Guía de usuario de GNOME

Guía de usuario de GNOME Equipo de documentación

Guía de usuario de GNOME
por Guía de usuario de GNOME Equipo de documentación

Historial de revisiones
Revisión 1.0 03.12.2001

Tabla de contenidos

Capítulo 1. Introducción a GNOME

¿Qué es GNOME?

GNOME es un entorno gráfico (escritorio de trabajo) amigable que permite a los usuarios usar y configurar sus ordenadores de una forma sencilla. GNOME incluye un panel (para arrancar aplicaciones y presentar el estado de funcionamiento), un escritorio (donde se pueden situar los datos y las aplicaciones), un conjunto estándar de aplicaciones y herramientas de escritorio, y un conjunto de convenciones que facilitan la operación y consistencia de las aplicaciones entre sí. Los usuarios de otros sistemas operativos y entornos se sentirán como en casa cuando usen el potente entorno gráfico que proporciona GNOME.

GNOME es en su totalidad código abierto (software libre), con el código fuente disponible libremente y desarrollado por cientos de programadores en todo el mundo. Si quiere saber más sobre el proyecto Gnome puede visitar la página web de Gnome en página web de Gnome [1] [2] .

GNOME tiene una serie de ventajas para los usuarios. GNOME facilita el uso y la configuración de aplicaciones usando una simple pero potente interfaz gráfica. (console).

GNOME es altamente configurable, permitiéndole ajustar su escritorio con el aspecto que desee. El gestor de sesiones de GNOME recuerda la configuración previa, de manera que una vez que haya configurado las cosas a su gusto, las mantendrá así. GNOME soporta muchos idiomas, y puede anadir más sin cambiar el software. GNOME soporta incluso varios protocolos de arrastrar y soltar (drag and drop D&D) para una máxima interoperabilidad con aplicaciones que no sean compatibles con GNOME.

GNOME tiene también una serie de ventajas para los programadores que indirectamente benefician también a los usuarios. Los programadores no necesitan comprar una cara licencia de software para hacer compatibles sus aplicaciones comerciales. De hecho, GNOME es independiente de cualquier compania - ningún componente del interfaz esta controlado únicamente por una compania o tiene restringidas la modificación o redistribución. Las aplicaciones GNOME pueden desarrollarse en una gran variedad de lenguajes de programación, por lo que el programador no se ve limitado a un solo lenguaje de programación. GNOME usa la arquitectura universal de agentes de petición de objetos (CORBA) para permitir que los componentes software interactúen 'sin costuras', independientemente del lenguaje en el que estén implementados, o incluso de la máquina en la que se estén ejecutando. Finalmente, GNOME funciona en numerosos sistemas operativos de tipo Unix, incluido Linux.

GNOME es un acrónimo de 'GNU Network Object Model Environment', entorno de trabajo en red orientado a objetos, por lo que GNOME forma parte del más amplio proyecto GNU. El proyecto GNU nació en 1984 con el objetivo de desarrollar un sistema operativo tipo Unix completamente libre. Si te interesa saber más acerca del Proyecto GNU, puedes leer acerca de él en http://www.gnu.org [4] .

Acerca de esta Guía

Esta guía de usuario se disenó para ayudarle a defenderse con soltura usando GNOME. Tanto los novatos como los usuarios con experiencia en ordenadores se beneficiaran de esta guía. Si GNOME o incluso los ordenadores son algo nuevo para usted, se hará una idea de como usar su escritorio. Si es un usuario avanzado de

Linux, podrá usar consejos para expertos que le ayudarán a familiarizarse con GNOME.

Aunque esta guía escribió originalmente en ingles, hay muchas traducciones ya disponibles o a punto de aparecer. Si te interesa obtener esta guía en otra lengua deberías comprobar tu distribución de Linux o visitar la página web de GNOME [5] para encontrar más información sobre las traducciones.

dict Gnome esta en constante desarollo, de manera que algunas partes de esta guia pueden no estar al dia; en estos casos, por favor use la ayuda en linea de la aplicacion con la que tenga problemas.

Dave Mason (<`dcm@redhat.com`>), Chris Lyttle (<`chris@wilddev.net`>) y Alexander Kirillov (<`kirillov@math.sunsyb.edu`>) escribieron este manual con algunas ayudas de otros miembros del proyecto de documentación de Gnome. Por favor envíe sus comentarios y sugerencias acerca de este manual al Proyecto de documentación de Gnome[6] enviando un mensaje de correo electrónico a <`docs@gnome.org`>. También puede anadir sus comentarios en vivo usando la Tabla de estado de la documentación de Gnome[7].

Notas

1. http://www.gnome.org
2. También puede encontrar documentación Gnome en Castellano en la
   3. http://www.croftj.net/~barreiro/spanish/gnome-es/
3. http://www.croftj.net/~barreiro/spanish/gnome-es/
4. http://www.gnu.org
5. http://www.gnome.org
6. http://developer.gnome.org/projects/gdp/
7. http://developer.gnome.org/projects/gdp/doctable/

Capítulo 2. Inicio rápido de GNOME

Primera visita a GNOME

La *figura 1* muestra un ejemplo de GNOME ejecutándose. GNOME es muy configurable, así que tu pantalla puede tener un aspecto muy diferente.

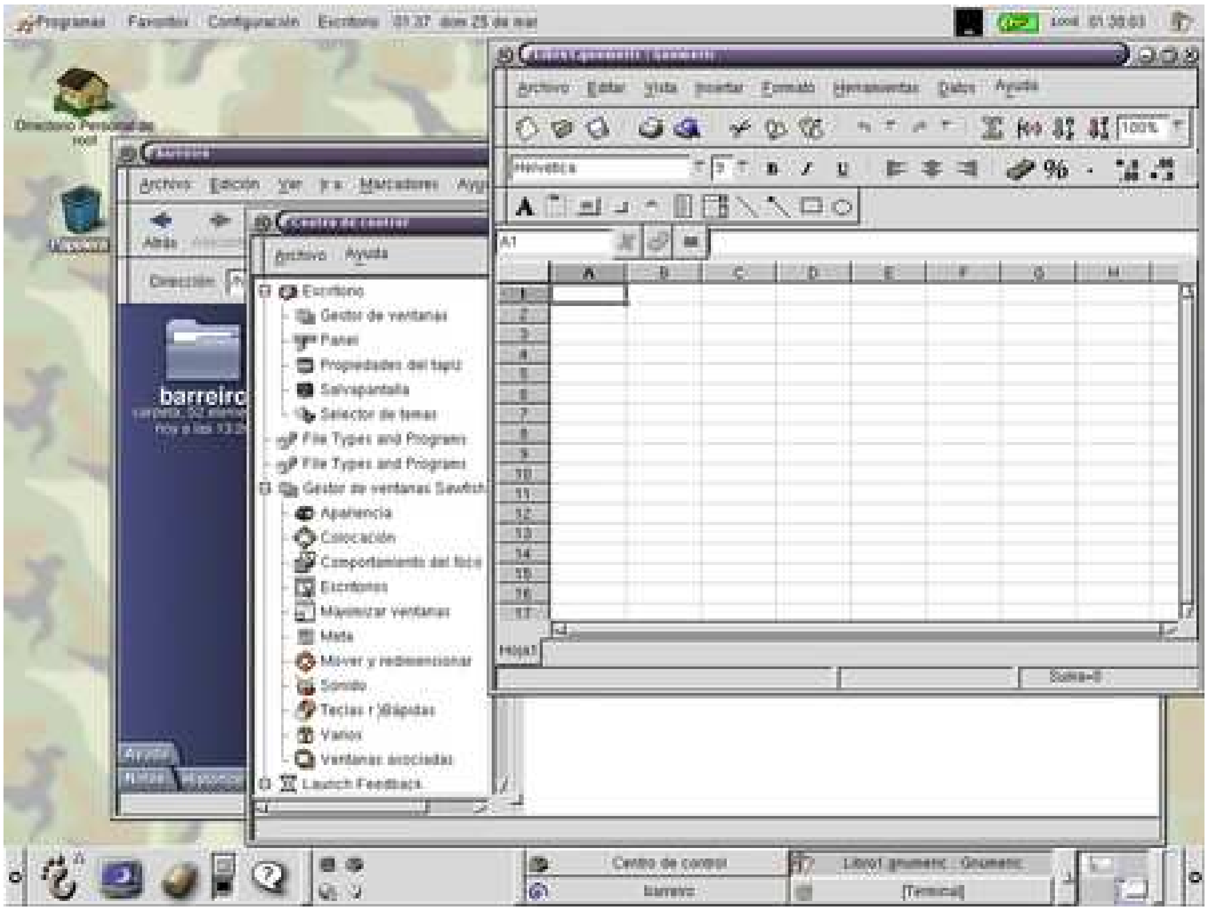


Figura 2-1. Muestra de pantalla de GNOME.

La barra larga de la parte baja de la *Figura 1* es un Panel de GNOME que contiene un conjunto de menús, de útiles apliques de panel [panel applets] y de lanzadores de aplicaciones. El botón con una estilizada huelle de un pie es el botón del menú principal (el tipo de menú mas común); con solo pulsar el botón del menú principal podrá ver un menú con las opciones y aplicaciones cargadas en la instalación, incluyendo el comando para terminar la sesión. Los apliques de panel son pequenos programas disenados para ser colocados en un panel; por ejemplo, el aplique guía del escritorio situado en el extremo derecho muestra 4 escritorios virtuales donde situar sus aplicaciones. Los lanzadores de aplicaciones son botones que, al pulsarlos, arranca de forma inmediata programas (incluyendo utilidades Gnome y aplicaciones de oficina). En este ejemplo el botón caja de herramientas arranca el centro de control (para configurar su sistema), el botón con un símbolo de interrogación arranca el navegador de ayudas de Gnome (para leer documentación), el de la pantalla arranca el terminal (si prefiere usar una interfaz textual), y el del mundo arranca su navegador de web. Las flechas de los lados del panel ocultan (y despliegan) el panel.

El botón del panel que muestra una estilizada huella de un pie es el **Botón del Menú Principal**. Simplemente pulsa sobre el **Botón del Menú Principal** y verás un menú de aplicaciones y acciones precargadas, incluyendo un comando de salida.

El resto del espacio de la pantalla se llama "Escritorio". Coloca en tu escritorio los elementos que uses habitualmente y podrás usar uno de dichos elementos pulsando dos veces (doble clic) sobre él con el botón izquierdo del ratón:

- Si el elemento es un programa, éste se ejecutará.
- Si son datos, se arrancará el programa adecuado con estos datos cargados.
- Si es un directorio, el administrador de archivos Nautilus se iniciará y mostrará el contenido de ese directorio. Tu escritorio tendrá, probablemente, un icono con forma de carpeta llamando "Directorio personal" o "Home directory". Pulsando dos veces sobre él se iniciará un administrador de archivos Nautilus desde el directorio inicial de tu cuenta personal.

El administrador de archivos Nautilus te permite manejar tus archivos (ficheros). La parte izquierda de su ventana muestra el directorio actual con solapas para la ayuda, historia y notas, mientras que el derecho muestra el contenido del directorio seleccionado:

- Para mover un fichero o directorio, simplemente arrástralo y suéltalo.
- Para copiar un fichero, mantén pulsada la tecla **CTRL** mientras lo arrastras.
- Para ejecutar un programa o editar un archivo de datos, pulsa dos veces sobre él.
- Para realizar otras operaciones sobre un fichero (como renombrar o borrar), seleccionalo usando el botón derecho del ratón y escogiendo después la operación deseada. Puede usar esto ultimo para escoger la aplicación con la que abrir el fichero.
- Para seleccionar más de un elemento a la vez, pulsa sobre los elementos, después de seleccionar el primero, mientras mantienes pulsada la tecla **Ctrl** .

Puedes mover o copiar ficheros entre directorios, fácilmente, arrancando dos administradores de archivos, mostrando cada uno un directorio distinto. Si quieres colocar un fichero en tu escritorio, simplemente arrástralo desde el administrador de archivos hasta allí. De hecho, en GNOME, arrastrar y soltar elementos sobre otros elementos, por lo general, "realiza la acción correcta", haciendo fácil llevar a cabo el trabajo.

GNOME es muy configurable; por ejemplo, puedes tener múltiples paneles (horizontal y verticalmente), escoger qué va en ellos y hacer que se oculten automáticamente. Hay multitud de apliques de panel que puedes incluir en tu panel. También puedes cambiar el aspecto de la pantalla como se explicará en posteriores apartados.

GNOME sigue varias convenciones de UNIX que debes tener en cuenta. El botón izquierdo del ratón se usa para seleccionar y arrastrar elementos. El botón derecho hace aparecer un menú para el objeto seleccionado (si puede aplicarse uno). La mayoría de los ratones UNIX tienen 3 botones y el botón del centro se usa para pegar texto (en un área de texto) o para mover cosas. Si sólo tienes dos botones, presiona ambos simultáneamente para simular el botón del centro. Para copiar texto, mantén presionado el botón izquierdo mientras arrastras el cursor por el texto que deseas copiar, desplaza el cursor del ratón al lugar donde quieras que esté el texto y presiona el botón del centro (o la rueda del ratón).

Cuando se muestra una ventana de aplicación, aparecen algunos botones en la barra de título para controlar la ventana como pueden ser: minimizar, maximizar y cerrar la ventana. Se puede configurar su apariencia y se controla a través de un componente llamado "gestor de ventana"

Un ejemplo de estilos de borde es el estilo Microgui (*Figura 2*), un tema de gestor de ventanas usados por Sawmill y Enlightenment. Puede leer mas acerca de los gestorres de ventanas en Capítulo 3.

En estilo de borde Microgui, la flecha hacia abajo significa minimizar, la flecha hacia arriba significa maximizar (usar la pantalla completa), y el boton X significa cerrar la ventana, y el triangulo con la punta hacia abajo abre la **ventana** de menú.

Figura 2-2. estilo de borde Microgui

Si no ha usado nunca antes un sistema Unix o Linux, puede tiene una introducción en Appendix A también de gran utilidad. Las siguientes secciones entran en mas detalles, describiendo cada componente del sistema: el gestor de ventanas, el panel, el menu principal, el escritorio, el gestor de ficheros, el centro de controlcontrol centerw y los apliques

Capítulo 3. GNOME y los gestores de ventanas

Acerca de los gestores de ventanas

En Unix y Linux, prácticamente todas las aplicaciones gráficas usan el "sistema de ventanas X"[1] como la capa de software intercalada entre el hardware y la interfaz gráfica de usuario (GUI). El gestor de ventanas es la parte del software que controla la presentación de las ventanas en el 'Entorno de ventanas X'. La posición, bordes, y estilo de cualquier ventana la maneja el gestor de ventanas. Gnome trabaja conjuntamente con el gestor de ventanas para presentar las ventanas de las aplicaciones en la pantalla.

GNOME no depende de ningún gestor de ventanas en particular. Si decide cambiar de gestor de ventanas, Gnome mantendrá una interfaz consistente en las aplicaciones. Gnome dialoga con el gestor de ventanas para obtener información acerca de las ventanas de la pantalla. En cualquier caso, algunas de las funcionalidades de Gnome requieren un "gestor de ventanas compatible con Gnome"para funcionar correctamente, en particular la guía del escritorio así como la función arrastrar y soltar en el escritorio. Recomendamos a los nuevos usuarios usar un gestor de ventanas compatible con Gnome.

Algunos de los gestores de ventanas parcial o totalmente compatibles en el momento de redactar esta versión de la 'Guía de usuario GNOME' eran:

- Sawfish [2] (mas conocido como Sawmill)
- Icewm [3]
- Windowmaker [4]
- Enlightenment [5]
- Afterstep [6]
- Fvwm [7]

Existen muchos gestores de ventanas en desarrollo que funcionarán con GNOME. Encontrara algunos de estos gestores en Índice de software GNOME [8] .

Cambiando de gestor de ventanas

Cada vez que quiera cambiar de gestor de ventanas, deberá usar el aplique C del gestor de ventanas en el Centro de Control. Puede leer más acerca de este aplique C en la sección de nombre *Aplique C Gestor de ventanas* en Capítulo 8

> **IMPORTANTE:** Tenga siempre presente que el gestor de ventanas que decida usar puede no ser compatible con GNOME, e impedirle beneficiarse de algunas de las funcionalidades de GNOME en caso de usarlo.

Notas

1. http://www.xfree86.org
2. http://sawmill.sourceforge.net
3. http://icewm.sourceforge.net
4. http://www.windowmaker.org/

5. http://www.enlightenment.org/
6. http://www.afterstep.org/
7. http://www.fvwm.org/
8. http://www.gnome.org/applist/

Capítulo 4. Panel GNOME

Introducción

El Panel Gnome es el corazón de la interfaz GNOME y actúa como un depósito para el Menú principal, los menús de usuario, lanzadores de aplicaciones, apliques (aplicaciones que se ejecutan enteramente dentro del panel),cajones , y numerosos objetos especiales. El Panel se diseno para ser altamente configurable. Puede personalizar su aspecto y apariencia fácilmente y anadir y quitar objetos para adaptarse a sus necesidades y preferencias personales. Puede incluso tener múltiples paneles, cada uno con su propia apariencia, propiedades, y contenidos. Esta flexibilidad le permite crear fácilmente un confortable y eficiente entorno de escritorio personalizado.

Este manual describe la versión 1.4 del Panel Gnome.

Lo básico

El uso del panel de Gnome es muy simple y es fácil de usar para todo aquel que haya usado un entorno de escritorio gráfico. Esta sección le dará instrucciones básicas que le ayudaran en sus comienzos, y las siguientes secciones presentaran los distintos objetos y funciones en mayor detalle.

Introducción a los objetos del panel

Un panel puede contener muchos tipos de objetos. El panelde ejemplo en Figura 4-1 muestra cada uno de los tipos de objetos de panel.

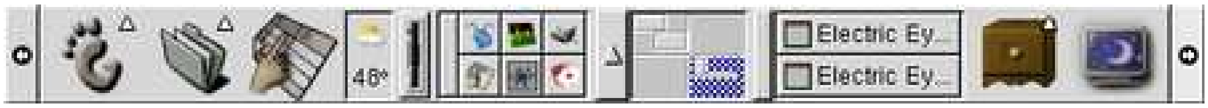


Figura 4-1. Un ejemplo de panel

Este ejemplo de panel contiene los siguientes objetos:

•

Menús

Los menús son listas de ítem, cada uno de los cuales puede arrancar una aplicación, ejecutar un comando, o ser un submenú. En el ejemplo de panel en Figura 4-1 , el icono mas a la izquierda después de la flecha es un estilizado icono de una huella de un pie (el logo de Gnome). Este es el **Menú principal** , uno de los objetos mas importantes en el panel. Este menú proporciona acceso a la mayoría de las aplicaciones, comandos, y opciones de configuración disponibles en Gnome. El **menú principal** se describe en detalle en la sección de nombre *El menú principal*. el segundo icono mostrado es un carpeta, el icono usado por omisión para los menús de usuario. Gnome permite a los usuarios crear sus propios menús con contenidos personalizados para usarlos en unión del **menú principal**. Para abrir un menú, simplemente pulse sobre el icono con el botón izquierdo del ratón. Para obtener más información sobre los menús, véase la sección de nombre *Menús*.

- **Lanzadores**

  Los lanzadores son botones que o bien arrancan una aplicación o bien ejecutan un comando cuando se pulsan (pulsar con el botón izquierdo del ratón). el tercer icono en el panel de ejemplo es un lanzador que arranca la hoja de cálculo `Gnumeric`. Para obtener más información sobre lanzadores, véase la sección de nombre *Lanzadores*.

- **Apliques**

  Los apliques son aplicaciones que se ejecutan ocupando una pequena parte del Panel. Los iconos del cuarto al octavo en el Panel de ejemplo son apliques. El primer aplique mostrado es el aplique `el tiempo de Gnome` , que periódicamente descarga la actuales condiciones atmosféricas de la Web y muestra la información. El segundo aplique mostrado es el `montador de dispositivos`, que muestra cuando un disco (en este caso, un disquete) está montado y permite montar y desmontar el dispositivo con una simple pulsación de ratón. El tercer aplique mostrado es el `lanzador rápido`, que actúa como un contenedor para lanzadores, pero ahorra espacio al no situar los lanzadores directamente en el Panel. En el ejemplo mostrado el aplique `lanzador rápido` contiene seis lanzadores de aplicaciones. Después está el `paginador de escritorio Gnome`, que permite controlar múltiples escritorios virtuales, cada uno de los cuales puede tener múltiples pantallas. Puede moverse entre escritorios y pantallas pulsando con el botón izquierdo del ratón. El ultimo aplique mostrado es la `lista de tareas`, que permite controlar las ventanas de aplicaciones de distintas maneras, incluyendo cambiar del foco, iconificar ventanas, cerrar ventanas, y matar ventanas. La `lista de tareas` mostrada corresponde a una pantalla con dos ventanas, ambas con la aplicación `Ojos eléctricos (Electric Eyes)`. Para obtener más información sobre apliques, véase la sección de nombre *Apliques*.

- **Cajones**

  Los cajones son esencialmente extensiones del Panel que pueden abrirse o cerrarse. Puede contener cualquier cosa que pueda contener el Panel. El icono marrón de un cajón en el Panel de ejemplo es el icono por omisión para los cajones, pero se puede usar cualquier icono. Pulse en el icono del **cajón** con el botón izquierdo del ratón para abrirlo y cerrarlo. Para obtener más información sobre los cajones, véase la sección de nombre *Cajones*.

- **Objetos especiales**

  Los objetos especiales son elementos que puede anadir en el Panel para realizar funciones que no están generalmente disponibles a través de otros objetos del Panel. El ultimo ítem en el Panel de ejemplo es un objeto especial llamado **Botón de salida**. Al pulsar el botón izquierdo sobre él, comienza la secuencia de salida de la sesión Gnome. Para obtener más información acerca de los objetos especiales, véase la sección de nombre *Objetos especiales del panel*.

Cada uno de estos tipos de objetos se describe en detalle en las siguientes secciones. Puede anadir, mover, o quitar fácilmente objetos del Panel (véase la sección de nombre *Anadir, mover, y eliminar objetos al panel*).

Menú del botón derecho

Al pulsar con el botón derecho del ratón sobre cualquier objeto del Panel se abre el menú del **botón derecho**. Este menú contiene los ítem **Quitar del panel** para eliminar objetos del Panel, **Mover** para mover objetos dentro del Panel o entre dos Paneles, el submenú de Panel descrito más abajo, y generalmente uno o mas menús específicos al objeto. Para los cajones, menús, y lanzadores el único ítem especifico al objeto es **Propiedades...** que permite personalizar las propiedades y parámetros del objeto. Para los apliques, el menú **botón derecho** contiene a menudo el ítem **Acerca...** para mostrar información sobre el aplique como el nombre del autor y la versión del aplique, **Ayuda** para ver la documentación del aplique, y **Propiedades...** para configurar las preferencias y parámetros del aplique. Los apliques tienen a menudo otros controles específicos en su menú de **botón derecho**.

El submenú Panel permite crear y eliminar Paneles y anadir objetos al Panel. Permite también modificar las propiedades del Panel en que se esté particularmente interesado, usando el ítem de menú **Propiedades** (véase la sección de nombre *Propiedades individuales de los paneles*) o las propiedades de todos los Paneles usando el ítem de menú **Propiedades globales...** (véase la sección de nombre *Propiedades globales del panel*).

Puede también pulsar con el botón derecho en el Panel mismo. Esto abrirá el **Menú principal**. Más concretamente, este menú también contiene el submenú Panel descrito anteriormente.

Ocultando el panel

Los iconos representado flechas que pueden verse en los extremos izquierdo y derecho del Panel y en Figura 4-2 se usan para ocultar el Panel.

Figura 4-2. Botón de ocultar

Pulsando una de estas flechas ocultara el Panel deslizándolo en la dirección de la flecha pulsada, de forma que la única parte del Panel que permanecerá visible será el botón de **Ocultar** mismo. Pulsándolo una segunda vez expandirá el Panel.

Los Paneles pueden configurarse para que se oculten automáticamente cuando no se están usando, y reaparecer cuando se mueva el ratón a la parte visible del panel en la pantalla. Esta es una característica muy útil si no puede utilizar su sistema con en una pantalla de alta resolución. Podrá aprender como hacer que el Panel se auto-oculte en la sección de nombre *Propiedades individuales de los paneles*.

Terminar la sesión

Para terminar la sesión Gnome, pulse el botón derecho sobre el Panel y elija la opción **Terminar sesión**. Se abrirá el formulario Terminar, mostrado en Figura 4-3.

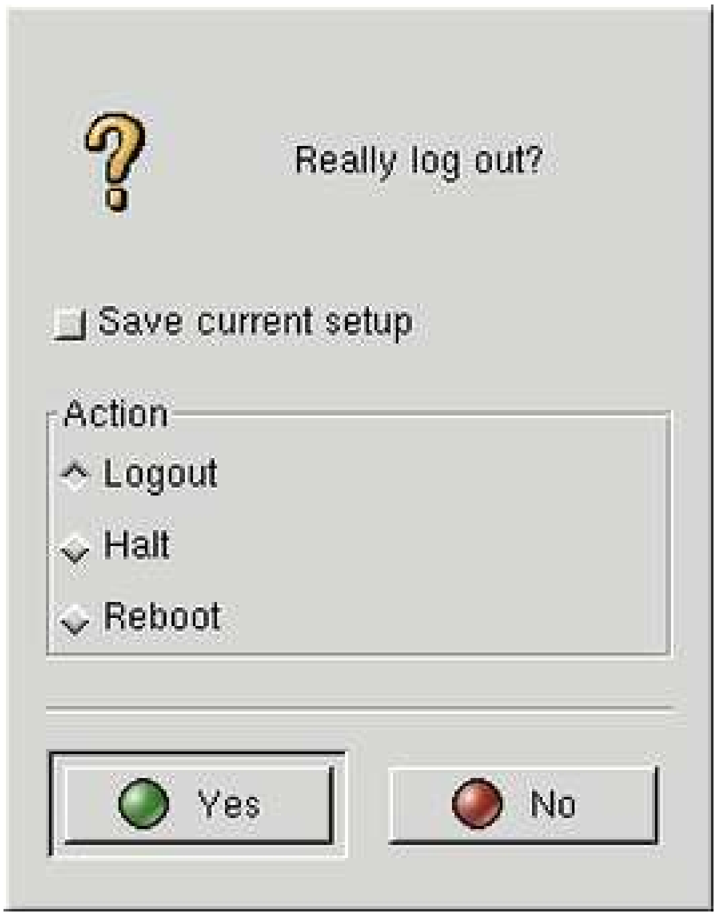


Figura 4-3. Formulario terminar

Si quiere salvar la configuración actual, marque la casilla *Guardar la configuración actual*. Se salvará cualquier aplicación Gnome que tenga abierta y los cambios realizados en el `Centro de control`.

La forma habitual de terminar la sesión es usando la opción *Terminar sesión*, que termina la sesión Gnome pero no apaga el ordenador. Dependiendo de la configuración de su sistema, dispondrá también de la opción *Apagar el equipo*, que apaga el ordenador, y de la opción *Reiniciar el equipo*, que reiniciará el ordenador.

> **Nota para usuarios avanzados:** Las opciones *Apagar* y *Reiniciar* sólo se mostrarán si dispone de permisos para ejecutar el comando **/usr/bin/shutdown**.

Si no quiere terminar la sesión, pulse el botón **No** y volverá a la sesión Gnome. En caso contrario pulse el botón **Sí** para terminar la sesión.

> **Opción terminar la sesión y los gestores de ventanas:** Si se esta ejecutando un gestor de ventanas compatible con Gnome, la función terminar sesión, cerrará tanto el gestor de ventanas como Gnome. Si se está ejecutando un gestor de ventanas no compatible, deberá cerrar el gestor de ventanas usted mismo.

Puede deshabilitar el formulario Terminar sesión de forma que al seleccionar el ítem de menú **Terminar sesión** se terminará la sesión Gnome sin realizar pregunta alguna. Para conseguirlo, arranque el `Centro de control` seleccionando **Menú principal**→Configuración →Programas de inicio y desactivando el botón *Preguntar al salir de la sesión*.

Bloquear la pantalla

Algunas veces se quiere dejar su ordenador ejecutando Gnome y no permitir a terceros usar o ver la sesión Gnome. Gnome permite hacerlo bloqueando la pantalla, y pidiendo una clave para desbloquearla. Para bloquear la sesión Gnome, pulse el botón derecho del ratón sobre cualquiera de los extremos del Panel y elija **Bloquear la pantalla**. Alternativamente, si tiene el **Icono de bloqueo** (véase la sección de nombre *Botón bloquear pantalla*) en uno de los Paneles, puede simplemente pulsar este icono para bloquear la pantalla. Para desbloquear la pantalla, teclee simplemente su clave de acceso.

> **Salva pantallas y icono de bloqueo:** El icono **bloqueo de pantalla** usa una de las funcionalidades del programa `xscreensaver` . Este es el mismo programa que usa el `Centro de control` para activar el salva pantallas. Con el fin de que el icono **bloqueo de pantalla** funcione de forma correcta, debe habilitar un salva pantallas en el `Centro de control`.

El menú principal

El icono huella de pie situado en la parte izquierda del Panel de ejemplo (véase Figura 4-1) y en Figura 4-4 tenemos el **Menú principal** (si, tiene razón, es la huella de pie de Gnome). Este menú nos da acceso a casi todas las funciones de Gnome — todas las aplicaciones, herramientas de configuración, indicador de linea de comandos, comandos para **Terminar sesión** y **Bloquear de pantalla**, y mucho mas. Para acceder a cualquiera de estos ítem, pulse con el ratón en el **Menú principal**. Debe soltar el botón del ratón después de pulsar en el botón **Menú principal** para disfrutar así del resto de las funcionalidades activadas a través del ratón en el **Menú principal** como los menús desplegables activados con el botón derecho y las funciones arrastrar y soltar desde el menú hacia el escritorio o hacia el Panel.

Figura 4-4. El botón menú principal

También puede acceder al **Menú principal** haciendo clic en el Panel con el botón derecho del ratón. Si lo desea, puede tener varios botones **menú principal** en diferentes Paneles.

Menú Globales

Además del **Menú principal** que tiene al apretar el icono de la huella, GNOME también le proporciona un **Menú Global**, que contiene los mismos comandos pero que no es atado a ningún botón. Para acceder al **Menú Global**, apriete el botón derecho del ratón en un lugar vacío del Panel. También puede acceder al **Menú Global** apretando **Alt**+**F1**. (Puede cambiar esta tecla por defecto para activar **Menú Global** en la pestana *Miscelánea* del diálogo Preferencias Globales del Panel.)

Observe que el **Menú Global** se configura independientemente del **Menú Principal**, mediante la pestana *Menú* en el diálogo Preferencias Globales del Panel.

Componentes del menú principal

El componente primario del **Menú principal** es el submenú Programas, que contiene una lista de elementos de menús y submenús preconfigurados. Encontrará aquí todas las aplicaciones Gnome, desde la hoja de calculo `Gnumeric` hasta el juego `Free Cell`, así como un buen número de otras aplicaciones no de Gnome, como el navegador `Netscape` y el editor de textos `emacs`. Además, el submenú Programas también contiene los siguientes comandos:

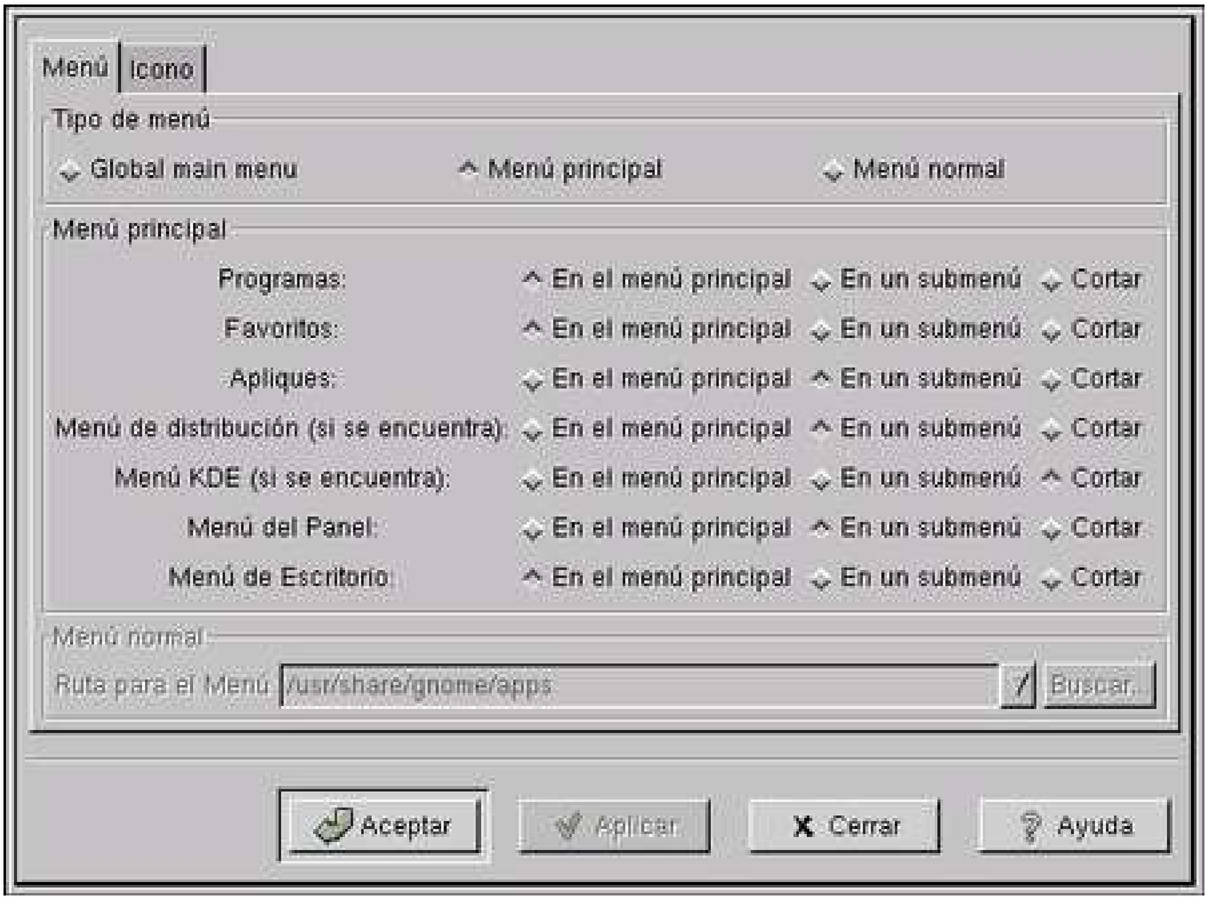
- **Gestor de ficheros —** Arranca el gestor gráfico de ficheros Gnome.
- **Sistema de ayuda —** arranca el `Visualizador de ayudas Gnome`. El `Visualizador de ayudas Gnome` proporciona acceso a la mayoría de la documentación instalada en su sistema — no solo la documentación Gnome (la guia de usuario Gnome, los manuales de aplicaciones, . . .), si no también otros tipos de documentos (paginas de manual, paginas info, . . . :).

Ademas del submenu Programas, el **Menú principal** contiene también un buen número de submenús y utiles comandos. Dependiendo de su configuracion, puede que no aparezca nada de esto. Además, algunos de ellos pueden mostrarse como submenus, y otros incluidos como parte del **Menú principal**, separados por lineas horizontales de las demás partes. Estos submenus y comandos adicionales son:

- Favoritos. Este submenu, que está originalmente vacio, es el lugar donde puede poner sus aplicaciones favoritos para un acceso rapido. Puede editar este menú usando el `Editor de menus`, al que puede acceder desde el **Menú principal** eligiendo propiedades→**Editor de menús**. Puede además añadir cualquier ítem desde cualquier otro menu (en particular, desde el menu **Programas**) al menu Favoritos pulsando con el boton derecho del ratón sobre un ítem y seleccionando **Añadir al menu personal**.
- Apliques. Este submenú contiene todos los apliques instalados en su sistema. Al seleccionar un aplique, este se añadira a su Panel.
- Menus Kde. Muestra los menús del entorno de escritorio K (Kde) si lo tiene instalado en su sistema.
- Menús "Anotherlevel" y Menús Debian. Estos submenús muestran los menús de aplicaciones por defecto de Red Hat Linux y Debian Gnu/Linux, respectivamnete. Solo se presentarán a los usuarios de estas distribuciones concretas.
- **Panel**. Este submenú puede usarse para cambiar las propiedades del Panel (tanto para Paneles individuales como para globales, o sea para todos los Paneles), añadir un objeto al Panel, Quitar este Panel ,Crear un nuevoPanel , o ver el *Manual del panel*.
- **Escritorio —** Este submenú contiene **Terminar sesión**, que termina su sesión Gnome (véase la sección de nombre *Terminar la sesión*), y **Bloquear la pantalla** (véase la sección de nombre *Bloquear la pantalla*).
- **lanzar . . .** — Este submenú abre el diálogo lanzar programa para ejecutar comandos de la línea de comandos (véase la sección de nombre *Botón ejecutar*).

Configurar el menú principal

Para cambiar la configuración del **Menú principal**, pulse el botón del **Menú principal** con el botón derecho (mostrado en Figura 4-4) y elija **Propiedades . . .** del menú desplegable. Se mostrará el formulario Propiedades del menú. En este formulario, para cada uno de los submenús del **Menú principal** listado mas abajo (Programas, Favoritos, . . .) puede escoger si quiere que se muestre como parte del **Menú principal**, como un submenú, o que no se muestre en modo alguno.



Tipo de menú
○ Global main menu ● Menú principal ○ Menú normal

Menú principal
Programas: ● En el menú principal ○ En un submenú ○ Cortar
Favoritos: ● En el menú principal ○ En un submenú ○ Cortar
Apliques: ○ En el menú principal ● En un submenú ○ Cortar
Menú de distribución (si se encuentra): ○ En el menú principal ● En un submenú ○ Cortar
Menú KDE (si se encuentra): ○ En el menú principal ○ En un submenú ● Cortar
Menú del Panel: ○ En el menú principal ● En un submenú ○ Cortar
Menú de Escritorio: ● En el menú principal ○ En un submenú ○ Cortar

Menú normal
Ruta para el Menú: /usr/share/gnome/apps Buscar...

Figura 4-5. Formulario de propiedades de menú

Puede también editar el contenido del submenú Favoritos (o, si es el administrador de sistemas, también el submenú Programas) usando el `Editor de menús Gnome`. Para arrancarlo, pulse el botón derecho del ratón sobre el icono del **Menú principal** y elija **Editar menús ...**. Alternativamente, puede arrancar el `Editor de menús Gnome` seleccionando Programas→Propiedades →**Editor de menús** en el mismo **Menú principal**.

Menús

Además del **Menú principal**, presentado en la sección de nombre *El menú principal*, puede también anadir "menús normalesªl Panel. Un ejemplo de menú, en este caso el menú **Favoritos** contiene tres lanzadores de aplicaciones y un submenú llamado Juegos, se muestra en Figura 4-6. A diferencia del **Menú principal**, los menús normales solo contienen cualquier lanzador o submenú que ponga en ellos - no hay submenús por omisión, comando **Lanzar...**, etc., como los que hay en el menú principal. Puede también anadir cualquier submenú al menú **Favoritos** o al menú **Programas** como un menú separado en el Panel; para conseguirlo, abra este submenú en el **Menú principal**, pulse sobre el título del submenú con el botón derecho del ratón, y elija **Anadir este menú al panel**.

Figura 4-6. Un ejemplo de menú

Añadir un menú en el panel

Para aprender como anadir un menú en el Panel, véase la sección de nombre *Anadir objetos al panel*.

Extraer un menú

Todos los menús de Gnome incluyen la funcionalidad de extracción: si pulsa con el botón izquierdo en la línea perforada (fina línea de guiones en la parte superior del menú, justo encima del título del menú), el menú se convertirá en una ventana separada en su escritorio, la cual permanecerá allí incluso después de que se mueva el ratón a otro cualquier otro sitio. Esto es muy práctico si va a usar el mismo comando de un profundo menú anidado frecuentemente. Para eliminar este menú extraído de su escritorio, pulse el botón **Cerrar** en el título de la ventana (su apariencia y situación depende del gestor de ventanas que esté usando, pero usualmente el botón mas a la derecha, etiquetada con una "x").

Configurar un menú

Puede cambiar fácilmente el nombre y el icono de un menú (solo para algunos menús de usuario, no para los submenú del **Menú principal**). Para hacerlo, pulse con el botón derecho en el menú (en la parte superior de la lista, encima del resto de elementos), y seleccione **Propiedades...** del menú desplegable. Esto abrirá el formulario Propiedades del ítem de escritorio, muy similar al formulario de Propiedades del lanzador .

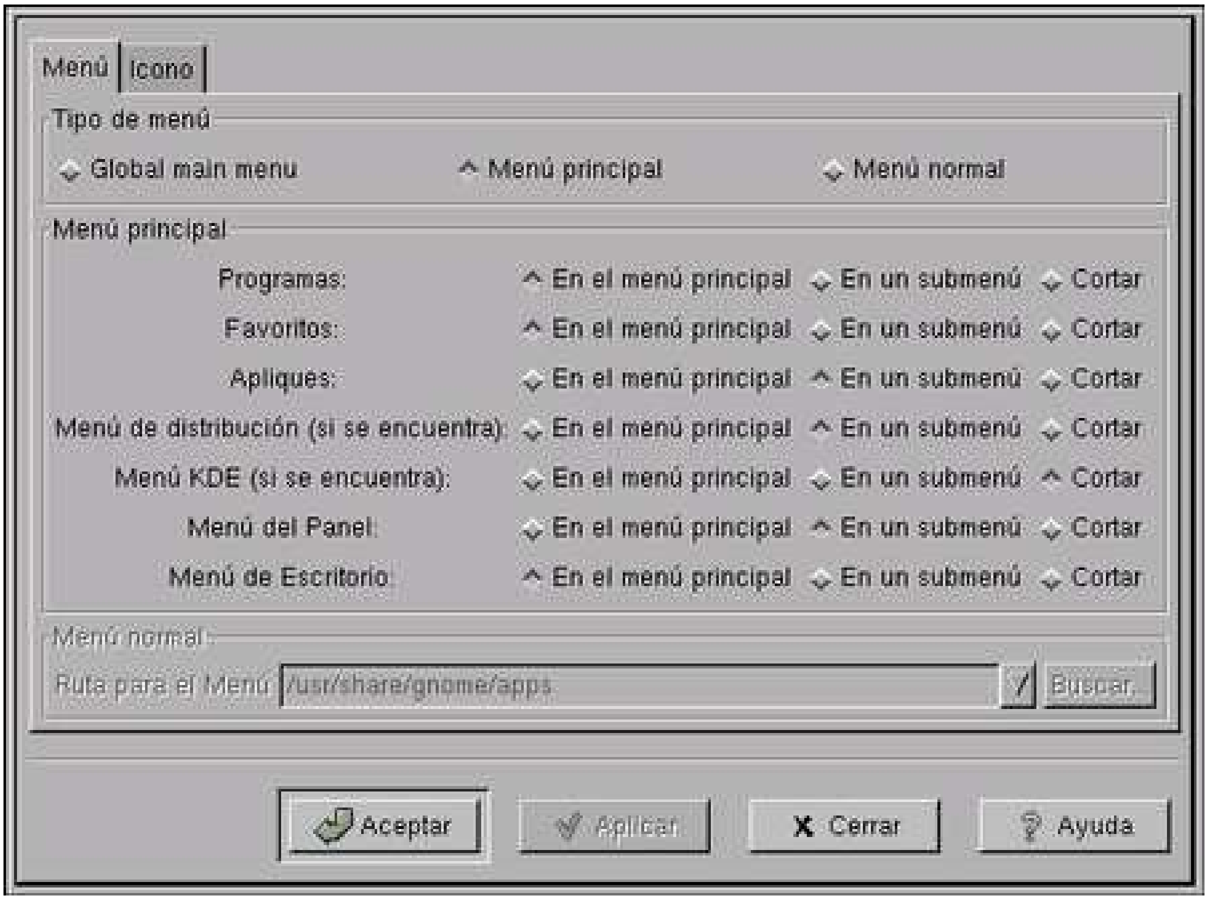
Para anadir un nuevo ítem en el menú, pulse el botón derecho en el nombre del menú, y seleccione **Anadir un nuevo ítem en este menú**. Esto abrirá el formulario Crear un ítem de menú, en el que podrá introducir el nombre del ítem, comentario, comando, y tipo (véase la sección de nombre *Lanzadores* para mayor información). Para eliminar un elemento del menú, pulse el botón derecho sobre el elemento y seleccione **Eliminar este elemento**.

Finalmente, una pregunta frecuentemente planteada es: "¿Como puedo cambiar el tipo de letra y al fondo usado por los menús?"La respuesta es que vienen dada por el actual tema Gtk, que puede cambiarse en el `Centro de control Gnome` seleccionando **Menú principal**→Parámetros→interfaz de usuario→**Temas**.

Lanzadores

Los lanzadores son básicamente botones que residen en el panel y arrancan una aplicación o ejecutan un comando cuando se pulsan. Un lanzador puede usar cualquier icono y tiene un consejo personalizado que muestra un mensaje cuando el cursor sobrevuela el lanzador.

Puede cambiar propiedades del lanzador, como el icono que usa y su nombre, pulsando sobre él con el botón derecho y eligiendo **Propiedades** del menú desplegable. Se abrirá el formulario propiedades del lanzador mostrado en Figura 4-7. El mismo formulario se usa al crear un lanzador (véase la sección de nombre *Anadir objetos al panel*). Tenga también en cuenta que, internamente, Gnome no diferencia los ítem de menú y los lanzadores: son dos caras de la misma moneda. Puede poner cualquier ítem de menú en el panel y se presentará como un lanzador. Así pues, toda la información a continuación se aplica de igual modo a los ítem de menú y a los lanzadores.



Tipo de menú

○ Global main menu ● Menú principal ○ Menú normal

Menú principal

Programas:	● En el menú principal	○ En un submenú	○ Cortar
Favoritos:	● En el menú principal	○ En un submenú	○ Cortar
Apliques:	○ En el menú principal	● En un submenú	○ Cortar
Menú de distribución (si se encuentra):	○ En el menú principal	● En un submenú	○ Cortar
Menú KDE (si se encuentra):	○ En el menú principal	○ En un submenú	● Cortar
Menú del Panel:	○ En el menú principal	● En un submenú	○ Cortar
Menú de Escritorio:	● En el menú principal	○ En un submenú	○ Cortar

Menú normal

Ruta para el Menú: /usr/share/gnome/apps Buscar...

Figura 4-7. Diálogo crear un lanzador/propiedades del lanzador

Este diálogo tiene dos carpetas *Básico* y *Avanzado*. En la carpeta *Básico*, puede indicar lo siguiente:

- *Nombre* — Es el nombre de la aplicación, por ejemplo, **`Terminal Gnome`**. Este nombre se usará posteriormente si pone el lanzador en un menú.
- *Comentario* — Es una breve explicación de lo que hace la aplicación, por ejemplo,**`Programa de emulación de terminal`**. Se usará para los consejos.
- *Comando* — El comando que se usa para ejecutar la aplicación, por ejemplo, **`gnome-terminal`**.
- *Tipo* — Debería ser *Application*; no lo cambie a no ser que quiera crear algo que no sea un lanzador de aplicaciones.
- *Icono* — Este es el icono que se utilizará para identificar al lanzador en el Panel. Si no se especifica un icono, se utilizará el icono por defecto. Para cambiar el icono simplemente apriete en él para ejecutar el navegador de iconos.
- *Ejecutar en terminal* — Esta opción indica que una aplicación se debe ejecutar desde un terminal. Si la aplicación no abre ninguna ventana marque esta opción. Si no está seguro déjelo desmarcado.

La carpeta *Avanzado* se muestra a continuación. Está destinada a usuarios avanzados; la mayoría de las veces, no necesitará realizar ningún cambio en estas opciones.

Lenguaje	Nombre	Comentario
	GNOME terminal	Terminal emula
ca	Terminal GNOME	Emulador de te
de	GNOME-Terminal	GNOMEs Term
es	Terminal UNIX de GNOME	Emulador de te
et	GNOME terminal	GNOME termin

Figura 4-8. Diálogo propiedades avanzadas del lanzador

En esta carpeta, puede activar las siguientes características:

- *Probar esto antes de usar* — Puede teclear un comando, y Gnome comprobará si este comando puede ejecutarse. Si no puede, el lanzador (o el ítem de menú) no se mostrará aunque los añada en un panel o en un menú. Está destinado a la gente que prepara distribuciones Gnome: por ejemplo, el **menú principal** por defecto de Gnome contiene un ítem para el programa de correo electrónico `TkRat`, pero no se mostrará a no ser que `TkRat` esté instalado en su sistema.
- *Documentación* — Sin uso en la actualidad.
- *Traducción para el nombre/comentario* — Puede introducir aquí la traducción del *nombre* y del *comentario* a otros idiomas. Por ejemplo, para el `GNOME Terminal`, la traducción al Español (es) del nombre es: **`Terminal UNIX de GNOME`** y del comentario es: **`Emulador de terminal GNOME`**. De esta forma si el usuario escoge como idioma el Español al identificarse en el sistema (puede hacerlo

seleccionando el idioma apropiado en el menú **idiomas** del gestor de presentación Gnome (GDM)), verá **Terminal UNIX de GNOME** en el menú y **`Emulador de terminal GNOME`** en los consejos. Por supuesto, el comando utilizado para ejecutar el terminal permanecerá inalterado.

Para anadir una nueva traducción, tecleé el código de dos letras del idioma y las traducciones del *nombre* y del comentario *comentario* en los campos vacíos debajo de la lista de las traducciones actuales, y pulse el botón **Anadir/Definir**. Para cambiar una de las traducciones existentes, selecciónela en la lista, edite los campos deseados, y pulse el botón **Anadir/Definir** . Para eliminar una las traducciones existentes, selecciónela y pulse el botón **Borrar**.

Puede encontrar una lista con todos los idiomas soportados por Gnome con sus códigos de 2 letras en las Preguntas más frecuentes acerca de Gnome[1].

Todos los cambios realizados en el formulario Propiedades del lanzador surtirán efecto cuando pulse **Aplicar** o **Aceptar**. Al pulsar **Aceptar** se cerrará el formulario; pulsar **Aplicar** permitirá continuar modificando las propiedades.

Apliques

Los apliques son aplicaciones Gnome que residen en el Panel. El aspecto de un aplique indica generalmente el estado del aplique u otra información, Los apliques disponen a menudo de botones, mandos deslizantes, campos, y otros métodos que le permitirán controlar su comportamiento.

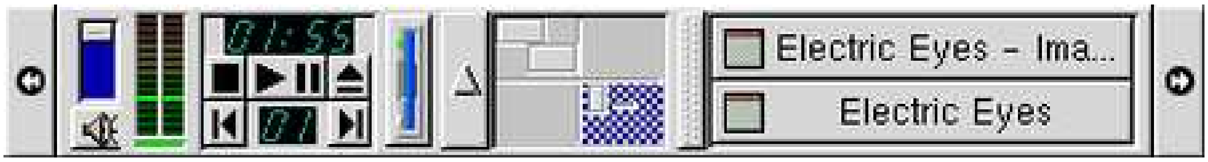


Figura 4-9. Ejemplo de apliques

Más abajo se muestran varios ejemplos de apliques. A la izquierda del todo tenemos el `aplique mesa de mezclas` que permite cambiar el nivel del volumen y enmudecer el sonido. A continuación tenemos el `aplique monitor de sonido` , que muestra el volumen de sonido actual y permite controlar varias características del sonido. el tercer aplique es el `aplique GTCD`, un lector de Cd con todos sus controles disponibles en el aplique y que muestra la pista y el tiempo de ejecución. El siguiente aplique es el `aplique montador de dispositivos`, usado para montar y desmontar dispositivos con una simple pulsación de ratón. Le sigue el `aplique guia del escritorio` que muestra el escritorio y las aplicaciones que se están ejecutando en el. El último aplique mostrado es el `aplique lista de tareas` que le permite controlar ciertos aspectos de cada aplicación o que ventana tiene abierta.

Gnome dispone de muchos aplique útiles. Pulse simplemente con el botón derecho sobre el Panel y anada alguno de los apliques a su panel para conocer los disponibles y cuáles son los mejores para usted. Apriete el botón derecho en cada aplique para ver el menú desplegable con la lista de comandos y operaciones que el aplique puede hacer y tener acceso a la documentación del aplique.

Cajones

La forma más sencilla de ver los cajones es como contenedores que puede almacenar cosas. Generalmente se usan los cajones para recoger múltiples lanzadores relacionados entre sí de alguna manera, como la diversas aplicaciones de la oficina Gnome. Los cajones en el Panel Gnome dan un paso mas allá al hacer del cajón una extensión del mismo Panel. De esta forma, un cajón es una rama colapsable de un Panel existente. Puede contener cualquier cosa que puede contener un Panel, incluyendo lanzadores, apliques, y otros cajones.

Figura 4-10. Un cajón abierto

Una vez colocado un cajón en el Panel, puede pulsar sobre el para abrirlo, apareciendo su contenido. Puede entonces anadir elementos en el cajón de la misma forma en que anadiría elementos en el panel, pulse el botón derecho en la parte final del cajón, adornada con una flecha. Puede cerrar el cajón pulsando en su icono de nuevo o pulsando en la flecha al final del mismo.

Puede configurar las propiedades del cajón pulsando con el botón derecho sobre el icono del cajón y seleccionando **Propiedades**. Esto abrirá el formulario Propiedades del cajón. Allí podrá elegir el icono usado por el cajón pulsando sobre el icono. Se puede teclear un consejo el campo *Consejo/Nombre*. Este consejo se mostrará cada vez que el ratón sobre-vuela el cajón para recordarnos su contenido. también se puede elegir si debe mostrarse un **botón para ocultar** y una flecha al final del cajón.

Consejo/Nombre: Oficina Gnome

☐ Activar el botón de escondido

☐ Activar flecha del botón de escondido

Figura 4-11. Formulario propiedades del cajón

Puede también controlar el color o la imagen del fondo del cajón. Pulse simplemente con el botón derecho sobre el cajón y seleccione **Propiedades...** para abrir el formulario estándar Propiedades del cajón. Entonces seleccione la pestana *fondo* para abrir el formulario estándar fondo del panel (véase la sección de nombre *Carpeta de fondo*).

Objetos especiales del panel

Existen varios objetos especiales del panel que no pueden considerarse menús, apliques, o lanzadores. Estos objetos especiales se describen a continuación.

Botón bloquear pantalla

Figura 4-12. Botón bloquear pantalla

El **botón bloquear pantalla** es un botón del Panel que arranca el salva-pantallas para bloquear la pantalla. Para cerrar el salva-pantallas y acceder de nuevo a la sesión Gnome, debe introducir su clave. Para más información sobre el bloqueo de la pantalla, véase la sección de nombre *Bloquear la pantalla*.

Botón cerrar sesión

Figura 4-13. Botón cerrar sesión

El botón **cerrar sesión** se usa para abandonar el entorno de escritorio Gnome. Inicia la secuencia de apagado, abriendo el formulario terminar sesión, tal y como se describe en la sección de nombre *Terminar la sesión*.

Botón ejecutar

Figura 4-14. Botón ejecutar

El botón **Ejecutar** abre el formulario Ejecutar programa, mostrado en Figura 4-15. Este le permite acceder a la línea de comandos. No es una "shell"completa, por l o que no es un sustituto del `Terminal de GNOME`, pero es útil cuando necesita introducir un sólo comando rápidamente. También puede abrir el formulario Ejecutar programa utilizando el acelerador de teclado. Que por defecto es **Alt**+**F2** pero puede cambiarlo en la pestana *Miscelánea* del formulario Preferencias globales del Panel.

Figura 4-15. Formulario del programa ejecutar

La entrada de comandos tiene un histórico que le permite ejecutar una orden ejecutada previamente apretando el icono **flecha hacia abajo** localizado a la derecha del campo texto y seleccionando el comando deseado. También tiene un botón **Buscar...**, que le permite seleccionar un archivo — este archivo se anadirá al final de su comando. Por ejemplo, puede escribir `emacs` (un editor de textos extremadamente potente) en la línea de comandos y luego utilizar el botón **Buscar...** para seleccionar el archivo a editar.

Aplicaciones miniaturizadas

El Panel Gnome permite ejecutar aplicaciones que no sean apliques dentro del Panel como si fueran apliques. Las aplicaciones que se ponen dentro del Panel, aun en el caso de que no sean apliques Gnome, se conocen como aplicaciones miniaturizadas. Las aplicaciones no tienen que se compatibles con Gnome para miniaturizarse. En general, la única limitación para miniaturizar una aplicación es que la aplicación debe ser lo suficientemente pequena para caber en el Panel y debe conocerse el titulo de la ventana que desea miniaturizar. En muchos casos, la aplicación puede reducirse hasta que quepa en el Panel, tal y como se especifica en el formulario crear una aplicación miniaturizada. Si la aplicación no es suficientemente pequena para caber en el Panel, el Panel generalmente crecerá para permitir a la aplicación caber.

Ancho 48

Alto 48

Figura 4-16. formulario crear una aplicación miniaturizada

El *título de la aplicación a miniaturizar* es el título de la ventana, normalmente mostrado en la parte superior izquierda de la ventana. (Observe que en el título de la ventana se distinguen la mayúsculas y minúsculas). El ancho y el alto determina el tamano en puntos de la aplicación miniaturizada en el panel.

Si deja el campo *comando* vació, el formulario creará una ventana vacía en el panel del tamano indicado, que permanecerá a la espera de la aparición de una aplicación con el título indicado en su escritorio. Tan pronto como aparezca esa ventana (por ejemplo, cuando elija el elemento apropiado en el menú), será miniaturizada.

Puede también teclear cualquier comando en el campo *Comando*; Este comando se ejecutará antes de anadir la ventana miniaturizada al Panel (y cada vez que se rearranque nuevamente el panel). Esto se usa normalmente para arrancar una aplicación que quiere tener miniaturizada en el Panel.

Tablón de estado

El tablón de estado es un objeto del Panel que puede contener notas de estado — pequenas ventanas que las aplicaciones ponen en el tablón de estado para suministrar información de su estado. Las notas de estado pueden también usarse para controlar la aplicación. Esencialmente, los "enganchables"son pequenos (tanto en tamano como en complejidad) apliques. Actualmente Gnome no dispone de demasiadas aplicaciones que puede poner "enganchables"en el tablón de estado. Sin embargo, el tablón de estado Gnome es compatible con el del entorno de escritorio K (KDE), así que las aplicaciones Kde, como `kscd`, pueden poner sus "enganchables"de estado en el tablón de estado Gnome. Futuras versiones de las aplicaciones Gnome harán uso de este recién incorporado objeto del Panel.

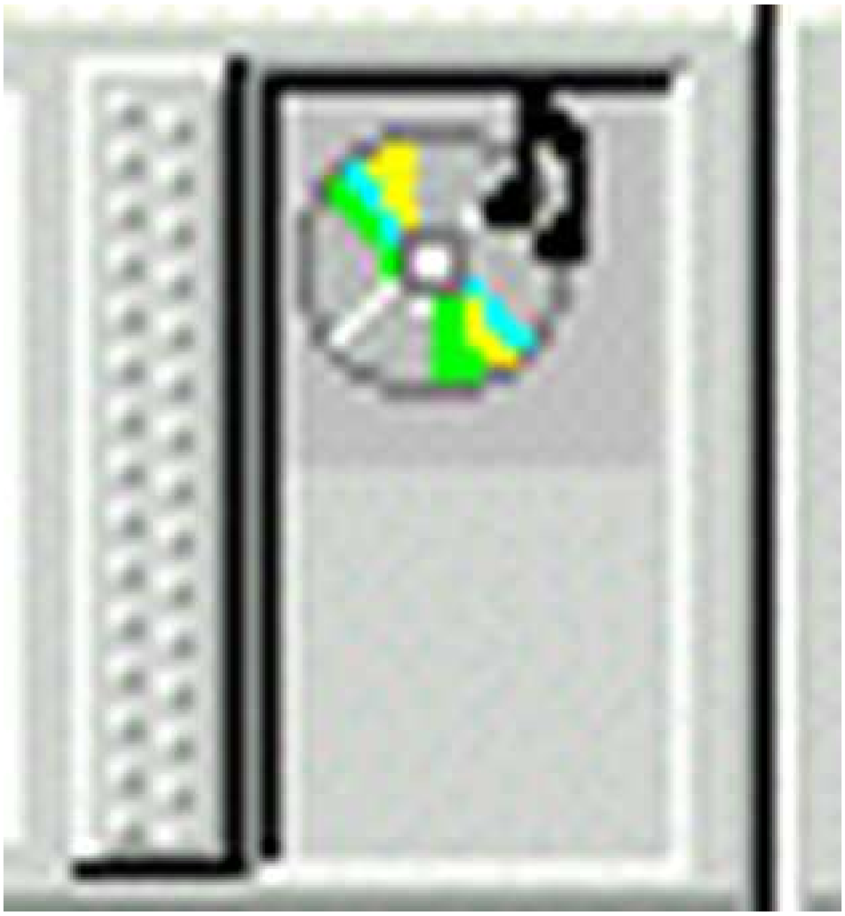


Figura 4-17. Ejemplo de tablón de estado con un "enganchable"

El ejemplo anterior muestra el tablón de estado con el "enganchable"de estado del programa lector de CD `kscd`. Este "enganchable"concreto se usa para abrir y cerrar la ventana principal de `kscd` sin cerrar el programa.

Añadir, mover, y eliminar objetos al panel

Mover objetos

Para mover cualquier objeto en el Panel a una posición diferente, simplemente arrástrelo con el botón central del ratón hasta la posición deseada.O, puede pulsar el botón derecho y elegir **Mover**. Puede moverlo a una posición diferente en el mismo Panel, o a un Panel diferente. Si durante este desplazamiento toca otros objetos, el comportamiento dependerá de las propiedades globales activas (véase la sección de nombre *Carpeta de apliques*): El objeto que está moviendo puede intercambiar su posición con otros objetos, "empujar"todos los objetos que encuentre, o "saltar"sobre todos los demás objetos sin molestarlos. Puede también no seguir la conducta por defecto manteniendo pulsada la tecla **Shift** (para "empujar"), **Ctrl** (para el modo "intercambio"), o **Alt** (para el modo "libre", esto es saltar sobre los demás objetos sin molestarlos) mientras lo arrastra.

Eliminar objetos del panel

Para eliminar un objeto del Panel, pulse el botón derecho sobre él y elija **Quitar del panel** en el menú desplegable.

Añadir objetos al panel

Por omisión, el Panel Gnome contiene unos pocos objetos básicos, como el **Menú principal**. Sin embargo, hay unas muchos objetos que puede anadirle. Por ejemplo, cada uno de los elementos del **Menú principal** o sus submenús pueden anadirse al panel como un lanzador de aplicaciones. Gnome también tiene un buen numero de apliques que pueden anadirse al panel, desde el `aplique imprimir`, que imprime un fichero cuando se arrastrar y suelta sobre este aplique, hasta el `pez Wanda`. Si estos no fueran suficientes, en Internet hay también un buen numero de apliques Gnome disponibles.

Apliques

Para añadir un aplique, pulse el botón derecho sobre el Panel y seleccione Añadir al panel→Aplique en menú del **Panel**. Se presentará un menú con todos los apliques de su sistema, divididos en categorías; al elegir cualquier aplique de este menú se añadirá al Panel.

Lanzador de aplicaciones

Para crear un nuevo lanzador de aplicaciones, seleccione Añadir al panel→**Lanzador** del menú **Panel**. Se abrirá el formulario Crear lanzador, mostrado mas abajo. En este formulario debe teclear un nombre para el lanzador, un comentario, y la linea de comando que arranca la aplicación. Este formulario es virtualmente idéntico al formulario propiedades del lanzador, así que remitimos al lector a la sección de nombre *Lanzadores* para una descripción detallada.

Tipo: Application

Figura 4-18. Formulario crear lanzador

También puede anadir al Panel cualquier elemento de menú o cualquier lanzador situado en su escritorio: simplemente arrástrelo hasta el panel y suéltelo allí. Tenga cuidado de soltarlo sobre un espacio vació en el panel y no sobre un objeto existente: por ejemplo, si lo suelta sobre el aplique imprimir, se imprimirá. Para los elementos de menú, puede también pulsar el botón derecho sobre el elemento y seleccionar **Anadir este lanzador al panel**. Después de esta operación, puede cambiar cualquier opción de este lanzador pulsando el botón derecho del ratón sobre él y seleccionando el elemento de menú **Propiedades**.

Menús

Para añadir un menú, seleccione Añadir al panel→**Menú** del menú **Panel**. Se ofrece las opciones **menú principal**, **menú de programas** , y **menú de favoritos**.

Puede también anadir el **menú principal** o cualquiera de sus submenús como un nuevo menú en el panel pulsando el botón derecho en el título del menú (la línea superior del menú, separada de los ítem de menú por una fina línea) y seleccionando **anadir este menú al panel**.

Los usuarios avanzados pueden también crear menús manualmente. Para hacerlo, deben saber que internamente, Gnome representa un menú como un directorio, con los elementos de menú representados por ficheros de tipo especial (ficheros `.desktop` — estos ficheros también representan a los lanzadores de aplicaciones), y los submenús representados por subdirectorios. Por ejemplo, el menú **Favoritos** se corresponde con el directorio `~/.gnome/apps` (donde ~ representa nuestro directorio inicial), y el menú **Programas** se corresponde con el directorio `/usr/share/gnome/apps`. Así, puede crear un nuevo directorio, usando el gestor de ficheros Gnome, arrastrar y soltar cualquier fichero `.desktop` desde cualquier otro de los directorios que tenga (por ejemplo, de `/usr/share/gnome/apps`) o desde el escritorio, y entonces arrastrar y soltar este directorio desde el gestor de ficheros hasta el Panel. Esto anadirá este directorio como un menú en el Panel.

Después de anadir un menú en el Panel usando cualquiera de los métodos descritos previamente, puede modificar sus propiedades (por ejemplo, anadir nuevos elementos a este menú o cambiar el icono usado por el menú), como se describe en la sección de nombre *Menús*.

Cajones

Para añadir un cajón vació, seleccione añadir al panel→canon en el menú **Panel**. Después de hacerlo, puede pulsar el botón derecho sobre el cajón y seleccionar **Propiedades** para cambiar sus propiedades (por ejemplo, el icono que usa). Puede añadir nuevos elementos a este cajón de la misma forma que añade elementos al panel: todos los métodos para añadir nuevos objetos al panel descritos en esta sección funcionan también para añadir nuevos elementos al cajón.

Puede también anadir el **menú principal** o cualquiera de sus submenús como un nuevo cajón en el panel pulsando con el botón derecho sobre el título del menú y seleccionando **Anadir este cajón al panel**.

Aplicaciones miniaturizadas

Para añadir una nueva aplicación miniaturizada, seleccione Añadir al panel→aplicación miniaturizada en el menú **Panel**. Se abrirá un formulario crear aplicación miniaturizada, como el mostrado en Figura 4-16. Para mas detalles, véase la sección de nombre *Aplicaciones miniaturizadas*.

Crear, mover, y eliminar paneles

Crear nuevos paneles

Para anadir un nuevo Panel en su escritorio, elija el comando **Crear un panel** del menú Panel. Puede elegir entre los siguientes tipos:

- *Panel de Menú* — el Panel de Menú es un panel Panel especial que siempre se sitúa en la parte superior de la pantalla y contiene varios menús desplegables. Estos son **Programas**, **Favoritos**, **Configuración**, **Escritorio**, y un menú especial que proporciona acceso rápido a los recursos de GNOME relacionados con Internet (mirar al icono de agujero de bala). Este Panel también puede contener otros objetos del mismo modo que hace cualquier otro Panel, pero no tiene las propiedades de configuración que tienen otros Paneles. Observe que el Panel de Menú es más restrictivo que otros Paneles, y algunas operaciones normales de Panel, como mover el Panel , no se pueden realizar con él.

- *Panel de lado* — Un panel de lado es exactamente igual que el Panel principal que arranca con Gnome; se extiende a lo largo de uno de los lados de la pantalla. Si elige este tipo de Panel, puede añadir un nuevo Panel en otro de los lados de su pantalla para disponer de más funcionalidad.
- *Panel alineado* — un Panel alineado se sitúa también en uno de los lados de la pantalla. Pero a diferencia del Panel de lado, el Panel alineado no se extiende a lo largo de toda la pantalla donde este situado: se extenderá únicamente lo necesario para mostrar los iconos y apliques que contenga. Puede situarse bien en una de las esquinas (en este caso, se extenderá hacia la esquina opuesta), o bien en el centro del lateral (en este caso, se extenderá en ambas direcciones, centrándose automáticamente cuando se añadan nuevos objetos).

  Si el panel alineado está alineado con una de las esquinas, los botones de ocultación funcionarán de forma ligeramente diferente que en el panel de lado. El botón de ocultación más cercano a la esquina de la pantalla ocultará el Panel de la forma habitual, pero el otro botón de ocultación enviará el Panel entero a la esquina opuesta. Cuando se realice este último movimiento, no se ocultará el Panel ya que se está cambiando el lado de la pantalla donde está situado. Si quiere ocultar el panel deberá pulsar de nuevo el botón de ocultación.
- *Panel deslizante* — Este tipo de panel es muy similar al Panel alineado, pero puede colocarse en cualquier lugar a lo largo del lateral de la pantalla, no necesariamente en una de las esquinas o en el centro. Según se añadan objetos, crecerá únicamente en una de las direcciones — no se centrará de forma automática.
- *Panel flotante* — Este tipo de panel puede situarse en cualquier parte de la pantalla, no necesariamente a lo largo de uno de los lados.

> **Cambiar el tipo de panel:** Puede también cambiar el tipo de los paneles existentes — por ejemplo, convertir un panel de lado en un panel flotante, véase la sección de nombre *Propiedades individuales de los paneles*.

Mover paneles

Cualquier Panel que tenga en su escritorio puede moverse usando el botón central del ratón, o pulsando simultáneamente los botones izquierdo y derecho del ratón, para arrastrar el panel al lado deseado en la pantalla. Si no dispone de un ratón de tres botones y no configuro el ratón para emular el botón central puede también mover un panel Panel cambiando su situación en el formulario Propiedades del panel. Puede leer más sobre este tema en la sección de nombre *Propiedades individuales de los paneles* de la documentación.

Eliminar paneles

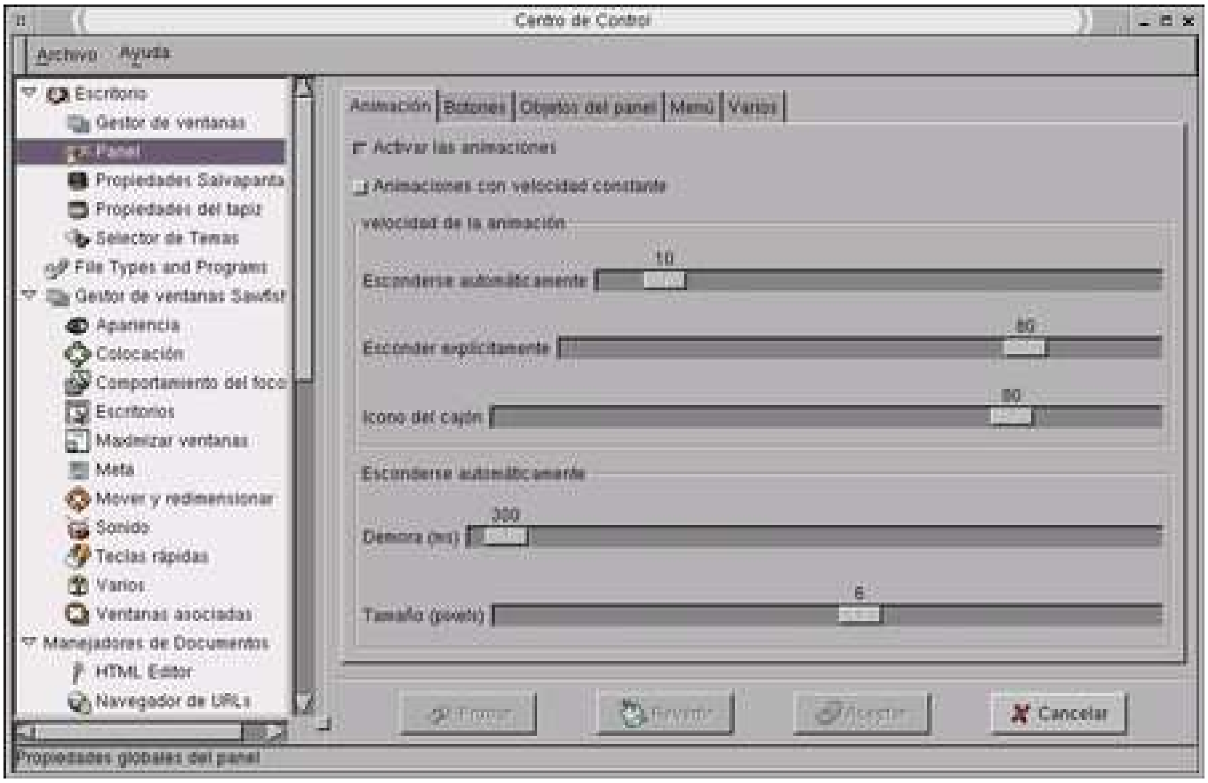
Para eliminar un panel existente, pulse el botón derecho sobre el y elija el comando **Quitar este panel** del menú del Panel. Si el Panel no está vacío se le pedirá confirmación.

> **Eliminar el último panel:** En todo momento, debe tener al menos un Panel. Gnome no le permitirá eliminar el último panel.

Propiedades globales del panel

Para comenzar la configuración del panel Gnome, elija **Propiedades globales** en el submenú Panel del **Menú principal**.

Esto abrirá el formulario de Configuración global del panel . (este formulario es uno de los componentes del centro de control Gnome). Con esta ventana de diálogo podrá fijar las propiedades compartidas por todos los Paneles .



☑ Activar las animaciones

☐ Animaciones con velocidad constante

velocidad de la animación

Esconderse automáticamente: 10

Esconder explícitamente: 80

Icono del cajón: 80

Esconderse automáticamente

Demora (ms): 300

Tamaño (pixels): 6

Figura 4-19. El formulario de configuración global del panel

El formulario de Configuración global del panel contiene las siguientes cinco carpetas («tabs»): *animación*, *botones*, *apliques*, *menú*, y *varios*.Cada una de estas carpetas se describe a continuación.

Carpeta de animación

- *Activar las animaciones* — Permite la animación en los Paneles y cajones como el ocultarse o aparecer.
- *Animaciones con velocidad constante* — Por omisión, la animaciones empiezan despacio, pero van acelerándose. Si activa esta opción, las animaciones no usarán ninguna aceleración.
- *[Velocidad de la animación] auto-escondido* — Controla cuanto tarda en ocultarse el panel si tiene activada su ocultación automática. El menor valor posible es 1, el

mayor, 100.

