

LliureX: Manual d'usuari

Conselleria d'Educació

LliureX: Manual d'usuari

per Conselleria d'Educació

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

Este document es distribueix amb la llicència GNU GPL (Llicència Pública General).

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

Historial de revisions

Revisió r1170 25/02/2005

Primera versió enviada al SNL

Revisió r1592 13/04/2005

Versió per al Live CD 5.05

Revisió r2978 12/09/2005

Versió per al Live CD 5.09

Revisió r3552 25/10/2007

Versió per al Live CD 7.11

Sumari

I. Introducció.....	xvii
1. Introducció	1
Breu introducció sobre LliureX.....	1
Què és Linux?	1
Breu història de Linux	2
Què és GNU?	3
Per què "GNU/Linux" en compte de "Linux"?	3
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.....	5
Els seus comentaris són importants.....	7
II. Començant amb LliureX.....	1
2. Comencem amb LliureX	2
Termes bàsics.....	2
Connexió al sistema.....	3
Com iniciar una connexió	3
Connexió gràfica	4
Documentació i ajuda	5
Pàgines man	6
Pàgines Info	7
Documents HOWTO.....	8
Desconnexió del sistema	8
Configuració del teclat.....	9
III. L'entorn d'escriptori GNOME 2.8	11
3. L'escriptori GNOME.....	12
Introducció.....	12
Components de l'escriptori GNOME	13
Quadres.....	14
Propietats del quadre.....	16
Els menús.....	17
Introducció als menús de GNOME.....	17
Editar menús	18
Finestres.....	19
Manipulació de finestres	19
Els espais de treball de GNOME.....	20
4. Personalització de l'escriptori GNOME	21
Introducció.....	21
Accessibilitat.....	21
Quant a mi.....	22
Aplicacions preferides	22
Dreceres de teclat	22
SCIM Input Method Setup.....	22
PalmOS Devices	23
Remote Desktop.....	23

Fons de l'escriptori	24
Gestor d'energia.....	24
Informació del maquinari.....	25
Gestió de fitxers	25
Menú Principal.....	26
Preferències del menú i de les barres de ferramentes	27
Servidor intermediari de la xarxa.....	27
Ratolí.....	28
Resolució de la pantalla	28
Estalvi de pantalla	29
Sessions.....	29
So	30
Teclat.....	31
Tema.....	32
Tipus de lletra.....	33
Finestres	34
5. El menú d'administració en l'escriptori GNOME	35
Menú Administració	35
Carpetes compartides.....	35
Editor de perfils d'usuari.....	37
Editor de restriccions	38
Gestor de controladors restringits	39
Ferramentes de xarxa	40
Hora i data.....	41
Impressores	41
Monitor del sistema.....	42
Orígens del programari	42
Servicis.....	42
Suport d'idiomes.....	43
Visor de successos del sistema.....	43
Usuaris i grups	44
Preferències de la finestra d'entrada	44
6. Centre de control de GNOME	46
Introducció.....	46
7. Les sessions en l'escriptori GNOME.....	49
Iniciant una sessió.....	49
Iniciar una sessió.....	49
Canviar l'idioma de treball per a la sessió	50
Bloquejar la pantalla.....	50
Personalitzar la sessió.....	51
Guardar els canvis de la sessió.....	51
8. Gestor de fitxers Nautilus.....	53
Introducció al gestor de fitxers Nautilus.....	53
Explorant fitxers	53
Finestra d'exploració de fitxers.....	53
Components de la finestra d'Exploració de fitxers	54
Quadre de visualització.....	55
Quadre(barra) lateral.....	56

Mostrar i ocultar components de la finestra d'exploració de fitxers	58
Mostrar la carpeta inici	59
Mostrar una carpeta.....	59
Usar l'historial de navegació.....	60
Navegar per l'historial usant la barra de ferramentes.....	60
Navegar per fitxers i carpetes com objectes.....	60
Gestió de fitxers	62
Copiar i moure fitxers o carpetes	62
Copiar fitxers o carpetes	62
Moure fitxers o carpetes	63
Moure i copiar arrossegant amb el ratolí.....	63
Selecció múltiple de fitxers i carpetes.....	64
Visualitza com icones.....	64
Visualitza com una llista	65
Seleccionar tots els fitxers	65
Reanomenar un fitxer o carpeta	65
Suprimir un fitxer o carpeta	66
Canviar els permisos dels fitxers i carpetes.....	66
Per a obtenir més informació.....	68
Enllaços d'interés.....	68
9. Ferramenta de gravació de CD/DVD: Brasero.....	69
Introducció a Brasero	69
Arrancada del Brasero.....	70
Quan s'arranca el Brasero.....	70
Utilització	72
Creació d'un CD de dades	72
Creació un CD d'Àudio	73
Còpia d'un CD/DVD	73
Esborrament d'un CD	74
Gravació d'una imatge ISO.....	74
Verificació de la integritat.....	75
Per a obtenir més informació.....	76
Enllaços d'interés.....	76
IV. Internet.....	77
10. Configuració de la xarxa	78
Introducció.....	78
Utilització	78
Visualitzar interfície.....	79
Gestionar les interfícies.....	79
Gestionar altres paràmetres de configuració de la xarxa	80
11. Client de transferència de fitxers gFTP.....	82
Introducció a gFTP	82
Connexió a un lloc remot	83
Descàrrega de fitxers	83
Descarregar múltiples fitxers	84
Descàrrega de diferents llocs	84
Diferències entre el mode ASCII i el BINARI	85

Penjada de fitxers.....	85
Treballar amb l'arbre de carpetes.....	85
Transferència passiva i no passiva	86
Transferències de fitxers entre llocs remots (FXP).....	86
Reprendre la descàrrega.....	86
Adreces d'interés	86
Editar les adreces d'interés	87
Altres protocols	87
Protocol HTTP	87
Protocol SSH.....	88
12. Ekiga: Aplicació de vídeoconferència	89
Introducció a Ekiga.....	89
Configuració de la connexió	90
Assistent de configuració	90
Utilització Bàsica.....	94
Telefonar a altres usuaris	94
Des de l'ordinador a telèfons reals (Pc-To-Phone)	94
Des d'un telèfon real a un ordinador (Phone-To-PC)	94
Enviament de missatges instantanis.....	95
Gestió de telefonades	95
Entendre les estadístiques.....	95
Ajustar la configuració de vídeo i so.....	95
Control del la telefonada	95
Prendre una captura	96
Finestres de l'històric	96
Gestió de contactes	97
Llibreta d'Adreces.....	97
Gestió de contactes remots i locals	97
Gestionar telefonades entrants	98
Registre de comptes addicionals.....	99
La finestra de comptes	99
Afegir un compte SIP.....	99
Afegir un compte H.323.....	99
Entendre els URL	100
V. Utilització de correu electrònic i missatgeria	101
13. Client de correu Mozilla Thunderbird	102
Introducció a Mozilla Thunderbird	102
El client de correu Mozilla Thunderbird	103
Configurar un compte de correu	104
Enviar i rebre missatges.....	107
Enviar missatges	108
Rebre missatges	108
Per a obtenir més informació.....	109
Enllaços d'interés.....	109
14. Client de missatgeria instantània Gaim.....	110
Introducció al Gaim.....	110
Configurar un nou compte	110

Conversar	112
Afegir amics.....	112
Conversar amb un amic.....	113
Personalitzar les preferències	114
Per a obtenir més informació.....	115
Enllaços d'interés.....	115
VI. Navegadors web.....	116
15. Navegador web Mozilla Firefox	117
Introducció a Mozilla Firefox.....	117
Característiques.....	117
El navegador Mozilla Firefox.....	117
Algunes funcions útils	119
Utilització de pestanyes	119
El gestor de descàrregues.....	120
Adreces d'interés	121
Impressió	123
Preferències	124
Per a obtenir més informació.....	125
Enllaços d'interés.....	126
VII. Aplicacions ofimàtiques.....	127
16. Edició de fitxers de text: gedit.....	128
Introducció.....	128
Procediments inicials.....	128
Arrancar gedit	128
Obrir un fitxer	129
Obrir diversos fitxers des d'una línia d'ordes	129
Codificació de caràcters	129
Utilització	130
Crear un fitxer nou	130
Guardar un fitxer.....	130
Edició de text	130
Desfer o refer canvis	131
Buscar text	131
Buscar i substituir text	131
Obrir un fitxer des d'un URI.....	132
Redirigir l'eixida d'una orde a un fitxer	132
Situar el cursor en una línia específica.....	132
Canviar el mode d'entrada	132
Imprimir un fitxer.....	133
Pestanya Impressora.....	133
Pestanya Paper.....	134
Preferències	134
Visualitza.....	134
Ajustament del text.....	135
Números de línia	135
Editor.....	135
Tabuladors	135

Sagnia automàtica	135
Guardament de fitxers	135
Tipografies i colors.....	136
Ressaltat de sintaxi.....	136
Complements	137
Com treballar amb complements.....	137
Carregar mòduls/connectors de gedit.....	138
Connector Estadístiques del document	139
Connector Sagna línies	139
Connector Inserix data/hora.....	140
Configurar el connector Inserix data/hora.....	140
Mòdul Ordena	140
Connector Nom d'usuari.....	141
Per a obtindre més informació.....	141
Enllaços d'interés.....	141
17. Aplicacions Ofimàtiques	142
Paquet ofimàtic OpenOffice.org 2	142
Enllaços d'interés.....	142
18. OpenOffice.org Writer 2	143
Introducció a l'OpenOffice.org Writer	143
Elements de l'aplicació.....	143
Treballar amb documents	144
Crear un document nou.....	144
Obrir i guardar un document.....	145
Obri i guarda un document de Microsoft Word	146
Donar format al document.....	147
Propietats de pàgina	147
Propietats del paràgraf	147
Propietats de caràcter	148
El menú inserir	149
Inserir una imatge	149
Inserir taules.....	150
Inserir llistes.....	151
La revisió ortogràfica.....	152
Per a conèixer més.....	152
L'ajuda en línia.....	152
Enllaços d'interés.....	153
19. OpenOffice.org Impress 2.0	154
Introducció.....	154
Creació d'una presentació amb l'Assistent (Impress)	154
Afegir una diapositiva.....	158
Treballar amb objectes	159
Inserir un quadre de text.....	160
Inserir una imatge.....	160
Definir transicions entre diapositives	160
Veure una presentació	161
Per a conèixer més.....	162
Enllaços d'interés.....	162

20. OpenOffice.org Calc 2.0.....	163
Introducció.....	163
L'entorn de treball	163
Conceptes	164
Crear un full de càlcul nou	165
Exemples de fórmules.....	165
Atributs de les cel·les.....	166
Treballar amb diversos fulls de càlcul	166
Enllaços d'interés	167
21. OpenOffice.org Draw 2	168
Introducció.....	168
Característiques del Draw 2	168
Iniciar l'aplicació	168
Treballar amb fitxers.....	169
Treballar amb gràfics	169
Modificació de colors en una imatge bitmap.....	171
Enllaços d'interés	171
22. OpenOffice.org Base 2	172
Introducció.....	172
Treballar amb bases de dades	172
Crear una base de dades nova	172
Creació d'una taula	172
Càrrega de dades en la taula.....	174
Consultes de dades	175
Formularis	176
Informes	177
Enllaços d'interés.....	177
23. OpenOffice.org Math 2	178
Introducció.....	178
Iniciar l'OpenOffice.org Math 2	178
Utilitzar l'ajuda.....	179
Crear una fórmula.....	181
Enllaços d'interés	185
24. Visualització de documents PostScript i PDF: evince.	186
Introducció: Evince	186
Inici d'Evince.	186
.....	186
.....	186
Utilització d'evince.	187
Per a obrir un fitxer	187
Per a veure un fitxer	188
Per a desplaçar una pàgina	188
Per a canviar el factor d'ampliació	188
Propietats d'un fitxer.....	189
Imprimir un fitxer.....	189
Pestanya General	190
Pestanya Configuració de pàgina	190
Pestanya Treball	190

Pestanya Qualitat de la imatge	191
Pestanya Avançat	191
Per a copiar un document	191
Per a treballar amb documents protegits amb contrasenya	191
Per a tancar un fitxer	191
VIII. Aplicacions gràfiques i de disseny	192
25. Editor de diagrames: Dia	193
Introducció	193
Àrea de treball o Canvas	193
Carregar i guarda diagrames	195
Preferències	196
Components	197
Barra de menú	197
Barra de ferramentes	197
Selector de tipus de diagrames	198
Paletes	198
Els objectes	199
Seleccionar Objectes	200
Utilització de capes	201
Diagrames amb text	203
Enllaços d'interés	203
26. Manipulació d'imatges: Gimp	204
Introducció	204
Característiques de Gimp	204
Utilització de Gimp	205
Execució de Gimp	205
Arguments de la línia d'ordes	205
Finestra de la imatge	206
Màscara ràpida	207
Fitxers	208
Plugins	208
Caixa de Ferramentes	209
Fitxer	209
Exts (Extensions)	211
Ferramentes de selecció	213
Ferramentes de dibuix	215
Ferramentes de transformació	218
Ferramentes de color	219
Altres ferramentes	223
Quadres de diàleg de colors	225
Diàleg de capes	227
Introducció	227
Utilització del diàleg de capes. Característiques	227
Gestió de capes	229
Menú de capes	229
Diàleg de canals	232
Introducció	233

Utilització del diàleg de canals. Característiques	233
Màscara de canal.....	234
Diàleg de preferències	234
Preferències. Introducció	234
Menús	235
Fitxer -> Nou.....	235
Fitxer -> Obrir	236
Fitxer -> Obri recent	237
Fitxer -> Adquirix	237
Imatge -> Mode	238
Imatge -> Transforma	238
Imatge -> Grandària del llenç	239
Imatge -> Escala la imatge.....	239
Imatge -> Duplica	240
Imatge -> Fusiona les capes visibles.....	240
Imatge -> Configura la imatge de la quadrícula	241
Filtres	241
Introducció	241
Desenfocament.....	242
Colors.....	244
Soroll.....	245
Detecta vores.....	245
Realça.....	246
Efectes de vidre.....	246
Efectes de llum.....	246
Distorsió	247
Artístics	247
Mapa	247
Renderitza	248
Web	248
Combina.....	249
Enllaços d'interés	250
27. Dibuix per a xiquets: Tux Paint.....	251
Introducció.....	251
Àrea de treball	252
Ferramentes	253
Ferramentes de dibuix	253
Altres controls	256
Obrir imatges no Tux Paint.	258
Opcions de configuració	259
Enllaços d'interés	260
28. Inkscape: Dibuix Vectorial.....	261
Inkscape	261
La finestra principal	261
Característiques bàsiques.....	263
Treballar amb documents.....	263
Desplaçar-se per la imatge	264
Fer zoom	264

La caixa de ferramentes	265
Crear figures bàsiques	265
Moure, rotar i escalar	265
Seleccionar i agrupar.....	267
Ferramenta Traços.....	267
Ferramenta Text	268
Enllaços d'interés	269
IX. Multimèdia en Lliurex	270
29. Reproducció multimèdia: Totem.....	271
Introducció.....	271
Començant amb Totem.....	271
Iniciar Totem	271
Quan arranca Totem.....	271
Utilització	272
Obrir un fitxer	272
Obrir una adreça.....	273
Reproduir DVD, VCD o CD.....	273
Expulsar un DVD, VCD o CD.....	273
Parar una pel·lícula o música	273
Propietats d'una pel·lícula o música	273
Recerca en pel·lícules o cançons.....	274
Canviar el factor Zoom	275
Ajust de volum.....	275
Mostrar, ocultar els controls.....	275
Gestió de la llista de reproducció.....	276
Mostrar, ocultar la llista de reproducció.....	276
Gestió de la llista de reproducció	276
Seleccionar o desseleccionar el mode de repetició	277
Seleccionar o desseleccionar el mode aleatori	277
Captures de pantalla.....	277
Eixir de Totem.....	277
Preferències	278
General.....	278
Pantalla.....	278
So	278
30. Reproducció de música: Rhythmbox	280
Introducció.....	280
Finestra de Rhythmbox.....	280
Descripció	280
la subfinestra lateral	281
Àrea de reproducció.....	282
Vista Visualització xicoteta.....	282
Utilització de la llista de reproducció.....	282
Reproduir música	283
Orde aleatori	283
Repetix	283
Anterior/Reproduïx/Següent	283

Control de volum.....	283
La fonoteca(biblioteca de llistes de reproducció)	284
Afegir cançons.....	284
Esborrar cançons	284
Utilitzar l'examinador	284
Propietats	285
Buscar.....	285
Estadístiques	285
Avaluació.....	286
Nombre de reproduccions	286
Llistes de reproducció	286
Crear una llista de reproducció.....	286
Afegir cançons.....	287
Crear una llista de reproducció automàtica (intel·ligent)	287
Internet Ràdio.....	287
Escollir ràdio via Internet	287
Afegir una emissora.....	288
Component (miniaplicació) del panell.....	288
Personalitzar el reproductor de música.....	289
X. Fitxers i directoris.....	291
31. Compresió: FileRoller	292
Introducció.....	292
Fitxers comprimits que no són arxius	292
Procediments inicials.....	292
Iniciar FileRoller.....	293
Treball amb fitxers.....	294
Obrir un arxiu.....	294
Selecció de fitxers en un arxiu	295
Extraure fitxers d'un arxiu	295
Tancar un arxiu	296
Creació d'arxius.....	296
Crear un arxiu	296
Afegir fitxers a un arxiu	298
Esborrar fitxers d'un arxiu	298
Propietats d'un arxiu FileRoller	299
Mostra les propietats d'un arxiu	299
Mostra el contingut d'un arxiu.....	300
Personalització.....	300
Personalització de la presentació de l'arxiu FileRoller.....	300
Establir el tipus de vista	301
Vista de carpetes.....	301
Vista de fitxers	301
Ordenar la llista de fitxers	301
Utilització de l'administrador de fitxers per a treballar amb fitxers FileRoller.....	301
Per a agregar fitxers a un contenidor per mitjà de l'administrador de fitxers.	302
Extraure fitxers d'un fitxer FileRoller per mitjà de l'administrador de fitxers.	302

XI. Instal·lació i actualització de paquets: Synaptic	303
32. Afegir i llevar aplicacions addicionals	304
Introducció.....	304
Gestionar aplicacions.....	305
Buscar aplicacions	305
Instal·lar aplicacions	305
Llevar aplicacions	306
Preferències	307
33. Gestor d'actualitzacions	309
Introducció.....	309
34. Gestor de paquets Synaptic	312
Introducció.....	312
Finestra principal	312
Descripció	312
Barra de ferramentes	313
Selector de categories	314
Llista de paquets	314
Propietats del paquet	315
Gestió de paquets.....	316
Buscar paquets de la llista de coneguts.....	316
Buscar i navegar pels paquets	317
Instal·lar paquets	317
Suprimir paquets	318
Actualitza paquets.....	318
Actualitzar el sistema complet	319
Veure documentació de paquets.....	320
Arreglar paquets trencats	320
Dipòsits.....	320
Refrescar la llista de paquets coneguts	320
Editar, afegir i suprimir dipòsits.....	321
Filtres	321
Edició o creació de filtres.....	322
Preferències	322
XII. Informàtica: programació.....	325
35. Bluefish: disseny web.....	326
Bluefish.....	326
Crear un document HTML	329
Establint les preferències	330
36. Glade: Programació GTK+	332
Glade.....	332
Components de l'aplicació	332
Finestra principal	332
Paleta de ginys	333
Finestra de propietats	333
Arbre de ginys.....	335
Portapapers.....	335
Finestres de projecte	335

Treballar amb projectes	336
Crear un nou projecte.....	336
Obrir un projecte existent.....	336
Guardar un projecte.....	336
Generar codi font per a un projecte.....	336
Eixir de Glade	336
Opcions del projecte	337
Treballar amb ginys	338
Seleccionar ginys de la finestra de paleta	338
Organitzar ginys en el projecte	339
37. Anjuta	341
Introducció.....	341
Compilar i muntar una aplicació	343
Executar el programa.....	344
Preferències	345
Enllaços d'interés	346
XIII. Aplicacions educatives	347
38. Paquet de programes educatius GCompris	348
Introducció a GCompris	348
Característiques.....	348
Elements de l'aplicació.....	348
Un exemple: activitat diners.....	350
39. JClic	354
Introducció a JClic.....	354
Enllaços d'interés	356

Índex de taules

2-1. Seccions de l'orde man	6
3-1. Controls actius del marc de la finestra:	19
19-1. Taula d'extensions Impress:	154
20-1. Taula d'extensions Calc	163
20-2. Taula exemples de fórmules	165
21-1. Taula d'extensions Draw	168
30-1. Components de la finestra de Rhythmbox.....	281
34-1. Components de la finestra Synaptic	313
34-2. Pestanyes	316
34-3. Filtres predefinits	321

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 noves 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 proporcionarà als centres educatius de Primària i Secundària un entorn bilingüe (valencià/castellà) d'utilització de ferramentes informàtiques a les aules.

La creació d'una distribució GNU/Linux, basada totalment 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 d'estes 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 la computadora per a ampliar i optimitzar la seua 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, cada un d'ells executant 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, per a 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 desenvolupament de 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 eines 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 serveis 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 eines 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, amb la qual cosa li va afegir 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; 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 amb el projecte, de manera que ha arribat a centenars de col·laboradors que hi ha treballant en l'actualitat en els centenars de projectes GNU.

La primera versió estable de Linux va ser la 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 desenvolupament. L'evolució de Linux s'efectua en dos fases:

- *Fase de desenvolupament*: l'estabilitat del nucli no està assegurada; és el moment en el qual s'afegeix funcionalitat al nucli, optimitzacions, etc. En definitiva, és la fase en què es desenvolupa el nucli, i es caracteritza pel nom de versió imparella: 1.1, 1.3...
- *Fase d'estabilització*: es tracta d'agafar el nucli desenvolupat en la fase anterior i fer que este siga com més estable millor. Ací les modificacions són mínimes; es tracta més de retocs i xicotets ajustos. Els nuclis estables tenen 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 desenvolupats 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 (intèrprets d'ordes, compiladors, escriptoris i les diferents aplicacions en general), s'està parlant 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 va ser 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 nexe d'unió més important de tot el programari lliure. Amb el temps va ser el compilador utilitzat per Linus Torvalds per a desenvolupar 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 mitjans 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 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 defineix 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, Caldera, Mandrake) són empreses que competixen entre si per incloure l'últim programari, a vegades també programari propietari, amb instal·lacions gràfiques capaces d'autodetectar 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 desenvolupament obert, finançada al principi per la Free Software Foundation (FSF), encara que després s'independitza d'esta i va més enllà del mateix sistema GNU/Linux. És l'única de les grans distribucions que no té interessos comercials ni empresarials. Són els seus mateixos usuaris, 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 del programari lliure. Reunix el major catàleg de programari lliure, tots els seus paquets provats, mantinguts i documentats per desenvolupadors 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. D'altra banda, l'Administració educativa no ha d'afavorir interessos empresarials concrets i proposa una distribució comercial de GNU/Linux de les ja existents.

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

Amb esta distribució es pretén acostar les noves 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 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'aixa manera es pot mantindre l'estructura de l'aula 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 noves tecnologies a les aules de la Comunitat Valenciana es convertisca en una realitat.

LliureX és una aposta de futur 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 difereixen de les utilitzades per altres sistemes operatius. Per tant, és aconsellable acostar-se a LliureX amb una mentalitat oberta, veient 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 incloent-hi captures de pantalles útils per al seguiment de l'explicació.

El manual preveu la utilització de dispositius d'emmagatzemament extern com són els disquets, CD, CD-RW i DVD; 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 suport suficient a l'usuari perquè la utilització de les dites aplicacions pugui 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 representades utilitzant tipus de lletra, grandària i estil diferents. D'esta manera es pretén associar totes les paraules que tenen una mateixa representació 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'orde.

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, i entre estes, 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 seus comentaris són importants

Si al llegir el manual detecta algun error d'impressió, o si té idees per a la millora, en qualsevol sentit, d'este manual, acceptem de bon grat els seus comentaris i suggeriments. Amb esta finalitat, per favor, contacte amb nosaltres per mitjà de la pàgina web <http://www.lliurex.es/>, i indique clarament els suggeriments i, en el cas d'errors, el capítol i la secció en què s'han detectat.

Li agraïm, per avançat, la seua col·laboració.

II. Començant amb LliureX

Capítol 2. Comencem 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 estiguen iniciant el contacte amb 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), 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 disquet, un CD-ROM o un disc dur. Cada fitxer té associat un nom, un contingut, un lloc d'ubicació i d'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 altres.
- **Directorí/carpeta:** els fitxers s'agrupen en directoris. Un directorí és un fitxer que conté una llista de noms de fitxer i informació sobre estos. Dins del sistema de fitxers, un directorí és una localització (camí) capaç de contindre altres directoris o fitxers. Dos fitxers que es troben en un directorí 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 aquí, 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 disquet). 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**, s'ha d'escriure **\$ man vi** en l'intèrpret d'ordes. Per a tancar les pàgines *man* o *info*, s'ha 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. 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'ordres:** interfície en forma de línia d'ordres que permet la comunicació de l'usuari amb el sistema operatiu. L'intèrpret d'ordres executa les ordres que l'usuari introdueix i les passa al sistema operatiu.

Figura 2-1. L'intèrpret i la línia d'ordres

```

elvira@lliurex:~$ ls -l /usr
total 136
drwxr-xr-x  2 root root 45056 2005-04-11 14:20 bin
drwxr-xr-x  2 root root 4096 2005-04-05 08:57 doc
drwxr-xr-x  2 root root 4096 2005-04-05 09:05 games
drwxr-xr-x 41 root root 8192 2005-04-05 08:55 include
lrwxrwxrwx  1 root root 10 2004-04-07 10:25 info -> share/info
drwxr-xr-x  3 root root 4096 2004-09-02 11:56 iava
drwxr-xr-x 170 root root 4096 2004-09-02 11:56 lib
drwxrwsr-x 17 root root 45056 2005-04-11 14:20 bin
drwxr-xr-x  2 root root 4096 2005-04-05 08:57 doc
drwxr-xr-x 301 root root 4096 2005-04-05 09:05 games
drwxrwsr-x  9 root root 8192 2005-04-05 08:55 include
drwxr-xr-x  6 root root 10 2004-04-07 10:25 info -> share/info
drwxr-xr-x  3 root root 4096 2004-09-02 11:56 iava
drwxr-xr-x 170 root root 4096 2004-09-02 11:56 lib
drwxrwsr-x 17 root root 45056 2005-04-11 14:20 bin
drwxr-xr-x  2 root root 4096 2005-04-05 08:57 doc
drwxr-xr-x 301 root root 4096 2005-04-05 09:05 games
drwxrwsr-x  9 root root 8192 2005-04-05 08:55 include
drwxr-xr-x  6 root root 10 2004-04-07 10:25 info -> share/info
drwxr-xr-x  3 root root 4096 2004-09-02 11:56 iava
drwxr-xr-x 170 root root 4096 2004-09-02 11:56 lib

```

- **Sistema X Window:** identifica la interfície gràfica d'usuari. Quan s'està "en les X" o s'estan "executant les X", s'està treballant en una GUI en lloc de la consola.

Connexió al sistema

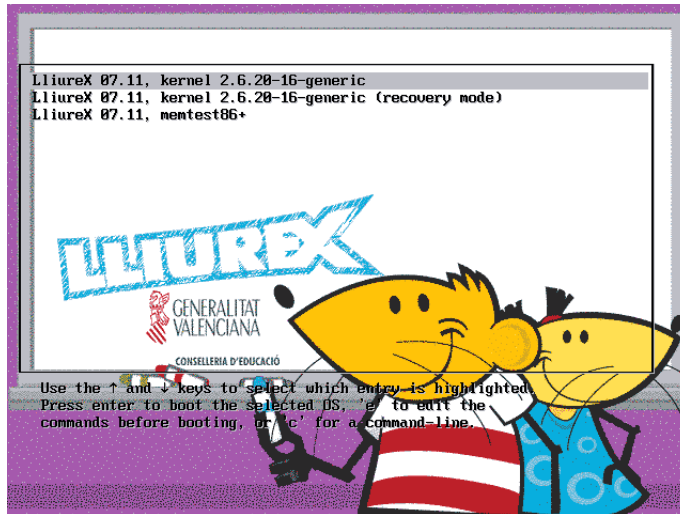
Com iniciar una connexió

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 utilització del disc dur local. El sistema treballa directament sobre el servidor d'aula. S'utilitza quan el sistema local presente 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**). Una vegada acabada l'acció administrativa, s'ha d'executar l'orde **exit**.

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

Per a obrir un terminal de text s'ha de seleccionar: Aplicacions -> Ferramentes del sistema -> Terminal.

És possible també obrir un terminal des de l'escriptori prement el botó dret del ratolí i seleccionant l'opció: Obri un terminal (vegeu la figura 2.1).

Per a eixir del terminal s'ha de fer clic sobre la X del cantó superior dret de la finestra del terminal, executar l'orde **exit** o pulsar la combinació de tecles **Ctrl+d**.

Documentació i ajuda

GNU/Linux disposa de diferents mecanismes per a l'obtenció de la informació necessària per a l'usuari. A més del present 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 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:

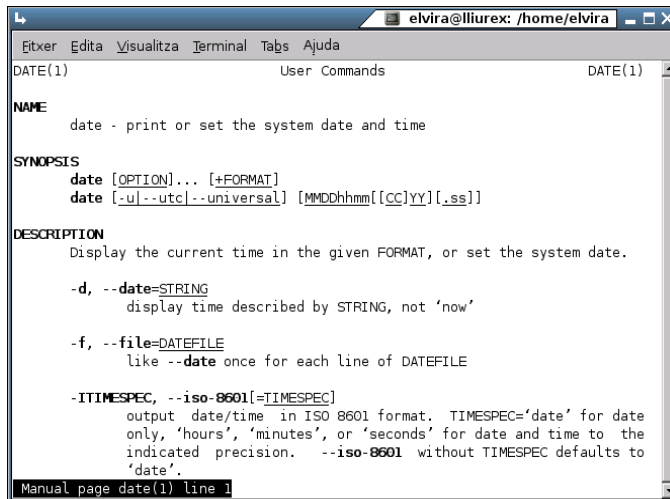
Taula 2-1. Seccions de l'orde man

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 es vol disposar de la documentació relativa a l'orde **date**, s'ha 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



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: **\$ man núm. secció programa**. Exemple: **\$ man 1 date**.

Per a navegar dins de la pàgina del manual s'han d'utilitzar les tecles **Av Pàg** i **Re Pàg**. També es pot utilitzar la **Barra espaiadora** per a moure una pàgina avall i **B** per a moure una pàgina amunt. Per a eixir de la pàgina de manual, s'ha de 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 tinguin 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 recerca 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 s'ha d'executar l'orde **info** seguida del nom del manual que es vulga consultar.

Si només es tecleja **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 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 **dhhelp**, que permet accedir-hi de manera senzilla.

Documents HOWTO

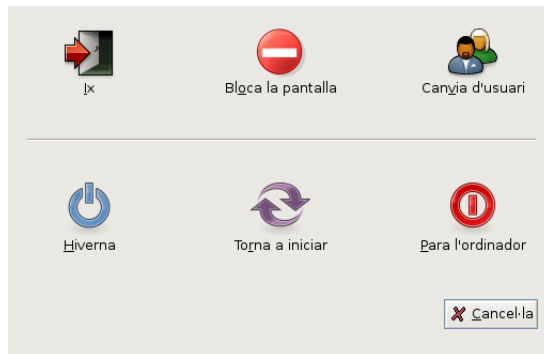
Els documents HOWTO (COM ES FA) són com si foren tutorials que contenen informació relativa a la descripció, configuració i posada a punt de servicis del sistema, perifèrics, programes, etc. Són creats per usuaris experimentats que han realitzat les proves necessàries fins a aconseguir el seu funcionament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

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

Desconnexió del sistema

Per a acabar la sessió gràfica i tancar el sistema, s'ha de seleccionar: Menú Sistema -> lx. Apareix la pantalla següent:

Figura 2-5. Ix de la sessió



S'ha de triar l'opció que interesse (Ix, Bloca la pantalla, Canvia d'usuari, Hiverna, Torna a iniciar o Para l'ordinador).

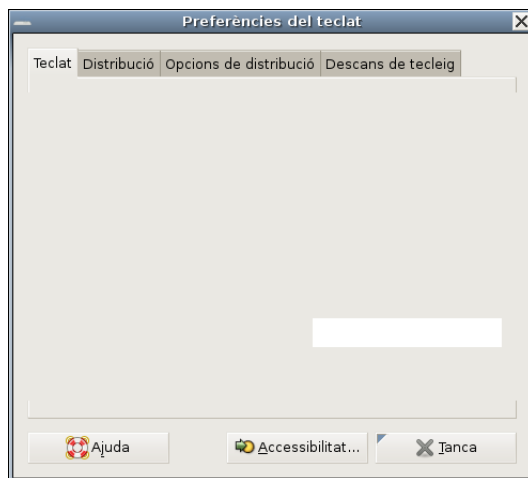
Hi ha la possibilitat de guardar la configuració de l'escriptori i també de qualsevol programa que s'estiga executant. Per a fer això, s'ha de seleccionar la casella de Guarda la configuració actual.

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

Configuració del teclat

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

Figura 2-6. Preferències del teclat

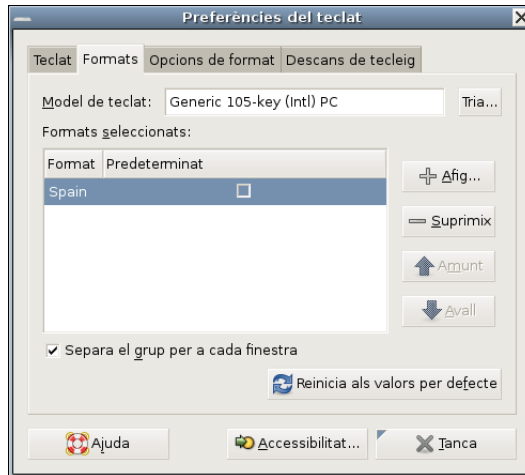


La finestra mostrada de Preferències del teclat té quatre pestanyes:

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

- **Descans de tecleig:** permet el bloqueig de la pantalla i d'eixa manera forçar un descans d'escriptura cada "x" minuts amb una duració de "y" minuts.
- **Distribució:** permet seleccionar el model de teclat (Generic 105-key (Intl)PC), així com la distribució (Spanish).

Figura 2-7. Configura el teclat: distribució



- **Opcions de distribució:** permet seleccionar opcions, agrupades per tipus de funcionalitat, que amplien o concreten el funcionament del teclat.

III. L'entorn d'escriptori GNOME 2.8

Capítol 3. L'escriptori GNOME

Introducció

GNOME és programari lliure, amb el codi font disponible lliurement i desenvolupat 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 de GNOME és la 2.18.1.

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

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

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

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

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 desenvolupar en diversos llenguatges de programació, per la qual cosa el programador no té esta limitació.

L'aspecte de l'escriptori GNOME 2.18, 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: a l'obrir 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, com SMB.

L'usuari pot crear un *icona llançadora* de qualsevol aplicació (compatible 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 de GNOME. A continuació s'explica amb detall.

En el cantó 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 personal, 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 lx.

L'espai comprés entre la vora superior i el quadre 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.

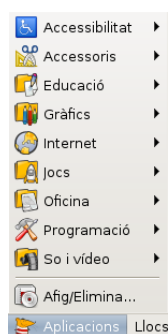
- Si l'element és una aplicació, l'executa.
- Si l'element són dades, arranca el programa establert per defecte, per a obrir estes dades.
- Si l'element és un directori, arranca el navegador de fitxers per defecte, Nautilus, i mostra el contingut del directori. És el cas de la icona Carpeta d'inici.

A l'obrir una finestra d'aplicació, apareixen els botons que permeten controlar la finestra: minimitzar, maximitzar i tancar la finestra. Es pot configurar la seua aparença: Sistema -> Preferències -> Tema -> Detalls del tema -> Contorn de la finestra.

Atenció

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

Figura 3-2. Menú Aplicacions



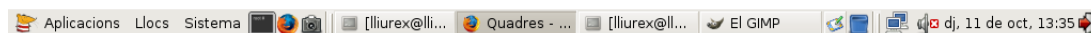
Quadres

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 és altament configurable. Permet personalitzar 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. Panell inferior del GNOME (LliureX)



El quadre pot contindre els objectes següents:

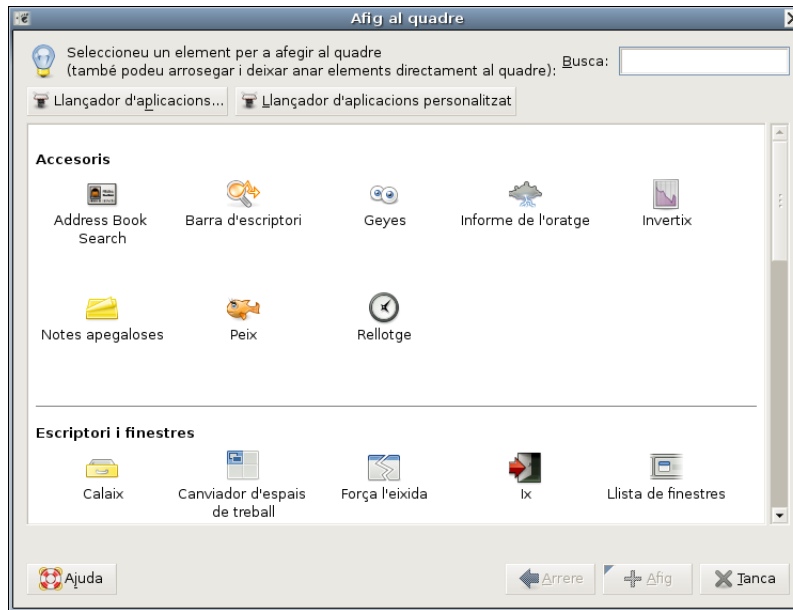
- **Menús:** els menús són llistes d'elements des dels quals es pot arrancar una aplicació, executar una orde o obrir un submenú. En la figura apareix el menú **Sistema**. Este menú proporciona accés a les opcions de configuració disponibles en el GNOME 2.18.
- **Llançadors:** els llançadors són botons 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 cal situar-se sobre este, en una zona 'neta' i polsar el botó dret del ratolí. S'obri un menú amb l'opció **+ Afig al quadre**. Cal obrir esta opció i anar a **Llançador d'aplicació personalitzat**. Després cal assignar un nom, aplicació (oowriter) i icona i guardar. En el quadre apareix la icona que arranca l'aplicació OpenOffice.org Writer (procesador de textos). Es pot associar a este llançador una icona determinada. Per a fer-ho, pulseu en el botó **Sense icona** i seleccionar la icona que es vullga.

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

- **Miniaplicacions:** Les miniaplicacions són aplicacions que s'executen ocupant 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 que es vol, esta es mostra en el quadre.

Figura 3-4. Afig elements

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

- Miniaplicació del temps de GNOME (+ Afig al quadre -> Accessoris -> Informe de l'oratge), que periòdicament descàrrega l'actuals condicions atmosfèriques, des de la Web, de la ubicació seleccionada des de les preferències de l'applet.
- Miniaplicació muntadora de dispositius (+ Afig al quadre -> Utilitat -> Muntador de disc), que mostra quan un disc (en este cas, un disquet) esta muntat i permet muntar i muntar el dispositiu amb una simple pulsació de ratolí.

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

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

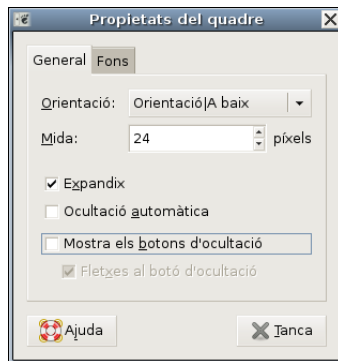
- *Calaixos*: són extensions del quadre que es poden obrir o tancar polsant el botó esquerre del ratolí sobre la icona. Poden contindre qualsevol cosa que pugui contindre el quadre, incloent-hi llançadors, miniaplicacions, altres calaixos. Generalment s'usen els calaixos per a recollir múltiples llançadors relacionats entre si d'alguna manera, com, per exemple, diferents aplicacions d'oficina de 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 són configurables. Es poden modificar certes propietats: sobre el quadre, botó dret, Propie-

tats.

Figura 3-6. Propietats del quadre



En les propietats del quadre hi ha dos pestanyes: **General** i **Fons**. En la pestanya **General** s'establix un nom per al quadre i a més es poden configurar les propietats:

- **Orientació:** es pot modificar l'orientació, 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'ample del quadre: per defecte són 32 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 **Examina**. 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

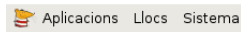
Introducció als menús de GNOME

És possible accedir a totes les funcions de l'escriptori de 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



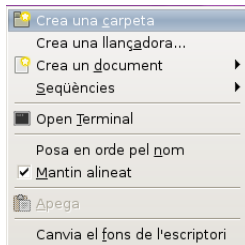
- **Menú principal:** s'identifica pel ratolí de Lliurex. Des d'este es pot accedir als elements del menú d'Aplicacions, Accions, menús de Debian, etc. Es pot incorporar al quadre com a miniaplicació.



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, llança l'ajuda o la personalització de l'escriptori.
- **Menú Llocs:** permet accedir a la carpeta personal, escriptori, ordinador, xarxa, recerques,...
- **Menú Sistema:** permet accedir a les preferències de l'escriptori, administració, ajudes, acabar sessió,...
- **Menú d'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 arxiu o un llançador, 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 mateix menú.

Per a editar els menús polseu el botó dret del ratolí damunt del menú principal i anar a **Edita els menús**. Es mostra una finestra desde la qual gestionar els menús existents. Per a crear un nou menú seleccionem el botó **Menú nou** el qual sol·licita un nom per a la nova entrada així com la icona associada. Cal tenir 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 mentre no s'incloga un llançador en ella.

Des de la mateixa finestra i tenint seleccionada la nova entrada de menú es pot afegir un llançador al Nou Menú. Per a això polseu el botó **+ Element nou** que mostra una finestra sol·licitant el tipus de

llançador, el nom, orde i icona associada. Quan s'accepta apareix en el nou menú un llançador associat i, automàticament ja està visible des del Menu principal.

Per a editar les propietats d'un menú:

- Polsar el botó dret del ratolí sobre el menú que es vol editar.
- Seleccione Propietats. S'obri un quadre de diàleg on es pot modificar el nom del menú, l'icona associada,...
- D'acord.

Si vol col·locar un element de menú en el quadre, es pot arrossegar i soltar des del menú fins al quadre i este hi col·locarà un llançador amb totes la propietats necessàries. Si preferix no usar la funció d'arrossegar i soltar, pot també 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 sobre este 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 seua 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 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

Controls actius	Descripció
Botó Minimitza	Minimitza la finestra
Botó Maximitza	Maximitza la finestra
Botó Tanca la finestra	Tanca la finestra

Per a canviar la grandària de la finestra cal situar-se sobre la vora de la finestra i quan aparega una fletxa apuntant a la vora es pot, amb el ratolí, ampliar i/o reduir la grandària 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 de GNOME

L'escriptori de GNOME està dividit en 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.

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 diferents aplicacions i obrir diferents finestres. 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. És possible també augmentar el nombre d'espais de treball definits. S'ha de polsar el botó dret del ratolí sobre la miniaplicació i anar a **Preferències**. Ací es pot establir el número i el nom dels espais de treball. Si se selecciona **Visualitza el nom de l'espai de treball** s'amplia la grandària de la finestra i de la miniaplicació completa, i es poden ocultar, d'eixa manera, altres miniaplicacions interessants del quadre superior.

Per a eliminar un espai de treball cal tancar les seues finestres obertes o moure-les a un altre espai de treball (sobre la barra del títol, botó dret i Mou a un altre espai de treball), i, a continuació en **Preferències**, s'ha d'eliminar l'espai de treball buit.

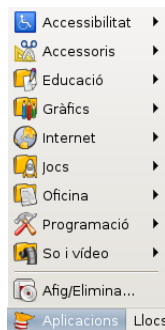
No s'ha de confondre entre tindre diferents espais de treball i tindre diversos escriptoris disponibles. En el primer cas, els espais de treball són, virtualment, una extensió de l'escriptori. No obstant això, tindre diversos escriptoris disponibles implica tindre diversos servidors gràfics llançats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

Capítol 4. Personalització de l'escriptori GNOME

Introducció

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

Figura 4-1. Escriptori GNOME



Accessibilitat

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 manera senzilla. Estes característiques s'agrupen en dos nivells:

- *Preferències d'accessibilitat del teclat*: ací es pot modificar el comportament del teclat, de manera que es permet filtrar la repetició involuntària de pulsacions, la velocitat de resposta del teclat, activar opcions de so en els esdeveniments de pulsacions 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 hem de seleccionar el botó **Accessibilitat**.

- *Tecnologies d'assistència*: engloba diverses ferramentes:
 - *Lector de pantalla*: permet, per mitjà d'un sintetitzador de veu, llegir el contingut de la pantalla per a usuaris amb problemes de visió i també permet traure'l per un dispositiu braille.
Perquè esta opció estiga disponible, és necessari tindre instal·lat el paquet **gnopernicus**.
 - *Amplificador*: amplificador de pantalla que permet destinar un tros de pantalla a ampliar la zona per on passa el punter del ratolí.

Perquè esta opció estiga disponible, és necessari tindre instal·lat el paquet **gnome-mag**.

- *Teclat en pantalla*: mostra un teclat en pantalla. Permet realitzar les mateixes funcions que un teclat per mitjà del ratolí o un dispositiu de selecció. Està pensat per a usuaris que no puguem utilitzar un teclat convencional però sí que puguem utilitzar el ratolí per mitjà d'algun tipus de dispositiu maquinari/programari.

Perquè esta opció estiga disponible, és necessari tindre instal·lat el paquet **gok** (GNOME On-screen Keyboard).

Quant a mi

Mostra les dades que coneix el sistema sobre l'usuari, les quals es poden completar o canviar.

Aplicacions preferides

L'entrada de menú Sistema -> Preferències -> Aplicacions preferides mostra una finestra que permet seleccionar el navegador web, el lector de correu preferit així com l'emulador de terminal.

Dreceres de teclat

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

Figura 4-2. Dreceres de teclat



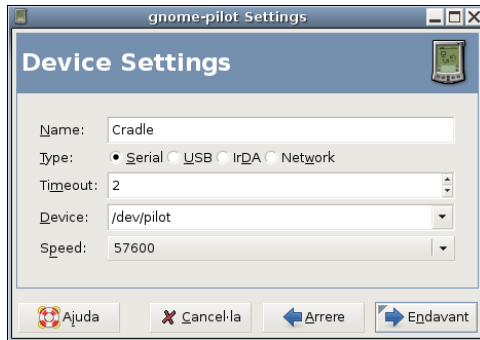
SCIM Input Method Setup

Permet introduir caràcters xinesos, coreans i d'altres idiomes orientals.

PalmOS Devices

S'utilitza per a la sincronització del sistema amb dispositius PDA mitjançant gnome-pilot.

Figura 4-3. Dispositius PalmOS



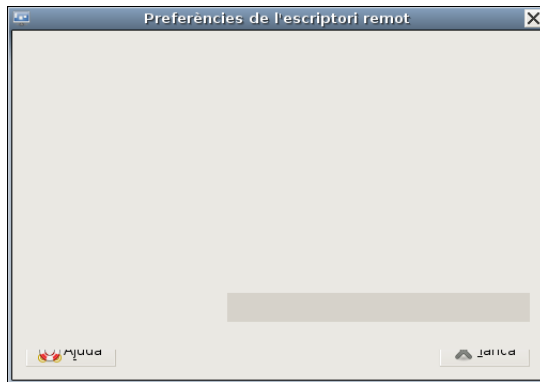
Remote Desktop

La ferramenta de Preferències d'escriptori remot permet a l'usuari compartir una sessió de l'escriptori GNOME amb altres usuaris i establir les preferències de la sessió compartida.

Permet configurar els aspectes:

- *Compartició*: l'opció **Permet a altres usuaris veure la meua sessió** 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 vulga entrar en la sessió remota. En este cas el propietari de lla sessió establirà quina és la contrasenya que s'ha d'introduir.

Figura 4-4. Preferències de l'escriptori remot



Fons de l'escriptori

Obri el quadre de diàleg sobre preferències del fons de pantalla. Es pot afegir, llevar o triar l'estil com es visualitzarà la imatge. Es pot triar una imatge des d'una finestra oberta del Nautilus i arrossegar-la al fons de l'escriptori.

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

Figura 4-5. Fons de l'escriptori



Gestor d'energia

Permet establir les preferències de gestió d'energia en GNOME. La finestra de preferències mostra dos pestanyes:

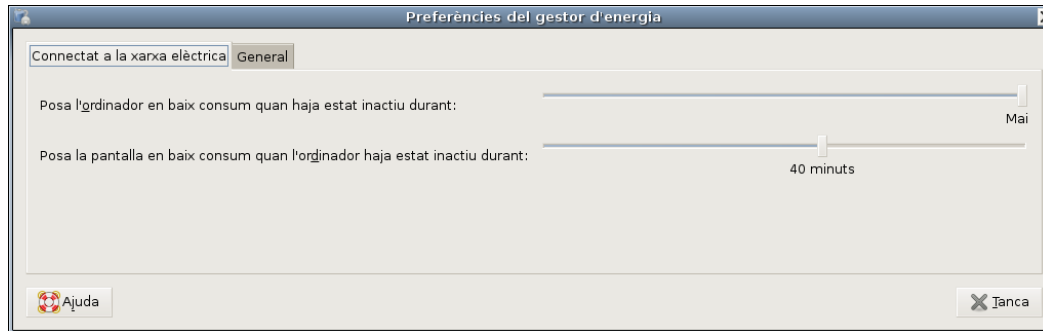
- Connectat a la xarxa elèctrica.

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

- General.

Activa o desactiva la icona de l'àrea de notificació

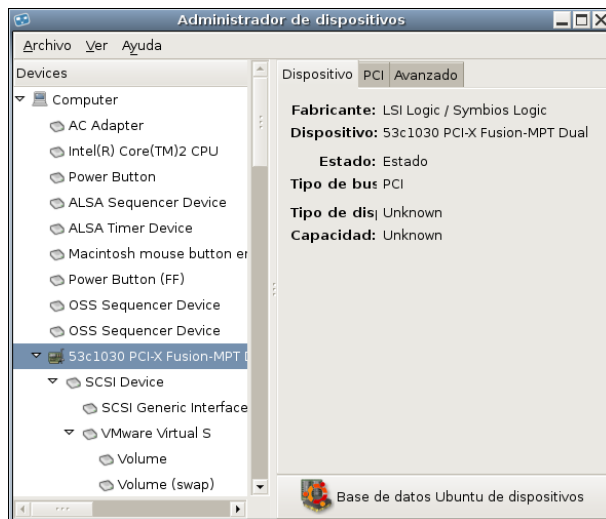
Figura 4-6. Gestor d'energia



Informació del maquinari

Mostra la interfície gràfica del gestor de dispositius Hal.

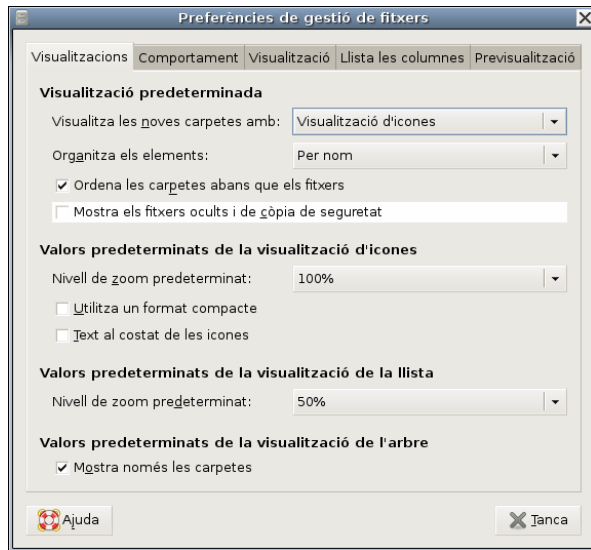
Figura 4-7. Informació del maquinari



Gestió de fitxers

Permet establir les preferències en l'administració de fitxers (Nautilus). El quadre de diàleg que obri és:

Figura 4-8. Preferències de gestió de fitxers



Conté cinc pestanyes: Visualitzacions, Comportament, Visualització, Llista de columnes i Previsualització.

Cada una d'estes pestanyes ajuda l'usuari a concretar l'aspecte i el comportament de l'administrador de fitxers, com ara informació que es visualitzarà dels fitxers, si es mostraran com a icones, etc.

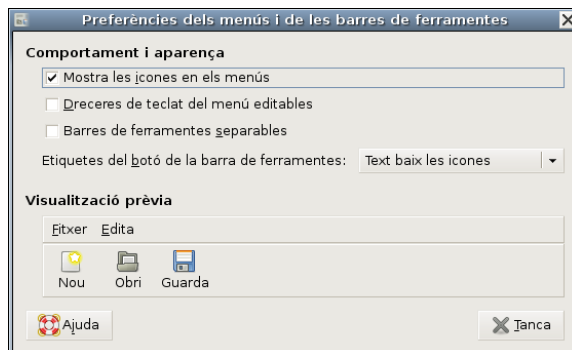
Menú Principal

Mostra la classificació dels menús existents i permet afegir un menú nou o elements nous dins d'un menú existent o nou.

Figura 4-9. Menú Principal

Preferències del menú i de les barres de ferramentes

Per mitjà d'esta entrada és possible configurar el comportament i l'aparença de la barra de ferramentes i dels menús, i es pot decidir la localització de les etiquetes associades als botons (davall de la icona, al costat de la icona, sense text, etc.) i comprovar-ne l'aparença.

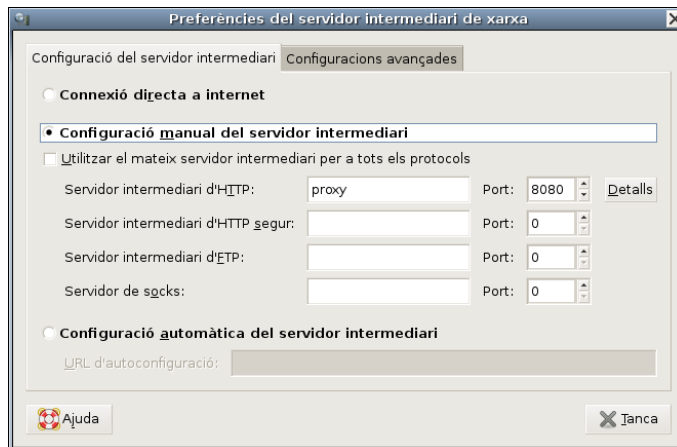
Figura 4-10. Preferències del Menú i de les barres de ferramentes

Servidor intermediari de la xarxa

Esta opció permet configurar si l'eixida a Internet es farà per mitjà del servidor intermediari o directament. En el cas d'eixir amb servidor intermediari, este es pot configurar manualment, establint el nom del servidor intermediari o el seu IP i el port d'escolta en el servidor intermediari.

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

Figura 4-11. Preferències del servidor intermediari de la xarxa



Ratolí

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

- *Pestanya Botons*: configura el ratolí per a esquerrans i estableix un temps de demora per a la doble pulsació del ratolí.
- *Pestanya Cursors*: estableix la grandària del cursor.
- *Pestanya Moviment*: estableix la velocitat del punter del ratolí pel que fa a acceleració i a sensibilitat i el llindar per a l'efecte d'arrossegar i deixar anar.

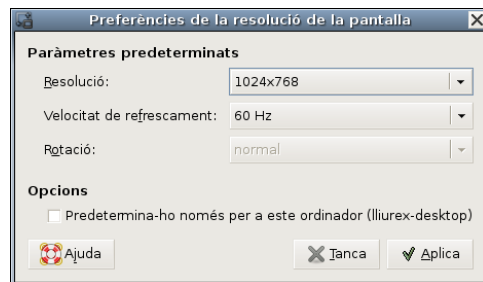
Figura 4-12. Preferències del ratolí



Resolució de la pantalla

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

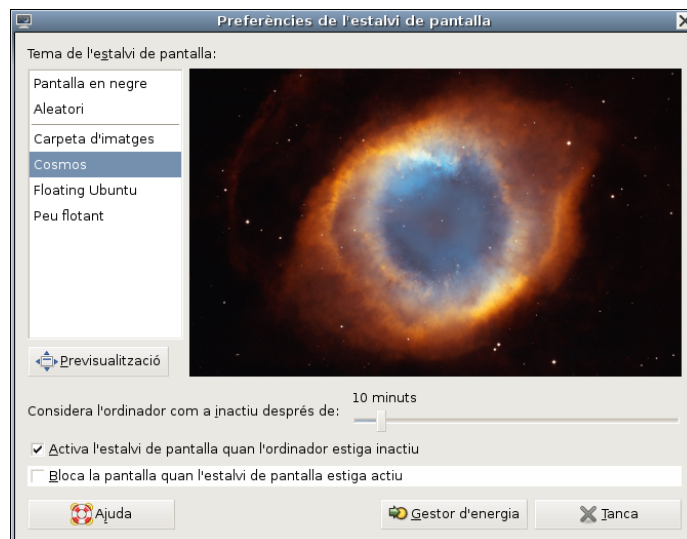
Figura 4-13. Resolució de pantalla



Estalvi de pantalla

Este quadre de diàleg permet a l'usuari seleccionar el tema de l'estalvi de pantalla i el temps d'inactivitat del sistema per a executar-se.

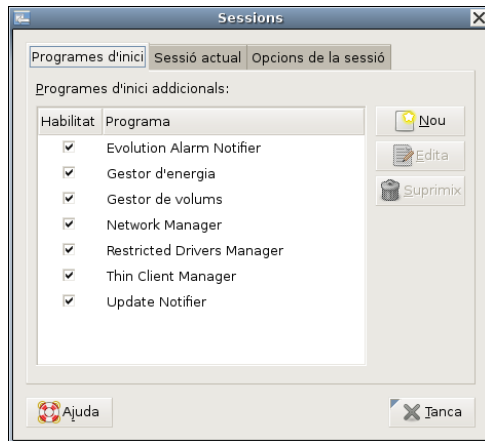
Figura 4-14. Preferències de l'estalvi de pantalla



Sessions

Este quadre de diàleg permet a l'usuari comprovar les aplicacions que s'estan executant en la sessió actual, programes d'inici addicionals i dóna la possibilitat de guardar els canvis de la sessió.

Figura 4-15. Sessions



So

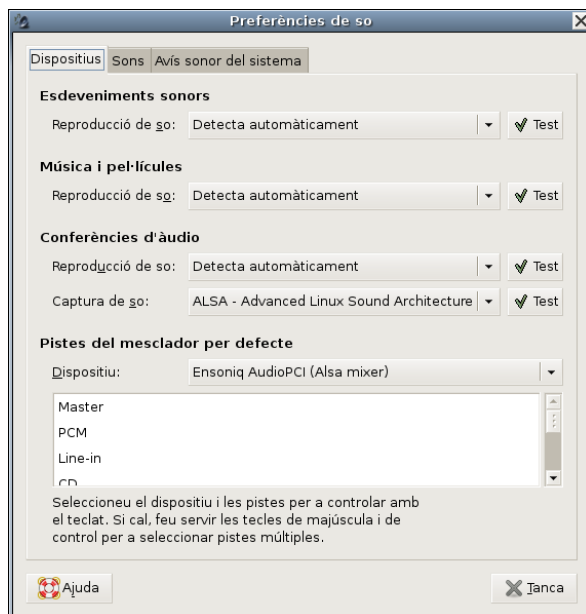
El quadre de diàleg conté tres pestanyes:

Dispositius: es pot activar o desactivar el servidor de so per a seleccionar els efectes de so que s'utilitzaran a l'arrancar.

Sons: si el servidor de so està en funcionament, es poden activar, opcionalment, efectes de so per a diferents tasques. En la llista de sons apareix la tasca i l'efecte de so associat.

Avís sonor del sistema: activa el so de la campana i/o l'efecte visual.

Figura 4-16. Preferències de so



Teclat

El quadre de diàleg té quatre pestanyes:

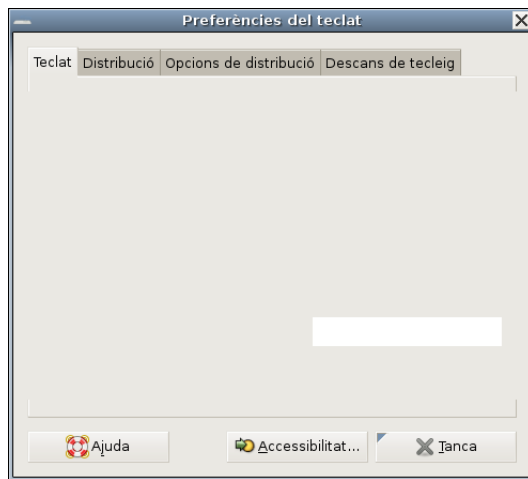
Teclat: estableix si la pulsació continuada d'una tecla suposa la repetició de la dita tecla, la velocitat i el retard. Estableix també el parpelleig del cursor i la velocitat.

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

Distribució: per a seleccionar el model del teclat i la distribució.

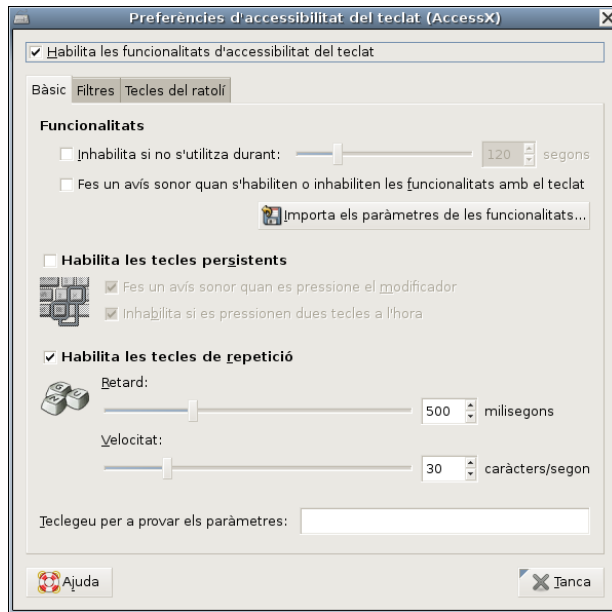
Opcions de distribució: per a configurar les preferències del teclat.

Figura 4-17. Preferències del teclat



En qualsevol de les quatre pestanyes apareix un botó d'accessibilitat. Esta opció configura les preferències d'accessibilitat del teclat.

Figura 4-18. Accessibilitat del teclat



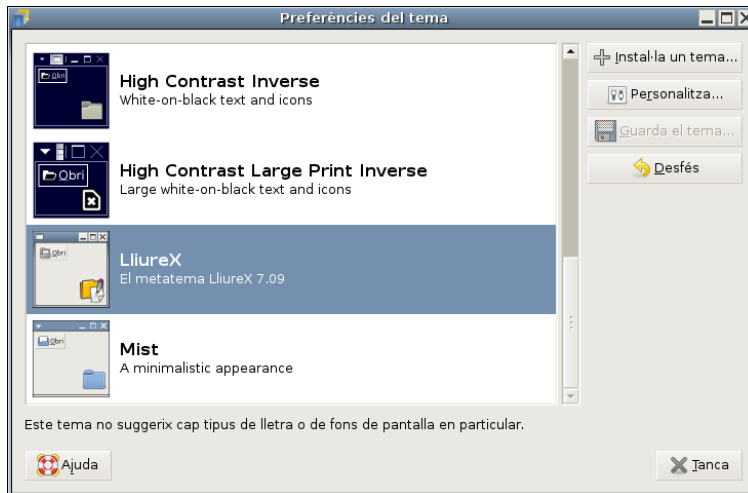
Tema

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

En concret, el tema determina l'aspecte dels elements:

- *Controls*: les preferències relatives als controls, en un tema, determina l'aspecte visual de les finestres, quadres i miniaplicacions.
- *Marc de les finestres*: les preferències relatives al marc de les finestres determina l'aspecte del marc que rodeja la finestra.
- *Colors*: les preferències relatives al color de les finestres i dels elements sel·leccionats.
- *Icones*: les preferències relatives a les icones determina l'aspecte de les icones en els quadres i en el fons de l'escriptori.

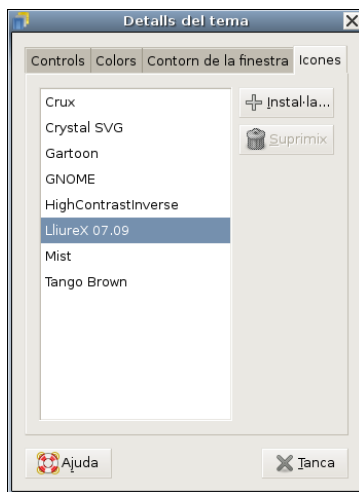
Figura 4-19. Preferències del tema



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

Seleccioneu, per exemple, el tema Nuvola i premeu el botó de **Personalitza**. Apareix el quadre de diàleg:

Figura 4-20. Detalls del tema

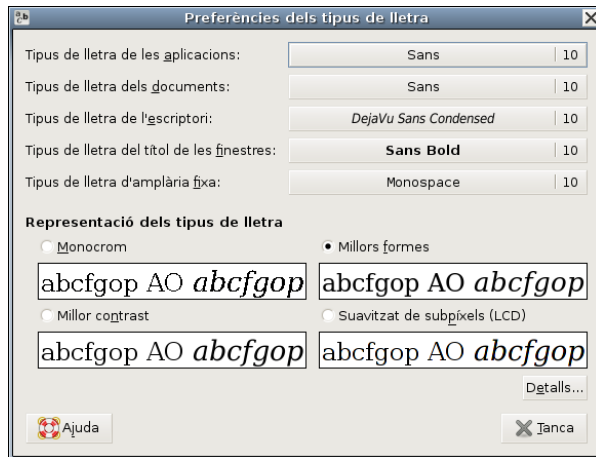


Des d'este quadre de diàleg es pot determinar l'aspecte dels controls (Redmond95), el marc de la finestra (Esco) i les icones (Nuvola).

Tipus de lletra

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

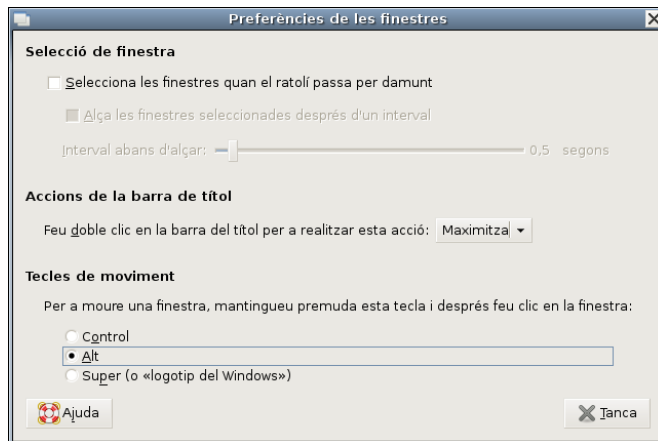
Figura 4-21. Preferències del tipus de lletra



Finestres

Opció per a seleccionar les preferències de les finestres, com ara esdeveniment per a maximitzar i enrotllar la finestra, selecció de la finestra quan el ratolí es mou sobre esta, esdeveniment per a moure una finestra, etc.

Figura 4-22. Preferències de finestra



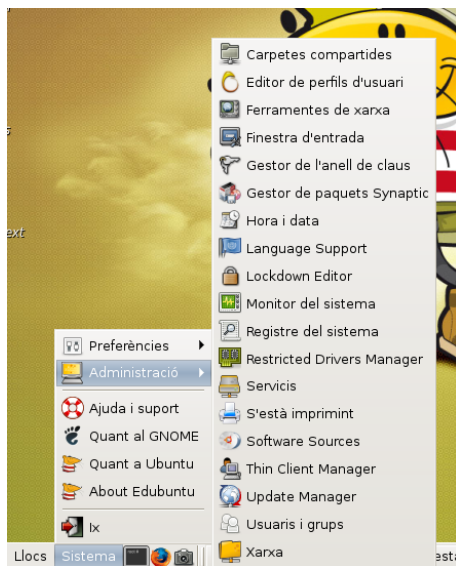
Capítol 5. El menú d'administració en l'escriptori GNOME

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

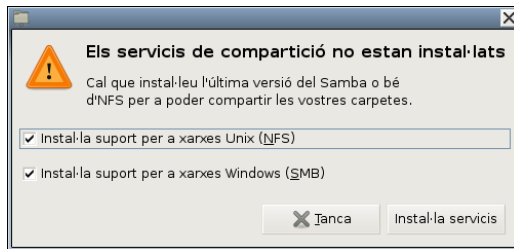


Carpets compartides

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.

La primera vegada i, si els servicis requerits no estan instal·lats, mostra la finestra següent:

Figura 5-2. Avís: els servicis no estan instal·lats



Per a instal·lar els servicis implicats NFS i SAMBA heu de prémer el botó corresponent. Una vegada instal·lats es mostra en primer terme la finestra de les carpetes compartides.

Figura 5-3. Carpetes compartides



Per a crear una carpeta compartida heu de prémer el botó **Afegir**, i en la finestra que es mostra heu de seleccionar la carpeta compartida, el protocol utilitzat (NFS o SMB) i assignar-li un nom.

Figura 5-4. Carpetes compartides: creació



Després d'introduir les dades es mostra la carpeta compartida, amb la possibilitat de modificar les seues propietats.

Figura 5-5. Carpetes compartides: visualització



Editor de perfils d'usuari

Esta ferramenta proporciona una interfície d'edició dels perfils d'usuari i permet fer modificacions sobre l'aspecte de l'escriptori i altres aspectes d'interès sobre els perfils. Utilitza l'aplicació sabayon 2.18.1 de Xarxa-Hat. Per defecte, el perfil d'usuari disponible es diu 'lliurex' i la ferramenta permet afegir i/o eliminar més perfils d'usuari.

Figura 5-6. Perfils d'usuari



En prémer el botó **Edita** mostra la següent finestra d'edició del perfil seleccionat (lliurex):

Figura 5-7. Edició del perfil



La finestra mostra l'aspecte de l'escriptori de l'usuari. Damunt de l'escriptori es poden fer adaptacions diferents. Per a validar els canvis realitzats heu d'anar a Perfil -> Guarda.

Si es prem el botó **Detalls** es mostra una finestra amb tots els detalls del perfil de l'usuari seleccionat, que, en el nostre cas, és lliurex.

Si es prem el botó **Usuaris** es mostra una finestra amb tots els possibles usuaris que poden adoptar el perfil 'lliurex' com a perfil per defecte.

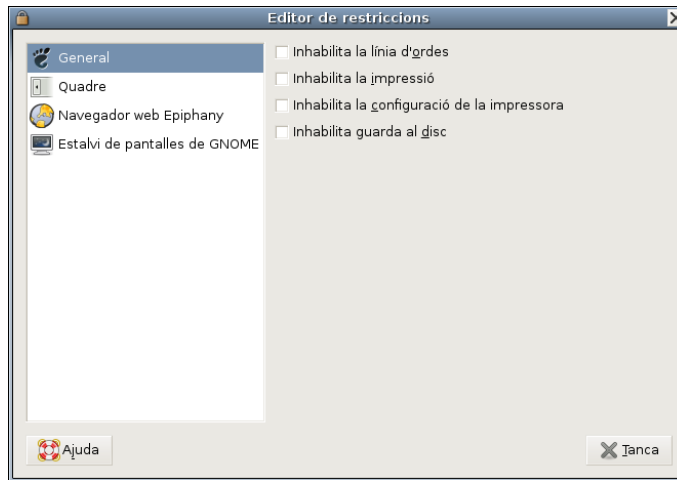
Editor de restriccions

Permet el bloqueig d'opcions d'escriptori determinades. Per a poder utilitzar esta ferramenta cal entrar com a administrador o ser un usuari amb privilegis (sudo). L'àmbit d'actuació és sobre l'usuari connectat.

