Guía de usuario Gnome

Guía de usuario Gnome Equipo de documentación

Guía de usuario Gnome
por Guía de usuario Gnome Equipo de documentación

Historial de revisiones
Revisión 1.2 16.5.2000

Tabla de contenidos

Tabla de ejemplos

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.

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

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 útiles apliques de panel [panel applets] y menús. Los apliques de panel son pequenos programas disenados para ser colocados en un panel; por ejemplo, el aplique de reloj situado en el extremo izquierdo muestra la hora. 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 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 desde el directorio inicial de tu cuenta personal.

El administrador de archivos te permite manejar tus archivos (ficheros). La parte izquierda de su ventana muestra los directorios, 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), selecciónalo usando el botón derecho del ratón.
- 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 al lugar donde quieras que esté el texto y presiona el botón del centro.

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

Las siguientes secciones entran en mas detalles, describiendo cada componente del sistema.

Capítulo 3. GNOME y los gestores de ventanas

Acerca de los gestores de ventanas

El gestor de ventanas es la parte del software que controla las ventanas en el 'Entorno de ventanas X'. La posición, bordes, y estilo de cualquier ventana la maneja el gestor de ventanas. Esto es muy distinto en muchos otros sistemas operativos, y la forma en que GNOME dialoga con los gestores de ventanas es diferente de la de otros entornos de escritorio.

Como se indicó anteriormente en esta guía, GNOME no depende de ningún gestor de ventanas. Esto significa que la mayor parte de su entorno de escritorio no cambiará si decide cambiar de gestor de ventanas. GNOME trabaja con el gestor de ventanas para proporcionarle el entorno de trabajo más amigable posible. GNOME no se preocupa de la colocación de las ventanas, sino que obtiene información sobre su posición del gestor de ventanas. El paginador («Pager») sólo funcionará con gestores de ventanas compatibles con GNOME, al igual que arrastrar y soltar en el escritorio.

Al cierre de esta edición de la 'Guía de usuario GNOME', el gestor de ventanas 'Sawfish' y 'Enlightenment' son los únicos gestores de ventanas 100% compatibles con GNOME. Hay muchos otros gestores de ventanas parcialmente compatibles o en los que se está trabajando para que lleguen a serlo.

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

Existen muchos nuevos gestores de ventanas en desarrollo que funcionarán con GNOME. Encontrara algunos de estos gestores en Índice de software GNOME [7] .

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://sawmill.sourceforge.net
2. http://www.kiss.uni-lj.si/~k4fr0235/icewm/

3. http://www.windowmaker.org
4. http://www.enlightenment.org
5. http://www.afterstep.org/
6. http://www.fvwm.org/
7. http://www.gnome.org/applist/

Capítulo 4. Panel

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 1.1.5 del Panel Gnome.

Lo básico

El uso del panel de Gnome es muy simple y se vuelve fácil 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 panel de ejemplo en Figura 4-1 muestra cada uno de los tipos de objetos de panel.

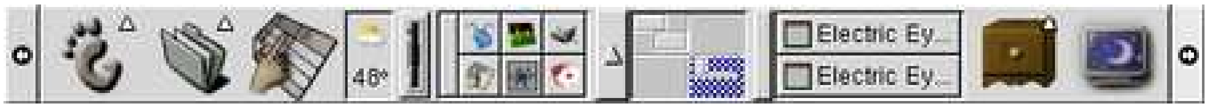


Figura 4-1. Un ejemplo de panel

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 se 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 mas 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 calculo `Gnumeric` . Para mas 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) esta montado y permite montar y montar el dispositivo con una simple pulsación de ratón. El tercer aplique mostrado es el `lanzador rápido` , que actúa como un contenedor para lanzadores, pero ahora mas espacio que situar los lanzadores directamente en el Panel . En el ejemplo mostrado el aplique `lanzador rápido` contiene seis lanzadores de aplicaciones. Después esta 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 mas 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 mas información sobre los cajones, véase la sección de nombre *Cajones* .

•

Objetos especiales

Los objetos especiales son ítem 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 el, comienza la secuencia de salida de la sesión Gnome. Para mas 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 mas 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 este 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** . Mas 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 .

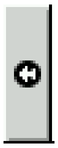


Figura 4-2. Botón de ocultar

Pulsando una de estas flechas ocultara el Panel deslizandolo en la dirección de la flecha pulsada, de forma que la única parte del Panel que permanecerá visible sera 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.

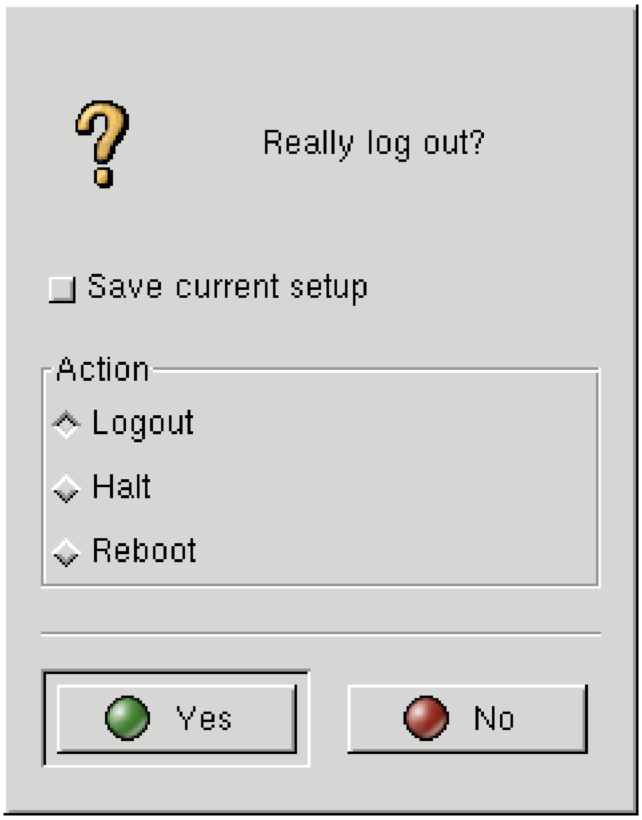


Figura 4-3. Formulario terminar

Si quiere salvar la configuración actual, marque la casilla *Guardar la configuración actual* . Se salvara 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* solo se mostraran 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 **Si** 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 esta 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** usas 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.

Componentes del menú principal

El componente primario del **Menú principal** es el submenú Programas , que contiene una lista de ítem de menús y submenús preconfigurados. Encontrara aquí todas las aplicaciones Gnome, desde la hoja de calculo `Gnumeric` hasta el juego `Free Cell` , así como un buen numero 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 **menu prinicipal** contiene tambien un bune numero de submenus y utiles comandos. Dependiendo de su configuracion, puede que no aparezca nada de esto. Ademas, algunos de ellos pueden mostrarse como submenus, y otros incluidos como parte del **menu principal** , separados por lineas horizontales de las demas partes. Estos submenus y comandos adicionales son:

- Favoritos. Este submenu, que esta originalmente vacio, es el lugar donde puede poner sus aplicaciones favoritos para un acceso rapido. Puede editar este menu usando el `Editor de menus` , al que puede acceder desde el **menu principal** eligiendo propiedades→**Editor de menus**. Puede ademas añadir cualquier item desde cualquier otro menu (en particular, desde el menu **Programas**) al menu Favoritos pulsando con el boton derecho del raton sobre un item y seleccionando **Añadir al menu personal**.
- Apliques. Este submenu contiene todos los apliques instlados en su sistema. Al seleccionar un aplique, este se añadira a su Panel.
- Menus Kde. Muestra los menus del entorno de escritorio K (Kde) si lo tiene instalado en su sistema.
- Menus Anotherlevel y Menus Debian. Estos submenus muestran los menus de aplicaciones por defecto de Red Hat Linux y Debian Gnu/Linux, respectivamnete. Solo se presentaran a los usuarios de estas distribuciones concretas.
- **Panel**. Este submenu 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 nuevo Panel , 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 comando proporciona un indicador de linea de comando. No es un interprete de comando completo, así que no puede reemplazar al `Terminal Gnome` , pero es muy útil cuando necesite teclear un único comando de forma rápida. Puede obtener el indicador de linea de comandos usando el atajo de teclado (necesitara especificar la tecla que quiere usar en la carpeta *varios* del formulario propiedades globales del panel).

Le indicador de linea de comandos tiene un buffer histórico (puede recuperar un comando introducido previamente con la flecha que apunta hacia abajo situada a la derecha de campo de texto y eligiendo el comando) y un botón de **búsqueda** , que le permite elegir un fichero — el nombre de fichero se anadirá al final de su comando. Por ejemplo, puede teclear `emacs` (un extremadamente potente editor de textos) en la linea de comandos y usar entonces el botón de **búsqueda** para seleccionar el fichero que quiere editar.

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 mostrara 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.

> **Aviso**
>
> El **menú principal** que se obtiene al pulsar el botón derecho del ratón sobre el Panel se configura de forma independiente del **menú principal** que se obtiene pulsando el icono huella de pie. La configuración del **Menú principal** que se obtiene pulsando el botón derecho del ratón sobre Panel (que nos es la misma que la que se obtiene usando el atajo de teclado) se consigue usando la carpeta *Menú* en el formulario Propiedades globales del panel.

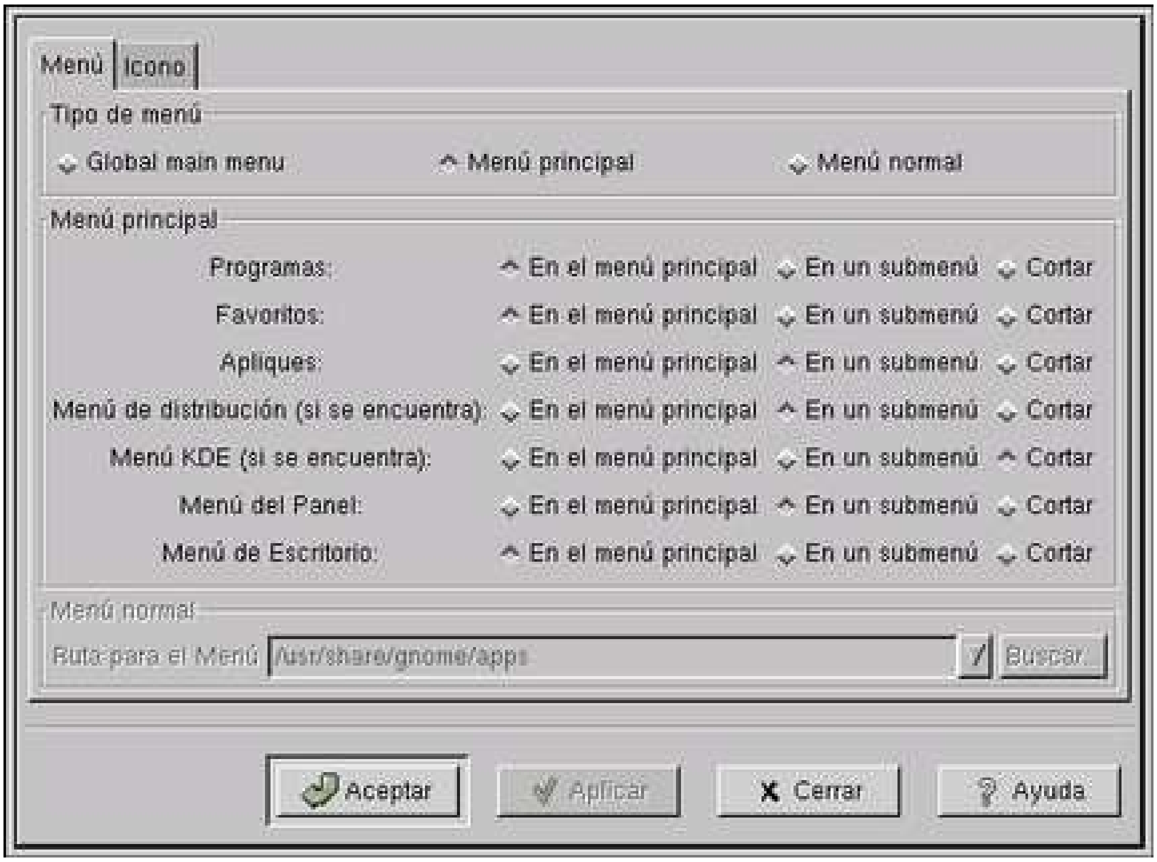


Figura 4-5. Formulario de propiedades de menú

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**.

Navegación por el menú principal usando el teclado

Si lo prefiere, puede usar el teclado en lugar del ratón para navegar por el **menú principal**. Para activar el **menú principal** , pulse la tecla **Menú** en su teclado (si esta usando un teclado Pc estándar, esta tecla esta situada a la izquierda de la barra espaciadora y etiquetada con el dibujo de un menú); puede cambiar la tecla por defecto que activa el **menú principal** en la carpeta *varios* del formulario Propiedades globales del panel. Use las flechas **Arriba** y **Abajo** para moverse por el menú, **Derecha** para entrar en uno de los submenús, y **Enter** para seleccionar un ítem. Para abandonar el menú, pulse simplemente la tecla **Esc**.

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 titulo 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 linea perforada (fina linea de guiones en la parte superior del menú, justo encima del titulo 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 practico 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 titulo de la ventana (su apariencia y situación depende del gestor de ventanas que este usando, pero usualmente el 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 en el menú, pulse el botón derecho en el menú (en la parte superior de la lista, encima del resto de los ítem), 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 en el botón de menú, pulse el botón derecho en el nombre del menú, y seleccione **Anadir un nuevo ítem es 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 sobre-vuela el lanzador.

Puede cambiar propiedades del lanzador, como el icono que usa y su nombre, pulsando sobre el 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 presentara como un lanzador. Así pues, toda la información a continuación se aplica de igual modo a los ítem de menú y a los lanzadores,

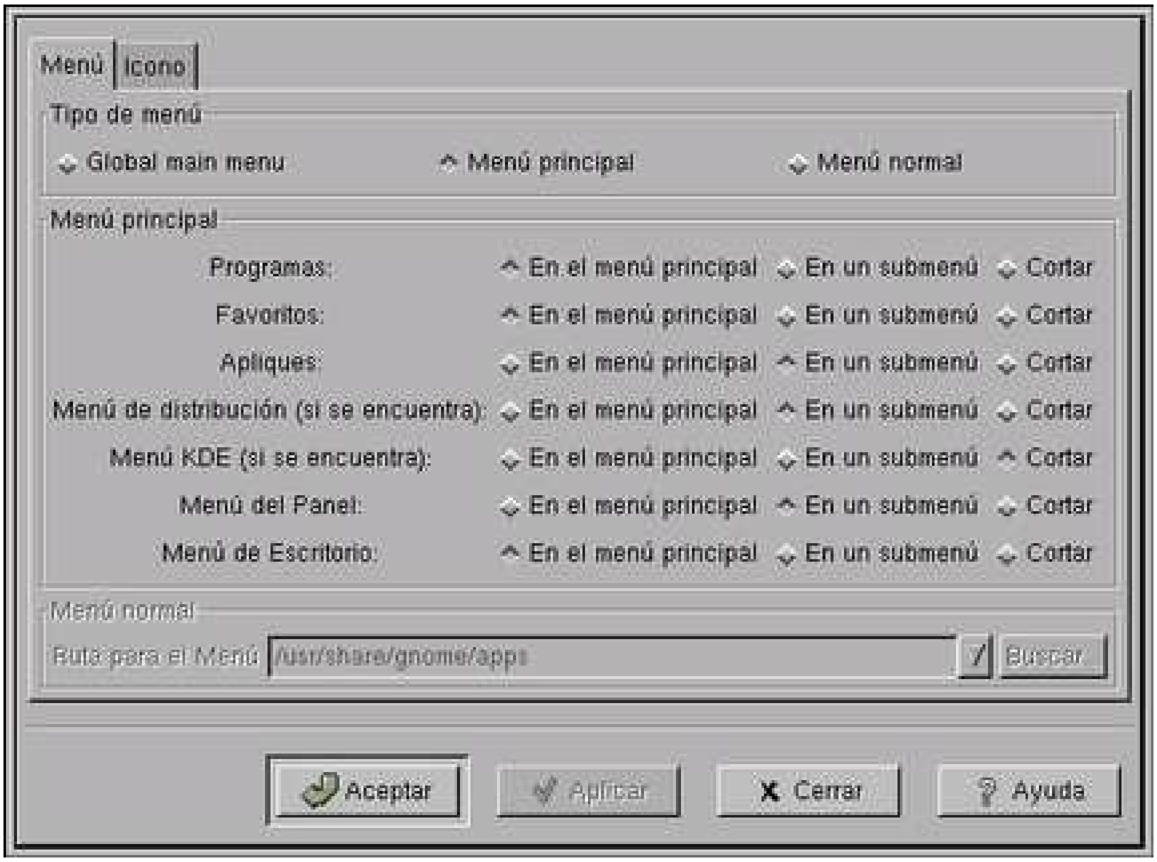


Figura 4-7. Formulario crear un lanzador/propiedades del lanzador

Este formulario 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 usara 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 usara 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.

La carpeta *Básico* también muestra el icono usado por el lanzador; si no se especifica un icono, se usara el icono por omisión. Para cambiar el icono, pulse simplemente sobre el para abrir el buscador de iconos.

Finalmente, si la aplicación solo puede ejecutarse en un terminal — esto es, si no puede crear una ventana por sus propios medios — debe también marcar la casilla **lanzar desde un terminal**. Si no esta seguro , dejala sin marcar.

La carpeta *avanzado* se muestra a continuación. Esta destinada a usuarios avanzados; la mayoría de las veces, no necesitara realizar ningún cambios en estas opciones.

Figura 4-8. Formulario propiedades avanzadas del lanzador

En esta carpeta, puede activar las siguientes características:

- *Probar esto antes de usar* — Puede teclear un comando, y Gnome comprobara si este comando puede ejecutarse. Si no puede, el lanzador (o el ítem de menú) no se mostrara aunque los añada en un panel o en un menú. Esta 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 mostrara a no ser que `TkRat` este 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 presentarse al sistema (puede hacerlo seleccionando el idioma apropiado en el menú **idiomas** del gestor de presentación Gnome (GDM)), vera **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, seleccionela en la lista, edite los campos deseados, y pulse el botón **Anadir/Definir**. Para eliminar una las traducciones existentes, seleccionela y pulse el botón **Borrar**.

Puede encontrar una lista con todos los idiomas soportados por Gnome sus códigos de 2 letras en las preguntas mas 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 cerrara el formulario; pulsar **Aplicar** permitirá continuar modificando 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.

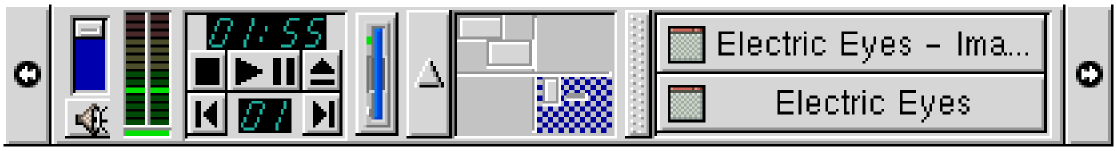


Figura 4-9. Ejemplo de apliques

Mas abajo se muestran varios ejemplos de apliques. Totalmente a la izquierda 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.

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 cuales son los mejores para usted.

Cajones

La forma mas sencilla de ver los cajones es como contenedores que puede almacenar cosas. Generalmente se usan los cajones para recoger múltiples lanzadores relacionados entre si 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 al 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 ítem en el cajón de la misma forma en que anadiría ítem 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 mostrara 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.

Figura 4-11. Formulario propiedades del cajón

Puede también controlar el fondo del cajón. Pulse simplemente con el botón derecho sobre el cajón y seleccione la carpeta *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 mas 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*.

Aplicaciones miniaturizadas

El Panel Gnome permite ejecutar aplicaciones que no sean aplique dentro del Panel como si fueran aplique. 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.

Figura 4-14. formulario crear una aplicación miniaturizada

El *titulo de la aplicación a miniaturizar* es el titulo de la ventana, normalmente mostrado en la parte superior izquierda de la ventana. (Observe que en el titulo 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 creara una ventana vacía en el panel del tamano indicado, que permanecerá a la espera de la aparición de una aplicación con el titulo indicado en su escritorio. Tan pronto como aparezca esa ventana (por ejemplo, cuando elija el ítem apropiado en el menú), sera miniaturizada.

Puede también teclear cualquier comando en el campo *Comando*; Este comando se ejecutara 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 "docklets"son pequenos (tanto en tamano como en complejidad) apliques. Actualmente Gnome no dispone de demasiadas aplicaciones que puede poner notas de estado 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 "docklets"de estado en el tablón de estado Gnome. Futuras versiones de las aplicaciones Gnome harán uso de este recién incorporado objeto del Panel.

