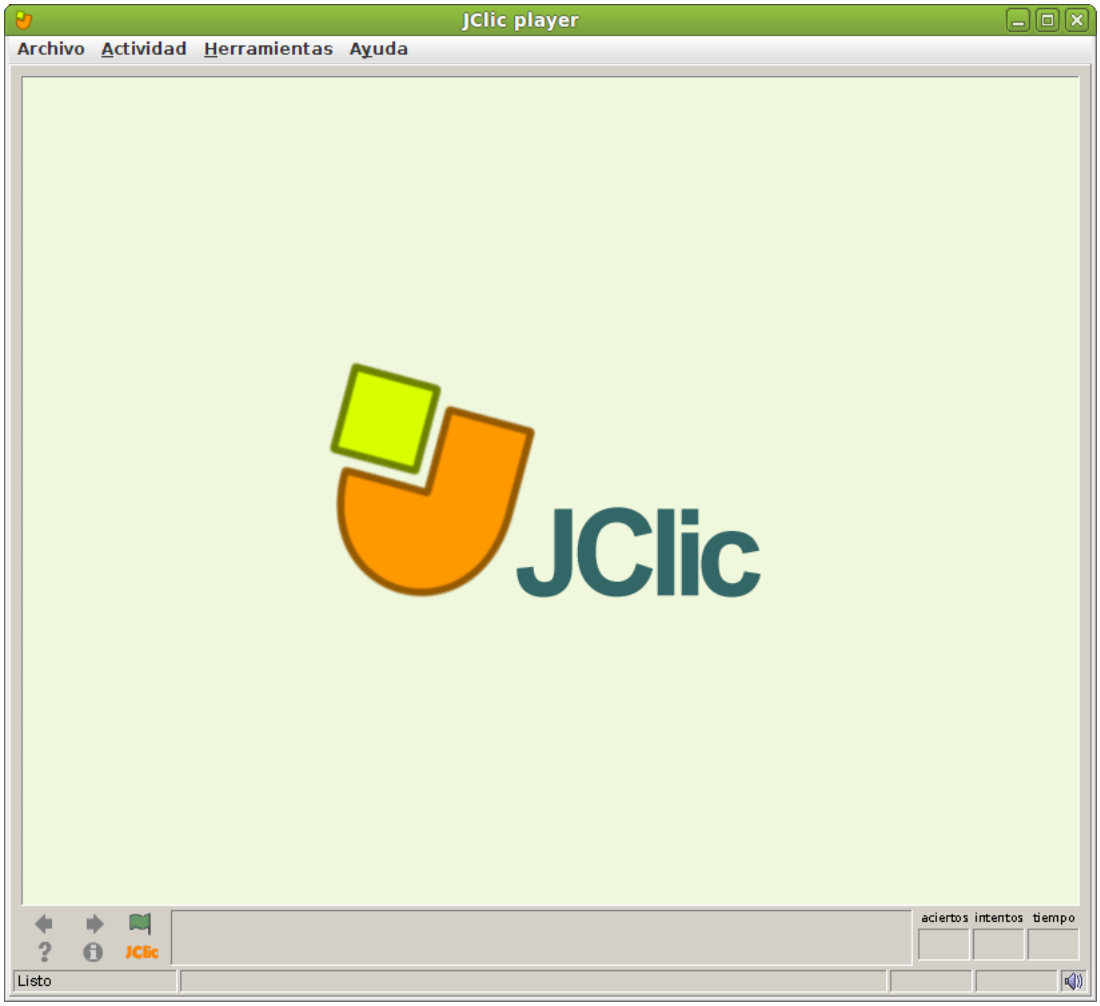
Si es la primera vez que se inicia, se muestra un cuadro de diálogo donde se indicará la ruta para guardar los archivos de configuración

Figura 50-1. Inicio por primera vez



JClicPlayer permite ver y ejecutar las actividades desde el disco duro (o desde la red) sin necesidad de estar conectados a Internet. Utiliza un formato homogéneo para presentar las actividades en el que se diferencian diversas zonas:

Figura 50-2. Ventana principal de JClic



- La *ventana principal* agrupa todos los elementos. Puede tener distintos colores, texturas o imágenes de fondo.
- La *ventana de juego* es la zona en la que se desarrolla la actividad. Muestra los contenidos de los paneles. Puede contener uno o dos paneles según el tipo de actividad, y éstos pueden estar situados en cualquier lugar de la ventana principal.
- La caja de mensajes acostumbra a aparecer en la parte inferior de la pantalla.

  Las actividades pueden tener tres tipos de mensajes: un mensaje inicial, que se muestra al inicio, un mensaje final, que aparece únicamente al resolver la actividad, y un mensaje de error, que únicamente puede llegar a aparecer en las actividades que tengan limitados el tiempo o el número máximo de intentos.

  Estos mensajes pueden contener texto, imágenes, sonido, animaciones o una combinación de estos recursos.
- Los *botones* permiten acceder a diversas funciones: pasar a la actividad anterior o a la siguiente, repetir la actividad, pedir ayuda para solucionarla, acceder a información adicional o ver los informes de usuario. Los botones pueden tener aspectos diferentes y estar situados en un lugar distinto en función de la piel (o entorno visual) que esté utilizando JClic.

Figura 50-3. Zona de botones



- Los *contadores* indican el número de aciertos, intentos y tiempo. Acostumbran a aparecer a la derecha de la caja de mensajes.

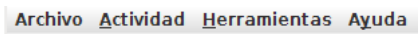
Figura 50-4. Contadores



En el momento de crear las actividades se puede decidir que algunos de los contadores y/o botones no estén activos.

- La *barra de estado*, en la parte inferior, nos informa si la actividad está activa o se está cargando. A su derecha un icono nos informa también sobre si el sonido de la actividad está o no activado. Haciendo clic en este icono podemos activar o desactivar temporalmente el sonido.
- La *Â piel, o entorno visual*, es el marco en el que se muestran las actividades. Hay diversas pieles para escoger, que se diferencian en el diseño, el color y el aspecto y situación de los botones y contadores. La piel de JClic puede ser definida por el usuario, pero si la actividad lleva una definida se mantendrá ésta.
- La *barra de menús*, siempre en la parte superior de la ventana principal, permite acceder a las diferentes funciones para utilizar las actividades y para configurar el programa.

Figura 50-5. Barra de menús



Las opciones más importantes de la barra de menús son:

- *Archivo*

  Desde ahí se pueden abrir archivos (que se encuentran en el ordenador en el que se esté trabajando, en la red local o en Internet) y cerrar el programa

- *Actividad*

  Las flechas verdes Siguiente y Anterior permiten moverse por las secuencias de actividades (equivalen a los botones de paso de actividad), de la misma manera que la opción Reiniciar equivale al botón para volver a hacer la actividad.

  La flecha Volver lleva al último menú por el que hayamos pasado.

  Desde aquí se puede acceder también a la información y a la ayuda de la actividad (en caso de que tengan) y a los informes de usuario (de nuevo se encuentran menús equivalentes a los botones)

  Desde Sonidos se puede activar o desactivar el sonido de la actividad.

- *Herramientas*

  El menú de Configuración contiene 5 pestañas desde las cuales se pueden configurar algunos aspectos del programa.

  Desde Seguridad se puede poner una contraseña para proteger la configuración establecida y las bibliotecas de proyectos que se hayan creado.

  Desde General se puede escoger el aspecto, la piel y el idioma de JClic.

El "aspecto" permite elegir entre diversas maneras de mostrar los menús y botones del programa. La piel escogida determinará el marco con que se visualizan las actividades, con respecto al diseño, color y aspecto y situación de los botones y contadores, siempre que la actividad que está en marcha no tenga una piel definida por el autor.

El cambio de idioma afecta a los menús y botones del programa, no de la actividad.

Desde la pestaña Multimedia se puede configurar el sistema multimedia y activar o desactivar los sonidos de eventos.

Por último, desde la pestaña Bibliotecas se pueden crear, borrar o editar bibliotecas de proyectos.

Las bibliotecas son los almacenes donde se guardan los proyectos de actividades JClic. Las bibliotecas se pueden organizar en carpetas, en las que se sitúan los botones que permitirán poner en marcha los proyectos.

Desde el menú Herramientas -> Bibliotecas se accede al diálogo de selección de la biblioteca de proyectos.

Con el botón Editar de la ventana de Selección de la biblioteca de proyectos se accede a una ventana desde la que se pueden crear, borrar o modificar carpetas e iconos

- *Ayuda*

  Proporciona información sobre JClic, el proyecto y la actividad que esté abierta. También muestra los informes de progreso e información técnica sobre el sistema Java.

Enlaces de interés

Página oficial del proyecto: http://clic.xtec.net/

En el Mestre a casa puede encontrar actividades hechas con JClic http://www.mestreacasa.gva.es

Capítulo 51. Matemáticas con gMatESO

gMatESO

gMatESO es una colección de fichas matemáticas que facilitan el aprendizaje a los alumnos del último curso de primaria y de los niveles de Educación Secundaria. Con la ventaja de que gMatESO no sólo proporciona el resultado de la operación, sino que además explica los pasos intermedios.

Es importante observar que, aunque se puede utilizar como calculadora, su objetivo es didáctico y no se debe considerar como un programa de cálculo científico.

LliureX incluye esta aplicación y está accesible desde el menú Aplicaciones -> Educación. La versión documentada es la 0.1.

Figura 51-1. Ventana principal de gMatESO.



Las opciones del menú Temas permiten trabajar con los números naturales y las fracciones. En este último caso permite el trabajo a diferentes niveles de complejidad de operaciones.

La aplicación gMatESO permite hacer las siguientes operaciones:

- Naturales
  - Calcular los divisores de un número.
  - Calcular los números primos menores a uno dado.
  - Factorizar un número natural.
  - Calcular Máximo Común Divisor (M.C.D.) y mínimo común múltiplo (m.c.m.) de varios números.

- Fracciones
  - Nivel I -> Tras introducir una fracción permite:
    - Entender el concepto de fracción mediante un dibujo.

- Simplificar una fracción dada.
- Obtener fracciones equivalentes.

- Nivel II -> Tras introducir una pareja de fracciones permite:
  - Operar con ellas: suma, resta, multiplicar y dividir.
  - Reducirlas a común denominador.
  - Comprobar si son equivalentes.

- Nivel III -> Permite introducir expresiones (sencillas o complejas) combinadas con fracciones (incluyendo signos de operación y paréntesis) calculando el resultado paso a paso.

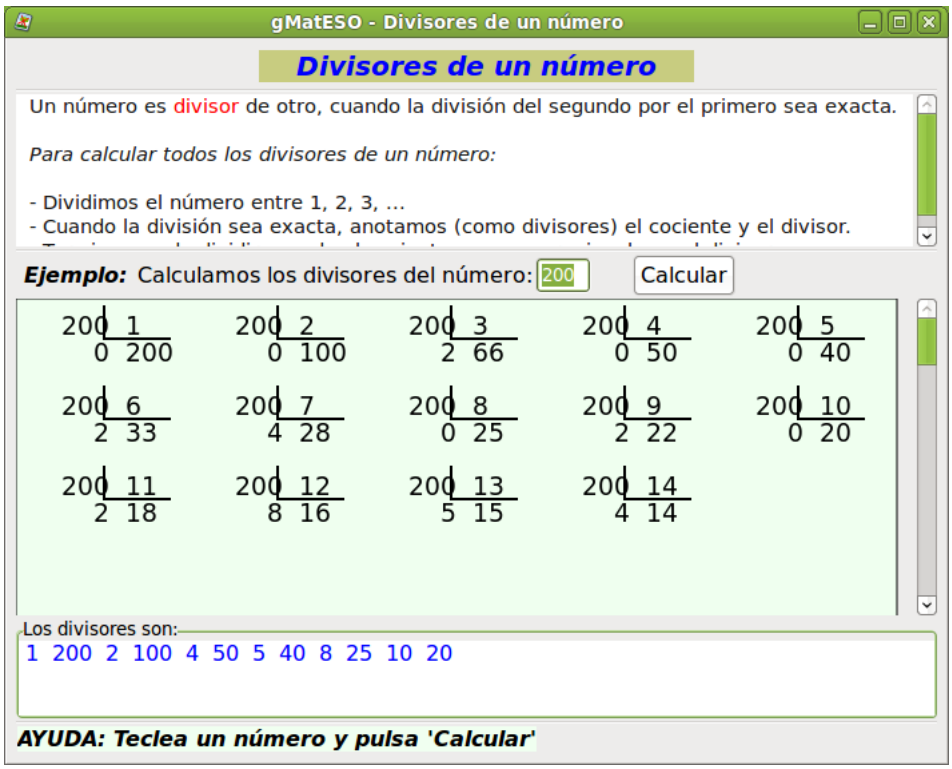
Estas opciones están accesibles desde el menú Temas de la barra de menús de la aplicación.

Operar con gMatESO

A continuación, y en modo gráfico, incluimos algunas operaciones sencillas realizadas desde la herramienta. Por ejemplo, la captura siguiente muestra cómo obtener los divisores de un número. Es tan sencillo como indicar el número del cual se quieren obtener los divisores y pulsar Calcular.

Divisores de un número:

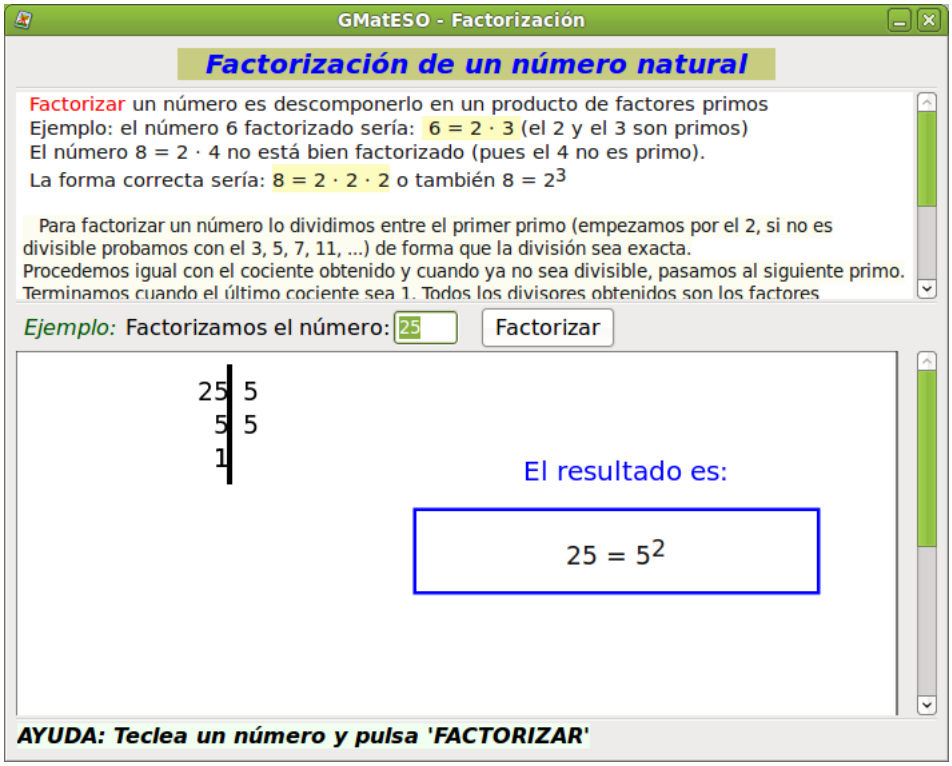
Figura 51-2. Divisores de un número



La captura siguiente muestra la Factorización de un número natural. Introducimos un número natural y gMatESO define el concepto y muestra el proceso completo hasta la total factorización del número dado.

Factorización de un número natural:

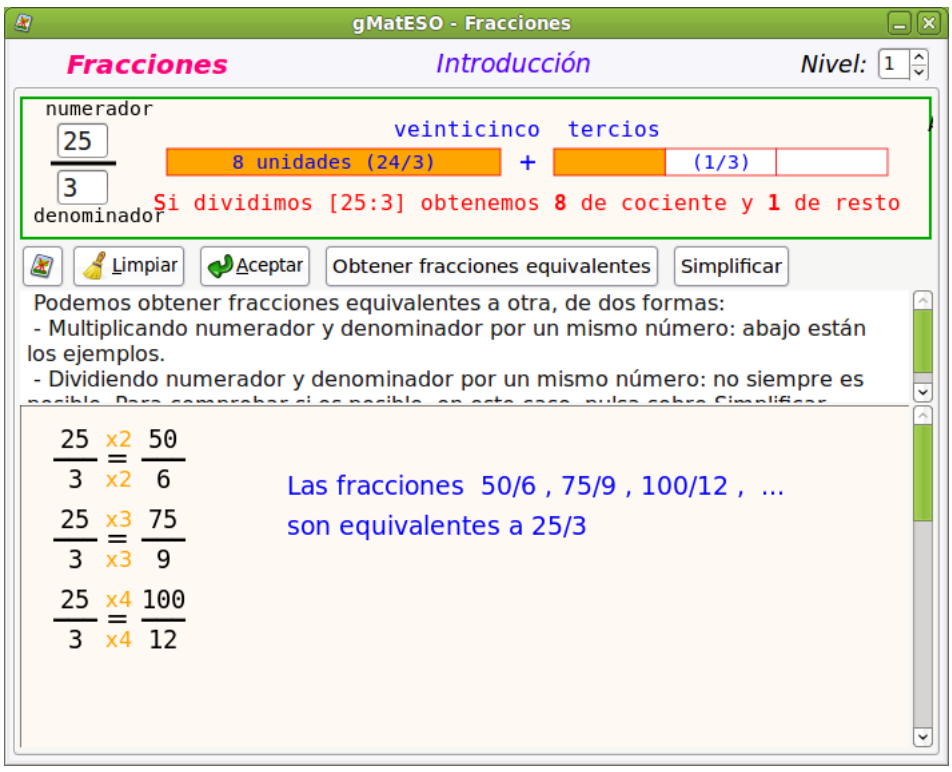
Figura 51-3. Factorización de un número natural



En el caso de las Fracciones en primer lugar hay que seleccionar el nivel. En la captura siguiente se muestra un ejemplo de Nivel I, es decir se trabaja sobre una única fracción. Introducimos el número y el denominador y al pulsar Aceptar realiza la división y permite obtener fracciones equivalentes:

Fracciones Nivel I:

Figura 51-4. Fracciones Nivel I

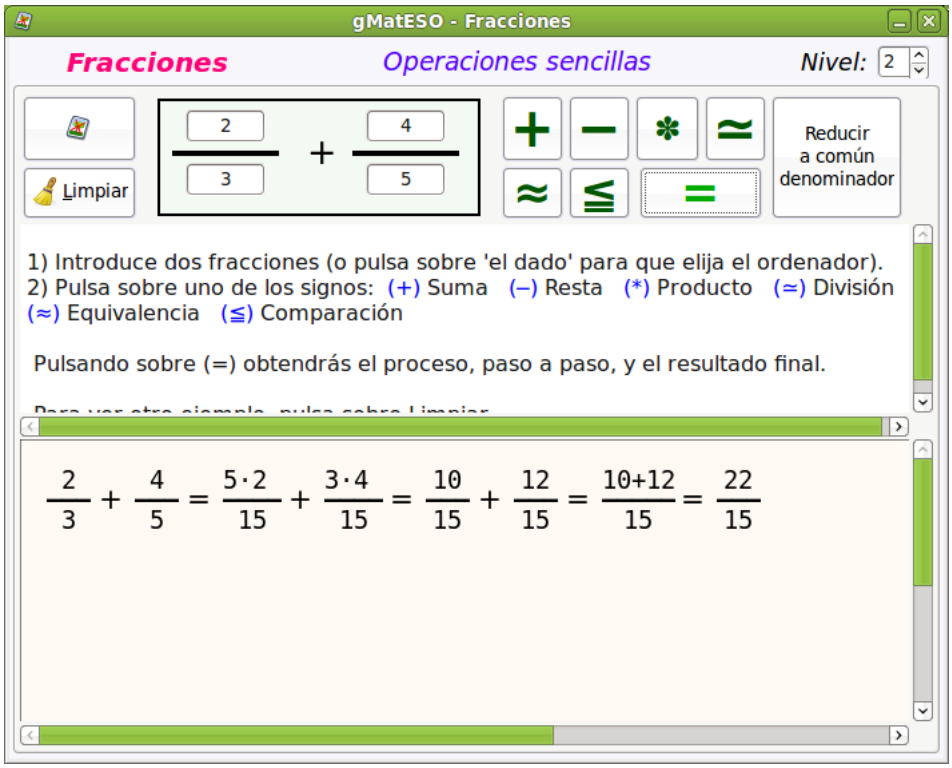


Si se selecciona el Nivel II se trabaja sobre dos fracciones pudiendo realizar operaciones entre ellas. La cap-

tura siguiente muestra un ejemplo de Nivel II. Introducimos el númerador y el denominador de dos fracciones y al pulsar + y = realiza la suma y permite reducir a común denominador:

Operar con fracciones:

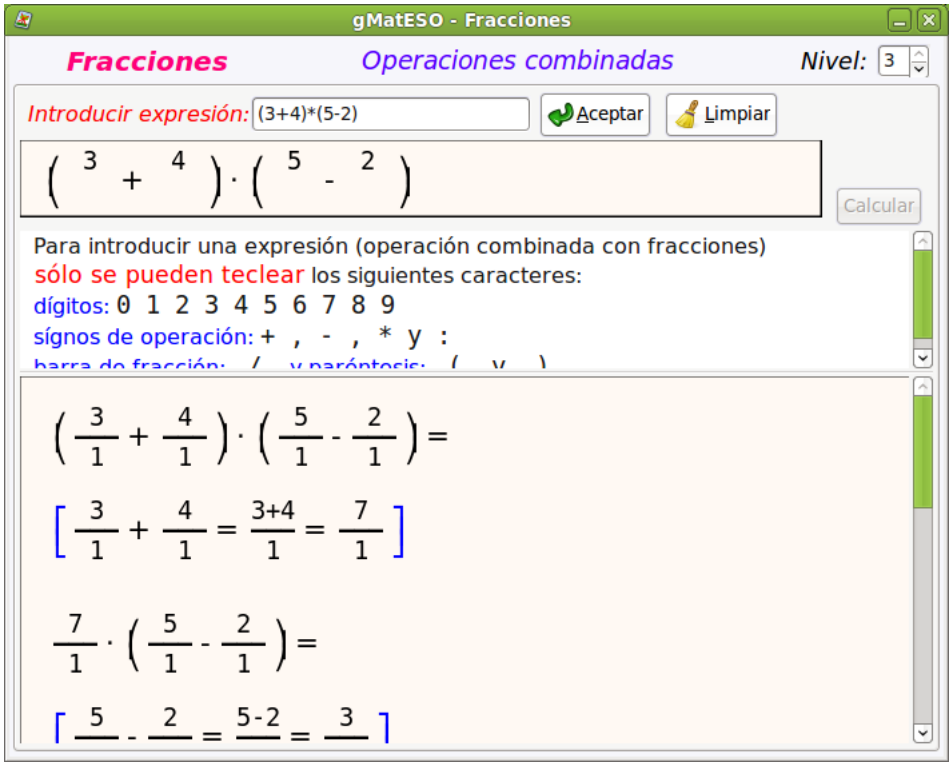
Figura 51-5. Operar con fracciones.



