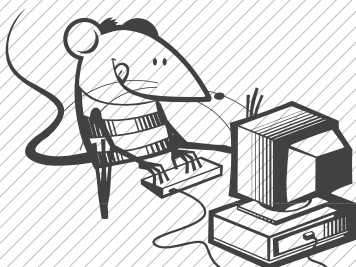






# MANUAL D'USUARI



# LLUREX



GENERALITAT  
VALENCIANA

CONSELLERIA DE CULTURA,  
EDUCACIÓ I ESPORT

**Títol:**

LliureX: Manual d'usuari

**Edita:**

Generalitat Valenciana  
Conselleria de Cultura, Educació i Esport

**Elaboració:**

Direcció General d'Arxius i Innovació Tecnològica

**Equip de treball:**

Pablo Márquez Soler  
Elvira Mifsud Talón  
Jordi Mallach Pérez

Copyright © Generalitat Valenciana. Conselleria de Cultura, Educació i Esport

Este document es distribuïx 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>



# ▶ SUMARI

1. INTRODUCCIÓ	
Introducció	8
2. COMENÇAMENT AMB LLIUREX	
Començant amb LliureX	18
3. L'ENTORN D'ESCRITORI GNOME 2.8	
L'escriptori GNOME	26
Personalització de l'escriptori GNOME	35
Les sessions en l'escriptori GNOME	41
Gestor de fitxer NAITILUS	44
Ferramenta de gravació de CD/DVD: GnomeBaker	58
4. INTERNET	
Configuració de la xarxa	64
Client de transferència de fitxers gFTP	68
GnomeMeeting: Aplicació de vídeoconferència	76
5. UTILITZACIÓ DE CORREU ELECTRÒNIC I MISSATGERIA	
Client de correu Mozilla Thunderbird	84
Client de missatgeria instantània Gaim	90
6. NAVEGADORS WEB	
Navegador web Mozilla Firefox	96
Navegador web Epiphany	104
7. APLICACIONS OFIMÀTIQUES	
Edició de fitxers de text: gedit	116
Aplicacions Ofimàtiques	135
OpenOffice.org Writer	136
OpenOffice.org Impress	145
OpenOffice.org Calc	151
OpenOffice.org Draw	156

OpenOffice.org Font de Dades	160
OpenOffice.org Math	163
Visualització de documents PostScript i PDF: gpdf	168
<b>8. APLICACIONS GRÀFIQUES I DE DISSENY</b>	
Editor de diagrames: Dia	174
Manipulació d'imatges: Gimp	183
Dibuix per a xiquets: Tux Paint	219
Inkscape: Dibuix Vectorial	228
<b>9. MULTIMEDIA EN LLIUREX</b>	
Reproducció multimèdia: Totem	236
Reproducció de música: Rhythmbox	244
<b>10. FITXERS I DIRECTORIS</b>	
Compressió: FileRoller	254
<b>11. INSTAL·LACIÓ I ACTUALITZACIÓ DE PAQUETS: SYNAPTIC</b>	
Gestor de paquets Synaptic	266
<b>12. INFORMÀTICA: PROGRAMACIÓ</b>	
Bluefish: disseny web	278
Glade: Programació GTK+	284
Anjuta	291
El Mergeant: gestió de bases de dades	297
Nvu: disseny web	301
<b>13. APLICACIONS EDUCATIVES</b>	
Paquet de programes educatius GCompris	316
<b>ANEXE A: GNU GENERAL PUBLIC LICENSE</b>	321



# INTRODUCCIÓ

# INTRODUCCIÓ

## BREU INTRODUCCIÓ SOBRE LLIUREX

---

LliureX és un projecte de la Conselleria de Cultura, Educació i Esport de la Generalitat Valenciana que té com a objectiu principal la introducció de les noves tecnologies de la informació i 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 servei 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 ferramentes bàsiques de seguretat, com SSL, xifratge, RSA/DSA, tallafocs, empaquetadors tcp, sistemes fitxers criptogràfics, túnels IP, Kerberos, etc., i que, a més, són compatibles amb els patrons Unix amb més de dos dècades d'utilització i perfeccionament.

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

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

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

## • BREU HISTÒRIA DE LINUX

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

No obstant això, a causa de les limitacions del Minix, Linus va decidir reescriure algunes parts del sistema, 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 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 on s'afeg 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 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 pel IEEE <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, fent que el projecte cada vegada tinga més col·laboradors i, d'eixa manera, fent el sistema 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?

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

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

En l'actualitat hi ha una gran quantitat de distribucions, cada una creada per a satisfer unes necessitats concretes i amb un objectiu específic, com és

la facilitat d'ús, la seguretat, la utilització per un col·lectiu determinat, etc. Les distribucions GNU/Linux estan completament preconfigurades segons les especificacions establides per l'organització que les crea, incloent-hi utilitats i instal·ladors.

En l'actualitat, les distribucions GNU/Linux més conegudes (RedHat, SuSE, 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 DE CULTURA, EDUCACIÓ I ESPORT 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 proposant una distribució comercial de GNU/Linux de les ja existents.

LliureX és la primera distribució de GNU/Linux (basada en Debian 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:

- Entorn amigable que facilita la utilització i l'aprenentatge.
- Inclou paquets de programes que comprenen totes les àrees educatives, com Matemàtiques, Llengua, Física, Coneixement del Medi, etc. dels diferents nivells de l'ensenyament obligatori.
- Possibilitat d'utilització sense instal·lació prèvia (Live-CD); d'eixa manera es pot mantindre l'estructura de l'aula informàtica.
- Facilitat d'instal·lació, manteniment i actualització del programari.



- 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.
- 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 de Cultura, Educació i Esport 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, explicant amb detall el funcionament de les ferramentes i 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. Configuracions bàsiques, com el teclat, la data i l'hora del sistema. La connexió a Internet i els diferents navegadors web inclosos. Utilització de ferramentes ofimàtiques, com el paquet de programes OpenOffice.org complet. 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 pugua ser abordada per l'usuari amb garantia d'èxit, però deixant al seu criteri i estudi l'aprofundiment en aquelles que puguen ser d'interès 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'interès.

## 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.net/>, indicant 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.





# 2

## COMENÇANT AMB LLIUREX

# COMENÇANT AMB LLIUREX

## TERMES BÀSICS

---

En este punt s'inclou una llista de termes bàsics, amb les corresponents descripcions, que seran de gran utilitat per al correcte seguiment 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 dona 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, 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.
- **Directorio/carpeta:** els fitxers s'agrupen en directoris. Un directori és un fitxer que conté una llista de noms de fitxer i informació sobre estos. Dins del sistema de fitxers, un directori és una localització (cami) capaç de contindre altres directoris o fitxers. Dos fitxers que es troben en un directori diferent poden tindre el mateix nom sense confondre's.
- **Interfície gràfica de l'usuari (GUI):** terme utilitzat per a referir-se a les finestres interactives, icones, menús i panells que permeten a l'usuari executar accions, com iniciar aplicacions i obrir fitxers usant el ratolí o el teclat.
- **Escriptori gràfic:** localització de les icones de *Carpeta d'inici* d'usuari, *Comenceu ací*, *Paperera*... L'usuari pot personalitzar el seu escriptori col·locant fons especials, colors i fotos.
- **cones:** 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 se li 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**.

- **Panell:** barra de ferramentes de l'entorn GUI que normalment es troba en la part de baix de l'escriptori. El panell conté el botó *Menú LliureX* i les icones d'accessos directes que arranquen els programes generalment més utilitzats. També es poden personalitzar els panells per a ajustar-se 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 redueix 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 introduïx i les passa al sistema operatiu.
- **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

### • 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 garanteix 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 Windows.

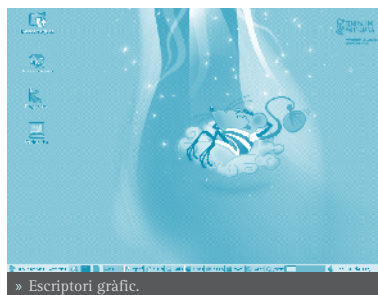
Esta primera pantalla que es presenta a l'usuari és el menú del gestor d'arrancada GNU GRUB (Grand Unified Bootloader). Este programa és el que

permet la selecció del sistema operatiu que es vol arrancar en l'ordinador.



## • 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 visualitzant el seu escriptori personal.



- 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 ofereix 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 de la qual es poden executar ordres per a l'interpret d'ordres.

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

És possible també obrir un terminal des de l'escriptori polsant 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 polsar 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:

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

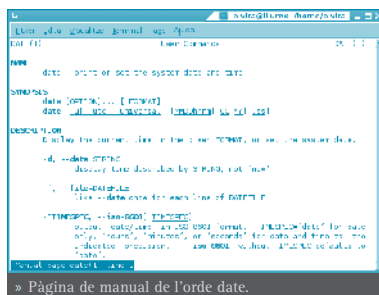
**Important:** Quan s'escriu una orde s'ha de tindre en compte que els símbols \$ o # fan referència a l'indicador del sistema i, per tant, no cal teclejar-los. El símbol \$ es correspon amb l'indicador del sistema per a l'usuari i el símbol # es correspon amb l'indicador del sistema per a l'administrador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

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

Quan s'escriu una orde s'ha de tindre en compte que els símbols \$ o # fan re-

ferència 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.

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 espaciadora** 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 tinguen referències al programa. Per exemple, **man -a man** torna totes les entrades de **man**, no solament la de la secció 1.

-k s'utilitza per a trobar quin programa fa alguna cosa. Per exemple, **man -k date** torna tots els programes relacionats amb la paraula **date** en la seua descripció, amb les corresponents seccions, 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 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 una URL del programa en què hi haja més informació sobre este programa.

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

## • DOCUMENTS HOWTO

Els documents HOWTO (COM ES FA) són com tutorials que contenen informació relativa a la descripció, configuració i posada al 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 a disposició dels altres usuaris.

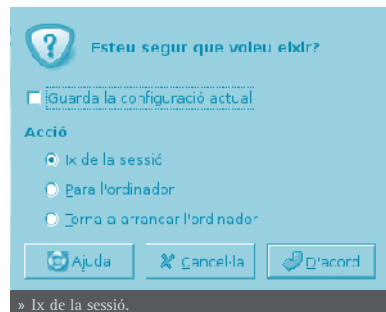
Els HOWTO en format HTML estan ubicats en `/usr/share/doc/HOWTO/es/HOWTO` i, per tant, disponibles des de qualsevol navegador web com Mozilla Firefox o Epiphany (vegeu els capítols 12 i 13).

## DESCONNEXIÓ DEL SISTEMA

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

S'ha de triar l'opció que interesse (Ix de la sessió, Para l'ordinador o Torna a arrancar l'ordinador) i posar D'acord.

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





# 3

## L'ENTORN D'ESCRITORI GNOME 2.8

L'escriptori GNOME	26
Personalització de l'escriptori GNOME	35
Les sessions en l'escriptori GNOME	41
GESTOR DE FITXER NAUTILUS	44
Ferramenta de gravació de CD/DVD: GnomeBaker	58

# L'ESCRITORI GNOME

## INTRODUCCIÓ

La versió documentada de GNOME és la 2.8.

GNOME és un escritori 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.**

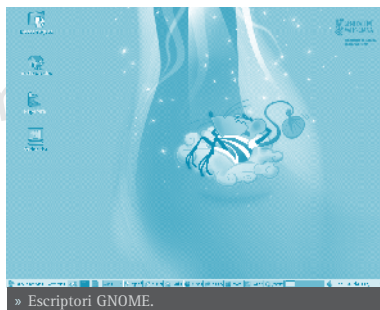
GNOME és programari lliure, amb el codi font disponible lliurement i desenvolupat per un gran nombre de programadors en tot el món. La pàgina web oficial del projecte GNOME a Espanya es troba en <http://www.es.gnome.org/>.

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.

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.

L'aspecte de l'escriptori GNOME 2.8, personalitzat per a LliureX, és el següent:



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.

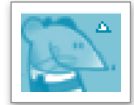
L'usuari pot crear un icona llançadora de qualsevol aplicació (compatible GNOME) que li interesse, i polsant dos vegades la icona l'executarà; polsant-la amb el botó dret es poden veure les propietats o altres característiques de l'enllaç.

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

### • COMPONENTS DE L'ESCRITORI 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 Accions, que mostra un menú amb diverses accions a executar, com ara Ix o Bloqueja la pantalla.

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: **Menú Aplicacions -> Preferències d'escriptori -> 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.

## 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).



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 Aplicacions** (menú principal). Este menú proporciona accés a la majoria de les aplicacions, ordes i opcions de configuració disponibles en el GNOME.
- **Llançadors:** els llançadors són botons que arranquen una aplicació o exe-



cuten una orde quan es polsa el botó esquerre del ratolí. Per exemple: per a incloure un llançador en el quadre cal situar-se sobre este, en una zona 'neta' i pulsar 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 (firefox) i icona i guardar. En el quadre apareix la icona que arranca l'aplicació Mozilla-Firefox (navegador web). L'aspecte del quadre passa a ser el següent:

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.



- **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 pugua 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 afigen com un element del quadre més.

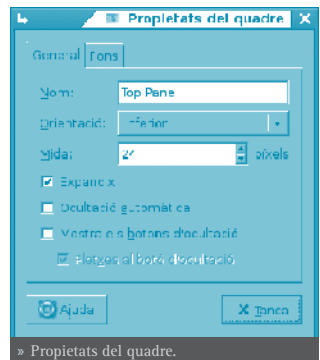
## • PROPIETATS DEL QUADRE

Els quadres són configurables. Es poden modificar certes propietats: sobre el quadre, botó dret, *Propietats*.

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

**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.

*Oculata 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 des d'este es pot accedir directament a *Aplicacions* i *Accions*.
- **Menú principal:** s'identifica pel ratolí de Lliurex. Des d'este es pot accedir

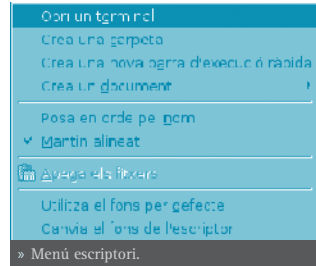


als elements del menú d'**Aplicacions**, **Accions**, menús de Debian, etc. Es pot incorporar al quadre com a miniaplicació.

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 Accions:** permet l'execució de programes, recerques, captures de pan-  
**Menú d'Escriptori:** és un menú contextual al qual s'accidix polsant el botó dret del ratolí sobre l'escriptori. Des d'este menú es pot obrir una terminal, crear un llançador, crear una carpeta, canviar algunes propietats, etc.



### • 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 o des del navegador de fitxers Nautilus:

- Edició amb Nautilus.

S'ha d'accedir a les URL's següents:

MENÚ	URL
Aplicacions	applications:///
Preferències Escriptori	preferences:///

Per a afegir un nou element al menú **Aplicacions**, sobre la pantalla anterior, s'ha de polsar el botó dret del ratolí i crear una nova carpeta. S'obri una carpeta sense títol. Per a assignar un nom: Nou menú. En **Propietats** s'assigna una icona.

Per a afegir un llançador al nou menú: cal seleccionar la carpeta creada i fer-hi doble clic. Apareix la carpeta buida. Amb el botó dret cal fer clic en **Afig llançador**:

Assignar les propietats al llançador: nom, orde associada, tipus, icona... D'acord.



Per a editar les propietats d'un menú:

- Pulsar el botó dret del ratolí sobre el menú que es vol editar.
- Seleccioneu *Propietats*. S'obri un quadre de diàleg amb quatre pestanyes.
- És possible modificar el nom del menú, l'icona associada, l'emblema triat (opcional).
- D'acord.

Si vol col·locar un element de menú en el quadre, es pot arrossegat 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'arrossegat i soltar, pot també pulsar 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:

- 1: **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.
- 2: **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:



CONTROLS ACTIUS	DESCRIPCIÓ
Botó menu finestra	Obri el Menu finestra
Botó minimitza	Minimitza la finestra
Botón 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 quatre 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:



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 pulsar 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

move-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.

# PERSONALITZACIÓ DE L'ESCRITORI 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'eixa 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 **Menú Lliurex (Aplicacions)**-> **Preferències de l'escriptori**.

### • 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 **Menú Lliurex (Aplicacions)** -> **Preferències d'escriptori** -> **Teclat**. S'obrirà una finestra en què 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 traure'l també per un dispositiu braille.

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

- » **Lupa:** 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**.

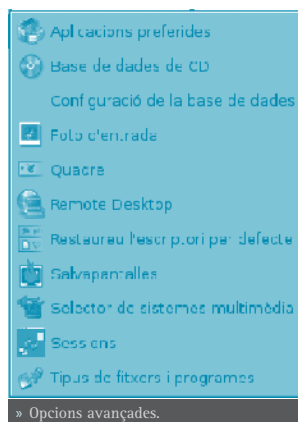
- » **Teclat en pantalla:** mostra un teclat en pantalla. Permet realitzar les mateixes funcions que un teclat per mitjà del ratolí o un dispositiu de selecció. Està pensat per a usuaris que no puguem utilitzar un teclat convencional però sí que puguem utilitzar el ratolí per mitjà d'algun

tipus de dispositiu maquinari/programari.

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

## • AVANÇADES

L'entrada de menú *Avançades* conté diàlegs de configuració que permeten seleccionar determinades aplicacions per defecte, com ara navegador, lector de correu, editor i terminal. Establir i administrar l'accés a una base de dades. Seleccionar una foto d'inici de sessió. Establir preferències del panell. Seleccionar i configurar l'estalvi de pantalla. Configuració de les sessions. Establir nous tipus de fitxers i servicis.

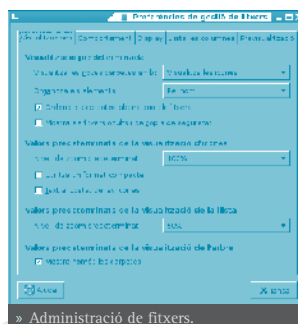


## • ADMINISTRACIÓ DE FITXERS

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

Conté cinc pestanyes: *Visualitzacions*, *Comportament*, *Descripcions de les icones*, *Llista de columnes* i *Previsualització*.

Cada una d'estes pestanyes ajuda a 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 icones, etc.



## • DRECERES DE TECLES

Permet desactivar les dreceres de tecles, modificar les existents i establir noves dreceres de tecles.





## • FONTS DE L'ESCRITORI

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.

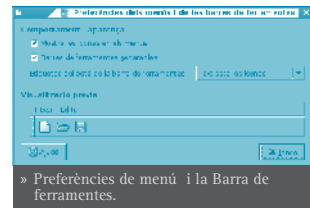
Si no es vol establir cap imatge, es pot triar el color de fons que es preferisca. Si es trien ambdós opcions (imatge i color de fons), el color de fons es fixarà darrere de la imatge.



» Fons de l'escriptori.

## • PREFERÈNCIES DEL MENÚ I LA BARRA DE FERRAMENTES

Per mitjà d'esta entrada del menú **Preferències de l'escriptori**, 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.



» Preferències de menú i la Barra 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 de 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**.

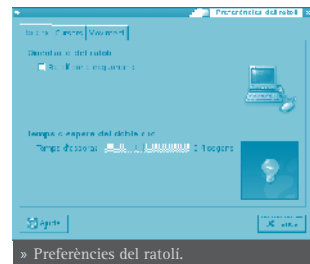


» Servidor intermediari de la xarxa.

## • RATOLÍ

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

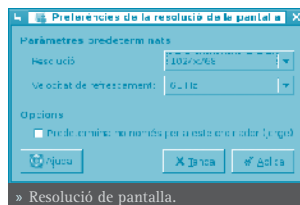
- **Pestanya Botons:** configura el ratolí per a esquerrans i estableix un temps de demora per a la doble pulsació del ratolí.
- **Pestanya Cursors:** estableix la grandària del cursor.
- **Pestanya Moviment:** estableix la velocitat del punter del ratolí pel que fa a acceleració i a sensibilitat i el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



» Preferències del ratolí.

## • RESOLUCIÓ DE LA PANTALLA

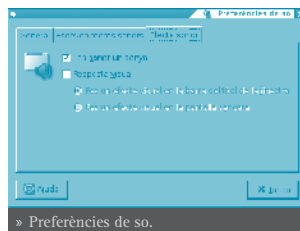
Este quadre de diàleg permet a l'usuari establir la resolució de pantalla desitjada, entre les predefinides i la freqüència de refrescament del monitor.



## • SO

El quadre de diàleg conté tres pestanyes:

- **General:** es pot activar o desactivar el servidor de so per a seleccionar els efectes de so que s'utilitzaran a l'arrancar.
- **Esdeveniments de so:** si el servidor de so està funcionat, es poden activar, de opcionalment, efectes de so per a diferents tasques. En la llista de sons apareix la tasca i l'efecte de so associat.
- **Campana del sistema:** activa el so de la campana i/o l'efecte visual.

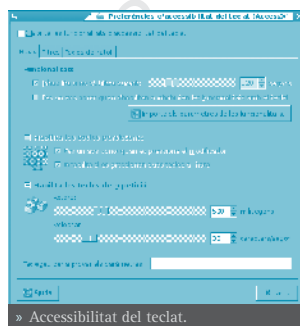


## • TECLAT

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 teclat:** esta opció permet bloquejar el teclat per a forçar un descans; indica l'interval i la duració del descans.
- **Distribucions:** per a seleccionar el model del teclat i la distribució.
- **Opcions de distribució:** per a configurar les preferències del teclat.

En qualsevol de les quatre pestanyes apareix un botó d'accessibilitat. Esta opció configura les preferències d'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 canviï l'aspecte de GNOME. Esta opció del menú **Preferències d'escriptori** ofereix una llista de temes disponibles, amb les opcions d'accessibilitat corresponents.

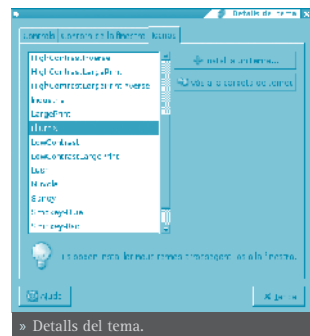
En concret, el tema determina l'aspecte dels elements:

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



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.

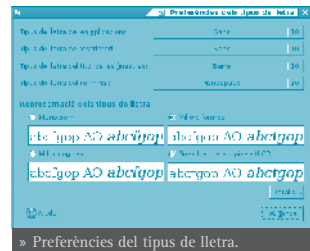
Seleccioneu, per exemple, el tema Nuvola i premeu el botó de **Detalls del tema**. Apareix el quadre de diàleg:



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

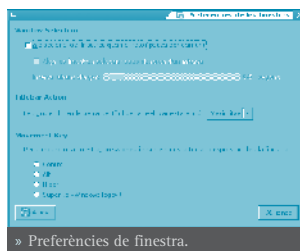
## • TIPUS DE LLETRA

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



## • 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.



# LES SESSIONS EN L'ESCRITORI 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 permet a l'usuari 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 s'ha de tindre activada l'opció Guarda automàticament els canvis de 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

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

- Introduïska el nom de l'usuari en el camp *Usuari* de la pantalla de connexió; després, polse la tecla **Retorn**.
- 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 superior de l'escriptori, l'opció Accions -> Bloqueja la pantalla.

Quan es bloqueja la pantalla, s'inicia l'estalvi de pantalla. Segons la configuració que tinga l'estalvi de pantalla, es mostrarà una cosa o una altra. Per a configurar-lo, seleccione en la barra de l'escriptori Menú LliureX (Aplicacions) -> Preferències d'escriptori -> Avançades -> Estalvi de pantalla.

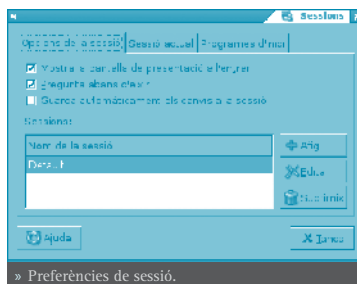
Per a desbloquejar la pantalla, moga el ratolí o polse alguna tecla perquè es mostre la caixa de diàleg de desbloqueig. En esta caixa apareixerà el nom de l'usuari de la sessió i se'n demana la contrasenya. Introduïska la contrasenya i polse la tecla de Retorn.

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

**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 Menú LliureX (Aplicacions) -> Preferències d'escriptori -> Avançades -> Sessions. Es mostrarà una finestra amb diferents pestanyes.



- 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 de la sessió*, quan

s'inicie 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.



# GESTOR DE FITXER NAITILUS

## INTRODUCCIÓ AL GESTOR DE FITXERS NAUTILUS

---

La versió documentada d'esta aplicació és la 2.8.2

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.

## EXPLORANT FITXERS

---

### • FINESTRA D'EXPLORACIÓ DE FITXERS

Hi ha diverses maneres d'accedir a la finestra d'Exploració de fitxers:

Seleccionar: **Menú Lliurex -> Examina el sistema de fitxers.**

- 1: Seleccionar una carpeta des d'una finestra d'objectes fitxer; després, seleccionar **Fitxer -> Explora carpeta.**
- 2: Fent clic en el botó llançador corresponent ubicat a la dreta del menú Lliurex (panell inferior).

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.



## • 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 del l'aplicació.
- **Barra de ferramentes:** conté botons que permeten realitzar les tasques més habituals del gestor de fitxers.
- **Barra d'adreça:** conté els elements següents:

- » **Camp Adreça:** permet especificar la ubicació d'un fitxer, carpeta o URI (Identificador de Recursos Universal) a què es vol accedir.

Una URI és un conjunt de noms i adreces que són cadenes de text curtes, els quals fan referència a objectes (normalment en Internet). Els tipus d'URI més comuns són les URL.

- » **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 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:

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

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.

## • PANELL DE VISUALITZACIÓ

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

- Tipus particulars de fitxers
- Carpetes
- Llocs FTP
- 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:

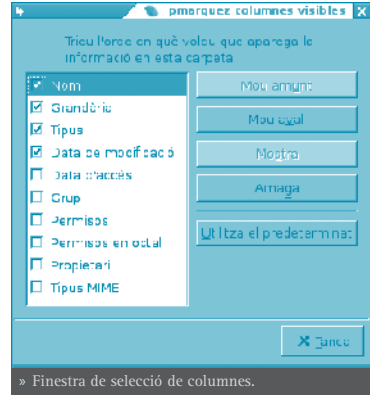
- Visualitza com icones: mostra els elements de la carpeta com icones.
- Visualitza com una llista: mostra els elements de la carpeta com una llista.

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

Estant en la vista *Mostra 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...**

També es pot establir l'amplària de cada columna arrossegant amb el rato-

li. Per a això, s'ha de punxar sobre la línia de separació entre els títols de capçalera i arrossegar amb el ratolí.



### • COMPONENTS DE VISUALITZACIÓ

Les finestres d'exploració de fitxers contenen components de visualització que permeten mostrar tipus específics de fitxers en el panell de visualització, de manera que, al fer doble clic sobre el fitxer, es visualitzi el contingut en el mateix panell de visualització. Per exemple, es pot usar un visor de textos per a mostrar fitxers de text pla en el panell de visualització, o un visor d'imatges per a visualitzar els fitxers d'imatges. En este últim cas, al fer doble clic sobre un fitxer amb extensió PNG (Portable Network Graphic), es mostra la imatge ocupant tot l'espai del panell de visualització.

Quan es mostra un fitxer en una finestra d'exploració de fitxers, el component de visualització pot afegir elements de menú als menús de gestió de fitxers. Estos elements de menú tenen relació amb el tipus de fitxer que es mostra. Per exemple, quan es mostra una imatge amb format PNG, el menú **Edita** conté els elements de menú **Invertix** i **Rota**.

També, quan es mostren alguns tipus de fitxers en una finestra d'exploració de fitxers, es poden utilitzar els botons de zoom del gestor de fitxers per a canviar la grandària de l'element.

Mostrar un fitxer en el panell de visualització ofereix els avantatges següents:

- Utilitza menys recursos del sistema que quan es llança una aplicació.
- Tarda menys temps a carregar-se que quan es llança una aplicació.

No obstant això, un fitxer únicament es pot visualitzar, no pot editar-se ni



modificar-se des del panell de visualització.

Per a actualitzar el contingut d'una finestra d'exploració de fitxers, s'ha de seleccionar **Visualitza -> Actualitza**. Per a detindre la càrrega d'un element, seleccione **Visualitza -> Para**.

## • PANELL LATERAL

El panell 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 -> Panell lateral**.

Per a triar quina informació es vol mostrar en el panell 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. Si es mostra un fitxer en el panell de visualització, apareixen una sèrie de botons en el panell lateral. Estos botons permeten realitzar accions, sobre un fitxer, diferents de l'acció per defecte.



### *Emblemes*

Conté emblemes que es poden afegir a un fitxer o carpeta. Per a veure els emblemes dels fitxers, s'ha de seleccionar la vista **Visualitza com icones**. Els emblemes es poden assignar als fitxers o carpetes arrossegant, amb el ratolí, des del panell lateral fins al fitxer a què se li vol assignar l'emblema. Un emblema servix per a marcar un fitxer o carpeta d'una manera visual.



### *Històric*

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 panell 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.

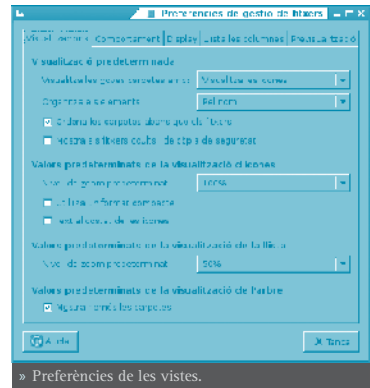
Quan una carpeta està desplegada, la fletxa que hi ha al costat de la carpeta apunta cap avall. Quan no ho està, apunta cap a la dreta.

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**.

## • 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 panell lateral, seleccione **Visualitza -> Panell lateral**.
- Per a ocultar/mostrar la barra de ferramentes, seleccione **Visualitza -> Barra de ferramentes**.
- Per a ocultar/mostrar la barra d'adreça, seleccione **Visualitza -> Barra d'adreça**.



- 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 *Adreça*.
- Seleccionar l'opció de menú **Vés -> 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 **Recarrega**.

### • MOSTRAR UNA CARPETA

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

- Fer doble clic sobre la carpeta en el panell de visualització.
- En el camp d'*Adreça*, s'ha de teclejar la ruta d'accés a la carpeta que es vol mostrar; després, s'ha de polsar la tecla **Retorn**.
- Usar l'*Arbre* en el panell lateral.

**Nota:** El camp *Adreça* 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 *Adreça*.

- Usar el botó **Arre** 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 -> Puja**. Alternativament, s'ha de fer clic sobre el botó **Puja** de la barra de ferramentes.

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

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 **Menú LliureX -> 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 -> Oblida't de l'historial**.

Per a mostrar una llista dels elements prèviament visitats, seleccione 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, seleccione 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.

Es pot accedir a una finestra d'objectes tipus fitxer, fent doble clic sobre qualsevol dels objectes que apareixen per defecte en l'escriptori, com **Equip**, **Paperera**, etc.

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 (**Equip**), la paperera...

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.

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** -> **Explora 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**.



## 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**.

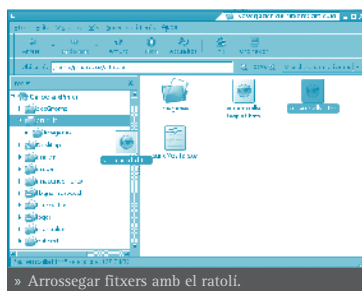
### • MOURE I COPIAR ARROSSEGANT AMB EL RATOLÍ

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 polsada fins que se solte el ratolí.



## • SELECCIÓ MÚLTIPLE DE FITXERS I CARPETES

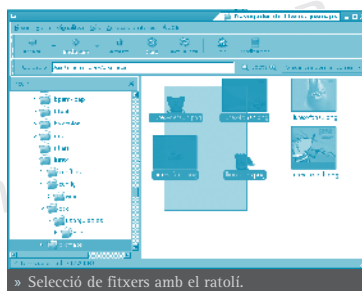
Totes les operacions sobre fitxers i carpetes, com ara copiar, moure i suprimir es poden realitzar sobre un conjunt de fitxers i carpetes, i no solament sobre un únic fitxer o carpeta. Per a seleccionar diversos fitxers o carpetes es poden utilitzar diferents mètodes, segons quina vista visualitzem,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

## • 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 contigus en la llista, s'ha d'anar seleccionant fitxers mentres 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 polsada la tecla Maj. Automàticament se seleccionaran també tots els fitxers del mig.

#### • SELECCIONAR TOTS ELS FITXERS

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

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

#### • REANOMENAR UN FITXER O CARPETA

S'han de seguir els passos següents:

- Seleccione el fitxer.
- Seleccione 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 distingeix l'usuari i el grup propietaris del fitxer o carpeta. Els permisos determinen quin tipus d'accés pot tindre un usuari a un fitxer o carpeta. Hi ha tres tipus de permisos:

- Permis de lectura: permet llegir el contingut d'un fitxer o llistar el contingut d'una carpeta.
- Permis d'escriptura: permet modificar el contingut d'un fitxer i crear o esborrar els fitxers d'una carpeta.
- Permis 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:

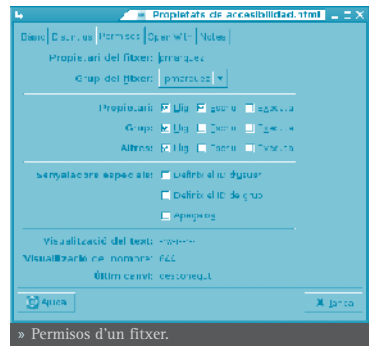
- Propietari: és el propietari del fitxer. L'usuari que ha creat el fitxer o carpeta.
- Grup: grup al qual pertany el propietari.
- Altres: usuaris que no pertanyen al grup a què pertany l'usuari.

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.
    - Seleccione 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 tinguin permisos per a fer-ho.



## PER A OBTINDRE MÉS INFORMACIÓ

Per a obtenir 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/>
- Llista de correu: <http://mail.gnome.org/mailman/listinfo/nautilus-list>
- Projecte en freshmeat: <http://freshmeat.net/projects/eazelnautilus/>
- Manual de Nautilus (un poc desfasat): <http://www.linuxlots.com/~barreiro/spanish/gnome-es/nautilus/index.html>

## INTRODUCCIÓ AL GNOMEBAKER

---

La versió documentada d'esta aplicació és la 0.3.

El GnomeBaker és una interfície gràfica, per a l'entorn d'escriptori Gnome, que permet gravar i manipular CD i DVD.

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

El GnomeBaker requerix GTK2 versió 2.4 o superior.

Característiques:

- Grava DVD de dades.
- Formata DVD.
- Suporta CD multisessió.
- Icona d'integració en el tema Gnome.
- Gestió i detecció de nous dispositius (els dispositius es poden editar fent-hi clic).
- Millores del navegador de fitxers.
- Les grandàries dels fitxers es mostren ara en un format més llegible.
- Les pistes del CD d'àudio poden ser reproduïdes fent un doble clic des del reproductor d'àudio.
- Ajuda per a grandàries addicionals de CD.

### • ARRANCADA DEL GNOMEBAKER

Es pot arrancar el GnomeBaker de la manera següent:

#### En línia d'ordes

Execute l'orde següent: `gnomebaker`

### • QUAN S'ARRANCA EL GNOMEBAKER

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

La finestra del GnomeBaker conté els elements següents:

#### Barra de menú

Els menús d'esta barra contenen totes les ordes que es necessiten per a treballar amb el GnomeBaker.

#### Barra d'accions

Conté un subconjunt de les ordes accessibles des de la barra de menú.

#### Navegador de fitxers

El navegador de fitxers conté els fitxers del sistema que poden ser escrits en el CD.

#### Accions sobre el navegador de fitxers

Permet afegir i eliminar fitxers del CD i també esborrar el CD o importar la sessió existent.

#### Navegador de compilació

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

#### Barra d'estat

La barra d'estat visualitza informació sobre l'activitat del GnomeBaker i informació contextual sobre els ítems de 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

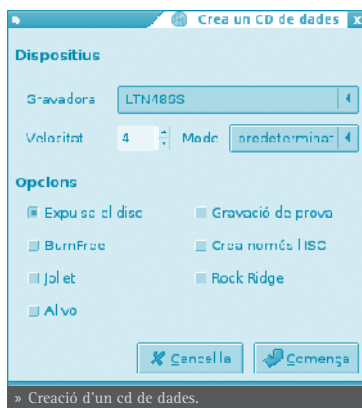
### • CREAR D'UN CD DE DADES

Per a crear un CD de dades, seleccione la pestanya *Disc de dades* des del navegador de compilació. Seleccione els fitxers que vol gravar en el CD des del navegador de fitxers a la zona inferior o Navegador de compilació. Polse el botó Crea un CD de dades al cantó inferior dret. Mostra el diàleg següent:

## • CREACIÓ D'UN CD DE DADES

Utilitze la llista *Gravadora* per a seleccionar el dispositiu de gravació.