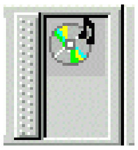


Figura 4-15. Ejemplo de tablón de estado con un "docklet"

El ejemplo anterior muestra el tablón de estado con el "docklets"de estado del programa lector de CD `kscd`. Este "docklet"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 arrastrelo con el botón central del ratón hasta la posición deseada, pulse el botón derecho y elija **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 esta 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 el 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 cuantas cosas que puede anadirle. Por ejemplo, cada uno de los ítem del **Menú principal** o sus submenús puede 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 presentara 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 idéntica al formulario propiedades del lanzador, así que remitimos al lector a la sección de nombre *Lanzadores* para una descripción detallada.

Figura 4-16. Formulario crear lanzador

Puede también anadir al Panel cualquier ítem de menú o cualquier lanzador situado en su escritorio: simplemente arrastrelo hasta el panel y sueltelo 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 ítem de menú, puede también pulsar el botón derecho sobre el ítem 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 el y seleccionado el ítem de menú **Propiedades**.

Venus

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 titulo del menú (la linea superior del menú, separada de los ítem de menú por una fina linea) y seleccionando **anadir este menú al panel**.

Los usuarios avanzados pueden también crear menús manualmente. Para hacerlo, debe saber que internamente, Gnome representa un menú como un directorio, con los ítem de menú representados por fichero con el tipo especial (ficheros `.desktop` — estos ficheros también representa 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 ítem 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 ítem a este canon de la misma forma que añade ítem al panel: todos los métodos para añadir nuevos objetos al panel descritos en esta sección funcionan también para añadir nuevos ítem 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 titulo 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 4-14. 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 cinco posibles tipos:

- *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 mas 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 el centro del lateral (en este caso, se extenderá en ambas direcciones, centrándose automáticamente cuando se añadan nuevos objetos).

  Si el panel alineado esta alineado con una de las esquinas, los botones de ocultación funcionaran de forma ligeramente diferente que en el panel de lado. El botón de ocultación mas cercano a la esquina de la pantalla ocultara el panel de la forma habitual, pero el otro botón de ocultación enviara el panel entero a la esquina opuesta. Cuando se realice este ultimo movimiento, no se ocultara el panel ya que se esta cambiando el lado de la pantalla donde esta 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 centrara 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.
- *Panel de menús Menú Panel* — El panel de menús es un panel especial situado siempre en la parte superior de la pantalla y contiene varios menús desplegables. El menú de programas, el de favoritos, el de configuración, el de escritorio, un reloj/calendario, y un lanzador especial que proporciona acceso rápido a los recursos de Internet relacionados con Gnome (busque el icono agujero de bala). Este panel puede contener además los otros objetos que pueden contener los demás paneles, pero no dispone de las propiedades de configuración de las que disponen los demás paneles. Observe que el *Menú Panel* es mas restrictivo que el resto de los paneles, y algunas de las operaciones normales de los paneles, como mover el panel, no pueden realizarse.

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 mas 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. Se le pedirá confirmación.

Nota: En todo momento, debe tener al menos un panel; Gnome no le permitirá eliminar el ultimo panel.

Propiedades globales del panel

Para comenzar la configuración del panel Gnome, elija **Propiedades globales** en el submenú Panel del **Menú principal** (puede también acceder al menú principal bien pulsando el icono huella de pie o bien pulsando el botón derecho sobre el panel).

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 dialogo podrá fijar las propiedades de todos los paneles que use ahora y de cualquier panel que anada en el futuro.

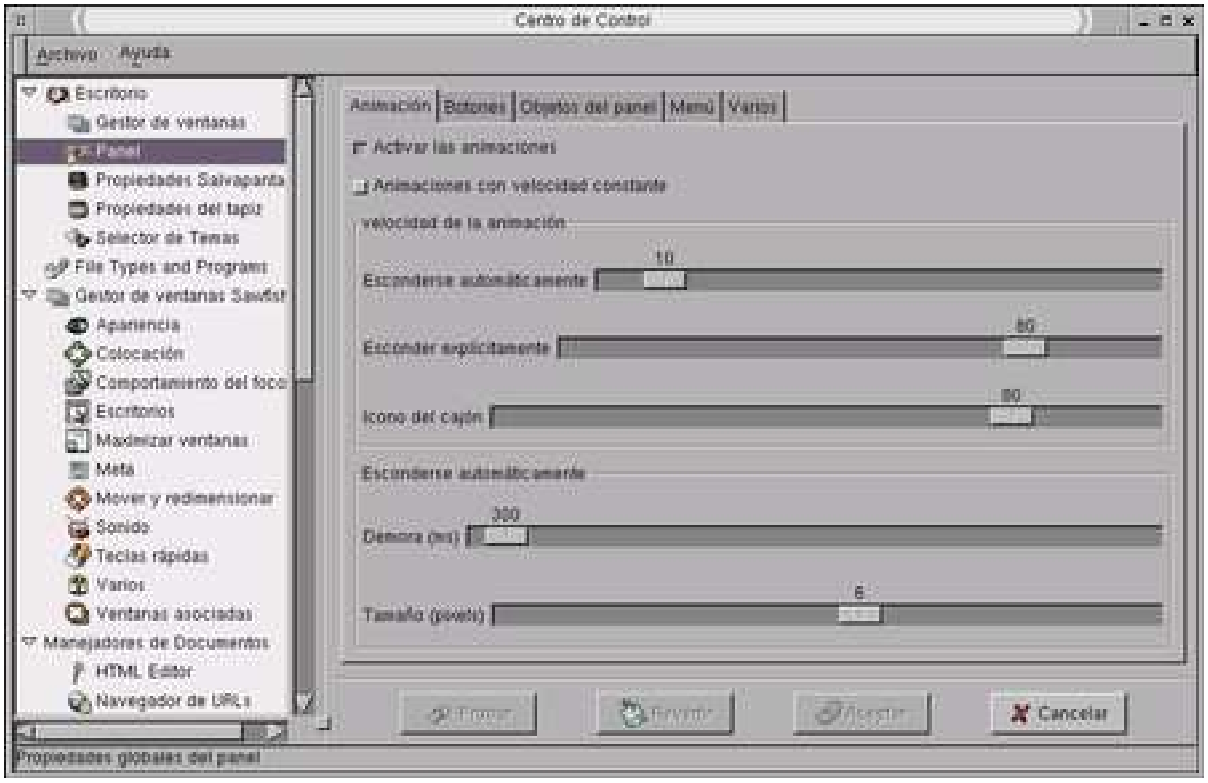


Figura 4-17. El formulario de configuración global del panel

El formulario de configuración global del panel contiene cinco carpetas («tabs») que le ayudaran a configurar las propiedades globales del panel GNOME: *animación* , *botones* , *apliques* , *menú* , y *varios*. Cada una de estas carpetas se describe a continuación.

Carpeta de animación

Esta carpeta controla las animaciones en el panel.

- *Activar las animaciones* — Hace visibles los parámetros de animación configurables de esta carpeta. Las animaciones deben estar activas para usar el resto de la funcionalidad de esta carpeta. La posición por defecto es activa.
- *Animaciones con velocidad constante* — Por omisión, la animaciones empiezan despacio, pero van acelerándose. Si activa esta opción, las animaciones no usaran ninguna aceleración.
- *Velocidad de la animación del 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 de la ocultación explicita* — Controla la velocidad de ocultación cuando se pulsa Controla cuanto tarda en ocultarse el panel si tiene activada su ocultación automática. .
- *Velocidad de la animación de escondido manual* - 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 del 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.
- *Demora de auto escondido (ms)* — Permite controlar cuanto tiempo pasa antes de que se oculte el panel si lo tiene configurado para hacerlo automáticamente. El tiempo comenzara a contar una vez que el ratón ya no este sobre el panel. Aparecerá de nuevo cuando el ratón se desplace sobre la porción del panel que queda visible. Este periodo se mide en milisegundos.
- *Tamaño de minimización (puntos, «pixels») del auto-escondido* — Determina el numero de puntos que se mostraran mientras el panel este oculto si el panel se oculta automáticamente. Para volver a mostrar el panel el puntero deberá situarse sobre este área.

Carpeta botones

Esta carpeta controla la apariencia de los botones del panel, tales que, botones de lanzadores, botones de menús, botones de cajoneras, y botones especiales (p.e., salida de sesión y bloqueo de pantalla).

- *Mosaico activado* — Este conmutador activara 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 usara 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 mostraran 5 puntos del mosaico en cada lado del icono; si fuera necesario, se

recortara 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 simultanea-mente 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 esta activa se ignoraran el ancho del borde. Por defecto esta opción esta desactivada.
- *Mostrar el mosaico del botón solo cuando el cursor este sobre el* — Si esta opción esta activa, el mosaico solo aparecerá cuando el cursor del ratón este sobre el botón.
- *oscurecer los botones cuando el ratón no este sobre ellos* — Esta opción oscurece los botones del panel; los botones se iluminaran cuando los sobre-vuele el cursor del ratón.

Carpeta de apliques

Esta carpeta controla algunas opciones relacionadas con la posición de los objetos en el panel (contradiciendo el titulo, estas opciones se aplica no solo a los apliques sino también al resto de los objetos — apliques, lanzadores de aplicaciones, menús, etc.).

- *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 el, 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 el, 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** (par 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 usaran iconos grandes (mayores que el tamaño por defecto) en los menús. Solo resulta practico para que dispongan de monitores de alta resolución (1280x1024 y superiores).
- *mostrar botones con "..."* — activa la opción que muestra tres pequeños puntos en los ítem de menú que abran formularios.

- *Mostrar menús desplegables fuera de los paneles.* — Cuando este conmutador esta activo, permite que los menús desplegables aparezca fuera del panel. Cuando esta 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 ítem. Esto puede incrementar la velocidad de GNOME pero puede también provocar la falta de nuevos ítem 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 ...

- *Consejos activos* — Esta opción determina cuando debe Gnome mostrar un consejo al situar el puntero del ratón sobre un ítem del panel.
- *Cerrar un cajón al accionar uno de sus lanzadores* — Por defecto los cajones permanecerán abiertos cuando elige uno de sus ítem. Esto puede resultar incomodo ya que el cajón permanecerá abierto hasta que lo cierre con una pulsación de ratón. Con esta opción los cajones indicados se cerraran automáticamente cuando elija uno de sus ítem.
- *Alzar los paneles al sobrevolarlos el cursor* — Si esta usando un gestor de ventanas no compatible con Gnome puede que no entienda los intercambios con el panel. Esto puede ocasionar las aplicaciones tapen el panel. Si habilita esta funcionalidad el panel pasara al primer plano automáticamente cuando el ratón este sobre el.
- *Mantener el panel detrás de las ventanas* — Si esta usando un gestor de ventanas compatible con Gnome, el gestor de ventanas entenderá los intercambios 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 mas pequeñas.
- *Confirmar la eliminación de paneles con un dialogo* — Si se habilita esta opción, Gnome pedirá confirmación antes de eliminar un panel.

Esta carpeta permite también configurar algunos atajos de teclado. Por el momento, se pueden definir atajos para el menú principal y para el formulario de ejecución de comandos. Por ejemplo, si usa un teclado PC estándar, puede asociar la tecla **Menú** (esta tecla esta usualmente situada a la derecha de la barra espaciadora y etiquetada con el icono de un menú) al menú principal, de forma que cuando pulse esta tecla se abra el menú principal; de igual forma, la tecla comúnmente asociada al formulario de ejecución de comandos es la tecla llamada **Windows** (así llamada porque en la mayoría de los teclados de PC esta tecla esta etiquetada con una ventana voladora). Para cambiar las teclas asociadas al menú principal o al formulario de ejecución, puede o bien elegir una tecla de la lista desplegable, o pulsar con el ratón en el botón **Grabar tecla** y pulsar entonces la tecla deseada.

> **Nota:** 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 esta usando se servidor

`XFree86` , puede corregirlo a mano editando el fichero de configuración. Este fichero, llamado `XF86Config` , esta 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 linea que contiene la palabra `XkbModel` y cambiela 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**-**Backspace**.

Aviso

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 el y seleccione **Panel**→propiedades. También puede pulsar el botón **Menú principal** y elija **Panel**→propiedades.

De propiedades , puede elegir **Todas propiedades** , que abrirá el formulario Propiedades del panel. Si ya esta familiarizado con este formulario, puede también cambiar rápidamente algunas de las propiedades — como el tamano del panel o el tipo — seleccionando el apropiado ítem 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

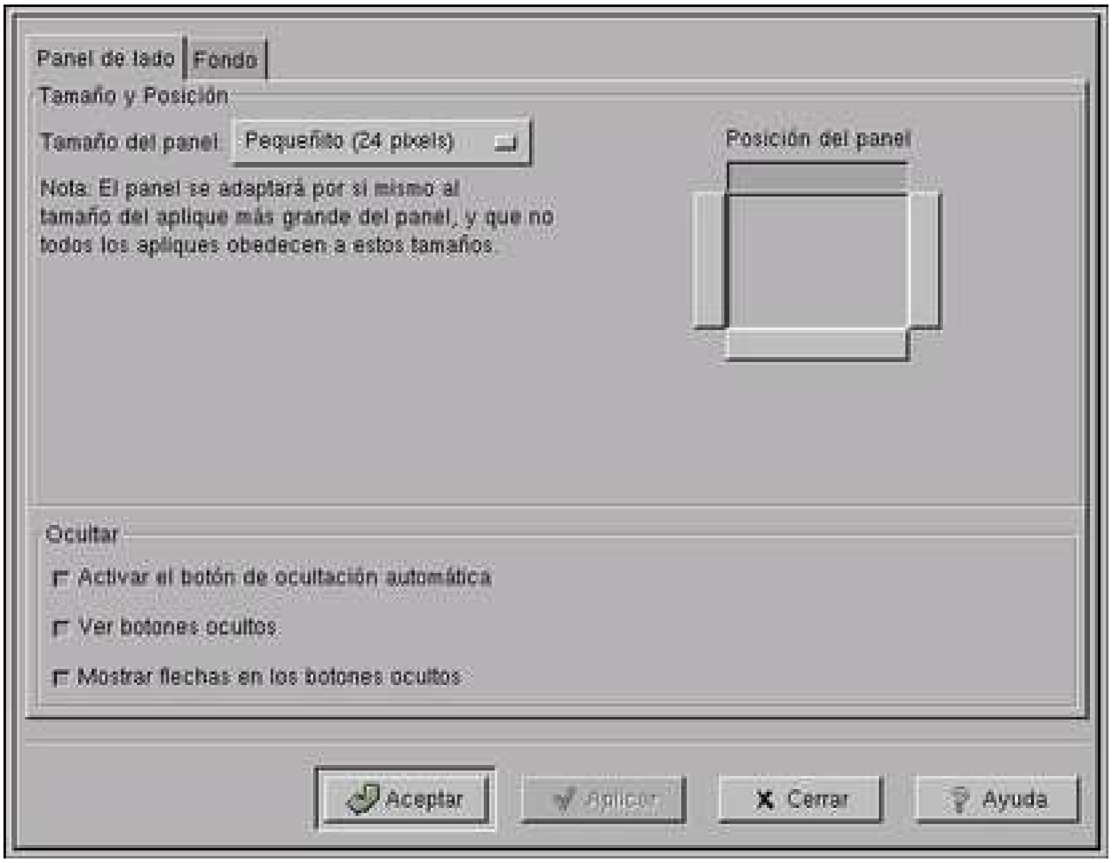


Figura 4-18. Formulario propiedades de panel de lado

- *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 ofset 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 cambiara de posición una vez pulsado el botón **Aplicar** o el botón **Aceptar**.

  > **Truco:** 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 adecuara su tamano para acoger todos los apliques.

- *Ocultar* — En esta sección, puede decidir si quiere que le panel se auto-oculte — esto es, que el panel se oculte de forma automática cuando el ratón no este 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

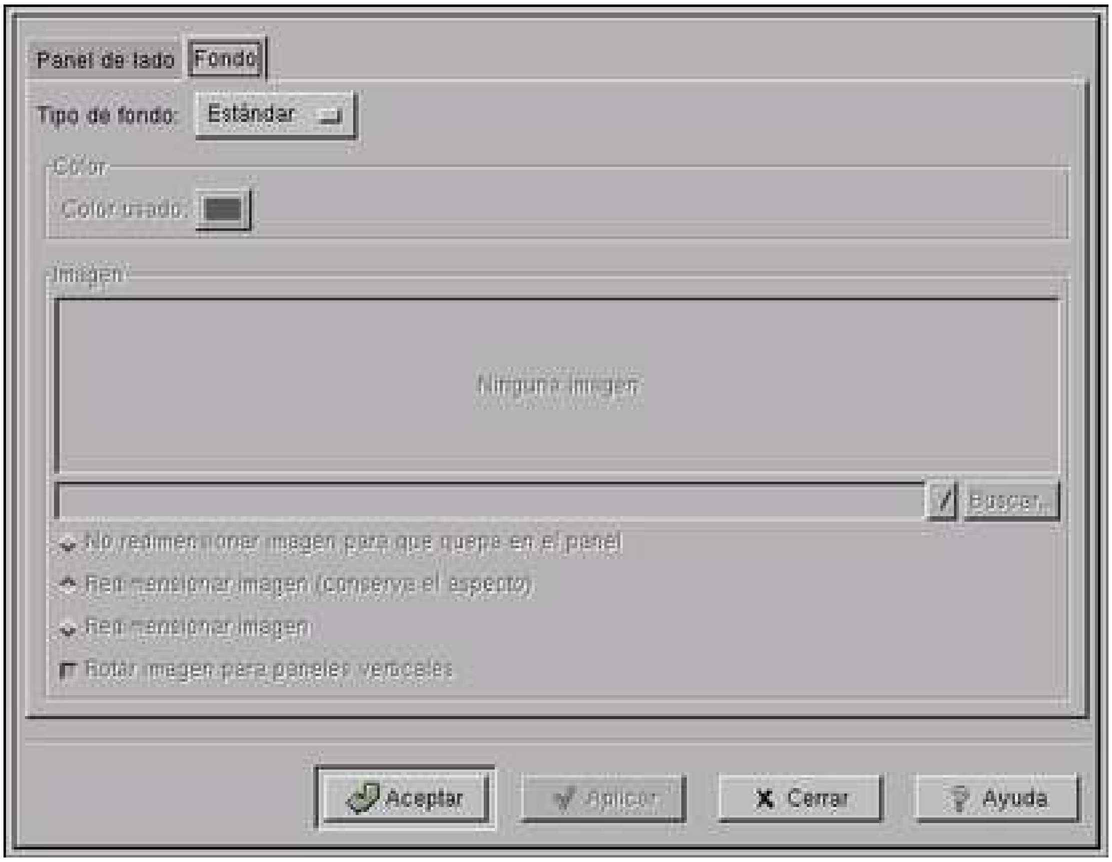


Figura 4-19. Formulario de propiedades del fondo del panel

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 este 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 usado:* — Si elige usar un color de fondo en el panel este botón desplegara un formulario para permitirle elegir el color usado.
- *Imagen* — Si desea usar un mapa de puntos para el fondo de su panel, aquí se le permitirá elegir que imagen usar. Si pulsa el botón **Buscar** podrá buscar el fichero que desee usar. El fichero usado en este momento se muestra a la derecha del botón. la ventan 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 fichero GNOME hasta el panel. Esto cambiara automáticamente el fondo del panel a esta imagen.

- *Redimensionado* — Si esta casilla esta marcada, la imagen de fondo formara un mosaico para cubrir todo el panel, en lugar de redimensionarse.
- *Redimensionar imagen (conservar aspecto)* — Si esta casilla esta marcada, la imagen de fondo se redimensionará conservando en la medida de lo posible las proporciones de la imagen, y después se usara la imagen redimensionada como mosaico en el panel.
- *Estirar la imagen (cambia los proporciones)* — Si esta casilla esta marcada, la imagen de fondo sera estirada en ambas direcciones hasta el tamaño del panel.
- *Rotar la imagen para paneles verticales* — Si esta casilla esta marcada, se rotara 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 y directorio en el Panel. Si arrastra y suelta un fichero desde la ventana del gestor de ficheros hasta el Panel, no funcionara. El único tipo de fichero que puede colocar en el Panel es el tipo `.desktop` , que describe a los lanzadores; cualquier directorio soltado en el panel sera 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 ítem **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 mejorara en la siguiente versión.

El menú principal que se obtiene la pulsar la tecla **Menú** 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"esta activa en el centro de control.

La única forma de cambiar el tipo de Panel (de lado, alinado, etc.) es seleccionando Tipo → Propiedades desde el menú de **Panel** : 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 usara.