Si se selecciona el Nivel III se trabaja sobre expresiones algebraicas utilizando operaciones sencillas entre ellas. En la captura introducimos la expresión dada y al pulsar Calcular realiza los cálculos:

Operar con fracciones:

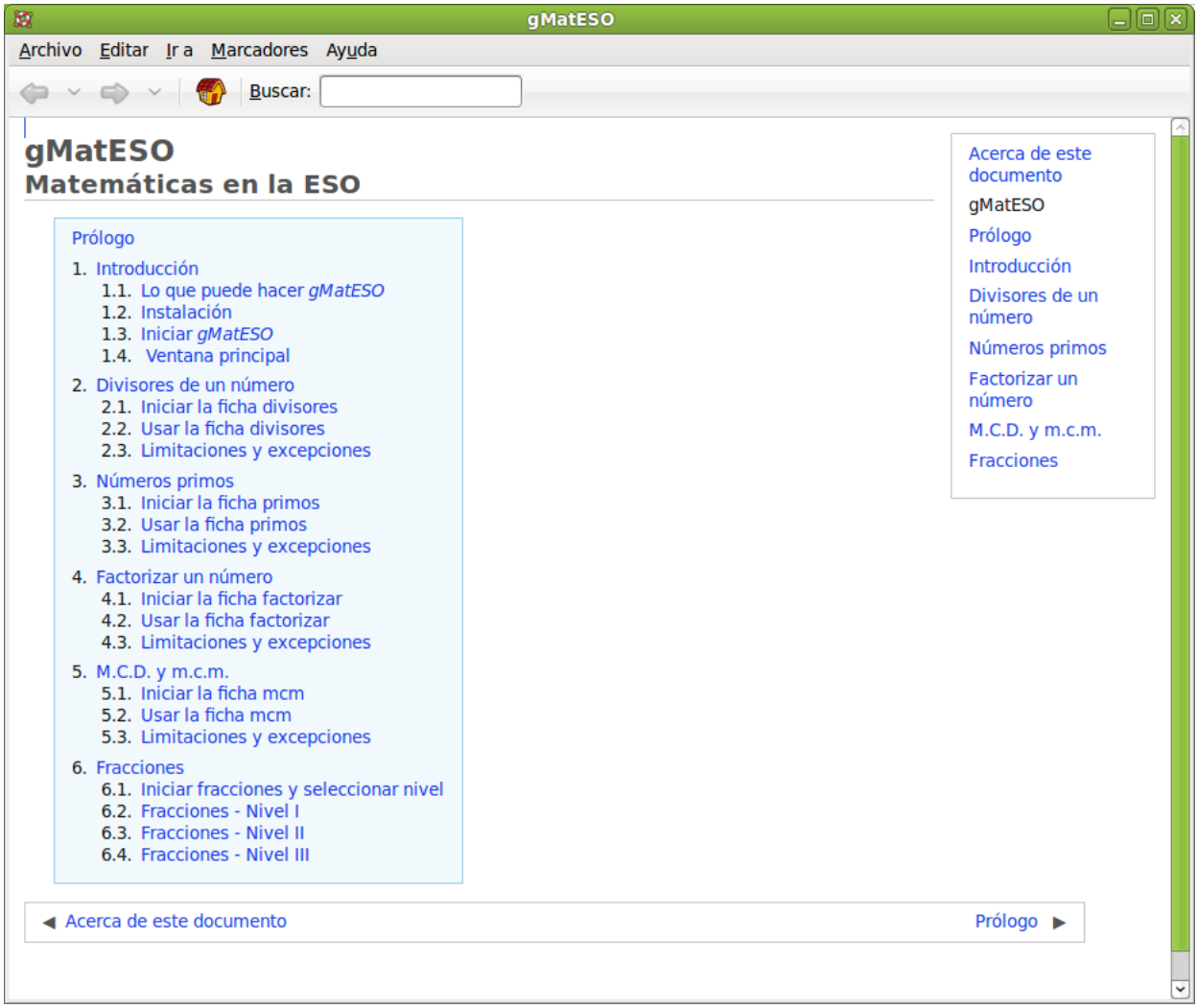
Figura 51-6. Operaciones combinadas.



Ayuda de gMatESO

La mejor ayuda de gMatESO la proporciona la misma aplicación. Para ello ir a la opción de menú Ayuda -> Indice. Despliega una ventana con todas las operaciones posibles detalladas.

Figura 51-7. Ayuda.



Capítulo 52. Extensión de OpenOffice.org para Matemáticas

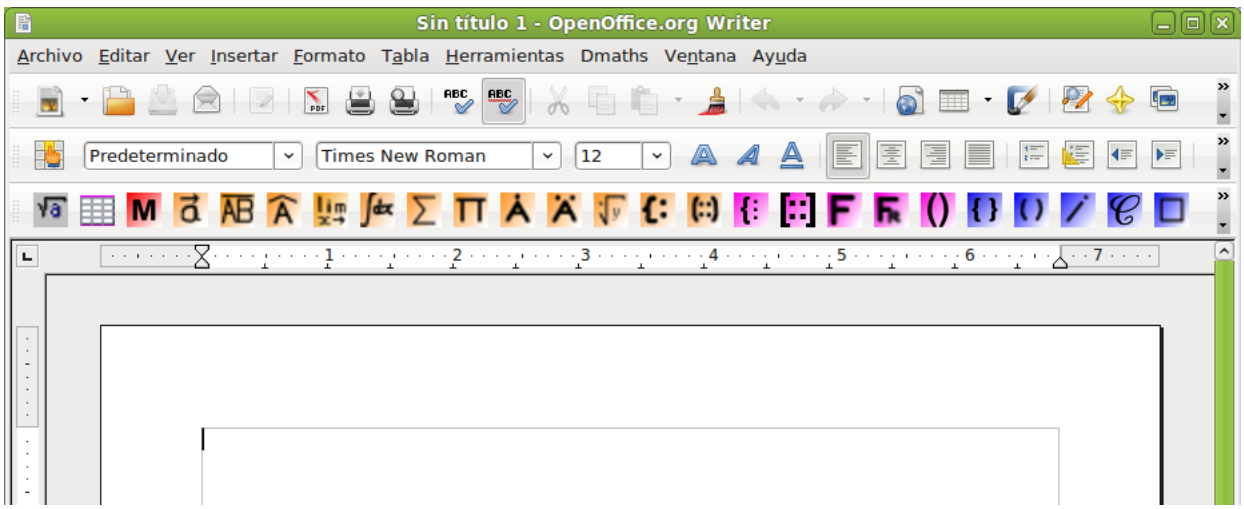
Dmaths

Dmaths es una extensión disponible desde OpenOffice.org.

Es importante observar que, aunque se puede utilizar como calculadora, su objetivo es didáctico y no se debe considerar como un programa de cálculo científico.

Al abrir OpenOffice.org Writer se observa que está incluida la barra de herramientas Dmaths. Esta barra facilitará la escritura de fórmulas, gráficas, estadísticas o diagramas eléctricos.

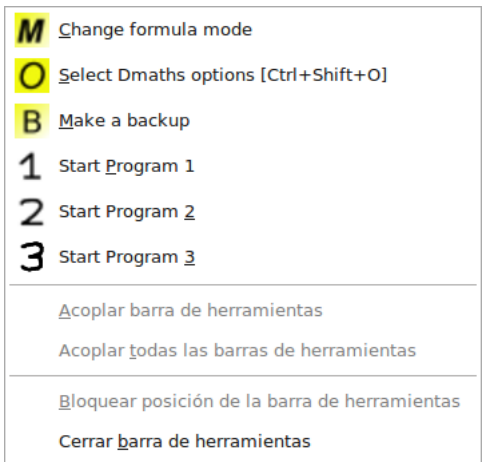
Figura 52-1. Writer con Dmaths.



Es MUY IMPORTANTE tener en cuenta que si el usuario elimina dmaths y lo intenta volver a instalar, aunque diga que se ha instalado correctamente, no lo ha hecho. En este caso, como la instalación de Dmaths es por usuario, hay que eliminar el archivo .openoffice.org o moverlo a otro directorio. Volver a realizar la instalación de Dmaths. Ojo, en el caso de que se hayan llevado a cabo otras tareas de personalización del OpenOffice.org, ya que se perderán.

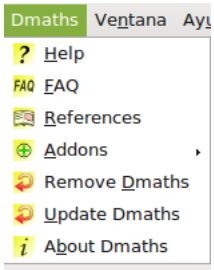
Junto a la barra aparece una pequeña ventana que al desplegarla muestra las opciones a realizar con la barra de Dmaths.

Figura 52-2. Opciones barra de Dmaths.



En el menú principal hay una nueva opción Dmaths con las entradas siguientes:

Figura 52-3. Menú de Dmaths.

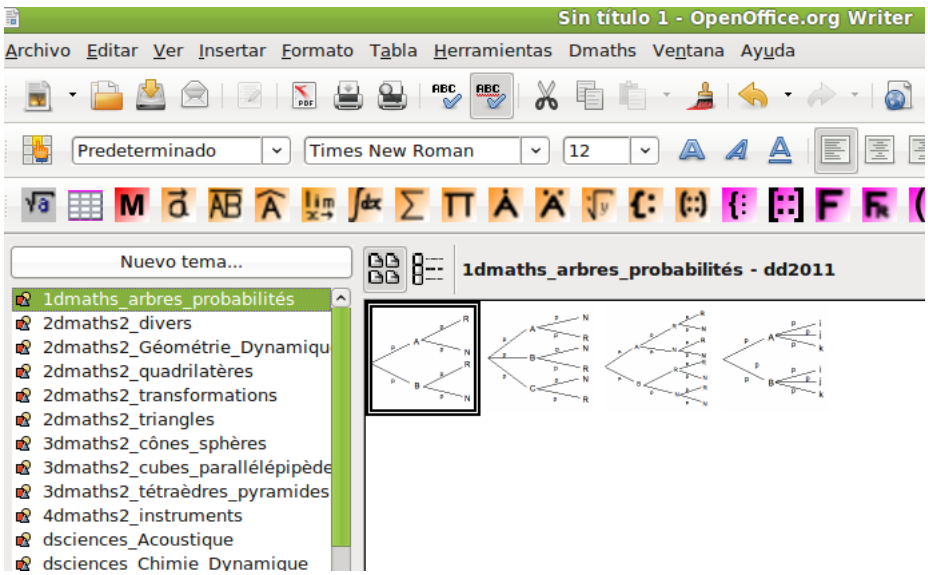


Para desinstalar la extensión hemos de seleccionar la opción Dmaths -> Remove Dmaths.

Operar con Dmaths

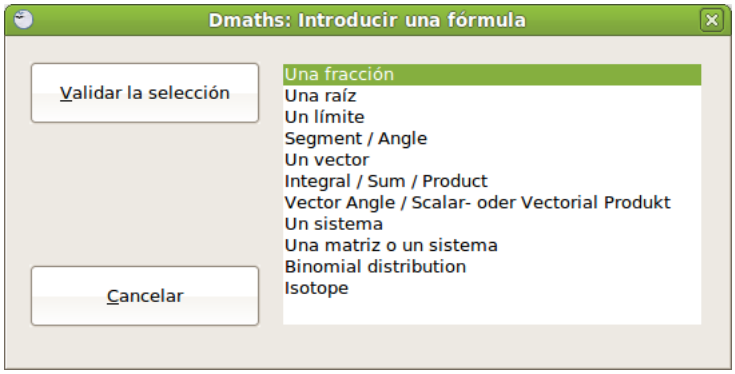
Además de la barra de herramientas incluida con Dmaths, el icono de la Galería se ha rellenado con una gran cantidad de temas específicos de matemáticas, como muestra la figura siguiente:

Figura 52-4. Galería Dmaths



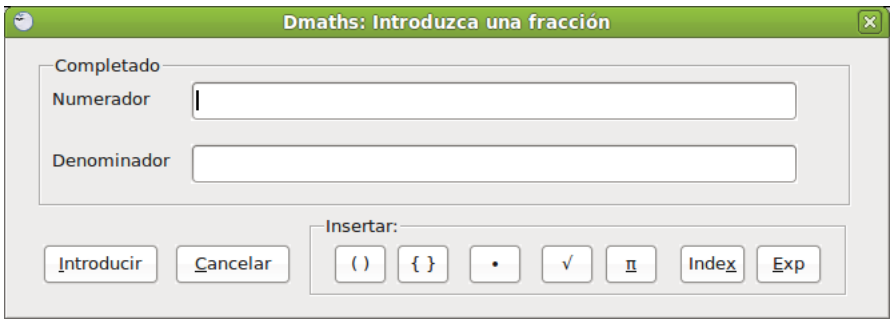
En la barra de herramientas de Dmaths se incluyen opciones para estudiar el crecimiento y decrecimiento de funciones, dibujar curvas, crear fórmulas de tipo fracción, raíz, límites, etcétera. Si apretamos sobre el icono  nos aparecerá la siguiente imagen:

Figura 52-5. Fórmulas



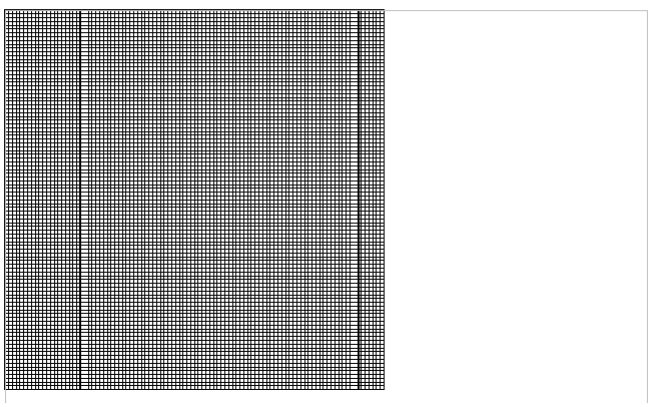
A modo de ejemplo, si seleccionamos la primera opción, 'Fracción', nos aparecerá una nueva ventana en la cual deberemos introducir numerador y denominador. Para que nos aparezca la fracción bastará apretar el botón 'Introducir'.

Figura 52-6. Fracción



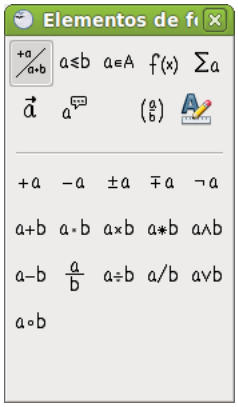
Si el profesor necesita que sus alumnos trabajen sus ejercicios sobre papel milimetrado, dmaths permite crear el papel milimetrado mostrando una rejilla como la siguiente:

Figura 52-7. Rejilla milimetrada



Se pueden crear fácilmente fórmulas haciendo uso de las opciones disponibles, pero también se puede trabajar con OpenOffice.org Math desde el icono de Insertar fórmula. Se abre la ventana de Selección de Math y se puede trabajar de la forma detallada en el manual de esta herramienta.

Figura 52-8. Menú Selección



Ayuda de Dmaths

Se recomienda acceder a la opción de ayuda (Dmaths -> Help) y visitar los enlaces incluidos en los que hay disponible información sobre el uso de la extensión.

Es también interesante visitar la entrada de Dmaths -> FAQs que incluye numerosas cuestiones planteadas y ya resueltas.

La opción Dmaths -> References muestra un HowTo algo anticuado (2003) pero que constituye una completa referencia de comandos de fórmulas disponibles.

Por último, remitir a la página oficial del proyecto, que es http://www.dmaths.org/, donde el usuario encontrará toda la información relativa a la extensión.

Capítulo 53. Dr. GEO,matemáticas

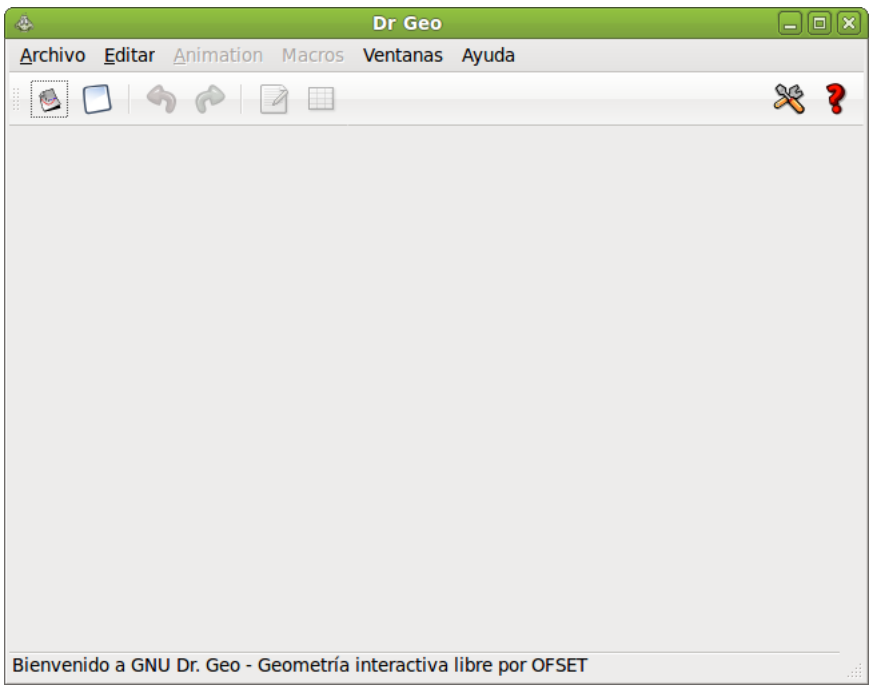
Introducción

Dr. GEO es un software interactivo de geometría. Permite crear figuras geométricas, asíÂ como manipularlas interactivamente respetando sus restricciones geométricas.

La estructura de la interfaz es la siguiente:

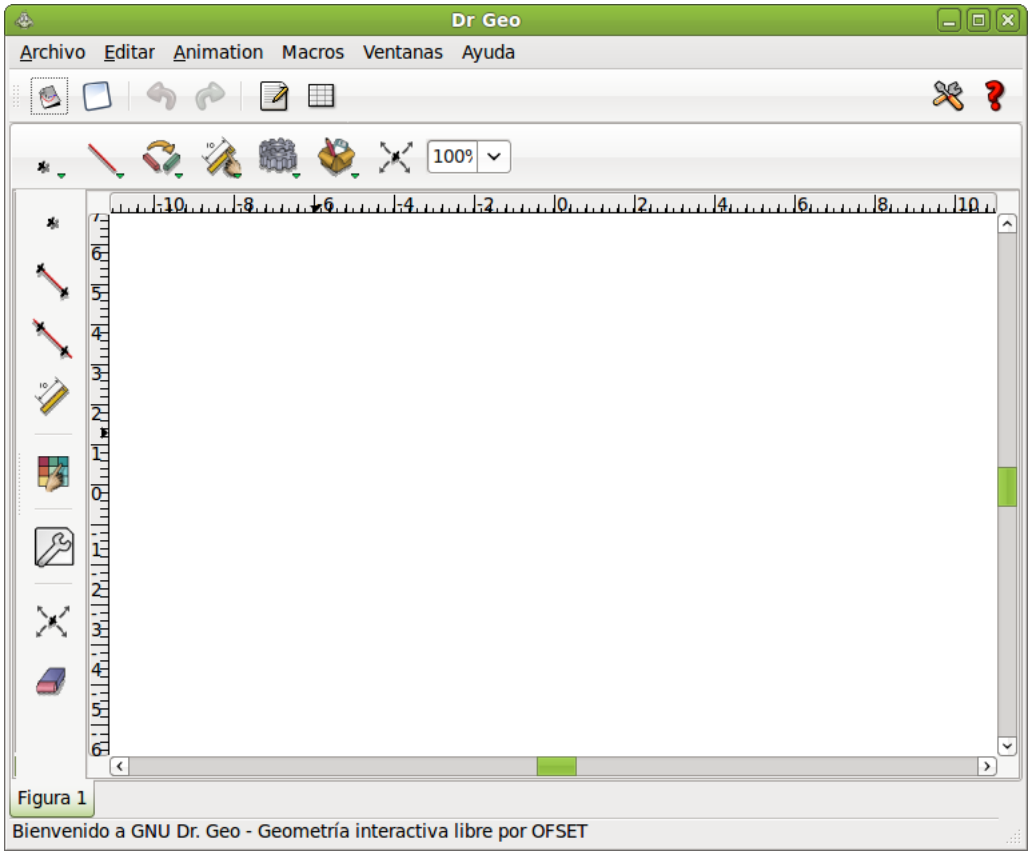
- La barra de menús característica con Archivo, Editar, Macros, Ventana y Ayuda.
- La barra de herramientas para crear una nueva figura o un texto explicativo; contiene también las herramientas de hacer/deshacer y la rejilla.