- Seleccione la velocitat a la qual realitzar la gravació.
- Seleccione l'opció *Expulsa el CD* perquè el GnomeBaker expulsi el CD quan acabi la gravació.
- Seleccione l'opció *Gravació de prova* per a simular la gravació del CD.
- Seleccione l'opció *BurnFree* per a activar la protecció per insuficiència de dades.



## • CREAR D'UN CD D'ÀUDIO

Per a crear un Cd d'àudio, s'ha de seleccionar *CD d'àudio* en el navegador de compilació. Després cal seleccionar els fitxers de música que es volen gravar en el CD des del navegador de fitxers i arrossegar-los al navegador de compilació. Polse el botó Crea un CD d'àudio en el cantó inferior dret. Es mostra un diàleg semblant a l'anterior amb les mateixes opcions de funcionalitat semblant.

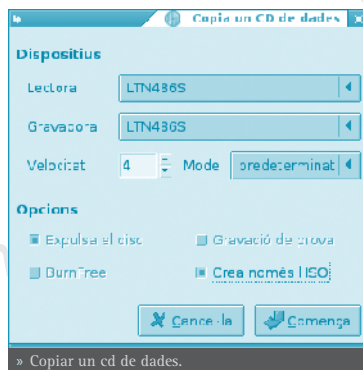
## • COPIAR D'UN CD DE DADES

Per a copiar un CD de dades, s'ha de seleccionar l'acció Copia un CD de dades de la barra d'accions. Aleshores es mostra el diàleg següent:

S'ha d'utilitzar la llista *Lector* per a seleccionar el dispositiu lector des del qual es copiaran els fitxers.

Utilitze la llista *Gravadora* per a seleccionar el dispositiu gravador.

- Seleccione la velocitat a la qual vol gravar el CD.
- Seleccione l'opció *Expulsa el CD* perquè el GnomeBaker expulsi el CD una vegada finalitzada la gravació.
- Seleccione l'opció *Gravació de prova* per a simular la gravació del CD.
- Seleccione l'opció *BurnFree* per a activar la protecció per insuficiència de dades.





## • COPIAR UN CD D'ÀUDIO

Per a copiar un CD d'àudio, s'ha de seleccionar l'acció **Copia un CD d'àudio** de la barra d'accions. Aleshores es mostra el diàleg següent:

Utilitze la llista *Lector* per a seleccionar el dispositiu lector des del qual es copiaran els fitxers.

Utilitze la llista *Gravadora* per a seleccionar el dispositiu gravador.

- Seleccione la velocitat a la qual vol gravar el CD.
- Seleccione l'opció *Expulsa el CD* perquè el GnomeBaker expulsi el CD una vegada finalitzada la gravació.
- Seleccione l'opció *Gravació de prova* per a simular la gravació del CD.
- Seleccione l'opció *BurnFree* per a activar la protecció per insuficiència de dades.

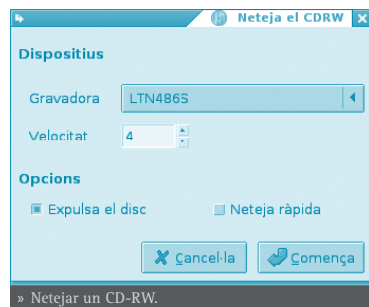


## • NETEJAR UN CD-RW

Per a netejar un CD-RW, s'ha de triar **Blank CDRW** de la barra d'accions. Es mostra el diàleg següent:

Utilitze la llista *Gravadora* per a seleccionar el dispositiu gravador.

- Seleccione la velocitat a la qual vol gravar el CD.
- Seleccione l'opció *Expulsa el CD* perquè el GnomeBaker expulsi el CD una vegada finalitzada la neteja.
- Seleccione l'opció *Fast blank* per a activar este mètode de neteja ràpida.



## • GRAVAR UNA IMATGE ISO

Per a gravar una imatge ISO, trie **Grava una imatge del CD**. Tot seguit es mostra el diàleg següent:

S'ha de navegar a través dels directoris, i després de seleccionar la imatge ISO que es vol gravar, s'ha de prémer D'acord.



## PREFERÈNCIES

Per a configurar el GnomeBaker, trie Edita -> Preferències. Tot seguit s'obri la finestra següent:

El diàleg Preferències conté les seccions següents:

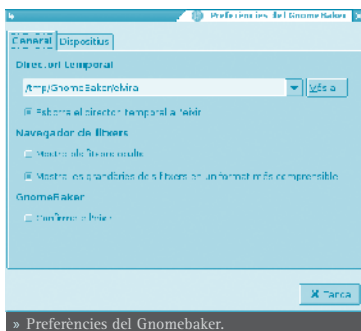
### *Directori temporal*

Utilitze esta caixa d'edició per a especificar el lloc on el GnomeBaker situarà els fitxers temporals. Es pot utilitzar el botó Navega per a facilitar la navegació al directori.

Seleccione l'opció *Neteja el directori temporal a l'eixir* per a indicar al GnomeBaker que suprimisca els fitxers temporals creats durant l'execució.

### *Navegador de fitxers*

Cal seleccionar l'opció Show hidden files per a veure els fitxers ocults en el navegador de fitxers mentre es genera la compilació.



## PER A OBTINDRE MÉS INFORMACIÓ

Per a obtenir 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 Luke Bidell: <http://www.biddell.co.uk/gnomebaker.php>
- Pàgina del projecte: <http://gnomebaker.sourceforge.net/>
- Pàgina del cdrecord: <http://www.fokus.fhg.de/research/cc/glone/employees/joerg.schilling/private/cdrecord.html>

# 4

## INTERNET

Configuració de la xarxa	64
Client de transferència de fitxers gFTP	68
GnomeMeeting: Aplicació de vídeoconferència	76

# ■ CONFIGURACIÓ DE LA XARXA

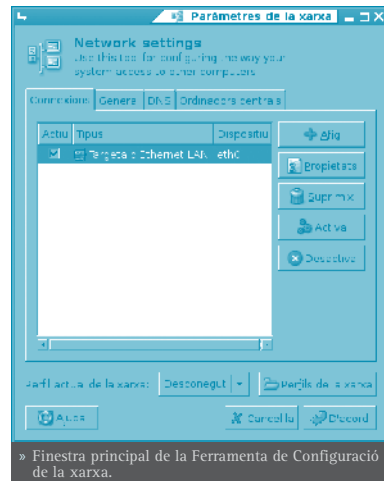
## INTRODUCCIÓ

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 seleccioneu des de la barra de l'escriptori l'opció de menú **Menú LliureX -> Ferramentes del sistema -> Xarxa**.

És necessari tindre privilegis d'administrador per a poder iniciar l'aplicació. A l'iniciar Configuració 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:



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, així com afegir i esborrar interfícies.
- **General:** mostra el nom de la màquina local i el seu domini. També mostra com s'identifica a si mateix en xarxes de tipus Windows.
- **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'altres per a identificar a altres ordinadors. La mencionada llista pot modificar-se.

## UTILITZACIÓ

### • AFEGIR UNA NOVA INTERFÍCIE

En la secció de *Connexions* seleccione el botó *Afig*, s'iniciarà un assistent per a configurar la connexió:

La primera pantalla mostra un missatge de benvinguda sense més rellevància.

En la següent pantalla, *Tipus de connexió* s'indica quin tipus d'interfície es definirà. Segons el tipus d'interfície, serà necessari proporcionar distinta informació. Els distints tipus d'interfície són:

- *Mòdem (PPP)*: s'ha d'especificar el número de telèfon i si cal marcar algun prefix (com el 0) per a obtenir línia externa.

En la següent pantalla es demana l'usuari i la contrasenya, esta última dos vegades per a confirmar-la. 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.

Finalment, s'indica si es vol que la connexió definida s'active quan finalitze l'assistent. Per a finalitzar l'assistent, polse el botó *Aplica*.

- *Ethernet*: 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 realitze manualment, caldrà indicar la direcció IP, la màscara de subxarxa i la direcció de la porta d'enllaç.

Finalment, s'indica si es vol que la connexió definida s'active quan finalitze l'assistent. Per a finalitzar l'assistent, polse el botó *Aplica*.

- *Sense fil*: s'ha de seleccionar el dispositiu sense fil a configurar (en cas que n'hi haja diversos) i assignar-li el nom de la xarxa (ESSID).

En la següent pantalla de l'assistent, caldrà proporcionar la mateixa informació que en una connexió *Ethernet*, és a dir, configurar l'adreça de manera automàtica o de manera manual.

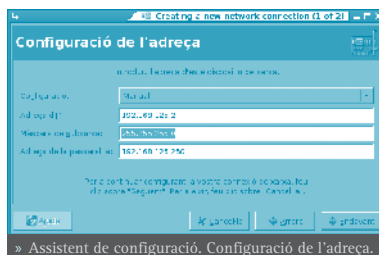
Finalment, s'indica si es vol que la connexió definida s'active quan finalitze l'assistent. Per a finalitzar l'assistent, polse el botó *Aplica*.

- *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.

Finalment, s'indica si es vol que la connexió definida s'active quan finalitze l'assistent. Per a finalitzar l'assistent, polse el botó *Aplica*.

- **LAN IR (LAN per infrarojos):** s'han d'indicar els mateixos paràmetres que en la connexió Ethernet, és a dir, si la connexió és automàtica o manual. En este últim cas, s'ha d'indicar adreça IP, màscara de subxarxa i adreça de porta d'enllaç.

Finalment, s'indica si es vol que la connexió definida s'active quan finalitze l'assistent. Per a finalitzar l'assistent, polse el botó *Aplica*.



## • 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*.

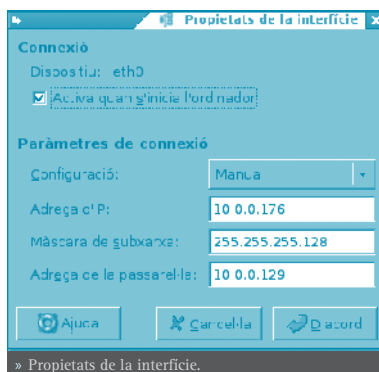
Es mostraran i es podran modificar els paràmetres corresponents a cada tipus d'interfície.

- **Suprimir una interfície**

en la secció de *Connexions*, seleccione la interfície que vulga i polse el botó *Esborrar*. Es demanarà confirmació per a suprimir la interfície.

- **Activar i desactivar una interfície**

en la secció de *Connexions*, seleccione la interfície que vulga i polse el botó *Activa* per a activar-la o *Desactiva* per a desactivar-la. També es pot realitzar fent clic sobre el quadre de selecció *Actiu*. Cada vegada que s'activa o desactiva la interfície, es demana confirmació.



## • 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'amfitrió* i el *Nom del domini* en les caixes de text corresponents.

- **Canviar la manera en què la màquina local s'identifica davant de xarxes Windows.**

En la secció de *General*, en la zona de Xarxes Windows, ha d'estar habilitat el treball en xarxa de Windows, per a la qual cosa ha d'estar instal·lat el suport per a Samba. Es pot canviar la *Descripció* i el *Domini/Grup de Treball*. També es pot especificar un servidor WINS.

- **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 *Eborra*.

- **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 *Eborra*.

- **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 *Eborra*.

# 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 distribuïx sota els termes de la llicència GPL. Es pot llegir la llicència fent clic en **Ajuda -> Quant a... -> Acord de llicència**.

Vaja a: **Menú LliureX -> Internet -> gFTP**.

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

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 parax 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, seleccione **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'interès. Selecciónant l'opció de menú **Adreces d'interès** 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 reconectar 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 espe-

rant. 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.

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:

- Seleccionant el fitxer i/o carpeta en la finestra de l'esquerra (local) i arrossegant amb el ratolí.
- Seleccionant 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.

- Seleccionant 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 seleccione 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 pugua 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 introduïska.

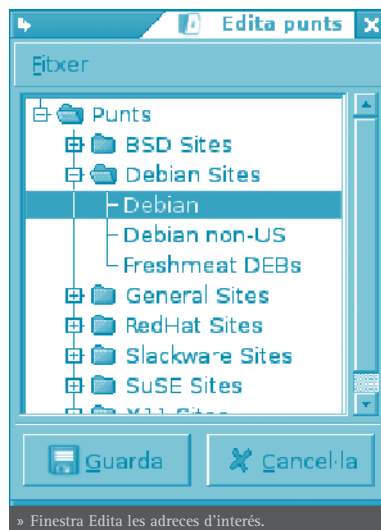
Per a afegir un nou marcador del lloc a què es connecta, seleccione l'opció de menú **Adreces d'interés -> Afegir marcador**. Es demanarà un nom per al marcador. A partir d'eixe moment, este nom estarà disponible en el menú **Adreces d'interés**.

### • EDITAR LES ADRECES D'INTERÉS

Seleccionant 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**.

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 utilitze 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.

# GNOMEMEETING: APLICACIÓ DE VÍDEOCONFERÈNCIA

## INTRODUCCIÓ A GNOMEMEETING

GnomeMeeting és un aplicació de vídeoconferència per a Linux i Unix (BSD i MacOSX), que permet realitzar telefonades àudio i vídeo a usuaris remots.

- L'aplicació es distribueix sota els termes de la llicència GNU/GPL .
- La versió documentada d'esta aplicació és la 1.0.2.
- Algunes de les seues característiques són:
- Permet realitzar telefonades PC - telèfon.
- Basada en l'estàndard H.323 ITU.
- Permet realitzar conferències multiusuàries usant una Unitat de Control Multipunt (MCU).
- És compatible amb el registre en un ILS (Internet Locator Service).
- Permet l'ús de targetes telefòniques Quicknet.
- Permet l'ús de controladors d'accés. Controlador d'accés o equip selector: permet el control d'accés. Realitza l'equivalència d'adreces IP a adreces E.164 o usuaris.



### • CONFIGURACIÓ DE LA CONNEXIÓ

A l'iniciar GnomeMeeting per primera vegada es mostra un Assistent de Configuració, el qual permet configurar pas a pas la connexió.

És necessari completar tots els passos de l'assistent adequadament perquè GnomeMeeting pugua funcionar. Si no s'han acabat els passos de l'assistent, cada vegada que s'intente connectar, l'assistent reapareixerà. En qualsevol moment es pot invocar l'Assistent de Configuració des del menú **Edita**.

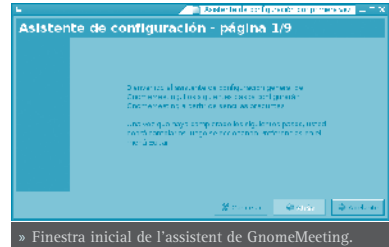
**Nota:** Tots els paràmetres poden canviar-se a través de la finestra de preferències en qualsevol moment.



## • ASSISTENT DE CONFIGURACIÓ

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

- **Benvinguda:** la primera pantalla és una pantalla de benvinguda que no té major transcendència.
- **Informació personal:** Nom i cognoms de l'usuari.
- **URL callto:** adreça de correu electrònic de l'usuari per a registrar-se en el directori d'usuaris de GnomeMeeting. Pot ometre's seleccionant l'opció *No vull registrar-me en el directori d'usuaris de GnomeMeeting i obtenir una adreça callto*.
- **Tipus de connexió:** ací s'indica com es connecta l'usuari a Internet, si per mòdem, per cable, per xDSL etc.



GnomeMeeting suporta diversos còdecs d'àudio i vídeo. Inclou còdecs amb excel·lent qualitat i còdecs amb qualitat mitjana. Com més qualitat tinga, més ample de banda necessitarà, i per això no tots els còdecs funcionaran correctament amb una connexió de xarxa molt lenta. Esta opció és necessària en la configuració inicial perquè GnomeMeeting trie el còdec òptim per a la connexió de xarxa existent. Si el tipus de connexió de la màquina no es mostra en la llista, s'ha de triar el més pròxim i ajustar GnomeMeeting manualment en la finestra de preferències (Secció de còdecs) més tard.

- **Gestor de so:** ací s'indica quin gestor de so utilitzarà el programa per a gestionar els dispositius de so. Pot ser ALSA, OSS o inclús Quicknet. El gestor de so recomanat és ALSA.
- **Dispositius de so:** GnomeMeeting requereix dispositius àudio per a reproduir i gravar sons. El dispositiu àudio d'eixida reproduïx el so entrant durant una cridada. Ha de seleccionar-se el dispositiu a què els altaveus estan connectats.

El dispositiu àudio d'entrada és on es connecta el micròfon. Estos paràmetres han de ser els mateixos que els del reproductor àudio si l'equip té una sola targeta de so. Però és possible gravar so a través d'altres dispositius (p. ex. micròfon intern en una webcam). És recomanable provar els paràmetres introduïts després d'haver seleccionat els dispositius adequats. Per a això seleccione el botó *Prova configuració* situat a la dreta. Si la prova té èxit, pot continuar-se amb la configuració, si no, ha de canviar-se la configuració fins que esta funcione correctament.

- **Gestor de vídeo:** ha de seleccionar-se el Gestor de Vídeo de la llista. Pot ser *Video4Linux* per a gestionar webcams, o *AVC / DC* per a cambres Firewire.
- **Dispositius de vídeo:** este pas és opcional i interessa únicament a equips que tenen dispositius de vídeo (p. ex. webcams). En este cas s'ha de seleccionar el dispositiu de la llista. Per a assegurar-se que el dispositiu funciona correctament amb GnomeMeeting, es pot pulsar el botó *Prova configuració*.
- **Configuració finalitzada:** la configuració de GnomeMeeting ha finalitzat. Esta última finestra només mostra un resum dels paràmetres seleccionats, perquè l'usuari verifiqui la seua elecció.

Si tot és correcte, pressione el botó *Aplica* per a guardar la configuració. L'assistent es tancarà i apareixerà la finestra principal de GnomeMeeting.

## UTILITZACIÓ BÀSICA

---

### • CRIDAR ALTRES USUARIS

Per a cridar altres usuaris a través de GnomeMeeting, es poden usar distints mètodes utilitzant les URL. GnomeMeeting suporta dos tipus de URL: `h323://` i `callto://`. Les URL `Callto` van ser usades per Microsoft per a Netmeeting, i les URL `H.323` respecten l'estàndard `H.323` i són, per tant, la URL per defecte en GnomeMeeting.

#### URL de tipus H.323

El format de les URL `H.323` és el següent: "`h323:[usuari@][host:[port]]`"

Cridar un determinat equip remot en un port diferent del de per defecte, que és `1720`: `h323:seconix.com:1740`.

Cridar un determinat usuari usant el seu àlies si està registrat en un controlador d'accés: `h323:juan`

Cridar un determinat número de telèfon si està registrat en un controlador d'accés per a un proveïdor de `PC-to-phone`: `h323:003210111222`

Cridar un determinat usuari usant el seu àlies a través d'un determinat proxy o passarel·la: `h323:juan@gateway.seconix.com`

Cridar un MCU i unir-se a una habitació específica: `h323:misamigos@mcu.seconix.com`

#### URL de tipus CALLTO

Les URL de tipus `Callto` tenen un format de l'estil "`callto:[usuari@][host:[puerto]]`".

Les URL `Callto` i `H.323` posseeixen el mateix format només que les URL de tipus `callto` també suporten bucles `ILS` a través de URL del tipus: `callto:ils_server/`

user\_mail.

Per exemple, cridant `callto:il.ltres.seconix.com/juan.usuario@somedomain.com` buscarà l'usuari amb l'adreça d'email `juan.usuario@somedomain.com` en el servidor ILS `il.ltres.seconix.com` i procedirà a iniciar una cridada.

Les URL de tipus `Callto` també suporten paràmetres més avançats també suportat per `GnomeMeeting`. Tots els paràmetres estan definits en la documentació de `Microsoft` i han d'estar separats pel signe `+` en la URL.

### Cridar una URL

Si es coneix l'adreça IP de l'equip remot a què es vol cridar es pot introduir en la caixa de text `h323:` o `callto:` en la part superior de la pantalla i pressionar el botó de connexió a la dreta de la caixa de text. Al connectar amb l'equip remot, la icona del botó de connexió canvia indicant que s'ha establert la comunicació.

### Cridar a telèfons normals usant PC-to-Phone

Quan es realitzen cridades PC a telèfon, se sol estar registrat en un `gatekeeper`. Per tant, n'hi ha prou de posar el número de telèfon per a cridar.

### Cridar usuaris de la llibreta d'adreces en línia

La llibreta d'adreces en línia permet cridar usuaris registrats en un servidor ILS. Pot afegir-se el seu URL `callto` arrossegant amb el ratolí o amb el menú. Estant connectat, fent doble clic sobre un usuari, afegirà el contacte a la Llibreta d'adreces.

### Cridar usuaris de la llibreta d'adreces fora de línia

La Llibreta d'adreces fora de línia permet guardar els usuaris que es vol amb el seu URL `h323` o `callto`. Estant connectat, fent doble clic sobre un usuari, afegirà el contacte a la Llibreta d'adreces.

### Cridar usuaris des de l'històric de cridades

L'històric de cridades recorda les últimes cridades tant entrants com ixents. Pot cridar-se un usuari, fent doble clic en l'entrada corresponent de l'historial.

## • COM GESTIONAR LES CRIDADES

### Com ajustar les preferències d'àudio i vídeo

Els valors d'àudio i vídeo poden ajustar-se amb el panell de control mentre s'està en una crida. Si es vol canviar els dispositius d'entrada d'àudio i vídeo, durant una cridada, simplement seleccione el panell Àudio. La brillantor, la blancor, el color i el contrast de vídeo es poden regular en la pestanya de Vídeo.

### Com usar xarrada (xat) de text

A més de la comunicació àudio i vídeo, `GnomeMeeting` també proporciona una interfície per a xarrada de text. Este panell s'obri amb el botó *Xarrada de text* en la barra de control de la finestra principal (opció **Mostra**). S'introdueix

el missatge en la caixa de text davall de la finestra de xat i polsant la tecla **Retorn** s'envia el missatge.

### Com gestionar la cridada

GnomeMeeting suporta diverses accions durant el transcurs d'una cridada.

Finalitzar una cridada: seleccione **Crida -> Desconnexió**.

Mantindre una cridada: seleccione **Crida -> Mantín cridada**. Això deté provisionalment la transmissió vídeo i àudio. Per a continuar la transmissió, seleccione **Crida -> Reprendre cridada**.

Suspènre So: **Crida -> Suspén so** perquè no hi haja àudio.

Suspènre Vídeo: **Crida -> Suspén vídeo** perquè no hi haja transmissió de vídeo.

### Com fer una captura de la imatge

En el transcurs d'una cridada pot prendre's una foto de la imatge amb l'opció de menú **Crida -> Guarda la imatge actual**. El fitxer s'emmagatzemarà en el directori de treball. El nom del fitxer està format per tres parts: un prefix, data i hora actual. (p. ex. gnomemeeting-snap-2003\_06\_19-024316.png).

### Historial general

La finestra de l'Historial General (Ferramentes -> Historial General) va guardant les distintes operacions que s'executen principalment en segon pla. Mostra informació sobre els dispositius àudio i vídeo, connexions a directoris ILS i porters, còdecs i altres detalls. Les últimes operacions es mostren en la zona inferior i les més antigues, en la superior.

### Historial de cridades

L'Historial de cridades: **Ferramentes -> Historial de cridades** emmagatzema informació (data, duració, URL, Programari, Usuari remot) sobre totes les cridades entrants i ixents. Es dividixen en tres grups: Cridades rebudes (totes les cridades entrants que van ser acceptades), cridades efectuades (tots els intents de connexió -aconseguits o no-) i cridades sense respondre (cridades entrants que van ser rebutjades o van caducar).

## • GESTIONAR CRIDADES ENTRANTS

### Gestionar cridades entrants

GnomeMeeting suporta diferents polítiques per a les cridades entrants. Per defecte, mostra una finestra emergent que permet decidir si s'accepta o es rebutja la cridada. A més, GnomeMeeting oferix uns altres tres modes de funcionament: Ocupat, Lliure per a parlar i Desviar.

### Mode Ocupat

Si este mode està habilitat, GnomeMeeting rebutja totes les peticions entrants i només permet cridades ixents. No és possible rebre cap cridada i no es rep

notificació si un altre usuari intenta contactar, excepte si es mira en l'historial de cridades.

Este mode se selecciona amb l'opció de menú **Crida -> Ocupat**.

Si este mode està habilitat, GnomeMeeting rebutja totes les peticions entrants i només permet cridades ixents. No és possible rebre cap cridata i no es rep notificació si un altre usuari intenta contactar excepte si es mira en l'historial de cridades.

Este mode se selecciona amb l'opció de menú **Crida -> Ocupat**.

### Mode Lliure per a parlar

Si este mode està habilitat, GnomeMeeting accepta totes les peticions entrants. No mostra una finestra emergent i intenta establir la connexió amb l'usuari remot immediatament.

Este mode se selecciona amb l'opció de menú **Crida -> Lliure per a parlar**.

Si este mode està habilitat, GnomeMeeting accepta totes les peticions entrants. No mostra una finestra emergent i intenta establir la connexió amb l'usuari remot immediatament.

Este mode se selecciona amb l'opció de menú **Crida -> Lliure per a parlar**.

### Mode Desviar

GnomeMeeting posseïx la capacitat de desviar cridades (H.323 Call Forwarding) a una altra adreça, permetent desviar totes les cridades entrants a una URL determinada. Inclús permet desviar cridades interactivament quan no es contesta una cridata després d'un cert temps configurable.

Este mode se selecciona amb l'opció de menú **Crida -> Desvia**. És necessari indicar una URL a la qual desviar les cridades per a poder activar esta opció. Això es pot realitzar en les preferències, opció de menú **Edita -> Preferències**, en la categoria Configuració de H.323 -> Desviació de cridades.





# 5

## UTILITZACIÓ DE CORREU ELECTRÒNIC I MISSATGERIA

Client de correu Mozilla Thunderbird	84
Client de missatgeria instantània Gaim	90

# CLIENT DE CORREU MOZILLA THUNDERBIRD

## INTRODUCCIÓ A MOZILLA THUNDERBIRD

---

Mozilla Thunderbird és un nou 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 1.0.

Per a obrir l'aplicació, vaja a: Menú LliureX -> Internet -> Thunderbird.

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.

- 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.
- 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 S/MIME, 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.



- 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.

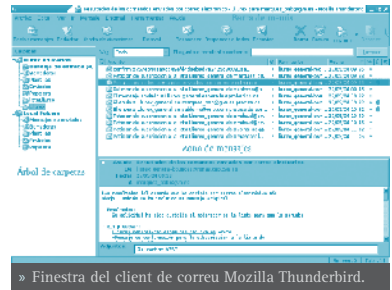
Les extensions permeten agregar característiques particulars adaptades a les necessitats de l'usuari, com ara ajuda fora de línia del correu. Una llista completa d'extensions disponibles es pot trobar en la pàgina web de Mozilla Thunderbird.

## EL CLIENT DE CORREU MOZILLA THUNDERBIRD

La finestra del client presenta un aspecte semblant al següent.

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



» Finestra del client de correu Mozilla Thunderbird.

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

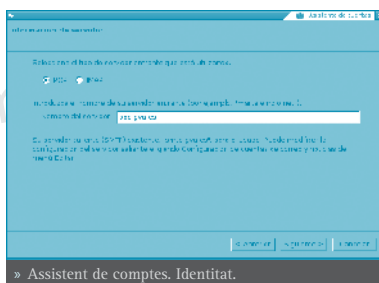
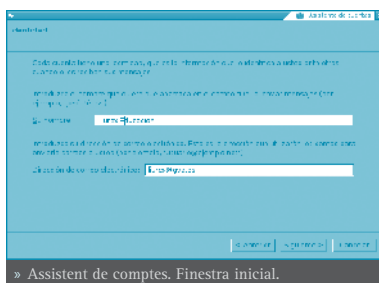
En este apartat es pretén explicar com configurar un compte que es tinga en la web i del qual es desitge baixar el correu al programa client Thunderbird. Se suposa que l'usuari ja té un compte de correu donat d'alta en un servidor i que este servidor permet accedir al compte per mitjà del protocol POP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

Per a crear un nou compte, vaja a **Ferramentes -> Configuració de 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 comptes de notícies i de **Movemail**. Es deixarà l'opció per defecte.

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.



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.

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.

talla.

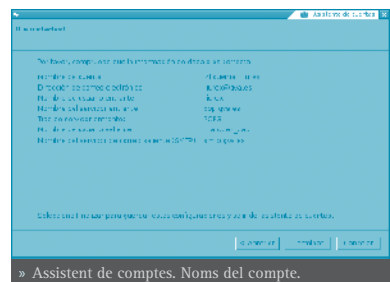
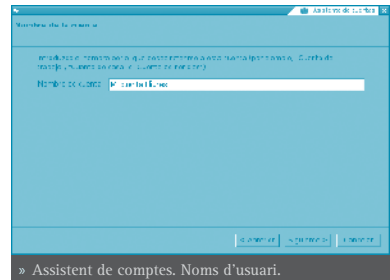
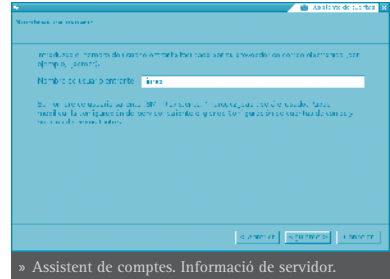
Es demana ara el nom del compte, un nom que l'usuari dóna a eixe compte. És el que apareixerà en el panell de l'esquerra, del qual penjaran les carpetes *Safata d'entrada*, *Enviats*, etc.

Polse el botó Següent per a passar de pantalla.

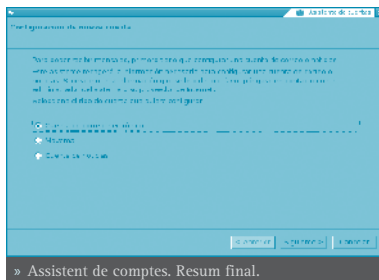
Finalment, es mostra un resum de totes les opcions triades. Polsant el botó Finalitza, es completarà el procés.

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.

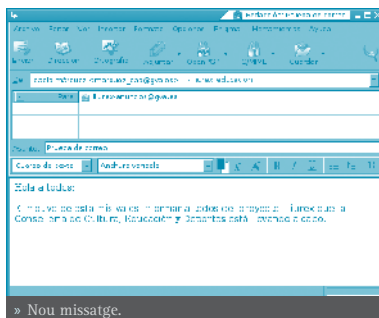


## ENVIAR I REBRE MISSATGES

### • ENVIAR MISSATGES

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



A continuació, escriga 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 interesseu.

### • 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. Polstant sobre la dita carpeta, la llista de missatges rebuts es mostrarà en el panell de la dreta.

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

Estant Thunderbird inactiu, per a comprovar si hi ha nous missatges, selec-

cione el botó de la Barra de ferramentes *Llig correu*, o faça clic en el text *Llig missatges* del panell de la dreta, tenint seleccionat un compte de correu en l'arbre de carpetes del panell esquerre.

També es pot indicar a Thunderbird que comprove periòdicament si hi ha nou correu. Opció **Ferramentes -> 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 del projecte: <http://thunderbird.biad.net/documentation.html>
- Informació sobre la ferramenta: <http://www.maestrosdelweb.com/editorial/thunderbird/>
- <http://www.nidelven-i>
- [t.no/articles/introduction\\_to\\_thunderbird\\_spanish](http://t.no/articles/introduction_to_thunderbird_spanish)

# 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 (protocols Oscar i TOC), ICQ, missatger de MSN, Yahoo!, IRC, Jabber, Gadu-Gadu i Zephyr.

Els usuaris del Gaim poden connectar-se amb diversos comptes en múltiples xarxes IM simultàniament. 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 1.0.2.

### • CLIENT DE MISSATGERIA INSTANTÀNIA GAIM

Per a iniciar l'aplicació, seleccione en la Barra de l'escriptori de Gnome, Menú LliureX -> Internet -> Missatgeria instantània Gaim.

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

Si es tenen comptes definits, podem seleccionar-los en la llista desplegable *Comptes*. En la zona inferior de la finestra, es mostren una sèrie de botons:

- **Comptes:** mostra una finestra que permet gestionar els comptes (crear-ne de nous, modificar els existents, esborrar-los, etc.).
- **Preferències:** mostra la finestra Preferències, on es poden establir diversos paràmetres de configuració de l'aplicació.
- **Connectar-se:** mostra una caixa de diàleg per a introduir-hi la contrasenya del compte seleccionat.



• CONFIGURAR UN NOU COMPTE

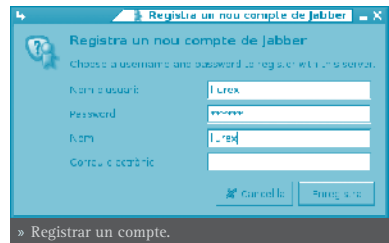
En este apartat s'explica com configurar un compte en una xarxa de missatgeria instantània, com és Jabber.

Per a crear un nou compte, òbriga la finestra *Comptes* (Botó *Comptes* de la finestra de connexió) i polse el botó *Afig*, la qual cosa provocarà que es mostre una finestra per a indicar les opcions de connexió del compte:

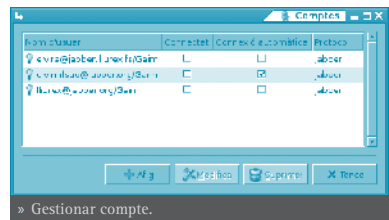
- **Protocol:** llista desplegable amb els diferents tipus de client disponibles. Segons el protocol que es trie, la finestra pot canviar, ja que cada un requereix que se li indiquen una sèrie de paràmetres específics.
- Seleccionar l'opció *jabber*
- **Nom d'usuari:** nom de l'usuari.
- **Servidor:** 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'inicie 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:



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



Per a gestionar els comptes que tenim registrats, hi ha la finestra *Comptes*, opció de menú **Ferramentes** -> **Comptes**. En esta

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

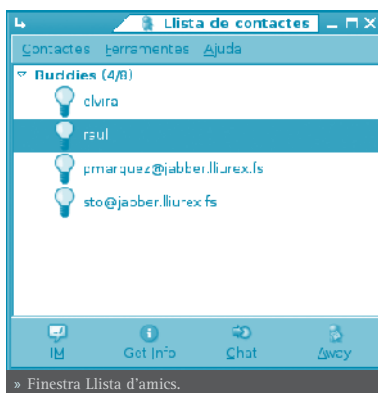
## CONVERSAR

### • 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, la llista d'amics que es tinga configurada apareixerà directament.

Per a afegir amics, seleccione l'opció de menú **Amics -> Afeg 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, pulse 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.

### • CONVERSAR AMB UN AMIC

Per a xarrar amb un amic, tenint este amic seleccionat en la llista, seleccione el botó *MI*, situat en la zona inferior esquerra de la finestra. Apareixerà una nova finestra amb dos zones principals:

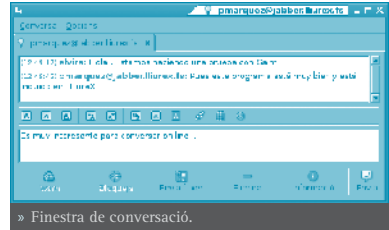
Una zona superior on es visualitzarà tota la conversació, tant els missatges que s'envien com els que es reben de l'amic.

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 pulsar la tecla de **Retorn**. Mentre s'escriu un missatge, l'amic amb qui s'està mantenint la conversació veurà que la pes-



tanya on apareix el nom del contacte es posa de color verd, cosa que indica que l'altre escriu un missatge.

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, mentre que el que escriu l'amic s'escriu en roig. A més, abans de cada missatge es mostra el sobrenom de qui l'escriu i l'hora en què ho fa.

Cal comentar també que 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, així com afegir diversos complements al programa.