En principi no sembla que tinga molt de sentit esta ferramenta (aplicació pessulus) ja que un usuari no es posarà restriccions a si mateix. L'aspecte més interessant d'esta opció és que en editar els perfils d'usuari des de la ferramenta d'Edició (punt anterior) es poden, mitjançant esta ferramenta, posar restriccions generals a tots els usuaris associats a l'esmentat perfil.

La finestra que es mostra és la següent:

Figura 5-8. Restriccions



La columna de l'esquerra mostra les restriccions disponibles agrupades en categories. Depenent de les aplicacions instal·lades poden aparèixer més o menys categories.

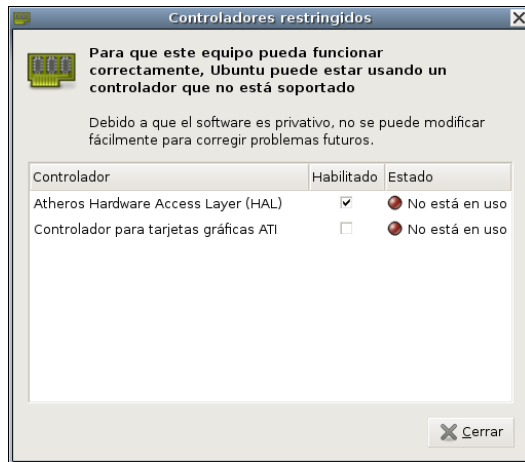
Per defecte les categories disponibles són:

1. General
2. Tauler
3. Navegador Epiphany.
4. Estalvi de pantalla.

Gestor de controladors restringits

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

Figura 5-9. Gestor de controladors restringits



Ferramentes de xarxa

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

Figura 5-10. Ferramentes de xarxa



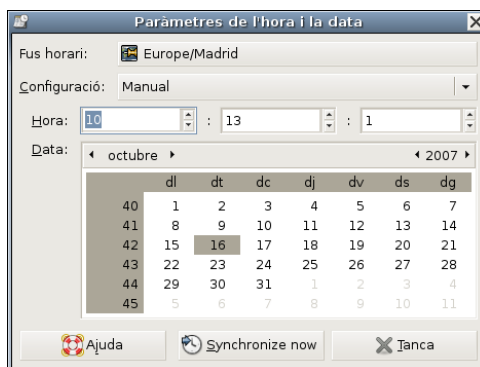
- Pestanya **Dispositius**: proporciona informació sobre els dispositius de xarxa instal·lats en l'equip. En seleccionar-ne un es pot accedir a la seua configuració i introduir modificacions sobre les opcions de la connexió.

- Pestanya 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.
- Pestanya Estat de la xarxa: mostra l'execució de l'orde netstat amb opcions diverses per a conèixer els diferents servicis de xarxa actius i els ports d'escolta.
- Pestanya 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.
- Pestanya Escanejador de ports: donada una adreça d'una màquina, s'executa l'orde nmap per a conèixer l'estat dels ports de l'esmentada màquina.
- Pestanya Busca: donada una adreça IP se'n pot obtindre diferent tipus d'informació, com ara el nom canònic, el nom del servidor, etc.
- Pestanya Busca usuaris: proporciona l'eixida de l'orde finger, amb informació completa relativa als usuaris del sistema.
- Pestanya Qui és: 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.

Figura 5-11. Hora i data



Impressores

Mostra una finestra que permet afegir i llevar impressores, compartir impressores, així com la configuració i la detecció d'impressores existents en la xarxa local.

Figura 5-12. Impressores

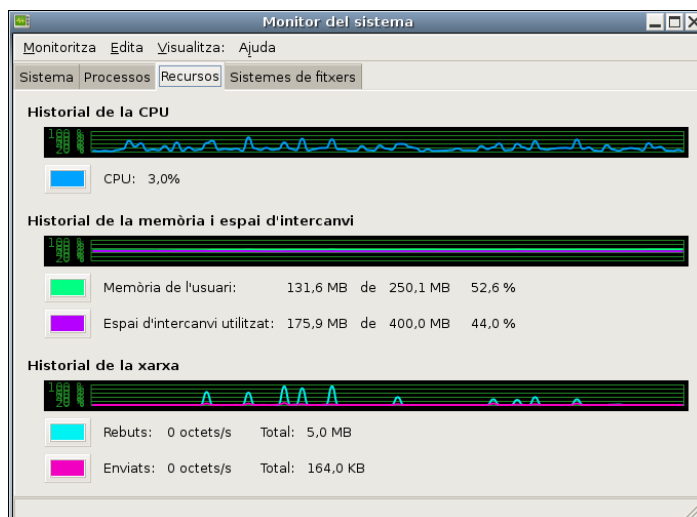


En fer doble clic sobre una impressora ja instal·lada i disponible l'usuari pot controlar els treballs enviats a impressió, conèixer el seu estat i, si és el cas, eliminar-los de la cua d'impressió.

Monitor del sistema

La finestra mostra quatre pestanyes amb diferent informació del sistema, com ara dades generals del sistema i el seu estat; els processos que actualment estan executant-se; l'estat de la memòria, de la CPU i de la xarxa; i els diferents sistemes d'arxius disponibles, el seu punt de muntatge, tipus, grandària total i disponibilitat, etc.

Figura 5-13. Monitor del sistema



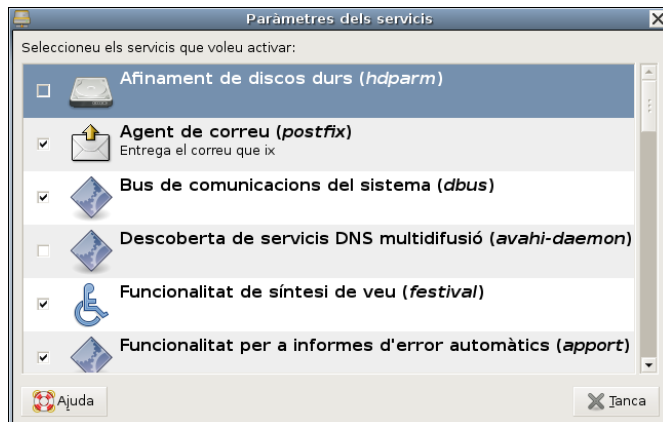
Orígens del programari

Esta opció d'Administració està documentada en el capítol 11, a Afegir i lleva aplicacions. La finestra mostrada en prémer el botó Preferències dóna la possibilitat de modificar els orígens del programari.

Servicis

Permet activar/desactivar servicis determinats, com ara la gestió d'energia, el gestor d'inici de sessió gràfica, el planificador de tasques del sistema, etc.

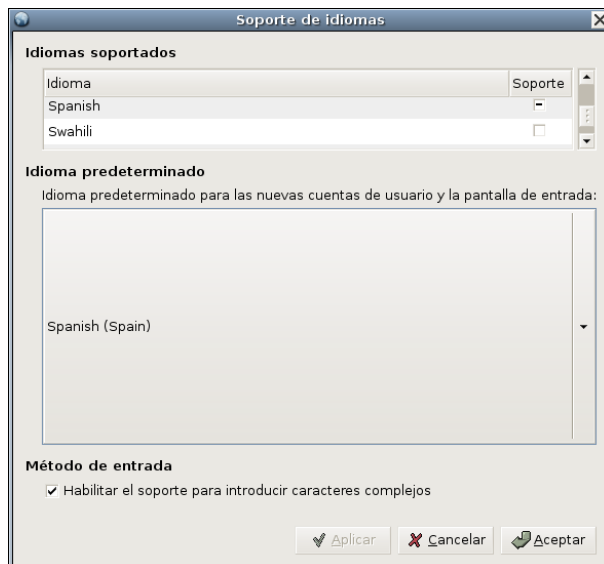
Figura 5-14. Servicis



Suport d'idiomes

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

Figura 5-15. Suport d'idiomes



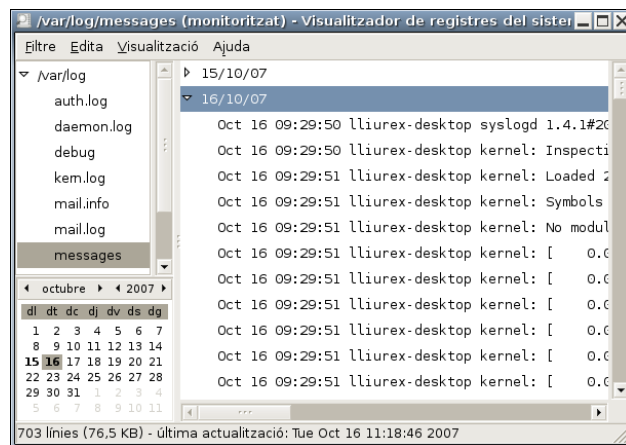
En el cas que el suport per a l'idioma no estiga instal·lat s'ofereix la possibilitat de fer-ho ara o més tard.

Visor de successos del sistema

És un visor gràfic amb menús que l'usuari pot utilitzar per a veure i monitoritzar els arxius 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 5-16. Visor de successos del sistema

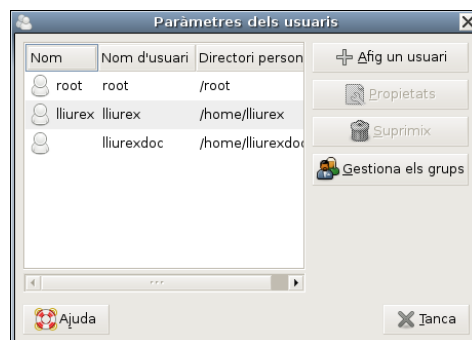


Requerix tindre privilegis d'administrador.

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 és users-admin.

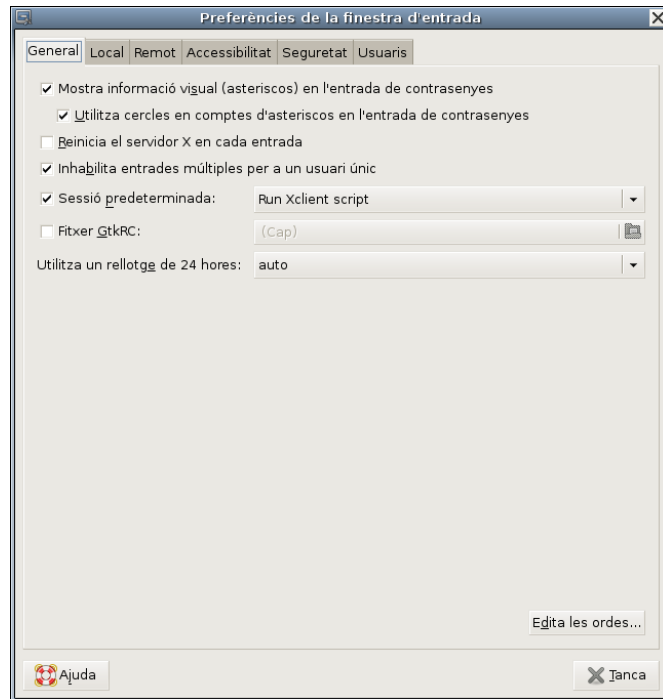
Figura 5-17. Usuaris i grups



Preferències de la finestra d'entrada

El gestor d'entrada de GNOME (GDM) implementa totes les característiques significatives requerides per a gestionar pantalles remotes i locals. El dimoni GDM és responsable de gestionar les pantalles en el sistema. Això inclou l'autenticació d'usuaris, iniciar la sessió de l'usuari i acabar la sessió de l'usuari.

Figura 5-18. Finestra d'entrada



La interfície estàndard té la capacitat de llançar tecnologies d'assistències en el moment de l'entrada per mitjà de «gestos» especials des del teclat estàndard, el dispositiu apuntador, o el commutador endollat al port USB o al port PS/2 del ratolí. També l'usuari pot canviar l'aparença visual de la IU d'entrada abans d'entrar, per exemple per a usar un esquema de color de contrast alt per a una millor visibilitat.

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 forma, 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 (menú de l'esquerra) Sistema -> Preferències.
- 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 -> Preferències -> Centre de Control.

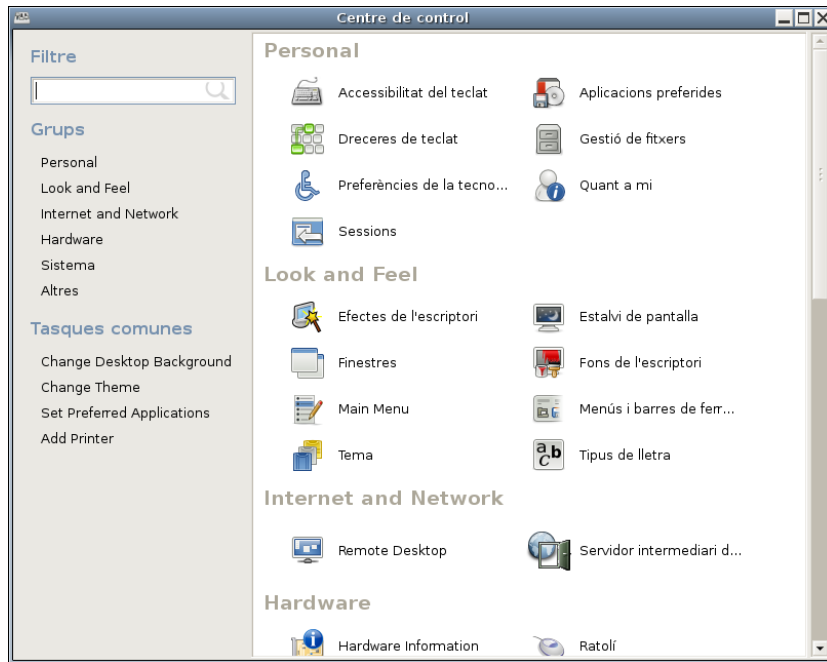
Figura 6-1. Menú Principal



Una altra forma d'executar esta ferramenta consistix a obrir un terminal de text i executar l'aplicació alacarte.

La finestra que es mostra és la següent:

Figura 6-2. Centre de Control de GNOME



El Centre de Control es dividix en dos seccions principals: Grups i Tasques comunes.

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

- Personal: amb opcions relatives a accessibilitat, aplicacions preferides, sessions, etc.
- Look and feel: amb opcions relatives als efectes d'escriptori, estalvi de pantalla, tipus de lletra, tema, fons, menús, etc.
- Internet and Network: amb opcions relatives a la determinació del proxy 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.
- Unes altres: opcions com ara la configuració d'unitats i suports extraïbles, dispositius PAMS, etc.

Dins de la secció de Tasques comunes estan disponibles les ferramentes següents:

- Canviar el fons d'escriptori: visualitza la finestra de preferències del fons d'escriptori.
- Canviar el tema: mostra la finestra Preferències del tema.
- Definir aplicacions preferides: mostra la finestra corresponent on l'usuari pot personalitzar les ferramentes preferides per al correu, el navegador web, etc.
- Afegir impressora: mostra la finestra que permet afegir/eliminar impressores i/o modificar la configuració de les existents.

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 desde el qual l'usuari pot seleccionar les opcions de connexió, com per exemple seleccionar 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 això seleccionar **Sistema -> Preferències -> Sessions** i, en la pestanya **Opcions de sessió** activeu l'opció **Guarda automàticament els canvis a la sessió** dins de les preferències de la sessió. El gestor de sessions guarda i restaura el següent:

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

Iniciar una sessió

Figura 7-1. Inici de sessió



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

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

Si es vol apagar o reiniciar el sistema, faça clic sobre la icona **Accions** de la pantalla de connexió. Es mostrarà una caixa de diàleg. Seleccione l'opció desitjada i després seleccione el botó OK.

Canviar l'idioma de treball per a la sessió

A l'iniciar la sessió, es pot seleccionar l'idioma en què es vol treballar. Per a això, en la finestra de connexió, abans d'autenticar-se, faça clic sobre la icona **Idioma** i seleccione un idioma. Els idiomes estan organitzats per orde alfabètic.

Bloquejar la pantalla

Si es vol bloquejar la pantalla durant una sessió, seleccione, en la barra de l'escriptori, l'opció Sistema -> lx -> Bloca 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, seleccione en la barra de l'escriptori Sistema -> Preferències -> Estalvi de pantalla.

Per a desbloquejar la pantalla, moga el ratolí o polse 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 demana la contrasenya. Introduísca la contrasenya i polse la tecla de **Retorn**.

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

Personalitzar la sessió

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

Figura 7-2. Preferències de sessió



- Pestanya **Opcions de sessió**: permet determinar si es mostra o no una pantalla de benvinguda a l'iniciar la sessió, si es demana confirmació quan l'usuari selecciona finalitzar la sessió, o si es guarden els canvis al finalitzar la sessió.
- Pestanya **Sessió actual**: mostra les aplicacions que estan en execució en eixe moment. Des d'ací, es poden gestionar les aplicacions; es poden eliminar (llevar) o reiniciar.
- Pestanya **Programes d'inici**: es poden afegir aplicacions que s'executen cada vegada que s'inicia una sessió.

Guardar els canvis de la sessió

Si se selecciona l'opció **Guarda automàticament els canvis a la sessió**, quan s'iniciï una sessió, apareixeran en l'escriptori les aplicacions que estiguen obertes quan s'ha finalitzat la sessió anterior d'eixe usuari.

Cal tindre en compte que les aplicacions que se “recordaran” són aquelles que entén el gestor de sessions de GNOME. Per exemple, les aplicacions que s'executen des de consola no seran recordades per GNOME.

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

Capítol 8. Gestor de fitxers Nautilus

Introducció al gestor de fitxers Nautilus

La versió documentada d'esta aplicació és la 2.18.1

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 Nautilus es poden realitzar diverses accions:

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

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

- Explorar fitxers i carpetes de l'usuari.

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

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

El gestor de fitxers també pot representar els fitxers i les carpetes com 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.

Explorant fitxers

Finestra d'exploració de fitxers

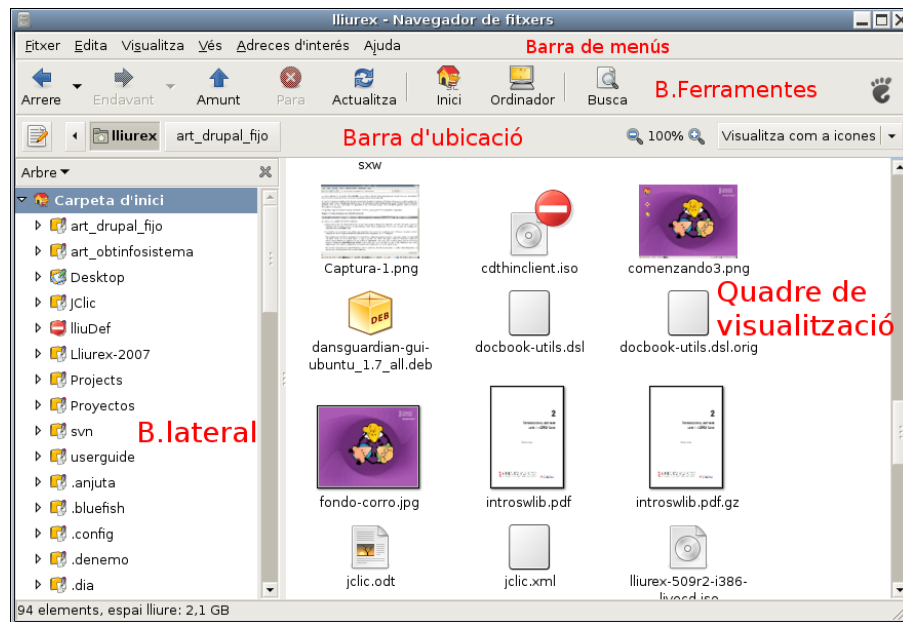
Per a accedir a la finestra d'Exploració de fitxers:

- Seleccionar: Llocs -> Carpeta d'inici. Desde la barra lateral (per a activar anar 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 (Identificador de Recursos Universal) a què es vol accedir. Pulsant en el botó de l'esquerra es conmuta entre la Barra d'ubicació de botons i la Barra d'ubicació de text. Ací es reflectix la carpeta activa en cada moment. En el cas de que estigui activa la Barra d'ubicació de text, pot introduir-se directament la ruta.
 - Botons de Zoom: permet canviar la grandària dels elements en el panell de visualització.
 - Llista desplegable Visualitza com: permet seleccionar com es mostren els elements en el panell de visualització.
- *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 navegar a través dels fitxers i carpetes (vista Arbre). Es pot triar entre diverses opcions: Informació, Emblemes, Historial, Notes, Arbre.

Per a mostrar o ocultar la barra lateral, s'ha de seleccionar 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 panell 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 panell de visualització, es poden seleccionar elements relacionats amb la visualització dels elements del panell.

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:

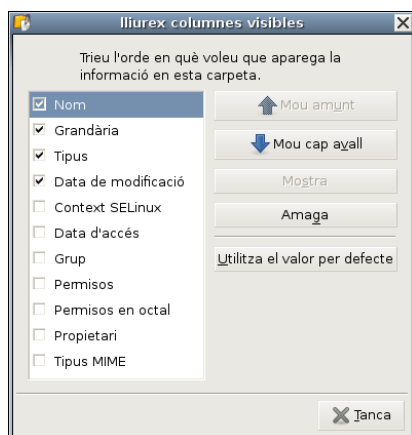
- Carpetes
- Llocs FTP
- Comparticions Windows
- Llocs que corresponen a URI especials

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:

- Visualitza com icones: mostra els elements de la carpeta com icones.
- Visualitza com una llista: mostra els elements de la carpeta com una llista.

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

Estant en la vista **Visualitza com una 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 això, s'ha de punxar sobre la línia de separació entre els títols de capçalera i arrossegar amb el ratolí.

Quadre(barra) lateral

El quadre 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 el panell lateral, cal seleccionar **Visualitza -> Barra lateral**.

Per a triar quina informació es vol mostrar en el quadre lateral, seleccione 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.

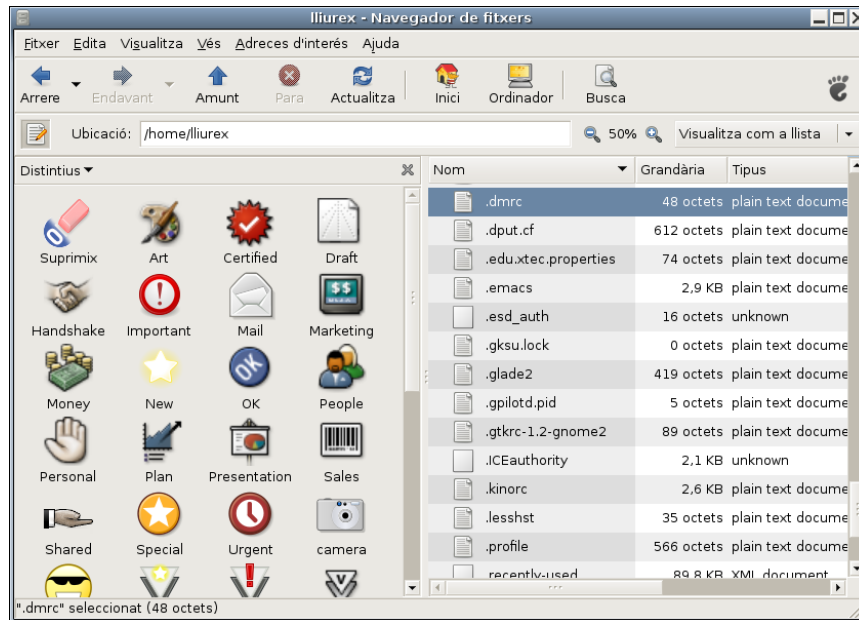
- **Llocs**

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 **Visualitza com icones**. Els distintius es poden assignar als fitxers o carpetes arrossegant, amb el ratolí, des del quadre lateral fins al fitxer a què se li vol assignar el distintiu. Un distintiu servix per a marcar un fitxer o carpeta d'una manera visual.

Figura 8-3. Quadre lateral amb distintius



- Historial

Conté un 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 panell de visualització, cal fer clic sobre l'element en la llista d'Històric.

- Notes

Permet afegir notes als fitxers i carpetes.

- Arbre

Visualitza 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 el panell lateral, seleccione **Arbre** de la llista desplegable en la part superior del panell lateral.

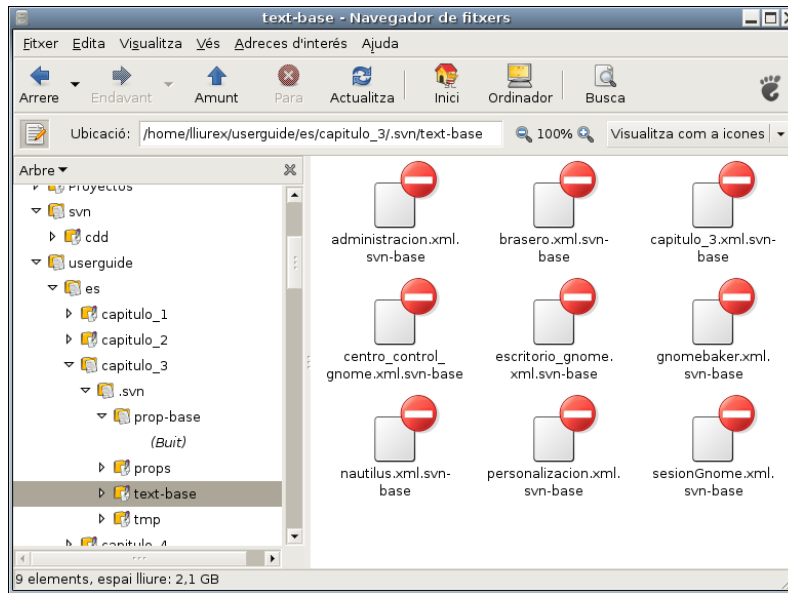
Les carpetes poden desplegar-se i replegar-se, de manera que mostren tota l'estructura de directoris del sistema de fitxers. Quan se selecciona una carpeta en l'arbre, automàticament es visualitza el contingut en el quadre de visualització.

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

- Fer doble clic sobre la carpeta.
- Fer clic sobre la fletxa junt amb la carpeta en l'arbre.

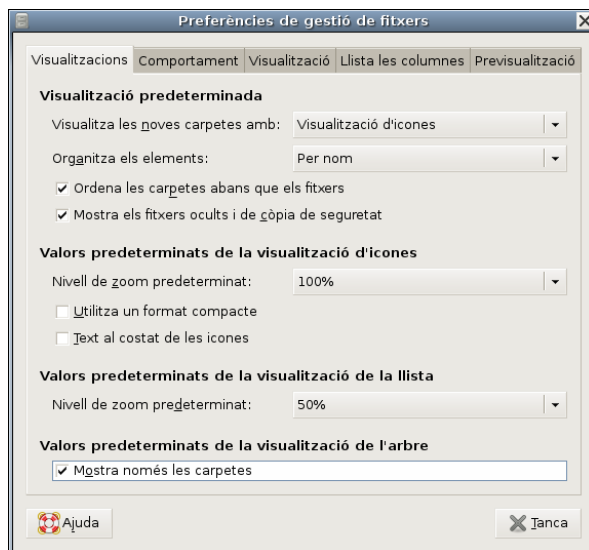
Quan una carpeta està desplegada, la fletxa que hi ha al costat de la carpeta apunta cap avall. Quan no ho està, apunta cap a la dreta.

Figura 8-4. Quadre 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 això, s'ha de seleccionar **Edita -> Preferències**.

Figura 8-5. Preferències de les vistes



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 el quadre lateral, seleccione Visualitza -> Barra lateral.
- Per a ocultar/mostrar la barra de ferramentes, seleccione Visualitza -> Barra de ferramentes principal.
- Per a ocultar/mostrar la barra d'adreça, seleccione Visualitza -> Barra d'ubicació.
- Per a ocultar/mostrar la barra d'estat, seleccione Visualitza -> Barra d'estat.

Mostrar la carpeta inici

Per a anar a la carpeta d'inici de l'usuari, s'han 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 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 recarregar 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, s'ha de 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 d'autocompletar. A mesura que es tecleja una adreça, el gestor de fitxers llig el sistema de fitxers. Quan s'han polsat suficients caràcters per a identificar de forma inequívoca un directori, el gestor de fitxer completa el nom del directori en el camp Ubicació.

- Usar l'Arbre en el panell 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, s'ha de seleccionar Vés -> Amunt. Alternativament, s'ha de fer clic sobre el botó Amunt de la barra de ferramentes.

Per a recarregar la visualització, s'ha de fer clic sobre el botó Actualitza.

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

Usar l'historial de navegació

La finestra d'exploració de fitxers manté un historial dels fitxers, carpetes, llocs FTP i direccions URI visitades. L'historial conté els deu últims elements que s'han visitat i permet tornar directament a qualsevol d'estos.

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

Navegar per fitxers i carpetes com objectes

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

Per a activar el mode de navegació com objectes, en Nautilus, seleccioneu el menú **Edita** -> **Preferències**, pestanya **Comportament**, i desactivar l'opció, **Obri sempre en una finestra del navegador**.

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 la carpeta d'inici de l'usuari (Inici), la finestra d'unitats de l'equip (Ordinador), la paperera...

Figura 8-7. Llocs accessibles des del menú Llocs

Els objectes es poden visualitzar amb dos vistes diferents, com icones i com llistes, igual que en el navegador de fitxers. Això es pot indicar des de l'opció de menú **Visualitza** -> **Visualitza com icones** i l'opció **Visualitza** -> **Visualitza com una 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 **Visualitza com una 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'ample de les columnes que es mostren.

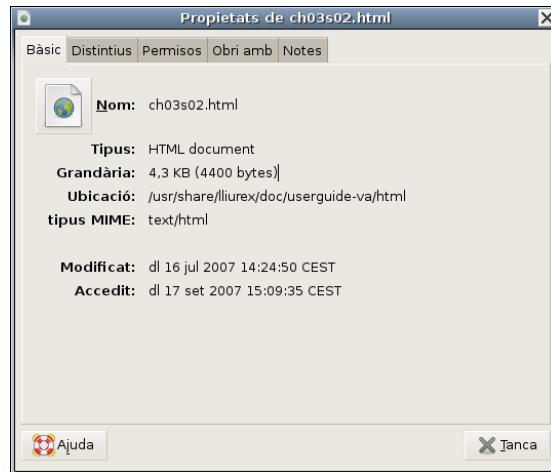
Figura 8-8. Finestra amb la vista Visualitza com una llista

Si s'està en la vista **Visualitza com 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 determinat objecte, es poden veure les seues propietats. Per a això, 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 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:

- Seleccionar el fitxer o carpeta que s'ha de copiar.
- Executar l'acció de copiar. Això es pot realitzar de diferents maneres.
 - Per mitjà del menú contextual:
 - Fent clic sobre el botó dret del ratolí. Apareix el menú contextual.

- Seleccionant l'opció de menú **Copia el fitxer**
- Per mitjà del teclat: pressionant la combinació de tecles **Ctrl+C**
- Per mitjà de la barra de menús: seleccionant l'opció de menú **Edita -> Copia el fitxer**
- Navegar a la carpeta on es vol copiar el fitxer o carpeta seleccionats.
- Executar l'acció **Apega**. Això es pot realitzar de manera anàloga a l'acció de còpia.
 - Per mitjà del menú contextual:
 - Tornar a fer clic sobre el botó dret del ratolí. Apareix el menú contextual.
 - Seleccionar l'opció de menú **Apega**
 - Per mitjà del teclat: pressionar la combinació de tecles **Ctrl+V**.
 - Per mitjà de la barra de menú: seleccionar 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 **Talla el fitxer**. La tecla ràpida en este cas és **Ctrl+X**.

Moure i copiar arrossegant amb el ratolí

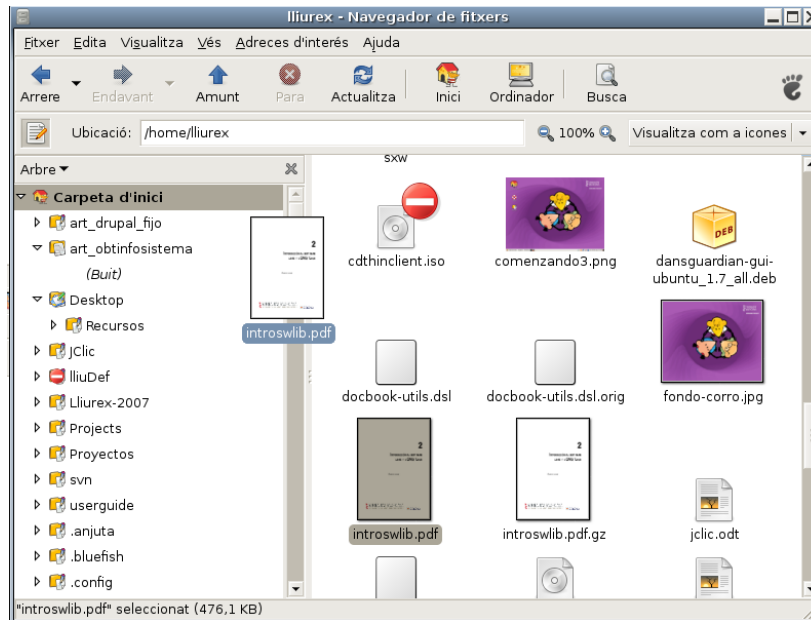
Una altra possibilitat per a moure i copiar fitxers i carpetes és utilitzar el ratolí per a "arrossegar" els elements. Per a fer-ho és necessari tindre dos finestres obertes; l'una amb el fitxer o carpeta origen que es vol moure o copiar i l'altra amb la carpeta de destinació on es vol moure o copiar.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

Per a *moure* un fitxer o carpeta, els passos que s'han de seguir són:

- Seleccionar el fitxer o carpeta d'origen.
- Fer clic amb el botó esquerre del ratolí, i arrossegar (desplaçar el punter sense deixar de pressionar el botó del ratolí), fins a la carpeta de destinació.
- Soltar el botó del ratolí.

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

Figura 8-10. Arrossegar fitxers amb el ratolí



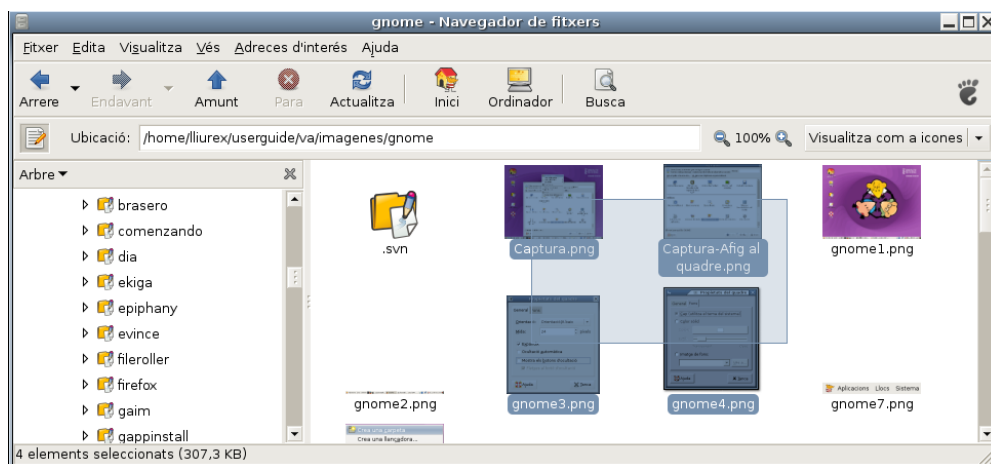
Selecció múltiple de fitxers i carpetes

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 quina vista visualitzem, *Visualitza com icones* o *Visualitza com una llista*.

Visualitza com icones

S'ha de fer clic sobre el fons del panell 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 pressionada 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'ha d'anar seleccionant fitxers mentre es manté pressionada la tecla **Ctrl**. La selecció individual es pot realitzar fent clic, o també amb la tecla **Barra espaciadora**.

Si es vol seleccionar fitxers contigus, es poden seguir els passos següents:

- Seleccionar el primer fitxer de la llista.
- Seleccionar l'últim element de la llista, mantenint pulsada 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

S'han de seguir els passos següents:

- Selecciona el fitxer.
- Selecciona l'acció **Reanomena**.

- Per mitjà del menú contextual:
 - Faça clic sobre el botó dret del ratolí. Apareixerà el menú contextual.
 - Seleccione l'opció de menú **Reanomena**.
- Per mitjà del teclat: pressione la tecla **F2**
- Per mitjà de la barra de menús: seleccione l'opció de menú **Edita -> Reanomena**.
- S'activarà el nom del fitxer o carpeta perquè introduïm el nou nom. 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 deshabilitada.

Suprimir un fitxer o carpeta

S'han de seguir els passos següents:

- Seleccione el fitxer.
- Envie el fitxer a la paperera.
 - Per mitjà del menú contextual:
 - Faça clic sobre el botó dret del ratolí. Apareix el menú contextual.
 - Seleccione l'opció de menú **Mou a la paperera**.
 - Per mitjà del teclat: pressione la tecla **Supr.**
 - Per mitjà de la barra de menús: seleccione 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 deshabilitada.

Nota: No es demana confirmació al 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 distingix 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:

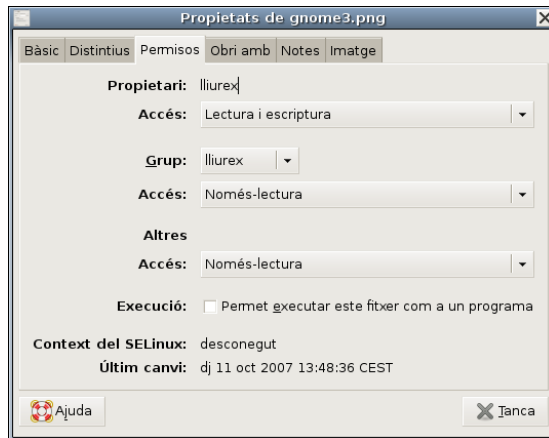
- Propietari: és el propietari del fitxer. L'usuari que ha creat el fitxer o carpeta.
- Grup: grup al qual pertany el propietari.
- Altres: usuaris que no pertanyen al grup a què pertany l'usuari.

Des de 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 realitzar-ho cal:

- Seleccionar el fitxer.
- Seleccionar Propietats.
 - Per mitjà del menú contextual:
 - Faça clic sobre el botó dret del ratolí. Apareix el menú contextual.
 - Seleccioni l'opció de menú Propietats.
 - Per mitjà del teclat: pressione la tecla **Alt+Retorn**.
 - Per mitjà de la barra de menú: seleccione l'opció de menú Fitxer -> Propietats
- Apareixerà una finestra sobre la qual s'ha de seleccionar la pestanya Permisos.

En la dita 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, consulte l'ajuda en línia (opció de menú **Ajuda** -> **Índex**) o visite els enllaços d'interés indicats en la secció següent.

Enllaços d'interés

- Pàgina del projecte: <http://www.gnome.org/projects/nautilus/>
(<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/>)

Capítol 9. Ferramenta de gravació de CD/DVD: Brasero

Introducció a Brasero

La versió documentada d'esta aplicació és la 0.5.2.

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 els discos fàcilment i ràpidament.

GnomeBaker depén de cdrecord però facilita o permet fer-ho d'una forma més senzilla.

GnomeBaker requereix GTK2 versió 2.4 o superior.

Característiques per a CD/DVD de dades:

- Suport d'edició del contingut dels discos (esborra/mou/reanomena arxius dins dels directoris).
- Pot gravar dades sobre CD/DVD al vol.
- Formata DVD.
- Suporta multisessió.
- Suporta extensions joliet.
- Pot escriure la imatge en el disc dur.
- Comprovació de la integritat d'arxius de disc.

Característiques per a un CD d'àudio:

- Grava informació de text que troba automàticament per gstreamer.
- Suport d'edició d'informació d'un CD-text.
- Pot gravar un CD d'àudio al vol.
- Pot utilitzar tot tipus d'arxius d'àudio manipulats per la instal·lació local de gstreamer (ogg, flac, mp3,...).
- Pot buscar arxius d'àudio dins d'una carpeta arrossegada.
- 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 DVD al vol.
- Suporta qualsevol tipus de CD.

Altres característiques:

- Esborra CD/DVD.

- Permet mostrar una llista de reproducció i el seu contingut.
- Pot utilitzar arxius de xarxa si el protocol és manejat per gnome-vfs.
- Pot fer recerques d'arxius mitjançant paraules clau o pel tipus d'arxiu.

Arrancada del Brasero

Es pot arrancar el Brasero de la forma següent:

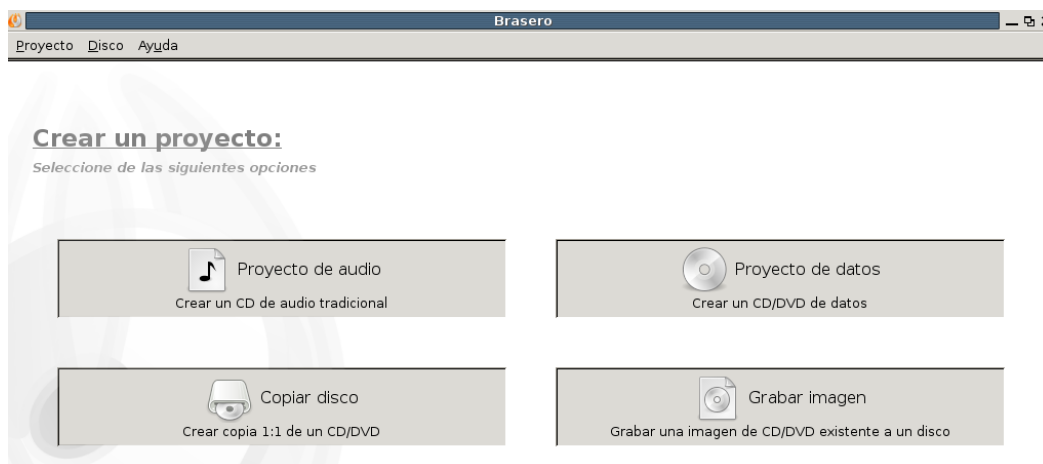
En línia d'orde

Executeu l'orde següent: **brasero**

Quan s'arranca el Brasero

Quan s'arranca el Brasero, es visualitza la finestra següent:

Figura 9-1. Finestra del Brasero



La finestra del Brasero conté els elements següents:

Barra de Menú

Conté les opcions Projecte, Disc i Ajuda.

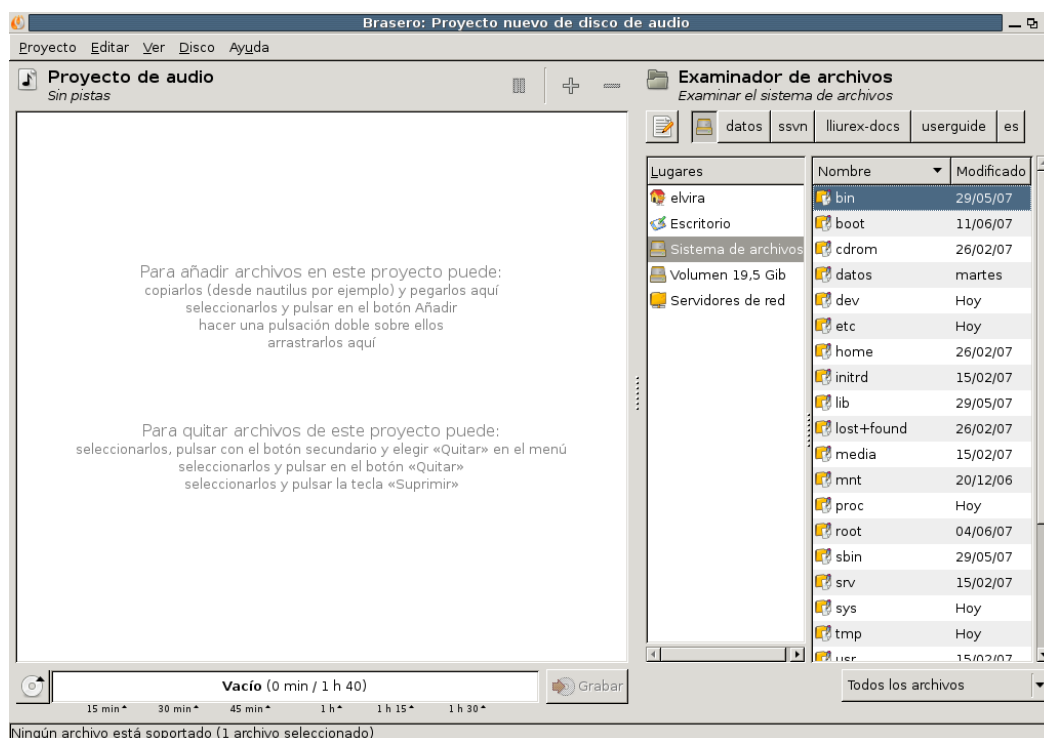
Barra de projecte

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 a l'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 (-) arxius en el projecte.

Figura 9-2. Barra de navegació



Navegador de compilació

El navegador de compilació conté els arxius del sistema que s'han seleccionat per a la gravació en el CD.

Barra d'estat

Figura 9-3. Barra d'estat del Brasero



La barra d'estat visualitza informació sobre l'activitat del GnomeBaker i la informació contextual sobre els ítems del menú. La barra d'estat visualitza la informació següent:

- Percentatge de progressió de la gravació del CD.
- Selector de grandària del CD.

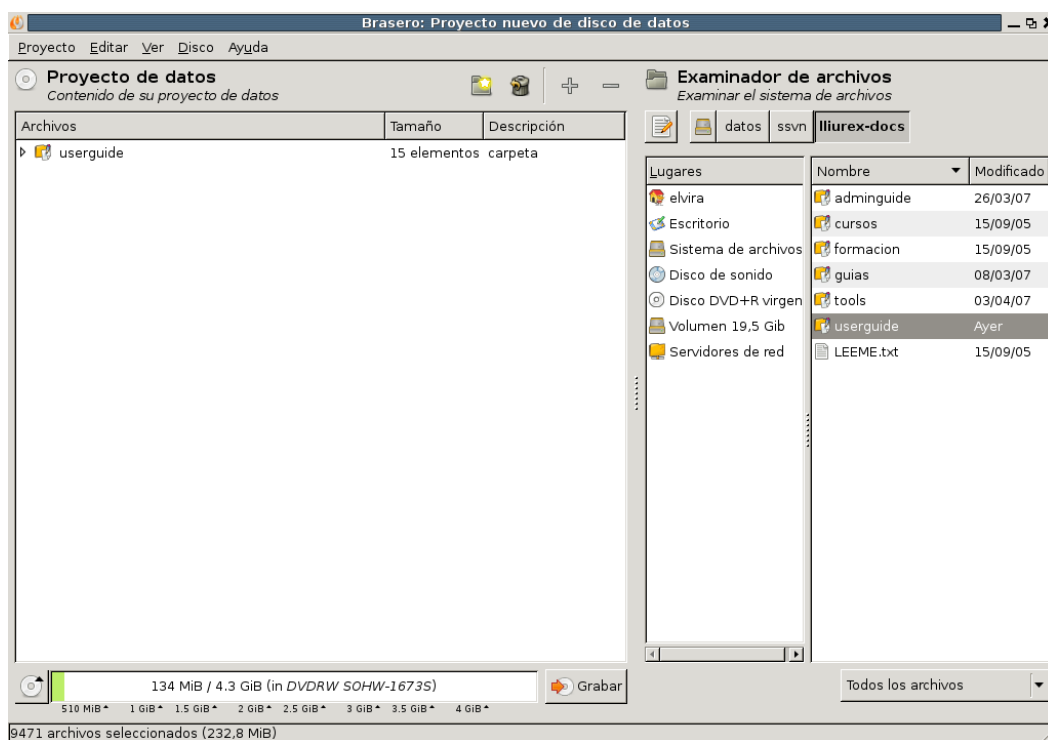
- Operació realitzada pel GnomeBaker.

Utilització

Creació d'un CD de dades

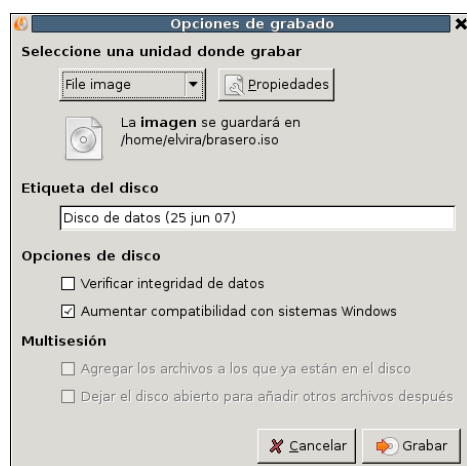
Per a crear un CD de dades aneu a Projecte -> Projecte nou -> Projecte de dades nou. Seleccioneu els arxius que es volen gravar en el CD des del navegador d'arxius situat a la dreta de la interfície. Mostra el diàleg següent:

Figura 9-4. Creació d'un CD de dades



Quan ja estiguen seleccionats tots els arxius, en prémer el botó de **Grava** es mostra la finestra següent en la qual es poden seleccionar diferents opcions de gravació, com ara la unitat de gravació, l'etiqueta, la verificació d'integritat, etcètera.

Figura 9-5. Opcions de gravació



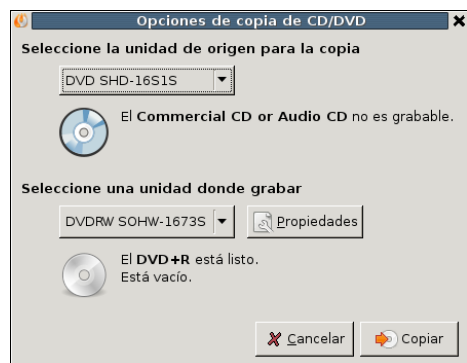
Creació un CD d'Àudio

Per a crear un CD d'Àudio aneu a Projecte -> Projecte nou -> Projecte d'àudio nou. Seleccioneu els arxius de música que es volen gravar en el CD des del navegador d'arxius i arrossegueu-los a la finestra contenidora i premeu el botó Gravar 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 -> Copia el disc del menú Projecte. Es mostra el diàleg següent:

Figura 9-6. Copia el CD/DVD



Utilitzeu la llista Lectora per a seleccionar el dispositiu lector des del qual es copiaran els arxius.

Utilitzeu la llista Gravadora per a seleccionar el dispositiu gravador.

Per a seleccionar la velocitat a la qual es vol gravar el CD/DVD premeu el botó Propietats.

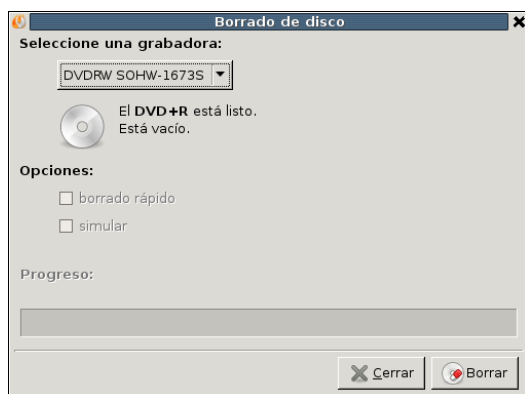
Des de les Propietats es pot seleccionar l'opció Simula la gravació per a simular la gravació del CD.

Selecioneu l'opció Burnproof per a activar la protecció per insuficiència de dades.

Esborrament d'un CD

Per a netejar un CD/DVD, aneu al menú Disc -> Esborra. Es mostra el diàleg següent:

Figura 9-7. Esborrament del disc



Utilitzeu la llista Gravadora per a seleccionar el dispositiu gravador.

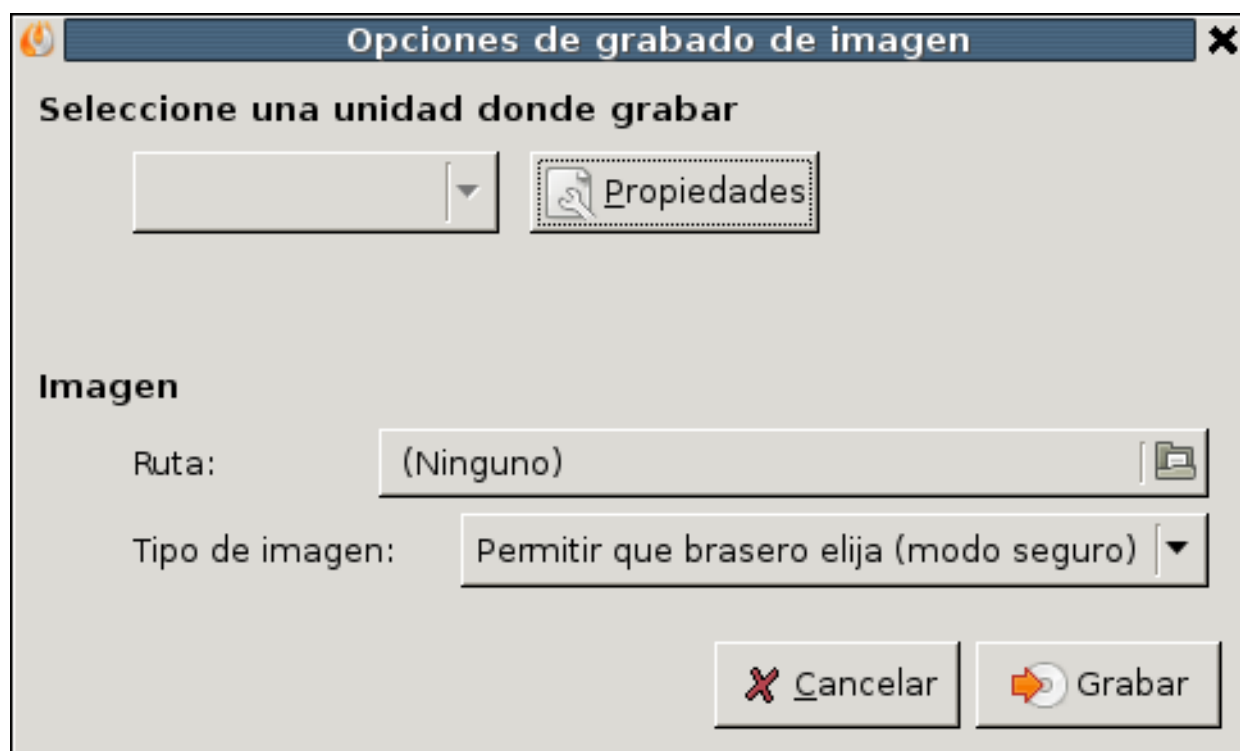
Com a opció es pot seleccionar l'esborrament ràpid i la simulació d'esborrament.

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 9-8. Grava una imatge ISO

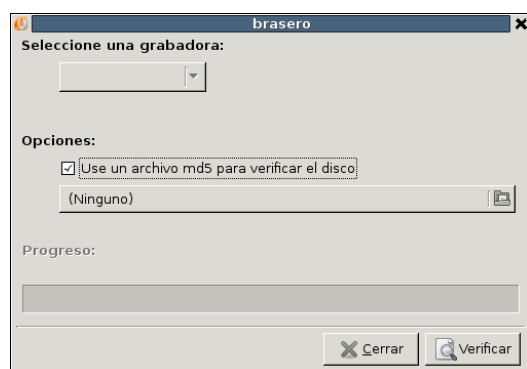


Per a seleccionar la imatge a gravar aneu a Ruta i després de navegar a través dels directoris i seleccionar el tipus d'imatge a gravar (iso, raw, cue, cdrdao) premeu el botó Grava.

Verificació de la integritat

Per a verificar la integritat amb el Brasero, aneu a Disc -> Verifica la integritat (Ctrl-F). S'obre la finestra següent:

Figura 9-9. Verifica la integritat



El diàleg mostra l'opció de verificació a partir d'un arxiu md5 i proporciona el navegador per a la seua localització.

Per a obtenir més informació

La ferramenta no disposa d'ajuda en línia. A continuació s'inclouen alguns enllaços amb informació que pot ser d'interés per a l'usuari.

Enllaços d'interés

- Pàgina del projecte: <http://www.gnome.org/projects/brasero/>.
- Wikipedia:<http://és.wikipedia.org/wiki/GNOME> (<http://es.wikipedia.org/wiki/GNOME>)
- Pàgina del cdrecord:<http://cdrecord.berlios.de>

IV. Internet

Capítol 10. Configuració de la xarxa

Introducció

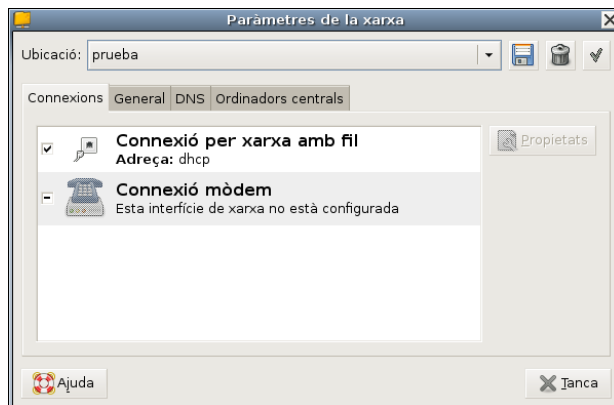
La Ferramenta de configuració de la xarxa permet especificar la forma en què el sistema es connecta a altres equips i a Internet d'una manera senzilla.

Per a iniciar l'aplicació seleccione des de la barra de l'escriptori l'opció de menú Sistema -> Administració -> Xarxa .

És necessari tindre privilegis d'administrador per a poder iniciar l'aplicació. A l'iniciar Paràmetres de la xarxa, se li requerirà a l'usuari la contrasenya de l'administrador. Açò és necessari perquè els canvis que es realitzen afectaran tot el sistema. En el Live CD, l'administrador té la contrasenya *lliurex*.

Després d'introduir la contrasenya, es mostrarà la finestra següent:

Figura 10-1. Finestra principal de la Ferramenta de configuració de la xarxa



La finestra principal conté quatre pestanyes:

- **Connexions:** mostra totes les interfícies de xarxa configurades en el sistema. També permet mostrar i modificar les seues propietats.
- **General:** mostra el nom de la màquina local i el seu domini.
- **DNS:** conté dos seccions, **Servidors DNS**, que són els que l'ordinador utilitza per a esbrinar (resoldre) la direcció IP d'un nom de domini donat. Els **Dominis de recerca** són els dominis en què el sistema local buscarà qualsevol ordinador quan un domini siga especificat.
- **Ordinadors centrals:** mostra una llista d'àlies per a identificar a altres ordinadors. La mencionada llista pot modificar-se.

Utilització

Visualitzar interfície

En la secció de **Connexions** mostra les interfícies del sistema. Els distints tipus d'interfície son:

- **Mòdem (PPP):** s'especifica el número de telèfon i si cal marcar algun prefix (com el 0) per a obtenir línia externa, l'usuari i la contrasenya. Esta informació la proporciona el proveïdor d'accés a Internet (ISP). El mòdem és detectat automàticament pel sistema. Si no és així, donarà un avís.
- **Connexió de xarxa amb fils:** s'especifica si la interfície es configura automàticament a través de DHCP (opció Automàtic DHCP) o BOOTP (opció Automàtic BOOTP), o si es vol configurar manualment (opció Manual). En cas que es realitzi manualment, caldrà indicar la direcció IP, la màscara de subxarxa i la direcció de la porta d'enllaç.
- **Sense fil:** s'ha d'assignar-li el nom de la xarxa (ESSID). En la resta de camps caldrà proporcionar la mateixa informació que en una connexió **Xarxa amb fils**, és a dir, configurar l'adreça de manera automàtica o de manera manual.
- **Port paral·lel:** s'ha d'especificar l'adreça IP que tindrà la interfície (local) i la direcció IP del sistema a què es connectarà (remota). També es pot indicar si la IP remota actua com a porta d'enllaç predeterminat.
- **LAN IR (LAN per infrarojos):** s'han d'indicar els mateixos paràmetres que en la connexió **Xarxa amb fils**.

Gestionar les interfícies

Poden realitzar-se diverses accions amb les interfícies:

- *Modificar una interfície existent::*

en la secció de **Connexions**, seleccione la interfície que vulga modificar i polse el botó **Propietats**. Es mostraran i es podran modificar els paràmetres corresponents a cada tipus d'interfície.

Figura 10-2. Propietats de la interfície



- *Activar i desactivar una interfície*

En la secció de Connexions, seleccione la interfície que vulga i fes clic en la casella de l'esquerra per activar-la.

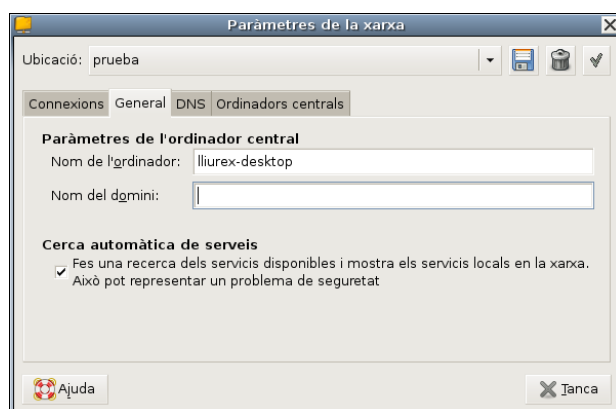
Gestionar altres paràmetres de configuració de la xarxa

- *Canviar el nom de la màquina local i el nom de domini*

En la secció de General, canvie el Nom de l'ordinador i el Nom del domini en les caixes de text corresponents.

- *Busca servicis disponibles en la xarxa així com anunciar els propis.*

Figura 10-3. Pestanya General



- *Afegir un nou servidor de noms de domini (DNS)*

En la secció de DNS, escriga l'adreça IP del nou servidor DNS en la caixa de text de Servidors DNS i polse el botó Afig.

- *Suprimir un servidor de noms de domini*

En la secció de DNS, seleccione una adreça IP de la llista Dominis de recerca i polse el botó Suprimix.

- *Afegir un nou domini de busca*

En la secció de DNS, escriga el nou domini en la caixa de text de dominis de recerca i polse el botó Afig.

- *Suprimir un domini de recerca*

En la secció de DNS, seleccione una adreça IP de la llista Dominis de recerca i polse el botó Suprimix.

- *Afegir un nou amfitrió(àlies)*

En la secció d'Amfitrions, escriga una nova adreça IP i el nom amb què se l'identificà. Després, polse el botó Afig.

- *Modificar un amfitrió(àlies)*

En la secció d'Amfitrions, seleccione un àlies de la Llista d'àlies i modifique l'àlies en la caixa de text.

- *Suprimir un amfitrió(àlies)*

En la secció d'Amfitrions, seleccione un àlies de la Llista d'àlies i polse el botó Suprimir.

Capítol 11. Client de transferència de fitxers gFTP

Introducció a gFTP

gFTP és una aplicació de transferència de fitxers multiprotocol tant per a X Window com per a consola. Esta aplicació permet copiar fitxers des d'una màquina local a una màquina remota.

La versió documentada d'esta aplicació és la 2.0.18.

Algunes de les seues característiques són:

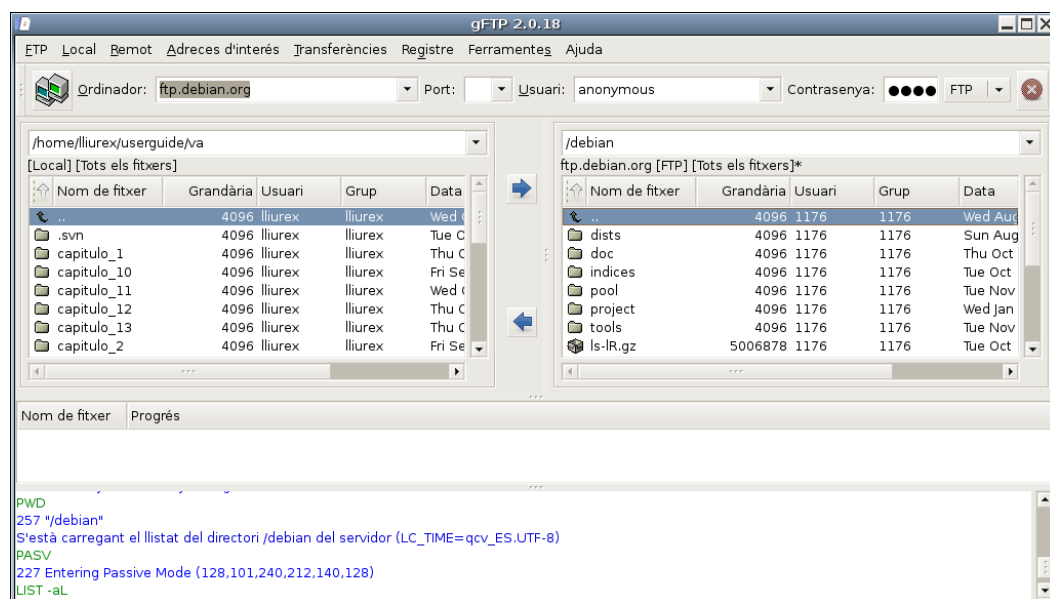
- Descàrrega i pujada de fitxers.
- Transferència de fitxers entre dos servidors remots.
- Descàrrega de múltiples fitxers i carpetes en una acció.
- Suport de diversos protocols: FTP, FXP, HTTP i SSH.
- Suport de transferència passiva i no passiva.

gFTP es distribueix sota els termes de la llicència GPL. Es pot llegir la llicència fent clic en Ajuda -> Quant a... -> Acord de llicència.

Vaja a: Aplicacions -> Internet -> gFTP.

A l'obrir l'aplicació, apareix la finestra principal d'esta amb les zones següents:

Figura 11-1. Finestra principal de gFTP



En este es distingixen distintes zones:

- *Barra de menú* : amb les diverses opcions del programa.
- *Barra de connexió*: en esta barra s'indiquen els paràmetres de la connexió. L'adreça del servidor (**Servidor:**), el port a què es connecta (**Port:**), l'identificador d'usuari (**Usuari:**), la contrasenya per a eixe usuari (**Contrasenya:**) i una llista desplegable parar seleccionar el protocol que es va a utilitzar (FTP, HTTP, local, SSH2)
- *Panells del sistema de fitxers local i remot*: el panell de l'esquerra mostra el sistema de fitxers de la màquina local, i permet navegar per les distintes carpetes i fitxers, així com manipular-los i seleccionar-los per a la transferència. El panell de la dreta mostra el sistema de fitxers de la màquina remota, i també permet desplaçar-se per este, així com seleccionar i manipular fitxers.
- *Panell de transferència*: en este panell s'informa de l'estat de la transferència, és a dir, quins fitxers es descarreguen, quin percentatge d'este s'ha descarregat/pujat, etc...
- *Panell de la consola (Bitàcola)*: en este panell es mostren les ordes FTP que executa el programa al realitzar les distintes operacions així com els resultats d'estes ordes.

Connexió a un lloc remot

El primer pas sempre és connectar-se al servidor amb què es vol realitzar la transferència. Per a això s'han d'indicar els paràmetres següents:

- *La URL del servidor*: començarà per "ftp://". Per exemple, `ftp://ftp.es.debian.org` .
- *Port del servidor al qual connectar-se*: per defecte el 21.
- *L'usuari i la contrasenya en el servidor*: en molts servidors de ftp públics hi ha l'usuari: `anonymous` sense contrasenya, per a poder accedir anònimament a la part pública.

Per a introduir l'adreça del servidor remot des del menú, selecciona **Servidor** -> **Obri la URL**. Apareixerà una sèrie de caixes de diàleg per a introduir els paràmetres de la connexió: la URL del servidor, l'usuari i la contrasenya. Si es deixa l'usuari en blanc, intente connectar com a usuari anònim.

Estos mateixos valors es poden posar directament en la barra de connexió i fer clic després en la icona de



l'esquerra per a connectar-se o bé polse la tecla de **Retorn**.

Una altra possibilitat per a connectar-se és utilitzar adreces d'interés. Seleccionant l'opció de menú **Adreces d'interés** es poden afegir i gestionar les connexions més utilitzades. D'esta manera, una vegada afegida una adreça, esta apareixerà en el menú i únicament caldrà seleccionar-la per a connectar-s'hi. Per raons de seguretat, la contrasenya no s'emmagatzema en el marcador.

Una vegada establida la connexió, en el panell de la dreta, apareixerà el sistema de fitxers de la màquina remota. Des d'eixe moment podrem treballar amb este de la mateixa manera que si es tractara de la màquina local, segons els permisos que tinga l'usuari en la màquina remota.

Si estant ja connectat, s'intenta connectar a un altre servidor ftp, o reconnectar al mateix, es tancarà la connexió actual abans de connectar-se a la nova.

Descàrrega de fitxers

Una vegada connectats a un servidor remot, ja poden descarregar-se fitxers o carpetes. S'entén per “descarregar” l'acció de transferir fitxers d'un lloc remot a una màquina local.

Per a seleccionar els fitxers o carpetes a descarregar es pot explorar el sistema de fitxers. Per a obrir una carpeta, faça doble clic sobre esta. Fent doble clic sobre el fitxer . . es torna a la carpeta de nivell superior. En la caixa de text damunt de la llista de fitxers, s'indica en tot moment quina carpeta es mostra. En esta caixa pot introduir-se directament la ruta d'accés a una carpeta determinada.

També es pot canviar de directori seleccionant l'opció de menú **Servidor -> Canvia de directori**.

Atenció

Al fer doble clic sobre un fitxer, este es descarrega automàticament. Cal assegurar-se que quan es fa doble clic, es fa sobre una carpeta i no sobre un fitxer.

La selecció de fitxers es pot realitzar amb el ratolí, fent clic sobre estos o amb el teclat, podent-se utilitzar les tecles **Ctrl** i **Maj** per a seleccionar múltiples fitxers i carpetes.

També es pot modificar la visualització dels fitxers i carpetes en les finestres tant la local com la remota. Per a això desplaça les etiquetes dels camps **Fitxer**, **Grandària**, **Usuari**, **Grup**, **Data** i **Atributs** per a una millor visualització.

La descàrrega de fitxers o carpetes es pot realitzar de distintes maneres:

- Seleccionant el fitxer i/o carpeta en la finestra de la dreta (remota) i arrossegant amb el ratolí.
- Seleccionant el fitxer i/o carpeta en la finestra de la dreta (remota) i fent clic sobre el botó amb la fletxa esquerra situat entre les dos finestres.
- Seleccionant el fitxer en la finestra de la dreta (remota) i fent doble clic sobre el mateix.

Descarregar múltiples fitxers

També es poden seleccionar diverses fitxers ubicats en distintes carpetes del servidor, i descarregar-los tots al mateix temps. Per a això cal desactivar l'opció **Comença transferències**. Esta opció es troba en el menú **FTP -> Opcions**, en la pestanya **General**.

Una vegada desactivada l'opció, es poden anar seleccionant els fitxers volguts, que s'aniran acumulant en la finestra de transferència en estat “esperant”. Una vegada acabada la selecció, l'opció **Inicia transferència** realitzarà la transferència de tots els fitxers.

Descàrrega de diferents llocs

Una vegada començada la descàrrega d'un lloc, el client es pot desconnectar d'este lloc fent clic en **Servidor -> Desconnecta**. Una vegada desconnectat es pot connectar a un altre servidor FTP i seleccionar altres fitxers per a descarregar. gFTP afegirà la nova selecció a la cua de transferència i descarregarà tots els fitxers de la cua seqüencialment.

Descàrrega simultània de diferents llocs: Es poden descarregar de manera paral·lela diversos fitxers de diferents llocs. Per a això, cal desactivar l'opció **Realitza una única transferència al mateix temps**, en l'opció de menú FTP -> Opcions , pestanya General. Si esta opció està desactivada, gFTP realitzarà una connexió amb cada servidor remot de la cua de transferència i realitzarà la descàrrega de tots estos de manera simultània.