Figura 53-1. Pantalla de Bienvenida



Para crear una figura geométrica nueva, el usuario debe hacer clic en el primer botón de la barra de herramientas o de manera alternativa, desde la barra de menú *Archivo -> Nuevo -> Figura*. Al crear una nueva figura, aparece una nueva barra de herramientas horizontal formada por seis iconos. Además también aparece una barra de herramientas vertical, que proporciona acceso rápido a las herramientas más utilizadas.

Figura 53-2. Una figura geométrica vacía.

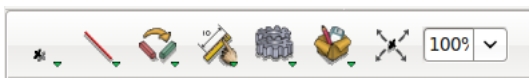


Funciones básicas.

Las herramientas de la barra horizontal están separas en seis grupos tal cual se muestra en la imagen de Categoría de herramientas. Cuando el usuario ha de hacer clic sobre uno de los iconos que tiene un triángulo verde, una nueva barra vertical de iconos aparece inmediatamente. En ella se agrupan funciones de la misma familia.

De izquierda a derecha, se accede a diferentes barras de herramientas verticales para: construir puntos, construir líneas, realizar transformaciones geométricas, calcular valores numéricos, generar macros de construcciones, y utilizar las herramientas de edición.

Figura 53-3. Categoría de herramientas.



Herramientas de puntos

Figura 53-4. Categoría de herramientas de puntos.



- Punto libre 

  Crea un punto libre en el área o un punto libre en un objeto unidimensional (segmento, semirrecta, recta, arco de círculo,círculo ...).

  En el primer caso, el punto creado puede moverse a cualquier lugar del fondo de la figura. Para construirlo, el usuario simplemente hace clic en cualquier parte del fondo.

  En el segundo caso, el punto está limitado a moverse en el objeto unidimensional (línea o círculo). Para construir este tipo de punto el usuario hace clic sobre una línea (recta, segmentos, círculo, arco de círculo...)

- Punto Medio 

  Crea el punto medio de un par de puntos o la mitad de un segmento.

  En el primer caso, el usuario selecciona dos puntos.

  En el segundo caso, el usuario simplemente selecciona un segmento.

- Intersección 

  Crea el punto de intersección de dos líneas (objetos unidimensionales:recta, semirrecta, segmento, arco de círculo...). El usuario necesita seleccionar dos líneas (por ejemplo, un arco de círculo y una semirrecta).

- Punto definido por sus coordenadas 

  Crea un punto definido por sus coordenadas. El usuario necesita seleccionar dos números, el primer número es la abscisa, el segundo la ordenada.

Herramientas de líneas

Figura 53-5. Categoría de herramientas de líneas.



- Recta 

  Crea una recta definida por sus dos puntos. El usuario selecciona dos puntos.

- Semirrecta 

  Crea una semirrecta definida por dos puntos. El usuario selecciona dos puntos, el primero es el origen, el segundo pertenece a la semirrecta.

- Segmento 

  Crea un segmento definido por dos puntos.

- Vector 

  Crea un vector definido por dos puntos. El usuario selecciona dos puntos, el primer punto es el origen, el segundo es el extremo.

- Círculo 

  Crea un círculo. El usuario puede crear un círculo a partir de varias opciones:

  - el centro y un punto del círculo
  - el centro y un número (el radio del círculo)
  - el centro y un segmento cuya longitud es el radio del círculo

- Arco de círculo 

  Crea un arco de círculo definido por tres puntos. EL primer punto seleccionado es el origen del arco, el tercero es su extremo y el segundo es un punto sobre el arco. Los tres puntos seleccionados formarán parte del arco.

- Lugar geométrico 

  Crea un lugar geométrico dados dos puntos. El usuario selecciona dos puntos, uno es un punto libre sobre una línea (línea o círculo) y el otro es un punto que depende del primero.

- Polígono 

  Crea un polígono definido por n puntos. El usuario selecciona n+1 puntos delimitando el polígono. EL primero y el último seleccionado deben ser los mismos para indicar que la selección está terminada.

  El polígono no es un objeto como los objetos unidimensionales, no es posible colocar sobre él un punto o calcular la intersección entre un polígono y un objeto unidimensional. Por otro lado, es posible aplicar a un polígono una transformación geométrica (rotación, reflexión, homotecia, etc.)

Herramientas de transformación

Figura 53-6. Categoría de herramientas de transformación.



- Línea Paralela 

  Crea una línea paralela a una dirección y que pase a través de un punto. El usuario selecciona un punto y una dirección (una línea recta, una semirrecta, un segmento...).

- Línea Perpendicular 

  Crea una línea perpendicular a una dirección y que pasa a través de un punto. El usuario selecciona un punto y una dirección.

- Simetría Axial (Reflexión) 

  Crea la imagen de un objeto a través de una simetría axial. El usuario selecciona el objeto a transformar y el eje de simetría (que debe ser una recta). Cuando el usuario quiere construir la imagen de una línea recta, la primera línea recta seleccionada será la recta a reflejar.

- Simetría Central 

  Crea la imagen de un objeto a través de una simetría central. El usuario selecciona los objetos que serán transformados y el centro de simetría (un punto).Cuando el usuario quiere construir la imagen de un punto, el primer punto seleccionado es el punto a transformar.

- Traslación 

  Crea la imagen de un objeto a través de una traslación. El usuario selecciona el objeto que será transformado y el vector de traslación. Cuando el usuario quiere construir la imagen de un vector, el primer vector seleccionado es el vector que será trasladado.

- Rotación 

  Crea la imagen de un objeto a través de una rotación. El usuario selecciona el punto que será rotado, el centro y el ángulo de la rotación.

- Escala 

  Crea la imagen un objeto a través de una transformación de escala. El usuario selecciona el objeto a transformar, el centro de homotecia, y el factor (un número).

Herramientas numéricas

Figura 53-7. Categoría de herramientas numéricas.



- Distancias, longitudes y números 

  Crea un valor numérico. El valor numérico puede ser computado o editado por el usuario dependiendo de las selecciones que haga el usuario:

  - dos puntos: la distancia entre dos puntos.
  - un segmento: la longitud de este segmento.
  - un vector: la norma del vector.
  - un círculo:el parámetro del círculo.
  - un arco de círculo: la longitud del arco.
  - una línea recta: la pendiente de la recta.
  - una línea recta y un punto: la distancia entre la línea y el punto.

- Ángulo 

Calcula la magnitud de un ángulo definido por tres puntos o dos vectores. En el primer caso, el ángulo se considera no orientado (ángulo geométrico con valores en el intervalo [0;180º]. En el segundo caso, el ángulo se considera orientado y toma valores en el rango]-180;180º]

- Coordenadas 

  Al seleccionar un punto o un vector, da como resultado las coordenadas del punto o las del vector.

- Script Guile de Dr.Geo 

  Crea un script en el lenguaje Scheme. El script recibe una entrada de n objetos y dará como resultado un número que se presentará en la figura.

Herramientas para Macros

Figura 53-8. Herramientas para Macros.



- Crear una Macro 

  Extrae una secuencia de construcción de una figura y la convierte en la macro de una construcción.

- Ejecutar una Macro 

  Ejecuta una macro previamente construida. La macro puede haber sido creada recientemente o cargada desde un fichero.

Otras herramientas

Mover un objeto



Mueve un objeto a la nueva posición. La forma es redibujada en las nuevas posiciones.

Borrar un objeto



Como su nombre indica, borra el objeto haciendo clic encima del mismo.

Editar la apariencia de un objeto



Cada objeto geométrico posee atributos de apariencia como son el color, el grosor, el nombre, el tamaño o la forma.

El cuadro de diálogo que aparece en la siguiente figura, se relaciona con cualquier tipo de objeto *punto*.

Figura 53-9. El diálogo de apariencia para un objeto tipo punto.



El siguiente cuadro de diálogo se refiere a líneas rectas, semirrectas, segmentos, vectores, círculos, arcos de círculos y lugares geométricos. Desde aquí, es posible ajustar el color, el grosor, el nombre y la visibilidad.

Figura 53-10. El diálogo de apariencia para un objeto tipo línea.



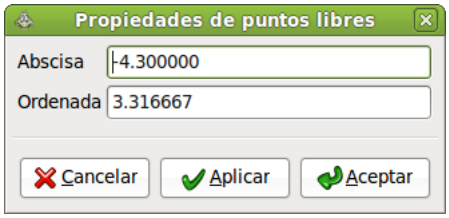
Editar las propiedades de un objeto



Ciertas propiedades de los objetos son ajustables por el usuario. Dependiendo del tipo de objeto las propiedades a editar son diferentes

En la siguiente imagen, se muestra el cuadro de diálogo que aparece al editar las coordenadas de un punto libre.

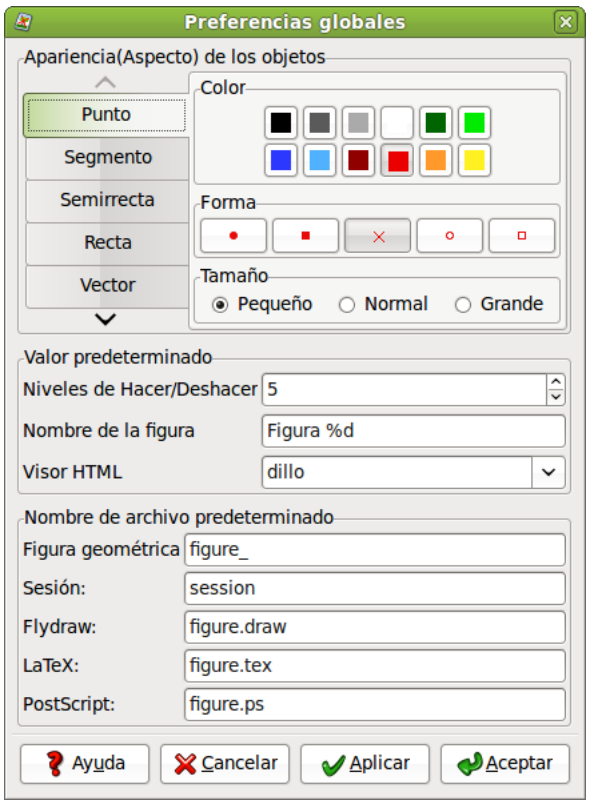
Figura 53-11. Edición de las coordenadas de un punto libre.



Preferencias de Usuario

El comportamiento predeterminado de Dr.GEO puede ser modificado desde el menú *Editar -> Preferencias*. La siguiente figura muestra el cuadro de diálogo de preferencias.

Figura 53-12. Preferencias de las figuras geométricas.



El cuadro de diálogo anterior se compone de dos partes: la primera parte trata sobre propiedades de las figuras geométricas, y la segunda parte, trata sobre preferencias globales (el nivel para deshacer/rehacer, los nombre predeterminados para exportar en los formatos *LATEX y PostScript*...)

Enlaces de interés

Manual de usuario en http://community.ofset.org/index.php/DrGeo

Manual de usuario en http://speeches.ofset.org/hilaire/rmll2005/drgeo.pdf

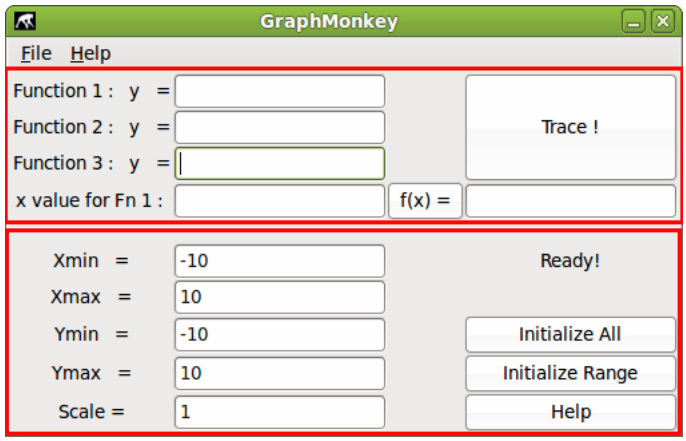
Capítulo 54. Graphmonkey, dibujar funciones

Introducción

Graphmonkey es una calculadora gráfica basada en GTK .Utiliza una interfaz muy sencilla para dibujar funciones.

Se puede acceder a través del menú *Aplicaciones -> Educación -> Graphmonkey, dibujar funciones.* La ventana inicial es la que se muestra a continuación:

Figura 54-1. Ventana inicial de Graphmonkey.



Se puede dividir la ventana en dos secciones, la primera corresponde a la introducción de datos, es decir, qué valores se quieren dibujar; mientras que la segunda sección, contiene información acerca de los ejes de coordenadas y la escala a utilizar en dichos ejes.

Introducción de datos y representación gráfica.

Una vez iniciado Graphmonkey, introduzca los datos a representar y haga clic en el botón *Trace*. Automáticamente aparecerá la representación gráfica correspondiente en una nueva ventana.

En las siguientes imágenes se muestra un ejemplo de la representación gráfica de tres funciones (cada una se representará en un color diferente):

Figura 54-2. Introducción de datos en Graphmonkey..

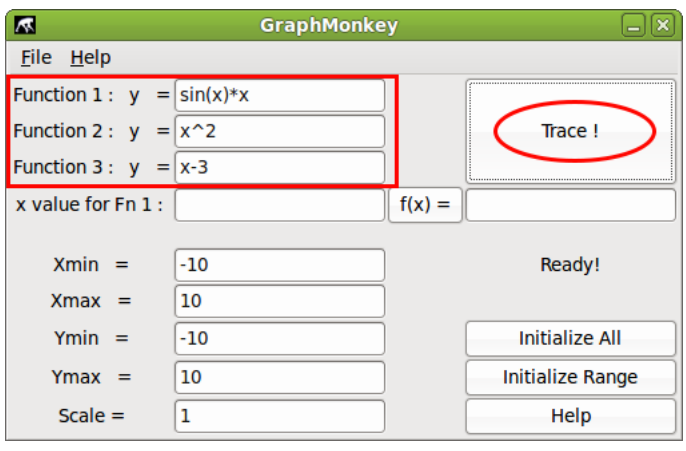
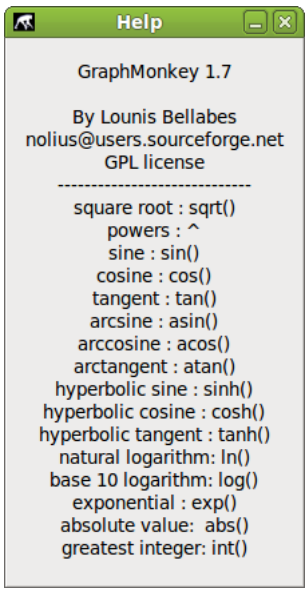


Figura 54-3. Representación gráfica.



Una pequeña ayuda acerca de cómo escribir determinadas funciones, la podemos obtener desde el menú *Help --> help..*

Figura 54-4. Ayuda.



Desde la venta donde se representan los gráficos, tiene la opción de cambiar el color de fondo y de activar o desactivar una rejilla. Estas opciones se pueden activar y desactivas desde el menú *Options.*

Figura 54-5. Cambio del color de fondo.

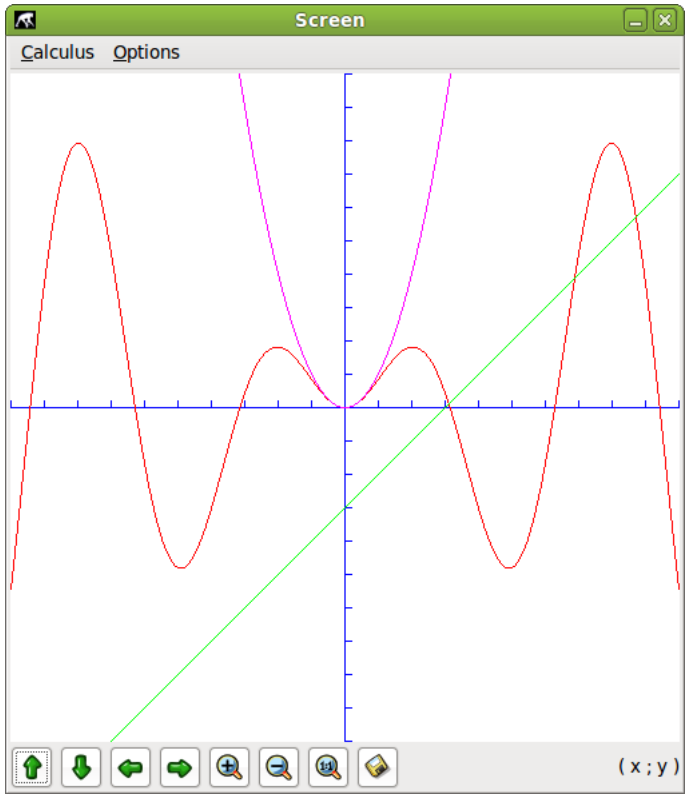
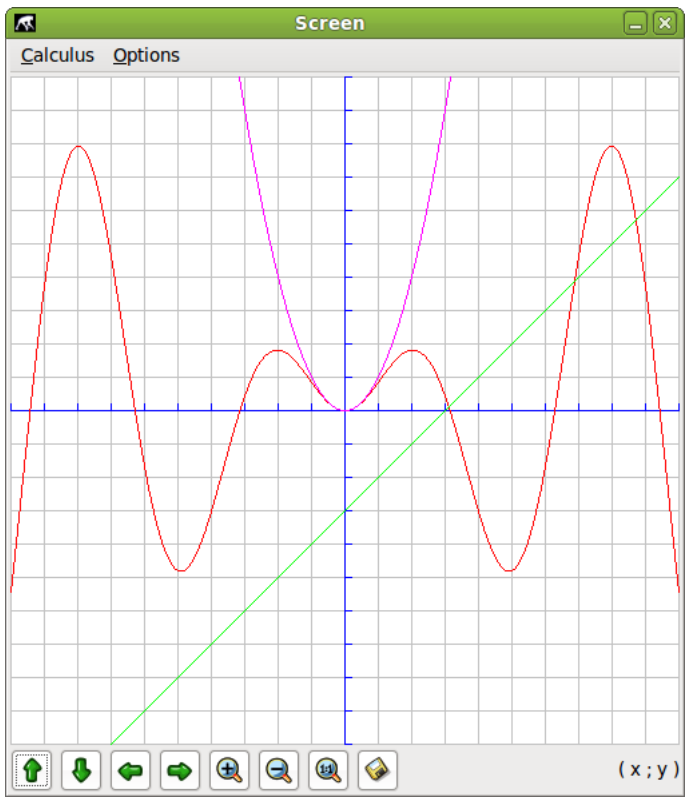


Figura 54-6. Visualización del gráfico con una rejilla.



Finalmente, en la parte inferior de la ventana aparece una barra de herramientas, útil para desplazarse por los ejes de coordenadas, aumentar o disminuir la vista de la gráfica y guardar los resultados.

Figura 54-7. Barra de herramientas de la ventana de la gráfica.



Capítulo 55. Otras aplicaciones educativas en LliureX

Otras aplicaciones

Además de las aplicaciones documentadas en los capítulos anteriores LliureX cuenta con un amplio abanico de aplicaciones educativas. A continuación se va a describir de manera somera algunos de estos programas.

Tuxmath

La aplicación Tuxmath es un juego de naves espaciales que permite trabajar operaciones matemáticas simples, es decir, sumas, restas, multiplicaciones y divisiones. Está orientado a primaria. La dificultad del juego puede configurarse permitiendo desde niveles muy básicos (3º de infantil) hasta alta dificultad (6º de primaria y más), siendo muy útil para practicar el cálculo mental.

El juego es el típico juego de *marcianitos*, donde las naves que van apareciendo son operaciones matemáticas, y para matarlas hay que introducir el valor correcto.

Figura 55-1. Matemáticas: Tuxmath



Childsplay

La aplicación Childsplay es un conjunto de juegos educativos pensados para los más pequeños (educación infantil y primer ciclo de primaria). Incluye actividades de matemáticas, memoria, lectura, etc

Al iniciar Childsplay la aplicación solicita un nombre de usuario. No obstante, se puede iniciar sesión pulsando el botón de Iniciar Sesión (se iniciará una sesión con usuario anónimo).

Figura 55-2. Childsplay

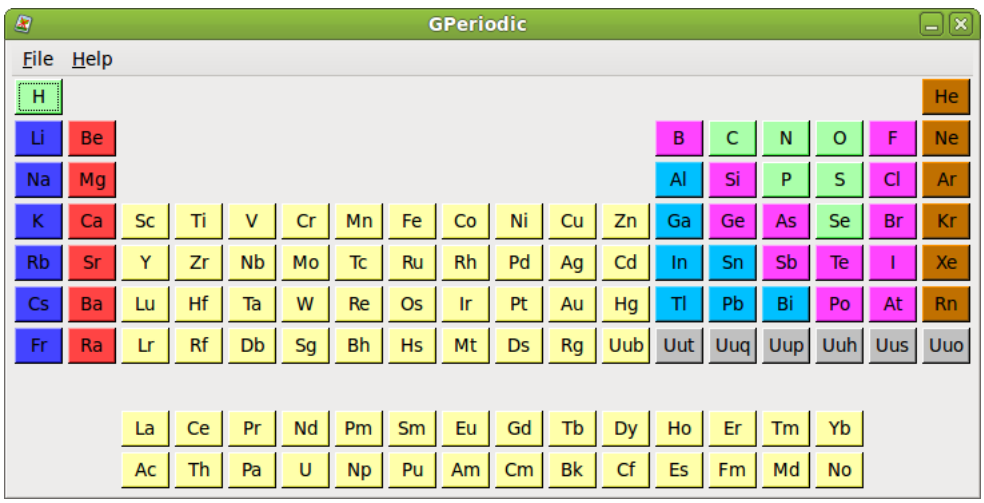


GPeriodic

La aplicación GPeriodic permite facilitar el trabajo con la tabla periódica de los elementos.