- Interfície:
  - » Llista d'amics: permet modificar opcions de la finestra *Llista d'amics*.
  - » Conversacions: permet modificar opcions de la finestra *Conversacions*, el format del text dels missatges ixents, tecler ràpides, així com afegir temes d'emoticones per a utilitzar-les 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.
- **Navegador:** indica quin navegador s'obrirà quan es punxe en una URL que continga el missatge.
- **Registre:** permet indicar que es guarde un registre (**log**) de determinades accions i esdeveniments que es produïsqen.
- **Absència/Inactivitat:** 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.
- **Complements:** permet afegir funcionalitats al programa. Per a fer-ho, no cal més que seleccionar la casella del complement que es desitge carregar.
- **Jabber:** opcions específiques per al client Jabber.
- **MSN:** opcions específiques per al client de Microsoft Messenger.

## 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/>
- Informació sobre la ferramenta: <http://www.jabberes.org/title/Gaim>
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Gaim>

# 6

## NAVEGADORES WEB

Navegador web Mozilla Firefox	96
Navegador web Epiphany	104

# ■ NAVEGADOR WEB MOZILLA FIREFOX

## INTRODUCCIÓ A MOZILLA FIREFOX

---

La versió documentada és la 0.9.3.

### • 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.

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'interès, 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'interès:** permet afegir i administrar adreces d'interès 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 les extensions i els temes per a personalitzar l'aparença visual.
  - » **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 és 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.
- 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 etiqueta només cal polsar **Ctrl+clic** en l'enllaç que es desitge, i es pot continuar llegint la pàgina actual mentre la que s'ha polsat 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.

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



També es pot fer que s'obriuen múltiples llocs quan arranca el navegador. Per a això, vaja a **Ferramentes -> Preferències**. S'obrirà la finestra de pre-

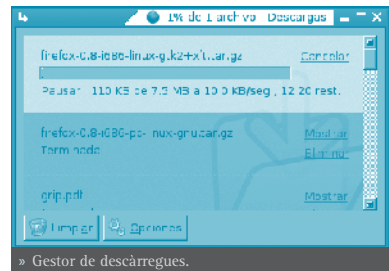
ferències. Esta opció es troba en la secció *General*.

El navegador ofereix una varietat d'opcions:

- Usar les pàgines en què s'està navegant actualment.
- Triar les pàgines d'inici des dels Marcadors.
- Usar una pàgina en blanc.
- Escriure l'adreça de les pàgines manualment, dividides pel caràcter |.

## • EL GESTOR DE DESCÀRREGUES

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



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. Com es veu en la imatge anterior, el gestor de descàrregues informa 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 *Mostra* 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. Polsant el botó *Opciones*, s'obri la finestra general d'opcions de Firefox.

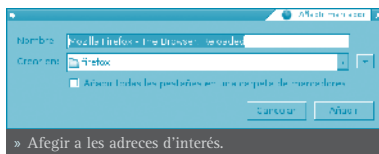
## MARCADORS

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 **Marcadors**.

### 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:

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 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.



### 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.

### 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 **Marcadors**.

## 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 -> Configura pàgina** apareixerà la finestra següent:



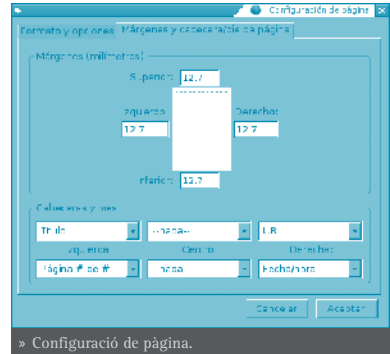
La finestra posseïx dos pestanyes:

- **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**

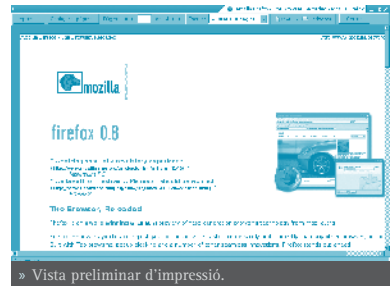
Es poden ajustar els marges, així com el que s'imprimix en les capçaleres i peus de pàgina (número de pàgina, data, títol, etc).



» Configuració de pàgina.

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

En la part superior apareix una barra per a desplaçar-nos pels diferents fulls del document, així com botons per a Imprimir i Configurar pàgina.



» Vista preliminar d'impressió.

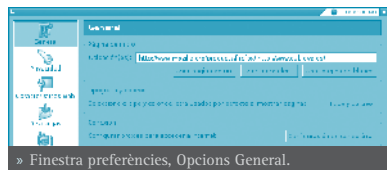
## PREFERÈNCIES

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

- **General**

Permet establir diverses opcions:

- » Indicar la pàgina o pàgines d'inici.
- » Indicar els tipus i el color de lletra usats per a mostrar la pàgina i també els textos dels menús i les finestres de l'aplicació.



» Finestra preferències, Opcions General.

- » Establir l'idioma predeterminat quan es visiten pàgines web disponibles en més d'un idioma.
- » Configurar l'accés a Internet, segons s'isca a través de proxy o no.
- Privadesa
  - » **Historial:** permet netejar l'Historial i indicar quants dies ha de recordar l'història.
  - » **Informació guardada de formularis:** Firefox recorda la informació que s'ha introduït en els camps dels formularis, de manera que quan s'ompli un camp es pot autocompletar.
  - » **Contrasenyes guardades:** Firefox permet recordar les contrasenyes introduïdes al visitar llocs. També permet gestionar les contrasenyes recordades, mostrant-les i esborrant-les individualment.
  - » **Historial de l'administrador de descàrregues:** permet netejar la llista de descàrregues realitzades.
  - » **Galetes:** permet establir distints nivells de permisos, a més de realitzar una gestió individualitzada de les galetes instal·lades.
  - » **Memòria cau:** permet establir la grandària de disc utilitzat per a emmagatzemar les pàgines visitades, així com netejar-la.
- Característiques web
  - » 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.
- Descàrregues

Permet indicar on es guarden els fitxers descarregats i altres opcions del gestor de descàrregues, així com mostrar les accions associades a determinats tipus de fitxer.

- **Avançades**

És possible indicar opcions d'accessibilitat, de navegació i de navegació amb pestanyes. A més, permet realitzar la gestió de certificats digitals i altres aspectes de seguretat.

## PER A OBTINDRE MÉS INFORMACIÓ

---

Per a obtenir més informació, consulte l'ajuda en línia (opció de menú **Ajuda**) o visite els enllaços d'interès 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/> i també
- Documentació: [http://www.principiantes.info/documents/varios/mozilla\\_firefox.php](http://www.principiantes.info/documents/varios/mozilla_firefox.php)

# ■ NAVEGADOR WEB EIPHANY

## INTRODUCCIÓ A EIPHANY

Epiphany és el navegador web oficial del projecte GNOME (a partir de la versió 2.4) destinat a usuaris no tècnics. Els seus principis són la simplicitat i complir els estàndards. Epiphany utilitza Gecko com a motor de renderització, igual que Mozilla i el projecte Galeon. A diferència de Galeon, Epiphany segueix de prop les especificacions per al disseny d'interfícies humanes de GNOME i pretén una major integració amb el seu entorn.

La versió documentada és l'1.2.9.

### • CARACTERÍSTIQUES:

- Simplicitat d'opcions: l'objectiu és amagar la complexitat de Mozilla.
- Integració en l'escriptori GNOME.
- Permet la utilització d'extensions en el funcionament per a aquells usuaris que requerisquen usos més avançats.
- Permet importar les adreces d'interés d'altres navegadors web com Mozilla, Konqueror, Galeon...

## EL NAVEGADOR EIPHANY

Per a arrancar el navegador web Epiphany vaja a: **Menú LliureX -> Internet -> Navegador web (Epiphany).**

La finestra del navegador presenta l'aspecte següent:



COMPONENT	DESCRIPCIÓ
Barra de menús	Conté menús que pot usar per a realitzar tasques en una finestra de navegació.
Barra de ferramentes	Contenen botons que pot usar per a efectuar tasques en una finestra de navegació.
Entrada d'adreces	Caixa desplegable que pot usar per a introduir adreces web o termes de recerca.
Barra d'adreces d'interés	Conté menús, botons i camps de text que pot usar per a accedir ràpidament a les adreces d'interés i a les recerques en la web.
Panell de visualització	Mostra els continguts de la pàgina vista.
Barra d'estat	Mostra la informació de l'estat.

També està disponible el menú contextual, que s'obri polsant el botó dret del ratolí sobre el navegador. Els elements d'este menú dependran de la zona on s'haja fet el clic. Per exemple, si es fa en un enllaç, es pot triar entre els elements relatius a l'enllaç. Si es fa sobre una imatge, es pot triar entre els elements relatius a la imatge.

## NAVEGACIÓ WEB

### • UTILITZACIÓ DE L'ENTRADA D'ADREÇA

L'entrada d'adreça és utilitzada per a introduir adreces web o buscar termes. Les paraules introduïdes es busquen en la base de dades d'adreces d'interés i en la base de dades de l'historial. Si hi ha diverses coincidències es mostren en una llista desplegable i l'usuari tria. La pàgina web seleccionada es carrega en el navegador.



### • UTILITZACIÓ DE LA BARRA DE FERRAMENTES

La Barra de ferramentes conté tecles ràpides per a les funcions més comunes. Es pot utilitzar la Barra de ferramentes per a navegar a través de l'historial de webs amb els botons d'avanç i retrocés. També és possible detindre la càrrega de pàgines amb el botó Detin, o recarregar una pàgina polsant el botó Recarrega.



Es poden personalitzar els botons utilitzant l'opció: **Edita -> Barra de ferramentes.**



## • UTILITZACIÓ DE LA BARRA D'ADRECES D'INTERÉS

La Barra d'adreces d'interés permet tindre els enllaços a les webs favorites en una barra de fàcil accés.

## • UTILITZACIÓ DE LA PANTALLA COMPLETA

El mode pantalla completa permet que el navegador utilitze la pantalla completa com a àrea visible. Per a això: Barra de menús -> Visualitza -> Pantalla completa.

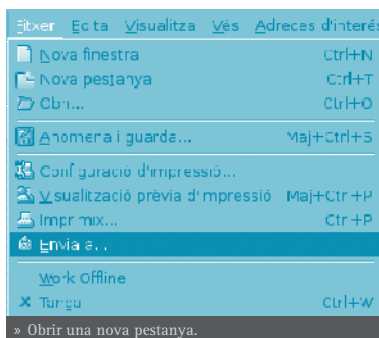
Per a eixir del mode Pantalla completa polse el botó Ix de pantalla completa.

## • OBRIR UNA NOVA FINESTRA

Per a obrir una nova finestra: Barra de menús -> Fitxer -> Finestra nova.

## • OBRIR UNA NOVA PESTANYA

Per a obrir una nova pestanya: Barra de menús -> Fitxer -> Pestanya nova. La nova pestanya serà situada a la dreta de les pestanyes existents. En cada una de les pestanyes hi ha disponible un navegador Epiphany i es pot commutar entre estes simplement polsant sobre la pestanya corresponent.



## • CONFIGURACIÓ D'IMPRESSIÓ

L'opció de Configuració d'impressió permet configurar com s'imprimixen les pàgines.

### Marges

Distància des del cantó de la pàgina al contingut.

### Colors

Imprimix en escala de grisos o en color.

### Peu de pàgina

Permet incloure números de pàgina i la data actual al peu de cada pàgina.



## Capçaleres

Permet incloure el títol i adreça de la pàgina web en la part superior de cada pàgina.

## Grandària

Grandària del paper.

## Orientació

Definix l'orientació del paper: horitzontal o vertical.

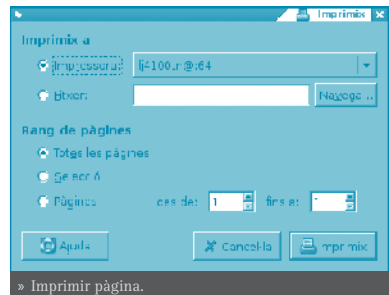
### • PREVISUALITZACIÓ DE LA IMPRESSIÓ

La previsualització d'impressió permet veure com s'imprimirà la pàgina. Vaja a: **Barra de menús -> Fitxer -> Previsualització d'impressió.**

### • IMPRIMIR PÀGINA

Per a imprimir una pàgina vaja a: **Barra de menús -> Fitxer -> Imprimir.** Introduïska el nom de la impressora i introduïska el nom (recerca) del fitxer a imprimir.

Seleccione el rang de pàgines a imprimir o totes les pàgines de la web.



### • BUSCAR TEXT EN PÀGINA

Per a buscar un text en una pàgina execute els passos següents:

- Vaja a: **Barra de menú -> Edita -> Recerca.**
- Escriba el text a buscar.
- Seleccione *Sensible a majúscules* (Sensible a capitalització) per a buscar només les idees del text que coincidisquen amb el text donat en majúscules.
- Seleccione *Ajusta* perquè la recerca, quan arribe al final de la pàgina, continue des del principi de la pàgina.
- Polse el botó *Següent* per a buscar la següent idea del text. Si es troba el text, el cursor se situa sobre este i se selecciona. Igual per a *Anterior*.
- Per a finalitzar la recerca, polse el botó *Tanca*.



## • EFECTE ZOOM. REDIMENSIONAR

És possible redimensionar la vista de la pàgina: Barra de menú -> Visualitza -> Amplia + / Reduïx -.

Per a tornar a la grandària inicial: Barra de menú -> Visualitza -> Grandària normal.

## • MOSTRAR EL CODI FONT

Per a veure el codi font de la pàgina, vaja a: Barra de menú -> Visualitza -> Codi font. El codi font es visualitzarà en l'editor de text gedit.



## • OBRIR ENLLAÇOS

Les pàgines webs contenen enllaços a altres pàgines webs, sovint indicades per un subratllat. Per a seguir un enllaç pulse, sobre este, el botó esquerre del ratolí. Apareix un menú contextual amb les opcions habilitades per a l'enllaç.

### Obrir enllaç

L'enllaç pot ser obert en la finestra actual o en una nova finestra segons el que especifique l'autor.

Obrir l'enllaç en una pestanya (solapa) nova.

Obrir l'enllaç en una finestra nova.

## • DESCARREGAR UN ENLLAÇ

Per a descarregar un enllaç, pulse el botó dret: Descarrega l'enllaç. El document enllaçat es guarda en la carpeta establida segons les preferències.

## GESTIÓ DE L'HISTORIAL D'ENLLAÇOS

### • DESCRIPCIÓ DEL SISTEMA DE L'HISTORIAL D'EPIPHANY

Epiphany emmagatzema en una base de dades informació dels llocs visitats per l'usuari. A esta informació es pot accedir més tard.

En teclejar sobre la barra d'entrada de direcció de la finestra principal, Epiphany busca coincidències amb les adreces emmagatzemades en l'historial i



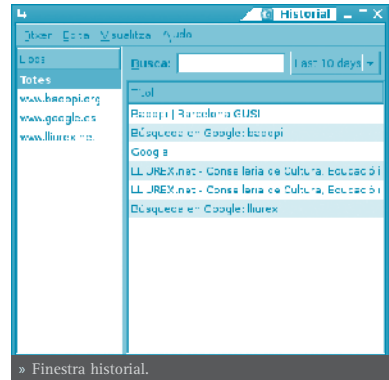
en la base de dades d'adreces d'interès. Les coincidències es mostren com una llista.

La gestió de l'historial permet la recerca sobre este i l'esborrament d'adreces que no es desitgen visitar més tard.

Vaja a: **Menú -> Vés -> Historial.**

Es poden establir recerques pel nom de dies que es desitge. Mostre i deixe accessible els enllaços visitats en eixe interval de dies. L'enllaç es mostra en una finestra nova.

Per a eliminar un enllaç de l'historial, sobre este polse el botó dret del ratolí i esborre l'enllaç.



També és possible, des d'un enllaç guardat, crear una adreça d'interès.

## GESTIÓ DE CONTRASENYES I GALETES

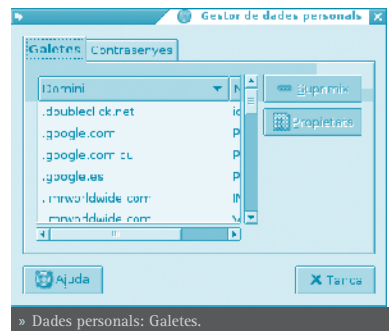
La gestió de contrasenyes i galetes es fa des de: **Menú -> Edita -> Dades personals.**

### • GESTIÓ DE GALETES

Les galetes permeten accelerar l'accés a pàgines web que ja han sigut visitades prèviament.

En Dades personals estan disponibles les galetes emmagatzemades en la màquina, i polsant el botó Propietats està disponible la informació relativa a cada una d'estes. Es poden eliminar galetes amb el botó Elimina.

La finestra de propietats de les galetes mostra els detalls següents:



#### Contingut

El contingut de la galeta.

#### Ruta

El camí dins del domini en el qual la galeta és vàlida.

#### Seguretat

Quan és SI, la galeta només serà enviada si la connexió serà xifrada.

## Expira

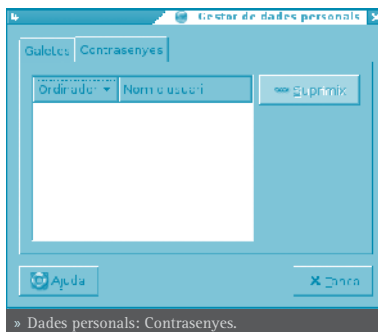
Data i hora a partir de la qual la galeta no és vàlida.

### • GESTIÓ DE CONTRASENYES

Molts llocs web requereixen connexió per mitjà d'un nom d'usuari i una contrasenya. És possible recordar les contrasenyes per a futures connexions.

En Dades personals es poden veure els llocs per als quals s'han guardat les contrasenyes i eliminar-los.

Per a eliminar contrasenyes, seleccione totes les entrades que es desitgen eliminar i polse el botó Elimina.



## GESTOR DE DESCÀRREGUES

En la descàrrega de fitxers, el gestor de descàrregues proporciona detalls de la descàrrega actual:

- La columna de percentatge mostra la progressió de cada descàrrega.
- El nom del fitxer que es baixa, la quantitat de fitxers descarregats i la seua grandària total. 1 MB és equivalent a 1024 KB.
- Restant, dona una estimació de la quantitat de temps per completar. Segons la fiabilitat de la connexió este valor pot variar.

Per a cancel·lar una descàrrega, seleccione l'entrada corresponent en el gestor de descàrregues i polse Para.

**Nota:** Una vegada totes les descàrregues han finalitzat, o han sigut cancel·lades, el gestor de descàrregues es tanca.

## CERTIFICATS I SEGURETAT EN LÍNIA

En llocs en què es requereix login, o en compres en línia, és important que l'enviament d'informació es faça de manera segura.

### • IDENTIFICACIÓ DE LLOCS SEGURS

Veient pàgines web, Epiphany visualitza una icona de bloqueig en la Barra d'estat que indica si el lloc és segur.

**Un cadenat obert**

Indica que el lloc és insegur.

**Un cadenat tancat**

Indica que el lloc és segur.

**Un cadenat trencat.**

Indica que algunes parts de la dita pàgina són segures i altres no.

**• UTILITZACIÓ DEL VISOR DE CERTIFICAT**

El visor de certificat mostra els detalls del certificat. La pestanya General proporciona els detalls següents:

**Nom comú**

Mostra tant qui va emetre el certificat com el domini des del qual va ser emés.

**Organització**

Mostra el nom de l'empresa emissora, o el nom de l'empresa a la qual va ser emesa.

**Unitat de l'organització**

Mostra la divisió de l'empresa que emet o rep el certificat.

**Número de sèrie**

Cada certificat un únic identificador.

**Emés en**

La data d'emissió del certificat.

**Expira en**

La data d'expiració del certificat.

**SHA 1 Empremta digital**

Cadena identificadora per a este certificat. Es pot comprovar amb l'empresa emissora que esta cadena emparella el certificat sobre els seus registres.

**MD5 Empremta digital**

Cadena identificadora per a este certificat. Es pot comprovar amb l'empresa emissora que esta cadena emparella el certificat sobre els seus registres.

La pestanya Detalls mostra la informació següent:

**Jerarquia del certificat**

Alguns certificats són firmats per autoritats intermediàries que firmen sota l'autoritat en un nivell més alt. Esta llista visualitza la cadena completa del certificat.

## Camps del certificat

Visualitza els camps com estos apareixen en el certificat per al certificat seleccionat en la jerarquia.

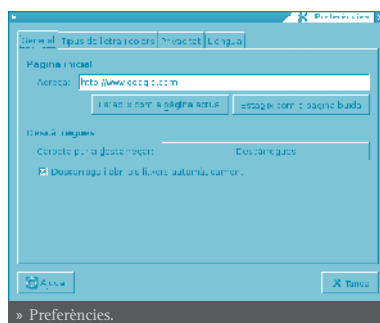
## Valor de camp

Visualitza el valor del camp seleccionat del certificat.

## PERSONALITZACIÓ D'EPIPHANY

### • ESTABLIR PREFERÈNCIES

Vés a Menú -> Edita -> Preferències.



### • PESTANYA GENERAL

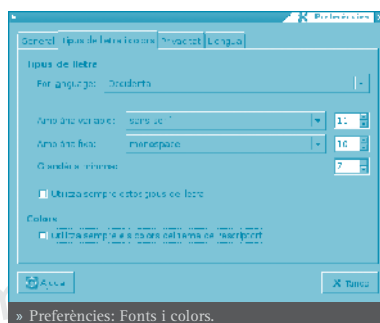
- Trie la pàgina a visualitzar per mitjà del botó Inici o quan anem a **Menú -> Vés -> Inici**.
- Trie la carpeta per defecte per a la descàrrega de fitxers.

### • PESTANYA FONTS I COLORS

Esta secció permet configurar l'estil del text i el color utilitzat en les pàgines webs.

Es poden triar diferents estils i grandàries de font segons la llengua en què la pàgina està escrita. Primer seleccione la llengua. A continuació, les característiques d'amplària variable, amplària fixa i grandària mínima de les fonts.

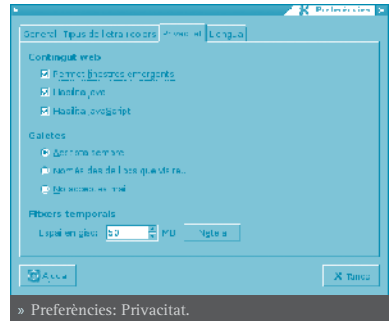
Es poden especificar colors propis per al fons i les fonts. I establir com a fixa esta selecció per al tema de l'escriptori.



### • PESTANYA PRIVACITAT

Permet configurar un nombre de característiques que permeten a l'usuari restringir el que es pot fer en les pàgines web.

- Seleccione *Permet finestres emergents* si es vol que les pàgines web puguin llançar, automàticament, contingut en noves finestres.
- Seleccione Activa Java per a permetre la càrrega de miniaplicacions de Java.
- Seleccione Activa JavaScript per a donar a les pàgines web la capacitat per a usar tècniques de programació avançada en JavaScript.



**Nota:** Desactivar estes accions pot provocar la visualització incorrecta de pàgines web o disminuir la seua funcionalitat. Per a treballar amb Java cal instal·lar el plugin de Java.

Es pot també configurar com es manipulen les galetes: si s'accepten sempre, només des dels llocs visitats o mai.

**Nota:** Desactivar o restringir galetes pot impedir l'accés a parts de llocs o inhabilitar algunes accions.

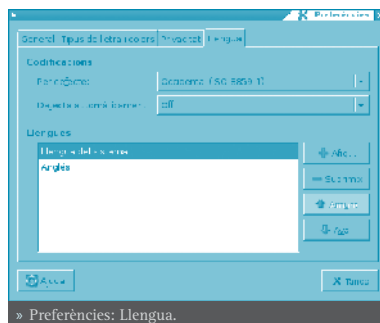
**Important:** Si la configuració de la xarxa és correcta i encara així no hi ha eixida disponible a Internet cal tindre en compte que en Epiphany la configuració del proxy es fa des de l'opció Menú LliureX -> Preferències de l'escriptori -> Proxy

Epiphany emmagatzema part del contingut de les pàgines webs en fitxers temporals per a permetre la càrrega ràpida d'este contingut. En Espai disc es pot establir el màxim espai en disc dur dedicat a este fi.

#### • PREFERÈNCIES: LLENGUA

La codificació d'una pàgina especifica el conjunt de caràcters que s'ha utilitzat en esta. La secció Codificacions configura com identificar este conjunt.

Alguns llocs web tenen pàgines disponibles en diversos idiomes. Es pot establir la llengua preferida seleccionant Llengua i afegint a la llista les llengües que es desitja i estiguen disponibles. L'orde de preferència és l'orde en què apareix en la llista.



## • MOSTRAR I OCULTAR COMPONENTS DE NAVEGACIÓ

Es poden mostrar i ocultar components de navegació com s'indica a continuació:

- Per a mostrar/ocultar la Barra de ferramentes vaja a: **Menú -> Visualitza -> Barra de ferramentes.**
- Per a mostrar/ocultar la Barra d'adreces d'interès vaja a: **Menú -> Visualitza -> Barra d'adreces d'interès.**
- Per a mostrar/ocultar la Barra d'estat vaja a: **Menú -> Visualitza -> Barra d'estat.**

## • EDICIÓ DE BARRES DE FERRAMENTES

Es poden personalitzar els elements que apareixen en la Barra de ferramentes:

- Per a afegir o eliminar botons des de la Barra de ferramentes vaja: **Menú -> Edita -> Barra de ferramentes.** Arrossega un element des d'editor per a afegir-lo o eliminar-lo de la Barra de ferramentes.
- Per a afegir una barra de ferramentes vaja a Afeg una barra de ferramentes en l'editor.
- Per a eliminar una Barra de ferramentes, elimine tots els ítems d'esta. Automàticament serà eliminada.



# 7

## APLICACIONS OFIMÀTIQUES

Edició de fitxers de text: gedit	116
Aplicacions Ofimàtiques	135
OpenOffice.org Writer	136
OpenOffice.org Impress	145
OpenOffice.org Calc	151
OpenOffice.org Draw	156
OpenOffice.org Font de Dades	160
OpenOffice.org Math	163
Visualització de documents PostScript i PDF: gpdf	168

# 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 2.8.2.

## PROCEDIMENTS INICIALS

### • ARRANCAR GEDIT

Per a iniciar l'aplicació gedit, cal seguir els passos: **Menú LliureX -> Accesoris -> Editor de textos.**

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

Quan inicia gedit, apareix la finestra següent:

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

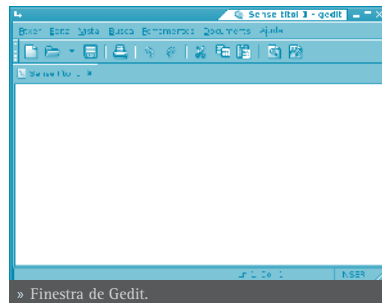
L'Àrea de visualització conté el text del fitxer que s'està editant.

#### Finestra d'eixida

La Finestra d'eixida mostra l'eixida tornada pels mòduls Eixida de l'interpret d'ordes i Compara fitxers.

#### 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** perquè es mostre el quadre de diàleg *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 afig 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**. També es pot polsar en el símbol en la Barra de ferramentes per a mostrar la llista de fitxers recents.



### • OBRIR DIVERSOS FITXERS DES D'UNA LÍNIA D'ORDES

Es pot executar gedit des d'una 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 **Return**:

```
$ 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 alfabetes 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:

- Seleccione **Menú -> Busca -> Busca** perquè es mostre el quadre de diàleg *Busca*.
- Escriga la cadena de text que desitja 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.

- 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.
- 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.
- Seleccione l'opció *Ajusta* per a buscar fins al final del fitxer i, a continuació, prossegueisca la recerca des del principi del fitxer.
- 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.
- Per a trobar la següent aparició de la cadena, faça clic en *Busca*.
- 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:

- Seleccione **Menú -> Busca -> Reemplaça** perquè es mostre el quadre de diàleg *Reemplaça*.
- Escriga la cadena que desitja trobar en el camp *Busca*.
- Escriga la cadena que vol utilitzar per a reemplaçar, la que s'ha trobat, en el camp *Reemplaça amb*.
- 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.
- 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.
- Per a trobar la següent aparició de la cadena, polse el botó *Busca*.
- 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 desitge 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 **Return**. 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 **Return**.

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:

- Seleccione **Menú -> Busca -> Vés a la línia** perquè es mostre el quadre de diàleg *Vés a la línia*.

- Escriga el número de la línia a què vol desplaçar el cursor en el camp *Número de línia*.
- Polse en *Vés a la línia*. L'aplicació trasllada el cursor al número de línia que s'especifique.
- 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:

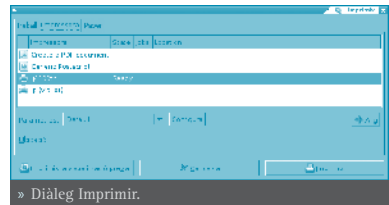
- Imprimir un fitxer en la impressora.
- Imprimir l'eixida de l'orde **print** en un fitxer.

Si s'imprimix en un fitxer, *gedit* envia l'eixida a un fitxer de format de pre-impressió. 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*.

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

Seleccione 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.

### • PERSONALITZACIÓ DE LA BARRA DE FERRAMENTES I LA BARRA D'ESTAT

Per a visualitzar o ocultar la barra de ferramentes, seleccione Menú -> Mostra -> Barra de ferramentes. Per a personalitzar la manera en què gedit mostra la Barra de ferramentes, seleccione Menú -> Mostra -> Personalitza Barra de ferramentes i a continuació trie un dels elements de menú següents:

**Escriptori predeterminat:**

Mostra la Barra de ferramentes predeterminada.

**Icona**

Mostra només les icones.

**Icona i text**

Mostra icones i text.

**Text amb prioritat al costat de les icones**

Mostra icones i text junt amb alguns d'estos.

Per a visualitzar o ocultar la Barra d'estat, seleccione **Mostra -> Barra d'estat**. Per a personalitzar la manera en què gedit mostra la Barra d'estat, seleccione **Mostra -> Personalitza Barra d'estat** i, a continuació, trie un dels elements de menú següents:

- **Mostrar la posició del cursor:** Mostra el número de línia i columna en què es troba el cursor.
- **Mostrar mode de sobrescritura:** Mostra la modalitat d'edició. Si l'editor està en modalitat d'inserció, la Barra d'estat conté la paraula INS. Si l'editor està en modalitat de sobrescritura, la Barra d'estat conté la paraula OVR.

Per a mostrar o ocultar la finestra d'eixida, seleccione **Menú -> Mostra -> Finestra d'eixida**.

## PREFERÈNCIES

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

### • EDITOR

La pestanya *Editor* està subdividida en les subcategories següents:

#### TABULADORS

##### *Configurar ample de tabuladors*

Use este quadre 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 opció 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 opció per a especificar que la línia següent comence amb el nivell de sagnat de la línia actual.

## GUARDAR

### *Crear 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.

### *Guardar 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.

### *En guardar un fitxer existent*

Seleccione una de les opcions següents:

- » *Utilitze sempre codificació UTF-8 (més ràpida)*

Seleccione esta opció per a guardar els fitxers usant la codificació UTF-8.

- » *Utilitze la codificació de l'entorn nacional actual, si és possible*

Seleccione esta opció per a guardar fitxers usant l'entorn nacional actual. Es poden configurar entorns nacionals per a distints mètodes d'entrada.

- » *Utilitze la codificació original del fitxer, si és possible*

Seleccione esta opció per a guardar un fitxer usant la localització actual només si el fitxer ja s'havia guardat en esta.

### *En guardar un fitxer nou*

Seleccione una de les següents opcions de guardar per a fitxers nous:

- » *Use sempre codificació UTF-8 (més ràpida)*

Seleccione esta opció per a guardar els fitxers nous usant la codificació UTF-8.

- » *Utilitze la codificació de l'entorn nacional actual, si és possible*

Seleccione esta opció per a guardar els fitxers nous usant la localització actual. Es poden configurar entorns nacionals per a distints mètodes d'entrada.

## DESFER

### *Establir límit de desfer accions*

Seleccione esta opció per a establir un límit en el nombre d'accions d'edició que es poden desfer. Use el quadre d'increment per a especificar el nombre màxim d'accions que es poden desfer.



## • 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.

## • MOSTRAR

### MODE AJUSTAR

### Habilitar ajust de text

Seleccione esta opció per a ajustar el text a la línia següent, en el nivell del caràcter, quan arribi al límit de la finestra de text.

### *No dividir paraules en dos línies*

Seleccione esta opció per a ajustar el text a la línia següent, en el nivell de paraula, quan arribi al límit de la finestra de text.

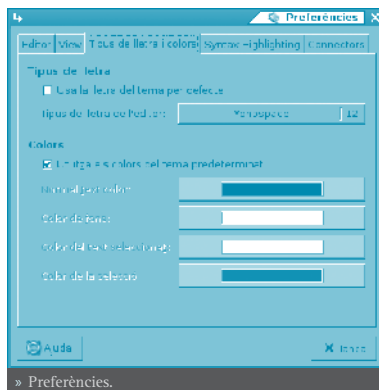
### NÚMEROS DE LÍNIA

### *Mostrar números de línia*

Seleccione esta opció perquè es mostren números de línia en la part esquerra de la finestra de gedit.

## • 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).



## • COMPLEMENTES

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

## COM TREBALLAR AMB MÒDULS

Un mòdul 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 mòduls de gedit.

NOM DEL MÒDUL	FUNCIÓ
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 ordres 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'ordres	Mostra l'eixida de text d'un intèrpret d'ordres 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 DE GEDIT

Per a carregar mòduls de gedit, seleccione Edita -> Preferències. Dins de la categoria *Mòduls*, polse la subcategoria *Gestor*.

En la subcategoria *Gestor* es mostra la informació següent:

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

Per a carregar un mòdul, seleccione la casella que hi ha al costat del seu nom. L'aplicació gedit afegirà l'extensió al menú de gedit apropiat, tal com es descriu en la taula següent.

NOM DEL MÒDUL	AFEGIT AL MENÚ
Taula ASCII	Mostra -> Taula ASCII
Registre de canvis del CVS	Fitxer -> Obri Registre de canvis del CVS
Comparar fitxers	Ferramentes -> Compara fitxers
Estadístiques del document	Ferramentes -> Estadístiques del document
Sagnar línies	Edita -> Sagna Edita -> Anul·la sagnia
Inserir data/hora	Edita -> Inserir data i hora
Intèrpret d'ordes	Ferramentes -> Executa orde
Ordenar	Edita -> Ordena
Llista d'etiquetes	Mostra -> Llista d'etiquetes
Nom d'usuari	Edita -> Inserir nom d'usuari

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

## • ELIMINAR MÒDULS DE GEDIT

En eixir de gedit, els mòduls segueixen carregats.

Per a llevar mòduls de gedit, seleccione Edita -> Preferències. Dins de la categoria *Mòduls*, polse la subcategoria *Gestor*. Per a eliminar un mòdul, desseleccione la casella que hi ha al costat del seu nom.

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

## • MÒDUL TAULA ASCII

El mòdul Taula ASCII mostra un quadre de diàleg que conté una taula ASCII. Es pot usar la taula ASCII per a inserir caràcters en un fitxer. Per a utilitzar el mòdul Taula ASCII, seguisca els passos:

- Carregue el mòdul Taula ASCII.
- Seleccione **Mostra -> Taula ASCII** per a obrir el quadre de diàleg *Taula ASCII*.
- Busque en la llista el caràcter que necessite i polse en este per a seleccionarlo.
- Polse en **Inserix caràcter** per a inserir el caràcter en la posició del cursor en el fitxer actual.
- Quan s'acabe d'introduir caràcters ASCII, polse **Tanca** per a tancar el quadre de diàleg *Taula ASCII*.

## • MÒDUL REGISTRE DE CANVIS DEL CVS

El mòdul Registre de canvis del CVS obri els missatges de registre associats amb ordres d'execució CVS. Este mòdul permet apegar text amb facilitat en el missatge d'execució del fitxer de registre de canvis. Per a utilitzar el mòdul Registre de canvis del CVS, seguisca estos passos:

- Establisca el valor de la variable d'entorn CVSEEDITOR en gedit. Per exemple, si utilitza l'interpret d'ordres bash execute l'orde següent en l'indicador del sistema operatiu:

```
export CVSEEDITOR=gedit
```

- Envie un fitxer a CVS de la manera habitual. S'obri una finestra de gedit que permet escriure el missatge d'execució.
- Carregue el mòdul Registre de canvis del CVS.
- Seleccione **Fitxer -> Obri Registre de canvis del CVS** per a obrir tots els fitxers del registre de canvis a què es fa referència en el missatge d'execució. Gedit obri tots els fitxers, cada un en una pestanya nova.
- Copie les entrades del registre de canvis (que vol agregar al missatge d'execució) des dels fitxers del registre de canvis de gedit.
- Inserisca les entrades del registre de canvis copiades en la pestanya de missatge d'execució de gedit.
- Guarde els canvis efectuats en el missatge d'execució i tanque tots els fitxers.
- Isca de gedit.

## • MÒDUL COMPARAR FITXERS

El mòdul Comparar fitxers compara dos fitxers i mostra les diferències entre ambdós en la finestra d'eixida. Este mòdul utilitza l'orde diff per a comparar els fitxers. Per a utilitzar el mòdul Comparar fitxers, segueixca els passos:

- Carregue el mòdul Compare fitxers.
- Seleccione **Ferramentes -> Compara fitxers**. Si selecciona esta opció per primera vegada, haurà de sol·licitar que es confirme la ubicació de l'orde **diff**. No es tornarà a sol·licitar la dita ubicació.
- Polse Accepta per a obrir el quadre de diàleg *Compara fitxers*.
- Especifique els fitxers que es volen comparar. Per a especificar un fitxer obert, seleccione'l en la llista desplegable. Per a especificar un fitxer tancat, escriga la seua ubicació en el quadre de text.
- Per a no tindre en compte la quantitat d'espai en blanc, seleccione l'opció *Ignora espais*.
- Per a usar el format d'eixida unificat, amb tres línies de context, seleccione l'opció *Usa el format d'eixida unificat*.
- Polse Compara per a comparar el contingut dels fitxers especificats. L'eixida de l'orde es mostra en la finestra d'eixida.

## CONFIGURAR EL MÒDUL COMPARA FITXERS

Per a canviar la ubicació de l'orde que utilitza el mòdul Compara fitxers, efectue els passos següents:

- Seleccione Edita -> Preferències.
- Dins de la categoria Mòduls, polse la subcategoria Gestor.
- Seleccione el mòdul Compara fitxers.
- Polse Configura mòdul per a obrir el quadre de diàleg Establix ubicació de programa.
- Especifique la ubicació de l'orde diff en el quadre de text Ruta de recerca per a.
- Polse Accepta per a tancar el quadre de diàleg Establix ubicació de programa.
- Polse el botó Tanca per a tancar el quadre de diàleg Preferències.

## • MÒDUL ESTADÍSTIQUES DEL DOCUMENT

El mòdul 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. Per a utilitzar el mòdul Estadístiques del document, seguisca els passos:

- Carregue el mòdul Estadístiques del document.
- 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.
- 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.
- Per a tancar el diàleg *Estadístiques del document*, polse el botó Tanca.

### • MÒDUL SAGNA LÍNIES

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

- Carregue el mòdul Sagna línies.
- 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.
- Seleccione **Edita -> Sagna**.
- Per a anul·lar la sagnia, seleccione les línies i trie **Edita -> Anul·la sagnia**.

### • MÒDUL INSERIX DATA/HORA

El mòdul Inserir data/hora inserix la data i l'hora actuals en un fitxer. Per a utilitzar el mòdul Inserir data/hora, seguisca estos passos:

- Carregue el mòdul Inserir data/hora.
- Seleccione **Edita -> Inserir data/hora**.

Si no s'ha configurat el mòdul Inserir data/hora per a inserir automàticament la data i l'hora sense sol·licitar el format, gedit mostrarà el diàleg Inserir data i hora. Seleccione el format de data/hora apropiat en la llista. Polse el botó Inserir per a tancar el diàleg Inserir 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.

#### PER A CONFIGURAR EL MÒDUL INSERIX DATA/HORA

Per a configurar el mòdul *Inserix data/hora*, segueixca els passos:

- Seleccione *Edita* -> *Preferències*.
- Dins de la categoria *Mòduls*, polse la subcategoria *Gestor*.
- Seleccione el mòdul *Inserix data/hora*.
- Polse *Configurar mòdul* 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 escriga 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 INTÈRPRET D'ORDES

El mòdul *Intèrpret d'ordes* permet capturar l'eixida d'un intèrpret d'ordes en gedit, mostrant l'eixida de text d'esta orde en la finestra d'eixida. Per a usar el mòdul *Intèrpret d'ordes*, execute els passos següents:

- Carregue el mòdul *Intèrpret d'ordes*.
- Seleccione **Ferramentes** -> **Executa orde** per a obrir el diàleg *Executa orde*.
- Escriga l'orde que desitge executar en el camp *Orde*.

Es poden incloure els següents caràcters especials:

%f

Utilitze estos caràcters especials per a especificar el nom de fitxer del document actiu actual, inclosa la ruta d'accés.

%n

Utilitze estos caràcters especials per a especificar el nom de fitxer del document actiu actual, sense la ruta d'accés; en este cas, gedit busca el fitxer en el directori de treball.

- Si és necessari, edite el camp *Directori de treball*. De manera predeterminada, el mòdul Intèrpret d'ordes executa l'orde que s'haja especificat en el directori actual.
- Seleccione l'opció *Mostra resultats en finestra d'eixida* per a mostrar els resultats de l'orde en la finestra d'eixida. Si no selecciona la dita opció, gedit descarta els resultats de l'orde.
- Polse Executa. El mòdul Intèrpret d'ordes executa l'orde i inserix l'eixida de text en la finestra d'eixida.
- Utilitze la tecla **Majús** per a seleccionar text en la dita finestra.
- Polse Copia línies seleccionades per a copiar el text seleccionat en el buffer.
- Seleccione **Edita -> Apega** per a apegar el text seleccionat en el fitxer.
- Polse el botó Tanca la finestra d'eixida per a tancar la dita finestra.

## • MÒDUL ORDENA

El mòdul Ordena ordena el text seleccionat.

Per a utilitzar el mòdul Ordena, seguisca estos passos:

- Carregue el mòdul Ordena.

**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.

- Seleccione **Edita -> Ordena** per a mostrar el diàleg *Ordena*.
- Per a ordenar el text en orde invers, seleccione l'opció *Orde invers*.
- Per a esborrar les línies duplicades, seleccione l'opció *Elimina duplicades*.



- Per a no distingir entre majúscules i minúscules, seleccione l'opció *Ignora majúscules/minúscules*.
- Per a especificar la posició inicial de l'ordenació, seleccione la columna apropiada en el quadre d'increment *Comença en la columna*.
- Per a efectuar l'ordenació, polse el botó Ordena.

## • MÒDUL LLISTA D'ETIQUETES

El mòdul Llista d'etiquetes mostra una finestra amb una llista de les etiquetes més comunes. La finestra es pot utilitzar per a inserir una etiqueta en un fitxer. Per a utilitzar el mòdul Llista d'etiquetes, seguisca els passos:

- Carregue el mòdul Llista d'etiquetes.
- Seleccione **Visualitza -> Llista d'etiquetes** per a obrir la finestra del mòdul *Llista d'etiquetes*.
- Seleccione la categoria d'etiquetes apropiada en la llista desplegable,
- Per exemple, HTML - Tags.
- Desplace's en la llista fins a trobar l'etiqueta desitjada.
- Per a inserir una etiqueta en la posició del cursor del fitxer actual, faça doble clic sobre l'etiqueta en la llista. També es pot emprar este procediment:
  - » Per a inserir una etiqueta en el fitxer actual i canviar el focus de la finestra del mòdul *Llista d'etiquetes* a la finestra de l'editor, polse **Retorn**.
  - » Per a inserir una etiqueta en el fitxer actual i mantindre el focus en la finestra del mòdul *Llista d'etiquetes*, polse **Maj+Retorn**.
- Per a tancar la finestra del mòdul *Llista d'etiquetes*, polse el botó Tanca finestra del marc de la finestra. Una altra possibilitat és fer clic en **Ctrl+W** amb el focus en la finestra del mòdul *Llista d'etiquetes*.

## • MÒDUL NOM D'USUARI

El mòdul Nom d'usuari inserix el nom de l'usuari actual en el fitxer. Per a utilitzar el mòdul Nom d'usuari, seguisca els passos:

- Carregue el mòdul Nom d'usuari.
- 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'interès indicats en la següent secció.

### • ENLLAÇOS D'INTERÉS

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

# ■ APLICACIONS OFIMÀTIQUES

## PAQUET DE PROGRAMES OPENOFFICE.ORG

---

OpenOffice.org és una suite ofimàtica de Programari lliure. Està basada en la suite StarOffice (Sun Microsystems) i hi ha versions per a altres sistemes operatius a més de Linux. OpenOffice.org manté compatibilitat amb formats utilitzats per altres paquets ofimàtics.

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

Consta dels programes:

- 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 pàgines web.
- OpenOffice.org Writer: processador de textos.

Característiques d'OpenOffice.org:

- La descàrrega, còpia i distribució de la suite és gratuïta.
  - Els fitxers que genera són de grandària reduïda. Per defecte genera fitxers amb format xml comprimit.
  - Hi ha versions per a sistemes operatius com Linux, Mac, Windows, etc.
  - Manté la compatibilitat amb els formats de ferramentes d'oficina d'altres sistema operatius.
  - Posseïx un llenguatge de macros, Openoffice.org Basic.
  - És capaç d'accedir a diferents formats de bases de dades i administrar les seues taules, crear consultes...
- **ENLLAÇOS D'INTERÉS**
- Manuals globals d'OpenOffice.org: <http://software-libre/project/>.
  - Tutorial d'OpenOffice.org: <http://www.pedroreina.net/tutorial-OOo>.

# ■ OPENOFFICE.ORG WRITER

## INTRODUCCIÓ A OPENOFFICE.ORG WRITER

---

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 siga faxos, sobres, cartes, etc. OpenOffice.org Writer proveïx la mateixa funcionalitat que un processador de textos de programari propietari, ja que permet triar entre gran diversitat de fonts i formats, així com inserir en el document imatges, taules, fórmules, so, diagrames, marcs, etc.

Característiques:

- OpenOffice.org Writer permet dissenyar i produir documents de text que contenen imatges, taules o diagrames. Estos documents poden guardar-se en diversos formats, incloent-hi Microsoft Word, HTML o, fins i tot, PDF.
- OpenOffice.org Writer també conté funcions útils, com ara un revisor ortogràfic, un diccionari de sinònims, un corrector automàtic i un separador sil·làbic, així com diverses plantilles per a quasi qualsevol fi.
- 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'una manera esquemàtica i seguir la pista dels objectes que s'hagen inserit en el document.
- Càlcul: OpenOffice.org 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 pot crear-se sense problemes i de manera molt senzilla en el document de text.
- Dibuixos: les ferramentes gràfiques d' OpenOffice.org Writer permeten crear-dibuixos, gràfics, llegendes i altres tipus d'imatges directament en el fitxer de text.
- Inserir imatges: és possible inserir imatges de formats diferents dins d'un document de text, com pot ser el format JPG o GIF. Simultàniament, Gallery conté una gran quantitat d'imatges Clipart predissenyades i organitzades per temes.
- La interfície del programa pot configurar-se segons les seues preferències, incloent-hi els símbols de personalització i els menús.
- Sistema d'ajuda en línia ampliada com una referència completa per a les aplicacions d'OpenOffice.org, incloent-hi les instruccions per a tasques senzilles i complexes.

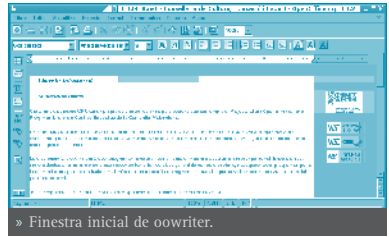
## ELEMENTS DE L'APLICACIÓ

Inicie l'OpenOffice.org Writer.

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

Dins de la finestra de l'aplicació es poden identificar distintes zones, com ara el menú principal i un conjunt de barres de ferramentes (barres de símbols). Les barres de ferramentes permeten accedir de manera ràpida a algunes facilitats d' OpenOffice.org. En la finestra principal trobem les zones següents:

- Barra de menú: per a accedir a qualsevol de les funcions que proporciona el processador de text.
- Barres de símbols:
  - » Barra de funcions: conté botons per a crear un nou document, imprimir-lo, guardar-lo, etc.
  - » Barra d'objectes: conté botons per a canviar el format del text, posar-lo en negreta, cursiva, canviar-li el color, etc.
  - » Barra de ferramentes: conté botons que proporcionen utilitats, com ara la correcció ortogràfica, inserció d'una taula, etc. S'ubica en la vora esquerra de la finestra.
  - » Barra d'hiperenllaços: conté botons de navegació, un quadre de text on especificar l'adreça on es vol anar, botó de recerques, etc.
- Zona del document: és l'àrea de treball, la zona per a escriure el document.
- Barra d'estat: conté informació general de l'estat de l'aplicació i del document, número de pàgina, estil utilitzat en la zona visualitzada, etc.



## TREBALLAR AMB DOCUMENTS

### • CREAR UN NOU DOCUMENT

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

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



També pot fer-se clic sobre la icona corresponent de la barra de ferramentes.

Si es fa un clic curt, s'obrirà directament un nou document. Si es manté pressionat el botó esquerre del ratolí, apareixerà un menú contextual amb els diversos tipus de document que es poden crear.

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



### • OBRIR I GUARDAR UN DOCUMENT

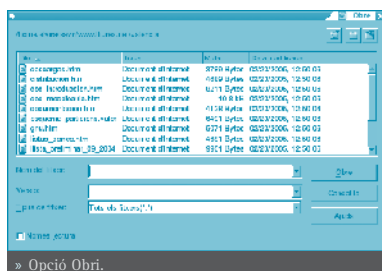
Es pot obrir un document de diverses maneres:

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



Seleccionant el botó Obri Fitxer de la Barra de Ferramentes

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



### • OBRIR I GUARDAR UN DOCUMENT DE MICROSOFT WORD

OpenOffice.org permet treballar amb els formats més estesos.

Posseïx el seu propi format natiu, però pot també obrir i guardar documents de Microsoft Word, assegurant la compatibilitat i portabilitat dels documents realitzats.

Per a obrir un document no cal fer cap cosa especial. Simplement obrir-lo i el programa detectarà automàticament de quin tipus de fitxer 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 -> Guarda com**. Es mostrarà una finestra per a indicar en quina carpeta cal guardar el document i amb quin nom. A més, apareix una etiqueta *Tipus de fitxer* que, per defecte, té el valor OpenOffice.org 1.0 Text Document(.sxd).

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

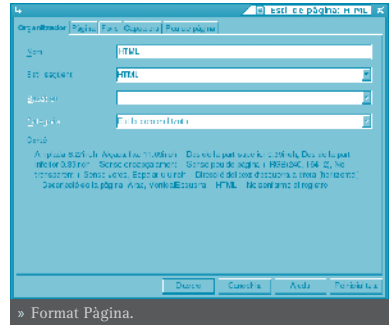
### • PROPIETATS DE PÀGINA

Les pàgines dels documents poden presentar-se de les diverses formes depenent de les necessitats de cada moment. Pot indicar-s'hi l'orientació de la pàgina (vertical/horitzontal), així com els marges i la grandària del paper... a més de moltes característiques més, relatives a la pàgina.

Tot açò es pot configurar seleccionant l'opció de menú **Format -> Pàgina**.

Apareixerà un quadre de diàleg amb diverses pestanyes on modificar el format del document.

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 DE PARÀGRAF

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

Apareixerà una finestra amb diverses pestanyes. La primera, anomenada *sagnies i espais* permet canviar la sagnia del text seleccionat, és a dir, l'espai des del marge a l'inici del text, així com l'interlineat (distància de separació entre les línies).



Una altra pestanya interessant és *Alineació*, que permet alinear el paràgraf a la dreta, a l'esquerra, justificat, etc.

Estes accions també es poden realitzar des de la Barra de ferramentes.

## • PROPIETATS DE CARÀCTER

Des d'esta opció, es poden modificar les característiques del text pel que fa al caràcter.

Ací es pot triar qualsevol tipus de lletra (times, bookman, helvètica, etc.) inclòs en el sistema, així com la grandària, el color del text i del fons del caràcter, etc. Totes estes opcions també es poden seleccionar des de la Barra de ferramentes. A estes opcions es poden accedir-hi a través del menú, seleccionant **Format -> Caràcter**. També s'hi pot accedir, polsant, sobre el text seleccionat, el botó dret i triant l'opció *Caràcter*.



Es mostra una finestra amb diverses pestanyes. En la pestanya *Font* definim les característiques més comunes pel que fa al 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 rote el text seleccionat 90 graus (posar-lo vertical cap amunt) o 270 graus (vertical cap avall).

En la pestanya *Hiperenllaços* es pot posar un enllaç a un fitxer o un URL en el text seleccionat.

## EL MENÚ INSERIR

És de molta utilitat poder inserir en un text imatges, gràfics, diagrames, qualsevol objecte, fins i tot música o vídeo. Això permet millorar la comprensió en la lectura d'este, d'esta manera contribuïx a fer que siga més atractiu i la lectura més amena.

Amb OpenOffice.org es poden inserir quantitat d'objectes per a este fi.

### • INSERIR UNA IMATGE

Per a inserir la imatge, situe el cursor en el lloc on es desitge inserir. Seleccione l'opció de menú **Inserir -> Imatge -> de fitxer**.

Apareixerà la finestra següent per a seleccionar la imatge:



Seleccione la imatge i polse *Obri*. La imatge queda inserida.

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



Per a modificar les propietats de la imatge, com ara l'alineació, faça clic amb el botó dret sobre la imatge.

Al fer-ho, es mostra una finestra, amb les propietats essencials de la imatge. Són:

- **Posició:** determina el lloc de la imatge respecte a la resta d'elements del text. És a dir, si es troba per damunt o per davall d'estos, al davant o al fons.
- **Alineació:** determina si la imatge s'alinejarà a l'esquerra, dreta o en el mig.
- **Ancoratge:** tal com el terme indica, es tracta d'especificar si la imatge s'unirà a una pàgina, un document o un text.
- **Ajust:** es tracta d'ajustar la posició del text respecte a la imatge. És a dir, si es vol que el text rodege la imatge, per on i com.
- **Imatge:** mostra una finestra amb múltiples pestanyes on poder definir totes les característiques de la imatge.

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

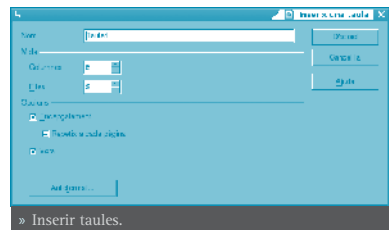
## • INSERIR TAULES

S'hi pot inserir una taula, bé directament des de la barra de ferramentes, bé polsant la combinació de tecles **Ctrl+F12**, o bé seleccionant l'opció de menú **Inserir -> Taula**.

A l'inserir-la, s'ha d'indicar-hi 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.

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

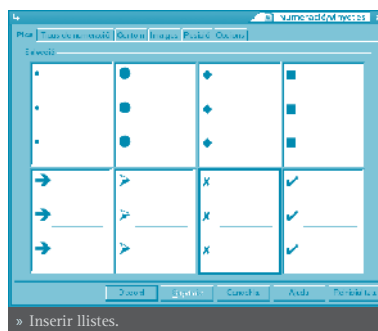
Si el cursor està dins d'una taula, la barra de ferramentes d'objecte es modifica, i mostra botons específics per a treballar amb taules.



## • INSERIR LLISTES

Quan es vol numerar una sèrie de paràgrafs, o numerar 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 **Format -> Numeració i vinyetes**.

Es mostrarà una finestra per a triar el tipus de numeració que desitgen (pestanya *Tipus de numeració*) en cas que es desitge una llista numerada. Si volen una llista no numerada, poden seleccionar el tipus de vinyetes en la pestanya *Vinyetes*. La pestanya *Imatges* 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 *Esquemes* permet seleccionar un esquema global per a tota la llista.



Des de la Barra de ferramentes, amb els botons *Activa/Desactiva numeració*, i *Activa/Desactiva vinyetes* també es pot indicar.

Una vegada creada la llista, la barra d'objectes de numeració ens permet modificar fàcilment la seua estructura.

## LA REVISIÓ ORTOGRÀFICA

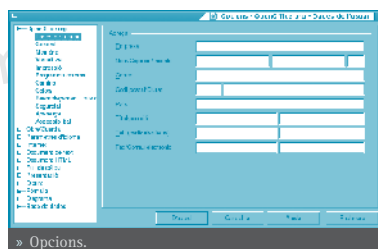
Una de les característiques més interessants d'un processador de textos és que permeta detectar i corregir les faltes ortogràfiques que es puguen cometre, de manera que el text quede el més perfecte possible. OpenOffice.org permet realitzar la revisió automàtica a mesura que es va introduint el text.

En la revisió automàtica, una vegada que 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.

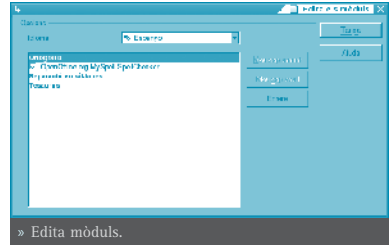
Per a poder utilitzar la correcció ortogràfica, és necessari tindre instal·lat el diccionari de l'idioma corresponent.

Per a indicar quin diccionari utilitzar, seleccione l'opció de menú **Ferramentes**

-> **Opcions**, se'ns mostrarà la finestra **Opcions**:



En la part de l'esquerra, desplegue l'opció *Configuració de l'idioma* i seleccione *Lingüística*. En la zona de la dreta, dins de la secció *Mòduls d'idioma disponible*, active, si no ho està, la casella *OpenOffice.org MySpell SpellChecker*.



Polsant en el botó *Edita* s'obrirà una nova finestra per a la selecció del diccionari.

En la llista desplegable *Idioma* es pot seleccionar l'idioma que es vol utilitzar per a la revisió lingüística. Este idioma ha de coincidir amb l'idioma predefinit del document.

**Suggeriment:** Nota per a usuaris de Debian. El paquet del diccionari per a OpenOffice.org és *myspell-es*, i s'hi instal·la de manera independent del paquet d'OpenOffice.org.

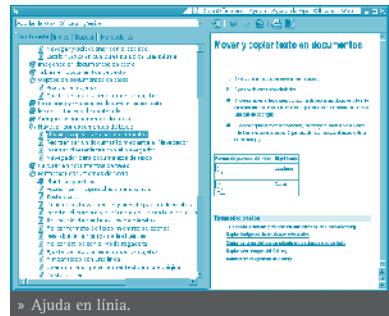


Per a començar amb la revisió ortogràfica de qualsevol text, vaja a **Ferramentes -> Ortografia -> Revisa** . O també vaja a la barra de ferramentes i polse directament sobre el botó *Verificació ortogràfica*.

## PER A CONÈIXER MÉS

### • L'AJUDA EN LÍNIA

L'ajuda en línia d'OpenOffice.org és un bon lloc per a començar. Per a accedir a esta selecció l'opció de menú **Ajuda -> Contingut**. 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 *Marcadors*. En la vora superior hi ha una llista de selecció que permet triar ajuda per a altres mòduls d'OpenOffice.org. Les fitxes *Índex* i *Busca* es referixen únicament al mòdul seleccionat d'OpenOffice.org.

- **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 polsar en estos 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), anar a la primera pàgina del tema d'ajuda actual, imprimir alguna pàgina de l'ajuda, i afegir un marcador a la pàgina.

## ENLLAÇOS D'INTERÉS

---

- Linex: <http://www.linex.org/linex2/openoffice/writer/home.html>
- Linex: <http://cprmerida.juntaextremadura.net/itaca/openoffice.pdf>
- Guadalinux: <http://es.tldp.org/Tutoriales/doc-curso-guadalinux-iesaveroes/html/6.htm>
- Pedro Reina: <http://pedroreina.net/tutorial-OOo/>

# ■ OPENOFFICE.ORG IMPRESS

## INTRODUCCIÓ

---

OpenOffice.org Impress és l'aplicació que permet elaborar presentacions multimèdia amb efectes especials, animacions i so, de 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 **Lliurex -> Oficina -> OpenOffice.org Impress**.

Característiques d'Impress:

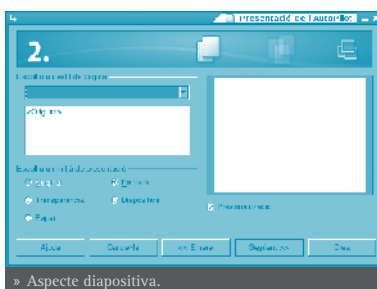
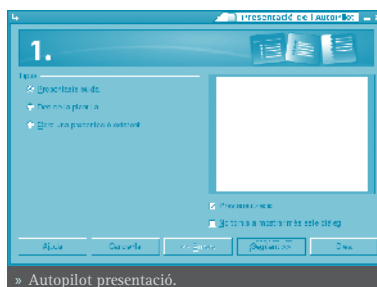
- Permet la utilització de gran quantitat d'efectes de transició entre diapositives.
- Permet incloure notes personals en les diapositives que no seran visualitzades en la presentació, però que sí podran ser consultades.
- Permet la utilització del ratolí durant la presentació per a assenyalar les parts de la diapositiva que interessin.
- Permet la publicació en Internet de la presentació i la seua visualització des de pràcticament qualsevol navegador.
- Permet la utilització i inserció de gràfics elaborats amb OpenOffice.org Draw.
- Permet la inserció d'imatges, vídeo i so.
- Permet la possibilitat d'incloure-hi accions interactives, és a dir, l'usuari pot decidir quin camí seguir en la presentació de diapositives.
- Permet la utilització de l'assistent Pilot que facilita la tasca de creació de la presentació.
- Permet exportar la presentació com SWF (MACROMEDIA shower FLASH), a PDF, a HTML, etc.
- Permet la utilització de les extensions:

EXTENSIÓ	DESCRIPCIÓ
.sxi	OpenOffice.org Impress
.sti	Plantilla OpenOffice.org Impress
.ppt;, .pps	Microsoft PowerPoint 97/2000/XP
.sxd	OpenOffice Draw
.sda	StarDraw 5.0
.sdd	StarDraw 3.0; StarImpres

## CREACIÓ D'UNA PRESENTACIÓ AMB PILOT (IMPRESS)

Seleccione Fitxer -> Pilot automàtic -> Presentació.

- 1: Seleccione Presentació buida i polse Següent.
- 2: Seleccione disseny Mar gracial, el medi de presentació Pantalla i polse Següent.
- 3: Seleccione transició sense efectes, velocitat mitjana, tipus de presentació predeterminat i polse Crea.
- 4: En el quadre de diàleg Modifique diapositiva escriga un nom, seleccione el disseny automàtic Diapositiva-títol i polse D'acord.
- 5: Introduísca les dades sol·licitades: títol i un text central.
- 6: Seleccione Fitxer -> Anomena i guarda, seleccione el directori destinació, assigne nom a la presentació i polse Guarda.
- 7: Continue introduint diapositives: Inserir -> Diapositiva i assigne títol i text central.
- 8: De la mateixa manera es poden inserir diapositives tipus Full de càlcul, imatge, objecte, diagrama...



9: Si es volen afegir efectes de transició a les diapositives, seleccione Mostra -> Àrea de treball -> Mode diapositives. Seleccione la diapositiva a què desitge aplicar els efectes i seleccione l'efecte en la barra d'objectes. És possible, també, configurar el canvi automàtic de diapositives.

10: Guarde 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. Si es trenca la contrasenya, aleshores es podrà escriure en el document.

11: Per a executar polse F9 o vaja a Presentació -> Presentació. En esta opció de menú hi ha una entrada Configura presentació des de la qual es poden establir opcions per a la presentació.

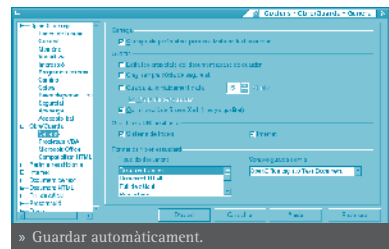
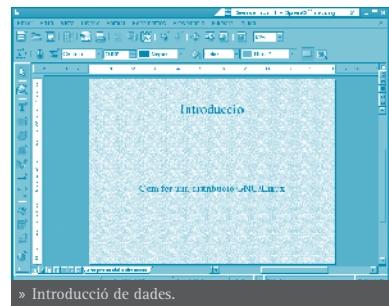
Si es vol que el document es guarde de manera automàtica cada cert interval de temps active la casella Guarda automàticament cada, i definisca el temps en minuts. Per a fer això, vaja al menú. Vaja a Ferramentes -> Opcions -> Carrega/Guarda -> General -> Guardar automàticament cada, i definir el temps.

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

## AFEGIR UNA DIAPOSITIVA

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

Apareixerà una finestra emergent que sol·licita el tipus de diapositiva que s'hi vol inserir, així com un nom per a 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 tí-

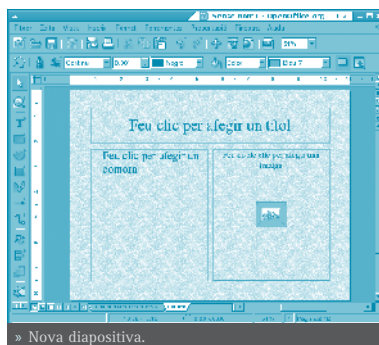


*tol, text, Clipart.*

Es mostrarà una nova diapositiva amb les tres zones, preparades per a omplir amb la informació que es desitge.

En les pestanyes de la barra inferior apareix la nova diapositiva amb el nom que se li ha donat.

Fent clic sobre cada una de les zones, es podrà editar el seu contingut. Per a editar una imatge, és necessari que faça doble clic.



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

## • TREBALLAR AMB OBJECTES

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

Per a modificar la seua posició faça clic i arrossegue amb el ratolí 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 indicant la direcció en què es pot modificar la grandària.

Selecciónant 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 nou quadre de text, seleccione en la barra de ferramentes de l'esquerra, la ferramenta *Text* (La tercera començant per dalt).



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 **Format**, poden establir-se multitud de propietats, com ara el tipus de font, la grandària, l'estil, l'alineació, etc.

### INSERIR UNA IMATGE



Per a inserir una nova imatge, seleccioneu en la barra de ferramentes de l'esquerra, la ferramenta *Inserir imatge*.

Apareixerà una finestra per a seleccionar la imatge en el sistema de fitxers.



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, poden establir-se efectes per a la desaparició de la diapositiva existent i la presentació de la següent. Per exemple: que aparegui d'una banda, com una serpentina o espiral, etc.

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

Selecció en la llista desplegable *Efectes* es mostren diversos tipus de transicions. Dins de cada efecte, es pot seleccionar la direcció de l'objecte en el quadre d'avall de la llista desplegable.

Pot veure's una vista preliminar de la diapositiva i de la transició, seleccionant el botó en el cantó superior esquerre. Això obrirà la finestra *Previsualització* on es mostra la diapositiva en miniatura. Fent clic en esta finestra, es mostrarà la transició seleccionada.



## • ANIMACIÓ DELS OBJECTES

Igual que pot establir-se animacions com de diapositiva, pot establir-se per a cada un dels objectes d'una diapositiva. Per això, faça clic dret sobre l'objecte i seleccione l'opció del menú contextual **Efecte**. Es mostrarà la finestra *Efectes d'animació* per a establir efectes per a l'objecte.

Quan hi ha diversos objectes animats en una diapositiva, pot establir-se l'orde de les animacions des del botó *Seqüència*.

## • VEURE UNA PRESENTACIÓ

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

## PER A CONÉIXER MÉS

---

L'ajuda en línia d'OpenOffice.org és un bon lloc per a començar. Per a accedir-hi seleccione l'opció de menú **Ajuda** -> **Contingut**.

## • ENLLAÇOS D'INTERÉS

- Linex: <http://www.linex.org/linex2/impress.pdf>
- Linex: <http://cprmerida.juntaextremadura.net/itaca/openoffice.Pdf>
- Guadalinux: <http://es.tldp.org/Tutoriales/doc-curso-guadalinux-iesaveroes/html/6.htm>
- Pedro Reina: <http://pedroreina.net/tutorial-OOo/>

# ■ OPENOFFICE.ORG CALC

## INTRODUCCIÓ

---

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 un full de càlcul com un grup de dades, normalment numèriques, agrupades en taules amb files i columnes, i amb elements comuns, que servixen per a representar un aspecte de la realitat. Amb estes dades es poden realitzar gràfics, estudiar tendències, realitzar estadístiques, funcions matemàtiques, càlculs numèrics...

Característiques de 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 inserció de gràfics elaborats amb OpenOffice.org Draw.
- Permet la utilització de les extensions:

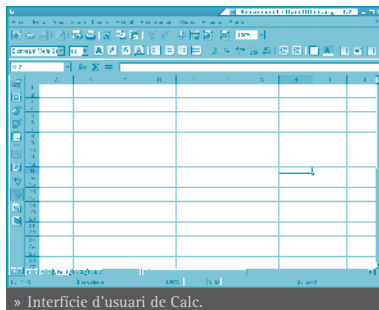
EXTENSIÓ	DESCRIPCIÓ
.sxc	OpenOffice.org Calc
.stc	Plantilla OpenOffice.org Calc