Diferències entre el mode ASCII i el BINARI

A l'hora de realitzar la descàrrega, els fitxers es poden transferir de dos modes; mode Binari i mode ASCII. En el mode Binari, el fitxer es transmet tal qual és, bit a bit, sense realitzar cap modificació sobre este. No obstant això, quan es transmeten fitxers de text, pot ser interessant utilitzar el mode ASCII, ja que si el sistema operatiu de la màquina local i el de la remota són diferents, no es visualitzarà correctament.

Suggeriment: El problema consistix en el fet que DOS i UNIX utilitzen mètodes distints per a reflectir el final de línia. En DOS, s'emmagatzema un retorn de carro i un avanç de línia, mentres que en UNIX només s'emmagatzema l'avanç de línia.

Per a canviar el mode de transferència, seleccione l'opció adequada en el menú FTP, ASCII o Binari.

Penjada de fitxers

Quan es vol transferir fitxers al servidor remot des de la màquina local, es diu que es “penjen” els fitxers. Pràcticament tot el que s'ha dit per a la descàrrega de fitxers s'aplica per a la pujada. En este cas la màquina origen és la local i la màquina destinació és la remota.

La transferència de fitxers és anàloga:

- Selecciónant el fitxer i/o carpeta en la finestra de l'esquerra (local) i arrossegant amb el ratolí.
- Selecciónant el fitxer i/o carpeta en la finestra de l'esquerra (local) i fent clic sobre el botó amb la fletxa dreta situat entre les dos finestres.
- Selecciónant el fitxer en la finestra de l'esquerra (local) i fent doble clic sobre este.

La pujada de múltiples fitxers també és anàloga a la descàrrega.

Treballar amb l'arbre de carpetes

gFTP no sols permet la mera transferència de fitxers, sinó que també permet treballar amb el sistema de fitxers tant local com remot. Això implica que permet esborrar, editar i reanomenar fitxers, així com crear i esborrar directoris. La forma més senzilla d'accedir a estes opcions és seleccionar el fitxer que es vol, i fer clic dret amb el ratolí. Es mostrarà un menú contextual amb diverses opcions de manipulació:

- *Modifica atributs:* canvia els atributs d'un fitxer o directori.
- *Crea un directori:* demana el nom del nou directori a crear.

- *Reanomena*: canvia el nom a un fitxer o directori.
- *Suprimix*: suprimix un fitxer o directori (sempre que estiga buit).
- *Edita*: edita un fitxer utilitzant l'editor especificat en les opcions de gFTP. (FTP -> Opcions , pestanya General, Programa d'edició).
- *Visualitza*: visualitza un fitxer utilitzant l'editor especificat en les opcions de gFTP. (FTP -> Opcions , pestanya General, Programa de visualització).

Transferència passiva i no passiva

al pujar fitxers a un servidor, alguns servidors no suporten transferència passiva de fitxers, i la bloquegen perquè no la consideren segura. En estos casos es pot desactivar la transferència passiva, Per a això selecciona l'opció de menú FTP -> Opcions, pestanya FTP, i desactive l'opció Transferències passives.

El missatge d'error que sol donar un servidor que no suporta transferència passiva és: `Cannot create a data connection: Connection refused.`, és a dir, No s'ha pogut crear la connexió de dades. S'ha rebutjat la connexió.

Transferències de fitxers entre llocs remots (FXP)

El protocol FTP posseïx una subsecció anomenada `File eXchange Protocol` (Protocol d'Intercanvi de Fitxers) el qual permet la transferència de fitxers entre dos llocs remots.

Perquè gFTP pugui realitzar una transferència FXP, els dos llocs remots han de suportar transferències FXP.

Per a connectar-se en la finestra de la màquina local a una màquina remota, cal seguir els següents passos. En la línia superior de gFTP, apareix l'etiqueta "Local", al fer clic sobre esta es mostrarà un menú de context. Selecciona Obri URL, i introduïska l'adreça del segon lloc ftp. gFTP es connectarà a l'adreça indicada.

La transferència en este cas és molt semblant a una transferència entre màquina local i remota. Una vegada connectat a un servidor en cada finestra, la transferència es pot realitzar de la mateixa manera que en local, seleccionant i arrossegant amb el ratolí o per qualsevol altre mètode indicat anteriorment.

Reprendre la descàrrega

El protocol FTP té la possibilitat de reprendre una transferència interrompuda en el punt en què es va quedar. Per a això, el lloc remot amb què es treballa també ha de suportar esta característica. (La majoria dels llocs FTP en tenen, però no els HTTP).

Adreces d'interés

gFTP té un fitxer d'adreces d'interés que funciona de manera anàloga a les adreces d'interés d'un navegador web. gFTP porta ja diversos llocs FTP coneguts.

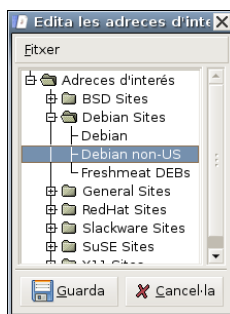
Per a connectar-se a un lloc del qual tinguem un marcador, cal que seleccione el marcador en el menú Adreces d'interés. Si gFTP no té una contrasenya per al lloc a què intenta connectar-se, es preguntarà a l'usuari que la introduísca.

Per a afegir un nou marcador del lloc a què es connecta, seleccione l'opció de menú Adreces d'interés -> Afegir marcador . Es demanarà un nom per al marcador. A partir d'eixe moment, este nom estarà disponible en el menú Adreces d'interés.

Editar les adreces d'interés

Selecció de l'opció de menú Adreces d'interés -> Edita les adreces d'interés, es mostra una finestra des de la qual es poden gestionar les adreces d'interés, crear un nou marcador, eliminar-los o canviar-los de lloc. Per a això, faça clic dret. Es mostra un menú contextual amb les opcions corresponents: Carpeta nova, Element nou, Esborra, Propietats.

Figura 11-2. Finestra Edita les adreces d'interés



També es pot arrossegar amb el ratolí un marcador per a canviar-lo d'ubicació dins de l'arbre d'adreces d'interés.

Al seleccionar l'opció Propietats, es mostra una nova finestra amb múltiples pestanyes on modificar les propietats del marcador i les preferències de la connexió.

Altres protocols

Protocol HTTP

El Protocol de Transferència d'hipertext (HyperText Transfer Protocol) és un protocol d'Internet independent del programari i del maquinari, utilitzat per a la transferència d'informació entre clients i servidors. Este és, possiblement, el protocol més utilitzat en Internet. gFTP pot actuar com a client HTTP. Entre

altres coses, HTTP no té identificadors d'usuari ni contrasenyes, la qual cosa fa la transferència de fitxers molt senzilla.

gFTP pot utilitzar HTTP per les quatre primeres lletres de la URL, que són http://. També es pot indicar que utilitzi HTTP fent clic en el botó a la dreta de la contrasenya en la barra de connexió i seleccionant HTTP.

Protocol SSH

SSH (Secure SHell) és un protocol que proporciona un alt nivell de seguretat per a la transferència de fitxers a través d'Internet. gFTP implementa el protocol SSH invocant per davall a un programa SSH que envolta amb una capa de seguretat una transferència ordinària de FTP.

Per a configurar les transferències SSH, seleccione l'opció de menú FTP -> Opcions, pestanya SSH i ompliga els camps:

- *Nom del programa SSH:* Nom del programa que proporciona la funcionalitat SSH.
- *Paràmetres addicionals per a SSH:* Paràmetres que SSH necessita per a construir una clau de xifratge.

gFTP sap utilitzar SSH per les tres o quatre primeres lletres de la URL, que són ssh:// o ssh2://. També es pot indicar que gFTP utilitzi SSH fent clic en el botó a la dreta de la contrasenya, en la barra de connexió, i seleccionant SSH o SSH2.

El protocol SSH va ser revisat a fons per resoldre alguns problemes de seguretat detectats. L'última versió del protocol SSH s'anomena SSH2. SSH i SSH2 no són compatibles entre si. gFTP suporta tant SSH com SSH2.

Capítol 12. Ekiga: Aplicació de vídeoconferència

Introducció a Ekiga

Ekiga és una aplicació de vídeoconferència per a VoIP (Veu sobre IP). Inclou suport per al protocol SIP (Protocol d'Inicialització de Sessió) i el protocol H.323.

Este projecte és una continuació del GnomeMeeting que ha canviat de nom per la seua similitud amb l'aplicació Microsoft NetMeeting.

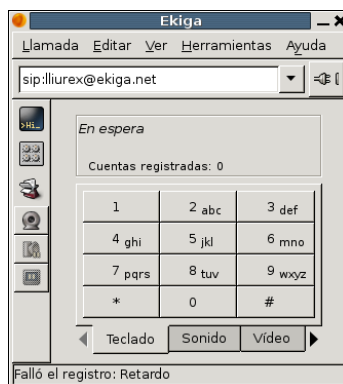
L'aplicació es distribueix sota els termes de la llicència GNU/GPL.

La versió documentada d'esta aplicació és la 2.0.3.

Algunes de les seues característiques són:

- Permet realitzar telefonades PC - telèfon.
- Utilitza els protocols SIP i H.323.
- Admet telefonades en espera, transferència de telefonades, desviament de telefonades...
- Admet missatgeria instantània bàsica.
- Admet diversos còdecs lliures de so i vídeo.
- Funciona amb gatekeepers.¹

Figura 12-1. Finestra principal d'Ekiga..



El Protocol d'Inici de Sessió (SIP, Session Initiation Protocol) és un protocol desenvolupat per l'IETF MMUSIC Working Group per a iniciar, modificar i acabar una sessió d'usuari interactiva que inclou elements multimèdia com ara vídeo, veu, missatgeria instantània, jocs en línia i realitat virtual i és un dels protocols més importants per a Veu sobre IP.

El protocol H.323 permet transportar aplicacions multimèdia sobre LAN però la seua evolució ha anat dirigida cap a les xarxes VoIP. És el primer estàndard VoIP que adopta l'estàndard RTP d'IETF per a transportar so i vídeo sobre xarxes IP.

Configuració de la connexió

La primera vegada que s'executa Ekiga apareix l'assistent de configuració, que en deu passos deixa operativa l'aplicació. Cal subscriure's a ekiga.net per a obtenir un compte d'usuari

És necessari completar tots els passos de l'assistent adequadament, en cas contrari cada vegada que s'intente connectar l'assistent reapareixerà. En qualsevol moment es pot invocar l'Assistent de Configuració des del menú **Edita**.

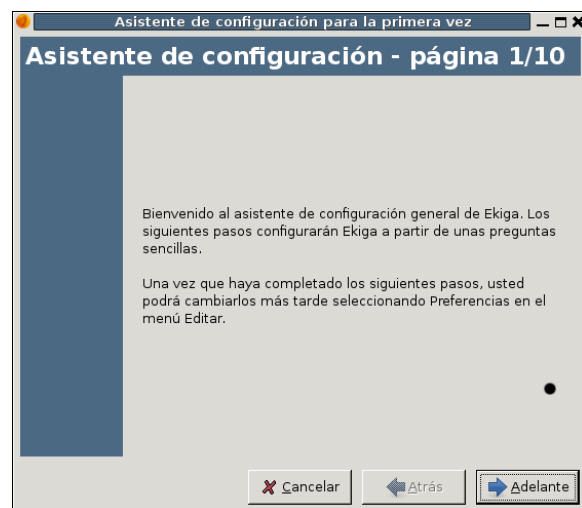
Nota: Tots els paràmetres poden canviar-se a través de la finestra de preferències en qualsevol moment.

Assistent de configuració

Es pot navegar per les distintes pantalles de l'assistent prement en els botons **Arrere** i **Avant**. En qualsevol pas es pot eixir de l'assistent prement el botó **Cancel·la**.

La primera finestra que es mostra és la de benvinguda a l'Assistent de Configuració. Premeu el botó **Avant**.

Figura 12-2. Finestra inicial de l'assistent d'Ekiga.



La finestra d'informació personal sol·licita la informació personal per a utilitzar Ekiga. Esta informació es mostra quan connectem altres aplicacions d'àudio/vídeo.

Figura 12-3. Assistent d'Ekiga.

Asistente de configuración para la primera vez

Información personal - página 2/10

Introduzca su nombre y apellidos:

Nombre Apellido1 Apellido2

Su nombre y apellidos serán usados al conectarse a otro software de VoIP o videoconferencia.

Cancelar Atrás Adelante

ekiga.net és una plataforma de servicis SIP lliure que s'ofereix als usuaris d'Ekiga. Si es vol telefonar a altres usuaris i rebre telefonades cal disposar d'una adreça SIP. Es pot obtenir des d'<http://www.ekiga.net>. A més, ekiga.net també ofereix altres servicis com ara sales de conferència, correu per veu o pàgines blanques en línia.

Figura 12-4. Assistent d'Ekiga..

Asistente de configuración para la primera vez

Cuenta de ekiga.net - página 3/10

Introduzca su usuario:

lliurex

Introduzca su contraseña:

●●●●●●●●

El nombre de usuario y contraseña se usan para iniciar sesión en su cuenta existente en el servicio SIP gratuito de ekiga.net. Si no tiene una dirección SIP en ekiga.net aún, quizá quiera primero crear una cuenta abajo. Esto le proporcionará una dirección SIP que le permite a la gente llamarle.

Quizá pueda saltarse este paso si usa un servicio SIP alternativo, o si preferiría especificar los detalles de inicio de sesión más tarde.

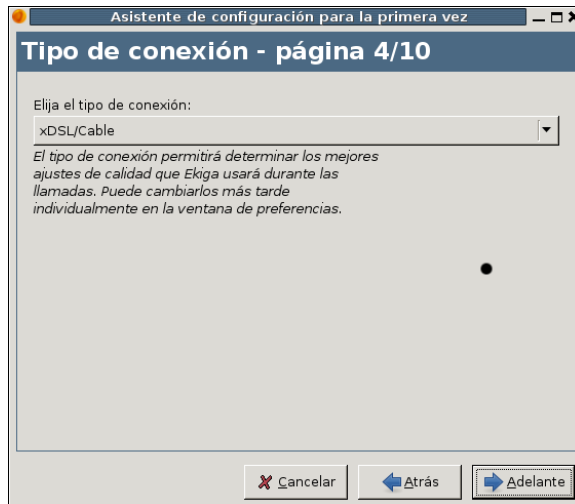
[Obtener una cuenta SIP de ekiga.net](#)

☐ No quiero registrarme en el servicio gratuito ekiga.net

Cancelar Atrás Adelante

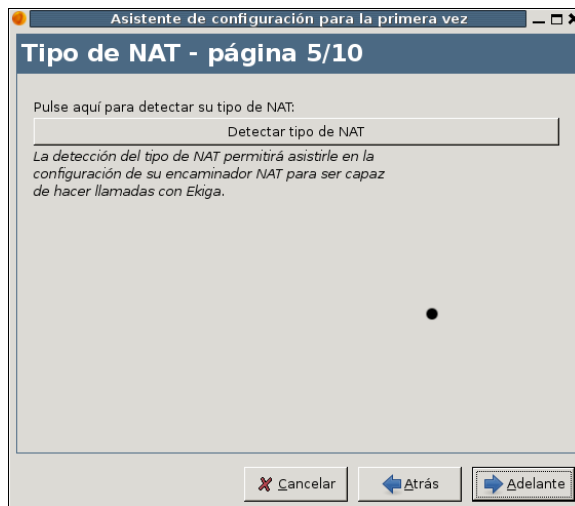
Tipus de connexió. Ekiga funciona amb diversos còdecs d'àudio i vídeo lliures. Inclou còdecs d'una qualitat excel·lent i còdecs de qualitat mitjana i bona. Cal que en la configuració inicial d'Ekiga es triï un còdec òptim que siga apropiat a la connexió de xarxa perquè s'adaptei a la configuració de la qualitat de vídeo. Si el tipus de connexió no apareix en la llista disponible cal seleccionar la més pròxima a la connexió de xarxa i ajustar manualment Ekiga en la finestra de preferències (secció de còdecs) més avant.

Figura 12-5. Assistent d'Ekiga.

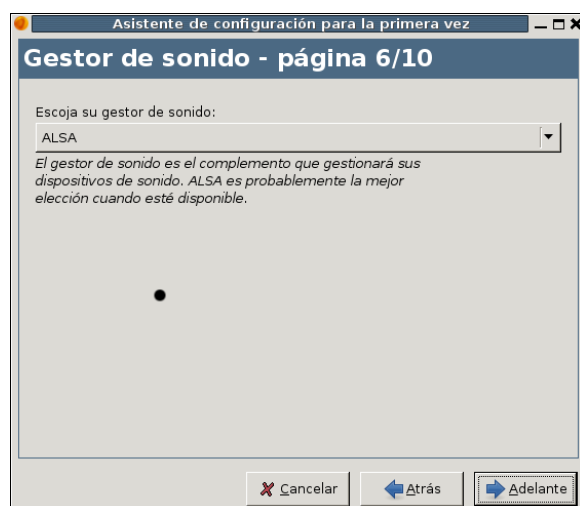


Tipus de NAT. Ekiga té suport estès per a NAT. La pàgina de detecció de tipus de NAT permet detectar quin tipus de NAT s'està usant (si hi ha algun) i ajuda a configurar Ekiga apropiadament. En premer el botó de detecció apareix una finestra emergent que indica quin tipus de NAT s'ha detectat i es configura Ekiga per a travessar l'encaminador de forma transparent. En la majoria dels casos, és de forma totalment transparent.

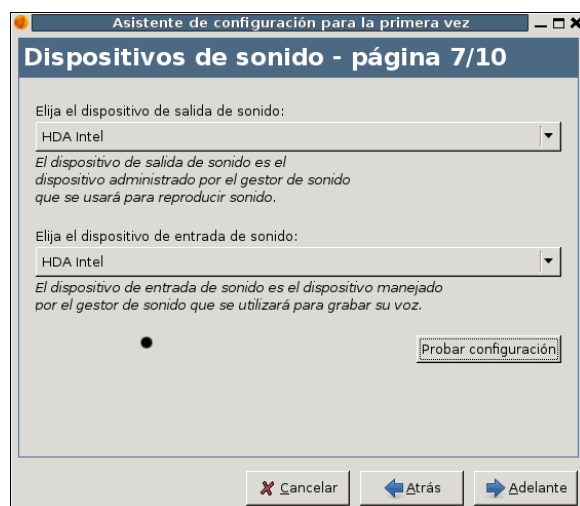
Figura 12-6. Assistent d'Ekiga.



El gestor de so depèn del sistema operatiu en el qual s'estiga executant Ekiga, i alguns sistemes operatius ofereixen alternatives diferents.

Figura 12-7. Assistent d'Ekiga.

Ekiga requereix dispositius d'àudio per a reproduir i gravar àudio. El dispositiu d'eixida d'àudio produïx el flux d'àudio d'entrada durant una telefonada. L'usuari ha de seleccionar el dispositiu al qual els altaveus estan connectats. El dispositiu d'entrada d'àudio és on el micròfon està connectat. Estes propietats han de ser les mateixes que les propietats del reproductor de música si es té una sola targeta d'àudio encara que també és possible gravar àudio per mitjà d'un altre dispositiu com pot ser el micròfon intern d'una webcam. Generalment, és recomanable que proveu la vostra configuració després d'haver seleccionat tots els dispositius apropiats. Premeu el botó. Convé prémer el botó Proveu esta configuració. Si tot va bé continueu. Si no, va bé provar de nou la configuració.

Figura 12-8. Assistent d'Ekiga.

Cal seleccionar l'Administrador de vídeo de la llista. Pot ser Video4Linux per a manejar una càmera web, o AVC/DC per a càmeres Firewire, o qualsevol altra selecció depenent del sistema operatiu en el qual s'estiga executant Ekiga.

El pas de «Dispositius de vídeo» és opcional i només té interès per als usuaris amb dispositiu de vídeo, com ara una càmera web.

Convé prémer el botó **Proveu estos ajustaments** per a assegurar-vos que el dispositiu funciona amb Ekiga.

La configuració d'Ekiga ha acabat. L'última finestra mostra un resum de la configuració de les propietats que l'usuari ha triat. Verifiqueu que tot siga correcte. Si tot és correcte premeu el botó **Aplica** per a guardar la configuració. L'assistent es tancarà i la finestra principal d'Ekiga apareixerà ara.

Utilització Bàsica

Telefonar a altres usuaris

Si un usuari vol telefonar a altres usuaris i que estos li telefonen a ell, cal tindre una adreça SIP. És, per tant, necessari obtindre una adreça SIP des d'<http://www.ekiga.net>.

Es pot consultar la llibreta d'adreces d'Ekiga per a trobar les adreces SIP d'altres usuaris d'Ekiga. També és possible telefonar als usuaris usant un altre proveïdor distint a ekiga.net. Es pot telefonar actualment a qualsevol usuari que utilitze programari SIP o maquinari, i estiga registrat en qualsevol proveïdor de servicis SIP públic.

Si es coneix l'adreça URL de l'interlocutor al qual es vol telefonar, podeu introduir la URL en la caixa d'entrada SIP i prémer el botó **Connecta**.

Ekiga també funciona amb H.323 que permet telefonar a qualsevol maquinari o programari H.323.

Des de l'ordinador a telèfons reals (Pc-To-Phone)

Ekiga es pot usar amb diversos Proveïdors de Servicis de Telefonía per Internet. Estos proveïdors permetran telefonar als telèfons reals des del seu equip usant Ekiga, encara que es recomana utilitzar el proveïdor predeterminat d'Ekiga.

Per a crear un compte i usar-lo per a telefonar als amics i a la família usant telèfons normals, aneu al menú **Ferramentes**, i seleccioneu l'element de menú **Ferramentes -> Compte PC-To-Phone**. Apareixà un diàleg que vos permetrà crear un compte usant **Obtindre un compte Ekiga PC-to-Phone**. Una vegada que el compte s'ha creat, es rep un usuari i una contrasenya per correu electrònic. Utilitzeu-los en el diàleg, activeu «Utilitza servicí PC-To-Phone» i està preparat per a telefonar als telèfons normals usant Ekiga.

Des d'un telèfon real a un ordinador (Phone-To-PC)

Ekiga es pot usar per a rebre telefonades entrants des de telèfons normals. Per a fer-ho inicieu la sessió en el compte PC-To-Phone usant el menú **Ferramentes** tal com s'ha explicat abans, i compreu un número de telèfon en el país que es vulga. Ekiga sonarà quan algú telefone a este número de telèfon.

Actualment pot usar qualsevol proveïdor H.323 o SIP ITSP, incloent el seu propi PBX en el treball. No obstant això, recomanem usar el proveïdor integrat.

Enviament de missatges instantanis

Ekiga permet enviar missatges instantanis als usuaris remots sempre que es conega la seua URL. Es pot obrir la finestra de xat seleccionant Ferramentes -> Finestra de xat. Per a enviar un missatge de text a un usuari simplement introduïu la seua adreça SIP en el camp URL, introduïu el missatge de text, i premeu Envia. Més tard es pot telefonar a este usuari prement Telefonada.

Es poden usar també les pàgines blanques descrites més avant per a enviar missatges instantanis als usuaris connectats. Per a fer-ho, simplement seleccioneu un usuari, i seleccioneu Contacte -> Envia missatge. La finestra de xat apareixerà i vos permetrà conversar amb l'usuari remot seleccionat.

També podeu intercanviar missatges de text amb els usuaris d'H.323 d'Ekiga, però només mentre s'està en una telefonada. Per a fer-ho, simplement premeu en la icona de solapa nova, i es crearà una solapa nova automàticament, la qual cosa permetrà una conversa amb l'usuari amb el qual està en una telefonada.

Gestió de telefonades

Entendre les estadístiques

L'accés a les estadístiques és a través de l'opció de menú Visualitza -> Quadre de control -> Estadístiques. L'estadística mostra el trànsit de xarxa provocat per Ekiga. Dibuixa una gràfica per cada flux RTP. És a dir, que si estan permesos àudio i vídeo en Ekiga en el client remot es veuran quatre gràfiques diferents: flux d'àudio entrant, flux de vídeo entrant, flux d'àudio ixent, flux de vídeo ixent.

Paquets perduts: percentatge de paquets perduts, és a dir, paquets provinents d'un usuari que no s'han rebut. Normalment es produïx per un proveïdor de xarxa de mala qualitat o per una configuració que requereix massa amplada de banda.

Paquets retardats: percentatge de paquets retardats, és a dir, paquets provinents d'un usuari remot que es reben però arriben massa tard perquè Ekiga els tinga en compte en l'enviament i recepció de vídeo i àudio en temps real.

Retard d'anada i tornada: temps requerit perquè un paquet arribe a la seua destinació i torne. Es pot veure el retard d'anada i tornada durant una telefonada com un indicador de la qualitat de la connexió juntament amb les estadístiques de paquets perduts i retardats.

Búfer Jitter: és el búfer on s'acumulen els paquets d'àudio rebuts. Quan el búfer està complet l'àudio es reproduïx. Si la xarxa és de mala qualitat es necessita un búfer jitter major, és a dir, un retard major abans de ser reproduït l'àudio perquè necessita més temps abans de poder fer-ho.

Ajustar la configuració de vídeo i so

La configuració d'àudio i vídeo pot ajustar-se a través del quadre de control mentre està telefonant. Si voleu canviar el dispositiu d'àudio entrant i ixent durant una telefonada seleccioneu la pestanya So en el quadre. Respecte al vídeo les característiques del dispositiu d'entrada es poden modificar des de la pestanya Vídeo.

Control del la telefonada

Durant la telefonada es pot:

- Acabar la telefonada: per a fer-ho aneu a **Telefona** -> **Desconnecta**.
- Acabar la telefonada: per a fer-ho aneu a **Telefonada** -> **Desconnecta**.
- Posar en espera una telefonada: per a fer-ho aneu a **Telefonada** -> **Posa en espera**. Això posa en pausa la transmissió de vídeo i àudio. Per a continuar la transmissió una altra vegada heu d'anar a **Telefonada** -> **Recupera telefonada** i la transmissió de vídeo i àudio es reprén.
- Silenciar: impedit la comunicació d'àudio amb l'interlocutor. Aneu a **Telefona** -> **Suspén el so**.
- Suspendre el vídeo: impedit la transmissió de vídeo amb l'interlocutor. Aneu a **Telefona** -> **Suspén el vídeo**.
- Transferir l'interlocutor remot: pot transferir l'usuari remot a una altra URL H.323 o callto usant l'entrada de menú apropiada en el menú de **Telefonada** o prement dos vegades en un usuari en la llibreta d'adreces, o en l'històric de telefonades. Totes les URL admeses per Ekiga (H.323, callto i marcatge ràpid) poden usar-se per a una transferència de telefonada.

Prendre una captura

Durant una telefonada es pot prendre una captura de l'interlocutor anant a **Telefonada** -> **Guarda imatge actual**. Crea un arxiu .png en el directori actual. El nom de l'arxiu consta del prefix de guardat, data i hora. (Exemple: ekiga-2007_05_16_24316.png).

Finestres de l'històric

Les finestres de l'històric en Ekiga són similars a arxius de registre que conserven cronològicament totes les accions realitzades per Ekiga i proporcionen informació addicional a l'usuari.

Històric general (Ferramentes -> Històric General)

Manté un seguiment de moltes operacions en segon pla. Mostra informació sobre els dispositius d'àudio i vídeo, telefonades, còdecs,... Les últimes operacions es troben en la part inferior i les entrades més antigues es troben en la part superior. Per a fer-ho aneu a **Ferramentes** -> **Històric general**.

Històric de telefonades (Ferramentes -> Històric General)

Guarda informació (data, durada, URL, programari, usuari remot) sobre totes les telefonades ixents i entrants. Estan dividides en tres grups - Telefonades rebudes, Telefonades efectuades, Telefonades sense contestar.

Les telefonades rebudes: contenen totes les telefonades entrants que van ser acceptades per Ekiga.

Les telefonades efectuades: manté un seguiment de tots els intents - reeixits o no - de telefonar a un altre usuari.

Les telefonades sense contestar: mostra les telefonades entrants que van esgotar el temps d'espera o van ser rebutjades per Ekiga.

Prement dos vegades en una fila en l'**Històric de telefonades** telefonarà a l'usuari seleccionat o transferirà una telefonada activa a este usuari. A més, també es pot arrossegar i deixar anar des de l'**Històric de telefonades** en la llibreta d'adreces per a emmagatzemar la informació del contacte.

Gestió de contactes

Llibreta d'Adreces

La llibreta d'Adreces és una característica que permet trobar usuaris per a telefonar i/o guardar en la llista de persones que l'usuari telefona de forma regular en un «Grup». Carrega la llista d'usuaris des del directori LDAP i emmagatzema localment les seues adreces i marcatges ràpids associats (si els hi haguera).

Per a obrir la Llibreta d'Adreces seleccioneu **Ferramentes -> Llibreta d'adreces** i la finestra de la Llibreta d'adreces d'Ekiga apareixerà. A l'esquerra hi haurà un diàleg de llista que mostra els servidors que s'hagen afegit a la llista així com una llista de Llibretes d'adreces locals. Per defecte són les pàgines blanques d'Ekiga, els contactes propers i la llibreta personal d'adreces de Novell Evolution.

Ekiga pot usar diferents tipus de llibretes d'adreces, i permet buscar múltiples contactes, i marcar els contactes locals. El tipus de llibreta d'adreces més comú és el directori LDAP on es pot trobar informació sobre els usuaris registrats. Ekiga també pot examinar qualsevol directori LDAP i usar un atribut específic com URL de telefonada. Per exemple, pot tindre un directori LDAP en la seua companyia, amb un atribut específic que continga les extensions locals de tots els seus col·legues. Ekiga és capaç d'usar el directori LDAP. Per a fer-ho heu d'anar a **Arxiu -> Nova llibreta d'adreces** i triar LDAP com a tipus.

Per a refrescar la llista d'usuaris per a una llibreta d'adreces específica, simplement premeu el botó **Buscar**. Buscarà tots els usuaris en esta llibreta d'adreces. Es pot contactar amb la gent prement dos vegades en el seu camp ressaltat. Es pot també arrossegar i deixar anar per a telefonar a un interlocutor específic seleccionant el camp ressaltat i arrossegant-lo a la Finestra principal.

La finestra de la llibreta d'adreces permet utilitzar filtres per a la busca de contactes, com ara buscar un nom de persona concret, el seu URL de telefonada, o la seua ubicació en les pàgines blanques d'Ekiga.

Gestió de contactes remots i locals

Per a afegir una llibreta d'adreces, aneu a **Arxiu -> Nova llibreta d'adreces**. Seleccioneu el tipus de llibreta que voleu afegir. El tipus pot ser Local, o LDAP remot o ILS remot. Introduïu el nom del servidor, el nom i els paràmetres, i seleccioneu **Accepta**. La llibreta d'adreces nova apareixerà en la llista de llibretes d'adreces. Els paràmetres de la llibreta d'adreces poden canviar-se en qualsevol moment seleccionant **Arxiu > Propietats** quan la llibreta d'adreces estiga ressaltada. També es pot esborrar seleccionant **Arxiu -> Esborra**.

Per a afegir un contacte a una de les llibretes d'adreces locals, simplement seleccioneu la llibreta d'adreces a la qual voleu afegir el contacte i seleccioneu **Contacte -> Contacte nou**. L'opció d'afegir un Contacte nou apareixerà i ara es podrà introduir el nom i URL de VoIP així com altres dades. Després de completar les dades, seleccioneu **Accepta** i així el contacte s'haurà afegit.

També es pot afegir un contacte des de les pàgines blanques (o qualsevol altra llibreta d'adreces remota o local) seleccionant el contacte ressaltat i arrossegant-lo al grup específic al qual voleu afegir-lo o seleccioneu **Contacte** -> **Afegix contacte a llibreta** quan se selecciona este contacte.

Gestionar telefonades entrants

Gestionar telefonades entrants

Ekiga admet diferents normes per a telefonades entrants. Per defecte mostra una finestra emergent que permet decidir si es vol rebutjar o acceptar la petició per a una telefonada entrant. A més, Ekiga ofereix tres comportaments addicionals: Mode ocupat, Lliure per a xarrada o Desviament.

Mode Ocupat

Si este mode està activat Ekiga rebutja totes les peticions entrants i només permet telefonades ixents. No es pot rebre telefonades o no sabrà si un altre usuari intenta contactar amb l'usuari excepte quan es mire l'Històric de Telefonades. Este mode pot activar-se seleccionant **Telefonada** -> **Ocupat** en la finestra principal.

Mode lliure per a xarrada

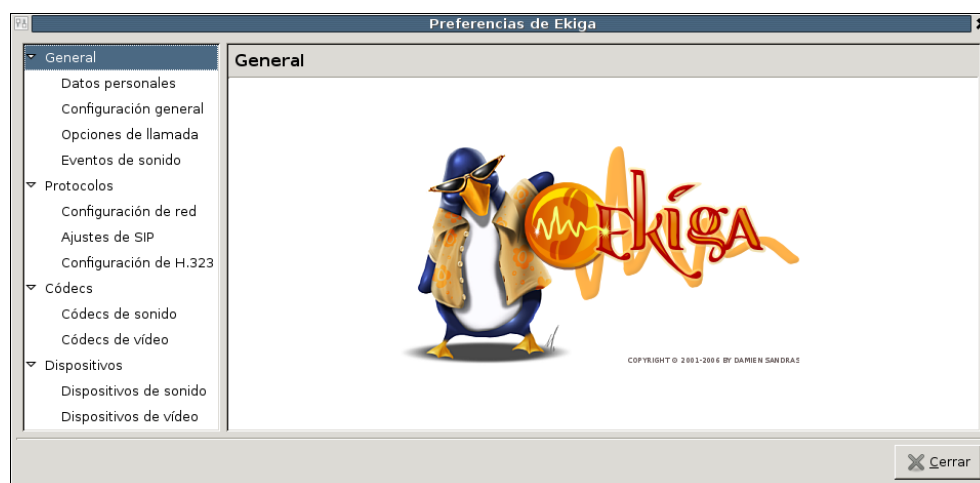
Si este comportament està activat Ekiga accepta totes les telefonades entrants. No mostra una finestra emergent però intenta establir la connexió amb l'interlocutor remot immediatament. Este mode pot activar-se seleccionant **Telefonada** -> **Lliure per a xarrada** en la finestra del menú principal.

Mode desviament

Ekiga té la capacitat de desviar telefonades (H.323 Call Forwarding) a una altra adreça, i permet desviar totes les telefonades entrants a un URL determinat. Fins i tot permet desviar telefonades interactivament quan no es contesta una telefonada després d'una cert temps configurable o quan està ocupat.

El desviament de telefonades pot configurar-se. Per a fer-ho heu d'anar a **Telefonada** -> **Desviament** en el menú principal o a través de la finestra de preferències. Cal especificar un URL des de desvia les telefonades en les preferències per a poder activar l'opció. Obriu la finestra de preferències triant **Edita**-> **Preferències** en la finestra principal i seleccioneu **Desviament de telefonades**.

Figura 12-9. Finestra de preferències d'Ekiga.



Registre de comptes addicionals

La finestra de comptes

Per a obrir la finestra de comptes aneu a **Edita -> Comptes**. La finestra de comptes permet afegir comptes SIP i H.323 i registrar-se amb eixos comptes. Un compte descriu els paràmetres d'inici de sessió i contrasenya per a registrar-se en un servei SIP i H.323. Aquells serveis poden ser un proveïdor de Serveis de Telefonía per Internet (com ara ekiga.net) o un IPBX (com ara CISCO, Nortel, o Asterisk).

Afegir un compte SIP

Per a afegir un compte SIP, simplement premeu el botó **Afegix**. Apareix un diàleg que permet introduir:

- Nom del compte: introduïu el nom del compte.
- Protocol: trieu SIP.
- Registrador: normalment és una adreça IP o un nom d'equip que dona el Proveïdor de Serveis de Telefonía per Internet, o per l'administrador si s'està intentant registrar un IPBS SIP.
- Usuari: introduïu el nom d'usuari.
- Constrasenya: introduïu la contrasenya.

Afegir un compte H.323

Per a afegir un compte H.323, simplement premeu el botó **Afegix**. Apareix un diàleg que permet introduir diversos paràmetres:

- Nom del compte: introduïu el nom del compte.
- Protocol: trieu H.323.
- Gatekeeper: amb el qual voleu registrar-vos. Normalment és una adreça IP o un nom d'equip que dona el proveïdor de Telefonia d'Internet, o per l'administrador si està intentant registrar-se a un IPBX H323.
- Usuari i contrasenya: introduïu el nom d'usuari i la contrasenya.

Entendre els URL

URL SIP

Els URL SIP es formaten com a "sip:usuari@[host[:port]]". Això permet telefonar a un usuari determinat o extensió en el proxy SIP especificat: sip:jonita@ekiga.net.

URL H323

L'URL H.323 està formatada com a "h323:[usuari@][host[:port]]". Això permet:

Telefonar a un equip determinat en un port diferent del predeterminat que és 1720: h323:seconix.com:1740.

Telefonar a un usuari determinat usant el seu respectiu àlies si està registrat en un gatekeeper: h323:jonita.

Telefonar a un determinat número de telèfon si s'està registrat en un gatekeeper des d'un proveïdor PC-To-Phone, o si este usuari té un registre ENUM associat a un url H.323 h323:003210111222.

Telefonar a un usuari determinat usant l'àlies a través d'un port determinat o posar: h323:jonita@gateway.seconix.com.

Telefonar a un MCU i entrar en una sala específica: h323:myfriendsroom@mcu.seconix.com.

URL CALLTO

Els URL callto es formaten com a "callto:[usuari@][host[:port]]".

Els URL callto i H.323 estan formatades de la mateixa manera, excepte que, de totes maneres els URL callto a més suporten busques ILS a través dels URL de tipus: callto:ils_server/user_mail.

Per exemple, en telefonar a callto:ils.seconix.com/juan.user@somedomain.com es buscarà l'usuari amb l'adreça de correu juan.user@somedomain.com en el servidor ILS ils.seconix.com i procedirà a iniciar una telefonada.

Notes

1. Gatekeeper o equip selector: permet el control d'accés. Realitza l'equivalència d'adreces IP a adreces I.164 o usuaris.

V. Utilització de correu electrònic i missatgeria

Capítol 13. Client de correu Mozilla Thunderbird

Introducció a Mozilla Thunderbird

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

La versió documentada d'esta aplicació és la 1.5.

Per a obrir l'aplicació, vaja a: Aplicacions -> Internet -> Thunderbird Mail.

Amb esta aplicació es poden llegir, classificar i filtrar els missatges de correu rebuts. Mozilla Thunderbird està basat en Gecko, el motor que més i millor complix els estàndards existents. Encara que és derivat de Mozilla, Thunderbird és independent d'este, i hi afegix noves característiques i millores que el fan més lleuger i potent. Algunes d'estes són:

- Mozilla Thunderbird elimina el correu brossa (*spam*), filtrant els missatges d'entrada. Mozilla Thunderbird analitza els missatges i identifica aquells que pareixen correu brossa. Es poden esborrar automàticament els correus brossa o posar-los en una carpeta determinada.

Per a activar els filtres de correu brossa, seleccione Ferramentes -> Controls de correu brossa. Faça clic en la pestanya Filtres adaptatius i active l'opció Habilita controls de correu brossa.

- Corrector ortogràfic integrat.

Mozilla Thunderbird ve amb un corrector ortogràfic integrat, desenvolupat pel projecte Mozilla, que permet personalitzar el diccionari i seleccionar entre diversos diccionaris. No hi ha necessitat de programari de correcció ortogràfica de tercers.

- Seguretat i privacitat.

Mozilla Thunderbird proporciona característiques de seguretat com signatura digital, xifratge de missatges, suport per a certificats digitals i dispositius de seguretat.

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

- Actualitzacions automàtiques

El nou sistema d'actualització facilita aconseguir les últimes actualitzacions en seguretat per a Thunderbird. Estes menudes actualitzacions es descarreguen automàticament en segon pla i avisen quan estan llistes per a ser instal·lades.

- Possibilitat de modificar les barres de ferramentes per a requisits particulars. Seleccione l'opció de menú Mostra -> Barres de ferramentes -> Personalitza, per a afegir i llevar botons a les barres de ferramentes.

- Una nova aparença de la interfície configurable amb temes.

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

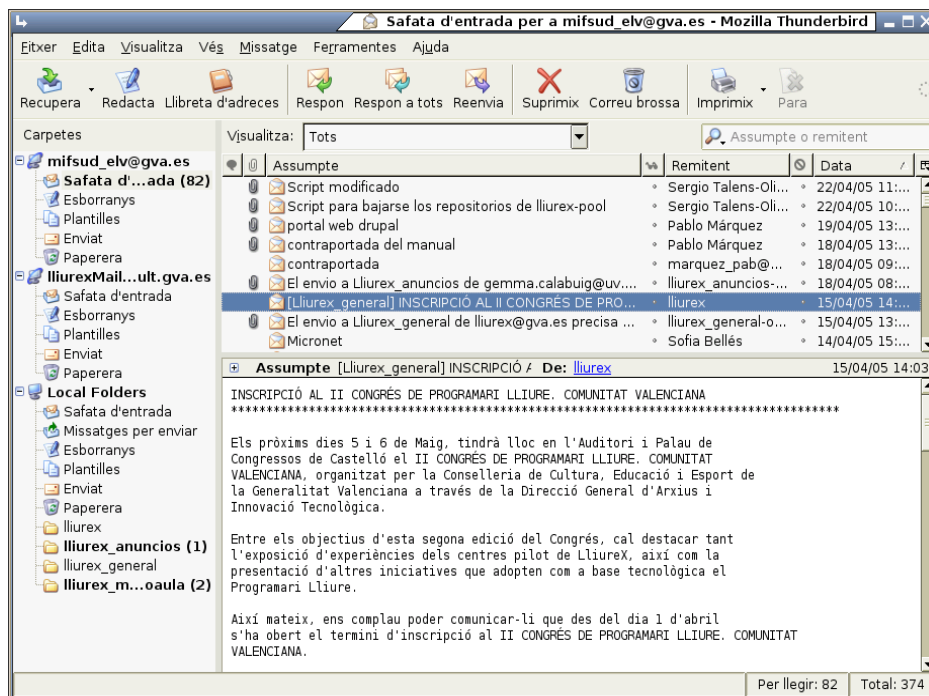
- Ajuda per a les extensions.

Les extensions permeten agregar 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 de Mozilla Thunderbird.

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:

- *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 definint alguns paràmetres d'impressió.

- *Edita*: inclou les accions de desfer i refer, copiar, tallar i apegar. També inclou funcions de recerca.
- *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.

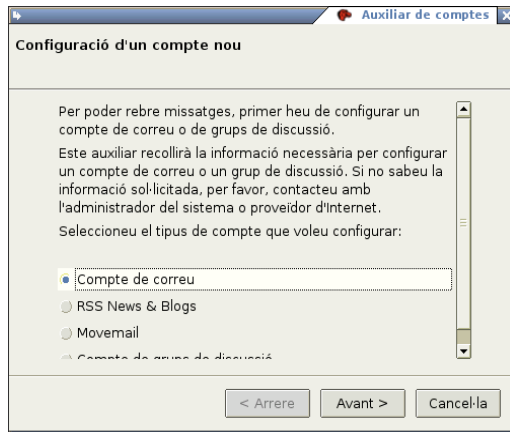
- *Missatge*: permet crear un nou missatge, respondre o reexpedir-ne un d'existent, així com copiar-lo, moure'l o eliminar-lo.
 - *Ferramentes*: permet, entre altres coses, gestionar les descàrregues, així com definir les preferències de l'usuari.
 - *Ajuda*: mostra la finestra de crèdits i un enllaç a la pàgina web del projecte amb notes sobre la versió més recent.
-
- *Barra de ferramentes*: conté diversos botons amb les accions més comunament utilitzades.
 - *Zona d'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 **Mostra -> Disposició**.
 - *Barra d'estat*: informa sobre l'estat del compte, per exemple, si s'estan baixant missatges o si ja s'ha acabat.

Configurar un compte de correu

En este apartat es pretén explicar com configurar un compte que es tinga en la 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, etc.) ho permeten.

Per a crear un nou compte, vaja a **Edita -> Paràmetres dels comptes**; hi apareixerà una finestra amb els comptes existents. En la dita finestra, polse el botó **Afig compte**, la qual cosa provocarà que s'obriga un assistent per a configurar el nou compte. També es pot accedir a este assistent des de l'opció de menú **Fitxer -> Nou -> Compte**.

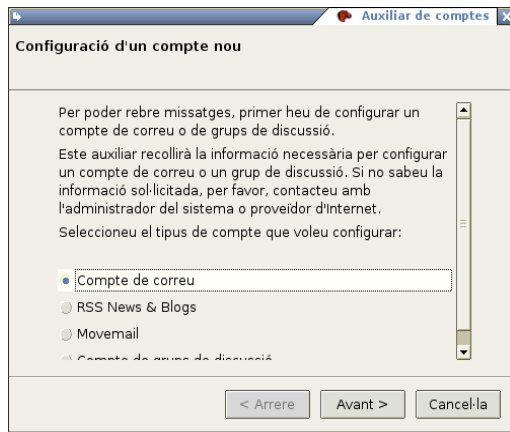
La primera finestra ens pregunta quin tipus de compte es desitja crear. Per defecte, està seleccionat **Compte de correu electrònic**. També es poden configurar **Notícies RSS y blogs**, comptes de notícies i de **Movemail**. Es deixarà l'opció per defecte.

Figura 13-2. Assistent de comptes. Finestra inicial

Polse el botó **Següent** per a passar de pantalla.

A continuació, es 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.

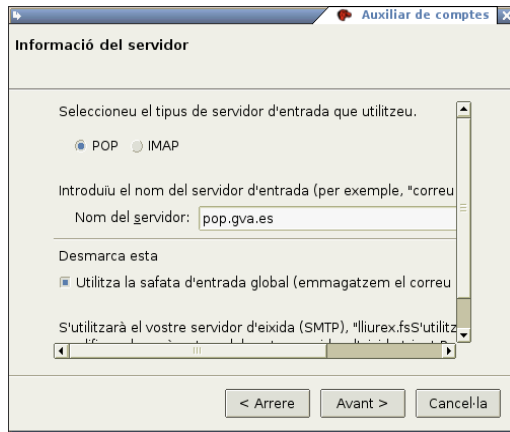
Figura 13-3. Assistent de comptes. Identitat

Polse el botó **Següent** per a passar de pantalla.

Apareixerà una finestra sobre informació del servidor, on haurem d'indicar el servidor de correu entrant. El proveïdor del compte de correu ha d'indicar a l'usuari el nom del servidor entrant. Pot ser de dos tipus, POP o IMAP. Normalment és de tipus POP, i serà alguna cosa de l'estil `pop.correu.yahoo.es` per a Yahoo o `pop.ono.es` per a Ono.

Si és el primer compte que es configura, es demanarà també el servidor de correu ixent SMTP. Normalment serà semblant a l'entrant (`smtp.yahoo.es`). Si ja hi ha un compte creat, no es preguntarà res, perquè s'assumix que és el que ja està configurat.

Figura 13-4. Assistent de comptes. Informació de servidor

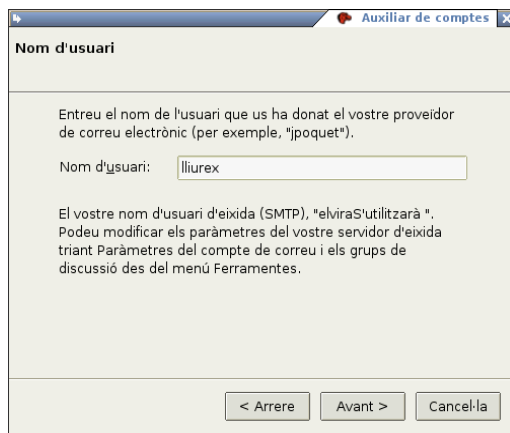


Polse el botó **Següent** per a passar de pantalla.

A continuació es demana el nom de l'usuari entrant. Normalment serà la part que hi ha a l'esquerra de l'arrova (@) de la nostra adreça de correu.

Si és el primer compte que es configura, es demanarà també el nom de l'usuari ixent. Normalment coincidirà amb l'entrant.

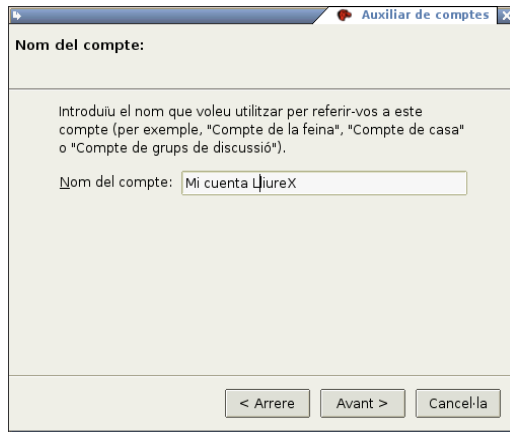
Figura 13-5. Assistent de comptes. Noms d'usuari



Polse el botó **Següent** per a passar de pantalla.

Es demana ara el nom del compte, un nom que l'usuari dóna a eixe compte. És el que apareixerà en el panell de l'esquerra, del qual penjaran les carpetes Safata d'entrada, Enviats, etc.

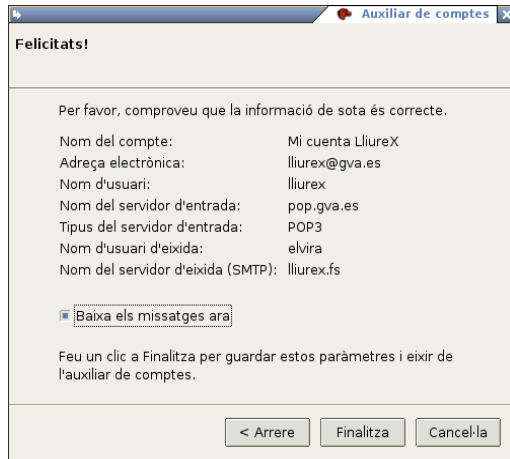
Figura 13-6. Assistent de comptes. Nom del compte



Polse el botó **Següent** per a passar de pantalla.

Finalment, es mostra un resum de totes les opcions triades. Polsant el botó **Finalitza**, es completarà el procés.

Figura 13-7. Assistent de comptes. Resum final



Ara haurà aparegut una nova entrada en l'arbre de carpetes, de la qual penjaran les corresponents carpetes **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.

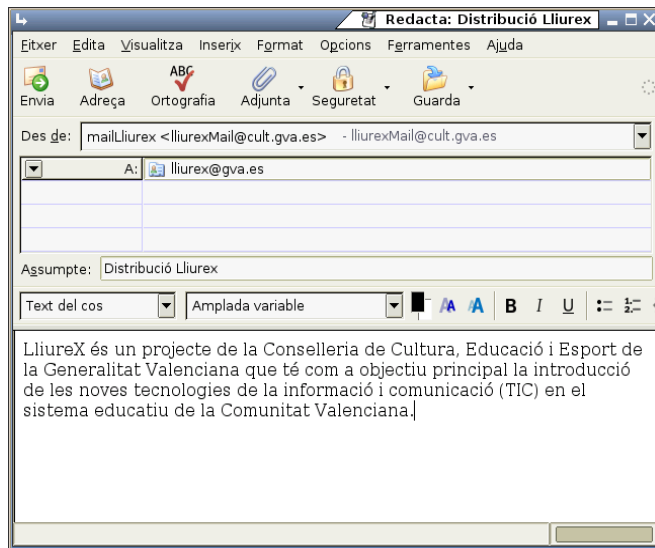
Enviar i rebre missatges

Enviar missatges

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

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

Figura 13-8. Nou missatge



A continuació, escriu l'Assumpte: un breu text 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 de suportar missatges html.

Una vegada escrit el missatge, per a enviar-lo es polsarà el botó de la Barra de ferramentes Envia o bé se seleccionarà l'opció de menú Fitxer -> Envia ara o Fitxer -> Envia més tard, segons interesse.

Rebre missatges

Quan s'inicia 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 panell esquerre. Polsant sobre la dita carpeta, la llista de missatges rebuts es mostrarà en el panell de la dreta.

Fent doble clic sobre el que ens interesse, s'obrirà una nova finestra amb el contingut del missatge.

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

També es pot indicar a Thunderbird que comprove periòdicament si hi ha nou correu. Opció **Editar -> Comptes -> Servidor**.

Per a obtindre més informació

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

Enllaços d'interés

- Pàgina de mozilla: <http://www.mozilla-europe.org/es/products/thunderbird>
(<http://www.mozilla-europe.org/es/products/thunderbird/>)
- Informació sobre la ferramenta: <http://www.maestrosdelweb.com/editorial/thunderbird/>
(<http://www.maestrosdelweb.com/editorial/thunderbird/>)
- Introducció a thunderbird: http://opensourcearticles.com/introduction_to_thunderbird_spanish

Capítol 14. Client de missatgeria instantània Gaim

Introducció al Gaim

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

Els usuaris del Gaim 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 Gaim posseïx moltes característiques de diverses xarxes de missatgeria, missatges d'absència, notificació d'escriptura i notificació de tancament de finestra en MSN. A més, posseïx 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, components (plugins), notificació de missatges estesos, etc.

La versió documentada d'esta aplicació és la 2.0.0beta 6.

Nota: L'aplicació ha canviat el seu nom a partir de la versió 2, anomenant-se ara Pidgin

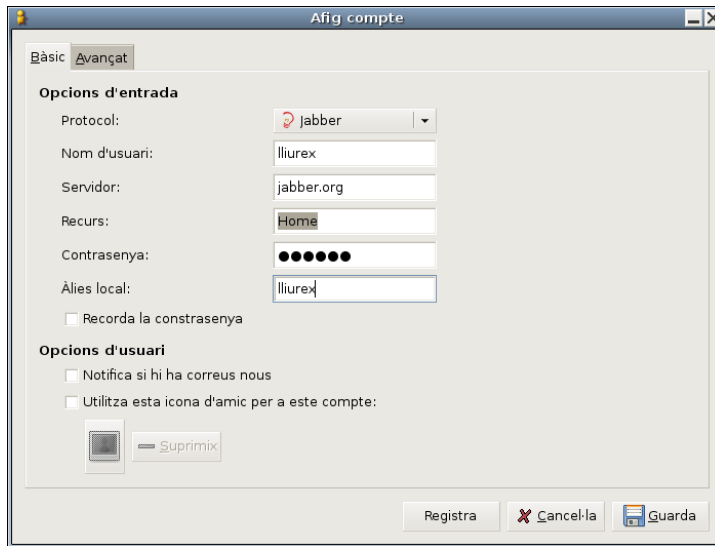
Per a iniciar l'aplicació, selecciona en la Barra de l'escriptori de Gnome, Aplicacions -> Internet -> Missatger d'Internet Gaim.

Configurar un nou compte

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

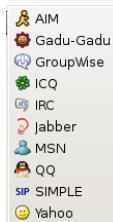
També es pot configurar un compte seleccionant l'opció de menú **Comptes -> Afig/Edita**. Es mostrarà la finestra de **Comptes**. Al polsar en el botó **Afig**, es mostrarà una finestra per a indicar les opcions de connexió del compte:

Figura 14-1. Afegir compte



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

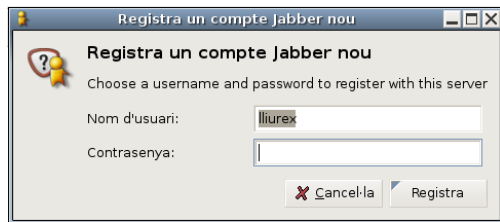
Figura 14-2. Protocols



Seleccionar l'opció jabber

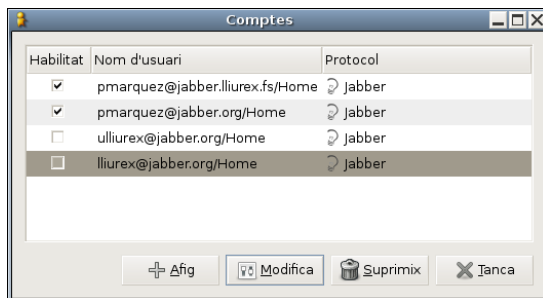
- **Nom d'usuari:** nom de l'usuari.
- **Servidor:** per defecte, `jabber.org`, encara que pot ser un altre.
- **Recurs:** deixarem Gaim.
- **Contrasenya:** contrasenya de l'usuari.
- **Sobrenom:** nom que identifique l'usuari dins de la xarxa.
- **Altres opcions:** el Gaim ofereix la possibilitat de 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, polse **Registra**, l'aplicació es connectarà al servidor indicat per a registrar-se. Apareixerà una finestra com la següent:

Figura 14-3. Registrar un compte

Una vegada omplides les dades, polse el botó **Registra**. Si tot ha anat bé, es mostrarà un missatge d'èxit en el registre.

En la finestra **Comptes** es mostren els comptes configurats en el sistema, i se'n poden modificar els seus paràmetres, esborrar-los o afegir nous comptes. Fent clic sobre el quadre **Connectat** s'intenta connectar al compte corresponent.

Figura 14-4. Gestionar comptes

Conversar

Afegir amics

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

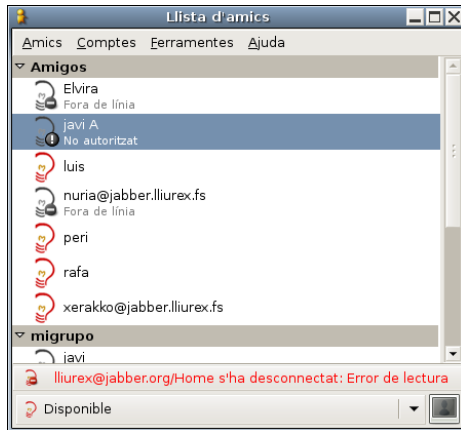
Si el client és MSN o un altre protocol, la llista d'amics que es tinga configurada apareixerà directament.

Per a afegir amics, seleccione 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 s'estiga xarrant amb la persona.

Una vegada omplits els camps, polse 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 una pereta. Si la pereta està encesa, indica que l'usuari està connectat en eixe moment, per la qual cosa pot iniciar-se una conversació amb ell.

Figura 14-5. Finestra Llista d'amics



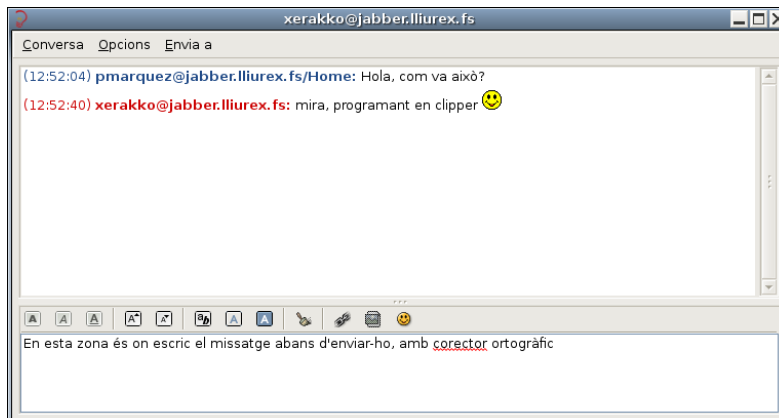
Conversar amb un amic

Per a xerrar amb un amic, tenint este amic seleccionat en la llista, selecciona el botó **MI**, situat en la zona inferior esquerra de la finestra. Apareixerà una nova finestra 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 això, es pot fer clic sobre el botó **Envia** o bé polsar la tecla de **Retorn**. Mentre s'escriu un missatge, l'amic amb qui s'està mantenint 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.

Figura 14-6. 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 una sèrie de botons que permeten posar el text seleccionat en negreta o en cursiva, augmentar la grandària de la font, etc, així com introduir emoticones o enllaços URL.

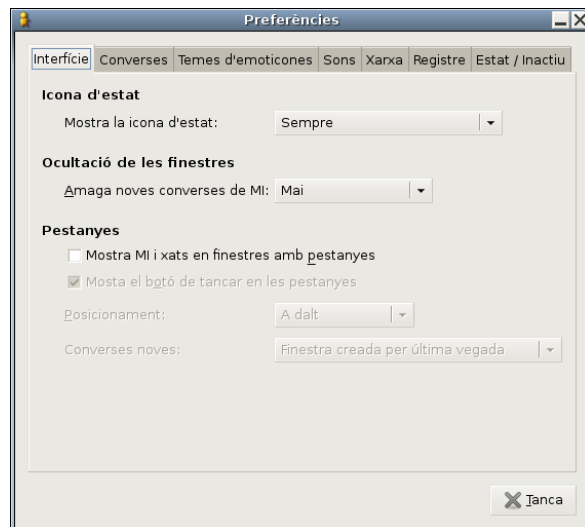
En el moment que el missatge s'envia, desapareix de la zona inferior i apareix en la zona superior. Per a diferenciar el que escriu cada u, el text que escriu l'usuari es mostra de color blau, mentres que el que escriu l'amig s'escriu en roig. A més, abans de cada missatge es mostra el sobrenom de qui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

Cal comentar també que 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.

Personalitzar les preferències

El Gaim 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 14-7. Preferències del Gaim



- **Interfície:** Permet personalitzar l'aparença de l'aplicació
- **Conversacions:** permet modificar opcions de la finestra **Conversacions**, el format del text dels missatges ixents, tecles ràpides, etc.
- **Temes d'emoticones:** pot seleccionar les emoticones disponibles per a utilitzar-los en els missatges.
- **Sons:** permet indicar sons per a determinats esdeveniments, quan es connecta un amic, quan es rep un missatge, etc.

- *Xarxa*: permet definir com es connecta el Gaim a la xarxa.
- *Registre*: permet indicar que es guarde un registre (*log*) de determinades accions i esdeveniments que es produïsqüen.
- *Estat/Inactiu*: permet definir les accions i els missatges que es mostraran quan l'usuari estiga absent. També definir el temps d'inactivitat que determina si s'està absent o no.

Per a obtindre més informació

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

Enllaços d'interés

- Pàgina del projecte: <http://gaim.sourceforge.net/>
- Pàgina de la nova versió: <http://www.pidgin.im> (<http://www.pidgin.im/>)
- Informació en wikipedia: <http://es.wikipedia.org/wiki/Gaim>

VI. Navegadors web

Capítol 15. Navegador web Mozilla Firefox

Introducció a Mozilla Firefox

La versió documentada és la 2.0.0.4

Característiques

- Navegació amb pestanyes

Mozilla Firefox presenta una forma ràpida i eficient de navegar per la web, que permet obrir diverses pàgines en una mateixa finestra dins de pestanyes separades. Obri enllaços en segon pla mentre està llegint una altra pàgina; després, una vegada acabat, continua amb els enllaços, i les pàgines estan disponibles quan les necessite; 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 atallar-la. Mozilla Firefox protegeix de la publicitat de finestres emergents no sol·licitades. També proporciona el control per a permetre a certs llocs obrir finestres emergents, si és necessari perquè funcionen.

- Recerca integrada

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

- Navegació eficaç

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

- Descàrrega automàtica

Permet descarregar fitxers automàticament a l'escriptori o una altra ubicació amb la nova característica d'Autodescàrrega. La descàrrega es fa molt més simple sense finestres obrint-se i preguntant on guardar, etc.

El navegador Mozilla Firefox

La finestra del navegador presenta un aspecte semblant al següent.

Figura 15-1. Finestra del navegador Mozilla Firefox

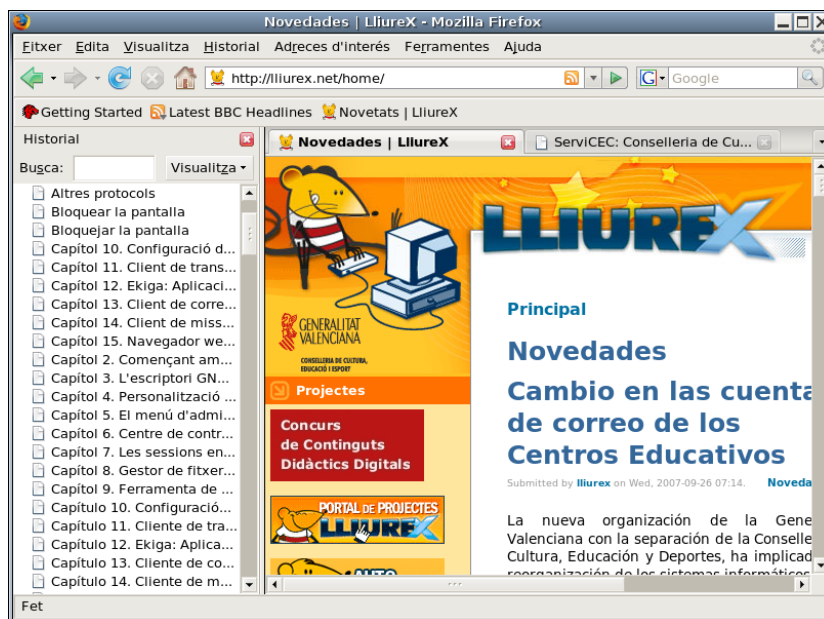


Conté les zones:

- **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 assistent d'importació que permet importar opcions, adreces d'interés, historials, contrasenyes i altres dades de navegadors com Microsoft Explorer, Netscape, Mozilla o Opera.
 - **Edita:** inclou les accions de desfer i refer, copiar, tallar i apegar. També inclou funcions de recerca. A més, permet establir les preferències de l'aplicació.
 - **Visualitza:** permet mostrar/ocultar les barres de ferramentes i els panells 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.
 - **Vés:** 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 i administrar adreces d'interés a les pàgines que es desitgen, de manera que siga més senzill tornar a visitar-les.
 - **Ferramentes:** permet, entre altres coses, gestionar les descàrregues, així com els complementets.
 - **Ajuda:** obri l'ajuda en línia de l'aplicació. També mostra la finestra de crèdits.
- **Barra de ferramentes de navegació:** conté els elements

- Botons d'Anterior i Següent, Recarrega la pàgina, Detín la càrrega de la pàgina, Vés a la pàgina d'inici
- Camp d'adreces: ací es on s'introdueix la URL.
- Camp de recerca: ací es pot realitzar tant una recerca en *Google* com dins de la pàgina. També es poden afegir altres buscadors i buscar en la pàgina de Debian.
- *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 a estes per mitjà d'un sol clic de ratolí.
- *Barra lateral d'adreces d'interés*: permet mostrar totes les adreces d'interés amb una estructura d'arbre que simplifica la seua utilització.
- *Barra lateral de l'historial*: permet accedir a la llista de pàgines visitades organitzades per dies, les de hui, les d'ahir, etc.

Figura 15-2. 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

Mozilla Firefox permet obrir diverses pàgines en una mateixa finestra dins de pestanyes separades. Esta és una de les millors característiques de Mozilla Firefox. És habitual tindre moltes finestres de navegació

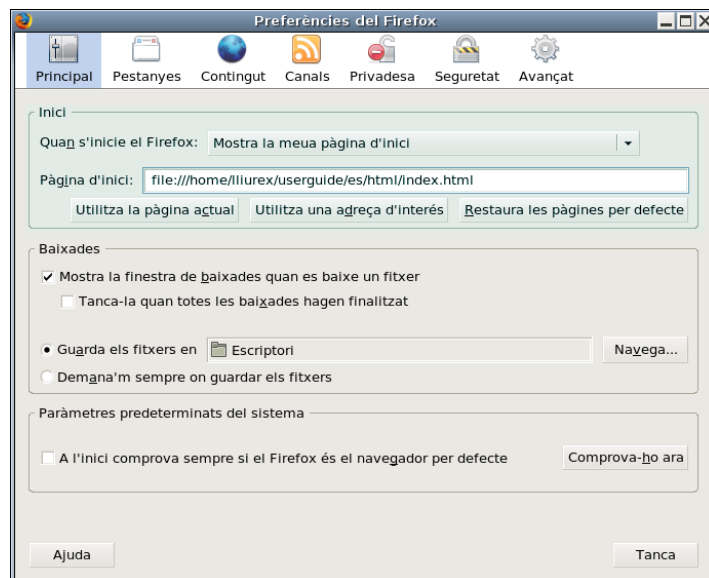
obertes al mateix temps, i si no s'utilitzen pestanyes, pot ser un autèntic caos.

Per a obrir una nova pestanya només cal pulsar **Ctrl+clik** en l'enllaç que es desitge, i es pot continuar llegint la pàgina actual mentre la que s'ha pulsat es carrega en l'etiqueta del costat. Així, les pàgines estan disponibles quan es necessiten, produint una sensació de major velocitat inclús en connexions lentes.

Pulsant la combinació de tecles **Ctrl+T** s'obri una nova pestanya. Es pot canviar de pestanya pulsant **Ctrl+Tab**.

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

Figura 15-3. Establir pàgines d'inici



El navegador oferix una varietat d'opcions:

- Usar les pàgines en què s'està navegant actualment.
- Triar les pàgines d'inici des de les Adreces d'interés.
- Restaurar les pàgines per defecte.
- Escriure l'adreça de les pàgines manualment, dividides pel caràcter l.

El gestor de descàrregues

Pulsant **Ctrl+Y** o seleccionant l'opció de menú **Ferramentes -> Descàrregues**, es mostrarà una finestra com la següent:

Figura 15-4. Gestor de descàrregues

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

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

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

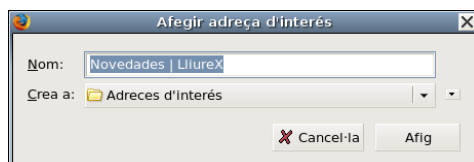
Polsant el botó **Neteja**, s'eliminen de la llista les descàrregues completades, cancel·lades o fallides.

Adreces d'interés

Les adreces d'interés són utilitzades diàriament en la navegació pels usuaris, cosa que permet una navegació més eficaç. 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**.

- *Afegir 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:

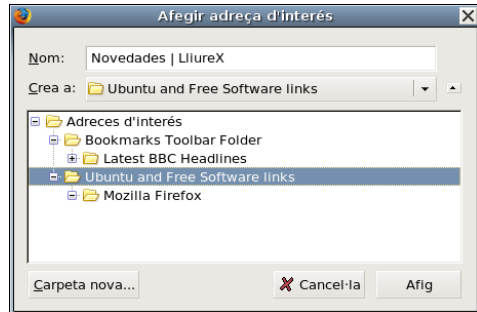
Figura 15-5. Afegir a les adreces d'interés

En esta, 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 en:*, bé polsant el botó de la dreta.

Una altra possibilitat és marcar l'opció *Afig totes les pestanyes en una carpeta d'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 en:* la finestra s'amplia, mostra tot l'arbre d'adreces d'interés i permet, a més, crear noves carpetes.

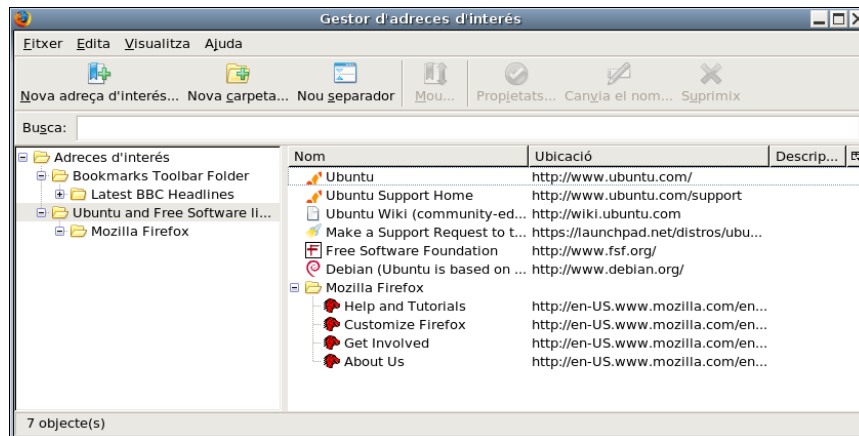
Figura 15-6. Seleccionar carpeta en Afig a les adreces d'interés



- *Administrar les adreces d'interés*

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

Figura 15-7. Administrador d'adreces d'interés



- *Bookmarks toolbar folder*

En esta carpeta estan les adreces d'interés que es mostraran en la barra de ferramentes de les adreces d'interés.