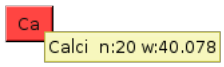
Para acceder a ella hay que hacer clic en el menú Aplicaciones -> Ciencia -> Gperiodic.

Figura 55-3. Química: GPeriodic



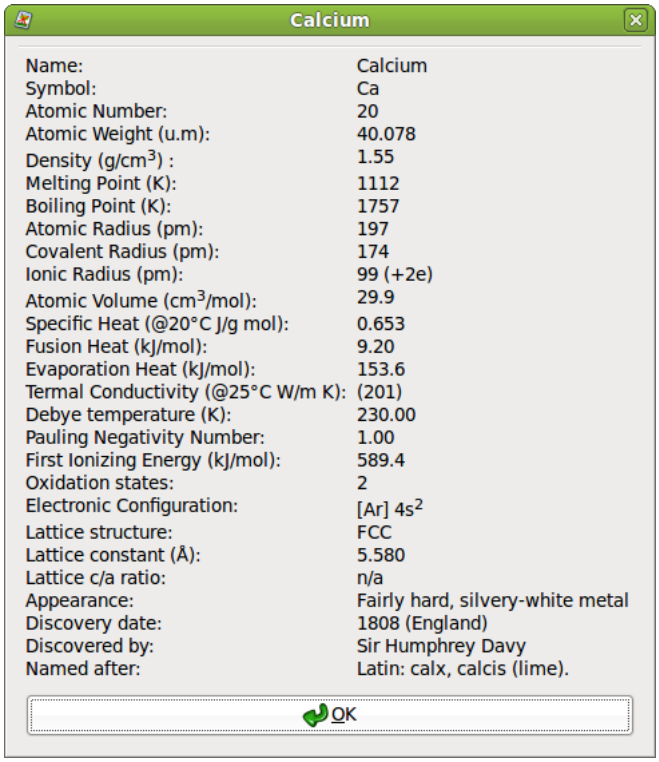
La interfaz es sencilla y visual, si pasamos el cursor sobre los diferentes elementos se muestra el nombre, el número atómico y el peso de cada uno de ellos.

Figura 55-4. GPeriodic: situando el cursor sobre un elemento



Si pulsamos sobre un elemento se abrirá una nueva ventana donde aparecerá más información sobre estos como: apariencia, año y protagonista de su descubrimiento.

Figura 55-5. Química: GPeriodic



OmniTux

Omnitux es una aplicación educativa pensada para los más pequeños. Mediante juegos ayuda a los niños a razonar, asociar elementos ... a partir de archivos multimedia, como pueden ser imágenes, sonidos, texto.

Contiene diferentes tipos de actividades como asociaciones, operaciones matemáticas, puzzles, el clásico juego de memorizar las cartas, juegos de diferencias, etc.

Figura 55-6. Ventana principal

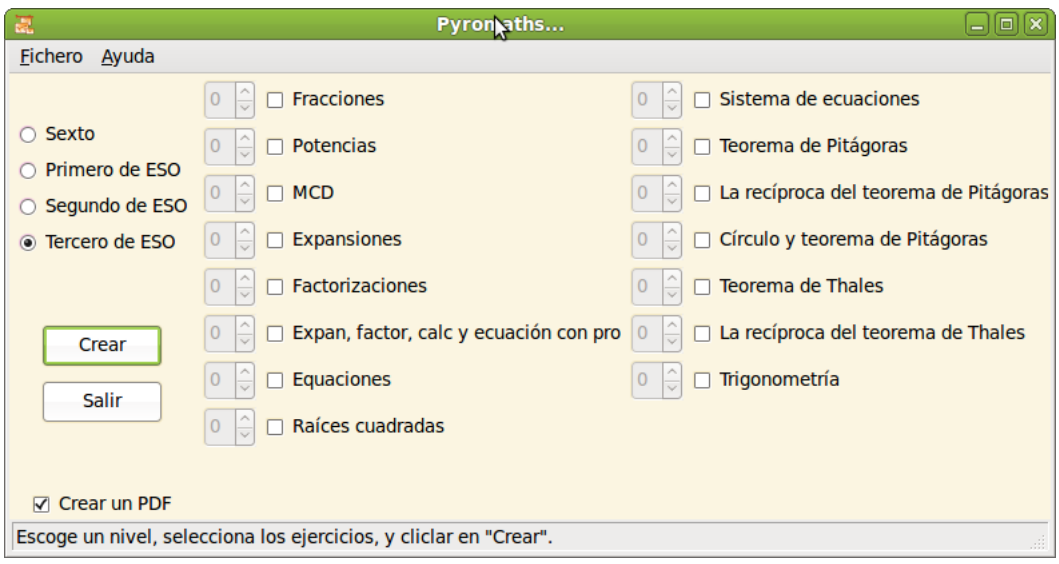


Piromaths

Es un generador de ejercicios de matemáticas para los niveles de primero, segundo y tercero de la E.S.O. Se pueden generar ejercicios de fracciones, potencias, ecuaciones, raíces cuadradas, trigonometría, etc.

Genera los ejercicios y soluciones dando la posibilidad de generarlos en formato pdf.

Figura 55-7. Ventana principal

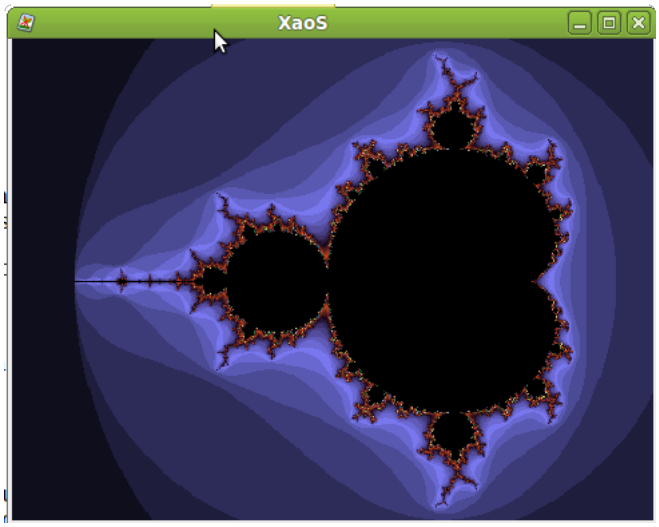


Xaos

XaoS es un programa que permite al usuario aplicar diferentes fórmulas para darle forma a nuevos fractales. Permite visualizar varios conjuntos fractales (Mandelbrot, Julia, Newton, y otros) y permite hacer zoom dentro del mismo fractal. Además ofrece un gran nivel de experimentación, combinando formas, colores y fórmulas.

Genera los ejercicios y soluciones dando la posibilidad de generarlos en formato pdf.

Figura 55-8. Ventana principal



XIII. Utilidades

Capítulo 56. Utilización de Wine en LliureX

Wine

La versión documentada es la 1.1.42

LliureX incluye la aplicación Wine (Is Not an Emulator "Wine no es un emulador") que es una nueva implementación de la API Win32 para sistemas operativos basados en Unix en plataformas Intel y por tanto, permite la ejecución de programas para diferentes versiones de Windows. Aunque en sus orígenes el nombre comenzó como un acrónimo de Windows Emulator, ha ido evolucionando hacia la ejecución nativa de aplicaciones para Windows.

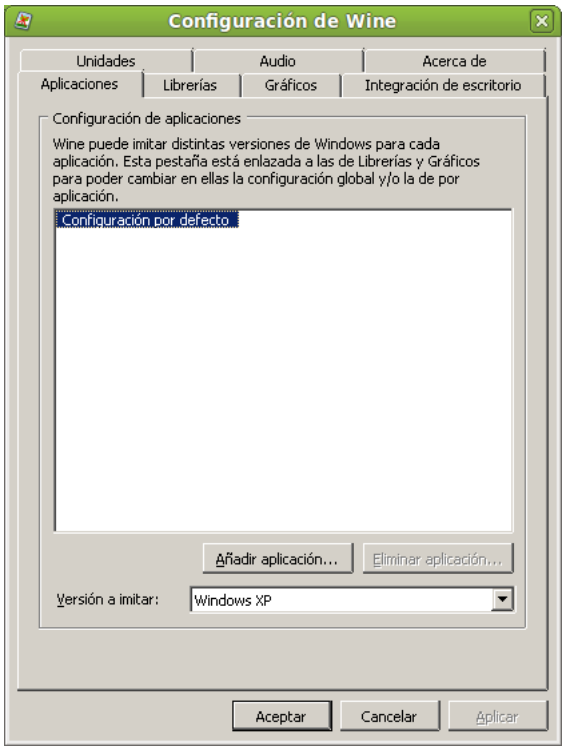
Aplicaciones tan conocidas como Macromedia Dreamweaver 8, Flash 8 o Adobe Photoshop 8 CS ya pueden ser utilizadas desde GNU/Linux a partir de Wine.

Para acceder a la aplicación ir a Aplicaciones -> Wine. Contiene diferentes opciones de menú, como son el navegador (Browse C:\Drive) y la herramienta de configuración (Configure Wine) así como algunos accesorios.

Configuración de Wine

Ir a Aplicaciones -> Wine -> Configurar Wine. La ventana mostrada es la siguiente:

Figura 56-1. Menú configuración Wine



Antes de utilizar la herramienta hay que proceder a su configuración ya que con ello se gana en estabilidad y compatibilidad con aplicaciones (plataforma win32) que se quieran ejecutar en LliureX.

Se puede acceder también a la herramienta de configuración desde una consola ejecutando la orden **winecfg**.

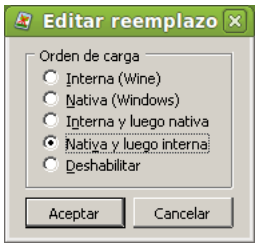
La pestaña Aplicaciones permite indicar para cada aplicación la versión de Windows a imitar. Esta sección junto con las secciones Librerías y Gráficos permiten ajustar la configuración global de Wine (Configuración por defecto) y la configuración individual de cada aplicación. En 'Añadir aplicación...' se selecciona la apli-

cación a configurar buscando el ejecutable en la carpeta correspondiente. Si se selecciona la configuración de una determinada aplicación y se pulsa 'Eliminar aplicación...' se borra la configuración de la misma. En 'Versión a imitar:' se selecciona el sistema operativo de Microsoft a imitar. Los desarrolladores de Wine recomiendan que para la configuración global se use siempre Windows XP.

La pestaña Librerías es una continuación de Aplicaciones, es decir, la aplicación seleccionada en Aplicaciones es la que se ajusta en esta sección. En Librerías se especifican las librerías que van a utilizar las aplicaciones y pueden ser : Internas (proporcionadas por Wine) o Nativas (originales de Windows o aportadas por la aplicación). También permite ajustar la carga de un tipo de librería y si esta falla que cargue otra.

Al configurar una aplicación por primera vez la sección está vacía. Hay que seleccionar en 'Nuevo reemplazo para librería' la librería que se va a configurar del listado que aparece. Si no aparece la librería en este listado hay que añadirla de forma manual introduciendo su nombre en la caja donde aparece la lista. Una vez añadida y seleccionada la editamos y muestra la siguiente ventana, en la que se determina el tipo de librería, orden de carga y posibilidad de deshabilitarla.

Figura 56-2. Opción Librerías



Cuando un usuario pretende ejecutar una aplicación utilizando Wine es importante probar la ejecución desde la línea de orden, ya que, en caso de que falle se ejecuta por defecto la herramienta **winedbg** (debugger) que indicará qué librería ha fallado al ser cargada o qué dependencias no cumplidas se están dando. Para ejecutar una aplicación con wine desde la consola escribir:

$ wine nombre_aplicacion

La pestaña Gráficos determina el comportamiento de cada aplicación respecto a su integración con el entorno de escritorio y en general con el servidor gráfico X11. Permite ajustar el uso del ratón en los juegos evitando que éste se salga de la pantalla del mismo (opción Permitir a los programas DirectX retener ...). En el apartado Permitir al gestor de ventanas controlar las ventanas, si se activa la aplicación Windows se integra con el entorno gráfico correspondiente adaptándose al cambio de escritorio virtual. Pero es posible que muchas aplicaciones Windows no se puedan iniciar con esta opción activada, o darán problemas al redimensionar y minimizar las ventanas. En estos casos hay que deshabilitar esta opción. La integración será menor (la aplicación no detectará el cambio de escritorio y estará siempre en primer plano) pero la aplicación se podrá ejecutar.

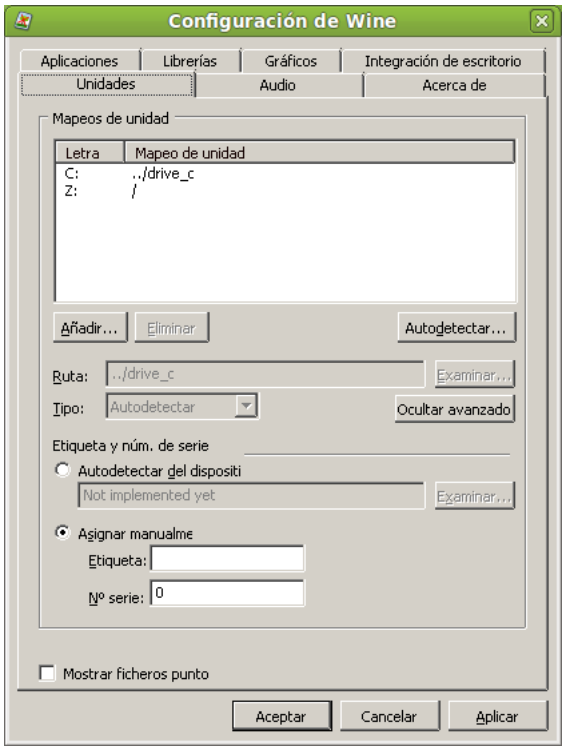
La opción Emular un escritorio virtual mejor dejarla desactivada. La opción Screen Resolution regula el número de píxeles por pulgada de la pantalla.

La pestaña Integración de escritorio permite configurar el aspecto de las aplicaciones que ejecutaremos con Wine y la ubicación de los directorios personales de usuario. La sección Apariencia configura el uso de estilos visuales de Windows XP en las aplicaciones Windows que ejecutaremos con Wine. Para instalar un estilo seleccionar Instalar tema... y buscar el directorio donde se esté el archivo con extensión .msstyles del tema elegido. Reiniciar winecfg y seleccionar el tema, la variante de color si la lleva y el tamaño de las fuentes. Si se quiere desinstalar hay que ir al directorio donde se instalan: ~/.wine/drive_c/windows/Resources/themes/ y borrarlo manualmente. El apartado Elemento permite configurar el color y las fuentes que se va a usar con las aplicaciones.

La pestaña Unidades configura las letras que se van a asignar a las particiones, dispositivos de lectura y el directorio de usuario. Normalmente no hay que cambiar nada ya que la herramienta WineTools lo configura automáticamente cuando crea la partición virtual. Es conveniente activar la opción Mostrar ficheros punto

para poder acceder desde Internet Explorer a los marcadores de Firefox, ya que esta opción muestra los archivos y directorios ocultos del directorio HOME.

Figura 56-3. Opción Unidades



La pestaña Audio permite configurar el sonido. Si el sistema utiliza el servidor de sonido ALSA es recomendable activarlo, pero no tener activados dos servidores. La sección DirectSound aceptará modificaciones en función de la capacidad del sistema para emular de forma completa (calidad y potencia) el sonido de las aplicaciones multimedia de Windows. En sistemas con pocos recursos habrá que reducir las opciones de Aceleración Hardware a Básica, la Frecuencia de muestreo a 11025 y los Bits por muestra a 8. Si se activa Emulación del manejador todo el sonido será emulado por Wine, es decir, que la tarea recaerá de forma exclusiva en nuestro procesador, sin tener en cuenta el sistema de sonido de GNU/Linux que estemos utilizando. No se recomienda activar.

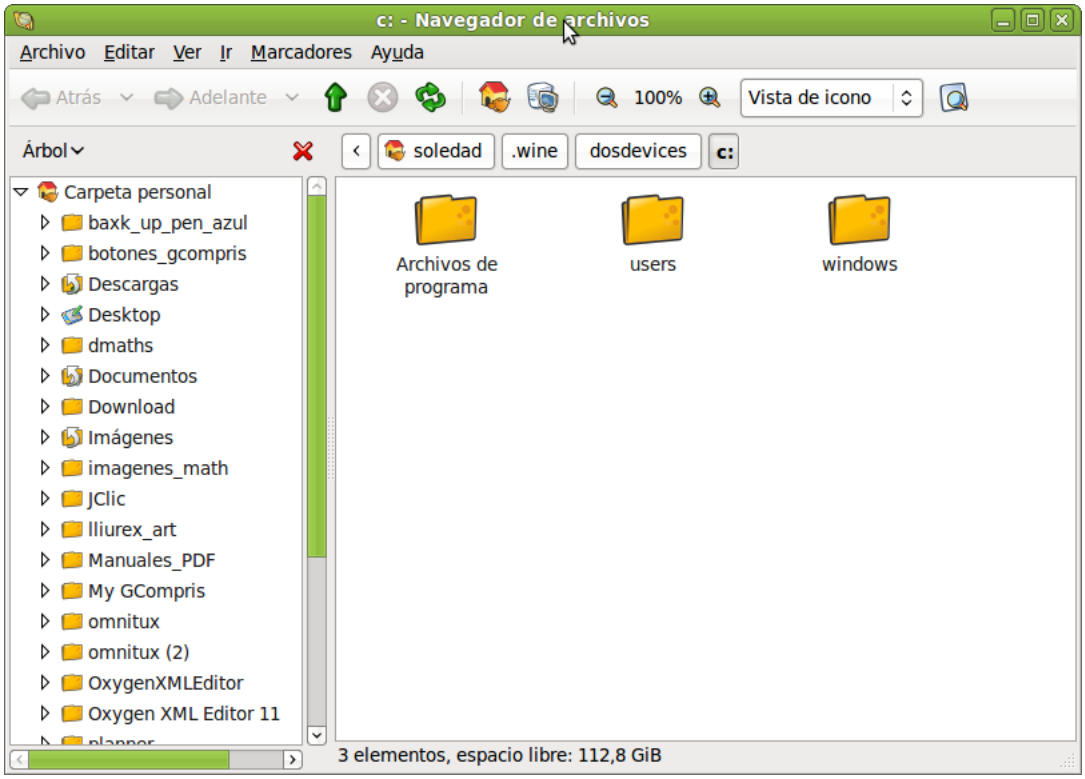
Desde la versión 0.9.46 el botón Probar sonido está implementado y se puede comprobar que el manejador seleccionado funciona correctamente.

> **Nota:** Si se produce un apagado repentino del ordenador y se está ejecutando una aplicación Windows con Wine se puede producir una corrupción de datos en los archivos del registro de Wine. Por este motivo es muy importante hacer copia de system.reg, user.reg y userdef.reg.

Navegador

La opción de menú Explorar unidad C: abre el navegador Nautilus en el directorio .wine/dosdevices/c: mostrando su contenido. Entre los directorios que contiene está el de Archivos de programa y el Windows con las librerías y archivos de configuración de una instalación de Windows.

Figura 56-4. Wine-Navegador

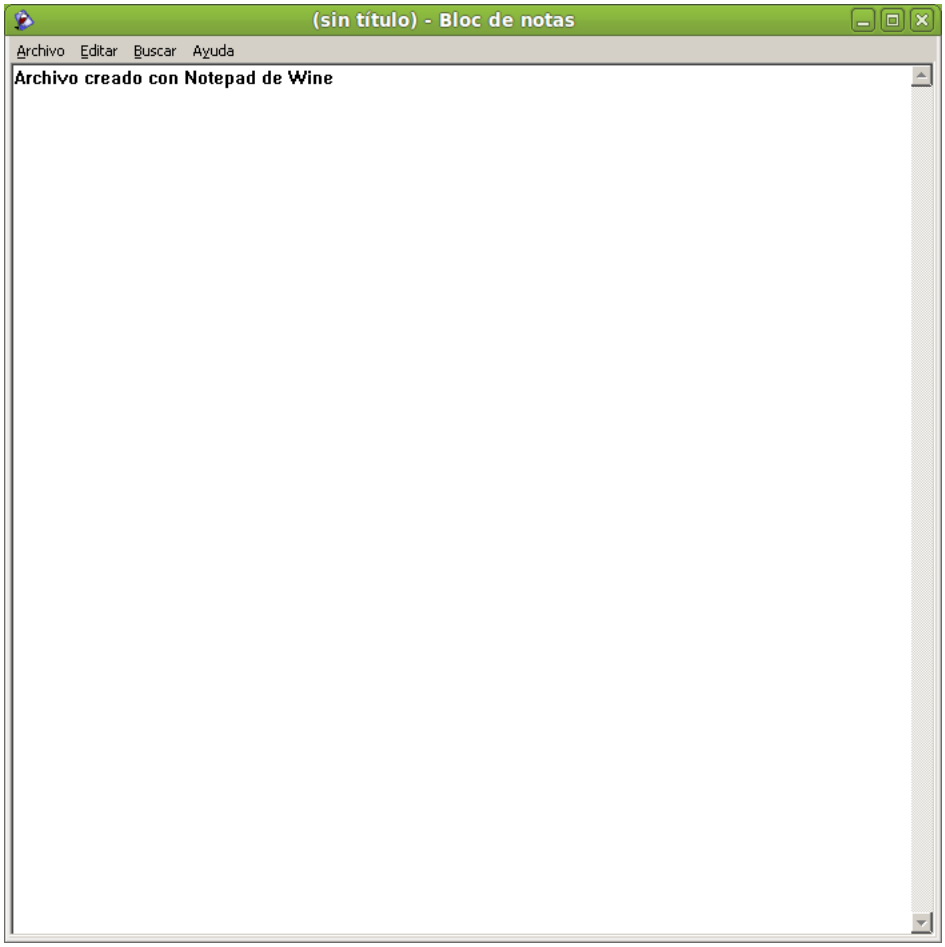


Cuando el usuario instala una aplicación a través de wine los ejecutables quedan almacenados en este directorio y genera los directorios necesarios para su funcionamiento.