.dbf	dBASE.
.xls	Microsoft Excel 97/2000/XP
.sdc	StarCalc
.csv;.txt	texto CSV
.htm;.html	Documento HTML

## L'ENTORN DE TREBALL

---

L'aspecte de la interfície d'usuari d'OpenOffice.org Calc és el que es mostra a continuació:

el menú principal i un conjunt de barres de ferramentes (barres de símbols). L'aparença és la mateixa que la resta d'aplicacions d'OpenOffice.org. Les barres de ferramentes permeten accedir de manera ràpida a algunes funcions d'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:** situada en la part esquerra de la finestra. Mantenint polsat el botó esquerre del ratolí sobre un botó durant uns segons, cada botó mostra una barra de ferramentes 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 es numeren 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 32.000.
- **Barra d'estat.** Conté informació general de l'estat de l'aplicació i del document, número de full, estil de pàgina, l'escala de visualització, etc.

## CONCEPTES

**Llibre:** és el fitxer que creem, és a dir, el conjunt de totes les dades i fórmules. Per exemple, un llibre podria ser el fitxer que conté totes les dades de la nostra tutoria.

**Full de càlcul:** és cada uns dels fulls que componen el llibre (apareixen en la part inferior esquerra). En el nostre cas, podríem tindre, en el mateix llibre, diferents fulls; una per a les dades personals, tres per a les dades de cada avaluació, una altra per a les dades d'assistència, etc.

**Cel·la:** és la intersecció entre una fila i una columna.

**Rang:** és el conjunt de cel·les que s'usen per a utilitzar certa funció.

## CREAR UN NOU FULL DE CàLCUL

Seleccioneu l'opció de menú **Fitxer -> Nou -> Full de càlcul**.

L'aparença del full de càlcul és una taula on cada cel·la (intersecció d'una fila i una columna) pot contindre algun dels tipus de dades següents :

- Text
- Valors numèrics
- Fórmules

La introducció de números o fórmules com a text (p.e.: un número de telèfon) requerix 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.

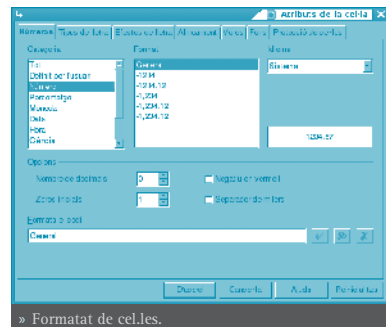
Per a fer referència a totes les cel·les d'una àrea rectangular, s'indiquen la primera i l'última cel·les separades per dos punts. Exemple: B2:C6.

### • 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 celdas B10 fins a B14 i afeg el valor a B8

### ATRIBUTS DE LES CEL·LES

- Per a introduir un dada en una cel·la no més cal escriure en esta.
- El text s'alineja, 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 obriga el menú contextual. L'opció Formata cel·les..., obri una finestra que conté set pestanyes que determinen els atributs de les cel·les: números, font, efectes de font, alineació, vora, fons i protecció de cel·la.



**Números:** selecció del tipus de números (categoria) com a percentatge, moneda, data, hora, fracció, etc. El format seleccionat determina el nombre de decimals i/o zeros inicials. Selecció de l'idioma i el codi del format.

**Font:** definició del tipus de font, estil i grandària de font.

**Efectes de font:** Configuració pel que fa al subratllat, ratllat, efectes de relleu, ombreig i contorn.

**Alineació:** horitzontal i/o vertical del contingut de la cel·la. També es pot determinar la direcció d'escriptura i marges dins de la quadrícula.

**Marc:** 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·la:** la protecció establida només serà vàlida si està activada l'opció de menú **Ferramentes -> Protegix document -> Full de càlcul**.

## TREBALLAR AMB DIVERSOS FULLS DE CÀLCUL

Per defecte Calc crea 3 fulls de càlcul. Si es necessita un quart full cal anar a: Inserir -> Full de càlcul i en el quadre de diàleg que s'obri indique el títol del full, si va davant o darrere del full actual, tots els nous fulls que es creen, i si les dades a incloure en el dit full estan preses des d'algun fitxer existent.



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 què intervinguen dades que pertanyen a algun o alguns dels quatre fulls disponibles.

## ENLLAÇOS D'INTERÉS

Per a accedir a l'ajuda en línia d'OpenOffice.org seleccione l'opció de menú **Ajuda -> Contingut**. S'obrirà una finestra per a navegar i buscar per l'ajuda en línia.

- Linex: <http://cprmerida.juntaextremadura.net/itaca/openoffice.pdf>
- Guadalinux: [http://es.tldp.org/Tutoriales/doc-curso-guadalinux-iesave-rrones/html/6\\_2.htm](http://es.tldp.org/Tutoriales/doc-curso-guadalinux-iesave-rrones/html/6_2.htm)
- Pedro Reina: <http://pedroreina.net/tutorial-OOo/>
- Superalumnos: <http://superalumnos.net/book/view/31>
- Guadalinux: <http://www.guadalinux.org/cursos/>



## INTRODUCCIÓ

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 manera de pinzell, dibuixos de diferents nivells de complexitat (dibuixos 3D i efectes especials), salvar-los en diversos formats que permeten ser inclosos en documents impresos, en llocs web o correus electrònics.

### • CARACTERÍSTIQUES DE DRAW

- Permet generar imatges vectorials.
- Permet exportar imatges a PDF i SWF (Macromedia Flash).
- Permet la utilització dels gràfics elaborats des d'altres ferramentes d'OpenOffice.org.
- Permet la utilització de les extensions:

EXTENSIÓ:	DESCRIPCIÓ:
.sxd	OpenOffice.org Draw
.std	Plantilla OpenOffice.org Draw
.sda	StarDraw 5.0
.sdd	StarDraw 3.0

Hi ha, bàsicament, dos formes 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 cas, per exemple, d'una línia s'emmagatzema informació de l'inici, fi, i d'una sèrie de característiques de la línia (traç, color...). Este mètode guarda menys informació, amb la qual cosa, els fitxers són més xicotets i a més tarden menys temps a carregar-se. No tenen extensions definides i prenen les de les aplicacions amb què han sigut generats.



És possible passar imatges vectorials a mapes de bits i viceversa.

### • INICIAR L'APLICACIÓ

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

## TREBALLAR AMB FITXERS

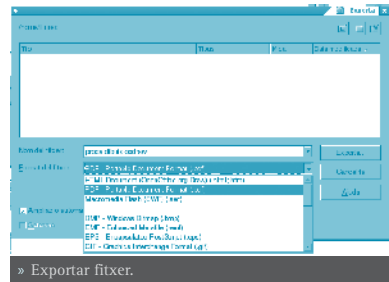
Per a crear un nou document, seleccione l'opció de menú **Fitxer -> Nou -> Dibuix**. També pot utilitzar-se la combinació de tecles **Ctrl+N**. S'obrirà una nova finestra amb el llenç en blanc. Per a desplaçar-se per les diverses finestres, es pot fer amb el gestor de finestres de l'escriptori (**Alt+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

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

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 a**. Les imatges poden guardar-se en el format natiu OpenOffice.org 1.0 Drawing (.sxd) o en format de StarDraw. Per a guardar a altres formats tant d'imatges vectorials com de mapes de bits, cal fer-ho 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 de fitxers en què guardar. D'una banda Oodraw permet guardar la imatge com un document complet tipus HTML, PDF o SWF (Flash). D'una altra, com a fitxers gràfics, tant de mapes de bits com vectorials: JPG, PNG, GIF, BMP, SVG, etc.



## 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*. Fent clic sobre la ferramenta desitjada, esta se selecciona. Després se situa el cursor en la posició on es vol dibuixar la figura i es fa clic i s'arrossega fins a fer-la de la grandària i característiques desitjades.

Si es manté polsat el botó esquerre del ratolí sobre un botó de la caixa de

ferramentes durant uns segons, s'obrirà una nova caixa de ferramentes amb diverses opcions.

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 permeten manipular la figura, com per exemple, canviar el nombre de cantons d'una estrella. Els canvis es realitzen sobre l'objecte seleccionat.

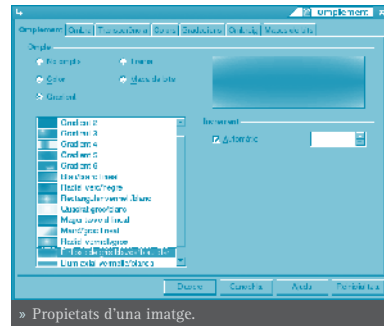
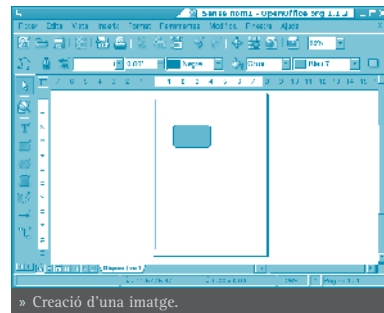
Els objectes gràfics disponibles en Draw es poden modificar per mitjà de diferents operacions; així pot canviar el gruix de línia, el tipus de línia, el seu color, el farciment d'un cercle, etc.

Exemple: crear un rectangle. Polse uns segons la icona corresponent al rectangle de la barra de ferramentes (esquerra). S'obrirà un xicotet submenú amb rectangles i quadrats buits i farcits, i rectangles amb els cantons suavitzats.

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

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

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

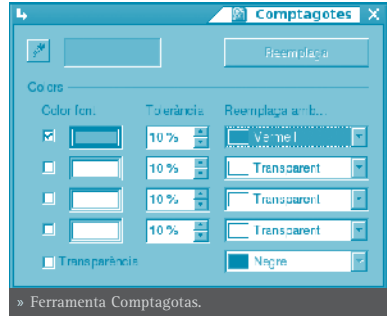


## MODIFICACIÓ DE COLORS EN UNA IMATGE BITMAP

Seleccioneu la imatge. vaja a l'opció de menú **Ferramentes -> Comptagotes**.

Seleccioneu 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 què es vol canviar el color. Clic. Vaja al quadre de diàleg i seleccioneu el color pel qual es vol reemplaçar.

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



# ■ OPENOFFICE.ORG FONT DE DADES

## INTRODUCCIÓ

Des d'OpenOffice.org Writer i/o Calc es pot treballar amb bases de dades. Permeten dissenyar, crear, modificar i, en general, mantindre bases de dades.

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

## TREBALLAR AMB BASES DE DADES

Des de l'aplicació Writer, seleccione l'opció de menú **Ferramentes -> Fonts de Dades**. Apareixerà una finestra general des d'on es gestionen les distintes bases de dades que es tinguen configurades.



### • CONNEXIÓ A UNA BASE DE DADES

OpenOffice.org pot treballar amb diversos sistemes de gestió de bases de dades (SGBD) i interfícies de connexió (MySQL, dBase, text, LDAP, ADO, ODBC, JDBC, etc.).

Per a crear una nova font de dades, polse el botó *Nova font de dades*, ubicat en el cantó superior esquerre.

Assigne nom i seleccione el tipus de base de dades de la llista despegable. Indique també la ubicació de la font de dades. Segons el tipus de bases de dades definides serà distint. En el nostre cas, es definirà de tipus *dBase*, i en el URL de la font de dades, assigne el directori destinació. (Deixe el que oferix OpenOffice.org per defecte).

Segons el tipus de base de dades que es trie, es mostrarà una pestanya o una altra amb el nom del tipus de BBDD on poden omplir els paràmetres específics de cada sistema. En este cas es mostra la pestanya *dBase*.

Una vegada creada la base de dades o connectats a esta, ja pot passar-se a crear taules o realitzar consultes.

## • CREACIÓ D'UNA TAULA

Ja creada la base de dades, cree una taula. Per a això, seleccione la pestanya **Taules** i seleccione el botó *Nou disseny de taula*.

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*.



» Creació de taules.

Per a definir un camp, no hi ha més que omplir la fila corresponent, indicant el nom del camp, el tipus de dades que contindrà eixe camp, si el que conté és un text, un número, una data, etc, (seleccionable d'una llista desplegable) i finalment una descripció (és opcional omplir-lo) de la informació que contindrà el camp.

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 Predeterminat*).



» Camps de taula.

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 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.

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.



» Format del camp.

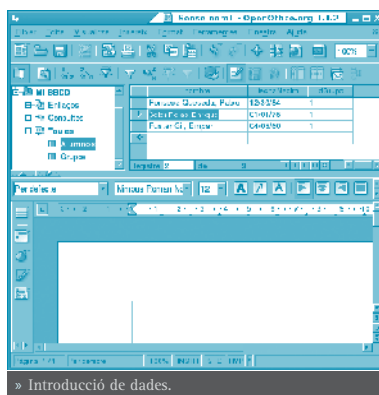
Una vegada es tinga definit almenys un camp, es pot guardar la taula, assignant-li un nom. Per això, seleccione l'opció de menú **Fitxer -> Guarda com a**. Es demanarà un nom de taula. Assigne nom i accepte.

Des de la finestra *Administració de la font de dades*, a més d'afegir noves taules, també es pot editar les existents (Botó *Edita la taula*) i Eliminar una taula (Botó *Esborra la taula*).

## • CÀRREGA DE DADES EN LA TAULA

Estant en OpenOffice.org Writer seleccione l'opció de menú **Mostra -> Fonts de Dades** o polse la tecla **F4**. Apareix la finestra desplegada i en la mitat superior, a l'esquerra, estan les bases de dades existents. Desplegue les bases de dades creades, i apareixeran tres grups: *Vincles*, *Consultes* i *Taules*.

Seleccione la taula creada dins del grup *Taules*. Es mostrarà en la zona dreta una reixeta per a començar a introduir les dades. Els títols de la columna són els noms dels camps. Cada fila és un nou registre. Fent clic sobre les cel·les es pot introduir dades directament.



En la zona inferior de la reixeta, 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 dita caixa pot introduir-se un número de registre per a anar directament a este.

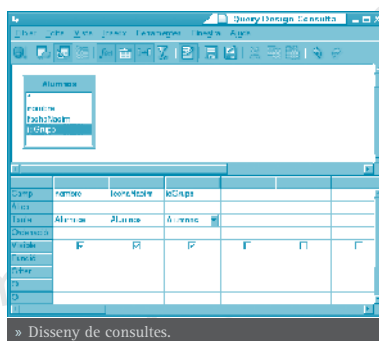
Per a eliminar una fila, faça clic dret sobre el requadre gris a l'esquerra de la fila i seleccione l'opció *Esborra files*.

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



## • CONSULTES DE DADES

També es poden definir consultes, tant de manera visual com directament en SQL. Per això, des de l'arbre de l'esquerra, estant en el grup *Consulta*, fent clic dret, es mostra un menú contextual amb diverses opcions. Entre estes cree una nova consulta de manera visual, amb la vista de disseny o cree una consulta introduint directament el codi SQL.



# ■ OPENOFFICE.ORG MATH

## INTRODUCCIÓ

OpenOffice.org Math proporciona una interfície simple per a editar text científic. Consta d'un panell de selecció que conté operadors, símbols científics, expressions, etc, de manera que és suficient seleccionar qualsevol d'estos per mitjà d'un clic de ratolí per a incorporar-lo al document.

Un aclariment important és que 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, etc. Però si el que es vol és calcular el resultat d'una fórmula, s'ha d'usar un full de càlcul o un programa de càlcul matemàtic.

Als usuaris amb certa experiència els serà molt còmode introduir directament les expressions en la finestra d'ordes.

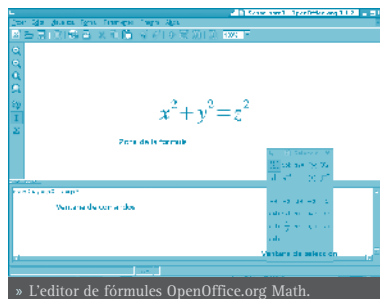
## INICIAR OPENOFFICE.ORG MATH

A l'hora de crear una fórmula, pot fer-se obrint OpenOffice.org Math des de l'escriptori, seleccionant en el menú **Lliurex -> Oficina -> OpenOffice.org Math**. Però normalment es vol introduir una fórmula en un text que s'està elaborant des de OpenOffice.org Writer, de manera semblant a quan s'introduïx un diagrama o qualsevol altre objecte. En inserir una fórmula en un altre document, OpenOffice.org Math s'iniciarà automàticament. D'esta manera es podrà crear, editar i formatar la fórmula amb ajuda d'una gran quantitat de símbols i funcions predefinides.

Quan s'obri el programa, apareix la finestra característica de la suite ofimàtica OpenOffice.org, amb la barra de menús, la barra de ferramentes, la barra de símbols i l'espai de treball. La primera cosa que s'observa distinta és que la zona de l'espai de treball està partida en dos. La zona de baix és la *Finestra d'ordes*. En esta s'escriu la fórmula, que es visualitza en la zona de treball a mesura que s'escriu.

Per a aclarir això, i a manera d'exemple, si s'escriu en la finestra d'orde la descripció de la fórmula  $x^2 + y^2 = z^2$ , la fórmula formatada apareixerà en la zona de dalt.

A més, també apareix una finestra flotant, la Finestra de Selecció amb una gran quantitat de símbols matemàtics utilitzables. La



data 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

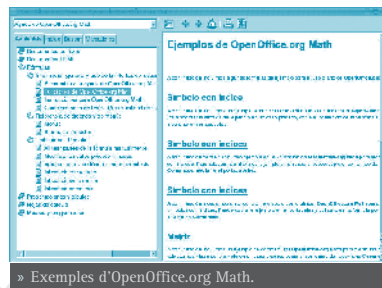
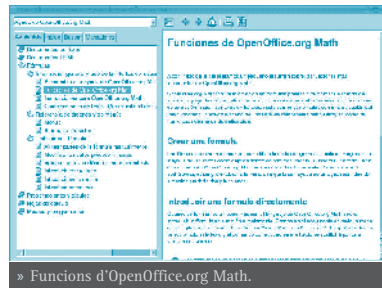
Una bona idea, al començar a escriure una fórmula és partir d'una pareguda i modificar-la, en compte de partir de zero. Per a això, el manual en línia del Math oferix nombrosos exemples en què basar-se. Per a arribar a estos, segueisca els passos següents.

- Seleccione l'opció de menú **Ajuda -> Contingut**.

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

**Suggerència:** També es pot pulsar la tecla F1.

- En la zona de la dreta, apareixerà un document de títol *Benvingut a l'ajuda d'OpenOffice.org Math*. Seleccione l'opció *Funcions d'OpenOffice.org Math*, situada en el primer paràgraf. Haurà d'aparèixer un document de títol *Funcions de l'OpenOffice.org Math*.
- Al final del primer paràgraf, punxe l'hiperenllaç *Exemples d'aplicació*. Apareixeran diversos exemples. Fent clic sobre qualsevol d'estos, apareixerà una nova pàgina amb una breu explicació de l'exemple, el resultat de la fórmula, i en la línia *sin-taxi* el que cal escriure perquè aparega. Es pot copiar el text que apareix a la dreta de *sin-taxi* (opció *Copia* del menú contextual) i després tornar a la finestra de l'aplicació i apegar-lo en la Finestra d'Ordes.



## CREAR UNA FÓRMULA

Es vol crear la fórmula següent:

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



La forma més ràpida de fer-ho és escrivint en la Finestra d'Ordres la línia  $f(x) = \{x^2 + 8x + 1\} \text{ over } \{7x - 3\}$

L'altra opció és treballar directament amb la finestra de selecció. A continuació s'explicarà pas a pas com fer-ho.

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

Apareixeran dos requadres amb un d'igual al mig:



En el requadre de l'esquerra, faça doble clic i escriga la part esquerra de la fórmula:  $f(x)$

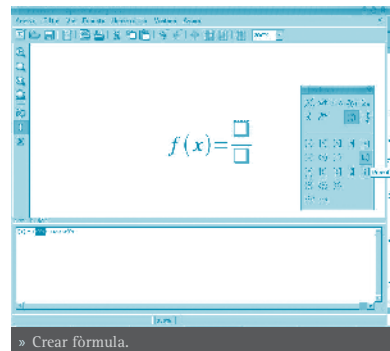
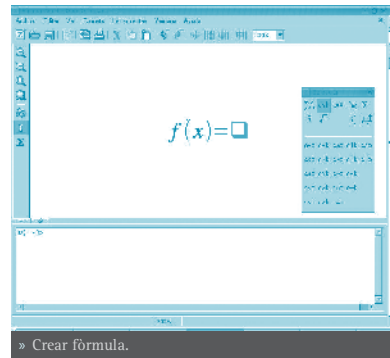
El que s'escriu, apareix en la Finestra d'Ordres, la visualització en la zona de la fórmula té un xicotet retard que pot resultar un poc incòmode.

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 unari/binaris.
- Seleccione el botó Divisió (fracció). Apareixerà la barra de divisió en la part de la dreta.

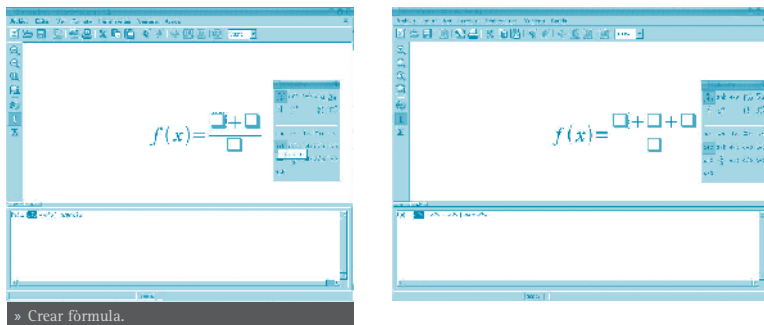
El numerador és una suma de tres operands. Per a posar-los:

- Faça doble clic en el requadre del numerador.
- En la finestra de selecció, seleccione el botó Parèntesi.
- Seleccione el botó Parèntesi d'agrupament.
- En la finestra de selecció, torne a seleccionar el botó Operadors unari/binaris.
- Seleccione el botó + de suma.
- Apareixeran dos sumands.



Torne a seleccionar el botó + de suma. Apareixerà un sumand més.

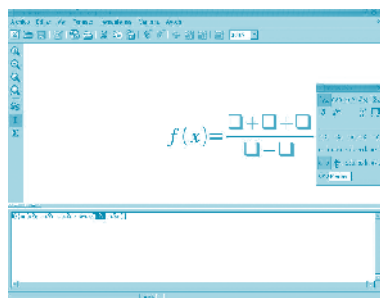
El denominador és una resta de dos operands. Es procedirà de manera anàloga al numerador.



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

Per a posar-los:

- Faça doble clic en el requadre del denominador.
- En la finestra de selecció, seleccione el botó Parèntesi.
- Seleccione el botó Parèntesi d'agrupament.
- En la finestra de selecció, torne a seleccionar el botó Operadors unari/binaris.
- Seleccione el botó Restes. Apareixeran dos sumands.



Queda posar la potència en el primer sumand del denominador. Per a posar-los:

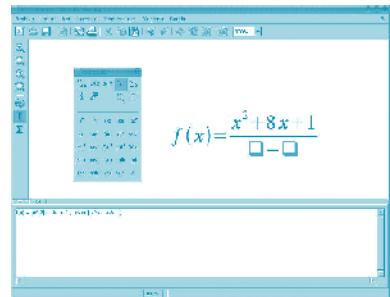
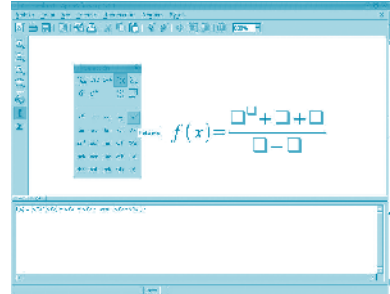
- Faça doble clic en el requadre del primer sumand del denominador.
- En la finestra de selecció, seleccione el botó Funcions.
- Seleccione el botó Potència.
- Apareixerà un requadre superíndex per a la potència

Ja està l'estructura de la fórmula creada. Ara únicament queda omplir els quadres. Per a això, cada vegada que desitge omplir un requadre, faça doble clic sobre este i escriga el que corresponga.

Una vegada creada la fórmula, pot guardar-se com qualsevol document o objecte d'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 del OpenOffice.org Writer, bastarà que faça clic fora de l'espai de la fórmula per a continuar escrivint en el document.



## INTRODUCCIÓ: GPDF

---

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 és necessari utilitzar un lector PDF.

L'aplicació gpdf permet veure fitxers en format Portable Document Format (PDF). gpdf està basat en el programa Xpdf i usa característiques addicionals de GNOME per a una millor integració amb l'escriptori.

La versió documentada de gpdf és la 2.8.2.

gpdf té les característiques següents:

- Permet veure un fitxer PDF pàgina per pàgina, o com un manual de referència veient una pàgina particular.
- Permet fer ampliacions a diversos nivells, amb millor ajust i ajust a l'amplària de la pàgina.

## INICI DE GPDF

---

### • INICI DE GPDF

Es pot iniciar gpdf de les formes següents:

- Des del menú d'aplicacions Lliurex

Triar: Gràfics -> Visor de fitxers PDF

- Línia d'ordes

Per a iniciar gpdf; des de la línia d'ordes, teclege l'orde i polse **Retorn** a continuació.

- **gpdf** nombreachivo.pdf

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

**Nota:** gpdf obri cada fitxer que especifique en una finestra nova.

A l'iniciar gpdf, la finestra següent es mostra.

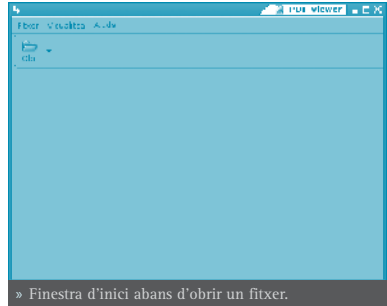
La finestra de gpdf conté els elements següents:

#### Barra de menú.

Els menús de la Barra de menús contenen totes les ordres que es necessiten per a treballar amb els fitxers en gpdf.

#### Barra de ferramentes.

La Barra de ferramentes conté un subconjunt de les ordres a les quals es pot accedir des de la Barra de menú.



#### Panell de visualització.

El panell de visualització mostra el fitxer PDF.

**Nota:** No tots els menús i botons de la Barra de ferramentes es mostren fins que obriga un fitxer.

## UTILITZACIÓ DE GPDF

Es pot usar l'aplicació gpdf per a realitzar les tasques següents:

### • PER A OBRIR UN FITXER

Per a obrir un fitxer, trie **Ctrl+O Fitxer -> Obri**. Es mostra el diàleg *Carrega fitxer*. Seleccione el fitxer que vol obrir, després polse Accepta. Per a obrir un altre fitxer en una finestra nova, torne a seleccionar **Ctrl+O fitxer -> Obri**.

Es pot arrossegar un fitxer des d'una altra aplicació com un gestor de fitxers (Nautilus) a la finestra de gpdf. Si la finestra de gpdf està buida, l'aplicació mostra el fitxer en la finestra. Si la finestra no està buida, l'aplicació inicia una finestra nova per a mostrar el fitxer. L'aplicació mostra el nom d'un fitxer PDF en la barra de títol de la finestra.

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

**Suggeriment:** Es pot veure un fitxer PDF per mitjà d'una doble pulsació en el nom del fitxer en el gestor de fitxers Nautilus, o usant qualsevol aplicació GNOME que permeti embeure vistes PDF.

## • PER A VEURE UN FITXER

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

- Per a veure la pàgina següent, trie **Av P Vés** -> **Pàgina següent** o polse el botó Següent en la Barra de ferramentes.
- Per a veure la pàgina anterior, trie **Re P Vés** -> **Pàgina anterior** o polse el botó Anterior en la Barra de ferramentes.
- Per a veure la primera pàgina en el fitxer, trie **CtrlInici Vés** -> **Primera pàgina** o polse el botó Primera en la Barra de ferramentes.
- Per a veure l'última pàgina en el fitxer, trie **CtrlFi Vés** -> **Última pàgina** o polse el botó Última en la Barra de ferramentes.
- Per a retrocedir la pàgina que ha vist en l'històric, trie **AltEsquerra Vés** -> **Arrere** o polse el botó Retrocedix en la Barra de ferramentes.
- Per a avançar una pàgina que ha vist en l'històric, trie **AltDreta Vés** -> **Avant** o polse el botó Avant en la Barra de ferramentes.
- Per a veure una pàgina en particular, introduïska 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 panell de visualització, es poden usar els mètodes següents:

- Use les fletxes de cursor del teclat.
- Arrossegue el panell de visualització en la direcció contrària a la direcció en què es vol desplaçar. Per exemple, si es vol desplaçar la pàgina cap avall, arrossegue el panell de visualització cap amunt en la finestra.
- Use les barres de desplaçament en la finestra.

## • PER A CANVIAR EL FACTOR D'AMPLIACIÓ

Pot usar els mètodes següents per a redimensionar una pàgina en el panell de visualització de gpdf:

- Per a ampliar una pàgina, trie **Ctrl+ Mostra** -> **Ampliar** o polse el botó Amplia de la Barra de ferramentes.
- Per a reduir una pàgina, trie **Ctrl- Mostra** -> **Reduïx** o polse el botó Reduïx en la Barra de ferramentes.
- Per a ampliar o reduir una pàgina perquè càpia en l'amplària del panell de visualització de gpdf, trie **Mostra** -> **Ajusta a amplària de pàgina** o polse el botó Ajust en amplària en la Barra de ferramentes.

- Per a ampliar o reduir una pàgina perquè càpia en el panell de visualització de gpdf, trie **Mostra -> Ajust òptim** o polse el botó Ajust òptim en la Barra de ferramentes.

**Suggeriment:** Es pot usar + i - per ampliar o reduir una pàgina.

### • PROPIETATS D'UN FITXER

Per a veure les propietats d'un fitxer, trie Fitxer -> Propietats. El diàleg de Propietats PDF es mostrarà.

### • IMPRIMIR UN FITXER

Per a imprimir un fitxer PDF, trie CtrlP Fitxer -> Imprimir. El diàleg Imprimir permet especificar les opcions d'impressió següents :

#### SECCIÓ TREBALL

##### *Rang d'impressió*

Seleccione una de les opcions següents per a determinar quantes pàgines imprimir:

- » Tot: Seleccione esta opció per a imprimir tot el document.
- » Pàgines des de: Trie esta opció per a imprimir el rang seleccionat de pàgines en el fitxer. Use les caixes Des de i Fins a per a especificar les pàgines de principi i fi.

#### SECCIÓ IMPRESSORA

##### *Impressora*

Use esta llista desplegable per a seleccionar la impressora en què es vol imprimir el fitxer.

##### *Opcions*

Use esta llista desplegable per a seleccionar les opcions de la impressora. Per a configurar la impressora polse Configura.

##### *Ubicació*

Use esta llista desplegable per a seleccionar la destinació de la impressió. Per a imprimir en una impressora, trie, *lpr*. Per a imprimir el fitxer en un fitxer d'impressió, trie *Fitxer*. Si selecciona el tipus *Fitxer*, s'haurà de proporcionar el nom del fitxer d'eixida en la caixa de diàleg que se sol·licitarà. Per a imprimir un fitxer en una ubicació seleccionada, trie *Personalitza*. Escriga la ubicació que es desitge en la caixa de text *Personalitza*.

## SECCIÓ PAPER

### *Grandària del paper*

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

### *Ample*

Use esta caixa de text per a especificar l'amplària del paper. Use la llista adjacent per a canviar la unitat de mesura per a l'especificació de la grandària del paper.

### *Alt*

Use esta caixa de text per a especificar l'alçària del paper.

### *Orientació de l'alimentador*

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

### *Orientació de la pàgina*

Use esta llista desplegable per a seleccionar l'orientació de la pàgina.

### *Disposició*

Use esta llista desplegable per a seleccionar una distribució de pàgina. Una vista preliminar de cada distribució que se seleccione es mostra en l'àrea de *Vista prèvia*.

### *Safata del paper*

Use esta llista desplegable per a seleccionar la safata de la impressora per la qual s'imprimirà el document.

## • PER A TANCAR UN FITXER

Per a tancar un fitxer, trie **Ctrl+W Fitxer -> Tanca**. Si la finestra és l'última finestra de gpdf oberta, l'aplicació acaba.



# 8

## APLICACIONS GRÀFIQUES I DE DISSENY

Editor de diagrames: Dia	174
Manipulació d'imatges: Gimp	183
Dibuix per a xiquets: Tux Paint	219
Inkscape: Dibuix Vectorial	228

# EDITOR DE DIAGRAMES: DIA

## INTRODUCCIÓ

Dia és una aplicació per a la creació de diagrames tècnics. Per a obrir la utilitat **Dia**, vaja al menú **Lliurex -> Gràfics -> 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 0.94.

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



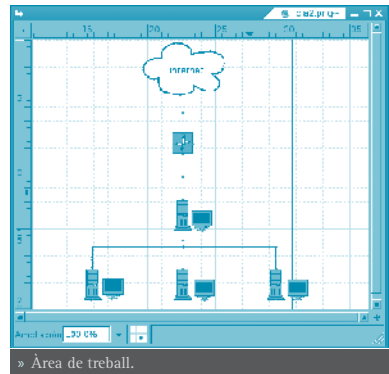
## ÀREA DE TREBALL O CANVAS

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.



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.

Sobre l'espai de treball, si polsem el botó dret del ratolí apareix el menú contextual.



Si se selecciona: Fitxer -> Configura 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.



## 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).

Per a carregar un fitxer que ha sigut guardat per **dia** o alguna altra aplicació, seleccionar 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**.

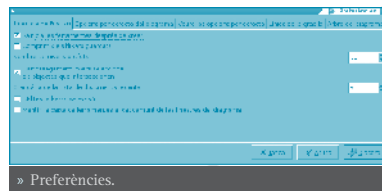
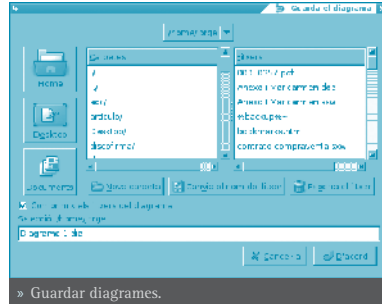
En guardar, Dia genera un fitxer Dia XML, que és comprimit automàticament amb **gzip** per a estalviar espai en disc, ja que un diagrama simple és molt gran perquè guarda molta informació redundant.

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:

- **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.
- **Diagrama per defecte:** estableix les característiques per als nous diagrames, com ara orientació, grandària, color de fons, funcionament del zoom, etc.



- **Mostra opcions per defecte:** estableix si les línies que dividixen les pàgines són visibles i amb quin color.
- **Línia de quadrícula:** 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 pre-determinats, 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.



## COMPONENTS

La finestra de l'aplicació conté quatre parts:

- Barra de menú
- Barra de ferramentes
- Selector de tipus de diagrames
- Paletes

### • BARRA DE MENÚ

Disposa de dos entrades de menú: **Fitxer** i **Ajuda**.

### • 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: inserir una imatge.

## • SELECTOR DE TIPUS DE DIAGRAMES

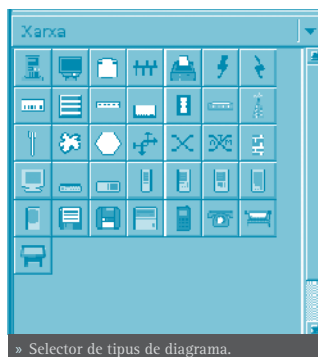
El selector de tipus de diagrama proporciona una sèrie d'objectes extres que faran més comprensibles els diagrames creats. Els objectes del selector poden:

- Moure's.
- Redimensionar-se.
- Mostrar les propietats.

Els objectes del selector contenen un camp per a introduir text.

## • PALETES

La ferramenta paletes s'utilitza per a canviar els colors, gruixària, tipus de línia, etc., dels objectes.



## 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:

- Definit 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**.

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**.

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**.

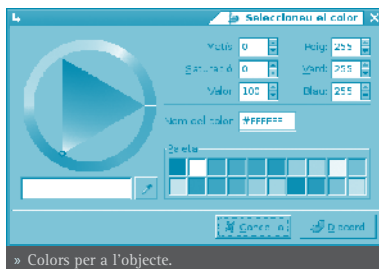


Un objecte s'elimina seleccionant-lo i polsant la tecla **Supr**.

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 farcit**.

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.

- **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.
- **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.
