

LliureX 10.09: Manual d'usuari

Conselleria d'Educació

LliureX 10.09: Manual d'usuari

per Conselleria d'Educació

Dret de reproducció © 2004, 2005, 2007, 2008, 2009, 2010 Conselleria d'Educació

Este document es distribuïx amb la llicència GNU GPL versió 3 (Llicència Pública General).

Una versió traduïda al castellà, no oficial, es pot consultar en <http://es.gnu.org/licencias/gpl.es.html>

El contingut de la llicència es pot consultar en la versió original en <http://www.gnu.org/copyleft/gpl.html>

Historial de revisions

Revisió r1171 25/02/2005

Primera versió enviada a l'SNL

Revisió r1592 13/04/2005

Versió per al CD autònom 5.05

Revisió r2976 12/09/2005

Versió per al CD autònom 5.09

Revisió r3552 25/10/2007

Versió per al CD autònom 7.11

Revisió r3661 01/07/2008

Versió per a l'escriptori 8.09

Revisió r3663 01/07/2009

Versió per a l'escriptori 9.09

Revisió r1944 14/09/2010

Versió per a l'escriptori 10.09

Sumari

I. Introducció.....	1
1. Introducció	2
Breu introducció sobre LliureX.....	2
Què és Linux?	2
Breu història de Linux.....	3
Què és GNU?.....	3
Per què "GNU/Linux" en compte de "Linux"?	4
Què és una distribució de GNU/Linux?	4
Per què la Conselleria d'Educació crea una nova distribució GNU/Linux?	4
LliureX: el manual d'usuari.....	5
Convencions del document.....	6
Els vostres comentaris són importants	6
II. Començant amb LliureX.....	7
2. Començant amb LliureX	8
Termes bàsics.....	8
Connexió al sistema.....	9
L'inici de la connexió	9
Connexió gràfica	10
Documentació i ajuda	11
Pàgines man	12
Pàgines Info	13
Documents HOWTO.....	14
Desconnexió del sistema	14
Configuració del teclat	15
III. L'entorn d'escriptori GNOME 2.30	17
3. L'escriptori GNOME	18
Introducció	18
Components de l'escriptori GNOME.....	19
Quadres	20
Propietats del quadre	22
Els menús	23
Introducció als menús del GNOME	23
Editar menús	23
Finestres	24
Manipulació de finestres.....	24
Els espais de treball del GNOME	25
4. Personalització de l'escriptori GNOME. Preferències del LliureX	26
Introducció	26
Quant a mi.....	26
Administració deGCompris.....	26
Administració del PySyCache	27
Aparença	30
Pestanya Tema	30
Pestanya Fons	31
Pestanya Tipus de lletra	32
Pestanya Efectes visuals	33
Aplicacions preferides	33
Bluetooth	34
Configuració del Bluetooth.....	34
Compartir fitxers amb Bluetooth	37
Dreceres de teclat	39
Compartició de fitxers personals	40
Configuració del LliureX Art	42

Configuració del mètode d'entrada de SCIM	42
Configuració de la xarxa.....	42
Control del volum	42
Comptes de missatgeria i veu IP.....	43
Escriptori remot.....	44
Gestor d'energia.....	45
Menú Principal	45
Gestor d'cripts del Nautilus	46
Preferències de difusió.....	47
Preferències del PulseAudio	47
Servidor intermediari de la xarxa	48
Ratolí	48
Resolució de la pantalla	49
Estalvi de pantalla	50
Sessions.....	50
Teclat.....	51
Tecnologies d'ajuda.....	52
Ubuntu One.....	53
Finestres.....	53
5. El menú d'administració en l'escriptori GNOME.....	55
Menú Administració	55
Gestor d'arrancada.....	55
Comprovació del sistema	56
Contrasenyes i claus de xifratge	57
Controladors de maquinari.....	57
Crea un disc USB d'arrancada.....	58
Editor de particions	59
Encarregat de la neteja	60
Gestor d'actualitzacions	60
Ferramentes de xarxa	60
Hora i data.....	61
Impressores.....	62
Monitor del sistema	62
Orígens del programari	63
Suport d'idiomes	63
Successos del sistema.....	64
Gestor de paquets Synaptic.....	65
Usuaris i grups	65
Utilitat de discos	65
Finestra d'entrada	66
6. Centre de control de GNOME	67
Introducció	67
7. Les sessions en l'escriptori GNOME	70
Iniciant una sessió	70
Com iniciar una sessió	70
Com canviar l'idioma de treball per a la sessió	71
Com bloquejar la pantalla	71
Com personalitzar la sessió.....	71
Com guardar els canvis de la sessió.....	72
8. Gestor de fitxers: Nautilus	73
Introducció al gestor de fitxers Nautilus	73
Exploració de fitxers.....	73
Finestra d'exploració de fitxers.....	73
Components de la finestra d'exploració de fitxers.....	74
Quadre de visualització	75
Subfinestra lateral	76

Mostrar i ocultar components de la finestra d'Exploració de fitxers	79
Mostrar la carpeta inici	79
Mostrar una carpeta	79
Usar l'historial de navegació	80
Navegar per l'historial usant la barra de ferramentes	80
Navegar per fitxers i carpetes com a objectes	80
Gestió de fitxers	82
Copiar i moure fitxers o carpetes	83
Copiar fitxers o carpetes.....	83
Moure fitxers o carpetes	83
Moure i copiar arrossegant amb el ratolí	83
Selecció múltiple de fitxers i carpetes	84
Visualitza com a icones	84
Visualitza com una llista	85
Seleccionar tots els fitxers	85
Reanomenar un fitxer o carpeta.....	85
Suprimir un fitxer o carpeta	86
Canviar els permisos dels fitxers i carpetes	86
Per a obtenir més informació	87
Enllaços d'interés	87
IV. Internet. Missatgeria i correu electrònic.....	89
9. Configuració de la xarxa.....	90
Introducció	90
Configuració de les targetes de xarxa.....	91
10. Filezilla: Transferència de fitxers.....	93
Introducció	93
Connexió a un servidor FTP	93
Com realitzar la transferència de fitxers.....	94
Configuració de les preferències.....	97
11. Gobby: editor de text col·laboratiu	102
Gobby 0.5	102
Com treballar amb el Gobby	102
Preferències del Gobby.....	105
Usuaris: xat.....	106
12. Client de missatgeria instantània Pidgin.....	108
Introducció al Pidgin.....	108
Client de missatgeria d'Internet Pidgin	108
Com configurar un nou compte.....	108
Conversació	110
Com afegir amics	110
Com conversar amb un amic.....	111
Com personalitzar les preferències.....	112
Complements.....	112
Per a obtenir més informació	113
Enllaços d'interés	113
13. Client de correu Mozilla Thunderbird.....	114
Introducció al Mozilla Thunderbird.....	114
El client de correu Mozilla Thunderbird.....	115
Com configurar un compte de correu	117
Com enviar i rebre missatges	118
Com enviar missatges.....	118
Com rebre missatges	119
Per a obtenir més informació	119
Enllaços d'interés	120
14. Client BitTorrent Transmission	121
Introducció al Client BitTorrent Transmission.....	121

Inici del Transmission	121
Primers passos amb el Transmission	122
Primers passos	122
Com conèixer més informació dels torrents	123
Com crear un torrent	124
Com ordenar els torrents.....	125
15. Visor d'escriptoris remots	127
Visualitzador d'escriptoris remots (VINAGRE).....	127
Inici del Vinagre	127
Ús del Vinagre	128
Connexió amb una màquina remota	128
Informació de l'adreça de l'equip	128
Com obrir un fitxer d'una connexió remota	128
Com crear un marcador nou	129
Com suprimir una adreça d'interés	129
Com editar les propietats d'una adreça d'interés	129
Com utilitzar el mode pantalla completa	129
Com tancar una connexió	130
Com capturar la pantalla	130
Quant al Vinagre	130
16. Client Terminal Server Linux.....	131
Introducció al tsclient	131
Inici del Client Terminal Server Linux	131
Ús del tsclient.....	131
Quan arranca el tsclient	131
Enllaços d'interés.....	133
17. Gestor de baixades Gwget	134
Gestor de baixades Gwget	134
Inici del Gwget.....	134
Ús del Gwget	134
Com crear una baixada nova	134
Preferències	134
Quant al Gwget.....	135
V. Navegador web	136
18. Navegador web Mozilla Firefox.....	137
Introducció al Mozilla Firefox.....	137
Característiques	137
El navegador Mozilla Firefox	137
Algunes funcions útils	139
Utilització de pestanyes.....	139
El gestor de baixades.....	140
Adreces d'interés	141
Impressió	142
Preferències	145
Per a obtenir més informació	147
Enllaços d'interés	147
VI. Aplicacions ofimàtiques	148
19. Edició de fitxers de text: gedit.....	149
Introducció	149
Procediments inicials	149
Com arrancar el gedit.....	149
Obrir un fitxer.....	150
Obrir diversos fitxers des d'una línia d'ordes.....	150
Codificació de caràcters	150
Utilització.....	151

Crear un fitxer nou.....	151
Guardar un fitxer	151
Edició de text.....	151
Desfer o refer canvis	151
Buscar text	151
Buscar i substituir text	152
Redirigir l'eixida d'una orde a un fitxer	152
Situar el cursor en una línia específica	152
Canviar el mode d'entrada	153
Imprimir un fitxer.....	153
Pestanya General	153
Pestanya Configuració de la pàgina	154
Pestanya Editor de textos	154
Preferències	155
Visualitza	155
Ajust del text	155
Números de línia.....	155
Editor	156
Tabulacions.....	156
Sagnia automàtica.....	156
Guardament de fitxers	156
Tipus de lletra i colors	156
Connectors	157
Com treballar amb connectors.....	157
Carregar connectors del gedit.....	158
Connector Estadístiques del document.....	158
Connector Inserció de data/hora	158
Configuració del connector Inserix data/hora	159
Connector Ordena.....	159
Per a obtenir més informació	160
Enllaços d'interés	160
20. Diccionari: aplicació Diccionari en línia	161
Introducció al Diccionari.....	161
Per a iniciar el diccionari	161
Ús del diccionari.....	161
Com buscar una paraula	161
Com guardar els resultats de la busca	162
Com imprimir el resultat d'una busca	162
Busca de text.....	162
Preferències	163
Fonts del Diccionari.....	163
Com afegir una font nova	164
Com suprimir una font	164
Opcions d'impressió.....	165
La miniaplicació de Diccionari.....	165
Per a iniciar la miniaplicació de diccionari	165
Ús de la miniaplicació de diccionari	165
21. Aplicacions ofimàtiques	167
Paquet ofimàtic OpenOffice.org 3.2	167
Enllaços d'interés	167
22. Processador de textos OpenOffice.org (Writer).....	168
Introducció al Processador de textos OpenOffice.org (Writer).....	168
Elements de l'aplicació	168
Com treballar amb documents.....	169
Com crear un document nou.....	169
Com obrir i guardar un document.....	170

Com obrir i guardar un document de Microsoft Word	171
Com donar format al document	172
Propietats de pàgina	172
Propietats del paràgraf	173
Propietats de caràcter	173
El menú inserir	174
Com inserir una imatge	175
Com inserir taules	176
Com inserir llistes	176
La revisió ortogràfica.....	177
Per a conèixer més	179
L'ajuda en línia.....	179
Enllaços d'interés	180
23. OpenOffice.org Presentacions (Impress)	182
Introducció	182
Creació d'una presentació amb l'Auxiliar (Presentacions).....	182
Com afegir una diapositiva.....	187
Com treballar amb objectes	188
Com inserir un quadre de text	189
Com inserir una imatge	189
Com inserir una taula	189
Com definir transicions entre diapositives.....	190
Com veure una presentació	191
Per a conèixer més	192
Enllaços d'interés	192
24. OpenOffice.org Full de càlcul 3.2 (Calc 3.2).....	193
Introducció	193
L'entorn de treball.....	193
Conceptes.....	195
Creació d'un full de càlcul nou	195
Exemples de fórmules.....	195
Atributs de les cel·les	195
Treball amb diversos fulls de càlcul.....	196
Enllaços d'interés.....	197
25. OpenOffice.org Base 3.2	198
Introducció	198
Com treballar amb bases de dades	198
Com crear una base de dades nova	198
Creació d'una taula	198
Càrrega de dades en la taula	201
Consultes de dades.....	202
Formularis	203
Informes	203
Enllaços d'interés	204
26. OpenOffice.org Fórmules (Math)	205
Introducció	205
Com iniciar l'OpenOffice.org Fórmules	205
Com utilitzar l'ajuda.....	206
Com crear una fórmula	208
Enllaços d'interés.....	215
27. Planner: Gestió de projectes	216
Planner.....	216
Com treballar amb el Planner	216
Com afegir tasques	216
Com assignar els temps d'inici a les tasques.....	218
Modificació o creació del calendari	219

Assignació de recursos a les tasques	220
Vistes del Planner	222
28. Visualització de documents PostScript i PDF: Evince	224
Introducció: Evince.....	224
Inici de l'Evince.	224
Utilització de l'Evince	225
Per a obrir un fitxer	225
Per a veure un document	226
Per a desplaçar una pàgina.....	226
Per a canviar el factor d'ampliació.....	226
Propietats d'un fitxer.....	227
Impressió d'un fitxer	227
Pestanya General	227
Pestanya Configuració de pàgina	228
Per a copiar un document	228
Per a treballar amb documents protegits per contrasenya	228
Per a tancar un fitxer	228
VII. Aplicacions gràfiques i de disseny	229
29. Visor d'imatges: GPicView	230
Introducció	230
Començant amb el GPicView	230
Com iniciar el GPicView	230
L'aplicació GPicView.....	230
Utilització.....	231
Visualització d'imatges d'una carpeta	231
Com treballar amb imatges	231
Quant al GPicview	232
30. Gestor de fotografies: F-Spot	233
Introducció	233
Com iniciar l'F-Spot.....	233
Preferències de l'F-Spot.....	234
Utilització.....	234
Importació de fotografies	234
Edició de fotografies	235
Diapositives	236
31. Editor de diagrames: Dia	237
Introducció	237
Àrea de treball o llenç (canvas).....	237
Com carregar i guardar diagrames	239
Preferències	240
Components.....	241
Barra de menú.....	241
Barra de ferramentes.....	241
Selector de tipus de diagrames.....	242
Paletes	242
Els objectes.....	243
Selecció d'objectes.....	244
Utilització de capes	245
Diagrames amb text.....	247
Enllaços d'interés.....	247
32. Editor d'imatges: Gimp	249
Introducció	249
Característiques de Gimp.....	249
Utilització del Gimp	249
Execució del Gimp	250
Arguments de la línia d'ordes	250

Finestra de la imatge.....	251
Màscara ràpida.....	252
Fitxers.....	253
Complements	253
Caixa de ferramentes.....	254
Ferramentes de selecció	255
Ferramentes de pintura	256
Ferramentes de transformació	261
Ferramentes de color	262
Altres ferramentes	267
Quadres de diàleg de colors	270
Diàleg de capes	272
Introducció.....	272
Utilització del diàleg de capes. Característiques	272
Gestió de capes	274
Menú de capes.....	274
Diàleg de canals	277
Introducció.....	278
Utilització del diàleg de canals. Característiques	278
Màscara de canal	279
Fitxer	279
Fitxer -> Nou.....	279
Fitxer -> Obri	280
Fitxer -> Obri recent	281
Fitxer -> Crea	281
Edició	282
Edita -> Preferències.....	282
Edita -> Mòduls	283
Edita -> Unitats.....	283
Imatge	284
Imatge -> Mode	284
Imatge -> Transforma	285
Imatge -> Grandària del llenç (canvas)	285
Imatge -> Escalat de la imatge.....	286
Imatge -> Duplica	287
Imatge -> Combina les capes visibles.....	287
Imatge -> Configura la imatge de la quadrícula	287
Filtres	288
Introducció.....	288
Desenfocament	289
Soroll	291
Detecta vores	292
Realça	292
Llums i ombres Efectes de llum	292
Distorsions.....	293
Artístics	293
Mapa	294
Renderitzat.....	294
Web	294
Combina	295
Scrip-Fu.....	296
Ajuda.....	296
Ajuda -> Navegador de connectors.....	297
Ajuda -> Navegador de procediments.....	297
Enllaços d'interés.....	297
33. Dibuix per a xiquets: Tux Paint	299

Introducció	299
Àrea de treball.....	300
Ferramentes.....	301
Ferramentes de dibuix.....	301
Altres controls.....	304
Com obrir imatges no fetes amb el Tux Paint.....	306
Opcions de configuració.....	306
Enllaços d'interés.....	307
34. Inkscape: Dibuix vectorial	308
Inkscape.....	308
La finestra principal	308
Característiques bàsiques	310
Treballar amb documents	310
Desplaçar-se per la imatge	311
Fer zoom	311
La caixa de ferramentes.....	311
Crear figures bàsiques	312
Moure, rotar i canviar l'escala	312
Seleccionar i agrupar	314
Ferramenta Trajecte	315
Ferramenta Text	315
Enllaços d'interés.....	316
35. OpenOffice.org Dibuix (Draw).....	317
Introducció	317
Característiques	317
Com iniciar l'aplicació.....	317
Com treballar amb fitxers	317
Com treballar amb gràfics.....	318
Modificació de colors en una imatge bitmap.....	320
Enllaços d'interés.....	320
VIII. Multimèdia en LliureX.....	321
36. Reproducció de música: Rhythmbox	322
Introducció	322
Finestra del Rhythmbox	322
Descripció	322
La subfinestra lateral	323
Àrea de reproducció.....	324
Vista visor xicotet	324
Utilització de la llista de reproducció.....	325
Com reproduir música.....	325
Orde aleatori.....	325
Repetix.....	325
Anterior/Reproduïx/Següent	325
Control del volum.....	325
La fonoteca (biblioteca de llistes de reproducció)	326
Com afegir cançons.....	326
Com eliminar cançons	326
Com utilitzar l'examinador	326
Propietats.....	327
Com buscar	327
Llistes de reproducció	327
Com crear una llista de reproducció.....	328
Com afegir cançons.....	328
Com crear una llista de reproducció automàtica (intel·ligent).....	328
Fonoteca: Ràdio	328
Com escoltar ràdio via Internet.....	329

Com afegir una emissora.....	329
Component (miniaplicació) del quadre.....	329
Com personalitzar el reproductor de música	330
37. Ferramenta de gravació de CD/DVD: Brasero.....	332
Introducció al Brasero	332
Arrancada del Brasero	332
Quan s'arranca el Brasero	333
Utilització.....	334
Creació d'un CD/DVD de dades.....	334
Creació d'un CD d'àudio	335
Còpia d'un CD/DVD.....	335
Esborrament d'un CD/DVD	336
Gravació d'una imatge ISO	336
Verificació de la integritat	336
Per a obtindre més informació	337
Enllaços d'interés	337
38. VLC, reproductor multimèdia	338
Introducció	338
Començant amb el VLC reproductor multimèdia	338
Inici del VLC reproductor multimèdia	338
Quan arranca el VLC reproductor multimèdia.....	338
Utilització.....	339
Com obrir un fitxer	339
Com obrir una adreça	340
Com reproduir DVD, VCD o CD	341
Com parar una pel·lícula o música.....	341
Propietats d'una pel·lícula o música.....	341
Busca en pel·lícules o cançons	342
Com canviar el factor zoom.....	343
Ajust del volum	343
Gestió de la llista de reproducció	343
Com mostrar/ocultar la llista de reproducció	343
Gestió de la llista de reproducció.....	343
Captures de pantalla	344
Ajusts i efectes	344
Com eixir del VLC media player	345
Preferències.....	345
Interfície.....	345
Àudio	345
Vídeo	345
Subtítols i ODS.....	345
Opcions d'entrada i còdecs	345
Dreceres de teclat	345
39. Gravadora de so	346
Introducció	346
Inici.....	346
Ús.....	346
Inici d'una nova gravació	346
Reproducció del so.....	347
Com mostrar les propietats d'un fitxer.....	347
40. Kino	348
Introducció	348
Començant amb el Kino.....	348
Edita.....	348
Captura	349
Línia de temps	350

Retalls de vídeo	350
FX	351
Exporta	352
41. Gtick, metrònom	358
Inici del Gtick.....	358
Modes de visualització	358
Enllaços d'interés.....	360
42. Editor de vídeo Pitivi.....	361
Introducció	361
Una visió general de la interfície d'usuari.....	361
Primers passos	362
Creació d'un projecte	362
Importació de fitxers.....	363
Utilització de clips de pel·lícula	365
Diferència entre clip i fitxer de pel·lícula	365
Moviment per la línia de temps	366
Edició amb la línia de temps	368
Edició d'àudio.....	372
Renderització del projecte	372
Enllaços d'interés.....	373
IX. Fitxers i directoris.....	374
43. Compresió: FileRoller	375
Introducció	375
Fitxers comprimits que no són arxius.....	375
Procediments inicials	375
Inici del FileRoller	375
Treball amb fitxers	377
Com obrir un arxiu.....	377
Selecció de fitxers en un arxiu	378
Com extraure fitxers d'un arxiu.....	379
Com tancar un arxiu	379
Creació d'arxius	379
Com crear un arxiu.....	380
Com afegir fitxers a un arxiu.....	380
Com esborrar fitxers d'un arxiu	380
Propietats d'un arxiu FileRoller	381
Propietats d'un arxiu.....	381
Com mostrar el contingut d'un arxiu.....	382
Personalització	382
Personalització de la presentació de l'arxiu FileRoller	382
Com establir el tipus de vista	382
Vista de carpetes.....	382
Vista de fitxers	383
Com ordenar la llista de fitxers	383
Utilització de l'administrador de fitxers per a treballar amb fitxers FileRoller	383
Afegir fitxers a un arxiu per mitjà de l'administrador de fitxers	383
Extraure fitxers d'un fitxer FileRoller per mitjà de l'administrador de fitxers	383
X. Instal·lació i actualització de paquets.....	385
44. Gestor de paquets Synaptic	386
Introducció	386
Finestra principal.....	386
Descripció	386
Barra de ferramentes.....	387
Selector de categories	388
Llista de paquets	389

Propietats del paquet	389
Gestió de paquets	390
Busca de paquets de la llista de coneguts	390
Com buscar i navegar pels paquets	391
Com instal·lar paquets	391
Com suprimir paquets	391
Com actualitzar paquets	392
Com actualitzar el sistema complet	392
Com arreglar els paquets trencats	393
Repositoris	393
Com refrescar la llista de paquets coneguts	394
Com editar, afegir i suprimir repositoris	394
Filtres	394
Edició o creació de filtres	395
Preferències	396
45. Centre de programari d'Ubuntu	398
Inici de l'aplicació	398
Com afegir aplicacions noves	398
Com eliminar aplicacions	400
46. Gestor d'actualitzacions	402
Introducció	402
XI. Informàtica: programació	406
47. Bluefish: disseny web	407
Bluefish	407
Com crear un document HTML	409
Com establir les preferències	410
48. Glade-3: Programació GTK+	413
Glade-3	413
Elements de l'aplicació	413
Finestra principal	413
Paleta	415
Propietats	415
Arbre de ginys	417
Finestres de treball	417
Treball amb projectes	418
Treball amb ginys	418
Organitzar ginys en el projecte	418
Com crear un projecte nou	419
Enllaços d'interès	421
XII. Aplicacions educatives	422
49. Paquet de programes educatius GCompris	423
Introducció al GCompris	423
Característiques	423
Elements de l'aplicació	423
Un exemple: activitat Diners	425
50. JClic	429
Introducció al JClic	429
Enllaços d'interès	431
51. Matemàtiques amb el gMatESO	432
gMatESO	432
Com operar amb el gMatESO	433
Ajuda del gMatESO	436
52. Extensió d'OpenOffice.org per a Matemàtiques	438
Dmaths	438
Operar amb el Dmaths	439

Ajuda del Dmaths.....	441
53. Dr. GEO, matemàtiques.....	442
Introducció	442
Funciones bàsiques	443
Ferramentes de punts	443
Ferramentes de línies.....	444
Ferramentes de transformació	446
Ferramentes numèriques	447
Ferramentes per a macros	448
Altres ferramentes	448
Mou un objecte	448
Elimina un objecte	448
Edita l'aparença d'un objecte.....	448
Edita les propietats d'un objecte.....	449
Preferències de l'usuari	450
Enllaços d'interés.....	450
54. Graphmonkey, dibuixa funcions.....	451
Introducció	451
Introducció de dades i representació gràfica	451
55. Altres aplicacions educatives en LliureX	454
Aplicacions educatives.....	454
Tuxmath.....	454
Childsplay.....	454
GPeriodic.....	455
OmniTux	456
Piromaths	457
Xaos	458
XIII. Utilitats.....	459
56. Utilització del Wine en LliureX	460
Wine.....	460
Configuració del Wine	460
Navegador	462
Wine Bloc de notes	463
Enllaços d'interés.....	463
XIV. Creació d'ODE (Objecte Digital Educatiu)	465
57. Utilització de l'eXe en LliureX	466
eXe.....	466
Utilització de l'eXe.....	467
iDevice: tipus i controls.....	469
Com crear un iDevice.....	470
Com exportar un paquet de projecte.....	471
Enllaços d'interés.....	471
58. Utilització de FreeMind en LliureX	472
FreeMind.....	472
Creació de mapes conceptuals.....	473
Enllaços d'interés.....	475
59. Captures de Vídeo: Gravació de l'escriptori (RecordMyDesktop)	476
Introducció	476
Començant amb el RecordMyDesktop	476
Inici del RecordMyDesktop.....	476
Quan arranca el RecordMyDesktop.....	476
Configuració avançada.....	477
60. Kompozer: disseny web.....	479
Kompozer	479
La barra de menú.....	480

Modes d'edició	481
Barres de ferramentes	483
Com crear pàgines web amb el Kompozer	484
Creació d'una pàgina web	484
Com guardar i navegar una pàgina web	484
Com formatar pàgines web	485
Utilització d'estils CSS.....	488
Com inserir una taula	489
Com inserir una imatge	491
Com publicar pàgines web amb el Kompozer.....	492

Índex de taules

2-1. Seccions de l'orde man	12
3-1. Controls actius del marc de la finestra:	24
23-1. Taula d'extensions de Presentacions (Impress):	182
24-1. Taula d'extensions del Full de càlcul	193
24-2. Taula d'exemples de fórmules	195
35-1. Taula d'extensions OpenOffice.org Dibuix (Draw)	317
36-1. Components de la finestra del Rhythmbox	323
44-1. Components de la finestra del Synaptic	387
44-2. Pestanyes	390
44-3. Filtres predefinits	394

I. Introducció

Capítol 1. Introducció

Breu introducció sobre LliureX

LliureX és un projecte de la Conselleria d'Educació de la Generalitat Valenciana que té com a objectiu principal la introducció de les Tecnologies de la Informació i la Comunicació (TIC) en el sistema educatiu de la Comunitat Valenciana.

LliureX és una iniciativa de la Comunitat Valenciana que proporciona als centres educatius de Primària i Secundària un entorn bilingüe (valencià/castellà) d'utilització de ferramentes informàtiques en les aules.

La creació d'una distribució GNU/Linux, basada en programari lliure, forma part del projecte LliureX.

Què és Linux?

Linux és un sistema operatiu que actua com un servici de comunicació entre el maquinari (l'equipament físic de l'ordinador) i el programari (les aplicacions que utilitza el maquinari) d'un ordinador.

El nucli de Linux presenta totes les característiques d'un autèntic sistema operatiu. Algunes són:

Multitasca

Tècnica per a compartir un sol processador entre diversos treballs independents.

Memòria virtual

Permet un ús estès i repetitiu de la memòria principal de l'ordinador per a ampliar-ne i optimitzar-ne la utilització.

Controladors TCP/IP ràpids

Per a una comunicació veloç.

Biblioteques compartides

Per a permetre a les aplicacions compartir codi.

Capacitat multiusuari

Significa que molts usuaris poden utilitzar l'ordinador al mateix temps, i cadascun d'ells executar tasques diferents.

Mode protegit

Permet als programes accedir a la memòria física i protegir l'estabilitat del sistema.

El nucli de Linux està subjecte als termes de la llicència pública general (GPL) <http://es.gnu.org/licencias>. La llicència GPL estableix que el codi font ha de ser lliurement distribuït i que qualsevol persona pot fer-ne còpies per al seu propi ús, vendre'l o distribuir-lo (amb algunes restriccions). La major part del programari per a Linux està subjecte a la llicència GPL. Això no significa que tot el programari, o tot el que siga portat a Linux, haja de tindre esta llicència.

Més enllà de les llibertats que ofereix Linux pel fet de ser programari lliure, el sistema inclou ferramentes bàsiques de seguretat, com ara SSL, xifratge, RSA/DSA, tallafocs, empaquetadors tcp, sistemes de fitxers criptogràfics, túnels IP, Kerberos, etc., i que, a més, són compatibles amb els patrons Unix amb més de dos dècades d'utilització i perfeccionament.

Linux és reconegut com un dels sistemes operatius de major fiabilitat respecte a la seguretat dels sistemes d'ordinadors. Els servicis que ofereix tenen unes crítiques excel·lents. Esmentem, com a exemple, el servidor de pàgines web Apache, el més usat en Internet (més del 60% dels servidors) per la velocitat i seguretat.

Linux disposa de ferramentes d'alerta en casos d'atac, de manera que en diagnostica el tipus i actua en conseqüència, i d'esta manera pot generar esquemes de seguretat i reduïx al mínim la possibilitat de ser vulnerats.

D'altra banda, Linux és molt estable i rarament necessita ser reiniciat. Una aplicació pot fallar en alguna ocasió, però no bloquejarà el sistema sencer.

Breu història de Linux

La història de Linux comença a Finlàndia (1991), quan l'estudiant de la Universitat d'Hèlsinki Linus B. Torvalds es va plantejar aprofitar millor els recursos del seu ordinador (un PC amb processador Intel 386) i hi va instal·lar una versió reduïda del sistema operatiu Unix (<http://www.unix-systems.org>) anomenada Minix.

No obstant això, a causa de les limitacions del Minix, Linus va decidir reescriure algunes parts del sistema, i així afegir-li més funcionalitat. Posteriorment, Linus va decidir difondre el codi font per Internet, de manera gratuïta i amb el nom de Linux (contracció de Linus i Unix). La primera difusió de Linux va tindre lloc el mes d'agost de 1991. Era la versió 0.01.

Esta primera versió era el que es podria anomenar un embrió i ni tan sols hi va haver anunci oficial. La primera versió "oficial", la 0.02, es va fer pública el 5 d'octubre de 1991. En esta nova versió ja es van incorporar alguns programes GNU <http://www.gnu.org/home.es.html> com ara l'interpret d'ordes Bash, el compilador GCC...

En estes primeres versions, Linux era bastant limitat, però el fet que es difonguera el codi font per Internet, i totalment gratuït, va fer que cada vegada més persones començaren a col·laborar en el projecte, de manera que ha arribat a centenars de col·laboradors que treballen en l'actualitat en els centenars de projectes GNU.

La primera versió estable de Linux va ser la versió 1.0 i va aparèixer el mes de març de 1994. El número de versió associat al nucli té un sentit molt particular, ja que està lligat al seu nivell de processament. L'evolució de Linux s'efectua en dos fases:

- *Fase de programació*: l'estabilitat del nucli no està assegurada; és el moment en el qual s'afeg funcionalitat al nucli, optimitzacions, etc. En definitiva, és la fase en què es programa el nucli, i es caracteritza pel número de versió senar: 1.1, 1.3...
- *Fase d'estabilització*: es tracta d'agafar el nucli programat en la fase anterior i fer que siga com més estable millor. Ací les modificacions són mínimes; es tracta més de retocs i xicotets ajustos. Els nuclis estables tenen un número de versió parell: 1.0, 1.2, 2.0, 2.4, 2.6...

Actualment, Linux és un sistema Unix complet i estable, que continua evolucionant i que cada dia guanya nous adeptes. Durant molts anys Linux va pertànyer, quasi per complet, al món universitari. Ara que Internet arriba a milions d'usuaris, Linux s'està estenent ràpidament, fins i tot en el món empresarial.

Inicialment Linux es va dissenyar com un clònic d'Unix, distribuït lliurement per a funcionar en màquines PC amb processadors Intel 386, 486... En l'actualitat funciona sobre moltes altres plataformes, com ara els processadors Alpha, Sparc, Amiga, Atari, les màquines tipus MIPS i sobre PowerPC.

És important saber que Linux respecta les especificacions POSIX <http://standards.ieee.org/regauth/posix/>, però té també certes extensions de les versions System V i BSD d'Unix. Això simplifica notablement l'adaptació de programes elaborats inicialment per a altres sistemes Unix.

El terme POSIX significa Portable Operating System Interface. Són unes normes definides per l'IEEE <http://www.ieee.org> (<http://www.ieee.org/>) i estandarditzades per ANSI <http://www.ansi.org/> i ISO <http://www.iso.ch/>. POSIX permet tindre un codi font transportable.

Gràcies a Internet, Linux ha tingut un creixement espectacular en els últims temps, i ha fet que el projecte cada vegada tinga més col·laboradors i, d'eixa manera, que el sistema siga cada vegada més potent.

Cal recordar també que el terme Linux es referix al nucli del sistema (part que interactua amb el maquinari). Quan es parla de tot el conjunt que forma el nucli, i tots els altres projectes GNU (interprets d'ordes, compiladors, escriptoris i les diferents aplicacions en general), es parla ja del sistema operatiu GNU/Linux.

Què és GNU?

L'any 1984 i a causa de la llei antimonopoli existent als EUA, la restricció que impedia explotar comercialment UNIX va desaparèixer, i la primera mesura que es va deixar notar fou la restricció en la distribució del codi font del sistema.

Però eixe mateix any 1984, Richard M. Stallman va decidir iniciar el projecte GNU (GNU's Not UNIX), un projecte la finalitat del qual era proporcionar un sistema operatiu semblant a UNIX, però amb una llicència que impedira una 'tornada a la foscor' com la que va patir el mateix UNIX. Esta llicència es va anomenar GPL (GNU Public License) i conferix al programari la propietat de ser lliure i romandre lliure.

Stallman va començar a construir una ferramenta fonamental per al sistema: el compilador per al llenguatge C (gcc, de GNU C Compiler). Esta ferramenta s'ha convertit en el nexa d'unió més important de tot el programari lliure. Amb el temps va ser el compilador utilitzat per Linus Torvalds per a desplegar el famós nucli Linux. Un percentatge molt alt de tot el codi associat al programari lliure està escrit en C. I, gràcies a Stallman; el compilador gcc (i la resta del sistema) podem dir que és patrimoni de la humanitat.

Per què "GNU/Linux" en compte de "Linux"?

Perquè d'eixa manera es reconeix explícitament que el sistema operatiu no solament és el nucli Linux, sinó que conté moltes altres ferramentes que es van escriure amb anterioritat i sense l'existència de les quals mai no hauria sigut possible construir-lo, ni tindre quelcom funcional en els ordinadors.

Totes eixes ferramentes juntes formen el sistema GNU, que és com s'anomena el projecte per a construir un sistema operatiu totalment lliure iniciat a mitjan dels anys huitanta del segle XX per la Free Software Foundation (FSF <http://www.fsfeurope.org/index.es.html>). De fet, el sistema GNU podria tindre en un futur pròxim altres nuclis, com ara el Hurd, amb els quals els usuaris podran triar entre sistemes GNU/Linux o GNU/Hurd. El que és realment important és disposar d'un sistema operatiu lliure, no el nucli, l'escriptori o el subsistema gràfic que porte (i que anirà canviant amb el temps).

Què és una distribució de GNU/Linux?

Una distribució GNU/Linux es definix com un conjunt de programes que permeten tant la instal·lació en l'ordinador del sistema operatiu Linux com el seu ús posterior. L'objectiu és facilitar la instal·lació, la configuració i el manteniment d'un sistema GNU/Linux.

En general, una distribució conté el nucli, part central del sistema operatiu, i els programes necessaris per a la interacció amb el sistema.

En l'actualitat hi ha una gran quantitat de distribucions, cada una creada per a satisfer unes necessitats concretes i amb un objectiu específic, com és la facilitat d'ús, la seguretat, la utilització per un col·lectiu determinat, etc. Les distribucions GNU/Linux estan completament preconfigurades segons les especificacions establides per l'organització que les crea, incloent-hi utilitats i instal·ladors.

En l'actualitat, les distribucions GNU/Linux més conegudes (RedHat, SuSE, Mandriva) són empreses que competixen entre si per incloure l'últim programari, a vegades també programari propietari, amb instal·lacions gràfiques capaces de detectar automàticament el maquinari i que instal·len un sistema sencer en uns quants minuts sense a penes preguntes.

Entre les distribucions de GNU/Linux, destaca el projecte Debian. Debian naix com una iniciativa no comercial amb un model de treball de programació obert, finançada al principi per la Free Software Foundation (FSF), encara que després se n'independitza i va més enllà del sistema GNU/Linux mateix. És l'única de les grans distribucions que no té interessos comercials ni empresarials. Són els usuaris mateix, molt actius, els qui mantenen la distribució de manera comunitària, incloent-hi totes les estructures de decisió i de funcionament. Un dels seus objectius és recopilar, difondre i promoure l'ús de programari lliure. Reunix el major catàleg de programari lliure, tots els seus paquets provats, mantinguts i documentats per programadors voluntaris.

Per què la Conselleria d'Educació crea una nova distribució GNU/Linux?

La necessitat de crear una distribució específica per al sistema educatiu de la Comunitat Valenciana ve donada per les seues característiques, objectius i àmbit d'utilització.

LliureX és la primera distribució de GNU/Linux (basada en la versió educativa d'Ubuntu, Edubuntu GNU/Linux) disponible en valencià i en castellà.

Amb esta distribució es pretén acostar les tecnologies i, en definitiva, els nous sistemes d'aprenentatge a tot el col·lectiu educatiu de Primària i Secundària de la Comunitat Valenciana.

Altres característiques importants de LliureX són:

1. Té un entorn amigable que en facilita la utilització i l'aprenentatge.
2. Inclou paquets de programes que comprenen totes les àrees educatives, com ara Matemàtiques, Llengua, Física, Coneixement del Medi, etc. dels diferents nivells de l'ensenyament obligatori.
3. Possibilitat d'utilització sense instal·lació prèvia (Live-CD); d'eixa manera es pot mantindre l'estructura de l'aula d'informàtica.
4. Facilitat d'instal·lació, manteniment i actualització del programari.
5. Funcionament de l'aula amb una estructura client-servidor que permet un major control de l'aula respecte a l'autenticació d'usuaris, clonació de màquines, manteniment del programari d'aplicació, etc.
6. Possibilitat de fer còpies i redistribuir LliureX de manera gratuïta.

Amb tot això es pretén aconseguir que la utilització de les tecnologies a les aules de la Comunitat Valenciana es convertisca en una realitat.

LliureX és una aposta de la Conselleria d'Educació que busca la integració, la innovació i la difusió de la societat de la informació en l'àmbit educatiu.

LliureX: el manual d'usuari

El manual està dissenyat per a ajudar els usuaris novells a navegar i a utilitzar les diferents ferramentes incloses en la distribució LliureX.

Un dels objectius fonamentals del manual d'usuari és facilitar la tasca de coneixement, d'ús i d'aprenentatge de la distribució LliureX. No obstant això, s'ha de tindre sempre present que els mètodes, els mecanismes de treball i les mateixes ferramentes de programari diferixen de les utilitzades per altres sistemes operatius. Per tant, és aconsellable acostar-se a LliureX amb una mentalitat oberta, i veure la distribució com una alternativa completa i real.

El manual d'usuari conté informació sobre totes les operacions bàsiques per a la majoria dels usuaris. Dóna una visió completa de la utilització de LliureX a nivell d'usuari, i explica amb detall el funcionament de les ferramentes de programari i inclou captures de pantalla útils per al seguiment de l'explicació.

El manual preveu la utilització de dispositius d'emmagatzemament extern com són els CD, CD-RW, DVD i les memòries USB; la configuració bàsica, per exemple del teclat, la data i l'hora del sistema; la connexió a Internet i l'ús dels diferents navegadors web inclosos; la utilització de ferramentes ofimàtiques, com ara el paquet de programes OpenOffice.org complet; la utilització de programari per a disseny gràfic, multimèdia, aplicacions educatives; etc.

La gamma de ferramentes incloses en LliureX és extensa. De totes estes s'inclou ajuda suficient a l'usuari perquè la utilització de les dites aplicacions puga ser abordada per l'usuari amb garantia d'èxit, però deixant al seu criteri i estudi l'aprofundiment en aquelles que puguin ser d'interés particular.

Es recomana la utilització del sistema des de l'entorn gràfic. LliureX inclou l'escriptori GNOME i en documenta la utilització i la configuració. La utilització del sistema des de la línia d'ordes és preferible deixar-la per a usuaris experimentats (administradors d'aula), ja que es podria danyar el sistema involuntàriament.

Convencions del document

Al llegir el manual d'usuari de LliureX es comprovarà que determinades paraules estan escrites amb tipus de lletra, grandària i estil diferents. D'esta manera es pretén associar totes les paraules que utilitzen el mateix format a una categoria específica. Este mecanisme facilita la identificació i la funcionalitat del terme.

Tipus de paraules:

Synaptic

Indica que el terme identifica una aplicació d'usuari.

Opció de menú

Indica que el terme identifica una opció de menú.

General

Indica que el terme identifica una pestanya en un quadre de diàleg.

`fitxer.txt`

Indica que el terme identifica un fitxer.

`/home/lliurex/fitxer.txt`

Indica que el terme identifica un camí complet (camí absolut) fins al fitxer especificat.

`./fitxer.txt`

Indica que el terme identifica un camí relatiu al directori actual fins al fitxer especificat.

`../fitxer.txt`

Indica que el terme identifica un camí relatiu al directori pare (immediat anterior) fins al fitxer especificat.

`\n`

Indica que el terme identifica una seqüència d'escapament, número de versió, caràcters especials en general, sigles...

gzip

Indica que el terme identifica una orde llançada en línia d'ordes.

Ctrl+M

Indica que el terme identifica una combinació de tecles. En l'exemple: tecla **Ctrl** i tecla **M**.

A més d'estes convencions, en el manual hi ha un altre tipus de mecanismes per a cridar l'atenció de l'usuari en determinades circumstàncies. Hi ha també categories, entre les quals tenim:

Nota: per a aclariments sobre el tema tractat.

Truc: per a trucs, tecles ràpides, etc.

Atenció: per a avisar sobre detalls d'interés.

Els vostres comentaris són importants

Si al llegir el manual detecteu algun error d'impressió, o si teniu idees per a millorar, en qualsevol sentit, este manual, acceptem de bon grat els vostres comentaris i suggeriments. Si voleu fer-ho, contacteu amb nosaltres per mitjà de la pàgina web <http://www.lliurex.es/>, i indiqueu clarament els suggeriments i, en el cas d'errors, el capítol i la secció en què s'han detectat.

Vos agraïm, per endavant, la vostra col·laboració.

II. Començant amb LliureX

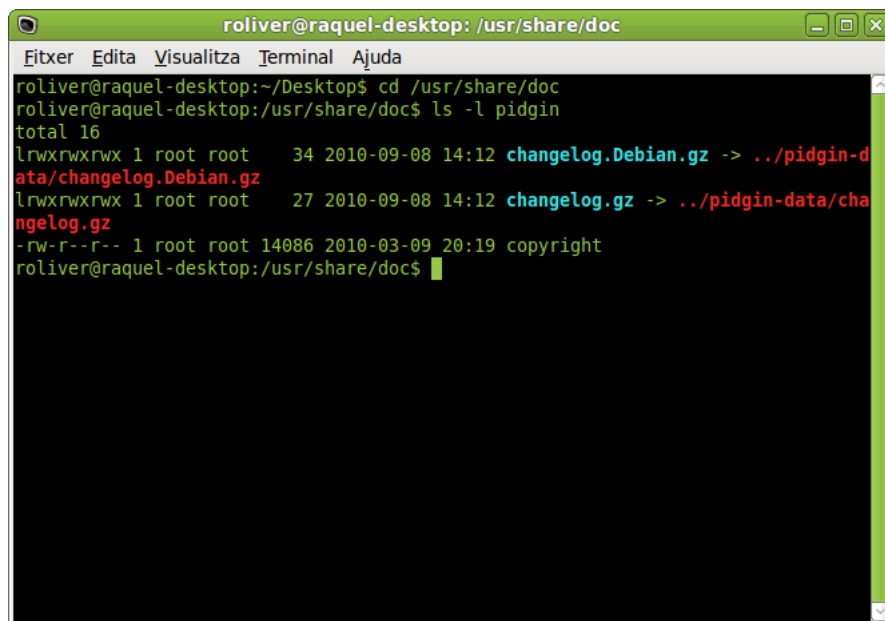
Capítol 2. Començant amb LliureX

Termes bàsics

En este punt s'inclou una llista de termes bàsics, amb les descripcions corresponents, que seran de gran utilitat en el seguiment correcte del manual. És convenient no obviar la seua lectura, sobretot per a aquells usuaris que s'inicien en la informàtica en general.

- Orde: instrucció que es dóna a l'ordinador amb el teclat o amb el ratolí.
- Línia d'ordes: en mode intèrpret d'ordes (en un terminal de text), és el lloc on es tecleja l'orde.
- Fitxer: tècnicament, un fitxer és una seqüència de bytes de dades que residix en algun suport estable, com pot ser un CD, un DVD, una memòria USB o un disc dur. Cada fitxer té associat un nom, un contingut, un lloc d'ubicació i informació de tipus administratiu, com ara propietari, grandària i permisos. El contingut d'un fitxer pot ser text, programes font, programes executables, imatges, sons i d'altres.
- Directori/carpeta: els fitxers s'agrupen en directoris. Un directori és un fitxer que conté una llista de noms de fitxer i informació sobre estos. Dins del sistema de fitxers, un directori és una localització (camí) capaç de contindre altres directoris o fitxers. Dos fitxers que es troben en un directori diferent poden tindre el mateix nom sense confondre's.
- Interfície gràfica de l'usuari (GUI): terme utilitzat per a referir-se a les finestres interactives, icones, menús i quadres que permeten a l'usuari executar accions, com ara iniciar aplicacions i obrir fitxers usant el ratolí o el teclat.
- Escriptori gràfic: localització de les icones de Carpeta d'inici d'usuari, Comenceu ací, Paperera... L'usuari pot personalitzar el seu escriptori col·locant fons especials, colors i fotos.
- Icones: xicotetes imatges que representen una aplicació, carpetes, accessos directes o recursos del sistema (com ara una unitat de CD). Les icones llançadores normalment es referixen a accessos directes a aplicacions.
- Pàgines del manual i Pàgines d'informació: l'orde **man** (abreviació per a manual) i l'orde **info** proporcionen informació sobre l'orde o fitxer que s'indique a continuació. Les pàgines d'informació (*Info pages*) donen informació detallada, mentres que les pàgines *man* tendixen a ser més breus i donar menys explicacions. Per exemple, per a llegir la pàgina del manual de l'orde **vi**, heu d'escriure **\$ man vi** en l'intèrpret d'ordes. Per a tancar les pàgines *man* o *info*, heu de prémer **q**.
- Barra d'escriptori: barra de ferramentes de l'entorn GUI que normalment es troba en la part de baix de l'escriptori. La barra d'escriptori conté els botons Aplicacions, Llocs i Sistema i les icones d'accessos directes que arranquen els programes generalment més utilitzats. També es pot personalitzar la barra d'escriptori per a ajustar-la a les necessitats de l'usuari.
- Superusuari (root): el compte del superusuari es crea en el procés d'instal·lació. El superusuari és un usuari especial que té accés a tot el sistema. Per exemple, per a les tasques d'administració del sistema és necessari connectar-se com a superusuari. Amb els comptes d'usuari que es creen durant la instal·lació es poden realitzar tasques típiques d'usuari que no requereixen ser superusuari. D'esta manera es reduïx el risc de danyar el sistema operatiu o les aplicacions.
- Intèrpret d'ordes: interfície en forma de línia d'ordes que permet la comunicació de l'usuari amb el sistema operatiu. L'intèrpret d'ordes executa les ordes que l'usuari introduïx i les passa al sistema operatiu.

Figura 2-1. L'interpret i la línia d'ordes



```

roliver@raquel-desktop: /usr/share/doc
Fitxer  Edita  Visualitza  Terminal  Ajuda
roliver@raquel-desktop:~/Desktop$ cd /usr/share/doc
roliver@raquel-desktop:/usr/share/doc$ ls -l pidgin
total 16
lrwxrwxrwx 1 root root   34 2010-09-08 14:12 changelog.Debian.gz -> ../pidgin-data/changelog.Debian.gz
lrwxrwxrwx 1 root root   27 2010-09-08 14:12 changelog.gz -> ../pidgin-data/changelog.gz
-rw-r--r-- 1 root root 14086 2010-03-09 20:19 copyright
roliver@raquel-desktop:/usr/share/doc$

```

- Sistema X.Org: identifica la interfície gràfica d'usuari. Quan s'està "en les X" o estan "en execució les X", es treballa en una GUI en lloc de la consola.

Connexió al sistema

L'inici de la connexió

Quan l'usuari encén l'ordinador, la primera pantalla que apareix és la corresponent al tipus d'arrancada. Hi ha disponibles tres tipus d'arrancada:

1. Mode client estàndard: si l'usuari no tecleja res, passat un cert temps el sistema efectua una arrancada local. És a dir, arranca des del disc dur local. Este serà el sistema d'arrancada normal.
2. Mode arrancada des del servidor: es realitza una arrancada des de la xarxa sense la utilització del disc dur local. El sistema treballa directament sobre el servidor d'aula. S'utilitza quan el sistema local presenta algun tipus de problema o fallada o en cas que l'equip siga antic. D'eixa manera es garantix el funcionament de l'equip fins que s'esmenen les deficiències. Oferix l'opció de seleccionar la resolució.
3. Altres sistemes operatius: des d'esta opció s'executen altres sistemes operatius, com ara Windows.

Esta primera pantalla que es presenta a l'usuari és el menú del gestor d'arrancada GNU GRUB (Grand Unified Bootloader). Este programa és el que permet la selecció del sistema operatiu que es vol arrancar en l'ordinador.

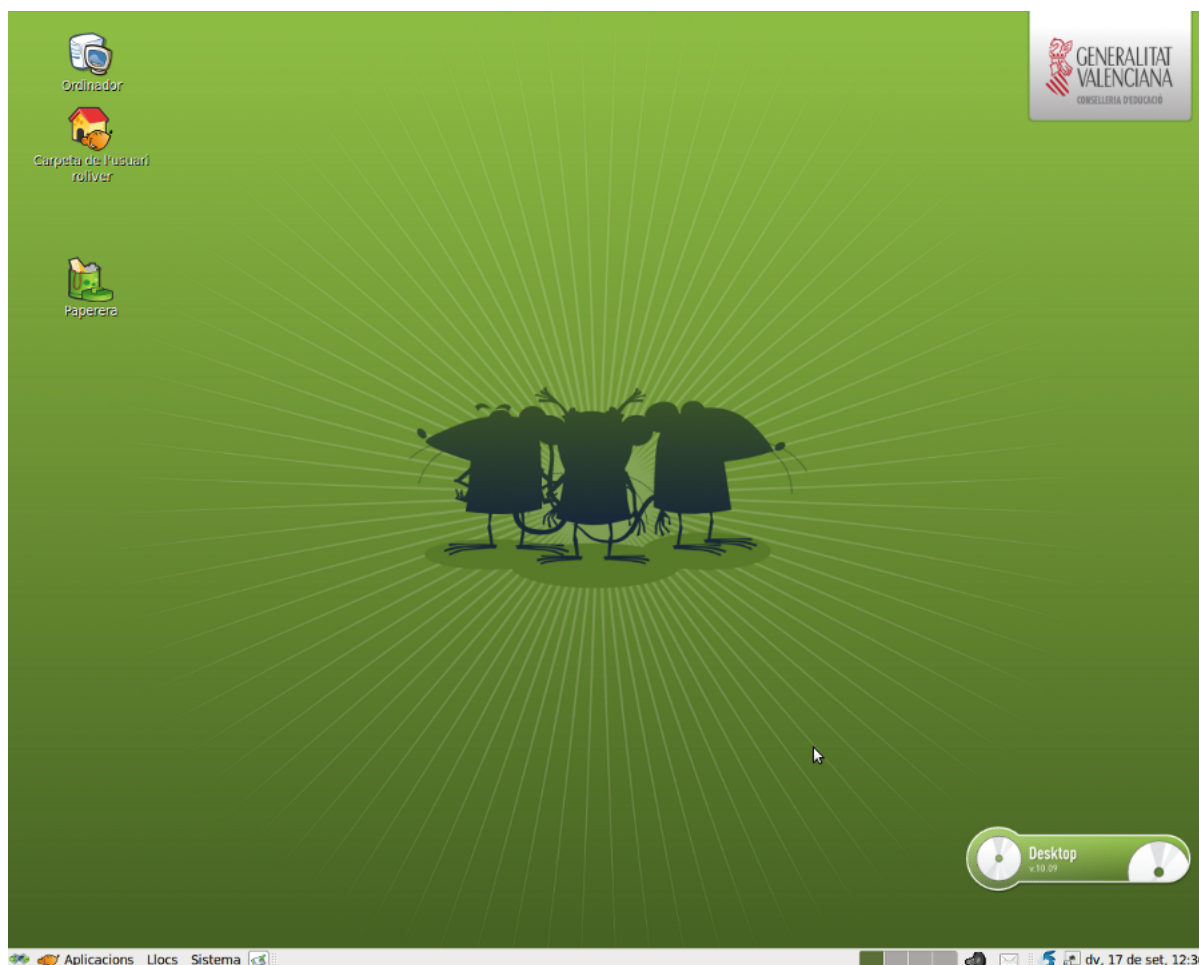
Figura 2-2. Pantalla del GRUB



Connexió gràfica

Després de seleccionar el sistema operatiu LliureX, apareix una pantalla gràfica de connexió de l'usuari al sistema. En este punt l'usuari ha d'introduir el nom d'usuari i la contrasenya. Si ambdós són correctes, és a dir, si el nom d'usuari existix en el sistema i la contrasenya donada és la correcta, l'usuari entra en el sistema i visualitza el seu escriptori personal.

Figura 2-3. Escriptori gràfic



És important tindre en compte que el superusuari o administrador no s'ha de connectar mai des de l'entorn gràfic. Per seguretat, es recomana efectuar les tasques administratives bé en mode text, bé utilitzant l'orde **su** en el moment necessari, (també hi ha l'orde **gksu**, que oferix un entorn gràfic per a **su**), o bé amb l'orde **sudo** que executa la tasca amb privilegis d'administrador. Una vegada acabada l'acció administrativa, s'ha d'executar l'orde **exit**.

Des de l'escriptori gràfic es pot obrir un terminal de text des del qual es poden executar ordes per a l'interpret d'ordes.

Per a obrir un terminal de text seleccioneu: Aplicacions -> Accessoris -> Terminal.

També és possible obrir un terminal des de l'escriptori prement el botó dret del ratolí i seleccionant l'opció: Obri en un terminal

Per a eixir del terminal feu clic sobre la X de l'angle superior dret de la finestra del terminal, executeu l'orde **exit** o polseu la combinació de tecles **Ctrl+d**.

Documentació i ajuda

El sistema GNU/Linux disposa de mecanismes diferents per a l'obtenció de la informació necessària per a l'usuari. A més d'este manual d'usuari de LliureX, l'usuari disposa de:

Pàgines de manual (man)

Són documents que descriuen amb detall el funcionament d'aplicacions i l'estructura de fitxers de configuració importants del sistema.

Pàgines Info (info)

Format de documentació més complet que documenta alguns programes.

Fitxers d'ajuda de les aplicacions

Documentació de cada aplicació i que porta incorporada la mateixa aplicació. Normalment s'hi accedix per mitjà del menú Ajuda.

Pàgines man

El sistema GNU/Linux incorpora pàgines de manual per a les ordes, utilitats, aplicacions, fitxers... Estes pàgines estan estructurades en seccions, cada una de les quals comprén la informació relativa a un tipus d'argument.

Les diferents seccions de *man* són les següents:

Taula 2-1. Seccions de l'orde man

Secció	Descripció
1	Programes executables i ordes de l'interpret d'ordes
2	Cridades al sistema
3	Cridades a funcions de biblioteca
4	Fitxers especials
5	Formats de fitxers i convencions
6	Jocs
7	Paquets de macros i convencions
8	Ordes que ha d'executar el superusuari
9	Funcions del nucli

L'accés a les pàgines *man* es pot fer des d'un terminal, executant l'orde **man**. Per exemple, si voleu disposar de la documentació relativa a l'orde **date**, heu d'escriure en la línia d'ordes: **\$ man date**. I es visualitza una pantalla similar a la següent:

Important: Quan s'escriu una orde s'ha de tindre en compte que els símbols \$ o # fan referència a l'indicador del sistema i, per tant, no cal teclejar-los. El símbol \$ es correspon amb l'indicador del sistema per a l'usuari i el símbol # es correspon amb l'indicador del sistema per a l'administrador del sistema.

Figura 2-4. Pàgina de manual de l'orde date

```

roliver@raquel-desktop: ~/Desktop
Fitxer  Edita  Visualitza  Terminal  Ajuda
DATE(1)      User Commands      DATE(1)

NAME
    date - print or set the system date and time

SYNOPSIS
    date [OPTION]... [+FORMAT]
    date [-u|--utc|--universal] [MMDDhhmm[[CC]YY][.ss]]

DESCRIPTION
    Display the current time in the given FORMAT, or set the system date.

    -d, --date=STRING
        display time described by STRING, not 'now'

    -f, --file=DATEFILE
        like --date once for each line of DATEFILE

    -r, --reference=FILE
        display the last modification time of FILE

    -R, --rfc-2822
        output date and time in RFC 2822 format.  Example: Mon, 07 Aug

Manual page date(1) line 1

```

Normalment s'han d'utilitzar les seccions 1, 5, 7 i 8. Si es vol fer referència a la secció, la forma de fer-ho és la següent: **\$ man núm. de secció programa**. Exemple: **\$ man 1 date**.

Per a navegar dins de la pàgina del manual s'utilitzen les tecles **Av Pàg** i **Re Pàg**. També es pot utilitzar la **Barra espaciadora** per a moure una pàgina cap avall i **B** per a moure una pàgina cap amunt. Per a eixir de la pàgina de manual, cal prémer **Q**.

Si el que es vol és buscar una determinada paraula dins del text mostrat per **man**, s'ha d'utilitzar la tecla **/** seguida de la paraula que es vol buscar. Les coincidències queden remarcades i amb la tecla **n** es poden anar recorrent de manera seqüencial.

Si el que es vol és conèixer més a fons el funcionament de l'orde **man**, s'ha d'escriure en el terminal: **\$ man man**.

Opcions interessants de **man**:

\$ man -a programa

\$ man -k programa

- **-a** indica que es mostren totes les seccions del manual que tinguen referències al programa. Per exemple, **man -a man** torna totes les entrades de **man**, no solament la de la secció 1.
- **-k** s'utilitza per a trobar quin programa fa alguna cosa. Per exemple, **man -k date** torna tots els programes relacionats amb la paraula *date* en la seua descripció, amb les seccions corresponents, i una explicació de per a què servix cada un.

Altres ordes relacionades amb la busca d'informació són les següents:

- **whatis nom_orde**: mostra una breu descripció de l'orde.
- **apropos paraula_clau**: localitza pàgines de *man* relacionades amb la paraula clau. És equivalent a **man -k**.
- **locate patró**: localitza noms de fitxers o directoris en el nostre sistema que coincidisquen amb el patró donat.

Pàgines Info

Info és el format de documentació del projecte GNU. És més flexible que les pàgines *man*. Normalment la documentació en format **info** està millor escrita i més estructurada. Consta d'un conjunt de manuals que documenten alguns programes. Per a consultar-los en pantalla heu d'executar l'orde **info** seguida del nom del manual que voleu consultar.

Si només teclegeu **info**, s'entra en l'índex dels manuals disponibles.

També hi ha *front-end* gràfics per a l'orde **info**, per exemple **tkinfo**.

En el directori `/usr/share/doc` hi ha també una gran quantitat d'informació sobre la majoria dels programes instal·lats. Esta documentació pot vindre donada per un senzill fitxer `README` i una nota de copyright o pot ser més àmplia en format HTML o PostScript (entre altres).

Si només és un fitxer `README`, normalment es pot trobar un URL del programa en què hi haja més informació sobre este programa.

L'accés a la documentació HTML disponible està centralitzat per mitjà de l'orde **dhelp**, que permet accedir-hi de manera senzilla.

Documents HOWTO

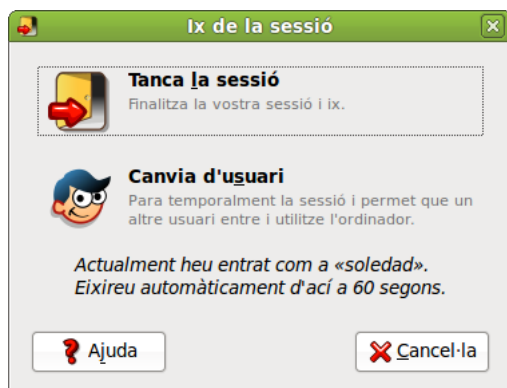
Els documents HOWTO (COM ES FA) són com si foren programes d'aprenentatge que contenen informació relativa a la descripció, configuració i posada al punt de servicis del sistema, perifèrics, programes, etc. Els han creat usuaris experimentats que han realitzat les proves necessàries fins a aconseguir-ne el funcionament i que han decidit posar-los a disposició dels altres usuaris.

Els HOWTO en format HTML i/o PDF estan ubicats en `/usr/share/doc/nombre_aplicacion/HOWTO` i, per tant, disponibles des de qualsevol navegador web com ara el Mozilla Firefox (vegeu els capítols 12 i 13).

Desconnexió del sistema

Per a acabar la sessió gràfica l'usuari té dos opcions. La primera permet eixir de la sessió o canviar d'usuari. Per a fer-ho, seleccioneu Sistema -> Tanca la sessió de lliurex. Apareix la pantalla següent:

Figura 2-5. Acaba la sessió



La segona opció disponible des de Sistema -> Para permet realitzar diverses accions: finalitzar la sessió i apagar l'equip, reiniciar l'equip, suspendre la sessió amb un ús mínim d'energia o hibernar, que suspén la sessió sense utilitzar energia.

Figura 2-6. Para l'ordinador

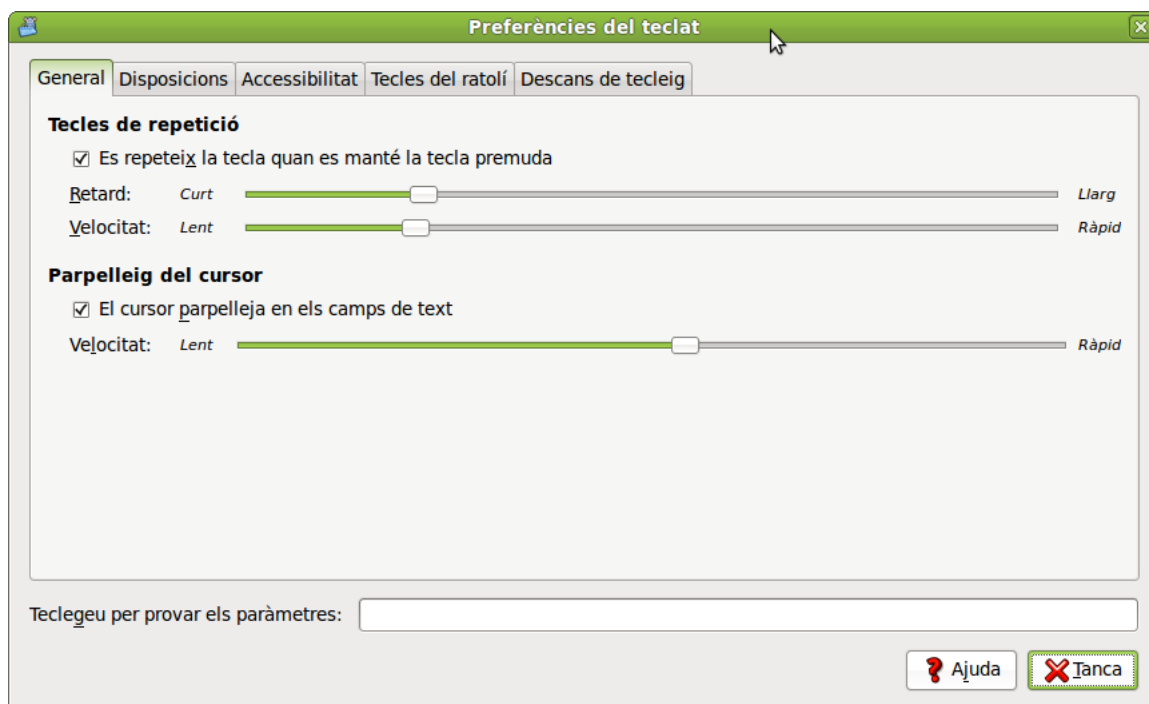


Depenent del tipus d'ordinador, en tancar el sistema s'apagarà de forma automàtica. I si no és així, apareixerà el missatge *System halted* que indica que l'equip es pot apagar.

Configuració del teclat

L'accés a la configuració del teclat es fa amb l'opció de menú: Sistema -> Preferències -> Teclat. S'obri la finestra següent de propietats del teclat:

Figura 2-7. Preferències del teclat

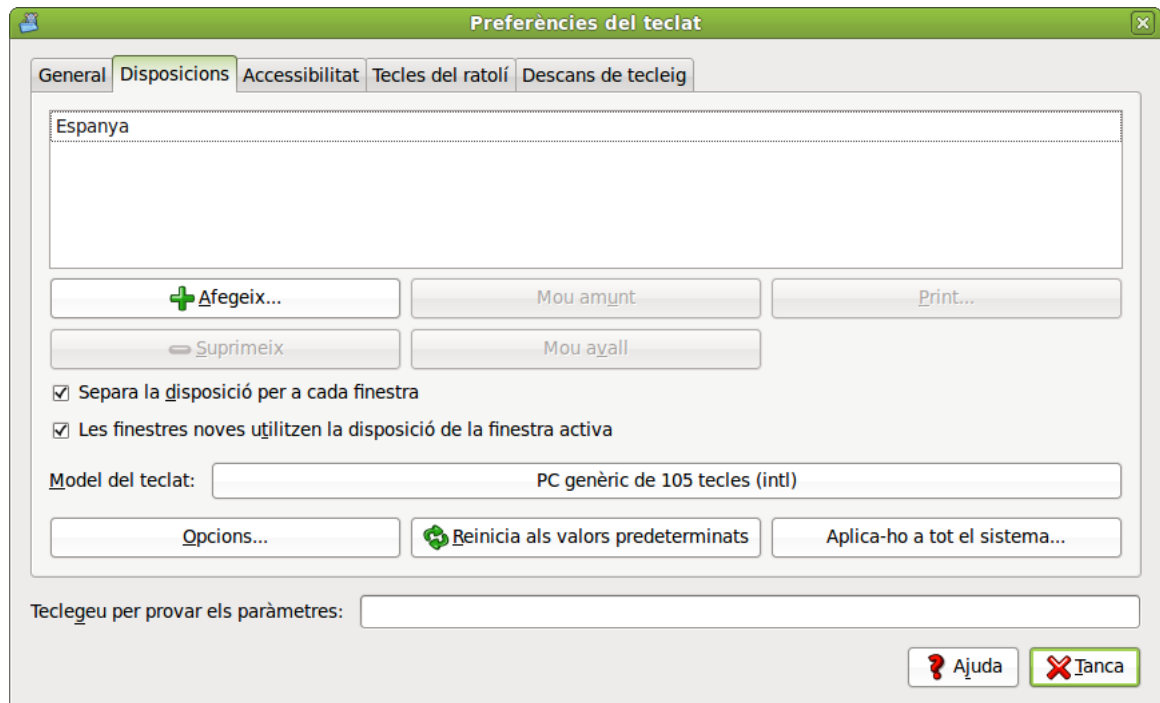


La finestra que es mostra de Preferències del teclat té cinc pestanyes:

- **General:** permet programar la repetició de tecles i la velocitat de parpelleig del cursor.

- **Distribució:** permet seleccionar el model de teclat (PC genèric 105 tecles (Intl)), així com la distribució (Espanya).

Figura 2-8. Configura el teclat: distribucions



- **Accessibilitat:** activació de tecles persistents, lentes, etc.
- **Tecles del ratolí:** controla la velocitat del punter del ratolí.
- **Descans de tecleig:** permet el bloqueig de la pantalla i d'eixa manera es força un descans de tecleig cada "x" minuts amb una duració d'"y" minuts.

III. L'entorn d'escriptori GNOME 2.30

Capítol 3. L'escriptori GNOME

Introducció

El GNOME és programari lliure, amb el codi font disponible lliurement i realitzat per un gran nombre de programadors en tot el món. La pàgina web oficial del projecte GNOME a Espanya es troba en <http://www.es.gnome.org/>. La versió documentada del GNOME és la 2.30.

GNOME és un acrònim de 'GNU Network Object Model Environment', entorn de treball en xarxa orientat a objectes, per la qual cosa el GNOME forma part del projecte més ampli GNU.

El GNOME és un escriptori de treball que permet als usuaris la utilització i configuració senzilla del sistema des d'una interfície gràfica. El GNOME inclou:

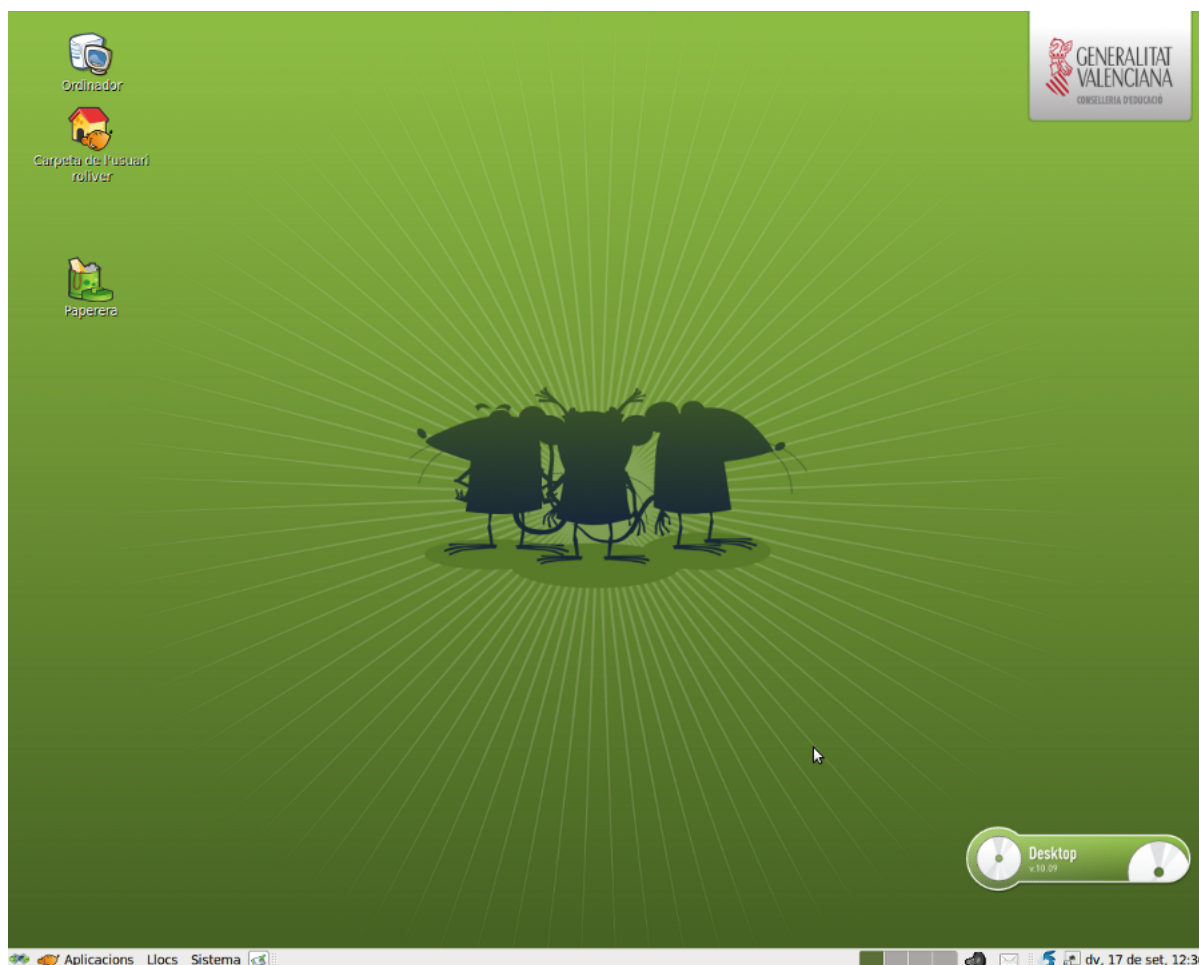
- *Quadre*: permet llançar aplicacions i presentar l'estat de funcionament del sistema.
- *Escriptori*: s'hi obren les aplicacions que permeten la seua utilització.
- *Aplicacions i ferramentes d'escriptori*.

El GNOME és altament configurable, de manera que permet personalitzar l'aspecte de l'escriptori. El gestor de sessions del GNOME recorda la configuració prèvia, i manté les preferències establides. El GNOME admet gran quantitat d'idiomes, i pot afegir-ne més sense canviar el programari.

L'escriptori GNOME presenta també avantatges per als programadors, ja que no necessiten comprar una llicència de programari per a fer compatibles les aplicacions comercials que estos generen. A més, les aplicacions GNOME es poden escriure en diversos llenguatges de programació, per la qual cosa el programador no té esta limitació.

L'aspecte de l'escriptori GNOME 2.30, personalitzat per a LliureX, és el següent:

Figura 3-1. Escriptori GNOME



Per defecte, l'escriptori inclou les icones següents:

- La carpeta d'inici de l'usuari: quan s'obri s'accedix al directori on està emmagatzemada tota la informació relativa a l'usuari.
- La paperera: on s'emmagatzemen els elements eliminats del sistema i que són susceptibles de recuperació.
- Ordinador: permet accedir als diferents elements pertanyents al maquinari de l'ordinador, inclosa la xarxa si hi ha instal·lat un protocol adequat.

L'usuari pot crear una *icona llançadora* de qualsevol aplicació (compatible amb el GNOME) que li interesse, i polsant dos vegades la icona l'executarà; polsant-la amb el botó dret es poden veure les propietats o altres característiques de l'enllaç.

Tot el que hi ha en l'escriptori està emmagatzemat en el directori `/home/nom_usuari/Desktop`

Components de l'escriptori GNOME

La barra inferior de l'escriptori és un quadre del GNOME. A continuació s'explica amb detall.

En l'angle esquerre hi ha el botó principal amb el ratolí de LliureX i el text Aplicacions, el qual permet accedir a un menú amb les aplicacions del sistema. Este botó s'anomena Menú LliureX o Menú Aplicacions. 

Al costat hi ha el botó Llocs, que conté les entrades Carpeta d'inici, Escriptori, Ordinador, Xarxa, etc.

L'últim botó és el de Sistema que mostra un menú amb diverses accions a executar, com ara Preferències, Administració, Ajuda o Para.

L'espai comprés entre la vora superior i la barra inferior és el que es coneix amb el nom d'Escriptori. En este escriptori se situen les icones de les aplicacions o elements utilitzats amb més freqüència. La forma d'accedir a estes aplicacions és fent doble clic sobre la icona.

En funció del tipus d'element, l'acció realitzada és diferent.

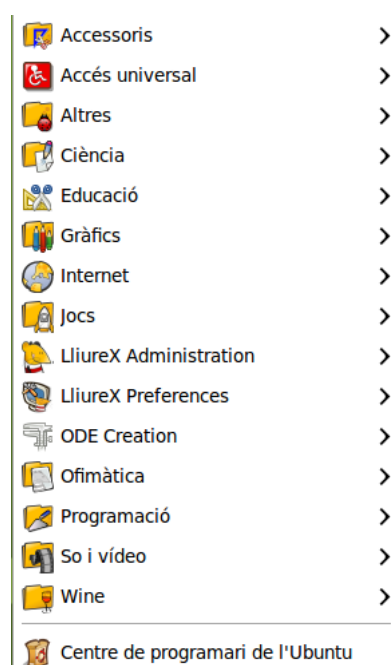
- Si l'element és una aplicació, l'executa.
- Si l'element són dades, arranca el programa establert per defecte, per a obrir estes dades.
- Si l'element és un directori, arranca el navegador de fitxers per defecte, Nautilus, i mostra el contingut del directori. És el cas de la icona Carpeta d'inici.

En obrir una finestra d'aplicació, apareixen els botons que permeten controlar la finestra: minimitzar, maximitzar i tancar la finestra. Se'n pot configurar l'aparença en Sistema -> Preferències -> Aparença amb opcions per a configurar el tema, el fons, la tipografia, la interfície i els efectes visuals.

Atenció

Per defecte, en instal·lar el client LliureX l'escriptori GNOME porta el tema LliureX.

Figura 3-2. Menú Aplicacions



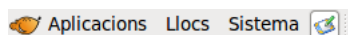
Quadres

La barra inferior és el quadre del GNOME. Actua com a depòsit del menú principal, menús d'usuari, llançadores d'aplicacions, conjunt de miniaplicacions o complements que s'han establert, etc.

El quadre té moltes possibilitats a l'hora de configurar-lo. Permet personalitzar-ne l'aspecte i l'aparença fàcilment, de manera ràpida i senzilla. Per exemple, afegir i llevar objectes perquè s'adaptin a les necessitats i les preferències de l'usuari. Poden haver-hi múltiples quadres, cada un amb l'aparença, les propietats i els continguts propis. Esta flexibilitat permet crear un entorn d'escriptori personalitzat.

Els quadres es poden situar de manera horitzontal o vertical, com es preferisca (propietats del quadre).

Figura 3-3. Quadre inferior del GNOME (LliureX)



El quadre pot contindre els objectes següents:

- **Menús:** els menús són llistes d'elements des dels quals es pot arrancar una aplicació, executar una orde o obrir un submenú. En la figura 3.2 apareix el menú Sistema. Este menú proporciona accés a les opcions de configuració i administració disponibles en el GNOME 2.30.
- **Llançadors:** els llançadors són botons que arranquen una aplicació o executen una orde quan es polsa el botó esquerre del ratolí. Es poden trobar llançadors tant en els quadres com en l'escriptori.

Per exemple: per a incloure un llançador en el quadre heu de situar-vos damunt, en una zona 'neta' i polsar el botó dret del ratolí. S'obri un menú amb l'opció + Afig al quadre. Obriu esta opció i aneu a Llançador d'aplicacions. Després seleccioneu, de la llista d'aplicacions, l'aplicació per a la qual voleu generar el llançador. En el quadre apareix la icona que arranca l'aplicació seleccionada. Es pot associar a este llançador una icona determinada. Per a fer-ho, polseu amb el botó dret del ratolí, damunt del llançador que s'ha creat i en Propietats podeu canviar la imatge associada a la icona (clic sobre esta).

Les entrades de menú són també llançadors, per la qual cosa des del menú mateix es poden afegir llançadors al quadre fent clic dret en l'entrada de menú desitjada.

- **Miniaplicacions:** les miniaplicacions són aplicacions que s'executen en una xicoteta part del quadre i que aporten funcionalitat afegida al sistema.

Fent clic amb el botó dret sobre el quadre i seleccionant l'opció Afig al quadre, es mostra una finestra amb les miniaplicacions i els elements disponibles. Fent doble clic sobre la miniaplicació desitjada, esta es mostra en el quadre.

Figura 3-4. Afig al quadre



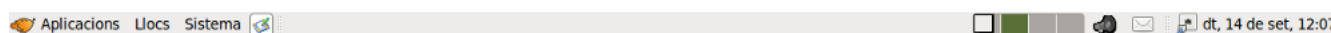
Com a exemple d'utilització de miniaplicacions es poden incloure (seguint passos similars als llançadors) les miniaplicacions següents:

- Miniaplicació de l'oratge del GNOME (+ Afig al quadre -> Informe de l'oratge), que periòdicament baixa les condicions atmosfèriques actuals, des del web, de la ubicació seleccionada des de les preferències de la miniaplicació.

- Miniaplicació buscador de fitxers (+ Afig al quadre -> Busca fitxers..., que servix per a localitzar en l'equip fitxers o carpetes pel nom o pel contingut.

L'aspecte del quadre després d'estes insercions de miniaplicacions és el següent:

Figura 3-5. Quadre inferior del GNOME (LliureX)

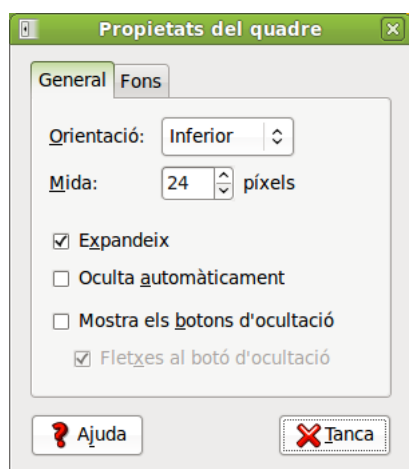


- *Calaixos*: són extensions del quadre que es poden obrir o tancar polsant el botó esquerre del ratolí sobre la icona. Poden contindre qualsevol cosa que pugui contindre el quadre, incloent-hi llançadors, miniaplicacions, altres calaixos. Generalment, s'usen els calaixos per a recollir múltiples llançadors relacionats entre si d'alguna manera, com, per exemple, diferents aplicacions d'oficina del GNOME. D'esta manera els calaixos del quadre són una extensió del mateix quadre. S'hi afegien com un element del quadre més.

Propietats del quadre

Els quadres es poden configurar. Se'n poden modificar certes propietats. Per a fer-ho, situat sobre una zona neta del quadre, cal polsar el botó dret i anar a Propietats del quadre.

Figura 3-6. Propietats del quadre



En les propietats del quadre hi ha dos pestanyes: General i Fons. En la pestanya General es poden configurar les propietats següents:

- Orientació: es pot modificar l'orientació del quadre, que pot ser superior, dreta, esquerra o inferior. És possible modificar també la posició, simplement punxant i arrossegant el quadre a la posició desitjada i soltant.
- Grandària del quadre en píxels que determina l'amplària del quadre. Per defecte, són 24 píxels. Si l'usuari disposa de pantalla d'alta resolució es pot incrementar la grandària dels quadres. El canvi de grandària del quadre redimensiona automàticament les icones del quadre i intenta que totes les miniaplicacions incorporades al quadre també s'adeqüen. Si no fóra possible, llavors el quadre adequa la grandària per a acollir totes les miniaplicacions.
- Oculta automàticament: es pot decidir que el quadre s'oculte de manera automàtica quan el ratolí no hi estiga al damunt.
- S'hi poden afegir botons que permeten mostrar/ocultar el quadre, així com indicar que estos botons mostren una fletxa.

En la pestanya Fons es pot establir el fons del sistema com a fons del quadre, assignar un color i un estil per al fons i assignar una imatge de fons, que es pot localitzar mitjançant el botó (Cap) i una icona de

Carpeta. És possible, també, modificar la imatge de fons punxant sobre una imatge i soltant-la sobre el quadre. Automàticament queda establida com a imatge de fons del quadre.

Els menús

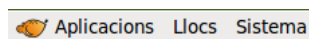
Introducció als menús del GNOME

És possible accedir a totes les funcions de l'escriptori del GNOME a través dels menús. Els quadres contenen menús i, per tant, és possible utilitzar una combinació de menús i quadres per a realitzar tasques.

Estan disponibles els menús següents:

- *Barra de menús*: s'identifica pel ratolí de LliureX. És el menú que ve per defecte en LliureX i mostra en el quadre els tres menús Aplicacions, Llocs i Sistema.

Figura 3-7. Aplicacions, Llocs i Sistema

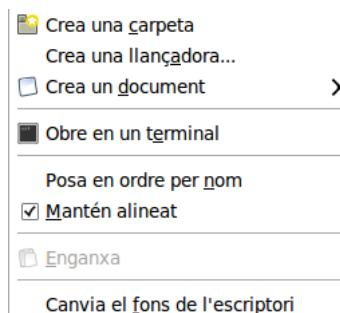


- *Menú principal*: s'identifica pel ratolí de LliureX. Des d'ací es pot accedir als elements del menú d'Aplicacions, Llocs i Sistema. Es pot incorporar al quadre com a miniaplicació.

En el cas de LliureX el menú principal es correspon amb la icona: 

- *Menú Aplicacions*: permet l'accés a altres menús que llancen aplicacions agrupades per funcionalitat, per exemple, Accessoris, Jocs, Oficina, etc.
- *Menú Llocs*: permet accedir a la carpeta d'inici, escriptori, ordinador, xarxa, busca...
- *Menú Sistema*: permet accedir a les preferències de l'escriptori, administració, ajudes, eixir...
- *Menú Escriptori*: és un menú contextual al qual s'accedix polsant el botó dret del ratolí sobre l'escriptori. Des d'este menú es pot crear una carpeta, un document o una llançadora, canviar el fons d'escriptori...

Figura 3-8. Menú Escriptori



Editar menús

És possible fer modificacions sobre els continguts dels menús d'Aplicacions i Preferències de l'escriptori. L'edició d'estos menús es pot fer des del menú mateix.

Per a editar els menús polseu el botó dret del ratolí damunt del menú principal i aneu a Edita els menús. Es mostra una finestra (orde **Alacarte** des de la qual es poden gestionar els menús existents. Per a crear

un menú nou seleccioneu el botó Menú nou el qual sol·licita un nom per a la nova entrada així com la icona associada. Cal tindre en compte que la nova entrada de menú es crearà dins de l'opció que estiga en eixe moment seleccionada. Esta nova entrada no es mostrarà mentres no s'hi incloga un llançador.

Des de la mateixa finestra i tenint seleccionada la nova entrada de menú es pot afegir un llançador al menú nou. Per a fer-ho, polseu el botó + Element nou que mostra una finestra on se sol·licita el tipus de llançador, el nom, l'orde i la icona associada. Quan s'accepta apareix en el nou menú un llançador associat i, automàticament ja està visible des del Menú principal.

Per a editar les propietats d'un menú:

- Polseu el botó dret del ratolí sobre el menú que voleu editar.
- Seleccionau Propietats. S'obri un quadre de diàleg on es pot modificar el nom del menú, la icona associada...
- Per a finalitzar polseu el botó Tanca.
- El botó Arrere permet tornar a la configuració inicial dels menús, és a dir, la que s'ha obtingut després de la instal·lació.

Per a afegir/eliminar una aplicació a un element del menú Aplicacions, aneu a l'opció Afig/Elimina programes. Seleccionau entre les aplicacions disponibles i polseu Instal·la. L'aplicació seleccionada s'afegix al menú corresponent.

Si voleu col·locar un element de menú en el quadre, el podeu arrossegat i deixar anar des del menú fins al quadre i este hi col·locarà un llançador amb totes les propietats necessàries. Si preferiu no usar la funció d'arrossegat i deixar anar, també podeu polsar el botó dret sobre l'element de menú i triar, del menú desplegable, l'opció Afig este llançador al quadre.

Finestres

És possible tindre diverses finestres obertes simultàniament en l'escriptori GNOME. Cada finestra té un marc, i al damunt estan definits els controls actius que actuen sobre la finestra.

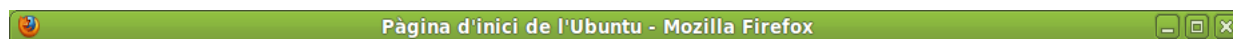
Hi ha dos tipus de finestres:

- Finestres d'aplicació: quan s'executa una aplicació, la finestra associada està rodejada per una vora. La part superior d'esta vora conté la barra del títol. Esta barra de títol conté, al seu torn, botons que permeten manipular la finestra. Per exemple, obrir el menú de la finestra o tancar la finestra.
- Finestres de diàleg: estes finestres estan associades a processos interactius. Una finestra de diàleg consistix en un marc de finestra i un quadre interactiu que proporciona informació i controls per a l'usuari. El marc d'una finestra de diàleg conté botons per a activar l'obertura i el tancament de la finestra de diàleg.

Manipulació de finestres

En ambdós tipus de finestres és possible executar diverses accions. La major part dels elements de control estan situats en la vora superior del marc de la finestra. La figura següent mostra els elements típics d'una finestra d'aplicació:

Figura 3-9. Vora superior d'una finestra d'aplicació



Taula 3-1. Controls actius del marc de la finestra:

Controls actius	Descripció
Botó Menú finestra	Obri el menú finestra
Botó Minimitza	Minimitza la finestra
Botó Maximitza	Maximitza la finestra
Botó Tanca la finestra	Tanca la finestra

Per a canviar les dimensions de la finestra cal situar-se sobre la vora de la finestra i quan aparega una fletxa que apunta a la vora es poden, amb el ratolí, ampliar i/o reduir les dimensions de la finestra.

Passar el focus a una finestra consisteix a activar-la (situar-se sobre la finestra) i, a més, localitzar el ratolí i el teclat sobre algun camp d'entrada de dades. Només pot estar el focus en una finestra al mateix temps. La finestra que tinga el focus té una aparença diferent, es veu en primer pla i els colors actius.

Els espais de treball del GNOME

L'escriptori del GNOME disposa de diversos subescriptoris o espais de treball (*workspaces*). Només en pot estar actiu un al mateix temps. Un espai de treball és una àrea delimitada en la qual l'usuari pot treballar. És com tindre diverses taules de treball disponibles. En cada un dels espais de treball l'usuari pot tindre obertes finestres amb els seus treballs. Per defecte, quan s'instal·la la miniaplicació es creen quatre espais de treball, però es possible disposar de diversos espais distribuïts en files i columnes.

Cada un dels espais de treball té la mateixa aparença d'escriptori. Els mateixos quadres, els mateixos menús. No obstant això, l'usuari pot executar-hi aplicacions diferents i obrir finestres diverses. D'esta manera l'usuari pot organitzar els treballs en els diferents espais de treball.

La figura següent mostra l'aspecte de la miniaplicació associada als espais de treball:

Figura 3-10. Espais de treball



Canviar d'espai de treball és tan senzill com fer clic sobre la finestra associada en la miniaplicació. Cal polsar el botó dret del ratolí sobre la miniaplicació i anar a Preferències. Ací es pot establir el nombre d'espais de treball i la forma amb què es mostraran.

No s'ha de confondre entre tindre espais de treball diferents i tindre diversos escriptoris disponibles. En el primer cas, els espais de treball són, virtualment, una extensió de l'escriptori. En canvi, tindre diversos escriptoris disponibles implica tindre diversos servidors gràfics llançats en diferents pantalles gràfiques.

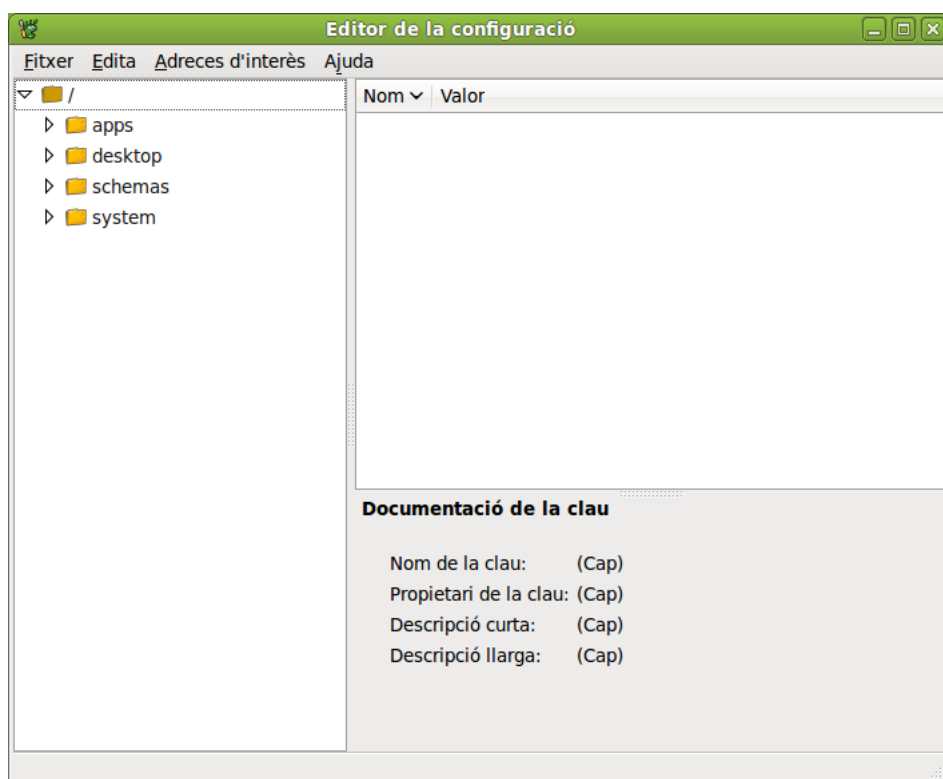
Capítol 4. Personalització de l'escriptori GNOME.

Preferències del LliureX

Introducció

El GNOME s'instal·la amb una configuració per defecte que és modificable. El GNOME té un mètode de configuració que permet combinar la configuració dels diferents programes. D'eixa manera es pot realitzar una configuració compatible per a totes les aplicacions. La ferramenta utilitzada és l'editor de configuració **gconf-editor** i pot ser utilitzada tant per administradors com per usuaris. Les funcions bàsiques del **gconf-editor** es troben en Sistema -> Preferències.

Figura 4-1. Escriptori GNOME



Les entrades del menú Preferències són les següents:

Quant a mi

Mostra les dades que coneix el sistema sobre l'usuari, les quals es poden completar o canviar. Per exemple, el botó Canvia la contrasenya permet establir una contrasenya nova per a l'usuari.

Aneu a Sistema -> Preferències -> Quant a mi.

Administració deGCompris

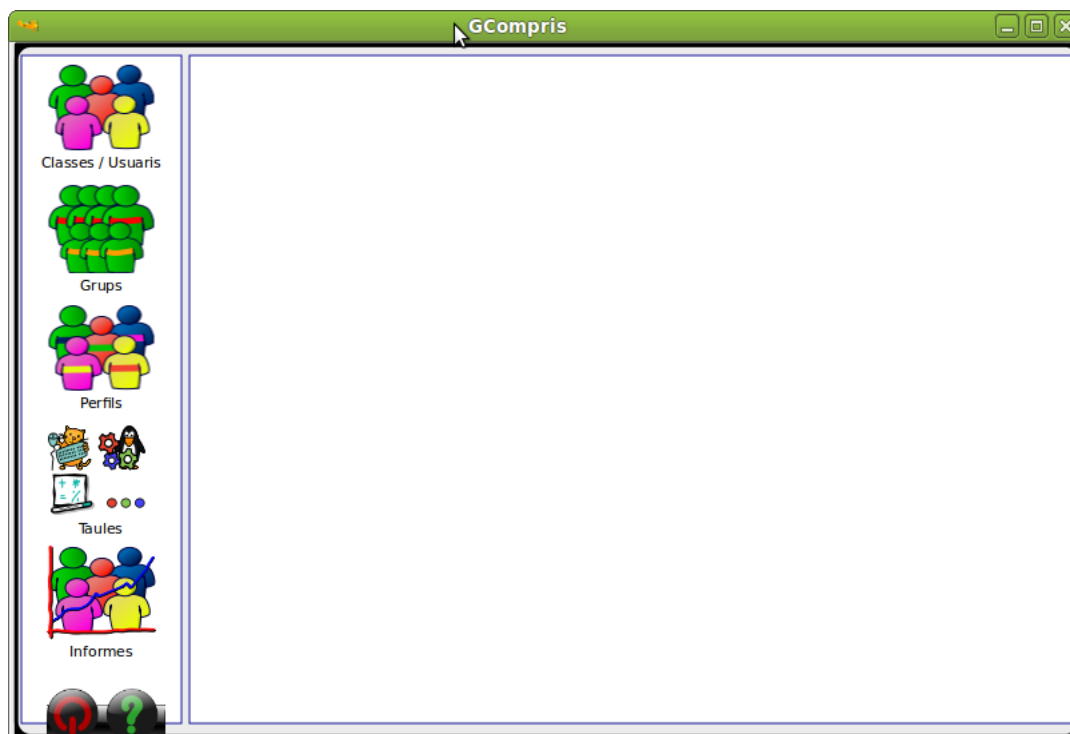
La ferramenta Administració del GCompris permet ajustar la configuració del paquet de jocs educatius Gcompris d'acord amb les vostres necessitats. El paquet de jocs educatius, per al qual s'estableix la configuració, està disponible des del menú Aplicacions-> Educació -> Gcompris, jocs educatius.

La ferramenta d'administració ens proporciona una manera senzilla de configurar el paquet de manera que puguem obtindre informes de cada un dels alumnes (supervisar el procés d'ensenyament, conèixer els punts forts de l'alumne o alumna, o les necessitats, entre altres coses).

S'accedix a través del menú Sistema -> Preferències -> Administració del GCompris.

Una vegada iniciat, es mostrarà la finestra següent:

Figura 4-2. Finestra principal d'Administració del GCompris



En les seccions Classes/Usuaris, Grups i Perfils podeu afegir/gestionar els usuaris i les classes, i per a cada classe, podeu crear grups d'usuaris. És possible importar usuaris d'un fitxer separat per comes. També és possible assignar un o més grups a un perfil, i els nous identificadors d'usuari apareixeran després de reiniciar el GCompris. El GCompris permet identificar l'alumne o l'alumna individualment de manera que podem proporcionar informes individuals.

En la secció Taulers podeu canviar la llista d'activitats. Simplement desactiveu-les en la vista d'arbre. Podeu canviar l'idioma utilitzat per a llegir-les, per exemple, i després l'idioma utilitzat per a dir els noms dels colors.

En la secció Informes podeu accedir als informes del vostre alumnat.

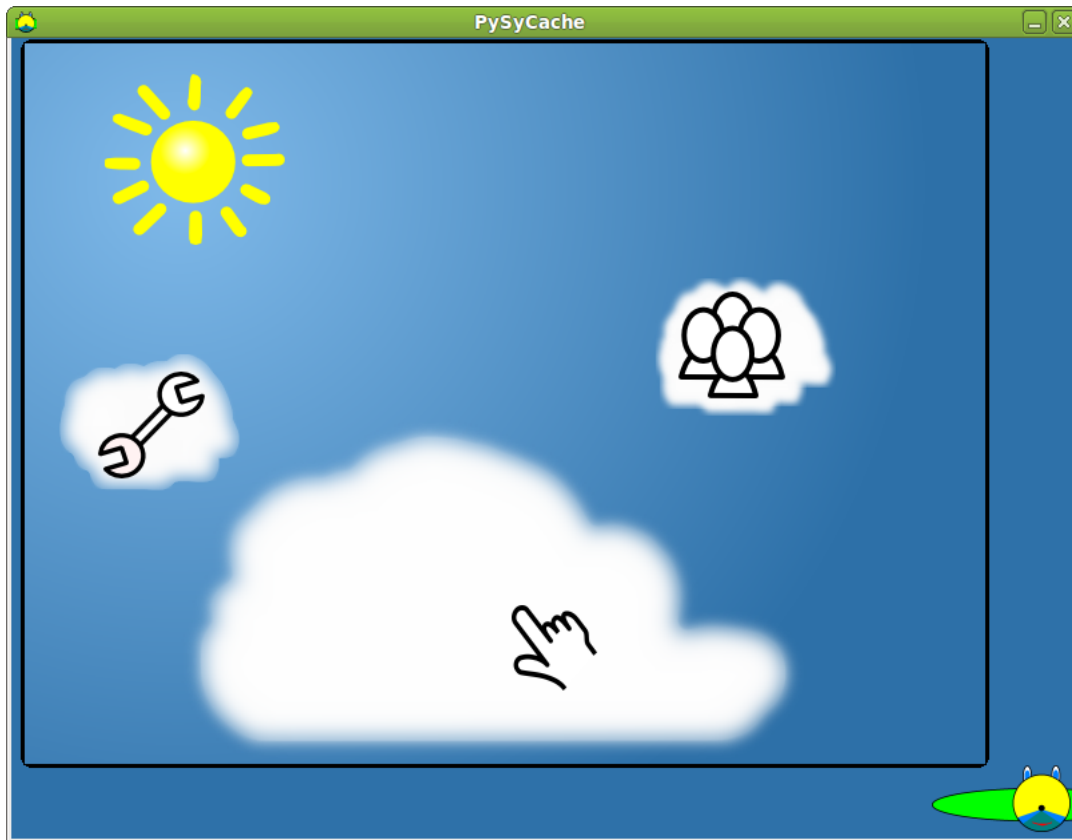
Administració del PySyCache

La ferramenta Administració del PySyCache permet ajustar, de manera senzilla, la configuració del paquet educatiu PySyCache (ferramenta que ensenya a utilitzar el ratolí). El paquet educatiu, per al qual s'estableix la configuració, està disponible des del menú Aplicacions-> Educació -> PySyCache, per a aprendre a usar el rató.

Per a accedir a la ferramenta de configuració heu d'accedir al menú Sistema -> Preferències -> Administració del PySyCache

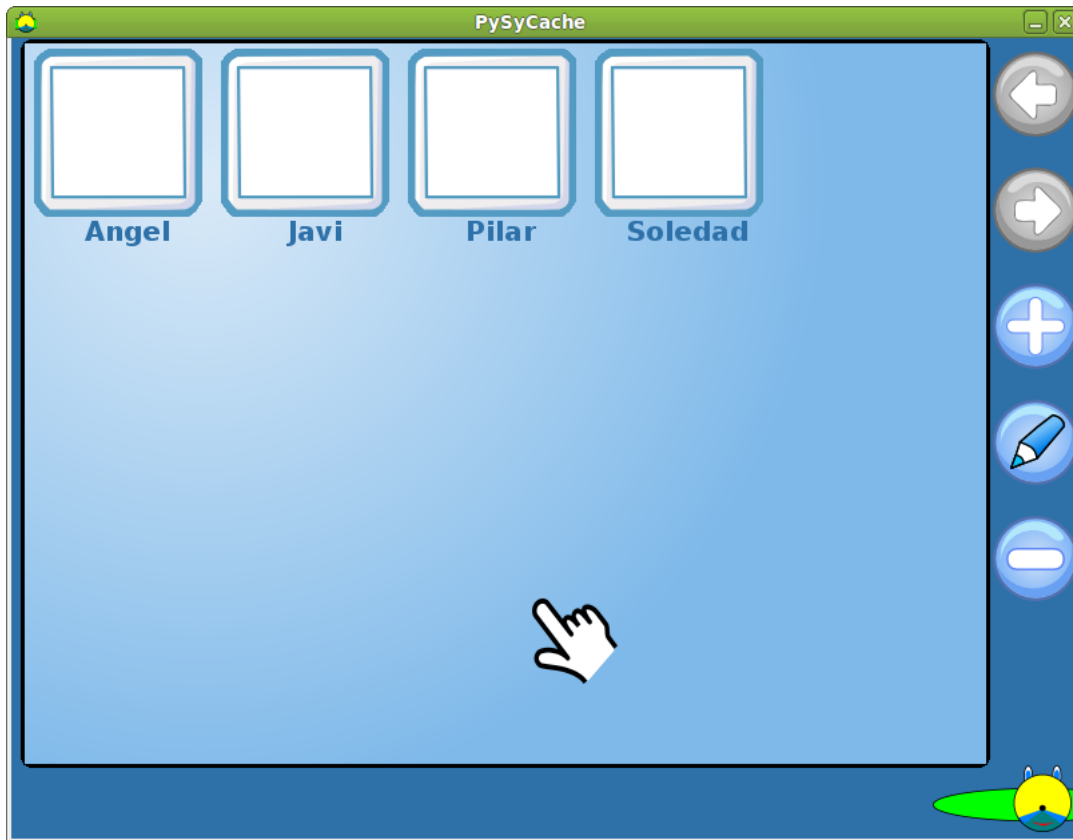
Una vegada iniciat, es mostrarà la finestra següent:

Figura 4-3. Finestra principal d'Administració del PySyCache



- Amb el botó situat en el cantó inferior dret podeu anar cap arrere per la branca de menús visitats.
- Amb el núvol superior dret (gestió dels usuaris del PySyCache) és possible afegir usuaris al sistema i configurar certs opcions per a estos. Si se selecciona este núvol de configuració s'accedix a la finestra que es mostra a continuació.

Figura 4-4. Administració del PySyCache: gestió dels usuaris del PySyCache



Una vegada seleccionat el menú de Gestió dels usuaris del PySyCache és possible configurar els usuaris: si voleu eliminar un usuari polseu el botó "-", si voleu afegir un usuari seleccioneu el botó "+", si voleu canviar propietats d'un usuari heu de seleccionar l'usuari i seleccionar l'opció llapis. La finestra de propietats de l'usuari té una aparença semblant a la que es mostra en la figura següent:

Figura 4-5. Administració del PySyCache: canvia les propietats d'un usuari



- Amb el núvol superior esquerre (configuració del PySyCache) podeu realitzar opcions de configuració dels directoris de treball dels usuaris.

Aparença

Permet la configuració i personalització de diferents preferències relacionades amb l'aspecte de l'escriptori. A continuació es descriuen les funcionalitats de cadascuna de les pestanyes

Pestanya Tema

Un tema és un conjunt de preferències coordinades que determinen l'aparença visual de certes parts de l'escriptori GNOME. L'usuari pot triar un tema que canvie l'aspecte del GNOME. Esta opció del menú Preferències oferix una llista de temes disponibles, amb les opcions d'accessibilitat corresponents.

En concret, el tema determina (botó Personalitza) l'aspecte dels elements:

- *Controls*: les preferències relatives als controls, en un tema, determinen l'aspecte visual de les finestres, quadres i miniaplicacions.
- *Colors*: les preferències relatives al color de les finestres i dels elements seleccionats.
- *Contorn de la finestra*: les preferències relatives al marc de les finestres determinen l'aspecte del marc que rodeja la finestra.
- *Icones*: les preferències relatives a les icones determinen l'aspecte de les icones en els quadres i en el fons de l'escriptori.
- *Punter*: les preferències relatives al punter. Determina l'aspecte i mida del punter.

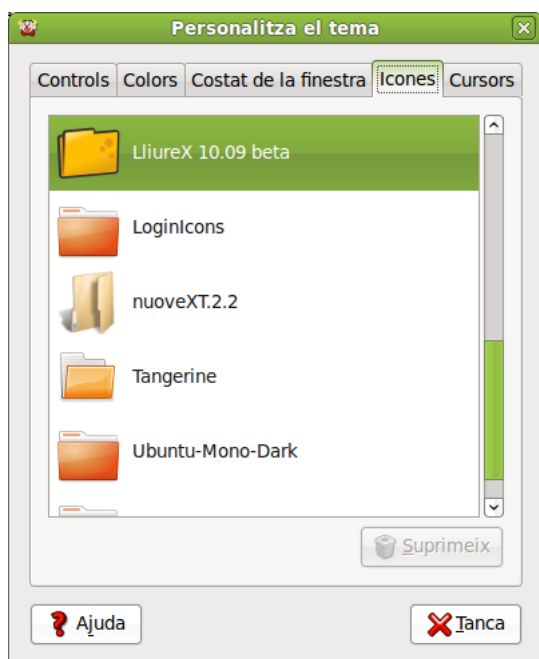
Figura 4-6. Preferències de l'aparença



L'usuari pot seleccionar un tema de la llista que s'oferix, pot afegir temes nous (baixats des de la xarxa, o creats per l'usuari), modificar els detalls del tema seleccionat i guardar el tema.

Per defecte, el tema seleccionat és LliureX-Desktop. Quan es prem el botó Personalitza apareix el quadre de diàleg següent:

Figura 4-7. Personalització del tema



Des d'este quadre de diàleg es pot determinar l'aspecte dels controls (Glossy), el contorn de la finestra (Clearlooks) i les icones (LliureX 10.09) i el punter (DMZ white).

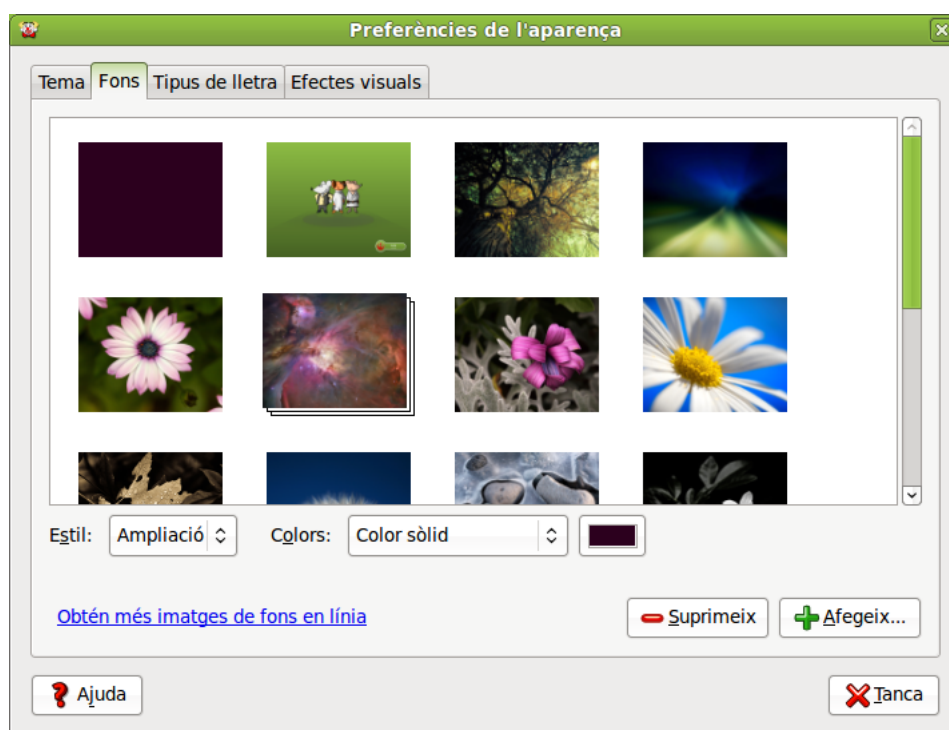
Pestanya Fons

Obri el quadre de diàleg de preferències del fons de pantalla. Es pot afegir, eliminar i triar l'estil de visualització de la imatge. Es pot triar una imatge des d'una finestra oberta del Nautilus i arrossegar-la al fons de l'escriptori.

Quan no es vol establir una imatge, es pot triar el color de fons. Si es trien ambdós opcions (imatge i color de fons), es fixarà el color de fons darrere de la imatge.

També és possible baixar fons utilitzant l'enllaç [Obtén més fons en línia](#). La pàgina de destí mostra una col·lecció de fons de pantalla. És possible descarregar el fons de pantalla en el nostre equip o bé seleccionar el fons desitjat i amb el botó dret del ratolí seleccionar l'opció Establix com a fons d'escriptori.

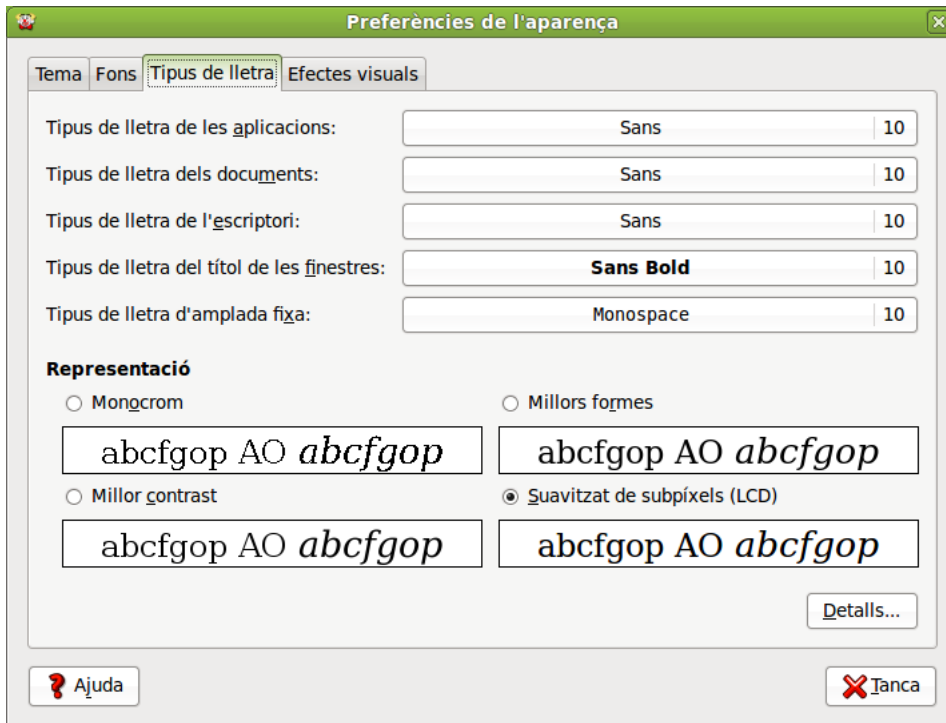
Figura 4-8. Fons de l'escriptori



Pestanya Tipus de lletra

Esta opció permet seleccionar els tipus de lletra per defecte: per a les aplicacions, l'escriptori, el títol de les finestres, terminals, etc.

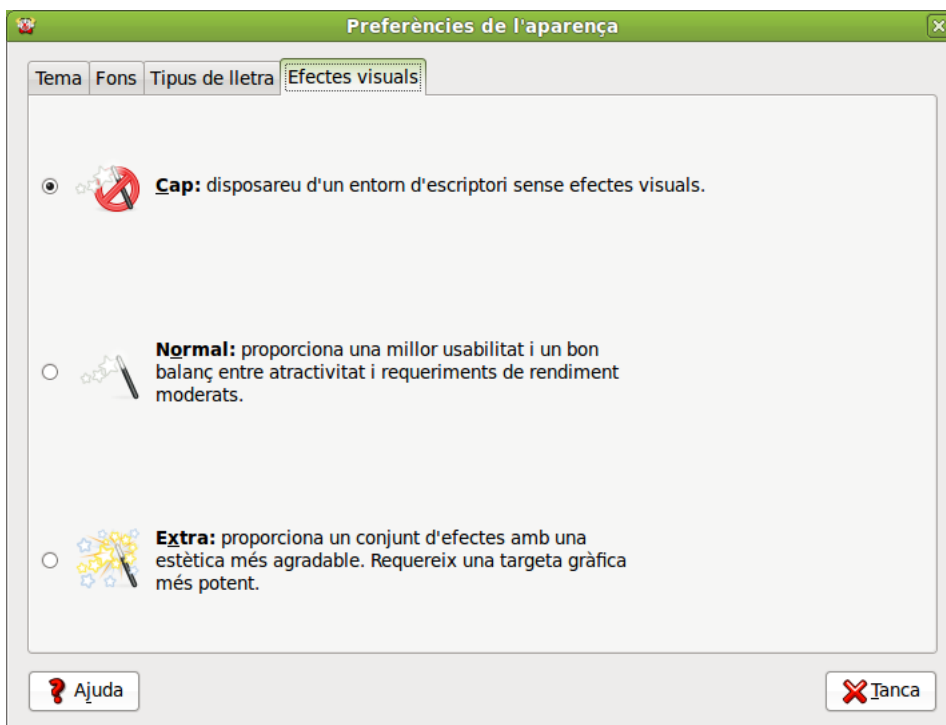
Figura 4-9. Preferències del tipus de lletra



Pestanya Efectes visuals

Amb esta entrada l'usuari pot afegir efectes especials en utilitzar l'escriptori. Per defecte, està activat l'efecte Normal que proporciona un equilibri entre usabilitat i consum de recursos.

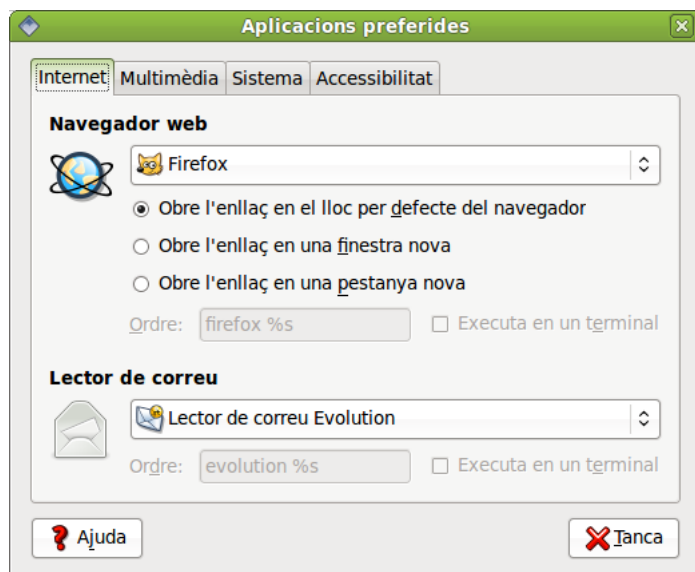
Figura 4-10. Efectes especials



Aplicacions preferides

L'entrada de menú Sistema -> Preferències -> Aplicacions preferides mostra una finestra que permet seleccionar el navegador web, el lector de correu preferit, el reproductor multimèdia, l'emulador de terminal i les ferramentes d'accessibilitat.

Figura 4-11. Aplicacions preferides



Bluetooth

Bluetooth és el protocol que s'utilitza per a connectar sense fil diversos dispositius, a una distància màxima de 10 metres.

Connectar dispositius entre si, permet compartir fitxers de música, text, imatges, etc.

Configuració del Bluetooth

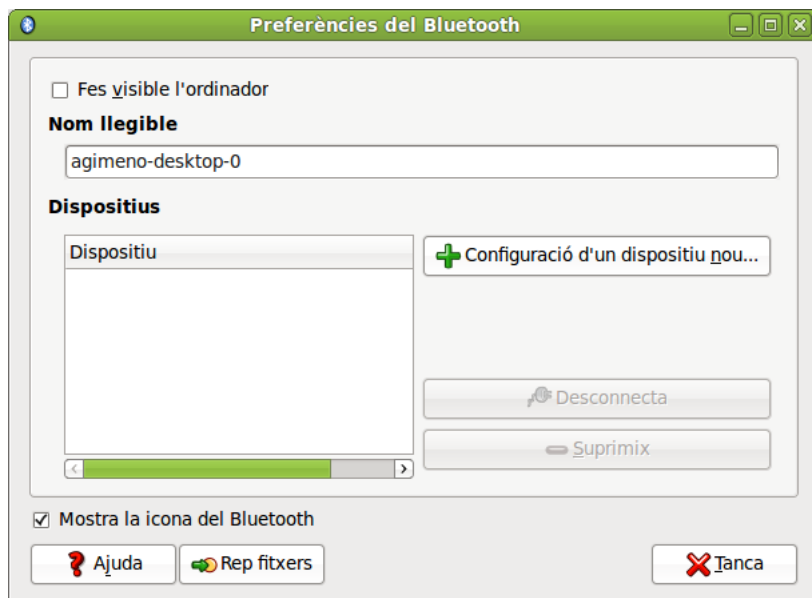
Si l'equip té Bluetooth integrat o disposeu d'un Bluetooth a través d'un USB extern, podeu accedir a la configuració bé des del menú Sistema -> Preferències -> Bluetooth o bé directament des de la icona que es mostra en la barra de tasques de l'escriptori.

Figura 4-12. Icona del Bluetooth



Amb qualsevol de les dos opcions s'accedix a la finestra que es mostra a continuació.

Figura 4-13. Preferències del Bluetooth



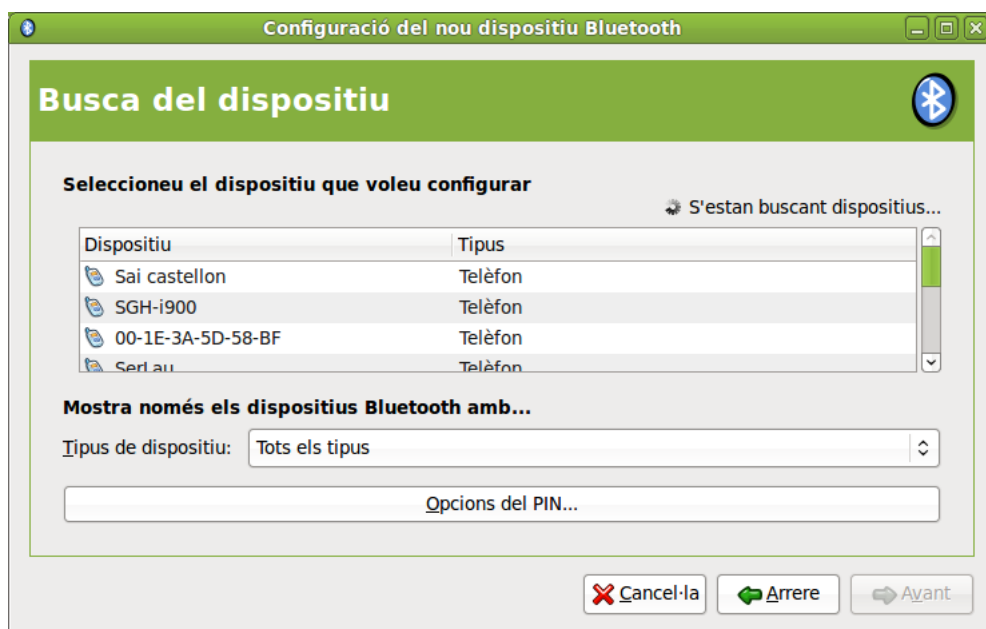
En esta finestra podeu indicar si voleu que l'equip siga visible o no, a través de l'opció "Fes que l'equip siga visible".

A continuació es mostra un quadre de text on s'escriu el "Nom amistós", este és el que es mostrarà a la resta de dispositius Bluetooth amb què es connecte.

Per a afegir un dispositiu nou amb el qual transmetre fitxers, feu clic en el botó Afegir un dispositiu nou. S'executarà un auxiliar de configuració que vos guiarà en el procés.

L'auxiliar buscarà els dispositius Bluetooth visibles situats en un radi d'uns 10 metres. Es poden buscar tots els dispositius o filtrar la busca per telèfon, dispositius d'entrada, impressora, xarxa, etc.

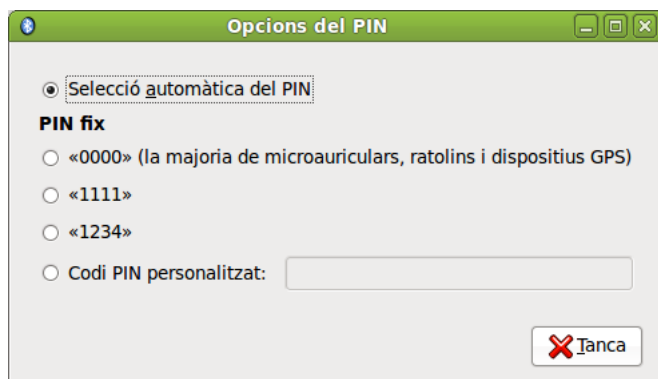
Figura 4-14. Busca de dispositius a connectar



L'últim pas consistirà a seleccionar el dispositiu amb el qual vos voleu comunicar i indicar el PIN. Per a fer-ho, feu clic en el botó Opcions del PIN... . La finestra que s'obri mostra com a opció per defecte "Selecció automàtica del PIN" la qual mostrarà un PIN aleatori que es marcarà en el dispositiu amb què vos voleu comunicar. Entre altres opcions de PIN hi ha les combinacions 0000, 1111, 1234 o introduir un PIN creat per

nosaltres o el que és el mateix, personalitzat. Una vegada triada l'opció del PIN desitjada feu clic en el botó Tanca.

Figura 4-15. Assignació del PIN



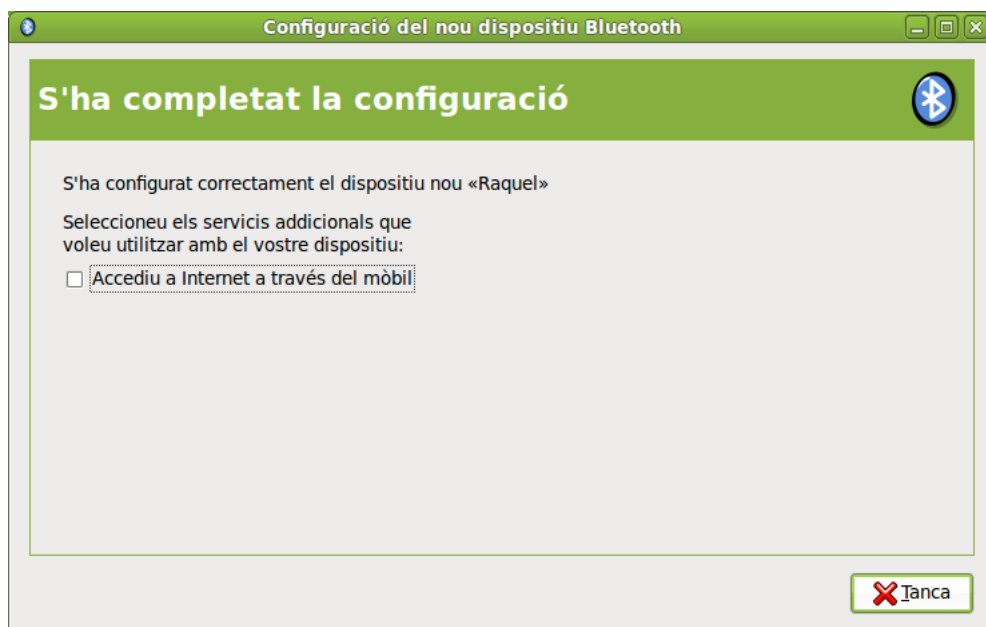
Seccioneu el dispositiu amb què vos voleu comunicar i feu clic en el botó Avant. Si heu deixat l'opció per defecte es mostrarà el PIN que s'ha de teclejar en el dispositiu a comunicar.

Figura 4-16. Mostra del PIN a introduir en el dispositiu a connectar



Una vegada introduït este PIN en el dispositiu, per exemple, un telèfono mòbil, es mostra una pantalla que indica que la connexió s'ha realitzat correctament.

Figura 4-17. Connexió correcta



Compartir fitxers amb Bluetooth

Abans de poder enviar o rebre fitxers entre el dispositiu connectat i el PC cal configurar les preferències per a la compartició de fitxers. Per a configurar les preferències de compartició de fitxers amb bluetooth podeu accedir a través del menú Sistema -> Preferències -> Compartició de fitxers personals, bé accedint a la finestra Preferències del Bluetooth a través del menú Sistema -> Preferències -> Bluetooth o bé directament fent clic amb el ratolí en al icona corresponent de la barra de tasques i triant l'opció Preferències. La primera opció mostra la finestra Preferències per a la compartició de fitxers directament. Si s'accedix per qualsevol de les dos últimes opcions en la finestra Preferències heu de fer clic en el botó Rebre fitxers, i s'obrirà la finestra de Preferències de la compartició dels fitxers.

Figura 4-18. Preferències per a la compartició dels fitxers



La finestra mostra la configuració per als fitxers a rebre i la configuració per als fitxers a enviar.

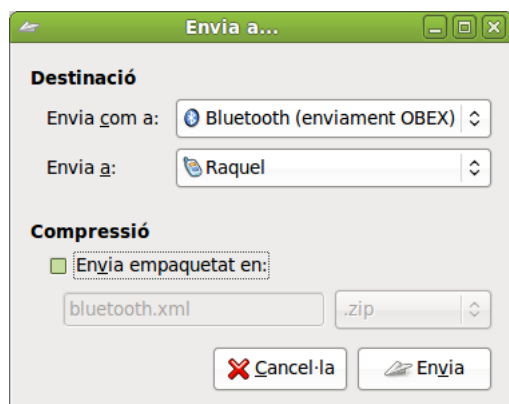
Per a enviar un fitxer a un determinat dispositiu feu clic en la icona situada en la barra de tasques de l'escriptori, seleccioneu el dispositiu i trieu l'opció "envia fitxers...". Seleccioneu el fitxer a enviar i feu clic en el botó Obri. Es mostrarà un missatge en el dispositiu al qual hem enviat el fitxer per a acceptar-lo i una vegada acceptat s'inicia la transferència.

Figura 4-19. Enviar fitxers per Bluetooth



Una altra manera d'indicar que es vol compartir un fitxer és des del navegador de fitxers Nautilus, seleccioneu el fitxer a compartir, feu clic amb el botó dret del ratolí i seleccioneu l'opció Envia a En la finestra que es mostra, seleccioneu Envia com a Bluetooth i en l'opció Envia a, trieu el dispositiu al qual s'enviarà el fitxer, també ofereix l'opció d'enviar-lo comprimit i empaquetat.

Figura 4-20. Compartició des del Nautilus



Quan s'envia un fitxer a l'equip des del dispositiu es mostra un missatge d'avís que pregunta si voleu acceptar-lo. Una vegada rebut es dona l'opció d'obrir el fitxer.

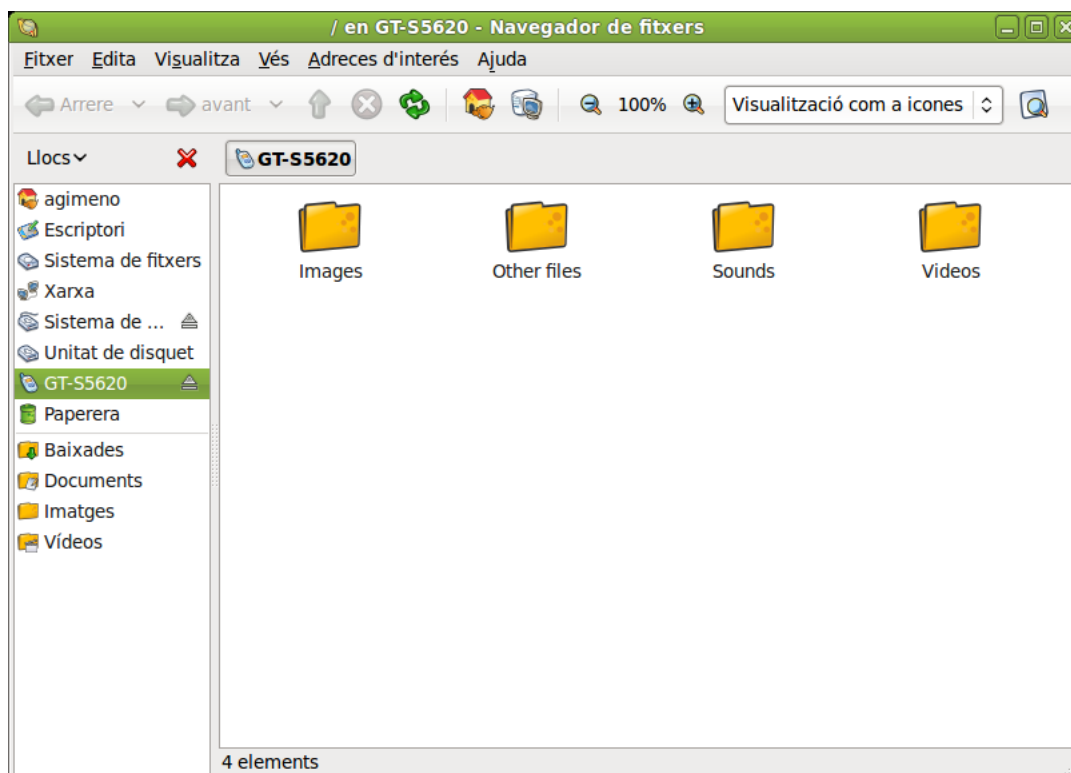
Figura 4-21. Rebre fitxers en el PC



També podeu seleccionar el fitxer que voleu obtindre del dispositiu connectat. Per a fer-ho, heu d'activar l'opció Examina els fitxers que es troba quan feu clic en la icona del Bluetooth de la barra de tasques de l'equip i seleccioneu el dispositiu a examinar.

S'obrirà una finestra del Nautilus en al qual podeu navegar per les carpetes i fitxers del dispositiu com si formaren part de l'equip, així com realitzar qualsevol operació, com ara copiar, enganxar, retallar, editar, etc. sobre estos.

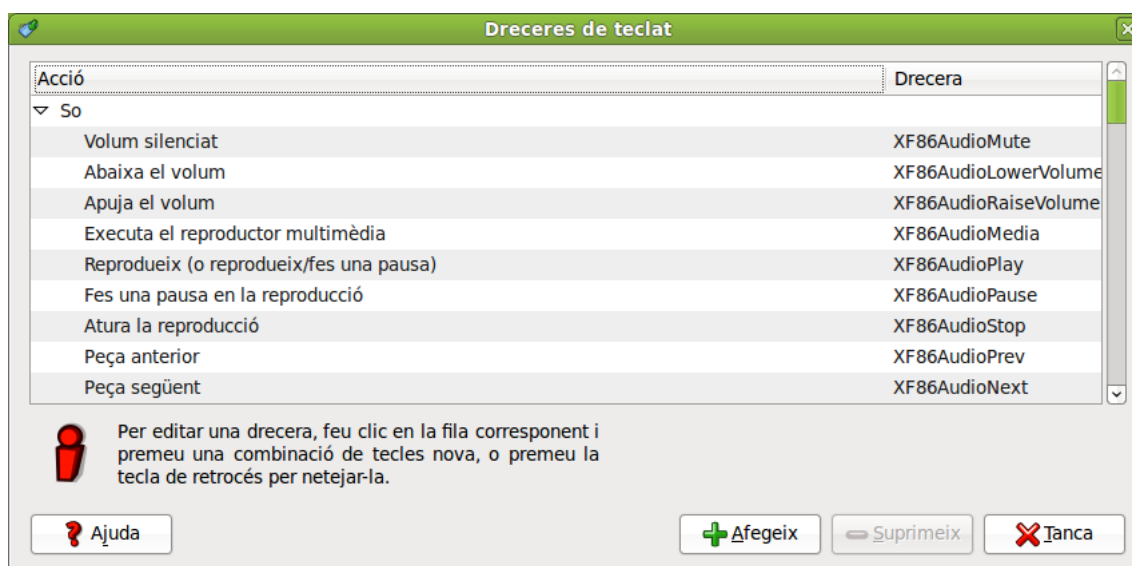
Figura 4-22. Examinar els fitxers d'un dispositiu



Dreceres de teclat

Visualitza les dreceres de teclat disponibles des del GNOME i permet desactivar estes combinacions de tecles, modificar les existents i establir noves combinacions de tecles.

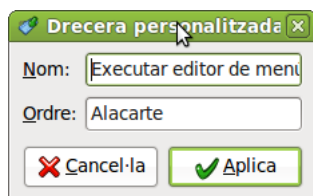
Figura 4-23. Dreceres de teclat



Utilitzant el botó +Afig és possible afegir dreceres de teclat personalitzats. Quan es polsa el botó apareix la finestra que es mostra en la figura següent. Per exemple: si voleu associar una combinació de tecles perquè s'execute l'editor de menús es podrí configurar tal com es mostra en la figura següent. Una vegada config-

urat el nom i l'orde associada només queda introduir la combinació de tecles desitjada perquè s'associe a dita orde.

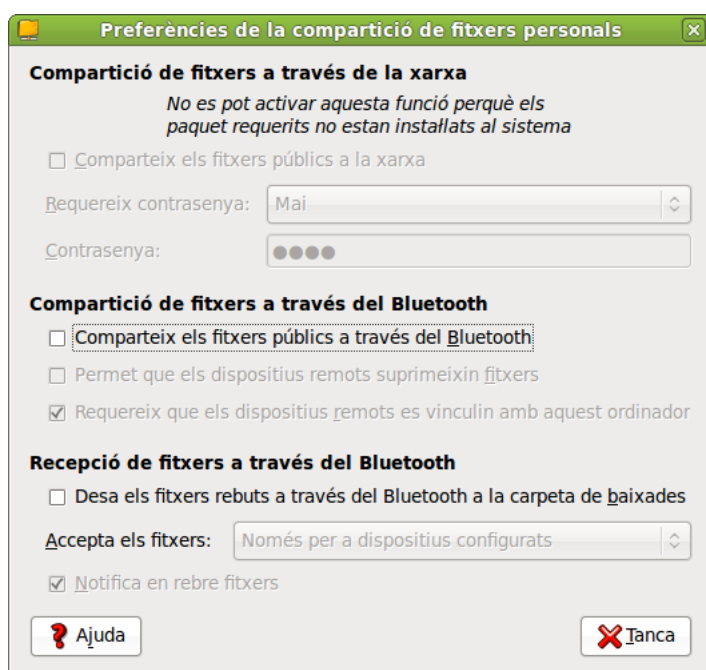
Figura 4-24. Combinació de tecles



Compartició de fitxers personals

Esta ferramenta proporciona una via per a la configuració avançada de la compartició de fitxers públics per xarxa així com la compartició de fitxers per Bluetooth (ja descrita en la Secció 1.6 Bluetooth). Per defecte els paquets necessaris per a compartir fitxers públics en la xarxa no estan instal·lats en el sistema. Per esta raó, les úniques opcions disponibles són les relatives a compartició i recepció de fitxers per Bluetooth. Si s'instal·len els paquets necessaris (nfs-kernel-server, samba, libpam-smbpass i libapache2-svn) s'habilitarà l'opció Compartix fitxers en la xarxa.

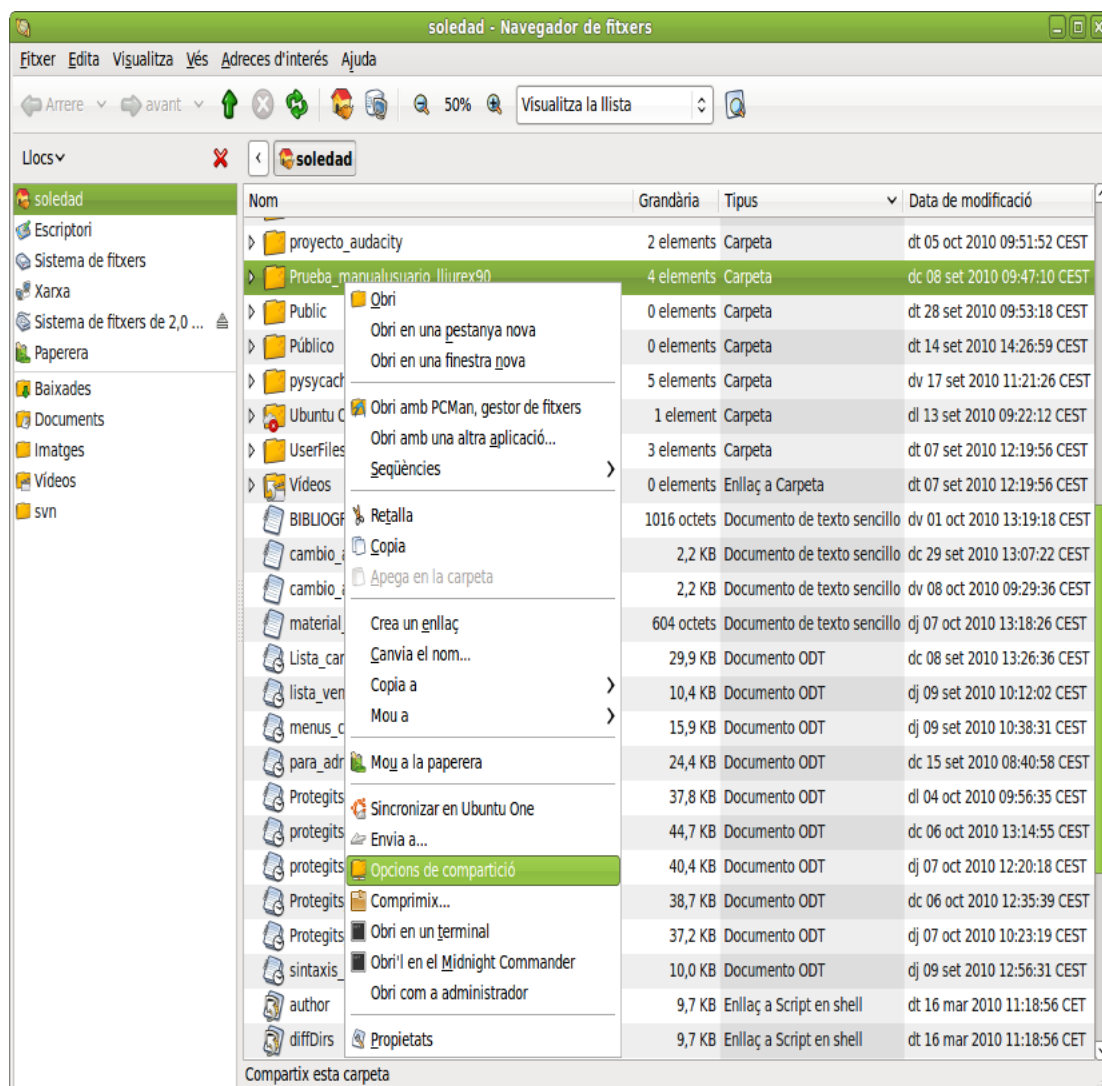
Figura 4-25. Compartició de fitxers personals



Amb l'ús del botó ajuda podeu accedir a un complet manual en castellà sobre totes les opcions que oferix esta ferramenta.

A més d'estes opcions, LliureX proporciona una manera més senzilla de compartir carpetas en xarxa. Per a fer-ho, n'hi ha prou amb col·locar-se damunt de la carpeta que voleu compartir i fer clic amb el botó dret del ratolí i seleccionar Opcions de compartició.

Figura 4-26. Selecció d'opcions de compartició



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

Figura 4-27. Selecció d'opcions de compartició



Amb l'opció Compartix esta carpeta, se n'habilita la compartició i, a més, podeu assignar el nom amb el qual es mostrarà la carpeta compartida a més d'un comentari.

Si s'habilita l'opció Permet a altres persones escriure en esta carpeta, s'habilitaran permisos d'escriptura en la carpeta compartida.

Si s'habilita l'opció Accés d'invitat, qualsevol persona podrà veure el contingut de la carpeta (o escriure d'acord amb el que s'ha seleccionat en l'opció anterior) sense necessitat de conèixer el nostre nom d'usuari ni la contrasenya.

Una vegada seleccionades les opcions de compartició, en fer clic en Crea una compartició, el sistema canviarà automàticament tots els permisos i instal·larà els paquets necessaris per a dur a terme la tasca de compartició de carpetes.

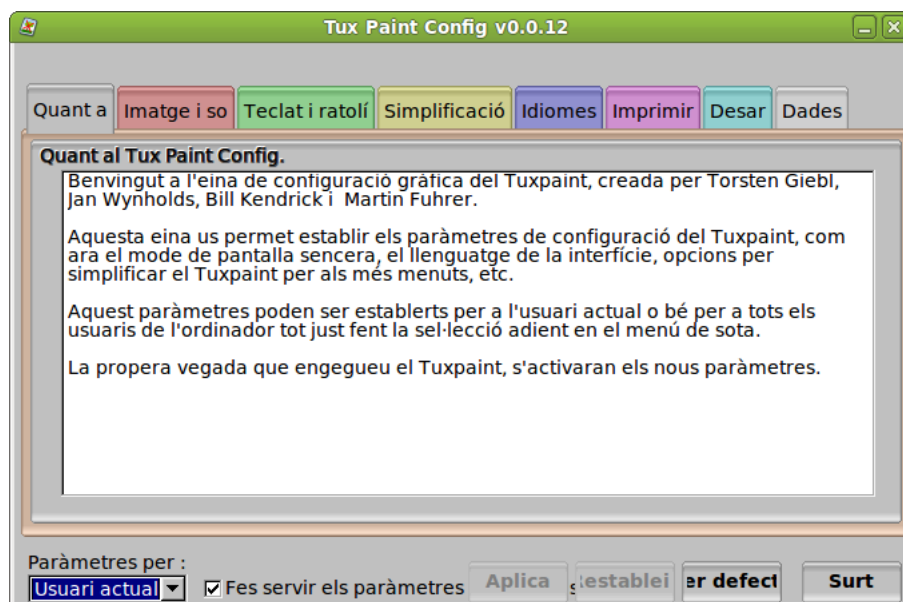
Configuració del LliureX Art

La ferramenta d'administració ens proporciona una manera senzilla de configurar l'aplicació LliureX Art (Tux Paint) (que es troba disponible en Aplicacions-> Gràfics-> LliureX Art, programa de dibuix). Permet canviar el mode de pantalla (completa o no), seleccionar el directori on es guarden per defecte les imatges creades amb el Tux Paint, etc.

S'accedix a través del menú Sistema -> Preferències -> Configuració del LliureX Art Config.

Una vegada iniciat, es mostrarà la finestra següent:

Figura 4-28. Finestra principal del Tux Paint Config.



Configuració del mètode d'entrada de SCIM

Mètode d'entrada comú intel·ligent. Permet introduir caràcters xinesos, koreans i d'altres idiomes orientals.

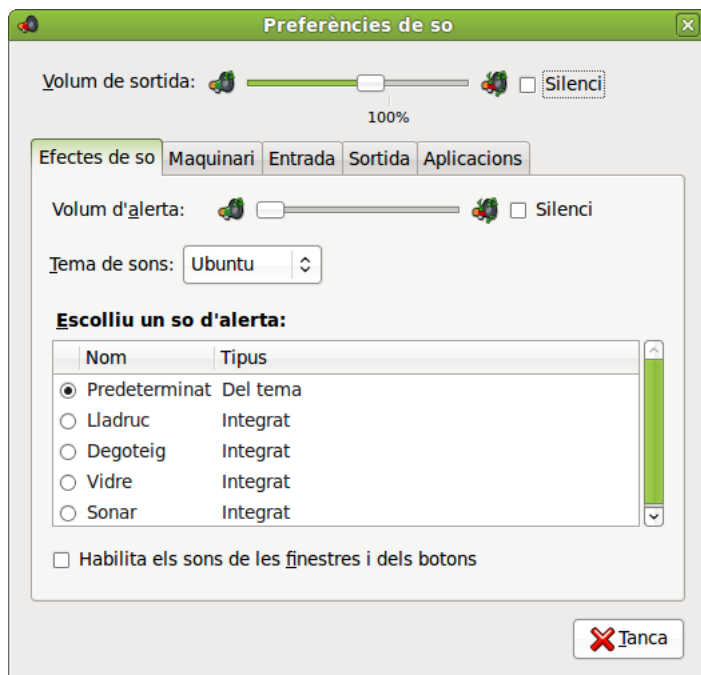
Configuració de la xarxa

La ferramenta de configuració de la xarxa està documentada en el Capítol 9.

Control del volum

La ferramenta per al control del volum permet configurar el volum d'eixida així com silenciar-lo.

Figura 4-29. Control del volum



Consta de les pestanyes següents:

- *Efectes de so*

Permet triar el so d'alerta. Permet configurar el volum de les alertes, el tema i tipus de so, així com activar el so de finestres i botons.

- *Maquinari*

Permet la configuració dels dispositius d'àudio instal·lats en l'equip així com la realització de certs ajusts en funció del dispositiu seleccionat.

- *Entrada*

Permet la configuració dels dispositius d'entrada. Es pot seleccionar el volum d'entrada, el nivell, el tipus de connector i triar el dispositiu per a l'entrada d'àudio

- *Eixida*

Permet triar un dispositiu per a l'eixida de so i realitzar ajusts (balanç i tipus de connector) per al dispositiu seleccionat.

- *Aplicacions*

Mostra la llista de les aplicacions que reproduïxen àudio en eixe moment i permet personalitzar-ne el control del volum.

Comptes de missatgeria i veu IP

Empathy és un client de missatgeria instantània basat en l'entorn de comunicacions Telapathy i compatible amb diferents tipus de comptes: Google Talk, AIM o Windows Live, entre altres. També admet àudio i videoconferència.

Figura 4-30. Comptes de missatgeria i veu IP



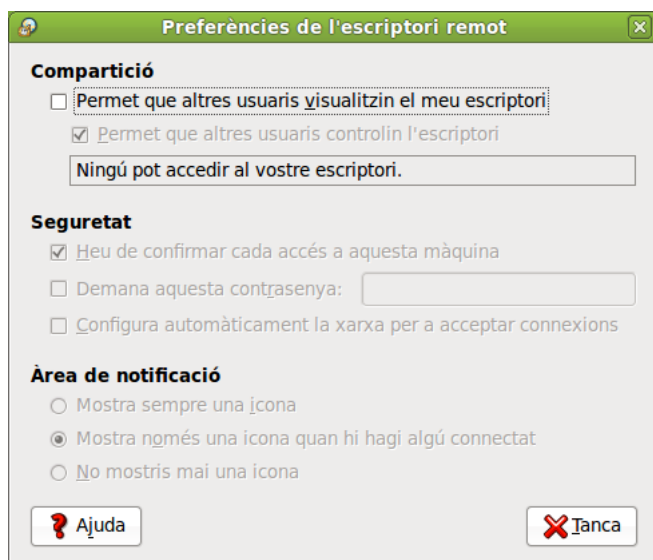
Escriptori remot

La ferramenta Preferències de l'escriptori remot permet a l'usuari compartir una sessió de l'escriptori GNOME amb altres usuaris i establir les preferències de la sessió compartida. Les opcions només es poden activar quan l'usuari tria Permet a altres usuaris veure el meu escriptori.

Permet configurar els aspectes següents:

- *Compartició*: l'opció Permet a altres usuaris veure el meu escriptori permet a tots els usuaris remots veure la vostra sessió. A més, si s'activa l'opció Permet a altres usuaris controlar el meu escriptori es permetrà que altres usuaris puguin accedir i controlar la sessió de l'usuari des d'un lloc remot.
- *Seguretat*: esta opció s'activa quan l'usuari decidix compartir la seua sessió i proporciona un cert nivell de seguretat. Per exemple, es pot activar l'opció de Demana confirmació que forçarà l'usuari remot a demanar confirmació al propietari de la sessió. També es pot sol·licitar una contrasenya a l'usuari que vol entrar en la sessió remota. En este cas el propietari de la sessió estableix quina és la contrasenya que s'ha d'introduir. Per últim, també permet configurar la xarxa automàticament per a acceptar connexions.
- *Àrea de notificació*: permet seleccionar el moment en què apareix la icona de notificació d'escriptori remot.

Figura 4-31. Preferències de l'escriptori remot



Gestor d'energia

Permet establir les preferències de gestió d'energia en el GNOME. La finestra de preferències mostra dos pestanyes si és un equip de taula o tres pestanyes si és un portàtil:

- Amb connexió a la xarxa elèctrica.

Regula el temps d'espera per a les accions de pantalla en baix consum i ordinador en baix consum si està inactiu.

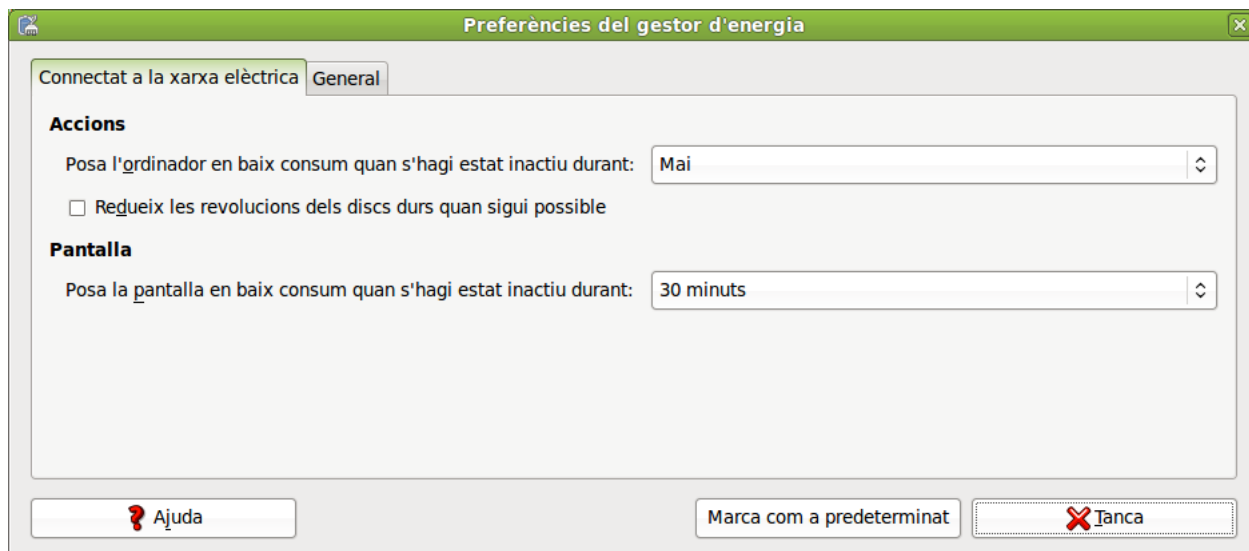
- General.

Gestiona els botons d'encendre i suspendre i activa o desactiva la icona de l'àrea de notificació.

- Amb bateria.

Permet configurar les opcions quan l'equip funciona amb la bateria i així se n'optimitza el consum.

Figura 4-32. Gestor d'energia



Menú Principal

Per defecte, quan es fa la instal·lació de Lliurex no es mostren totes les aplicacions disponibles. Només s'inclouen aquelles que es consideren bàsiques i imprescindibles. L'usuari pot personalitzar la seua estructura de menús mitjançant esta opció de Preferències.

L'opció Menú principal mostra la classificació dels menús existents i permet afegir un menú nou o elements nous dins d'un menú existent o nou. Internament s'executa l'aplicació **Alacarte**.

Figura 4-33. Menú Principal

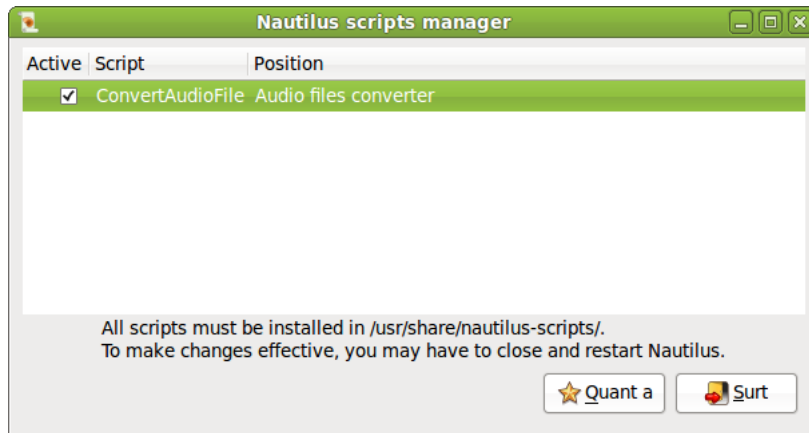


Gestor d'scripts del Nautilus

Els scripts del Nautilus són unes aplicacions xicotetes que podem executar des del Navegador de fitxers del Gnome (Nautilus).

El gestor d'scripts Nautilus és una aplicació xicoteta per a la gestió d'scripts des del Nautilus que permet activar i desactivar estos scripts. El directori estàndard per a la instal·lació dels scripts del Nautilus és `/usr/share/nautilus-scripts/`, també es poden incloure en el directori personal dins de la carpeta oculta `.gnome2/nautilus-scripts`.

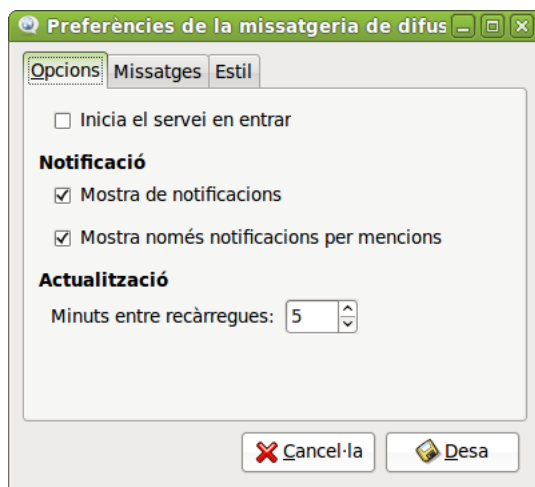
Figura 4-34. Gestor d'scripts del Nautilus



Preferències de difusió

Permet activar/desactivar la notificació de missatges en l'equip així com el temps d'actualització d'eixos missatges.

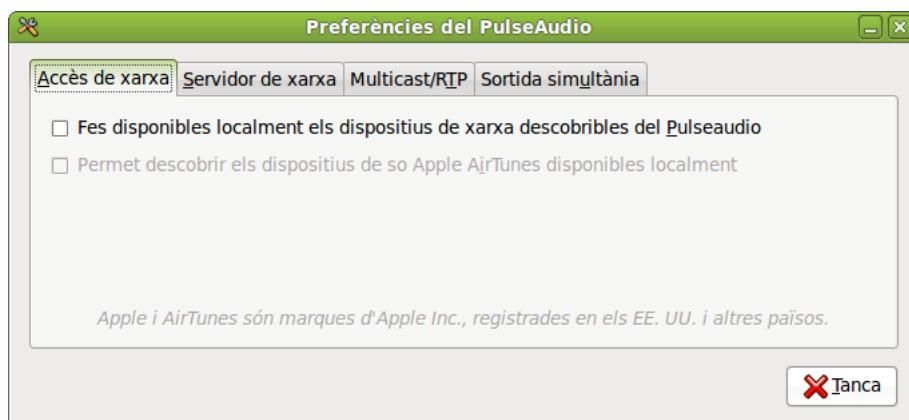
Figura 4-35. Preferències de difusió



Preferències del PulseAudio

Esta opció permet configurar les preferències del servidor de so PulseAudio.

Figura 4-36. Preferències del PulseAudio



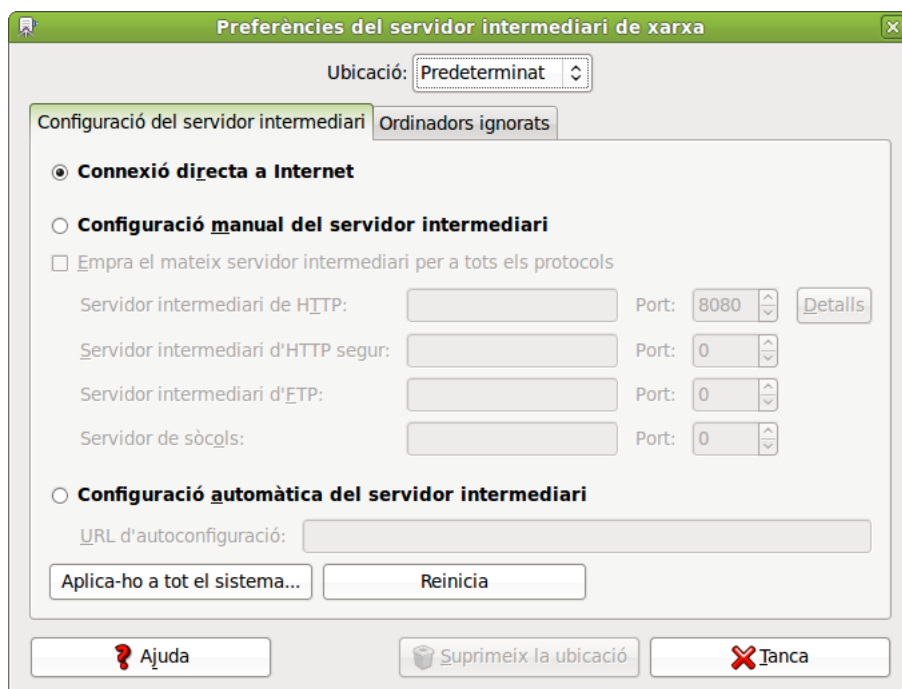
Servidor intermediari de la xarxa

Esta opció permet configurar si l'eixida a Internet es farà per mitjà del servidor intermediari o directament. En cas d'eixir amb servidor intermediari, este es pot configurar manualment, establint el nom del servidor intermediari o la seua IP i el port d'escolta en el servidor intermediari. També és possible indicar un URL de configuració automàtica del servidor intermediari.

Este servidor intermediari s'utilitzarà en totes les aplicacions compatibles amb **gconf**.

Una vegada establida la configuració es pot seleccionar per a aplicar-la a tot el sistema, o bé desfer els canvis realitzats amb el botó Reinicia.

Figura 4-37. Servidor intermediari de la xarxa

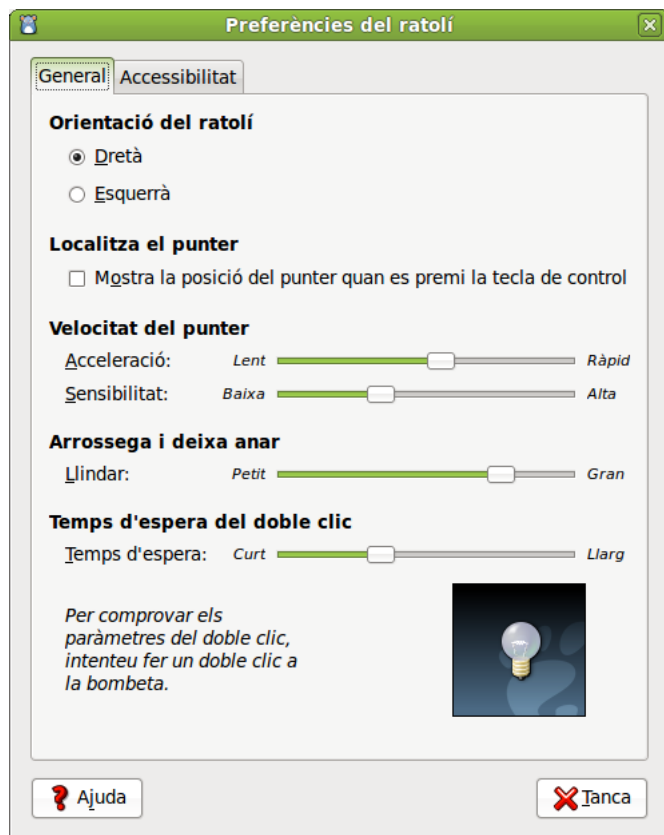


Ratolí

Obri un quadre de diàleg amb pestanyes diferents que permeten establir la configuració del ratolí. Estes pestanyes són:

- *General*: permet configurar l'orientació del ratolí (per a dretans o esquerrans) i estableix un temps de demora per a la doble pulsació del ratolí. Determina la velocitat del punter del ratolí pel que fa a acceleració i sensibilitat i el llindar per a l'efecte d'arrossegar i deixar anar.
- *Accessibilitat*: estableix la pulsació secundària i la pulsació en pausa.

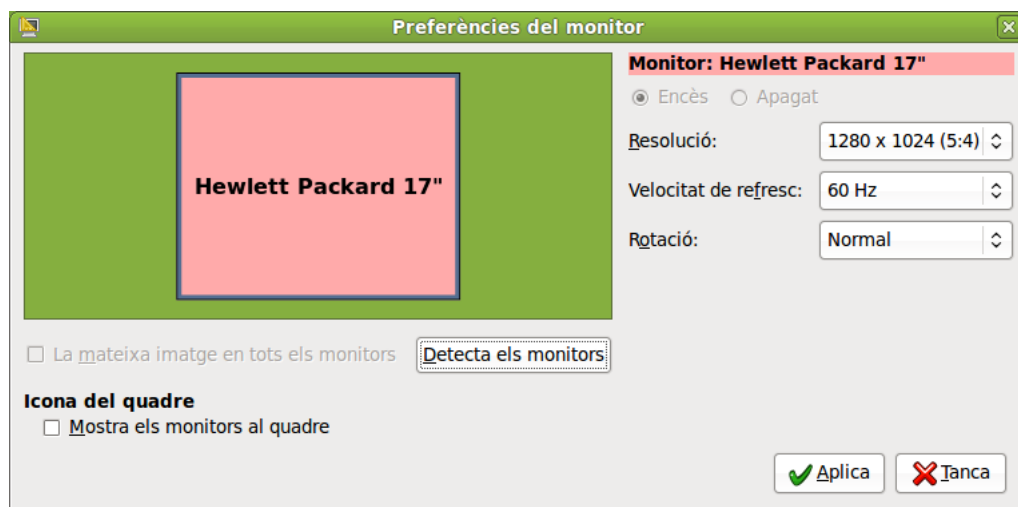
Figura 4-38. Preferències del ratolí



Resolució de la pantalla

Este quadre de diàleg permet a l'usuari establir la resolució de pantalla desitjada, entre les permeses, la freqüència de refresc del monitor i la rotació.

Figura 4-39. Resolució de pantalla

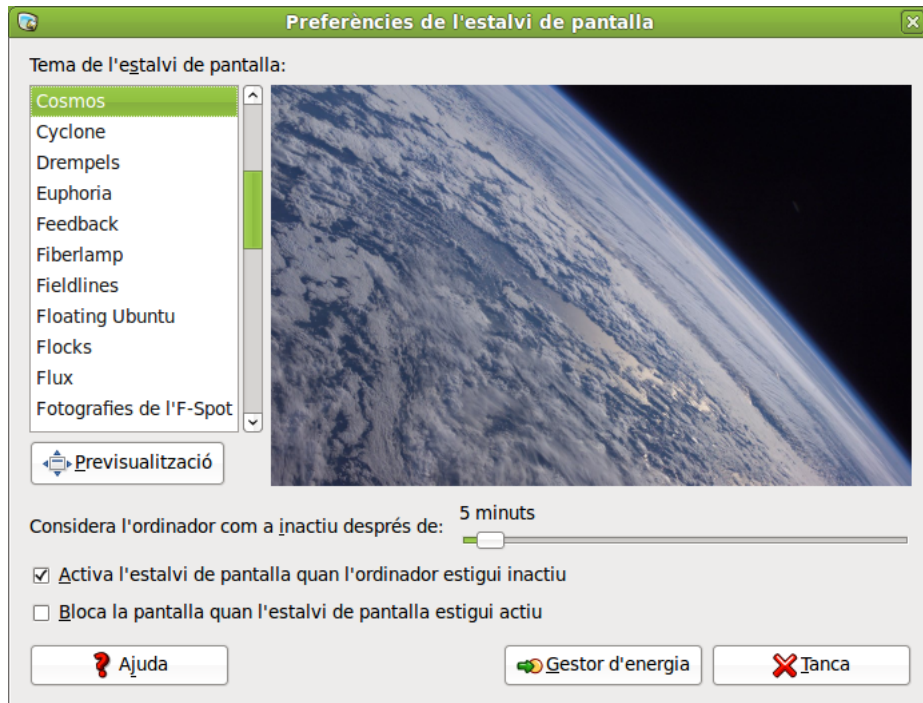


Estalvi de pantalla

Este quadre de diàleg permet a l'usuari seleccionar el tema de l'estalvi de pantalla i el temps a partir del qual es considera que l'equip està inactiu. A més, permet configurar si es vol activar l'estalvi de pantalla quan l'equip estiga inactiu i bloquejar la pantalla quan l'estalvi de pantalla estiga actiu.

A més, la finestra mostra un botó que ens remet a la configuració de les preferències de gestió d'energia (vegeu Secció 1.15 "Gestió d'energia").

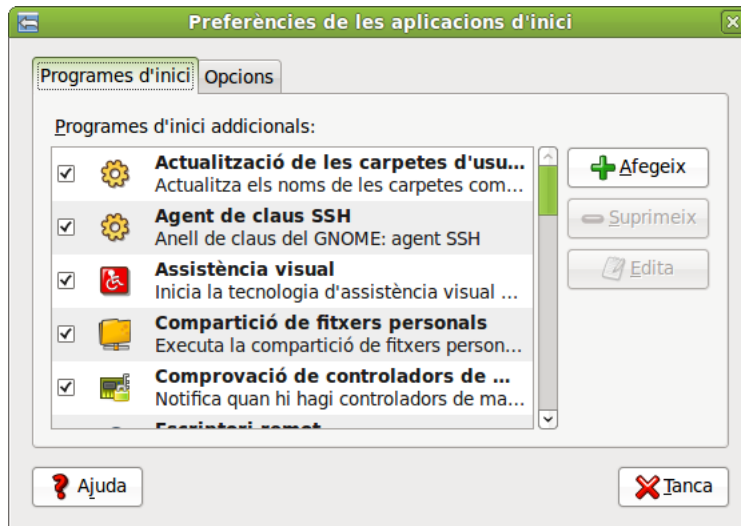
Figura 4-40. Estalvi de pantalla



Sessions

Este quadre de diàleg permet a l'usuari comprovar les aplicacions que s'executen en la sessió actual, programes d'inici addicionals i dóna la possibilitat de guardar els canvis de la sessió (en la pestanya Opcions seleccioneu Recorda les aplicacions que estan en execució actualment).

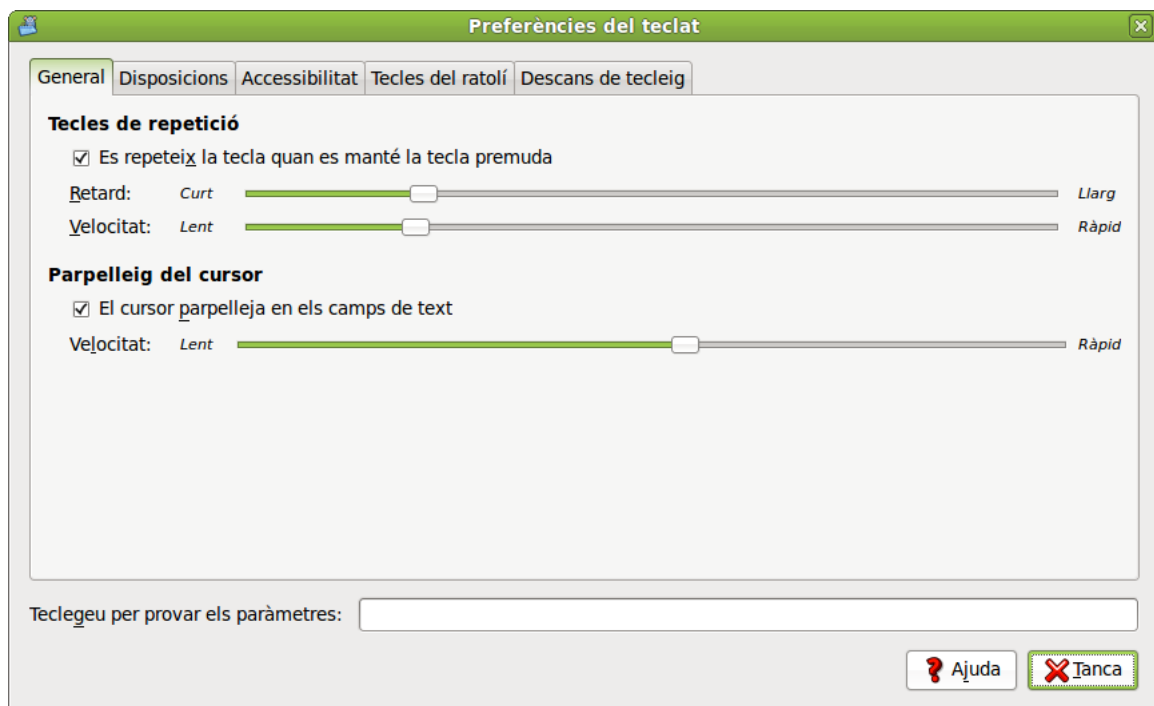
Figura 4-41. Sessions



Teclat

El quadre de diàleg té quatre pestanyes:

Figura 4-42. Teclat



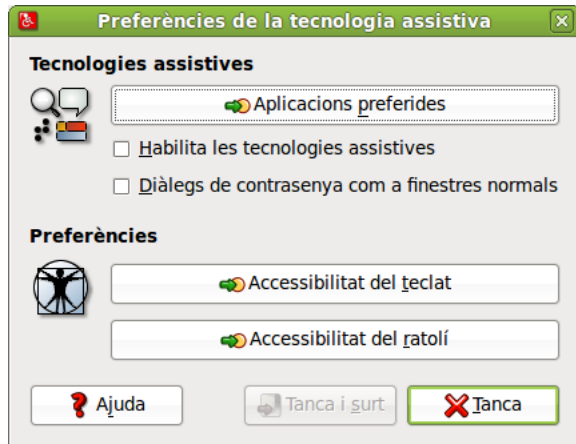
- *General*: estableix si la pulsació continuada d'una tecla suposa la repetició de la dita tecla, la velocitat i el retard. Estableix també el parpelleig del cursor i la velocitat.
- *Distribucions*: estableix el model de teclat i la distribució de teclat seleccionada.
- *Accessibilitat*: permet configurar les preferències d'accessibilitat del teclat.
- *Tecles del ratolí*: per a activar el desplaçament del punter del ratolí per mitjà del teclat numèric.