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 dos subdirectorios principales: Favoritos (menús de usuario) y Programas (menús de sistema). 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 y seleccionando **Configuración→Editor de menús** en el **Menú principal** .

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, permitiendole acceder de forma rápida a cualquier elemento que seleccione.

> **Importante:** El escritorio GNOME actualmente viene proporcionado por un proceso en segundo plano del Administrador de ficheros de GNOME. Si, por cualquier razón, el proceso en segundo plano ha dejado de ejecutarse, puede volver a ejecutar el Administrador de ficheros de GNOME 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.

Utilizando el escritorio

Utilizar el escritorio es algo tan sencillo como arrastrar todo aquello que desee utilizar rutinariamente al escritorio. El escritorio de forma predeterminada incluye una carpeta con su directorio hogar (`/home/[nombre usuario]`). De forma predeterminada aparecerá también la ventana del administrador de ficheros de GNOME para permitirle acceder de formoa rápida a otras zonas de su sistema.

Una vez que tengamos un ítem en el escritorio puede pulsar dos veces sobre el para ejecutar su acción por defecto o pulsar con el botón derecho sobre el (pulsar sobre el usando el botón derecho del ratón) para ver un menú de acciones que puede realizar. Las acciones por omisión dependen del tipo de elemento que sea; si es un programa, el programa se iniciara, si se trata de datos, el programa apropiado arrancara 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]/.gnome-desktop/
```

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

Una vez haya arrancado GNOME podrá observar que todos los dispositivos que tenga conectados a su sistema aparecen en su escritorio con los iconos apropiados. Puede montar y acceder a estos dispositivos utilizando estos iconos.

> **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 fácilmente otorgar el permiso para montar unidades a usuarios normales 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 carpeta *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
```

Esto 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 permitir montar unidades a los usuarios.

Una vez haya conseguido el permiso para montar una unidad puede pulsar con el botón derecho del ratón en el icono representativo de la unidad que hay en su escritorio. Aparecerá un pequeno menú desplegable.

Puede seleccionar **Montar dispositivo** para montarlo y **Expulsar dispositivo** para expulsarlo. Una vez lo haya montado puede hacer doble click con el ratón o elegir **Abrir** del menú desplegable para abrirlo y ver los contenidos de la unidad en una ventana del administrador de ficheros GNOME.

Si hay alguna unidad que no aparece en el escritorio y que está en su máquina, puede pulsar con el botón derecho del ratón en un lugar vacío del escritorio y escoger la opción **Recrear los dispositvos por omisión** del menú **desplegable** .

Algunas distribuciones crearan iconos en el escritorio para, por ejemplo, paginas web. Si quiere recrear estos iconos en caso de que hayan sido eliminados previamente debe seleccionar el elemento de menú **Recrear iconos de escritorio** en el menú **desplegable**.

Áreas del escritorio

Las áreas del escritorio le permitirán mantener un sistema bien organizado mientras realiza varias tareas simultáneamente. Es como anadir 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 mediante la configuración del administrador de ventanas que esté utilizando. Si está utilizando el administrador de ventanas que viene predeterminado o su administrador de ventanas tiene una herramienta gráfica de configuración, entonces debería ser capaz de lanzar dicha herramienta desde el aplique C administrador de ventanas. Puede leer más acerca de este aplique en la sección de nombre *Aplique C Gestor de ventanas* en Capítulo 8

Importante: Muchos administradores de ventanas le darán la posibilidad de tener escritorios múltiples, que es distinto a tener distintas áreas de escritorio. Las áreas de escritorio son, virtualmente, una extensión de un escritorio, mientras que los escritorios múltiples son distintos escritorios separados.

En la instalación predeterminada de GNOME se utilizan las áreas de escritorio con sólo un escritorio. La razón es que puede que el usuario experimente problemas con el arrastrar y soltar entre escritorios con algunas aplicaciones, como por ejemplo aquellas programadas con Motif.

Otros menús de escritorio

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

- **Nuevo | Terminal** - Esta opción lanzará una ventana del Terminal de GNOME utilizando el directorio `~/.gnome-desktop`.
- **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 | Lanzador** - Esta opción le permite colocar un nuevo lanzador de aplicaciones en el escritorio. Cuando seleccione esta opción aparecerá el cuadro de diálogo **Lanzador de aplicaciones** que le permitirá especificar la aplicación y sus propiedades.
- **Nuevo | [aplicación]** - Algunas aplicaciones pueden incluir aquí algunas opciones. Por ejemplo, la hoja de cálculo Gnumeric pondrá una opción **Nueva hoja de cálculo Gnumeric** dentro del menú **Nuevo** para que así puede comenzar rápidamente la creación de una nueva hoja de cálculo.
- **Alinear iconos** - Esta opción alineará automáticamente los iconos de su escritorio.
- **Crear nueva ventana** - Esta opción lanzará una nueva ventana del administrador de ficheros GNOME mostrando su directorio hogar.
- **Actualizar dispositivos del sistema** - Esta opción buscara los dispositivos montables de sus sistema y mostrará un icono por cada uno de los nuevos dispositivos que encuentre. Actualiza también cualquier elemento del escritorio que su distribución coloque predeterminadamente en él.
- **Actualizar escritorio** - Esta opción actualizará los ficheros contenidos en el directorio `~/.gnome-desktop`. Se colocarán los iconos correspondientes a cualquier nuevo fichero.

Capítulo 7. Gestor de ficheros GNOME

Uso del gestor de ficheros

GNOME incluye un gestor de ficheros que permite manipular los ficheros de su sistema en un entorno gráfico confortable y potente. El gestor de ficheros es conocido como GMC «GNU Midnight Commander». GMC se basa en el gestor de ficheros «Midnight Commander» que puede ejecutarse en modo terminal.

«Midnight Commander» era conocido hace tiempo por su potencia y facilidad de uso. GMC ha heredado la potencia y facilidad de uso de MC y le ha anadido la interfaz gráfica de GNOME.

Como se mencionó en el capítulo anterior, el gestor de ficheros de GNOME proporciona a GNOME la funcionalidad de escritorio. El gestor de ficheros de GNOME también proporciona un lugar para manipular ficheros usando la ventana del gestor de ficheros.

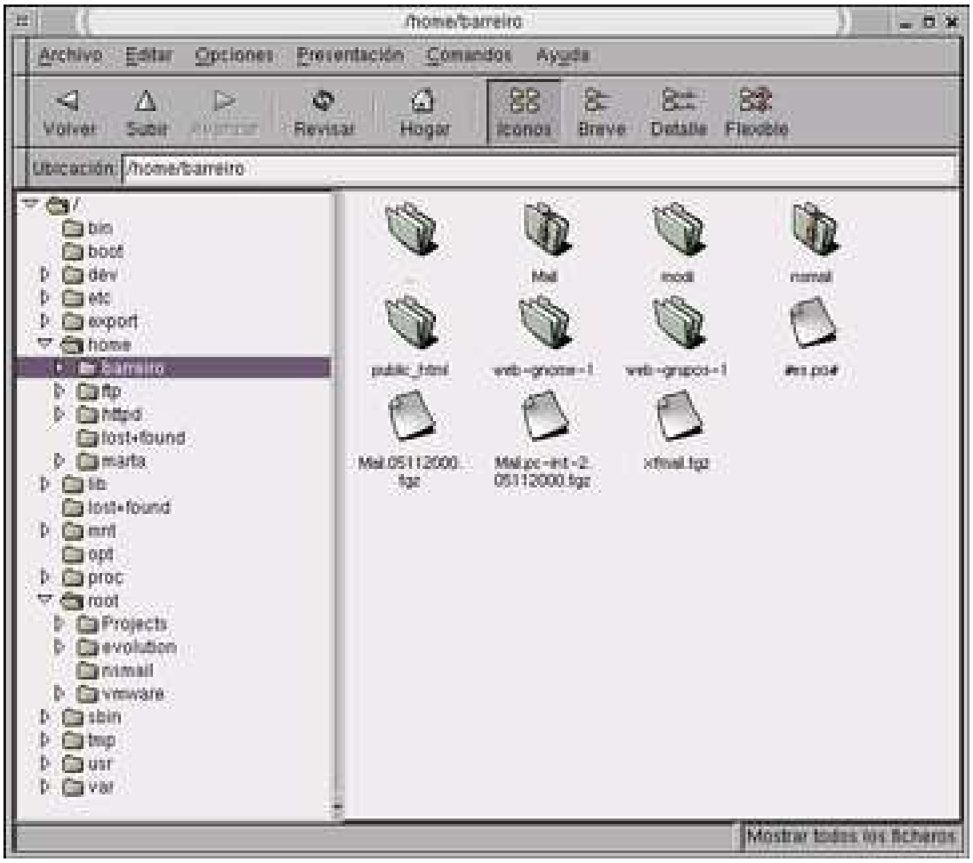


Figura 7-1. «GNU Midnight Commander» - El gestor de ficheros de GNOME

Existen dos ventanas principales dentro del gestor de ficheros. A la izquierda tenemos la representación del árbol de directorios de nuestro ordenador, ordenados jerárquicamente. Y a la derecha tenemos la ventana de contenido, la cual nos mostrará el contenido del directorio que hayamos seleccionado en la ventana de la izquierda.

Para seleccionar un directorio en el árbol pulse una vez con el ratón. Esto cambiará la vista de la ventana de contenido, mostrando los ficheros del directorio que hemos elegido. Si hay directorios contenidos dentro de otros, se puede pulsar sobre el signo más en la ventana de árbol para expandir el directorio. En ese momento el signo será sustituido por un signo menos. Si pulsa en el signo menos, los subdirectorios se ocultaran de nuevo en el árbol y el signo más aparecerá de nuevo.

La ventana de directorios dispone de varias vistas opcionales a las que podrá sacar partido: la vista de iconos y tres vistas en árbol: breve, detallada y personalizada.

La vista de iconos es la predeterminada y muestra los ficheros, representándolos con grandes iconos. La vista breve muestra los ficheros y directorios en una lista pero sin mostrar información adicional alguna. La vista detallada mostrará una lista con los ficheros del directorio ampliando la lista con información sobre estos. La vista personalizada es una lista en la que podremos elegir la información deseada de los ficheros.

En las vistas breve, detallada y personalizada, si se pulsa en uno de los títulos informativos de la parte superior de la ventana, se ordenaran los ficheros de acuerdo con dicha información. Por ejemplo, si quisiera encontrar el fichero más grande del directorio no tiene más que pulsar sobre la etiqueta Tamano y los ficheros se ordenarán desde el más grande al más pequeno. Y otra pulsación más en Tamano cambiará la ordenación desde el más pequeno al más grande.

Moviéndonos por el Gestor de Ficheros GNOME

Encima de las ventanas del árbol y de la principal en en gestor de ficheros Gnome, tenemos un formulario con el campo de texto *ubicación*.

En este campo podemos introducir la ruta del directorio que deseamos ver en la ventana principal.

El gestor de ficheros GNOME también esta equipado para mostrar ficheros vía ftp. Para ver un servidor ftp necesitaremos estar conectados a Internet, bien a través de una cuenta en cualquier servidor o a través de una red. Escriba la dirección del servidor ftp en el campo ubicación y el gestor de ficheros GNOME realizará la conexión con el servidor.

Asegúrese de escribir las direcciones ftp de la siguiente manera:

```
ftp://[dirección del servidor]
```

Encima del campo de texto *ubicación* están los botones de navegación, cuyo uso puede resultarle interesante. Estos botones presentados como flechas, le permiten moverse dentro de los directorios adyacentes al que está. El botón de la izquierda le llevará al directorio previo en el que estuvo, el botón central le permitirá subir un nivel en la jerarquía de directorios, y el botón de la derecha le llevara al siguiente directorio si se acaba de mover hacia atrás.

> **Truco:** Puede abrir una ventana secundaria usando el botón central del ratón en cualquier directorio. Pulse el botón central del ratón (o el botón derecho e izquierdo a la vez, si usa la emulación de tres botones) en un directorio de la ventana principal y una ventana nueva se abrirá mostrándonos los contenidos del directorio que pulsó.

Selección de Ficheros

La selección de ficheros se realiza con el ratón, pulsando sobre el fichero o los ficheros que queremos seleccionar. El fichero que está seleccionado aparecerá marcado para mostrarnos que ha sido seleccionado.

Existen varias formas para seleccionar más de un fichero. Una de ellas es usar la banda elástica [rubber band] para seleccionar arrastrando el ratón sobre algunos ficheros. Esta acción producirá una pequena línea de puntos, la banda elástica, para mostrarnos el área en la cual los ficheros serán seleccionados.

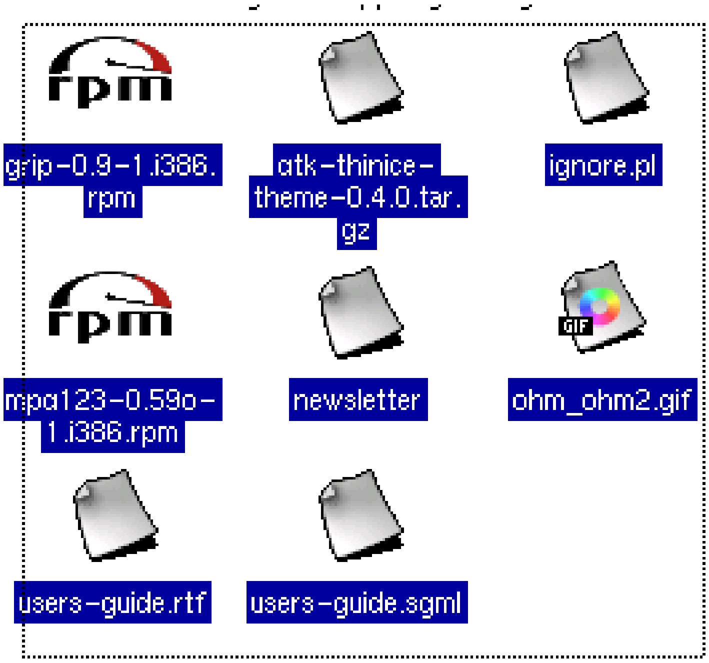


Figura 7-2. Selección mediante banda elástica

Si desea ser más selectivo en los ficheros que elige, o los ficheros que necesita no están juntos, puede usar la tecla **CTRL** para mantener los archivos que ha seleccionado mientras sigue seleccionando más. Esto se realiza seleccionando un fichero, pulsando la tecla **CTRL** y manteniéndola pulsada y seleccionamos otro fichero . Mientras la tecla **CTRL** este pulsada puede anadir ficheros a la lista de ficheros seleccionados. Y una vez que ha seleccionado múltiples ficheros por cualquiera de los métodos, puede copiar o mover los ficheros .

Puede también usar la tecla **SHIFT** para seleccionar un rango de ficheros. Por ejemplo, si esta en el modo lista y pulsa la tecla **SHIFT** mientras selecciona un fichero en la parte superior de la lista, y después selecciona un fichero 10 filas mas abajo con la tecla **SHIFT** todavía pulsada, seleccionara los 10 ficheros de ese rango.

También puede seleccionar todos los ficheros de un directorio seleccionando **Seleccionar Todo** del menú **Edición**.

También puede filtrar su selección usando la opción de menú **Seleccionar Ficheros** del menú **Edición** . Esto nos mostrará una ventana de dialogo que le permitirá escribir el criterio de su selección. En este campo, el símbolo * se interpreta como un comodín, esto es, representa cualquier cadena de caracteres. Por ejemplo, si usted quisiera seleccionar todos los ficheros del directorio que comienzan con la letra **D** , puede escribir **D*** (tenga en cuenta que Unix diferencia mayúsculas y minúsculas).

> **Truco:** Observe que "*.*" se traduce por "todos los ficheros que contienen un punto", mientras que "*" lo hace por "todos los ficheros". Un símbolo de interrogación (?) se traduce por cualquier carácter único, mientras que los paréntesis ([]) rodeando un conjunto de caracteres se traduce por cualquier carácter de ese conjunto. Por ejemplo, "?[ae]" se traduce por cualquier fichero de dos letras con cualquier carácter en la primera letra, seguido de una "a" o una "e" como segunda letra. Algunos usuarios avanzados pueden preferir usar las expresiones regulares de tipo grep para definir los filtros: si desea hacerlo, veasé Preferencias... en la carpeta Opciones->Mostrar fichero.

Copiar y mover ficheros

La acción predeterminada al arrastrar ficheros desde el gestor de ficheros GNOME hacia el escritorio es moverlos. Pero también puede usar arrastrar ficheros para copiar un fichero pulsando la tecla **SHIFT** mientras arrastramos el/los fichero/s. También puede arrastrar ficheros desde el gestor de ficheros hacia otro directorio. Selecciones el fichero en la ventana principal y arrastrelo hasta el directorio deseado en el árbol de directorios. Según arrastra el fichero hacia el árbol de directorio, verá aparecer un signo menos para recordarle que se va a copiar el fichero. Puede también usar arrastrar y pegar para copiar directorios de la misma forma que para los ficheros. Observe de nuevo el signo más, indicándole que el directorio no se mueve, sino que se copia.

También puede abrir un menú para decidir la acción que se realizara al arrastrar el fichero, usando el botón central del ratón para arrastrarlo o pulsando la tecla **ALT** mientras arrastra el fichero. Una vez que lo suelte, observara un menú de cortinilla con las opciones copiar, mover, enlazar y cancelar arrastre.

Para aprender mas sobre como enlazar ficheros en sistemas Linux/Unix puede leer la sección de nombre *Enlaces simbólicos* en Apéndice A

Otra forma para copiar o mover es usar la ventaja que nos proporciona el menú **desplegable** que aparece al pulsar el botón derecho del ratón. Pulse con el botón derecho del ratón sobre el fichero que desee copiar o mover y seleccione **Mover/cambiar nombre** o **Copiar** del menú **desplegable**. Esto nos llevará a una ventana de dialogo donde realizaremos estas tareas.

Figura 7-3. Formulario mover

Para usar el formulario de movimiento de ficheros simplemente debe escribir la ruta a donde quiera mover el archivo. Si lo que quiere es cambiar el nombre del fichero, simplemente escriba el nuevo nombre del fichero. La ventana de dialogo Copiar es y funciona exactamente igual que la ventana de dialogo Mover/Renombrar.

Si el fichero que está moviendo es un enlace simbólico — , que es un enlace virtual al punto donde esta realmente radicado el fichero (conocidos como accesos directos en otros sistemas operativos) — , puede seleccionar la pestana de *Opciones avanzadas* y seleccionar *Conservar enlaces simbólicos.* Haciendo esto se asegurara que el enlace se conserva a pesar de mover el fichero.

Se recomienda usar este método si desea mover un enlace simbólico.

Renombrar ficheros

Renombrar ficheros en el gestor de ficheros GNOME o en el escritorio se puede abordar de dos formas.

Una forma de renombrar ficheros es pulsar el botón derecho del ratón sobre el y escoger la opción **Propiedades** en el menú **desplegable** . En el campo de tipo texto nombre de fichero del formulario puede teclear el nuevo nombre tal y como quieras que aparezca.

Figura 7-4. Propiedades del fichero

Un atajo para renombrar un fichero es pulsar lentamente dos veces sobre el nombre fichero en la vista de iconos o en el escritorio. Asegúrese de hacerlo lentamente para no lanzar la ejecución del fichero, sino simplemente seleccionarlo y pulsar de nuevo. En este momento el nombre del fichero pasara a modo edición, el cursor del ratón cambiara a edición de línea, y podrá teclear el nuevo nombre. Una vez tecleado el nombre elegido deberá pulsar **Intro** para finalizar la edición.

Ejecutar aplicaciones desde el gestor de ficheros GNOME

El Gestor de Ficheros GNOME le permite ejecutar aplicaciones desde la ventana principal pulsando dos veces con el ratón sobre un fichero, que a su vez tiene asociada un aplicación. Puede cambiar la forma en que se manejan los ficheros, tal y como se describe en la sección de nombre *Tipos Mime GNOME* en Capítulo 8. Algunos ficheros que a su vez contienen otros ficheros, le permitirán miran dentro de ellos. Por ejemplo, en los ficheros .tar, .gz y .rpm, puede pulsar dos veces con el ratón sobre ellos y los ficheros almacenados en su interior aparecerán en el gestor de ficheros.

Si el fichero no tiene asociada ninguna aplicación, puede pulsar con el botón derecho del ratón sobre el fichero y seleccionar **Abrir con** en el menú **desplegable**. Esto abrirá un formulario en que podrá definir la aplicación que se arrancara para ese fichero. El formulario reproduce los ítem del menú principal para que pueda navegar por las aplicaciones y encontrar una con la que abrir el fichero. Si no encuentra la aplicación en el árbol puede especificar una ruta y nombre de aplicación en el campo de texto *Programa a ejecutar*.