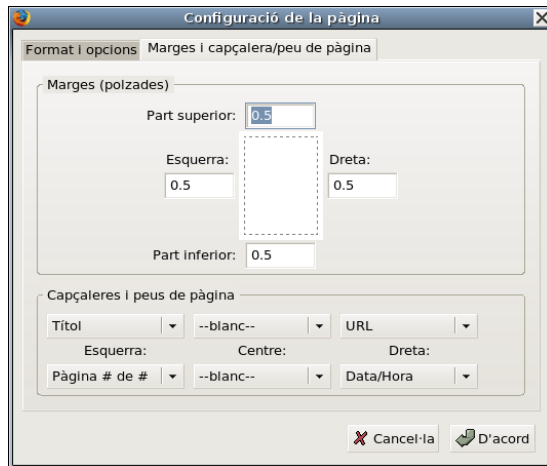
- La resta de menú és dinàmic; mostra una llista de carpetes d'adreces d'interés, segons les tinguem organitzades.
- També es pot navegar amb les adreces d'interés i administrar-los des del panell lateral *Adreces d'interés*.

Impressió

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.

Triant l'opció de menú Fitxer -> Configuració de la pàgina apareixerà la finestra següent:

Figura 15-8. Configuració de la pàgina



La finestra posseïx dos pestanyes:

- *Format i opcions*

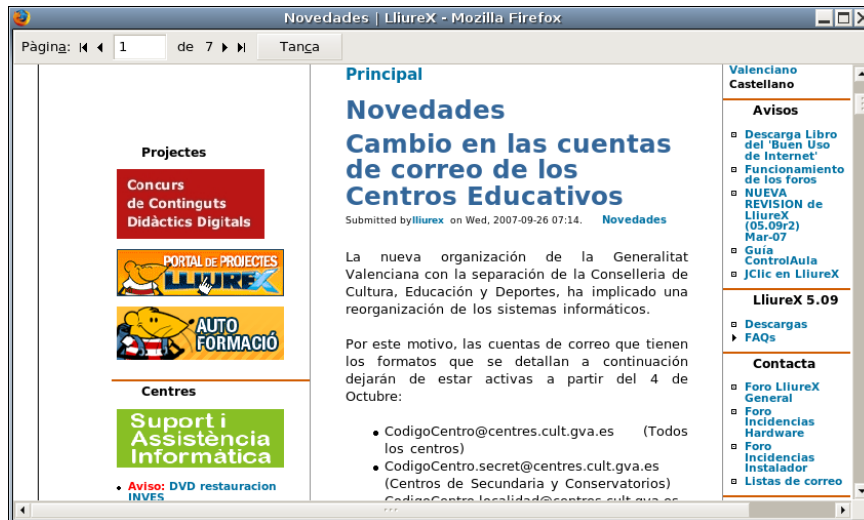
En esta pestanya es pot triar l'orientació (vertical o horitzontal) del paper. Es pot escalar la zona d'impressió o ajustar-la a l'ample de pàgina. També es pot imprimir el fons de la pàgina web, encara que per defecte no es fa així.

- *Marges i capçalera/peu de pàgina*

Es poden ajustar els marges, així com el que s'imprimix en les capçaleres i peus de pàgina (número de pàgina, data, títol, etc).

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

Figura 15-9. Exemple d'impressió

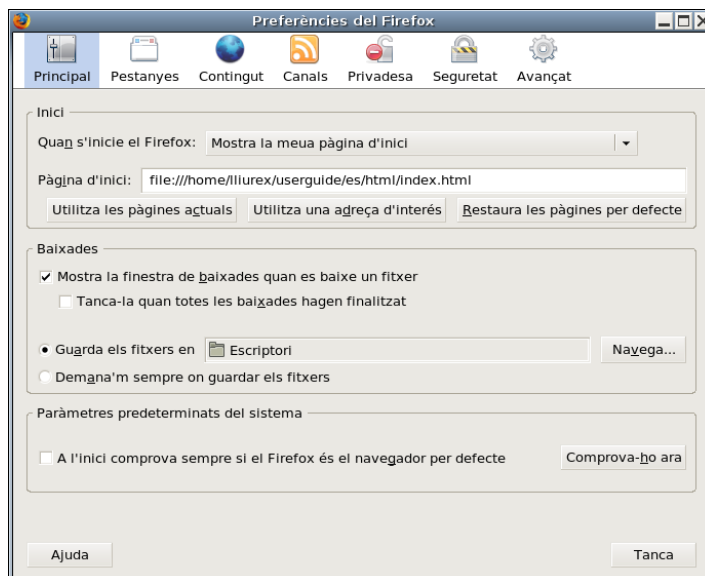


En la part superior apareix una barra per a desplaçar-nos pels distints fulls del document.

Preferències

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 dreta apareixen les opcions relacionades amb eixa icona.

Figura 15-10. Finestra preferències, opcions Principal



- *Principal*

Permet establir diverses opcions:

- Indicar la pàgina o pàgines d'inici.
- Personalitzar el gestor de descargas.
- 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.

Per a augmentar la seguretat, es pot restringir el fet que les pàgines web instal·len un programa en la seua màquina local. A més, es pot indicar una llista de llocs *segurs* dels que sí que permeten instal·lar aplicacions.

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 amb el consegüent augment de 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.

- *Canals*: permet subscriure's a diversos canals de notícies

- *Privadesa*

- *Historial*: permet netejar l'Historial i indicar quants dies ha de recordar l'historial.
- *Galetes*: permet establir distints nivells de permisos, a més de realitzar una gestió individualitzada de les galetes instal·lades.
- *Dades privades*: Firefox recorda la informació que s'ha introduït en els camps dels formularis, de manera que quan s'emplena un camp es pot autocompletar, així com les pàgines visitades i molta altra informació de les accions de l'usuari. Pot configurar-se el tipus d'informació i eliminar-se l'emmagatzemada fins al moment.

- *Seguretat*

- *Permet limitar la instal·lació d'aplicacions al navegar determinades pàgines i avisar quan es visiten llocs sospitosos.*
- *Contrasenyes*: Firefox permet recordar les contrasenyes introduïdes al visitar llocs. També permet gestionar les contrasenyes recordades, mostrant-les i esborrant-les 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 farán les actualitzacions.

Per a obtindre més informació

Per a obtindre més informació, consulte l'ajuda en línia (opció de menú **Ajuda**) o visite els enllaços d'interés indicats en la secció següent.

Enllaços d'interés

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

VII. Aplicacions ofimàtiques

Capítol 16. 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 de gedit.

La versió documentada de gedit és la 2.18.1.

Procediments inicials

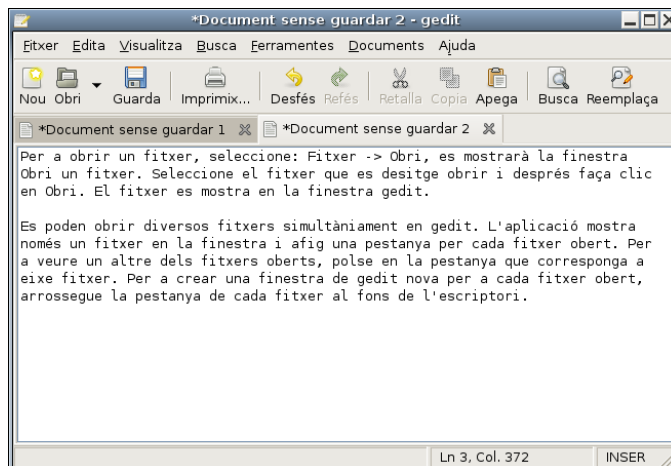
Arrancar gedit

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

Per a executar des d'una terminal, cal executar l'orde: gedit.

Quan inicia gedit, apareix la finestra següent:

Figura 16-1. Finestra de gedit



La finestra de 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 als quals pot accedir des de la barra de menús.

Àrea de visualització

L'Àrea de visualització conté el text del fitxer que s'està editant.

Subfinestra lateral

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

Barra d'estat

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

Quan es polsa el botó dret del ratolí en la finestra de 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, seleccione: Fitxer -> Obri, es mostrarà la finestra Obri un fitxer. Seleccione el fitxer que es desitge obrir i després faça clic en Obri. El fitxer es mostra en la finestra gedit.

Es poden obrir diversos fitxers simultàniament en gedit. L'aplicació mostra només un fitxer en la finestra i afeg una pestanya per cada fitxer obert. Per a veure un altre dels fitxers oberts, polse en la pestanya que corresponga a eixe fitxer. Per a crear una finestra de gedit nova per a cada fitxer obert, arrossegue 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 de 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 gedit des de la línia d'ordes i obrir un o diversos fitxers. Per a obrir diversos fitxers des d'una línia d'ordes, escriga esta orde i polse 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 la finestra de 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. No obstant això, si s'obri usant una codificació distinta, és possible que alguns caràcters no es mostren correctament, o es torne un error.

de forma predeterminada, 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 alfabets i jocs de caràcters coneguts. Si no és un fitxer UTF-8 vàlid, gedit intentarà obrir-lo usant la codificació corresponent a l'actual entorn nacional. Si això tampoc no funciona, gedit intentarà utilitzar una codificació de la llista **Codificacions admeses**, començant per dalt.

Per a modificar el contingut de la llista **Codificacions admeses** en la llista trie l'opció **Afig o elimina**. En la finestra desplegada apareixen dues columnes amb les codificacions disponibles i les codificacions mostrades en el menú.

Utilització

Crear un fitxer nou

Per a crear un fitxer nou, seleccione **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, seleccione **Menú -> Fitxer -> Guarda** o faça 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, seleccione **Menú -> Fitxer -> Anomena i guarda**. Escriba un nom per al fitxer en el quadre de diàleg **Anomena i guarda** i després polse el botó **Accepta**.
- Per a guardar tots els fitxers que estiguen oberts en eixe moment en gedit, seleccione **Documents -> Guarda-ho tot**.

Edició de text

El text d'un fitxer es pot editar de les maneres següents:

- Escrivint text nou des del teclat.
- Usant la tecla **Supr** per a esborrar text.
- Usant els elements de menú **Talla**, **Copia**, **Apega** i **Esborra** del menú **Edita** per a editar text.

Es pot efectuar qualsevol de les accions següents en el text seleccionat:

- Per a copiar el text seleccionat en una memòria intermèdia, seleccione **Edita -> Copia**.

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

Desfer o refer canvis

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

Buscar text

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

1. Seleccione **Menú** -> **Busca** -> **Busca** perquè es mostre el quadre de diàleg **Busca**.
2. Escriba la cadena de text que desitge trobar en el camp **Busca**. Es poden incloure les següents seqüències de fuga:
 - \n: utilitze esta seqüència de fuga per a especificar una línia nova.
 - \t: utilitze esta seqüència de fuga per a especificar un tabulador.
 - \r: utilitze esta seqüència de fuga per a especificar un retorn de carro.
3. Seleccione 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. Seleccione 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. Seleccione l'opció **Ajusta** per a buscar fins al final del fitxer i, a continuació, prossegueixca la recerca des del principi del fitxer.
6. Faça clic en **Busca** per a buscar en el fitxer la primera aparició de la cadena. Si 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, faça clic en **Busca**.
8. Per a acabar la recerca, faça clic en **Tanca**.

Buscar i substituir text

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

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

Obrir un fitxer des d'un URI

Per a obrir un fitxer des d'un identificador de recursos universal (URI), execute els passos següents:

- Seleccione Menú -> Fitxer -> Obri adreça perquè es mostre el quadre de diàleg Obri adreça. Escriga l'URI del fitxer que desitja obrir i, a continuació, polse en Obri.
- Escriga **gedit URI** en una línia d'ordes (terminal), on *URI* és l'URI del fitxer que desitja obrir, i, a continuació, polse **Retorn**. Els tipus d'*URI* vàlids són `http:`, `ftp:`, `file:` i tots els mètodes admesos per `gnome-vfs`.

L'aplicació obri el fitxer situat en l'URI en mode de només lectura.

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, escriga **ls | gedit** i a continuació polse **Retorn**.

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

També pot 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. Seleccione Menú -> Busca -> Vés a la línia perquè es mostre el quadre de diàleg Vés a la línia.
2. Escriga el número de la línia a què vol desplaçar el cursor en el camp Número de línia.
3. Polse en Vés a la línia. L'aplicació trasllada el cursor al número de línia que s'especifique.
4. Per a tancar el quadre de diàleg Vés a la línia, polse en el botó Tanca.

Canviar el mode d'entrada

Per a canviar el mode d'entrada, polse amb el botó dret del ratolí la finestra de text i seleccione **Mètodes d'entrada**. L'element de menú **Inserix 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:

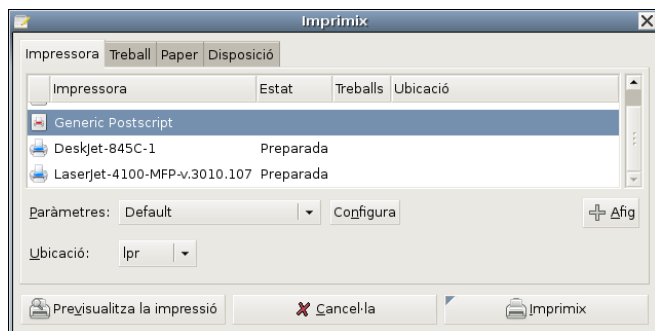
- Imprimir un fitxer en la impressora.
- Imprimir l'eixida de l'orde **print** en un fitxer.

Si s'imprimix en un fitxer, 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, seleccione **Menú -> Fitxer -> Imprimix vista preliminar**.

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

Figura 16-2. Diàleg Imprimir.



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

Pestanya Impressora

Panell d'impressores

Seleccione la impressora per la qual desitge imprimir el fitxer.

Rang d'impressió

Seleccione una de les opcions següents per a determinar el nombre de pàgines que vol imprimir:

- Tot
Seleccione esta opció per a imprimir totes les pàgines del fitxer.

- **Seleccionat**

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

Nombre de còpies

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

Ordenar

Si es van a imprimir diverses còpies del fitxer, seleccione esta opció per a ordenar les còpies impreses.

Nom de fitxer

Per a imprimir en un fitxer d'impressió, escriga el nom del fitxer d'eixida en este quadre de text.

Pestanya Paper

Grandària del paper

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

Ample

Use este quadre d'increment per a especificar l'ample del paper. Use la llista desplegable contigua per a canviar la unitat de mesura amb què s'especifica la grandària del paper.

Alt

Utilitze este quadre d'increment per a especificar l'alt del paper.

Orientació de l'alimentador

Utilitze esta llista desplegable per a seleccionar l'orientació del paper en la impressora.

Orientació de la pàgina

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

Disposició

Utilitze esta llista desplegable per a determinar la disposició de la pàgina. En l'àrea de Previsualització es mostra una vista prèvia de la disposició de les pàgines que haja seleccionat.

Preferències

Per a configurar gedit, seleccione: Menú -> Edita -> Preferències.

Visualitza

Entre altres seccions conté:

Ajustament del text

Activar ajuste de texto

Seleccionar esta opción per a ajustar text a la línea següent, en el nivell de caràcter, a l'arribar al límit de la finestra de text.

No dividir paraules en dos líneas

Seleccionar esta opción per a ajustar text a la línea següent, en el nivell de paraula, a l'arribar al límit de la finestra de text.

Números de línea

Mostrar números de línea

Seleccionar esta opción perquè es mostren números de línea en la part esquerra de la finestra de gedit.

Editor

La pestanya Editor està subdividida en les subcategories següents:

Tabuladors

Configurar ample de tabuladors

Use este cuadro d'increment per a especificar la quantitat d'espai que gedit inserix quan es polsa la tecla **Tab**.

Inserir espais en compte de tabuladors

Seleccione esta opción per a especificar que gedit inserix espais en compte de caràcters de tabulador al fer clic en la tecla **Tab**.

Sagnia automàtica

Habilitar sagnia automàtica

Seleccione esta opción per a especificar que la línea següent comence amb el nivell de sagnat de la línea actual.

Guardament de fitxers

Crea una còpia de seguretat dels fitxers abans de guardar-los

Seleccione esta opció per a crear una còpia de seguretat dels fitxers cada vegada que procedix a guardar-los. La còpia de seguretat d'un fitxer conté la titla ~ al final del nom de fitxer.

Guarda automàticament el fitxer actual cada...

Seleccione esta opció per a guardar automàticament el fitxer actual a intervals regulars. Use el quadre d'increment per a especificar l'interval per a guardar el fitxer.

Tipografies i colors

Usar font del tema predeterminat

Seleccione esta opció per a usar la font de sistema predeterminada per al text de la finestra de gedit.

Font utilitzada per l'editor

Este camp mostra la font que gedit usa per a mostrar text. Polse el botó per a especificar el tipus, estil i grandària de font que desitge usar per al text.

Usar els colors del tema predeterminat

Seleccione esta opció per a usar els colors predeterminats del tema en la finestra de text de gedit.

Color del text

Polse el botó Color del text perquè es mostre el quadre de diàleg del selector de colors. Seleccione el color que desitja usar per a la visualització del text en la finestra de gedit.

Color del fons

Polse el botó Color del fons perquè es mostre el quadre de diàleg del selector de colors. Seleccione un color de fons per a la finestra de text de gedit.

Color de text seleccionat

Polse el botó Color de text seleccionat perquè es mostre el quadre de diàleg del selector de colors. Seleccione el color que vulga utilitzar en la visualització del text seleccionat.

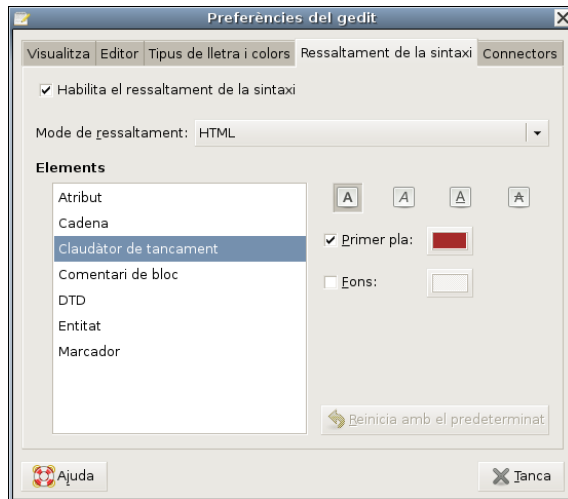
Color de selecció

Polse el botó Color de selecció perquè es mostre el quadre de diàleg del selector de colors. Seleccione el color de fons que vulga utilitzar per a ressaltar una selecció de text.

Ressaltat de sintaxi

L'aplicació inclou la possibilitat de ressaltar el text per a facilitar el seu ús per a programar en diversos llenguatges (C, Pascal, PHP, Java, Python, etc).

Figura 16-3. Preferències.



Complements

Des d'aquesta pestanya es poden activar els complements que s'expliquen en la secció següent.

Com treballar amb complements

Un complement és un programa suplementari que millora les prestacions d'una aplicació. Els mòduls de gedit permeten realitzar diverses funcions relacionades amb l'edició de text des de la mateixa finestra de gedit. En la taula següent s'enumeren els complements de gedit i en <http://live.gnome.org/Gnome/Plugins> existix una llista de complements de tercers.

Nom del complement	Funció
Canvi de capitalització	Permet canviar la capitalització del text seleccionat.
Consola Python	Permet executar comandos en el llenguatge de programació python.
Corrector ortogràfic	Corregix l'ortografia en el text seleccionat, o marca errors automàticament en el document.
Estadístiques del document	Compta el número de línies, paraules, caràcters i bytes de l'arxiu actual. El complement mostra el resultat en un diàleg Estadístiques del document.
Sagnar línies	Sagna les línies seleccionades o elimina el sagnat d'aquestes.

Nom del complement	Funció
Inserir data/hora	Inserix la data i l'hora actuals en la posició del cursor.
Ferramentes externes	Permet executar comandos externs i scripts de shell.
Ordenar	Ordena el text seleccionat.
Lista de etiquetas	Permet inserir etiquetes usades comunament per a HTML i altres llenguatges d'una llista en la subfinestra lateral.
Modes de Línies	Permet establir preferències d'edició per a documents individuals, suportant estils de línies de manera de Emacs, Kate y Vim.
Nom d'usuari	Inserix el nom 'usuari actual en l'arxiu.
Ordenar	Ordena les línies seleccionades de text en ordre alfabètic.
Taula ASCII	Mostra un quadre de diàleg que conté una taula ASCII. Pot usar la taula ASCII per a inserir caràcters en un fitxer.
Registre de canvis del CVS	Obri els missatges de registre cronològic associats a ordes d'execució CVS.
Comparar fitxers	Compara dos fitxers i mostra les diferències entre estos en la finestra d'eixida. Este mòdul usa l'orde diff per a comparar els fitxers.
Estadístiques del document	Compta el nombre de línies, paraules, caràcters i bytes del fitxer actual. El mòdul mostra el resultat en un diàleg Estadístiques del document .
Sagnar línies	Sagna les línies seleccionades o elimina el sagnat d'estes.
Inserir data/hora	Inserix la data i l'hora actuals en un fitxer.
Intèrpret d'ordes	Mostra l'eixida de text d'un intèrpret d'ordes en la finestra d'eixida.
Ordenar	Ordena el text seleccionat.
Llista d'etiquetes	Mostra una finestra que conté una llista d'etiquetes o marques comunes. Pot usar la finestra per a inserir una etiqueta en un fitxer.
Nom d'usuari	Inserix el nom d'usuari actual en el fitxer.

Carregar mòduls/connectors de gedit

Per a carregar connectors de gedit, seleccione Edita -> Preferències. Polse la pestanya **Connectors**. Es mostra la informació següent:

- Una llista dels connectors que es poden usar amb gedit.

- El botó **Configura el connector**. Es pot usar este botó per a obrir un quadre de diàleg de configuració en els connectors que poden configurar-se.
- Una descripció breu de cada connectors. Per a visualitzar una descripció, seleccione un connector de la llista.
- Detalls sobre l'autor i el nom del connector.

Per a carregar un connector, seleccione la casella que hi ha al costat del seu nom. L'aplicació gedit afegirà l'extensió al menú de gedit apropiat.

Per a tancar el quadre de diàleg **Preferències**, polse **Tanca**.

Per a llevar connectors de gedit, seleccione **Edita -> Preferències**. Polse la pestanya **Connectors**. Per a eliminar un connectors, desseleccione la casella que hi ha al costat del seu nom.

Per a tancar el quadre de diàleg **Preferències**, polse **Tanca**.

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, seguisca els passos:

1. Carregue el connector Estadístiques del document.
2. Seleccione **Ferramentes -> Estadístiques del document** per a obrir el diàleg **Estadístiques del document**. El diàleg **Estadístiques del document** mostra la informació següent sobre el 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.
3. Es pot continuar actualitzant el fitxer de gedit mentre el diàleg **Estadístiques del document** estiga obert. Per a actualitzar el contingut del quadre de diàleg **Estadístiques del document**, polse el botó **Actualitza**.
4. Per a tancar el diàleg **Estadístiques del document**, polse el botó **Tanca**.

Connector Sagna línies

El connector Sagna línies sagna les línies seleccionades o anul·la la sagnia d'estes. Per a utilitzar el connector Sagna línies, seguisca els passos:

1. Carregue el connector Sagna línies.

2. Seleccione les línies que desitge sagnar. Per a sagnar o anul·lar el sagnat d'una única línia, situe el cursor en qualsevol posició dins de la línia.
3. Seleccione **Edita -> Sagna**.
4. Per a anul·lar la sagnia, seleccione les línies i trie **Edita -> Anul·la sagnia**.

Connector Inserix 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, seguisca estos passos:

1. Carregue el connectors Inserix data/hora.
2. Seleccione **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, gedit mostrarà el diàleg **Inserix data i hora**. Seleccione el format de data/hora apropiat en la llista. Polse el botó **Inserix** per a tancar el diàleg **Inserix data i hora**. Gedit inserirà la data i l'hora en el fitxer actual, en la posició del cursor.

Si ha configurat gedit per a utilitzar un format de data/hora específic, no es mostrarà el diàleg **Inserix data i hora**. La data i l'hora s'inseriran automàticament en el fitxer actual, en la posició del cursor.

Configurar el connector Inserix data/hora

Per a configurar el connector Inserix data/hora, seleccione **Edita -> Preferències**, seleccione el connector Inserix data/hora i polse **Configura el connector**. per a obrir el quadre de diàleg **Configura el mòdul Inserix data/hora**.

Seleccione una de les opcions següents:

- Per a especificar el format de data/hora cada vegada que inserisca esta dada, seleccione l'opció **Sol·licita un format**.
- Per a utilitzar el mateix format, proporcionat per l'aplicació gedit, cada vegada que inserisca la data o l'hora, seleccione l'opció **Usa el format seleccionat** i trie el format apropiat en la llista. Si selecciona esta opció, gedit no sol·licita el format de data/hora quan es tria **Edita -> Inserix data/hora**.
- Per a utilitzar el mateix format personalitzat cada vegada que inserisca la data o l'hora, seleccione l'opció **Usa format personalitzat** i escriba el format apropiat en el quadre de text. Si selecciona esta opció, gedit no sol·licita el format de data/hora quan tria **Edita -> Inserix data/hora**.

Polse en **Accepta** per a tancar el quadre de diàleg **Configura el mòdul Inserix data/hora**.

Polse el botó **Tanca** per a tancar el quadre de diàleg **Preferències**.

Mòdul Ordena

El mòdul Ordena ordena el text seleccionat.

Nota: L'operació d'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, seleccione Fitxer -> Recupera.

Per a utilitzar el mòdul Ordena, seguisca estos passos:

1. Carregue el mòdul Ordena.
2. Seleccione Edita -> Ordena per a mostrar el diàleg Ordena.
3. Per a ordenar el text en orde invers, seleccione l'opció Orde invers.
4. Per a esborrar les línies duplicades, seleccione l'opció Elimina duplicades.
5. Per a no distingir entre majúscules i minúscules, seleccione l'opció Ignora majúscules/minúscules.
6. Per a especificar la posició inicial de l'ordenació, seleccione la columna apropiada en el quadre d'increment Comença en la columna.
7. Per a efectuar l'ordenació, polse el botó Ordena.

Connector Nom d'usuari

El connector Nom d'usuari inserix el nom de l'usuari actual en el fitxer.

Per a inserir el seu nom d'usuari en la posició del cursor del fitxer actual, seleccione Edita -> Inserix nom d'usuari.

Per a obtindre més informació

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

Enllaços d'interés

- Pàgina del projecte: <http://www.gnome.org/projects/gedit/>

Capítol 17. Aplicacions Ofimàtiques

Paquet ofimàtic OpenOffice.org 2

L'OpenOffice.org 2 és un paquet ofimàtic de programari lliure. Està basat en el paquet StarOffice (Sun Microsystems) i existixen versions per a altres sistemes operatius a més de GNU/Linux. OpenOffice.org 2 manté compatibilitat amb formats utilitzats per altres paquets ofimàtics. El codi font de l'aplicació està disponible davall la llicència LGPL.

La pàgina oficial està en <http://www.openoffice.org/>.

Consta dels programes:

- OpenOffice.org Base: nova aplicació de gestió de bases de dades.
- OpenOffice.org Calc: full de càlcul.
- OpenOffice.org Draw: editor de dibuixos i gràfics.
- OpenOffice.org Impress: editor de presentacions.
- OpenOffice.org Math: editor de fórmules.
- OpenOffice.org Web: editor de pàgines web.
- OpenOffice.org Writer: processador de textos.

Característiques de l'OpenOffice.org 2:

1. La descàrrega, còpia i distribució del paquet ofimàtic és gratuïta.
2. Visor multipanell nou que incrementa la productivitat i usabilitat de l'OpenOffice.org.
3. Els arxius que genera són de mida reduïda. Per defecte genera arxius amb format xml comprimit.
4. Amplia el suport d'exportació a PDF, a més de permetre definir nivells de compressió de les imatges.
5. Existixen versions per a sistemes operatius com GNU/Linux, Mac, Windows, etcètera.
6. Manté la compatibilitat amb els formats de ferramentes d'oficina d'altres sistemes operatius.
7. Posseïx un llenguatge de macros, Openoffice.org Basic.
8. És capaç d'accedir a diferents formats de bases de dades i administrar les seues taules, crear consultes...

Enllaços d'interés

Cursos complets d'OpenOffice 2 (LliureX): <http://lliurex.net/moodle/course/>
(<http://lliurex.net/moodle/course/view.php?id=10>) (accessible com a visitant).

Capítol 18. OpenOffice.org Writer 2

Introducció a l'OpenOffice.org Writer

L'OpenOffice.org Writer 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, etcètera. L'OpenOffice.org Writer 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

- L'OpenOffice.org Writer 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.
- L'OpenOffice.org Writer també conté funcions útils com un revisor ortogràfic, un diccionari de sinònims, un corrector automàtic i un separador sil·làbic, així com diverses plantilles per a quasi qualsevol fi.
- 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: l'OpenOffice.org Writer disposa d'una funció de càlcul integrada que permet executar sofisticades funcions 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 de l'OpenOffice.org Writer permeten crear dibuixos, gràfics, lleendes i altres tipus d'imatges directament en l'arxiu de text.
- Inserir imatges: és possible inserir imatges de diferents formats dins d'un document de text, com pot ser-ho el format JPG o GIF. Simultàniament, Gallery conté una gran quantitat d'imatges Clipart predisenyades i organitzades per temes.
- La interfície del programa es pot configurar segons les seues preferències, inclosos els símbols de personalització i els menús.
- Pot protegir documents amb contrasenya, guardar versions del mateix document, inserir objectes OLE, admitix firmes digitals, hiperenllaços, marcadors, formularis, etcètera.
- Sistema d'ajuda en línia ampliada com a referència completa per a les aplicacions de l'OpenOffice.org, incloses les instruccions per a tasques senzilles i complexes.

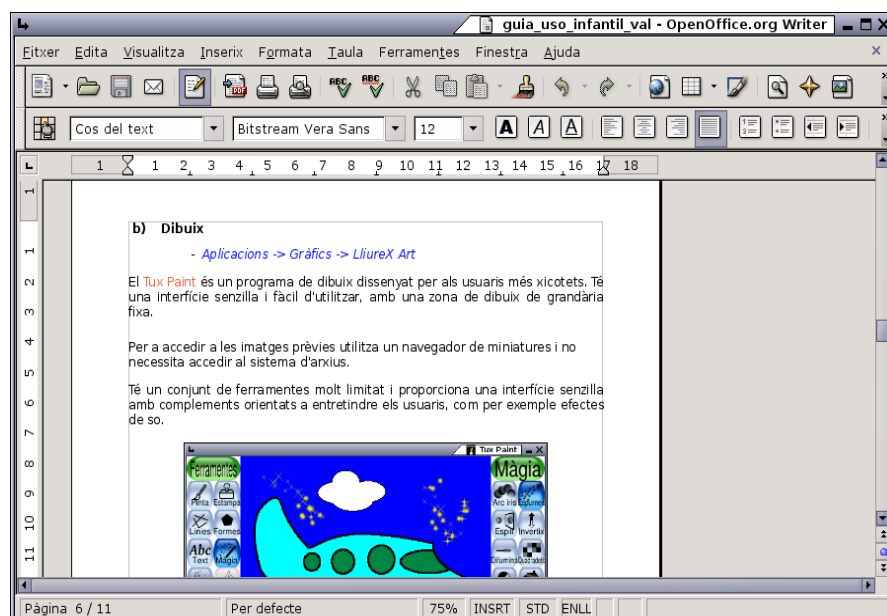
Elements de l'aplicació

Iniciar l'OpenOffice.org Writer.

Per a obrir el programa vaja al menú Aplicacions -> Oficina -> OpenOffice.org Writer.

Dins de la finestra de l'aplicació es poden identificar distintes zones, com 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 facilitats de l'OpenOffice.org. En la finestra principal trobem les zones següents:

Figura 18-1. Finestra inicial de l'oowriter.



- 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, així com botons per a canviar el format del text, posar-lo en negreta, cursiva, canviar-li el color, etcètera.
- 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, etcètera.

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.

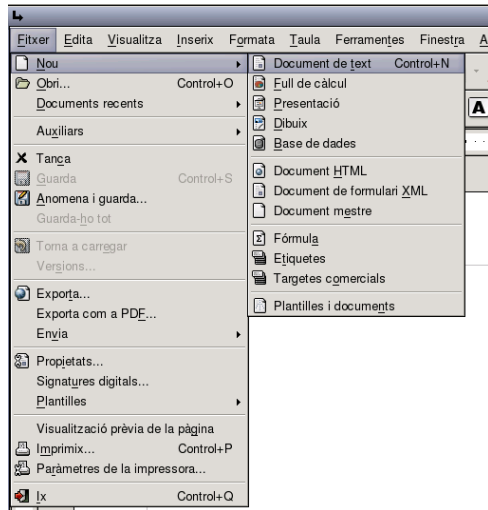
Treballar amb documents

Crear un document nou

A l'obrir l'aplicació l'OpenOffice.org Writer, s'obri la zona de treball amb un document buit en el qual es pot començar a escriure i formatgejar. Si vol obrir un document nou, faça el següent:

- Vaja a la barra de menús, seleccione Fitxer -> Nou -> Document de text

Figura 18-2. Opció de menú Fitxer.



- També pot fer clic sobre la icona corresponent de la barra de ferramentes. Si fa un clic, s'obrirà directament un document nou. Si manté premut el botó esquerre del ratolí o polsa en la zona contigua on hi ha un triangle xicotet, apareixerà un menú contextual amb els diversos tipus de document que es poden crear.

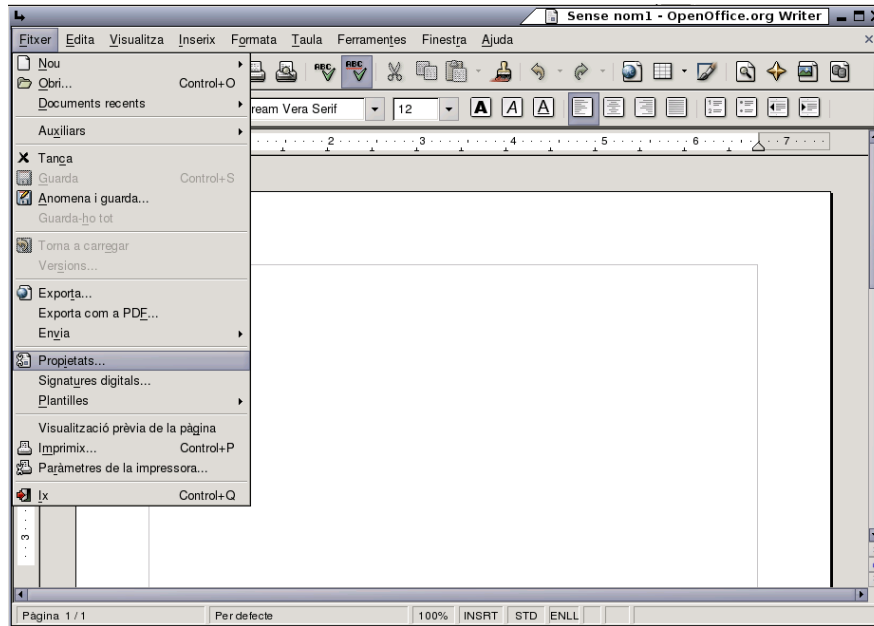
Una vegada seleccionada l'opció (Document de text), tindrà un entorn de treball nou disponible per a treballar i en el qual introduir text.

Obrir i guardar un document

Es pot obrir un document de diverses maneres:

- Seleccionant en la barra de menús, Fitxer -> Obri.

Figura 18-3. Opció de menú Fitxer.

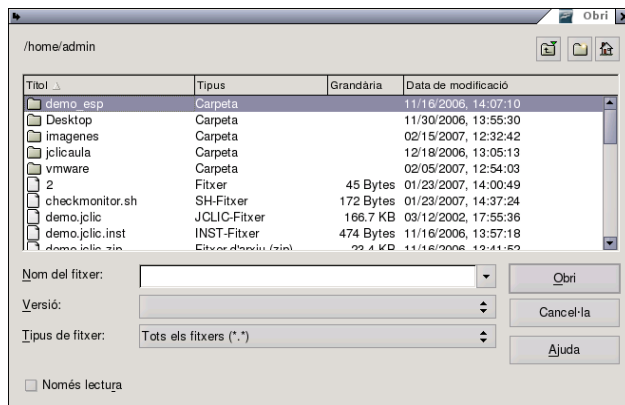


- Seleccionant el botó Obri Fitxer de la Barra de ferramentes



Apareixerà una finestra per a triar el document que es vol obrir:

Figura 18-4. Opció Obri.



Obri i guarda un document de Microsoft Word

L'OpenOffice.org permet treballar amb els formats més estesos. Poseix el seu propi format natiu (.odt),

però també pot obrir i guardar documents de Microsoft Word, assegurant la compatibilitat i la portabilitat dels documents realitzats.

Per a obrir un document no s'ha de 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, seleccione 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 D'Open Document (.odt).

Si es fa clic en la fletxa cap avall que està a la dreta d'este text, apareixerà una llista amb diversos formats. Seleccionant l'opció Microsoft Word 97/2000/XP (.doc), el document es guardarà de manera que pugui ser llegit per un ordinador amb Microsoft Word 97/2000/XP.

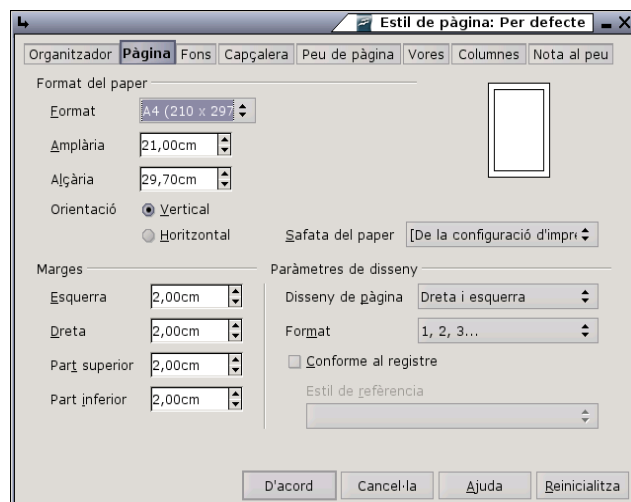
Donar format al document

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 Formata -> Pàgina. Apareixerà un quadre de diàleg amb diverses pestanyes on modificar el format del document.

Figura 18-5. Estil de pàgina.

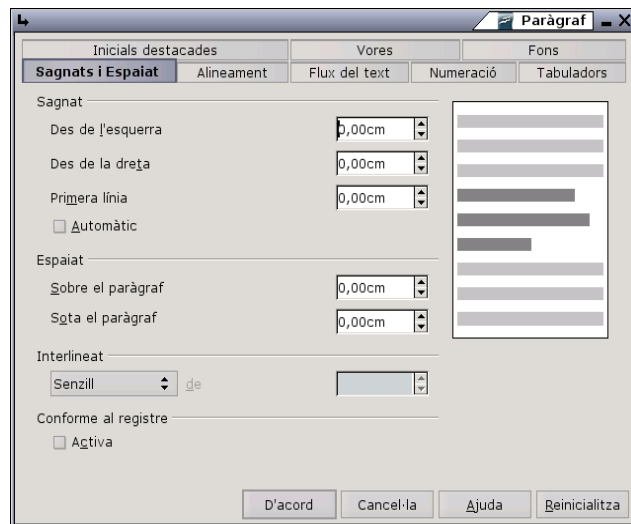


Habitualment, el format del paper per defecte és de carta, sol ser una bona idea canviar-lo a A4 perquè el document tinga les dimensions adequades de la pàgina.

Propietats del paràgraf

Una de les activitats més comunes al redactar i donar format a un text és indicar el format dels paràgrafs. A estes opcions es pot accedir a través del menú, seleccionant **Formata -> Paràgraf**.

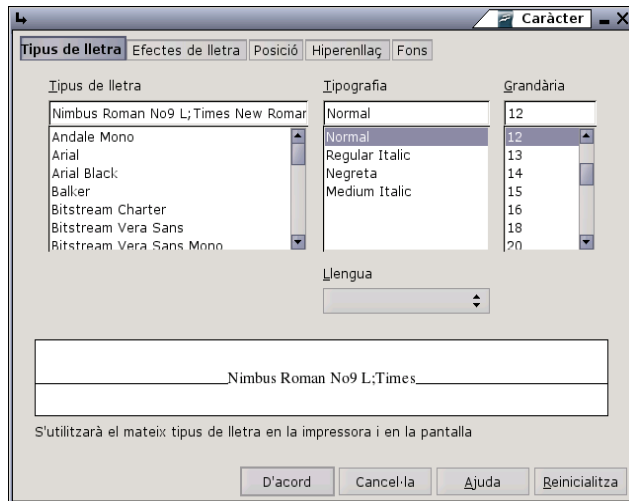
Figura 18-6. Propietats del paràgraf.



Apareixerà una finestra amb diverses pestanyes. La primera, anomenada **Sagnats i Espaiat** permet canviar el sagnat del text seleccionat, és a dir, l'aspecte 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'**Alineament**, que permet alinear el paràgraf a la dreta, a l'esquerra, justificat, etcètera. 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 qualsevol tipus de lletra (times, bookman, helvetica...) inclòs en el sistema, així com la grandària, el color del text i del fons del caràcter, etcètera. Totes estes opcions també es poden seleccionar des de la barra de ferramentes. A estes opcions es pot accedir a través del menú, seleccionant **Formata -> Caràcter**. També es pot accedir, polsant, sobre el text seleccionat, el botó dret i triant l'opció **Caràcter**.

Figura 18-7. Propietats de caràcter.

Es mostra una finestra amb diverses pestanyes. En la pestanya **Tipus de lletra** es definixen les característiques més comunes a nivell de 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 **Hiperenllaç** es pot posar un enllaç a un fitxer o a un URL en el text seleccionat.

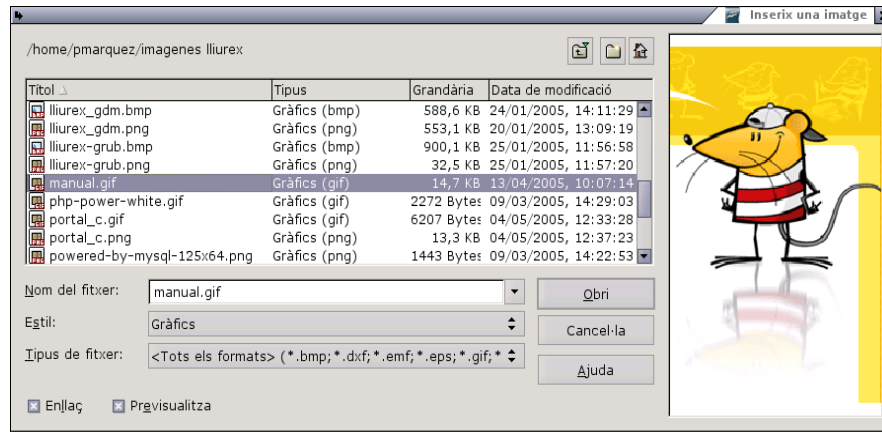
El menú inserir

És de molta utilitat poder inserir en un text imatges, gràfics, diagrames, qualsevol objecte, inclús música o vídeo. Això permet millorar la comprensió en la seua lectura, i es contrbuïx a què siga més atractiu i la lectura més amena. Amb l'OpenOffice.org es poden inserir molts objectes amb esta finalitat.

Inserir una imatge

Per a inserir la imatge, situe el cursor en el lloc on la vullga inserir. Seleccione l'opció de menú **Inserir** -> **Imatge** -> **Des d'un fitxer**. Apareixerà la finestra següent per a seleccionar la imatge:

Figura 18-8. Menú Inserix.



Seleccioneu la imatge i pulseu en Obri. La imatge queda inserida.

Al tindre seleccionat un objecte de tipus imatge, la barra de ferramentes d'objecte es modifica, mostrant botons específics per a treballar amb imatges.

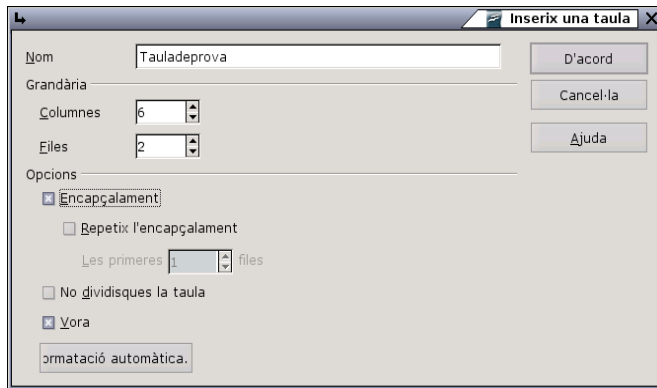
Per a modificar les propietats de la imatge, com ara l'alineació, feu clic dret sobre la imatge. Al fer-ho, es mostra una finestra amb les propietats essencials de la imatge. Són:

- **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 envolti la imatge, per on i com.
- **Imatge:** mostra una finestra amb múltiples pestanyes on poder definir totes les característiques de la imatge.

Suggeriment: L'OpenOffice.org porta inclòs el Gallery, amb una gran quantitat d'imatges i sons que es poden inserir en el document. Es pot accedir seleccionant l'opció de menú Ferramentes -> Galeria.

Inserir taules

Es pot inserir una taula, bé directament des de la barra de ferramentes, bé pulsant la combinació de tecles **Ctrl+F12**, o bé seleccionant l'opció de menú **Inserir -> Taula**. A l'inserir-la, s'ha d'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 des de la barra de ferramentes, el nombre de files i de columnes es pot especificar arrossegant amb el ratolí.

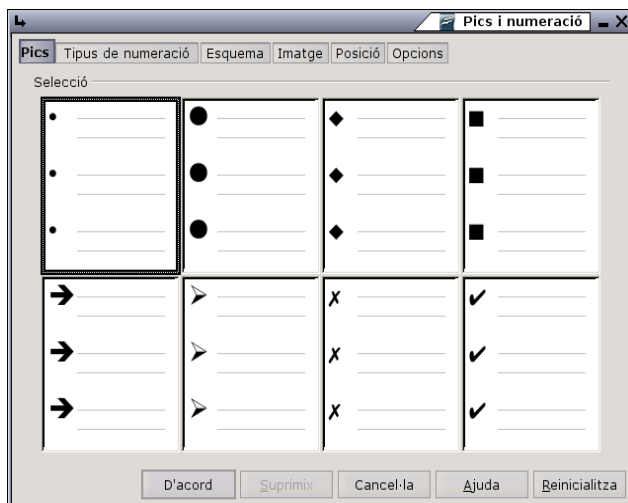
Figura 18-9. Inserir taules.

Una vegada creada la taula, per a manipular-la, afija o suprimisca files i columnes, dividisca cel·les, etcètera. Ho pot fer estant el cursor dins de la taula, des de l'opció de menú **Taula**, amb les opcions **Taula**, **Cel·la**, **Fila**, **Columna**. També pot accedir-hi amb el botó dret del ratolí.

Si el cursor està dins d'una taula, la barra de ferramentes d'objecte es modifica, mostrant botons específics per a treballar amb taules.

Inserir llistes

Quan es vol numerar una sèrie de paràgrafs, o ennumerar una sèrie d'elements, és necessari utilitzar llistes. Per a crear una llista a partir d'una sèrie de paràgrafs, seleccione els paràgrafs i vaja a l'opció de menú **Formata -> Pics i Numeracions**.

Figura 18-10. Inserir llistes.

Es mostrarà una finestra per a triar el tipus de numeració que volem (pestanya **Tipus de numeració**) en cas que es vullga una llista numerada. Si volem una llista no numerada, podem seleccionar el tipus de

vinyetes en la pestanya **Pics**. La pestanya **Imatge** servix per a posar una imatge com a vinyeta.

Les seleccions realitzades en les pestanyes **Vinyetes**, **Tipus de numeració** i **Imatges** 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, la barra d'objectes de numeració ens permet modificar fàcilment l'estructura.

La revisió ortogràfica

Una de les característiques més interessants d'un processador de textos és que permet detectar i corregir les faltes ortogràfiques que es poden fer, de manera que el text quede el més perfecte possible. 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 incorrectament escrita o no la reconeix, l'assenyalarà amb una línia roja de forma ondulada.

Per a començar amb la revisió ortogràfica de qualsevol text, vaja a **Ferramentes -> Verificació Ortogràfica**. O també vaja a la barra de ferramentes i polseu directament sobre el botó **Verificació ortogràfica**.

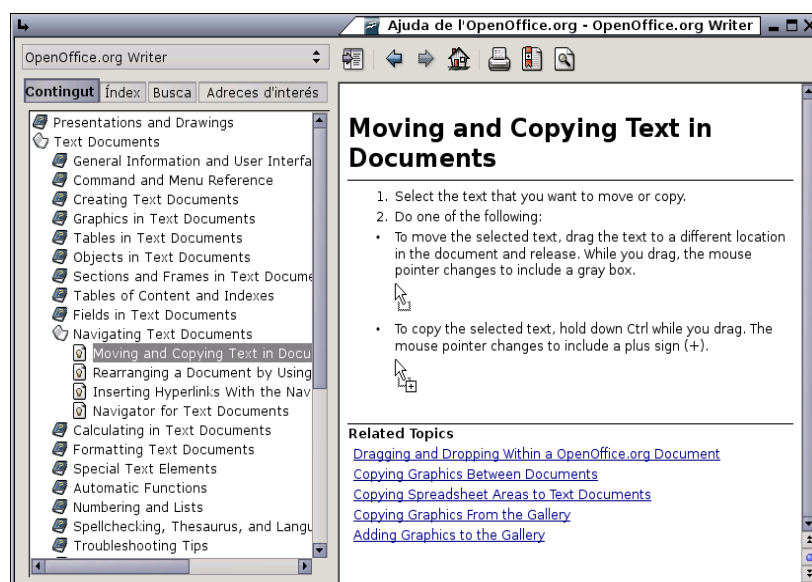
Per a conèixer més

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'interès**. En la vora superior hi ha una llista de selecció que permet triar ajuda per a d'altres mòduls de l'OpenOffice.org. Les fitxes **Índex** i **Busca** fan referència únicament al mòdul seleccionat de l'OpenOffice.org.

Figura 18-11. 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 recerca en tot el text. La recerca inclou tot el contingut de l'Ajuda del mòdul d'OpenOffice.org actualment seleccionat.
- Marcadors: conté marcadors definits per l'usuari. Els marcadors 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 panell esquerre.

La finestra també incorpora una barra de ferramentes que permet navegar per les pàgines visitades (Anterior i Següent). Vaja a la primera pàgina del tema d'ajuda actual, imprimisca alguna pàgina de l'ajuda, i afija un marcador a la pàgina.

Enllaços d'interés

LliureX: <http://lliurex.net/moodle/> (<http://lliurex.net/moodle/course/view.php?id=10>)

Wikipedia: <http://es.wikibooks.org/wiki/OpenOffice.org>

Linux: <http://cprmerida.juntaextremadura.net/itaca/openoffice.pdf>

Guadalinux: <http://es.tldp.org/Tutoriales/doc-curso-guadalinux-iesaverroes/html/6.htm>

Capítol 19. OpenOffice.org Impress 2.0

Introducció

L'OpenOffice.org 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 utilitzant unes plantilles que determinen l'estil de la presentació.

Per a iniciar l'aplicació seleccione l'opció de menú Aplicacions -> Oficina -> OpenOffice.org Impress.

Característiques d'Impress:

- 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 Draw.
- 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'Assistent 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:

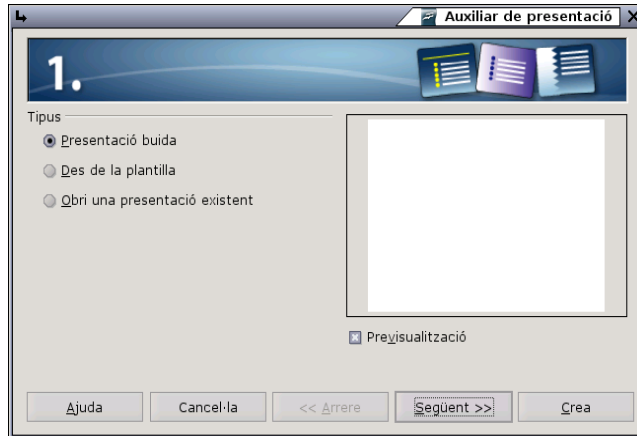
Taula 19-1. Taula d'extensions Impress:

Extensió	Descripció
.odp	OpenOffice.org Impress 2.0
.otp	Plantilla OpenOffice.org Impress
.sxi	OpenOffice.org Impress 1.0
.ppt;.pps	Microsoft PowerPoint 97/2000/XP
.sxd	OpenOffice Draw
.sda	StarDraw 5.0
.sdd	StarDraw 3.0; StarImpress

Creació d'una presentació amb l'Assistent (Impress)

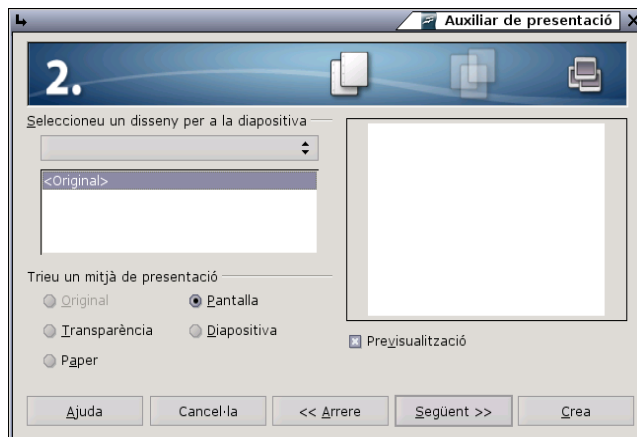
1. Seleccione Fitxer -> Auxiliars -> Presentació.

Figura 19-1. Auxiliar de presentació



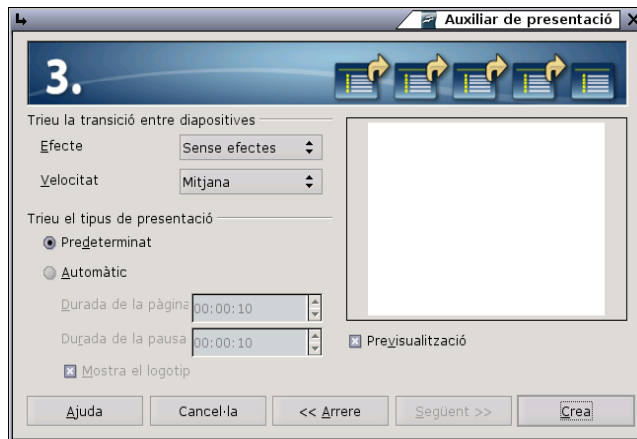
2. Seleccione Presentació buida i polse Següent.
3. Seleccione disseny Blau fosc, el medi de presentació Pantalla i polse Següent.

Figura 19-2. Aspecte diapositiva



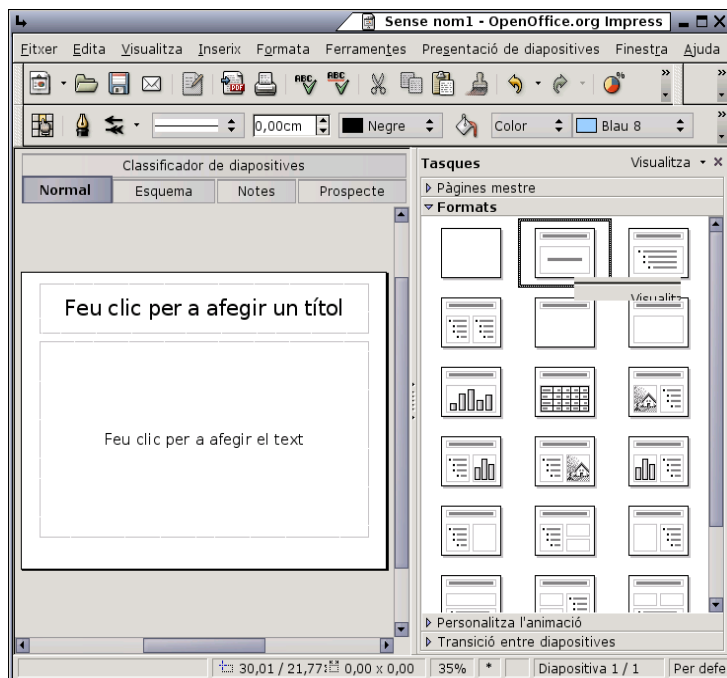
4. Seleccione transició sense efectes, velocitat mitjana, tipus de presentació Predeterminat i pulse Crea.

Figura 19-3. Transició diapositiva



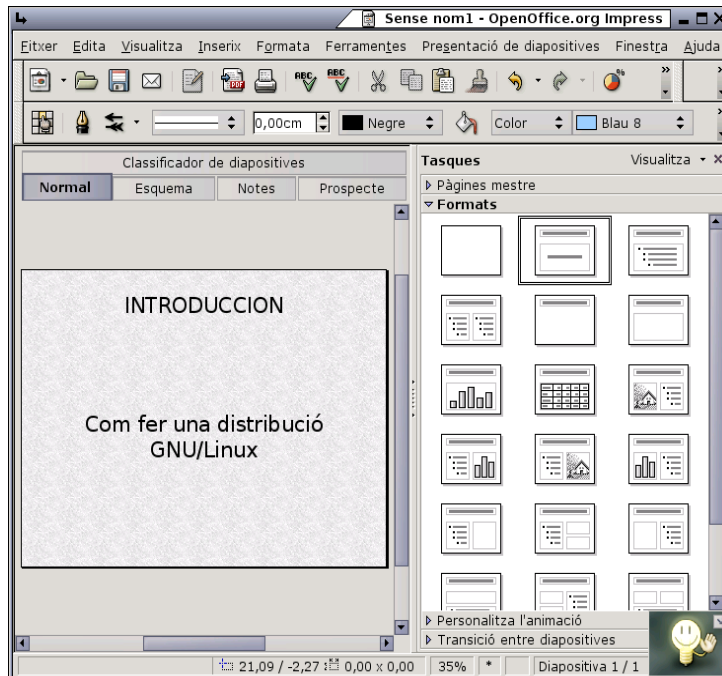
5. Es mostra la interfície de l'OpenOffice.org Impress i a la dreta es mostren els diferents dissenys de diapositives disponibles. Seleccione el disseny i continue amb la creació de la presentació.

Figura 19-4. Disseny diapositiva



6. Introduir les dades sol·licitades: títol i un text central.

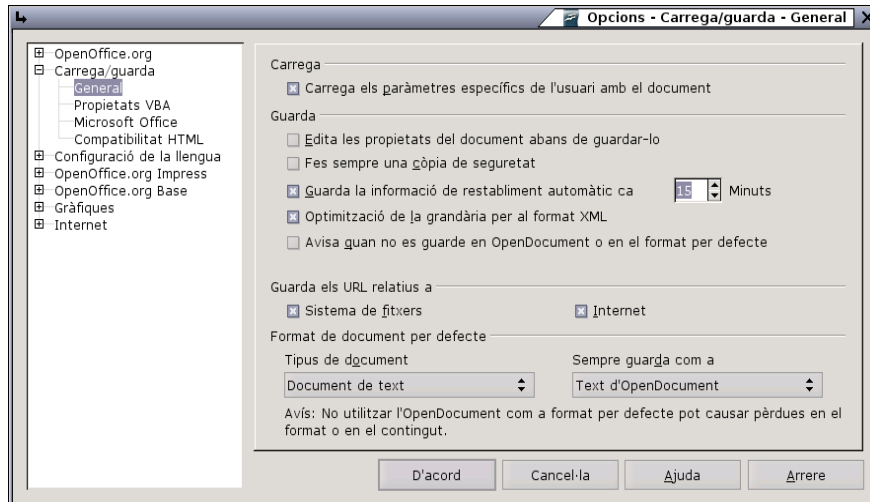
Figura 19-5. Introducció de dades



7. Seleccione Fitxer -> Anomena i guarda, seleccione el directori destí, assigne un nom a la presentació i polse Guarda.
8. Continue introduint diapositives: Inserix -> Diapositiva i assigne títol i text central.
9. De la mateixa manera es poden inserir diapositives tipus Full de càlcul, imatge, objecte, diagrama...
10. Si es vol afegir efectes de transició a les diapositives, seleccione la diapositiva a la qual vol aplicar els efectes i vaja 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 activant 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 polse F5 o vaja a Presentació -> Presentació. En esta opció de menú existix una entrada Configura presentació des de la qual es poden establir opcions per a la presentació.

13. Si vol que el document es guardi de forma automàtica cada cert interval de temps s'ha d'activar la casella Guarda automàticament cada, i s'ha de definir el temps en minuts. Per a fer-ho, cal anar al menú. Vaja a Ferramentes -> Opcions -> Carrega/Guarda -> General -> Guarda automàticament cada, i definisca el temps.

Figura 19-6. Guarda automàticament



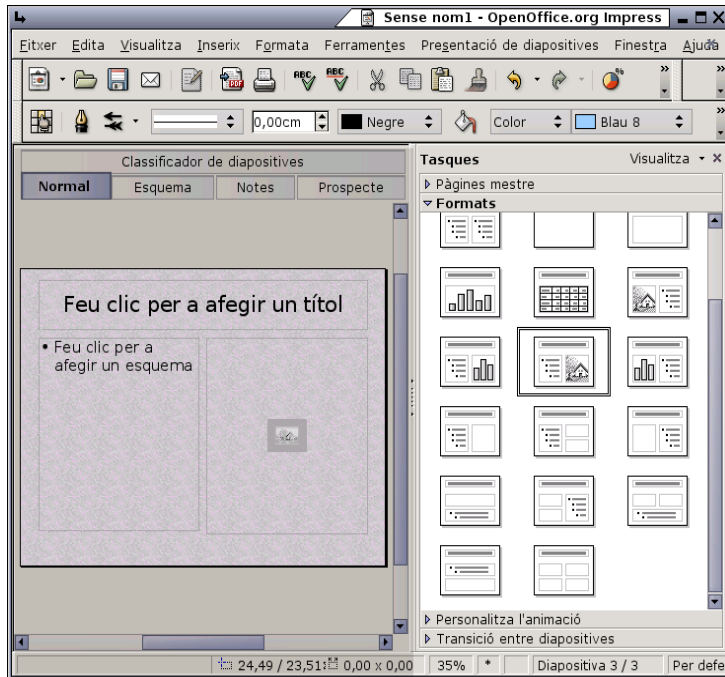
Es poden baixar plantilles de presentació de <http://ooextras.sourceforge.net>.

Afegir una diapositiva

Per a afegir una diapositiva nova seleccione l'opció de menú Inserir -> Diapositiva.

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, un text i una imatge, seleccione l'opció Títol, text, Clipart.

Figura 19-7. Inserix diapositiva



Es mostrarà una diapositiva nova amb les tres zones, preparades per a emplenar amb la informació que es desitge. Fent clic sobre cada una de les zones, es podrà editar el seu contingut. Per a editar una imatge, és necessari fer doble clic.

Nota: Una opció interessant és crear una diapositiva nova a partir d'una altra del document, perquè tinga el mateix fons i estructura. Impress permet duplicar una diapositiva. Per a això, vaja a la diapositiva que vol duplicar i seleccione l'opció de menú Inserix -> Duplica la diapositiva.

Treballar amb objectes

Els objectes de la diapositiva (quadres de text i imatges), es poden manipular amb el ratolí.

Per a modificar la seua posició faça clic i arrossegue amb el ratolí a la posició desitjada. Si es tracta d'un quadre de text, faça clic sobre la vora del quadre per a moure'l. Si es fa clic dins del quadre, es modifica el text. Segons en quina zona del requadre estiga situat el punter del ratolí, la icona que es mostre serà distinta. En cas que siga una imatge, és indistint en quina posició es faça clic.

Per a modificar la grandària d'un objecte, faça clic i arrossegue 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.

Selecció d'un objecte i fent clic dret, es mostra un menú contextual amb multitud d'opcions per a manipular l'objecte. Es poden establir múltiples característiques d'este.

Inserir un quadre de text

Per a inserir un quadre de text nou vaja a la Barra de ferramentes que apareix al peu i faça clic sobre la



Després faça clic sobre la posició desitjada. Apareixerà un quadre de text que permetrà introduir directament el text desitjat.

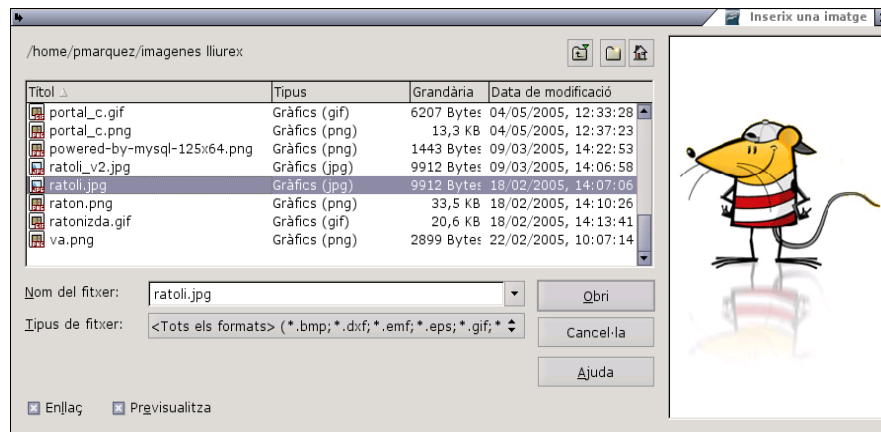
Des del menú contextual, i des de l'opció de menú **Formata**, es poden establir multitud de propietats com el tipus de font, la grandària, l'estil, l'alineació, etcètera.

Inserir una imatge

Per a inserir una imatge nova, seleccione 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 d'arxius.

Figura 19-8. Selecció d'imatge



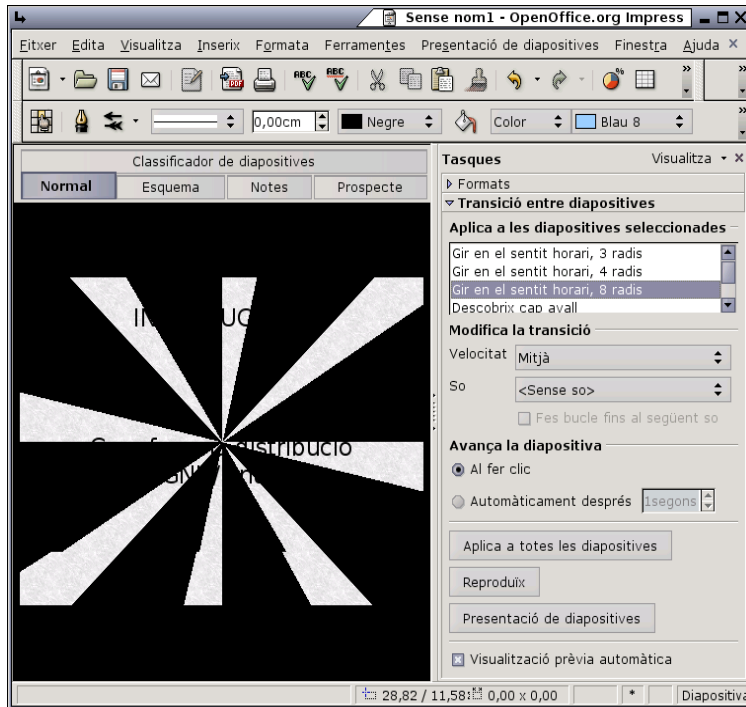
Es mostrarà la imatge en la diapositiva. Després, amb el ratolí es pot situar en la posició desitjada i amb la grandària desitjada.

Definir transicions entre diapositives

Al 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, seleccione l'opció de menú **Presentació de diapositives -> Transició entre diapositives**. Es mostrarà una finestra per a establir el tipus de transició:

Figura 19-9. 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.

Al seleccionar un efecte, automàticament es previsualitza en la diapositiva. També es pot veure l'efect polsant el botó **Reproduïx**.

Animació dels objectes.

Igual que es pot establir animacions com de diapositiva, es pot establir per a cada un dels objectes d'una diapositiva. Per a això, faça clic dret sobre l'objecte i seleccione l'opció del menú **Presentació de diapositives -> Animació personalitzada**. Es mostrarà la finestra **Animació personalitzada** per a establir efectes per a l'objecte.

Veure una presentació

Per a veure el resultat final de la presentació, seleccione l'opció de menú **Presentació de diapositives** -> **Presentació de diapositives** o polse la tecla **F5**. Es mostrarà la presentació a pantalla completa. Per a canviar a la diapositiva següent, faça clic amb el ratolí o polse la tecla **Retorn**. Per a tornar a l'edició de la presentació polse 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 a ella seleccione l'opció de menú **Ajuda** -> **Ajuda d'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)

FAQs sobre l'Impress 2.0: <http://documentation.openoffice.org/faqs>
(<http://documentation.openoffice.org/faqs/presentation/index.html>)

Capítol 20. OpenOffice.org Calc 2.0

Introducció

L'OpenOffice.org Calc és la ferramenta que permet l'edició de fulls de càlcul. Calc, per tant, és una ferramenta que emmagatzema, calcula i organitza informació.

Es pot definir una 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 Calc:

- 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 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 Draw.
- El full de càlcul Calc té funcionalitat similar a Microsoft Excel encara que inclou característiques no presents en Excel i genera arxius de grandària menor.
- El Calc pot generar fulls de càlcul com a arxius PDF.
- No té problemes de virus ni de seguretat.
- Permet la utilització de les extensions:

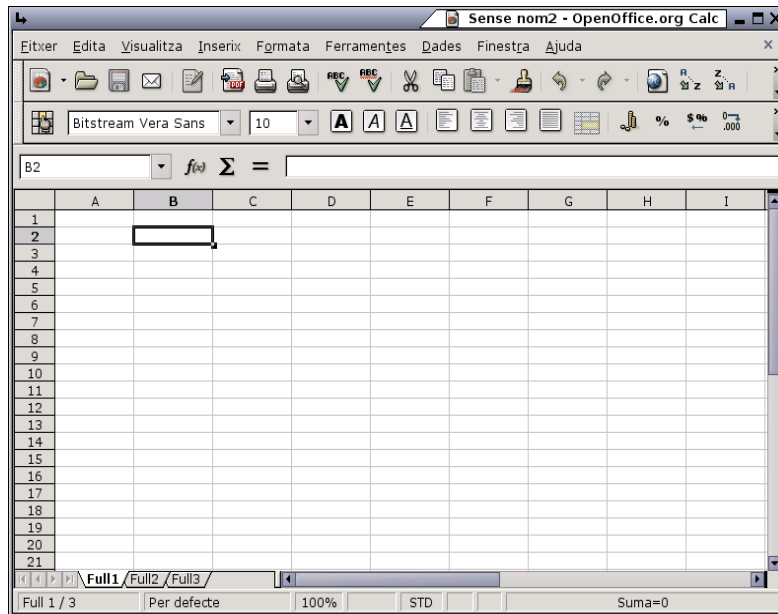
Taula 20-1. Taula d'extensions Calc

Extensió	Descripció
.ods	OpenOffice.org Calc 2.0
.ots	Plantilla OpenOffice.org Calc 2.0
.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 de l'OpenOffice.org Calc 2.0 és el que es mostra a continuació:

Figura 20-1. Interfície d'usuari del Calc



Dins de la finestra de l'aplicació es poden identificar distintes zones, com 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 de l'OpenOffice.org Calc.