- **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'obtindran els huit elements que es volien seleccionar.
- **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.
- **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.

- **Seleccione 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.

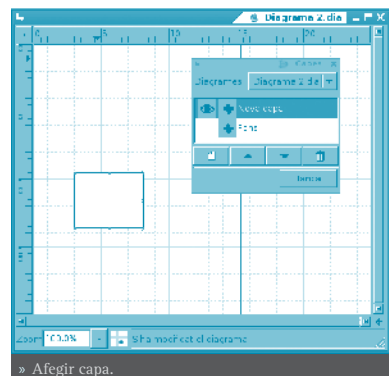
## UTILITZACIÓ DE CAPES

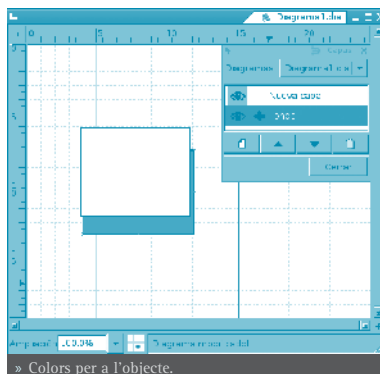
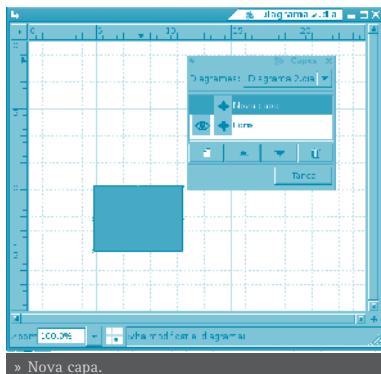
Per a utilitzar capes en els diagrames, sobre l'àrea de treball, polse el botó dret i seleccione **Diagrama -> Capes**.

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.

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 dibuixa un nou rectangle de color roig en l'àrea de treball.

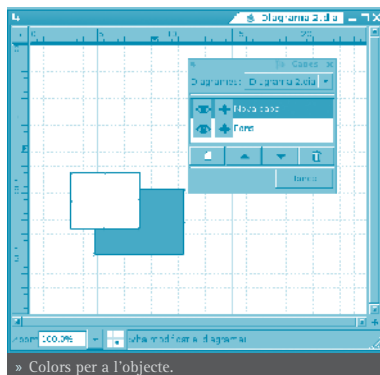
En la finestra capes desoculte la capa nova. Es veuen els dos rectangles. Es comprova com canviant la posició de les capes també es canvia l'orde dels objectes.





### • 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.



# 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 potència de **Gimp** és semblant a la de **Photoshop**, amb la diferència que és lliure.

**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.

A l'arrancar, **Gimp** detecta el llenguatge del sistema. Si es vol un altre llenguatge, és possible fer el canvi de manera senzilla executant en un terminal (com administrador/root) l'orde següent: `export LANGUAGE=valencia` seguida de l'execució de `gimp`, i se substituirà l'idioma actual pel donat (en este cas, 'valencia').

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** PER PRIMERA VEGADA

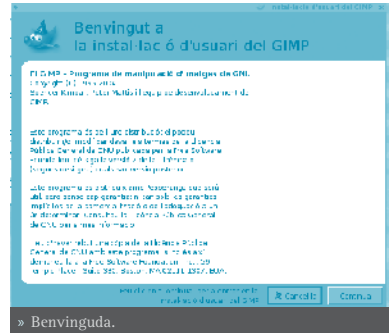
La primera vegada que s'arranca **Gimp** cal executar una sèrie de passos per a establir unes determinades opcions i directoris. Este procés crea un subdirectori en la carpeta d'inici de l'usuari que l'executa, anomenat `.gimp-2.0`. Tota la informació relativa a les opcions triades per l'usuari estan en este directori. Si més tard s'elimina este directori, o es reanomena, la pròxima vegada que s'execute **Gimp** es tornaran a executar els mateixos passos per a crear un nou directori `.gimp-2.0`.

En la majoria dels casos, seleccionar les opcions per defecte és suficient. Després, des del diàleg de **Preferències** és possible canviar-les o ajustar-les. D'estes, potser la més important és la grandària de la memòria cau per a **Gimp**.

El procés té els passos següents:

- Benvinguda.

En esta finestra es dona a conèixer a l'usuari que el tipus de llicència de **Gimp** és GNU GPL, amb algun detall sobre la dita llicència. Només hi ha la possibilitat d'eixir o continuar. Pressione Continua.



» Benvinguda.

- Directori personal per a **Gimp**.

Indica quin serà el directori personal de **Gimp** per a l'usuari i on estarà ubicat. Continue.



» Benvinguda.

- Seguiment de la instal·lació.

Esta finestra mostra els fitxers que **Gimp** crea. Si s'intenta instal·lar en algun lloc en què l'usuari no té permisos, apareixeran avisos. Amb la barra de desplaçament es pot veure tot allò que **Gimp** ha generat.



» Log de la instal·lació.

- Opcions de funcionament de **Gimp**.

Establir la memòria a utilitzar no és tasca senzilla. Depèn tant de les necessitats de **Gimp** com del maquinari amb què es treballarà. Hi ha dos opcions: funcionar amb el valor per defecte o determinar el millor valor. El primer valor indica la quantitat de memòria per a emmagatzemar les dades de la imatge (tile-cache); el segon, el directori on s'emmagatzema. Una bona referència per a determinar la grandària de la 'tile-cache' és utilitzar, en ordinadors amb 512MB de RAM o més, una tercera part de la dita memòria.

- Resolució del monitor

Hi ha tres maneres de procedir en esta pantalla.

Les principals característiques de **Gimp** són:

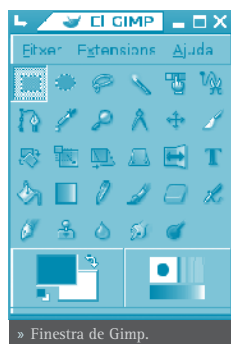
- » Prendre la resolució des del sistema de finestres (el més fàcil i, probablement, el més insegur).
- » Establir de manera manual.

- » Polse el botó Calibra: es mostrarà una finestra que permet seleccionar la resolució de manera interactiva.

## • EXECUCIÓ DE GIMP

Arranca Gimp polsant la icona corresponent de l'escriptori. També des de Lliurex -> 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.



## • 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-2.0).

## • 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

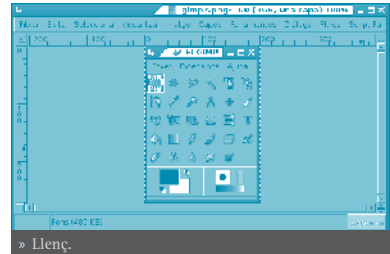
En la part superior es troba la Barra de menús amb: Fitxer, Extensions, Ajuda, i la caixa de Ferramentes. Si es polsa, cada una permetrà la utilització d'una ferramenta diferent. Si es polsa dos vegades consecutives (doble clic), s'obren les opcions de ferramentes de cada una d'estes. (Algunes d'estes 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.



### 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 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 plugín) i es decidix, mentre s'executa, que en realitat no interessa, este botó la cancel·larà immediatament.

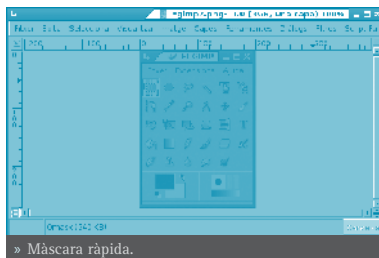
## • MÀSCARA RÀPIDA

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 converteix 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.

Utilització:

- Òbriga una imatge o comence amb un nou document.
- 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.
- Trie qualsevol ferramenta de dibuix i utilitze-la amb una escala de grisos en la Màscara ràpida.
- 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.

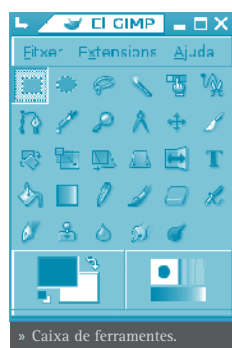
A més dels plugins inclosos en Gimp, n'hi ha molts més disponibles en la xarxa. Hi ha un rebost central de plugins on es poden trobar un gran nombre d'estos. Es pot accedir al dit rebost des de l'opció de menú **Ajuda** -> El Gimp en línia -> Registre de complements.

**Suggeriment:** 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.

**Suggeriment:** 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).



» 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

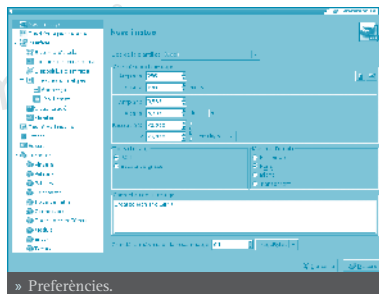
Visualitza un submenú que conté els noms de les imatges amb què s'ha treballat recentment i d'esta manera es facilita la seua càrrega.

#### 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

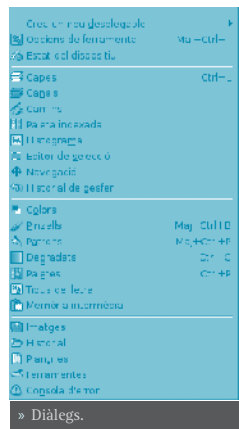
Visualitza el diàleg de **Preferències**, de manera que permet modificar gran quantitat d'ajustos que afecten l'aparença i el funcionament de **Gimp**.



» Preferències.

## Diàlegs

Mostra un submenú que conté una llista de diàlegs disponibles que poden ser utilitzats en l'edició d'imatges.



## • EXTS (EXTENSIONS)

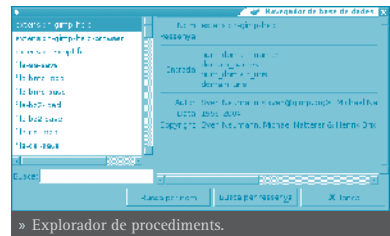
### Gestor de mòduls

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.



### 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.



### Descripcions de complements (pluggins)

Visualitza una vista en llista i una vista en arbre de tots els complements (pluggins) que **Gimp** ha carregat. Si es vol utilitzar un plugín 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

Seleccionant 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**.

## 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.



## • 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.

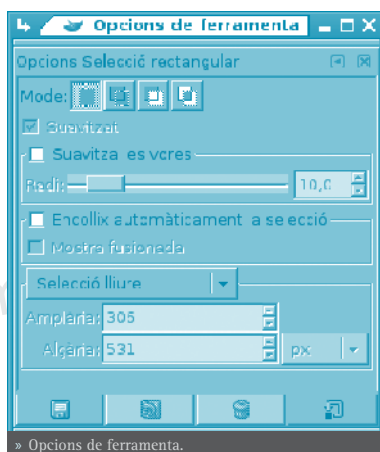
Les seleccions permeten treballar amb regions concretes de la imatge, ja que moltes de les ferramentes i tots els filtres treballen sobre seleccions.

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.





### 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.

La ferramenta s'activa seguint els procediments descrits en la Selecció rectangular i no té un tecla ràpida associada, i:

Polsant la tecla **i** del teclat sobre la imatge.

## • 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.



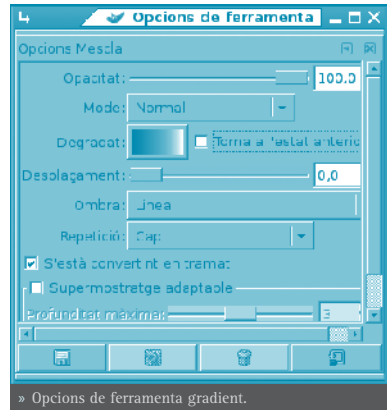
### Ferramenta de gradient de color

Esta ferramenta farxix 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, arrossegueu el cursor en la direcció del gradient que es vol, i alceu 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'arrossegueu 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.

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*, esborrará 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 (convolució)

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 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

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

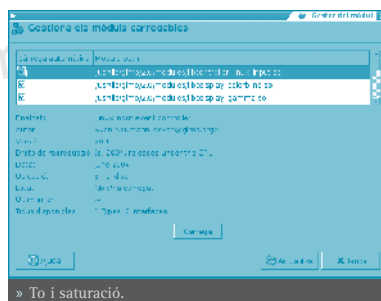
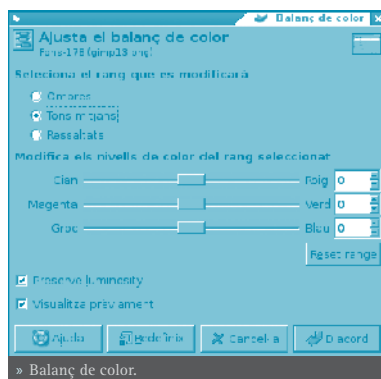
La ferramenta de to i saturació és utilitzada per a ajustar el to, saturació i els nivells de lleugeresa en un rang de pesos de color per a una àrea o capa activa.

La ferramenta s'activa des del menú d'una imatge: **Ferramentes -> Ferramentes de color -> To i saturació.**

### Colorar

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

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

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

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.**

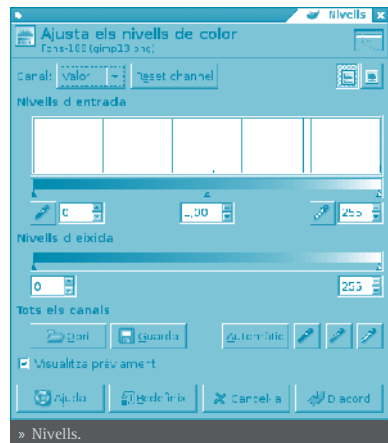
### Corbes

La ferramenta Corbes és la ferramenta més sofisticada utilitzada per a ajustar la tonalitat de les imatges.

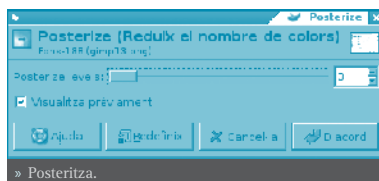
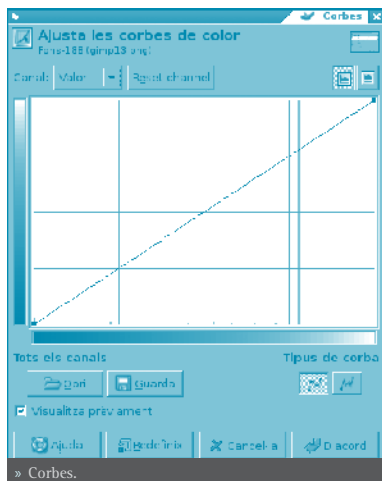
La ferramenta s'activa des del menú d'una imatge: **Ferramentes -> Ferramentes de color -> Ajusta les corbes de color.**

### Posteritza

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.





### 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.



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.



## • QUADRES DE DIÀLEG DE COLORS

### Àrea de color

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.

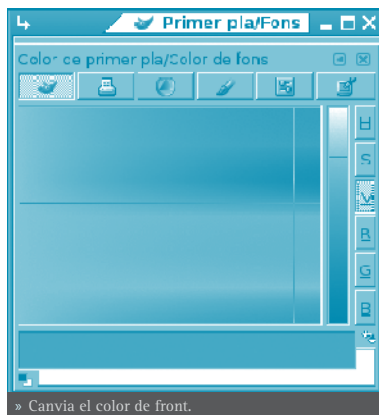
Polsant la tecla **b** del teclat sobre la imatge.

### Pinzells, degradats...

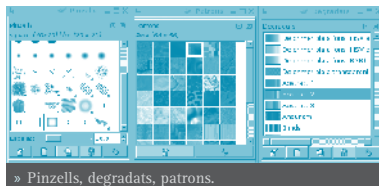
El quadre de diàleg *Pinzells* permet seleccionar el tipus de pinzell, i, a més, té un reliscador per a indicar l'espaiat de pinzell.

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.



» Canvia el color de front.



» Pinzells, degradats, patrons.

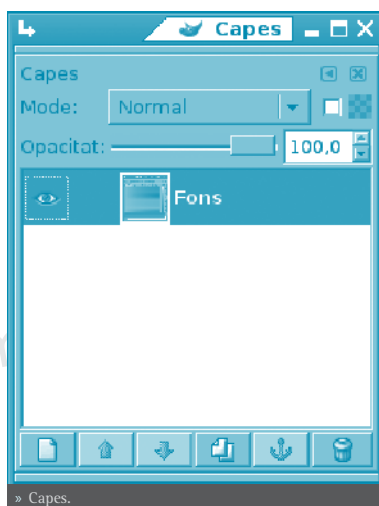
## DIÀLEG DE CAPES

### • 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.



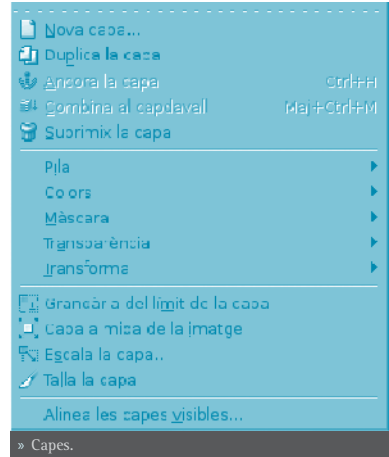
» Capes.

- Polsant la combinació de tecles: **Ctrl+L**.

## • 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 polsa el botó dret del ratolí sobre una capa, s'obri el menú de capa.



La utilització de capes facilita la possibilitat de fer modificacions en les imatges sense que afecten la imatge i, a més, es poden desfer o tornar a fer sense cap problema.

Cada capa es mostra com una llista amb els 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.
- **Mantín 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 estableix 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.

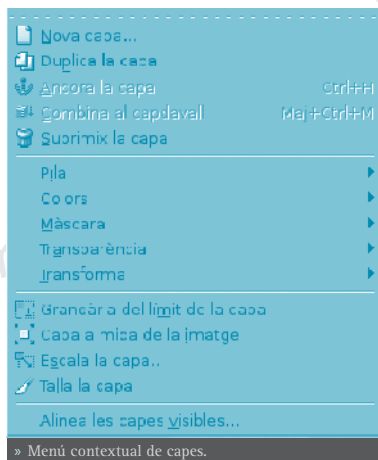


- **Nova capa:** afigeix una capa en blanc damunt de la capa seleccionada.
- **Puja capa:** canvia la posició de capa en relació amb la superior.
- **Baixa capa:** canvia la posició de capa en relació amb la inferior.
- **Duplica capa:** duplica la capa que tenim seleccionada (activa). Afigeix la capa 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).

- **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.

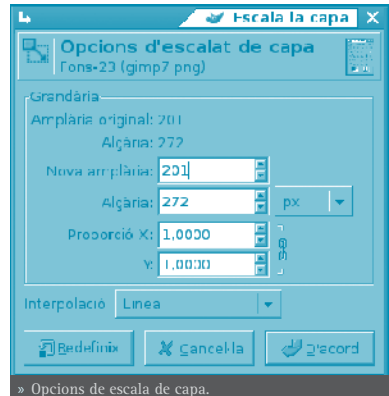




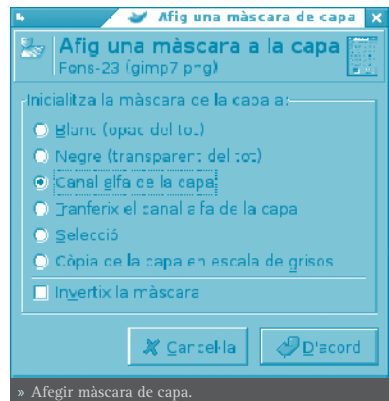
- **Baixa capa al fons:** canvia la posició de la capa a la part inferior de la llista.
- **Duplica capa:** duplica la capa que tenim seleccionada (activa). Afeg la capa sobre l'activa.
- **Ancorar capa:** fixa la capa flotant a la capa o màscara activa.
- **Combina cap avall:** la capa és combinada amb la capa de baix en la llista. És eliminada, i la nova capa activa és la més baixa possible en la llista.
- **Eborra 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.
- **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.
- **Afig màscara de capa:** es pot afegir una màscara transparent a la 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.
- **Eborra màscara de capa:** es pot eliminar la màscara sense modificar la capa a que 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.



» Grandària de vora de capa.



» Opcions de escala de capa.



» Afegir màscara de capa.

- **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.
- **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.

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.**



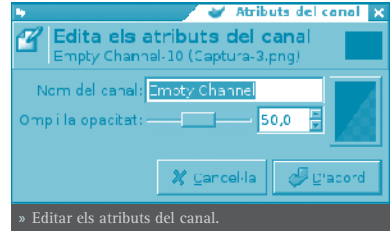
## • UTILITZACIÓ DEL DIÀLEG DE CANALS. CARACTERÍSTIQUES

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.

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.



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.

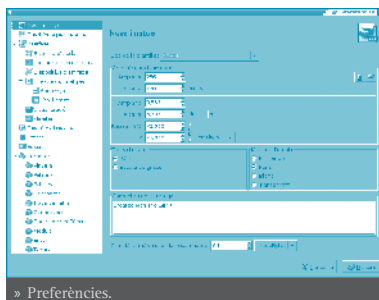
## DIÀLEG DE PREFERÈNCIES

### • 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.

Es recomana visitar totes les entrades disponibles i personalitzar aquells paràmetres que interessin.



## MENÚS

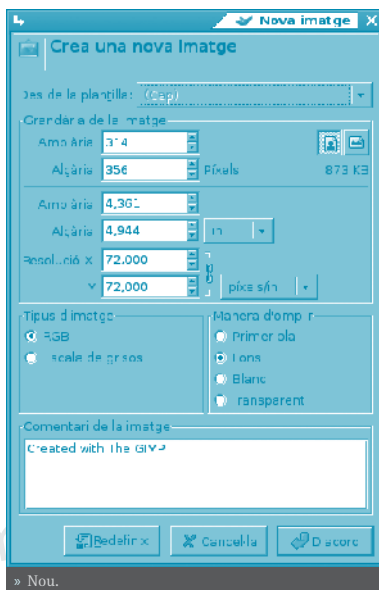
### • FITXER -> NOU

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.

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

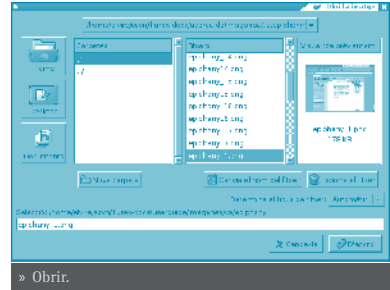


un fons transparent a la imatge. Apareix com un tauler blanc i negre i es crea un canal alfa.

• **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**.



» Obrir.

• **FITXER -> OBRI RECENT**

Obri 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.



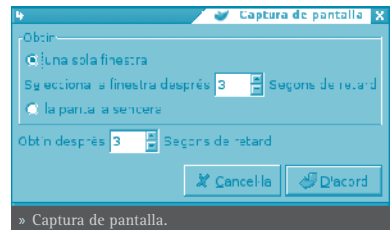
» Obrir recent. Historial del document.

• **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.



» 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 ex-

tensió de GIMP; crea un enllaç en el directori d'extensions de GIMP i funciona com a plugin d'este.

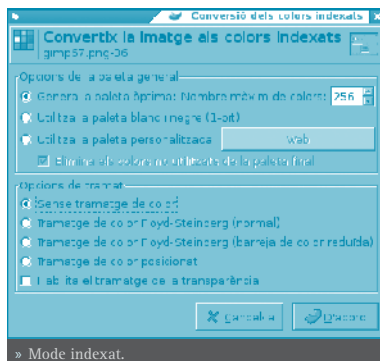
La resta d'opcions del menú Fitxer són les habituals i no es comentaran.

### • 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: converteix la imatge en una imatge amb 256 nivells de gris.
- Mode indexat: obri el diàleg **Converteix imatge als colors indexats**.



### • 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.

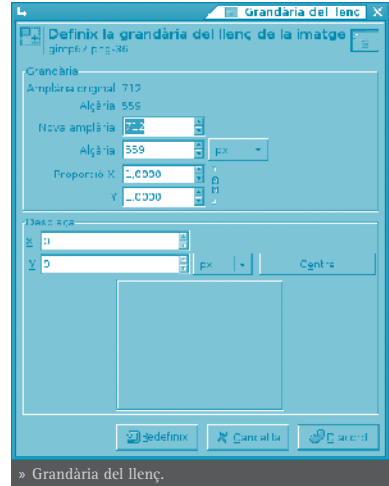
La funció de retallar la imatge ho fa de manera automàtica, a diferència de la ferramenta de retall que permet definir manualment l'àrea a ser retallada.

### • IMATGE -> GRANDÀRIA DEL LLENÇ

El llenç és l'àrea on es pot dibuixar. Per defecte, el llenç coincideix amb la imatge. La funció permet engrandir o reduir la grandària del llenç sense modificar la imatge que conté. Quan s'engrandeix, es crea una vora al voltant de la imatge. Quan es redueix, es retalla la imatge.

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 manejan conjuntament. Si es trenca la cadena fent clic sobre estos, els eixos es manejaran de manera independent.

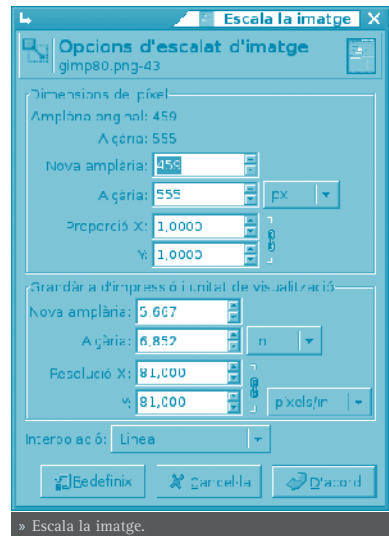


#### • IMATGE -> ESCALA LA IMATGE

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.

Actua sobre la imatge completa. Si la imatge té capes amb diferents grandàries, és possible que fent la imatge més xicoteta en contragaa algunes. Si succeeix 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):

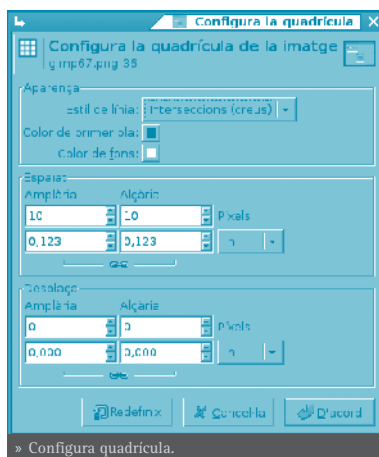
- Expandida el que és necessari: la capa final té la grandària de la capa més gran de les capes visibles. (Recorde que una capa en **Gimp** pot ser més gran que la imatge).
- Retallada segons la imatge: establix com a grandària final de capa la grandària de la imatge.
- Retallada fins a la capa més baixa: 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.



## 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.	Genèric.	Mapa.
Colors.	Efectes de vidre.	Renderitza.
Soroll.	Efectes de llum.	Web.
Detecta contorns	Distorsió.	Animació.
Realça.	Artístics.	Combinar.

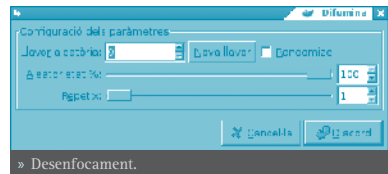
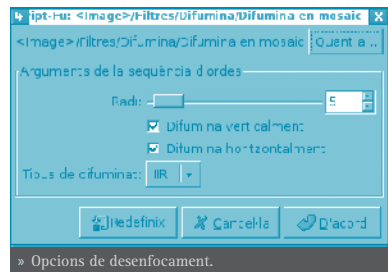
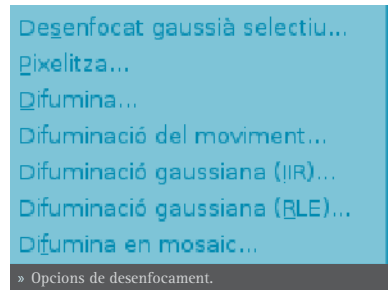
• **DESENFOCAMENT**

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.

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.
- Desenfocament: depenent de la llavor aleatòria i un percentatge d'aleatorització.
- Desenfocament de moviment: este filtre

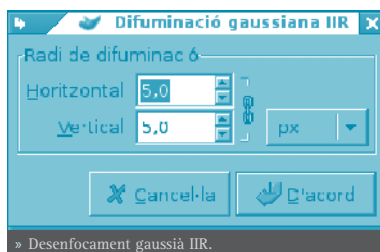


crea un desenfocament en moviment. És capaç de moviment lineal, radial o d'acostament (zoom). Cada un d'estos moviments pot ser ajustat amb els paràmetres de longitud i angle.

- 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.
- 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 pixen) de tots els valors de píxel presents dins del radi definit en el diàleg.
- Desenfocament gaussià selectiu: en difuminar l'àrea que representa el fons de la imatge, simula profunditat de camp. No actua sobre tots els píxels.
- 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.



» Desenfocament de moviment.



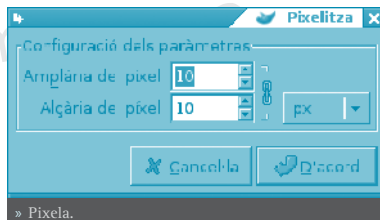
» Desenfocament gaussià IIR.



» Desenfocament gaussià RLE.



» Desenfocament gaussià selectiu.



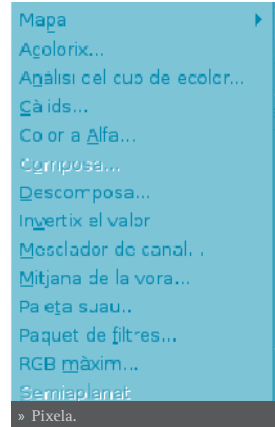
» Pixela.

## • COLORS

El submenú Colors conté les opcions següents:

En general i segons el filtre de color triat variarem el color de la imatge:

- Dependent del tipus de color.
- Dependent de l'angle de cada color.
- Dependent del nivell d'entrada del color (Mostratge).
- Dependent del rang del color.
- Dependent de l'intercanvi de colors.
- Dependent del canal sobre el qual apliquem el filtre.
- Dependent del nombre de colors.
- Dependent de la paleta utilitzada.
- Dependent de la quantitat de píxels sobre el qual s'aplica.



## • SOROLL

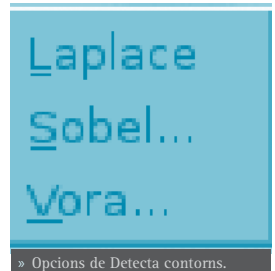
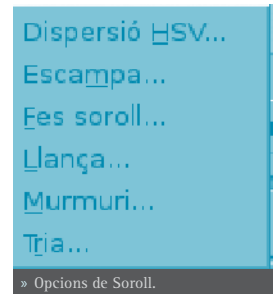
El submenú Soroll conté les opcions següents:

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

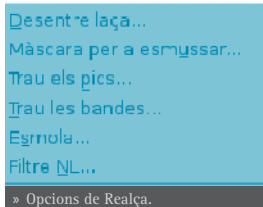
Estos filtres perfilen les vores de la imatge. Les vores es perfilaran més o menys dependent del filtre utilitzat. El submenú detecta vores conté les opcions següents:



## • 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:

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.

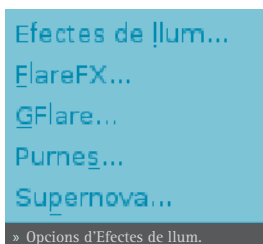


## • EFECTES DE VIDRE

El submenú *Efectes de vidre* conté les opcions següents:

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.

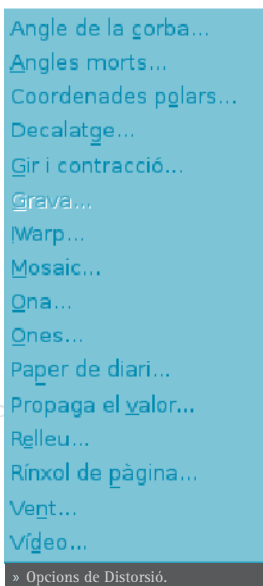


## • EFECTES DE LLUM

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:

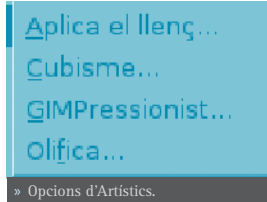
## • DISTORSIÓ

Els filtres de *Distorsió* afigen profunditat a la imatge, que la deformen i dobleguen, etc. El submenú *Distorsió* conté les opcions següents:



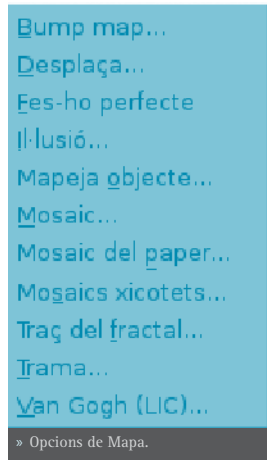
## • ARTÍSTICS

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:



## • MAPA

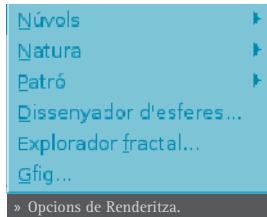
El submenú Mapa conté les opcions següents:



## • 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:



## • 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**:



## • COMBINA

Els filtres Combina associen dos o més imatges en una sola imatge.

El filtre Pel·lícula permet que l'usuari combine diversos quadres en un dibuix fotogràfic de la pel·lícula.



## ENLLAÇOS D'INTERÉS

- Tutorial de Gimp: <http://gimp.hispalinux.es/tutoriales/bazar/>
- Cnice: <http://observatorio.cnice.mecd.es/>

# ■ 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: **Menú LliureX -> 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 jòvens, 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.
- Utilitza, per defecte, la resolució 640 x 480, encara que també es pot utilitzar en 800 x 600.
- **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 fitxer 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 eines.

Mentres Tux Paint s'està carregant, apareix una pantalla d'informació. Una vegada completada la càrrega, pressioneu una tecla o feu clic amb el ratolí per a continuar o espereu 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 refereix a la versió 0.9.14.



## ÀREA DE TREBALL

La pantalla principal està dividida en les seccions:

### Esquerra: Barra de eines

La barra de eines conté els controls de dibuix i edició. Eines: 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 ampla 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 (triat en el selector de la dreta) i colors (triat 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 predibuixades 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.)



### Text

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 pulsar **Retorn**, el text queda fixat en la zona en què s'ha introduït i continuarà en la línia següent.

Si abans de pulsar **Retorn** es va a una altra zona, el text escrit es mou a la dita zona. Si es pulsa 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 seguix 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 referà 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**.



### Imprimix

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**.



**Ix**

Per a eixir polse el botó Ix que tanca la finestra de Tux Paint o presione la tecla **Escapament**. Es demana confirmació en Ix.

Si es polsa Ix i 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 reesca la perquè càpia en la zona de dibuix de Tux Paint i la convertix a PNG.
- » Utilitza `date` per a obtenir 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'ordres: --nosysconfig.

Les opcions disponibles són:

**fullscreen=yes**

Executa el programa en mode pantalla completa, en compte de fer-ho en una finestra.

**nosound=yes**

Inhabilita els efectes de so.

**noquit=yes**

Inhabilita el botó Ix en pantalla. Només funcionarà la tecla **Escapament**.

**noprint=yes**

Inhabilita la impressió.

**printdelay=SEGONS**

Introduïx una demora de manera que la impressió només 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, arrossegat i soltar.

**uppercase=yes**

Tot el text es mostrarà en majúscules. És útil per a usuaris que poden llegir, però que només coneixen les lletres majúscules.

**nowheelmouse=yes**

Inhabilita el suport per a la roda del ratolí.

**keyboard=yes**

Permet que les tecles de cursor del teclat s'utilitzin per a controlar el punter del ratolí. Les tecles de cursor mouen el punter del ratolí i la barra espaiadora actua com un botó del ratolí.

**saveover=yes**

Inhabilita la consulta de "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 sobre escriure 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://www.newbreedsoftware.com/tuxpaint/docs/es/html/LEEME.html>
- Article: <http://www.linuxfocus.org/Castellano/March2004/article333.shtml>



# ■ INKSCAPE: DIBUIX VECTORIAL

## INKSCAPE

Inkscape és una ferramenta de dibuix de programari lliure amb capacitats semblants a Illustrator, CorelDraw, 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 distribuïx amb llicència GPL.

Este manual es referix a la versió 0.40 de l'aplicació.

### • LA FINESTRA PRINCIPAL

Per a iniciar Inkscape, seleccione en el menú de l'escriptori **Lliurex -> Gràfics -> Inkscape, Il·lustrador Vectorial SVG**, o bé, des d'una consola, escriga **Inkscape**.

A l'iniciar Inkscape, es mostra la finestra principal:

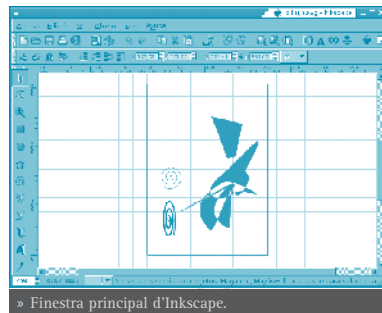
En esta s'observen diverses zones:

- **Barra de menús:** amb les opcions típiques de qualsevol aplicació GUI.
- **Fitxer :** permet obrir i guardar imatges en diversos formats, així com importar-les. Exportar mapes de bits, imprimir les imatges, etc.

També inclou les opcions per a establir les preferències del document que s'està editant i les preferències de l'aplicació.

- **Edició:** inclou les accions de desfer i refer, copiar, 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...**).





- **Mostra** : diverses opcions de zoom. També permet mostrar/ocultar les barres de ferramentes, la reixeta, les guies, etc.
- **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 (**Agrupar i Desagrupar**)
- **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 booleans, com la Unió, Diferència, Intersecció, ..
- **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

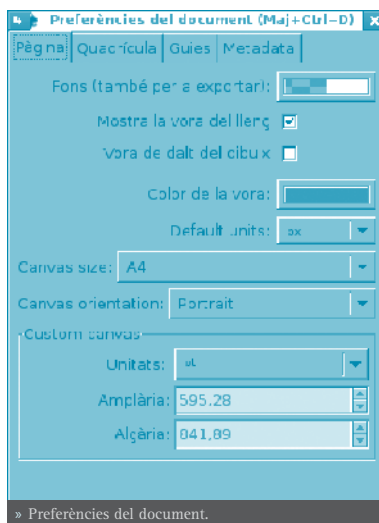
Per a crear un nou document, seleccione l'opció de menú **Fitxer -> Nou**, o pressione la combinació de tecles **Ctrl+N**. S'obrirà una nova finestra on començar a treballar. Per cada document que s'obri o nou, es mostra en una nova finestra. Per a desplaçar-se per les diverses finestres, es pot fer 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**.

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

pressiona la combinació de tecles **Ctrl+S**. Per a guardar amb un altre nom o format, seleccione l'opció de menú **Fitxer -> Guarda Com**, o pressiona 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 pulsada 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:

- Pulsant les tecles **+ o -**.
- Si disposa de ratolí amb botó o roda central, també el pot utilitzar per a ampliar /reduir la imatge, mantenint pulsada la tecla **Ctrl**.
- Una altra possibilitat és fer clic en el camp de zoom ubicat a l'extrem esquerre de la barra d'estat.
- 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.

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.



» Ferramentes de figures.

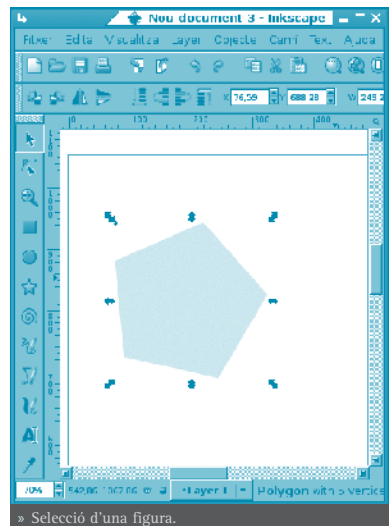
## • MOURE, ROTAR I ESCALAR

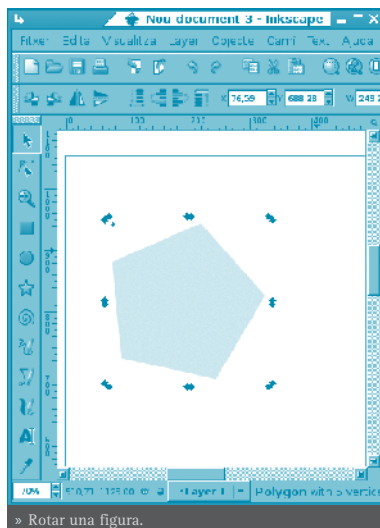
Una ferramenta molt utilitzada és el Selector d'objectes, ubicada en l'extrem superior de la caixa de ferramentes. Permet seleccionar objectes de dibuix per a manipular-los. Fent clic sobre este o amb la tecla F1 s'activa la ferramenta.

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/amplada de l'objecte.

Fent clic sobre l'objecte i arrossegant el ratolí, pot moure's l'objecte al lloc desitjat. Si es manté polsada 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.





## • 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 pulsada 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 pulsada la tecla **Maj** el desselecciona. Pulsant 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 -> Agrupa** (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.

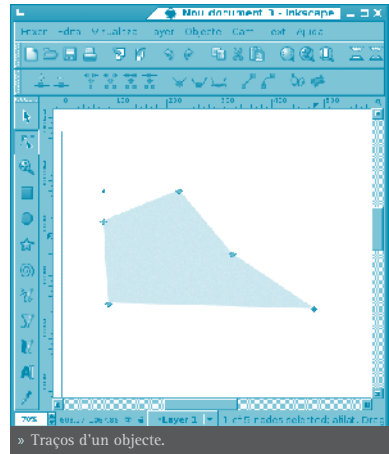
Per a desseleccionar un grup, seleccione'l i execute l'opció de menú **Objecte -> Desagrupa** (o polse **Ctrl + U**).

No cal desagrupar si vol editar un objecte individual. Fent clic amb la tecla **Ctrl** pulsada, 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'aparència 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 ferrament d'Editar traços o tiradors de control. Al fer clic amb esta ferrament 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.



## • FERRAMENTA TEXT

Inkscape permet introduir objectes de text. Per a això utilitza la ferrament 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 ferrament de text pot seleccionar objectes del seu tipus, de manera que es pot fer clic sobre objectes de text i editar-lo.

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. L'únic entrebanc és que estan en anglés.

- Pàgina del projecte: <http://www.inkscape.org/>
- Projecte en freshmeat: <http://freshmeat.net/projects/inkscape/>

# 9

## MULTIMEDIA EN LLIUREX

Reproducció multimèdia: Totem	236
Reproducció de música: Rhythmbox	244

# ■ 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.
- Navegació completa des de teclat.

**Nota:** Totem també proporciona funcionalitat addicional com:

1. Visor de miniatures per a GNOME
2. Utilitat Webcam
3. Etiqueta de propietats Nautilus

Este manual es referix a la versió 0.100 de l'aplicació.

## COMENÇANT AMB TOTEM

---

### • INICIAR TOTEM

L'aplicació es pot iniciar de les maneres següents:

#### Menú Lliurex

Vaja a: Menú Lliurex -> Multimèdia -> Reproductor de pel·lícules Totem

#### Línia d'ordes

Per a iniciar Totem des de la línia d'ordes, teclege l'orde següent i polse **Return:**  
**Totem**



**Suggeriment:** Per a veure altres opcions de línia d'ordes disponibles, teclege Totem --help, i polse Return.

## • QUAN ARRANCA TOTEM

En arrancar Totem es visualitza la finestra següent:

La finestra de Totem mostra els elements següents:

### Barra de menús

Els menús de la Barra de menús contenen totes les ordes necessàries per a utilitzar Totem.

### Àrea de visualització

L'Àrea de visualització mostra la pel·lícula o visualització de so.



### 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 Seleccione 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.

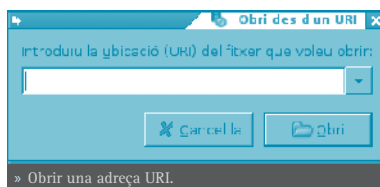
Totem visualitza el títol de la pel·lícula o so davall de l'àrea de visualització i en la Barra de títol de la finestra.

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.



### • 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*.

El quadre de diàleg conté la informació següent:

#### General

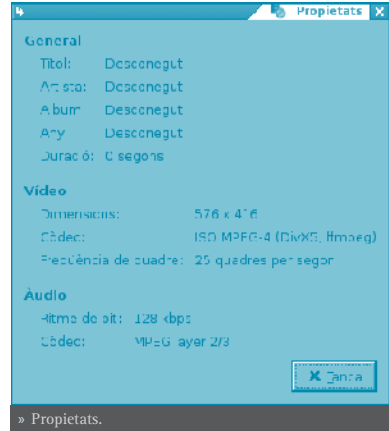
Títol, artista, any i duració de la pel·lícula o cançó.

#### 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.


#### Saltar 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.

#### 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 Ix 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 -> Proporcio**.

## • 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 desselecciona l'opció *Mostra controls*. Per a tornar a mostrar els controls de Totem, sobre la finestra polse el botó dret del ratolí i selecciona *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, seleccioni 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, seleccioni 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, seleccioni 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

Seleccioni 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 utilitzi 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 utilitzi 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.