- *[Velocidad de la animación] ocultación explicita* — Controla la velocidad de ocultación cuando se pulsa el botón **Ocultación** del Panel . El menor valor posible es 1, el mayor, 100.
- *[Velocidad de la animación] cajón* — Controla la velocidad de aparición del menú de cajón cuando se pulsa un botón de cajón en el panel. El menor valor posible es 1, el mayor, 100.
- *[Auto escondido] Demora (ms)* — Si tiene un Panel que se minimiza automáticamente después de perder el foco esto le permite controlar cuanto tiempo pasa antes que se oculte. El Panel empezará a contar el tiempo cuando el cursor salga de él. Y aparecerá de nuevo cuando el ratón pase por encima de la porción de Panel que resta visible. El tiempo se mide en milisegundos.
- *[Auto escondido] Tamaño (puntos, «pixels»)* — Determina el numero de puntos que se mostrarán mientras el Panel para cualquier Panel configurado para ocultarse automáticamente. Para volver a mostrar el Panel el puntero deberá situarse sobre este área.

Carpeta botones

Esta carpeta controla la apariencia de varios tipos de botones del panel: botones de lanzadores, botones de menús, botones de cajoneras, y botones especiales (p.e., Salida de sesión y Bloqueo de pantalla).

- *Tipo de botón* — Selecciona el tipo de botón que va a configurar
- *Mosaico activado* — Este conmutador activará el dibujo de fondo para todos los iconos del Panel.
- *Mosaico normal* — Muestra la imagen usada como fondo en posición sin pulsar (inactivo). Para elegir otro fichero de imagen, pulse sobre la imagen, y se abrirá el buscador de iconos. Los mosaicos deben estar activados para acceder a esta opción.
- *Mosaico en posición pulsado* — Este es el nombre y el camino del fichero con el dibujo que se usará en el fondo en posición pulsado (activo). Para elegir otro fichero de imagen, pulse sobre la imagen, y se abrirá el buscador de iconos. Los mosaicos deben estar activados para acceder a esta opción.
- *Espesor del borde (solo fondo)* — Determina el ancho del borde alrededor del icono. Por ejemplo, si pone 5 como ancho del borde, se asegura que al menos se mostrarán 5 puntos del mosaico en cada lado del icono; si fuera necesario, se recortará el icono. Es muy útil si tienes un icono que normalmente tapa todo el dibujo del fondo. Los mosaicos deben estar activados para acceder a esta opción.
- *Profundidad (desplazamiento al pulsar)* — Determina la profundidad en el desplazamiento del icono cuando se pulsa. Los dibujos de fondo deben estar activos para acceder a esta opción.

Esta carpeta contiene también 3 opciones que afectan simultáneamente a todos los tipos de botones:

- *Hacer que los botones alinear con el lateral del panel.* — Permite alinear los botones con el lateral del Panel . Si esta opción no está activa se ignorarán el ancho del borde. Por defecto esta opción está desactivada.
- *Mostrar el mosaico del botón solo cuando el cursor este sobre él* — Si esta opción esta activa, el mosaico solo aparecerá cuando el cursor del ratón esté sobre el botón.

- *oscurecer los botones cuando el ratón no este sobre ellos* — Esta opción oscurece los botones del panel; los botones se iluminarán cuando los sobrevuele el cursor del ratón.

Carpeta de apliques

Esta carpeta controla algunas opciones relacionadas con la posición de los objetos en el panel.

- *Modos de movimiento por defecto* — Aquí se puede elegir el modo de movimiento de los objetos en el Panel. Las posibles variantes son:
  - *Alternado* — Cuando un objeto en movimiento toca otro objeto, intercambian sus posiciones.
  - *Libre* — Cuando un objeto en movimiento toca otro objeto, salta sobre él, de forma que no se alteran los otros objetos. Esta es una buena opción si le gusta la disposición actual de los objetos en el panel y quiere conservarla.
  - *Presionado* — El objeto en movimiento empuja todos los demás objetos delante de él, como una bola de nieve.

  Puede saltarse el método de movimiento por defecto arrastrando los objetos mientras mantiene pulsada la tecla **Ctrl** (para los movimientos alternados), **Alt** (para los movimientos libres), o **Shift** (para los movimientos presionados).
- *Separación de apliques* — cambia el espacio (separación) entre objetos en el Panel. Se mide en puntos.

Carpeta de menús

En esta carpeta se controla la apariencia de los menús del Panel.

- *Usar iconos grandes* — Se usarán iconos grandes (mayores que el tamaño por defecto) en los menús. Solo resulta práctico para que dispongan de monitores de alta resolución (1280x1024 y superiores).
- *mostrar botones con "..."* — Activa la opción que muestra tres pequeños puntos (...) en los elementos del **Menú principal**. Apretando en ese botón con el botón izquierdo del ratón aparecerá el menú **desplegable** para ese elemento, es decir, el mismo menú que se obtiene apretando en el elemento del menú con el botón derecho del ratón.
- *Mostrar menús desplegables fuera de los paneles.* — Cuando este conmutador está activo, permite que los menús desplegables aparezcan fuera del Panel. Cuando está desactivado, los menús desplegables aparecerán sobre el panel. Esto puede resultar útil para las pantallas pequeñas y escritorios abarrotados.
- *Mantener los menús en memoria* — Permite mantener los menús en memoria de forma que no se examinan de nuevo en busca de nuevos elementos. Esto puede incrementar la velocidad de GNOME pero puede también provocar que no aparezcan los nuevos elementos añadidos a su menú.
- *Menú principal* — Permite configurar el **Menú principal** que se obtiene pulsando el botón derecho sobre el Panel, o usando el atajo de teclado. Para cada uno de los posibles submenús (Programas, Favoritos, etc.), puede decidir cuando se incluirán como parte del **Menú principal**, como un submenú, o no se incluirán. una

descripción de estos submenús puede encontrarse en la sección de nombre *Componentes del menú principal*.

Carpeta varios

La carpeta *Varios* contiene opciones para varios formatos visuales (apariencia) que no encajan en otro sitio.

- *Consejos activos* — Esta opción determina cuando debe Gnome mostrar un consejo al situar el puntero del ratón sobre un elemento del Panel.
- *Cerrar un cajón al accionar uno de sus lanzadores* — Por defecto los cajones permanecerán abiertos cuando elige uno de sus elementos. Esto puede resultar incómodo ya que el cajón permanecerá abierto hasta que lo cierre con una pulsación de ratón. Con esta opción los cajones indicados se cerrarán automáticamente cuando elija uno de sus elementos.
- *Alzar los paneles al sobrevolarlos el cursor* — Si está usando un gestor de ventanas no compatible con Gnome puede que no se entienda con él Panel. Esto puede ocasionar las aplicaciones tapen el Panel. Si habilita esta funcionalidad el Panel pasará al primer plano automáticamente cuando el ratón esté sobre él.
- *Mantener el panel detrás de las ventanas* — Si está usando un gestor de ventanas compatible con Gnome, el gestor de ventanas se entenderá con el Panel. Si habilita esta funcionalidad el gestor de ventanas y Gnome permitirán que las aplicaciones aparezcan sobre el panel. Esto puede ser útil en las pantallas más pequeñas.
- *Confirmar la eliminación de paneles con un diálogo* — Si se habilita esta opción, Gnome pedirá confirmación antes de eliminar un Panel.

Esta carpeta permite también configurar algunos aceleradores de teclado. Puede definir aceleradores para el **Menú principal** (en concreto **Menú desplegable** y para el formulario de Ejecución de comandos. (Las teclas aceleradoras para estas acciones son **Alt**+**F1** y **Alt**+**F2** respectivamente.) Para cambiar estas teclas aceleradoras, seleccione una tecla de la lista desplegable o presione el botón **Grabar tecla...** y entonces presione la tecla deseada.

Utilizando las teclas de Menú y de Windows: Si tiene problemas usando las teclas **Menú** o **Windows**, la explicación mas probable es que el servidor X esta mal configurado: el tipo de teclado escogido durante la instalación no corresponde con su tipo de teclado. Si está utilizando el servidor `XFree86`, puede corregirlo a mano editando el fichero de configuración. Este fichero, llamado `XF86Config`, está normalmente situado en los directorios `/etc` o `/etc/X11`. Abra este fichero con cualquier editor de textos (¡no con un procesador de textos!), busque la línea que contiene la palabra `XkbModel` y cámbiela por

```
XkbModel "pc104"
```

. Debe ser root (administrador de sistema) para hacerlo. Ahora, salga de Gnome y rearranque el servidor de X pulsando de forma simultanea las teclas **Ctrl**-**Alt**-**Delete**.

Vigile cuando edite el archivo XF86Config

Si cometemos un error el editar el fichero `XF86Config` podemos terminar con un teclado o una pantalla no utilizable desde las ventanas X. Así que, por favor tenga cuidado, haga una copia de seguridad de este fichero y asegúrese que sabe como restaurarlo del la copia de seguridad sin usar las ventanas X, por ejemplo, desde un terminal. Si tiene dudas, no lo edite en ningún caso.

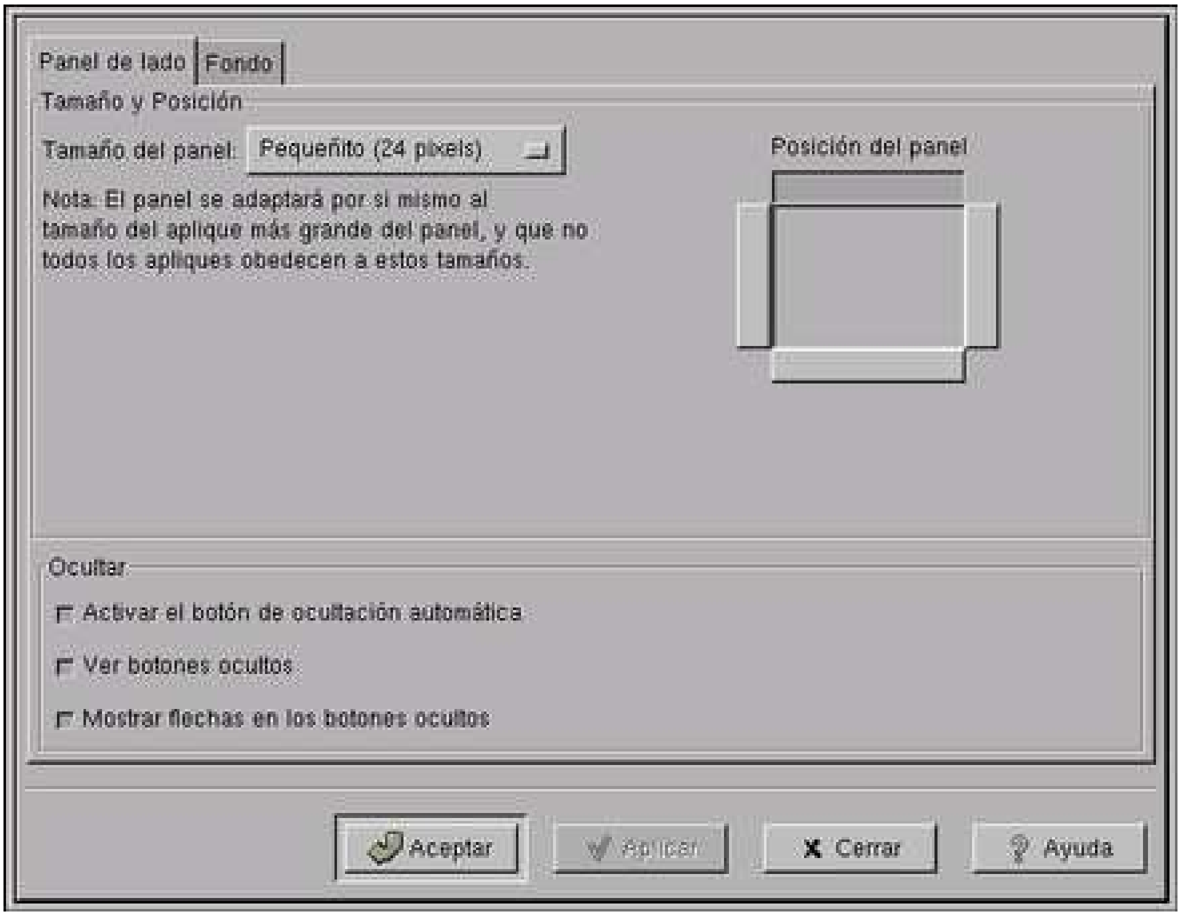
Propiedades individuales de los paneles

Además de las propiedades globales de los paneles, descritas en la sección de nombre *Propiedades globales del panel*, algunas propiedades pueden configurarse de forma individual para cada Panel. Estas propiedades son el tipo de Panel (de lado, alineado, deslizante, flotante), tamano, posición, color de fondo, y política de escondido. Para cambiar estas propiedades en un Panel, pulse el botón derecho del ratón sobre él y seleccione **Panel**→propiedades. También puede pulsar el botón **Menú principal** y elegir **Panel**→propiedades.

Del submenú Propiedades, puede elegir **Todas propiedades**, que abrirá el formulario Propiedades del panel. Si ya está familiarizado con este formulario, puede también cambiar rápidamente algunas de las propiedades — como el tamano del panel o el tipo del Panel — seleccionando el elemento apropiado en el menú de Propiedades.

El formulario de Propiedades de panel contiene dos carpetas para ayudarle a configurar las propiedades del Panel activo: *Panel de lado* (o *Alineado*, … - dependiendo del tipo de panel) y *Fondo*. Estas dos carpetas se describen a continuación.

Carpeta panel de lado



Tamaño y Posición

Tamaño del panel: Pequeñito (24 pixels)

Nota: El panel se adaptará por si mismo al tamaño del aplique más grande del panel, y que no todos los apliques obedecen a estos tamaños.

Ocultar

☐ Activar el botón de ocultación automática

☐ Ver botones ocultos

☐ Mostrar flechas en los botones ocultos

Figura 4-20. Formulario propiedades de panel de lado

- *Posición del panel* — Cambia la posición del Panel en la pantalla. Para los Paneles de lado, debe especificar un lado (*superior*, *derecho*, *izquierdo*, o *inferior*. Para los Paneles alineados, debe especificar un lado y uno de los extremos o el centro. Para los Paneles deslizantes, debe indicar el lado y el desplazamiento ("offset") desde una de las esquinas (en pixels). Finalmente, para los Paneles flotantes debe indicar la orientación (horizontal o vertical) y la posición de la esquina superior izquierda del Panel (relativa a la esquina superior izquierda de la pantalla y medida en pixels).

  El Panel cambiará de posición una vez pulsado el botón **Aplicar** o el botón **Aceptar**.

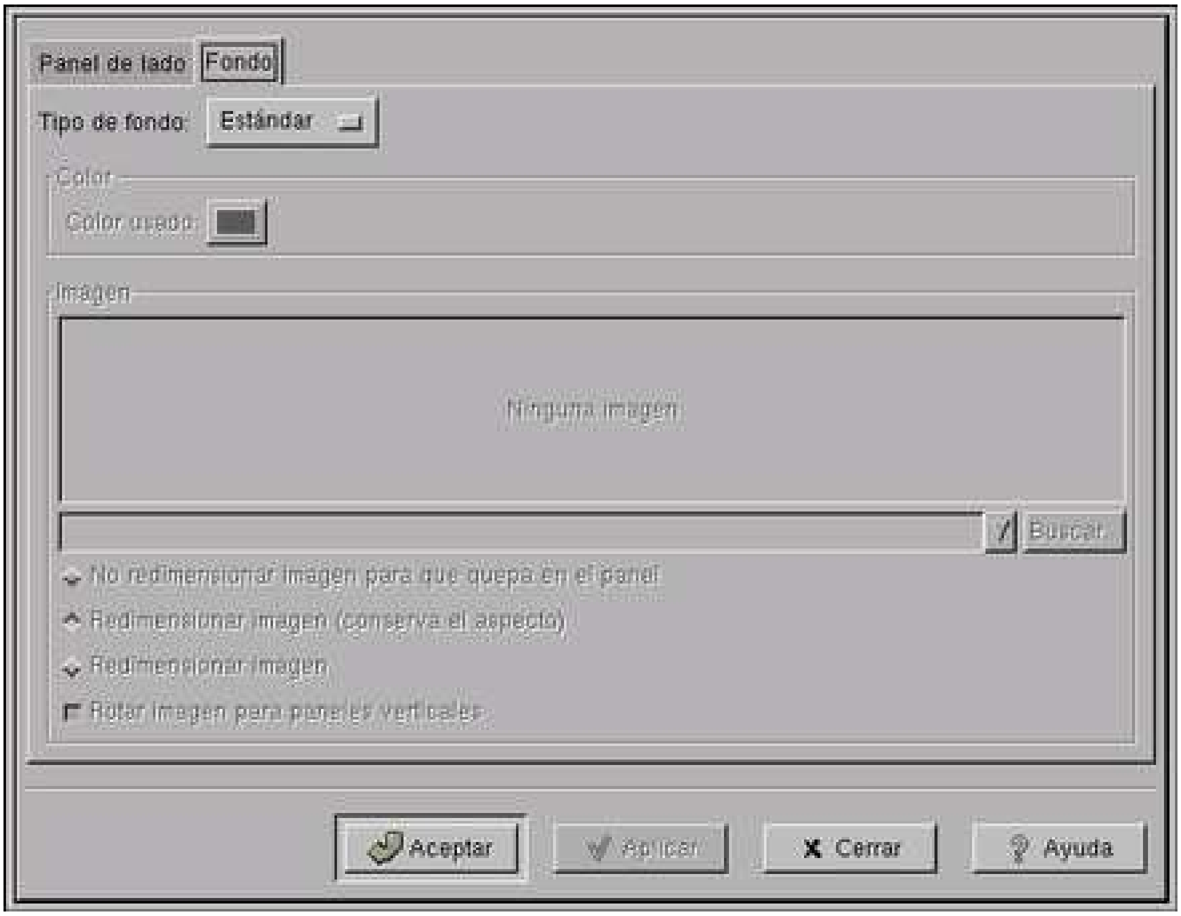
  > **Mover el panel manualmente:** También puede cambiar la posición de un Panel Gnome arrastrándolo con el botón central del ratón a la nueva posición.

- *Tamaño del panel* — Permite elegir el ancho del Panel. El tamaño por omisión es 48 pixels, que es también el tamaño por omisión de los iconos usados en Gnome. Los usuarios con pantallas de baja resolución pueden disminuir el tamaño del Panel para liberar espacio en la pantalla; por contra, los usuarios con pantallas de alta resolución pueden probar usando Paneles de mayor tamaño.

  El cambio de tamano del Panel redimensiona automáticamente todos los iconos del Panel, lo que puede provocar cierta perdida de calidad. También, el Panel pedirá a todos los apliques que ellos mismos adecuen su tamano. La mayoría de los apliques responderán a la petición; en cualquier caso, si algunos apliques no atienden a la petición, entonces el Panel adecuará su tamano para acoger todos los apliques.

- *Ocultar*— En esta sección, puede decidir si quiere que el panel se auto-oculte— esto es, que el panel se oculte de forma automática cuando el ratón no esté sobre el. Los parámetros del auto-escondido se pueden configurar en el Formulario de propiedades globales. Si escoge la auto-ocultación puede deshabilitar los botones de escondido aquí mismo. Puede también desactivar las flechas de ocultación de los paneles.

Carpeta de fondo



Tipo de fondo: Estándar

Figura 4-21. Formulario de propiedades del fondo del panel

Estas opciones le permiten cambiar el fondo del Panel mismo. Puede elegir, si lo desea, tener el fondo *Estándar*, *Mapa de puntos*, o *de Color*. La imagen estándar para el Panel la determina el tema GTK que esté ejecutando en ese momento. (pude configurar el tema Gtk usando el `Centro de control Gnome`). La opción *Mapa de puntos* permite escoger una imagen de fondo o escalada para el Panel. La opción de *Color* permite especificar un determinado color para el Panel.

- *Color a utilizar:* — Si elige usar un color de fondo en el Panel este botón desplegará un formulario para permitirle elegir el color a utilizar.
- *Imagen* — Si desea utilizar un *Mapa de puntos* para el fondo de su Panel, aquí se le permitirá elegir que imagen utilizar. Si pulsa el botón **Buscar** podrá buscar el fichero que desee utilizar. El fichero utilizado en este momento se muestra a la derecha del botón. la ventana inferior es una muestra del fondo.

> **Arrastrar y soltar imágenes:** Una forma sencilla de cambiar el fondo de su Panel es arrastrar y soltar un fichero de imagen desde el `gestor de ficheros GNOME` hasta el

Panel. Esto cambiará automáticamente el fondo del Panel a esta imagen.

- *No Redimensionar imagen*— Si esta casilla está marcada, la imagen de fondo formará un mosaico para cubrir todo el Panel, en lugar de redimensionarse.
- *Redimensionar imagen (conservar aspecto)* — Si esta casilla está marcada, la imagen de fondo se redimensionará conservando en la medida de lo posible las proporciones de la imagen, y después se utilizará la imagen redimensionada como mosaico en el Panel.
- *Estirar la imagen (cambia los proporciones)* — Si esta casilla está marcada, la imagen de fondo será estirada en ambas direcciones hasta el tamaño del Panel.
- *Rotar la imagen para paneles verticales* — Si esta casilla está marcada, se rotará la imagen cuando cambie la orientación del Panel (horizontal/vertical).

Actuales errores y limitaciones

La mayoría de las cosas aquí mencionadas no son realmente errores; por el contrario describen situaciones en las que el comportamiento del Panel no es el esperado.

No puede colocar ficheros ordinarios ni directorio en el Panel. Si arrastra y suelta un fichero desde la ventana del gestor de ficheros hasta el Panel, no funcionará. El único tipo de fichero que puede colocar en el Panel es el tipo `.desktop`, que describe a los lanzadores (y archivos `.kdelnk`, que describen lanzadores en el formato utilizado por el entorno de escritorio K, KDE); cualquier directorio soltado en el Panel será interpretado como un menú — esto es, todos los ficheros que no sean del tipo `.desktop` serán ignorados.

Editar menús distintos del **Menú principal** es mas bien confuso. El `Editor de Menús` no puede usarse por el momento para ello, y el elemento **Propiedades** en el menú de botón derecho tampoco ayuda demasiado - por ejemplo, no le permite cambiar los iconos de los menús (vea las instrucciones para hacerlo en la sección de nombre *Configurar un menú*) Esto mejorará en la siguiente versión.

El **Menú Global** (que se obtiene la pulsar la tecla **Alt-F1** en el teclado o, pulsando el botón derecho sobre el propio Panel, y el **Menú Principal** (que se obtiene al pulsar el icono con un pie) se configuran de forma separada. La razón es que puede tener varios botones **Menús principales** en diferentes paneles.

El botón **de bloqueo de pantalla** no bloquea la pantalla si la opción *"sin salva pantallas"* está activa en el `Centro de control GNOME`.

La única forma de cambiar el tipo de Panel (de lado, alinado, etc.) es seleccionando Panel→Propiedades →Tipo desde el **Menú Principal** o del **Menú Global**: no puede cambiar el tipo de Panel en el formulario Propiedades del panel. Por el contrario, Propiedades→Tipo de fondo permite cambiar el tipo de fondo (mapa de puntos/color/estandar), pero no elegir el color actual o la imagen que se usará.

Notas

1. http://www.gnome.org/gnomefaq/html/x867.html

Capítulo 5. Edición del Menú Principal

Introducción

El Menú Principal es un repositorio para sus aplicaciones y podrá localizarlo en el panel. El Menú Principal se carga conjuntamente con GNOME pero puede configurarse para que se adapte a sus hábitos de trabajo. El Menú Principal se divide en tres subdirectorios principales: Programas (menús de sistema), Favoritos (menús de usuario) y Apliques (apliques del panel). Dispone del Editor de Menú para anadir nuevas aplicaciones al Menú Principal pero no podrá anadir aplicaciones al menú de sistemas a no ser que sea el administrador del sistema («root»). En esta sección aprenderá como anadir aplicaciones al Menú Principal.

Uso del editor de menús

El Editor de Menús es una herramienta de configuración del Menú Principal. El Editor de Menús se arranca pulsando en el lanzador del Menú Principal o en el submenú Programas del menú global (el menú de la huella de un pie) y seleccionando **Configuración**→**Editor de menús** en el **Menú principal** .

Nombre: Emacs
Comentario: Editor de textos Emacs
Comando: emacs
Tipo: Application
☐ Lanzar desde un terminal

Editor de textos Emacs
/usr/share/gnome/apps/Applications

Figura 5-1. El Editor de menú

El Editor de menú se divide en dos secciones principales. La parte izquierda contiene el menú tal y como se muestra actualmente. La parte derecha contiene un formulario con dos etiquetas que permite anadir nuevas aplicaciones al menú.

En el árbol de menús del lado izquierdo podrás apreciar la existencia de dos listas principales de menús, una para favoritos (menús de usuario) y otra para programas (menús de sistema). Los menús de usuario son los del usuario actual y los menús de sistema están definidos para todos los usuarios del sistema. Las aplicaciones incluidas de serie se encuentran todas en los menús de sistema.

Dentro de la lista de menús de la izquierda podrá abrir y cerrar carpetas y ver lo que hay en el menú actual pulsando en el pequeno símbolo más al lado de los menús.

Añadir un nuevo elemento al menú

Si quiere anadir un nuevo elemento al menú pulse el botón **Nuevo elemento** en la barra de herramientas. Un nuevo elemento de menú se anadira allí donde el menú este resaltado. Si no tiene ningún menú seleccionado, se colocara en la parte superior del árbol de menús. Seleccione el nuevo elemento y complete la información del elemento en el formulario de la derecha. Una vez que complete la información pulse el botón **Guardar** y el nuevo elemento se insertará en la posición resaltada del árbol de menús de la derecha. Puede entonces moverlo pulsando los botones ’hacia arriba’ y ’hacia abajo’ en la barra de herramientas. También puede moverse un elemento de menú arrastrándolo con el botón izquierdo del ratón.

> **IMPORTANTE:** Tenga en cuenta que no puede cambiar los menús de sistema a no ser halla iniciado la sesión como «root». Un usuario normal solo podrá añadir, borrar, y editar los menús de usuario.

Arrastrar y soltar en el menú principal

En el Editor de Menú - El editor de menús soporta la funcionalidad de arrastrar y soltar que hará más fácil su trabajo. Puede arrastrar aplicaciones hasta las carpetas donde quiera que residan o reorganizar sus carpetas completamente.

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

Capítulo 6. El Escritorio GNOME

Introducción

El escritorio GNOME le proporciona la funcionalidad de un escritorio tradicional de un sistema operativo. Puede arrastrar ficheros, programas y directorios al escritorio; también puede arrastrar estos elementos sobre aplicaciones compatibles GNOME, lo cual le permitirá acceder de forma rápida a cualquier elemento que seleccione.

> **Importante:** El escritorio GNOME funciona en realidad por medio de un proceso en segundo plano del Administrador de Ficheros de GNOME. Si, por cualquier razón, dicho proceso ha dejado de ejecutarse, puede volver a ejecutar el Administrador de Ficheros Nautilus y el escritorio volverá a funcionar. Incluso si tiene que hacer esto recuerde que no hay necesidad de mantener la ventana del Administrador de Ficheros abierta para que el escritorio funcione.

Uso del escritorio

Utilizar el escritorio es algo tan sencillo como arrastrar todo aquello que desee utilizar rutinariamente al escritorio. Una carpeta con su directorio personal va incluida en el escritorio por defecto. (`/home/[nombre usuario]`). Por defecto aparecerá la ventana del Administrador de Ficheros Nautilus para permitirle acceder de forma rápida a otras zonas de su sistema.

Una vez que tenga un elemento en el escritorio pulse dos veces sobre él para ejecutar su acción por defecto, o pulse el botón derecho del ratón para ver el menú de acciones asociadas a este elemento. Las acciones por omisión dependen del tipo de elemento que sea; si es un programa, el programa se iniciará, si se trata de datos, el programa apropiado arrancará con esos datos cargados, y si es un directorio, se abrirá una ventana del gestor de ficheros mostrando su contenido.

Para utilizar arrastrar y soltar necesita utilizar una aplicación compatible GNOME o una aplicación Motif. GNOME es compatible con arrastrar y soltar de Motif, por lo que verá que funciona con muchas de las aplicaciones que tiene instaladas.

Todo lo que tiene en el escritorio está almacenado en el directorio:

```
$

/home/[nombre usuario]/.nautilus/desktop/
```

Le será útil recordarlo cuando quiera que su escritorio contenga algún elemento que no pueda poner mediante arrastrar y soltar.

Una vez haya arrancado GNOME podrá montar unidades de CD-ROM o de discos flexibles que tenga conectadas a su sistema pulsando el botón derecho del ratón en el escritorio y seleccionando el menú de discos. Aparecerá un icono en su escritorio que podrá utilizar para acceder a estas unidades.

> **Importante:** Debe tener permiso para montar los dispositivos que aparecen en su escritorio antes de poder utilizar estos iconos. Si no dispone de permiso para montarlos, alguien con acceso a la cuenta «root», como el administrador del sistema, puede dárselo tal y como se indica a continuación. Puede leer mas sobre este tema y otros relacionados con el sistema en Apéndice A.
>
> Puede otorgar permiso para montar unidades a usuarios normales de manera fácil si tiene *`linuxconf`* instalado en su ordenador. Sólo tiene que seleccionar la unidad a la

que quiere acceder en la sección *Acceso a unidades locales* . Debe seleccionar la opción *Montable por el usuario* dentro de la pestaña *Opciones* . Ahora los usuarios normales podrán montar unidades.

Si no tiene `linuxconf` alguien con acceso a la cuenta «root» deberá editar el fichero */etc/fstab* para añadir acceso a los usuarios. Esto se consigue añadiendo el atributo de usuario a la unidad. Por ejemplo:

Si en su fichero fstab aparece algo así:

```
/dev/cdrom /mnt/cdrom iso9660 exec,dev,ro,noauto 0 0
```

Añada “user” a la cuarta columna:

```
/dev/cdrom /mnt/cdrom iso9660 user,exec,dev,ro,noauto 0 0
```

El permitir a los usuarios montar discos puede implicar ciertos problemas de seguridad, dependiendo de su sistema y de su entorno de trabajo. Por favor, consulte a su administrador de sistema antes de hacerlo.

Áreas del escritorio

Las áreas del escritorio le permitirán mantener un sistema bien organizado mientras realiza varias tareas simultáneamente. Es como si anadiera otra mesa cuando tiene demasiadas cosas para ponerlas en una sola, las áreas del escritorio le permitirán moverse a otra área para lanzar más programas.

GNOME es capaz de utilizar las áreas del escritorio aunque éstas estén controladas por otro programa llamado el ‘administrador de ventanas’. Puede decidir la cantidad de áreas de escritorio que quiere enla configuración del administrador de ventanas que esté utilizando. Si está utilizando el administrador de ventanas por defecto o su administrador de ventanas tiene una herramienta gráfica de configuración, entonces puede lanzarla desde el aplique C del administrador de ventanas. Puede leer más acerca de este aplique C en la sección de nombre *Aplique C Gestor de ventanas* en Capítulo 8

Importante: La mayoría de los administradores de ventanas le ofrecerán la posibilidad de tener escritorios múltiples, siendo estos distintos a las áreas de escritorio. Las áreas de escritorio son extensiones virtuales del escritorio, mientras que los escritorios múltiples están en realidad separados.

La configuración por defecto viene de tal manera que el uso de la áreas de escritorio está restringido a un sólo escritorio. La razón para esto es que con algunas aplicaciones, como las que usan Motif, el usuario puede experimentar problemas con acciones de arrastrar y soltar entre escritorios.

Otros menús de escritorio

Hay unos cuantos menús de escritorio que podrá utilizar desde GNOME. A estos menús se accede pulsando el botón derecho del ratón en cualquier lugar vacío del escritorio. Aparecerá un menú **desplegable** que contiene varios elementos:

- **Nueva Ventana** - Esta opción lanzará una ventana del Administrador de Ficheros Nautilus que muestra su directorio hogar.

- **Nuevo Directorio** - Esta opción crea un nuevo directorio en el escritorio, en el que podrá colocar ficheros: una manera eficaz de mantener ordenado el escritorio.
- **Nuevo | Terminal** - Esta opción lanzará una ventana nueva del Terminal de GNOME que le llevará directamente al directorio `/home/[nombre de usuario]` **Ordenar por Nombre** - Esta opción ordena automáticamente los iconos de su escritorio.
- **Discos** - Esta opción accede al submenú para montar unidades desmontables. **Cambiar el Fondo del Escritorio** - Esta opción abre el Centro de Control de GNOME en el aplique C de Fondos, que le permite reconfigurar el fondo de su escritorio

Capítulo 7. Manual del Usuario de Nautilus

Introducción a Nautilus

Nautilus es un componente del núcleo del ambiente de escritorio GNOME. Nautilus provee una forma sencilla para usted de ver, manejar y personalizar sus archivos y carpetas como así también navegar por Internet.

Nautilus integra su accesos a archivos, aplicaciones, medios, recursos basados en Internet, y la Web, haciendo más fácil y rápido localizar y usar todo los recursos disponibles que tenga a su disposición.

La Ventana de Nautilus

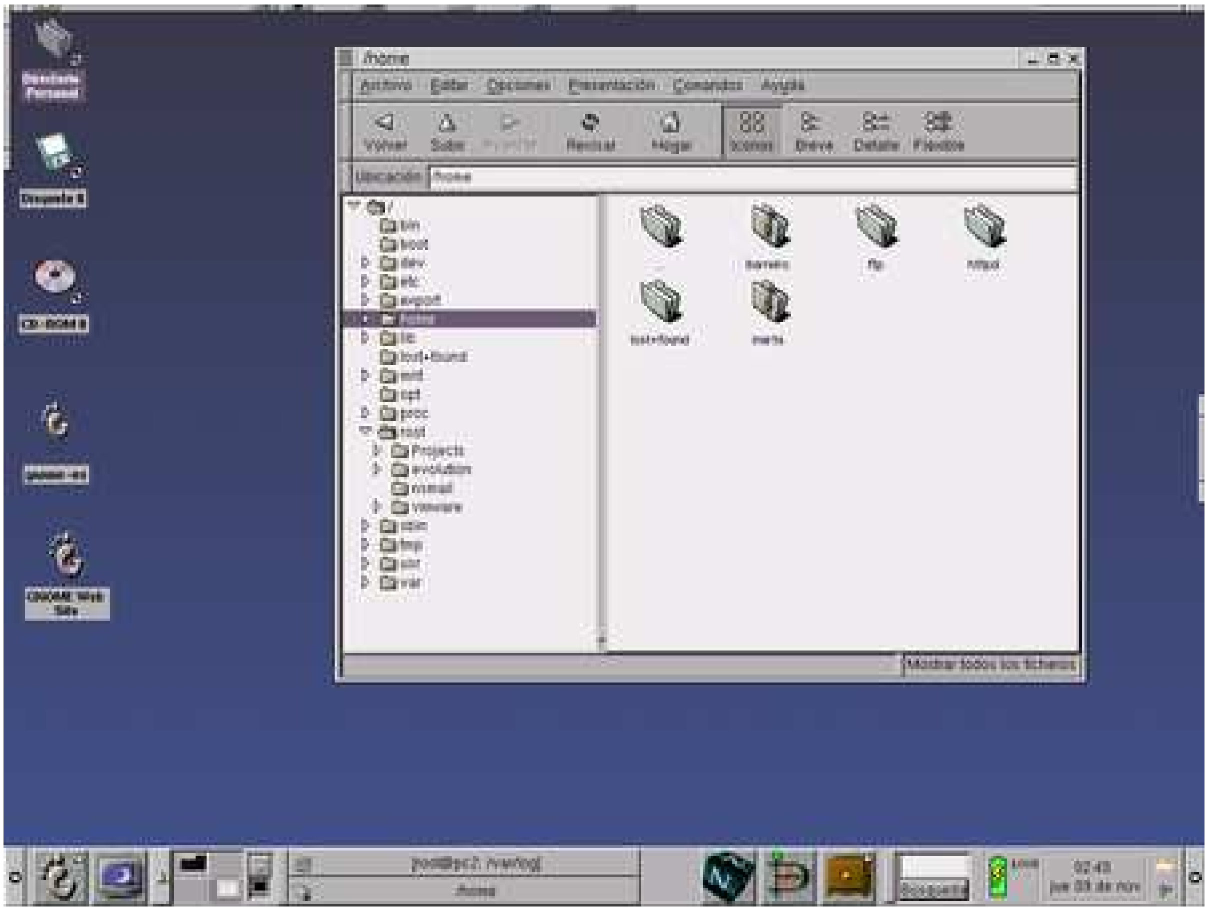


Figura 7-1. La ventana de Nautilus

barra del menú

Los ocho menúes contienen opciones para la mayoría de las tareas que se realizan sobre archivos y carpetas, y le dejan personalizar la vista de todas las aplicaciones, carpetas, y archivos que contenga en su disco rígido. El menú de Preferencias representado por el símbolo que se encuentra a la derecha del menú Ayuda le deja especificar su nivel de experiencia en Linux y GNOME.

barra de herramientas

La barra de herramientas le permite con un solo clic navegar y buscar en las carpetas de su computadora, como así también en Internet. Haga clic en el botón Servicios para acceder instantáneamente a los Servicios Eazel, un conjunto de servicios especialmente disenados para satisfacer la necesidades de los usuarios de Linux.

barra de dirección

Use la barra de dirección para ingresar rutas de archivos, direcciones Web (URLs) u otro tipo de direcciones. El menú pop-up que esta sobre el final del lado derecho de la barra le permite elegir diferentes vistas, por ejemplo, Ver como íconos ó como una Lista. Haga clic en el signo + y - para agrandar o reducir los íconos en las vistas icono o lista. También puede hacer clic el la Lupa para volver a ver lo íconos en su tamano original. (Si ha cambiado el tema por omisión de Nautilus la lupa pudo haber sido cambiada por otro símbolo.)

barra lateral

La barra lateral muestra información sobre el archivo o la carpeta actual. Cada una de las cuatro solapas que están en la base de la barra proveen ayuda o información adicional:

- La solapa árbol muestra el árbol - una vista jerárquica de la organización de archivos y carpetas en su computadora -
- La solapa Histórico contiene una lista de rutas o direcciones de lugares que usted ha visitado previamente durante su sesión de trabajo con Nautilus.
- La solapa Ayuda le brinda un acceso rápido a los recursos de información - manuales, páginas info de GNOME, páginas man de Linux y más también.
- La solapa Notas provee un espacio donde puede dejar comentarios acerca de la carpeta actual.

Nota: Si su nivel de usuario esta configurado como Principiante o si usted ha cambiado las preferencias de la barra lateral puede ocurrir que no vea las cuatro solapas.

Panel Principal

El panel principal en la ventana de Nautilus es donde usted lleva a cabo la mayoría de la navegación. Archivos, carpetas y aplicaciones son mostradas aquí. Usted tiene varias opciones para modificar y personalizar sus vistas.

El Escritorio de Nautilus

El escritorio es el área posterior de su pantalla. Si Nautilus fué pre-instalado en su sistema GNOME entonces Nautilus será el encargado de dibujar el escritorio. El escritorio de su computadora puede verse como su escritorio físico - puede estar lleno de carpetas, íconos y trabajos pendientes, o puede estar completamente limpio. Nautilus le deja organizarlo de la forma en que usted desee. Si Nautilus no dibuja el escritorio en este momento en su sistema haga esto:

1. Abra el menú preferencias (mostrado a continuación) y seleccione Preferencias.
2. En la sección Escritorio seleccione Üsar Nautilus para dibujar el Escritorio"

3. Haga clic en Aceptar.

Figura 7-2. El menu Preferencias

Al principio el escritorio contiene tres elementos: un ícono de una casa que representa su directorio personal , un ícono de una papelera y un icono de Servicios Eazel que lo llevará hasta el sitio Web de Eazel.

Usted puede crear carpetas en el escritorio, o arrastrar archivos y carpetas adicionales desde la ventana de Nautilus hacia su escritorio. Por ejemplo: puede crear una carpeta que contenga sus proyectos actuales y dejarla en el escritorio para poder accederla de forma sencilla. También puede montar discos (podrían ser discos flexibles o discos compactos) en el escritorio.

Para ver las opciones de uso que tiene su escritorio haga un clic con el botón derecho de su mouse en cualquier lugar libre donde no haya una ventana.

Acerca de GNOME

Nautilus es desarrollado por Eazel, un miembro fundador de la GNOME Foundation, con la ayuda de la comunidad GNOME[1]. Nautilus es un proyecto de software libre desarrollado bajo la Licencia Pública General GNU (GPL).

Navegando en su computadora y en Internet

Esta sección de la guía explica como usar Nautilus para ver las carpetas y los archivos en su computadora, como asi también como navegar por páginas Web en Internet.

Contenidos de esta sección:

Observando su directorio personal

Cuando ejecuta Nautilus por primera vez verá su directorio personal en la ventana de Nautilus. Tres áreas de la ventana de Nautilus contienen información sobre su carpeta:

- La **barra lateral**, la cual contiene un ícono de una carpeta representando la carpeta actual.
- El **Panel Principal**, donde puede ver íconos representando los elementos que se encuentran en su carpeta.
- La **barra de direcciones**, que contiene la ruta de la carpeta actual.

Figura 7-3. barra de dirección, barra lateral, y Panel Principal

Su Directorio Personal también aparece en su escritorio, representado por un ícono de una casa. Haciendo doble clic en el ícono de la casa se abrirá una nueva ventana de Nautilus, conteniendo su Directorio Personal.

Nota acerca del Directorio Personal: Dependiendo de su nivel de usuario su Directorio Personal puede ser la carpeta de Nautilus por omisión, la cual contiene información básica sobre su computadora y enlaces hacia algunas aplicaciones muy útiles, o el Directorio Personal definido para usted en las configuraciones de Linux (normalmente /home/su_nombre).

Navegando en sus archivos y carpetas

Puede moverse por sus carpetas utilizando los botones de navegación que se encuentran en la barra de herramientas y los íconos en la ventana de Nautilus.

Intente lo siguiente: Usando su directorio personal como punto de referencia navegue su disco rígido:

- Para ver su directorio personal haga clic en el **botón inicio**.

- Para moverse hacia la carpeta que contiene su directorio personal - esto es para moverse una carpeta hacia arriba en la jeraquía - haga clic en el **botón Arriba**.
- Para volver al directorio personal haga clic en el **botón Atrás**.
- Para ver los contenidos de cualquier carpeta haga doble clic en su ícono (normalmente es un ícono de carpeta).
- Si piensa que los contenidos de una carpeta han cambiado mientras usted estaba viendola haga clic en el botón **Actualizar** para actualizar la información.
- Para detener la carga de una elemento haga clic en el botón **Parar**.

El árbol

Puede obtener una vista de todas las carpetas y todos los archivos de su computadora utilizando el árbol. Mucha gente encuentra que utilizar el árbol para navegar es más rápido que seleccionar y abrir carpetas.

Para ver el árbol, haga clic en la solapa árbol que esta en la parte inferior de la barra lateral. Haga clic en la solapa una vez más para quitar el árbol de su vista.

Si no ve la solapa Árbol haga un clic con el botón derecho del mouse y elija Árbol en el menú contextual que aparecerá.

El punto de inicio - la cima del árbol - es el directorio raíz, representado por una barra (/). Haga clic en el triangulo que se encuentra cerca del directorio raíz para abrir o cerrar la lista de todas sus carpetas y archivos. Los elementos en su computadora son acomodados de una forma jerarquica. El directorio raíz puede listar direcciones de red además de direcciones de su computadora. (Nota: Además del directorio raíz identificado por / hay un directorio llamado "root.")

Intente lo siguiente:: Abrir y cerrar una carpeta en el árbol:

- Para abrir o cerrar una carpeta en el árbol haga clic en su triangulo.
- Para ver el contenido de una carpeta en el panel principal haga clic en el nombre de la carpeta en el árbol.

Visualizando y abriendo archivos

Vistas Icono y Lista

La primera vez que ejecuta Nautilus puede ver las carpetas y los archivos representados como íconos. Esta es la vista ícono.

Intente lo siguiente:: Observando sus archivos y carpetas de dos formas:

- Para ver los contenidos de una carpeta como lista haga clic en el menú pop-up **Ver como** y elija **Ver como Lista**.
- Para ordenar los elementos mostrados en la vista lista haga clic en las cabeceras de las columnas (Nombre, Tamaño, Tipo y Fecha de Modificación).
- Para volver a la vista ícono abra el menú pop-up **Ver como** y elija **Ver como Iconos**.
- Para ordenar los elementos en la vista ícono abra el menú **Ver**, luego elija **Ordenar Elementos** y entonces elija una opción de ordenamiento. (Para aprender más acerca de las opciones de ordenamiento vea Seleccionando el Orden de Elementos.)

Figura 7-4. El menú pop-up Ver como

Agrandando y Encogiendo

Puede agrandar o encoger el tamano de los elementos ya sea en la vista lista o la vista ícono y redimensionar íconos individualmente sólo en la vista ícono.

> **Intente lo siguiente:** Agrandando y Encongiendo íconos en la vista ícono o la vista lista:
>
> - Para agrandar o encoger todos los íconos al mismo tiempo haga clic en los símbolos + y - en la barra de dirección.
> - Para devolverlos a su tamano orginal haga clic en el símbolo que se encuentra entre los símbolos suma y resta (normalmente es una lupa).

> **Intente lo siguiente:** Redimensionar un ícono en la vista ícono:
>
> 1. Seleccione el ícono que desea redimensionar haciendo un clic sobre él.
> 2. Abra el menú Edición y escoja Redimensionar Icono. Aparecerá una caja alrededor del ícono seleccionado previamente con "tiradores" en cada esquina.
> 3. Haga clic en un tirador y arrastre el mouse para redimensionar el ícono. Para cancelar el redimensionado presione la tecla Escape.
> 4. Para quitar los tiradores del ícono haga un clic fuera del ícono.

Para dejar un ícono en su tamano normal seleccione el ícono y entonces abra el menú Edición y elija Restaurar los Iconos a su Tamano Normal.

Previsualizando Archivos en la Vista Icono

Puede previsualizar muchos archivos en la ventana de Nautilus con solo observar sus íconos in el Panel Principal - no necesita abrir los archivos. -

- Archivos de Texto: Los íconos para la mayoría de los archivos de texto muestran sólo las primeras palabras o líneas de texto del archivo. Si agranda un ícono de un archivo de texto usando Agrandar o redimensionandolo puede ver un poco más de su contenido.
- Archivos de Imagen: Los íconos para la mayoría de las ímagenes aparecen como pequeñas muestras de las mismas.
- Archivos de Música: Puede realizar una escucha previa para los tipos más comunes de archivos de música colocando el puntero del mouse sobre los íconos. La Música sonará mientras mantenga el puntero del mouse sobre el ícono del archivo de música.

Usando Nautilus como un Visualizador

Puede usar la ventana de Nautilus para ver los contenidos de un archivo sin tener que abrirlo para editarlo en una aplicación. Utilizar Nautilus como un visualizador en vez de abrir una aplicación puede ahorrarle tiempo y memoria de su sistema.

La mayoría de los archivos de texto automáticamente aparecen en la ventana de Nautilus cuando hace un doble clic en sus íconos. De todos modos algunos archivos se abren automáticamente en sus aplicaciones. Para manejarse con archivos de este último tipo haga un clic encima de su ícono utilizando el botón derecho del mouse y seleccione la opción Abrir con, recién entonces seleccione el visualizador apropiado.

Nota: Puede controlar con que visualizador o aplicación se abrirá automaticamente un archivo. Vea Seleccionando Aplicaciones para Manejar Archivos.

Aquí se muestran algunos de los tipos de archivos con los cuales una ventana de Nautilus puede trabajar como Visualizador:

Texto	Texto ASCII, HTML
Imagenes	JPEG, PNG, GIF (no animados), XPM, SVG (sin caracteristicas interactivas)
Música	MP3 (para archivos MP3 que están en el disco rígido), AIFF, WAV, RIFF
Paquetes	RPM (para archivos RPM que están en el disco rígido)

Abriendo Archivos Individualmente

Puede abrir archivos en Nautilus de varias formas:

- Haciendo doble clic en el ícono del archivo (al menos que haya cambiado las preferencias para hacerlo con un solo clic).
- Hacer clic en ícono del archivo, luego abrir el menú **Archivo** y elegir **Abrir** o **Abrir Con**.
- Haciendo clic con el botón derecho sobre el ícono del archivo y luego seleccionado algunas de las opciones **Abrir** o **Abrir Con**.
- Haciendo clic en el ícono del archivo y presionando la tecla Enter.

Nota: Si la aplicación que quiere usar no esta en la lista que Configurando Aplicaciones Auxiliares.

Visualizando y escuchando archivos MP3

Nautilus provee una conjunto especial de caracteristicas que le ayudan a disfrutar sus archivos MP3. Usando la opción Ver como Música puede configurar una carpeta de archivos MP3 como si fuese un albúm, conteniendo temas de su elección y representados por una tapa (una imagen personalizada) que usted puede especificar.

Intente lo siguiente: Use su colección de archivos MP3 para crear un albúm de música personalizado:

1. Vaya a la carpeta que contiene sus archivos MP3.
2. Haga clic en el menú pop-up Ver como y elija Ver como Música.

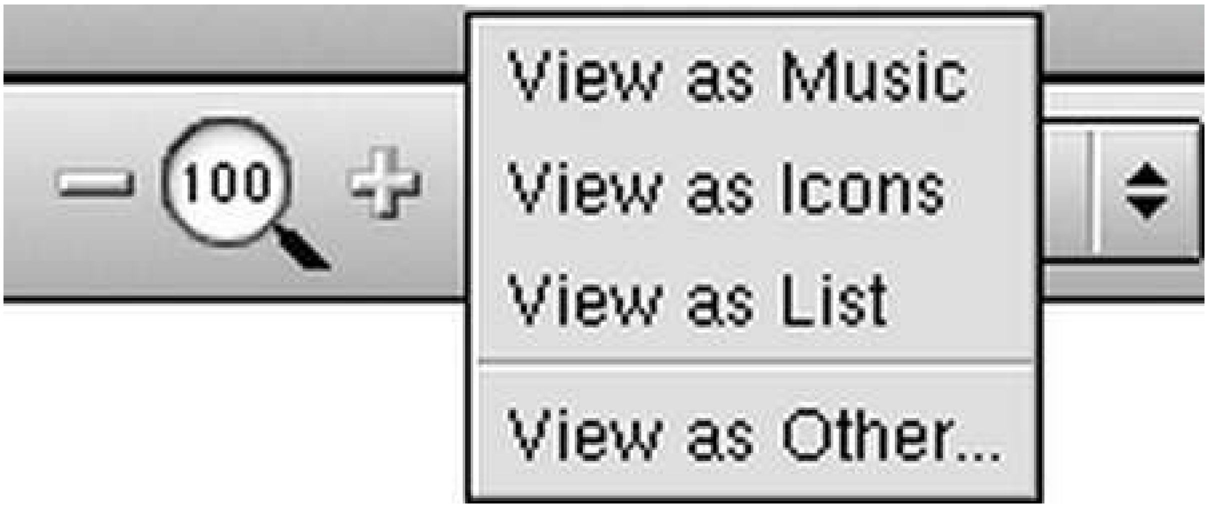


Figura 7-5. El Menú Pop-Up Ver Como

Sólo los archivos MP3 en su carpeta son visibles en esta vista. Por cada archivo puede ver una lista de titulos, artistas, velocidad de muestreo y tiempo de ejecución.

Para empezar a ejecutar uno de los temas en su album haga clic en el botón Tocar de su reproductor. El tema seleccionado empezará a reproducirse; cuando termine el siguiente tema empezará automáticamente. También puede hacer un doble clic sobre un tema para reproducirlo.

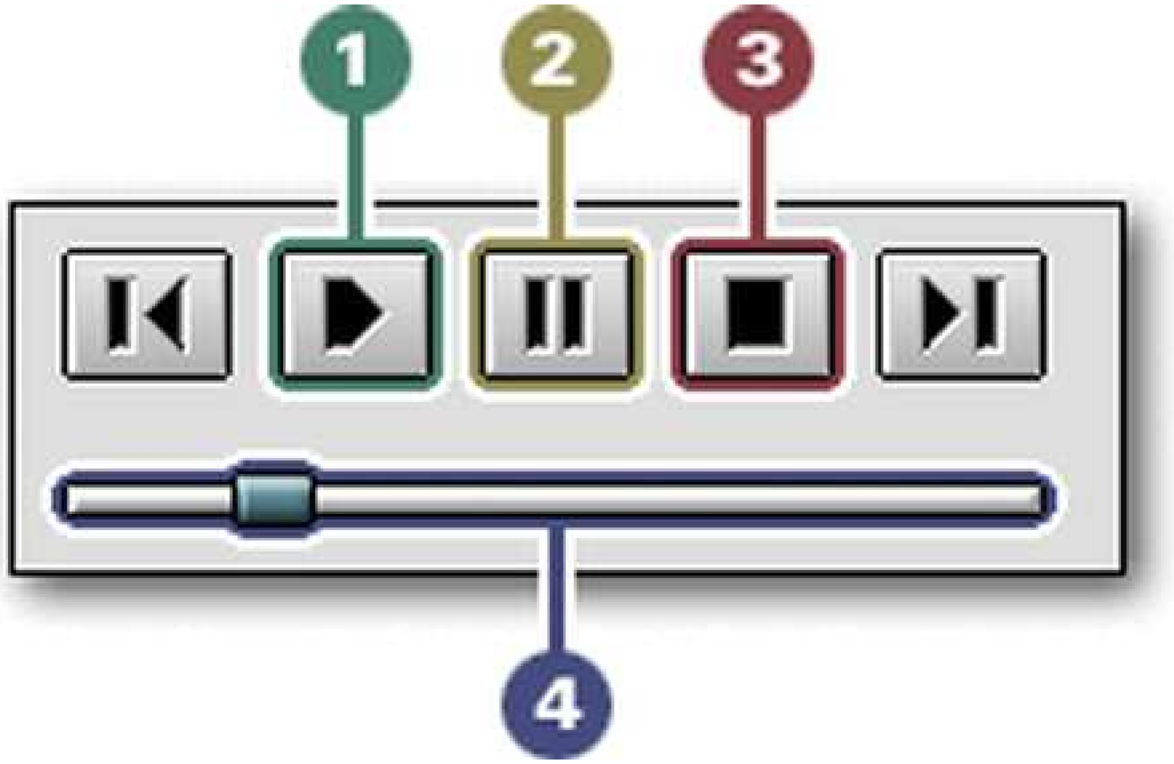


Figura 7-6. El Reproductor de Música

Si lo desea puede escojer una imagen para la portada del album para su carpeta de música:

1. Vaya a la carpeta que contiene sus archivos MP3.
2. Click the **View as** menú and choose **View as Music**. Haga clic en el menú **Ver como** y elija **Ver como Música**.
3. Haga clic en el botón **Establecer Portada** que se encuentra en la parte inferior derecha de la ventana de Nautilus.
4. Navegue para encontrar el gráfico que quiere usar, luego seleccionelo.
5. Haga clic en **Aceptar**.

Montando las disqueteras y unidades de CDROM

Si tiene un disco insertado en unidad de CD-ROM o una disquetera puede montarlo desde el escritorio. Haga lo siguiente:

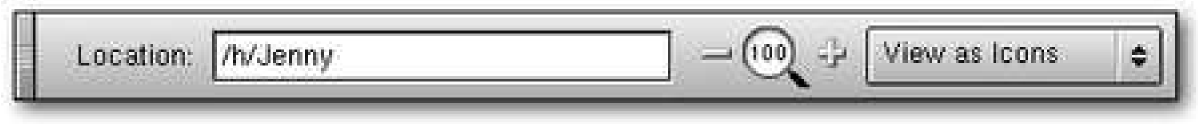
1. Asegurece de que el disco esta insertado en la unidad.
2. Haga clic con el botón derecho del mouse en cualquier lugar del escritorio (fuera de una ventana) y elija desde el menú pop-up las siguiente opciones **Discos**→Disquetera o **Discos** CD-ROM.

Navegando en Internet

Puede usar Nautilus como una navegador para ver páginas Web y sitios FTP.

Para ver una página Web escriba su dirección de Web (URL) en la barra de dirección.

> **Intente lo Siguiente::** Conectese al sitio Web de Eazel escribiendo `eazel.com` en la barra de dirección y presionando luego la tecla Enter. No es necesario escribir "http://" o "www."



Location: /h/Jenny

View as Icons

Figura 7-7. La barra dirección

Cuando esta viendo una página Web Nautilus le da opciones adicionales del Navegador en caso de que quiera usar un navegador externo. Para seleccionar un navegador diferente haga clic en alguno de los botones que aparecen en la barra lateral.

Figura 7-8. La barra lateral

Observando el Histórico de su Navegación

Cuando usted navega en su computadora o en Internet puede querer regresar a una página, archivo o carpeta que haya visto previamente.

Puede ver su Histórico de Navegación de tres formas diferentes:

- Fíjese en la parte inferior del menú **Ir** para obtener una lista de las cosas que ha visto durante la sesión de trabajo actual.
- Haga clic en la solapa **Histórico** que se encuentra en la parte inferior de la barra lateral. (Para quitar de su vista la solapa Histórico haga clic en la misma nuevamente.)
- Haciendo un clic con el botón derecho sobre los botones **Atrás** o **Adelante**.

Puede necesitar que Nautilus limpie la lista de las direcciones que ha visitado previamente. Esto quita la direcciones anteriores listadas en el menú Ir, la solapa Histórico y lo que este debajo de los botones Atrás y Adelante.

Para limpiar la lista de direcciones visitadas previamente:

- Abra el menú **Ir** y seleccione **Borrar Historial**.

Marcando sus direcciones favoritas

Probablemente descubra que frecuentemente visita cierto tipo de direcciones - páginas Web, carpetas en su computadora y sus fotos o textos favoritos -. Puede Marcar estos elementos en Nautilus, de esta forma puede volver a ellos de una forma más sencilla.

Creando un Marcador

Para marcar un elemento:

1. Vaya al elemento que quiere marcar. Por ejemplo vaya a http://www.linux.org.ar
2. Abra el menú **Marcadores** y seleccione **Agregar Marcador**.
3. Para usar su marcador abra el menú **Marcadores** y seleccione su marcador desde la parte inferior del menú.

Usando lo Marcadores Internos

Nautilus viene con algunos marcadores internos ordenados en carpetas en la parte media del menú Marcadores. Estos lo llevaran a sitios Web de organizaciones y companías de interés para usuarios de Linux.

Si su nivel de usuario esta configurado como Intermedio o Avanzado puede desactivar los marcadores internos:

1. Abra el menú **Preferencias** y seleccione **Preferencias**.
2. En la columna del lado izquierdo de la caja de dialogo Preferencias haga clic en **Navegación**.
3. Seleccione No Incluir los Marcadores Internos en el menú Marcadores.
4. Haga clic en **Aceptar**.

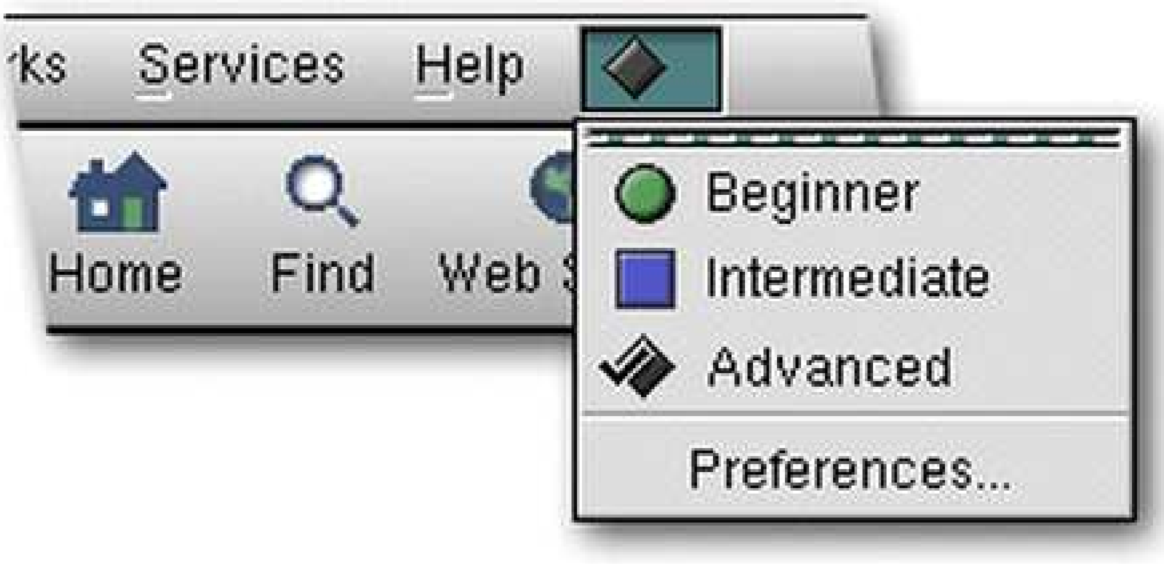


Figura 7-9. El menú Preferencias

Editando sus Marcadores

Puede renombrar un marcador. cambiar su dirección o quitarlo todo junto en un mismo lugar:

1. Abra el menú **Marcadores** y seleccione **Editar Marcadores**.
2. Seleccione el marcador que quiere editar.
3. Escriba un nombre o dirección nuevo para el marcador o haga clic en Quitar.
4. Cuando haya finalizado de editar sus marcadores cierre la caja de dialogo.

Buscando en su computadora y en Internet

Nautilus ofrece una opción de búsqueda para localizar archivos y directorios en su computadora y una opción de búsqueda Web para buscar páginas Web.

Contenidos de esta sección:

Buscando elementos en su computadora

Cuando busca elementos en su propia computadora usará una de estas utilidades de búsqueda de Nautilus:

- Búsquedas Simples: Si su nivel de usuario esta configurado con Principiante entonces Nautilus realiza una búsqueda rápida y sencilla por nombre de archivo.
- Búsquedas Complejas: Si su nivel de usuario esta configurado como Intermedio o Avanzado entonces Nautilus busca archivos en su computadora por nombre de archivo, creador, tipo de archivo y otros atributos, así también como por el actual contenido de los archivos.

Búsquedas Rápidas Versus Búsquedas Lentas

Nautilus utiliza Medusa (un proceso), el cual es una pieza de software que se ejecuta en segundo plano. Medusa crea un índice de todos los elementos que hay en su disco rígido y en las unidades que se encuentren montadas, incluyendo dentro de este los nombres de archivo, tamano, fecha de creación y otros atributos. Además Medusa indexa el *contentido* de cada archivo - de este modo usted puede buscar cualquier palabra o frase en cualquier archivo de su computadora cuando haga una búsqueda por contenido.

Medusa corre cuando su computadora esta desocupada, de este modo no interrumpe sus actividades.

Si Medusa no ha terminado de indexar su sistema o no se esta ejecutando en su computadora entonces cuando realice una búsqueda puede aparecerle un mensaje advirtiendole que Nautilus no puede realizar una búsqueda rápida.

Si sospecha que Medusa no esta ejecutandose haga lo siguiente:

1. Abra un ventana de terminal.
2. Conectese a su sistema como root.
3. Ingrese el siguiente comando en la línea de comandos: medusa-searchd

Si Medusa aún no esta ejecutandose haga esto:

1. Abra el menú Preferencias y seleccione Preferencias.
2. Desde el lado izquierdo de la caja de dialogo de Preferencias seleccione la opción Búsqueda
3. En la sección Búsqueda Rápida active la opción "Habilitar Búsqueda Rápida".

Búsquedas simples

Para buscar un elementos en su disco rígido (nivel de usuario Principiante):

1. Haga clic en el botón **Buscar** que se encuentra en la barra de herramientas. La barra de dirección entonces es reemplazada por la barra de búsqueda.
2. Ingrese el nombre del elemento que quiere buscar en el campo Buscar:.
3. Luego haga clic en **Buscar**.
4. Cuando la búsqueda haya finalizado haga clic nuevamente en el botón **Buscar** para asi ocultar la barra de búsqueda.

Búsquedas Complejas

Para buscar un elemento en su disco rígido (Nivel de usuario Intermedio o Avanzado):

1. Haga clic en el botón **Buscar** de la barra de herramientas.
2. De los dos menúes pop-up escoja el criterio para definir su búsqueda. La opciones son explicadas a continuación.
3. (Opcional) Para refinar su búsqueda haga clic en **Más Opciones** y seleccione criterios adicionales.
4. Ingrese el elemento que quiere buscar - un nombre de archivo en particular, fecha de modificación y demás cosas dentro del campo de búsqueda.
5. Haga clic en el botón **Buscar**.
6. Cuando haya finalizado la búsqueda haga clic en el botón **Buscar** para ocultar la barra de Búsqueda.

Categoría de Búsqueda	**Modificador**	**Campo de búsqueda o Lista**
Nombre: Nautilus buscará los nombres de archivos en su disco rígido.	Especifique si los archivos deben tener un nombre que contenga, comienze con ó terminen con los caracteres que usted escribe. También puede elegir "coincidencias globales" o "coincide con expresión regular" para hacer búsquedas con comodines Linux.	Ingrese parte o todo el nombre de archivo que quiere buscar.
Contenido: Nautilus buscará el contenido de archivos en su disco rígido.	Especifique si los archivos tienen un contenido que incluye todo, alguna, cualquiera o ninguna de las palabras o frases que usted escribe.	Ingrese una palabra o frase que quiere buscar dentro del contendo de los archivos que se encuentrar en su disco rígido.
Tipo: Nautilus buscará los archivos que usted especifique.	Elija "es" o "no es" para incluir o excluir tipos de archivos de la búsqueda.	Elija un tipo de archivo desde el menú pop-up.
Tamaño	Especifique si los archivos deberán se más grandes ó más pequeños que el número que usted escribe.	Escriba un tamaño en KB (Kilobytes)
Con Marca	Especifique si los archivos deberían estar marcados o no marcados con una determinada marca.	Elija una marca.
Ultima Modificación	Elija una opción para restringir la fecha de última modificación de los archivos.	Ingrese una fecha. Por omisión se utiliza la fecha actual, pero puede borrarla y escribir cualquier fecha que usted desee.
Dueño	Elija "es" o "no es" para incluir o excluir archivos adueñados por un usuario en particular.	Ingrese el nombre de un usuario que posea archivos en su sistema.

Buscando en Internet

Para buscar páginas en la Web haga clic en el botón Búsqueda Web que se encuentra en la barra de herramientas. Entonces aparecerá la página de búsqueda de Eazel. Escriba la palabra o frase por la que quiere buscar y luego haga clic en Buscar.

Puede elegir un motor de búsqueda entre algunos de los listados a continuación de la caja de búsqueda. Por ejemplo, elija Google haciendo clic en el enlace Google.

Si le interesa puede configurar el botón de Búsqueda Web para que lo lleve a su servicio de búsqueda Favorito:

1. Abra el menú **Preferencias** y seleccione **Preferencias**.
2. En el lado izquierdo de la caja de dialogo Preferencias haga clic sobre **Búsqueda**.
3. En la sección Búsqueda Web ingrese la dirección Web (URL) de su servicio de búsqueda favorito.
4. Haga clic en **OK**.

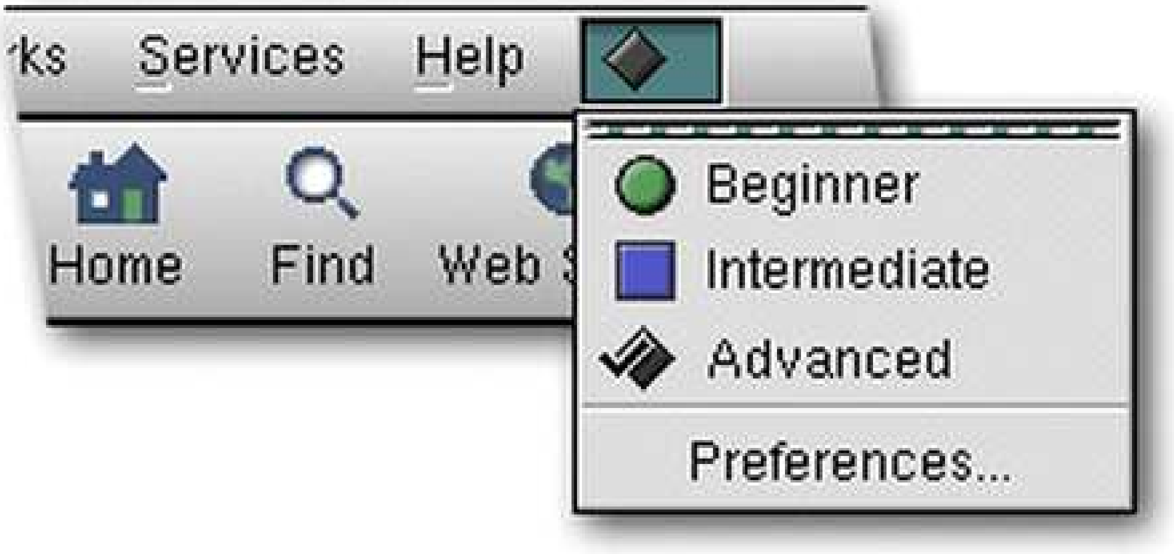


Figura 7-10. El menú preferencias

Administrando sus archivos y carpetas

Esta sección explica como utilizar Nautilus para organizar sus archivos y carpetas.

Contenidos de esta sección:

Duplicando Archivos y Carpetas
Renombrando Archivos y Carpetas
Borrando Archivos y Carpetas
Cambiando los permisos de los archivos

Moviendo y Copiando Archivos y Carpetas

La forma más sencilla de mover un archivo o una carpeta es trabajar con dos ventanas de Nautilus a la vez.

Para mover un archivo o una carpeta a una nueva dirección haga esto:

1. Abra el menú **Archivo** y seleccione la opción **Nueva Ventana**. Ahora tiene dos ventanas de Nautilus.
2. En una ventana ubique el archivo o la carpeta que quiere mover. En la otra ventana ubique la carpeta de destino.
3. Usando el botón izquierdo del mouse haga clic en el archivo o carpeta que quiere mover y arrástrelo hacia la otra ventana.

Nota: Si su disco rígido esta dividido en particiones (volumenes) al arrastrar un archivo o carpeta desde una partición hacia otra el archivo o carpeta es copiado en vez de movido.

Para copiar un archivo o carpeta a una carpeta nueva reteniendo el original haga esto:

1. Abra el menú **Archivo** y seleccione la opción **Nueva Ventana**. Ahora tiene dos ventanas de Nautilus.
2. En una ventana ubique el archivo o carpeta que quiere copiar. En la otra ventana ubique la carpeta de destino.
3. Haga clic con el botón derecho sobre el elemento y mantengalo presionado, luego arrástrelo a la carpeta de destino. Aparecerá un menú pop-up.
4. Seleccione la opción **Copiar aquí** para dejar una copia del elemento en la carpeta de destino. Seleccione **Enlazar aquí** para crear un enlace al elemento.

Creando Carpetas Nuevas

Puede crear una carpeta nueva en cualquier lugar en la jerarquía de carpetas que hay en su computadora siempre y cuando tenga los permisos apropiados.

Intente hacer lo siguiente:

1. Vaya a la carpeta que contendrá la nueva carpeta.
2. Abra el menú **Archivo** y seleccione la opción **Nueva Carpeta**.

Nautilus creará una carpeta nueva dentro de la carpeta actual. Está tendrá como nombre "Carpeta sin titulo." Puede renombrar la nueva carpeta.

Archivos y Carpetas en el Escritorio

Puede considerar al escritorio como una extensión de la ventana de Nautilus y de ese modo mover, copiar y crear carpetas en ese lugar.

Para mover un archivo o carpeta al escritorio use el botón izquierdo del mouse para seleccionarlo y luego arrastrarlo hacia el escritorio. Puede poner el archivo o carpeta en cualquier lugar que desee dentro del escritorio.

Para poner una copia de un elemento en el escritorio o crear un enlace hacia este haga esto:

1. En la ventana de Nautilus ubique el archivo o la carpeta que quiere copiar
2. Haga clic encima del elemento y luego arrástrelo hacia el escritorio. Aparecerá un menú pop-up.
3. Seleccione la opción **Copiar aquí** para dejar una copia del elemento en el escritorio. Seleccione **Enlazar aquí** para crear un enlace hacia el elemento.

Para crear una carpeta nueva en el escritorio haga clic con el botón derecho en cualquier lugar en el escritorio (fuera de una ventana) y seleccione Nueva Ventana desde el menú pop-up que aparecerá.

Consejo: Si esta trabajando en el escritorio y quiere abrir una ventana de Nautilus haga clic con el botón derecho en cualquier lugar en el escritorio y seleccione Nueva Ventana desde el menú pop-up.

Duplicando Archivos y Carpetas

Para duplicar un elemento haga esto:

1. Haga clic en el ícono del elemento que quiere duplicar.
2. Abra el menú **Archivo** y seleccione la opción **Duplicar**.

Se agrega entonces un copia del elemento a la carpeta actual. Entonces puede renombrar el nuevo elemento.

Atajo: En cualquiera de la dos vistas, ícono o lista, puede hacer clic con el botón derecho sobre el elemento que desea duplicar y luego seleccionar la opción Duplicar desde el menú pop-up que aparecerá.

Renombrando Archivos y Carpetas

Para renombrar un elemento estando en la vista ícono haga esto:

1. Haga clic sobre el ícono del elemento que desea renombrar.
2. Abra el menú **Archivo** y seleccione la opción **Renombrar**. La etiqueta del ícono ahora tiene una caja de texto.
3. Escriba un nombre nuevo para el elemento y presione la tecla Enter.

Para renombrar un elemento estando en la vista lista haga esto:

1. Haga clic sobre el elemento que quiere renombrar.
2. Abra el menú **Archivo** y seleccione la opción **Ver Propiedades**.
3. Escriba un nombre nuevo para el elemento en el espacio provisto dentro de la solapa llamada Básico.

4. Cierre la caja de dialogo.

Atajo: Estando en cualquiera de las dos vistas, lista ó ícono haga clic con el botón derecho sobre el elemento que quiere renombrar. El la vista ícono seleccione la opción Renombrar que aparece en el menú contextual, en la vista lista seleccione Mostrar Propiedades.

Borrando Archivos y Carpetas

Para borrar un elemento haga lo siguiente:

1. Haga clic en el ícono del elemento que quiere borrar.
2. Abra el menú **Archivo** y seleccione la opción **Mover a la Papelera**.
3. Para vaciar la Papelera abra el menú **Archivo** y luego seleccione **Vaciar Papelera**. (Vacie la Papelera sólo si esta absolutamente seguro de que quiere borrar los elementos permanentemente)

Atajos: Estando en cualquiera de las dos vistas, ícono ó lista, haga clic con el botón derecho sobre el elemento que quiere borrar y seleccione Mover a la Papelera desde el menú pop-up que aparecerá. O haga clic sobre el elemento y luego arrástrelo hacia el ícono de la Papelera que se encuentra en su escritorio.