Figura 7-5. Formulario abrir con

Propiedades y acciones de los ficheros

Puedes pulsar el botón derecho del ratón sobre cualquier fichero en la ventana principal de ficheros y seleccionar entre sus diversas propiedades y acciones desde el menú **desplegable** :

- **Open** - Esta opción abrirá el fichero con la aplicación predeterminada para este. Puede leer mas sobre como editar estas asociaciones en el capitulo aplique C mime en la sección de nombre *Tipos Mime GNOME* en Capítulo 8. Algunos ficheros que a su vez contienen otros ficheros, le permitirán miran dentro de ellos. Por ejemplo, en los ficheros .tar, .gz y .rpm, puede pulsar dos veces con el ratón sobre ellos y los ficheros almacenados en su interior aparecerán en el gestor de ficheros.
- **Abrir con** - Puede abrir un fichero con cualquier aplicación usando esta opción

del menú. Puede leer mas sobre este tema en la sección de nombre *Ejecutar aplicaciones desde el gestor de ficheros GNOME* .

- **Ver** - Esta opción mostrara el fichero con un visualizador de texto básico.
- **Editar** - Esta opción arrancara un editor para editar el fichero. El editor ejecutado se determina gracias a la aplicación asociada con este tipo de fichero. Puede leer mas sobre la modificación de esa asociación en la sección de nombre *Tipos Mime GNOME* en Capítulo 8.
- **Copiar** - Con esta opción se copia el fichero al porta papeles de forma que pueda pegarse en otra parte.
- **Borrar** - Con esta opción se borrará el fichero.
- **Mover** - Esta opción abrirá el formulario *Mover* que nos permite mover el fichero. Puede leer mas sobre este formulario y el movimiento de ficheros en la sección de nombre *Copiar y mover ficheros* .
- **Enlaces simbólicos** - Los enlaces simbólicos le permiten crear un enlace simbólico apuntando al fichero elegido en otro directorio. Cuando selecciona la opción de enlaces simbólicos, aparecerá un formulario en el que podrá escribir el directorio y el nombre del fichero al que apuntará el enlace simbólico. El enlace será un atajo al fichero elegido. Si no entiendes los enlaces simbólicos deberías leer en Apéndice A.
- **Propiedades** - La opción de **propiedades** del menú abrirá el formulario de propiedades. El formulario de propiedades permite editar y ver las propiedades de los ficheros seleccionados.

  El formulario de propiedades tiene tres apartados, *estadísticas*, *opciones*, y *permisos*.

Figura 7-6. Propiedades del fichero

- *Estadísticas* - Este apartado muestra información sobre el fichero incluyendo nombre, tipo, tamaño, e historial. Puede cambiar el nombre del fichero en la casilla de texto *Nombre del fichero*. El tamaño de los directorios *no* refleja el tamaño del directorio y de los ficheros que contiene.
- *Opciones* - Este apartado permite cambiar las opciones de acción para este fichero. Puede definir como abrir, ver, y editar el fichero. Si necesita abrirlo en una ventana de terminal puede marcar la casilla *Necesita un terminal para funcionar* .

> **Nota:** Si abre el formulario de propiedades desde un icono situado en el escritorio, será capaz de cambiar el icono de este fichero en el apartado de *Opciones* .

- *Permisos* - Este apartado permite cambiar los permisos y el propietario de un fichero si esta autorizado para hacerlo. Puede seleccionar los permisos de lectura, escritura y ejecución para el usuario, grupo, y el resto. Puede además determinar el UID, GID y «Sticky», así como determinar el propietario del fichero. Puede aprender mas sobre permisos de ficheros en Apéndice A.

Aviso

Sea precavido al otorgar permisos de lectura y escritura a Otros; esto permite a *cualquiera* que use el ordenador leer y escribir (respectivamente) el fichero que haya seleccionado.

Nota: No tiene sentido cambiar las propiedades de los enlaces simbólicos en el gestor de ficheros. Si necesita cambiar las propiedades de este tipo de ficheros debe cambiar las del fichero actual, no los de su enlace.

Cambio de las preferencias en el gestor de ficheros

Hay muchos parámetros del gestor de ficheros GNOME que se pueden configurar.

A estos parámetros se accede a través del formulario *Preferencias GMC* . Puede abrir este formulario eligiendo la opción **Preferencias** en el menú **Editar** .

El formulario *Preferencias GMC* se divide en seis secciones principales: *Presentación de ficheros* , *Confirmación* , *VFS* , *Guardando en cache* , *Escritorio* y, *Vista personalizada*.

Presentación de ficheros

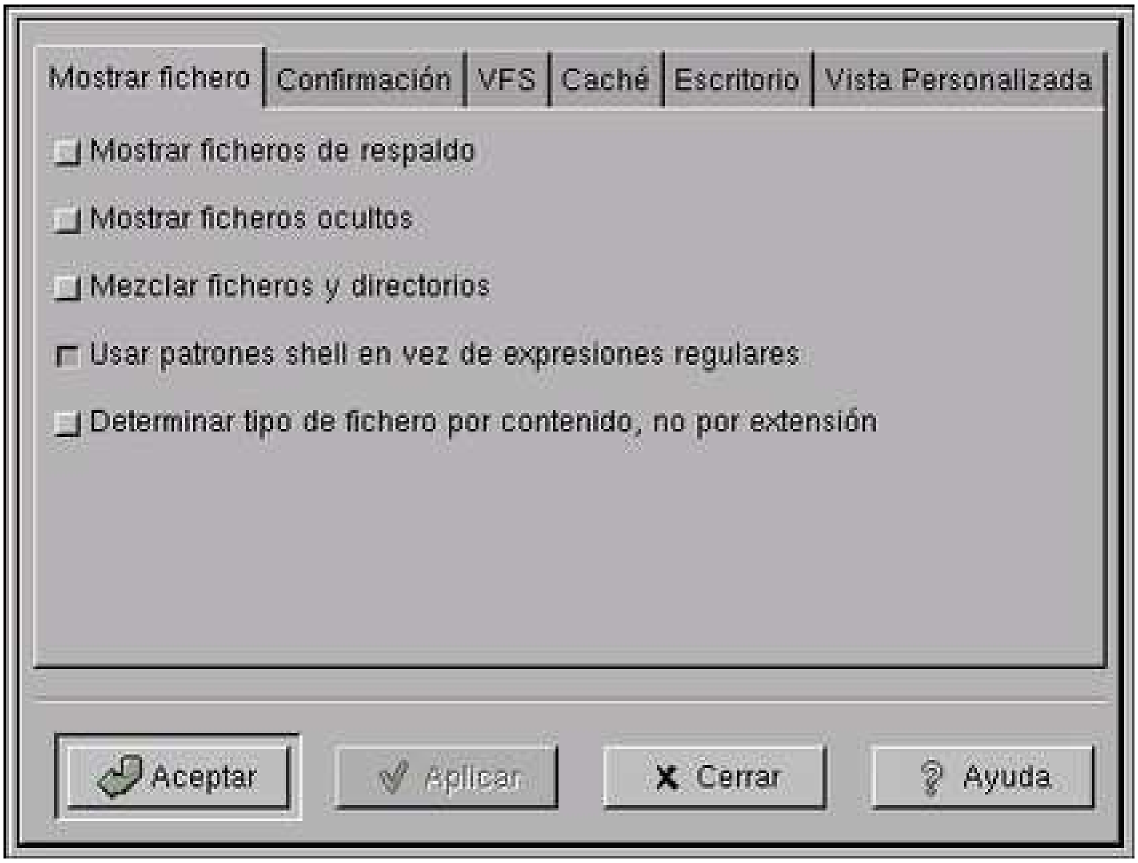


Figura 7-7. Preferencias de la presentación de ficheros

- La sección *Presentación de ficheros* permite cambiar la forma en que se presentan los ficheros en GMC.
  - *Mostrar los ficheros de respaldo* - Mostrara las copias de respaldo de cualquier fichero que pueda haber en su sistema. Un fichero de respaldo es cualquier fichero cuyo nombre comience con una ~.
  - *Mostrar ficheros ocultos* - Mostrara todos los ficheros punto, ficheros que comienzan con un punto. Entre estos ficheros se incluyen típicamente los de configuración y los directorios.
  - *Mezclar ficheros y directorios* - Mostrara los ficheros y directorios en el orden en que los ordenes, en vez de mostrar siempre los directorios antes que los ficheros.
  - *Usar patrones «shell» en vez de expresiones regulares.* - Esta opción se reserva para usuarios expertos. Si no esta familiarizado con las expresiones regulares, no debería usar esta opción. Si esta familiarizado con la creación de expresiones regulares puede elegir esta opción para usarlas en sus ordenaciones y filtrados.

Confirmación

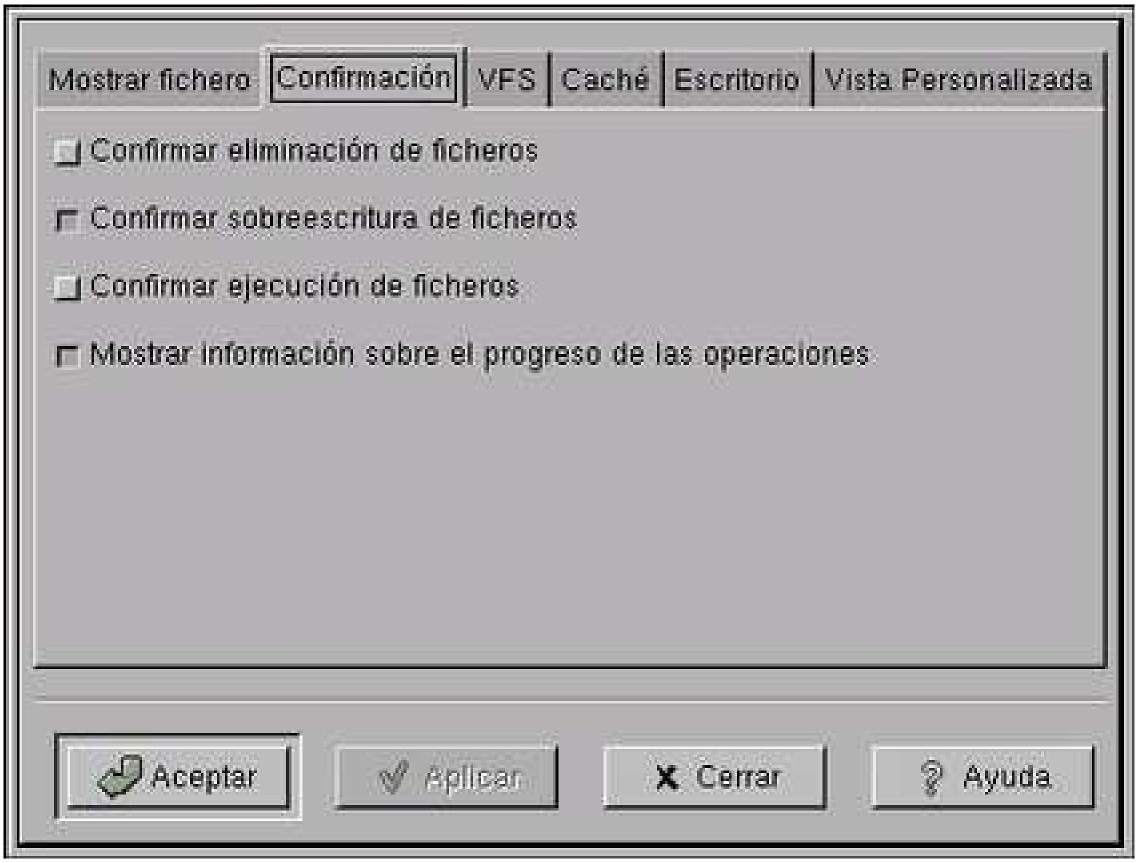


Figura 7-8. Preferencias en las confirmaciones

- Esta sección permite cambiar las operaciones que piden confirmación antes de continuar.
  - *Confirmar antes de borrar ficheros* - Mostrara un formulario de confirmación antes de borrar un fichero.
  - *Confirmar antes de sobreescribir ficheros* - Mostrara un formulario de confirmación antes de sobreescribir un fichero.
  - *Confirmar la ejecución de ficheros* - Mostrara un formulario de confirmación antes de ejecutar un fichero.
  - *Mostrar indicadores de progreso de la operaciones* - Mostrara un indicador de progreso durante la ejecución de ciertas operaciones, tales que copias, movimientos, borrados, etc.

Vfs

Figura 7-9. Preferencias Vfs

- Esta sección permite configurar las opciones del sistema de ficheros virtual.

  El sistema de ficheros virtual permite manipular ficheros que no están radicados en su sistema de ficheros local. Hay varias versiones de VFS incluyendo ftpfs y tarfs. Ftpfs permite trabajar con servidores ftp mientras que tarfs le facilita el acceso al contenido de ficheros .tar.

  > **Nota:** Tar es el formato de archivo estándar UNIX.

  - *Temporizador VFS* - Permite determinar cuanto tiempo se estará conectado a cualquier VFS sin actividad. El temporizador se mide en segundos.
  - *Clave para ftp anónimo* - Permite asignar una clave para presentarse en servidores ftp anónimos. Generalmente elegirá asignar su dirección de correo electrónico.

- *Usar siempre «proxy» para ftp* - Si necesita usar un «proxy» para conectar a los servidores ftp, deberá habilitar esta opción.

Cache

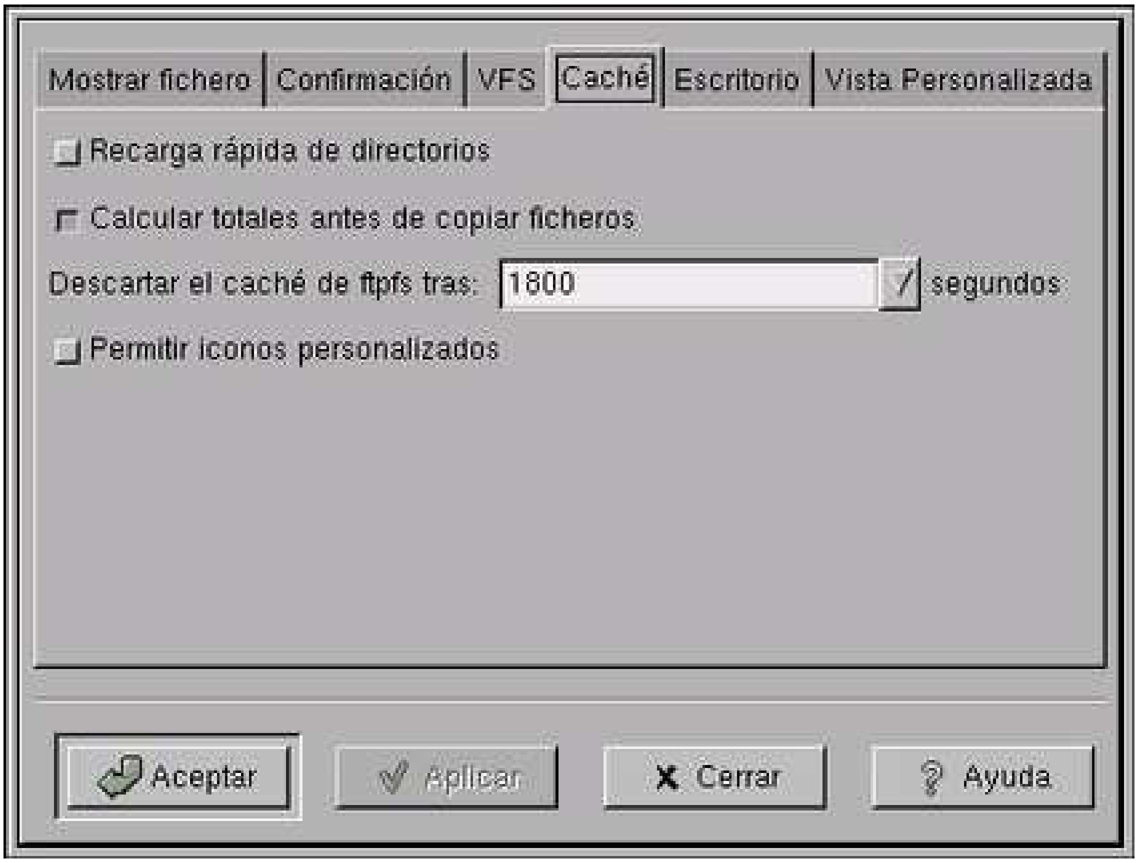


Figura 7-10. Preferencias caché

- Esta sección permite configurar opciones que mejorarán la velocidad de GMC usando caché.
  - *Recarga rápida de directorios* - Con esta opción se guardara información de los directorios en la caché de forma que se carguen mas rápido.

    Importante: Si habilita la *Recarga rápida de directorios* puede tener problemas al no ver nuevos ficheros que se hayan añadido a los directorios.

  - *Calcular totales antes de copiar ficheros* - Con esta opción GMC determina el numero de ficheros que esta copiando antes de realizar la operación, de forma que puede informarle sobre el proceso según se desarrolla.

- *temporizador de la caché de los directorios Ftp* - Con esta opción se mantendrá en caché, durante el tiempo especificado, la información de los servidores ftp visitados recientemente. El tiempo se mide en segundos.
- *Permitir iconos personalizados en la vista de iconos* - Esta opción permite cambiar los iconos en la vista de iconos, pulsando sobre ellos el botón derecho y seleccionando en el menú la opción **Propiedades** . Siempre puede cambiar los iconos de los elementos que estén en su escritorio, pero solo puede cambiar los iconos en la vista de iconos con esta opción habilitada.

Importante: Habilitar la opción *Permitir iconos personalizados en la vista de iconos* puede provocar que el sistema funcione más lentamente.

Escritorio

Como ha aprendido anteriormente, el escritorio de GNOME se controla mediante el gestor de ficheros GNOME. El formulario Escritorio le permite cambiar los parámetros del escritorio.

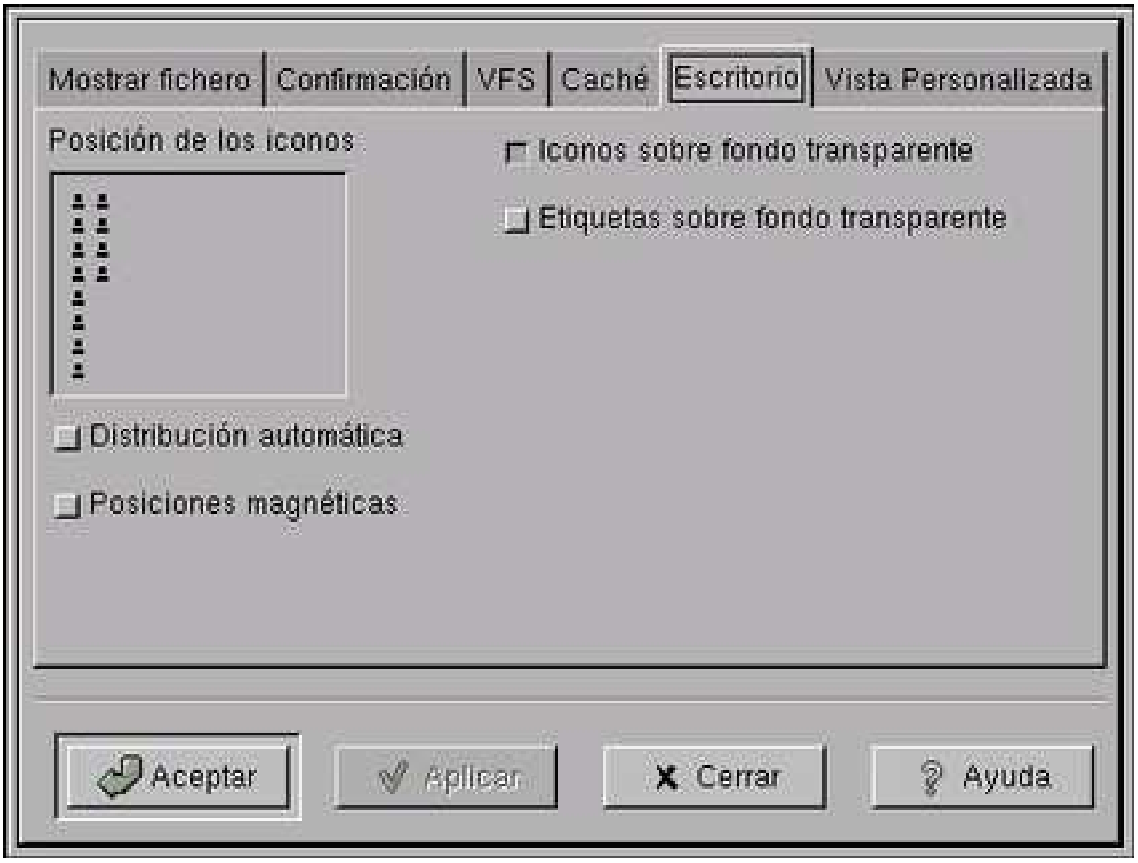


Figura 7-11. El formulario escritorio

Posicionamiento de Iconos - Esta pequena ventana le permite determinar donde se situarán los iconos del escritorio inicialmente. Para cambiar la posición de los iconos simplemente haga click con el botón de su ratón en la ventana próxima al borde en el que le gustaría que se encontraran sus iconos. El ejemplo de pequenos iconos se moverá cuando haga click con el ratón mostrándole donde se situarán inicialmente.