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'obre el quadre de diàleg *Preferències*, que conté les seccions:

### • GENERAL

#### Dispositiu òptic

Selecciona el dispositiu òptic des de la llista *Ruta al dispositiu òptic*.

#### Xarxa

Selecciona la velocitat de connexió des de la llista *Velocitat de connexió*.

#### Eixida TV

- » *Sense eixida TV*: seleccione esta opció si no disposa de connexió eixida-TV.
- » *Mode eixida a TV*: seleccione esta opció si disposa de connexió eixida-TV normal.
- » *Eixida TV per DXR3*: seleccione esta opció si disposa de connexió eixida TV DXR3.

#### Complements (plugins) propietaris

Es poden afegir **plugins** propietaris per a manipular pel·lícules addicionals o fitxers d'àudio. Per a afegir **plugins** propietaris de Totem, polse el botó **Afig complements privatius**.

### • PANTALLA

#### Pantalla

Selecciona 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*.



# REPRODUCCIÓ DE MÚSICA: RHYTHMBOX

## INTRODUCCIÓ

---

Rhythmbox és un editor ID3 organitzat, biblioteca de música i reproductor de formats d'àudio. L'objectiu de Rhythmbox és resoldre totes les necessitats musicals dels usuaris finals, com ara la reproducció de cançons en format MP3, FLAC, OGG/Vorbis, cd, etc., així com la gravació de CD d'àudio, MP3, FLAC i OGG/Vorbis.

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.

Una altra característica que ofereix és el sistema de qualificació de cançons, basat en estrelles. Així, a cada cançó se li pot atorgar estrelles segons agrade més o menys, de manera que després es poden filtrar les cançons preferides, per exemple, aquelles de més de 3 estrelles.

Quan arranque per primera vegada l'aplicació només hi apareixen dos grups: la biblioteca i les ràdios (en línia) d'Internet. Per afegir música a la biblioteca, vaja al menú, seleccione *Afig a la biblioteca* i seleccione la carpeta que desitge afegir a la biblioteca, així cada vegada que hi col·loque un fitxer (en la carpeta), apareixerà en la biblioteca.

En general, Rhythmbox inclou les característiques següents:

- 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 0.8.8 de l'aplicació.



## FINESTRA DE RHYTHMBOX

### • DESCRIPCIÓ

La finestra principal de Rhythmbox és la següent:



La taula següent descriu els components de la finestra principal:

COMPONENT	DESCRIPCIÓ
Barra de menú	Conté les opcions de menú per a l'execució de les tasques en Rhythmbox.
Panell lateral	Activa el canvi entre la biblioteca i la llista de reproducció.
Àrea de reproducció	Proporciona accés als detalls sobre la pista que s'està reproduint i, en la biblioteca, activa la recerca d'una paraula en particular o frase.
Panell de visualització	Visualitza una llista de pistes disponibles des de: Biblioteca/ Grups de música/ Ràdio per Internet
Barra d'estat	Visualitza informació global sobre les pistes en el panell de visualització.

### • EL PANELL LATERAL

El panell lateral permet l'accés a la biblioteca de música de ràdio d'Internet i a la llista de reproducció. Este panell conté les icones següents:

- La biblioteca de llistes de reproducció en què apareix tota la música importada.
- Emissores de ràdio d'Internet.
- Permet reproduir i sincronitzar les cançons d'un iPod connectat a l'ordinador local.
- Qualsevol llista de reproducció que haja sigut creada a partir de música importada.



## • 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.

**Suggeriment:** Si s'utilitza un ratolí amb roda, es pot ajustar el volum col·locant el ratolí sobre la icona de l'altaveu i movent la roda en un sentit o en un altre. Aleshores, augmenta o disminueix el nombre d'ones que es visualitza sobre la icona.

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.

## UTILITZACIÓ DE LA LLISTA DE REPRODUCCIÓ

### • REPRODUIR MÚSICA

Per a reproduir una pista, selecciona-la i pressiona 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.

Orde aleatori  Repetix

#### REPETEIX

Si esta opció està seleccionada, les pistes en el navegador es reproduïxen de manera repetitiva.

Orde aleatori  Repetix

#### ANTERIOR/REPRODUÏX/SEGÜENT

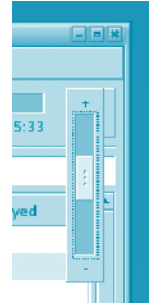
Els botons Següent i Anterior es poden utilitzar per a botar entre pistes mentre es reproduïxen. Si una cançó s'està reproduint, el botó Anterior reinicia

la cançó. Pulsant 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. Pulsant 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 BIBLIOTECA

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.

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'afigen a la biblioteca.

**Avis:** La biblioteca està localitzada en el directori `./gnome2/rhythmbox/nom_fitxer` del directori home de l'usuari. És única per a cada usuari del sistema.

### AFEGIR CANÇONS

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** -> **Esborra**, 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.

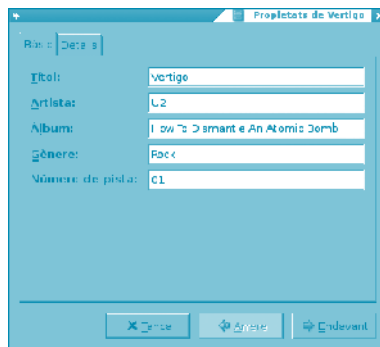
A l'arrancar, l'examinador mostra per defecte tots els artistes i totes les pistes. Seleccionant un artista concret en **Àlbum** es mostra la llista de tots els àlbums d'este artista, i la llista de pistes canvia per a mostrar totes les pistes per a eixos àlbums. Seleccionant un àlbum canvia la llista 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.



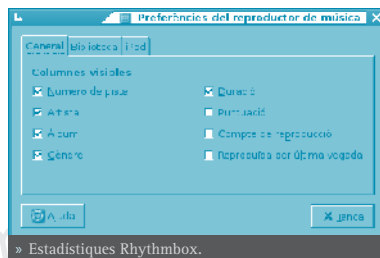
## BUSCAR

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.



## • 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**.



## 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 pes-

tanya *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

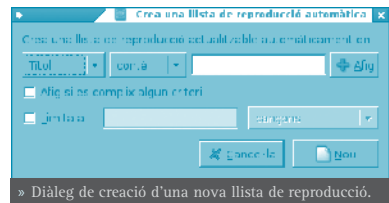
Una llista de reproducció és una llista que s'ha creat a partir de cançons de la biblioteca de reproducció de música; té un mètode de classificació diferent, per defecte, de la biblioteca artista/album.

Podria constar d'una llista de cançons d'un 'gènere' particular, un grup específic d'artistes, o també cançons que són d'un 'estil' particular, o el que es vulga.

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.

### 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.



### SUPRESSIÓ DE CANÇONS

Per a suprimir cançons des d'una llista de reproducció, simplement seleccioneu la cançó i vaja a:

Menú -> Editar -> Supremeix o també polse la tecla Supr.

### • INTERNET RÀDIO

#### ESCOLTAR RÀDIO VIA INTERNET

El sintonitzador de ràdio d'Internet es pot utilitzar per a sentir fitxers d'àudio.



### AFEGIR UNA EMISSORA

Per a afegir noves emissores al sintonitzador de ràdio d'Internet, vaja a: **Menú -> Música -> Emissora de ràdio per Internet nova**.



## PERSONALITZAR EL REPRODUCTOR DE MÚSICA

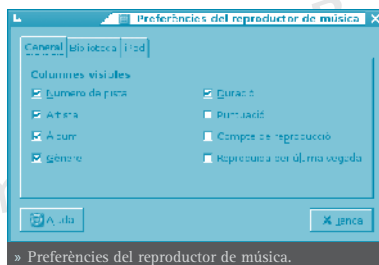
Es pot personalitzar el reproductor de música segons uns requeriments i preferències.

### • PREFERÈNCIES

Utilitzant el diàleg *Preferències* es pot personalitzar com es vulga el reproductor de música. Per a fer-ho, cal anar a: **Menú -> Edita -> Preferències**.

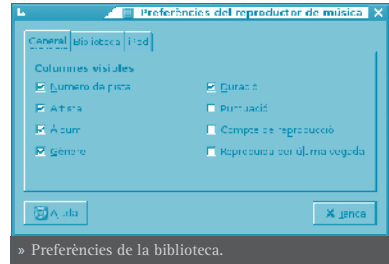
### COLUMNES

Esta secció del diàleg permet seleccionar quines columnes seran visualitzades.



## NAVEGADOR DE PREFERÈNCIES

Esta secció del diàleg permet seleccionar quines columnes del navegador seran visualitzades.







# 10

## INSTAL·LACIÓ I ACTUALITZACIÓ DE PAQUETS: SYNAPTIC

# 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 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.

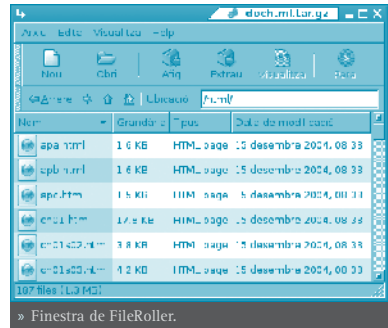
## PROCEDIMENTS INICIALS

En este apartat s'oferix informació sobre com iniciar FileRoller i es descriu la seua interfície d'usuari.

### • INICIAR FILEROLLER.

Per a iniciar FileRoller, segueisca els passos:

- Menú Lliurex (Aplicacions) -> Sistema -> Gestor d'arxius
- Línia d'ordes
- Executar l'orde: **file-roller**
- Quan inicia FileRoller, apareix la finestra:
- 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 contextuals 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	Arrossegue 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.

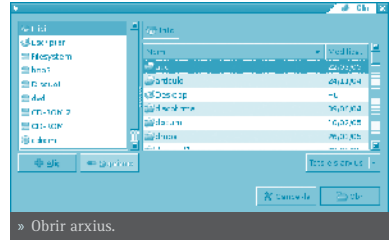
### • OBRIR UN ARXIU

Per a obrir un arxiu execute els passos:

- Vaja a: **Menú -> Arxiu -> Obri** per a obrir el quadre de diàleg *Obri arxiu*.
- Seleccione el fitxer a obrir.
- 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.

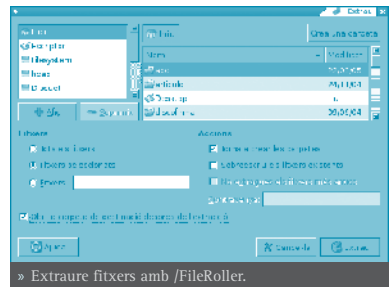
### • SELECCIÓ DE FITXERS EN UN ARXIU

- 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

Per a extraure fitxers de l'arxiu actualment obert, execute els passos següents:

- Vaja a: **Menú -> Edita -> Extrau**.
- Seleccione les opcions d'extracció necessàries.
- 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**.

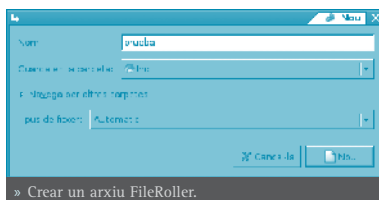
## CREACIÓ D'ARXIUS

FileRoller permet també crear arxius nous.

### • CREAR UN ARXIU

- Vaja a: **Menú -> Arxiu-> Nou**, per a obrir el quadre de diàleg.
- 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* desplaçe's a la ruta desitjada.
- 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.

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'afegir cap fitxer, FileRoller esborra l'arxiu.

### • AFEGIR FITXERS A UN ARXIU

Per a afegir fitxers a un arxiu, execute els passos següents:

- Determine quin és l'arxiu al qual es volen afegir fitxers:
- Vaja a: **Menú -> Edita -> Afegir**, s'obrirà el quadre de diàleg *Afegir*.

- Seleccione els fitxers que desitge afegir mantenint pulsada la tecla **Maj**.
- Polse el botó Afig. FileRoller afegirà els fitxers a la carpeta actualment oberta de l'arxiu.



### • ESBORRAR FITXERS D'UN ARXIU

Per a esborrar fitxers d'un arxiu actualment obert, efectueu els passos següents:

- Seleccione els fitxers a esborrar.
- Vaja a: **Menú -> Edita -> Esborra** per a obrir el quadre de diàleg *Esborra*.
- Seleccione l'opció d'esborrament que corresponga.
- Polse D'acord.



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 coincideixen 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 coincideixen amb el patró especificat, FileRoller esborra tant la carpeta com els fitxers.

## MODIFICACIÓ D'ARXIS

Les operacions següents modifiquen l'arxiu FileRoller en l'àmbit global: Reanomena, Còpia, Mou i Esborra

### • REANOMENA UN ARXIU FILEROLLER

Per a reanomenar un arxiu, executeu els passos següents:

- Òbriga l'arxiu.
- Vaja a: **Menú -> Arxiu -> Reanomena** per a obrir el quadre de diàleg *Reanomena*.
- Escriba el nou nom de l'arxiu, sense extensió.
- Polse Reanomena. FileRoller canvia el nom de l'arxiu pel nou nom indicat i deixa l'extensió de fitxer original.

## • COPIAR UN ARXIU

Per a copiar un arxiu, execute els passos següents:

- Òbriga l'arxiu FileRoller que es vol copiar.
- Vaja a: **Menú -> Arxiu -> Copia** per a obrir el quadre de diàleg *Copia*.
- Especifique el camí en què FileRoller ha de guardar el fitxer copiat. Trie un camí en el quadre o polse dos vegades una entrada del panell *Carpetes* per a desplaçar-se al camí corresponent.
- Polse Copia. FileRoller copia l'arxiu en la ubicació especificada. Si esta no existix, FileRoller crea el camí en primer lloc i, a continuació, copia l'arxiu FileRoller en la ubicació especificada.

El quadre de diàleg *Copia* conté tres botons més: Crea carpeta, Afig i Lleva.

## • ESBORRAR UN ARXIU FILEROLLER

Per a esborrar un arxiu FileRoller, execute els passos següents:

- Òbriga l'arxiu FileRoller que desitge esborrar.
- Vaja a: **Menú -> Arxiu -> Mou a la paperera** per a obrir el quadre de diàleg *d'esborrar*.
- Polse Esborra. FileRoller esborra el fitxer.

## 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.

*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.

La Barra de carpetes, que només es mostra en FileRoller en vista de carpetes, conté els elements següents:

#### Ubicació actual

El camp *Ubicació actual* mostra el camí complet, dins de l'arxiu, de la carpeta que es mostra actualment.

Per a pujar diversos nivells en l'arbre de carpetes, polse el quadre de selecció *Ubicació actual* per a mostrar tots els nivells per damunt de l'actual, i seleccione la carpeta apropiada. FileRoller mostra el contingut de la carpeta seleccionada.

#### Dalt

Per a pujar un nivell dins de l'arbre de carpetes, polse el botó Dalt de la Barra de carpetes.

### 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.





# 11

## INSTAL·LACIÓ I ACTUALITZACIÓ DE PAQUETS: SYNAPTIC

# ■ 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

Aplicacions -> Ferramentes del sistema -> Gestor de paquets Synaptic

### Línia d'orde

Per a arrancar Synaptic des de la línia d'orde, en un terminal escriga **synaptic** i pressione **Return**:

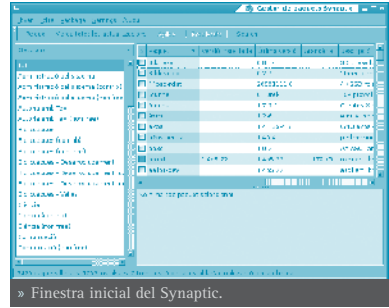
**Atenció:** Utilitze el Synaptic amb cura. Es pot deixar el sistema inestable.

Este manual es referix a la versió 0.53.4 de l'aplicació.

## FINESTRA PRINCIPAL

### • DESCRIPCIÓ

Quan s'arranca el Synaptic es visualitza la finestra següent:



» Finestra inicial del 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 Refresca, Actualitza sistema, Aplica i Recerca.
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.



» 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.

## Recerca

Permet realitzar recerques.

### • SELECTOR DE CATEGORIES

El selector de l'esquerra permet reduir els paquets llistats per categories.

Les categories següents estan disponibles:

#### Seccions

Només mostra paquets pertanyents a la secció seleccionada.

#### Estat

Només mostra paquets de l'estatus seleccionat.

#### Alfabètic

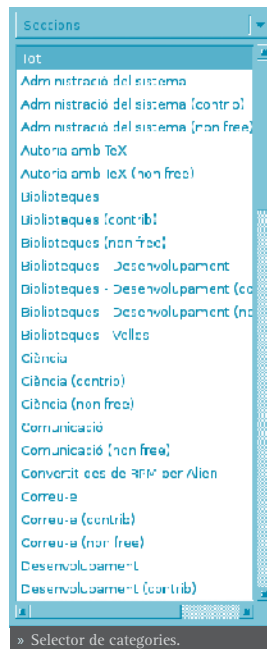
Només mostra paquets amb la lletra inicial seleccionada.

#### Filtres personalitzats

Només mostra paquets que s'ajusten als criteris seleccionats.

#### Històric de recerca

Només mostra el resultat de la recerca seleccionada.



» Selector de categories.

### • 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.

L'orde de les columnes i els colors usats es poden canviar des de les Preferències.



» Llista de paquets.

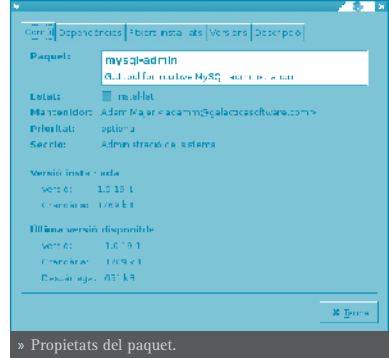
### • PROPIETATS DEL PAQUET

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.

Esta zona conté les pestanyes següents:





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 seguiscu els passos:

- Òbriga el diàleg de recerca

- » Polse la combinació **CTRL+F**
- » Polse *Busca* en la Barra de ferramentes
- » Vaja a: **Menú -> Edita -> Busca**
- Introduïska l'expressió de recerca en el camp *Busca*.
- Seleccione el camp pel qual es realitzarà la recerca.
- 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:

- 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.**
- 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.**
- 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 seguísca els passos següents:

- 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 *Suprimix* en el menú contextual.
- » Seleccione el paquet i trie **Menú -> Paquet -> Marca per a suprimir**.
- » Seleccione el paquet i polse la combinació **Ctrl+R**.
- 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:

- 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**.
- 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**.
- 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 segueixca els passos següents:

- 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**.
- 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**.
- Trie el mètode *Upgrade*. Es recomana l'actualització intel·ligent.
- 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.**
  - » Polse 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.

- Seleccione de la Llista de paquets el paquet sobre el qual es vol llegir documentació adicional.
- 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.**



## FILTRES

L'activació de filtres reduïx la llista de paquets mostrats.

Synaptic treballa amb un conjunt de 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.
<u>Actualizable</u>	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.
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 -> Preferències -> 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:

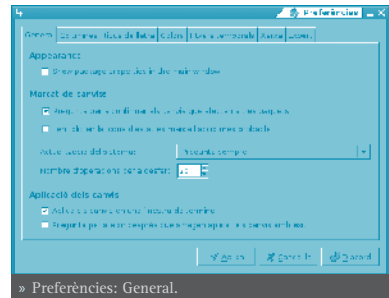
### GENERAL

#### 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.



# 12

## INFORMÀTICA: PROGRAMACIÓ

Bluefish: disseny web	278
Glade: Programació GTK+	284
Anjuta	291
El Mergeant: gestió de bases de dades	297
Nvu: disseny web	301

# 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 predefinitos i personalitzats per l'usuari. Posseix diverses funcionalitats com el ressaltat sintàctic, recerca i reemplaçament avançats, escalabilitat i referències de funcions de llenguatges.



» Finestra principal de Bluefish.

Bluefish és un projecte Open Source amb llicència GPL.

La versió documentada de Bluefish és la 0.13.

Bluefish posseix 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.

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 &grave; i una ç seria &cedilla;. 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 seleccione una opció, s'inserixen 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 pulsar 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 *Afig 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.

**Sugeriment:** 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

Seleccióne l'opció de menú **Fitxer** -> **Nou**. També es pot seleccionar el primer botó de la Barra de ferramentes Principal o polsar 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.

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.

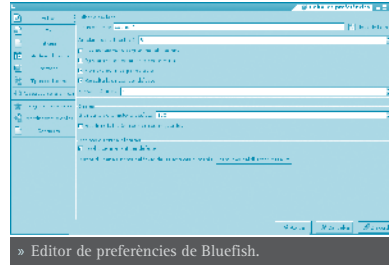
Si es vol veure la pàgina HTML que s'està creant en un navegador per comprovar l'efecte final, seleccionant l'opció de menú **Extern** s'obri la pàgina amb el navegador que se selecciona. Evidentment, perquè funcione l'opció d'un navegador en concret, el dit navegador ha d'estar instal·lat en el sistema.

### • 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.*

- **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'inserten en minúscules (per defecte) o majúscules. També permet l'ús d'etiquetes HTML antigues. En l'actualitat, la W3 recomana usar CSS per a donar format als documents i no les antigues etiquetes (per exemple, 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'usuari:** 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'inici, 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. Selecciónt el tipus de fitxer, es mostren els patrons definits per a este. Selecciónt 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 seleccióne 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.



# ■ 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 **giny**s. Estos giny's 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**.

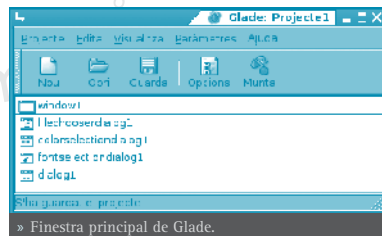
A l'iniciar Glade, es mostren diverses finestres:

### • FINESTRA PRINCIPAL

Posseïx una barra de menús amb diverses opcions:

**Projecte**: amb opcions per a gestionar projectes, com **Nou**, **Obri**, **Guarda**, **Construïx** (Genera el codi), i **Opcions** (permet establir característiques del projecte).

- **Edita**: amb les opcions de **Talla**, **Copia**, **Apega** i **Eborra**.





- **Visualitza:** permet mostrar /ocultar les diverses finestres de l'aplicació.
- **Ajuda:** mostra el diàleg **Quant a...**

### • PALETA DE GINYS

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 desitja ubicar.

### • FINESTRA DE LA PALETA

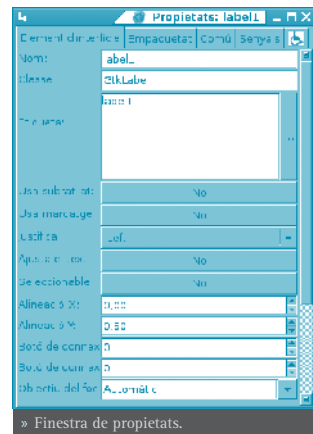
Quan es col·loca un giny en una finestra de projecte, tendix a ocupar tot l'espai disponible, no es pot ubicar per mitjà de posicions absolutes i grandàries, sinó que l'espai s'organitza per mitjà de contenidors com caixes horitzontals i verticals, o taules. Això facilita suportar el redimensionat de finestres, així com la traducció a diversos idiomes, encara que fa el disseny un poc menys intuïtiu.

Permet manipular les propietats d'un giny, com ara la seua grandària, color, senyals, etc.

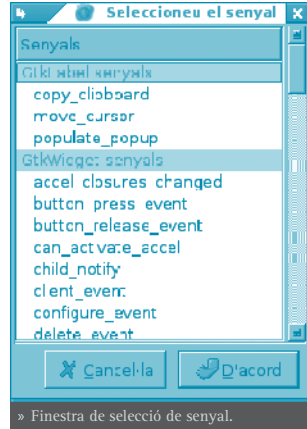
### • FINESTRA DE PROPIETATS

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 ginyes, 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.

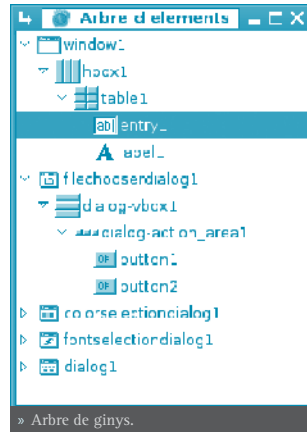


Al seleccionar un senyal, s'ompli automàticament el nom del manejador que tractarà eixe senyal, encara que este nom es pot canviar. Pulsant el botó *Afig*, s'afeg el senyal a la llista de senyals tractats per a eixe giny.

- **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.



• **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.

• **FINESTRES DE PROJECTE**

Són les finestres de l'aplicació sobre les quals es treballa, afegint i manipulant ginys.



## TREBALLAR AMB PROJECTES

### • CREAR UN NOU PROJECTE

Seleccione 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

Seleccione 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

Seleccione 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

Seleccione l'opció de menú **Projecte -> Construïx**. 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 modi-

ficar 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 qual-sevol fitxer d'imatge usat al col·legi.
- Llenguatge: especifica el llenguatge de programació que s'utilitzarà per a construir el codi font del projecte.

## OPCIONES DE C:

### Opcions generals

- » Suport per a gettext: seleccione esta opció per a generar codi que suporte GNU gettext per a internacionalització.
- » Establir nom dels gínys: seleccione esta opció per a establir els noms de tots els gínys. 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 construísca 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.

#### OPCIONES 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.
- 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 construïska 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 pulsada 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	Panell horitzontal
Caixa vertical	Panell vertical
Taula	Quadern
Posicions estàtiques	Marc
Caixa de botons horitzontal	Finestra de desplaçament
Caixa de botons vertical	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.

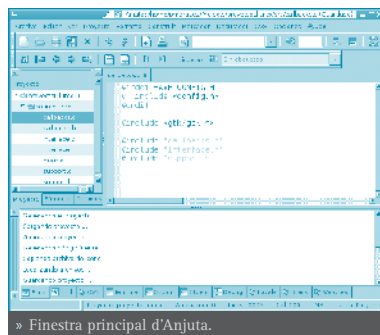
Per a conèixer el propòsit d'un giny en la finestra de la *Paleta*, col·loque el ratolí sobre el giny per a activar l'indicador de funció.

Per a més informació sobre els ginys que Glade suporta, consulte **GTK+ Reference Manual**.

## INTRODUCCIÓ

Anjuta és un entorn integrat de desenvolupament (IDE) per a C i C++ que proporciona gran quantitat de facilitats per a la programació. Posseix 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:

### • BARRA DE MENÚS

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 **Seleccio-na**), múltiples opcions d'inserció de text orientades a la programació en llen-

guatge 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 **Edita -> 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 **Edita 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 polsar la tecla de funció **F9**.) Apareixerà la finestra de missatges, que mostra tots els missatges que produísca 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.

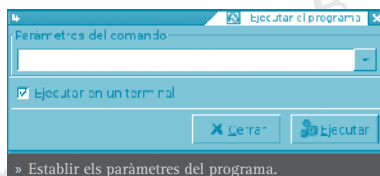
Per a muntar un executable, seleccione l'opció de menú **Munta -> Munta** o faça clic en el botó *Munta* de la barra estesa. (També es pot polsar la tecla de funció **F11**.) Això mostrarà la finestra de missatges amb tots els missatges que produísca el muntatge de l'executable. El procés de muntatge 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 polsar la tecla de funció **F3**.

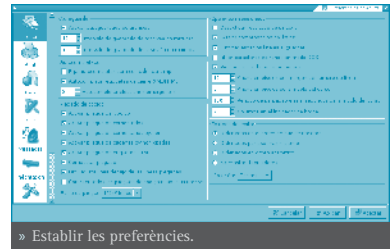


- Dependències: al contrari que en la fase de muntatge, l'execució no comprova les dependències; és a dir, no comprova si l'executable està en l'última versió, així que l'usuari ho ha de comprovar.

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.

## PREFERÈNCIES

Anjuta permet la personalització de moltes de les seues característiques perquè l'usuari treballes 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:



### 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>

# EL MERGEANT: GESTIÓ DE BASES DE DADES

## MERGEANT

El Mergeant és un component del GNOME-DB <http://www.gnome-db.org>.

El Mergeant utilitza les biblioteques libgda i libgnomedb i la gestió de les fonts de dades es fa a través d'ambdós biblioteques. Qualsevol programa que utilitzi estes biblioteques es beneficiarà de les mateixes facilitats respecte a fonts de dades (glade, abiword, glom).

Les fonts de dades es configuren en el registre de GConf i s'emmagatzemen en el fitxer `.libgda/config.xml` en el directori personal de cada usuari.

El Mergeant és un processador de dades per a administradors de bases de dades i desenvolupadors d'aplicacions de bases de dades.

El Mergeant té com a objectiu facilitar la gestió de bases de dades a partir d'una agradable interfície gràfica. Des d'esta interfície es pot accedir a les dades d'una base de dades per modificar-la. El funcionament del programa és per mitjà d'un sistema de connectors que permet manejar bases de dades MySQL, Postgres...

La versió documentada del Mergeant és la 0.52.

Característiques:

- Permet modificar i fer consultes de selecció sobre taules.
- Permet connectar a qualsevol base de dades basades en la biblioteca Libgda.
- Permet obrir diverses connexions simultàniament.
- Utilitza el concepte d'espais de treball, on un espai de treball és una finestra on es manipulen les dades que corresponen a una connexió.
- Extrau un diccionari de tots els objectes estructurals presents en la base de dades (la primera vegada que s'estableix la connexió) i l'emmagatzema en un fitxer per a la pròxima vegada que s'utilitza la connexió.



- Sincronitza el diccionari amb l'estructura real de la base de dades (per exemple, si l'estructura de la base de dades ha canviat des que el diccionari va ser construït).

## • GESTIÓ DE CONNEXIONS

Abans d'establir una connexió a una base de dades des del Mergeant, cal declarar-la. El sistema manté una llista de connexions, de manera global a tots els usuaris, i de manera local a un usuari determinat. Les connexions s'identifiquen per mitjà d'un identificador únic i cada connexió utilitza un «conductor de la base de dades» per a tindre accés a un tipus específic de base de dades (MySQL, PostgreSQL, Oracle, etc.).

A més, cada connexió necessita una certa informació sobre la localització de la base de dades (en quina màquina), amb quina base de dades connectarà (en cas que el servidor manege més d'una base de dades), quin nom d'usuari i quina contrasenya utilitzarà i una altra informació que depèn del «conductor de la base de dades».

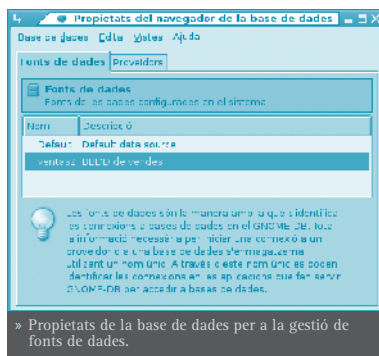
## • AFEGIR I ELIMINAR CONNEXIONS

Quan arranca el Mergeant, este obri una finestra de diàleg que permet seleccionar la connexió que s'ha d'utilitzar. Des d'este diàleg és possible declarar noves fonts de dades abans d'utilitzar-les en el Mergeant.

Les fonts de dades són només una “declaració” per a dir al Mergeant on es troba la base de dades i com s'hi pot accedir. El Mergeant encara no suporta la creació de bases de dades.

Una vegada seleccionada la font de dades que s'ha d'utilitzar des del Mergeant, ja és possible accedir del menú **Ferramentes** a les Propietats de les bases de dades GNOME.

Es pot accedir a les Propietats d'accés a les bases de dades GNOME a través de les preferències de menú de l'escriptori GNOME: **Aplicacions -> Preferències de l'escriptori -> Avançades -> Configuració de la base de dades**, o executant, en la línia d'ordes, el programa `gnome-database-properties`.



## ESPAIS DE TREBALL

### • ESPAI DE TREBALL

El Mergeant utilitza el concepte d'espai de treball: un espai de treball és una finestra que es correspon a la connexió d'una font de dades específiques. Es poden obrir diversos espais de treball al mateix temps i alguns d'estos per a la mateixa font de dades (en este cas, cada modificació feta en un espai de

treball estarà immediatament disponible en els altres espais de treball).

Un espai de treball proporciona diverses àrees de treball, visualitzades en la mateixa finestra. Conté un menú situat al cantó superior esquerre de la finestra que permet el canvi d'àrea de treball, que conté:

Àrea de treball de taules i visualitzacions: mostra taules i visualitzacions, les columnes i les regles d'integritat referencial.

Àrea de treball de tipus de dades: llista els tipus de dades i funcions que operen sobre el tipus de dades seleccionades.

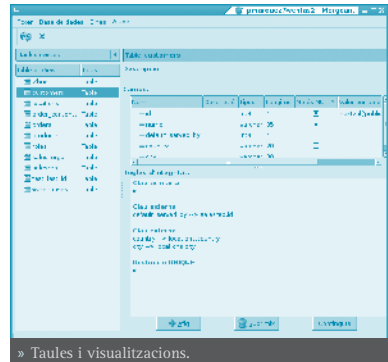
Àrea de treball de consultes: activa la gestió d'usuaris per a la definició de consultes per a la manipulació de dades.

Àrea de treball de relacions: mostra l'estructura de la base de dades respecte a les regles d'integritat referencial.

Àrea de treball de formularis, on l'usuari pot modificar formularis ja definits.

### • ÀREA DE TREBALL DE TAULES I VISUALITZACIONS

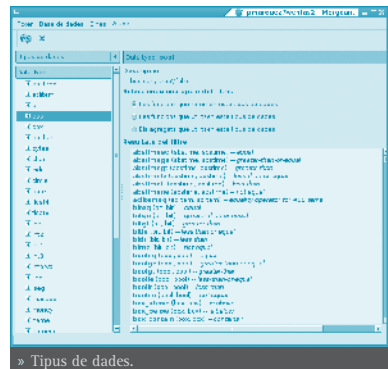
Esta àrea de treball mostra l'estructura de les taules i visualitzacions que conté la base de dades. La part esquerra de l'espai de treball mostra una llista classificada alfabèticament de taules i visualitzacions, i en la part dreta mostra informació sobre la taula o visualització seleccionada: la llista de camps i de les seues propietats, i la llista de restriccions aplicades a la taula seleccionada (quan la taula és seleccionada).