- *Barra de menú:* permet accedir a les funcionalitats que proporciona el full de càlcul.
- *Barres de símbols:* contenen botons per a realitzar les accions més habituals
- *Barra de ferramentes:* apareix incorporada en la Barra de símbols. Si es vol obtenir esta barra específica de ferramentes anar a Veure -> Barres de ferramentes i seleccionar l'opció Ferramentes. Es mostra una finestreta que conté un grup d'opcions. Ubicar-la arrossegant i deixant anar en la zona de menús que es vullga. Com es pot comprovar, esta barra és més completa i si es manté pulsat el botó esquerre del ratolí sobre un botó durant uns segons, cada botó mostra, al seu torn, una finestreta amb més opcions.
- *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 "IV". Les files es numeren de la "1" a la "32000".
- *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 l'arxiu que es crea, és a dir, el conjunt de totes les dades i fórmules. Per exemple, un llibre podria ser l'arxiu 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.

Rang: és el conjunt de cel·les que s'usen per a utilitzar una funció determinada

Crear un full de càlcul nou

Seleccionar 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 següents tipus de dades:

- 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

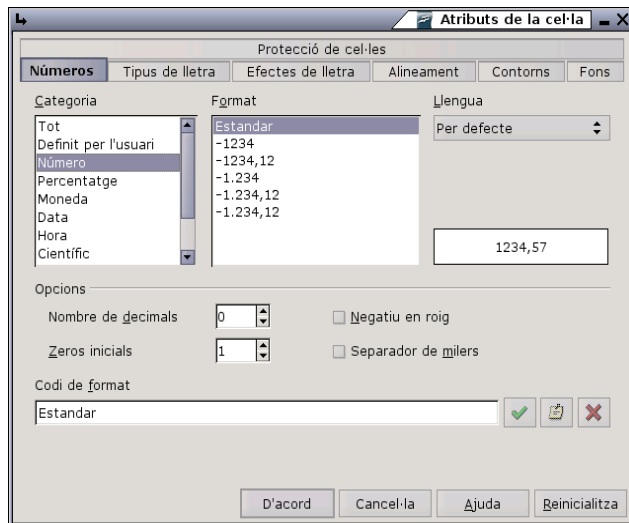
Taula 20-2. Taula exemples de fórmules

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 s'ha d'escriure en ella.
- El text s'alinea, per defecte, a l'esquerra i els números a la dreta.
- Per a canviar el format de les xifres polse el botó dret del ratolí i òbriga el menú contextual. L'opció 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, Alineament, Contorns, Fons i Protecció de cel·les.

Figura 20-2. Formateig de cel·les



Números: selecció del tipus de números (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 font.

Efectes de lletra: configuració pel que fa al subratllat, ratllat, efectes de relleu, ombreig i contorn.

Alineament: 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.

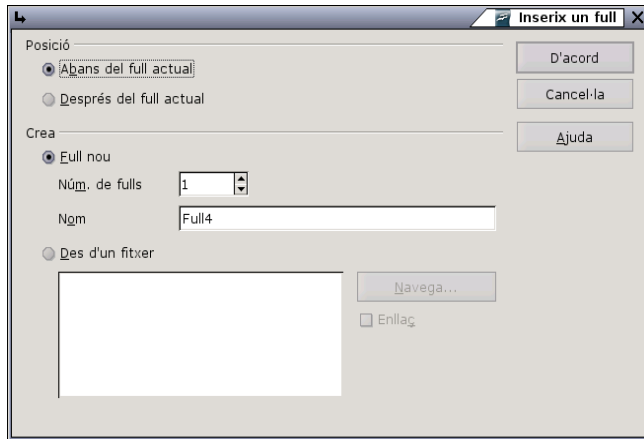
Fons: color de fons de la cel·la.

Protecció de cel·les: la protecció establida només serà vàlida si està activada l'opció de menú **Ferramentes -> Protegix el document -> Protegix el full**.

Treballar amb diversos fulls de càlcul

Per defecte el Calc 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 indique el títol del full, si va davant o darrere del full actual, quants fulls nous es creen, i si les dades per a incloure en el full esmentat es prendran des d'algun arxiu existent.

Figura 20-3. Inserció del full



Si es necessita referenciar les dades de diversos 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 a la E10 del Full3.

Utilitzant 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 seleccione l'opció de menú **Ajuda -> Ajuda de l'OpenOffice.org -> 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_c%

Wikilearning: http://www.wikilearning.com/openoffice_calc
(http://www.wikilearning.com/openoffice_calc-wkc-10895.htm)

Guadalinux: <http://www.guadalinux.org/cursos/>

Capítol 21. OpenOffice.org Draw 2

Introducció

L'OpenOffice.org Draw és la ferramenta que permet crear diagrames, dibuixos i gràfics vectorials per a ser inclosos en documents i presentacions. En general permet crear, utilitzant el ratolí a mode de pincell, dibuixos de diferents nivells de complexitat (dibuixos 3D i efectes especials), guardar-los en diversos formats que permeten incloure'ls en documents impressos, en llocs web o correus electrònics.

Característiques del Draw 2

- 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 21-1. Taula d'extensions Draw

Extensió	Descripció
.odg	OpenOffice.org Draw 2
.otg	Plantilla OpenOffice.org Draw 2
.sxd	OpenOffice.org Draw 1
.std	Plantilla OpenOffice.org Draw 1
.sda	StarDraw 5.0
.sdd	StarDraw 3.0

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: punts per polzada) i el nombre de colors que puga tindre. Si es vol més qualitat és a costa de més dpi 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 la qual cosa, els arxius són més xicotets i, a més, tarden menys temps en 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.

Iniciar l'aplicació

Per a iniciar l'aplicació, seleccione l'opció de menú: Aplicacions -> Oficina -> OpenOffice.org Draw.

Treballar amb fitxers

Per a crear un document nou, seleccione l'opció de menú Fitxer -> Nou -> Dibuix. També pot utilitzar la combinació de tecles **Ctrl+N**. S'obrirà una finestra nova amb la tela en blanc. Per a desplaçar-se per les diverses finestres, ho pot fer amb el gestor de finestres de l'escriptori (**Alt+ TAB**).

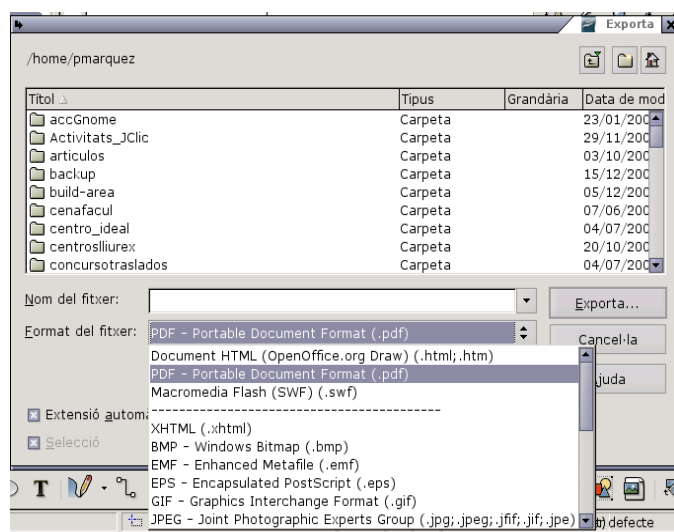
Per a obrir un document seleccione l'opció de menú Fitxer -> Obri, o presione la combinació de tecles **Ctrl+A**.

Per a guardar un document, seleccione l'opció de menú Fitxer -> Guarda, o presione la combinació de tecles **Ctrl+G**. Per a guardar amb un altre nom o format seleccione l'opció de menú Fitxer -> Anomena i guarda. Les imatges es poden guardar en el format natiu OpenOffice.org Draw 2 (.odg) o en format d'StarDraw. Per a guardar en altres formats tant d'imatges vectorials com de mapes de bits, s'ha de fer des de l'opció d'exportació, com es comenta a continuació.

Per a exportar a altres formats:

Si es vol guardar la imatge en altres formats més estesos, seleccione l'opció de menú Fitxer -> Exporta. Es mostrarà una finestra amb diversos tipus d'arxius per a guardar. Per una banda l'Oodraw permet guardar la imatge com a document complet tipus HTML, PDF o SWF (Flash). Per una altra banda, com a arxius gràfics, tant de mapes de bits com vectorials: JPG, PNG, GIF, BMP, SVG, etc.

Figura 21-1. Exportar fitxer



Treballar amb gràfics

La caixa de ferramentes situada en la zona esquerra de la finestra ofereix múltiples opcions tant per a dibuixar figures bàsiques i en tres dimensions, com corbes, línies, connectors, text, 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 fer-la de la grandària i les característiques desitjades.

Si manté premut el botó esquerre del ratolí sobre un botó de la caixa de ferramentes durant uns segons, s'obrirà una caixa de ferramentes nova amb diverses opcions.

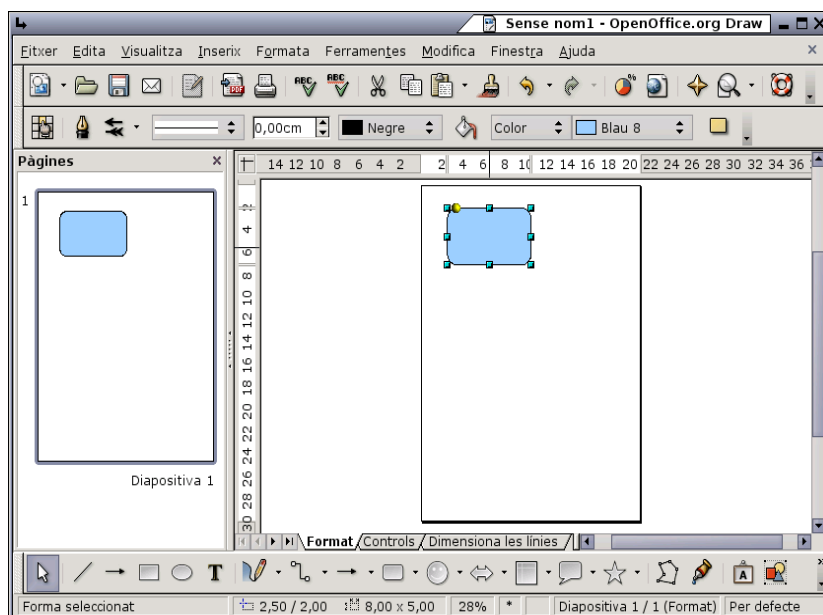
Cada figura que es crea, mostra un o més *punts de control* de la figura. Si fa clic i arrossega els punts esmentats, les característiques de la figura es modifiquen. Els canvis es realitzen sobre l'objecte seleccionat.

Els objectes gràfics disponibles en Draw es poden modificar mitjançant diferents operacions; així pot canviar el gruix de línia, el tipus de línia, el seu color, el farcit d'un cercle, etcètera.

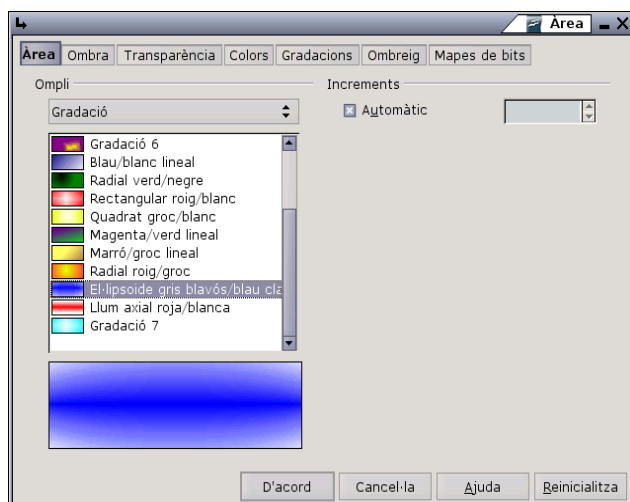
Exemple: crear un rectangle. Polse uns segons sobre la icona corresponent al rectangle de la barra de ferramentes o polse sobre el xicotet triangle a la dreta del botó rectangle. S'obrirà un xicotet submenú amb rectangles i quadrats buits i plens, i rectangles amb els cantons suavitzats.

Seleccionar un rectangle. El cursor es convertix en una creu. Al fer clic sobre l'àrea de treball i desplaçar el ratolí cap a la dreta i avall apareix un rectangle que creixerà o decreixerà seguint el moviment del ratolí. Al soltar el botó del ratolí queda dibuixat el rectangle.

Figura 21-2. Creació d'una imatge



Per a canviar el color del farcit i estant situat sobre el rectangle (apareix emmarcat amb quadradets verds), polse el botó dret del ratolí i, en el menú contextual que s'obri, vaja a l'opció Farciment.

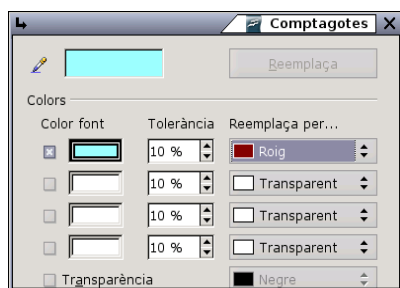
Figura 21-3. Propietats de la imatge

Seleccione el color i altres característiques configurables del rectangle i Accepta.

Modificació de colors en una imatge bitmap

Seleccione la imatge. Vaja a l'opció de menú Ferramentes -> Comptagotes.

Seleccione un percentatge d'aproximació al color o tolerància. Vaja al botó on apareix la pipeta i polse. Vaja a la imatge i situe's sobre la zona a la qual es vol canviar el color. Clic. Vaja al quadre de diàleg i seleccione el color pel qual es vol reemplaçar.

Figura 21-4. Ferramenta Comptagotes

L'efecte produït és el canvi del color seleccionat per el comptagotes (negre) pel seleccionat per a reemplaçar (roig).

Enllaços d'interés

Curs sobre l'OpenOffice Draw: <http://www.solomanuales.org/>

Capítol 22. OpenOffice.org Base 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 admet de forma nativa alguns formats d'arxiu de base de dades plans, com dBase. Així mateix, pot utilitzar l'OpenOffice.org Base per a connectar-se a bases de dades relacionals externes, com MS Access, MySQL o Oracle.

Les dades emmagatzemades en les taules es poden utilitzar com a dades d'entrada per al Writer (enviaments de correus, creació de cartes), el Calc (creació de fórmules, gràfiques...), etcètera.

Treballar amb bases de dades

Crear una base de dades nova

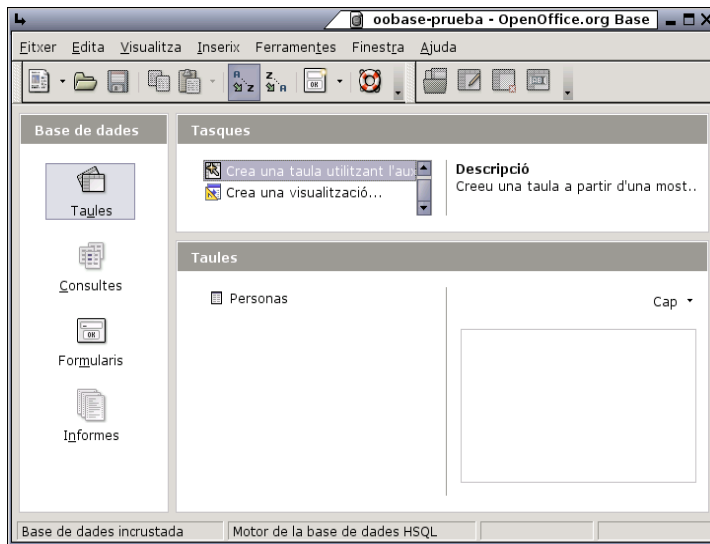
Per a crear un arxiu de base de dades, vaja a Aplicacions -> Oficina -> OpenOffice.org Base, o bé des de qualsevol de les aplicacions de l'OpenOffice.org seguint els passos següents: Fitxer-> Nou -> Base de dades. En qualsevol cas s'obrirà l'assistent per a base de dades, el qual permetrà crear un arxiu per a base de dades.

Una vegada creada la base de dades o connectats a ella, ja es pot passar a treballar amb ella: crear taules, vistes i formularis, realitzar consultes, etcètera.

Creació d'una taula

Una vegada creada la base de dades, crear una taula. Per a fer-ho, seleccione la pestanya Taules i seleccione el botó Crea una taula en visualització de disseny.

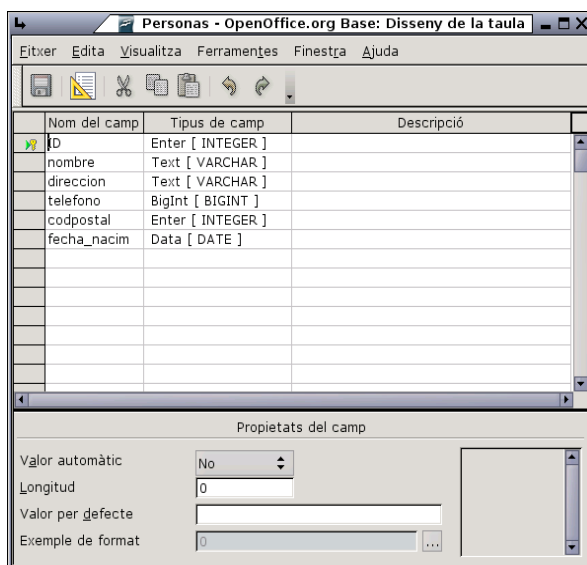
Figura 22-1. Creació de taules



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 del camp i Descripció.

Per a definir un camp, només s'ha d'emplenar la fila corresponent, indicant el nom del camp, el tipus de dades que contindrà el camp, si el que conté és un text, un número, una data, etcètera, (seleccionable d'una llista desplegable) i per últim una descripció (és opcional emplenar-la) de la informació que contindrà el camp.

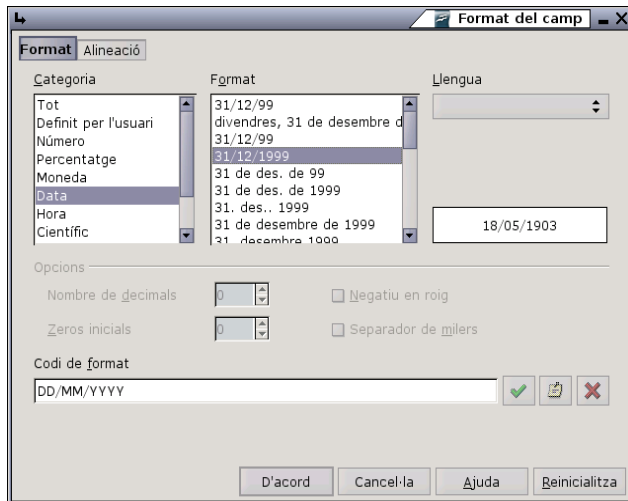
Figura 22-2. Camps de la taula



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.

Figura 22-3. Format del camp



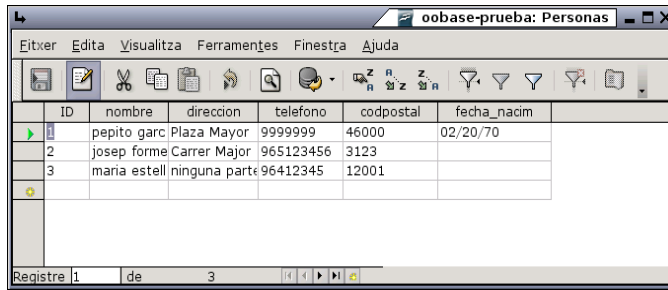
En una taula es poden anar introduint camps, un en cada fila, de distints tipus i formats. També es poden definir índexs sobre la taula per a agilitzar les consultes i establir claus primàries.

Una vegada es tinga, almenys, un camp definit, es pot guardar la taula, assignant-li un nom. Per a això seleccione l'opció del menú Fitxer -> Anomena i guarda. Es demanarà un nom de taula. Assigne-li un nom i accepte.

Des de la finestra principal, en la secció **Taules**, a més d'afegir taules noves també es poden editar les existents (Botó Edita la taula) i Elimina una taula (Botó Elimina la taula).

Càrrega de dades en la taula

Estant en la finestra principal, faça doble clic en la taula on vol introduir dades o seleccione l'opció de menú Edita -> Obri objecte de base de dades. Apareix una finestra nova, a mode de graella que permet introduir les dades.

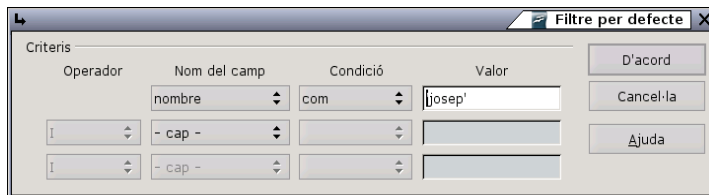
Figura 22-4. Introducció de dades

Els títols de la columna són els noms dels camps. Cada fila és un registre nou. Fent clic sobre les cel·les es poden 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 una caixa de text que indica el número de fila/registre actual. En la caixa es pot introduir un número de registre per a anar directament a ell.

Per a eliminar una fila, faça clic dret sobre el requadre gris a l'esquerra de la fila i seleccione l'opció **Suprimix les files**.

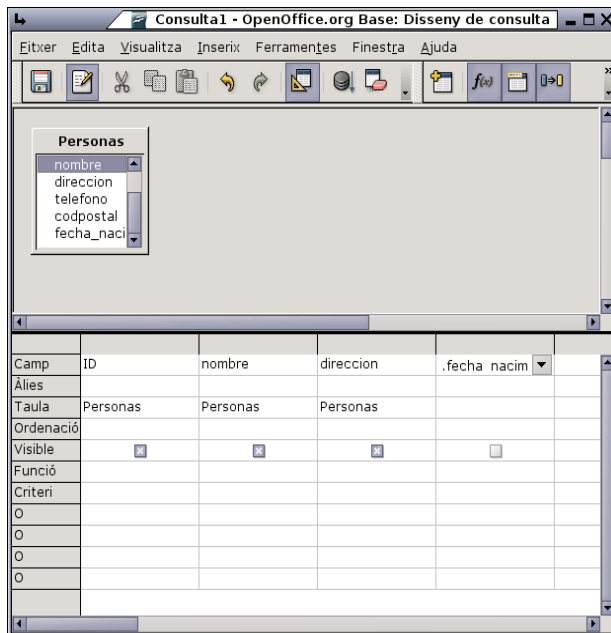
En la zona superior de la finestra es mostra una barra de ferramentes amb funcions de consulta de dades (Filtres), ordenació i recerca.

Figura 22-5. Filtre per defecte

Consultes de dades

També es poden definir consultes, tant de manera visual com directament en SQL. Per a fer-ho, des del panell de l'esquerra, estant en el grup **Consultes** es mostren diverses opcions. Entre elles crear una consulta nova de manera visual, amb la vista de disseny o crear una consulta introduint directament el codi SQL.

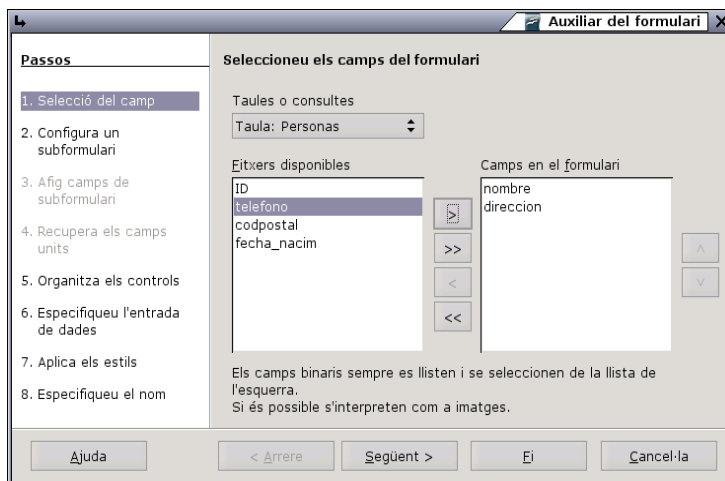
Figura 22-6. Disseny de consultes



Formularis

Els formularis tenen com a finalitat poder introduir o modificar fàcilment el contingut de la base de dades. Podem crear-los mitjançant un assistent o bé manualment des de la Visualització Disseny

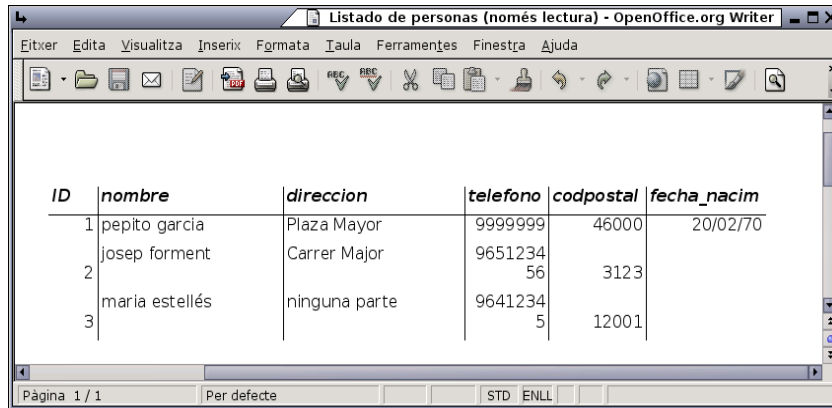
Figura 22-7. Assistent Formulari



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 assistent crear informes amb el Writer.

Figura 22-8. Informe



ID	nombre	direccion	telefono	codpostal	fecha_nacim
1	pepito garcia	Plaza Mayor	9999999	46000	20/02/70
2	Josep forment	Carrer Major	9651234 56	3123	
3	maria estellés	ninguna parte	9641234 5	12001	

Enllaços d'interés

Pdf OpenOffice.org Base: http://ecomercio.com.co/images/libro_pdf/capitulo23.pdf

Capítol 23. OpenOffice.org Math 2

Introducció

L'OpenOffice.org Math proporciona una interfície simple per a editar text científic. Consta d'un panell de selecció que conté operadors, símbols científics, expressions, etcètera, que només mitjançant un clic de ratolí se seleccionen per a incorporar-los al document.

Una aclaració important és que l'OpenOffice.org Math 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.

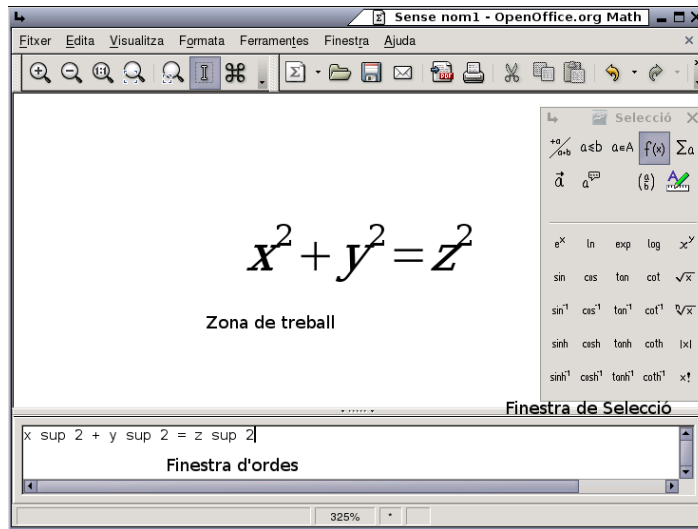
Iniciar l'OpenOffice.org Math 2

A l'hora de crear una fórmula, es pot fer obrint l'OpenOffice.org Math des de l'escriptori, seleccionant en el menú **Aplicacions -> Oficina -> OpenOffice.org Math**. Però el normal és que es vullga introduir una fórmula en un text que s'està elaborant des de l'OpenOffice.org Writer, de manera pareguda a quan s'introdueix un diagrama o qualsevol altre objecte. A l'inserir una fórmula en un altre document, l'OpenOffice.org Math 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. El primer que s'observa distint és que la zona de l'espai de treball està partida en dos. La zona d'avall és la **Finestra d'ordes**. En ella s'*escriu* la fórmula, que es visualitza en la zona de treball a mesura que s'escriu.

Per a clarificar això, 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 formatejada apareixerà en la zona de dalt.

Figura 23-1. L'editor de fórmules OpenOffice.org Math 2.



A més, també apareix una finestra flotant, la *Finestra de selecció*, amb una gran quantitat de símbols matemàtics utilitzables. Dita 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.

Utilitzar l'ajuda

Una bona idea, al començar a escriure una fórmula, és partir d'una altra pareguda i modificar-la, en compte de partir de zero. Per a això, el manual en línia del Math ofereix nombrosos exemples en els quals basar-se. Per a arribar a ells seguir els passos següents.

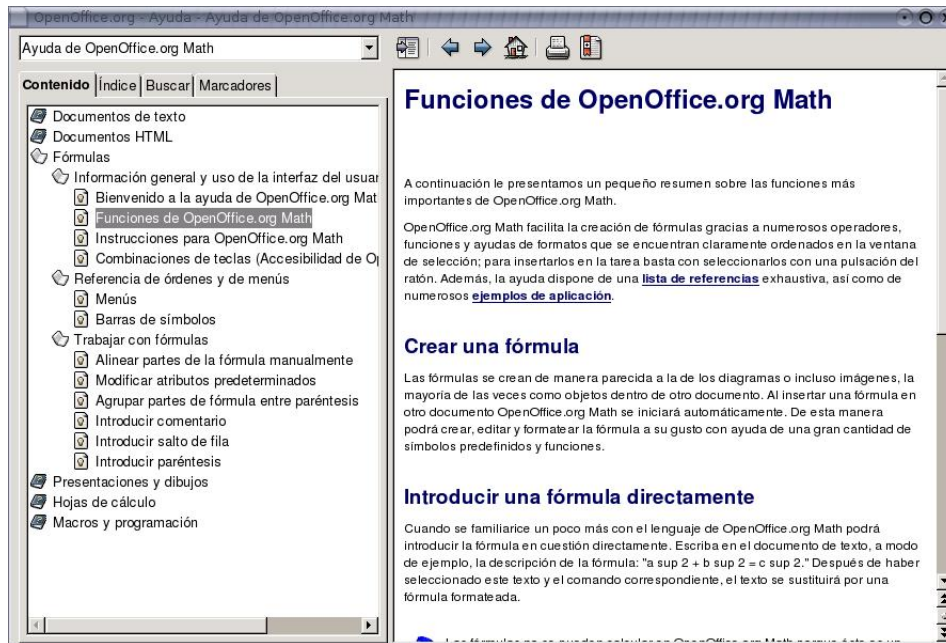
- Seleccionar l'opció de menú Ajuda -> Ajuda de l'OpenOffice.org -> Contingut.

Això provocarà que s'obriga l'ajuda de l'OpenOffice.org Math.

Suggeriment: També es pot polsar la tecla **F1**.

- En la zona de la dreta, apareixerà un document de títol Benvinguts a l'ajuda de l'OpenOffice.org Math. Seleccioni l'opció Fórmules -> Informació general i ús de la interfície de l'usuari -> Funcions de l'OpenOffice.org Math. Haurà d'aparèixer un document de títol Funcions de l'OpenOffice.org Math.

Figura 23-2. Funcions de l'OpenOffice.org Math.



- Al final del primer paràgraf, punxar en l'hiperenllaç [Ejemplos de l'OpenOffice.org Math](#). Apareixen diversos exemples. Fent clic sobre qualsevol d'ells, apareixerà una pàgina nova amb una explicació breu de l'exemple, el resultat de la fórmula, i en la línia sintaxi el que s'ha d'escriure perquè aparega. Es pot 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 23-3. Exemples OpenOffice.org Math.



Crear una fórmula

Se vol crear la següent fórmula:

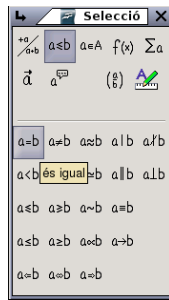
$$f(x) = \frac{x^2 + 8x + 1}{7x - 3}$$

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.

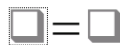
- Com que el que es pretén fer és una igualtat, el primer serà posar una igualtat. Per a això, seleccione el botó **Relacions** i després el botó **a=b**

Figura 23-4. Relacions.



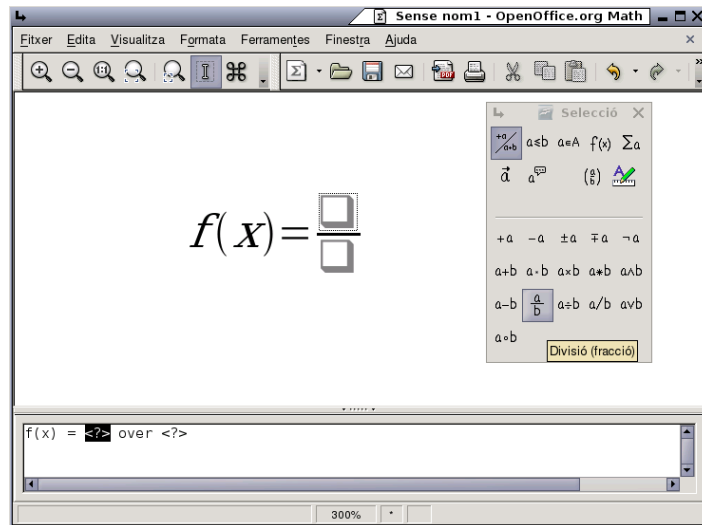
Apareixeran dos requadres amb un igual al mig:

Figura 23-5. Finestra d'ordes.



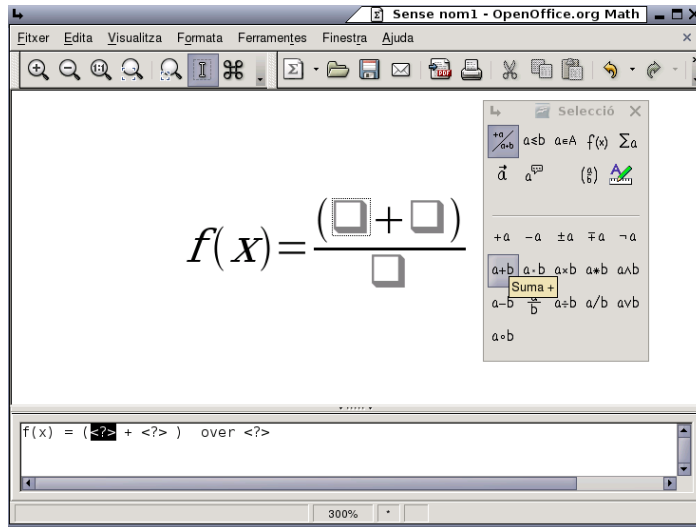
- En el requadre de l'esquerra, faça doble clic i escriga la part esquerra de la fórmula: $f(x)$
El que s'escriu, apareix en la *Finestra d'ordes*, la visualització en la zona de la fórmula té un xicotet retard que pot resultar un poc incòmode.
- A la dreta de la igualtat, es vol fer una divisió.
 - Faça doble clic en el requadre de la dreta de la fórmula.
 - En la finestra de selecció, seleccione el botó **Operadors unaris/binaris**.
 - Seleccione el botó **Divisió(fracció)**. Apareixerà la barra de divisió en la part de la dreta.

Figura 23-6. Finestra d'ordes.



- El numerador és una suma de tres operands. Per a posar-los:
 - Faça doble clic en el requadre del numerador.
 - En la finestra de selecció, seleccione el botó Parèntesis.
 - Seleccione el botó Parèntesis d'agrupació.
 - En la finestra de selecció, torne a seleccionar el botó Operadors unaris/binaris.
 - Seleccione el botó + de suma.

Figura 23-7. Finestra d'ordes.

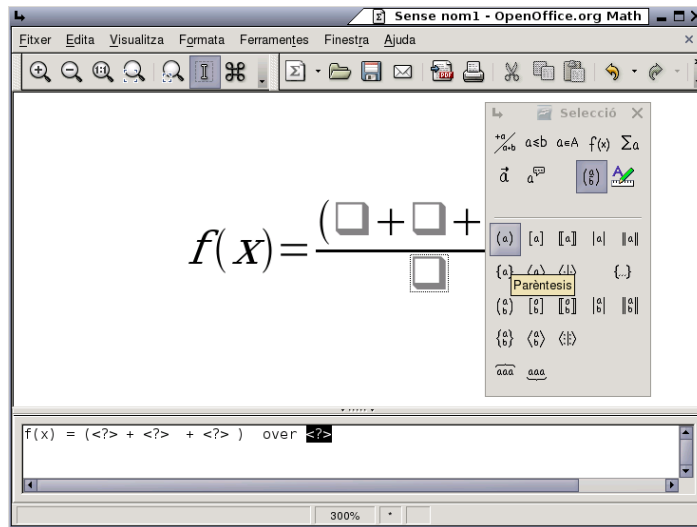


- Apareixeran dos sumands.
Torne a seleccionar el botó + de suma. Apareixerà un sumand més.

Nota: Si no es mostren els canvis realitzats, polse el botó de la barra de ferramentes Actualitza.

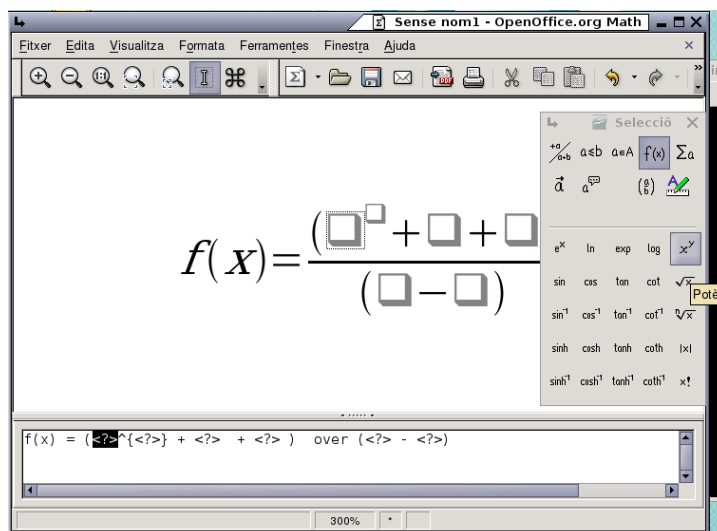
- El denominador és una resta de dos operands. Es procedirà de manera anàloga al numerador. Per a posar-los:
 - Faça doble clic en el requadre del denominador.
 - En la finestra de selecció, seleccione el botó Parèntesis.
 - Seleccione el botó Parèntesis d'agrupació.

Figura 23-8. Finestra d'ordes.

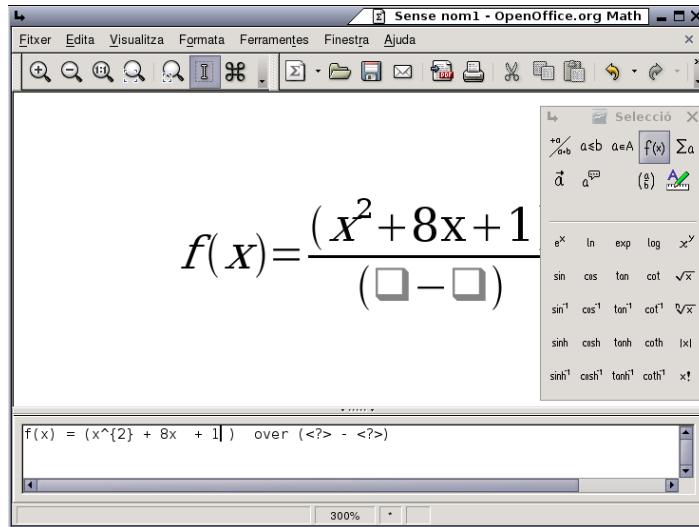


- En la finestra de selecció, torne a seleccionar el botó Operadors unaris/binaris.
- Seleccione el botó Restes -. Apareixeran dos sumands.
- Queda posar la potència en el primer sumand del numerador. Per a posar-los:
 - Faça doble clic en el requadre del primer sumand del numerador.
 - En la finestra de selecció, seleccione el botó Funcions.
 - Seleccione el botó Potència.

Figura 23-9. Finestra d'ordes.



- Apareixerà un requadre superíndex per a la potència
- Ja està l'estructura de la fórmula creada. Ara únicament queda emplenar els quadres. Per a fer-ho, cada vegada que vullga emplenar un requadre, faça doble clic sobre ell i escriga el que corresponga.

Figura 23-10. 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 + S**.

Si s'està editant la fórmula des de l'OpenOffice.org Writer, només caldrà fer clic fora de l'espai de la fórmula per a seguir 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_editor_de_f%C3%B3rmulas)

Guadalinux: <http://www.guadalinux.org/cursos/>

Capítol 24. 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 d'Evince és la 0.8.1.

Evince té les característiques següents:

- Permet veure un fitxer PDF pàgina per pàgina, o veure 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.

Inici d'Evince.

Es pot iniciar Evince de la manera següent:

Obrint directament el fitxer PDF, amb doble clic

Evince és el visor de fitxers PDF per defecte i es llança de forma automàtica a l'obrir un fitxer amb eixe format.

Línia d'ordes

Per a iniciar Evince des de la línia d'ordes, teclegeu l'orde i premeu **Intro** a continuació.

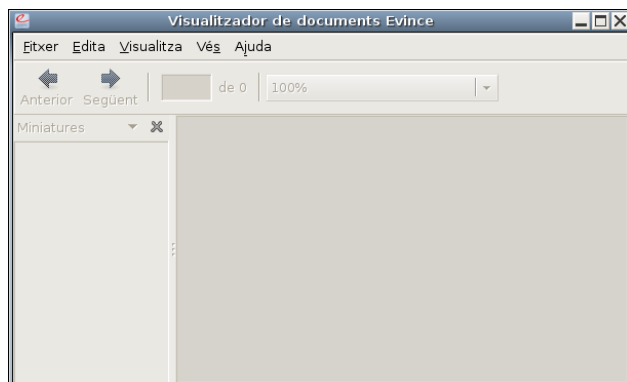
`evince nom de fitxer.pdf`

on *nom de fitxer.pdf* és el nom del fitxer PDF que es vol obrir.

Nota: Evince obri cada fitxer que s'especifique en una finestra nova.

A l'iniciar Evince, es mostra la finestra següent:

Figura 24-1. Finestra d'inici abans d'obrir un fitxer



La finestra d'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 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 d'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 Obri un document 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 un gestor d'fitxer (Nautilus) a la finestra d'Evince. Si la finestra d'Evince està buida, l'aplicació mostra l'fitxer en la finestra. Si la finestra no està buida, l'aplicació inicia una finestra nova per a mostrar l'fitxer. L'aplicació mostra el nom d'un fitxer PDF en la barra de títol de la finestra.

Si s'intenta obrir un format d'fitxer que evince no reconeix, l'aplicació mostra un missatge d'error.

Suggeriment: Es pot veure un fitxer PDF mitjançant una doble pulsació en el nom del fitxer en el gestor de fitxers Nautilus, o usant qualsevol aplicació GNOME que permeti embeber vistes PDF.

Per a veure un fitxer

Per a veure un fitxer, es poden usar els mètodes següents:

- Per a veure la pàgina següent podeu triar o anar a → Pàgina següent (**Av Pàg**) o prémer el botó Següent en la barra de ferramentes.
- Per a veure la pàgina anterior, podeu triar o anar a -> Pàgina anterior (**Re Pàg**) o prémer el botó Anterior en la barra de ferramentes.
- Per a veure la primera pàgina en el fitxer, podeu triar o anar a -> Primera (**Ctrl-Inici**) o prémer el botó Primera en la barra de ferramentes.
- Per a veure l'última pàgina en el fitxer, podeu triar o anar a -> Última (**Ctrl-Fi**) o prémer el botó Última en la barra de ferramentes.
- Per a retrocedir a la pàgina que heu vist en l'històric, podeu triar o anar a → Pàgina anterior (**Ctrl - Re. Pàg**) o prémer el botó Anterior en la barra de ferramentes.
- Per a avançar una pàgina que heu vist en l'històric, podeu triar o anar a -> Pàgina següent (**Ctrl - Av. Pàg**) o 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:

- Podeu utilitzar les fletxes de cursor del teclat.
- O 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, arrossegueu el quadre de visualització cap amunt en la finestra.
- o 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 d'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 d'evince , trieu Visualitza -> Ajusta a l'amplària de 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 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.

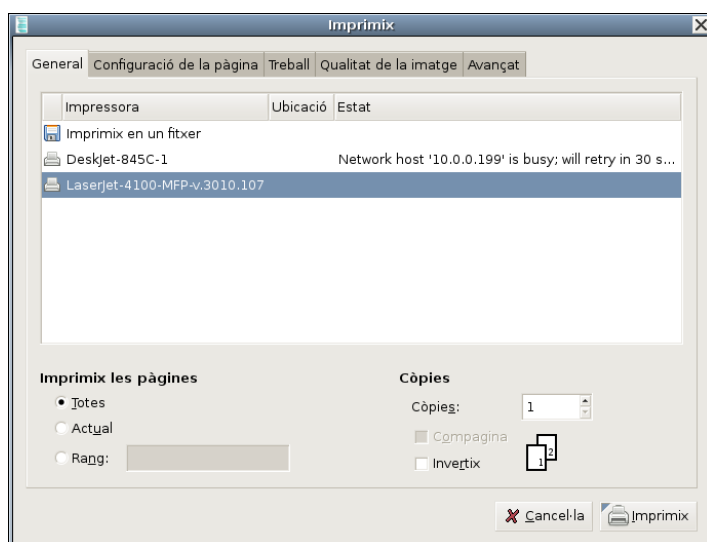
Propietats d'un fitxer

Per a veure les propietats d'un fitxer, trieu Fitxer -> Propietats. Mostra el diàleg de Propietats PDF del fitxer actual.

Imprimir un fitxer

Per a imprimir un fitxer PDF, trieu Fitxer -> Imprimix (**Ctrl-P**). El diàleg Imprimix permet especificar les opcions d'impressió següents:

Figura 24-2. Finestra d'impressió



Pestanya General

Impressora

Seleccioneu la impressora a utilitzar de la llista mostrada (en el seu cas)

Rang 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. Usar les caixes Des de i Fins a per a especificar les pàgines de principi i fi

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.

Pestanya Treball

Permet determinar la prioritat del treball, el moment en el qual s'imprimirà,...

Pestanya Qualitat de la imatge

Permet establir la resolució de les imatges incloses així com el color.

Pestanya Avançat

Establix la precisió en el color, l'ajust de la lluentor i el contrast, 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 ommissió les còpies es guarden en el directori personal.
- 3. Premeu el botó Guarda.

Per a treballar amb documents protegits amb 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, Evince mostra un diàleg de seguretat. Teclegeu la contrasenya d'usuari o la contrasenya mestra en la caixa de text i Introduïu la contrasenya del document, després premeu en 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 d'evince oberta, l'aplicació acaba.

VIII. Aplicacions gràfiques i de disseny

Capítol 25. Editor de diagrames: Dia

Introducció

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**, vaja al menú Aplicacions -> Gràfics -> Editor de diagrames Dia.

Des d'una 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 de 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...).

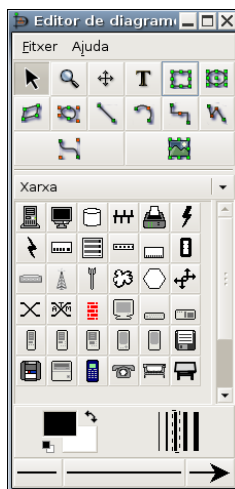
En general, Dia és una utilitat versàtil que pot ser utilitzada tant per un enginyer electrònic per a dissenyar circuits, per un programador per a mostrar el flux d'execució d'un programa, per un administrador de xarxa per a mostrar el disseny de la seua xarxa, com per qualsevol usuari per a fer els seus propis esquemes.

Consta d'un panell de ferramentes i un conjunt de símbols específics, predissenyats i classificats, que es poden incorporar al diagrama (localitzat en una altra finestra) amb un clic del botó esquerre del ratolí.

La versió de Dia documentada és la 0.96.

La seua utilització és senzilla i flexible, ja que qualsevol usuari pot generar diagrames de manera ràpida i eficient.

Figura 25-1. Editor de diagrames Dia



Àrea de treball o Canvas

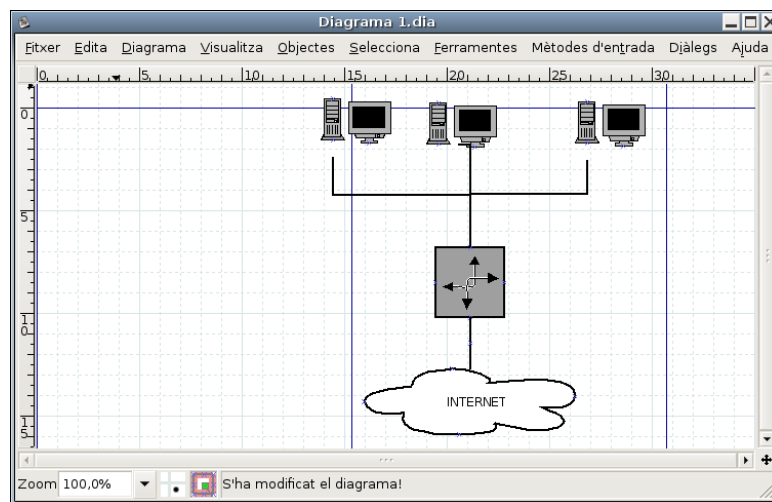
La finestra d'edició de l'esquema simula una quadrícula que facilita el traçat i la composició de dibuixos. Funciona com un senzill editor gràfic que permet incorporar imatges personalitzades, redimensionar els símbols predefinitos, triar tipus de línia, traçar figures geomètriques, etc.

Una vegada finalitzat el nostre diagrama, es pot imprimir directament des de l'aplicació, guardar-ho en un arxiu o exportar-lo en un format gràfic per a compartir-lo amb una altra aplicació. Entre les capacitats d'exportació destaca:

- Format PNG (Portable Network Graphics .png): fitxer d'imatge en mapa de bits que pot ser editat 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 ser redimensionat sense perdre qualitat.
- Format CGM (Computer Graphics Metafile .cgm).

Per a crear una nova àrea de treball, seleccione Fitxer -> Nou. L'àrea de treball és la part principal de Dia. És la finestra on els usuaris afegien els objectes i els organitzen. Quan s'imprimix o es guarda un diagrama, este queda guardat amb les propietats que s'havien assignat als objectes.

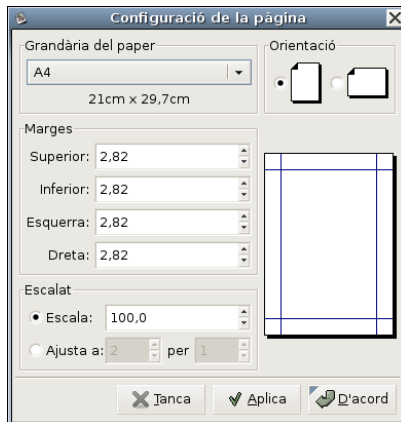
Figura 25-2. Àrea de treball



En l'espai de treball hi ha unes línies blaves que ressalten sobre la resta. Són les vores de les pàgines sobre les quals s'està treballant. Estes línies permeten tindre uns punts de referència per a dibuixar el diagrama.

Si se selecciona: Fitxer -> Configuració de la pàgina apareix una nova finestra per a configurar la pàgina. Des d'esta finestra es poden configurar opcions, com ara Grandària del paper, Marges del paper, Escalat, Orientació. Observe com, al canviar les propietats de la pàgina, canvien les línies de l'àrea de treball.

Figura 25-3. Configuració de la pàgina



Carregar i guarda diagrames

Dia permet guardar els diagrames com qualsevol aplicació. Per a guardar un fitxer, trie en el menú principal Fitxer -> Guardar. Apareix un quadre de diàleg estàndard per a guardar. L'àrea de treball és guardada en format dia XML. L'extensió del fitxer és .dia (fitxer.dia).

Figura 25-4. Guardar diagrames



Per a carregar un fitxer que ha sigut guardat per **dia** o alguna altra aplicació, selecciona en el menú principal Fitxer -> Obri, apareix un quadre de diàleg per a seleccionar l'arxiu. 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'una terminal, en la línia d'ordes i estant en el directori que conté el fitxer, es pot escriure: **dia fitxer.dia**.

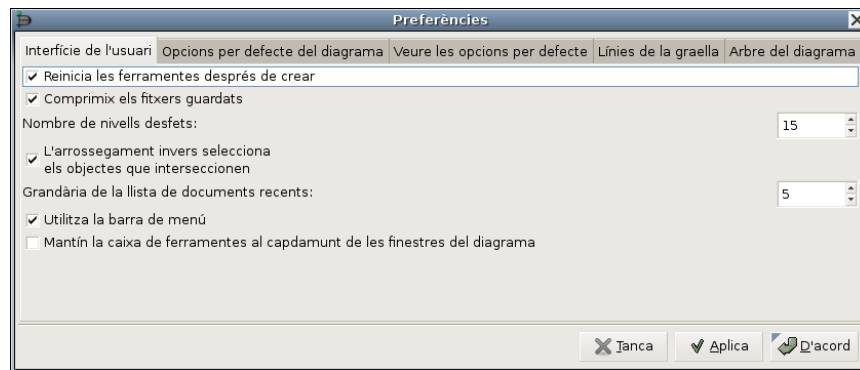
En guardar, Dia genera un fitxer Dia XML, que és comprimit automàticament amb **gzip** per a estalviar espai en disc, ja que un diagrama simple és molt gran perquè guarda molta informació redundant.

Com ja s'ha dit en el punt anterior, Dia permet exportar fitxers a un altre tipus de formats, com ara CGM, HPGL, EPS, PNG, SVG, TeX, WPG...

Preferències

L'aplicació Dia pot ser modificada, ja que permet adaptar-se a les necessitats de l'usuari. Per a canviar la configuració, seleccione Fitxer -> Preferències en el menú principal. Apareix el quadre de diàleg de configuració amb les pestanyes següents:

Figura 25-5. Preferències

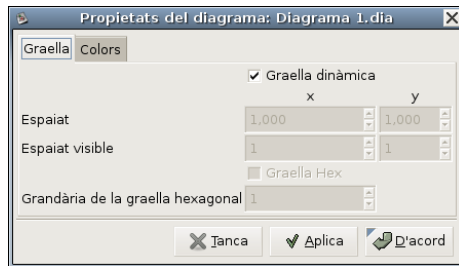


- *Interfície d'usuari*: permet configurar alguns aspectes de la interfície d'usuari, com ara la localització de la barra de ferramentes, la compressió de fitxers, el funcionament de l'arrossegament invers, etc.
- *Opcions per defecte del diagrama*: estableix les característiques per als nous diagrames, com ara orientació, grandària, color de fons, funcionament del zoom, etc.
- *Veure les opcions per defecte*: estableix 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, polse **Aplica** perquè els canvis siguin aplicats i tanque el quadre de diàleg de preferències. Per a cancel·lar els canvis i deixar els valors predeterminats, faça clic en el botó **Tanca**.

Una altra manera d'establir algunes propietats d'un diagrama concret és des de l'opció **Diagrama** del menú contextual. Per a això, cal situar-se sobre l'àrea de treball, polse el botó dret del ratolí i seleccione **Diagrama -> Propietats**. El quadre de diàleg que s'obri permet modificar les característiques de la reixeta i els colors.

Figura 25-6. Propietats del diagrama



Components

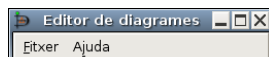
La finestra de l'aplicació conté quatre parts:

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 25-7. Barra de menú



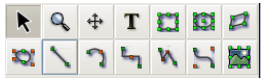
Barra de ferramentes

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 redimensionat) i Mostra les propietats de l'objecte (fent doble clic sobre el cos de l'objecte).
- Lupa: per a acostar o allunyar la vista.
- Mà: per a moure l'espai de treball.
- Text: per a afegir text.
- Rectangle: per a crear caixes.

- Cercle: per a crear cercles.
- Polígon: per a crear polígons.
- Polígon bezier: per a crear objectes bezier (polígons que admeten corbes).
- Línia: per a crear una línia.
- Línia en zig-zag: per a crear una línia en zig-zag. Les línies zig-zag permeten unir objectes d'una manera més ordenada. L'aspecte visual és igual a una escala.
- Línia bezier: per a crear línies bezier. S'usen manejant vectors. La línia hi conté corbes i és editada 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 **Dia** no és una ferramenta dissenyada per a eixe tipus de dibuixos.
- Imatge: inserix una imatge.

Figura 25-8. Barra de ferramentes



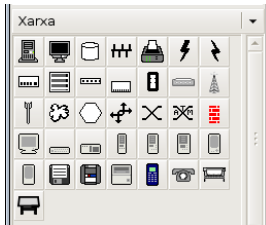
Selector de tipus de diagrames

El selector de tipus de diagrama proporciona una sèrie d'objectes extres que faran més comprensibles els diagrames creats. Els objectes del selector poden:

- Moure's.
- Redimensionar-se.
- Mostrar les propietats.

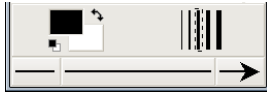
Els objectes del selector contenen un camp per a introduir text.

Figura 25-9. Selector de tipus de diagrama



Paletes

La ferramenta paletes s'utilitza per a canviar els colors, grossària, tipus de línia, etc., dels objectes.

Figura 25-10. Paletes

Els objectes

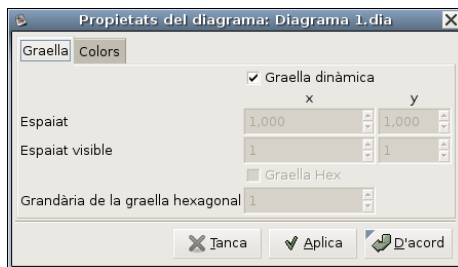
Els diagrames es componen d'objectes que són formes predefinides o definides per l'usuari.

Per a afegir un objecte, s'ha de seleccionar en la barra de ferramentes i després fer clic en l'àrea de treball. L'objecte ha d'aparèixer amb uns botons xicotets de color verd en la seua vora.

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 sobre estos o arrossegant els botons verds en els cantons. Quan s'imprimix o es guarda un diagrama, este queda guardat amb les propietats que se li han assignat des de l'opció del menú contextual: **Diagrama -> Propietats**.

Figura 25-11. 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 grandària 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**.

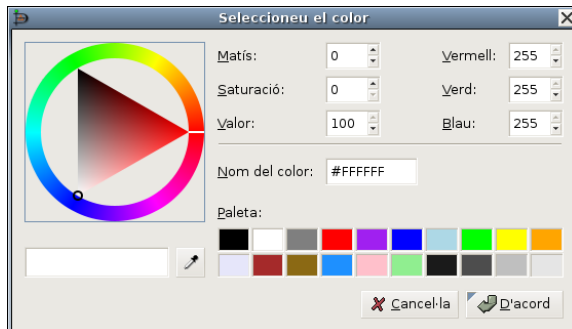
Figura 25-12. Propietats de l'objecte

Es pot millorar la precisió en el disseny, utilitzant la ferramenta de zoom o enfocament. Per això, es pot utilitzar la ferramenta Lupa de la Barra de ferramentes o, des del menú contextual: Visualitza-> Zoom.

Un objecte s'elimina seleccionant-lo i polsant la tecla **Supr**.

Un objecte es duplica seleccionant-lo i polsant **Ctrl+D**.

L'usuari pot assignar colors als objectes. El control de color es du a terme des del menú contextual, en: Objectes -> Propietats -> Color de l'emplenat.

Figura 25-13. Colors per a l'objecte

L'objecte Text pot ser situat en l'àrea de treball fent clic en el botó de text en la barra de ferramentes. El text en Dia pot ser utilitzat amb qualsevol font disponible per a GNOME.

Seleccionar Objectes

Des del moment que es crea un nou objecte sobre l'àrea de treball, serà necessari seleccionar-lo per a poder editar-lo i treballar sobre este. 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 clic sobre este. Quan l'objecte és seleccionat i apareix en el diagrama, té alguns punts xicotets de color verd en els seus cantons o en els seus 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.

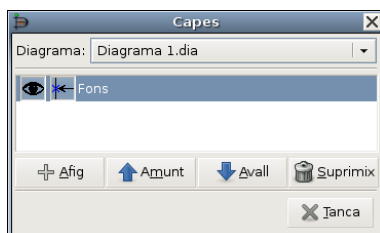
2. *Selecció múltiple*: la manera més simple per a seleccionar diversos objectes al mateix temps és fent clic en un espai lliure del diagrama amb el botó esquerre del ratolí i arrossegar dibuixant un rectangle en l'àrea de treball. Tots els objectes presents en esta àrea seran seleccionats quan es deixi de pressionar el botó del ratolí. Una altra manera és tenint oprimida la tecla **Maj** mentre se seleccionen els objectes un per un. La selecció múltiple és útil quan vol aplicar la mateixa operació en diferents objectes i no perdre temps seleccionant-los un per un. Quan se seleccionen els objectes, actuen com un grup. Al moure un sol objecte, tots els altres es mouran al mateix temps. El mateix ocorre si es tracta d'esborrar un objecte.
3. *Invertix la selecció*: si en l'àrea de treball es tenen deu elements i només es volen seleccionar huit d'estos, una manera de fer-ho pot ser per mitjà de l'opció **Invertix** del menú **Selecciona**. Simplement cal seleccionar dos objectes que no es necessiten, i fer clic en l'opció **Invertix** i s'obtidran els huit elements que es volien seleccionar.
4. *Selecció d'objectes connectats*: una característica molt útil que posseïx **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, des del menú contextual sobre l'àrea de treball vaja a l'opció **Selecciona -> Connectat**. Si este objecte no té cap objecte connectat, no farà res. Si en té, tots els objectes connectats seran seleccionats 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 al temps. Per a això, seleccione l'objecte font que desitge, faça clic dret sobre l'àrea de treball per a accedir al menú contextual i seleccione l'opció **Selecciona -> Transitiu**. Tots els objectes que estaven connectats a l'objecte font ara estan seleccionats i llestos per a ser manipulats.
6. *Selecione el mateix tipus d'objectes*: si necessita seleccionar objectes iguals (tots Rectangles, Línies, o alguna altra figura) podria fer-ho seleccionant el tipus d'objecte i en el menú contextual anant a **Selecciona -> Mateix tipus**. Automàticament selecciona tots els objectes que es corresponguen al tipus triat.

Altres maneres de seleccionar objectes: des del menú contextual, l'opció **Selecciona** permet diferents tipus de selecció, incloent-hi eliminar la selecció.

Utilització de capes

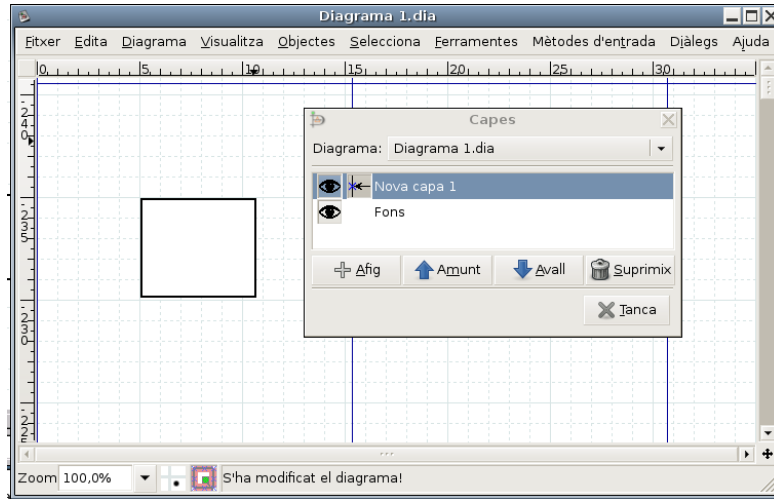
Per a utilitzar capes en els diagrames seleccione **Diagrama -> Capes**.

Figura 25-14. Capes



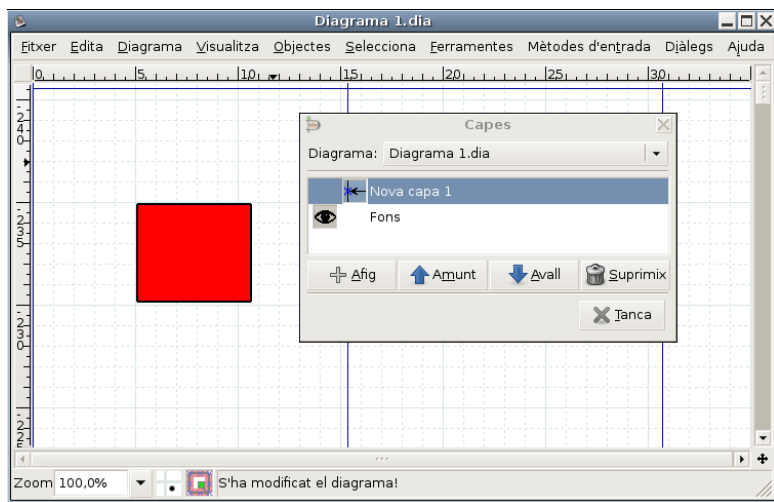
En la finestra de capes polse el botó de crear nova capa. Es crearà una nova capa de nom **Nova capa**. Una vegada que esta capa està seleccionada dibuixa un rectangle en l'àrea de treball.

Figura 25-15. Afegir capa



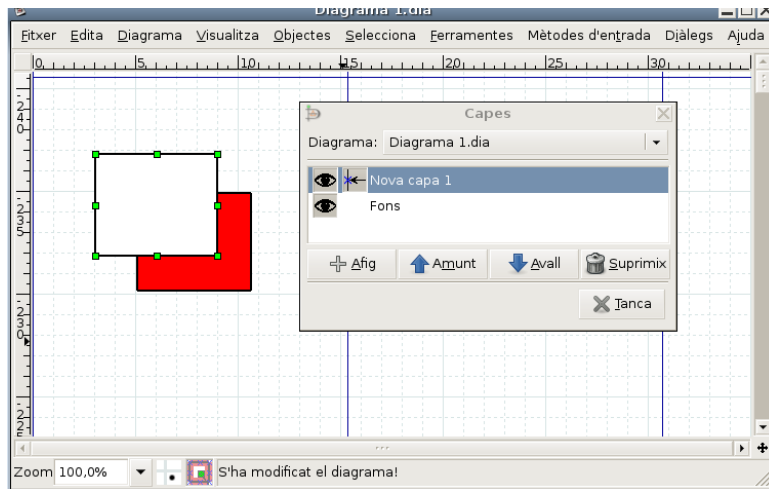
En la finestra capes, polsant sobre l'ull, s'oculta la capa nova creada. Es comprova que desapareix el rectangle. Ara seleccione la capa fons en la finestra de capes i dibuixi un nou rectangle de color roig en l'àrea de treball.

Figura 25-16. Nova capa



En la finestra capes desoculte la capa nova. Es veuen els dos rectangles. Es comprova com canviant la posició de les capes també es canvia l'orde dels objectes.

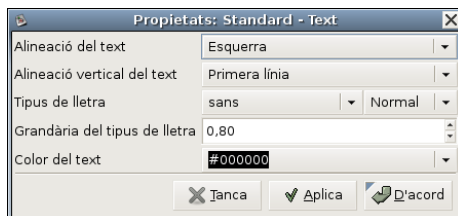
Figura 25-17. Colors per a l'objecte



Diagrames amb text

Per a introduir text en els diagrames, seleccione la icona T de la Barra de ferramentes i porte-la, en el diagrama, al lloc que desitge. Una vegada situat, es poden establir les propietats del text, com ara tipus de lletra, grandària, alineació, etc. Per a això, en el menú contextual, vaja a: **Objectes -> Propietats**. Aplique els canvis i tanque.

Figura 25-18. Propietats del text



Enllaços d'interés

En la pàgina oficial de la ferramenta Dia (<http://www.gnome.org/projects/dia/>) (<http://www.gnome.org/projects/dia/>) existix un manual en PDF disponible per a la seua descàrrega.

Capítol 26. Manipulació d'imatges: Gimp

Introducció

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...).

Pot ser utilitzada 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 2.2.13.

Gimp és expandible i extensible. La seua funcionalitat pot ser augmentada per mitjà de plugins i extensions. La seua avançada interfície de seqüències permet des de la més simple tasca a la manipulació de la imatge més complexa.

Introdueix un sistema de diàlegs tabulats que permeten que l'espai de treball tinga l'aparença que es vol. Quasi tots els diàlegs poden ser arrossegats a una altra finestra de diàleg i soltats per a fer un sistema de diàleg tabulat. A més, al final de cada diàleg hi ha una àrea empotrable: 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.

"Python-fu" és ara l'interfície de scripting extern estàndard de **Gimp**. D'eixa manera és possible utilitzar funcions **Gimp** en *scripts* Python, o utilitzar Python per a escriure plugins per a **Gimp**.

Característiques de Gimp

Les principals característiques són:

- Complet conjunt 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 disc.
- Mostratge de subpíxel per a totes les ferramentes de dibuix per a *antialiasing* d'alta qualitat.
- Suport complet per a canal Alfa.
- Capes i canals.
- Base de dades procedural per a crides a funcions internes **Gimp** des de programes externs, com ara Script-Fu.
- Capacitats de *scripting* avançades.
- Múltiple fer/desfer (només limitat per l'espai en disc).
- Ferramentes de transformació, incloent-hi rotació, escala...
- Formats de fitxers que admet: GIF, JPEG, PNG, XPM, TIFF, TGA, MPEG, PS, PDF, PCX, BMP i altres.
- Càrrega, visualització, conversió i salvaguarda de diferents formats de fitxers.

- Selecció de ferramentes, incloent-hi rectangle, el·lipse, lliure, borrós, bezier i intel·ligent.
- Plugins que permeten afegir fàcilment nous formats de fitxers i nous filtres d'efectes.
- Respecte a la interfície d'usuari, **Gimp** utilitza les biblioteques gràfiques GTK2+.

Utilització de Gimp

Execució de Gimp

Arranca **Gimp** polsant la icona corresponent de l'escriptori. També des de Aplicacions -> Gràfics -> Editor d'imatges Gimp, o des d'un terminal teclejant **gimp**.

En molts sistemes operatius és possible associar diversos tipus d'imatges amb **Gimp**, d'eixa manera s'arranca automàticament en fer doble clic sobre estes.

Figura 26-1. Finestra de Gimp



Arguments de la línia d'ordes

En condicions normals no cal passar arguments a **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, --versió

Visualitza la versió de **Gimp** utilitzada i ix.

--verbose

Mostra missatges detallats de l'arrancada.

-d, --no-data

No carrega patrons, gradients, paletes o pinzells. Sovint s'utilitza en situacions no interactives en què l'arrancada ha sigut minimitzada.

--display display

Utilitza el display X Donat.

-s, --no-splash

En arrancar no mostra la pantalla splash.

--session name

Utilitza un fitxer sessionrc diferent per a esta sessió del **Gimp**. El nom de la sessió mencionada és afegit al nom del fitxer **sessionrc** per defecte (en ~/.gimp-2.2).

Finestra de la imatge

En **Gimp** cada imatge que s'obri és visualitzada en una finestra independent. (En alguns casos, múltiples finestres poden visualitzar la mateixa imatge, però no és l'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 apareix en esta.