Uso de iconos determinados Esta opción inicialmente está activada. Si por alguna razón tiene una pantalla antigua, unos valores iniciales de un servidor X desconocido, o algún problema con la pantalla gráfica, deberá seleccionar esta opción para que los iconos del escritorio no sean transparentes.

Uso de texto determinado - Esta opción inicialmente se encuentra activada. Como con los iconos determinados vistos anteriormente puede optar por tener el texto de etiquetado de sus iconos que no sea transparente.

Auto posicionamiento de iconos - Esta opción le permite ordenar automáticamente los iconos de su escritorio. Si prefiriera situar los iconos manualmente esta opción debería estar desactivada.

Mantener iconos alineados - Esta opción mantendrá todos sus iconos en linea cuando los mueva manteniendo un escritorio limpio. Esto crea una rejilla en la que los iconos serán movidos automáticamente después de arrastrar el icono a la posición de destino deseada.

Vista personalizada

El formulario vista personalizada permite definir la presentación de la vista personalizada en el gestor de ficheros GNOME.

Figura 7-12. Formulario vista personalizada

Hay dos columnas principales en la *Vista personalizada* , Las *Columnas Posibles* y las *Columnas visibles* .

La lista de *Columnas posibles* incluye todos los tipos de información que pueden mostrarse. Si quiere incluir alguno debe pulsar el botón **Anadir** y se anadirá a la lista de *Columnas visibles* .

La lista de *Columnas visibles* muestra los tipos actuales de información que se incluirán en la vista personalizada. Si quiere eliminar alguno pulse el botón **Quitar** .

Si quieres reordenar los elementos de la lista de *Columnas visibles* puede arrastrarlos a la posición deseada con el ratón.

Guía del menú del gestor de ficheros GNOME

En esta sección se describirán cada uno de los elementos de menú en el gestor de ficheros GNOME.

> **Truco:** Todos los menús en el gestor de ficheros GNOME están habilitados con la característica menú flotante [tear-away]. Si desea que cualquier menú flote en el

escritorio dentro de su propia ventana, simplemente seleccione la línea perforada en la parte superior del menú.

- **Fichero** - El menú fichero o archivo contiene elementos asociados con ficheros y actividades de más alto nivel.
  - **Crear nueva ventana** - Esta opción abrirá una nueva ventana.
  - **Nuevo | Terminal** - Esta opción lanza una nueva ventana Terminal GNOME en la que podrá navegar automáticamente por el directorio mostrado en la vista de la ventana principal.
  - **Nuevo | Directorio** - Esta crea un nuevo directorio en el directorio mostrado en la vista de la ventana principal.
  - **Nueva | [aplicación]** - Algunas aplicaciones te permiten poner artículos en el menú **Nuevo** . Por ejemplo, la hoja de cálculo Gnumeric pondrá un artículo de menú **Nueva hoja de cálculo Gnumeric** en el **Nuevo** menú así que usted podrá crear una nueva hoja de calculo en el directorio mostrado en la vista de la ventana principal.
  - **Abrir** - Esta opción abrirá el fichero seleccionado con el cursor del ratón.
  - **Copiar** - Esta lanzará la ventana de dialogo Copiar, que le permite copiar el fichero seleccionado en el destino que elija.
  - **Borrar** - Esta borrará el fichero que haya seleccionado.

Aviso

¡Una vez que haya borrado un fichero no podrá recuperarlo!

  - **Mover** - Esta lanzará la ventana de dialogo Mover/Renombrar, que le permite renombrar o mover el fichero seleccionado al destino que elija.
  - **Mostrar tamaño de directorios** - Esta opción determinará el tamaño de sus directorios y le mostrará este en las vistas Detallada o Personalizada. Dependiendo del tamaño de sus directorios, podrá tomar un tiempo considerable hasta que se muestre e incluso aumentarlo más cuando visualice directorios grandes en su sistema.
  - **Cerrar esta ventana** - Esta cerrará la ventana del gestor de ficheros GNOME que esté ejecutando.

- **Editar** - El menú Edición contiene elementos que están asociados a la edición y selección de ficheros.
  - **Seleccionar todo** - Selecciona todos los ficheros de la ventana principal.
  - **Seleccionar ficheros** - Esta opción abrirá un sencillo formulario donde podrá especificar una plantilla de selección de ficheros. Por ejemplo, si quiere seleccionar todos los ficheros que empiecen con la letra D, puede simplemente teclear `D*` y pulsar `OK`.
  - **Invertir Selección** - Esta opción invertirá la selección actual. Por ejemplo, si tiene 7 ficheros seleccionados en un directorio con 10 ficheros, pulsando **invertir selección** seleccionaremos los tres ficheros restantes y descartaremos los 7 ficheros que teníamos previamente seleccionados.

- **Buscar** - Esta opción se utiliza para la "realización" de búsquedas en el Gestor de Ficheros. Una vez puesto en marcha aparece la palabra "Buscar:" en la parte baja de la de la barra de estado y le permite empezar ha teclear. Si está buscando un fichero llamado "GNU" en el directorio que se muestra en la ventana principal, tecleando la letra "G" se desplazará la barra de cursor al primer fichero o directorio que empiece por "G". Tecleando "GN" moverá la barra de cursor al primer fichero que empiece por "GN", y así sucesivamente. Puede utilizar también esta característica pulsando **CTRL-S** . Para finalizar la búsqueda deberá seleccionar el fichero o el directorio o simplemente moverse fuera del fichero con las teclas de movimiento o con su ratón.
- **Actualizar directorio** - Esta actualiza el directorio actual en caso de que los ficheros del directorio hubieran cambiado.

- **Configuración** - Contiene el artículo de Menú Preferencias.
  - **Preferencias** - Esta lanzará la ventana de dialogo Preferencias, donde puede configurar el gestor de ficheros GNOME.

- **Presentación** - Este menú contiene elementos asociados a las opción-es de visualización de los ficheros en el gestor de ficheros GNOME.
  - **Ordenar por** - Esta opción lanzará una ventana de dialogo, que le permitirá seleccionar como quiere ordenar los ficheros en el directorio actual. Los puede ordenar por una de las siguientes formas:

    Nombre

    Tipo de fichero

    Tamaño

    Fecha ultimo acceso

    Fecha ultima modificación

    fecha ultimo cambio

  - **Vista filtrada** - Esta opción lanzará una ventana de dialogo que le permitirá ver sólo ficheros según un plantilla determinada. Por ejemplo, si desea ver sólo los ficheros del directorio que comienzan con la letra D, puede escribir d* en la caja de texto y pulsar **OK**. Si desea ver de nuevo todos los ficheros necesitará abrir ver filtrado de nuevo y borrar la selección anterior o escribir *.
  - **Vista de iconos** - Esta mostrará los ficheros en la vista principal, representados por iconos grandes.
  - **Vista breve** - Esta mostrará los ficheros en la vista principal, como una lista con solo los nombres de los ficheros.
  - **Vista detallada** - Esta mostrará los ficheros en la vista principal, como una lista con toda la información de los ficheros.
  - **Vista personalizada** - La **Vista personalizada** cambia la presentación por la vista personalizada que es una vista tipo lista con la información que especifique acerca de sus ficheros. Para personalizar la vista personalizada deberá usar el *Editor de vistas personalizadas* en el formulario de *Preferencias*. Puede leer mas acerca del formulario de *Preferencias* en la sección de nombre *Cambio de las preferencias en el gestor de ficheros*.

- **Comandos** - El menú comandos contiene comandos que se ejecutan sobre los ficheros del gestor de ficheros GNOME.
  - **Buscar ficheros** - Buscar ficheros abre un formulario que le permite localizar determinados ficheros en su sistema.
  - **Editar tipos mime** - Esta opción ejecuta el aplique C del centro de control GNOME que permite editar tipos mime en GNOME. Los tipos mime determinan, entre otras cosas, que aplicación manejará un tipo particular de fichero. Puede leer mas acerca de los tipos mime en la sección de nombre *Tipos Mime GNOME* en Capítulo 8.
  - **Ejecutar comando** - Esta opción de menú permite ejecutar un comando desde el GMC
  - **Ejecutar comando en el panel** - Esta opción de menú ejecuta comandos predeterminados o los comandos que especifiques en el directorio actual. Estos comandos pueden localizar programas SUID o SGID, etc.
  - **Salir** - Esta opción permite salir del gestor de ficheros GNOME.

    Importante: Esto hará que se cierren todos los procesos del gestor de ficheros GNOME, incluyendo el escritorio GNOME. Si lo hace perderá toda la funcionalidad del escritorio GNOME. No se recomienda usar esta opción. Si desea cerrar la ventana actual use el botón **Fichero**/**Cerrar**

Una breve visita a la función arrastrar y soltar de GNOME

Hay muchos trucos y atajos en el escritorio GNOME. La funcionalidad arrastrar y soltar se extiende a lo largo de muchas áreas de GNOME, haciendo fácil interconectar GNOME de muchas formas interesantes. A continuación se citan una serie de trucos y atajos para usar la funcionalidad arrastrar y soltar de GNOME. Esta es una visita completa a GNOME y le mostrara como utilizar GNOME en toda su dimensión.

- Arrastrar un color sobre el panel - Allí donde se presente un selector de colores, puede arrastrar un color desde la barra de color sobre el panel y el panel cambiara a este color.
- Arrastrar una imagen al selector de fondos - Si desea cambiar la imagen del fondo, puede arrastrar esa imagen desde el gestor de ficheros GNOME sobre la imagen del monitor en el aplique C fondo del centro de control y cambiara a esta imagen.
- Arrastrar sobre una aplicación - Muchas aplicaciones compatibles con GNOME aceptan la funcionalidad arrastrar y soltar. Si desea abrir un fichero con Gnumeric, una hoja de calculo compatible con GNOME, puede simplemente arrastrar el fichero desde el gestor de ficheros GNOME sobre Gnumeric y esta abrirá el ficheros. Esto también funciona con aplicaciones diseñadas utilizando Motif. Puede arrastrar una URL guardada sobre Netscape 4x y abrirá la URL. Esto puede ser muy útil si esta trabajando en el gestor de ficheros GNOME y desea abrir rápidamente un fichero.
- Añadir un lanzador de aplicación al panel - Si quiere añadir un lanzador de aplicación al panel, puede arrastrar y soltar cualquier fichero ejecutable desde el gestor de ficheros GNOME, o desde el escritorio, sobre el panel. Se abrirá el formulario de creación de lanzador, permitiéndole elegir un nombre y un icono para este lanzador.

- Arrastrando Ficheros - Existen muchas formas de usar arrastrar y soltar para ayudarnos a manejar el sistema. Puede abrir dos ventanas del Gestor de Ficheros GNOME seleccionando dos directorios diferentes y arrastrar ficheros de una ventana a otra para copiar, mover, o crear enlaces. Puede arrastrar ficheros desde el Gestor de Ficheros hacia el escritorio para hacerlo mas accesibles. Use el botón central o el derecho e izquierdo del ratón simultáneamente y arrastre un directorio al Escritorio. Elija la opción enlace del menú **desplegable** para crear un enlace en el escritorio. Esto le proporcionará una vía fácil para ejecutar el gestor de ficheros y ver ese directorio.
- Puede arrastrar cualquier submenú desde el **Menú Principal** hacia el panel y un nuevo menú lanzador es añadido al panel. Esto permite acceder más fácilmente a ese conjunto de sub-menús.

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*.

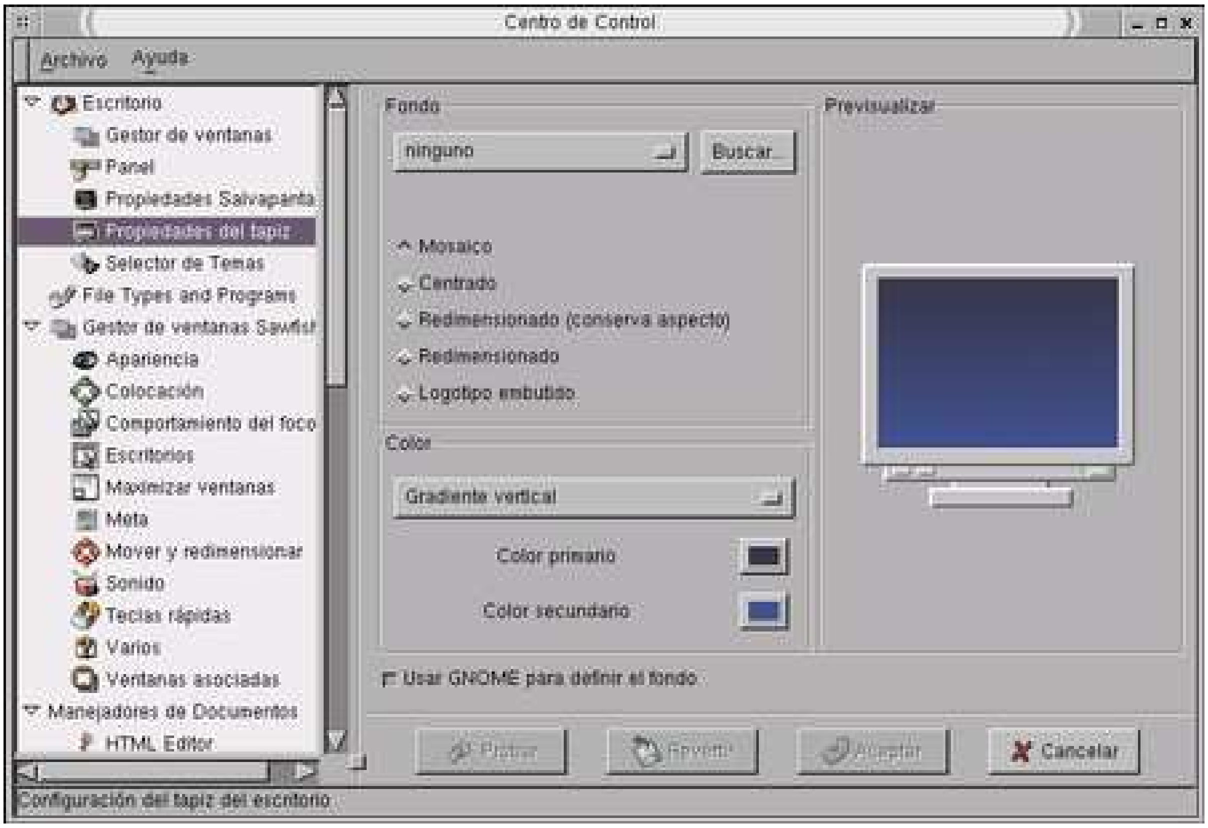


Figura 8-1. El aplique C de propiedades del tapiz

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*.

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.

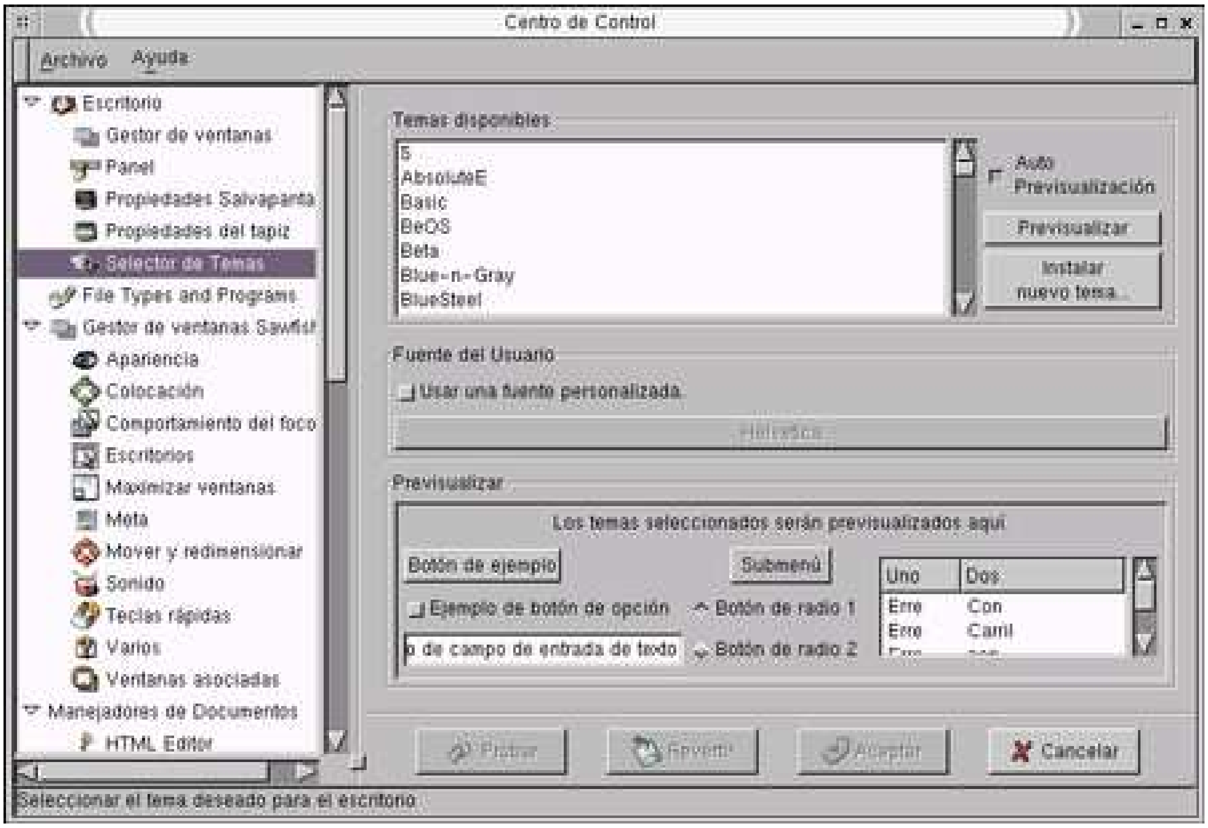


Figura 8-3. El aplique C Selector de Temas

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.

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*.

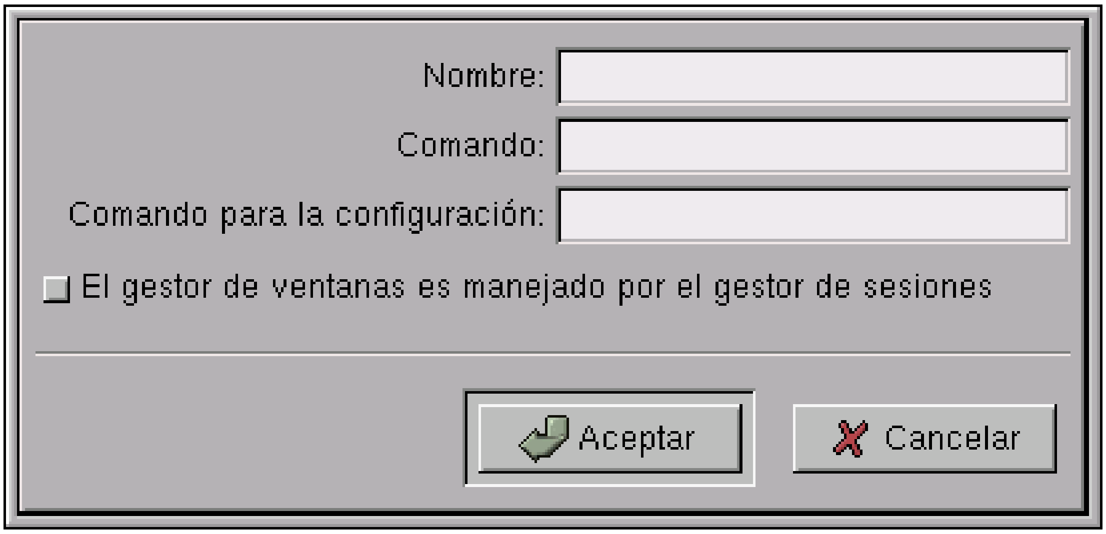


Figura 8-5. Añadir un nuevo gestor de ventanas

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.