- *Descans de teclat*: esta opció permet bloquejar el teclat per a forçar un descans; i indica l'interval i la duració del descans.

Tecnologies d'ajuda

GNOME, pensant en les persones amb discapacitats o algun tipus de limitació en l'accés a l'ordinador, ha incorporat opcions especials d'accés que permeten a este tipus d'usuaris utilitzar l'entorn d'escriptori de forma senzilla.

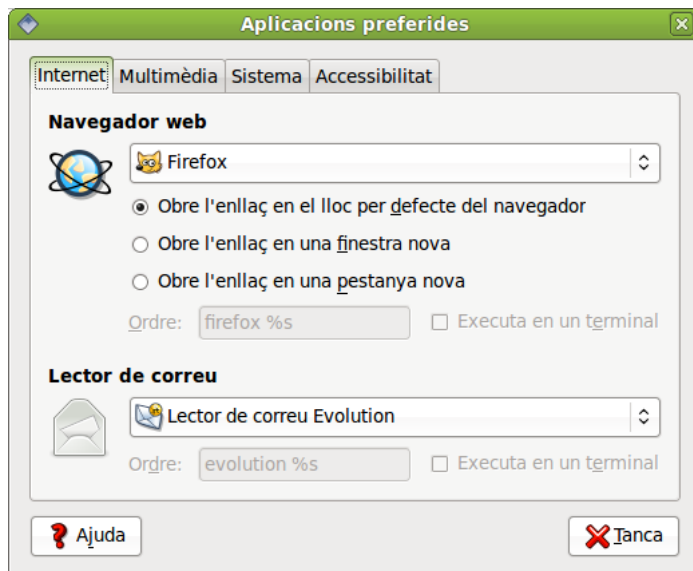
Figura 4-43. Tecnologies d'ajuda



Estes característiques s'agrupen en dos nivells:

- *Tecnologies d'ajuda*: el botó Aplicacions preferides mostra el contingut de la pestanyia Accessibilitat de la finestra d'Aplicacions preferides (Secció 1.5).

Figura 4-44. Aplicacions preferides



Esta finestra té les opcions de configuració següents:

- *Visual*: permet, per mitjà d'un sintetitzador de veu, llegir el contingut de la pantalla, per a usuaris amb problemes de visió, i traure'l també per un dispositiu braille. Perquè esta opció estiga disponible, cal tindre instal·lat el paquet **gnome-orca**. També inclou l'opció de lupa: ampliador de pantalla, que permet

destinar un tros de pantalla a ampliar la zona per on passa el punter del ratolí. Cal tindre instal·lat el paquet **gnome-mag** perquè esta opció estiga disponible.

- *Mobilitat*: inclou el teclat en pantalla del GNOME així com aplicacions com ara el teclat predictiu Dasher i el teclat en pantalla onBoard.

En ambdós casos s'oferix la possibilitat d'executar les aplicacions en iniciar la sessió.

- *Preferències*

Accessibilitat del teclat: ací es pot modificar el comportament del teclat, i així permetre filtrar la repetició involuntària de pulsacions, la velocitat de resposta del teclat, activar opcions de so en els esdeveniments de tecles o permetre controlar el punter del ratolí amb el teclat. A esta opció es pot accedir també a través de les preferències del teclat Sistema -> Preferències -> Teclat. S'obrirà una finestra en la qual seleccionarem la pestanya Accessibilitat.

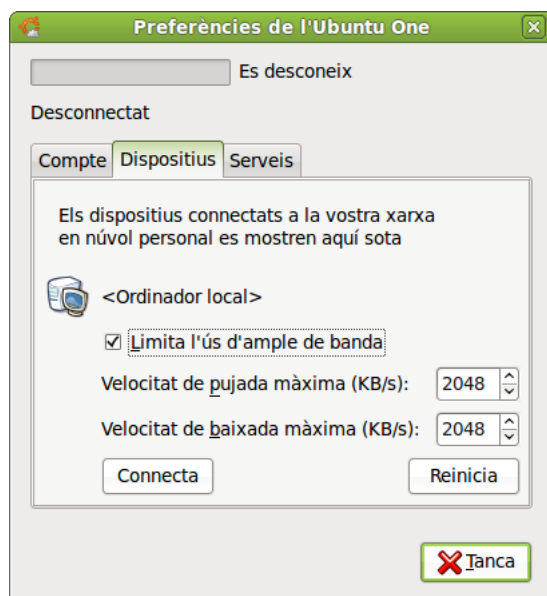
Accessibilitat del ratolí: ací es pot configurar una pulsació secundària modificada així com la pulsació en pausa (quan es pare el moviment del punter del ratolí). A esta opció es pot accedir també per les preferències del ratolí Sistema -> Preferències -> Ratolí. S'obri una finestra en la qual seleccionarem la pestanya Accessibilitat.

Ubuntu One

Ubuntu One és un servici que ens permet sincronitzar, emmagatzemar i compartir amb altres persones els nostres fitxers.

Per a començar a utilitzar-lo cal crear un compte. Una vegada connectats podrem seleccionar els dispositius que volem que formen part de la nostra xarxa de núvol personal i limitar la velocitat màxima de penjada i baixada. En la pestanya servicis podem seleccionar els servicis a sincronitzar en el nostre equip (fitxers, contactes, adreces d'interés, etc.)

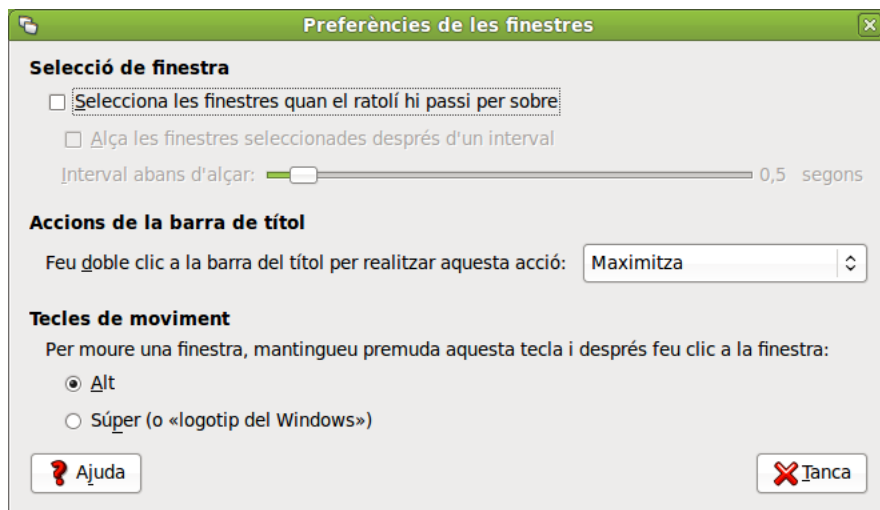
Figura 4-45. Ubuntu One



Finestres

És una opció per a seleccionar les preferències de les finestres, com ara esdeveniment per a maximitzar i minimitzar la finestra, selecció de la finestra quan el ratolí es mou per damunt, esdeveniment per a moure una finestra,...

Figura 4-46. Preferències de la finestra



Capítol 5. El menú d'administració en l'escriptori GNOME

Menú Administració

L'escriptori GNOME inclou l'opció Administració del menú Sistema. Dins d'esta opció l'usuari disposa d'un conjunt d'entrades que li faciliten informació sobre el sistema operatiu així com la possibilitat de configurar aspectes determinats. Algunes de les ferramentes incloses es detallaran en capítols posteriors segons la seua funcionalitat. La resta estan incloses en este capítol.

L'opció de menú desplegada mostra les entrades següents:

Figura 5-1. Menú d'administració

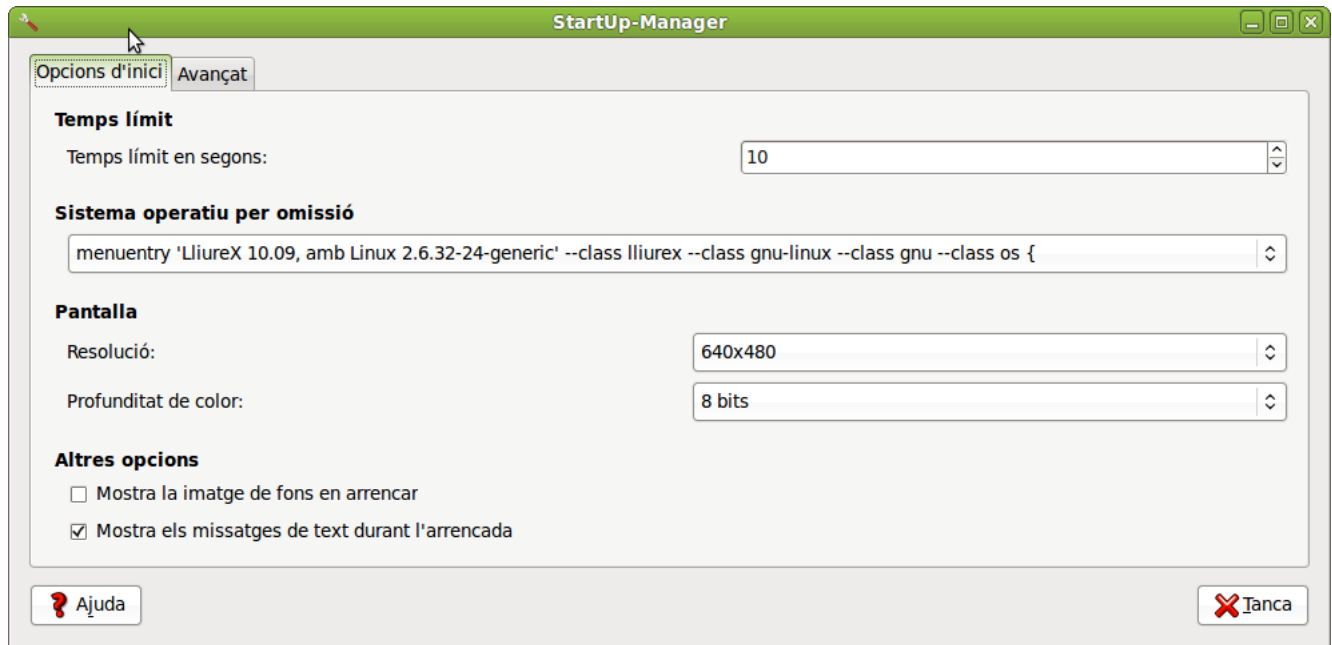


Gestor d'arrancada

En entrar en esta opció, com que es tracta d'una tasca de sistema es requerix un usuari amb privilegis d'administració i, per tant, sol·licita la contrasenya de l'usuari, que haurà de ser un usuari **sudo**.

La finestra que mostra té dos pestanyes que permeten configurar el temps d'espera per a l'arrancada, quina serà la partició que arrancarà per defecte i alguns detalls d'aspecte.

Figura 5-2. Gestor d'arrancada



Les dos pestanyes del gestor d'arrancada són les següents:

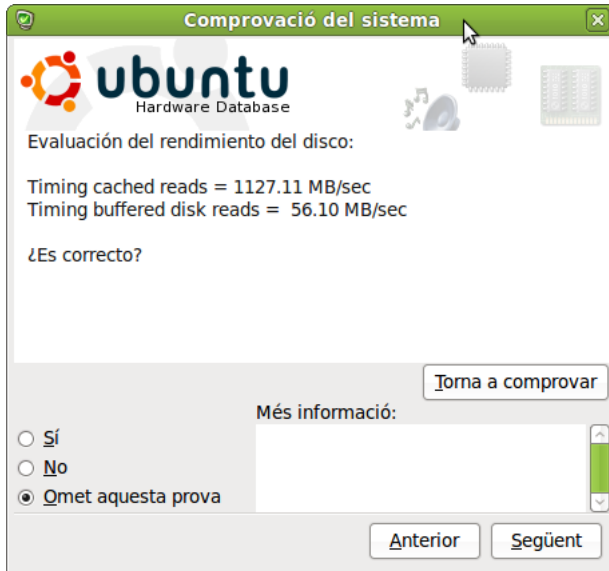
- Opcions d'arrancada: configura el temps de retard en segons fins que arranca l'opció marcada per defecte, quin és el sistema operatiu que arrancarà per defecte, la resolució de la pantalla i les opcions per defecte que el gestor haja incorporat.
- Avançat: permet seleccionar la resolució del carregador d'arrancada i crear un disc de rescat.

És important tindre en compte que, en aquells discos que continguen particions amb Windows instal·lat prèviament, quan s'instal·la LliureX el vostre gestor d'arrancada detecta estes particions i les deixa disponibles des del GRUB. D'esta forma, si l'usuari ho preferix, pot deixar com a partició per defecte la partició de Windows.

Comprovació del sistema

Fa una comprovació dels diferents components de maquinari i en alguns casos fa preguntes sobre la prova. És molt interessant executar esta prova per a conèixer exactament els components que té instal·lats el nostre equip.

Figura 5-3. Avís: detecció de dispositius d'àudio



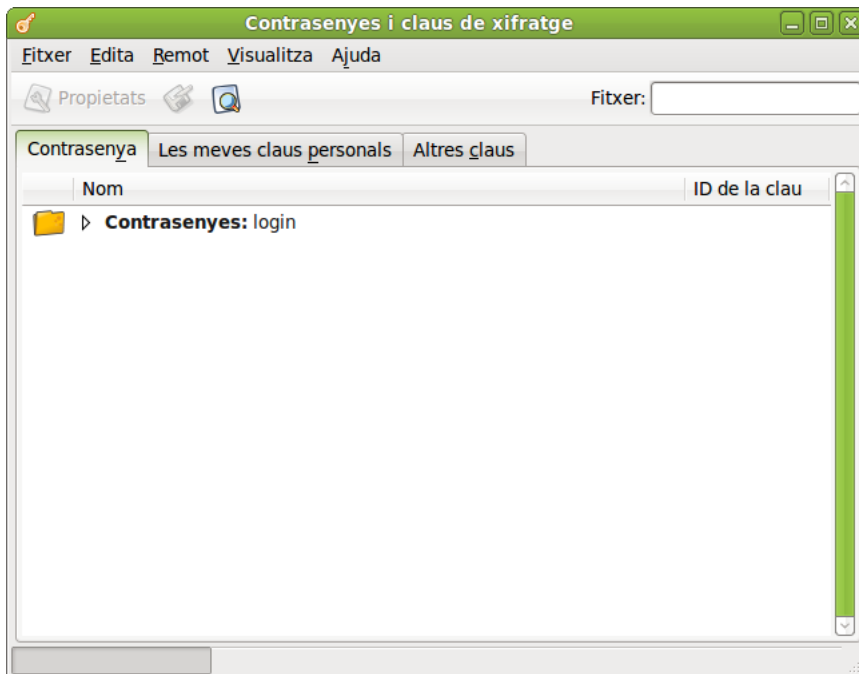
Contrasenyes i claus de xifratge

Este gestor de claus de xifratge és una utilitat per a consultar i modificar els anells i les claus guardades.

Permet visualitzar les claus i el seu tipus, importar claus, generar claus, el protocol, així com el tipus de clau, de les aplicacions que tenen permís per a accedir-hi. També permet fer-hi modificacions i eliminacions.

El gestor s'encarregarà d'introduir les contrasenyes en lloc de l'usuari, d'esta manera amb una única contrasenya podem gestionar-ne moltes, a més d'indicar que es desbloquege l'anell per a una aplicació concreta, de forma temporal o permanent.

Figura 5-4. Contrasenyes i claus de xifratge



Controladors de maquinari

Per a utilitzar-los es requereix ser administrador o ser un usuari amb privilegis (sudo). S'entén per "controladors restringits" aquells que són privats, no lliures. Són una novetat i tenen la missió d'instal·lar automàticament eixos controladors privats/no lliures per als nostres dispositius de maquinari. És el cas d'algunes targetes, com les ATI, que necessiten eixos controladors perquè no funcionen bé amb els controladors lliures que existixen, encara que no sempre és així.

En cas que l'equip no requereisca controladors restringits avisa amb un missatge.

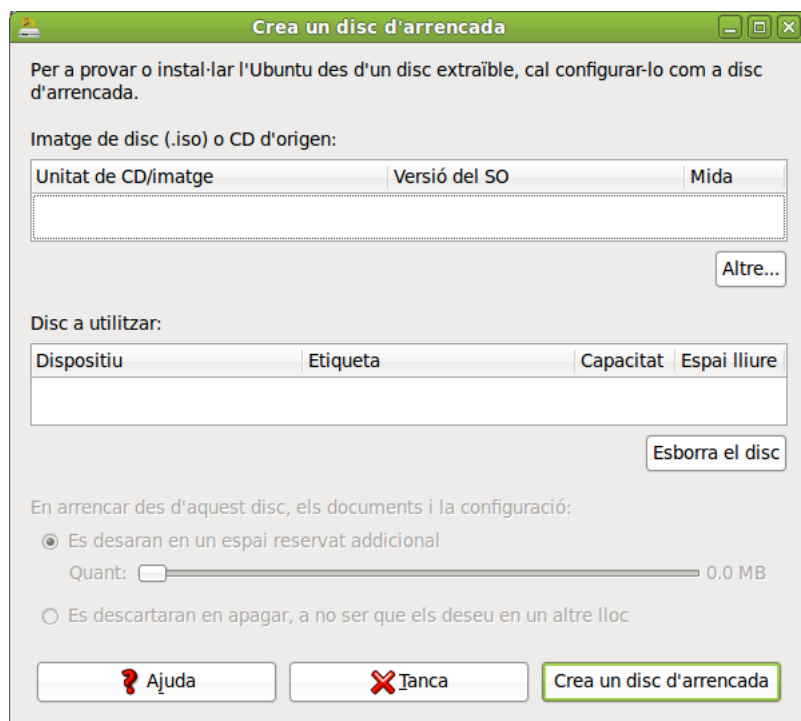
Figura 5-5. Controladors de maquinari



Crea un disc USB d'arrancada

Permet la creació d'un disc USB d'arrancada i indica l'origen de la imatge .iso a gravar i el dispositiu USB de destí en el qual es gravarà la dita imatge.

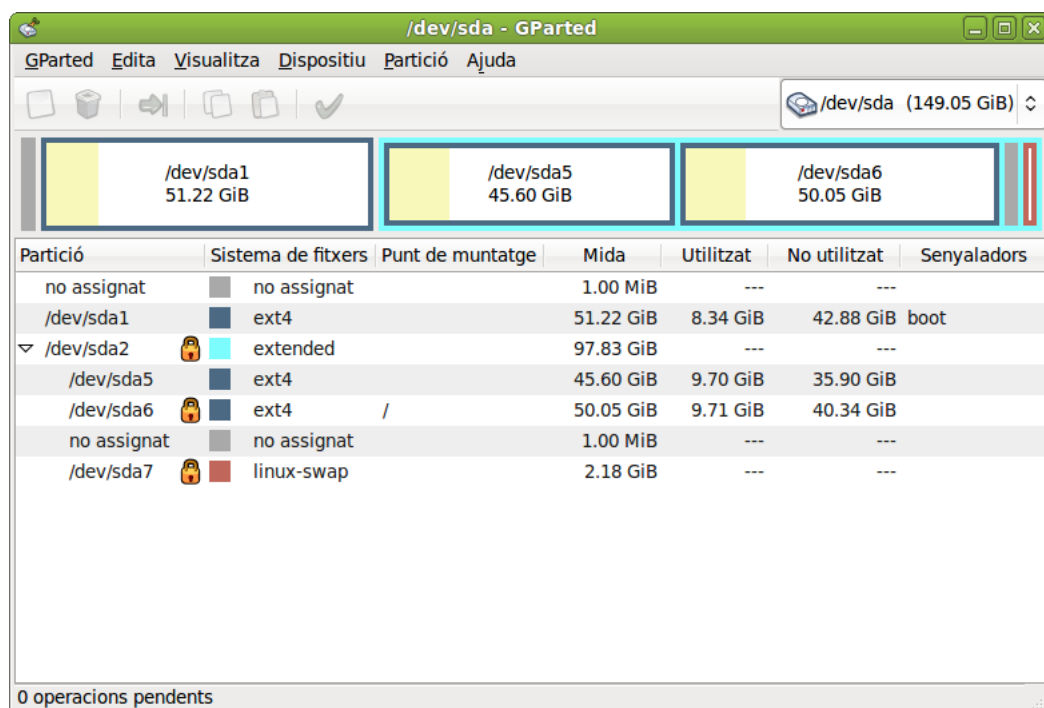
Figura 5-6. Crea un disc USB d'arrancada



Editor de particions

Per a utilitzar-lo es requereix ser administrador o ser un usuari amb privilegis (sudo). En entrar en esta opció s'obri la finestra següent que mostra les particions existents en el disc dur. La ferramenta que executa internament és **gparted**.

Figura 5-7. Editor de particions



La finestra mostra informació sobre cada una de les particions, des de com és el dispositiu físic que identifica

el disc dur internament i el número de partició (/dev/sda1) on sda és el disc i 1 es referix a la primera partició. Indica també el tipus de sistema de fitxers utilitzat (ext4), el punt de muntatge de la partició (camí per a arribar fins a la informació continguda en la partició), la grandària en gigabytes, dels quals indica els que estan utilitzats i els lliures, i les opcions d'arrancada activades, en este cas és la partició per defecte.

La barra superior mostra l'espai lliure i dóna opció a ampliar (Redimensionar/Moure) la partició existent a partir de l'espai lliure. Per a fer-ho, cal que la partició no estiga muntada.

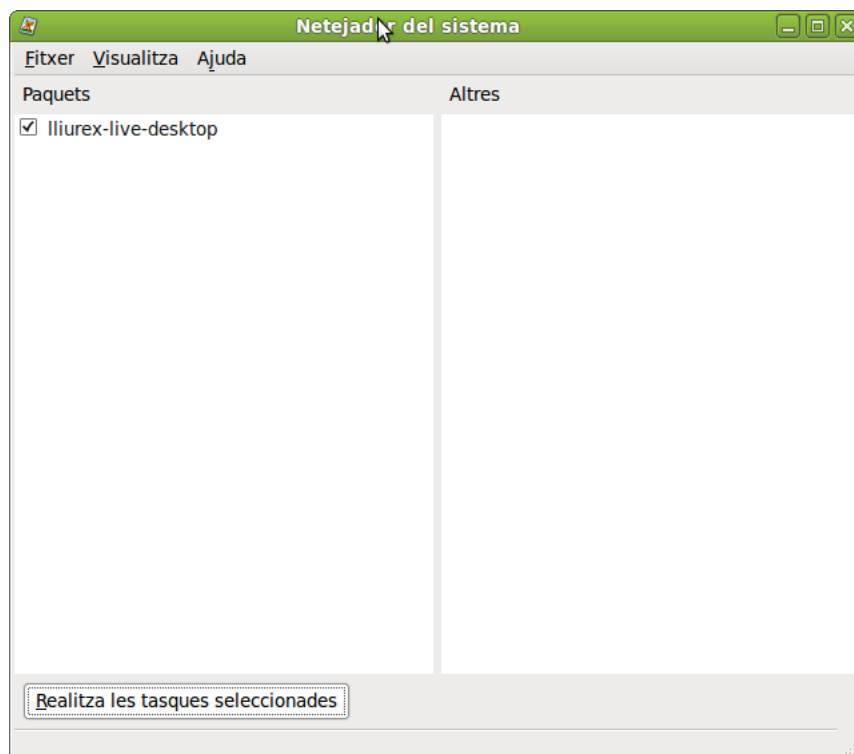
En el cas de disposar en l'equip de més d'un disc dur, es pot accedir a les particions del segon disc a través de la llista desplegable situada en el cantó superior dret, on apareixerà el nom del segon dispositiu i la seua capacitat.

Es important tindre en compte que la manipulació no correcta de les particions del disc dur pot deixar inservible el sistema. Per este motiu cal anar amb compte amb l'ús d'esta opció d'administració.

Encarregat de la neteja

Esta aplicació busca i elimina paquets de programari que ja no es necessiten. També suggerix canvis de configuració que poden ser beneficiosos

Figura 5-8. Encarregat de la neteja



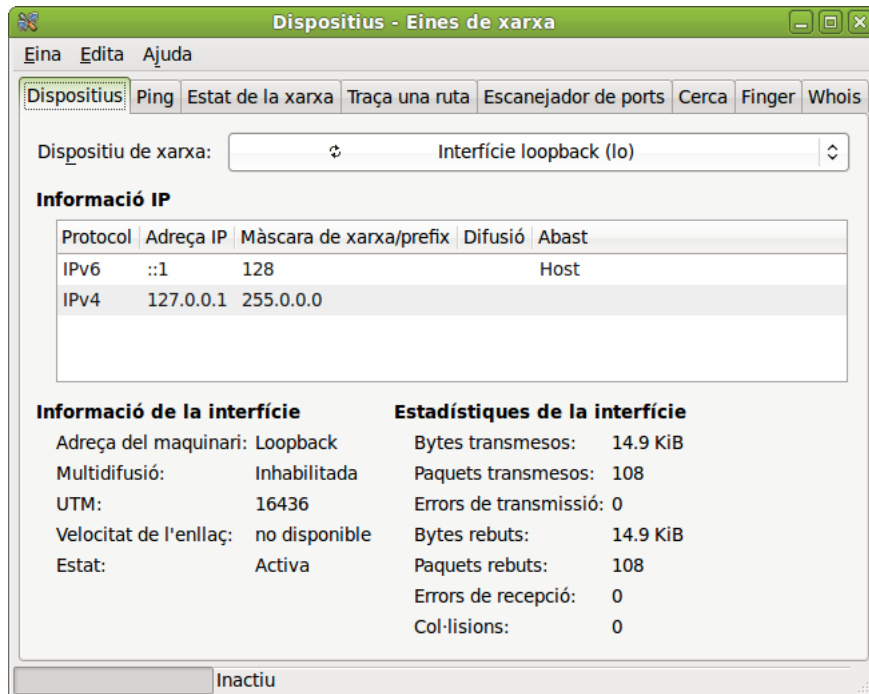
Gestor d'actualitzacions

Esta opció de menú està documentada en la Part XI (Capítol 45) d'este manual.

Ferramentes de xarxa

La finestra mostra pestanyes diferents per al control de la xarxa a la qual està connectada l'equip.

Figura 5-9. Ferramentes de xarxa



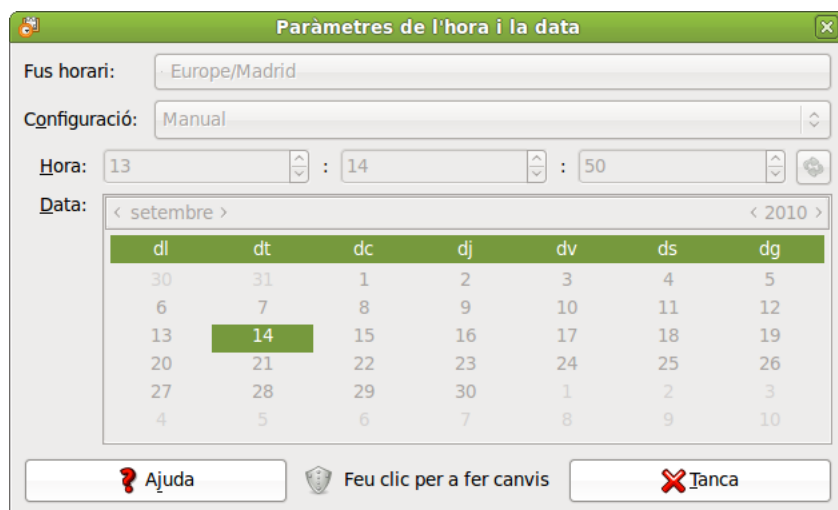
Té les pestanyes següents:

- **Dispositius:** proporciona informació sobre els dispositius de xarxa instal·lats en l'equip.
- **Ping:** permet enviar paquets ICMP a determinades adreces IP per a conèixer si arriben eixos paquets a la destinació i són contestats, i d'esta forma saber si la màquina està accessible.
- **Estat de la xarxa:** mostra l'execució de l'orde netstat (estat de la xarxa) amb opcions diverses per a conèixer els diferents servicis de xarxa actius i els ports d'escolta.
- **Traça una ruta:** donada una adreça IP d'una màquina remota o un nom de domini, s'obté la traça de tots els 'salts' fins a arribar des de la màquina origen fins a la màquina de destinació.
- **Anàlisi de ports:** donada l'adreça d'una màquina, s'executa l'orde nmap per a conèixer l'estat dels ports de l'esmentada màquina.
- **Busca (lookup):** donada una adreça IP se'n pot obtindre diferent tipus d'informació, com ara el nom canònic, el nom del servidor, etc.
- **Busca usuaris (finger):** proporciona l'eixida de l'orde finger, amb informació completa relativa als usuaris del sistema.
- **Qui és (whois):** és un protocol TCP basat en preguntes/respostes utilitzat per a fer consultes a una base de dades i conèixer el propietari d'un nom de domini o una adreça IP en Internet.

Hora i data

La finestra que es mostra permet modificar la data i l'hora del sistema i adequar-la a la localització de l'usuari. Si es disposa del servici NTP es pot configurar la sincronització automàtica des d'estos servidors, en cas contrari caldrà fer una configuració manual. Esta sincronització requerix el desbloqueig que s'aconsegueix introduint la contrasenya d'un usuari sudo del sistema.

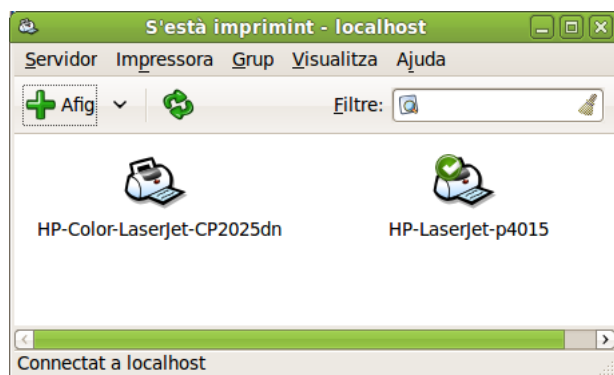
Figura 5-10. Hora i data



Impressores

Mostra les impressores configurades, permet afegir, eliminar i visualitzar les propietats de les impressores.

Figura 5-11. Configuració de la impressora

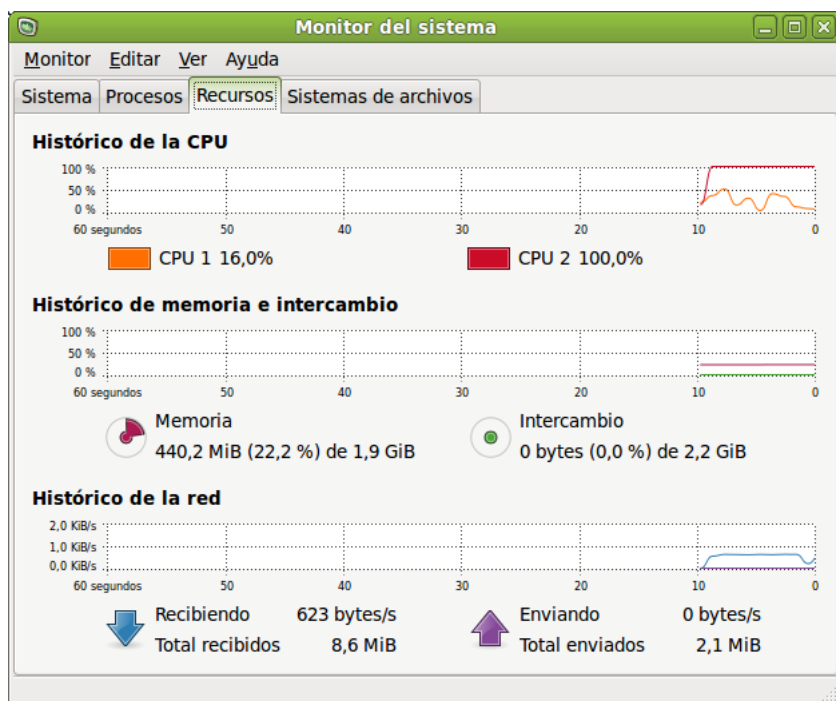


En fer doble clic en una impressora ja instal·lada i disponible l'usuari pot relitzar tasques diferents, per exemple, configuració i manteniment, establir polítiques i controls d'accés, opcions d'impressió i control dels nivells de tinta. Si s'accedix al menú contextual d'una impressora seleccionada (botó dret del ratolí) es pot, entre altres tasques, controlar els treballs enviats a impressió, conèixer-ne l'estat i, si és el cas, eliminar-los de la cua d'impressió.

Monitor del sistema

La finestra mostra quatre pestanyes amb diversa informació del sistema, com ara dades generals del sistema i l'estat; els processos que actualment estan en execució; l'estat de la memòria, de la CPU i de la xarxa; i dels diferents sistemes de fitxers disponibles, el punt de muntatge, tipus, grandària total i disponibilitat, etc.

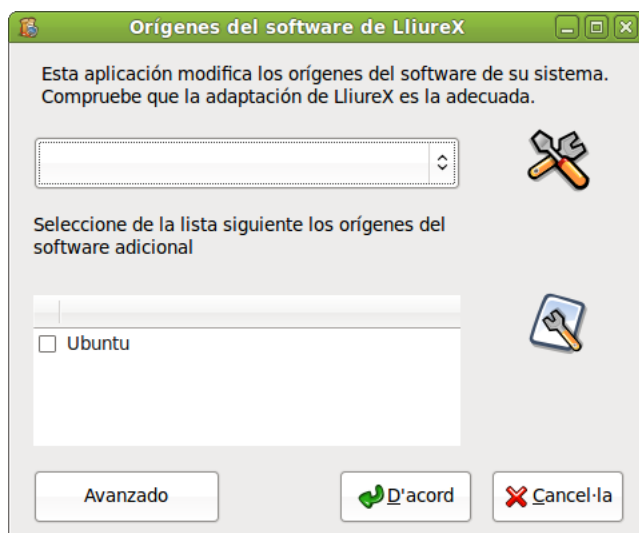
Figura 5-12. Monitor del sistema



Orígens del programari

Esta opció d'Administració permet editar, afegir o eliminar repositoris. Si se selecciona Ubuntu de la llista d'orígens del programari addicional s'afeg Ubuntu a la nostra llista de repositoris. Per a una configuració més avançada de la llista de repositoris (sources.list) seleccioneu el botó Avançat.

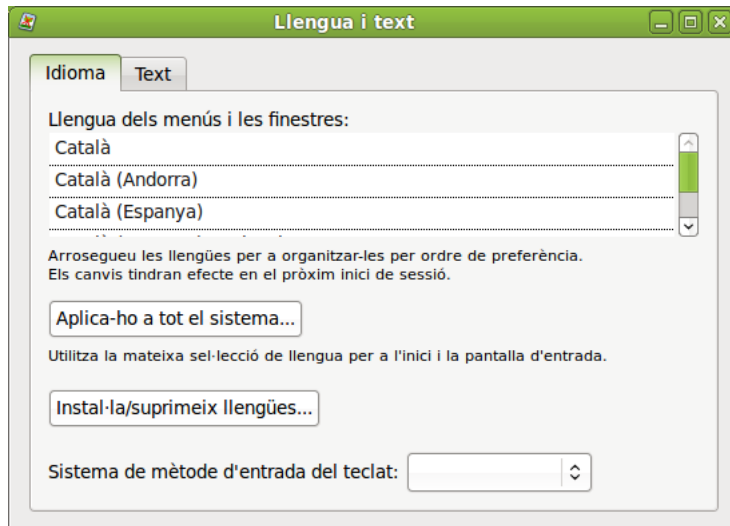
Figura 5-13. Orígens del programari



Suport d'idiomes

Permet seleccionar, de la llista mostrada, l'idioma amb el qual es treballarà.

Figura 5-14. Suport d'idiomes



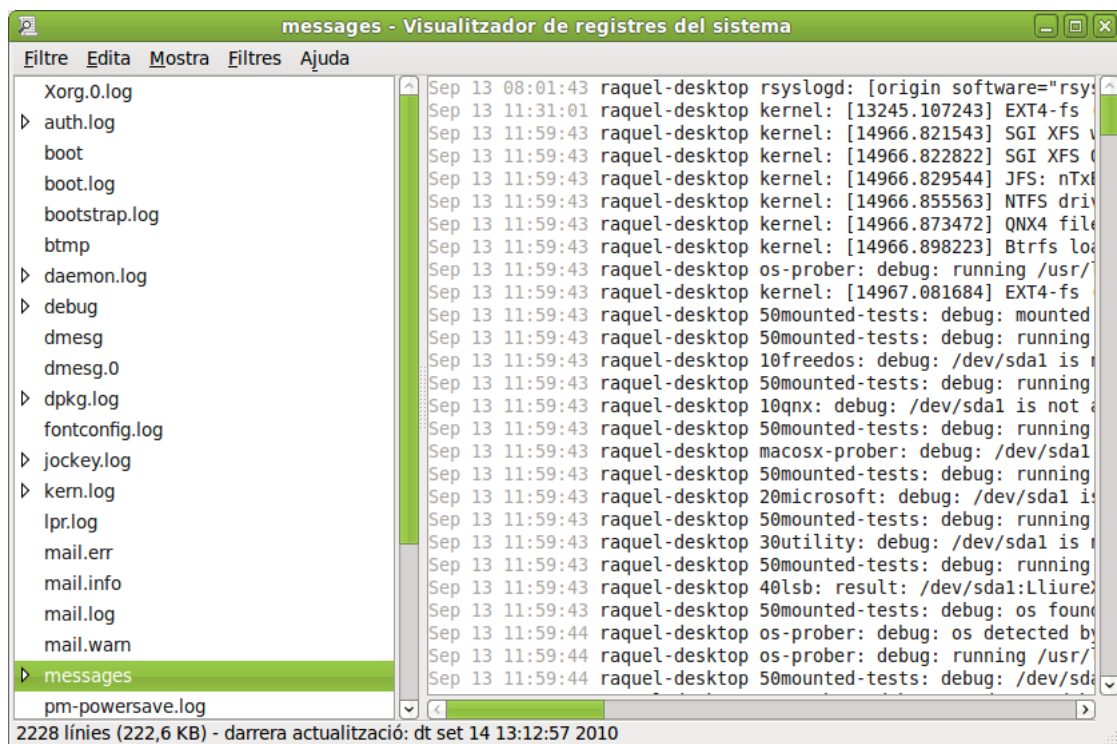
En cas que el suport per a l'idioma no estiga instal·lat s'oferix la possibilitat de fer-ho ara o més tard.

Successos del sistema

És un visor gràfic amb menús que l'usuari pot utilitzar per a veure i fer el seguiment dels fitxers de registre del sistema. Disposa de funcions que ajuden l'usuari a gestionar els registres; inclou un calendari, un monitor de registres i un visor d'estadístiques de registres.

Este visor és útil si l'usuari no coneix l'administració de sistemes, ja que proporciona una forma de visualitzar els registres més amigable i senzilla que un visor de text. També és útil per als administradors amb més experiència, ja que conté un calendari per a ajudar-los a localitzar i fer un seguiment dels problemes, així com un monitor que permet vigilar contínuament els registres crítics.

Figura 5-15. Visor de successos del sistema



Requerix tindre privilegis d'administrador.

Gestor de paquets Synaptic

Esta opció de menú està documentada en la Part XI (Capítol 43) d'este manual.

Usuaris i grups

La ferramenta d'administració d'usuaris permet afegir, esborrar i modificar usuaris i grups existents en el sistema. L'orde que s'executa internament és **users-admin**.

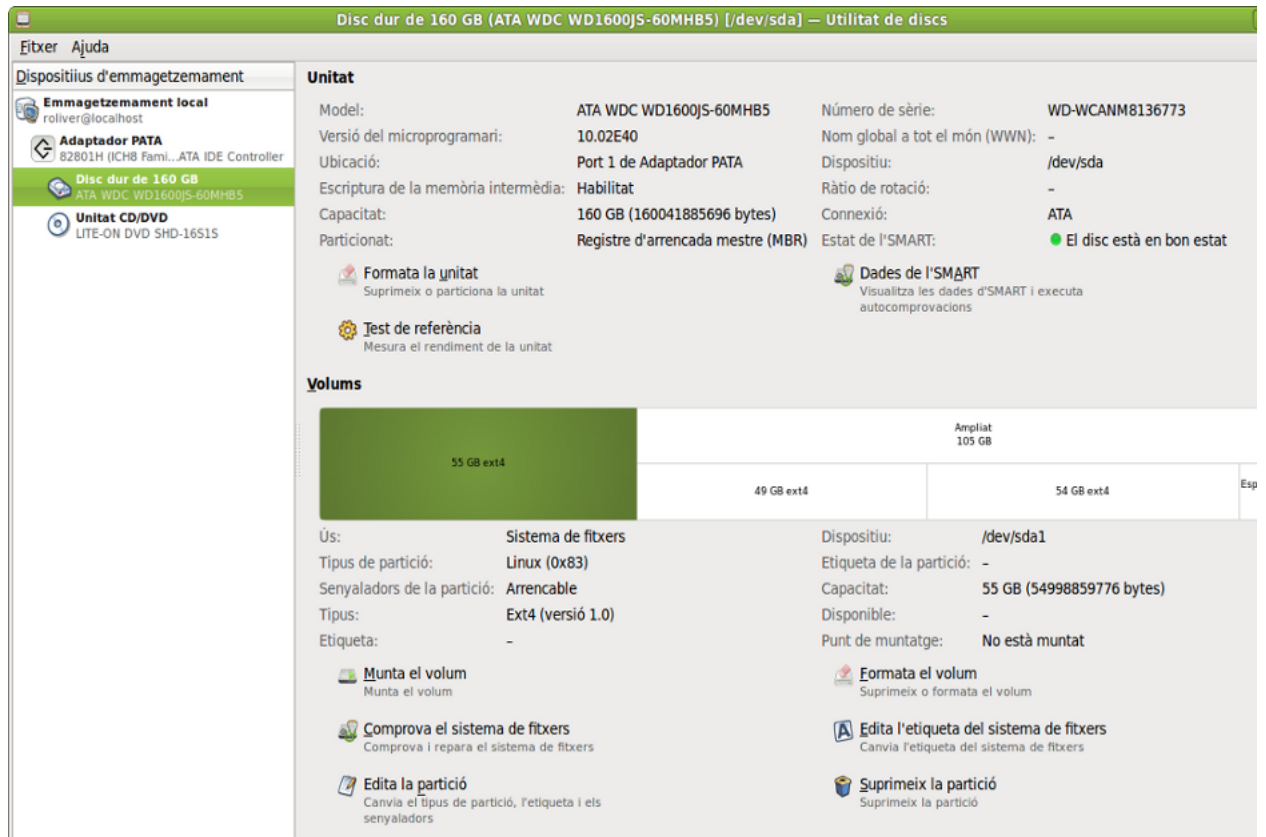
Figura 5-16. Usuaris i grups



Utilitat de discos

Esta ferramenta mostra una llista dels dispositius d'emmagatzematge que hi ha en el nostre equip. Si se selecciona un dispositiu de la llista obtenim informació referent a la unitat i volums. En funció del tipus de dispositiu tindrem accés a un conjunt d'accions, com ara formatar, comprovar (en el cas d'un disc dur) o expulsar (en el cas d'una unitat de CD/DVD).

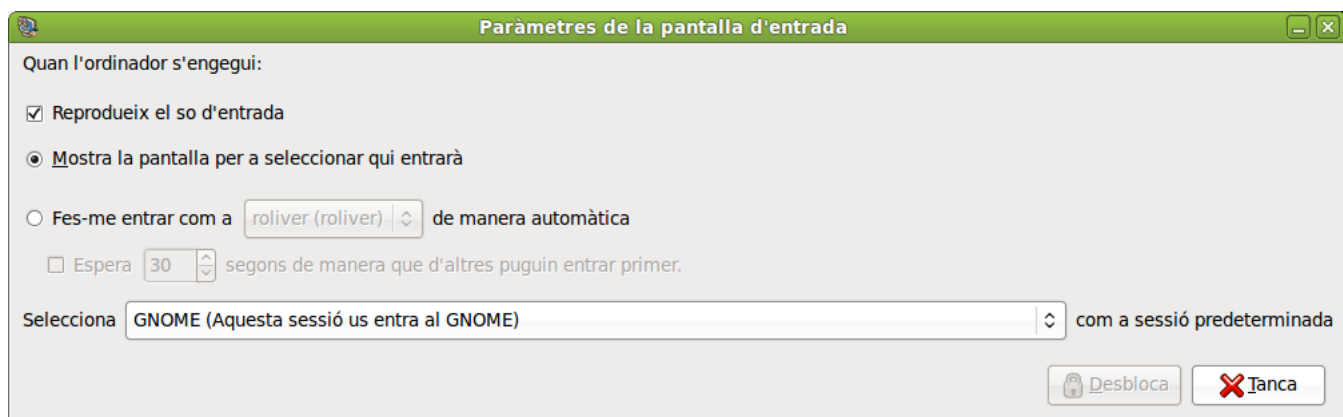
Figura 5-17. Utilitat de discos



Finestra d'entrada

Permet configurar si s'accedirà directament amb un usuari o es permet triar l'usuari amb el qual s'iniciarà la sessió. També permet l'elecció de l'entorn d'escriptori per defecte, amb el qual s'iniciarà la sessió.

Figura 5-18. Finestra d'entrada



Capítol 6. Centre de control de GNOME

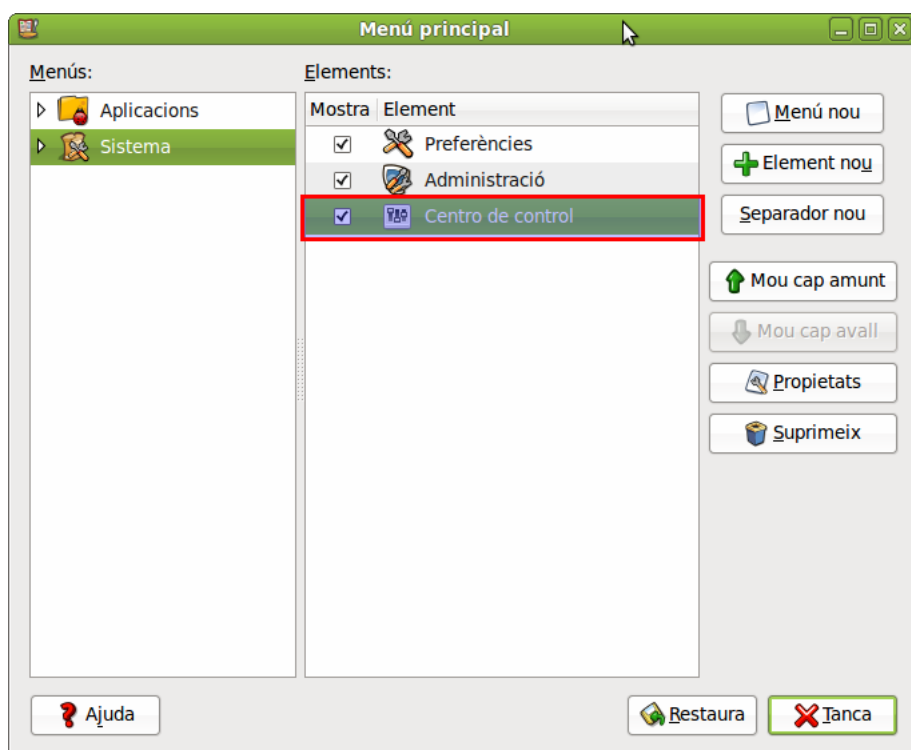
Introducció

El Centre de control de GNOME permet configurar determinats aspectes del sistema usant un conjunt de ferramentes. Algunes de les quals ja s'han descrit en l'apartat de Personalització de GNOME en el qual es detallen les opcions del menú Sistema -> Preferències. De qualsevol manera, i com a complement, és important que l'usuari conega esta ferramenta específica de GNOME.

El Centre de control està instal·lat per defecte, però no activat. Per a poder utilitzar-lo des de les opcions del menú Sistema cal fer el següent:

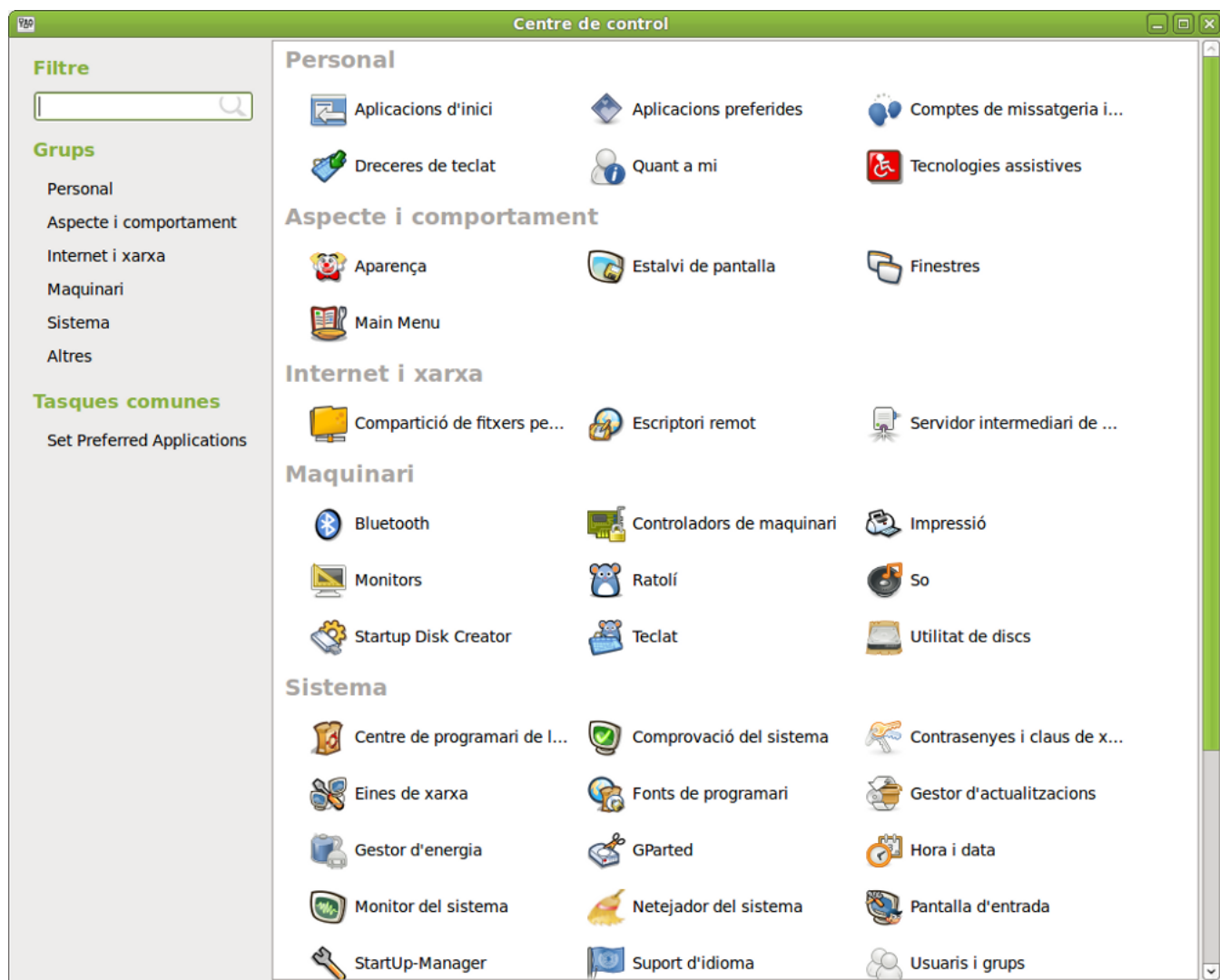
- Aneu a Sistema -> Preferències -> Menú principal
- Feu doble clic en l'opció del menú de l'esquerra Sistema.
- Activeu l'opció del menú de la dreta Centre de control.
- A partir d'ara el Centre de control estarà disponible en l'opció de menú Sistema -> Centre de control.

Figura 6-1. Menú principal



Una altra forma d'executar esta ferramenta consistix a obrir un terminal de text i executar l'aplicació Alacarte. La finestra que mostra el Centre de control del GNOME (**gnome-control-center**) és la següent:

Figura 6-2. Centre de control del GNOME



El Centre de control es dividix en les seccions: Filtre, Grups i Tasques comunes.

La secció de Filtre permet localitzar un servici disponible des del Centre de control quan s'indica una paraula o part del nom del servici.

Dins de la secció de Grups estan disponibles les ferramentes següents:

- Personal: amb opcions relatives a accessibilitat, aplicacions preferides, sessions, etc.
- Aparença i comportament: amb opcions relatives als efectes d'escriptori, estalvi de pantalla, tipus de lletra, tema, fons, menús, etc.
- Internet i xarxa: amb opcions relatives a la determinació del servidor intermediari de la xarxa i de l'escriptori remot.
- Maquinari: amb opcions relatives a impressores, ratolins, so, informació general sobre el maquinari, resolució de pantalla, etc.
- Sistema: amb totes les opcions relatives a la configuració i l'administració del sistema.
- Altres: opcions com ara la configuració d'unitats i suports extraïbles, dispositius PALMOS, etc.

Dins de la secció de Tasques comunes es troben disponibles les ferramentes següents:

Definir aplicacions preferides: mostra la finestra corresponent on l'usuari pot personalitzar les ferramentes preferides per al correu, el navegador web, etc.

Com pot comprovar-se moltes d'estes opcions ja s'han descrit i estan incloses dins del menú de Preferències.

Capítol 7. Les sessions en l'escriptori GNOME

Iniciant una sessió

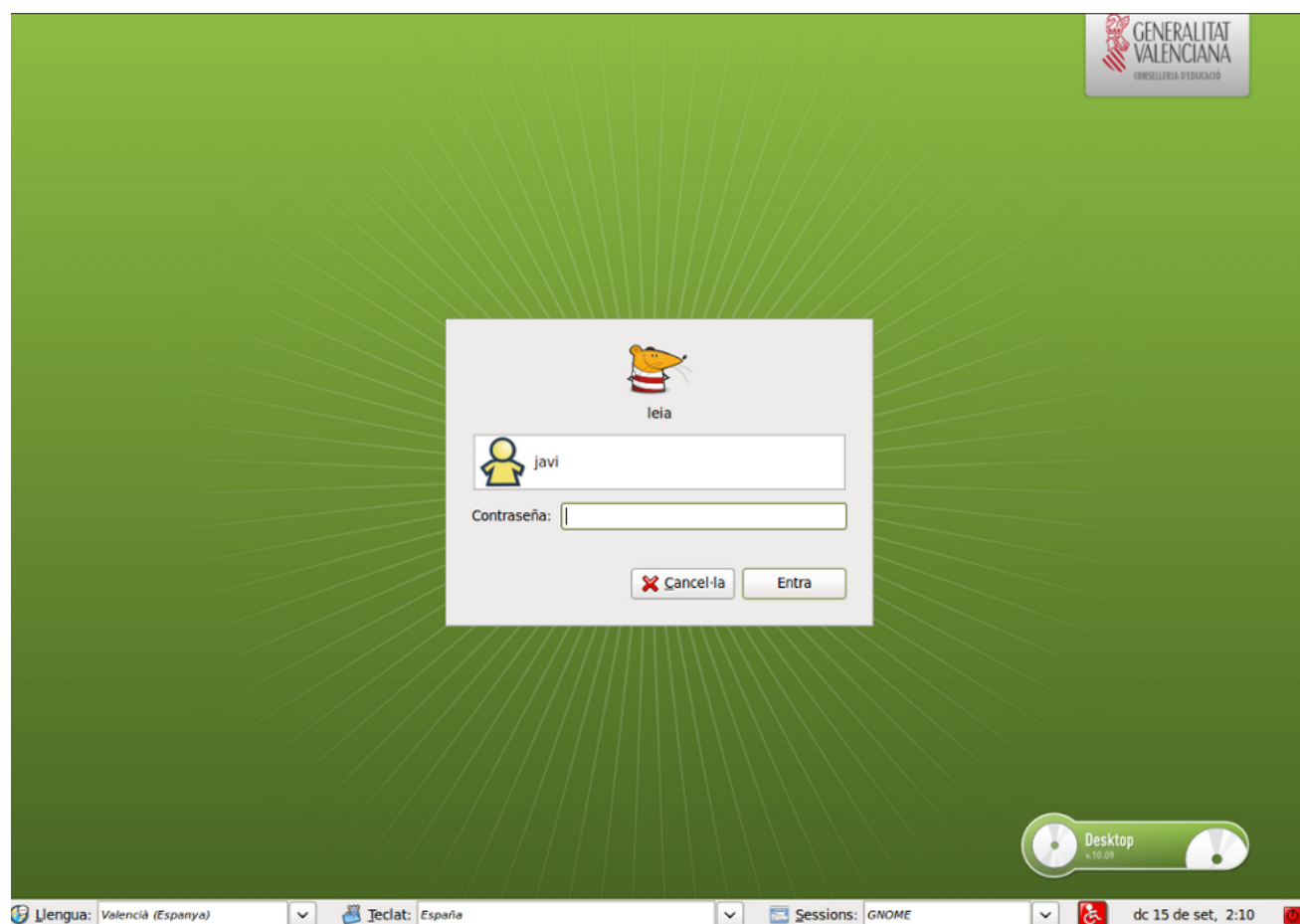
Cada usuari s'autentica davant del sistema per mitjà d'un nom d'usuari (login) i una contrasenya (password). A través de la pantalla de connexió, l'usuari s'identifica com a tal i es connecta al sistema fins que tanca la sessió. La pantalla de connexió mostra en la zona inferior un menú amb diverses opcions des del qual l'usuari pot seleccionar les opcions de connexió, com per exemple seleccionar la sessió i l'idioma amb què es presentarà l'escriptori GNOME.

El gestor de sessions de GNOME *memoritza* l'estat de la sessió, de manera que pot recordar la configuració que hi havia l'última vegada que es va tancar la sessió. Per a fer-ho aneu a Sistema -> Preferències -> Sessions i, en la pestanya Opcions de sessió activeu l'opció Guarda automàticament els canvis de la sessió. El gestor de sessions guarda i restaura el següent:

- Les preferències de visualització i comportament, com per exemple els tipus de lletra, els colors, les preferències del ratolí...
- Les aplicacions que estiguen en funcionament, com el gestor de fitxers o un editor de textos. No es poden restaurar aplicacions que no admeten gestió de sessions, com ara aplicacions de consola.

Com iniciar una sessió

Figura 7-1. Inici de sessió



Per a iniciar una sessió, cal seguir els passos següents:

1. Introduïu el nom de l'usuari en el camp Usuari de la pantalla de connexió; després, polseu **Retorn**.
2. Introduïu la contrasenya en el camp Contrasenya de la pantalla de connexió; després, polseu **Retorn**.

Si voleu apagar o reiniciar el sistema, feu clic sobre la icona Accions de la pantalla de connexió. Es mostrarà una caixa de diàleg. Seleccioneu l'opció desitjada i després seleccioneu el botó D'acord.

Com canviar l'idioma de treball per a la sessió

En iniciar la sessió, podeu seleccionar l'idioma en què voleu treballar. Per a fer-ho, en la finestra de connexió, abans d'autenticar-vos, feu clic sobre la icona Idioma i seleccioneu un idioma. Els idiomes estan organitzats per orde alfabètic.

Com bloquejar la pantalla

Si voleu bloquejar la pantalla durant una sessió, seleccioneu, en la barra de l'escriptori, l'opció Sistema -> Bloqueja la pantalla.

Quan es bloqueja la pantalla, s'inicia l'estalvi de pantalla. Segons la configuració que tinga l'estalvi de pantalla, es mostrarà una cosa o una altra. Per a configurar-lo, seleccioneu en la barra de l'escriptori Sistema -> Preferències -> Estalvi de pantalla.

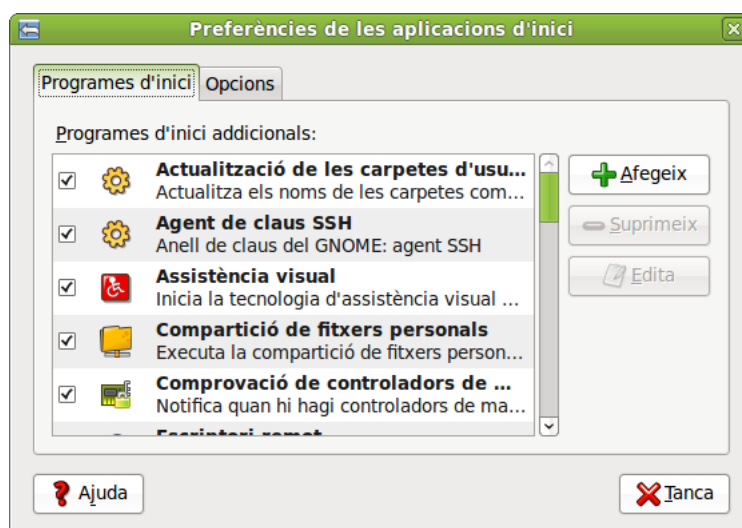
Per a desbloquejar la pantalla, moveu el ratolí o polseu alguna tecla perquè es mostre la caixa de diàleg de desbloqueig. En esta caixa apareixerà el nom de l'usuari de la sessió i se'n demanarà la contrasenya. Introduïu la contrasenya i polseu la tecla de **Retorn**.

Nota: Per a bloquejar la pantalla correctament, l'estalvi de pantalla ha d'estar habilitat.

Com personalitzar la sessió

Per a configurar les preferències de la sessió, seleccioneu l'opció de la barra de l'escriptori Sistema -> Preferències -> Sessions. Es mostrarà una finestra amb pestanyes diferents.

Figura 7-2. Preferències de la sessió



- Pestanya Programes d'inici: es poden afegir aplicacions que s'executen cada vegada que s'inicia una sessió.
- Pestanya Opcions: si es marca l'opció Recorda automàticament les aplicacions en execució en eixir de la sessió el GNOME recordarà les aplicacions que estaven en execució al tancar la sessió i les tornarà a executar en iniciar de nou la sessió amb el mateix usuari.

Com guardar els canvis de la sessió

Si se selecciona l'opció esmentada anteriorment per a la pestanya Opcions, quan s'iniciï una sessió, apareixeran en l'escriptori les aplicacions que estaven obertes quan va finalitzar la sessió anterior d'eixe usuari.

Cal tindre en compte que les aplicacions que es "recordaran" són aquelles que entén el gestor de sessions del GNOME. Per exemple, el GNOME no recordarà les aplicacions que s'executen des de la consola.

Si l'opció de guardar automàticament no està activada, en finalitzar la sessió, es mostrarà una caixa de diàleg que preguntarà si volen guardar-se els canvis.

Capítol 8. Gestor de fitxers: Nautilus

Introducció al gestor de fitxers Nautilus

La versió documentada d'esta aplicació és la 2.30

El gestor de fitxers Nautilus oferix una forma senzilla de veure, manipular i personalitzar els fitxers i les carpetes de l'usuari. Proporciona un punt d'accés integrat als fitxers i a les aplicacions. Amb el Nautilus es poden realitzar diverses accions:

- Crear carpetes i documents.
- Mostrar i gestionar els fitxers i les carpetes de l'usuari.
- Executar seqüències (scripts).
- Personalitzar els fitxers i les carpetes de l'usuari.

El Nautilus permet accedir als fitxers i a les carpetes de dos maneres diferents:

- Explorant fitxers i carpetes de l'usuari.

Tota la navegació per les carpetes es realitza en la mateixa finestra d'exploració.

- Navegant pels fitxers i carpetes de l'usuari com a objectes.

El gestor de fitxers també pot representar els fitxers i les carpetes com a objectes individuals. En este cas, quan s'obrin fitxers o carpetes, cada fitxer o carpeta obri una nova finestra. Esta opció està desactivada per defecte.

Exploració de fitxers

Finestra d'exploració de fitxers

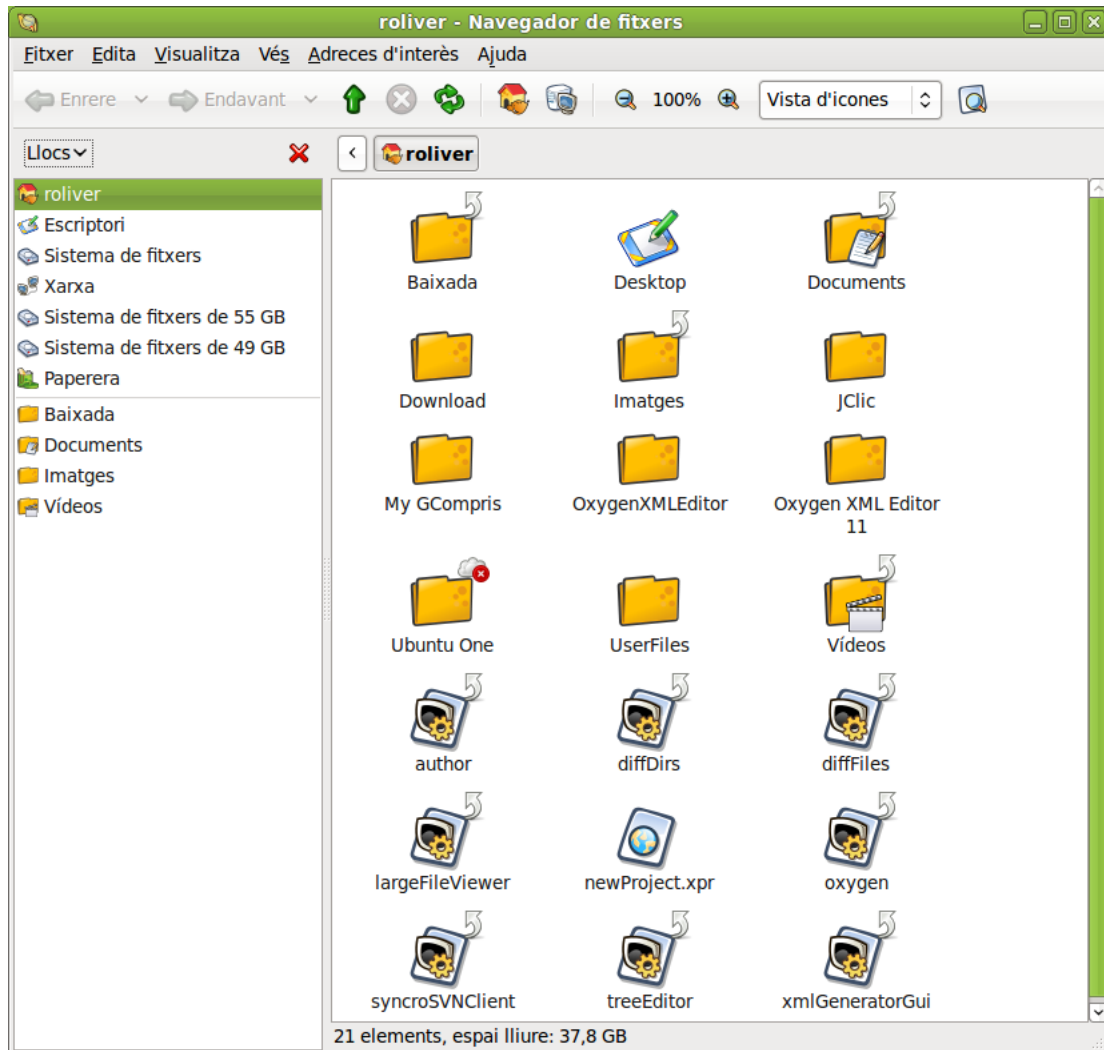
Per a accedir a la finestra d'Exploració de fitxers:

- Seleccionen Llocs -> Carpeta d'inici. Des de la barra lateral (per a activar-la aneu a: Visualitza -> Barra lateral) està disponible l'entrada al Sistema de fitxers..

S'obri una finestra d'Exploració de fitxers que mostra el contingut de la carpeta en la zona de visualització.

La figura següent mostra els components d'una finestra d'Exploració de fitxers.

Figura 8-1. Finestra d'Exploració de fitxers



Components de la finestra d'exploració de fitxers

- **Barra de menú:** conté opcions per a realitzar les tasques de gestió dels fitxers, així com les opcions de configuració de l'aplicació.
- **Barra de ferramentes:** conté botons que permeten realitzar les tasques més habituals del gestor de fitxers.
- **Barra d'ubicació:** conté els elements següents:
 - Camp Ubicació: permet especificar la ubicació d'un fitxer, carpeta o URI (Universal Resource Identifier, Identificador de Recursos Universal) a què es vol accedir. Quan es polsa el botó  es commuta entre la Barra d'ubicació de botons i la Barra d'ubicació de text. Ací es reflecteix la carpeta activa en cada moment. En cas que estiga activa la Barra d'ubicació de text, pot introduir-se directament la ruta.
 - Botons de Zoom: permeten canviar la grandària dels elements en el quadre de visualització.
 - Llista desplegable Visualitza com a: permet seleccionar com es mostren els elements en el quadre de visualització entre Visualitza com a icones i Visualitza com a llista.
- **Barra (quadre) lateral:** la barra lateral pot tindre diferents funcionalitats o vistes. Es pot utilitzar per a mostrar informació sobre el fitxer o la carpeta actuals (vista Informació) i també es pot utilitzar per a nave-

gar a través dels fitxers i carpetes (vista Arbre). Es pot triar entre diverses opcions: Ubicació, Informació, Distintius, Historial, Notes, Arbre.

Per a mostrar o ocultar la barra lateral, seleccioneu Visualitza -> Barra lateral.

- **Quadre de visualització:** en este quadre és on es mostren els fitxers i les carpetes segons el mode de visualització seleccionat. Mostra continguts diversos: tipus particulars de fitxers, carpetes, llocs FTP i adreces que corresponen a URI especials.
- **Barra d'estat:** mostra informació d'estat. Per exemple, mostra el nom del fitxer seleccionat en eixe moment o el nombre d'elements que conté la carpeta seleccionada.

Es pot accedir a carpetes i a fitxers des de la finestra d'Exploració de fitxers de les maneres següents:

- Fent clic sobre un element de la vista en arbre del quadre lateral.
- Fent doble clic sobre un fitxer o carpeta en el quadre de visualització.
- Introduint una ruta d'accés al fitxer o carpeta en el camp Ubicació.

També es pot obrir un menú de context des de la finestra d'Exploració de fitxers. Per a obrir este menú, cal fer clic amb el botó dret del ratolí en una finestra de gestió de fitxers. Els elements d'este menú depenen d'on s'haja fet clic amb el botó dret. Per exemple, quan es fa clic amb el botó dret sobre un fitxer o carpeta, es poden seleccionar elements relacionats amb el fitxer o carpeta. No obstant això, quan es fa clic amb el botó dret sobre el fons del quadre de visualització, es poden seleccionar elements relacionats amb la visualització dels elements del quadre.

Quadre de visualització

En este quadre és on es mostren els fitxers i les carpetes segons el mode de visualització seleccionat. El quadre de visualització pot mostrar els continguts següents:

- Carpetes
- Llocs FTP
- Comparticions Windows
- Llocs que corresponen a URI especials

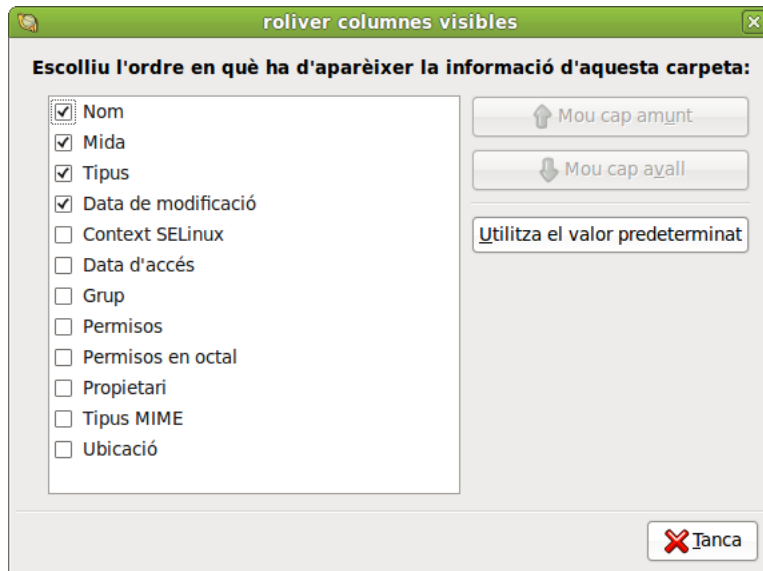
Les finestres d'Exploració de fitxers també inclouen vistes que permeten mostrar els continguts de les carpetes de diferents maneres. Per exemple, el contingut d'una carpeta es pot mostrar amb els tipus de vistes següents:

- Vista d'icones: mostra els elements de la carpeta com a icones.
- Vista de llista: mostra els elements de la carpeta com una llista, mostrant informació dels elements, com ara la quantitat d'elements que contenen i la data de l'última modificació.
- Vista compacta: mostra els elements de la carpeta com una llista.

Per a seleccionar com mostrar una carpeta, s'utilitza el menú Visualitza.

Des de la vista Vista de llista, es pot indicar quines columnes es vol visualitzar i en quin orde. Per a seleccionar quines columnes es vol mostrar, s'ha de seleccionar Visualitza -> Columnes visibles...

Figura 8-2. Finestra de selecció de columnes



També es pot establir l'amplària de cada columna arrossegant amb el ratolí. Per a fer-ho, s'ha de punxar sobre la línia de separació entre els títols de capçalera i arrossegat amb el ratolí.

Subfinestra lateral

La subfinestra lateral és la zona de la finestra que se situa en la part esquerra. Pot tindre diferents funcionalitats segons la informació que continga. Es pot utilitzar per a mostrar informació sobre el fitxer o carpeta actual (opció Informació) i també es pot utilitzar per a navegar a través dels fitxers i carpetes (opció Arbre).

Per a mostrar la subfinestra lateral, cal seleccionar Visualitza -> Subfinestra lateral.

Per a triar quina informació es vol mostrar en la subfinestra lateral, seleccioneu una de les opcions següents:

- Informació

Mostra una icona que representa el fitxer o la carpeta actuals. També mostra informació sobre este fitxer o carpeta.

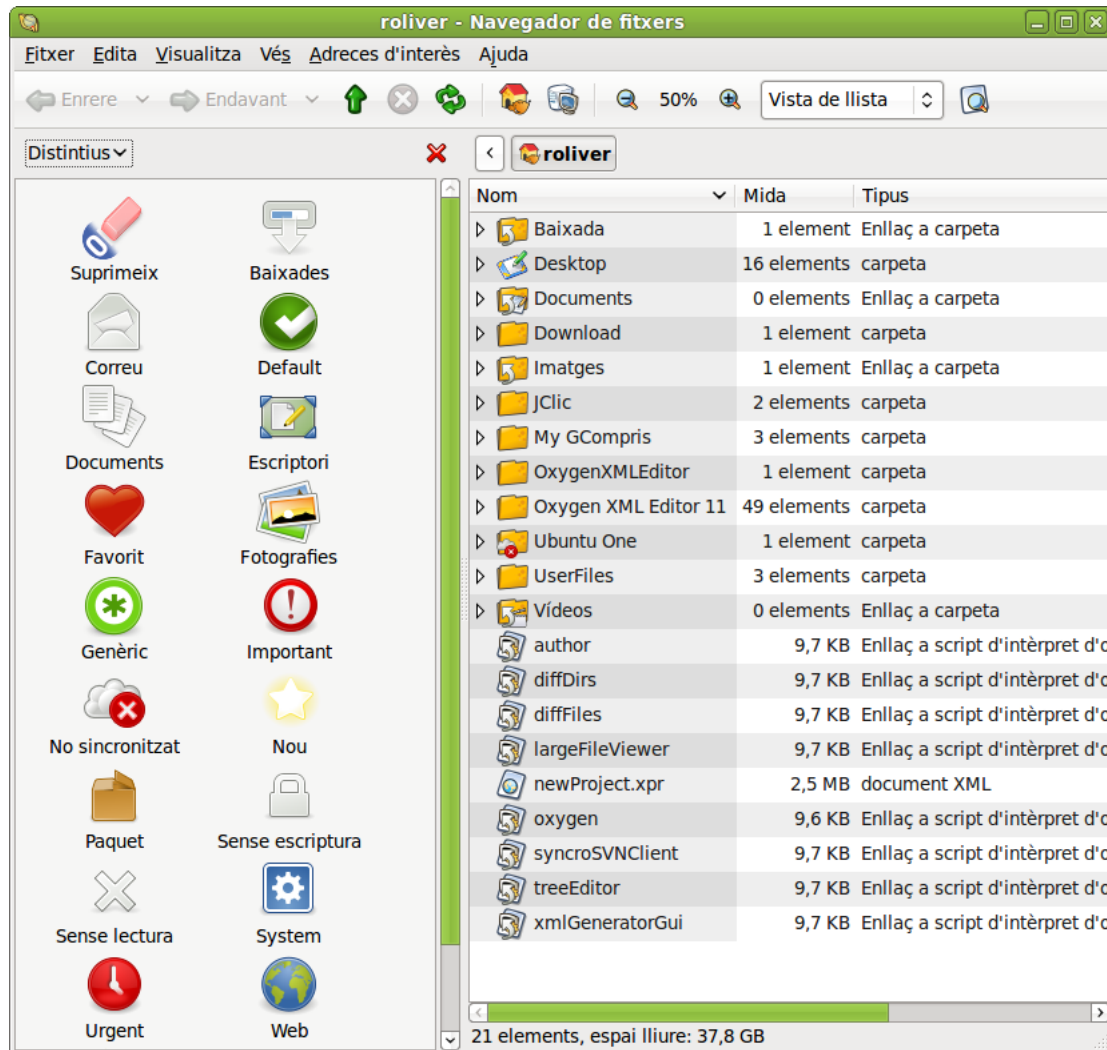
- Llocs

Mostra els llocs predefinits: Carpeta d'inici, Escriptori, Sistema de fitxers ...

- Distintius

Conté distintius que es poden afegir a un fitxer o carpeta. Per a veure els distintius dels fitxers, s'ha de seleccionar la vista Vista d'icones. Els distintius es poden assignar als fitxers o carpetes arrossegant, amb el ratolí, des de la subfinestra lateral fins al fitxer a què es li vol assignar el distintiu. Un distintiu servix per a marcar un fitxer o carpeta d'una manera visual.

Figura 8-3. Subfinestra lateral amb distintius



- Historial

Conté una llista dels fitxers, carpetes, llocs FTP i URI que s'han visitat recentment.

L'historial conté els deu últims elements que s'han visitat. Per a mostrar un element de l'historial en el quadre de visualització, cal fer clic en l'element en la llista d'historial.

- Notes

Permet afegir notes als fitxers i carpetes.

- Arbre

Mostra una representació jeràrquica del sistema de fitxers. L'arbre es pot utilitzar per a navegar pels fitxers, i proporciona una forma adequada d'explorar i navegar el sistema de fitxers.

Per a mostrar l'arbre en la subfinestra lateral, seleccioneu Arbre de la llista desplegable en la part superior de la subfinestra lateral.

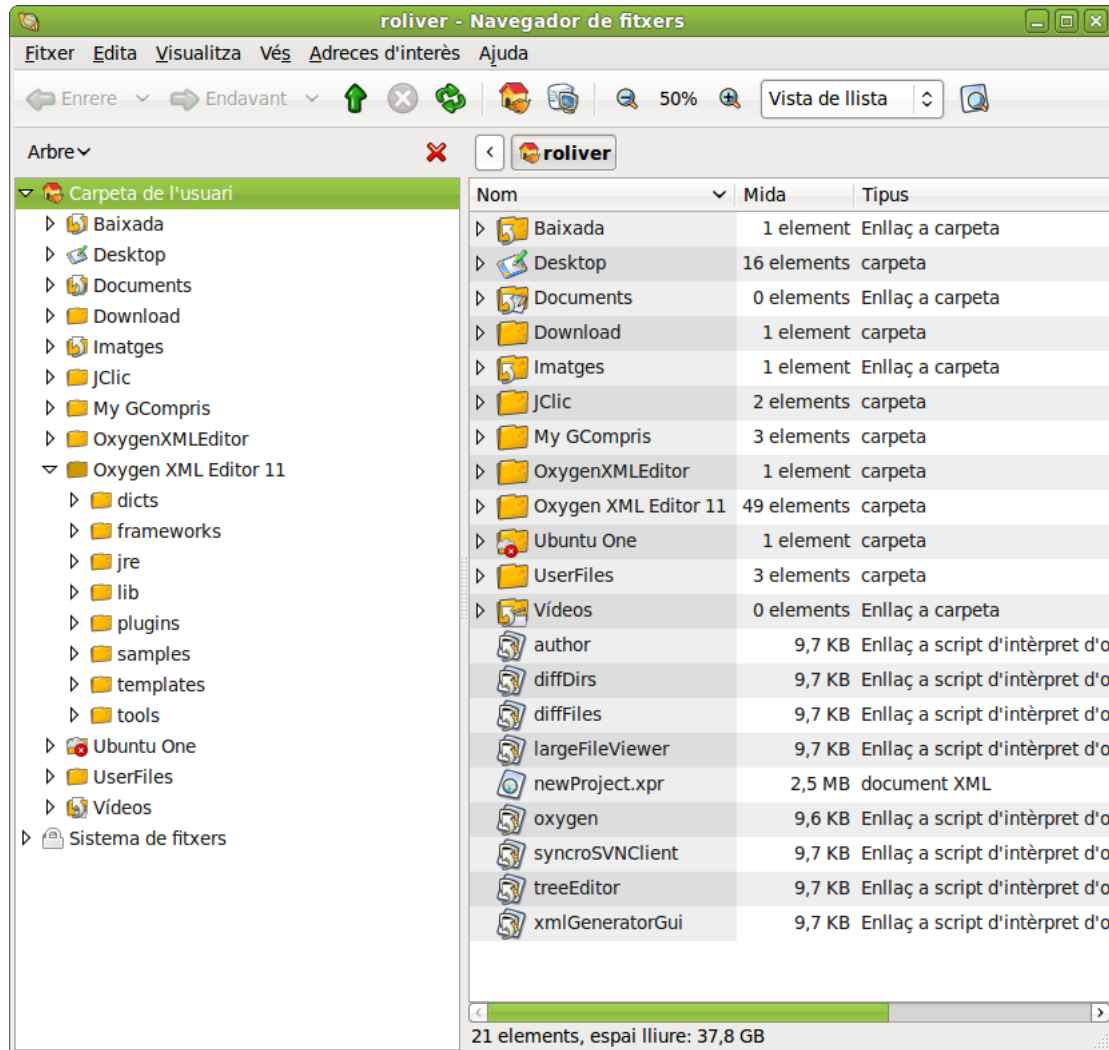
Les carpetes poden desplegar-se i replegar-se, de manera que mostren tota l'estructura de directoris del sistema de fitxers. Quan se selecciona una carpeta en l'arbre, automàticament se'n visualitza el contingut en el quadre de visualització.

Per a desplegar una carpeta es poden realitzar les accions següents:

- Fer doble clic sobre la carpeta.
- Fer clic sobre la fletxa al costat de la carpeta en l'arbre.

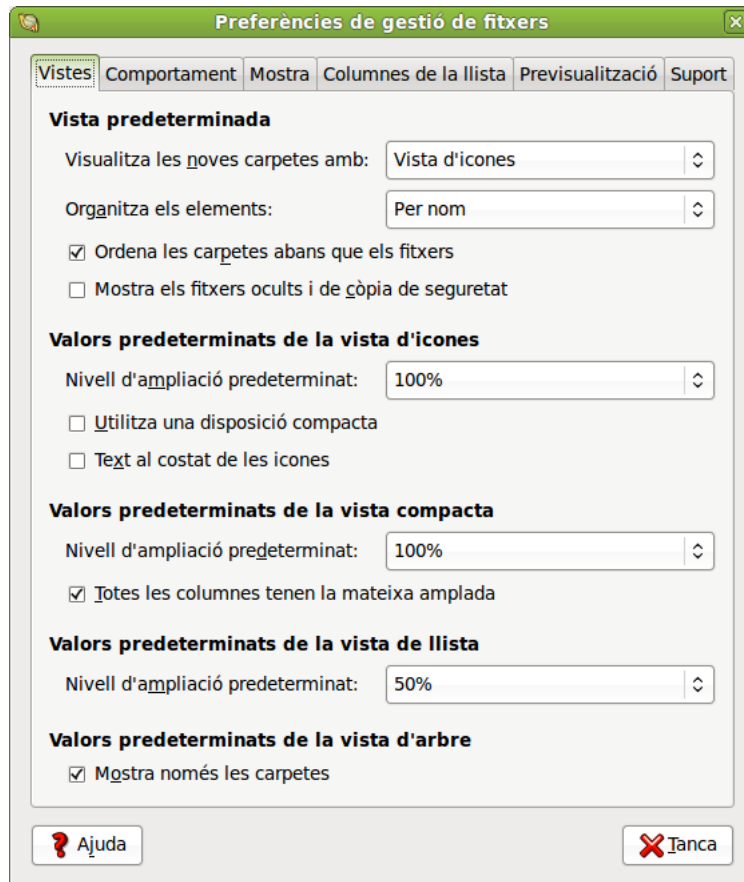
Quan una carpeta està desplegada, la fletxa que hi ha al costat de la carpeta apunta cap avall. Quan no ho està, apunta cap a la dreta.

Figura 8-4. Subfinestra lateral amb la vista d'arbre



També es poden editar les preferències de manera que en l'arbre es mostren únicament les carpetes o es mostren també els fitxers. Per a fer-ho, cal seleccionar Edita -> Preferències.

Figura 8-5. Preferències d'administració de fitxers



Mostrar i ocultar components de la finestra d'Exploració de fitxers

Es poden mostrar i ocultar components de la finestra d'Exploració de fitxers de la manera següent:

- Per a ocultar/mostrar la subfinestra lateral, seleccioneu Visualitza -> Subfinestra lateral.
- Per a ocultar/mostrar la barra de ferramentes, seleccioneu Visualitza -> Barra principal.
- Per a ocultar/mostrar la barra d'ubicació, seleccioneu Visualitza -> Barra d'ubicació.
- Per a ocultar/mostrar la barra d'estat, seleccioneu Visualitza -> Barra d'estat.
- Per a ocultar/mostrar una subfinestra addicional, seleccioneu Visualitza -> Subfinestra addicional.

Mostrar la carpeta inici

Per a anar a la carpeta d'inici de l'usuari, s'ha de realitzar alguna de les accions següents des de la finestra d'exploració de fitxers:

- Introduir la ruta d'accés al directori personal de l'usuari (home) en el camp Ubicació.
- Seleccionar l'opció de menú Vés -> Carpeta d'Inici.
- Fer clic sobre el botó Carpeta d'inici de la barra de ferramentes.

La finestra d'Exploració de fitxers mostra el contingut de la carpeta d'inici de l'usuari. Per a actualitzar la visualització, cal fer clic sobre el botó Actualitza.

Mostrar una carpeta

Per a accedir al contingut d'una carpeta hi ha diverses maneres:

- Fer doble clic sobre la carpeta en el quadre de visualització.
- En el camp d'Ubicació, cal teclejar la ruta d'accés a la carpeta que es vol mostrar; després, s'ha de polsar la tecla **Retorn**.

Nota: El camp Ubicació incorpora la característica de completar automàticament. A mesura que es tecleja una adreça, el gestor de fitxers llig el sistema de fitxers. Quan s'han polsat caràcters suficients per a identificar de forma inequívoca un directori, el gestor de fitxers completa el nom del directori en el camp Ubicació.

- Usar l'Arbre en la subfinestra lateral.
- Usar el botó Arrere i Avant de la barra de ferramentes per a desplaçar-se a través de l'historial de navegació.

Per a canviar a la carpeta situada un nivell per damunt de la carpeta actual, cal seleccionar Vés -> Obri contenidora. Alternativament, es pot fer clic sobre el botó Amunt de la barra de ferramentes.

Per a actualitzar la visualització, cal fer clic en el botó Actualitza.

Si no es pot trobar la carpeta que es vol veure, es pot emprar la utilitat Busca fitxers. Per a iniciar Busca fitxers, s'ha de seleccionar en l'escriptori Vés -> Busca fitxers.

Usar l'historial de navegació

La finestra d'Exploració de fitxers manté un historial dels fitxers, carpetes, llocs FTP i adreces URI visitades. L'historial conté els deu últims elements que s'han visitat i permet tornar-hi directament.

Per a esborrar l'historial, cal seleccionar Vés -> Neteja l'historial.

Per a mostrar una llista dels elements prèviament visitats, seleccioneu el menú Vés. La llista de l'historial es mostra en la part inferior del menú Vés. Per a obrir un element de l'historial, seleccioneu l'element del menú Vés.

Navegar per l'historial usant la barra de ferramentes

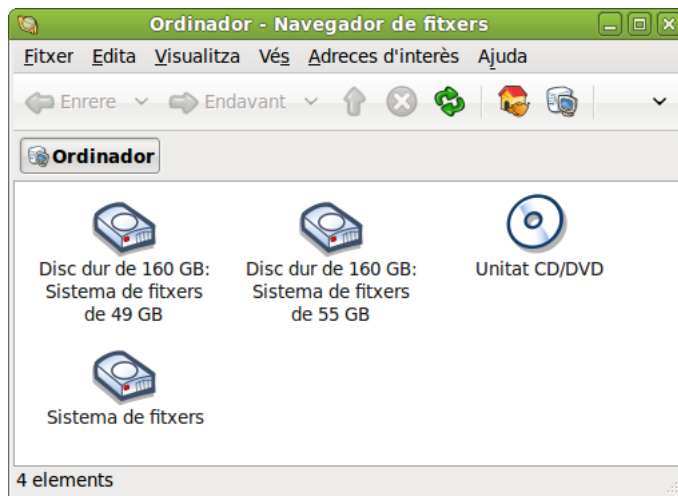
- Per a obrir el fitxer, la carpeta o l'URI anterior de l'historial, feu clic en el botó Arrere de la barra de ferramentes.
- Per a anar al fitxer, carpeta o URI següent de l'historial, feu clic en el botó Avant de la barra de ferramentes.
- Per a mostrar una llista d'elements prèviament visitats, feu clic sobre la fletxa cap avall en la part dreta del botó Arrere de la barra de ferramentes. Per a obrir un element de la llista, feu clic en este element.
- Per a mostrar una llista d'elements visitats després d'haver visitat l'element actual, feu clic en la fletxa cap avall en la part dreta del botó Avant de la barra de ferramentes. Per a obrir un element de la llista, feu clic en este element.

Navegar per fitxers i carpetes com a objectes

En este mode de funcionament, quan s'obri un fitxer o carpeta, s'obri una finestra nova. En este cas, el gestor de fitxers maneja els fitxers i les carpetes com a objectes individuals. Cada objecte de tipus fitxer o carpeta es mostra en una finestra individual.

Per a activar el mode de navegació espacial, en el Nautilus, seleccioneu el menú *Edita -> Preferències*, pestanya *Comportament*, i activeu l'opció, *Obri cada carpeta en la seua finestra*.

Figura 8-6. Finestra de navegació d'objectes Ordinador



Per a accedir al contingut d'un objecte, s'ha de fer doble clic sobre este objecte.

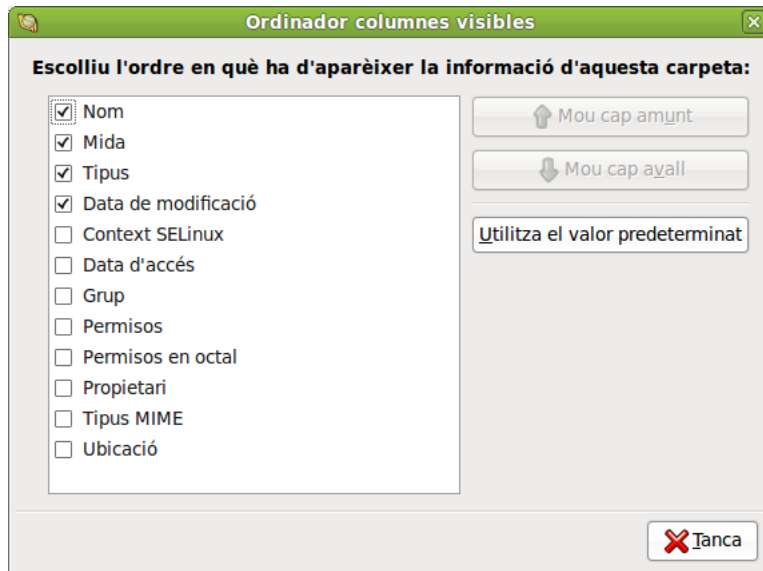
Des d'una finestra de navegació d'objectes, es pot accedir directament a determinats objectes des de l'opció de menú *Llocs*, com ara la carpeta d'inici de l'usuari (Inici), la finestra d'unitats de l'ordinador (Ordinador), la paperera...

Figura 8-7. Llocs accessibles des del menú Llocs



Els objectes es poden visualitzar amb dos vistes diferents, com a icones i com a llistes, igual que en el navegador de fitxers. Això es pot indicar des de l'opció de menú *Vista -> Visualitza d'icones* i l'opció *Vista -> Vista de llista*. En l'opció de menú *Visualitza* també es pot ampliar i reduir la grandària dels objectes de la finestra.

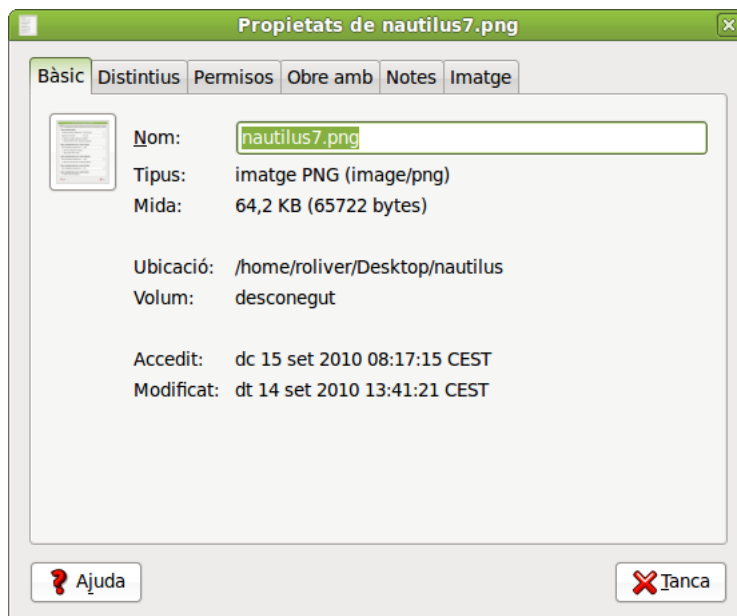
Si s'està en la vista *Vista de llista*, des de l'opció de menú *Visualitza -> Columnes visibles* es pot indicar quines columnes ha de mostrar i en quin orde. També es pot modificar amb el ratolí l'amplària de les columnes que es mostren.

Figura 8-8. Finestra amb la vista Vista de llista: columnes visibles

Si s'està en la vista Vista d'icones, des de l'opció de menú Visualitza -> Organitza els elements, es pot ordenar la distribució dels objectes segons alguns atributs (nom, grandària, tipus...).

Si es vol explorar un objecte amb una finestra de navegació de fitxers, s'ha de seleccionar l'objecte i anar a l'opció de menú Fitxer -> Navega per la carpeta.

Quan es volen conèixer els detalls d'un objecte determinat, es poden veure les seues propietats. Per a fer-ho, s'ha de seleccionar l'objecte i anar a l'opció de menú Fitxer -> Propietats.

Figura 8-9. Finestra de Propietats

Gestió de fitxers

El navegador Nautilus, a més de visualitzar els fitxers i carpetes, també permet manipular-los. Amb el gestor de fitxers es poden realitzar les tasques més habituals, com ara copiar, moure, esborrar i reanomenar tant fitxers com carpetes.

Estes accions es poden dur a terme de diferents maneres, ja siga amb el menú contextual, amb tecles ràpides, des de la barra de menús o, en alguns casos, arrossegant directament amb el ratolí.

Copiar i moure fitxers o carpetes

Copiar fitxers o carpetes

S'han de seguir els passos següents:

- Seleccioneu el fitxer o carpeta a copiar.
- Executeu l'acció de copiar. Això es pot realitzar de diferents maneres.
 - Per mitjà del menú contextual:
 - Feu clic en el botó dret del ratolí. Apareix el menú contextual.
 - Seleccioneu l'opció de menú Copia el fitxer.
 - Amb el teclat: premeu la combinació de tecles **Ctrl+C**.
 - Des de la barra de menús: seccioneu l'opció de menú Edita -> Copia .
- Navegueu a la carpeta on es vol copiar el fitxer o carpeta seleccionats.
- Executeu l'acció Apega. Això es pot realitzar de manera anàloga a l'acció de copiar.
 - Amb el menú contextual:
 - Torneu a fer clic en el botó dret del ratolí. Apareix el menú contextual.
 - Seleccioneu l'opció de menú Apega.
 - Amb el teclat: premeu la combinació de tecles **Ctrl+V**.
 - Des de la barra de menú: seccioneu l'opció de menú Edita -> Apega.

Moure fitxers o carpetes

L'acció de moure un fitxer o carpeta és anàloga a la de copiar. Únicament, en lloc de seleccionar l'opció de menú Copia el fitxer, s'ha de seleccionar l'opció Retalla el fitxer. La tecla ràpida en este cas és **Ctrl+X**.

Moure i copiar arrossegant amb el ratolí

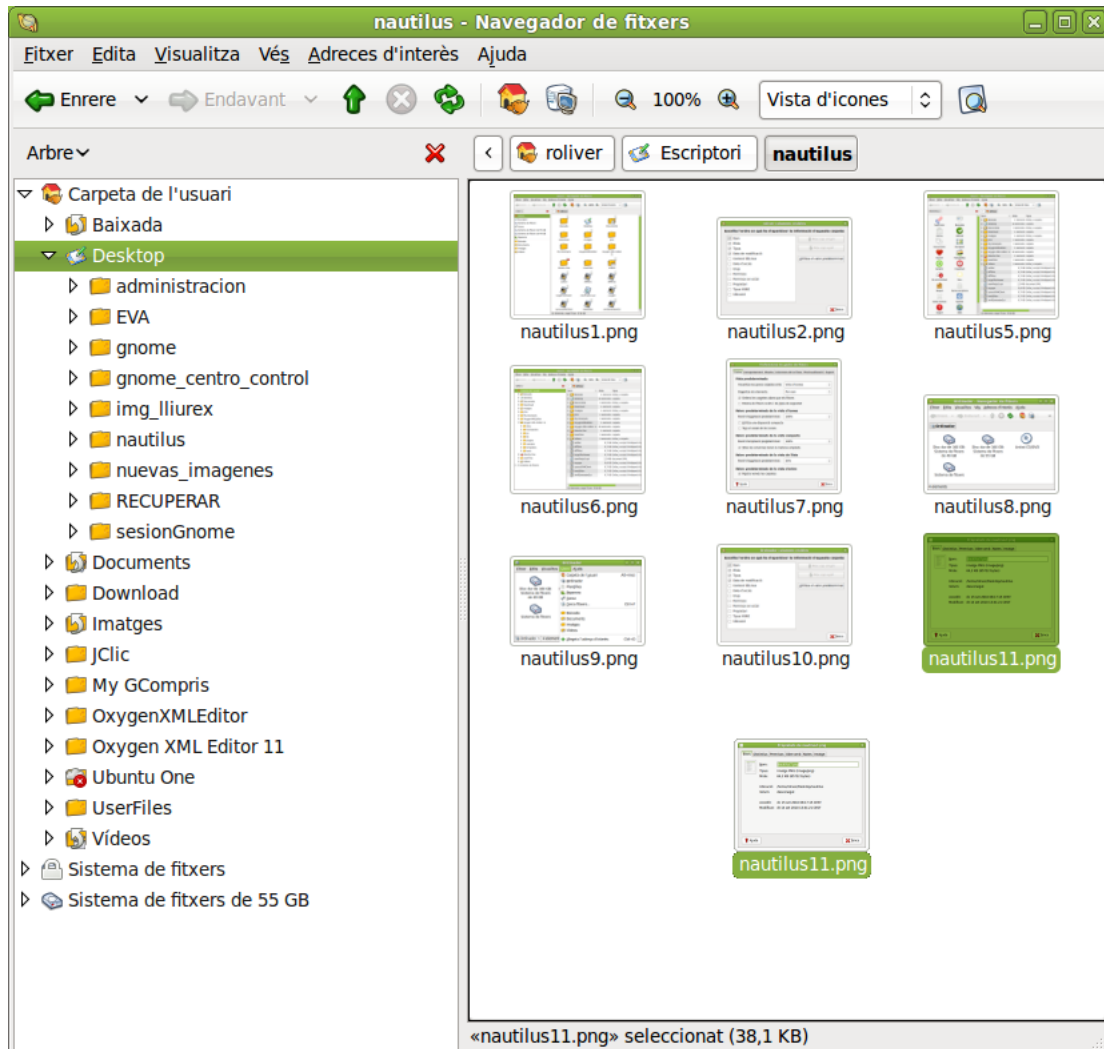
Una altra possibilitat per a moure i copiar fitxers i carpetes és utilitzar el ratolí per a "arrossegat" els elements. Per a fer-ho és necessari tindre dos finestres obertes; l'una amb el fitxer o carpeta origen que es vol moure o copiar i l'altra amb la carpeta de destinació on es vol moure o copiar. També és possible, si es té en el quadre lateral la vista tipus Arbre, arrossegar del quadre de visualització a una carpeta de l'arbre, dins de la mateixa finestra.

Per a *moure* un fitxer o carpeta, els passos a seguir són:

- Seleccioneu el fitxer o carpeta d'origen.
- Feu clic amb el botó esquerre del ratolí, i arrossegueu (desplaceu el punter sense deixar de prémer el botó del ratolí), fins a la carpeta de destinació.
- Solteu el botó del ratolí.

Si voleu *copiar* en compte de *moure*, una vegada seleccionat el fitxer o carpeta, cal prémer la tecla **Ctrl** i mantindre-la pulsada fins que se solte el ratolí.

Figura 8-10. Arrossegar fitxers amb el ratolí



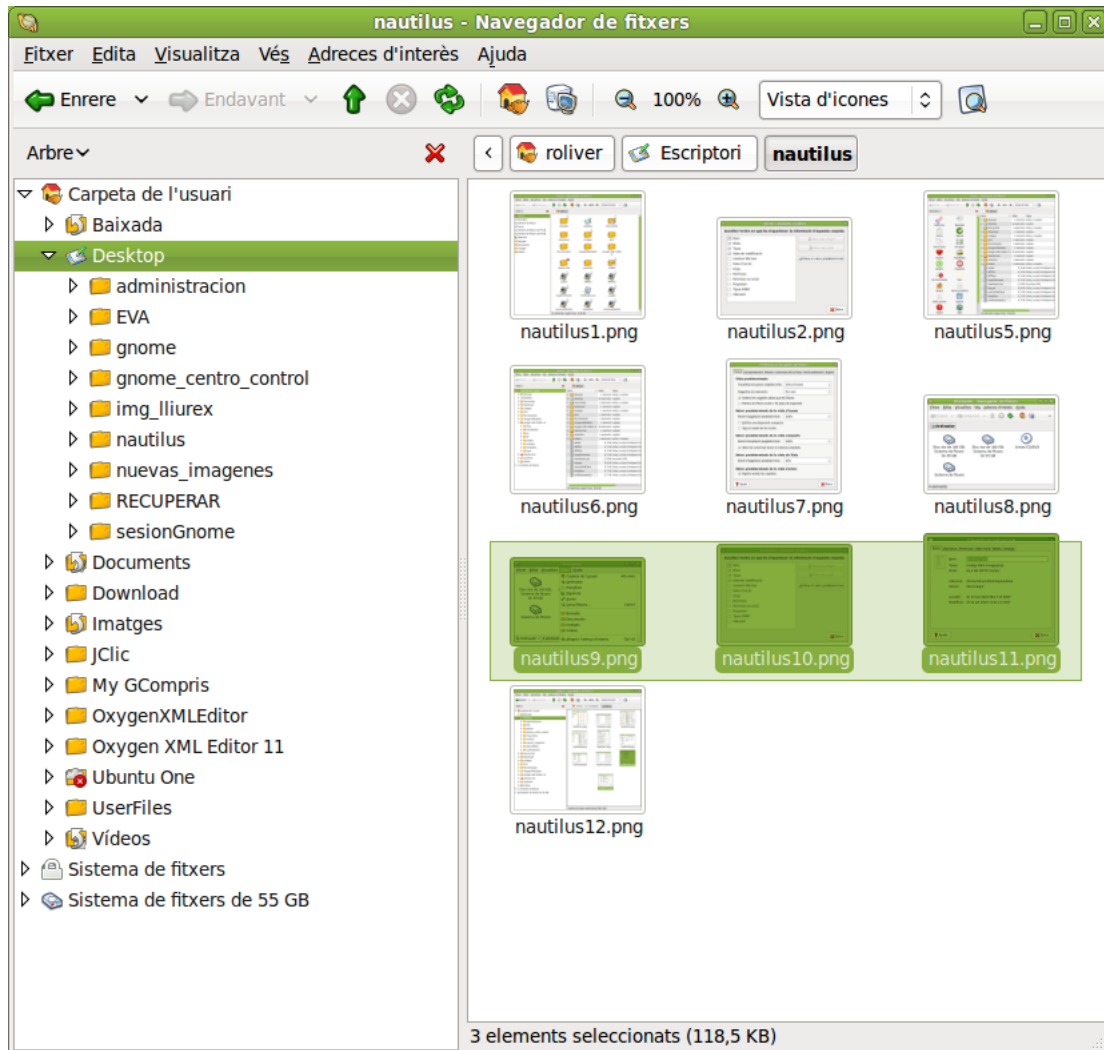
Selecció múltiple de fitxers i carpetes

Totes les operacions sobre fitxers i carpetes, com ara copiar, moure i suprimir es poden realitzar sobre un conjunt de fitxers i carpetes, i no solament sobre un únic fitxer o carpeta. Per a seleccionar diversos fitxers o carpetes es poden utilitzar diferents mètodes, segons la vista que visualitzem, *Visualitza com a icones* o *Visualitza com una llista*.

Visualitza com a icones

S'ha de fer clic sobre el fons del quadre de visualització i arrossegar. Es va definint un requadre; tots els fitxers que caiguen dins del requadre se seleccionaran.

Figura 8-11. Selecció de fitxers amb el ratolí



També es poden seleccionar individualment fitxers o carpetes fent clic sobre l'element mentre es manté polsada la tecla **Maj** o **Ctrl**.

Visualitza com una llista

En este cas, la selecció múltiple és un poc diferent.

Per a seleccionar fitxers solts, no continguts en la llista, s'han d'anar seleccionant fitxers mentre es manté polsada la tecla **Ctrl**. La selecció individual es pot realitzar fent clic, o també amb la tecla **Barra espaciadora**.

Per a seleccionar fitxers contigus, cal seguir els passos següents:

- Seleccioneu el primer fitxer de la llista.
- Seleccioneu l'últim element de la llista, mantenint polsada la tecla **Maj**. Automàticament se seleccionaran també tots els fitxers del mig.

Seleccionar tots els fitxers

Per a seleccionar tots els fitxers, s'ha de seleccionar l'opció de menú Edita -> Selecciona tots els fitxers.

També es pot realitzar amb la combinació de tecles **Ctrl+A**

Reanomenar un fitxer o carpeta

- Seleccioneu el fitxer.
- Seleccioneu l'acció Reanomena.
 - Amb el menú contextual:
 - Feu clic en el botó dret del ratolí. Apareixerà el menú contextual.
 - Seleccioneu l'opció de menú Reanomena.
 - Per mitjà del teclat: premeu la tecla **F2**
 - Des de la barra de menús: seleccioneu l'opció de menú Edita -> Reanomena.
- S'activarà el nom del fitxer o carpeta perquè introduïm el nom nou. Quan polsem la tecla **Retorn** es guardaran els canvis.

Nota: Si no es té permís d'escriptura sobre el fitxer o carpeta, l'opció de reanomenar apareixerà inhabilitada.

Suprimir un fitxer o carpeta

- Seleccioneu el fitxer.
- Envieu el fitxer a la paperera.
 - Amb el menú contextual:
 - Feu clic en el botó dret del ratolí. Apareix el menú contextual.
 - Seleccioneu l'opció de menú Mou a la paperera.
 - Amb el teclat: premeu la tecla **Supr.**
 - Des de la barra de menús: seleccioneu l'opció de menú Edita -> Mou a la paperera.

Nota: Si no es té permís d'escriptura sobre el fitxer o carpeta, l'opció de suprimir apareixerà inhabilitada.

No es demana confirmació en suprimir, directament s'envia a la paperera.

Canviar els permisos dels fitxers i carpetes

En GNU/Linux, cada fitxer i directori té una sèrie de permisos. També es distingeix l'usuari i el grup propietaris del fitxer o carpeta. Els permisos determinen quin tipus d'accés pot tindre un usuari a un fitxer o carpeta. Hi ha tres tipus de permisos:

- Permís de lectura: permet llegir el contingut d'un fitxer o llistar el contingut d'una carpeta.
- Permís d'escriptura: permet modificar el contingut d'un fitxer i crear o esborrar els fitxers d'una carpeta.
- Permís d'execució: permet executar fitxers binaris, o utilitzar la carpeta per a crear un camí vàlid d'execució.

Els permisos d'un fitxer o carpeta es poden establir per a diferents tipus d'usuaris. Els tipus d'usuaris que hi ha són:

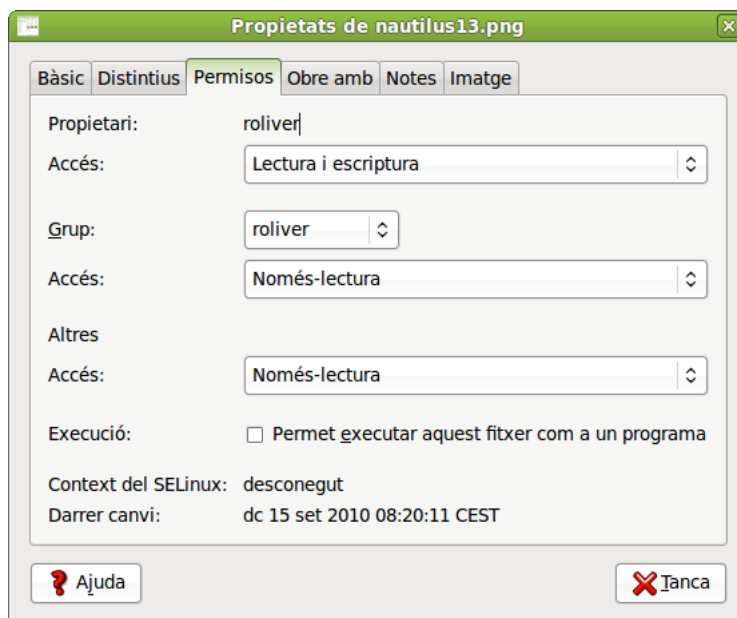
- Propietari: és el propietari del fitxer. L'usuari que ha creat el fitxer o carpeta.
- Grup: grup al qual pertany el propietari.
- Altres: usuaris que no pertanyen al grup a què pertany el propietari del fitxer.

Des del Nautilus, per a veure o modificar els permisos d'un fitxer o carpeta, cal obrir la finestra de propietats del fitxer o carpeta. Per a fer-ho:

- Seleccioneu el fitxer.
- Seleccioneu Propietats.
 - Amb el menú contextual:
 - Feu clic sobre el botó dret del ratolí. Apareix el menú contextual.
 - Seleccioneu l'opció de menú Propietats.
 - Amb el teclat: premeu la tecla **Alt+Retorn**.
 - Des de la barra de menú: seleccioneu l'opció de menú Fitxer -> Propietats
- Apareixerà una finestra en la qual cal seleccionar la pestanya Permisos.

En esta finestra es poden canviar els permisos del fitxer seleccionant o desseleccionant els requadres, sempre que es tinguen permisos per a fer-ho.

Figura 8-12. Permisos d'un fitxer



Per a obtindre més informació

Per a obtindre més informació, consulteu l'ajuda en línia (opció de menú Ajuda -> Índex) o visiteu els enllaços d'interés indicats en la secció següent.

Enllaços d'interés

- Pàgina del projecte: <http://www.gnome.org/projects/nautilus/>
- Llista de correu: <http://mail.gnome.org/mailman/listinfo/nautilus-list>
(<http://mail.gnome.org/mailman/listinfo/nautilus-list>)
- Projecte en freshmeat: <http://freshmeat.net/projects/eazelnautilus/>
(<http://freshmeat.net/projects/eazelnautilus/>)

IV. Internet. Missatgeria i correu electrònic

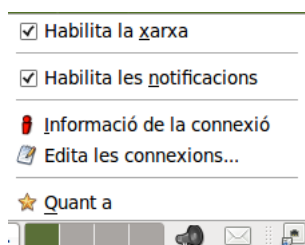
Capítol 9. Configuració de la xarxa

Introducció

La ferramenta de configuració de la xarxa permet especificar la forma en què el sistema es connecta a altres equips i a Internet d'una manera senzilla. La ferramenta per a configurar la xarxa apareix com una miniaplicació en la barra de ferramentes de Gnome. També està disponible des del menú Sistema -> Preferències -> Configuració de la xarxa.

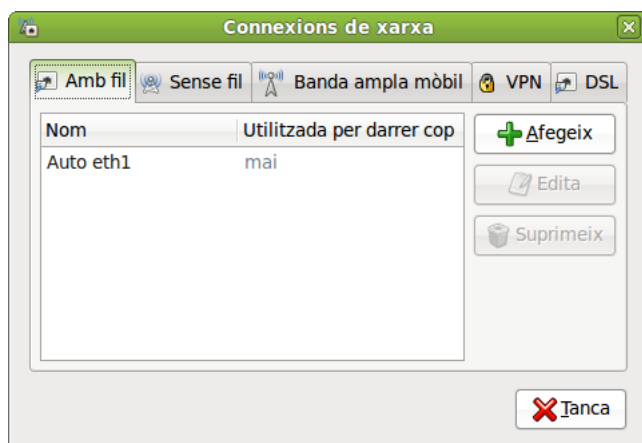
Per a iniciar l'aplicació seleccioneu, des de la barra de ferramentes i sobre la icona de xarxa (clic amb el botó dret del ratolí), l'opció Edita les connexions.

Figura 9-1. Miniaplicació de xarxa



L'orde que es llança és **nm-connection-editor**. La interfície gràfica que mostra és la següent:

Figura 9-2. Finestra principal Connexions de xarxa



La finestra principal conté cinc pestanyes:

- Amb fil: mostra totes les interfícies de xarxa Ethernet i permet afegir-ne, eliminar-ne i modificar-ne les propietats.
- Sense fil: permet afegir i editar les propietats de les connexions sense fil disponibles en l'ordinador.

Figura 9-3. Edició connexió sense fil

S'està editant Connexió de xarxa sense fil 1

Nom de la connexió: Connexió de xarxa sense fil 1

☒ Connecta automàticament

Sense fil Seguretat de la xarxa sense fil Paràmetres IPv4 Paràmetres IPv6

SSID: PROVA

Mode: Infraestructura

BSSID:

Adreça MAC:

MTU: automàtic bytes

☐ Disponible per a tots els usuaris

Cancel·la Aplica

- Banda ampla mòbil: permet configurar les connexions de banda ampla mòbil (Mobile Broadband). És un tipus d'accés sense fil a Internet, diferent del conegut Wi-Fi, i permet una àmplia mobilitat de l'usuari que es connecta. És el nom utilitzat per a descriure els serveis 3G, utilitzats especialment en els telèfons mòbils i altres dispositius mòbils, i que és possible gràcies a les tecnologies HSDPA i HSUPA. L'HSDPA (High Speed Downlink Packet Access) permet als usuaris mòbils baixar dades a velocitats fins a 14,4 Mbps. L'HSUPA (High Speed Uplink Packet Access) permet als usuaris mòbils penjar dades a velocitats fins a 5,76 Mbps.
- VPN: Xarxa Privada Virtual (de l'anglès Virtual Private Network), tecnologia de xarxa que permet una extensió de la xarxa local sobre una xarxa pública o no controlada, com per exemple Internet. Per exemple, la connexió de dos o més sucursals d'una empresa que utilitza Internet; o permet als membres de l'equip de suport tècnic la connexió des de sa casa al centre de càlcul, o també permet que un usuari pugui accedir al seu equip personal des d'un lloc remot, sempre utilitzant com a enllaç Internet.
- DSL: permet afegir i/o editar connexions DSL (tecnologia de transmissió per mitjà d'un parell trenat de fil de coure que arriba a amplades de banda molt altes). Hi ha diversos tipus de DSL, que presenten alternatives i velocitats d'accés a Internet diferents; la més freqüent és l'ADSL. Des d'esta pestanya es poden afegir i/o editar connexions d'este tipus.

Configuració de les targetes de xarxa

Per a introduir modificacions en les targetes de xarxa amb fil cal seleccionar la targeta i pulsar el botó Edita. Es mostra la interfície següent amb tres pestanyes:

Figura 9-4. Edició d'interfícies de xarxa

S'està editant Auto eth1

Nom de la connexió: Auto eth1

☒ Connecta automàticament

Amb fil Seguretat 802.1x: Paràmetres IPv4 Paràmetres IPv6

Adreça MAC: 00:0F:FE:8C:8F:C5

MTU: automàtic bytes

☒ Disponible per a tots els usuaris

Cancel·la Aplica...

- Amb fil: mostra la MAC de la targeta de xarxa i el tipus de MTU (Unitat Màxima de Transmissió. Grandària màxima de paquet en protocols IP).
- Seguretat 802.1x: és una norma de l'IEEE per al control d'admissió de xarxa basada en ports. En esta pestanya s'activa la seguretat per a la connexió, s'ajusta el tipus d'autenticació, certificat d'usuari, clau privada i contrasenya de la clau privada.
- Ajusts d'IPv4: ací és on es troben les opcions clàssiques de configuració de la xarxa, com ara el tipus d'assignació d'IP, els valors d'IP, DNS, etc.
- Ajusts d'IPv6: ací es troben les mateixes opcions de configuració que en el punt anterior, però per al protocol d'Internet versió 6 (IPv6).

Capítol 10. Filezilla: Transferència de fitxers

Introducció

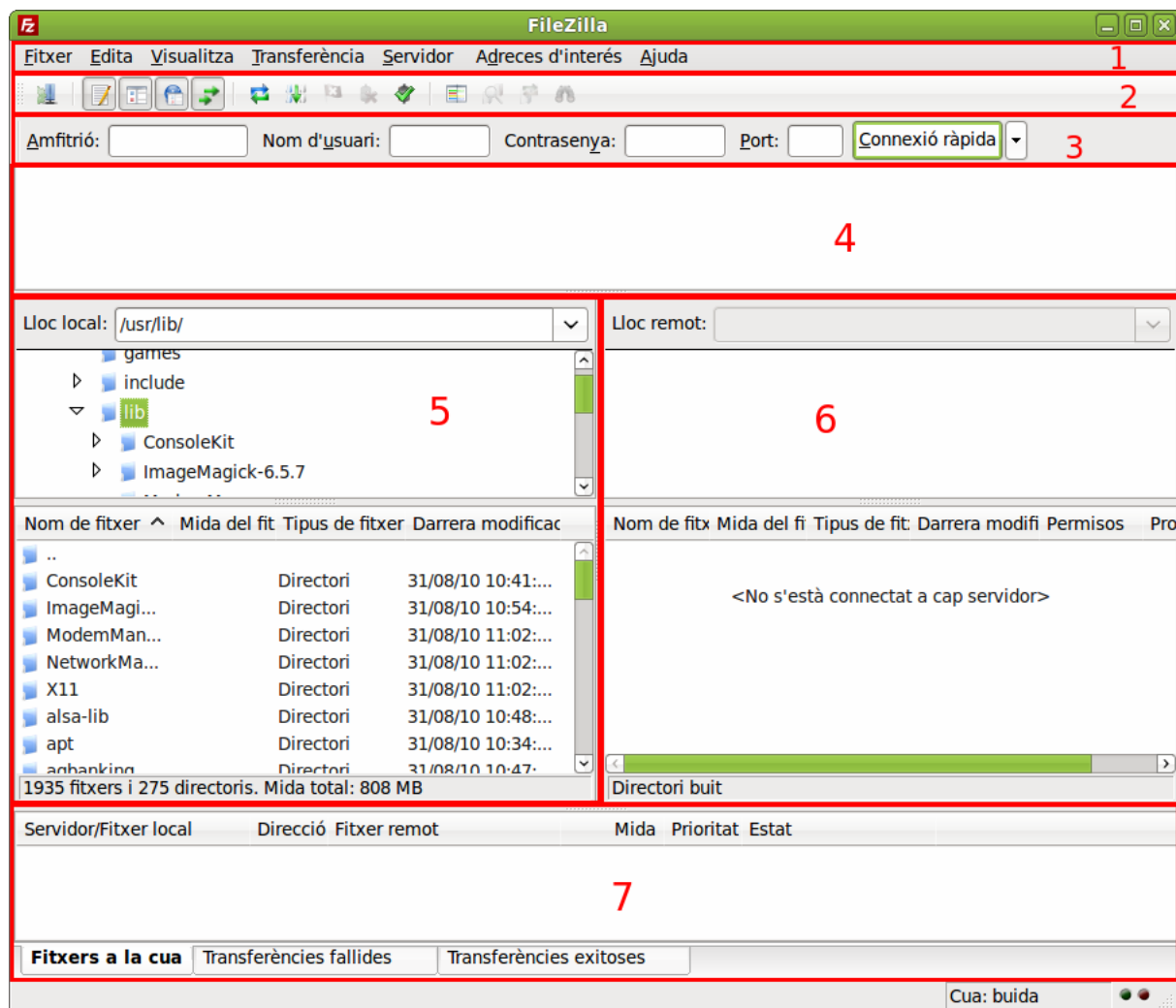
El Filezilla és un client d'FTP, amb el qual podem realitzar la transferència de fitxers. Admet FTP, SFTP i FTPS.

La versió documentada en este manual és la 3.3.1.

Per a accedir a l'aplicació cal anar al menú Aplicacions -> Internet -> Filezilla .

Una vegada iniciada l'aplicació la finestra que es mostra és la següent:

Figura 10-1. Finestra inicial del Filezilla



1. Barra de menú.
2. Barra de ferramentas: permet un accés ràpid a les opcions principals de l'aplicació.
3. Barra de connexió ràpida.
4. Finestra de visualització dels fitxers locals.
5. Finestra de visualització dels fitxers remots.
6. Quadre d'informació de les transferències, actuals, fallides i transferides correctament.

Connexió a un servidor FTP

Per a la transferència de fitxers ja siguen de penjada (upload) o de baixada (download) cal connectar-se a un servidor FTP.

El *Filezilla* permet connectar-se al servidor des de la barra de connexió ràpida o des del gestor de llocs del menú Fitxers.

Per a l'inici ràpid només cal indicar el nom del servidor a connectar, el nom i la contrasenya d'usuari o anònim en cas de connexió anònima. Per defecte, el port de connexió és el 21, per la qual cosa només cal indicar-lo en cas de connexió a un port distint.

Figura 10-2. Barra de connexió ràpida

La connexió ràpida pot ser adequada per a comprovar si l'adreça del servidor és correcta i es pot establir la connexió. Una vegada comprovat, allò més còmode és guardar esta adreça en el Gestor de llocs i d'esta manera no cal escriure cada vegada l'adreça, el nom d'usuari i la contrasenya.

Per a guardar l'adreça aneu al menú Fitxer -> Copia la connexió actual al gestor de llocs.

També podeu afegir llocs nous des de Fitxer -> Gestor de llocs.

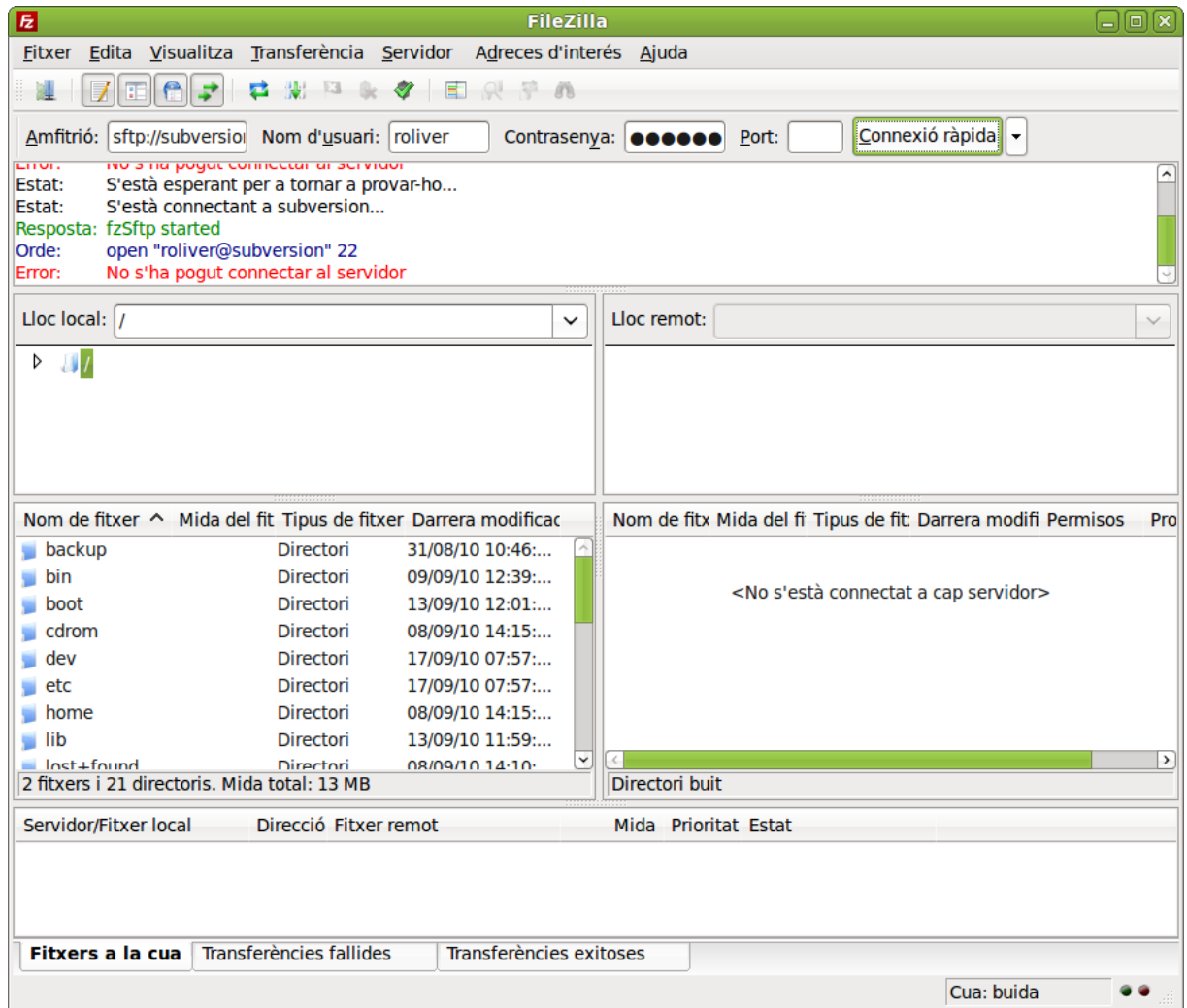
Figura 10-3. Gestor de llocs

Com realitzar la transferència de fitxers

Una vegada realitzada la connexió el Filezilla mostra dos àrees amb fitxers, una conté els fitxers locals i l'altra conté els fitxers del servidor, és a dir els remots.

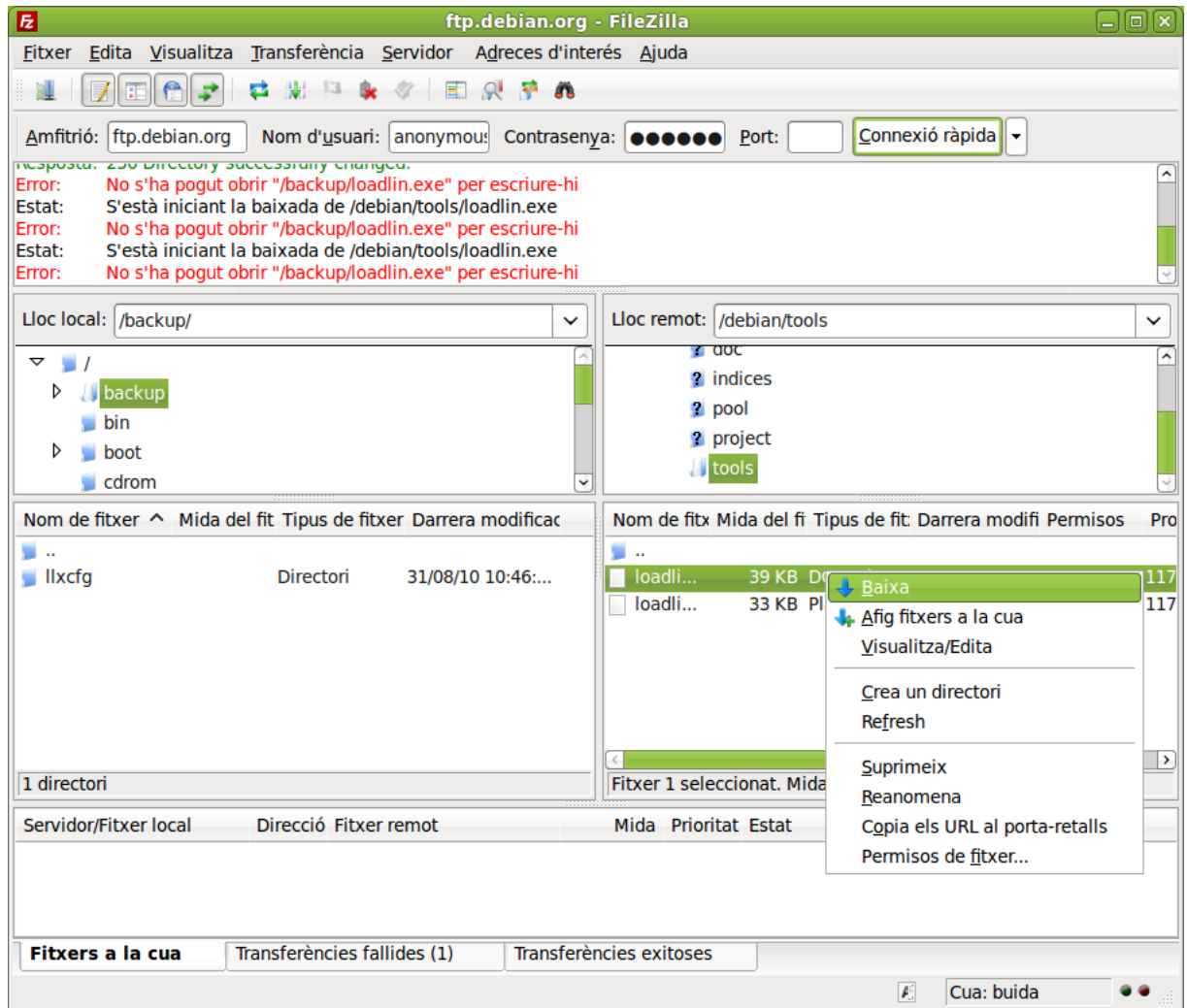
Si voleu baixar un fitxer des del servidor, primer heu de situar-vos en la carpeta local on voleu guardar el fitxer. En l'exemple de la figura, el directori seleccionat és el directori arrel "/".

Figura 10-4. Directoris locals



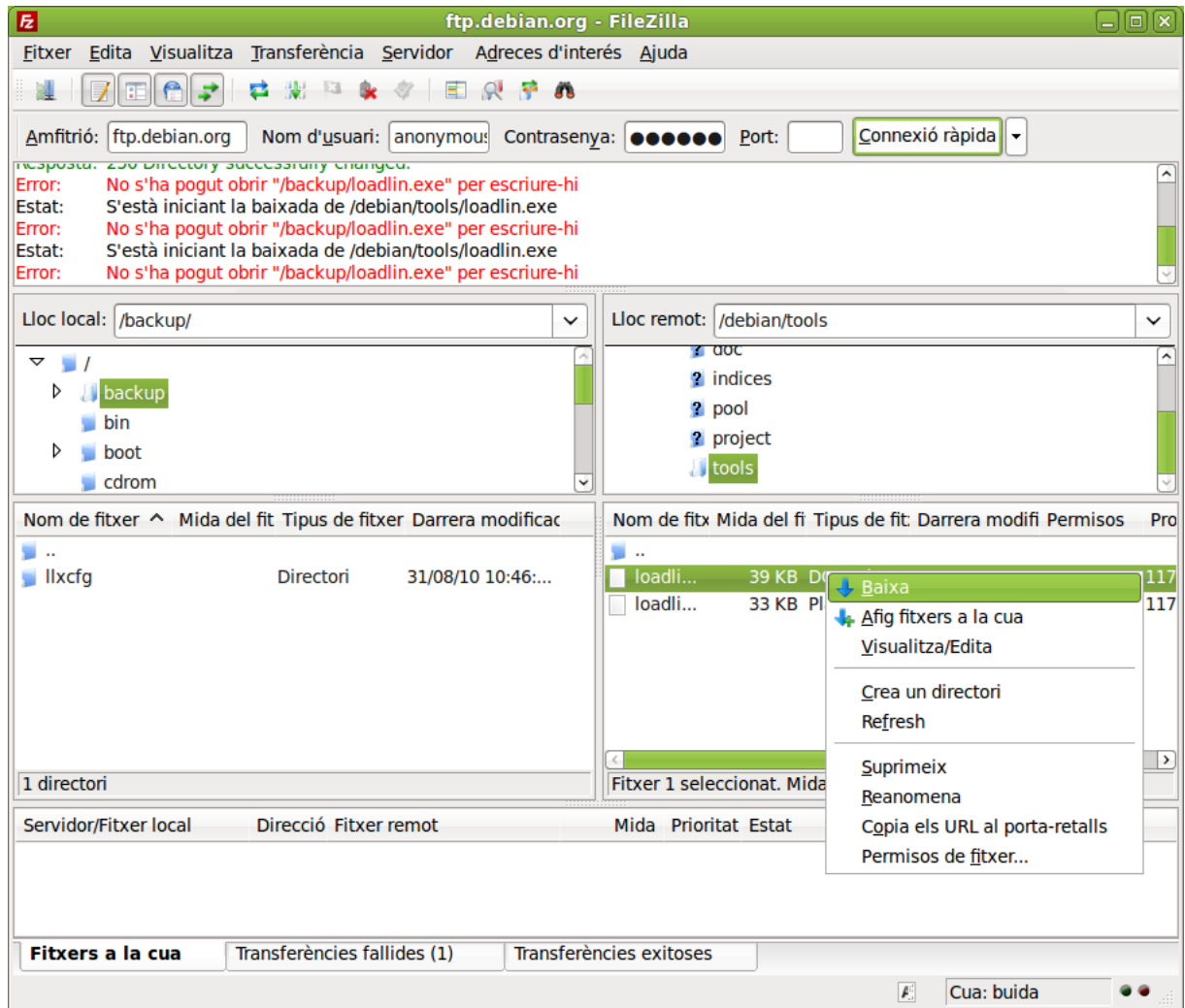
Ja situats en la carpeta local on es guardarà la baixada, només falta navegar per l'arbre de directoris del servidor per a seleccionar el fitxer o fitxers a baixar i amb el botó dret del ratolí indicar si voleu baixar o afegir a la cua de baixades.

Figura 10-5. Baixada de fitxers des del servidor



Per a penjar els fitxers seleccionats al servidor es realitzen els mateixos passos anteriors. Primer heu de localitzar la carpeta del servidor on es guardarà el fitxer i després busqueu el fitxer o fitxers a penjar al servidor. Per últim, amb el botó dret del ratolí seleccioneu penja o afig a la cua.

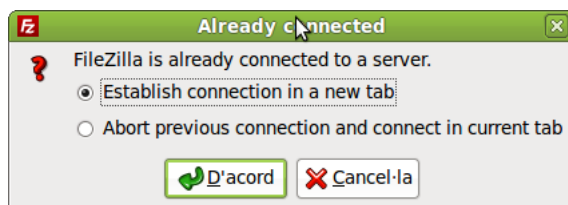
Figura 10-6. Penjada de fitxers al servidor



Les dos operacions anteriors també es poden realitzar arrossegant amb el ratolí des de la zona local a la remota i viceversa.

El Filezilla permet mantindre connexions a diversos servidors en pestanyes diferents. Per a crear una pestanya nova de connexió a un servidor nou, seguiu els passos anteriors. Quan vos pregunte si voleu tancar la connexió actual o obrir la nova en una altra pestanya, trieu l'opció Pestanya nova.

Figura 10-7. Connexions en pestanyes diferents



Quan es vol desconnectar d'un servidor, només cal seguir una d'estes opcions: tancar la pestanya del

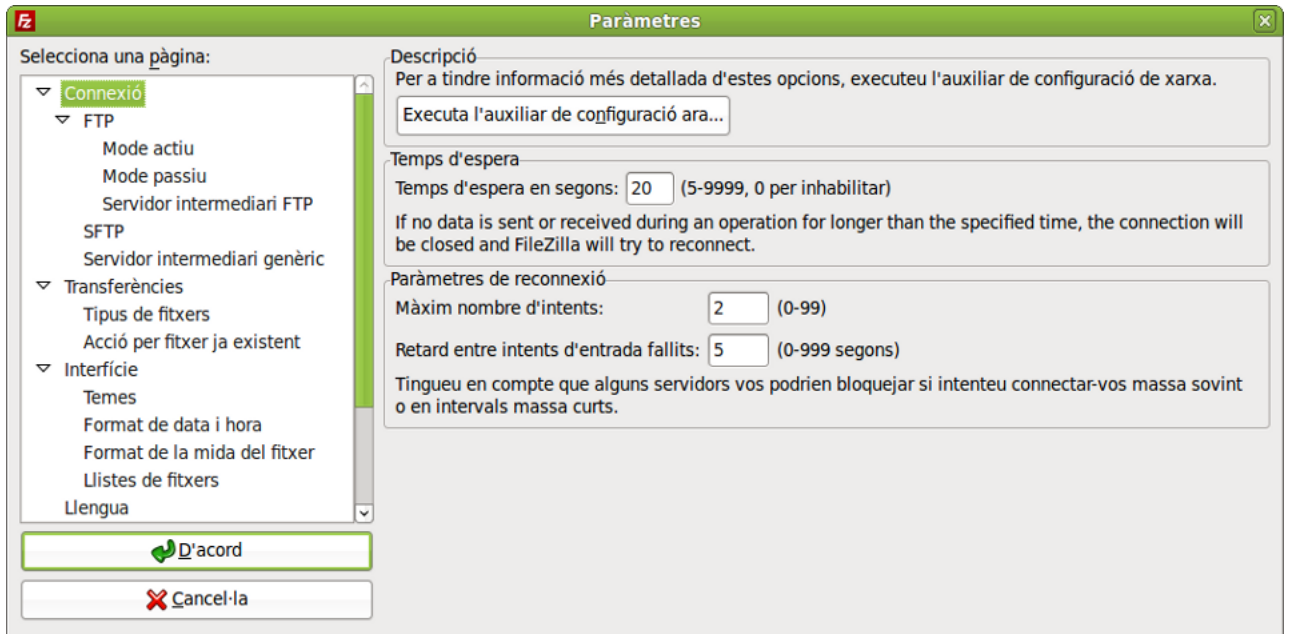
servidor corresponent, aneu al menú Servidor -> Desconnecta o fer clic en el botón



Configuració de les preferències

Per a configurar les preferències del *Filezilla* heu d'anar al menú *Edita -> Opcions*. En este menú podeu configurar opcions, com ara el temps d'espera fins que es dona la connexió per fallida, el tipus de transferència, l'idioma, quin editor cal utilitzar per a veure el fitxer o personalitzar la interfície del *Filezilla*.

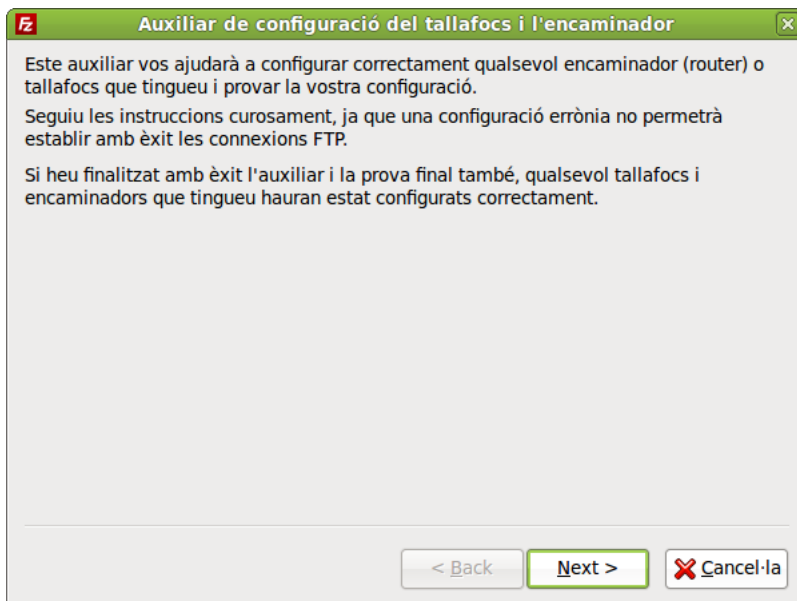
Figura 10-8. Preferències del Filezilla



El *Filezilla* ofereix la possibilitat d'executar un auxiliar de configuració, per a això feu clic en el botó *Executa ara l'auxiliar de configuració de la finestra d'Opcions*. Este és únicament un auxiliar de proves, les opcions donades no es guarden.

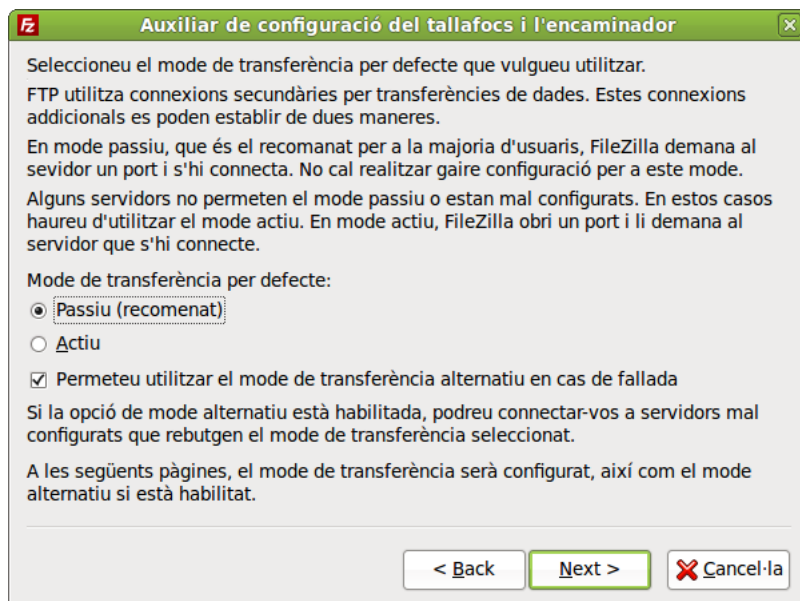
La primera finestra que es mostra conté informació que indica que es detectaran els servidors intermediaris i tallafocs de la xarxa.

Figura 10-9. Inici de l'auxiliar de configuració



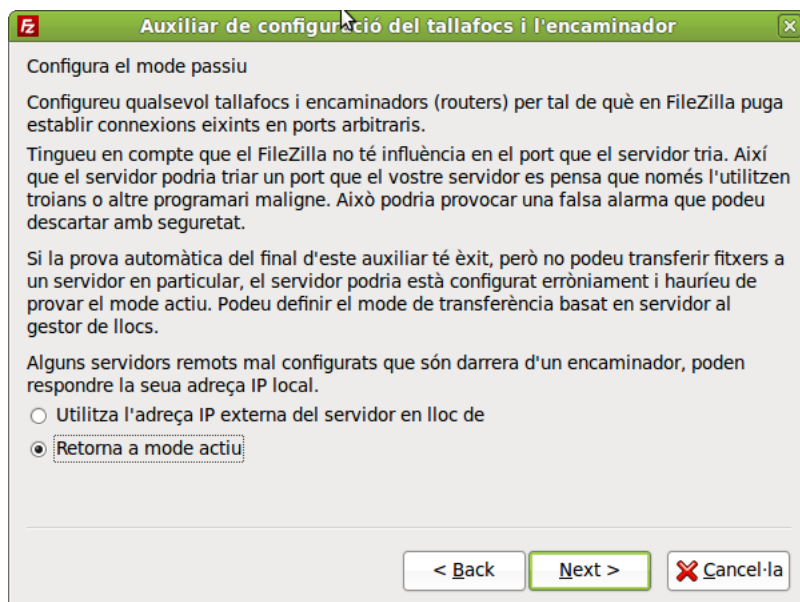
En fer clic en el botó següent es mostra un quadre de diàleg en el qual podeu triar el tipus de transferència (activa o passiva). Deixeu l'opció per defecte (passiva).

Figura 10-10. Mode de transferència



La finestra següent mostra l'opció d'utilitzar la IP externa del servidor, o tornar al mode actiu, marqueu esta opció.

Figura 10-11. Configuració de l'auxiliar de proves



En fer clic en següent, es mostra una finestra nova que indica que per a una connexió activa cal conèixer la IP externa. Esta es pot assignar directament o obtindre-la a partir d'un URL donat.

Figura 10-12. Mode d'assignació de la IP externa

Auxiliar de configuració del tallafocs i l'encaminador

Per poder utilitzar el mode actiu, FileZilla necessita saber la vostra adreça IP externa.

☐ Demana l'adreça IP externa al sistema operatiu

Això només funciona si no sou darrere un encaminador (router), sinó el vostre sistema retornarà l'adreça interna.

☐ Utilitza esta adreça IP:

Utilitzeu-ho si sou darrere d'un encaminador (router) i teniu una adreça IP externa estàtica.

☒ Agafa l'adreça IP externa d'esta adreça:

Per defecte: <http://ip.filezilla-project.org/ip.php>

Utilitzeu esta opció si teniu IP dinàmica. El FileZilla contactarà amb el servidor de sobre una vegada a cada sessió tan prompte com utilitzeu el mode actiu per primera vegada. Al servidor només s'hi envia la versió de FileZilla que esteu fent servir.

☒ No utilitzes l'adreça IP externa a les connexions locals.

< Back Next > Cancel·la

L'última finestra a configurar és l'abast dels ports. Oferix dos opcions: demanar un port al sistema operatiu o assignar un port a partir d'un abast donat.

Figura 10-13. Assignació d'un abast de ports

Auxiliar de configuració del tallafocs i l'encaminador

Configura el rang de ports

En mode actiu, el FileZilla ha d'escoltar en un port per rebre transferències de dades. Heu d'especificar quins ports utilitzarà el FileZilla.

☒ Demana un port al sistema operatiu.

En el cas de que tingueu un encaminador (router), haureu de redirigir tots els ports disponibles, ja que FileZilla no influeix en els ports que el sistema tria.

☐ Utilitza este rang de ports:

-

Tots els ports del rang donat han d'estar entre 1024 i 65535.

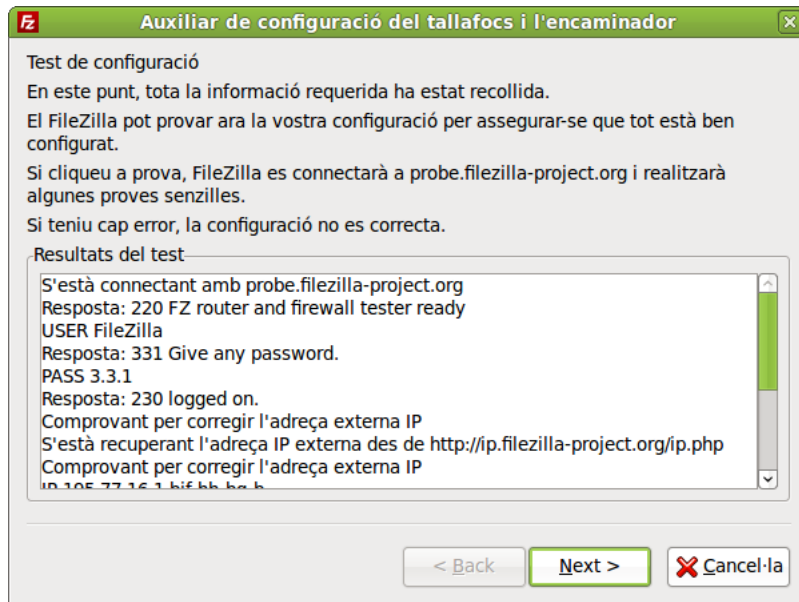
Per fiabilitat hauríeu d'especificar un rang de com a mínim 10 ports.

Si utilitzeu un encaminador (router), assegureu-vos que tots este ports són redirigits a l'ordinador on s'està executant el FileZilla.

Si utilitzeu un tallafocs, assegureu-vos que al FileZilla se li permet acceptar connexions a tots els ports subministrats.

< Back Next > Cancel·la

Per últim, feu clic en el botó prova per a comprovar que les opcions triades funcionen correctament.

Figura 10-14. Test de la configuració

Si ha funcionat tot correctament feu clic en el botó tanca i configura el Filezilla amb les opcions que s'han provat. Si no ha funcionat correctament, l'auxiliar avisarà que hi ha hagut un error i donarà l'opció de reiniciar de nou la prova de la configuració.

Capítol 11. Gobby: editor de text col·laboratiu

Gobby 0.5

El Gobby és un editor de text col·laboratiu amb suport per a múltiples documents i conversa multiusuari. Funciona en Windows, Linux i MacOS, i es distribuïx amb llicència GNU/GPL.

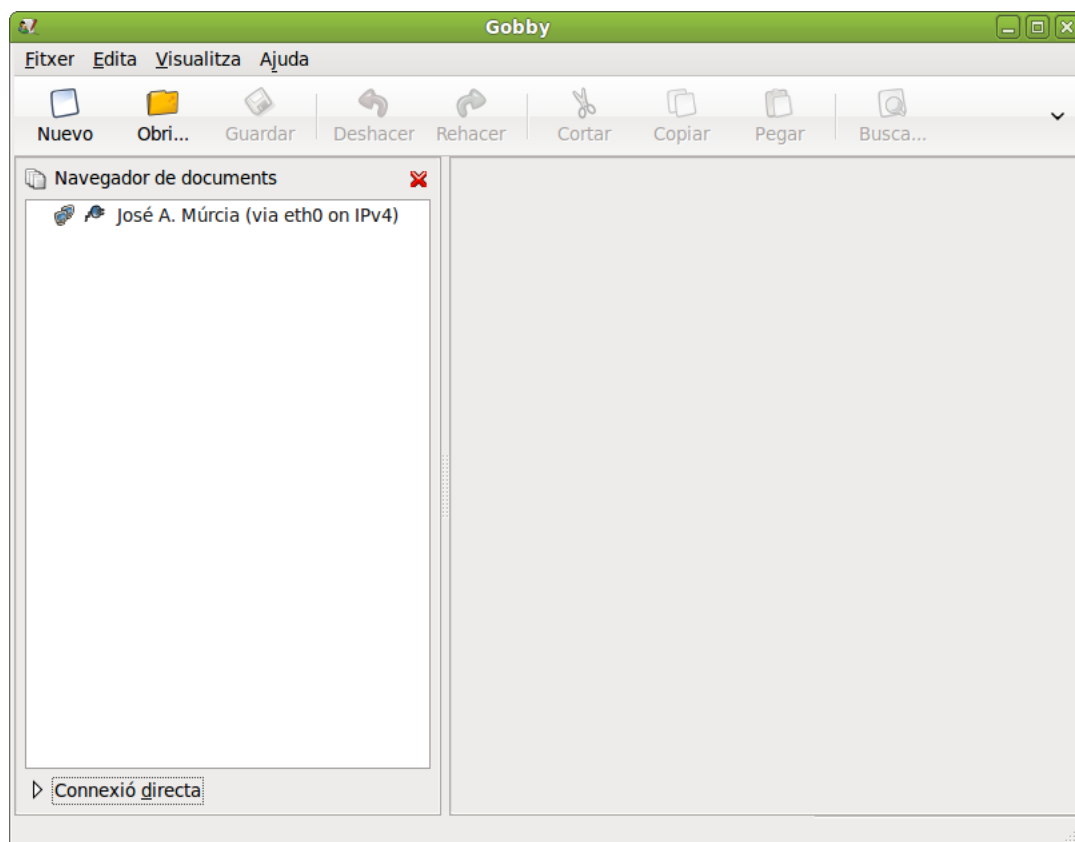
És útil en entorns de programació on col·laboren diversos programadors (en el nostre cas alumnes), ja que permet l'edició de fitxers de forma simultània per diversos usuaris, i mostra les modificacions en temps real tot diferenciant-les amb colors.

El Gobby permet obrir documents o crear-ne un de nou per a editar-lo entre tots els usuaris que es connecten en la mateixa sessió que es cree i a la qual s'unisquen. Disposa de facilitats per a la traducció de text, el qual pot ser adaptat i corregit pels participants. També permet que els usuaris connectats puguin corregir en temps real errors de sintaxi que cometen altres usuaris.

Cada usuari pot seleccionar el color de fons que té el seu text escrit/editat, i així poder diferenciar el que ha escrit cadascú. Per exemple, un usuari pot dedicar-se a traduir un text i mentrestant un altre es pot dedicar a adaptar-lo perquè siga coherent, i tot en temps real.

LliureX inclou esta aplicació i està accessible des del menú Aplicacions -> Internet -> Gobby, editor col·laboratiu (0.5). La versió documentada és la 0.4.93.

Figura 11-1. Finestra principal del Gobby



Inclou, a més, un sistema de conversa (xat) per a la comunicació entre els col·laboradors que treballen en la sessió.

Este tipus d'edició és semblant a la que es pot fer amb Google Docs i Spreadsheets, però amb el Gobby es pot fer l'edició en temps real entre diversos usuaris utilitzant canals segurs, mentres que amb Google Docs només es poden compartir documents entre diverses persones.

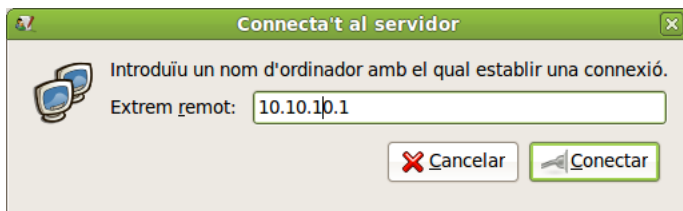
Com treballar amb el Gobby

Per a poder treballar amb el Gobby un dels equips ha de tindre en execució el servidor **infinoted** i la resta d'equips són clients que es connecten al servidor.

Infinoted s'executa en connectar el servidor de l'aula, encara que també es pot executar des del menú o des de la consola. Per a executar-lo des de la consola, amb certificat **infinoted --create-key --create-certificate -k key.pem -c cert.pem** o sense certificat **infinoted --security-policy=no-tls**. Per defecte utilitza el port 6523.

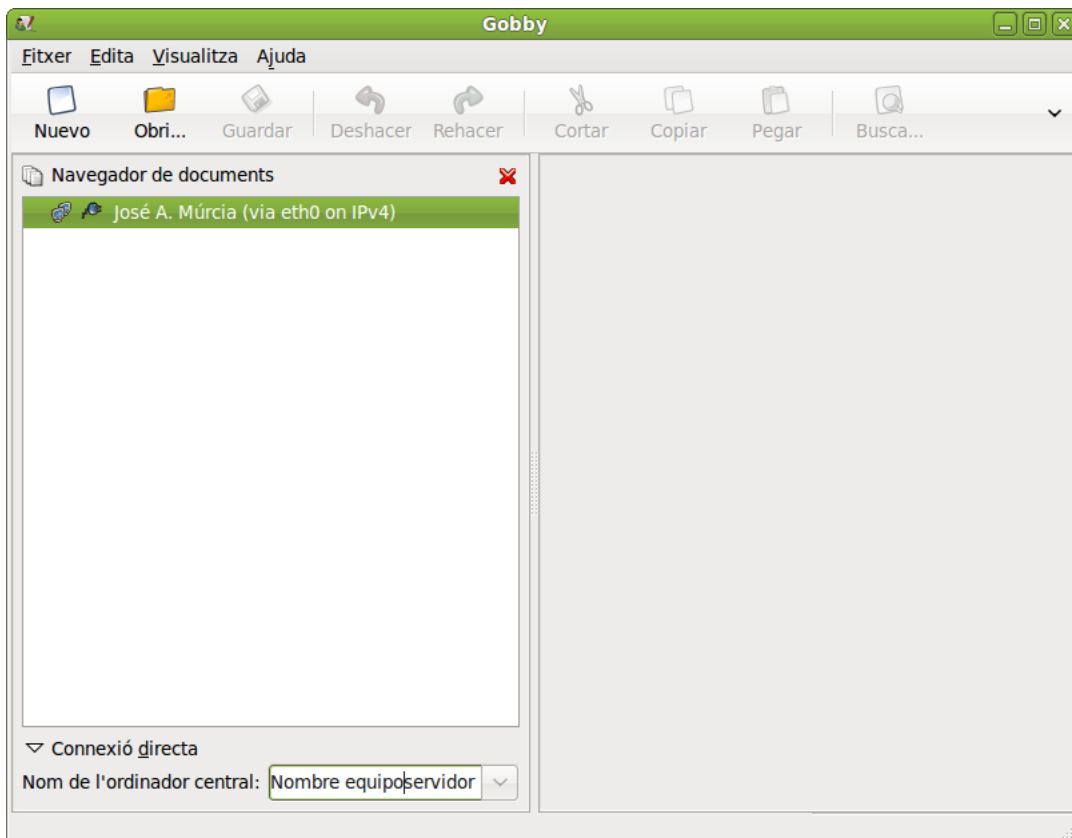
Una vegada en execució el servidor els clients poden iniciar una sessió. Per a fer-ho, cal anar al menú Fitxer -> Connecta al servidor. Es mostra una finestra on s'ha de teclejar l'adreça IP del servidor.

Figura 11-2. Connexió amb el servidor.



Una altra manera de connectar-se al servidor és per mitjà de la barra de connexió directa en la part inferior esquerra de la finestra. En el quadre de text només cal teclejar el nom del servidor i pulsar D'acord per a establir la connexió.

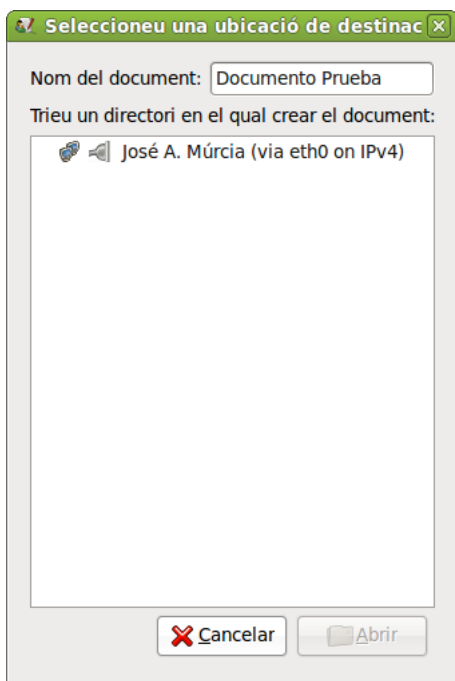
Figura 11-3. Connexió directa per mitjà del nom del servidor



Una vegada establida la connexió al servidor, el client pot unir-se a un document ja creat, obrir un document ja existent, crear-ne un de nou o crear una estructura de directoris per a guardar els documents. Si no s'especifica un camí local, tota esta informació es guarda en el servidor.

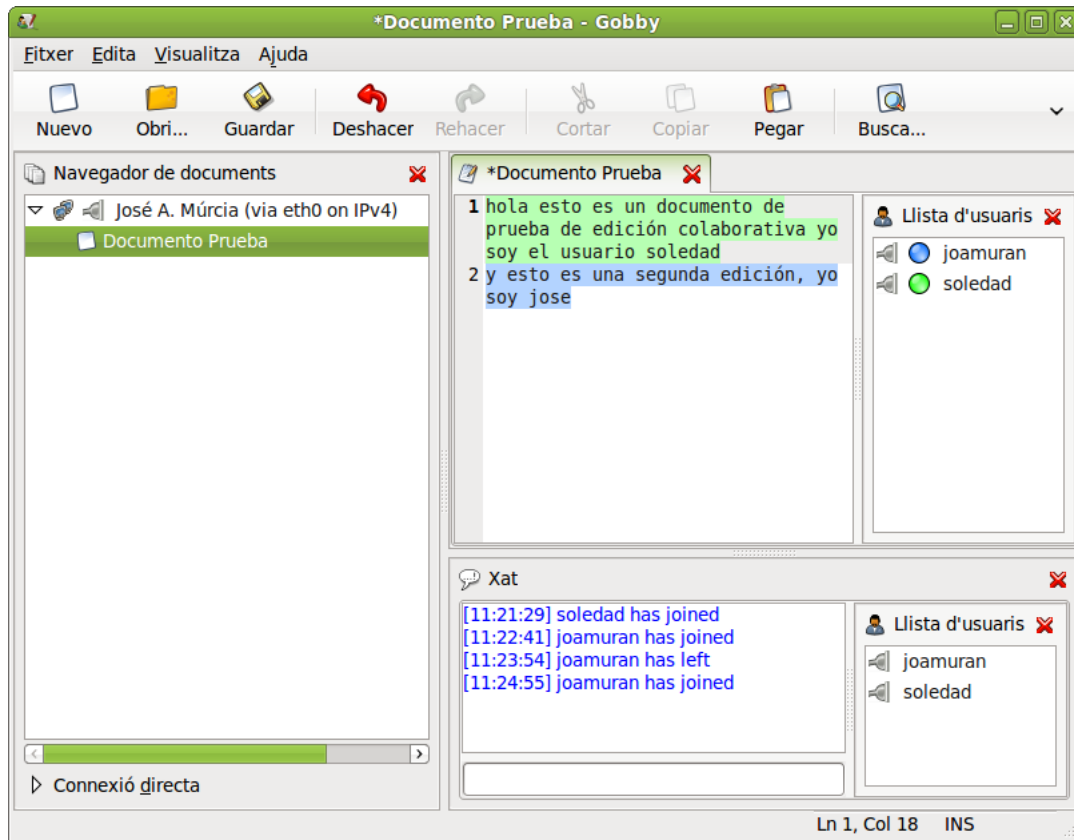
Per a crear un document nou feu clic en el botó Nou de la barra de ferramentes i indiqueu el nom del document, seleccioneu el servidor on es crearà el document i a continuació feu clic en el botó Obri.

Figura 11-4. Creació d'un document nou



Per a veure els documents compartits feu doble clic en el nom del servidor en la zona "Navegador de documents" (Document Browser). Quan es fa doble clic en un dels existents l'usuari entra directament a compartir l'edició d'este document amb la resta d'usuaris connectats. A partir d'este punt podeu iniciar l'edició de text col·laboratiu tal com mostra la figura següent.

Figura 11-5. Edició col·laborativa



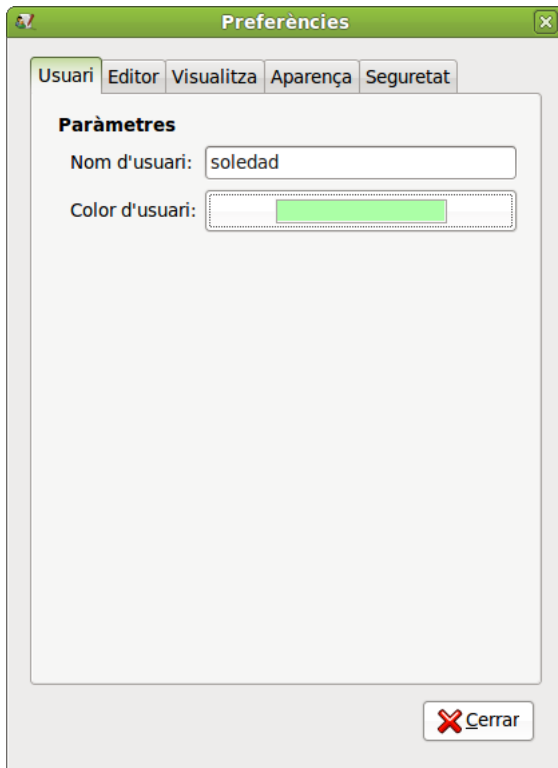
De la mateixa manera que en un editor de text comú, es poden utilitzar les funcions de copiar, apegar, retallar, seleccionar una part, seleccionar-ho tot, desfer i refer. Estes opcions estan disponibles des del menú Edita o bé fent clic amb el botó dret del ratolí en l'àrea de text.

Qualsevol modificació realitzada pels usuaris queda reflectida en el document i accessible per a tots instantàniament ja que és un editor que funciona en temps real.

Preferències del Gobby

Com s'ha comentat anteriorment cada usuari s'identifica per un color, esta opció es pot modificar a partir de les preferències de cada usuari. Per a editar les preferències aneu al menú Edita -> Preferències.

Figura 11-6. Preferències del Gobby



Com es veu la configuració de les preferències consta de les pestanyes següents: Usuari, Editor, Visualitza, Aparença i Seguretat.

La pestanya "Usuari", permet canviar el nom amb què s'identifica l'usuari en la sessió, així com el color del text amb què es marcarà quan escriu en un document.

La pestanya "Editor", permet indicar l'amplària de les tabulacions, la sagnia, i l'interval de temps que ha de passar per a guardar el document.

La pestanya "Visualitza", permet indicar si es volen mostrar els números de línia, ressaltar la línia actual, l'amplària del marge dret i mostrar tabulacions i espais en blanc.

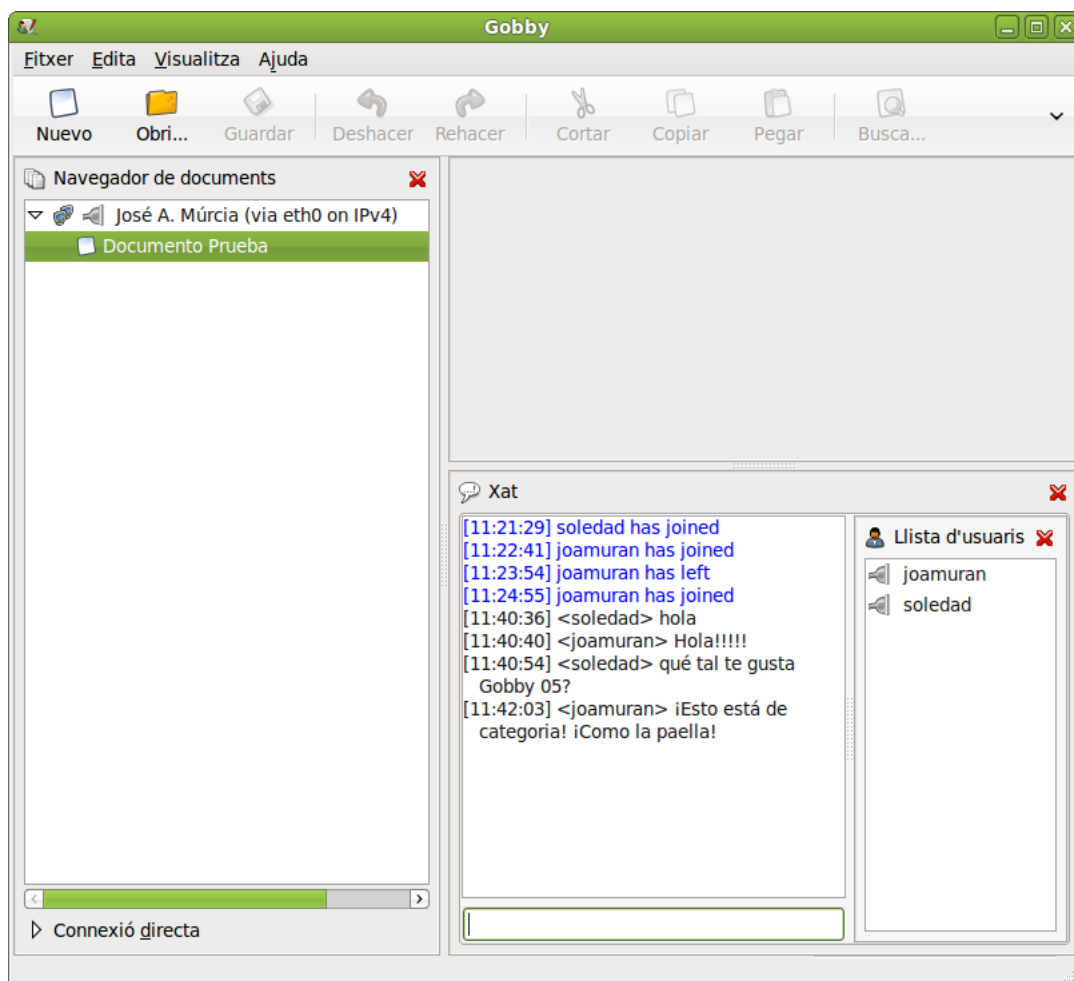
La pestanya "Aparença" permet seleccionar com visualitzar la barra de ferramentes, la grandària i el tipus lletra amb què s'escriu el text i el color de fons de l'àrea de text.