Wine Notepad

En Aplicaciones -> Wine -> Programas -> Accessorios hay disponible una versión de Notepad (Bloc de Notas) para Wine desde donde se pueden generar archivos .txt, por defecto en el directorio home del usuario conectado.

Figura 56-5. Wine-Notepad



Enlaces de interés

Página oficial del proyecto: http://winehq.org

Página de aplicaciones utilizables con Wine: http://frankscorner.org/

XIV. Creación de ODE (Objeto Digital Educativo)

Capítulo 57. Utilización de eXe en LliureX

eXe

LliureX incluye la aplicación eXe que es un editor XHTML de elearning (eXe: entorno de creación y edición de contenido multimedia) basado en web y diseñado para ayudar a los profesores en el diseño, desarrollo y publicación de contenidos educativos sin necesidad de llegar a ser un experto en XTML o XML.

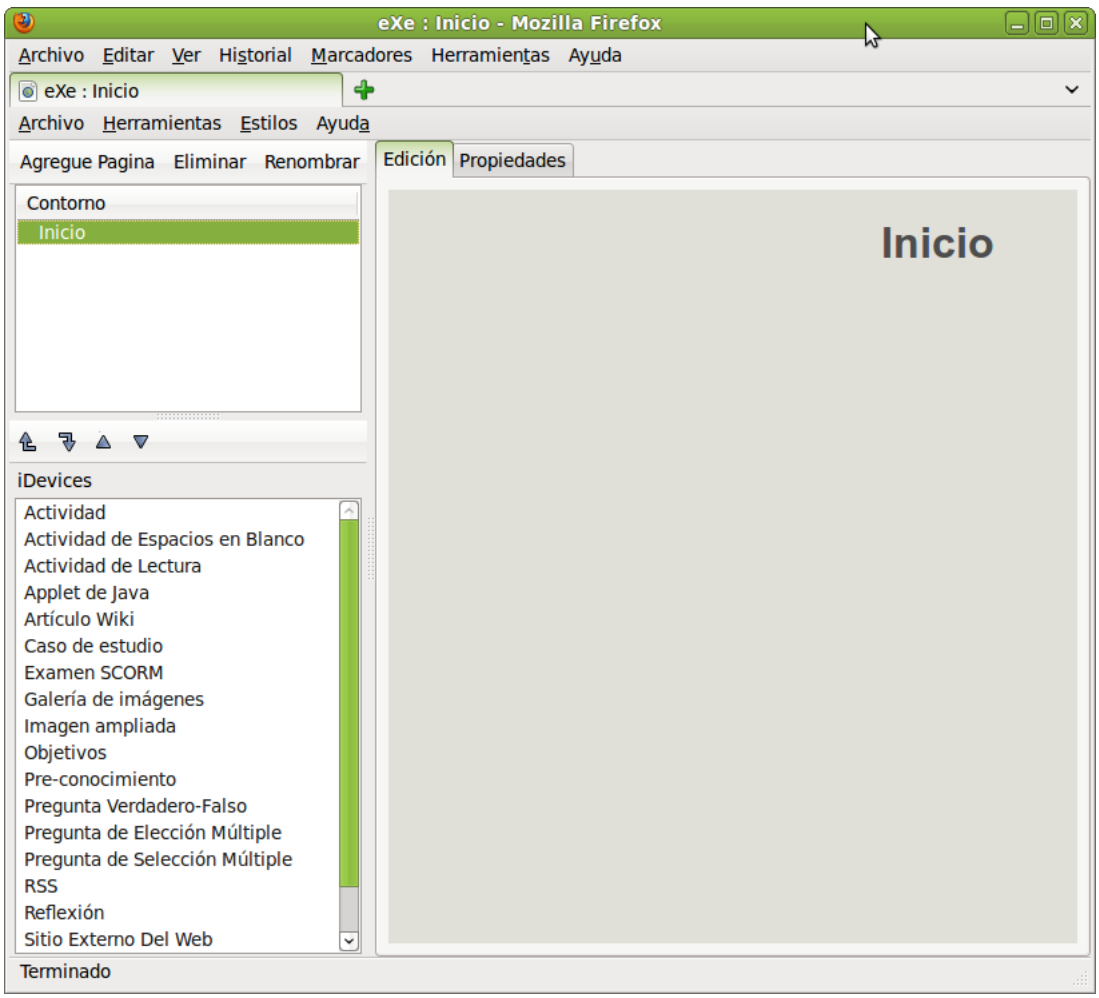
Las ventajas de utilizar eXe son las siguientes:

- Es una herramienta sencilla que permite a los profesores publicar sitios web profesionales para la enseñanza.
- La publicación web proporcionada es fácilmente referenciada o importada por los estándares habituales en los sistemas de gestión de contenidos educativos.
- Permite el trabajo sin conexión, facilitando de esa forma el trabajo en el caso de disponer de un ancho de banda limitado o nulo.
- Imita la funcionalidad 'wysiwyg' permitiendo que los profesores (autores) vean el contenido con la apariencia que tendrá cuando se publique.

La versión documentada de eXe es la 1.04.

Para acceder a la aplicación ir a Aplicaciones -> Creación de ODE -> eXe, editor ODE. Cuando se ejecuta la ventana principal de la aplicación es la siguiente:

Figura 57-1. Ventana principal de eXe



Si al abrir la aplicación aparece la interfaz en Inglés, el usuario puede cambiar el idioma accediendo al menú Herramientas (Tools)-> Preferencias(Preferences) y seleccionando el idioma.

Los componentes básicos de eXe son los iDevice que son un conjunto estructurado de elementos que describen el contenido didáctico. Existen iDevice para las actividades, los objetivos, preguntas, conceptos previos, casos de estudio, etcétera.

En ese sentido podemos definir un recurso didáctico como un conjunto de tantos iDevice como se requieran para la efectividad didáctica del contenido. El número de iDevice no está cerrado, existen en desarrollo nuevos iDevice y desde la comunidad educativa se hacen aportaciones y recomendaciones de nuevos iDevice. Existe también un editor iDevice que permite al usuario diseñar sus propios iDevice y plantillas en un formato experimental mientras se sigue trabajando en su desarrollo.

También es posible personalizar el contenido publicado mediante la utilización de un conjunto de hojas de estilo gráficas.

Los contenidos educativos generados con eXe se pueden empaquetar de dos formas: como un sitio web autónomo para publicarlo en un servidor web, o como un paquete de contenido SCORM que facilita que el recurso pueda ser importado a desde plataformas tipo e-Learning.

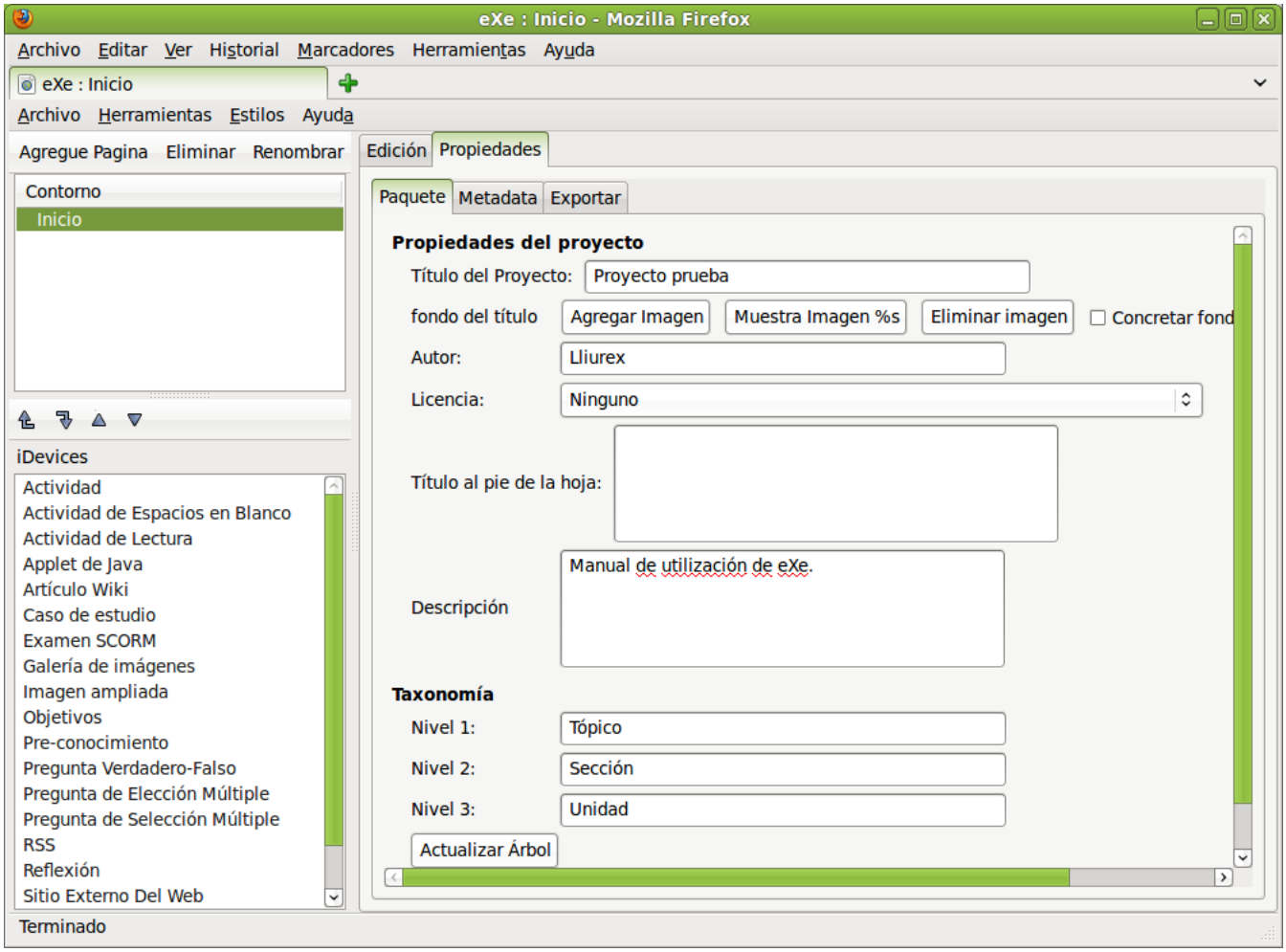
Utilización de eXe

Ir a Aplicaciones -> Creación de ODE -> eXe, editor ODE. También se puede lanzar desde la línea de comando ejecutando la orden `run-exe` desde una terminal.

Crear un nuevo proyecto desde Archivo -> Nuevo. La pestaña Propiedades -> Paquete describe detalles generales sobre el proyecto, como son el título, autor y descripción. También permite definir la taxonomía que se prefiera utilizar para describir los distintos componentes y niveles dentro del recurso.

Rellenamos los diferentes campos con los datos del proyecto y modificamos la taxonomía, siguiendo el esquema de: Sección, Apartado y Subapartado. Para hacer efectivo este cambio en la taxonomía hay que pulsar en Actualizar árbol.

Figura 57-2. Propiedades



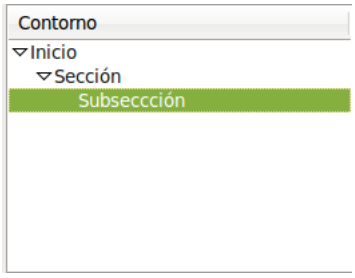
Conviene guardar el proyecto en la carpeta seleccionada, generando un archivo .elp.

Si el proyecto que se va a crear se va a incorporar a un LMS (Learning Management System) ir a la pestaña 'Metadatos' y rellenar los campos siguiendo las indicaciones de los puntos de información.

La herramienta 'Contorno' permite definir la estructura del proyecto. Muestra dos nodos automáticamente, 'Inicio' y el borrador de 'Contorno'.

Inicio es el primer nivel de cualquier proyecto. Contiene el título (hacer doble clic para asignar/modificar el nombre) y es como la página de inicio cuando el proyecto se exporta como página web o a un LMS. Al nivel de Inicio se pueden añadirse nodos y subnodos. Según la taxonomía establecida los tres niveles disponibles son: el nodo dependiente de Inicio es la 'Tópico', el subnodo dependiente de éste es el 'Sección', y el subnodo dependiente de éste es el 'Unidad'. Estos niveles son los que aparecerán en el menú de opciones de contenidos. Si se sigue añadiendo mas niveles, éstos ya no serán navegables.

Figura 57-3. Contorno



A nivel de nodos o páginas se puede:

- Añadir nodo: seleccionar el nivel donde se quiere añadir el nodo y hacer clic en el botón 'Agregue Página'.
- Eliminar nodo: seleccionar y hacer clic en el botón 'Eliminar' de la barra superior del 'Contorno'.
- Renombrar nodo: seleccionar el nodo que se quiere renombrar y hacer doble clic. Aparece un cuadro de diálogo en el que se escribe el nombre nuevo. También se puede hacer pulsando el botón 'Renombrar'.
- Ascender/descender nodos mediante las flechas: bajo el panel 'Contorno' se encuentran los iconos que permiten reorganizar los nodos. Para ello seleccionar el nodo y pulsar la flecha correspondiente para ascenderlo o descenderlo y modificando la estructura del recurso.

iDevice: tipos y controles

Los iDevice son los componentes básicos que estructuran el contenido. La ventana de iDevice muestra el conjunto disponible de estos componentes:

- Actividad: grupo de tareas que un alumno debe completar. Proporciona una explicación de la tarea junto con las circunstancias que pueden ayudar o no al alumno en la ejecución de la tarea.
- Applet de Java: permite incorporar aplicaciones hechas con java p.e: jclic.
- Galería de imágenes / Imagen ampliada: permite añadir imágenes y elegir aquellas imágenes que se pueden ampliar.
- Caso de Estudio: consta de una historia que explica y describe los puntos educativos. Incluye una o mas actividades, junto con la descripción de los preparativos que necesitan hacer los alumnos antes de llevar a cabo el caso de estudio. También permite resituar el caso de estudio dentro del resto del curso.
- Texto libre: muestra un texto en una actividad de aprendizaje. Es decir, permite al profesor mostrar en sus actividades cualquier texto que necesita ser consultado por sus alumnos o para orientar alguna actividad. Con él se pueden realizar comentarios dentro de otros iDevice.
- Reflexión: permite introducir una pregunta para que los alumnos reflexionen.
- Pregunta de Elección Múltiple (PEM): es una herramienta de prueba para estimular el debate en temas en los que los alumnos quizás se sientan algo reticentes en responder. Para diseñar una PEM, hay que tener considerar: la relación entre los resultados didácticos y las preguntas de prueba; las habilidades intelectuales que se han probado; las habilidades lingüísticas del grupo, etc.
- Examen SCORM: permite evaluar los conocimientos de los alumnos y guardar las puntuaciones obtenidas.
- Objetivos: describen los resultados esperados del aprendizaje y pueden definir lo que los alumnos pueden ser capaces de hacer cuando hayan completado el aprendizaje.
- Pre-conocimiento: conocimientos que los alumnos deben tener para ser capaces de completar el aprendizaje.
- Actividad de Lectura: proporciona al alumno una estructura para la actividad de lectura.
- Pregunta Verdadero-Falso: muestran una declaración que el alumno debe decidir si es verdadera o falsa.
- Artículo Wiki: toma una "captura de pantalla" de un artículo y lo embebe en el contenido. Se realiza una "carga" del artículo poniendo una palabra a buscar.

Si en el proyecto que se ha creado introducimos el iDevice Texto libre, se puede ahora introducir contenido en él. Para ello introducir el texto que se quiera en la zona correspondiente y pulsar el icono verde de verificación. Automáticamente se verá el texto dado en 'modo vista'. Guardar el proyecto.

Cada iDevice consta de una serie de zonas o campos que se deben rellenar en función del tipo que sea.

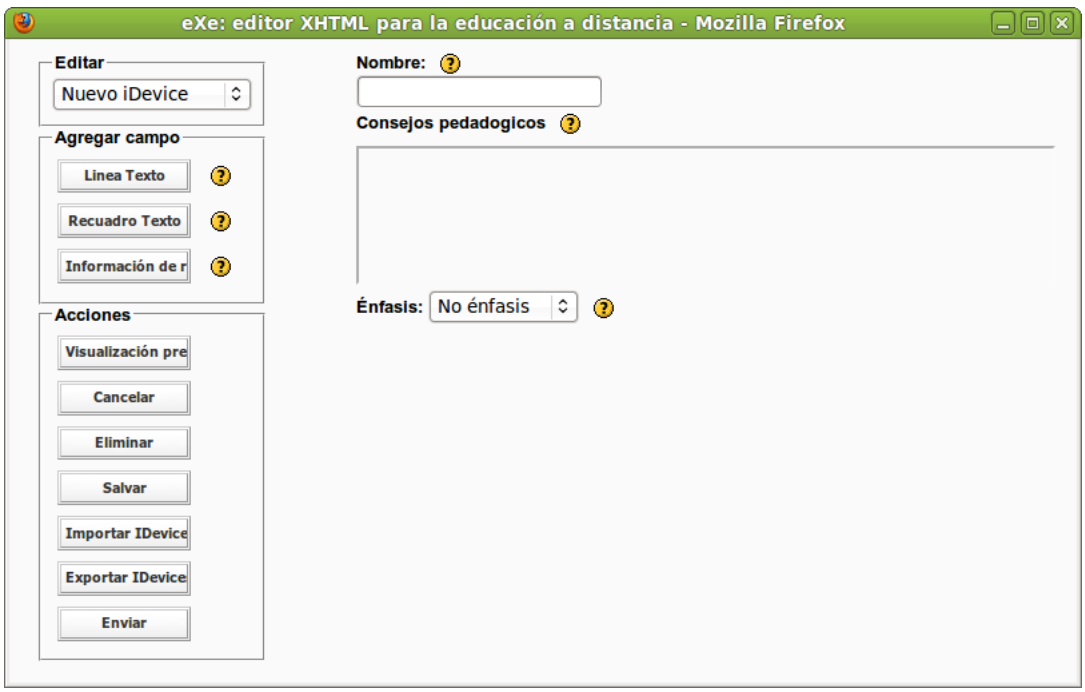
Los controles comunes a todos los iDevice son los siguientes:

- Marca de verificación verde: cada vez que se introduzca contenido en un campo se debe hacer clic en la marca verde para grabar y activar el contenido dentro del iDevice.
- Aspa roja: permite borrar el iDevice y el contenido que se haya incluido.
- Flechas de Arriba y Abajo: permiten cambiar el orden de los iDevice mostrados en la pantalla.
- Mover al menú desplegable: se puede mover el iDevice con su contenido entre y dentro de los nodos. Para ello hay que abrir el menú desplegable y seleccionar el nodo donde se quiere mover el iDevice.
- Editar iDevice: el icono de la hoja y el lápiz que aparece en la visualización previa bajo cada iDevice te permite editarlo. Para ello hacer clic sobre el icono.

Crear un iDevice.

Para crear un nuevo iDevice personalizado ir a la opción de menú Herramientas -> Redactor del iDevice. Se abre la ventana del editor de iDevice y se deben introducir los datos siguientes: nombre del iDevice, autor y descripción del iDevice.

Figura 57-4. Redactor del iDevice



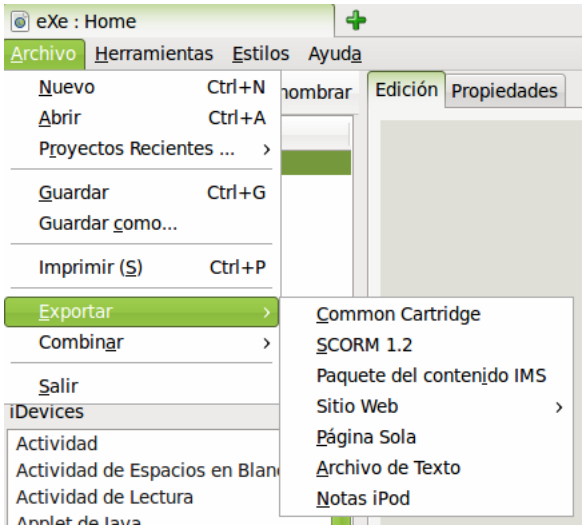
Además se debe incluir ayuda pedagógica necesaria para que el alumno sepa cómo se debe usar este nuevo iDevice. También seleccionar los elementos que van a aparecer en el iDevice. El campo 'Línea texto' proporciona una entrada sencilla de text;, 'Recuadro texto' proporciona una entrada de varias líneas de texto y se puede incorporar una imagen. Cada elemento lleva una etiqueta y sus instrucciones de usabilidad. Por último, Salvar y Enviar. El nuevo iDevice aparece en el panel 'iDevices' en última posición. A partir de este momento este iDevice se puede utilizar igual que los otros tipos de iDevices.

Exportar un paquete de proyecto

Los proyectos se pueden exportar como paquetes preparados para su publicación en red o como paquetes SCORM compatibles con un LMS (Sistemas de Gestión de Aprendizaje).

Para ello ir a Archivo -> Exportar y seleccionar la opción de exportación que se quiera.

Figura 57-5. Opciones de exportación.



Seleccionar, por ejemplo, la opción de exportación SCORM 1.2. Este formato permite el intercambio entre diferentes sistemas de gestión de aprendizaje que utilicen este estándar. Se genera un archivo comprimido .zip que almacena el contenido del proyecto y todas las especificaciones necesarias según este estándar.

Otra opción de exportación es como Paquete de contenido IMS (Information Management System) que es un gestor de bases de datos jerárquicas y un gestor transaccional con alta capacidad de proceso. Al seleccionar Exportar a este formato se genera un paquete comprimido .zip que almacena los contenidos y la documentación según este estándar.