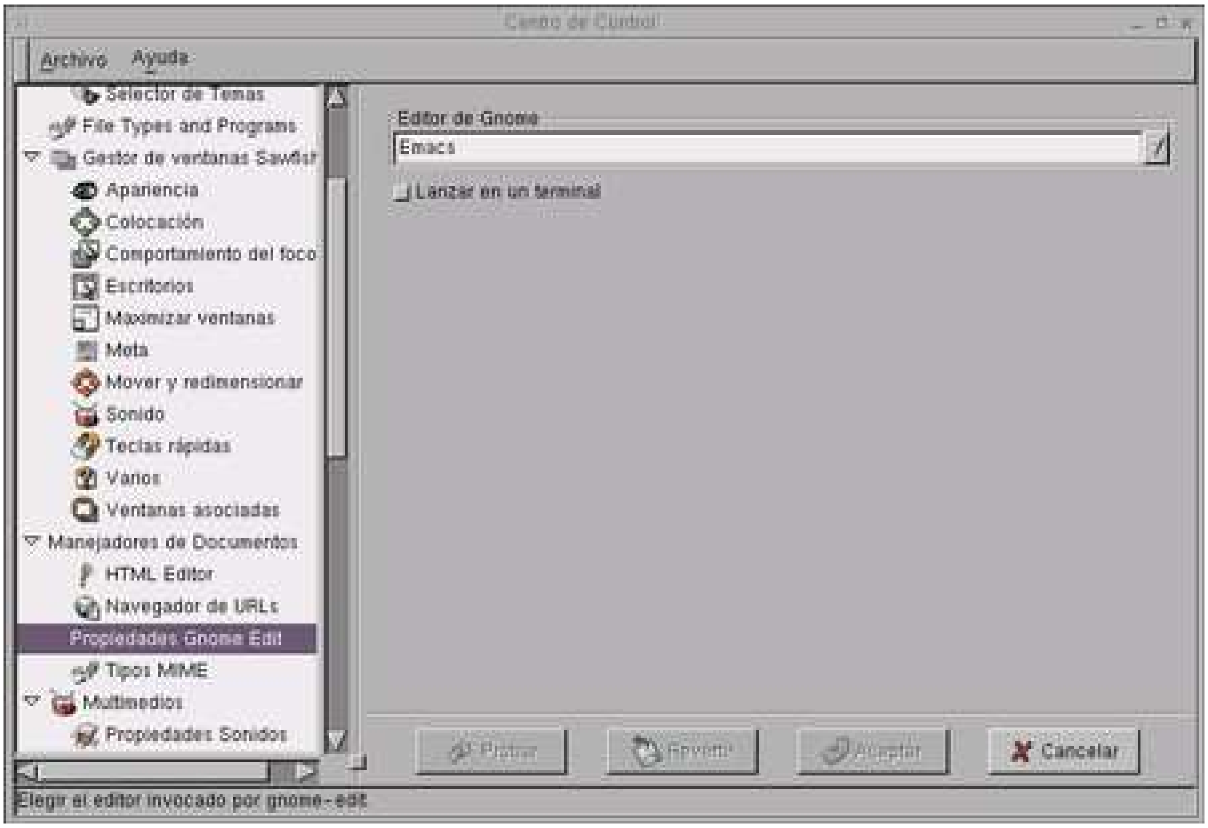


Figura 8-6. Propiedades Gnome edit

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.

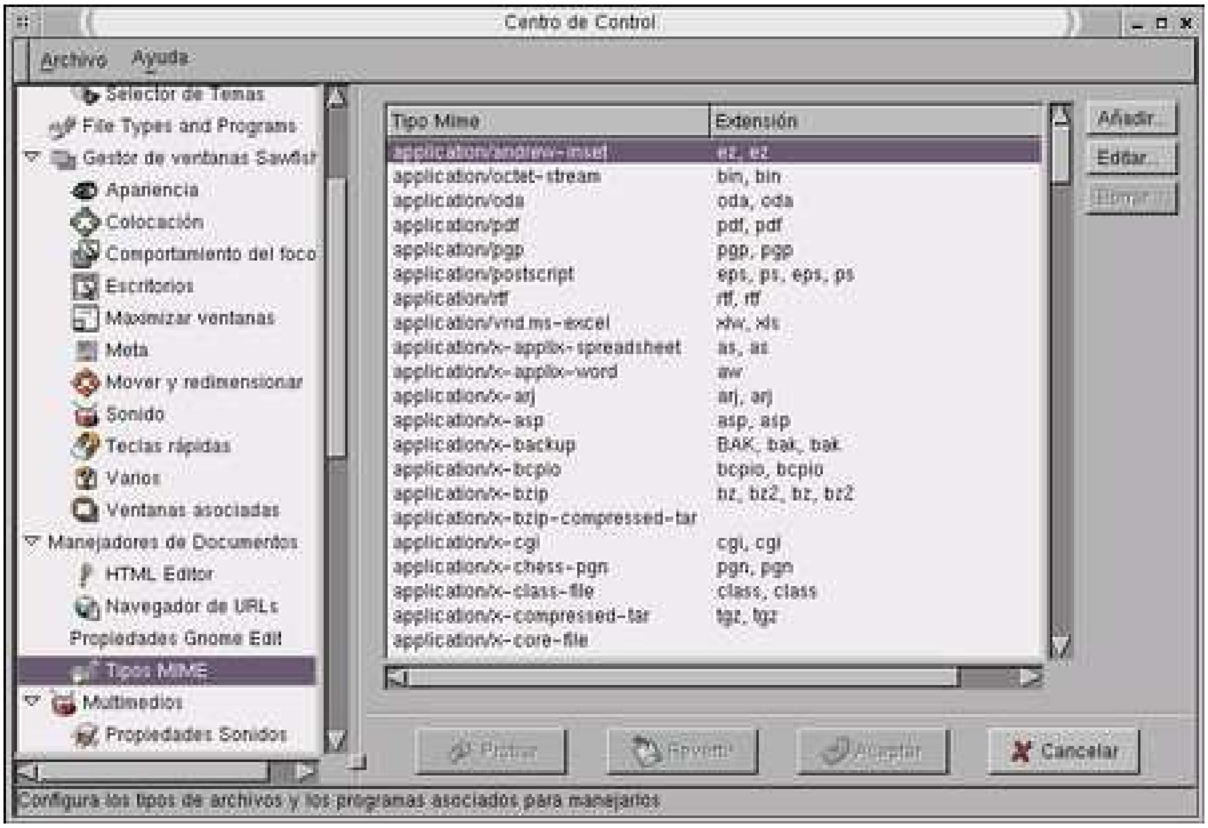


Figura 8-7. Tipos Mime en GNOME

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**.

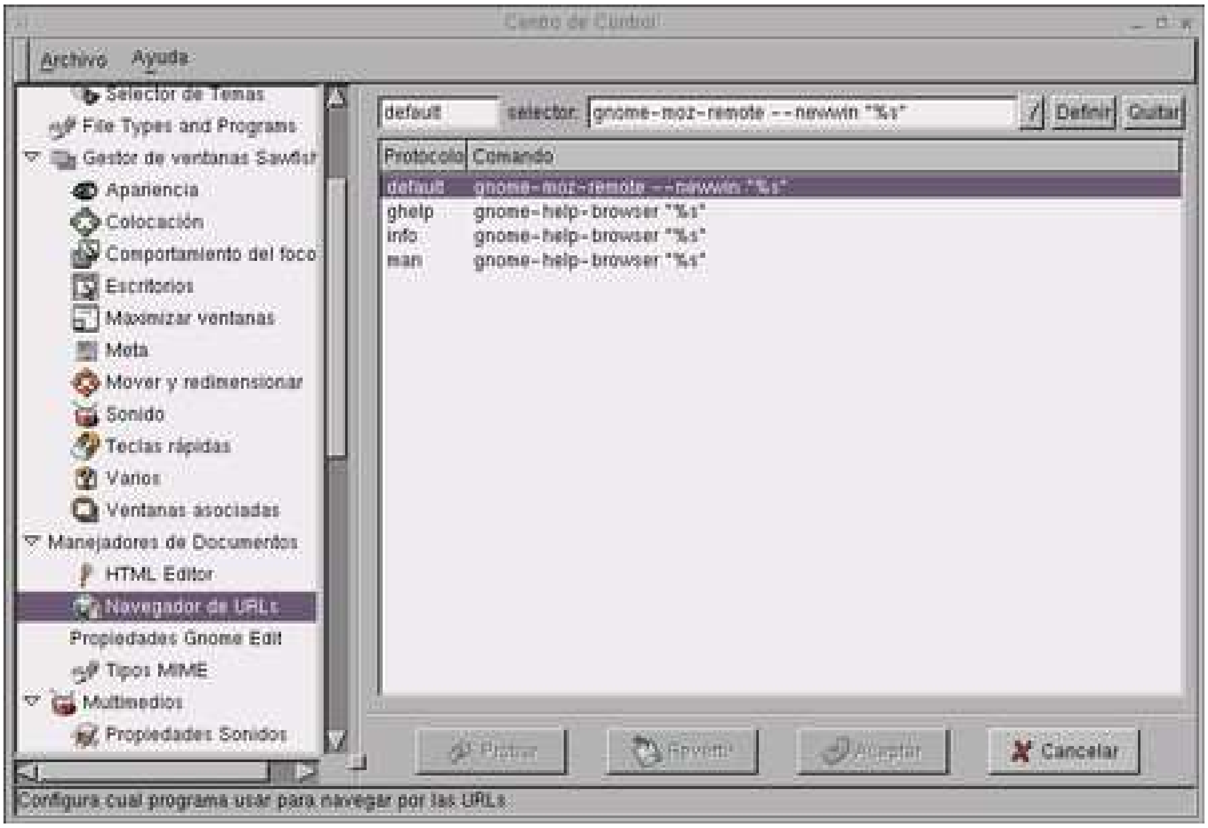


Figura 8-8. Aplique C Navegador de URL

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.

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.

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.

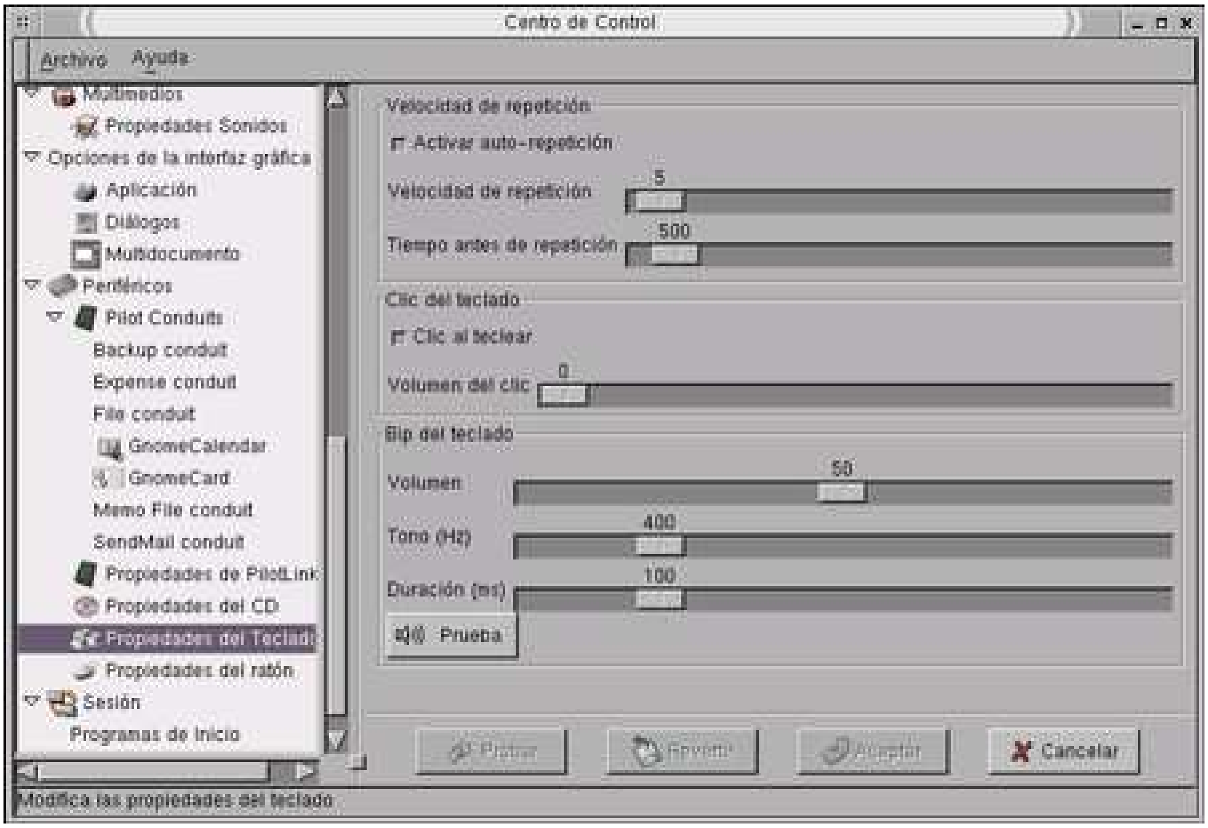


Figura 8-11. El aplique C Propiedades de Teclado

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*.

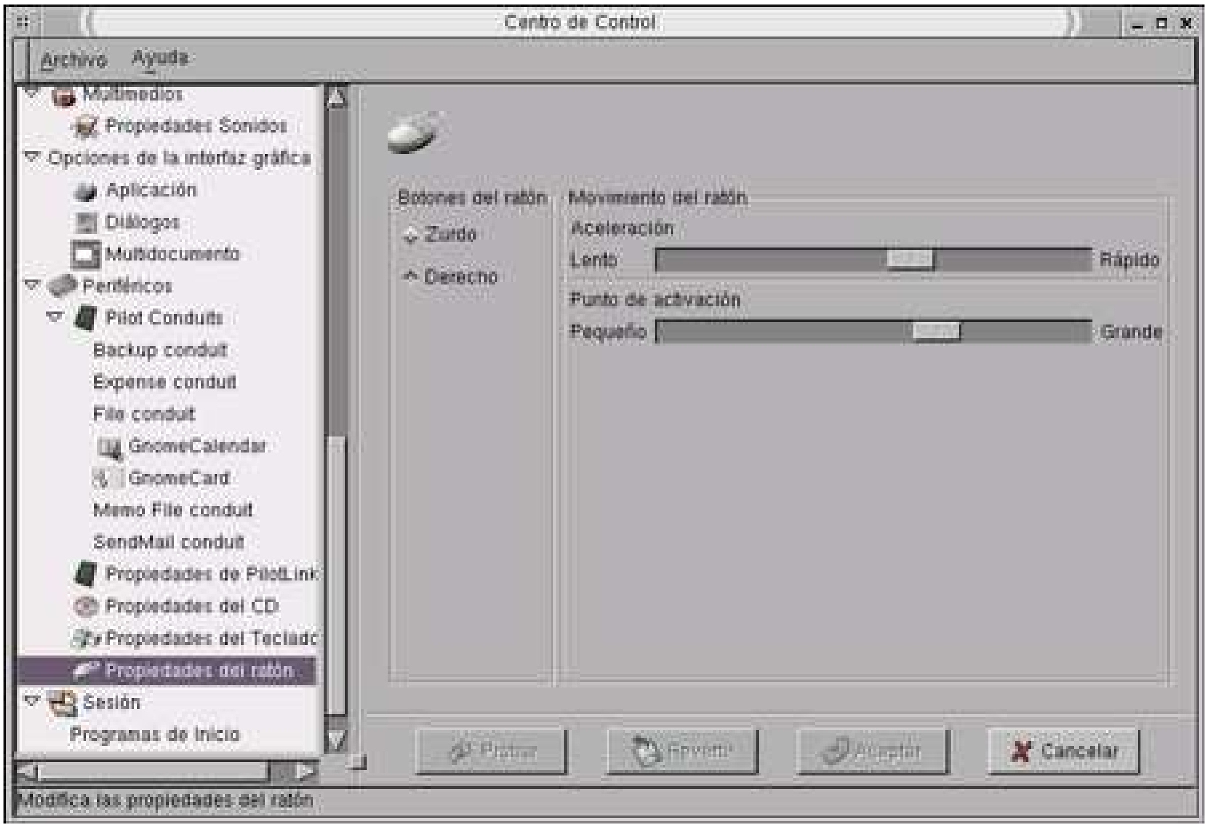


Figura 8-12. El aplique C Propiedades del ratón

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.

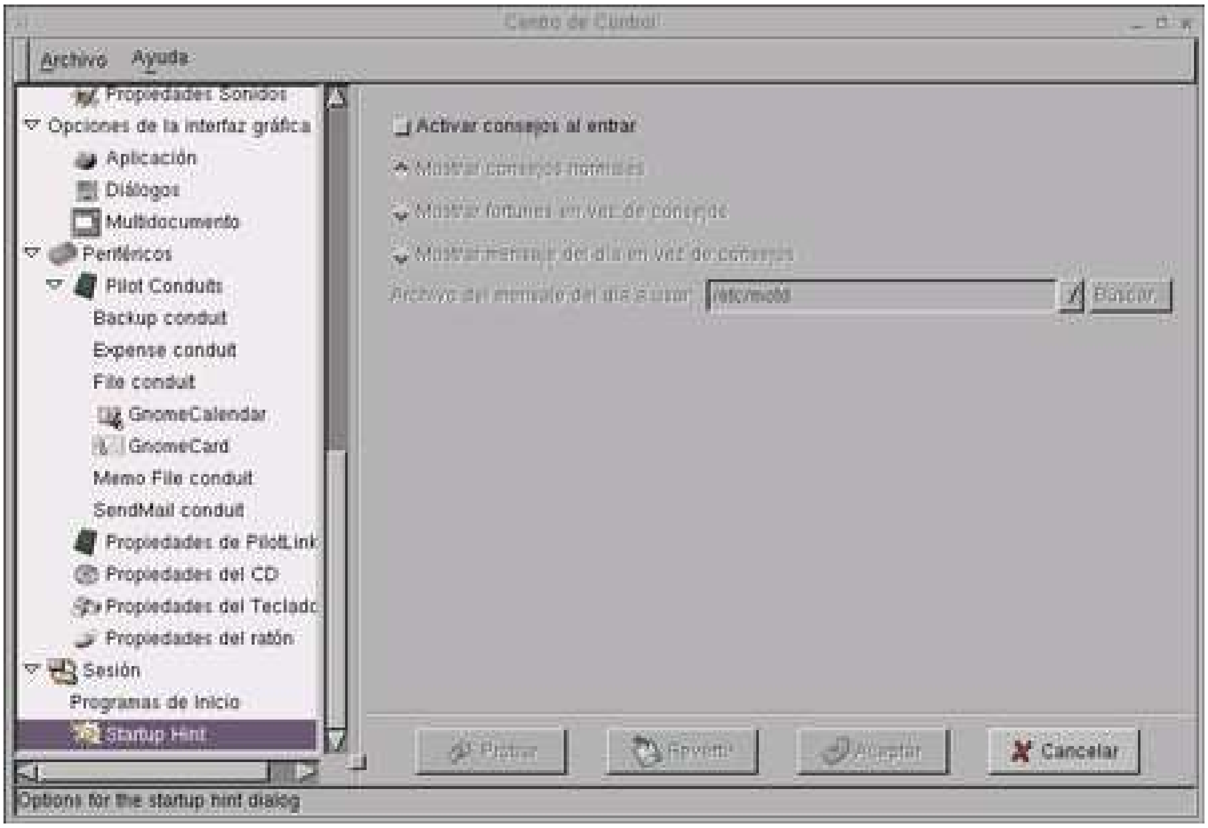


Figura 8-13. Aplique C consejos iniciales

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.

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**.

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.