Barra de menús

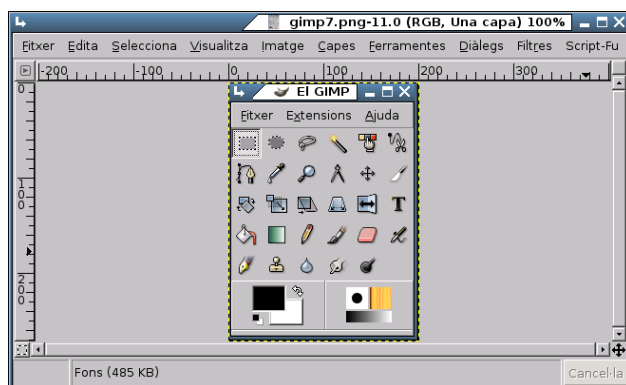
En la part superior es troba la Barra de menús amb: Fitxer, Extensions, Ajuda, i la caixa de Ferramentes. Si es polsa, cada una permetrà la utilització d'una ferramenta diferent. Si es polsa dos vegades consecutives (doble clic), s'obrin les opcions de ferramentes de cada una d'estes. (Algunes d'estes són configurables.) En la part inferior esquerra, es troba la Selecció de color (per a front o fons) i, a la dreta està la Selecció de pinzells, Selecció de patrons i Selecció de gradients.

Regles

Per defecte, les regles es mostren dalt i a l'esquerra de la imatge, indicant 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.

Figura 26-2. Llenç*Barres de desplaçament*

Baix i a la dreta del llenç hi ha barres de desplaçament que poden ser utilitzades per a recórrer la zona d'edició.

Activar màscara ràpida.

En el cantó inferior esquerre del llenç hi ha un xicotet botó amb traços discontinuats 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, mantenint el botó pressionat. 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 a les 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 és executada i la seua progressió.

Botó cancel·lació

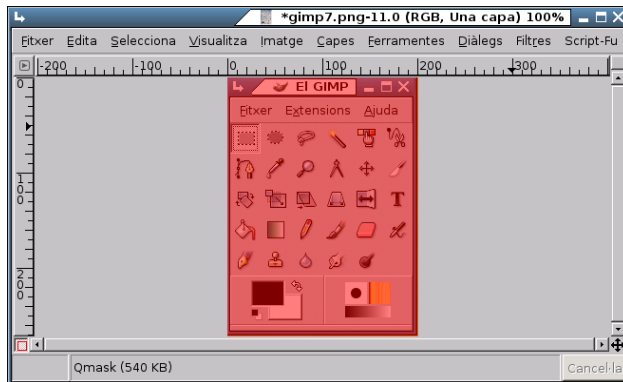
En el cantó inferior dret de la finestra apareix el botó de cancel·lació. Si s'arranca una operació complexa (normalment, un plugin) i es decidix, mentre s'executa, que en realitat no interessa, este botó la cancel·larà immediatament.

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 26-3. Màscara ràpida



Utilització:

1. Obrir una imatge o començar amb un nou document.
2. Active la Màscara ràpida utilitzant el botó del cantó inferior esquerre. Si hi ha present alguna selecció, la màscara és inicialitzada amb el contingut de la selecció.
3. Trie qualsevol ferramenta de dibuix i utilitzi-la amb una escala de grisos en la Màscara ràpida.
4. Desactive la Màscara ràpida utilitzant el botó del cantó inferior esquerra.

Fitxers

Gimp és capaç de llegir i escriure una gran varietat de formats gràfics de fitxers. Excepte el format natiu de **Gimp** XCF, els fitxers són manipulats per mitjà de plugins. D'esta manera, és relativament senzill estendre **Gimp** a nous tipus de fitxers si es presenta la necessitat.

No tots els tipus de fitxers són igualment vàlids per a tots els propòsits.

Quan s'obri un arxiu, utilitzant l'opció de menú **Fitxer** o qualsevol altre mètode, **Gimp** necessita determinar quin tipus de fitxer és. **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 **Gimp** utilitza l'extensió.

Plugins

Els plugins de **Gimp** són programes externs que s'executen sota el control de l'aplicació interactuant estretament amb estos. Els plugins poden manipular imatges de la manera que desitgen els usuaris. L'avantatge és que és molt més fàcil afegir una nova capacitat a **Gimp** escrivint un xicotet plugin que modificant una gran quantitat de codi complex de **Gimp**. Molts plugins tenen un codi font en C amb només 100-200 línies.

La distribució de **Gimp** inclou diversos plugins que són instal·lats automàticament amb aquell. Es pot accedir a molts d'estos per mitjà de l'opció de menú **Filtres** (de fet, tot en este menú és un plugin), però un cert nombre està situat en altres menús. En alguns casos, es pot utilitzar sense saber que és un plugin: per exemple, la funció 'Normalitza' per a la correcció automàtica de color és un plugin.

A més dels plugins inclosos en **Gimp**, n'hi ha molts més disponibles en la xarxa. Hi ha un rebost central de plugins on es poden trobar un gran nombre d'estos. Es pot accedir al dit rebost des de l'opció de menú **Ajuda** -> **El Gimp en línia** -> **Registre de complements**.

Suggestiment: Els plugins, 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·le un plugin si no prové d'una font fiable.

Suggestiment: Els plugins escrits per a una versió de **Gimp** és difícil que puguin ser sempre utilitzats amb èxit en altres versions. Necessiten ser portats; a vegades és fàcil, a vegades no. Molts plugins estan ja disponibles per a diverses versions. Abans d'intentar instal·lar un plugin, cal assegurar-se que està escrit per a la versió de Gimp instal·lada.

Caixa de Ferramentes

El menú de **Ferramentes** és el cor de **Gimp**. Conté els controls usats amb més freqüència i menús d'alt nivell. A dos dels menús, **Fitxer** i **Ajuda**, s'hi pot accedir des de la barra de menú situat sobre cada imatge visualitzada, però este és l'únic lloc per a accedir al menú **Exts** (Extensions).

Figura 26-4. Caixa de ferramentes



Fitxer

Nou.

Obri un nou diàleg Crea una nova imatge, que permet crear un nou fitxer d'imatge buit.

Obri

Visualitza el diàleg Obri imatge, que permet carregar una imatge des d'un fitxer en qualsevol format suportat pel Gimp.

Obri recent

Visualitza un submenú que conté els noms de les imatges amb què s'ha treballat recentment i d'esta manera es facilita la seua càrrega.

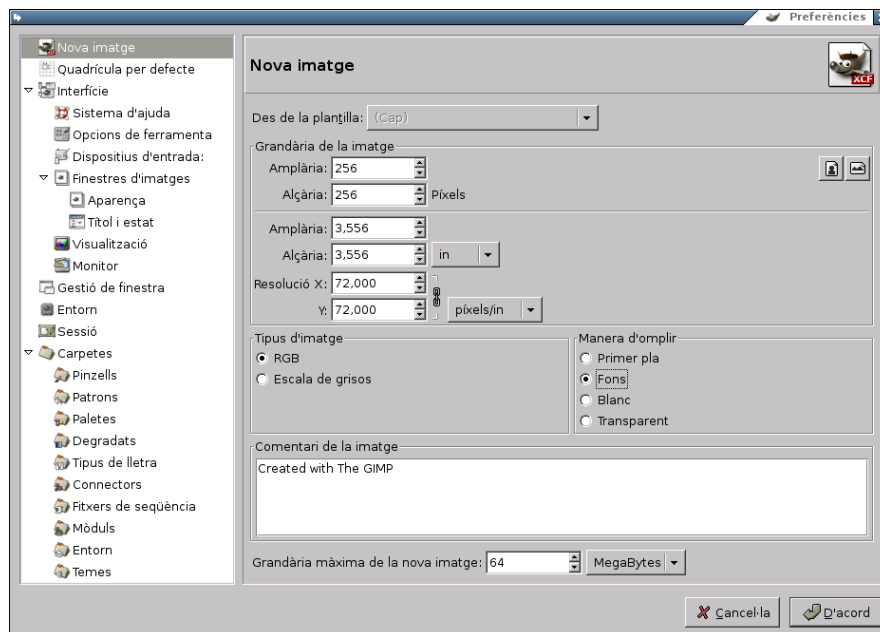
Adquirir

Obri una finestra que mostra la llista d'opcions disponibles per a la importació d'imatges en **Gimp**. És possible adquirir imatges des d'altres fonts, com una captura de pantalla o escàner.

Preferències

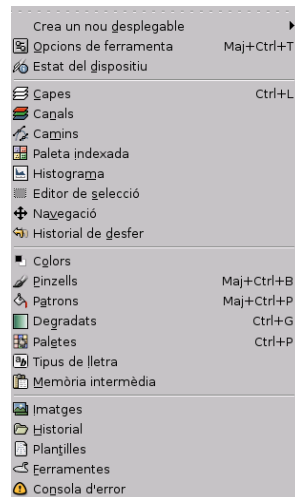
Visualitza el diàleg de Preferències, de manera que permet modificar gran quantitat d'ajustos que afecten l'aparença i el funcionament de **Gimp**.

Figura 26-5. Preferències



Diàlegs

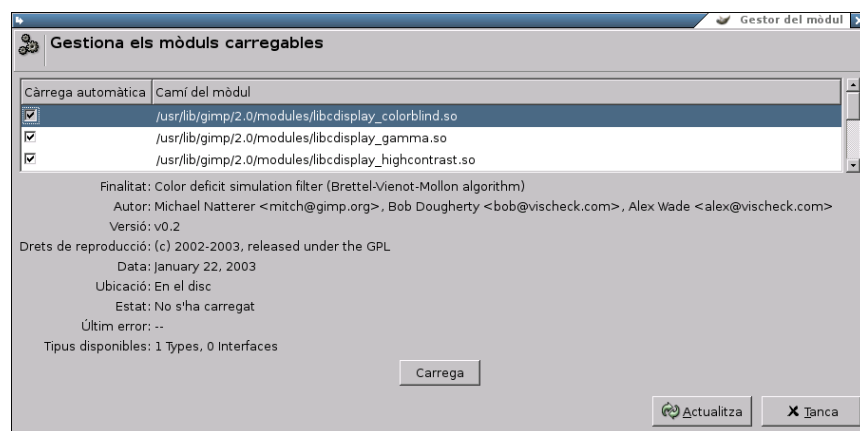
Mostra un submenú que conté una llista de diàlegs disponibles que poden ser utilitzats en l'edició d'imatges.

Figura 26-6. Diàlegs

Exts (Extensions)

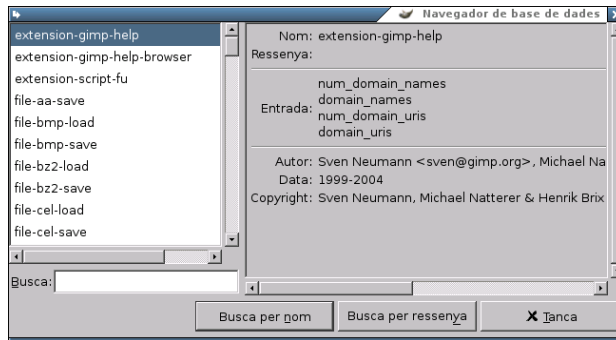
Gestor de mòduls

Visualitza els mòduls que estan disponibles per a **Gimp**. Es pot controlar quins mòduls són carregats quan es llançarà Gimp la pròxima vegada. Els mòduls són carregats dinàmicament, com a biblioteques, pel Gimp en temps d'execució.

Figura 26-7. Gestor de mòduls

Explorador de procediments (DB Browser)

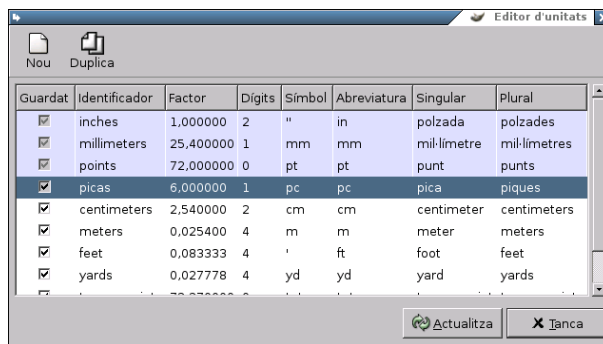
Visualitza els procediments disponibles en el PDB (Procedural Data Base). Està principalment dirigit per a usos avançats, com escriptura de scripts, i no és particularment rellevant per als usuaris normals.

Figura 26-8. Explorador de procediments*Descripcions de complements (plugins)*

Visualitza una vista en llista i una vista en arbre de tots els complements (plugins) que **Gimp** ha carregat. Si es vol utilitzar un plugin i no està en la llista, és possible accedir-hi a través del menú **Filtres** en la barra de menú de la finestra d'imatge individual.

Editor d'unitats

Selecciónant 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 de **Gimp**.

Figura 26-9. Editor d'unitats*Script-Fu*

Este element visualitza un submenú que conté molts scripts Script-Fu i inclou opcions de consola Script-Fu. Script-Fu és un llenguatge de script per a operacions **Gimp**, la seqüència del qual pot ser executada de manera automàtica.

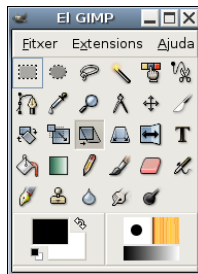
Figura 26-10. Script-Fu



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: Ferramentes de selecció, Ferramentes de dibuix, Ferramentes de transformació, Ferramentes de color, Altres ferramentes. En este apartat s'estudien les ferramentes de selecció.

Figura 26-11. Ferramentes



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 de les que té **Gimp**.

Fent doble clic sobre qualsevol de les ferramentes del panell 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.

La tecla **Alt** s'utilitza per a col·locar una selecció després que haja sigut dibuixada. A l'intentar moure-la, si no es polsa **Alt**, el contingut de la capa seleccionat es mourà i crearà una capa flotant per a recollir-los.

Figura 26-12. Opcions de ferramenta



Ferramenta de selecció rectangular

Permet seleccionar regions rectangulars i es troba en el cantó superior esquerre de la Caixa de ferramentes. Fent doble clic sobre la ferramenta, s'obri el menú d'opcions de la ferramenta. Una vegada seleccionada la ferramenta, vaja a la imatge i, mantenint polsat el botó del ratolí, s'estira la selecció cap a la zona que es vol. 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; vaja a **Ferramentes**.
- Sobre la finestra de la imatge, vaja al menú **Ferramentes** -> **Ferramentes de selecció del Llenç**.
- Polsant la tecla **r** del teclat sobre la imatge.

Ferramenta de selecció el·líptica

Permet seleccionar regions el·líptiques i circulars d'imatges o capes, i d'esta manera pot treballar en una àrea específica d'una imatge o capa. Fent doble clic sobre la ferramenta, s'obri el menú d'opcions de la ferramenta. Una vegada seleccionada la ferramenta, vaja a la imatge i, mantenint polsat el botó del ratolí, s'estira la selecció cap a la zona que es vol. 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 que es vol, faça 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 a 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 que es vol, faça clic fora de l'àrea seleccionada.

Ferramenta de selecció Vareta màgica

La ferramenta de selecció Vareta màgica 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 vareta seleccionarà el color en el punt en què es faça 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 **z** 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 no té una tecla ràpida associada.

Selecciona formes de la imatge (tisores 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, faça 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 estiga preparat, faça clic en qualsevol lloc dins de la corba per a convertir-la en una selecció.

Ferramentes de dibuix

Es poden utilitzar les ferramentes de dibuix 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; vaja a Ferramentes.
- Sobre la finestra de la imatge, vaja al menú **Ferramentes -> Ferramentes de dibuix**.

Ferramenta de farciment de cel·la

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 de cel·la omplirà la selecció completa, o només aquelles parts els colors de les quals són semblants al punt sobre el qual es fa 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.

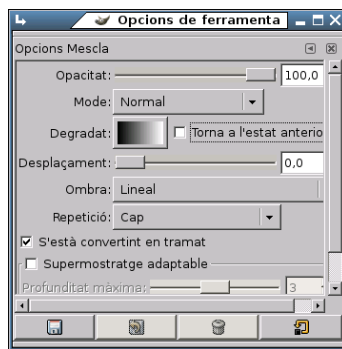
Ferramenta de gradient de color

Esta ferramenta farcix una àrea seleccionada amb una mescla de gradient dels colors de fons i de primer pla per defecte, però disposa de moltes opcions. Per a fer una mescla, arrossege el cursor en la direcció del gradient que es vol, i alce el botó del ratolí quan es tinga la posició correcta i grandària de la mescla. La suavitat de la mescla depèn de com de lluny s'arrossege el cursor. Si la distància d'arrossegament és més curta, més agut ho serà.

La ferramenta s'activa seguint els procediments descrits de manera general, i:

- Polsant la tecla **I** del teclat sobre la imatge.

Figura 26-13. Opcions de ferramenta Gradient



En este quadre de diàleg es pot establir el mode o nivell d'opacitat, el degradament, la forma, si es vol difuminat, etc.

Ferramenta de llapis

Esta ferramenta de llapis és utilitzada per a dibuixar a mà alçada línies amb vora dura. El llapis i el pinzell són ferramentes semblants. La principal diferència 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 en el camp del 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 són renderitzats 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. És utilitzada per a eliminar blocs de color de la capa actual, selecció o imatge. Si l'esborrador és utilitzat 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 serà substituït 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 és depositada sobre la imatge.

La ferramenta s'activa seguint els procediments descrits de manera general, i:

- Polsant la tecla **a** del teclat sobre la imatge.

Ferramenta de tinta

La ferramenta 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 patró.

La ferramenta s'activa seguint els procediments descrits de manera general, i:

- Polsant la tecla **c** del teclat sobre la imatge.

Ferramenta d'enfocament i desenfocament

La ferramenta d'enfocament/desenfocament permet enfocar i desenfocar parts de les imatges, i s'utilitza per a donar efectes d'ombra a certes parts de les imatges.

La ferramenta s'activa seguint els procediments descrits de manera general, i:

- Polsant la tecla **v** del teclat sobre la imatge.



Ferramenta per a esborrallar

Esta ferramenta utilitza el pinzell actual per a il·luminar o enfosquir els colors en la imatge. El mode determinarà quin tipus de píxels seran afectats.

La ferramenta s'activa seguint els procediments descrits de manera general, i:

- Polsant la tecla **s** del teclat sobre la imatge.



Ferramenta per a blanquejar/ennegrir

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 de moure

Esta ferramenta és utilitzada per a moure capes o seleccions. Fent doble 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 és utilitzada per a retallar o redimensionar una imatge o capa. Sovint és utilitzada 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 és utilitzada 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'escalatge

Esta ferramenta és utilitzada per a escalar (modificar el tamany) 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 per a inclinar

Esta ferramenta és utilitzada 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 és utilitzada 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 per a invertir simètricament.

Esta ferramenta proporciona l'habilitat d'invertir capes o seleccions horitzontalment o verticalment.

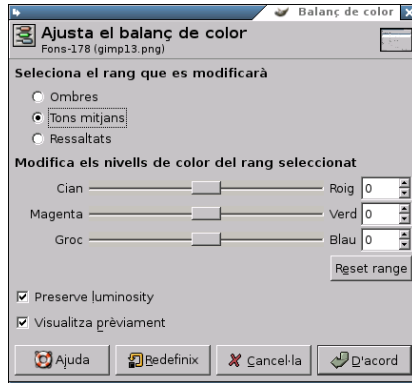
La ferramenta s'activa seguint els procediments descrits de manera general, i:

- Polsant la tecla **Maj+f** del teclat sobre la imatge.

Ferramentes de color

Balanç de color.

Figura 26-14. Balanç de color

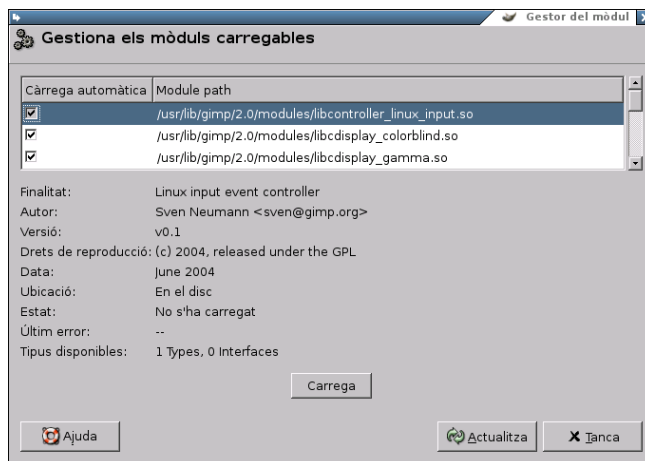


Balanç de color modifica el balanç de color de la selecció activa o capa.

La ferramenta s'activa des del menú d'una imatge: Ferramentes -> Ferramentes de color -> Balanç de color.

To i saturació

Figura 26-15. To i saturació

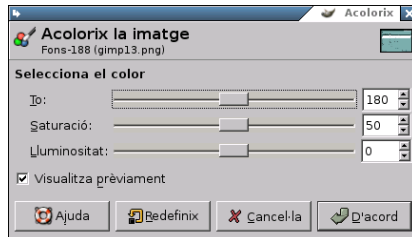


La ferramenta de to i saturació és utilitzada per a ajustar el to, saturació i els nivells de lleugeresa en un rang de pesos de color per a una àrea o capa activa.

La ferramenta s'activa des del menú d'una imatge: Ferramentes -> Ferramentes de color -> To i saturació.

Colorar

Figura 26-16. Acolorix

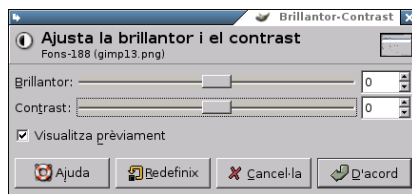


La ferramenta de colorir renderitza la capa activa o selecció en una imatge en escala de grisos vista a través d'un vidre colorat.

La ferramenta s'activa des del menú d'una imatge: Ferramentes -> Ferramentes de color -> Acolorix.

Brillantor i contrast

Figura 26-17. Brillantor i contrast

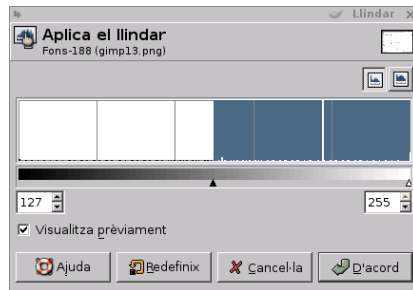


La ferramenta de brillantor i contrast ajusta els nivells de brillantor i contrast de l'àrea activa o selecció. Les ferramentes de corbes i nivells són més eficients.

La ferramenta s'activa des del menú d'una imatge: Ferramentes -> Ferramentes de color -> Brillantor i contrast.

Llindar

Figura 26-18. Llindar

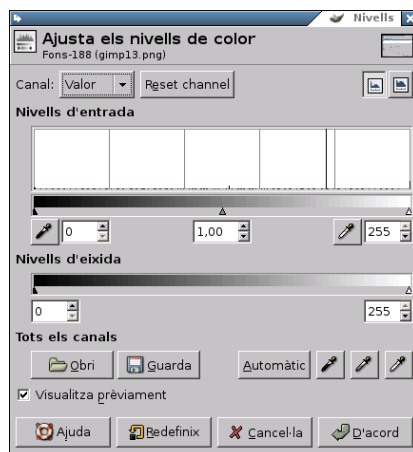


Amb la ferramenta Llindar es poden fer visibles o invisibles els píxels de la capa activa o selecció per mitjà de valors d'intensitat.

La ferramenta s'activa des del menú d'una imatge: Ferramentes -> Ferramentes de color -> Llindar.

Nivells

Figura 26-19. Nivells

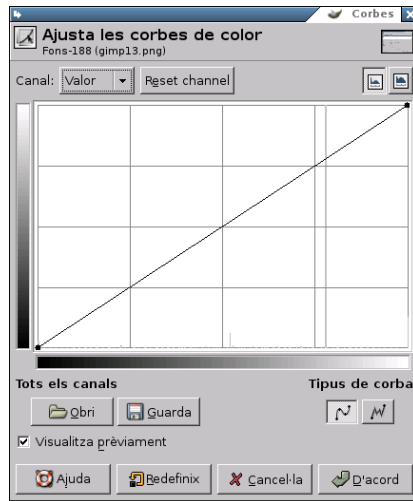


La ferramenta de nivells proporciona característiques semblants a la ferramenta Histograma, però pot també canviar el rang d'intensitat de la capa activa o selecció.

La ferramenta s'activa des del menú d'una imatge: Ferramentes -> Ferramentes de color -> Ajusta els nivells de color.

Corbes

Figura 26-20. Corbes

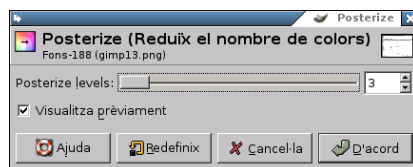


La ferramenta Corbes és la ferramenta més sofisticada utilitzada per a ajustar la tonalitat de les imatges.

La ferramenta s'activa des del menú d'una imatge: Ferramentes -> Ferramentes de color -> Ajusta les corbes de color.

Posteritza

Figura 26-21. 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 (Reduir la quantitat de colors).

Altres ferramentes



Camins

Bàsicament els camins són una manera d'emmagatzemar seleccions bezier (polígons amb corbes).

La ferramenta s'activa des del menú d'una imatge: **Ferramentes -> Camins**.

- Polsant la tecla **b** del teclat sobre la imatge.



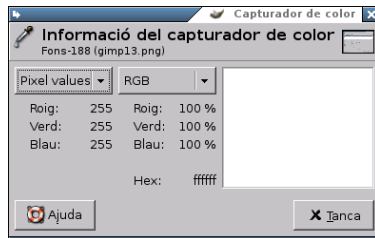
Capturador de color

La ferramenta Capturador de color és utilitzada 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. Utilitzant l'opció 'Fusió de la mostra' permetrà seleccionar colors que estan formats per capes amb menys opacitat total o capes que estan utilitzant 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 26-22. Informació de Captura color



Lupa

La ferramenta de lupa és utilitzada per a canviar el nivell de zoom de la imatge de treball. Fent successius clics sobre la imatge, va augmentant el zoom. Polsant la tecla - (guió), es disminueix el nivell de zoom.

La ferramenta s'activa des del menú d'una imatge: **Ferramentes -> Lupa**.

Mesura

La ferramenta de mesura és utilitzada 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 nombre de píxels entre el punt de clic i el lloc on està localitzat el punter del ratolí. La informació és visualitzada en la barra d'estat o pot també ser visualitzada en la finestra d'informació.

La ferramenta s'activa des del menú d'una imatge: **Ferramentes -> Mesura**.

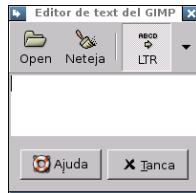


Text

La ferramenta de text situa text renderitzat com una nova selecció. Abans de fer clic en la imatge, trie l'estàndard GTK de font que serà visualitzat. La font que serà utilitzada per a la renderització pot ser seleccionada 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 26-23. Editor de textos del Gimp

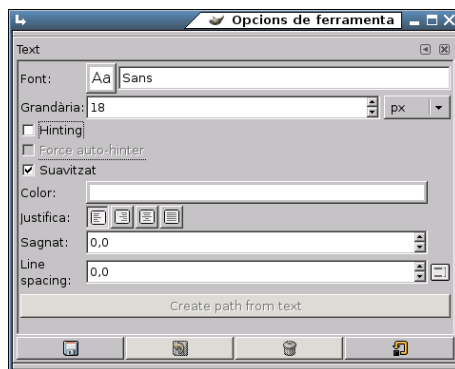


La ferramenta s'activa de les maneres següents:

- 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 lletra, color, justificació, text multilínea, rotació del text, etc.

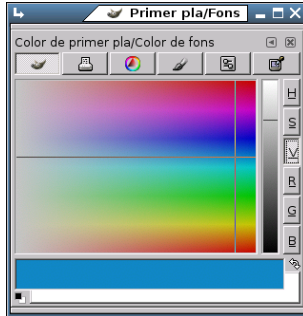
Figura 26-24. Opcions de ferramenta de text



Quadres de diàleg de colors

Àrea de color

Figura 26-25. Canvia el color de front

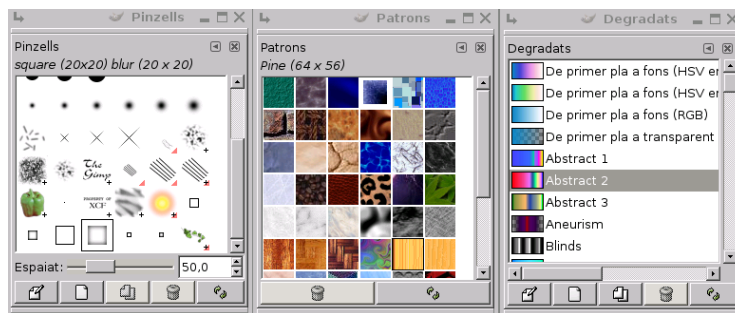


En la Barra de ferramentes (baix) fent doble clic sobre el rectangle en primer pla, es pot canviar el color de front. Fent doble clic sobre el rectangle de segon pla, es pot canviar el color de fons.

- Polsant la tecla **b** del teclat sobre la imatge.

Pinzells, degradats...

Figura 26-26. 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.

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 l'Ompliment amb patró.

El quadre de diàleg de Degradats permet seleccionar el tipus de degradat.

Diàleg de capes

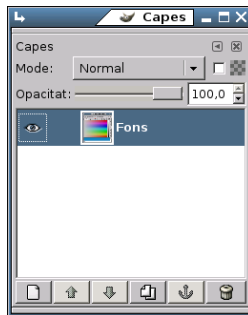
Introducció

El quadre de diàleg de capes és l'interfície principal per a editar, modificar i gestionar capes. Utilitzant capes, es pot construir una imatge a partir de diverses parts independents, les quals poden ser manipulades sense afectar altres parts de la imatge. Les capes són apilades 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 pot ser activat de diverses maneres:

- Des del menú : Fitxer -> Diàlegs -> Capes.
- Des del menú de la finestra de la imatge: Diàlegs -> Capes.
- Pulsant la combinació de tecles: **Ctrl+L**.

Figura 26-27. Capes

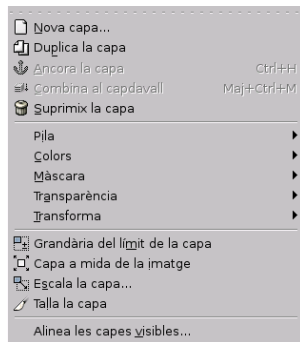


Utilització del diàleg de capes. Característiques

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 de xicoteta imatge (miniatura). Quan una imatge té diverses capes apareix com una llista, ordenada a mesura que es 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 pulsa 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 26-28. 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 un icona que mostra un ull. Fent clic sobre esta, es determina si la capa és visible o no.

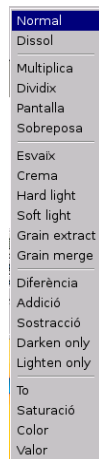
Un altra icona mostra una cadena que activa un grup de capes per a operacions sobre múltiples capes, com, per exemple, **Mou capes** (es mouran juntes).

Quan en una imatge s'introdueix un element, s'ha de fer en una capa nova, i mentres no es fixe la capa (amb l'àncora) continuarà estant 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 blau). 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 26-29. Modes de la capa

- *Mantén transparència*: 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 26-30. Botons per a la gestió de capes

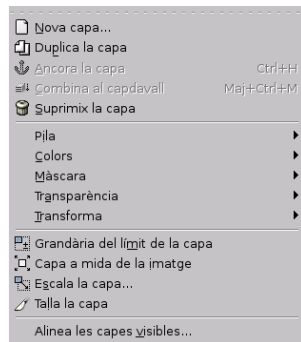


- *Nova capa*: afig una capa en blanc damunt de la capa seleccionada.
- *Puja capa*: canvia la posició de capa en relació amb la superior.
- *Baixa capa*: canvia la posició de capa en relació amb la inferior.
- *Duplica capa*: duplica la capa que tenim seleccionada (activa). Afig la capa sobre l'activa.
- *Ancora capa*: fixa la capa flotant a la capa o màscara activa.
- *Esborra capa*: elimina la capa activa.

Menú de capes

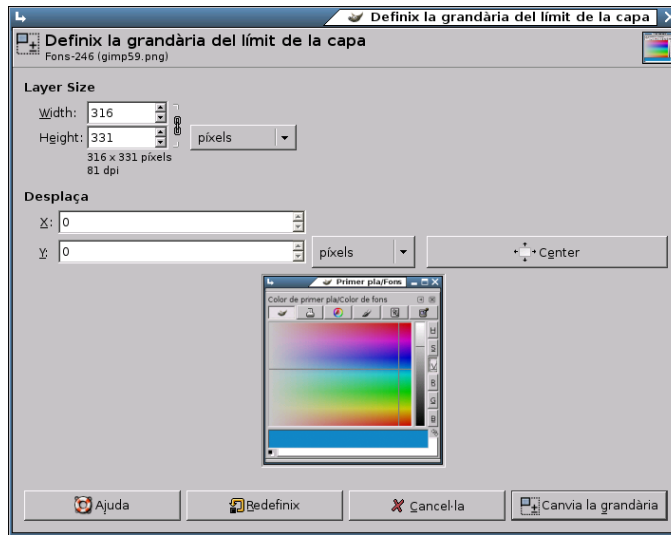
Per a arribar al menú contextual de capes, polse el botó dret del ratolí sobre la imatge de la capa (thumbnail).

Figura 26-31. Menú contextual de capes



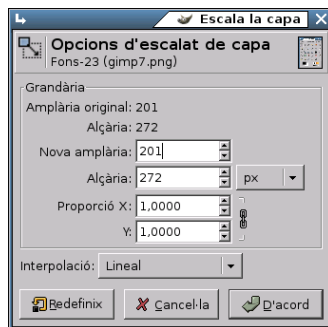
- *Edició d'atributs de capa*: permet canviar el nom de la capa.
- *Nova capa*: crea una nova capa.
- *Puja capa*: canvia la posició de la capa en relació amb la superior.
- *Puja capa al límit*: canvia la posició de la capa a la part superior de la llista.
- *Baixa capa*: canvia la posició de la capa en relació amb la inferior.
- *Baixa capa al fons*: canvia la posició de la capa a la part inferior de la llista.
- *Duplica capa*: duplica la capa que tenim seleccionada (activa). Afig la capa sobre l'activa.
- *Ancorar capa*: fixa la capa flotant a la capa o màscara activa.
- *Combina cap avall*: la capa és combinada amb la capa de baix en la llista. És eliminada, i la nova capa activa és la més baixa possible en la llista.
- *Esborra capa*: elimina la capa activa.
- *Grandària de vora de capa*: una capa no té sempre la mateixa grandària que la imatge. Es pot ajustar una sèrie de valors.

Figura 26-32. Grandària de vora de capa



- *Capa a grandària d'imatge*: es pot canviar la vora de la capa per a ajustar-la a la grandària del llenç.
- *Escala 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 26-33. Escala capa



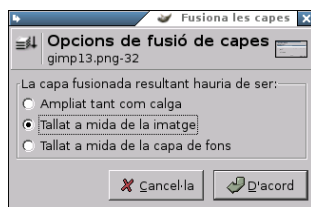
- *Afig màscara de capa*: es pot afegir una màscara transparent a la capa.

Figura 26-34. Afegir màscara de capa



- *Aplica màscara de capa*: es pot combinar la màscara amb la seua capa. La transparència establida per la màscara és definitivament aplicada al canal alfa de la capa. La màscara és eliminada.
- *Esborra 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 seran inclosos 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: **Ampliat tant com calga**, manté els píxels per a capes amb grandària major que el llenç. **Tallat a mida de la imatge**, redimensiona la grandària final de la capa igual a la grandària de la imatge. **Tallat a mida de la capa de fons**, romanen només els píxels de la vora de la capa més baixa de la llista.

Figura 26-35. Fusió de capes



- *Aplana la imatge*: es poden combinar totes la capes en una capa simple.

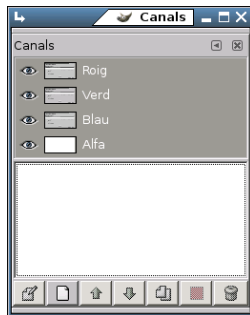
Diàleg de canals

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 graella de grisos.

A cada canal s'assigna una xicoteta imatge (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 26-36. Canals



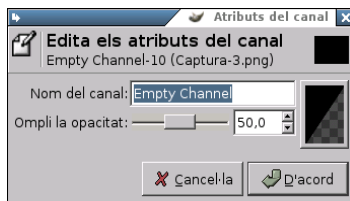
El diàleg de canals pot ser activat de diverses maneres:

- Des del menú : Fitxer -> Diàlegs -> Canals.
- Des del menú de la finestra de la imatge: Diàlegs -> Canals.
- Des del menú contextual (estant sobre la imatge clic dret): Diàlegs -> 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 seu nom. Un doble clic sobre la xicoteta imatge (miniatura) obri un diàleg complet en què es pot establir l'aspecte visual del canal en la finestra de la imatge.

Figura 26-37. Editar els 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 blau 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.

Figura 26-38. Editar els atributs del canal



En canals hi ha un botó Edició dels atributs del canal i un altre botó de 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 és afegida 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 la caixa de diàleg Canals estan 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.

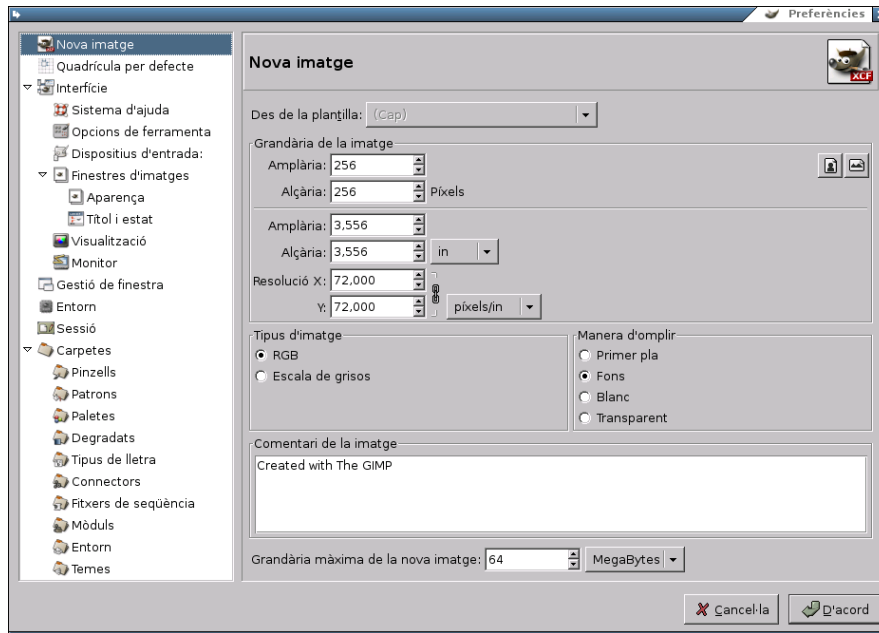
Diàleg de preferències

Preferències. Introducció

El diàleg de preferències permet personalitzar, establir opcions per defecte i característiques de totes les ferramentes i funcions amb què **Gimp** pot treballar.

Per a accedir al diàleg, vaja a: Fitxer -> Preferències.

Figura 26-39. Preferències



Es recomana visitar totes les entrades disponibles i personalitzar aquells paràmetres que interessin.

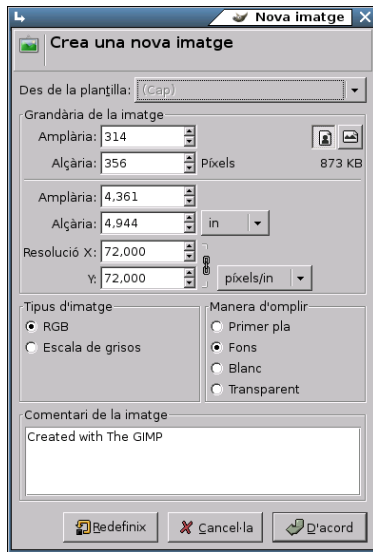
Menús

Fitxer -> Nou

El diàleg permet crear una nova finestra d'imatge i establir les seues especificacions.

Per a activar, vaja a: Fitxer -> Nou, o polse la combinació **Ctrl+N**.

Figura 26-40. Nou



Les opcions més importants del quadre de diàleg són:

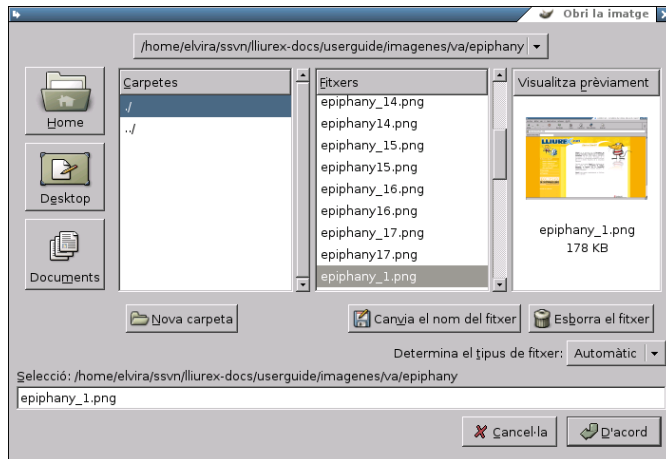
- Des de la plantilla: obri una llista on es pot seleccionar la plantilla, pàgina principal o format de resolució.
- Grandària de la imatge: alt i ample de la imatge en la unitat seleccionada. A la dreta, hi ha dos botons que permeten seleccionar els modes vertical i apaïsat. Davall dels botons apareix la grandària del fitxer en Kbytes.
- 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. **Gimp** ofereix la possibilitat de canviar una imatge RGB en escala de grisos.
- 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, ja que dona un fons transparent a la imatge. Apareix com un tauler blanc i negre i es crea un canal alfa.

Fitxer -> Obrir

El diàleg permet carregar una imatge que hi ha en el disc dur o en un medi extern.

Per a activar, vaja a: Fitxer -> Obri, o polse la combinació **Ctrl+O**.

Figura 26-41. Obrir



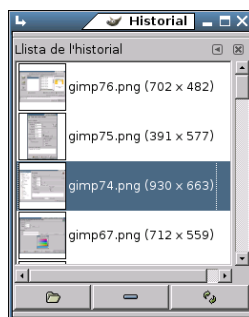
Fitxer -> Obri recent

Obrir una finestra que permet carregar una imatge que ha sigut recentment carregada.

Per a activar, vaja a: Fitxer -> Obri recent.

Des del menú Preferències es poden configurar tots els elements que hi apareixen.

Figura 26-42. Obrir recent. Historial del document



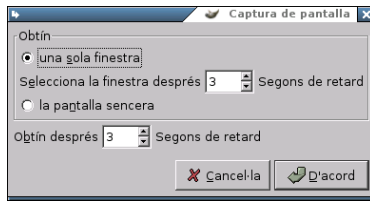
Fitxer -> Adquirir

Té dos opcions: Captura de pantalla i XSane.

Per a activar, vaja a: Fitxer -> Adquirir.

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 26-43. Captura de pantalla



XSane és una GUI (Graphical User Interface) basada en GTK per al suport d'escàners SANE. XSane pot utilitzar-se com una extensió de GIMP; crea un enllaç en el directori d'extensions de GIMP i funciona com a plugin d'este.

La resta d'opcions del menú Fitxer són les habituals i no es comentaran.

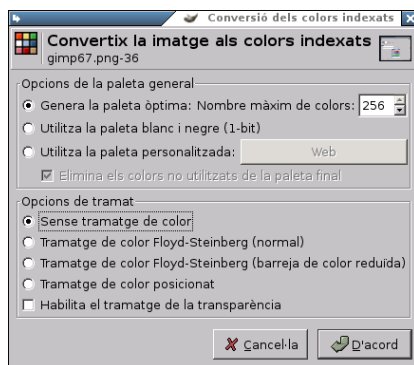
Imatge -> Mode

Per a activar, des de la finestra de la imatge, vaja 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 de 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 26-44. Mode indexat



Imatge -> Transforma

Per a activar, des de la finestra de la imatge, vaja a: Imatge -> Transforma.

Esta opció transforma la imatge per mitjà de volteig, rotació i guillotina (*cropping*).

És possible voltejar la imatge horitzontalment i verticalment. Esta orde treballa amb la imatge completa. Per a voltejar una selecció, utilitze una ferramenta de volteig. Per a voltejar una capa, utilitze l'opció de menú **Capes -> Transformacions**.

Es pot girar una imatge de 90° a la dreta (sentit horari) o a l'esquerra (sentit antihorari) o 180°. Pot ser utilitzat 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

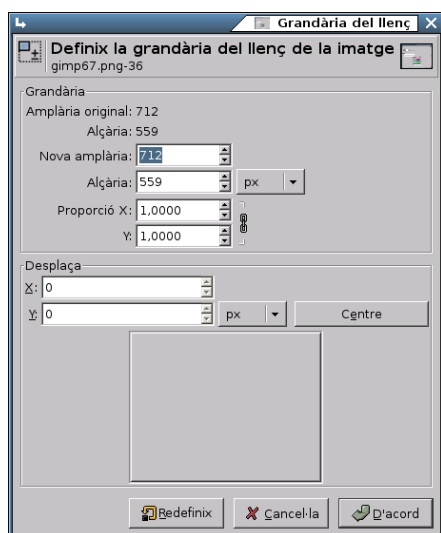
selecció, utilitze la ferramenta Rotació  de la Barra de ferramentes.

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 ser retallada.

Imatge -> Grandària del llenç

El llenç és l'àrea on es pot dibuixar. Per defecte, el llenç coincidix amb la imatge. La funció permet engrandir o reduir la grandària del llenç sense modificar la imatge que conté. Quan s'engrandix, es crea una vora al voltant de la imatge. Quan es reduïx, es retalla la imatge.

Figura 26-45. Grandària del llenç



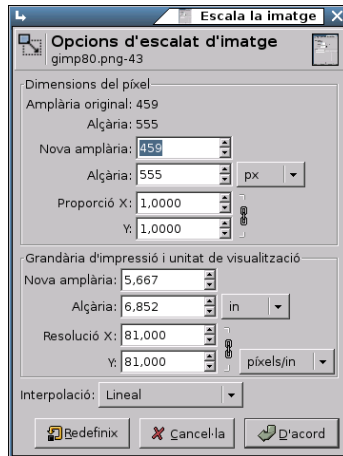
Es pot establir l'ample i alt per al llenç. La unitat per defecte és el píxel, però es pot canviar.

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 -> Escala 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 sobre la grandària i la resolució de la imatge per a imprimir.

Figura 26-46. Escala 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 es vol escalar una capa en particular, utilitza l'opció del menú Capa -> Escala la capa.

Imatge -> Duplica

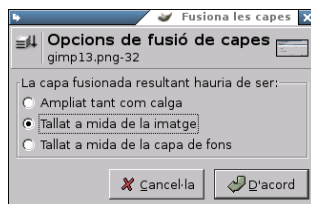
Duplica crea una nova imatge que és una còpia exacta de la imatge actual, amb totes les seues capes, canals, camins. El portapapers de **Gimp** no es mostra afectat.

També es pot utilitzar la combinació **Ctrl+D**.

Imatge -> Fusiona les capes visibles

Hi ha tres maneres de fusionar capes visibles (amb l'ull):

Figura 26-47. Fusiona capes



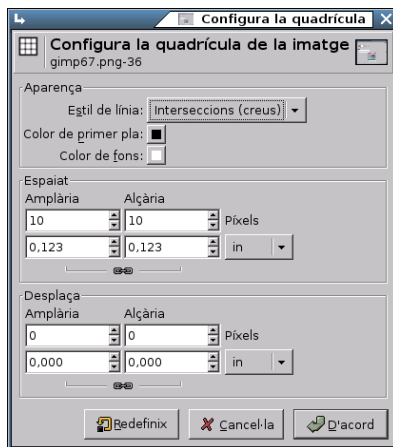
- Expandida el que és necessari: la capa final té la grandària de la capa més gran de les capes visibles. (Recorde que una capa en **Gimp** pot ser més gran que la imatge).
- Retallada segons la imatge: establix com a grandària final de capa la grandària de la imatge.
- Retallada fins a la capa més baixa: establix 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 26-48. Configura quadrícula



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. **Gimp** utilitza filtres per a aconseguir una varietat d'efectes dels quals es 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.

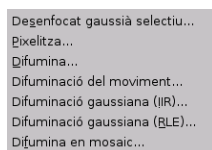
Els filtres estan dividits en diverses categories:

- Desenfocament.
- Colors.
- Soroll.
- Detecta contorns.
- Realça.
- Genèric.
- Efectes de vidre.
- Efectes de llum.
- Distorsió.
- Artístics.
- Mapa.
- Renderitza.
- Web.
- Animació.
- Combinar.

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 26-49. Opcions de desenfocament

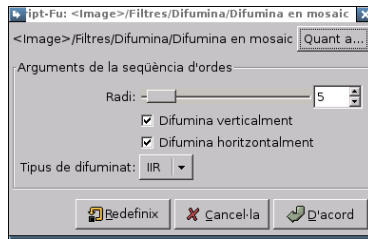


Este filtre s'activa des del menú de la finestra de la imatge: Filtres -> Desenfocament, i des del menú contextual del llenç.

Segons el filtre de desenfocament triat s'actuarà difuminant la imatge, basant-se en distints paràmetres:

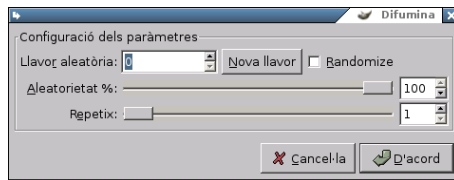
- Desenfocament en mosaic: depenent dels eixos de coordenades i/o del ràdio de desenfocament.

Figura 26-50. Opcions de desenfocament en mosaic



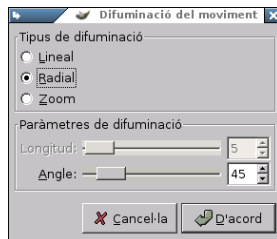
- Desenfocament: depenent de la llavor aleatòria i un percentatge d'aleatorització.

Figura 26-51. Desenfocament



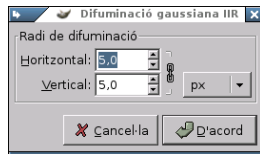
- Desenfocament de moviment: este filtre crea un desenfocament en moviment. És capaç de moviment lineal, radial o d'acostament (zoom). Cada un d'estos moviments pot ser ajustat amb els paràmetres de longitud i angle.

Figura 26-52. Desenfocament de moviment



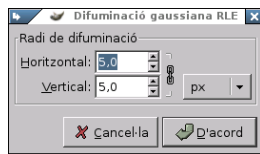
- Desenfocament gaussià IIR: en general, el desenfocament gaussià produïx un efecte de boirina, que desenfoca el mapa de bits segons una distribució gaussiana. En concret, el desenfocament gaussià IIR actua sobre cada píxel de la capa activa o selecció establint el seu valor a la mitjana de tots els 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.

Figura 26-53. Desenfocament gaussià IIR



- Desenfocament gaussià RLE: en concret, el desenfocament gaussià IIR actua sobre cada píxel de la capa activa o selecció fixant el seu valor al mig (to the pixon) de tots els valors de píxel presents dins del radi definit en el diàleg.

Figura 26-54. Desenfocament gaussià RLE



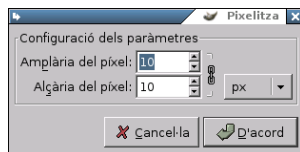
- Desenfocament gaussià selectiu: en difuminar l'àrea que representa el fons de la imatge, simula profunditat de camp. No actua sobre tots els píxels.

Figura 26-55. Desenfocament gaussià selectiu



- Pixelar: renderitza la imatge utilitzant blocs grans de color. És molt semblant a l'efecte televisiu quan es desitja amagar l'identitat d'una persona.

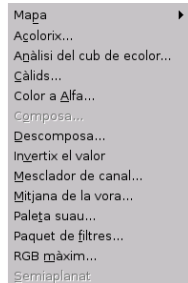
Figura 26-56. Pixela



Colors

El submenú Colors conté les opcions següents:

Figura 26-57. Colors



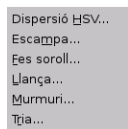
En general i segons el filtre de color triat variarem el color de la imatge:

- Depenent del tipus de color.
- Depenent de l'angle de cada color.
- Depenent del nivell d'entrada del color (Mostratge).
- Depenent del rang del color.
- Depenent de l'intercanvi de colors.
- Depenent del canal sobre el qual apliquem el filtre.
- Depenent del nombre de colors.
- Depenent de la paleta utilitzada.
- Depenent de la quantitat de píxels sobre el qual s'aplica.

Soroll

El submenú Soroll conté les opcions següents:

Figura 26-58. Opcions de Soroll



El filtre Afig 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 detall, es remet al lector a 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:

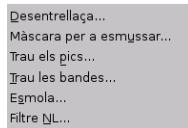
Figura 26-59. Opcions de Detecta contorns



Realça

Realça fa que part o tota la imatge adquireisca major nitidesa, fent que uns píxels brillen i uns altres s'enfosquisquen, augmentant el contrast. El submenú Realça conté les opcions següents:

Figura 26-60. Opcions de Realça

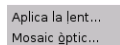


De les opcions, les més importants són Enfocament i Màscara de desenfocament, ja que milloren la qualitat de les imatges i realcen els seus detalls.

Efectes de vidre

El submenú Efectes de vidre conté les opcions següents:

Figura 26-61. Opcions d'Efectes de vidre



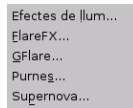
Després d'aplicar el filtre **Aplica lent**, una part de la imatge és renderitzada com a través d'una lent esfèrica. En este filtre, si es polsa **Establix la contornada a color de fons**, situarà el color de fons que es tinga triat.

Després d'aplicar el filtre de **Mosaic de vidre**, la capa activa o selecció és renderitzada com a través d'una paret de vidre.

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:

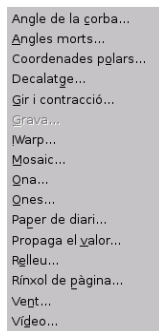
Figura 26-62. Opcions d'Efectes de llum



Distorsió

Els filtres de Distorsió afegien profunditat a la imatge, que la deformen i dobleguen, etc. El submenú Distorsió conté les opcions següents:

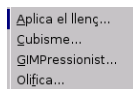
Figura 26-63. Opcions de Distorsió



Artístics

Els filtres artístics produeixen un efecte sobre les imatges semblant al de la pintura; en concret, a algun estil o tendència dins de la pintura: cubisme, impressionisme, aquarel·la, oli, etc. El submenú Artístics conté les opcions següents:

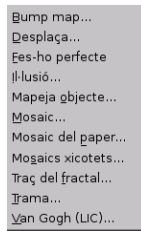
Figura 26-64. Opcions d'Artístics



Mapa

El submenú Mapa conté les opcions següents:

Figura 26-65. Opcions de Mapa

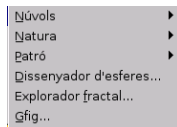


Renderitza

Estos filtres creen patrons partint de zero, en la majoria dels casos esborrant qualsevol cosa que hi havia prèviament en la capa. Alguns s'encreuen a l'atzar o per mitjà de patrons de soroll, altres per mitjà de patrons fractals. Gfig és una ferramenta gràfica vectorial de propòsit general (però un poc limitada).

El submenú Renderitza conté les opcions següents:

Figura 26-66. Opcions de Renderitza

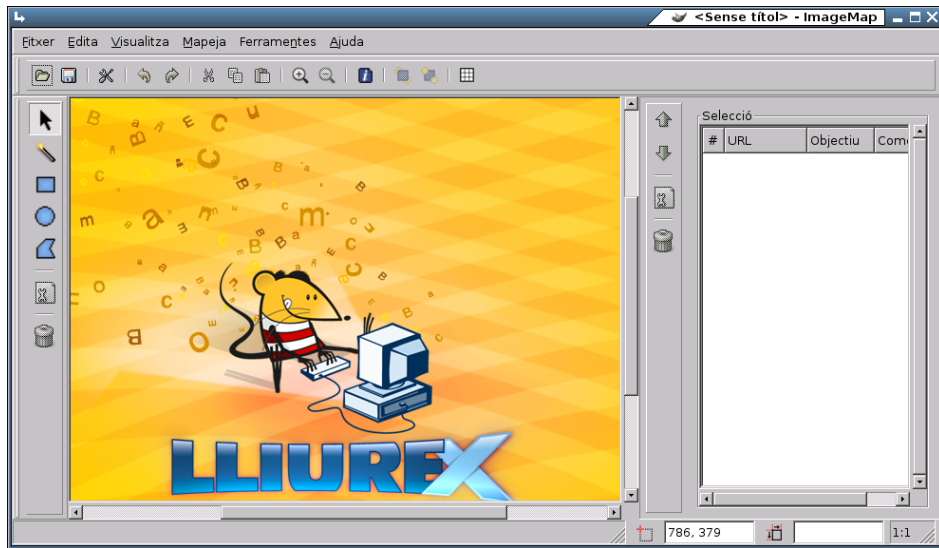


Web

Este filtre, Mapa d'imatge, permet crear zones dins d'una imatge, en les quals es podran aplicar mapejats, 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:

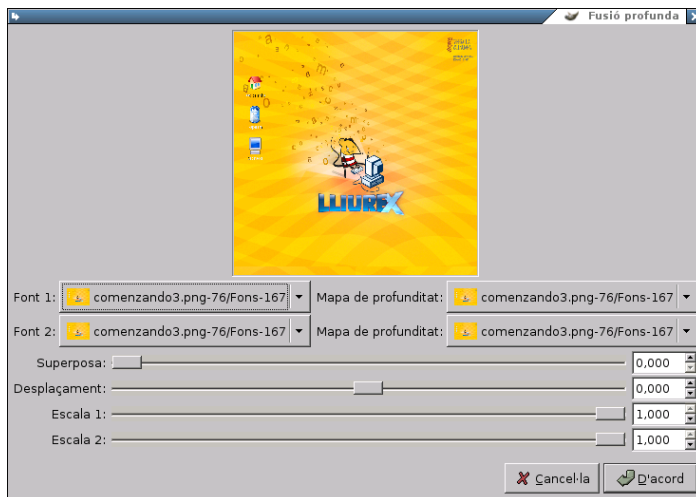
Figura 26-67. Mapa d'imatge



Combina

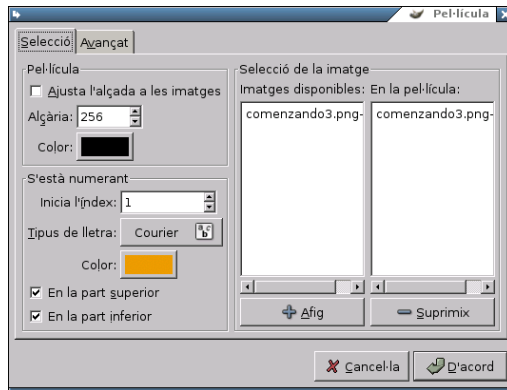
Els filtres Combina associen dos o més imatges en una sola imatge.

Figura 26-68. Mescla amb profunditat



El filtre Pel·lícula permet que l'usuari combine diversos quadres en un dibuix fotogràfic de la pel·lícula.

Figura 26-69. Pel·lícula



Enllaços d'interés

Tutorial de Gimp: <http://gimp.hispalinux.es/tutoriales/bazar/>

Cnice: <http://observatorio.cnice.mecd.es/> (<http://observatorio.cnice.mecd.es/index.php>)

Capítol 27. Dibuix per a xiquets: Tux Paint

Introducció

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 mentre utilitza el programa.

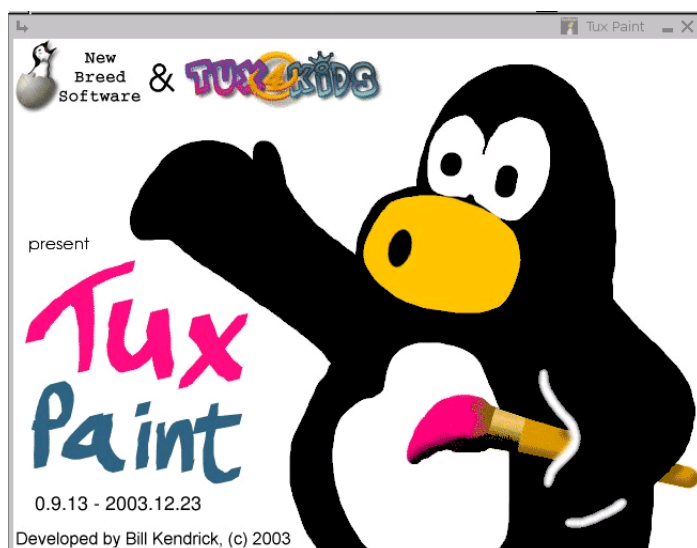
Per a obrir la utilitat Tux Paint, s'ha d'anar a: Aplicacions -> Gràfics -> Tux Paint.

Des d'una terminal es pot llançar executant, des de l'indicador de l'interpret d'ordes, l'aplicació **tuxpaint**.

Entre les característiques de Tux Paint s'inclouen:

- *Senzillesa*: Tux Paint és un programa de dibuix senzill per als usuaris més joves, fàcil d'usar i entretingut. No està pensat com una ferramenta de dibuix d'ús general.
- Té efectes de so, i la mascota de Linux (Tux), junt amb un text explicatiu, permet a l'usuari saber el que està fent en tot 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 al crear una nova imatge.
- *Extensibilitat*: Tux Paint és extensible. És possible afegir nous pinzells i estampes amb imatges d'un determinat tema perquè, després, els usuaris facen un dibuix complet d'un tema determinat 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*: Tux Paint és portable a diverses plataformes: Windows, Macintosh, Linux, etc. La interfície és la mateixa en totes estes. Tux Paint s'executa correctament en sistemes vells (com 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 llançar.
- Guardar les imatges no requereix 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 mateixes 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 27-1. Pantalla inicial de Tux Paint



Mentres **Tux Paint** s'està carregant, apareix una pantalla d'informació. Una vegada completada la càrrega, pressione una tecla o faça clic amb el ratolí per a continuar o espere uns 30 segons i la pantalla de títol desapareixerà automàticament.

Tux Paint funciona en sistemes operatius com: Windows, MacOS, Linux, BSD i Solaris.

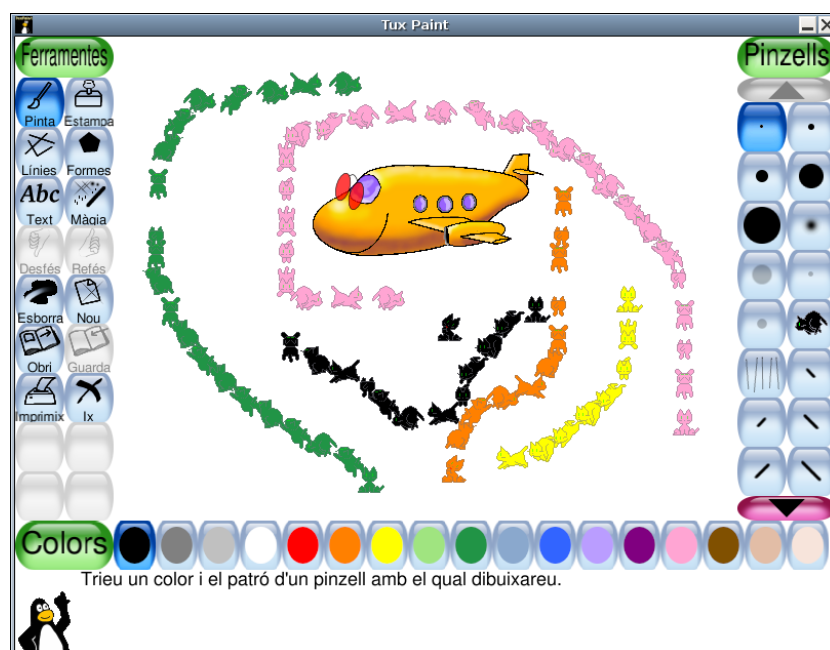
Funciona bé en màquines lentes (Pentium 133 MHz) i en clients lleugers.

Esta documentació es referix a la versió 0.9.14.

Àrea de treball

La pantalla principal està dividida en les seccions:

Figura 27-2. Àrea de treball



Esquerra: Barra de ferramentes

La barra de ferramentes conté els controls de dibuix i edició. Ferramentes: Pinta, Estampa, Línies, Formes, Text, Màgia, Desfés, Torna a fer, 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 mostra 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 es dibuixa.

Ferramentes

Tux Paint incorpora ferramentes de: dibuix, estampes, línies, figures, text, efectes especials, goma d'esborrar.

Ferramentes de dibuix



Pinta

La ferramenta Pinta permet dibuixar a mà alçada, usant diferents pinzells (triats en el selector de la dreta) i colors (triats en la paleta de colors en la part de davall).

Si es manté pressionat el botó del ratolí, quan es mou s'anirà dibuixant.

A mesura que 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, cree un subdirectori davall del directori personal de Tux Paint `~/tuxpaint/brushes`.

Les imatges per als pinzells han de tindre 40 x 40 píxels.



Estampa

La ferramenta Estampa recorda les estampes de goma o calcomanies. Permet apegar imatges predibuijades o fotografies sobre la zona de dibuix. Són imatges PNG de mida 100 x 100 (normalment).

A mesura que es mou el ratolí, un contorn rectangular acompanya el ratolí i indica on serà situada l'estampa.

Diferents estampes poden tindre diferents efectes de so.

És possible afegir més estampes i crear categories. Per a això s'ha de crear el subdirectori `~/tuxpaint/stamps` i dins cree subdirectoris per a les diferents categories.

Cada estampa pot tindre un text i un so associat.



Línies

La ferramenta Línies permet dibuixar línies rectes usant els pinzells i els colors que normalment s'utilitzen amb Pinta.

Per a dibuixar una línia, trie el punt inicial fent-hi clic i mantinga'l pressionat. A mesura que es mou el ratolí, una línia fina indicarà on es dibuixarà la línia. Quan se solta el botó, la línia es dibuixa de manera definitiva. S'escoltarà un so (si està habilitat).



Formes

La ferramenta permet dibuixar figures simples, tant plenes com buides.

Per a dibuixar una figura, cal seleccionar-la del selector de la dreta (cercle, quadrat, oval, etc.). A la zona de dibuix, faça clic i arrossegue per a estirar la figura des del seu centre. Solte el botó per a acabar d'estirar.

Mode Normal: movent el ratolí sobre la zona de dibuix es pot fer rotar la figura. Faça clic una altra vegada i la figura es dibuixa 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 al soltar el botó del ratolí. (Sense el pas per a la rotació.)



La ferramenta permet escriure textos utilitzant diversos tipus de lletres i grandàries.

Per a escriure un text, trie un tipus de lletra i una mida, faça clic sobre la zona de dibuix i apareix el cursor. Introduïska el text que vulga.

Al polsar **Retorn**, el text queda fixat en la zona en què s'ha introduït i continuarà en la línia següent.

Si abans de polsar **Retorn** es va a una altra zona, el text escrit es mou a la dita zona. Si es polsa ara, s'ancora el text en la situació actual.

Es poden afegir més tipus de lletra.



Efectes especials (Màgia)

- 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.
- Espill: quan es fa clic amb el ratolí sobre la imatge usant l'efecte màgic **Espill**, la imatge sencera serà invertida horitzontalment i es transformarà en una imatge en espill.
- Invertix: semblant a Emmiralla. Faça-hi clic i la imatge sencera s'invertirà verticalment.
- Desenfoca: esta ferramenta deixa la imatge borrosa per on es passa el ratolí.
- 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.).
- Aclarix: esta ferramenta aclarix els colors per on s'arrossega el ratolí.
- Guix: esta ferramenta fa que parts de la imatge (on es moga el ratolí) semblen dibuixades amb guix.
- Goteja: esta ferramenta fa que la pintura "gotege" on s'haja passat el ratolí.
- Engrossa: esta ferramenta fa que els colors més foscos de la imatge es tornen més grossos per on es passe el ratolí.

- Aprima: esta ferramenta fa que els colors més foscos es tornen més clars.
- Emplena: esta ferramenta emplena la imatge amb un color. Permet omplir ràpidament parts de la imatge, com si es tractara d'un llibre de pintar.



Goma d'esborrar

- Amb esta ferramenta, on es faça clic (o clic i arrossegar), la imatge serà esborrada 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 múltiples nivells.
- Les accions de Desfés també es poden desfer amb el botó Torna a fer.



Refés

- Si es fa clic en esta ferramenta refarà l'acció de dibuix que acaba de ser "desfeta" amb el botó Desfés.
- Es pot utilitzar també la tecla ràpida **Ctrl+R**.



Nou

- Faça clic en esta ferramenta i començarà un nou dibuix. Abans de fer-ho, se li demanarà confirmació de la decisió.
- Es pot utilitzar també la tecla ràpida **Ctrl+N**.



Obri

Mostra una llista de totes les imatges que s'han guardat. Si n'hi ha més de les que entren en la pantalla, use les fletxes Dalt i Baix en les parts superior i inferior de la llista per a desplaçar-se per la llista d'imatges. Seleccione la imatge i:



- Polse el botó verd Obri per a obrir la imatge seleccionada. També es pot obrir fent doble clic en la icona de la imatge.



- Polse el botó marró Esborra per a esborrar la imatge seleccionada. Es demana confirmació.



- Polse el botó roig Arrere per a cancel·lar i tornar a la imatge que s'estava dibuixant prèviament.

Es pot utilitzar també la tecla ràpida **Ctrl+O**.



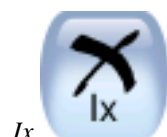
Guarda

- Guarda la imatge actual sense necessitat d'usar un nom de fitxer. El nom de fitxer es genera de forma automàtica utilitzant la data i l'hora del sistema. L'extensió és .png.
- Si no s'havia guardat prèviament, crearà una nova entrada en la llista d'imatges guardades (i crearà un nou fitxer).

- Si ja s'havia guardat la imatge, es pregunta abans si es vol sobreescriure la versió anterior o crear una nova entrada (un nou fitxer).
- Es pot utilitzar també la tecla ràpida **Ctrl+S**.



- Simplement polse el botó perquè la imatge s'imprimisca.
- Per a deshabilitar la impressió o restringir-la, vaja a la secció d'**Opcions de configuració de Tux Paint**.
- Si ja s'havia guardat la imatge, es pregunta abans si es vol sobreescriure la versió anterior o crear una nova entrada (un nou fitxer).
- Es pot utilitzar també la tecla ràpida **Ctrl+S**.



- Per a eixir polse el botó Ix que tanca la finestra de Tux Paint o pressione la tecla **Escapament**. Es demana confirmació en Ix.
- Si es polsa Ix i no s'ha guardat la imatge actual, es consulta si es vol guardar. Si no fóra una nova imatge, llavors es consulta si es vol guardar sobre la versió anterior o crear una nova entrada.

Obrir imatges no Tux Paint.

El diàleg Obri de **Tux Paint** només mostra imatges creades des de **Tux Paint**, però és possible obrir i editar altres imatges. Per a això solament s'ha de convertir la imatge al format PNG (Portable Network Graphic) i situar-la en el directori on **Tux Paint** guarda les imatges (~/.tuxpaint/saved/). L'exportació es pot fer de les maneres següents:

Com usar *tuxpaint-import*

- Els usuaris de LliureX poden utilitzar el guió d'interpret d'ordes **tuxpaint-import**, que s'instal·la quan s'instal·la **Tux Paint**. Este guió d'interpret d'ordes convertix la imatge, la reescale perquè càpia en la zona de dibuix de Tux Paint i la convertix a PNG.

- Utilitza **date** per a obtindre l'hora i la data actuals i utilitzar l'eixida per a anomenar els fitxers guardats.
- El guió d'interpret d'ordes **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 de Tux Paint.
- Des d'una terminal s'executa: **\$ tuxpaint-import imatge1.jpg imatge2.jpg**.

Conversió manual

Els usuaris de Windows han de fer-ho sempre de forma manual. La dita conversió no és objectiu d'este manual.

Opcions de configuració

Es pot crear un fitxer de configuració personalitzat per a Tux Paint que es llegirà cada vegada que s'executa el programa. Este fitxer s'anomena `~/tuxpaintrc` i és simplement un fitxer de text que conté les opcions habilitades. Per defecte, en llançar Tux Paint s'executa el fitxer de configuració general `/etc/tuxpaint/tuxpaint.conf`.