Cambiando los permisos de los archivos

Puede cambiar los permisos de las carpetas y de los archivos que posee. Si esta conectado como root (sólo para expertos) puede cambiar los permisos de cualquier carpeta y archivos que tenga en su computadora.

1. Haga clic sobre el elemento al que quiera cambiarle los permisos.
2. Abra el menú **Archivo** y seleccione la opción **Ver Propiedades**. Se abrirá entonces la caja de dialogo con las Propiedades del elemento que ha seleccionado.
3. Haga un clic sobre la solapa Permisos.
4. Desde el menú **Grupo** seleccione el grupo al que pertenece el elemento seleccionado.
5. En la tabla haga clic para poner una marca debajo de cada tipo de permiso que quiera otorgar. Por ejemplo usted puede darle al dueño y los usuarios de un grupo permisos para leer (ver), escribir (editar) y ejecutar el archivo y darle otros permisos para leer archivos, pero no para escribirlos.
6. Cuando haya terminado de administrar los permisos cierre la caja de dialogo.

Nota: Ejecutar normalmente se usa solo para programas y para carpetas con contenidos que usted desea poner a disposición.

Personalizando Nautilus

Puede personalizar Nautilus de muchas formas para que su apariencia y comportamiento se ajusten a sus necesidades y gustos. Esta sección explica como.

Contenidos de esta sección:

Configurando su nivel de usuario

Cuando ejecutó Nautilus por primera vez tuvo que seleccionar un nivel de usuario: Principiante, Intermedio o Avanzado. El nivel de usuario determina la cantidad de detalles que verá mientras navegue sus archivos y carpetas:

- Principiante: Para usuarios que no tienen experiencia previa con GNOME o Linux.
- Intermedio: Para usuarios que tienen alguna experiencia con Linux o GNOME pero no quieren ver todos los detalles de su sistema.
- Avanzado: Para usuarios que quieren ver cada detalle de su sistema.

Para cambiar su nivel de usuario abra el menú Preferencias y seleccione el nivel que quiera.

Figura 7-11. El menú Preferencias

Una forma de ver las diferencias entre los niveles es ir a su directorio personal y entonces comparar lo que puede ver con cada cambio de nivel. Asegurece de regresar al nivel con el que se siente confortable una vez que haya terminado de hacer las pruebas.

Configurando las Preferencias

Varias configuraciones de Preferencias que usted puede ajustar se encuentran en la caja de dialogo Preferencias. Las configuraciones disponibles dependen de su nivel de usuario - Los usuarios Intermedios y Avanzados tienen acceso a más configuraciones que los Principiantes.

Las configuraciones de Preferencias ajustan la Apariencia de Nautilus, el comportamiento de archivos y carpetas cuando usted hace clic sobre ellos, el tipo de búsquedas ejecutadas cuando hace clic en los botones Buscar y Búsqueda Web y muchas cosas más.

Para abrir la caja de dialogo Preferencias use el menú Preferencias mostrado aquí.

Figura 7-12. El menú Preferencias

Para personalizar las Preferencias:

1. Abra el menú **Preferencias** y seleccione la opción **Preferencias**.
2. Del lado izquierdo de la caja de dialogo de Preferencias seleccione el tipo de configuración que quiere ajustar (por ejemplo, las vistas Icono y Carpeta).
3. Ajuste cada grupo de configuraciones como lo desee.
4. Cuando termine haga clic en el botón OK para cerrar la ventana.

Mostrar y Ocultar Barras

La ventana de Nautilus muetra por omisión las siguientes barras:

- barra lateral
- barra de herramientas
- barra de dirección
- barra de estado (en la parte inferior de la ventana de Nautilus)

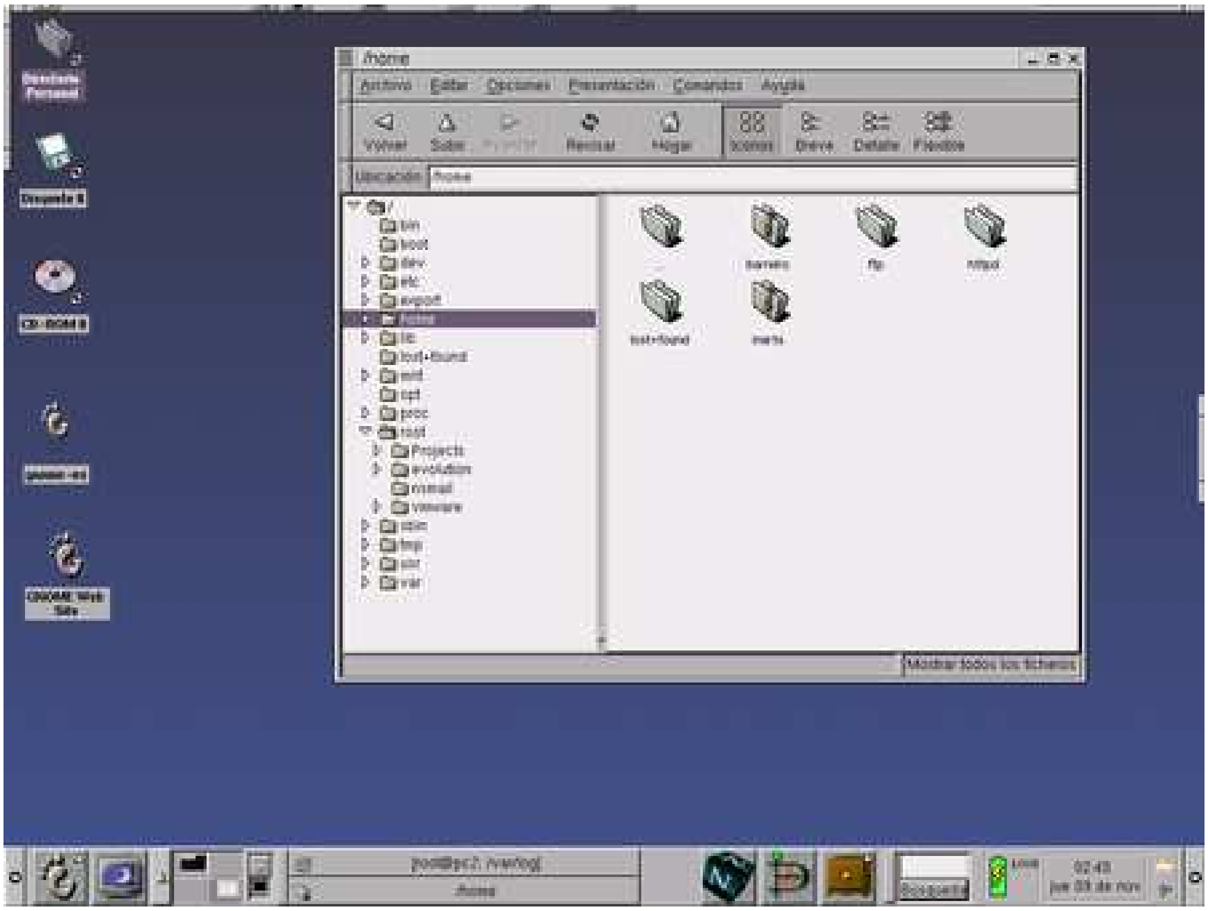


Figura 7-13. La ventana de Nautilus

Puede querer ocultar una o mas de estas barras para ahorrar espacio en su pantalla. Para ocultar y mostrar barras:

- Abra el menú **Ver** y seleccione una de las opciones de la segunda sección. Por ejemplo para ocultar la barra lateral haga clic en Ocultar barra lateral.
- Para ver la barra de nuevo, abra el menú **Ver** y seleccione alguna de la opciones Mostrar.

Nota: Si oculta una barra en su ventana de Nautilus y luego abre otra ventana de Nautilus la barra no estará oculta en la nueva ventana. Para especificar que barras deben ocultarse o mostrarse en las nuevas ventanas haga esto:

1. Abra el menú **Preferencias** (que se muestra a continuación) y seleccione la opción choose **Preferencias**.
2. Del lado izquierdo de la caja de dialogo Preferencias haga clic en la opción **Apariencia**.
3. En la sección Vistas desmarque cualquier barra que quiera ocultar en las ventanas nuevas.
4. Haga clic en **OK**.

Figura 7-14. El menú Preferencias

Escogiendo el orden de los archivos

Orden de archivos en la vista ícono

Para cambiar el orden de los archivos que esta viendo abra el menú Ver y seleccione Ordenar elementos. Luego seleccione como quiere que los archivos sean ordenados.

Manualmente	Puede arrastrar los íconos y acomodarlos como mas les guste.
Por Nombre	Los íconos son ordenados en orden alfabetico.
Por Tamaño	Los archivos son mostrados de Mayor a Menor.
Por Tipo	Los archivos son ordenados en grupos, como textos, imagenes y demás. Todas las carpetas son agrupadas juntas.

Por Fecha de Modificación	Los archivos modificados mas recientemente aparecen primero en el orden.
Por Marcas	Si le ha agregado marcas a los íconos, los archivos son agrupados de acuerdo a las marcas (los archivos sin marcas se ponen al final del orden).
Disposición Ajustada	Los íconos se agrupan de la forma mas ajustada posible.
Orden Inverso	Invierte el orden que usted haya seleccionado previamente.

Orden de archivos en la vista lista

En la vista Lista puede cambiar el orden de los archivos haciendo clic en los encabezados de las columnas. Por ejemplo, para ordenar los archivos por su tipo haga clic en el encabezado de la columna correspondiente a Tipo. Haga clic de nuevo en la misma columna para invertir el orden.

Vea también Visualizando y Abriendo Archivos.

Cambiando Temas y Fondos

Puede personalizar la decoración de su ventana de Nautilus seleccionado un tema y cambiando el color o la imagen del fondo de objetos especificos.

Seleccionando un Tema Nuevo

1. Abra el menú Editar y seleccione Temas de Nautilus.
2. Seleccione un tema. La apariencia cambia inmediatamente de este modo usted puede ver como se ve el tema que ha seleccionado.
3. Cuando termine haga clic en **Aceptar**.

Cambiando Fondos

1. Abra el menú **Editar** y seleccione la opción **Fondos y Marcas**.
2. En la caja de dialogo de Fondos y Marcas seleccione **Fondos o Colores**.
3. Arrastre una muestra hacia una parte de la ventana de Nautilus. Por ejemplo, cambie el color de la barra lateral arrastrando el color amarillo. Para restaurar el color original arrastre la muestra que dice "Reset".
4. Cuando haya terminado haga clic en **Aceptar**.

Nota: La caja de dialogo de Fondos y Marcas también le deja arrastrar marcas para adosarlas individualmente a los iconos de archivos y carpetas.

Agregar y Quitar Fondos Personalizados

Si su nivel de usuario esta configurado como Intermedio o Avanzado puede agregar y quitar fondos y colores a la opciones de personalización.

Cualquier archivo de imagen puede ser un Fondo. Para agregar un fondo a las opciones de personalización:

1. Abra el menú **Editar** y seleccione **Fondos y Marcas**.

2. En la caja de dialogo Fondos y Marcas seleccione **Fondos**.
3. Haga clic en **Agregar un fondo**.
4. Ubique la imagen que quiere agregar al conjutno de fondos.
5. Seleccione el archivo de imagen y luego haga clic en **Aceptar**. La imagen es agregada como una nueva muestra.

Para agregar un color nuevo a las opciones de color de fondo:

1. Abra el menú **Editar** y seleccione la opción **Fondos y Marcas**.
2. En la caja de dialogo de Fondos y Marcas seleccione **Colores**.
3. Haga clic en **Agregar un Color**.
4. En el circulo de color haga clic sobre el color que desea usar y para terminar haga clic en **Aceptar**.
5. Escriba un nombre para el color y luego haga clic en **Aceptar**. El color se ha agregado como una muestra nueva.

Para quitar colores o fondos personalizados de un conjunto de muestras de fondos y colores:

1. Abra el menú **Editar** y seleccione **Fondos y Marcas**.
2. En la caja de dialogo de Fondos y Marcas seleccione **Fondos o Colores**.
3. Haga clic en **Quitar un Fondo** o **Quitar un Color**
4. Cualquier fondo o color que haya agregado previamente son mostrados en la caja de dialogo. Haga clic en el que quiera quitar.
5. Repita los pasos 3 y 4 para cualquier color o fondo que quiera quitar.
6. Haga clic en **Aceptar** cuando haya terminado.

Nota: Si quita un fondo o un color que ya habia aplicado como un fondo a un objeto el objeto continua mostrando ese fondo o ese color.

Personalizando los íconos y sus descripciones

Los íconos aparecen con información en sus descripciones - normalmente el nombre del directorio y el número de elementos de ese directorio y también el nombre y tamano de los archivos. Si usted Agranda la vista para ver los íconos de más cerca aparece más información.

Personalizando las descripciones de los íconos

Puede personalizar la información que aparece debajo de los íconos, sin embargo el nombre del archivo aparecerá siempre primero, puede especificar que otra información mostrar y cambiar el orden de esa información.

1. Abra el menú **Editar** y seleccione **Texto de los íconos**.
2. Haga clic en el primer botón y seleccione de la lista. La información que elija será la primera cosa que aparecerá por debajo de un ícono luego del nombre de archivo.
3. Repita los pasos 2 para el segundo y tercer botón
4. Cuando termine de personalizar las descripciones de los íconos cierre la caja de dialogo.

Nota: Para ver toda la descripción de un ícono debe agrandar la vista todo lo que pueda (haciendo clic en el símbolo + que se encuentra en la barra de dirección).

Personalizando Iconos

Puede cambiar el ícono para una carpeta o archivo en particular dandole un ícono personalizado.

1. Haga clic en el ícono del archivo o la carpeta.
2. Abra el menú **Archivo** y seleccione **Ver Propiedades**.
3. En la caja de dialogo Propiedades haga clic en **Seleccionar Icono Personal**
4. Busque y seleccione la imagen que quiera usar como un ícono personal, luego haga clic en **Aceptar**.
5. Cierre la caja de dialogo Propiedades.

También puede arrastrar un archivo de imagen hacia un ícono que quiera personalizar:

1. Si tiene una solapa (árbol,Notas,Histórico o Ayuda) abierta en la barra lateral cierrela para que de ese modo pueda ver el ícono que quiera personalizar. (Para cerrar una solapa haga clic sobre ella.)
2. Haga doble clic en el elemento que quiera personalizar para que de ese modo su ícono sea visible en la barra lateral.
3. Arrastre una imagen hacia el ícono. La imagen reemplazará al ícono.

Figura 7-15. Creando un ícono personalizado

Consejo: Puede trabajar con dos ventanas de Nautilus cuando personalice un ícono . Abra el menú Archivo y seleccione Ventana Nueva. Puede arrastrar una imagen desde una de las ventanas hacia la otra ventana donde esta el ícono que quiere personalizar.

Agregando Marcas a los Iconos

Las Marcas le dejan caracterizar archivos individuales como Urgente, Favorito y demás. Para agregar una marca a un ícono:

1. Asegurece que la carpeta o archivo al que quiere agregar una marca esta visible en la ventana de Nautilus. Puede usar la vista lista o la vista ícono.
2. Abra el menú **Editar** y seleccione la opción **Fondos y Marcas**.
3. En la caja de dialogo de Fondos y Marcas seleccione **Marcas**.
4. Seleccione una marca y arrastrela hacia el icono que quiere personalizar. Para quitar marcas arrastre la marca que lleva el nombre "Erase" sobre el ícono.
5. Haga clic en **Aceptar**.

Puede agregar al ícono tantas marcas como desee.

Intente esto:: Usar marcas para organizar sus archivos.

Agregue la marca Oh No! o Urgente a los archivos que necesitan atención inmediata, luego abra el menú Ver y seleccione la opcion Ordenar Elementos/por Marcas. Los archivos con marcas se muestran al principio en la vista ícono y primeros en la vista lista.

Si usa marcas puede también buscar por marca.

Eligiendo un fondo de Escritorio

Puede cambiar los colores de su escritorio o darle un nuevo Fondo de Pantalla. Haga esto:

1. Ponga el puntero del mouse sobre un área libre del escritorio y haga clic con el botón derecho, luego seleccione la opción Configurar Imagen de fondo del menú pop-up que aparece. Entonces se abrirá el Centro de Control GNOME.
2. Para usar una imagen como fondo seleccione un elemento desde menú pop-up de Fondo o haga clic en **Buscar** para encontrar un archivo de imagen en su computadora.
3. Si esta usando una imagen como fondo seleccione el efecto que quiere **Mosaico**,**Centrado** o **Redimensionado**. Haga clic en **Probar** para ver como se ven los diferentes estilos.
4. Para usar un color como fondo haga clic en la muestras de **Color Primario** y luego en **Color Secundario** y seleccione colores desde la rueda de color.
5. Desde el menú pop-up de Color seleccione **Sólido**, **Degradado Horizontal** o **Degradado Vertical**. Luego haga clic en Probar para ver como se ven los diferentes estilos.
6. Asegurese de que la opción **Usar GNOME para definir el fondo** esta seleccionada.
7. Haga clic en **Aceptar**, luego cierre el Centro de Control de GNOME.

Seleccionando Aplicaciones para Manejar Archivos

Esa sección explica como personalizar la forma en que los archivos son abiertos para ser vistos o editados.

Contenidos de esta sección:

¿Qué son los tipos MIME?

Los tipos MIME son una forma estandar para identificar archivos, de este modo estos pueden ser transmitidos facilmente por Internet. MIME significa "Multipurpose Internet Mail Extention."(Extención Multipropósito de Correo Internet). Cada tipo de archivo es asignado a un tipo determinado MIME. Por ejemplo el tipo MIME para los archivos HTML es "text/html"y el tipo MIME para los archivos JPEG es "image/jpeg". El tipo MIME de un archivo le dice a las aplicaciones de Internet como Navegadores y programas de correo electrónico que tipo de archivo esta siendo intercambiado, como codificarlo para transmitirlo y como decodificarlo al recibirlo.

Al menos que haya especificado que una aplicación o un visualizador en particular debe abrir el archivo este normalmente se abre automáticamente en una aplicación que sea la apropiada para ese archivo. Por ejemplo, un archivo JPEG normalmente se abrirá automáticamente en una aplicación que maneje gráficos.

Usted puede elegir que aplicación o visualizador abrirá automáticamente un tipo de archivo en particular. También puede configurar nuevas aplicaciones para manejar este tipo de archivos en particular.

Agregando y Quitando Aplicaciones

Cuando selecciona una archivo y luego elije la opción Abrir con... usted ve una lista de aplicaciones que pueden abrir ese archivo en particular. También tiene las opciones Otra Aplicación y Otro Visualizador, las cuales le dejan usar una aplicación que no esta en la lista para ver o abrir ese archivo.

Usted puede modificar la lista de las aplicaciones que ve cuando elije la opción Abrir con:

1. Haga clic en el ícono del archivo para el cual quiere cambiar la opciones de Abrir Con.
2. Abra el menú **Archivo** y seleccione **Abrir con**→Otra aplicación. Aparecerá una caja de dialogo con una lista de todas las aplicaciones que actualmente pueden abrir ese tipo de archivo. Algunas aplicaciones en la lista están marcadas "en el menú" para este tipo de archivo, otras estan marcadas como "No en el menú."
3. Seleccione una aplicación en la lista y haga clic sobre **Modificar**.
4. Seleccione la opción que quiera. Puede elegir agregar o quitar la aplicación desde el menú para este archivo en particular o para todos los archivos del mismo tipo.
5. Haga clic en **Aceptar**.
6. Haga clic en **Aceptar**. (Si quiere abrir el archivo ahora haga clic en Elegir.)

Para modificar la lista de los visualizadores que ve cuando selecciona Abrir Con siga los pasos 1 a 6 mostrados anteriormente pero seleccione Otro visualizador en vez de Otra Aplicación en el paso 2. (Un visualizador le deja ver pero no editar un archivo. Al abrir un archivo puede ahorrar tiempo y memoria del sistema.)

Cambiando la Aplicación por Omisión

La aplicación o visualizador por omisión abre un archivo automáticamente cuando selecciona dicho archivo y elige Abrir desde el menú Archivo. Para especificar la Aplicación por Omisión:

1. Haga clic en el ícono del archivo para el cual quiere cambiar la Aplicación por Omisión.
2. Abra el menú **Archivo** y seleccione **Abrir Con**→Otra Aplicación
3. Seleccione la aplicación que quiera usar por omisión y luego haga clic en **Modificar**.
4. Seleccione la opción que quiera. Puede elegir usar la aplicación como predeterminada para este archivo en particular o para todos los archivos de su tipo.
5. Haga clic en **Aceptar**.
6. Haga clic en **Aceptar**. (Si quiere abrir el archivo ahora haga clic en Elegir.)

Para cambiar el visualizador por omisión siga los pasos del 1 al 6 que se mencionaron anteriormente pero seleccione Otro Visualizador en vez de Otra Aplicación en en paso 2.

Configurando Aplicaciones Adicionales (Avanzado)

La caja de dialogo Abrir Con Otro (descripta anteriormente) lista todas las aplicaciones que Nautilus puede usar actualmente para abrir un archivo. Su computadora puede tener aplicaciones adicionales que pueden abrir el archivo pero pueden no estar en la lista. Puede configurar aplicaciones adicionales para que ellas aparezcan en la lista.

1. Haga clic para seleccionar el archivo que quiere configurar como nueva aplicación.
2. Abra el menú **Archivo** y seleccione las opciones **Abrir Con**→Otra Aplicación
3. En la sección Tipos de Archivos y Programas ha ga clic en en botón "Ir ahí". Se abrirá el Panel de Control de GNOME en la sección de preferencias ee Tipos de Archivos y Programas.
4. En la lista, busque el tipo de archivo que se corresponde con el archivo con el cual esta trabajando. Por ejemplo si esta configurando una aplicación adicional para un archivo de texto ubique la entrada para archivos de texto en la lista. (Haciendo clic en las cabeceras de las columnas puede ordenar la información.)
5. Una vez que haya encontrado el tipo de archivo haga clic sobre el para seleccionarlo.
6. En la sección de Acción por Omisión haga clic sobre **Editar Lista**.
7. Haga clic sobre **Agregar Aplicación**.
8. Escriba el nombre de la aplicación y el comando que ejecuta la aplicación. El comando es el mismo que escribiria si estuviese ejecutando la aplicación desde la ventana de la terminal de GNOME.
9. Haga clic en el botón **Aceptar** en cada una de las siguiente tres ventanas de dialogo para aplicar los cambios.

Para editar el nombre o el comando de una aplicación siga los pasos del 1 hasta el 9 pero haga clic en Editar Aplicación en vez de Agregar Aplicación en el paso 7.

Para quitar una aplicación siga los pasos desde el 1 hasta el 9 pero haga clic sobre Borrar Aplicación en vez de Agregar Aplicación en el paso 7.

Agregando un Nuevo Tipo MIME (Avanzado)

Puede configurar aplicaciones por omisión para nuevos tipos de archivos que no estan configurados actualmente en su sistema.

Primero, agregue el nuevo tipo de archivo:

1. Abra el **Menú Principal de GNOME** y seleccione **Programas**→Configuración→**Centro de Control GNOME**.
2. Seleccione **Tipos de Archivos y Programas** desde la columna del lado izquierdo del Centro de Control GNOME.
3. Haga clic en **Agregar nuevo tipo MIME**.
4. En la caja de dislogo de Agregar Tipo MIME ingrese el tipo MIME y una descripción. Por ejemplo, si tiene una nueva clase de imagen del tipo "alf" (para archivos alfie), debería ingresar "imagen/x-alf" como el tipo MIME y "Imagen Alfie" como la descripción.
5. Haga clic en **Aceptar**. Recién entonces su nuevo tipo MIME se agregará a la lista.

Segundo, asociar un extensión de archivo:

1. Seleccione su nuevo tipo MIME en la lista y haga clic en **Cambiar Extenciones de Archivos**.
2. Haga clic en **Agregar**.
3. Escriba una extensión de archivo (por ejemplo, ".alf" para los archivos de imagen "alfie" usados en el ejemplo) y luego haga clic en **Aceptar**.
4. Haga clic en **Aceptar**.

Tercero, especifique un ícono:

1. Seleccione su nuevo tipo MIME en la lista y luego haga clic sobre **Cambiar Icono**.
2. Seleccione un ícono y haga clic en **Aceptar**.

Cuarto, defina la/s aplicacion/es que pueden abrir archivos de este tipo:

1. Seleccione su nuevo tipo MIME en la lista.
2. En la sección Acción por Omisión haga clic en **Editar Lista**.
3. Haga clic en **Agregar Aplicación**.
4. Escriba el nombre de la aplicación y el comando que ejecuta esa aplicación. El comando es el mismo que escribiria si estuviese ejecutando la aplicación desde la ventana de la terminal de GNOME.
5. Haga clic en **Aceptar** en cada una de las siguientes tres cajas de dialogo para aplicar los cambios.

Servicios Eazel

Los servicios Eazel son herramientas basadas en Internet disenadas para simplificar la administración del sistema para usarios de Linux. Nautilus y los Servicios Eazel trabajan juntos para hacer su vida lo más fácil posible.

Los servicios Eazel incluyen:

- Almacenamiento en línea Eazel, para resguardo de archivos.
- Capacidad para compartición de archivos
- Catalogo de Software Eazel para una instalación fácil de los programas.
- El instalador Nautilus

Registrandose con Eazel

Cuando Nautilus fué ejecutado por primera vez se le preguntó si queria registrarse para los Servicios Eazel. Si se registró en ese momento haga clic en el botón Servicios en la ventana de Nautilus e ingrese usando su nombre de usuario y clave de acceso.

Si aún no se registró haga clic en el botón Servicios para ver la pantalla de registración. Luego siga la instrucciones para registrarse.

Atajos con el Teclado en Nautilus

Estos atajos con el teclado estan disponibles cuando tu estas trabajando en la ventana de Nautilus o en el escritorio de Nautilus.

Combinación de Teclas	Resultado
Ctrl-B	Agregar al Bookmark
Ctrl-X	Cortar Texto
Ctrl-C	Copiar Text
Ctrl-V	Pegar Text
Ctrl-A	Selecciona Todo (selecciona todo el texto, selecciona todos los archivos, etc.)
Ctrl-N	Nueva Carpeta
Ctrl-O	Abrir
Ctrl-W	Cerrar Ventana
Shift-Ctrl-W	Cerrar Todas las Ventanas
Ctrl-I	Mostrar Propiedades
Ctrl-T	Mover a la Basura
Ctrl-D	Duplicar
Ctrl-L	Crear Enlace
Ctrl-F	Buscar
Shift-Ctrl-F	Buscar en el Web
Ctrl-[	Volver
Ctrl-]	Avanzar
Ctrl-U	Subir un Nivel
Ctrl-H	Principal
Ctrl-R	Refrescar
Ctrl-=	Acercar
Ctrl–	Alejar

Marcas por omisión

Nautilus aplica marcas automáticamente a los íconos de archivos que son de sólo lectura, y a íconos que son enlaces (alias) hacia otros archivos o carpetas.

Las marcas por omisión cambian dependiendo de su tema. Las que se muestran aquí pertenecen a dos temas de Nautilus, pero si utiliza un tema personalizado sus marcas pueden verse diferentes.

Figura 7-16. Sólo Lectura

Sólo lectura: Usted tiene permisos para ver este archivo o carpeta, pero no puede modificarlos.

Figura 7-17. Sin permisos de lectura o escritura

Usted no puede ver no modificar este archivo p esta carpeta.

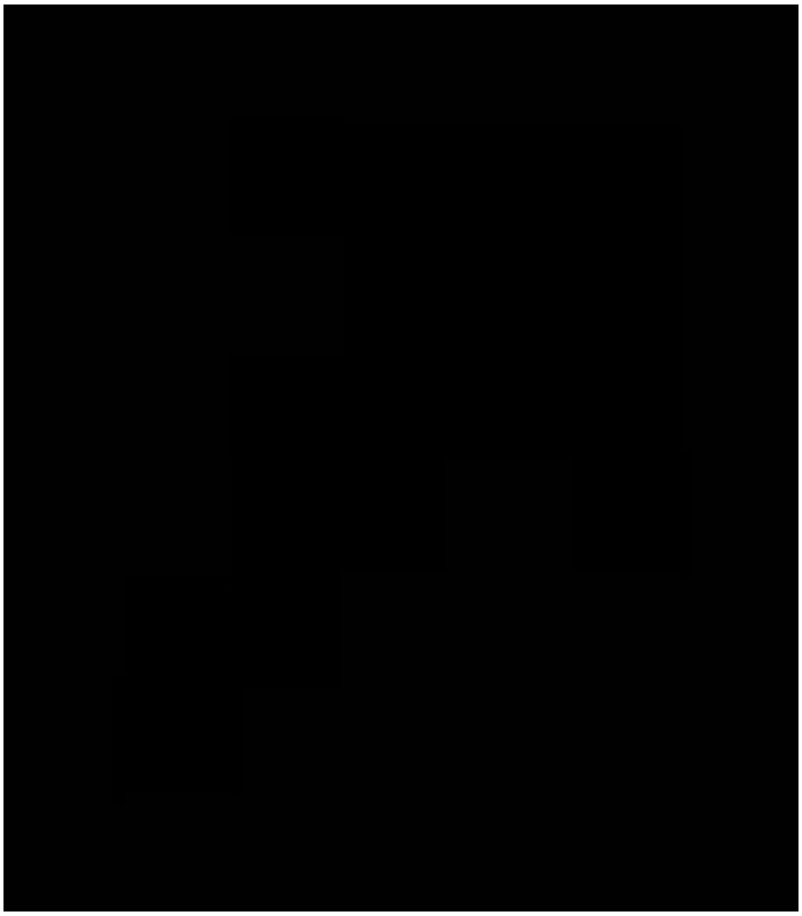


Figura 7-18. Enlace

Un ícono de enlace denota un archivo que no tiene contenido por sus propios medios, pero apunta a un archivo o carpeta localizada en cualquier otro lugar de la computadora. Haciendo clic en este ícono se abrirá la carpeta o el archivo al que se encuentre enlazado. (Un enlace similar a un acceso directo en Windows o un alias en el sistema operativo de Mac).

Licencias

Licencia del Software Nautilus

Este programa es software libre, usted puede redistribuirlo y/o modificarlo bajo los términos de la *Licencia Pública General GNU*[2] como es publicada por la Free Software Foundation ya sea la versión 2 de la misma o (como lo desee) cualquier versión posterior. Junto con el programa se provee una copia de la licencia dentro del archivo `COPYING-DOCS`.

Este programa es distribuido con la esperanza de que le sea de suma utilidad, pero sin NINGUN TIPO DE GARANTIA, sin siquiera la garantía implicita de MERCANTIBILIDAD o con la CUMPLIR UN PROPOSITO EN PARTICULAR. Vea la *GNU General Public License* para mas detalles.

Licencia del Manual del Usuario de Nautilus

Esta permitido copiar, distribuir y modificar este documento bajo los términos de la *GNU Free Documentation License*[3], en su versión 1.1 o cualquier otra versión posterior de la misma publicada por la Free Software Foundation sin Secciones Invariantes, sin Textos en el Frente y sin Textos en la Parte Posterior.

Muchos de los nombres usados por companías para distingir sus productos y servicios son reclamados como marcas comerciales. Donde estos nombres aparezcan en cualquier documentación de GNOME, y esas marcas comerciales hayan sido advertidas por los miembros del Proyecto de Documentación GNOME esos nombres han sido impresos en mayúsculas o capitalizados.

Acerca de la traducción

Traductores de la versión 1.0

Esta es una lista de la gente que colaboró con la traducción de esta guía.

- Ivan Avila [ivan@avila.org]
- Manuel de Vega Barreiro [barreiro@arrakis.es]
- Mauricio Araya P. [mauricio@eazel.com]
- Miguel Guirao [thinkfreemx@yahoo.com.mx]
- Pablo Gonzalo del Campo [pablodc@bigfoot.com]
- René Espíndola [rene@univerciudad.com]

Aviso

Cuando leas la guía de Nautilus ten en cuenta que, aunque hemos intentado no descuidar la calidad del trabajo, ninguno de nosotros es traductor profesional y esta es una de las primeras versiones del documento. Así que si encuentras errores, imprecisiones e incluso faltas de ortografía, no dudes en enviarnos un mensaje con tus correcciones y comentarios.

Licencia de la traducción al Castellano

Esta traducción se distribuye bajo licencia GDPL con las siguientes partes invariantes:

- Portada del documento.
- Apéndice "Acerca de la traducción".

Esta restricción no busca otra cosa que el respeto al trabajo de todos los voluntarios que colaboraron en esta traducción.

Si usas un extracto de este trabajo, deberías citar la fuente del trabajo e incluir un enlace al trabajo completo.

Agradecimientos

Una pequena lista de agradecimientos:

- A todo el equipo de desarrollo de GNOME.
- A Linus y a todos los que hace posible Linux día a día.
- A Carlos Perelló Marín por todo su apoyo y su empeño en coordinar todo el trabajo de traducción de GNOME 1.4.
- A Gabriela Galtero por todo su asesoramiento en castellano/inglés y toda su paciencia.

Notas

1. http://www.gnome.org
2. gnome-help:gnugpl
3. gnome-help:gnufdl

Capítulo 8. El Centro de Control de GNOME

Introducción

El Centro de Control de GNOME le permite configurar diversas partes de su sistema usando una colección de herramientas llamadas apliques de configuración, «apliques C». Estos apliques C pueden estar asociados al conjunto general de aplicaciones de GNOME o a otras aplicaciones para las que los programadores hayan escrito apliques C.

Su Centro de Control puede contener más apliques de los aquí documentados dependiendo de las aplicaciones instaladas en su sistema.

El Centro de Control se divide en dos secciones principales, el menú de apliques de configuración y el espacio de trabajo principal.

Trabajar con el Centro de Control requiere simplemente elegir de un aplique del menú izquierdo y pulsar dos veces sobre él. Una vez hecho esto, el espacio de trabajo cambiará, permitiéndole configurar el elemento elegido.

Puede arrancar el Centro de Control de dos maneras distintas. Para lanzar el Centro de Control sin ningún aplique concreto seleccione la opción **Centro de Control GNOME** del submenú **Configuración** dentro del Menú Principal. También puede arrancar el Centro de Control desde el panel sin usar el menú principal si su panel incorpora el lanzador del centro de control.

Si sabe que aplique C quiere utilizar puede arrancar este aplique seleccionando la entrada oportuna del menú **Configuración**.

Escritorio

La sección Escritorio controla las opciones visuales más importantes de su entorno GNOME.

El aplique C de Propiedades del tapiz

Las propiedades de la imagen del fondo pueden fijarse desde aquí bien eligiendo un color o una imagen. Si elige un color tiene la opción de usar un color sólido o un degradado. Si elige un degradado puede elegir entre un color sólido, un degradado horizontal o vertical y escoger el segundo color en el que termina el degradado.

Si decide usar una imagen como fondo puede buscar la imagen que desee usar. Una vez que haya encontrado la imagen deberá decidir si quiere que forme un mosaico a toda pantalla, esté centrada, se redimensione conservando su aspecto, o simplemente se redimensione para ocupar toda la pantalla. Una que haya cambiado las propiedades del tapiz puede pulsar el botón **Probar** en la parte inferior del Centro de Control para realizar los cambios.

Si quiere configurar el fondo de cualquier otra forma, puede deshabilitar este aplique desactivando la casilla *Usar GNOME para definir el fondo*.

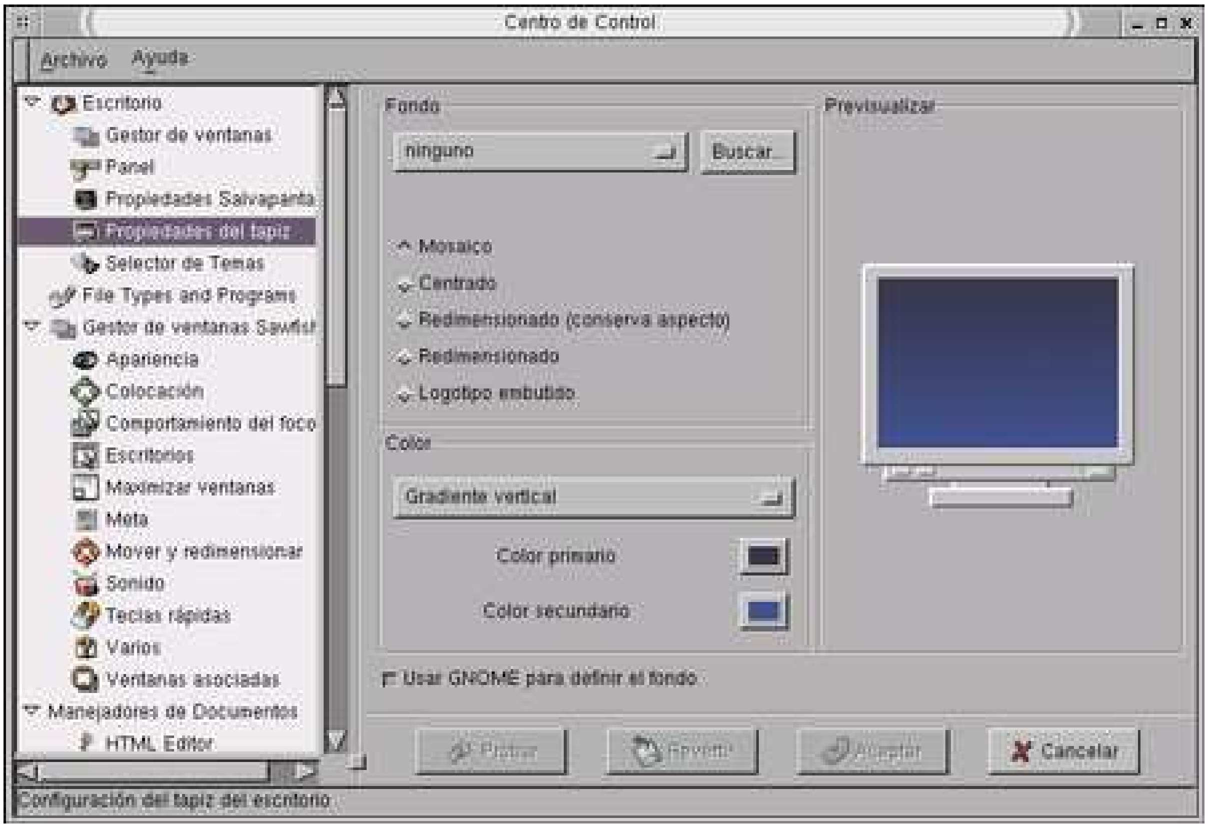


Figura 8-1. El aplique C de propiedades del tapiz

Preferencias globales del Panel

Este aplique C lo proporciona el panel GNOME y se describe en la sección de nombre *Propiedades globales del panel* en Capítulo 4

El aplique C Salvapantallas

En este aplique puede cambiar las propiedades del salvapantalla. Este aplique contiene una lista de los salvapantallas disponibles para su elección y una ventana de demostración. Debajo de estas ventanas de dialogo pueden verse un conjunto de herramientas que le permiten cambiar los valores de las propiedades globales de los salvapantallas. Si el salvapantalla que ha escogido tiene propiedades particulares puede cambiarlas pulsando el botón **Propiedades** que aparece debajo de la lista de salvapantallas.

Configuración del salvapantalla - En esta sección del aplique puede cambiar los valores del temporizador, la necesidad de clave, el uso del gestor de consumo. Puede decidir cuánto tiempo quiere que espere el salvapantalla antes de mostrarse tecleando el numero de minutos en la casilla de texto *Activar después de*. Si desea una clave para volver al escritorio active el botón de opción **Requiere contrasena**. La clave de su cuenta de acceso es la clave solicitada por el salvapantalla.

Dispone también de la opción de usar la gestión de energía – si su monitor está preparado para ello. Puede fijar el tiempo de espera antes de apagar el monitor tecleando el valor en la casilla de texto *Apagar el monitor*.

Activar después de 20 minutos.

☐ Requiere Contraseña

☐ Usar gestión de energía.

Apagar el monitor 20 minutos después de haber iniciado el salvapantallas

Figura 8-2. El aplique Propiedades del Salvapantallas

Selector de Temas

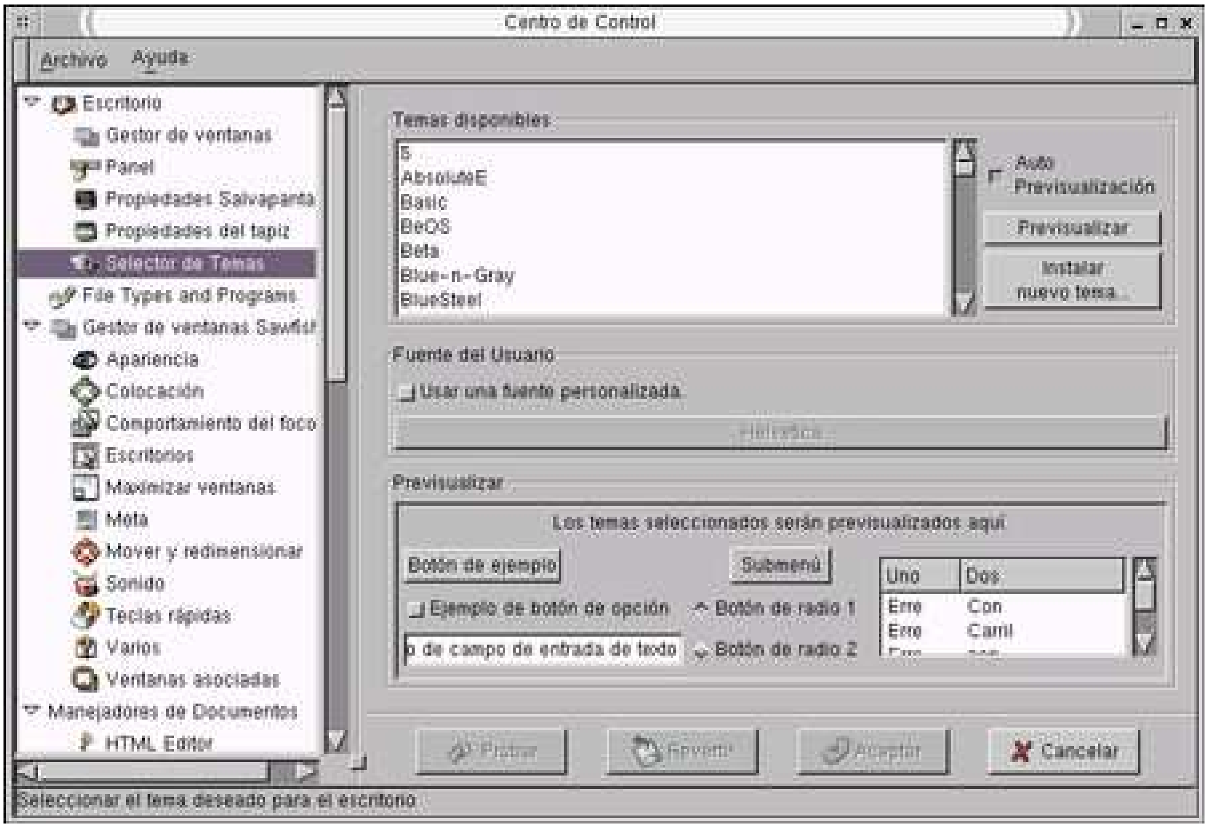
El aplique C de aspecto contiene el Selector de Temas que le permite elegir qué tema GTK desea utizar.

Los temas GTK son un conjunto de parámetros coordinados que le permiten al widget set GTK cambiar su aspecto. El conjunto de «widget» (widget set) es el grupo de herramientas que proporciona los botones, barras de deslizamiento, casillas, etc. de las aplicaciones. Las aplicaciones compatibles con GNOME usan el grupo de herramientas GTK (GTK tool set) por lo que la mayoría de las aplicaciones GNOME cambiarán su aspecto si cambia el tema GTK.

Para cambiar el tema GTK elija un tema de la lista de Temas disponibles en el lado izquierdo del espacio principal de trabajo. Si está activada la Auto Previsualización podrá ver el aspecto del tema en la ventana de previsualización mostrada abajo. Si le gusta el tema pulse el botón **Probar** en la parte inferior del Centro de Control GNOME para instalarlo.

Unos pocos temas GTK vienen ya cargados con GNOME al instalarlo. Si quiere más temas puede buscarlos en sitios de Internet como el sitio web de Temas GTK[1]. Una vez que haya localizado y descargado un tema de su gusto, pulse el botón **Instalar un nuevo tema...**. Esto arrancará un buscador de ficheros que le permitirá localizar el tema que acaba de descargar. Los ficheros del tema deberían estar en formato **tar.gz** o **.tgz** (también conocido como un «tarball», bala de paja). Una vez que haya localizado el fichero pulse el botón **Aceptar** y GNOME instalará el tema automáticamente. Puede ahora buscar en la lista de Temas disponibles el tema que acaba de instalar.

Una vez que el tema se haya desempaquetado en el directorio `.themes`, aparecerá en la ventana de temas disponibles la siguiente vez que arranque el Centro de Control GNOME.



Seleccionar el tema deseado para el escritorio

Figura 8-3. El aplique C Selector de Temas

Si quiere cambiar la fuente usada por el tema actual puede hacerlo seleccionando la casilla *Usar una fuente personalizada* y eligiendo la fuente mediante el botón de fuentes debajo de esta. Esto abrirá un formulario de selección de fuentes que le permitirá la elección de una fuente, su estilo, y tamano. size.

Aplique C Gestor de ventanas

Dado que GNOME no depende de ningún gestor de ventanas, este aplique le permite elegir el gestor de ventanas que desee usar. El aplique C Gestor de ventanas sólo muestra los gestores de ventanas compatibles con GNOME; si quiere usar otros gestores de ventanas, debe indicárselo al aplique C Gestor de ventanas.

Permite elegir gestor de ventanas a usar con GNOME

Figura 8-4. Aplique C Gestor de ventana

El aplique Gestor de ventanas tiene una lista de los gestores de ventanas que puede elegir. El gestor de ventanas activo se indica con la palabra Actual.

Si quiere anadir un nuevo gestor de ventanas a la lista principal, debe pulsar el botón **Anadir...** . Se desplegará el formulario *Anadir un nuevo gestor de ventanas*.

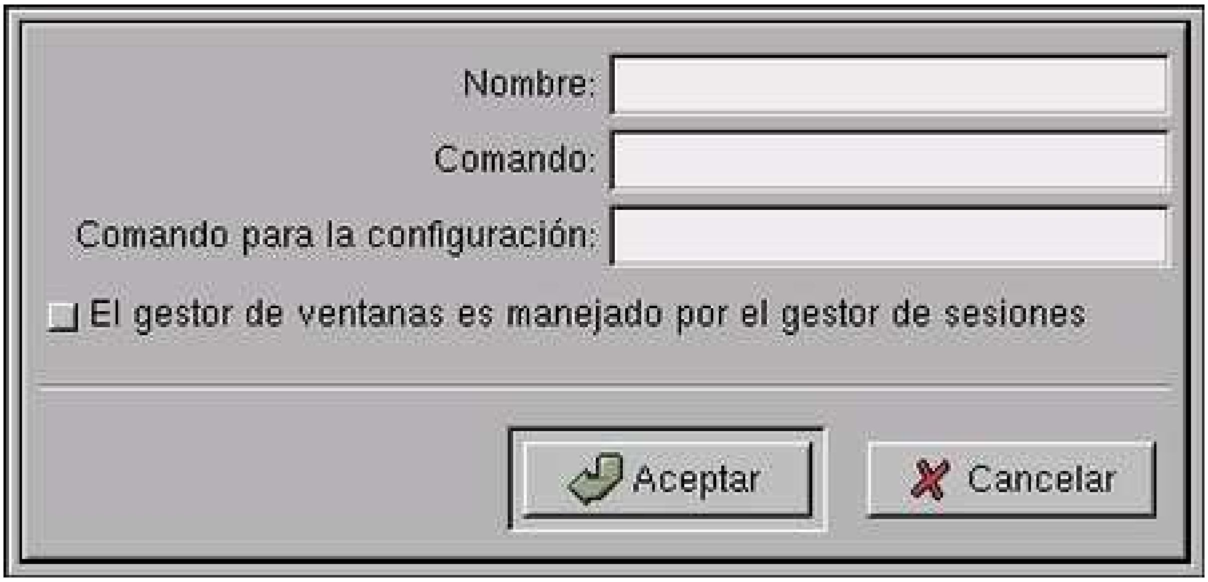


Figura 8-5. Añadir un nuevo gestor de ventanas

En el formulario *Anadir un nuevo gestor de ventanas* puede especificar el nombre que quiera darle al gestor de ventanas, el comando para arrancar este gestor de ventanas, y el comando para arrancar cualquier herramienta de configuración que pueda estar disponible para este gestor de ventanas.

Si sabe que el gestor de ventanas es totalmente compatible con GNOME y pueden controlarse sus sesiones de trabajo, puede seleccionar el botón *El gestor de ventanas es manejado por el gestor de sesiones* Si no está seguro, consulte la documentación de su gestor de ventanas.

Pulse **Aceptar** cuando todo este listo.

Una vez que haya terminado de anadir el gestor de ventanas, verá como aparece en la lista principal de gestores de ventanas. Si necesita modificar cualquiera de las características indicadas en el formulario *Anadir un nuevo gestor de ventanas* , puede seleccionar el gestor de ventanas en la lista principal usando el ratón y pulsar el botón **Editar...**.

También puede eliminar cualquier gestor de ventanas de la lista principal, seleccionándolo con el ratón y pulsando el botón **Borrar**.

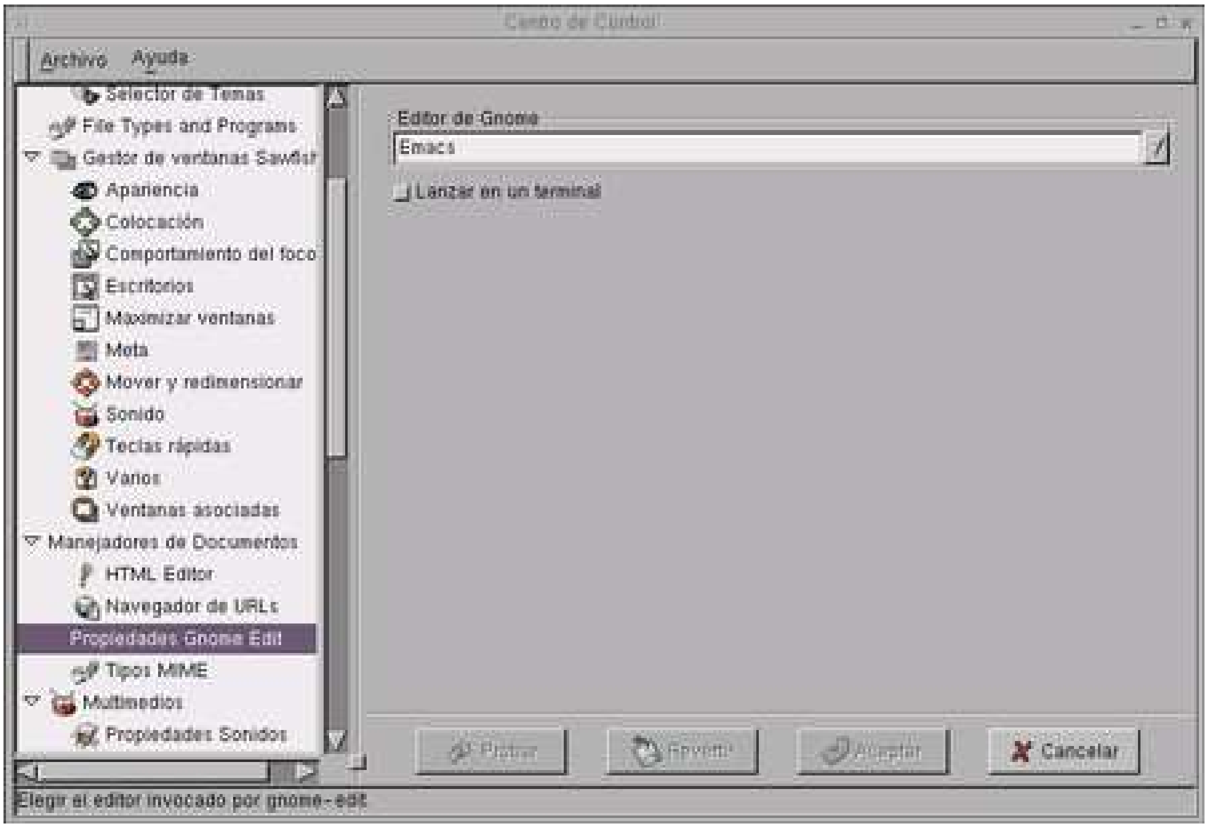
Si esta listo para cambiar el gestor de ventanas actual, puede seleccionar el gestor que quiera ejecutar de la lista principal y pulsar el botón **Probar** . Si quiere ejecutar la herramienta de configuración , asegúrese de seleccionar el gestor que desee configurar y pulse el botón **Lanzar la herramienta de configuración de [nombre del gestor de ventanas]**.

Manejadores de documentos

La sección de Manejadores de Documentos del Centro de Control GNOME permite cambiar la manera de presentar, editar o manipular ciertos tipos de ficheros y funciones.

Propiedades Gnome edit

El aplique C Propiedades Gnome edit permite seleccionar cual será el editor por defecto durante el uso de GNOME. Esto permitirá a aplicaciones como el gestor de ficheros de GNOME arrancar el editor correcto cuando intente abrir ficheros asociados con la edición. Todos los editores populares disponibles están incluidos en la lista de selección. Este aplique es muy similar al aplique Tipos Mime, pero se usa en asociación con algunas aplicaciones.



Editor de Gnome: Emacs

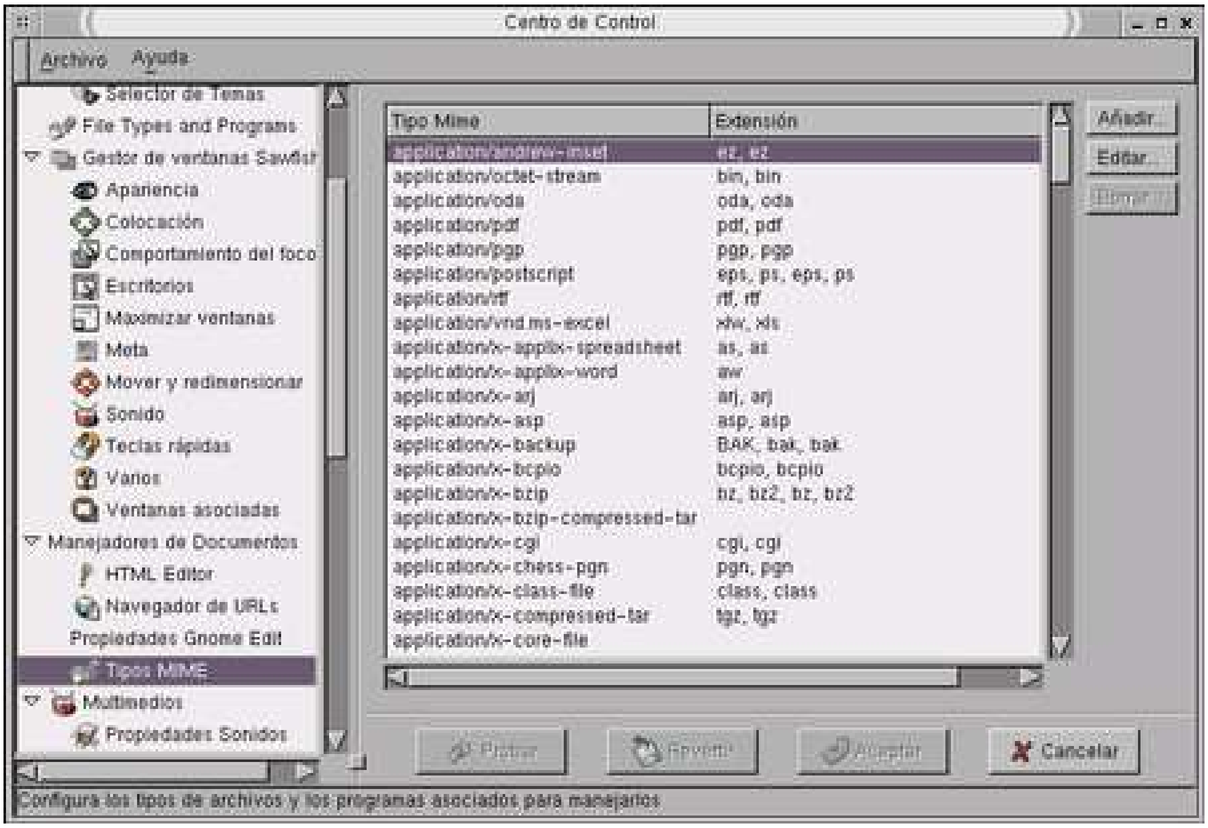
☐ Lanzar en un terminal

Elegir el editor invocado por gnome-edit

Figura 8-6. Propiedades Gnome edit

Tipos Mime GNOME

El aplique tipos Mime permite determinar como quiere manejar algunos tipos de ficheros, o tipos Mime. Mime significa extensiones multiproposito para correo internet, «Multipurpose Internet Mail Extensions», y se desarrollaron originalmente para permitir que el correo electrónico transportara varios tipos de datos. En GNOME puede definir la forma en que desea manejar algunos tipos Mime. Por ejemplo, si usa a menudo ficheros .sgml y quiere usar siempre Emacs para editarlos, puede configurar el tipo Mime .sgml para que siempre lo maneje Emacs. Esto significa que cualquier programa que vaya a presentarle ese tipo Mime, deberá utilizar Emacs. Esto incluye el doble click sobre el fichero en el gestor de ficheros GNOME.



Tipo Mime	Extensión
application/andrew-inset	ez, ez
application/octet-stream	bin, bin
application/oda	oda, oda
application/pdf	pdf, pdf
application/pgp	pgp, pgp
application/postscript	eps, ps, eps, ps
application/rtf	rtf, rtf
application/vnd.ms-excel	xlw, xls
application/x-applix-spreadsheet	as, as
application/x-applix-word	aw
application/x-arj	arj, arj
application/x-asp	asp, asp
application/x-backup	BAK, bak, bak
application/x-bcpio	bcpio, bcpio
application/x-bzip	bz, bz2, bz, bz2
application/x-bzip-compressed-tar	
application/x-cgi	cgi, cgi
application/x-chess-pgn	pgn, pgn
application/x-class-file	class, class
application/x-compressed-tar	tgz, tgz
application/x-core-file	

Configura los tipos de archivos y los programas asociados para manejarlos

Figura 8-7. Tipos Mime en GNOME

Para anadir un nuevo tipo mime pulse el botón **Anadir...** . Esto desplegará el formulario *Anadir un tipo Mime* en el que podrá definir nuevos tipos Mime.

Para editar un tipo Mime ya existente, puede seleccionarlo con el cursor del ratón y pulsar el botón de edición. Se desplegara el formulario *Definir las acciones para...* . Puede definir el icono usado para cada tipo Mime, en las siguientes acciones: *Abrir* , *Ver* y *Editar*.

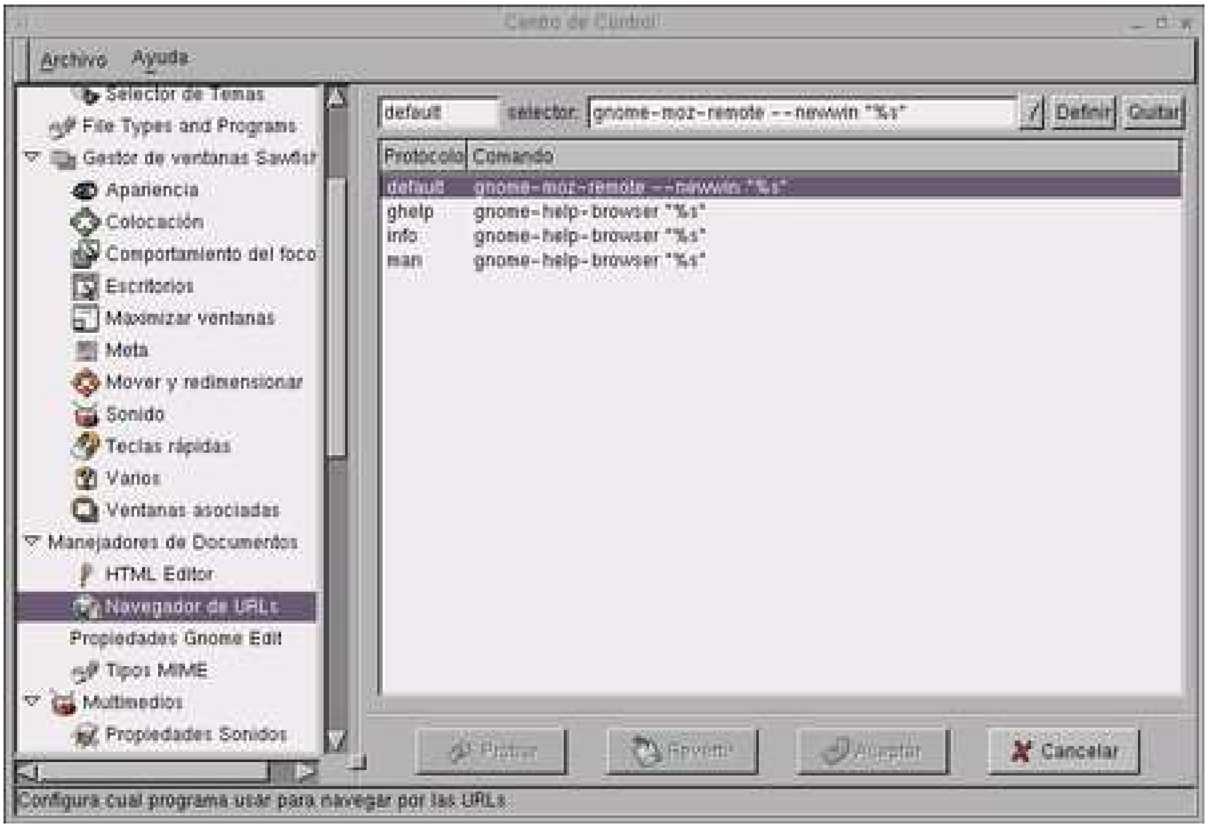
Manejadores de URL

El aplique C Navegador de URL permite detern¡minar que visualizador es responsable de varios tipos de URL. Los URL son localizadores uniformes de recursos - es decir, "direccionesüsadas para localizar ciertos documentos o ficheros. Cuando teclea una dirección de web en un navegador está usando un URL. Los tipos por defectos de los URL son:

- *default* - es cualquier URL que no esté espeficado de otra manera. Por ejemplo una página web.
- *ghelp* - es cualquier fichero de ayuda GNOME. Por defecto lo manejará el Visualizador de ayuda de GNOME, pero puede visualizar los ficheros en otro navegador.

- *info* - es el sistema de documentación "info". Puede ver estos ficheros con el Visualizador de ayuda de GNOME, pero puede manejarlos con otra aplicación.
- *man* - es el sistema de documentación "man". Puede ver estos ficheros con el Visualizador de ayuda de GNOME, pero puede manejarlos con otra aplicación.

Para cambiar el visualizador por omisión para cualquiera de estos tipos de URL, simplemente cambie el visualizador en el campo de texto *selector:* en la parte superior del aplique C y pulse el botón *Definir*. Si quiere eliminar un manejador de URL pulse el botón **Quitar**.



default selector: gnome-moz-remote --newwin "%s"

Protocolo	Comando
default	gnome-moz-remote --newwin "%s"
ghelp	gnome-help-browser "%s"
info	gnome-help-browser "%s"
man	gnome-help-browser "%s"

Configura cual programa usar para navegar por las URLs

Figura 8-8. Aplique C Navegador de URL

Multimedios

El aplique C Multimedios proporciona control sobre el sonido y otras funciones multimedia de GNOME.

Sonido

El aplique Propiedades Sonidos permite fijar los sonidos de su sesión GNOME. Hay dos etiquetas seleccionables en el aplique Propiedades Sonido: General y eventos de sonido.

Etiqueta general - De momento dispone de dos opciones entre las que escoger en la etiqueta general, activar los sonidos para GNOME y para los eventos. Si selecciona *Activar el lanzamiento del servidor de sonido* deberá asegurarse que el dispositivo de sonido GNOME (ESD) arranca en cada sesión GNOME. *Sonidos para los eventos* hará sonar cualquier fichero de sonido que haya activado en la etiqueta *Eventos de sonido* cuando estos eventos ocurran. Con estos dos elemntos activos podrá utilizar el gestor de sesiones que recordará sus opciones de sonido cada vez que entre o salga del panel.

Activar

☐ Activar el lanzamiento del servidor de sonido

☐ Sonidos para los eventos

Configurar los sonidos de GNOME

Figura 8-9. Aplique C Propiedades Sonido

Etiqueta eventos de sonido - Esta etiqueta permite controlar los sonidos emitidos por varios programas y eventos en GNOME.

Para cambiar un sonido asociado con un evento GNOME, escoja el evento en la lista jerárquica de la izquierda y pulse el botón **Buscar** para localizar un fichero de sonido en su sistema que pueda asociarse a ese evento. Pulse el botón **Tocar** para probarlo.

Evento	Archivo a tocar
Panel	
Expandir	panel/slide.wav
Ocultar	panel/slide.wav
gataxx	
Fin del juego	gataxx/gameover.wav
Cambio de las piezas	gataxx/flip-piece.wav
Gnibbles	
Muerte de una oruga	gnibbles/crash.wav
Aparición de un diamante	gnibbles/appear.wav
Al comer un diamante	gnibbles/gobble.wav
Teleportación de la oruga	gnibbles/teleport.wav
Cambio de sentido	gnibbles/reverse.wav
Juego terminado	gnibbles/laughter.wav
Bonus	gnibbles/bonus.wav
Vida extra	gnibbles/life.wav
Gnome Robots II	
Movimiento erróneo	gnobots2/bad.wav
Muerte del jugador	gnobots2/die.wav

panel/slide.wav

Configurar los sonidos de GNOME

Figura 8-10. Aplique C Propiedades Sonidos

Periféricos

Los apliques de esta sección del Centro de Control GNOME le ayudarán a configurar los dispositivos de entrada hardware incluyendo las propiedades del teclado y del ratón. Puede disponer además de otros dispositivos periféricos que dispongan de apliques C en el Centro de Control GNOME. Por favor utilice la documentación suministrada con cualquier otro aplique C de dispositivo que pueda tener.

El aplique Propiedades de Teclado

Actualmente hay tres características del teclado en esta etiqueta. Puede cambiar las propiedades de la *Auto-repetición* , las del *Clic del teclado* y las de *bip del teclado*.

La *Auto-repetición* permite obtener la repetición del carácter a la velocidad y con el retardo fijados en este aplique C al mantener pulsada una tecla.

El *Clic del teclado* activa un suave sonido clic cada vez que se pulsa una tecla. Si está activado puede cambiar el volumen a su gusto.

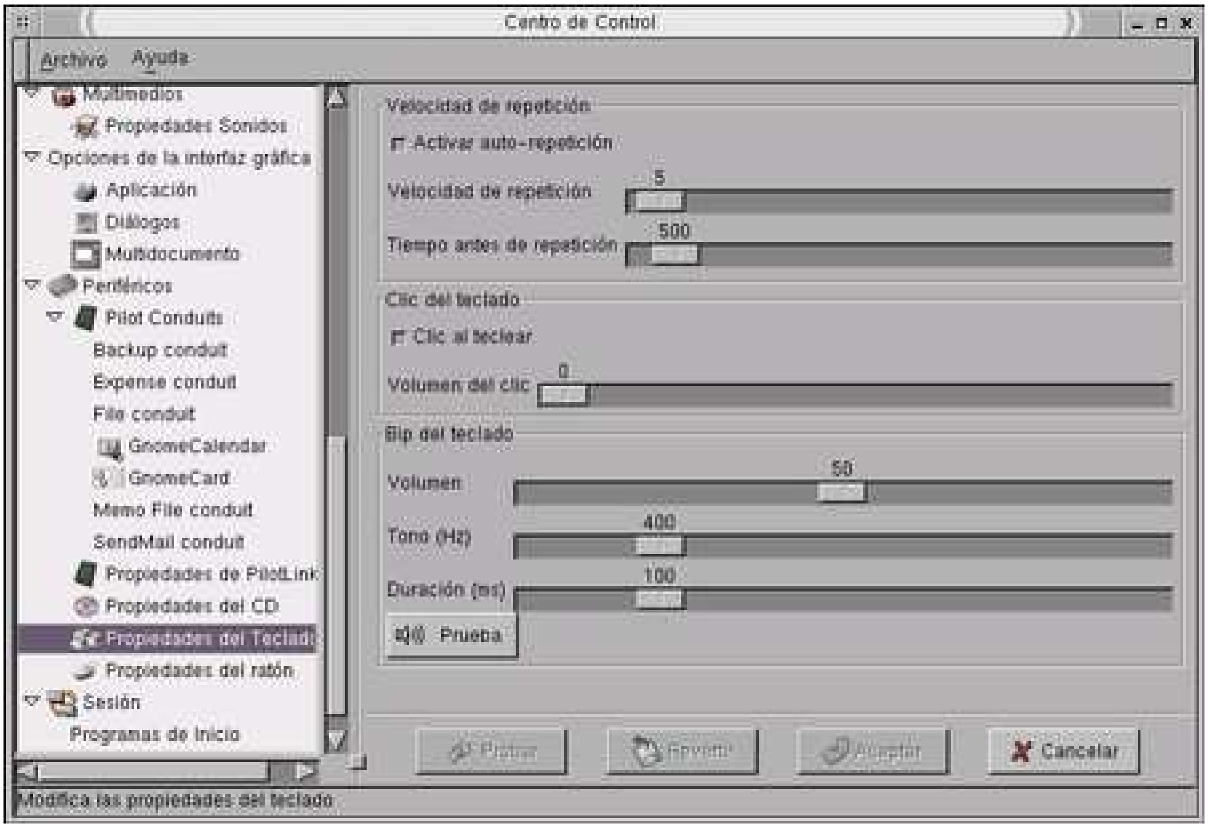
La sección *Bip del teclado* permite cambiar el sonido de aviso producido por el altavoz del ordenador cuando se produce un error de teclado o se envía un mensaje.

Volumen cambia el volumen actual de la alarma.

El indicador de tono cambia el tono de la nota emitida. Por defecto es de 440 Hz, o la nota Do («A above middle C»).

Duración cambia el intervalo de tiempo durante el cual se emite la nota.

El botón de **Prueba** le permitirá escuchar el ajuste actual del bip del teclado.



Velocidad de repetición

☐ Activar auto-repetición

Velocidad de repetición: 5

Tiempo antes de repetición: 500

Clic del teclado

☐ Clic al teclear

Volumen del clic: 0

Bip del teclado

Volumen: 50

Tono (Hz): 400

Duración (ms): 100

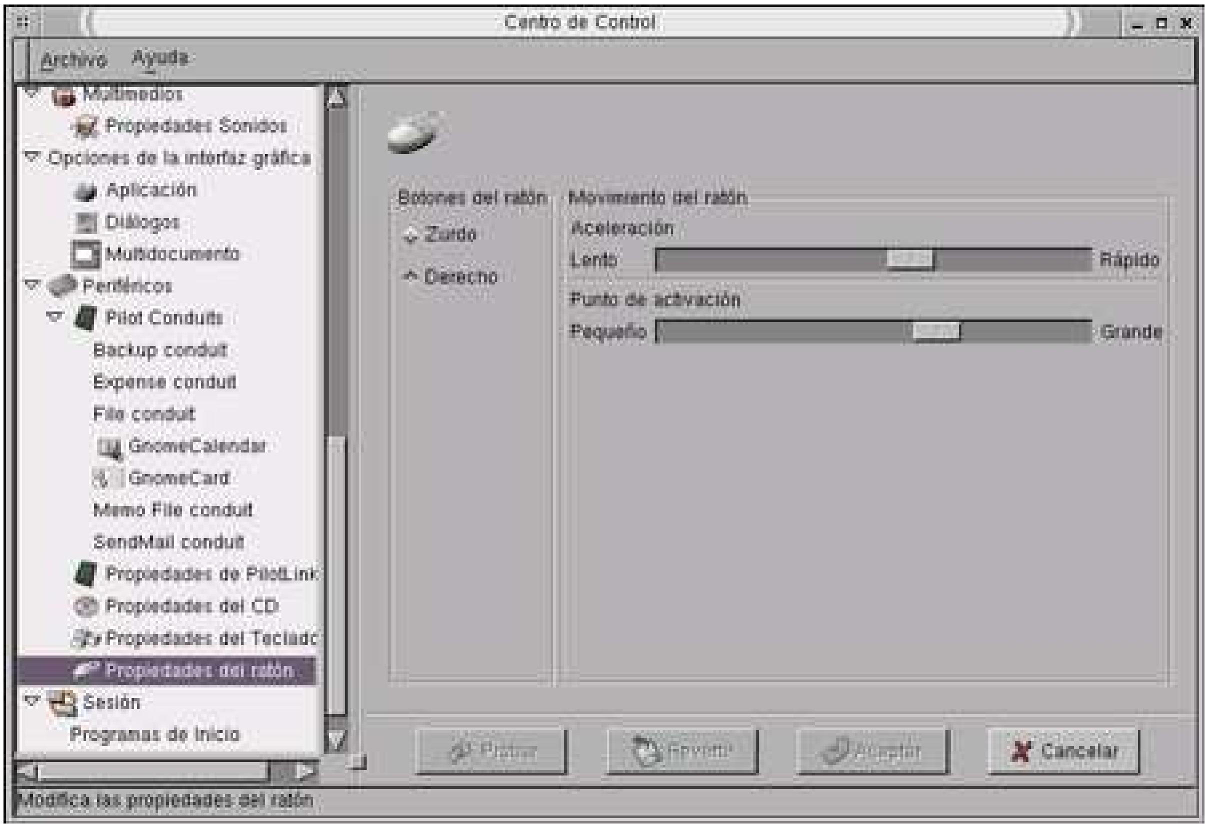
Modifica las propiedades del teclado

Figura 8-11. El aplique C Propiedades de Teclado

El aplique C Propiedades del ratón

El aplique C de Propiedades del ratón permite intercambiar la función de los botones izquierdo y derecho del ratón y definir las propiedades de *Aceleración* y de *Punto de activación*.

El valor de la *Aceleración* permite cambiar la relación entre la velocidad con la que mueve el ratón en la pantalla y el movimiento del ratón en la alfombrilla. El valor del *Punto de activación* permite fijar la velocidad a la que debe mover el ratón antes de que entre en juego la aceleración que haya definido en el parámetro de *Aceleración*.