La pestanya "Seguretat" permet indicar el camí on es troben els certificats i el tipus de connexió.

Usuaris: xat

Per a utilitzar el xat heu d'introduir el text i pulsar la tecla D'acord. Tot el que s'escriu arribarà a tots els usuaris.

Figura 11-7. Ús del xat



Capítol 12. Client de missatgeria instantània Pidgin

Introducció al Pidgin

El Pidgin és un client multiprotocol de missatgeria instantània (IM) per a GNU/Linux, BSD, MacOS X i Windows. És compatible amb les xarxes AIM, ICQ, MSN, Yahoo!, IRC, XMPP (Jabber), Gadu-Gadu i altres.

Els usuaris del Pidgin poden connectar-se simultàniament amb diversos comptes en múltiples xarxes. Això permet xatejar amb amics en AOL Instant Messenger, parlar amb un conegut en Yahoo Messenger, i estar en un canal IRC, tot això al mateix temps.

El Pidgin té moltes característiques de diverses xarxes de missatgeria, missatges d'absència, notificació d'escriptura i notificació de tancament de finestra en MSN. A més, té altres característiques pròpies, com ara 'Buddy Pounces', que ofereix la possibilitat, quan un usuari específic se'n va, d'enviar un missatge, reproduir un so o executar un programa, firma en línia, components (plugins), notificació de missatges estesos, etc.

La versió documentada d'esta aplicació és la 2.6.6.

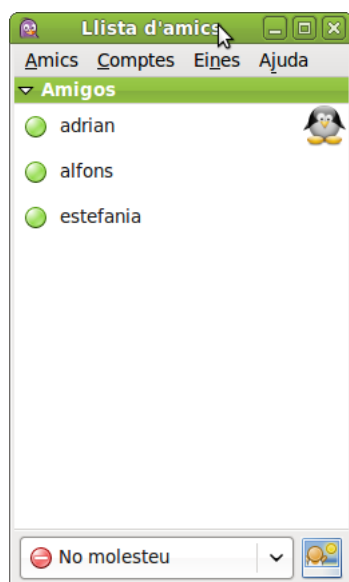
Nota: L'aplicació origen s'anomenava Gaim.

Per a iniciar l'aplicació, seleccioneu en la barra de l'escriptori del Gnome, Aplicacions -> Internet -> Pidgin - Client de missatgeria.

Client de missatgeria d'Internet Pidgin

Tot just arrancar l'aplicació, apareix una finestra de connexió com la següent:

Figura 12-1. Finestra de connexió del Pidgin



Si teniu comptes definits de Pidgin i estan actius, podeu visualitzar-los en la zona de treball.

En la zona inferior de la finestra, es mostren dos botons:

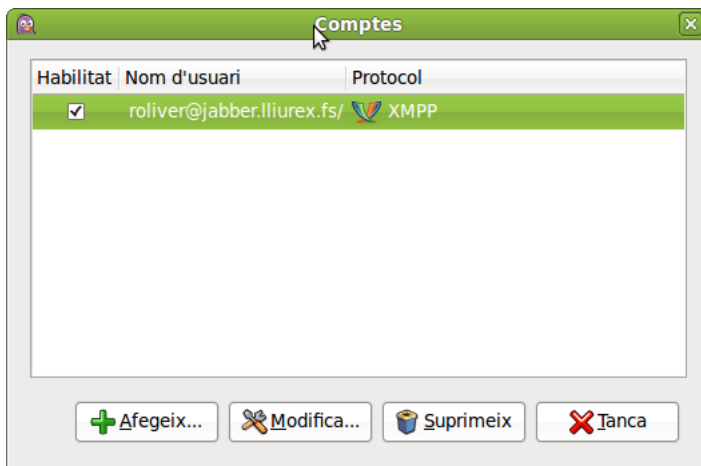
- *Botó de disponibilitat*: mostra les diferents opcions de configuració de presència/absència com a usuari.
- *Botó d'avatar*: permet seleccionar una imatge com a avatar dins de l'aplicació.

Com configurar un nou compte

La primera vegada que s'inicia l'aplicació, normalment no hi ha cap compte definit, per la qual cosa s'inicia un assistent per a configurar un nou compte.

També es pot configurar un compte seleccionant l'opció de menú Comptes -> Gestiona el compte. Es mostrarà la finestra de Comptes. En pulsar el botó Afegir, es mostrarà una finestra per a indicar les opcions de connexió del compte:

Figura 12-2. Gestió de comptes



- **Protocol:** llista desplegable amb els distints tipus de client disponibles. Segons el protocol que es triu, la finestra pot canviar, ja que cada un requereix que se li indiquen una sèrie de paràmetres específics.

Figura 12-3. Protocols



Per a seleccionar, per exemple, l'opció XMPP (Jabber)

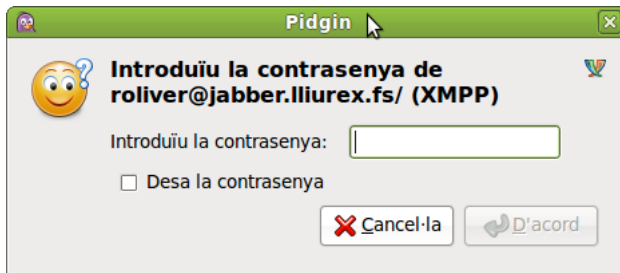
- **Nom d'usuari:** nom de l'usuari.
- **Domini:** per defecte, `jabber.org`, encara que pot ser un altre.
- **Recurs:** deixarem Pidgin.

- *Contrasenya*: contrasenya de l'usuari.
- *Sobrenom local*: nom que identifique l'usuari dins de la xarxa.
- *Altres opcions*: el Pidgin ofereix la possibilitat de recordar la contrasenya de l'usuari perquè no se li demane cada vegada que es connecte, i connectar-se automàticament al compte cada vegada que s'iniciï l'aplicació.

Després d'omplir les dades, polseu Guarda.

En la finestra Comptes es mostren els comptes configurats en el sistema, i se'n poden modificar els paràmetres, esborrar els comptes o afegir-ne de nous. Fent clic en el quadre Habilitat es connecta al compte corresponent.

Figura 12-4. Connexió



Conversació

Com afegir amics

La primera vegada que s'entra en el compte, apareix la finestra Llista d'amics, en la qual es mostren tots els contactes que hi ha definits. Inicialment estarà buida, per la qual cosa caldrà afegir-hi amics amb qui xerrar. Una vegada que s'hagen afegit amics a la llista, es podrà xerrar amb ells en línia.

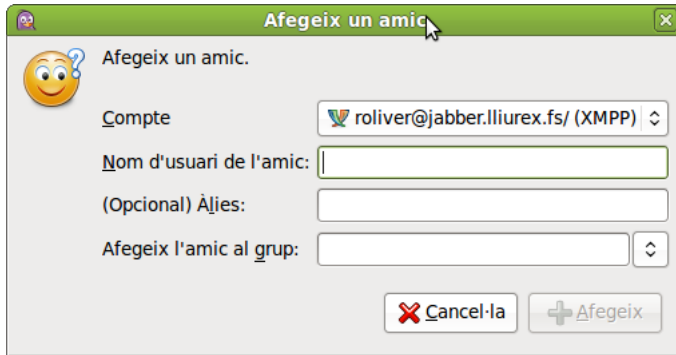
Si el client és MSN o un altre protocol, la llista d'amics que es tinga configurada apareixerà directament.

Per a afegir amics, seleccioneu l'opció de menú Amics -> Afig un amic. Apareixerà una nova finestra, on s'introduirà el nom de l'usuari (compte de correu), un sobrenom amb què serà identificat i en quin grup afegir-lo. El sobrenom serà el nom amb què apareixerà en la llista i el que es mostrarà quan es xarxe amb eixa la persona.

Una vegada omplits els camps, polseu el botó Afig per a afegir l'amic a la llista. S'hi poden afegir tants amics com es desitge, fins i tot de distints protocols.

Una vegada afegit el contacte, apareix en la llista d'amics. Al costat de cada contacte, apareix un cercle. Si el cercle està en verd, indica que l'usuari està connectat en eixe moment, per la qual cosa pot iniciar-se una conversació amb ell. Si apareix un rellotge l'usuari no està disponible en eixe moment.

Figura 12-5. Com afegir un amic



Com conversar amb un amic

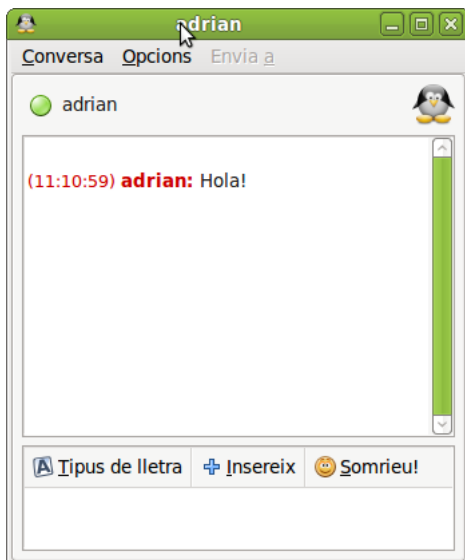
Per a xerrar amb un amic, tenint este amic seleccionat en la llista, feu-hi doble clic damunt i apareixerà una finestra nova amb dos zones principals:

Una zona superior on es visualitzarà tota la conversació, tant els missatges que s'envien com els que es reben de l'amic.

En la zona inferior és on s'escriu el missatge que es vol enviar. El missatge es pot esborrar, modificar, rectificar, etc., fins que s'envie. Per a fer-ho, polseu la tecla de **Retorn**. Mentre s'escriu un missatge, l'amic amb qui es manté la conversació veurà que la pestanya on apareix el nom del contacte es posa de color verd, cosa que indica que l'altre escriu un missatge.

En el missatge es poden incloure emoticones, enllaços URL...

Figura 12-6. Finestra de conversació



El missatge pot contindre text pla, però també se li pot donar format. Immediatament damunt de la caixa d'introducció del missatge, hi ha el botó de tipus de lletra que permet posar el text seleccionat en negreta o en cursiva, augmentar la grandària de la lletra, etc.

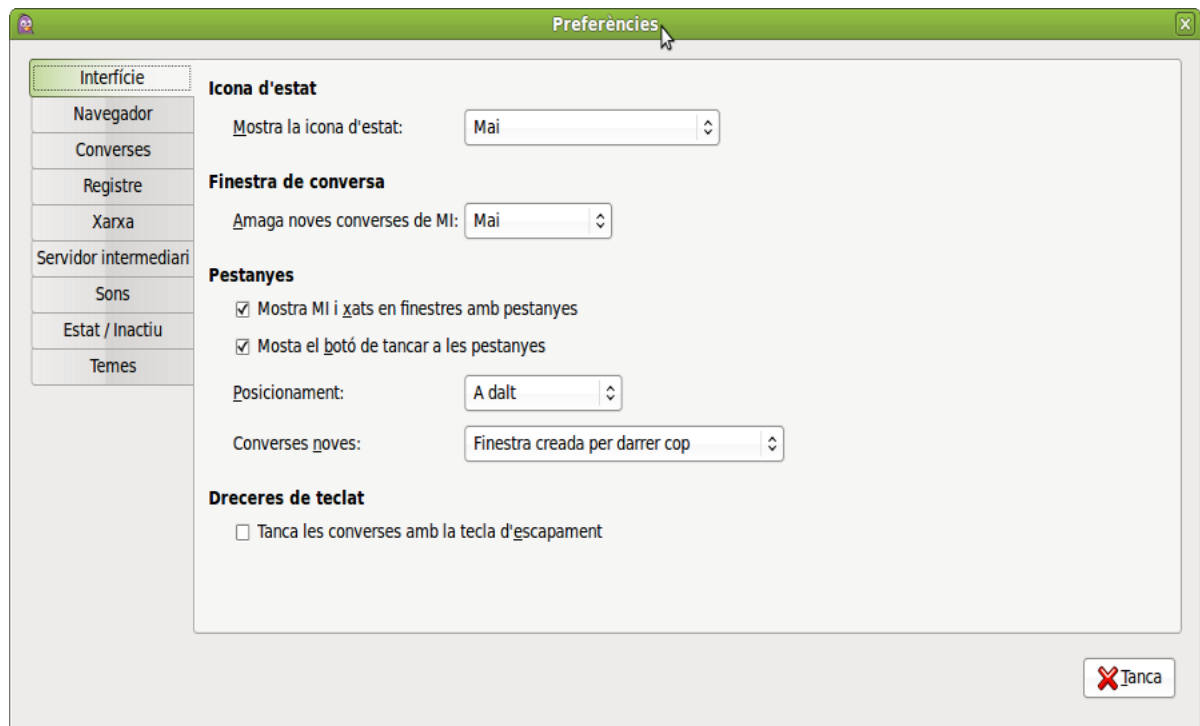
En el moment que el missatge s'envia, desapareix de la zona inferior i apareix en la zona superior. Per a diferenciar el que escriu cada u, el text que escriu l'usuari es mostra de color blau, mentre que el que escriu l'amic s'escriu en roig. A més, abans de cada missatge es mostra el sobrenom de qui l'escriu i l'hora en què ho fa.

Cal comentar també que, tenint oberta la finestra de conversació amb un amic, des de l'opció de menú Conversació es pot guardar en un fitxer la conversació que es manté, així com veure l'historial de conversacions mantingudes, o netejar la finestra de la conversació.

Com personalitzar les preferències

El Pidgin permet personalitzar molts aspectes del programa, com ara l'aparença de la interfície, indicar una connexió específica, modificar el temps i el missatge d'absència, etc. (Opció Ferramentes -> Preferències).

Figura 12-7. Preferències del Pidgin

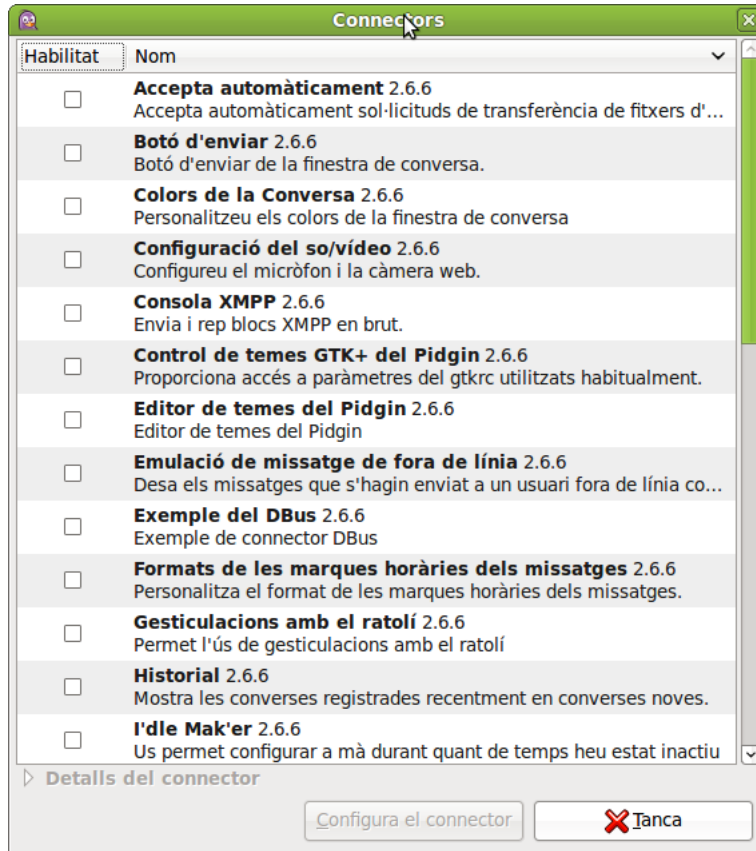


- *Interfície*: Permet personalitzar l'aparença de l'aplicació.
- *Conversacions*: permet modificar opcions de la finestra Conversacions, el format del text dels missatges d'eixida, dreceres de teclat, etc.
- *Temes*: permet seleccionar els temes per a emoticones, amics, estat i so disponibles.
- *Sons*: permet indicar sons per a esdeveniments determinats, com ara, quan es connecta un amic, quan es rep un missatge, etc.
- *Xarxa*: permet definir com es connecta el Pidgin a la xarxa.
- *Navegador*: s'utilitza el navegador que estiga per defecte en la configuració del GNOME.
- *Servidor intermediari*: igual que en el cas anterior s'utilitza la configuració del GNOME.
- *Registre*: permet indicar que es guardi un registre (log) de determinades accions i esdeveniments que es produïsquen. Així com indicar el format en què es vol guardar el registre HTML o text pla.
- *Estat/Inactiu*: permet definir les accions i els missatges que es mostraran quan l'usuari estiga absent. També permet definir el temps d'inactivitat que determina si s'està absent o no.

Complements

El Pidgin permet habilitar un conjunt de complements disponibles des de Ferramentes -> Complements. Estos complements permeten afegir funcionalitats al programa. Per a fer-ho, només cal seleccionar la casella del complement que es desitge carregar.

Figura 12-8. Complements del Pidgin



Per a obtindre més informació

Per a obtindre més informació, consulteu l'ajuda en línia (opció de menú Ajuda -> Ajuda en línia) o visiteu els enllaços d'interés indicats en la secció següent.

Enllaços d'interés

- Pàgina del projecte: <http://www.pidgin.im/>
- Informació des d'Ubuntu: www.guia-ubuntu.org/index.php?title=Pidgin (<http://www.guia-ubuntu.org/index.php?title=Pidgin>)
- Informació en Wikipedia: <http://es.wikipedia.org/wiki/Pidgin>

Capítol 13. Client de correu Mozilla Thunderbird

Introducció al Mozilla Thunderbird

El Mozilla Thunderbird és un client de correu basat en programari lliure i codi obert. A més, és multi-plataforma, i n'hi ha versions disponibles per a sistemes operatius com ara Windows, Linux i Macintosh, entre altres.

La versió documentada d'esta aplicació és la 3.0.7.

Per a obrir l'aplicació, aneu a: Aplicacions -> Internet -> Client de correu Thunderbird.

Amb esta aplicació es poden llegir, classificar i filtrar els missatges de correu rebuts. El Mozilla Thunderbird està basat en Gecko, el motor que més i millor complix els estàndards existents. Encara que és derivat del Mozilla, el Thunderbird n'és independent, i hi afegix característiques noves i millores que el fan més lleuger i potent. Algunes d'estes, incloses les aportades per la nova versió 2, són les següents:

- El Mozilla Thunderbird filtra els missatges d'entrada i elimina el correu brossa (spam). El Mozilla Thunderbird analitza els missatges i identifica aquells que semblen ser correu brossa. Es poden esborrar automàticament els correus brossa o posar-los en una carpeta determinada. A mesura que es marquen els correus com a brossa, el Thunderbird 3 aprén i actualitza els filtres.

Per a activar els filtres de correu brossa, seleccioneu Ferramentes -> Controls de correu brossa.

- Corrector ortogràfic integrat.

El Mozilla Thunderbird té un corrector ortogràfic integrat, elaborat pel projecte Mozilla, que permet personalitzar el diccionari i seleccionar entre diversos diccionaris. No necessita programari de correcció ortogràfica de tercers.

- Seguretat i privacitat.

El Mozilla Thunderbird proporciona característiques de seguretat avançada, com ara firma digital, xifratge de missatges i suport per a certificats digitals i dispositius de seguretat.

A diferència d'altres productes, el Mozilla Thunderbird no permet executar seqüències per defecte. Això suposa que és un producte més segur davant de virus i cucs.

El Mozilla Thunderbird 2 ofereix protecció contra la pesca (phishing). Protegix l'usuari dels correus fraudulents que intenten enganyar els usuaris sol·licitant-los informació personal i confidencial i indica quan un missatge és un intent potencial de frau. El Mozilla Thunderbird, a més, avisa l'usuari quan intenta fer clic en un enllaç que aparentment intenta portar-lo a un lloc web diferent al que indica l'URL del dit missatge.

- Actualitzacions automàtiques.

El nou sistema d'actualització facilita aconseguir les últimes actualitzacions en seguretat per al Thunderbird. Estes actualitzacions es baixen automàticament en segon pla i avisen quan estan preparades per a instal·lar-se. A més, estan disponibles en trenta idiomes.

- Possibilitat de modificar les barres de ferramentes per a requisits particulars. Seleccioneu l'opció de menú Visualitza -> Barres de ferramentes -> Personalitza, per a afegir i llevar botons a les barres de ferramentes.
- Una nova aparença de la interfície, configurable amb temes.

El Thunderbird permet incorporar una gran quantitat de temes que es poden baixar de la seua pàgina web per a modificar l'aspecte del client.

- Ajuda per a les extensions.

Les extensions permeten afegir característiques particulars adaptades a les necessitats de l'usuari, com ara ajuda fora de línia del correu. Una llista completa d'extensions disponibles es pot trobar en la pàgina web del Mozilla Thunderbird.

- Vista avançada de carpetes.

El Thunderbird ofereix diverses maneres d'organitzar i mostrar les carpetes: per favorites, recents o carpetes que tinguen missatges per llegir. També es poden configurar les carpetes amb canals RSS i grups de notícies per a obtenir informació actualitzada. El Mozilla Thunderbird també permet maximitzar la vista del quadre del missatge, per això s'ha optat per un menú desplegable en lloc de la barra lateral.

- Etiquetatge de missatges.

El Mozilla Thunderbird permet etiquetar els missatges amb descripcions del tipus "Per fer" o "Important" o, fins i tot, crear etiquetes pròpies específiques. Estes etiquetes poden combinar-se amb busques guardades i amb les vistes de missatges per a facilitar l'organització del correu.

- Navegació històrica de missatges.

El Mozilla Thunderbird ofereix una navegació històrica pels missatges, la qual cosa permet fer clic en "Avant" i "Arrere" de forma molt semblant a un navegador web. L'usuari pot canviar ràpidament entre missatges i carpetes.

- Busca millorada.

El Mozilla Thunderbird ofereix un quadre de busca mentre s'escriu, la qual cosa accelera les busques dins dels missatges mostrats. El Thunderbird ofereix també busca ràpida, que mostrarà els resultats a mesura que s'escriuen els termes de la busca. Les busques es poden guardar com una carpeta. Per a tornar a realitzar la busca només cal fer clic en la carpeta amb la busca guardada, en el quadre de carpetes.

- Imatges remotes.

El Mozilla Thunderbird ofereix millores relatives a la privacitat i protecció de l'usuari davant d'imatges remotes, ja que bloqueja de forma automàtica les imatges incloses en els missatges de correu.

- Navegació per pestanyes

Mozilla Thunderbird permet obrir correus en pestanyes diferents, igual que un navegador.

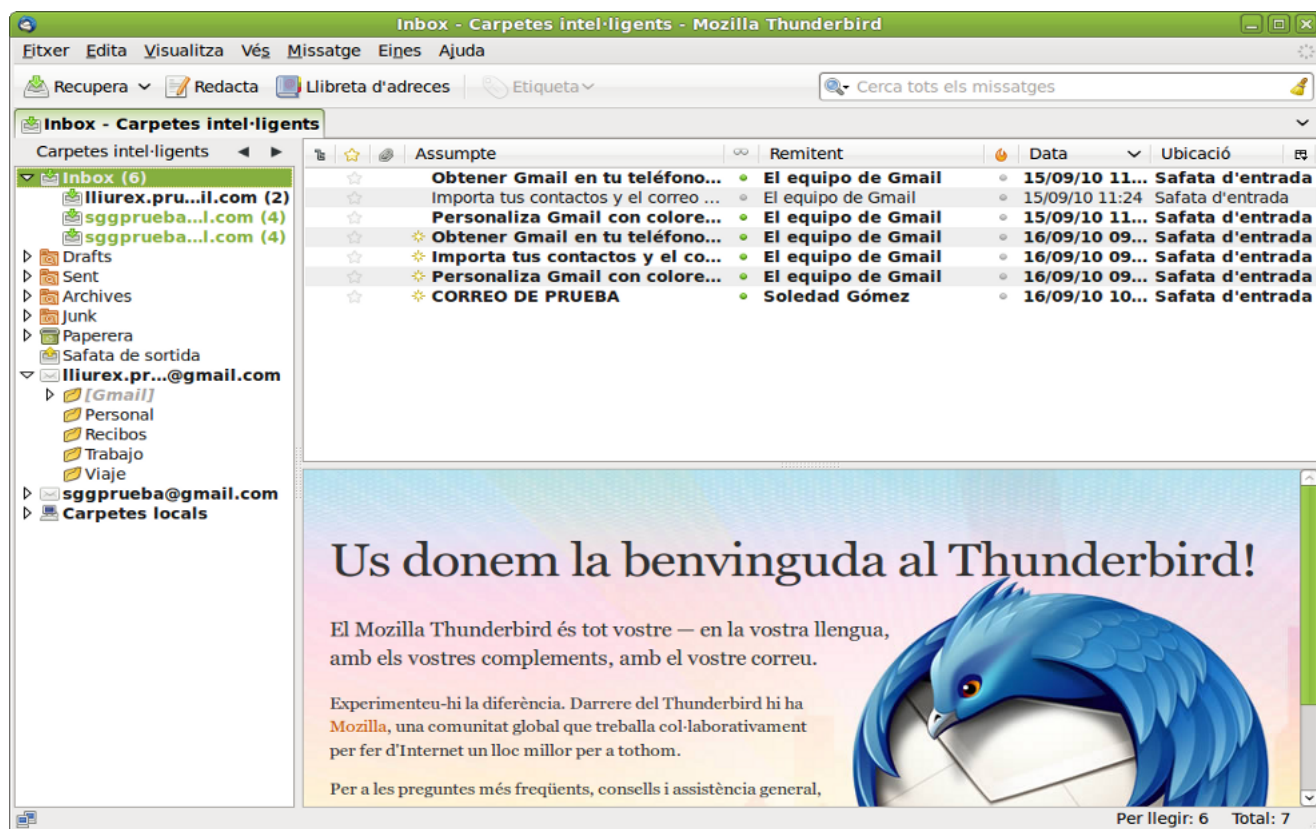
- Carpetes intel·ligents

Vista per defecte del Mozilla Thunderbird agrupa tots els correus de diferents comptes, en la mateixa safata d'entrada.

El client de correu Mozilla Thunderbird

La finestra del client presenta un aspecte semblant al següent:

Figura 13-1. Finestra del client de correu Mozilla Thunderbird



S'hi distingixen les zones següents:

- **Barra de menús:** amb les opcions típiques de qualsevol client de correu.
 - **Fitxer:** permet obrir i crear missatges, carpetes, comptes, etc. També inclou les opcions d'impressió, que permeten imprimir missatges i definixen alguns paràmetres d'impressió.
 - **Edita:** inclou les accions de desfer i refer, copiar, retallar i apegar. També inclou funcions de busca, configuració de comptes i preferències.
 - **Mostra:** permet mostrar/ocultar les barres de ferramentes i mostrar distintes disposicions de les zones. També permet augmentar i reduir la grandària del text de la pàgina visitada per a una millor visualització.
 - **Vés a:** permet desplaçar-se per la llista de missatges.
 - **Missatge:** permet crear un missatge nou, respondre o reenviar-ne un d'existent, així com copiar-lo, moure'l, eliminar-lo o etiquetar-lo.
 - **Ferramentes:** permet, entre altres coses, gestionar la llibreta d'adreces, així com definir els filtres de missatges.
 - **Ajuda:** mostra la finestra de crèdits i un enllaç a la pàgina web del projecte amb notes de la versió més recent.
- **Barra de ferramentes:** conté diversos botons amb les accions més comunament utilitzades.
- **Zona de l'arbre de carpetes:** permet veure els comptes de correu, així com les carpetes definides en cada compte, amb una estructura d'arbre.
- **Zona de missatges:** mostra la llista de missatges que conté la carpeta seleccionada. Pot ordenar-se per diversos criteris i es poden realitzar diverses accions sobre un missatge amb el menú contextual.

- *Zona de previsualització de missatges*: mostra una vista prèvia del missatge seleccionat. Es pot mostrar/ocultar des de l'opció de menú Visualitza -> Format -> Subfinestra de missatge.
- *Barra d'estat*: informa sobre l'estat del compte; per exemple, si s'estan baixant missatges o si ja ha acabat.

Com configurar un compte de correu

En este apartat s'explica com configurar un compte que es tinga en el web i del qual es desitge baixar el correu al programa client Thunderbird. Se suposa que l'usuari ja té un compte de correu donat d'alta en un servidor i que este servidor permet accedir al compte per mitjà del protocol POP o IMAP. La majoria dels servidors web (Hotmail, Yahoo, Terra, Gmail, etc.) ho permeten.

Per a crear un nou compte, aneu a Edita -> Configuració dels comptes; hi apareixerà una finestra amb els comptes existents. En la finestra, busqueu en la part inferior a l'esquerra una llista desplegable que s'anomena Operacions en el compte, accediu-hi i polseu en Afig compte de correu, la qual cosa provocarà que s'obriga un auxiliar per a configurar el compte nou. També es pot accedir a este auxiliar des de l'opció de menú Fitxer -> Nou -> Compte de correu.

Es mostrarà una nova finestra, semblant a la següent:

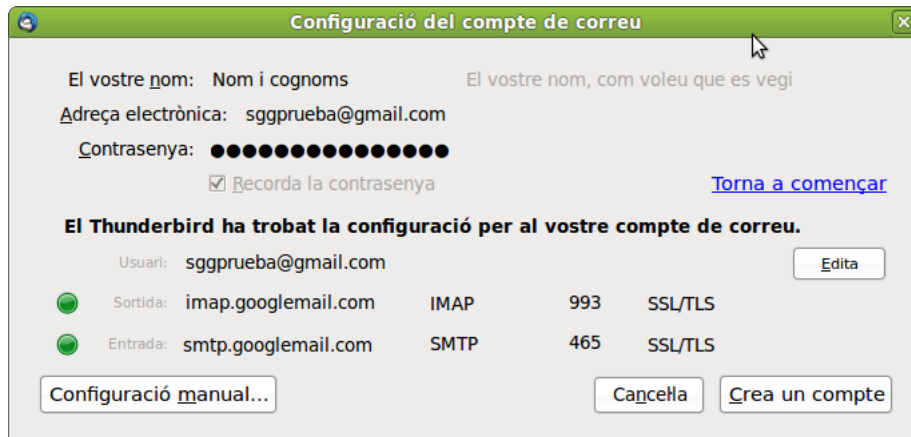
Figura 13-2. Auxiliar de comptes. Finestra inicial. Identitat

La finestra demana el nom del propietari del compte. Este nom és el que apareixerà en el camp "De" del missatge que s'envie. L'usuari pot posar el nom que desitge.

També s'ha d'introduir l'adreça de correu electrònic que es configura i, opcionalment, la contrasenya del compte.

Polseu el botó Avant per a continuar el procés de configuració del compte.

Informació del servidor. Apareixerà una finestra amb informació del servidor, on haurém d'indicar el servidor de correu d'entrada (hi ha vegades que el reconeix automàticament). El proveïdor del compte ha d'indicar a l'usuari el nom del servidor d'entrada. Pot ser de dos tipus, POP o IMAP. Normalment és de tipus POP i és alguna cosa semblant a pop.googlemail.com per a Gmail o pop.ono.es per a Ono.

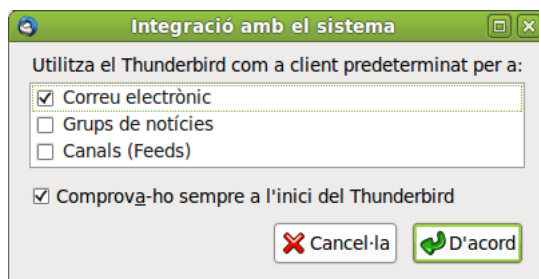
Figura 13-3. Auxiliar de comptes. Informació del servidor

Si és el primer compte que es configura, es demanarà també el servidor de correu d'eixida SMTP. Normalment és semblant al d'entrada (smtp.googlemail.com). Si ja hi ha un compte creat, no es preguntarà res, perquè s'assumix que és el que ja està configurat.

Una de les noves característiques del Thunderbird és que estos camps els intenta omplir automàticament, de manera que no cal conèixer les dades del servidor de correu d'entrada ni d'eixida.

Polseu el botó Crea un compte per a finalitzar el procés de creació del compte de correu.

Ara apareix un missatge com el que es mostra a continuació (integració amb el sistema). Si només voleu utilitzar el Thunderbird com a client de correu, seleccioneu l'opció que es mostra en la imatge i polseu el botó Accepta.

Figura 13-4. Integració amb el sistema

Ara haurà aparegut una nova entrada en l'arbre de carpetes, de la qual penjaran les carpetes corresponents de Safata d'entrada, Enviats, etc.

Ja està creat un nou compte de correu, amb la qual cosa l'usuari podrà emmagatzemar els seus missatges en local, i enviar i rebre els missatges sense necessitat d'accedir a la pàgina web.

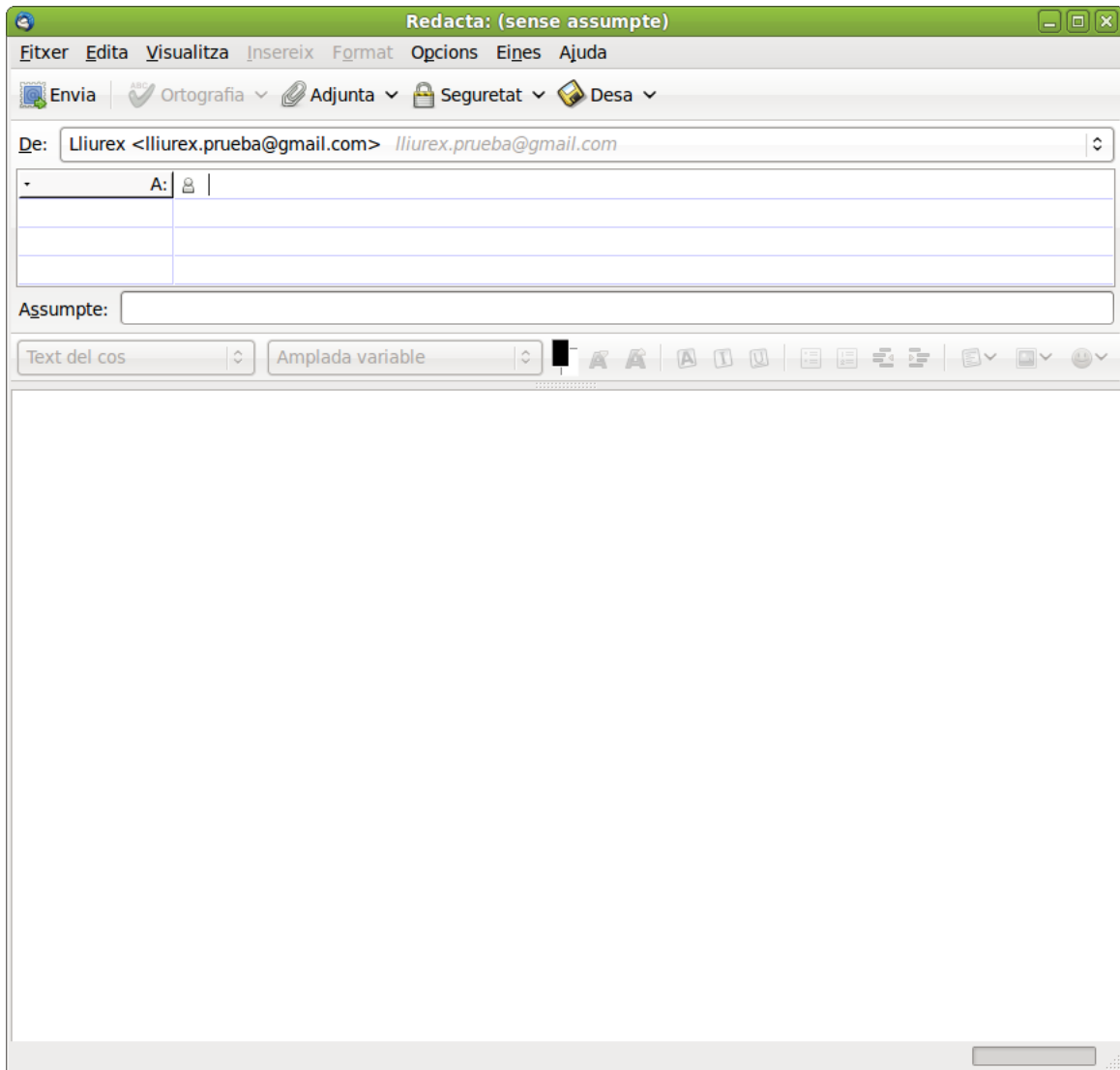
Com enviar i rebre missatges

Com enviar missatges

Per a escriure un missatge nou, seleccioneu l'opció de menú Fitxer -> Nou -> Missatge o bé polseu la icona Redacta de la Barra de ferramentes.

S'obrirà una finestra per a escriure-hi el missatge nou. La primera cosa que caldrà omplir és el camp Per a, on s'ha d'introduir l'adreça electrònica del destinatari del missatge.

Figura 13-5. Nou missatge



A continuació, escriviu l'Assumpte: un text breu d'una línia que contindrà una explicació del missatge.

Finalment, el cos del missatge (*body*) que és on s'escriu pròpiament el text del missatge. El missatge es pot escriure en text pla o en format html. Si s'escriu en format html, s'hi poden incloure imatges, posar distints tipus i grandàries de lletres... L'inconvenient és que el client ha d'admetre missatges html.

Una vegada escrit el missatge, per a enviar-lo polseu el botó de la Barra de ferramentes Envia o bé seleccioneu l'opció de menú Fitxer -> Envia ara o Fitxer -> Envia més tard, segons interesseu.

Com rebre missatges

Quan s'inicia el Thunderbird, automàticament es connecta al servidor de correu i busca correu nou, que ubica per defecte en la carpeta Safata d'entrada, situada en el quadre esquerre. Quan polseu en eixa carpeta, la llista de missatges rebuts es mostrarà en el quadre de la dreta.

Quan feu doble clic sobre el que vos interesseu, s'obrirà una nova finestra amb el contingut del missatge.

Amb el Thunderbird inactiu, per a comprovar si hi ha nous missatges, seleccioneu el botó de la Barra de ferramentes Llig correu.

També es pot indicar al Thunderbird que comprovi periòdicament si hi ha correu nou. Opció Edita -> Configuració dels comptes -> Configuració del servidor.

Per a obtindre més informació

Per a obtindre més informació, consulteu l'ajuda en línia (opció de menú Ajuda -> Ajuda del Mozilla-Thunderbird) o visiteu els enllaços d'interés indicats en la secció següent.

Enllaços d'interés

- Pàgina del Mozilla: <http://www.mozilla-europe.org/es/products/thunderbird> (<http://www.mozilla-europe.org/es/products/thunderbird/>)
- Introducció a Thunderbird: http://opensourcearticles.com/introduction_to_thunderbird_spanish

Capítol 14. Client BitTorrent Transmission

Introducció al Client BitTorrent Transmission.

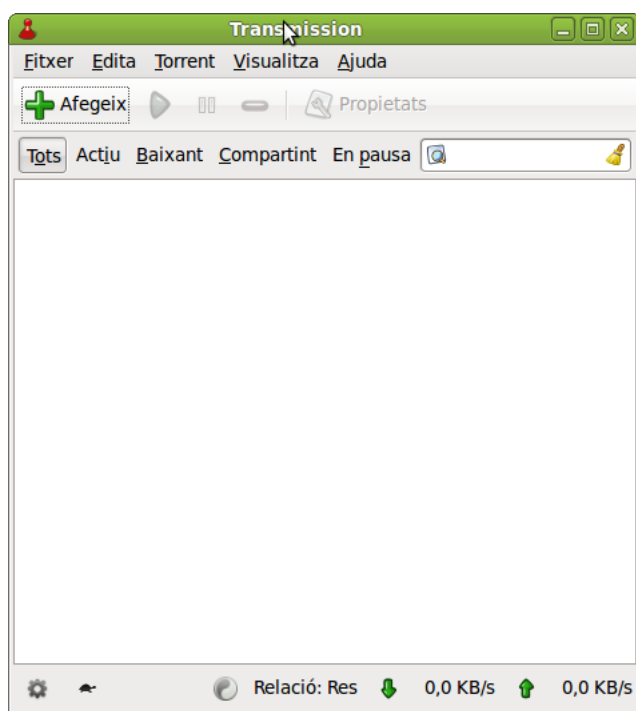
L'aplicació Transmission és un client BitTorrent. S'utilitza per a compartir fitxers en una xarxa punt a punt (peer to peer) a través d'Internet. El BitTorrent és una manera ràpida de transferir fitxers, perquè tots els que es baixen també s'han de carregar per als altres. Això significa que les velocitats només es troben limitades pel nombre de persones connectades a un torrent - com més persones millor!.

Inici del Transmission

Hi ha dos formes d'accedir al programa: a través del menú Aplicacions -> Internet -> Client BitTorrent Transmission o a través del terminal escrivint: transmission.

Una vegada iniciat el Transmission, es mostrarà la finestra següent:

Figura 14-1. Finestra principal del Transmission



La finestra del Transmission mostra els elements següents:

- Barra de menú

La barra de menú conté l'opció **Fitxer**, que permet afegir nous torrent, crear-ne de nous, posar en pausa els torrent, etc. L'opció **Torrent** permet iniciar o posar en pausa un torrent seleccionat, obrir la carpeta on es baixa o eliminar els seleccionats. L'opció **Edita** permet accedir a les preferències. **Visualitza** permet ordenar les baixades .torrent de diferents maneres, i **Ajuda**.

- Barra de ferramentes

Esta barra conté els botons d'afegir, iniciar, parar, suprimir i el botó propietats.

- Barra de visualització

Esta barra ens permet mostrar els fitxers .torrent segons diferents categories, com per exemple: tots, actius, baixant, compartint, parats.

Primers passos amb el Transmission

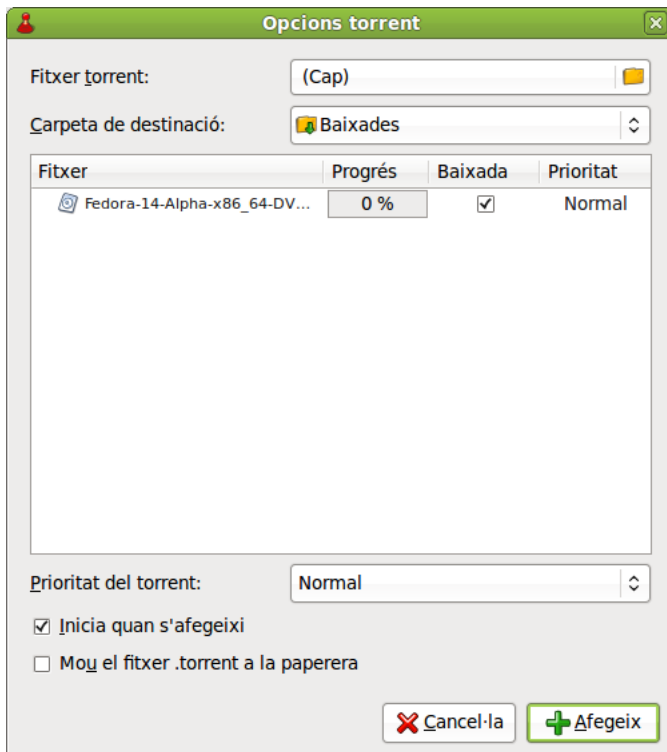
Primers passos

El primer pas és buscar el fitxer torrent que es vol baixar (extensió .torrent). Hi ha diverses opcions: buscar-lo en el web, o utilitzar la finestra que ens proporciona l'aplicació Transmission.

Una vegada teniu el fitxer .torrent, feu clic en Torrent i seleccioneu l'opció afegir, o simplement arrossegueu fins al Transmission. La baixada hauria de començar immediatament.

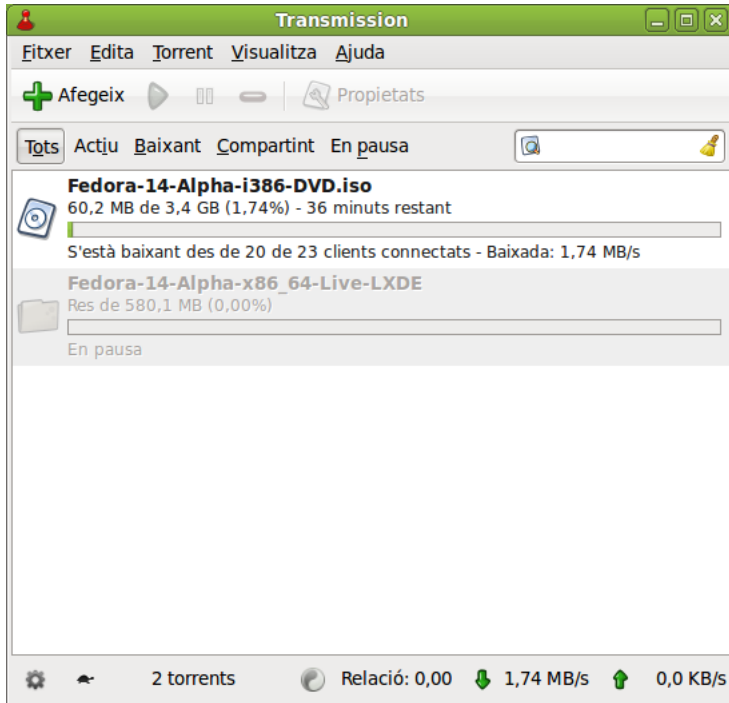
La finestra que es mostra quan afegim un torrent al Transmission és la següent:

Figura 14-2. Finestra del Transmission



Quan es prem afegir la finestra mostra tots els fitxers torrent en procés de baixada.

Figura 14-3. Baixada de fitxers torrent



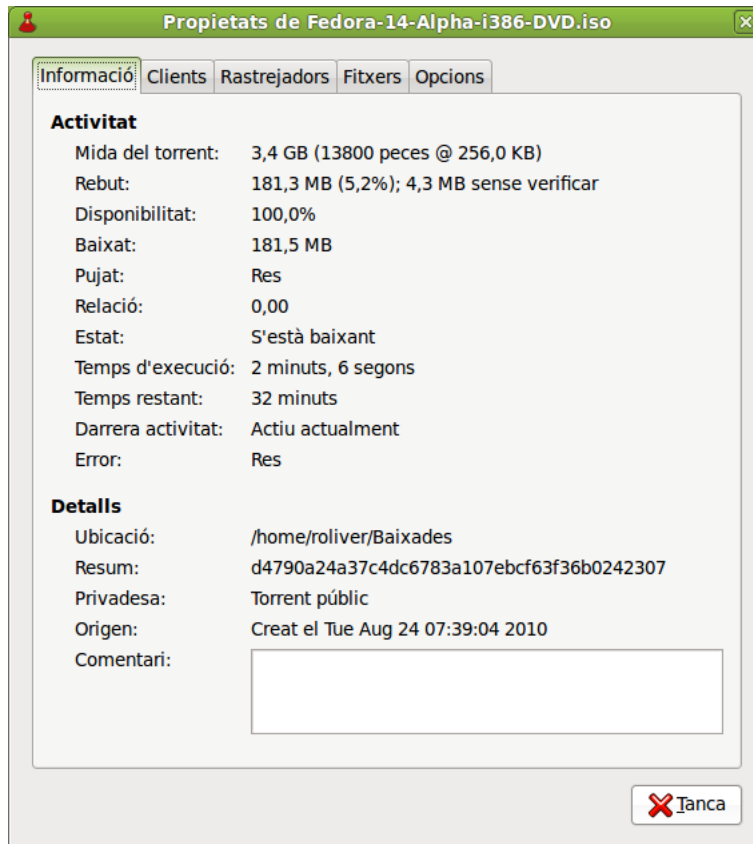
Es pot *parar* i *reprendre* la transferència en qualsevol moment, sempre que els fitxers romanguen en la seua carpeta de baixada. També es pot eliminar la baixada amb el botó *Suprimir*.

És bo compartir el fitxer durant un temps una vegada que la baixada s'ha completat.

Com conèixer més informació dels torrents

Per a conèixer més detalls d'un torrent es pot prémer el botó propietats de la barra de ferramentes o fer doble clic directament sobre el torrent. En este moment es mostrarà la finestra següent:

Figura 14-4. Informació dels torrents



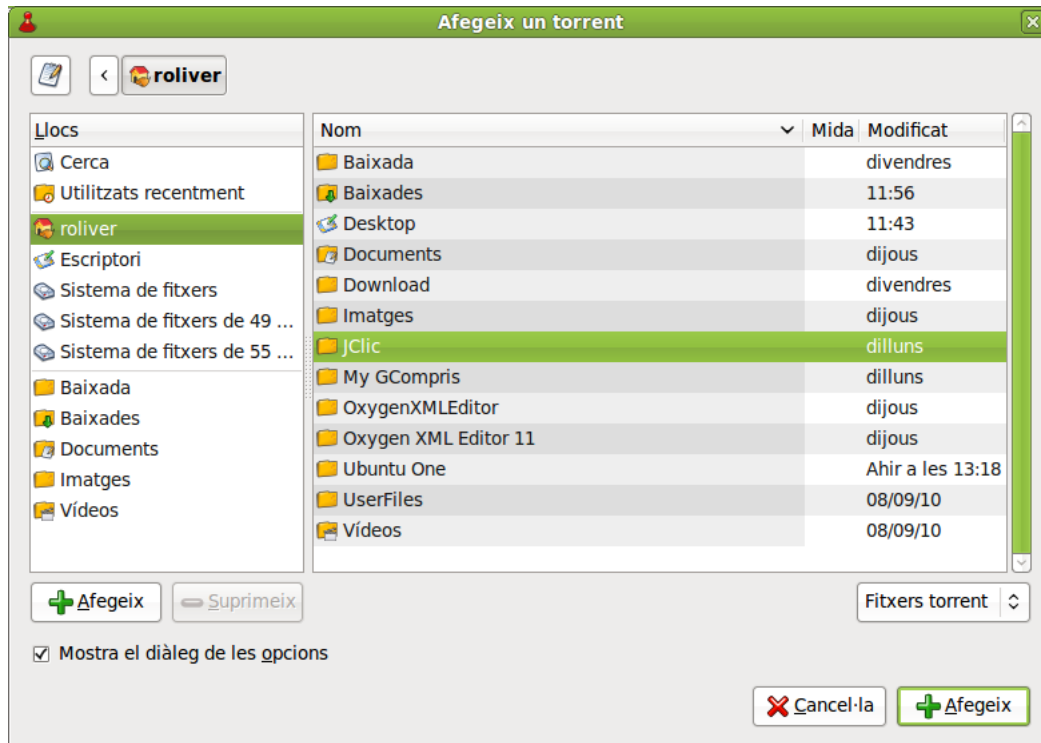
Esta finestra mostra informació com la següent:

- Estadístiques sobre el torrent i els fitxers que baixa.
- Informació sobre el seguiment dels companys i a qui esteu connectat.
- Opcions per a afinar l'assignació de l'amplada de banda.

Com crear un torrent

Per a crear un torrent seleccioneu *Fitxer* --> *Afig un fitxer* des del menú *Fitxer*. També és possible crear-lo mab el botó *Afig* de la barra de ferramentes.

Figura 14-5. Creació d'un torrent nou



En esta finestra podeu triar el fitxer o carpeta que voleu convertir en torrent, podeu posar un enllaç de seguiment, o fer un comentari del fitxer.

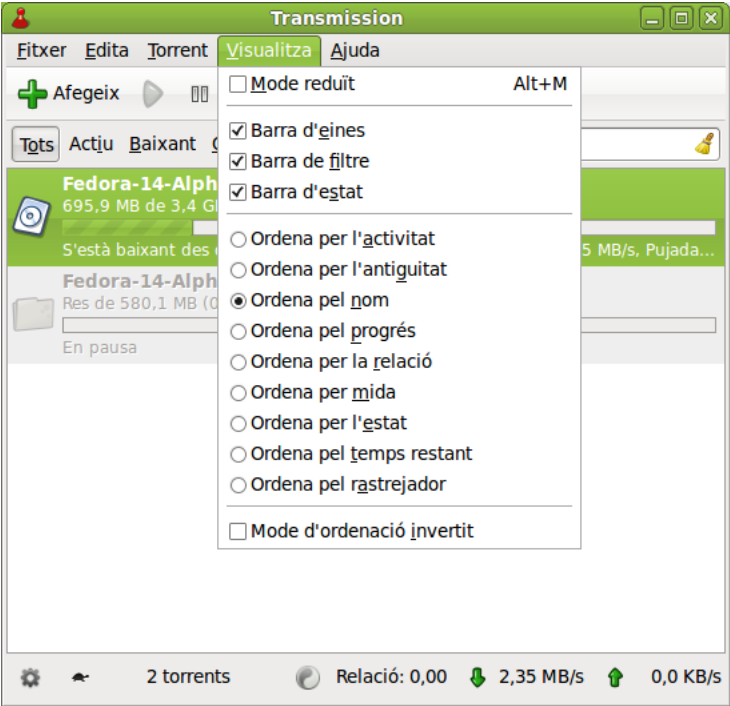
Una vegada acabat, feu clic en "Afig". El Transmission optimitzarà automàticament el fitxer torrent perquè es pugui compartir.

En cas contrari apareixerà un diàleg d'error, amb un missatge que explica la naturalesa de l'error.

Com ordenar els torrents

Per a ordenar els torrent premeu en el menú l'opció *Visualitza*, la qual permet ordenar els torrent de diferents formes (per nom, per progrés, per proporció, etc.):

Figura 14-6. Ordenació dels torrents



Capítol 15. Visor d'escriptoris remots

Visualitzador d'escriptoris remots (VINAGRE)

L'aplicació Vinagre és un visualitzador d'escriptoris remots per a l'escriptori GNOME que usa el sistema de computació virtual per xarxa «Virtual Network Computing» (VNC) per a controlar remotament un altre equip.

El Vinagre proporciona les opcions següents:

- Connectar amb diverses màquines alhora.
- Emmagatzemar les connexions recents i guardar-les en adreces d'interés.
- Examinar la xarxa local per a buscar servidors VNC.

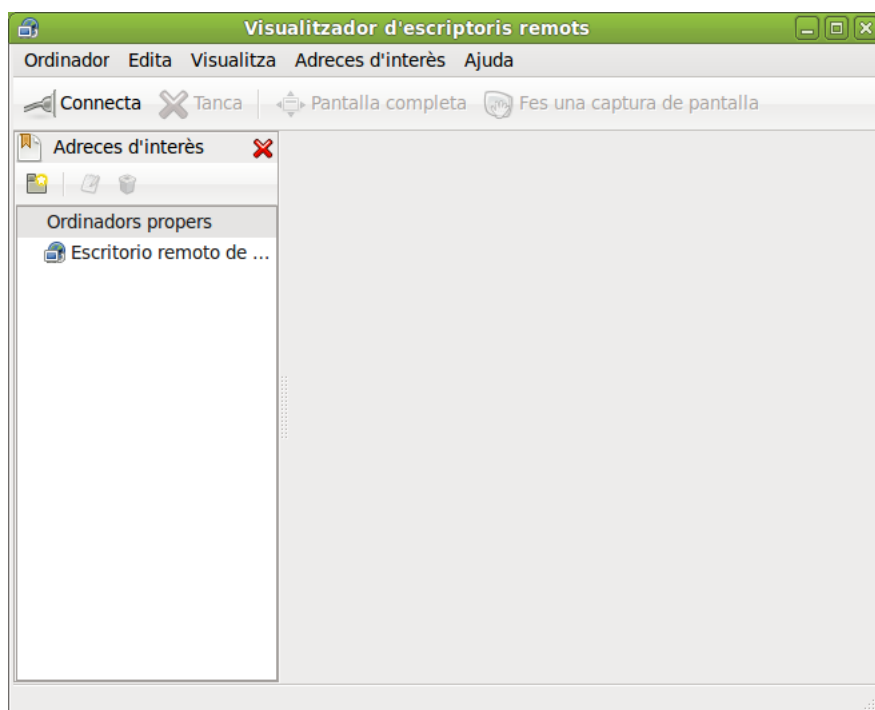
La versió documentada en este manual és la 2.30.2

Inici del Vinagre

Hi ha dos maneres d'accedir al Vinagre: a través del menú Aplicacions -> Internet -> Visualitzador d'escriptoris remots o a través del terminal escrivint vinagre.

Una vegada iniciat el Vinagre, es mostrarà la finestra següent:

Figura 15-1. Finestra principal del Vinagre



La finestra del Vinagre mostra els elements següents:

- Barra de menú

Els menús en la barra de menú contenen totes les ordes que es necessiten per a treballar amb connexions remotes en el Vinagre.

- Barra de ferramentes

La barra de ferramentes conté un joc de les ordes més usades a les quals es pot accedir des de la barra de menú.

- Àrea de visualització

L'àrea de visualització conté una llista de pestanyes amb les màquines connectades i els seus escriptoris remots.

- Barra d'estat

La barra d'estat mostra informació de l'activitat actual del Vinagre així com informació contextual sobre els elements del menú.

- Quadre lateral

El quadre lateral conté una llista de connexions en les adreces d'interés.

Ús del Vinagre

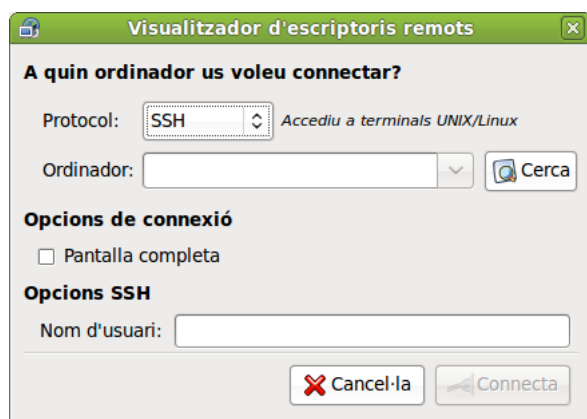
Connexió amb una màquina remota

Informació de l'adreça de l'equip

Per a connectar amb una màquina remota trieu **Màquina > Connecta**. Es mostrarà el diàleg **Visualitzador d'escriptoris remots**.

Podeu triar entre el protocol SSH (per a connexió per consola) o VNC (per a connexió gràfica). Podeu usar el botó Busca per a examinar les màquines disponibles a la vostra xarxa local. En funció del protocol triat es poden configurar opcions de connexió diferents.

Figura 15-2. Visualitzador d'escriptoris remots



Algunes màquines poden requerir una connexió segura. En este cas es presentarà un diàleg de Contrasenya que demana la contrasenya de la connexió. Si seleccioneu Recorda esta contrasenya, el Vinagre emmagatzemarà la informació de seguretat usant el Depòsit de claus del GNOME.

Si la connexió ja s'ha usat anteriorment, també podeu accedir-hi a través de **Màquina > Connexions recents**.

Com obrir un fitxer d'una connexió remota

Alguns equips distribuïxen fitxers de connexió remota (generalment acaben amb el sufix ".vnc"). Per a obrir un fitxer de connexió remota, trieu **Màquina > Obri**. Es mostrarà el diàleg Selecciona fitxer. Seleccioneu el fitxer que vulgueu obrir, després premeu el botó Obri.

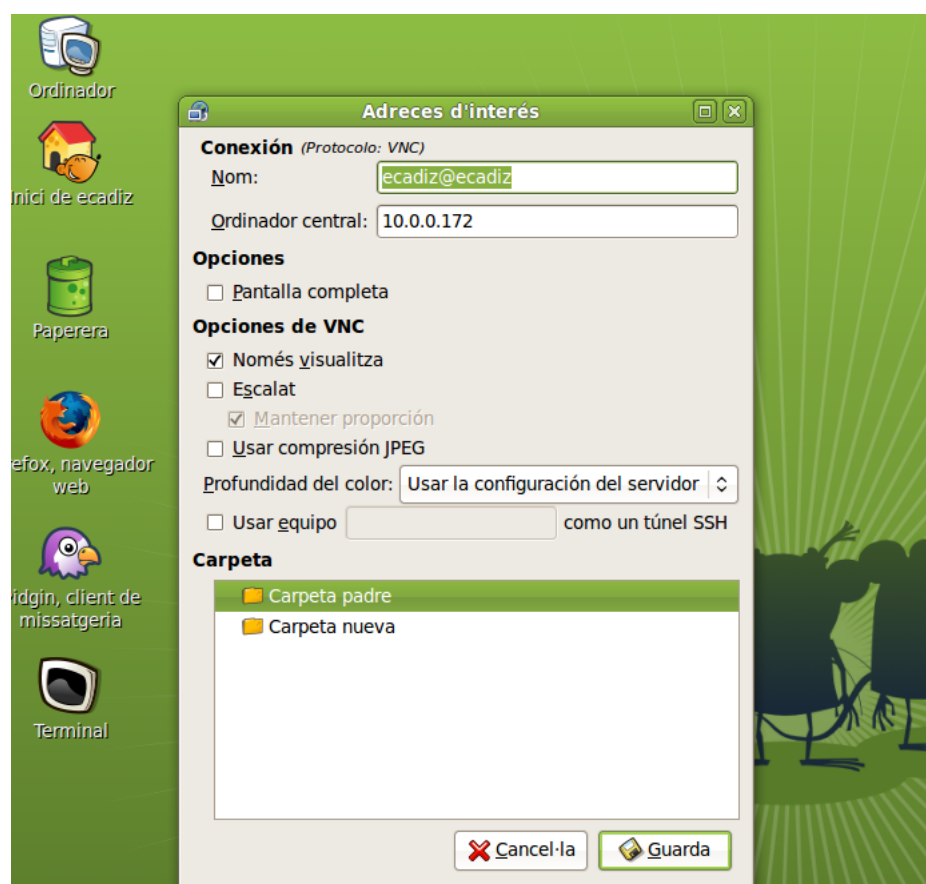
També podeu prémer dos vegades el fitxer de la connexió remota en el gestor de fitxers Nautilus per a obrir-lo en la finestra del Vinagre.

Com crear un marcador nou

Per a afegir la connexió actualment mostrada a les adreces d'interés, trieu **Adreces d'interés > Afig adreça d'interés**. Es mostrarà el diàleg **Adreces d'interés**. Introduïu el nom de la connexió i premeu **Guarda**.

El quadre de diàleg Adreces d'interés és el que es mostra en la figura següent. En la figura també es mostra un exemple d'una connexió amb el protocol VNC, en este cas a l'escriptori de l'equip amfitrió 10.0.0.229.

Figura 15-3. Creació d'una adreça d'interés nova



Com suprimir una adreça d'interés

Per a suprimir una adreça d'interés, visualitzeu la subfinestra lateral (vegeu Subfinestra lateral) i trieu **Suprimir** del menú contextual de l'adreça d'interés en la subfinestra lateral.

Com editar les propietats d'una adreça d'interés

Per a editar les propietats d'una adreça d'interés, com ara el nom i l'equip, trieu **Edita** del menú contextual de l'adreça d'interés en el quadre lateral.

Com utilitzar el mode pantalla completa

Per a ampliar l'àrea de visualització al mode pantalla completa, trieu **Visualitza > Pantalla completa**, el botó  **Pantalla completa**.

Per a eixir del mode pantalla completa, col·loqueu el punter del ratolí en la vora superior de l'escriptori remot (es desplegarà un menú) i seleccioneu lx de pantalla completa.

Com tancar una connexió

Per a tancar una connexió, trieu **Màquina > Tanca**.

Com capturar la pantalla

Per a capturar una pantalla de l'escriptori remot actual, trieu **Màquina > Captura pantalla** o premeu el botó adient en la barra de ferramentes. Es mostrarà el diàleg **Guarda la captura de pantalla**, premeu el botó **Guarda** per a guardar-la.

Quant al Vinagre

John Wendell va escriure el Vinagre. Per a obtenir més informació quant al Vinagre, podeu visitar la pàgina web del Vinagre . (<http://projects.gnome.org/vinagre/>)

Capítol 16. Client Terminal Server Linux

Introducció al tsclient

L'aplicació tsclient (Client Terminal Server Linux) és un client terminal server central de GNOME que proveïx algunes optimitzacions i també permet guardar informació sobre una connexió terminal server en un fitxer, que es pot recarregar fàcilment i ràpidament, en lloc d'especificar manualment tots els paràmetres cada vegada que vol connectar-se.

Inici del Client Terminal Server Linux

L'aplicació es pot iniciar de les formes següents:

Menú Aplicacions

Aneu a: Aplicacions -> Internet -> Client de Terminal Server

Línia d'ordes

Per a iniciar el tsclient des de la línia d'ordes, teclegeu l'orde següent i premeu **Retorn**. Orde:

tsclient

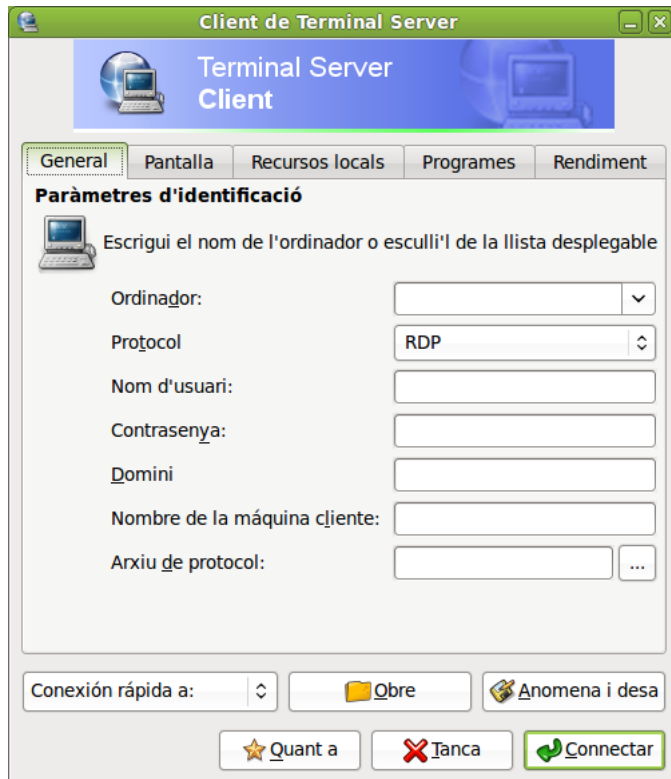
Suggeriment: Per a veure altres opcions de línia d'ordes disponibles, teclegeu **tsclient --help**, i premeu **Retorn**.

Ús del tsclient

Quan arranca el tsclient

Una vegada iniciat el Client Terminal Server Linux, es mostrarà la finestra següent:

Figura 16-1. Finestra principal del Client Terminal Server Linux

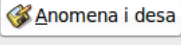


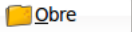
La finestra del Client Terminal Server Linux mostra els elements següents:

- General:

En esta pestanya heu d'omplir almenys la IP o nom de la màquina a la qual desitgeu connectar-vos. Podeu introduir també el nom d'usuari i domini de Windows que useu. En prémer el botó  s'obrirà una finestra que mostrarà l'escriptori remot, en el qual heu d'introduir la contrasenya del seu usuari per a iniciar la sessió de Windows.

Si vos connecteu a una màquina amb freqüència, podeu crear un perfil per a guardar estes dades prement

el botó . Llavors s'obrirà una finestra en la qual heu d'indicar el nom que voleu assignar a este perfil. En la finestra principal del tsclient apareixerà un menu desplegable amb els perfils desplegable. Si voleu utilitzar un perfil no guardat en el directori predefinit, podreu usar-lo seleccionant el botó

.

- Pantalla:

En esta pestanya podeu indicar la grandària de la finestra que mostrarà l'escriptori remot: predeterminat, una de les diverses resolucions usuales o a pantalla completa. En este últim cas l'escriptori remot ocuparà tota la pantalla, i ocultarà completament l'escriptori GNOME. Usant finestres, és possible connectar-se a diversos escriptoris remots simultàniament.

- Recursos locals:

En la pestanya de recursos podeu triar la profunditat del color. En cas que la connexió al servidor siga lenta, és preferible usar 256 colors, perquè el trànsit de dades siga menor.

- Programes:

Des d'esta pestanya s'indica el camí origen i el nom del programa que es desitja executar en fer la connexió i des de quina carpeta s'ha d'iniciar.

- Rendiment:

En esta pestanya hi ha diferents opcions per a optimitzar el rendiment i que es poden observar a continuació:

Figura 16-2. Pestanya de Rendiment



Enllaços d'interés

- Pàgina web del tsclient: <http://www.gnomepro.com/tsclient/>
- Pàgina web de rdesktop: <http://www.rdesktop.org/>

Capítol 17. Gestor de baixades Gwget

Gestor de baixades Gwget

El Gwget és una utilitat gràfica per a la baixada no interactiva de fitxers d'Internet. Admet els protocols HTTP, HTTPS i FTP, així com l'ús de servidors intermediaris HTTP. Quan es parla de baixada no interactiva es referix al fet que el programa pot funcionar sense la presència de l'usuari, treballant en segon pla, cancel·lant la baixada quan el sistema s'apague i podent reprendre-la en el pròxim inici.

La versió documentada en este manual és l'1.0.4.

Inici del Gwget

Per a accedir al Gwget: a través del menú Aplicacions -> Internet -> Gestor de baixades Gwget.

La finestra del Gwget mostra els elements següents:

- Barra de menú:
Conté totes les ordes que es necessiten per a treballar amb el Gwget.
- Barra de ferramentes:
Conté un joc de les ordes més usades a les quals es pot accedir des de la barra de menú.
- Àrea de visualització:
Conté una llista de les baixades que s'estan realitzant ara mateix o ja han finalitzat.

Ús del Gwget

Com crear una baixada nova

Per a iniciar una baixada nova premeu el botó **Nou** o el menú **Fitxer -> Nou**.

En l'opció "URL" introduïm <http://www.gnu.org/graphics/gnublu.png> o el que es vulga baixar, mp3, vídeo, etc.

En l'opció "**Guarda en**" s'especifica on es vol guardar.

Quan es polse "**D'acord**", començarà la baixada. Una vegada finalitzada, ja podrem accedir-hi. Per defecte, si no es posa res a guardar (pas anterior) els fitxers es baixaran en el directori /home/usuari. Es pot accedir al directori personal de l'usuari des del menú **Llocs -> Carpeta personal**.

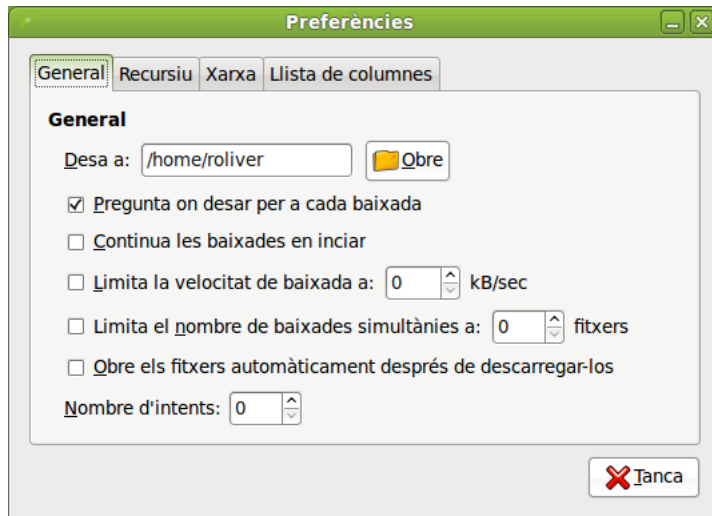
Amb les baixades es poden fer diferents accions, com ara detindre-les, reiniciar-les i eliminar-les.

Quan es tanca el programa se'ns queda obert en la part inferior dreta de l'escriptori (àrea de notificació) per a poder accedir-hi en qualsevol moment.

Preferències

Per a accedir a la finestra de preferències aneu a **Edita -> Preferències**. En les preferències es poden configurar opcions com les següents: preguntar on guardar cada baixada, limitar la velocitat de baixada, continuar la baixada en iniciar, limitar el nombre màxim de baixades simultànies; es pot canviar la configuració del servidor intermediari i, finalment, en l'última pestanya es poden configurar les columnes que es mostraran en la pantalla principal.

Figura 17-1. Finestra Preferències del Gwget



Quant al Gwget

David Sedeño Fernández va escriure el Gwget. Per a obtindre més informació quant al Gwget, podeu visitar la pàgina web del Gwget . (<http://projects.gnome.org/gwget/>)

V. Navegador web

Capítol 18. Navegador web Mozilla Firefox

Introducció al Mozilla Firefox

La versió documentada és la 3.6.10

Característiques

- Navegació amb pestanyes

El Mozilla Firefox presenta una forma ràpida i eficient de navegar pel web, que permet obrir diverses pàgines en una mateixa finestra dins de pestanyes separades. Obri enllaços en segon pla mentre es llig una altra pàgina; després, una vegada acabat, continua amb els enllaços, i les pàgines estan disponibles quan es necessiten; de manera que produïx una sensació de major velocitat, fins i tot amb connexions lentes.

- Bloqueig de finestres emergents

La publicitat per mitjà de finestres emergents és molesta i és necessari tallar-la. El Mozilla Firefox protegeix de la publicitat de finestres emergents no sol·licitades. També proporciona control per a permetre a certs llocs obrir finestres emergents, si és necessari, perquè funcionen.

- Busca integrada

El Mozilla Firefox facilita el treball. La barra incorporada de Google proporciona l'accés necessari al millor buscador del web. Simplement polseu la barra de Google o polseu **Ctrl+K**, escriviu algunes paraules i polseu **Retorn**.

- Navegació eficaç

Algunes vegades és realment més fàcil navegar amb el teclat. El Mozilla Firefox permet obrir enllaços ràpidament, simplement escrivint alguna cosa del text de l'enllaç (no cal el ratolí).

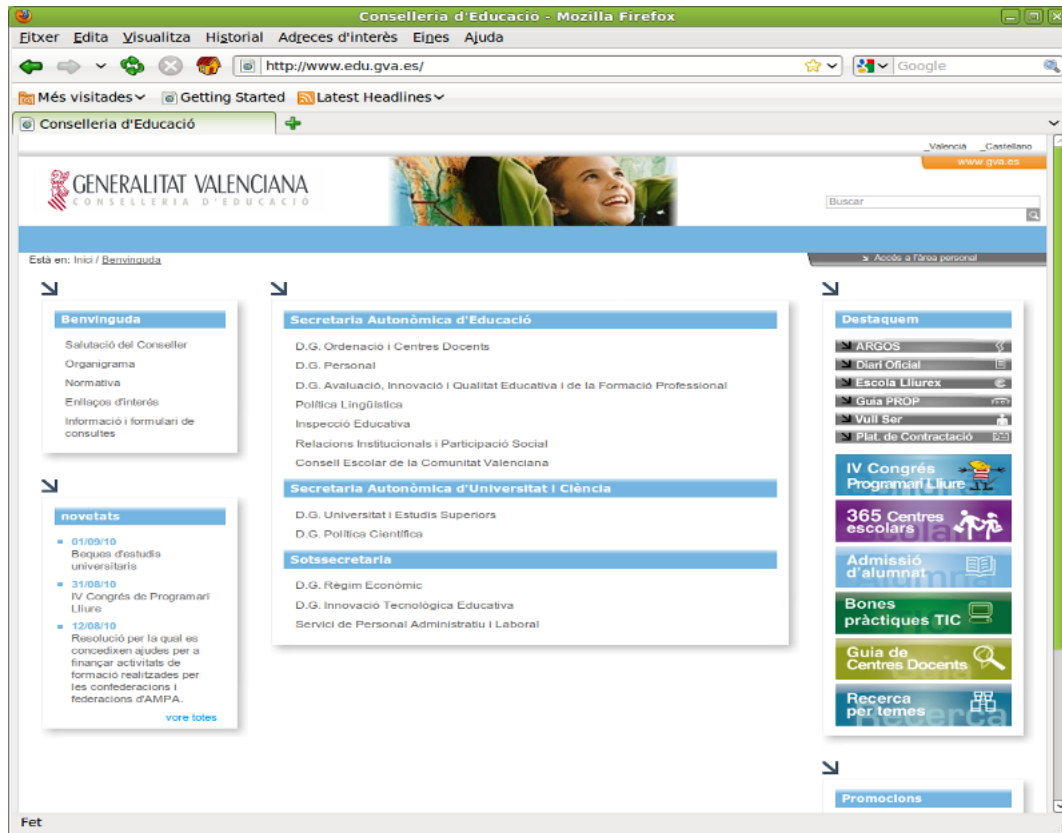
- Baixada automàtica

Permet baixar fitxers automàticament a l'escriptori o a una altra ubicació amb la nova característica Baixada automàtica. La baixada es fa molt més simple sense finestres que s'obrin i pregunten on guardar, etc.

El navegador Mozilla Firefox

La finestra del navegador presenta un aspecte semblant al següent:

Figura 18-1. Finestra del navegador Mozilla Firefox

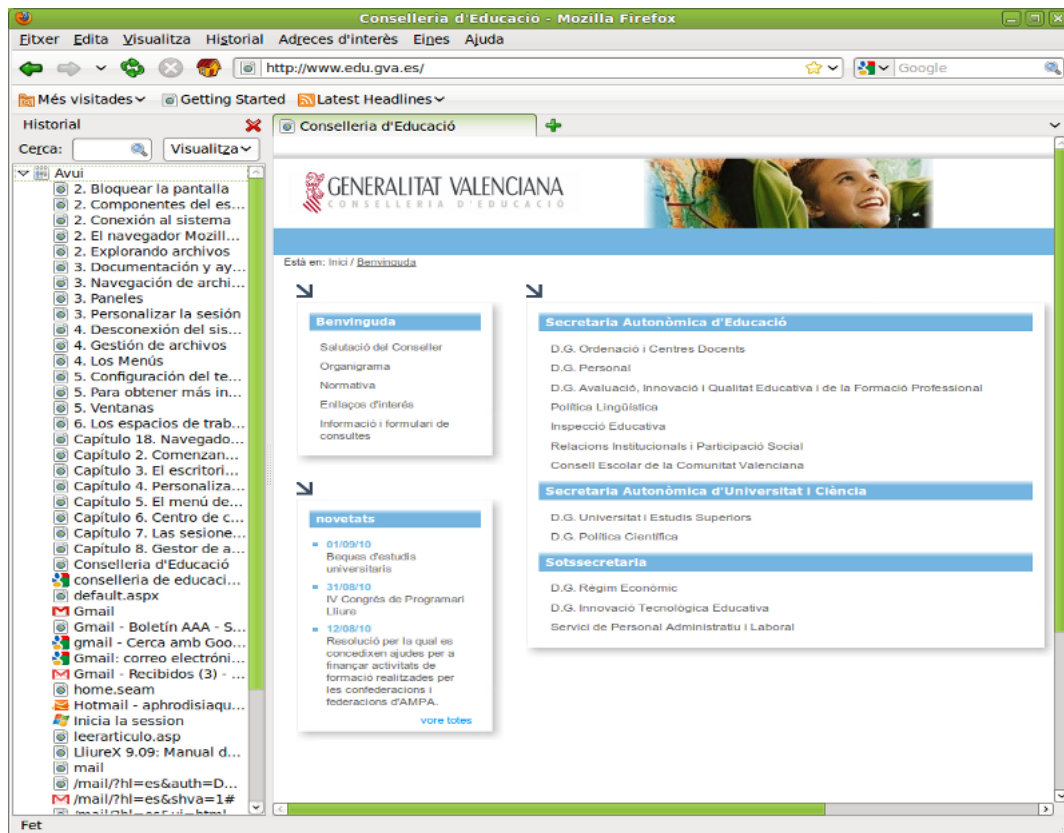


Conté les zones següents:

- **Barra de Menú:** amb les opcions típiques de qualsevol aplicació de navegació.
 - Fitxer: permet obrir i guardar una pàgina web en local, obrir noves pestanyes, imprimir les pàgines web, etc.
També inclou l'opció Importa..., que obri un auxiliar d'importació que permet importar opcions, adreces d'interés, historials, contrasenyes i altres dades de navegadors, com ara Microsoft Explorer, Netscape, Mozilla o Opera.
 - Edita: inclou les accions de desfer i refer, copiar, retallar i apegar. També inclou funcions de busca. A més, permet establir les preferències de l'aplicació.
 - Visualitza: permet mostrar/ocultar les barres de ferramentes i els quadres laterals, així com mostrar el codi font de la pàgina.
També permet augmentar i reduir la grandària del text de la pàgina visitada per a una millor visualització, així com visualitzar la finestra a pantalla completa.
 - Historial: permet navegar a la pàgina anterior i a la pàgina següent de l'historial, així com mostrar l'historial de pàgines visitades. Apareixen les deu últimes pàgines visitades.
 - Adreces d'interés: permet afegir adreces d'interés a les pàgines que es desitgen i administrar-les, de manera que siga més senzill tornar a visitar-les.
 - Ferramentes: permet, entre altres coses, gestionar les baixades, buscar en el web, mostrar la consola d'errors, veure informació de la pàgina, gestionar els complements, així com netejar les dades privades.
 - Ajuda: obri l'ajuda en línia de l'aplicació. També mostra la finestra de crèdits.
- **Barra de ferramentes de navegació,** que conté els elements següents:
 - Botons d'Arrere i Avant, Actualitza la pàgina, Para la càrrega de la pàgina, Vés a la pàgina d'inici.

- Camp d'adreces: ací és on s'introdueix l'URL.
- Camp de busca: ací es pot realitzar tant una busca en *Google* com en altres buscadors predefinits. També es poden afegir altres pàgines de busca i buscar paquets en la pàgina d'Ubuntu.
- *Barra de ferramentes d'adreces d'interés*: ací es poden incloure les adreces d'interés a les pàgines més utilitzades, de manera que permet accedir-hi per mitjà d'un sol clic de ratolí.
- *Barra lateral d'adreces d'interés (Visualitza->Barra lateral->Adreces d'interés)*: permet visualitzar totes les adreces d'interés amb una estructura d'arbre que en simplifica la utilització.
- *Barra lateral de l'historial (Visualitza->Barra lateral->Historial)*: permet accedir a la llista de pàgines visitades organitzades per dies, les de hui, les d'ahir, etc.

Figura 18-2. Barra lateral de l'historial



- *Barra d'estat*: informa sobre l'estat de la pàgina, com per exemple, si s'ha acabat de carregar o no.

Algunes funcions útils

Utilització de pestanyes

El Mozilla Firefox permet obrir diverses pàgines en una mateixa finestra dins de pestanyes separades. Esta és una de les millors característiques del Mozilla Firefox. És habitual tindre moltes finestres de navegació obertes al mateix temps, i si no s'utilitzen pestanyes, pot ser un autèntic caos.

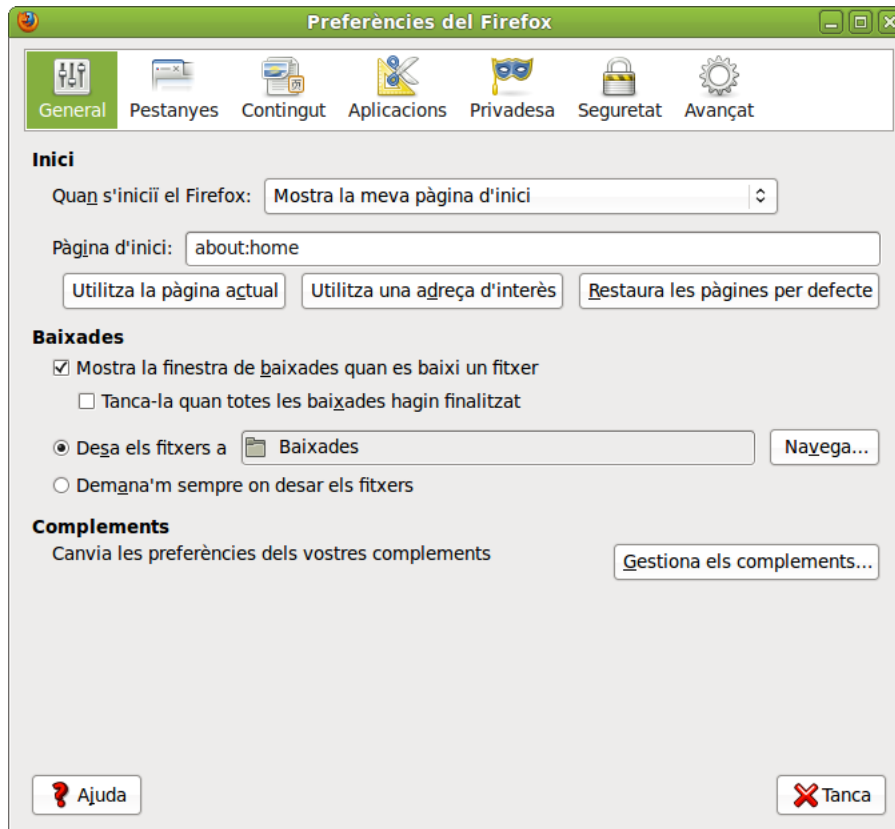
Per a obrir una nova pestanya només cal polsar **Ctrl+clic** en l'enllaç que es desitja, i es pot continuar llegint la pàgina actual mentres que la que s'ha polsat es carrega en la pestanya del costat. Així, les pàgines estan

disponibles quan es necessiten, i això produïx una sensació de major velocitat, fins i tot en connexions lentes.

Quan es polsa la combinació de tecles **Ctrl+T** s'obri una nova pestanya. Es pot canviar de pestanya polsant **Ctrl+Tab**.

També es pot fer que s'obriguen múltiples llocs quan arranca el navegador. Per a fer-ho, aneu a Edita -> Preferències. S'obrirà la finestra de preferències. Esta opció es troba en la secció General.

Figura 18-3. Establir pàgines d'inici

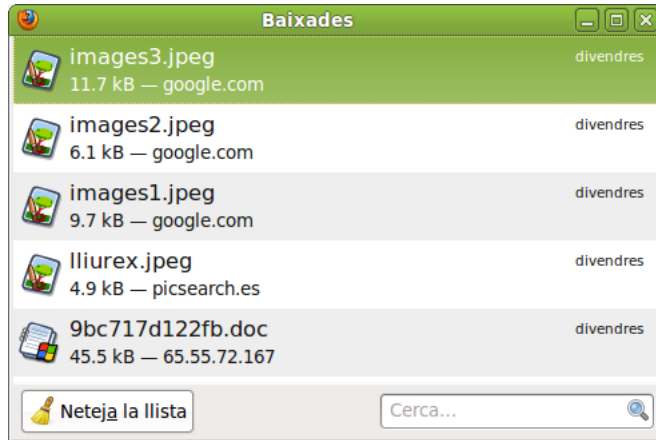


El navegador ofereix una varietat d'opcions:

- Utilitzar les pàgines en què es navega actualment.
- Triar les pàgines d'inici des de les Adreces d'interès.
- Restaurar el valor per defecte.
- Escriure l'adreça de les pàgines manualment, dividides pel caràcter |.

El gestor de baixades

Quan es polsa **Ctrl+Y** o se selecciona l'opció de menú Ferramentes -> Baixades, es mostra una finestra com la següent:

Figura 18-4. Gestor de baixades

El gestor de baixades permet portar un control de les baixades que es realitzen, així com de les ja finalitzades.

Durant el procés de baixada, es pot interrompre o cancel·lar la baixada, i informa de quin percentatge de la baixada s'ha completat, de la velocitat de transferència, i també del temps restant.

Si una baixada ja ha finalitzat, es pot visualitzar, sempre que continue estant en la mateixa carpeta on es va baixar. En fer clic sobre l'etiqueta Obri s'obrirà un navegador que mostrarà la ubicació del fitxer en el disc dur. Per a eliminar la baixada de la llista, feu clic sobre l'etiqueta Elimina.

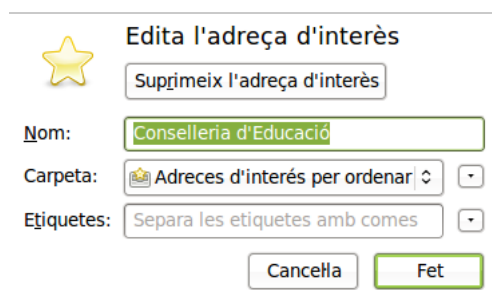
Quan es polsa el botó Neteja, s'eliminen de la llista les baixades completades, cancel·lades o fallides.

Adreces d'interés

Les adreces d'interés s'utilitzen diàriament en la navegació, cosa que permet una navegació més eficaç. El Firefox incorpora una gestió d'adreces d'interés senzilla i potent. Les opcions per a treballar amb les adreces d'interés estan en l'opció de menú Adreces d'interés.

- *Afig esta pàgina a les adreces d'interés*

Afig la pàgina actual (la de la pestanya que es visualitza) a la llista d'adreces d'interés. En seleccionar esta opció, apareix la finestra següent:

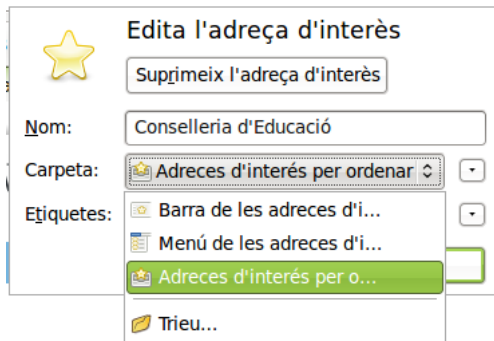
Figura 18-5. Afig a les adreces d'interés

En esta finestra es pot assignar un nom a l'adreça d'interés en el camp "Nom". També pot indicar-se on (en quina carpeta) guardar l'adreça d'interés, bé des de la llista desplegable *Crea a*, bé polsant el botó de la dreta.

Una altra possibilitat és marcar l'opció Afig pestanyes a adreces d'interés, en la qual el navegador crearà una nova carpeta davall d'adreces d'interés que inclourà totes les pestanyes obertes.

Si es polsa el botó de la dreta de *Crea* a la finestra s'amplia, mostra tot l'arbre d'adreces d'interés i permet, a més, crear noves carpetes.

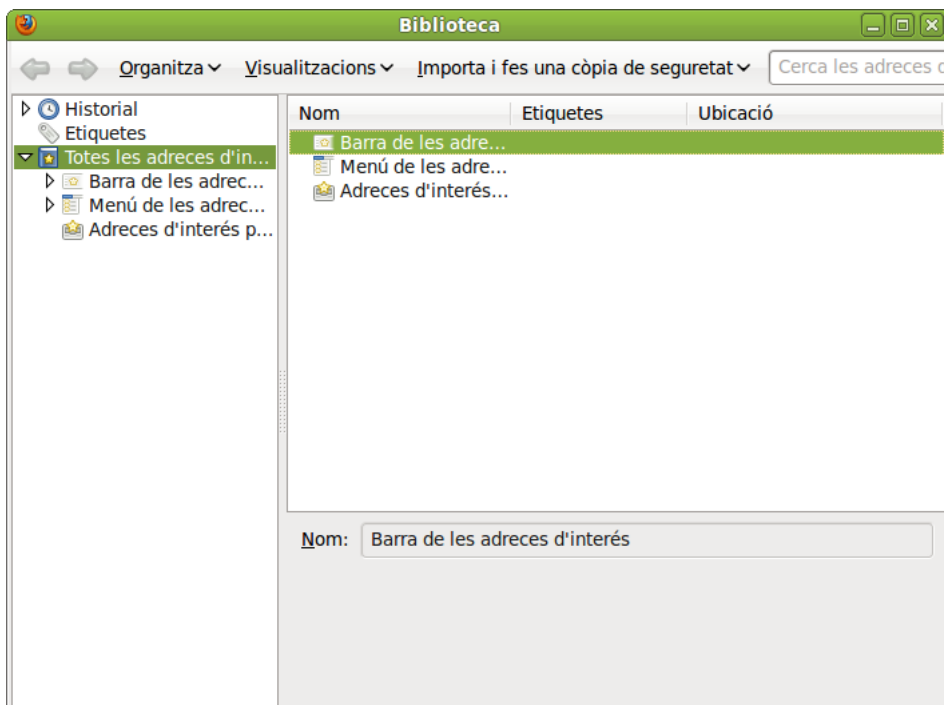
Figura 18-6. Selecció d'una carpeta en Afegir a les adreces d'interés



- *Organitza les adreces d'interés*

Mostra una finestra des de la qual es poden organitzar les adreces d'interés, i permet moure-les de lloc, reanomenar-les, eliminar-les, crear carpetes, etc., de manera senzilla i intuïtiva.

Figura 18-7. Gestor d'adreces d'interés



- *Barra de ferramentes de les adreces d'interés*

Mostra una llista que conté les adreces d'interés que es mostraran en la barra de ferramentes de les adreces d'interés.

- La resta del menú és dinàmica; mostra una llista de carpetes d'adreces d'interés, segons com les tinguem organitzades.
- També es pot navegar per les adreces d'interés i organitzar-les des del quadre lateral *Adreces d'interés*.

Impressió

El Mozilla Firefox permet editar les opcions d'impressió com si es tractara d'un processador de textos ordinari. Posseïx opcions de configuració de pàgina, vista prèvia i impressió. Les opcions d'impressió estan ubicades en el menú Fitxer.

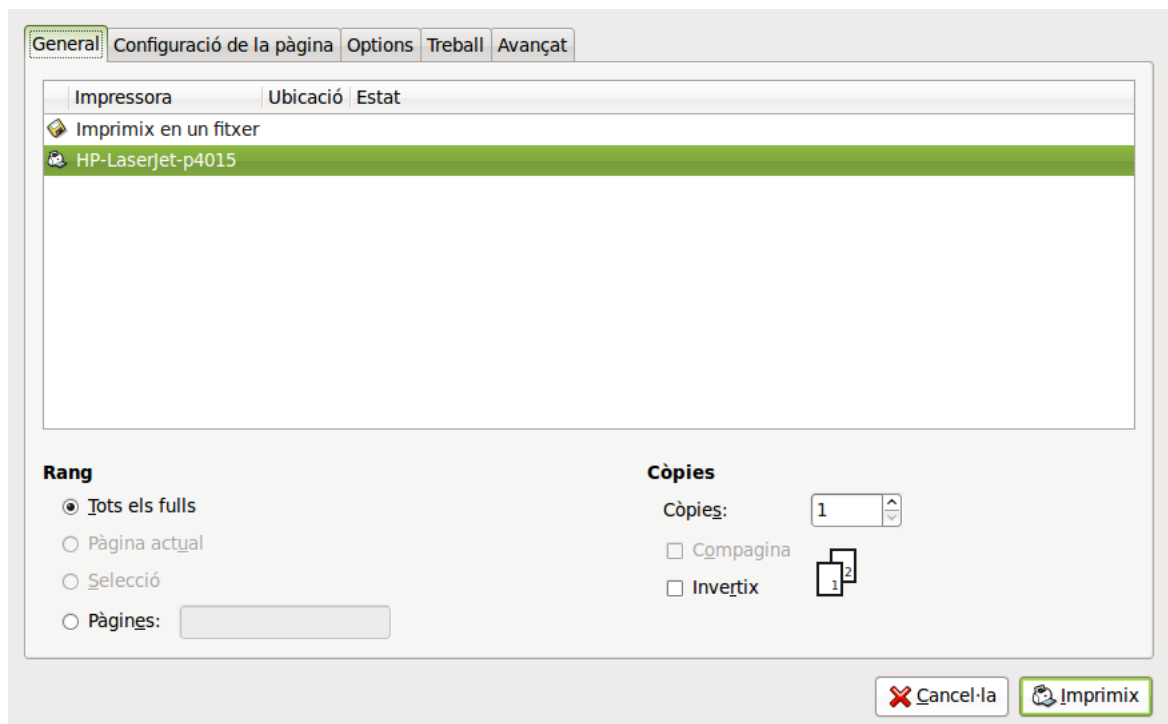
Quan es tria l'opció de menú Fitxer -> Configuració de la pàgina apareix la finestra següent:

Figura 18-8. Configuració de la pàgina



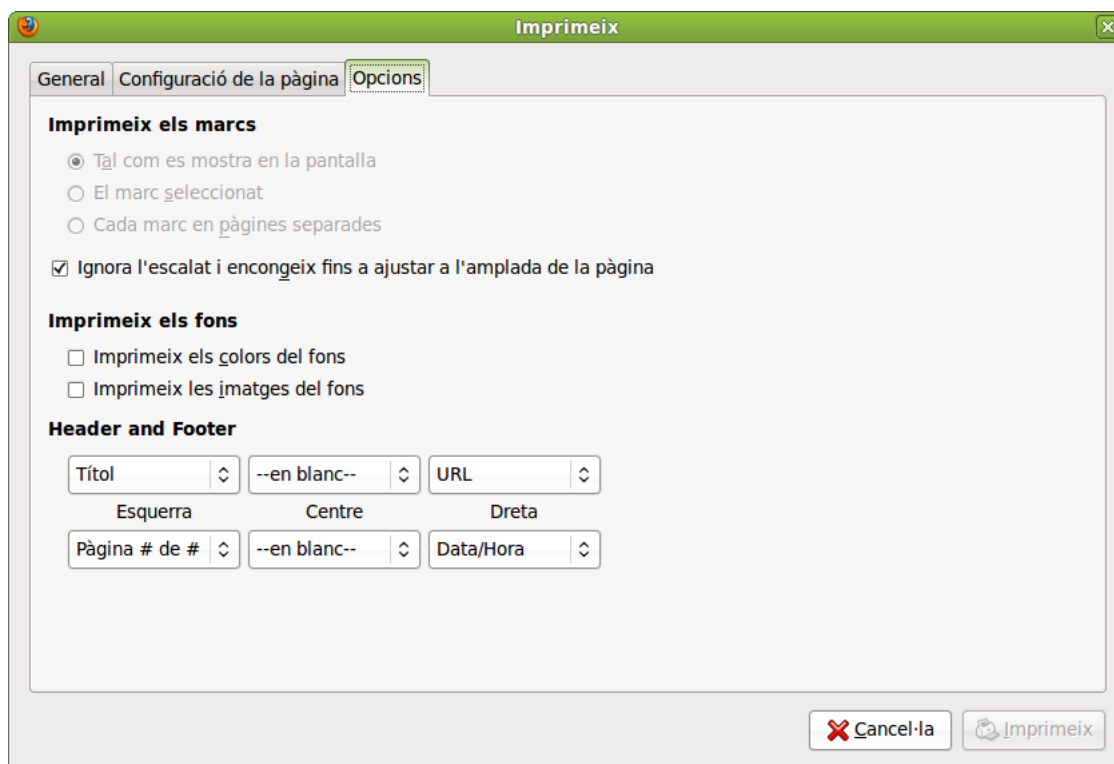
La finestra permet triar la impressora, la grandària del paper i l'orientació de la impressió (vertical o apaïsat). Les opcions d'impressió estan ubicades en el menú Fitxer. Quan se selecciona l'opció del menú Fitxer-> Imprimix apareixerà la finestra següent:

Figura 18-9. Imprimix, General



Esta finestra conté diverses pestanyes, en la imatge es pot veure la pestanya general, en la qual es pot triar la impressora, les pàgines a imprimir, així com el nombre de còpies a realitzar.

Figura 18-10. Imprimir, Opcions



Esta pestanya permet triar la capçalera i el peu de pàgina (número de pàgina, data, títol, etc.), així com imprimir marcs i fons.

També es pot realitzar una vista prèvia de la impressió. Per a fer-ho, seleccioneu l'opció de menú Fitxer -> Exemple d'impressió; apareixerà la finestra següent:

Figura 18-11. Exemple d'impressió

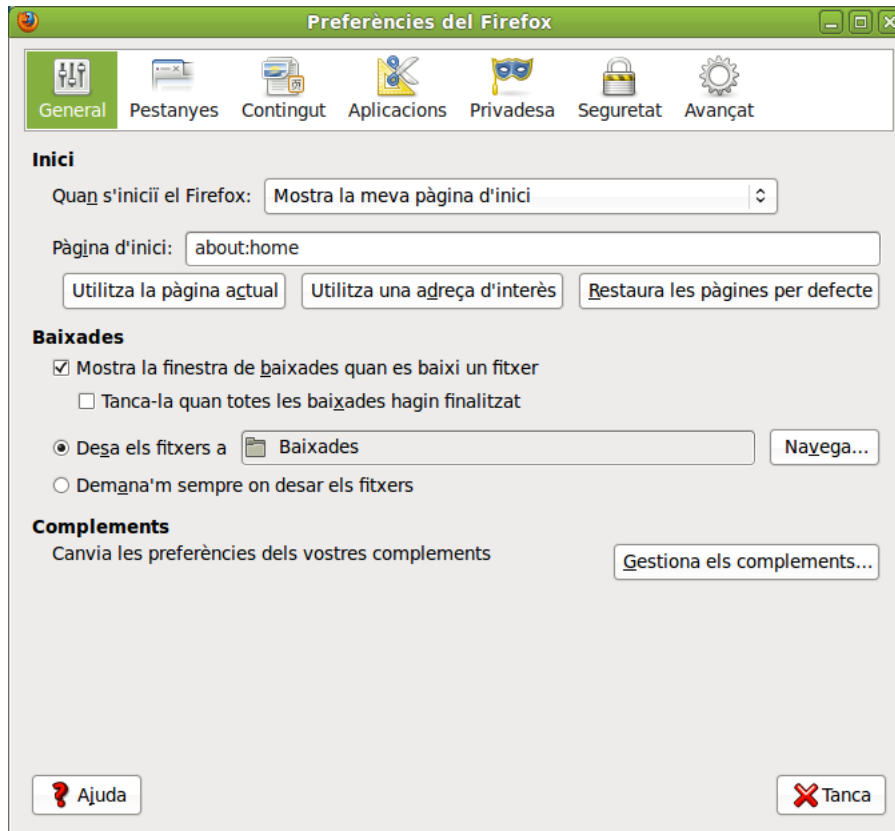


En la part superior apareix una barra per a desplaçar-nos pels distints fulls del document, canviar-ne l'orientació i la grandària de la visualització.

Preferències

El Mozilla Firefox permet personalitzar moltes opcions de l'aplicació i establir les preferències per a cada usuari. Per a modificar les preferències, seleccioneu **Edita -> Preferències**. Apareixerà la finestra de preferències, que està organitzada en dos zones. La zona superior mostra una sèrie d'icones. Quan es polsa una icona, en la zona inferior apareixen les opcions relacionades amb eixa icona.

Figura 18-12. Finestra de preferències, opció General



- *General*

Permet establir diverses opcions:

- Indicar la pàgina o pàgines d'inici.
- Personalitzar el gestor de baixades.
- Activar la comprovació del navegador predeterminat.

- *Pestanyes*: permet personalitzar el comportament de les pestanyes.

- *Contingut*

Ací s'activa el bloqueig de finestres emergents (pop-up), excepte per a la llista de llocs indicada.

Una altra característica interessant és la navegació sense imatges. Si es desactiva l'opció Carrega imatges, es navegarà per les pàgines sense carregar les imatges i així s'augmentarà la velocitat de navegació. Pot indicar-se una llista d'excepcions per a un filtratge més fi.

També s'indica si es permet executar el codi Java de les pàgines web visitades, així com restringir les accions que pot executar el codi JavaScript.

Indica el tipus i el color de lletra usats per a mostrar la pàgina i també els textos dels menús i les finestres de l'aplicació.

Establix l'idioma predeterminat quan es visiten pàgines web disponibles en més d'un idioma.

- *Aplicacions*: Mostra el tipus d'acció que realitzarà el Firefox per a cada tipus de fitxer, a més, permet canviar dita acció.
- *Privadesa*

- *Historial*: permet netejar l'Historial i indicar quants dies ha de recordar l'història, també es pot triar si s'emmagatzemaran les dades de formularis i de la barra de busca; finalment, permet triar si es recordaran les baixades.
- *Galletes*: permet establir distints nivells de permisos, a més de realitzar una gestió individualitzada de les galletes instal·lades.
- *Dades privades*: El Firefox recorda la informació que s'ha introduït en els camps dels formularis, de manera que quan s'ompli un camp pot completar-se automàticament; i també les pàgines visitades i molta altra informació de les accions de l'usuari. Pot configurar-se el tipus d'informació i eliminar-ne l'emmagatzemada fins al moment.
- *Seguretat*
 - Permet limitar la instal·lació d'aplicacions quan es navega per determinades pàgines i avisar quan es visiten llocs sospitosos.
 - *Contrasenyes*: El Firefox permet recordar les contrasenyes introduïdes per a visitar llocs. També permet gestionar les contrasenyes recordades, les quals pot mostrar i esborrar individualment.
 - *Missatges d'avís*: permet indicar quins missatges han d'aparèixer i quins no.
- *Avançat*

És possible indicar opcions d'accessibilitat i de navegació. A més, permet realitzar la gestió de certificats digitals i altres aspectes de seguretat així com configurar com es faran les actualitzacions. També permet establir de quina manera es connecta el navegador a Internet i l'espai utilitzat en el disc per a emmagatzemar les pàgines visitades (memòria cau).

Per a obtenir més informació

Per a obtenir més informació, consulteu l'ajuda en línia (opció de menú Ajuda) o visiteu els enllaços d'interès indicats en la secció següent.

Enllaços d'interès

- Pàgina del projecte: <http://www.mozilla-europe.org/es/products/firefox/>
- Informació sobre la ferramenta i documentació: <http://www.difundefirefox.com/>.

VI. Aplicacions ofimàtiques

Capítol 19. Edició de fitxers de text: gedit

Introducció

L'aplicació gedit permet crear i editar fitxers de text en un ambient gràfic. És un editor de text lleuger. Amb mòduls addicionals de gedit es poden realitzar diverses tasques relacionades amb l'edició de text des de dins de la finestra del gedit.

La versió documentada del gedit és la 2.30.3.

Procediments inicials

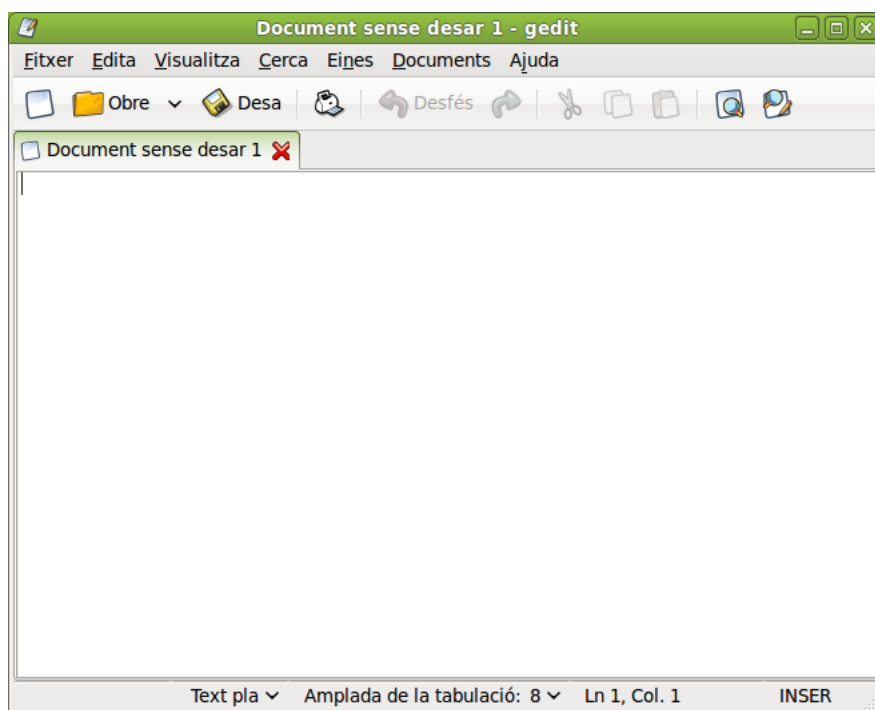
Com arrancar el gedit

Per a iniciar l'aplicació gedit, seguiu els passos següents: Aplicacions -> Accessoris -> Editor de textos gedit.

Per a executar-lo des d'un terminal, executeu l'orde: gedit.

Quan s'inicia el gedit, apareix la finestra següent:

Figura 19-1. Finestra del gedit



La finestra del gedit conté els elements següents:

Barra de Menú

Els menús d'esta barra contenen totes les ordes necessàries per a treballar amb fitxers de gedit.

Barra de ferramentes

La Barra de ferramentes conté un subconjunt d'ordes a les quals podeu accedir des de la barra de menús.

Àrea de visualització

L'àrea de visualització conté el text del fitxer que s'edita en este moment.

Subfinestra lateral

Per defecte està oculta. Segons els complements instal·lats, la informació que es mostra variarà.

Barra d'estat

La Barra d'estat mostra informació sobre l'activitat actual del gedit i informació contextual sobre els elements de menú.

Quan es polsa el botó dret del ratolí en la finestra del gedit, l'aplicació mostra un menú emergent. El menú emergent conté les ordes d'edició de text més habituals.

Obrir un fitxer

Per a obrir un fitxer, seleccioneu: Fitxer -> Obri, es mostrarà la finestra Obri un fitxer. Seleccioneu el fitxer que desitgeu obrir i després feu clic en Obri. El fitxer es mostra en la finestra del gedit.

Es poden obrir diversos fitxers simultàniament en el gedit. L'aplicació mostra només un fitxer en la finestra i afegir una pestanya per cada fitxer obert. Per a veure un altre dels fitxers oberts, feu clic en la pestanya que corresponga a eixe fitxer. Per a crear una finestra del gedit nova per a cada fitxer obert, arrossegueu la pestanya de cada fitxer al fons de l'escriptori.

També es pot usar el menú Documents per a passar d'un fitxer a un altre. Es pot triar Documents -> Mou a finestra nova per a moure un document a una finestra nova del gedit.

L'aplicació registra les rutes d'accés i els noms dels últims cinc fitxers que s'han editat i els mostra com a elements de menú en Fitxer.

Obrir diversos fitxers des d'una línia d'ordes

Es pot executar el gedit des de la línia d'ordes i obrir un o diversos fitxers. Per a obrir diversos fitxers des d'una línia d'ordes, escriuiu esta orde i polseu la tecla de **Retorn**:

```
$ gedit fitxer1.Txt fitxer2.Txt fitxer3.Txt
```

Quan l'aplicació s'inicia, els fitxers que s'han especificat es mostren en pestanyes diferents en la finestra del gedit.

Codificació de caràcters

Codificacions admeses

Una codificació de caràcters és un mètode de conversió de bytes en caràcters. Distintes codificacions poden convertir la mateixa seqüència de bytes en caràcters diferents, o generar una eixida no vàlida. Si s'obri un fitxer utilitzant la mateixa codificació que la que es va usar per a crear-lo, tots els caràcters es mostren correctament. En canvi, si s'obri usant una codificació distinta, és possible que alguns caràcters no es mostren correctament, o torne un error.

De forma predeterminada, el gedit utilitza la codificació UTF-8 quan intenta obrir un fitxer. La codificació UTF-8 es pot utilitzar en textos multilingües, ja que comprén la majoria dels alfabetes i jocs de caràcters coneguts. Si no és un fitxer UTF-8 vàlid, el gedit intentarà obrir-lo usant la codificació corresponent a l'actual entorn nacional. Si això tampoc no funciona, el gedit intentarà utilitzar una codificació de la llista Codificacions admeses, començant per dalt.

Per a modificar el contingut de la llista Codificacions admeses desplegueu la llista i seleccioneu l'opció Afegir o elimina. En la finestra desplegada apareixen dos columnes amb les codificacions disponibles i

les codificacions mostrades en el menú. Afegiu o elimineu les que vulgueu. Estes opcions s'obtenen a través del menú Fitxer-> Anomena i guarda..., botó Codificació de caràcters.

Utilització

Crear un fitxer nou

Per a crear un fitxer nou, seleccioneu Menú -> Fitxer -> Nou. Es mostra un fitxer nou en la finestra de l'aplicació gedit.

Guardar un fitxer

Es poden guardar fitxers de qualsevol de les formes següents:

- Per a guardar canvis en el fitxer obert, seleccioneu Menú -> Fitxer -> Guarda o feu clic en Guarda des de la Barra de ferramentes.
- Per a guardar un fitxer nou o per a guardar un fitxer existent amb un nom nou, seleccioneu Menú -> Fitxer -> Anomena i guarda. Escriviu un nom per al fitxer en el quadre de diàleg Anomena i guarda i després polseu el botó Guarda.
- Per a guardar tots els fitxers que estiguen oberts en eixe moment en el gedit, seleccioneu Documents -> Guarda-ho tot.

Edició de text

El text d'un fitxer el podeu editar de diverses maneres:

- Escriviu text nou des del teclat.
- Utilitzeu la tecla **Supr** per a esborrar text.
- Utilitzeu els elements de menú Retalla, Copia, Apega i Suprimix del menú Edita per a editar text.

En el text seleccionat podeu efectuar qualsevol de les accions següents:

- Per a copiar el text seleccionat en una memòria intermèdia, seleccioneu Menú -> Edita -> Copia.
- Per a esborrar el text seleccionat del fitxer i traslladar-lo a una memòria intermèdia, seleccioneu Menú -> Edita -> Retalla.
- Per a eliminar el text seleccionat del fitxer de manera permanent, seleccioneu Menú -> Edita -> Suprimix.
- Per a inserir el contingut de la memòria intermèdia en la posició del cursor, seleccioneu Menú -> Edita -> Apega. Abans de poder apegar text, és necessari haver-lo retallat o copiat.
- Per a seleccionar tot el text d'un fitxer, seleccioneu Menú -> Edita -> Selecciona-ho tot.

Desfer o refer canvis

Per a desfer un canvi, seleccioneu Menú -> Edita -> Desfés. Per a refer un canvi, seleccioneu Menú -> Edita -> Refés.

Buscar text

Per a buscar cadenes de text en un fitxer, executeu els passos següents:

1. Seleccioneu el menú Menú -> Busca -> Busca perquè es mostre el quadre de diàleg Busca.
2. Escriuiu en el camp Busca la cadena de text que desitgeu trobar. Es poden incloure les següents seqüències d'escapament:
 - \n: utilitzeu esta seqüència d'escapament per a especificar una línia nova.
 - \t: utilitzeu esta seqüència d'escapament per a especificar un tabulador.
 - \r: utilitzeu esta seqüència d'escapament per a especificar un retorn de carro.
3. Seleccioneu l'opció Coincidència exacta per a buscar només els casos en què el text coincidisca exactament amb les majúscules i minúscules que s'hagen escrit.
4. Seleccioneu l'opció Coincidència només de paraules completes per a buscar només els casos en què el text coincidisca exactament amb les paraules completes que s'hagen escrit.
5. Seleccioneu l'opció Busca contínua per a buscar fins al final del fitxer i, a continuació, prosseguir la busca des del principi del fitxer.
6. Feu clic en Busca per a buscar en el fitxer la primera aparició de la cadena. Si el gedit troba la cadena, l'aplicació trasllada el cursor fins a esta i la selecciona.
7. Per a trobar la següent aparició de la cadena, feu clic en Busca.
8. Per a acabar la busca, feu clic en Tanca.

Buscar i substituir text

Per a buscar en un fitxer una cadena i substituir-la per una altra, heu de dur a terme els passos següents:

1. Seleccioneu Menú -> Busca -> Reemplaça perquè es mostre el quadre de diàleg Reemplaça.
2. Escriuiu en el camp Busca la cadena de text que desitgeu trobar.
3. Escriuiu la cadena que voleu utilitzar per a reemplaçar la que s'ha trobat, en el camp Reemplaça amb.
4. Feu clic en Busca per a buscar en el fitxer la primera aparició de la cadena. Si el gedit troba la cadena, l'aplicació trasllada el cursor fins a esta i la selecciona.
5. Feu clic en Reemplaça per a substituir eixa aparició de la cadena pel text escrit en el camp Reemplaça amb. Feu clic en Reemplaça-ho tot per a substituir totes les aparicions de la cadena.
6. Per a trobar la següent aparició de la cadena, polseu el botó Busca.
7. Per a acabar la busca, polseu el botó Tanca.

Redirigir l'eixida d'una orde a un fitxer

L'aplicació gedit es pot usar per a redirigir l'eixida d'una orde a un fitxer de text. Per exemple, per a redirigir l'eixida de l'orde **ls** a un fitxer de text, escriuiu **ls | gedit** i a continuació polseu **Return**.

L'eixida de l'orde **ls** es mostra en un fitxer de text nou de la finestra del gedit.

També podeu usar el mòdul Eixida de l'interpret d'ordes per a redirigir l'eixida d'una orde al fitxer obert.

Situar el cursor en una línia específica

Per a situar el cursor en una línia específica:

1. Seleccioneu Menú -> Busca -> Vés a la línia.
2. Escriuiu el número de la línia a la qual voleu desplaçar el cursor i polseu **Retorn**.

Canviar el mode d'entrada

Per a canviar el mode d'entrada, feu clic amb el botó dret del ratolí sobre la finestra de text i seleccioneu Mètodes d'entrada. L'element de menú Inserir caràcter de control unicode inclou opcions de disposició de caràcters que són útils per a treballar amb alfabetos no llatins.

Imprimir un fitxer

L'aplicació gedit es pot utilitzar per a realitzar les operacions d'impressió següents:

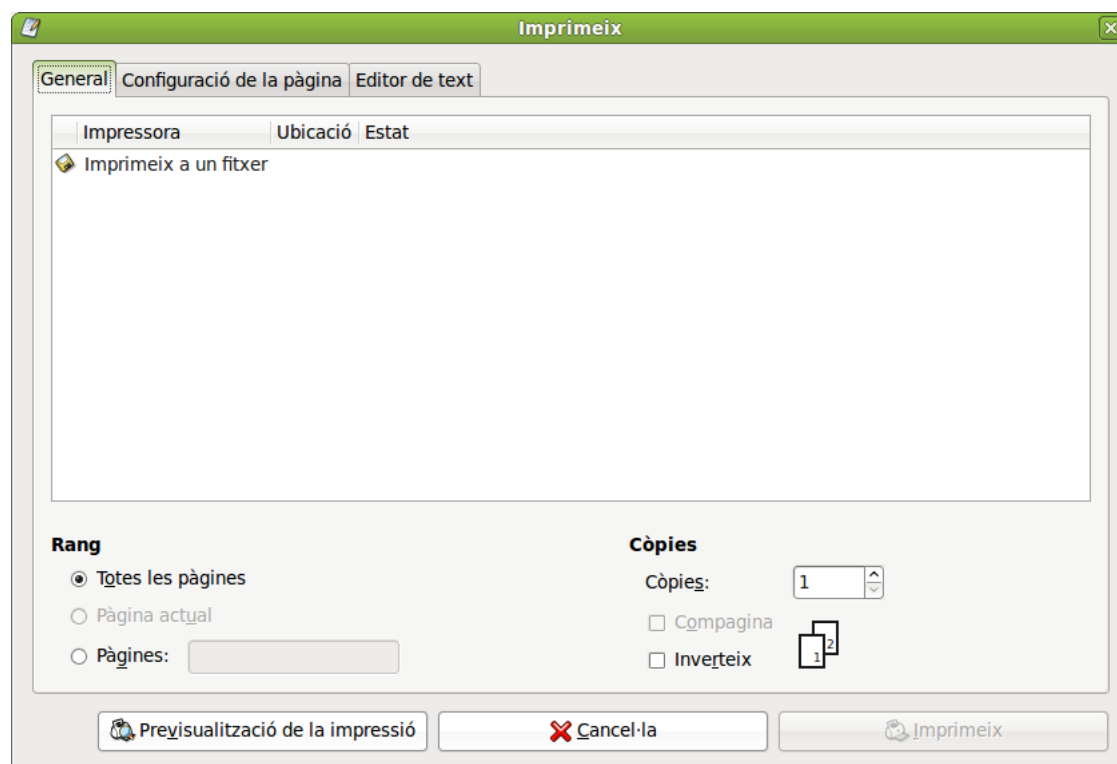
- Imprimir un fitxer en la impressora.
- Imprimir l'eixida de l'orde **print** en un fitxer.

Si s'imprimix en un fitxer, el gedit envia l'eixida a un fitxer de format de preimpressió. Els formats de preimpressió més comuns són PostScript i Portable Document Format (PDF).

Per a veure una vista preliminar de les pàgines que es volen imprimir, seleccioneu Menú -> Fitxer -> Vista preliminar d'impressió.

Per a imprimir el fitxer actual en una impressora o fitxer, seleccioneu Menú -> Fitxer -> Imprimix perquè es mostre el quadre de diàleg Imprimix.

Figura 19-2. Diàleg Imprimix



El quadre de diàleg Imprimix permet especificar les opcions d'impressió següents:

Pestanya General

Quadre d'impressores

Selecioneu la impressora amb la qual desitgeu imprimir el fitxer.

Ubicació

Per a imprimir en un fitxer d'impressió, cal indicar on guardar-lo i el nom del fitxer d'eixida.

Abast d'impressió

Selecioneu una de les opcions següents per a determinar el nombre de pàgines que voleu imprimir:

- Tot

Selecioneu esta opció per a imprimir totes les pàgines del fitxer.

- Seleccionat

Selecioneu esta opció per a imprimir només el text seleccionat. Esta opció només està disponible si prèviament s'ha seleccionat text.

Nombre de còpies

Utilitzeu este quadre d'increment per a especificar el nombre de còpies del fitxer que desitgeu imprimir.

Pestanya Configuració de la pàgina

Grandària del paper

Utilitzeu esta llista desplegable per a seleccionar la grandària del paper en què voleu imprimir el fitxer.

Orientació de la pàgina

Utilitzeu esta llista desplegable per a determinar l'orientació de la pàgina.

Disposició

Utilitzeu estes opcions per a configurar el nombre de pàgines que s'imprimixen per full si la impressió és a una cara o a dos cares, si s'imprimixen tots els fulls o només l'abast de full parells o senars, la grandària del paper, etc.

Previsualitza la impressió

Amb el botó Previsualitza la impressió es mostra una vista prèvia de la disposició de les pàgines que hàgeu seleccionat.

Pestanya Editor de textos

Ressaltat de sintaxi

Si està activa imprimix les paraules ressaltades.

Números de línia

Per defecte està desactivada, en activar-la imprimix el nmúmero de línia junt al text.

Ajust del text

Esriptura de paraules completes, no dividides en dos línies.

Capçalera de la pàgina

Si està activa imprimix el text de capçalera de la pàgina.

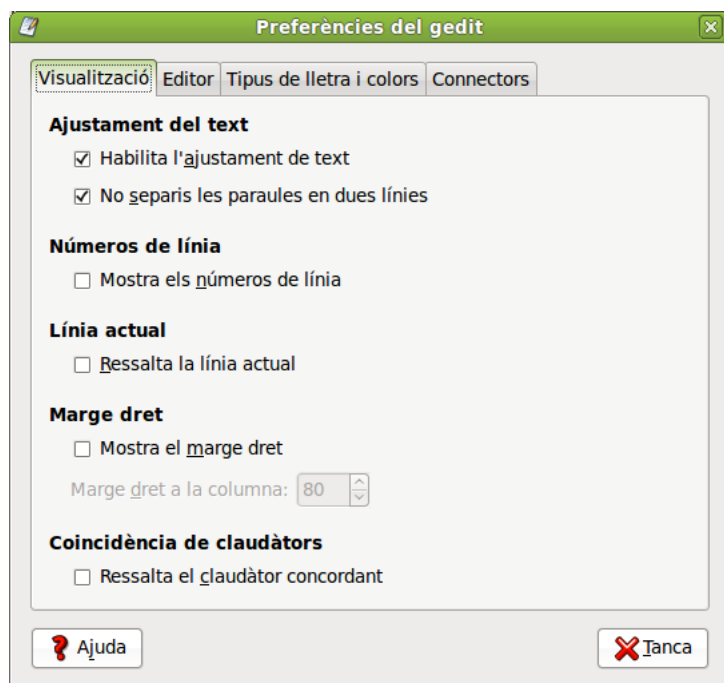
Tipografia

Tipus de lletra i grandària, per al text.

Preferències

Per a configurar el gedit, seleccioneu: Menú -> Edita -> Preferències.

Figura 19-3. Preferències



Visualitza

Entre altres seccions conté:

Ajust del text

Activa l'ajust del text

Seleccioneu esta opció per a ajustar el text a la línia següent, a nivell de caràcter, quan s'arribe al límit de la finestra de text.

No separeis les paraules en dos línies

Seleccioneu esta opció per a ajustar el text a la línia següent, a nivell de paraula, quan s'arribe al límit de la finestra de text.

Números de línia

Mostra els números de línia

Selecioneu esta opció perquè es mostren els números de línia en la part esquerra de la finestra del gedit.

Editor

La pestanya Editor està subdividida en les subcategories següents:

Tabulacions

Configuració de l'amplària de la tabulació

Utilitzeu este quadre d'increment per a especificar la quantitat d'espais que el gedit inserix quan es polsa la tecla **Tab**.

Inserix espais en lloc de tabulacions

Selecioneu esta opció per a especificar que el gedit inserix espais en lloc de caràcters de tabulador en fer clic en la tecla **Tab**.

Sagnia automàtica

Habilita la sagnia automàtica

Selecioneu esta opció per a especificar que la línia següent comence amb el nivell de sagnat de la línia actual.

Guardament de fitxers

Crea una còpia de seguretat dels fitxers abans de guardar-los

Selecioneu esta opció per a crear una còpia de seguretat dels fitxers cada vegada que es procedix a guardar-los. La còpia de seguretat d'un fitxer conté la titla ~ al final del nom de fitxer.

Guarda automàticament el fitxer cada...

Selecioneu esta opció per a guardar automàticament el fitxer actual a intervals regulars. Utilitzeu el quadre d'increment per a especificar l'interval per a guardar el fitxer.

Tipus de lletra i colors

Utilitza el tipus de lletra del tema predeterminat

Selecioneu esta opció per a usar el tipus de lletra predeterminat del sistema per al text de la finestra del gedit.

Tipus de lletra utilitzat per l'editor

Este camp mostra el tipus de lletra que el gedit usa per a mostrar text. Polseu el botó per a especificar el tipus, estil i grandària del tipus de lletra que desitgeu usar per al text.

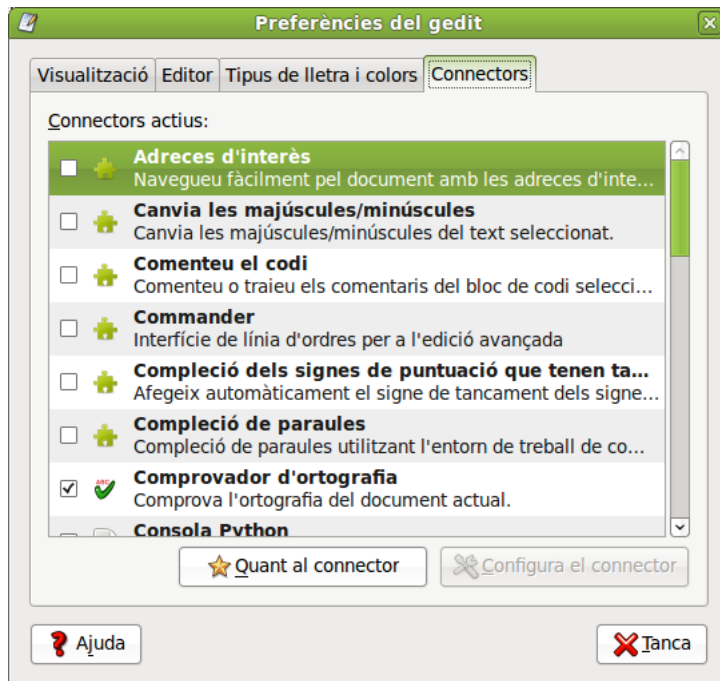
Estils de colors

Permet seleccionar les combinacions de colors utilitzats en la finestra de text del gedit.

Connectors

Des d'esta pestanya es poden activar els connectors que s'expliquen en la secció següent.

Figura 19-4. Pestanya Connectors



Com treballar amb connectors

Un connector és un programa suplementari que millora les prestacions d'una aplicació. Els connectors del gedit permeten realitzar diverses funcions relacionades amb l'edició de text des de la mateixa finestra del gedit. En la taula següent s'enumeren alguns dels connectors del gedit i en <http://live.gnome.org/Gedit/Plugins> hi ha una llista de connectors de tercers.

Nom del connector	Funció
Canvi de caixa minúscules/majúscules	Permet canviar la caixa minúscules/majúscules del text seleccionat.
Consola Python	Permet executar ordres en el llenguatge de programació Python.
Corrector ortogràfic	Corregix l'ortografia en el text seleccionat, o marca automàticament errors en el document.
Estadístiques del document	Compta el nombre de línies, paraules, caràcters i bytes del fitxer actual. El connector mostra el resultat en un diàleg Estadístiques del document.
Ferramentes externes	Permet executar ordres externes i scripts de l'interpret d'ordres.

Nom del connector	Funció
Inserció de data/hora	Inserix la data i l'hora actuals en la posició del cursor.
Llista d'etiquetes	Permet inserir etiquetes usades comunament per a HTML i altres llenguatges d'una llista en la subfinestra lateral.
Modes de línia	Permet establir preferències d'edició per a documents individuals, admet estils de línia de mode Emacs, Kate i Vim.
Ordenació	Ordena les línies de text seleccionades en orde alfabètic.
Quadre de l'examinador de fitxers	Afegix una pestanya al quadre lateral que permet accedir als fitxers fàcilment.
Retalls	Permet gestionar fragments de text utilitzats amb freqüència per a inserir-los ràpidament.

Carregar connectors del gedit

Per a carregar connectors del gedit, seleccioneu Edita -> Preferències. Dins de la pestanya Connectors, per a seleccionar el connector a activar marqueu la casella de verificació que hi ha al costat del seu nom. Per a eliminar el connector desseleccioneu la casella.

El botó Quant al connector proporciona una descripció breu del connector, autor del connector...

En funció del tipus de connector, es permet la configuració, en eixe cas s'activa el botó Configura el connector.

A continuació es comenten alguns dels connectors inclosos.

Connector Estadístiques del document

El connector Estadístiques del document compta el nombre de línies, paraules, caràcters i bytes del fitxer actual. El connector mostra el resultat en un diàleg Estadístiques del document. Per a utilitzar el connector Estadístiques del document, aneu a Ferramentes -> Estadístiques del document que mostra la següent informació del fitxer:

- Nombre de línies del document actual.
- Nombre de paraules del document actual.
- Nombre de caràcters, espais inclosos, del document actual.
- Nombre de caràcters, espais exclosos, del document actual.
- Nombre de bytes del document actual.

Es pot continuar actualitzant el fitxer del gedit mentre el diàleg Estadístiques del document estiga obert. Per a actualitzar el contingut del quadre de diàleg Estadístiques del document, polseu el botó Actualitza.

Per a tancar el diàleg Estadístiques del document, polseu el botó Tanca.

Connector Inserció de data/hora

El connector Inserix data/hora inserix la data i l'hora actuals en un fitxer. Per a utilitzar el connector Inserix data/hora, aneu a Edita -> Inserix data/hora.

Si no s'ha configurat el connector Inserix data/hora per a inserir automàticament la data i l'hora sense sol·licitar el format, el gedit mostrarà el diàleg Inserix data i hora. Seleccioneu el format de data/hora apropiat

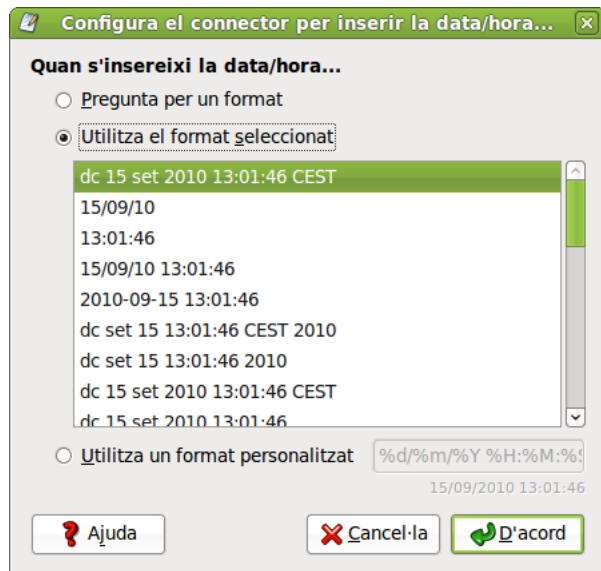
en la llista. Poleseu el botó Inserir per a tancar el diàleg Inserir data i hora. El Gedit inserirà la data i l'hora en el fitxer actual, en la posició del cursor.

Si s'ha configurat el gedit per a utilitzar un format de data/hora específic, no es mostrarà el diàleg Inserir data i hora. La data i l'hora s'inseriran automàticament en el fitxer actual, en la posició del cursor.

Configuració del connector Inserir data/hora

Per a configurar el connector Inserir data/hora, aneu a Edita -> Preferències, seleccioneu el connector i poleseu Configura el connector.

Figura 19-5. Data i hora



Seleccioneu una de les opcions següents:

- Per a especificar el format de data/hora cada vegada que inseriu esta dada, seleccioneu l'opció Sol·licita un format.
- Per a utilitzar el mateix format, proporcionat per l'aplicació gedit, cada vegada que inseriu la data o l'hora, seleccioneu l'opció Usa el format seleccionat i trieu el format apropiat en la llista. Si seleccioneu esta opció, el gedit no sol·licita el format de data/hora quan es tria Edita -> Inserir data/hora.
- Per a utilitzar el mateix format personalitzat cada vegada que inseriu la data o l'hora, seleccioneu l'opció Usa format personalitzat i escriviu el format apropiat en el quadre de text. Si seleccioneu esta opció, el gedit no sol·licita el format de data/hora quan trieu Edita -> Inserir data/hora.

Poleseu Accepta per a tancar el quadre de diàleg Configura el connector Inserir data/hora.

Poleseu el botó Tanca per a tancar el quadre de diàleg Preferències.

Connector Ordena

El connector Ordena ordena el text seleccionat.

Nota: L'operació Ordena no es pot desfer, per la qual cosa és recomanable guardar el fitxer abans de dur-la a terme. Per a tornar a la versió guardada del fitxer després d'efectuar l'operació d'ordenar, seleccioneu Fitxer -> Recupera.

Per a utilitzar el connector Ordena, cal carregar-lo prèviament i, per a utilitzar-lo aneu a Edita -> Ordena.

1. Per a ordenar el text en orde invers, seleccioneu l'opció Orde invers.
2. Per a esborrar les línies duplicades, seleccioneu l'opció Elimina duplicades.
3. Per a no distingir entre majúscules i minúscules, seleccioneu l'opció Ignora majúscules/minúscules.
4. Per a especificar la posició inicial de l'ordenació, seleccioneu la columna apropiada en el quadre d'increment Comença en la columna.
5. Per a efectuar l'ordenació, polseu el botó Ordena.

Per a obtindre més informació

Per a obtindre més informació, consulteu l'ajuda en línia (opció de menú Ajuda -> Índex) o visiteu els enllaços d'interés indicats en la secció següent.

Enllaços d'interés

- Pàgina del projecte: <http://www.gnome.org/projects/gedit/>

Capítol 20. Diccioniari: aplicació Diccioniari en línia

Introducció al Diccioniari

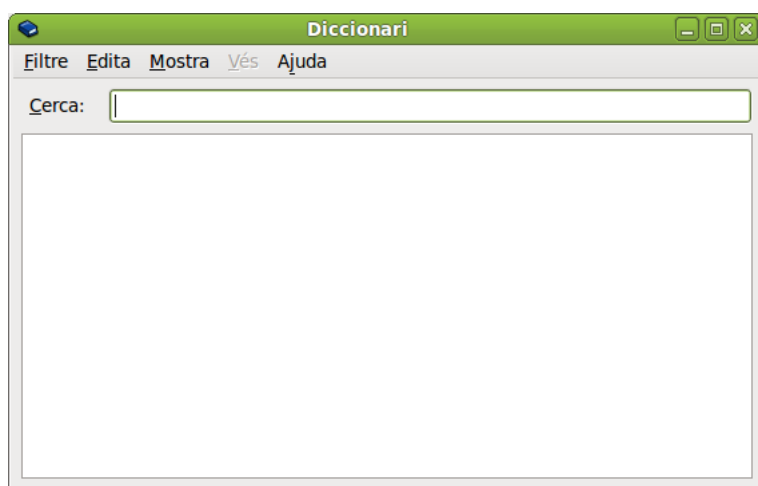
L'aplicació Diccioniari permet buscar paraules i termes en una font de diccionaris.

Per a iniciar el diccionari

Hi ha dos maneres d'accedir al diccionari: a través del menú Aplicacions -> Oficina -> Diccioniari o a través del terminal escriviu l'orde següent: `gnome-dictionary`.

Una vegada iniciat el Diccioniari, es mostrarà la finestra següent:

Figura 20-1. Finestra principal de Diccioniari



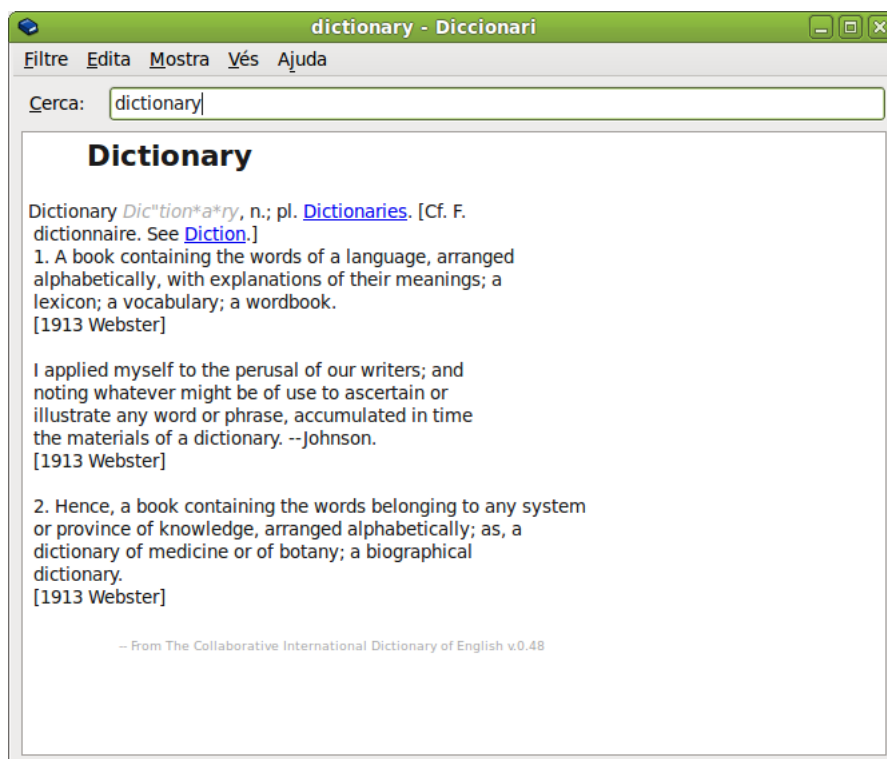
Ús del diccionari

Com buscar una paraula

Per a buscar una paraula, teclegeu-la en el camp d'entrada i polseu RETORN.

Si es troba alguna definició de la paraula, apareixerà dins de l'àrea principal de la finestra:

Figura 20-2. Finestra del diccionari



En cas contrari, apareixerà un diàleg d'error, amb un missatge que explica el tipus d'error.

Com guardar els resultats de la busca

Per a guardar el resultat d'una busca, seleccioneu Fitxer -> Guarda'n una còpia. Introduïu un nom per al fitxer en el diàleg Guarda'n una còpia i després polseu el botó Guarda.

Com imprimir el resultat d'una busca

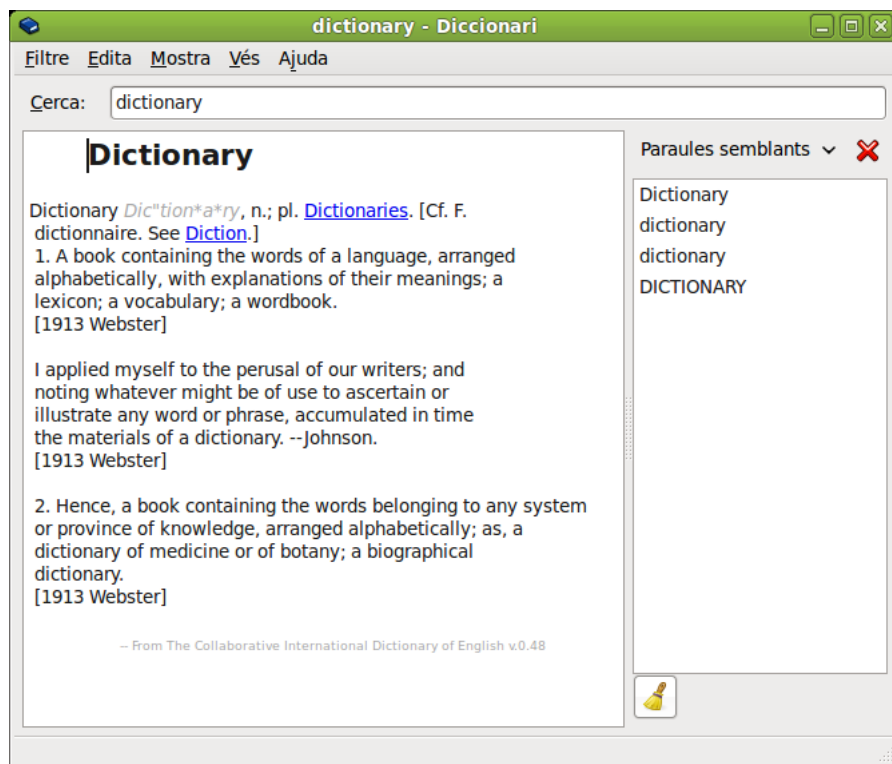
Per a imprimir el resultat d'una busca, trieu Fitxer -> Imprimix.

Dins del diàleg Imprimix podeu seleccionar la impressora a usar, el format del paper i el nombre de còpies.

Per a tindre una vista preliminar del que s'imprimirà, polseu el botó Vista prèvia. Per a imprimir, polseu Imprimix.

Busca de text

Figura 20-3. Finestra de busca de text



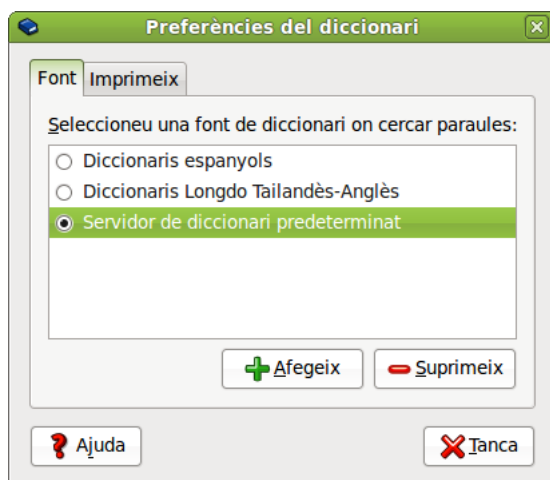
Per a buscar text dins dels resultats d'una busca, realitzeu els passos següents:

- Seleccioneu Edita -> Busca per a mostrar el quadre Busca.
- Teclegeu el text que voleu trobar en l'entrada Busca.
- Per a buscar l'aparició següent del text, polseu el botó Següent. Per a trobar l'aparició anterior del text, polseu el botó Anterior.

Preferències

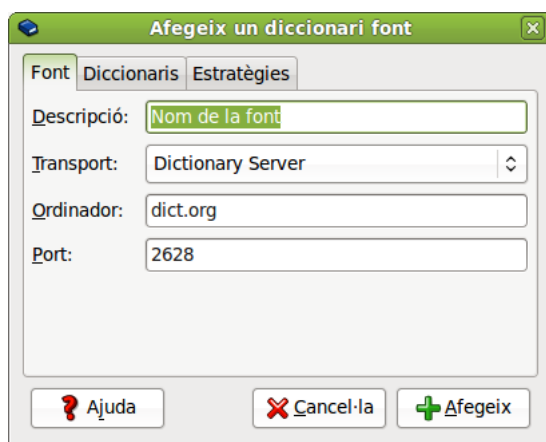
Fonts del Diccioniari

Per a accedir a les fonts del diccionari aneu al menú Edita -> Preferències i apareixerà una finestra com la que es mostra en la figura següent.

Figura 20-4. Finestra Preferències del diccionari

Per a canviar la font de diccionaris utilitzada per a buscar paraules, seleccioneu la font desitjada de la lista.

Com afegir una font nova

Figura 20-5. Finestra Afig una font nova

Per a afegir una font de diccionari nova, realitzeu els passos següents:

- Polseu el botó Afig.
- Editeu el nom de la font nova dins de l'entrada Descripció.
- Canvieu el tipus de transport de la font nova utilitzant el quadre de combinació Transport.
- Editeu els atributs de la font nova.
- Polseu Afig.

Com suprimir una font

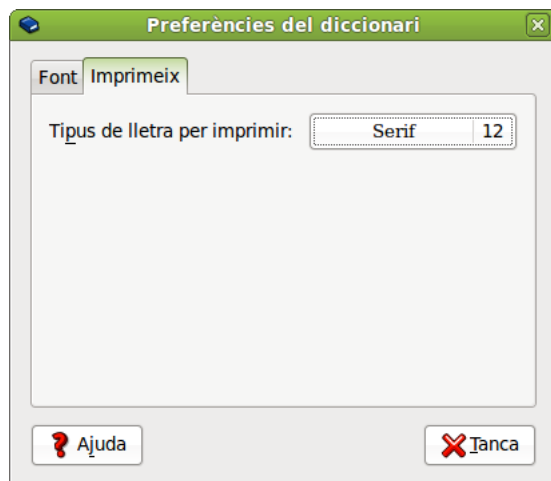
Per a suprimir una font, realitzeu els passos següents:

- Seleccioneu la font que voleu suprimir.
- Polseu el botó Suprimix.

Si se suprimeix una font de diccionari se suprimeixà permanentment de la llista de fonts disponibles. A més, com que algunes fonts potser estan definides per a tot el sistema, no podreu suprimir-les llevat que tingueu els permisos adequats.

Opcions d'impressió

Figura 20-6. Finestra Opcions d'impressió



Si voleu canviar la grandària i el nom del tipus de lletra utilitzats en la impressió, realitzeu els passos següents:

- Polseu el botó Tipus de lletra d'impressió.
- Seleccioneu la grandària i el tipus de lletra que voleu utilitzar.
- Polseu D'acord.

La miniaplicació de Diccioniari

L'aplicació Diccioniari ve amb una miniaplicació per al quadre, la miniaplicació Busca en el diccionari. Esta pot afegir-se a un quadre i buscar paraules en els diccionaris. Recordeu que per a afegir un element al quadre heu de situar-vos en el quadre, fer clic amb el botó dret del ratolí i seleccionar Afeg al quadre.

Figura 20-7. Finestra de la miniaplicació de diccionari



Per a iniciar la miniaplicació de diccionari

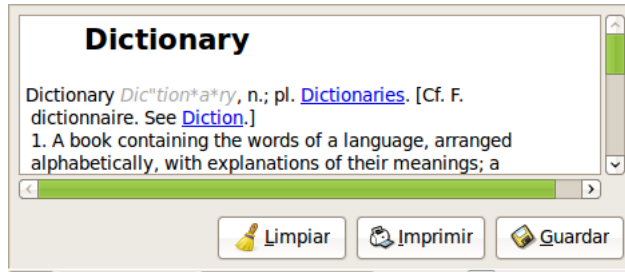
Per a afegir una miniaplicació de diccionari a un quadre, polseu amb el botó dret en el quadre, després trieu Afeg al quadre. Seleccioneu Diccioniari en el diàleg Afeg al quadre i polseu D'acord.

Ús de la miniaplicació de diccionari

Per a buscar una paraula, teclegeu-la en el camp d'entrada, i polseu la tecla RETORN o polseu amb el botó dret en la icona del diccionari i després trieu Busca.

Si es troba alguna definició de la paraula, apareixerà una finestra, amb el text de les definicions:

Figura 20-8. Finestra de la miniaplicació de diccionari



Polseu Guarda per a guardar les definicions en un fitxer de text. Polseu Imprimix per a imprimir les definicions. Polseu Neteja per a netejar les definicions.

Es pot fer desaparèixer la finestra fent clic amb el botó esquerre en la icona del diccionari.

Capítol 21. Aplicacions ofimàtiques

Paquet ofimàtic OpenOffice.org 3.2

L'OpenOffice.org 3.2 és un paquet ofimàtic de programari lliure. Està basat en el paquet StarOffice (Sun Microsystems) i hi ha versions per a altres sistemes operatius a més de GNU/Linux. L'OpenOffice.org 3 manté compatibilitat amb formats utilitzats per altres paquets ofimàtics. El codi font de l'aplicació està disponible amb la llicència LGPL.

La pàgina oficial està en <http://www.openoffice.org/>.

Consta dels programes següents:

- OpenOffice.org Writer: processador de textos.
- OpenOffice.org Base: aplicació de gestió de bases de dades.
- OpenOffice.org Impress: editor de presentacions.
- OpenOffice.org Calc: full de càlcul.
- OpenOffice.org Draw: editor de dibuixos i gràfics.
- OpenOffice.org Math: editor de fórmules.

Característiques de l'OpenOffice.org 3:

1. La baixada, còpia i distribució del paquet ofimàtic és gratuïta.
2. Manté la compatibilitat amb els formats de ferramentes d'oficina d'altres sistemes operatius.
3. Els fitxers que genera són de grandària reduïda. Per defecte genera arxius amb format xml comprimit.
4. Hi ha versions per a sistemes operatius, com ara GNU/Linux, Mac, Windows, etc.
5. Amplia el suport d'exportació a PDF i, a més, permet definir nivells de compressió de les imatges.
6. És capaç d'accedir a diferents formats de bases de dades i administrar-ne les taules, crear consultes...
7. Visor nou multiquadre que incrementa la productivitat i usabilitat de l'OpenOffice.org.
8. Posseïx un llenguatge de macros, Openoffice.org Basic.

Enllaços d'interés

Cursos complets d'OpenOffice 3 (LliureX): <http://lliurex.net/moodle/course/>
(<http://lliurex.net/moodle/course/view.php?id=10>) (accessible com a visitant).

Capítol 22. Processador de textos OpenOffice.org (Writer)

Introducció al Processador de textos OpenOffice.org (Writer)

El Processador de textos OpenOffice.org és el processador de textos del paquet ofimàtic OpenOffice.org. Un processador de textos és una aplicació que servix per a redactar, maquetar i formatar qualsevol tipus de document, ja siguin faxos, sobres, cartes, etc. El Processador de textos OpenOffice.org proveïx la mateixa funcionalitat que un processador de textos de programari propietari, que permet triar entre una gran diversitat de fonts i formats, així com inserir en el document imatges, taules, fórmules, so, diagrames, marcs, etcètera.

Característiques

- El Processador de textos OpenOffice.org permet dissenyar i produir documents de text que contenen imatges, taules o diagrames. Estos documents es poden guardar en diversos formats, inclosos Microsoft Word, HTML o fins i tot PDF.
- El Processador de textos OpenOffice.org també conté funcions útils, com ara un revisor ortogràfic, un diccionari de sinònims, un corrector automàtic i un separador sil·làbic, així com diverses plantilles per a quasi qualsevol fi.
- Inclou una àmplia varietat d'opcions per a crear, assignar i modificar els estils dels paràgrafs, caràcters concrets, marcs i pàgines. A més, el Navegador permet desplaçar-se amb rapidesa per l'interior dels documents, mirar el fitxer d'un mode esquemàtic i seguir la pista dels objectes que s'hagen inserit en el document.
- Càlcul: el Processador de textos OpenOffice.org disposa d'una funció de càlcul integrada que permet executar funcions sofisticades de càlcul o vincles lògics. La taula que es necessita per al càlcul es pot crear sense problemes i d'una manera molt senzilla en el document de text.
- Dibuixos: les ferramentes gràfiques del Processador de textos OpenOffice.org permeten crear dibuixos, gràfics, llegendes i altres tipus d'imatges directament en el fitxer de text.
- Inserció d'imatges: és possible inserir imatges de diferents formats dins d'un document de text, com ara el format JPG o GIF. Simultàniament, la Gallery conté una gran quantitat d'imatges Clipart predissenyades i organitzades per temes.
- La interfície del programa es pot configurar segons les vostres preferències, inclosos els símbols de personalització i els menús.
- Permet protegir els documents amb contrasenya, guardar versions del mateix document, inserir objectes OLE, admet firmes digitals, enllaços, marcadors, formularis, etcètera.
- Proporciona un sistema d'ajuda en línia ampliada com a referència completa per a les aplicacions del Processador de textos OpenOffice.org, incloses les instruccions per a tasques senzilles i complexes.

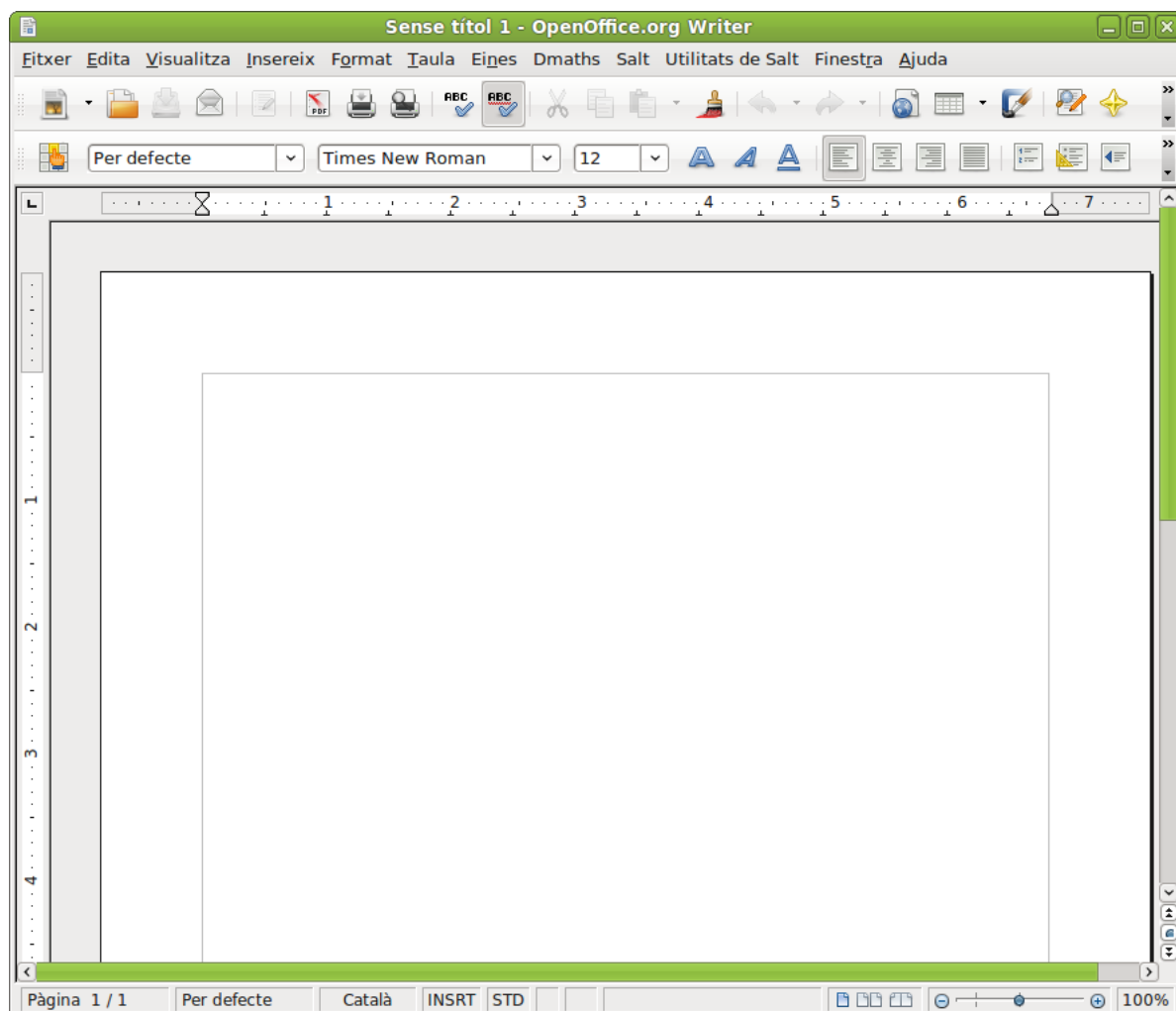
Elements de l'aplicació

Com iniciar el Processador de textos OpenOffice.org.

Per a obrir el programa aneu al menú Aplicacions -> Oficina -> Processador de textos OpenOffice.org.

Dins de la finestra de l'aplicació es poden identificar distintes zones, com ara el menú principal i un conjunt de barres de ferramentes (barres de símbols). Les barres de ferramentes permeten accedir d'una manera ràpida a algunes utilitats de l'OpenOffice.org. En la finestra principal trobem les zones següents:

Figura 22-1. Finestra inicial del processador de textos



- Barra de menú: per a accedir a qualsevol de les funcions que proporciona el processador de text.
- Barres de ferramentes: contenen botons per a realitzar les tasques més habituals. Tant botons per a crear un document nou, imprimir-lo, guardar-lo, etcètera, com botons per a canviar el format del text, posar-lo en negreta, cursiva, canviar-li el color, etc.
- Zona del document: és l'àrea de treball, la zona per a escriure el document.
- Barra d'estat: conté informació general de l'estat de l'aplicació i del document, número de pàgina, estil utilitzat en la zona visualitzada, etc.

En la barra de menús, l'opció Visualitza -> Barra de ferramentes mostra una llista de diferents barres de ferramentes que opcionalment es poden activar i que augmenten la funcionalitat de l'aplicació d'una forma més intuïtiva.

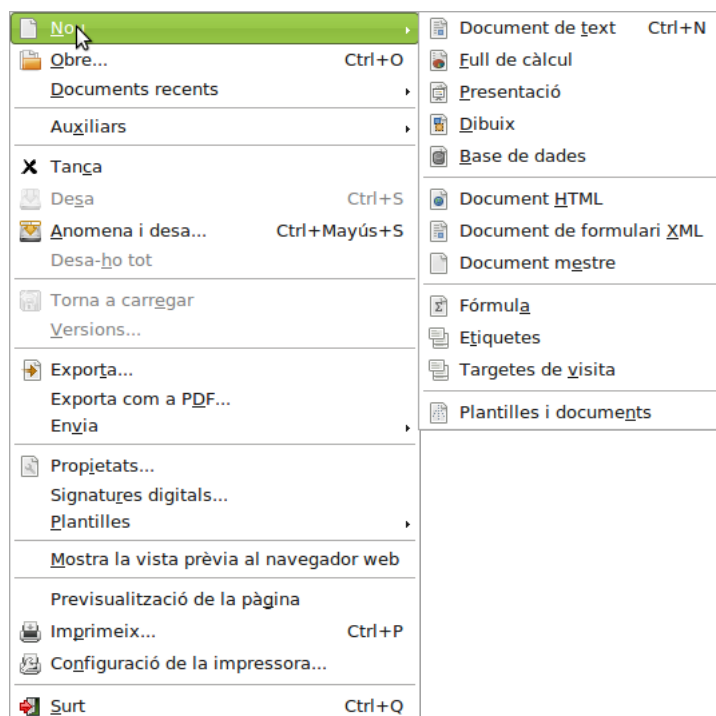
Com treballar amb documents

Com crear un document nou

En obrir l'aplicació Processador de textos OpenOffice.org, s'obri la zona de treball amb un document buit en el qual es pot començar a escriure i formatar. Si voleu obrir un document nou, feu el següent:

- Aneu a la barra de menús, seleccioneu Fitxer -> Nou -> Document de text

Figura 22-2. Opció de menú Fitxer



- També podeu fer clic sobre la icona corresponent de la barra de ferramentes. Si feu un clic, s'obrirà directament un document nou. Si manteniu premut el botó esquerre del ratolí o polseu en la zona contigua on hi ha un triangle xicotet, apareixerà un menú contextual amb els diversos tipus de document que es poden crear.

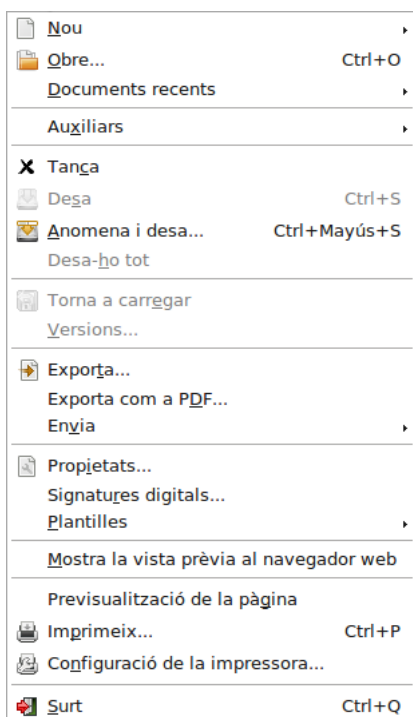
Una vegada seleccionada l'opció (Document de text), tindreu un entorn de treball nou disponible per a treballar i en el qual podeu introduir text.

Com obrir i guardar un document

Es pot obrir un document de diverses maneres:

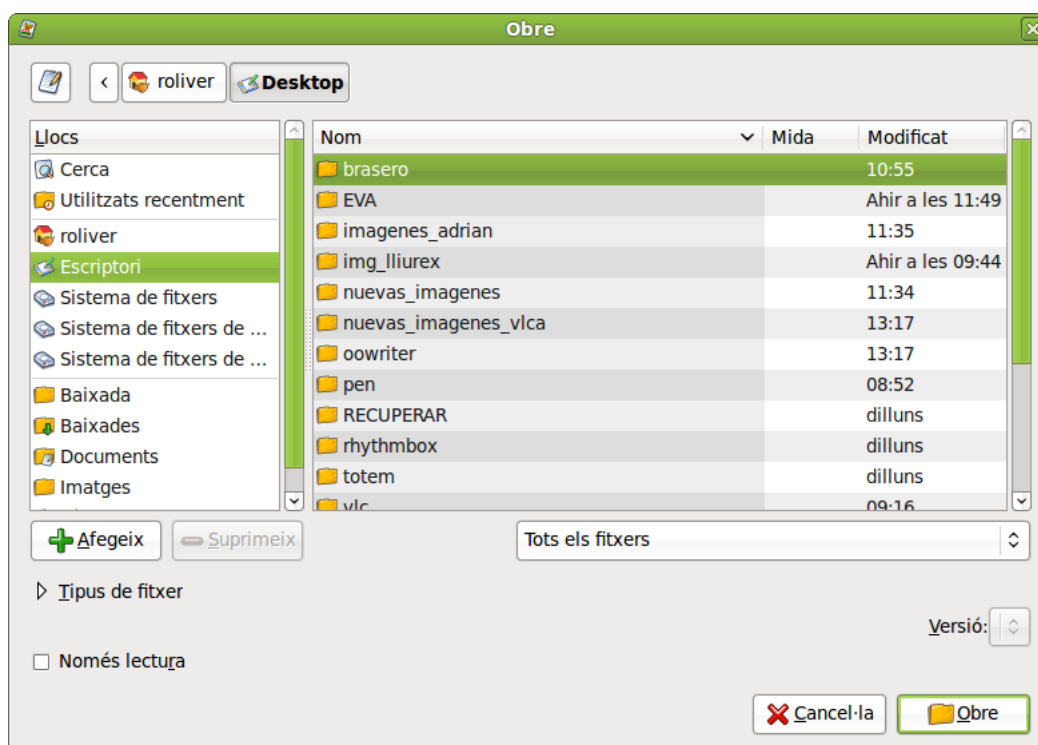
- Seleccionant en la barra de menús, Fitxer -> Obri.

Figura 22-3. Opció de menú Fitxer



- Seleccionant el botó Obri fitxer de la Barra de ferramentes
- Apareixerà una finestra per a triar el document que es vol obrir:

Figura 22-4. Opció Obri



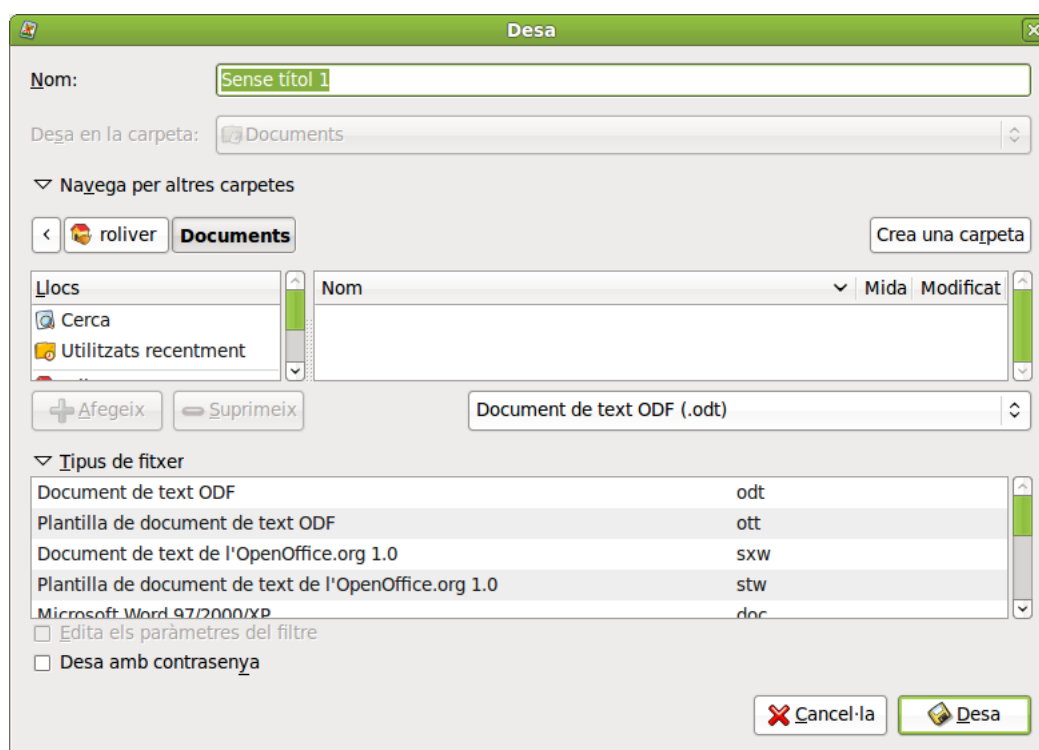
Com obrir i guardar un document de Microsoft Word

L'OpenOffice.org permet treballar amb els formats més estesos. Té el seu propi format natiu (.odt), però també pot obrir i guardar documents de Microsoft Word, que assegura la compatibilitat i la portabilitat dels documents realitzats.

Per a obrir un document no cal fer res especial. Simplement obrir-lo i el programa detectarà automàticament el tipus de fitxer de què es tracta i l'obrirà en l'espai de treball.

Per a guardar un document en format Microsoft Word, seleccioneu l'opció de menú Fitxer -> Anomena i guarda. Es mostrarà una finestra per a indicar la carpeta on guardar el document i amb quin nom. A més, apareix una etiqueta Tipus de fitxer que per defecte té el valor Text en format OpenDocument (.odt). Si feu clic en la fletxa cap avall que hi ha a la dreta d'este text, apareixerà una llista amb diversos formats. Si seleccioneu l'opció Microsoft Word 97/2000/XP (.doc), el document es guardarà de manera que el puga llegir un ordinador amb Microsoft Word 97/2000/XP.

Figura 22-5. Opció de menú Fitxer



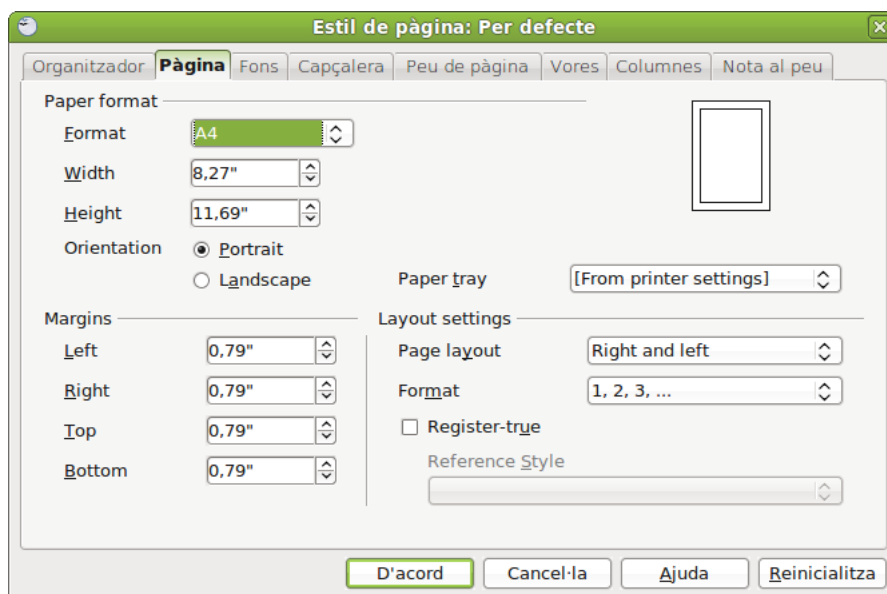
Com donar format al document

Propietats de pàgina

Les pàgines dels documents es poden presentar de les maneres més diverses en funció de les necessitats de cada moment. Es pot indicar l'orientació de la pàgina (vertical /horitzontal), així com els marges i la grandària del paper... a més d'altres característiques relatives a la pàgina.

Tot això es pot configurar seleccionant l'opció de menú Format -> Pàgina. Si se selecciona la pestanya Pàgina, apareixerà un quadre de diàleg amb diverses pestanyes on modificar el format del document.

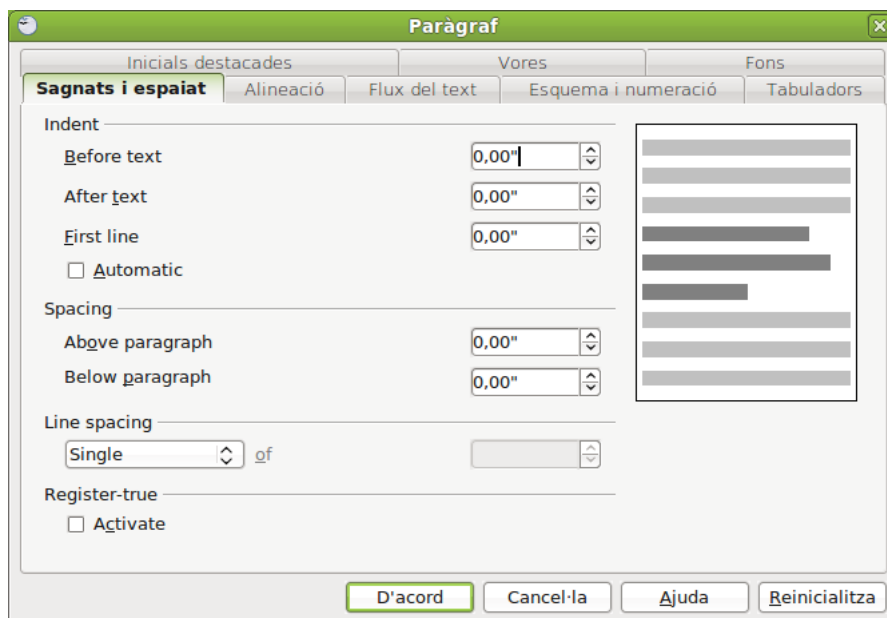
Figura 22-6. Estil de pàgina



Propietats del paràgraf

Una de les activitats més comunes a l'hora de redactar i donar format a un text és indicar el format dels paràgrafs. A estes opcions podeu accedir a través del menú, seleccionant **Format -> Paràgraf**.