En el caso de seleccionar la opción de exportación como Sitio web el proyecto es exportado a HTML con dos opciones:

- Carpeta auto-contenida: todo el sitio web será almacenado en una carpeta.
- Archivo comprimido: se crea un paquete .zip con todo el contenido de la web.

Enlaces de interés

Página oficial del proyecto: http://www.exelearning.org/ (http://www.exelearning.org)

Página de comunidad de recursos educativos: https://eduforge.org/

Curso de formación a distancia de eXe: http://www.lliurex.net/moodle/

Capítulo 58. Utilización de FreeMind en LliureX

FreeMind

LliureX incluye la aplicación FreeMind que es un creador de mapas conceptuales. Está basado en Java y es Open Source, bajo licencia GPL. La página del proyecto es http://freemind.sourceforge.net. Es un software ligero, sencillo de instalar, configurar y utilizar. Disponible en Windows y GNU/Linux.

Un mapa conceptual es una herramienta para la organización y representación del conocimiento (www.es.wikipedia.org). La técnica del Mapa Conceptual o Mental fue creada por el psicólogo británico Tony Buzan y su utilización constituye una estrategia de aprendizaje para producir aprendizajes significativos, ya que su objetivo básico es relacionar conceptos de forma ordenada.

Acceso a la herramienta desde: Aplicaciones -> Creación de ODEs.O desde la terminal escribiendo freemind. La versión documentada es la 0.9.

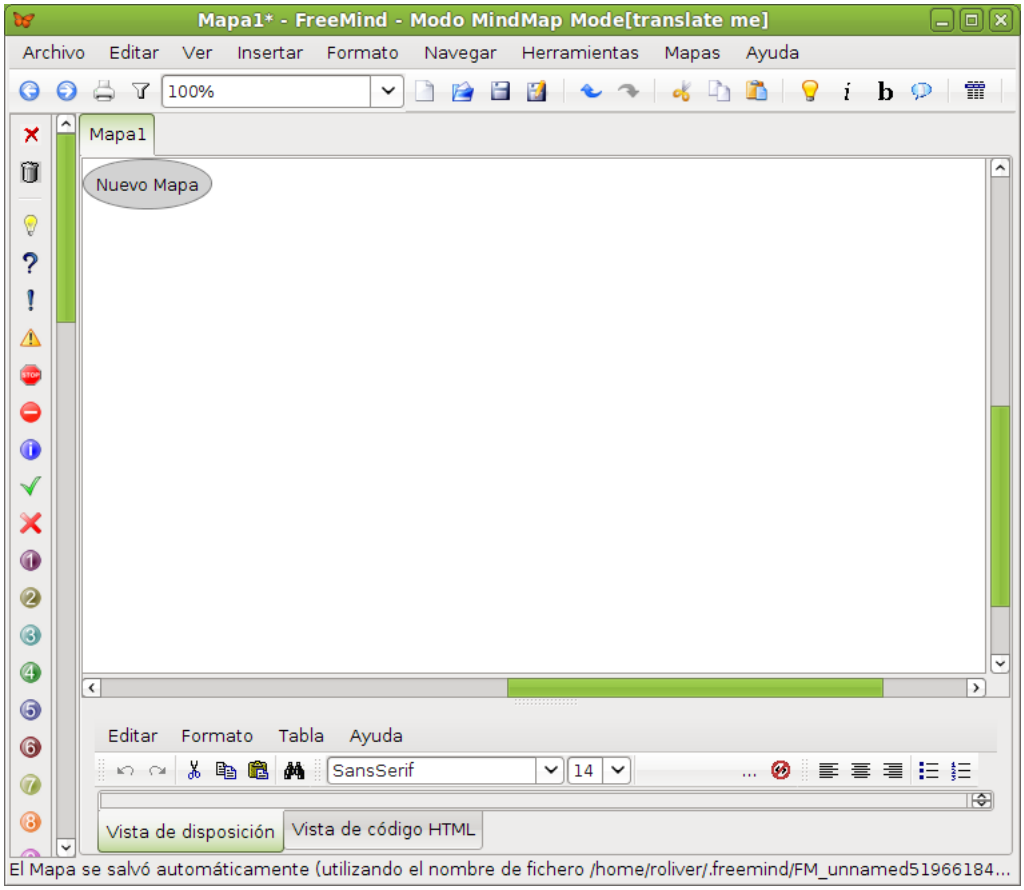
Las ventajas de utilizar FreeMind son las siguientes:

- Permite el arrastre/copia inteligente. Es decir, el usuario puede mover los nodos y su información asociada.
- Permite la utilización de enlaces HTML en los nodos e incluso enlazar mapas conceptuales entre sí a través de nodos.
- Soporta el plegado y desplegado de los nodos. De esta forma se simplifica la visualización del mismo.
- Tiene la opción de incluir iconos en el mapa conceptual para diferenciar ideas/conceptos específicas o relacionadas. También puede incluir iconos simplemente como decoración.
- Permite publicar los mapas en Internet como páginas HTML, XHTML,...

La versión documentada de FreeMind es la 0..

Para acceder a la aplicación ir a Aplicaciones -> Creación de ODE -> FreeMind, mapas conceptuales. Cuando se ejecuta la ventana pricipal de la aplicación es la siguiente:

Figura 58-1. Ventana principal de FreeMind



La ventana de Freemind muestra los siguientes elementos:

Barra de Menú

Los menús en la barra de menú contienen todos los comandos que necesita para trabajar con Freemind.

Barra de herramientas

Con botones que muestran las acciones más comunes. Copiar, cortar,pegar, guardar, guardar como, deshacer, negrita, etc. También están todos los iconos que se pueden añadir en uno de los nodos del mapa conceptual.

Zona de trabajo.

Es el área de la ventana donde se puede ir construyendo el mapa conceptual.

Un mapa conceptual consta de un concepto central y, en torno a él se van incluyendo grupos de ideas a las que hace referencia dicho concepto. Repitiendo el proceso para cada una de estas ideas vamos construyendo un árbol de ideas derivadas de la central.

Un mapa conceptual se representa mediante un grafo donde los nodos son los conceptos y las líneas las relaciones entre ellos. Puede ser en forma de estrella, con un concepto central que expande otros conceptos relacionados, o en forma de árbol invertido con estructura jerárquica descendente, con el nodo raíz en la parte superior y el resto de forma descendente.

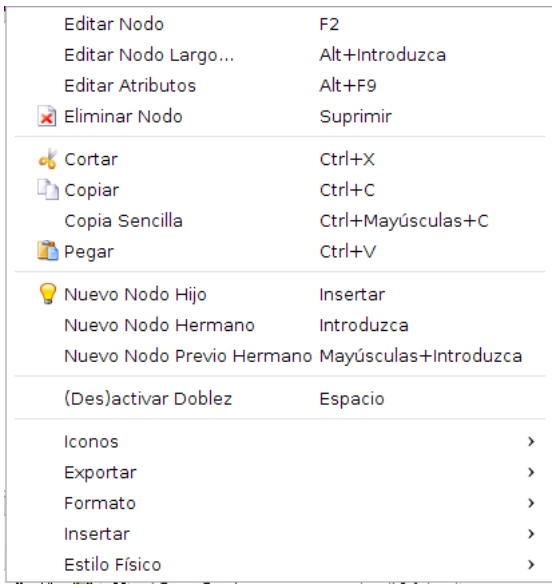
Creación de mapas conceptuales.

Los pasos para crear un mapa conceptual son los siguientes:

- FreeMind debe estar en modo MindMap, para comprobarlo ir a **Modos y seleccionar MindMap.**
- Ir a Archivo > Nuevo. En el centro de la zona de mapas se abre un nodo raíz, cuyo nombre por defecto es 'Nuevo Mapa'.
- Ir al nodo raíz y cambiar el nombre. Hacer doble clic sobre el nodo raíz y escribir el título del mapa conceptual.
- Añadimos un nodo hijo. Ir a Insertar > Nuevo nodo hijo. FreeMind introduce un nuevo nodo para el nodo raíz.
- Situados sobre el nuevo nodo hijo, pulsar botón derecho del ratón y Editar nodo hijo. Asignar nombre al hijo nodo.
- Si ahora se quieren añadir nodos hermanos del nodo hijo anterior, estando sobre él pulsar el botón derecho del ratón y seleccionar del menú contextual la opción Nuevo Nodo Hermano. Se abre al mismo nivel que el nodo hijo anterior.
- Situados sobre el nodo hermano creado, abrir el editor de texto y asignarle nombre.
- Podemos crear otros nodos secundarios para el nodo raíz e ir asignando nombres en función de las necesidades.

Pulsando con el botón derecho en cada uno de los nodos se podrá configurar opciones como:

Figura 58-2. Opciones boton derecho.

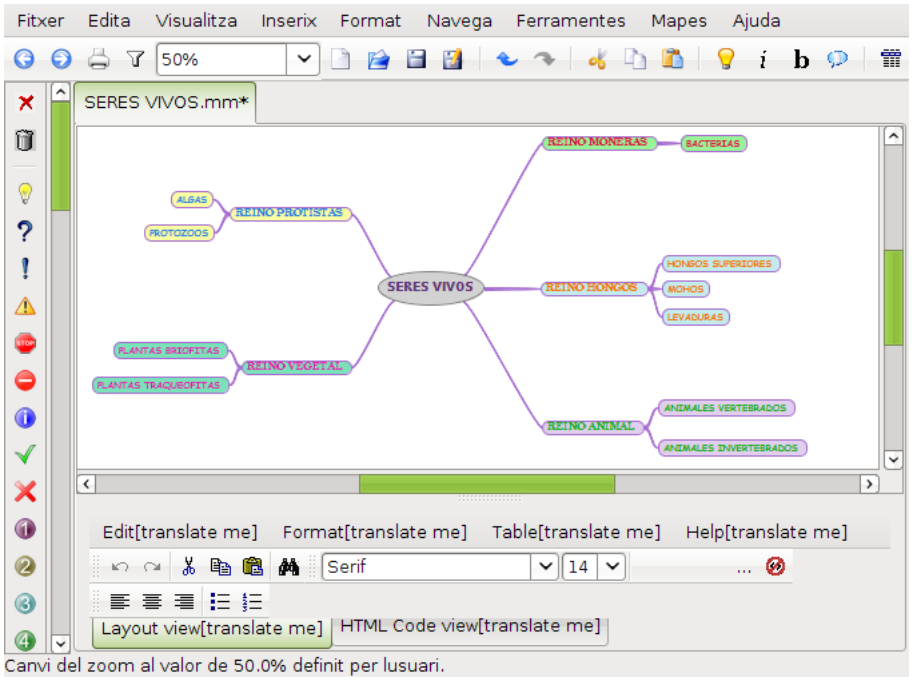


- Se puede configurar el tipo de letra, negrita, cursiva, tamaño de la letra, subrayado,etc.
- Se puede añadir iconos de una lista de iconos.
- Se puede añadir enlaces a imágenes, ficheros, campos de texto.
- Se puede copiar, cortar, pegar.
- Se puede crear un nuevo nodo hijo, hermano,editar el nodo o eliminarlo.

Estas mismas opciones que se visualizan al pulsar el botón derecho del ratón, están también disponibles en las diferentes barras de herramientas que están situadas en la parte superior e izquierda de la ventana de freemind.

Un posible mapa conceptual realizado con freemind podría ser este:

Figura 58-3. Ejemplo de mapa conceptual



Enlaces de interés

Página oficial del proyecto: http://freemind.sourceforge.net/wiki/index.php/Main_Page

Capítulo 59. Capturas de Vídeo: Grabación del Escritorio

Introducción

RecordMyDesktop es una sencilla aplicación para realizar capturas de vídeo de todo lo que ocurre en pantalla. Graba tanto audio como vídeo con un control preciso, solo graba las zonas que han cambiando en la pantalla, obteniendo un fichero Ogg Vorbis de reducido tamaño y excelente calidad como resultado.

Este manual se refiere a la versión 0.3.8.1 de la aplicación.

Comenzando con RecordMyDesktop

Iniciar RecordMyDesktop

La aplicación se puede iniciar de las formas siguientes:

Menú Aplicaciones

Ir a: Aplicaciones -> Creación de ODE -> Grabación del escritorio (RecordMyDesktop)

Línea de orden

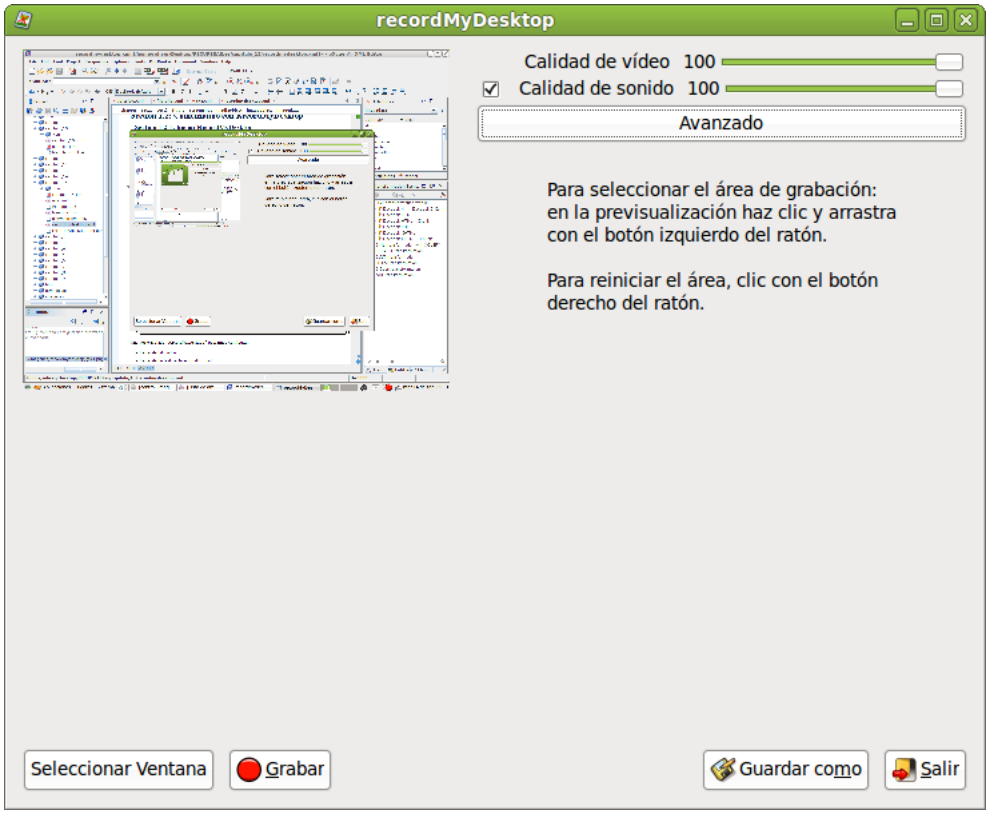
Para iniciar RecordMyDesktop desde línea de orden, teclear la orden siguiente y pulsar **Intro**:

gtk-recordMyDesktop

Cuando arranca RecordMyDesktop

Al arrancar RecordMyDesktop se visualiza la ventana siguiente:

Figura 59-1. Ventana inicial de RecordMyDesktop



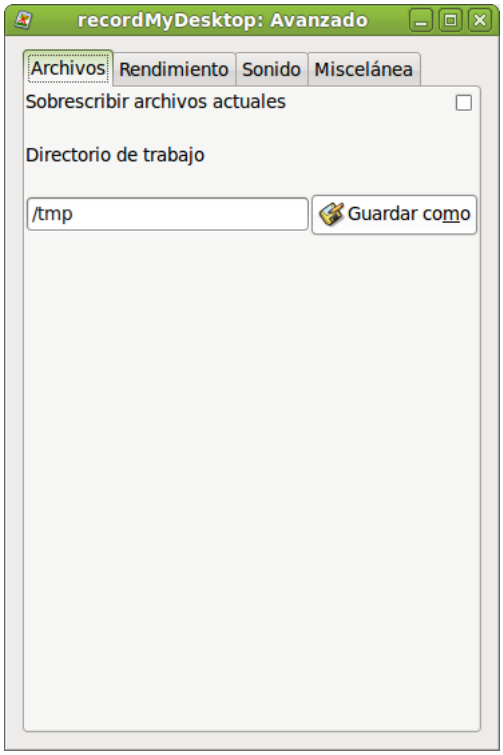
Una vez ejecutado RecordMyDesktop podremos configurar:

- La calidad de vídeo.
- La calidad o la desactivación del sonido.
- Seleccionar ventana para grabar sólo lo que ocurra en ella, algo muy útil si no se quiere grabar todo el escritorio.
- Grabar, para ello apretar este botón y automáticamente se empezará la grabación y la ventana principal desaparecerá. Para finalizar esta hacer click en el icono que habrá aparecido en el área de notificación.
- Guardar como: Una vez finalizada la grabación se guardará, en formato ogg, el vídeo resultante en la ubicación elegida.
- Avanzado: Configuración avanzada.

Configuración Avanzada

En la configuración avanzada existen cuatro ventanas.

Figura 59-2. Ventana Configuración avanzada



Archivo

Sobrescribir archivos existentes.

Directorio de trabajo, permite modificar el lugar donde se guardan los archivos temporales o los canales de audio.

Rendimiento

Cuadros por segundo.

Codificar al vuelo (mejor deshabilitado).

Sin compresión (mejor habilitado).

Submuestreo rápido.

Capturas completas de cada cuadro.

Sonido

Número de canales.

Frecuencia.

Dispositivo.

Usar Jack para la captura de audio.

Miscelánea

Display.

Cursor ratón (varia el color con el que se visualizará en la grabación).

Extensión MIT-Shm.

Incluir Decorativos de ventanas.

Cajas de ayuda.

Contorno en el área de Captura de Pantalla.

Capítulo 60. Kompozer: diseño web

Kompozer

Kompozer es un editor HTML que permite crear y editar páginas web. Kompozer está basado en NVU y tiene una interfaz WYSIWYG (lo que se ve es lo que se obtiene). Dicha interfaz está diseñada para ser amigable al usuario, sencilla y potente, y el usuario no necesita tener conocimientos de HTML, ya que, la mayoría de las funciones básicas HTML están disponibles como comandos desde las barras de herramientas y menús. Permite al usuario ver, en cualquier momento, el resultado final de la web en construcción y el código generado.

De esta manera, el usuario podrá hacer una página web insertando tablas, macros, imágenes, botones y todo tipo de formularios que puedan ser de utilidad.

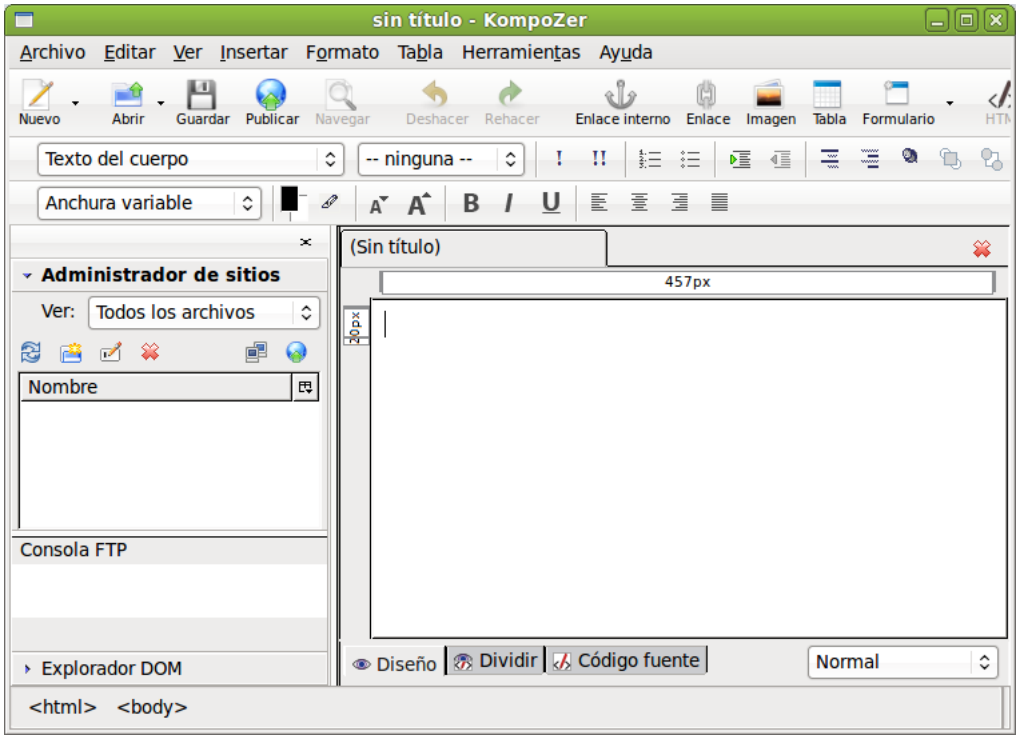
La versión documentada de Kompozer es la 0.8

Características.

- Editor WYSIWYG, que hace que la creación web sea tan fácil como escribir una carta con un procesador de texto.
- Gestión integrada de archivos vía FTP. Simplemente conectar con el sitio web y navegar por los archivos, editando las páginas web al vuelo, directamente desde el sitio web.
- Creación de código HTML fiable, que funcionará en los navegadores web más populares actualmente.
- Basado en el motor Gecko, el mismo que usa la familia de navegadores web Mozilla, que asegura una compatibilidad total con los estándares de edición web (XUL, CSS, XML y JavaScript).
- Permite cambiar rápidamente entre distintos modos de visualización mediante pestañas, como el modo de edición WYSIWYG y HTML.
- Edición con pestañas, lo cual permite trabajar fácilmente con múltiples páginas.
- Potente soporte para marcos, formularios, tablas y plantillas.

Cuando iniciamos Kompozer la ventana principal que se muestra es la siguiente:

Figura 60-1. Ventana principal de Kompozer



La barra de menú

Desde la barra de menú se pueden realizar las acciones más comunes.