Modifica las propiedades del ratón

Figura 8-12. El aplique C Propiedades del ratón

Sesión

El grupo sesión proporciona métodos para controlar las diversas acciones que suceden durante el arranque de GNOME. Esto incluye los programas iniciales y los consejos iniciales.

Consejos iniciales

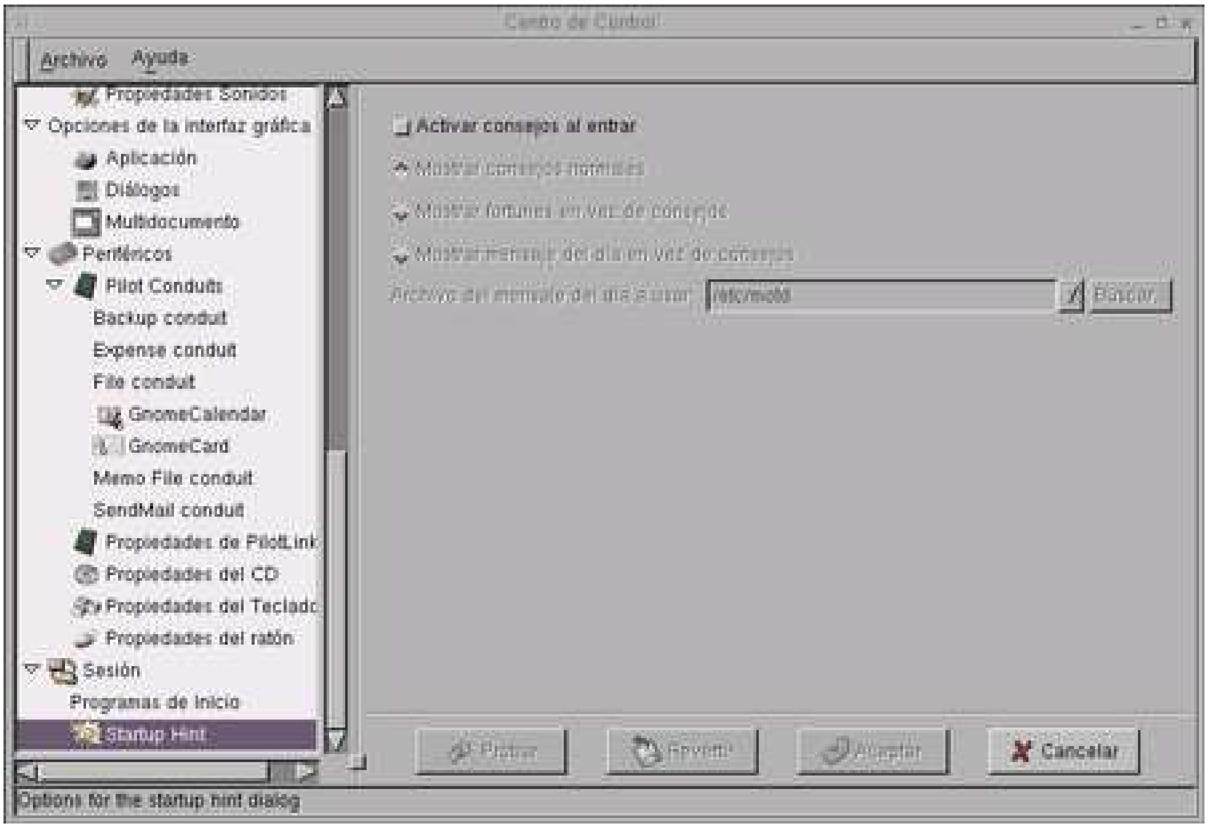
Este aplique C permite seleccionar los consejos iniciales o los mensajes mostrados cuando se presenta inicialmente en el entorno GNOME. El aplique C permite escoger entre varias fuentes de mensajes.

La casilla *Activar consejos al entrar* permite activar o desactivar esta funcionalidad.

La casilla *Mostrar consejos normales* mostrará una serie de consejos sobre el uso de GNOME. Esta es una buena elección para los nuevos usuarios de GNOME.

La casilla *Mostrar fortunes en vez de consejos* permite usar la aplicación `fortune` que presenta diversas citas y dichos. Por favor dirígase a la documentación de fortune para ver como configurarla.

La casilla *Mostrar mensaje del día en lugar de consejos* permite definir un mensaje del día que se presentará en lugar de los consejos o las citas. La caja de texto *Archivo del* *mensaje del día a usar* permite definir el fichero de texto que se usará como mensaje. Esta es una buena opción para que los administradores de sistemas informen a muchos usuarios de las noticias diarias.



☐ Activar consejos al entrar

● Mostrar consejos normales

○ Mostrar fortunes en vez de consejos

○ Mostrar mensaje del día en vez de consejos

Archivo del mensaje del día a usar: /etc/motd

Options for the startup hint dialog

Figura 8-13. Aplique C consejos iniciales

Programas de Inicio

Puede haber preguntado a varias personas acerca de de los elementos de los *programas de inicio*. Le habrán hecho bonitas presentaciones o le pueden haber explicado que *Programas de Inicio* es un menú dentro del árbol del `Centro de Control`. La razón es sencilla; *Programas de Inicio* es el nombre dado a todas las opciones que arrancan aplicaciones en GNOME, incluyendo el gestor de sesiones, en el `Centro de Control`. Las opciones de los *Programas de Inico* controlan el comportamiento del gestor de sesiones de GNOME. La gestión de sesiones puede ser una herramienta muy útil en su uso de GNOME y de las aplicaciones GNOME.

El principal concepto detrás del gestor de sesiones de GNOME es guardar su trabajos y configuraciones, en cualquier situación, cuando termina una sesión. Probablemente una de las carcateristicas mas útiles del gestor de sesiones es la habilidad de arrancar las aplicaciones que estaban abiertas cuando terminó la sesión. Verá como las aplicaciones reaparecen en su escritorio en la misma posición y con las mismas opciones que tenían antes de cerrar la anterior sesión. El gestor de sesiones le permite cerrar la sesión GNOME y cuando vuelva a iniciar una sesión todo aparecerá tal y como lo dejó. La idea detrás de la gestión de sesiones es sencilla, pero las herramientas usadas para conseguir estas tareas son potentes.

Opciones

☑ Ver pantalla de acogida al entrar en la sesión

☑ Preguntar al salir de la sesión

☐ Guardar automáticamente los cambios de la sesión

Programas de inicio no gestionados por el gestor de sesiones

Prioridad	Comando

Indicar cuales programas (de aquellos que no reconocen al gestor de sesiones) arrancar al inicio

Figura 8-14. Aplique C de programas de inicio

El formulario propiedades de la sesión (Session Properties) monitoriza el estado de las aplicaciones y apliques C en ejecución. Permite cambiar el estilo y la prioridad de cada programa. Puede parar aplicaciones, si lo desea, y esas aplicaciones se eliminaran de su sesión GNOME. Las aplicaciones en propiedades de la sesión son generalmente aplicaciones de bajo nivel y no deberían pararse. De todas formas, si hay alguna parte de GNOME que no desee ejecutar, como el panel, es aquí donde debe pararla y evitar que sea arrancada cuando inicie GNOME en el futuras ocasiones.

> **Nota::** Los programas que no son compatibles con GNOME no son manejados a nivel de sesión, por lo que no serán rearrancados si no figuran en esta lista. No necesita poner aquí aplicaciones GNOME, debe simplemente dejarlas arrancadas y guardar la sesión actual cuando se cierre la sesión.

El *orden de prioridades* determina el orden en que se ejecutan los programas y apliques. Esto permite que aplicaciones y apliques arranquen después de otras aplicaciones o apliques de los que dependan. La mayoría de las aplicaciones tienen usualmente como numero de orden 50. Si la aplicación o aplique forma parte del gestor de ventanas u otro sistema crítico, deberá asignarsele un numero de orden menor.

> **Importante::** El *orden de prioridades* es solo para usuarios avanzados. A no ser que este familiarizado con el orden de prioridades, debería dar a sus aplicaciones en ejecución una prioridad de 50.

La opción *estilo* determina el tipo de aplicación en ejecución. Actualmente hay cuatro estilos de aplicaciones y apliques.

- *Normal* - Este estilo ejecuta la aplicación con el estilo por omisión. Se usa para ejecutar las aplicaciones que no tienen ninguna propiedad especial atribuida. La gran mayoría de las aplicaciones que ejecutara tendrán este estilo y es conveniente asumirlo en caso de duda.
- *Reinicio* - Este estilo arranca la aplicación o el aplique de nuevo cada ver que se cierre. Se usa principalmente para las aplicaciones o apliques que necesitan ejecutarse en todo momento para asegurar el funcionamiento de GNOME, independientemente de la intervención del usuario. Dos ejemplos de aplicaciones que se ejecutan en modo *reinicio* son el gestor de sesiones y el panel de GNOME.
- *Papelera* - Este estilo indica a las aplicaciones o apliques que son sólo temporales. Las aplicaciones y apliques con este estilo no arrancarán de nuevo si cierra la sesión.
- *Configuración* - Este estilo se usa para aplicaciones o apliques utilizados únicamente para almacenar y transmitir parámetros a GNOME y a las aplicaciones compatibles con GNOME. Estas aplicaciones y apliques tienen usualamente un orden de prioridad menor que la mayoría de las aplicaciones y apliques.

> **Importante::** La opción **estilo** es sólo para usuarios avanzados. A no ser que este familiarizado con las opciones de **estilo** debería dejar las aplicaciones ejecutándose con un estilo **Normal**.

Orden: 50 Estilo: Normal

Orden	Estilo	Estado	Programa
00	⟳	●	gnome-smproxy --sm-config-prefix /.gnome-smproxy-13LajY/
20	✓		sound-properties
20	✓		screensaver-properties-capplet
20	✓		keyboard-properties
20	✓		mouse-properties-capplet
20	✓		background-properties-capplet
30		●	sawfish
40	⟳	●	gmc --sm-config-prefix /gmc-ifiVeb/
40	⟳	●	panel --sm-config-prefix /panel.d/default-hQEnIV/
50	▨	●	session-properties-capplet
50	▨	●	screensaver-properties-capplet
50		●	gnomecc
50		●	gnome-terminal
50		●	gnome-terminal --sm-config-prefix /gnome-terminal-JHRttz/

Figura 8-15. Propiedades del gestor de sesiones

Interfaz de usuario

Las Opciones de la interfaz gráfica permiten cambiar la apariencia de las aplicaciones compatibles con GNOME. Puede reconocer estas aplicaciones como las que vienen preinstaladas con GNOME y las que están programadas con Gtk (el kit de herramientas de GIMP).

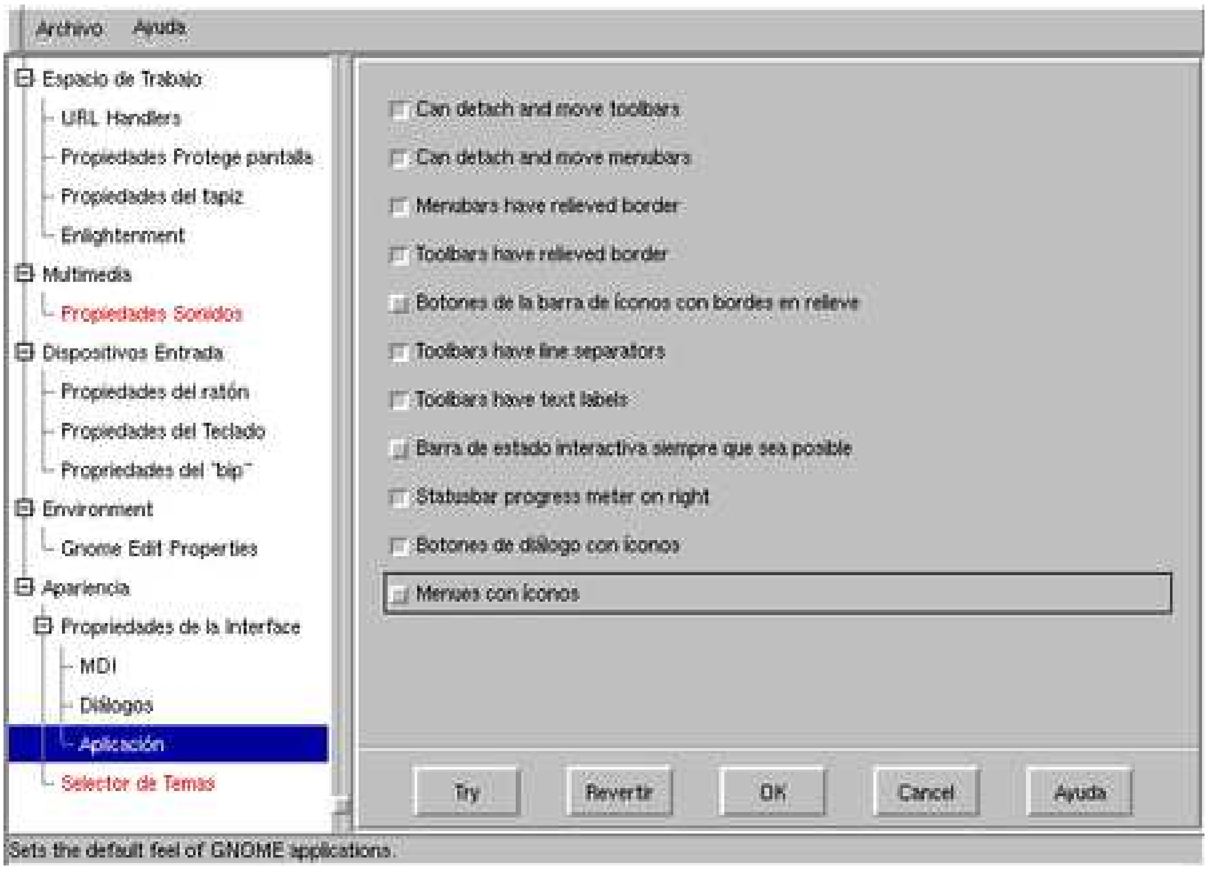
Aplicaciones

El aplique C Aplicación permite cambiar ciertos aspectos de la interfaz de usuario de las aplicaciones compatibles con GNOME.

> **Importante:** A pesar de que este aplique C proporciona un interesante control sobre la presentación de las aplicaciones, debe considerarse estas herramientas sólo para uso exclusivo de usuarios avanzados.

- Menúes desprendibles y desplazables - Por defecto las barras de menús de las aplicaciones GNOME pueden arrastrarse de su posición habitual y situarlas en cualquier parte de la aplicación o del escritorio. Si no desea utilizar esta funcionalidad puede desactivarla.
- Menúes con bordes en relieve - Por defecto las barras de menús tienen los bordes en relieve. Si no desea utilizar esta funcionalidad puede desactivarla.

- Los submenúes pueden desprenderse - Esta opción permite separar los submenus que tengan una linea discontínua en su parte superior y utilizarlos como una pequeña ventana móvil.
- Menúes con iconos - Algunos elementos del menú en las aplicaciones pueden tener iconos. Si no se quiere ver los iconos en las aplicaciones que los usen puede desactivar esta funcionalidad.
- Barra de estado interactiva siempre que sea posible - Algunas aplicaciones permiten separar la barra de estado presentada en la parte inferior en su propia ventana. Si quiere que estas aplicaciones puedan separar la barra de estado en otra ventana debe activar esta opción.
- Barra de progresión a la derecha de la barra de estado - Algunas aplicaciones tienen indicadores de progreso en la barra de estado. Por defecto estos indicadores de progreso están a la derecha de la barra de estado. Si quiere que esté a la izquierda puede desactivar esta funcionalidad.
- Barras de iconos desprendibles y desplazables - Por defecto las barras de herramientas de las aplicaciones GNOME pueden arrastrarse de su posición habitual y situarse en cualquier parte de la aplicación o del escritorio. Si no desea utilizar esta funcionalidad puede desactivarla.
- Barras de iconos con bordes en relieve - Por defecto las barras de herramientas tienen bordes en relieve. Si no desea esta presentación puede desactivar esta funcionalidad.
- Botones de la barra de iconos con bordes en relieve - Por defecto los botones de las barras de herramientas tienen bordes en relieve en su estado de reposo. Además cambian cuando el ratón esta sobre ellos. Si quiere que estén en relieve en todo momento puede activar esta funcionalidad.
- Barra de iconos con lineas de separación - Por defecto los botones de las barras de herramientas tienen finas lineas de separación entre ellos. Si no desea tener estas lineas de separaciones puede desactivar esta opción.
- Barra de iconos con texto - Por defecto los botones de la barra de herramientas tiene imágenes y texto para identificarlas. Si esta familiarizado con los botones y no necesita los textos puede desactivar esta funcionalidad.



☐ Can detach and move toolbars
☐ Can detach and move menubars
☐ Menubars have relieved border
☐ Toolbars have relieved border
☐ Botones de la barra de iconos con bordes en relieve
☐ Toolbars have line separators
☐ Toolbars have text labels
☐ Barra de estado interactiva siempre que sea posible
☐ Statusbar progress meter on right
☐ Botones de diálogo con iconos
☐ Menues con iconos

Sets the default feel of GNOME applications.

Figura 8-16. Aplique C Aplicación - Comportamiento de las aplicaciones GNOME

Diálogos

El aplique C de Diálogos (formularios) le permitirá cambiar los parámetros por defecto de los formularios de las aplicaciones compatibles con GNOME. Un formulario es una ventana que abren las aplicaciones para facilitar la realización de tareas necesarias para esa aplicación. Un ejemplo de formulario es el formulario de impresión que aparece cuando se pulsa el botón de impresión. El formulario permite determinar las opciones de impresión y arrancar el proceso de impresión. El aplique C de Diálogos le permitirá cambiar las siguientes opciones:

Botones de diálogo - Elegir usar los botones por omisión, espaciar los botones, poner los botones sobre los lados, justificar los botones a la izquierda, y justificar los botones a la derecha.

Botones de diálogo con iconos - Algunos botones de los formularios contienen botones. Por defecto con esta funcionalidad tienen los iconos activados. Si no quiere verlos puede desactivar esta funcionalidad.

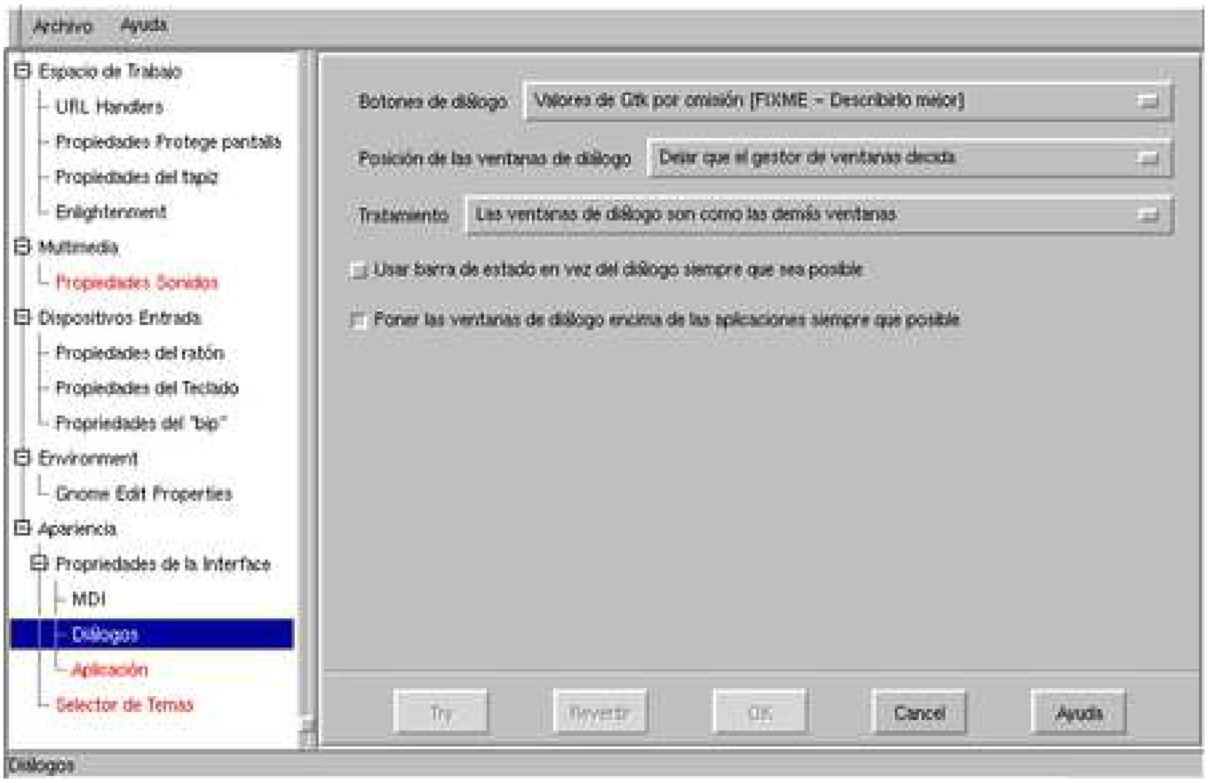
Usar barra de estado en vez del diálogo siempre que sea posible - Puede indicar a las aplicaciones que usen la barra de estado en lugar de un formulario si la aplicación lo permite. Esto sólo funciona con los formularios informativos, no con los que requieren interacción.

Posición de las ventanas de diálogo - Esta opción permite elegir como se presentan los formularios cuando se abren. Puede dejar que el gestor de ventanas decida (o lo haga según se halla definido en la configuacion del gestor de ventanas), centrar los formularios en la pantalla, o dejarlos allí donde estaba el puntero del ratón cuando se abren.

Tratamiento - Permite cambiar el comportamiento de los formularios de consejos, pequenos letreros que aparecen cuando movemos el ratón encima de un ratón o parte de un formulario. Puede elegir entre manejar estos consejos como las demás ventanas, o dejar que el gestor de ventanas decida cómo presentarlos.

Poner las ventanas de diálogo encima de las aplicaciones siempre que sea posible - Puede elegir situar los formularios sobre las aplicación cuando sea posible, lo que ayudara a mantener organizadas las ventanas en la pantalla. Si esta familiarizado con otros sistemas operativos debe dejar activada esta opción ya que es la forma en que muchos sistemas operativos manejan los formularios.

> **Importante:** A pesar de que este aplique C proporciona un interesante control sobre la presentación de las aplicaciones, debe considerarse estas herramientas sólo para uso exclusivo de usuarios avanzados.



Botones de diálogo: Valores de Gtk por omisión [FIXME = Describirlo mejor]

Posición de las ventanas de diálogo: Dejar que el gestor de ventanas decida

Tratamiento: Las ventanas de diálogo son como las demás ventanas

☐ Usar barra de estado en vez del diálogo siempre que sea posible

☐ Poner las ventanas de diálogo encima de las aplicaciones siempre que posible

Figura 8-17. Aplique C de Diálogo

Multidocumento

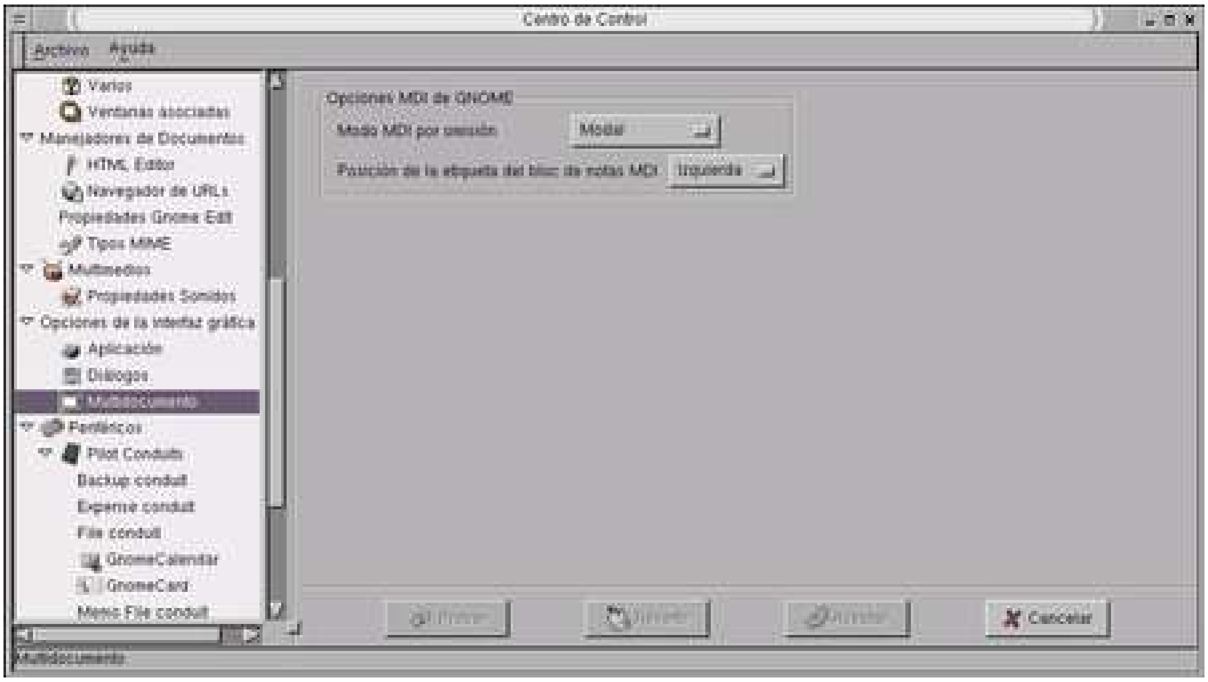
El aplique C Multidocumento permite cambiar las opciones MDI de las aplicaciones GNOME. MDI significa interfaz de documentos múltiples y se refiere a la forma en que se presenta más de un documento en las aplicaciones GNOME.

> **Importante:** A pesar de que este aplique C proporciona un interesante control sobre la presentación de las aplicaciones, debe considerarse estas herramientas sólo para uso exclusivo de usuarios avanzados.

El modo por omisión para MDI en la aplicaciones compatibles con GNOME es el de Bloc de notas o "libreta". Si no le gusta esta presentación puede cambiarlo en esta sección.

Modo MDI por omisión - Además del modo Bloc de notas, encontrará, Primer plano y Modal. Bloc de notaas es la presentación por omisión de carpetas, Primer plano muestra sólo el documento activo en la vista superior hasta que se cierre, y Modal tiene solo un nivel superior que contiene cualquiera de los documentos en un momento dado, aunque sólo puede mostrarse uno. Si ha usado `Emacs`, Modal es muy similar a la forma en que `Emacs` maneja los bufers.

Posición de la etiqueta del bloc de notas MDI - Si elige el estilo bloc de notas puede escoger donde aparecerán las etiquetas en las aplicaciones. Pueden situarse arriba, a la izquierda, a la derecha o abajo en la aplicación. Tenga en cuenta que estas opciones afectarán unicamente a las aplicaciones compatibles con GNOME.



Opciones MDI de GNOME

Modo MDI por omisión: Modal

Posición de la etiqueta del bloc de notas MDI: Izquierda

Figura 8-18. Aplique C MDI

Notas

1. http://gtk.themes.org

Capítulo 9. Apliques GNOME

Lo básico de los apliques

¿Qué son los apliques?

Los apliques son uno de los más populares y útiles objetos que puede anadir al Panel para personalizar el escritorio. Un aplique es una pequena aplicación que se ejecuta en un área pequena del Panel. Se han escrito apliques para un amplio rango de propósitos. Algunos son muy poderosas herramientas interactivas, como el aplique `lista de tareas` que permite controlar de forma sencilla todas las aplicaciones principales. Otros son simples monitores del sistema, mostrando información de la cantidad de energía que queda en la batería del portátil (véase `monitor de carga de la batería` o información del tiempo (véase `El clima según GNOME`. Algunos son simples entretenimientos (véase `Pez`).

Los apliques se parecen a las aplicaciones reducidas en que ambas residen en el Panel. Sin embargo las aplicaciones reducidas son en general aplicaciones no disenadas para correr en el Panel. Típicamente se reducirá una aplicación que ya exista en el área del escritorio principal, llevándola dentro del Panel. La aplicación continuara ejecutándose en el Panel hasta que se cierre o se devuelva a su tamano natural, situándola de nuevo en el área principal del escritorio cuando se la necesite.

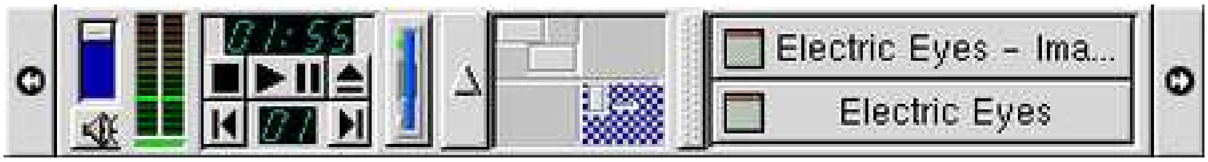


Figura 9-1. Ejemplos de apliques

En Figura 9-1 se muestran varios ejemplos de apliques. De izquierda a derecha, tenemos: (1)Aplique `aplique mezclador de sonido`, que permite activar o desactivar el sonido y controlar su volumen pulsando en el aplique. (2)Aplique`Monitor de sonido`, que muestra el volumen actual del sonido interpretado y permite controlar varias de sus características. (3)Aplique `GTCD`, un lector de CD con todos sus controles disponibles desde le aplique y con visualización de la pista y tiempo. (4)Aplique `montador de discos`, usado para montar y desmontar dispositivos con una simple pulsación de ratón. (5)`Mapa del escritorio` que permite ver y controlar las múltiples pantallas virtuales. (6)Aplique `Lista de tareas` que permite controlar las distintas ventanas y aplicaciones.

Hay muchos otros apliques entre los que escoger. En el resto de esté capitulo se dará la información básica para permitirle empezar a anadir, mover, y eliminar apliques de los paneles y a hacer uso de ellos. Los siguientes capítulos recorren cada uno de los apliques estándar de GNOME describiéndolos en detalle. Hay además apliques adicionales que podrá descargar de la Web. Véase en el mapa de software GNOME [1] la lista de aplicaciones y apliques adicionales de GNOME.

Según lea el resto de este capitulo, debería probar a anadir y eliminar apliques del panel y experimentar con ellos libremente.

Añadir, mover, y eliminar apliques

Añadir apliques al panel

Para anadir un aplique al panel, pulse el botón derecho sobre el panel y seleccione **Panel**→Anadir al panel→Aplique. Esto mostrara un menú con todos los apliques del sistema, divididos en categorías. Al escoger cualquier aplique de este menú se anadirá al panel.

Mover apliques en o entre paneles

Es fácil mover apliques en un panel o entre dos paneles. Si se tiene un ratón de tres botones, mueva simplemente el ratón sobre el aplique, arrastre el el aplique hasta su nueva posición manteniendo pulsado el botón central del ratón, y finalmente suelte el botón central del ratón. Observe que puede arrastrar de esta manera apliques dentro de un panel o entre dos paneles. Si no se dispone de un ratón de tres botones, pulse simplemente el botón derecho sobre el aplique y elija **Mover**. El cursor se transformara en una cruz y el aplique se moverá siguiendo al ratón hasta que se pulse cualquier botón del ratón para indicar el fin del desplazamiento. Si, en el transcurso del movimiento, esta sobre otro objeto, el comportamiento dependerá de las preferencias globales fijadas para los paneles en el `centro de control GNOME`: el aplique que se esta moviendo puede intercambiar su posición con otros objetos, "empujar"todos los objetos que encuentre a su paso, o "saltar"sobre todos los demás objetos sin alterarlos. Se puede también obviar el comportamiento por defecto manteniendo pulsada la tecla **Shift** (para el modo "empujar"), **Ctrl** (para el modo "intercambiar"), o **Alt** (para el modo "libre", esto es saltando sobre otros objetos sin alterarlos) mientras lo arrastra.

Para cambiar las propiedades globales del panel, pulse el botón derecho sobre cualquier aplique o sobre le Panel y elija **panel**→**Propiedades globales...**. El *movimiento por defecto* esta debajo de la solapa *objetos del panel*.

Eliminar apliques del panel

Para eliminar un aplique del panel, pulse el botón derecho sobre el aplique y elija **Quitar del panel...**.

El menú desplegable del botón derecho

Pulsando el botón derecho del ratón sobre cualquier aplique dispara un **menú desplegable**. Este menú siempre contiene ciertos elementos de menú estándar y a menudo tiene ítem adicionales que varían dependiendo del aplique particular.

Ítem estándar del menú desplegable

Todos los apliques tienen los siguientes ítem en su **menú desplegable** del botón derecho:

Quitar del panel

El ítem de menú **Quitar del panel** elimina este aplique del panel.

Mover

Después de eligir **Mover**, el puntero del ratón cambiara de apariencia (generalmente a una cruz con flechas en cada dirección). Según se mueva el ratón, el aplique le seguirá. Cuando se termine el desplazamiento del aplique, pulse cualquier botón del ratón y el aplique se quedara en su posición actual. Observe que los apliques pueden moverse de esta manera entre paneles.

panel

El submenú panel contiene varios ítem y submenús para anadir y eliminar paneles y apliques y para cambiar la configuración.

Ayuda

El ítem de menú **Ayuda** presenta el manual de ayuda del aplique.

Acerca

El ítem de menú **Acerca...** presenta un cajetín de texto con diversa información acerca del aplique, típicamente se incluye el nombre del aplique, la versión, el autor, los derechos de autor, la licencia y su descripción.

Otros ítem comunes del menú desplegable

Muchos apliques tienen también otros ítem en los menús desplegables del botón derecho. Algunos de los mas comunes son:

Propiedades...

El ítem de menú **Propiedades...** abre el formulario propiedades (véase la sección de nombre *Formulario de propiedades del aplique*) del aplique. Muchos aplique tienen formularios de propiedades, que permiten configurar el comportamiento y la apariencia del aplique.

Lanzar...

El ítem de menú **Lanzar...** generalmente invoca un programa relacionado de alguna manera con el aplique pero que se ejecuta en su propia ventana en vez de hacerlo en el panel. Por ejemplo:

1. El aplique `Carga de la CPU`, que monitoriza los programas en ejecución, tiene el ítem de menú **Lanzar gtop...**. Al seleccionar este ítem de menú arranca `GTop`, que permite ver y controlar los programas en ejecución.
2. El aplique `Lector de CD` tiene el ítem de menú **Lanzar gtcd...** que arranca el `Lector de CD` de GNOME cuando se selecciona, y que tiene mas funciones que el aplique.

Formulario de propiedades del aplique

Muchos apliques tienen propiedades personalizables. Estos aplique dispondrán de un ítem de menú **Propiedades...** en el **menú desplegable** del botón derecho que presentara el formulario Propiedades donde se podrá alterar la apariencia y comportamiento del aplique.

Formato de la hora

● 12 horas

○ 24 horas

☑ Mostrar la fecha en el aplique

☐ Mostrar la fecha en un consejo

☐ Usar GMT

☐ Tiempo Unix

Figura 9-2. Un ejemplo de formulario de propiedades de aplique

Todos los formularios propiedades disponen de los siguientes botones de dialogo:

- **Aceptar** — Al pulsar **Aceptar** se activara cualquier cambio en las propiedades que se haya realizado y se cerrara el formulario Propiedades.
- **Aplicar** — Al pulsar en cualquier momento **Aplicar** se activaran los cambios sin cerrar el formulario Propiedades. Esto resulta útil si se quiere probar los efectos de los cambios realizados, pero se quiere continuar cambiado propiedades.
- **Cerrar** — Al pulsar **Cerrar** se cerrara el formulario Propiedades. Únicamente las propiedades aplicadas previamente con el botón **Aplicar** permanecerán activas. Los otros cambios no se activaran.
- **Ayuda** — Al pulsar **Ayuda** se presentara el manual de la aplicación, abriéndose en la pagina que describe el formulario Propiedades.

Amusements Applets

Fifteen Applet

`Fifteen` applet, shown in Figura 9-3, is a version of the old game of moving squares around a grid to put them into numerical order. To add this applet to a Panel, right-click on the Panel and choose **Panel**→Add to panel→Applet→Amusements→**Fifteen**.

Figura 9-3. Fifteen Applet

Usage

The applet starts with the pieces in the correct order: this is the order you will need to restore them to. To start a new game, right-click on the applet and select **Scramble Pieces**. Move the pieces by clicking on them with the left mouse button until you have restored them all to their original positions. When you have done this, you will see a *You win!* dialog box.

Right-clicking on the applet brings up a menu containing the following items:

- **Scramble pieces** — randomly rearranges the tile positions. Use this to start a new game.
- **Help** — displays this document.
- **About...** — shows basic information about `Fifteen` applet, inluding the applet's version and the author's name.

Known Bugs and Limitations

This applet has no known bugs.

Authors

`Fifteen` was written by Federico Mena Quintero (<`federico@nuclecu.unam.mx`>). It is based on the game described by Sam Lloyd in 1878. Please send all comments, suggestions, and bug reports to the GNOME bug tracking database[2]. (Instructions for submitting bug reports can be found on-line[3]. If you are using GNOME 1.1 or later, you can also use `Bug Report Tool` (**bug-buddy**), available in the Utilities submenu of **Main Menu**, for submitting bug reports.

This manual was written by Telsa Gwynne (<`hobbit@aloss.ukuu.org.uk`>). Please send all comments and suggestions regarding this manual to the GNOME Documentation Project[4] by sending an email to <`docs@gnome.org`>. You can also submit comments online by using the GNOME Documentation Status Table[5].

Fish Applet

`Fish` applet, shown in Figura 9-4, displays a small fish in your panel and does nothing useful whatsoever beyond that. To add this applet to a Panel, right-click on the Panel and choose **Panel**→Add to panel→Applet→Amusements→**Fish**.

Figura 9-4. Fish Applet

Usage

Unlike most fishes, this fish requires little care and no fishbowl cleaning. It swims happily about in its water. If you ask it, it will tell you interesting thoughts.

Right-clicking on the applet brings up a menu containing the following items:

- **Properties...** — opens the *Properties* dialog.
- **Help** — displays this document.
- **About...** — shows basic information about `Fish Applet`, inluding the applet's version and the author's name.

Customization

You can customize `Fish` applet by right-clicking on it and choosing **Properties...**. This will open the Properties dialog(shown in Figura 9-5), which allows you to change various settings.

El nombre de su pez GNOME: Wanda

Nombre del archivo de animación: /usr/share/pixmaps/fish/fish

Imágenes en la animación: 3

Pausa por imagen (s): 1,00

☐ Rotar en los paneles verticales

Figura 9-5. Properties dialog

The properties are:

- Your GNOME Fish's Name — You can change your fish's name here. The default name is Wanda.
- The Animation Filename — You can select a different set of pictures here. By default, the list of pictures is in `$PREFIX/pixmaps/fish/`, which you can browse and choose from. You may also put a different pathname in pointing to your own pictures.
- Frames In Animation — The number of frames in the animation. The default is three, but the range is from 1 to 255.
- Pause per frame (s) — The period in seconds before updating the picture. The default is one second, but the range is from 0.10 to 10 seconds.
- Rotate on vertical panels — This checkbox is used for vertical panels, and when checked, the fish will appear swimming downwards on a vertical panel. If it is not checked, it will appear the same way as on a horizontal panel, which forces the vertical panel to widen to accomodate it.

After you have made all the changes you want, click on **OK** to apply the changes and close the Properties dialog. To cancel the changes and return to previous values, click the **Cancel** button.

Known Bugs and Limitations

This applet has no known bugs.

Authors

`Fish` was written by George Lebl (<`jirka@5z.com`>). Please send all comments, suggestions, and bug reports to the GNOME bug tracking database[6]. (Instructions for submitting bug reports can be found on-line[7]. If you are using GNOME 1.1 or later, you can also use `Bug Report Tool` (**bug-buddy**), available in the Utilities submenu of **Main Menu**, for submitting bug reports.

This manual was written by Telsa Gwynne (<`hobbit@aloss.ukuu.org.uk`>). Please send all comments and suggestions regarding this manual to the GNOME Documentation Project[8] by sending an email to <`docs@gnome.org`>. You can also submit comments online by using the GNOME Documentation Status Table[9].

Aplique gEyes

El aplique `gEyes`, véase Figura 9-6, es un par de ojos que siguen su puntero del ratón. Para anadir este aplique al Panel, pulse con el botón derecho del ratón sobre Panel y elija **Panel**→Anadir al panel→Aplique→Entretenimientos→**gEyes**.

Figura 9-6. Aplique gEyes

Utilización

Mirar como los ojos observan su ratón.

Presionando con el botón derecho sobre el aplique le muestra un menú conteniendo los siguientes elementos:

- **Propiedades...** — abre el diálogo *Propiedades*.
- **Ayuda** — muestra este documento.
- **Sobre...** — muestra información básica sobre el `Aplique gEyes` , incluyendo la versión del aplique y el nombre de su autor.

Personalización

Puede personalizar el aplique`gEyes` presionando el botón derecho del ratón sobre él y seleccionado **Propiedades...**. Esta opción abrirá el diálogo Propiedades (mostrado en Figura 9-7), el cual le permitirá cambiar el tema.

Figura 9-7. Diálogo propiedades

Esta ventana muestra una lista de los temas (apariencias) actualmente instalados para el `gEyes`. Seleccione el tema que desee utilizar.

Después de que haya seleccionado un nuevo tema, presione en el botón **OK** para aplicar los cambios y cerrar el diálogo Propiedades.

Limitaciones y Errores conocidos

Con la excepción del por-defecto-minúsculo, la mayoría de los temas son demasiado grandes para algunos tamanos de Panel y obligan al Panel a cambiar de tamano.

El Aplique Juego de la Vida

El panel `life` de GNOME es un aplique que ejecuta “juego de la vida” según las reglas de Conway’s en una pequena rejilla en el panel, con los organismos y el color de fondo cambiando constantemente. Forma parte del paquete gnome-applets.

Para anadir este aplique a un Panel, pulse el botón derecho sobre el Panel y elija **Panel**→Anadir al panel→Aplique→Divertimientos→**El juego de la vida**. o puede teclear este comando en la linea de comandos: **life_applet –activate-goad-server=life_applet &**

Figura 9-8. El Aplique Juego de la Vida

Uso

Una vez presente, no necesita hacer nada con el aplique juego de la vida. Se ejecutará alegremente a su aire.

Al pulsar el botón derecho se presenta un menu con los siguiente item:

- **Al azar** — Cambia el juego al azar. Esto terminará con la ejecución repetida de los mismos aburridos patrones.

- **Ayuda** — Muestra este documento.
- **Acerca...** — Muestra información basica acerca del aplique `Juego de la vida` , incluyendo la versión del aplique y el nombre del autor.

Reglas

El juego de la vida fue descrito por Conway en 1970 con las siguientes reglas:

- Se empieza con un rejilla (normalmente un sencillo cuadrado) de cuadros. Se rellena una porción de ellos con celulas, situadas al azar. Esta es la primera generación.
- Cualquier celula con dos o tres vecinas sobrevive a la siguiente generación.
- En cualquier cuadro sin celula y con tres vecinas, nace una nueva celula. En cualquier otro cuadro, no nacen nuevas celulas.
- Repetir para las siuientes generaciones.

El juego podra eventualmente terminar en alguna de las siguientes maneras:

- La muerte de todas las celulas (teórico, pero improbable en el aplique vida).
- Un equilibrio fijo con todas las restantes celulas sobreviviendo pero sin la creación de nuevas celulas.
- Un equilibrio dinámico donde el juego repite de forma constinua una secuencia particular de patrones.

Para conseguir valores interesantes, la rejilla actual del aplique juego de la vida es de 78 por 78 y la proporción de cuadros rellenados con celulas es del 50%.

Errores y limitaciones conocidos

Ninguno conocido.

Odometer Applet

The GNOME panel `Odometer` applet, shown in Figura 9-9 is an applet which tracks and measures the movements of your mouse pointer across the desktop. It is part of the gnome-applets package. To add this applet to a Panel, right-click on the Panel and choose **Panel**→Add to panel→Applet→Amusements→**Odometer**.

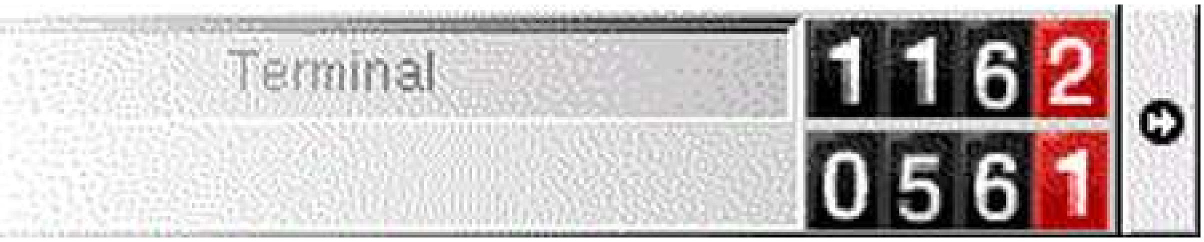


Figura 9-9. Odometer Applet

Usage

Once it is present, you don't need to do anything to the odometer. It just sits quietly in your panel and keeps track of all your mouse movements. In addition, moving the mouse pointer over the odometer produces a *tooltip* telling you whether the distance is expressed in metric units (centimeters, meters, kilometers) of in feet (inches, feet, miles). The upper value indicates your total trip distance, and the lower value is the partial trip distance, that can be resetted at will.

Right-clicking on the applet brings up a menu containing the following items:

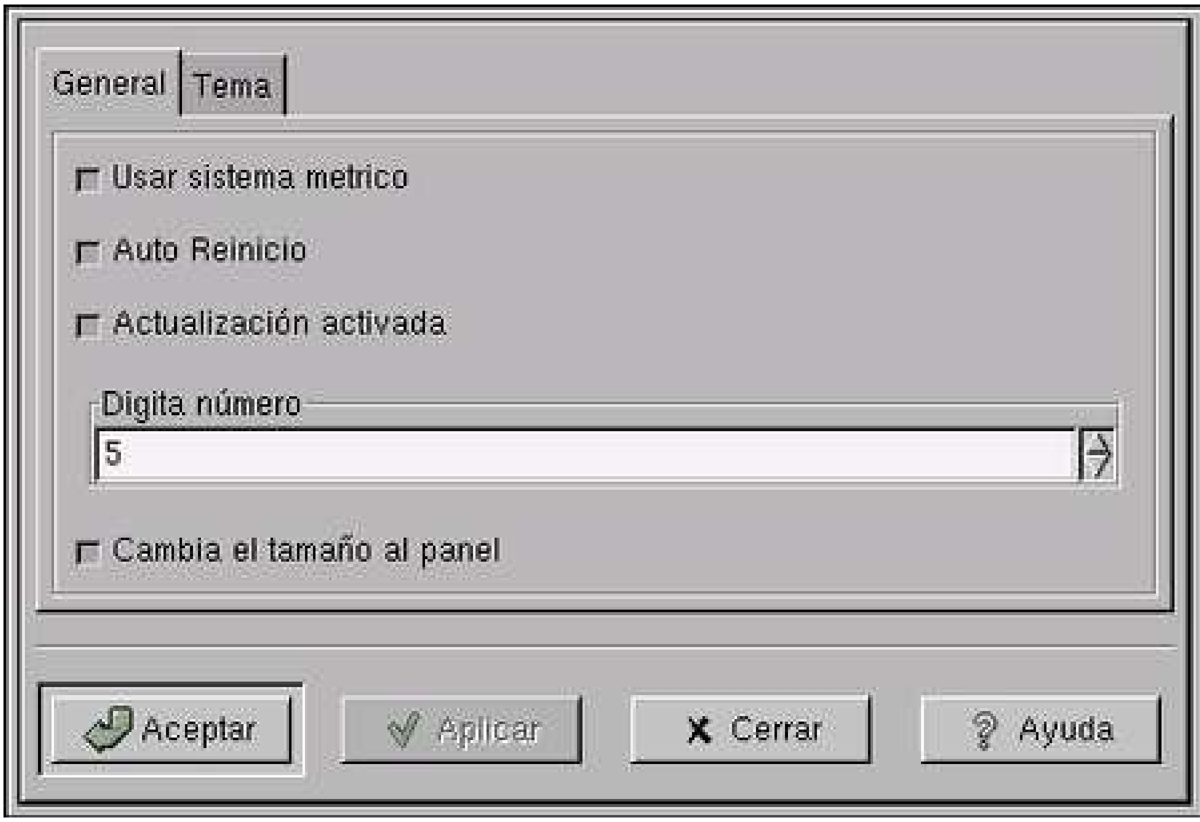
- **Reset** — This resets the odometer applet to zero again.
- **Properties...** — opens the *Properties* dialog.
- **Help** — displays this document.
- **About...** — shows basic information about `odometer Applet`, including the applet's version and the author's name.

Customization

You can customize `odometer` applet by right-clicking on it and choosing **Properties...**. This will open the Properties dialog(shown in Figura 9-10), which allows you to change various settings.

The properties dialog box (which calls itself "Odometer setting" rather than properties) is divided into two sections, one for general options, and one for themes.

General



☐ Usar sistema metrico

☐ Auto Reinicio

☐ Actualización activada

Digita número

5

☐ Cambia el tamaño al panel

Figura 9-10. Properties dialog (general preferences tab)

The *general preferences tab*, shown in Figura 9-10, has four options:

Use metric

If the **use metric checkbox** is checked, mouse pointer distance travelled is shown in meters (centimeters, meters, and kilometers) . If it is not checked, the distance travelled is shown in feet (inches, feet and miles). By moving the pointer over the odometer you can produce a *tooltip* which shows you whether it is currently displaying meters or feet.

auto_reset

If the **auto_reset checkbox** is checked, the odometer numbers return to zero each time it's started or each time the session is started. This allows you to display your daily mouse trip distance if you used to restart you gnome session every morning.

enabled

If the **enabled checkbox** is checked, then the odometer will keep counting how far you have moved your pointer. If not, it will return the numbers to zero until you re-enable it.

digits number

The **digits number field** determines how many digits the odometer will display. The default is four, and the range is from 1 to 10.

Theme

Figura 9-11. Properties dialog (theme preferences tab)

The *theme preferences tab*, shown in Figura 9-11, has a variety of themes you can choose from. They are found by default in `$PREFIX/odometer/`.

After you have made all the changes you want, click on **OK** to apply the changes and close the Properties dialog. To cancel the changes and return to previous values, click the **Close** button.

Known Bugs and Limitations

This applet has no known bugs.

Authors

The `odometer applet` was written by Fabrice Bellet (<`Fabrice.Bellet@creatis.insa-lyon.fr`>), and based on the `Mouspedometa` for KDE by Armen Nakashian, which in turn was based on the Motif-based `Xodometer` by Mark H. Granoff. Please send all comments, suggestions, and bug reports to the GNOME bug tracking database[10]. (Instructions for submitting bug reports can be found on-line[11].) If you are using GNOME 1.1 or later, you can also use `Bug Report Tool` (**bug-buddy**), available in the Utilities submenu of **Main Menu**, for submitting bug reports.

This manual was written by Arjan Scherpenisse (<`acscherp@wins.uva.nl`>). Please send all comments and suggestions regarding this manual to the GNOME Documentation Project[12] by sending an email to <`docs@gnome.org`>. You can also submit comments online by using the GNOME Documentation Status Table[13].

Monitor Applets

Aplique Monitor de la Carga de la Batería

El aplique `Monitor de la Carga de la Batería`, tal como se observa en Figura 1, muestra el estado de la carga de la batería de su ordenador portátil. Para incluir este aplique en el Panel, pulse con el botón derecho sobre el Panel y elija **Panel**→Anadir al panel→Aplique→Monitores→**Monitor de la Carga de la Batería**.

> **Nota:** Para que el `Monitor de la Carga de la Batería` funcione adecuadamente, su ordenador debe estar configurado para admitir la Gestión Avanzada de Energía.

Figura 9-12. Monitor de la Carga de la Batería

Utilización

El `Monitor de la Carga de la Batería` sencillamente se localiza en su panel siguiendo el estado de la batería de su ordenador. Pulsando el botón izquierdo sobre el aplique podrá conmutar entre las vistas lectura y gráfica, tal y como se explica en las secciones respectivas Vista Lectura y Vista Gráfica .

Vista Lectura

La Vista Lectura, el modo por omisión de la vista, muestra el estado actual de la batería en forma de icono y texto. En este modo en el `Monitor de la Carga de la Batería` aparecerá la siguiente información:

Icono Batería

La representación iconográfica de la batería en la parte izquierda del aplique, muestra cuánto de llena está actualmente su batería. La superficie coloreada de la batería representa la cantidad de carga restante en su batería, el límite superior representa la carga del 100% .

El color de la batería cambia cuando la carga cae por debajo del umbral actual de *Umbral de Carga Baja* (ver Propiedades — Generales). Los colores por omisión son verde si la batería está normal y rojo cuando está por debajo del *Umbral de Carga Baja* .

Cuando su ordenador está conectado a una fuente de corriente, aparece un pequeno rayo en la representación de la batería indicando que la batería está conectada al suministro eléctrico y se está cargando. Se puede ver un ejemplo de esto en la Figura 2. Puede configurar la batería para cambiar el color cuando está o no conectada a la alimentación eléctrica, véase Propiedades — de Lectura para más detalles.

Figura 9-13. Monitor de la Carga de la Batería con la alimentación eléctrica conectada

Porcentaje Restante

El porcentaje que se lee en la parte superior del aplique representa cual es la carga actual de la batería de su ordenador.

Tiempo Restante

El tiempo restante de batería aparece en la esquina inferior derecha del aplique. Este tiempo está indicado en horas y minutos.

Vista Gráfica

La vista gráfica muestra el porcentaje de carga restante en su batería en forma de gráfica móvil. El eje horizontal representa el tiempo y el vertical el porcentaje de carga con el 100% de carga en la superior. Por omisión la gráfica es verde cuando su ordenador se conecta a la alimentación eléctrica y azul en otro caso. La gráfica también cambia de color cuando la carga cae por debajo del *Umbral de Carga Baja* (véase Propiedades — Generales) en ese caso el color por omisión es el rojo.

Figura 9-14. Monitor de Carga de Batería en el Modo Gráfico

Elementos del Menú Emergente del Botón-Derecho

Además de los elementos del menú estándar, el menú emergente del botón derecho posee los siguientes elementos:

- **Propiedades...** — Este menú abre el diálogo Propiedades (véase Propiedades) le permite personalizar la apariencia y comportamiento de este aplique.

Propiedades

Puede configurar el aplique `Monitor de la Carga de la Batería` pulsando sobre el botón derecho del aplique y eligiendo el elemento de menú **Propiedades...** . Se abrirá el diálogo Propiedades, con cuatro grupos de elementos configurables dispuestos en las siguientes páginas: General, Lectura, Gráfica y Mensajes de Carga de Batería .

Propiedades — Generales

Figura 9-15. Propiedades del Diálogo — General

- *Seguir el Tamaño del Panel* — le indica al `Monitor de la Carga del Batería` que cambie su tamaño cuando lo haga el panel. Por omisión aparece seleccionado. Para que los elementos *Alto de Aplique* y *Ancho de Aplique* tengan efecto, la opción anterior no debe estar seleccionada.
- *Alto de Aplique & Ancho de Aplique* — Estos dos botones "spin" le permiten indicar exactamente las dimensiones del `Monitor de la Carga de la Batería` en pixels. Para que éstos tengan efecto *Seguir el Tamaño del Panel* no debe estar seleccionado. Los valores por omisión son, para ambos, 48.

> **Nota:** Fijando estos valores muy pequeños (por debajo de 28 pixels) hará que no se muestre el icono batería por la falta de espacio.

- El *Intervalo de Actualización* — indica la periodicidad de los refrescos de la información mostrada por el `Monitor de Carga de la Batería`. Por omisión se toma dos segundos.
- El *Umbral de Carga Baja* — es un valor porcentual de carga de la batería tal que es utilizado por el `Monitor de Carga de la Batería` para, opcionalmente, mostrar un mensaje de alerta, en ese caso considera que le queda poca energía a la batería. Esta información se utiliza, por ejemplo, para decidir cuando se ha de cambiar el color del icono batería de la Vista Lectura. El valor por omisión es 25.
- *Modo Aplique* — las dos cajas de chequeo **Lectura** y **Gráfica** son la otra forma de cambiar entre Vista Lectura y Vista Gráfica .

Propiedades — Lectura

Los elementos de esta pestana sólo actúan sobre el `Monitor de Carga de la Batería` cuando está en modo Vista Lectura.

Todos los rectángulos coloreados de esta pestana se pueden pulsar con el botón izquierdo del ratón, de esa forma aparecerá la rueda de colores de GNOME. Esto le permitirá seleccionar los colores que prefiera además de los predeterminados.

Figura 9-16. Propiedades del Diálogo — Lectura

- *Color Batería Conectada (AC-On)* — indica el color del icono batería en la vista Lectura cuando su ordenador está conectado a la alimentación AC. El color por omisión es el verde.
- *Color Batería Desconectada (AC-Off)* — indica el color del icono batería en la vista Lectura cuando su ordenador no está conectado a la alimentación AC. El valor por omisión es verde.
- *Color de Batería Baja* — indica el color del icono batería en la vista Lectura cuando el porcentaje de carga cae por debajo del *Umbral de Carga Baja* (véase Propiedades — Generales). El valor por omisión es rojo.

Propiedades — Gráfica

Los elementos de esta pestana sólo afectan al `Monitor de la Carga de la Batería` cuando está en modo Vista Gráfica.

Todos los rectángulos coloreados en esta pestana se pueden pulsador con el botón izquierdo así aparecerá la rueda de selección de color de GNOME. De esa forma podrá seleccionar los colores que prefiera además de los predeterminados.

Figura 9-17. Propiedades del Diálogo — Gráfica

- *Color de Batería conectada (AC-On)* — indica el color del gráfico cuando su ordenador está conectado a la alimentación AC. El valor por omisión es verde.
- *Color de Batería desconectada (AC-Off)* —: indica el color de la gráfica cuando su ordenador no está conectado a la alimentación AC. El valor por omisión es azul.
- *Color de Gráfica de Batería Baja* — indica el color de la gráfica cuando el porcentaje de carga cae por debajo del *Umbral de Carga Baja*. El valor por defecto es rojo.
- *Color de divisiones del Gráfico* — indica el color de las líneas de división de la gráfica, marca los puntos de carga 25% 50% y 75% . El color por omisión es gris oscuro.
- *Dirección de la Gráfica* — indica en que dirección se moverá la gráfica contra el tiempo. La dirección por defecto es *Derecha a Izquierda*.

Mensajes de la — Carga de la Batería

Figura 9-18. Diálogo Propiedades — Mensajes de la Carga de la Batería

- *Alerta si la carga de la batería cae* — indica el porcentaje de carga para el cual el `Monitor de Carga de la Batería` mostrará una caja de diálogo cuando la batería estea baja. Esta alerta se mostrará únicamente si se selecciona *Habilitar Alterna de Batería Baja* . El valor por omisión es 5%.
- *Habilitar Alerta de Batería Baja* — indica si el `Monitor de Carga de la Batería` debería mostrar una caja de diálogo cuando la carga de la batería ha caído por

debajo del porcentaje de carga indicado en el elemento *Alerta si la carga de la batería cae*. El valor por omisión es seleccionado.

- *Habilitar la Notificación de Carga-Completa* — indica si el `Monitor de la Carga de la Batería` mostrará una caja de diálogo cuando la batería ha alcanzado el porcentaje del 100% de carga. El valor por defecto es no seleccionado.

Errores y Limitaciones Conocidas

Un problema es si arranca `Monitor de la Carga de la Batería` en un ordenador que no tiene soporte de Gestión de Energía Avanzado. De esa forma la caja diálogo *Alerta de Batería Baja* mostrada esté equivocada.

El aplique de carga de la CPU

El `aplique de carga de la CPU` es un pequeno aplique monitor que reside en su panel y le dice cuanta CPU esta siendo usada.

Uso

No es necesario hacer nada a este aplique. Se situará y ejecutará en su panel. Existen varias opciones para modificar su aspecto.

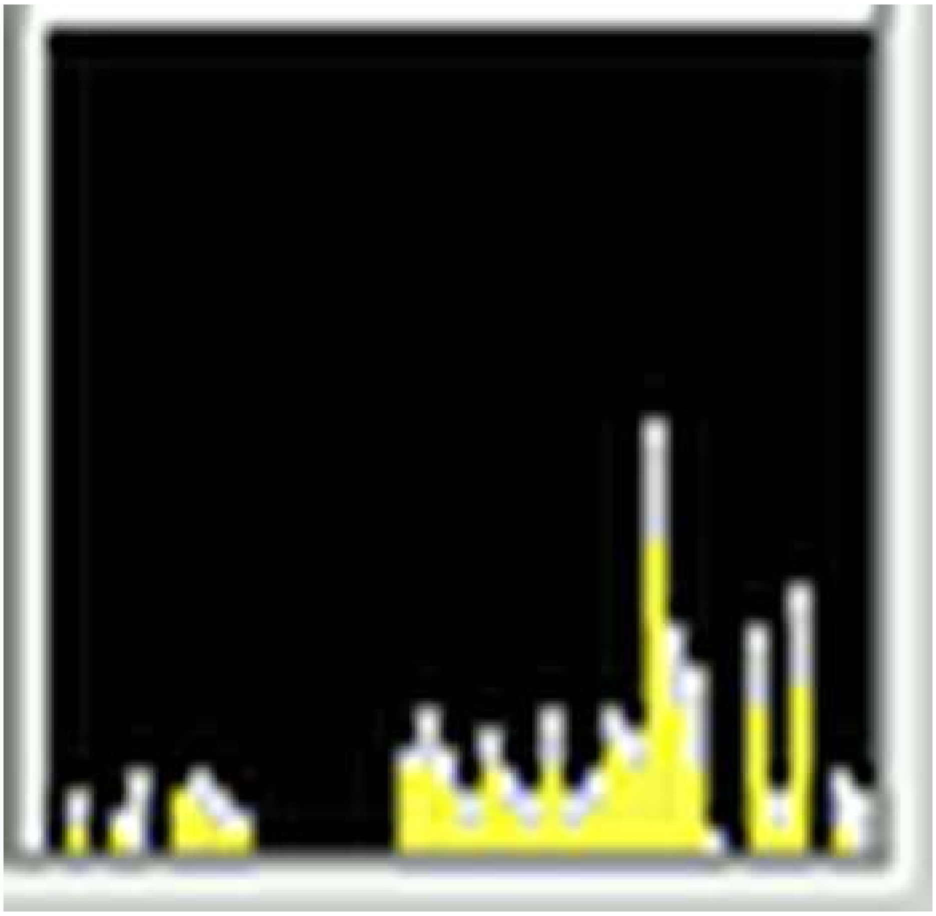


Figura 9-19. Aplique de Carga de CPU

El `aplique de carga de la CPU` divide el uso de la CPU en cuatro tipos:

Usuario

> Éste mide el uso de la CPU en "zona de usuario": por ejemplo, cosas que no se comunican con el kernel. Su color por defecto es el amarillo.

Sistema

> Éste mide el uso de CPU que implica al kernel: Mucho intercambio entre memoria y disco, por ejemplo . El color por defecto es gris pálido.

Prioridad

> Éste mide el uso de la CPU que no es "delicado": ejecutando con una prioridad alta. El color por defecto es gris oscuro.

Inactivo

> Inactivo mide la capacidad de CPU no usada. El color por defecto es el negro.

Opciones de Menú desplegables con botón derecho

A parte de las opciones de menú estándar, el menú desplegable contiene las siguientes opciones:

Propiedades por omisión...

  Abre el *cuadro de diálogo del aplique multicarga* descrito más adelante que le permite modificar las propiedades por defecto de este aplique monitor y otros apliques relacionados.

Propiedades...

  Abre el *cuadro de diálogo del aplique multicarga* descrito más adelante que afecta sólo a las propiedades del `aplique de carga de la CPU`.

Ejecutar gtop...

  Esta opción ejecutará **gtop** que arranca el Monitor del Sistema de GNOME. `gtop` proporciona una visión mucho más detallada del sistema y de lo que en él ocurre.

Propiedades

Velocidad: 500

Tamaño 40

Figura 9-20. Diálogo de Propiedades por Omisión

Al igual que varios de los aplique monitores, el `aplique de carga de la CPU` tiene dos modos de seleccionar preferencias. Puede hacer cambios que afectan a todo este grupo (`aplique de carga CPU`, `aplique de carga de memoria`, `aplique de carga swap`, `aplique de carga de la red` y `aplique de carga promedio`) en un amplio cuadro de diálogo. Esto es útil si ejecuta uno o más de ellos. Estos son los valores por defecto. Se llega a ellos desde la opción del menú **Propiedades por omisión...**

Velocidad 500

Tamaño 40

☐ Usar propiedades por omisión

Figura 9-21. Diálogo de propiedades deshabilitado

O puede cambiar sólo las propiedades para el `aplique de carga de la CPU`. Esto es útil cuando sólo utiliza el `aplique de carga de la CPU` o cuando quiere probar nuevas combinaciones. Se llega a él desde la opción del menú **Propiedades**.

> **Nota:** Si usa la opción del menú **Propiedades...** y edita las preferencias para sólo este aplique, debe deshabilitar la casilla **Usar propiedades por omisión** antes de cambiar la configuración.

Velocidad: 500

Tamaño 40

☐ Usar propiedades por omisión

Figura 9-22. Diálogo de Propiedades de Carga de CPU

Los cambios que puede hacer a las propiedades son tres:

Colores

Puede cambiar los colores usados para las diferentes formas de uso de CPU mostrados pulsando en las cajas de colores. Esto invoca la rueda de colores de GNOME.

Velocidad

Puede alterar la velocidad de actualización del gráfico. Se mide en milisegundos. El valor más alto es 1,000,000,000 y el más bajo es 1. El valor por omisión es más sensible, es 500.

Tamaño

Puede cambiar el tamaño del aplique. La medida es en píxeles. El valor por defecto es 40, y el rango abarca desde 1 pixel hasta donde quiera. En un panel vertical, este valor hace referencia a la altura. En uno horizontal, a la anchura.

Errores Conocidos y Limitaciones

Cambiar el tamano del aplique y su orientación puede causar todavía problemas intermitentes, aunque ahora se corrigen por sí mismos al cabo de un corto período de tiempo.

El aplique de utilización de la memoria y CPU

El `cpumemusage_applet` es un pequeno aplique monitor que se ubica en su panel y le informa sobre la utilización de la CPU, memoria y memoria de intercambio (swap) de su ordenador. Para anadir este applet a su Panel y pulse el botón derecho en el Panel y seleccione **Panel**→Anadir al panel→Aplique→Monitores→**Utilización de la CPU/MEM** .

Utilización

No necesita nada más. Se colocará y ejecutará en su panel.

El aplique muestra tres cartas de barras, para la CPU, memoria y espacio de intercambio. Si su panel es horizontal, la barra superior es la CPU, el del medio es la memoria, y el inferior es el espacio de intercambio. Si su panel es vertical, el izquierdo es el de la CPU, el central la memoria, y el derecho el del intercambio.

Figura 9-23. Aplique CPU/MEM

CPU

Se utilizan tres colores. Amarillo para la actividad de la CPU que realiza el kernel. Gris para la actividad de los programas que se comunican con el kernel (habitualmente, muchas E/S tales como mover datos entre memoria y disco). El negro es el fondo y representa la memoria no utilizada.

Memoria

Se utilizan cuatro colores. Amarillo para la memoria compartida (memoria que es utilizada por más de un programa). Gris para el uso del 'buffer' (memoria que contiene datos que aún no han sido escritos en el disco). El amarillo grisáceo para otra utilización de memoria. El verde representa la memoria sin utilizar.

Intercambio

Se emplean dos colores. Rojo para el espacio de intercambio utilizado. Verde para el no utilizado. El espacio de intercambio es una parte del disco duro en la cual el kernel coloca partes de los programas que no se están utilizando actualmente así puede fácilmente acceder a ellos cuando lo necesite.

Errores y Limitaciones conocidas

No existen errores o limitaciones conocidas para este aplique.

Aplique de Utilización de Disco

`Aplique de Utilización de Disco`, mostrado en Figura 9-24, proporciona un monitor al panel para la cantidad de espacio en uso y disponible en sus particiones de disco duro. Para anadir este aplique al panel, pulse el botón derechos sobre el panel y elija **Panel**→Anadir al Panel→Aplique→Monitores→**Utilización Disco**

MP: /

av: 128.335 kB

Figura 9-24. Aplique de Utilización de Disco

Uso

`Aplique de Utilización de Disco` proporciona monitorización en tiempo real del espacio disponible en sus discos duros.

Proporciona tres partes de información. La tarta coloreada representa gráficamente cuanto espacio está siendo usado y cuanto está disponible. *MP:* indica el punto de montaje de la partición que actualmente se está monitorizando. *av:* indica la cantidad de espacio disponible en la partición seleccionada, en kilobytes. Pulsando en el aplique cambia la partición a monitorizar. Haciendo esto repetidamente hace un ciclo por todas las particiones disponibles.

Pulsando con el botón derecho sobre el aplique aparecere un menú que contiene las siguientes elementos:

- **Sistema de Ficheros** — le permite cambiar el sistema de ficheros que el `Aplique de Utilización de Disco` monitoriza.
- **Propiedades**— abre el diálogo de *Propiedades*
- **Actualizar** — se puede usar para forzar al aplique a actualizar la lista de Sitemas de ficheros que el aplique usa.
- **Ayuda** — muestra este documento.
- **Acerca...** — muestra información básica sobre el `Aplique de Utilización de Disco`, incluyendo la versión del aplique y el nombre del autor.

Configuración

Puede configurar el `Aplique de Utilización de Disco` pulsando con el botón derecho sobre él y eligiendo **Propiedades**. Esto lanzará el diálogo de Propiedades. . . , que le permite cambiar varios parámetros.

Colores

Espacio de disco usado: 🟥

Texto: ⬜

Espacio libre en disco: 🟩

Color del fondo: ⬛

Tamaño

Ancho del aplique: 120

☐ Automáticamente selecciona el mejor tamaño para el aplique

Tipos de letra

Tipo de letra: Times 14

Frecuencia de actualización (segundos): 5,0

Figura 9-25. Diálogo de Preferencias

Las propiedades son:

- *Colores* — Para cambiar los colores mostrados en el aplique, pulse en los **botones coloreados** junto a *Espacio de disco usado*, *Espacio libre en disco*, *Color de texto* y *Color de fondo*. Un diálogo con una rueda de colores aparecerá ofreciéndole opciones de colores para realizar los cambios. Cuando termine, pulse en el botón **Aceptar** de la ventana de opciones de color.
- *Tamano* — *Tamano del Aplique* y se puede usar para cambiar la altura (en un panel horizontal) o anchura (en un panel vertical) del aplique.

  Al marcar la casilla *Automáticamente selecciona el mejor tamano para el aplique*, se puede forzar al `Aplique de Utilización de Disco` para que elija automáticamente el tamano apropiado para su panel.
- *Tipos de letra* — pulsando en la barra de esta ventana se abre un diálogo que le permite cambiar la fuente usada en el aplique.
- *Frecuencia de Actualización* — cambia la cantidad de tiempo, en segundos, entre actualizaciones del `Aplique de Utilización de Disco`.

Después de haber hecho todos los cambios que desee, pulse en **Aceptar** para efectuar los cambios y cerrar el diálogo de Propiedades. Para cancelar estos cambios y volver a los valores previos pulse en el botón **Cancelar**.

The load average applet

The `loadavg_applet` is a small monitor applet which sits in your panel and tells you the current load average.

The load average of a machine is a rather arbitrary number which represents how "busy"your machine is. It is calculated as an average of (very roughly) how many processes there are which are either running or are waiting for a wake-up call from the kernel. It is very useful for comparing over time with different load averages on your machine, but it is not very useful to compare it with other machines. Normally, it is represented as a fraction.

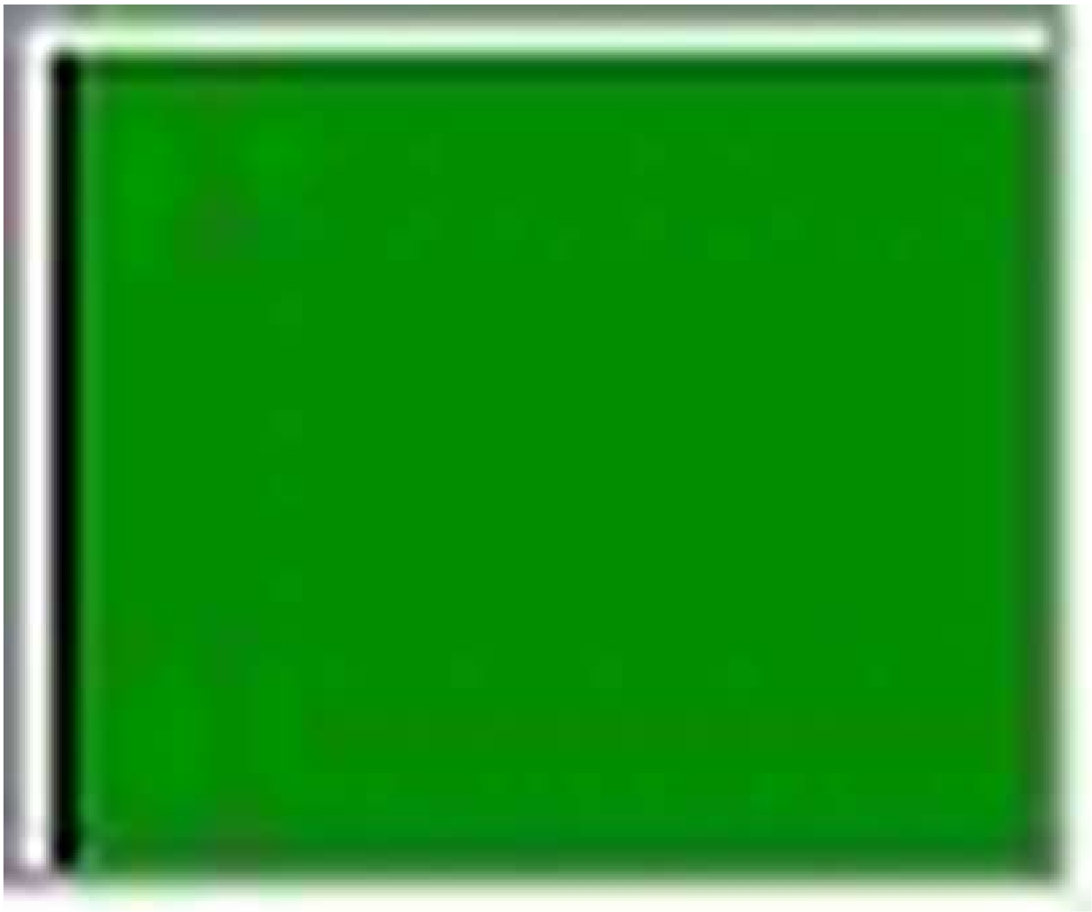


Figura 9-26. Load Average Applet

Usage

You don't need to do anything to this applet. It will sit and run in your panel. Various options to alter its display are available.