Figura 22-7. Propietats del paràgraf

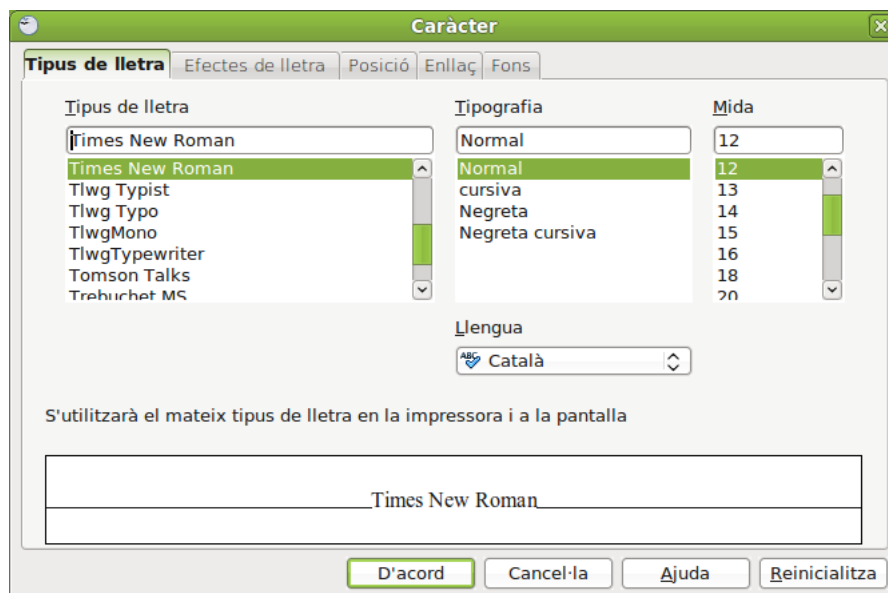


Apareixerà una finestra amb diverses pestanyes. La primera, anomenada **Sagnats i Espaiat** permet canviar el sagnat del text seleccionat, és a dir, l'espai des del marge fins a l'inici del text, així com l'interlineat (distància de separació entre les línies). Una altra pestanya interessant és la d'**Alineació**, que permet alinear el paràgraf a la dreta, a l'esquerra, justificat, etc. Estes accions també es poden realitzar des de la barra de ferramentes.

Propietats de caràcter

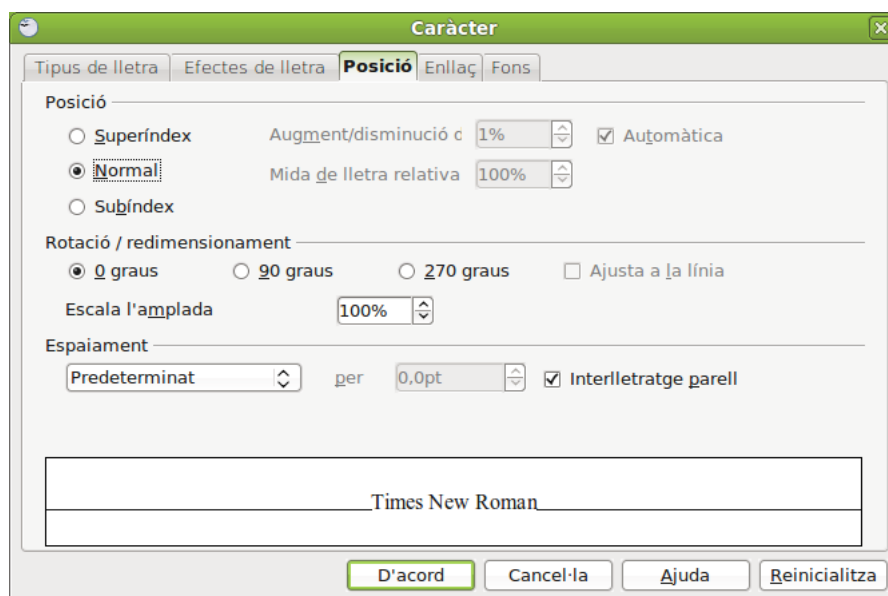
Des d'esta opció, es poden modificar les característiques del text a nivell de caràcter. Ací es pot triar qual-sevol tipus de lletra (Century, Schoolbook, Bitstream...) inclòs en el sistema, així com la grandària, el color del text i del fons del caràcter, etc. Totes estes opcions també es poden seleccionar des de la barra de ferramentes. A estes opcions es pot accedir a través del menú, seleccionant **Format -> Caràcter**. També es pot accedir, polsant, sobre el text seleccionat, el botó dret i triant l'opció **Caràcter**.

Figura 22-8. Propietats de caràcter: pestanya Tipus de lletra



Es mostra una finestra amb diverses pestanyes. En la pestanya **Tipus de lletra** es definixen les característiques més comunes quant a caràcter. En la pestanya **Posició** es pot indicar que el text siga superíndex o subíndex. Com a cosa curiosa, també es pot forçar que es "gire" el text seleccionat 90 graus (posar-lo vertical cap amunt) o 270 graus (vertical cap avall). En la pestanya **Enllaç** es pot posar un enllaç a un fitxer o a un URL en el text seleccionat.

Figura 22-9. Propietats de caràcter: pestanya Posició



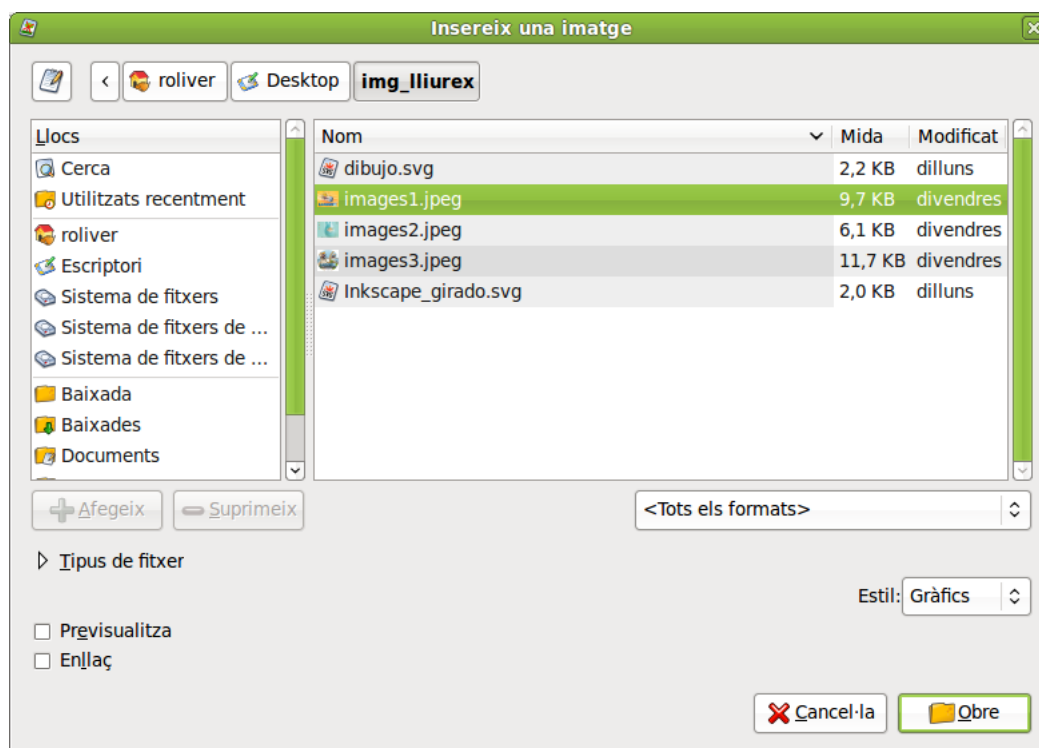
El menú inserir

És de molta utilitat poder inserir en un text imatges, gràfics, diagrames, qualsevol objecte, fins i tot música o vídeo. Això permet millorar-ne la comprensió, i fa que siga més atractiu i la lectura més amena. Amb l'OpenOffice.org es poden inserir molts objectes amb esta finalitat.

Com inserir una imatge

Per a inserir la imatge, situeu el cursor en el lloc on la voleu inserir. Seleccioneu l'opció de menú Inserir -> Imatge -> Des d'un fitxer. Apareixerà la finestra següent per a seleccionar la imatge:

Figura 22-10. Menú Inserir



Seleccioneu la imatge i polseu Obri. La imatge queda inserida.

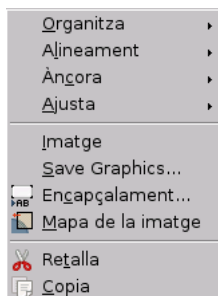
Quan es té seleccionat un objecte de tipus imatge, la barra de ferramentes d'objecte es modifica, i mostra botons específics per a treballar amb imatges.

Per a modificar les propietats de la imatge, com ara l'alineació, feu clic dret sobre la imatge. En fer-ho, es mostra una finestra amb les propietats essencials de la imatge. Són les següents:

- **Organització:** determina el lloc de la imatge respecte de la resta d'elements del text. És a dir, si es troba per damunt o per davall dels elements, al front o al fons.
- **Alineació:** determina si la imatge s'alinejarà a l'esquerra, a la dreta o al mig.
- **Ancoratge:** tal com el terme indica, es tracta d'especificar si la imatge s'unirà a una pàgina, a un document o a un text.
- **Ajust:** es tracta d'ajustar la posició del text respecte de la imatge. És a dir, si es vol que el text envolte la imatge, per on i com.
- **Imatge:** mostra una finestra amb múltiples pestanyes on es poden definir totes les característiques de la imatge.

Suggeriment: L'OpenOffice.org porta inclòs la Galeria, amb una gran quantitat d'imatges i sons que es poden inserir en el document. S'hi pot accedir seleccionant l'opció de menú Ferramentes -> Galeria.

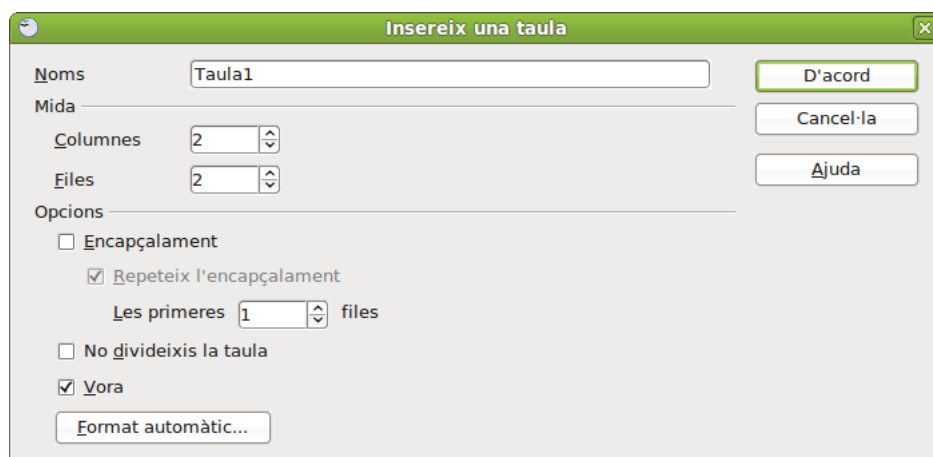
Figura 22-11. Propietats de la imatge



Com inserir taules

Es pot inserir una taula, bé directament des de la barra de ferramentes, bé polsant la combinació de tecles **Ctrl+F12**, o bé seleccionant l'opció de menú Inserir -> Taula. Quan s'inserix, cal indicar el nombre de files i columnes. Si es realitza des de la barra de menús, apareixerà la finestra Inserir Taula, on es pot indicar el nombre de files i de columnes. En cas d'inserir-la des de la barra de ferramentes, el nombre de files i de columnes es pot especificar arrossegant amb el ratolí.

Figura 22-12. Inserir taula

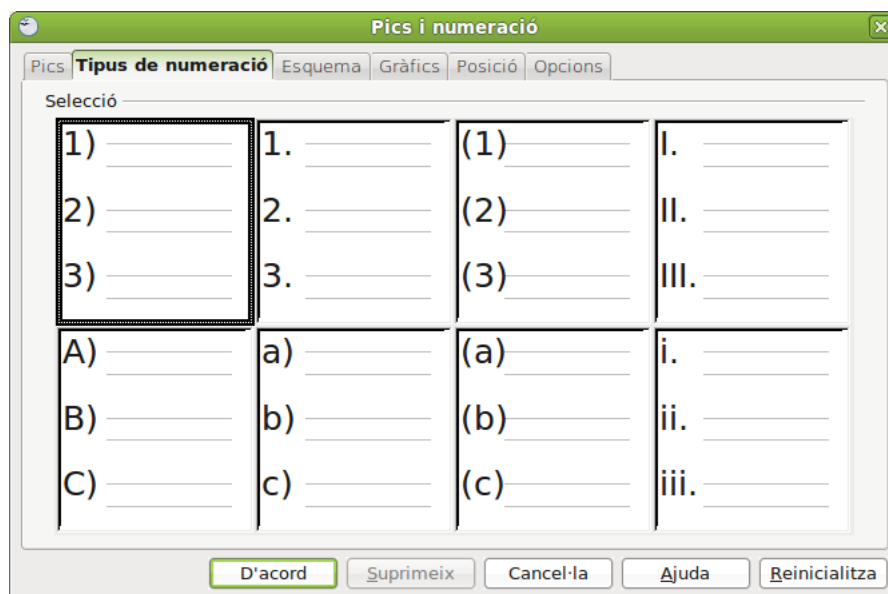


Una vegada creada la taula, per a manipular-la, afegir o suprimir files i columnes, dividir cel·les, etc. Es pot fer, amb el cursor dins de la taula, des de l'opció de menú Taula, amb les opcions Taula, Cel·la, Fila, Columna. També podeu accedir-hi amb el botó dret del ratolí.

Si el cursor està dins d'una taula, es mostra la barra de ferramentes flotant de taules que mostra botons específics per a treballar amb taules.

Com inserir llistes

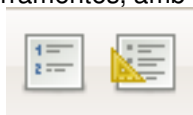
Quan es vol numerar una sèrie de paràgrafs, o enumerar una sèrie d'elements, cal utilitzar llistes. Per a crear una llista a partir d'una sèrie de paràgrafs, seleccioneu els paràgrafs i aneu a l'opció de menú Format -> Pícs i Numeracions.

Figura 22-13. Com inserir llistes

Es mostrarà una finestra per a triar el tipus de numeració que voleu (pestanya Tipus de numeració) en cas que desitgeu una llista numerada. Si voleu una llista no numerada, podeu seleccionar el tipus de vinyetes en la pestanya Pics. La pestanya Gràfics servix per a posar una imatge com a vinyeta.

Les seleccions realitzades en les pestanyes Pics, Tipus de numeració i Gràfics s'apliquen al nivell actual; la pestanya Esquema permet seleccionar un esquema global per a tota la llista.

Des de la barra de ferramentes, amb els botons Numeració activada/desactivada, i Pics activats/desactivats



també es pot indicar.

Una vegada creada la llista, es mostra la barra flotant de numeració que ens permet modificar-ne fàcilment l'estructura.

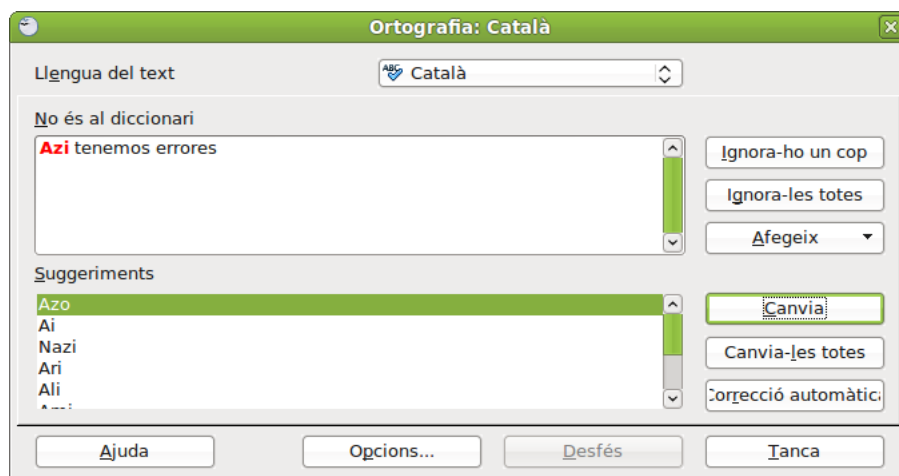
La revisió ortogràfica

Una de les característiques més interessants d'un processador de textos és que permeti detectar i corregir les faltes ortogràfiques que es poden fer, de manera que el text quedi com més perfecte millor. L'OpenOffice.org permet realitzar la revisió automàtica a mesura que s'introdueix el text.

En la revisió automàtica, una vegada s'acaba d'introduir una paraula, el programa l'analitza sintàcticament i ortogràficament. Si la paraula està escrita incorrectament o no la reconeix, la marcarà amb una línia roja de forma ondulada.

Per a poder utilitzar la correcció ortogràfica cal tindre instal·lat el diccionari de l'idioma corresponent. Si ja teniu un diccionari instal·lat es pot realitzar la revisió ortogràfica des de l'opció de menú Ferramentes -> Ortografia i gramètica, que mostra la finestra Verificació ortogràfica.

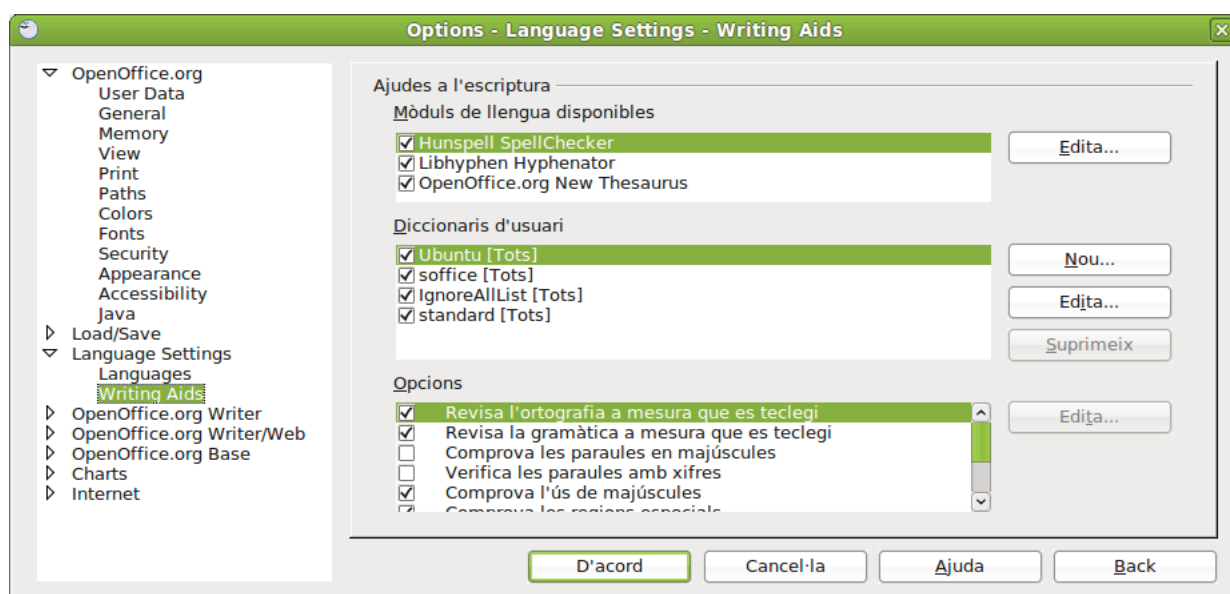
Figura 22-14. Revisió ortogràfica



Quan feu clic en el botó Opcions es mostra la finestra Opcions. Ací es comproven els diccionaris d'usuari activats amb les seues opcions corresponents. Permet afegir-hi nous diccionaris i/o editar els ja existents.

També, des de l'opció de menú Ferramentes -> Idioma podeu realitzar la configuració de l'idioma, bé per a una selecció per mitjà del submenú Per a la selecció -> Més, o per a un paràgraf Per al paràgraf -> Més o bé per a tot el text Per a tot el text -> Més. Si voleu canviar l'idioma preseleccionat per a tot el document accediu, bé per la via Per a tot el text -> Més o bé a través de Configuració d'idioma -> Idioma; per qualsevol de les dos vies anteriors podeu configurar l'idioma utilitzat de manera predeterminada. Des d'esta mateixa finestra també s'accedix a Configuració de l'idioma -> Lingüística, i des d'ací, en la zona de la dreta, dins de la secció Mòduls d'idioma disponible, activeu, si no ho està, la casella OpenOffice.org Hunspell SpellChecker. En polsar el botó Edita s'obrirà una finestra nova per a la selecció del diccionari. En la llista desplegable d'Idioma podeu seleccionar l'idioma que voleu utilitzar per a la revisió lingüística. Este idioma ha de coincidir amb l'idioma predeterminat del document.

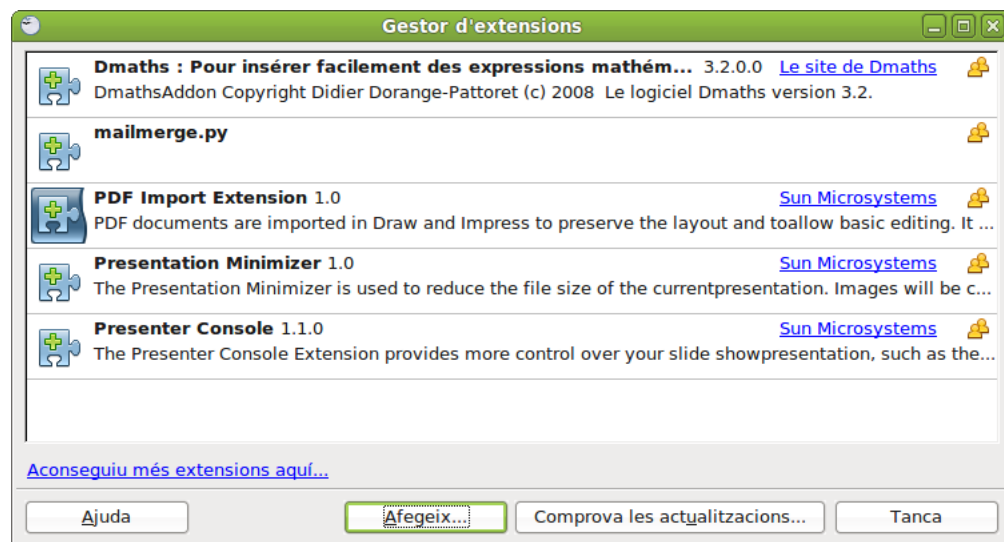
Figura 22-15. Edita els mòduls



Si el que es vol és afegir nous diccionaris, el Processador de textos OpenOffice.org disposa d'una opció que dona accés a una pàgina web on es descarregarà el diccionari. Per a fer-ho, aneu a Ferramentes -> Gestor de l'extensió -> Aconseguir més extensions en línia. En la pàgina <http://extensions.services.openoffice.org/getmore?cid=920794> que apareix, seleccioneu en el primer bloc situat en la part esquerra Diccionaris i en la part central apareixeran tots els idiomes que es poden

seleccionar; en descarregar-lo seleccioneu l'opció obri, accepteu les diverses opcions que apareixen i el diccionari quedarà instal·lat.

Figura 22-16. Gestor d'extensions



Una altra manera d'afegir més diccionaris és accedir al menú Ferramentes -> Idioma -> Més diccionaris en línia.

Per a començar la revisió ortogràfica de qualsevol text, aneu a Ferramentes -> Ortografia i gramàtica . O també podeu anar a la barra de ferramentes i polsar directament el botó Ortografia i gramàtica.

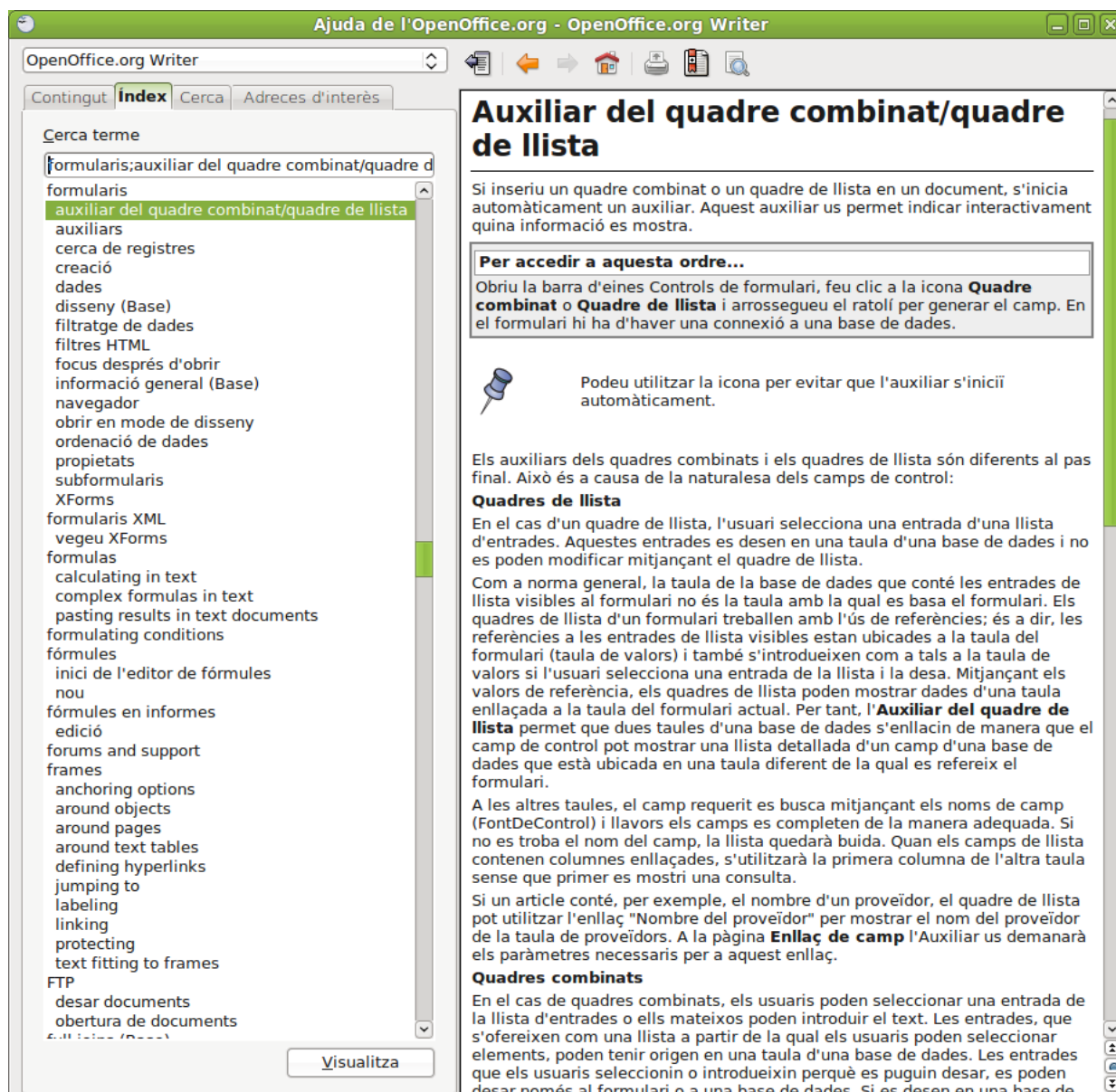
Per a conèixer més

L'ajuda en línia

L'ajuda en línia de l'OpenOffice.org és un bon lloc per a començar. Per a accedir-hi seleccioneu l'opció de menú Ajuda -> Ajuda de l'OpenOffice.org. S'obrirà una finestra amb dos zones clarament diferenciades.

La zona de l'esquerra és l'Àrea de navegació, que conté diverses pestanyes: Contingut, Índex, Busca i Adreces d'interés. En la vora superior hi ha una llista de selecció que permet triar l'ajuda per als altres mòduls de l'OpenOffice.org. Les fitxes Índex i Busca fan referència únicament al mòdul seleccionat de l'OpenOffice.org.

Figura 22-17. Ajuda en línia



- Continguts: mostra l'estructura en arbre de les principals pàgines d'ajuda.
- Índex: conté un índex de paraules clau.
- Busca: permet efectuar una busca en tot el text. La busca inclou tot el contingut de l'Ajuda del mòdul d'OpenOffice.org actualment seleccionat.
- Adreces d'interès: conté adreces d'interès definides per l'usuari. Les adreces d'interès es poden editar, esborrar o es poden pulsar per a anar a les pàgines corresponents.

La zona de la dreta és on es visualitza el contingut de l'element seleccionat en el quadre esquerre.

La finestra també incorpora una barra de ferramentes que permet navegar per les pàgines visitades (Anterior i Següent), anar a la primera pàgina del tema d'ajuda actual, imprimir alguna pàgina de l'ajuda, i afegir una adreça d'interès a la pàgina.

Enllaços d'interès

LliureX: <http://lliurex.net/moodle/> (<http://lliurex.net/moodle/course/view.php?id=10>)

Wikipedia: <http://es.wikibooks.org/wiki/OpenOffice.org>

Capítol 23. OpenOffice.org Presentacions (Impress)

Introducció

L'OpenOffice.org Presentacions (Impress) és l'aplicació que permet elaborar presentacions multimèdia amb efectes especials, animacions i so, d'una manera senzilla.

Una presentació es compon d'un conjunt de diapositives que es mostren en seqüència. Estes diapositives es creen amb unes plantilles que determinen l'estil de la presentació.

Per a iniciar l'aplicació seleccioneu l'opció de menú Aplicacions -> Oficina -> OpenOffice.org Presentacions.

Característiques:

- Permet la utilització d'una gran quantitat d'efectes de transició entre diapositives.
- Permet incloure notes personals en les diapositives que no es visualitzaran en la presentació, però que sí que es podran consultar.
- Permet la utilització del ratolí durant la presentació per a assenyalar les parts de la diapositiva que interessen.
- Permet la publicació en Internet de la presentació i la seua visualització des de pràcticament qualsevol navegador.
- Permet la utilització i la inserció de gràfics elaborats amb l'OpenOffice.org Dibuix.
- Permet la inserció d'imatges, vídeo i so.
- Permet la possibilitat d'incloure accions interactives, és a dir, l'usuari pot decidir quin camí seguir en la presentació de diapositives.
- Permet la utilització de l'Auxiliar que facilita la tasca de creació de la presentació.
- Permet exportar la presentació com a SWF (Shower Macromedia Flash), de manera que es pot executar amb el Macromedia Flash PLayer. També exporta a PDF, HTML, etc.
- Permet la utilització de les extensions:

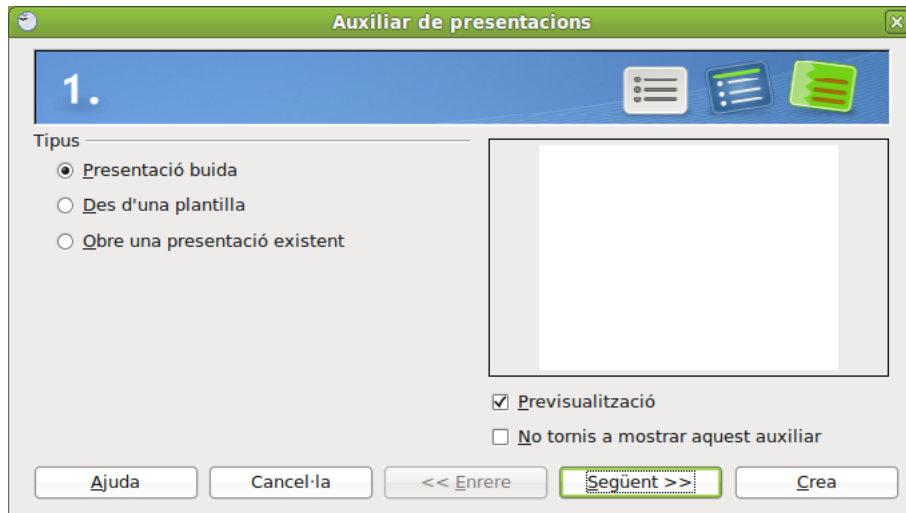
Taula 23-1. Taula d'extensions de Presentacions (Impress):

Extensió	Descripció
.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	OpenOffice Draw
.sda	StarDraw 5.0
.sdd	StarDraw 3.0; StarImpress

Creació d'una presentació amb l'Auxiliar (Presentacions)

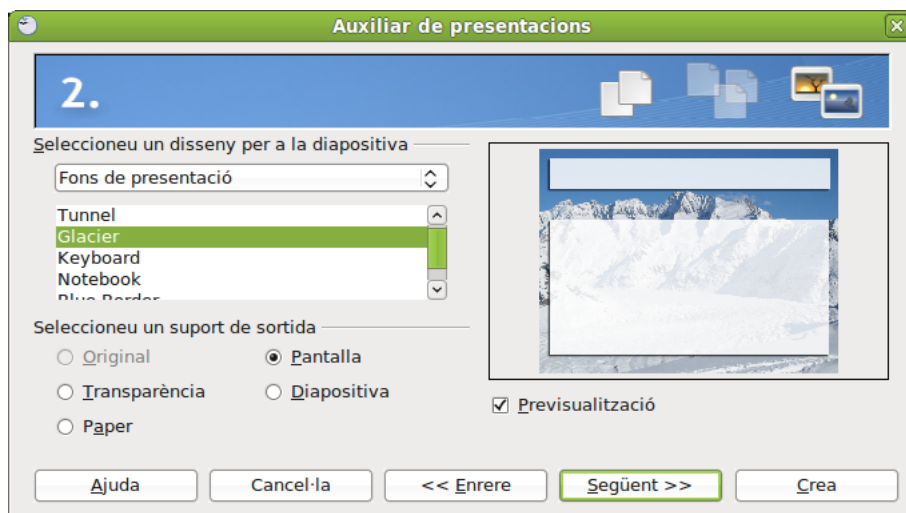
1. Seleccioneu Fitxer -> Auxiliari -> Presentació.

Figura 23-1. Auxiliari de presentació



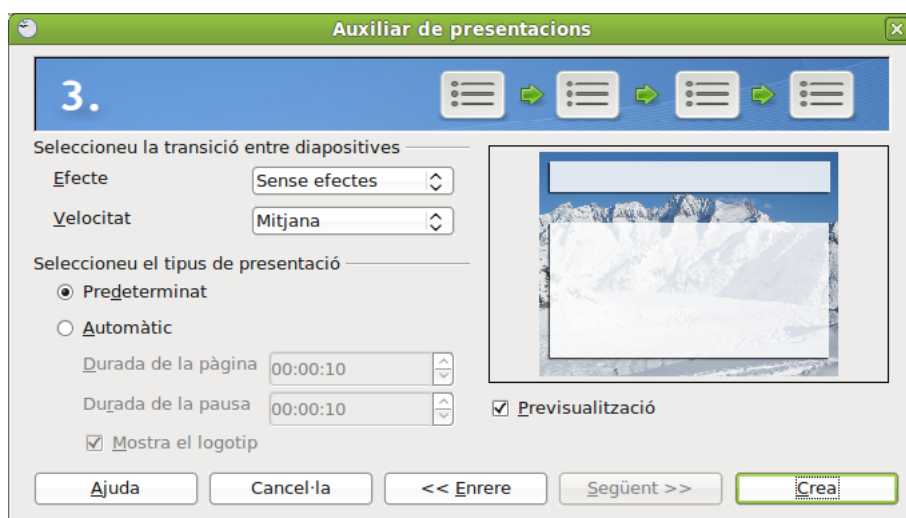
2. Seleccioneu Presentació buida i polseu Següent.
3. Quant a l'estil seleccioneu l'opció per defecte, el mitjà de presentació Pantalla i polseu Següent.

Figura 23-2. Aspecte de la diapositiva



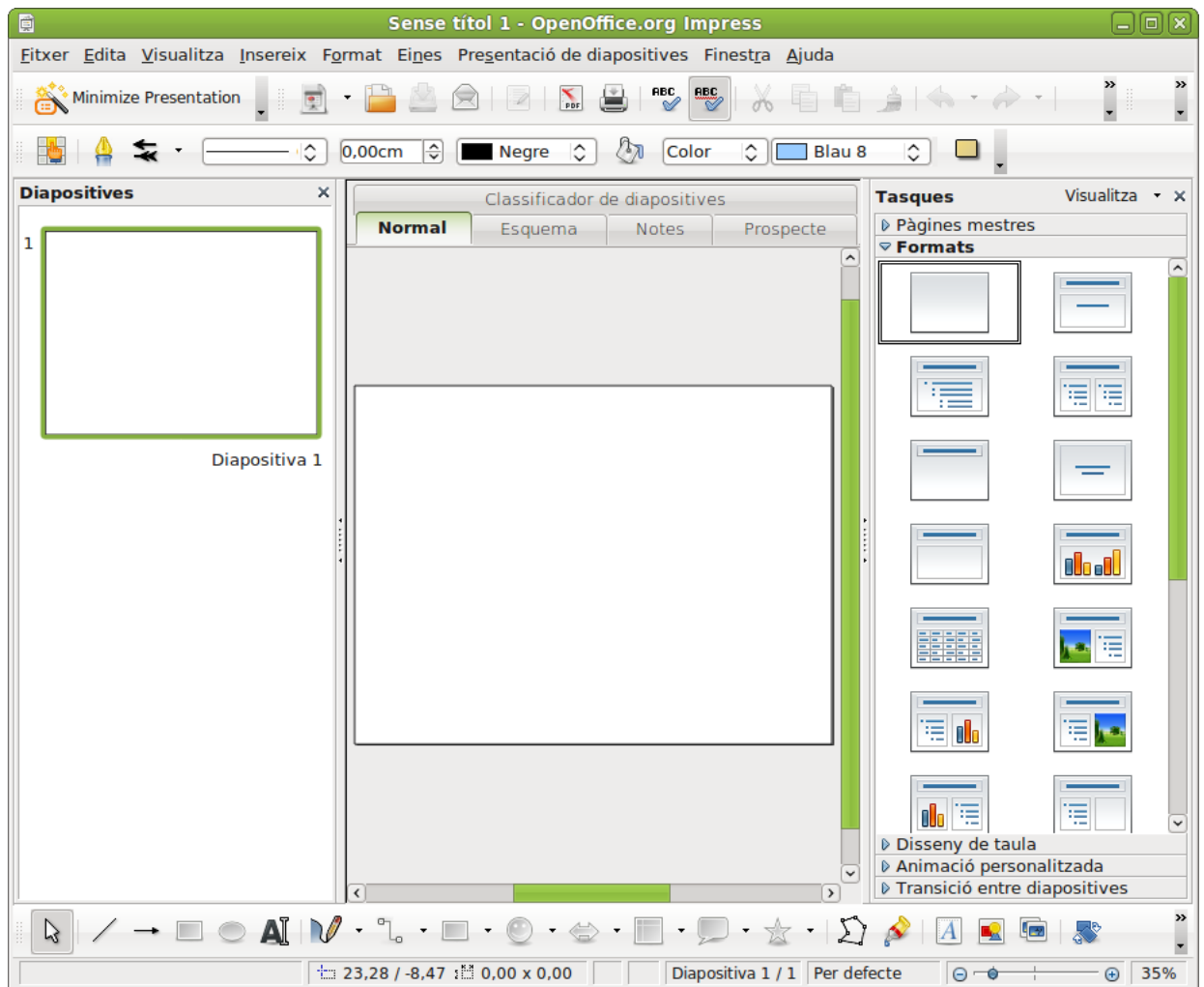
4. Seleccioneu transició sense efectes, velocitat mitjana, tipus de presentació Predeterminat i polseu Crea.

Figura 23-3. Transició de diapositiva



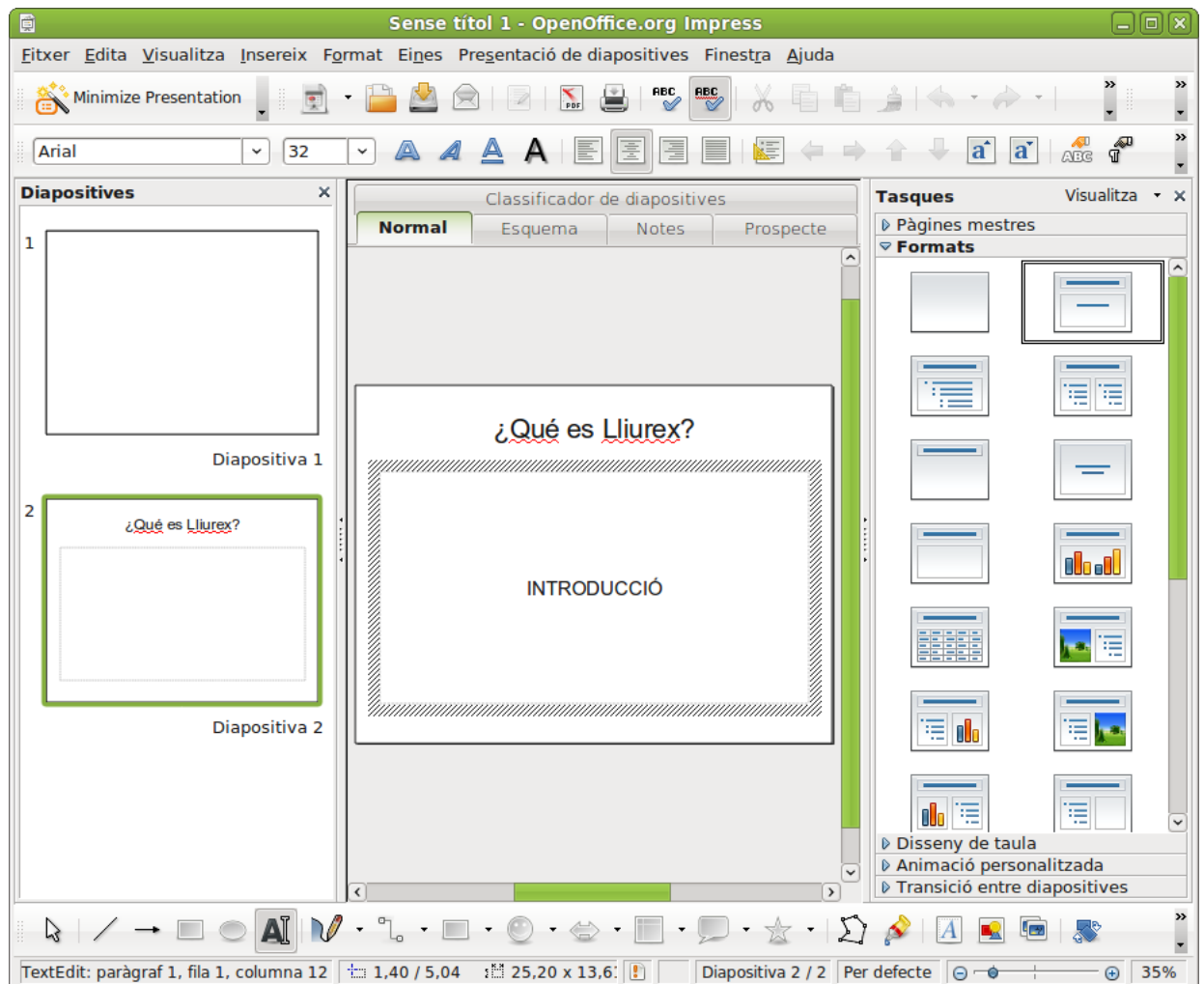
5. Es mostra la interfície de l'OpenOffice.org Presentacions i a la dreta es mostren els diferents dissenys de diapositives disponibles. Seleccioneu el disseny i continueu la creació de la presentació.

Figura 23-4. Disseny de la diapositiva



6. Seleccioneu, per exemple, el disseny pàgina de títol, introduïu les dades sol·licitades: títol i un text central.

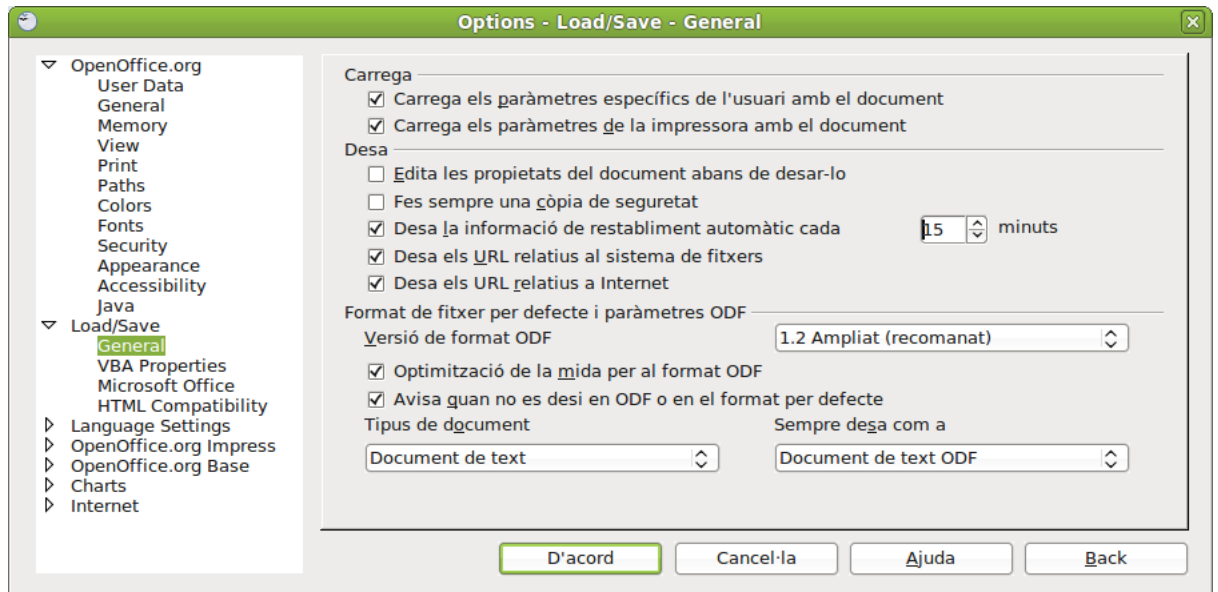
Figura 23-5. Introducció de dades



7. Seleccioneu Fitxer -> Anomena i guarda, seleccioneu el directori de destí, assigneu un nom a la presentació i poleu Guarda.
8. Continueu introduint diapositives: Insereix -> Diapositiva, i assigneu un títol i un text central.
9. De la mateixa manera es poden inserir diapositives tipus full de càlcul, imatge, objecte, diagrama...
10. Si voleu afegir efectes de transició a les diapositives, seleccioneu la diapositiva a la qual voleu aplicar els efectes i aneu a Presentació -> Transició de diapositives. S'obri una finestra nova a la dreta que mostra les diferents possibilitats per a la transició i el seu àmbit d'aplicació. És possible, també, configurar el canvi automàtic de diapositives.
11. Guardar la presentació: Fitxer -> Guarda. Es pot guardar la presentació amb contrasenya si s'activa la casella Guarda amb contrasenya. Cal aclarir que esta opció no protegeix contra escriptura. Cada vegada que s'intente obrir la presentació es demanarà la contrasenya.
12. Per a executar la presentació, poleu F5 o aneu a Presentació -> Presentació de diapositives. En esta opció de menú existix una entrada Configura la presentació des de la qual es poden establir opcions per a la presentació.
13. Si voleu que el document es guarde de forma automàtica cada cert interval de temps heu d'activar la casella Guarda automàticament cada..., i s'ha de definir el temps en minuts. Per a fer-ho, cal anar al

menú. Aneu a Ferramentes -> Opcions -> Carrega/Guarda -> General -> Guarda informació de recuperació automàtica cada, i definiu el temps.

Figura 23-6. Guarda automàticament



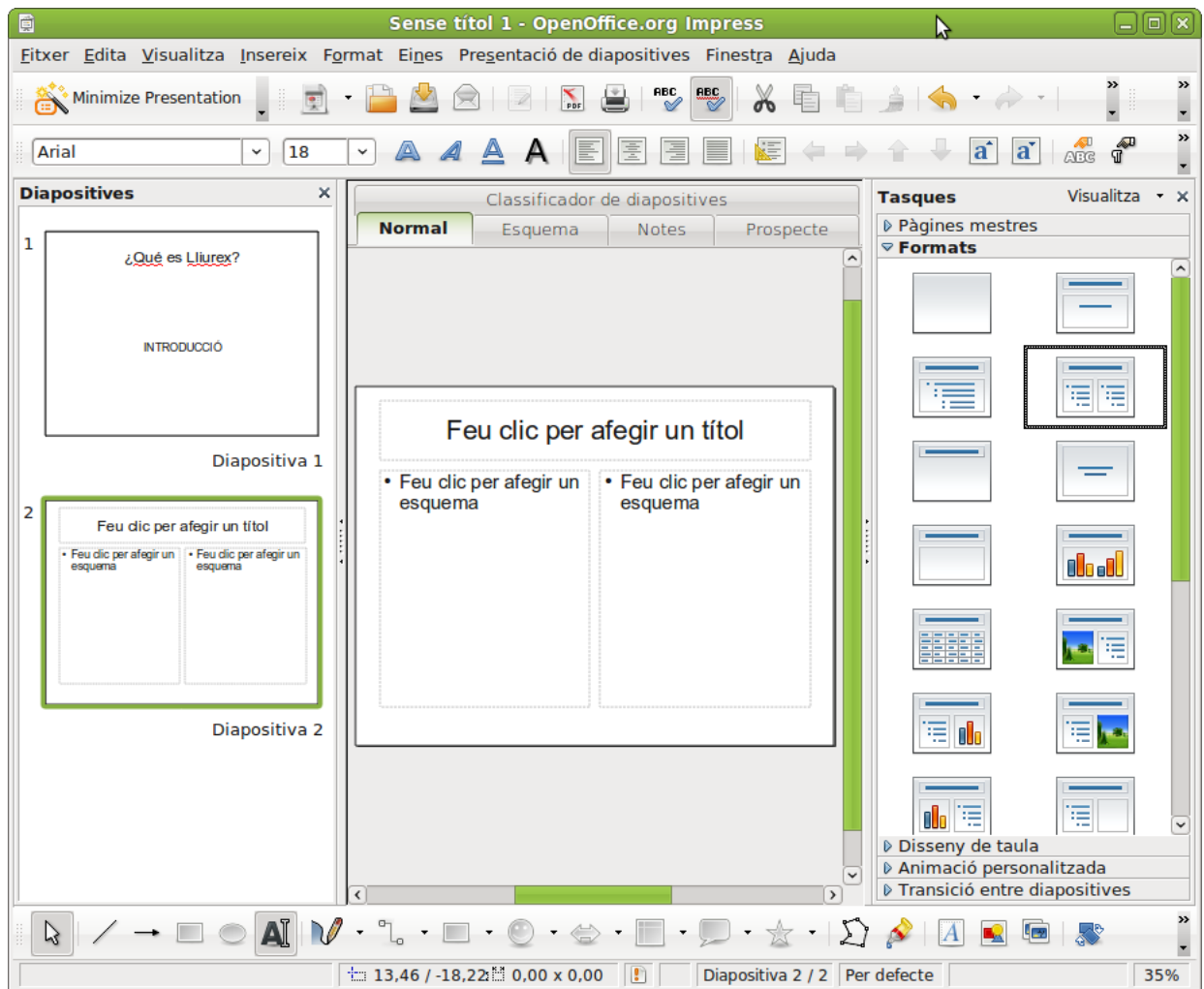
És possible baixar plantilles de presentació des de l'enllaç <http://ooextras.sourceforge.net>.

Com afegir una diapositiva

Per a afegir una diapositiva nova seleccioneu l'opció de menú Inserir -> Diapositiva.

En la part lateral esquerra de la finestra de treball es mostrarà una diapositiva nova en blanc i s'activarà en la zona dreta la finestra Dissenys per a seleccionar el disseny de la diapositiva. Hi ha diversos dissenys de diapositives per a facilitar el treball. Per exemple, si es vol realitzar una diapositiva amb un títol i dos textos, seleccioneu l'opció Títol, 2 textos.

Figura 23-7. Inserix diapositiva



Es mostrarà una diapositiva nova amb les tres zones, preparades per a omplir amb la informació que es desitge. Feu clic en cada una de les zones, per a editar-ne el contingut.

Nota: Una opció interessant és crear una diapositiva nova a partir d'una altra del document, perquè tinga el mateix fons i estructura. L'aplicació Presentacions permet duplicar una diapositiva. Per a fer-ho, aneu a la diapositiva que voleu duplicar i seleccioneu l'opció de menú **Inserix -> Duplica la pàgina**.

Com treballar amb objectes

Els objectes de la diapositiva (quadres de text, taules i imatges), es poden manipular amb el ratolí.

Per a modificar-ne la posició feu clic i arrossegueu amb el ratolí a la posició desitjada. Si es tracta d'un quadre de text o taula, feu clic sobre la vora del quadre per a moure'l. Si es fa clic dins del quadre de text, es modifica el text. Segons en quina zona del requadre es trobe situat el punter del ratolí, la icona que es mostra serà distinta. En cas que siga una imatge, és indistint en quina posició es fa clic.

Per a modificar la grandària d'un objecte, feu clic i arrossegueu sobre els tiradors ubicats en els extrems i en els punts mitjans de l'objecte (requadres verds). Al situar-se sobre estos tiradors, la icona del punter del ratolí canvia a una fletxa amb dos puntes que indiquen la direcció en què es pot modificar la grandària.

Quan se selecciona un objecte i es fa clic dret, es mostra un menú contextual amb multitud d'opcions per a manipular l'objecte. I se'n poden establir múltiples característiques.

Com inserir un quadre de text

Per a inserir un quadre de text nou aneu a la Barra de ferramentes que apareix al peu i feu clic sobre la



icona:

Després feu clic en la posició desitjada. Apareixerà un quadre de text que permetrà introduir directament el text desitjat.

Des del menú contextual, i des de l'opció de menú Format, es poden establir multitud de propietats com ara el tipus de lletra, la grandària, l'estil, l'alineació, etcètera.

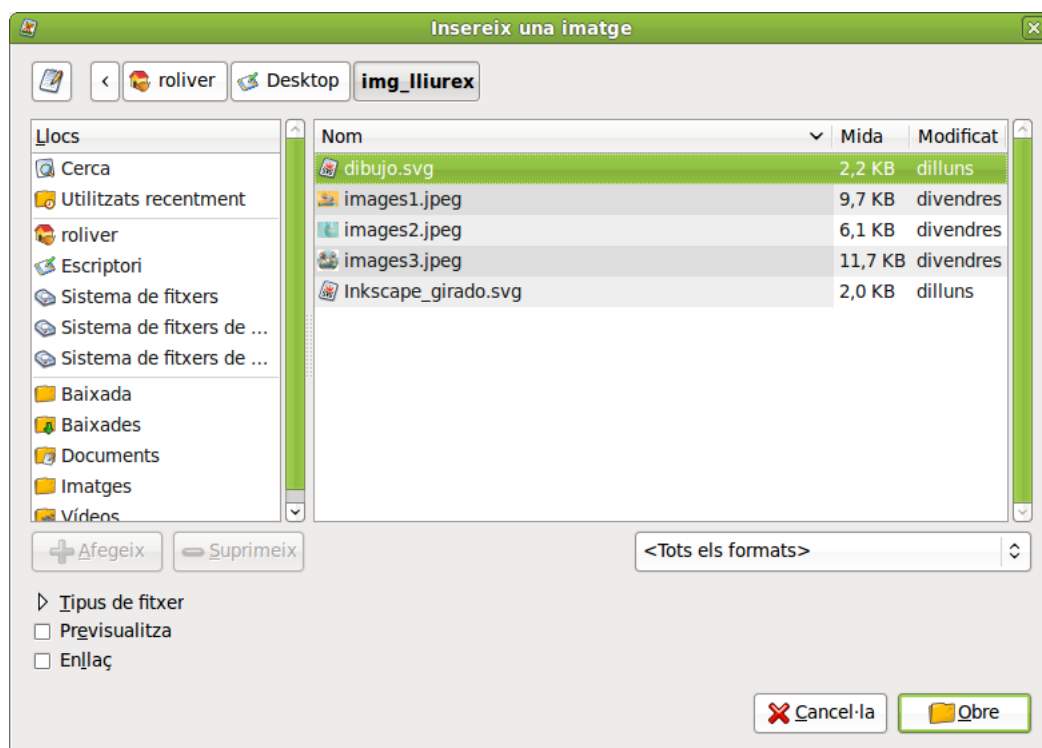
Com inserir una imatge

Per a inserir una imatge nova, seleccioneu en la barra de ferramentes del peu de la finestra la ferramenta



Inserir imatge. Apareixerà una finestra per a seleccionar la imatge en el sistema de fitxers.

Figura 23-8. Selecciona una imatge

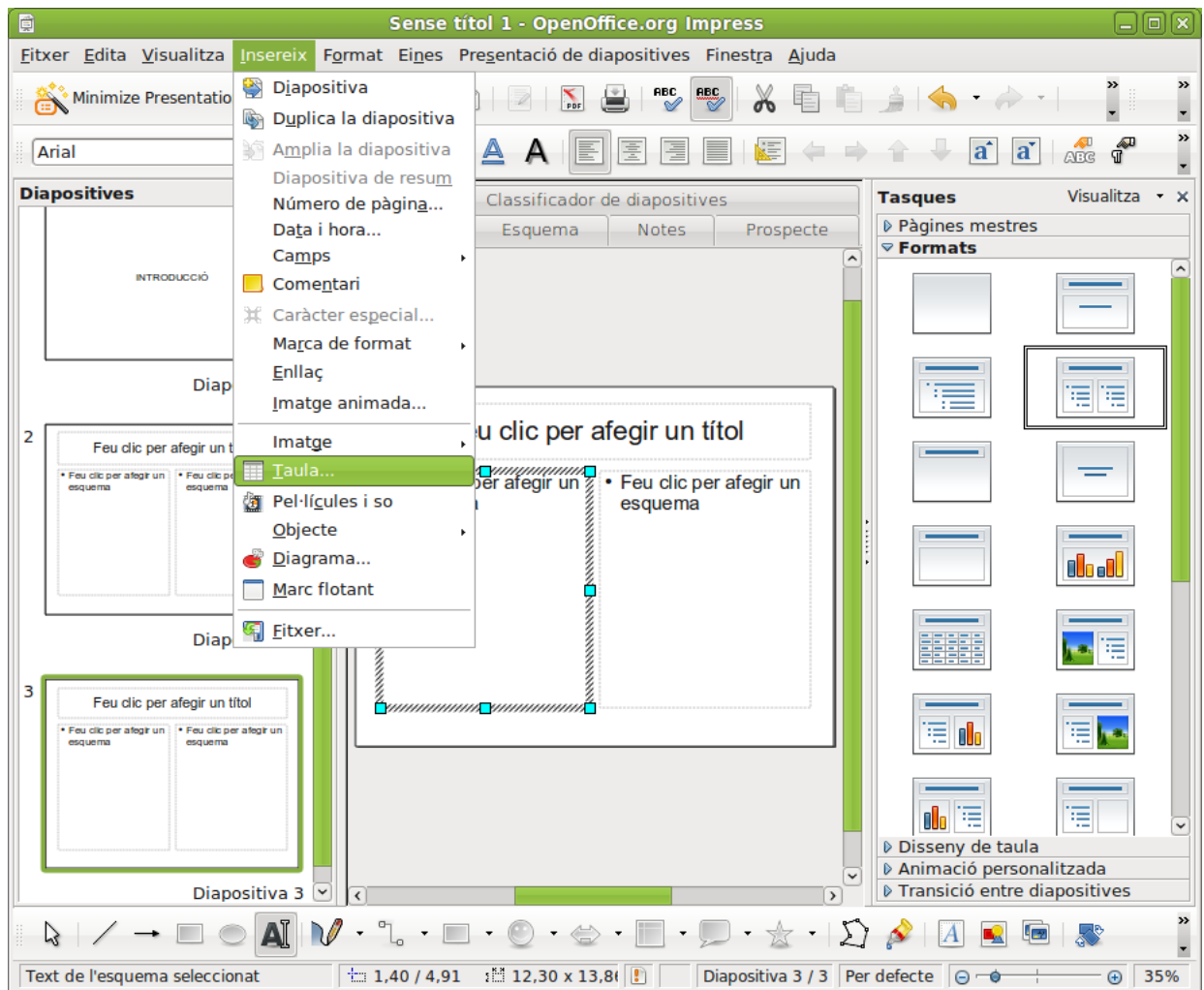


Es mostrarà la imatge en la diapositiva. Després, amb el ratolí es pot situar en la posició i amb la grandària desitjades.

Com inserir una taula

Respecte de la versió anterior s'ha modificat la manera d'afegir una taula nova. Esta es pot seleccionar en la barra de ferramentes de la part superior de la finestra en **Inserir taula** o des de la part lateral anomenada Tasques-Disseny de taules. Esta segona opció és més visual i intuïtiva, s'indica el nombre de columnes i files i es poden variar els colors; l'amplària de les files i columnes amb un simple arrossegament del ratolí.

Figura 23-9. Inserir una taula

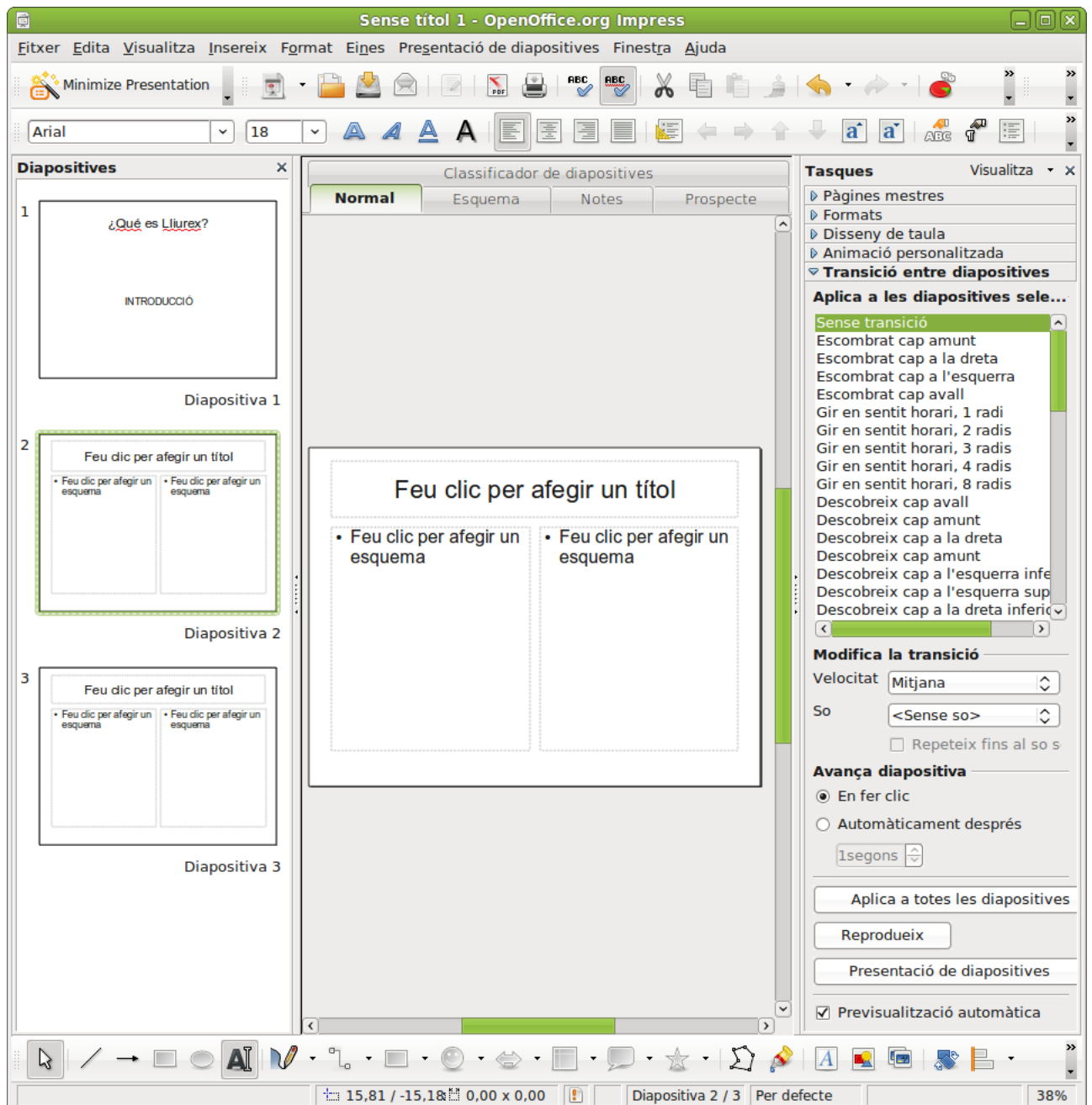


Com definir transicions entre diapositives

Per a canviar d'una diapositiva a una altra es poden establir efectes per a la desaparició de la diapositiva existent i la presentació de la següent. Per exemple: que aparega per una banda, com una serpentina o espiral, etcètera.

Per a establir una transició, seleccioneu l'opció de menú **Presentació -> Transició de diapositives**. Es mostrarà en el quadre de la dreta una pestanya per a establir el tipus de transició:

Figura 23-10. Transició entre diapositives



Es mostra una llista d'efectes amb distints tipus de transicions. Dins de cada efecte, es pot seleccionar la velocitat i associar-li un so.

Quan se selecciona un efecte, automàticament es previsualitza en la diapositiva. També es pot veure l'efecte polsant el botó Reprodueix.

Animació dels objectes.

De la mateixa manera que es poden establir animacions en la diapositiva, poden establir-se per a cada objecte dels objectes d'una diapositiva. Per a fer-ho, feu clic dret sobre l'objecte i seleccioneu l'opció de menú Animació personalitzada o bé accediu al menú Presentació -> Animació personalitzada. Es mostrarà en el quadre de la dreta la pestanya Animació personalitzada per a establir efectes per a l'objecte.

Com veure una presentació

Per a veure el resultat final de la presentació, seleccioneu l'opció de menú Presentació -> Presentació o polseu la tecla **F5**. Es mostrarà la presentació a pantalla completa. Per a canviar a la diapositiva següent, feu clic amb el ratolí o polseu la tecla **Retorn**. Per a tornar a l'edició de la presentació polseu la tecla **Esc**.

Per a conèixer més

L'ajuda en línia de l'OpenOffice.org és un bon lloc per a començar. Per a accedir-hi seleccioneu l'opció de menú Ajuda -> Ajuda de l'OpenOffice.org -> Pestanya Contingut.

Enllaços d'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)

PMF (FAQ) quant a l'Impress 2: <http://documentation.openoffice.org/faqs>
(<http://documentation.openoffice.org/faqs/presentation/index.html>)

Capítol 24. OpenOffice.org Full de càlcul 3.2 (Calc 3.2)

Introducció

L'OpenOffice.org Full de càlcul és la ferramenta que permet l'edició de fulls de càlcul. El Full de càlcul, per tant, és una ferramenta que emmagatzema, calcula i organitza informació.

Es pot definir un full de càlcul com un grup de dades, normalment numèriques, agrupades en taules amb files i columnes, i amb elements comuns, que servixen per a representar un aspecte de la realitat. Amb estes dades es poden realitzar gràfics, estudiar tendències, realitzar estadístiques, funcions matemàtiques, càlculs numèrics...

Característiques del Full de càlcul:

- Incorpora una àmplia llista de funcions de càlcul.
- Permet realitzar anàlisis estadístiques de les dades o treballar amb funcions financeres.
- Permet realitzar algunes funcions específiques de bases de dades.
- Manté connexió amb el Processador de textos (Writer) per a servir-li com a font de dades en la generació d'informes o cartes personalitzades.
- Permet la utilització i la inserció de gràfics elaborats amb l'OpenOffice.org Dibuix (Draw).
- El full de càlcul té una funcionalitat semblant a Microsoft Excel encara que inclou característiques no presents en Excel i genera fitxers de grandària menor.
- El Full de càlcul pot generar fulls de càlcul com a fitxers PDF.
- No té problemes de virus ni de seguretat.
- Permet la utilització de les extensions:

Taula 24-1. Taula d'extensions del Full de càlcul

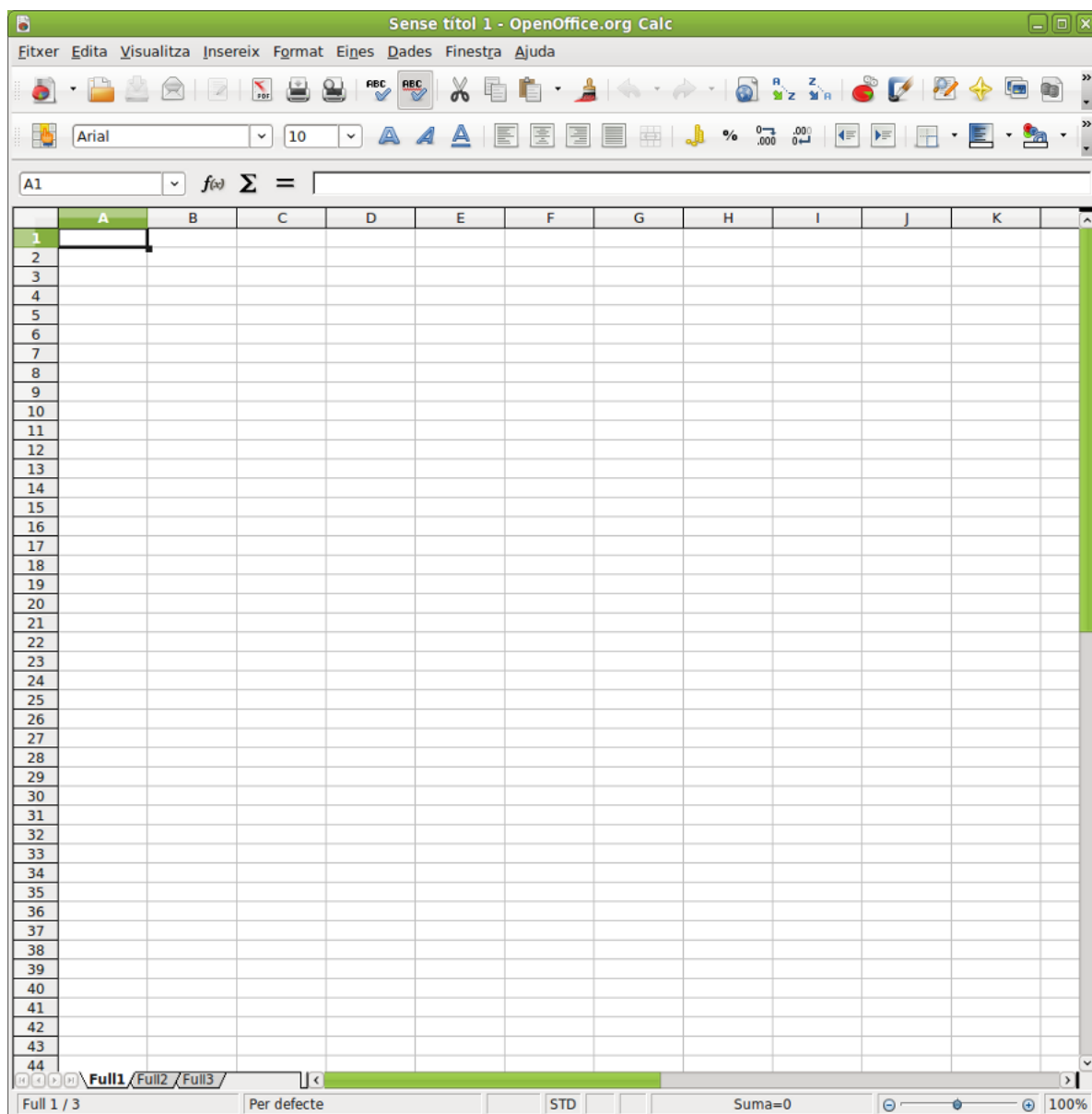
Extensió	Descripció
.ods	OpenOffice.org Calc 3
.ots	Plantilla OpenOffice.org Calc 3
.ods	OpenOffice.org Calc 2
.ots	Plantilla OpenOffice.org Calc 2
.sxc	OpenOffice.org Calc 1.0
.stc	Plantilla OpenOffice.org Calc 1.0
.dbf	dBASE.
.xls	Microsoft Excel 97/2000/XP
.sdc	StarCalc
.csv;.txt	text CSV
.htm;.html	Document HTML

L'entorn de treball

L'aspecte de la interfície d'usuari del Full de càlcul OpenOffice.org (Calc 3.2) és el que es mostra a contin-

uació:

Figura 24-1. Interfície d'usuari del Full de càlcul



Dins de la finestra de l'aplicació es poden identificar distintes zones, com ara el menú principal i un conjunt de barres de ferramentes (barres de símbols). L'aparença és la mateixa que la resta d'aplicacions de l'OpenOffice.org. Les barres de ferramentes permeten accedir d'una manera ràpida a algunes funcions del Full de càlcul OpenOffice.org.

- *Barra de menú:* permet accedir a les funcionalitats que proporciona el full de càlcul.
- *Barres de ferramentes:* contenen botons per a realitzar les accions més habituals. Si voleu obtenir esta barra específica de ferramentes, aneu a Visualitza -> Barres de ferramentes i seleccioneu la barra desitjada.
- *Àrea de treball:* està distribuïda en files i columnes. Cada requadre s'anomena cel·la i pot contindre diversos valors. Les columnes s'enumeren des de la "A" fins a la "Z", continua amb la "AA", "AB",... fins a la columna "AMJ". Les files es numeren a partir de la fila "1", "2", "3"...

- *Barra d'estat*: conté informació general de l'estat de l'aplicació i del document, el número de full, l'estil de pàgina, l'escala de visualització, etc.

Conceptes

Llibre: és el fitxer que es crea, és a dir, el conjunt de totes les dades i fórmules. Per exemple, un llibre podria ser el fitxer que conté totes les dades de la nostra tutoria.

Full de càlcul: és cadascun dels fulls que componen el llibre (apareixen en la part inferior esquerra). En el nostre cas, podríem tindre, en el mateix llibre, diferents fulls; un per a les dades personals, tres per a les dades de cada avaluació, un altre per a les dades d'assistència...

Cel·la: és la intersecció entre una fila i una columna.

Abast: és el conjunt de cel·les que s'usen per a utilitzar una funció determinada

Creació d'un full de càlcul nou

Seleccioneu l'opció de menú Fitxer -> Nou -> Full de càlcul.

L'aparença del full de càlcul és una taula on cada cel·la (intersecció d'una fila i una columna) pot contindre algun dels tipus de dades següents:

- Text
- Valors numèrics
- Fórmules

La introducció de números o fórmules com a text (p.ex. un número de telèfon) requereix un apòstrof al principi.

Una fórmula és una expressió que comença amb el signe "=" i conté operadors, funcions, valors literals, numèrics, text o referències a altres cel·les.

Per a fer referència a una cel·la cal identificar-la per la lletra de la columna i el número de la fila. Exemple: D5 fa referència a la cel·la que està en la intersecció de la quarta columna i la quinta fila.

Per a fer referència a totes les cel·les d'una àrea rectangular, s'indiquen la primera i l'última cel·la separades per dos punts. Exemple: B2:C6.

Exemples de fórmules

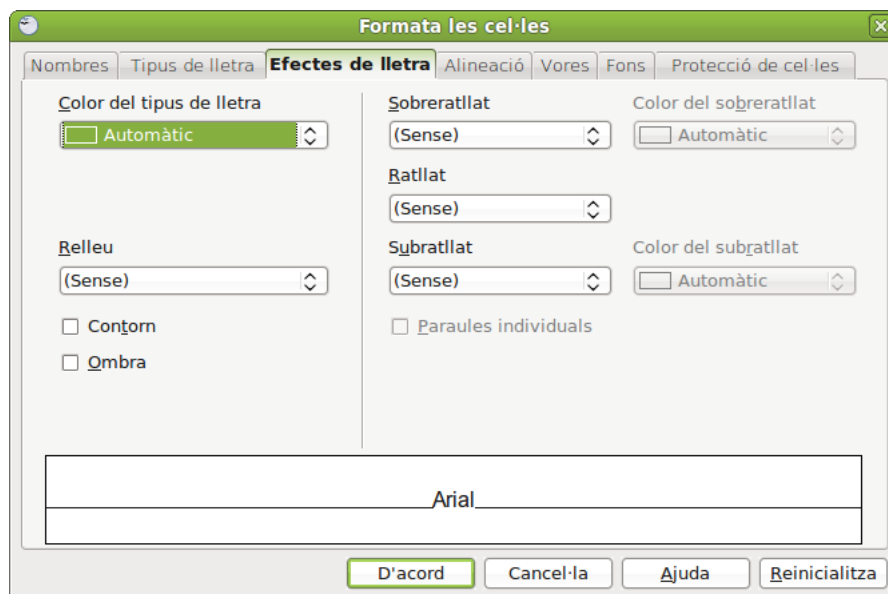
Taula 24-2. Taula d'exemples de fórmules

Fórmula	Descripció
=A1+10	Mostra el contingut de la cel·la A1 elevat a 10
=A1*16%	Mostra un 16 per cent del contingut de la cel·la A1.
=(8/B1)*C4	L'asterisc és l'operador de multiplicació i la barra inclinada l'operador de divisió.
=SUMA(B8;SUMA(B10:B14))	Calcula la suma de les cel·les B10 fins a B14 i afig el valor a B8

Atributs de les cel·les

- Per a introduir una dada en una cel·la només cal escriure-hi.
- El text s'alinea, per defecte, a l'esquerra i els números a la dreta.
- Per a canviar el format de les xifres polseu el botó dret del ratolí. L'opció del menú contextual Formata cel·les... obri una finestra que conté set pestanyes que determinen els atributs de les cel·les: números, tipus de lletra, efectes de lletra, alineació, contorns, fons i protecció de cel·les.

Figura 24-2. Format de cel·les



Números: selecció del tipus de nombre (categoria) com a percentatge, moneda, data, hora, fracció... El format seleccionat determina el nombre de decimals i/o zeros inicials. Selecció de l'idioma i el codi del format.

Tipus de lletra: definició del tipus de font, estil i grandària de la lletra.

Efectes de lletra: configuració pel que fa al subratllat, ratllat, efectes de relleu, ombreig i contorn.

Alineació: horitzontal i/o vertical del contingut de la cel·la. També es pot determinar la direcció d'escriptura i els marges dins de la quadrícula.

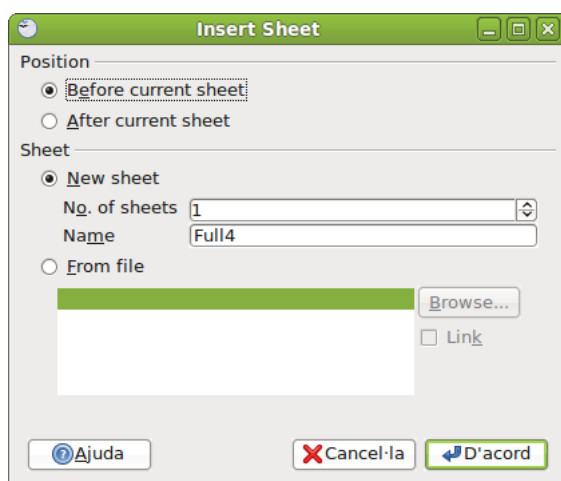
Contorns: disposició de les línies que definixen el marc de la cel·la, gruix, color i ombra de les línies.

Fons: color de fons de la cel·la.

Protecció de cel·les: la protecció establida només serà vàlida si està activada l'opció de menú Ferramentes -> Protegix el document -> Full de càlcul.

Treball amb diversos fulls de càlcul

Per defecte, el Full de càlcul OpenOffice.org crea 3 fulls de càlcul. Si es necessita un quart full cal anar a Inserir -> Full i en el quadre de diàleg que s'obri indiqueu el títol del full, si va davant o darrere del full actual, quants fulls nous es creen, i si les dades a incloure en el full esmentat es prendran des d'algun fitxer existent.

Figura 24-3. Inserció del full

Si del full estant es necessita referenciar les dades d'altres fulls de càlcul, cal utilitzar la sintaxi següent:

- \$Hoja2.\$D\$5 fa referència a la cel·la D5 del Full2.
- \$Hoja3.\$C\$5:\$E\$10 fa referència a l'àrea compresa entre les cel·les C5 i l'E10 del Full3.

Amb l'ús d'esta sintaxi es poden construir fórmules en les quals intervinguen dades que pertanyen a algun o alguns dels tres fulls disponibles.

Enllaços d'interés

Per a accedir a l'ajuda en línia de l'OpenOffice.org seleccioneu l'opció de menú Ajuda -> Contingut. S'obrirà una finestra per a navegar i buscar per l'ajuda en línia.

LliureX: <http://lliurex.net/moodle/> (<http://lliurex.net/moodle/course/view.php?id=11>). El curs està disponible com a visitant.

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)

Capítol 25. OpenOffice.org Base 3.2

Introducció

L'OpenOffice.org Base és un gestor de bases de dades que permet accedir a les dades guardades en una àmplia gamma de formats d'arxiu de base de dades. L'OpenOffice.org Base de dades admet de forma nativa alguns formats d'arxiu de base de dades plans, com el dBase. Així mateix, pot utilitzar l'OpenOffice.org Base per a connectar-se a bases de dades relacionals externes, com ara MS Access, MySQL o Oracle.

Les dades emmagatzemades en les taules es poden utilitzar com a dades d'entrada per al Processador de textos (Writer) (enviaments de correus, creació de cartes), el Full de càlcul (Calc) (creació de fórmules, gràfiques...), etc.

En iniciar el programa l'auxiliar vos pregunta si voleu seleccionar una base de dades o crear-ne una de nova; seleccioneu Crea una base de dades.

En pulsar el botó Finalitza vos demanarà que assigneu un nom a la base de dades nova.

Com treballar amb bases de dades

Com crear una base de dades nova

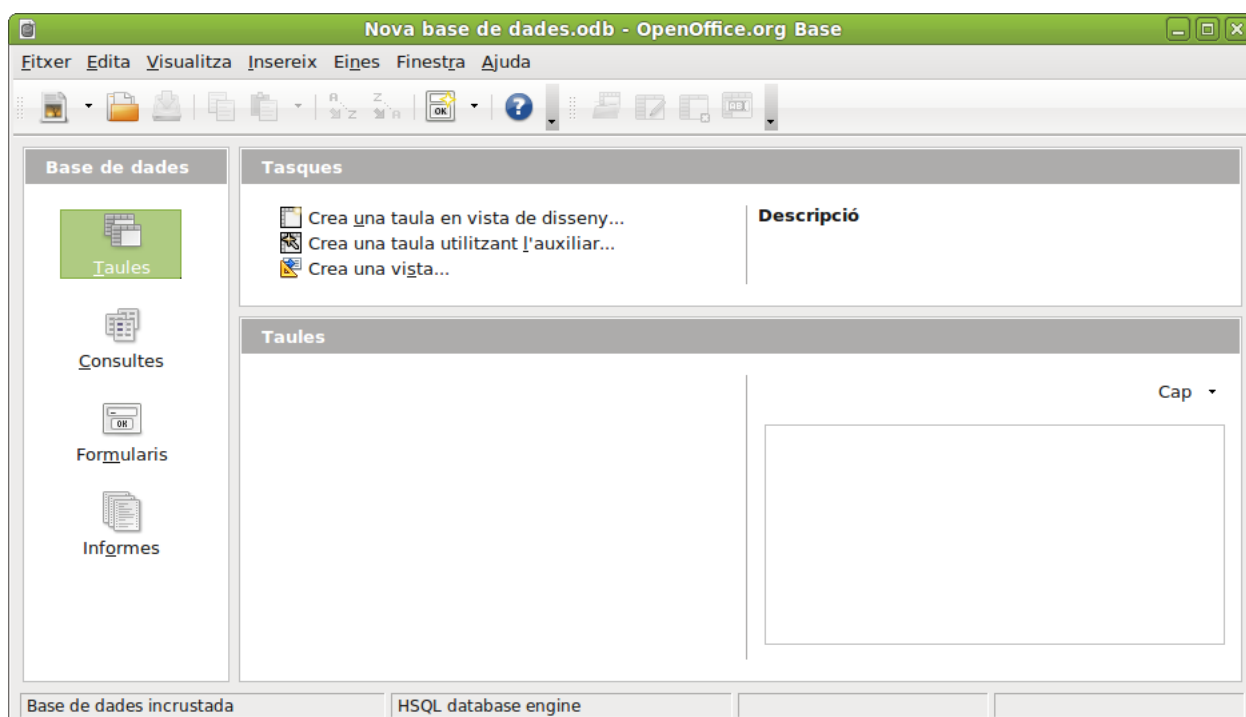
Per a crear un fitxer de base de dades, aneu a Aplicacions -> Oficina -> OpenOffice.org Base de dades, o bé des de qualsevol de les aplicacions de l'OpenOffice.org seguiu els passos següents: Fitxer-> Nou -> Base de dades. En qualsevol cas s'obrirà l'auxiliar per a base de dades, el qual vos permetrà crear un fitxer per a base de dades.

Una vegada creada la base de dades o connectats a una base de dades, ja es pot començar a treballar: crear taules, vistes i formularis, realitzar consultes, etc.

Creació d'una taula

Una vegada creada la base de dades, per a crear una taula seleccioneu en el quadre esquerre la secció Taules i polseu Crea una taula en vista de disseny.

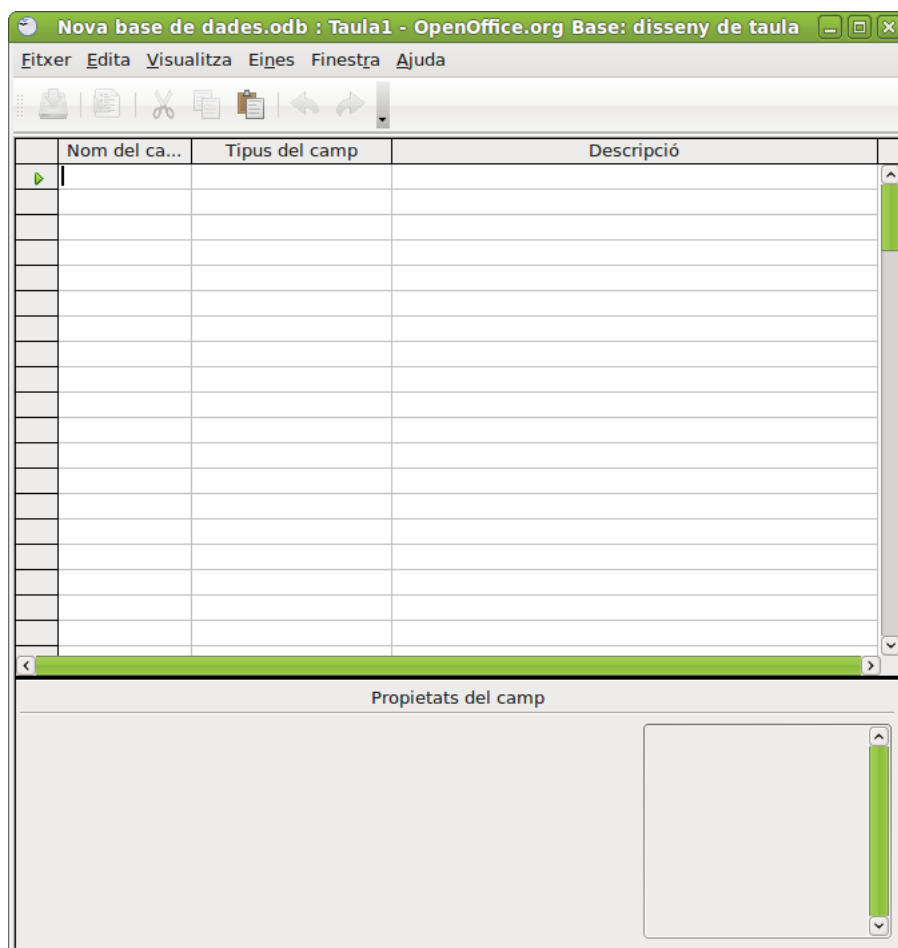
Figura 25-1. Creació de taules



Es mostrarà un quadre de diàleg per a definir les característiques de la taula. Per a definir els camps que contindrà la taula es mostren tres columnes: Nom del camp, Tipus de camp i Descripció.

Per a definir un camp, només cal omplir la fila corresponent, amb el nom del camp, el tipus de dades que contindrà el camp, si el que conté és un text, un número, una data, etc., (es pot seleccionar d'una llista desplegable) i, per últim, una descripció (és opcional omplir-la) de la informació que contindrà el camp.

Figura 25-2. Camps de la taula

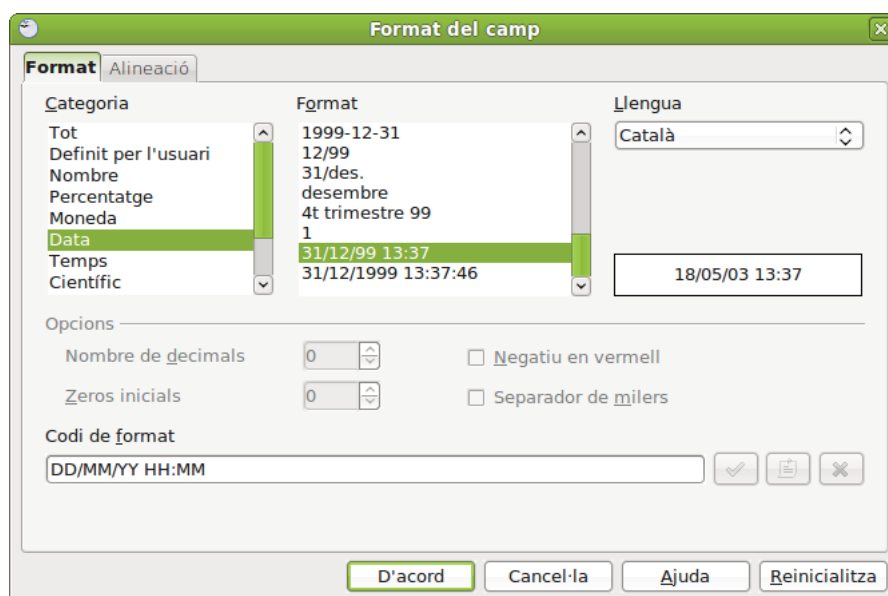


A més d'estos valors, en la zona inferior es mostren més Propietats del camp, que variaran segons el tipus de dada que siga. Per exemple, per al tipus text, es pot indicar la longitud màxima (Longitud) i un valor per defecte (Valor per defecte).

A més, segons el tipus de dada es pot indicar un format de visualització determinat. Per exemple, si és una data, es pot mostrar el mes com a un número (de l'1 al 12) o amb text (gener, febrer...). Es pot seleccionar un format de la llista, o introduir directament un codi de format.

Per a fer-ho, ompliu un camp a mode de prova, seleccioneu que el tipus de camp siga Data/hora i feu clic en el botó Exemple de format, apareixerà una finestra com la següent:

Figura 25-3. Format del camp



En una taula es poden anar introduint camps, un en cada fila, de distints tipus i formats. També es poden definir índexs sobre la taula per a agilitzar les consultes i establir claus primàries.

Una vegada es tinga, almenys, un camp definit, es pot guardar la taula, amb un nom assignat. Per a fer-ho, seleccioneu l'opció de menú Fitxer -> Anomena i guarda. Es demanarà un nom de taula. Assigneu-li un nom i accepteu. Si no s'ha definit cap clau primària (Camp que identifique inequívocament cada fila) es demanarà que se'n cree una.

Des de la finestra principal, en la secció Taules, a més d'afegir taules noves també se'n poden editar les existents (Opció de menú Edita -> Edita) i Elimina una taula (Opció de menú Edita -> Elimina).

Càrrega de dades en la taula

Des de la finestra principal, feu doble clic en la taula on voleu introduir dades o seleccioneu l'opció de menú Edita -> Obri objecte de base de dades. Apareix una finestra nova, a mode de graella que permet introduir les dades.

Figura 25-4. Introducció de dades

ID	nom	adreça	telefon	codipostal	data_naixement	
1	Pepe	papalastruf	123456789	12045	08/08/08	
2	Papa	pepelastuf	987654321	45012	02/02/02	

Els títols de la columna són els noms dels camps. Cada fila és un registre nou. Feu clic en les cel·les per a introduir dades directament.

En la zona inferior de la graella hi ha disponible una barra de ferramentes per a desplaçar-se pels registres. També hi ha un quadre de text que indica el número de fila/registre actual. En el quadre es pot introduir un número de registre per a anar-hi directament.

Per a eliminar una fila, feu clic dret en el requadre gris a l'esquerra de la fila i seleccioneu l'opció Elimina files.

En la zona superior de la finestra es mostra una barra de ferramentes amb funcions de consulta de dades (Filtres), ordenació i busca.

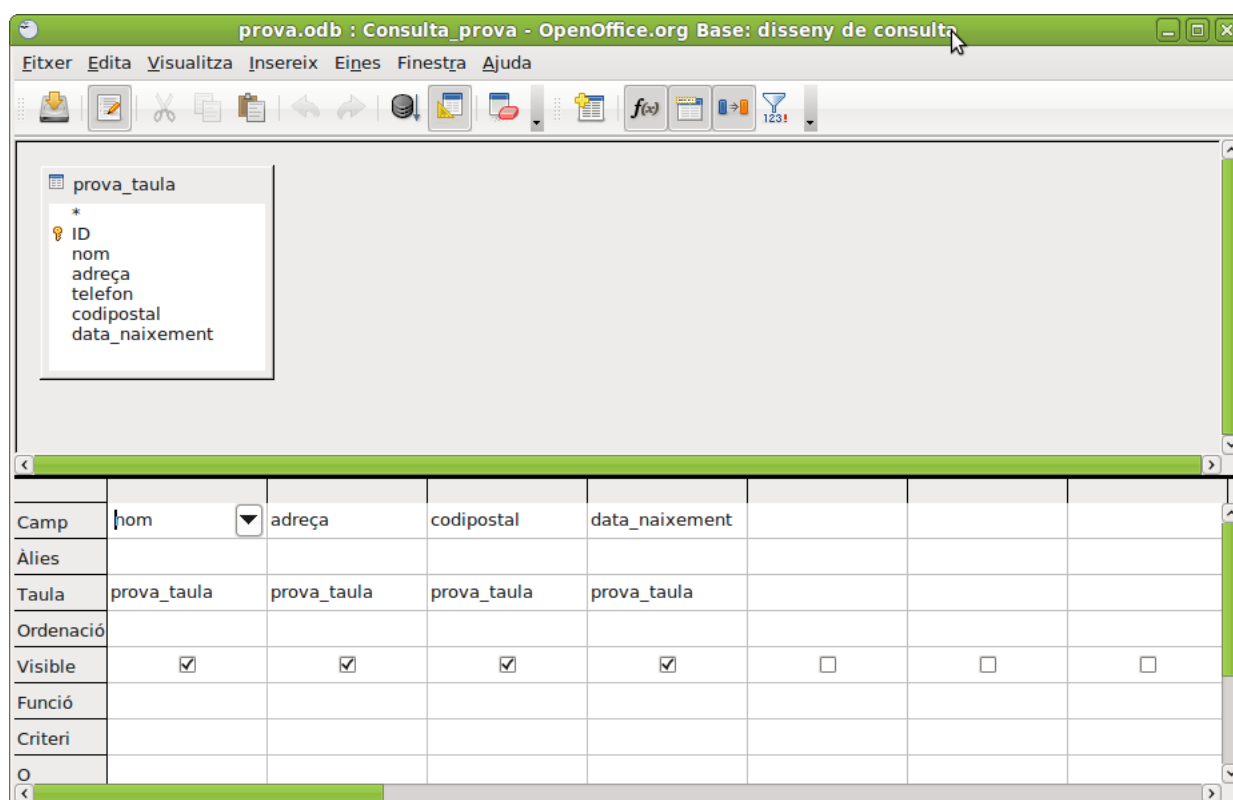
Figura 25-5. Filtre predeterminat



Consultes de dades

També es poden definir consultes, tant de manera visual com directament en SQL. Per a fer-ho, des del quadre de l'esquerra, situats en el grup Consultes es mostren diverses opcions. Entre d'altres crear una consulta nova de manera visual, amb la vista de disseny o crear una consulta introduint-hi directament el codi SQL.

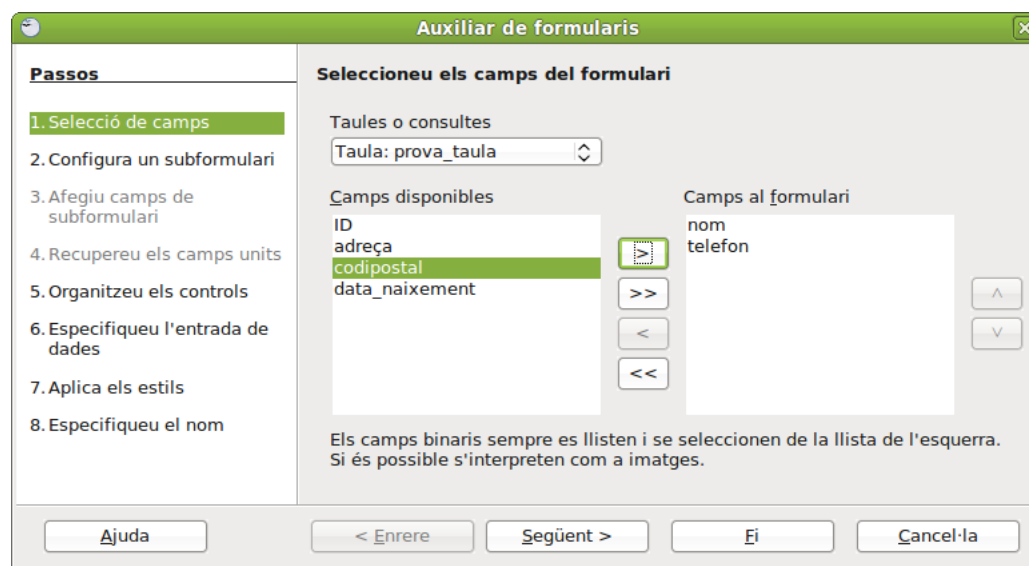
Figura 25-6. Disseny de consultes



Formularis

Els formularis tenen com a finalitat poder introduir o modificar fàcilment el contingut de la base de dades. Podem crear-los mitjançant un auxiliar o bé manualment des de la Vista disseny. Es poden crear a partir de les taules o de les consultes.

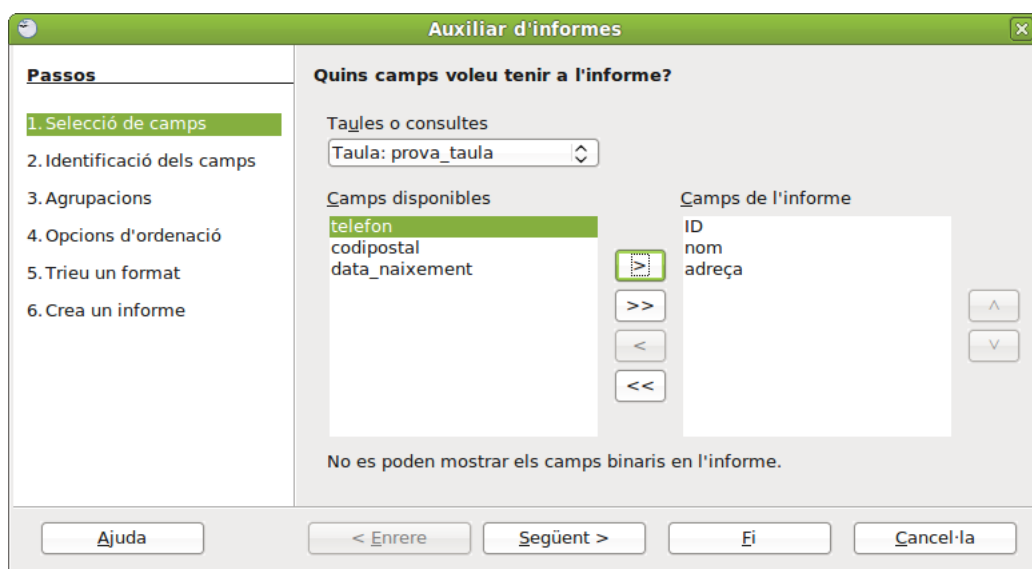
Figura 25-7. Auxiliar de formulari



Informes

L'opció Informes facilita la creació d'informes sobre les taules o les consultes de bases de dades. Permet d'una forma senzilla i mitjançant un auxiliar crear informes amb el Processador de textos (Writer).

Figura 25-8. Informe



Una vegada s'han seleccionat els camps a visualitzar i el disseny, l'informe es genera fàcilment.

Figura 25-9. Informe

Title:
 Author: roliver
 Date: 9/16/10

<i>ID</i>	<i>nom</i>	<i>adreça</i>
1	Pepe	papalastruf
2	Papa	pepelastruf

Enllaços d'interés

Pdf OpenOffice.org Base: http://ecomercio.com.co/images/libro_pdf/capitulo23.pdf

Capítol 26. OpenOffice.org Fórmules (Math)

Introducció

L'OpenOffice.org Fórmules (Math) proporciona una interfície simple per a editar text científic. Consta d'un quadre de selecció que conté operadors, símbols científics, expressions, etc., que només mitjançant un clic de ratolí se seleccionen per a incorporar-los al document.

Una aclaració important és que l'OpenOffice.org Fórmules és un editor de fórmules (per a escriure i mostrar fórmules) i no un programa de càlcul. Amb este programa es poden escriure sumes, potències, integrals, matrius... Però si el que es desitja és calcular el resultat d'una fórmula s'ha de fer servir un full de càlcul o un programa de càlcul matemàtic.

Per als usuaris amb certa experiència serà molt còmode introduir directament les expressions en la finestra d'ordes.

Com iniciar l'OpenOffice.org Fórmules

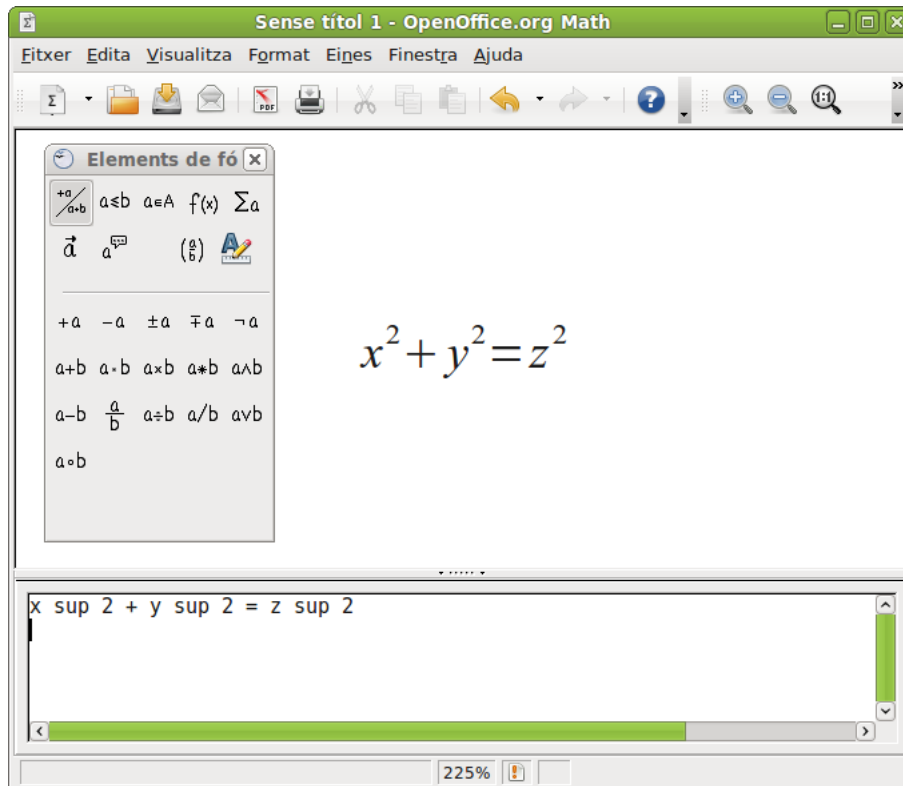
Per a executar l'OpenOffice.org Fórmules des del menú Aplicacions->Oficina->OpenOffice.org Math cal afegir esta aplicació al menú (vegeu Com editar el menú principal en el capítol 4: Personalització de l'escriptori GNOME). També el podeu arrancar des de la consola amb l'orde **oomath**.

A l'hora de crear una fórmula, es pot fer des del menú de qualsevol aplicació de l'OpenOffice.org seleccionant l'opció de menú Fitxer -> Nou -> Fórmula. Però habitualment el que es vol és introduir una fórmula en un text que s'elabora en eixe moment des del Processador de textos OpenOffice.org, de manera pareguda a quan s'introdueix un diagrama o qualsevol altre objecte. En inserir una fórmula en un altre document, l'OpenOffice.org Fórmules s'iniciarà automàticament. D'esta manera es podrà crear, editar i formatar la fórmula amb l'ajuda d'una gran quantitat de símbols i funcions predefinides.

Quan s'obri el programa, apareix la finestra característica del paquet ofimàtic OpenOffice.org, amb la barra de menús, la barra de ferramentes, la barra de símbols i l'espai de treball. La primera cosa que s'observa distinta és que la zona de l'espai de treball està partida en dos. La zona de baix és la Finestra d'ordes. En esta s'escriu la fórmula, que es visualitza en la zona de treball a mesura que s'escriu.

Per a aclarir açò, i a tall d'exemple, si s'escriu en la finestra d'orde la descripció de la fórmula $x^2 + y^2 = z^2$, la fórmula formatada apareixerà en la zona de dalt.

Figura 26-1. L'editor de fórmules OpenOffice.org



A més, també apareix una finestra flotant, la *Finestra de selecció*, amb una gran quantitat de símbols matemàtics utilitzables. Esta finestra de selecció està dividida en dos parts. Les dos primeres files servixen per a seleccionar un grup de símbols distints. Cada vegada que se selecciona un botó canvien els botons de la zona inferior. Els botons de la zona inferior sí que “escriuen” la fórmula.

Com utilitzar l'ajuda

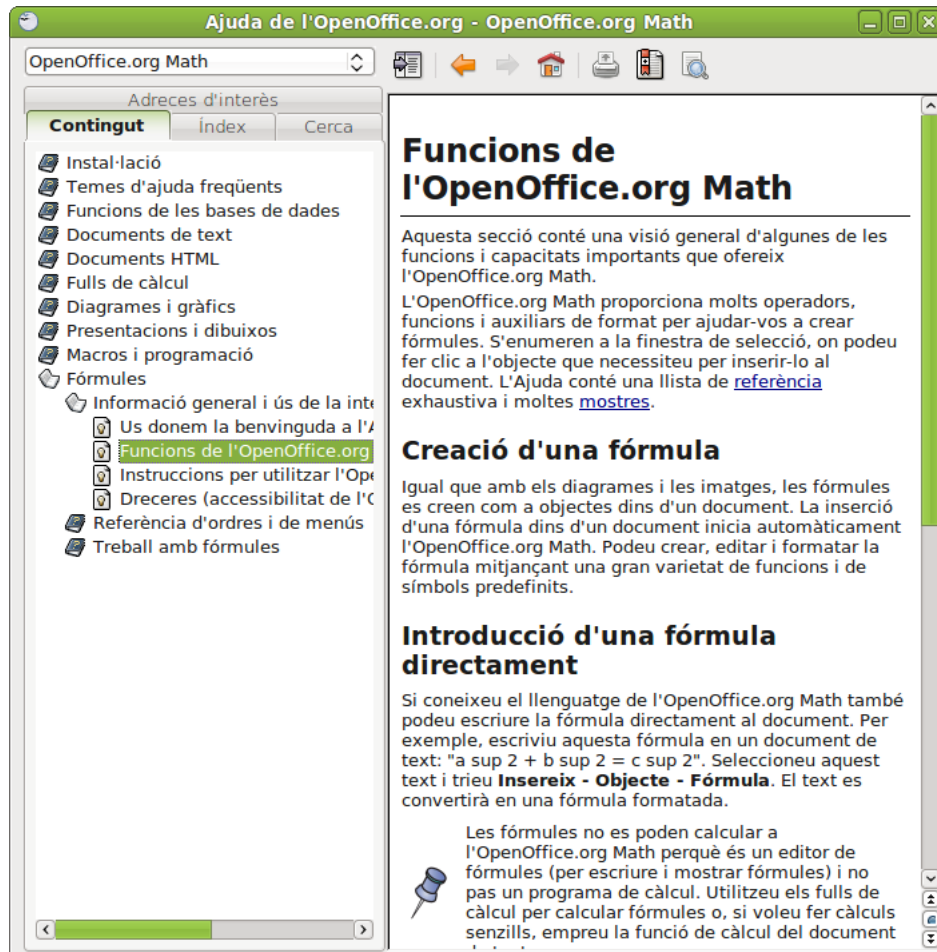
Una bona idea a l'hora d'escriure una fórmula, és partir d'una altra pareguda i modificar-la, en compte de partir de zero. Per a fer-ho, el manual en línia de l'Editor de fórmules (Math) ofereix nombrosos exemples en els quals basar-se. Per a arribar-hi seguiu els passos següents:

- Seleccioneu l'opció de menú Ajuda -> Contingut.
Això farà que s'obriga l'ajuda de l'OpenOffice.org Fórmules (Math).

Suggeriment: També podeu polsar la tecla **F1**.

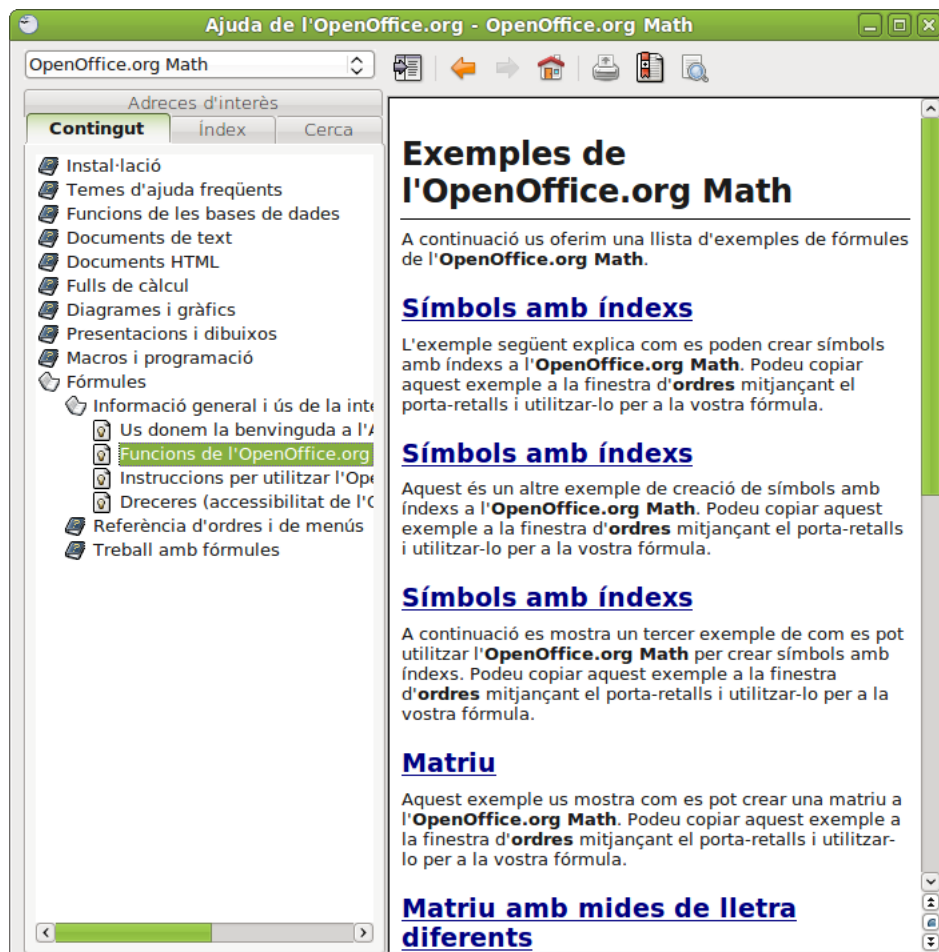
- En la zona de la dreta, apareixerà un document amb el títol Benvinguts a l'ajuda de l'OpenOffice.org Fórmules (Math). Seleccioneu l'opció Fórmules -> Informació general i ús de la interfície de l'usuari -> Funcions de l'OpenOffice.org Fórmules (Math). Apareixerà un document amb el títol Funcions de l'OpenOffice.org Fórmules (Math).

Figura 26-2. Funcions de l'OpenOffice.org Fórmules (Math).



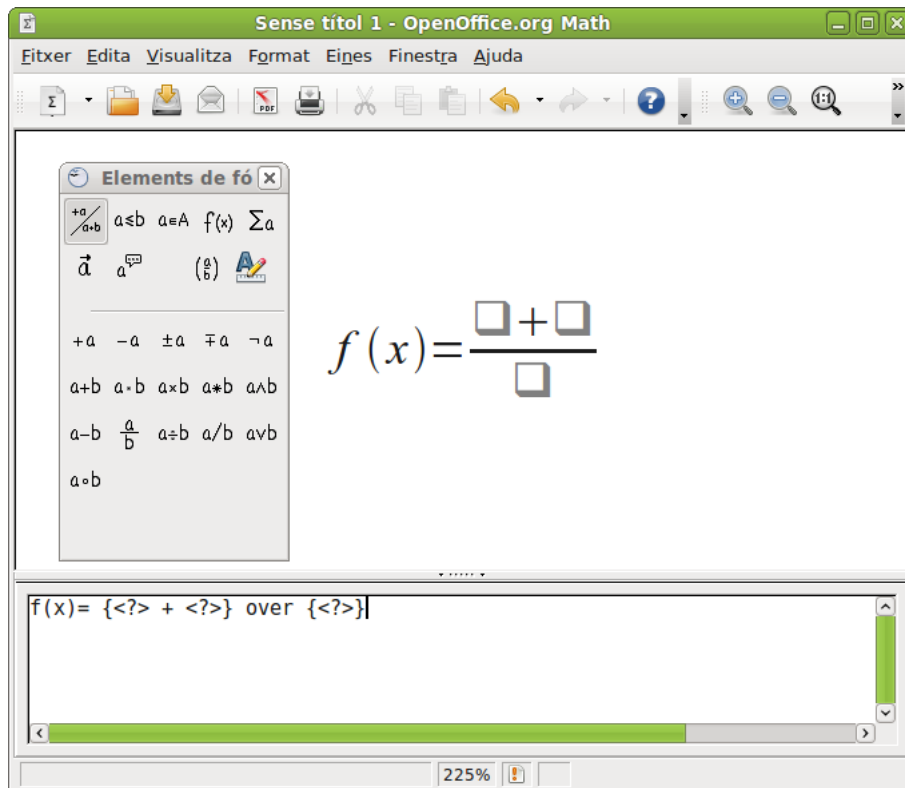
- Al final del primer paràgraf, feu clic en l'enllaç Exemples de l'OpenOffice.org Math. Apareixeran diversos exemples. Fent-hi clic sobre qualsevol, apareixerà una pàgina nova amb una explicació breu de l'exemple, el resultat de la fórmula, i en la línia sintaxi el que heu d'escriure perquè aparega. Podeu copiar el text que apareix a la dreta de sintaxi (opció Copia del menú contextual) i després tornar a la finestra de l'aplicació i apegar-lo en la Finestra d'ordes.

Figura 26-3. Exemples d'OpenOffice.org Fórmules (Math).



Com crear una fórmula

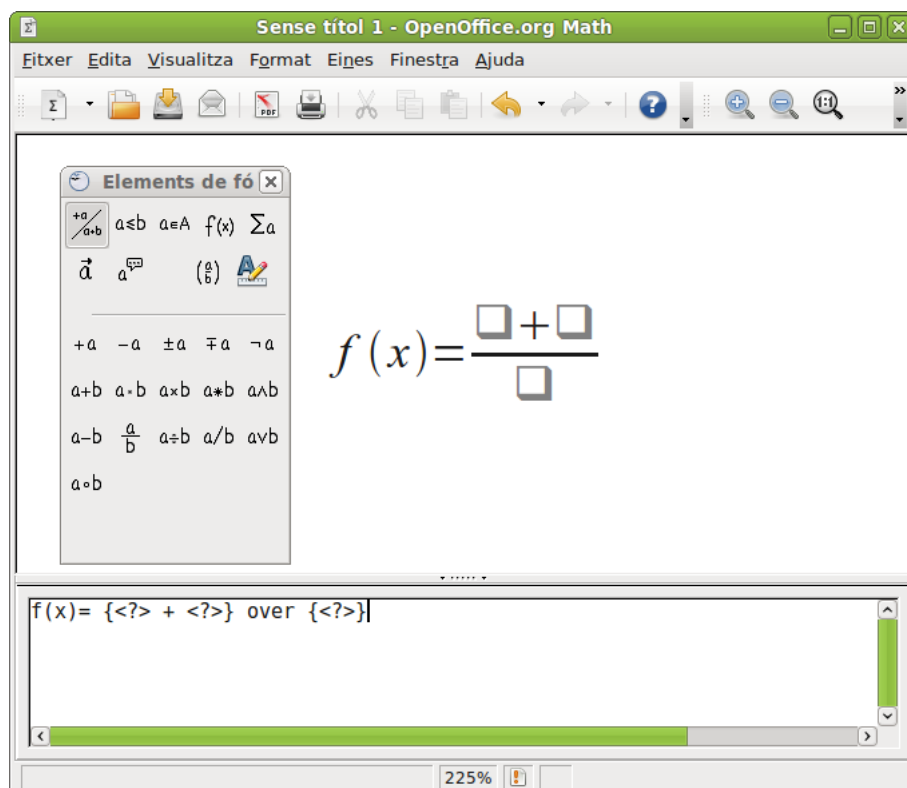
Per exemple, es vol crear la fórmula següent:



La forma més ràpida de fer-ho és escriure en la *Finestra d'ordes* la línia **$f(x) = \{x^2 + 8x + 1\}$ over $\{7x - 3\}$** . L'altra opció és treballar directament amb la finestra de selecció. A continuació s'explicarà pas a pas com fer-ho.

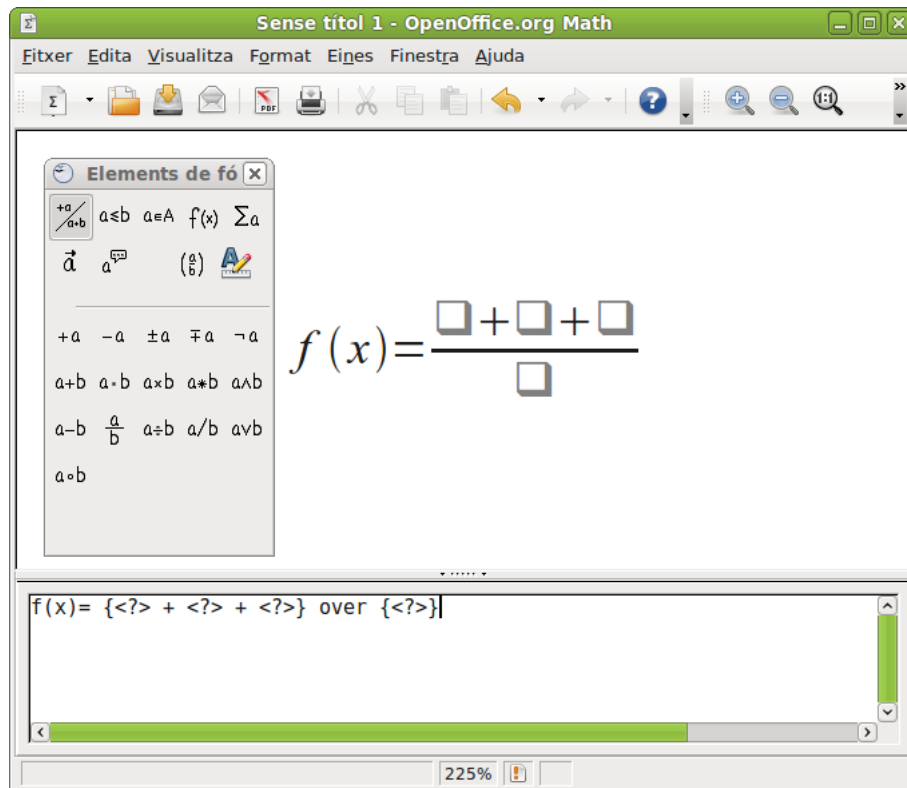
- Com que el que es pretén fer és una igualtat, en primer lloc es posarà una igualtat. Per a fer-ho, seleccioneu el botó Relacions i després el botó $a=b$

Figura 26-4. Relacions



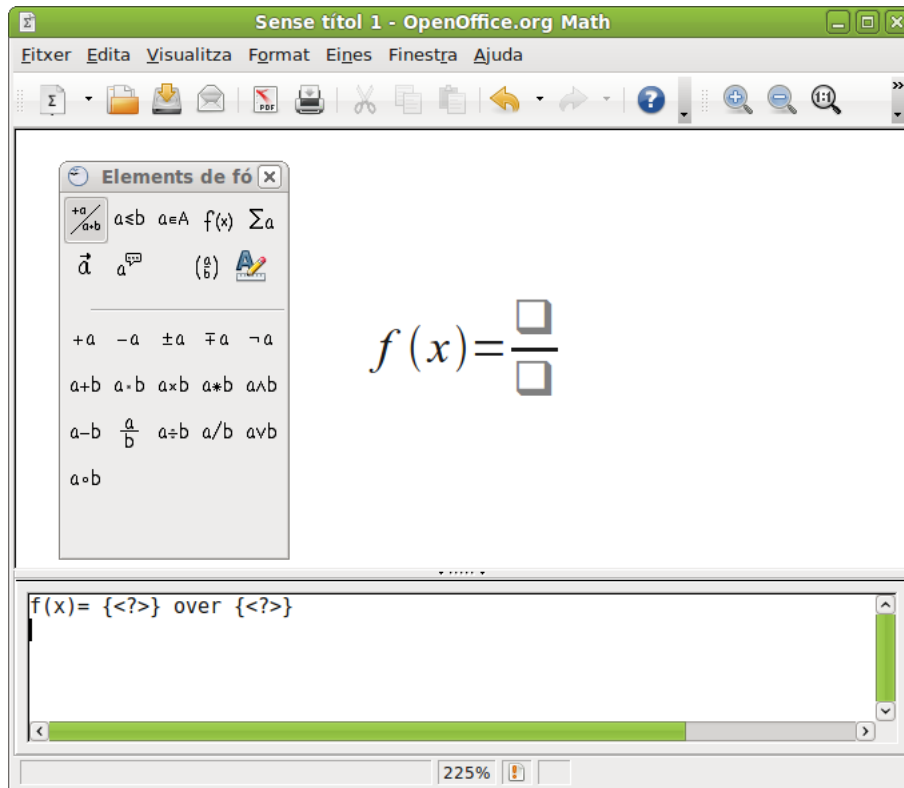
Apareixeran dos requadres amb un igual al mig:

Figura 26-5. Finestra d'ordes



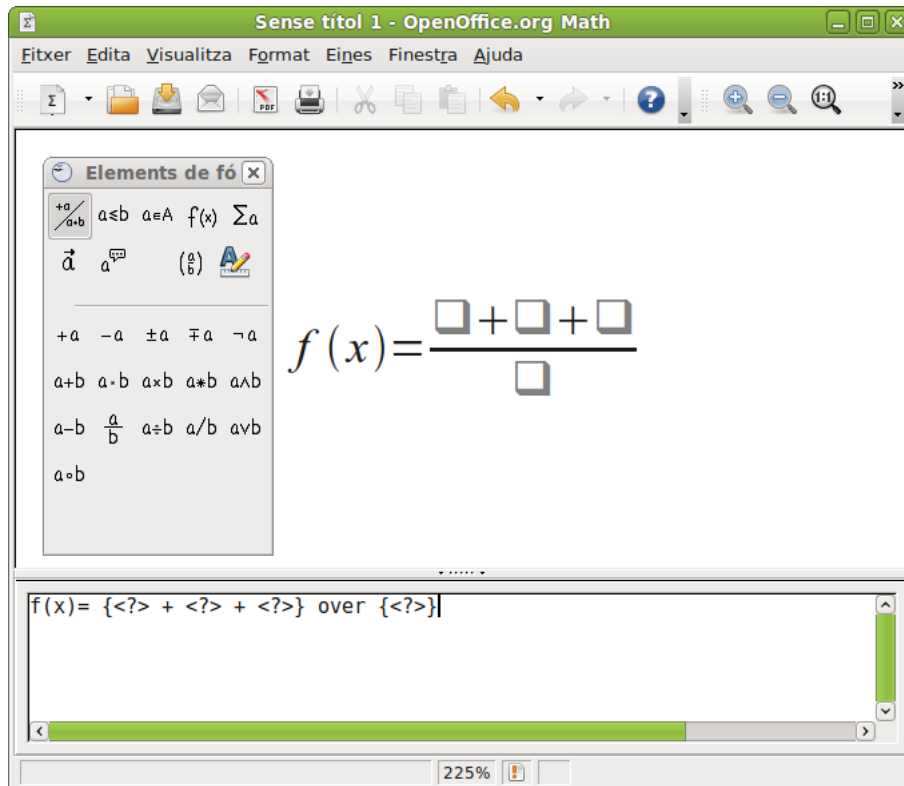
- En el requadre de l'esquerra, feu doble clic i escriviu la part esquerra de la fórmula: $f(x)$
El que s'escriu, apareix en la *Finestra d'ordes*, la visualització en la zona de la fórmula té un xicotet retard que pot resultar un poc incòmode.
- A la dreta de la igualtat, es vol fer una divisió.
 - Feu doble clic en el requadre de la dreta de la fórmula.
 - En la finestra de selecció, seleccioneu el botó Operadors unaris/binaris.
 - Seleccioneu el botó Divisió(fracció). Apareixerà la barra de divisió en la part de la dreta.

Figura 26-6. Finestra d'ordes



- El numerador és una suma de tres operands. Per a posar-los:
 - Feu doble clic en el requadre del numerador.
 - En la finestra de selecció, seleccioneu el botó Parèntesis.
 - Seleccioneu el botó Parèntesis d'agrupació.
 - En la finestra de selecció, torneu a seleccionar el botó Operadors unaris/binaris.
 - Seleccioneu el botó + de suma.
 - Apareixeran dos sumands.
 - Torneu a seleccionar el botó + de suma. Apareixerà un sumand més.

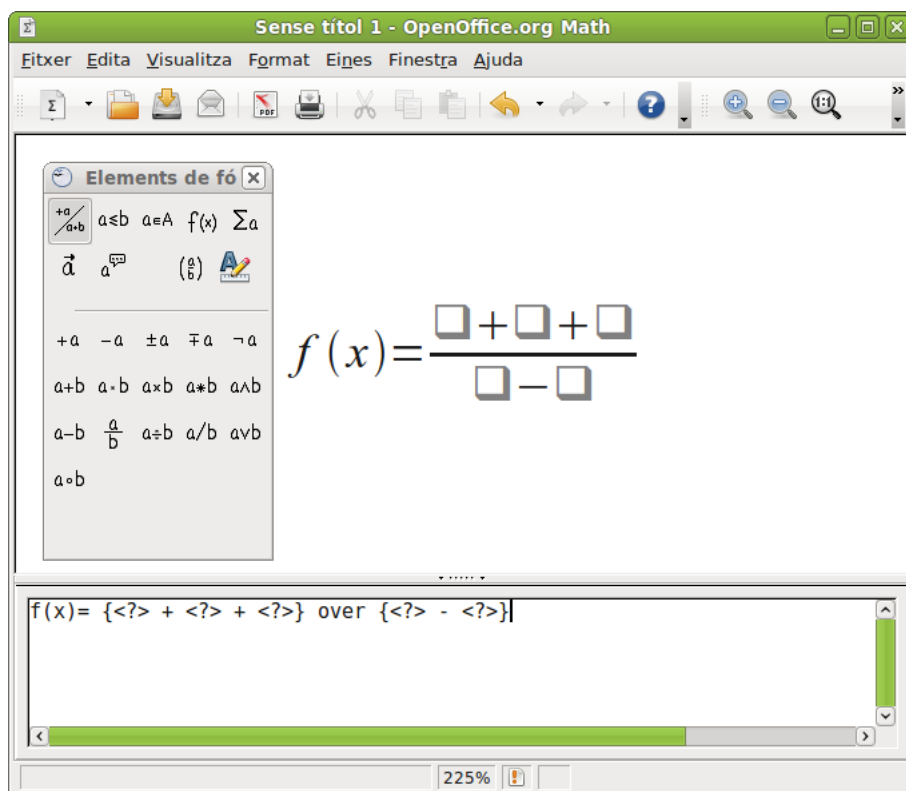
Figura 26-7. Finestra d'ordes



Nota: Si no es mostren els canvis realitzats, polseu el botó de la barra de ferramentes Actualitza.

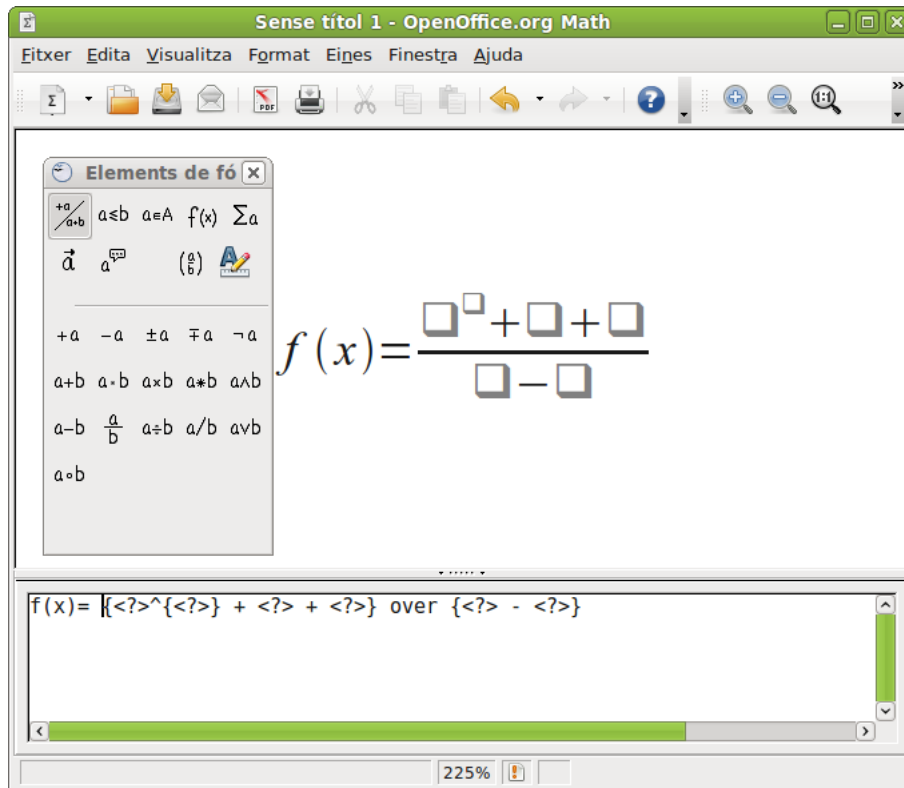
- El denominador és una resta de dos operands. Es procedirà de manera anàloga al numerador. Per a posar-los:
 - Feu doble clic en el requadre del denominador.
 - En la finestra de selecció, seleccioneu el botó Parèntesis.
 - Seleccioneu el botó Parèntesis d'agrupació.
 - En la finestra de selecció, torneu a seleccionar el botó Operadors unaris/binaris.
 - Seleccioneu el botó Restes -. Apareixeran dos sumands.

Figura 26-8. Finestra d'ordes



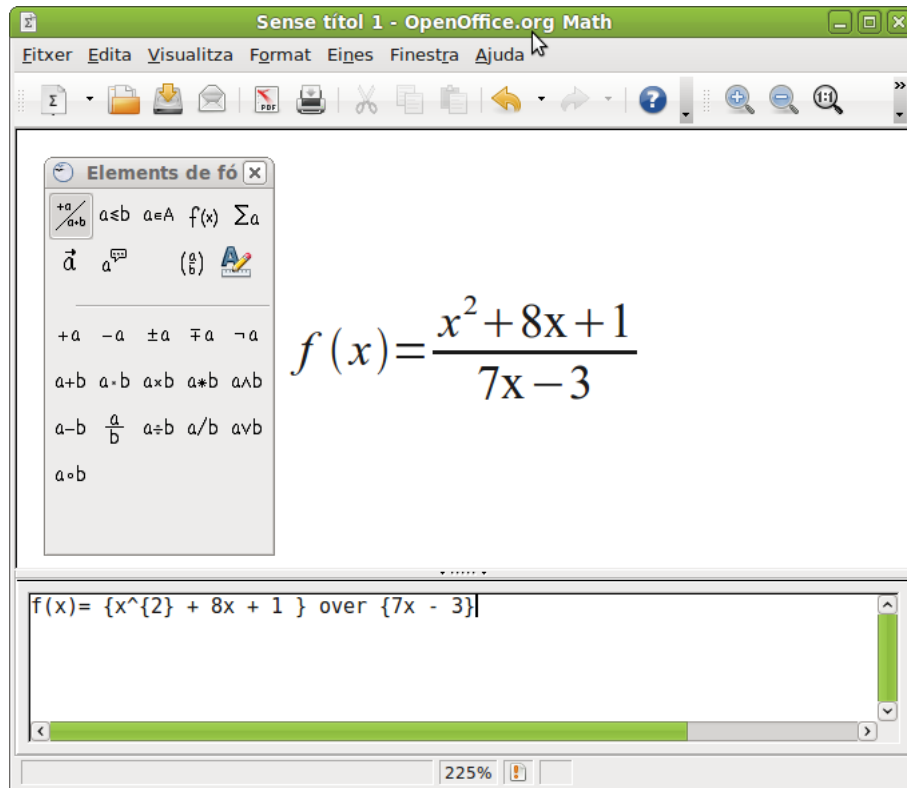
- Queda posar la potència en el primer sumand del numerador. Per a posar-los:
 - Feu doble clic en el requadre del primer sumand del numerador.
 - En la finestra de selecció, seleccioneu el botó Funcions.
 - Seleccioneu el botó Potència.

Figura 26-9. Finestra d'ordes



- Apareixerà un requadre superíndex per a la potència
- Ja està l'estructura de la fórmula creada. Ara únicament queda omplir els quadres. Per a fer-ho, cada vegada que vulgueu omplir un requadre, feu-hi doble clic damunt i escriviu el que corresponga.

Figura 26-10. Finestra d'ordes



Una vegada creada la fórmula, es pot guardar com a qualsevol document o objecte de l'OpenOffice.org.

Bé des del botó Guarda de la Barra de funcions, bé des de l'opció de menú Fitxer -> Guarda o bé amb la combinació de tecles **Ctrl + G**.

Si s'edita la fórmula des de l'OpenOffice.org Processador de textos (Writer), només caldrà fer clic fora de l'espai de la fórmula per a continuar escrivint en el document.

Enllaços d'interés

Wikipedia: <http://es.wikibooks.org/wiki/OpenOffice.org/Math> (http://es.wikibooks.org/wiki/OpenOffice.org/Math:_el_ec

Capítol 27. Planner: Gestió de projectes

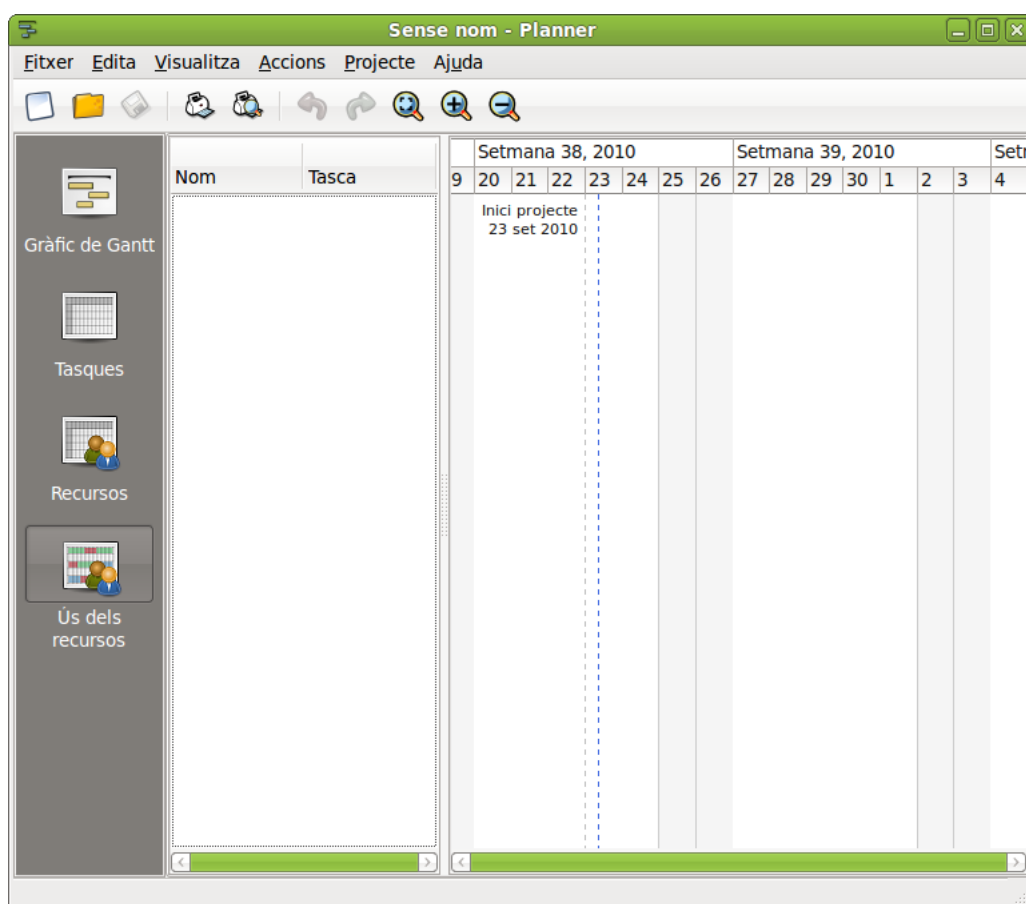
Planner

El Planner és un programa de gestió de projectes (planificació, temporització i seguiment), que permet definir tasques i subtasques, recursos i grups de recursos, dependències, mostrar el camí crític, diagrames Gantt, etc.

LliureX inclou esta aplicació i es troba accessible des del menú Aplicacions -> Oficina -> Planner, gestió de projectes. La versió documentada és la 0.14.4

Quan s'inicia l'aplicació s'observa una finestra com la següent:

Figura 27-1. Finestra principal del Planner



Com treballar amb el Planner

En la finestra principal es distingeix la barra de menús, que permet obrir o crear un projecte nou, agregar tasques al projecte o editar-ne les propietats, passar d'una vista a una altra (Gantt, Tasques, Recursos, Ús de recursos), gestionar els calendaris i els tipus de dies.

La barra de ferramentes, que conté accessos ràpids a les funcions de la barra de menús.

El quadre esquerre on es pot seleccionar la vista que es vol examinar.

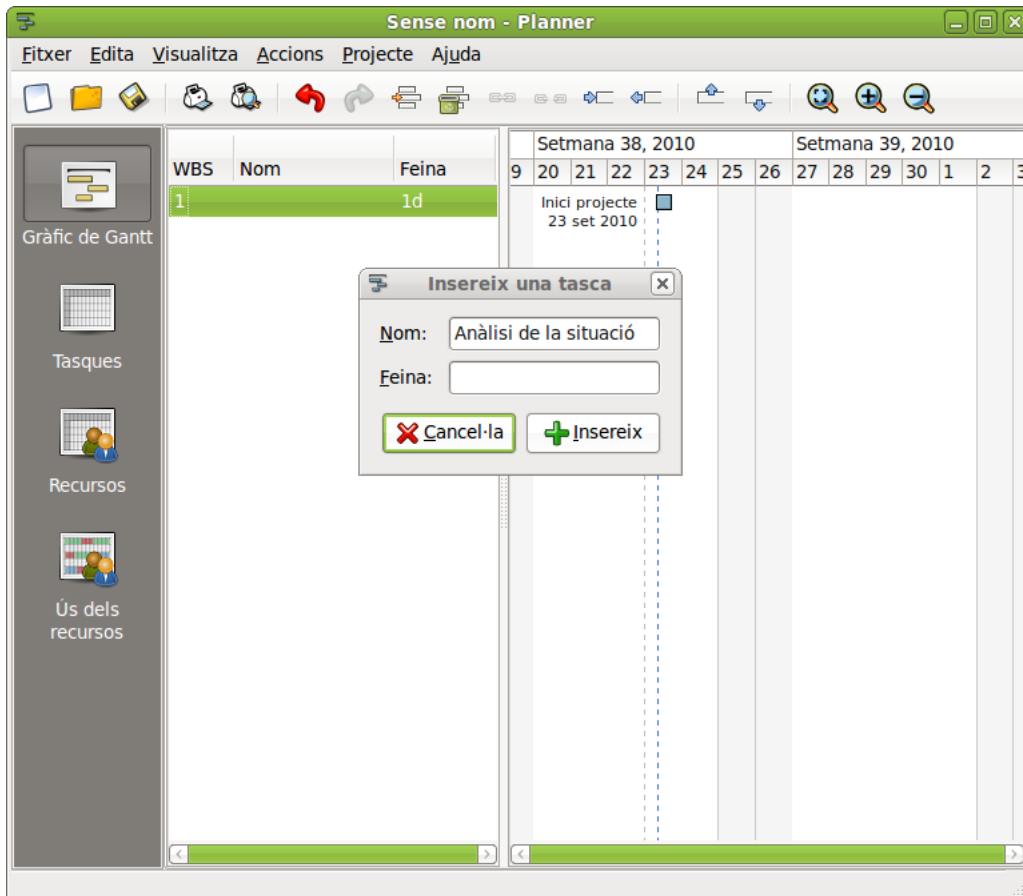
I per últim, l'àrea de treball, on es crearà el projecte i se'n gestionarà la temporalització i l'assignació de recursos.

Com afegir tasques

Quan es comença a treballar amb el Planner primer s'ha de tindre clara quina serà la data d'inici del projecte i a partir d'esta començar a afegir-hi tasques i subtasques.

Per a afegir una tasca nova podeu fer-ho des de la vista "Gantt" o des de la vista "Tasques". Aneu al menú Accions -> Introduïx tasques, es mostrarà una finestra en la qual heu d'indicar el nom de la tasca i la duració. Si la tasca conté subtasques no caldrà que indiqueu la duració ja que serà la suma de la duració de totes estes. Una vegada completades les dades, feu clic en el botó Inserir.

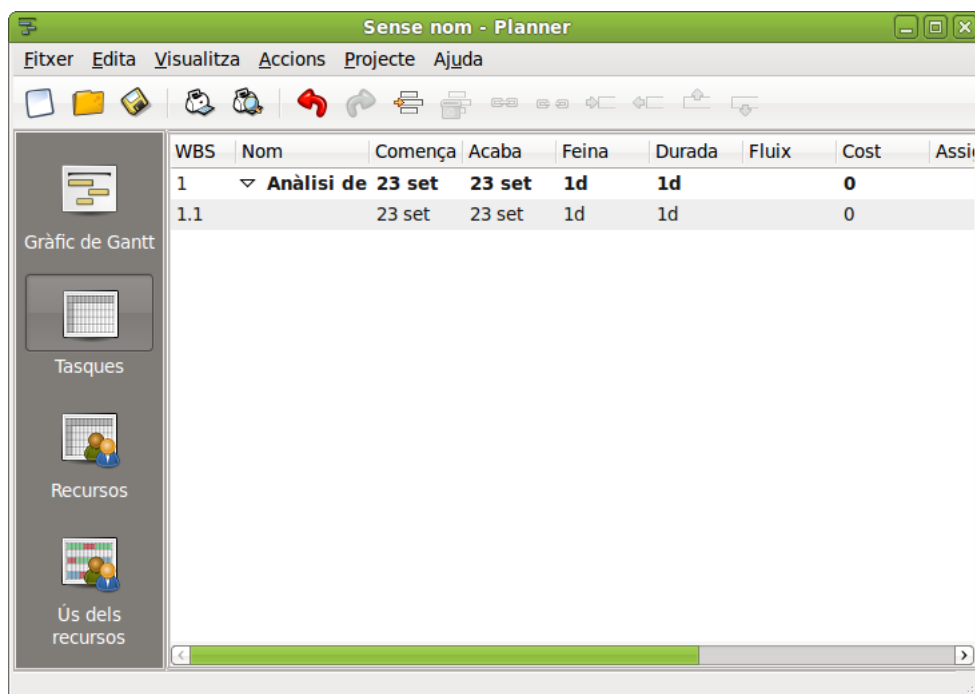
Figura 27-2. Afegir una tasca



El pas següent és afegir una tasca nova o una subtasca. En ambdós casos es repeteix el procés anterior, però per a la subtasca cal que afegiu una sagnia cap a la dreta per a indicar que forma part d'una tasca pare (el botó per a afegir la sagnia es troba en la barra de ferramentes).

El procés anterior també es pot realitzar fent clic amb el botó dret del ratolí en l'àrea de treball i seleccionant l'opció "Afegir una tasca" o "Afegir una subtasca"

Figura 27-3. Afig una subtasca



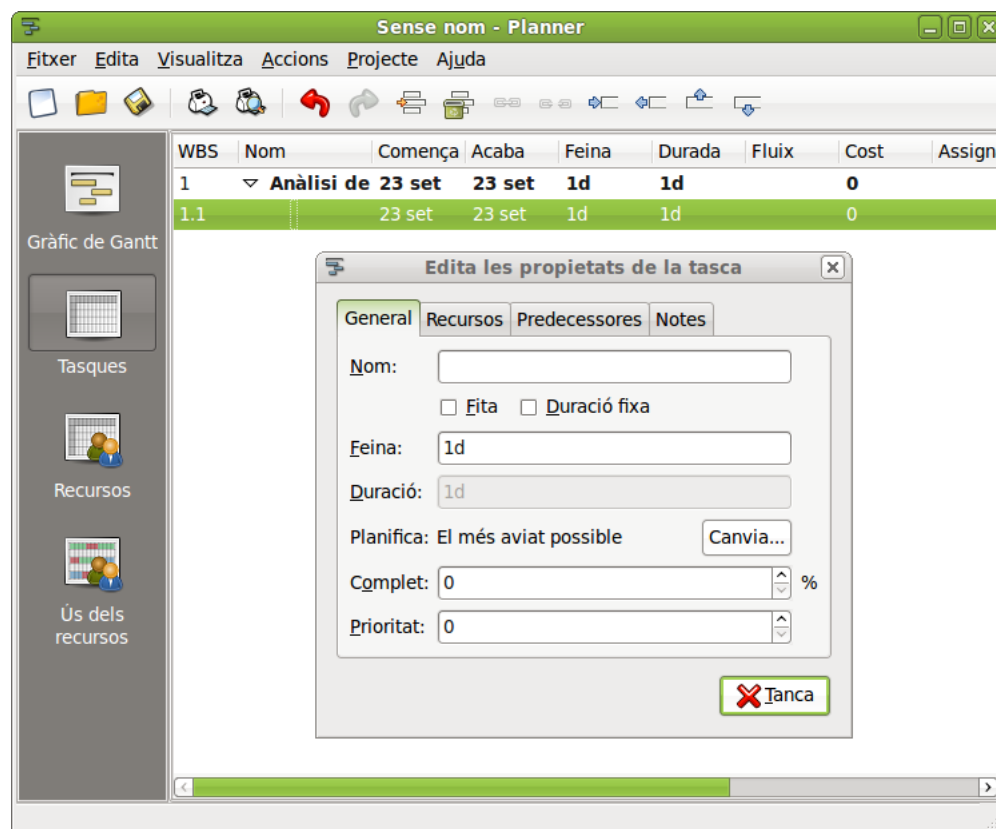
Com assignar els temps d'inici a les tasques

Una vegada creades les tasques i subtasques s'assigna la temporalització, és a dir, quan comença cadascuna d'estes i la duració en unitats de treball, per defecte són dies.

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".

S'obrirà la finestra següent.

Figura 27-4. Modificació de les propietats de la tasca



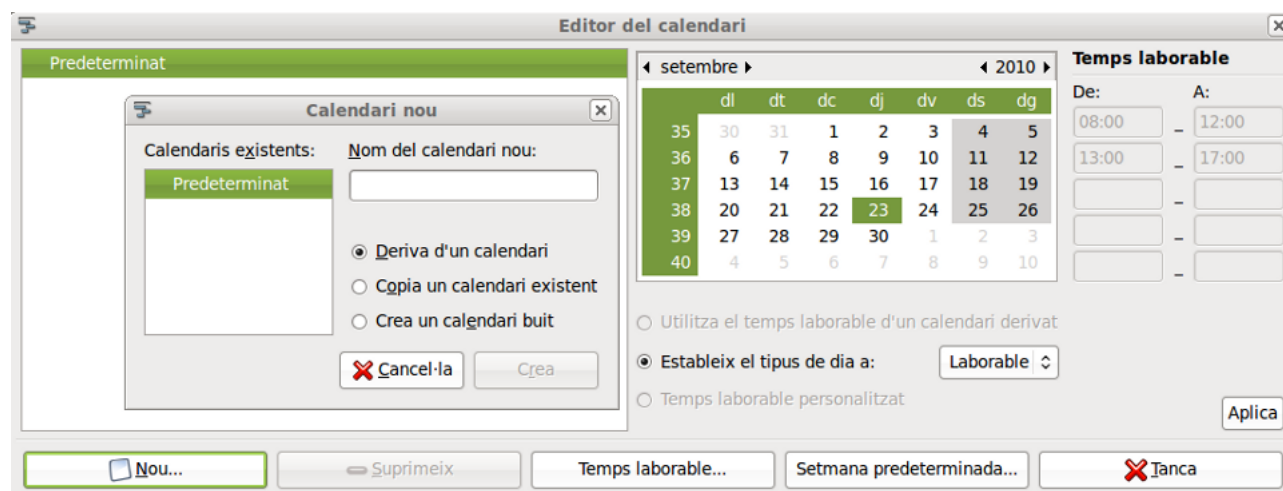
Per a modificar-ne la duració en el camp "Treball" o la data d'inici des del botó Canvia.

Modificació o creació del calendari

Es pot crear un calendari personalitzat per a cada projecte. Per a modificar el calendari, aneu al menú Projecte -> Gestió de calendaris. En la finestra es mostra el calendari predeterminat, i es dóna la possibilitat de modificar-lo i adaptar-lo al projecte o crear-ne un de nou.

Per a crear un calendari nou feu clic en el botó Nou de la finestra "Editor de calendaris".

Figura 27-5. Creació d'un calendari nou per al projecte

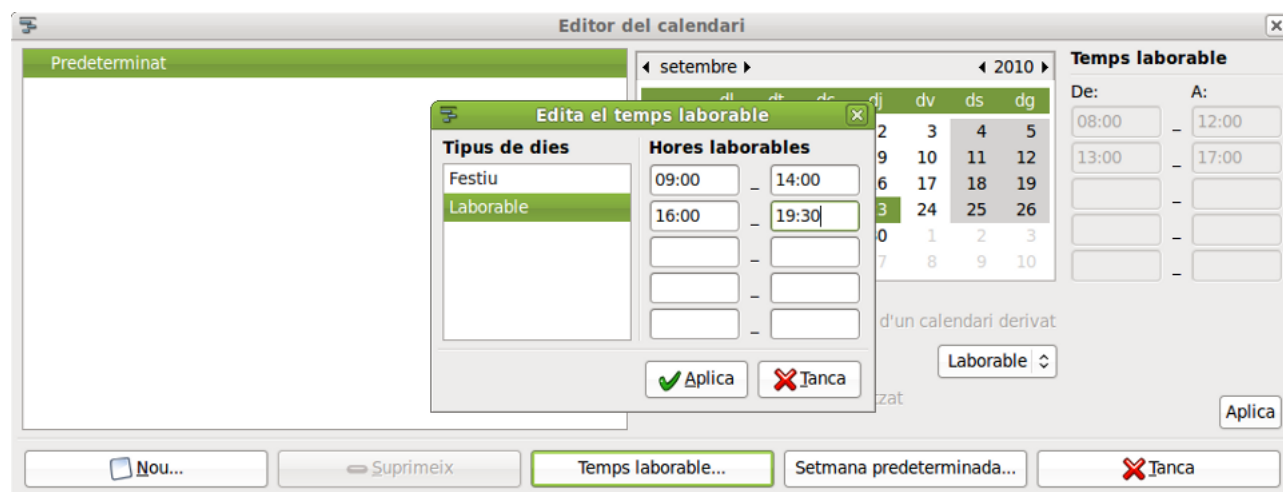


Quan es crea un calendari nou se li assigna un nom i s'ha de triar una de les tres opcions següents: derivar-lo

d'un calendari, copiar-lo d'un calendari existent o crear un calendari buit.

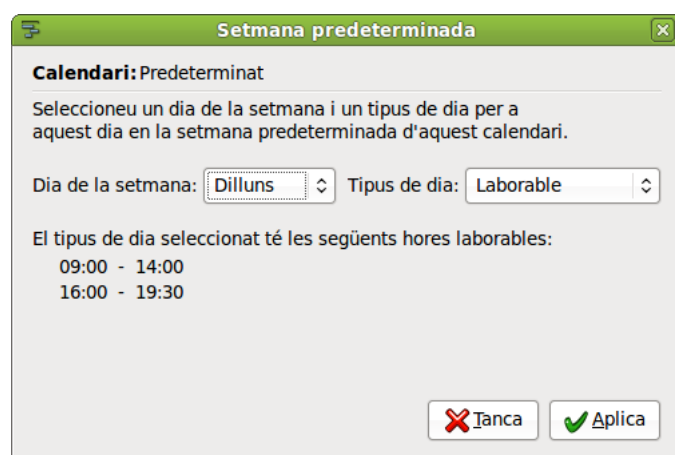
Una vegada creat el calendari, el pas següent és establir la jornada laboral i la jornada de descans, per exemple, jornada laboral de 9:00 a 14:00 i de 16:00 a 19:30.

Figura 27-6. Establix la jornada laboral



I, a continuació, es configura la "Setmana predeterminada". En fer clic en Setmana predeterminada es van assignant els dies de la setmana que coincideixen amb la jornada laboral; per exemple, de dilluns a divendres.

Figura 27-7. Establix la setmana predeterminada



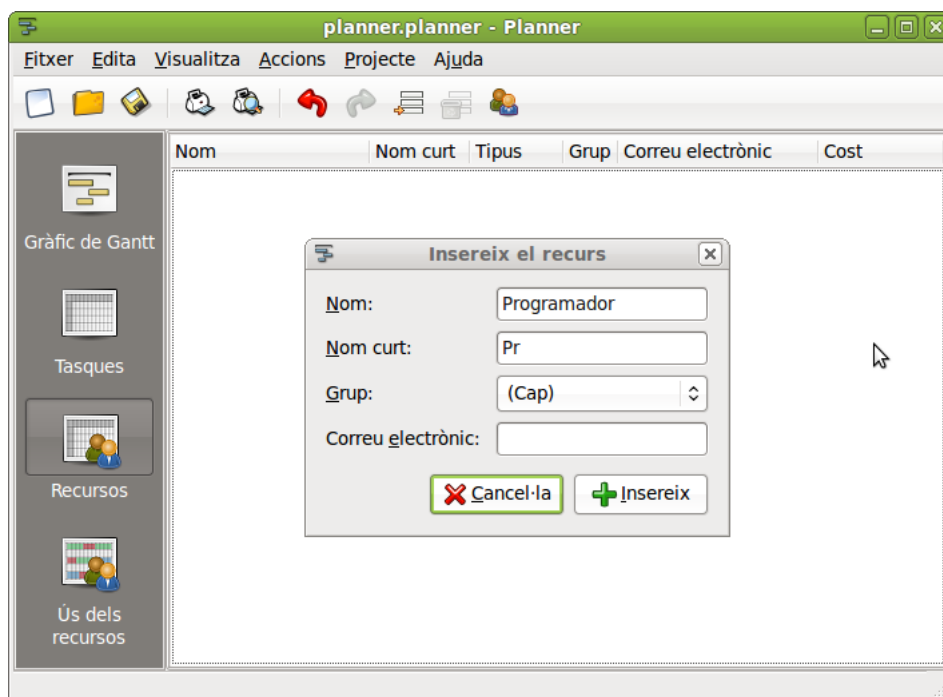
Si hi ha algun dia que no coincidisca amb la jornada laboral o de descans es poden personalitzar els tipus de dies des del menú Projecte -> Edita els tipus de dies.

Una vegada creat el nou tipus de dia, per a assignar-li un horari aneu a menú Projecte -> Gestió de calendaris i des d'esta finestra feu clic en el botó Jornada laboral. Una vegada assignat l'horari a este nou tipus de dia ja el podeu assignar a la setmana predeterminada.

Assignació de recursos a les tasques

Per a introduir els recursos que posteriorment s'assignaran a les tasques, heu d'anar a la vista "Recursos", a continuació feu clic amb el botó dret del ratolí en l'àrea de treball i seleccioneu "Introduïx un recurs" o bé des del menú Accions-> Introduïx un recurs.

Figura 27-8. Creació dels recursos d'un projecte

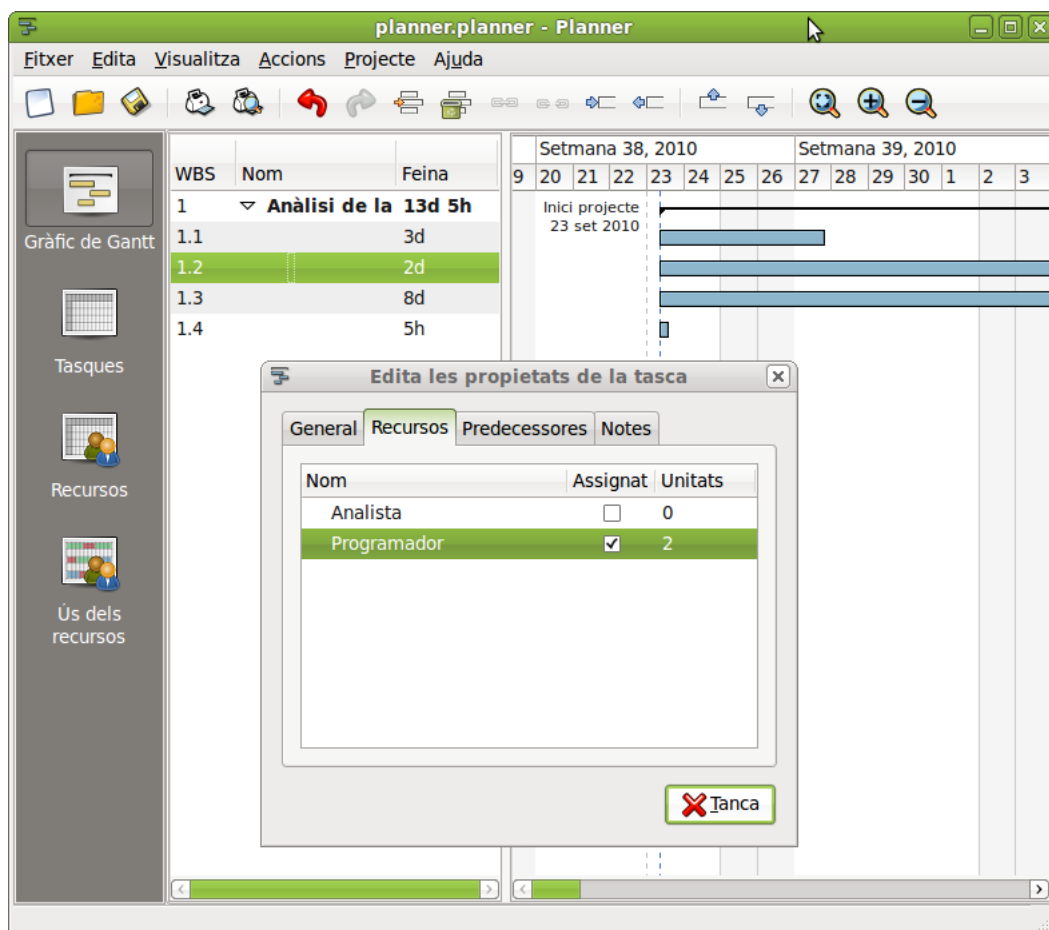


Una vegada creats els recursos, cal assignar-los a les tasques i establir-ne el cost.

Des de la vista "Recursos", aneu al menú Accions -> Edita les propietats dels recursos, i en el camp "Cost" afegiu el valor per hora per al recurs.

Per a assignar els recursos a les tasques, des de la vista "Tasques", aneu al menú Accions -> Edita les tasques i allí seleccioneu la pestanya Recursos i marqueu els recursos que s'assignaran a la tasca. S'observa que en la columna "Cost" es va calculant el cost total del projecte i de cada tasca.

Figura 27-9. Assignació de recursos a una tasca



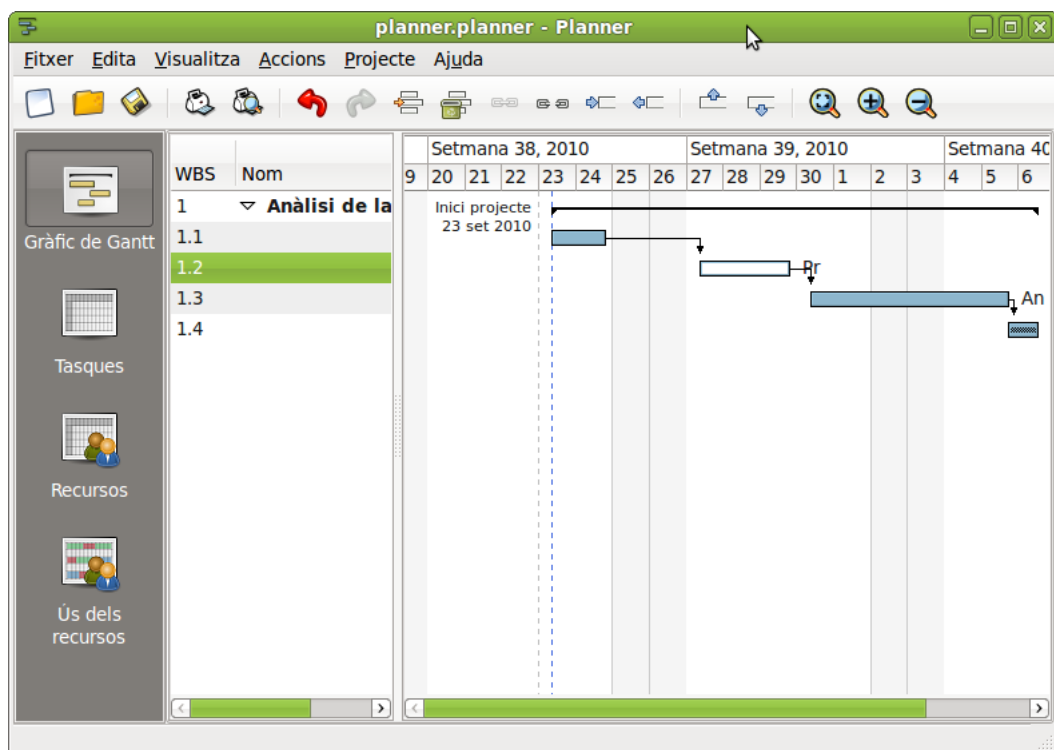
Vistes del Planner

El Planner ofereix quatre vistes per a controlar la programació i l'avanç del projecte: Gantt, Tasques, Recursos i Ús dels recursos.

Les vistes Tasques i Recursos s'han descrit en els apartats anteriors.

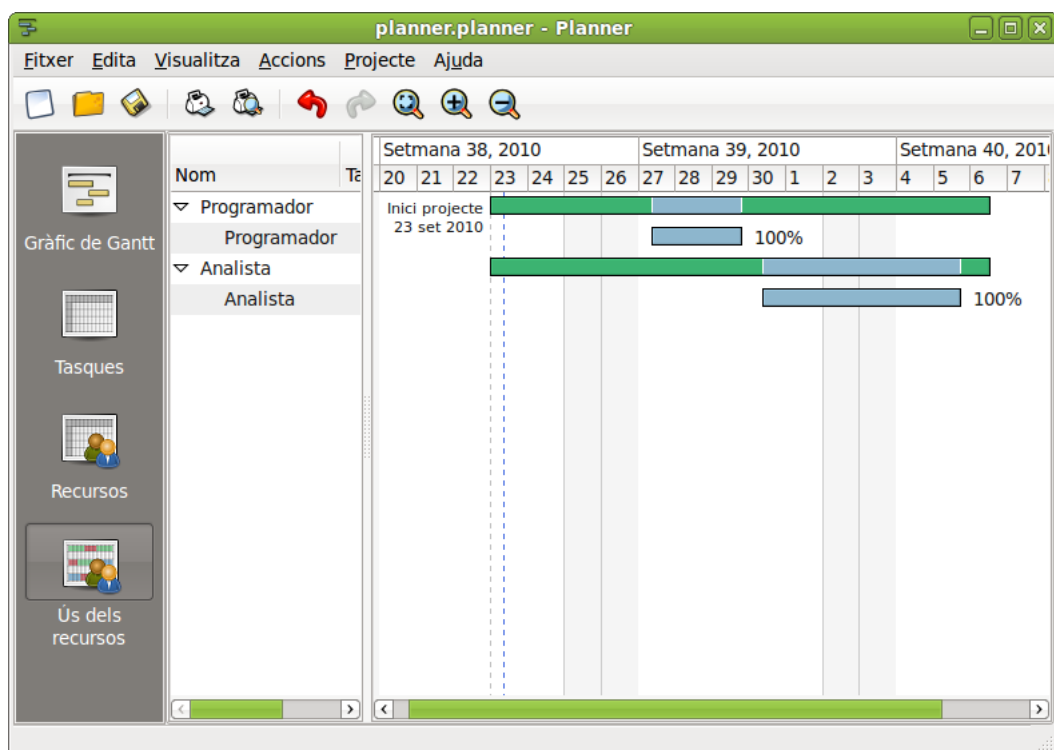
La vista Gantt ofereix un resum del calendari de programació de tasques, l'assignació de recursos, l'acompliment de les tasques, el camí crític, etc.

Figura 27-10. Vista de diagrama de Gantt



La vista d'Ús dels recursos permet veure per a cada recurs les tasques que té assignades i durant quant de temps. També permet veure si hi ha una sobreassignació de recursos.

Figura 27-11. Vista d'Ús dels recursos



Capítol 28. Visualització de documents PostScript i PDF: Evince

Introducció: Evince

Un fitxer PDF (Portable Document Format) és una imatge electrònica d'un document. És independent de la ferramenta que es va utilitzar per a generar-lo. Un document PDF pot contindre tant text com gràfics o imatges. El format és independent del dispositiu i de la resolució. Per a visualitzar un fitxer PDF cal utilitzar un lector PDF.

L'aplicació Evince permet veure fitxers en format Portable Document Format (PDF) i fitxers PostScript. El Visor de documents Evince segueix els estàndards Freedesktop.org i GNOME per a proporcionar integració amb l'entorn d'escriptori.

La versió documentada de l'Evince és la 2.30.3.

L'Evince té les característiques següents:

- Permet veure un fitxer PDF pàgina per pàgina, o una pàgina particular com en un manual de referència.
- Permet fer ampliacions a diversos nivells, amb un ajust millor i ajust a l'amplària de la pàgina.
- Permet realitzar busques de text en el contingut del document.

Inici de l'Evince.

Podeu iniciar l'Evince de diverses maneres:

Podeu obrir directament el fitxer PDF, amb doble clic

L'Evince és el visor de fitxers PDF per defecte i s'executa de forma automàtica en obrir un fitxer amb eixe format.

Amb la línia d'ordes

Per a iniciar l'Evince des de la línia d'ordes, teclegeu l'orde i premeu **Retorn** a continuació.

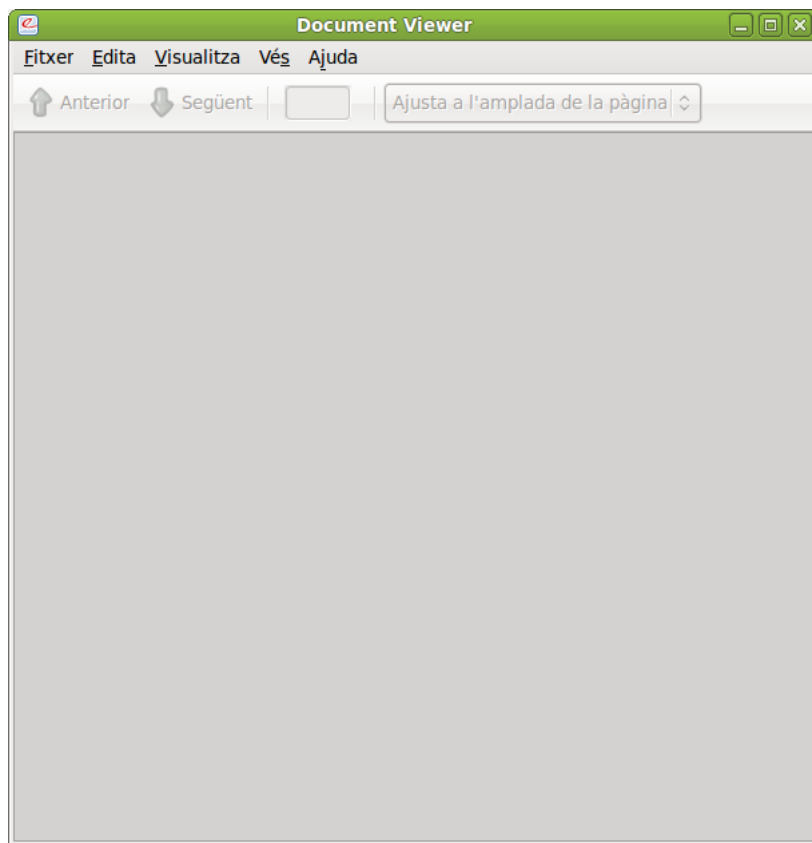
Evince *nomfitxer.pdf*

on *nom de fitxer.pdf* és el nom del fitxer PDF que es vol obrir.

Nota: L'Evince obri cada fitxer que s'especifique en una finestra nova.

Quan s'inicia l'Evince, es mostra la finestra següent:

Figura 28-1. Finestra d'inici abans d'obrir un fitxer



La finestra de l'Evince conté els elements següents:

Barra de menú.