Les dades no poden ser modificades, però en futures versions s'inclourà la possibilitat de crear de taules o visualitzacions, eliminar-les o reanomenar-les, i modificar-les.

### • ÀREA DE TREBALL DE TIPUS DE DADES

Esta àrea de treball mostra informació sobre els tipus de dades i les funcions definides en els tipus de dades. La part esquerra de l'espai de treball mostra una llista de tipus de dades definides dins de la base de dades. Són els tipus de dades suportades pel DBMS, i els tipus de dades definides per l'usuari si són suportats pel DBMS. Selecció



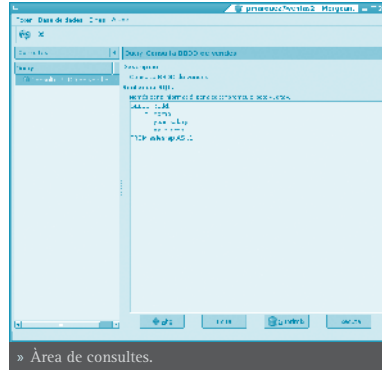
cionant un tipus de dades es visualitzarà informació sobre este en la part dreta de l'espai de treball.

Sobre el tipus de dada seleccionada es poden aplicar diferents filtres (part dreta de l'àrea de treball).

• ÀREA DE CONSULTES

Esta àrea de treball és el lloc en què l'usuari defineix i gestiona les consultes. Les consultes són del tipus SELECT, INSERT, UPDATE o DELETE. Les consultes són creades utilitzant un assistent de creació, on s'indiquen tots els passos requerits per a crear la consulta.

Una consulta també pot ser creada des d'una declaració SQL, que és analitzada. Es poden introduir paràmetres en la consulta quan és necessari, perquè la consulta siga creada, un valor no conegut.

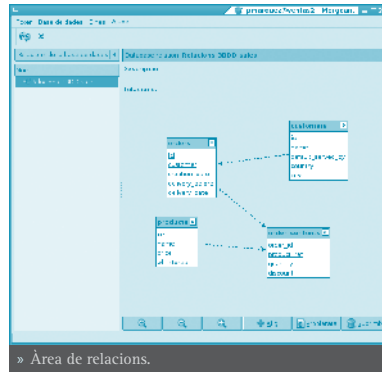


» Àrea de consultes.

• ÀREA DE RELACIONS

Esta àrea és utilitzada per a crear algunes visualitzacions i diagrames de relació entre taules de la base de dades (les relacions són implementades com a restriccions de clau aliena). Es pot crear qualsevol nombre de visualitzacions (anomenades gràfics) per a representar diferents «parts» de l'estructura de la base de dades.

Els enllaços que apareixen com a línies sòlides són relacions implementades en la base de dades com a restriccions de clau aliena. Els enllaços mostrats com a línies de punts són enllaços definits per l'usuari utilitzant «arrossegar i deixar anar», però no implementats en la base de dades com a restriccions de clau aliena.



» Àrea de relacions.



# ■ NVU: DISSENY WEB

## NVU

El Nvu és un editor HTML que permet crear i editar pàgines web. El Nvu té una interfície WYSIWYG (el que es veu és el que s'obté). Esta interfície està dissenyada per a ser amigable a l'usuari, senzilla i potent, i l'usuari no necessita tindre coneixements de HTML, ja que la majoria de les funcions bàsiques HTML estan disponibles com a ordes des de les barres de ferramentes i menús.

Este projecte és 100% codi obert i està patrocinat per Linspire.

La versió documentada del Nvu és l'1.0PR.

Característiques:

- Editor WYSIWYG, que fa que la creació web siga tan fàcil com escriure una carta amb un processador de text.
- Gestió integrada de fitxers via FTP. Simplement cal connectar amb el lloc web i navegar pels fitxers, editant les pàgines web al vol, directament des del lloc web.
- Creació de codi HTML fiable, que funcionarà en els navegadors web més populars actualment.
- Permet canviar ràpidament entre diferents modes de visualització mitjançant pestanyes, com el mode d'edició WYSIWYG i HTML.
- Edició amb pestanyes, la qual cosa permet treballar fàcilment amb múltiples pàgines.
- Potent suport per a marcs, formularis, taules i plantilles.



## LA BARRA DE MENÚ

Des de la barra de menú es poden realitzar les accions més comunes.

- Fitxer: opcions per a treballar amb fitxers. Permet crear un nou fitxer en blanc o basat en una plantilla. Obrir una pàgina emmagatzemada en local (Obri un fitxer) o un lloc web ( Obri un lloc web). Guardar la pàgina amb les modificacions i amb una codificació de caràcters diferent, per exemple, guar-

dar en UTF-8 (Anomena i guarda amb una codificació). També permet publicar la pàgina al lloc web en què s'està treballant, i també imprimir la pàgina.

- **Edita:** opcions típiques de Desfés/Refés, Talla, Copia i Apega, Selecciona-ho tot, Busca... També hi ha l'opció d'apegar sense format, que apega el text copiat com a text pla sense cap tipus d'estil. L'opció Apega apega el format del text seleccionat. Una altra opció és Comprova l'ortografia, per a revisar l'ortografia del text.

Una altra opció del menú és Paràmetres de publicació en el lloc..., on es pot configurar la connexió al lloc web on es penjarà la pàgina. El Nvu està pensat per a treballar directament sobre el lloc web en Internet, encara que també pot treballar amb fitxers en local.

- **Visualitza:** mostra i/o oculta les diferents barres de ferramentes, regles, així com el panell esquerre (Gestor de llocs del Nvu). Des d'ací es poden personalitzar les barres de ferramentes.
- El menú Visualitza permet canviar el mode de visualització de la pàgina. Una pàgina es pot veure de quatre maneres o vistes:
  - » **Normal:** la vista habitual de treball. Es veu l'aparença final de la pàgina, però les zones i els objectes estan quadrículats per a facilitar-ne la manipulació. Els objectes dinàmics no es veuen.
  - » **Etiquetes HTML:** en esta vista, es veu el text de la pàgina, amb el format normal; a més, en groc, es mostren les etiquetes HTML.
  - » **Codi HTML:** el codi font HTML en text pla.
  - » **Previsualització:** vista prèvia de la pàgina, pràcticament igual a com es veurà en el navegador. Des d'esta vista també es poden editar el text i el format dels objectes.

En totes les vistes es pot editar la pàgina, modificant el text i el format, i es poden suprimir i afegir objectes.

- **Inserix:** permet inserir en la pàgina diversos elements, com ara imatges, taules, hipervincles, formularis, etc. Segons l'element que se seleccioni, es mostra una caixa de diàleg on s'han d'indicar totes les propietats de l'element.
- **Format** permet establir les característiques del text: tipus de lletra, grandària, estil i color del text, alineació, etc., així com el format de paràgrafs i llistes.

També es poden establir les propietats de cel·la d'una taula, així com les propietats de la pàgina, com ara el color i la imatge de fons, el títol, etc.

- **Taula:** inclou totes les opcions de manipulació de taules; és a dir, permet seleccionar, afegir i llevar taules, files i columnes, i també establir les propietats de cel·la i de taula.

- **Ferramentes:** diverses ferramentes com un **Netejador de codi HTML** i un **Validador de HTML**. També inclou un complet **Editor de fulls d'estil**, així com un gestor de contrasenyes i de descàrregues. Una altra opció interessant és la de **Desenvolupament web**, que inclou diverses ferramentes per a depuració de codi JavaScript.

En este menú també està l'opció **Preferències**, que permet establir les preferències de diversos aspectes de l'aplicació, així com afegir-hi complements i extensions...

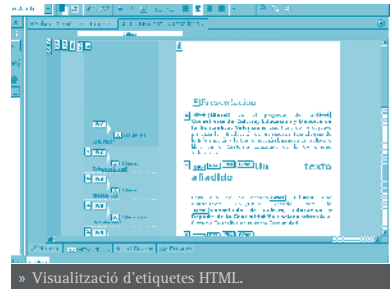
- **Ajuda:** inclou un accés a la web i a les FAQ del Nvu, així com el típic **Quant al Nvu...**). També està l'opció del *Consell del dia*, que mostra trucs interessants per a traure tot el partit al programa.

## MODES D'EDICIÓ

A l'hora d'editar una pàgina web, hi ha diversos modes d'editar la pàgina:

- **Mode normal d'edició:** en este mode es mostra la pàgina com un WYSIWYG (el que es veu és el que s'obté), de manera que permet una edició normal, inserint text, imatges, taules, etc. Es veu l'aparença final de la pàgina, però les zones i els objectes estan quadriculats per a facilitar-ne la manipulació. Els objectes dinàmics no es veuen.
- **Etiquetes HTML:** en esta vista es mostren les etiquetes del llenguatge HTML en fons groc, i es veu l'estructura de la pàgina d'una manera visual.
- **Codi HTML:** en esta vista es pot editar directament el codi HTML de la pàgina en text pla.
- **Previsualització:** vista prèvia de la pàgina pràcticament igual a com es veurà en el navegador. Des d'esta vista també es poden editar el text i el format dels objectes.

En qualsevol d'estos modes es pot editar el contingut de la pàgina. Mitjançant les pestanyes ubicades a la zona inferior, es pot canviar fàcilment d'un mode a un altre.



## BARRES DE FERRAMENTES

La barra de ferramentes de composició conté botons per a la majoria d'operacions, tal com es pot veure en la figura següent:



La barra de ferramentes de format s'utilitza molt en l'edició de pàgines web amb el Nvu. Amb esta barra es pot aplicar format al paràgraf, triar un tipus de lletra, canviar els colors de fons i primer pla, etc. També és possible crear llistes tant ordenades com no ordenades, justificació de blocs de text, tal com es pot veure en la figura següent:



La barra de ferramentes de pestanyes de navegació permet l'edició simultània de múltiples documents utilitzant diferents pestanyes, una per a cada document. L'indicador visual assenjala quines pàgines han sigut modificades i no guardades.



La barra de ferramentes de mode edició indica el mode de vista amb què es presenta el document actual. Estan disponibles les vistes: Normal, Etiquetes HTML, Codi HTML i mode Previsualització. Canviar de mode d'edició és tan senzill com fer clic en la pestanya corresponent.



La barra de ferramentes d'estat mostra la posició del cursor respecte a la jerarquia de l'etiqueta HTML. Es poden editar o assignar les propietats d'una etiqueta particular en la barra d'estat fent-hi clic i seleccionant amb el botó dret del ratolí l'opció que cal aplicar sobre esta.



## CREAR PÀGINES WEB AMB EL NVU

El Nvu permet crear i publicar pàgines web sense necessitat de tindre coneixements de HTML i d'una manera tan senzilla com utilitzar un processador de textos.

La barra de ferramentes de botons permet incloure llistes, taules, imatges, enllaços a altres pàgines, colors i estils de tipus de lletra. Mentres es crea el document es pot veure com es visualitzarà en la web, es pot compartir el document amb altres usuaris...

### • CREAR D'UNA PÀGINA WEB

Per a crear una pàgina web, s'ha de fer clic sobre la icona **Nou** en la barra de ferramentes de composició.

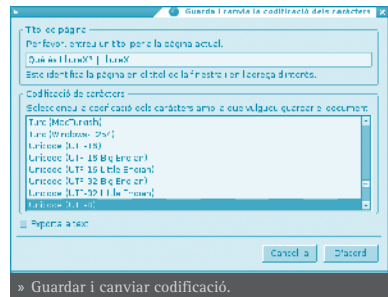
Per a obrir una pàgina ja existent, cal anar a: **Fitxer -> Obri un fitxer**.

Per a obrir una pàgina de la web, s'ha d'anar a: **Fitxer -> Obri un lloc web i** introduir la URL corresponent: <http://www.lliurex.net>.

Per a obrir una pàgina oberta recentment, s'ha d'anar a: **Fitxer -> Pàgines recents**.

### • GUARDAR I NAVEGAR UNA PÀGINA WEB

Un document Nvu es pot guardar en format HTML o format només text. Si es guarda com a HTML (**Fitxer -> Anomena i desa...**) es preserva el format del document, com estils del text, imatges, etc. Si es guarda el document com a només text (**Fitxer -> Guarda i canvia la codificació**), s'eliminen totes les etiquetes HTML, però es preserva el text del document. S'ha d'activar l'opció **Exportar a text**.



Per a navegar per la pàgina web i provar els enllaços, s'ha d'anar a: **Fitxer -> Navega per la pàgina**.

### • FORMATAR PÀGINES WEB

#### FORMATAR PARÀGRAFS, CAPÇALERES I LLISTES

Per a formatar un paràgraf:

- Faça clic en el punt d'inserció on es vol que comence el format o seleccione el text a formatar.
- S'ha d'anar a: **Menú -> Format -> Paràgraf**:

- Cos del text: aplica l'estil per defecte del text regular, sense afectar l'espai anterior i posterior al text.
- Paràgraf: inserix una etiqueta de paràgraf. El paràgraf inclou marge superior i inferior.
  - » Capçalera1- Capçalera6: formata el paràgraf com una capçalera. Capçalera1 és el nivell més alt de capçalera i Capçalera6 és el nivell més baix.
  - » Adreça: es pot utilitzar firma en la pàgina web, que indica l'autor de la pàgina i la persona de contacte per a més informació.
  - » Preformat: se sol utilitzar per a elements del tipus codi, columnes de dades i missatges de correu que es volen visualitzar amb un tipus de lletra d'amplària determinada.

Per a una llista d'ítems:

- Faça clic en el punt d'inserció sense la línia de text que es vol formatar.
- S'ha d'anar a: **Menú -> Format -> Llista.**
- Seleccione l'estil **Llista.**
  - » Vinyetes: cada ítem té una vinyeta (punt). Hi ha un botó assignat a esta funcionalitat en la Barra de ferramentes de format.
  - » Números: cada ítem té un número. Hi ha un botó assignat a esta funcionalitat en la Barra de ferramentes de format.
  - » Terme i Definició: ambdós estils junts creen una aparença d'estil glosari. Per a definició d'etiquetes i paraules.

De manera semblant es poden assignar i/o canviar atributs, com ara el color, l'estil i el tipus de lletra del text, buscar i reemplaçar text, inserir línies horitzontals i establir-ne les propietats, etc.

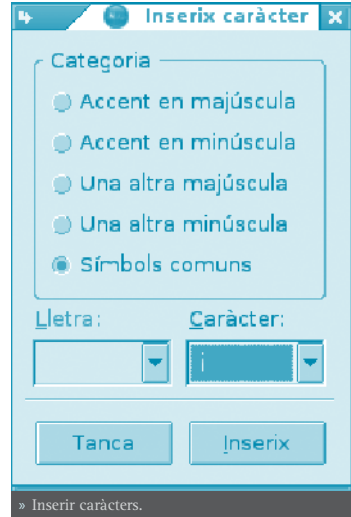
### INSERIR CARÀCTERS ESPECIALS

Per a inserir caràcters especials com accents, **copyright** i caràcters de moneda:

- S'ha de fer clic en el punt d'inserció on es vol que aparega el caràcter.
- S'ha d'anar a: **Menú -> Inserix -> Caràcters i símbols** i apareix la caixa de diàleg següent:
- Seleccione un tipus de caràcter especial. Si se seleccionen les opcions **Accent sobre majúscula** o **Accent sobre minúscula**, caldrà seleccionar en les llistes desplegable, a la part inferior de la caixa de diàleg, sobre quina lletra es vol

que aparega l'accent. S'ha de triar **Símbols comuns** per a inserir caràcters especials, com ara símbols de **copyright** o fraccions.

- De la llista desplegable s'ha de seleccionar el caràcter que cal inserir.
- Faça clic sobre el botó **Inserix**.



#### INSERIX ELEMENTS HTML I ATRIBUTS

Si es coneix com es treballa amb codi HTML, es poden inserir marques addicionals, atributs d'estil i JavaScript en la pàgina. Per a treballar amb codi HTML, cal utilitzar un dels mètodes següents:

- Situar-se en el punt en què es vol inserir codi HTML o seleccionar el text que es vol editar, obrir el menú **Inserir** i seleccionar HTML. Apareix un quadre de diàleg per a inserir codi HTML; s'ha d'inserir el text i les marques corresponents i fer clic en el botó **Inserix**.
- Seleccione un element, com una taula, imatge, enllaç o línia horitzontal. Faça doble clic sobre l'element la caixa de diàleg de propietats associades del qual es vol obrir. Faça clic sobre **Propietats avançades** per a obrir l'editor de propietats avançades.

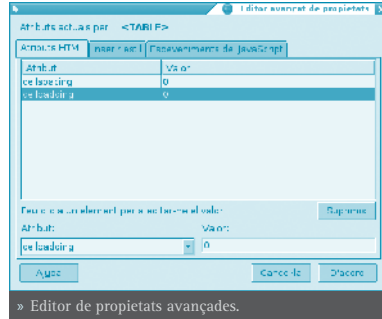


S'ha d'obrir el menú **Mostra** i triar font HTML o triar la pestanya corresponent a **Codi** en la barra de ferramentes de pestanyes de navegació.

#### UTILITZAR L'EDITOR DE PROPIETATS AVANÇADES

Per a afegir atributs HTML i JavaScript per a objectes com taules, imatges o línies horitzontals, es pot utilitzar l'editor de propietats avançades. Este editor té tres pestanyes i cada una d'elles proporciona una llista amb les propietats actuals de l'objecte seleccionat:

- Atributs HTML: visualitza o afegir atributs HTML.
- Estil en línia: faça clic en esta pestanya per a veure o introduir propietats CSS a través de l'atribut estil.
- Esdeveniments JavaScript: faça clic en esta pestanya per a introduir esdeveniments JavaScript.



### VALIDACIÓ DE HTML

Abans de penjar un document al servidor web (publicar), és una bona pràctica revisar els documents HTML per a assegurar-se que complixen els estàndards web.

El Nvu proporciona una manera de comprovar que el document HTML és conforme a l'estàndard HTML W3C, revisant la sintaxi HTML del document perquè complisca amb l'estàndard HTML 4.01.

Cal estar connectat a Internet per a utilitzar esta característica.

Per a validar la sintaxi de documents HTML:

- S'ha d'anar a: **Menú -> Ferramentes -> Valida HTML**. Abans de procedir, el Nvu comprova si s'han guardat els canvis.
- El Nvu obri una altra finestra amb els resultats de la validació.



### UTILITZANT ESTILS CSS

Els estils en cascada CSS poden ser utilitzats de tres maneres:

- Utilitzant estils en línia.
- Utilitzant fulls d'estil interns.
- Utilitzant fulls d'estil externs.

El Nvu té un editor de fulls d'estil en cascada, anomenat CaScadeS i que es pot utilitzar per a generar fulls d'estil interns i externs. Amb esta finalitat, s'ha



d'anar a: **Ferramentes -> Editor CSS**. CaScadeS mostra dos formes d'edició:

- Mode principiant: permet crear regles associades a determinats elements.
- Mode expert: permet crear regles sense cap tipus de restricció.

### • CREAR FULLS D'ESTIL AMB EL NVU

Utilitzant CaScadeS es poden crear fulls d'estil interns i externs.

Per a crear un full d'estil intern:

- Faça clic en el botó <style>. Opcionalment es poden omplir els camps **Medi** i **Títol**.
- Faça clic en Crea un full d'estil.

Per a crear un full d'estil extern:

- Faça clic en el botó <link>. Ompliga els camps corresponents a URL i d'esta manera es genera un nou fitxer en el sistema de fitxers locals. Opcionalment es poden omplir els camps **Medi** i **Títol**.
- Marque l'opció **Crea un full d'estil alternatiu** per a crear un full alternatiu d'un altre.

### • CREAR DE REGLES PER ALS FULLS D'ESTIL

Després de crear un o més fulls d'estil per a un document HTML, es poden crear regles per a cada full d'estil individual. Per a utilitzar un full d'estil particular per a crear o modificar regles, s'ha de fer clic sobre esta en el panell esquerre. El panell dret mostrarà els detalls del full d'estil en la pestanya **General**. Per a crear noves regles:

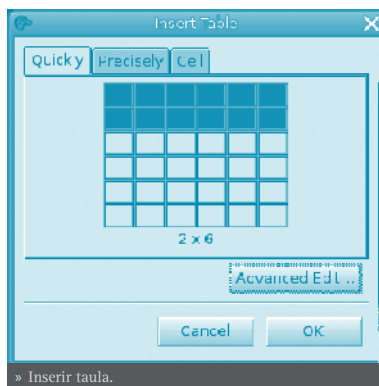
- Faça clic en el botó Regla en el panell de l'esquerra.
- El panell de la dreta mostra opcions com el tipus de regla que s'ha de crear. Triar-ne un d'estos: nom de l'estil, estil aplicat a tot els elements del tipus, estil aplicat a tots els elements que coincidixen amb el selector següent.
- Assignar nom a la regla.
- Faça clic en el botó Crea regla d'estil.

Les regles poden ser definides utilitzant les pestanyes d'estil (text, fons, contorn, box i aural) en el panell de la dreta. Per a veure totes les definicions d'una regla d'estil, s'ha de realçar la regla en el panell de l'esquerra i fer clic en la pestanya **General** del panell dret. La pestanya **General** mostra totes les definicions actualment aplicades a la regla.

## INSERIR UNA TAULA

Per a inserir una taula de manera ràpida, seleccione l'opció de menú **Inserix -> Taula**. Es mostrarà una caixa de diàleg amb diverses pestanyes per a establir les característiques de la taula.

- **Ràpidament:** per a establir el nombre de files i columnes de forma visual amb el ratolí.
- **Amb precisió:** ací es pot indicar, en els camps adequats, el nombre de files i de columnes, i també establir l'amplària total de la taula en tants per cent o en píxels. També s'hi pot indicar el gruix del contorn.
- **Cel·la:** s'establixen les característiques de la cel·la, com *Alineació vertical*, *Alineació horitzontal*, *Espaiat entre cel·les* i *Farciment de les cel·les*.
- **Botó Edició avançada:** per a establir opcions avançades com atributs HTML, esdeveniments de Javascript, estils, etc.



Una vegada creada la taula, es poden editar les seues propietats des de l'opció de menú **Taula -> Propietats de la taula**. També amb el menú contextual, estant situat el cursor dins de la taula, es poden establir les propietats de cel·la.

Una altra manera d'establir l'amplària i altura de la taula és fent clic i arrossegant sobre els requadres de control de la taula, ubicats en els cantons i els punts mitjans.



Si s'hi volen afegir files o columnes (o fins i tot cel·les), pot fer-se des de l'opció de menú **Taula -> Inserix**, seleccionant l'opció desitjada.

- **Fila superior:** inserix una fila damunt de la fila en què està el cursor.
- **Fila inferior:** inserix una fila davall de la fila en què està el cursor.
- **Columna anterior:** inserix una columna a l'esquerra de la columna en què està el cursor.
- **Columna posterior:** inserix una columna a la dreta de la columna en què està

el cursor.

- **Cel·la anterior:** inserix una cel·la a l'esquerra de la cel·la en què està el cursor.
- **Cel·la posterior:** inserix una cel·la a la dreta de la cel·la en què està el cursor.

Si es volen suprimir files o columnes (o fins i tot cel·les) de la taula, es pot fer des de l'opció de menú **Taula -> Suprimix**, seleccionant l'opció desitjada.

- **Taula:** suprimeix la taula sencera.
- **Fila:** suprimeix la fila en què està el cursor.
- **Columna:** suprimeix la columna en què està el cursor.
- **Cel·la:** suprimeix la cel·la en què està el cursor.
- **Contingut de la cel·la:** elimina el contingut de la cel·la, però no la cel·la en si.

Si es vol seleccionar files, columnes, cel·les o la taula sencera, es pot fer des de l'opció de menú **Taula -> Selecciona**, seleccionant l'opció desitjada.

També des del menú contextual (amb el botó secundari del ratolí), si està situat el cursor dins de la taula es poden realitzar totes estes accions.

- Unir dos cel·les

Per a unir dos cel·les d'una taula, cal seleccionar les dos cel·les que es vol unir i després seleccionar l'opció de menú **Taula -> Combina les cel·les**. També es pot fer des del menú contextual.

- Dividir una cel·la en dos

Per a dividir una cel·la d'una taula en dos, estant situat en la cel·la, s'ha de seleccionar l'opció de menú **Taula -> Dividix la cel·la**. També es pot fer des del menú contextual.

Dins d'una cel·la es poden introduir diversos continguts: text, imatges o fins i tot una altra taula. D'esta manera es poden niar taules i crear estructures més complexes.

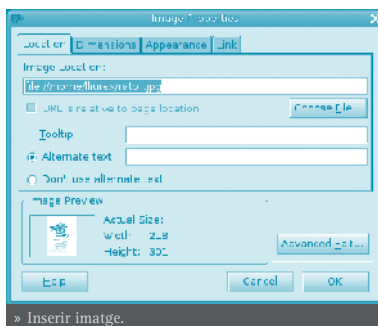
#### • INSERIR UNA IMATGE

Per a inserir una imatge en el document, s'ha de seleccionar l'opció de menú **Inserix -> Imatge**, i es mostrarà el quadre de diàleg següent, amb diverses pestanyes:

- **Ubicació:** s'indica d'on agafar la imatge. Polsant en el botó *Selecciona el fitxer*, s'explora el sistema de fitxers per a seleccionar la imatge. També s'indica

el text alternatiu que es mostrarà de la imatge (*Text alternatiu*) i un text d'ajuda quan es passe el ratolí per damunt (*Rètol indicador*).

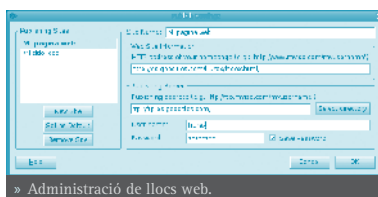
- **Grandària:** es pot canviar la grandària de la imatge.
- **Apariència:** s'establixen les distàncies entre la imatge i el text, així com l'alineació del text al voltant de la imatge.
- **Enllaç:** es pot establir un hipervincle per a la imatge.
- Botó **Edició avançada:** per a establir opcions avançades, com ara atributs HTML, esdeveniments de JavaScript, estils, etc.



Una vegada inserida la imatge, es poden establir les propietats d'esta fent-hi doble clic, seleccionant l'opció de menú **Format -> Propietats de la imatge** o a través del menú contextual.

## • PUBLICAR PÀGINES WEB AMB EL NVU

El Nvu està pensat per a treballar directament sobre el lloc web en Internet, encara que també pot treballar amb fitxers en el sistema local. Per a organitzar tots els fitxers, el primer que s'ha de fer és crear un lloc web. Per a fer-ho, s'ha de seleccionar l'opció de menú **Edita -> Paràmetres de publicació en el lloc...**, o bé, des del panell esquerre *Gestor de llocs del Nvu*, s'ha de seleccionar el botó *Edita els llocs*, i es mostrarà una finestra per a gestionar els llocs web:



A la zona esquerra es mostren els llocs definits i a la zona dreta, les propietats del lloc seleccionat.

Per a crear un nou lloc, cal seleccionar el botó *Lloc nou*; els camps de la dreta es posaran en blanc perquè es puguin omplir:

- **Nom del lloc:** nom del lloc que crearà. És un text que es mostrarà en la llista de llocs i quan calga seleccionar-lo.
- **Adreça HTTP de la vostra pàgina principal:** URL de la pàgina d'inici del lloc

web. Per exemple, si es té donada d'alta en Geocities, serà `http://es.geocities.com/lliurex/index.html`. En cas que es vulga treballar en el sistema local, l'adreça és de tipus `file:///home/lliurex/llocweb/index.html`.

- **Servidor de publicació:** informació per a publicar en el servidor
- **Adreça de publicació:** adreça FTP (Protocol de transferència de fitxers) de publicació. Esta informació la subministra el servidor on s'allotja la pàgina. En el cas de Geocities és `ftp://ftp.es.geocities.com/`. En el cas que es treballa en local, s'introduirà una URL local del tipus `file:///home/lliurex/llocweb/` o se seleccionarà la carpeta polsant en el botó *Selecciona el directori*.
- **Nom d'usuari.** Esta informació la subministra el servidor on s'allotja la pàgina.
- **Contrasenya.** Esta informació la subministra el servidor on s'allotja la pàgina.

Per a suprimir un lloc, cal seleccionar-lo de la llista i polsar el botó *Suprimix el lloc*.

Per a establir un lloc per defecte, s'ha de seleccionar de la llista i polsar el botó *Establix per defecte*. El nom del lloc es posarà en negreta indicant que és l'establert per defecte.

Una vegada definit el lloc web, en el panell de l'esquerra es mostraran tots els fitxers i subcarpetes existents. Fent doble clic sobre un fitxer, s'obrirà una pestanya nova de la zona de treball. Si es fa doble clic sobre una carpeta, se'n mostrarà el contingut.



# 13

## APLICACIONES EDUCATIVAS

Paquet de programes educatius GCompris

---

316

## INTRODUCCIÓ A GCOMPRIS

### • CARACTERÍSTIQUES

És una aplicació lliure que conté un conjunt d'activitats educatives orientades a l'alumnat de l'etapa inicial.

GCompris proporciona una interfície d'usuari que dona accés a diferents tipus de xicotets continguts educatius anomenats taulers. GCompris forma part del projecte GNU.

La versió documentada és la 6.4.

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:

- Llista d'icones dels taulers

Cada icona representa un tauler o activitat. Al desplaçar el ratolí sobre este, es ressalten i es mostra en la **zona de descripció** del tauler el seu nom i la seua descripció.

- 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 contextuals, és a dir, que no es mostraran si no són significatives en un context determinat.

La barra de control conté les icones següents:



#### Botó Ajuda

**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.



#### Botó Nivell

**Nivell:** algunes activitats ofereixen diversos nivells de dificultat. El nombre de nivells depèn de cada activitat.



#### Botó Ok

**OK:** algunes activitats, no detecten automàticament que l'alumne ha completat l'activitat.

Fer clic ací és semblant a polsar la tecla **de Return**.



#### Botó Ix

**Torna:** ix de l'activitat actual i torna a la finestra anterior.



#### Botó Sobre

**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.



#### Botó Configura

**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 tinguen efecte, caldrà reiniciar l'aplicació.

## LLISTA D'ACTIVITATS

Les activitats que proporciona l'aplicació són:

- Àlgebra
  - » Pràctiques de suma, resta i multiplicació.
  - » Compta elements

- » Taules de doble entrada.
- » Pràctica per a usar els diners.
- » Joc per a introduir el concepte d'orde en els conjunts numèrics.
- » Tux t'ajuda amb la resta.
- » Equilibri de balances.
- » Joc d'objectius per a practicar la suma
- » Descobrir l'element que falta en algunes operacions.
- » Pràctica per a usar els diners (amb cèntims).
- Lectura
  - » Pràctica audiovisual per a reconèixer les lletres.
  - » Completar la lletra que falta.
  - » Associació de paraules amb imatges.
  - » Exercicis de lectura.
- Recreatives
  - » Activitats amb els colors.
  - » Joc d'habilitat.
  - » Creació lliure de dibuix.
  - » Identificació de la mà esquerra i dreta.
  - » Senzill joc de geografia.
  - » Aprendre l'hora.
  - » Laberint.
- Ordinador
  - » Joc d'associació amb el ratolí.
  - » Trencaclosques.
  - » Activitats d'orientació amb el moviment del ratolí.
  - » Moviment amb els cursors.
  - » Jocs per a familiaritzar-se amb el teclat.

- » Activitats de tauler.
- » Escacs.
- » Exercicis de memòria.

### • 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:



Apareixerà una finestra amb diverses activitats, entre les quals el·ligirà la que té com a icona un bitllet de 500 euros. En el text posa Diners.



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.

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.

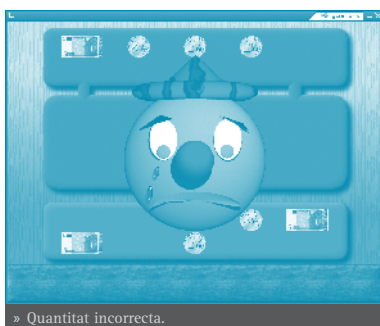
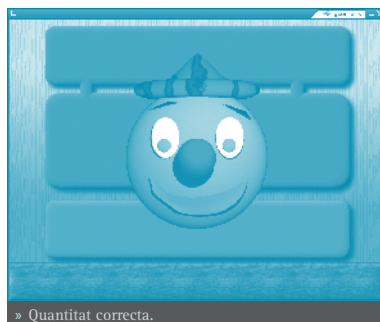
Una vegada es pense que ja està la quantitat correcta, es fa clic en la icona d'OK. Si la quantitat formada és la correcta, apareixerà una cara somrient indicant l'èxit:



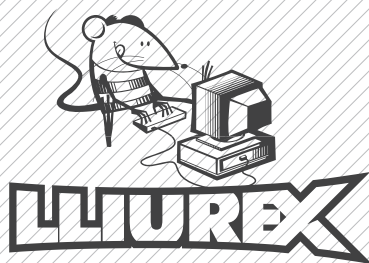
La cara romandrà durant uns segons, passats els quals s'iniciarà una nova activitat. Si al contrari, la quantitat introduïda no és correcta, al fer clic en la icona d'OK, es mostrarà una cara trista, indicant que no és correcta la quantitat. Passats uns segons, desapareixerà la cara i es podrà seguir 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.

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.



ANEXE A  
GNU GENERAL PUBLIC LICENSE



# GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc.  
59 Temple Place - Suite 330, Boston, MA 02111-1307, USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

## PREAMBLE

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Library General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

## TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a

whole at no charge to all third parties under the terms of this License.

c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making mo-



difications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and “any later version”, you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

Una versión traducida al castellano, no oficial, puede ser consultada en:

➊ <http://es.gnu.org/licencias/gpl-es.html>

## NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