Right-Click Pop-Up Menu Items

In addition to the standard menu items, the right-click pop-up menu has the following items:

Default Properties...

This opens the *multiload_applet dialogue box* described below which allows you to alter the default properties of this and related monitor applets.

Properties...

This opens the *multiload_applet dialogue box* described below which affects only the `loadavg_applet` properties.

Run gtop...

This option will run the **gtop** which starts up the GNOME System Monitor. `gtop` gives a much more detailed look at your system and what's happening on it.

Properties

Velocidad: 500
Tamaño 40
Máximo: 10

Figura 9-27. Default Properties Dialog

Like several of the monitor applets, `loadavg_applet` has two ways of setting preferences. You can make changes that affect any of this group of applets, (`cpuload_applet`,`memload_applet`, `swapload_applet`, `netload_applet` and `loadavg_applet`) in one large dialogue box. This is useful if you run one or more of them. These are the settings used by default. They are reached from the **Default Properties...** menu item.

Velocidad 500

Tamaño 40

Máximo 10

☐ Usar propiedades por omisión

Figura 9-28. Greyed Out Properties Dialog

Or you can change just the properties for `loadavg_applet`. This is useful for when you only use `loadavg_applet` or want to try new combinations out. It is reached from the **Properties** menu item.

> **Nota:** If you use the **Properties...** menu item and edit the preferences for just this applet, you must uncheck the **Use default properties** checkbox before you can alter any settings.

Velocidad: 500
Tamaño 40
Máximo: 10
☐ Usar propiedades por omisión

Figura 9-29. Load Average Properties Dialog

The changes you can make to the properties are four:

Colours

You can alter the colours used for the applet's display clicking on the colour boxes. This invokes the GNOME colour wheel. The titles are a little misleading. "Used" is the current load average, and "free" is the background colour.

Speed

You can alter the speed that the graph proceeds with this. It is measured in milliseconds. The default is 500.

Size

You can alter the size of the applet with this. It is measured in pixels. The default value is 40, and the range is from 1 pixel to whatever you like. In a vertical panel, this refers to the height. In a horizontal panel, it refers to the width.

Maximum

This is the maximum number in the Y axis (the possible maximum load average which the applet will show). The default is 10.

> **Nota:** This option is only available from the **Default Properties menu option**. It does not appear on the dialogue box which is started by the **Properties menu option**.

Known Bugs and Limitations

Resizing and then altering the panel orientation can still cause intermittent problems, although they now fix themselves after a short period.

Authors

This applet was writen by Martin Baulig (<`martin@home-of-linux.org`>). Please send all comments, suggestions, and bug reports to the GNOME bug tracking database[14]. (Instructions for submitting bug reports can be found on-line[15]. If you are using GNOME 1.1 or later, you can also use `Bug Report Tool` (**bug-buddy**), available in the Utilities submenu of **Main Menu**, for submitting bug reports.

This manual was written by Telsa Gwynne (<`telsa@linuxchix.org`>) and Eric Baudais (<`baudais@okstate.edu`>). Please send all comments and suggestions regarding this manual to the GNOME Documentation Project[16] by sending an email to <`docs@gnome.org`>. You can also submit comments online by using the GNOME Documentation Status Table[17].

El aplique de carga de memoria

El `aplique de carga de memoria` es un pequeno aplique monitor que reside en su panel y le dice cuanta memoria está siendo usada.

Uso

No es necesario hacer nada a este aplique. Se situará y ejecutará en su panel. Existen varias opciones para modificar su aspecto.

Figura 9-30. Aplique de Carga de Memoria

El aplique muestra cuatro usos diferentes de memoria:

Libre

La memoria libre es la que no está siendo usada por ningún programa. El color por defecto es el verde.

Buffers

Los búferes contienen datos que todavía no han sido escritos a disco. También contienen datos que han sido leídos de disco recientemente, y que se mantienen por si acaso son necesitados de nuevo. El color por defecto es el gris.

Memoria compartida

La memoria compartida es la que está siendo usada por más de un programa. Esto es muy común en sistemas UNIX. Muchos programas GNOME usan un montón de memoria compartida, reduciendo así la cantidad total de memoria usada. El color por defecto es el amarillo.

Otro

La memoria que está siendo usada de otra manera se muestra en esta categoría.

El color por defecto es amarillo verdoso.

Opciones de Menú desplegables con botón derecho

A parte de las opciones de menú estándar, el menú desplegable contiene las siguientes opciones:

Propiedades por omisión...

Abre el *cuadro de diálogo del aplique multicarga* descrito más adelante que le permite modificar las propiedades por defecto de este aplique monitor y otros apliques relacionados.

Propiedades...

Abre el *cuadro de diálogo del aplique multicarga* descrito más adelante que afecta sólo a las propiedades del `aplique de carga de memoria`.

Ejecutar gtop...

Esta opción ejecutará **gtop** que arranca el Monitor del Sistema de GNOME. `gtop` proporciona una visión mucho más detallada del sistema y de lo que en él ocurre.

Propiedades


Velocidad: 500
Tamaño 40

Figura 9-31. Diálogo de Propiedades por Omisión

Al igual que varios de los aplique monitores, el `aplique de carga de la CPU` tiene dos modos de seleccionar preferencias. Puede hacer cambios que afectan a todo este grupo (`aplique de carga CPU`, `aplique de carga de memoria`, `aplique de carga swap`, `aplique de carga de la red` y `aplique de carga promedio`) en un amplio cuadro de diálogo. Esto es útil si ejecuta uno o más de ellos.

Estos son los valores por defecto. Se llega a ellos desde la opción del menú **Propiedades por omisión...**

Velocidad 500

Tamaño 40

☐ Usar propiedades por omisión

Figura 9-32. Diálogo de propiedades deshabilitado

O puede cambiar sólo las propiedades para el `aplique de carga de memoria`. Esto es útil cuando sólo utiliza el `aplique de carga de memoria` o cuando quiere probar nuevas combinaciones. Se llega a él desde la opción del menú **Propiedades**.

> **Nota:** Si usa la opción del menú **Propiedades...** y edita las preferencias para sólo este aplique, debe deshabilitar la casilla **Usar propiedades por omisión** antes de cambiar la configuración.

Velocidad: 500

Tamaño 40

☐ Usar propiedades por omisión

Figura 9-33. Diálogo de Propiedades de Carga de Memoria

Los cambios que puede hacer a las propiedades son tres:

Colores

Puede cambiar los colores usados para las diferentes formas de uso de CPU mostrados pulsando en las cajas de colores. Esto invoca la rueda de colores de GNOME.

Velocidad

Puede alterar la velocidad de actualización del gráfico. Se mide en milisegundos. El valor por omisión es 500.

Tamaño

Puede cambiar el tamaño del aplique. La medida es en píxeles. El valor por defecto es 40, y el rango abarca desde 1 pixel hasta donde quiera. En un panel vertical, este valor hace referencia a la altura. En uno horizontal, a la anchura.

Errores Conocidos y Limitaciones

Cambiar el tamano del aplique y su orientación puede causar todavía problemas intermitentes, aunque ahora se corrigen por sí mismos al cabo de un corto período de tiempo.

El aplique de carga de la red

El `aplique de carga de la red` es un pequeno aplique monitor que situado en su panel le indica la carga en diferentes interfaces de red.

Uso

No necesita hacerle nada a este aplique. Él solo se situará y ejecutará en su panel. Hay varias opciones disponibles para modificar su aspecto.

Figura 9-34. Aplique de Carga de la Red

Muestra los detalles para cuatro tipos diferentes de interfaz de red:

SLIP

SLIP es el protocolo IP para líneas serie. Actualmente ya no se usa, pues ha sido reemplazado por PPP, pero es una forma de conectar ordenadores con otras máquinas que fue popular para los modems.

PPP

PPP es el Protocolo Punto a Punto, para conectar un ordenador con otro. Ha reemplazado ampliamente a SLIP. Es eficiente y flexible pero no tan rápido como ethernet. Es probablemente la forma que más gente usa para conectarse a internet desde casa.

ETH

Ethernet is otro método para interconectar máquinas. Requiere una tarjeta ethernet en el ordenador y cable para conectarlo a la otra máquina con la que se quiere comunicar. Es mucho más rápido que PPP.

Otro

Hay otras formas de establecer una red, como medios de comunicación por infrarrojos (IRDA), por radio aficionado (AX25), y redes token-ring. Cualquier medio que el aplique encuentre que no sea SLIP, PPP or ethernet se monitoriza en ’otros’.

Si tiene dos interfaces del mismo tipo habilitados (por ejemplo, dos interfaces ethernet hablando con máquinas diferentes), lo que se muestra es la suma total de los dos. El aplique no lo dividirá en dos secciones.

Menú desplegable con botón derecho

Además de las opciones del menú estándar, el menú desplegable con el botón derecho tiene las siguientes opciones:

Propiedades por omisión...

Abre el *diálogo de aplique multicarga* descrito más adelante que le permite modificar las propiedades por defecto de este aplique monitor y otros apliques relacionados.

Propiedades...

Abre el *diálogo del aplique multicarga* descrito más adelante que afecta sólo a las propiedades del `aplique de carga de la red`.

Lanzar gtop...

Esta opción ejecuta **gtop** que arranca el Monitor del Sistema de GNOME. `gtop` proporciona una visión mucho más detallada del sistema y de lo que en él ocurre.

Propiedades

Velocidad: 500

Tamaño 40

Figura 9-35. Diálogo de Propiedades por Defecto

Al igual que varios de los aplique monitores, el `aplique de carga de la red` tiene dos modos de cambiar las preferencias. Puedes hacer cambios que afectan a todos los apliques de este grupo (`aplique de carga de CPU`, `aplique de carga de memoria`, `aplique de carga de swap`, `aplique de carga de la red` y `aplique de carga promedio`) en un amplio cuadro de diálogo. Esto es útil si usa uno o más de ellos. Estos son los valores usados por defecto. Se accede a ellos desde la opción del menú **Propiedades por omisión...**

Cargar Grafo

Colores

Velocidad 500

Tamaño 40

☐ Usar propiedades por omisión

Figura 9-36. Diálogo de Propiedades deshabilitado

O puede cambiar sólo las propiedades del `aplique de carga de la red`. Esto es útil cuando sólo usa el `aplique de carga de la red` o quiere probar nuevas combinaciones. Se accede desde la opción **Propiedades** del menu.

> **Nota:** Si usa la opción del menú **Propiedades...** y edita las preferencias sólo para este aplique, debe deseleccionar la opción **Usar propiedades por omisión** antes de modificar ningún valor.

Velocidad: 500

Tamaño 40

☐ Usar propiedades por omisión

Figura 9-37. Diálogo de Propiedades de Carga de la Red

Los cambios que se pueden hacer a las propiedades son tres:

Colores

> Puede modificar los colores usados para los diferentes interfaces de red pinchando en los cuadros de color. Así se invoca la paleta de colores de GNOME.

Velocidad

> Puede cambiar la velocidad a la que se actualiza el gráfico. La medida es en milisegundos. El valor por defecto es 500.

Tamaño

> Puede cambiar el tamaño del aplique. La medida es en píxeles. El valor por defecto es 40, y el rango abarca desde 1 pixel hasta donde quiera. En un panel vertical, este valor hace referencia a la altura. En uno horizontal, a la anchura.

Errores conocidos y limitaciones

Cambiar el tamano del aplique y su orientación puede causar todavía problemas intermitentes, aunque ahora se corrigen por sí mismos al cabo de un corto período de tiempo.

El aplique de carga de swap

El `aplique de carga de swap` es un pequeno aplique monitor situado en su panel que indica cuanto espacio de swap se está usando.

El espacio de swap es una parte del disco duro que no forma parte del sistema de ficheros. Cuando el kernel decide que un programa en memoria no está siendo usado mucho pero puede ser requerido pronto, libera algunas partes del programa fuera de la memoria y las guarda en en el espacio de swap, de donde las puede recuperar fácilmente. El movimiento de datos entre la memoria y el espacio de swap puede ser lento, así que si está usando mucho espacio de swap, puede notar que el tiempo de respuesta de la máquina se realentiza.

Uso

No necesita hacerle nada a este aplique. Él sólo se situará y se ejecutará en su panel. Hay varias opciones disponibles para modificar su aspecto.

Figura 9-38. Aplique de Carga de Swap

Opciones del menú desplegable con el botón derecho

Además de las opciones de menú estándard, el menú desplegable con el botón derecho tiene las siguientes opciones:

Propiedades por omisión...

Lanza el *cuadro de diálogo del aplique multicarga* descrito más adelante que le permite modificar las propiedades por defecto de este aplique monitor y otros apliques relacionados.

Propiedades...

Lanza el *cuadro de diálogo del aplique multicarga* descrito más adelante que afecta sólo a las propiedades del `aplique de carga de swap`.

Lanzar gtop...

Esta opción ejecutará **gtop** que arranca el Monitor del Sistema de GNOME. `gtop` proporciona una visión mucho más detallada del sistema y de lo que en él ocurre.

Propiedades

Velocidad: 500

Tamaño 40

Figura 9-39. Diálogo de Propiedades por Omisión

Al igual que varios de los aplique monitores, el `aplique de carga de swap` tiene dos modos de seleccionar preferencias. Puede hacer cambios que afectan a todo este grupo (`aplique de carga CPU`, `aplique de carga de memoria`, `aplique de carga swap`, `aplique de carga de la red` y `aplique de carga promedio`) en un amplio cuadro de diálogo. Esto es útil si ejecuta uno o más de ellos. Estos son los valores por defecto. Se llega a ellos desde la opción del menú **Propiedades por omisión...**

Velocidad 500

Tamaño 40

☐ Usar propiedades por omisión

Figura 9-40. Diálogo de propiedades deshabilitado

O puede cambiar sólo las propiedades para el `aplique de carga de swap`. Esto es útil cuando sólo utiliza el `aplique de carga de swap` o cuando quiere probar nuevas combinaciones. Se llega a él desde la opción del menú **Propiedades**.

> **Nota:** Si usa la opción del menú **Propiedades...** y edita las preferencias para sólo este aplique, debe deshabilitar la casilla **Usar propiedades por omisión** antes de cambiar la configuración.

Velocidad: 500

Tamaño 40

☐ Usar propiedades por omisión

Figura 9-41. Diálogo de Propiedades de Carga Swap

Los cambios que puedes hacer a las propiedades son tres:

Colores

> Puede modificar los colores utilizados para el espacio de swap ocupado y el libre pulsando en los cuadros de color. Así se invoca la paleta de colores de GNOME.

Velocidad

> Puede cambiar la velocidad a la que el gráfico se actualiza. La medida es en milisegundos, y el valor por defecto 500.

Tamaño

> Puede cambiar el tamaño del aplique. La medida es en píxeles. El valor por defecto es 40, y el rango abarca desde 1 pixel hasta donde quiera. En un panel vertical, este valor hace referencia a la altura. En uno horizontal, a la anchura.

Known Bugs and Limitations

El cambiar el tamano del aplique y su orientación puede causar todavía problemas intermitentes, aunque ahora se corrigen por sí mismos al cabo de un corto período de tiempo.

Multimedia Applets

Aplique lector de CD

`Aplique de lector de CD`, que se muestra en Figura 9-42, le permite escuchar CDs desde el Panel. Para anadir este aplique al Panel, apriete el botón derecho del ratón sobre el Panel y seleccione **Panel**→Anadir al panel→Aplique→Multimedia→**Lector de CD**.

Figura 9-42. Aplique lector de CD

Uso

Este aplique se utiliza para escuchar o controlar CDs sin bloquear el equipo mientras usted realiza su trabajo o juega a `FreeCell`. Para utilizarlo, simplemente apriete los pequenos botones en el aplique tal como haría en cualquier lector de CD.

Apretando el botón derecho del ratón sobre el aplique aparece un menú que contiene los siguientes elementos:

- **Ejecutar lector de CD…** — ejecuta el `Lector de CD de GNOME`, que tiene más funcionalidades que el `Aplique de lector de CD` omo son la descarga automática de la información sobre las pistas del CD desde un servidor CDDB, el control del volumen y el visualizador de título y pista.
- **Ayuda** — ensena este documento.
- **Acerca…** — muestra información básica acerca del`Aplique lector de CD`, incluyendo la versión del aplique y el nombre del autor.

Errores conocidos y Limitaciones

Este aplique no tiene errores conocidos.

Aplique Mezclador

El aplique `Mezclador` , mostrado en Figura 9-43, proporciona una interfaz sencillo y conveniente para controlar el volumen de sonido y lanzar el `Mezclador de Audio`. Para anadir este aplique al Panel, presione el botón derecho sobre el Panel y selecciones: **Panel**→Anadir al panel→Aplique→Multimedia→**Mezclador**.

Figura 9-43. Aplique mezclador

Uso

Para ajustar el volumen, desplace la barra de volumen hacia arriba (más voz) o hacia abajo (menor voz). Para silenciar (o no-silenciar) presione en el icono del altavoz en la parte inferior del aplique. (N.T.: Algunas veces el aplique se dispone horizontalmente, en ese caso hemos de buscar el icono altavoz en el lado izquierdo del aplique)

Al pulsar el botón derecho del ratón sobre el aplique aparece un menú conteniendo los siguientes elementos:

- **Ejecuta el Mezclador de Audio...** — starts La aplicación `Mezclador de Audio Gmix`. El contenido de este mezclador de audio puede variar, dependiendo de las capacidades de su tarjeta de sonido. Sin embargo, habitualmente le permite controlar el nivel de voz de las diferentes entradas de los dispositivos de sonido, tales como el lector de CD, micrófono y línea.
- **Ayuda** — Muestra este documento.
- **Sobre...** — Muestra información básica sobre el aplique `Mezclador`, incluyendo la versión del aplique y el nombre de su autor.

Nota sobre el Sonido en GNOME: Para que el sonido funcione en GNOME, Vd. debe tener el sonido habilitado en el `Centro de Control`. Para configurar el sonido, pulse sobre el botón **Menú Principal** (el icono pie) y seleccione: **Programas**→Configuración→Multimedia→**Sonido**. Compruebe que las opciones de sonido están habilitadas en la pestaña *General*. Configure y pruebe libremente los sonidos en la sección *Eventos de Sonido*. Dese cuenta que debe salir de GNOME y volver a entrar para que el sonido funcione adecuadamente después de habilitarlo la primera vez en el `Centro de Control`.

Errores y Limitaciones Conocidas

Este aplique no posee errores conocidos.

Sound Monitor Applet

`Sound Monitor` applet, shown in its default theme (appearance) in Figura 9-44, is a sound volume display and an interface for controlling ESD (the Enlightened Sound Daemon) – GNOME component responsible for sound output. To add this applet to a Panel, right-click on the Panel and choose **Panel**→Add to panel→Applet→Multimedia→**Sound Monitor**.

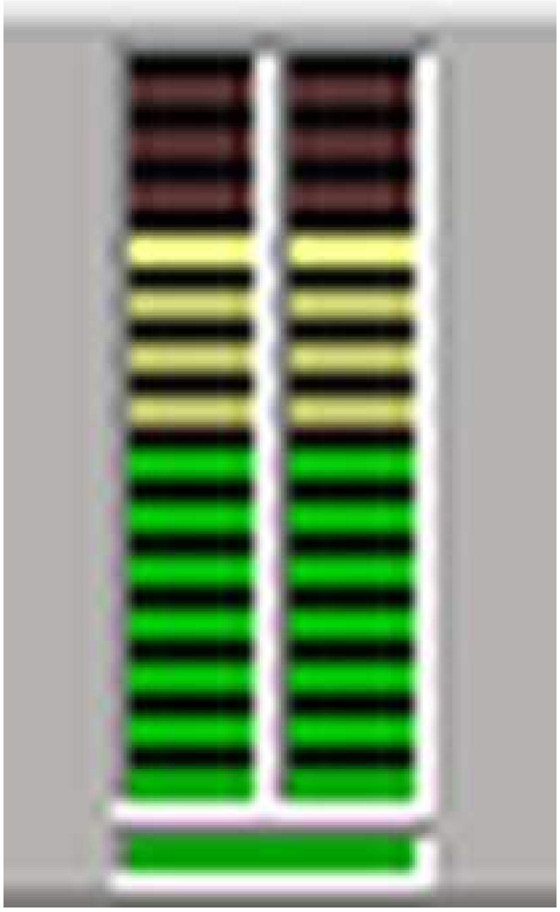


Figura 9-44. Sound Monitor Applet

Sound in GNOME

GNOME uses a special program, called ESD (the Enlightened Sound Daemon), as an intermediary between applications and sound card. ESD allows mixing sound from several applications, so that you can play a game and hear the sound effects while listening to an aduio CD. To hear any sound from GNOME applications, ESD must be running. Normally GNOME is configured so that ESD is started every time you login; if for some reason this is not so, click on the **Main Menu** button (the foot icon) and select **Programs**→Setting→Multimedia→**Sound** and make sure that the option *Enable sound server startup* is enabled, so that the next time you login, ESD will be started. You can also start or stop ESD using the `Sound Monitor` applet as described below.

Non-GNOME applications usually are not aware of ESD and need full control of the audio card — they can not share audio card with other applications. This means with such applications, you can either have sound from GNOME or sound from non-GNOME application, but not both. In many cases, this means that you have to temporarily stop ESD to get sound from non-GNOME applications (otherwise, you get error messages like **Device /dev/dsp busy**).

Usage

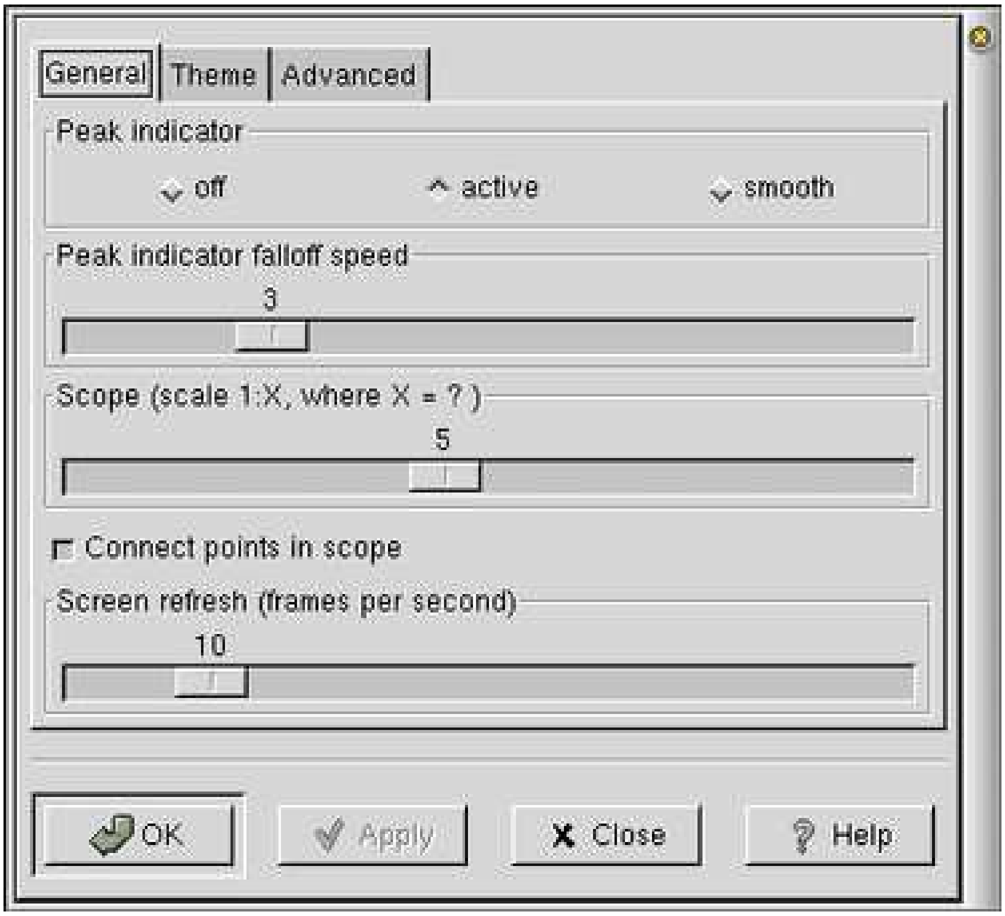
`Sound Monitor` always displays the volume of sound being produced on your system graphically. You may control sound by turning ESD on or off by right-clicking on the applet and selecting **Place Esound in standby** or **Resume Esound** respectively, as described below.

Right-clicking on the applet brings up a menu containing the following items:

- **Manager...** — brings up the Sound Monitor Manager dialog, which allows you to view and control current ESD settings.
- **Place Esound in standby/Resume Esound/Start Esound** — At any time, you will only have one of these three items, depending on whether ESD is running and what its status is. The first two menu items allow you to temporarily place ESD in standby and then resume ESD. This is useful if you have a sound application which is unable to work with ESD, but needs direct access to the sound device. The third allows you to start `Esound` if it is not started.
- **Properties...** — opens the *Properties* dialog.
- **Help** — displays this document.
- **About...** — shows basic information about `Sound Monitor`, inluding the applet's version and the author's name.

Customization

You can customize `Sound Monitor` applet by right-clicking on it and choosing **Properties...**. This will open the Properties dialog (shown in Figura 9-45), which allows you to change various settings.



Peak indicator

○ off ● active ○ smooth

Peak indicator falloff speed

3

Scope (scale 1:X, where X = ?)

5

☐ Connect points in scope

Screen refresh (frames per second)

10

Figura 9-45. Properties dialog

The properties in the *General* tab are:

- Peak indicator — This controls the behavior of the peak indicator (the bright line which tracks the peak volume), either turning it off (*off*), having it follow the peak as if it is floating on top (*active*), or having it follow the peak smoothing out short spikes and drops (*smooth*).
- Peak indicator falloff speed — This controls the speed the peak indicator falls back to zero volume (for active mode) or moves toward the current volume (for smooth mode).
- Scope (scale 1:X, where X=?) — This controls the horizontal (time) axis scale for `Sound Monitor` "scope-like"themes, i.e., themes that show a graph of sound level, with time along the horizontal axis. (Since the default theme is not a scope, this control does not do anything until you have modified the theme, as described below.) A value of 1 corresponds to time scale of 44 100 pixels/second; value of X gives 44 100/X pixels/second. (These numbers appear because the standard for CD-quality audio stipulates that there should be 44 100 sound samplings per second.)

- Connect points in scope — This determines whether the sampled volume points are connected. (For scope themes only.)
- Screen refresh (frames per second) — This controls the number of times the `Sound Monitor` display is updated each second.

The properties in the *Theme* tab are:

- Theme file (directory) — This is the theme for you `Sound Monitor`, which determines the overall appearance of the applet. You can either select a theme from the list *Themes:*, or else type in the directory and name of another theme if available. Some of the standard themes are shown in Figura 9-46.

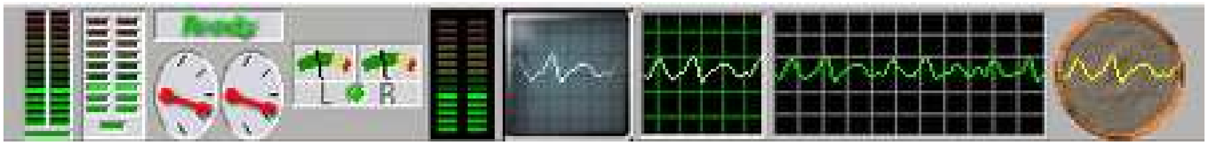


Figura 9-46. Example Sound Monitor Themes

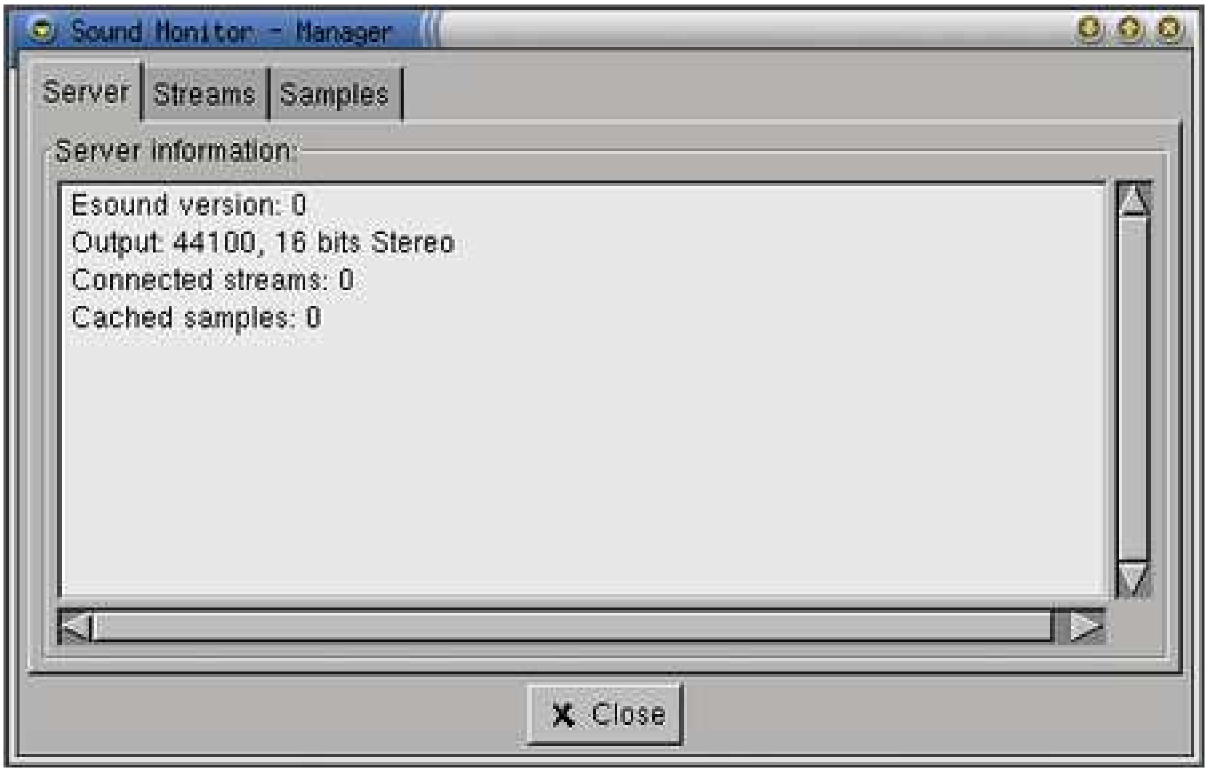
The properties in the *Advanced* tab are:

- ESD host to monitor — This option allows you to listen to sound being played by ESD on another computer. To do so, enter the network address (or IP address) of a computer to monitor in the format *`host:port`*. The host specified must be running ESD and have their esound daemon ünlocked"to allow other machines to connect. Note that the default port for ESD is 5001. Leave this entry blank to monitor sound on the local machine.

After you have made all the changes you want, click on **OK** to apply the changes and close the Properties dialog. To cancel the changes and return to previous values, click the **Cancel** button.

The Sound Monitor Manager

To start the Sound Monitor Manager, right-click on the applet and choose **Manager...**. This will open the Sound Monitor - Manager dialog (shown in Figura 9-47), which allows you to view and modify various ESD settings.



Esound version: 0
Output 44100, 16 bits Stereo
Connected streams: 0
Cached samples: 0

Figura 9-47. Properties dialog

The *Server* tab displays the following information:

- Server information — This is a brief description of the esound server daemon's current status, including the sound output rate to the sound card, the number of currently playing sounds (connected streams), and the number of sound samples cached in the server.

The properties in the *Streams* tab are:

- Connected Streams — This displays a list of basic information for the current sound streams playing through the sound server. The user can adjust the volume and balance of a stream by first selecting the stream's line, then adjusting the volume and balance sliders.

The properties in the *Samples* tab are:

- Cached Samples — This displays a list of basic information for the current sounds cached in the sound server. The user can adjust the volume and balance of a cached sound by first selecting the sound's line, then adjusting the volume and balance sliders. To toggle between displaying the sound's length as bytes or time (format MM:SS.S) click on the length or time column heading.

After you made all the choices you want, click on **OK** to make the changes and close the Properties dialog. To cancel the changes and return to previous values, click the **Cancel** button.

The Esound Persistent Volume Daemon (ESDPVD)

The `Sound Monitor` applet comes with a companion program called the `Esound Persistent Volume Daemon` (ESDPVD), which can run in the background and remembers the volume and balance of each stream that connects to the sound server. The main purpose of `ESDPVD` is to be used in conjunction with the `Sound Monitor` applet's Manager dialog to retain volume levels for individual streams that connect to the ESD sound server.

As an example, suppose you are running the `GTCD` CD Player and you lower its volume using the Manager window. Normally the volume setting will be lost when the program (in this case `GTCD`) is exited and restarted. However, if `esdpvd` is running and you start `GTCD` again, the volume will be restored to its previous (in this case, lower) value from before.

If you configure GNOME to start `ESDPVD` each time GNOME is started (using the control-center's Startup Programs section), `ESDPVD` will remember sound volume and balance customizations between GNOME sessions.

`ESDPVD` also remembers volume and balance adjustments to cached samples (often used for interface sound events such as button clicks, menus, etc.).

Known Bugs and Limitations

This applet only shows the sound volume for sound produced by GNOME applications (to be precise, sounds passing through ESD); it will not show sound volume for applications that directly connect to audio card.

Authors

`Sound Monitor` was written by John Ellis (<`johne@bellatlantic.net`>). Please send all comments, suggestions, and bug reports to the GNOME bug tracking database[18]. (Instructions for submitting bug reports can be found on-line[19]. You can also use `Bug Report Tool` (**bug-buddy**), available in the Utilities submenu of **Main Menu**, for submitting bug reports.

This manual was written by Dan Mueth (<`d-mueth@uchicago.edu`>) and John Ellis (<`johne@bellatlantic.net`>). Please send all comments and suggestions regarding this manual to the GNOME Documentation Project[20] by sending an email to <`docs@gnome.org`>. You can also submit comments online by using the GNOME Documentation Status Table[21].

Network Applets

The Mail Check Applet

The `mailcheck applet` is an applet which sits in your panel and tells you when you have new email. To add this applet to the panel, right-click on the panel and choose **Add applet**→Network→**Mailcheck**

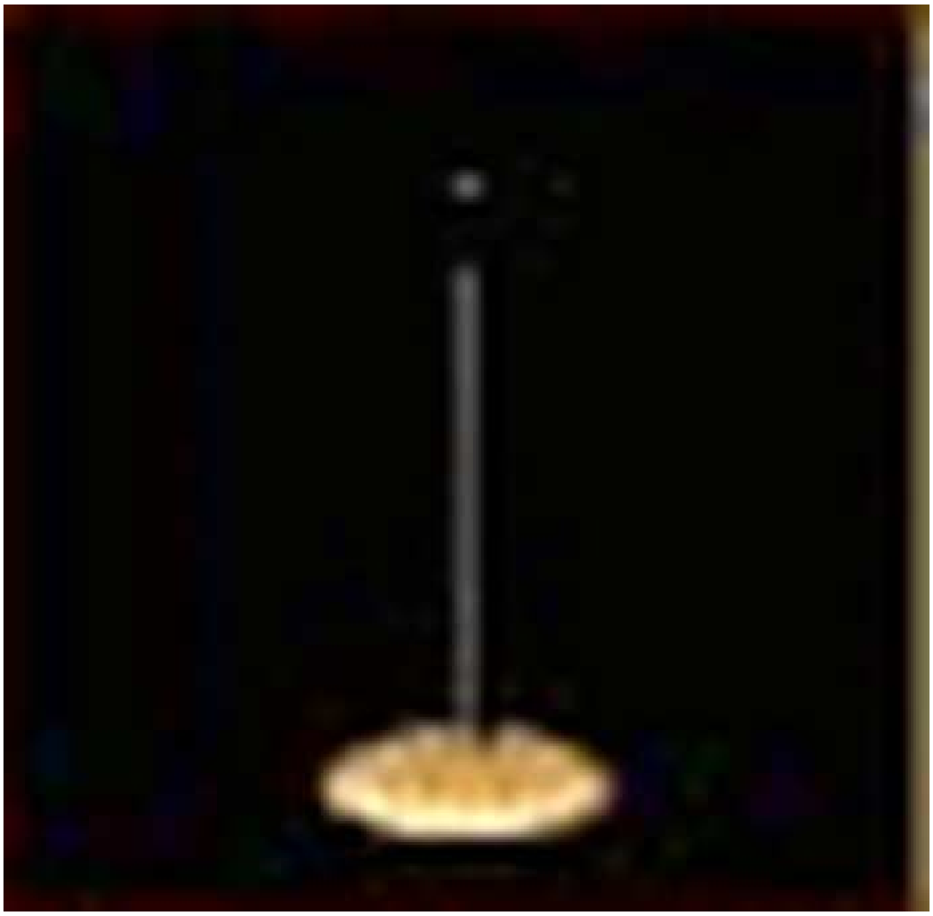


Figura 9-48. Mail Check Applet

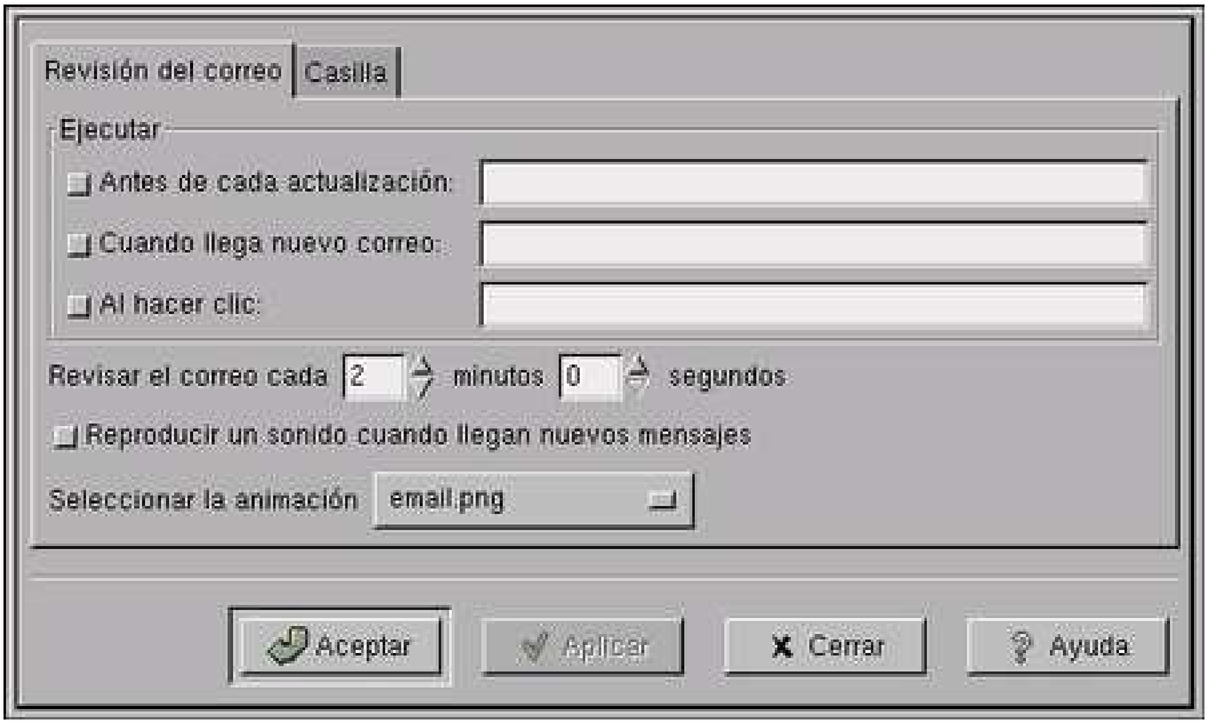
Usage

You don't need to do anything in particular to run this applet. Providing it is looking in the right place for your email, it will run itself quite happily. The following options, however, are available:

- Clicking mouse button 1 does nothing unless you have told it to start a program when you do this. You do this with the properties box described below.
- Holding down mouse button 2 allows you to drag the applet around the panel (and between panels). option.
- Clicking mouse button 3 brings up the typical **applet menu** which includes an About box and a properties

Preferences

The mailcheck properties dialogue box is divided into two sections, one for what the mail check applet does, and one for where it checks for email.



☐ Antes de cada actualización:

☐ Cuando llega nuevo correo:

☐ Al hacer clic:

Revisar el correo cada 2 minutos 0 segundos

☐ Reproducir un sonido cuando llegan nuevos mensajes

Seleccionar la animación email.png

Figura 9-49. Properties dialog — Mail check tab

Mail check options

The mail check options have six sections:

Execute...before each update

Sometimes you may want to run something such as `fetchmail` before the applet checks for new mail. To do this, check the checkbox and fill in the program name in the space here.

Execute...when new mail arrives

Sometimes you may want other programs to run when new mail arrives. It is common to tell the machine to play a noise at you, for example. Checking this checkbox and filling in the command (such as **mpg123** ***`sillynoise.mpg`*** or **esdplay** ***`sillynoise.wav`***) will let this happen.

Execute...when clicked

By putting a program name (generally a mail-reader such as `balsa` or `spruce` here and clicking on the checkbox, you can set things up so that when you click button 1 on the applet, that program will be automatically run.

Check for mail every...

You can adjust the range for checking whether mail has arrived between 1440 minutes (once a day) to never. Setting it to never is silly and will confuse it. The default value is every two minutes.

Play a sound when new mail arrives

The sound played if you check this **checkbox** is an alarm bell. It is contained in `$prefix/sound/events/mailcheck.soundlist`; if you want to change it to a different sound, alter that and put the sound in `$prefix/sounds/`.

Select animation

By clicking on the *box with the animation name*, you can get a list of different pictures which have different animations when new email arrives.

El buzón se encuentra en: Cola del correo local

Archivo de cola de correo: /var/spool/mail/root

Servidor de correo: mail

Nombre de usuario: root

Contraseña:

Figura 9-50. Properties dialog — Mailbox tab

Mailbox options

The mailbox options have four sections, some of which will be greyed-out.

By clicking on the *box with the mailbox location*, you can tell the mailcheck applet where to look for your incoming email.

- When local mailspool or local maildir are selected as the location for the mailbox, then you can fill in the details on which file or directory the applet should check for new email. You can only put one filename here. The section about mail servers will be greyed out.
- When remote POP3 or remote IMAP are selected as the location for the mailbox, then you can fill in the details on the mail server, username and password. If the you don't supply the password, the applet will ask for it when it first tries to check for mail. The section about local filenames will be greyed out.

Known bugs and limitations

- Setting something to be executed before each update can hang the applet and the panel.
- Sometimes the animation stops happening after prolonged use.
- If you use a mail filter such as `procmail`, which sorts email into different folders, the applet won't check them all for new email. It will only look at one file.

Authors

`Mail Check` was written by Miguel de Icaza (<`miguel@gnu.org`>), Jacob Berkman (<`jberkman@andrew.cmu.edu`>), Jaka Mocnik (<`jaka.mocnik@kiss.uni-lj.si`>) and Lennart Poettering (<`poettering@gmx.net`>). Please send all comments, suggestions, and bug reports to the GNOME bug tracking database[22]. (Instructions for submitting bug reports can be found on-line[23]. If you are using GNOME 1.1 or later, you can also use `Bug Report Tool` (**bug-buddy**), available in the Utilities submenu of **Main Menu**, for submitting bug reports.

This manual was written by Telsa Gwynne (<`telsa@linuxchix.org`>) and Eric Baudais (<`baudais@okstate.edu`>). Please send all comments and suggestions regarding this manual to the GNOME Documentation Project[24] by sending an email to <`docs@gnome.org`>. You can also submit comments online by using the GNOME Documentation Status Table[25].

Aplique del Monitor de Modem

`El Aplique del Monitor de Modem`, mostrado en Figura 9-51, monitoriza su modem mientras esté funcionando. Para anadir este aplique al Panel, pulse el botón derecho del ratón sobre el panel y seleccione **Panel**→Anadir al panel→Aplique→Red→**Monitor de modem**

Figura 9-51. Aplique del Monitor de Modem

Utilización

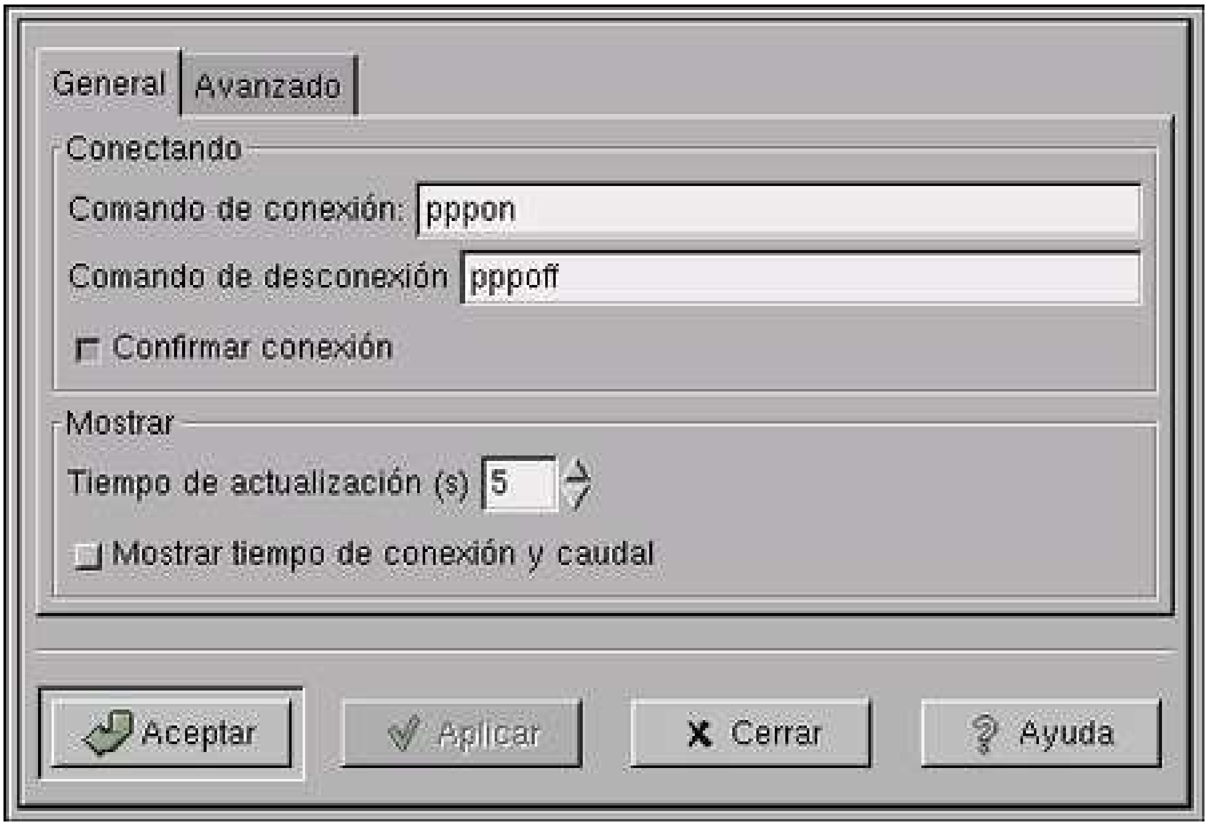
Este aplique se usa para ver si su modem está funcionando, y seguir su funcionamiento. También se puede configurar para que ejecute un "script"externo o programa para conectar y desconectar su modem cuando pulse en el **boton con una sola bombilla verde**.

Pulsando el botón derecho del ratón sobre el aplique aparecerá un menú desplegable que contiene los siguientes elementos:

- **Propiedades**— aparece el diálogo de *Propiedades*
- **Ayuda** — ensena este documento.
- **Acerca** — muestra información básica acerca del `Aplique del Monitor de Modem`, incluyendo la versión del aplique y el nombre del autor.

Configuración

Puede configurar el `Aplique del Monitor de Modem` pulsando con el botón derecho del ratón sobre el aplique y seleccionando **Propiedades...**. Esto abrirá el diálogo de Configuración del Monitor de Modem (que se muestra en Figura 9-52, que le permite cambiar los parámetros de la configuración.



General
Avanzado

Conectando

Comando de conexión: pppon

Comando de desconexión pppoff

☐ Confirmar conexión

Mostrar

Tiempo de actualización (s) 5

☐ Mostrar tiempo de conexión y caudal

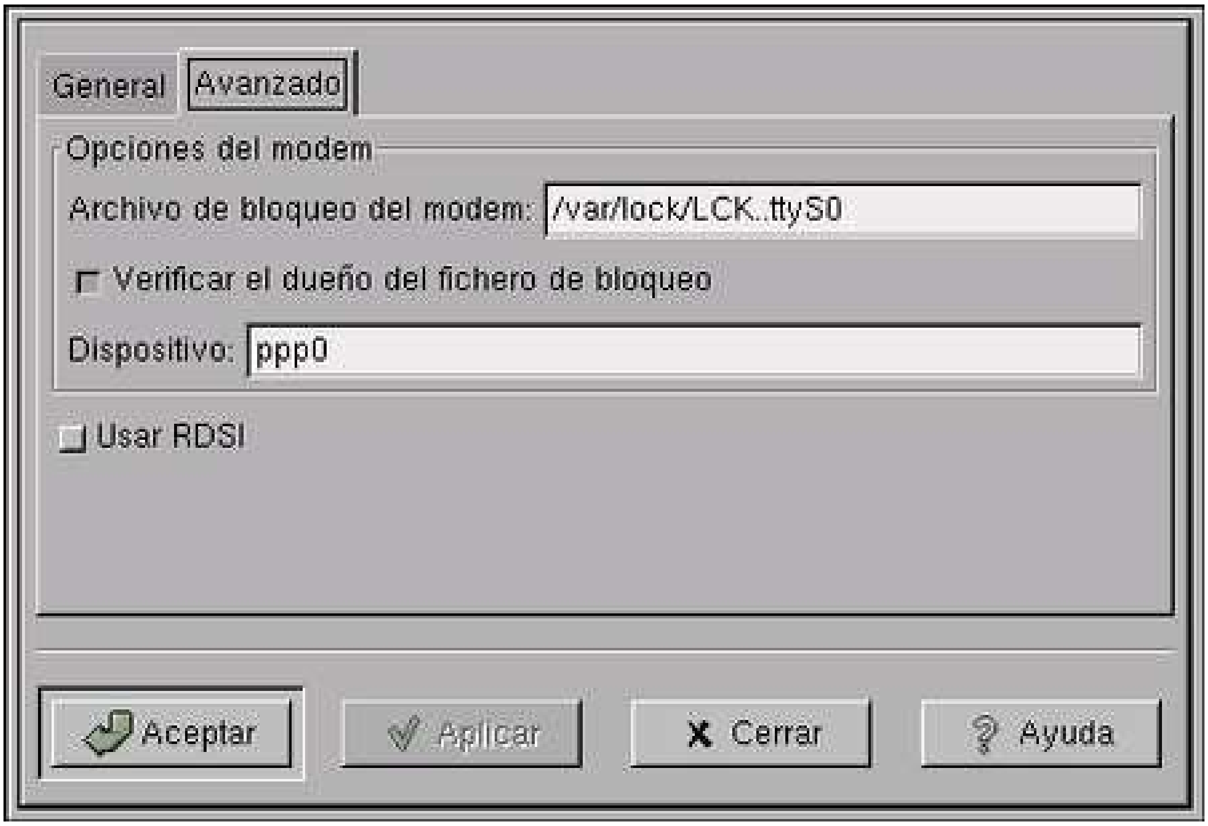
Figura 9-52. Diálogo de preferencias

Las propiedades son:

- *Mostrar tiempo de conexión y caudal* — el gráfico del `Aplique del Monitor de Modem` se modifica para incluir dos pequenas cajas de texto que muestran el ratio de transferencia de datos en curso (el de arriba) y el tiempo transcurrido desde la conexión (el de abajo).

  Comando de conexión: y *Comando de desconexión:* — Para usar el `Aplique del Monitor de Modem` para inicializar una conexión, ponga el nombre de la orden de inicio en la caja de texto *Comando de conexión* , y la orden para desconectarse en la caja debajo de ésta etiquetada como *Comando de desconexión*. Cuando pulse el único botón del aplique, se conectará o desconectará su modem.
- *Confirmar conexión* — Muestra un diálogo pidiendo confirmación para la conexión.
- *Tiempo de actualización (s)* — Indica el tiempo que tarda en actualizar el `Aplique del Monitor de Modem` con los datos actuales.
- *Mostrar tiempo de conexión y caudal* — anade dos cajas de texto en el aplique mostrando el tiempo que lleva conectado y el ratio de transferencia de datos. Esto es útil para monitorizar el funcionamiento de su modem.

Después de haber hecho todos los cambios que desee, pulse en el botón **Aceptar** para aplicar los cambios y cerrar el diálogo Propiedades. Para cancelar los cambios y restaurar los valores anteriores, pulse el botón **Cancelar**.



Opciones del modem

Archivo de bloqueo del modem: /var/lock/LCK..ttyS0

☐ Verificar el dueño del fichero de bloqueo

Dispositivo: ppp0

☐ Usar RDSI

Figura 9-53. Diálogo de propiedades avanzadas

Ventana de propiedades avanzadas del `Aplique del monitor de modem` le permite controlar las características avanzadas del aplica.

Las propiedades son:

- *Archivo de bloqueo del modem:* — especifica el archivo que el ordenador crea cuando el modem está en funcionamiento, permitiendo que otros programas sepan que está en marcha. El archivo `/var/lock/LCK..modem` es el valor por defecto, es el más común, si su ordenador usa un enlace simbólico desde `/dev/modem` al dispositivo ("device")de modem actual . Consulte con el administrador de su sistema para ver si usa un nombre de dispositivo diferente y por tanto que archivo de bloqueo utiliza. El `Aplique de Monitor de Modem`necesita conocer esta información para encontrar y monitorizar su modem.
- *Verificar el dueno del fichero de bloqueo* — verifica que el archivo de bloqueo pertenezca al demonio PPP que esté actualmente funcionando y no es un archivo creado con anterioridad. Esta opción está habilitada por defecto y no debería cambiarse.
- *Dispositivo* — El dispositivo, normalmente `ppp0` en un equipo Linux, es el nombre del interfaz de red que el modem usa. Si el dispositivo `ppp0` no es el que usa su

equipo, consulte la documentación de su sistema para saber el nombre del dispositivo.

Otros nombres de interfaz de red comúnmente usados son `ippp0` para Linux RDSI; `isp0` para NetBSD RDSI y `ipdptp0` para Solaris PPP.

- *Usar RDSI* — Si utiliza un modem RDSI, habilite la casilla *Usar RDSI*. El `Aplique del Monitor de Modem` entonces ignorará todos los parámetros de configuración anteriores relacionados con los modems estándar.

Después de que haya hecho todos los cambios que desee, pulse en el botón **Aceptar** para aplicar los cambios y cerrar el diálogo Propiedades. Para cancelar los cambios y restaurar los valores anteriores, apriete el botón **Cancelar**.

Después de que haya hecho todos los cambios que desee, pulse en el botón **Aceptar** para aplicar los cambios y cerrar el diálogo Propiedades. Para cancelar los cambios y restaurar los valores anteriores, apriete el botón **Cancelar**.

Problemas conocidos y limitaciones

La casilla de *Verificar el dueno del fichero de bloqueo* en la ventana de propiedades avanzadas debería estar siempre activada. Esto se corregirá en próximas versiones del `Aplique del Monitor de Modem`.

WebControl Applet

`WebControl Applet`, shown in Figura 9-54, allows you to launch your `Netscape` browser with the URL you indicate in the URL text box. To add this applet to a Panel, right-click on the panel and choose **Panel**→Add to panel→Applet→Network→**WebControl**

Figura 9-54. WebControl Applet

Usage

To use this applet, type the URL of the document you wish to view in the text box. For an Internet URL, you must type in **http://** followed by the web address, for example, **http://www.gnome.org**. For a local file, simply type the file's name.

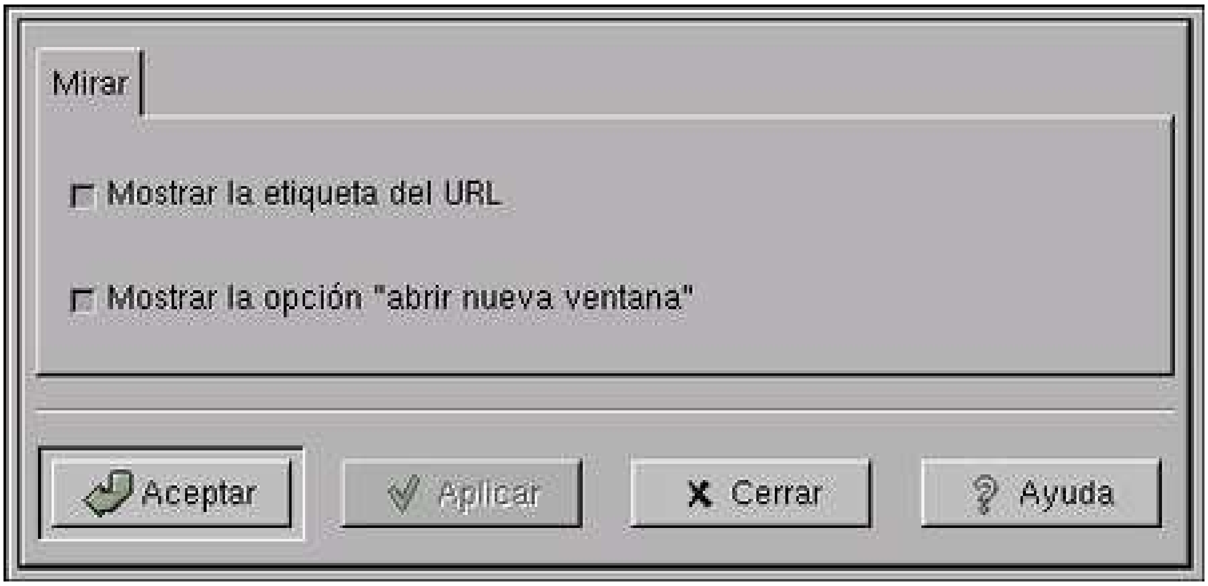
If you would like to launch a new browser window instead of using the currently active one, check the *Launch new window* check box.

Right-clicking on the applet brings up a menu containing the following items:

- **Properties**— opens the *Properties* dialog
- **Help** — displays this document.
- **About** — shows basic information about `WebControl Applet`, including the applet's version and author's name.

Customization

You can customize `WebControl Applet` by right-clicking on it and choosing **Properties...**. This will open the Properties dialog (shown in Figura 9-55), which allows you to change various settings.



☐ Mostrar la etiqueta del URL

☐ Mostrar la opción "abrir nueva ventana"

Figura 9-55. WebControl Properties Dialog

The properties are:

- *Display URL label* — display the text *Url:* to the left of the text entry window in the applet.
- *Display ”launch new windowºption* — display check box on the applet window allowing you to decide whether your document will be displayed in a new browser window or the currently open.

After you have made all the changes you want, click on **OK** to apply the changes and close the Properties dialog. To cancel the changes and return to previous values, click the **Cancel** button.

Known bugs and limitations

`WebControl Applet` only starts `Netscape`. If you don't have `Netscape`, it won't work. If you have a different browser set as your URL handler, `Web Control Applet` will still start `Netscape`.

`WebControl Applet` does not resize to match the size of the panel if the panel is smaller than `WebControl Applet's` normal height and width. This effects both small horizontal panels and all vertical panels.

Authors

`WebControl Applet` was written by Garrett Smith <`gsmith@serv.net`>. Please send all comments, suggestions, and bug reports to the GNOME bug tracking database[26]. (Instructions for submitting bug reports can be found on-line[27]. If you are using GNOME 1.1 or later, you can also use `Bug Report Tool` (**bug-buddy**), available in the Utilities submenu of **Main Menu**, for submitting bug reports.

This manual was written by John Fleck (<`jfleck@inkstain.net`>). Please send all comments and suggestions regarding this manual to the GNOME Documentation Project[28] by sending an email to <`docs@gnome.org`>. You can also submit comments online by using the GNOME Documentation Status Table[29].

Utility Applets

Aplique Tabla de Caracteres

El aplique `Tabla de Caracteres`, mostrado en Figura 9-56, te permite escribir fácilmente muchos caracteres que no están disponibles en teclados estándar, como caracteres acentuados, ciertos símbolos matemáticos y de puntuación, y otros símbolos especiales. Para anadir este aplique a un Panel, pulsa con el botón derecho en el Panel y selecciona **Panel**→Anadir al panel→Aplique→Utilidades→**Tabla de Caracteres**.

Figura 9-56. Aplique Tabla de Caracteres

Uso

Primero, lleva el foco del cursor al aplique `Tabla de Caracteres` pulsando sobre uno de los caracteres mostrados en el aplique. Especifica el grupo de caracteres pulsando la tecla correspondiente en tu teclado. (Para una lista completa de grupos de caracteres y teclas correspondientes, véase la sección de nombre *Caracteres*.) Por ejemplo, para ver las varias versiones de la letra ªªcentuada, pulsa ª". Después de haber encontrado la letra o el símbolo correcto pulsa con el botón izquierdo sobre él para copiar el símbolo al buffer. El caracter deberá aparecer cono un botón pulsado. Esto es parecido al popular comando Copiar, disponible en muchos programas. Para pegar el símbolo en cualquier ventana, simplemente pulsa el botón central del ratón. La mayoría de las aplicaciones que tienen las opciones Copiar y Pegar también te permitirán pegar el símbolo utilizando su comando Pegar.

Soporte de caracteres ISO-8859-1 (Latin-1): Fíjate que algunas aplicaciones no soportan caracteres ISO-8859-1. Estas aplicaciones no mostrarán ciertos caracteres del aplique `Tabla de Caracteres`.

Copiar y Pegar en X: El sistema X Windows permite copiar y pegar texto marcándolo con el primer botón del ratón para copiar el texto y después pegando el texto pulsando el botón central del ratón. Fíjate que `Tabla de Caracteres` usa el mismo buffer de copia que utiliza X. Por lo tanto, cuando seleccionas un caracter en la `Tabla de Caracteres` reemplaza cualquier texto previo que se encontrase en el buffer. Del mismo modo, si has seleccionado un caracter en la `Tabla de Caracteres` y después marcas algún texto el texto marcado reemplazará el caracter en el buffer y el botón dejará de aparecer como pulsado.

Pulsando con el botón derecho sobre el aplique emerge un menú con los siguientes elementos:

- **Propiedades...** — abre el diálogo *Propiedades*.
- **Ayuda** — muestra este documento.
- **Acerca de...** — muestra información básica acerca del `Aplique Tabla de Caracteres`, incluyendo la versión del aplique y el nombre del autor.

Personalización

Puedes personalizar el aplique `Tabla de Caracteres` pulsando con el botón derecho sobre él y seleccionando **Propiedades...**. Esto abrirá el diálogo Propiedades (mostrado en Figura 9-57), que te permite cambiar varias opciones.

☐ Sigue el tamaño del panel

Número mínimo de celdas: (para tamaño automático) 8

Cantidad de líneas de botones: 2

Cantidad de columnas de botones: 4

Tamaño del botón: (en pixeles) 22

Figura 9-57. Diálogo Propiedades

Las propiedades en la pestana *Tamano* son:

- **Adaptar al tamano del panel** — Si este botón se encuentra marcado, el aplique `Tabla de Caracteres` adaptará automáticamente el número de filas y columnas de caracteres para caber en el Panel.
- *Número mínimo de celdas*: (para tamano automático) — Esto define el número mínimo de botones con caracter (o "celdas") que se mostrarán. El número real de botones con caracter puede exceder de este número, dependiendo del tamano del Panel y el número elegido. Fíjate que si el número es demasiado pequeno, algunos caracteres podrían no ser visibles. (Esta variable no influye en la disposición de las celdas si el botón **Adaptar al tamano del panel** no está seleccionado.)
- *Cantidad de filas de botones*: — Esto determina el número de filas de botones con caracter (o "celdas") que aparecen en el aplique. (Esta variable no influye en la disposición de las celdas si el botón **Adaptar al tamano del panel** está seleccionado.)
- *Cantidad de columnas de botones*: — Esto determina el número de columnas de botones con caracter (o "celdas") que aparecen en el aplique. (Esta variable no influye en la disposición de las celdas si el botón **Adaptar al tamano del panel** está seleccionado.)
- *Tamano del botón*: (en píxeles) — Este es el tamano (en píxeles) de cada botón con caracter en el aplique.

Las propiedades en la pestana *Lista por omisión* son:

- *Lista de caracteres por omisión* — Esta es la lista de caracteres que será mostrada en el aplique cuando pulsas la barra espaciadora. Esto es un modo conveniente de tener una lista de los caracteres usados con mayor frecuencia. Simplemente introduce los caracteres que más usas en este campo.

Después de haber realizado todos los cambios que quieras, pulsa sobre **OK** para aplicar los cambios y cerrar el diálogo Properties. Pulsa **Aplicar** para aplicar los cambios sin cerrar el diálogo actual. **Cerrar** cierra Propiedades sin guardar los cambios que no hayan sido aplicados. Los cambios aplicados no pueden ser cancelados.

Caracteres

El aplique `Tabla de Caracteres` tiene todos los caracteres del conjunto de caracteres ISO-8859-1 (Latin 1) que no están en los teclados estándar de EEUU. Están asignados como se muestra en Figura 9-58. Los caracteres en negrita en la primera columna de cada mitad y a la izquierda de la línea de puntos son los caracteres que debes usar en el aplique `Tabla de Caracteres` para obtener los caracteres correspondientes mostrados a la derecha.

Figura 9-58. Clave de Caracteres de la Tabla de Caracteres

Errores y Limitaciones conocidos

Este aplique no tiene errores conocidos.

Desk Guide Applet

`Desk Guide` applet, shown in Figura 9-59, is an applet that allows you to visually navigate your virtual desktops. To add this applet to a Panel, right-click on the panel and choose **Applets**→Utility→**Desk Guide**.

Figura 9-59. Desk Guide

Usage

`Desk Guide` applet helps you navigate all of the virtual desktops available on your system. The `X Window` system, working in hand with a piece of software called a "window manager", allows you to create more than one virtual desktop to organize your work, with different applications running on each desktop. Each desktop can also be subdivided by the window manager into rows and columns of working space, called "desk areas". `Desk Guide` applet is a navigational tool to get around the various desktops and desk areas, providing a miniature road map in the GNOME panel showing all your virtual desktops (also known as workspaces) and desk areas, and allowing you to switch easily between them.

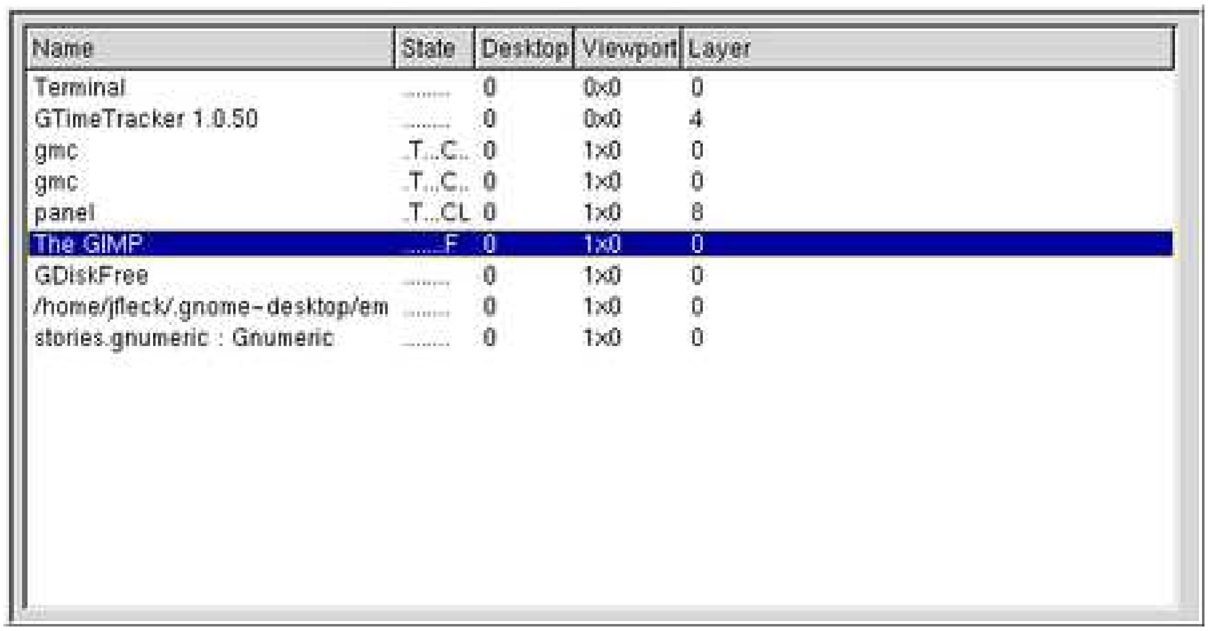
`Desk Guide` applet works hand-in-hand with the window manager, the piece of software such as Sawfish or Enlightenment that handles the look, feel and performance of your windows. The window manager lays down borders, resizes windows, places and moves them. The window manager is in charge of the various desktops. `Desk Guide` applet handles the navigation.

`Desk Guide` applet displays miniature versions of all your available desktops, including outlined boxes representing the applications running in each desktop window. The desktop currently in use is highlighted. Mouse-click on a representation of a desktop in `Desk Guide` applet to switch to display a different virtual desktop on your monitor.

Click and hold with your middle mouse button on any window image in `Desk Guide` applet to drag the window around your virtual desktops.

> **Note:** Different window managers use different jargon to describe virtual desktops and the subdivided workspaces within them. `Enlightenment` divides your working area into "desktops," and then subdivides those into "screens." `Sawfish`, formerly known as `Sawmill` divides your working area into "workspaces" and then subdivides those into columns and rows. `Desk Guide` applet calls the workspaces "desktops" and the areas within them "viewports". See your window manager's documentation for more informaton on setting up and managing your virtual workspaces.

Mouse-clicking on the arrow on the left side of `Desk Guide` applet brings up the Task List window, shown in Figura 9-60.



Name	State	Desktop	Viewport	Layer
Terminal	....	0	0x0	0
GTimeTracker 1.0.50	....	0	0x0	4
gmc	.T...C..	0	1x0	0
gmc	.T...C..	0	1x0	0
panel	.T...CL	0	1x0	8
The GIMP	.......F	0	1x0	0
GDiskFree	....	0	1x0	0
/home/jfleck/.gnome-desktop/em	....	0	1x0	0
stories.gnumeric : Gnumeric	....	0	1x0	0

Figura 9-60. Desk Guide Task List

The window lists the various applications running on your computer. Left-clicking on any of the applications listed in the Task List window shifts focus to that application, i.e. this window rises to the foreground and all your keyboard input will be sent to the application running in this window.

Right-Click Pop-Up Menu Items

In addition to the standard menu items (see la sección de nombre *Standard Pop-Up Items*), the right-click pop-up menu has the following item:

- **Properties...** — This menu item opens the Properties dialog (see la sección de nombre *Properties*) which allows you to customize the appearance and behavior of this applet.

Properties

You can configure `Desk Guide` applet by right-clicking on the applet and choosing the **Properties...** menu item. This will open the Properties dialog, with four different tabbed pages giving you access to various configuration options - display, tasks geometry, advanced.

Properties - Display

The first Properties window, shown in Figura 9-61, allows you to control `Desk Guide` applet's display.

Layout

☐ Switch tasklist arrow

☐ Only show current desktop in pager

☐ Raise area grid over tasks

Thumb Nails

☑ Fill window thumbnails with screen contents

Incremental update delay [ms] 500

Tooltips

☑ Show Desk-Guide tooltips

Desk-Guide tooltip delay [ms] 500

☑ Show desktop name tooltips

Desktop name tooltip delay [ms] 10

Figura 9-61. Properties Dialog

Options include:

- *Switch tasklist arrow* — switches the side of the applet on which the arrow used to launch the tasklist window is displayed.
- *Only show current desktop in pager* — limits the applet display to the desktop currently in use, including all its viewports.
- *Raise area grid over tasks* — If you use multiple viewports (not only multiple desktops) with your window manager, `Desk Guide` draws a viewport grid in the current desktop. It can either draw the grid on top of the windows or below them.
- *Show Desk-Guide tooltips* — Display tooltips related to various `Desk Guide` applet components. The arrow is the only widget that displays a tooltip.
- *Desk-Guide tooltip delay [ms]* — delay, in milliseconds, before the tooltip is displayed. You may either type in a number or use the arrows to change the number.
- *Show desktop name tooltips* — Some window managers, such as `Enlightenment`, allow you to name your desktops. The feature directs `Deskguide` to show tooltips displaying the desktop's name.

- *Desktop name tooltip delay [ms]* — delay, in milliseconds, before the tooltip is displayed. You may either type in a number or use the arrows to change the number.

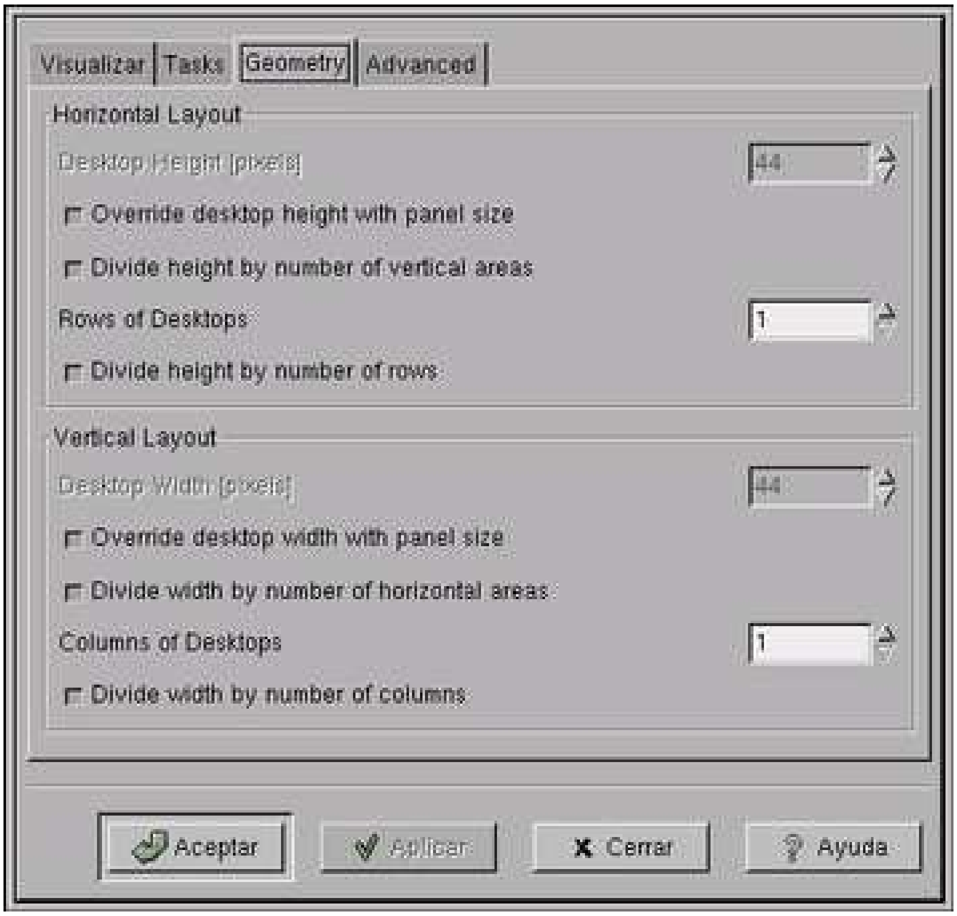
Properties - Tasks

Figura 9-62. Properties Dialog - Tasks

Options include:

- *Show hidden tasks (HIDDEN)*, *Show shaded tasks (SHADED)*, *Show tasks which hide from window list (SKIP-WINLIST)*, *Show tasks which hide from taskbar (SKIP-TASKBAR)* — These four items allow `Deskguide` to display applications running with flags set that would normally hide them from an application like this. For instance the `panel` is flagged as HIDDEN, HIDE_FROM_WINLIST and HIDE_FROM_TASKBAR. Selecting these options will allow `Deskguide` to show such applications.