Els menús de la barra de menú contenen totes les ordes que es necessiten per a treballar amb els fitxers en l'Evince.

Barra de ferramentes.

La barra de ferramentes conté un subconjunt de les ordes a les quals es pot accedir des de la barra de menú.

Quadre de visualització.

El quadre de visualització mostra el fitxer PDF.

Nota: No tots els menús i botons de la barra de ferramentes es mostren fins que obri un fitxer.

Utilització de l'Evince

Es pot usar l'aplicació Evince per a realitzar les tasques següents:

Per a obrir un fitxer

Per a obrir un fitxer, trieu Fitxer -> Obri (**Ctrl+O**). El diàleg Carrega un fitxer es mostra. Seleccioneu el fitxer que voleu obrir, després premeu Accepta. Per a obrir un altre fitxer en una finestra nova, torneu a seleccionar Fitxer -> Obri (**Ctrl+O**).

Es pot arrossegar un fitxer des d'una altra aplicació com ara un gestor de fitxers (Nautilus) a la finestra de l'Evince. Si la finestra de l'Evince està buida, l'aplicació mostra el fitxer en la finestra. Si la finestra no està buida, l'aplicació inicia una finestra nova per a mostrar el fitxer. L'aplicació mostra el nom d'un fitxer PDF en la barra de títol de la finestra.

Si s'intenta obrir un format de fitxer que l'Evince no reconeix, l'aplicació mostra un missatge d'error.

Suggeriment: Es pot veure un fitxer PDF mitjançant un doble clic en el nom del fitxer en el gestor de fitxers Nautilus, o usant qualsevol aplicació GNOME que permeti absorbir vistes PDF.

Per a veure un document

Per a veure el contingut d'un document es poden usar els mètodes següents:

- Per a veure la pàgina següent podeu triar Vés a -> Pàgina següent (**Av Pàg**) o prémer el botó Següent en la barra de ferramentes.
- Per a veure la pàgina anterior, podeu triar Vés a -> Pàgina anterior (**Re Pàg**) o podeu prémer el botó Anterior en la barra de ferramentes.
- Per a veure la primera pàgina en el fitxer, podeu triar Vés a -> Primera (**Ctrl-Inici**) o podeu prémer el botó Primera en la barra de ferramentes.
- Per a veure l'última pàgina en el fitxer, podeu triar Vés a -> Última (**Ctrl-Fi**) o podeu prémer el botó Última en la barra de ferramentes.
- Per a retrocedir a la pàgina que heu vist en l'històric, podeu triar Vés a -> Pàgina anterior (**Ctrl - Re. Pàg**) o podeu prémer el botó Anterior en la barra de ferramentes.
- Per a avançar una pàgina que heu vist en l'històric, podeu triar Vés a -> Pàgina següent (**Ctrl - Av. Pàg**) o podeu prémer el botó Següent en la barra de ferramentes.
- Per a veure una pàgina en particular, introduïu el número de la pàgina en la caixa de text en la barra de ferramentes.

Per a desplaçar una pàgina

Per a desplaçar una pàgina que no cap en el quadre de visualització es poden usar els mètodes següents:

- Utilitzar les fletxes de cursor del teclat.
- Arrossegar el quadre de visualització en la direcció contrària a la direcció cap a on voleu desplaçar-lo. Per exemple, si voleu desplaçar la pàgina cap avall, arrossegeu el quadre de visualització cap amunt en la finestra.
- Utilitzar les barres de desplaçament en la finestra

Per a canviar el factor d'ampliació

Es poden usar els mètodes següents per a redimensionar una pàgina en el quadre de visualització de l'Evince:

- Per a ampliar una pàgina, podeu triar Visualitza -> Amplia (**Ctrl++**) o prémer el botó Amplia de la barra de ferramentes.
- Per a reduir una pàgina, podeu triar Visualitza -> Reduïx (**Ctrl--**) o prémer el botó Reduïx en la barra de ferramentes.
- Per a ampliar o reduir una pàgina perquè càpia en l'amplària del quadre de visualització de l'Evince, trieu Visualitza -> Ajusta a l'amplària de la pàgina o premeu el botó Ajust en amplària en la barra de ferramentes.
- Per a ampliar o reduir una pàgina perquè càpia en el quadre de visualització de l'Evince, trieu Visualitza -> Ajust òptim o premeu el botó Ajust òptim en la barra de ferramentes.

Suggeriment: També podeu usar + i - per a ampliar o reduir una pàgina.

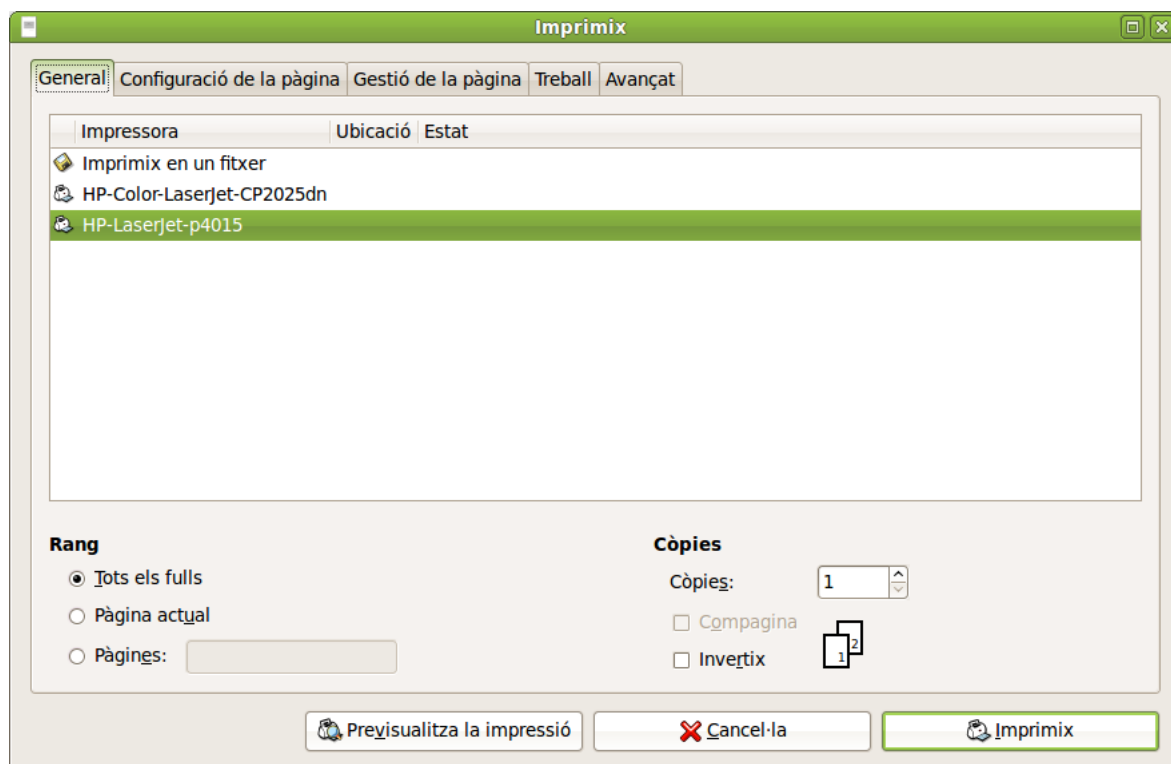
Propietats d'un fitxer

Per a veure les propietats d'un fitxer, trieu Fitxer -> Propietats. Mostra el diàleg de Propietats PDF del fitxer actual.

Impressió d'un fitxer

Per a imprimir un fitxer PDF, trieu Fitxer -> Imprimir (**Ctrl-P**). El diàleg Imprimir permet especificar les opcions d'impressió següents:

Figura 28-2. Finestra d'impressió



Pestanya General

Impressora

Seleccioneu la impressora a utilitzar de la llista mostrada (en el seu cas)

Abast d'impressió

Seleccioneu una de les opcions següents per a determinar quantes pàgines s'han d'imprimir:

- Tot

Seleccioneu esta opció per a imprimir tot el document.

- Pàgines des de

Trieu esta opció per a imprimir el rang de pàgines seleccionat en el fitxer. Utilitzeu les caixes Des de i Fins a per a especificar les pàgines de principi i final

Còpies

Establix el nombre de còpies a imprimir.

Pestanya Configuració de pàgina

Permet seleccionar les opcions clàssiques de configuració de la pàgina, com són el nombre de pàgines per full, l'escala, el tipus de paper, etc.

Per a copiar un document

Per a copiar un fitxer, realitzeu els passos següents:

- 1. Trieu: Fitxer -> Guarda una còpia
- 2. Teclegeu el nom del fitxer nou en la caixa de text Nom de fitxer del diàleg Guarda una còpia. Si és necessari, especifiqueu la ubicació del document copiat. Per defecte, les còpies es guarden en el directori personal.
- 3. Premeu el botó Guarda.

Per a treballar amb documents protegits per contrasenya

Es poden usar els nivells de contrasenya següents per a protegir un document:

- Contrasenya que permet a uns altres llegir el document.
- Contrasenya mestra que permet a uns altres fer accions addicionals, com ara imprimir el document.

Quan s'intenta obrir un document protegit per contrasenya, l'Evince mostra un diàleg de seguretat. Teclegeu la contrasenya d'usuari o la contrasenya mestra en la caixa de text Introduïu la contrasenya del document, després premeu el botó Obri el document.

Per a tancar un fitxer

Per a tancar un fitxer, trieu Fitxer -> Tanca (**Ctrl-W**). Si la finestra és l'última finestra de l'Evince oberta, l'aplicació acaba.

VII. Aplicacions gràfiques i de disseny

Capítol 29. Visor d'imatges: GPicView

Introducció

El GPicView és un explorador i visor d'imatges. Permet navegar i veure les imatges i fotografies guardades en un disc o llapis usb. Visualitza els formats d'imatge més utilitzats com ara JPG, PNG, GIF, etc. i molts altres.

El GPicView permet veure les imatges a pantalla completa com una presentació o navegar-les en miniatura. A més, des de dins de l'aplicació poden gestionar-se les imatges, es poden eliminar les no desitjades, canviar-ne el nom... També inclou opcions per a girar la imatge, canviar-ne la grandària o el format, i altres accions comunes.

La documentació es referix a la versió 0.2.1 de l'aplicació.

Començant amb el GPicView

Com iniciar el GPicView

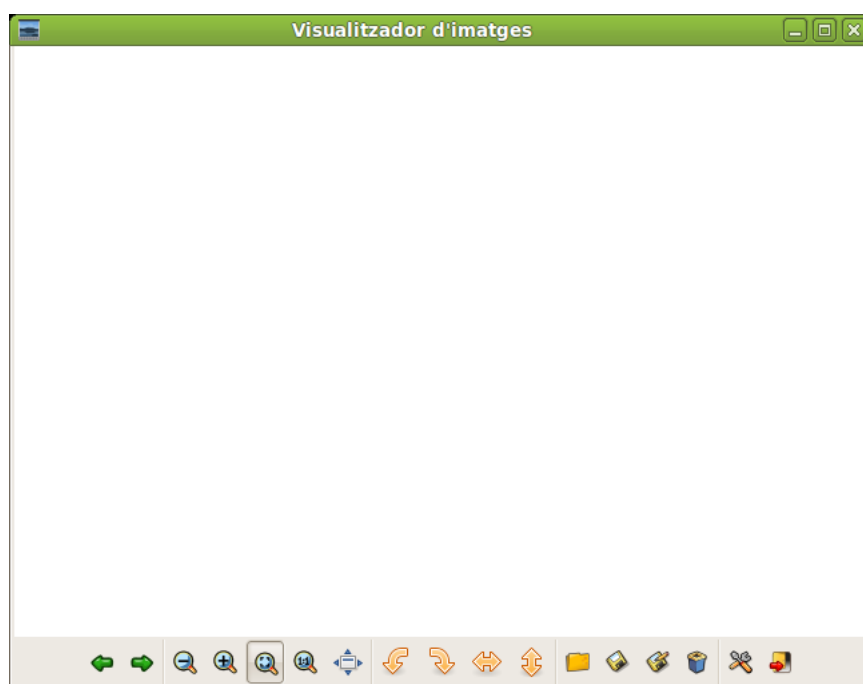
El GPicView pot iniciar-se des d'un terminal (Aplicacions -> Accessoris ->Terminal) escrivint **gpicview** i prement **Retorn**.

Una altra manera és obrir l'aplicació des de l'explorador de fitxers (Nautilus), feu clic dret sobre la imatge i seleccioneu Obri amb -> Visor d'imatges GPicView.

L'aplicació GPicView

En arrancar el GPicView es visualitza la finestra següent:

Figura 29-1. Finestra inicial del GPicView



La finestra del GPicView mostra els elements següents:

Barra de ferramentes

Amb botons de les accions més comunes.

Zona d'imatges

És l'àrea de la finestra on es mostren les imatges en miniatura. Poden seleccionar-se diferents modes de visualització.

Utilització

Visualització d'imatges d'una carpeta

Des del quadre de ferramentes premeu la icona  i podeu seleccionar i gestionar les carpetes on es troben les imatges. Fent doble clic sobre una d'estes es visualitza en gran. Amb la barra de ferramentes podeu desplaçar-vos per les imatges de la carpeta, visualitzar-les a pantalla completa i ampliar-les a diferents grandàries.

Figura 29-2. Visor d'imatges



Quan feu clic sobre les icones   es desplaçaran les imatges a la dreta i a l'esquerra.

Com treballar amb imatges

A més de veure-les, també és possible des del GPicView editar algunes característiques de la imatge. Estes opcions estan disponibles a través de les icones de la barra de ferramentes. Podeu allunyar o apropar les imatges, utilitzant les icones de la lupa amb un + o un -.

Amb la icona  podeu redimensionar la grandària de la foto a la grandària de la finestra i amb esta icona  es torna a la grandària original de la imatge.

Amb la icona  es veu la imatge en grandària pantalla completa.

Amb la icona  podeu girar les imatges cap a l'esquerra.

Amb la icona  podeu girar-les cap a la dreta.

Amb la icona  podeu guardar la imatge sense canviar-ne el nom ni l'extensió, mentres que amb la icona  podeu guardar la foto posant-li un nom nou i una extensió nova a la imatge.

Amb la icona  podeu eliminar la imatge que s'està visualitzant en la pantalla en eixe moment.

Finalment, amb la icona  podeu accedir a les preferències del GPicView i amb la icona  podeu eixir de l'aplicació.

Quant al GPicview

Per a obtenir més informació sobre el GPicView, podeu visitar la pàgina web del GPicView .
(<http://lxde.org/gpicview/>)

Capítol 30. Gestor de fotografies: F-Spot

Introducció

L'F-Spot és el gestor de fotos i imatges integrat en l'escriptori GNOME. L'usuari pot organitzar-les per mitjà d'etiquetes, a més, per orde cronològic o d'ubicació. També pot editar-les i exportar-les a distintes aplicacions web d'allotjament d'imatges, com ara Picassa o Flickr.

Per tant, l'F-Spot permet organitzar les fotos en àlbums així com etiquetar-les, de manera que l'usuari pugui realitzar busques entre les seues fotos de forma ràpida.

Este manual es referix a la versió 0.6.1.5 de l'aplicació.

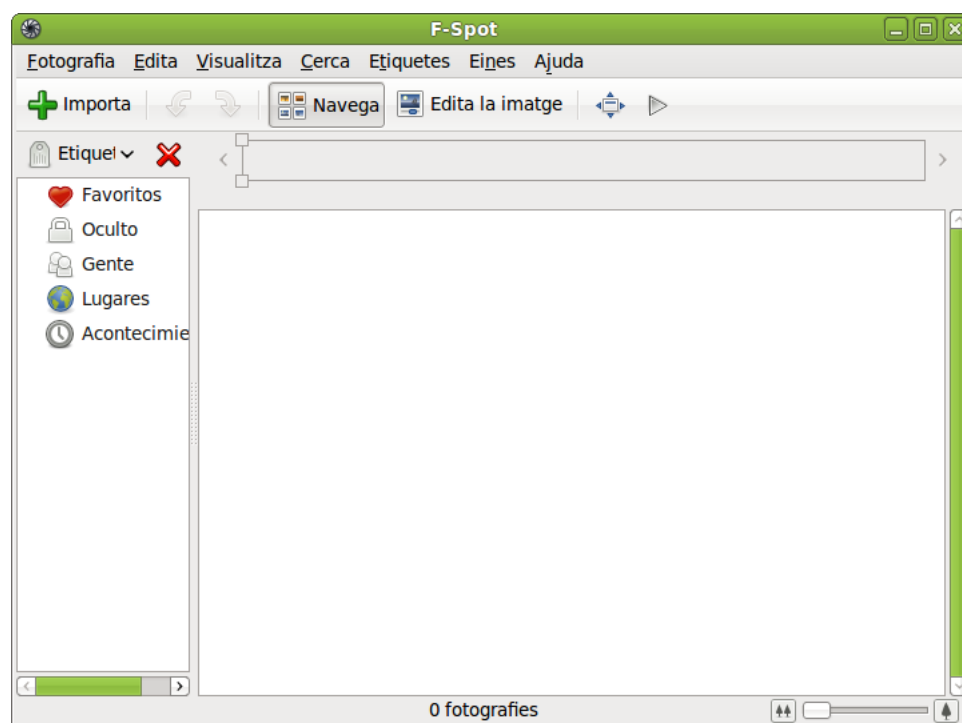
Com iniciar l'F-Spot

Per a iniciar l'F-Spot seleccioneu l'opció de menú Aplicacions -> Gràfics -> Gestor de fotos F-Spot.

Una altra manera és obrir l'aplicació des de l'explorador de fitxers (Nautilus), fer clic dret en la imatge i seleccionar Obri amb -> Visor de fotos F-Spot.

En arrancar l'F-Spot es visualitza la finestra següent:

Figura 30-1. Finestra inicial de l'F-Spot



La finestra de l'F-Spot mostra els elements següents:

Barra de menú

Els menús de la Barra de menú contenen totes les ordres necessàries per a utilitzar l'F-Spot.

Barra de ferramentes

Conté els botons de les accions més comunes: importar, girar, examinar, editar una imatge, pantalla completa i diapositives.

Zona de fotografies

És l'àrea de la finestra on es mostren les fotografies en miniatura. Poden seleccionar-se diferents modes de visualització.

Barra lateral

Presenta diverses funcions i vistes. Es pot triar entre les opcions següents: etiquetes, metadades, edició i carpetes.

Barra d'estat

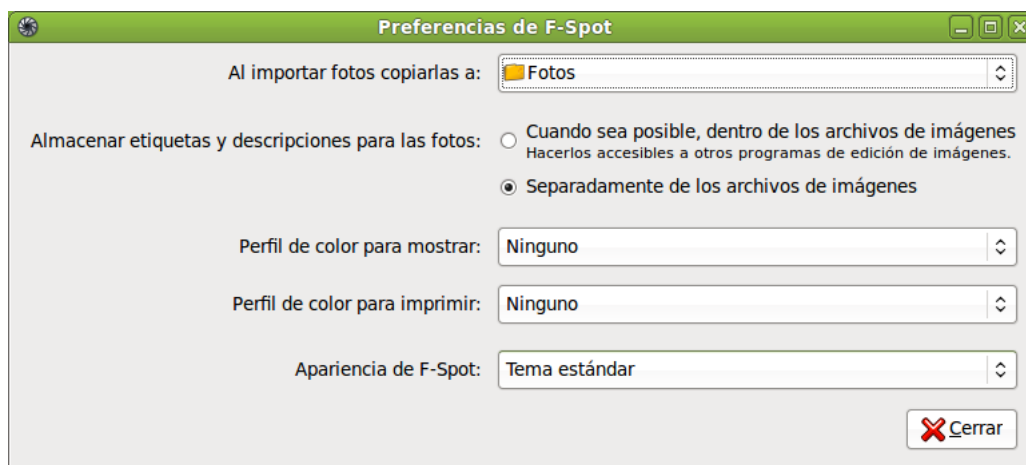
La Barra d'estat visualitza informació del nombre de fotos en la carpeta i de fotos seleccionades, a més d'algunes propietats de la foto seleccionada.

Preferències de l'F-Spot

En Edita -> Preferències, l'usuari pot configurar alguns detalls relacionats amb la importació de fotografies; per exemple, la carpeta on es guardaran en descarregar-les, com assignar les etiquetes, etc.

La finestra que es mostra és la següent:

Figura 30-2. Preferències de l'F-Spot



Utilització

Importació de fotografies

El primer pas és importar fotografies a un catàleg de l'usuari; per a fer-ho, seleccioneu la carpeta on es troben les imatges o directament des de la càmera de fotos. Es pot realitzar esta importació fent clic en el signe + que apareix en l'angle inferior esquerre de la finestra. Una vegada l'usuari ha importat les fotografies ja es poden visualitzar en la finestra principal del programa, en forma de mosaic i ordenades per data.

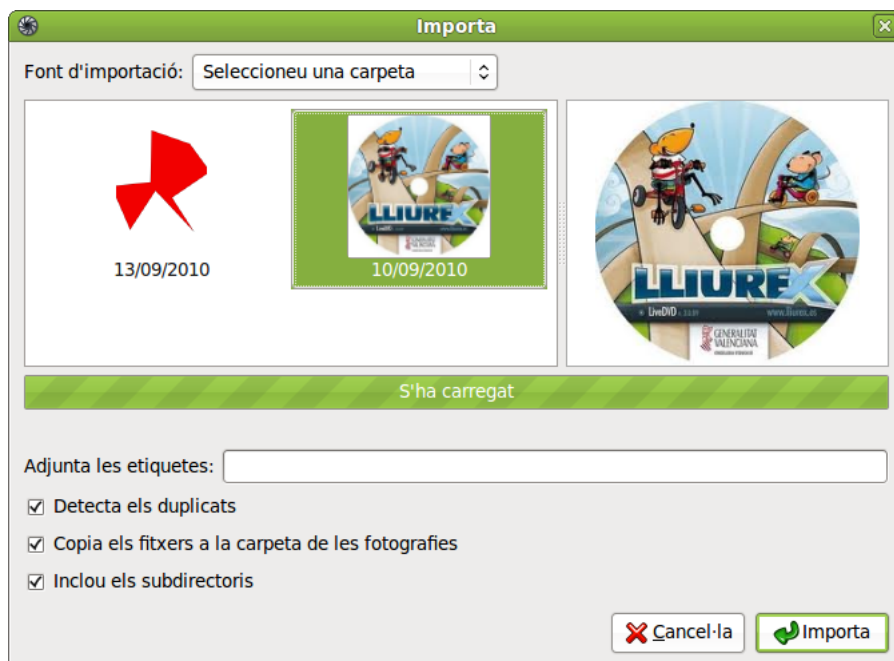
Cal tindre en compte que l'F-Spot importa carpetes, no imatges independents.

Fent doble clic en una imatge es passa a mode edició de la imatge. L'usuari ara pot realitzar ajusts simples, com ara retallar la imatge, eliminar-ne els ulls rojos, ajustar colors, passar a blanc i negre, etcètera.

És important que l'usuari afija etiquetes a cada imatge, d'esta manera és molt senzill filtrar el catàleg per a seleccionar-ne només les fotografies que interessin.

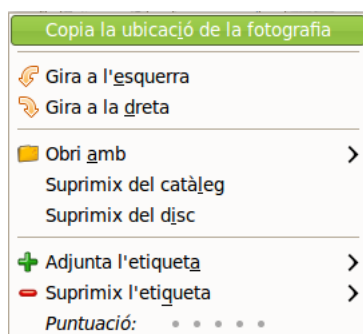
Des del quadre lateral (seleccionant des de la llista desplegable l'opció Carpetes) es poden seleccionar i gestionar les carpetes on es troben les imatges. Quan se selecciona una carpeta que conté imatges, es mostra en la zona de la dreta una vista en miniatures de totes les imatges. Fent doble clic en una d'estes es visualitza en gran. Amb la barra de ferramentes l'usuari es pot desplaçar per les imatges de la carpeta, visualitzar-les a pantalla completa i ampliar-les a grandàries diferents.

Figura 30-3. Importa una carpeta de fotos



Des del procés d'importació es poden detectar duplicats de les fotografies. Quan es fa clic dret en una fotografia es mostra el menú contextual.

Figura 30-4. Menú contextual

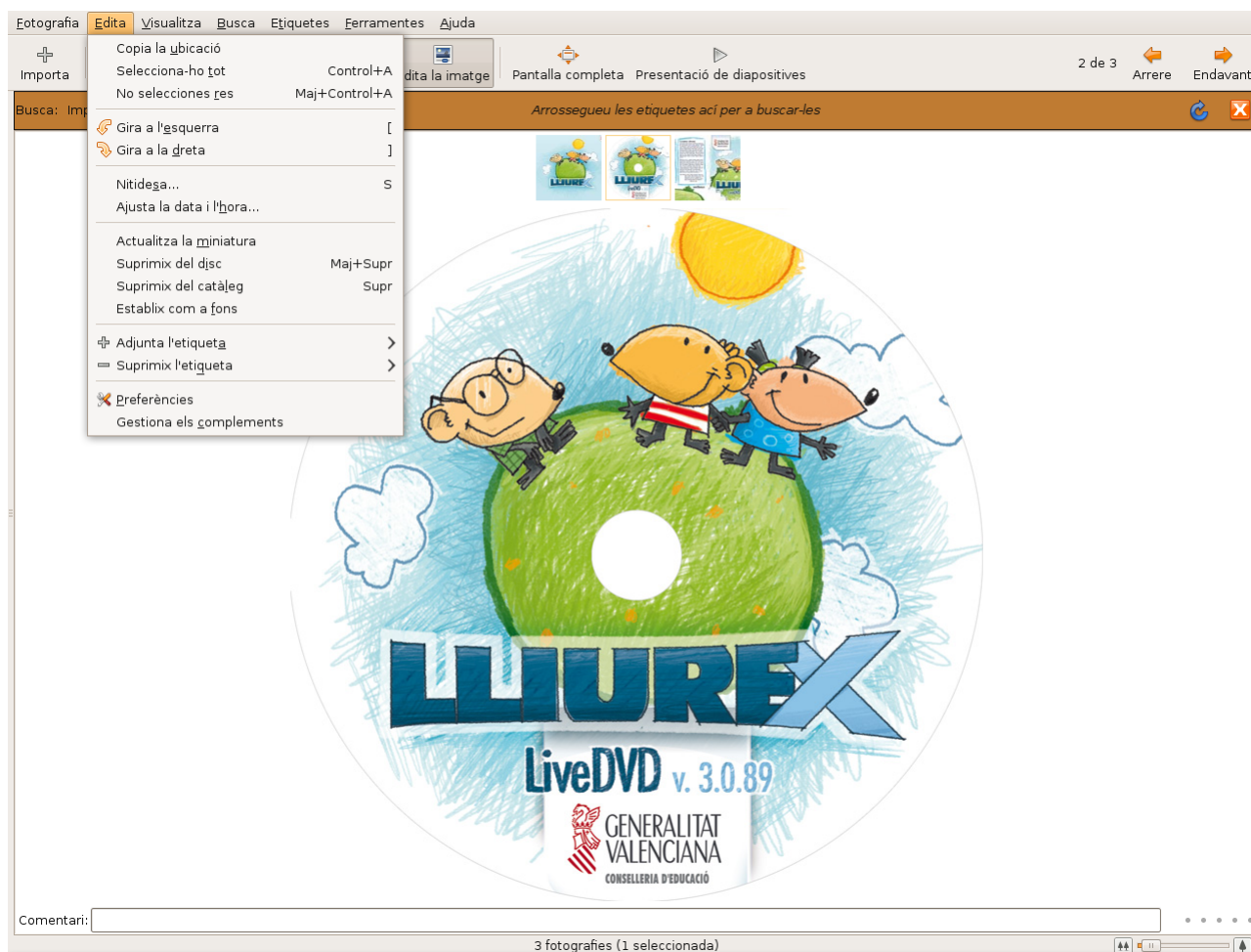


Edició de fotografies

A més de visualitzar fotografies, l'F-Spot també permet editar algunes de les seues característiques. Es poden girar les fotos a ambdós costats, enfocar, adjuntar o eliminar una etiqueta, establir eixa foto com a fons de pantalla, etc.

Per a editar una fotografia feu doble clic damunt.

Figura 30-5. Edició de fotografies



Diapositives

Una opció molt utilitzada és la de visualitzar una carpeta de fotos com una presentació en la qual les fotos passen automàticament. Açò s'aconsegueix seleccionant l'opció de menú Visualitza -> Diapositives, o bé polsant el botó de la barra de ferramentes Diapositives o bé polsant la tecla **F5**. Per defecte, cada quatre segons canvia la imatge.

Per a eixir del mode Diapositives polseu **ESC**.

Capítol 31. Editor de diagrames: Dia

Introducció

El Dia és una aplicació per a la creació de diagrames tècnics i esquemes per a documentació, llibres, articles, models, etc.

Per a obrir la utilitat **Dia**, aneu al menú Aplicacions -> Gràfics -> Editor de diagrames Dia.

Des d'un terminal també es pot executar l'aplicació **Dia**.

Entre les seues característiques s'inclouen:

- Suport per a distints tipus de diagrames, com ara diagrames entitat-relació, diagrames de xarxa, diagrames de flux, diagrames d'estructures estàtiques d'UML (Unified Modelling Language - diagrames de classe)...
- Permet la utilització de formes personalitzades creades per l'usuari com a simples descripcions XML.
- Exportació a múltiples formats (EPS, SVG, CGM, PNG...).

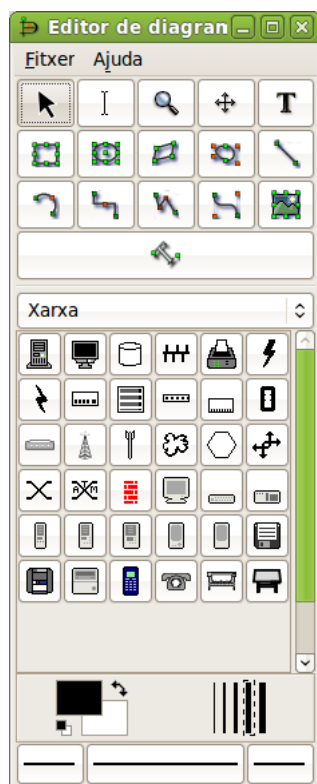
En general, el Dia és una utilitat versàtil que pot ser utilitzada tant per un enginyer electrònic per a dissenyar circuits, o per un programador per a mostrar el flux d'execució d'un programa, o per un administrador de xarxa per a mostrar el disseny de la seua xarxa, com per qualsevol usuari per a fer els seus propis esquemes.

Consta d'un quadre de ferramentes i un conjunt de símbols específics, dissenyats prèviament i classificats, que es poden incorporar al diagrama (localitzat en una altra finestra) amb un clic del botó esquerre del ratolí.

La versió del Dia documentada és la 0.97.1.

La utilització és senzilla i flexible, ja que qualsevol usuari pot generar diagrames de manera ràpida i eficient.

Figura 31-1. Editor de diagrames Dia



Àrea de treball o llenç (canvas)

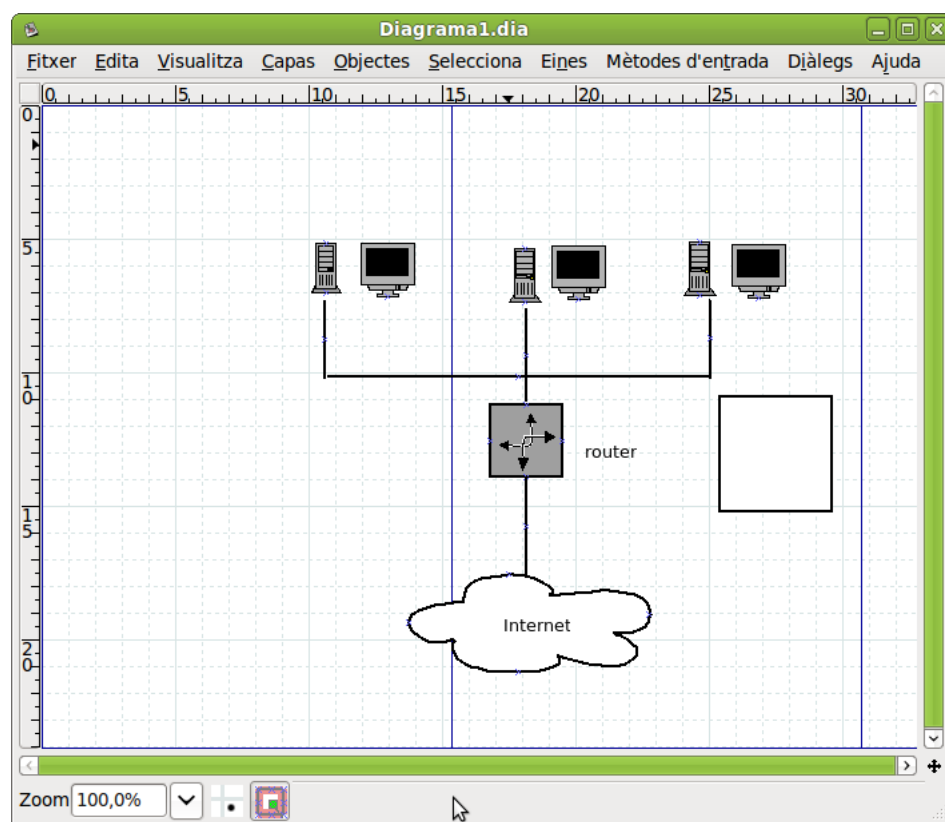
La finestra d'edició de l'esquema simula una quadrícula que facilita el traçat i la composició de dibuixos. Funciona com un senzill editor gràfic que permet incorporar imatges personalitzades, redimensionar els símbols predefinits, triar el tipus de línia, traçar figures geomètriques, etc.

Una vegada finalitzat el nostre diagrama, es pot imprimir directament des de l'aplicació, guardar-lo en un fitxer o exportar-lo en un format gràfic per a compartir-lo amb una altra aplicació. Entre les capacitats d'exportació destaquen:

- Format PNG (Portable Network Graphics .png): fitxer d'imatge en mapa de bits que es pot editar amb qualsevol editor d'imatges.
- Format EPS (Encapsulated PostScript .eps): fitxer d'impressió professional compatible amb la majoria d'aplicacions gràfiques, semblant al conegut PDF.
- Format SVG (Scalable Vector Graphics SVG .svg): format d'imatge vectorial que es pot incorporar a qualsevol editor d'imatges d'este tipus i redimensionar-se sense perdre qualitat.
- Format CGM (Computer Graphics Metafile .cgm).

Per a crear una nova àrea de treball, seleccioneu Fitxer -> Nou. L'àrea de treball és la part principal del Dia. És la finestra on els usuaris afegien els objectes i els organitzen. Quan s'imprimeix o es guarda un diagrama, este queda guardat amb les propietats que s'havien assignat als objectes.

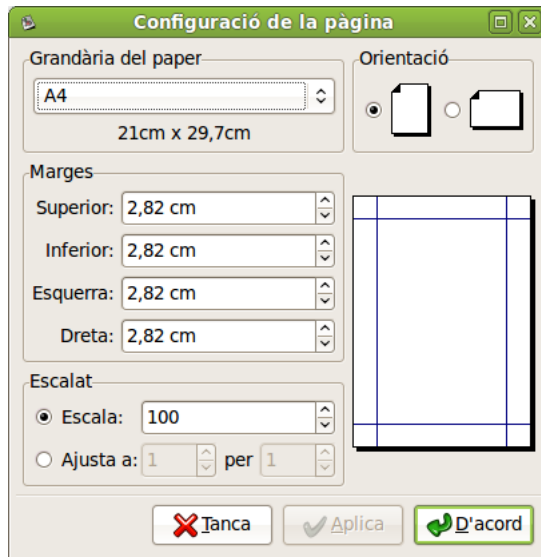
Figura 31-2. Àrea de treball



En l'espai de treball hi ha unes línies blaves que ressalten sobre la resta. Són les vores de les pàgines sobre les quals es treballa. Estes línies permeten tindre uns punts de referència per a dibuixar el diagrama.

Si seleccioneu Fitxer -> Configuració de la pàgina apareix una nova finestra per a configurar la pàgina. Des d'esta finestra podeu configurar opcions, com ara la grandària del paper, els marges del paper, escalat, orientació. Observeu com, en canviar les propietats de la pàgina, canvien les línies de l'àrea de treball.

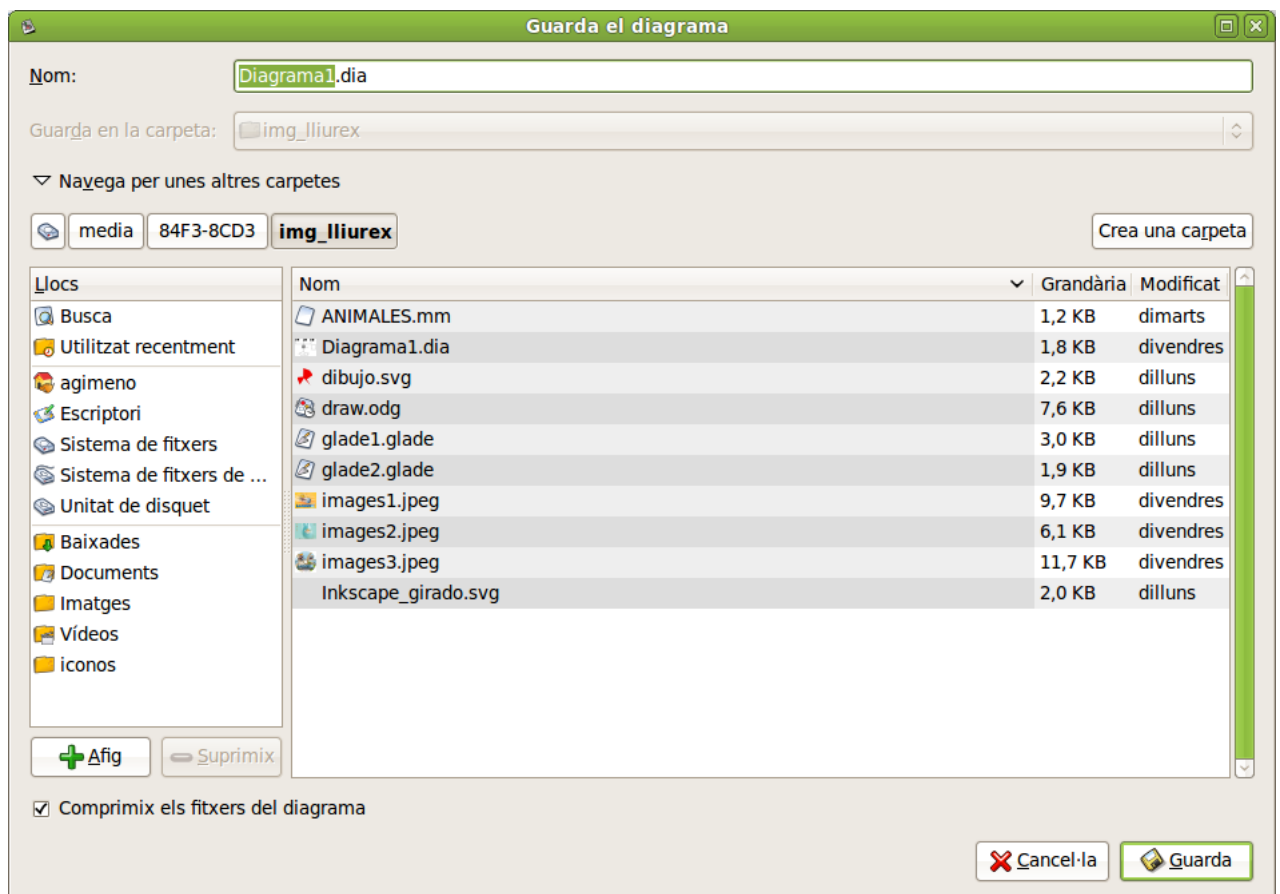
Figura 31-3. Configuració de la pàgina



Com carregar i guardar diagrames

El **Dia** permet guardar els diagrames com qualsevol aplicació. Per a guardar un fitxer, trieu en el menú principal Fitxer -> Guarda. Apareix un quadre de diàleg estàndard per a guardar. L'àrea de treball es guarda en format Dia XML. L'extensió del fitxer és .dia (fitxer.dia).

Figura 31-4. Com guardar diagrames



Per a carregar un fitxer que ha sigut guardat pel **Dia** o alguna altra aplicació, seleccioneu en el menú principal Fitxer -> Obri; apareix un quadre de diàleg per a seleccionar el fitxer. El quadre de diàleg és estàndard, però, a més, té un menú Determina tipus de fitxer on triar el tipus de format del fitxer que s'obrirà.

Des d'un terminal, des de l'escriptori que conté el fitxer, en la línia d'ordes, podeu escriure **dia fitxer.dia**.

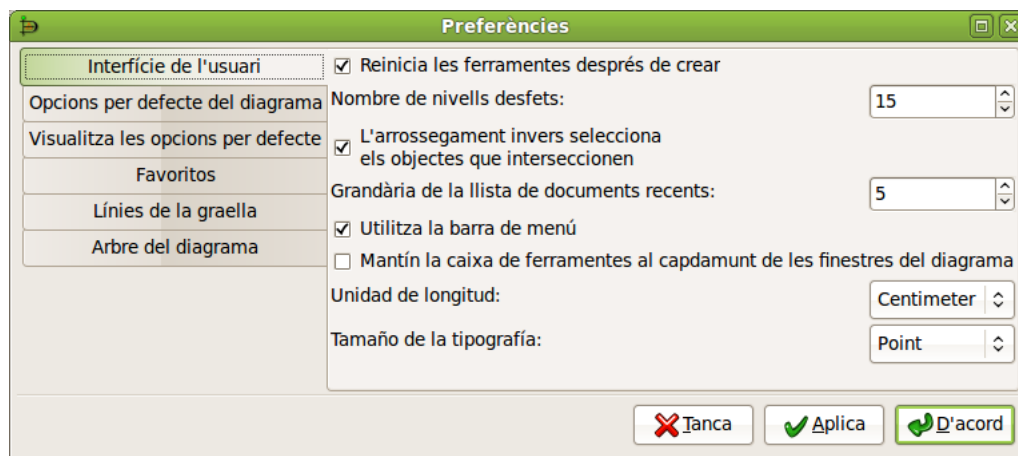
En guardar, el Dia genera un fitxer Dia XML, que és comprimit automàticament amb **gzip** per a estalviar espai en disc, ja que un diagrama simple és molt gran perquè guarda molta informació redundant.

Com ja s'ha dit en el punt anterior, el Dia permet exportar fitxers a un altre tipus de format, com ara CGM, HPGL, EPS, PNG, SVG, TeX, WPG...

Preferències

L'aplicació Dia es pot modificar, i així permet adaptar-se a les necessitats de l'usuari. Per a canviar la configuració, seleccioneu Fitxer -> Preferències en el menú de la finestra Editor de diagrames. Apareix el quadre de diàleg de configuració amb les opcions següents:

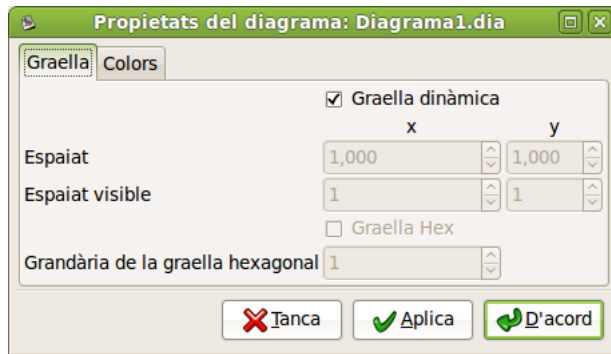
Figura 31-5. Preferències



- *Interfície d'usuari*: permet configurar alguns aspectes de la interfície d'usuari, com ara la localització de la barra de ferramentes, les unitats de longitud, el funcionament de l'arrossegament invers, etc.
- *Opcions per defecte del diagrama*: estableix les característiques per als nous diagrames, com ara l'orientació, la grandària, la compressió en guardar els diagrames, el color de fons, la visibilitat dels punts de connexió, etc.
- *Visualitza les opcions per defecte*: estableix, entre altres coses, l'amplària i alçària de la finestra i si les línies que dividixen les pàgines són visibles i amb quin color.
- *Línies de la graella*: estableix les característiques de la reixeta a utilitzar.
- *Arbre del diagrama*: permet guardar els tipus d'objectes ocults.

Després de realitzar els canvis, polseu Aplica perquè s'apliquen els canvis i tanqueu el quadre de diàleg de preferències. Per a cancel·lar els canvis i deixar els valors predeterminats, feu clic en el botó Tanca.

Una altra manera d'establir algunes propietats d'un diagrama concret és des de l'opció de menú Fitxer -> Propietats del diagrama. El quadre de diàleg que s'obri permet modificar les característiques de la reixeta i els colors.

Figura 31-6. Propietats del diagrama

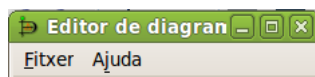
Components

La finestra de l'aplicació conté quatre parts:

1. Barra de menú
2. Barra de ferramentes
3. Selector de tipus de diagrames
4. Paletes

Barra de menú

Disposa de dos entrades de menú: Fitxer i Ajuda.

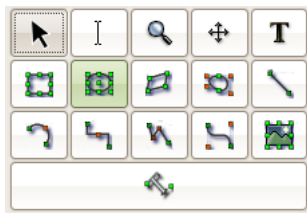
Figura 31-7. Barra de menú

Barra de ferramentes

La barra de ferramentes consta de 14 elements. Començant d'esquerra a dreta i des de dalt, els elements són:

- El punter: per a modificar objectes. Permet moure l'objecte (punxant sobre l'objecte i arrossegant-lo); redimensionar l'objecte (punxant i arrossegant sobre els punts de redimensionament) i mostrar les propietats de l'objecte (fent doble clic sobre el cos de l'objecte).
- Línia vertical: per a l'edició de text.
- Lupa: per a acostar o allunyar la vista.
- Fletxes: per a moure l'espai de treball.
- Text: per a afegir-hi text.
- Rectangle: per a crear quadres.
- Cercle: per a crear cercles i el·lipses.
- Polígon: per a crear polígons.
- Polígon Bézier: per a crear objectes Bézier (polígons que admeten corbes).

- Línia diagonal: per a crear una línia.
- Arc: per a crear un arc de circumferència.
- Línia en zig-zag: per a crear una línia en zig-zag. Les línies en zig-zag permeten unir objectes d'una manera més ordenada. L'aspecte visual és igual a una escala.
- Polilínia: permet afegir cantons per a dibuixar diverses línies.
- Línia Bézier: per a crear línies Bézier. S'utilitzen amb vectors. La línia conté corbes dins i s'edita fent clic i arrossegant els punts verds i taronja. Els verds canvien la grandària, mentres que els taronja canvien els angles. Amb este tipus de línies, es poden realitzar dibuixos fàcilment, encara que el **Dia** no és una ferramenta dissenyada per a eixe tipus de dibuix.
- T invertida: esquema.
- Imatge: inserix una imatge.

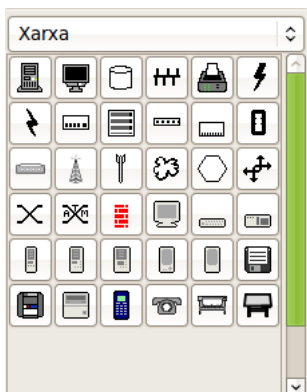
Figura 31-8. Barra de ferramentes

Selector de tipus de diagrames

El selector de tipus de diagrama proporciona una sèrie d'objectes extra que faran més comprensibles els diagrames creats. Els objectes del selector poden:

- Moure's.
- Redimensionar-se.
- Mostrar les propietats.

Els objectes del selector contenen un camp per a introduir text.

Figura 31-9. Selector de tipus de diagrama

Paletes

La ferramenta Paletes s'utilitza per a canviar els colors, la grossària, tipus de línia, etc., dels objectes.

Figura 31-10. Paletes



Els objectes

Els diagrames es componen d'objectes que són formes predefinides o definides per l'usuari.

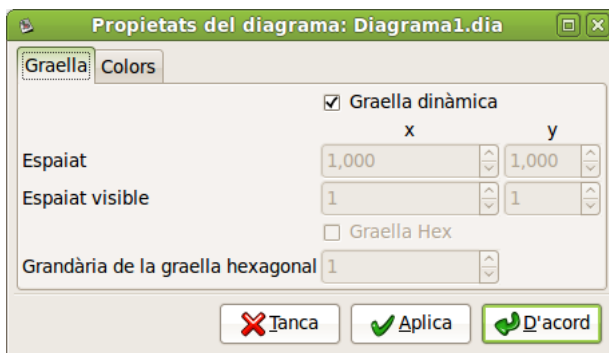
Per a afegir un objecte, heu de seleccionar-lo en la barra de ferramentes i després fer clic en l'àrea de treball o bé arrossegar-lo des de la barra de ferramentes fins a l'àrea de treball. L'objecte ha d'aparèixer amb uns botons xicotets de color verd en la vora.

El **Dia** disposa de dos tipus d'objectes:

- Definits per l'usuari: l'usuari pot crear nous objectes a partir de plantilles predefinides.
- Predefinits: els objectes no poden ser editats, però es pot canviar la seua grandària.

Els objectes poden ser manipulats fent clic damunt o arrossegant els botons verds en els cantons. Quan s'imprimix o es guarda un diagrama, este es guarda amb les propietats que se li han assignat des de l'opció del menú: Fitxer -> Propietats del diagrama.

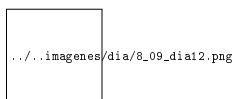
Figura 31-11. Propietats del diagrama



Apareixen les pestanyes de Graella i Colors que permeten configurar els paràmetres per a treballar amb una reixeta estàtica, com ara espaiat i dimensions de la reixeta, així com els colors per al fons, les línies i els salts de pàgina.

Les propietats dels objectes són accessibles des del menú contextual sobre l'objecte seleccionat: Objectes -> Propietats.

Figura 31-12. Propietats de l'objecte



Es pot millorar la precisió en el disseny, utilitzant la ferramenta de zoom o enfocament. Per a fer-ho, es pot utilitzar la ferramenta Lupa de la Barra de ferramentes o, des de les opcions del menú Visualitza.

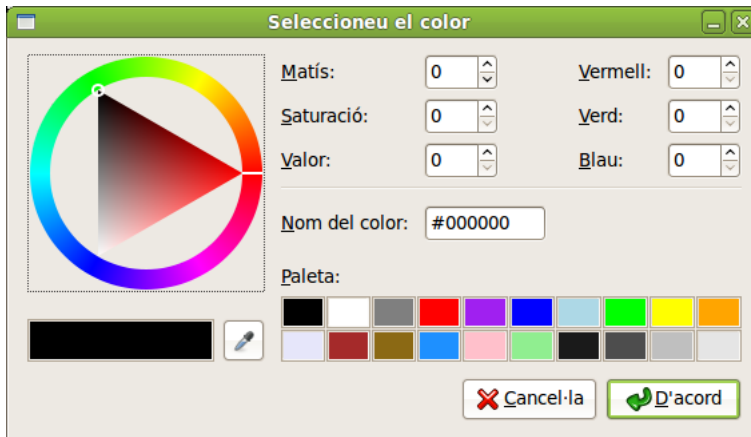
Un objecte s'elimina seleccionant-lo i polsant la tecla **Supr**.

Un objecte es duplica seleccionant-lo i polsant **Ctrl+D**.

O bé des del menú Edita->Duplica.

L'usuari pot assignar colors als objectes. El control de color es du a terme des del menú contextual, en Objectes -> Propietats -> Color de farciment i Objectes -> Propietats -> Color de línia.

Figura 31-13. Colors per a l'objecte



L'objecte Text es pot situar en l'àrea de treball fent clic en el botó de text en la barra de ferramentes. El text en el Dia es pot utilitzar amb qualsevol tipus de lletra disponible per a GNOME.

Selecció d'objectes

Des del moment que es crea un nou objecte sobre l'àrea de treball, cal seleccionar-lo per a poder editar-lo i treballar-hi damunt. Es pot seleccionar un objecte de diferents maneres i pot haver-hi moltes operacions relacionades amb l'objecte.

1. *Selecció bàsica*: la manera bàsica de seleccionar un objecte és fent-hi clic damunt. Quan l'objecte se selecciona i apareix en el diagrama, té alguns punts xicotets de color verd en els cantons o en els costats. Quan els punts apareixen, es pot manipular l'objecte i en acabar només s'ha de fer clic en qualsevol altre lloc del diagrama i ja es pot seleccionar un altre objecte.
2. *Selecció múltiple*: la manera més simple per a seleccionar diversos objectes al mateix temps és fer clic en un espai lliure del diagrama amb el botó esquerre del ratolí i arrossegant dibuixant un rectangle en l'àrea de treball. Tots els objectes presents en esta àrea se seleccionaran quan es deixi de prémer el botó del ratolí. Una altra manera és prémer la tecla **Maj** i mantindre-la mentres se seleccionen els objectes un per un. La selecció múltiple és útil quan es vol aplicar la mateixa operació a diferents objectes i no es vol perdre temps seleccionant-los un per un. Quan se seleccionen els objectes, actuen com un grup. En moure un sol objecte, tots els altres es mouran al mateix temps. El mateix ocorre si es tracta d'esborrar un objecte.
3. *Inversió de la selecció*: si en l'àrea de treball es tenen deu elements i només se'n volen seleccionar huit, una manera de fer-ho pot ser per mitjà de l'opció Invertix del menú Seleccionat. Simplement cal seleccionar dos objectes que no es necessiten, i fer clic en l'opció Invertix i s'obtindran els huit elements que es volien seleccionar.
4. *Selecció d'objectes connectats*: una característica molt útil que posseïx el **Dia** és l'habilitat de manejar la connexió entre objectes. La connexió entre objectes especifica una relació directa entre dos objectes. Per a seleccionar un objecte que es troba connectat a un altre objecte en particular, aneu a l'opció Seleccionat -> Connectat. Si este objecte no té cap objecte connectat, no farà res. Si en té, tots els objectes connectats se seleccionaran i formaran un grup d'objectes seleccionats temporalment.
5. *Selecció d'objectes transitius*: s'utilitza quan només es vol seleccionar un xicotet nombre d'objectes connectats alhora. Per a fer-ho, seleccioneu l'objecte font que desitgeu, i seleccioneu l'opció Seleccionat -> Transitiu. Tots els objectes que estaven connectats a l'objecte font, ara estan seleccionats i preparats per a ser manipulats.

6. *Selecció del mateix tipus d'objectes*: si cal seleccionar objectes iguals (tots rectangles, línies, o alguna altra figura) seleccioneu el tipus d'objecte i aneu al menú Seleccionat -> Mateix tipus. Automàticament, selecciona tots els objectes que es corresponguen al tipus triat.

Altres maneres de seleccionar objectes: l'opció de menú Selecciona permet diferents tipus de selecció, incloent-hi elimina la selecció.

Utilització de capes

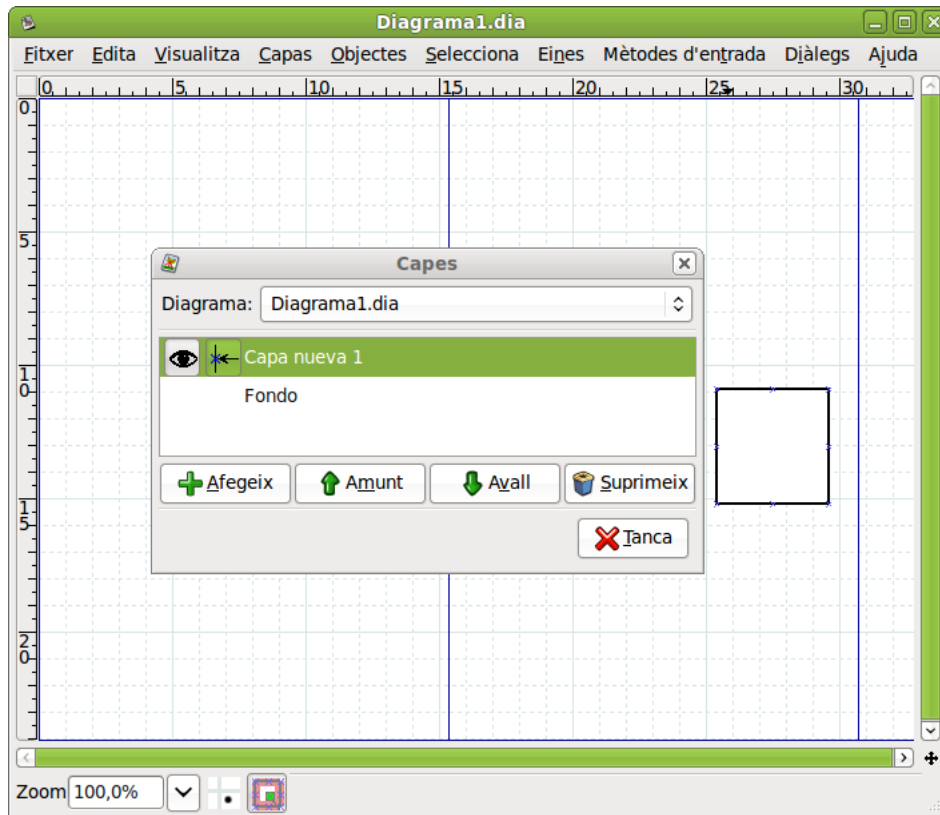
Per a utilitzar capes en els diagrames visualitzeu la finestra de capes per mitjà del menú Capes ->Capes (Ctrl + L).

Figura 31-14. Capes



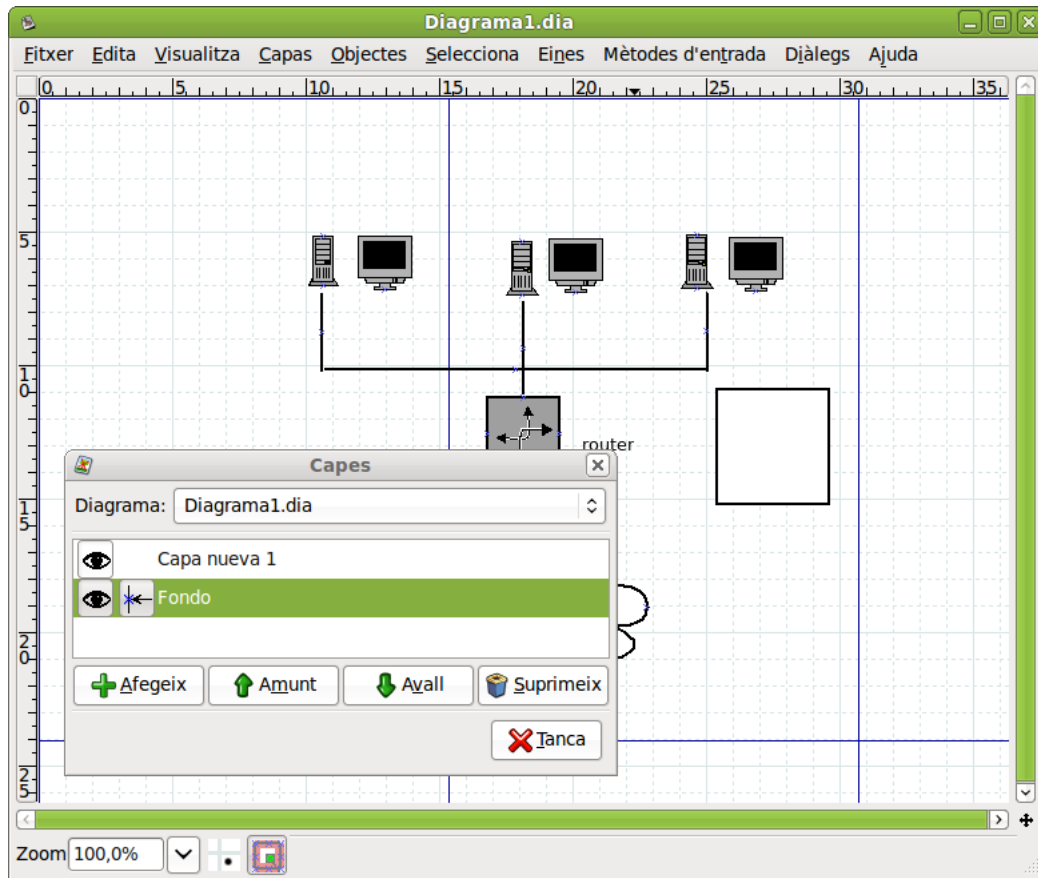
En el menú Capes seleccioneu l'opció Afig capa. Es crearà una nova capa de nom Nova capa 1 o el que se li assigne. També es poden afegir capes noves des de la finestra capes polsant el botó Afig. En la finestra capes, quan polseu l'ull, s'oculta la capa anterior. Una vegada la nova capa està seleccionada dibuixeu un rectangle en l'àrea de treball.

Figura 31-15. Afegir capa



En la finestra capes, quan polseu l'ull es mostra la capa anterior. Comprovem que se superposen ambdós capes.

Figura 31-16. Nova capa



Diagrames amb text

Per a introduir text en els diagrames, seleccioneu la icona T de la Barra de ferramentes i feu clic en el lloc que desitgeu del diagrama. Una vegada situat, es poden establir les propietats del text, com ara tipus de lletra, grandària, alineació, etc. Per a fer-ho, en el menú contextual, seleccioneu Objectes -> Propietats. Apliqueu els canvis i tanqueu.

Figura 31-17. Propietats del text



Enllaços d'interés

En la pàgina oficial de la ferramenta Dia (<http://live.gnome.org/Dia>) (<http://live.gnome.org/Dia>) hi ha un manual en PDF disponible per a la baixada.

Capítol 32. Editor d'imatges: Gimp

Introducció

El **Gimp** (GNU Image Manipulation Program, Programa de manipulació d'imatges GNU) és una ferramenta multiplataforma per a crear, manipular i millorar fitxers d'imatges digitals (fotografies, imatges escanejades i imatges generades per ordinador...).

Es pot utilitzar com un simple programa de dibuix, un programa expert de retoc fotogràfic, un sistema de renderització massiva d'imatges, un convertidor de formats d'imatge, etc.

La versió documentada és la 2.6.8.

El **Gimp** es pot expandir i estendre. Pot augmentar-se'n la funcionalitat per mitjà de connectors i extensions. La interfície avançada de seqüències permet des de la tasca més simple a la manipulació de la imatge més complexa.

Introduïx un sistema de diàlegs tabulats que permeten que l'espai de treball tinga l'aparença que es desitge. Quasi tots els diàlegs es poden arrossegat a una altra finestra de diàleg i deixar-los anar per a fer un sistema de diàleg tabulat. A més, al final de cada diàleg hi ha una àrea on es poden encastar elements: arrossegant i soltant en la dita àrea es poden adjuntar diàlegs davall d'un grup. D'esta manera, es proporciona la màxima flexibilitat en l'organització de l'espai de treball.

Inclou el "Python-fu", la interfície d'scripting extern estàndard del **Gimp**. D'eixa manera és possible utilitzar funcions del **Gimp** en *scripts* Python, o utilitzar el Python per a escriure connectors per al **Gimp**.

Característiques de Gimp

Les característiques principals són les següents:

- Conjunt complet de ferramentes per a dibuixar, incloent-hi pinzell, llapis, aerògraf, reproducció, etc.
- Gestió especial de memòria quan la grandària de la imatge està només limitada per l'espai disponible en el disc.
- Mostreig de subpíxel per a totes les ferramentes de dibuix per a antialiasing d'alta qualitat.
- Suport complet per al canal Alfa.
- Capes i canals.
- Base de dades procedimental per a crides a funcions internes del **Gimp** des de programes externs, com ara l'Script-Fu.
- Capacitats d'scripting avançades.
- Múltiple fer/desfer (només limitat per l'espai en disc).
- Ferramentes de transformació, incloent-hi rotació, escala...
- Formats de fitxers admesos: GIF, JPEG, PNG, XPM, TIFF, TGA, MPEG, PS, PDF, PCX, BMP i d'altres.
- Càrrega, visualització, conversió i salvaguarda de diferents formats de fitxers.
- Selecció de ferramentes, incloent-hi rectangle, el·lipse, lliure, borrar, Bézier i intel·ligent.
- Connectors que permeten afegir fàcilment nous formats de fitxers i nous filtres d'efectes.
- Respects a la interfície d'usuari, el **Gimp** utilitza les biblioteques gràfiques GTK2+.

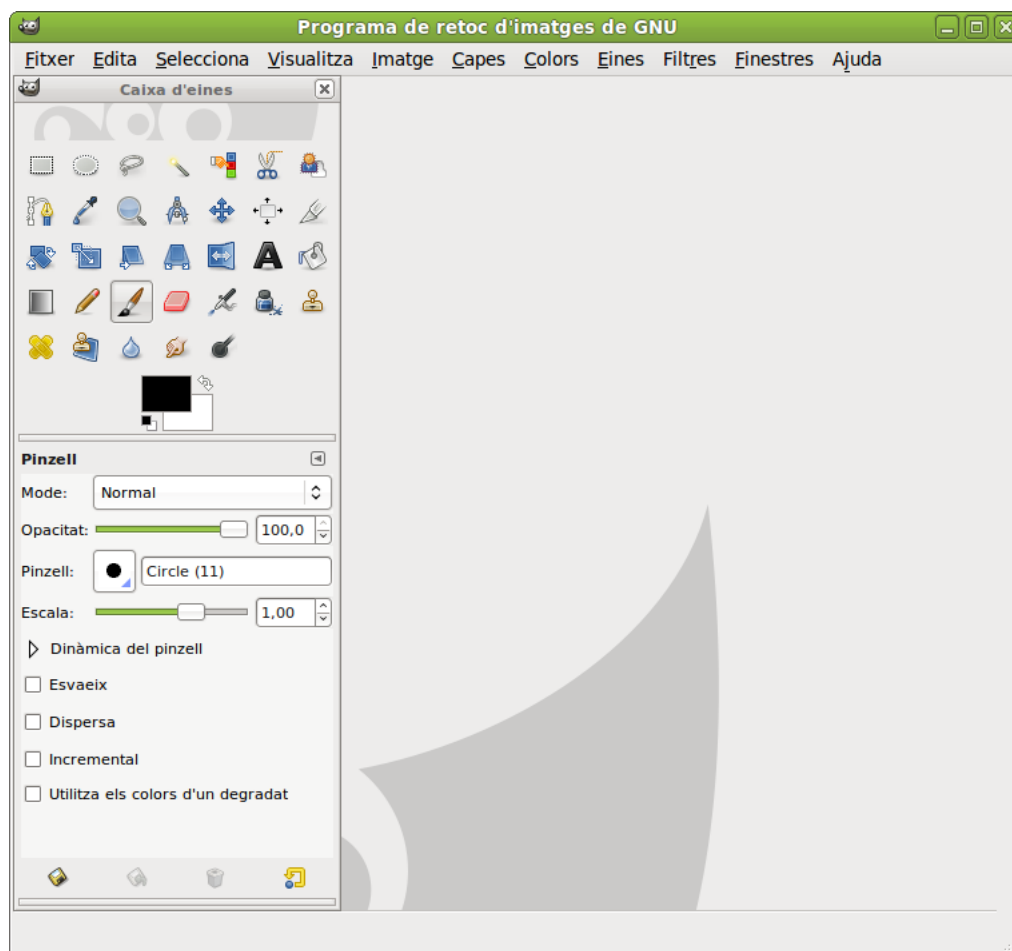
Utilització del Gimp

Execució del Gimp

Per a arrancar el **Gimp** aneu a l'opció de menú Aplicacions -> Gràfics -> Editor d'imatges GIMP, o també des d'un terminal teclegeu **Gimp**.

En molts sistemes operatius és possible associar diversos tipus d'imatges amb el **Gimp**, d'eixa manera s'arranca automàticament en fer-hi doble clic damunt.

Figura 32-1. Finestra del Gimp



Arguments de la línia d'ordes

En condicions normals no cal passar arguments al **Gimp**, però s'hi inclou una llista dels més importants.

-h, --help

Visualitza una llista de totes les opcions de la línia d'ordes.

-v, --version

Visualitza la versió del **Gimp** utilitzada i ix.

--verbose

Mostra missatges detallats de l'arrancada.

-d, --no-data

No carrega patrons, degradats, paletes ni pinzells. Sovint s'utilitza en situacions no interactives en què l'arrancada ha sigut minimitzada.

--display display

Utilitza la pantalla X donada.

-s, --no-splash

En arrancar no mostra la pantalla de presentació.

--session name

Utilitza un fitxer sessionrc diferent per a esta sessió del **Gimp**. El nom de la sessió donat s'afegix al nom del fitxer **sessionrc** per defecte (en ~/.gimp-2.2).

Finestra de la imatge

En el **Gimp** cada imatge que s'obri es visualitza en una finestra independent. (En alguns casos, múltiples finestres poden visualitzar la mateixa imatge, però no és usual). Els components per defecte en una finestra d'imatge ordinària són els següents:

Barra de títol

En la part superior de la finestra d'imatge està la barra del títol, que mostra el nom de la imatge i alguna informació bàsica sobre esta. En el diàleg de Preferències es pot personalitzar la informació que hi apareix.

Barra de menú

En la part superior es troba la Barra de menú amb Fitxer, Extensions, Ajuda, i la caixa de Ferramentes. Si es polsa, cada una permetrà la utilització d'una ferramenta diferent. Si es polsa dos vegades consecutives (doble clic), s'obrin les opcions de ferramentes de cada una. (Algunes es poden configurar). En la part inferior, es troba la Selecció de color (per a primer pla o fons).

Regles

Per defecte, els regles es mostren dalt i a l'esquerra de la imatge, i indiquen les coordenades dins de la imatge. És possible controlar el tipus de coordenades que es mostren. Per defecte, s'utilitzen píxels, però es pot canviar a un altre tipus d'unitats.

Llenç (Image display - Zona d'edició d'imatge).

La part més important de la finestra d'imatge és la zona d'edició de la imatge o llenç. Ocupa la part central de la finestra, rodejada d'una línia puntejada groga que mostra els límits de la imatge. Es pot canviar el nivell de zoom de visualització de la imatge de maneres diferents.

Barres de desplaçament

Baix i a la dreta del llenç hi ha barres de desplaçament que es poden utilitzar per a recórrer la zona d'edició.

Activació de la màscara ràpida.

En el cantó inferior esquerre del llenç hi ha un botó xicotet amb traços discontinus que activa i desactiva la màscara ràpida. Este és un mecanisme, sovint molt útil, per a visualitzar l'àrea seleccionada dins de la imatge.

Botó de navegació

És un xicotet botó, en forma de creu, situat en el cantó inferior dret del llenç. Si es polsa, i es manté polsat el botó esquerre del ratolí, apareix una xicoteta finestra que mostra una vista en miniatura de

la imatge. Es pot desplaçar a una part diferent de la imatge movent el ratolí, sense soltar el botó. Per a imatges grans en què només se'n visualitza una xicoteta part, la finestra de navegació és, sovint, la millor manera de seleccionar la part de la imatge buscada.

Localització del cursor

En el cantó inferior esquerre de la finestra hi ha una àrea rectangular utilitzada per a mostrar les coordenades actuals del punter, sempre que el punter estiga dins dels límits de la imatge. Les unitats utilitzades són les mateixes que per als regles.

Àrea d'estat

L'àrea d'estat apareix davall del llenç. Es pot personalitzar la informació que apareix ací. Per defecte, es mostra el nom de la capa activa de la imatge, i la quantitat de memòria que la imatge actual utilitza. Quan s'executen operacions de consum possible de memòria, l'àrea d'estat canvia temporalment per a mostrar quina operació està en execució i la seua progressió.

Botó cancel·lació

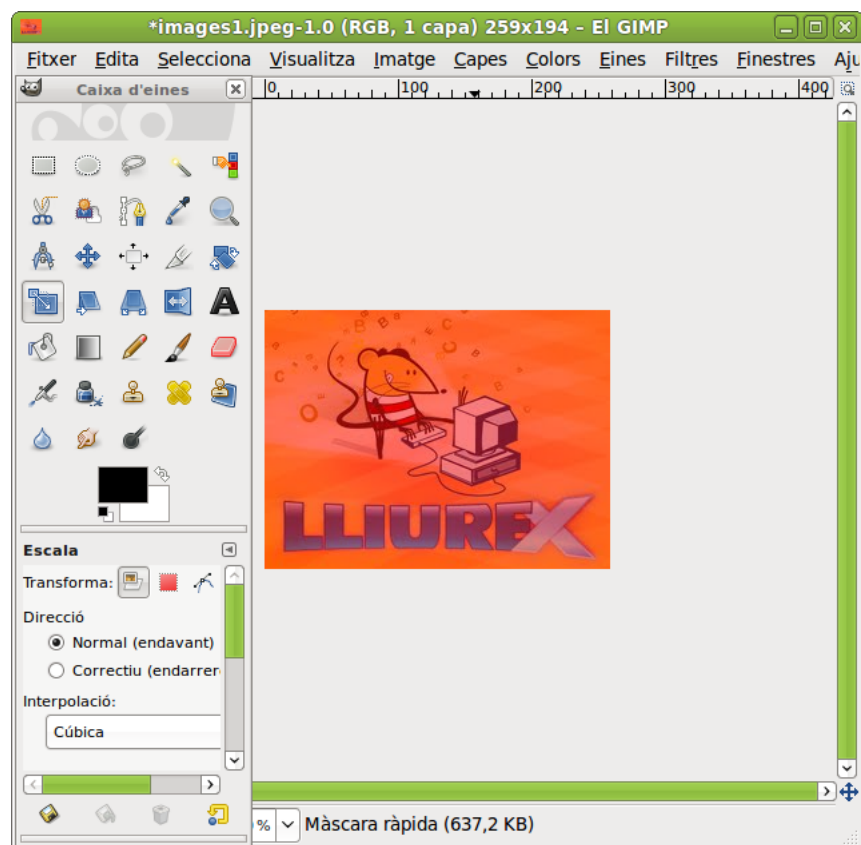
En el cantó inferior dret de la finestra apareix el botó de cancel·lació. Si s'arranca una operació complexa (normalment, un connector) i es decidix, mentres s'executa, que en realitat no interessa, este botó la cancel·larà immediatament.

Màscara ràpida

En el cantó esquerre de la finestra Llenç està situat el botó d'activació/desactivació de Màscara Ràpida. En punxar este botó, la pantalla es posa de color rogenc. Es pot configurar el color mostrat, així com determinar si s'emmaskaren o no les zones seleccionades.

Ara es pot dibuixar o pintar, i quan tornem a desactivar la Màscara ràpida l'àrea que s'ha pintat es convertix en una selecció. És a dir, crea una selecció. Permet pintar a mà sobre distintes àrees al voltant de la que es vol una selecció. Si s'utilitza el zoom, es podrà fer amb major precisió.

Figura 32-2. Màscara ràpida



Utilització:

1. Obriu una imatge o comenceu amb un nou document.
2. Activeu la Màscara ràpida utilitzant el botó del cantó inferior esquerre. Si hi ha present alguna selecció, la màscara s'inicialitza amb el contingut de la selecció.
3. Trieu qualsevol ferramenta de dibuix i utilitzeu-la amb una escala de grisos en la Màscara ràpida.
4. Desactiveu la Màscara ràpida utilitzant el botó del cantó inferior esquerre.

Fitxers

El **Gimp** és capaç de llegir i escriure una gran varietat de formats gràfics de fitxers. Excepte el format natiu del **Gimp** XCF, els fitxers són manipulats per mitjà de connectors. D'esta manera, és relativament senzill estendre el **Gimp** a nous tipus de fitxers si se'n té necessitat.

No tots els tipus de fitxers són igualment vàlids per a tots els propòsits.

Quan s'obri un fitxer, a través de l'opció de menú Fitxer o qualsevol altre mètode, el **Gimp** necessita determinar quin tipus de fitxer és. El **Gimp** intenta reconèixer un fitxer examinant el seu contingut: la majoria dels formats gràfics de fitxer més comunament utilitzats tenen unes 'capçaleres màgiques' que els permeten ser reconeguts. Només si estes 'capçaleres màgiques' no produïxen cap resultat el **Gimp** utilitza l'extensió.

Complements

Els complements del **Gimp** són programes externs que s'executen sota el control de l'aplicació i interactuen estretament amb estos. Els complements poden manipular imatges de la manera que desitgen els usuaris. L'avantatge és que és molt més fàcil afegir una nova capacitat al **Gimp** escrivint un xicotet complement que

modificant una gran quantitat de codi complex del **Gimp**. Molts complements tenen un codi font en C amb només 100-200 línies.

La distribució del **Gimp** inclou diversos complements que s'hi instal·len automàticament. Es pot accedir a molts complements per mitjà de l'opció de menú Filtres (de fet, tot en este menú és un complement), però un cert nombre està situat en altres menús. En alguns casos, pot estar utilitzant-se sense saber que és un complement: per exemple, la funció 'Normalitza' per a la correcció automàtica de color és un complement.

A més dels complements inclosos en el **Gimp**, n'hi ha molts més disponibles en la xarxa. Hi ha un rebost central de complements on se'n poden trobar un gran nombre. Es pot accedir al rebost des de l'opció de menú Ajuda -> El Gimp en línia -> Registre de complements.

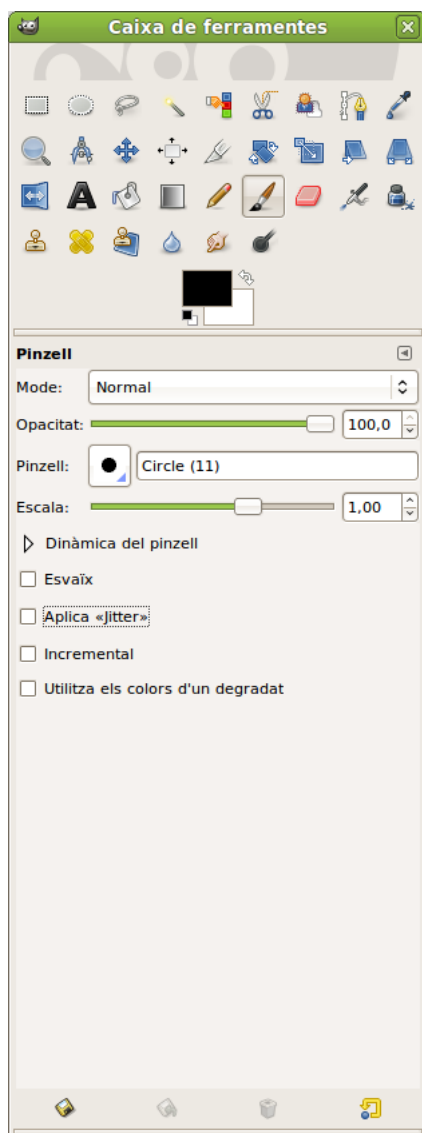
Suggestiment: Els complements, com a programes que són, poden fer qualsevol cosa que puga fer un programa, incloent-hi la instal·lació de portes posteriors en el sistema que en comprometa la seguretat. No instal·leu un complement si no prové d'una font fiable.

Suggestiment: Els complements escrits per a una versió del **Gimp** és difícil que puguin ser sempre utilitzats amb èxit en altres versions. Necessiten ser portats; a vegades és fàcil, a vegades no. Molts complements estan ja disponibles per a diverses versions. Abans d'intentar instal·lar un complement, cal assegurar-se que està escrit per a la versió del Gimp instal·lada.

Caixa de ferramentes

El menú de Ferramentes és el cor del **Gimp**. Conté els controls usats amb més freqüència.

Figura 32-3. Caixa de ferramentes



Ferramentes de selecció

Dins de la Caixa de ferramentes, els elements de treball disponibles es poden agrupar depenent de la seua funcionalitat. Els grups són els següents: Ferramentes de selecció, Ferramentes de dibuix, Ferramentes de transformació, Ferramentes de color, Altres ferramentes. En este apartat s'estudien les ferramentes de selecció.

Les seleccions permeten treballar amb regions concretes de la imatge, ja que moltes de les ferramentes i tots els filtres treballen sobre seleccions.

Les Ferramentes de selecció, junt amb les capes, són les dos ferramentes més potents del **Gimp**.

Fent clic sobre qualsevol de les ferramentes del quadre apareix el menú Opcions de ferramenta, des del qual es poden establir certes opcions de funcionament de la ferramenta en concret.

Generalment, totes les seleccions estan agrupades en un cantó, i quan s'arrossega el cursor, s'expandix en esta direcció. Si es polsa la tecla **Ctrl**, el centre de la selecció s'agruparà en el punt en què es faça clic.

Ferramenta de selecció de rectangle

Permet seleccionar regions rectangulars i es troba en el cantó superior esquerre de la Caixa de ferramentes. Fent clic sobre la ferramenta, s'obri el menú d'opcions de la ferramenta. Una vegada selec-

cionada la ferramenta, aneu a la imatge i, mantenint polsat el botó del ratolí, estireu la selecció cap a la zona que vulgueu. Es pot utilitzar la ferramenta Selecció rectangular de quatre maneres:

- Polsant la icona corresponent en la Caixa de ferramentes.
- Polsant el botó dret del ratolí sobre la imatge s'obri el menú contextual; aneu a Ferramentes.
- Sobre la finestra de la imatge, aneu al menú Ferramentes -> Ferramentes de selecció.
- Polsant la tecla **r** del teclat sobre la imatge.

Ferramenta de selecció d'el·lipse

Permet seleccionar regions el·líptiques i circulars d'imatges o capes, i d'esta manera es pot treballar en una àrea específica d'una imatge o capa. Fent clic sobre la ferramenta, s'obri el menú d'opcions de la ferramenta. Una vegada seleccionada la ferramenta, aneu a la imatge i, mantenint polsat el botó del ratolí, estireu la selecció cap a la zona que vulgueu. La ferramenta s'activa seguint els procediments descrits en la Selecció rectangular i

- polsant la tecla **e** del teclat sobre la imatge.

Per a fixar la selecció en el lloc desitjat, feu clic fora de l'àrea seleccionada.

Ferramenta de selecció lliure

Permet crear una selecció dibuixant formes a 'mà alçada'. S'anomena també ferramenta de 'llaç'. Una selecció lliure es tanca finalitzant en el punt en què s'ha iniciat. Si es dibuixa una forma oberta, la ferramenta de selecció la tancarà per l'usuari. La ferramenta s'activa seguint els procediments descrits en la Selecció rectangular i

- polsant la tecla **f** del teclat sobre la imatge.

Per a fixar la selecció, en el lloc desitjat, feu clic fora de l'àrea seleccionada.

Ferramenta de selecció difosa

La ferramenta de selecció difosa està dissenyada per a seleccionar àrees en la capa o imatge actual basades en la similitud de color. Selecciona píxels adjacents de color semblant. La selecció difosa selecciona el color en el punt en què es fa clic sobre la imatge, i continua cap a fora fins que el color siga massa diferent. La ferramenta s'activa seguint els procediments descrits en la Selecció rectangular i

- polsant la tecla **u** del teclat sobre la imatge.

Ferramenta de selecció per color

Esta ferramenta està dissenyada per a seleccionar àrees en la capa o imatge actual basades en el color. La ferramenta s'activa seguint els procediments descrits en la Selecció rectangular i

- polsant **Maj+O** del teclat sobre la imatge.

Selecciona formes de la imatge (tisoires intel·ligents)

Esta ferramenta endevinarà els contorns que s'intenten seleccionar. Deixa dibuixar el contorn d'un objecte, però quan s'ha definit la selecció automàticament buscarà els contorns de l'objecte que s'intenten seleccionar. Cada vegada que es polsa el botó esquerre del ratolí, es crea un nou punt de control, el qual està connectat a l'últim punt de control per una corba que intenta seguir els contorns de la imatge. Per a acabar, feu clic en el primer punt (el cursor canvia per a indicar quan s'està en el punt correcte). Es pot ajustar la corba arrossegant els punts de control, o fent clic per a crear nous punts de control. Quan estiguen preparats, feu clic en qualsevol lloc dins de la corba per a convertir-la en una selecció.

Ferramentes de pintura

Es poden utilitzar les ferramentes de pintura de les maneres següents:

- Polsant la icona corresponent en la Caixa de ferramentes.
- Polsant el botó dret del ratolí sobre la imatge s'obri el menú contextual; aneu a Ferramentes.
- Sobre la finestra de la imatge, aneu al menú Ferramentes -> Ferramentes de pintura.

Ferramenta de farciment ompli el poal

Esta ferramenta farcix una selecció amb el color de fons actual. Si es polsa **Maj** i se selecciona esta ferramenta, s'utilitzarà el color de fons seleccionat. Segons quines opcions de ferramenta es fixen, la ferramenta de farciment ompli el poal omplirà la selecció completa, o només aquelles parts els colors de les quals són semblants al punt sobre el qual s'ha fet clic. Les opcions de la ferramenta afecten la manera en què es manipula la transparència.

La ferramenta s'activa seguint els procediments descrits de manera general, i

- polsant la tecla **Maj+b** del teclat sobre la imatge.

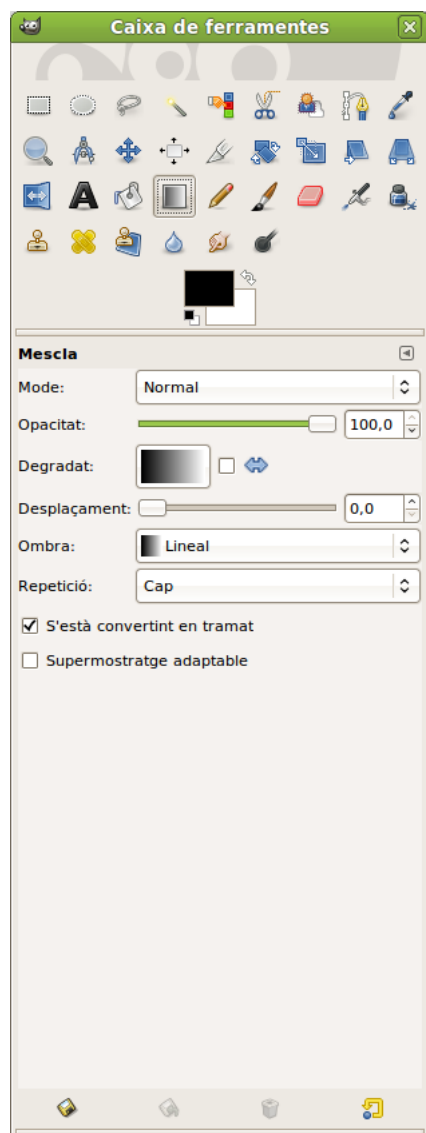
Ferramenta de mescla (degradat de color)

Esta ferramenta farcix una àrea seleccionada amb una mescla de degradat dels colors de fons i de primer pla per defecte, però disposa de moltes opcions. Per a fer una mescla, arrossegueu el cursor en la direcció del degradat que voleu, i alceu el botó del ratolí quan tingueu la posició correcta i la grandària de la mescla. La suavitat de la mescla depèn de com de lluny s'arrossegeu el cursor. Si la distància d'arrossegament és més curta, serà més agut.

La ferramenta s'activa seguint els procediments descrits de manera general, i

- polsant la tecla **I** del teclat sobre la imatge.

Figura 32-4. Opcions de la ferramenta Mescla



En este quadre de diàleg es pot establir el mode o nivell d'opacitat, el degradat, la forma, si es vol difuminat, etc.

Ferramenta de llapis

Esta ferramenta de llapis s'utilitza per a dibuixar a mà alçada línies amb vora dura. El llapis i el pinzell són ferramentes semblants. La diferència principal és que, encara que ambdós utilitzen el mateix tipus de pinzell, el llapis no genera vores borroses.

S'utilitza molt amb imatges molt xicotetes, com les icones, amb les quals es treballa amb un nivell de zoom molt alt i es necessita treballar a nivell de píxel.

La ferramenta s'activa seguint els procediments descrits de manera general, i

- polsant la tecla **n** del teclat sobre la imatge.

Ferramenta de pinzell

La ferramenta de pinzell dibuixa traços de forma borrosa. Tots els traços es renderitzen utilitzant el pinzell actual.

La ferramenta s'activa seguint els procediments descrits de manera general, i

- polsant la tecla **p** del teclat sobre la imatge.

Ferramenta d'esborrament

Esta ferramenta servix per a esborrar el color de fons o la transparència. S'utilitza per a eliminar blocs de color de la capa actual, selecció o imatge. Si l'esborrador s'utilitza en la capa de fons, esborrarà àrees de color i les substituirà amb el color de fons actual. Utilitzada en una capa flotant, el color se substituirà per la transparència.

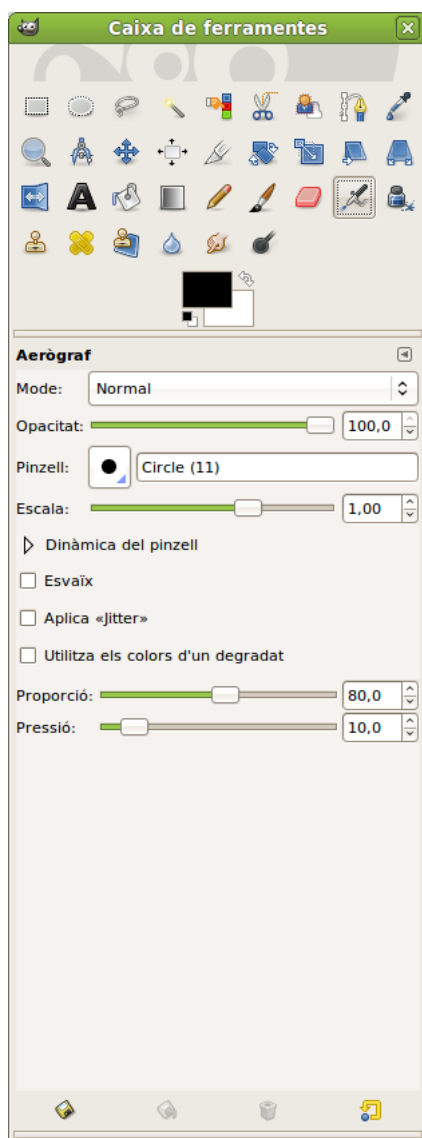
La ferramenta s'activa seguint els procediments descrits de manera general, i

- polsant la tecla **Maj+e** del teclat sobre la imatge.

Ferramenta d'aerògraf

La ferramenta d'aerògraf de pressió variable emula l'aerògraf tradicional. Esta ferramenta és convenient per a dibuixar àrees suaus de color. Permet situar sobre la imatge traços en què es pot fixar la intensitat amb què la tinta es deposita sobre la imatge.

Figura 32-5. Ferramenta aerògraf



En concret, amb l'aerògraf i amb l'opció Opacitat es controla la transparència dels traços. Com més reduït siga el valor, el color dels traços es torna més transparent. Per a un valor de 100 la transparència desapareix.

Si se selecciona la casella Esvaïment és com si l'aerògraf es quedara sense pintura sobre la imatge. Si s'augmenta el nombre de píxels en Llarg el traç serà major.

La barra de desplaçament de Taxa ajusta la velocitat d'aplicació de color de l'aerògraf. Un valor alt genera traços foscos en un període de temps curt.

La barra de desplaçament de Pressió ajusta la quantitat de color que aplica l'aerògraf. Un valor alt genera pinzellades fosques. Un valor baix fa que l'aerògraf quasi no pinti.

La ferramenta s'activa seguint els procediments descrits de manera general, i

- polsant la tecla **a** del teclat sobre la imatge.

Ferramenta ploma de tinta

La ferramenta ploma de tinta utilitza una simulació de punta de tinta per a dibuixar moviments sòlids de raspall amb un suavitzat de vores.

La ferramenta s'activa seguint els procediments descrits de manera general, i

- polsant la tecla **k** del teclat sobre la imatge.

Ferramenta de clonatge

La ferramenta de clonatge utilitza el pinzell actual per a copiar des d'un punt font. El punt font pot ser una imatge o un patró.

La ferramenta s'activa seguint els procediments descrits de manera general, i

- polsant la tecla **c** del teclat sobre la imatge.

Ferramenta de difumina i desenfocament

La ferramenta de difumina/enfocament permet enfocar i desenfocar, difuminar, parts de les imatges, i s'utilitza per a donar efectes d'ombra a certes parts de les imatges.

El desenfocament taca la imatge mesclant els colors, i generant una transició suau entre estos.

L'enfocament fa que s'agrupen els píxels adjacents amb un color semblant.

La ferramenta s'activa seguint els procediments descrits de manera general, i

- polsant la tecla **Maj+U** del teclat sobre la imatge.

Ferramenta per a esborrallar, taca amb el dit

Esta ferramenta utilitza el pinzell actual per a il·luminar o enfosquir els colors en la imatge. El mode determinarà quin tipus de píxels resultaran afectats.

La ferramenta s'activa seguint els procediments descrits de manera general, i

- polsant la tecla **s** del teclat sobre la imatge.

Ferramenta de sanejament

La ferramenta de sanejament permet sanejar irregularitats de la imatge. Cal establir un origen de sanejament mitjançant la tecla **Control** + clic del ratolí.

La ferramenta s'activa seguint els procediments descrits de manera general, i

- Polsant la tecla **h** del teclat sobre la imatge.

Ferramenta de clonatge en perspectiva

La ferramenta de clonatge en perspectiva clona des d'una imatge d'origen després d'aplicar una transformació de perspectiva.

La ferramenta s'activa seguint els procediments descrits de manera general.

Ferramenta esvaïx/crema

La ferramenta de blanquejar o ennegrir permet aclarir o enfosquir zones, a diferència dels filtres que actuen sobre seleccions.

La ferramenta s'activa seguint els procediments descrits de manera general, i

- polsant la tecla **Maj+d** del teclat sobre la imatge.

Ferramentes de transformació

Ferramenta per a moure

Esta ferramenta s'utilitza per a moure capes o seleccions. Fent clic sobre la ferramenta, s'obri el menú d'opcions de la ferramenta. Com s'ha dit, treballa sobre seleccions i capes i permet desplaçar una selecció respecte a la composició a què pertanyia. En cas que no hi haja cap selecció activa, la ferramenta mou la capa seleccionada respecte al fons.

La ferramenta s'activa seguint els procediments descrits de manera general, i

- polsant la tecla **m** del teclat sobre la imatge.

Ferramenta per a retallar/redimensionar

Esta ferramenta s'utilitza per a retallar o redimensionar una imatge o capa. Sovint s'utilitza per a eliminar vores, o eliminar àrees no desitjades i proporcionar una àrea de treball centrada. També s'utilitza quan es volen grandàries específiques d'imatges (fons d'escriptoris, etc.).

La ferramenta s'activa seguint els procediments descrits de manera general, i

- polsant la tecla **Maj+c** del teclat sobre la imatge.

Ferramenta de rotació

Esta ferramenta s'utilitza per a efectuar rotacions en capes.

La ferramenta s'activa seguint els procediments descrits de manera general, i

- Polsant la tecla **Maj+r** del teclat sobre la imatge.

Ferramenta d'escalat

Esta ferramenta s'utilitza per a escalar (modificar la grandària) imatges o capes.

La ferramenta s'activa seguint els procediments descrits de manera general, i

- polsant la tecla **Maj+t** del teclat sobre la imatge.

Ferramenta d'inclinació

Esta ferramenta s'utilitza per a inclinar una imatge o selecció.

La ferramenta s'activa seguint els procediments descrits de manera general, i

- polsant la tecla **Maj+s** del teclat sobre la imatge.

Ferramenta de perspectiva

Esta ferramenta s'utilitza per a canviar la perspectiva de les capes.

La ferramenta s'activa seguint els procediments descrits de manera general, i

- polsant la tecla **Maj+p** del teclat sobre la imatge.

Ferramenta de volteig (inversió simètrica)

Esta ferramenta proporciona l'habilitat d'invertir capes o seleccions horitzontalment o verticalment.

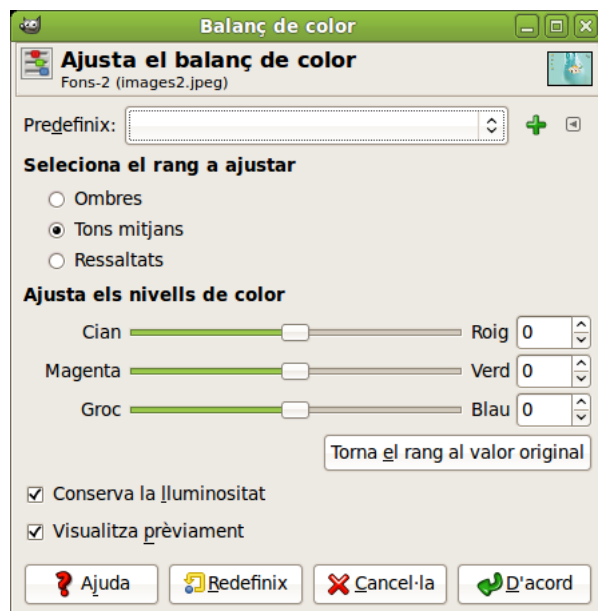
La ferramenta s'activa seguint els procediments descrits de manera general, i

- polsant la tecla **Maj+f** del teclat sobre la imatge.

Ferramentes de color

Balanç de color

Figura 32-6. Balanç de color

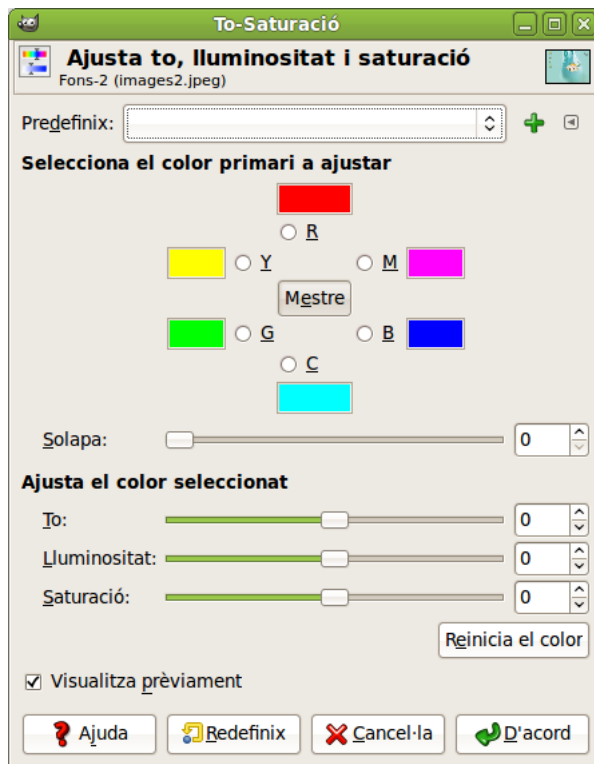


El balanç de color modifica el balanç de color de la selecció activa o capa.

La ferramenta s'activa des del menú d'una imatge: Ferramentes -> Ferramentes de color -> Balanç de color.

To i saturació

Figura 32-7. To i saturació



La ferramenta de to i saturació s'utilitza per a ajustar el to, la saturació i els nivells de lleugeresa en un rang de pesos de color per a una àrea o capa activa.

La ferramenta s'activa des del menú d'una imatge: Ferramentes -> Ferramentes de color -> To i saturació.

Acolorir

Figura 32-8. Acolorix



La ferramenta d'acolorir renderitza la capa activa o selecció en una imatge en escala de grisos vista a través d'un vidre acolorit.

La ferramenta s'activa des del menú d'una imatge: Ferramentes -> Ferramentes de color -> Acolorix.

Brillantor i contrast

Figura 32-9. Brillantor i contrast

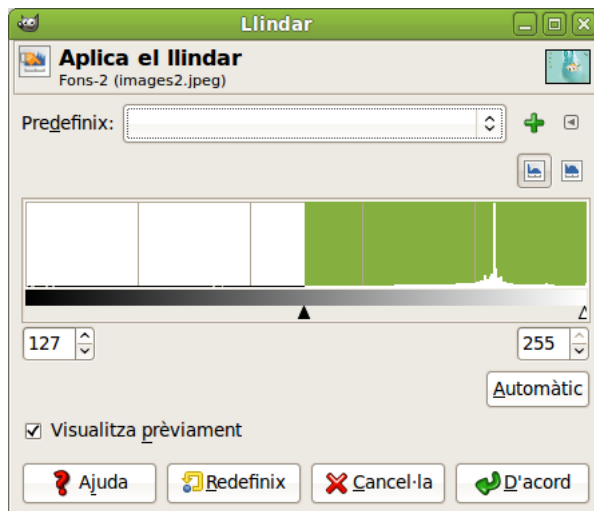


La ferramenta de brillantor i contrast ajusta els nivells de brillantor i contrast de l'àrea activa o selecció. Les ferramentes de corbes i nivells són més eficients.

La ferramenta s'activa des del menú d'una imatge: Ferramentes -> Ferramentes de color -> Brillantor i contrast.

Llindar

Figura 32-10. Llindar

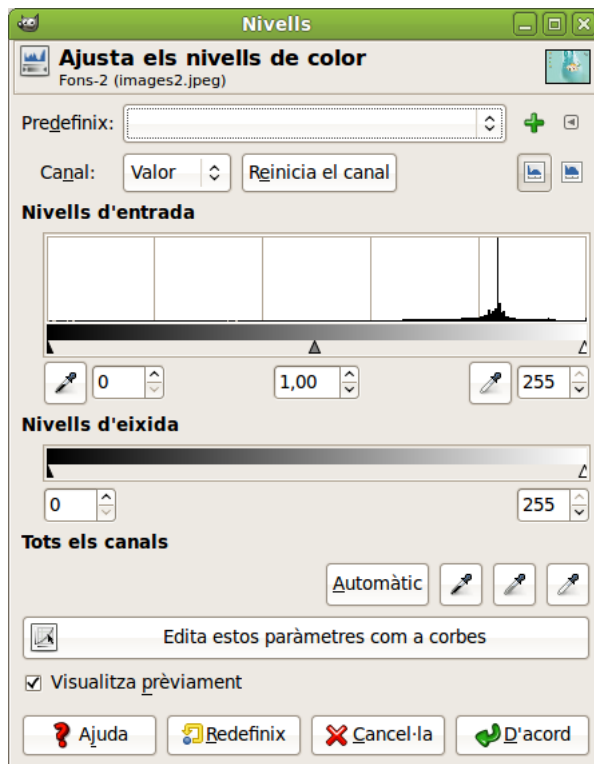


Amb la ferramenta Llindar es poden fer visibles o invisibles els píxels de la capa activa o selecció per mitjà de valors d'intensitat.

La ferramenta s'activa des del menú d'una imatge: Ferramentes -> Ferramentes de color -> Llindar.

Nivells

Figura 32-11. Nivells

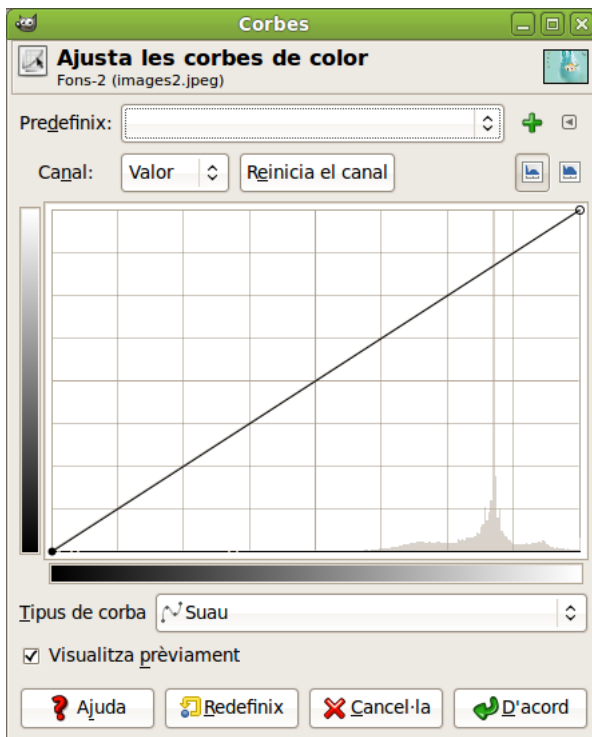


La ferramenta de nivells proporciona característiques semblants a la ferramenta Histograma, però pot també canviar el rang d'intensitat de la capa activa o selecció.

La ferramenta s'activa des del menú d'una imatge: Ferramentes -> Ferramentes de color -> Nivells..

Corbes

Figura 32-12. Corbes

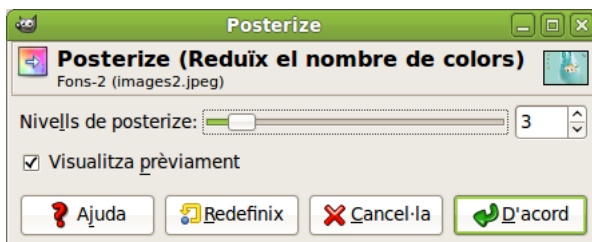


La ferramenta Corbes és la ferramenta més sofisticada utilitzada per a ajustar la tonalitat de les imatges.

La ferramenta s'activa des del menú d'una imatge: Ferramentes -> Ferramentes de color -> Corbes..

Posteritzar (reduir la quantitat de colors)

Figura 32-13. Posteritza

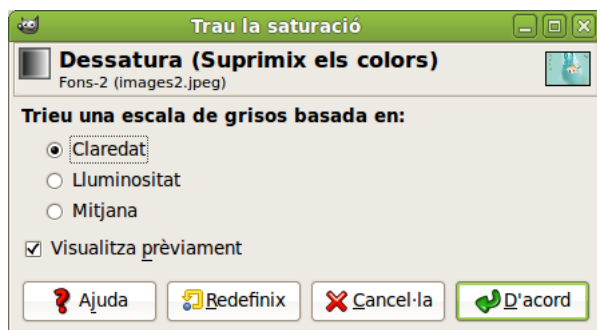


Esta ferramenta esta dissenyada per a, de manera intel·ligent, pesar els colors de píxel de la selecció o capa activa i reduir el nombre de colors, mantenint una semblança amb les característiques de la imatge original.

La ferramenta s'activa des del menú d'una imatge: Ferramentes -> Ferramentes de color -> Posteritza (Reduïx la quantitat de colors).

Dessaturació (elimina colors).

Figura 32-14. Dessaturació



La ferramenta s'activa des del menú d'una imatge: Ferramentes -> Ferramentes de color -> Dessatura (elimina colors).

Altres ferramentes

Camins

Bàsicament els camins són una manera d'emmagatzemar seleccions Bézier (polígons amb corbes).

La ferramenta s'activa des del menú d'una imatge: Ferramentes -> Camins.

- Polsant la tecla **b** del teclat sobre la imatge.

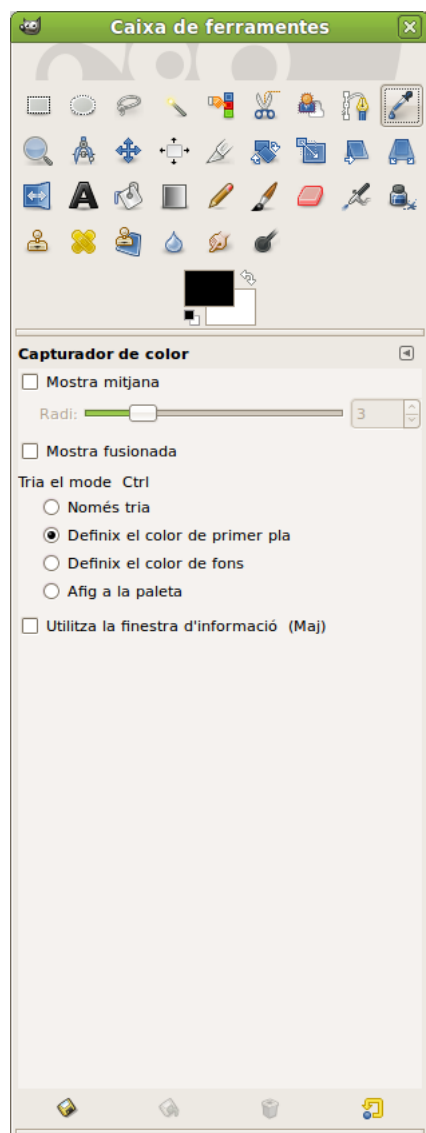
Capturador de color

La ferramenta Capturador de color s'utilitza per a informar del color d'un punt o punts en la pantalla. Fent clic sobre una imatge o capa, es pot canviar el color actiu pel que està davall del punter. L'opció 'Fusió de la mostra' permet seleccionar colors que estan formats per capes amb menys opacitat total o capes que utilitzen modes de la capa.

La ferramenta s'activa des del menú d'una imatge: Ferramentes -> Capturador de color.

- Polsant la tecla **o** del teclat sobre la imatge.

Figura 32-15. Informació del captador de color



Ampliació

La ferramenta d'ampliació s'utilitza per a canviar el nivell d'ampliació de la imatge de treball. Fent successius clics sobre la imatge, va augmentant l'ampliació. Polsant la tecla - (guió), es disminueix el nivell d'ampliació.

La ferramenta s'activa des del menú d'una imatge: Ferramentes -> Ampliació.

- Polsant la tecla **z** del teclat sobre la imatge.

Mesura

La ferramenta de mesura s'utilitza per a conèixer distàncies en píxels en la imatge de treball. Fent clic i mantenint el botó del ratolí, es pot determinar l'angle i el nombre de píxels entre el punt de clic i el lloc on està localitzat el punter del ratolí. La informació es visualitza en la barra d'estat o també es pot visualitzar en la finestra d'informació.

La ferramenta s'activa des del menú d'una imatge: Ferramentes -> Mesura.

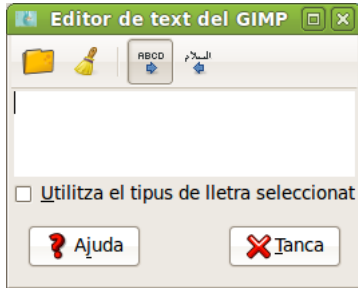
Text

La ferramenta de text situa text renderitzat com una nova selecció. Abans de fer clic en la imatge,

trieu l'estàndard GTK de font que es visualitzarà. La font que s'utilitzarà per a la renderització es pot seleccionar des d'este diàleg.

En seleccionar l'opció Text en la caixa de ferramentes i fer clic sobre la imatge, s'obri una finestra on s'escriu. Una vegada acceptat el text es renderitza sobre la imatge.

Figura 32-16. Editor de textos del Gimp

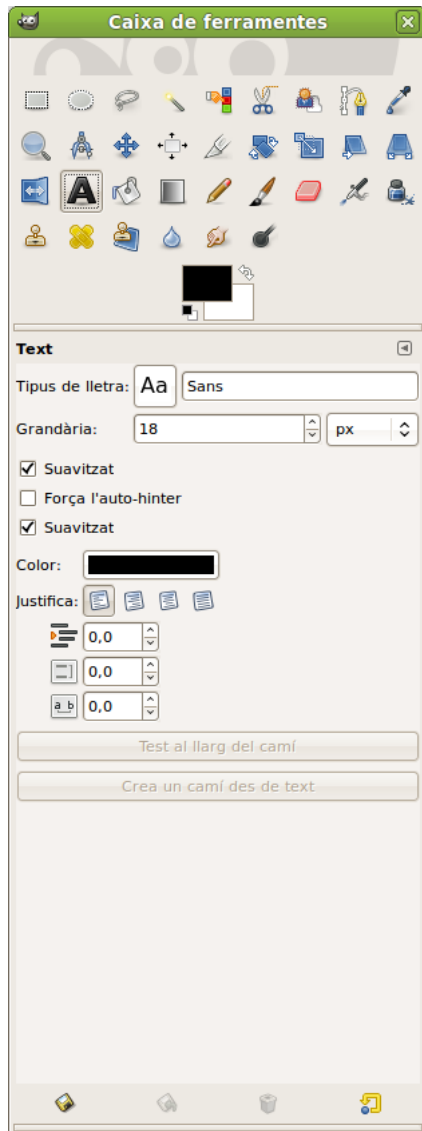


La ferramenta s'activa de les maneres següents:

- Des del menú d'una imatge: Ferramentes -> Text.
- Polsant la tecla **t** del teclat sobre la imatge.
- Polsant la icona corresponent en la Caixa de ferramentes.
- Polsant el botó dret del ratolí, s'obri el menú contextual a Ferramentes.
- Polsant el triangle per a obrir el menú en Llenç i anant a Ferramentes..

En fer doble clic sobre la icona de text, apareixen les opcions de la ferramenta, que són les típiques de tipus, grandària de la lletra, color, justificació, text multilínea, rotació del text, etc.

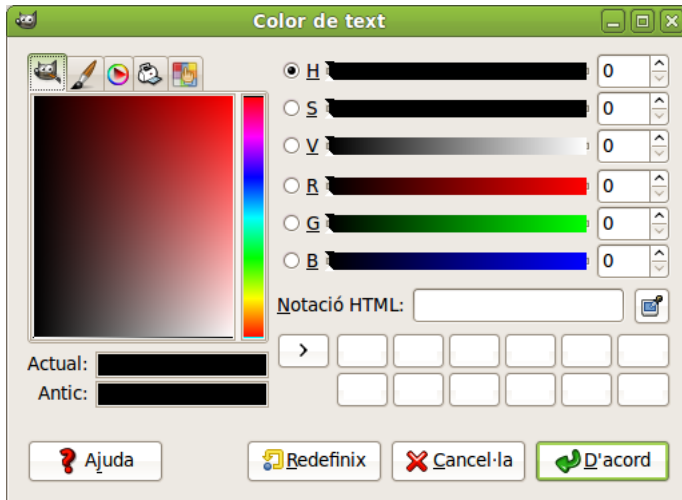
Figura 32-17. Opcions de ferramenta de text



Quadres de diàleg de colors

Àrea de color

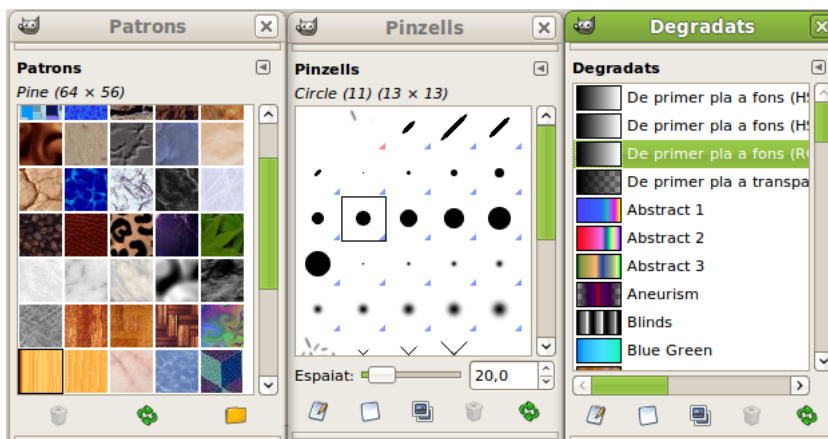
Figura 32-18. Canvia el color de primer pla



En la Barra de ferramentes (baix) fent doble clic sobre el rectangle en primer pla, es pot canviar el color del primer pla. Fent doble clic sobre el rectangle en segon pla, es pot canviar el color de fons.

Pinzells, degradats...

Figura 32-19. Pinzells, degradats, patrons



El quadre de diàleg Pinzells permet seleccionar el tipus de pinzell, i, a més, té un relliscador per a indicar l'espaiat de pinzell. S'hi accedix mitjançant l'opció de menú Finestra -> Diàlegs encastables -> Pinzells o amb la combinació de tecles **Maj+Ctrl+B**.

El quadre de diàleg Patrons permet seleccionar el tipus de patró. Amb el poal de pintura, si fem doble clic, apareixen les opcions de ferramenta i es pot seleccionar el farciment amb patró. S'hi accedix mitjançant l'opció de menú Finestra -> Diàlegs encastables -> Patrons o amb la combinació de tecles **Maj+Ctrl+P**.

El quadre de diàleg de Degradats permet seleccionar el tipus de degradat. S'hi accedix mitjançant l'opció de menú Finestra -> Diàlegs encastables -> Degradats o amb la combinació de tecles **Ctrl+G**.

Diàleg de capes

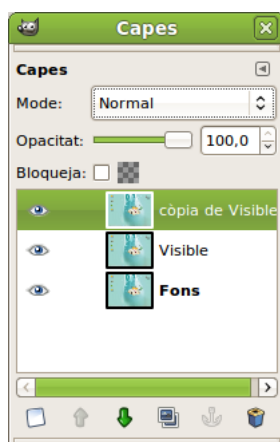
Introducció

El quadre de diàleg de capes és la interfície principal per a editar, modificar i gestionar capes. Amb les capes, es pot construir una imatge a partir de diverses parts independents, les quals es poden manipular sense afectar altres parts de la imatge. Les capes s'apilen una damunt d'una altra. La capa inferior és el fons de la imatge, i els components en el primer pla de la imatge estan sobre aquell.

El diàleg de capa es pot activar de diverses maneres:

- Des del menú de la finestra de la imatge: Finestres -> Diàlegs encastables -> Capes.
- Polsant la combinació de tecles: **Ctrl+L**.

Figura 32-20. Capes

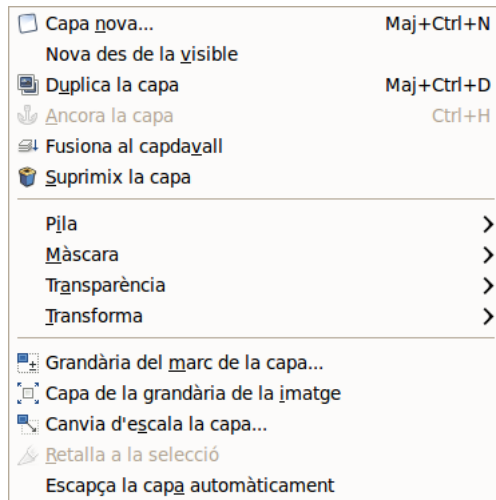


Utilització del diàleg de capes. Característiques

Les capes es poden imaginar com a fulls de paper fi, col·locats un damunt d'un altre, sobre una superfície il·luminada. D'esta manera, es mostrarà el contingut de totes al mateix temps. L'avantatge de treballar amb capes és que es pot fer més o menys transparent alguna zona en particular, o modificar alguna altra propietat.

Cada capa apareix en el diàleg en forma d'imatge xicoteta (miniatura). Quan una imatge té diverses capes apareix com una llista ordenada a mesura que s'hi van incorporant. La capa superior és la primera visible i la capa inferior és l'última visible, el fons. Damunt de la llista es poden trobar característiques relatives a cada capa individual. Davall de la llista es poden trobar botons per a gestionar la llista de capes. Si es polsa el botó dret del ratolí sobre una capa, s'obri el menú de capa.

La utilització de capes facilita la possibilitat de fer modificacions en les imatges sense que afecten la imatge i, a més, es poden desfer o tornar a fer sense cap problema.

Figura 32-21. Menú Capes

Cada capa es mostra com una llista amb els seus atributs. L'atribut principal és el nom de la capa, i es pot editar per mitjà de doble-clic sobre el nom de la capa.

Al front de la capa hi ha una icona que mostra un ull. Fent clic sobre esta, es determina si la capa és visible o no.

Una altra icona mostra una cadena que activa un grup de capes per a operacions sobre múltiples capes, com, per exemple, moure capes (es mouran juntes).

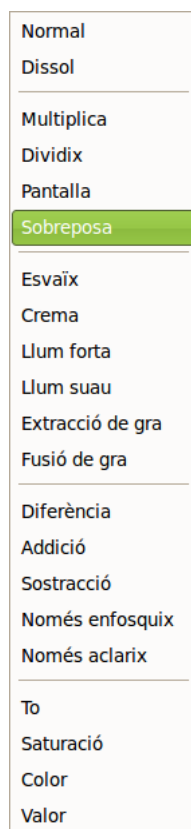
Quan en una imatge s'introduïx un element, s'ha de fer en una capa nova, i mentres no es fixe la capa (amb l'àncora) continuarà en posició flotant.

Per a actuar sobre una capa (filtres, textos, etc.) la capa ha d'estar activa (seleccionada).

Característiques de la capa: sobre la llista de capes és possible especificar algunes característiques relatives a la capa activa (està ressaltada en verd). Les característiques són:

- Modes de la capa: ajusta la forma en què la capa interactua amb les altres capes. Des del quadre combinat es pot accedir a tots els modes proporcionats pel Gimp.

Figura 32-22. Modes de la capa



- *Mantín transparència (Bloqueig)*: si se selecciona esta opció, les àrees transparents de la capa es mantindran. ☒
- *Opacitat*: movent la barra de desplaçament, es pot donar major o menor opacitat a la capa. Amb opacitat 0 la capa és transparent, i invisible amb opacitat total. No s'ha de confondre amb la màscara de capa que establix transparència píxel a píxel.

Gestió de capes

Davall de la llista de capes hi ha un conjunt de botons que permeten executar operacions bàsiques sobre la llista.

Figura 32-23. Botons per a la gestió de capes

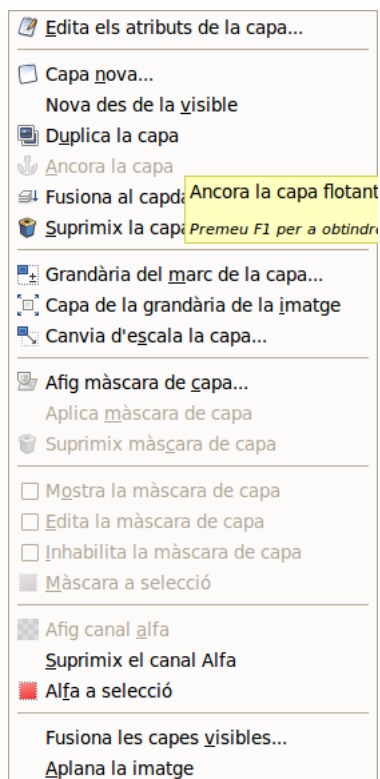


- *Nova capa*: afegir una capa en blanc damunt de la capa seleccionada.
- *Puja capa*: canvia la posició de la capa en relació amb la superior.
- *Baixa capa*: canvia la posició de la capa en relació amb la inferior.
- *Duplica capa*: duplica la capa que tenim seleccionada (activa). Afegir la capa sobre l'activa.
- *Ancora capa*: fixa la capa flotant a la capa o màscara activa.
- *Esborra capa*: elimina la capa activa.

Menú de capes

Per a arribar al menú contextual de capes, polseu el botó dret del ratolí sobre la imatge de la capa (thumbnail).

Figura 32-24. Menú contextual de capes



- *Edició d'atributs de capa*: permet canviar el nom de la capa.
- *Capa nova*: crea una nova capa.
- *Duplica capa*: duplica la capa que tenim seleccionada (activa). Afig la capa sobre l'activa.
- *Ancora la capa*: fixa la capa flotant a la capa o màscara activa.
- *Combina cap avall*: la capa es combina amb la capa de davall en la llista. S'elimina, i la nova capa activa és la més baixa possible en la llista.
- *Esborra la capa*: elimina la capa activa.
- *Grandària de la vora de capa*: una capa no té sempre la mateixa grandària que la imatge. Es pot ajustar d'acord amb una sèrie de valors.

Figura 32-25. Grandària de la vora de capa



- *Capa a la grandària de la imatge*: es pot canviar la vora de la capa per a ajustar-la a la grandària del llenç.
- *Escalat de la capa*: es pot redimensionar la capa i el seu contingut. També es poden modificar les dimensions de la capa sense canviar les de la imatge; d'esta manera s'afeg un farciment transparent al voltant de la imatge.

Figura 32-26. Escalat de la capa



- *Afig una màscara a la capa*: es pot afegir una màscara transparent a la capa.

Figura 32-27. Afig una màscara a la capa



- *Aplica màscara de capa*: es pot combinar la màscara amb la seua capa. La transparència establida per la màscara s'aplica definitivament al canal alfa de la capa. La màscara s'elimina.
- *Eborra la màscara de capa*: es pot eliminar la màscara sense modificar la capa a què està unida.
- *Màscara a selecció*: es pot utilitzar per a generar una selecció des de la màscara. Les àrees blanques són seleccionades, i les àrees negres no ho són.
- *Afig canal alfa*: es pot afegir a la capa la capacitat de tindre transparència. Sense canal alfa, una capa no pot tindre transparència o màscara de capa.
- *Alfa a selecció*: es pot transformar el canal alfa en selecció. Es comprova la transparència de cada píxel. Tots els píxels que tinguen més d'un 50% d'opacitat s'inclouran en la selecció.
- *Combina les capes visibles*: es poden combinar aquelles capes de la llista amb la icona de l'ull. Apareix un diàleg amb les opcions: Ampliada tant com calga, manté els píxels per a capes amb grandària major que el llenç; Retallada segons la imatge, redimensiona la grandària final de la capa igual a la grandària de la imatge; Retallada a la grandària de la capa de fons, romanen només els píxels de la vora de la capa més baixa de la llista.

Figura 32-28. Combinació de capes



- *Aplana la imatge*: es poden combinar totes la capes en una capa simple.

Diàleg de canals

Introducció

Les capes es poden descompondre en *Canals*. Les imatges es descomponen en tres canals de color: R, G, B (roig, verd, blau), i el canal Alfa per a la transparència. La transparència es representa com una reixeta de grisos.

A cada canal s'assigna una imatge xicoteta (miniatura), i estes s'ordenen a mesura que es van incorporant. Els canals es poden desplaçar amb els botons, i amb la icona de l'ull es fan visibles o no.

Figura 32-29. Canals



El diàleg de canals es pot activar de diverses maneres:

- Des del menú de la finestra de la imatge: Finestres -> Diàlegs encastables -> Canals.
- Des del menú contextual (des de damunt de la imatge, clic dret): Finestres -> Diàlegs encastables -> Canals.

Utilització del diàleg de canals. Característiques

Cada canal es mostra en la llista amb els seus atributs. L'atribut principal és el nom del canal. Els títols dels canals (roig, verd, blau) no es poden canviar. És possible editar la màscara de selecció fent doble clic sobre el nom. Un doble clic sobre la imatge xicoteta (miniatura) obri un diàleg complet en què es pot establir l'aspecte visual del canal en la finestra de la imatge.

Figura 32-30. Edició dels atributs del canal



Pot ser il·lustratiu fer la prova, sobre una imatge, d'anar ocultant canals (icona ull) i comprovar com canvia la coloració de la imatge. També es pot ocultar el canal alfa, amb la qual cosa la imatge es fa transparent i apareix la reixeta en tons de gris.

Els canals actius apareixen ressaltats en verd en el diàleg. Si es fa clic sobre un canal en la llista, es commuta l'activació del canal corresponent.

El diàleg de canals té la llista de botons semblant a la de les capes. Hi ha dos canvis que es comenten seguidament.

Figura 32-31. Quadre de botons del canal



En canals hi ha un botó Edició dels atributs del canal i un altre botó Canal a selecció, el qual crea una selecció en la finestra de la imatge que correspon a la màscara activa en el quadre diàleg de canals. Permet substituir qualsevol selecció per mitjà de les tecles:

- **Maj**: la selecció que es deriva d'un canal s'afegix a la selecció activa prèvia. La selecció final és una combinació d'ambdós.
- **Ctrl**: la selecció final s'obté quan s'extrau de la selecció activa prèvia la selecció derivada d'un canal.
- **Maj+Ctrl**: la selecció final és la intersecció de la selecció activa prèvia amb la selecció derivada d'un canal. Només es guarden les parts comunes.

Màscara de canal

En el quadre de diàleg Canals es troben les tres tires horitzontals corresponents als canals roig, verd i blau. Les altres tires horitzontals que apareixen seran màscares de canal. En totes estes hi ha, a l'esquerra, una xicoteta finestra (miniatura) amb el contingut de la imatge.

Les màscares de canal només poden estar actives d'una en una. Quan està activa una màscara de canal, cap de les capes d'imatge no podrà estar activa. Per tant, després de treballar amb les màscares de canal, si es vol treballar amb una capa, s'haurà d'obrir el diàleg de capes i activar la capa en què es vol treballar.

Fitxer

Fitxer -> Nou

El diàleg permet crear una nova finestra d'imatge i establir-ne les especificacions.

Per a activar-ho, aneu a Fitxer -> Nou, o polseu la combinació **Ctrl+N**.

Figura 32-32. Nou



Les opcions més importants del quadre de diàleg són:

- Des de la plantilla: obri una llista on es pot seleccionar la plantilla, la pàgina principal o el format de resolució.
- Grandària de la imatge: alçària i amplària de la imatge en la unitat seleccionada. A la dreta, hi ha dos botons que permeten seleccionar els modes vertical i apaïsat. Davall dels botons apareix la grandària del fitxer en Kilobytes.

Quan es despleguen les opcions avançades apareix la resta d'opcions:

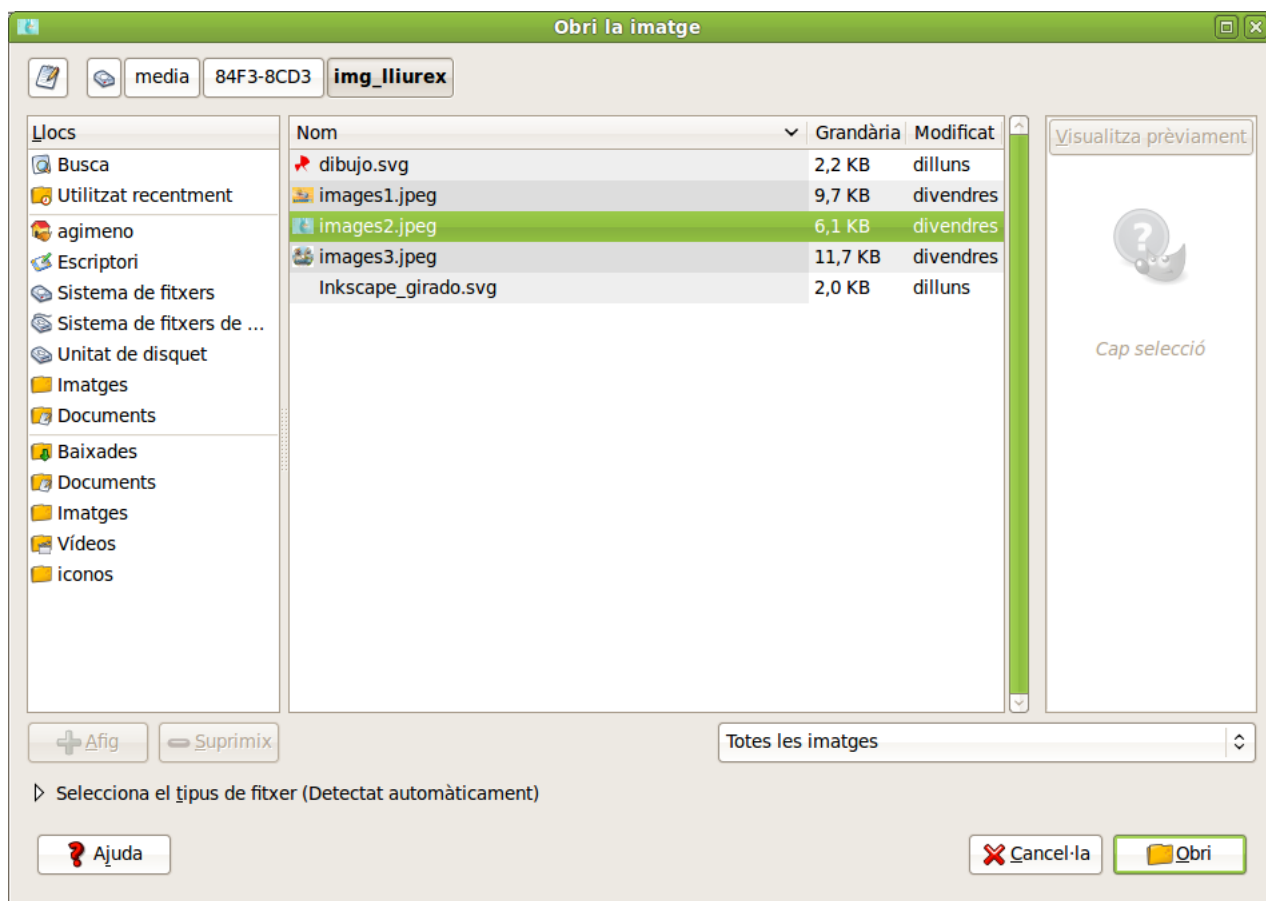
- Espai de color (Tipus d'imatge): RGB, utilitzant el sistema de color roig, verd i blau; escala de grisos, imatge en blanc i negre amb molts tons de gris. El **Gimp** ofereix la possibilitat de canviar una imatge RGB a escala de grisos.
- Ompli amb (Tipus de farciment): front i fons són colors que es poden trobar en la ferramenta de selecció de color; blanc és el color més utilitzat i transparent dona un fons transparent a la imatge. Apareix com un tauler blanc i negre i es crea un canal alfa.

Fitxer -> Obri

El diàleg permet carregar una imatge que hi ha en el disc dur o en un suport extern.

Per a activar-ho, aneu a: Fitxer -> Obri, o polseu la combinació **Ctrl+O**.

Figura 32-33. Obri



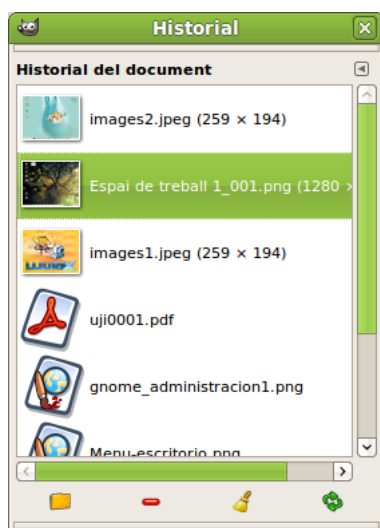
Fitxer -> Obri recent

Permet carregar una imatge que ha sigut recentment carregada.

Per a activar-ho, aneu a: Fitxer -> Obri recent.

Si se selecciona l'opció de menú Historial del document es mostra una finestra amb els últims fitxers utilitzats. Des del menú Preferències es poden configurar tots els elements que hi apareixen.

Figura 32-34. Obri recent. Historial del document



Fitxer -> Crea

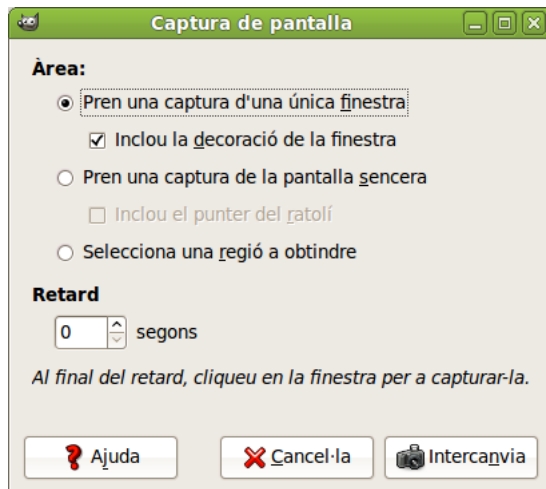
Per a activar-lo aneu a Fitxer -> Crea.

Té dos opcions: Des del porta-retalls i Captura de pantalla.

Per a activar-ho, aneu a Fitxer -> Crea.

L'opció de captura de pantalla permet fer captures de finestra o pantalla completa. Servixen com a exemple totes les imatges incloses en este manual d'usuari de LliureX.

Figura 32-35. Captura de pantalla



La resta d'opcions del menú Fitxer són les habituals i no es comentaran.

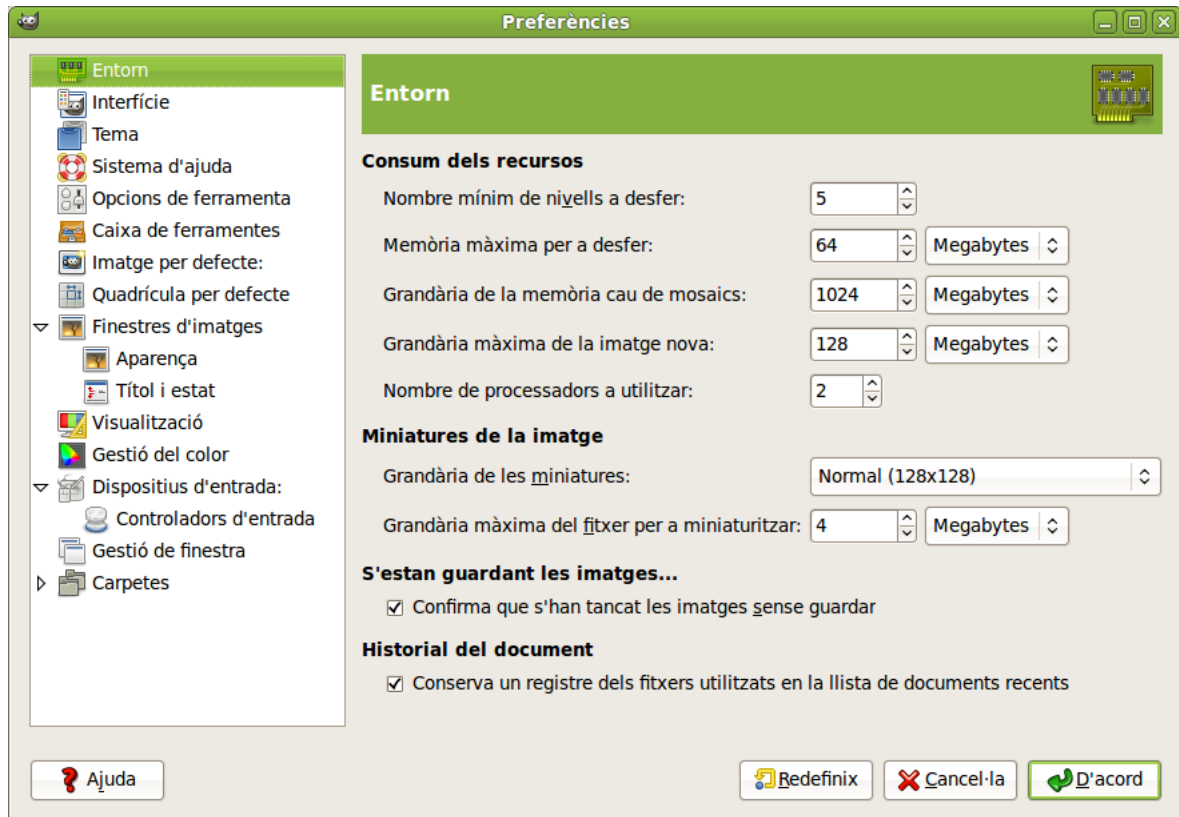
Edició

Edita -> Preferències

El diàleg de preferències permet personalitzar, establir opcions per defecte i característiques de totes les ferramentes i funcions amb las quals el **Gimp** pot treballar.

Per a accedir al diàleg aneu a: Edita -> Preferències.

Figura 32-36. Preferències



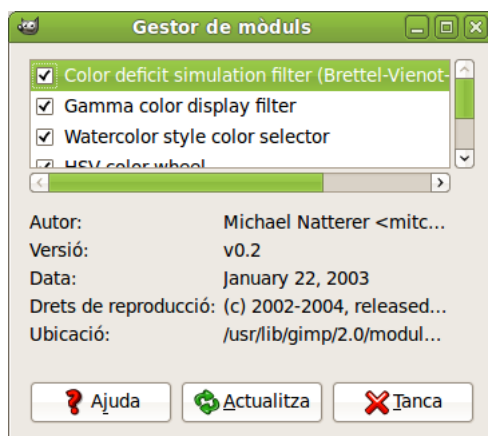
Es recomana visitar totes les entrades disponibles i personalitzar aquells paràmetres que interessin.

Edita -> Mòduls

Visualitza els mòduls que estan disponibles per al **Gimp**. Es pot controlar quins mòduls es carreguen la pròxima vegada que s'execute el **Gimp**. El Gimp carrega els mòduls dinàmicament, com a biblioteques, en temps d'execució.

Per a accedir al diàleg aneu a Edita -> Mòduls .

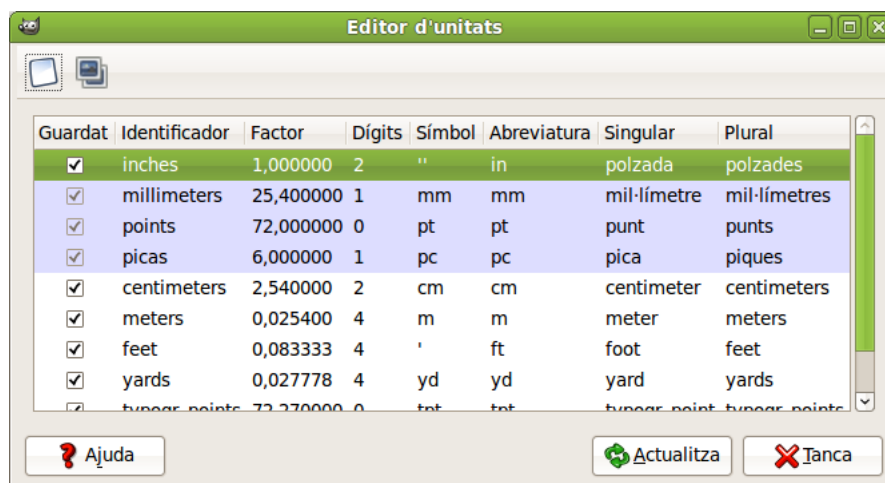
Figura 32-37. Gestor de mòduls



Edita -> Unitats

Quan se selecciona este element es visualitza el diàleg de l'Editor d'unitats, que conté no sols detalls de les unitats actualment en ús, sinó que també permet la creació de noves unitats per a utilitzar dins del **Gimp**.

Figura 32-38. Unitats



Imatge

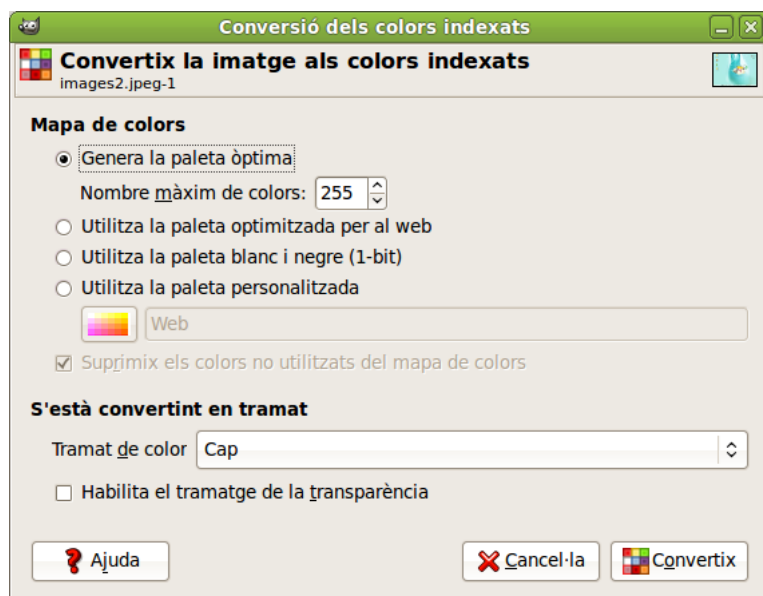
Imatge -> Mode

Per a activar-ho, des de la finestra de la imatge, aneu a: Imatge -> Mode.

Permet canviar el mode de color de la imatge. Hi ha tres modes disponibles:

- Mode RGB: mode normal de treball, ben adaptat a la pantalla. És possible canviar d'RGB a escala de grisos o Indexat, però amb atenció, ja que, una vegada guardada la imatge, no es poden recuperar els colors RGB. Cal treballar amb una còpia.
- Mode escala de grisos: convertix la imatge en una imatge amb 256 nivells de gris.
- Mode indexat: obri el diàleg Convertix imatge als colors indexats.

Figura 32-39. Mode indexat



Imatge -> Transforma

Per a activar-ho, des de la finestra de la imatge, aneu a: Imatge -> Transforma.

Esta opció transforma la imatge per mitjà de volteig, rotació i guillotina (cropping).

És possible voltejar la imatge horitzontalment i verticalment com una targeta. Esta orde treballa amb la imatge completa. Per a voltejar una selecció, utilitzeu una ferramenta de volteig. Per a voltejar una capa, utilitzeu l'opció de menú Capa -> Transforma.

Es pot girar una imatge 90° a la dreta (sentit horari) o a l'esquerra (sentit antihorari) o 180°. Es pot utilitzar per a canviar el mode de visualització en vertical o apaïsat. És possible girar més progressivament utilitzant la ferramenta de rotació. Esta ferramenta treballa amb la imatge completa. Per a girar una selecció, utilitzeu

la ferramenta de Rotació.  de la Barra de ferramentes.

La funció de retallar la imatge ho fa de manera automàtica, a diferència de la ferramenta de retall  que permet definir manualment l'àrea a retallar.

Imatge -> Grandària del llenç (canvas)

El llenç és l'àrea on es pot dibuixar. Per defecte, el llenç coincideix amb la imatge. La funció permet engrandir o reduir la grandària del llenç sense modificar la imatge que conté. Quan s'engrandeix, es crea una vora al voltant de la imatge. Quan es redueix, es retalla la imatge.

Figura 32-40. Grandària del llenç



Es pot establir l'amplària i l'alçària del llenç. La unitat per defecte és el píxel, però es pot canviar.

Relació és la relació entre la dimensió original i la nova dimensió, per a cada eix X i Y. Per defecte, és 1. Es pot canviar. Si la cadena adjacent està intacta, ambdós eixos es manegen conjuntament. Si es trenca la cadena fent clic sobre estos, els eixos es manejaran de manera independent.

Imatge -> Escalat de la imatge

La funció Escala la imatge allarga o reduïx la imatge. Canvia l'escala del contingut de la imatge i redimensiona el llenç de manera que la imatge completa siga visible. També proporciona informació quant a la grandària i la resolució de la imatge a imprimir.

Figura 32-41. Escalat de la imatge



Actua sobre la imatge completa. Si la imatge té capes amb diferents grandàries, és possible que fent la imatge més xicoteta en contraga algunes. Si succeïx això, s'advertix abans d'aplicar l'operació.

Si voleu escalar una capa en particular, utilitzeu l'opció del menú Capa -> Escala la capa.

Imatge -> Duplica

Duplica crea una nova imatge que és una còpia exacta de la imatge actual, amb totes les seues capes, canals, camins. El porta-retalls del **Gimp** no es mostra afectat.

També es pot utilitzar la combinació **Ctrl+D**.

Imatge -> Combina les capes visibles

Hi ha tres maneres de combinar capes visibles (amb l'ull):

Figura 32-42. Combinació de capes



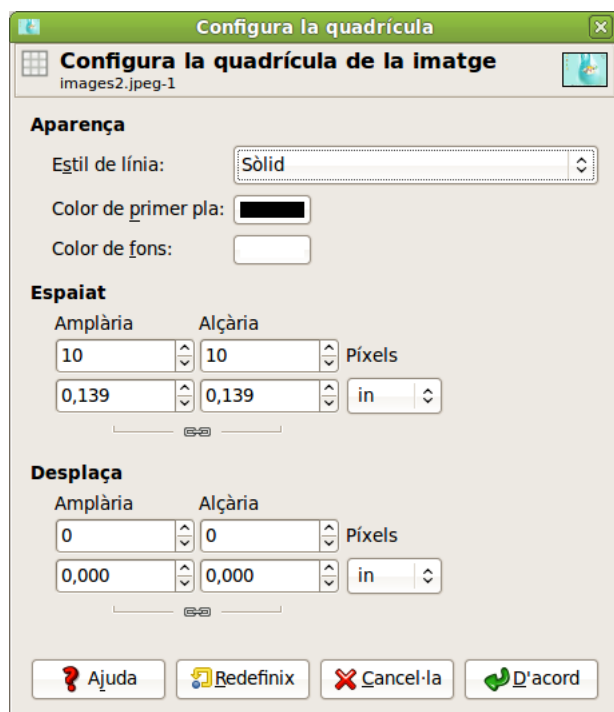
- Ampliada tant com calga: la capa final té la grandària de la capa més gran de les capes visibles. (Recordeu que una capa en el **Gimp** pot ser més gran que la imatge).
- Retallada segons la imatge: estableix com a grandària final de capa la grandària de la imatge.
- Retallada fins a la capa més baixa: estableix com a grandària de la capa final una igual a la de la capa inferior. Si la capa inferior és més xicoteta que alguna de les capes visibles, la capa final es retallarà segons la grandària i posició de la capa inferior.

També es pot utilitzar la combinació **Ctrl+M**.

Imatge -> Configura la imatge de la quadrícula

Permet establir els paràmetres de la quadrícula.

Figura 32-43. Configuració de la quadícula



Filtres

Introducció

Un filtre és un tipus especial de ferramenta dissenyada per a prendre una imatge o capa d'entrada, aplicar-hi un algoritme matemàtic, i tornar la imatge o capa d'entrada en un format modificat. El **Gimp** utilitza filtres per a aconseguir una varietat d'efectes dels quals se'n mostraran alguns. Per exemple, es poden utilitzar per a realçar la imatge completa o determinades zones d'esta, i, en general, per a millorar-les.

La utilització de filtres, junt amb les capes, canals i camins, fa que un mateix filtre tinga un efecte diferent segons on s'aplique.

No tots els filtres funcionen amb totes les imatges.

Els filtres estan dividits en diverses categories:

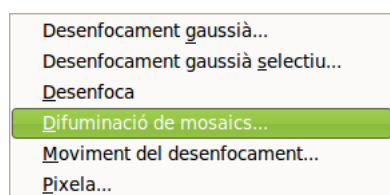
- Desenfocament (blur)
- Realç (Enhanced)
- Distorsió
- Llums i ombres
- Soroll
- Detecta les vores
- Genèric
- Combinació
- Artístics
- Mapa
- Renderitzat

- Web
- Animació
- Alfa a logotip
- Decorador

Desenfocament

El filtre de desenfocament produïx un efecte semblant al focus d'una càmera fotogràfica. Per a produir este efecte de desenfocament, el filtre fa una mitjana del valor del píxel actual i el valor dels píxels adjacents i assigna este valor al píxel actual. Tots els píxels de la capa activa o selecció no són tractats pel desenfocament; per a cada píxel, es genera un nombre aleatori basat en la llavor. Amb el 100% d'aleatorització es desenfocuen tots els píxels.

Figura 32-44. Opcions de desenfocament

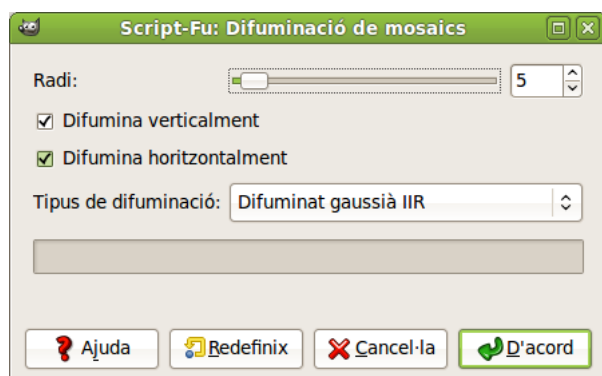


Este filtre s'activa des del menú de la finestra de la imatge: Filtres -> Desenfocament, i des del menú contextual del llenç.

Segons el filtre de desenfocament triat s'actuarà difuminant la imatge, basant-se en distints paràmetres:

- Desenfocament en mosaic: depenent dels eixos de coordenades i/o del radi de desenfocament.

Figura 32-45. Opcions de desenfocament



- Desenfocament: depenent de la llavor aleatòria i un percentatge d'aleatorització.
- Desenfocament de moviment: este filtre crea un desenfocament en moviment. És capaç de moviment lineal, radial o d'acostament (zoom). Cada un d'estos moviments es pot ajustar amb els paràmetres de longitud i angle.

Figura 32-46. Desenfocament de moviment



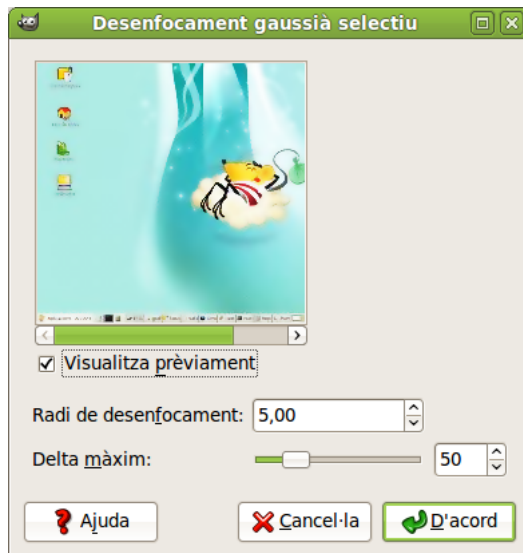
- Desenfocament gaussià (Blur): en general, el desenfocament gaussià produïx un efecte de boirina, que desenfoca el mapa de bits segons una distribució gaussiana. En concret, el desenfocament gaussià actua sobre cada píxel de la capa activa o selecció i estableix el seu valor a la mitjana de tots els valors de píxel presents dins del radi definit en el diàleg. És possible decidir actuar més sobre una direcció que sobre l'altra, fent clic en el botó Cadena per a trencar la sincronització entre els dos eixos. Es pot seleccionar el tipus de desenfocament, si és IIR o RLE.

Figura 32-47. Desenfocament gaussià (Blur)



- Desenfocament gaussià selectiu: en difuminar l'àrea que representa el fons de la imatge, simula profunditat de camp. No actua sobre tots els píxels.

Figura 32-48. Desenfocament gaussià selectiu



- Pixelar: renderitza la imatge utilitzant blocs grans de color. És molt semblant a l'efecte televisiu quan es desitja amagar la identitat d'una persona.

Figura 32-49. Pixela



Soroll

El submenú Soroll conté les opcions següents:

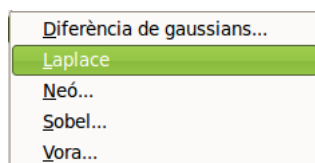
Figura 32-50. Opcions de soroll

El filtre Afeg soroll se sol utilitzar per a trencar els degradats abans de convertir la imatge en imatge indexada, i, d'esta manera, evitar el Travessat (Banding). El filtre Escampa desenfoca la imatge. El filtre Llança desenfoca de manera aleatòria amb un nombre de repeticions.

Per a més detalls, consulteu l'ajuda en línia de la ferramenta.

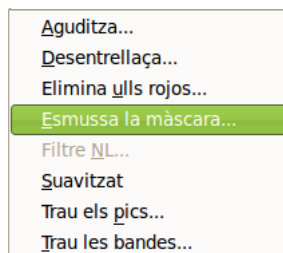
Detecta vores

Estos filtres perfilen les vores de la imatge. Les vores es perfilaran més o menys depenent del filtre utilitzat. El submenú Detecta vores conté les opcions següents:

Figura 32-51. Opcions de Detecta vores

Realça

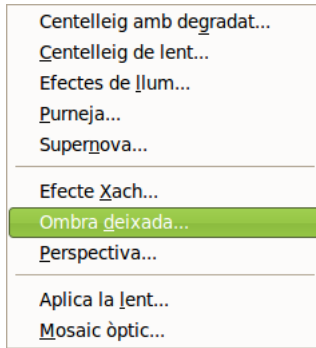
Realça fa que part o tota la imatge adquireisca major nitidesa, fa que uns píxels brillen i uns altres s'enfosquisquen, i així se n'augmenta el contrast. El submenú Realça conté les opcions següents:

Figura 32-52. Opcions de Realça

De les opcions, les més importants són Enfoca... (Sharpen) i Màscara de desenfocament... (Unshrap), ja que milloren la qualitat de les imatges i en realcen els detalls.

Llums i ombres Efectes de llum

Amb estos filtres es podran crear il·luminacions segons el criteri de l'usuari. Estos efectes de llum s'apliquen sobre distintes zones de la imatge, i hi ha una gran varietat de possibilitats. El submenú Efectes de llum conté les opcions següents:

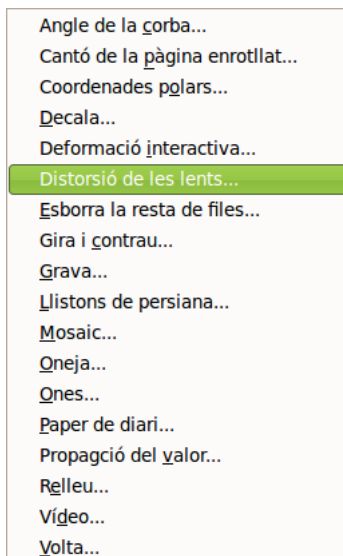
Figura 32-53. Opcions d'Efectes de llum

Inclou el filtre Aplica lent amb el qual una part de la imatge es renderitza de la mateixa manera que a través d'una lent esfèrica. En este filtre si es polsa Establix els voltants a color de fons, situarà el color de fons que es tinga elegit.

Després d'aplicar el filtre de mosaic de vidre, la capa activa o selecció es renderitza com a través d'una paret de vidre.

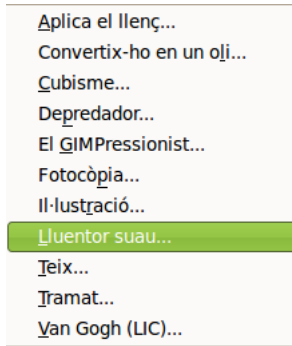
Distorsions

Els filtres de Distorsió afigen profunditat a la imatge, la deformen i dobleguen, etc. El submenú Distorsions conté les opcions següents:

Figura 32-54. Opcions de Distorsió

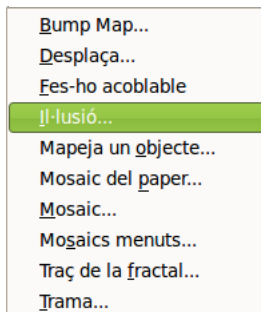
Artístics

Els filtres artístics produïxen un efecte sobre les imatges semblant al de la pintura; en concret, a algun estil o tendència dins de la pintura: cubisme, impressionisme, pintura a l'oli, etc. El submenú Artístics conté les opcions següents:

Figura 32-55. Opcions d'Artístics

Mapa

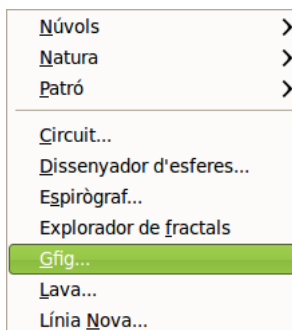
El submenú Mapa conté les opcions següents:

Figura 32-56. Opcions de Mapa

Renderitzat

Estos filtres creen patrons a partir de zero, en la majoria dels casos esborrant qualsevol cosa que hi havia prèviament en la capa. Alguns es creen a l'atzar o per mitjà de patrons de soroll, uns altres per mitjà de patrons fractals. El Gfig és una ferramenta gràfica vectorial de propòsit general (però un poc limitada).

El submenú Renderitzat conté les opcions següents:

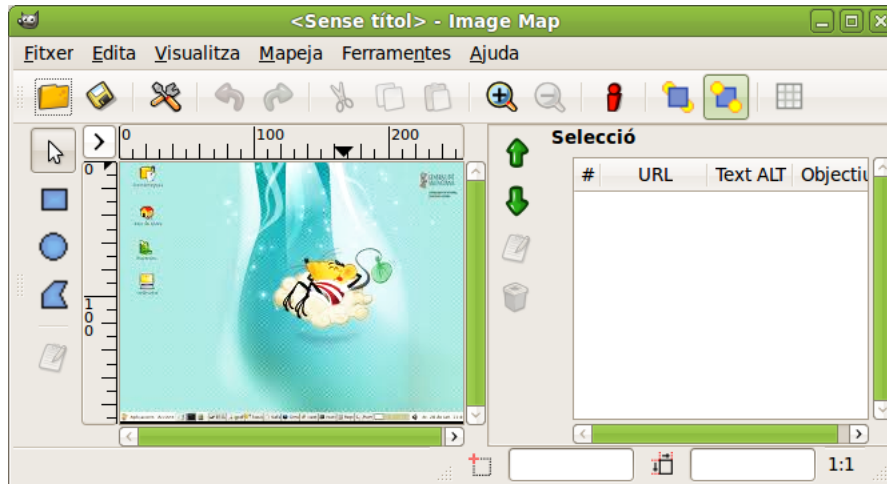
Figura 32-57. Opcions de Renderitzat

Web

Este filtre, Mapa d'imatge, permet crear zones dins d'una imatge, en les quals es podran aplicar mapatges, tant de la imatge com dels textos que s'hi introduïsquen. A estes zones se'ls aplica un enllaç web.

El submenú Web conté l'opció Mapa d'imatge:

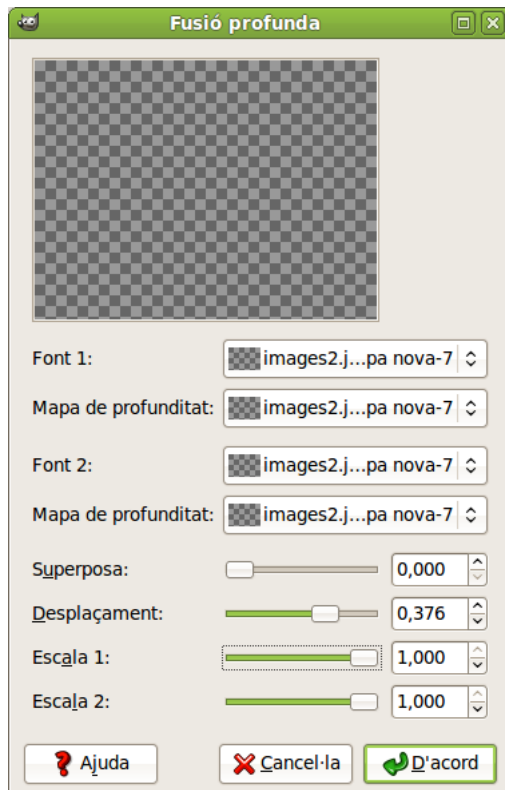
Figura 32-58. Mapa d'imatge



Combina

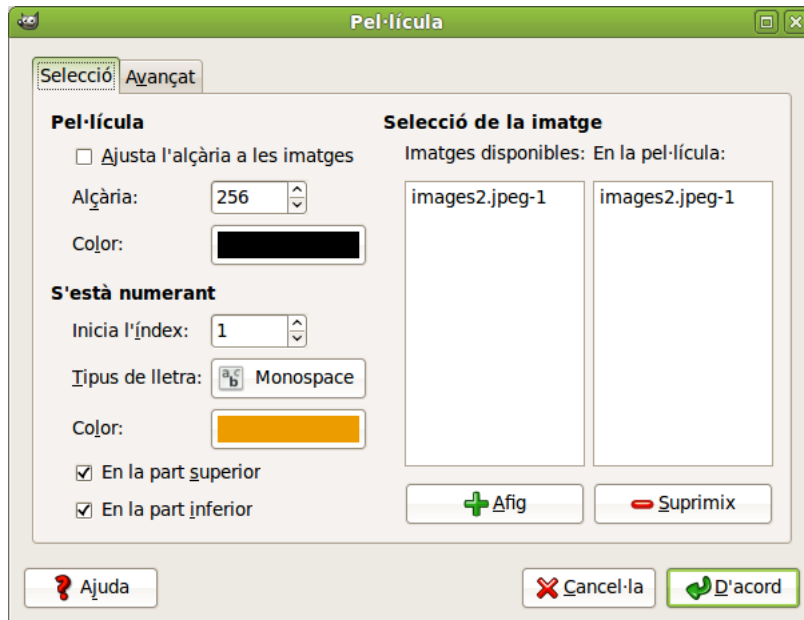
Els filtres Combina associen dos o més imatges en una sola imatge.

Figura 32-59. Mescla amb profunditat



El filtre Pel·lícula permet que l'usuari combine diversos quadres en un dibuix fotogràfic de la pel·lícula.

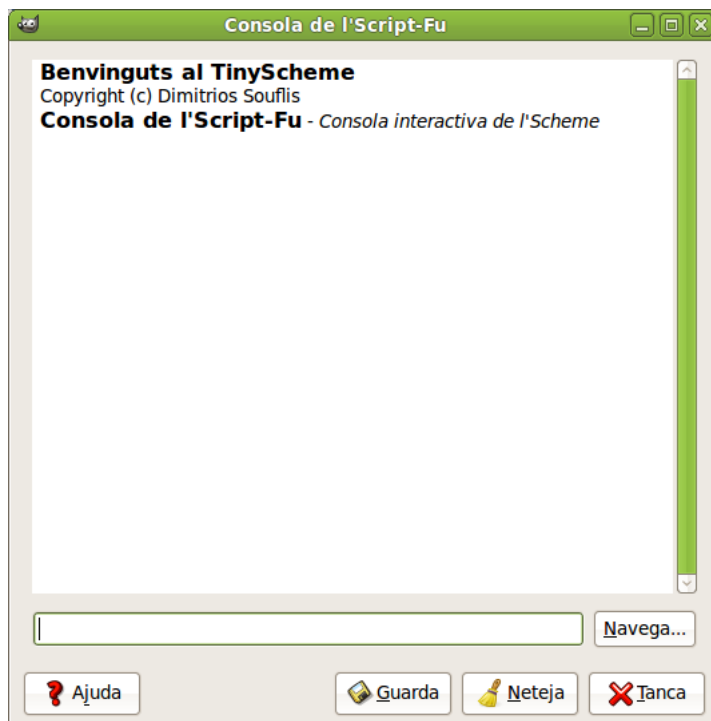
Figura 32-60. Pel·lícula



Scrip-Fu

Este element visualitza un submenú que conté molts scripts Script-Fu i inclou opcions de consola Script-Fu. L'Script-Fu és un llenguatge d'script per a operacions **Gimp**, la seqüència del qual pot ser executada de forma automàtica.

Figura 32-61. Mapa d'imatge

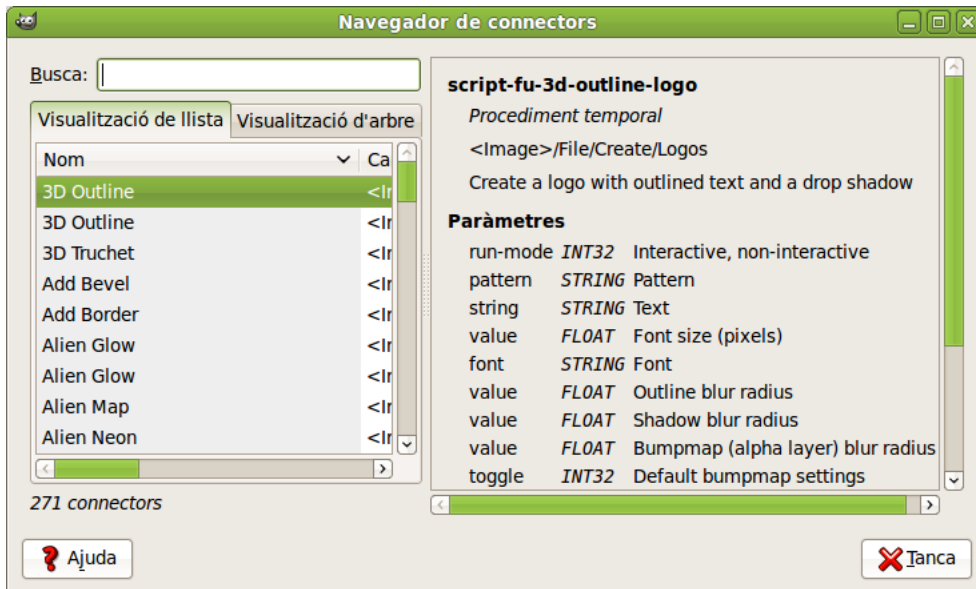


Ajuda

Ajuda -> Navegador de connectors

Visualitza una vista en llista i una vista en arbre de tots els connectors (plugins) que ha carregat el **Gimp**. Si es vol utilitzar un connector i no es troba en la llista, és possible accedir-hi a través del menú Filtres en la barra de menú de la finestra d'imatge individual.

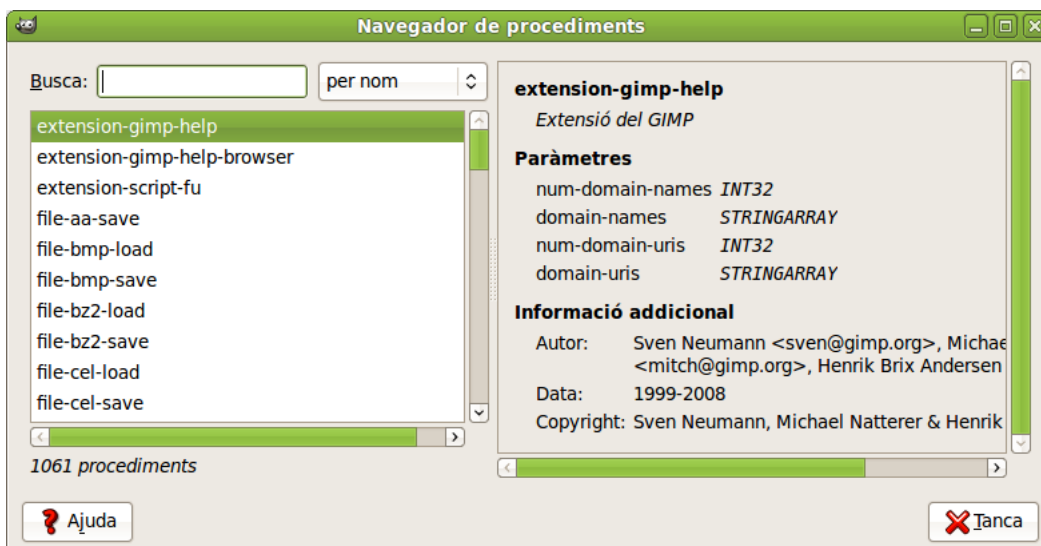
Figura 32-62. Navegador de connectors



Ajuda -> Navegador de procediments

Visualitza els procediments disponibles en el PDB (Procedural Data Base). Està principalment dirigit a usos avançats, com ara l'escriptura d'scripts, i no és particularment rellevant per als usuaris normals.

Figura 32-63. Navegador de procediments



Enllaços d'interés

Programa d'aprenentatge del Gimp: <http://gimp.hispalinux.es/tutoriales/bazar/>

Cnice: <http://observatorio.cnice.mecd.es/> (<http://observatorio.cnice.mec.es/index.php>)

Capítol 33. Dibuix per a xiquets: Tux Paint

Introducció

El Tux Paint és un programa de dibuix dissenyat per als usuaris més xicotets. Té una interfície senzilla i fàcil d'utilitzar, amb una zona de dibuix de grandària fixa.

Per a accedir a les imatges prèvies utilitza un navegador de miniatures i no necessita accedir al sistema de fitxers.

Té un conjunt de ferramentes molt limitat i proporciona una interfície senzilla amb complements orientats a entretenir els usuaris, com ara efectes de so.

La mascota de Linux, Tux, ajuda o guia l'usuari mentres utilitza el programa.