Si només es vol executar el fitxer de configuració personal, es pot deshabilitar la lectura del general usant l'opció de 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 **lx** en pantalla. Només funcionarà la tecla **Escapament**.

noprint=yes

Inhabilita la impressió.

printdelay=SEGONS

Introduïx una demora de manera que la impressió només puga 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'utilitzen per a controlar el punter del ratolí. Les tecles de cursor mouen el punter del ratolí i la barra espaciadora actua com un botó del ratolí.

saveover=yes

Inhabilita la consulta de "guardar sobre la versió anterior" al guardar un fitxer ja existent. Ara la versió antiga és sempre substituïda per la nova.

saveover=new

Inhabilita la consulta "guardar 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. Al guardar un dibuix que existix, es consulta abans si es vol guardar sobre la versió anterior o no.

lang=IDIOMA

Executa Tux Paint en un dels idiomes suportats. Per al valencià, **lang=valencia**.

Enllaços d'interés

Documentació: http://wiki.gleducar.org.ar/wiki/Manual_Tuxpaint

Article: <http://www.linuxfocus.org/Castellano/March2004/article333.shtml>
(<http://www.linuxfocus.org/Castellano/March2004/article333.shtml>)

Capítol 28. Inkscape: Dibuix Vectorial

Inkscape

Inkscape és una ferramenta de dibuix de programari lliure amb capacitats semblants a Illustrator, Corel-Draw, Visio, etc.

Inkscape és un editor SVG (Scalable Vector Graphics) de dibuix vectorial. Les característiques SVG suportades inclouen formes bàsiques, traços, textos, transformacions afins, gradients, edició directa de nodes, exportació de svg a png, agrupaments, operacions booleanes, dibuix a mà alçada, etc.

El seu objectiu principal és proporcionar una ferramenta de dibuix que complisca totalment els estàndards XML, SVG i CSS2. Inkscape està basat en Sodipodi. S'ha redissenyat l'interfície d'usuari i se li ha afegit una gran quantitat de noves característiques, a més d'haver-se redissenyat internament.

Este projecte és 100% programari lliure i es distribueix amb llicència GPL.

Este manual es referix a la versió 0.45 de l'aplicació. Les millores que ofereix esta versió són les següents:

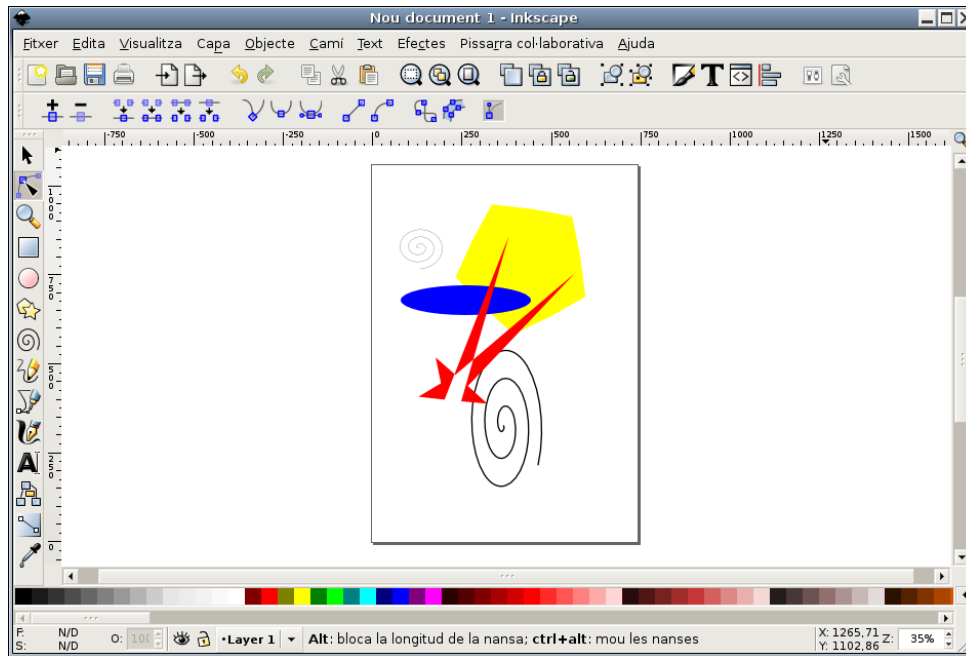
- Degradat gaussià.
- Renderitzat més ràpid i major interactivitat.
- Historial d'accions, permetent accedir a qualsevol pas.
- Importants utilitats afegides, com utilitats de nodes i llapis caligràfic.
- Millores i noves opcions en el traçat d'imatge.
- Nous efectes afegits, com efectes de color o patró al llarg de la trajectòria.
- Arranjaments i millores en el mode contorn.
- Noves ordes en el menú ajuda.
- Noves característiques agregades.

La finestra principal

Per a iniciar Inkscape, seleccione en el menú de l'escriptori Aplicacions -> Gràfics -> Inkscape, Il·lustrador Vectorial SVG, o bé, des d'una consola, escriu **Inkscape**.

A l'iniciar Inkscape, es mostra la finestra principal:

Figura 28-1. 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.

- *Edita*: inclou les accions de desfer i refer, copiar, tallar i apegar. També inclou l'opció d'Apega l'estil, així com seleccionar i desseleccionar objectes.

Des d'este menú també es pot obrir un senzill editor XML (Opció Editor XML...).

- *Visualitza* : diverses opcions de zoom. També permet mostrar/ocultar les barres de ferramentes, la reixeta, les guies, etc.
- *Capa* : diverses opcions per a la gestió de les capes, com afegir, suprimir, mostrar i ocultar capes
- *Objecte*: poden editar-se les propietats de l'objecte (Propietats), així com editar les vores i l'ompliment (Emplenat 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 opcions de transformació (Gira, reflectix, ...), d'orde Z (Porta al davant, Abaixa al fons ..), d'agrupament (Agrupa i Desagrupa)
- *Traç* : opcions per a manipular els traços. Permet convertir un objecte de dibuix a traç. Una vegada convertit, poden editar-se directament els nodes. Una vegada convertida a traços, poden realitzar-se operacions booleanes, com la Unió, Diferència, Intersecció, ..
- *Text*: crea textos menuts com capçaleres, banners, logotips, etiquetes de diagrames i captura, ajustar espaiats, etc.

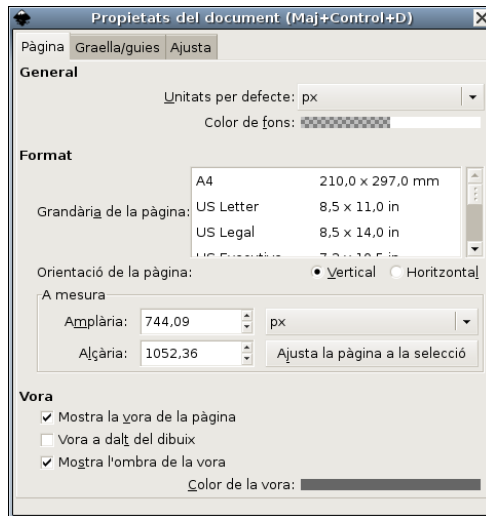
- *Efectes*: permet afegir diferents tipus d'efectes sobre les formes dissenyades tals com efectes de color o modificació de traços, etc.
- *Efectes*: permet afegir diferents tipus d'efectes sobre les formes dissenyades tals com efectes de color o modificació de traços, etc.
- *Pissarra col·laborativa*: obri un client XMPP (Jabber).
- *Ajuda*: mostra la finestra de crèdits (Quant a) i accés a diversos tutorials en anglés.
- *Barres de ferramentes*: per defecte es mostren la Barra d'ordes amb 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*: ubicada a la part esquerra de la finestra. Inclou diverses ferramentes per a dibuixar, com 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 nou document, seleccione l'opció de menú Fitxer -> Nou, o pressione la combinació de tecles **Ctrl+N**. S'obrirà una nova finestra on començar a treballar. Per 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 la grandària i l'orientació. Per a això, seleccione Fitxer -> Preferències del document -> Pàgina.

Figura 28-2. Preferències del document

Per a obrir un document, seleccione l'opció de menú Fitxer -> Obri, o pressione la combinació de tecles **Ctrl+O**. També està l'opció Obri recents amb els últims documents oberts.

Per a guardar un document, seleccione l'opció de menú Fitxer -> Guarda, o pressione la combinació de tecles **Ctrl+S**. Per a guardar amb un altre nom o format, seleccione l'opció de menú Fitxer -> Guarda Com, o pressione 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 disposa de ratolí amb botó o roda central, també pot utilitzar-lo per a desplaçar-se verticalment per la zona de dibuix. Si manté pressionada la tecla **Maj**, el desplaçament és horitzontal.

Per a desplaçar-se amb el teclat, pot utilitzar les fletxes de desplaçament mantenint polsada la tecla **Ctrl**.

Fer zoom

Una utilitat molt utilitzada 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 disposa de ratolí amb botó o roda central, també el pot utilitzar per a ampliar /reduir la imatge, mantenint polsada la tecla **Ctrl**.
- Una altra possibilitat és fer clic en el camp de zoom ubicat a l'extrem esquerre de la barra d'estat.
- Per mitjà de la ferramenta de **Zoom** de la caixa de ferramentes (la tercera començant per dalt), que permet ampliar/reduir una zona de dibuix, fent clic sobre esta, o arrossegant el ratolí. Al seleccionar esta ferramenta, a la Barra de controls de ferramentes es mostren diverses opcions de zoom.

- Per mitjà de diverses opcions de la Barra de menú, opció **Mostra**

La caixa de ferramentes

En esta caixa estan ubicades la ferramentes de dibuix. Al 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**. Fent clic sobre la ferramenta desitjada, esta se selecciona. Després se situa el cursor en la posició on es desitja dibuixar la figura i es fa clic i s'arrossega fins a fer-la de la grandària i característiques desitjades.

Figura 28-3. Ferramentes de figures



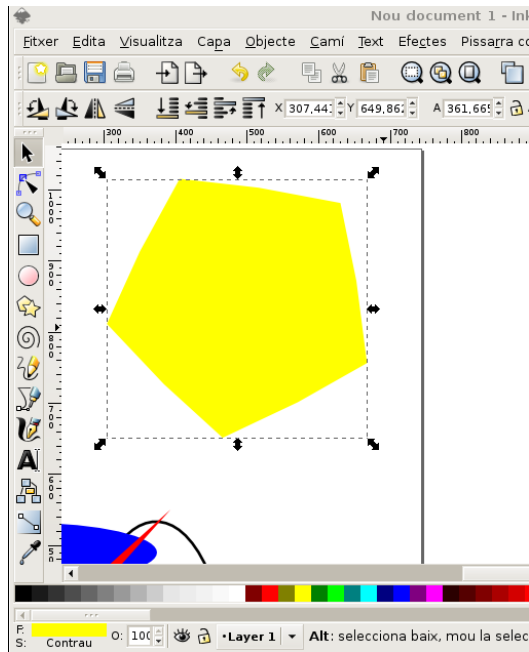
Cada figura que es crea, mostra un o més *punts de control* de la figura. Fent clic i arrossegant estos punts, les característiques de la figura es modifiquen. La **Barra de controls de ferramenta** mostra alguns botons que també permet manipular la figura, com per exemple, canviar el nombre de puntes d'una estrella. Els canvis es realitzen sobre l'objecte seleccionat.

Moure, rotar i escalar

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. Fent clic sobre este o amb la tecla **F1** s'activa la ferramenta.

Per a seleccionar un objecte, faça clic sobre este. Es mostraran huit marques de control de l'objecte amb forma de fletxa al voltant de l'objecte. Fent clic en estes marques i arrossegant el ratolí, es pot escalar l'objecte i modificar l'amplària i l'alçària. Mantenint polsada la tecla **Ctrl**, es manté la proporció alt/ample de l'objecte.

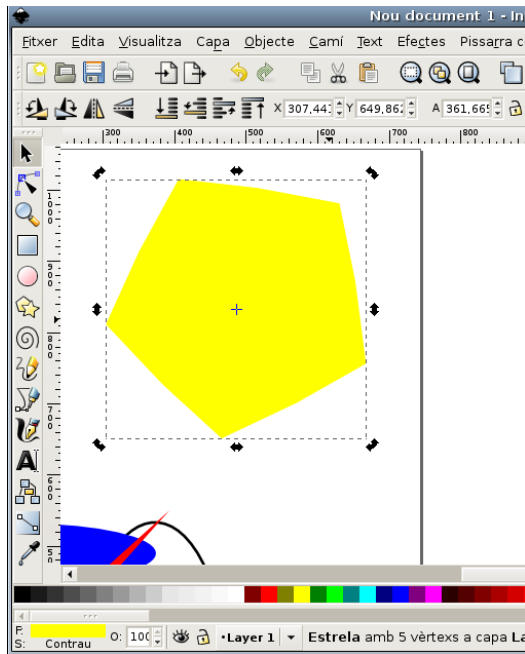
Figura 28-4. Selecció d'una figura



Fent clic sobre l'objecte i arrossegant el ratolí, pot moure's 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. Fent clic i arrossegant sobre qualsevol d'estos, pot modificar-se l'orientació de l'objecte.

Figura 28-5. Rotar 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, faça clic sobre els objectes mantenint polsada la tecla **Maj**. També es poden seleccionar els objectes desitjats arrossegant el ratolí i embolicant 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.

Fent clic sobre un objecte seleccionat, mantenint polsada la tecla **Maj** el desselecciona. Polsant la tecla **Esc** es desseleccionen tots els objectes i seleccionant l'opció de menú Edició -> **Selecciona 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 això, tenint seleccionats els objectes que es volen agrupar, seleccione l'opció de menú Objecte -> **Agrupar** (o polse **Ctrl + G**). Una vegada agrupats, al 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, seleccione'l i execute l'opció de menú Objecte -> **Desagrupa** (o polse **Ctrl + U**).

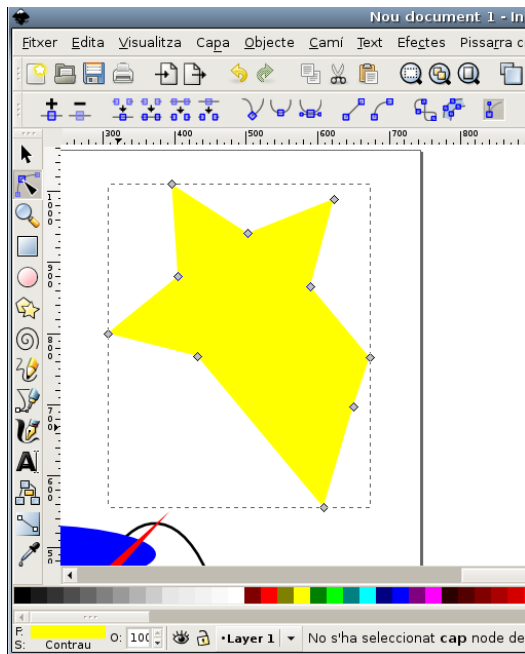
No cal desagrupar si vol editar un objecte individual. Fent clic amb la tecla **Ctrl** polsada, selecciona l'objecte individual.

Ferramenta Traços

Qualsevol figura o text pot ser convertida en traços. Per a això, seleccione l'opció de menú **Traç -> Objecte a traç** o polse les tecles **Maj + Ctrl + C** tenint un objecte seleccionat. L'aparença de l'objecte no es modificarà, però a partir d'eixe 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'Editar traços o tiradors de control. Al fer clic amb esta ferramenta sobre un objecte de tipus traç, 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 28-6. Traços d'un objecte

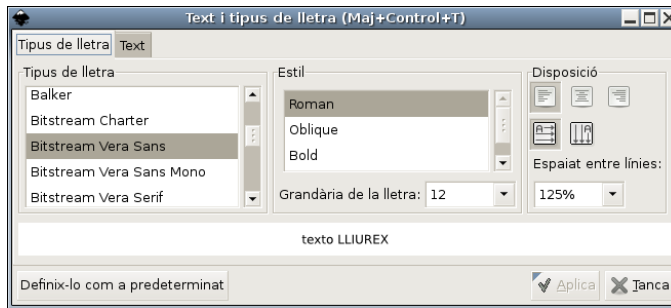


Ferramenta Text

Inkscape permet introduir objectes de text. Per a això utilitza 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 font s'ha d'obrir el diàleg de text i la tipus de lletra. Per a això, seleccione l'opció de menú **Objecte -> Text i tipus de lletra** o polse la combinació de tecles **Maj + Ctrl + T** o seleccione el botó corresponent en la barra de ferramentes (Es mostra una 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-lo.

Figura 28-7. 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

En la mateixa ajuda de l'aplicació (opció de menú **Ajuda**) hi ha una sèrie de tutorials, molt senzills i pràctics en anglés.

Pàgina del projecte: <http://www.inkscape.org/>

Projecte en freshmeat: <http://freshmeat.net/projects/inkscape/> (<http://freshmeat.net/projects/inkscape/>)

IX. Multimèdia en Lliurex

Capítol 29. Reproducció multimèdia: Totem

Introducció

Totem és un reproductor de vídeo per a GNOME basat en la llibreria xine que permet la reproducció de pel·lícules i/o so. Totem té suport per a vídeos de qualsevol tipus, com pel·lícules avi, vídeos quick time (mov), DivX, DVD, VCD, etc.

Totem proporciona les funcions següents:

- Suporta gran varietat de fitxers de vídeo i àudio.
- Proporciona gran varietat de nivells de zoom i relacions d'aspecte, i un visor de pantalla completa.
- Controls de recerca i volum.
- Una llista de reproducció.
- Integració amb GNOME, visor en miniatures, pestanya de propietats de Nautilus, etc.
- Navegació completa des de teclat.

Este manual es referix a la versió 2.18.1 de l'aplicació.

Començant amb Totem

Iniciar Totem

L'aplicació es pot iniciar de les maneres següents:

Menú Aplicacions

Vaja a: Aplicacions -> So i vídeo -> Reproductor de pel·lícules

Línia d'ordes

Per a iniciar Totem des de la línia d'ordes, teclege l'orde següent i polse **Retorn**:

Totem

Suggeriment: Per a veure altres opcions de línia d'ordes disponibles, teclege **Totem --help**, i polse **Retorn**.

Quan arranca Totem

En arrancar Totem es visualitza la finestra següent:

Figura 29-1. Finestra inicial de Totem



La finestra de Totem mostra els elements següents:

Barra de menús

Els menús de la Barra de menús contenen totes les ordres necessàries per a utilitzar Totem.

Àrea de visualització

L'Àrea de visualització mostra la pel·lícula o visualització de so.

Barra (quadre) lateral.

El quadre lateral mostra propietats del fitxer reproduït i actua com una llista de reproducció.

Barra de progressió de temps

La Barra de progressió de temps visualitza la progressió en el temps de la pel·lícula o el so que està en marxa.

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.

Barra d'estat

La Barra d'estat visualitza informació d'estat sobre la pel·lícula o so que s'executa.

Utilització

Obrir un fitxer

Per a obrir un fitxer d'àudio o vídeo, trie: **Ctrl+O** o Menú -> Pel·lícula -> Obri. S'obri el quadre de diàleg **Selecione fitxers**. Seleccione el fitxer que vol obrir i polse **Accepta**.

Es pot arrossegar un fitxer des d'una altra aplicació com el gestor de fitxers cap a Totem. L'aplicació Totem obrirà el fitxer i executarà la pel·lícula o so. Totem visualitza el títol de la pel·lícula o so davall de l'àrea de visualització i en la Barra de títol de la finestra.

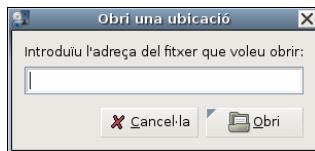
Si s'intenta obrir un fitxer amb un format que Totem no reconeix, l'aplicació visualitza un missatge d'error.

Suggeriment: Es pot polsar dos vegades un fitxer de vídeo o àudio en Nautilus per a obrir la finestra de Totem.

Obrir una adreça

Per a obrir un fitxer per mitjà d'una adreça URI trie: **Ctrl+L** o Menú -> Pel·lícula -> Obri adreça. S'obri el diàleg Obri des d'URI. Introduïska l'adreça URI i polse el botó Obri.

Figura 29-2. Obrir una adreça URI



Reproduir DVD, VCD o CD

Per a reproduir VCD, DVD o CD, inserisca el disc en el dispositiu de l'ordinador i trie Menú -> Pel·lícula -> Reproduïx disc.

Expulsar un DVD, VCD o CD

Per a expulsar un DVD, VCD o CD, trie **Ctrl+E** o Menú -> Pel·lícula -> Expulsa.

Parar una pel·lícula o música

Per a detindre una pel·lícula o música que es reproduïx, polse el botó  o trie Menú -> Pel·lícula -> Reproduïx / Pausa. Quan es deté una pel·lícula o música, la barra d'estat visualitza Pausa i el temps transcorregut des de la parada de la pel·lícula o la música.

Per a reprendre la reproducció polse el botó .

Propietats d'una pel·lícula o música

Per a veure les propietats d'una pel·lícula o música, trie: Menú -> Pel·lícula -> Propietats. Es visualitza el diàleg Propietats.

Figura 29-3. Propietats



El quadre de diàleg conté la informació següent:

General

Títol, artista, any i duració de la pel·lícula o cançó.

Vídeo

Dimensions del vídeo, còdec i taxa de fotogrames.

So

Taxa de bits i còdec.

Recerca en pel·lícules o cançons

Per a buscar en pel·lícules o cançons, es poden utilitzar els mètodes següents:

Saltar avant

Per a saltar cap avant en una pel·lícula o cançó, polse el botó dret del ratolí i Salta avant.

Saltar arrere

Per a saltar arrere en una pel·lícula o cançó, polse el botó dret del ratolí i Salta arrere.

Salta a

Per a saltar a un instant determinat, vaja a: Menú -> Vés a -> Salta a. S'obri el diàleg Salta a. Utilitze el quadre per a determinar un temps (en segons) a saltar i polse D'acord.

Figura 29-4. Salta a



Moure a la pròxima pel·lícula o cançó

Per a moure a la pròxima pel·lícula o cançó vaja a: Menú -> Vés a -> capítol/pel·lícula següent o polse el botó .

Moure a l'anterior pel·lícula o cançó

Per a moure a l'anterior pel·lícula o cançó, vaja a: Menú -> Vés a -> capítol/pel·lícula anterior o polse el botó .

Canviar el factor Zoom

Per a canviar el factor zoom en l'àrea de visualització es poden utilitzar els mètodes següents:

- Per a veure la pantalla completa, vaja a: Menú -> Mostra -> Pantalla completa. Per a eixir del mode pantalla completa, polse el botó  de pantalla completa o polse **Esc**.
- Per a fer un zoom a la mitat de la grandària (50%) de l'original, vaja a: Menú -> Mostra -> Ajusta finestra a la pel·lícula -> Redimensiona 1:2.
- Per a fer un zoom a la grandària completa (100%) de l'original, vaja a Menú -> Mostra -> Ajusta finestra a la pel·lícula -> Redimensiona 1:1.
- Per a fer un zoom a doble grandària (200%) de l'original, vaja a Menú -> Mostra -> Ajusta finestra a la pel·lícula -> Redimensiona 2:1.
- Per a canviar entre diferents proporcions, vaja a Menú -> Mostra -> Proporció.

Ajust de volum

Per a incrementar el volum, vaja a: Menú -> So -> Apuja volum, o moga la barra de desplaçament de volum cap a la dreta. Per a disminuir el volum, vaja a: Menú -> So -> Abaixa volum, o moga la barra de desplaçament a l'esquerra.

Per a abaixar el volum al mínim polse el botó .

Per a apujar el volum al màxim polse el botó .

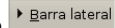
Mostrar, ocultar els controls

Per a ocultar els controls de Totem, vaja a: Menú -> Mostra i desseleccione l'opció Mostra controls. Per a tornar a mostrar els controls de Totem, sobre la finestra polse el botó dret del ratolí i seleccione Mostra controls en el menú emergent.

Si l'opció Mostra controls està seleccionada, Totem mostrarà la Barra de menús, la Barra de progressió, els Botons de control de salt, la Barra de progressió del volum i la Barra d'estat. Si l'opció Mostra controls està desseleccionada, Totem ocultarà estos controls i només mostrarà l'Àrea de visualització.

Gestió de la llista de reproducció

Mostrar, ocultar la llista de reproducció

Per a mostrar la llista de reproducció, vaja a: Menú -> Mostra -> Mostra/Oculta llista, o polse el botó . Es visualitza el quadre de diàleg Llista de reproducció. Per a ocultar la llista de reproducció, vaja a Menú -> Mostra -> Mostra/Oculta llista o polse el botó .

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, polse el botó Afig. Es visualitza el quadre de diàleg Selecciona fitxers. Seleccioni el fitxer que vol afegir a la llista i polse Accepta.

Eliminar una pista o pel·lícula

Per a eliminar una pista o pel·lícula de la llista de reproducció, seleccione els noms de fitxers des de la llista de fitxers i polse el botó Elimina.

Guardar la llista de reproducció

Per a guardar la llista de reproducció, polse el botó Guarda. Es visualitza el quadre de diàleg Guarda llista de reproducció; especifique el nom de fitxer amb què es vol salvar la llista.

Per a moure cap amunt una pista o pel·lícula de la llista de reproducció

Per a moure cap amunt una pista o pel·lícula de la llista de reproducció, seleccione els noms de fitxer des de la caixa Nom del fitxer i polse el botó Puja.

Per a moure cap avall una pista o pel·lícula de la llista de reproducció

Per a moure cap avall una pista o pel·lícula de la llista de reproducció, seleccione els noms de fitxer des de la caixa Nom del fitxer i polse el botó Baixa.

Establir mode de repetició

Seleccioni l'opció Mode de repetició per a reproduir pel·lícules o música repetidament.

Establir mode aleatori

Selecione l'opció Mode aleatori per a reproduir pel·lícules o música de manera aleatòria.

Seleccionar o desseleccionar el mode de repetició

Per a seleccionar o desseleccionar el mode de repetició, vaja a: Menú -> Mostra -> Mode de repetició, o utilitze l'opció Mode de repetició del quadre de diàleg Llista de distribució.

Seleccionar o desseleccionar el mode aleatori

Per a seleccionar o desseleccionar el mode aleatori, vaja a: Menú -> Mostra -> Mode aleatori, o utilitze l'opció Mode aleatori del quadre de diàleg Llista de distribució.

Captures de pantalla

Per a fer captures de pantalla d'una pel·lícula o de la visualització d'una cançó que es reproduïx, vaja a: Menú -> Edita -> Captura pantalla. Es visualitza el quadre de diàleg Guarda captura de pantalla, polse el botó Guarda.

Figura 29-5. Captura de pantalla



Es pot guardar una captura de pantalla en:

- Fitxer: seleccione l'opció Guarda la captura de pantalla en un fitxer, polse el botó Examina per a especificar el fitxer on vol salvar la captura de pantalla.
- L'escriptori: seleccione l'opció Guarda la captura de pantalla en l'escriptori.

Eixir de Totem

Per a eixir de Totem, polse **Ctrl+Q** o vaja a Menú -> Pel·lícula -> Ix.

Preferències

Per a modificar les preferències de Totem, vaja a: Menú -> Edita -> Preferències. S'obri el quadre de diàleg Preferències, que conté les seccions:

General

Xarxa

Selecciona la velocitat de connexió des de la llista Velocitat de connexió.

Pantalla

Pantalla

Seleccione l'opció Autoredimensiona si vol que Totem automàticament redimensione la finestra quan es carrega un nou vídeo.

Efectes visuals

- Tipus de visualització: seleccione el tipus de visualització des del quadre desplegable.
- Grandària de visualització: seleccione la grandària de visualització des del quadre desplegable.

Balanç de color

- Brillantor: utilitze la Barra de progressió per a especificar el nivell de brillantor.
- Contrast: utilitze la Barra de progressió per a especificar el nivell de contrast.
- Saturació: utilitze la Barra de progressió per a especificar el nivell de saturació.
- To: utilitze la Barra de progressió per a especificar el nivell de to.

So

Eixida de so

Seleccione el tipus d'eixida de so des de Tipus d'eixida de so.

Capítol 30. Reproducció de música: Rhythmbox

Introducció

Rhythmbox és un reproductor d'àudio i organitzador de música.

Amb Rhythmbox es disposa d'un sistema d'emmagatzemament, 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 clàssica o hip-hop, i anar col·locant-hi les cançons que es vulguen, i després, gravar un CD amb les dites 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.

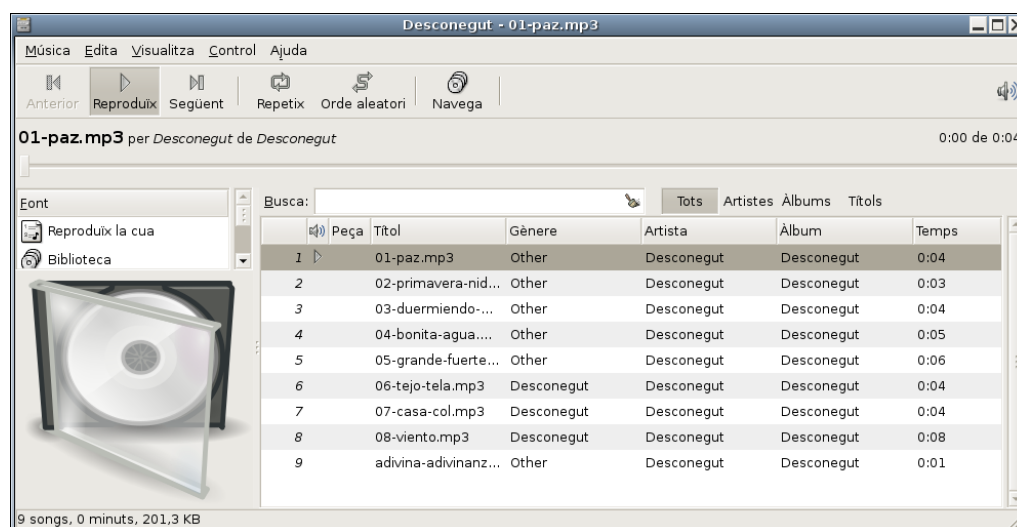
Este manual es referix a la versió 0.10.8 de l'aplicació.

Finestra de Rhythmbox

Per a iniciar el Reproductor de música Rhythmbox seleccionar l'opció de menú Aplicacions -> So i vídeo -> Reproductor de música Rhythmbox.

Descripció

La finestra principal de Rhythmbox és la següent:

Figura 30-1. Finestra de Rhythmbox

La taula següent descriu els components de la finestra principal:

Taula 30-1. Components de la finestra de Rhythmbox

Component	Descripció
Barra de menú	Conté les opcions de menú per a l'execució de les tasques en Rhythmbox.
Subfinestra lateral:Fonts	Visualitza una llista de fonts disponibles: Fonoteca, Podcasts, Llistes de reproducció, CDs de música, Ràdio per Internet
Lista 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 sobre les pistes en el panell de visualització.

la subfinestra lateral

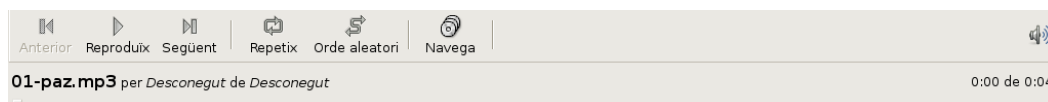


La subfinestra lateral permet l'accés a la biblioteca de música de ràdio d'Internet i a la llista de reproduc-

ció. Esta subfinestra conté les icones següents:

- La biblioteca de llistes de reproducció en què apareix tota la música importada.
- Emissores de ràdio d'Internet.
- Cançons d'un iPod connectat a l'ordinador local.
- Qualsevol llista de reproducció que haja sigut creada a partir de música importada.
- Audio CD introduïts en les unitats lectores de CD de l'equip.

Àrea de reproducció



Esta àrea proporciona accés a la pista que actualment s'està reproduint. Quan una pista no està reproduint-se, esta àrea no mostra informació. Quan se selecciona **Reproduïx** es visualitza el nom de la pista i, davall, 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.

Sugeriment: 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 sobre la icona.

Vista Visualització xicoteta

Rhythmbox té una manera de visualització reduïda. Esta manera habilita accés solament a la barra del menú i a les funcions de reproducció.

Per a canviar al visor menut seleccioneu **Visualitza ->Visualització xicoteta**.



Utilització de la llista de reproducció

Reproduir música

Per a reproduir una pista, seleccione-la i pressione el botó de Comença la reproducció o també polse dos vegades la pista.

Quan acaba la pista, la llista de reproducció bota a la pròxima pista de les visualitzades en el panell de visualització.

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



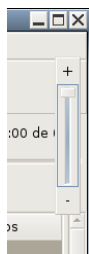
Si esta opció està seleccionada, les pistes en el navegador es reproduïxen de manera repetitiva.

Anterior/Reproduïx/Següent



Els botons Següent i Anterior es poden utilitzar per a botar 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. Mentre s'està reproduint, la icona canvia a Pausa.

Control de volum



El control de volum es troba a la dreta de l'àrea de reproducció. Polsant sobre el botó de so es mostra la barra de desplaçament del so. Desplaçant-se sobre la dita 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 arxius que importa en el Reproductor de música Rhythmbox (la fonoteca emmagatzema la ruta per a accedir als seus arxius musicals, no els arxius 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 a la llista de reproducció.

Avís

La biblioteca està localitzada en el directori `./gnome2/rhythmbox/playlists` del directori home de l'usuari. És única per a cada usuari del sistema.

Si s'elimina o reanomena este directori, es crea una nova biblioteca buida quan s'executa novament Rhythmbox.

Afegir cançons

Polse el botó dret del ratolí sobre la biblioteca 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'afeg a la biblioteca.

Altres formes per a afegir cançons a la biblioteca:

- Punxar i arrossegar des d'altres aplicacions, com per exemple, Nautilus.

Esborrar cançons

Per a eliminar cançons de la biblioteca, simplement seleccione la cançó i vaja a: **Menú -> Edita -> Suprimix**, i des del menú emergent seleccione **Esborra** o pressione la tecla **Supr.**

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.

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, vaja a: **Menú -> Mostra -> Examinador** i canvie la visibilitat del navegador.

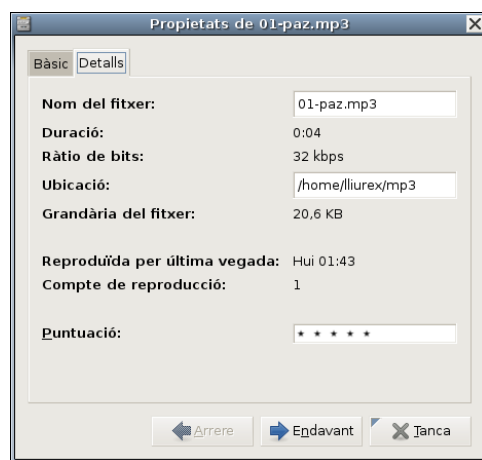
A l'arrancar, l'examinador mostra per defecte tots els artistes i totes les pistes. Seleccionant un artista concret en Àlbum es mostra la llista de tots els àlbums d'este artista, i la llista de pistes canvia per a mostrar totes les pistes per a eixos àlbums. Seleccionant un àlbum canvia la llista de pistes i mostra només les contingudes en eixe àlbum.

Propietats

Vaja a: Menú -> Música -> Propietats per a veure les propietats particulars d'una pista concreta.

La pestanya Bàsic mostra detalls de la cançó, com el títol, l'artista, la data...

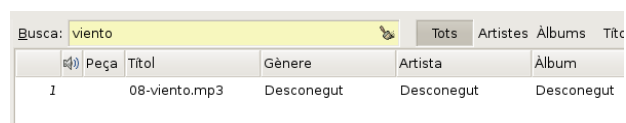
La pestanya Detalls mostra informació més detallada sobre el fitxer i la seua codificació.



Buscar

Per a buscar una paraula en una biblioteca de llistes de reproducció, teclege en el camp de busca, i en el visor de pistes es mostra totes les entrades que complixen el criteri de recerca.

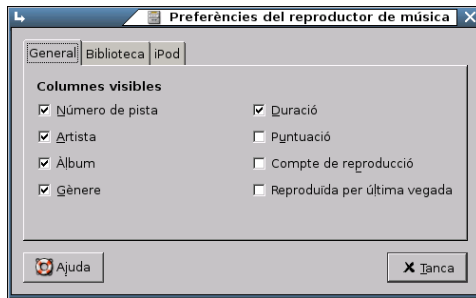
Figura 30-2. Recerca



Estadístiques

El reproductor de música Rhythmbox pot realitzar estadístiques d'ús de la biblioteca. Rhythmbox registra automàticament el nombre de reproduccions, l'última data de reproducció i permet avaluar cada pista. Per a visualitzar la dita informació en el panell visor, cal activar les opcions corresponents en les preferències del reproductor: Menú -> Edita -> Preferències.

Figura 30-3. Estadístiques Rhythmbox



Avaluació

Cada cançó de la biblioteca pot ser avaluada d'1 a 5 estrelles. Per a avaluar una cançó:

- Seleccione la cançó, vaja a: Menú -> Edita -> Propietats, seleccione la pestanya Detalls, i en el quadre de puntuació/avaluació active el nombre d'estrelles que vulga.
- En el panell visor polse la columna d'avaluació i active el nombre d'estrelles que vulga.

Nombre de reproduccions

Cada vegada que una pista ha completat la reproducció, el comptador de reproduccions s'incrementa en 1. Això permet identificar de manera senzilla les cançons més populars de la biblioteca.

Quan el comptador de reproduccions s'incrementa, s'emmagatzema l'hora de l'última reproducció.

Llistes de reproducció

Una llista de reproducció és una llista que s'ha creat a partir de cançons de la biblioteca de reproducció de música. Permeten juntar pistes seguint un 'gènere' particular, un grup específic d'artistes o el que es vulga.

Rhythmbox té dos tipus de llistes de reproducció:

- Llistes de reproducció estàtiques
- Llistes de reproducció intel·ligents

Per a visualitzar el contingut d'una llista de reproducció, simplement polse la icona corresponent en el panell lateral, i en el panell visor se'n visualitzarà el contingut.

Crear una llista de reproducció

Per a crear una nova llista de reproducció, triar Música ->Lista de reproducció-> Lista de reproducció nueva. Apareixerà una nova llista de reproducció sense nom en la font de llistes. Introduïu un nom per a la llista de reproducció i pulseu **Retorn**.

Afegir cançons

Per a afegir cançons, àlbums o artistes a una llista de reproducció que ja existix, punxe i arrossegueu la cançó des de la biblioteca de llistes de reproducció en el panell lateral.

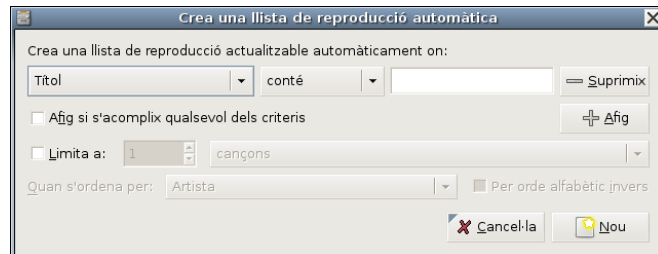
Crear una llista de reproducció automàtica (intel·ligent)

Les llistes de reproducció intel·ligents són llistes creades des de criteris, així el seu contingut es construeix dinàmicament; totes les pistes que coincidixen amb els criteris s'afegiran a la llista de reproducció.

Per a crear una nova llista de reproducció:

- Triar Música->Llista de reproducció->Llista de reproducció automàtica nova....
- Establir els criteris de creació de la llista de reproducció.
- Una vegada triats els criteris, pulseu Nou per a crear la consulta.

Figura 30-4. Diàleg de creació d'una nova llista de reproducció

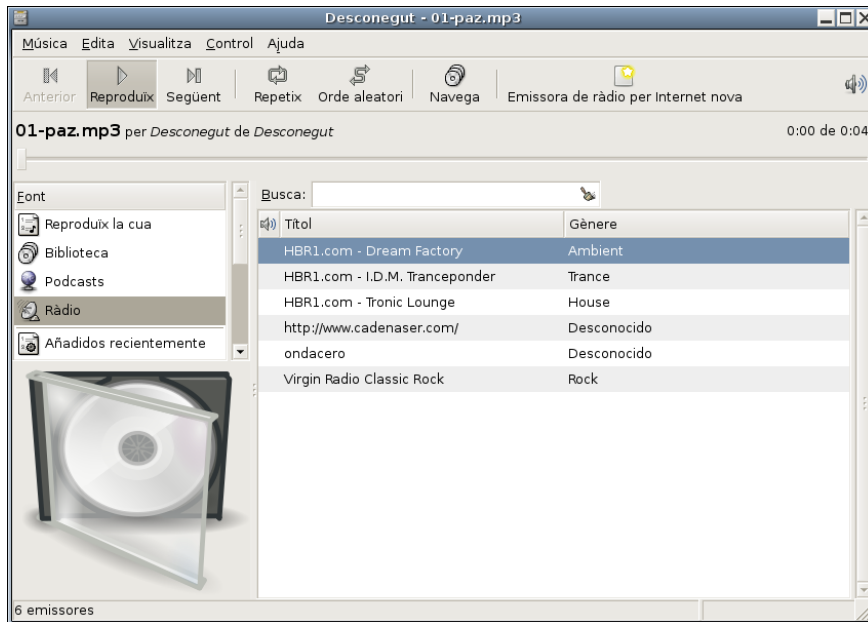


Internet Ràdio

Escoltar ràdio via Internet

El sintonitzador de ràdio d'Internet es pot utilitzar per a sentir fitxers d'àudio.

Figura 30-5. Ràdio via Internet en el reproductor de música



Afegir una emissora

Per a afegir noves emissores al sintonitzador de ràdio d'Internet, vaja a: Menú -> Música -> Emissora de ràdio per Internet nova.

Component (miniaplicació) del panell

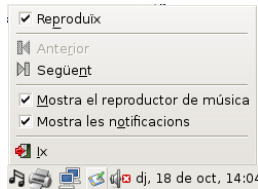
L'àrea de notificació és una característica de GNOME que permet a les aplicacions afegir un xicoteta icona al panell mentre el programa està en execució. El reproductor de música afig esta icona a l'àrea de notificació i permet controlar el reproductor de música.

Utilitzant la icona del reproductor de música a l'àrea de notificació, es poden enviar a l'aplicació les ordres següents:

- Reproduïx | Pausa: reproduïx o deté la cançó actual. Este ítem canvia en funció que una cançó estiga reproduint-se o no.
- Anterior: bota a la cançó anterior de la llista de reproducció.
- Pròxim: bota a la cançó següent en la llista de distribució.
- Mostra la finestra: tria o no si la finestra del reproductor de música és visible o no.

Suggeriment: Si s'utilitza un ratolí amb roda, es pot ajustar el volum rodant-la en un sentit o en un altre mentre el ratolí està situat sobre el component del panell.

Figura 30-6. Reproductor de música en l'àrea de notificació de GNOME



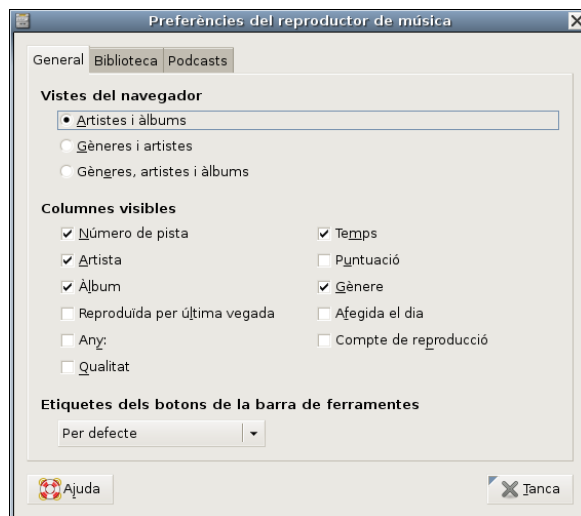
Personalitzar el reproductor de música

Es pot personalitzar la visualització i el comportament utilitzant el diàleg **Preferències**. Per a fer-ho, cal anar a: Menú -> Edita -> Preferències.

- General

Esta secció del diàleg permet seleccionar quines vistes de l'examinador i quines columnes seran visualitzades.

Figura 30-7. Preferències del reproductor de música



- Biblioteca

Permet indicar algunes característiques de la ubicació i l'estructura de la biblioteca.

- Podcasts

Permet modificar el comportament del gestor de descàrregues de Podcasts

X. Fitxers i directoris

Capítol 31. Compressió: FileRoller

Introducció

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.

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·lades en el sistema les ferramentes de línia d'ordes apropiades, 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 de Resource Adapter	.rar
Arxiu tar no comprimit	.tar
Arxiu tar comprimit amb bzip	.tar.bz o .tbz
Arxiu tar comprimit amb bzip2	.tar.bz2 o .tbz2
Arxiu tar comprimit amb gzip	.tar.gz o .tgz
Arxiu tar comprimit amb lzop	.tar.lzo o .tzo
Arxiu tar comprimit amb compress	.tar.Z o .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 2.8.3 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 FileRoller per a obrir i extraure fitxers comprimits que no són arxius.

No es pot utilitzar FileRoller per a crear o modificar un fitxer comprimit que no siga un arxiu.

Procediments inicials

En este apartat s'ofereix informació sobre com iniciar FileRoller i es descriu la seua interfície d'usuari.

Iniciar FileRoller.

Per a iniciar FileRoller, seguisca els passos:

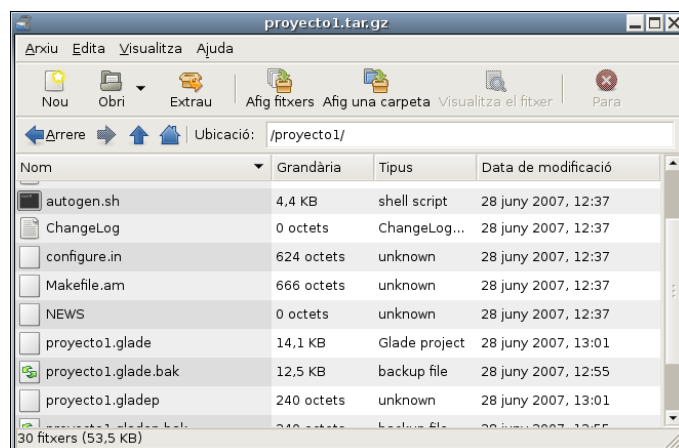
Aplicacions -> Accesoris -> Gestor d'arxius

Línia d'ordes

Executar l'orde: **file-roller**

Quan inicia FileRoller, apareix la finestra:

Figura 31-1. Finestra de FileRoller:



La finestra de 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 FileRoller.

Barra de ferramentes

La Barra de ferramentes conté un subconjunt de les ordes a les quals es pot accedir des de la Barra de menús. FileRoller mostra la Barra de ferramentes de manera predeterminada. Per a ocultar/mostrar la Barra de ferramentes, vaja a: Menú -> Visualitza -> Barra de ferramentes.

Barra de carpetes

La Barra de carpetes permet desplaçar-se dins de les carpetes d'un arxiu. 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. FileRoller mostra la barra d'estat de manera predeterminada. Per a ocultar/mostrar la Barra d'estat, seleccione **Menú -> Visualitza -> Barra d'estat**.

Quan es polsa amb el botó dret del ratolí la finestra de FileRoller, l'aplicació mostra un menú emergent que conté les ordes contextuais d'arxiu més habituals.

Treball amb fitxers

Si s'utilitza 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, 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.

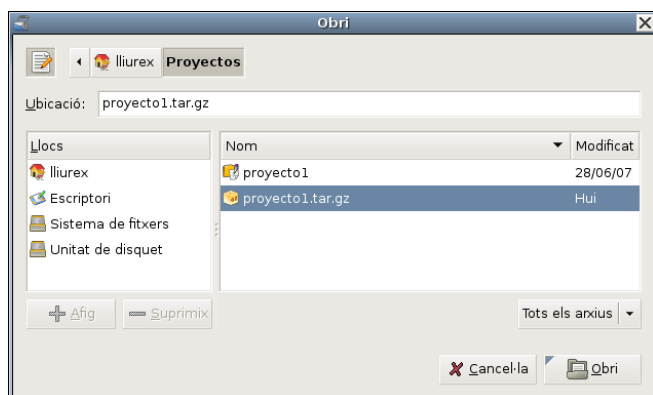
Si un fitxer és molt gran, o el sistema és lent, algunes accions sobre els arxius FileRoller poden portar molt de temps. Per a avortar l'acció actual, pressione **Esc**. Alternativament, vaja a: **Menú -> Visualitza -> Para**, o polsa **Para** en la Barra de ferramentes.

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	Arrossege un fitxer a la finestra de FileRoller des d'una altra aplicació, com ara un administrador de fitxers.
Barra de menús	Vaja a: Menú -> Arxiu -> Obri Si ha obert el fitxer recentment, seleccione Menú -> Arxiu -> Obri recent
Barra de ferramentes	Polse el botó Obri de la Barra de ferramentes.
Menú emergent: botó dret	Polse el botó dret en un fitxer i seleccione Obri en el menú emergent.
Tecles d'accés directe	Polse Ctrl+O .

Obrir un arxiu

Figura 31-2. Obrir arxius



Per a obrir un arxiu execute els passos:

1. Vaja a: **Menú -> Arxiu -> Obri** per a obrir el quadre de diàleg Obri arxiu.
2. Seleccione el fitxer a obrir.
3. Polse **Obri**.

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 la grandària de l'arxiu és molt gran o el sistema és lent, l'operació d'obrir el fitxer pot portar temps. Per a cancel·lar l'operació d'obrir, polse **Esc**. Una altra possibilitat és vaja a: **Menú -> Visualitza -> Para** o polsa **Para** en la Barra de ferramentes.

Si s'intenta obrir un arxiu creat en un format no reconegut per FileRoller, l'aplicació mostrarà un missatge d'error.

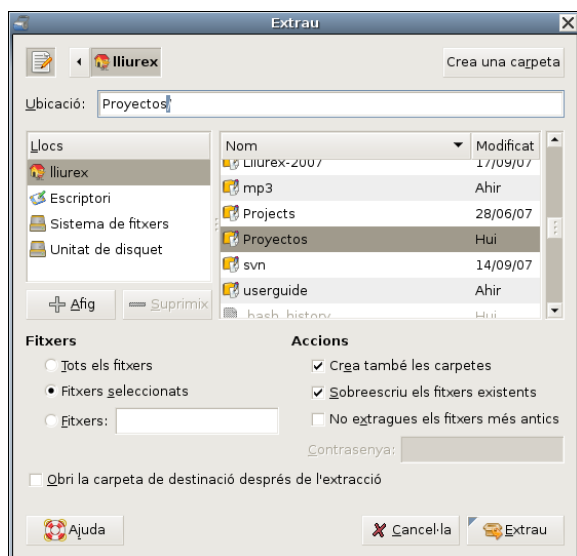
Selecció de fitxers en un arxiu

Per a seleccionar, vaja a: **Menú -> Edita -> Selecciona-ho tot**.

Per a desseleccionar, vaja a: **Menú -> Edita -> Deselecciona-ho tot**.

Extraure fitxers d'un arxiu

Figura 31-3. Extraure fitxers amb FileRoller



Per a extraure fitxers de l'arxiu actualment obert, execute els passos següents:

1. Vaja a: Menú -> Edita -> Extrau.
2. Seleccione les opcions d'extracció necessàries.
3. Polse Extrau.

Per a seleccionar tots els fitxers de l'arxiu FileRoller, seleccione Menú -> Edita -> Selecciona tot.

Per a desseleccionar tots els fitxers, vaja a: Menú -> Edita -> Deselecciona 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 agregats a l'arxiu FileRoller.

L'operació Extrau no modifica el contingut de l'arxiu.

Tancar un arxiu

Per a tancar l'arxiu FileRoller actual però no la finestra de FileRoller, vaja a: Menú -> Arxiu -> Tanca.

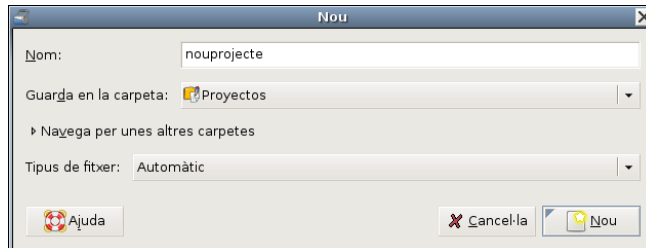
Creació d'arxius

FileRoller permet també crear arxius nous.

Crear un arxiu

1. Vaja a: Menú -> Arxiu-> Nou, per a obrir el quadre de diàleg.

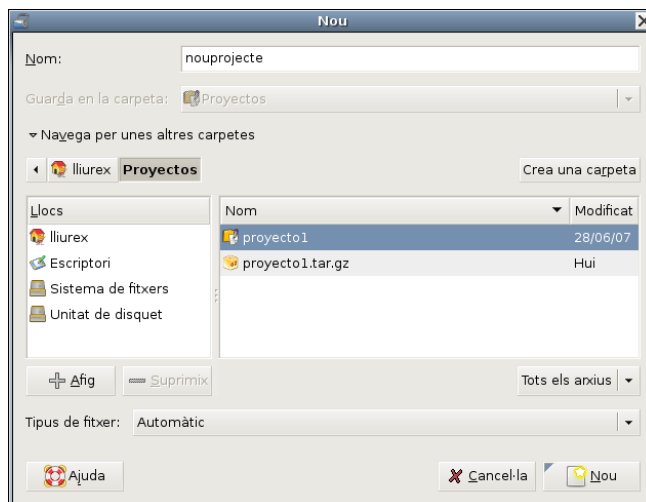
Figura 31-4. Crear un arxiu FileRoller.



2. Especifique el camí en què FileRoller ha de guardar el fitxer nou. Trie una carpeta en Guarda en una carpeta, o en Busca altres carpetes desplace's a la ruta desitjada.
3. Escriga el nom de l'arxiu nou, amb l'extensió, en el quadre de text Nom.

No seleccione el tipus d'arxiu FileRoller de manera explícita en la llista desplegable Tipus d'arxiu. 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`, FileRoller crea un arxiu tar comprimit amb bzip2.

Figura 31-5. Buscar altres carpetes



4. Polse Nou. FileRoller crea un fitxer buit, però encara no l'escriu en el disc.

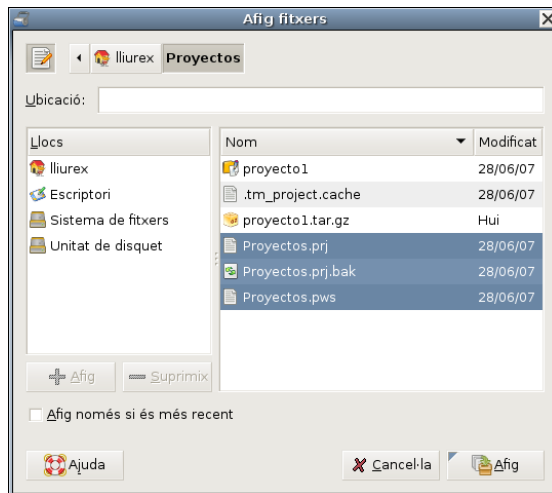
Nota: FileRoller només escriu el fitxer nou en el disc quan conté, almenys, un fitxer. Si es crea un arxiu nou i s'ix de FileRoller abans d'agregar cap fitxer, FileRoller esborra l'arxiu.

Afegir fitxers a un arxiu

Per a afegir fitxers a un arxiu, execute els passos següents:

1. Determine quin és l'arxiu al qual es volen afegir fitxers:
2. Vaja a: Menú -> Edita -> Afig, s'obrirà el quadre de diàleg **Agrega**.
3. Seleccione els fitxers que desitge afegir mantenint polsada la tecla **Maj**.
4. Polse el botó **Afig**. FileRoller afig els fitxers a la carpeta actualment oberta de l'arxiu.

Figura 31-6. Afegir fitxers a un arxiu



Esborrar fitxers d'un arxiu

Per a esborrar fitxers d'un arxiu actualment obert, efectue els passos següents:

1. Seleccione els fitxers a esborrar.
2. Vaja a: Menú -> Edita -> Esborra per a obrir el quadre de diàleg **Esborra**.
3. Seleccione l'opció d'esborrament que corresponga.
4. Polse D'acord.

Figura 31-7. 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 coincidixen amb el patró especificat.

Nota: No es pot utilitzar esta opció per a esborrar una carpeta. No obstant això, si tots els fitxers d'una carpeta coincidixen amb el patró especificat, FileRoller esborra tant la carpeta com els fitxers.

Propietats d'un arxiu FileRoller

Mostra les propietats d'un arxiu

Per a veure les propietats d'un arxiu FileRoller vaja a: Menú -> Arxiu -> Propietats per a obrir el quadre de diàleg **Propietats**. El quadre de diàleg **Propietats** mostra la informació següent sobre l'arxiu FileRoller:

Nom

El nom de l'arxiu FileRoller.

Camí

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.

Mostra el contingut d'un arxiu

Per a veure el contingut d'un arxiu FileRoller, utilitze un visor compatible amb Bonobo. 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 d'una carpeta, el camp Grandària està buit.

Tipus

El tipus de l'arxiu, si és un document pdf, una imatge, ...

Data de modificació

Data de l'última modificació del fitxer. En cas d'una carpeta, el camp Data de modificació està buit.

Ubicació

Camí al fitxer dins del fitxer FileRoller. En cas d'una carpeta, el camp Ubicació està buit.

Si algun altre programa ha modificat l'arxiu FileRoller des que s'ha obert, vaja a: Menú -> Visualitza -> Recarrega 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 FileRoller, realitze una de les accions següents:

- Vaja a: Menú -> Mostra i canvie entre vista de carpetes i vista de fitxers.
- Especifique l'orde dels fitxers en la llista.

FileRoller actualitza la presentació immediatament després d'efectuar algun dels ajustos anteriors.

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

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, seleccione **Menú -> Visualitza -> Visualitza-ho com a carpeta**.

En la vista de carpetes, FileRoller mostra les carpetes de manera semblant a com apareixen en un administrador de fitxers. És a dir, FileRoller indica les carpetes en l'àrea de visualització per mitjà d'una icona de carpeta i el nom d'esta. Per a veure el contingut d'una carpeta, polse dos vegades el seu nom.

Vista de fitxers

Per a seleccionar la vista de fitxers, Vaja a: **Menú -> Visualitza -> Mostra tots els fitxers**.

En la vista de fitxers, FileRoller mostra tots els fitxers d'un arxiu, FileRoller incloent-hi els continguts en subcarpetes, en una única llista.

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, vaja a: **Menú -> Visualitza -> Organitza fitxers** i tria el criteri d'ordenació. Una altra possibilitat és polsar en l'encapçalament de la columna corresponent.

Per a invertir l'orde de classificació, torne a polsar l'encapçalament de la columna o vaja a: **Menú -> Visualitza -> Organitza fitxers -> Orde invers**.

Per exemple, per a ordenar la llista de fitxers per data de modificació, polse l'encapçalament **Data de modificació**. 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, torne a polsar l'encapçalament **Data de modificació**.

FileRoller efectua sempre una classificació secundària segons el nom de fitxer. En l'exemple anterior, 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 següents tasques amb fitxers FileRoller:

Per a agregar fitxers a un contenidor per mitjà de l'administrador de fitxers.

- Arrossegant els fitxers a una finestra de FileRoller des d'una finestra de l'administrador de fitxers.
- Utilitzar el menú emergent de l'administrador de fitxers per a agregar els fitxers al fitxer FileRoller.

Per a utilitzar el menú emergent de l'administrador de fitxers per a agregar fitxers a un fitxer FileRoller, seguir els passos:

1. polse el botó dret en els fitxers o carpetes en la finestra de l'administrador.
2. Seleccionar **Agregar a fitxer** en el menú emergent de l'administrador de fitxers per a mostrar una versió resumida del quadre de diàleg de FileRoller **Agregar fitxers i carpetes**.
3. Escriure el nom del fitxer FileRoller en el quadre de text **Agregar a fitxer**.
4. polse **Agregar** per a agregar els fitxers seleccionats a la carpeta arrel del fitxer FileRoller especificat.

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:

- Arrossegant els fitxers des d'una finestra de FileRoller a una finestra de l'administrador de fitxers.
- Utilitzar 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, seguir estos passos:

1. En una finestra de l'administrador de fitxers, polse el botó dret en el fitxer FileRoller.
2. Triar l'opció **Extraure aquí** en el menú emergent de l'administrador de fitxers

FileRoller extrau tot el contingut del fitxer FileRoller en una subcarpeta del directori en què està ubicat. El nom de la subcarpeta és el propi nom del fitxer FileRoller, sense extensió. Si la subcarpeta existix, FileRoller sobre escriu el contingut d'esta amb el del fitxer FileRoller. Si la subcarpeta no existix, FileRoller la crea i a continuació extrau el contingut del fitxer FileRoller.

XI. Instal·lació i actualització de paquets: Synaptic

Capítol 32. Afegir i llevar aplicacions addicionals

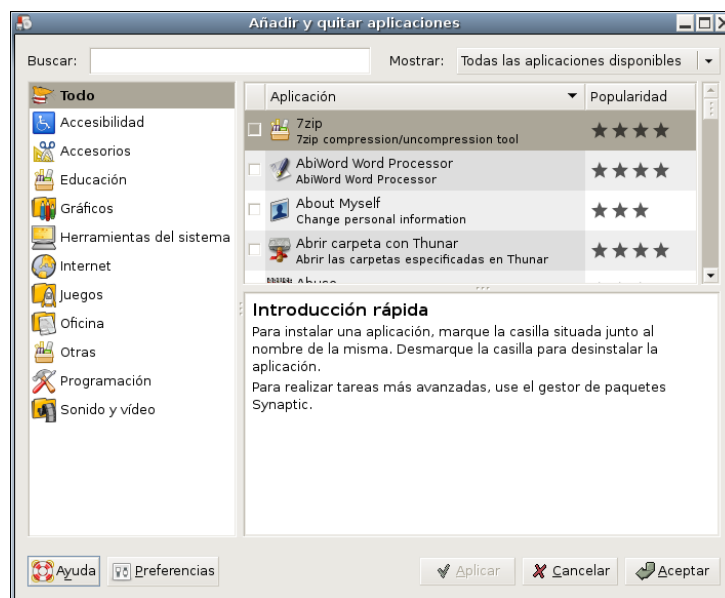
Introducció

Mitjançant l'opció de menú **Afegir i lleva...** del menú **Aplicacions** es poden afegir els programes que es desitgen dels milers disponibles en Internet, així com llevar les aplicacions instal·lades en el sistema.

Quan se selecciona l'opció de menú, es demana la contrasenya d'administració del sistema per a poder accedir a l'aplicació

En seleccionar l'opció indicada, s'obre una finestra amb diverses zones per a gestionar les aplicacions:

Figura 32-1. Finestra inicial d'Afegir i lleva aplicacions



- Barra de busca i de filtrat:

Conté un camp **Busca** que permet buscar programes pel nom. També conté la llista de selecció **Mostra** que permet filtrar el tipus d'aplicacions que es mostren (suportades directament per Ubuntu, o d'altres 'proveïdors')

- Quadre de categories:

Les aplicacions es classifiquen per categories indicades en el quadre de l'esquerra. Existix la categoria **Tot** que mostra totes l'aplicacions. Si se selecciona una categoria, es mostraran únicament els programes d'esta categoria.

- Llista d'aplicacions:

En esta zona es mostren les aplicacions disponibles. De cadascuna es mostra el nom, una descripció curta, si està o no instal·lada i el nivell de popularitat. La popularitat indica quants usuaris utilitzen este programa, la puntuació pot ser de zero a cinc estrelles.

- Zona de detall:

Mostra més informació de l'aplicació seleccionada en la Llista d'aplicacions: dona una explicació del programa, així com la versió que s'instal·larà.

- Zona de botons:

En la part inferior de la finestra hi ha una sèrie de botons, que permeten aplicar els canvis, establir les preferències i fer altres accions

Gestionar aplicacions

Buscar aplicacions

Per a localitzar aplicacions, es poden buscar pel nom. Es mostraran totes les aplicacions que continguin la paraula buscada tant en el nom, com en la descripció curta o en la descripció llarga.

Si s'ha seleccionat una categoria (Accessoris, Educació, Gràfics, etc), només es mostraran les aplicacions d'esta categoria que continguin la paraula buscada.

Per altra banda, també es pot filtrar la busca indicant en quins depòsits (llocs d'Internet on estan allotjades les aplicacions) cal buscar. En la llista desplegable **mostra** es poden filtrar pels criteris següents:

- Aplicacions instal·lades: aplicacions que estan actualment instal·lades en l'equip
- Aplicacions suportades per Ubuntu: aplicacions directament gestionades per Canonical, Ubuntu a nivell tècnic i de seguretat. (Depòsit principal)
- Aplicacions d'altres proveïdors: aplicacions d'altres fabricants de programari que no formen part d'Ubuntu
- Totes les aplicacions lliures: aplicacions amb llicència lliure que poden usar-se en el sistema i que són mantingudes per la comunitat d'usuaris
- Totes les aplicacions disponibles: totes les aplicacions instal·lables en el sistema, tant les lliures com les restringides per copyright.

A mesura que s'introdueix el text en el camp **Busca** es mostren les aplicacions que complixen tots els criteris: categoria, mostra i el text introduït.

Instal·lar aplicacions

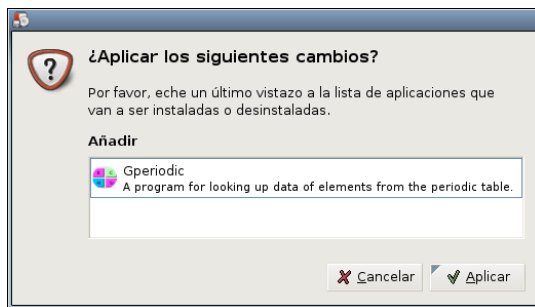
Una vegada localitzada l'aplicació que voleu instal·lar, feu-hi doble clic, o un clic en el quadre de selecció a l'esquerra de l'aplicació. Poden seleccionar-se tantes aplicacions com desitgeu. Però, és possible que quan seleccioneu alguna aplicació es mostre una finestra d'avís perquè és programari d'ús restringit.

Figura 32-2. Confirmació de programari no suportat



En seleccionar els botons **Aplica** o **Accepta**, el programari nou es descarregarà d'Internet i s'instal·larà en el sistema automàticament. Abans de procedir a la instal·lació, es mostra una finestra informativa amb tot el que s'instal·larà o desinstal·larà, perquè l'usuari ho confirme.

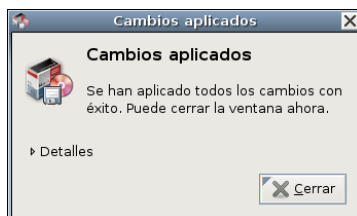
Figura 32-3. Finestra de confirmació



Una vegada confirmat, es mostrarà una finestra que indica el progrés de la descàrrega dels programes i, una vegada descarregats, el progrés de la instal·lació en l'equip.

Quan tot el procés finalitza, es mostra una finestra que indica si tot ha anat bé o si hi ha hagut algun problema

Figura 32-4. Fi de la instal·lació



Llevar aplicacions

El procés per a llevar una aplicació és anàleg al d'afegir-ne una. Primer cal localitzar-la; per a fer-ho és recomanable seleccionar **Aplicacions Instal·lades** de la llista **Mostra**.

Una vegada localitzada, cal fer-hi doble clic per a desmarcar-la.

A continuació, simplement premeu **Aplica** per a efectuar els canvis i desinstal·lar les aplicacions seleccionades. En este cas també es mostrarà una finestra informativa que indica el que es llevarà. Així mateix, quan es confirme, es mostrarà una finestra que indica el progrés de la desinstal·lació.

En finalitzar, es mostrarà una finestra que indica l'èxit de la desinstal·lació.

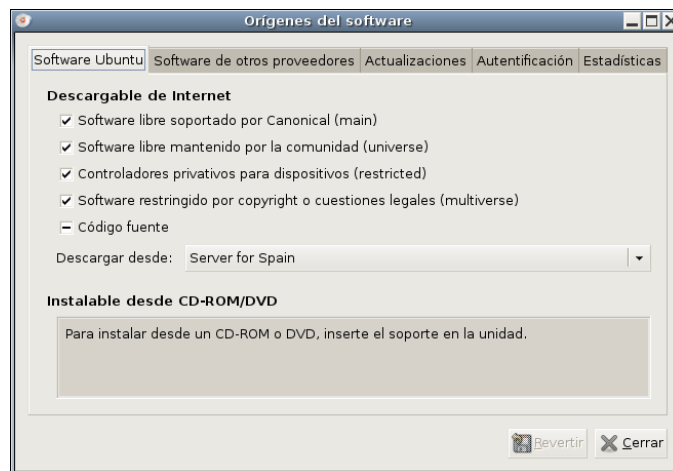
Poden marcar-se per a afegir i llevar totes les aplicacions que es desitgen. Quan s'apliquen els canvis, es realitzaran tots els canvis alhora.

Nota: Quan s'apliquen els canvis és possible que es demane la contrasenya de l'usuari administrador

Preferències

En prémer el botó **Preferències** es mostra una finestra on podeu establir algunes característiques del programa, com ara d'on llegir les llistes d'aplicacions disponibles, com gestionar les actualitzacions que existixen, etc.

Figura 32-5. Preferències



Les opcions es mostren en les pestanyes següents:

- **Programari Ubuntu:** Permet establir quins depòsits (contenidors de programes) d'Ubuntu incloure en les busques, així com de quines rèpliques llegir (Si d'Espanya, o d'altres llocs).
- **Programari d'altres proveïdors:** Permet establir quins depòsits que no són d'Ubuntu incloure
- **Actualitzacions:** Permet establir quin tipus d'actualitzacions es descarregaran, així com la freqüència i la manera de realitzar-les.
- **Autenticació:** Permet gestionar els proveïdors de programari en els quals es confia.

- **Estadístiques:** Si s'activa l'opció, s'envia informació a Ubuntu dels programes instal·lats en l'equip per a actualitzar la seua popularitat.

Capítol 33. Gestor d'actualitzacions

Introducció

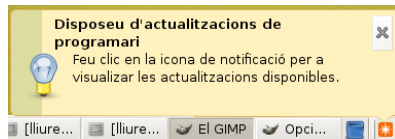
El Gestor d'actualitzacions permet tindre actualitzades totes les aplicacions instal·lades en el sistema amb els últims pedaços de correcció de fallades (bugs) disponibles, tot això d'una manera senzilla i intuïtiva. Les actualitzacions corregixen errors de les aplicacions, eliminen fallades de seguretat i proporcionen funcionalitats noves.

Encara que en el món de Linux la incidència de virus informàtics és poc significativa, sobretot comparat amb altres sistemes operatius propietaris, és important tindre l'ordinador actualitzat per a eliminar problemes de seguretat.