Properties - Geometry



Horizontal Layout

Desktop Height [pixels] 44

☐ Override desktop height with panel size

☐ Divide height by number of vertical areas

Rows of Desktops 1

☐ Divide height by number of rows

Vertical Layout

Desktop Width [pixels] 44

☐ Override desktop width with panel size

☐ Divide width by number of horizontal areas

Columns of Desktops 1

☐ Divide width by number of columns

Figura 9-63. Properties Dialog - Geometry

Options include:

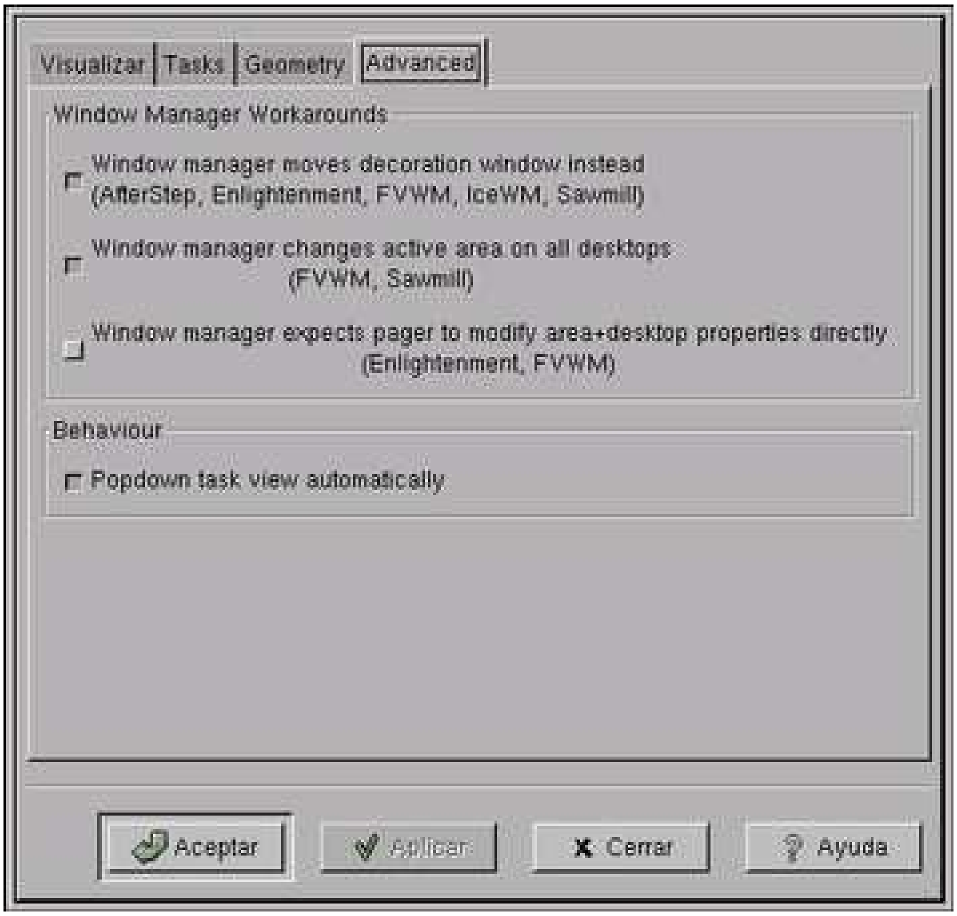
- *Desktop Height [pixels]* — sets the height of the desktop. By default this is greyed out, and the panel size automatically sets the desktop height. To activate it uncheck the *Override desktop height with panel size* checkbox.
- *Override desktop height with panel size* — forces `Desk Guide` to automatically size itself to the panel. Unchecking this allows you to manually set the height using the *Desktop Height* setting above.
- *Divide height by number of vertical areas* — divide the total applet height by the number of rows of desktop areas visible.
  - *Rows of desktops* — set the number of rows of desktop maps `Desk Guide` creates in the panel to represent your desktops.

Nota: Your window manager, not `Desk Guide Applet`, controls the number of desktops available on your computer. This feature only controls the way `Desk Guide` applet displays them.

- *Divide height by number of rows* — forces `Desk Guide` to fit all the rows of desktops into the height specified above (either one you have manually specified or one set automatically to match the height of the panel). Unchecking this, if you have more than one row, allows `Desk Guide` to expand vertically to two or more times normal height.

The options for Vertical Layout are mirror those for horizontal layout above, but effect the width instead of height of the applet, and the number of columns it occupies instead of the number of rows.

Properties - Advanced



Window Manager Workarounds

☑ Window manager moves decoration window instead (AfterStep, Enlightenment, FVWM, IceWM, Sawmill)

☑ Window manager changes active area on all desktops (FVWM, Sawmill)

☐ Window manager expects pager to modify area+desktop properties directly (Enlightenment, FVWM)

Behaviour

☑ Popdown task view automatically

Figura 9-64. Properties Dialog - Advanced

Advanced options allow you to control `Desk Guide's` behavior with specific window managers, along with other settings.

- *Draw desktops double-buffered (recommended)* — controls the method `Desk Guide` draws desktops. Without double-buffering, you may see flicker on slower machines. With it, you may see slower performance on network connections.

- *Window manager moves decoration window instead* — Check this if, when you move a window with the middle mouse button, but the resulting window position is off. If in doubt, check this if you use any of the window managers mentioned (`AfterStep`, `Enlightenment`, `FVWM`, `IceWM`, or `Sawmill`, now known as `Sawfish`).
- *Window manager changes active area on all desktops* — If you have more than one desktop, with multiple work areas within each desktop, this option can be used to force the window manager to change the active work area within all the desktops simultaneously if you change your work area on one.
- *Window manager expects pager to modify area+desktop* — Currently has no effect.
- *Popdown task view automatically* — Automatically pops down the task view window after you click on an application in the task view list. If unchecked, you must click a second time on the task view arrow to get the window to pop down.

More Information

All Properties dialogs have the following buttons at the bottom of the dialog:

- **OK** — Pressing **OK** will activate any changes in the properties you have made and close the Properties dialog.
- **Apply** — Pressing **Apply** at any time will make your changes active without closing the Properties dialog. This is helpful if you would like to test the effects of the changes you have made but may want to continue changing the properties.
- **Close** — Pressing **Close** will close the Properties dialog. Only changes in the configuration which were previously applied with the **Apply** button will persist. Other changes will not be made active.
- **Help** — Pressing **Help** brings up the manual for the application, opening it to the page describing the Properties dialog.

Standard Pop-Up Items

All applets should have the following items in their right-click **pop-up menu**:

Remove from panel

The **Remove from panel** menu item removes the applet from the Panel.

Move

After selecting **Move**, your mouse pointer will change appearance (typically to a cross with arrows in each direction). As you move your mouse, the applet will move with it. When you have finished moving the applet, click any mouse button and the applet will anchor in its current position. Note that applets can be moved between two Panels this way.

Panel

The Panel submenu contains various items and submenus for adding and removing Panels and applets and for changing the configuration.

About

The **About...** menu item brings up a dialogue box containing various information about the applet, typically including the applet's name, version, author, copyright, license and description.

Help

The **Help** menu item brings up the help manual for the applet.

Known Bugs and Limitations

The *Window manager expects pager to modify area+desktop* feature on the advanced properties window currently has no effect.

Authors

`Desk Guide` applet was written by Tim Janik (<`timj@gtk.org`>). Please send all comments, suggestions, and bug reports to the GNOME bug tracking database[30]. (Instructions for submitting bug reports can be found on-line[31]. If you are using GNOME 1.1 or later, you can also use `Bug Report Tool` (**bug-buddy**), available in the Utilities submenu of **Main Menu**, for submitting bug reports.

This manual was written by John Fleck (<`jfleck@inkstain.net`>). Please send all comments and suggestions regarding this manual to the GNOME Documentation Project[32] by sending an email to <`docs@gnome.org`>. You can also submit comments online by using the GNOME Documentation Status Table[33].

License

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the *GNU General Public License*[34] as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the *GNU General Public License*[35] for more details.

A copy of the *GNU General Public License*[36] is included with the GNOME documentation. You also may obtain a copy from the Free Software Foundation by visiting their Web site[37] or by writing to

Free Software Foundation, Inc.
59 Temple Place - Suite 330
Boston, MA 02111-1307
USA

–>

Aplique Montador de Discos

El Aplique`Montador de Discos`, que puede ver en Figura 9-65, permite montar y desmontar en su ordenador fácil y rápidamente diversos tipos de unidades y sistemas de ficheros. Para anadirlo a su Panel, pulse con el botón derecho sobre el Panel y escoja **Panel**→Add to panel→Aplique→Utilidades→**Montador de Discos**.

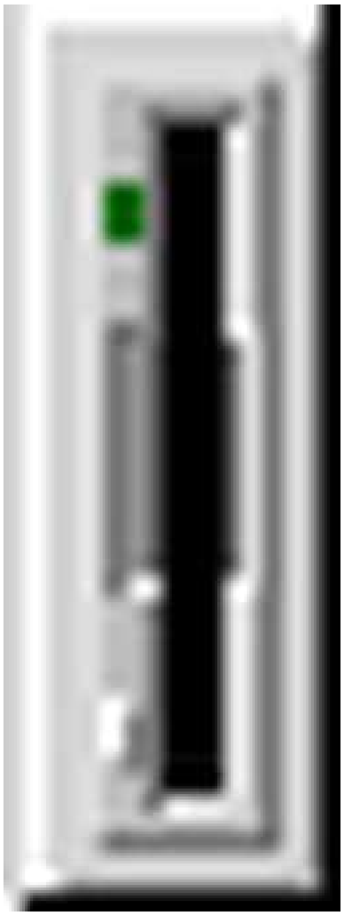


Figura 9-65. Aplique Montador de Discos

Información general para principiantes: Muchos de los sistemas de ficheros de Linux y Unix han de ser montados y desmontados manualmente. Para leer y escribir en un sistema de ficheros se ha de montar previamente. Una vez termine de utilizarlo debería desmontarlo. Desmontar las unidades removibles, como disquetes o discos Zip, antes de sacar el disco es especialmente importante ya que los sistemas Linux o Unix no siempre graban los cambios en el momento. Normalmente los cambios se guardan temporalmente en un buffer para mejorar la velocidad del sistema. Las particiones de los discos fijos, como su disco duro, normalmente se montan automáticamente al arrancar el ordenador y se desmontan al cerrar el sistema. Las unidades removibles se han de montar y desmontar manualmente, usando, por ejemplo, el aplique `Montador de Discos`.

El "sistema de ficheros raíz" es el principal de los de su ordenador y comienza en "/" (raíz). Otros sistemas de ficheros se asocian a directorios del sistema de ficheros raíz. A estos se les conoce como "puntos de montaje", que son simples directorios vacíos. Cuando se monta un sistema de ficheros, su contenido aparece dentro de este directorio. Por ejemplo, la mayoría de sistemas crean un punto de montaje "/mnt/floppy" que mientras no monte la disquetera será solo un directorio vacío y al montarla su contenido será el del disquete.

Uso

Para montar o desmontar una unidad, simplemente pulse sobre el icono del aplique `Montador de Discos` con el botón izquierdo del ratón. En el caso de aquellas unidades que pueden expulsar su disco como la mayoría de CDROM's y unidades JAZ, puede hacerlo pulsando sobre su icono con el botón derecho del ratón y seleccionando **Expulsar**. Para navegar por el contenido de la unidad con el `Gestor de Ficheros de GNOME`, seleccione **Navegar...**.

Pulsando el botón derecho sobre el aplique hace aparecer un menú con las siguientes opciones:

- **Navegar...** — muestra el contenido de la unidad con el `Gestor de Ficheros de GNOME`. Para que funcione la unidad ha de estar montada.
- **Expulsar** — expulsa el medio de almacenamiento de aquellas unidades capaces de hacerlo, como puedan ser las unidades CDROM o JAZZ.
- **Propiedades...** — abre el diálogo de *Propiedades*.
- **Ayuda** — muestra este documento.
- **Acerca...** — muestra información básica sobre el Aplique`Montador de Discos` , incluyendo la versión del aplique y el nombre de sus autores.

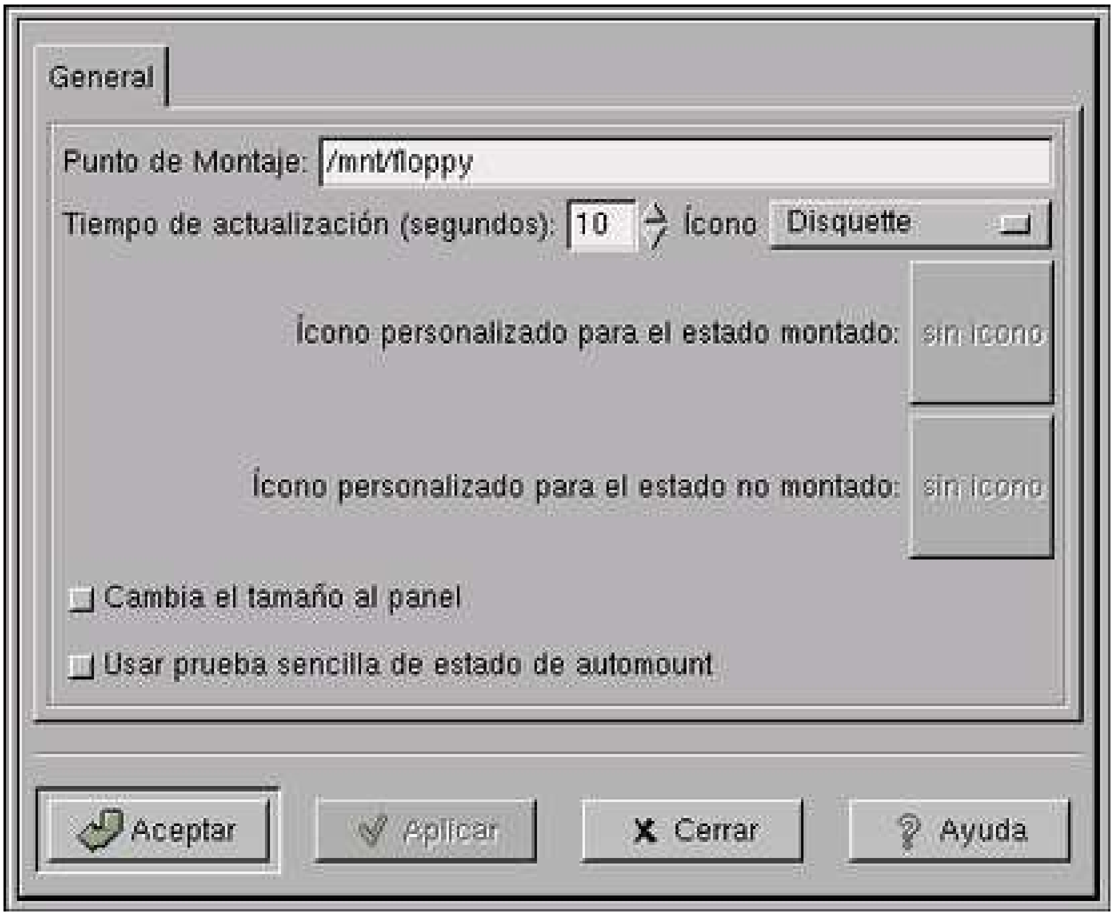
Si deja descansar el cursor sobre el aplique aparecerá un tooltip con el punto de montaje y el estado de la unidad, como puede ver en Figura 9-66.

/mnt/floppy not mounted

Figura 9-66. El Aplique Montador de discos ensenando un tooltip

Personalización

Usted puede personalizar el aplique `Montador de Discos` pulsando con el botón derecho y escogiendo **Propiedades...**. Se abrirá el diálogo de Propiedades (puede verlo en Figura 9-67), que le permite cambiar varios parámetros.



Punto de Montaje: /mnt/floppy

Tiempo de actualización (segundos): 10

Ícono: Disquette

Ícono personalizado para el estado montado: sin icono

Ícono personalizado para el estado no montado: sin icono

☐ Cambia el tamaño al panel

☐ Usar prueba sencilla de estado de automount

Figura 9-67. El diálogo de Propiedades

Las propiedades son:

- *Punto de Montaje* — Este es el punto que se utiliza para montar la unidad. Si no esta familiarizado con los puntos de montaje, este es un directorio vacío que tendrá el contenido de la unidad cuando este montada. Los puntos de montaje pueden estar en cualquier parte del sistema de ficheros, pero por convención todos los puntos de montaje para unidades removibles se ponen en el directorio `/mnt`
- *Actualización en segundos* — Este es el intervalo en segundos que espera el aplique `Montador de Discos` para refrescar su icono comprobando el estado del montaje. Esta opción solo tiene sentido si a veces monta o desmonta la unidad con otra orden o aplicación además del aplique `Montador de Discos`.

- *Icono* — Determina los iconos (uno cuando no esta montada y otro si lo esta) que mostrará para la unidad Hay conjuntos de iconos para los tipos de unidad más comunes(disquetes, CDROM, Zip, disco duro, y JAZ). Los puede ver en Figura 9-68. También puede escoger **Personalizado**; que le permite especificar sus iconos particulares.

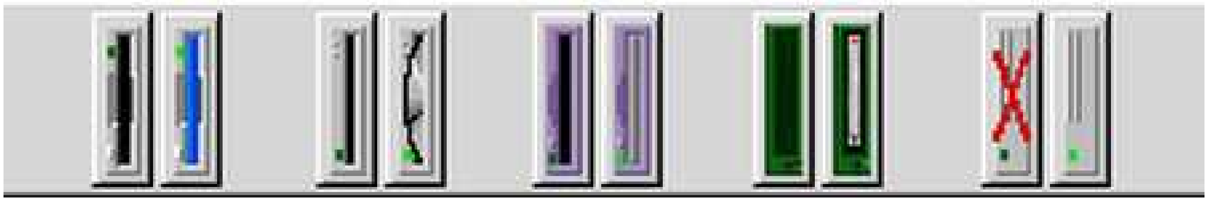
  

  Figura 9-68. Iconos para diversos tipos de unidades montadas y no montadas

  Dese cuenta que Figura 9-68 muestra los iconos correspondientes al estado no montado y montado de (de izquierda a derecha) unidad de disquete, CDROM, Zip, JAZ, y disco duro.

- *Icono personalizado para el estado montado* — Un icono personalizado que se mostrará cuando la unidad este montada. Esta opción solo estará disponible si en **Icono:** se ha seleccionado la opción "Personalizado".
- *Icono personalizado para el estado desmontado* — Un icono personalizado que se mostrará cuando la unidad no este montada. Esta opción solo estará disponible si en **Icono**: se ha seleccionado la opción "Personalizado".
- **Escalar el tamano al del panel** — Seleccionando esta opción el tamano de los iconos montado y desmontado se escala para que coincida con el del Panel. Si esta opción esta desactivada el tamano de los iconos sera fijo, con independencia del tamano del Panel. Seleccionar esta opción normalmente ayuda a mejorar el aspecto. Para tamanos muy reducidos del Panel, puede valer la pena desactivar esta opción ya que mejora la visibilidad del aplique al forzarlo a aparecer más grande y rotado.
- **Usar la amigable prueba del estado automontado** — Seleccione esta opción si utiliza automount, sino dejela desactivada.

  > **Información para usuarios avanzados:** La orden predeterminada que utiliza el aplique `Montador de Discos` para averiguar si una unidad esta montada es **stat**. Si el usuario utiliza `automount` puede provocar que se monte automáticamente la unidad. Si se activa este botón utilizará en su lugar la orden **mount** para evitar que `automount` monte la unidad. El botón esta desactivado por defecto porque **mount** gasta más cpu que **stat**.

Después de efectuar sus cambios, pulse el botón **OK** para aplicar los cambios y cerrar el diálogo de Propiedades **Apply**. Para deshacer los cambios y recuperar los valores anteriores pulse el botón **Close** Properties

Configurando el Sistema

Para usuarios avanzados

Esta sección esta pensada para administradores de sistemas y usuarios avanzados.

Para configurar correctamente el Aplique `Montador de Discos` , el administrador del sistema puede necesitar los privilegios de root Esta sección hace una introducción muy básica.

En `/etc/fstab` se guarda la información del punto de montaje y tipo de sistema de ficheros que corresponde a cada unidad. Este fichero se puede configurar manualmente o usando la aplicación `linuxconf`. Cuando la unidad pueda contener más de un tipo de sistema de ficheros (como sería el caso de la disquetera que puede tener sistemas de ficheros msdos o ext2), debería usar la opción ªuto". A cada unidad le corresponde una sola linea de `/etc/fstab` como:

```
/dev/fd0        /mnt/floppy      auto    noauto,rw,user  0 0
```

Esta entrada describe la primera disquetera (/dev/fd0) indicando que su punto de montaje es `/mnt/floppy`, que su tipo de sistema de ficheros debería detectarse automáticamente ya que no es fijo, y las siguientes opciones de configuración: "noauto"— No montar automáticamente al arrancar el ordenador "rw"— Habilitar lectura y escritura en la unidad, y üser"— Los usuarios pueden montar la unidad. Todas estas opciones, y los dos campos finales que no hemos descrito, se discuten en detalla en la pagina del manual de fstab a la que puede acceder tecleando **man fstab** o a través del `Visualizador de ayuda de GNOME`.

La aplicación `linuxconf` proporciona un interfaz gráfico para controlar los sistemas de ficheros. Para arrancar `linuxconf` , solo ha de teclear `linuxconf`, en una ventana con el interprete de ordenes (Ha de haber entrado en el sistema como root). Escoja **Config**→filesystems→**Access local drive**. Para editar una entrada, solo ha de seleccionarla. `linuxconf` trata de ser fácil de usar y cuenta con su propio sistema de ayuda para conducirle durante todo el proceso. También puede anadir nuevas entradas seleccionando el botón **Add**.

Solución de problemas y comprensión de los mensajes de error

Si su sistema no esta configurado adecuadamente se puede encontrar con ciertos mensajes de error al tratar de montar y desmontar algunas unidades. Aquí tiene una lista de los mensajes más habituales y sus causas:

- "mount: /dev/fd0 is not a valid block device"— Habitualmente este error se produce por que la unidad (en este ejemplo, /dev/fd0, es decir la unidad de disquetes) esta vacía.
- "mount: only root can mount /dev/fda on /mnt/floppy"— No esta autorizado a montar la unidad. Pongase en contacto con el administrador del sistema para que le otorgue los permisos necesarios.

Nota para Administradores de Sistemas: Para conseguir que los usuarios puedan montar y desmontar la unidad ha de anadir üserª las opciones de montaje (cuarta columna) de `/etc/fstab`. Se puede hacer manualmente o con `linuxconf`, escogiendo el apartado *Local volume* en **Config**→Filesystems→**Access local drive**. Después de escoger la unidad en la lista, le mostrará las *Volume specifications*. Pulse en el apartado *Options* y active el botón **User mountable**.

- "mount: wrong fs type, bad option, bad superblock on /dev/cdrom, or too many mounted file systems"— Este error puede tener varias causas. La más habitual es no haber acertado con el tipo de sistema de ficheros, como pueda ser tratar de montar un CDROM de música como si contuviera datos o un disquete msdos como si su formato fuera ext2.
- "mount /mnt/cdrom 2>&1 reported: mount: No medium found"— Este error indica que la unidad, en este caso la unidad CDROM, esta vacía.
- "umount /mnt/cdrom 2>&1 reported: umount: /mnt/cdrom: device is busy"— Este error indica que la unidad no se puede desmontar por que esta siendo utilizada por el ordenador. A menudo se produce al tener abierto un directorio de la unidad en el `Gestor de ficheros` o por que el directorio de trabajo de un terminal de una de sus ventanas es de la unidad.
- "umount: can't find /mnt/floppy in /etc/fstab or /etc/mtab "— Indica que su sistema no tiene configurado el punto de montaje que trata de utilizar Muchas veces se debe a un error al rellenar la casilla de *punto de montaje* en el Diálogo de Propiedades (vea la sección de nombre *Personalización*). Para averiguar el punto de montaje correcto, pongase en contacto con el administrador de su sistema

  > **Nota para usuarios avanzados:** Cada dispositivo(sistema de ficheros o unidad) a montar debería estar reflejado en el fichero de configuración `/etc/fstab` La lectura de este fichero le indicará que dispositivos están configurados en su sistema. Para anadir o modificar las entradas puede editarlas manualmente o utilizar `linuxconf`.

- "mount: /dev/fd0 already mounted or /mnt/floppy busy mount: according to mtab, /dev/fd0 is mounted on /mnt/floppy_ext2 "— Este error se produce si un dispositivo (en este caso /dev/fd0) esta configurado para varios puntos de montaje y intenta montarlo en uno de ellos cuando ya esta montado en otro. Normalmente no hay ninguna necesidad de tener varios puntos de montaje para un solo dispositivo.
- "mount: the kernel does not recognize /dev/sda4 as a block device(maybe 'insmod driver'?)"— Pongase en contacto con el administrador de su sistema. Este error se produce si el núcleo de su sistema no esta configurado para cargar automáticamente los módulos del núcleo para estos dispositivos.

Errores y limitaciones conocidos

Expulsar No siempre funciona. Cuando se intenta expulsar una unidad montada no se da un mensaje de aviso de esta circunstancia.

GNOME KeyBoard Applet

`GNOME KeyBoard Applet`, shown with its default configuration in Figura 9-69, allows you to easily and quickly change the keyboard map to those used in various different countries. To add this applet to a Panel, right-click on the Panel and choose **Panel**→Add to panel→Applet→Utility→**GKB KeyBoard Switcher**.

Figura 9-69. GNOME KeyBoard Applet

Usage

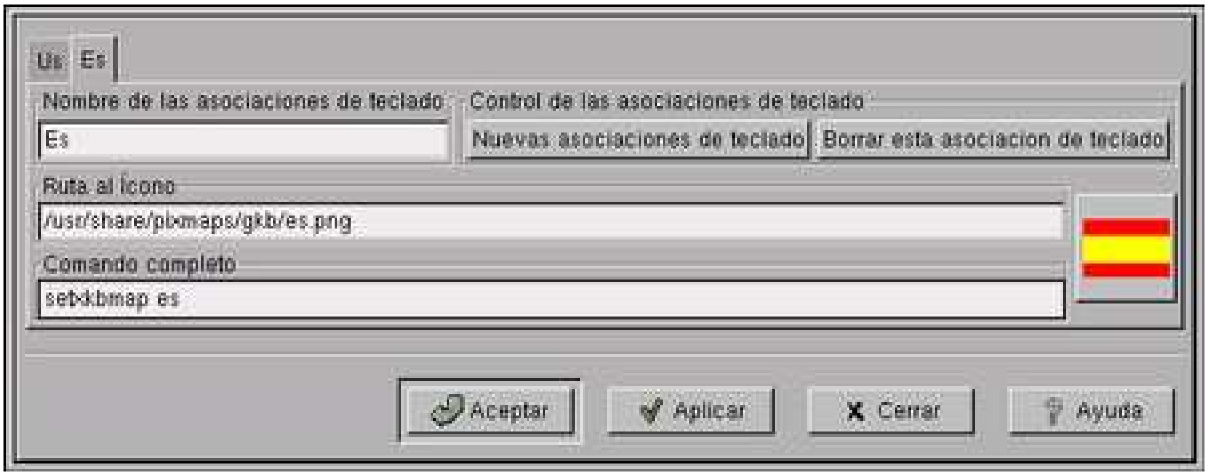
Once configured, the `GNOME Keyboard` applet allows you to switch the keyboard mapping between any number of keyboard layout. Just left-click on the applet or press **Alt**-**Shift** to switch the keyboard mapping.

Right-clicking on the applet brings up a menu containing the following items:

- **Properties…** — opens the *Properties* dialog.
- **Help** — displays this document.
- **About…** — shows basic information about `GNOME KeyBoard Applet`, including the applet's version and the author's name.

Customization

You can customize `GNOME KeyBoard` applet by right-clicking on it and choosing **Properties…**. This will open the Properties dialog (shown in Figura 9-70), which allows you to add, modify, and remove keymaps, as well as to configure the applet's appearance.



Nombre de las asociaciones de teclado: Es

Ruta al icono: /usr/share/pixmaps/gkb/es.png

Comando completo: setxkbmap es

Figura 9-70. Properties dialog

The Properties dialog box has two tabs: *Keymaps* and *Options*. On the *Keymaps* tab, you can Add, Edit, Delete or change the order of keyboard layouts. On the *Options* tab you can set the appearance of the applet (flag, label or flag+label) and its size (Normal or Big), as well as the key sequence to use to get GKB to switch between keyboard layouts (see section.)

Setting keyboard layouts for you language

Setting up keymaps can consist in one or more of the following steps:

- Adding a required keyboard layout — On the *Keymaps* tab, click on the **Add** button. The tree shown in Figura 9-71 allows you to choose the keymap best suited for you, based on the language and the country involved.

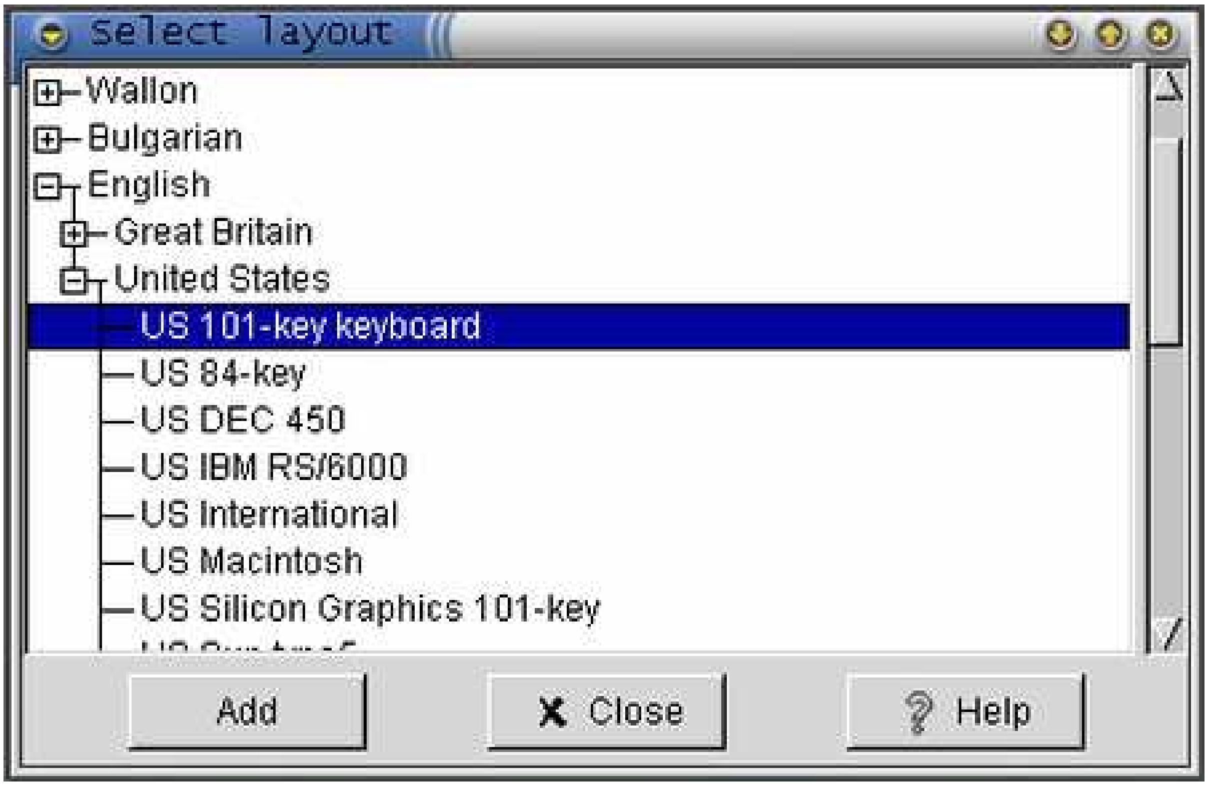


Figura 9-71. Select Layout dialog

To add a keymap, click on the **+** sign preceeding the languge you want to set. A list of coutries where the given language is used appears. Again, click on the **+** preceeding the country chosen, and a list of keymaps shows up. Select the keymap you would like to use and click **Add**. Your keymap gets added to the list on the GKB Properties window. You may add another keymap or click **Close** to close the Select Layout dialog.

- Editing an existing keyboard layout — Selecting a keymap and pressing the **Edit** brings up the Edit keymap window (see Figura 9-72).

Name: US 105 key keyboard (with winc
Architecture: ix86
Label: us
Type: 105
Language: English
Codepage: iso-8859-1
Country: United States
Command: gkb_xmmap us
Flag Pixmap

Where command can be:
* xmodmap /full/path/xmodmap.hu
* gkb_xmmap hu
* setxkbmap hu

Figura 9-72. Edit keymap dialog

On this dialog, you can modify different properties of the keymap. These properties are:

- *Name*: The name of the keymap, as shown in the GKB Properties window and in the hint appearing when you move your mouse over the applet.
- *Label*: This is the label that appears when you set "Label"or "Flag+Label"modes. See la sección de nombre *Miscellaneous options* for more details.
- *Language*: This option will be used in Gnome 2.0. It has no effect right now.
- *Country*: This option will be used in Gnome 2.0. It has no effect right now.
- *Flag*: This is the place where you can set the flag to be displayed with the given keyboard layout.
- *Architecture*:This option will be used in Gnome 2.0. It has no effect right now.
- *Type*: This option will be used in Gnome 2.0. It has no effect right now.
- *Code page*: This option will be used in Gnome 2.0. It has no effect right now.
- *Command*: This is the command which `GNOME KeyBoard` will use to change the keymap. The default is to use the **gkb_xmmap *`xmodmap-file-extension`*** command, where *`xmodmap-file-extension`* should be replaced by the extension of the xmodmap file you want to use.

  > **Finding keyboard layouts availble on your system:** On a typical Linux system, xmodmap files can be found under the directory `/usr/share/xmodmap`.

  To set the keymap to a US 101 key keyboard, for example, you would use **gkb_xmmap us-101**.

If this doesn't work, you may also try setting the keyboard using command **setxkbmap** ***`LC`*** where *`LC`* is the two letter country code of your locale. (for example, **setxkbmap fr** to use a French keyboard). Finally, if you have your own keyboard layout (xmodmap) file, set the command to **xmodmap** ***`xmodmap-filename`*** (for example, **xmodmap ~/xrus/yawerty.koi8.xmm** to use keyboard layout for Cyrillic letters in koi8 encoding). Please see la sección de nombre *Technical information* for more information.

- Removing a keyboard layout that is no longer needed — To remove a keyboard, select it (click on it in the GKB Properties window) and click the **Delete** button.
- Reordering keyboard layouts — The order in which the keyboard layouts become active as you click on the applet or press the hot key depends on the order they appear in the list in the Properties window. The layout that is displayed at the top of the list will become the default layout when you close the Properties window. To change the order in the list, select the keymap to be moved, and click **Up** or **Down** as appropriate.

After you have made all the changes you want, click on **Apply** to apply the changes or on **OK** to apply the changes and close the Properties dialog. To cancel the changes and return to previous values, click the **Close** button. The **Help** button brings up this chapter of the on-line help.

Miscellaneous options

Different options allow you to customize the look of your applet. As a new feature, you can select between three different display modes:

- Flag mode — The flag associated to the keymap is displayed on the Panel.
- Label mode — No flag is displayed, only the label associated with the keymap.
- Flag and label mode — Both flag and label associated with the keymap are displayed.

Many users have reported, that the applet takes too much room on the panel. You can now set the applets size from the *Applet size* pull down list. Set the size to **Normal** if you want a smaller applet. If you have plenty of space or like nice big flags on you panel, set the option to **Big**.

An often formulated user wish was to implement the keymap switching using hotkeys. The developers proudly announce, that keyboard initiated switching now works. The hotkey combination that allows to change keymaps is set to **Alt-Shift** (**Alt** being the left **Alt** key). You can customize this hotkey sequence from the GKB Properties window's *Options* tab. Click on the **Grab hotkey** button and press the keys you want to set. The key combination is displayed in the input box near the button (you may see something like: Control-Shift_R). Finally, click on **Apply** or **OK** to finalize the new settings.

Technical information

Normally you do not need these details - but if something is not working, or you are just curious, read on.

`GNOME Keyboard` switches the keyboard map by issuing a command to X Window System. X Window System has two mechanisms for setting keyboard mapping:

older one called "xmodmap^{a}nd a newer one, based on the so-called "Xkb extension". If you have Xkb enabled, you should use it and switch keyboard layouts by issuing a command **setxkbmap *`LC`***. It comes with a number of various keyboard layout files, usually in directory `/usr/X11R6/lib/X11/xkb/symbols`.

If you do not have Xkb extension enabled, or if it just does not cover the language you need, you should use the older **xmodmap** mechanism. In this case, you need to have a file which describes keyboard layout in a special format (see manual page for **xmodmap** for details), and the command should be **xmodmap *`filename`***. `GNOME Keyboard` includes a number of keyboard layout files, which are installed in the directory `/usr/share/xmodmap`; these files have names like `xmodmap.de`. To use one of these files, you can use the command **gkb_xmmap *`LC`*** which is equivalent to **xmodmap /usr/share/xmodmap/xmodmap.*`LC`***: for example, **gkb_xmmap hu** is the same as **xmodmap /usr/share/xmodmap/xmodmap.hu**.

Known Bugs and Limitations

- Languages and countries showing up in the Select layout dialog are not sorted in alphabetical order.
- The program has very few error handling routines implemented. If you try to feed it something unusual, it may crash.
- If it does not crash, it returns the error: "The keymap switching returned an error". If the Edit window is open when this error appears and you press the **OK** button on this window, it is likely that nothing will happen. Try closing the Edit window first and then the error window.

Authors

`GNOME KeyBoard` was written by Szabolcs Ban (<`shooby@gnome.hu`>). Please send all comments, suggestions, and bug reports to the GNOME bug tracking database[38]. (Instructions for submitting bug reports can be found on-line[39]). You can also use `Bug Report Tool` (**bug-buddy**), available in the Utilities submenu of **Main Menu**, for submitting bug reports.

This manual was originally written by Szabolcs (Shooby) Ban (<`shooby@gnome.hu`>) and Dan Mueth (<`d-mueth@uchicago.edu`>). It has been rewritten (strongly based on the original) by Emese Kovacs (<`emese@gnome.hu`>) to reflect changes from v1.2 to v1.4. The Technical Information section has been added by Alexander Kirillov (<`kirillov@math.sunysb.edu`>). Please send all comments and suggestions regarding this manual to the GNOME Documentation Project[40] by sending an email to <`docs@gnome.org`>. You can also submit comments online by using the GNOME Documentation Status Table[41].

GNOTES! Applet

`GNOTES!` applet, shown in Figura 9-73, allows you to cover your GNOME desktop with little, yellow, virtual sticky-notes. To learn how to add this applet to a Panel, right-click on the Panel and choose **Panel**→Add to panel→Applet→Utility→**GNotes!**.

Buy some
yard gnomes:
555-1234

Figura 9-73. GNOTES!

Usage

This applet places a yellow sticky-note on your desktop. To use it, left-click on the **GNOTES!** icon to make a new note appear on your desktop. After creating a new note, you may then left-click within the yellow area of the note to begin adding text to it.

Right-Click Pop-Up Menu Items

In addition to the standard menu items, the right-click pop-up menu has the following items:

- **Properties...** — opens the Properties dialog which allows you to customize the appearance and behavior of this applet.
- **Help** — displays this document.
- **About...** — shows basic information about `APPLET Applet`, inluding the applet's version and the author's name.
- **Raise Notes** — causes all your notes to appear above any overlapping windows.

- **Lower Notes —** causes all your notes to be hidden below any overlapping windows.
- **Hide Notes —** causes all your notes to become hidden from view. It does not destroy your notes.
- **Show Notes —** brings your notes back into view if you used the **Hide Notes** menu command.

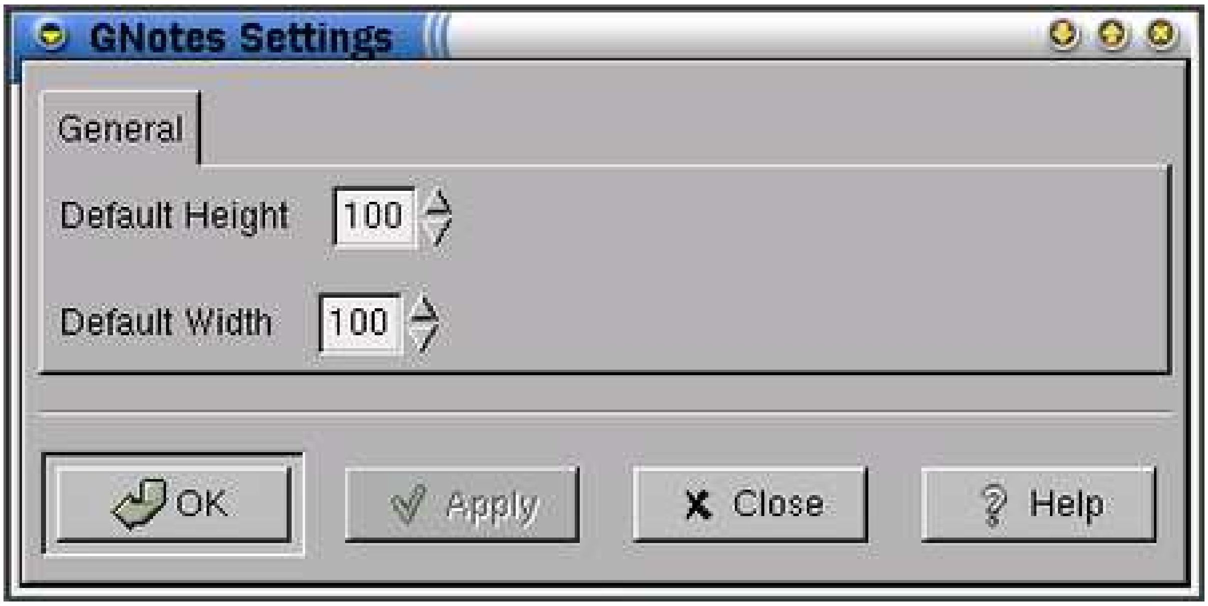
Right-Clicking on the Left Border of Individual Notes

You may also right-click on the left border of each of the notes on your desktop to change their individual properties.

- **Raise Note —** This menu item causes your note to appear above any overlapping windows.
- **Lower Note —** This menu item causes your note to be placed below any overlapping windows.
- **Hide Note —** This menu item causes your note to become hidden from view. It does not destroy your note.
- **Destroy Note —** This menu item permanently removes your note from the desktop. Unlike **Hide Notes**, you may not recover your note.

Properties

You can configure `GNOTES!` applet by right-clicking on the applet and choosing the **Properties...** menu item. This will open the Properties dialog, shown in Figure 2.



Default Height 100

Default Width 100

Figura 9-74. Properties Dialog

To change the default size at which your notes appear on the desktop, you may either click on the **up** and **down** arrows, or type values (in pixels) directly into the fields next to the *Default Height* and *Default Width* labels.

After you have made all the changes you want, click on **OK** to apply the changes and close the Properties dialog. To cancel the changes and return to previous values, click the **Cancel** button.

Known Bugs and Limitations

Setting the *Default Height* or *Default Width* may cause the `GNOTES` to crash.

After first adding `GNOTES!` to your Panel, clicking on the first note you create may cause a second note to be created on your desktop.

Authors

This applet was writen by spoon <`spoon@ix.netcom.com`> and dres <`dres@debian.org`>. Please send all comments, suggestions, and bug reports to the GNOME bug tracking database[42]. (Instructions for submitting bug reports can be found on-line[43]. If you are using GNOME 1.1 or later, you can also use `Bug Report Tool` (**bug-buddy**), available in the Utilities submenu of **Main Menu**, for submitting bug reports.

The documentation for this applet which you are reading now was written by Michael Hall <`mphall@cstone.net`>. Please send all comments and suggestions regarding this manual to the GNOME Documentation Project[44] by sending an email to <`docs@gnome.org`>. You can also submit comments online by using the GNOME Documentation Status Table[45].

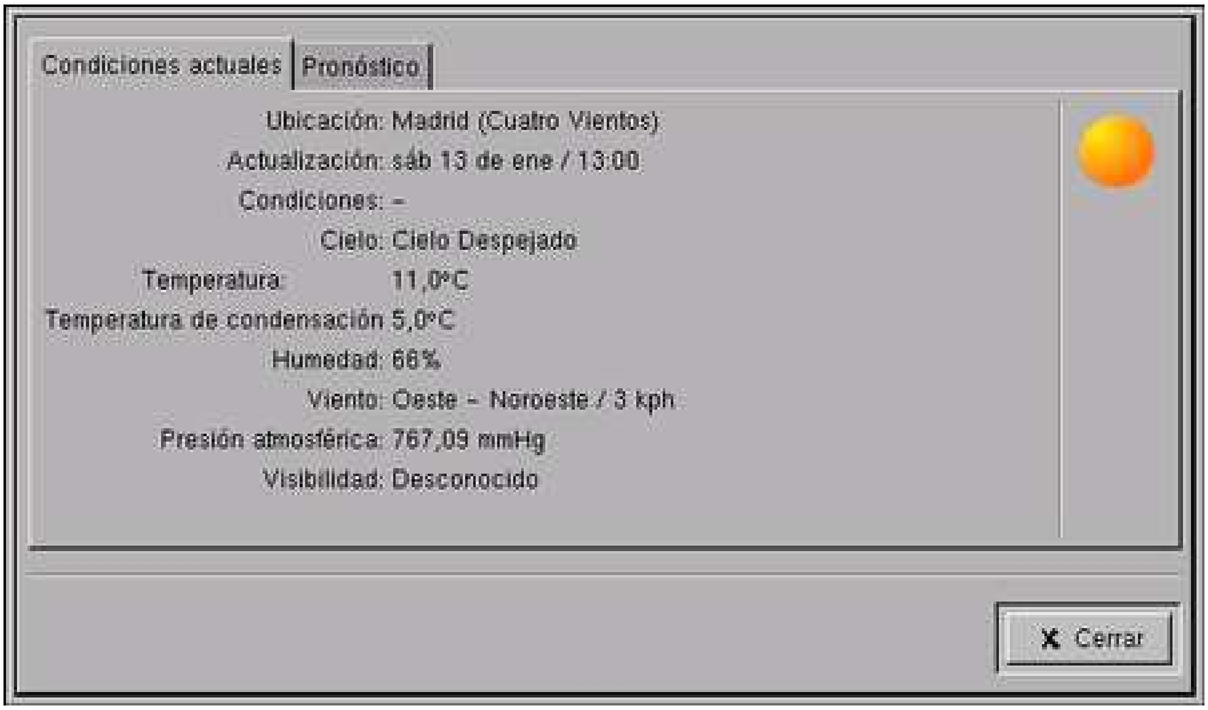
GNOME Weather Applet

`GNOME Weather` applet, shown in Figura 9-75, retrieves and displays various weather information. To add this applet to a Panel, right-click on the Panel and choose **Panel**→Add to panel→Applet→Utility→**GNOME Weather**.

Figura 9-75. GNOME Weather Applet

Usage

`GNOME Weather` displays the current temperature and weather conditions in numeric and iconified form inside the applet. For further information, double-click on the applet. This will open up the Weather Information Window, shown in Figura 9-76. This displays the current weather information and either a one-day or five-day forecast.



Ubicación: Madrid (Cuatro Vientos)
Actualización: sáb 13 de ene / 13:00
Condiciones: –
Cielo: Cielo Despejado
Temperatura: 11,0°C
Temperatura de condensación 5,0°C
Humedad: 66%
Viento: Oeste - Noroeste / 3 kph
Presión atmosférica: 767,09 mmHg
Visibilidad: Desconocido

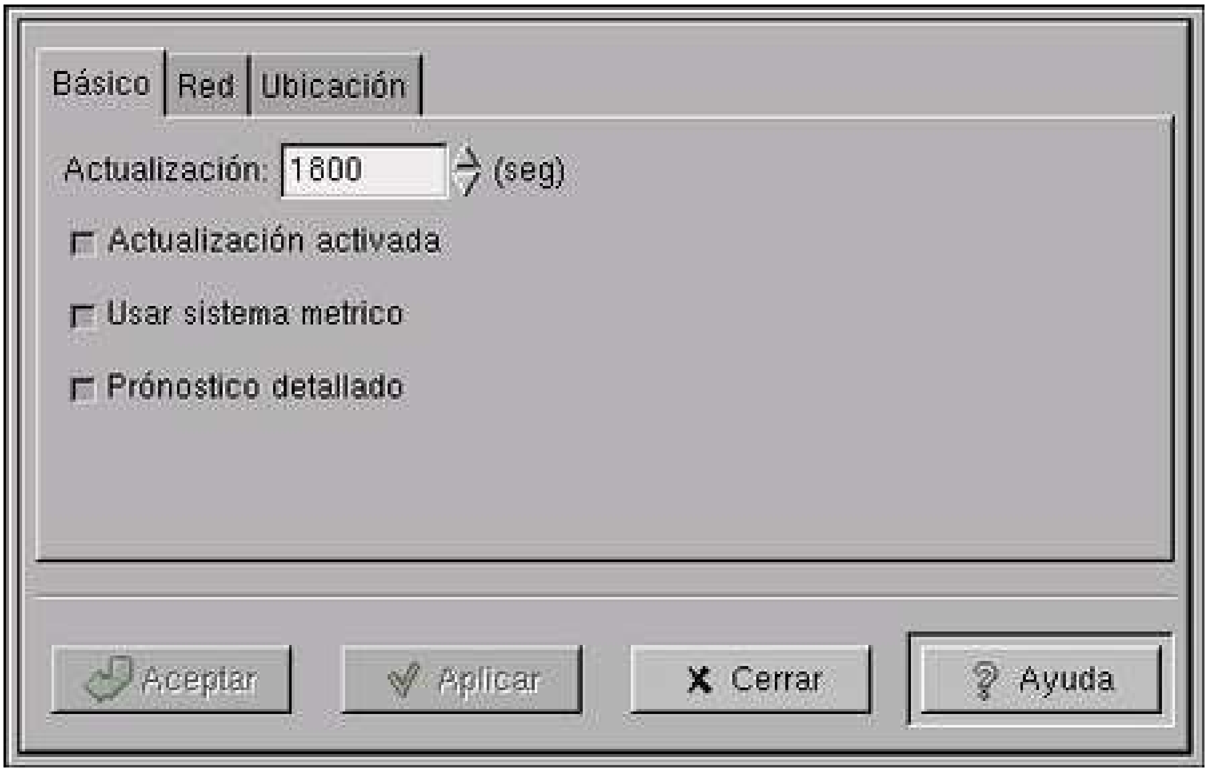
Figura 9-76. Weather Information Window

Right-clicking on the applet brings up a menu containing the following items:

- **Update** — refreshes the weather information and display.
- **Properties…** — opens the *Properties* dialog.
- **Help** — displays this document.
- **About…** — shows basic information about `GNOME Weather Applet`, inluding the applet's version and the author's name.

Customization

You can customize `GNOME Weather` applet by right-clicking on it and choosing **Properties…**. This will open the Properties dialog(shown in Figura 9-77), which allows you to change various settings.



Actualización: 1800 (seg)

☐ Actualización activada

☐ Usar sistema metrico

☐ Prónostico detallado

Figura 9-77. Properties dialog

The properties in the *Basic* tab are:

- Update Interval — This option determines how often `GNOME Weather` will connect to the server(s) and retrieve weather information. Current conditions, forecast and radar map (if enabled) will be downloaded

  > **Note About Server Updates:** Note that the *Update Interval* only determines how often your computer downloads information from the server(s). The update time shown in the Current Conditions tab (viewed by double-clicking on the applet) indicates when those measurements were renewed on the server, rather than when they were last retrieved.

  > **Disabling Automatic Updates and Using Manual Updates:** You can disable automatic updates by unchecking the *Update enabled* box. On the other hand, you can also force `GNOME Weather` to perform an update by choosing the corresponding option in the popup menu. These two options are very useful if you have an intermitant internet connection, such as a laptop or modem provides.

- Update enabled — Select this if you would like `GNOME Weather` to automatically download the latest weather information at the time interval specified by *Update*. Deselect this if you would only like weather updates to be done manually, by right-clicking on the applet and selecting **Update**.

- Use metric — By default `GNOME Weather` uses the imperial system of units. Select this box to use metric units. The units used are shown in Tabla 9-1.

Tabla 9-1. Measurement Units

Quantity	Metric	Imperial
Temperature	deg Celsius	deg Farenheit
Windspeed	km/h	mph
Pressure	mmHg	inHg
Visibility	km	miles

- Detailed Forecast — Select this if you would like `GNOME Weather` to retrieve the full five day forecast for your particular area. Note that these forecasts may not be available for some locations.

  The forecast retrieved when this button is not selected is a brief forecast for the broader area containing the selected location (usually the entire state) and typically is a 5-day forecast.

  > **Forecast Availability:** Note that the detailed forecasts downloaded from IWIN are available only for US cities.

The properties in the *Network* tab should be used if your computer is located behind a firewall. These properties are:

- Use proxy — Select this button if your computer is behind a firewall and you must use an HTTP proxy to access the Web.
- Proxy host — Enter your proxy host IP address here (if you are using a HTTP proxy).
- Username — Enter your username here.
- Password — Enter your password here. (Note that this password will be saved in a private configuration file but will not be encrypted.)

The *Location* tab allows you to specify the geographic location that you would like `GNOME Weather` applet to display the weather information for. Click on any plus (+) symbol to expand the tree or any minus (-) symbol to collapse a tree branch. Select the city or region by clicking with the first mouse button.

Locations are organized in a three-level hierarchy. The top level contains broader geographical areas, the second contains sub-regions of these areas and the last contains the particular locations. This hierarchy is essentially based on the way information is organized in the US NWS (National Weather Service), and that is the reason that the US and Canada appear on the topmost level.

After you have made all the changes you want, click on **OK** to apply the changes and close the Properties dialog. To cancel the changes and return to previous values, click the **Cancel** button.

Further Information

`GNOME Weather` has a homepage at http://gweather.dhs.org/[46]. Here you can find the latest Locations[47] file, which is periodically updated with new cities, as sent in by users. If your city is not included in the distribution, please send an email to

Spiros Papadimitriou (<`spapadim+@cs.cmu.edu`>) with the necessary information and it will be included in the next release.

You may also want to visit the homepage if you are curious to see what's new[48].

Known Bugs and Limitations

Blocking Input/Output

Even though `GNOME Weather` now uses non-blocking I/O to retrieve data from the network, there are still some steps that block execution. Most notably, establishing a TCP connection to remote hosts is a blocking operation. Because the NWS and IWIN web servers are often heavily loaded, this step may take a significant amount of time. While that happens, the application is unable to respond to CORBA requests from the Panel. In its current implementation, the Panel iterates through all applications and sends frequent CORBA requests (eg. for saving state). If an applet cannot respond for any reason, then the Panel will block waiting for a response.

While the Panel is blocked, it will not respond to any user (or application) requests. For instance, Panel movement and Panel menus (the ones that appear upon a right click) will not work. However, other applets in the Panel should work (unless they have made a CORBA request to the Panel, eg. for querying Panel size). As soon as the blocking operation in `GNOME Weather` completes, things should return to normal (and user interface requests that were buffered will be executed).

There is an experimental version of `GNOME Weather` that uses a separate thread for HTTP processing, which may be incorporated (temporarily) in the next release. However, the final solution is `gnome-vfs` which will be part of GNOME 2.0 and will offer cross-platform support for fully asynchronous I/O.

Frequently Asked Questions

This is a list of frequently asked questions about `GNOME Weather`. For further information and updates, please visit the GNOME Weather homepage[49]. If your question is still unresolved, you can email the author at <`spapadim+gweather@cs.cmu.edu`>.

Why does GNOME Weather freezes my Panel?

This is due to the blocking nature of certain network operations (see also la sección de nombre *Blocking Input/Output*) and due to the way the Panel currently works.

Why does location list appears empty?

This is probably because the `Locations` file was not installed in the proper place. This is usually because `GNOME Weather` and GNOME were not configured in the same way. The file containing the locations must be installed in the `gweather` subdirectory, under the gnome data directory. You can find out the latter with the **`gnome-config -datadir`** command.

If you have compiled gnome-applets yourself, make sure that you have used **`configure -prefix=`gnome-config -prefix` -sysconfdir=`gnome-config -sysconfdir``**. Binary RPMs assume a that the prefix and sysconfdir are `/usr` and `/etc`, respectively. If you have compiled

GNOME yourself with different options, you need to download and compile gnome-applets yourself.

Why does GNOME Weather display a question mark and dashes for current conditions?

This will happen if `GNOME Weather` cannot access the NWS server for any reason. This may be because your network connection is down, or the NWS server is down, or maybe the NWS server does not currently have any information about your location.

Why does GNOME Weather say that a forecast is not available?

If you have enabled detailed forecasts, then it is possible that one may not be available for your location. In this case, try disabling detailed forecasts.

Another possible reason is that the IWIN server is down and `GNOME Weather` cannot retrieve forecast information. The problem should go away as soon as the IWIN server is up again.

Authors

`GNOME Weather` was written by Spiros Papadimitriou (<`spapadim+@cs.cmu.edu`>). Please send all comments, suggestions, and bug reports to the GNOME bug tracking database[50]. (Instructions for submitting bug reports can be found on-line[51]. If you are using GNOME 1.1 or later, you can also use `Bug Report Tool` (**bug-buddy**), available in the Utilities submenu of **Main Menu**, for submitting bug reports.

This manual was written by Spiros Papadimitriou (<`spapadim+@cs.cmu.edu`>) and Dan Mueth (<`d-mueth@uchicago.edu`>). Please send all comments and suggestions regarding this manual to the GNOME Documentation Project[52] by sending an email to <`docs@gnome.org`>. You can also submit comments online by using the GNOME Documentation Status Table[53].

El Aplique Mini-Commander

`El aplique Mini-Commander`, que puede ver en Figura 9-78, anade una linea de ordenes a su Panel. Panel. Sus funciones incluyen compleción de ordenes, historial, macros modificables y un reloj interno opcional. Su sistema de macros facilita su uso para tareas tan diversas como arrancar un programa (o una pequena macro), ver una pagina web o buscar una pagina info o de manual, etc. `Mini-Commander` puede despegarse del Panel usando un tirador lateral opcional, lo cual es especialmente útil en los paneles verticales.

Para anadir este aplique a un Panel, pulse sobre él con el boton derecho y escoja **Panel**→Add to panel→Applet→Utility→**Mini-Commander**.

Figura 9-78. El Aplique Mini-Commander

Uso

Para arrancar un programa o ejecutar una orden, entre su nombre y pulse return. Para buscar una orden o aplicación en su sistema de ficheros pulse sobre el pequeno **circulo** de la esquina inferior.

`Mini-Commander` ofrece compleción de ordenes (similar a la de otros interpretes de ordenes de usuario). A menudo no hace falta teclear todo el nombre, basta con los primeros caracteres y la tecla **tabulador**. `Mini-Commander`; intentará completar el nombre del programa tal como hacen la mayoría de shells UNIX.

`Mini-Commander`,al igual que la mayoría de los shells UNIX, también guarda un historial de ordenes que permite recuperar las ultimas ordenes introducidas con las teclas **flecha arriba** o **flecha abajo**. Para evitar duplicidades no se guardan en el historial las repeticiones consecutivas de la misma orden. También puede acceder a la lista de historial del aplique pulsando el pequeno **icono flecha abajo** y seleccionando una de las ordenes de la lista.

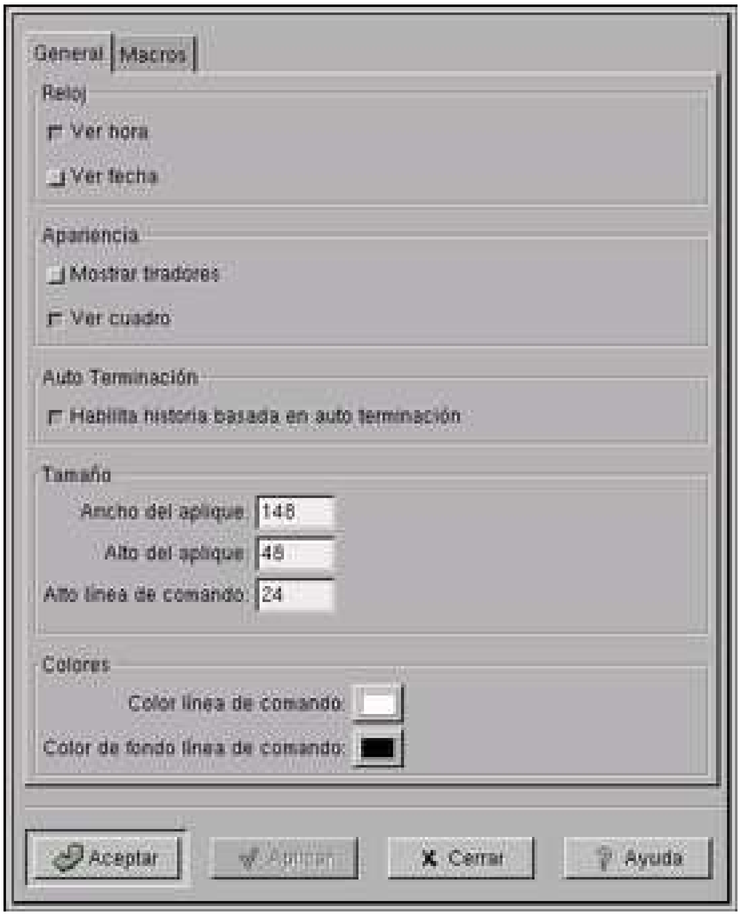
`Mini-Commander` puede utilizar macros. Viene con varias macros predefinidas. Por ejemplo, si entra **term:*`orden`*** se ejecutará ***`orden`*** en una ventana de terminal. O si entra una URL se mostrará en su navegador de web. Ademas puede anadir sus propias macros e incluso cambiar las predefinidas.

Pulsando sobre sobre el aplique con el botón derecho aparece un menú con las siguientes opciones:

- **Propiedades...** — abre el diálogo de *Propiedades*.
- **Ayuda** — muestra este documento.
- **Acerca...** — muestra información básica sobre el Aplique `Mini-commander` , como el nombre de los autores y la versión.

Personalización

Puede personalizar `Mini-Commander` pulsando sobre el con el botón derecho y escogiendo **Propiedades...**. Se abrirá el diálogo de Propiedades (puede verlo en Figura 9-79), ue le permite cambiar varios parámetros del aplique.



Reloj

☑ Ver hora

☐ Ver fecha

Apariencia

☐ Mostrar tiradores

☑ Ver cuadro

Auto Terminación

☑ Habilita historia basada en auto terminación

Tamaño

Ancho del aplique: 148

Alto del aplique: 48

Alto línea de comando: 24

Colores

Color línea de comando: ⬜

Color de fondo línea de comando: ⬛

Figura 9-79. Diálogo de Propiedades: Apartado General

Las propiedades de este apartado *General* son:

- Mostrar la hora — Si se marca este botón, se mostrará la hora en la esquina inferior del aplique.
- Mostrar la fecha — Si se marca este botón, se mostrará la fecha en la esquina inferior del aplique.
- Mostrar el tirador — Si marca este botón, se anadirá un tirador lateral al aplique, que permite despegarlo del Panel. Para volver a insertarlo solo ha de arrastrarlo hasta el interior del Panel.
- Muestra marco — Si se marca este botón, se dibujará un marco negro delgado alrededor del aplique.
- Activar auto-compleción basada en el historial — Si se selecciona este botón `Mini-Commander` usará la lista de historial completar sus ordenes automáticamente.
- Anchura del aplique — Entre aquí la anchura que desea para el aplique.
- Altura del aplique — Entre aquí la altura que desea para el aplique.

- Altura de la linea de ordenes — (Esta función esta desactivada.)
- Color de la linea de ordenes — Seleccione el color del texto que usted entra.
- Color de fondo de la linea de ordenes — Seleccione el color de fondo para el texto que usted entra.

El apartado de *Macros* tiene una lista de hasta 99 macros, cada una de las cuales se compone de una expresión regular (*Regex*) y una macro (*Macro*). Entre en la columna izquierda la expresión regular que `Mini-Commander` ha de emparejar, y la macro correspondiente, que será ejecutada, en la derecha. Para aprender a definir sus propias macros puede aprovechar que muchas macros de utilidad general estan ya definidas.

Después de efectuar sus cambios, pulse el botón **OK** para aplicar los cambios y cerrar el diálogo de Propiedades. Para deshacer los cambios y recuperar los valores anteriores pulse el botón **Cerrar**.

Preguntas de uso frecuente

Aquí se relacionan una serie de preguntas de uso frecuente y las correspondientes respuestas:

1. ¿Por que no puedo dar el foco de teclado a `Mini-Commander`?

Este es un problema que arrastra a confusión. Las razones de su origen son diversas y solo se da en ciertas circunstancias.

Cuando no se puede dar nunca el foco a `Mini-Commander` lo más probable es que el problema provenga de su Gestor de Ventanas. Si es su caso me sería de gran ayuda que me enviará un pequeno mensaje detallando que Gestor de Ventanas utiliza (nombre y versión).

A veces ocurre que `Mini-Commander` solo recibe el foco de teclado la primera vez y después ya no hay manera de que lo reciba. En estos momentos se desconoce el origen del problema.

Errores y Limitaciones conocidos

A veces es imposible dar el foco a `Mini-Commander` después de la primera vez.

Información adicional

Para obtener más información sobre el aplique `Mini-Commander` , puede dirigirse a su su pagina web http://www.maruhn.com/mini-commander/[54].

Printer Applet

`Printer` applet, shown in Figura 9-80, allows you to print files by dragging them onto the applet from the desktop or file manager. To add this applet to a Panel, right-click on the Panel and choose **Panel**→Add to panel→Applet→Utility→**Printer Applet**.

Figura 9-80. Printer Applet

Usage

To print a file from your desktop or file manager, drag the file onto the `printer` applet.

Right-Click Pop-Up Menu Items

Right-clicking on the applet brings up a menu containing the following items:

- **Properties...** — This menu item opens the Properties dialog (see la sección de nombre *Properties*) which allows you to customize the appearance and behavior of this applet.
- **Help** — displays this document.
- **About…** — shows basic information about the `Printer Applet`, including the applet's version and the author's name.

Properties

You can configure `printer` applet by right-clicking on the applet and choosing the **Properties...** menu item. This will open the Properties dialog, shown in Figura 9-81.

Nombre de la impresora: Print

Comando de impresión: lpr

Figura 9-81. Properties Dialog

To change the label displayed at the bottom of the `printer` applet, ("Print"in Figura 9-80) type a new name in the *Printer name* field. This setting is useful if you have more than one printer available for use and wish to add a `printer` applet to the Panel for each printer. The *Printer name* does not determine which printer your file will be printed to, it exists as an easy means to to distinguish between printers should you have more than one `printer` applet installed on your Panel.

To change the command the `printer` applet uses to print your files, you may enter a new command in the *Print command* field. By default, the `printer` applet uses the command **lpr**, which is common to many systems. Your system may use a different command. If you're unsure, check your system's documentation.

> **Note for advanced users:** If you have more than one printer, you may designate which printer to send files to by changing the *Print command* setting. For instance, if your system uses the command **lpr** to print files and you need to print your file on the printer named "ljet5", you would change the *Print command* setting to **lpr -Pljet5**.

After you have made all the changes you want, click on **OK** to apply the changes and close the Properties dialog. To cancel the changes and return to previous values, click the **Close** button.

Known Bugs and Limitations

There are no known bugs in the `printer` applet.

Authors

`Printer Applet` was written by Miguel de Icaza (<`miguel@kernel.org`>) and Federico Mena (<`quartic@gimp.org`>). Please send all comments, suggestions, and bug reports to the GNOME bug tracking database[55]. (Instructions for submitting bug reports can be found on-line[56]. You also can use `Bug Report Tool` (**bug-buddy**), available in the Utilities submenu of **Main Menu**, for submitting bug reports.

This manual was written by Michael Hall (<`mphall@cstone.net`>). Please send all comments and suggestions regarding this manual to the GNOME Documentation Project[57] by sending an email to <`docs@gnome.org`>. You can also submit comments online by using the GNOME Documentation Status Table[58].

QuickLaunch Applet

`QuickLaunch` is an applet which holds application launchers. It shrinks the launcher icons to their smallest size to save room on your panel. The example `QuickLaunch Applet` shown in Figura 9-82 contains eight GNOME application launchers in a standard-sized Panel. To add this applet to a Panel, right-click on the Panel and choose **Panel**→Add to panel→Applet→Utility→**QuickLaunch**.

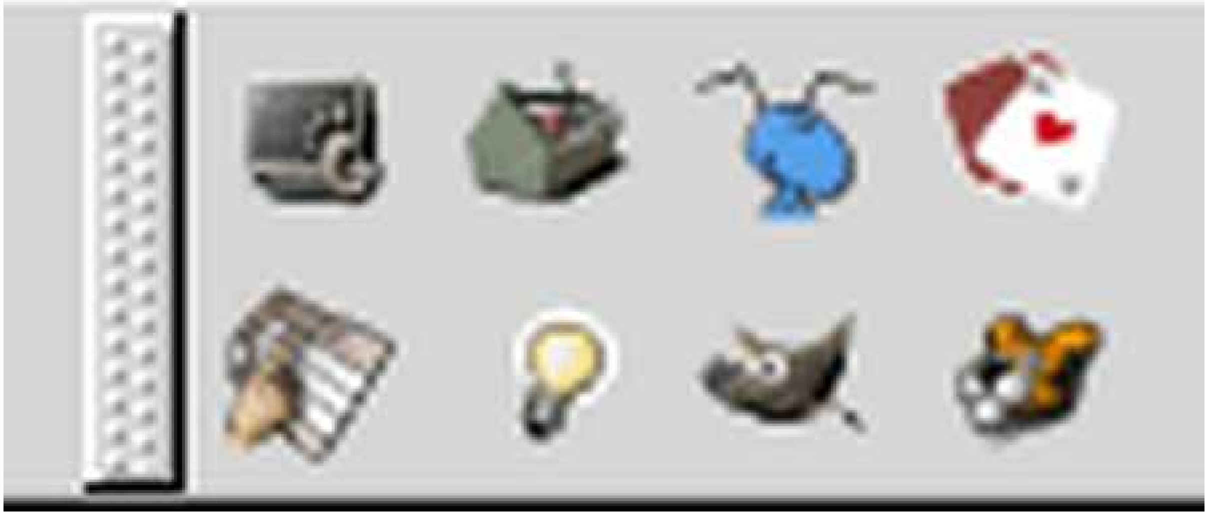


Figura 9-82. QuickLaunch Applet

Usage

To add a launcher to the `QuickLaunch` applet, just drag it from its current position (either on a Panel or in the **Main Menu**) onto the `QuickLaunch` applet using the left mouse button. To remove a launcher from the `QuickLaunch` applet, just right-click on the launcher and select *Delete launcher*. To configure the properties of a launcher which is in your `QuickLaunch` applet, right-click on the launcher and select *Launcher Properties...*.

The vertical bar at the left edge of the applet is used for easily moving the applet in your Panel. Grab the applet by depressing the left or center mouse button and then move the applet, releasing the mouse button when finished. This vertical bar is also used to access the applet menu items by right-clicking on this bar.

Right-clicking on the vertical bar on the left side of the applet brings up a menu containing the following items:

- **Help** — displays this document.
- **About…** — shows basic information about `APPLET Applet`, inluding the applet's version and the author's name.

Known Bugs and Limitations

It is not possible to re-arrange launchers inside the `QuickLaunch` applet. It is also not possible to have multiple `QuickLaunch` applets with different contents.

Authors

`QuickLaunch` applet was written by Fabio Gomes de Souza (<`fabiofb@altavista.net`>). Please send all comments, suggestions, and bug reports to the GNOME bug tracking database[59]. (Instructions for submitting bug reports can be found on-line[60]. If you are using GNOME 1.1 or later, you can also use `Bug Report Tool` (**bug-buddy**), available in the Utilities submenu of **Main Menu**, for submitting bug reports.

This manual was written by Dan Mueth (<`d-mueth@uchicago.edu`>). Please send all comments and suggestions regarding this manual to the GNOME Documentation Project[61] by sending an email to <`docs@gnome.org`>. You can also submit comments online by using the GNOME Documentation Status Table[62].

ScreenShooter Applet

`Screen-Shooter` is a handy little screengrabber which is simple to use. It sits in your panel and you can click on it to take a screenshot of either the whole desktop or just a single window.

To add the applet to your panel, you can right-click on an empty part of the panel and follow the sequence **Applets**→Utility→**ScreenShooter**.

Usage

- To take a picture of the entire desktop, left-click on the **image of a monitor**. This button is the lower of the two on a normally-sized horizontal panel and the right-hand button on a narrow horizontal panel or a vertical panel.
- To take a picture of just one window, left-click on the **image of a window**. This button is the top one on a normally-sized horizontal panel and the left-hand one on a narrow horizontal panel or a vertical panel. The button will stay pressed in and the cursor will change to a cross. Move the cursor to the window you want a picture of, and click in that window to select it.

Right-clicking on the applet brings up a **menu** containing the usual options for an applet, including a **Properties** option described below.

Settings

`Screen-Shooter` can be configured to do a number of different things. To configure `Screen-Shooter`, click on the applet with mouse button 3 (usually, right mouse button) and select **Properties** from the **popup** menu. The Preferences dialogue has seven sections described below. Five of these are visible initially: two more sections are available from a toggle in the first section.

General Preferences

Capture WM decorations when grabbing a window

The **capture decorations** checkbox controls whether or not the titlebar and edges of a window are included. It is only relevant when `Screen-Shooter` is taking a picture of a single window rather than of the whole screen or of a rectangle you have selected. The default is for this to be checked and for the titlebar and window borders to be included in the shot.