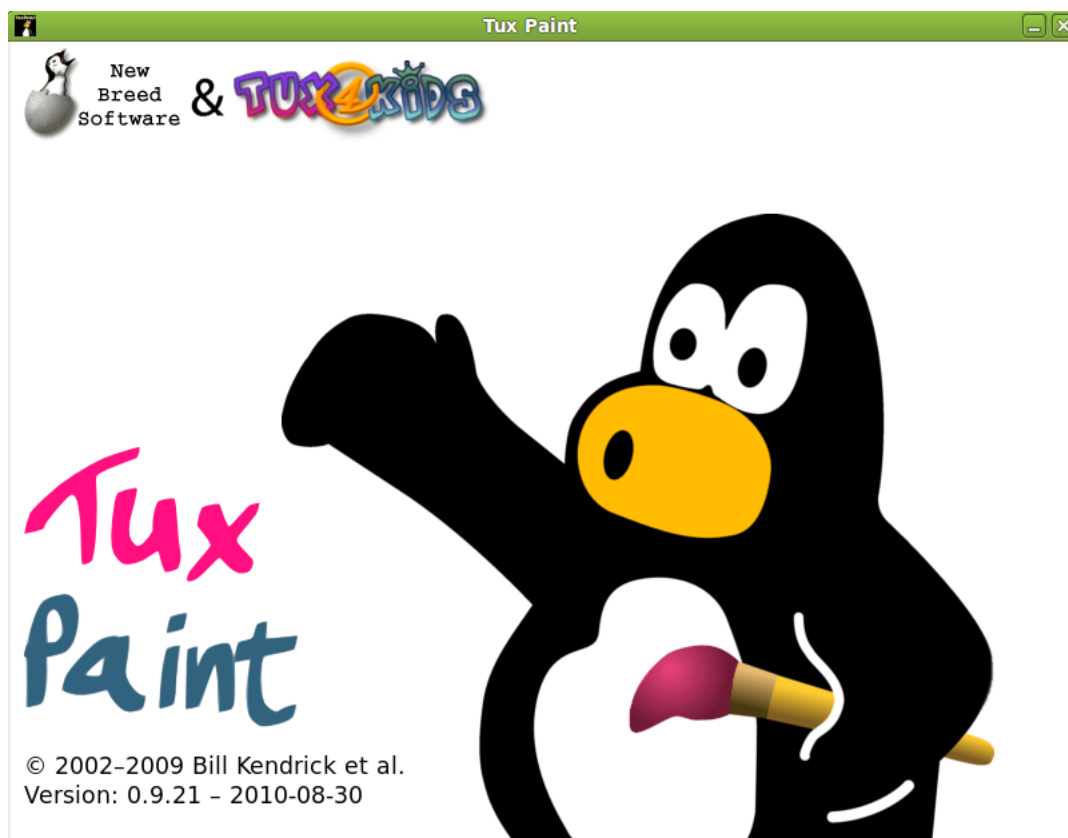
Per a obrir la utilitat Tux Paint, aneu a: Aplicacions -> Gràfics -> LliureX Art, programa de dibuix.

Des d'un terminal podeu llançar-lo executant, des de l'indicador de l'interpret d'ordes, l'aplicació **tuxpaint**.

Entre les característiques del Tux Paint s'inclouen les següents:

- *Senzillesa*: el Tux Paint és un programa de dibuix senzill per als usuaris més joves, fàcil d'usar i entretingut. No està pensat com a ferramenta de dibuix d'ús general.
- Té efectes de so, i la mascota de Linux (Tux) amb un text explicatiu, permet a l'usuari saber el que fa en cada moment.
- Disposa d'un conjunt limitat, però útil, de ferramentes.
- La zona de dibuix és de grandària fixa, d'esta manera l'usuari no ha de preocupar-se de píxels o centímetres quan crea una imatge nova.
- *Extensibilitat*: el Tux Paint és extensible. És possible afegir pinzells nous i estampes amb imatges d'un tema determinat perquè, després, els usuaris facen un dibuix complet d'un tema concret fent ús d'estos elements. Cada figura pot tindre un so associat i un text descriptiu, que es despleguen quan l'usuari selecciona la figura.
- *Portabilitat*: el Tux Paint és portable a diverses plataformes: Windows, Macintosh, Linux, etc. La interfície és la mateixa en totes estes. El Tux Paint s'executa correctament en sistemes vells (com ara Pentium a 133 MHz) i es pot compilar per a córrer millor en sistemes lents.
- *Simplicitat i seguretat*: la imatge actual es conserva quan s'ix del programa i reapareix quan este es torna a executar.
- Per a guardar les imatges no cal saber com crear noms de fitxer o usar el teclat.
- L'operació d'obrir i guardar les imatges es realitza per mitjà de la selecció d'una col·lecció de miniatures de les imatges. No cal un coneixement previ de l'estructura del sistema de fitxers del sistema operatiu. Ni tan sols els noms dels fitxers són necessaris. Els genera de manera automàtica i els situa en el directori **~/tuxpaint/saved/**.
- *Interfície entretinguda*: incorpora efectes de so al seleccionar i utilitzar les ferramentes.

Figura 33-1. Pantalla inicial del Tux Paint



Mentres el **Tux Paint** es carrega, apareix una pantalla d'informació. Una vegada completada la càrrega, polseu una tecla o feu clic amb el ratolí per a continuar o espereu uns 10 segons i la pantalla de títol desapareixerà automàticament.

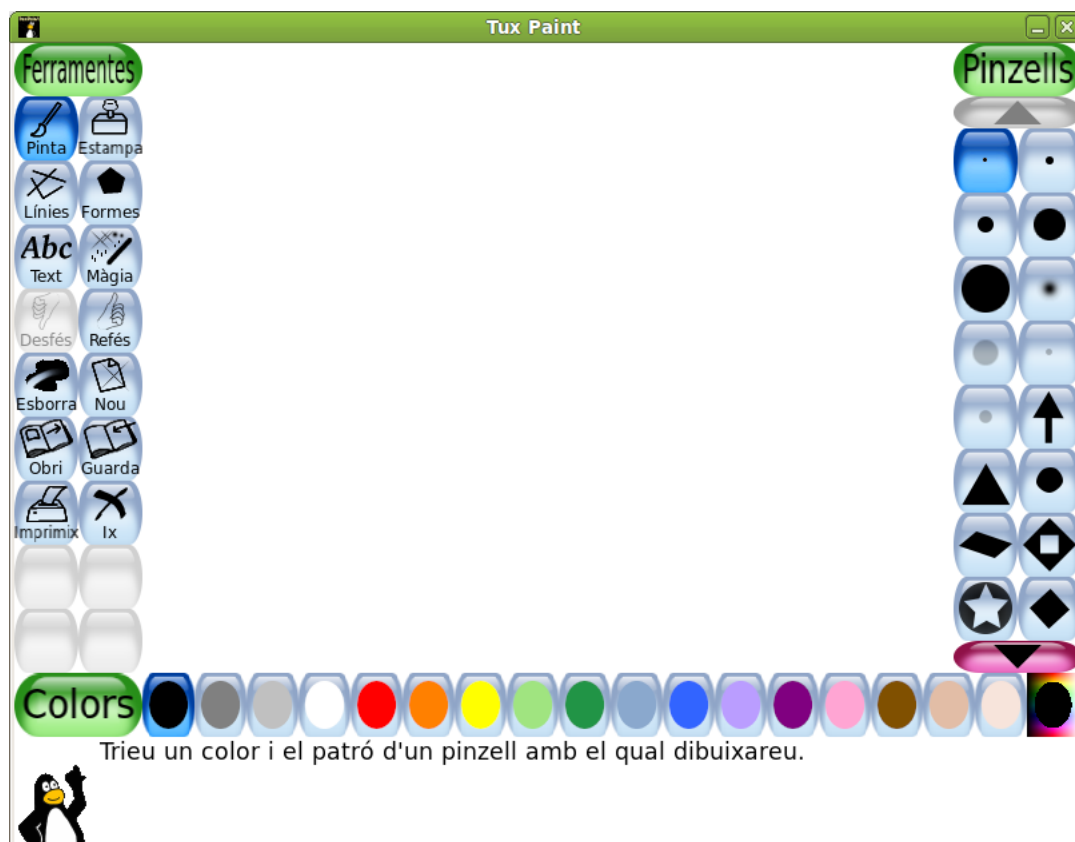
Funciona bé en màquines lentes (Pentium 133 MHz) i en clients lleugers.

Esta documentació es referix a la versió 0.9.21.

Àrea de treball

La pantalla principal està dividida en les seccions següents:

Figura 33-2. Àrea de treball

*Esquerra: Barra de ferramentes*

La barra de ferramentes conté els controls de dibuix i d'edició. Ferramentes: Pinta, Estampa, Línies, Formes, Text, Màgia, Desfés, Refés, Esborra, Nou, Obri, Guarda, Imprimix, Ix.

Centre: àrea de dibuix o llenç

És la zona més àmplia de la pantalla i és on es dibuixa.

Dreta: Selector

Segons la ferramenta que estiga activa, el selector mostra coses diferents. Si està activa la ferramenta Pinta, es mostren els pinzells disponibles. Si la ferramenta Estampa està activa, es mostren les diferents figures que es poden usar, etc.

Davall: Colors

A la part inferior es mostra una paleta amb els colors disponibles.

Peu: àrea d'ajuda

Al peu de la pantalla és on Tux, la mascota de Linux, dóna consells i altres informacions quan dibuixa.

Ferramentes

El Tux Paint incorpora ferramentes de diversos tipus: dibuix, estampació, línies, figures, text, efectes especials, goma d'esborrar.

Ferramentes de dibuix



Pinta

La ferramenta Pinta permet dibuixar a mà alçada, amb pinzells diferents (triatos en el selector de la dreta) i diversos colors (triatos en la paleta de colors en la part de baix).

Si manteniu pressionat el botó del ratolí, a mesura que este es moga anirà fent el dibuix.

Quan es dibuixa, s'escolta un so. Com més gros siga el pinzell, més greu serà el to.

És possible afegir més pinzells. Per a afegir pinzells, creeu un subdirectori davall del directori personal del Tux Paint `~/.tuxpaint/brushes`.

Les imatges per als pinzells han de tindre 40x40 píxels.



Estampa

La ferramenta Estampa recorda les estampes de goma o calcomanies. Permet apegar imatges dibuixades prèviament o fotografies sobre la zona de dibuix. Són imatges PNG de 100x100 (normalment).

A mesura que es mou el ratolí, un contorn rectangular acompanya el ratolí i indica on se situarà l'estampa.

Estampes diferents poden tindre efectes de so diferents.

És possible afegir més estampes i crear categories. Per a fer-ho, heu de crear el subdirectori `~/.tuxpaint/stamps` i dins heu de crear subdirectoris per a les diferents categories.

Cada estampa pot tindre un text i un so associat.

Figura 33-3. Estampes



El LliureX Art permet fer muntatges amb les imatges LliureX, editar-les, per a fer estampes que es poden carregar en el Tuxpaint



La ferramenta Línies permet dibuixar línies rectes usant els pinzells i els colors que normalment s'utilitzen en Pinta.

Per a dibuixar una línia, trieu el punt inicial fent-hi clic i manteniu-lo pressionat. A mesura que moveu el ratolí, una línia fina indicarà on es dibuixarà la línia. Quan solteu el botó la línia es dibuixarà de manera definitiva. S'escoltarà un so (si està habilitat).



Esta ferramenta permet dibuixar figures simples, tant plenes com buides.

Per a dibuixar una figura, seleccioneu-la del selector de la dreta (cercle, quadrat, oval, etc.). A la zona de dibuix, feu clic i arrossegueu per a estirar la figura des del seu centre. Solteu el botó per a acabar d'estirar.

Mode Normal: moveu el ratolí sobre la zona de dibuix per a fer girar la figura. Feu clic una altra vegada i la figura es dibuixarà usant el color actual.

Mode de Figures simples: si el mode de Figures simples està activat (opció "--simpleshapes"), la figura es dibuixarà sobre la zona de dibuix en soltar el botó del ratolí. (Sense el pas per a la rotació.)



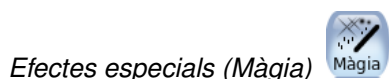
Esta ferramenta permet escriure textos amb diversos tipus de lletres i grandàries.

Per a escriure un text, trieu un tipus de lletra i una grandària, feu clic sobre la zona de dibuix i apareixà el cursor. Introduïu el text.

Quan polseu **Retorn**, el text queda fixat en la zona en què s'ha introduït i continuarà en la línia següent.

Si abans de polsar **Retorn** aneu a una altra zona, el text escrit es mou a la eixa zona. Si polseu ara, el text s'ancora en la situació actual.

Es poden afegir més tipus de lletra.



Efectes especials (Màgia), alguns dels efectes disponibles són els següents:

- Ompli: esta ferramenta ompli la imatge amb un color. Permet omplir ràpidament parts de la imatge, com si es tractara d'un llibre de pintar.
- Herba: esta ferramenta dibuixa herba verda en la imatge.
- Rajoles: esta ferramenta dibuixa rajoles en la imatge. Segons el color triat, la gamma de colors varia.
- Rajoles fines: esta ferramenta és igual que la de rajoles però dibuixa rajoles més menudes.
- Arc iris: esta ferramenta és semblant a Pinta, però a mesura que es mou el ratolí, passa per tots els colors de l'arc iris.
- Espurnes: esta ferramenta dibuixa espurnes grogues en la imatge.
- Desenfoca: esta ferramenta deixa la imatge borrosa per on es passa el ratolí.
- Taca: amb esta ferramenta, quan s'arrossega el ratolí sobre la imatge l'esborralla.
- Aclarix: quan s'arrossega el ratolí sobre la imatge, esta s'aclarix. Cada vegada que es torna a fer s'aclarix un poc més fins que s'esvaïx.
- Enfosquix: quan s'arrossega el ratolí sobre la imatge, esta s'enfosquix fins a ennegrir-se.
- Guix: esta ferramenta fa que parts de la imatge (on es moga el ratolí) semblen dibuixades amb guix.
- Quadradets: esta ferramenta deixa la imatge quadriculada ("pixelada") on s'haja passat el ratolí.

- Negatiu: esta ferramenta invertix els colors on es passa el ratolí (p.e.: el blanc es torna negre i viceversa.).
- Tiny: tiny la imatge del color seleccionat en la paleta de colors.
- Goteja: esta ferramenta fa que la pintura "gotege" on s'haja passat el ratolí.
- Dibuixet: quan s'arrossega el ratolí sobre la imatge, la va convertint a blanc i negre delimitant les vores.
- Espill: quan es fa clic amb el ratolí sobre la imatge usant l'efecte màgic Espill, la imatge sencera s'invertirà horitzontalment i es transformarà en una imatge en espill.
- Invertix: semblant a Espill. Quan es fa clic, la imatge sencera s'invertirà verticalment.

Goma d'esborrar  Esborra

- Amb esta ferramenta, on es faça clic (o clic i arrossegar), la imatge s'esborrarà i es deixarà en blanc.
- A mesura que es mou el ratolí, un quadrat gran i blanc segueix el punter, i indica quina part de la imatge s'esborrarà.
- A mesura que s'esborra se sent un so.

Altres controls

Desfés  Desfés

- Desfa múltiples nivells.
- Les accions de Desfés també es poden desfer amb el botó Refés.

Refés  Refés

- Si feu clic en esta ferramenta referà l'acció de dibuix que acaba de ser "desfeta" amb el botó Desfés.
- També podeu utilitzar la combinació de tecles **Ctrl+R**.

Nou  Nou

- Quan feu clic en esta ferramenta començarà un dibuix nou. Abans de fer-ho, vos demanarà confirmació de la decisió.
- També podeu utilitzar la combinació de tecles **Ctrl+N**.



Obri

Mostra una llista de totes les imatges que s'han guardat. Si n'hi ha més de les que caben en la pantalla, utilitzeu les fletxes "Amunt" i "Avall" en les parts superior i inferior de la llista per a desplaçar-vos per la llista d'imatges. Seleccioneu la imatge i:

- Polseu el botó Obri per a obrir la imatge seleccionada. També es pot obrir fent doble clic en la icona de la imatge.
- Polseu el botó Diapositives i feu clic amb el ratolí per a seleccionar les imatges a reproduir. Les imatges es visualitzaran en el mateix orde de selecció. Una vegada finalitzada la selecció, feu clic en el botó reproduïx.
- Polseu el botó Esborra per a esborrar la imatge seleccionada. Vos demana confirmació.
- Polseu el botó Arrere per a cancel·lar i tornar a la imatge que s'estava dibuixant prèviament.
- Polseu el botó Diapositives per a veure les imatges guardades com si foren una presentació. Vos demanarà les imatges que voleu incloure en la presentació i després polseu el botó Reproduïx per a iniciar la presentació. Quan polseu el botó Següent van passant les diapositives. Polsant el botó Arrere s'acaba la presentació.

Es pot utilitzar també la combinació de tecles **Ctrl+O**.



Guarda

- Guarda la imatge actual sense haver d'usar un nom de fitxer. El nom de fitxer es genera de forma automàtica amb la data i l'hora del sistema. L'extensió és .png.
- Si no s'havia guardat prèviament, crearà una entrada nova en la llista d'imatges guardades (i crearà un fitxer nou).
- Si ja s'havia guardat la imatge, vos preguntarà abans si voleu sobre escriure la versió anterior o crear una entrada nova (un fitxer nou).
- També podeu utilitzar la combinació de tecles **Ctrl+S**.



Imprimix

- Simplement, polseu el botó perquè la imatge s'imprimisca. Vos demanarà confirmació.
- Per a inhabilitar la impressió o restringir-la, aneu a la secció d'**Opcions de configuració del Tux Paint**.



Ix

- Per a eixir polseu el botó Ix que tanca la finestra del Tux Paint o polseu la tecla **Escapament**. Vos demanarà confirmació.
- Si polseu Ix i no heu guardat la imatge actual, vol consulta si voleu guardar-la. Si no fóra una imatge nova, aleshores vos consulta si voleu guardar-la sobre la versió anterior o crear una entrada nova.

Com obrir imatges no fetes amb el Tux Paint.

El diàleg Obri del **Tux Paint** només mostra imatges creades des del **Tux Paint**, però és possible obrir i editar altres imatges. Per a fer-ho, només cal convertir la imatge al format PNG (Portable Network Graphic) i situar-la en el directori on el **Tux Paint** guarda les imatges (`~/tuxpaint/saved/`). L'exportació es pot fer de les maneres següents:

Com usar el *tuxpaint-import*

- Els usuaris de LliureX poden utilitzar el programa de terminal **tuxpaint-import**, que s'inclou quan s'instal·la el **Tux Paint**. Este programa convertix la imatge, la canvia d'escala perquè càpia en la zona de dibuix del Tux Paint i la convertix a PNG.
- Utilitza **data** per a obtenir l'hora i la data actuals i utilitza l'eixida per a anomenar els fitxers guardats.
- El programa de terminal **tuxpaint-import** s'executa des de la línia d'ordes i li passa els noms de fitxers que es volen convertir. Els fitxers convertits s'emmagatzemen en el directori per defecte del Tux Paint.
- Des d'un terminal s'executa: **\$ tuxpaint-import imatge1.jpg imatge2.jpg**.

Conversió manual

Els usuaris de Windows han de fer-ho sempre de forma manual. Eixa conversió no és objectiu d'este manual.

Opcions de configuració

Podeu crear un fitxer de configuració personalitzat per al Tux Paint que es llegirà cada vegada que s'execute el programa. Este fitxer s'anomena `~/tuxpaintrc` i és, simplement, un fitxer de text que conté les opcions habilitades. Per defecte, en llançar el Tux Paint s'executa el fitxer de configuració general `/etc/tuxpaint/tuxpaint.conf`.

Si només voleu executar el fitxer de configuració personal, podeu inhabilitar la lectura del general usant l'opció de la línia d'ordes: `--nosysconfig`.

Les opcions disponibles són:

fullscreen=yes

Executa el programa en mode pantalla completa, en compte de fer-ho en una finestra.

nosound=yes

Inhabilita els efectes de so.

noquit=yes

Inhabilita el botó "Ix" en pantalla. Només funcionarà la tecla **Escapament**.

noprint=yes

Inhabilita la impressió.

printdelay=SEGONS

Introduïx una demora de manera que la impressió només pugui ocórrer una vegada cada SEGONS segons.

simpleshapes=yes

Inhabilita el mode rotació en la ferramenta Figures. Per a dibuixar una figura només cal fer clic, arrossegar i soltar.

uppercase=yes

Tot el text es mostrarà en majúscules. És útil per a usuaris que poden llegir, però que només coneixen les lletres majúscules.

nowheelmouse=yes

Inhabilita el suport per a la roda del ratolí.

keyboard=yes

Permet que les tecles de cursor del teclat s'utilitzin per a controlar el punter del ratolí. Les tecles de cursor mouen el punter del ratolí i la barra espaiadora actua com un botó del ratolí.

saveover=yes

Inhabilita la consulta de "guarda sobre la versió anterior" en guardar un fitxer ja existent. Ara la versió antiga sempre se substituïx per la nova.

saveover=new

Inhabilita la consulta "guarda sobre la versió anterior" al guardar un fitxer ja existent. Però sempre guardarà un fitxer nou, en compte de sobreescriure la versió antiga.

saveover=ask

Esta és l'opció per defecte. En guardar un dibuix que existix, es consulta abans si es vol guardar sobre la versió anterior o no.

lang=IDIOMA

Executa el Tux Paint en un dels idiomes amb suport.

Recordeu que podeu editar la configuració del Tux Paint de manera gràfica utilitzant la ferramenta de configuració que es troba disponible en el menú Sistema -> Preferències -> Configuració del LliureX Art.

Enllaços d'interés

Documentació: <http://www.tuxpaint.org/>

Article: <http://www.linuxfocus.org/Castellano/March2004/article333.shtml>
(<http://www.linuxfocus.org/Castellano/March2004/article333.shtml>)

Capítol 34. Inkscape: Dibuix vectorial

Inkscape

L'Inkscape és una ferramenta de dibuix de programari lliure amb capacitats semblants a l'Illustrator, el Corel-Draw, el Visio, etc.

L'Inkscape és un editor SVG (Scalable Vector Graphics) de dibuix vectorial. Les característiques SVG admeses inclouen formes bàsiques, traços, textos, transformacions afins, degradats, edició directa de nodes, exportació de svg a png, agrupaments, operacions booleanes, dibuix a mà alçada, etc.

L'objectiu principal és proporcionar una ferramenta de dibuix que complisca totalment els estàndards XML, SVG i CSS2. L'Inkscape està basat en Sodipodi. S'ha redissenyat la interfície d'usuari i se li ha afegit una gran quantitat de característiques noves, a més d'haver-se redissenyat internament.

Este projecte és 100% programari lliure i es distribuïx amb llicència GPL.

Este manual es referix a la versió 0.47 de l'aplicació. Oferix les característiques següents:

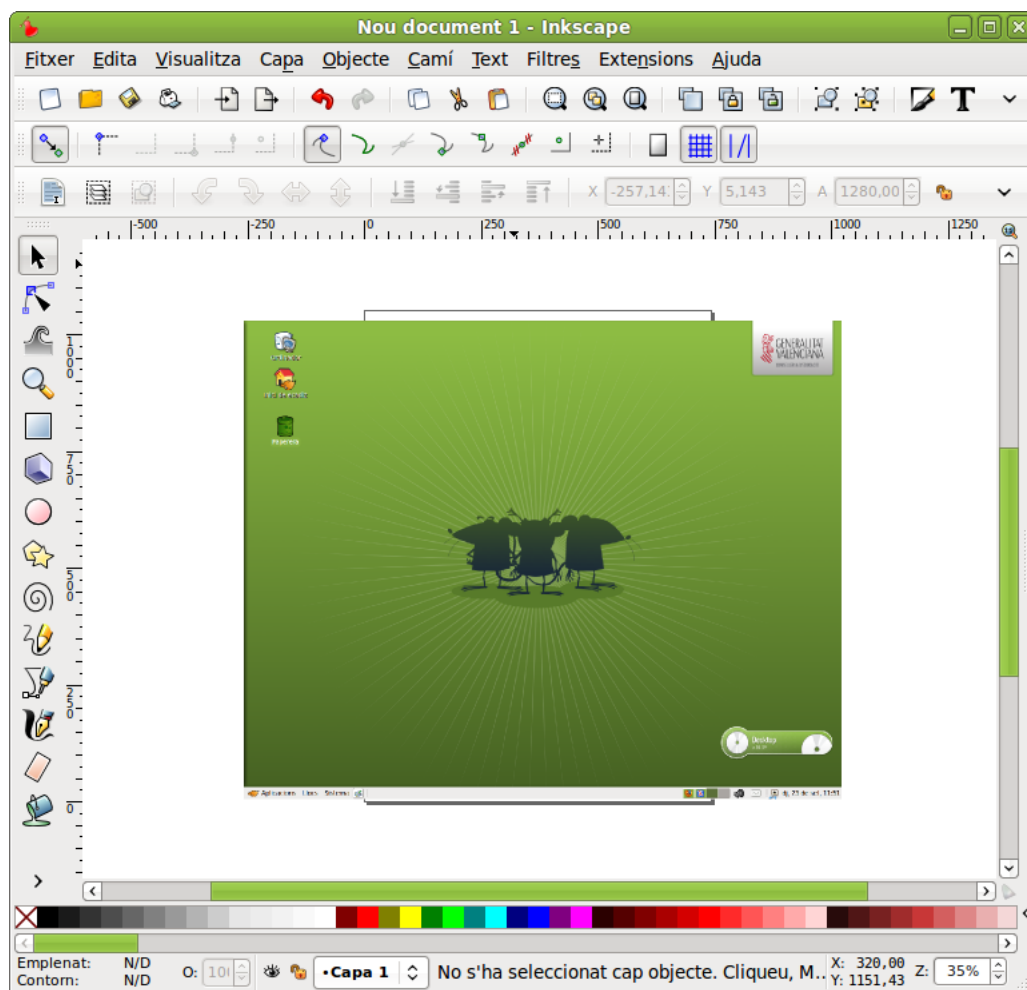
- Degradat gaussià.
- Renderitzat més ràpid i major interactivitat.
- Historial d'accions, que permet accedir a qualsevol pas.
- Importants utilitats afegides, com ara utilitats de nodes i llapis cal·ligràfic.
- Millores i opcions noves en el traçat d'imatge.
- Nous efectes afegits, com ara efectes de color o patró al llarg de la trajectòria.
- Arranjaments i millores en el mode contorn.
- Filtres predefinits per a les imatges i possibilitat de crear-ne de nous.
- Ordes noves en el menú ajuda.
- Noves característiques agregades.

La finestra principal

Per a iniciar l'Inkscape, seleccioneu en el menú de l'escriptori Aplicacions -> Gràfics -> Editor de gràfics vectorials Inkscape,, o bé, des d'una consola, escriviu **Inkscape**.

En iniciar l'Inkscape, es mostra la finestra principal:

Figura 34-1. Finestra principal d'Inkscape



En esta s'observen diverses zones:

- **Barra de menús:** amb les opcions típiques de qualsevol aplicació GUI.
 - **Fitxer** : permet obrir i guardar imatges en diversos formats, així com importar-les. Exportar mapes de bits, imprimir les imatges, etc.

També inclou les opcions per a establir les preferències del document que s'està editant i les preferències de l'aplicació.

- **Edició:** inclou les accions de desfer i refer, copiar, retallar i apegar. També inclou l'opció Apega l'estil, així com seleccionar i desseleccionar objectes.
- Des d'este menú també es pot obrir un editor senzill XML (Opció Editor XML...).
- **Visualitza** : proporciona diverses opcions de zoom. També permet mostrar/ocultar les barres de ferramentes, la reixeta, les guies, etc.
- **Capa** : proporciona diverses opcions per a la gestió de les capes, com ara afegir, suprimir, mostrar i ocultar capes.
- **Objecte:** poden editar-se les propietats de l'objecte (Propietats), així com editar les vores i el farciment (Farciment i contorn). També es pot introduir i modificar un text des de l'opció Text i tipus de lletra. Diverses opcions de manipulació de l'objecte, com ara opcions de transformació (gira, reflectix, ...), d'orde de superposició (Porta al davant, Baixa al fons ..), d'agrupament (Agrupa i Desfés l'agrupament)
- **Trajecte:** opcions per a manipular els traços. Permet convertir un objecte de dibuix en un traç. Una vegada convertit, poden editar-se directament els nodes. Quan es convertix en traços, poden realitzar-se operacions booleanes, com ara la unió, la diferència, la intersecció...

- *Text*: permet crear textos menuts com ara capçaleres, bàners, logotips, etiquetes de diagrames i captura, ajustar espaiats, etc.
 - *Filtres*: presenta un conjunt de filtres que es poden aplicar a la imatge. També dóna l'opció de personalitzar o eliminar filtres.
 - *Extensions*: permet afegir diferents tipus d'efectes sobre les formes dissenyades, tals com efectes de color o modificació de traços, etc.
 - *Ajuda*: mostra la finestra de crèdits (Quant a) i accés a diversos programes d'aprenentatge en anglés.
-
- *Barres de ferramentes*: per defecte, es mostren la Barra d'ordes amb les opcions més comunes i la Barra de controls de ferramenta. En esta barra es mostraran uns botons o altres segons la ferramenta que estiga seleccionada.
 - *Caixa de ferramentes*: està ubicada a la part esquerra de la finestra. Inclou diverses ferramentes per a dibuixar, com ara botons per a dibuixar formes bàsiques, polígons, espirals, botons per a dibuixar línies a mà alçada, corbes, ferramentes per a crear i editar objectes de text, ferramenta de selecció de colors...
 - *Barra d'estat*: informa sobre l'estat de la imatge, així com de la posició del cursor. També permet fer zoom.

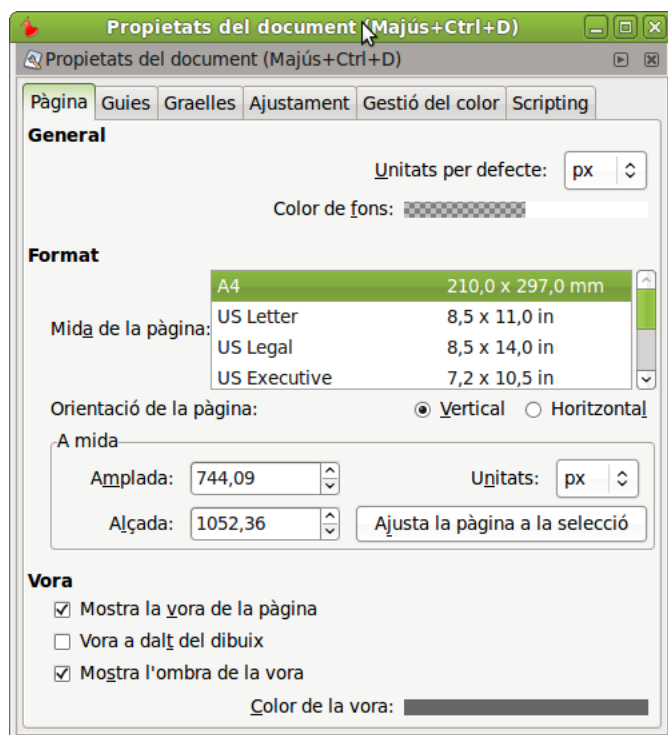
Característiques bàsiques

Treballar amb documents

Per a crear un document nou, seleccioneu l'opció de menú Fitxer -> Nou, o premeu la combinació de tecles **Ctrl+N**. S'obrirà una finestra nova on podeu començar a treballar. Cada document que s'obri o nou, es mostra en una nova finestra. Per a desplaçar-se per les diverses finestres, es pot fer amb el gestor de finestres de l'escriptori (**Alt+ TAB**) o amb les tecles **Ctrl + TAB**.

És interessant establir, abans de començar, les preferències de la imatge, com ara la grandària i l'orientació. Per a fer-ho, seleccioneu Fitxer -> Propietats del document -> pestanya Pàgina.

Figura 34-2. Propietats del document



Per a obrir un document, seleccioneu l'opció de menú Fitxer -> Obri, o premeu la combinació de tecles **Ctrl+O**. També està l'opció Obri recents amb els últims documents oberts.

Per a guardar un document, seleccioneu l'opció de menú Fitxer -> Guarda, o premeu la combinació de tecles **Ctrl+S**. Per a guardar amb un altre nom o format, seleccioneu l'opció de menú Fitxer -> Guarda com a, o premeu la combinació de tecles **Ctrl+Maj+S**.

Desplaçar-se per la imatge

Quan la imatge no cap en la pantalla, per a desplaçar-s'hi es poden utilitzar les barres de desplaçament. Si disposeu de ratolí amb botó o roda central, també podeu utilitzar-lo per a desplaçar-vos verticalment per la zona de dibuix. Si manteniu pressionada la tecla **Maj**, el desplaçament és horitzontal.

Per a desplaçar-vos amb el teclat, podeu utilitzar les fletxes de desplaçament mantenint pulsada la tecla **Ctrl**.

Fer zoom

Una utilitat molt emprada és la d'ampliar i reduir la visualització de la imatge, per a una millor visualització. Esta ampliació i/o reducció es pot realitzar de diverses maneres:

- Polsant les tecles **+** o **-**.
- Si disposeu de ratolí amb botó o roda central, també el podeu utilitzar per a ampliar /reduir la imatge, mantenint pulsada la tecla **Ctrl**.
- Una altra possibilitat és fer clic en el camp de zoom ubicat a l'extrem esquerre de la barra d'estat.
- Mitjançant la ferramenta de Zoom de la caixa de ferramentes (la tercera començant per dalt), que permet ampliar/reduir una zona de dibuix, fent-hi clic damunt, o arrossegant amb el ratolí. En seleccionar esta ferramenta, en la Barra de controls de ferramentes es mostren diverses opcions de zoom.
- Mitjançant diverses opcions de la Barra de menú, opció Visualitza.

La caixa de ferramentes

En esta caixa estan ubicades les ferramentes de dibuix. En seleccionar una ferramenta, la Barra de controls de ferramenta s'actualitza amb botons relatius a la ferramenta seleccionada. En punts posteriors, s'explica la funcionalitat de la majoria de les ferramentes.

Crear figures bàsiques

En la caixa de ferramentes hi ha diverses ferramentes per a dibuixar figures bàsiques: Crea rectangles i quadrats, Crea cercles, el·lipses i arcs, Crea estrelles i polígons, Crea espirals. Feu clic en la ferramenta desitjada, per a seleccionar-la. Després situeu el cursor en la posició on desitgeu dibuixar la figura i feu clic i arrossegueu fins a fer-la de la grandària i característiques desitjades.

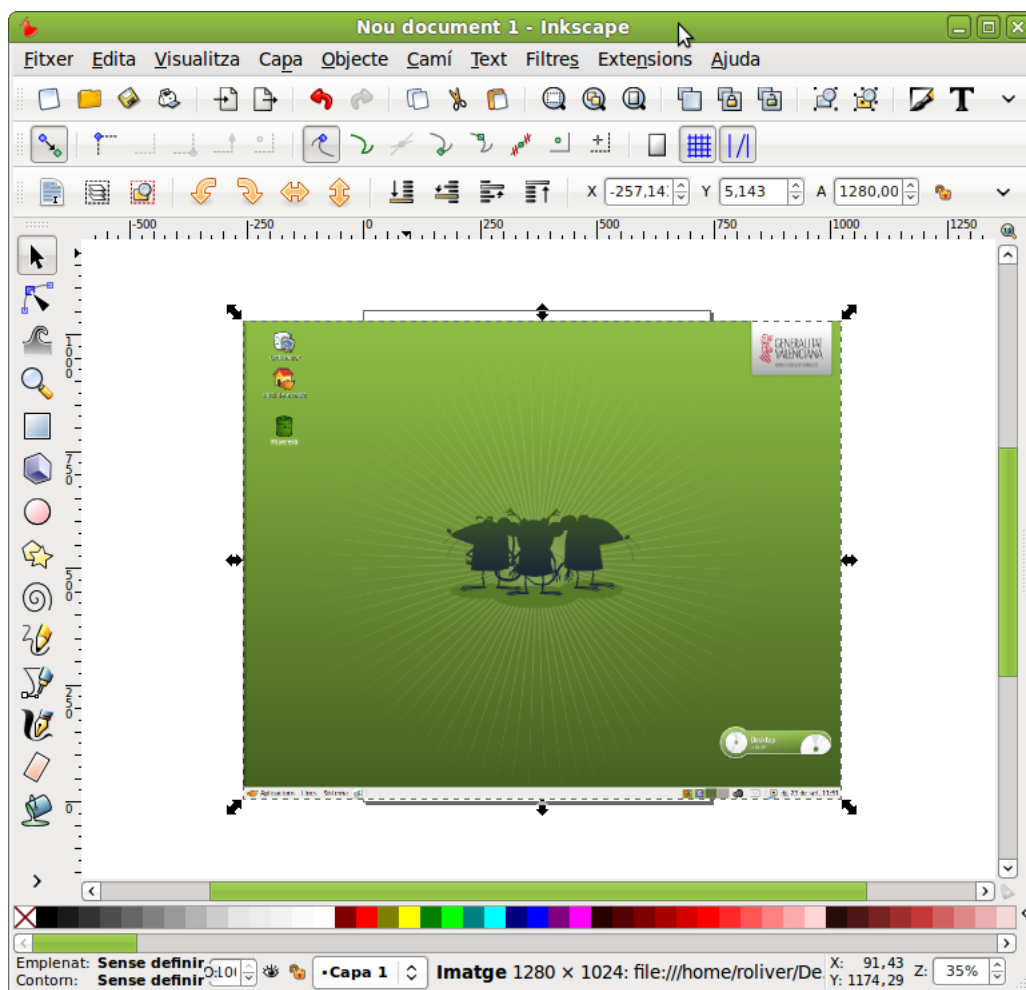
Cada figura que es crea, mostra un o més *punts de control* de la figura. Fent clic i arrossegant estos punts, les característiques de la figura es modifiquen. La Barra de controls de ferramenta mostra alguns botons que també permet manipular la figura, com per exemple, canviar el nombre de puntes d'una estrella. Els canvis es realitzen sobre l'objecte seleccionat.

Moure, rotar i canviar l'escala

Una ferramenta molt utilitzada és el Selector d'objectes, ubicada en l'extrem superior de la caixa de ferramentes. Permet seleccionar objectes de dibuix per a manipular-los. Feu clic en la ferramenta o premeu la tecla **F1** per a activar-la.

Per a seleccionar un objecte, feu-hi clic damunt. Es mostraran huit marques de control de l'objecte amb forma de fletxa al voltant de l'objecte. Feu clic en estes marques i arrossegueu el ratolí, per a canviar l'escala de l'objecte i modificar-ne l'amplària i l'alçària. Mantenint polsada la tecla **Ctrl**, es manté la proporció alt/ample de l'objecte.

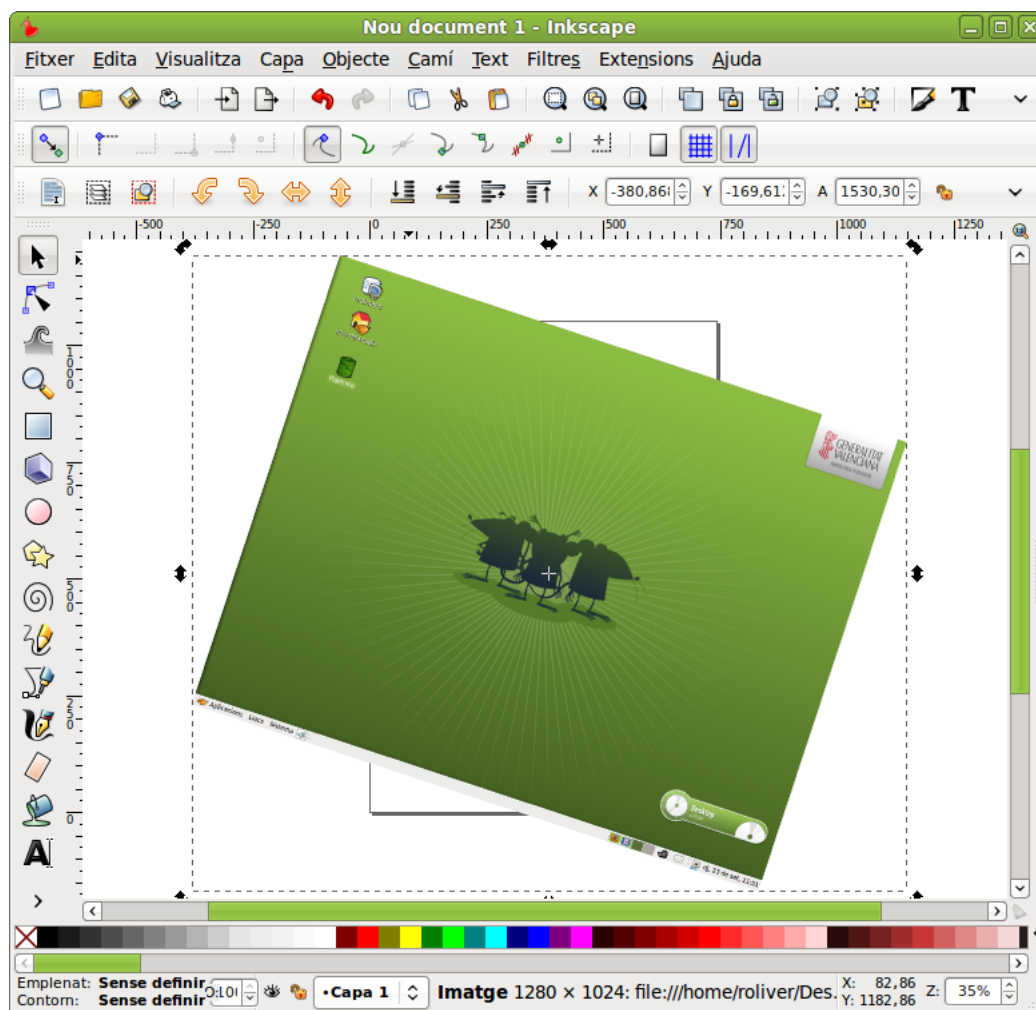
Figura 34-3. Selecció d'una figura



Feu clic en l'objecte i arrossegueu amb el ratolí, per a moure l'objecte al lloc desitjat. Si es manté pulsada la tecla **Ctrl**, el moviment podrà ser únicament vertical i horitzontal.

Si es fa clic una segona vegada sobre l'objecte, les fletxes del contorn (les marques) canvien de dibuix i indiquen que ara es pot rotar. Feu clic i arrossegueu sobre qualsevol d'estes, per a modificar l'orientació de l'objecte.

Figura 34-4. Rotació d'una figura



Seleccionar i agrupar

Per a seleccionar un objecte en el dibuix, cal tindre activa la ferramenta de selecció i fer clic sobre l'objecte. Per a seleccionar diversos objectes al mateix temps, feu clic sobre els objectes mantenint pulsada la tecla **Maj**. També es poden seleccionar els objectes desitjats arrossegant el ratolí i embollicant els objectes desitjats. Es mostraran marques de control que engloben tots els objectes seleccionats.

Cada objecte individual d'una selecció múltiple mostra una xicoteta marca en el cantó superior esquerre. Esta marca fa més fàcil identificar fàcilment quins objectes estan seleccionats i quins no.

Feu clic sobre un objecte seleccionat, mantenint pulsada la tecla **Maj** per a desseleccionar-lo. Si polseu la tecla **Esc** se desseleccionen tots els objectes i amb l'opció de menú Edició -> Selecciona-ho tot (o la tecla **Ctrl + A**) se seleccionen tots els objectes.

Diversos objectes seleccionats poden agrupar-se de manera que es comporten com un sol objecte. Per a fer-ho, una vegada seleccionats els objectes que es volen agrupar, seleccioneu l'opció de menú Objecte -> Agrupa (o polseu **Ctrl + G**). Una vegada agrupats, en fer clic sobre qualsevol part de l'objecte, ho seleccionarà tot.

Els objectes agrupats poden agrupar-se, al seu torn, amb altres objectes o grups. Això es realitza de la mateixa manera que amb objectes individuals.

Per a desseleccionar un grup, seleccioneu-lo i executeu l'opció de menú Objecte -> Desfés l'agrupament (o polseu **Ctrl + U**).

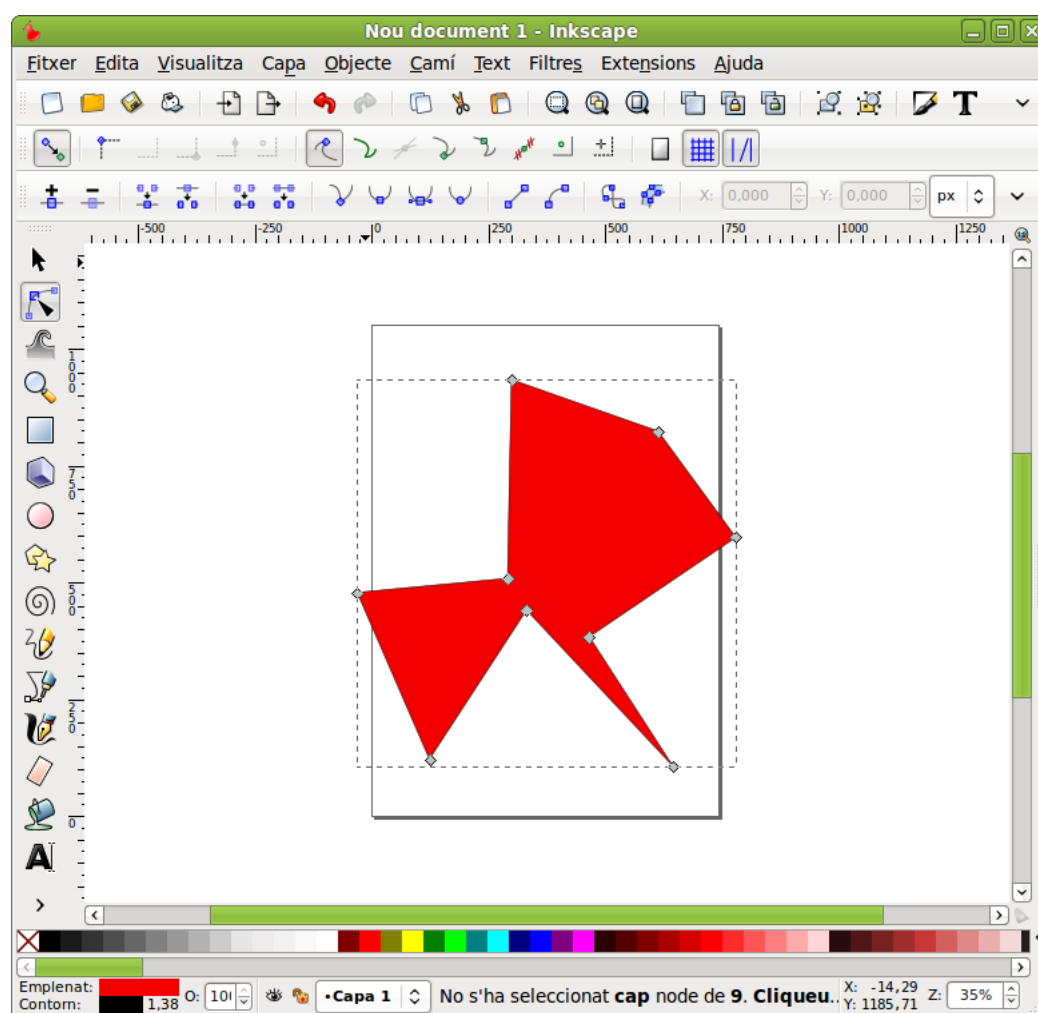
No cal desfer l'agrupament si es vol editar un objecte individual. Feu clic amb la tecla **Ctrl** pulsada, per a seleccionar l'objecte individual.

Ferramenta Trajecte

Qualsevol figura o text es pot convertir en traços. Per a fer-ho, seleccioneu l'opció de menú **Trajecte -> Objecte a trajecte** o polseu les tecles **Maj + Ctrl + C** amb un objecte seleccionat. L'aparença de l'objecte no es modificarà, però a partir d'així instant, l'objecte perd les seues capacitats específiques, i permet, no obstant això, editar els nodes directament. Per exemple, una estrella deixa de ser una estrella i passa a ser una seqüència de traços.

Per a manipular els nodes dels traços s'utilitza la ferramenta d'Edita nodes de trajecte o tiradors de control. En fer clic amb esta ferramenta sobre un objecte de tipus , es visualitzaran tots els seus nodes. Fent clic sobre qualsevol node de l'objecte i arrossegant amb el ratolí, es pot modificar la figura.

Figura 34-5. Traços d'un objecte

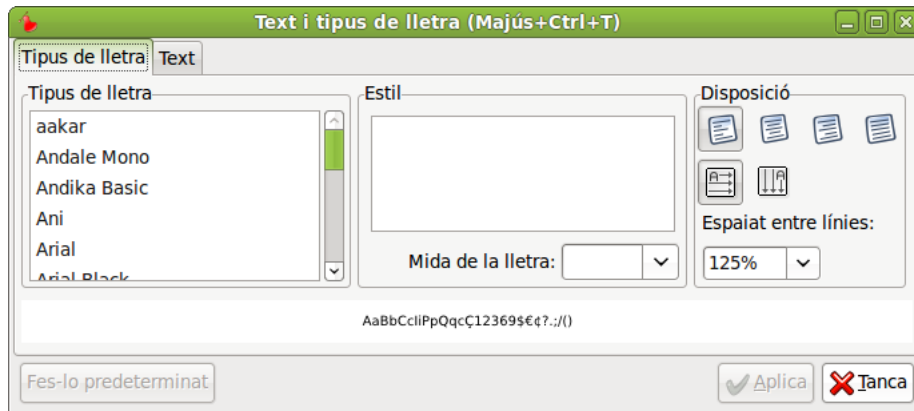


Ferramenta Text

L'Inkscape permet introduir objectes de text. Per a fer-ho utilitzeu la ferramenta de text (tecla **F8**). Per a posar un text, només cal fer clic en la zona del dibuix desitjada i introduir-hi el text. Per a canviar el tipus, la grandària i l'estil de la lletra s'ha d'obrir el diàleg de text i tipus de lletra. Per a fer-ho, seleccioneu l'opció de menú **Text -> Text** i tipus de lletra o polseu la combinació de tecles **Maj + Ctrl + T** o seleccioneu el botó corresponent en la barra de ferramentes (Es mostra una lletra A).

Igual que altres ferramentes, la ferramenta de text pot seleccionar objectes del seu tipus, de manera que es pot fer clic sobre objectes de text i editar-los.

Figura 34-6. Text i tipus de lletra



Per mitjà de tecles ràpides, és possible ajustar l'espaiat entre lletres i entre línies. Per exemple, **Alt + <** i **Alt + >** canvien l'espaiat entre lletres en un píxel en la línia actual del text.

Enllaços d'interés

Manual d'usuari en <http://www.inkscape.org/doc/index.php?lang=es>

En l'ajuda de l'aplicació (opció de menú Ajuda) hi ha una sèrie de programes d'aprenentatge, molt senzills i pràctics en anglès.

Pàgina del projecte: <http://www.inkscape.org/>

Projecte en freshmeat: <http://freshmeat.net/projects/inkscape/> (<http://freshmeat.net/projects/inkscape/>)

Comentaris sobre la versió 0.45 en <http://www.linux.com/article.pl?sid=07/02/23/1639217>

Capítol 35. OpenOffice.org Dibuix (Draw)

Introducció

L'OpenOffice.org Dibuix (Draw) és la ferramenta que permet crear diagrames, dibuixos i gràfics vectorials per a incloure'ls en documents i presentacions. En general permet crear, utilitzant el ratolí a mode de pinzell, dibuixos de diferents nivells de complexitat (dibuixos 3D i efectes especials), guardar-los en diversos formats que permeten incloure'ls en documents impresos, en llocs web o correus electrònics.

Característiques

- Permet generar imatges vectorials.
- Permet exportar imatges a PDF i SWF(Macromedia Shower Flash).
- Permet la utilització dels gràfics elaborats des d'altres ferramentes de l'OpenOffice.org.
- Permet la utilització de les extensions:

Taula 35-1. Taula d'extensions OpenOffice.org Dibuix (Draw)

Extensió	Descripció
.odg	OpenOffice.org Dibuix Draw 3
.odg	Plantilla d'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

Hi ha, bàsicament, dos maneres de descripció d'imatges: com a mapa de bits (bitmap) i de forma vectorial.

Com a mapa de bits una línia es representa com una sèrie de punts. La qualitat de la imatge està determinada pel nombre de píxels que componen la imatge (dpi: ppp, punts per polzada) i el nombre de colors que puga tindre. Si es vol més qualitat és a costa de més ppp i més color. Els formats més usuals són GIF, BMP, TIFF, JPG, PNG...

Com a gràfic vectorial una imatge està formada per un conjunt de vectors o línies. En el cas, per exemple, d'una línia, s'emmagatzema informació de l'inici, la fi, i una sèrie de característiques de la línia (traçat, color...). Este mètode guarda menys informació, amb laqual cosa, els fitxers són més xicotets i, a més, tarden menys temps a carregar-se. No tenen extensions definides i prenen les de les aplicacions amb què s'han generat.

És possible passar imatges vectorials a mapes de bits i viceversa.

Com iniciar l'aplicació

Per a iniciar l'aplicació, seleccioneu l'opció de menú Aplicacions -> Gràfics -> OpenOffice.org Dibuix.

Com treballar amb fitxers

Per a crear un document nou, seleccioneu l'opció de menú Fitxer -> Nou -> Dibuix. També podeu utilitzar la combinació de tecles **Ctrl+U**. S'obrirà una finestra nova amb el llenç en blanc. Per a desplaçar-se per les diverses finestres, es pot fer amb el gestor de finestres de l'escriptori (**Alt+TAB**).

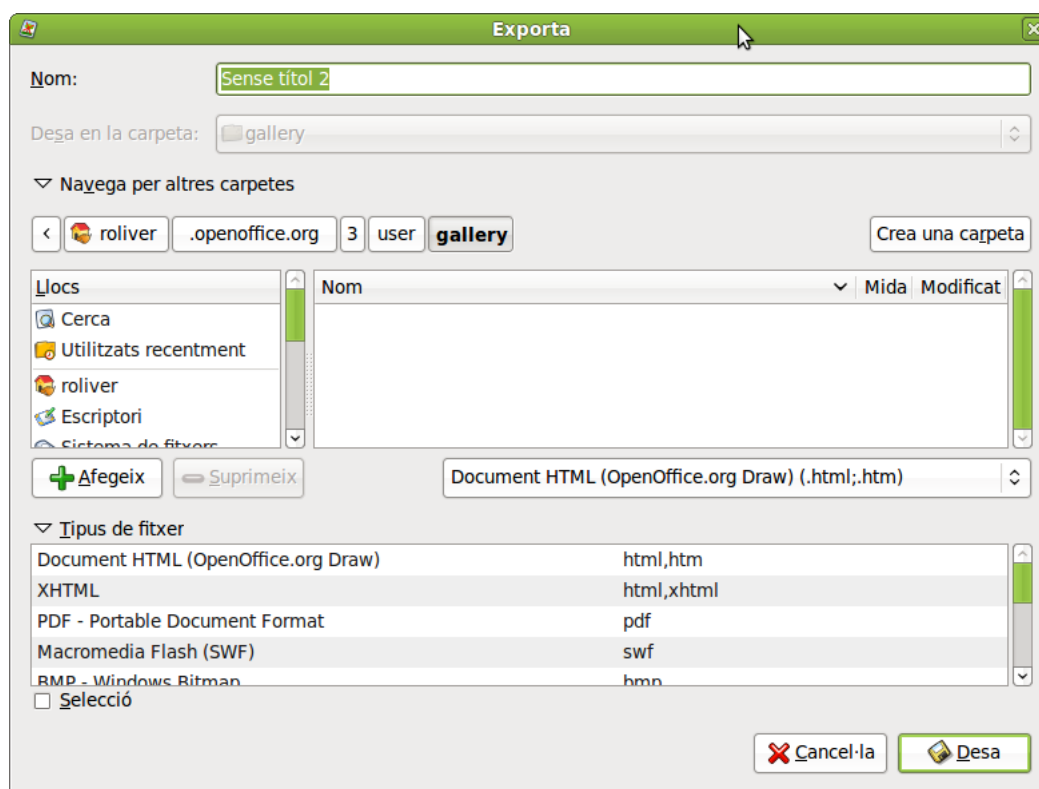
Per a obrir un document seleccioneu l'opció de menú Fitxer -> Obri, o premeu la combinació de tecles **Ctrl+A**.

Per a guardar un document, seleccioneu l'opció de menú Fitxer -> Guarda, o premeu la combinació de tecles **Ctrl+G**. Per a guardar amb un altre nom o format seleccioneu l'opció de menú Fitxer -> Anomena i guarda. Les imatges es guarden, per defecte, en el format natiu OpenOffice.org Dibuix (.odg). Per a guardar en altres formats tant d'imatges vectorials com de mapes de bits, s'ha de fer des del'opció d'exportació, com es comenta a continuació.

Per a exportar a altres formats:

Si voleu guardar la imatge en altres formats més estesos, seleccioneu l'opció de menú Fitxer -> Exporta. Es mostrarà una finestra amb diversos tipus de fitxers on guardar. Per una banda l'OpenOffice.org Dibuix permet guardar la imatge com a document complet tipus HTML, PDF o SWF (Flash). Per una altra banda, com a fitxers gràfics, tant de mapes de bits com vectorials: JPG, PNG, GIF, BMP, SVG, etc.

Figura 35-1. Exportació d'un fitxer



Com treballar amb gràfics

La barra de ferramentes de dibuix situada en la zona inferior de la finestra ofereix múltiples opcions tant per a dibuixar figures bàsiques i en tres dimensions, com corbes, línies, connectors, text i opcions de manipulació. Estan disponibles diverses ferramentes per a dibuixar figures bàsiques: Rectangle, El·lipse, Objectes 3D. Si es fa clic sobre la ferramenta desitjada, esta se selecciona. Després se situa el cursor en la posició en què es vol dibuixar la figura, es fa clic i s'arrossega fins a fer-la de la grandària i les característiques desitjades.

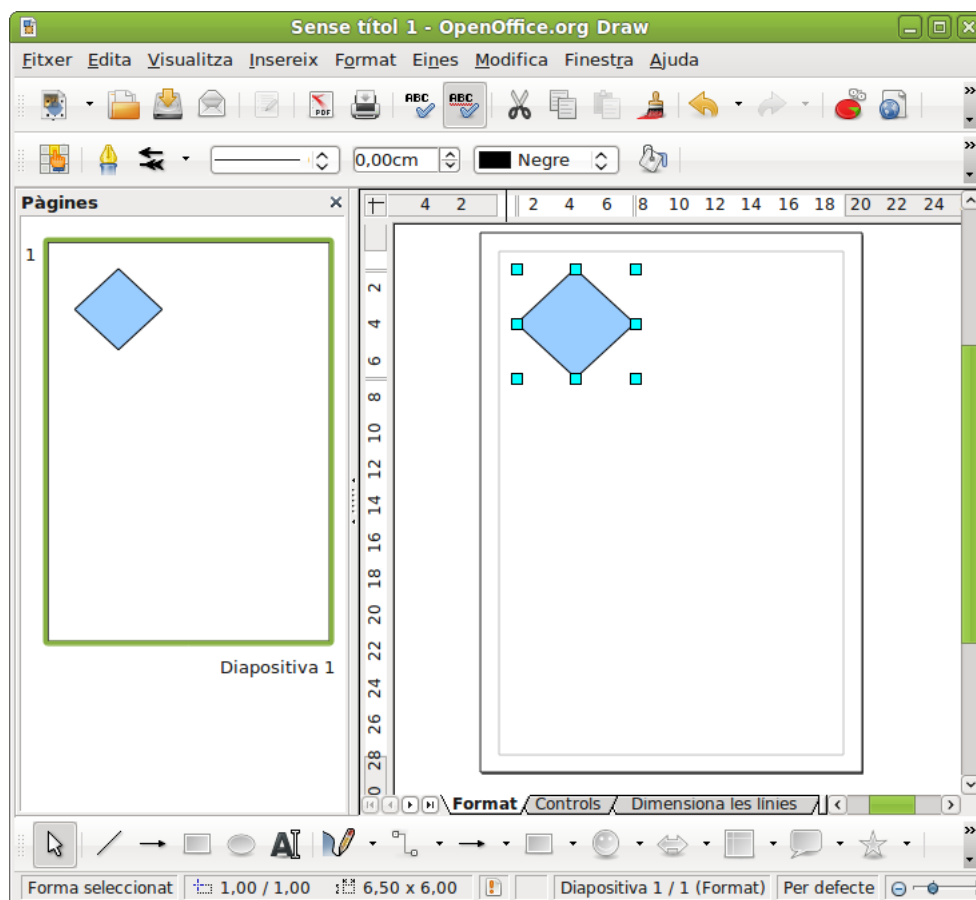
Cada figura que es crea, mostra un o més *punts de control* de la figura. Quan es fa clic i s'arrosseguen els punts esmentats, les característiques de la figura es modifiquen. Els canvis es realitzen sobre l'objecte seleccionat.

Els objectes gràfics disponibles en l'OpenOffice.org Dibuix es poden modificar mitjançant operacions diferents; així es pot canviar el gruix, el tipus i el color de les línies, el farcit d'un cercle, etcètera.

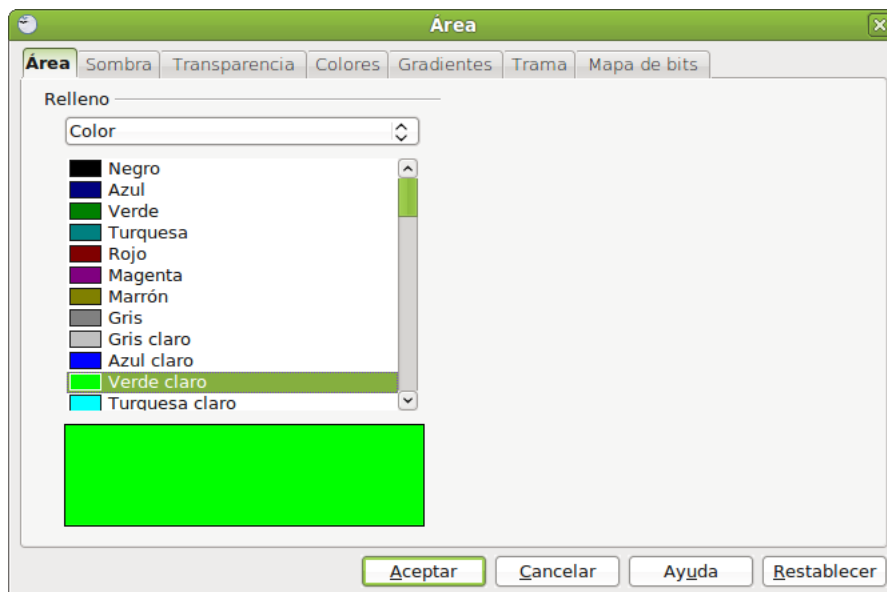
Exemple: creació d'un rectangle arrodonit. Polseu en el triangle xicotet a la dreta del botó Formes bàsiques de la barra de ferramentes (quan es passa el ratolí per damunt es mostra el nom del botó). S'obrirà un submenú xicotet amb rectangles i d'altres formes bàsiques.

Seleccioneu el rectangle. El cursor es convertix en una creu. En fer clic en l'àrea de treball i desplaçar el ratolí cap a la dreta i cap avall apareix un rectangle que creixerà o decreixerà seguint el moviment del ratolí. En soltar el botó del ratolí quedarà dibuixat el rectangle.

Figura 35-2. Creació d'una imatge



Per a canviar el color de farciment situeu-vos en el rectangle (apareix emmarcat amb quadradets de color cian), polseu el botó dret del ratolí i, en el menú contextual que s'obri, aneu a l'opció Àrea.

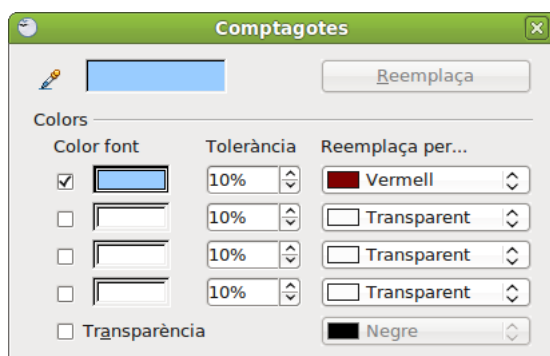
Figura 35-3. Canvi del color de farciment d'un objecte

Seleccioneu el color i altres característiques configurables del rectangle i premeu Acepta.

Modificació de colors en una imatge bitmap

Seleccioneu la imatge. Aneu a l'opció de menú Ferramentes -> Comptagotes.

Seleccioneu un percentatge d'aproximació al color o tolerància. Polseu el botó on apareix la pipeta. Aneu a la imatge i feu clic en la zona a la qual voleu canviar el color. Aneu al quadre de diàleg i seleccioneu el color pel qual el voleu reemplaçar.

Figura 35-4. Ferramenta comptagotes

L'efecte produït és el canvi del color seleccionat pel comptagotes (blau) pel seleccionat per a reemplaçar-lo (roig).

Enllaços d'interés

Curs sobre l'OpenOffice Dibuix (Draw): http://www.wikilearning.com/curso_gratis/openoffice_draw/10897

VIII. Multimèdia en LliureX

Capítol 36. Reproducció de música: Rhythmbox

Introducció

El Rhythmbox és un reproductor d'àudio i un organitzador de música.

Amb el Rhythmbox es disposa d'un sistema d'emmagatzematge, que organitza les llistes de cançons per any d'escriptura, per artista, per grup o pel nom de l'àlbum. Es poden fer agrupacions, com ara música clàssica o hip-hop, i anar col·locant-hi les cançons que es vulguen i després gravar un CD amb les cançons.

Altres característiques:

- Reproduïx fitxers de música en formats MP3, OGG, FLAC d'una biblioteca organitzada ID3.
- Visualitza cançons en una vista organitzada.
- Crea llistes de reproducció per mitjà de 'punxar i arrossegar' des d'una vista de la biblioteca.
- Busca entrades en la biblioteca.
- Permet escoltar emissores de ràdio per Internet.

Este manual es referix a la versió 0.12.8 de l'aplicació.

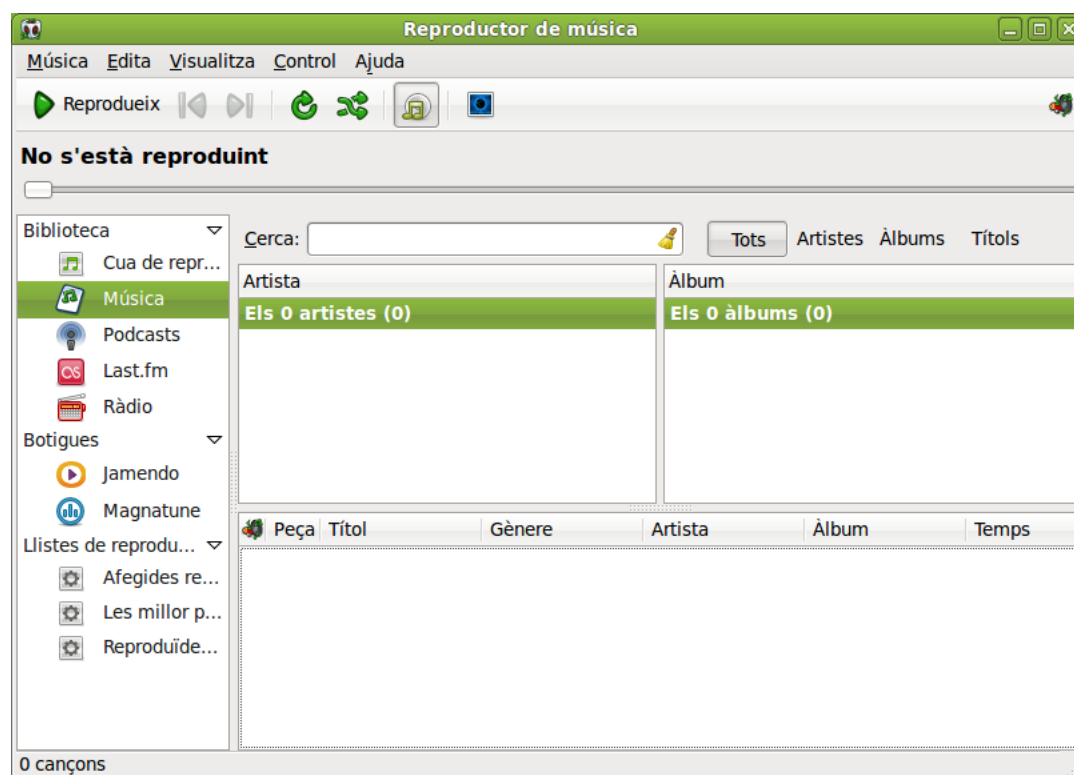
Finestra del Rhythmbox

Per a iniciar el reproductor de música Rhythmbox seleccioneu l'opció de menú Aplicacions -> So i vídeo -> Reproductor de música Rhythmbox.

Descripció

La finestra principal del Rhythmbox és la següent:

Figura 36-1. Finestra del Rhythmbox



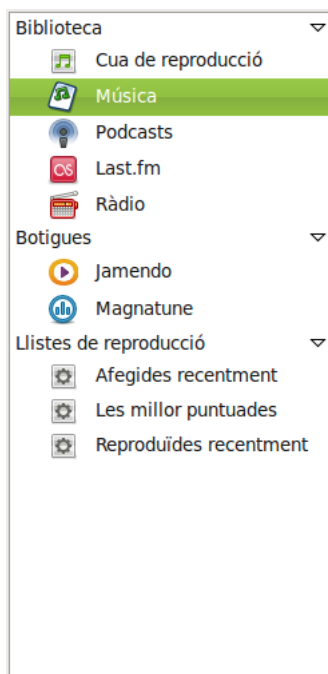
La taula següent descriu els components de la finestra principal:

Taula 36-1. Components de la finestra del Rhythmbox

Component	Descripció
Barra de menú	Conté les opcions de menú per a l'execució de les tasques en el Rhythmbox.
Subfinestra lateral: Fonts	Mostra les fonts disponibles organitzades en dos seccions: Fonoteca, que inclou Podcasts, Cua de reproducció, CD de música, Ràdio per Internet i Llistes de reproducció.
Llista de pistes	Mostra les pistes que pertanyen a la font seleccionada, també permet filtrar les cançons de la fonoteca per gènere, artista o àlbum.
Barra de ferramentes	Inclou els controls de reproducció i el control de volum.
Barra d'estat	Visualitza informació global de les pistes en el quadre de visualització.

La subfinestra lateral

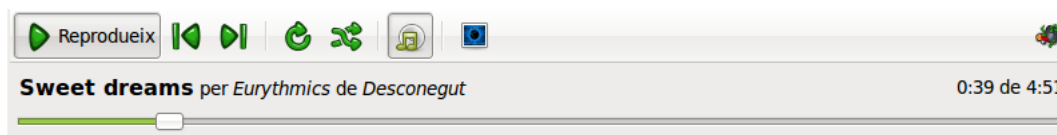
Figura 36-2. Llista de fonts



La subfinestra lateral (Llista de fonts) permet l'accés a les diverses fonts de música. Esta subfinestra conté, entre d'altres, les icones següents:

- Cua de reproducció: llista les cançons a reproduir.
- Música: la fonoteca en què apareix tota la música importada.
- Ràdio: emissores de ràdio d'Internet.
- Podcasts: cançons d'un iPod connectat a l'ordinador local.
- Llistes de reproducció: qualsevol llista de reproducció que s'haja creat a partir de música importada.

Àrea de reproducció



Esta àrea proporciona accés a la pista que actualment es reproduïx. Quan una pista no està en reproducció, esta àrea no mostra informació. Quan se selecciona 'Reproduïx' es visualitza el nom de la pista i, a la part de baix, l'artista i el nom de l'àlbum.

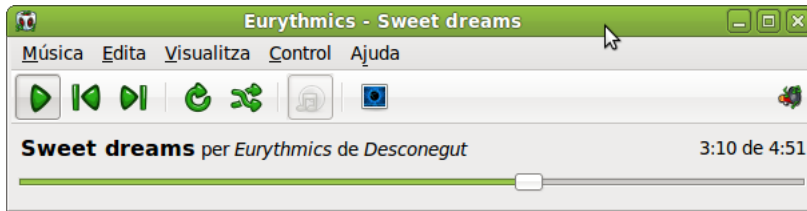
També es mostra una barra de progressió de la reproducció. Quan el focus està en la barra es poden utilitzar les fletxes per a avançar o retrocedir en la pista.

Suggeriment: Si s'utilitza un ratolí amb roda, es pot ajustar el volum col·locant el ratolí sobre la icona de l'altaveu i movent la roda en un sentit o en un altre. Aleshores, augmenta o disminueix el nombre d'ones que es visualitza en la icona.

Vista visor xicotet

El Rhythmbox té un mode de visualització reduïda. Esta manera habilita l'accés només a la barra del menú i a les funcions de reproducció.

Per a canviar al visor xicotet, seleccioneu Visualitza ->Visor xicotet.



Utilització de la llista de reproducció

Com reproduir música

Per a reproduir una pista, seleccioneu-la i polseu el botó Reproduïx, o també polseu dos vegades la pista.

Quan acaba la pista, la llista de reproducció salta a la pròxima pista de la llista de pistes.

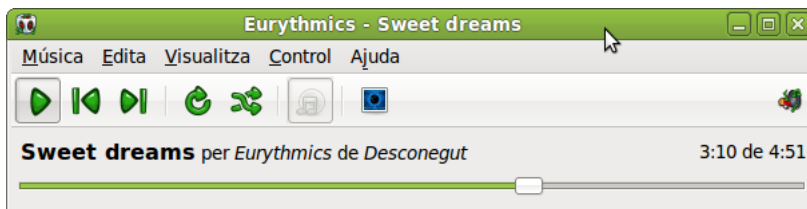
Des del navegador de biblioteca es poden reproduir totes les cançons d'un artista o d'un àlbum.

Orde aleatori



Si esta opció està seleccionada, les pistes en el navegador es reproduïxen de manera aleatòria.

Repetix



Si esta opció està seleccionada, les pistes en el navegador es reproduïxen de manera repetitiva.

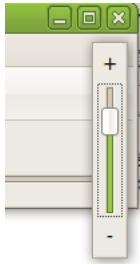
Anterior/Reproduïx/Següent



Els botons Anterior i Següent es poden utilitzar per a saltar entre pistes mentres es reproduïxen. Si una cançó s'està reproduint, el botó Anterior reinicia la cançó. Polsant el botó Reproduïx s'inicia la reproducció de la cançó actual en la llista de reproducció. Mentres s'està reproduint, la icona canvia a 'Pausa'.

Control del volum

Figura 36-3. Control del volum.



El control del volum es troba a la dreta de l'àrea de reproducció. Polsant el botó de so es mostra la barra de desplaçament del so. Desplaçant-se sobre la barra, s'apuja o s'abaixa el volum. La icona de l'altaveu mostra els canvis en el volum per mitjà de corbes acústiques.

La fonoteca (biblioteca de llistes de reproducció)

La fonoteca és la principal font disponible en el Reproductor de música Rhythmbox, és la base de dades que conté tots els fitxers que importa en el Reproductor de música Rhythmbox (la fonoteca emmagatzema la ruta per a accedir als seus fitxers musicals, no els fitxers en si).

La biblioteca de llistes de reproducció consisteix en una vista organitzada dels fitxers de música. Es pot navegar en la biblioteca per artista o per àlbum. Una vegada s'afeg una cançó a la biblioteca es pot reproduir directament o afegir-la a la llista de reproducció.

Avís

La biblioteca està localitzada en el directori `./gnome2/rhythmbox/playlists.xml`. És única per a cada usuari del sistema.

Si s'elimina o reanomena este directori, es crea una nova biblioteca buida quan s'executa de nou el Rhythmbox.

Com afegir cançons

Polseu el botó dret del ratolí en l'etiqueta Música de la subfinestra lateral o en la llista de pistes per a afegir fitxers de música a la biblioteca de llistes de distribució. Si se selecciona una carpeta, tots els fitxers de música de tots els subdirectoris s'afigen a la biblioteca.

Altres formes d'afegir cançons a la biblioteca són les següents:

- Punxar i arrossegar des d'altres aplicacions, com per exemple, el Nautilus.

Com eliminar cançons

Per a eliminar cançons de la biblioteca, simplement seleccioneu la cançó i aneu a Menú -> Edita -> Suprimir, i des del menú contextual (clic dret) seleccioneu Elimina.

Una vegada que s'ha eliminat l'última entrada en un àlbum (o artista), l'entrada corresponent s'elimina també en el navegador de la biblioteca.

Com utilitzar l'examinador

L'examinador permet navegar per la biblioteca fàcilment, i mostra l'artista, l'àlbum i la pista actual. Per a activar l'examinador, aneu a Menú -> Visualitza -> Examinador.

En arrancar, l'examinador mostra, per defecte, tots els artistes i totes les pistes. Quan se selecciona un artista concret en Àlbum es mostra la llista de tots els àlbums d'este artista, i la llista de pistes canvia per a mostrar totes les pistes per a eixos àlbums. Quan se selecciona un àlbum canvia la llista de pistes i mostra només les contingudes en eixe àlbum.

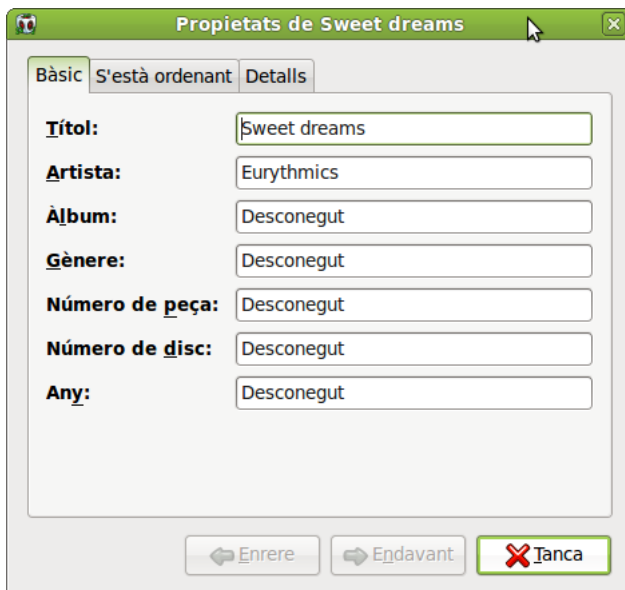
Propietats

Aneu a Menú -> Música -> Propietats per a veure les propietats particulars d'una pista concreta.

La pestanya Bàsic mostra detalls de la cançó, com ara el títol, l'artista, la data...

La pestanya Detalls mostra informació més detallada del fitxer i la seua codificació.

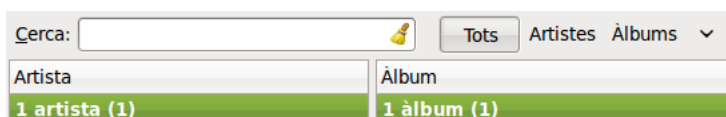
Figura 36-4. Propietats del fitxer



Com buscar

Per a buscar una paraula en la fonoteca, teclegeu-la en el camp de busca, i en el visor de pistes es mostraran totes les entrades que complixen el criteri de busca.

Figura 36-5. Busca



Llistes de reproducció

Les llistes de reproducció són fonts creades a partir de les pistes disponibles en la fonoteca. Permeten ajuntar pistes amb un gènere particular, un grup específic d'artistes o el que es vulga.

El Rhythmbox té dos tipus de llistes de reproducció:

- Llistes de reproducció
- Llistes de reproducció automàtiques

Per a visualitzar el contingut d'una llista de reproducció, simplement polseu la icona corresponent en la subfinestra lateral, i en el quadre del visor se'n visualitzarà el contingut.

Com crear una llista de reproducció

Per a crear una llista de reproducció nova, trieu Música -> Llista de reproducció-> Llista de reproducció nova. Apareixerà una llista de reproducció nova, sense nom, en la font de llistes. Introduïu un nom per a la llista de reproducció i polseu **Retorn**.

Com afegir cançons

Per a afegir cançons, àlbums o artistes a una llista de reproducció que ja existix, punxeu i arrossegueu la cançó des de la biblioteca de llistes de reproducció en la subfinestra lateral.

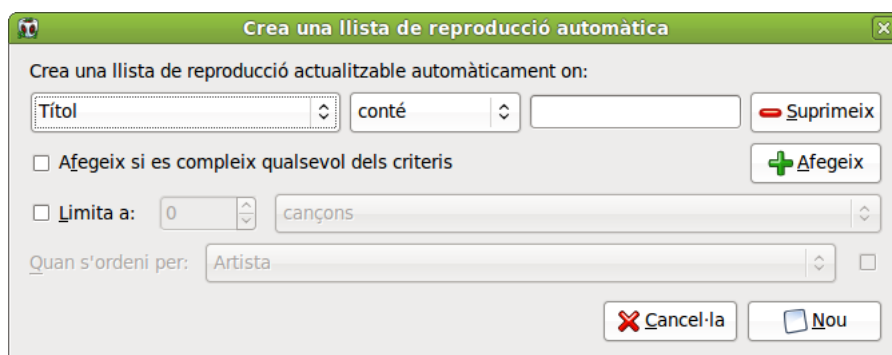
Com crear una llista de reproducció automàtica (intel·ligent)

Les llistes de reproducció intel·ligents són llistes creades des de criteris, així el contingut es construeix dinàmicament; totes les pistes que coincidixquen amb els criteris s'afegiran a la llista de reproducció.

Per a crear una llista de reproducció nova:

- Trieu Música-> Llista de reproducció- > Llista de reproducció automàtica nova....
- Establiu els criteris de creació de la llista de reproducció.
- Una vegada triats els criteris, polseu Nou per a crear la consulta.

Figura 36-6. Diàleg de creació d'una llista de reproducció nova

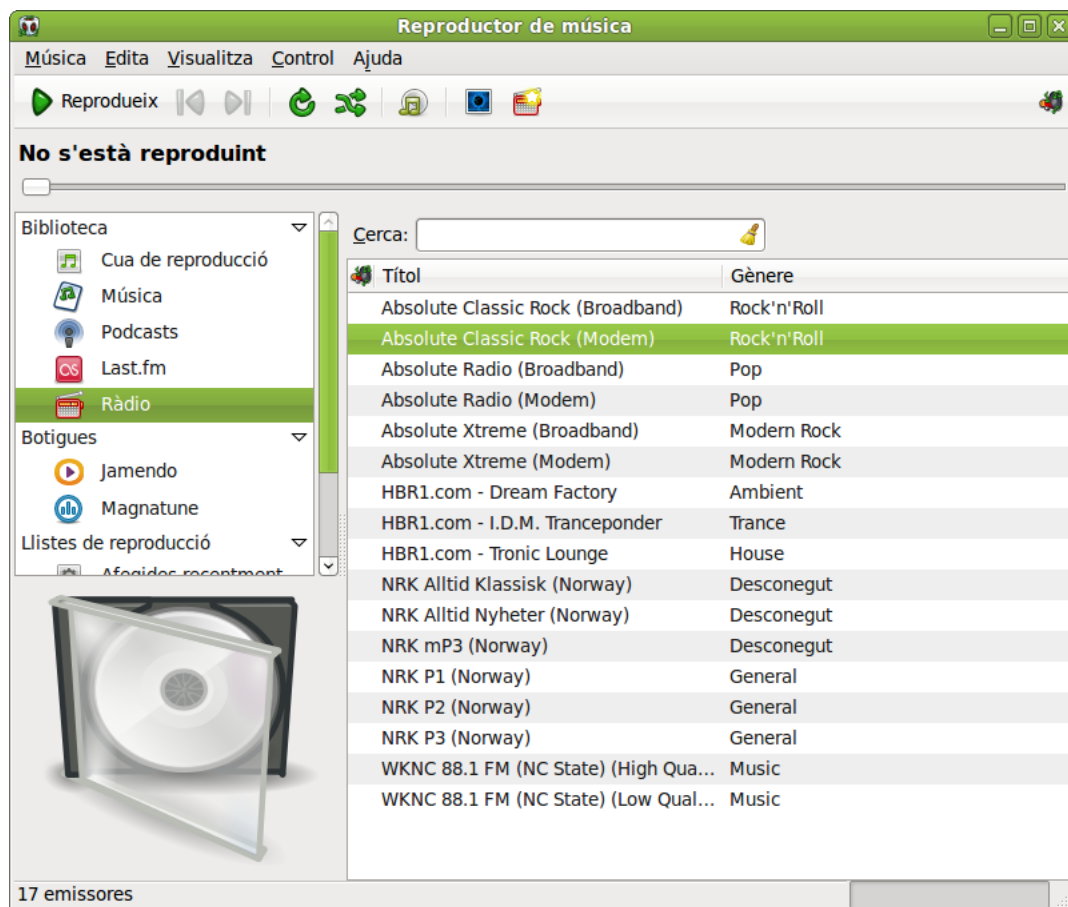


Fonoteca: Ràdio

Com escoltar ràdio via Internet

El sintonitzador de ràdio d'Internet es pot utilitzar per a sentir fitxers d'àudio.

Figura 36-7. Ràdio via Internet en el reproductor de música



Com afegir una emissora

Per a afegir noves emissores al sintonitzador de ràdio d'Internet, aneu a Menú -> Música -> Emissora de ràdio per Internet nova.

Component (miniaplicació) del quadre

El Rhythmbox afegix una icona xicoteta en l'àrea de notificació (en el quadre) mentre el programa està en execució. Esta icona permet controlar el reproductor de música.

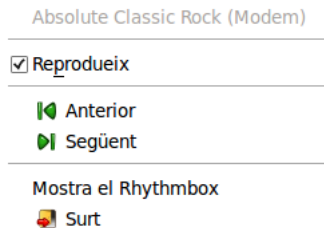
Utilitzant la icona del reproductor de música en l'àrea de notificació, es poden enviar a l'aplicació les ordres següents:

- Reproduïx: reproduïx o deté la cançó actual. Este element canvia en funció que una cançó estiga reproduint-se o no.
- Anterior: salta a la cançó anterior de la llista de reproducció.
- Següent: salta a la cançó següent en la llista de distribució.

- Mostra el reproductor de música: mostra i oculta la finestra del reproductor de música.
- Mostra notificacions: mostra avisos de l'aplicació.

Suggeriment: Si s'utilitza un ratolí amb roda, es pot ajustar el volum rodant-la en un sentit o en un altre mentres el ratolí està situat sobre el component del quadre.

Figura 36-8. Reproductor de música en l'àrea de notificació del GNOME



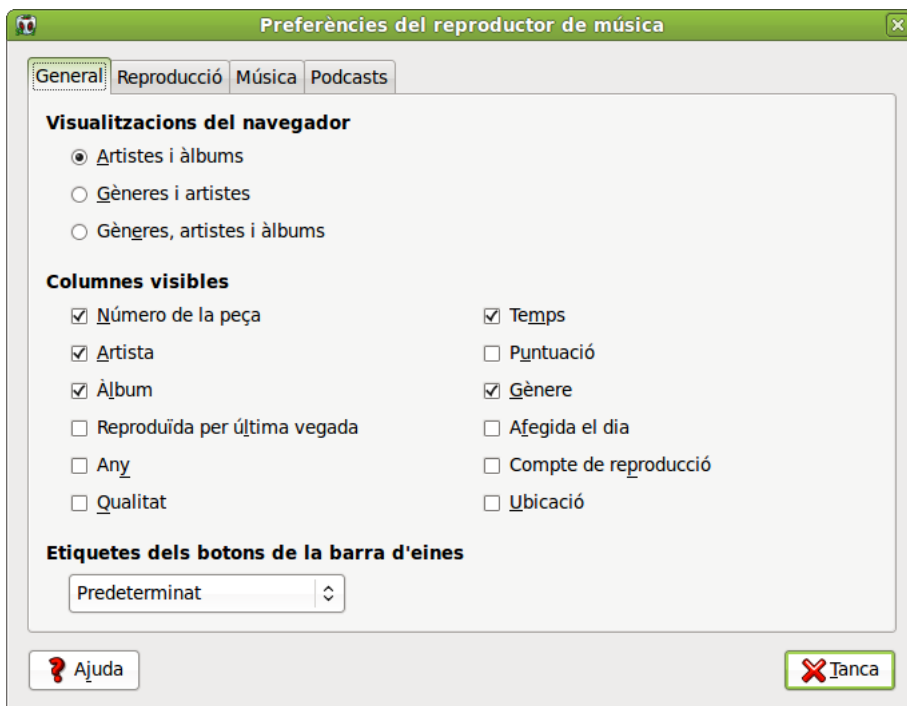
Com personalitzar el reproductor de música

Es pot personalitzar la visualització i el comportament del reproductor de música utilitzant el diàleg Preferències. Per a fer-ho, aneu a Menú -> Edita -> Preferències.

- General

Esta secció del diàleg permet seleccionar quines vistes de l'examinador i quines columnes es mostren.

Figura 36-9. Preferències del reproductor de música



- Reproducció

Permet establir foses entre el final d'una cançó i el principi de la següent.

- Música

Permet indicar algunes característiques de la ubicació i l'estructura de la fonoteca.

- Podcasts

Permet modificar el comportament del gestor de baixades de Podcasts

Capítol 37. Ferramenta de gravació de CD/DVD: Brasero

Introducció al Brasero

La versió documentada d'esta aplicació és la 2.30.2.

El Brasero és una interfície gràfica, per a l'entorn d'escriptori Gnome, que permet gravar i manipular CD i DVD. Està dissenyat per a permetre als usuaris crear discos, fàcilment i ràpidament.

Característiques per a un CD/DVD de dades:

- Té suport d'edició del contingut dels discos (esborra/mou/reanomena fitxers dins dels directoris).
- Pot gravar dades sobre CD/DVD al vol.
- Admet multisessió i extensions Joliet.
- Grava una imatge de disc.
- Realitza una còpia o clon d'un CD/DVD.
- Comprova la integritat dels fitxers de disc.

Característiques per a un CD d'àudio:

- Grava informació de text que troba automàticament el gstreamer.
- Té suport d'edició d'informació d'un CD-text.
- Pot gravar un CD d'àudio al vol.
- Pot utilitzar tot tipus de fitxers d'àudio manipulats per la instal·lació local del gstreamer (ogg, flac, mp3...).
- Pot buscar fitxers d'àudio dins d'una carpeta arrossegada.
- Fa una edició completa de silencis entre pistes.

Característiques per a la còpia d'un CD/DVD:

- Pot copiar un CD/DVD al disc dur.
- Pot copiar un CD i un DVD al vol.
- Admet qualsevol tipus de CD.

Altres característiques:

- Esborra un CD/DVD.
- Permet mostrar una llista de reproducció i el seu contingut.
- Pot utilitzar fitxers de xarxa si el protocol és manejat per gnome-vfs.
- Pot fer busques de fitxers mitjançant paraules clau o pel tipus de fitxer.

Arrancada del Brasero

Es pot arrancar el Brasero de la forma següent:

En línia d'ordes

executeu l'orde següent: **brasero**

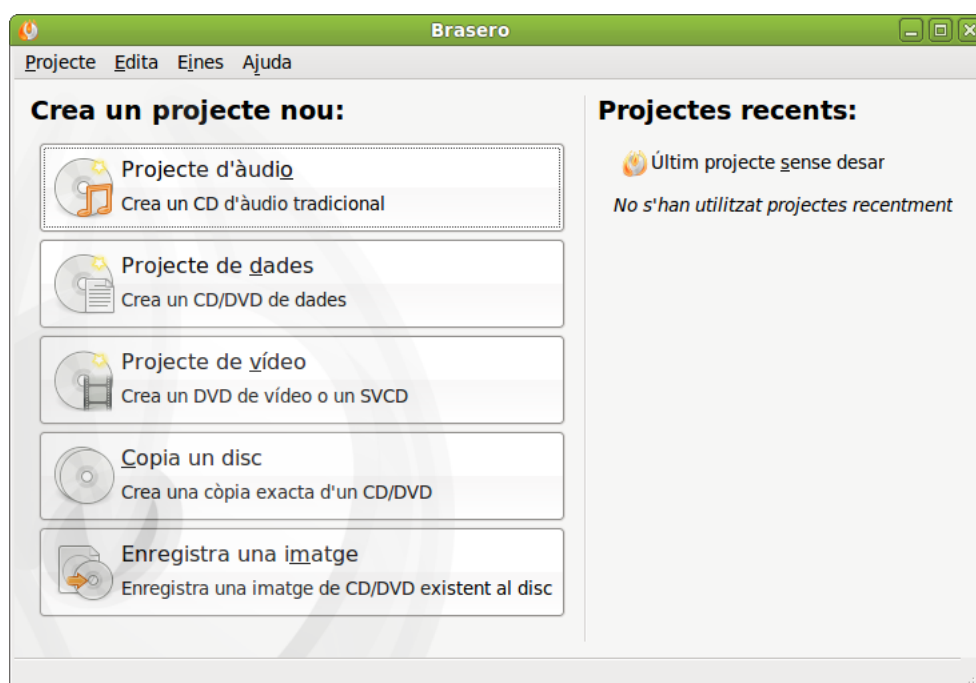
En l'entorn gràfic

aneu a Aplicacions -> So i vídeo -> Gravació de discos Brasero

Quan s'arranca el Brasero

Quan s'arranca el Brasero, es visualitza la finestra següent:

Figura 37-1. Finestra del Brasero



La finestra del Brasero conté els elements següents:

Barra de Menú

Conté les opcions Projecte, Edita, Ferramentes i Ajuda.

Barra de projecte

Quan es crea un projecte nou, en funció del tipus, apareix al peu de la finestra una barra que mostra temps (hores i minuts) o grandàries (MB). A l'esquerra de la barra existix un botó que permet seleccionar o bé el temps o bé la grandària del suport utilitzat. A la dreta existix un botó per a procedir a la gravació.

Barra de navegació

Encara que en iniciar el Brasero no es fa visible, quan se selecciona un tipus de projecte es mostra una barra en la qual s'inclouen opcions per a afegir (+) i eliminar (-) fitxers en el projecte.

Figura 37-2. Barra de navegació



Navegador de compilació

El navegador de compilació conté els fitxers del sistema que s'han seleccionat per a la gravació en el CD.

Barra d'estat

La barra d'estat visualitza informació sobre l'activitat del Braseró i la informació contextual dels elements del menú. La barra d'estat visualitza la informació següent:

- Percentatge de progressió de la gravació del CD.
- Selector de grandària del CD.
- Operació realitzada pel Braseró.

Subfinestra lateral

En iniciar el Braseró (vegeu més amunt la imatge de la finestra del Braseró) la subfinestra lateral mostra els diversos projectes que es poden triar. Per a seleccionar-ne un, feu clic en el botó corresponent.

- Projecte de so
- Projecte de dades
- Projecte de vídeo
- Còpia d'un disc
- Gravació d'una imatge

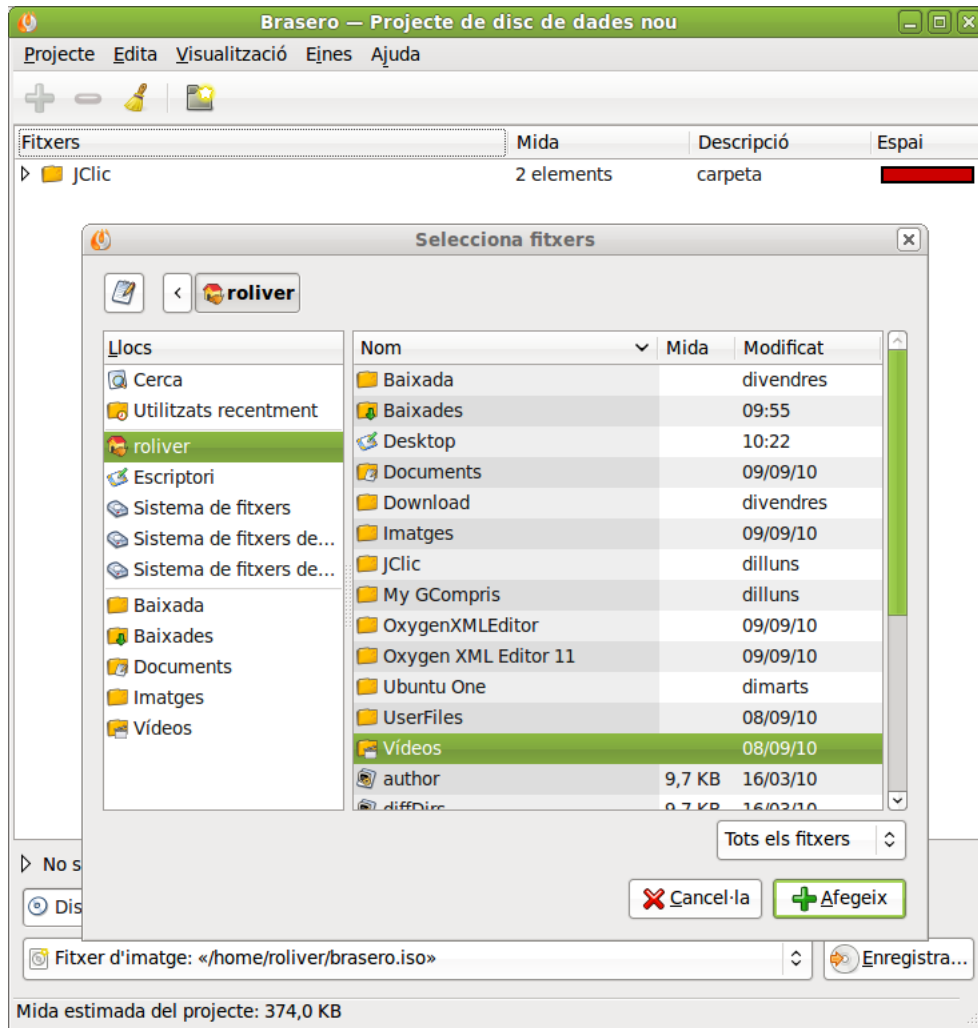
Utilització

Creació d'un CD/DVD de dades

Quan s'introdueix un CD/DVD en blanc i està oberta l'aplicació Braseró, esta detecta la presència del CD/DVD i mostra una finestra on pregunta a l'usuari què vol fer.

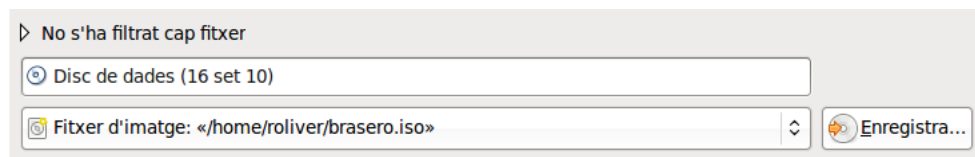
Per a crear un CD de dades aneu a Projecte -> Projecte nou -> Projecte de dades nou o directament des de la subfinestra lateral. Després seleccioneu el botó Afegir fitxers al projecte situat a l'esquerra de la barra de navegació (botó +). S'obrirà una finestra com la que es mostra en la figura següent que vos permet seleccionar els fitxers que voleu gravar en el CD des del navegador de fitxers situat a la dreta de la interfície. Mostra el diàleg següent:

Figura 37-3. Creació d'un CD/DVD de dades



Quan ja estiguen seleccionats tots els fitxers, en prémer el botó Grava es mostra la finestra següent en la qual podeu seleccionar diferents opcions de gravació, com ara la unitat de gravació, l'etiqueta, la verificació d'integritat, etc. Si no voleu gravar un CD, podeu crear una imatge .iso, i en este cas el Brasero demanarà el camí on s'ha de guardar la imatge.

Figura 37-4. Opcions de gravació



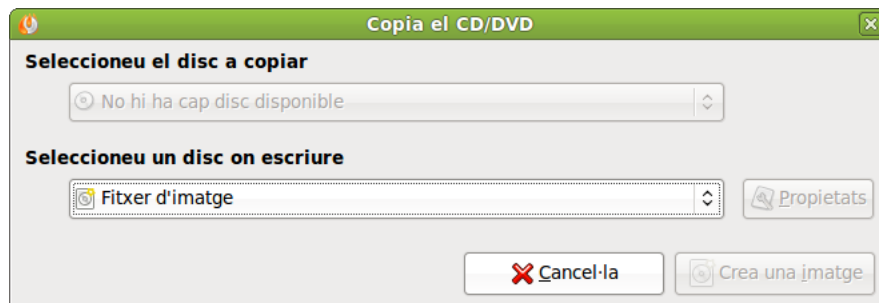
Creació d'un CD d'àudio

Per a crear un CD d'àudio aneu a Projecte -> Projecte nou -> Projecte d'àudio nou. Seleccionen els fitxers de música que voleu gravar en el CD des del navegador de fitxers i arrossegueu-los a la finestra contenidora i premeu el botó Grava en el cantó inferior dret. Es mostra un diàleg semblant a l'anterior amb les mateixes opcions de funcionalitat similar.

Còpia d'un CD/DVD

Per a copiar un CD de dades seleccioneu l'acció Projecte -> Projecte nou -> Còpia el disc del menú Projecte. Es mostra el diàleg següent:

Figura 37-5. Còpia d'un CD/DVD



Utilitzeu la llista Seleccioneu el disc a copiar per a seleccionar el dispositiu lector des del qual es copiaran els fitxers.

Utilitzeu la llista Seleccioneu el disc on fer la gravació per a seleccionar el dispositiu gravador.

Per a seleccionar la velocitat a la qual es vol gravar el CD/DVD premeu el botó Propietats.

Des de les Propietats es pot seleccionar l'opció Simula la gravació per a simular la gravació del CD.

Seleccioneu l'opció Burnproof per a activar la protecció per insuficiència de dades.

Esborrament d'un CD/DVD

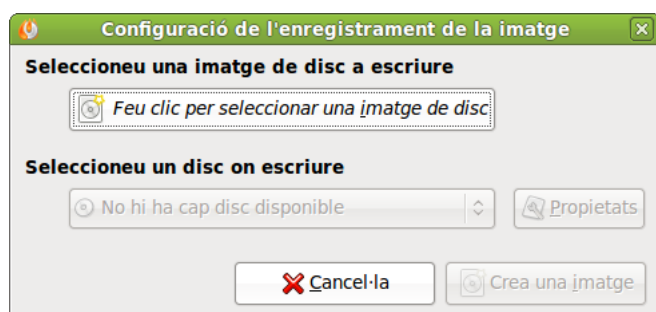
Per a netejar un CD/DVD, aneu al menú Ferramentes -> Esborra. En el quadre de diàleg que es mostra, utilitzeu la llista Gravadora per a seleccionar el dispositiu gravador.

Com a opció es pot seleccionar l'esborrament ràpid i la simulació d'esborrament.

Gravació d'una imatge ISO

Per a gravar una imatge ISO, aneu a l'opció del menú Projecte -> Projecte nou -> Grava una imatge. Es mostra el diàleg següent:

Figura 37-6. Grava una imatge ISO



Per a seleccionar la imatge a gravar aneu a Ruta i després de navegar a través dels directoris i seleccionar el tipus d'imatge a gravar (iso, raw, cue, toc/cdrdao) premeu el botó Grava.

Verificació de la integritat

Per a verificar la integritat amb el Brasero, aneu a Disc -> Ferramentes -> Comprova la integritat (Ctrl-F). S'obri la finestra següent:

Figura 37-7. Verifica la integritat



El diàleg mostra l'opció de verificació a partir d'un fitxer md5 i proporciona el navegador per a localitzar-lo.

Per a obtindre més informació

La ferramenta no disposa d'ajuda en línia. A continuació s'inclouen alguns enllaços amb informació que poden ser d'interés per a l'usuari.

Enllaços d'interés

- Pàgina del projecte: <http://www.gnome.org/projects/brasero/>.
- Wikipedia: <http://es.wikipedia.org/wiki/GNOME>
- Pàgina del cdrecord: <http://cdrecord.berlios.de>

Capítol 38. VLC, reproductor multimèdia

Introducció

El VLC és un reproductor multimèdia, basat en programari lliure i codi obert. A més, és multiplataforma, hi ha versions disponibles per a sistemes operatius, com ara Windows, GNU/Linux i Macintosh entre altres; ve amb els seus propis còdecs, admet quasi tots els formats d'àudio i vídeo, com ara MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, DivX, mp3, ogg, FLV, avi, asf, wmv, wma, mov, wav, etc.

El VLC reproductor multimèdia proporciona les funcions següents:

Admet els formats de DVD, VCD i diversos protocols de corrent de dades (contingut multimèdia a través d'Internet).

- Moviments de càmera lenta, avanços ràpids, pausa, selecció d'escenes i salts arbitraris en la reproducció.
- Proporciona gran quantitat de nivells de zoom i relacions d'aspecte, i permet visualitzar a pantalla completa.
- Controls de busca i volum.
- Capacitat per a obrir vídeos incomplets baixats a través de l'eMule, o qualsevol altre client P2P, per a poder-los visualitzar.
- Maneig de diverses pistes d'àudio associades a una pel·lícula.
- Admet Dolby AC3.
- Permet afegir subtítols i canviar-ne l'idioma (DVD).

Este manual es referix a la versió 1.0.6 de l'aplicació.

Començant amb el VLC reproductor multimèdia

Inici del VLC reproductor multimèdia

L'aplicació es pot iniciar de les formes següents:

Menú Aplicacions

Aneu a Aplicacions -> So i vídeo -> VLC, reproductor multimèdia.

Línia d'ordes

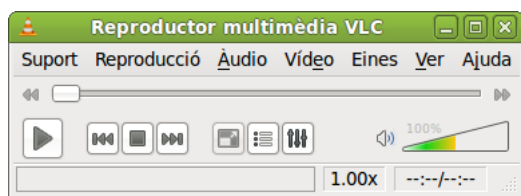
Per a iniciar el VLC reproductor multimèdia des de la línia d'ordes, teclegeu l'orde següent i premeu **Retorn**:

vlc

Suggeriment: Per a veure altres opcions disponibles de línia d'ordes, teclegeu **vlc --help**, i premeu **Retorn**.

Quan arranca el VLC reproductor multimèdia

En arrancar el VLC es visualitza la finestra següent:

Figura 38-1. Finestra inicial del VLC reproductor multimèdia

La finestra del VLC reproductor multimèdia mostra els elements següents:

Barra de menú

Els menús de la Barra de menú contenen totes les ordres necessàries per a utilitzar el VLC.

Camp de dades

En la part inferior de la finestra, es mostra informació addicional, com ara el nom de pista i la longitud d'esta.

Barra de progrés de temps

La barra de progrés de temps visualitza la progressió en el temps de la pel·lícula o el so que es reproduïx. Arrossegueu la barra cap a la dreta o l'esquerra per a retrocedir o avançar la reproducció.

Botons de control

Els botons de control activen l'avanç de pista o retrocés, la parada o execució d'una pel·lícula o so.

Barra de volum

La barra de volum activa l'ajust de volum. Es troba a la dreta dels botons de control, la icona xicoteta d'altaveu és un botó per a silenciar ràpidament o anul·lar tots els sons. El control lliscant permet modificar el volum més alt o més baix. El percentatge indica la quantitat d'amplificació.

Barra d'estat

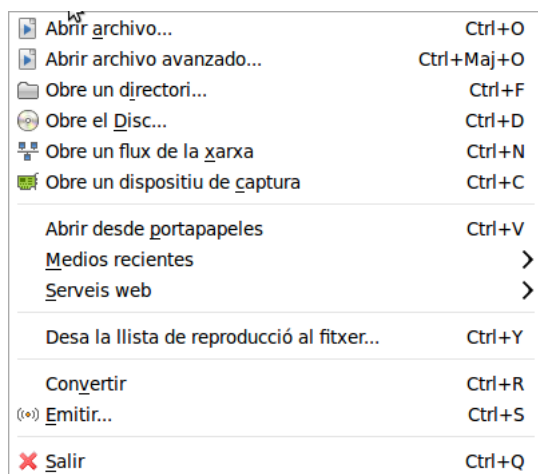
La Barra d'estat visualitza informació d'estat sobre la pel·lícula o so que està en execució.

Nota: Quan un fitxer multimèdia és per mitjà de reproducció en temps real, la pista lliscant no es mou perquè el VLC no pot saber la durada total.

Utilització

Com obrir un fitxer

Per a obrir un fitxer d'àudio o vídeo, trieu **Ctrl+O** o una de les quatre opcions de menú Exemple: Suport -> Obri fitxer .

Figura 38-2. Obri un fitxer

S'obri el quadre de diàleg Selecció de pel·lícules o llistes de reproducció. Seleccioneu el fitxer que voleu obrir i premeu Reproduïx.

Es pot arrossegar un fitxer des d'una altra aplicació, com el gestor de fitxers, cap al VLC reproductor multimèdia, que obrirà el fitxer i executarà la pel·lícula o el so. El VLC reproductor multimèdia visualitza el títol de la pel·lícula o so en la barra d'estat que es troba davall de la finestra de visualització.

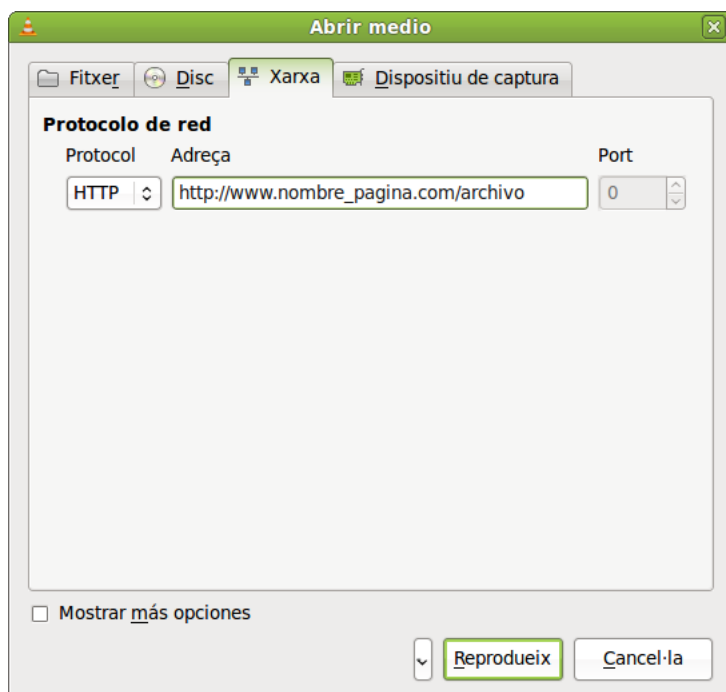
Si s'intenta obrir un fitxer amb un format que el VLC media player no reconeix, l'aplicació visualitza un missatge d'error.

Suggeriment: Es pot prémer dos vegades en un fitxer de vídeo o àudio en el Nautilus per a obrir la finestra del VLC media player.

Com obrir una adreça

Per a obrir un fitxer per mitjà d'una adreça URL trieu l'opció de menú Multimèdia -> Obri un flux de xarxa. S'obri la finestra Obri multimèdia. Introduïu el protocol, l'adreça URL, el port i premeu el botó Obri.

Figura 38-3. Obri adreça URL



Com reproduir DVD, VCD o CD

Per a reproduir un VCD, DVD o CD d'àudio, inseriu el disc en el dispositiu de l'ordinador, i trieu l'opció de menú Multimèdia -> Obri disc. Dins d'esta pestanya es pot triar obrir el DVD des del capítol de menú, o començar la pel·lícula directament. També es pot triar la pista d'àudio i els subtítols, encara que estos podran modificar-se durant l'execució del DVD per mitjà dels menús Àudio i Vídeo.

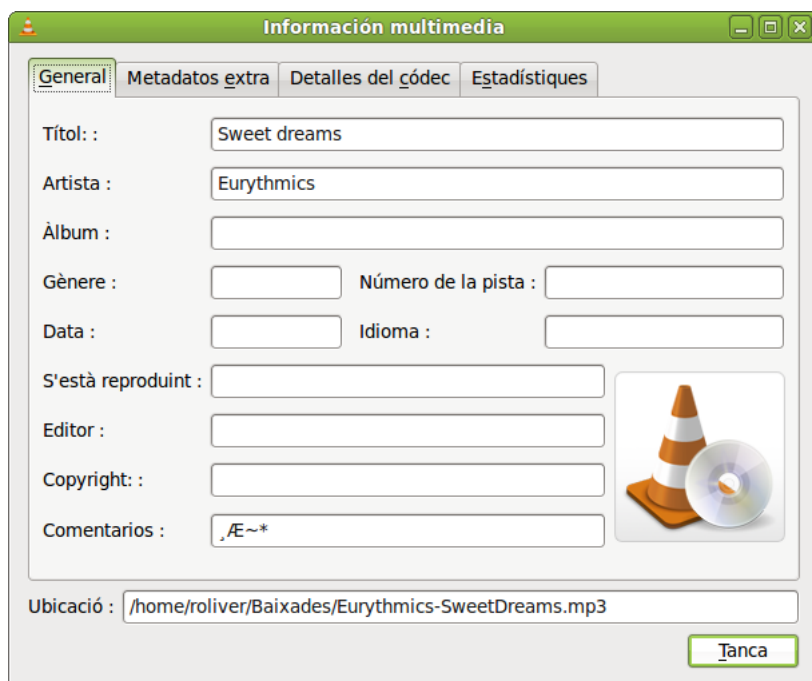
Com parar una pel·lícula o música

Per a parar una pel·lícula o la música que s'està reproduint premeu el botó . Quan es deté una pel·lícula o música , la barra d'estat visualitza el temps en què s'ha parat la pel·lícula o la música.

Per a reprendre la reproducció premeu el botó .

Propietats d'una pel·lícula o música

Per a veure les propietats d'una pel·lícula o música, trieu l'opció de menú Ferramentes -> Informació del suport. S'obri una finestra nova que mostra

Figura 38-4. Informació del suport**General**

Títol, artista, data, editor, etc.

Metadades addicionals

Informació addicional del vídeo.

Detalls del còdec

Còdec utilitzat tant per a l'àudio com per al vídeo.

Estadístiques

Informació sobre la taxa de bits i fotogrames.

Busca en pel·lícules o cançons

Per a desplaçar-se al llarg d'una pel·lícula o de cançons, es poden utilitzar els mètodes següents:

Salt avant

Per a saltar cap avant en una pel·lícula o cançó, premeu el botó dret del ratolí i Següent  .

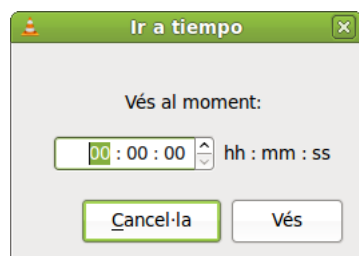
Salt arrere

Per a saltar arrere en una pel·lícula o cançó, premeu el botó dret del ratolí i Anterior  .

Salt a

Per a saltar a un instant determinat, aneu a Menú -> Reproducció -> Vés directament al punt especificat. S'obri la finestra Vés a l'hora. Utilitzeu el quadre per a determinar un temps i premeu Vés.

Figura 38-5. Vés a l'hora



Com canviar el factor zoom

Per a canviar el factor zoom a l'àrea de visualització es poden utilitzar els mètodes següents:

- Per a veure la pantalla completa, aneu a l'opció de menú Vídeo -> Pantalla completa. Per a eixir del mode pantalla completa premeu el botó dret del ratolí i seleccioneu Abandona pantalla completa o premeu **Esc**.
- Per a fer un zoom a la mitat de grandària (50%) de l'original, aneu a l'opció de menú Vídeo -> Zoom -> 1:2 mitat.
- Per a fer un zoom a grandària completa (100%) de l'original, aneu a l'opció de menú Vídeo -> Zoom -> 1:1 original.
- Per a fer un zoom a doble grandària (200%) de l'original, aneu a l'opció de menú Vídeo -> Zoom -> 2:1 doble.
- Per a canviar entre proporcions diferents, aneu a l'opció de menú Vídeo -> Relació d'aspecte.

Ajust del volum

Per a incrementar el volum, moveu la barra de desplaçament del volum cap a la dreta. Per a disminuir el volum, moveu la barra de desplaçament a l'esquerra.

Gestió de la llista de reproducció

Com mostrar/ocultar la llista de reproducció

Per a mostrar la llista de reproducció, aneu a l'opció de menú Visualitza -> Llista de reproducció o premeu el botó . Es mostra el quadre lateral Llista de reproducció. Per a ocultar la llista de reproducció, tanqueu la finestra o torneu i premeu el botó anterior.

Gestió de la llista de reproducció

Es pot utilitzar la llista de reproducció per a fer el següent:

Afegir una pista o pel·lícula

Per a afegir una pista o pel·lícula a la llista de reproducció, premeu el botó . Es visualitza el quadre de diàleg, seleccioneu el fitxer que voleu afegir a la llista i premeu Afeg.

Eliminar una pista o pel·lícula

Per a eliminar una pista o pel·lícula de la llista de reproducció seleccioneu els noms dels fitxers des de la llista de fitxers, premeu el botó dret del ratolí i Elimina.

Guardar la llista de reproducció

Per a guardar la llista de reproducció, aneu a l'opció de menú Multimèdia -> Guarda la llista de reproducció al fitxer. Seleccioneu el nom a guardar, polseu el botó dret del ratolí i Guarda.

Establir el mode repetició

Per a repetir una pista o pel·lícula en la llista de reproducció, premeu el botó . Perquè no es repetisquen una pista o pel·lícula tornem a prémer el mateix botó i veiem com torna al mode anterior.

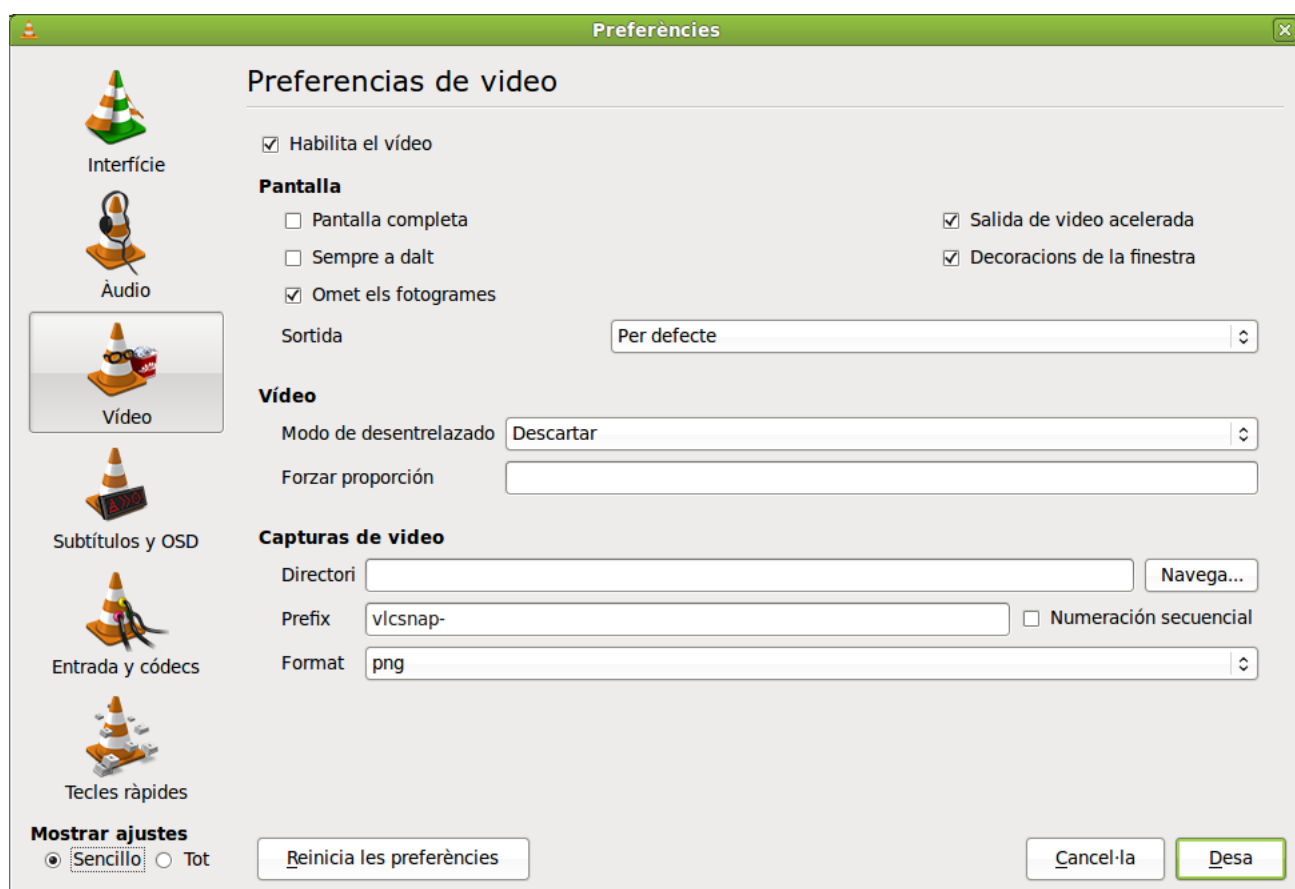
Establir el mode aleatori

Premeu el botó . Per a eixir del mode aleatori tornem a prémer el mateix botó i veiem com torna al mode anterior.

Captures de pantalla

Per a fer captures de pantalla d'una pel·lícula o de la visualització d'una cançó que està en reproducció, aneu a l'opció de menú Vídeo -> Instantània. La captura es guarda en la ubicació que s'ha preestablert, esta es pot variar en l'opció de menú Ferramentes -> Preferències . S'obrirà una nova finestra, premeu Vídeo i en Instantània del Vídeo modifiqueu el directori d'emmagatzematge prement el botó Navega.

Figura 38-6. Paràmetres de vídeo



Ajusts i efectes

Per a modificar els ajusts i efectes del VLC reproductor multimèdia, aneu a l'opció de menú Ferramentes -> Efectes i filtres o premeu el botó . S'obri el quadre de diàleg Ajusts i efectes en el qual es pot equalitzar el so, variar els ajusts de to, saturació, contrast de la imatge, com girar-la; invertir colors, retallar el vídeo, etc.

Com eixir del VLC media player

Per a eixir del VLC media player, premeu **Ctrl+Q** o aneu a Menú -> Multimèdia -> Ix.

Preferències

Per a modificar les preferències del VLC media player, aneu a Menú -> Ferramentes -> Preferències. S'obri el quadre de diàleg Preferències que conté les seccions següents:

Interfície

On es definix el Tipus d'interfície (l'aspecte bàsic i les aparences), les Instàncies i la Interacció de xarxa (la política de baixada).

Àudio

On es varia el volum predeterminat, el tipus d'eixida, es poden donar efectes a l'àudio, etc.

Vídeo

On es varia la pantalla predeterminada, el tipus d'eixida i les captures de vídeo.

Subtítols i ODS

En esta opció es varien les opcions dels subtítols: color, idioma i se'ls aplica efectes.

Opcions d'entrada i còdecs

On es varien els Dispositius de disc , la Xarxa, la Memòria cau, els Còdecs i els Filtres d'accés.

Dreceres de teclat

S'associen les tecles a funcions determinades.

Capítol 39. Gravadora de so

Introducció

L'aplicació Gravadora de so permet gravar i reproduir fitxers de so .flac, .oga (so OGG o .oga) i .wav.

Inici

Podeu iniciar la Gravadora de so de les maneres següents:

Menú Aplicacions

Trieu So i vídeo -> Gravadora de so

Línia d'ordes

Executeu l'orde següent: `gnome-sound-recorder`

Quan s'iniciï la Gravadora de so es mostrarà la finestra següent.

Figura 39-1. Finestra de la Gravadora de so



Ús

Inici d'una nova gravació

Per a iniciar una nova sessió de gravació, realitzeu els passos següents:

1. Trieu Fitxer -> Nou.
2. Utilitzeu la llista desplegable Anomena i grava per a seleccionar una de les opcions de gravació següents:
 - Qualitat de CD, sense pèrdua (format wav).
 - Qualitat de CD, amb pèrdua (formats mp3, ogg, etc.)
 - Veu
3. Per a iniciar la gravació, trieu Control -> Grava.
4. Per a parar la gravació, trieu Control -> Para.
5. Per a reproduir la gravació, trieu Control -> Reproduïx.

6. Per a executar el mesclador de so, trieu Fitxer -> Obri el control del volum.
7. Per a guardar la gravació, trieu Fitxer -> Anomena i guarda i escribiu un nom per al fitxer de so.

Reproducció del so

Per a reproduir un fitxer de so trieu Fitxer -> Obri. Seleccioneu un fitxer de so en el diàleg Obri un fitxer i polseu Obri. La Gravadora de so mostra la duració del fitxer en minuts i segons davall de la barra de progrés. Per a reproduir el fitxer, trieu Control -> Reproduïx. L'indicador de progrés es mou al llarg de la barra de progrés a mesura que es reproduïx el fitxer de so.

Com mostrar les propietats d'un fitxer

Per a mostrar les propietats d'un fitxer, trieu Fitxer -> Propietats. La gravadora de so mostra la informació següent sobre el fitxer:

Informació sobre el fitxer

- Carpeta mostra el nom de la carpeta en què s'ubica el fitxer.
- Nom del fitxer mostra el nom del fitxer.
- Grandària del fitxer mostra la grandària del fitxer.

Informació sobre l'àudio

- Duració del fitxer mostra la longitud de les dades de so en el fitxer.
- Nombre de canals mostra el nombre de canals en els quals es gravaren les dades de so.
- Freq. de mostreig mostra la freqüència de mostreig a què es gravaren les dades de so.
- Freq. de bits mostra la taxa de bits a què es gravaren les dades de so.

Capítol 40. Kino

Introducció

Kino és un programa d'edició de vídeo no lineal, que utilitza el protocol IEEE 1394 (FireWire).

Este programa d'edició de vídeo, és molt senzill d'utilitzar, no permet fer efectes tan elaborats com altres programes més professionals, però és una ferramenta útil per a aquells que volen iniciar-se en el món de l'edició de vídeo.

Començant amb el Kino

En iniciar el programa apareix la finestra que es mostra a continuació. Es dividix en tres seccions per a poder estudiar-la: a l'esquerra de la imatge es mostra una finestra vertical amb una barra de desplaçament, ací és on es col·loquen les diverses seqüències que capturem; en el centre es troba la pantalla on es veu el vídeo; i a la dreta hi ha una sèrie de pestanyes a través de les quals es poden realitzar les accions que es llisten a continuació.

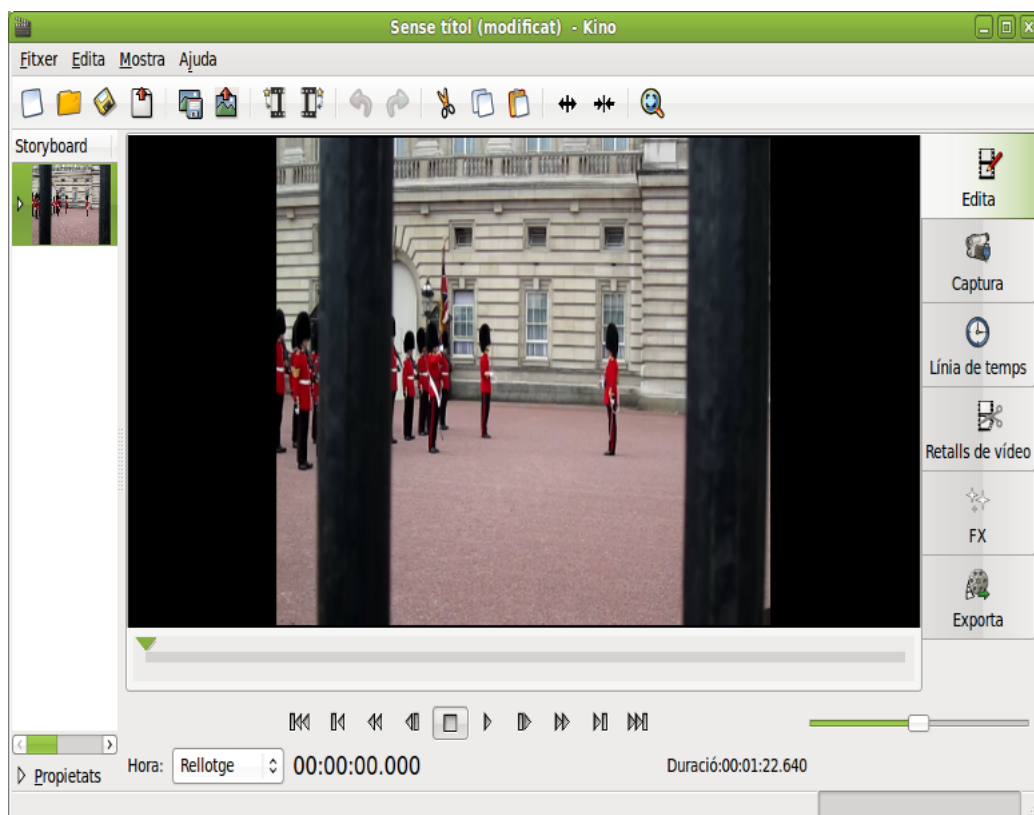
Figura 40-1. Finestra del Kino



Edita

Des d'esta pestanya és possible treballar las seqüències de vídeo. Una vegada s'han capturat les imatges, és possible visualitzar la finestra desplaçable que hi ha a l'esquerra. Polseu en la pestanya Edita.

Figura 40-2. Edita



En el moment de l'edició és possible col·locar les seqüències en l'orde que desitgeu, n'hi ha prou amb arrossegant i soltar des del guió gràfic, també podeu retallar escenes i enganxar-les a d'altres utilitzant les opcions del menú edició. Per a retallar una escena, aneu al fotograma d'on voleu fer el retall, feu clic damunt amb el ratolí i trieu Retalla.

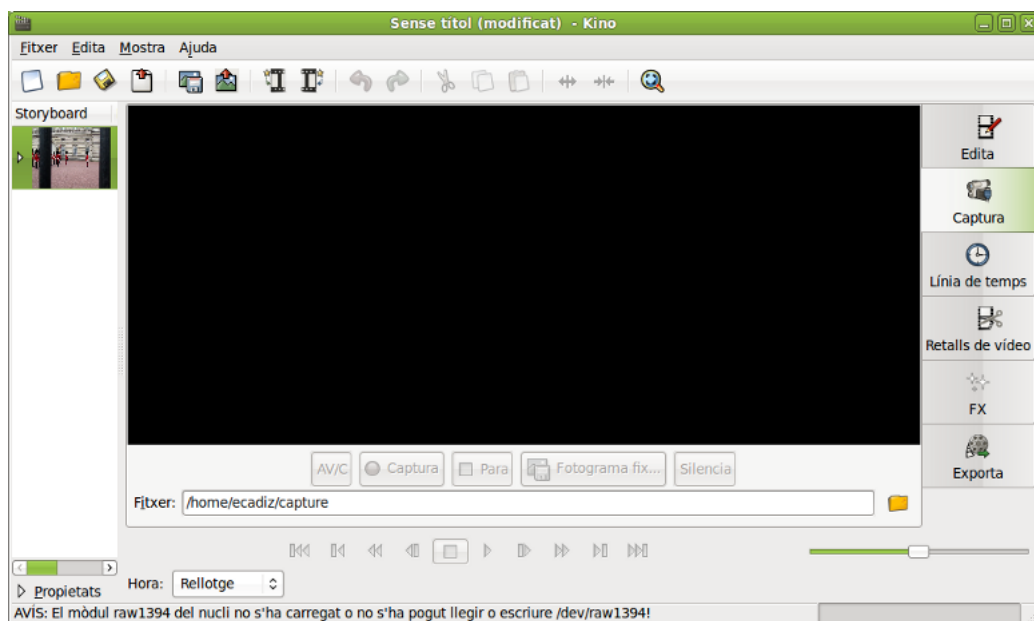
Per a inserir escenes en mig d'altres, heu de triar l'escena i després fer clic en Inserir fitxer abans del fotograma, tenint en compte que el fitxer a inserir ha de tindre les mateixes característiques que el que ja teniu.

Per a guardar el treball mentre s'edita, aneu a Fitxer -> Guarda. Es gravarà un fitxer en format kino.

Captura

Mostra la finestra des d'on es captura el vídeo a partir de la font desitjada (per exemple, a través del FireWire).

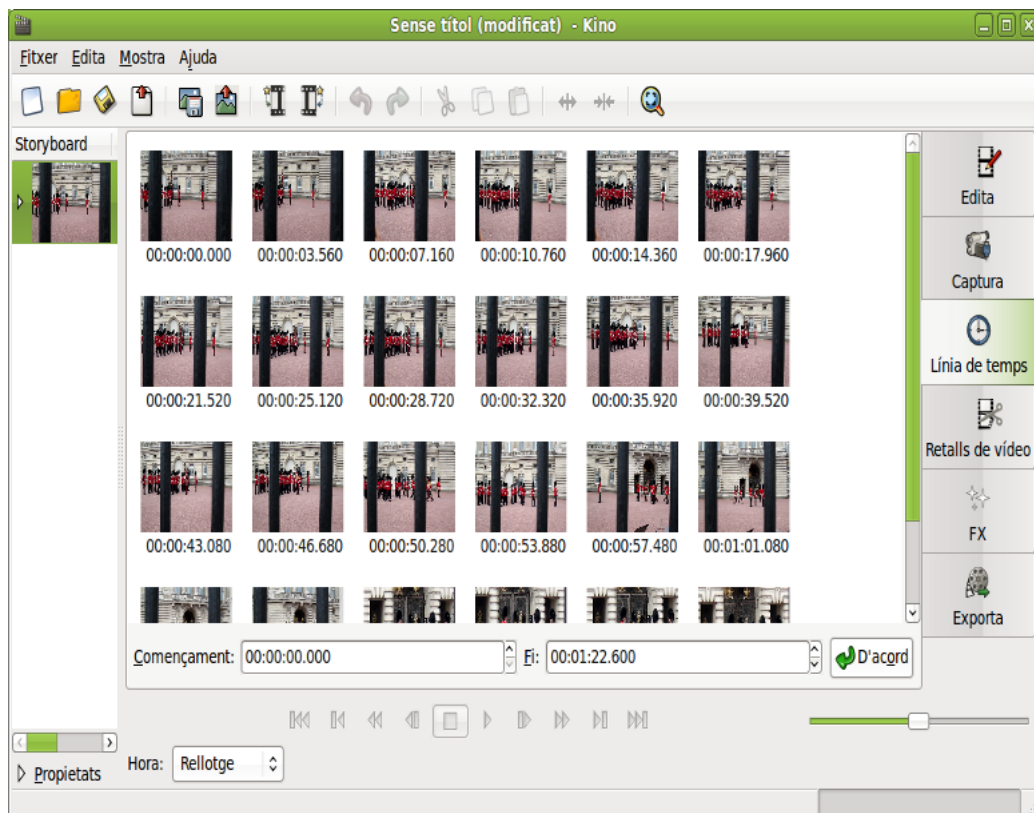
Figura 40-3. Captura



Línia de temps

Apareix una llista amb les seqüències de la captura; la quantitat de fotogrames que es poden visualitzar dependrà de l'interval que es trie. A més, el Kino permet navegar per la visualització perquè pugueu fer-vos una idea de la composició del vostre vídeo.

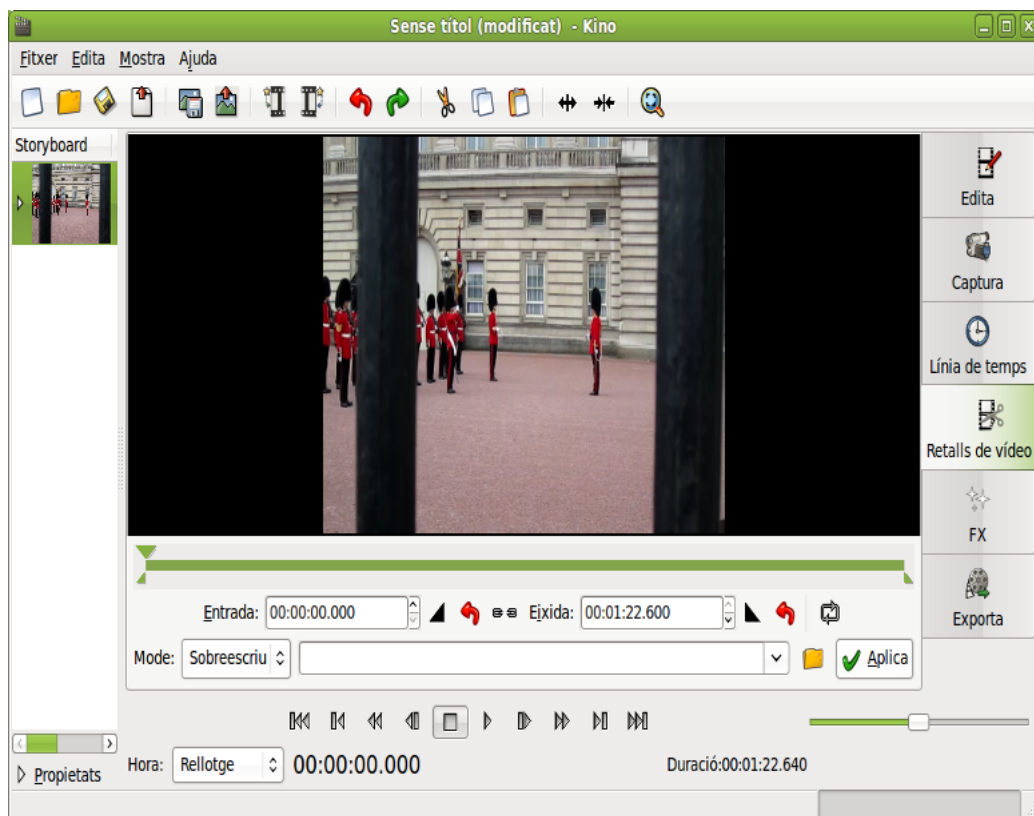
Figura 40-4. Línia de temps



Retalls de vídeo

S'utilitza per a retallar escenes, enganxar unes a altres, etc.

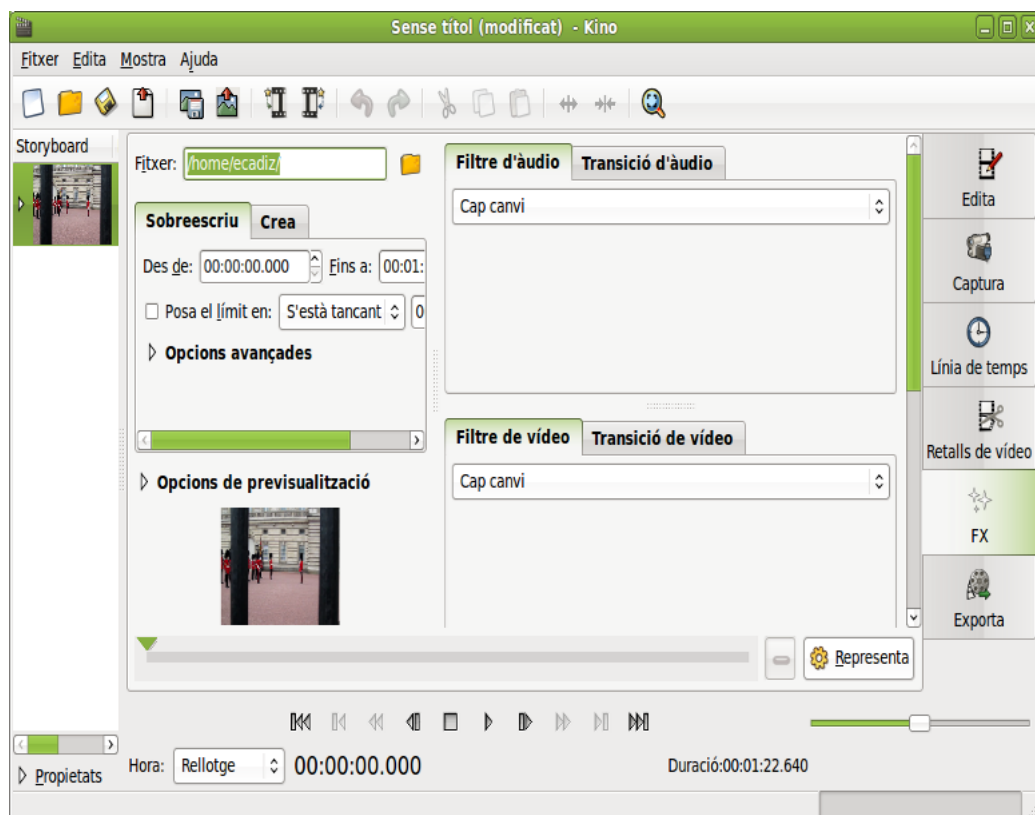
Figura 40-5. Retalls de vídeo



FX

En esta pestanya és possible seleccionar efectes especials diferents, tant d'àudio com de vídeo.

Figura 40-6. FX



Els efectes per a àudio que podeu trobar són els següents:

- Filtre: doblatge, fosa d'obertura, fosa de tancament, guany, mescla, silenci.
- Transició: crossFade.

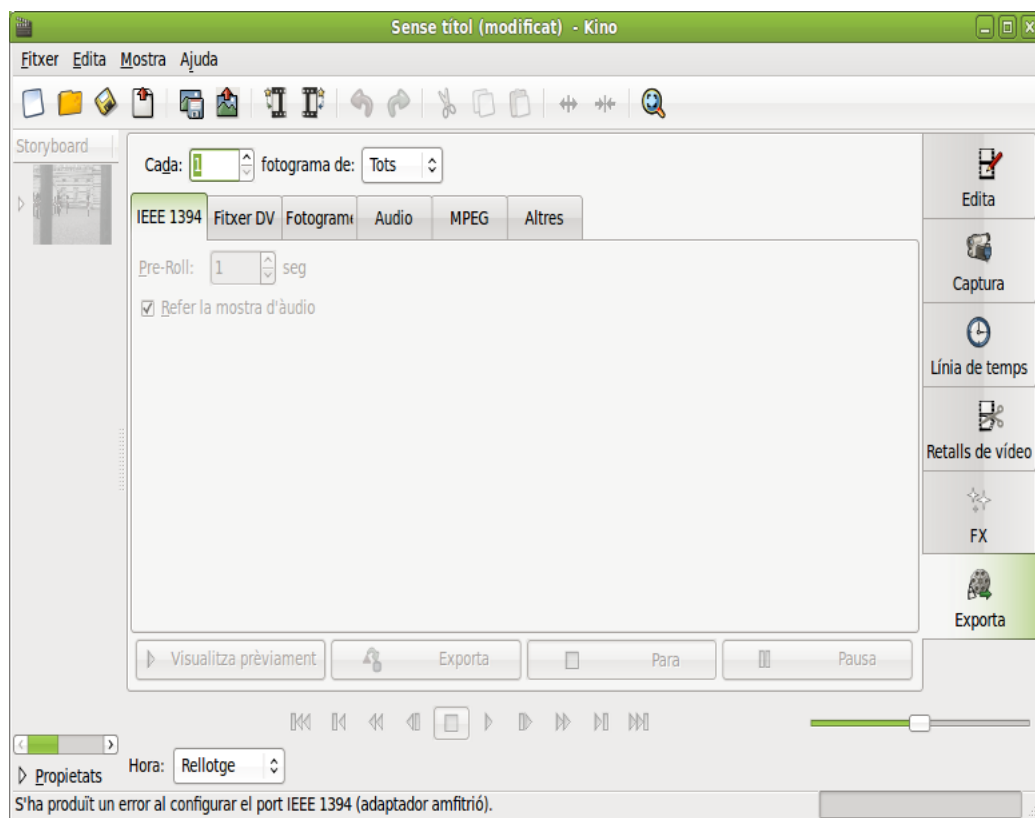
Els efectes i transicions de vídeo que podeu trobar són els següents :

- Filtre: blanc i negre, calidoscopi, fosa d'obertura, fosa de tancament, invertix, espill, vídeo invertit, sépia, desenfocament, control de color, enfocament difús, mitjana de color, charcoal, jerky, nivells, panoràmica i zoom, pixela, sobreimposa, titolador.
- Transició: dissol, pla de cortineta, diferències, força la cortineta, commuta, cortina luma, composite, incrustació blava, incrustació verda.

Exporta

En la pestanya Exporta és possible exportar el vídeo resultant en diferents formats; per exemple, a DV, MPEG, DVD, VCD, SVCD, WAV, OGG, etc. La finestra que se mostra té l'aparença següent.

Figura 40-7. Exporta



En la part inferior es troben els controls que hi ha disponibles en la majoria dels programes d'edició de vídeo: reproducció, rebobina, passa cap avant o cap arrere, passa fotograma a fotograma i para.

Davall dels controls hi ha una caixa de text on és possible establir ordres d'edició, informació, data de l'edició, etc.

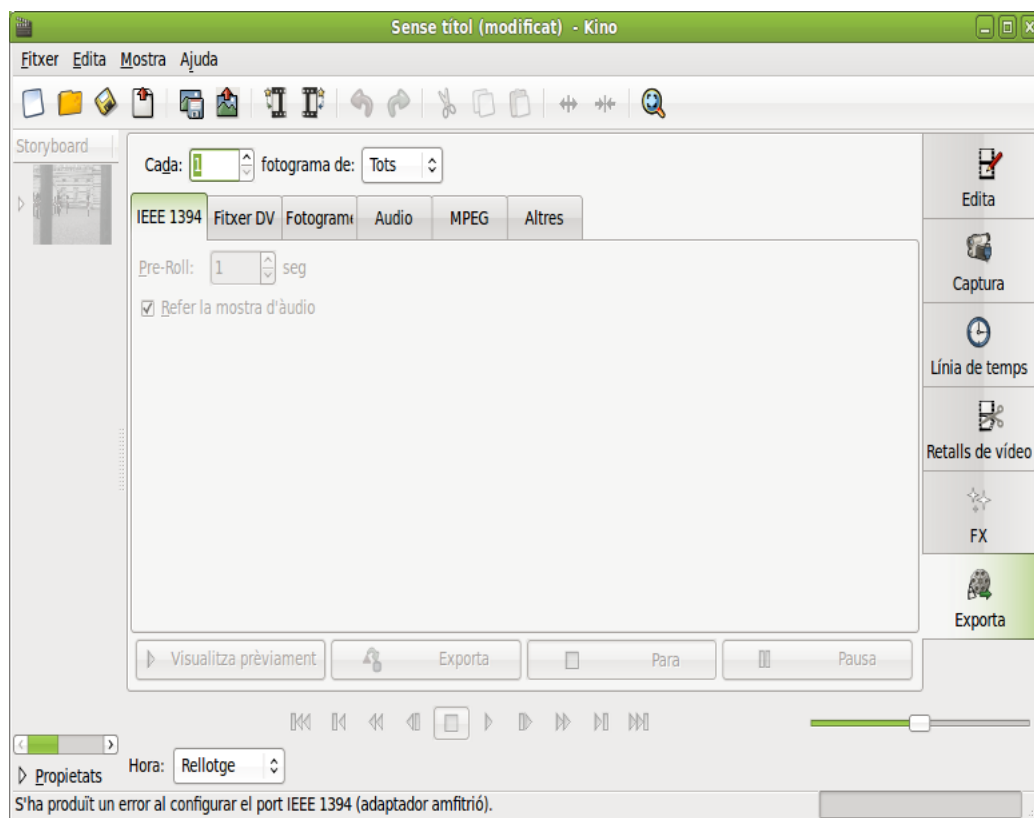
Abans de realitzar una captura, heu d'especificar el directori i el nom del fitxer per a guardar la captura. Per a fer la capturar aneu a la pestanya captura; una vegada dins polseu el botó captura, aleshores es vos posarà en comunicació la vostra font de vídeo, que es posarà en marxa i començarà a capturar la imatge i el so. Les seqüències capturades es col·locaran en la finestra desplaçable que hi ha a l'esquerra al mateix temps que es previsualitza. Una vegada capturat el vídeo és possible editar-lo.

A continuació heu de configurar les opcions que vos ofereix. Per tant, en l'opció de menú Edita -> Preferències triareu el tipus de captura, el so, etc.

En la pestanya Exporta trobem una altra sèrie de pestanyes des de les quals es poden seleccionar les opcions següents:

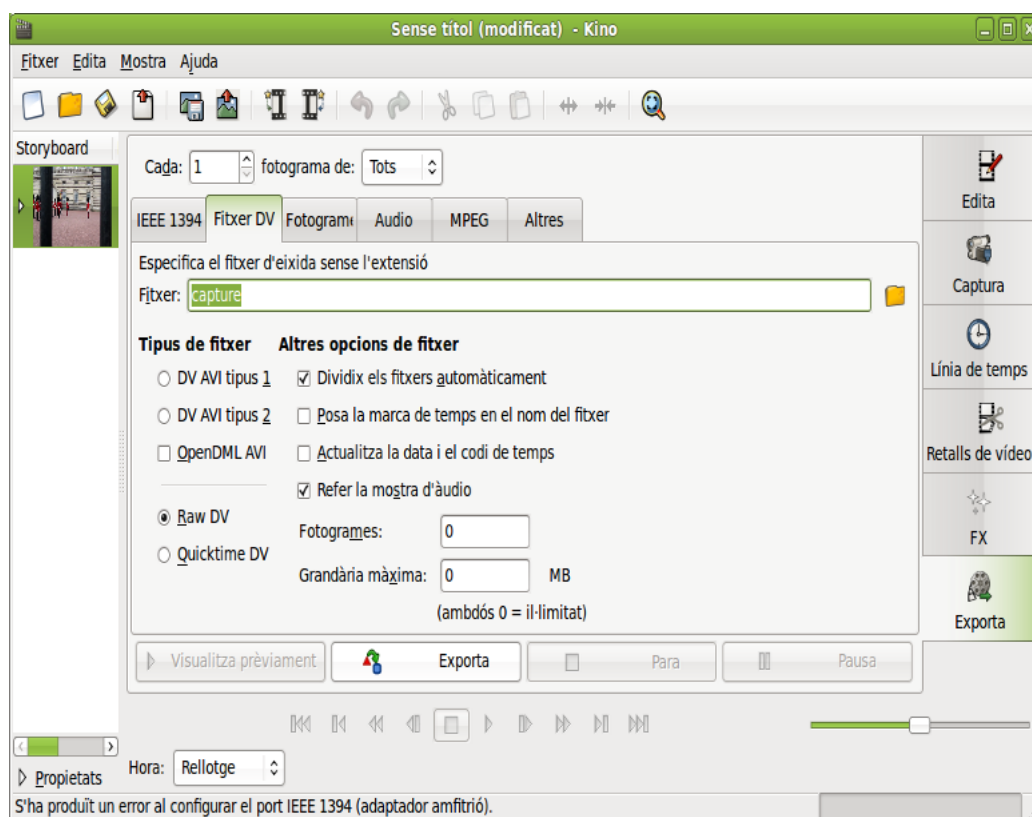
- **IEEE 1394:** podeu passar la pel·lícula de l'ordinador a la càmera. Per a fer-ho, engegueu la càmera de vídeo, inicieu el Kino i aneu a la pestanya Exporta. Poseu la càmera en mode VTR, seleccioneu la pestanya IEEE 1394 i polseu el botó roig. D'esta manera realitzareu la còpia a la càmera de vídeo.

Figura 40-8. Exporta: pestanya IEEE 1394



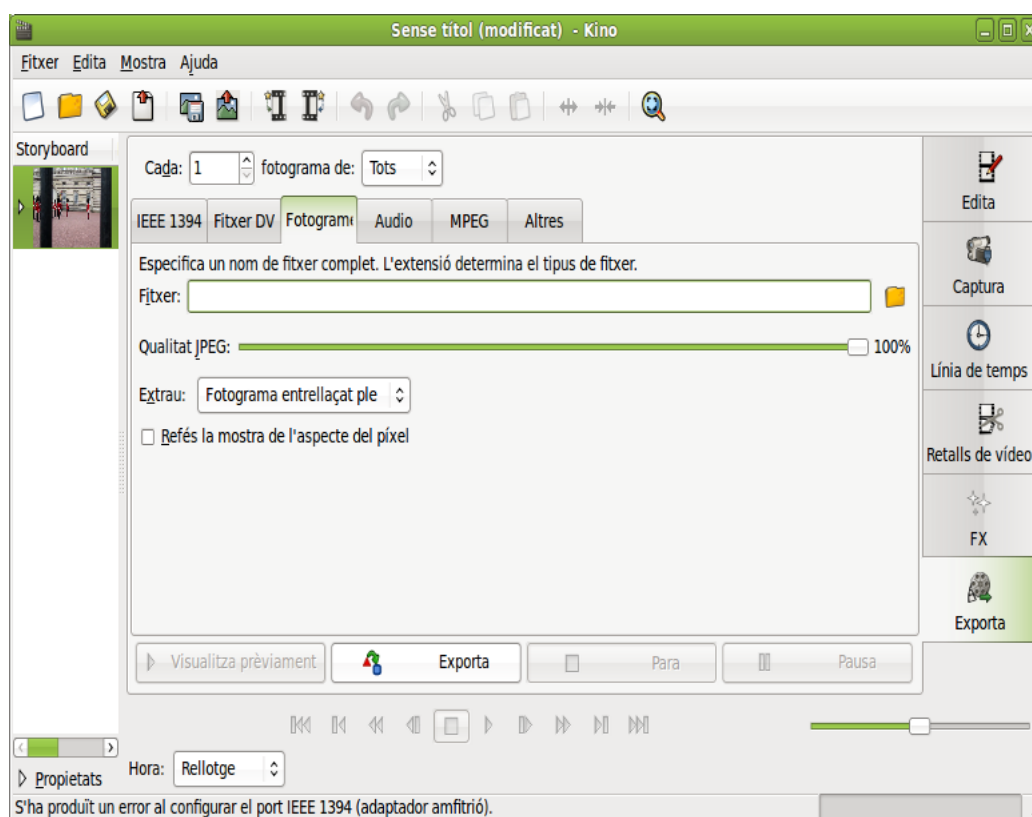
- **Fitxer DV:** guarda la pel·lícula en format DV, (és el que utilitza la càmera de vídeo per a gravar), conserva tota la qualitat original. Es pot seleccionar el tipus DV1 o DV2. Seleccioneu el nom del fitxer, polseu el botó roig i començarà el procés.

Figura 40-9. Exporta: pestanya Fitxer DV



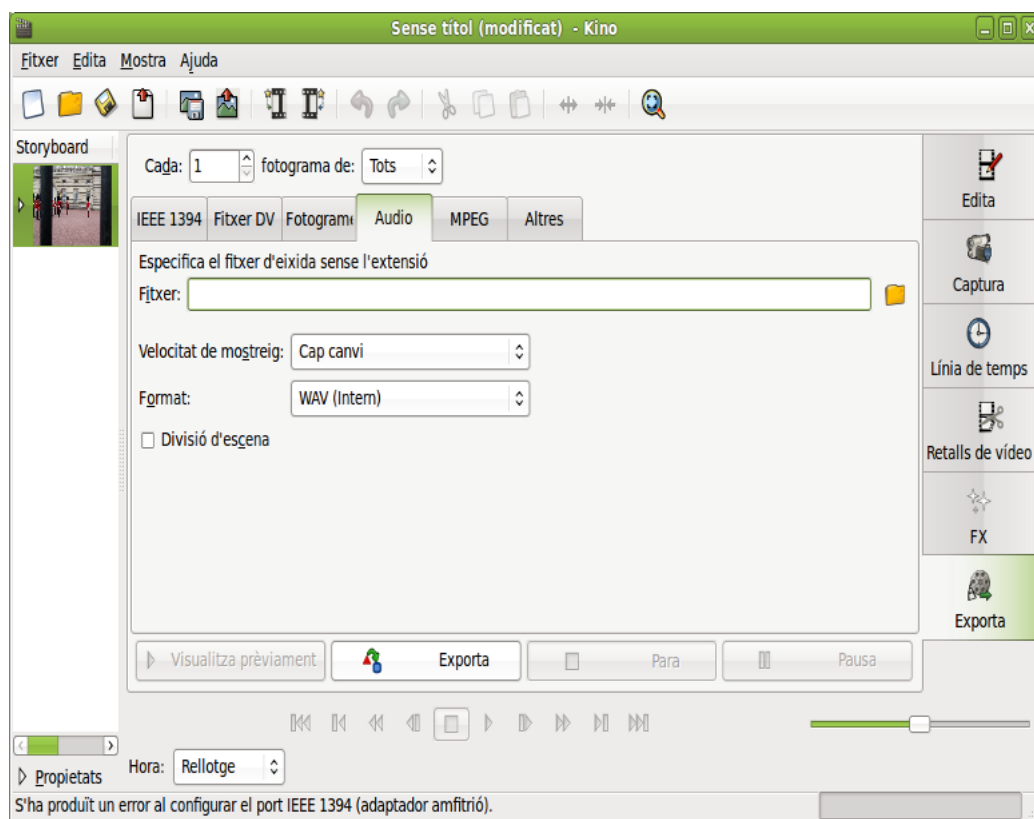
- **Fotogrames fixos:** grava el resultat com si foren imatges fixes. Des d'Exporta, selecciona fotogrames fixos, escriu el nom del fitxer i el resultat serà una successió d'imatges en format jpg.

Figura 40-10. Exporta: pestanya Fotogrames fixos



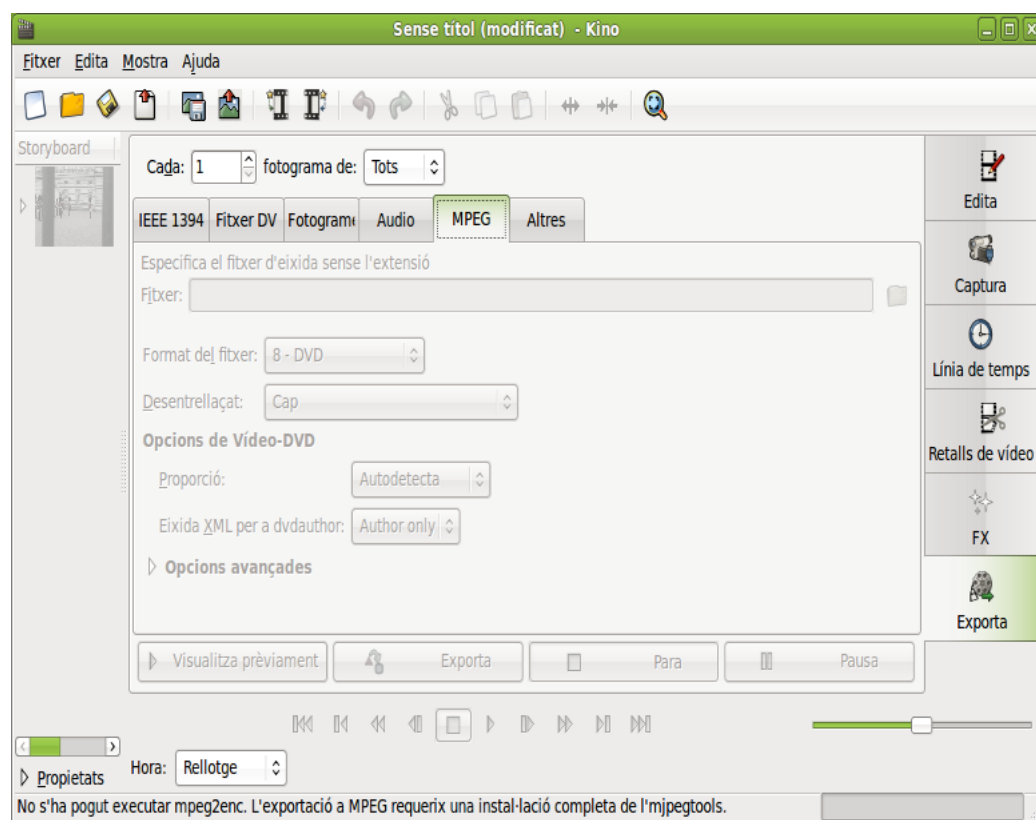
- **Àudio:** amb esta opció es pot guardar a banda el so de la pel·lícula, en format mp3, wav i ogg.

Figura 40-11. Exporta: pestanya àudio



- **MPEG:** amb esta opció podeu exportar el vídeo a vcd, svcd, DVD, Divx.

Figura 40-12. Exporta: pestanya MPEG



Capítol 41. Gtick, metrònom

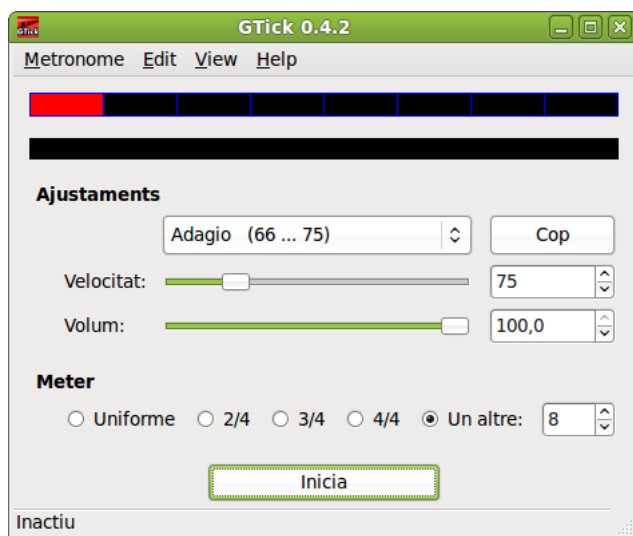
Inici del Gtick

El Gtick és una aplicació que imita el funcionament d'un metrònom. Podeu variar el volum, la velocitat, el compàs i l'accent. Està equipat amb una escala de 30 a 250 temps per minut i els tipus de compàs de 2/4, 3/4 i 4/4.

S'accedix a través del menú Aplicacions -> So i vídeo -> Gtick, metrònom.

Una vegada iniciat, es mostrarà la finestra següent:

Figura 41-1. Finestra principal del Gtick

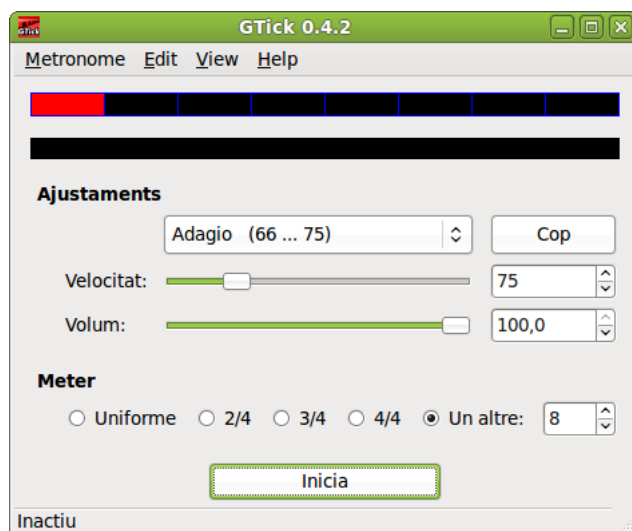


La finestra principal és molt senzilla, hi podeu seleccionar la velocitat del temps, el volum i el compàs. Si trieu l'opció Uniforme, no marcarà l'inici de cada compàs.

Modes de visualització

A través del menú Visualitza -> Mostra el tic visual. És possible activar o desactivar la barra que mostra en quin temps del compàs vos trobeu i el moviment del metrònom (esta opció està visible per defecte).

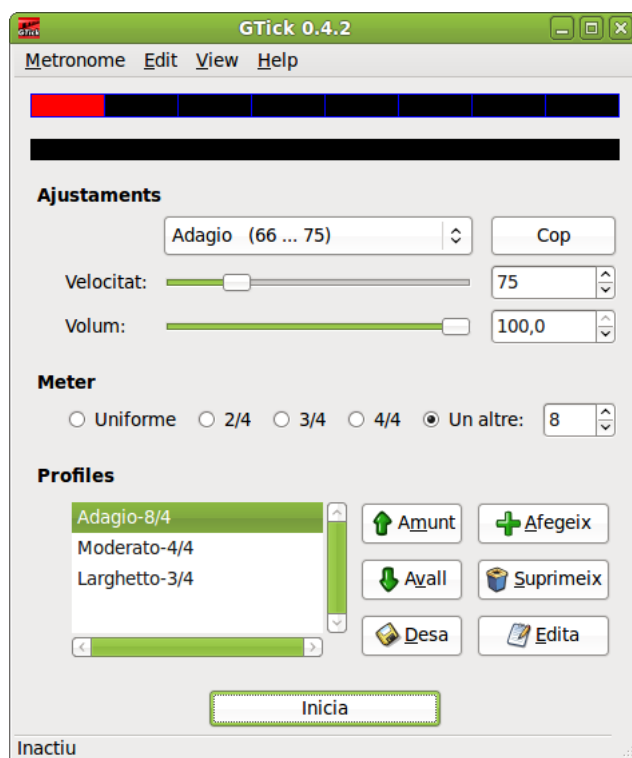
Figura 41-2. Metrònom visual del GTick



Amb l'opció Visualitza -> Perfils podeu guardar una configuració concreta del metrònom per a poder-la recuperar en un altre moment.

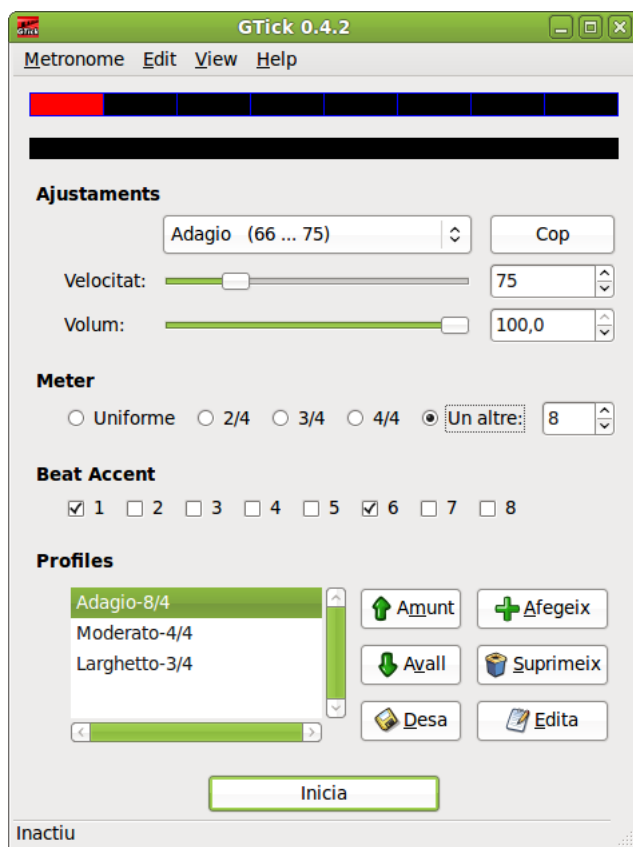
Per exemple, en la pantalla següent s'ha gravat un perfil per a un ritme adagio-4/4, un altre per a moderato-2/4 i un per a larghetto-3/4. El procediment és el següent: primer establiu les característiques i posteriorment polseu el botó Afeg, i li assigneu un nom.

Figura 41-3. Perfils en el Gtick



Per últim, en Visualitza -> Taula d'accents podeu configurar quins temps del compàs voleu que siguin forts. En la imatge següent s'han marcat com a temps més forts l'1 i el 6. En el metrònom visual s'observarà que els temps marcats com a forts apareixeran de color roig, mentre que els altres apareixeran de color verd (esta opció està visible per defecte).

Figura 41-4. El Gtick amb totes les opcions



Enllaços d'interés

Manual d'usuari en <http://www.antcom.de/gtick/>

Capítol 42. Editor de vídeo Pitivi

Introducció

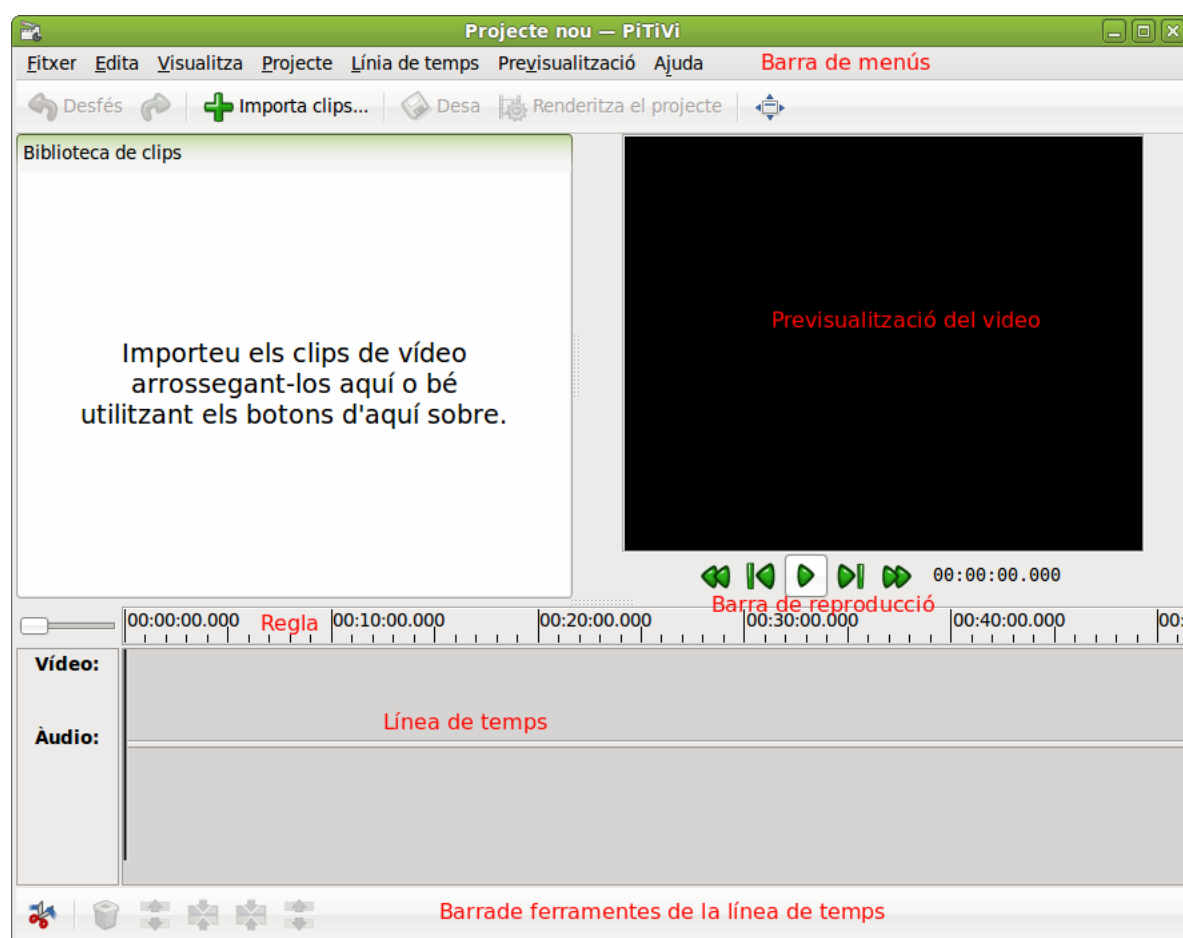
L'aplicació Pitivi és un programa d'edició de vídeo.