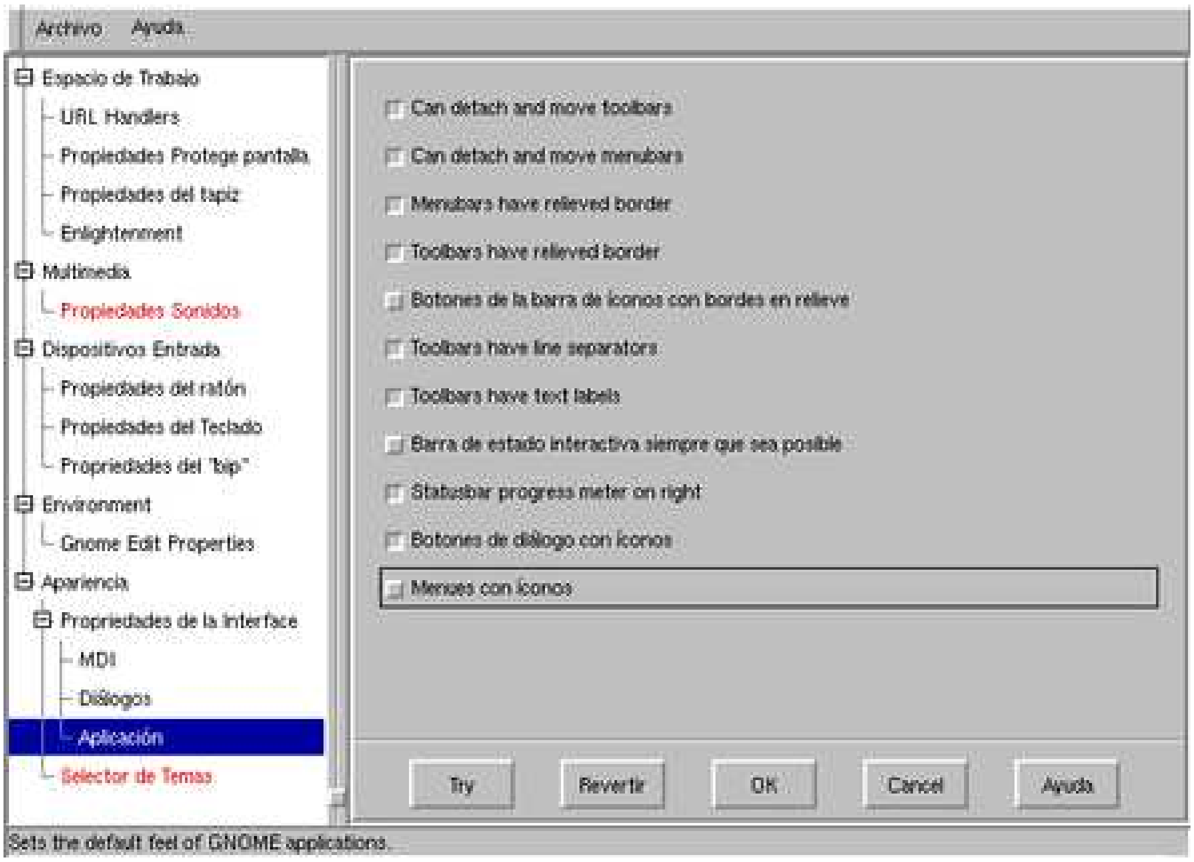


Figura 8-16. Aplique C Aplicación - Comportamiento de las aplicaciones GNOME

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.

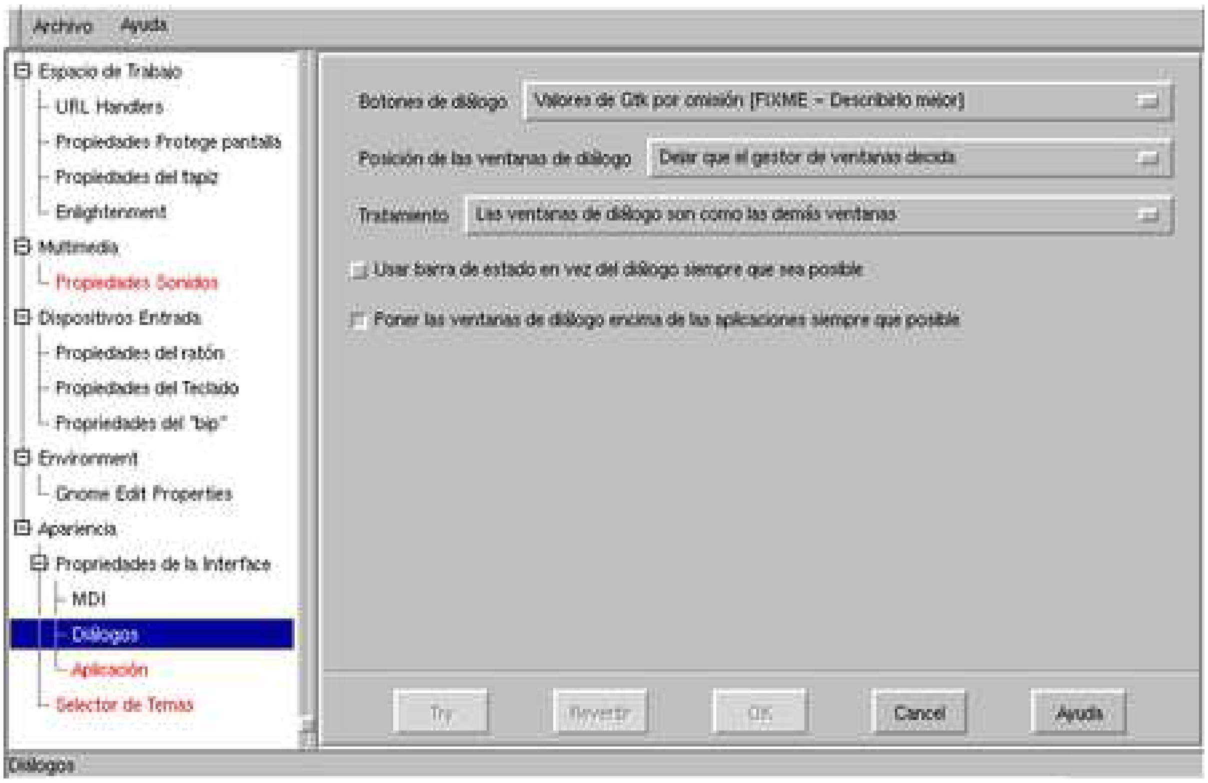


Figura 8-17. Aplique C de Diálogo

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.

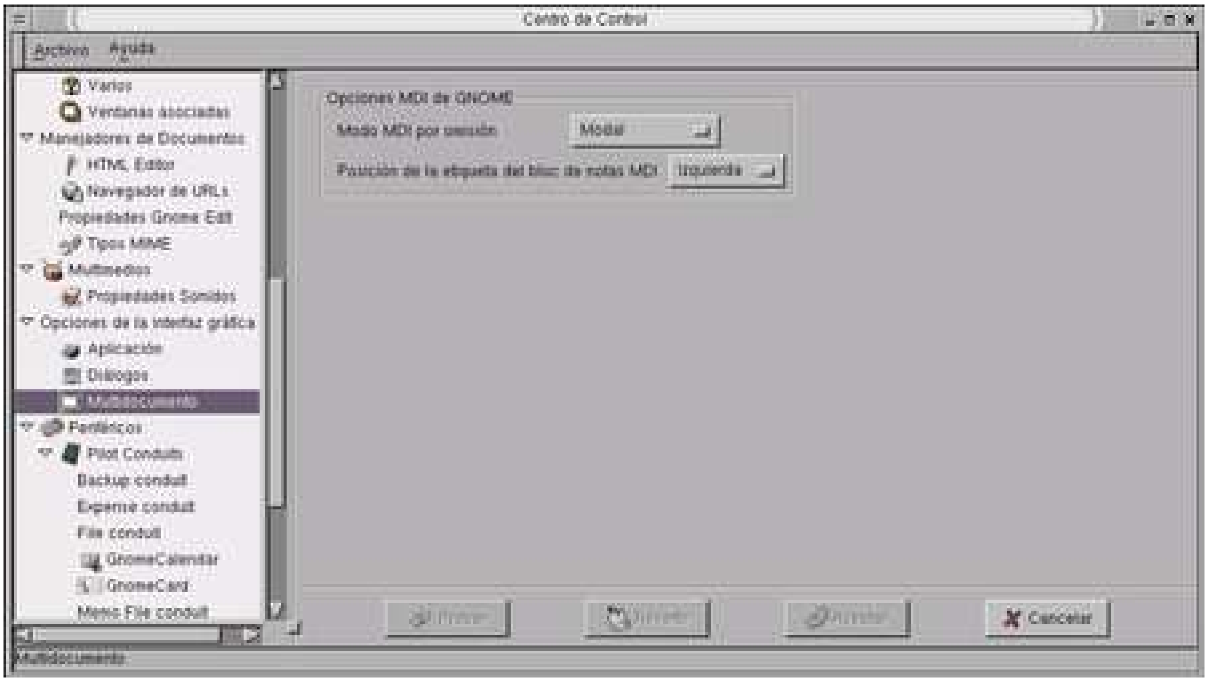


Figura 8-18. Aplique C MDI

Notas

1. http://gtk.themes.org

Capítulo 9. Utilidades para GNOME

Gnome incluye una colección de utilidades, distribuidas todas juntas en el paquete `gnome-utils`, para manejar un abanico de faenas domesticas básicas del ordenador. En contraste con los apliques, que se ejecutan dentro del Panel Gnome, las utilidades son aplicaciones completas. Al instalar el paquete se instalan todas las utilidades, que van desde herramientas para gestionar el sistema, hasta visualizadores de texto, pasando por una calculadora.

Una vez instaladas, las utilidades se presentan debajo de uno de los elementos de menú **Aplicaciones**, **Utilidades** o **Sistema** en el **Menú principal**.

Sistema

las utilidades de **Sistema** le ayudan a monitorizar el funcionamiento del ordenador. Para arrancar una de estas aplicaciones, pulse el **Menú principal** y elija el ítem de menú **sistema**.

Disco libre Gnome

`Disco libre Gnome`, también conocido como `Disco libre G`, es un programa para monitorizar el uso del disco en su ordenador.

Figura 9-1. Disco libre G

Puede arrancar `Disco libre G` seleccionando **GNOME Disco libre** en el submenú de Utilidades del **menú del sistema** , o ejecutando el comando **gdiskfree** desde la linea de ordenes.

Cuando se arranca el programa, puede verse un dial para cada uno de los discos y/o particiones montados en su ordenador. la posición de la aguja y el numero cercano, indican la cantidad de espacio usado en el disco.

La etiqueta en la parte superior del dial identifica el dispositivo o partición medido. `/dev/hda1`, por ejemplo, mide la primera partición del primer disco duro (hda). `/dev/fd0` indica que se trata del primer disquete. Otros identificadores pueden ser `/dev/sda`, para el primer disco duro SCSI , y `/dev/sga` para el primer dispositivo SCSI genérico.

Por defecto, el punto de montaje del dispositivo (el directorio donde se muestra el dispositivo en su sistema de ficheros) se mostrara bajo el dial.

La barra de menú, situada el la parte superior de la ventana principal , proporciona los siguientes comandos:

Fichero

Este menú contiene el comando **Salida** (**Ctrl-q**) que es auto-explicativo..

Salir

Este menú contiene el comando **Propiedades** que arranca el formulario deConfiguración general formulario.

Ayuda

Este menú contiene los comandos

- **Manual** — muestra este manual
- **Acerca de** — muestra información básica sobre `Disco libre G`, como el nombre del autor y la versión.

Personalización de Disco libre G

Para modificar los parámetros por omisión, seleccione el comando **Propiedades** en el menú de **Configuración**. Esto arranca el formulario de Configuración general, mostrado en Figura 9-2.

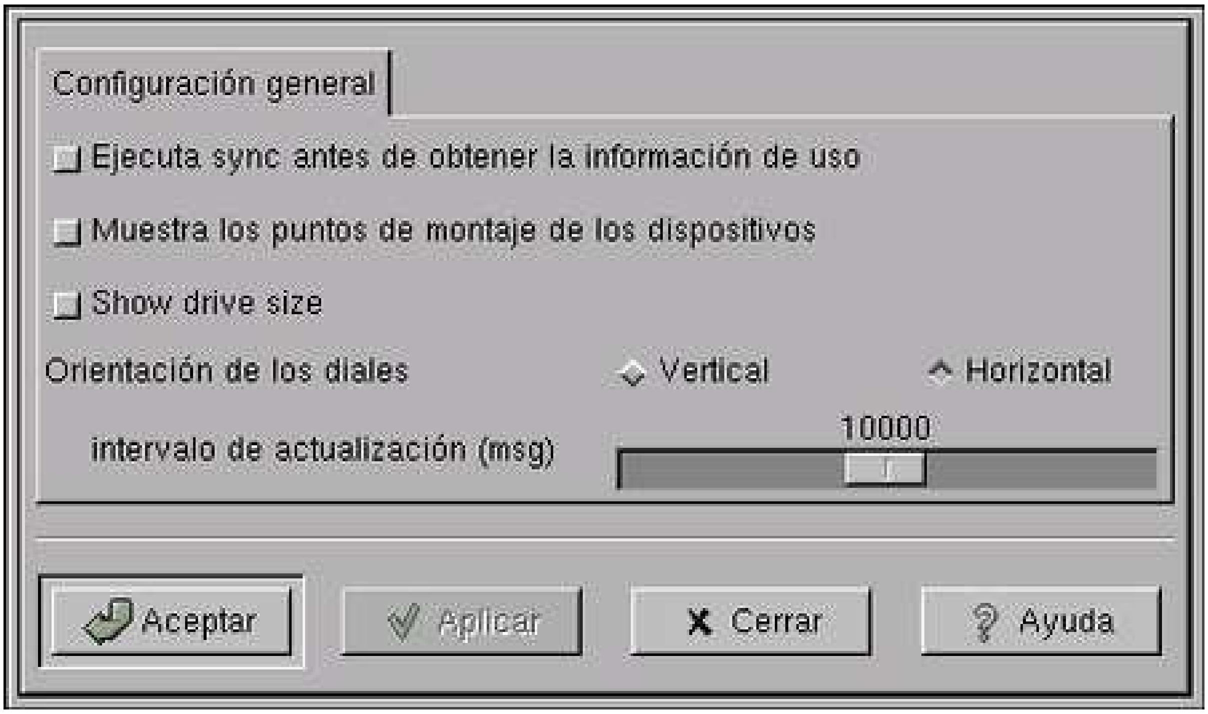


Figura 9-2. Formulario de configuración general de `Disco libre G`

Invocando sync

La casilla *Invocar sync antes de obtener la información de uso* asegura que `Disco libre G` disponga de los datos mas al día cuando se muestra la información. En circunstancias de normales de funcionamiento, el núcleo no siempre escribe inmediatamente los datos en los discos, guardándolos en un tampón de memoria y escribiéndolos después de forma periódica en los discos para acelerar las operaciones. Marcando la casilla se obliga al núcleo a actualizar los ficheros de disco antes de que se actualice la presentación de `Disco libre G`, asegurando que la información este al día. Esto se consigue a costa de reducir sensiblemente las prestaciones.

Puntos de montaje

Marcando la casilla *Mostrar puntos de montaje* se muestra el punto de montaje debajo de cada dispositivo. Es el equivalente al directorio en el que aparece el contenido del disco en su sistema de ficheros.

Orientación

La *Orientación del dial* puede la apariencia de la presentación de `Disco libre G`, bien alineando los diales horizontalmente, bien apilándolos verticalmente.

Periodo de actualización

El *Periodo de actualización* determina el tiempo , en segundos, entre actualizaciones de `Disco libre G`. Puede cambiar el valor pulsando el botón izquierdo del ratón sobre la barra deslizante, desplazándola a la izquierda o a la derecha. el periodo de actualización, en segundos, se muestra debajo de la barra deslizante.

> **Aviso**
>
> Dar 1 segundo a este periodo es probablemente una mala idea, ya que su ordenador dedicara una parte sustancial de su tiempo y energía actualizando `Disco libre G`, en lugar de realizar trabajo real.

Geometría

Puede también controlar el tamano y posición de `Disco libre G` al arrancar desde la linea de ordenes con la opción de linea de ordenes **geometry**. **gdiskfree –geometry 200x300+30+50** , por ejemplo, creará la ventana de `Disco libre G` con 200 puntos de ancho y 300 puntos de alto, con la esquina superior izquierda situada a 30 puntos horizontales y 50 puntos verticales de la esquina superior izquierda de su pantalla.

Apagar o reiniciar

`Apagar` es un programa para apagar el ordenador.

Figura 9-3. Gshutdown

Uso de Apagar

`Apagar` puede arrancarse seleccionado **Apagar o reiniciar** en el submenú Sistema en el **Menú principal**, o ejecutando el comando **gshutdown** desde el interprete de comandos.

Si quiere apagar el ordenador, elija ªpagar"en lugar de "reiniciar", y pulse "Aceptar". Espere unos momentos para que el ordenador se prepare, después apágelo. Si su ordenador dispone de funciones de gestión avanzada de potencia, como muchos portátiles y algunos ordenadores de sobremesa, puede no necesitar pulsar el botón de apagado.

Para reiniciar, simplemente elija "Reiniciar", pulse "Aceptar", y espere

Características avanzadas

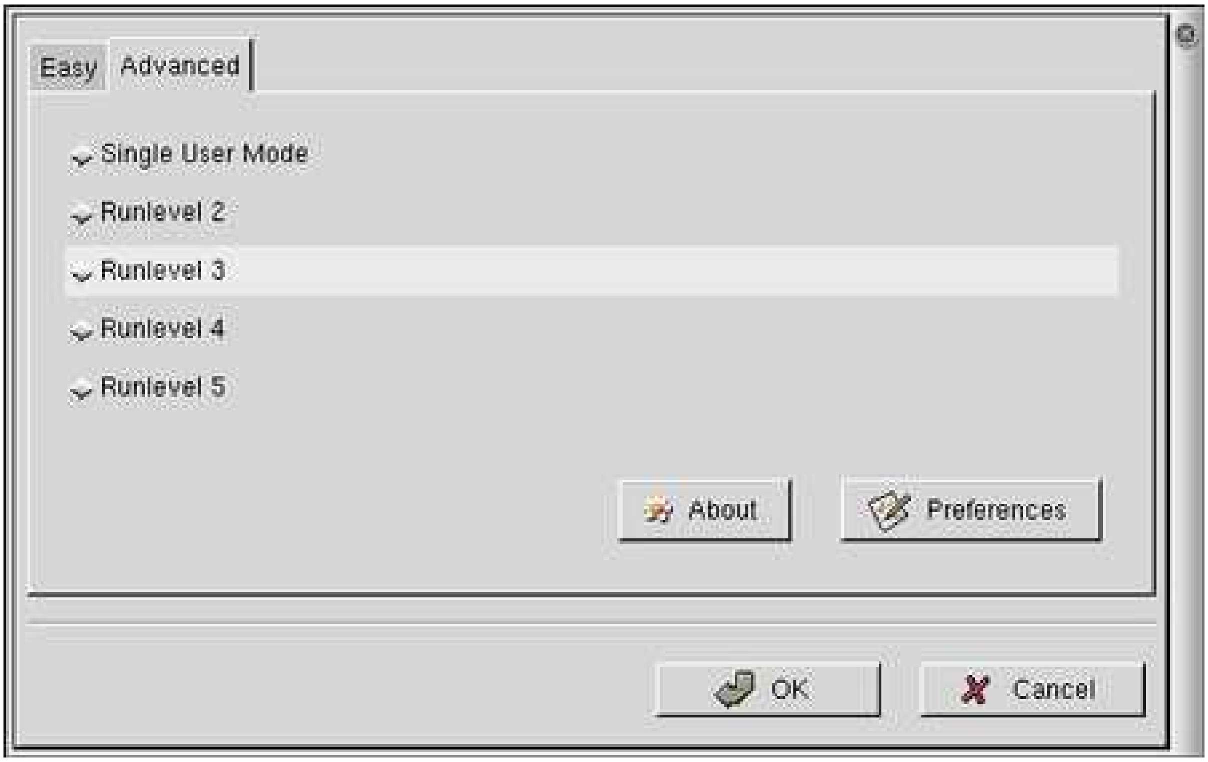


Figura 9-4. Ventana avanzada de `Apagar`

Usando la carpeta avanzada, puede cambiar a cualquier nivel de ejecución.