- *Archivo*: opciones para trabajar con archivos. Permite crear un nuevo archivo en blanco o basado en una plantilla. Abrir una página almacenada en local (Abrir archivo), o un sito web (Abrir dirección web). Guardar la página con las modificaciones, y con una codificación de caracteres distinta, por ejemplo, guardar en UTF-8 (Save As Charset). También permite publicar la página en el sitio web en el que se está trabajando, así como imprimir la página.
- *Editar*: opciones típicas de Deshacer/Rehacer, Cortar, Copiar y Pegar, Seleccionar todo, Buscar... También existe la opción de pegar sin formato, que pega el texto copiado como texto plano sin ningún tipo de estilo. La opción Pegar pega el formato del texto seleccionado. Otra opción es la Revisar ortografía, para revisar la ortografía del texto.
- *Ver*: muestra y/o oculta las distintas barras de herramientas, reglas, así como el panel izquierdo Administrador de sitios (F9). Desde aquí se pueden personalizar las barras de herramientas.

  El menú Ver permite cambiar el modo de visualización de la página. Una página puede verse de cuatro maneras o vistas:

  - *Modo de edición normal*: la vista habitual de trabajo. Se ve la apariencia final de la página, pero las zonas y los objetos están recuadrados para facilitar su manipulación. Los objetos dinámicos no se ven.
  - *Etiquetas HTML*: en esta vista, se ve el texto de la página, con el formato normal, y además, en amarillo, se muestran las etiquetas HTML.
  - *Código fuente HTML*: el código fuente HTML en texto plano.
  - *Vista preliminar*: vista previa de la página, prácticamente igual a como se verá en el navegador. Desde esta vista también puede editarse el texto y el formato de los objetos.

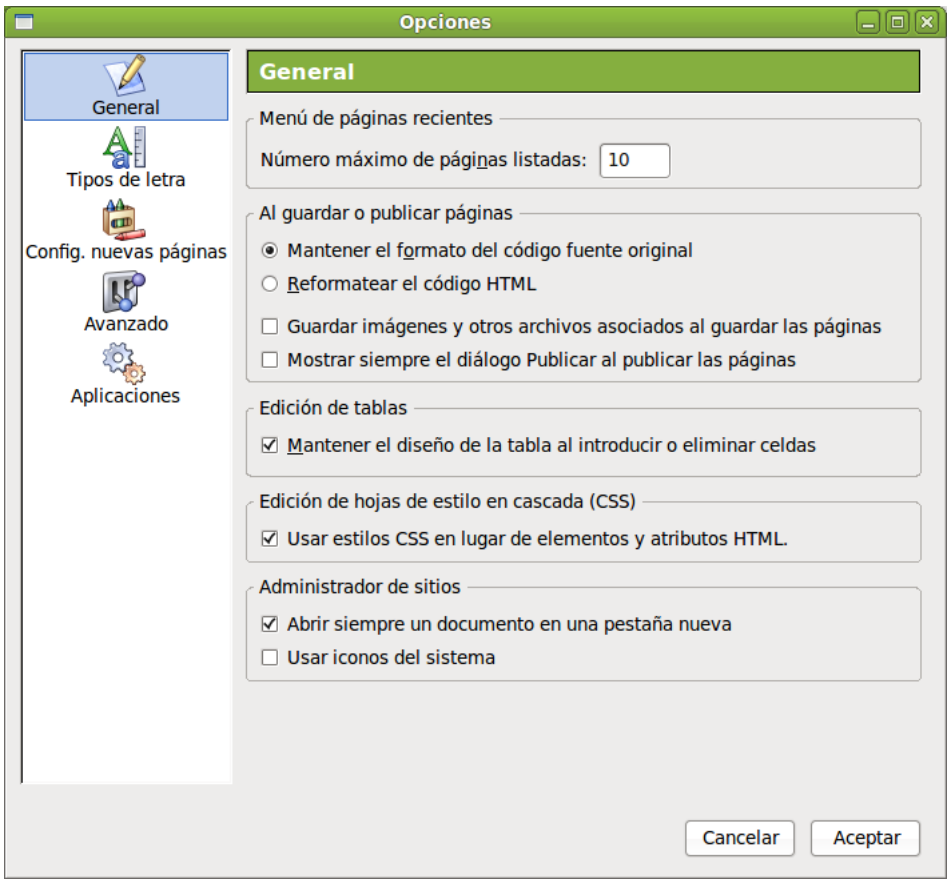
  En todas las vistas puede editarse la página, modificando el texto y el formato, pudiendo eliminar y añadir objetos.

- *Insertar*: permite insertar en la página diversos elementos, como imágenes, tablas, formularios, hipervínculos, etc. Según el elemento que se seleccione se muestra una caja de diálogo donde indicar todas las propiedades del elemento. También permite insertar/editar código PHP y HTML, así como comentarios.
- *Formato*: permite establecer las características del texto: tipo de fuente, tamaño, estilo y color del texto, alineación, etc, así como el formato de párrafos y listas.

  También pueden establecerse las propiedades de celda de una tabla, así como las propiedades de la página, como color e imagen de fondo, título, etc.
- *Tabla*: incluye todas las opciones de manipulación de tablas, permitiendo seleccionar, añadir y quitar tablas, filas y columnas, así como establecer las propiedades a nivel de celda y de tabla.
- *Herramientas*: diversas herramientas como un limpiador de código HTML y un validador de HTML. También incluye un completo editor de páginas de estilos CSS, así como un gestor de contraseñas y de descargas. Otra opción interesante es la de desarrollo web que incluye diversas herramientas para depuración de código JavaScript.

  En este menú también está la opción Opciones, que permite establecer las preferencias de diversos aspectos de la aplicación, así como añadirle complementos y extensiones...

Figura 60-2. Opciones



- *Ayuda*: incluye un acceso a la web y a las FAQ de Kompozer, así como el típico Acerca de... También está la opción del Consejo del día que muestra trucos interesantes para sacar todo el partido al programa.

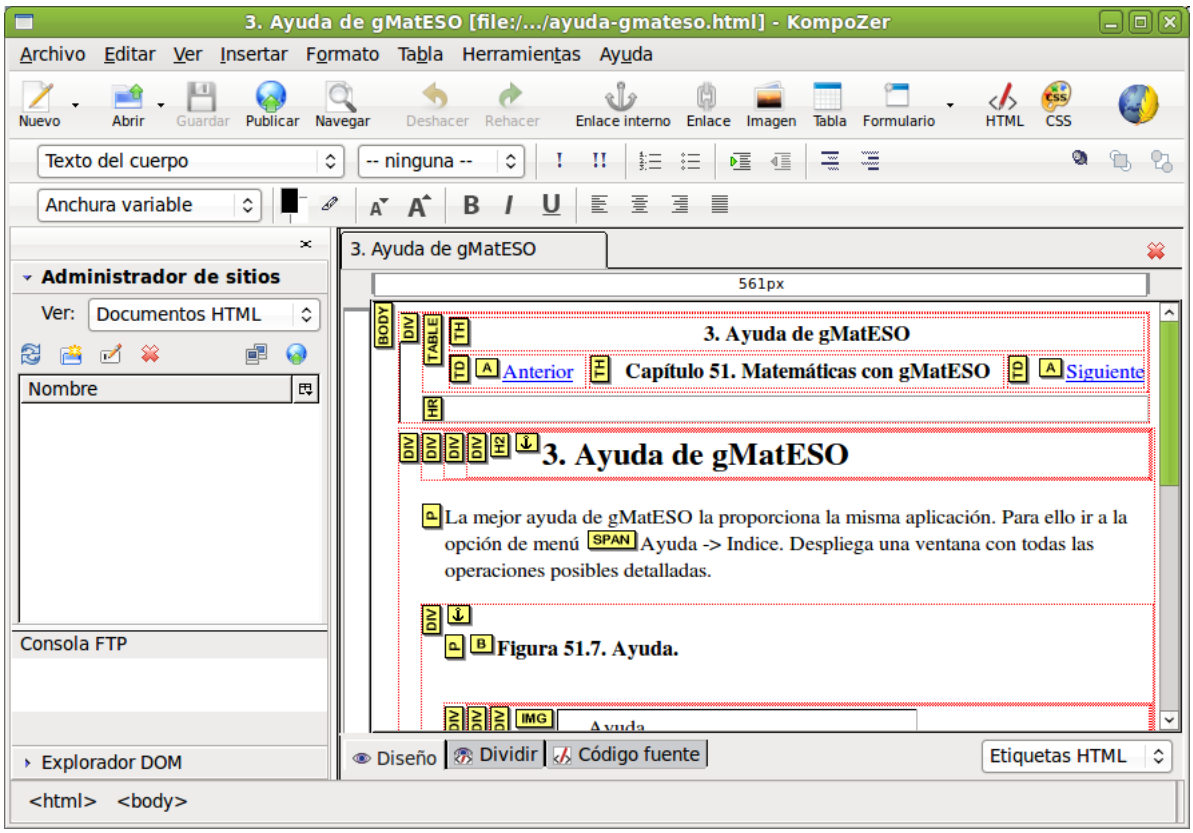
Otra opción del menú es Publicar como..., donde se puede configurar la conexión al sitio web donde se va a colgar la página. Kompozer está pensado para trabajar directamente sobre el sitio web en Internet, aunque también puede trabajar con archivos en local.

Modos de edición

A la hora de editar una página web, hay varios modos de editar la página:

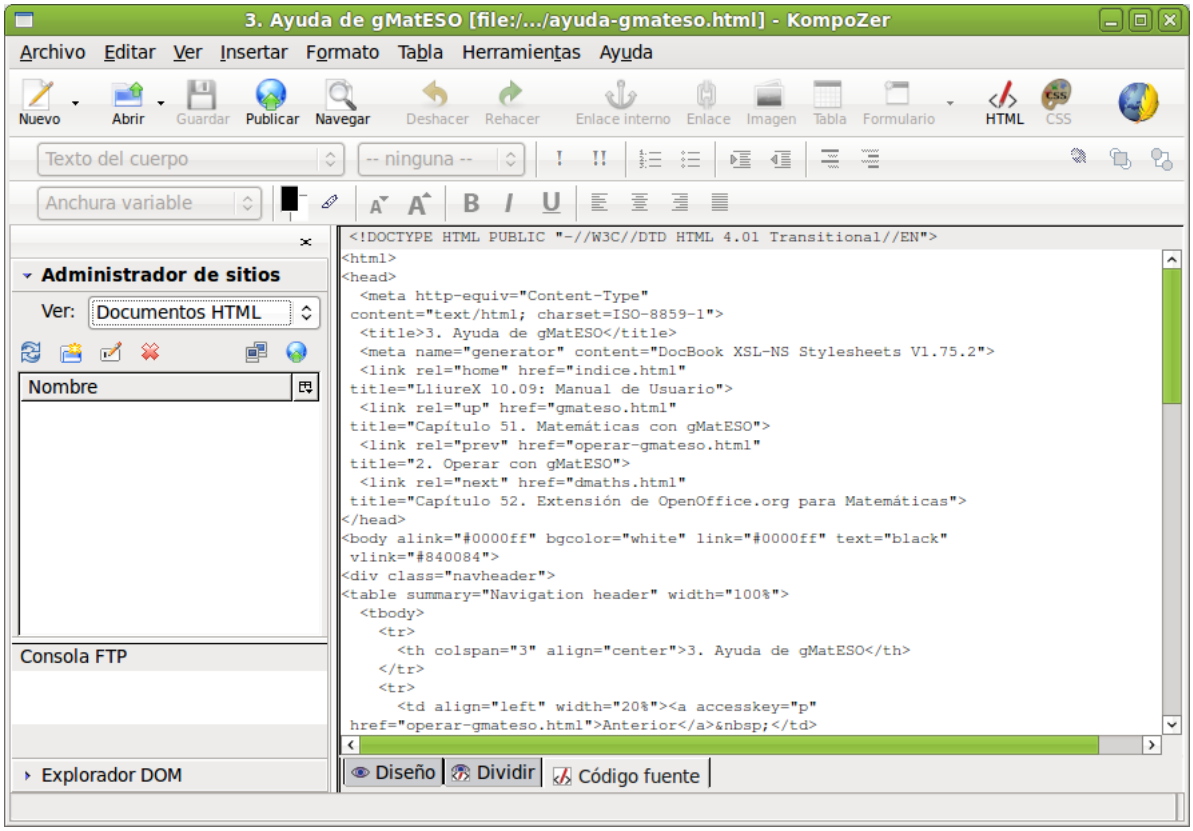
- *Modo de edición normal*: en este modo se muestra la página como un WYSIWYG (lo que ves es lo que obtienes), permitiendo una edición normal, insertando texto, imágenes, tablas, etc. Se ve la apariencia final de la página, pero las zonas y los objetos están recuadrados para facilitar su manipulación. Los objetos dinámicos no se ven.
- *Etiquetas HTML*:en esta vista, se muestran las “etiquetas” del lenguaje HTML en fondo amarillo, viendo la estructura de la página de una manera visual.

Figura 60-3. Vista de etiquetas HTML



- *Código fuente HTML*: en esta vista se puede editar directamente el código HTML de la página en texto plano.

Figura 60-4. Vista código fuente HTML



- *Vista preliminar*: vista previa de la página prácticamente igual a como se verá en el navegador. Desde esta vista también puede editarse el texto y el formato de los objetos.

En cualquiera de estos modos se puede editar el contenido de la página. Mediante las pestañas ubicadas en la zona inferior, se puede cambiar fácilmente de un modo a otro.

Barras de herramientas

La barra de herramientas de composición contiene botones para la mayoría de operaciones, tal y como se puede ver en la figura siguiente:

Figura 60-5. Barra de herramientas de composición



La barra de herramientas de formato es muy utilizada en la edición de páginas web con Kompozer. Con esta barra se puede aplicar formato al párrafo, escoger un tipo de letra, cambiar los colores de fondo y primer plano, etc. También es posible crear listas tanto ordenadas como no ordenadas, justificación de bloques de texto, tal y como se puede ver en la figura siguiente:

Figura 60-6. Barra de herramientas de formato



La barra de herramientas de pestañas de navegación permite la edición simultánea de múltiples documentos utilizando diferentes pestañas, una para cada documento. El indicador visual  señala qué páginas han sido modificadas y no guardadas.

Figura 60-7. Barra de herramientas de pestañas de navegación



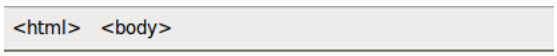
La barra de herramientas de modo edición indica el modo de vista con el que se presenta el documento actual. Están disponibles las vistas: Normal, etiquetas HTML, fuente HTML y modo vista previa. Cambiar de modo de edición es tan sencillo como hacer clic en la pestaña correspondiente.

Figura 60-8. Barra de herramientas de modo edición



La barra de herramientas de estado muestra la posición del cursor con respecto a la jerarquía de la etiqueta HTML. Se puede editar o asignar las propiedades de una etiqueta particular en la barra de estado haciendo clic sobre ella y con el botón derecho del ratón seleccionar la opción a aplicar sobre ella.

Figura 60-9. Barra de herramientas de estado



Crear páginas web con Kompozer

Kompozer permite crear y publicar páginas web sin necesidad de tener conocimientos de HTML y de una forma tan sencilla como utilizar un procesador de textos.

La barra de herramientas de botones permite incluir listas, tablas, imágenes, enlaces a otras páginas, colores, y estilos de fuente. Mientras se crea el documento se puede ver como se visualizará en la web, se puede compartir el documento con otros usuarios,...

Creación de una página web

Para crear una página web hacer clic sobre el icono Nuevo en la barra de herramientas de composición.

Para abrir una página ya existente ir a: Archivo -> Abrir archivo .

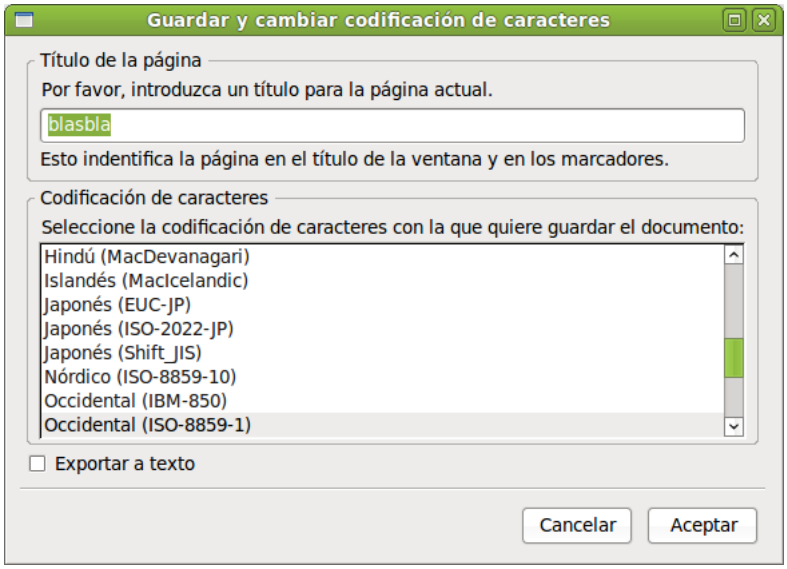
Para abrir una página de la web ir a: Archivo -> Abrir dirección web e introducir la URL correspondiente: http://www.lliurex.es.

Para abrir una página abierta recientemente ir a: Archivo -> Páginas recientes.

Guardar y navegar una página web

Un documento Kompozer puede guardarse en formato HTML o formato solo texto. Si se guarda como HTML (Archivo -> Guardar como...) se preserva el formato del documento, como estilos del texto, imágenes, etc. Si se guarda el documento como solo texto (Archivo -> Guardar y cambiar codificación de caracteres) se eliminan todas las etiquetas HTML pero se preserva el texto del documento. Activar la opción exportar a texto.

Figura 60-10. Guardar y cambiar codificación



Formatear páginas web

Formatear párrafos, cabeceras y listas

Para formatear un párrafo:

1. Hacer clic en el punto de inserción donde se quiere que comience el formato o seleccionar el texto a formatear.
2. Ir a: Menú -> Formato -> Párrafo:
   - Texto del cuerpo: aplica el estilo por defecto del texto regular, sin afectar al espacio anterior y posterior al texto.
   - Párrafo: inserta una etiqueta de párrafo. El párrafo incluye margen superior e inferior.
   - Título1 - Título6: formatea el párrafo como una cabecera. Título1 es el nivel más alto de cabecera y Título6 es el nivel más bajo.
   - Dirección: se puede utilizar firma en la página web, que indica el autor de la página y la persona de contacto para más información.
   - Preformato: se suele utilizar para elementos del tipo código, columnas de datos y mensajes de correo que se quieren visualizar con una fuente de ancho determinado.
   - Contenedor genérico (DIV): permite a los programadores definir estilos o bloques de contenido.

Para una lista de items:

1. Hacer clic en el punto de inserción sin la línea de texto que se quiere formatear.
2. Ir a: Menú -> Formato -> Lista
3. Escoger el estilo Lista
   - No numerada: cada ítem tiene una viñeta (punto). Existe un botón asignado a esta funcionalidad en la Barra de herramientas de formato.
   - Números: cada ítem tiene un número. Existe un botón asignado a esta funcionalidad en la Barra de herramientas de formato.

- Término y Definición: ambos estilos juntos crean una apariencia de estilo glosario. Para definición de tags y palabras.

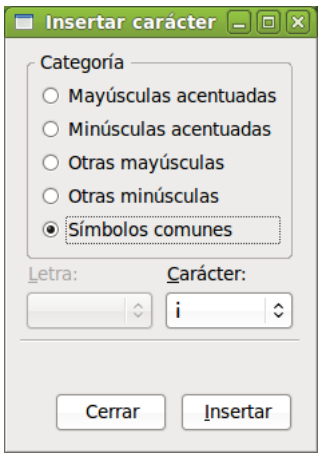
De forma similar se puede asignar y/o cambiar atributos como el color, estilo y fuente del texto, buscar y reemplazar texto, insertar líneas horizontales y establecer sus propiedades, etc.

Insertar caracteres especiales

Para insertar caracteres especiales como acentos, *copyright* y caracteres de moneda:

1. Hacer clic en el punto de inserción donde se quiere que aparezca el carácter.
2. Ir a: Menú -> Insertar -> Caracteres y símbolos y aparece la siguiente caja de diálogo:

Figura 60-11. Insertar caracteres



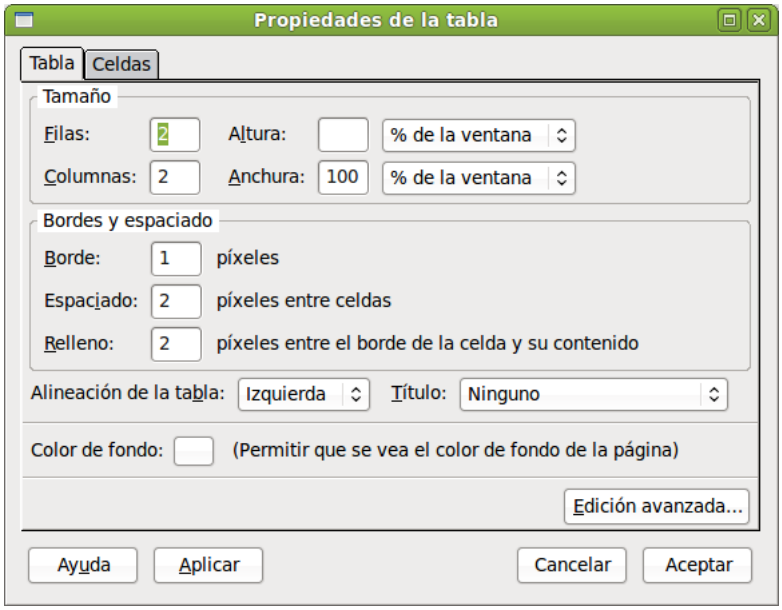
3. Seleccionar un tipo de carácter especial. Si se seleccionan las opciones acento sobre mayúscula o acento sobre minúscula, habrá que seleccionar en las listas desplegables en la parte inferior de la caja de diálogo, sobre qué letra se quiere que aparezca el acento. Elegir símbolos comunes para insertar caracteres especiales como símbolos de *copyright* o fracciones.
4. De la lista desplegable seleccionar el carácter a insertar.
5. Hacer clic sobre el botón Insertar.