Give audio feedback using the keyboard bell

The **audio feedback** checkbox controls whether or not `Screen-Shooter` will beep when it actually takes the shot. The default is to beep.

Display spurious options

The **spurious options** checkbox controls whether some of `Screen-Shooter`'s more esoteric options are available. The default is off (i.e., they are not available). Checking this option makes two sections called Spurious 1 and Spurious 2 visible in the preferences dialogue.

Delay before taking shot

When taking shots of the desktop, you can set a delay between clicking on the `Screen-Shooter` and the shot being taken. The delay can be up to one minute. This can be very useful when you want to focus on a particular window or if you want to bring up a menu.

Compression quality

Compression quality does not refer to how tightly a file is compressed, but to how well it retains detail after compression. The higher the compression quality, the better the quality of the image, but the larger the size of the resulting file. It is relevant when you are saving something as a JPEG, a MIFF or a PNG file. The default compression quality is 75%.

Create monochrome image

A fairly self-explanatory option: if this is selected, the resulting image will be in monochrome. This is off by default.

Invert colours in image

Another self-explanatory option: if this is selected, the colours of the image are reversed so that white becomes black, pale purple becomes greenish, and so on. Lovely – but rarely useful! Off by default.

Files, Apps

Directory to save file in

The directory to save the shot in must exist already: `Screen-Shooter` will not create it for you. If you try to save it to somewhere that does not exist, then no screenshot will be taken. The default directory is `~/`: your home directory.

Filename for images

`Screen-Shooter` is designed to allow the user maximum flexibility in naming each shot. The filename field (as well as the directory field) is passed to a shell for normal shell expansion before being used. This allows you to use the output of programs, scripts or environment variables to name your shots. The reason for this is to allow unique filenames. By default, Screen-Shooter will create a name which is based on the time and date it was taken: this of course should always be unique. The default filename is `` `date +%Y_%m_%d_%H%M%S`_shot.jpg ``. As you can see, the filename includes the output of the date command in order to generate a datestamp. So it makes up a name based on the date, using the format the percentage symbols and letters tell it. Then it adds the rest of the name from outside the backticks to the date it has used. Explanations of the cryptic percentage symbols can be found in **man date**, but the arguments in the default filename are:

%H

The hour of the day (from 00 to 23)

%M

The minute of the hour (from 00 to 59)

%S

The second of the minute (from 00 to 60)

%d

The day of the month (from 01 to 31)

%m

The month of the year (from 01 to 12)

%y

The final two digits of the year

Other examples of filenames you might use are:

- `` screenshot-`date +%Y%m%d-%H%M%S`.jpg ``
- `` pic-`date +%H%M%S`.png ``
- `myshot.jpg`
- `` `my_own_script_to_create_a_filename`.jpg ``

The filename suffix determines the filetype. Screen-Shooter supports what can only be described as a ridiculous number of different image formats. Try your luck. For a full list, type **man convert**. You can even try .html to create a client-side image map, and wild things like that.

If your filename suffix is not something `Screen-Shooter` recognises, or you omit one, it will save the shot as a MIFF file. Use the **convert** utility to change the format later.

View screenshot after saving

The *view screenshot* checkbox is unchecked by default. After checking it, you will get a view of the shot once it has been taken. You need to specify a viewer for this: the default is **ee**, which launches the `Electric Eyes` image viewing program.

Thumbnails

Create thumbnail of image too

None of the other options on this page will have any effect if **create thumbnail** is not checked. By default, it is off.

Thumbnail size

This is the percentage of the original's size that the thumbnail will be. The default is 25%.

Thumbnail compression

This is the quality of compression to use. As with the general preferences, the better the quality of the compression, the more detail will be preserved, and the bigger the thumbnail will be. The default for a thumbnail is 50%.

Prefix to attach to filename

This is the prefix to attach to the thumbnail filename to distinguish it from the full-sized shot. If you leave this blank, the thumbnail will overwrite the full-sized shot and you will lose the full-sized one. The default prefix is "thumb-".

Use high-quality intermediate for generating thumbnail

The **high-quality intermediate** checkbox is off by default. It generates a MIFF image whilst making the thumbnail. A 'lossy' file format refers to a file format where data and detail is irretrievably lost, but which is typically much smaller than a non-lossy format image of the same thing. The typical example of a lossy file format is JPEG.

Post-Processing

Nota: These options *munch* processing power compared with the options in previous sections. They work by producing an intermediate image of the screenshot, and then performing actions upon it. Once any of these options are enabled, the shot will take longer to complete, due to the extra processing involved.

Normalize image

The **normalize image** checkbox transforms the image to span the full range of colour values. Default is off.

Equalize image

The **equalize image** checkbox enables histogram-based image equalization, which is a process which compensates for low contrast in an image and brings out more detail. Default is off.

Enhance image

The **enhance image** checkbox tells `Screen-Shooter` to clean up the image as best it can, and try to remove any noise. Default is off.

Despeckle image

The **despeckle image** checkbox reduces spotting by removing single pixels which are very different in colour from their surroundings. The default is off.

Sharpen image by factor

Sharpening the image sharpens the image. The default is a factor of zero, but it can be raised to 100%.

Rotate image clockwise

This is how many degrees clockwise to rotate the image. The default is 0: unrotated.

Adjust gamma

The **gamma** checkbox enables you to adjust the gamma. The gamma value is a value to do with the intensity of the lightness of an image (and rather complicated). The range `Screen-Shooter` provides is from 0.8 to 2.3 with a default of 1.6. This is not a linear (straight) scale so you will need to experiment. Lowering the gamma produces a darker image. Raising it produces a lighter one.

Frills

Create frame around image

The **create frame** checkbox is off by default. Checking it produces a frame around the shot taken. This frame is always grey, but Tom Gilbert notes, “if anybody requests it, I’ll add options for setting its colour”.

Frame width

This determines the size of the frame in pixels. The range is from one pixel to fifty. The default frame is six pixels.

Flip image vertically

This gives a vertical mirror image of the shot. It can be combined with the following option. The default is unchecked.

Flip image horizontally

This gives a horizontal mirror image of the shot. It can be combined with the preceding option. The default is unchecked.

Emboss image

Embossing an image produces an image drained of most colour and drawn in relief. The default is unchecked.

Send image and thumbnail to...

By placing a script or program name in the box and checking the **send to** checkbox, you can invoke that script or program to be automatically run on the image and thumbnail. This could be used to print the image out automatically, to invoke a script to catalogue the files, or to add the pictures to a website automatically. A sample script for the latter is available with `Screen-Shooter`.

Spurious options: part 1

Nota: Tom Gilbert says, “These options are all just plain silly. But they’re fun. So I included them”. They also munch processing power in the same manner as the post-processing options above.

To make use of any of the options listed in this section and the next section, you need to have selected **Display spurious options** in the General Preferences section. They will not be available otherwise.

Blur image

The **blur image** checkbox is off by default and the blur factor is set to zero. By checking the checkbox and altering the blur factor you can blur the image. Even at the highest rating (100), a typical font on a typical terminal window is still just about decipherable.

Create charcoal effect

The **charcoal** checkbox is off by default and the charcoal factor is set to zero. Charcoaling produces a monochrome image with a slight smudginess which increases with the charcoal factor. It does not deal with highlighted text very well, though. The maximum factor for this is 100.

Find edges

The **find edges** checkbox is off by default and the factor is set to zero. Using it produces a monochrome image where, rather than highlighting areas of different colours, it highlights the edges and borders between areas of different colour. Very interesting on maps and astronomical photos. The maximum factor for this is 100.

Implode image

The **implode image** checkbox is off by default and the factor is set to zero. Using it warps the resulting screenshot as if a weight had been pressed into the centre of the shot. The maximum factor for this is 100.

Spurious options: part 2

Create painted effect

The **painted effect** checkbox is off by default and the radius to paint around each pixel is set to zero. Checking it with a radius of about 5 produces an effect like an Impressionist painting. Checking it with a radius of about 50 will eat your CPU cycles like mad for ten minutes on a reasonably powerful machine. The maximum radius is 100, but you will need either a large machine or a lot of patience for that.

Solarise image

The **solarise** checkbox is off by default and the factor is set to zero. Solarising is an effect first noticed in developing photographs from negatives. It results in a negative image with different colouring from that of the "inverted colours" option in the general preferences. A solarise factor of 5 will produce startling results, but the maximum factor is 100.

Spread image pixels

The **spread image** checkbox is off by default and the factor is set to zero. The result of spreading the image pixels by a radius of about 5 is similar to looking through lightly frosted glass; for heavily-frosted glass, try 25. The maximum is 100.

Swirl pixels

The **swirl pixels** checkbox is off by default and the factor is set to zero. Swirling the pixels results in a distorted image similar to an imploded image except that it swirls around the central point rather than stretching to it. A radius of 20 produces an effect like a fairground distorting mirror, only not a mirror-image; 90 a much increased version (although text is still legible); at 180 the entire image is warped; and at the maximum of 360 a spiral effect is created.

Known bugs and limitations

- Often screenshots saved in PNG format show incorrectly in `Netscape` or the `GNOME Help Browser`. This is due to bugs in Netscape and and GNOME image libraries, not to bugs in `Screen-Shooter`. You can view such screenshots in a different image-viewing program; or you can try changing image compression level in the Preferences dialogue box, which sometimes helps.

Authors

The `Screen-Shooter` applet was written by Tom Gilbert (<`gilbertt@tomgilbert.freeserve.co.uk`>). Please report bugs in the Screen-Shooter applet to the GNOME bug tracking system[63]. You can do this by following the guidelines on that site or by using `bug-buddy` from the command-line. For the package, put gnome-applets.

This manual was written by Telsa Gwynne (<`telsa@linuxchix.org`>) and Tom Gilbert (<`gilbertt@tomgilbert.freeserve.co.uk`>). Please send all comments and suggestions regarding this manual to the GNOME Documentation Project[64] by sending an email to <`docs@gnome.org`>. You can also submit comments online by using the GNOME Documentation Status Table[65].

–>

Tasklist Applet

`Tasklist` applet, shown in Figura 9-83, displays a table showing windowed applications running on your computer. Depending on the options chosen, you can display either those on the desktop currently in use, or on all virtual desktops. To add this applet to a Panel, right-click on the panel and choose **Applets**→Utility→**Tasklist**.

Figura 9-83. Tasklist

Usage

`Tasklist` allows you to quickly navigate the applications running on your computer, displaying icons and application names for each application that meets the criteria you've set in the properties window. Clicking on an icon or application name gives focus to that application, bringing it to the foreground so it accepts your keyboard input.

Right-clicking with the mouse on an application's icon or text in the applet brings up the following menu:

Figura 9-84. Tasklist Right-Click Options

- *Iconify* — reduce the selected application to a panel icon. When an application already has been iconified, the menu item changes to *Restore*. Clicking on it restores the application to your desktop.
- *Shade* — minimize the application to a single window bar. When an application has been Shaded, the menu item changes to *Unshade*. Clicking on *Unshade* restores the application to full size.
- *Stick* — make application "sticky", which means it remains in your field of view when you change virtual desktops, following you as you go. When an application is sticky, the menu option *Unstick* is displayed, allowing you to leave an application behind as you continue your virtual desktop travels.
- *Kill* — kills the application. The properties dialog allows you to have `Tasklist` prompt you for confirmation before causing an application's untimely death.

Task Grouping

`Tasklist` can group icons together when multiple instances of a program are running. A number in parentheses appears to next to the application. Clicking on the icon brings up a menu listing all of the running instances.

Figura 9-85. Task Grouping

Clicking on an item in the list brings that window to the foreground and gives it focus.

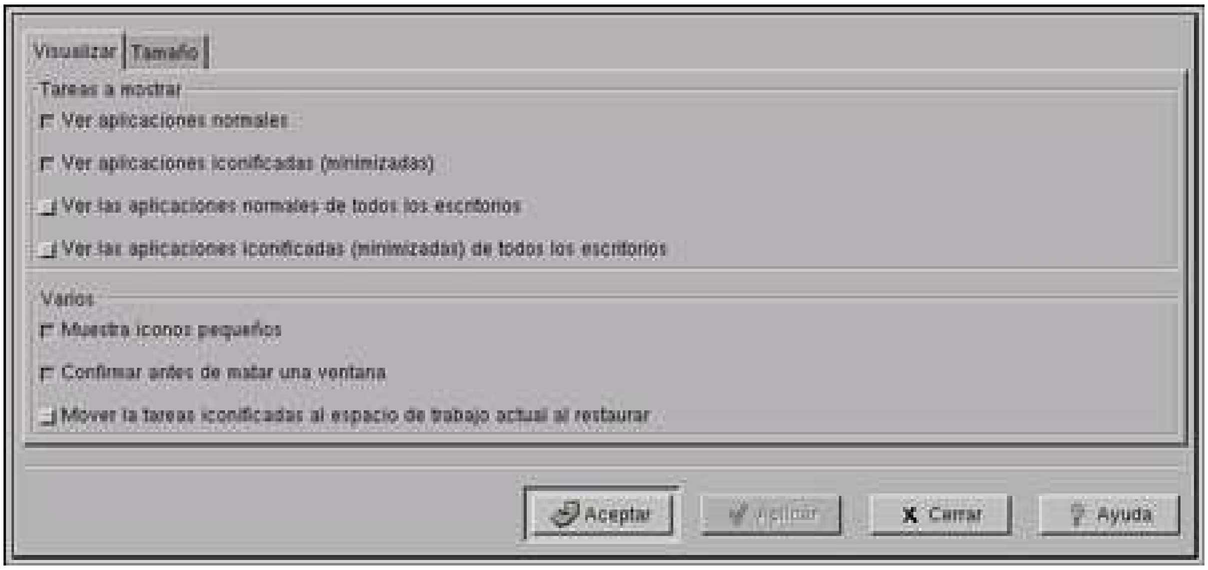
By default, `Tasklist` groups four or more applications. You can change this in the properties window.

Right-Click Pop-Up Menu Items

In addition to the standard menu items (see la sección de nombre *Standard Pop-Up Items*), the right-click pop-up menu has **Properties...** item — This menu item opens the Properties dialog (see la sección de nombre *Properties*) which allows you to customize the appearance and behavior of this applet.

Properties

You can configure `Tasklist` applet by right-clicking on the applet and choosing the **Properties...** menu item. This will open the Properties dialog, shown in Figura 9-86.



Tareas a mostrar

☑ Ver aplicaciones normales

☑ Ver aplicaciones iconificadas (minimizadas)

☐ Ver las aplicaciones normales de todos los escritorios

☐ Ver las aplicaciones iconificadas (minimizadas) de todos los escritorios

Varios

☑ Muestra iconos pequeños

☑ Confirmar antes de matar una ventana

☐ Mover la tareas iconificadas al espacio de trabajo actual al restaurar

Figura 9-86. Properties Dialog

The Properties dialog allows to you control which tasks are displayed:

- *Show normal applications* — display, in the applet, all applications on the current desktop that have not been minimized.
- *Show iconified (minimized) applications* — show all applications on the current desktop that have been minimized
- *Show normal applications on all desktops* — show all full-sized, non-minimized applications on all desktops. For this to work, you must also have checked the *Show normal applications* checkbox above.
- *Show iconified (minimized) applications on all desktops* — show all applications that have been minimized on all desktops. For this to work, you must also have checked *Show iconified (minimized) applications* above.

- *Show mini icons* — Some applications support a miniature icon. This option displays it on the `Tasklist` panel.
- *Confirm before killing windows* — have the applet prompt you before you're permitted to kill an application.
- *Move iconified tasks to current workspace when restoring* — automatically switches the desktop work area on your screen to the one containing the application you click on in the `Tasklist` panel.
- *Enable task grouping* — Turns on `Tasklist's` grouping feature[66] and controls the number of instances of an application that must be running before they are grouped.

☑ Seguir el tamaño de panel

Horizontal

Ancho de la lista de tareas: 450

Líneas de tareas: 2

Tamaño por omisión de la tarea: 150

● Ancho de la lista de tareas fijo

○ Ancho de la lista de tareas dinámico

Vertical

Alto de la lista de tareas: 300

Ancho de la lista de tareas: 48

● Alto de la lista de tareas fijo

○ Alto de la lista de tareas dinámico

Figura 9-87. Properties Dialog - Size

The size properties dialog controls how much space `Tasklist` takes up on your panel:

- *Follow panel size* — have `Tasklist` size determined automatically based on panel size. This overrides other size options.
- *Tasklist width (height)* — width (or height in vertical panel) of `Tasklist` in pixels.
- *Rows of tasks* — determines how many rows of task icons `Tasklist` displays.
- *Default task size* — set the default size for display of a task item. (This only has effect if *Tasklist width is dynamic* is checked below.)
- *Tasklist width (height) is fixed (dynamic)* — Have the size of the tasklist fixed or established by the applet dynamically. Setting it to "fixed"means that the applet will always take the amount of space set in "tasklist width", even if there are no tasks. Setting it to *dynamic* means that the applet will take as much space as needed to show all tasks (zero if there are no tasks), but not more than the value set in *Tasklist width*.
- *Only use empty space* — If width or height is set to be dynamic, this option forces `Tasklist` to use only the available space on your screen, preventing it from pushing other applets out of the way and off of your screen.

Basic Properties Options

All Properties dialogs have the following buttons at the bottom of the dialog:

- **OK** — Pressing **OK** will activate any changes in the properties you have made and close the Properties dialog.
- **Apply** — Pressing **Apply** at any time will make your changes active without closing the Properties dialog. This is helpful if you would like to test the effects of the changes you have made but may want to continue changing the properties.
- **Close** — Pressing **Close** will close the Properties dialog. Only changes in the configuration which were previously applied with the **Apply** button will persist. Other changes will be discarded.
- **Help** — Pressing **Help** brings up the manual for the application, opening it to the page describing the Properties dialog.

Standard Pop-Up Items

All applets should have the following items in their right-click **pop-up menu**:

Remove from panel

> The **Remove from panel** menu item removes the applet from the Panel.

Move

> After selecting **Move**, your mouse pointer will change appearance (typically to a cross with arrows in each direction). As you move your mouse, the applet will move with it. When you have finished moving the applet, click any mouse button and the applet will anchor in its current position. Note that applets can be moved between two Panels this way.

Panel

> The Panel submenu contains various items and submenus for adding and removing Panels and applets and for changing the configuration.

About

The **About...** menu item brings up a dialogue box containing various information about the applet, typically including the applet's name, version, author, copyright, license and description.

Help

The **Help** menu item brings up the help manual for the applet.

Known Bugs and Limitations

There are no known bugs in the `Tasklist` applet.

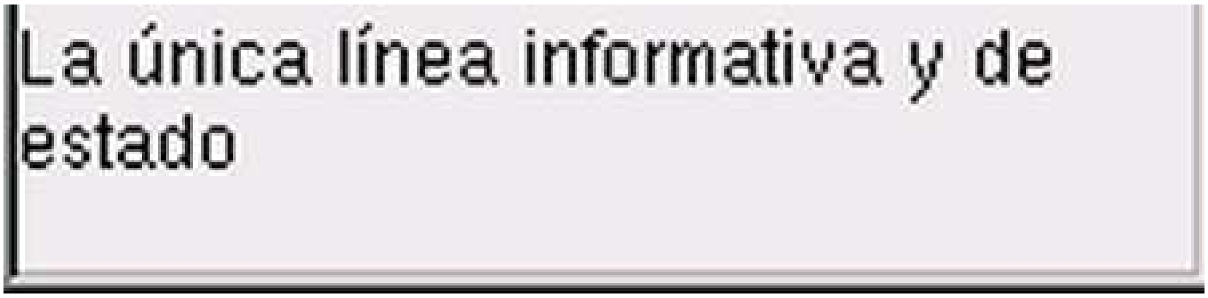
Authors

The `Tasklist` applet was written by Anders Carlsson (<`andersca@gnu.org`>). Please send all comments, suggestions, and bug reports to the GNOME bug tracking database[67]. (Instructions for submitting bug reports can be found on-line[68]. If you are using GNOME 1.1 or later, you can also use `Bug Report Tool` (**bug-buddy**), available in the Utilities submenu of **Main Menu**, for submitting bug reports.

This manual was written by John Fleck (<`jfleck@inkstain.net`>). Please send all comments and suggestions regarding this manual to the GNOME Documentation Project[69] by sending an email to <`docs@gnome.org`>. You can also submit comments online by using the GNOME Documentation Status Table[70].

Tick-a-Stat Applet

`Tick-a-Stat` applet, shown in Figura 9-88, watches various aspects of your system and delivers information when certain events occur. For example, it can watch the CPU load and warn you when the CPU is being overloaded with concurrent processes. To add this applet to a Panel, right-click on the Panel and choose **Panel**→Add to panel→Applet→Utility→**Tick-a-Stat**.



La única línea informativa y de estado

Figura 9-88. Tick-a-Stat Applet

Usage

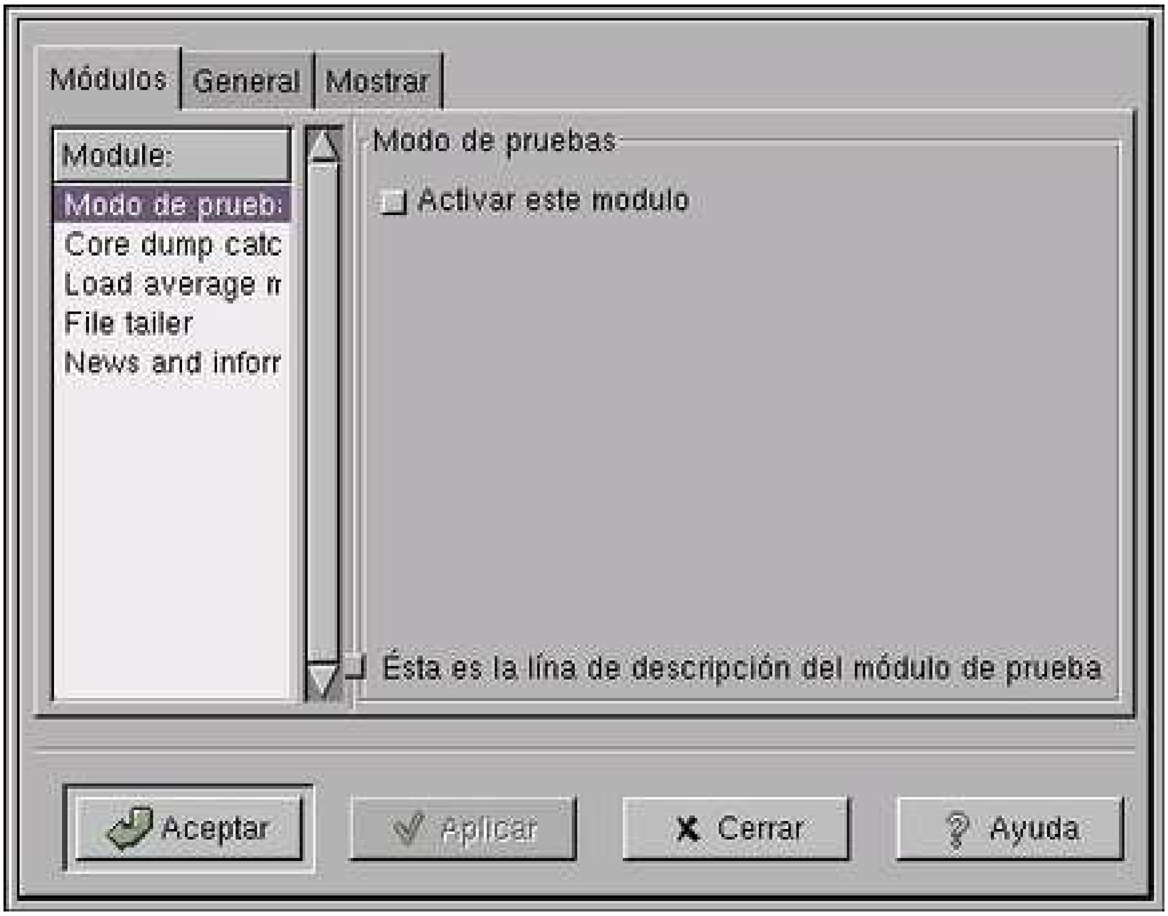
After you have configured `Tick-a-Stat`, it will run continuously and does not require any input. General configuration of `Tick-a-Stat` is explained in la sección de nombre *Customization*. There are several modules which can be used. Their function and configuration is described in la sección de nombre *Modules*.

Right-clicking on the applet brings up a menu containing the following items:

- **Properties...** — opens the *Properties* dialog.
- **Event Log...** — opens the *Event Log* dialog.
- **Help** — displays this document.
- **About...** — shows basic information about `Tick-a-Stat Applet`, including the applet's version and the author's name.

Customization

You can customize `Tick-a-Stat` applet by right-clicking on it and choosing **Properties...**. This will open the Properties dialog(shown in Figura 9-89), which allows you to change various settings.



☐ Activar este modulo

☐ Ésta es la línea de descripción del módulo de prueba

Figura 9-89. Properties dialog

The *Modules* tab lists the various modules you can enable. Select a module from *Module* list on the left to configure it in the pane on the right. Each module and its configurable properties are described in la sección de nombre *Modules*.

The properties in the *General* tab are:

- Enable logging of events — If this button is checked, a log of each event detected by an enabled module will be written to the file named in the *Log path* entry.
- Log Path — This is name of the file which will be used to store the event log.

The properties in the *Display* tab are:

- Smooth scroll — Selecting this button causes old events to slowly scroll upwards when new events occur, instead of quickly moving up to make room.
- Smooth type — Selecting this button causes new text to be slowly typed across the applet as if somebody is typing it, instead of appearing very quickly.
- Delay when wrapping text — This is the time delay (in tenths of a second) that it pauses when it wraps a message around the right edge of the applet (ie. for a carriage return).

- Scroll speed between lines (Smooth scroll) — This is the speed at which lines are scrolled upwards.
- Width — This is the width(in pixels) of the applet.
- Use all room on panel — Selecting this button expands the applet along the Panel to fill all space (up to any neighboring Panel objects if they exist.)
- Height — This is the height(in pixels) of the applet.
- Use panel size hint — Selecting this button causes the applet to try to size itself to fit the Panel height.

After you have made all the changes you want, click on **OK** to apply the changes and close the Properties dialog. To cancel the changes and return to previous values, click the **Cancel** button.

Modules

`Tick-a-Stat` has several modules. Each module watches a certain part of your system and responds to different evens. Multiple modules can be run enabled at once. The standard `Tick-a-Stat` modules are described below.

Test Module

The Test module is a simple module that just prints “Testing line from test module :)” in the applet every few seconds.

Core Dump Catcher Module

The Dump Monitor module monitors a certain path for core dumps. If it finds one, it time stamps it and logs the backtrace. It also displays a core dump logo and message in the main applet, as shown in Figura 9-90 and optionally will open a dialog displaying the backtrace.

by
‘quicklaunch_applet’

Figura 9-90. Tick-a-Stat Showing a Core Dump

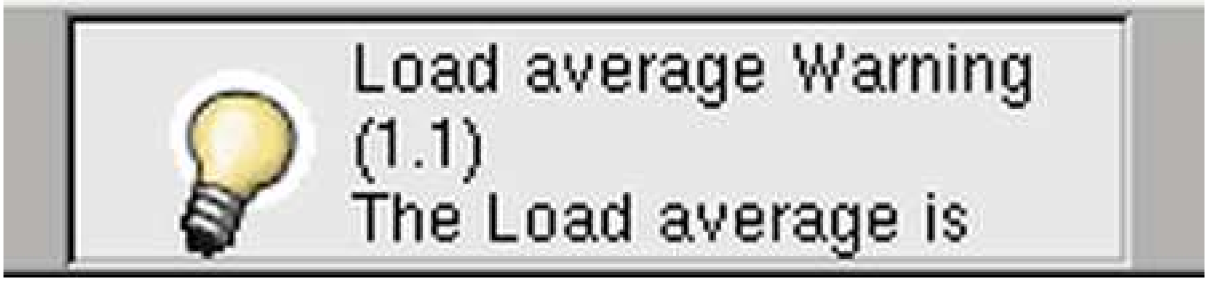
The Core Dump module settings are:

- Enable this module — Selecting this button activates the module.

- Show backtrace dialog on new core files — Selecting this button will cause `Tick-a-Stat` to open a dialog showing the backtrace each time a new core dump is found.
- Path to monitor — Enter the name of the directory you would like the Core Dump module to monitor for core dumps.

Load Average Monitor Module

The Load Average Monitor module monitors the systems CPU usage and warns you when the number of processes(programs) sharing the CPU is too high. (This will cause poor performance of each process and can be indicative of an errant program or daemon.) When the CPU load is high it will display a warning, as shown in Figura 9-91. For even higher loads, an alert is displayed.



Load average Warning
(1.1)
The Load average is

Figura 9-91. Tick-a-Stat Showing a Load Warning

The Load Average Monitor module settings are:

- Enable this module — Selecting this button activates the module.
- Check every (Seconds) — Set this to the interval (in seconds) between checking the load.
- Show pop-up dialog for this event — Select this button to have a pop-up dialog open each time a warning (or alert) is issued. (This option occurs in both the Warning and Alert sections.)
- Load average threshold — Set this to the load (the average number of running programs which request use of the CPU at any instant in time). (This option occurs in both the Warning and Alert sections.)
- Text to display — Enter the message which should be displayed when the load reaches the threshold level.

File Tailer Module

The File Tailer module shows any lines which are added to the end of a given file. This is typically used to monitor the output log files created by many programs.

The File Tailerr module settings are:

- Enable this module — Selecting this button activates the module.
- Path to tail — Set this to the name of the file you wish to tail. (The term "tail"refers to watching the tail, or end, of a file. In a shell, one can do this using the **tail** command, typically with the f"flag.)
- Show pop-up dialog for new line — Select this to have a pop-up dialog showing the new line open each time a new line is added to the file.

The Event Log

The event log is used to keep track of any events which register in `Tick-a-Stat`. The file used for the event log and whether event logging is enabled are specified in the *General* tab of the *Properties* dialog. To view the event log, right click on the applet and select **Event log...**.

Known Bugs and Limitations

This applet has no known bugs.

Authors

`Tick-a-Stat Applet` was written by John Ellis (<`johne@bellatlantic.net`>). Please send all comments, suggestions, and bug reports to the GNOME bug tracking database[71]. (Instructions for submitting bug reports can be found on-line[72]. If you are using GNOME 1.1 or later, you can also use `Bug Report Tool` (**bug-buddy**), available in the Utilities submenu of **Main Menu**, for submitting bug reports.

This manual was written by Dan Mueth (<`d-mueth@uchicago.edu`>). Please send all comments and suggestions regarding this manual to the GNOME Documentation Project[73] by sending an email to <`docs@gnome.org`>. You can also submit comments online by using the GNOME Documentation Status Table[74].

Aplique ¿Donde estoy?

El aplique `¿Donde estoy?`, mostrado en Figura 9-92, indica la posición del puntero del ratón en la pantalla, mostrando las coordenadas `x` e `y`, donde `x` es la coordenada horizontal e `y` es la vertical. Las dimensiones de un área en la pantalla se puede determinar arrastrando el puntero del ratón, una vez arrancada el aplique `¿Donde estoy?`.

Para anadir este aplique en un panel, pulse el botón derecho sobre el Panel y escoja **Panel**→Anadir al panel→Aplique→Utilidades→**¿Donde estoy?**.

Figura 9-92. Aplique ¿Donde estoy?

Uso

No necesita hacer nada especial para usar este aplique. Indicara la posición del puntero según vaya moviendo el ratón. Al pulsar sobre `¿Donde estoy?` se memorizará la posición del puntero, haciendo que su forma se transforme en una cruz. Una vez que la posición del puntero se ha memorizado, puede arrastrarlo para medir las dimensiones de una área de la pantalla. Una segunda pulsación finalizara la operación en curso, y restaurara el funcionamiento normal.

Al pulsar el botón derecho sobre el aplique aparecerá un menú desplegable con las siguientes opciones:

- **Ayuda —** presenta este documento.
- **Acerca de...;** — presenta información básica acerca de `¿Donde estoy?`, incluyendo la versión del aplique y el autor.

Errores y limitaciones conocidas

Este aplique no tiene errores conocidos.

Clock Applets

Otro Reloj

El Aplique `Otro reloj`, Figura 9-93, es un reloj analógico similar al que existe en el panel de CDE Entorno común de escritorio, uno de los primeros entornos de escritorio de UNIX). Para anadir al Panel, puede pulsar el botón derecho de su ratón en una zona vacía del Panel y seguir la secuencia: **Panel**→Anadir al panel→Apliques→Relojes→**Otro Reloj**.

Figura 9-93. Aplique Otro Reloj

Uso

No se necesita hacer nada especial para correr este aplique. Sólo se coloca en el Panel y te indica la hora.

- **Propiedades...** — abre el diálogo de *Propiedades*.
- **Ayuda** — muestra este documento.

- **Acerca...** — muestra información básica sobre el aplique `Otro Reloj` , incluyendo la versión y el nombre del autor.

Preferencias

Tu puedes personalizar el aplique `Otro Reloj` pulsando sobre el y eligiendo **Propiedades...**. Esto abrirá la ventana de diálogo de Propiedades (vista en Figura 9-94), la cual permite hacer varios cambios en la configuración.

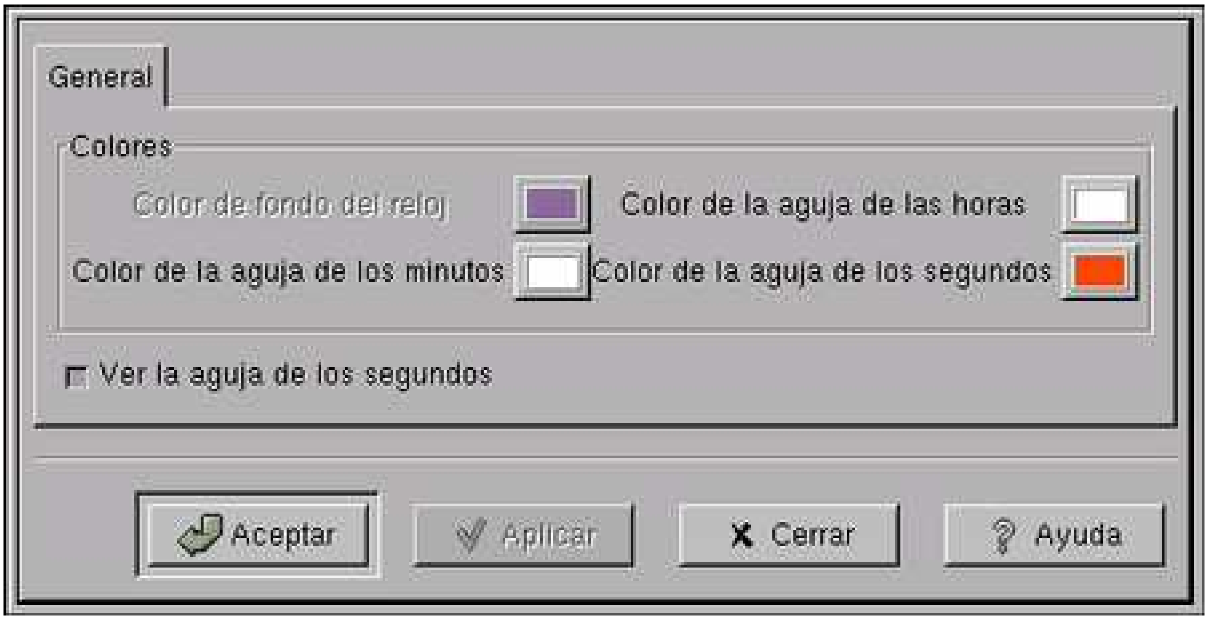


Figura 9-94. Diálogo de Propiedades

Las propiedades son:

- Color del reloj — Actualmente no está disponible, pero en el futuro será posible ajustar el color de la esfera del reloj.
- Color de la aguja de las horas — Puede configurar el color que se desea usar en la aguja de las horas del reloj.
- Color de la aguja de los minutos — Puede configurar el color que se desea usar en la aguja de los minutos del reloj.
- Color de la aguja de los segundos — Puede configurar el color que se desea usar en la aguja de los segundos del reloj.
- Mostrar aguja de los segundos — Pulsando sobre esta selección se le permitirá elegir si la aguja de los segundos se muestra o no. La opción por defecto será mostrarla.

Despues que todos los cambios estan hechos, presione en **OK** para aplicar los cambios y cerrar el diálogo de Propiedades. Para cancelar los cambios y volver a los valores anteriores, presione sobre el botón de **Cancelar**.

Errores Conocidos y Limitaciones

1. Si ajusta la hora del sistema hacia atrás (la atrasa) usando el comando **date**, el reloj se parará hasta que la hora del sistema alcance a la hora que el reloj muestra. Entonces comenzará a funcionar normalmente.

AfterStep Clock Applet

The `AfterStep Clock` applet, shown in Figura 9-95, is an applet which displays the time in both analogue (clockface) and digital format along with the day of the week and the date. It is based on the look of the NeXTStep clock. This document describes version 2.1.10 of `AfterStep Clock`.

To add this applet to a Panel, right-click on the Panel and choose **Panel**→Add to panel→Applet→Clocks→**AfterStep Clock**.

Figura 9-95. AfterStep Clock Applet

Usage

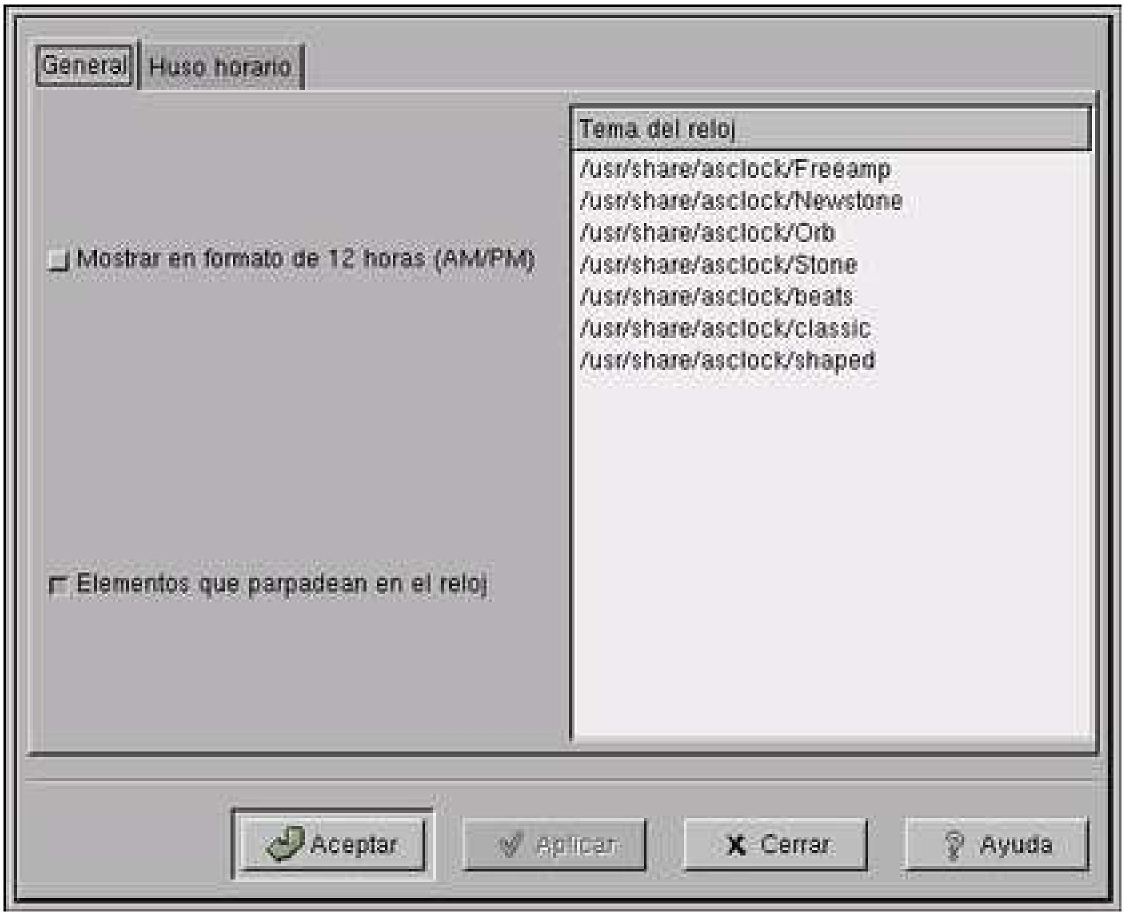
You don't need to do anything special to this clock. It will just sit on your panel and tell you the time and date.

Right-clicking on the applet brings up a menu containing the following items:

- **Properties...** — opens the *Properties* dialog.
- **Help** — displays this document.
- **About...** — shows basic information about `ASClock Applet`, inluding the applet's version and the author's name.

Customization

You can customize `AfterStep Clock` applet by right-clicking on it and choosing **Properties. . .** . This will open the Properties dialog(shown in Figura 9-96), which allows you to change various settings.



☐ Mostrar en formato de 12 horas (AM/PM)

☑ Elementos que parpadean en el reloj

Tema del reloj
/usr/share/asclock/Freeamp
/usr/share/asclock/Newstone
/usr/share/asclock/Orb
/usr/share/asclock/Stone
/usr/share/asclock/beats
/usr/share/asclock/classic
/usr/share/asclock/shaped

Figura 9-96. Properties dialog

Your properties in the *General* tab are:

- Display time in 12 hour format (AM/PM) — Clicking this will display the time in a 12 hour format. The default state, off, uses a 24-hour clock.
- Blinking elements in clock — When the `AfterStep clock applet` starts up, by default it displays a blinking colon between the hour and minute display. Clicking this turns this blinking off.
- Clock theme — The `AS Clock` applet can take on a number of different appearances. Select the theme (appearance) from this list.

The *Timezone* tab is used to specify your timezone. Select the continent and city your are in or closest to.

After you have made all the changes you want, click on **OK** to apply the changes and close the Properties dialog. To cancel the changes and return to previous values, click the **Cancel** button.

Known Bugs and Limitations

You can't change the time through the clock properties. This is not really a bug; it's because you must be root to alter the time for the whole of the system, using the **date** command.

If you adjust the system clock backwards using the **date** command, the clock will stop working until the system time reaches the time the clock displays. It will start working normally then.

Switching between a lot of themes or a lot of timezones seems to use up inordinate amounts of memory.

Authors

The `AfterStep Clock applet` was written by Beat Christen (<`spiff@longstreet.ch`>) and Patrick Rogan (<`rogan@lycos.com`>). Please send all comments, suggestions, and bug reports regarding the software to the GNOME bug tracking database[75]. (Instructions for submitting bug reports can be found on-line[76]. If you are using GNOME 1.1 or later, you can also use `Bug Report Tool` (**bug-buddy**), available in the Utilities submenu of **Main Menu**, for submitting bug reports.

This manual was written by Telsa Gwynne (<`hobbit@aloss.ukuu.org.uk`>) and Aaron Weber (<`aaron@helixcode.com`>. Please send all comments and suggestions regarding this manual to the GNOME Documentation Project[77] by sending an email to <`docs@gnome.org`>. You can also submit comments online by using the GNOME Documentation Status Table[78].

Otro Reloj

El Aplique `Otro reloj`, Figura 9-93, es un reloj analógico similar al que existe en el panel de CDE Entorno común de escritorio, uno de los primeros entornos de escritorio de UNIX). Para anadir al Panel, puede pulsar el botón derecho de su ratón en una zona vacía del Panel y seguir la secuencia: **Panel**→Anadir al panel→Apliques→Relojes→**Otro Reloj**.

Figura 9-97. Aplique Otro Reloj

Uso

No se necesita hacer nada especial para correr este aplique. Sólo se coloca en el Panel y te indica la hora.

- **Propiedades...** — abre el diálogo de *Propiedades*.
- **Ayuda** — muestra este documento.
- **Acerca...** — muestra información básica sobre el aplique `Otro Reloj` , incluyendo la versión y el nombre del autor.

Preferencias

Tu puedes personalizar el aplique `Otro Reloj` pulsando sobre el y eligiendo **Propiedades...**. Esto abrirá la ventana de diálogo de Propiedades (vista en Figura 9-94), la cual permite hacer varios cambios en la configuración.

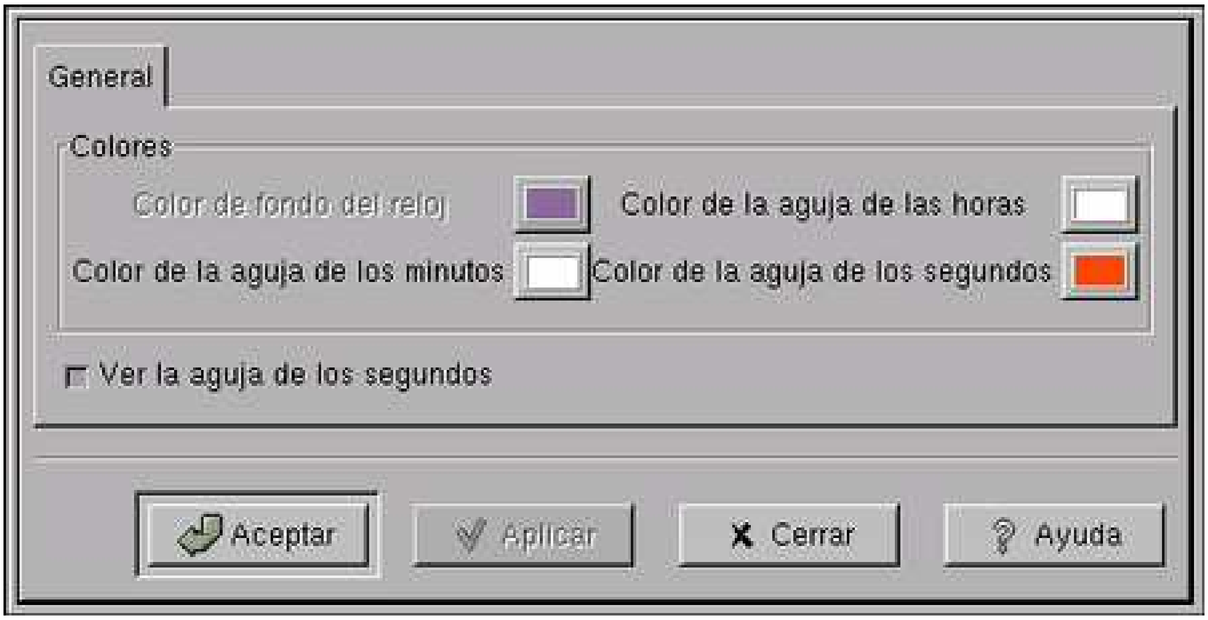


Figura 9-98. Diálogo de Propiedades

Las propiedades son:

- Color del reloj — Actualmente no está disponible, pero en el futuro será posible ajustar el color de la esfera del reloj.
- Color de la aguja de las horas — Puede configurar el color que se desea usar en la aguja de las horas del reloj.
- Color de la aguja de los minutos — Puede configurar el color que se desea usar en la aguja de los minutos del reloj.
- Color de la aguja de los segundos — Puede configurar el color que se desea usar en la aguja de los segundos del reloj.
- Mostrar aguja de los segundos — Pulsando sobre esta selección se le permitirá elegir si la aguja de los segundos se muestra o no. La opción por defecto será mostrarla.

Despues que todos los cambios estan hechos, presione en **OK** para aplicar los cambios y cerrar el diálogo de Propiedades. Para cancelar los cambios y volver a los valores anteriores, presione sobre el botón de **Cancelar**.

Errores Conocidos y Limitaciones

1. Si ajusta la hora del sistema hacia atrás (la atrasa) usando el comando **date**, el reloj se parará hasta que la hora del sistema alcance a la hora que el reloj muestra. Entonces comenzará a funcionar normalmente.

Clock and Mailcheck Applet

`Clock and Mailcheck` applet, shown in Figura 9-99, displays the current time and how much mail is in your mailbox. It also notifies you when new mail arrives by flashing. To add this applet to a Panel, right-click on the Panel and choose **Panel**→Add to panel→Applet→Clocks→**Clock and Mailcheck**.

Figura 9-99. Clock and Mailcheck Applet

Usage

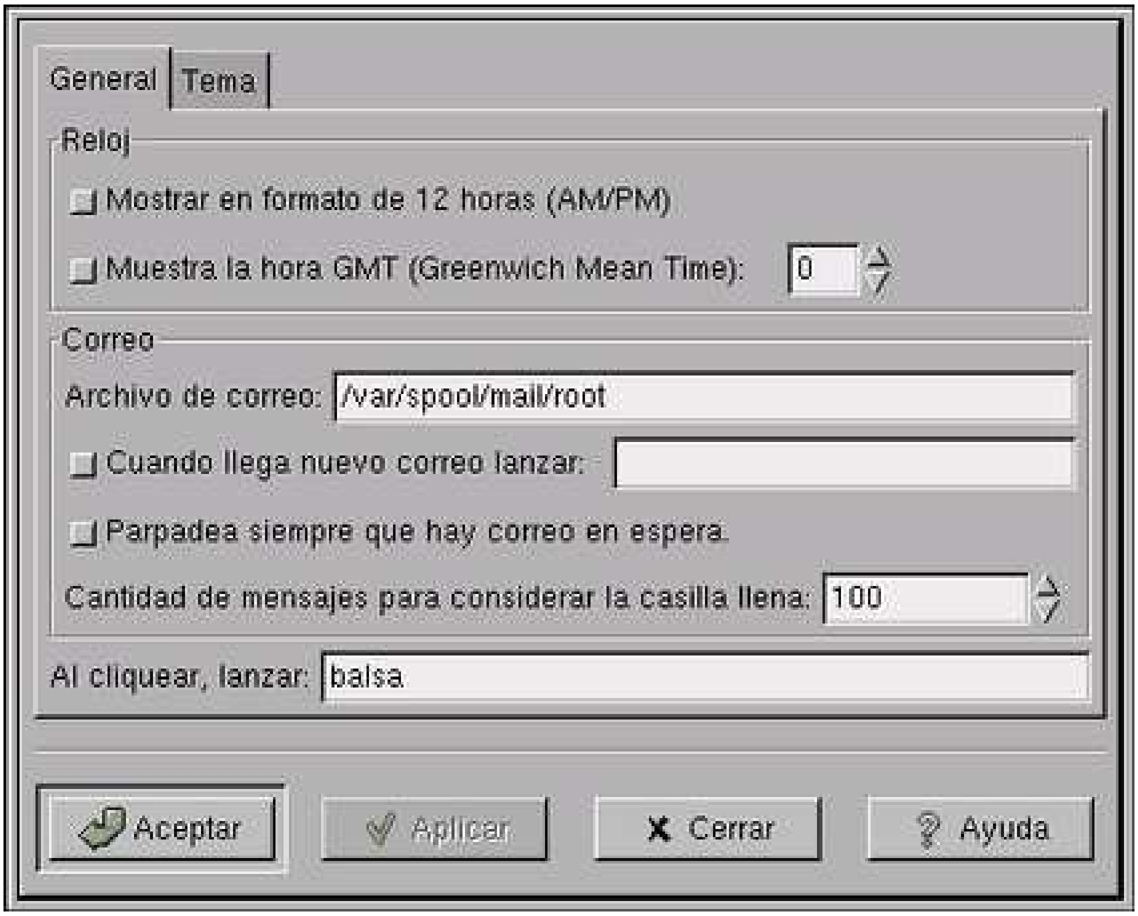
View the time and number of messages in your inbox in the applet's display. The envelope will flash when new email arrives.

Right-clicking on the applet brings up a menu containing the following items:

- **Properties...** — opens the *Properties* dialog.
- **Help** — displays this document.
- **About...** — shows basic information about `Clock and Mailcheck Applet`, inluding the applet's version and the author's name.

Customization

You can customize `Clock and Mailcheck` applet by right-clicking on it and choosing **Properties...**. This will open the Properties dialog(shown in Figura 9-100), which allows you to change various settings.



Reloj

☐ Mostrar en formato de 12 horas (AM/PM)

☐ Muestra la hora GMT (Greenwich Mean Time): 0

Correo

Archivo de correo: /var/spool/mail/root

☐ Cuando llega nuevo correo lanzar:

☐ Parpadea siempre que hay correo en espera.

Cantidad de mensajes para considerar la casilla llena: 100

Al cliquear, lanzar: balsa

Figura 9-100. Properties dialog

The Properties dialogue is divided in two sections, one for general options and one for themes.

The properties in the *General* tab are:

- Display time in 12 hours format (AM/PM) — Check this button to show the time in 12-hour format.
- Display time relative to GMT (Greenwich Mean Time) — This allows you to change the timezone `Clock and Mailcheck` uses. The time can be anything from twelve hours ahead of GMT to twelve hours behind it. Remember also to select the **checkbox**, to use the new timezone. Note that you can only alter the time by an integral number of hours.

- Mail file — Enter you email inbox file which should be checked for new mail. Typically, this is `/var/spool/mail/yourusername` or something similar. You can only enter one file.
- When new mail is received, run... — It is possible to execute commands when new mail arrives. For example, it is very common for people to have a sound file played as mail arrives. You can put the command to run and the file to run it on in this space and ensure the checkbox is checked for it to occur. If you have more than one command, you can separate them by a semi-colon. For example,
  - **esdplay /full/path/to/file.wav**
  - **cd /path/to/directory ; esdplay file.wav**

These two have the same effect. You will need the full path for this, without using shortcuts such as **cd ~**.

- Always blink when new mail is waiting — If you select this **checkbox**, then the red envelope will blink until you read your unread email. Normally, this is off, and the blinking lasts only a few seconds.
- Number of messages to consider mailbox full — Set the number of messages you mailbox must have to be considered “full”. Certain themes will show a special symbol indicating the mailbox is full.
- When clicked, run... — When this is set, clicking the left mouse button on the applet will run a program. The default is to run the `Balsa` mail client. (If `Balsa` is not installed, nothing will happen.) Set this to be your favorite email program.

The properties in the *Theme* tab allows you to set the appearance of `Clock and Mailcheck` applet. `Clock and Mailcheck` applet comes with many themes which are stored in `$PREFIX/clockmail/`. By default, it does not use a theme. Note that not all of the themes show both the time and the state of your mailbox.

Figura 9-101. Properties dialog showing theme tab

After you have made all the changes you want, click on **OK** to apply the changes and close the Properties dialog. To cancel the changes and return to previous values, click the **Cancel** button.

Known Bugs and Limitations

1. You can't change the time through the clock properties. This is not really a bug; it's because you must be root to alter the time for the whole of the system, using the **date** command.
2. If you adjust the system clock backwards using the **date** command, the clock will stop working until the system time reaches the time the clock displays. It will start working normally then.
3. The mailcounter theme gets the number of messages in your inbox wrong.
4. Several themes do not reshape to the size of a vertical panel and force the panel to be wider.
5. Doesn't handle multiple mailboxes.

Authors

`ClockMail` was written by John Ellis (<`johne@bellatlantic.net`>). Please send all comments, suggestions, and bug reports to the GNOME bug tracking database[79]. (Instructions for submitting bug reports can be found on-line[80]. If you are using GNOME 1.1 or later, you can also use `Bug Report Tool` (**bug-buddy**), available in the Utilities submenu of **Main Menu**, for submitting bug reports.

This manual was written by Telsa Gywnne (<`telsa@linuxchix.org`>) and Eric Baudais (<`baudais@okstate.edu`>). Please send all comments and suggestions regarding this manual to the GNOME Documentation Project[81] by sending an email to <`docs@gnome.org`>. You can also submit comments online by using the GNOME Documentation Status Table[82].

El Applet de Reloj Binario de Jon

`El Reloj Binario de Jon` que se muestra aqui Figura 9-102, muestra la hora de una manera especial: decimal codificado en binario. Tiene veinticuatro LEDs que representan las horas, minutos y segundos según se iluminan. Para anadir este applet a un Panel, pulse con el botón derecho en el Panel y escoja **Panel**→Anadir al panel→Applet→Relojes→**JBC Binary Clock**.

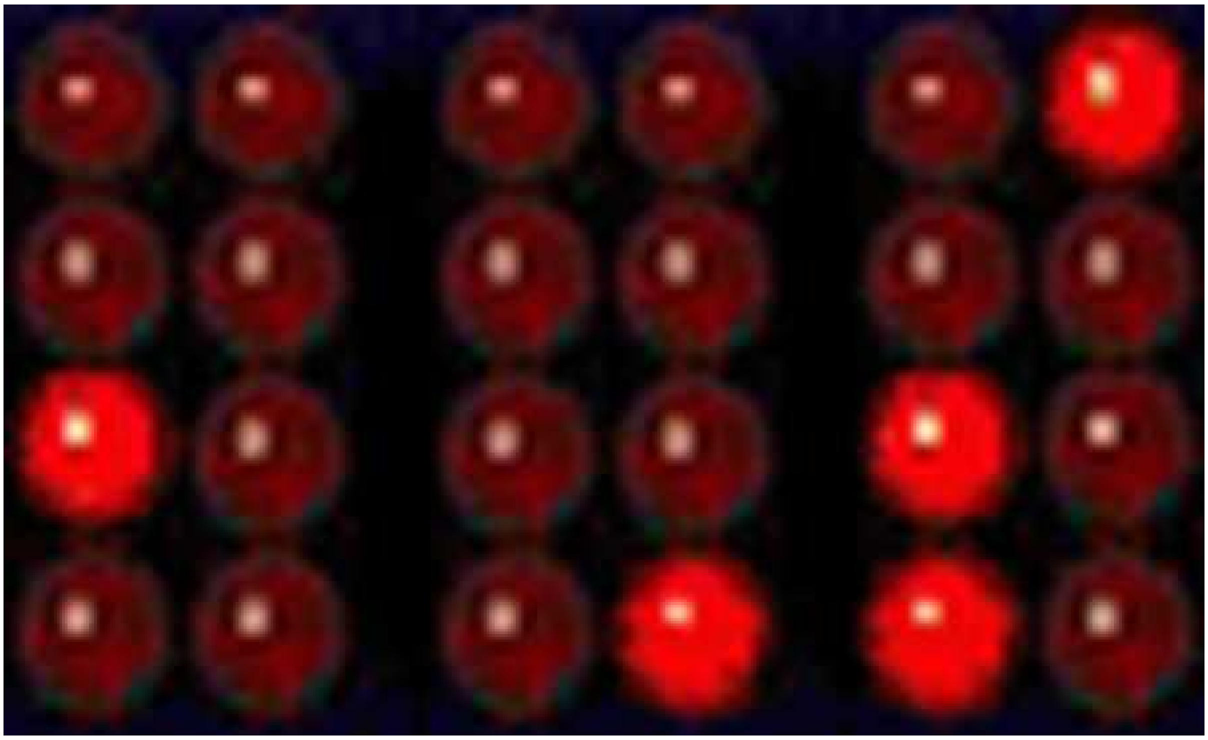


Figura 9-102. Applet del Reloj Binario de Jon

Uso

No hay que hacer nada con este reloj. Tan sólo se pone ahí y te parpadea las lucecitas.

Si se pulsa con el botón derecho en el applet aparece un menú que contiene los siguientes elementos:

- **Help** — Muestra este documento.
- **About...** — Muestra una breve descripción acerca del `Reloj Binario de Jon`, incluyendo la versión del applet y el nombre del autor.

Descripción de las luces

BCD significa "binary-coded-decimal", que es una manera de representar los números decimales (0,1,2,3,4,5,6,7,8,9) como lo que los programadores denominan "un conjunto de números binarios de 4 bits, de forma que se eliminan los números de la A la F". Si esto no tiene ningún sentido, tenga en cuenta que este reloj es un pasatiempo para los programadores y realmente no tiene ningún propósito útil.

¡Es más fácil leer el reloj al revés! Empiece en el fondo y lea hasta la parte de arriba.

El par de columnas de la derecha muestra los dos dígitos de los segundos: las unidades en la columna más a la derecha y las decenas en la más a la izquierda. El par de columnas centrales muestra los dos dígitos de los minutos, mientras que el par izquierdo de columnas muestra los dos dígitos de las horas.

Se suman los valores de los LEDs iluminados de cada columna. Debería salir un número entre cero y nueve para cada uno. Esa es la hora.

1. El LED del fondo representa un 1 cuando está iluminado.
2. El siguiente LED representa un 2 cuando está iluminado.
3. El siguiente LED representa un 4 cuando está iluminado.
4. El siguiente LED representa un 8 cuando está iluminado.

Probablemente le resulte más fácil descifrar las horas y minutos antes que intentar seguir los segundos, que siempre están cambiando.

Como ejemplo, podemos leer la hora en Figura 9-102. Empecemos con las horas. La primera columna sólo tiene 1 LED encendido, en la segunda posición más baja, así que esto da “2” para el primer dígito de lahora. La segunda columan no tiene LEDs encendidos, así que tenemos un “0” para el segundo dígito de la hora. Así que la hora es las “20”, o las 8PM para los que les guste la notación AM/PM. Fijándonos en los minutos, tenemos un “0” para el primer dígito, y “1” para el segundo dígitos dado que sólo el LED del fondo está encendido. Esto nos dá las "20:01"de momento. Por último, tenemos los segundos. Para el primer dígito, tenemos los dos LEDs del fondo encendidos. Éstos tienen los valores 1 (para el de más abajo) y 2 (para el otro) para sumar un total de “3”. Y la segunda columna de los segundos tiene el LED de más arriba encendido, que vale “8”. Así, son las “20:01:38”, o “8:01:38PM”.

Fallos conocidos y limitaciones

Si se le anade a un panel vertical, se ajusta bien a su tamano. Si luego se mueve a un panel horizontal, cambia de tamano en el panel horizontal. Pero si se mueve de nuevo a un panel vertical no cambia de tamano y obliga al panel a ensancharse.

Notas

1. http://www.gnome.org/applist/list-martin.phtml
2. http://bugs.gnome.org
3. http://bugs.gnome.org/Reporting.html
4. http://www.gnome.org/gdp
5. http://www.gnome.org/gdp/doctable/
6. http://bugs.gnome.org/
7. http://bugs.gnome.org/Reporting.html
8. http://developer.gnome.org/projects/gdp/
9. http://developer.gnome.org/projects/gdp/doctable/
10. http://bugs.gnome.org
11. http://bugs.gnome.org/Reporting.html
12. http://www.gnome.org/gdp
13. http://www.gnome.org/gdp/doctable/
14. http://bugs.gnome.org
15. http://bugs.gnome.org/Reporting.html
16. http://www.gnome.org/gdp
17. http://www.gnome.org/gdp/doctable/
18. http://bugs.gnome.org
19. http://bugs.gnome.org/Reporting.html
20. http://developer.gnome.org/projects/gdp/
21. http://developer.gnome.org/projects/doctable/
22. http://bugs.gnome.org/
23. http://bugs.gnome.org/Reporting.html
24. http://developer.gnome.org/projects/gdp/
25. http://developer.gnome.org/projects/gdp/doctable/
26. http://bugs.gnome.org
27. http://bugs.gnome.org/Reporting.html
28. http://www.gnome.org/gdp
29. http://www.gnome.org/gdp/doctable/
30. http://bugs.gnome.org/
31. http://bugs.gnome.org/Reporting.html
32. http://developer.gnome.org/projects/gdp/
33. http://developer.gnome.org/projects/gdp/doctable/
34. gnome-help:gpl
35. gnome-help:gpl
36. gnome-help:gpl
37. http://www.fsf.org
38. http://bugs.gnome.org

39. http://bugs.gnome.org/Reporting.html
40. http://developer.gnome.org/projects/gdp/
41. http://developer.gnome.org/projects/gdp/doctable/
42. http://bugs.gnome.org
43. http://bugs.gnome.org/Reporting.html
44. http://www.gnome.org/gdp
45. http://www.gnome.org/gdp/doctable/
46. http://gweather.dhs.org/
47. http://gweather.dhs.org/Locations
48. http://gweather.dhs.org/news.html
49. http://gweather.dhs.org/
50. http://bugs.gnome.org
51. http://bugs.gnome.org/Reporting.html
52. http://www.gnome.org/gdp
53. http://www.gnome.org/gdp/doctable/
54. http://www.maruhn.com/mini-commander/
55. http://bugs.gnome.org/
56. http://bugs.gnome.org/Reporting.html
57. http://developer.gnome.org/projects/gdp/
58. http://developer.gnome.org/projects/gdp/doctable/
59. http://bugs.gnome.org
60. http://bugs.gnome.org/Reporting.html
61. http://www.gnome.org/gdp
62. http://www.gnome.org/gdp/doctable/
63. http://bugs.gnome.org
64. http://www.gnome.org/gdp
65. http://www.gnome.org/gdp/doctable/
66. tasklist-task-grouping
67. http://bugs.gnome.org/
68. http://bugs.gnome.org/Reporting.html
69. http://developer.gnome.org/projects/gdp/
70. http://developer.gnome.org/projects/gdp/doctable/
71. http://bugs.gnome.org
72. http://bugs.gnome.org/Reporting.html
73. http://www.gnome.org/gdp
74. http://www.gnome.org/gdp/doctable/
75. http://bugs.gnome.org
76. http://bugs.gnome.org/Reporting.html
77. http://www.gnome.org/gdp

78. http://www.gnome.org/gdp/doctable/
79. http://bugs.gnome.org
80. http://bugs.gnome.org/Reporting.html
81. http://www.gnome.org/gdp
82. http://www.gnome.org/gdp/doctable/

Apéndice A. Introducción a Linux/Unix

Uno de los objetivos de Gnome es hacer su sistema fácil de usar, sin que usted necesite aprender los detalles técnicos sobre el sistema operativo. No obstante, hay algunas nociones básicas de Unix con las que debe familiarizarse, incluso cuando utilice la interfaz gráfica amigable suministrada por Gnome. Para los nuevos usuarios, estos comandos se engloban en este documento. Si usted necesita más información acerca de UNIX, debe leer la documentación que vino con su sistema, existen también numerosos libros y guías Internet que están disponibles para todas las versiones de UNIX.

La siguiente guía se aplica a todas las versiones de UNIX y todos los sistemas operativos parecidos a UNIX , incluidos ambos: comerciales como Solaris y sistemas operativos de código abierto como BSD y Linux. Parte del material de esta guía está basado en la guía *Instalación de Linux e Inicio*, escrito por Matt Welsh, Phil Hughes, David Bandel, Boris Beletsky, Sean Dreilinger, Robert Kiesling, Evan Liebovitch, y Henry Pierce. La guía está disponible para descargar o consultar directamente en la dirección URL Proyecto de Documentación Linux[1] o del Grupo de Escritores de Código Abierto[2].

Usuarios

UNIX es un sistema operativo multiusuario: fue designado para permitir a varios usuarios trabajar en la misma computadora, ya sea simultáneamente (utilizando varios terminales o en conexiones de red) o en turnos. En sistemas UNIX, para identificarse usted en el sistema, debe conectarse, lo que conlleva introducir su *nombre de acceso* (el nombre que el sistema utiliza para identificarle) y su *contrasena*, que es su clave personal para introducirse en su cuenta personal. Porque sólo usted conoce su clave de acceso, nadie más puede introducirse en el sistema con su nombre de acceso. Normalmente se escoge el nombre, el apellido o alguna variación de éstos como su nombre de acceso, por lo que si su nombre es: Sasha Beilinson, su nombre de acceso podría ser: Sasha.

Cada usuario tiene un espacio separado para guardar sus documentos (llamado *directorio personal*). UNIX posee un sistema de permisos (ver la sección de nombre *Cambiando los permisos de los archivos* en Capítulo 7), por lo cual en un Sistema UNIX apropiadamente configurado, un usuario no puede cambiar archivos pertenecientes a otro usuario o al sistema. Esto también permite a cada usuario, configurar varios aspectos del sistema — para sí mismo, sin afectar a otros.

En cada sistema UNIX, hay un usuario especial, llamado *administrador del sistema*, con el nombre de acceso root. Este usuario tiene *completo* control sobre el sistema — incluyendo acceso total a todos los archivos de sistema y de los usuarios. Tiene autoridad para cambiar las claves de acceso de los usuarios existentes y anadir nuevos usuarios, instalar y desinstalar software, además de otras cosas. El administrador del Sistema, es normalmente la persona responsable del correcto funcionamiento del sistema, por lo que si presenta algún problema, debe acudir a él.

> **IMPORTANTE:** Incluso si usted es el único usuario en su ordenador (por ejemplo, si es ordenador personal), por lo que usted también es el administrador del sistema, es importante que cree una cuenta de usuario y la utilice para su trabajo diario, accediendo como administrador ("root") sólo cuando sea necesario para el mantenimiento del sistema. Dado que "root" puede hacer cualquier cosa, es fácil cometer errores que tengan consecuencias catastróficas. Imagine el usuario "root" como un sombrero mágico que le da a usted mucho poder, con el que puede, con un movimiento de manos, crear o destruir ciudades enteras. Ya que es fácil mover las manos de forma destructiva, no es una buena idea utilizar el sombrero mágico cuando no es necesario, a pesar de lo maravilloso que se siente.

Archivo y nombres de archivos

En la mayoría de los sistemas operativos (incluyendo UNIX), existe el concepto de *archivo*, que es sólo un conjunto de información con un nombre (llamado *nombre del archivo*. Ejemplos de archivos, podrían ser su examen final de historia, un mensaje de correo electrónico, o un programa que pueda ser ejecutado. Esencialmente, cualquier cosa guardada en disco es guardado en un archivo individual.

Nombres de archivos

Los archivos son identificados por sus nombres. Por ejemplo, el archivo que contiene una conferencia hablada, puede ser guardada bajo el nombre de archivo `talk.txt`. No existe un formato estándar para los nombres de los archivos, como existe en MS-DOS y otros sistemas operativos; en general, el nombre de un archivo puede contener cualquier carácter (excepto el carácter – vea la explicación de los caminos de nombres debajo) y es limitado ,en su extensión, a 256 caracteres.

> **IMPORTANTE:** A diferencia de MS-DOS, los nombres de archivo en UNIX son sensibles a mayúsculas o minúsculas: `midocumento.txt` y `MiDocumento.txt`, son considerados como dos archivos diferentes.

También debe conocer algunas convenciones en UNIX, que si bien no son obligatorias, normalmente es una buena idea seguirlas.

- Es costumbre utilizar el formato `nombrearchivo.extensión`, para nombres de archivo, en el que la extensión indica el tipo de archivo; por ejemplo, la extensión `txt` es normalmente utilizada para archivos de texto simple; en tanto que la extensión jpeg es utilizada para gráficos en formato JPEG, y así. En particular, la aplicación `Gestor de Archivos de Gnome` (`Nautilus`) utiliza extensiones para determinar el tipo de archivo. Usted puede ver o cambiar todas las extensiones de archivo reconocidas por `Gnome`, escogiendo la opción **tipos MIME** de la sección **Manejadores de documentos** en el `Centro de control de GNOME`. Observe que la convención estándar en UNIX es que los *ejecutables* no tienen extensiones.
- Los archivos y directorios cuyos nombres comienzan con un punto (.), son normalmente, *archivos de configuración*, esto significa que estos archivos contienen propiedades y preferencias para varias aplicaciones. Por ejemplo, Gnome guarda todos sus configuraciones en varios archivos en los directorios `.gnome` y `.gnome-desktop` en el directorio personal del usuario. Como la mayor parte del tiempo usted no necesita editar estos documentos manualmente, ni siquiera conocer su preciso nombre o localización, `Nautilus` no suele mostrar estos archivos. Usted puede cambiar la configuración como se indica en el manual de Nautilus[3].
- Los archivos cuyos nombres terminan con (~), por lo general son archivos de soporte (copias de seguridad) creados por varias aplicaciones. Por ejemplo, cuando usted edita un archivo `miarchivo.txt` con `emacs`, se guarda la versión previa en el archivo `miarchivo.txt~`.

Caracteres comodín

Cuando usted entra órdenes desde la línea de comandos, puede utilizar los llamados *Caracteres comodín*, en lugar de un nombre de archivo exacto. El carácter comodín más común es *, que corresponde a cualquier secuencia de símbolos (incluyendo una línea vacía). Por ejemplo, la orden **ls *.txt** va a listar todos los archivos con la extensión `txt`, y la orden **rm capítulo*** va a borrar todos los archivos cuyos nombres comiencen con `capítulo` (**ls** y **rm** son órdenes UNIX para listar o borrar archivos). Otro carácter comodín es ?, que corresponde a cualquier símbolo individual: por ejemplo: **rm capítulo?.txt** borrará todos los archivos `capítulo1.txt, capítulo2.txt,` pero no el `capítulo10.txt`

Muchos de los nuevos usuarios de GNOME prefiere utilizar el `Gestor de Archivos GNOME` para realizar las operaciones con los archivos, antes que hacerlo desde la línea de comandos. Los caracteres comodín también son útiles para `Nautilus` en los diálogos de selección de archivos y de visualización de filtros.

Uso de espacios, comas, etc. en los nombres de ficheros

Como se menciono anteriormente, un nombre de fichero puede contener no solo letras y números, sino también espacios, comas, etc. — cualquier carácter destino de la barra (/). Sin embargo, si esta usando comandos tecleados en la linea de comandos, debe tener cuidado cuando use estos ficheros. Para evitar problemas, es recomendable que ponga entre comillas (’) los nombres de ficheros cualquier otra cosa que no sea letras, números, y puntos: para borrar `Mi Fichero`, debe teclear **rm ’Mi Fichero’** en vez de **rm Mi Fichero**.

Por supuesto, si usa exclusivamente herramientas gráficas como el gestor de ficheros de Gnome, no deberá preocuparse de estas cosas: para borrar el fichero `Mi Fichero`, simplemente arrastrelo a la papelera.

Directorios y rutas

Estructura de directorios

Ahora, discutiremos el concepto de directorios. Un *directorio* es una colección de archivos. Se puede pensar como una “carpeta” que contiene muchos documentos diferentes. A los directorios se les da nombres, por los que pueden ser identificados. Más aún, los directorios se mantienen en una estructura como de árbol, es decir, el directorio puede contener otros directorios. El directorio de más nivel es llamado el “directorio raíz” y denotado por `/`; que contiene los archivos de su sistema.

Rutas

Una *ruta* ("path") es realmente el “nombre completo” del fichero; contiene no solo el nombre del fichero, sino tambien su situación.Usted puede referirse a un archivo por su ruta, que se hace del nombre del documento, precedido por el nombre del directorio que contiene ese documento. Este, a su vez, es precedido por el nombre del directorio que contiene *este directorio* y así. Una ruta típica puede ser así: `/home/sasha/talk.txt` que se refiere al archivo `talk.txt` en el directorio `sasha`, el cual a su vez es un subdirectorio de `/home`.

Como puede ver, el directorio y el nombre del archivo están separados por una sola barra (/). Por esta razón los nombres de los archivos no pueden contener en sí mismos el carácter /. Los usuarios de MS-DOS encontrarán familiar esta convención, a pesar de que en el mundo del MS-DOS se utiliza la barra invertida (\). El directorio que contiene un subdirectorio dado, es conocido como el *directorio padre*. Aquí el directorio `home` es el padre del directorio `sasha`.