Per a fer això, Ubuntu incorpora una aplicació menuda que permet gestionar les actualitzacions disponibles en Internet de forma quasi transparent per a l'usuari. Perquè el sistema d'actualitzacions funcione cal que l'ordinador dispose d'accés a Internet

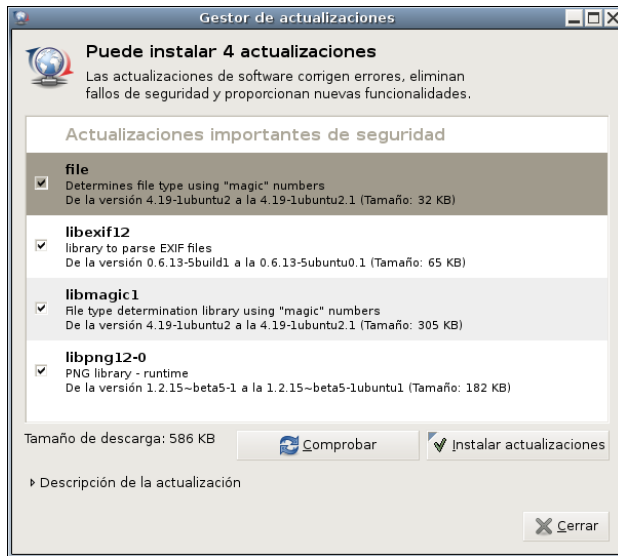
Quan existixen actualitzacions disponibles que no s'han aplicat, es mostra en el quadre inferior una icona de notificació. A més, quan s'inicia una sessió, es mostra un avís que indica que hi ha actualitzacions disponibles.

Figura 33-1. Avís d'actualitzacions



Quan feu-hi doble clic s'obri el Gestor d'actualitzacions que mostra la finestra següent:

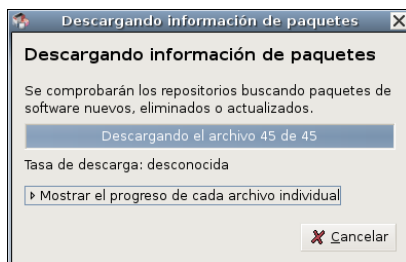
Figura 33-2. Finestra del Gestor d'actualitzacions



En esta finestra es mostra una llista amb les actualitzacions disponibles, i es pot accedir al detall de cada actualització

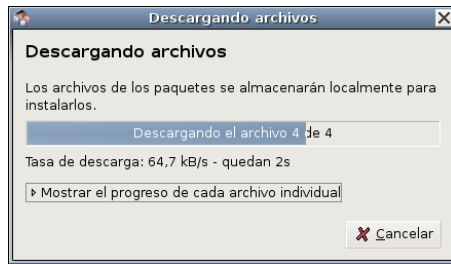
El sistema comprova periòdicament si hi ha noves actualitzacions disponibles, però en qualsevol moment es pot forçar prement el botó **Comprova**, que llegirà si hi ha noves versions disponibles de les aplicacions instal·lades en el sistema

Figura 33-3. Comprovar actualitzacions



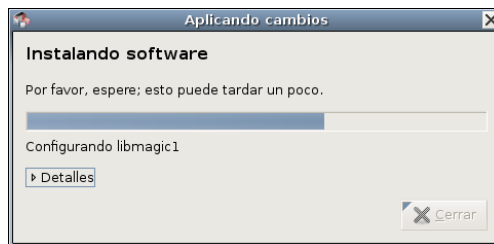
Quan premeu el botó **Instal·lar actualitzacions** es duran a terme les actualitzacions. Per a fer-ho, en primer lloc l'equip descarregarà les noves versions dels programes:

Figura 33-4. Descarregar arxius



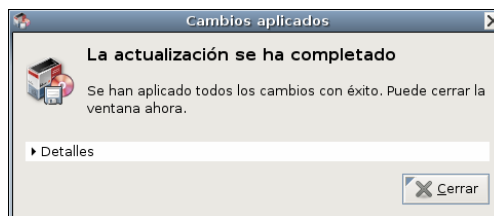
Una vegada descarregats, el gestor procedirà a instal·lar les actualitzacions en l'equip:

Figura 33-5. Aplicar 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 33-6. Canvis aplicats correctament



Capítol 34. Gestor de paquets Synaptic

Introducció

El programari del sistema Debian està organitzat en paquets. El Synaptic és un frontal gràfic del sistema gestor de paquets **apt-get**. Des de Synaptic es permet l'execució de les accions en línia d'orde des d'un entorn gràfic, més senzill i amigable.

El Synaptic proporciona les característiques següents:

- Instal·lar, suprimir, configurar, actualitzar i descarregar paquets.
- Actualitzar el sistema complet.
- Gestió del dipòsit de paquets.
- Recerca de la llista de paquets per nom, descripció i altres propietats dels paquets.
- Filtratge de la llista de paquets coneguts per estatus, secció o propietats.
- Ordenar llistes de paquets per lletra inicial, estatus...
- Visualitzar tota la documentació en línia referida al paquet.

Nota: És necessari ser el 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'orde

Per a arrancar Synaptic des de la línia d'orde, en un terminal escriu **synaptic** i pressiona **Retorn**:

Atenció

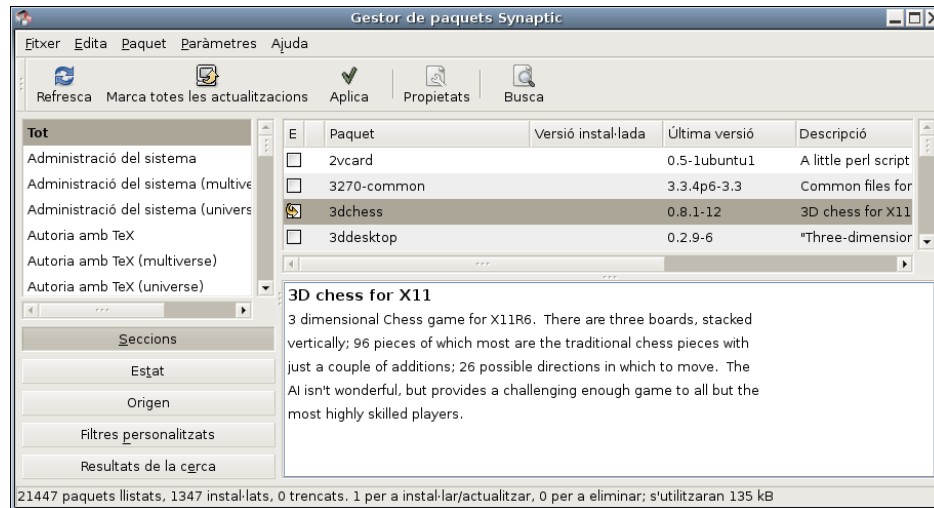
Utilitze el Synaptic amb cura. Es pot deixar el sistema inestable.

Este manual es referix a la versió 0.57.11.1ubuntu de l'aplicació.

Finestra principal

Descripció

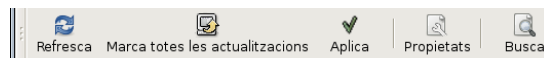
Quan s'arranca el Synaptic es visualitza la finestra següent:

Figura 34-1. Finestra inicial del Synaptic**Taula 34-1. Components de la finestra Synaptic**

Component	Descripció
Barra de menús	Conté menús que proporcionen accés a totes les funcions de Synaptic.
Barra de ferramentes	Proporciona accés directe a les funcions principals de <i>Refresca</i> , <i>Actualitza sistema</i> , <i>Aplica</i> i <i>Recerca</i> .
Selector de categoria	Proporciona categories per a reduir la llista de paquets mostrada.
Llista de paquets	Llista de tots els paquets coneguts. La llista pot reduir-se utilitzant filtres.
Descripció de paquet	Proporciona informació sobre el paquet seleccionat.
Barra d'estat	Visualitza l'estat actual de Synaptic.

Barra de ferramentes

La Barra de ferramentes proporciona accés a les principals accions i a la recerca ràpida de paquets.

Figura 34-2. Synaptic: Barra de ferramentes

Refresca

Consulta tots els dipòsits i reconstruïx la llista de paquets coneguts.

Marca totes les actualitzacions

Marca totes les actualitzacions disponibles.

Aplica

Aplica tots els canvis marcats.

Propietats

Descripció del paquet amb les seues dependències, etc.

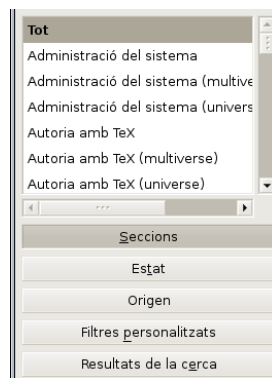
Busca

Permet realitzar recerques.

Selector de categories

El selector de l'esquerra permet reduir els paquets llistats per categories.

Figura 34-3. Selector de categories



Les categories següents estan disponibles:

Seccions

Només mostra paquets pertanyents a la secció seleccionada.

Estat

Només mostra paquets de l'estatus seleccionat.

Origen

Només mostra paquets del dipòsit seleccionat (main, universe, multiverse, ...).

Filtres personalitzats

Només mostra paquets que s'ajusten als criteris seleccionats.

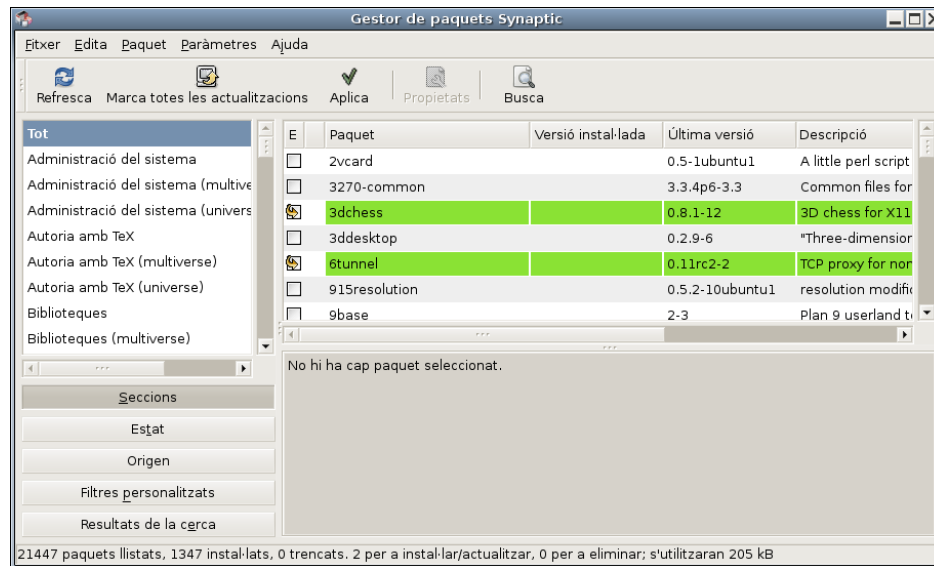
Històric de recerca

Només mostra el resultat de la recerca 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 34-4. Llista de paquets



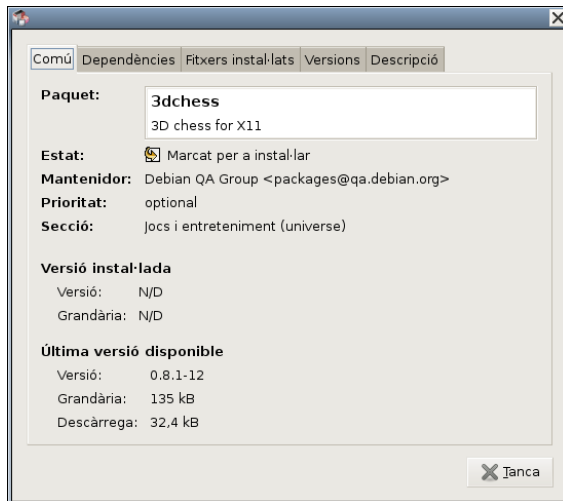
L'orde de les columnes i els colors usats es poden canviar des de les Preferències.

Propietats del paquet

Anar a: Menú -> Paquet -> Propietats.

L'àrea de detalls del paquet proporciona informació sobre el paquet seleccionat i controls per a modificar l'estatus, com, per exemple, marcar el paquet per a instal·lar-lo.

Figura 34-5. Propietats del paquet



Esta zona conté les pestanyes següents:

Taula 34-2. Pestanyes

Pestanya	Descripció
Comuns	Mostra informació bàsica del paquet: nom, descripció curta, mantenidor, estatus, 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 dels arxius instal·lats del paquet.
Versions	Mostra les versions disponibles.

Gestió de paquets

Buscar paquets de la llista de coneguts

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 recerca

Buscar i navegar pels paquets

Buscar un paquet específic

Per a buscar un paquet específic seguisca els passos:

1. Obriga el diàleg de recerca
 - Polse la combinació **CTRL+F**
 - Polse **Busca** en la Barra de ferramentes
 - Vaja a: Menú -> Edita -> Busca
2. Introduïska l'expressió de recerca en el camp **Busca**.
3. Seleccione el camp pel qual es realitzarà la recerca.
4. Polse el botó **Busca** per a iniciar la recerca. Esta acció pot tardar un cert temps.

Instal·lar paquets

Per a instal·lar un o més paquets execute els passos següents:

1. Refresque la llista de paquets per a conèixer l'última versió disponible:
 - Vaja a: Menú -> Edita -> Refresca la llista de paquets.
 - Polse **Refresca** en la Barra de ferramentes.
 - Polse la combinació **Ctrl+R**.
2. Marque el paquet per a instal·lar:
 - Polse dos vegades el nom del paquet en la llista de paquets.
 - Polse la icona de l'estat del paquet i trie **Marca** per a la instal·lació en el menú contextual.
 - Polse el botó dret en el paquet i trie **Marca** per a la instal·lació en el menú contextual.
 - Seleccione el paquet i trie Menú -> Paquet -> Marca per a la instal·lació des del menú.

- Seleccione el paquet i pressione la combinació **Ctrl+I**.
3. Aplique els canvis marcats per a la instal·lació del paquet:
- Polse **Aplica** en la Barra de ferramentes
 - Polse la combinació **Ctrl+P**.

Suprimir paquets

Per a suprimir paquets seguisca els passos següents:

1. Marque el paquet com a suprimible:
 - Polse dos vegades el nom del paquet instal·lat en la llista de paquets.
 - Polse la icona d'estat del paquet i trie **Marca per a suprimir**.
 - Polse el botó dret sobre el paquet i trie **Suprimir** en el menú contextual.
 - Seleccione el paquet i trie **Menú -> Paquet -> Marca per a suprimir**.
 - Seleccione el paquet i polse la combinació **Ctrl+R**.
2. Aplique els canvis marcats per a la supressió del paquet:
 - Polse **Aplica** en la Barra de ferramentes.
 - Polse la combinació **Ctrl+P**.

Actualitze paquets

Per a actualitzar paquets seguisca els passos següents:

1. Refresque la llista de paquets coneguts per a conèixer l'última versió disponible.
 - Vaja a: **Menú -> Editar -> Recarrega la llista de paquets**.
 - Polse **Refresca** en la Barra de ferramentes.
 - Polse la combinació **Ctrl+R**.
2. Marcatge de paquets per a la seua actualització:
 - Polse el nom del paquet amb l'última versió disponible en la llista de paquets.
 - Polse la icona d'estatus del paquet i trie **Marca per a actualitzar**.
 - Polse el botó dret sobre el paquet i trie **Marca per a actualitzar** en el menú contextual.
 - Seleccione el paquet i vaja a **Menú -> Paquet -> Marca totes les actualitzacions**.
 - Seleccione el paquet i pressione la combinació **Ctrl+U**.
3. Aplique els canvis marcats per a actualitzar el paquet:

- Polse **Aplica** en la Barra de ferramentes.

Actualitzar el sistema complet

L'actualització global del sistema a l'última versió s'activa sense marcar i actualitzar cada paquet de manera manual.

Synaptic proporciona dos mètodes d'actualització global:

Actualització

El mètode d'actualització, per defecte, actualitza només els paquets instal·lats. L'actualització no podrà ser marcada 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 el sistema dist-upgrade. Per exemple, passar d'una Debian Woody a una Debian Sarge.

Per a actualitzar el sistema a l'última versió seguisca els passos següents:

1. Refresque la llista de paquets coneguts per a conèixer l'última versió disponible:

- Vaja a: **Menú** -> **Editar** -> **Recarrega** la llista de paquets.
- Polse el botó **Refresca** en la Barra de ferramentes.
- Polse la combinació **Ctrl+R**.

2. Marque els paquets per a actualitzar:

- Polse **Marca** totes l'actualitzacions en la Barra de ferramentes.
- Vaja a: **Menú** -> **Edita** -> **Actualitza** el sistema.
- Polse la combinació **Ctrl+G**.

3. Trie el mètode **Upgrade**. Es recomana l'actualització intel·ligent.

4. Aplique els canvis marcats per a actualitzar els paquets.

- Polse **Aplica** els canvis en la Barra de ferramentes.
- Vaja a: **Menú** -> **Edita** -> **Aplica** els canvis marcats.

- Porse la combinació **Ctrl+P**.

Suggeriment: Es pot modificar el mètode d'actualització per defecte en Preferències per a futures actualitzacions.

Veure documentació de paquets

Nota: Esta acció requereix la instal·lació de *dwww*.

Dwww proporciona accés a tota la documentació instal·lada relativa al paquet des d'un navegador web. La documentació completa està emmagatzemada per via de servidor HTTP local.

1. Seleccione de la Llista de paquets el paquet sobre el qual es vol llegir documentació addicional.
2. Vaja a: Menú -> Paquet -> Mostra documentació.

Arreglar 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.

Synaptic no permetrà canvis futurs en el sistema fins que tots els paquets trencats siguin arreglats.

Per a corregir els paquets trencats trie: Menú -> Edita -> Repara paquets trencats.

Suggeriment: Per a mostrar tots els paquets trencats trie el filtre Trencat en menú -> Configuració -> Filtres.

Dipòsits

Els paquets estan disponibles per mitjà dels anomenats *dipòsits*. El dipòsit conté els paquets i un índex que inclou informació bàsica sobre els paquets, com dependències i una xicoteta descripció.

Els dipòsits poden estar situats en diversos mitjans: CD-ROM/DVD, discos durs locals, la xarxa (http, ftp) o en sistemes d'arxius remots (NFS).

Refrescar la llista de paquets coneguts

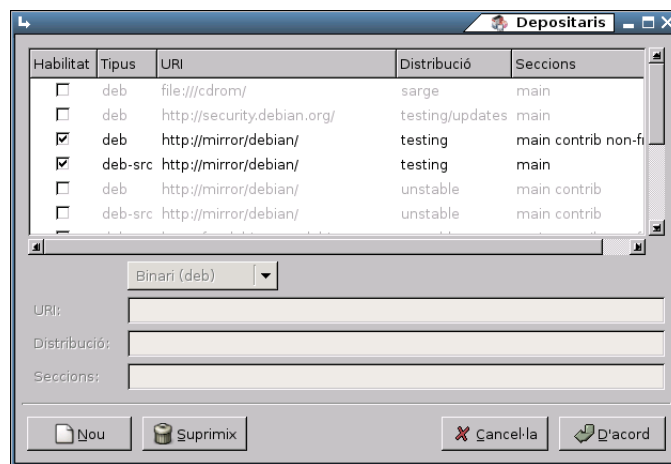
- Vaja a: Menú -> Edita -> Recarrega la llista de paquets.
- Polse Refresca en la Barra de ferramentes.

Editar, afegir i suprimir dipòsits

Es pot editar, afegir o esborrar dipòsits en les preferències de dipòsits.

Obrir l'editor de dipòsits: Menú -> Configuració -> Dipòsits.

Figura 34-6. Gestió del dipòsit



Filtres

L'activació de filtres reduïx la llista de paquets mostrats.

Synaptic treballa amb un conjunt de filtres predefinits.

Taula 34-3. Filtres predefinits

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.
Actualizable	Visualitza només paquets amb l'última versió disponible.
Trencat	Visualitza només paquets amb dependències trencades.
Canvis programats	Visualitza només paquets marcats per a ser actualitzats.

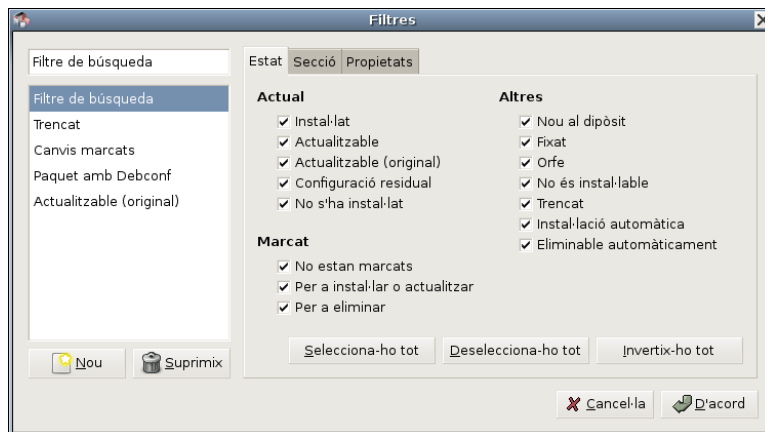
Filtre	Descripció
Nou en fitxer	Visualitza només paquets nous des de l'última actualització del dipòsit.
Paquet amb debconf	Visualitza només paquets que poden ser configurats per mitjà del sistema de configuració de paquets, anomenat debconf.
Obsolet o localment instal·lat	Visualitza només paquets que no estan inclosos en un dels dipòsits especificats.
Filtre de recerca	Visualitza l'últim resultat de la recerca avançada.

Edició o creació de filtres

L'editor de filtres permet crear, esborrar i modificar filtres:

- Vaja a: Menú -> Paràmetres -> Filtres.

Figura 34-7. Editar filtres



L'editor de filtres té els següents components:

Llista de filtres

Mostra una llista de filtres disponibles.

Pestanya d'estat

Mostra la selecció de paquets pel seu estat.

Secció

Mostra la selecció de paquets per la seua secció.

Propietats

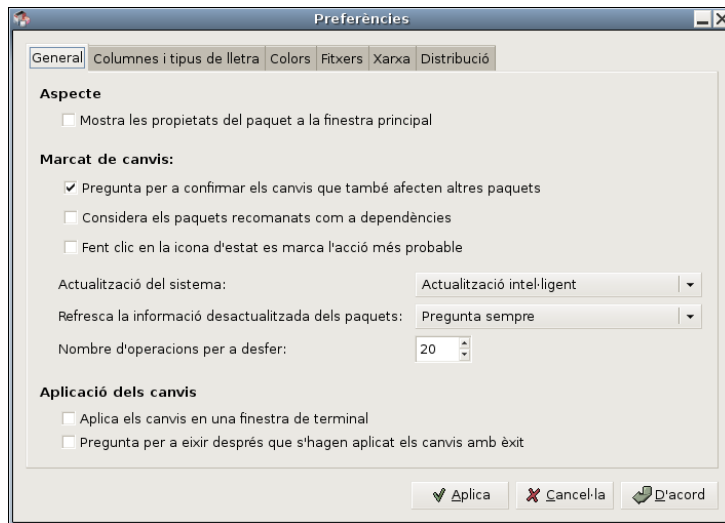
Permet definir filtres per diverses propietats del paquet.

Preferències

Les Preferències inclouen les opcions següents:

General

Figura 34-8. 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 de la tipus de lletra.

Colors

Colors.

El marcatge de colors permet diferenciar les accions a realitzar sobre els paquets.

Fitxers temporals

Fitxers temporals.

Permet determinar si els paquets descarregats seran emmagatzemats en la memòria cau o suprimits després de la seua instal·lació. fins i tot esborrar la memòria cau.

Xarxa

Xarxa

Permet configurar l'eixida a Internet de manera directa o a través de proxy.

Expert

Expert

Les accions tenen un efecte sobre tot el sistema, en l'aspecte de la distribució. Cal anar amb compte.

XII. Informàtica: programació

Capítol 35. Bluefish: disseny web

Bluefish

Bluefish és una potent ferramenta d'edició de pàgines Web que suporta múltiples llenguatges, tant de programació com de marques. Permet la creació de pàgines web tant estàtiques com dinàmiques. Bluefish permet un control total sobre el codi, ja que s'edita manualment des d'un editor text WYSIWYM. Per a facilitar el procés d'edició, Bluefish incorpora un gran nombre de característiques que fan més senzilla la creació de pàgines. Posseix diversos mètodes per a inserir codi i marques de text a través de barres de ferramentes, caixes de diàlegs i menús predefinits i personalitzats per l'usuari. Posseix diverses funcionalitats com el ressaltat sintàctic, recerca i reemplaçament avançats, escalabilitat i referències de funcions de llenguatges.

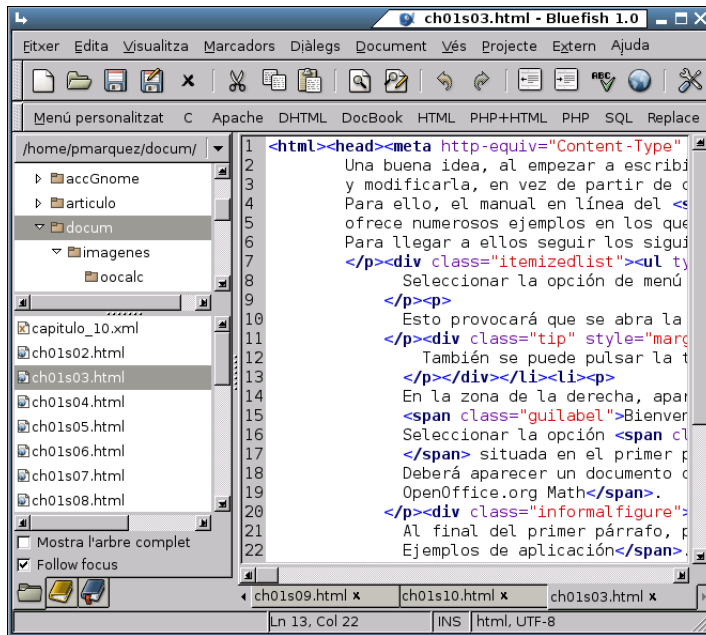
Bluefish és un projecte Open Source amb llicència GPL.

La versió documentada de Bluefish és la 0.13.

Bluefish posseïx diverses característiques, les més significatives de les quals són les següents:

- Interfície WYSIWYN (What You See Is What You Need interfície): el que es veu és el que es necessita.
- Interfície de múltiples documents: permet tindre oberts més de 500 documents simultàniament.
- Ressaltat de sintaxi personalizable, basat en expressions regulars, amb suport per a subpatrons. Hi ha inclosos patrons, per defecte, per a diversos llenguatges, com C, ColdFusion, Gettext Po, HTML, Java, Pascal, Perl, PHP, Python, XML.
- Suport de múltiples codificacions. Bluefish pot convertir entre diversos jocs de caràcters, suporta caràcters multibyte, unicode, UTF-8, etc.
- Diversos assistents per a inici ràpids, 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 personalizable per l'usuari, que permet un ràpid accés a les funcions més utilitzades.
- Creació de miniatures d'imatge i enllaçat automàtic amb la imatge original.
- Fàcil creació de múltiples miniatures d'imatge per a una fàcil creació d'un àlbum de fotos o pàgines de captures de pantalles.
- Integració amb molts programes configurables per l'usuari, incloent-hi aplicacions com 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.

Figura 35-1. Finestra principal de Bluefish



En la dita 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 recerques avançades dins del sistema de fitxers per a trobar un determinat document.
- *Edició:* opcions de desfer i refer, així com les de tallar, copiar i apegar. També hi ha les opcions de buscar i reemplaçar. A més, la recerca 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 SGML: és a dir, una à passaria a ser à i una ç seria ¸la;. 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 Bluefish.
- *Mostra:* permet mostrar i ocultar les diferents barres de ferramentes i el panell esquerre.
- *Etiquetes:* en esta opció es troben la majoria d'etiquetes HTML, organitzades en diferents submenús. Quan selecciona una opció, s'inserten les etiquetes HTML corresponents en el text.
- *Diàlegs:* esta opció també 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 el **Ressalta sintaxi**, **Sagnat automàtic**, **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'està editant 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 estat de 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 panell esquerre serà este directori. Si 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 correctament configurades. 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'està editant en diferents navegadors, per veure l'aparença final. Evidentment, perquè funcione l'opció d'un navegador en concret, el dit 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, Talla, 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 es configure una barra personalitzada. Per a afegir un botó a esta barra, faça clic dret sobre el botó i seleccione l'opció Afegir de la barra ràpida.

- *Menú personalitzat*: A més de la Barra ràpida, Bluefish permet crear un menú personalitzat. Per defecte ve amb un amb funcions per a diversos llenguatges de programació (DHTML, Active HTML, apatxe, docbook, HTML, php, sql, C Programming, Replace). Selecciónant l'opció Menú personalitzat -> Edita menú es mostra una caixa de diàleg per 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, observe el que passa quan pressiona els diferents botons, etc.
- *Panell esquerre*: En la zona esquerra de la zona de treball, es mostra un panell 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 de HTML com PHP.

Suggeriment: Una funció molt útil que proporciona GTK+ és *tearoffs*. Seleccione una opció de menú, per exemple Fitxer, i pressione sobre la xicoteta línia 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. Fixe's 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 manera de gravar el seu estat i posició, de manera que, en reiniciar Bluefish, no hi haurà cap menú flotant.

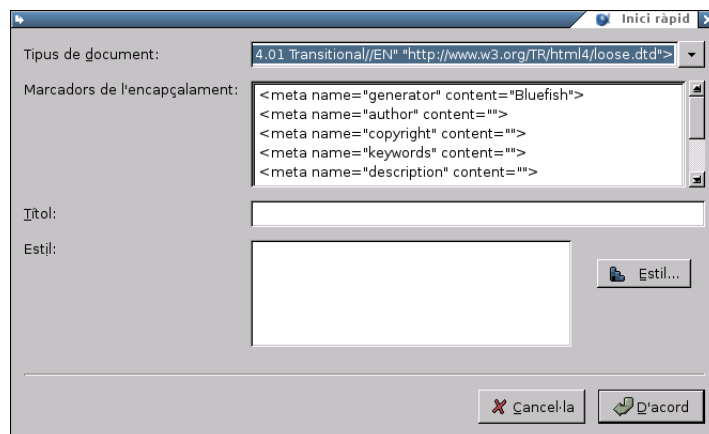
Crear un document HTML

Crear un nou fitxer

Seleccione 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, es pot 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 en el botó D'acord, s'inserirà el codi HTML en el document.

Figura 35-2. Diàleg Inici ràpid



Ja es pot començar a introduir text i etiquetes HTML. Per a fer-ho, es pot 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'inserix en la posició on estiga el cursor en eixe moment. S'inserix l'etiqueta d'inici i la de tancament, i el cursor se situa entre les dos. Si tenint seleccionat un text se selecciona una etiqueta HTML, llavors l'etiqueta d'inici s'inserix al principi del text seleccionat, i la de tancament al final d'este.

Algunes opcions habituals estan també disponibles en el menú contextual (clic dret del ratolí), com ara tallar, copiar, apegar, etc. Si es fa 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 es fa clic dret sobre l'etiqueta `H2`, i se selecciona l'opció **Edita etiqueta**, es mostrarà un diàleg on es poden indicar propietats de l'etiqueta.

Guardar un fitxer

S'ha de seleccionar l'opció de menú Fitxer -> Guarda o Fitxer -> Guarda com a si es vol guardar 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 **Guardar tot**, que guarda tots els fitxers oberts en eixe moment.

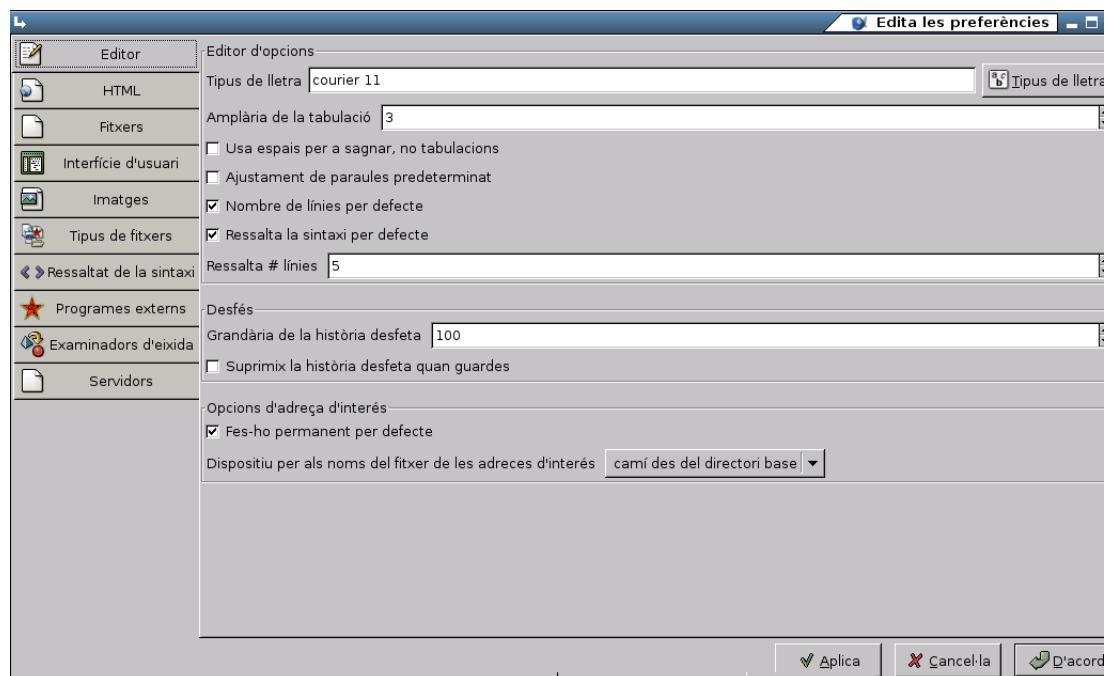
Si es vol validar la correcció de la pàgina HTML, es pot fer des de l'opció de menú **Extern -> Caixa d'eixida -> Validador HTML Tidy**. Aleshores s'obrirà una finestra en la zona inferior amb el resultat de la validació. Cal recordar que és necessari tindre instal·lat el paquet **Tidy** perquè esta opció funcione.

Si es vol veure la pàgina HTML que s'està creant en un navegador per comprovar l'efecte final, seleccionant l'opció de menú **Extern** s'obri la pàgina amb el navegador que se seleccione. Evidentment, perquè funcione l'opció d'un navegador en concret, el dit navegador ha d'estar instal·lat en el sistema.

Establint les preferències

Hi ha múltiples característiques de 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'**D'acord**, **Aplica** i **Cancel·la**.

Figura 35-3. Editor de preferències de Bluefish



- **Editor:** es pot establir el tipus i la grandària de la font de l'editor de text, el nombre d'accions de desfer i algunes opcions per a marcadors.
- **HTML:** s'indica si les etiquetes HTML s'inserixen 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, "font" o "center").

- *Fitxers:* es pot especificar la codificació del fitxer(ISO-8859, UTF-8...), la creació de còpies de suport, opcions de l'Explorador de fitxers (panell esquerre) i altres opcions relacionades amb fitxers.
- *Interfície d'usuaris:* Es pot especificar la grandària inicial de la finestra principal i del panell esquerre, així com 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 la font i la posició de les pestanyes del document.
- *Imatges:* Es pot establir un sufix per a les miniatures i el format en què s'emmagatzemaran.
- *Tipus de fitxer:* ací s'indiquen 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:* es pot personalitzar el ressaltat de la sintaxi per l'usuari. Selecciónant el tipus de fitxer, es mostren els patrons definits per a este. Selecciónant un patró, es poden veure les característiques i modificar-les.
- *Programes externs:* ací es gestionen les entrades del menú Extern, podent afegir-se o llevar-se opcions de menú. Per exemple, si es vol visualitzar la pàgina web amb el navegador Firefox, s'ha d'afegir en la caixa de text Examina una etiqueta que és la que es mostrarà en el menú. Introduïska en la caixa de text Orde l'orde per a obrir-lo (Firefox %s). Després seleccione el botó Afig.
- *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.

Capítol 36. Glade: Programació GTK+

Glade

Glade és una ferramenta de construcció d'Interfícies Gràfiques d'Usuari (GUIs) per a GTK+ i GNOME.

Esta aplicació es distribuïx amb llicència GPL (GNU General Public License).

La versió documentada és la 2.6.8.

Glade genera per defecte codi font en C, però també pot generar codi en altres llenguatges com C++ i Ada95, a través de ferramentes externes que processen XML generat. També pot usar-se Glade junt amb libglade per a crear GUIs dinàmicament a partir d'un fitxer XML generat per Glade. Per a aplicacions grans, es recomana l'ús de libglade davant de la generació de codi C.

Les biblioteques de GTK+ i GNOME proporcionen una àmplia gamma d'elements per a la construcció d'interfícies d'usuari com ara caixes de text, etiquetes, gestors de menús, barres de ferramentes, etc. A estos elements se'ls anomena *ginyes*. Estos ginyes poden ubicar-se correctament i de manera senzilla en una finestra del projecte. A més es pot editar les propietats i afegir-los funcionalitat.

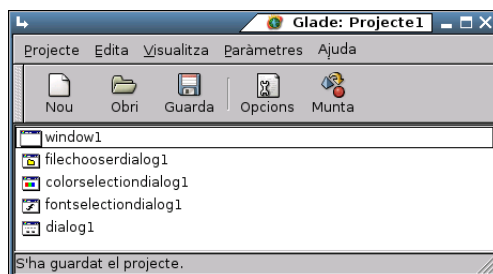
Components de l'aplicació

Es pot iniciar Glade des de l'opció de menú Aplicacions -> Programació -> Dissenyador d'interfícies Glade. També es pot iniciar des de la consola escrivint **glade-2**.

A l'iniciar Glade, es mostren diverses finestres:

Finestra principal

Figura 36-1. Finestra principal de Glade



Posseïx una barra de menús amb diverses opcions:

- **Projecte:** amb opcions per a gestionar projectes, com Nou, Obri, Guarda, Construeix (Genera el codi), i Opcions (permet establir característiques del projecte).
- **Edita:** amb les opcions de Talla, Copia, Apega i Esborra.

- Visualitza: permet mostrar /ocultar les diverses finestres de l'aplicació.
- Ajuda: mostra el diàleg Quant a...

Paleta de ginyes

La finestra de la Paleta conté els ginyes que es poden utilitzar per a construir una interfície. Per a afegir un giny a una finestra, faça clic sobre el giny desitjat i després faça clic sobre la zona de la finestra on es desitge ubicar.

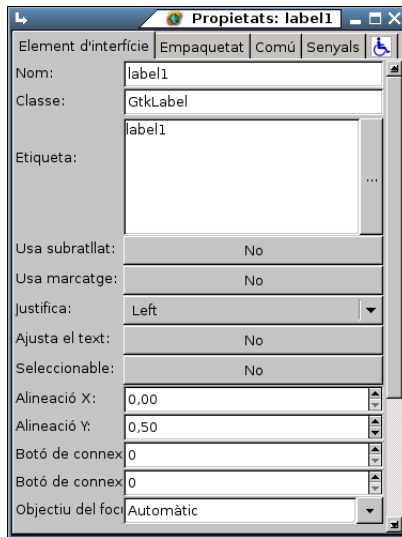
Figura 36-2. Finestra de la paleta



Quan es col·loca un giny en una finestra de projecte, “tendix” a ocupar tot l’espai disponible, no es pot ubicar per mitjà de posicions absolutes i grandàries, sinó que l’espai s’organitza per mitjà de contenidors com caixes horitzontals i verticals, o taules. Això facilita suportar el redimensionat de finestres, així com la traducció a diversos idiomes, encara que fa el disseny un poc menys intuïtiu.

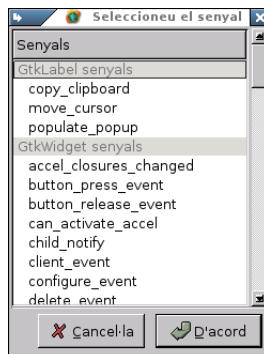
Finestra de propietats

Permet manipular les propietats d’un giny, com ara la seua grandària, color, senyals, etc.

Figura 36-3. Finestra de propietats

Com s'observa, les propietats s'organitzen en diverses pestanyes per a un millor accés. Segons el tipus de giny, tindrà unes propietats o altres.

- **Giny:** 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, com ara en quin contenidor s'ubiquen (**Cel·la X**, **Cel·la Y**), el marge respecte al contenidor (**Marge Horiz**, **Marge Vert**), o si ocupa tot l'espai del contenidor en horitzontal o en vertical (**Expandir en X**, **Expandir en Y**).
- **Comuns:** ací es pot especificar propietats comuns a tots els ginys, com ara l'amplària i alçària de l'objecte (**Propietats Amplària i Alçària**), si és visible, si pot agafar el focus del cursor o no, etc.
- **Senyals:** ací s'especifica davant de quins esdeveniments respondrà el giny, generant els prototips per a després afegir-hi el codi. En el camp **Senyal** s'introdueix el senyal a tractar. Pulsant el botó de la dreta del camp, es mostra una finestra amb la llista d'esdeveniments disponibles per a eixe giny.

Figura 36-4. Finestra de selecció de senyal

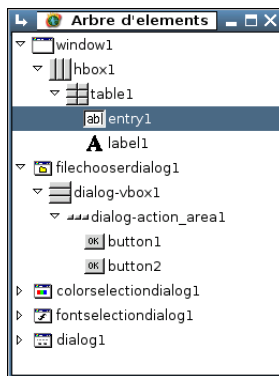
Al seleccionar un senyal, s'ompli automàticament el nom del manejador que tractarà eixe senyal, encara que este nom es pot canviar. Pulsant el botó **Afig**, s'afeg el senyal a la llista de senyals tractats per a eixe giny.

- *Accessibilitat*: propietats específiques per a fer l'interfície accessible i que s'integre amb l'accessibilitat de 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. Sobre cada element de l'arbre es poden realitzar diverses accions fent clic amb el botó dret sobre el mateix element. Quan se selecciona un element, la finestra de propietats s'actualitza amb les propietats d'este element.

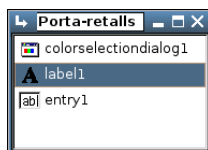
Figura 36-5. Arbre de ginys



Portapapers

El Portapapers permet veure el que s'ha tallat o copiat i seleccionar què es vol apegar, llevant i posant elements en el projecte.

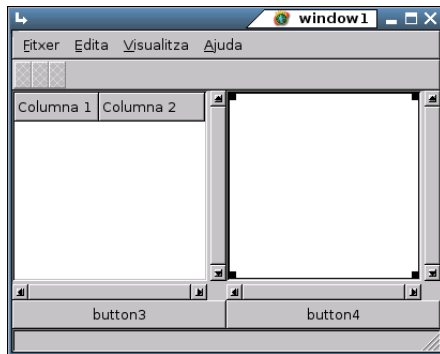
Figura 36-6. Portapapers



Finestres de projecte

Són les finestres de l'aplicació sobre les quals es treballa, afegint i manipulant ginys.

Figura 36-7. Finestra de treball



Treballar amb projectes

Crear un nou projecte

Selecione l'opció de menú **Projecte -> Nou**. Seleccione **Accepta** per a confirmar la creació.

Per a crear una nova finestra, vaja a la finestra de la **Paleta** i faça clic en el giny **Finestra** (Part superior esquerra). S'obrirà una nova finestra on poder inserir ginys.

Obrir un projecte existent

Selecione l'opció de menú **Projecte -> Obri**. Es mostrarà una caixa de diàleg per a especificar el fitxer que vol obrir-se. Els projectes solen tindre l'extensió `.glade`. Únicament es pot tindre un projecte obert al mateix temps.

Guardar un projecte

Selecione l'opció de menú **Projecte -> Guarda**. Si és la primera vegada que es guarda el projecte, es mostrarà la caixa de diàleg **Opcions del projecte**, per a establir les característiques del projecte. Si s'han especificat prèviament les opcions del projecte, Glade guarda el projecte actual sense informar res.

Generar codi font per a un projecte

Selecione l'opció de menú **Projecte -> Constrúïx**. Si és la primera vegada que es guarda el projecte, es mostrarà la caixa de diàleg **Opcions del projecte**, per a establir les característiques del projecte quant a la generació de codi font. Si s'ha especificat prèviament les opcions del projecte, Glade genera el codi informant dels errors que trobe.

Eixir de Glade

Seleccione l'opció de menú **Projecte** -> **Ix**. Glade pregunta si es desitja eixir de l'aplicació, però no pregunta si es desitja guardar les dades del projecte no guardades, per tant és important guardar el projecte abans d'eixir de l'aplicació.

Opcions del projecte

La finestra d'opcions del projecte posseïx tres pestanyes: **General**, **Opcions de C** i **Opcions de LibGlade**.

- *General:*
 - Directori del projecte: especifica el directori de treball. Seleccione el botó **Examina** per a seleccionar un directori del sistema de fitxers.
 - Nom del projecte: al modificar esta propietat, el nom del programa i el fitxer del projecte es canvien automàticament.
 - Nom del programa: nom del fitxer executable del projecte. Al modificar esta propietat, el Fitxer del projecte es modifica automàticament.
 - Fitxer del projecte: nom del fitxer de projecte. Tota la informació sobre el projecte s'emmagatzema en este fitxer.
 - Directori del codi font: en este directori, Glade construirà el codi font per al projecte.
 - Directori d'imatges: especifica el directori on Glade pot trobar qualsevol fitxer d'imatge usat al col·legi.
 - Llenguatge: especifica el llenguatge de programació que s'utilitzarà per a construir el codi font del projecte.
- *Opcions de C:*
 - Opcions generals
 - Suport per a gettext: seleccione esta opció per a generar codi que suporti GNU gettext per a internacionalització.
 - Establir nom dels ginys: seleccione esta opció per a establir els noms de tots els ginys. Esta opció és útil si es van a usar cridades de GTK+ com `gtk_widget_path()`.
 - Guardar còpia de suport dels fitxers de codi font: seleccione esta opció perquè es realitze una còpia de seguretat dels fitxers font cada vegada que es constrüisca el projecte.
 - Opcions de fitxers d'eixida
 - Generar el fitxer `maet.C`: seleccione esta opció per a generar un fitxer `maet.C`, que contindrà un senzill gestor d'arrancada.
 - Generar funcions de suport: seleccione esta opció per a generar un fitxer `support.C`, que conté utilitats per a diverses tasques com crear una imatge o buscar un giny pel seu nom.

- Generar els fitxers de construcció: seleccione esta opció per a generar una sèrie de fitxers que donen suport a la configuració del projecte a través d'`automake` i `autoconf`.
- Noms de fitxers
 - Fonts per a la creació de la interfície: especifica el nom del fitxer amb el codi font (.c), i el seu corresponent fitxer de capçalera (.h) per a la interfície d'usuari.
 - Fonts manejadores de senyals i de callback: Especifica el nom del fitxer amb el codi font (.c), i el seu corresponent fitxer de capçalera (.h) per al codi manejador de senyals.
 - Fonts de suport: especifica el nom del fitxer amb el codi font (.c), i el seu corresponent fitxer de capçalera (.h) per al codi de les funcions de suport.
- *Opcions de LibGlade:*
 - Guarda cadenes traduïbles: esta opció està obsoleta. Use `intltool` si vol traduir interfícies dissenyades en Glade.

Treballar amb ginys

Les fases habituals a l'hora de desenvolupar una interfície amb Glade són les següents:

- Construir l'interfície d'usuari: seleccione els ginys requerits de la finestra **Paleta**. Inserir els ginys en el projecte. Faça clic amb el botó dret sobre un giny per a mostrar un menú contextual des del qual es poden realitzar accions sobre el giny.

Atenció

Pare atenció amb els ginys que tenen fills. Si s'elimina el giny pare, s'esborraran també els fills.

- Refinar els ginys: mentres es construeix la interfície, s'utilitza la finestra **Propietats** per a manipular les característiques i dimensions dels ginys.
- Construir el codi font: quan es finalitza la interfície, guardi el projecte i construeixi els fitxers font que generen la interfície d'usuari. Una vegada fet això, es pot integrar el codi font amb la lògica del projecte. El llenguatge per defecte per al codi font és C.

Seleccionar ginys de la finestra de paleta

Al treballar amb els ginys, hi ha diversos modes de treball:

- Mode selecció: per a usar el mode de Selecció, faça clic sobre la fletxa **Selector**, ubicada en el cantó superior esquerre de la paleta. En este mode, el ratolí s'utilitza per a seleccionar els ginys del projecte. Al seleccionar un giny, es mostren les seues propietats en la finestra de **Propietats**. Si es manté pressionada la tecla **Mai**, i se selecciona repetidament un giny, se seleccionen el giny i tots els seus pares.

Poden afegir-se múltiples ginys d'un tipus determinat al mateix temps, mantenint polsada la tecla **Ctrl**, al seleccionar ginys en la finestra de la paleta.

- Mode de posició del giny: seleccione un giny de la **Paleta**, el punter canviarà a una creu. Fent clic sobre el contenidor de la finestra del projecte desitjat, s'ubica el giny en este contenidor. Després de col·locar un giny, el cursor torna a la manera de selecció.
- Mode de posicionament "top-level": seleccione un giny de la **Paleta** definit com de nivell superior. Estos ginys creen una nova finestra, com per exemple de selecció de color, selecció de fitxers, etc. Immediatament el giny apareix en l'escriptori . A partir d'eixe moment, ja pot editar-se.

Organitzar ginys en el projecte

Per a ubicar i organitzar els ginys en la finestra de treball, s'utilitzen els ginys contenidors o caixes. Hi ha els següents ginys contenidors en la finestra de la **Paleta**:

- Caixa horitzontal
- Caixa vertical
- Taula
- Posicions estàtiques
- Caixa de botons horitzontal
- Caixa de botons vertical
- Panell horitzontal
- Panell vertical
- Quadern
- Marc
- Finestra de desplaçament
- Vista

Es poden niar contenidors per a crear dissenys amb estructures complexes. Al crear caixes horitzontals i verticals, 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 etiquetes, botons, etc. La utilització de contenidors permet a les finestres canviar de grandària per a acomodar distintes grandàries d'etiquetes en diferents llenguatges quan l'aplicació és adaptada a una localització concreta.

Per a conèixer el propòsit d'un giny en la finestra de la **Paleta**, col·loque el ratolí sobre el giny per a activar l'indicador de funció.

Per a més informació sobre els ginyes que Glade suporta, consulte *GTK+ Reference Manual* (<http://developer.gnome.org/doc/API/2.0/gtk/index.html>).

Capítol 37. Anjuta

Introducció

Anjuta és un entorn integrat de desenvolupament (IDE) per a C i C++ que proporciona gran quantitat de facilitats per a la programació. Posseïx una interfície gràfica per a accedir a múltiples ferramentes de programació disponibles per a sistemes Linux que s'executen en línia d'ordes.

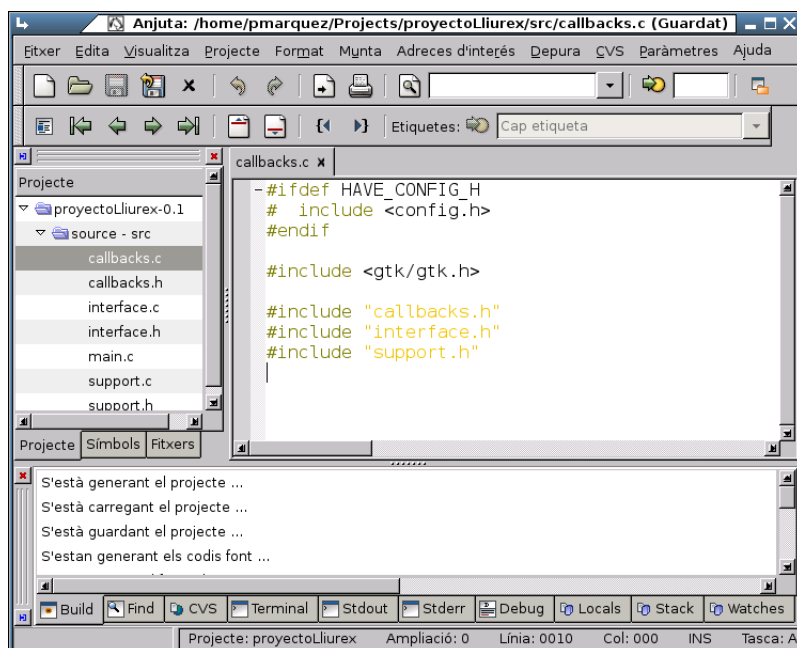
Anjuta intenta ser amigable a l'usuari. Està escrit per a GTK+/GNOME i pretén combinar la flexibilitat i la potència de les ferramentes en línia d'ordes amb la interfície gràfica fàcil-d'usar de GNOME.

Este manual es referix a la versió 1.2.2 de l'aplicació.

La primera vegada que s'inicia Anjuta, es mostra a l'usuari un missatge de benvinguda.

A l'iniciar l'aplicació es mostrarà la finestra principal en què es distingixen diverses zones:

Figura 37-1. Finestra principal d'Anjuta



- *Barra de menú*

Pràcticament totes les opcions d'Anjuta estan disponibles des d'alguna opció d'este menú. Estes opcions estan agrupades en diversos submenús:

- *Fitxer*: inclou les opcions que es poden esperar sobre la gestió de fitxers (Nou, Obri, Guarda, Anomena i guarda, Tanca), així com opcions de gestió de projectes (Projecte nou, Obri el projecte, Tanca el projecte, Guarda el projecte, Importa el projecte). Un projecte permet organitzar els diversos fitxers d'una aplicació en una sola entitat, per a una millor gestió d'esta.

En este menú també hi ha les opcions d'impressió (Imprimix, Vista prèvia d'impressió).

- *Edita*: amb les opcions de Retalla, Copia, Apega i Suprimeix, així com les de Desfés i Refés.

També inclou diversos submenús per a facilitar l'edició de text al programar. Des d'opcions de recerca i reemplaçament (opció Busca), opcions de conversió de caràcters (opció Transforma), opcions de selecció de text (opció Selecciona), múltiples opcions d'inserció de text orientades a la programació en llenguatge C (opció Inserix text), opcions de comentar blocs de codi font (opció Comenta codi), i també opcions per a anar ràpidament a diversos llocs del document (opció Vés a).

Suggeriment: L'opció Editar -> Busca -> Busca en fitxers permet realitzar recerques d'un text en múltiples fitxers, per mitjà d'una caixa de diàleg amb múltiples i potents opcions.

- *Visualitza*: permet mostrar i ocultar les diverses barres de ferramentes i finestres de l'aplicació, així com algunes característiques de l'editor (números de línia, marges, etc.)
- *Projecte*: opcions per a gestionar els projectes, com ara afegir i llevar fitxers del projecte, o editar la configuració del projecte. Des d'ací també s'invoca l'editor GUI per a crear la interfície gràfica de l'aplicació (opció Editar GUI de l'aplicació, necessita tindre Glade instal·lat).
- *Format*: opcions de formatatge del text, que permeten el ressaltat sintàctic, així com desplegar i replegar trossos de codi.
- *Munta*: opcions de compilació i de muntatge del codi de l'aplicació.
- *Marcador*: permet inserir marcadors en el codi i desplaçar-s'hi.
- *Depurador*: opcions de depuració del codi. Permet inserir punts de ruptura i una execució controlada, així com avaluar i inspeccionar variables.
- *CVS*: opcions per a treballar sobre un rebost CVS (Sistema de Control de Versions), la qual cosa permet controlar els canvis que es realitzen sobre el codi.
- *Opcions*: opcions per a establir les preferències d'un munt de característiques de l'aplicació, des d'opcions del compilador i enllaçador fins a les opcions de l'editor i les preferències generals de l'aplicació.
- *Ajuda*: permet accedir a l'ajuda en línia (Manual d'Anjuta), a un tutorial (Curset d'Anjuta), a la pàgina web del projecte, i també a fonts relacionades, com ara pàgines de l'API de Gnome, pàgines de Man i pàgines d'Info.

• Barres de ferramentes

En les barres s'inclouen les opcions més habituals. Per defecte, Anjuta mostra dos barres, la Barra principal i la Barra de navegació.

Estes barres es poden desplaçar de la seua ubicació i col·locar-se en una altra posició o ser inclús flotants. Per això, faça clic en l'extrem esquerre de la barra i arrossegue amb el ratolí cap a la ubicació desitjada.

Les barres disponibles són:

- *Barra principal*: funcions de fitxers i d'edició de textos.

- *Barra de navegació*: navegació pels marcadors i etiquetes de funció.
- *Barra estesa*: funcions del projecte i de compilació, muntatge i execució.
- *Barra de depuració*: controls per al depurador de codi.
- *Barra de format*: funcions per a donar format al text i al codi.

- *Finestra principal*

És la zona de treball, en esta finestra es poden observar diversos panells, que poden ocultar-se i mostrar-se (menú Visualitza -> Finestra de missatges i Visualitza -> Finestra del projecte), així com canviar la grandària, fent clic sobre els contorns de separació i arrossegant amb el ratolí.

Estos panells són:

- *Finestra d'edició*

Esta finestra és la ubicada en la zona dreta; en esta finestra hi ha els documents oberts amb els quals es treballa. Hi poden haver molts documents oberts, però únicament n'hi ha un actiu en un moment determinat. Totes les ordres i accions s'aplicaran sobre este document. Es pot canviar de document, fent clic en la pestanya de la pàgina. També es pot seleccionar un document, fent clic dret sobre qualsevol pestanya i seleccionant el document de la llista que apareix.

- *Finestra de projecte*

Esta finestra és la ubicada en la zona esquerra. Mostra un arbre amb els fitxers de codi font que conté el projecte. En la part inferior té diverses pestanyes per a mostrar diverses vistes del projecte (Projecte: mostra el codi font, Fitxes: mostra tots els fitxers de la carpeta, i Símbols).

- *Finestra de missatges*

Ubicada en la zona inferior de la finestra. Mostra tots els missatges, tant de l'eixida estàndard (`stdout`) com de l'eixida estàndard d'error (`stderr`) quan s'executa una orde externa. La Finestra de missatges està habitualment oculta i es mostra quan s'executa una orde externa.

Els colors amb què es mostren els missatges són rellevants. Els de color negre són missatges normals informatius. Els de color blau són missatges importants, com ara avisos (*warnings*) i missatges d'error. Els missatges de color roig indiquen que estan enllaçats; és a dir, fent doble clic sobre un missatge de color roig porta el cursor al fitxer i a la línia que s'especifica en el missatge.

A més, la finestra de missatges té múltiples pestanyes on es va mostrant informació segons les accions que s'estiguen duent a terme, incloent-hi les eixides estàndard i les finestres de depuració.

Fer les finestres flotants: fent clic en el cantó superior esquerra de les finestres, estes es tornen flotants. Per a posar-les una altra vegada al seu lloc, ha de fer clic dret sobre la finestra i seleccionar l'opció Encastatge.

Compilar i muntar una aplicació

Per a compilar el fitxer actual (si és un fitxer font en C o C++), seleccione l'opció de menú **Munta -> Compila** o faça clic en el botó **Compila** de la barra estesa. (També es pot pulsar la tecla de funció **F9**.) Apareixerà la finestra de missatges, que mostra tots els missatges que produïska el procés de compilació, incloent-hi els errors.

Fent doble clic sobre les línies de color roig, se situa el cursor en la línia que ha generat l'error. Es poden establir les opcions de compilació seleccionant l'opció de menú **Opcions -> Opcions de compilador i enllaçador**. Al compilar un fitxer, Anjuta el guardarà abans al disc i després el compilarà.

el procés de compilació genera un fitxer de codi objecte (*.o) que serà després enllaçat per a muntar l'executable.

Per a muntar un executable, seleccione l'opció de menú **Munta -> Munta** o faça clic en el botó **Munta** de la barra estesa. (També es pot pulsar la tecla de funció **F11**.) Això mostrarà la finestra de missatges amb tots els missatges que produïska el muntatge de l'executable. El procés de muntatge enllaçarà el fitxer objecte amb les biblioteques indicades i generarà l'executable. Les biblioteques que s'han d'enllaçar es poden indicar en **Opcions -> Opcions del compilador i enllaçador**, pestanya **Biblioteques**.

Dependències de muntatge: El procés de muntatge, si detecta que el fitxer objecte no està actualitzat o encara no ha sigut generat, l'intentarà compilar abans d'enllaçar-lo. Això implica que es pot muntar directament un fitxer sense necessitat de compilar-lo. No obstant això, quan s'està treballant en un projecte amb múltiples fitxers que s'enllacen, la compilació i el muntatge són conceptes clarament diferents.

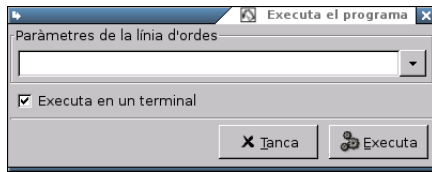
Executar el programa

Una vegada que s'ha muntat amb èxit l'executable, per a provar-lo s'ha de seleccionar l'opció de menú **Munta -> Executa** o fer clic en el botó **Executa** de la barra estesa. També es pot pulsar la tecla de funció **F3**.

Nota: Dependències: al contrari que en la fase de muntatge, l'execució no comprova les dependències; és a dir, no comprova si l'executable està en l'última versió, així que l'usuari ho ha de comprovar.

Per a passar arguments al programa, seleccione l'opció **Munta -> Configura els paràmetres del programa**. Es mostrarà una caixa de diàleg on es poden introduir els paràmetres. Per a executar, seleccione el botó **Executa**. També es pot especificar si el programa s'ha d'executar en un terminal o no.

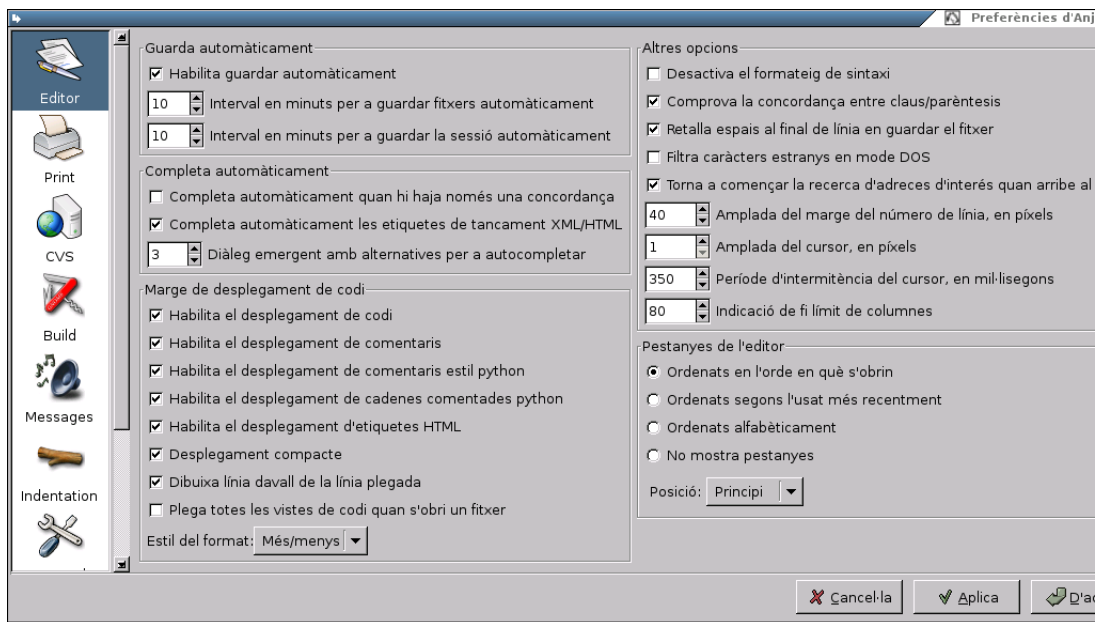
Figura 37-2. Establir els paràmetres del programa



Preferències

Anjuta permet la personalització de moltes de les seues característiques perquè l'usuari treballi més còmodament. Per a mostrar la finestra de preferències, seleccione l'opció de menú **Opcions -> Preferències**. Per a tornar a les preferències que porta Anjuta per defecte, seleccione l'opció de menú **Opcions -> Preferències predeterminades**. La finestra de preferències que es mostra és la següent, la qual té diverses seccions:

Figura 37-3. Establir les preferències



- **Editor**

En esta secció es poden establir alguns valors com el temps de guardar automàtic, el tipus d'autocompletat, el plegat de codi, la posició i l'orde de les solapes de l'editor, etc.

- **Print**

Opcions d'impressió dels documents.

- **CVS**

Opcions per a la utilització del Sistema de Control de Versions (CVS).

- *Build*

Opcions de muntatge. Segons hi haja un projecte obert o no, les preferències que s'establisquen tindran caràcter de projecte o seran globals.

- *Messages*

Es poden canviar algunes característiques de la Finestra de missatges, com el color d'estos, l'estil dels indicadors, etc.

- *Indentation*

Opcions de sagnia i autoformat, com la mida de la tabulació i de la sagnia, l'estil del format, etc.

- *General*

Opcions com el directori en què es guardaran els directoris de projectes, la mida de l'històric, informació de l'usuari i altres opcions generals.

- *Encodings*

En quina codificació de caràcters s'emmagatzemen els documents del projecte. Es pot utilitzar la codificació original, la codificació definida en el sistema o utilitzar sempre UTF-8.

- *Terminal*

Permet indicar un perfil per al terminal de la solapa Terminal en la Finestra de missatges.

Enllaços d'interés

Pàgina del projecte: <http://anjuta.org/>

Projecte en freshmeat: <http://freshmeat.net/projects/anjuta/>

Tutorial de Glade i Anjuta (en anglés): <http://writelinux.com/glade/index.php>

XIII. Aplicacions educatives

Capítol 38. Paquet de programes educatius GCompris

Introducció a GCompris

Característiques

GCompris és una aplicació lliure que conté un conjunt d'activitats educatives orientades a l'alumnat de l'etapa inicial (Infantil i Primària). Proporciona una interfície d'usuari que dóna accés a diferents tipus de xicotets continguts educatius anomenats “taulers”. GCompris forma part del projecte GNU.

La versió documentada és la 8.2.2.

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 xicotet i intuïtiu menú de configuració on triar l'idioma de l'aplicació, el color i resolució de la pantalla, etc.

GCompris incorpora les activitats per mitjà de codi C que es carrega com connectors, i cada activitat va documentada per mitjà d'un fitxer XML, per la qual cosa la seua extensió és prou factible per desenvolupadors externs i pels mateixos professors interessats a realitzar noves incorporacions i que disposen d'uns coneixements mínims de programació.

Les activitats estan organitzades en els següents blocs temàtics: activitats d'àlgebra, activitats de lectura, activitats d'experiències, activitats recreatives, activitats basades en el tauler i activitats sobre l'ordinador.

Elements de l'aplicació

A l'arrancar l'aplicació, GCompris mostra una finestra que inclou els elements següents:

Figura 38-1. Finestra inicial de GCompris



- Zona de categories

En la zona esquerra estan les categories en les quals estan organitzades les activitats. Són activitats de: Matemàtiques, Lectura, Experiències, Estratègia, Recreatives, Ordinadors, Trencaclosques, Descobriments.

- Zona de descripció del tauler

Mostra una xicoteta descripció sobre la icona de tauler seleccionat.

- 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.



- *Nivell:* algunes activitats ofereixen diversos nivells de dificultat. El nombre de nivells depèn de cada activitat.



- *OK:* algunes activitats, no detecten automàticament que l'alumne ha completat l'activitat. Fer clic aquí és semblant a polsar la tecla **de Retorn**.



- *Torna:* ix de l'activitat actual i torna a la finestra anterior.



- *Finalitzar GCompris:* quan se selecciona des de la finestra principal, s'ix de GCompris demanant confirmació.



- *Quant a:* mostra la finestra "Quant a" de GCompris amb el número de versió, l'autor, la llicència i els hipervincles 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, pot 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.

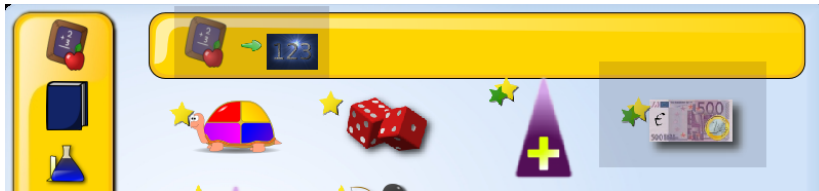
Per a accedir-hi, seleccione les activitats d'àlgebra:

Figura 38-2. Àlgebra



Apareixerà una finestra amb diverses activitats, entre les quals eligirà la que té com a icona un bitllet de 500 euros. En el text posa *Diners*.

Figura 38-3. Diners



Nota: Hi ha també una versió que treballa amb cèntims, el dibuix és el mateix, però amb una "C" escrita en el bitllet.

Al fer clic sobre la icona, ens apareixerà una nova finestra amb l'activitat.

Figura 38-4. Activitat per a usar els diners



L'objectiu de l'activitat és formar la quantitat indicada amb les monedes i bitllets que apareixen disponibles. Fent clic sobre les monedes i bitllets disponibles en la zona inferior, es poden afegir en la part superior fins a formar la quantitat indicada.

Una vegada es pense que ja està la quantitat correcta, es fa clic en la icona d'OK. Si la quantitat formada és la correcta, apareixerà una cara somrient indicant l'èxit:

Figura 38-5. Quantitat correcta



La cara romandrà durant uns segons, passats els quals s'iniciarà una nova activitat.

Si al contrari, la quantitat introduïda no és correcta, al fer clic en la icona d'OK, es mostrarà una cara trista, indicant que no és correcta la quantitat. Passats uns segons, desapareixerà la cara i es podrà seguir l'activitat fins a aconseguir resoldre-la. No es pot passar a l'activitat següent fins que no es complete l'actual. 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 38-6. Quantitat incorrecta



L'activitat té diversos nivells que van incrementant progressivament la dificultat, posant cada vegada 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 39. JClic

Introducció a JClic

JClic és un entorn per a la creació, realització i avaluació d'activitats educatives multimèdia, desenvolupat 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 E. Secundària.

JClicPlayer permet veure i executar les activitats des del disc dur (o des de la xarxa) sense necessitat d'estar connectats a Internet. Utilitza un format homogeni per a presentar les activitats, en el qual es diferencien diverses zones:

Figura 39-1. Finestra principal de 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 desenvolupa l'activitat. Mostra els continguts dels taulers. Pot contingre 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.

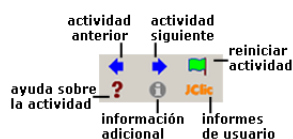
Les activitats poden tindre tres tipus de missatges: un missatge inicial, que es mostra a l'inici, un missatge final, que apareix únicament quan es resol l'activitat, i un missatge d'error, que únicament pot arribar a aparéixer en les activitats que tinguen limitats el temps o el nombre màxim d'intents.

Estos missatges poden contingre 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 estiga utilitzant JClic en eixe moment.

Figura 39-2. 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 39-3. 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 sobre 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, el color i l'aspecte i situació dels botons i comptadors. La pell de JClic pot ser definida per l'usuari, però si l'activitat ja en porta una definida 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 39-4. Barra de menús



Les opcions més importants de la barra de menús són:

- *Arxiu*

Des d'ací es poden obrir arxius (que es troben en l'ordinador en el qual s'estiga treballant, 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.

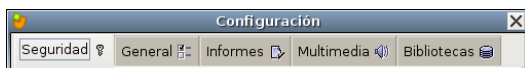
Des d'ací es pot accedir també a la informació i a l'ajuda de l'activitat (en el cas que en tinga), i als informes d'usuari (de nou es troben menús equivalents als botons)

Des de **Sons** es pot activar o desactivar el so de l'activitat

- *Eines*

El menú de Configuració conté 5 pestanyes des de les quals es poden configurar alguns aspectes del programa.

Figura 39-5. Opcions de ferramentes



Des de **Seguretat** es pot posar una contrasenya per a protegir la configuració establerta i les biblioteques de projectes que s'hagen creat.

Des de **General** es pot triar l'aspecte, la pell i l'idioma de JClic.

L'"aspecte" permet triar entre diverses maneres de mostrar els menús i els botons del programa. La pell seleccionada determinarà el marc amb que es visualitzen les activitats, pel que fa al disseny, color, i 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 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/>

Racó del JClic en LliureX: <http://lliurex.net/moodle/course/view.php?aneu=41>
(<http://lliurex.net/moodle/course/view.php?id=41>)