Una visió general de la interfície d'usuari.

Es pot accedir a través del menú Aplicacions -> So i vídeo -> Editor de vídeo Pitivi.

Una vegada iniciat, es mostra la finestra següent:

Figura 42-1. Finestra principal del Pitivi



La finestra principal, com el seu nom indica, conté els components principals de la interfície d'usuari: barra de menús, barra de ferramentes, línia de temps i diversos components personalitzables (llista d'efectes, llista de transicions...).

Barra de menús:

Conté totes les accions possibles de les barres de ferramentes, a més d'altres, com ara Configura el projecte (Projecte -> Ajusts del projecte) o personalitza la aparença (Edita -> Preferències)

Barra de ferramentes:

Proporciona accés a les funcions més utilitzades. Eixes opcions també es troben disponibles en la barra de menús. Es pot activar o desactivar des del menú Visualitza -> Barra de ferramentes principal.

Regle:

Exercix un paper crucial en la interacció amb la línia del temps. A més de donar-li mesures de temps (en segons), és la manera de moure el capçal lector i, per tant, la seua posició en el temps. La posició actual s'indica per mitjà d'una línia vertical de color roig.

Per a moure la posició en el temps, feu clic en qualsevol lloc del regle.

Figura 42-2. Regle



Barra de reproducció:

Esta barra de ferramentes conté els botons de reproducció de la línia de temps: comença, para...

Línia de temps:

És el component bàsic que s'utilitza per a l'edició de vídeos. És una representació visual de la cronologia del projecte.

Barra de ferramentes de la línia de temps:

Permet realitzar l'edició d'un clip de pel·lícula utilitzant la línia de temps.

Previsualització del vídeo:

Mostra la vista prèvia del vídeo en la posició que es troba el cursor de reproducció en la línia de temps.

Primers passos

Creació d'un projecte

Quan s'inicia el Pitivi es crea un nou projecte en blanc. Per a obrir un projecte existent aneu al menú Fitxer -> Obri. Si actualment teniu un projecte actiu i voleu començar-ne un de nou, aneu a Fitxer -> Nou.

En primer lloc, heu d'editar la configuració del projecte amb el menú Projecte -> Ajusts del projecte.

Figura 42-3. Ajusts del projecte

Paràmetres del projecte

Nom:

Descripció:

Sortida de vídeo

Amplada:

Alçada:

Imatges per segon:

Sortida d'àudio

Canals:

Velocitat:

Profunditat:

Exporta a

Contenidor:

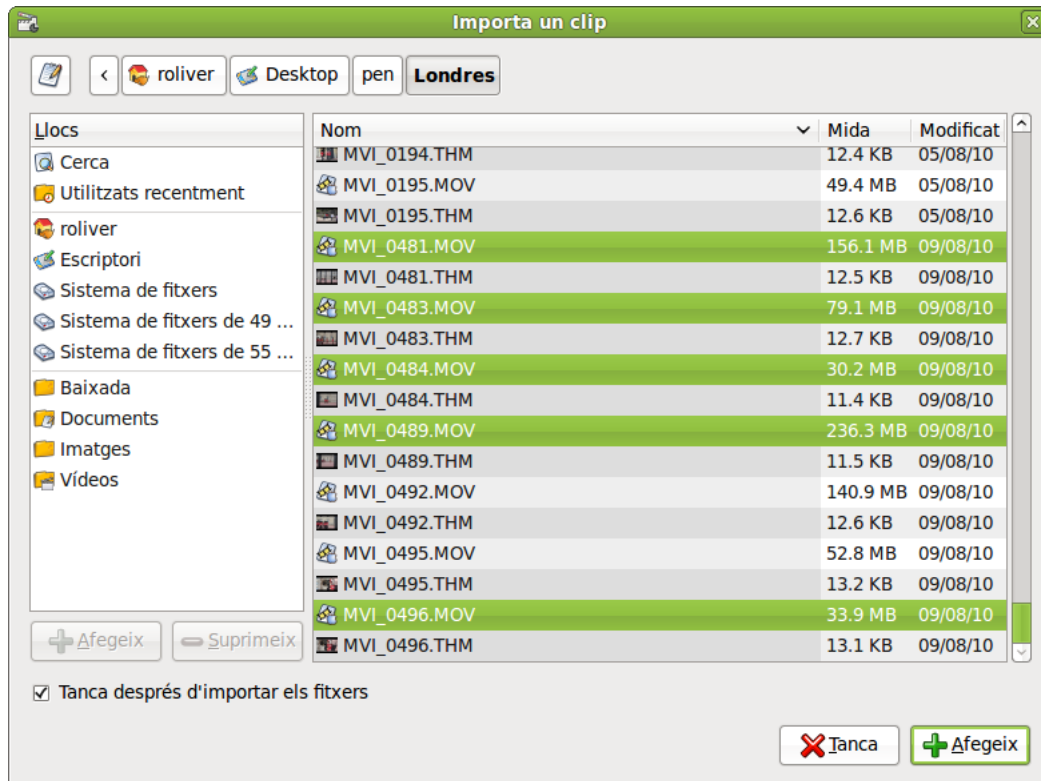
Còdec d'àudio:

Còdec de vídeo:

Importació de fitxers

Per a importar els vídeos, feu clic en el botó  **Importa clips...** de la barra de ferramentes principal. Apareixerà el quadre de diàleg que es mostra a continuació en el qual heu de seleccionar el vídeo o vídeos a importar.

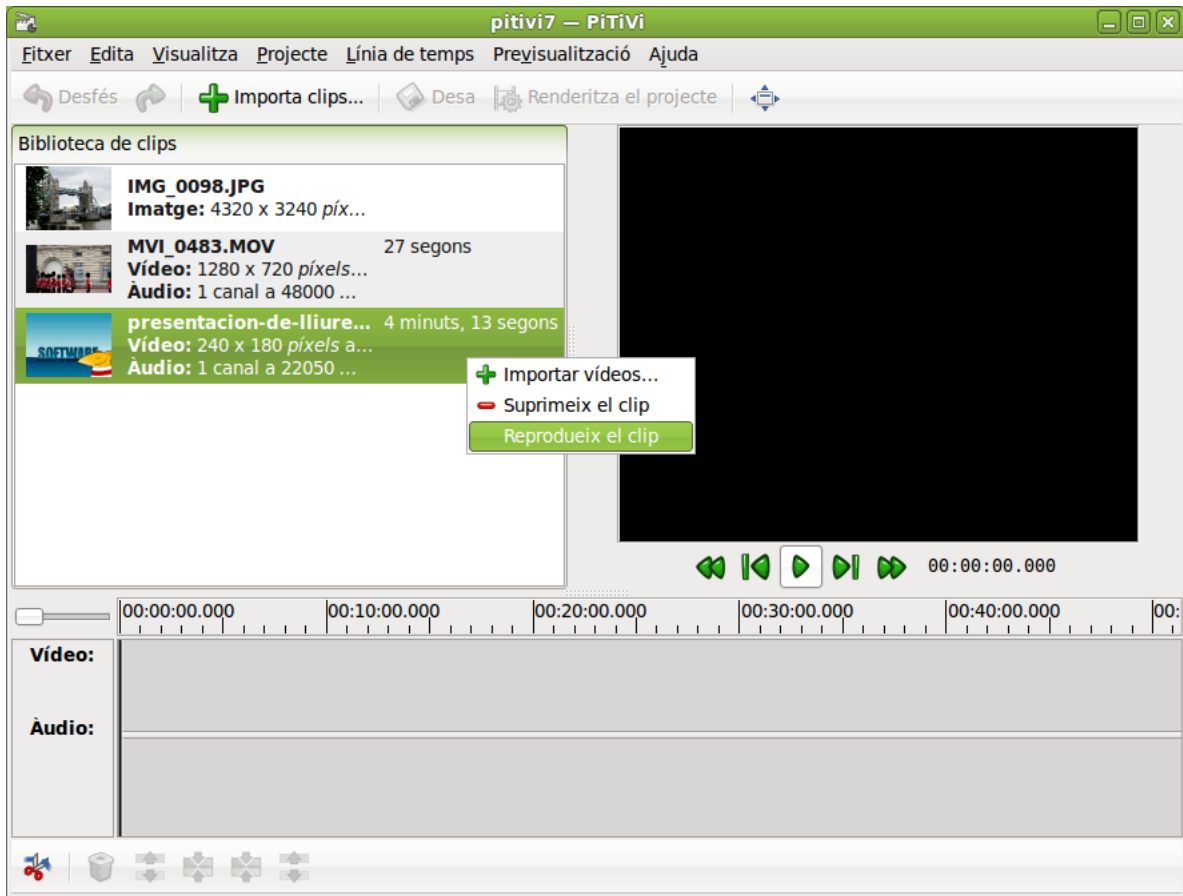
Figura 42-4. Importa el vídeo



Amb la tecla Control pulsada podeu seleccionar diversos vídeos alhora.

Una vegada importats, podeu visualitzar-los en la zona reservada per a la videoteca. Si voleu visualitzar un vídeo en la finestra de previsualització, feu clic damunt amb el botó dret i seleccioneu l'opció *Reproduïx el vídeo*.

Figura 42-5. Previsualitza un vídeo



A més d'importar vídeos, també podeu importar imatges i fitxers d'àudio per a crear el vostre vídeo. La manera més senzilla d'importar este tipus de fitxers és arrossegar-los directament a la videoteca.

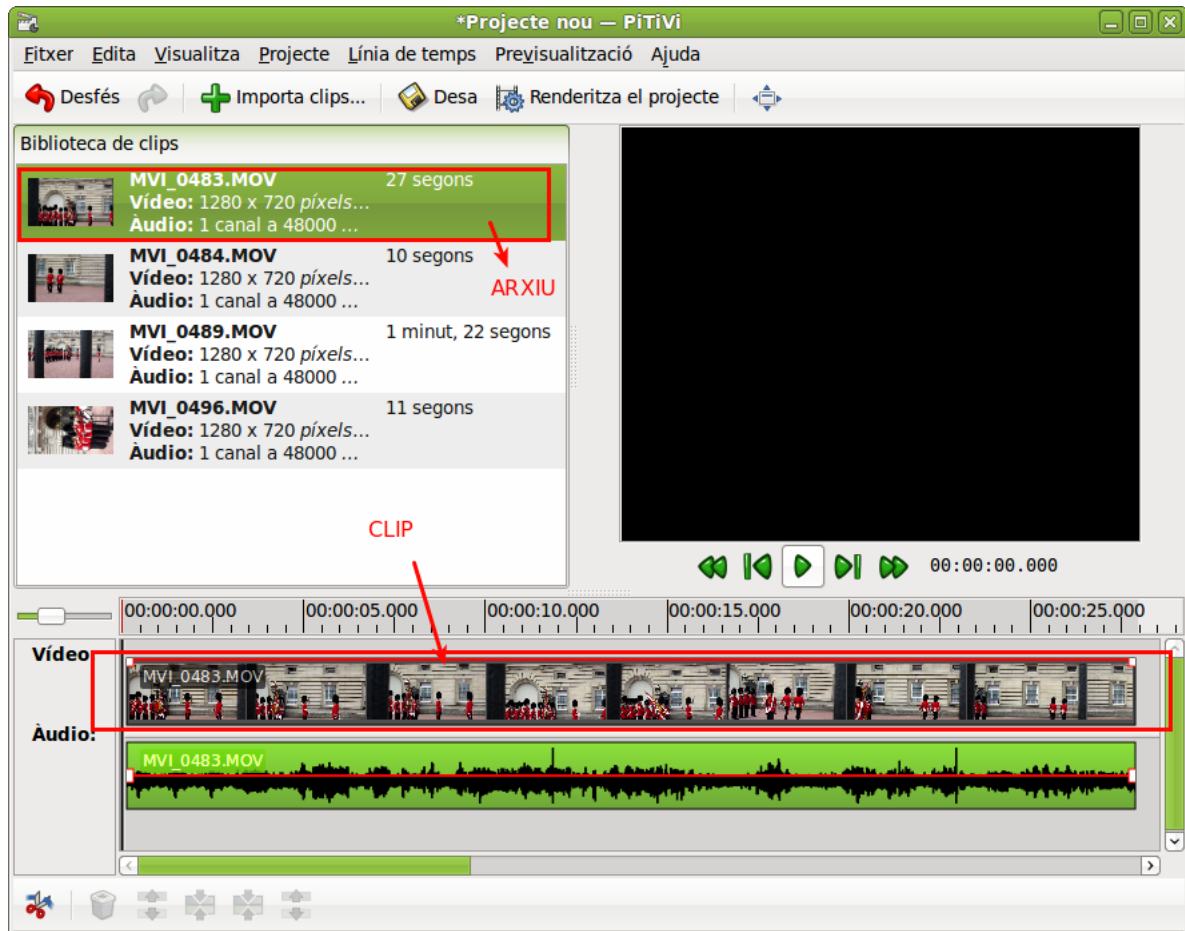
Utilització de clips de pel·lícula

Diferència entre clip i fitxer de pel·lícula

- Els fitxers són dades que hi ha en el disc dur (vídeos, música, imatges...) que es poden incorporar al projecte per a ser editats.
- Els clips són una representació visual dels fitxers en la línia de temps. Cada vegada que s'arrossega un fitxer a la línia de temps, es crea un clip nou. Este clip, és el que s'editarà i es mantindrà intacte el fitxer. D'esta manera es pot reutilitzar el fitxer en diversos clips de pel·lícula.

En la pantalla següent, s'ha arrossegat un fitxer de la videoteca a la línia de temps, d'esta manera, es crea un clip de pel·lícula que és el que posteriorment s'editarà.

Figura 42-6. Fitxer en oposició a Clip



Moviment per la línia de temps

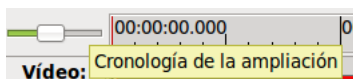
Desplaçament:

Podeu utilitzar les barres de desplaçament situades a la dreta i en la part inferior de la línia de temps.

Zoom:

El zoom afecta directament la precisió de l'edició i permet moure's de manera més ràpida al llarg de la línia de temps.

Figura 42-7. Zoom



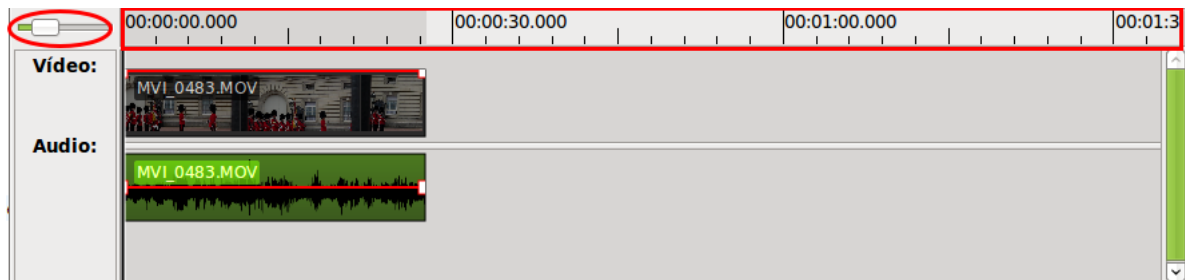
Com més gran és el zoom, el clip de pel·lícula i d'àudio es mostren amb més detall, per tant, és possible fer modificacions més precises. Tanmateix, reduir el zoom permet desplaçar-se més ràpidament al llarg de la línia de temps.

En les imatges següents es mostra un exemple de la línia de temps després d'aplicar un augment de zoom i posteriorment una reducció.

Figura 42-8. Utilització del zoom: augment del zoom

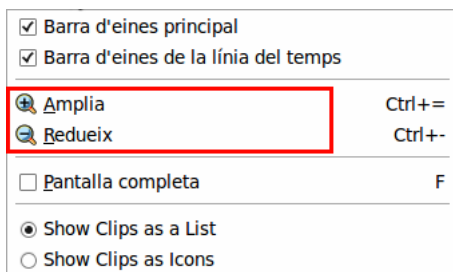


Figura 42-9. Utilització del zoom: reducció del zoom



També es pot utilitzar el zoom amb l'opció de menú *Visualitza -> Ampliao Visualitza -> Redueix*

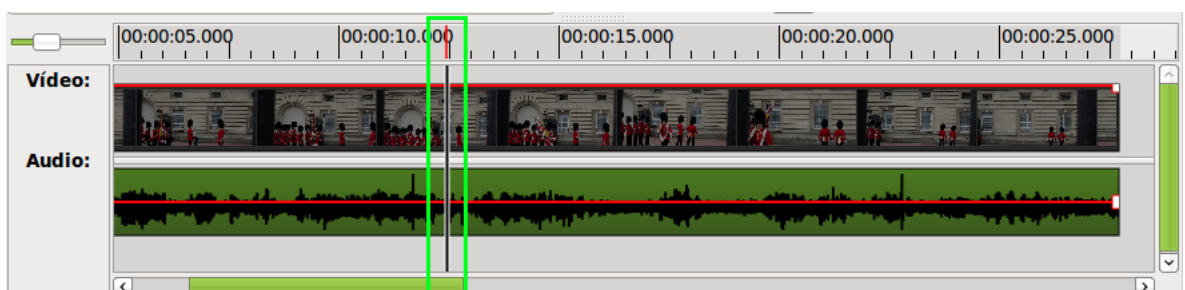
Figura 42-10. Menú Visualitza



Moviment del cursor de reproducció:

Podeu canviar la posició de la barra de reproducció fent clic en qualsevol lloc del regle o en la línia de temps. És a dir, quan feu clic en el regle només canvia la posició del capçal lector. D'esta manera es pot situar ràpidament en un moment del temps i reproduir el clip des d'esta posició, sense haver de reproduir-ho tot.

Figura 42-11. Capçal lector



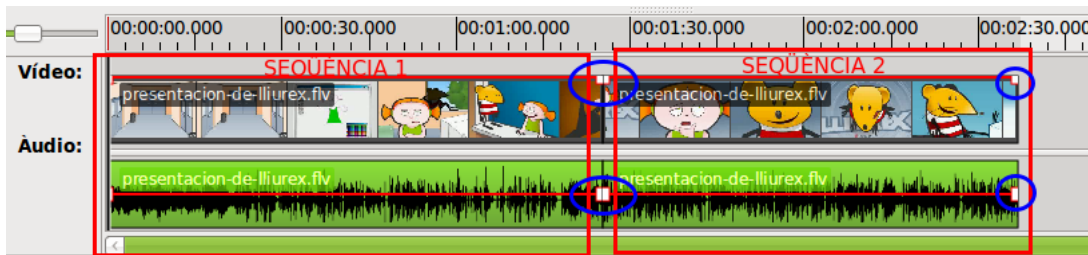
Edició amb la línia de temps

És en este punt on es treballa amb les seqüències de vídeo. Les accions més comunes en l'edició són les següents: retalla, copia i unix seqüències de vídeos fent ús de *la barra de ferramentes de la línia del temps*.

Com a primer exemple es retalla una part d'un vídeo; per a fer-ho, s'arrossega el vídeo des de la videoteca fins a la línia de temps. Una vegada creat el clip de pel·lícula, situeu el capçal lector en la posició on voleu efectuar el retall. Per a tindre una major precisió dels fotogrames que penseu eliminar, podeu feu ús del

zoom. Fent clic en la ferramenta  el clip de pel·lícula quedarà dividit en dos parts i podreu eliminar la que no desitgeu. Observeu les figures següents:

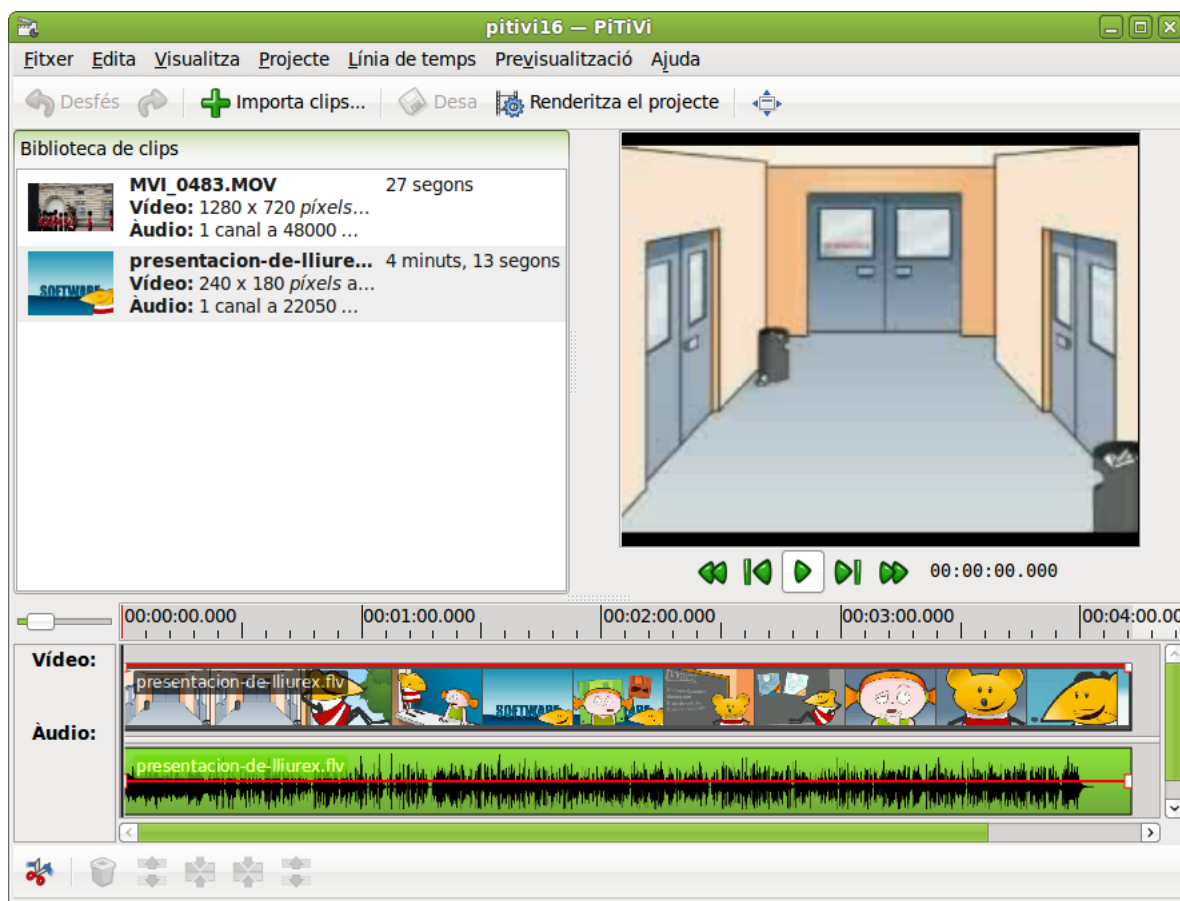
Figura 42-12. Dividix seqüències de vídeo



En la figura anterior, en dividir la seqüència en dos parts, les dos seqüències apareixen separades per uns tiradors. Si feu clic en cadascuna de les parts del vídeo podreu seleccionar-les (apareixen ombrejades amb un color més fosc). Una vegada seleccionada una part del vídeo podeu moure el segment arrossegant-lo a la posició temporal desitjada.

En este segon exemple, s'ha eliminat la part final del clip de pel·lícula. Per a fer-ho, es dividix el vídeo en dos parts (una de les quals és la part a eliminar), després vos situeu en el fragment de seqüència a eliminar (seccioneu-lo fent clic) i polseu la tecla Suprimix. Es podria fer la mateixa cosa amb qualsevol seqüència intermèdia del clip de pel·lícula. Vegeu-ho amb un altre exemple.

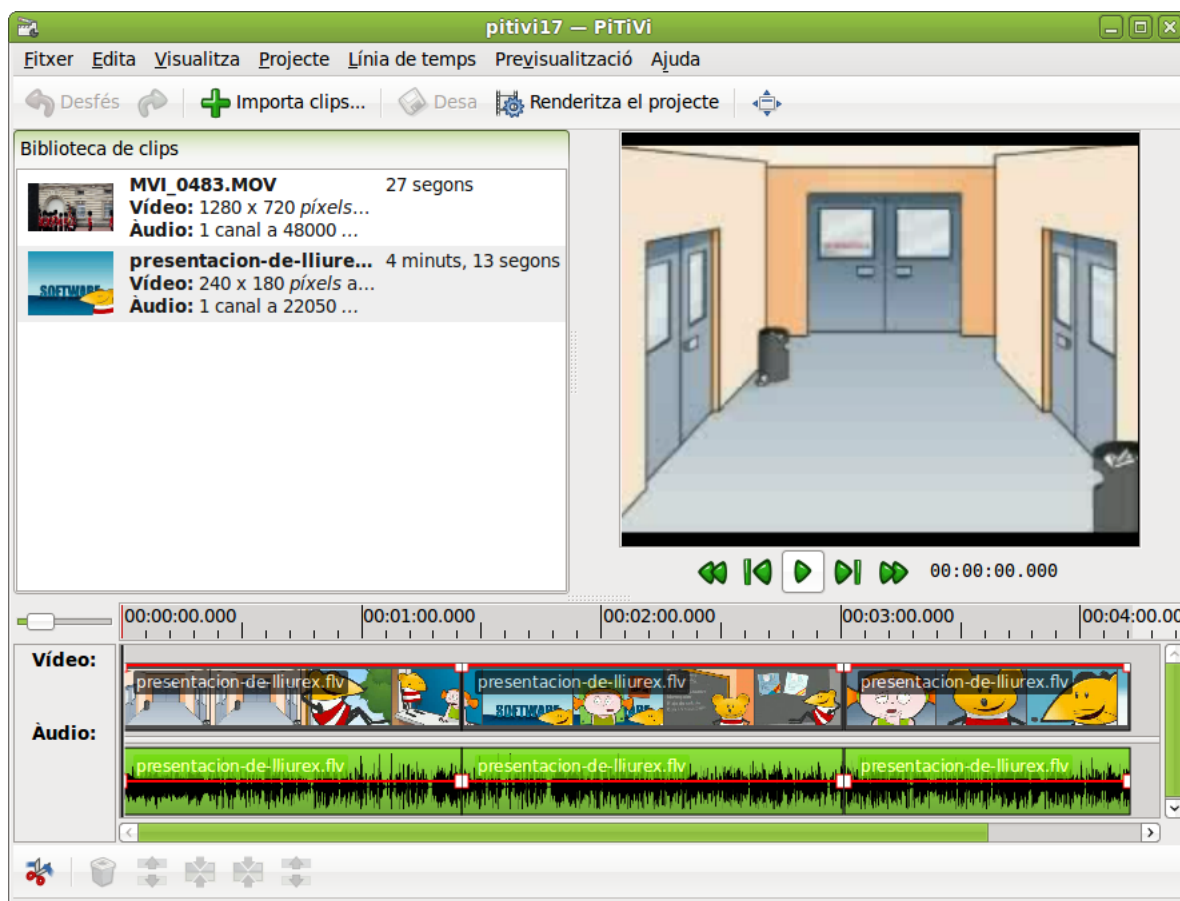
Figura 42-13. Eliminació de seqüències de vídeo



En este tercer exemple, es retalla una seqüència del clip de pel·lícula que està en una zona intermèdia i posteriorment s'unixen les dos parts resultants. El procediment inicial és el mateix que el descrit anteriorment: primer es localitza la part a eliminar, després es realitza un tall al principi i final del segment a eliminar i, finalment, s'enllacen els segments resultants.

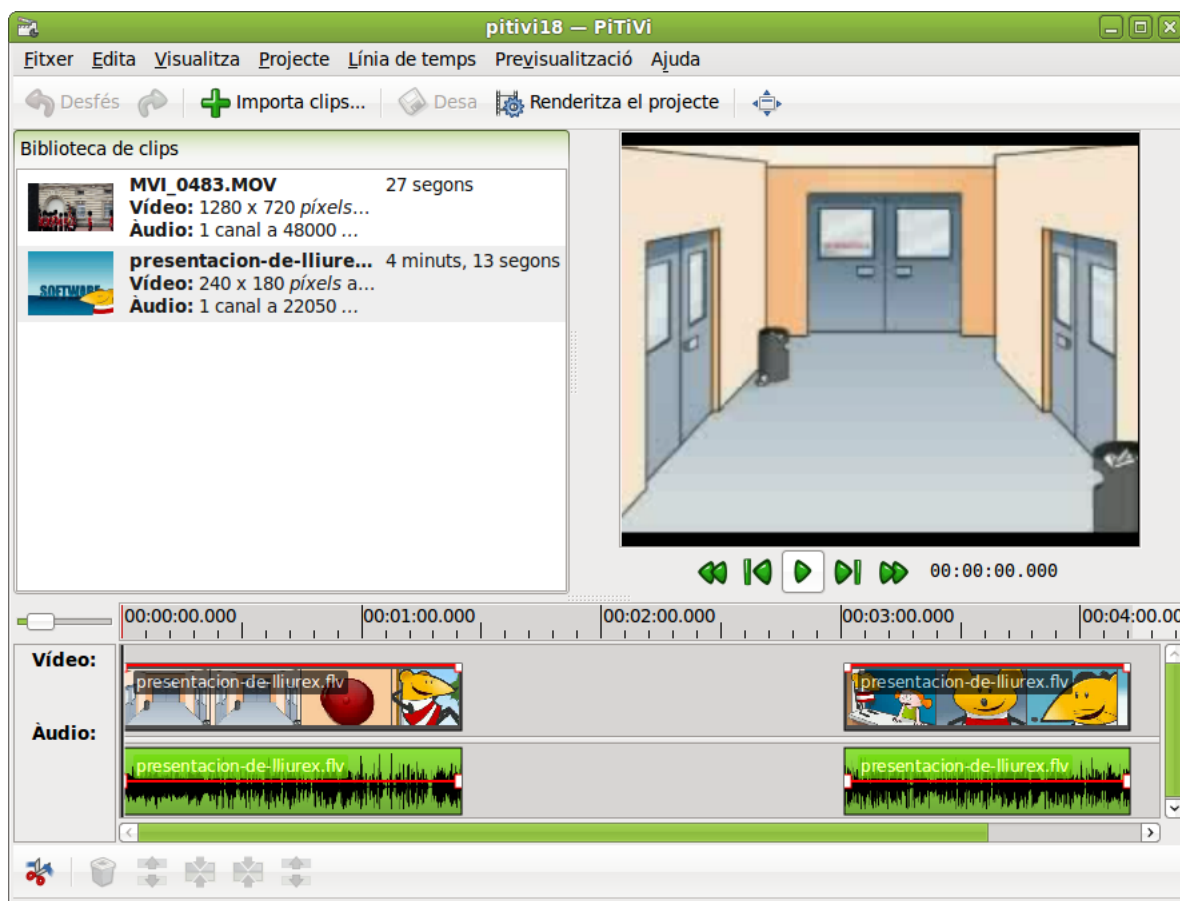
El primer pas a realitzar és dividir el segment de pel·lícula en tres parts.

Figura 42-14. Elimina i enllaça seqüències de vídeo



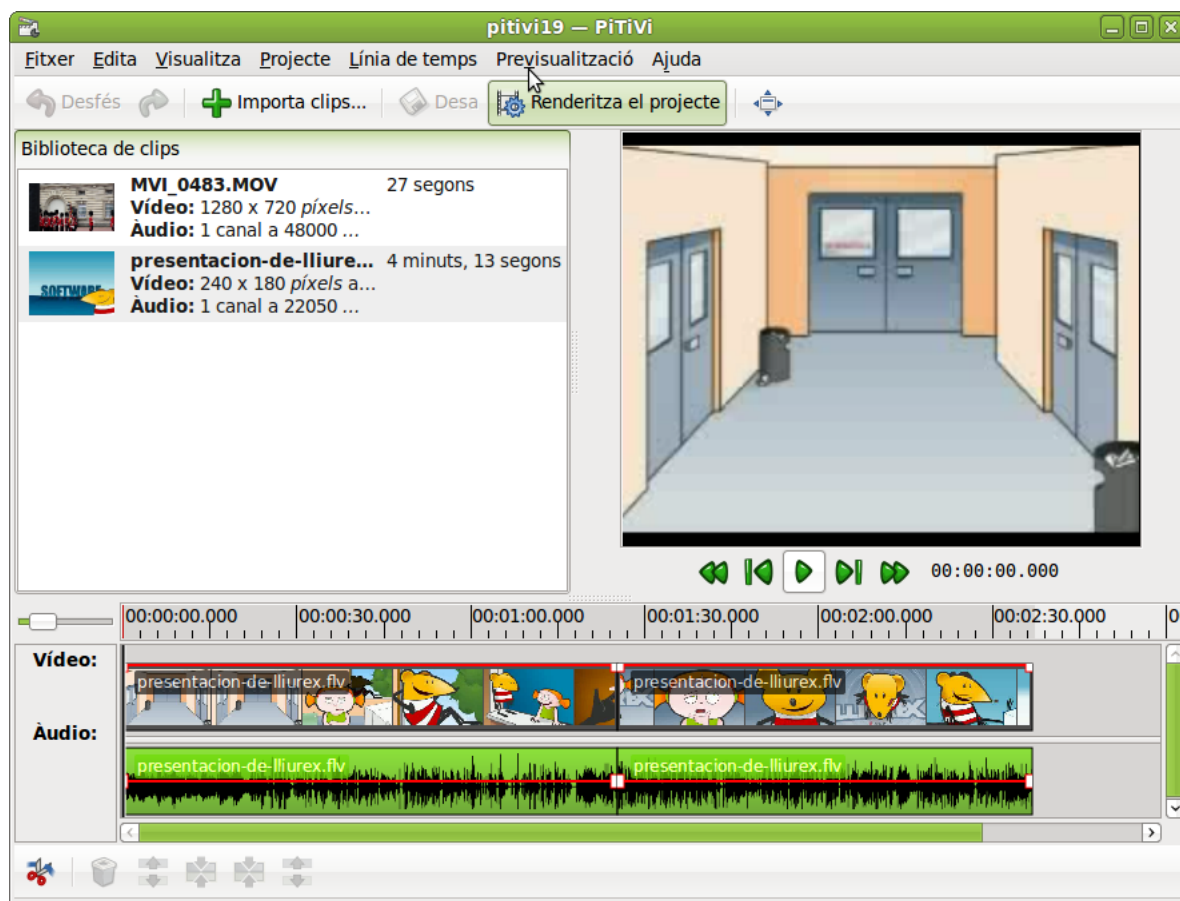
Una vegada dividit en tres parts, seleccioneu el segment intermedi (es mostrarà més fosc) i polseu la tecla Suprimix.

Figura 42-15. Elimina i enllaça seqüències de vídeo



Finalment, seleccioneu una de les dos parts, que han quedat separades i fent clic, i sense soltar, arrossegueu fins a unir els dos segments. Quan sembla que els dos segments estan units, seleccioneu-los mantenint polsada la tecla Maj (majúscules) i feu un clic en el botó *enllaça vídeos arbitràriament*  situat en la barra de ferramentes de la línia de temps. Una vegada enllaçades les dos parts es poden desplaçar per la línia de temps com un tot.

Figura 42-16. Enllaç de seqüències de vídeo



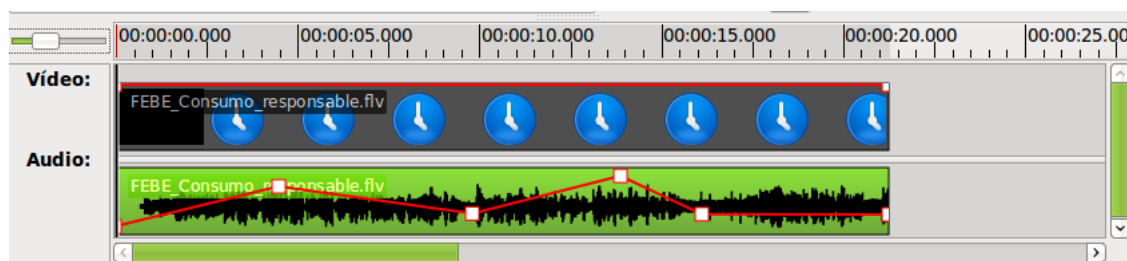
Edició d'àudio

També és possible ajustar el so de l'àudio en el vídeo. Per a fer-ho, seleccioneu i arrossegueu des dels tiradors que apareixen en la línia horitzontal de color roig situada en el clip. Si moveu la línia cap amunt s'incrementa el sonido, en cas contrari es redueix el so.

És possible crear diferents canvis de volum fent doble clic damunt de la línia roja on voleu que es produïska el canvi. Apareixerà un tirador nou i movent-lo cap amunt o cap avall ajustareu el volum.

Per a aclarir este apartat, observeu les imatges següents:

Figura 42-17. Ajust del volum



Renderització del projecte

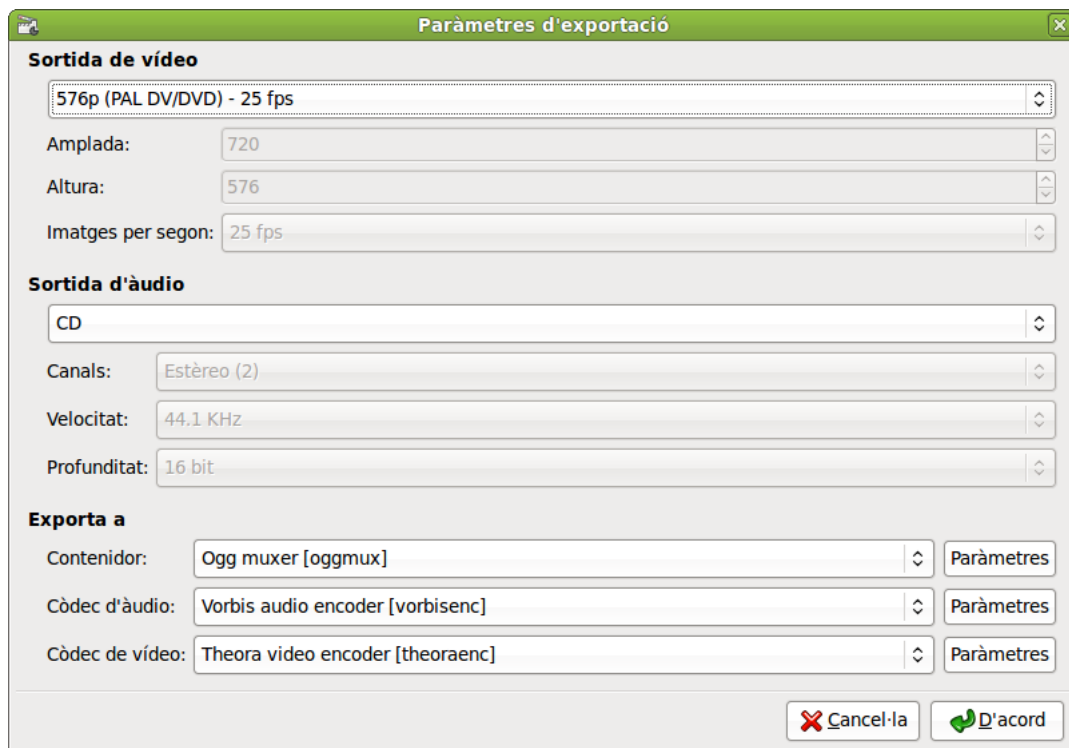
Renderització és el procés d'exportar el projecte en un nou fitxer multimèdia. El procés de renderització no

afecta el projecte en si mateix, podeu editar i tornar a renderitzar el projecte tantes vegades com calga.

Els passos a seguir són els següents:

- Des del menú Projecte -> Renderitza el projecte o fent clic en el botó  **Renderitza el projecte** situat en la barra de ferramentes principal.
- Indiqueu el fitxer d'eixida i ajusteu els paràmetres de vídeo i àudio.

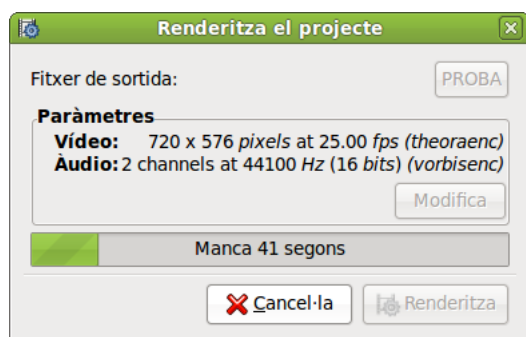
Figura 42-18. Ajusts d'exportació del projecte



- Finalment, feu clic en el botó  **Renderitza** situat en la barra de ferramentes principal.

El procés de renderització s'inicia i apareixerà una finestra semblant a esta que es mostra a continuació:

Figura 42-19. Procés de renderització



Enllaços d'interés

Manual d'usuari en <http://www.pitivi.org/?go=documentation>

IX. Fitxers i directoris

Capítol 43. Compressió: FileRoller

Introducció

El FileRoller s'utilitza com a ferramenta de compressió de fitxers que genera arxius. Un arxiu és un fitxer que conté altres fitxers i carpetes, generalment comprimits.

El FileRoller presenta una interfície gràfica i utilitza ordes, com ara **tar**, **gzip** i **bzip2** per a les operacions d'empaquetatge i compressió de fitxers.

Si estan instal·lats en el sistema els programes apropiats, el FileRoller admet els formats d'arxiu següents:

Format	Extensió del nom de fitxer
Arxiu ARJ	.arj
Arxiu Enterprise	.ear
Arxiu Java	.jar
Arxiu LHA	.lzh
Arxiu d'Adaptador de recursos	.rar
Arxiu tar no comprimit	.tar
Arxiu tar comprimit amb bzip	.tar.bz 0 .tbz
Arxiu tar comprimit amb bzip2	.tar.bz2 0 .tbz2
Arxiu tar comprimit amb gzip	.tar.gz 0 .tgz
Arxiu tar comprimit amb lzop	.tar.lzo 0 .tzo
Arxiu tar comprimit amb compress	.tar.Z 0 .taz
Arxiu Web	.war
Arxiu PKZIP o Winzip	.zip

El format d'arxiu més comú en els sistemes UNIX i Linux és l'arxiu tar comprimit amb **gzip**.

El format d'arxiu més comú en els sistemes Microsoft Windows és l'arxiu creat amb PKZIP o WinZip.

Este manual es referix a la versió 2.30.1 de l'aplicació.

Fitxers comprimits que no són arxius

Un fitxer comprimit no arxiu és el que es crea en utilitzar **bzip**, **bzip2**, **gzip**, **lzop** o **compress**. Per exemple, `fitxer.txt.gz` es crea en utilitzar **gzip** per a comprimir `fitxer.txt`.

Es pot utilitzar el FileRoller per a obrir i extraure fitxers comprimits que no són arxius.

Procediments inicials

Inici del FileRoller

Per a iniciar el FileRoller, seguiu els passos següents:

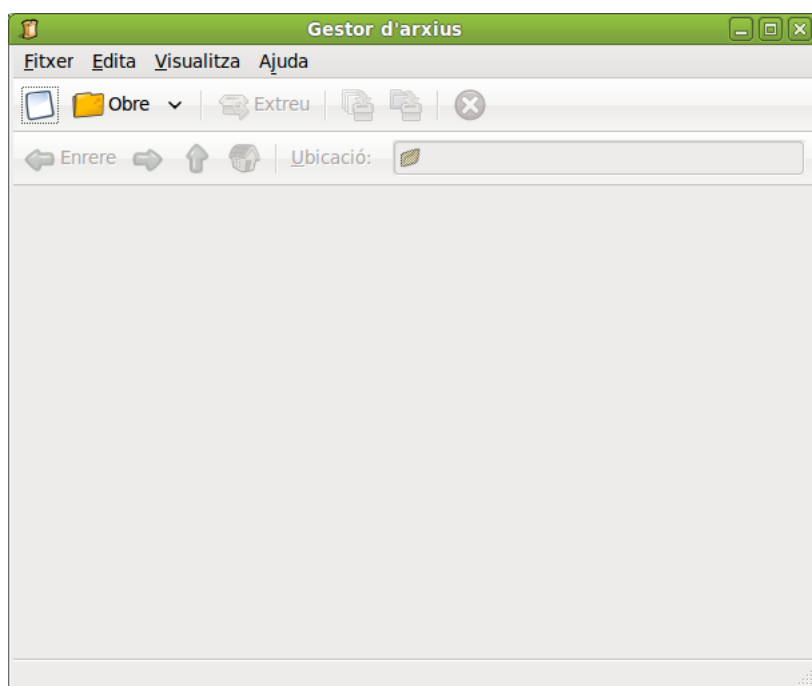
Polseu amb el botó dret en qualsevol fitxer comprimit, feu clic en la primera opció (Obri amb el gestor d'arxius) i s'obrirà el programa.

Línia d'ordes

Executeu l'orde **file-roller**

Quan s'inicia el FileRoller, apareix la finestra següent:

Figura 43-1. Finestra del FileRoller



La finestra del FileRoller conté els elements següents:

Barra de menús

Els menús que apareixen en la barra contenen totes les ordes necessàries per a treballar amb arxius en el FileRoller.

Barra de ferramentes

La Barra de ferramentes conté un subconjunt d'ordes a les quals es pot accedir des de la barra de menús. El FileRoller mostra la barra de ferramentes de manera predeterminada. Per a ocultar/mostrar la barra de ferramentes, aneu a Menú -> Visualitza -> Barra de ferramentes.

Barra de carpetes

La Barra de carpetes permet desplaçar-se dins de les carpetes d'un arxiu. El FileRoller només mostra la barra de carpetes en la vista de carpetes.

Àrea de visualització

L'àrea de visualització mostra el contingut de l'arxiu.

Barra d'estat

La Barra d'estat mostra informació sobre l'activitat actual del FileRoller i informació contextual sobre el contingut de l'arxiu. El FileRoller mostra la barra d'estat de manera predeterminada. Per a ocultar/mostrar la barra d'estat, seleccioneu Menú -> Visualitza -> Barra d'estat.

Quan es polsa amb el botó dret del ratolí la finestra del FileRoller, l'aplicació mostra un menú emergent que conté les ordes contextuals d'arxiu més habituals.

Treball amb fitxers

Si s'utilitza el FileRoller per a treballar amb fitxers, els canvis es guarden en el disc de manera immediata. Per exemple, si s'esborra un element de l'arxiu, el FileRoller efectua l'esborrament immediatament després de fer clic en Accepta. Este comportament és diferent del de la majoria d'aplicacions, que únicament guarden els canvis en eixir de l'aplicació o en seleccionar Guarda en el menú.

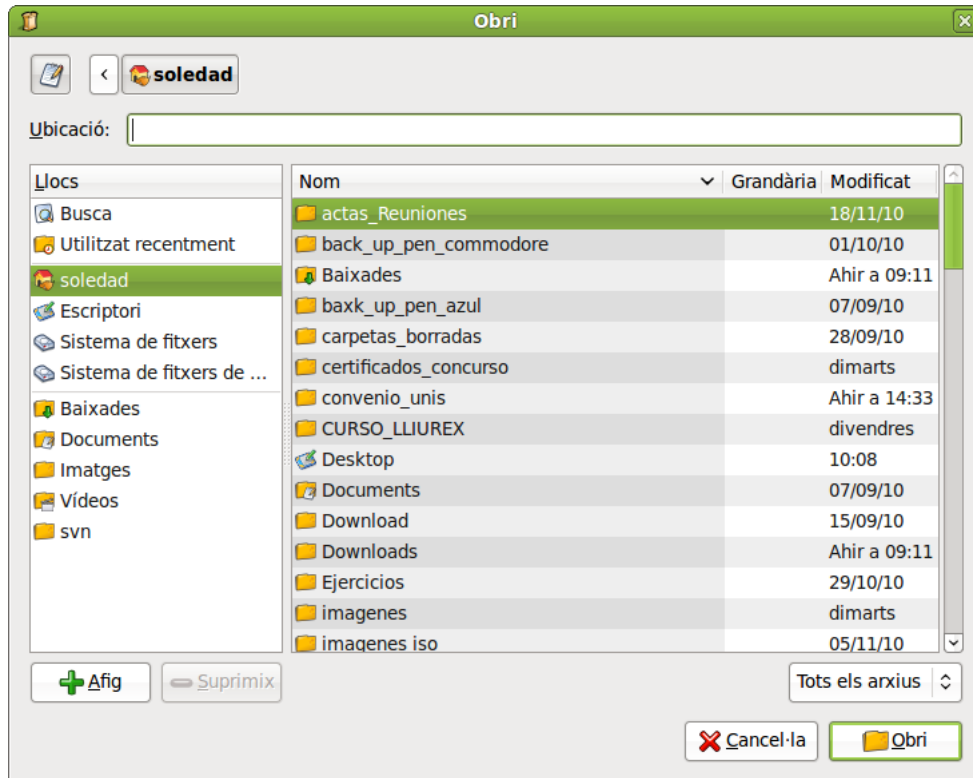
Si un fitxer és molt gran, o el sistema és lent, algunes accions sobre els arxius FileRoller poden tardar molt de temps. Per a avortar l'acció actual, premeu **Esc**. Alternativament, aneu a Menú -> Visualitza -> Para, o polseu Para en la Barra de ferramentes.

El FileRoller ofereix diverses maneres de dur a terme les mateixes accions. Per exemple, es pot obrir un arxiu FileRoller de les maneres següents:

Component	Acció
Finestra	Arrossegueu un fitxer a la finestra del FileRoller des d'una altra aplicació, com ara un gestor de fitxers.
Barra de menús	Aneu a Menú -> Arxiu -> Obri Si heu obert el fitxer recentment, seleccioneu Menú -> Arxiu -> Obri recent
Barra de ferramentes	Polseu el botó Obri de la Barra de ferramentes.
Menú emergent: botó dret	Polseu el botó dret en un fitxer i seleccioneu Obri en el menú emergent.
Tecles d'accés directe	Polseu Ctrl+O .

Com obrir un arxiu

Figura 43-2. Obrir arxius



Per a obrir un arxiu executeu els passos següents:

1. Aneu a Menú -> Arxiu -> Obri per a obrir el quadre de diàleg Obri arxiu.
2. Seleccioneu el fitxer a obrir.
3. Polseu D'acord.

El FileRoller determina automàticament el tipus d'arxiu, i mostra:

- El nom de l'arxiu en la barra de títol de la finestra.
- El contingut de l'arxiu en l'àrea de visualització.
- El nombre total de fitxers en l'arxiu FileRoller i la grandària del fitxer una vegada descomprimit, en la barra d'estat.

Si l'arxiu és molt gran o el sistema és lent, l'operació d'obrir l'arxiu pot tardar un cert temps. Per a cancel·lar l'operació d'obrir, polseu **Esc**. Una altra possibilitat és anar a Menú -> Visualitza -> Para, o polseu Para en la barra de ferramentes.

Si s'intenta obrir un arxiu creat en un format no reconegut pel FileRoller, l'aplicació mostrarà un missatge d'error.

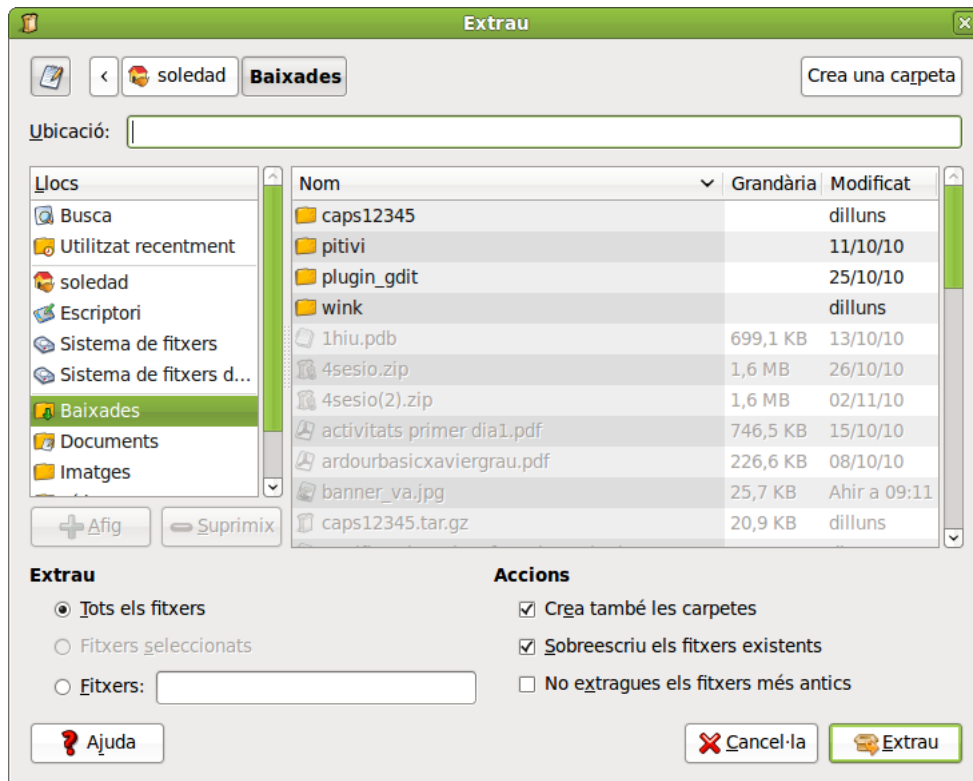
Selecció de fitxers en un arxiu

Per a seleccionar-ne, aneu a Menú -> Edita -> Selecciona-ho tot.

Per desseleccionar-ne, aneu a Menú -> Edita -> Desselecciona-ho tot.

Com extraure fitxers d'un arxiu

Figura 43-3. Extracció de fitxers amb el FileRoller



Per a extraure fitxers de l'arxiu actualment obert, executeu els passos següents:

1. Aneu a Menú -> Arxiu -> Extrau.
2. Seleccioneu la carpeta on es guardaran els arxius a extraure.
3. Polseu Extrau.

Per a seleccionar tots els fitxers de l'arxiu FileRoller, seleccioneu Menú -> Edita -> Selecciona-ho tot.

Per a desseleccionar tots els fitxers, aneu a Menú -> Edita -> Desselecciona-ho tot.

L'operació Extrau extrau de l'arxiu FileRoller una còpia dels fitxers especificats. Els fitxers extrets tindran els mateixos permisos i dates de modificació que els fitxers originals afegits a l'arxiu FileRoller.

L'operació Extrau no modifica el contingut de l'arxiu.

Com tancar un arxiu

Per a tancar l'arxiu FileRoller actual però no la finestra del FileRoller, aneu a Menú -> Arxiu -> Tanca.

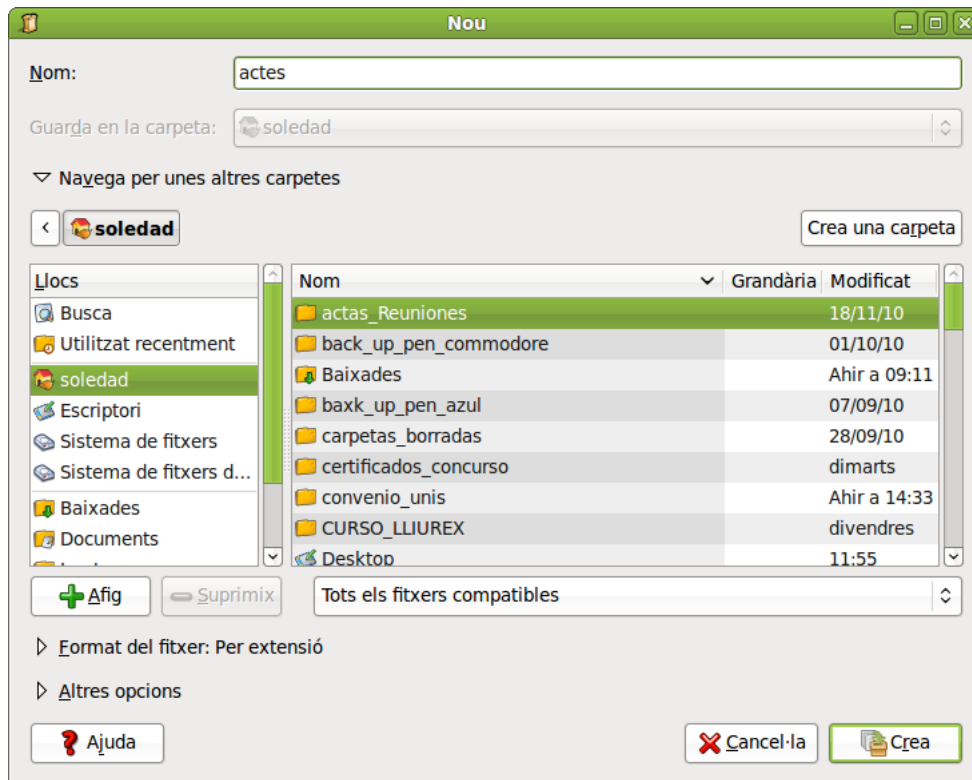
Creació d'arxius

El FileRoller permet també crear arxius nous.

Com crear un arxiu

1. Aneu a Menú -> Arxiu-> Nou, per a obrir el quadre de diàleg.

Figura 43-4. Creació d'un arxiu FileRoller



2. Especifiqueu el camí en què el FileRoller ha de guardar el fitxer nou. Trieu una carpeta en Guarda en una carpeta, o en Busca altres carpetes desplaceu-vos a la ruta desitjada.
3. Escriuiu el nom de l'arxiu nou, amb l'extensió, en el quadre de text Nom.
No seleccioneu el tipus d'arxiu FileRoller de manera explícita en la llista desplegable Tipus d'arxiu. El FileRoller determina el tipus d'arxiu a partir de l'extensió del nom de fitxer. Per exemple, si s'escriu el nom de fitxer `arxiu.tar.bz2`, el FileRoller crea un arxiu tar comprimit amb bzip2.
4. Polseu Crea. El FileRoller crea un fitxer buit, però encara no l'escriu en el disc.

Nota: El FileRoller només escriu el fitxer nou en el disc quan conté, almenys, un fitxer. Si es crea un arxiu nou i s'ix del FileRoller abans d'afegir-hi cap fitxer, el FileRoller esborra l'arxiu.

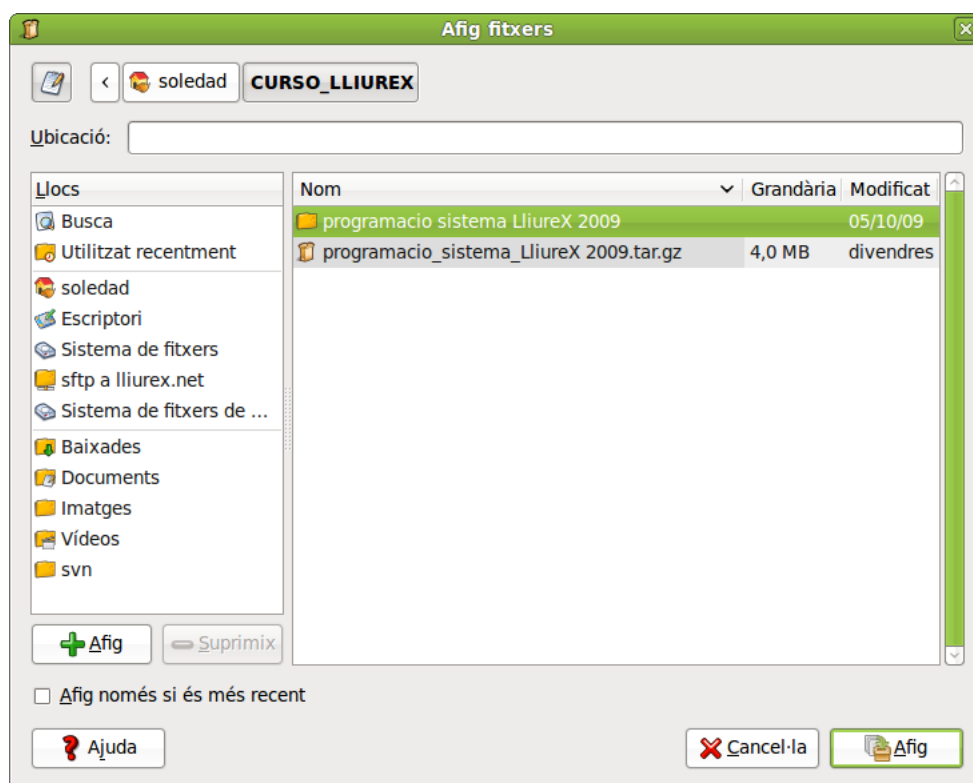
Com afegir fitxers a un arxiu

Per a afegir fitxers a un arxiu, executeu els passos següents:

1. Determineu quin és l'arxiu al qual es volen afegir fitxers.
2. Aneu a Menú -> Edita -> Afig fitxer, s'obrirà el quadre de diàleg Afig.
3. Seleccioneu els fitxers que desitgeu afegir mantenint polsada la tecla **Maj**.
4. Polseu el botó Afig. El FileRoller afegirà els fitxers a la carpeta actualment oberta de l'arxiu.

Nota: Per a afegir fitxers al FileRoller prèviament ha d'estar obert l'arxiu.

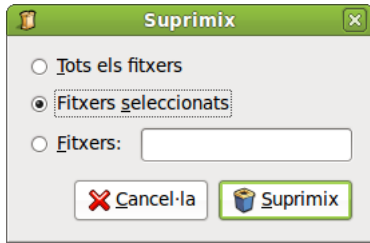
Figura 43-5. Afegir fitxers a un arxiu



Com esborrar fitxers d'un arxiu

Per a esborrar fitxers d'un arxiu actualment obert, efectueu els passos següents:

1. Seleccioneu els fitxers a esborrar.
2. Aneu a Menú -> Edita -> Suprimix per a obrir el quadre de diàleg Suprimix.
3. Seleccioneu l'opció d'esborrament que corresponga.
4. Polseu D'acord.

Figura 43-6. Esborrar fitxers d'un arxiu

El quadre de diàleg Esborra presenta les opcions d'esborrament següents :

- Esborra tots els fitxers.
- Esborra només els fitxers seleccionats.
- Esborra tots els fitxers de l'arxiu actual obert que coincidisquen amb el patró especificat.

Nota: No es pot utilitzar esta última opció per a esborrar una carpeta. No obstant això, si tots els fitxers d'una carpeta coincidixen amb el patró especificat, el FileRoller esborra tant la carpeta com els fitxers.

Propietats d'un arxiu FileRoller

Propietats d'un arxiu

Per a veure les propietats d'un arxiu FileRoller, aneu a Menú -> Arxiu -> Propietats, per a obrir el quadre de diàleg Propietats. El quadre de diàleg Propietats mostra la informació següent de l'arxiu FileRoller:

Nom

El nom de l'arxiu FileRoller.

Lloc

La ubicació de l'arxiu dins del sistema de fitxers.

Grandària de l'arxiu comprimit

La grandària del contingut de l'arxiu FileRoller una vegada comprimit.

Grandària del contingut

La grandària del contingut de l'arxiu FileRoller una vegada descomprimit.

Nombre de fitxers

El nombre de fitxers de l'arxiu FileRoller.

Modificat el

La data i l'hora de l'última modificació de l'arxiu FileRoller.

Com mostrar el contingut d'un arxiu

El FileRoller mostra el contingut de l'arxiu en forma de llista de fitxers, amb les columnes següents:

Nom

El nom d'un fitxer o carpeta de l'arxiu.

Grandària

La grandària del fitxer una vegada extret de l'arxiu FileRoller. En cas de ser una carpeta, el camp Grandària està buit.

Tipus

El tipus d'arxiu, si és un document PDF, una imatge...

Data de modificació

És la data de l'última modificació del fitxer. En cas de ser una carpeta, el camp Data de modificació està buit.

Si algun altre programa ha modificat l'arxiu FileRoller des que s'ha obert, aneu a Menú -> Visualitza -> Actualitza, per a tornar a carregar del disc el contingut de l'arxiu FileRoller.

Personalització

Personalització de la presentació de l'arxiu FileRoller

Per a personalitzar la presentació del contingut dels fitxers en el FileRoller, realitzeu una de les accions següents:

- Aneu a Menú -> Visualitza i canvieu entre vista de carpetes i vista de fitxers.
- Especifiqueu l'orde dels fitxers en la llista.

El FileRoller actualitza la presentació immediatament després d'efectuar algun dels ajusts anteriors.

Com establir el tipus de vista

Si l'arxiu FileRoller conté carpetes, el contingut d'este es pot mostrar tant en vista de carpetes com en vista de fitxers.

Vista de carpetes

El FileRoller, de manera predeterminada, mostra el contingut de l'arxiu FileRoller en vista de carpetes. Per a seleccionar la vista de carpetes de manera explícita, seleccioneu Menú -> Visualitza -> Visualitza-ho com a carpeta.

En la vista de carpetes, el FileRoller mostra les carpetes de manera semblant a com apareixen en un administrador de fitxers. És a dir, el FileRoller indica les carpetes en l'àrea de visualització per mitjà d'una icona de carpeta i el nom. Per a veure el contingut d'una carpeta, polseu dos vegades el seu nom.

Vista de fitxers

Per a seleccionar la vista de fitxers, aneu a Menú -> Visualitza -> Mostra tots els fitxers.

En la vista de fitxers, el FileRoller mostra tots els fitxers d'un arxiu FileRoller incloent-hi els continguts en subcarpetes, en una única llista.

Com ordenar la llista de fitxers

La llista de fitxers pot ordenar-se per nom, grandària, tipus, data de modificació o ubicació.

Per a especificar un orde de classificació, polseu en l'encapçalament de la columna corresponent.

Per a invertir l'orde de classificació, torneu a polsar l'encapçalament de la columna.

Per exemple, per a ordenar la llista de fitxers per data de modificació, polseu l'encapçalament Data de modificació. El FileRoller reorganitza la llista de fitxers perquè es mostren per data de modificació, començant pel més antic. Per a mostrar primer els fitxers més recents, torneu a polsar l'encapçalament Data de modificació.

El FileRoller efectua sempre una classificació secundària segons el nom de fitxer. En l'exemple anterior, el FileRoller classifica per nom els fitxers amb la mateixa data de modificació.

Utilització de l'administrador de fitxers per a treballar amb fitxers FileRoller

Es pot utilitzar l'administrador de fitxers per a efectuar les tasques següents amb fitxers FileRoller:

Afegir fitxers a un arxiu per mitjà de l'administrador de fitxers

- Arrossegar els fitxers a una finestra del FileRoller des d'una finestra de l'administrador de fitxers.
- Utilitzar el menú emergent de l'administrador de fitxers per a afegir els fitxers al fitxer FileRoller.

Per a utilitzar el menú emergent de l'administrador de fitxers per a afegir fitxers a un fitxer FileRoller, seguiu els passos següents:

1. Polseu el botó dret en els fitxers o carpetes en la finestra de l'administrador.
2. Seleccioneu **Comprimix** en el menú emergent per a mostrar una versió resumida de la finestra del FileRoller Crea un arxiu.
3. Escriviu el nom del fitxer FileRoller en el quadre de text Arxiu.
4. Polseu **Crea** per a crear un fitxer FileRoller amb els fitxers seleccionats.

Extraure fitxers d'un fitxer FileRoller per mitjà de l'administrador de fitxers

A continuació s'indiquen diverses formes d'utilitzar l'administrador de fitxers per a extraure fitxers d'un fitxer FileRoller:

- Arrossegeu els fitxers des d'una finestra del FileRoller a una finestra de l'administrador de fitxers.
- Utilitzeu el menú emergent de l'administrador de fitxers per a extraure els fitxers del fitxer FileRoller.

Per a utilitzar el menú emergent de l'administrador de fitxers per a extraure fitxers d'un fitxer FileRoller, seguiu estos passos:

1. En una finestra de l'administrador de fitxers, polseu el botó dret en el fitxer FileRoller.
2. Trieu l'opció Extrau aquí en el menú emergent de l'administrador de fitxers

El FileRoller extrau tot el contingut del fitxer FileRoller en una subcarpeta del directori en què està ubicat. El nom de la subcarpeta és el nom del fitxer FileRoller, sense extensió. Si la subcarpeta existix, el FileRoller sobreescriu el contingut d'esta en el del fitxer FileRoller. Si la subcarpeta no existix, el FileRoller la crea i a continuació extrau el contingut del fitxer FileRoller.

En cas que l'arxiu continga només un fitxer, l'extraurà directament en la carpeta actual.

X. Instal·lació i actualització de paquets

Capítol 44. Gestor de paquets Synaptic

Introducció

Les aplicacions del sistema Debian (i, per tant, d'Ubuntu) estan organitzades en paquets. El Synaptic és un frontal gràfic del sistema gestor de paquets **apt-get**. Des del Synaptic es permet l'execució de les accions en línia d'ordes des d'un entorn gràfic, més senzill i amigable.

El Synaptic proporciona les opcions següents:

- Instal·lar, suprimir, configurar, actualitzar i descarregar paquets.
- Actualitzar el sistema complet.
- Gestió del repositori de paquets.
- Busca de la llista de paquets per nom, descripció i altres propietats dels paquets.
- Filtratge de la llista de paquets coneguts, per estat, secció o propietats.
- Ordenar llistes de paquets, per lletra inicial, estat...
- Visualitzar tota la documentació en línia referida al paquet.

Nota: Cal tindre permisos d'administració (superusuari) per a aplicar canvis sobre el sistema de paquets.

Es pot arrancar el Synaptic de les maneres següents:

Menú GNOME

Sistema -> Administració -> Gestor de paquets Synaptic

Línia d'ordes

Per a arrancar el Synaptic des de la línia d'ordes, en un terminal escriviu **synaptic** i polseu **Retorn**:

Atenció

Utilitzeu el Synaptic amb compte, ja que podeu deixar el sistema inestable.

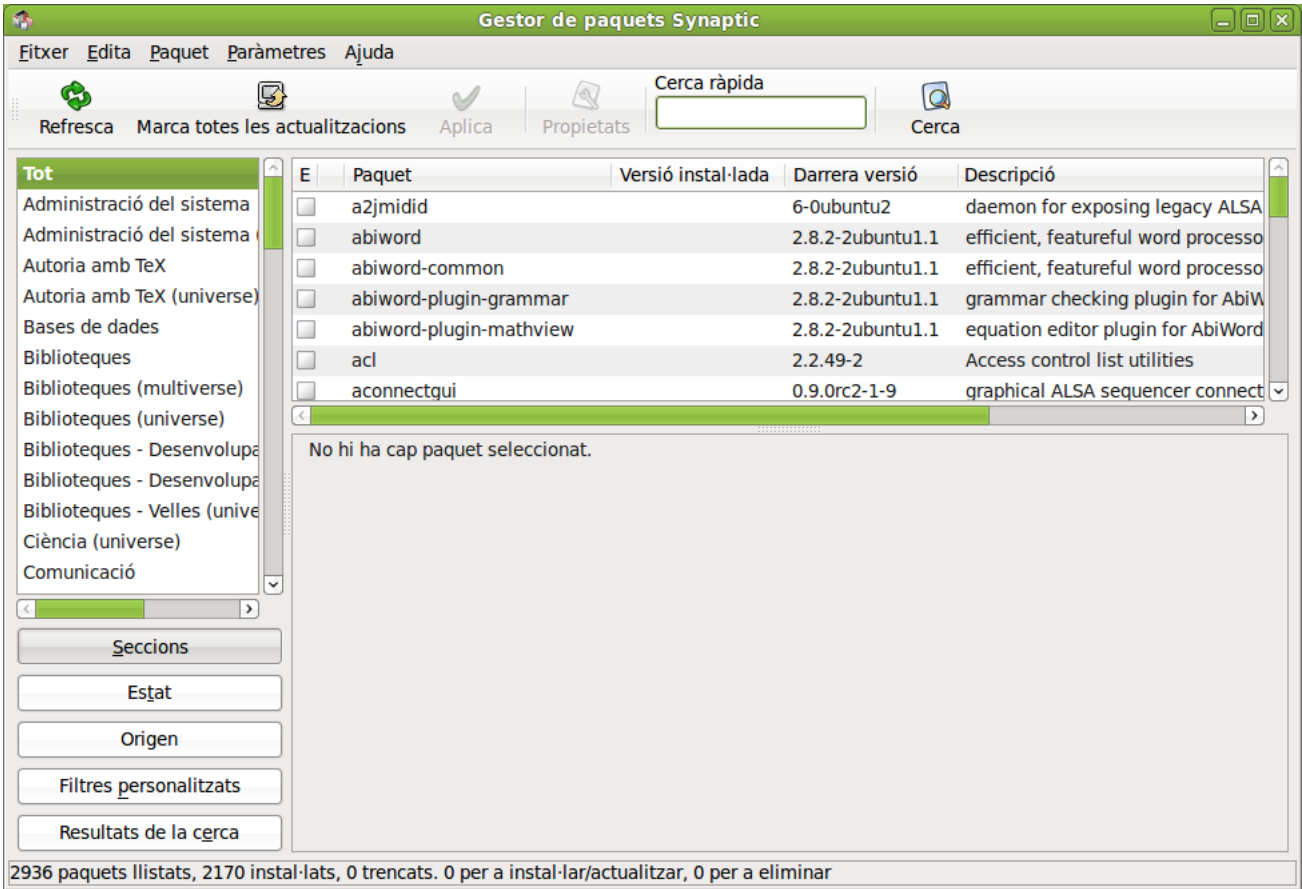
Este manual es referix a la versió 0.63.1 de l'aplicació.

Finestra principal

Descripció

Quan s'arranca el Synaptic es visualitza la finestra següent:

Figura 44-1. Finestra inicial del Synaptic



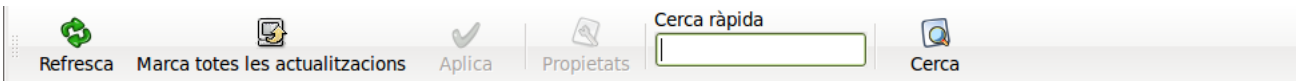
Taula 44-1. Components de la finestra del Synaptic

Component	Descripció
Barra de menús	Conté menús que proporcionen accés a totes les funcions del Synaptic.
Barra de ferramentes	Proporciona accés directe a les funcions principals de <i>Refresca</i> , <i>Marca totes les actualitzacions</i> , <i>Aplica</i> i <i>Busca</i> .
Selector de categories	Proporciona categories per a reduir la llista de paquets mostrada.
Llista de paquets	Llista tots els paquets coneguts. La llista pot reduir-se utilitzant filtres.
Descripció de paquet	Proporciona informació del paquet seleccionat.
Barra d'estat	Visualitza l'estat actual del Synaptic.

Barra de ferramentes

La Barra de ferramentes proporciona accés a les accions principals i a la busca ràpida de paquets.

Figura 44-2. Synaptic: Barra de ferramentes



Refresca

Consulta tots els repositoris i reconstruïx la llista de paquets coneguts.

Marca totes les actualitzacions

Marca totes les actualitzacions disponibles i així permet actualitzar el sistema.

Aplica

Aplica tots els canvis marcats.

Propietats

Descripció del paquet amb les seues dependències, etc.

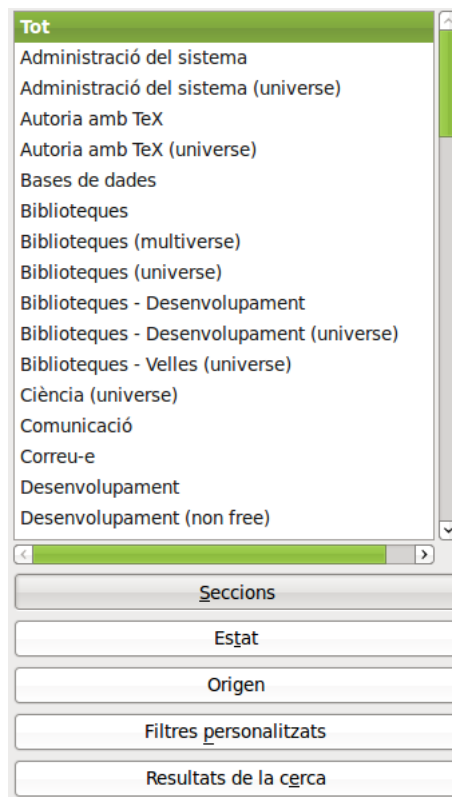
Busca

Permet realitzar busques.

Selector de categories

El selector de l'esquerra permet reduir els paquets llistats per categories.

Figura 44-3. Selector de categories



Les categories següents estan disponibles:

Seccions

Només mostra paquets pertanyents a la secció seleccionada.

Estat

Només mostra paquets de l'estat seleccionat (instal·lats, no instal·lats, nous en el repositori).

Origen

Només mostra paquets del repositori seleccionat (main, universe, multiverse, ...).

Filtres

Només mostra paquets que s'ajusten als criteris seleccionats.

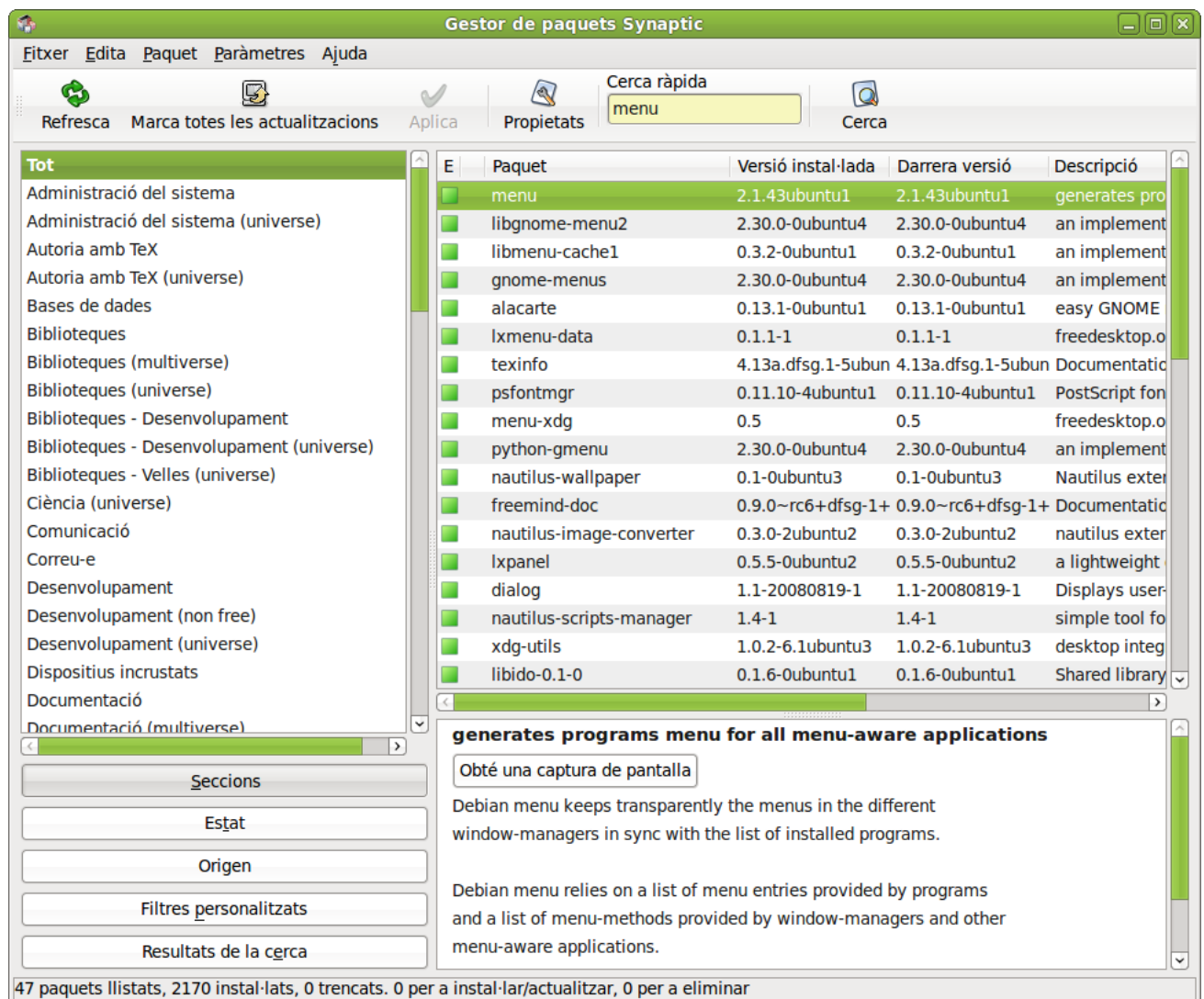
Resultats de la busca

Només mostra el resultat de la busca seleccionada.

Llista de paquets

La llista de paquets mostra tots els paquets coneguts per defecte. Es poden aplicar filtres per a reduir la llista de paquets mostrats.

Figura 44-4. Llista de paquets



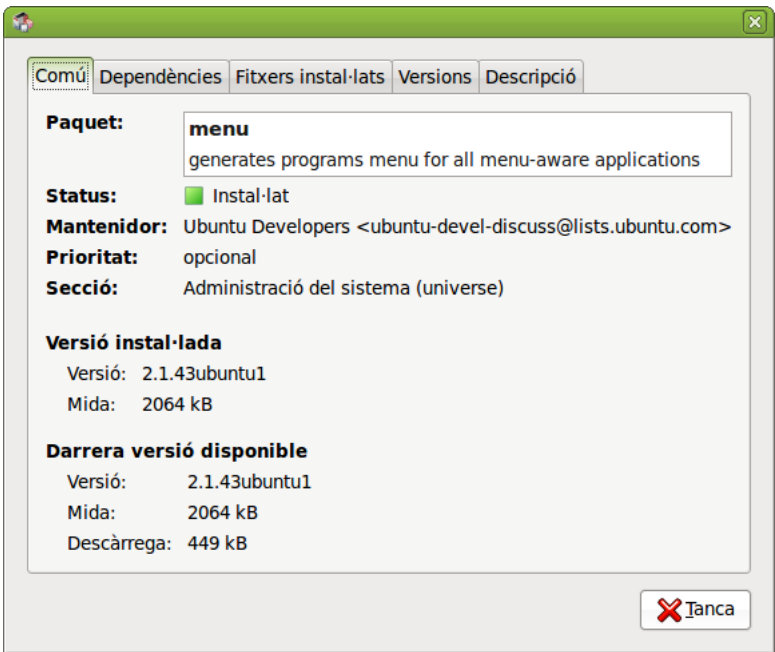
L'orde de les columnes i els colors usats es poden canviar des de les Preferències.

L'àrea de detalls del paquet proporciona informació del paquet seleccionat i controls per a modificar-ne l'estat, com, per exemple, marcar el paquet per a instal·lar-lo.

Propietats del paquet

Aneu a Menú -> Paquet -> Propietats.

Figura 44-5. Propietats del paquet



Esta zona conté les pestanyes següents:

Taula 44-2. Pestanyes

Pestanya	Descripció
Comuns	Mostra informació bàsica del paquet: nom, descripció curta, mantenidor, estat, prioritat, secció, versió instal·lada i versió disponible.
Descripció	Mostra una descripció llarga del paquet.
Dependències	Llista els paquets requerits, dependents, proporcionats, suggerits i recomanats.
Fitxers instal·lats	Llista els fitxers instal·lats del paquet.
Versions	Mostra les versions disponibles.

Gestió de paquets

Busca de paquets de la llista de coneguts

El Synaptic proporciona una llista central de tots els paquets coneguts. Això inclou paquets disponibles, instal·lats o trencats. Com que les distribucions contenen centenars de paquets, es pot reduir la llista de paquets mostrats. Els mètodes següents permeten navegar a través de la llista de paquets coneguts:

El navegador de la llista

El filtre

El camp de busca

Com buscar i navegar pels paquets

Busca d'un paquet específic

Per a buscar un paquet específic hi ha dos maneres:

1. Busca ràpida, la qual apareix en la barra de ferramentes, s'escriu el paquet a buscar i automàticament actualitza la llista amb els paquets que coincideixen.
2. Busca normal.
3. Per a obrir el diàleg de busca
 - Polseu en la Barra de ferramentes: Busca
 - Aneu a Menú -> Edita -> Busca
 - Polseu la combinació **CTRL+F**
4. Introduïu l'expressió de busca en el camp Busca.
5. Seleccioneu el camp pel qual es realitzarà la busca.
6. Polseu el botó Busca per a iniciar la busca. Esta acció pot tardar un cert temps.

Com instal·lar paquets

Per a instal·lar un o més paquets executeu els passos següents:

1. Actualitzeu la llista de paquets per a conèixer l'última versió disponible. Podeu fer-ho d'una de les maneres següents:
 - Aneu a Menú -> Edita -> Refresca la informació dels paquets.
 - En la barra de ferramentes, polseu Refresca.
 - Polseu la combinació **Ctrl+R**.
2. Marqueu el paquet a instal·lar. Podeu fer-ho d'una de les maneres següents:
 - Polseu dos vegades el nom del paquet en la llista de paquets.
 - Polseu el botó dret en el paquet i trieu Marca per a la instal·lació en el menú contextual.
 - Seleccioneu el paquet i trieu Menú -> Paquet -> Marca per a la instal·lació des del menú.
 - Seleccioneu el paquet i polseu la combinació **Ctrl+I**.
3. Apliqueu els canvis marcats per a la instal·lació del paquet. Podeu fer-ho d'una de les maneres següents:
 - Polseu Aplica en la Barra de ferramentes.
 - Polseu la combinació **Ctrl+P**.

Com suprimir paquets

Per a suprimir paquets seguiu els passos següents:

1. Marqueu el paquet com a suprimible:
 - Polseu el botó dret sobre el paquet i trieu Marca per a suprimir.
 - Seleccioneu el paquet i trieu Menú -> Paquet -> Marca per a suprimir.
 - Seleccioneu el paquet i polseu la tecla **Supr**.
2. Apliqueu els canvis marcats per a la supressió del paquet:
 - Polseu Aplica en la Barra de ferramentes.
 - Seleccioneu l'opció Menú -> Edita -> Aplica els canvis marcats.
 - Polseu la combinació **Ctrl+P**.

Com actualitzar paquets

Per a actualitzar paquets seguiu els passos següents:

1. Actualitzeu la llista de paquets coneguts per a conèixer l'última versió disponible.
 - Aneu a Menú -> Edita -> Refresca la informació dels paquets.
 - Polseu Refresca en la Barra de ferramentes.
 - Polseu la combinació **Ctrl+R**.
2. Marcatge de paquets per a l'actualització. Podeu fer-ho de diverses maneres:
 - Polseu el nom del paquet amb l'última versió disponible en la llista de paquets.
 - Polseu el botó dret sobre el paquet i trieu Marca per a actualitzar en el menú contextual.
 - Seleccioneu el paquet i aneu a Menú -> Paquet -> Marca per a actualitzar.
 - Seleccioneu el paquet i polseu la combinació **Ctrl+U**.
3. Apliqueu els canvis marcats per a actualitzar el paquet:
 - Polseu Aplica en la Barra de ferramentes.

Com actualitzar el sistema complet

L'actualització global del sistema a l'última versió s'activa sense haver de marcar i actualitzar cada paquet de manera manual.

El Synaptic proporciona dos mètodes d'actualització global:

Actualització

El mètode d'actualització, per defecte, actualitza només els paquets instal·lats. L'actualització no es podrà marcar si l'última versió del paquet depèn de paquets no instal·lats o hi ha conflictes amb paquets ja instal·lats.

Actualització intel·ligent o dist-upgrade

El mètode dist-upgrade intenta resoldre conflictes entre paquets de manera intel·ligent. Això inclou paquets de programes addicionals requerits i paquets amb prioritat més alta.

Des de la consola és equivalent a la ferramenta *apt-get dist-upgrade*.

Nota: Les actualitzacions a una versió posterior del sistema operatiu s'han d'executar utilitzant l'actualització intel·ligent.

Per a actualitzar el sistema a l'última versió seguiu els passos següents:

1. Refresqueu la llista de paquets coneguts per a conèixer l'última versió disponible:

- Aneu a Menú -> Edita -> Refresca la informació dels paquets.
- Polseu el botó Refresca en la Barra de ferramentes.
- Polseu la combinació **Ctrl+R**.

2. Marqueu els paquets a actualitzar:

- Polseu Marca totes l'actualitzacions en la Barra de ferramentes.
- Aneu a Menú -> Edita -> Marca totes les actualitzacions.
- Polseu la combinació **Ctrl+G**.

3. Apliqueu els canvis marcats per a actualitzar el paquet(s).

- Polseu Aplica els canvis en la Barra de ferramentes.
- Aneu a Menú -> Edita -> Aplica els canvis marcats.
- Polseu la combinació **Ctrl+P**.

Suggeriment: En Preferències, es pot modificar el mètode d'actualització predeterminat per a futures actualitzacions.

Com arreglar els paquets trencats

Es pot trencar l'estructura de dependències si hi ha errors en les dependències dels paquets, fallades en les instal·lacions o instal·lacions incompletes.

El Synaptic no permetrà canvis futurs en el sistema fins que tots els paquets trencats s'hagen arreglat.

Per a corregir els paquets trencats trieu Menú -> Edita -> Repara paquets trencats.

Suggeriment: Per a mostrar tots els paquets trencats trieu el filtre Trencat de la categoria Filtres.

Repositoris

Els paquets estan disponibles per mitjà dels anomenats *Repositoris*. El repositori conté els paquets i un índex que inclou informació bàsica dels paquets, com ara dependències i una xicoteta descripció.

Els repositoris poden estar situats en diversos mitjans: CD-ROM/DVD, discos durs locals, la xarxa (http, ftp) o en sistemes de fitxers remots (NFS).

Com refrescar la llista de paquets coneguts

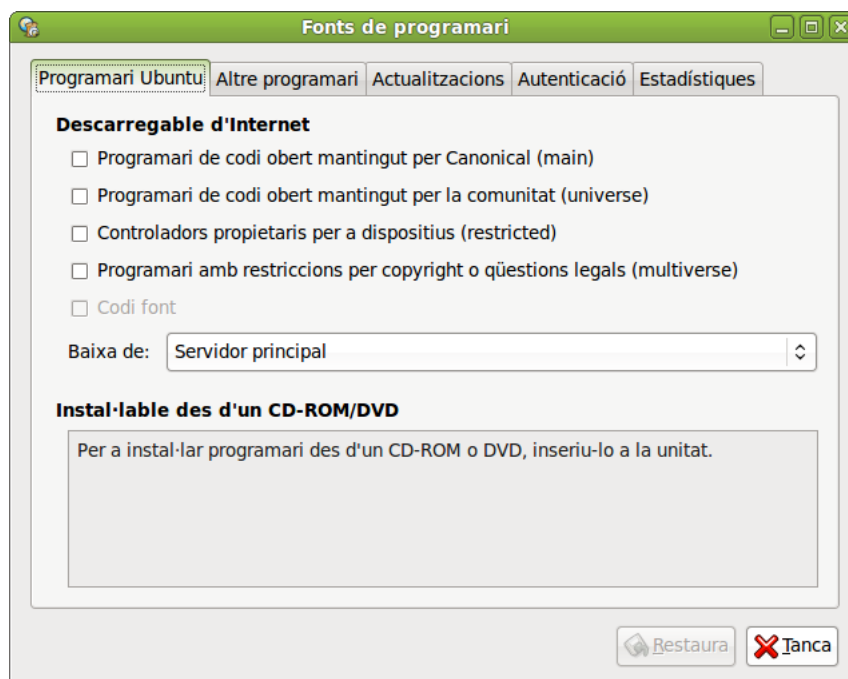
- Aneu a Menú -> Edita -> Refresca la informació dels paquets.
- Polseu Refresca en la Barra de ferramentes.

Com editar, afegir i suprimir repositoris

Es poden editar, afegir o suprimir repositoris en les preferències de repositoris.

Per a obrir l'editor de repositoris accediu al menú Configuració -> Repositoris o bé accediu a través del menú d'administració Sistema -> Administració -> Orígens del programari i polseu el botó Avançat.

Figura 44-6. Gestió de repositoris



Filtres

L'activació de filtres reduïx la llista de paquets mostrats.

El Synaptic treballa amb un conjunt de filtres predefinits.

Taula 44-3. Filtres predefinits

Filtre	Descripció
--------	------------

Filtre	Descripció
Tots els paquets	Visualitza tots els paquets coneguts.
Instal·lat	Visualitza només els paquets instal·lats.
No instal·lat	Visualitza només els paquets no instal·lats.
Actualitzable	Visualitza només paquets amb l'última versió disponible.
Trencat	Visualitza només paquets amb dependències trencades.
Canvis marcats	Visualitza només paquets marcats per a actualitzar.
Paquet amb Debconf	Visualitza només paquets que es poden configurar per mitjà del sistema de configuració de paquets, anomenat debconf.
Filtre de busca	Visualitza l'últim resultat de la busca avançada.
Falten paquets recomanats	Visualitza un conjunt de paquets recomanats no instal·lats.

Edició o creació de filtres

L'editor de filtres permet crear, esborrar i modificar filtres:

- Aneu a Menú -> Configuració -> Filtres.

Figura 44-7. Edició de filtres



L'editor de filtres té els components següents:

Llista de filtres

Mostra una llista de filtres disponibles.

Pestanya Estat

Permet definir condicions per a filtrar paquets per l'estat.

Pestanya Secció

Permet definir condicions per a filtrar paquets per la secció.

Pestanya Propietats

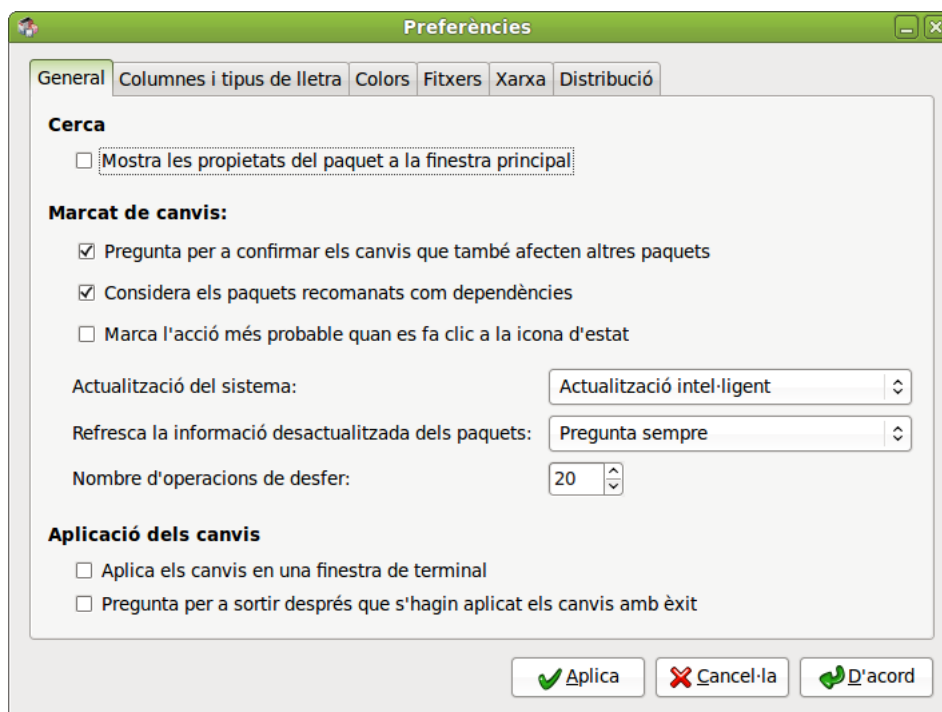
Permet definir condicions per a filtrar per diverses propietats del paquet.

Preferències

Les Preferències inclouen les opcions següents:

General

Figura 44-8. Preferències: General



Marcatge de canvis

Permet establir les condicions per defecte per als canvis.

Aplicació de canvis

Permet establir les condicions per defecte per a l'aplicació dels canvis.

Columnes i tipus

Columnes

Establix les columnes d'informació que seran visibles.

Tipus de lletra

Establix el tipus d'ús del tipus de lletra.

Colors

Colors

El marcatge de colors permet diferenciar les accions a realitzar sobre els paquets.

Fitxers

Fitxers temporals

Permet determinar si els paquets descarregats s'emmagatzemaran en la memòria cau o se suprimiran després de la instal·lació; fins i tot esborrar la memòria cau.

Xarxa

Xarxa

Permet configurar l'eixida a Internet de manera directa o a través d'un servidor intermediari.

Distribució

Expert

Opcions que afecten el funcionament intern del sistema, permeten indicar quina versió del paquet cal utilitzar quan n'hi ha diverses de disponibles.

Capítol 45. Centre de programari d'Ubuntu

Inici de l'aplicació

L'ús del Centre de programari d'Ubuntu permet de manera senzilla instal·lar i llevar programes i seleccionar programari per categories o bé fent una busca per nom.

La versió del Centre de programari d'Ubuntu comentada en este manual és la 2.0.4.

Per a iniciar l'aplicació aneu al menú Aplicacions -> Afegir i lleva programes.

Quan se selecciona esta opció s'obri una finestra en la qual es pot consultar el programari instal·lat en el sistema o el programari nou que es vol afegir.

Figura 45-1. Finestra principal



La finestra està dividida en les àrees següents:

1. Barra de menú: permet instal·lar o llevar aplicacions, triar el centre de control de programari, realitzar busques, canviar els repositoris i obtenir ajuda.
2. Barra de busca.
3. Subfinestra lateral esquerra: ofereix les opcions d'instal·lar programari nou o visualitzar el que ja està instal·lat.
4. Subfinestra central: ací es mostren les aplicacions que es corresponen amb la selecció o amb la busca.

Com afegir aplicacions noves

El Centre de programari d'Ubuntu mostra les aplicacions agrupades per categories, per exemple: Accesoris, Accés universal, Ciència, Educació... Les aplicacions a instal·lar es poden localitzar directament a la categoria corresponent o bé, si no se sap la categoria de l'aplicació, utilitzant la barra de busca.

Per a instal·lar una aplicació nova n'hi ha prou amb anar a la categoria corresponent i seleccionar-la o realitzar una busca pel nom amb la barra de busca.

El Centre de programari d'Ubuntu, mostra amb un cercle verd aquelles aplicacions que ja estan instal·lades en el sistema. La resta són aplicacions disponibles per a la instal·lació.

Figura 45-2. Marques d'aplicacions instal·lades

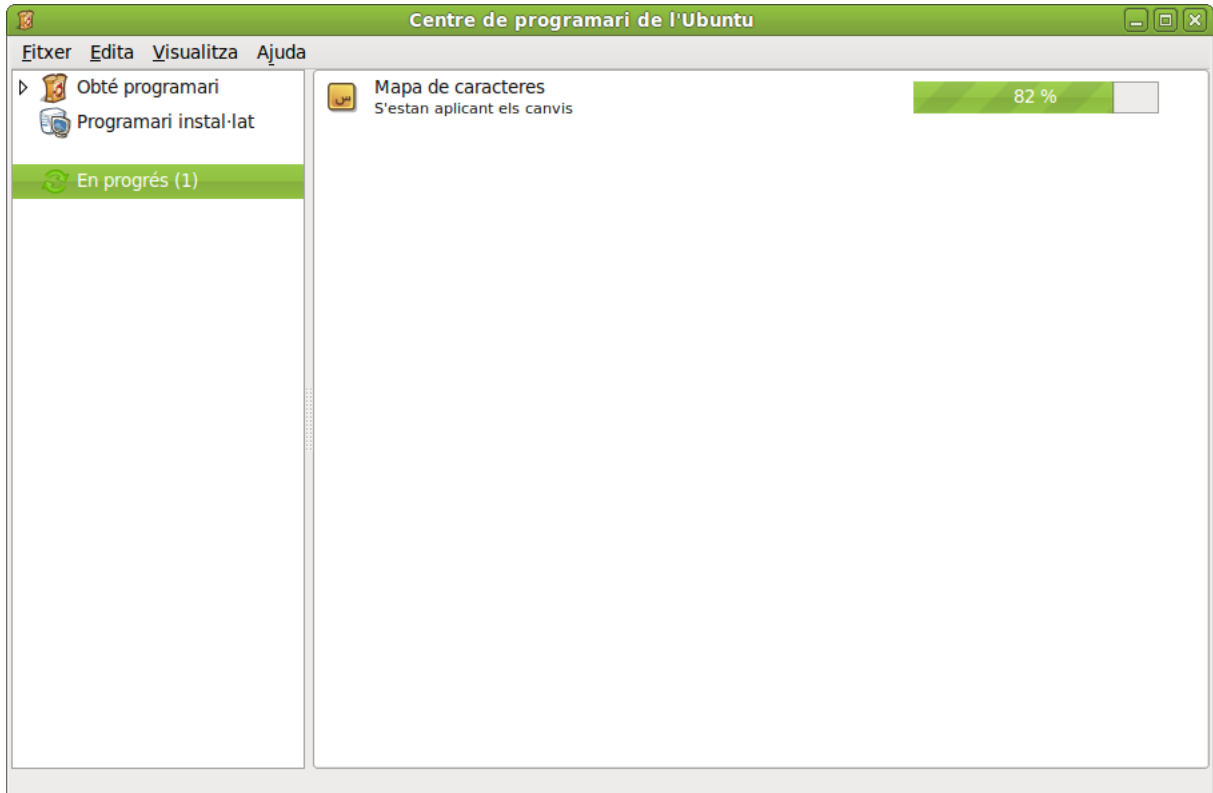


A l'hora de seleccionar l'aplicació a instal·lar i abans de fer la instal·lació es pot obtenir una xicoteta descripció de l'aplicació fent clic en el botó Més informació. A la dreta, es mostra un botó Instal·la.

Figura 45-3. Botó instal·la



En fer clic damunt, demana la contrasenya d'administració; a continuació inicia la instal·lació i en mostra el progrés.

Figura 45-4. Progrés de la instal·lació

Com eliminar aplicacions

El procés de desinstal·lació de les aplicacions per mitjà de l'ús del Centre de programari d'Ubuntu és molt semblant al descrit anteriorment.

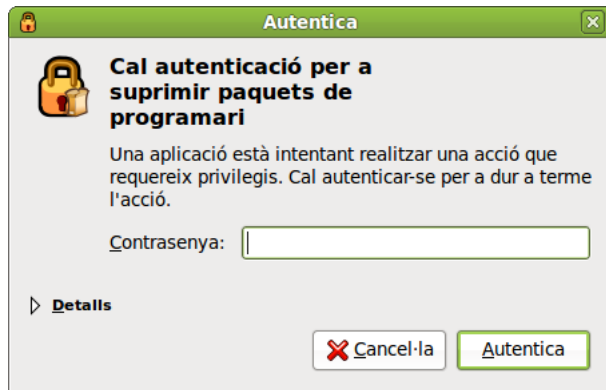
En primer lloc, cal seleccionar l'aplicació a desinstal·lar. Es pot localitzar amb l'opció Programari instal·lat de la subfinestra lateral, on es mostren totes les aplicacions actualment instal·lades en el sistema; o bé fent una busca.

Una vegada seleccionada l'aplicació a desinstal·lar, en la part dreta de la pantalla es mostra el botó Desinstal·la.

Figura 45-5. Opció desinstal·la

Per a desinstal·lar aplicacions cal tindre permisos administratius; per tant, en fer clic damunt es demana la contrasenya d'usuari administrador (sudo) i, a continuació comença la desinstal·lació de l'aplicació.

Figura 45-6. Contrasenya d'administració



Mentres es realitza la desinstal·lació de l'aplicació se'n mostra una barra de progrés.

Figura 45-7. Barra de progrés de la desinstal·lació

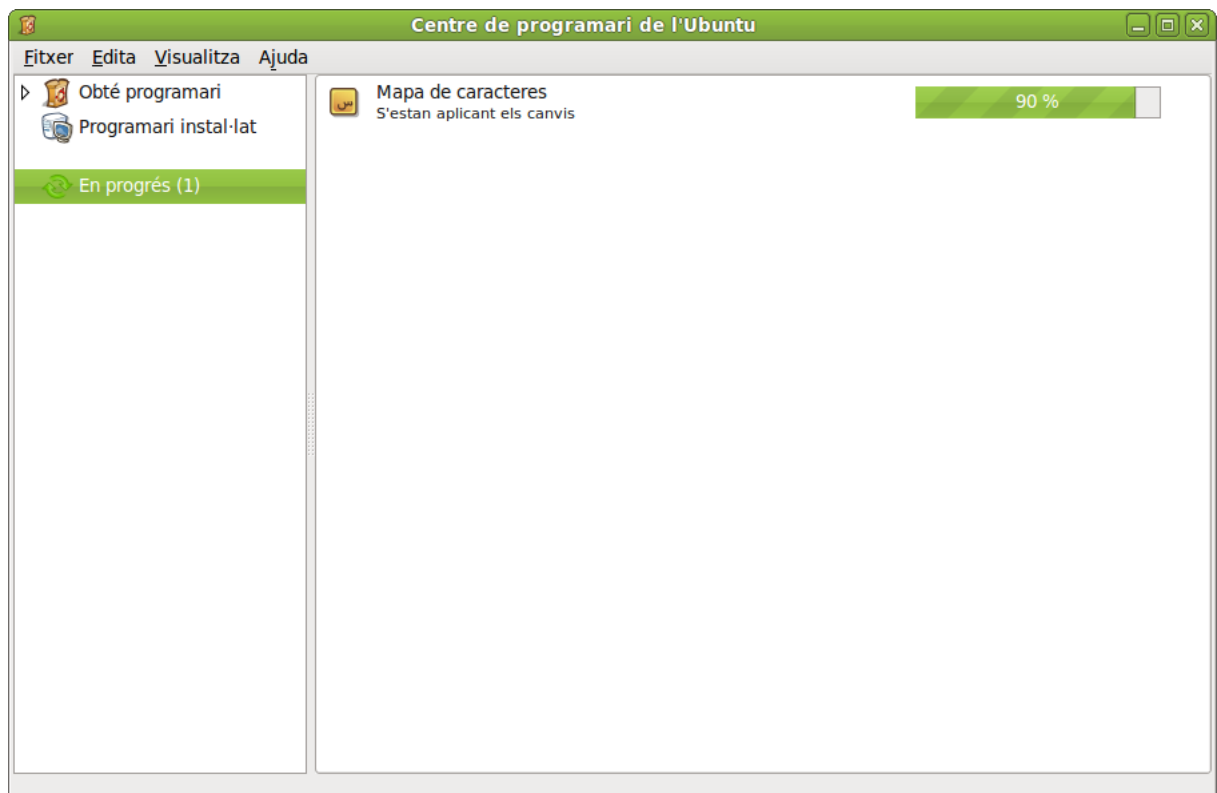
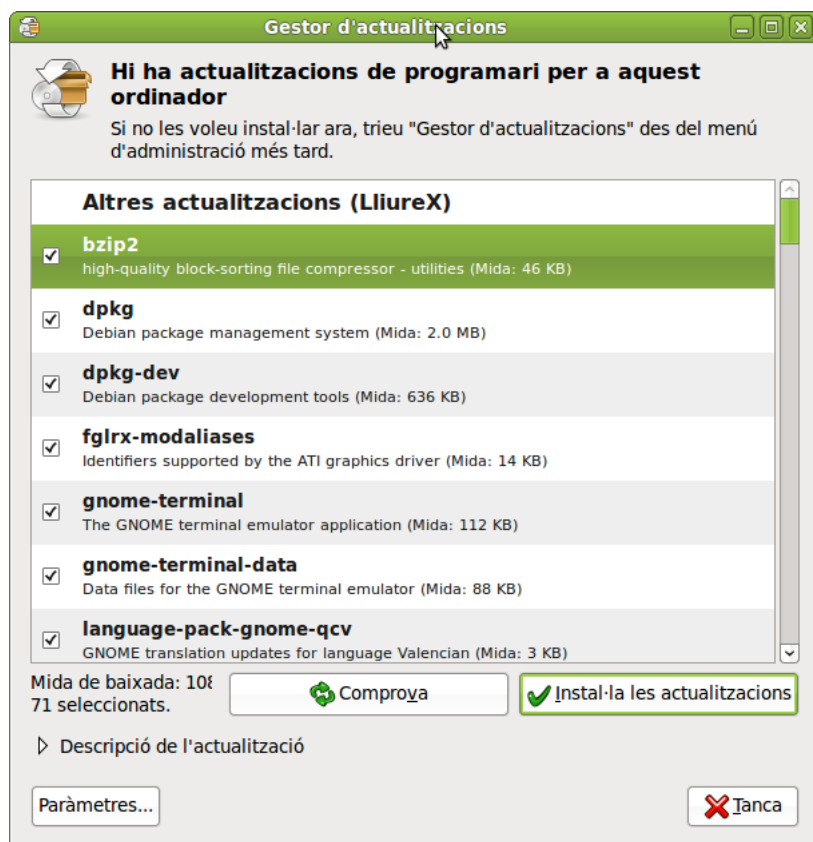


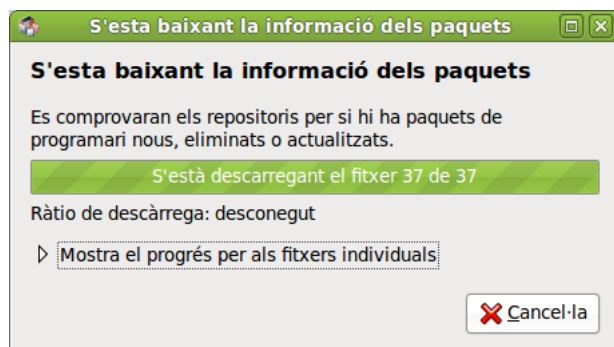
Figura 46-2. Finestra del Gestor d'actualitzacions



En esta finestra es mostra una llista amb les actualitzacions disponibles, i es pot accedir al detall de cada actualització.

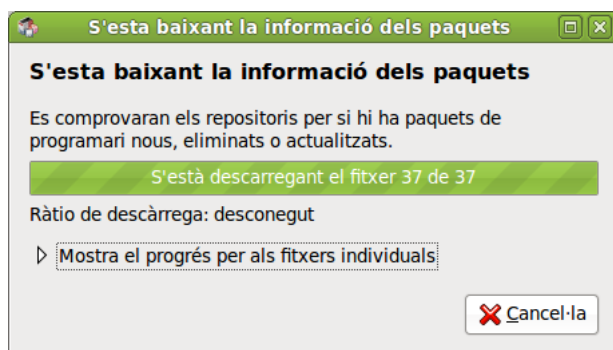
El sistema comprova periòdicament si hi ha noves actualitzacions disponibles, però en qualsevol moment es pot forçar prement el botó Comprova, que llegirà si hi ha noves versions disponibles de les aplicacions instal·lades en el sistema

Figura 46-3. Comprova actualitzacions



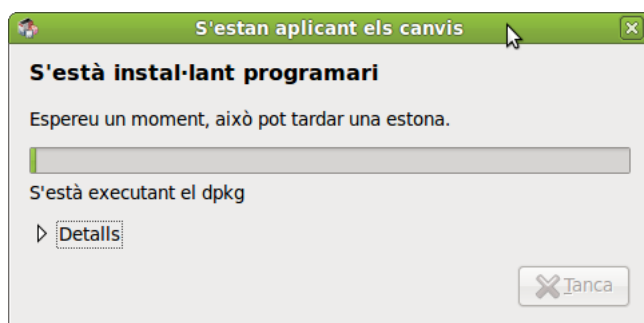
Quan premeu el botó Instal·la actualitzacions es duran a terme les actualitzacions. Per a fer-ho, en primer lloc l'equip baixarà les noves versions dels programes.

Figura 46-4. Baixa fitxers



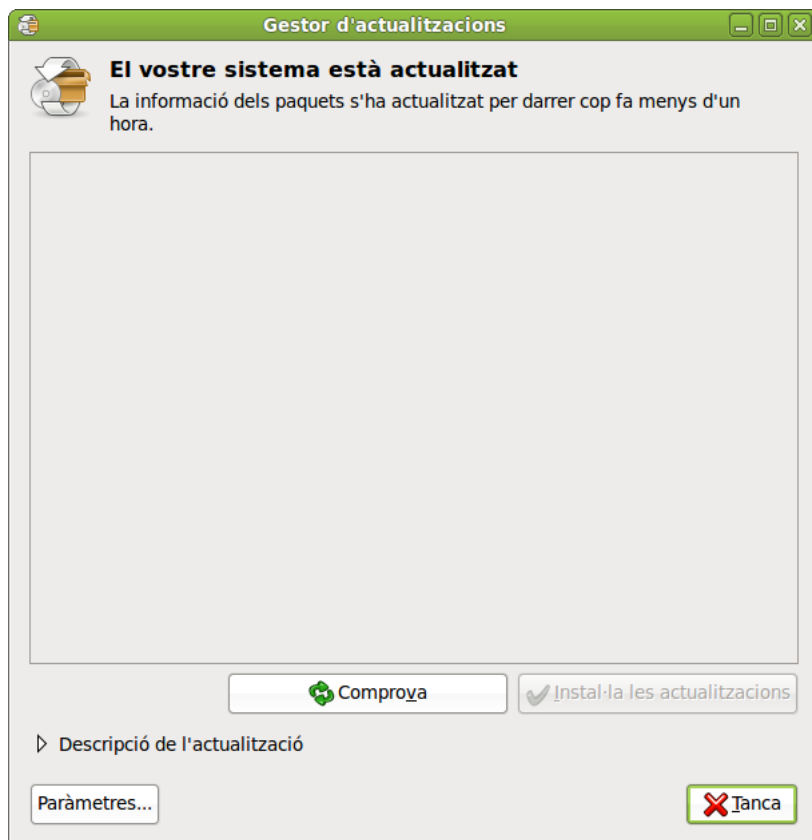
Una vegada baixades, el gestor procedirà a instal·lar les actualitzacions en l'equip.

Figura 46-5. Aplica els canvis



En finalitzar la instal·lació es mostrarà una finestra que informa que el procés ha acabat correctament o bé si hi ha hagut algun error.

Figura 46-6. Canvis aplicats correctament



XI. Informàtica: programació

Capítol 47. Bluefish: disseny web

Bluefish

El Bluefish és una potent ferramenta d'edició de pàgines web que admet múltiples llenguatges, tant de programació com de marques. Permet la creació de pàgines web tant estàtiques com dinàmiques. El Bluefish permet un control total sobre el codi, ja que s'edita manualment des d'un editor text.

Per a facilitar el procés d'edició, el Bluefish incorpora un gran nombre de característiques que fan més senzilla la creació de pàgines. Disposa de diversos mètodes per a inserir codi i marques de text a través de barres de ferramentes, caixes de diàleg i menús predefinits i personalitzats per l'usuari. Té diverses funcionalitats, com ara el ressaltat de sintaxi, busca i reemplaçament avançats, escalabilitat i referències de funcions de llenguatges.

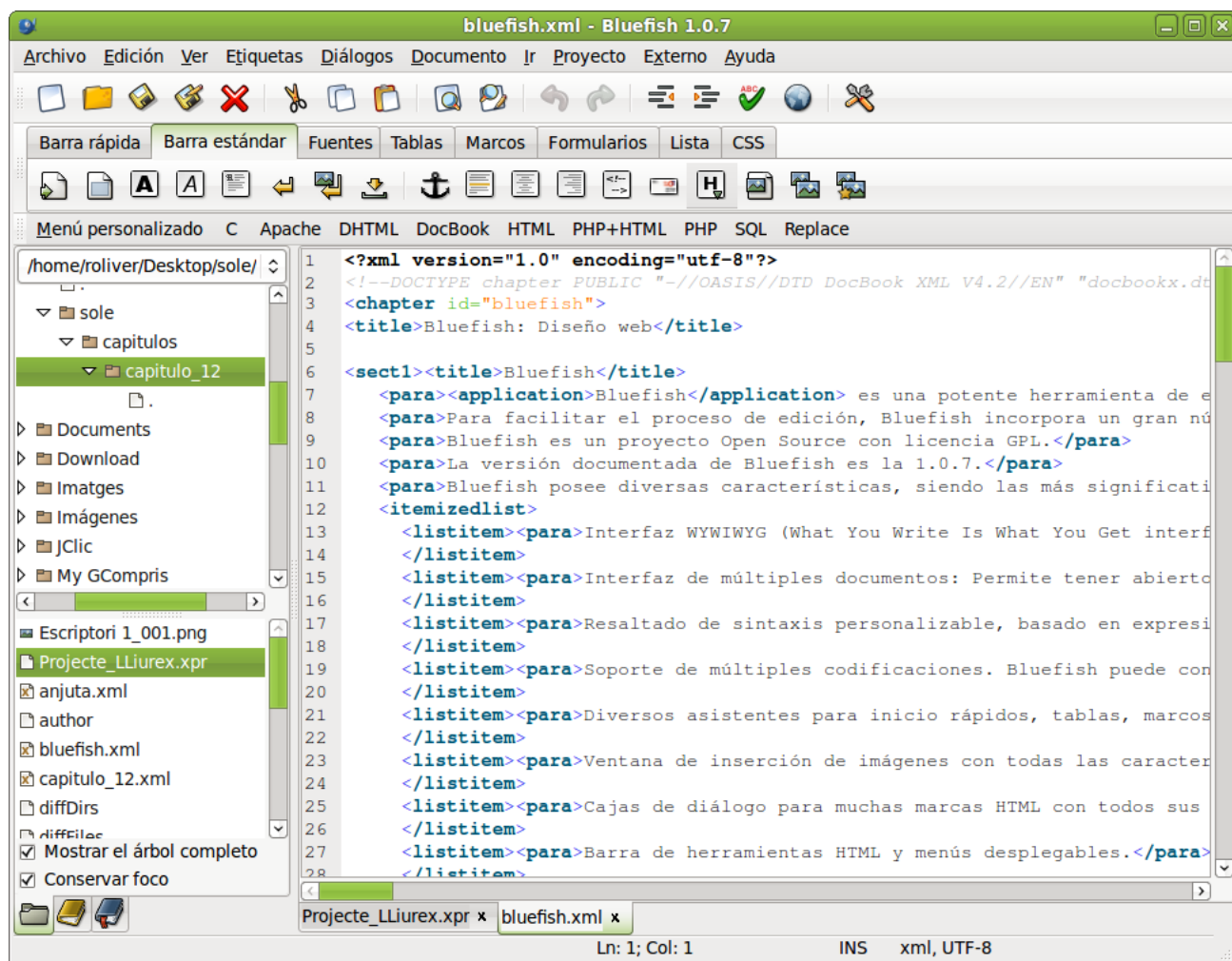
El Bluefish és un projecte Open Source amb llicència GPL.

La versió documentada del Bluefish és la versió 1.0.7.

El Bluefish té diverses característiques, les més significatives són les següents:

- Interfície WYWIWYG (What You Write Is What You Get interfície): el que s'escriu és el que s'obté.
- Interfície de múltiples documents: permet tindre oberts més de 500 documents simultàniament.
- Ressaltat de sintaxi personalitzable, basat en expressions regulars, amb suport per a subpatrons. Hi ha inclosos patrons, per defecte, per a diversos llenguatges, com ara C, ColdFusion, Gettext Po, HTML, Java, Pascal, Perl, PHP, Python i XML.
- Suport de múltiples codificacions. El Bluefish pot convertir entre diversos jocs de caràcters, admet caràcters multibyte, unicode, UTF-8, etc.
- Diversos assistents per a inici ràpid, taules, marcs, etc.
- Finestra d'inserció d'imatges amb totes les característiques desitjables.
- Caixes de diàleg per a moltes marques HTML amb tots els atributs.
- Barra de ferramentes HTML i menús desplegable.
- Bona funcionalitat de desfer/refer.
- Barra de ferramentes personalitzable per l'usuari, que permet un accés ràpid a les funcions més utilitzades.
- Creació de miniatures d'imatge i enllaç automàtic amb la imatge original.
- Creació fàcil de múltiples miniatures d'imatge per a la creació fàcil d'un àlbum de fotos o pàgines de captures de pantalles.
- Integració amb molts programes configurables per l'usuari, incloent-hi aplicacions, com ara weblint, tidy, make, javac, etc.
- Referència de funcions basada en XML. Actualment, estan incloses referències per a HTML i PHP. També està disponible una referència per a GTK. També es pot crear una referència de funcions pròpia.
- Gestió de projectes

Figura 47-1. Finestra principal del Bluefish



En esta finestra principal s'observen diferents zones:

- **Barra de Menú:**

- **Fitxer:** amb les opcions típiques d'obrir i guardar fitxers, i també tancar. També permet obrir una pàgina en Internet (Obri URL). Una altra opció interessant és l'opció Obri avançat, que permet fer busques avançades dins del sistema de fitxers per a trobar un document determinat.
- **Edició:** opcions de desfer i refer, així com les de retallar, copiar i apegar. També hi ha les opcions de buscar i reemplaçar. A més, la busca i reemplaçament permet utilitzar expressions regulars, amb tota la potència que això representa. Una altra característica interessant és que permet reemplaçar caràcters ASCII o d'una codificació determinada, per entitats HTML: és a dir, à passaria a ser à i una ç seria ç. Així mateix, hi ha l'opció de desplaçar un bloc de text a la dreta o a l'esquerra, la qual cosa ve molt bé per a estructurar el codi. Si se selecciona l'opció Preferències, es mostra una finestra amb múltiples pestanyes, on es poden personalitzar molts aspectes de l'edició en el Bluefish.
- **Mostra:** permet mostrar i ocultar les diferents barres de ferramentes i el quadre esquerre.
- **Etiquetes:** en esta opció es troben la majoria d'etiquetes HTML, organitzades en diferents submenús. Quan se selecciona una opció, s'inserixen les etiquetes HTML corresponents en el text.
- **Diàlegs:** esta opció permet generar automàticament codi HTML d'una manera senzilla. Quan se selecciona una opció, es mostra una caixa de diàleg amb paràmetres que ha d'omplir l'usuari. En polsar el botó D'acord es genera en el document el codi HTML corresponent. Per exemple, l'opció Inici ràpid genera tot l'encapçalament d'inici d'una pàgina HTML.
- **Document:** ací s'inclouen algunes opcions que afecten tot el document. Per exemple, es pot incrementar o disminuir la tabulació per a aclarir el text, activar/desactivar opcions com ara Ressalta sintaxi, Sagnia

automàtica, Ajust de línia o Número de línia.

També es pot indicar el tipus de document. Això és útil quan el ressaltat de sintaxi siga l'adequat. També es pot establir la codificació del document (si es treballa amb UTF-8 o amb ISO8859-15).

A més, es pot revisar l'ortografia i comptar les paraules del document, així com visualitzar el fitxer que s'edita en eixe moment en una finestra flotant a banda.

- *Vés*: permet desplaçar-se pels múltiples documents oberts, així com anar a una línia determinada dins d'un document.
- *Projecte*: els projectes són una espècie de Guarda l'estat del Bluefish. Tots els fitxers oberts quan es guarda el projecte s'obren automàticament la pròxima vegada que s'obri el projecte. A més, es pot establir un directori base local, de manera que l'arrel de l'arbre d'exploració del quadre esquerre serà este directori. Si el Bluefish està instal·lat amb suport de gnome-vfs, el directori base pot ser remot.
- *Extern*: ací s'inclouen algunes ferramentes externes a l'aplicació, però que poden ser invocades des d'ací. Perquè funcionen, estes ferramentes han d'estar instal·lades en el sistema i configurades correctament. Per exemple, perquè funcione l'Analitzador de codi HTML, ha d'estar instal·lat el paquet Weblint (`apt-get install weblint`) i per al Validador de codi HTML, el paquet Tidy (`apt-get install tidy`).

També permet visualitzar la pàgina web que s'edita en eixe moment en diferents navegadors, per a veure l'aparença final. Evidentment, perquè funcione l'opció d'un navegador en concret, eixe navegador ha d'estar instal·lat en el sistema.

- *Ajuda*: mostra una caixa de diàleg amb els crèdits de l'aplicació.

- *Barra de ferramentes principal*: inclou botons amb les accions més habituals, com ara Nou, Obri, Guarda, Retalla, Copia, Apega, Busca, Desfés,...
- *Barra de ferramentes HTML*: conté la majoria d'etiquetes HTML. Els botons estan classificats en diferents pestanyes. En cada una d'estes hi ha una categoria d'etiquetes HTML.

La primera pestanya és la Barra ràpida, que inicialment està buida. En esta barra es poden afegir els botons que es vulguen, de manera que l'usuari configure una barra personalitzada. Per a afegir un botó a esta barra, feu clic dret sobre el botó i seleccioneu l'opció Afegir de la barra ràpida.

- *Menú personalitzat*: A més de la Barra ràpida, el Bluefish permet crear un menú personalitzat. Per defecte, en té un amb funcions per a diversos llenguatges de programació (DHTML, Active HTML, apatxe, docbook, HTML, php, sql, C Programming, Replace). Quan se selecciona l'opció Menú personalitzat -> Edita menú es mostra una caixa de diàleg per a poder afegir i modificar les entrades al menú.
- *Barra d'estat*: Situada a la zona inferior de la finestra, mostra informació sobre les accions efectuades. Per a comprendre com s'utilitza, observeu el que passa quan premeu els diferents botons, etc.
- *Quadre esquerre*: En la zona esquerra de la zona de treball, es mostra un quadre amb un arbre d'exploració del sistema de fitxers. Les carpetes poden desplegar-se o replegar-se. Fent clic dret sobre les carpetes i fitxers, s'obri un menú contextual amb múltiples funcions de manipulació de fitxers.

Polsant en la pestanya inferior amb el dibuix d'un llibre, es mostra una referència bastant completa tant d'HTML com de PHP, Python i CSS2.

Suggeriment: Una funció molt útil que proporciona GTK+ és *tearoffs*. Seleccioneu una opció de menú, per exemple Fitxer, i premeu sobre la línia xicoteta puntejada. Apareixerà una nova finestra flotant, que conté tots els submenús de Fitxer. D'esta manera, és possible accedir a les funcions d'un menú de manera molt més ràpida. Fixeu-vos que el menú continua sent accessible, no sols des de la finestra apareguda, sinó també des del menú de la finestra principal. Per desgràcia, no hi ha cap manera de gravar-ne l'estat i la posició, de manera que, en reiniciar el Bluefish, no hi haurà cap menú flotant.

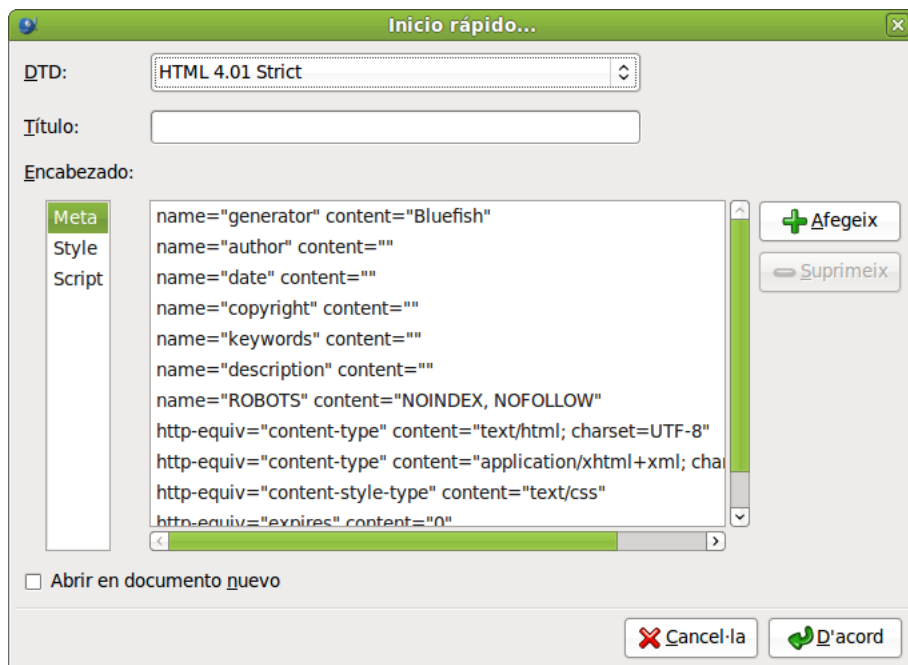
Com crear un document HTML

Creeu un nou fitxer

Selecioneu l'opció de menú Fitxer -> Nou. També es pot seleccionar el primer botó de la Barra de ferramentes Principal o pulsar la combinació de tecles **Ctrl+N**. Apareixerà una nova pestanya amb un fitxer de nom "Sense títol" en blanc.

Per a introduir l'encapçalament inicial d'una pàgina HTML, podeu seleccionar l'opció de menú Diàlegs -> General -> Inici ràpid, que mostrarà un diàleg per a triar el tipus de document, així com el títol, les etiquetes META i establir estils. En pulsar el botó D'acord, s'insertarà el codi HTML en el document.

Figura 47-2. Diàleg Inici ràpid



Ja podeu començar a introduir text i etiquetes HTML. Per a fer-ho, podeu fer ús de la Barra de ferramentes i de les opcions de menú Etiquetes i Diàlegs. Quan se selecciona una opció de menú o un botó, el codi HTML s'inserta en la posició on estiga el cursor en eixe moment. S'inserta l'etiqueta d'inici i la de tancament, i el cursor se situa entre les dos. Si amb un text seleccionat se selecciona una etiqueta HTML, llavors l'etiqueta d'inici s'inserta al principi del text seleccionat, i la de tancament al final.

Algunes opcions habituals estan també disponibles en el menú contextual (clic dret del ratolí), com ara retallar, copiar, enganxar, etc. Si feu clic dret sobre una etiqueta, apareix una opció més Edita etiqueta, que segons quin tipus d'etiqueta siga, mostrarà un diàleg o un altre. Per exemple, si feu clic dret sobre l'etiqueta `H2`, i seleccioneu l'opció Edita etiqueta, es mostrarà un diàleg on podeu indicar propietats de l'etiqueta.

Com guardar un fitxer

Selecioneu l'opció de menú Fitxer -> Guarda o Fitxer -> Anomena i guarda si voleu guardar-lo amb un altre nom. En este últim cas es mostrarà una finestra per a seleccionar la ubicació i introduir el nom del fitxer. Si hi ha diversos documents oberts, el que es guardarà és el que estiga actiu en eixe moment (el que es mostra en la finestra principal). També hi ha l'opció Guarda-ho tot, que guarda tots els fitxers oberts en eixe moment.

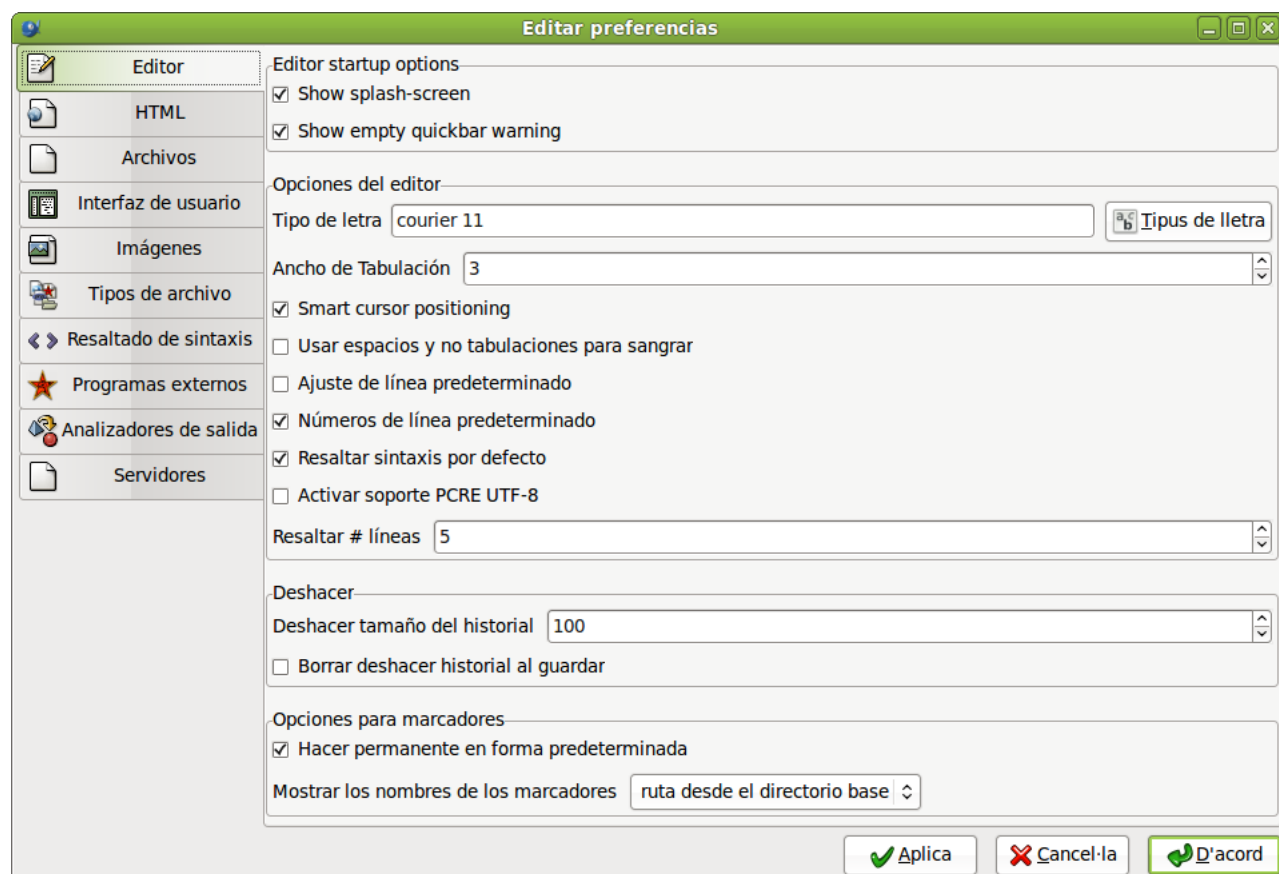
Si voleu validar la correcció de la pàgina HTML, podeu fer-ho des de l'opció de menú Extern -> Caixa d'eixida -> Validador HTML Tidy. Aleshores s'obrirà una finestra en la zona inferior amb el resultat de la validació. Cal recordar que és necessari tindre instal·lat el paquet Tidy perquè esta opció funcione.

Si voleu veure la pàgina HTML que s'està creant en eixe moment en un navegador per comprovar l'efecte final, seleccionant l'opció de menú Extern s'obri la pàgina amb el navegador que se selecciona. Evidentment, perquè funcione l'opció d'un navegador en concret, eixe navegador ha d'estar instal·lat en el sistema.

Com establir les preferències

Hi ha múltiples característiques del Bluefish que es poden personalitzar a través de l'opció de menú Edició -> Preferències. Apareixerà una finestra amb deu pestanyes. A més, també es mostren els típics botons D'acord, Aplica i Cancel·la.

Figura 47-3. Editor de preferències del Bluefish



- **Editor:** estableix el tipus i la grandària de la lletra de l'editor de text, el nombre d'accions de desfer i algunes opcions per a marcadors.
- **HTML:** indica si les etiquetes HTML s'inserten en minúscules (per defecte) o majúscules. També permet l'ús d'etiquetes HTML antigues. En l'actualitat, la W3 recomana usar CSS per a donar format als documents i no les antigues etiquetes (per exemple, "tipus de lletra" o "centre").
- **Fitxers:** especifica la codificació del fitxer (ISO-8859, UTF-8...), la creació de còpies de suport, opcions de l'explorador de fitxers (quadre esquerre) i altres opcions relacionades amb fitxers.
- **Interfície d'usuari:** Especifica la grandària inicial de la finestra principal i del quadre esquerre, així com es poden establir quines barres de ferramentes es mostren a l'iniciar, o si les opcions del menú Extern es mostren en submenús o no. També es pot establir el tipus de lletra i la posició de les pestanyes del document.
- **Imatges:** Estableix un sufix per a les miniatures i el format en què s'emmagatzemaran.
- **Tipus de fitxer:** indica les extensions dels fitxers per a cada llenguatge, així com alguns paràmetres addicionals. També es poden afegir i esborrar tipus de fitxer.
- **Ressaltat de sintaxi:** l'usuari pot personalitzar el ressaltat de la sintaxi. Quan se selecciona el tipus de fitxer, es mostren els patrons definits per a este. Quan se selecciona un patró, se'n poden veure les característiques i modificar-les.

- *Programes externs:* ací es gestionen les entrades del menú Extern, i es poden afegir o llevar opcions de menú. Per exemple, si voleu visualitzar la pàgina web amb el navegador Firefox, polseu el botó Afig i feu doble clic en l'etiqueta Sense títol. Per a enllaçau una orde a esta nova entrada, feu doble clic en la columna d'ordes i introduïu l'orde corresponent, en este cas `Firefox %s`, a continuació polseu Retorn.
- *Analitzadors d'eixida:* ací es gestionen els analitzadors d'eixida (weblint, tidy, javac), i se'n poden afegir de nous.
- *Servidors:* de moment, esta secció únicament té una opció per a activar la compatibilitat amb servidors que funcionen amb CES (Sistema de Gestió de Continguts) Zope.

Capítulo 48. Glade-3: Programació GTK+

Glade-3

El Glade és un dissenyador d'Interfícies Gràfiques d'Usuari (GUI) per a GTK+ i GNOME.

El Glade-3 permet al programador un disseny ràpid i eficient d'una aplicació visual i centrar-se més en la implantació del programa en comptes de preocupar-se dels problemes de la interfície d'usuari.

Esta aplicació es distribuïx amb llicència GPL (GNU General Public License).

La versió documentada és la 3.7.0.

El Glade-3 presenta millores respecte al Glade-2, entre les quals destaquen les següents:

- Es poden obrir diversos projectes simultàniament en la mateixa finestra.
- La utilització dels senyals dels objectes ha canviat. Ara la interfície proporciona una facilitat d'ús major i noves opcions, com les Dades d'usuari.
- La vista en arbre dels ginys (widgets) està incorporada a la interfície principal de l'aplicació, així es reduïx el nombre de finestres obertes.
- L'opció Desfés incorpora diversos nivells d'accions.
- No apareix l'opció de generar codi C.
- Les finestres de desplegament permeten ser incrustades en altres entorns de programació.

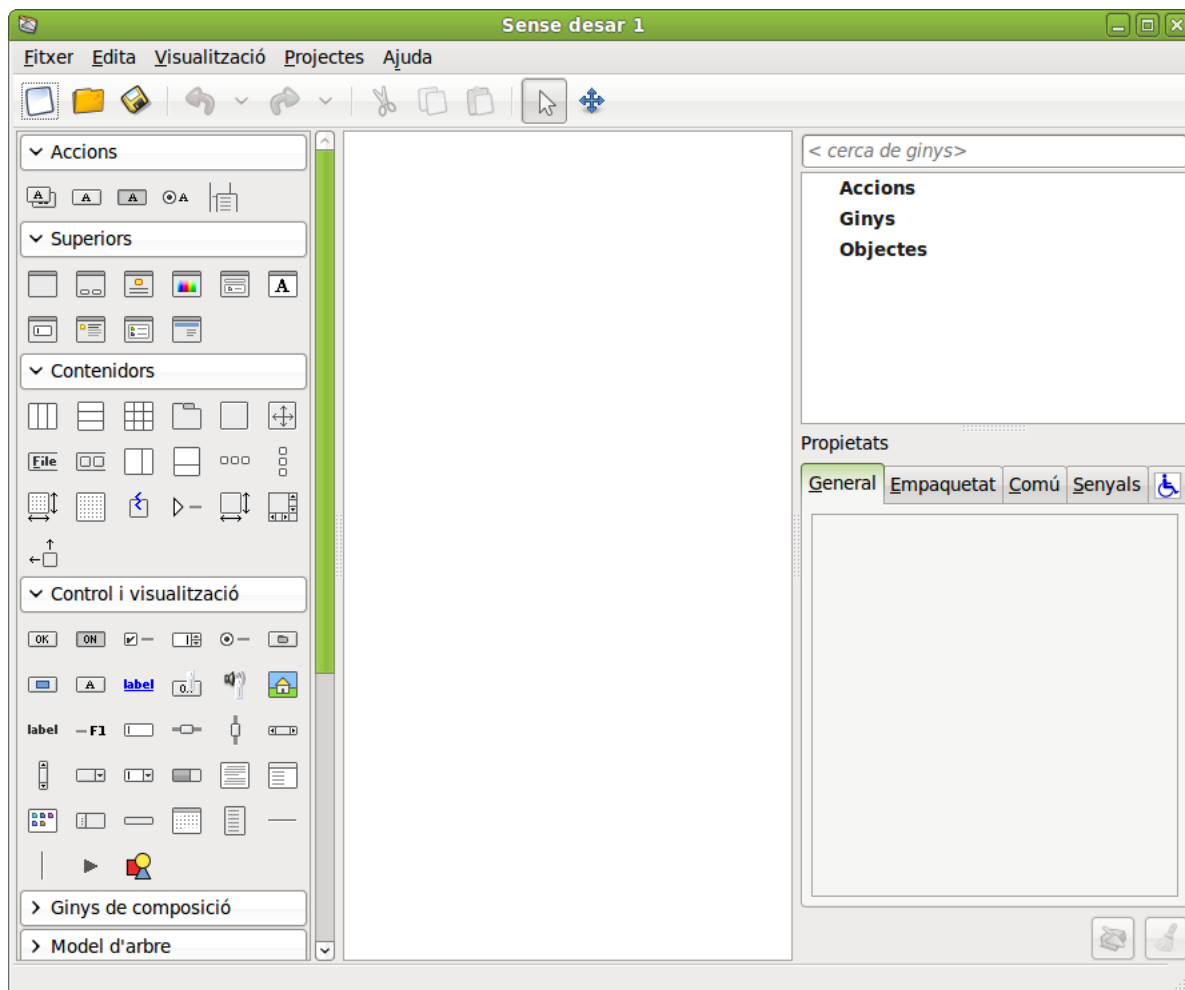
Elements de l'aplicació

Podeu iniciar el Glade des de l'opció de menú Aplicacions -> Programació -> Glade-3, dissenyador d'interfícies. També podeu iniciar-lo des de la consola escrivint **glade-3**.

En iniciar el Glade, es mostra la finestra següent:

Finestra principal

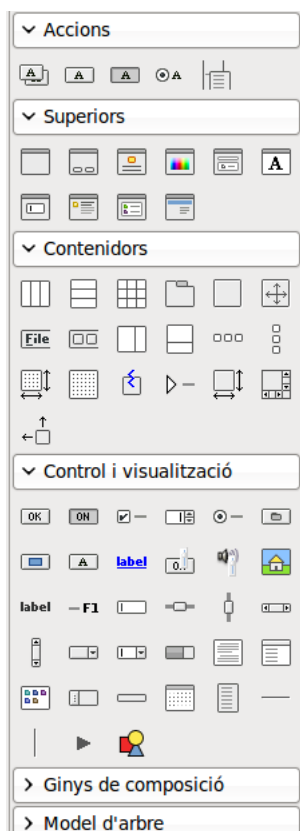
Figura 48-1. Finestra principal del Glade



La barra de menú té les opcions següents:

- Fitxer: amb opcions per a la creació de projectes Nou, i les opcions d'Obri, Obri recents, Guarda, Tanca i Ix.
- Edita: amb les opcions de Desfés i Refés, i les típiques de Retalla, Copia, Apega i Suprimix.
- Visualitza: permet mostrar el porta-retalls, configurar l'aparença de la paleta, proporcionar ajuda contextual i incrustar o no les diferents finestres de l'aplicació.
- Projectes: permet tindre diversos projectes oberts i moure's entre estos projectes, i avisa si estan guardats.
- Ajuda: mostra el diàleg Quant a... amb altres opcions habituals de les ajudes.

Davall de la barra de menús trobem la barra de ferramentes en la qual molts botons estan dins dels menús corresponents.

Figura 48-2. Barra de ferramentes

Més avall trobem la paleta integrada en la finestra principal, la zona central que és la zona de treball, a la dreta està la finestra de components inclosos i a baix la finestra que mostra les propietats del component seleccionat més amunt, distribuïdes en cinc pestanyes.

Finalment, i en el cantó inferior dret veiem una granera que permet restablir les propietats del component als seus valors per defecte.

Paleta

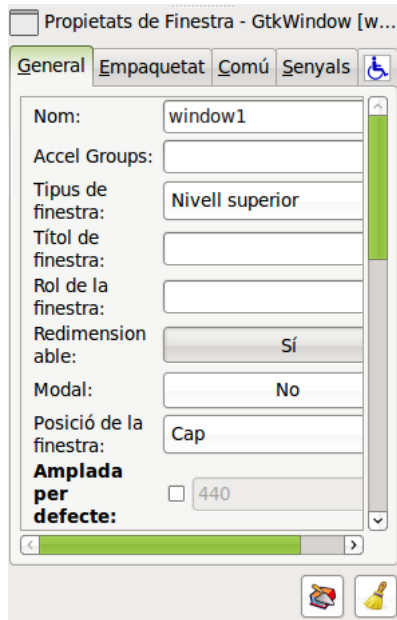
La finestra de la Paleta conté els ginys (widgets) que es poden utilitzar per a construir una interfície. Per a afegir un giny a una finestra, feu clic en el giny que necessiteu i deixeu-lo en la finestra. Automàticament estarà visible i disponible en l'àrea de treball.

Figura 48-3. Finestra de la paleta

Quan es col·loca un giny en una finestra de projecte, "tendix" a ocupar tot l'espai disponible, no es pot situar mitjançant posicions absolutes i grandàries, sinó que l'espai s'organitza mitjançant contenidors com a caixes horitzontals i verticals, o taules. Això facilita admetre el redimensionament de finestres, així com la traducció a diversos idiomes, encara que fa el disseny una miqueta menys intuïtiu.

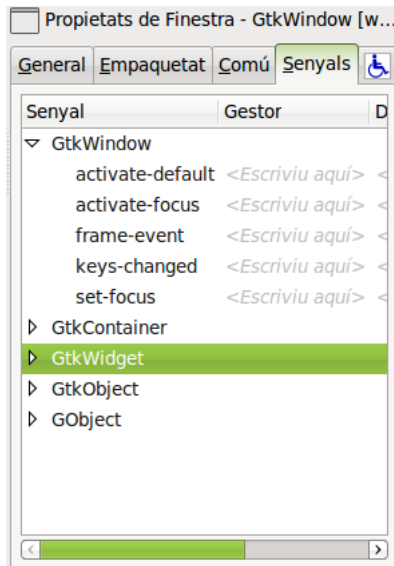
Propietats

Permet manipular les propietats d'un giny, com ara, nom, grandària, color, senyals, etc.

Figura 48-4. Finestra de Propietats

Les propietats s'organitzen en diverses pestanyes. Segons el tipus de giny tindrà unes propietats o unes altres.

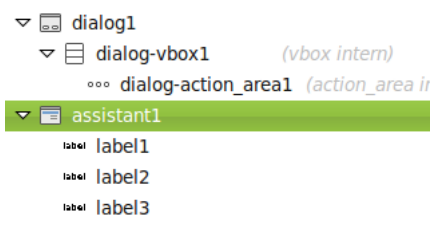
- *General*: propietats específiques de cada giny. Tots tindran nom i classe. Per exemple, si és una etiqueta (label), tindrà la propietat Label on posar el text de l'etiqueta.
- *Empaquetatge*: propietats relatives a la posició del giny en la finestra: Expandix, indica si el fill ha de rebre espai extra quan el pare creix; Ompli, indica si s'ha de donar espai extra perquè el fill pugui ser assignat en el fill o usat com a farciment; i el tipus d'Empaquetatge, és a dir, si el fill hauria d'estar empaquetat amb referència a l'inici o al final del pare.
- *Comunes*: permet especificar propietats comunes a tots els ginyes, tals com l'amplària i l'alçada de l'objecte (Propietats Amplària i Alçada), si és visible, si pot agafar el focus del cursor o no, etc.
- *Senyals*: permet especificar davant de quins esdeveniments respondrà el giny, tot generant els prototips per a després afegir-hi el codi. En el camp Senyal se selecciona el senyal a tractar. Quan ens situem en el camp Manipulador apareix una llista desplegable amb tots els esdeveniments disponibles per a este senyal d'este giny.

Figura 48-5. Finestra de Selecció de senyal

- *Accessibilitat*: propietats específiques per a fer la interfície accessible i que s'integre amb l'accessibilitat del GNOME.

Arbre de ginys

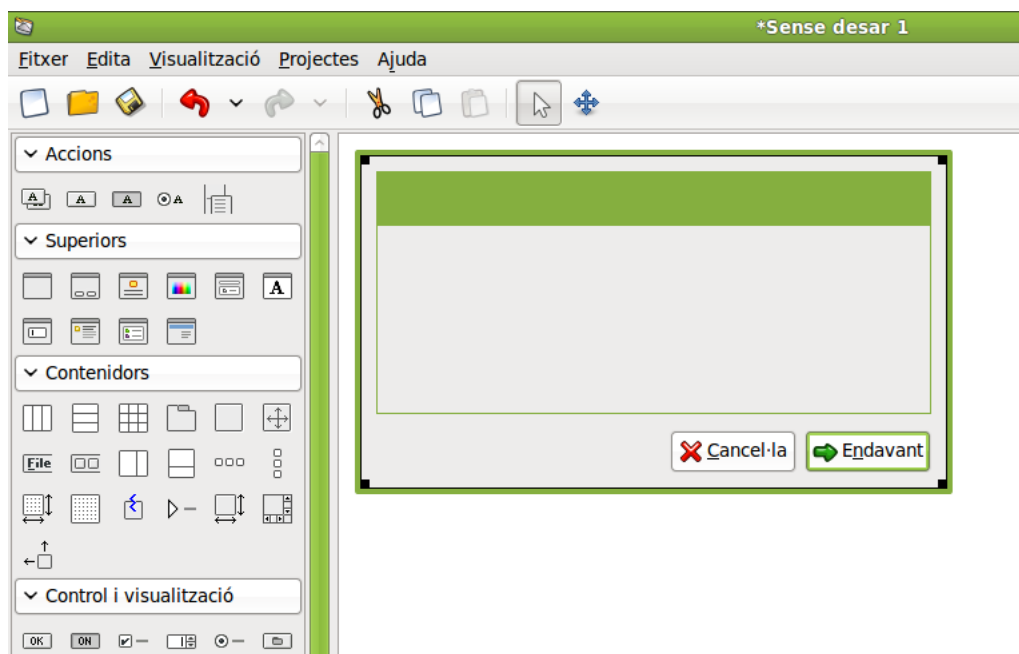
Tots els ginys d'una interfície d'usuari estan organitzats en un Arbre de ginys. Les branques de l'arbre poden desplegar-se i replegar-se. En cada giny de l'arbre es poden realitzar diverses accions fent clic dret damunt. Quan se selecciona un giny, la finestra de propietats s'actualitza amb les propietats d'eixe giny.

Figura 48-6. Arbre de ginys

Finestres de treball

És la finestra de l'aplicació en la qual es treballa, s'afegixen i es manipulen els ginys.

Figura 48-7. Finestra de treball



Treball amb projectes

Treball amb ginyes

Les fases habituals a l'hora de dissenyar una interfície amb el Glade són les següents:

- Construir la interfície d'usuari: seleccioneu els ginyes requerits de la Paleta. Inserir els ginyes en el projecte. Feu clic dret en un giny per a mostrar el menú contextual des del qual podeu realitzar accions sobre el giny.

Atención

Aneu amb compte amb els ginyes que tenen fills. Si s'elimina el giny pare, s'esborraran també els fills.

- Refinar els ginyes: mentre es construeix la interfície, s'utilitza la finestra Propietats per a manipular les característiques i dimensions dels ginyes.
- Crear el fitxer amb el codi corresponent de l'aplicació: quan es finalitza la interfície, guardeu el projecte i construïu els fitxers font que generen la interfície d'usuari. Una vegada fet això, es pot integrar el codi font amb la lògica del projecte.

Organitzar ginyes en el projecte

Per a situar i organitzar els ginyes en la finestra de treball, s'utilitzen els ginyes contenidors o caixes. Hi ha els ginyes contenidors següents en la finestra de la Paleta:

- Caixa Horitzontal

- Caixa Vertical
- Taula
- Posicions estàtiques
- Caixa de botons horitzontal
- Caixa de botons vertical
- Quadre horitzontal
- Quadre vertical
- Quadern
- Marc
- Finestra de desplaçament
- Vista

Es poden niuar contenidors per a crear dissenys amb estructures complexes. En crear caixes horitzontals i verticals, el Glade pregunta el nombre de files o columnes a crear inicialment, encara que es poden afegir o llevar files i columnes posteriorment d'una manera senzilla.

Quan s'han creat totes les caixes requerides, es poden afegir ginys específics, com ara, etiquetes, botons, etc. La utilització de contenidors permet a les finestres canviar de grandària per a acomodar grandàries d'etiquetes distintes en llenguatges diferents quan l'aplicació s'adapta a una localització concreta.

Per a conèixer el propòsit d'un giny en la finestra de la Paleta, col·loqueu el ratolí damunt del giny per a activar l'indicador de funció (tooltip).

Per a més informació quant als ginys (widgets) que el Glade admet, consulteu GTK+ Reference Manual (<http://developer.gnome.org/doc/API/2.0/gtk/index.html>).

Com crear un projecte nou

Seleccioneu l'opció de menú Fitxer -> Nou. Mostra una finestra completa neta per a començar a treballar. Des de l'opció de menú Projecte podeu commutar entre projectes oberts. Avisa també si els projectes estan sense guardar. L'extensió d'un projecte és `.glade`.

Com a exemple d'utilització del Glade es crearà una interfície senzilla per a una hipotètica aplicació que sol·licite un nom d'usuari i li retorne una salutació personalitzada.

Per a crear una finestra nova, aneu a la finestra de la Paleta i feu clic en el giny Finestra. S'obri una finestra nova on podeu inserir altres ginys.

El giny tipus finestra apareix en l'espai de treball, preparat per a ser modificat. En les propietats del giny finestra (Pestanya General) canvieu el nom assignat per defecte i li assigneu 'Prova'.

Ara la idea és afegir ginys a la finestra. Però no es pot fer perquè els ginys en GTK+ estan empaquetats. Empaquetar ginys és pesat però és un bon mètode per a permetre moltes accions com és el 'resizing' (redimensionament de la finestra) automàtic. L'efecte esperat quan un usuari redimensiona la finestra de l'aplicació és que els ginys de la finestra canvien també de grandària i s'ajusten al nou espai, tant si suposa una expansió o una compressió. L'empaquetatge permet que esta acció es faci de forma automàtica. L'empaquetatge es realitza creant caixes o taules, que són ginys invisibles en temps d'execució del programa, però amb efecte en l'aplicació.

El pas següent és dividir la finestra en tres files. La fila superior emmagatzemarà una etiqueta, la fila d'en mig s'utilitzarà com a camp per a l'entrada de text i la fila inferior la utilitzarem per a inserir dos botons. Per a fer-ho, inseriu en la finestra el giny Caixa vertical (Contenidors -> VBox) i indiqueu en la finestra emergent que voleu 3 files.

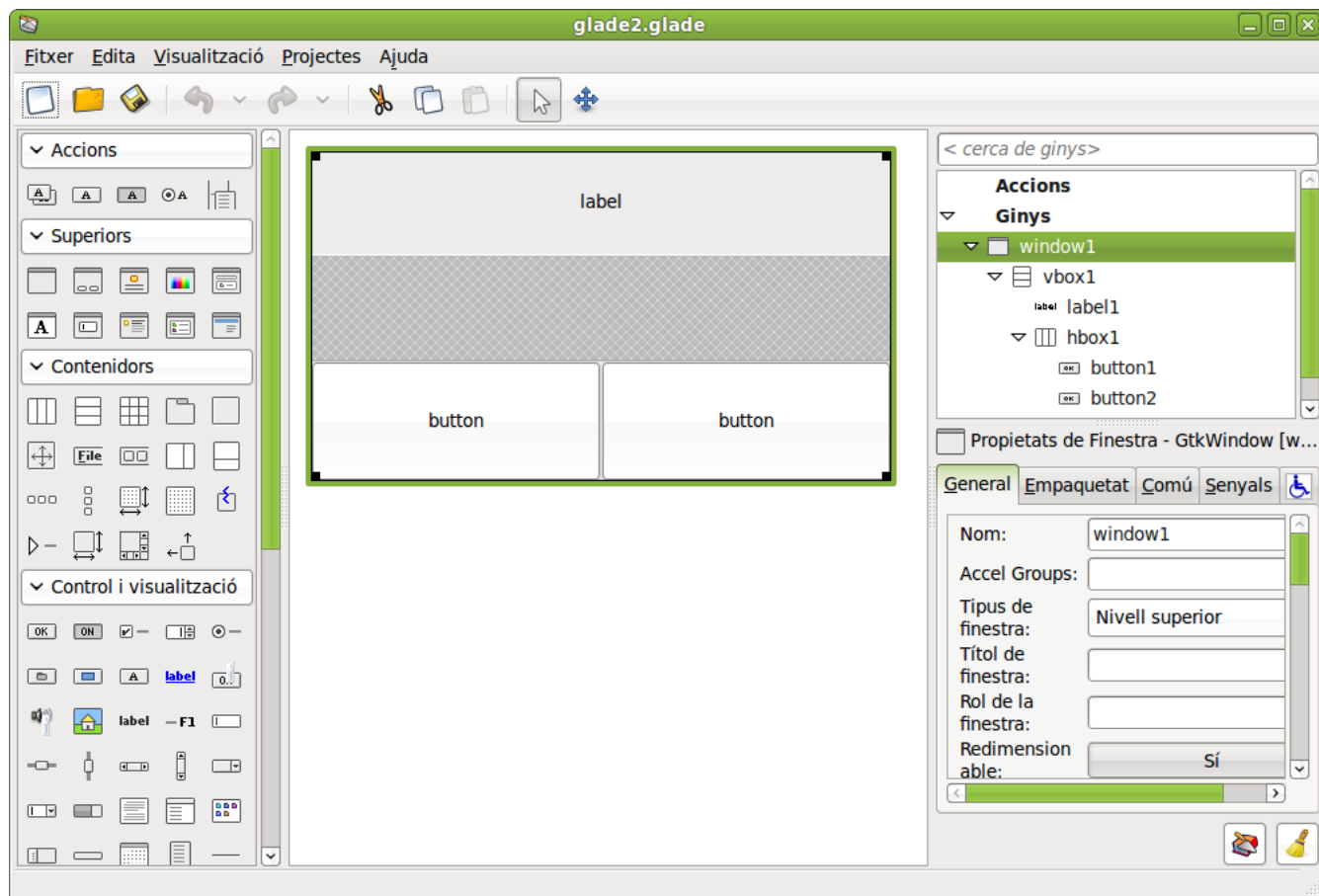
La finestra apareix dividida en tres files, i en cadascuna d'estes es poden inserir més ginys.

En la primera fila (part superior) afegiu un giny Etiqueta (Control i exhibició -> Label). En la segona fila afegiu un giny Entrada de text (Control i exhibició -> Entry). En la fila inferior, abans d'introduir els botons

cal dividir-la en dos, per a fer-ho, inseriu el giny Caixa horitzontal (Contenidors -> HBox) i seleccioneu dos columnes. Ara ja podeu inserir els dos botons. Per a fer-ho, seleccioneu el giny Botó (Control i exhibició -> Button) i inseriu-lo en ambdós columnes.

De moment el projecte que estem creant té el següent aspecte:

Figura 48-8. Projecte en fase de disseny



A continuació es poden modificar algunes propietats d'empaquetatge que milloraran l'aspecte i funcionalitat de l'aplicació. Per a fer-ho, aneu a l'arbre de ginys i seleccioneu el giny adient en cada cas. Modifiqueu les propietats següents:

- La propietat Homogeni (pestanya General) per a 'hbox1' poseu-la en l'opció Sí.
- La propietat Espaiat (pestanya General) per a 'hbox1' i 'vbox1' podeu-la en 2.
- La propietat Amplària de la vora (pestanya Comunes) per a 'hbox1' i 'vbox1' poseu-la en 2.
- La propietat Edita tipus (pestanya General) per a 'button1' poseu-la en Estoc (per a seleccionar una opció predeterminada), i a continuació canvieu la propietat 'Botó d'Estoc' a Aplica.
- La propietat Edita tipus (pestanya General) per a 'button2' poseu-la en Estoc, i després canvieu la propietat 'Botó d'Estoc' a Tanca.
- La propietat Etiqueta (pestanya General) per a 'label1' poseu-la en Digues-me el teu nom.

És convenient que guardeu ja el projecte amb el nom que vulgueu; per exemple `aprencgtk2`. Comproveu que en el directori seleccionat per a emmagatzemar els projectes hi ha un fitxer anomenat `aprencgtk2.glade`. Este és un fitxer XML. Si inspeccioneu el contingut (amb el Bluefish, per exemple) podreu observar que cada giny (widget) inserit apareix com a un element XML, cadascun d'estos amb un atribut id. Este nom únic i assignat per defecte pel Glade és el que utilitzarà el Gtk2 per a accedir als ginys.

Ara mateix ja disposeu d'una estructura completa d'interfície d'usuari. Però, perquè es pugui executar l'aplicació és imprescindible tocar una mica de codi. Lògicament, faltaria tota la part d'introducció del codi

necessari perquè funcione. Per exemple, caldrà crear dos gestors d'esdeveniments, un per a cada botó. D'esta manera quan es polse el botó 'button1' de Tanca (onClicked button1) es tancarà la finestra. Quan es polse el botó 'button2' d'Aplica (onClicked button2) es visualitzarà en el camp 'label1' la salutació personalitzada.

A continuació es passa una plantilla on apareix el codi bàsic que ha de contindre el fitxer perquè funcionen els esdeveniments quan es polsen els botons. Com s'ha comentat en el paràgraf anterior, faltaria afegir els gestors d'esdeveniments als botons creats.

Per a escriure estes línies de codi es pot utilitzar qualsevol editor de text net com el 'Gedit'.

Estes línies amb la resta de codi que necessite l'aplicació per a funcionar guardeu-ho com a fitxer `aprendogtk2.hs` en el mateix directori en què s'ha emmagatzemat el fitxer XML `aprendogtk2.glade`. A continuació compileu amb **ghc** i executeu

```
$ ghc --make aprendogtk2.hs -o aprendogtk2
```

```
$ ./aprendogtk2.
```

Plantilla bàsica:

```
module Main where
import Graphics.UI.Gtk
import Graphics.UI.Gtk.Glade
main = do
  initGUI
  Just xml xmlNew "aprencgk2.glade"
  window xmlGetWidget xml castToWindow "window1"
  onDestroy window mainQuit
  widgetShowAll window
  mainGUI
```

Enllaços d'interés

Pàgina del projecte: <http://glade.gnome.org/>

Projecte en freshmeat: <http://freshmeat.net/projects/glade>

XII. Aplicacions educatives

Capítol 49. Paquet de programes educatius GCompris

Introducció al GCompris

Característiques

El GCompris és una aplicació lliure que conté un conjunt d'activitats educatives orientades a l'alumnat de les etapes inicials (Infantil i Primària). Proporciona una interfície d'usuari que dona accés a diferents tipus de xicotets continguts educatius anomenats "taulers". El GCompris forma part del projecte GNU.

La versió documentada és la 9.0.

Les activitats estan dividides en diversos blocs temàtics i s'executen sobre una finestra especial d'aplicació, decorada amb gràfics i icones de vistosos colors, d'acord amb les característiques dels seus destinataris. Té també un menú de configuració xicotet i intuïtiu on triar l'idioma de l'aplicació, el color i la resolució de la pantalla, etc.

El GCompris incorpora les activitats mitjançant codi C que es carrega com a connectors, i cada activitat va documentada per mitjà d'un fitxer XML, per la qual cosa l'extensió és prou factible per a programadors externs i per al professorat mateix interessat a realitzar noves incorporacions i que disposa d'uns coneixements mínims de programació.

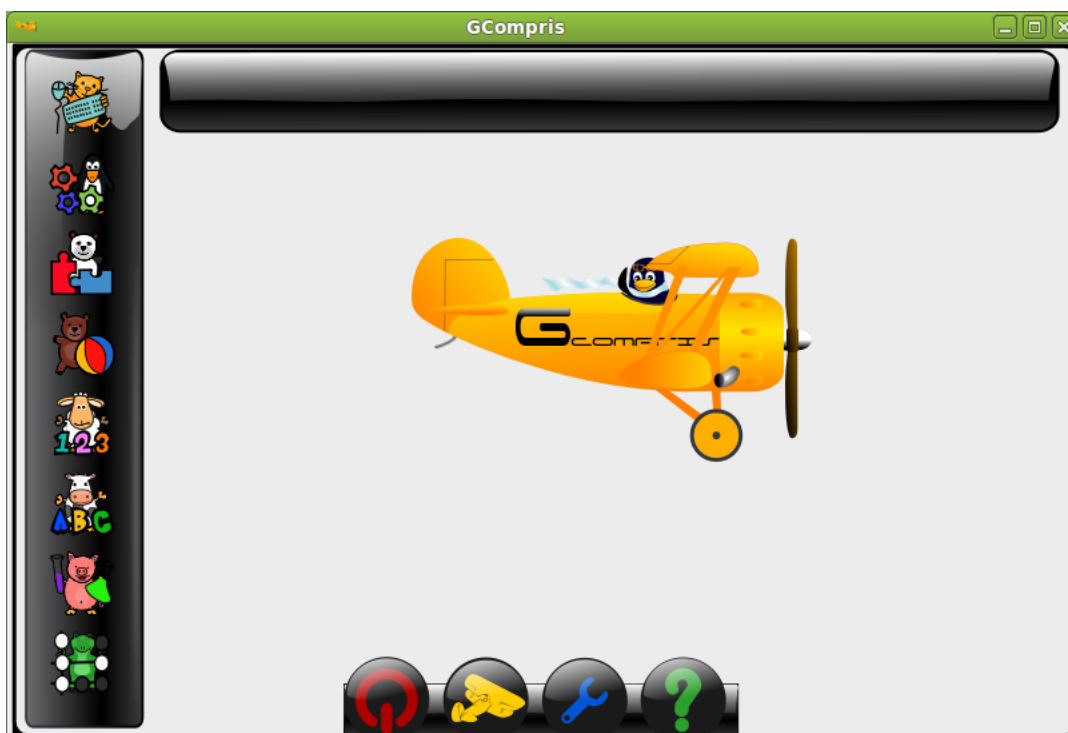
Les activitats estan organitzades en els blocs temàtics següents: activitats de matemàtiques, activitats de lectura, activitats d'experiències, activitats de descobriment, activitats recreatives, activitats d'estratègia, puzzles i activitats sobre l'ordinador.

Elements de l'aplicació

Per a iniciar l'aplicació GCompris aneu al menú Aplicacions -> Educació -> GCompris, jocs educatius.

En arrancar l'aplicació, el GCompris mostra una finestra que inclou els elements següents:

Figura 49-1. Finestra inicial del GCompris



- Zona de categories

En la zona esquerra hi ha les categories en les quals s'organitzen les activitats. Són activitats recreatives, puzles, matemàtiques, ordinadors, estratègia, experiències, lectura i descobriment.

- Zona de descripció del tauler

Mostra una xicoteta descripció sobre la icona de tauler seleccionada.

- Barra de control

La barra de control està sempre present. Les icones són contextuais, és a dir, que no es mostraran si no són significatives en un context determinat.

La barra de control conté les icones següents:



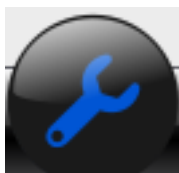
- *Ajuda*: en alguns casos, un tauler pot ser massa complex per a ser descrit en la zona de descripció del tauler. En este cas, des d'ací es podrà accedir a informació addicional de l'activitat.



- *Finalitza el GCompris*: quan se selecciona des de la finestra principal, s'ix del GCompris, es demana confirmació.



- *Quant a*: mostra la finestra "Quant a" del GCompris amb el número de versió, l'autor, la llicència i els enllaços a recursos en línia.



- *Configura*: mostra el menú de configuració. A la configuració només es pot accedir des de la finestra principal, quan no hi ha activitats seleccionades. Si una activitat està seleccionada, poden configurar-se opcions de l'activitat. Perquè els canvis tinguin efecte, caldrà reiniciar l'aplicació.

Un exemple: activitat Diners

La utilització de les activitats és molt senzilla. Per exemple, hi ha una activitat per a familiaritzar-se amb l'ús dels diners, que treballa en euros. Hi ha dos versions, una que treballa amb nombres enters i una altra que treballa amb cèntims. Es mostrarà la que no utilitza cèntims.

Per a accedir-hi, seleccioneu les activitats de numeració en la categoria Matemàtiques:

Figura 49-2. Matemàtiques



Apareixerà una finestra amb diverses activitats, entre les quals triareu la que té com a icona un bitllet de 50 euros. En el text posa *Diners*.

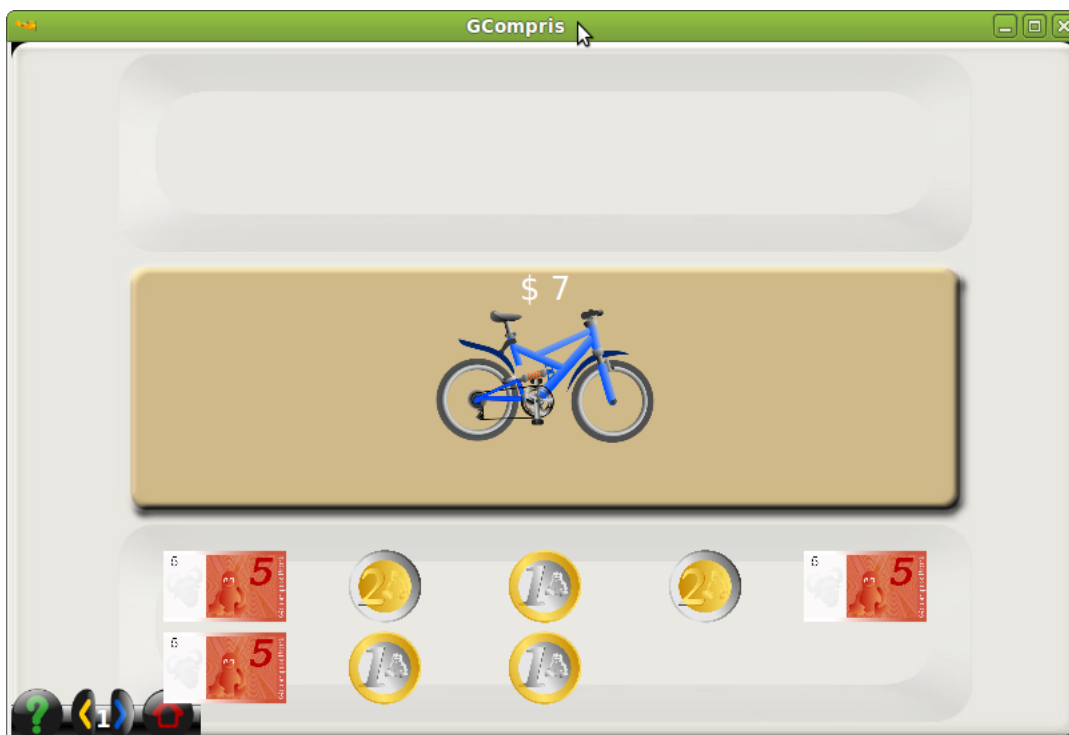
Figura 49-3. Diners



Nota: També hi ha una versió que treballa amb cèntims, el dibuix és com si fóra un xanglot de monedes. En el text apareix Practica l'ús dels diners incloent-hi els cèntims.