Insertar elementos HTML y atributos

Si se conoce como se trabaja con código HTML, se pueden insertar marcas adicionales, atributos de estilo y JavaScript en la página. Para trabajar con código HTML utilizar uno de los siguientes métodos:

- Situarse en el punto en el que se quiere insertar código HTML, o seleccionar el texto que se quiere editar, abrir el menú Insertar y escoger HTML. Aparece un cuadro de diálogo para insertar código HTML, insertar el texto y las marcas correspondientes y hacer clic en el botón Insertar.
- Seleccionar un elemento, como una tabla, imagen, enlace o línea horizontal. Hacer doble clic sobre el elemento cuya caja de diálogo de propiedades asociadas se quiere abrir. Hacer clic sobre Propiedades avanzadas para abrir el editor de propiedades avanzadas.

Figura 60-12. Propiedades de la tabla



- Abrir el menú Ver y elegir fuente HTML o elegir la pestaña correspondiente a Source en la barra de herramientas de pestañas de navegación.

Utilizar el editor de propiedades avanzadas

Para añadir atributos HTML y JavaScript para objetos como tablas, imágenes o líneas horizontales, se puede utilizar el editor de propiedades avanzadas. Este editor tiene tres pestañas y cada una de ellas lista las propiedades actuales del objeto seleccionado:

- Atributos HTML: visualiza o añade atributos HTML.
- Estilo en línea: hacer clic en esta pestaña para ver o introducir propiedades CSS a través del atributo estilo.
- Eventos JavaScript: hacer clic en esta pestaña para introducir eventos JavaScript.

Validación de HTML

Antes de subir un documento al servidor web (publicar) es una buena práctica chequear los documentos HTML para asegurarse de que cumplen los estandares web.

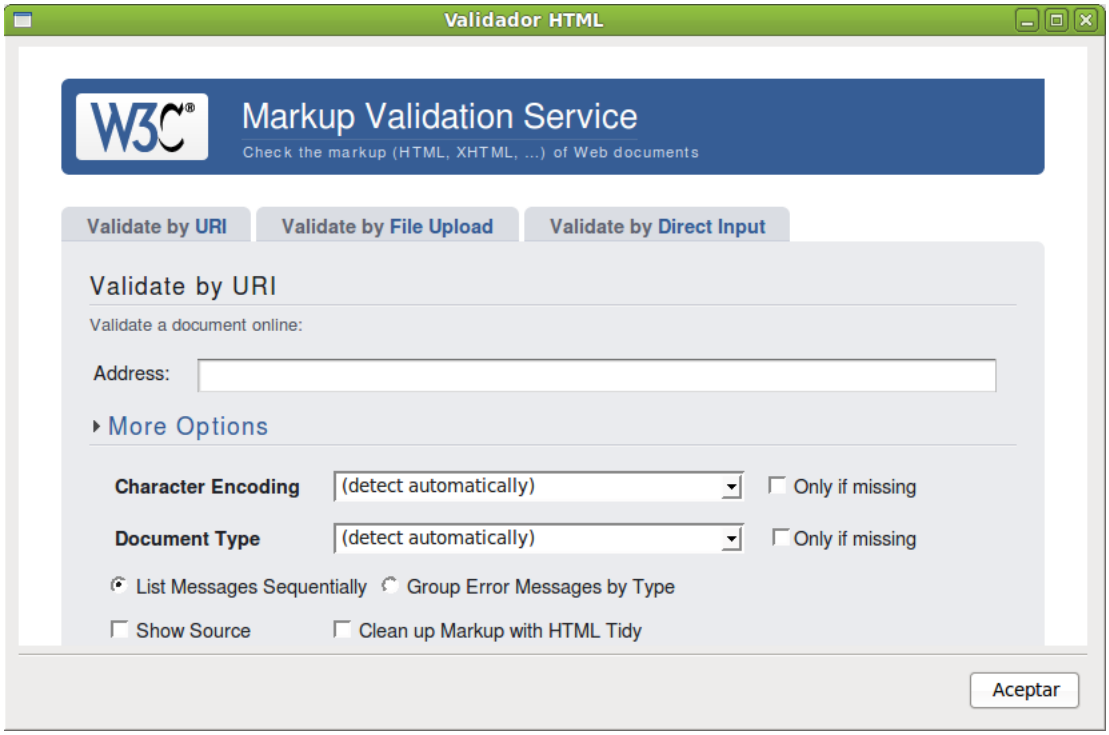
Kompozer proporciona una forma de comprobar que el documento HTML es conforme al estandar HTML W3C, chequeando la sintaxis HTML del documento para que cumpla con el estándar HTML 4.01.

Hay que estar conectado a Internet para utilizar esta característica.

Para validar la sintaxis de documentos HTML:

1. Ir a: Menú -> Herramientas -> Validar HTML. Antes de proceder Kompozer comprueba si se han guardado los cambios.

Figura 60-13. Validar HTML



2. Kompozer abrirá otra ventana con los resultados de la validación.

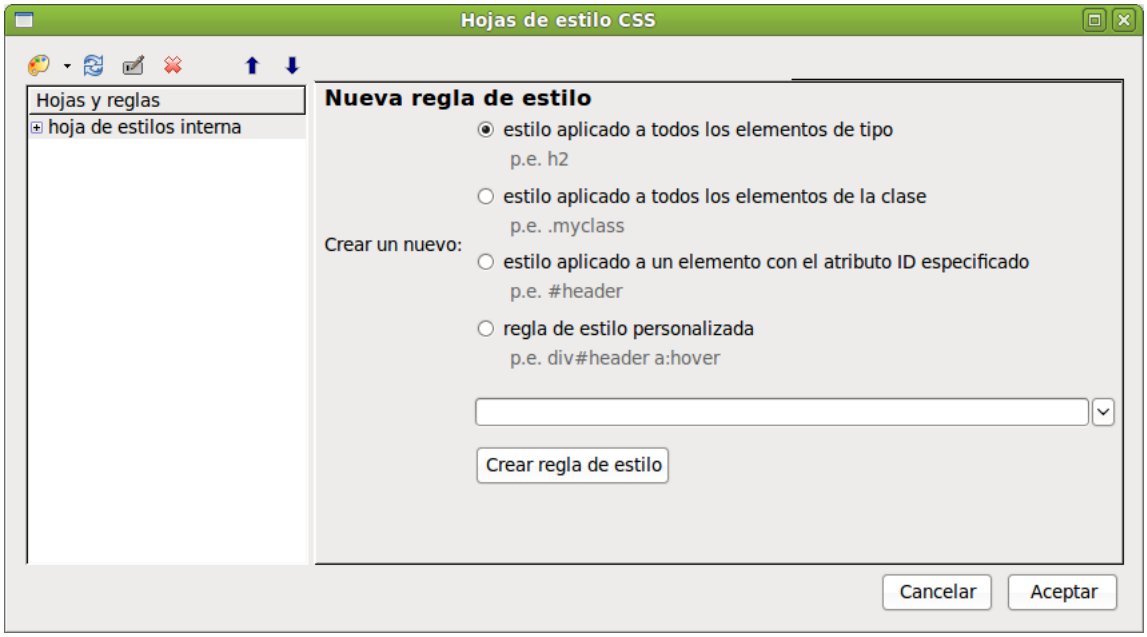
Utilizando estilos CSS

Los estilos en cascada CSS pueden ser utilizados de tres formas:

1. Utilizando estilos en línea.
2. Utilizando hojas de estilo internas.
3. Utilizando hojas de estilo externas.

Kompozer tiene un editor de hojas de estilo en cascada, llamada CaScadeS y que puede ser utlizado para generar hojas de estilo internas y externas. Para ello ir a: Herramientas -> Editor CSS.

Figura 60-14. Estilos CSS



Crear hojas de estilo con Kompozer

Utilizando CaScadeS se pueden crear hojas de estilo internas y externas.

Para crear una hoja de estilo interna:

1. Hacer clic en la lista desplegable Estilo y seleccionar la opción Elem. estilo. Opcionalmente rellenar los campos Lista de medios y Título.
2. Hacer clic en Crear hoja de estilo.

Para crear una hoja de estilo externa:

1. Hacer clic en el botón Link. Rellenar los campos correspondientes a URL y se genera un nuevo archivo en el sistema de archivos local. Opcionalmente rellenar los campos Lista de medios y Título.
2. Marcar la opción "Crear hoja de estilo alternativa" para crear una hoja alternativa de otra.

Crear reglas para las hojas de estilo

Después de crear una o más hojas de estilo para un documento html, pueden crearse reglas para cada hoja de estilo individual. Para utilizar una hoja de estilo particular para crear o modificar reglas hacer clic sobre ella en el panel izquierdo. El panel derecho mostrará los detalles de la hoja de estilo en la pestaña General. Para crear nuevas reglas:

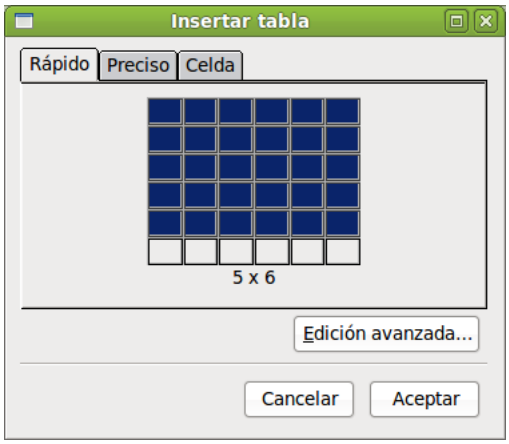
1. Hacer clic en el botón Regla en el panel de la izquierda.
2. El panel de la derecha muestra opciones como el tipo de regla a crear. Elegir uno de ellos: nombre del estilo, estilo aplicado a todo los elementos del tipo, estilo aplicado a todos los elementos que coinciden con el selector siguiente.
3. Asignar nombre a la regla.
4. Hacer clic en el botón Crear regla de estilo.

Las reglas pueden ser definidas utilizando las pestañas de estilo (texto, fondo, bordes, caja, listas y aural) en el panel de la derecha. Para ver todas las definiciones de una regla de estilo, realzar la regla en el panel de la izquierda y hacer clic en la pestaña General del panel derecho. La pestaña General muestra todas las definiciones actualmente aplicadas a la regla.

Insertar una tabla

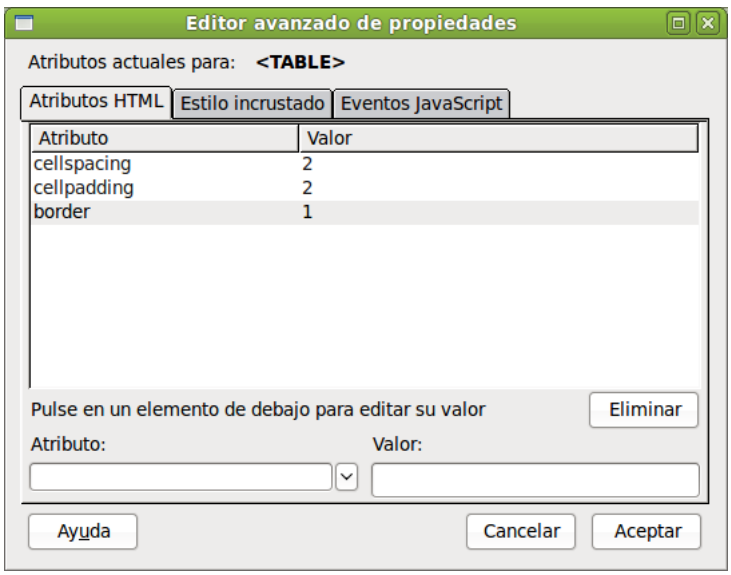
Para insertar una tabla de manera rápida, seleccionar la opción de menú Insertar -> Tabla. Se mostrará una caja de diálogo con varias pestañas para establecer las características de la tabla.

Figura 60-15. Insertar tabla



- *Rápido* : para establecer el número de filas y columnas de forma visual con el ratón.
- *Preciso* : aquí se puede indicar, en los campos adecuados, el número de filas y de columnas, así como establecer el ancho total de la tabla en tantos por cien o en píxeles. También se puede indicar el grosor del borde.
- *Celda* : se establecen las características de la celda, como la alineación vertical y horizontal, el espaciado entre celdas.
- Botón *Edición avanzada*: para establecer opciones avanzadas como atributos HTML, eventos de Javascript, estilos, etc.

Figura 60-16. Editor avanzado de propiedades.



Una vez creada la tabla, pueden editarse sus propiedades desde la opción de menú Tabla -> Propiedades de la tabla. También con el menú contextual, estando situado el cursor dentro de la tabla se pueden establecer las propiedades a nivel de celda.

Otra forma de establecer el ancho y alto de la tabla es haciendo clic y arrastrando sobre los recuadros de control de la tabla, ubicados en las esquinas y los puntos medios.

Si se desea añadir filas o columnas (o incluso celdas), puede hacerse desde la opción de menú Tabla -> Insertar , seleccionando la opción deseada.

- Fila superior: inserta una fila encima de la fila en que está el cursor.
- Fila inferior: inserta una fila debajo de la fila en que está el cursor.
- Columna anterior: inserta una columna a la izquierda de la columna en que está el cursor.
- Columna posterior: inserta una columna a la derecha de la columna en que está el cursor.
- Celda anterior: inserta una celda a la izquierda de la celda en que está el cursor.
- Celda posterior: inserta una celda a la derecha de la celda en que está el cursor.

Si se desea eliminar filas o columnas (o incluso celdas), puede hacerse desde la opción de menú Tabla -> Borrar , seleccionando la opción deseada.

- Tabla: elimina la tabla entera.
- Fila : elimina la fila en la que está el cursor.
- Columna : elimina la columna en la que está el cursor.
- Celda: elimina la celda en la que está el cursor.
- Contenido de la celda: elimina el contenido de la celda, pero no la celda en sí.

Si se desea seleccionar filas, columnas, celdas o la tabla entera, puede hacerse desde la opción de menú Tabla -> Seleccionar , seleccionando la opción deseada.

También desde el menú contextual (clic secundario del ratón), estando situado el cursor dentro de la tabla pueden realizarse todas estas acciones.

Unir dos celdas

Para unir dos celdas de una tabla, seleccionar las dos celdas a unir y luego seleccionar la opción de menú Tabla -> Unir celdas. También puede hacerse desde el menú contextual.

Dividir una celda en dos

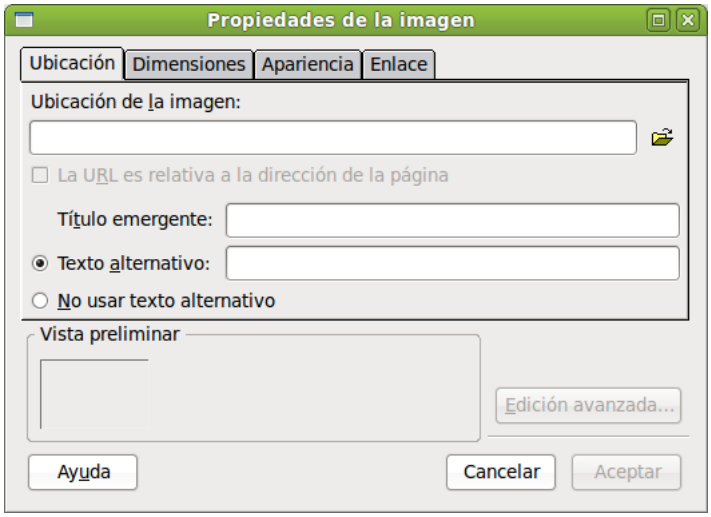
Para dividir una celda de una tabla en dos, estando situado en la celda, seleccionar la opción de menú Tabla -> Dividir celda. También puede hacerse desde el menú contextual.

Dentro de una celda se pueden introducir diversos contenidos: texto, imágenes o incluso otra tabla. De esta forma pueden anidarse tablas, creando estructuras más complejas.

Insertar una imagen

Para insertar una imagen en el documento seleccionar la opción de menú Insertar -> Imagen, se mostrará la siguiente caja de diálogo, con diversas pestañas:

Figura 60-17. Insertar imagen



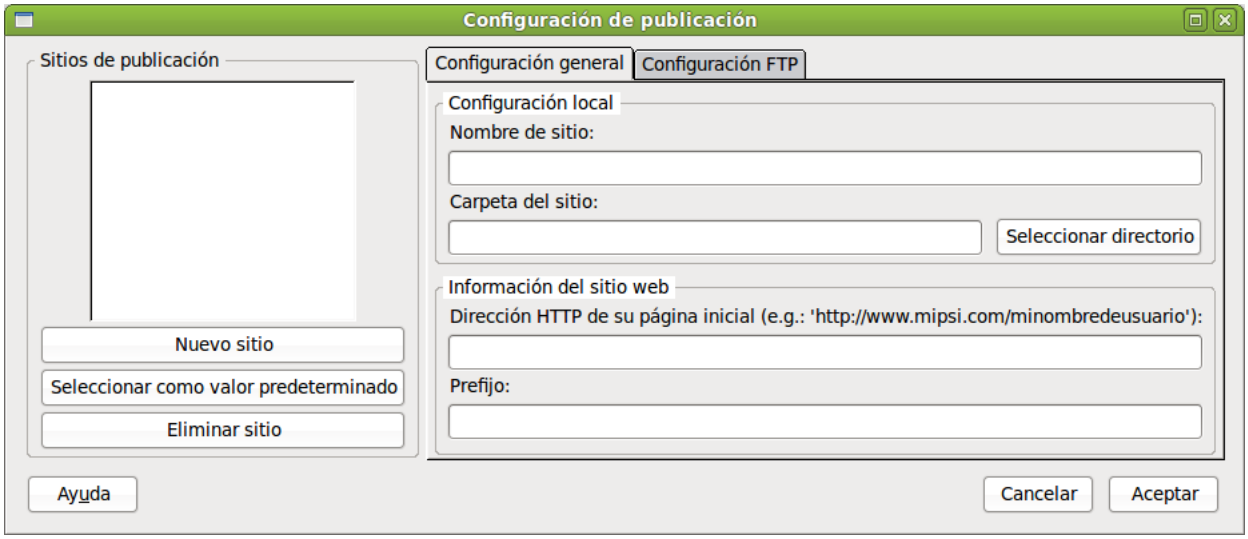
- *Ubicación*: se indica de dónde coger la imagen, pulsando en el botón Elegir archivo, se explora el sistema de archivos para seleccionar la imagen. También se indica el texto alternativo que se mostrará de la imagen y un texto de ayuda cuando se pase el ratón por encima.
- *Dimensiones*: se puede cambiar el tamaño de la imagen.
- *Apariencia*: se establecen las distancias entre la imagen y el texto, así como la alineación del texto alrededor de la imagen.
- *Enlace* : se puede establecer un hipervínculo para la imagen.
- Botón *Edición avanzada*: para establecer opciones avanzadas como atributos HTML, eventos de JavaScript, estilos, etc.

Una vez insertada la imagen, se pueden establecer sus propiedades haciendo doble clic sobre ella, seleccionando la opción de menú Formato -> Propiedades de la imágen o a través del menú contextual.

Publicar páginas web con Kompozer

Kompozer está pensado para trabajar directamente sobre el sitio web en Internet, aunque también puede trabajar con archivos en el sistema local. Para organizar todos los archivos, lo primero es crear un sitio web. Para ello, seleccionar la opción de menú Editar -> Configuración de publicación, o bien, desde el panel izquierdo Administrador de sitios de Kompozer, seleccionar el botón Editar sitios, se mostrará una ventana para gestionar los sitios web:

Figura 60-18. Administración de sitios web



En la zona izquierda se muestran los sitios definidos, y en la zona derecha, las propiedades del sitio seleccionado.

Para crear un nuevo sitio, seleccionar el botón Nuevo sitio, los campos de la derecha se pondrán en blanco para que sean rellenados:

- Nombre del sitio: nombre del sitio que se va a crear. Es un texto que se va a mostrar en la lista de sitios y cuando haya que seleccionarlo.
- Dirección HTTP de su página inicial: URL de la página de inicio del sitio web. Por ejemplo, si se tiene dada de alta en `Geocities`, será `http://es.geocities.com/lliurex/index.html`. En caso de que se desee trabajar en el sistema local, la dirección será de tipo `file:///home/lliurex/sitioweb/index.html`.
- Servidor de publicación: información para publicar en el servidor
  - Dirección de publicación: dirección FTP (Protocolo de Transferencia de archivos) de publicación. Esta información la suministra el servidor donde se aloja la página. En el caso de `Geocities` será `ftp://ftp.es.geocities.com/`. En el caso de que se trabaje en local, se introducirá una URL local del tipo `file:///home/lliurex/sitioweb/` o se seleccionará la carpeta pulsando en el botón Seleccionar directorio.
  - Nombre de usuario: nombre del usuario. Esta información la suministra el servidor donde se aloja la página.
  - Contraseña: contraseña del usuario. Esta información la suministra el servidor donde se aloja la página.

Para eliminar un sitio, seleccionarlo de la lista y pulsar el botón Eliminar sitio.

Para Establecer un sitio por defecto, seleccionarlo de la lista y pulsar el botón Seleccionar como valor predeterminado. El nombre del sitio se pondrá en negrita indicando que es el establecido por defecto.

Una vez definido el sitio web, en el panel de la izquierda se mostrarán todos los archivos y subcarpetas existentes. Haciendo doble clic sobre un archivo, se abrirá en una pestaña nueva de la zona de trabajo. Si se hace doble clic sobre una carpeta, se mostrará el contenido de la misma.