Cada usuario tiene un directorio personal ("home"), el cual es el directorio aparte que utiliza ese usuario para guardar sus archivos. Normalmente, los directorios personales de los usuarios están contenidos bajo `/home`, y son nombrados por el usuario que posee ese directorio, por lo que el directorio personal del usuario sasha sería `/home/sasha`.

Nombres de directorios relativos

En cualquier momento, las órdenes que usted introduce son asumidas como *relativas* al directorio actual de trabajo. Usted puede pensar que su directorio de trabajo es el directorio en el que está actualmente “localizado”. Cuando usted se conecta por primera vez, su directorio de trabajo es su directorio personal — para el usuario sasha, esto sería `/casa/sasha`. Cuando quiera referirse a un archivo lo puede hacer en relación con su actual directorio de trabajo, en lugar de especificar el nombre completo de la ruta del archivo.

Por ejemplo, si su directorio actual es `/home/sasha`, y tiene ahí un archivo llamado `talk.txt`, puede referirse a éste por el nombre del archivo: una orden como **emacs talk.txt** ejecutada desde el directorio `/home/sasha` es equivalente a **emacs /home/sasha/talk.txt** (`emacs` es un editor extremadamente poderoso para documentos de texto; los nuevos usuarios pueden preferir algo más simple, tal como `gnotepad`, pero para un usuario avanzado, `emacs` es indispensable).

Similarmente, si en `/home/sasha` tiene un subdirectorio llamado `textos` y, en ese subdirectorio un archivo llamado `teoria_campo.txt`, usted puede referirse a éste como `textos/teoria_campo.txt`.

Si usted comienza un nombre de un archivo (como `textos/teoria_campo.txt`) con otro carácter que no sea `/`, usted se está refiriendo al archivo en términos relativos a su actual directorio de trabajo. Esto es conocido como una ruta relativa. Por otro lado, si usted comienza el nombre del archivo con un `/`, el sistema interpreta esto como una ruta completa — esto es, una ruta que incluye la ruta completa al archivo, comenzando por el directorio raíz, `/`.El uso de una ruta completa es conocido como una *ruta absoluta*.

Convenciones de ruta

Aquí hay algunas convenciones estándar que puede utilizar en las rutas:

`~/` — directorio personal del usuario

`./` — directorio actual de trabajo

`../` — directorio padre del directorio actual

Por ejemplo, si el directorio actual del usuario sasha es `/home/sasha/papers`, puede referirse al archivo `/home/sasha/talk.txt` como `~/talk.txt` o como `../talk.txt`.

Permisos

Cada archivo en su sistema tiene un *dueno* — uno de los usuarios (normalmente el que ha creado este archivo), y un sistema de permisos que regula el acceso a éste archivo.

Para archivos ordinarios, existen 3 tipos de permisos de acceso: leer, escribir y ejecutar ("Read", "Write", "eXecute") (el último sólo tiene sentido para archivos ejecutables). Estos permisos pueden ser establecidos independientemente para 3 categorías de usuarios: el dueno del archivo, los usuarios en el grupo que posee el archivo y todos los demás. Las discusiones de grupos de usuarios van más allá del alcance de este documento; las otras dos categorías se explican por sí mismas. Por tanto si los permisos en un archivo `/home/sasha/talk.txt` están establecer para leer y escribir por el usuario sasha, quien es el dueno del documento, y ser leído solo por todos los demás, sólo sasha podrá modificar este archivo.

Todos los nuevos archivos creados llevan algunos permisos estándar, por lo general leer/escribir para el usuario creador y leer sólo para todos los demás. Usted puede ver los permisos utilizando el Gestor de Archivos de GNOME, apretando el botón derecho del ratón en el archivo, y escogiendo **Propiedades** en el menú desplegable, y entonces la pestana *Permisos*. Utilizando este diálogo, puede también cambiar los permisos — sólo presione en el cuadrado que representa el permiso para modificar su estado. Por supuesto, sólo el dueno del archivo o el administrador del sistema puede cambiar los permisos de un archivo. Los usuarios avanzados también pueden cambiar los permisos de los archivos cuando se establecen en la creación de los mismos — vea las páginas del manual para su entorno de líneas de comandos, "shell"(normalmente **bash**, **csh** o **tsch**) y consulte la orden **umask**.

Un archivo también puede tener propiedades especiales de permiso como UID, GID y bit “sticky”. Estos permisos son sólo para usuarios avanzados — no los cambie a menos que usted sepa lo que está haciendo. (Si usted es curioso: estos permisos son típicamente utilizados en archivos ejecutables para permitir al usuario ejecutar *algunas* órdenes para leer o modificar archivos para los cuales el propio usuario no tiene acceso.)

Al igual que los archivos, los directorios también tienen permisos especiales. Otra vez, existen 3 posibles permisos: leer, escribir y ejecutar (“Read”,“Write” y “eXecute”). No obstante, tienen diferente significado: el llamado permiso de “leer” para un directorio, significa permiso para listar el contenido del directorio o buscar un archivo; “escribir” significa permiso para crear y eliminar archivos en el directorio, y “ejecutar” significa permiso para acceder a los archivos en el directorio.

Note que los permisos otorgados a un archivo dependen de los permisos del directorio en el cual el documento está localizado: para ser capaz de leer un archivo, el usuario necesita tener el permiso de leer para el propio archivo y el permiso “ejecutar” para el directorio que lo contiene. Por tanto, si el usuario sasha no quiere que nadie más vea sus archivos, puede lograr esto eliminando los permisos de ejecución de su directorio personal para todos los demás usuarios. De esta manera, sólo él (y, por supuesto, el administrador “root”) podrán leer cualquiera de sus archivos, sin importar cuales sean los permisos individuales de los archivos.

Una explicación detallada del sistema de permisos puede ser encontrada, por ejemplo, en las páginas info[4] del paquete de *Utilidades de Archivos* GNU.

Enlaces simbólicos

Además de los archivos regulares, UNIX tiene también archivos especiales llamados *enlaces simbólicos* ("symbolic linksº *symlinks*, para acortar). Estos archivos no contienen datos; en su lugar solo son ªpuntadoresº ªtajosª otros archivos. Por ejemplo, sasha puede tener un symlink llamado `ft.txt` que apunta al documento `pruebas/teoriacampo.txt`; de esta manera cuando un programa trata de acceder al archivo `ft.txt`, el archivo `pruebas/teoriacampo.txt` será abierto en su lugar. Como puede ver por este ejemplo, el symlink y el archivo destino pueden tener nombres diferentes y ser localizados en directorios diferentes.

Note que eliminar, mover o renombrar un documento symlink no tiene efecto en el archivo destino: si sasha trata de eliminar el archivo `ft.txt`, es el symlink lo que se eliminará, y el archivo `pruebas/teoriacampo.txt` seguirá inalterado. También los permisos del symlink no tienen significado alguno, son los permisos del archivo destino los que determinan si el usuario tiene acceso a éste.

Los symlinks también pueden apuntar a directorios. Por ejemplo, en el servidor de FTP de GNOME (ftp.gnome.org), existe un archivo `/pub/GNOME/stable/releases/october-gnome`, que en el momento en que se escribe este manual, es un enlace simbólico al directorio `/pub/GNOME/stable/releases/gnome-1.0.53.` — como podra imaginar, “October Gnome” es simplemente otro nombre de la versión 1.0.53 de Gnome.

Montando y desmontando dispositivos

Como hemos mencionado anteriormente, los directorios en un entorno UNIX están organizados en un árbol, cuyo directorio raíz es `/`. A diferencia de otros sistemas operativos como MS-DOS, no hay nombres especiales para los archivos en la unidad de disquete o en el CD-ROM: *todos* los archivos accesibles por su sistema deben aparecen en él árbol de directorios principal que empieza por `/`.

Por tanto, antes de que usted tenga acceso a los archivos en un disquete o CD-ROM, usted debe dar a su sistema una orden para incorporar los contenidos del disquete en el árbol directorio principal, al cual se le refiere como *montaje* del disquete. Puede verlo como el equivalente software a la conexion del dispositivo a su sistema. Típicamente, los contenidos del CD-ROM aparecen bajo el nombre `mnt/cdrom`; los del disquete bajo `/mnt/floppy` (éstos son los llamados *puntos de montaje* y son definidos en el archivo especial de configuración, `/etc/fstab`). El acceso a una unidad, de esta manera, no significa que el sistema copiará todos los archivos del CD al directorio `/mnt/cdrom`. En su lugar, esto significa que el directorio `/mnt/cdrom` *representa* al CD-ROM: Cuando un programa trata de tener acceso, digamos a un archivo llamado `/mnt/cdrom/index.html`, el sistema buscará el archivo `index.html` en el CD-ROM.

Por tanto, en pocas palabras: antes de que usted pueda utilizar archivos en una unidad, usted debe "montarlo". Similarmente *antes de sacar el disco del lector, usted debe desmontarlo.*

Cuando utilice GNOME, usualmente no tiene que preocuparse por montar y desmontar: GNOME busca el archivo con la configuración apropiada y localiza los iconos para todas las unidades en su escritorio. Al hacer doble clic en cualquiera de estos iconos, automáticamente se monta la unidad correspondiente (si no estaba montado ya) y ejecuta el gestor de archivos en el directorio apropiado. Similarmente, si usted hace doble clic en el icono unidad y escoge la orden **Sacar disco** del menú desplegable, GNOME desmonta automáticamente antes de sacarlo. Usted puede también montar/desmontar una unidad presionando con el botón derecho del ratón en el icono de su escritorio y escogiendo **Montar unidad** o **Desmontar unidad** del menú desplegable, o utilizando el aplique de montaje de discos.

Note que usted no puede desmontar una unidad si está siendo utilizado por algún programa; por ejemplo, si usted tiene abierta una ventana terminal en el directorio de la unidad que usted está tratando de desmontar. Entonces, recibe el mensaje de error "Controlador ocupado"mientras intenta desmontar la unidad, asegúrese de que ninguna de sus aplicaciones abiertas esté teniendo acceso a un archivo o directorio en esta unidad.

No obstante GNOME no puede impedir que usted saque el disco manualmente de la unidad —, en este caso es su responsabilidad el desmontar la unidad antes de hacerlo. Para unidades de CD o Zip, el sistema bloquea el botón de sacado de la unidad mientras la unidad esté montado, para los disquetes, esto es técnicamente imposible.

> **IMPORTANTE:** Si usted saca un disquete utilizando un botón de sacado de la unidad sin desmontarlo primero, usted puede perder sus datos!

Algunos sistemas tienen programas especiales como `supermount` o `magicdev`, que montan automáticamente una unidad cuando se inserta un disco y desmonta la unidad si ésta no se ha utilizado por un período de tiempo específico. En este caso, usted nunca deberá preocuparse de montar/desmontar unidades usted mismo; no necesita por tanto ni leer esta sección.

El permitir a los usuarios el montar y desmontar unidades conlleva algunos riesgos de seguridad, muchos sistemas multiusuarios se configuran de modo que sólo el usuario administrador "root"puede montar y desmontar una unidad. Esta es la causa mas probable de los errores al intentar montar un dispositivo. En este caso, plantee este problema al administrador de su sistema.

Si la computadora es su estación de trabajo personal o el ordenador personal de casa y no le preocupa la seguridad, usted puede dar permiso de montar unidades a usuarios ordinarios. La manera más fácil de permitir ello es el uso de la aplicación *`linuxconf`* (que sólo puede ser ejecutada por el usuario administrador "root"). Sólo seleccione la unidad a la que quiere acceder en la sección *Unidades de acceso local* de la pestana *Opciones* de la opción *Montable por usuarios*. Su unidad será ahora montable por los usuarios.

Si *`linuxconf`* no está disponible, usted debe editar el archivo `/etc/fstab` para incluir acceso a usuarios. Esto se hace anadiendo el atributo del üsuario$\underline{a}$ la unidad. Por ejemplo:

Si su archivo `fstab` contiene una línea como ésta:

```
/dev/cdrom /mnt/cdrom iso9660 exec,dev,ro,noauto 0 0
```

anada la palabra üsuario$\underline{a}$ la cuarta columna:

```
/dev/cdrom /mnt/cdrom iso9660 user,exec,dev,ro,noauto 0 0
```

Controladores y dispositivos

En Unix, la palabra “dispositivo” se usa para todos los dispositivos periféricos conectados al ordenador; esto incluye los discos duros, disqueteras y CDROM, tarjetas de vídeo y audio, puertos serie y paralelo, y demás cosas. Cada dispositivo tiene un nombre, como `/dev/hda`. Los nombres mas comunes se listan a continuación (para Linux; otras variedades de Unix pueden usar nombres de dispositivos ligeramente diferentes).

- `/dev/hd*` (donde *=a,b,c, ...): son los dispositivos IDE, como discos duros, lectores CDROM y dispositivos ZIP. `/dev/hda` representa el dispositivo maestro del primer controlador IDE (usualmente el primer disco duro, `/dev/hda` en windows), `/dev/hdb` es el dispositivo esclavo del primer controlador (puede ser un segundo disco duro o un CDROM), y así sucesivamente. Véase también la nota mas abajo acerca de los dispositivos ZIP.

- `/dev/sd*` (donde *=a,b,c, . . .): son los dispositivos SCSI, normalmente discos duros.

> **NOTA:** Si los acrónimos IDE y SCSI son nuevo para usted, he aquí una breve explicación: hay dos tipos de interfaces para discos duros y otros dispositivos similares: IDE (y sus parientes como EIDE, ATAPI, etc.) y SCSI. SCSI proporciona mejores prestaciones, pero es mas caro, así que se usa solo en los servidores. Si no esta seguro del tipo de dispositivos que tiene, lo mas probable es que sean IDE.

- `/dev/fd*` (donde *=0,1, etc) son las disqueteras; `/dev/fd0` es la primera disquetera (corresponde con `A:` en windows), `/dev/fd1` es la segunda (`B:`), etc.
- `/dev/lp*` (donde *=0,1, etc) son los puertos paralelos; generalmente, estos puertos se usan para conectar impresoras a su ordenador. `/dev/lp0` corresponde con `LPT1` en Windows, `/dev/lp1` con `LPT2`, etc.
- `/dev/ttyS*` (donde *=0,1, etc) son los puertos serie; estos puertos se usan generalmente un ratón o un módem. `/dev/ttyS0` corresponde con `COM1` en Windows, `/dev/ttyS1` con `COM2`, etc.
- `/dev/audio` y `/dev/dsp` — estos dos dispositivos se usan para la tarjeta de audio (no hay equivalentes, ya que se usan para diferentes tipos de ficheros de audio).

Además, es una practica común disponer de enlaces simbólicos, `/dev/floppy`, `/dev/modem` y `/dev/cdrom`, apuntando a los nombres reales de los dispositivos que correspondan con la disquetera, módem, y CDROM, respectivamente.

En raras ocasiones necesitara usar los nombres de los dispositivos. En particular, si necesita acceder a un fichero en dispositivo, no usara el nombre del dispositivo (como `/dev/fd0`); en su lugar, primero montara el dispositivo de forma que su contenido como un subdirectorio (por ejemplo, `/mnt/floppy`) en el árbol de directorios principal, y usara entonces ese directorio para acceder a los ficheros; Véase la sección de nombre *Montando y desmontando dispositivos* para mas información. Prácticamente el único momento en que necesitara usar los nombres de los dispositivos sera cuando este configurando algún nuevo programa. Por ejemplo, un programa de fax puede pedirle el nombre del dispositivo que representa su módem (en cuyo caso puede o bien darle el nombre real del dispositivo, como `/dev/ttyS1`, o bien usar simplemente un enlace simbólico `/dev/modem`).

Y solo para satisfacer su curiosidad: también hay un dispositivo llamado `/dev/null` que actúa como un “agujero negro”: puede enviar allí cualquier información, y jamas volverá. Así que si no quiere que le molesten los mensajes de error, redirijalos a `/dev/null` -:).

Particiones

Observe que se puede subdividir un disco duro (o un dispositivo similar) en partes que se comportan a todos los efectos como discos independientes, aunque residan físicamente en el mismo disco. Estas partes se llaman “particiones” (en Windows, se conocen como “discos lógicos”). Por ejemplo, puede decidir el disco duro en varias particiones, e instalar diferentes sistemas operativos en diferentes particiones; puede formatear de nuevo cada partición independientemente del resto. la división del disco duro se realiza normalmente durante la instalación del sistema operativo; para mas información remitase a su guia de instalación.

Si se ha dividido su disco duro, entonces cada partición se considera como un dispositivo separado. Por ejemplo, si su disco duro es `/dev/hda`, entonces nos referiremos a la primera partición de este dispositivo como `/dev/hda1`, la segunda como `/dev/hda2`, y así sucesivamente.

Particionar discos ZIP

Por razones que desconocemos, los disco ZIP preformateados a la venta en las tiendas o formateados usando las herramientas ZIP de Iomega en Windows están particionados de una forma curiosa: tienen solo una partición (de tipo windows, por supuesto). De este modo, si su dispositivo ZIP es `/dev/hdc`, el nombre correcto del dispositivo que debería usar para estos discos es `/dev/hdc4`.

Interfaz gráfica de usuario: el sistema de ventanas X, el gestor de ventanas, y los entornos de escritorios.

Unix es un sistema modular: se compone de muchos componentes de forma que el usuario (o el administrador de sistemas) pueda escoger aquellos componentes que necesite. En particular, hay varias capas de software responsables de la interfaz gráfica de usuario. Estas capas son: el sistema de ventanas X, el gestor de ventanas, y el entorno de escritorio.

El *sistema de ventanas X* (También conocido como X, o X11) es el componente de los sistemas Unix responsable de virtualmente todas las operaciones gráficas básicas — en particular, de dibujar los iconos, los fondos, y las ventanas en las que se ejecutan las aplicaciones. Sin las X, solo tendríamos la linea de comandos. X11 determina la resolución de la pantalla y la profundidad de color, mueve el cursor del ratón alrededor de la pantalla, etc. Sirve de base para otros componentes de la interfaz gráfica de usuario como los gestores de ventanas y los entornos de escritorio.

Los *gestores de ventanas* extienden las capacidades del sistema de ventanas X poniendo bordes y botones alrededor de la ventanas, lo que permite al usuario moverlas, cerrarlas, ocultarlas o cambiar su tamano. X11 se usa casi siempre en combinación con un gestor de ventanas, ya que seria prácticamente inutilizable sin el. Hay muchos gestores de ventanas disponibles para X11; los mas populares son `fvwm`, `mwm`, `kwm` (usado por KDE), `Enlightenment`, y `Sawfish`.

Finalmente, un *entorno de escritorio* va un paso mas allá del gestor de ventanas, anadiendo un gestor gráfico de ficheros desde el cual podrá arrastrar y soltar elementos sobre su escritorio, un panel que puede usarse para lanzar las aplicaciones usadas frecuentemente, y un conjunto de aplicaciones y utilidades. Hay varios entornos de escritorio disponibles para todas las versiones de Unix; Los mas populares son GNOME[5], KDE[6] y CDE[7] (pronto sustituido por GNOME).

casi todos los entornos de escritorio contienen un gestor de ventanas como parte integral; por ejemplo, KDE contiene su propio gestor de ficheros, `kwm` (es posible usar KDE con otro gestor de ventanas, pero poca gente lo hace). Gnome no dispone de su propio gestor de ventanas; le permite escoger cualquier gestor de ventanas que tenga ya en su sistema. Para hacer la vida mas fácil a los nuevos usuarios, se distribuye generalmente el gestor de ventanas `Sawfish` con Gnome y se usa por defecto; puede cambiar a otro gestor de ventanas usando el `Centro de control de GNOME`. Observe en cualquier caso que necesita un gestor de ventanas compatible con Gnome para usar algunas de las funcionalidades de Gnome, como el gestor de sesiones, el aplique barra de tareas, etc.

Notas

1. http://www.linuxdoc.org
2. http://www.oswg.org
3. gnome-help:nautilus
4. info:fileutils
5. http://www.gnome.org
6. http://www.kde.org
7. http://www.sun.com/solaris/cde/

Apéndice B. Equipo de documentación de la guía de usuario GNOME

Esta guía de usuario fue escrita por los siguientes autores

Autores

David C. Mason

David A. Wheeler

Alexander Kirillov

Dan Mueth

Telsa Gwynne

Eric Baudais

John Fleck

Aaron Weber

Kenny Graunke

John Ellis

Havoc Pennington

Emese Kovacs

Spiros Papadimitriou

Oliver Maruhn

Chris Lyttle

James Cope

Michael Hall

Tom Gilbert

John Kodis

Gregory Leblanc

Vera Horiuchi

Szabolcs (Shooby) Ban

Arjan Scherpenisse

Apéndice C. GNU Free Documentation License

0. PREAMBLE

The purpose of this License is to make a manual, textbook, or other written document "free" in the sense of freedom: to assure everyone the effective freedom to copy and redistribute it, with or without modifying it, either commercially or noncommercially. Secondarily, this License preserves for the author and publisher a way to get credit for their work, while not being considered responsible for modifications made by others.

This License is a kind of "copyleft", which means that derivative works of the document must themselves be free in the same sense. It complements the GNU General Public License, which is a copyleft license designed for free software.

We have designed this License in order to use it for manuals for free software, because free software needs free documentation: a free program should come with manuals providing the same freedoms that the software does. But this License is not limited to software manuals; it can be used for any textual work, regardless of subject matter or whether it is published as a printed book. We recommend this License principally for works whose purpose is instruction or reference.

1. APPLICABILITY AND DEFINITIONS

This License applies to any manual or other work that contains a notice placed by the copyright holder saying it can be distributed under the terms of this License. The "Document" , below, refers to any such manual or work. Any member of the public is a licensee, and is addressed as "you".

A "Modified Version" of the Document means any work containing the Document or a portion of it, either copied verbatim, or with modifications and/or translated into another language.

A "Secondary Section" is a named appendix or a front-matter section of the Document that deals exclusively with the relationship of the publishers or authors of the Document to the Document's overall subject (or to related matters) and contains nothing that could fall directly within that overall subject. (For example, if the Document is in part a textbook of mathematics, a Secondary Section may not explain any mathematics.) The relationship could be a matter of historical connection with the subject or with related matters, or of legal, commercial, philosophical, ethical or political position regarding them.

The "Invariant Sections" are certain Secondary Sections whose titles are designated, as being those of Invariant Sections, in the notice that says that the Document is released under this License.

The "Cover Texts" are certain short passages of text that are listed, as Front-Cover Texts or Back-Cover Texts, in the notice that says that the Document is released under this License.

A "Transparent" copy of the Document means a machine-readable copy, represented in a format whose specification is available to the general public, whose contents can be viewed and edited directly and straightforwardly with generic text editors or (for images composed of pixels) generic paint programs or (for drawings) some widely available drawing editor, and that is suitable for input to text formatters or for automatic translation to a variety of formats suitable for input to text formatters. A copy made in an otherwise Transparent file format whose markup has been designed to thwart or discourage subsequent modification by readers is not Transparent. A copy that is not "Transparent" is called "Opaque".

Examples of suitable formats for Transparent copies include plain ASCII without markup, Texinfo input format, LaTeX input format, SGML or XML using a publicly available DTD, and standard-conforming simple HTML designed for human modification. Opaque formats include PostScript, PDF, proprietary formats that can be read and edited only by proprietary word processors, SGML or XML for which the DTD and/or processing tools are not generally available, and the machine-generated HTML produced by some word processors for output purposes only.

The "Title Page" means, for a printed book, the title page itself, plus such following pages as are needed to hold, legibly, the material this License requires to appear in the title page. For works in formats which do not have any title page as such, "Title Page" means the text near the most prominent appearance of the work’s title, preceding the beginning of the body of the text.

2. VERBATIM COPYING

You may copy and distribute the Document in any medium, either commercially or noncommercially, provided that this License, the copyright notices, and the license notice saying this License applies to the Document are reproduced in all copies, and that you add no other conditions whatsoever to those of this License. You may not use technical measures to obstruct or control the reading or further copying of the copies you make or distribute. However, you may accept compensation in exchange for copies. If you distribute a large enough number of copies you must also follow the conditions in section 3.

You may also lend copies, under the same conditions stated above, and you may publicly display copies.

3. COPYING IN QUANTITY

If you publish printed copies of the Document numbering more than 100, and the Document’s license notice requires Cover Texts, you must enclose the copies in covers that carry, clearly and legibly, all these Cover Texts: Front-Cover Texts on the front cover, and Back-Cover Texts on the back cover. Both covers must also clearly and legibly identify you as the publisher of these copies. The front cover must present the full title with all words of the title equally prominent and visible. You may add other material on the covers in addition. Copying with changes limited to the covers, as long as they preserve the title of the

Document and satisfy these conditions, can be treated as verbatim copying in other respects.

If the required texts for either cover are too voluminous to fit legibly, you should put the first ones listed (as many as fit reasonably) on the actual cover, and continue the rest onto adjacent pages.

If you publish or distribute Opaque copies of the Document numbering more than 100, you must either include a machine-readable Transparent copy along with each Opaque copy, or state in or with each Opaque copy a publicly-accessible computer-network location containing a complete Transparent copy of the Document, free of added material, which the general network-using public has access to download anonymously at no charge using public-standard network protocols. If you use the latter option, you must take reasonably prudent steps, when you begin distribution of Opaque copies in quantity, to ensure that this Transparent copy will remain thus accessible at the stated location until at least one year after the last time you distribute an Opaque copy (directly or through your agents or retailers) of that edition to the public.

It is requested, but not required, that you contact the authors of the Document well before redistributing any large number of copies, to give them a chance to provide you with an updated version of the Document.

4. MODIFICATIONS

You may copy and distribute a Modified Version of the Document under the conditions of sections 2 and 3 above, provided that you release the Modified Version under precisely this License, with the Modified Version filling the role of the Document, thus licensing distribution and modification of the Modified Version to whoever possesses a copy of it. In addition, you must do these things in the Modified Version:

A. Use in the Title Page (and on the covers, if any) a title distinct from that of the Document, and from those of previous versions (which should, if there were any, be listed in the History section of the Document). You may use the same title as a previous version if the original publisher of that version gives permission.

B. List on the Title Page, as authors, one or more persons or entities responsible for authorship of the modifications in the Modified Version, together with at least five of the principal authors of the Document (all of its principal authors, if it has less than five).

C. State on the Title Page the name of the publisher of the Modified Version, as the publisher.

D. Preserve all the copyright notices of the Document.

E. Add an appropriate copyright notice for your modifications adjacent to the other copyright notices.

F. Include, immediately after the copyright notices, a license notice giving the public permission to use the Modified Version under the terms of this License, in the form shown in the Addendum below.

G. Preserve in that license notice the full lists of Invariant Sections and required Cover Texts given in the Document's license notice.

H. Include an unaltered copy of this License.

I. Preserve the section entitled "History", and its title, and add to it an item stating at least the title, year, new authors, and publisher of the Modified

Version as given on the Title Page. If there is no section entitled "History" in the Document, create one stating the title, year, authors, and publisher of the Document as given on its Title Page, then add an item describing the Modified Version as stated in the previous sentence.

J. Preserve the network location, if any, given in the Document for public access to a Transparent copy of the Document, and likewise the network locations given in the Document for previous versions it was based on. These may be placed in the "History" section. You may omit a network location for a work that was published at least four years before the Document itself, or if the original publisher of the version it refers to gives permission.

K. In any section entitled "Acknowledgements" or "Dedications", preserve the section's title, and preserve in the section all the substance and tone of each of the contributor acknowledgements and/or dedications given therein.

L. Preserve all the Invariant Sections of the Document, unaltered in their text and in their titles. Section numbers or the equivalent are not considered part of the section titles.

M. Delete any section entitled "Endorsements". Such a section may not be included in the Modified Version.

N. Do not retitle any existing section as "Endorsements" or to conflict in title with any Invariant Section.

If the Modified Version includes new front-matter sections or appendices that qualify as Secondary Sections and contain no material copied from the Document, you may at your option designate some or all of these sections as invariant. To do this, add their titles to the list of Invariant Sections in the Modified Version's license notice. These titles must be distinct from any other section titles.

You may add a section entitled "Endorsements", provided it contains nothing but endorsements of your Modified Version by various parties–for example, statements of peer review or that the text has been approved by an organization as the authoritative definition of a standard.

You may add a passage of up to five words as a Front-Cover Text, and a passage of up to 25 words as a Back-Cover Text, to the end of the list of Cover Texts in the Modified Version. Only one passage of Front-Cover Text and one of Back-Cover Text may be added by (or through arrangements made by) any one entity. If the Document already includes a cover text for the same cover, previously added by you or by arrangement made by the same entity you are acting on behalf of, you may not add another; but you may replace the old one, on explicit permission from the previous publisher that added the old one.

The author(s) and publisher(s) of the Document do not by this License give permission to use their names for publicity for or to assert or imply endorsement of any Modified Version .

5. COMBINING DOCUMENTS

You may combine the Document with other documents released under this License, under the terms defined in section 4 above for modified versions, provided that you include in the combination all of the Invariant Sections of all of the original documents, unmodified, and list them all as Invariant Sections of your combined work in its license notice.

The combined work need only contain one copy of this License, and multiple identical Invariant Sections may be replaced with a single copy. If there are multiple Invariant Sections with the same name but different contents, make the title of each such section unique by adding at the end of it, in parentheses, the name of the original author or publisher of that section if known, or else a unique number. Make the same adjustment to the section titles in the list of Invariant Sections in the license notice of the combined work.

In the combination, you must combine any sections entitled "History"in the various original documents, forming one section entitled "History"; likewise combine any sections entitled "Acknowledgements", and any sections entitled "Dedications". You must delete all sections entitled "Endorsements."

6. COLLECTIONS OF DOCUMENTS

You may make a collection consisting of the Document and other documents released under this License, and replace the individual copies of this License in the various documents with a single copy that is included in the collection, provided that you follow the rules of this License for verbatim copying of each of the documents in all other respects.

You may extract a single document from such a collection, and distribute it individually under this License, provided you insert a copy of this License into the extracted document, and follow this License in all other respects regarding verbatim copying of that document.

7. AGGREGATION WITH INDEPENDENT WORKS

A compilation of the Document or its derivatives with other separate and independent documents or works, in or on a volume of a storage or distribution medium, does not as a whole count as a Modified Version of the Document, provided no compilation copyright is claimed for the compilation. Such a compilation is called an "aggregate", and this License does not apply to the other self-contained works thus compiled with the Document , on account of their being thus compiled, if they are not themselves derivative works of the Document. If the Cover Text requirement of section 3 is applicable to these copies of the Document, then if the Document is less than one quarter of the entire aggregate, the Document’s Cover Texts may be placed on covers that surround only the Document within the aggregate. Otherwise they must appear on covers around the whole aggregate.

8. TRANSLATION

Translation is considered a kind of modification, so you may distribute translations of the Document under the terms of section 4. Replacing Invariant Sections with translations requires special permission from their copyright holders, but you may include translations of some or all Invariant Sections in addition to the original versions of these Invariant Sections. You may include a translation of this License provided that you also include the original English version of this License. In case of a disagreement between the translation and the original English version of this License, the original English version will prevail.

9. TERMINATION

You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Document except as expressly provided for under this License. Any other attempt to copy, modify, sublicense or distribute the Document 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.

10. FUTURE REVISIONS OF THIS LICENSE

The Free Software Foundation[1] may publish new, revised versions of the GNU Free Documentation 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. See http://www.gnu.org/copyleft/[2].

Each version of the License is given a distinguishing version number. If the Document specifies that a particular numbered version of this License or any later version applies to it, you have the option of following the terms and conditions either of that specified version or of any later version that has been published (not as a draft) by the Free Software Foundation. If the Document does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published (not as a draft) by the Free Software Foundation.

Addendum

To use this License in a document you have written, include a copy of the License in the document and put the following copyright and license notices just after the title page:

Copyright © YEAR YOUR NAME.

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.1 or any later version published by the Free Software Foundation; with the Invariant Sections being LIST THEIR TITLES, with the Front-Cover Texts being LIST, and with the Back-Cover Texts being LIST. A copy of the license is included in the section entitled “GNU Free Documentation License”.

If you have no Invariant Sections, write "with no Invariant Sections"instead of saying which ones are invariant. If you have no Front-Cover Texts, write "no Front-Cover Texts"instead of "Front-Cover Texts being LIST"; likewise for Back-Cover Texts.

If your document contains nontrivial examples of program code, we recommend releasing these examples in parallel under your choice of free software license, such as the GNU General Public License[3], to permit their use in free software.

Notas

1. http://www.gnu.org/fsf/fsf.html
2. http://www.gnu.org/copyleft
3. http://www.gnu.org/copyleft/gpl.html

Apéndice D. GNU General Public License

Version 2, June 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

Section 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.

Section 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.

Section 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.

Section 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 modifications 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.

Section 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.

Section 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.

Section 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.

Section 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.

Section 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.

Section 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.

Section 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.

NO WARRANTY

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.

Section 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.

Apéndice E. Licencias (traduccion al Castellano a titulo informativo)

Se permite la copia, distribucion y/o modificacion de este documento bajo los terminos de la licencia de documentacion libre Gnu, version 1.1 o cualquier version posterior publicada por la sociedad para el software libre; con las secciones invariantes apareciendo listadas en los creditos, con el texto de la portada aparciendo listado, y con el texto de la contra portada apareciendo listado. Una copia de esta licencia esta incluida en Apéndice C.

Muchos de los nombres usados por las companias para diferencias sus productos y servicios son reclamados como marcas registradas. Alli donde estos nombres aparezcan en la documentacion de Gnome, y cuando los miembros del proyecto de documentacion Gnome hayan sido informados de esas marcas registradas, los nombres estaran impresosos en mayusculas o como nombres propios.

Apéndice F. Licencia de Documentación Libre GNU (traduccion)

Versión 1.1, Marzo de 2000

Esta es la GNU Free Document License (GFDL), versión 1.1 (de Marzo de 2.000), que cubre manuales y documentación para el software de la Free Software Foundation, con posibilidades en otros campos. La traducción no tiene ningún valor legal, ni ha sido comprobada de acuerdo a la legislación de ningún país en particular. Vea el original[1]

Los autores de esta traducción son:

- Igor Támara <`ikks@bigfoot.com`>
- Pablo Reyes <`reyes_pablo@hotmail.com`>
- Revisión : Vladimir Támara P. <`vtamara@gnu.org`>

0. Preámbulo

El propósito de esta licencia es permitir que un manual, libro de texto, u otro documento escrito sea "libre" en el sentido de libertad: asegurar a todo el mundo la libertad efectiva de copiarlo y redistribuirlo, con o sin modificaciones, de manera comercial o no. En segundo término, esta licencia preserva para el autor o para quien publica una manera de obtener reconocimiento por su trabajo, al tiempo que no se consideran responsables de las modificaciones realizadas por terceros.

Esta licencia es una especie de "copyleft"que significa que los trabajos derivados del documento deben a su vez ser libres en el mismo sentido. Esto complementa la Licencia Pública General GNU, que es una licencia de copyleft disenada para el software libre.

Hemos disenado esta Licencia para usarla en manuales de software libre, ya que el software libre necesita documentación libre: Un programa libre debe venir con los manuales que ofrezcan la mismas libertades que da el software. Pero esta licencia no se limita a manuales de software; puede ser usada para cualquier trabajo textual, sin tener en cuenta su temática o si se publica como libro impreso. Recomendamos esta licencia principalmente para trabajos cuyo fin sea instructivo o de referencia.

1. Aplicabilidad y definiciones

Esta Licencia se aplica a cualquier manual u otro documento que contenga una nota del propietario de los derechos que indique que puede ser distribuido bajo los términos de la Licencia. El "Documento", en adelante, se refiere a cualquiera de dichos manuales o trabajos. Cualquier miembro del público es un licenciatario, y será denominado como "Usted".

Una "Versión Modificada" del Documento significa cualquier trabajo que contenga el Documento o una porción del mismo, ya sea una copia literal o con modificaciones y/o traducciones a otro idioma.

Una "Sección Secundaria" es un apéndice titulado o una sección preliminar al prólogo del Documento que tiene que ver exclusivamente con la relación de quien publica o, los autores del Documento o, el tema general del Documento(o asuntos relacionados) y cuyo contenido no entra directamente en este tema general. (Por ejemplo, si el Documento es en parte un texto de matemáticas, una Sección Secundaria puede no explicar matemáticas.) La relación puede ser un asunto de conexión histórica, o de posición legal, comercial, filosófica, ética o política con el tema o la materia del texto.

Las "Secciones Invariantes"son ciertas Secciones Secundarias cuyos títulos son denominados como Secciones Invariantes, en la nota que indica que el documento es liberado bajo esta licencia.

Los "Textos de Cubierta"son ciertos pasajes cortos de texto que se listan, como Textos de Portada o Textos de Contra Portada, en la nota que indica que el documento es liberado bajo esta Licencia.

Una copia "Transparente"del Documento, significa una copia para lectura en máquina, representada en un formato cuya especificación está disponible al público general, cuyos contenidos pueden ser vistos y editados directamente con editores de texto genéricos o (para imágenees compuestas por pixeles) de programas genéricos de dibujo o (para dibujos) algún editor gráfico ampliamente disponible, y que sea adecuado para exportar a formateadores de texto o para traducción automática a una variedad de formatos adecuados para ingresar a formateadores de texto. Una copia hecha en un formato de un archivo que no sea Transparente, cuyo formato ha sido disenado para impedir o dificultar subsecuentes modificaciones posteriores por parte de los lectores no es Transparente. Una copia que no es "Transparente"es llamada "Opaca".

Como ejemplos de formatos adecuados para copias Transparentes están el ASCII plano sin formato, formato de Texinfo, formato de LaTeX, SGML o XML usando un DTD disponible ampliamente, y HTML simple que sigue los estándares, disenado para modificaciones humanas. Los formatos Opacos incluyen PostScript, PDF, formatos propietarios que pueden ser leídos y editados unicamente en procesadores de palabras propietarios, SGML o XML para los cuáles los DTD y/o herramientas de procesamiento no están disponibles generalmente, y el HTML generado por máquinas producto de algún procesador de palabras solo para propósitos de salida.

La "Portada"en un libro impreso significa, la portada misma, más las páginas siguientes necesarias para mantener la legibilidad del material, que esta Licencia requiere que aparezca en la portada. Para trabajos en formatos que no tienen Portada como tal, "Portada"significa el texto cerca a la aparición más prominente del título del trabajo, precediendo el comienzo del cuerpo del trabajo.

2. Copia literal

Puede copiar y distribuir el Documento en cualquier medio, sea en forma comercial o no, siempre y cuando esta Licencia, las notas de derecho de autor, y la nota de licencia que indica que esta Licencia se aplica al Documento se reproduzca en todas las copias, y que usted no adicione ninguna otra condición a las expuestas en en esta Licencia. No puede usar medidas técnicas para obstruir o controlar la lectura o copia posterior de las copias que usted haga o distribuya. Sin embargo, usted puede aceptar compensación a cambio de las copias. Si distribuye un número suficientemente grande de copias también deberá seguir las condiciones de la sección 3.

También puede prestar copias, bajo las mismas condiciones establecidas anteriormente, y puede exhibir copias publicamente.

3. Copiado en cantidades

Si publica copias impresas del Documento que sobrepasen las 100, y la nota de Licencia del Documento exige Textos de Cubierta, debe incluir las copias con cubiertas que lleven en forma clara y legible, todos esos textos de Cubierta: Textos Frontales en la cubierta frontal, y Textos Posteriores de Cubierta en la Cubierta Posterior. Ambas cubiertas deben identificarlo a Usted clara y legiblemente como quien publica tales copias. La Cubierta Frontal debe mostrar el título completo con todas las palabras igualmente prominentes y visibles. Además puede adicionar otro material en la cubierta. Las copias con cambios limitados en las cubiertas, siempre que preserven el título del Documento y satisfagan estas condiciones, puede considerarse como copia literal.

Si los textos requeridos para la cubierta son muy voluminosos para que ajusten legiblemente, debe colocar los primeros (tantos como sea razonable colocar) en la cubierta real, y continuar el resto en páginas adyacentes.

Si publica o distribuye copias Opacas del Documento cuya cantidad exceda las 100, debe incluir una copia Transparente que pueda ser leída por una máquina con cada copia Opaca, o entregar en o con cada copia Opaca una dirección en red de computador publicamente-accesible conteniendo una copia completa Transparente del Documento, sin material adicional, a la cual el público en general de la red pueda acceder a bajar anónimamente sin cargo usando protocolos de standard público. Si usted hace uso de la última opción, deberá tomar medidas necesarias, cuando comience la distribución de las copias Opacas en cantidad, para asegurar que esta copia Transparente permanecerá accesible en el sitio por lo menos un ano después de su última distribución de copias Opacas (directamente o a través de sus agentes o distribuidores) de esa edición al público.

Se solicita, aunque no es requisito, que contacte a los autores del Documento antes de redistribuir cualquier gran número de copias, para permitirle la oportunidad de que le provean una versión del Documento.

4. Moodificaciones

Puede copiar y distribuir una Versión Modificada del Documento bajo las condiciones de las seccions 2 y 3 anteriores, siempre que usted libere la Versión Modificada bajo esta misma Licencia, con la Versión Modificada haciendo el rol del Documento, por lo tanto licenciando la distribución y modificación de la Versión Modificada a quienquiera que posea una copia de este. En adición, debe hacer lo siguiente en la Versión Modificada:

-

A

Uso en la Portada (y en las cubiertas, si hay alguna) de un título distinto al del Documento, y de versiones anteriores (que deberían, si hay alguna, estar listados en la sección de Historia del Documento). Puede usar el mismo título que versiones anteriores al original siempre que quién publicó la primera versión lo permita.

-

B

Listar en la Portada, como autores, una o más personas o entidades responsables por la autoría o las modificaciones en la Versión Modificada, junto con por lo menos cinco de los autores principales del Documento (Todos sus autores principales, si hay menos de cinco).

•

C

Estado en la Portada del nombre de quién publica la Versión Modificada, como quien publica.

•

D

Preservar todas las notas de derechos de autor del Documento.

•

E

Adicionar una nota de derecho de autor apropiada a sus modificaciones adyacentes a las otras notas de derecho de autor.

•

F

Incluir, immediatamente después de la nota de derecho de autor, una nota de licencia dando el permiso público para usar la Versión Modificada bajo los términos de esta Licencia, de la forma mostrada en la Adición (LEGAL)abajo.

•

G

Preservar en esa nota de licencia el listado completo de Secciones Invariantes y en los Textos de las Cubiertas que sean requeridos como se especifique en la nota de Licencia del Documento

•

H

Incluir una copia sin modificación de esta Licencia.

•

I

Preservar la sección llamada "Historia", y su título, y adicionar a esta una sección estableciendo al menos el título, el año,los nuevos autores, y quién publicó la Versión Modificada como reza en la Portada. Si no hay una sección titulada "Historia" en el Documento, crear una estableciendo el título, el año, los autores y quien publicó el Documento como reza en la Portada, añadiendo además un artículo describiendo la Versión Modificada como se estableció en el punto anterior.

•

J

Preservar la localización en red, si hay , dada en la Documentación para acceder públicamente a una copia Transparente del Documento, tanto como las otras direcciones de red dadas en el Documento para versiones anteriores en las cuáles estuviese basado. Estas pueden ubicarse en la sección "Historia". Se puede omitir la ubicación en red para un trabajo que sea publicado por lo menos 4 años antes que el mismo Documento, o si quien publica originalmente la versión da permiso explícitamente.

-

K

En cualquier sección titulada "Agradecimientos" o "Dedicatorias", preservar el título de la sección, y preservar en la sección toda la sustancia y el tono de los agradeimientos y/o dedicatorias de cada contribuyente que estén incluídas.

-

L

Preservar todas las Secciones Invariantes del Documento, sin alterar su texto ni sus títulos. Números de sección o el equivalente no son considerados parte de los títulos de la sección. M. Borrar cualquier sección titulada "Aprobaciones". Tales secciones no pueden estar incluidas en las Versiones Modificadas.

-

M

Borrar cualquier sección titulada "Aprobaciones". Tales secciones no pueden estar incluidas en las Versiones Modificadas.

-

N

No retitular ninguna sección existente como "Aprobaciones" o conflictuar con título con alguna Sección Invariante.

Si la Versión Modificada incluye secciones o apendices nuevos o preliminares al prólogo que califican como Secciones Secundarias y contienen material no copiado del Documento, puede opcionalmente designar algunas o todas esas secciones como invariantes. Para hacerlo, adicione sus títulos a la lista de Secciones Invariantes en la nota de licencia de la Versión Modificada. Tales títulos deben ser distintos de cualquier otro título de sección.

Puede adicionar una sección titulada "Aprobaciones", siempre que contenga unicamente aprobaciones de su Versión Modificada por varias fuentes–por ejemplo, observaciones de peritos o que el texto ha sido aprobado por una organización como un standard.

Puede adicionar un pasaje de hasta cinco palabras como un Texto de Cubierta Frontal, y un pasaje de hasta 25 palabras como un texto de Cubierta Posterior, al final de la lista de Textos de Cubierta en la Versión Modificada. Solamente un pasaje de Texto de Cubierta Frontal y un Texto de Cubierta Posterior puede ser adicionado por (o a manera de arreglos hechos por) una entidad. Si el Documento ya incluye un texto de cubierta para la misma cubierta, previamente adicionado por usted o por arreglo hecho por la misma entidad, a nombre de la cual está actuando, no puede adicionar otra; pero puede reemplazar la anterior, con permiso explícito de quien publicó anteriormente tal cubierta.

El(los) autor(es) y quien(es) publica(n) el Documento no dan con esta Licencia permiso para usar sus nombres para publicidad o para asegurar o implicar aprobación de cualquier Versión Modificada.

5. Combinando documentos

   Puede combinar el Documento con otros documentos liberados bajo esta Licencia, bajo los términos definidos en la sección 4 anterior para versiones modificadas, siempre que incluya en la combinación todas las Secciones Invariantes de todos los documentos originales, sin modificar, y listadas todas como Secciones Invariantes del trabajo combinado en su nota de licencia.

   El trabajo combinado necesita contener solamente una copia de esta Licencia, y múltiples Seccions Invariantes Idénticas pueden ser reemplazadas por una sola copia. Si hay múltiples Secciones Invariantes con el mismo nombre pero con contenidos diferentes, haga el título de cada una de estas secciones único adicionándole al final de este, en paréntesis, el nombre del autor o de quien publicó originalmente esa sección, si es conocido, o si no, un número único. Haga el mismo ajuste a los títulos de sección en la lista de Secciones Invariantes en la nota de licencia del trabajo combinado.

   En la combinación, debe combinar cualquier sección titulada "Historia"de los varios documentos originales, formando una sección titulada "Historia"; de la misma forma combine cualquier seción titulada "Agradecimientos", y cualquier sección titulada "Dedicatorias". Debe borrar todas las secciones tituladas "Aprobaciones."

6. Colecciones de documentos

   Puede hacer una colección consistente del Documento y otros documentos liberados bajo esta Licencia, y reemplazar las copias individuales de esta Licencia en los varios documentos con una sola copia que esté incluida en la colección, siempre que siga las reglas de esta Licencia para una copia literal de cada uno de los documentos en cualquiera de todos los aspectos.

   Puede extraer un solo documento de una de tales colecciones, y distribuirlo individualmente bajo esta Licencia, siempre que inserte una copia de esta Licencia en el documento extraido, y siga esta Licencia en todos los otros aspectos concernientes a la copia literal de tal documento.

7. Agregación con trabajos independientes

   Una recopilación del Documento o de sus derivados con otros documentos o trabajos separados o independientes, en cualquier tipo de distribución o medio de almacenamiento, no como un todo, cuenta como una Versión Modificada del Documento, teniendo en cuenta que ninguna compilación de derechos de autor sea clamada por la recopilación. Tal recopilación es llamada un "agregado", y esta Licencia no aplica a los otros trabajos auto-contenidos y por lo tanto compilados con el Documento, o a cuenta de haber sido compilados, si no son ellos mismos trabajos derivados del Documento.

   Si el requerimiento de la sección 3 del Texto de la Cubierta es aplicable a estas copias del Documento, entonces si el Documento es menor que un cuarto del agregado entero, Los Textos de la Cubierta del Documento pueden ser colocados en cubiertas que enmarquen solamente el Documento entre el agregado. De otra forma deben aparecer en cubiertas enmarcando todo el agregado.

8. Traducción

   La Traducción es considerada como una clase de modificación, Así que puede distribuir traducciones del Documento bajo los términos de la sección 4. Reemplazar las Secciones Invariantes con traducciones requiere permiso especial de los dueños de derecho de autor, pero puede incluir traducciones de algunas o todas las Secciones Invariantes adicionalmente a las versiones originales de las Secciones Invariantes. Puede incluir una traducción de esta Licencia siempre que incluya también la versión Inglesa de esta Licencia. En caso de un desacuerdo entre la traducción y la versión original en Inglés de esta Licencia, la versión original en Inglés prevalecerá.

9. Terminación

No se puede copiar, modificar, sublicenciar, o distribuir el Documento excepto por lo permitido expresamente bajo esta Licencia. Cualquier otro intento de copia, modificación, sublicenciamiento o distribución del Documento es nulo, y serán automáticamente terminados sus derechos bajo esa licencia. De todas maneras, los terceros que hayan recibido copias, o derechos, de su parte bajo esta Licencia no tendrán por terminadas sus licencias siempre que tales personas o entidades se encuentren en total conformidad con la licencia original.

10. Futuras revisiones de esta licencia

La Free Software Foundation puede publicar nuevas, revisadas versiones de la Licencia de Documentación Libre GNU de tiempo en tiempo. Tales nuevas versiones serán similares en espíritu a la presente versión, pero pueden diferir en detalles para solucionar problemas o intereses. Vea http://www.gnu.org/copyleft/.

Cada versión de la Licencia tiene un número de versión que la distingue. Si el Documento especifica que una versión numerada particularmente de esta licencia o "cualquier versión posterior"se aplica a esta, tiene la opción de seguir los términos y condiciones de la versión especificada o cualquiera posterior que ha sido publicada(no como un borrador)por la Free Software Foundation. Si el Documento no especifica un número de versión de esta Licencia, puede escoger cualquier versión que haya sido publicada(no como un borrador) por la Free Software Foundation.

Addendum

Para usar esta licencia en un documento que usted haya escrito, incluya una copia de la Licencia en el documento y ponga el siguiente derecho de autor y nota de licencia justo después del título de la página:

Derecho de Autor © Ano Su Nombre.

Permiso para copiar, distribuir y/o modificar este documento bajo los términos de la Licencia de Documentación Libre GNU, Versión 1.1 o cualquier otra versión posterior publicada por la Free Software Foundation; con las Secciones Invariantes siendo LISTE SUS TÍTULOS, con los siendo LISTELO el texto de la Cubierta Frontal, y siendo LISTELO el texto de la Cubierta Posterior. Una copia de la licencia es incluida en la sección titulada "Licencia de Documentación Libre GNU".

Si no tiene Secciones Invariantes, escriba "Sin Secciones Invariantes"en vez de decir cuáles son invariantes. Si no tiene Texto de Cubierta Frontal, escriba "Sin Texto de Cubierta Frontal"en vez de"siendo LISTELO el texto de la Cubierta Frontal"; Así como para la Cubierta Posterior.

Si su documento contiene ejemplos de código de programa no triviales, recomendamos liberar estos ejemplos en paralelo bajo su elección de licencia de software libre, tal como la Licencia de Público General GNU, para permitir su uso en software libre.

1. N. del T. Derechos Reservados en el sentido de GNU
http://www.gn\u.org/copyleft/copyleft.es.html[2]

Notas

1. http://www.gnu.org/copyleft/fdl.html
2. http://www.gnu.org/copyleft/copyleft.es.html

Apéndice G. Licencia Pública General de GNU

Versión 2, Junio 1991

59 Temple Place, Suite 330, Boston, MA 02111 USA

> **Nota del traductor.:** Cualquier duda que surja en la interpretación de estas licencias, derivada de la traducción de la misma, deberá resolverse utilizando el documento original en ingles, que se encuentra disponible en los servidores de BSD, del consorcio X y de GNU.

Preámbulo

Las licencias que cubren la mayor parte del software están disenadas para quitarle a usted la libertad de compartirlo y modificarlo. Por el contrario, la Licencia Pública General de GNU pretende garantizarle la libertad de compartir y modificar software libre, para asegurar que el software es libre para todos sus usuarios. Esta Licencia Pública General se aplica a la mayor parte del software de la Free Software Foundation y a cualquier otro programa cuyos autores se comprometen a utilizarla. (Existe otro software de la Free Software Foundation que está cubierto por la Licencia Pública General de GNU para Bibliotecas). Si quiere, Ud. también puede aplicarla a sus propios programas.

Cuando hablamos de software libre, estamos refiriéndonos a libertad, no a precio. Nuestras Licencias Públicas Generales están disenadas para asegurarnos de que Ud. tenga la libertad de distribuir copias de software libre (y cobrar por ese servicio si quiere), de que reciba el código fuente o que pueda conseguirlo si lo quiere, de que pueda modificar el software o usar fragmentos de él en nuevos programas libres, y de que sepa que puede hacer todas estas cosas.

Para proteger sus derechos necesitamos hacer algunas restricciones que prohiban a cualquiera negarle a usted estos derechos o pedirle que renuncie los derechos. Estas restricciones se traducen en ciertas obligaciones que le afectan si Ud. distribuye copias del software, o si lo modifica.

Por ejemplo, si usted distribuye copias de uno de estos programas, ya sea gratuitamente o por cobrar, Ud. debe dar a todos los recibidores todos los derechos que Ud. tiene. Ud. debe asegurarse de que ellos también reciban o puedan conseguir el código fuente. Y debe mostrarles estas condiciones de manera que ellos pueden conocer sus derechos.

Nosotros protegemos sus derechos con estas dos medidas: (1) Ponemos el software bajo copyright y (2) le ofrecemos esta licencia que le da permiso legal a copiar, distribuir y/o modificar el software.

También, para la protección tanto de cada autor como la de nosotros mismos, queremos asegurar que todos entiendan que no hay garantía alguna para este software libre. Si alguien más ha modificado y distribuido el software, queremos que sus recibidores sepan que no es el original, de manera que cualquier problema que otro introduzca no afecte la reputación de los autores originales.

Finalmente, cualquier programa libre se ve constantemente amenazado por los patentes de software. Deseamos evitar el peligro de que los redistribuidores de un programa libre individualmente obtengan patentes, con el efecto de convertir el programa en un programa propietario. Para evitar esto, hemos dejado claro que cualquier licencia de patente debe ser conseguido para a el uso libre de todos o no debe conseguirse.

Los términos y condiciones exactas para la duplicación, distribución y modificación se elaboran a continuación.

TÉRMINOS Y CONDICIONES PARA LA DUPLICACIÓN, DISTRIBUCIÓN Y MODIFICACIÓN

1. Esta licencia se aplica a cualquier programa u otra obra que contenga un aviso de parte del propietario del copyright diciendo que se puede distribuir bajo los términos de esta Licencia General Pública. En adelante, "Programa" se refiere a cualquier dicho programa u obra, y "obra basada en el Programa" quiere decir ya sea el programa o cualquier obra derivada de él bajo las leyes de copyright. Es decir, una obra que contenga el Programa o una porción del mismo, ya sea literal o con modificaciones y/o traducido a otro idioma. (De aquí en adelante se incluye la traducción sin limitación en el término "modificación".) Se dirige a cada licenciatario como "Ud."

   Esta licencia no cubre otras actividades fuera de la duplicación, distribución y modificación; éstas están fuera de su alcance. El acto de ejecutar el Programa no está restringido, y los datos que resultan de su uso están cubiertos solamente cuando constituyen una obra basada en el Programa, independientemente del hecho de haber sido producido por la ejecución del programa. El caso de que sea así o no depende de qué es lo que hace el Programa.

2. Ud. puede hacer y distribuir copias literales del código fuente del Programa tal como Ud. lo recibió, en cualquier medio, con tal de que publique en cada copia, de manera visible y apropiada, un aviso sobre el copyright y repudiación de garantía; mantenga intactos todos los avisos que refieren a esta Licencia y la ausencia de garantía; y proporcione a cualquier otro recibidor del Programa una copia de esta Licencia junto con el Programa.

   Ud. puede cobrar un honorario por el acto físico de transferir una copia, y a opción suya puede ofrecer protección de garantía a cambio de un honorario.

3. Ud. puede modificar su copia o copias del Programa o cualquier porción del mismo, y así formar una obra basada en el Programa, y duplicar y distribuir dichas modificaciones u obra bajo los términos de la antedicha apartado 1, con tal de que también cumpla con todas las siguientes condiciones:
   a. Ud. debe hacer que los ficheros modificados lleven avisos indicando que Ud. ha cambiado los ficheros, con la fecha de cualquier cambio.
   b. Ud. debe hacer que cualquier obra que distribuya o publique que contenga o sea derivada del Programa o de una parte del mismo, ya sea en su integridad o en parte, sea licenciada en su integridad sin costo a todas las terceras partes bajo los términos de esta licencia.
   c. Si el programa modificado normalmente lee órdenes interactivamente al ejecutarse, usted debe hacer que, al iniciar dicho uso interactivo en la manera más habitual, el programa muestre un mensaje incluyendo un aviso apropiado de copyright y un aviso de que no hay garantía (o diciendo que Ud. ofrece una garantía) y que los usuarios pueden redistribuir el programa bajo estas condiciones y avisando al usuario como ver esta Licencia. (Excepción: si el Programa mismo es interactivo

pero no suele mostrar un mensaje de este tipo, entonces no se requiere que su obra basada en el Programa muestre un mensaje.)

Estos requisitos son aplicables a la obra modificada en su integridad. Si secciones identificables de dicha obra no están derivadas del Programa y pueden ser razonablemente consideradas obras independientes y separadas en sí, entonces esta Licencia y sus términos no se aplican a esas secciones cuando Ud. los distribuye como obras separadas. Pero cuando distribuye las mismas secciones como parte de una integridad que es una obra basada en el Programa, la distribución del todo debe ser bajo los términos de esta Licencia, cuyos permisos para otros licenciatarios se extienden a la integridad de la obra y por consiguiente a todas y cada una de sus partes, sin considerar de quien la haya escrito.

Por lo tanto, no es la intención de este apartado reclamar derechos o disputar sus derechos sobre obras escritas enteramente por Ud. Más bien, la intención es de ejercer el derecho de controlar la distribución de obras derivadas o colectivas basadas en el Programa.

Adicionalmente, la simple agregación de otra obra no basada en el Programa junta con el Programa (o con una obra basada en el Programa) en un volumen de un medio de almacenamiento o de distribución no extiende el alcance de esta Licencia a la otra obra.

4. Ud. puede duplicar y distribuir el Programa (o una obra basada en ella, bajo el apartado 2) en forma de código objeto o ejecutable bajo los términos de los antedichos apartados 1 y 2, con tal de que también haga uno de los siguientes:

   a. Acompañarlo con el código fuente completo correspondiente en una forma legible por máquina, el cual debe ser distribuido bajo los términos de los antedichos apartados 1 y 2 en un medio habitualmente utilizado para el intercambio de software; o

   b. Acompañarlo con una oferta por escrito, válida por un mínimo de tres años, de proporcionar a cualquier tercera parte por un honorario que no exceda del costo de físicamente realizar la distribución de los fuentes, una copia completa en forma legible por máquina del código fuente correspondiente, el cual debe ser distribuido bajo los términos de los antedichos apartados 1 y 2 en un medio habitualmente utilizado para el intercambio de software; o

   c. Acompañarlo con la información que Ud. recibió en cuanto a la oferta de distribución del código fuente correspondiente. (Esta alternativa sólo es permitido para distribución no comercial y solamente si Ud. recibió el Programa en forma de código objeto o ejecutable con dicha oferta de acuerdo con el subapartado b anterior.)

   El "código fuente"de una obra significa la forma preferida de la obra para hacer modificaciones a la misma. Para una obra ejecutable, el "código fuente completo"quiere decir todo el código fuente para todos los módulos que contiene, más cualesquier ficheros asociados de definición de interfaz, más los scripts que se utilizan para controlar la compilación e instalación del ejecutable. Sin embargo, como una excepción especial, el código fuente distribuido no necesita incluir algo que normalmente se distribuye (ya sea en forma de código fuente o en forma binaria) con los componentes principales (compilador, núcleo, etc.) del sistema operativo con el cual el ejecutable funciona, a no ser que dicho componente mismo acompane el ejecutable.

   Si la distribución del ejecutable o código objeto se hace al ofrecer acceso para copiarlo de un lugar designado, entonces el ofrecer acceso equivalente para copiar el código fuente del mismo lugar cuenta como distribución del código fuente, aunque no se exija a terceras partes que copien el código fuente junto con el código objeto.

5. Ud. no puede copiar, modificar, sublicenciar o distribuir el Programa excepto de la manera expresamente previsto por esta licencia. Cualquier intento de copiar, modificar, sublicenciar o distribuir el Programa de otra manera es inválido y terminará sus derechos bajo esta Licencia automáticamente. Sin embargo, otras partes que hayan recibido copias o derechos de Ud. bajo esta Licencia no perderán sus derechos mientras dichas partes sigan en pleno cumplimiento.
6. Dado que no lo ha firmado, Ud. no está obligado a aceptar esta licencia. Sin embargo, no hay nada más que le dé permiso para modificar o distribuir el Programa o sus obras derivadas. Estas acciones son prohibidas por la ley a no ser que Ud. acepte esta Licencia. Por lo tanto, al modificar o distribuir el Programa (o cualquier obra basada en el Programa), Ud. indica su aceptación de esta Licencia para hacerlo, y de todos sus términos y condiciones sobre la duplicación, distribución o modificación del Programa u obras basadas en él.
7. Cada vez que Ud. redistribuye el Programa (o cualquier obra basada en el Programa), el que lo recibe automáticamente recibe una licencia del licenciante original para copiar, distribuir o modificar el Programa, sujeto a estos términos y condiciones. Ud. no puede imponer al recibidor ninguna restricción adicional sobre el ejercicio de los derechos concedidos en la presente. Ud. no es responsable de hacer que terceras partes cumplan con esta Licencia.
8. Si como consecuencia de un fallo judicial o de una alegación de infracción de patente o por cualquier otra razón (no limitándose a cuestiones de patentes), se le imponga a Ud. condiciones (ya sea por una orden judicial, acuerdo o de otra manera) que contradigan las condiciones de esta Licencia, éstas no le eximen de las condiciones de esta licencia. Si Ud. no puede distribuirlo de manera que satisfaga simultáneamente sus obligaciones bajo esta licencia y cualquier otra obligación perteneciente, entonces en consecuencia Ud. no puede distribuir el programa. Por ejemplo, si una licencia de patente no permite a todos los que reciban copias de Ud., ya sea directamente o indirectamente, redistribuir del Programa libre de regalías, entonces la única manera en que Ud. puede cumplir tanto con ella como con esta Licencia sería de abstenerse del todo de la distribución del Programa.

   Si cualquier parte de este apartado es considerado inválido o imposible de hacer cumplir bajo alguna circunstancia particular, el resto del apartado debe aplicarse y el apartado en su integridad debe aplicarse en otras circunstancias.

   No es el propósito de este apartado inducirlo a infringir algún patente u otro derecho de propiedad o a alegar contra la validez de algún derecho reclamado; este apartado tiene el único propósito de proteger la integridad del sistema de distribución de software libre, el cual se pone en práctica mediante licencias públicas. Muchas personas han hecho contribuciones generosas a la amplia gama de software distribuida mediante este sistema, confiando en la aplicación uniforme de dicho sistema. Depende del autor o donador decidir si está dispuesto a distribuir software mediante algún otro sistema y un licenciatario no puede imponer esa elección.

   Este apartado pretende hacer abundantemente claro lo que se cree ser una consecuencia del resto de esta Licencia.

9. Si la distribución y/o el uso del Programa está restringido en ciertos países debido a patentes o interfaces bajo copyright, el titular original del copyright que pone el Programa bajo esta Licencia puede añadir una limitación geográfica explícita a la distribución, excluyendo dichos países, de manera que

la distribución quede permitido solamente en o entre países no así excluidos. En dicho caso, esta Licencia incorpora la limitación así como si estuviera escrita en el cuerpo de esta Licencia.

10. La Free Software Foundation puede publicar versiones modificadas y/o nuevas de la Licencia Pública General de vez en cuando. Dichas versiones nuevas serán similares en espíritu a la versión presente, pero pueden ser diferentes en detalles para abarcar nuevos problemas o situaciones.

    A cada versión se le dará un número de versión que lo distingue de otras. Si el Programa especifica un número de versión que se le aplica y "cualquier versión posterior", Ud. tiene la opción de cumplir con los términos y condiciones ya sea de esa versión o de cualquier versión posterior que publique la Free Software Foundation. Si el Programa no especifica un número de versión de esta Licencia, Ud. puede escoger cualquier versión que la Free Software Foundation haya en algún momento publicado.

11. Si Ud. desea incorporar partes del Programa en otros programas libres cuyos condiciones para la distribución son diferentes, escriba al autor pidiendo permiso. Para software cuyo titular del copyright es la Free Software Foundation, escriba a la Free Software Foundation; en veces hacemos excepciones para esto. Nuestra decisión será guiada por las dos metas de preservar el estado libre de todos los derivados de nuestro software libre y de promover que se comparta y reutilice el software en general.

AUSENCIA DE GARANTÍA

12. DEBIDO A QUE EL PROGRAMA SE LICENCIA LIBRE DE CARGAS, NO HAY GARANTÍA ALGUNA SOBRE EL PROGRAMA, EN LA MEDIDA PERMITA POR LAS LEYES APLICABLES. LOS TITULARES DEL COPYRIGHT Y/U OTRAS PARTES PROVEEN EL PROGRAMA "TAL Y COMO ESTÁ" SIN GARANTÍA DE NINGUNA CLASE, YA SEA EXPRESA O IMPLÍCITA, INCLUYENDO SIN LIMITACIÓN LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE COMERCIABILIDAD Y APTITUD PARA UN PROPÓSITO ESPECÍFICO, EXCEPTO CUANDO LO CONTRARIO SEA DECLARADO POR ESCRITO. TODO EL RIESGO EN CUANTO A LA CALIDAD Y ACCIÓN DEL PROGRAMA LO ASUME UD. SI EL PROGRAMA SE COMPRUEBA DEFECTUOSO, UD. ASUME TODO EL COSTO DE TODO SERVICIO, REPARACIÓN O CORRECCIÓN QUE SEA NECESARIO.
13. NINGÚN TITULAR DE COPYRIGHT NI OTRA PARTE QUE PUEDA MODIFICAR Y/O REDISTRIBUIR EL PROGRAMA SEGÚN SE PERMITE EN ESTA LICENCIA SERÁ RESPONSABLE ANTE UD. JAMÁS POR PERJUICIOS, INCLUYENDO CUALQUIER PERJUICIO GENERAL, ESPECIAL, INCIDENTAL O CONSECUENTE DEBIDO AL USO O LA IMPOSIBILIDAD DE PODER USAR EL PROGRAMA (INCLUYENDO SIN LIMITACIÓN LA PÉRDIDA DE DATOS O QUE DATOS SE VUELVAN INCORRECTOS O PÉRDIDAS SOSTENIDAS POR UD. O POR TERCERAS PARTES O LA IMPOSIBILIDAD DEL PROGRAMA A OPERAR CON ALGÚN OTRO PROGRAMA), A NO SER QUE LEYES APLICABLES LO REQUIERAN O HAYA SIDO ACORDADO POR ESCRITO, AUNQUE DICHO TITULAR U OTRA PARTE HAYA SIDO AVISADO DE LA POSIBBILIDAD DE TALES PERJUICIOS.

FIN DE LOS TÉRMINNOS Y CONDICIÓNES

Apéndice H. Acerca de la traducción

Breve historia

La traducción de la ’Guía de usuario GNOME’ se empezó con la idea de que GNOME dispusiera desde su primera versión de documentación de usuario en castellano. Los trabajos se iniciaron a primeros de Enero de 1999 usando la versión 1.7 del repositorio cvs de GNOME. A finales de Marzo, con la aparición de la versión oficial inglesa 1.0, el grupo se puso manos a la obra con la versión definitiva. Este grupo de voluntarios realizó un notable esfuerzo durante esos meses, fruto del cual surgio la primera traduccion completa de la guia a mediados del verano de 1999, a la que siguieron distintas revisiones.

A mediados de Abril de 2000 se inician los trabajos de traducción de la versión 1.2 de la guía de usuario Gnome, coincidiendo con su aparición en el repositorio cvs de Gnome. Nuestro objetivo es nuevamente que la nueva versión de Gnome cuente cuanto antes con un completo manual para los usuarios de habla Hispana.

Los trabajos de la versión 1.4 se iniciaron incluso antes de la aparición de la versión oficial en Inglés. Pero dada la extensión de la tarea, la versión completa vió la luz con algún retraso respecto a la aparición de la versión 1.4 de Gnome.

Cuando leas el manual ten en cuenta que, aunque hemos intentado no descuidar la calidad del trabajo, ninguno de nosotros es traductor profesional y esta es una de las primeras versiones del documento. Así que si encuentras errores, imprecisiones e incluso faltas de ortografía, no dudes en enviarnos un mensaje con tus correcciones y comentarios.

Licencía de la traducción al Castellano

Esta traducción se distribuye bajo licencia GDPL con las siguientes partes invariantes:

- Portada del documento
- Apendice acerca de la traducción

Esta restricción no busca otra cosa que el respeto al trabajo de todos los voluntarios que colaboraron en esta traducción.

Si usas un extracto de este trabajo, deberías citar la fuente del trabajo e incluir un enlace al trabajo completo.

El equipo de la versión 1.4

Formaron parte del grupo de traducción de la versión 1.4: (provisional)

- Manuel de Vega Barreiro
- Pablo del Campo
- Gabriel Caffarena
- Susana Tejeda
- Miguel Guirao

- Miquel Jordana

También colaboraron con sus revisiones, comentarios y capturas de pantallas :

-

El equipo de la versión 1.2

Formaron parte del grupo de traducción de la versión 1.2: (provisional)

- Manuel de Vega Barreiro
- Cristina
- Miquel Jordana Vilamitjana
- Carlos Perello
- Igor
- Javier Terradas
- Lucas 'Basurero' Vieites
- Federico Gonzalez
- Fredy
- Leon H.G.
- Jorge Llopis

También colaboraron con sus revisiones, comentarios y capturas de pantallas :

- Javier LNR

El equipo de la versión 1.0

Formaron parte del grupo de traducción de la versión 1.0:

- Manuel de Vega Barreiro
- Rodolfo Pilas
- Joaquín Cuenca
- Aguilar Bravo
- Agustín Ríos
- Víctor Robles
- Arnold Hennig

También colaboraron con sus revisiones, comentarios y capturas de pantallas :

- Carlos García
- Mauricio José

- Javier (LNR)
- Pablo Saratxaga

Ultimas revisiones

Puedes encontrar la ultima versión de la traducción espanola en la página oficial del proyecto:

http://www.croftj.net/~barreiro/spanish/gnome-es/[1]

y copias en distintos formatos en el servidor ftp[2] de Linux Landia[3]

También encontraras copias en las siguientes direcciones:

Si tienes una copia de la traducción en tu servidor y quieres que incluya un enlace, indícamelo. De esta forma podré avisarte cuando aparezcan nuevas versiones.

- Revisión 1.3.05 (alpha), 3 de Agosto de 2001, basada en la versión 1.4.
- Revisión 1.3.04 (alpha), 7 de Julio de 2001, basada en la versión 1.4.
- Revisión 1.3.03 (alpha), 15 de Abril de 2001, basada en la versión 1.4.
- Revisión 1.3.02 (alpha), 29 de Marzo de 2001, basada en la versión 1.4.
- Revisión 1.3.01 (alpha), 24 de Marzo de 2001, basada en la versión 1.4.
- Revisión 1.2.0 (beta), 13 de Enero de 2001, basada en la versión 1.2 (1.52 cvs).
- Revisión 1.1.98 (alfa), 26 de Diciembre de 2000, basada en la versión 1.2 (1.52 cvs).
- Revisión 1.1.97 (alfa), 26 de Noviembre de 2000, basada en la versión 1.2 (1.52 cvs).
- Revisión 1.1.93 (alfa), 5 de Noviembre de 2000, basada en la versión 1.2 (1.52 cvs).
- Revisión 1.1.92 (alfa), 22 de Octubre de 2000, basada en la versión 1.2 (1.52 cvs).
- Revisión 1.1.91 (alfa), 30 de Septiembre de 2000, basada en la versión 1.2 (1.52 cvs).
- Revisión 1.1.9 (alfa), 15 de Septiembre de 2000, basada en la versión 1.2 (1.52 cvs).
- Revisión 1.1.8 (alfa), 2 de Julio de 2000, basada en la versión 1.2 (1.49 cvs y 1.52 cvs para utilidades y apliques).
- Revisión 1.1.7 (alfa), 11 de Junio de 2000, basada en la versión 1.2 (1.49 cvs).
- Revisión 1.1.6 (alfa), 5 de Junio de 2000, basada en la versión 1.2 (1.49 cvs).
- Revisión 1.1.5 (alfa), 28 de Mayo de 2000, basada en la versión 1.2 (1.49 cvs).
- Revisión 1.0.6, 25 de Marzo de 2000, basada en la versión 1.0.6 (1.38 cvs).
- Revisión 1.0.5e, 20 de Septiembre de 1999, basada en la versión 1.0.5 (1.32 cvs).
- Revisión 1.0.5d, 3 de Septiembre de 1999, basada en la versión 1.0.5 (1.32 cvs). Segunda Beta.
- Revisión 1.0.5c, 23 de Agosto de 1999, basada en la versión 1.0.5 (1.32 cvs). Primera Beta.
- Revisión 1.0.5b, 26 de Junio de 1999, basada en la versión 1.0.5 (1.32 cvs).
- Revisión 1.0.5a, 13 de Junio de 1999, basada en la versión 1.0.5 (1.32 cvs).
- Revisión 1.0, 15 de Abril de 1999, basada en la versión 1.0 (1.24 cvs).
- Revisión 0.9, 31 de Marzo de 1999, basada en la versión 1.0 (1.24 cvs).
- Revisión 0.8, 28 de Febrero de 1999, basada en la versión 1.0 (1.24 cvs).

- Revisión 0.7, 15 de Febrero de 1999, basada en la versión 1.7 cvs .

Agradecimientos

Al grupo de desarrollo de GNOME.
A Linus y todos los que han hecho posible el sistema operativo Linux.
A Joe de Croftj Internet Services por el espacio en su servidor.
Manuel de Vega Barreiro.
A la memoria de Aurora.

Notas

1. http://www.croftj.net/~barreiro/spanish/gnome-es/
2. ftp://ftp.croftj.net/usr/barreiro/spanish/gnome-es/
3. http://www.croftj.net/~barreiro/