En fer clic sobre la icona, ens apareixerà una nova finestra amb l'activitat.

Figura 49-4. Activitat per a usar els diners



L'objectiu de l'activitat és formar la quantitat indicada amb les monedes i bitllets que apareixen disponibles. Feu clic sobre les monedes i bitllets disponibles en la zona inferior, per a afegir-los en la part superior fins a formar la quantitat indicada.

Una vegada penseu que ja està la quantitat correcta, feu clic en la icona "D'acord". Si la quantitat formada és la correcta, apareixerà una cara somrient que indica èxit:

Figura 49-5. Quantitat correcta



La cara romandrà durant uns segons, passats els quals s'iniciarà una nova activitat.

En canvi, si la quantitat introduïda no és correcta, en fer clic en la icona D'acord es mostrarà una cara trista, que indica que no és correcta la quantitat. Passats uns segons, desapareixerà la cara i podreu seguir l'activitat fins a aconseguir resoldre-la. No es pot passar a l'activitat següent fins que no es complete l'actual. Però sí que es pot eixir de l'activitat i tornar a entrar-hi. Cada vegada que s'inicia una activitat, la quantitat que apareix és aleatòria.

Figura 49-6. Quantitat incorrecta



L'activitat té diversos nivells que van incrementant progressivament la dificultat, cada vegada amb quantitats més grans, amb més monedes i bitllets.

A partir del nivell 3, apareixen diversos objectes, cada un amb una quantitat. La quantitat que cal formar és la suma dels dos.

Capítol 50. JClic

Introducció al JClic

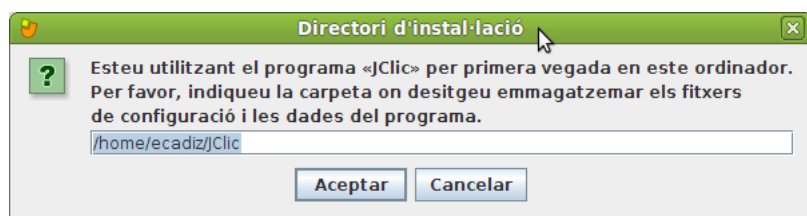
El JClic és un entorn per a la creació, realització i avaluació d'activitats educatives multimèdia, elaborat en la plataforma Java. És una aplicació de programari lliure basada en estàndards oberts que funciona en diversos entorns operatius: Linux, Mac OS X, Windows i Solaris.

El projecte JClic és una evolució del programa Clic 3.0, una ferramenta per a la creació d'aplicacions didàctiques multimèdia amb més de 10 anys d'història. Al llarg d'este temps molts educadors i educadores l'han utilitzat per a crear activitats interactives amb les quals treballen aspectes procedimentals, com ara diverses àrees del currículum i des d'educació infantil fins a secundària.

Per a iniciar l'aplicació aneu al menú Aplicacions -> Educació -> Jclic, activitats educatives.

Si és la primera vegada que s'inicia, es mostra un quadre de diàleg en el qual s'indicarà el camí per a guardar els fitxers de configuració.

Figura 50-1. Inici per primera vegada



El JClicPlayer permet veure i executar les activitats des del disc dur (o des de la xarxa) sense haver d'estar connectats a Internet. Utilitza un format homogeni per a presentar les activitats, en el qual es diferencien diverses zones:

Figura 50-2. Finestra principal del JClic



- La *finestra principal* agrupa tots els elements. Pot tindre colors, textures o imatges de fons diferents.
- La *finestra de joc* és la zona en la qual es realitza l'activitat. Mostra els continguts dels taulers. Pot contindre un o dos taulers segons el tipus d'activitat, i estos poden estar situats en qualsevol lloc de la finestra principal.
- La caixa de missatges sol aparéixer en la part inferior de la pantalla.

Les activitats poden tindre tres tipus de missatges: un missatge inicial, que es mostra a l'inici, un missatge final, que apareix únicament quan es resol l'activitat, i un missatge d'error, que només pot arribar a aparéixer en les activitats que tinguen limitats el temps o el nombre màxim d'intents.

Estos missatges poden contindre text, imatges, so, animacions o una combinació d'estos recursos.

- Els *botons* permeten accedir a diverses funcions: passar a l'activitat anterior o a la següent, repetir l'activitat, demanar ajuda per a resoldre-la, accedir a informació addicional o veure els informes d'usuari. Els botons poden tindre aspectes diferents i estar situats en un lloc distint en funció de la pell (o entorn visual) que utilitze el JClic en eixe moment.

Figura 50-3. Zona de botons



- Els *comptadors* indiquen el nombre d'encerts, d'intents i el temps. Solen aparéixer a la dreta de la caixa de missatges.

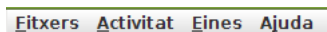
Figura 50-4. Comptadors



En el moment de crear les activitats es pot decidir que alguns dels comptadors i/o botons no estiguen actius.

- La *barra d'estat*, en la part inferior, ens informa si l'activitat està activa o s'està carregant. A la dreta una icona ens informa també de si el so de l'activitat està o no activat. Fent clic en esta icona podem activar o desactivar temporalment el so.
- La pell, o *entorn visual*, és el marc en el qual es mostren les activitats. Hi ha diverses pells per a triar, que es diferencien en el disseny, color, aspecte i situació dels botons i comptadors. La pell del JClic la pot definir cada usuari, però si l'activitat ja en porta una de definida esta es mantindrà.
- La *barra de menús*, sempre en la part superior de la finestra principal, permet accedir a les diferents funcions per a utilitzar les activitats i per a configurar el programa.

Figura 50-5. Barra de menús



Les opcions més importants de la barra de menús són:

- *Fitxer*

Des d'ací es poden obrir fitxers (que es troben en l'ordinador en el qual es treballa, en la xarxa local o en Internet) i tancar el programa

- *Activitat*

Les fletxes verdes Següent i Anterior permeten moure's per les seqüències d'activitats (equivalen als botons de pas d'activitat); de la mateixa manera que l'opció Reinicia equival al botó per a tornar a fer l'activitat.

La fletxa Torna porta a l'últim menú pel qual hàgem passat.

Des d'ací es pot accedir també a la informació i a l'ajuda de l'activitat (en cas que en tinga), i als informes d'usuari (de nou es troben menús equivalents als botons)

Des de Sons es pot activar o desactivar el so de l'activitat

- *Ferramentes*

El menú de Configuració conté 5 pestanyes des de les quals es poden configurar alguns aspectes del programa.

Des de Seguretat es pot posar una contrasenya per a protegir la configuració establida i les biblioteques de projectes que s'hagen creat.

Des de General es pot triar l'aspecte, la pell i l'idioma del JClic.

L'"aspecte" permet triar entre diverses maneres de mostrar els menús i els botons del programa. La pell seleccionada determinarà el marc amb què es visualitzen les activitats, pel que fa al disseny, color, aspecte i situació dels botons i comptadors, sempre que l'activitat que estiga en marxa no tinga una pell definida per l'autor.

El canvi d'idioma afecta els menús i botons del programa, no de l'activitat.

Des de la pestanya Multimèdia es pot configurar el sistema multimèdia i activar o desactivar els sons dels esdeveniments.

Finalment, des de la pestanya Biblioteques es poden crear, esborrar o editar biblioteques de projectes.

Les biblioteques són els magatzems on es guarden els projectes d'activitats JClic. Les biblioteques es poden organitzar en carpetes, en les quals se situen els botons que permetran posar en marxa els projectes.

Des del menú Ferramentes -> Biblioteques s'accedix al diàleg de selecció de la biblioteca de projectes.

Amb el botó Edita de la finestra de Selecció de la biblioteca de projectes s'accedix a una finestra des de la qual es poden crear, esborrar o modificar carpetes i icones.

- *Ajuda*

Proporciona informació sobre el JClic, el projecte i l'activitat que estiga oberta. També mostra els informes de progrés i informació tècnica sobre el sistema Java.

Enllaços d'interés

Pàgina oficial del projecte: <http://clic.xtec.net/>

Al Mestre a casa podeu trobar activitats fetes amb el JClic <http://www.mestreacasa.gva.es>

Capítol 51. Matemàtiques amb el gMatESO

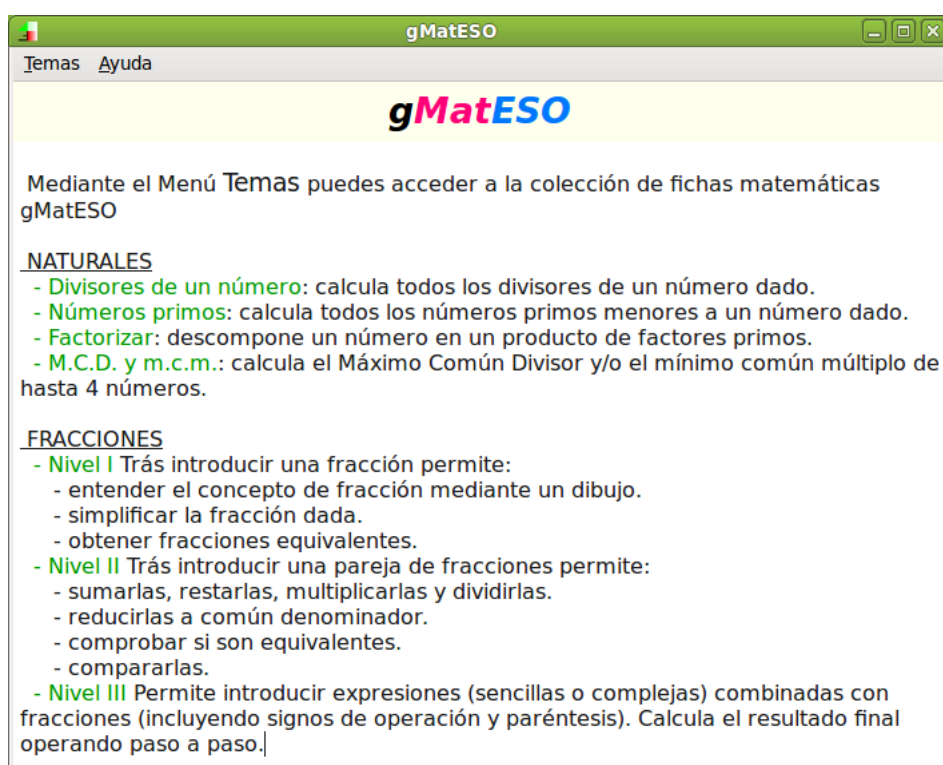
gMatESO

El gMatESO és una col·lecció de fitxes matemàtiques que faciliten l'aprenentatge a l'alumnat de l'últim curs de primària i dels nivells de secundària. Amb l'avantatge que el gMatESO no sols proporciona el resultat de l'operació, sinó que a més explica els passos intermedis.

És important observar que, encara que es pot utilitzar com a calculadora, el seu objectiu és didàctic i no s'ha de considerar com un programa de càlcul científic.

LliureX inclou esta aplicació i està accessible des del menú Aplicacions -> Educació. La versió documentada és la 0.1.

Figura 51-1. Finestra principal del gMatESO.



Les opcions del menú Temes permeten treballar amb els nombres naturals i les fraccions. En este últim cas permet el treball a diferents nivells de complexitat d'operacions.

L'aplicació gMatESO permet fer les operacions següents:

- Naturals
 - Calcular els divisors d'un nombre.
 - Calcular els nombres primers menors a un nombre donat.
 - Factoritzar un nombre natural.
 - Calcular el màxim comú divisor (MCD) i el mínim comú múltiple (MCM) de diversos nombres.
- Fraccions
 - Nivell I -> Després d'introduir una fracció permet:
 - Entendre el concepte de fracció mitjançant un dibuix.

- Simplificar una fracció donada.
- Obtindre fraccions equivalents.
- Nivell II -> Després d'introduir una parella de fraccions permet:
 - Operar amb estes fraccions: sumar, restar, multiplicar i dividir.
 - Reduir-les a comú denominador.
 - Comprovar si són equivalents.
- Nivell III -> Permet introduir expressions (senzilles o complexes) combinades amb fraccions (incloent-hi signes d'operació i parèntesis) i calcula el resultat pas a pas.

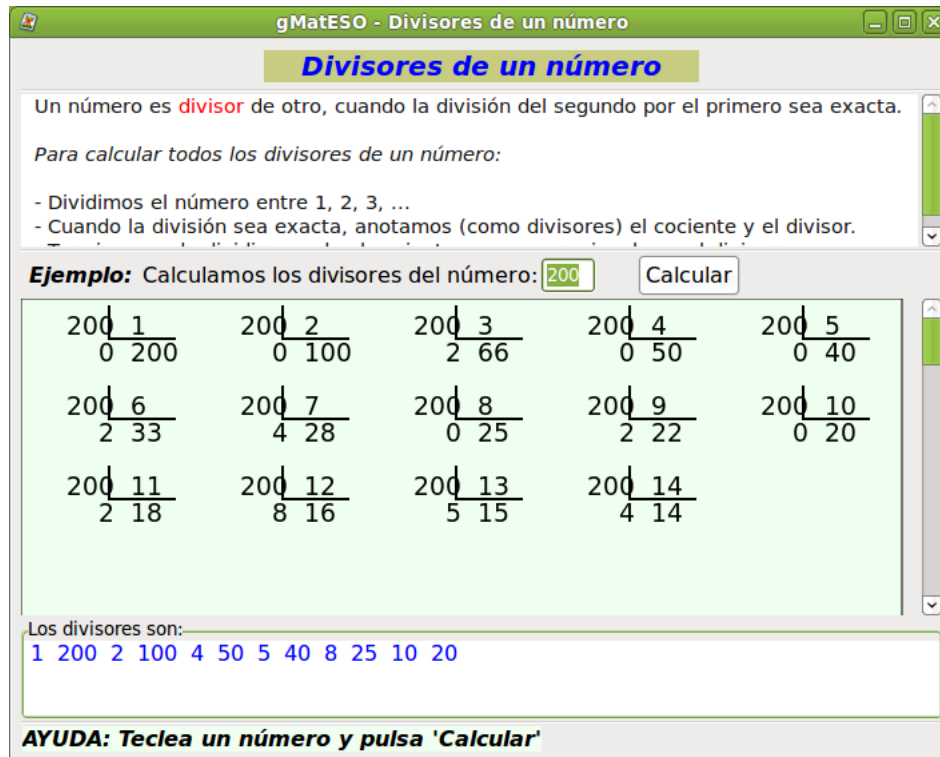
Estes opcions es troben accessibles des del menú temes de la barra de menús de l'aplicació.

Com operar amb el gMatESO

A continuació, i de manera gràfica, incloem algunes operacions senzilles realitzades des de la ferramenta. Per exemple, la captura següent mostra com obtindre els divisors d'un nombre. És tan senzill com indicar el nombre del qual es volen obtindre els divisors i prémer Calcula.

Divisors d'un nombre:

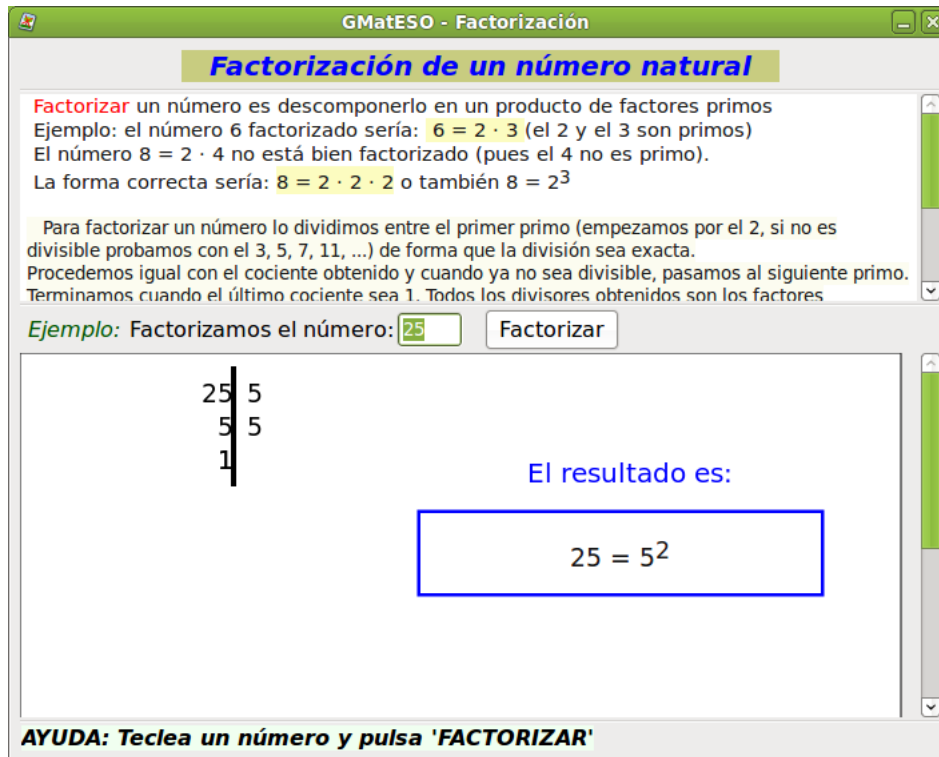
Figura 51-2. Divisors d'un nombre



La captura següent mostra la factorització d'un nombre natural. Introduïm un nombre natural i el gMatESO defineix el concepte i mostra el procés complet fins a la factorització total del nombre donat.

Factorització d'un nombre natural:

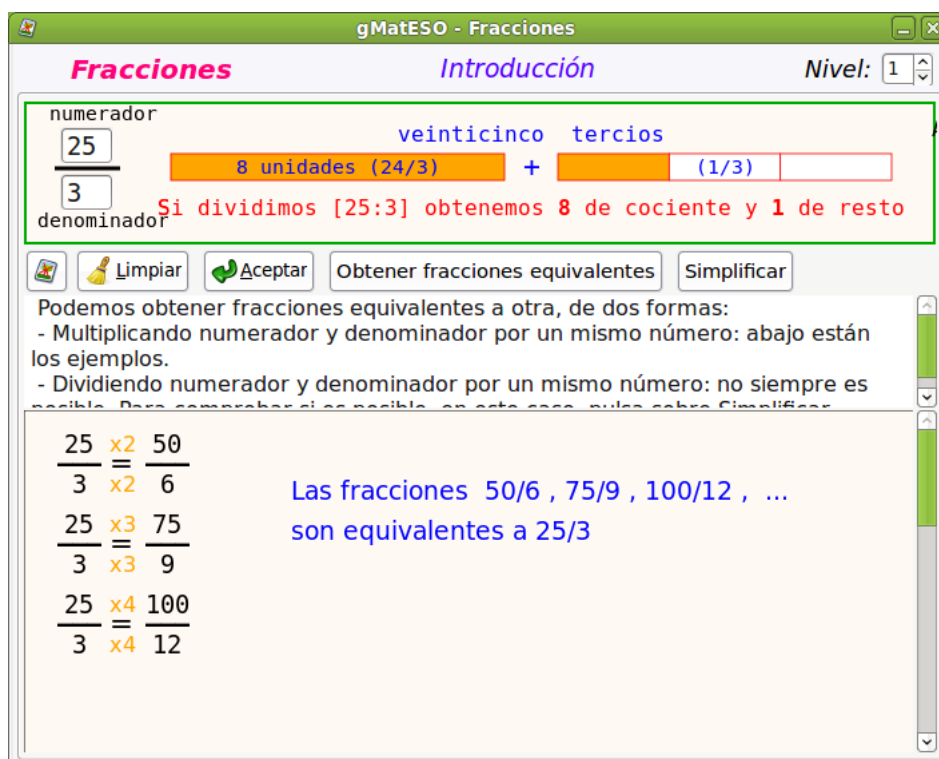
Figura 51-3. Factorització d'un nombre natural



En el cas de les fraccions, en primer lloc cal seleccionar el nivell. En la captura següent es mostra un exemple de Nivell I, és a dir, es treballa sobre una única fracció. Introduïm el numerador i el denominador i en prémer D'acord realitza la divisió i permet obtindre fraccions equivalents:

Fraccions Nivell I:

Figura 51-4. Fraccions Nivell I

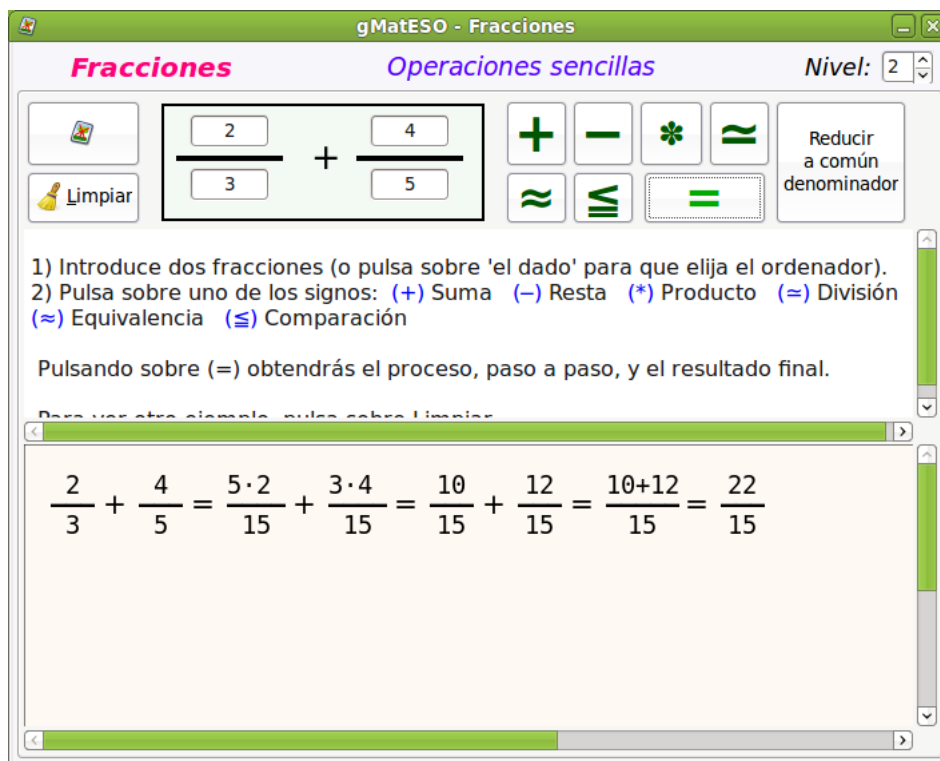


Si se selecciona el Nivell II es treballa sobre dos fraccions i es poden realitzar operacions amb estes. La

captura següent mostra un exemple de Nivell II. Introduïm el numerador i el denominador de dos fraccions i en prémer + y = realitza la suma i permet reduir a comú denominador:

Operacions amb fraccions:

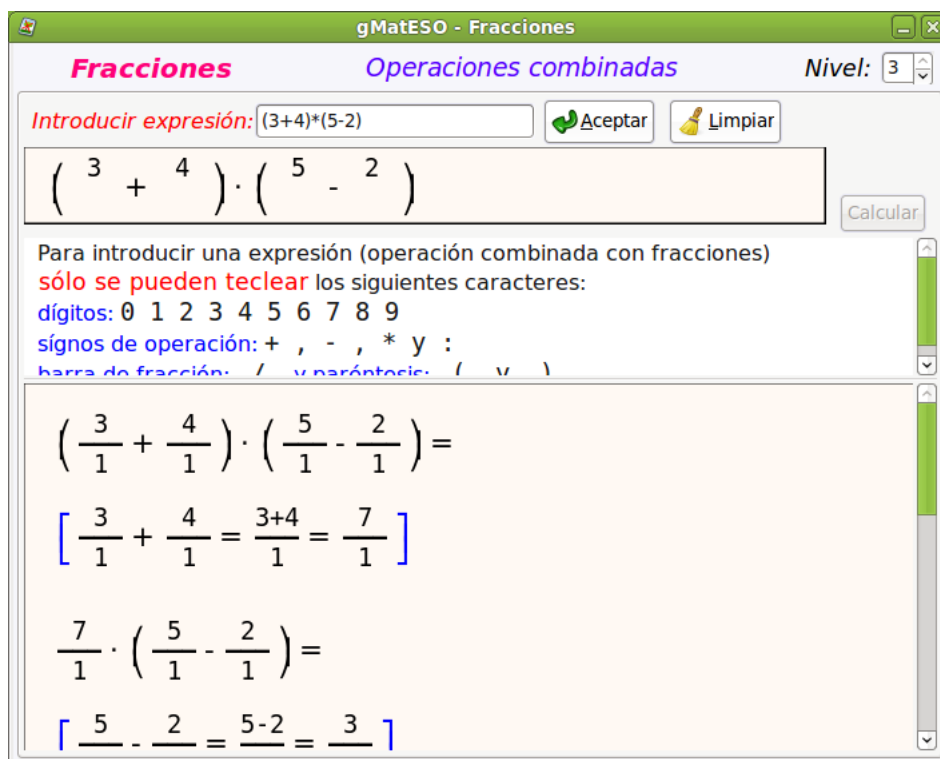
Figura 51-5. Operacions amb fraccions



Si se selecciona el Nivell III es treballa sobre expressions algebraïques utilitzant operacions senzilles amb estes. En la captura següent introduïm l'expressió donada i en prémer Calcula realitza els càlculs:

Operacions amb fraccions:

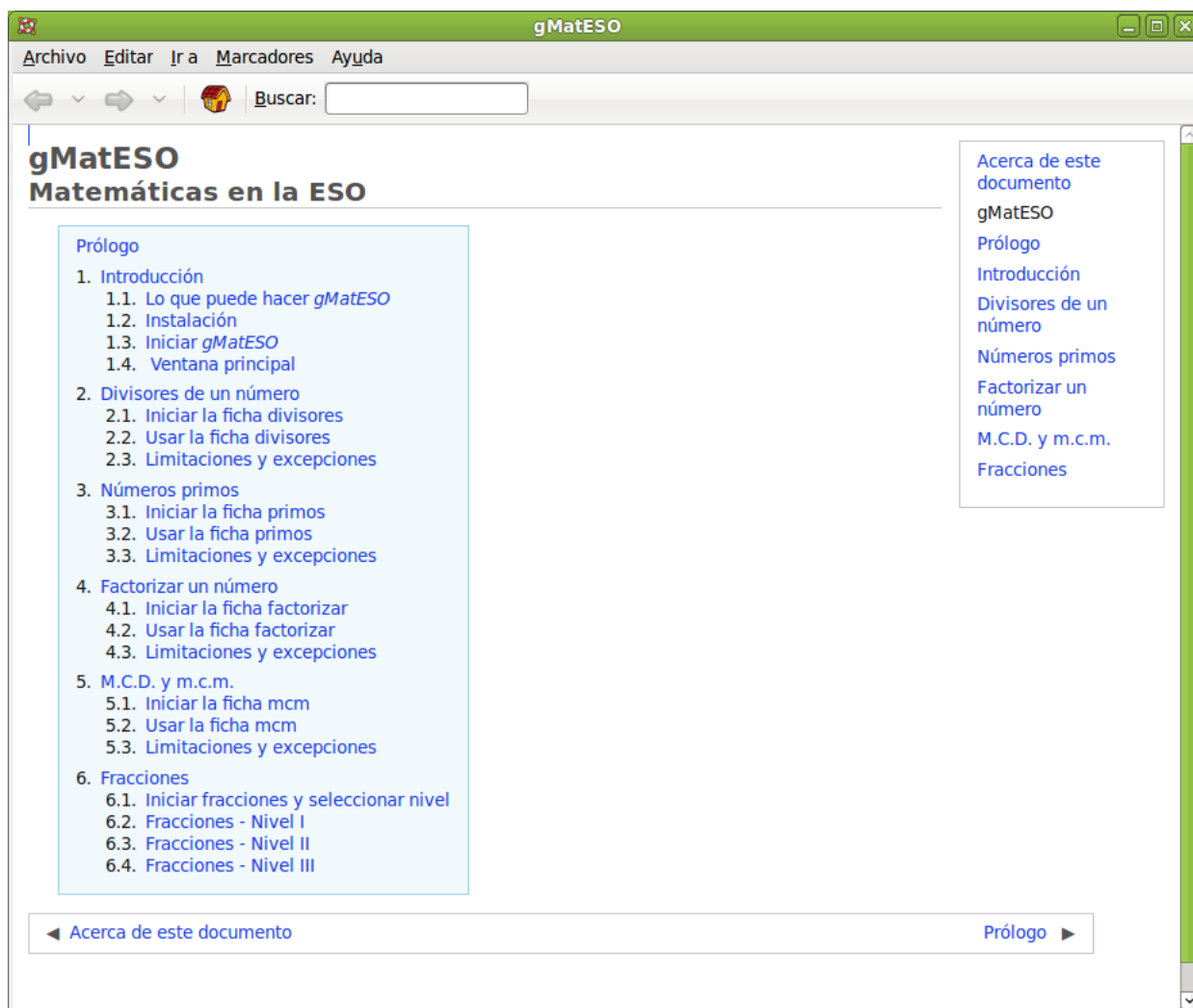
Figura 51-6. Operacions combinades



Ajuda del gMatESO

La millor ajuda del gMatESO la proporciona la mateixa aplicació. Es troba en l'opció de menú Ajuda -> Índex. S'obri una finestra amb totes les operacions possibles detallades.

Figura 51-7. Ajuda



Capítol 52. Extensió d'OpenOffice.org per a Matemàtiques

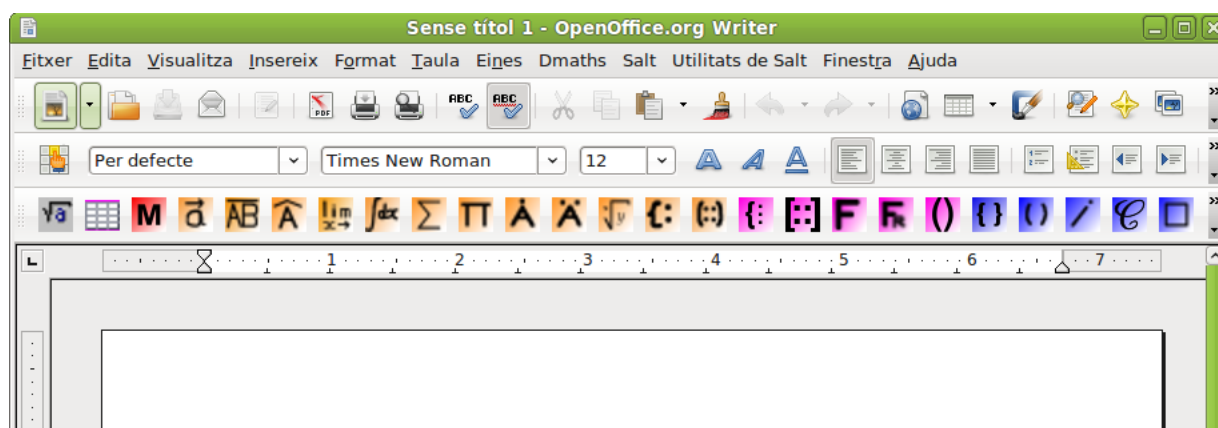
Dmaths

El Dmaths és una extensió disponible des d'OpenOffice.org.

És important observar que, encara que es pot utilitzar com a calculadora, el seu objectiu és didàctic i no s'ha de considerar com un programa de càlcul científic.

Quan s'obri el processador de textos de l'OpenOffice.org s'observa que està inclosa la barra de ferramentes del Dmaths. Esta barra facilitarà l'escriptura de fórmules, gràfiques, estadístiques o diagrames elèctrics.

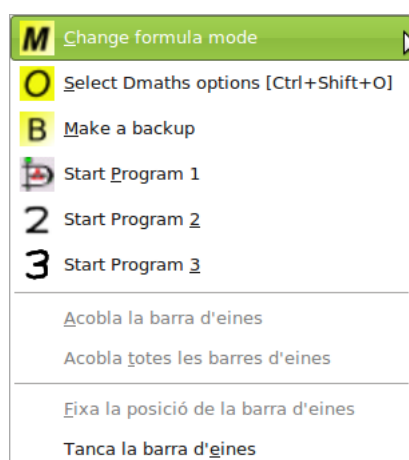
Figura 52-1. Processador de textos amb el Dmaths



És MOLT IMPORTANT tenir en compte que si l'usuari elimina el Dmaths i l'intenta tornar a instal·lar, encara que diga que s'ha instal·lat correctament, no ho ha fet. En este cas, com que la instal·lació del Dmaths és per usuari, cal eliminar el fitxer .openoffice.org o moure'l a un altre directori i tornar a realitzar la instal·lació del Dmaths. Aneu amb compte en el cas que s'hagen dut a terme altres tasques de personalització de l'OpenOffice.org, ja que es perdran.

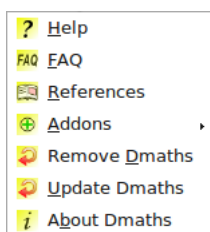
Al costat de la barra apareix una finestra xicoteta que en desplegar-la mostra les opcions a realitzar amb la barra del Dmaths.

Figura 52-2. Opcions barra del Dmaths



En el menú principal hi ha una nova opció Dmaths amb les entrades següents:

Figura 52-3. Menú del Dmaths

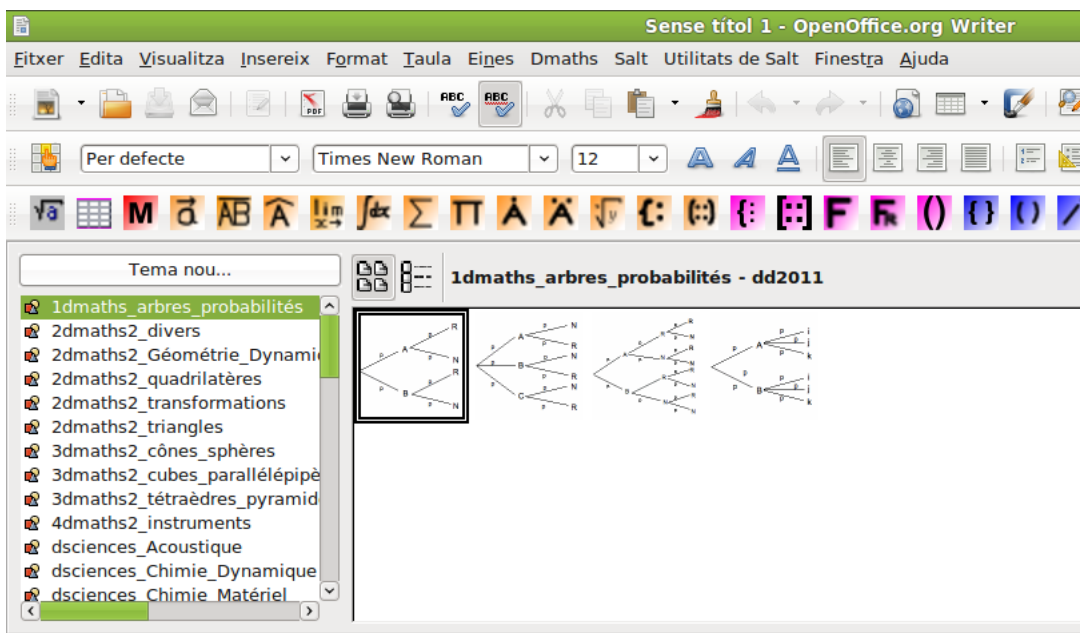


Per a desinstal·lar l'extensió heu de seleccionar l'opció Dmaths -> Suprimir el Dmaths.

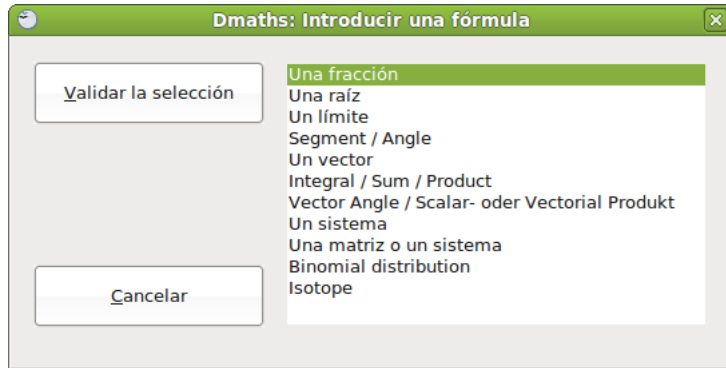
Operar amb el Dmaths

A més de la barra de ferramentes inclosa en el Dmaths, la icona de la Galeria s'ha emplenat amb una gran quantitat de temes específics de matemàtiques, com a mostra la figura següent:

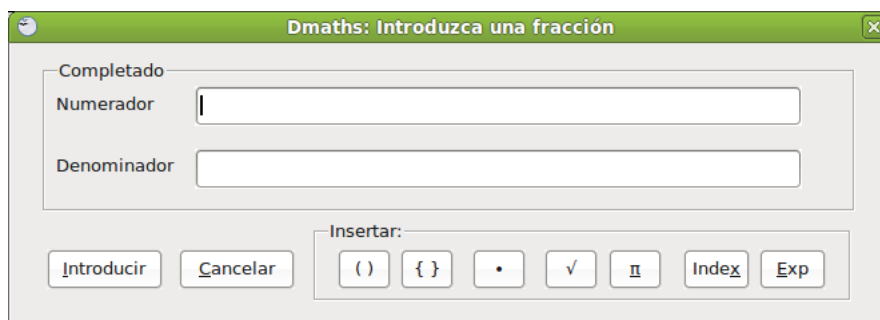
Figura 52-4. Galeria Dmaths



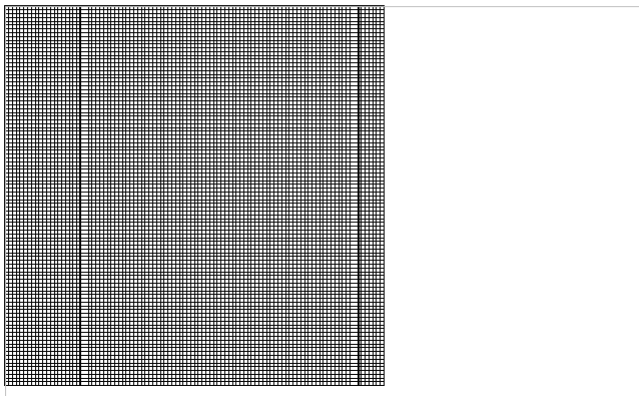
En la barra de ferramentes del Dmaths s'inclouen opcions per a estudiar el creixement i decreixement de funcions, dibuixar corbes, crear fórmules de tipus fracció, arrel, límits, etcètera. Si premeu la icona  apareixerà la imatge següent:

Figura 52-5. Fórmules

Com a exemple, si seleccioneu la primera opció 'Fracció', apareixerà una nova finestra on haureu d'introduir numerador i denominador. Perquè aparega la fracció n'hi ha prou amb polsar el botó 'Introduïx'.

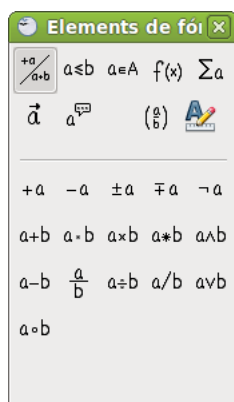
Figura 52-6. Fracció

Si el professorat necessita que l'alumnat treballi els exercicis sobre paper mil·limetrat, el Dmaths permet crear el paper mil·limetrat, mostra una reixeta com la següent:

Figura 52-7. Reixeta mil·limetrada

Es poden crear fàcilment fórmules fent ús de les opcions disponibles, però també es pot treballar amb l'OpenOffice.org Fórmules (Math) des de la icona d'Inserir fórmula. S'obri la finestra de Selecció de fórmules (Math) i es pot treballar com es detalla en el manual d'esta ferramenta.

Figura 52-8. Menú Selecció



Ajuda del Dmaths

Es recomana accedir a l'opció d'ajuda (Dmaths -> Ajuda) i visitar els enllaços inclosos, en els quals hi ha disponible informació sobre l'ús de l'extensió.

És també interessant visitar l'entrada del Dmaths -> PMF que inclou nombroses qüestions plantejades i ja resoltes.

L'opció del Dmaths -> Referències mostra un HowTo un poc antiquat (2003) però que constituïx una completa referència d'ordes de fórmules disponibles.

Finalment, a la pàgina oficial del projecte, que és <http://www.dmaths.org/>, l'usuari trobarà tota la informació relativa a l'extensió.

Capítol 53. Dr. GEO, matemàtiques

Introducció

Dr. GEO és un programa interactiu de geometria. Permet crear figures geomètriques, així com manipular-les interactivament tot respectant-ne les restriccions geomètriques.

L'estructura de la interfície és la següent:

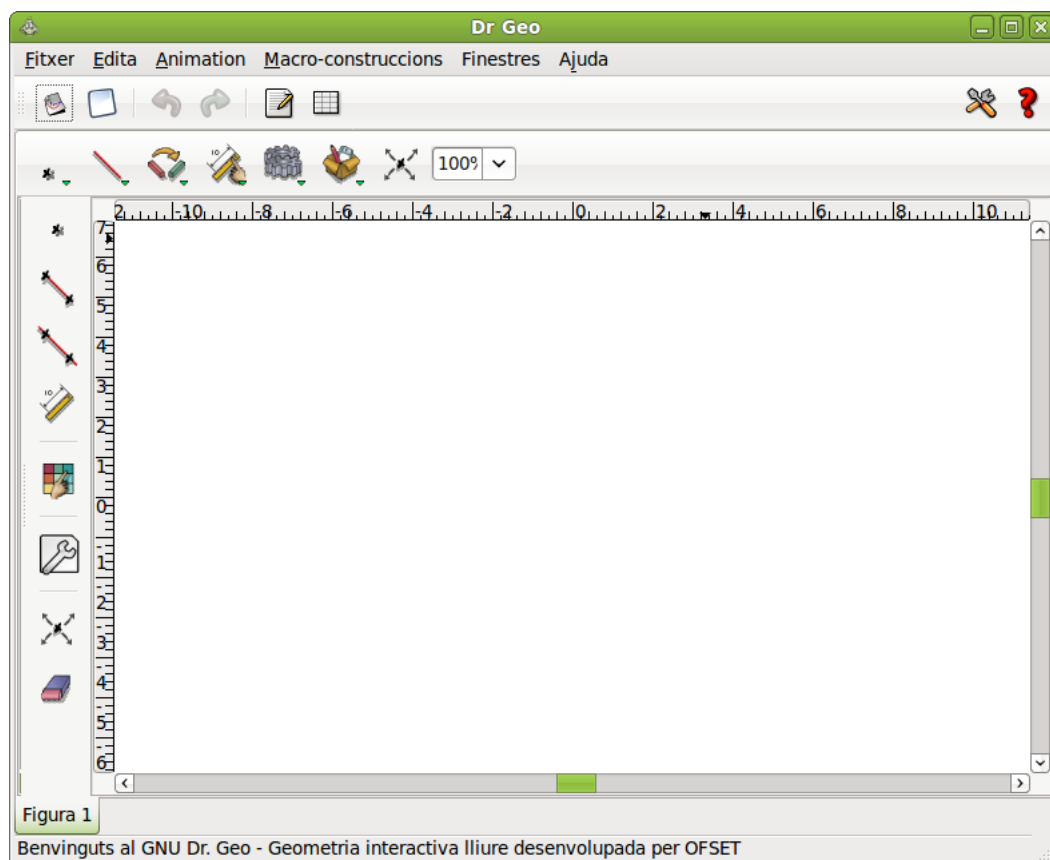
- La barra de menús característica, amb Fitxer, Edita, Macros, Finestra i Ajuda.
- La barra de ferramentes per a crear una figura nova o un text explicatiu; també conté les ferramentes de fes/desfes i la reixeta.

Figura 53-1. Pantalla de benvinguda



Per a crear una figura geomètrica nova, heu de fer clic en el primer botó de la barra de ferramentes o de manera alternativa, des de la barra de menús *Fitxer* -> *Nou* -> *Figura*. Quan es crea una figura nova, apareix una nova barra de ferramentes horitzontal formada per sis icones. A més, també apareix una barra de ferramentes vertical, que proporciona accés ràpid a les ferramentes més utilitzades.

Figura 53-2. Una figura geomètrica buida



Funciones bàsiques

Les ferramentes de la barra horitzontal estan separades en sis grups tal com es mostra en la imatge de categoria de ferramentes. Quan l'usuari ha de fer clic en una de les icones que té un triangle verd, una nova barra vertical d'icones apareix immediatament. En esta s'agrupen funcions de la mateixa família.

D'esquerra a dreta, s'accedix a diferents barres de ferramentes verticals per a construir punts, construir línies, realitzar transformacions geomètriques, calcular valors numèrics, generar macros de construccions i utilitzar les ferramentes d'edició.

Figura 53-3. Categoria de ferramentes



Ferramentes de punts

Figura 53-4. CategoriÀa de ferramentes de punts



- Punt lliure



Crea un punt lliure en l'àrea o un punt lliure en un objecte unidimensional (segment, semirecta, recta, arc de cercle, cercle...).

En el primer cas, el punt creat es pot moure a qualsevol lloc del fons de la figura. Per a construir-lo, l'usuari simplement fa clic en qualsevol part del fons.

En el segon cas, el punt només es pot moure en l'objecte unidimensional (línia o cercle). Per a construir este tipus de punt l'usuari fa clic sobre una línia (recta, segment, cercle, arc de cercle...)

- Punt mitjà



Crea el punt mitjà d'un par de punts o la mitat d'un segment.

En el primer cas, l'usuari selecciona dos punts.

En el segon cas, l'usuari simplement selecciona un segment.

- Intersecció



Crea el punt d'intersecció de dos línies (objectes unidimensionals: recta, semirecta, segment, arc del cercle...). L'usuari ha de seleccionar dos línies (per exemple, un arc de cercle i una semirecta).

- Punt definit per coordenades



Crea un punt definit per coordenades. L'usuari ha de seleccionar dos números, el primer número és l'abscissa i el segon l'ordenada.

Ferramentes de línies

Figura 53-5. CategoriÀa de ferramentes de línies



- Recta



Crea una recta definida per dos punts. L'usuari selecciona dos punts.

- Semirecta



Crea una semirecta definida per dos punts. L'usuari selecciona dos punts, el primer n'és l'origen i el segon pertany a la semirecta.

- Segment



Crea un segment definit per dos punts.

- Vector



Crea un vector definit per dos punts. L'usuari selecciona dos punts, el primer punt n'és l'origen i el segon l'extrem.

- Cercle



Crea un cercle. L'usuari pot crear un cercle a partir de diverses opcions:

- el centre i un punt del cercle
- el centre i un número (el radi del cercle)
- el centre i un segment la longitud del qual és el radi del cercle

- Arc de cercle



Crea un arc de cercle definit per tres punts. EL primer punt seleccionat és l'origen de l'arc, el tercer n'és l'extrem i el segon és un punt sobre l'arc. Els tres punts seleccionats formaran part de l'arc.

- Lloc geomètric 

Crea un lloc geomètric donats dos punts. L'usuari selecciona dos punts, un és un punt lliure sobre una línia (línia o cercle) i l'altre és un punt que depèn del primer.

- Polígon 

Crea un polígon definit per n punts. L'usuari selecciona $n+1$ punts que delimitaran el polígon. EL primer i l'últim seleccionat han de ser els mateixos per a indicar que la selecció ha acabat.

El polígon no és un objecte com els objectes unidimensionals, no és possible col·locar-hi damunt un punt o calcular la intersecció entre un polígon i un objecte unidimensional. Per altra banda, és possible aplicar a un polígon una transformació geomètrica (rotació, reflexió, homotècia, etc.)

Ferramentes de transformació

Figura 53-6. Categoria de ferramentes de transformació



- Línia paral·lela 

Crea una línia paral·lela a una direcció i que passa per un punt. L'usuari selecciona un punt i una direcció (una línia recta, una semirecta, un segment...).

- Línia perpendicular 

Crea una línia perpendicular a una direcció i que passa per un punt. L'usuari selecciona un punt i una direcció.

- Simetria axial (reflexió) 

Crea la imatge d'un objecte a través d'una simetria axial. L'usuari selecciona l'objecte a transformar i l'eix de simetria (que ha de ser una recta). Quan l'usuari vol construir la imatge d'una línia recta, la primera línia recta seleccionada serà la recta a reflectir.

- Simetria central 

Crea la imatge d'un objecte a través d'una simetria central. L'usuari selecciona els objectes a transformar i el centre de simetria (un punt). Quan l'usuari vol construir la imatge d'un punt, el primer punt seleccionat és el punt a transformar.

- Translació 

Crea la imatge d'un objecte a través d'una translació. L'usuari selecciona l'objecte a transformar i el vector de translació. Quan l'usuari vol construir la imatge d'un vector, el primer vector seleccionat és el vector a traslladar.

- Rotació 

Crea la imatge d'objecte a través d'una rotació. L'usuari selecciona el punt a girar, el centre i l'angle de rotació.

- Escala 

Crea la imatge d'un objecte a través d'una transformació d'escala. L'usuari selecciona l'objecte a transformar, el centre d'homotècia i el factor (un número).

Ferramentes numèriques

Figura 53-7. Categoria de ferramentes numèriques



- Distàncies, longituds i nombres 

Crea un valor numèric. El valor numèric pot ser computat o editat per l'usuari depenent de les seleccions que faça:

- dos punts: la distància entre dos punts.
- un segment: la longitud d'este segment.
- un vector: la norma del vector.
- un cercle: el perímetre del cercle.
- un arc de cercle: la longitud de l'arc.
- una línia recta: el pendent de la recta.
- una línia recta i un punt: la distància entre la línia i el punt.

- Angle 

Calcula la magnitud d'un angle definit per tres punts o dos vectors. En el primer cas, l'angle es considera no orientat (angle geomètric amb valors en l'interval $[0^\circ; 180^\circ]$). En el segon cas, l'angle es considera orientat i pren valors en l'interval $[-180^\circ; 180^\circ]$.

- Coordenades



Quan se selecciona un punt o un vector, dona com a resultat les coordenades del punt o les del vector.

- Script Guile de Dr.Geo



Crea un script en el llenguatge Scheme. L'script rep una entrada d'n objectes i donarà com a resultat un número que es presentarà en la figura.

Ferramentes per a macros

Figura 53-8. Ferramentes per a macros



- Crea una macro



Extrau una seqüència de construcció d'una figura i la convertix en la macro d'una construcció.

- Executar una macro



Executa una macro prèviament construïda. La macro pot haver estat creada recentment o carregada des d'un fitxer.

Altres ferramentes

Mou un objecte



Mou un objecte a la nova posició. La forma es redibuixa en la nova posició.

Elimina un objecte



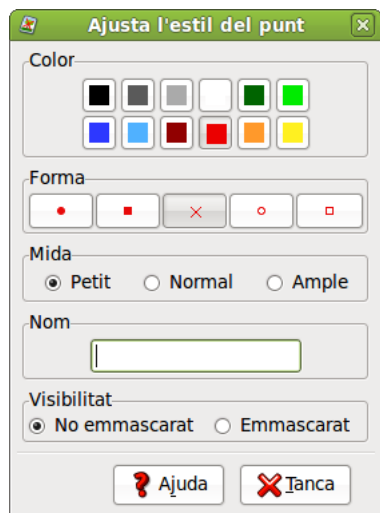
Elimina l'objecte fent clic damunt.

Edita l'aparença d'un objecte



Cada objecte geomètric té atributs d'aparença, com ara, el color, el grossor, el nom, la mida o la forma. El quadre de diàleg que apareix en la figura següent es relaciona amb qualsevol tipus d'objecte *punt*.

Figura 53-9. El diàleg d'aparença per a un objecte de tipus punt



El quadre de diàleg següent es referix a línies rectes, semirectes, segments, vectors, cercles, arcs de cercles i llocs geomètrics. Des d'este, és possible ajustar el color, el grossor, el nom i la visibilitat.

Figura 53-10. El diàleg d'aparença per a un objecte de tipus línia



Edita les propietats d'un objecte



Certes propietats dels objectes són ajustables per l'usuari. Depenent del tipus d'objecte, les propietats a editar són diferents.

En la imatge següent, es mostra el quadre de diàleg que apareix en editar les coordenades d'un punt lliure.

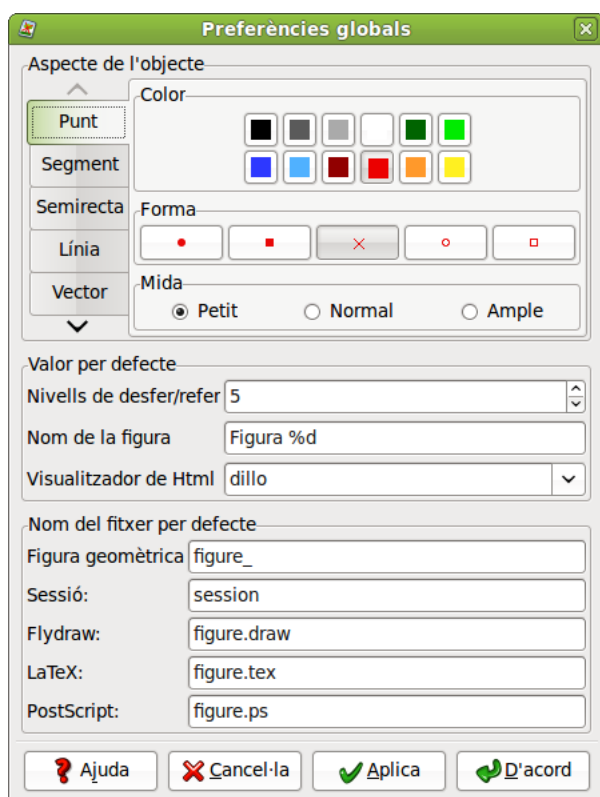
Figura 53-11. Edició de les coordenades d'un punt lliure



Preferències de l'usuari

El comportament predeterminat del Dr.GEO es pot modificar des del menú *Edita -> Preferències*. La figura següent mostra el quadre de diàleg de preferències.

Figura 53-12. Preferències de les figures geomètriques



El quadre de diàleg anterior es compon de dos parts: la primera part tracta de les propietats de les figures geomètriques i la segona part tracta de les preferències globals (el nivell per a desfer/refer, els noms predeterminats per a exportar en els formats *LATEX* i *PostScript*...).

Enllaços d'interés

Manual d'usuari en <http://community.offset.org/index.php/DrGeo>

Manual d'usuari en <http://speeches.offset.org/hilaire/rmll2005/drgeo.pdf>

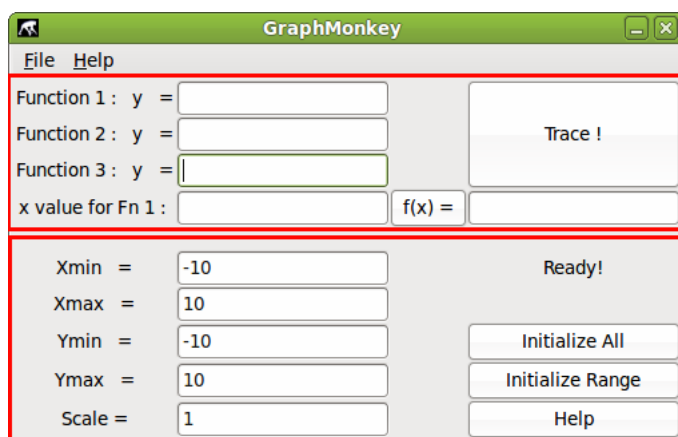
Capítol 54. Graphmonkey, dibuixa funcions

Introducció

El Graphmonkey és una calculadora gràfica basada en GTK. Utilitza una interfície molt senzilla per a dibuixar funcions.

Podeu accedir a través del menú *Aplicacions -> Educació -> Graphmonkey, dibuixa funcions*. La finestra inicial és la que es mostra a continuació:

Figura 54-1. Finestra inicial del Graphmonkey



Podeu dividir la finestra en dos seccions: la primera correspon a la introducció de dades, és a dir, quins valors voleu dibuixar; mentres que la segona secció, conté informació quant als eixos de coordenades i l'escala a utilitzar en estos eixos.

Introducció de dades i representació gràfica

Una vegada iniciat el Graphmonkey, introduïu les dades a representar i feu clic en el botó *Dibuixa*. Automàticament apareixerà la representació gràfica corresponent en una finestra nova.

En les imatges següents es mostra un exemple de la representació gràfica de tres funcions (cada una es representa amb un color diferent):

Figura 54-2. Introducció de dades en el Graphmonkey.

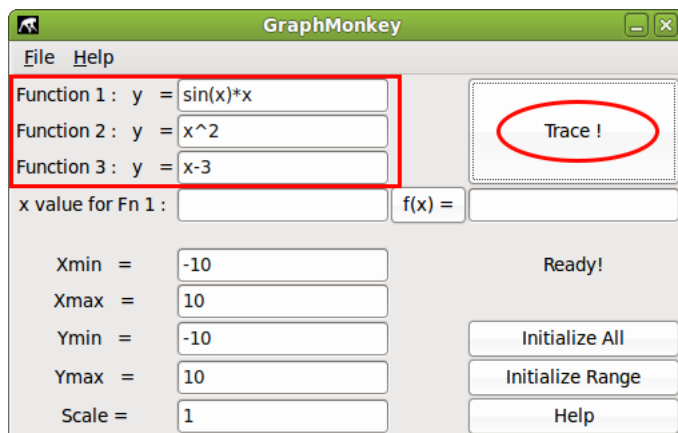
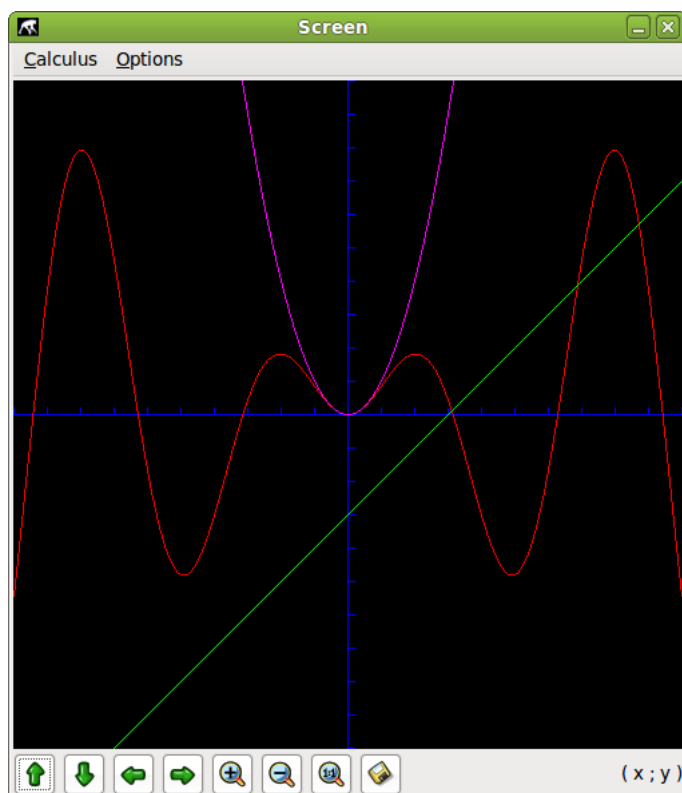
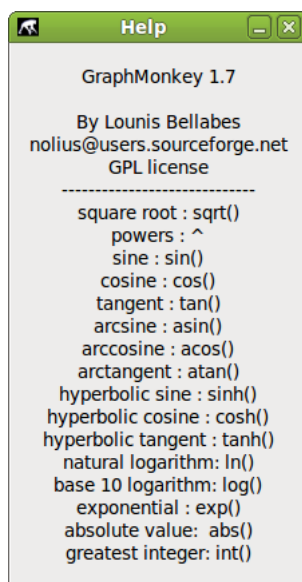


Figura 54-3. Representació gràfica

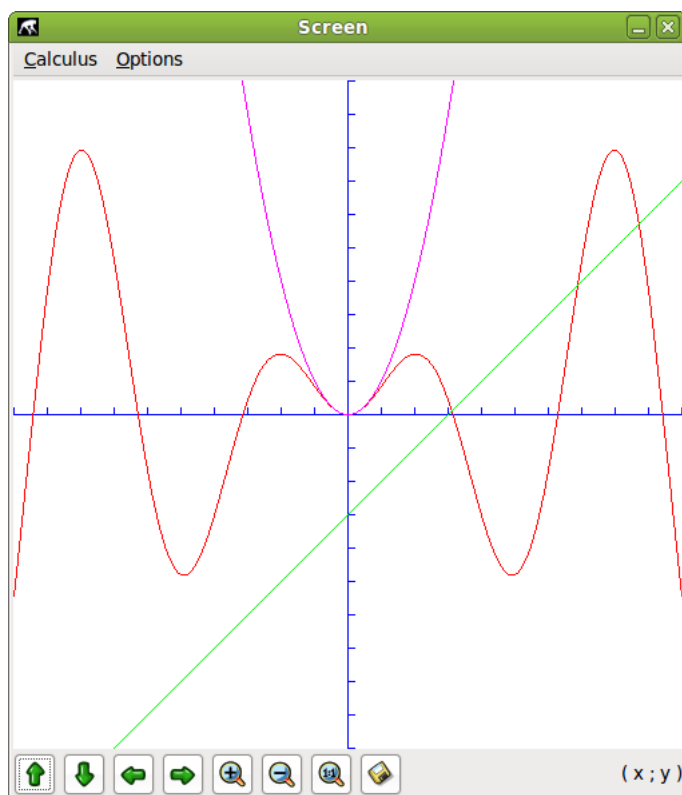
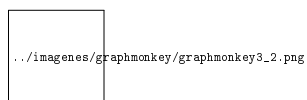


Una xicoteta ajuda pel que fa a com escriure determinades funcions, la podem obtenir des del menú *Ajuda* --> *Ajuda..*

Figura 54-4. Ajuda



Des de la finestra on es representen les gràfiques, teniu l'opció de canviar el color de fons i d'activar o desactivar una reixeta. Estes opcions les podeu activar i desactivar des del menú *Options*.

Figura 54-5. Canvi del color de fons**Figura 54-6. Visualització de la gràfica amb una reixeta**

Finalment, en la part inferior de la finestra apareix una barra de ferramentes, útil per a desplaçar-se pels eixos de coordenades, augmentar o reduir la vista de la gràfica i guardar els resultats.

Figura 54-7. Barra de ferramentes de la finestra de la gràfica

Capítol 55. Altres aplicacions educatives en LliureX

Aplicacions educatives

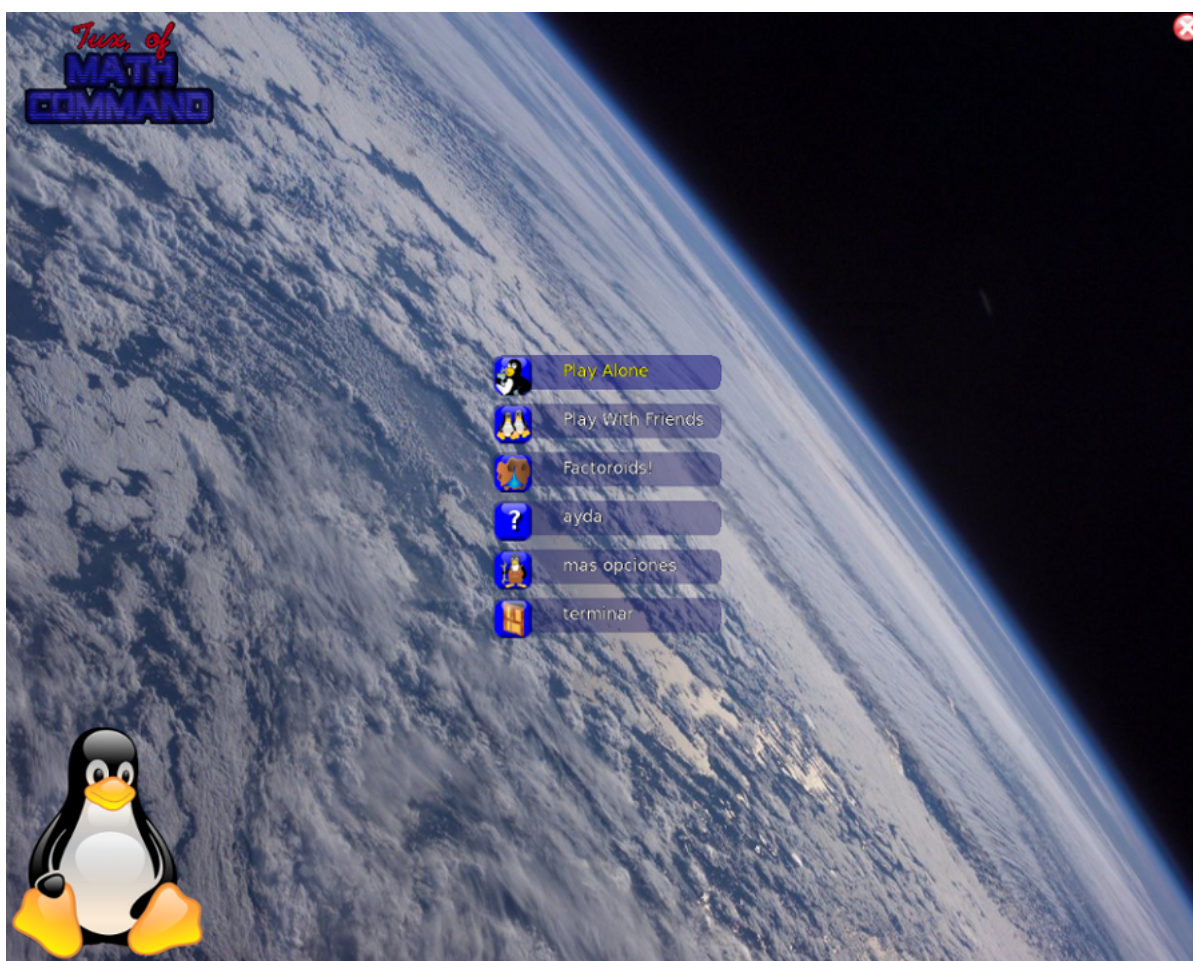
A més de les aplicacions documentades en els capítols anteriors el LliureX inclou un ventall ampli d'aplicacions educatives. A continuació, es descriu de manera breu alguns d'estos programes.

Tuxmath

L'aplicació Tuxmath és un joc de naus espacials que permet treballar operacions matemàtiques simples, és a dir, sumes, restes, multiplicacions i divisions. Està orientat a primària. La dificultat del joc pot configurar-se i permet des de nivells molt bàsics (3r d'infantil) fins a gran dificultat (6é de primària i més); és molt útil per a practicar el càlcul mental.

El joc és el típic de *marcianets*, en el qual les naus que van apareixent són operacions matemàtiques, i per a matar les naus cal introduir el valor correcte.

Figura 55-1. Matemàtiques: Tuxmath



Childsplay

L'aplicació Childsplay és un conjunt de jocs educatius pensats per als més menuts (Educació Infantil i primer cicle de Primària). Inclou activitats de matemàtiques, memòria, lectura, etc.

Quan s'inicia el Childsplay l'aplicació demana un nom d'usuari. No obstant això, podeu iniciar la sessió polsant el botó Inicia sessió (s'iniciarà una sessió amb usuari anònim).

Figura 55-2. Childsplay



GPeriodic

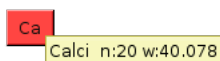
L'aplicació GPeriodic permet facilitar el treball amb la taula periòdica dels elements. Per a accedir a l'aplicació aneu al menú Aplicacions -> Ciència -> Gperiodic.

Figura 55-3. Química: GPeriodic

GPeriodic																	
File Help																	
H																	He
Li	Be											B	C	N	O	F	Ne
Na	Mg											Al	Si	P	S	Cl	Ar
K	Ca	Sc	Ti	V	Cr	Mn	Fe	Co	Ni	Cu	Zn	Ga	Ge	As	Se	Br	Kr
Rb	Sr	Y	Zr	Nb	Mo	Tc	Ru	Rh	Pd	Ag	Cd	In	Sn	Sb	Te	I	Xe
Cs	Ba	Lu	Hf	Ta	W	Re	Os	Ir	Pt	Au	Hg	Tl	Pb	Bi	Po	At	Rn
Fr	Ra	Lr	Rf	Db	Sg	Bh	Hs	Mt	Ds	Rg	Uub	Uut	Uuq	Uup	Uuh	Uus	Uuo
		La	Ce	Pr	Nd	Pm	Sm	Eu	Gd	Tb	Dy	Ho	Er	Tm	Yb		
		Ac	Th	Pa	U	Np	Pu	Am	Cm	Bk	Cf	Es	Fm	Md	No		

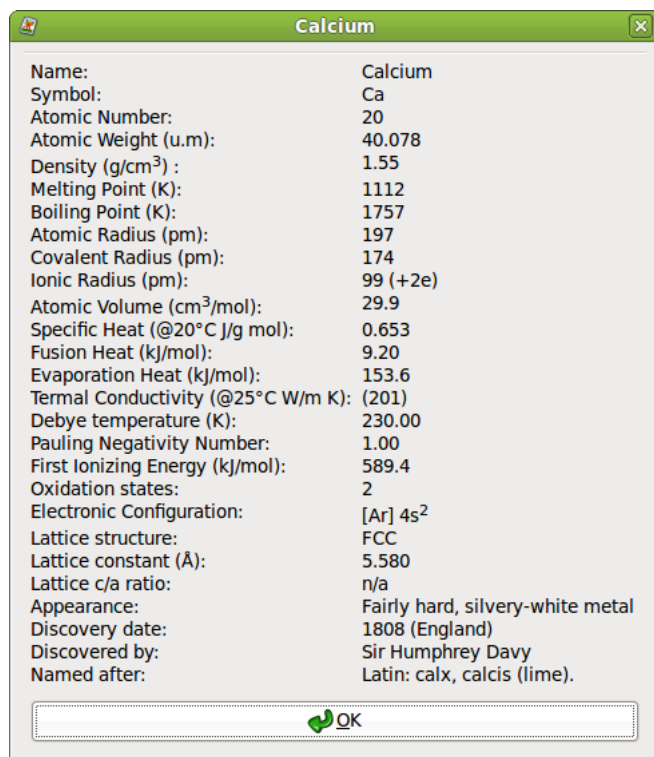
La interfície és senzilla i visual, si passem el cursor per damunt dels diferents elements es mostra el nom, el nombre atòmic i el pes de cadascun dels elements.

Figura 55-4. El GPeriodic amb el cursor damunt d'un element



Si polsem sobre un element s'obrirà una nova finestra amb més informació de l'element, com ara l'aparença, any i protagonista del seu descobriment.

Figura 55-5. Química: GPeriodic



OmniTux

L'OmniTux és una aplicació educativa pensada per als més menuts. Amb jocs ajuda els xiquets i xiquetes a raonar, associar elements..., a partir de fitxers multimèdia, com ara imatges, sons i text.

Conté diferents tipus d'activitats, com ara, associacions, operacions matemàtiques, puzles, el clàssic joc de memoritzar les cartes, jocs de diferències, etc.

Figura 55-6. Janela principal

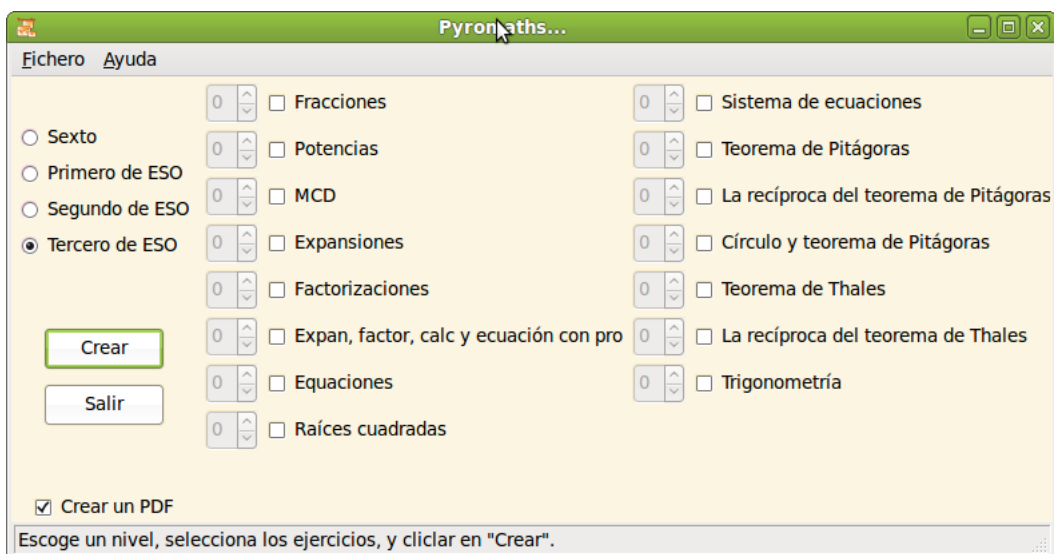


Piromaths

És un generador d'exercicis de matemàtiques per als nivells de primer, segon i tercer de l'ESO. Es poden generar exercicis de fraccions, potències, equacions, arrels quadrades, trigonometria, etc.

Genera els exercicis i les solucions, i també dóna la possibilitat de generar-los en format pdf.

Figura 55-7. Finestra principal

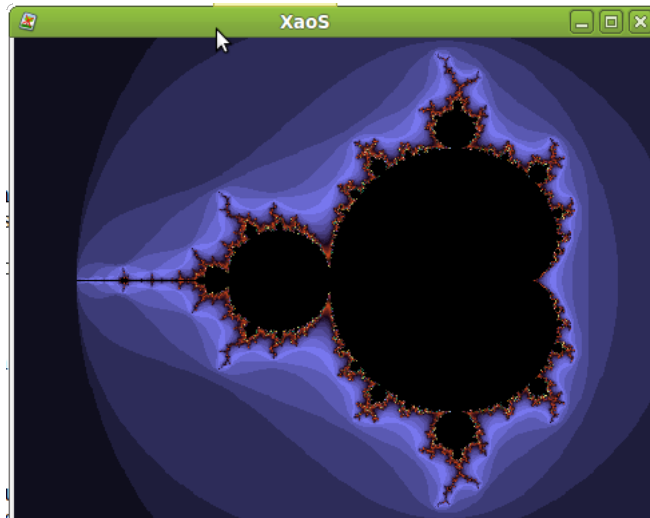


Xaos

El XaoS és un programa que permet a l'usuari aplicar fórmules diferents per a donar forma a fractals nous. Permet visualitzar diversos conjunts fractals (Mandelbrot, Julia, Newton i altres) i permet fer zoom dins de la mateixa fractal. A més, ofereix un gran nivell d'experimentació combinant formes, colors i fórmules.

Genera els exercicis i les solucions i també dóna la possibilitat de generar-los en format pdf.

Figura 55-8. Finestra principal



XIII. Utilitats

Capítol 56. Utilització del Wine en LliureX

Wine

La versió documentada és la versió 1.1.42.

LliureX inclou l'aplicació Wine (Is Not an Emulator "Wine no és un emulador") que és una implementació nova de l'API Win32 per a sistemes operatius basats en Unix en plataformes Intel i, per tant, permet l'execució de programes per a diferents versions de Windows. Encara que en els seus orígens el nom va començar com a un acrònim de Windows Emulator, ha anat evolucionant cap a l'execució nativa d'aplicacions per a Windows.

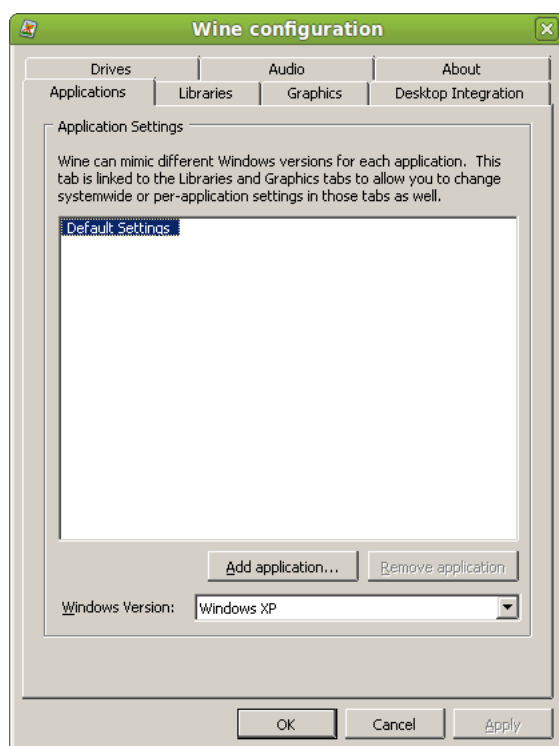
Aplicacions tan conegudes com, per exemple, Macromedia Dreamweaver 8, Flash 8 o Adobe Photoshop 8 CS ja poden utilitzar-se des de GNU/Linux a partir del Wine.

Per a accedir a l'aplicació aneu a Aplicacions -> Wine. Conté diferents opcions de menú, com són el navegador (Browse C:\Drive) i la ferramenta de configuració (Configure Wine) així com alguns accessoris.

Configuració del Wine

Aneu a Aplicacions -> Wine -> Configura el Wine. La finestra que es mostra és la següent:

Figura 56-1. Menú de configuració del Wine



Abans d'utilitzar la ferramenta cal procedir-ne a la configuració ja que amb això es guanya en estabilitat i compatibilitat amb aplicacions (plataforma win32) que es vulguen executar en LliureX.

També podeu accedir a la ferramenta de configuració des d'una consola executant l'orde **winecfg**.

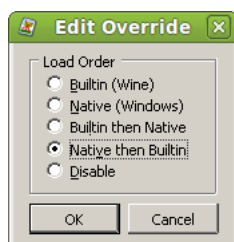
La pestanya Aplicacions permet indicar per a cada aplicació la versió de Windows a imitar. Esta secció juntament amb les seccions Biblioteques i Gràfics permeten ajustar la configuració global del Wine (Configuració per defecte) i la configuració individual de cada aplicació. En 'Afig aplicació...' se selecciona l'aplicació a configurar i es busca l'executable en la carpeta corresponent. Si se selecciona la configuració d'una aplicació determinada i es prem 'Elimina l'aplicació...' se'n suprimix la configuració. En 'Versió a imitar:' se selecciona

el sistema operatiu de Microsoft a imitar. Els programadors de Wine recomanen que per a la configuració global s'utilitze sempre Windows XP.

La pestanya Biblioteques és una continuació d'Aplicacions, és a dir, l'aplicació seleccionada en Aplicacions és la que s'ajusta en esta secció. En Biblioteques s'especifiquen les Biblioteques que utilitzaran les aplicacions i poden ser : Internes (proporcionades per Wine) o Natives (originals de Windows o aportades per l'aplicació). També permet ajustar la càrrega d'un tipus de biblioteca i si esta falla que carregue una altra.

Quan es configura una aplicació per primera vegada la secció està buida. Cal seleccionar en 'Nou emplaçament per a biblioteca' la biblioteca que es configurarà del llistat que apareix. Si no apareix la biblioteca en este llistat cal afegir-la de forma manual introduint-ne el nom en el quadre on apareix la llista. Una vegada afegida i seleccionada s'edita i es mostra la finestra següent, en la qual es determina el tipus de biblioteca, l'orde de càrrega i la possibilitat d'inhabilitar-la.

Figura 56-2. Opció Biblioteques



Quan un usuari pretén executar una aplicació utilitzant el Wine, és important provar l'execució des de la línia d'ordes, ja que, en cas que falle s'executa per defecte la ferramenta **winedbg** (debugger) que indicarà quina biblioteca ha fallat en carregar-se o quines dependències no complides hi ha. Per a executar una aplicació amb el Wine des de la consola escriu

\$ wine nom_aplicacion

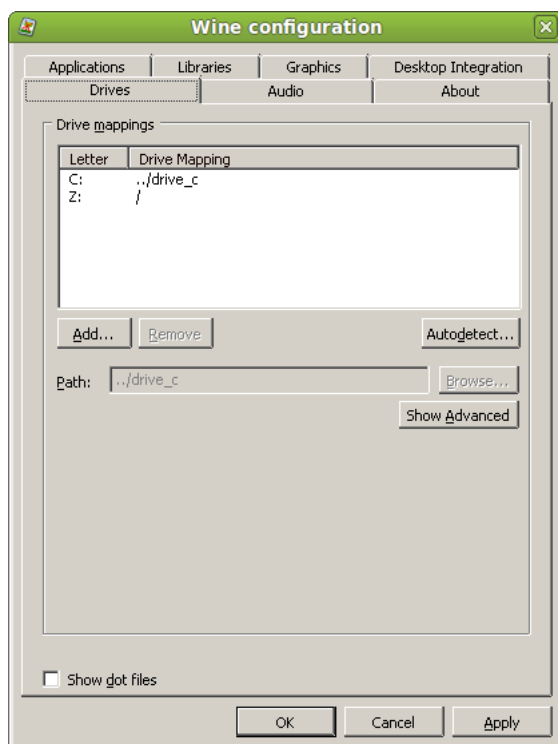
La pestanya Gràfics determina el comportament de cada aplicació respecte a la seua integració amb l'entorn d'escriptori i, en general, amb el servidor gràfic X11. Permet ajustar l'ús del ratolí en els jocs, i evita que se n'isca de la pantalla (Opció Permet als programes DirectX retindre...). En l'apartat Permet al gestor de finestres controlar les finestres, si s'activa l'aplicació Windows s'integra amb l'entorn gràfic corresponent i s'adapta al canvi d'escriptori virtual. Però és possible que moltes aplicacions Windows no es puguin iniciar amb esta opció activada, o donaran problemes en redimensionar i minimitzar les finestres. En estos casos cal inhabilitar esta opció. La integració serà menor (l'aplicació no detectarà el canvi d'escriptori i estarà sempre en primer pla) però l'aplicació es podrà executar.

L'opció Emula un escriptori virtual és millor deixar-la desactivada. L'opció Resolució de pantalla (Screen Resolution) regula el nombre de píxels per polzada de la pantalla.

La pestanya Integració d'escriptori permet configurar l'aspecte de les aplicacions que s'executaran amb el Wine i la ubicació dels directoris personals d'usuari. La secció Aparença configura l'ús d'estils visuals del Windows XP en les aplicacions Windows que s'executaran amb el Wine. Per a instal·lar un estil, seleccioneu Instal·la tema... i busqueu el directori on estiga el fitxer amb extensió .msstyles del tema triat. Reinicieu el winecfg i seleccioneu el tema, la variant de color si en té i la grandària del tipus de lletra. Si voleu desinstal·lar-lo aneu al directori on s'instal·len: ~/.wine/drive_c/windows/Resources/themes/ i suprimiu-lo manualment. L'apartat Element permet configurar el color i el tipus de lletra que s'usarà amb les aplicacions.

La pestanya Unitats configura les lletres que s'assignaran a les particiones, als dispositius de lectura i al directori d'usuari. Normalment no cal canviar res ja que la ferramenta WineTools ho configura automàticament quan crea la partició virtual. És convenient activar l'opció Mostra fitxers punt per a poder accedir des d'Internet Explorer als marcadors del Firefox, ja que esta opció mostra els fitxers i directoris ocults del directori INICI.

Figura 56-3. Opció Unitats



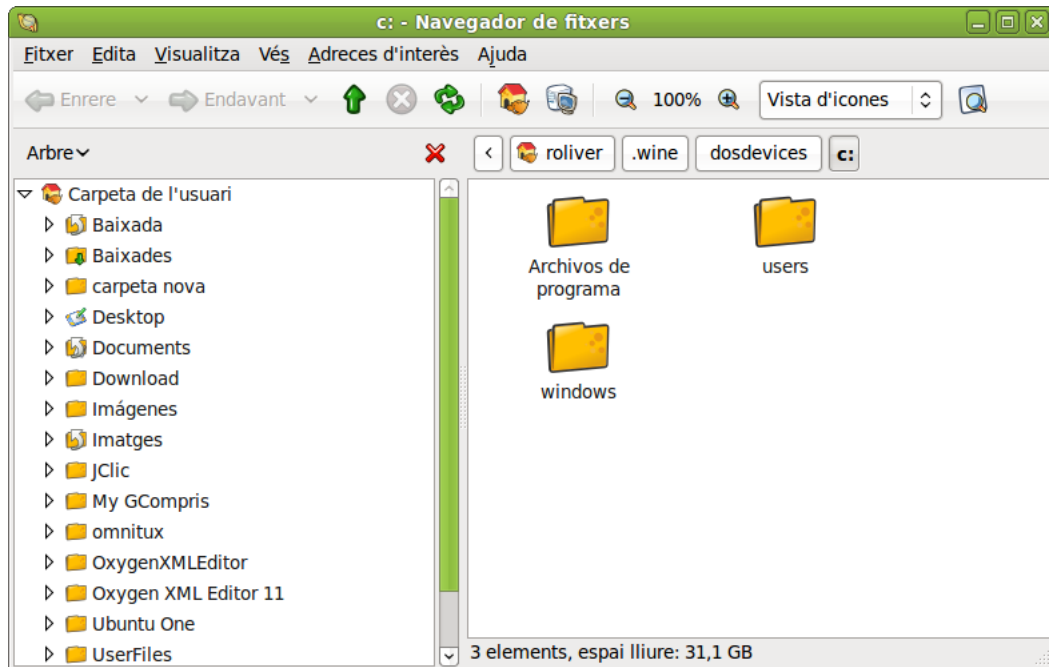
La pestanya Àudio permet configurar el so. Si el sistema utilitza el servidor de so ALSA és recomanable activar-lo, però no tindre activats dos servidors. La secció DirectSound acceptarà modificacions en funció de la capacitat del sistema per a emular de forma completa (qualitat i potència) el so de les aplicacions multimèdia de Windows. En sistemes amb pocs recursos caldrà reduir les opcions d'Acceleració de Maquinari a Bàsica, la Freqüència de mostreig a 11025 i els Bits per mostra a 8. Si s'activa Emulació del gestor, tot el so serà emulat pel Wine, és a dir, que la tasca recaurà de forma exclusiva en el nostre processador, sense tindre en compte el sistema de so de GNU/Linux que utilitzem. No es recomana activar-lo.

Des de la versió 0.9.46 el botó Prova el so està implementat i es pot comprovar que el gestor seleccionat funciona correctament.

Nota: Si es produïx una apagada sobtada de l'ordinador i s'està executant una aplicació Windows amb el Wine es pot produir una corrupció de dades en els fitxers del registre del Wine. Per este motiu és molt important fer una còpia de system.reg, user.reg i userdef.reg.

Navegador

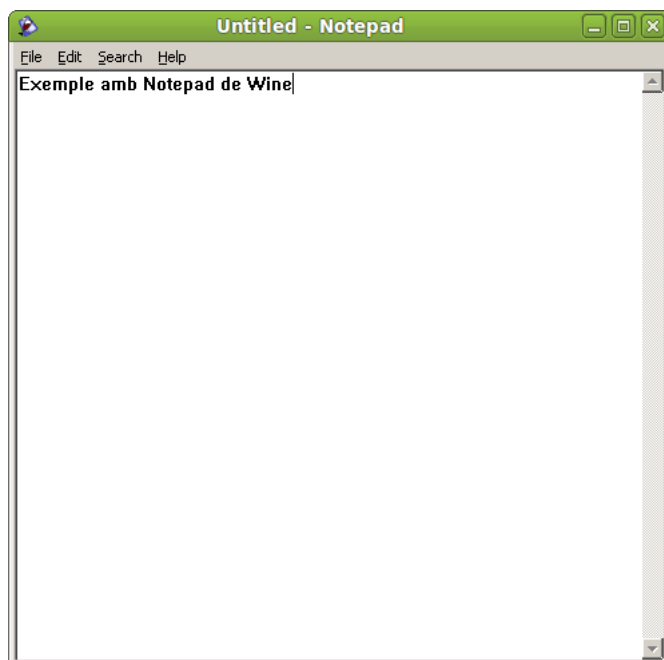
L'opció de menú Explora la unitat C: obri el navegador Nautilus en el directori `.wine\dosdevices/c:` i en mostra el contingut. Entre els directoris que conté està el de Fitxers de programa i el Windows amb les biblioteques i fitxers de configuració d'una instal·lació de Windows.

Figura 56-4. Wine-Navegador

Quan l'usuari instal·la una aplicació a través del Wine els executables queden emmagatzemats en este directori i genera els directoris necessaris per al seu funcionament.

Wine Bloc de notes

En Aplicacions -> Wine -> Programes -> Accessoris hi ha disponible una versió de Bloc de notes per al Wine des d'on es poden generar fitxers .txt, per defecte en el directori Inici de l'usuari connectat.

Figura 56-5. Wine-Bloc de notes

Enllaços d'interés

Pàgina oficial del projecte: <http://winehq.org>

Pàgina d'aplicacions utilitzables amb el Wine: <http://frankscorner.org/>

XIV. Creació d'ODE (Objecte Digital Educatiu)

Capítol 57. Utilització de l'eXe en LliureX

eXe

LliureX inclou l'aplicació eXe que és un editor XHTML d'aprenentatge electrònic (e-learning) (eXe: entorn de creació i edició de contingut multimèdia) basat en web i dissenyat per a ajudar el professorat en el disseny, elaboració i publicació de continguts educatius sense necessitat d'arribar a ser un expert en XHTML o XML.

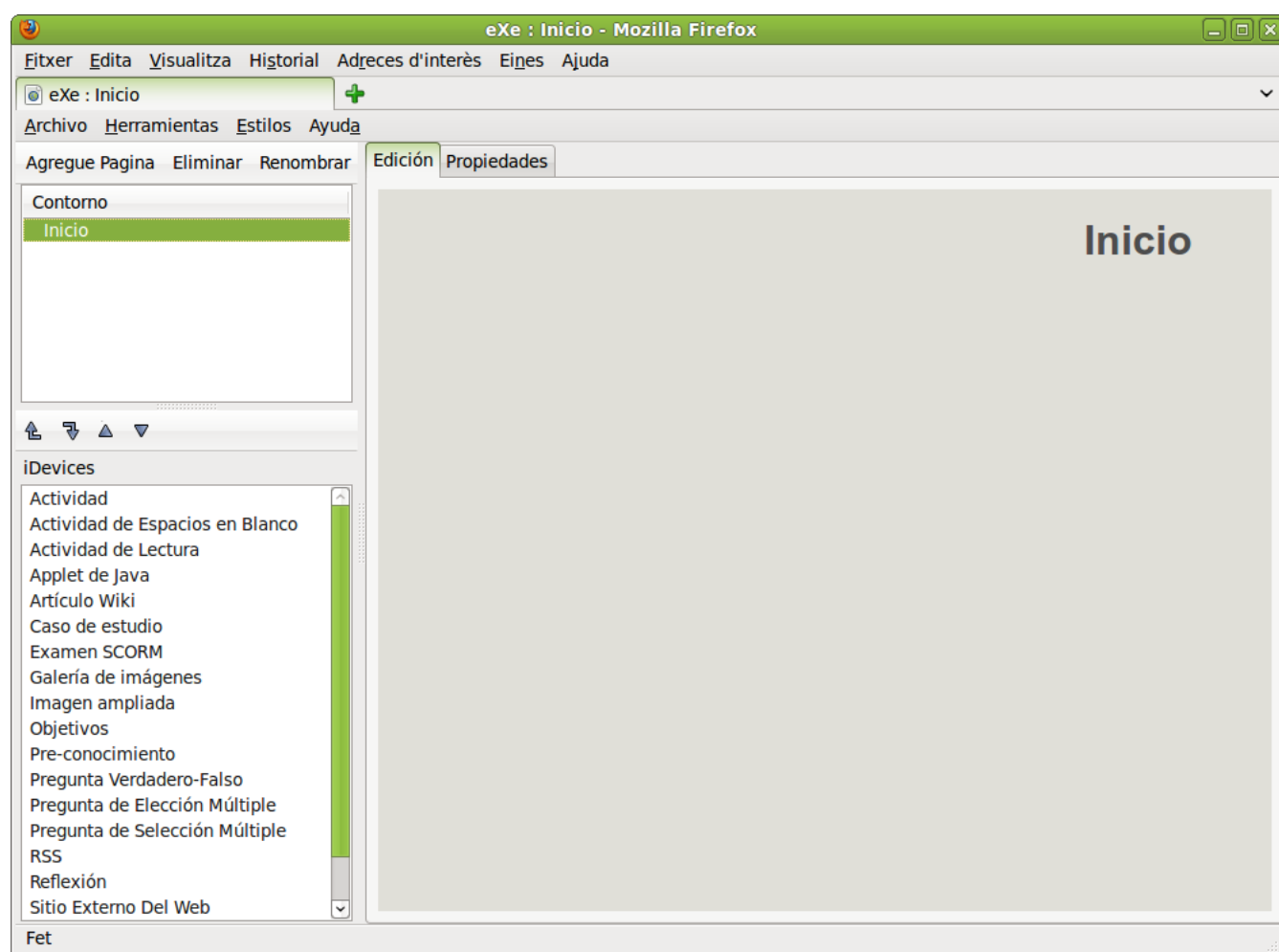
Els avantatges d'utilitzar l'eXe són els següents:

- És una ferramenta senzilla que permet al professorat publicar llocs web professionals per a l'ensenyament.
- La publicació web proporcionada és referenciada o importada fàcilment pels estàndards habituals en els sistemes de gestió de continguts educatius.
- Permet el treball sense connexió, d'esta forma es facilita el treball en cas de disposar d'una amplada de banda limitada o nul·la.
- Imita la funcionalitat 'wysiwyg', així el professorat (autor) veu el contingut amb l'aparença que tindrà quan es publique.

La versió documentada de l'eXe és la versió 1.04.

Per a accedir a l'aplicació aneu a Aplicacions -> Creació d'ODE -> eXe, editor d'ODE. Quan s'executa, la finestra principal de l'aplicació és la següent:

Figura 57-1. Finestra principal de l'eXe



Si en obrir l'aplicació apareix la interfície en anglés, l'usuari pot canviar l'idioma accedint al menú Ferramentes (Tools) -> Preferències (Preferences) i seleccionen l'idioma.

Els components bàsics de l'eXe són els iDevice: un conjunt estructurat d'elements que descriuen el contingut didàctic. Hi ha iDevice per a les activitats, els objectius, les preguntes, els conceptes previs, els casos d'estudi, etc.

En este sentit podem definir un recurs didàctic com un conjunt de tants iDevice com es requereixen per a l'efectivitat didàctica del contingut. El nombre d'iDevice no està tancat, hi ha iDevice nous en procés d'elaboració i des de la comunitat educativa es fan aportacions i recomanacions de nous iDevice. Hi ha també un editor iDevice que permet a l'usuari dissenyar els seus propis iDevice i plantilles en un format experimental mentres es continua treballant en el procés d'elaboració.

També és possible personalitzar el contingut publicat mitjançant la utilització d'un conjunt de fulls d'estil gràfics.

Els continguts educatius generats amb l'eXe es poden empaquetar de dos formes: com a lloc web autònom per a publicar-lo en un servidor web, o com a paquet de contingut SCORM que facilita que el recurs es pugui importar a plataformes tipus aprenentatge electrònic (e-Learning).

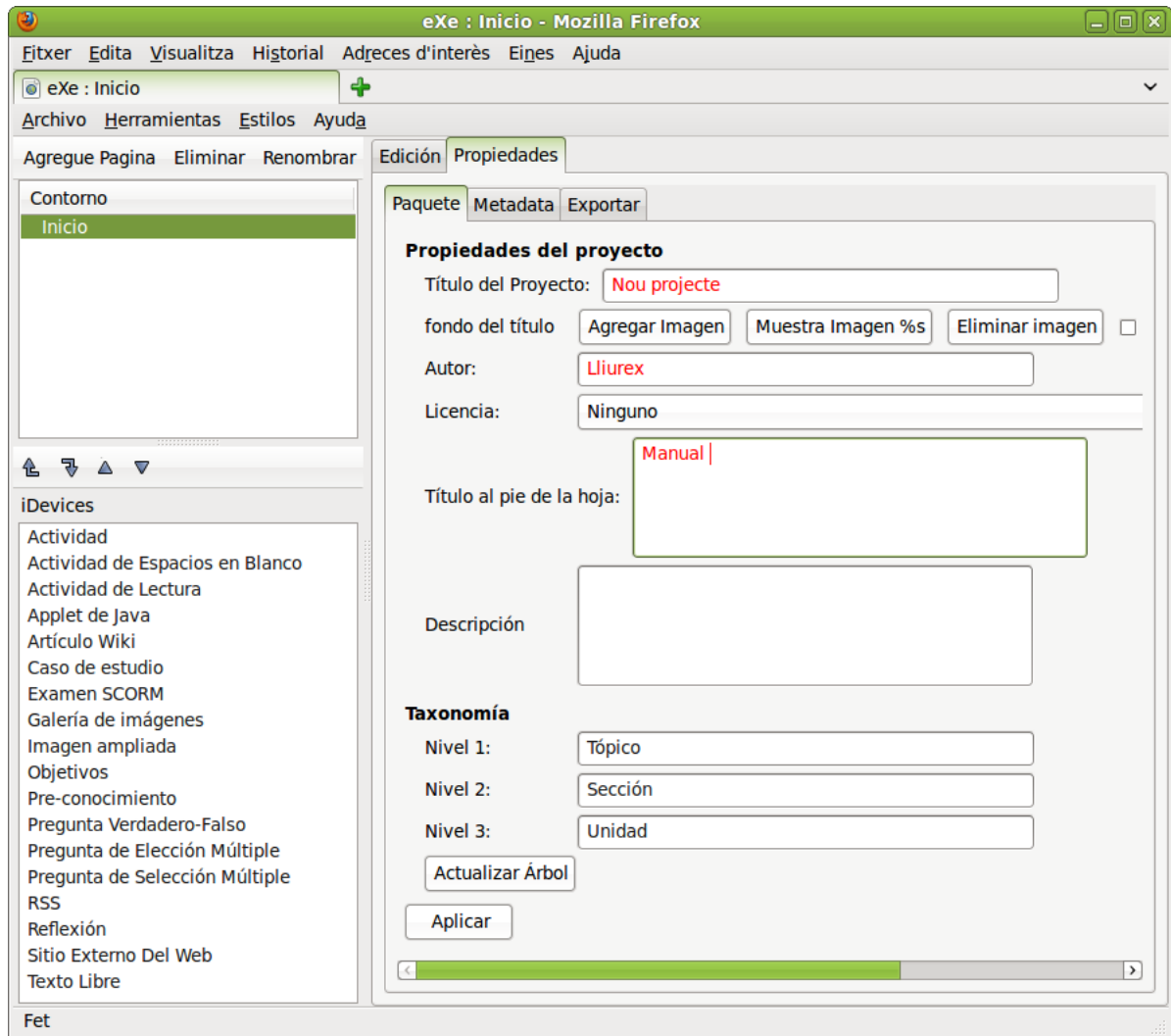
Utilització de l'eXe

Aneu a Aplicacions -> Creació d'ODE -> eXe, editor d'ODE. També es pot executar des de la línia d'ordes executant l'orde `run-exe` des d'un terminal.

Podeu crear un nou projecte des de Fitxer -> Nou. La pestanya Propietats -> Paquet descriu detalls generals del projecte, com són el títol, l'autor i una descripció. També permet definir la taxonomia que es preferix utilitzar per a descriure els distints components i nivells dins del recurs.

Omplim els diferents camps amb les dades del projecte i modifiquem la taxonomia, seguint l'esquema de: Secció, Apartat i Subapartat. Per a fer efectiu este canvi en la taxonomia premeu Actualitza l'arbre.

Figura 57-2. Propietats

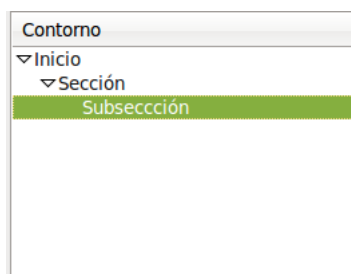


Convé guardar el projecte en la carpeta seleccionada, es genera un arxiu .elp.

Si el projecte a crear es pensa incorporar a un LMS (Learning Management System) aneu a la pestanya 'Metadades' i ompliu els camps seguint les indicacions dels punts d'informació.

La ferramenta 'Contorn' permet definir l'estructura del projecte. Mostra dos nodes automàticament, 'Inici' i l'esborrador 'Contorn'.

Inici és el primer nivell de qualsevol projecte. Conté el títol (feu doble clic per a assignar/modificar-ne el nom) i és com la pàgina d'inici quan el projecte s'exporta com a pàgina web o a un LMS. Al nivell d'*Inici* es poden afegir nodes i subnodes. Segons la taxonomia establerta els tres nivells disponibles són: el node dependent d'*Inici* és el 'Tòpic', el subnode dependent d'aquest és la Secció, i el subnode que en depèn és la Unitat. Estos nivells apareixeran en el menú d'opcions de continguts. Si s'afegixen més nivells, estos ja no seran navegables.

Figura 57-3. Contorn

A nivell de nodes o pàgines podeu:

- Afegir node: seleccioneu el nivell on es vol afegir el node i feu clic en el botó 'Afig pàgina'.
- Eliminar node: seleccioneu-lo i feu clic en el botó 'Elimina' de la barra superior de 'Contorn'.
- Reanomenar node: seleccioneu el node que voleu reanomenar i feu doble clic. Apareix un quadre de diàleg en el qual s'escriu el nom nou. També podeu fer-ho prement el botó 'Reanomena'.
- Ascendir/descendir nodes mitjançant les fletxes: davall del quadre 'Contorn' es troben les icones que permeten reorganitzar els nodes. Per a fer-ho, seleccioneu el node i premeu la fletxa corresponent per a ascendir-lo o descendir-lo, i això modifica l'estructura del recurs.

iDevice: tipus i controls

Els iDevice són els components bàsics que estructuren el contingut. La finestra d'iDevice mostra el conjunt disponible dels components següents:

- Activitat: grup de tasques que l'alumnat ha de completar. Proporciona una explicació de la tasca amb les circumstàncies que poden ajudar o no l'alumnat en l'execució de la tasca.
- Miniaplicació de Java: permet incorporar aplicacions fetes amb Java, com ara, el JClic.
- Galeria d'imatges / Imatge ampliada: permet afegir imatges i triar-ne aquelles que es poden ampliar.
- Cas d'estudi: consta d'una història que explica i descriu els punts educatius. Inclou una o més activitats, amb la descripció dels preparatius que necessita fer l'alumnat abans de dur a terme el cas d'estudi. També permet resituar el cas d'estudi dins de la resta del curs.
- Text lliure: mostra un text en una activitat d'aprenentatge. És a dir, permet al professorat mostrar en les activitats qualsevol text que ha de ser consultat per l'alumnat o per a orientar alguna activitat. Amb el Text lliure es poden realitzar comentaris dins d'altres iDevice.
- Reflexió: permet introduir una pregunta perquè l'alumnat reflexione.
- Pregunta d'Elecció Múltiple (PEM): és una ferramenta de prova per a estimular el debat en temes en els quals l'alumnat potser se sentirà un poc reticent a respondre. Per a dissenyar una PEM, cal tindre en compte la relació entre els resultats didàctics i les preguntes de prova; les habilitats intel·lectuals que s'han provat; les habilitats lingüístiques del grup, etc.
- Examen SCORM: permet avaluar els coneixements de l'alumnat i guardar les puntuacions obtingudes.
- Objectius: descriuen els resultats esperats de l'aprenentatge i poden definir el que l'alumnat pot ser capaç de fer quan haja completat l'aprenentatge.
- Coneixement previ: coneixements que l'alumnat ha de tindre per a ser capaç de completar l'aprenentatge.
- Activitat de lectura: proporciona a l'alumnat una estructura per a l'activitat de lectura.
- Pregunta Verdader-Fals: mostren una declaració que l'alumnat ha de decidir si és verdadera o falsa.
- Article Wiki: pren una "captura de pantalla" d'un article i la incrusta en el contingut. Es realitza una "càrrega" de l'article quan s'escriu una paraula en busca.

Si en el projecte que s'ha creat s'introduïx l'iDevice Text lliure, ara ja es pot introduir-hi contingut. Per a fer-ho, introduïu el text que vulgueu en la zona corresponent i premeu la icona verda de verificació. Automàticament es veurà el text en 'mode vista'. Guardeu el projecte.

Cada iDevice consta d'una sèrie de zones o camps que s'han d'omplir en funció del tipus que siga.

Els controls comuns a tots els iDevice són els següents:

- Marca de verificació verda: cada vegada que s'introduïx contingut en un camp s'ha de fer clic en la marca verda per a gravar i activar el contingut dins de l'iDevice.
- Aspa roja: permet esborrar l'iDevice i el contingut que s'haja inclòs.
- Fletxes d'Amunt i Avall: permeten canviar l'orde dels iDevice mostrats en la pantalla.
- Mou al menú desplegable: es pot moure l'iDevice amb el seu contingut entre els nodes i dins dels nodes. Per a fer-ho, obriu el menú desplegable i seleccioneu el node on voleu moure l'iDevice.
- Edita iDevice: la icona del full i el llapis que apareix en la visualització prèvia davall de cada iDevice vos permet editar-lo. Per a fer-ho, feu clic en la icona.

Com crear un iDevice.

Per a crear un iDevice nou personalitzat aneu a l'opció de menú Ferramentes -> Redactor de l'iDevice. S'obri la finestra de l'editor d'iDevice i heu d'introduir les dades següents: nom de l'iDevice, autor i descripció de l'iDevice.

Figura 57-4. Redactor de l'iDevice

The screenshot shows the 'eXe: editor XHTML para la educación a distancia' window running in Mozilla Firefox. The interface includes a left sidebar with sections for editing, adding fields, and actions. The main area contains input fields for the iDevice name, pedagogical advice, and emphasis.

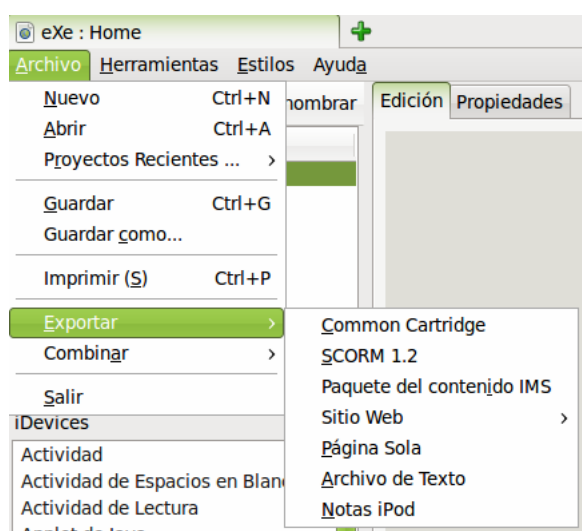
A més, heu d'incloure l'ajuda pedagògica necessària perquè l'alumnat sàpia com ha d'usar este nou iDevice. També heu de seleccionar els elements que apareixeran en l'iDevice. El camp 'Línia de text' proporciona una entrada senzilla de text, 'Requadre text' proporciona una entrada de diverses línies de text i podeu incorporar una imatge. Cada element porta una etiqueta i les instruccions d'usabilitat. Finalment, guardeu i envieu. El nou iDevice apareix en el quadre 'iDevices' en última posició. A partir d'este moment este iDevice el podeu utilitzar igual que els altres tipus d'iDevices.

Com exportar un paquet de projecte

Els projectes es poden exportar com a paquets preparats per a la publicació en xarxa o com a paquets SCORM compatibles amb un LMS (Sistemes de Gestió d'Aprenentatge).

Per a fer-ho, aneu a Fitxer -> Exporta i seleccioneu l'opció d'exportació que vulgueu.

Figura 57-5. Opcions d'exportació



Seleccioneu, per exemple, l'opció d'exportació SCORM 1.2. Este format permet l'intercanvi entre diferents sistemes de gestió d'aprenentatge que utilitzen este estàndard. Es genera un fitxer comprimit .zip que emmagatzema el contingut del projecte i totes les especificacions necessàries segons este estàndard.

Una altra opció d'exportació és com a Paquet de contingut IMS (Information Management System) que és un gestor de bases de dades jeràrquiques i un gestor transaccional amb alta capacitat de procés. En seleccionar Exporta a este format es genera un paquet comprimit .zip que emmagatzema els continguts i la documentació segons este estàndard.

En el cas de seleccionar l'opció d'exportació com a Lloc web el projecte s'exporta a HTML amb dos opcions:

- Carpeta independent (amb tot el contingut): tot el lloc web s'emmagatzemarà en una carpeta.
- Fitxer comprimit: es crea un paquet .zip amb tot el contingut del web.

Enllaços d'interés

Pàgina oficial del projecte: <http://www.exelearning.org/> (<http://www.exelearning.org/>)

Pàgina de la comunitat de recursos educatius: <https://eduforge.org/>

Curs de formació a distància d'eXe: <http://www.lliurex.net/moodle/>

Capítol 58. Utilització de FreeMind en LliureX

FreeMind

LliureX inclou l'aplicació FreeMind que és un creador de mapes conceptuais. Està basat en Java i és Open Source, sota llicència GPL. La pàgina del projecte és <http://freemind.sourceforge.net>. És un programari lleuger, senzill d'instal·lar, de configurar i d'utilitzar. Disponible en Windows i GNU/Linux.

Un mapa conceptual és una ferramenta per a l'organització i representació del coneixement (www.es.wikipedia.org). La tècnica del mapa conceptual o mental va ser creada pel psicòleg britànic Tony Buzan i la seua utilització constituïx una estratègia d'aprenentatge per a produir aprenentatges significatius, ja que l'objectiu bàsic és relacionar conceptes de forma ordenada.

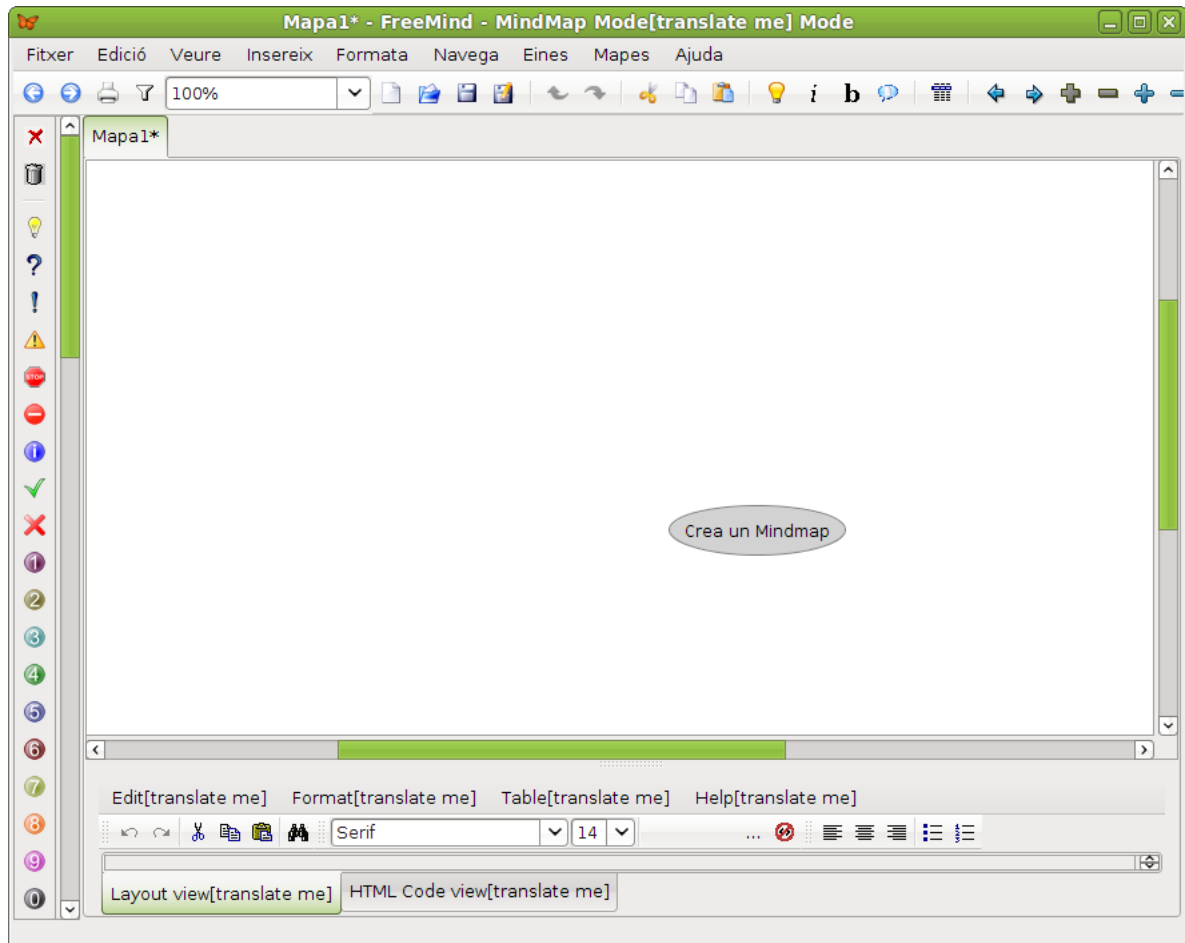
L'accés a la ferramenta és des d'Aplicacions -> Creació d'ODE. O des del terminal, escriviu freemind. La versió documentada és la versió 0.9.

Els avantatges d'utilitzar FreeMind són els següents:

- Permet l'arrossegament/còpia intel·ligent. És a dir, l'usuari pot moure els nodes i amb la informació associada.
- Permet la utilització d'enllaços HTML en els nodes i fins i tot enllaçar mapes conceptuais entre si a través de nodes.
- Admet el plegament i despleament dels nodes. D'esta manera se'n simplifica la visualització.
- Té l'opció d'incloure icones en el mapa conceptual per a diferenciar idees/conceptes específics o relacionats. També pot incloure icones simplement com a decoració.
- Permet publicar els mapes a Internet com a pàgines HTML, XHTML...

La versió documentada del FreeMind és la 0..

Per a accedir a l'aplicació aneu a Aplicacions -> Creació d'ODE -> FreeMind, mapes conceptuais. Quan s'executa, la finestra principal de l'aplicació és la següent:

Figura 58-1. Finestra principal del FreeMind

La finestra del FreeMind mostra els elements següents:

Barra de Menú

Els menús en la barra de menú contenen totes les ordres que es necessiten per a treballar amb el Freemind.

Barra de ferramentes

Amb botons que mostren les accions més comunes: copia, retalla, apegua, guarda, anomena i guarda, desfés, negreta, etc. També apareixen totes les icones que es poden afegir en un dels nodes del mapa conceptual.

Zona de treball

És l'àrea de la finestra on es pot anar construint el mapa conceptual.

Un mapa conceptual consta d'un concepte central i, al seu voltant es van inclouent grups d'idees a les quals fa referència dit concepte. Repetint el procés per a cadascuna d'estes idees anem construint un arbre d'idees derivades de la central.

Un mapa conceptual es representa mitjançant un graf on els nodes són els conceptes i les línies les relacions entre estos. Pot ser en forma d'estrella, amb un concepte central que expandeix altres conceptes relacionats, o en forma d'arbre invertit amb estructura jeràrquica descendent, amb el node arrel en la part superior i la resta de forma descendent.

Creació de mapes conceptuais.

Els passos per a crear un mapa conceptual són els següents:

- El FreeMind ha d'estar en mode MindMap, per a comprovar-ho aneu a **Modes i seleccioneu MindMap**.
- Aneu a Fitxer > Nou. En el centre de la zona de mapes s'obri un node arrel, el nom del qual per defecte és 'Mapa nou'.
- Aneu al node arrel i canvieu el nom. Feu doble clic sobre el node arrel i escriviu el títol del mapa conceptual.
- Afegiu un node fill. Aneu a Inserir > Nou node fill. El FreeMind introduïx un node nou per al node arrel.
- Situats sobre el nou node fill, premeu el botó dret del ratolí i editeu el node fill. Assigneu un nom al node fill.
- Si ara voleu afegir nodes germans del node fill anterior, situats al damunt premeu el botó dret del ratolí i seleccioneu del menú contextual l'opció Nou node germà. S'obri al mateix nivell que el node fill anterior.
- Situats sobre el node germà creat, obriu l'editor de text i assigneu-li un nom.
- Podem crear altres nodes secundaris per al node arrel i anar assignant-los noms en funció de les necessitats.

Prement amb el botó dret en cadascun dels nodes es podran configurar opcions, com ara les següents:

Figura 58-2. Opcions del botó dret

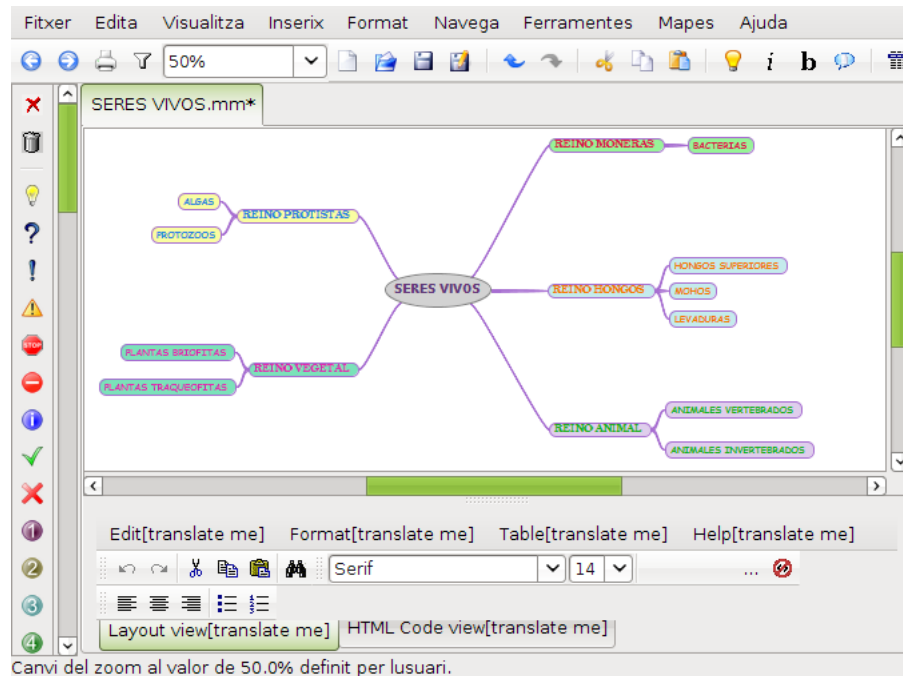
	Edita el node	F2
	Edita el node llarg...	Alt+Enter
	Edit Attributes[translate me]	Alt+F9
	Elimina el Node	Delete
	Retalla	Ctrl+X
	Copia	Ctrl+C
	Còpia simple	Ctrl+Shift+C
	Enganxa	Ctrl+V
	Crea un Node Fill	Insert
	Crea un Node Germà	Enter
	Crea un Node Germà Anterior	Shift+Enter
	Alterna els contrets	Space
	Icones	>
	Exporta	>
	Formata	>
	Insereix	>
	Estil Físic	>

- Es pot configurar el tipus de lletra (negreta, cursiva...), grandària de la lletra, subratllat, etc.
- Es poden afegir icones d'una llista d'icones.
- Es poden afegir enllaços a imatges, fitxers, camps de text.
- Es pot copiar, retallar i apegar.
- Es pot crear un nou node fill, germà, editar el node o eliminar-lo.

Estes mateixes opcions que es visualitzen en prémer el botó dret del ratolí, es troben també disponibles en les diferents barres de ferramentes que estan situades en la part superior i esquerra de la finestra del FreeMind.

Un possible mapa conceptual realitzat amb el FreeMind podria ser este:

Figura 58-3. Exemple de mapa conceptual



Enllaços d'interés

Pàgina oficial del projecte: http://freemind.sourceforge.net/wiki/index.php/Main_Page

Capítol 59. Captures de Vídeo: Gravació de l'escriptori (RecordMyDesktop)

Introducció

El RecordMyDesktop és una senzilla aplicació per a realitzar captures de vídeo de tot el que ocorre en pantalla. Grava tant àudio com vídeo amb un control precís, només grava les zones que han canviat en la pantalla, i s'obté com a resultat un fitxer Ogg Vorbis de grandària reduïda i de qualitat excel·lent.

Este manual es referix a la versió 0.3.8.1 de l'aplicació.

Començant amb el RecordMyDesktop

Inici del RecordMyDesktop

L'aplicació es pot iniciar de les formes següents:

Menú Aplicacions

Aneu a Aplicacions -> Creació d'ODE -> Gravació de l'escriptori (RecordMyDesktop)

Línia d'ordes

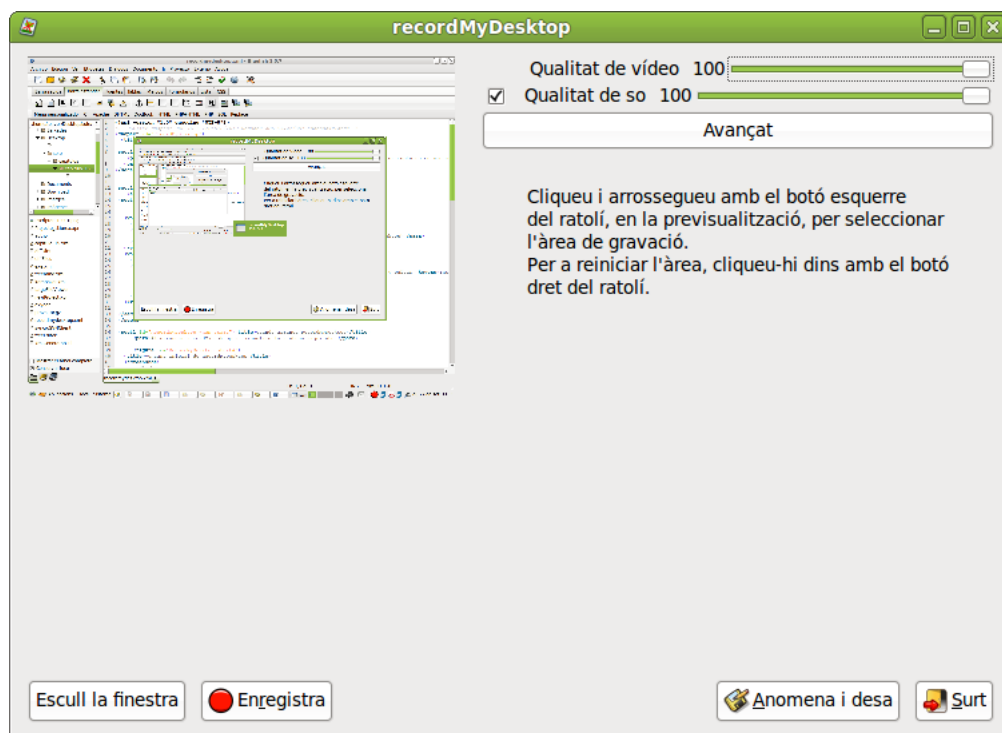
Per a iniciar el RecordMyDesktop des de la línia d'ordes, teclegeu l'orde següent i premeu **Retorn**:

gtk-recordMyDesktop

Quan arranca el RecordMyDesktop

En arrancar el RecordMyDesktop es visualitza la finestra següent:

Figura 59-1. Finestra inicial del RecordMyDesktop



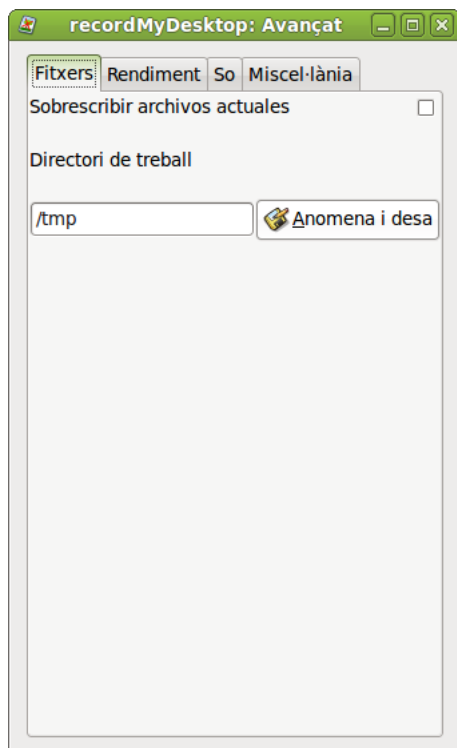
Una vegada executat el RecordMyDesktop podrem configurar:

- La qualitat del vídeo.
- La qualitat o la desactivació del so.
- Seleccionar la finestra per a gravar només el que ocorregui en esta, açò és molt útil si no es vol gravar tot l'escriptori.
- Gravar, per a això premeu este botó i automàticament començarà la gravació i la finestra principal desapareixerà. Per a finalitzar esta, feu clic en la icona  que haurà aparegut a l'àrea de notificació.
- Anomenar i guardar: una vegada finalitzada la gravació es guardarà, en format ogg, el vídeo resultant en la ubicació triada.
- Avançat: configuració avançada.

Configuració avançada

En la configuració avançada hi ha quatre finestres.

Figura 59-2. Finestra Configuració avançada



Fitxer. En esta pestanya hi ha les opcions següents:

- Sobreescriure fitxers existents

- Directori de treball, permet modificar el lloc on es guarden els fitxers temporals o els canals d'àudio.

Rendiment. En esta pestanya es poden variar diversos paràmetres:

- Quadres per segon.

- Codificar al vol (millor inhabilitat).

- Sense compressió (millor habilitat).

- Submostreig ràpid.

- Captures completes de cada quadre.

So. En esta pestanya es pot variar:

- Nombre de canals.

- Freqüència.

- Dispositiu.

- Usar Jack per a la captura d'àudio.

Miscel·lània. En esta pestanya es pot variar:

- Pantalla.

- Cursor ratolí (varia el color amb el qual es visualitzarà en la gravació).

- Extensió MIT-Shm.

- Incloure decoracions de finestres.

- Quadres d'ajuda.

- Contorn en l'àrea de captura de pantalla.

Capítol 60. Kompozer: disseny web

Kompozer

El Kompozer és un editor HTML que permet crear i editar pàgines web. El Kompozer està basat en NVU i té una interfície WYSIWYG (el que es veu és el que s'obté). Esta interfície està dissenyada per a ser amigable a l'usuari, senzilla i potent, i l'usuari no necessita tindre coneixements d'HTML, ja que, la majoria de les funcions bàsiques HTML estan disponibles com a ordes des de les barres de ferramentes i menús. Permet a l'usuari veure, en qualsevol moment, el resultat final de la pàgina web en construcció i el codi generat.

D'esta manera, l'usuari pot fer una pàgina web inserint-hi taules, macros, imatges, botons i tot tipus de formularis que puguin ser d'utilitat.

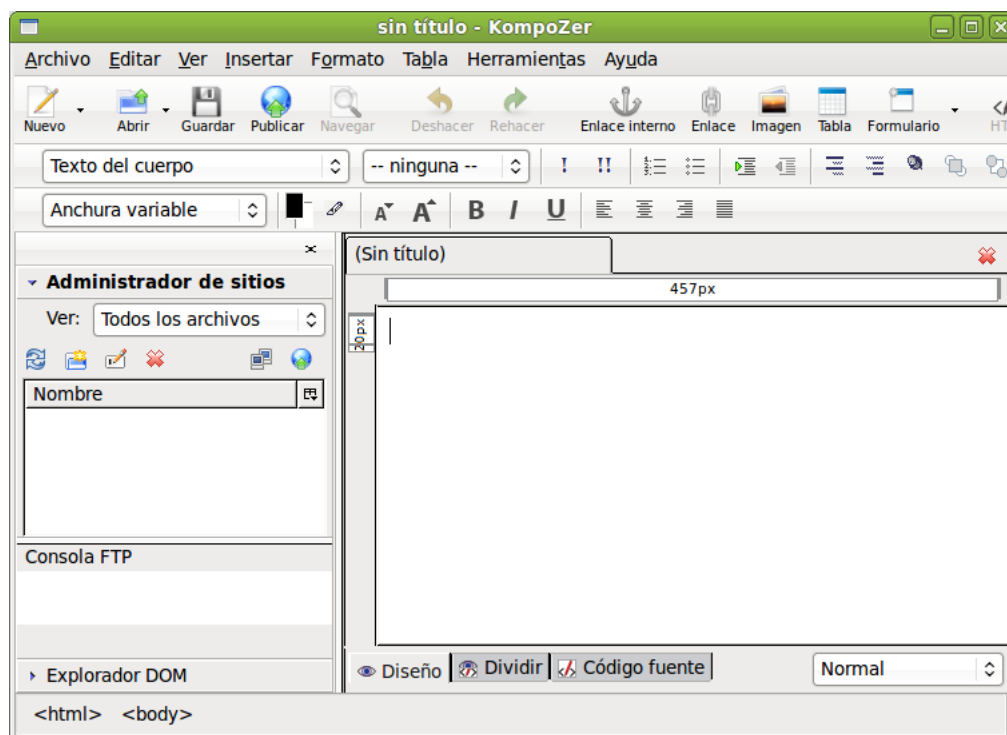
La versió documentada del Kompozer és la 0.8.

Característiques:

- Editor WYSIWYG, que fa que la creació web siga tan fàcil com escriure una carta amb un processador de text.
- Gestió integrada de fitxers via FTP. Simplement, cal connectar amb el lloc web i navegar pels fitxers, editant les pàgines web al vol, directament des del lloc web.
- Creació de codi HTML fiable, que funcionarà en els navegadors web més populars actualment.
- Basat en el motor Gecko, el mateix que usa la família de navegadors web Mozilla, que assegura una compatibilitat total amb els estàndards d'edició web (XUL, CSS, XML i JavaScript).
- Permet canviar ràpidament entre diferents modes de visualització mitjançant pestanyes, com ara el mode d'edició WYSIWYG i HTML.
- Edició amb pestanyes, la qual cosa permet treballar fàcilment amb múltiples pàgines.
- Suport potent per a marcs, formularis, taules i plantilles.

Quan s'inicia el Kompozer la finestra principal que es mostra és la següent:

Figura 60-1. Finestra principal del Kompozer



La barra de menú

Des de la barra de menú es poden realitzar les accions més comunes.

- *Fitxer*: opcions per a treballar amb fitxers. Permet crear un fitxer nou en blanc o basat en una plantilla; obrir una pàgina emmagatzemada en local (Obri fitxer), o un lloc web (Obri adreça web); guardar la pàgina amb les modificacions, i amb una codificació de caràcters distinta, per exemple, guardar en UTF-8 (Save As Charset). També permet publicar la pàgina en el lloc web en el qual es treballa en eixe moment, així com imprimir la pàgina.
- *Edita*: opcions típiques de Desfés/Refés, Retalla, Copia i Apega, Selecciona-ho tot, Busca... També hi ha l'opció d'apegar sense format, que apega el text copiat com un text pla sense cap tipus d'estil. L'opció Apega, apega el format del text seleccionat. Una altra opció és la de Revisa l'ortografia, per a revisar l'ortografia del text.
- *Visualitza*: mostra i/o oculta les distintes barres de ferramentes, regles, així com el quadre esquerre Administrador de llocs (F9). Des d'ací es poden personalitzar les barres de ferramentes.

El menú Visualitza permet canviar el mode de visualització de la pàgina. Una pàgina pot veure's de quatre maneres o vistes:

- *Mode d'edició normal*: la vista habitual de treball. Es veu l'aparença final de la pàgina, però les zones i els objectes estan emmarcats per a facilitar-ne la manipulació. Els objectes dinàmics no es veuen.
- *Etiquetes HTML*: en esta vista, es veu el text de la pàgina, amb el format normal, i a més, en groc es mostren les etiquetes HTML.
- *Codi font HTML*: el codi font HTML en text pla.
- *Vista preliminar*: vista prèvia de la pàgina, pràcticament igual a com es veurà en el navegador. Des d'esta vista també pot editar-se el text i el format dels objectes.

En totes les vistes pot editar-se la pàgina, modificant el text i el format, i es poden eliminar i afegir objectes.

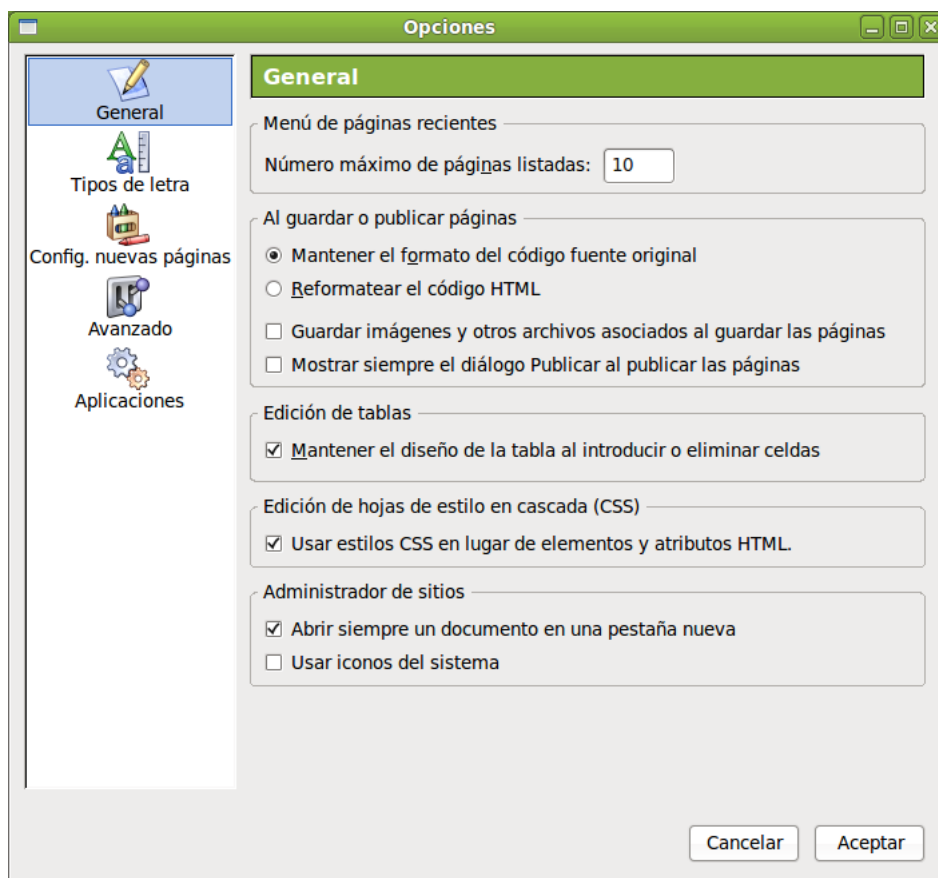
- **Inserir:** permet inserir en la pàgina diversos elements, com ara imatges, taules, formularis, enllaços, etc. Segons l'element que se seleccione es mostra una caixa de diàleg on indicar totes les propietats de l'element. També permet inserir/editar codi PHP i HTML, així com comentaris.
- **Format:** permet establir les característiques del text: tipus de lletra, grandària, estil i color del text, alineació, etc., així com el format de paràgrafs i llistes.

També poden establir-se les propietats de cel·la d'una taula, així com les propietats de la pàgina, com ara el color i la imatge de fons, el títol, etc.

- **Taula:** inclou totes les opcions de manipulació de taules, permet seleccionar, afegir i llevar taules, files i columnes, així com establir les propietats de cel·la i de taula.
- **Ferramentes:** diverses ferramentes, com ara, un netejador de codi HTML i un validador d'HTML. També inclou un complet editor de pàgines d'estils CSS, així com un gestor de contrasenyes i de baixades. Una altra opció interessant és la de desenrotllament web que inclou diverses ferramentes per a depuració de codi JavaScript.

En este menú també està l'opció Opcions, que permet establir les preferències de diversos aspectes de l'aplicació, així com afegir-hi complements i extensions...

Figura 60-2. Opcions



- **Ajuda:** inclou un accés al web i a les PMF del Kompozer, així com el típic Quant a... També està l'opció del Consell del dia que mostra trucs interessants per a traure tot el partit al programa.

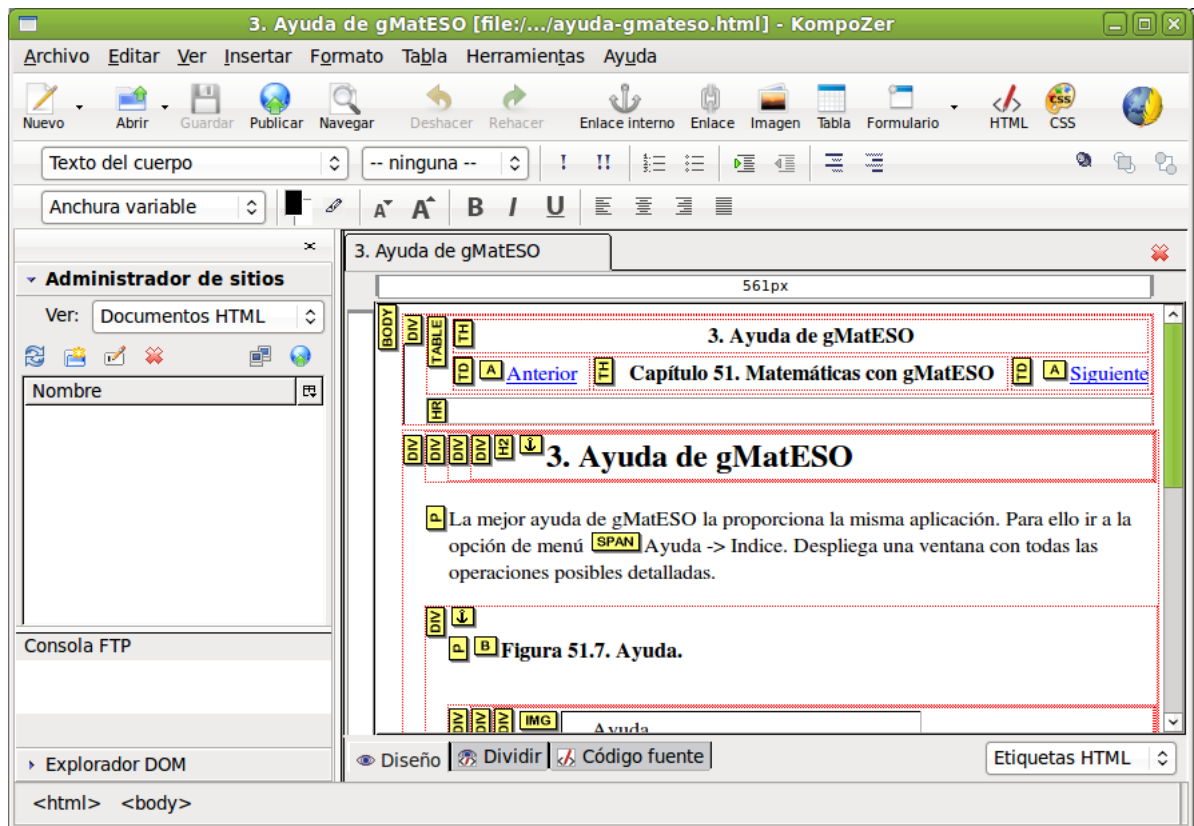
Una altra opció del menú és Publica com a..., on es pot configurar la connexió al lloc web on es penjarà la pàgina. El Kompozer està pensat per a treballar directament sobre el lloc web en Internet, encara que també pot treballar amb fitxers en local.

Modes d'edició

A l'hora d'editar una pàgina web, hi ha diverses maneres d'editar la pàgina:

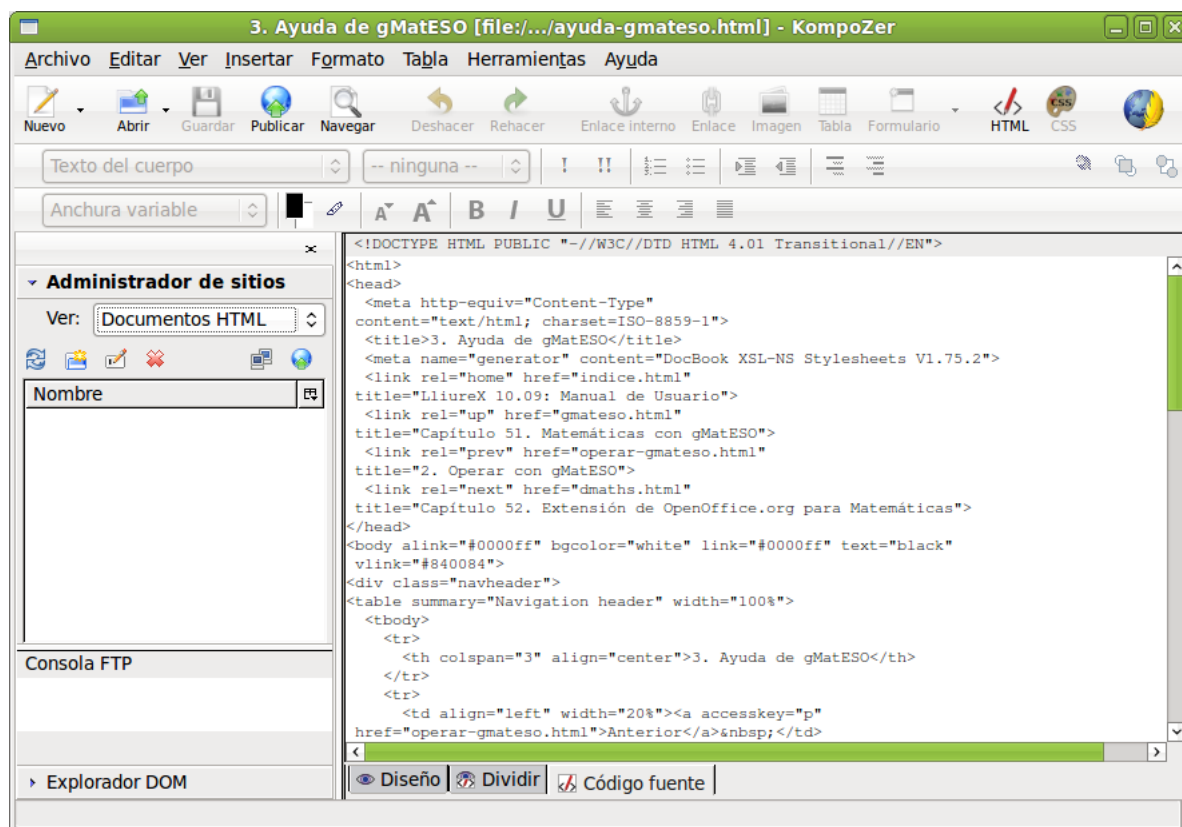
- *Mode d'edició normal*: en este mode es mostra la pàgina com un WYSIWYG (el que veus és el que obtens), permet una edició normal, amb inserció de text, imatges, taules, etc. Es veu l'aparença final de la pàgina, però les zones i els objectes estan emmarcats per a facilitar-ne la manipulació. Els objectes dinàmics no es veuen.
- *Etiquetes HTML*: en esta vista, es mostren les “etiquetes” del llenguatge HTML en fons groc, es veu l'estructura de la pàgina d'una manera visual.

Figura 60-3. Vista d'etiquetes HTML



- *Codi font HTML*: en esta vista es pot editar directament el codi HTML de la pàgina en text pla.

Figura 60-4. Vista codi font HTML



- *Vista preliminar*: vista prèvia de la pàgina, pràcticament igual a com es veurà en el navegador. Des d'esta vista també pot editar-se el text i el format dels objectes.

En qualsevol d'estos modes es pot editar el contingut de la pàgina. Mitjançant les pestanyes situades en la zona inferior, es pot canviar fàcilment d'un mode a un altre.

Barres de ferramentes

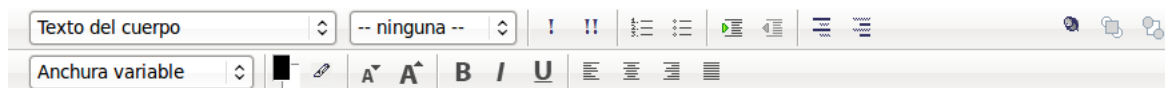
La barra de ferramentes de composició conté botons per a la majoria d'operacions, tal com es pot veure en la figura següent:

Figura 60-5. Barra de ferramentes de composició



La barra de ferramentes de format s'utilitza molt en l'edició de pàgines web amb el Kompozer. Amb esta barra es pot aplicar format al paràgraf, triar un tipus de lletra, canviar els colors de fons i primer pla, etc. També és possible crear llistes tant ordenades com no ordenades, justificació de blocs de text, tal com es pot veure en la figura següent:

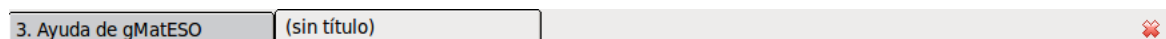
Figura 60-6. Barra de ferramentes de format



La barra de ferramentes de pestanyes de navegació permet l'edició simultània de múltiples documents

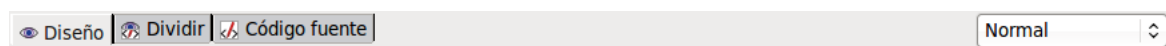
utilitzant diferents pestanyes, una per a cada document. L'indicador visual  assenyala quines pàgines s'han modificat i no s'han guardat.

Figura 60-7. Barra de ferramentes de pestanyes de navegació



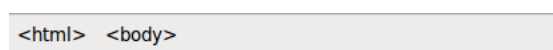
La barra de ferramentes del mode edició indica el mode de vista amb el qual es presenta el document actual. Estan disponibles les vistes: Normal, etiquetes HTML, font HTML i mode vista prèvia. Canviar de mode d'edició és tan senzill com fer clic en la pestanya corresponent.

Figura 60-8. Barra de ferramentes del mode edició



La barra de ferramentes d'estat mostra la posició del cursor amb referència a la jerarquia de l'etiqueta HTML. Es poden editar o assignar les propietats d'una etiqueta particular en la barra d'estat fent clic sobre l'etiqueta i amb el botó dret del ratolí seleccionar l'opció a aplicar-hi.

Figura 60-9. Barra de ferramentes d'estat



Com crear pàgines web amb el Kompozer

El Kompozer permet crear i publicar pàgines web sense necessitat de tindre coneixements d'HTML i d'una forma tan senzilla com utilitzar un processador de textos.

La barra de ferramentes de botons permet incloure llistes, taules, imatges, enllaços a altres pàgines, colors, i estils de tipus de lletra. Mentre es crea el document es pot veure com es visualitzarà en la pàgina web, es pot compartir el document amb altres usuaris...

Creació d'una pàgina web

Per a crear una pàgina web feu clic sobre la icona Nova en la barra de ferramentes de composició.

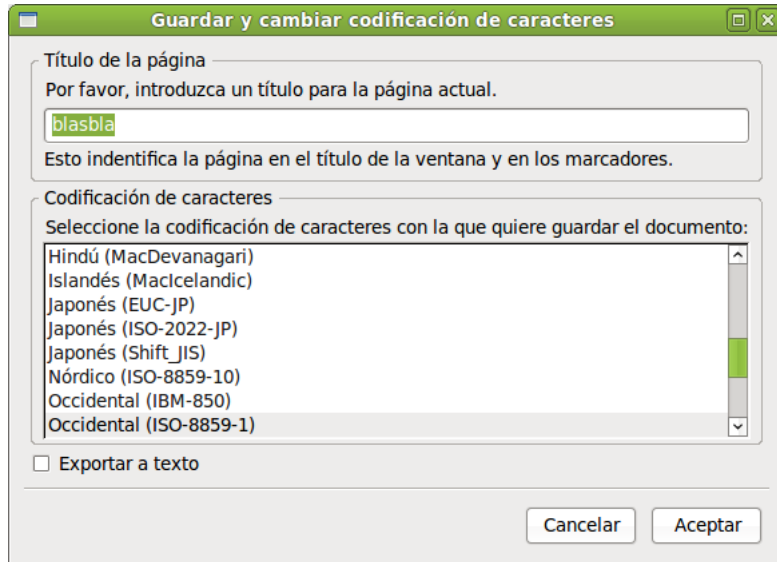
Per a obrir una pàgina ja existent aneu a: Fitxer -> Obri fitxer.

Per a obrir una pàgina del web aneu a Fitxer -> Obri adreça web i introduïu l'URL corresponent: <http://www.lliurex.es>.

Per a obrir una pàgina oberta recentment aneu a: Fitxer -> Pàgines recents.

Com guardar i navegar una pàgina web

Un document Kompozer pot guardar-se en format HTML o format només text. Si es guarda com a HTML (Fitxer -> Anomena i guarda...) es preserva el format del document, com ara els estils del text, les imatges, etc. Si es guarda el document com només text (Fitxer -> Guarda i canvia la codificació de caràcters) s'eliminen totes les etiquetes HTML però es preserva el text del document. Activeu l'opció exporta a text.

Figura 60-10. Com guardar i canviar la codificació

Com formatar pàgines web

Com formatar paràgrafs, capçaleres i llistes

Per a formatar un paràgraf:

1. Feu clic en el punt d'inserció on voleu que comence el format o seleccioneu el text a formatar.
2. Aneu a: Menú -> Format -> Paràgraf:
 - Text del cos: aplica l'estil per defecte, del text regular, sense que afecte l'espai anterior i posterior al text.
 - Paràgraf: inserix una etiqueta de paràgraf. El paràgraf inclou marge superior i inferior.
 - Títol1 - Títol6: formata el paràgraf com una capçalera. Títol1 és el nivell més alt de capçalera i Títol6 és el nivell més baix.
 - Adreça: es pot utilitzar firma en la pàgina web, que indica l'autor de la pàgina i la persona de contacte per a més informació.
 - Preformat: se sol utilitzar per a elements del tipus codi, columnes de dades i missatges de correu que es volen visualitzar amb un tipus de lletra d'amplària determinada.
 - Contenedor genèric (DIV): permet als programadors definir estils o blocs de contingut.

Per a una llista d'elements:

1. Feu clic en el punt d'inserció sense la línia de text que voleu formatar.
2. Aneu a Menú -> Format -> Llista
3. Trieu l'estil Llista
 - No numerada: cada element té una vinyeta (punt). Hi ha un botó assignat a esta funcionalitat en la Barra de ferramentes de format.
 - Números: cada element té un número. Hi ha un botó assignat a esta funcionalitat en la Barra de ferramentes de format.
 - Terme i Definició: ambdós estils junts creen una aparença d'estil glossari. Per a definició d'etiquetes i paraules.

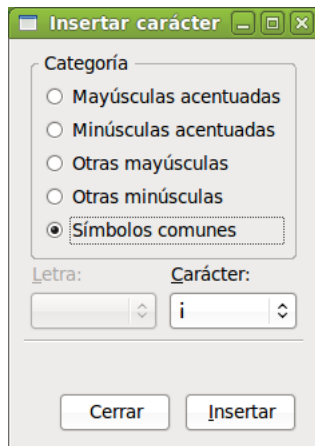
De forma similar se'n poden assignar i/o canviar atributs, com ara, el color, l'estil i tipus de lletra del text, busca i reemplaça text, inserix línies horitzontals, establix-ne les propietats, etc.

Com inserir caràcters especials

Per a inserir caràcters especials, com ara, els accents, *copyright* i caràcters de moneda:

1. Feu clic en el punt d'inserció on voleu que aparega el caràcter.
2. Aneu a: Menú -> Inserix -> Caràcters i símbols i apareix la caixa de diàleg següent:

Figura 60-11. Inserix caràcters



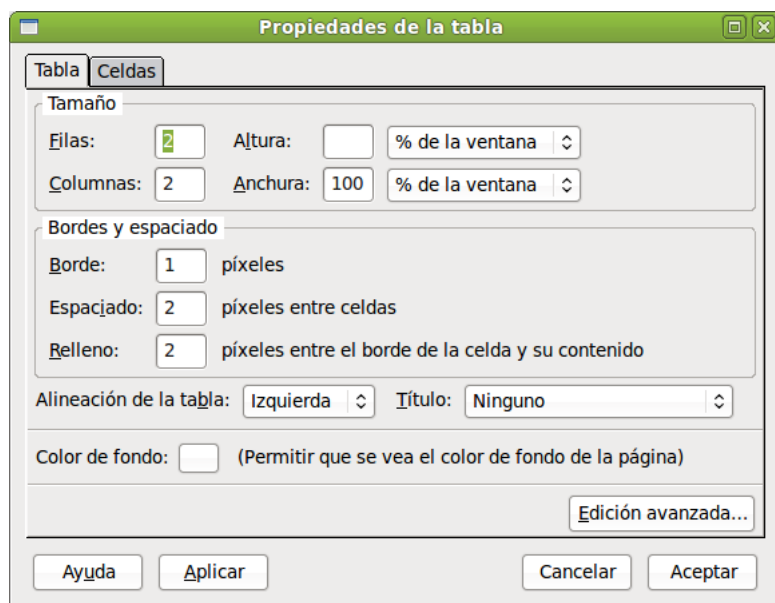
3. Seleccioneu un tipus de caràcter especial. Si se seleccionen les opcions accent sobre majúscula o accent sobre minúscula, caldrà seleccionar en les llistes desplegable en la part inferior del quadre de diàleg, sobre quina lletra es vol que aparega l'accent. Trieu símbols comuns per a inserir caràcters especials, com ara, els símbols de *copyright* o les fraccions.
4. De la llista desplegable seleccioneu el caràcter a inserir.
5. Feu clic sobre el botó Inserix.

Com inserir elements HTML i atributs

Si es coneix com es treballa amb codi HTML, es poden inserir marques addicionals, atributs d'estil i JavaScript en la pàgina. Per a treballar amb codi HTML utilitzeu un dels següents mètodes:

- Situeu-vos en el punt en el qual voleu inserir codi HTML o seleccioneu el text que voleu editar, obriu el menú Inserix i trieu HTML. Apareix un quadre de diàleg per a inserir codi HTML, inseriu el text i les marques corresponents i feu clic en el botó Inserix.
- Seleccioneu un element, com ara una taula, imatge, enllaç o línia horitzontal. Feu doble clic sobre l'element amb una caixa de diàleg de propietats associades que voleu obrir. Feu clic sobre Propietats avançades per a obrir l'editor de propietats avançades.

Figura 60-12. Propietats de la taula



- Obriu el menú Visualitza i trieu font HTML o trieu la pestanya corresponent a Font en la barra de ferramentes de pestanyes de navegació.

Com utilitzar l'editor de propietats avançades

Per a afegir atributs HTML i JavaScript a objectes, com ara taules, imatges o línies horitzontals, es pot utilitzar l'editor de propietats avançades. Este editor té tres pestanyes i cadascuna d'estes llista les propietats actuals de l'objecte seleccionat:

- Atributs HTML: visualitza o afegix atributs HTML.
- Estil en línia: feu clic en esta pestanya per a veure o introduir propietats CSS a través de l'atribut estil.
- Esdeveniments JavaScript: feu clic en esta pestanya per a introduir esdeveniments JavaScript.

Validació d'HTML

Abans de pujar un document al servidor web (publicar) és una bona pràctica comprovar els documents HTML per a assegurar-se que complixen els estàndards web.

El Kompozer proporciona una forma de comprovar que el document HTML és conforme a l'estàndard HTML W3C, i comprova la sintaxi HTML del document perquè complisca amb l'estàndard HTML 4.01.

Cal estar connectat a Internet per a utilitzar esta característica.

Per a validar la sintaxi de documents HTML:

1. Aneu a Menú -> Ferramentes -> Valida HTML. Abans de procedir, el Kompozer comprova si s'han guardat els canvis.

Figura 60-13. Valida HTML

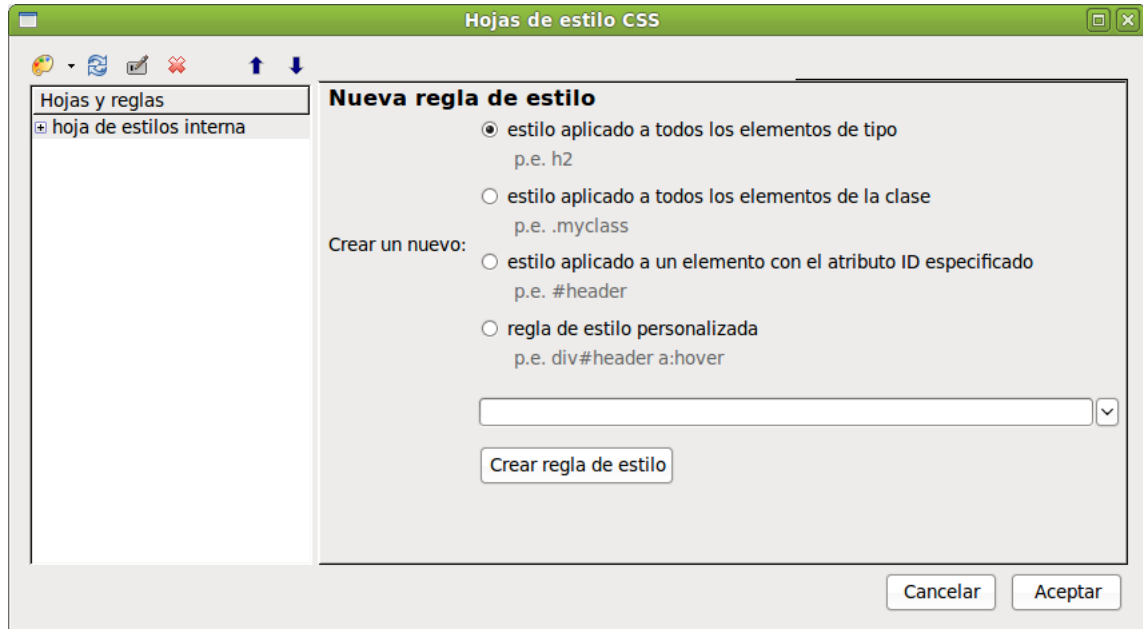
2. El Kompozer obrirà una altra finestra amb els resultats de la validació.

Utilització d'estils CSS

Els estils en cascada CSS es poden utilitzar de tres maneres:

1. Utilitzant estils en línia.
2. Utilitzant fulls d'estil interns.
3. Utilitzant fulls d'estil externs.

El Kompozer té un editor de fulls d'estil en cascada, anomenada CaScadeS i que es pot utilitzar per a generar fulls d'estil interns i externs. Per a fer-ho, aneu a Ferramentes -> Editor CSS.

Figura 60-14. Estils CSS

Com crear fulls d'estil amb el Kompozer

Utilitzant CaScadeS es poden crear fulls d'estil interns i externs.

Per a crear un full d'estil intern:

1. Feu clic en la llista desplegable Estil i seleccioneu l'opció Elem. estil. Opcionalment, ompliu els camps Llista de mitjans i Títol.
2. Feu clic en Crea full d'estil.

Per a crear un full d'estil extern:

1. Feu clic en el botó Enllaç. Ompliu els camps corresponents a URL i es genera un nou fitxer en el sistema de fitxers local. Opcionalment, ompliu els camps Llista de mitjans i Títol.
2. Marqueu l'opció "Crea full d'estil alternatiu" per a crear un full alternatiu d'un altre.

Com crear regles per als fulls d'estil

Després de crear un o més fulls d'estil per a un document html, poden crear-se regles per a cada full d'estil individual. Per a utilitzar un full d'estil particular per a crear o modificar regles feu clic sobre este en el quadre esquerre. El quadre dret mostrarà els detalls del full d'estil en la pestanya General. Per a crear noves regles:

1. Feu clic en el botó Regla en el quadre de l'esquerra.
2. El quadre de la dreta mostra opcions com, per exemple, el tipus de regla a crear. Triar-ne un: nom de l'estil, estil aplicat a tots els elements del tipus, estil aplicat a tots els elements que coincideixen amb el selector següent.
3. Assigneu un nom a la regla.
4. Feu clic en el botó Crea regla d'estil.

Les regles poden definir-se utilitzant les pestanyes d'estil (text, fons, vores, caixa, llistes i aura) en el quadre de la dreta. Per a veure totes les definicions d'una regla d'estil, ressaltu la regla en el quadre de l'esquerra i feu clic en la pestanya General del quadre dret. La pestanya General mostra totes les definicions actualment aplicades a la regla.

Com inserir una taula

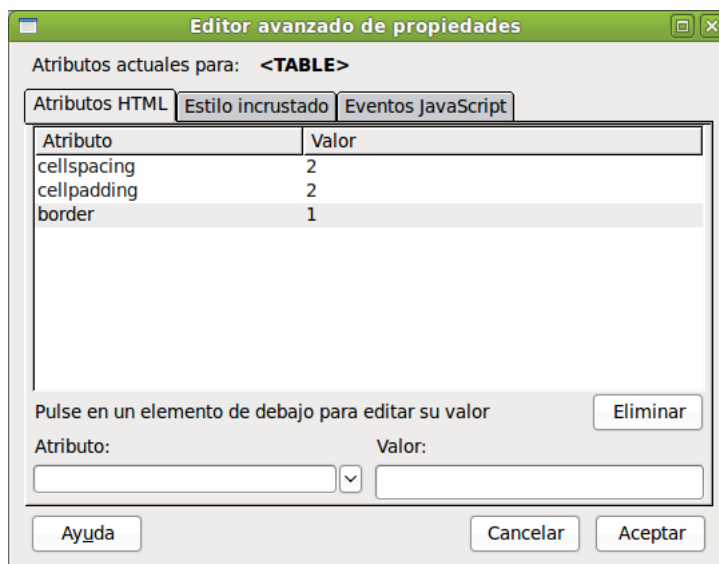
Per a inserir una taula de manera ràpida, seleccioneu l'opció de menú Inserir -> Taula. Es mostrarà una caixa de diàleg amb diverses pestanyes per a establir les característiques de la taula.

Figura 60-15. Inserir taula



- *Ràpid* : per a establir el nombre de files i columnes de forma visual amb el ratolí.
- *Precís* : ací es pot indicar, en els camps adjacents, el nombre de files i de columnes, així com establir l'amplària total de la taula en tants per cent o en píxels. També es pot indicar el grossor de la vora.
- *Cel·la* : s'establixen les característiques de la cel·la, com ara l'alineació vertical i horitzontal i l'espaiat entre cel·les.
- Botó *Edició avançada*: per a establir opcions avançades, com ara atributs HTML, esdeveniments de Javascript, estils, etc.

Figura 60-16. Editor avançat de propietats



Una vegada creada la taula, se'n poden editar les propietats des de l'opció de menú Taula -> Propietats de la taula. També amb el menú contextual, amb el cursor situat dins de la taula es poden establir les propietats a nivell de cel·la.

Una altra forma d'establir l'amplària i alçària de la taula és fent clic i arrossegant sobre els requadres de control de la taula, situats en els cantons i els punts mitjans.

Si voleu afegir-hi files o columnes (o fins i tot cel·les), podeu fer-ho des de l'opció de menú Taula -> Inserix , seleccionant l'opció desitjada.

- Fila superior: inserix una fila damunt de la fila en què està el cursor.
- Fila inferior: inserix una fila davall de la fila en què està el cursor.
- Columna anterior: inserix una columna a l'esquerra de la columna en què està el cursor.
- Columna posterior: inserix una columna a la dreta de la columna en què està el cursor.
- Cel·la anterior: inserix una cel·la a l'esquerra de la cel·la en què està el cursor.
- Cel·la posterior: inserix una cel·la a la dreta de la cel·la en què està el cursor.

Si voleu eliminar files o columnes (o fins i tot cel·les), podeu fer-ho des de l'opció de menú Taula -> Esborra , seleccionant l'opció desitjada.

- Taula: elimina la taula sencera.
- Fila : elimina la fila en què està el cursor.
- Columna : elimina la columna en què està el cursor.
- Cel·la: elimina la cel·la en què està el cursor.
- Contingut de la cel·la: elimina el contingut de la cel·la, però no la cel·la mateix.

Si voleu seleccionar files, columnes, cel·les o la taula sencera, podeu fer-ho des de l'opció de menú Taula -> Selecciona, seleccionant l'opció desitjada.

També des del menú contextual (clic secundari del ratolí), amb el cursor situat dins de la taula poden realitzar-se totes estes accions.

Unir dos cel·les

Per a unir dos cel·les d'una taula, seleccioneu les dos cel·les a unir i després seleccioneu l'opció de menú Taula -> Unix cel·les. També podeu fer-ho des del menú contextual.

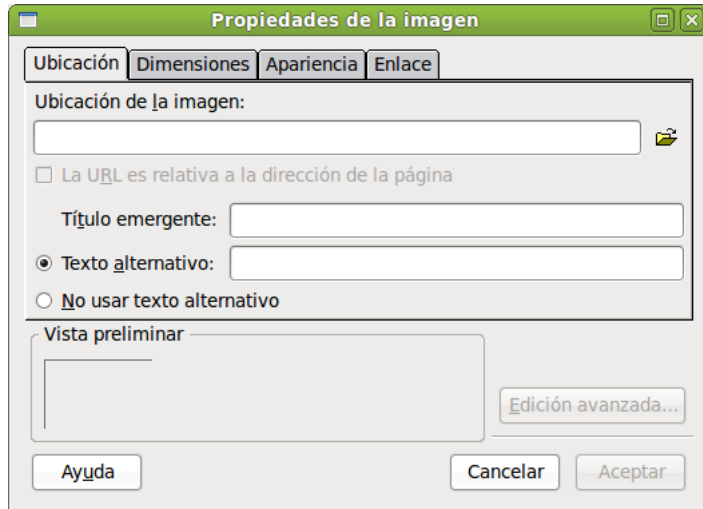
Dividir una cel·la en dos

Per a dividir una cel·la d'una taula en dos, des de la cel·la estant, seleccioneu l'opció de menú Taula -> Dividix cel·la. També podeu fer-ho des del menú contextual.

Dins d'una cel·la es poden introduir diversos continguts: text, imatges o, fins i tot, una altra taula. D'esta manera poden niar-se taules, creant així estructures més complexes.

Com inserir una imatge

Per a inserir una imatge en el document seleccioneu l'opció de menú Inserix -> Imatge, es mostrarà la caixa de diàleg següent, amb diverses pestanyes:

Figura 60-17. Inserir imatge

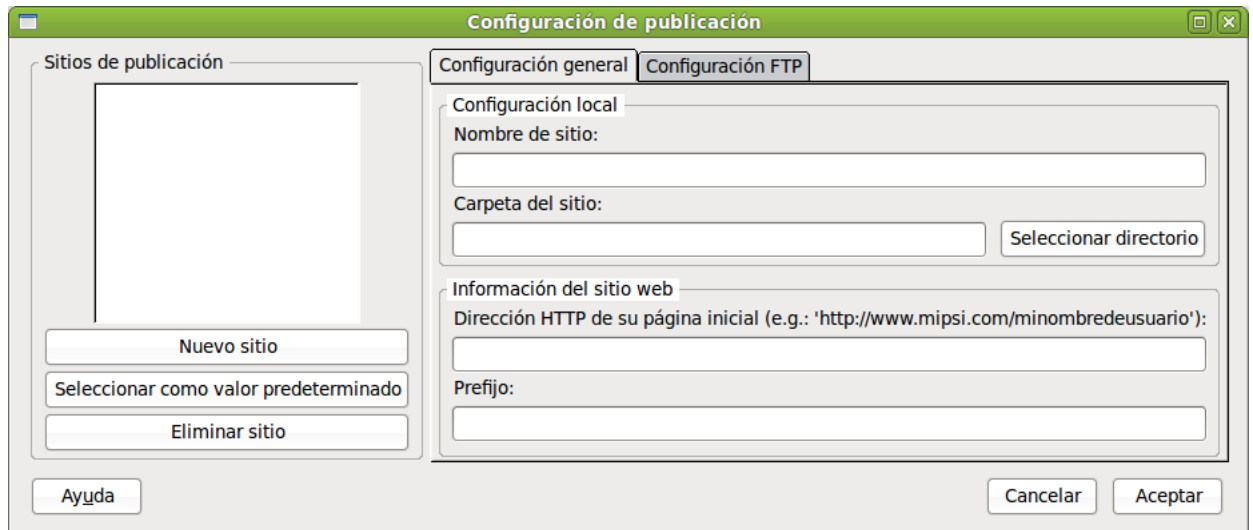
- *Ubicació*: s'indica d'on agafar la imatge, prement el botó Tria fitxer, s'explora el sistema de fitxers per a seleccionar la imatge. També s'indica el text alternatiu que es mostrarà de la imatge i un text d'ajuda quan es passe el ratolí per damunt.
- *Dimensions*: es pot canviar la grandària de la imatge.
- *Aparença*: s'establixen les distàncies entre la imatge i el text, així com l'alineació del text al voltant de la imatge.
- *Enllaç*: es pot establir un enllaç per a la imatge.
- Botó *Edició avançada*: per a establir opcions avançades, com ara atributs HTML, esdeveniments de JavaScript, estils, etc.

Una vegada inserida la imatge, se'n poden establir les propietats fent-hi doble clic damunt, seleccionant l'opció de menú *Format -> Propietats de la imatge* o a través del menú contextual.

Com publicar pàgines web amb el Kompozer

El Kompozer està pensat per a treballar directament sobre el lloc web en Internet, encara que també pot treballar amb fitxers en el sistema local. Per a organitzar tots els fitxers, en primer lloc cal crear un lloc web. Per a fer-ho, seleccioneu l'opció de menú *Edita -> Configuració de publicació*, o bé, des del quadre esquerre *Administrador de llocs del Kompozer*, seleccioneu el botó *Edita llocs*, es mostrarà una finestra per a gestionar els llocs web:

Figura 60-18. Administració de llocs web



En la zona esquerra es mostren els llocs definits, i en la zona dreta, les propietats del lloc seleccionat.

Per a crear un nou lloc, seleccioneu el botó Nou lloc, els camps de la dreta es posaran en blanc perquè s'omplin:

- Nom del lloc: nom del lloc que es crearà. És un text que es mostrarà en la llista de llocs i quan calga seleccionar-lo.
- Adreça HTTP de la vostra pàgina inicial: URL de la pàgina d'inici del lloc web. Per exemple, si està donada d'alta en Geocities, serà `http://es.geocities.com/lliurex/index.html`. En cas que desitgeu treballar en el sistema local, l'adreça serà de tipus `file:///home/lliurex/llocweb/index.html`.
- Servidor de publicació: informació per a publicar en el servidor
 - Adreça de publicació: adreça FTP (Protocol de Transferència de Fitxers) de publicació. Esta informació la proporciona el servidor on s'allotja la pàgina. En el cas de Geocities serà `ftp://ftp.es.geocities.com/`. En el cas que es treballa en local, s'introduirà un URL local del tipus `file:///home/lliurex/llocweb/` o se selecciona la carpeta prement el botó Selecciona directori.
 - Nom d'usuari: nom de l'usuari. Esta informació la proporciona el servidor on s'allotja la pàgina.
 - Contrasenya: contrasenya de l'usuari. Esta informació la proporciona el servidor on s'allotja la pàgina.

Per a eliminar un lloc, seleccioneu-lo de la llista i premeu el botó Elimina lloc.

Per a Establir un lloc per defecte, seleccioneu-lo de la llista i premeu el botó Selecciona com a valor predeterminat. El nom del lloc es posarà en negreta, així s'indica que és l'establert per defecte.

Una vegada definit el lloc web, en el quadre de l'esquerra es mostraran tots els fitxers i subcarpetes existents. Fent doble clic sobre un fitxer, s'obrirà en una pestanya nova de la zona de treball. Quan es fa doble clic sobre una carpeta, se'n mostra el contingut.