Preferencias de apagar

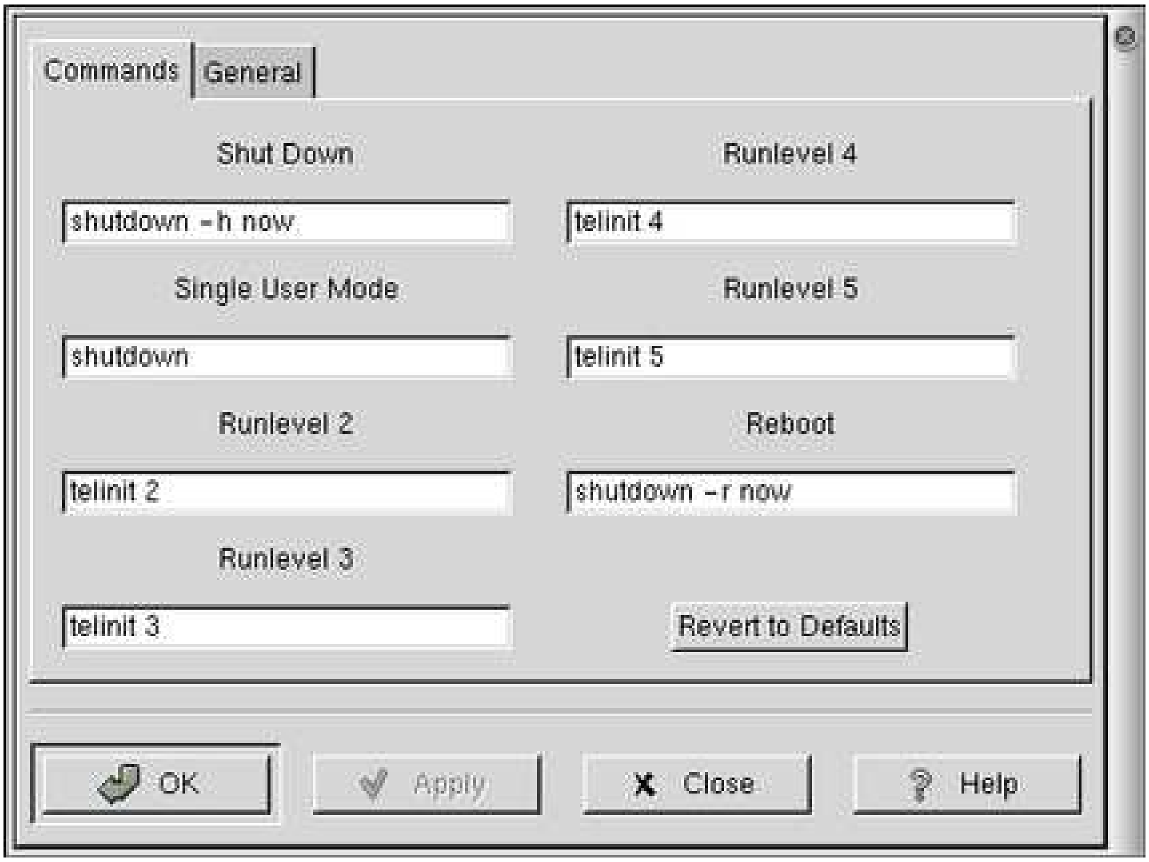


Figura 9-5. Ventana de preferencias de `Apagar`

Existe también un formulario de preferencias que permite configurar los parámetros del comando de apagado. Los detalles sobre los niveles de ejecución y los efectos de varios parámetros del comando de apagado puede encontrarlos en la documentación de su ordenador. Si no está familiarizado con los detalles de estas operaciones, deberla limitarse a la carpeta Fácil. Si entiende de estas cosas, la carpeta avanzada se explica por si misma.

Información del sistema

El programa `Información del sistema`, `Guname`, muestra una variada información básica del sistema.

Figura 9-6. Guname

Uso del programa Información del sistema

Para ejecutar `Guname`, elija **Información del sistema...** en el submenú Utilidades del **Menú principal**, o teclee **guname** en el interprete de comandos.

En la ventana principal, `Guname` muestra la distribución de sistema que usa el ordenador, el sistema operativo, la versión de la distribución, la versión del sistema operativo, la revisión del sistema operativo, el tipo de procesador, el nombre del ordenador, el nombre del usuario que invoco `Guname`, el nombre de la pantalla X y el estado del sistema: tiempo en servicio (tiempo transcurrido desde la ultima vez que se arranco el ordenador), el número de usuarios actuales y tres números que representan la "carga la carga media del sistema en el ultimo minuto (el primer valor de carga), en los últimos cinco minutos y en los últimos quince minutos.

La ventana principal incluye un campo de texto donde va deslizándose una lista de muchos de los colaboradores del proyecto Gnome.

La ventana principal también incluye tres botones que permiten realizar las siguientes acciones: **Información detallada...**, **Guardar la información a un archivo...**, y **Enviar por correo electrónico**.

Información detallada de Guname

La *ventana de información detallada* proporciona datos sobre en uso de disco, memoria y CPU.

Información de disco

Figura 9-7. Información de disco de`Guname`

En la ventana de *Información de disco*, `Guname` proporciona la contabilidad de la cantidad de espacio de cada sistema de ficheros y de como esta ocupado.

Podrá ver un cuadro de cada dispositivo de disco y/o partición de disco montados en el ordenador. La posición de la barra mostrada y los números sobre y a su izquierda indican la cantidad de espacio usado y disponible en el disco, y por quien esta ocupado.

La etiqueta en la parte superior de cada cuadro identifica el dispositivo o partición que se esta midiendo. `/dev/hda1`, por ejemplo, mide la primera partición del primer disco duro (hda). `/dev/fd0` indica que se trata del primer disquete. Otros posibles identificadores son `/dev/sda`, para el primer disco duro SCSI, y `/dev/sga` para el primer dispositivo SCSI genérico.

Información de memoria

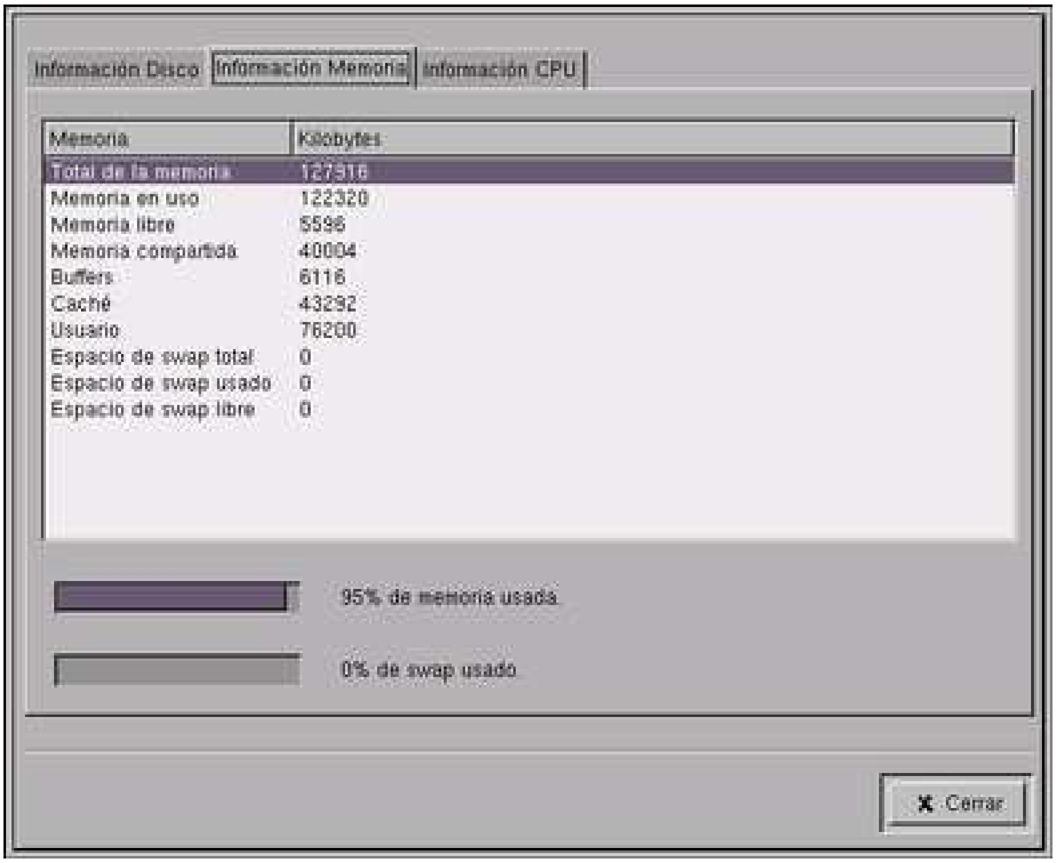


Figura 9-8. Información de memoria de `Guname`

La ventana *Información de memoria* proporciona detalla de cuanta memoria dispone el ordenador, y como esta utilizada, incluyendo la cantidad actualmente en uso.

Información de la CPU del sistema

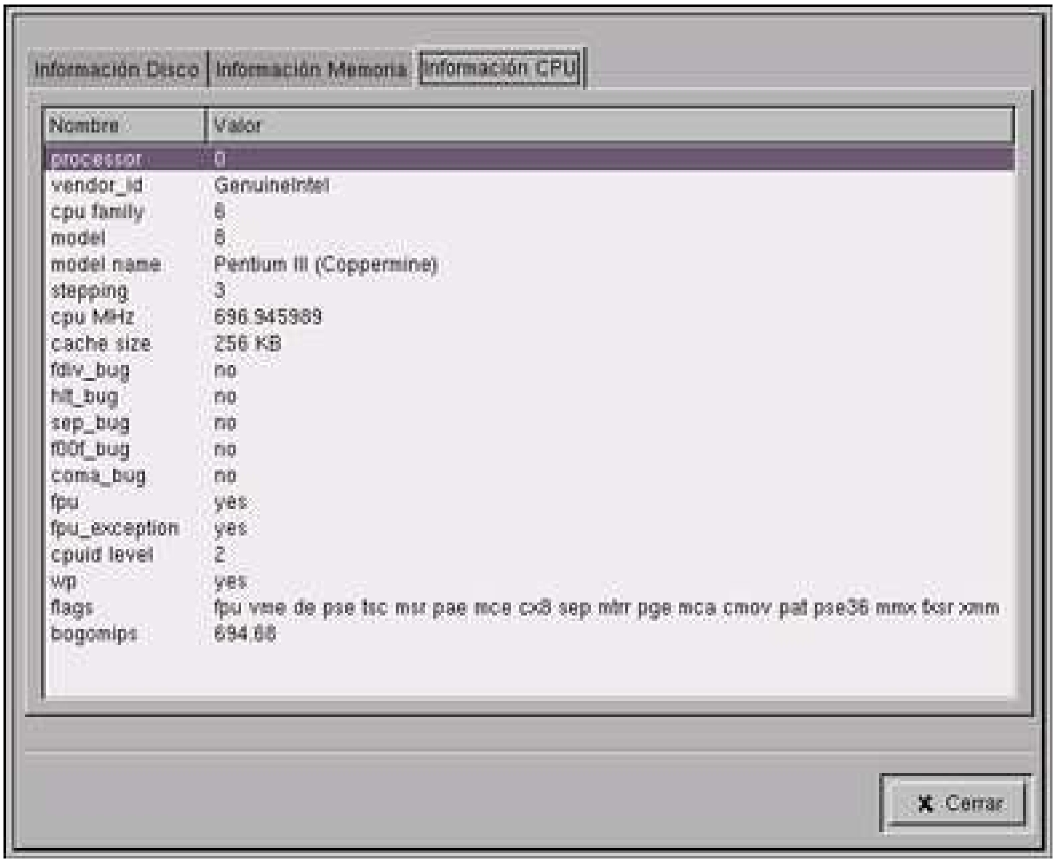


Figura 9-9. Información de la CPU de `Guname`

La ventana de *Información de la CPU* indica el tipo de procesador del ordenador, el fabricante, su velocidad y otros detalles sobre su funcionamiento.

Guardar o enviar por correo la información

La ventana principal de `Guname's` ofrece dos maneras de salvar la información para su posterior uso.

Al pulsar el botón **Guardar la información a un archivo...** se abre un ventana estándar de salvado, en la que se pide el nombre y directorio donde salvar el fichero. `Guname` creara un fichero de texto con toda la información básica contenida en la ventana principal de la aplicación.

`Guname` ofrece también la opción de enviar la información del sistema por correo electrónico. Al pulsar el botón **Enviar por correo electrónico** se abre un formulario en el que se pide la dirección de correo electrónico donde se desea enviar la información.

Lista de usuarios

El programa `Lista de usuarios`, `Gw`, presenta una lista de todos los usuarios actualmente presentados en la maquina, acompanada de información sobre lo que están haciendo. También le da la oportunidad de comunicarse con ellos.

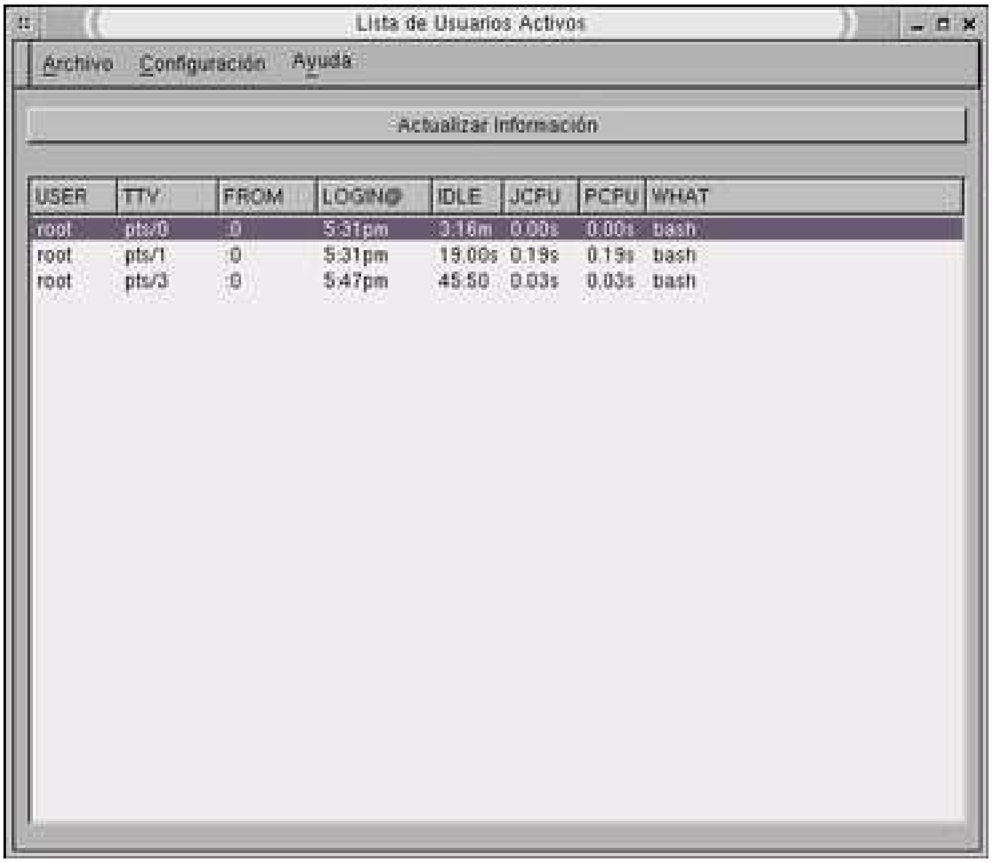


Figura 9-10. Lista de usuarios

Uso del programa Lista de usuarios

Para ejecutar `Gw`, elija **Lista de usuarios** en el submenú Utilidades en el **Menú principal**, o teclee **gw** en el interprete de comandos.

Al arrancar, `Gw` muestra una lista con todos los usuarios.

> **Truco:** `Gw` no actualiza las estadísticas de forma automática. Deberá pulsar **Actualizar información** para que el programa presente la información mas reciente.

Los datos presentados incluyen:

- *USER* — el nombre del usuario conectado.
- *TTY* — El terminal desde el cual se presento el usuario.
- *FROM* — El ordenador remoto desde el que se presento el usuario, o X display terminal si el usuario es local.
- *LOGIN@* — El tiempo que lleva conectado el usuario.
- *IDLE* — La cantidad de tiempo ocioso de CPU asociado a esta conexión.
- *JCPU* — La cantidad de tiempo de CPU usado por todos los procesos asociados con la conexión.
- *PCPU* — El tiempo de CPU asociado con el proceso mostrado en el campo *WHAT* .
- *WHAT* — El comando ejecutado en este momento por el usuario.

Menús del programa Lista de usuarios

La barra de menú, localizada en la parte superior de la ventana principal, contiene los siguientes menús:

Archivo

Este menú contiene: **Guardar** (**Alt-G**), que no hace nada de momento, y **Salir** (**Ctrl-Q**) que abandona el programa.

Configuración

Este menú contiene: **Preferencias** (**Ctrl-P**) abre un formulario que permite crear un menú desde el que ejecutar otros comandos, como puede ser `talk`, desde la interfaz de `Gw's` para comunicar con otros usuarios de la maquina.

Ayuda

Este menú contiene:

- **Ayuda** — Muestra este manual.
- **Acerca de** — muestra información acerca de `Gw`, como el nombre del autor y el numero de versión de la aplicación.

Personalización del programa Lista de usuarios

Pulsando el botón derecho sobre la ventana principal de `Gw's`, se abrirá un menú desplegable con los comandos que pueden usarse para comunicar con otros usuarios. Pero antes de hacerlo, se debe configurar los valores de las preferencias del programa para crear el menú.

Para conseguirlo, seleccione **Preferencias…** en el menú **Configuración**. Esto abrirá el formulario elementos de menú, mostrado en Figura 9-11.

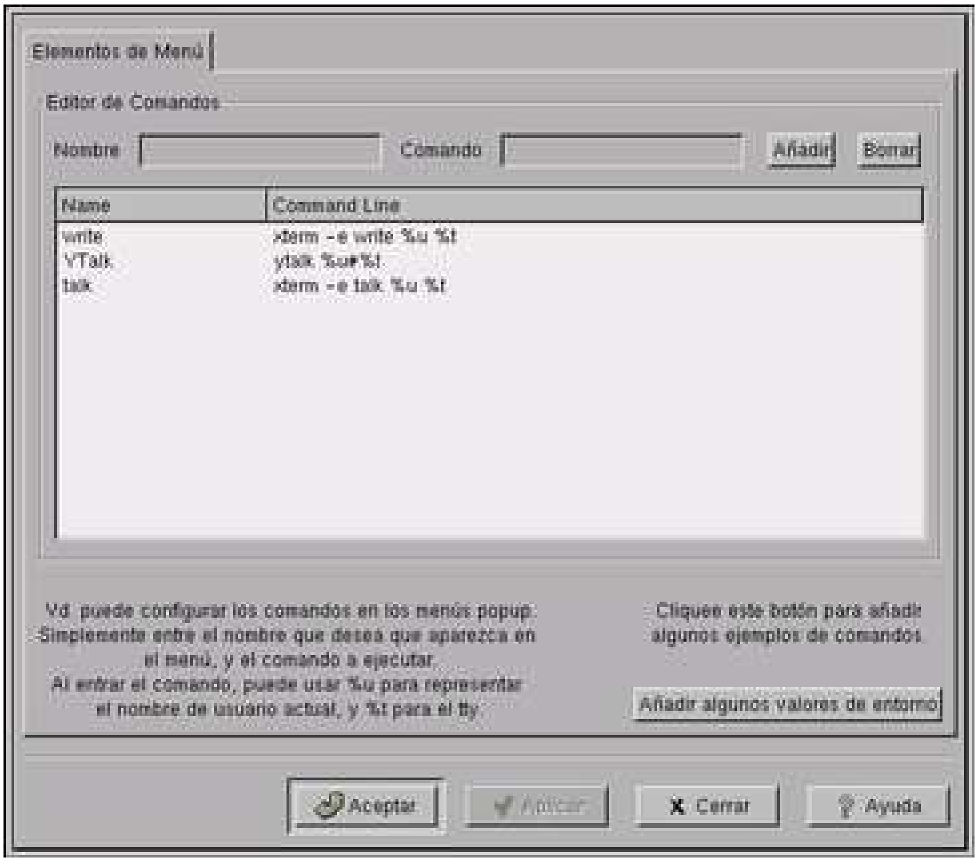


Figura 9-11. Formulario de preferencias del programa `Lista de usuarios`

El cuadro principal de la ventana principal *Elementos de Menú* contiene la lista de comandos que pueden verse en el menú de botón derecho. Si el cuadro esta esta vació, pulse el botón **Anadir** para crear una lista de comandos básicos útiles en esta situación.

Cada comando tiene un campo *Nombre* y un campo *Comando*. El *Nombre* es la palabra que aparecerá en el menú de botón derecho de la pantalla principal de `GW`. El campo *Linea de comando* es el comando que se ejecutara.

Por ejemplo, El comando predefinido **talk**, uno de los incluidos por omisión cuando se pulsa **Anadir algunos valores de entorno**, funciona de la siguiente manera: En la ventana principal de `Gw`, pulse sobre el nombre de la persona con la que charlar, pulse entonces el botón derecho en la ventana principal de `Gw` y pulse en el ítem de menú **talk**. `Gw` ejecutara el comando **xterm -e talk %u %t**, abriendo un `xterm` e iniciando una sesión `talk` con el usuario y terminal elegido en la ventan principal, y definida en la linea de comando por las variables `%u` y `%t`.

Para anadir un comando, pulse **anadir** y teclee en los campos de texto nombre de comando y comando en la parte superior de la ventana. Para borrar un comando, pulse sobre el comando que desea borrar, y después el botón **borrar**.

Después de realizar todos los cambios deseados, pulse **Aplicar** para activar los cambios, o **Aceptar** para activarlos y cerrar el formulario Preferencias. Para cancelar los cambios y volver a los valores iniciales, pulse el botón **Aplicar**.

Herramienta IDE

La `herramienta IDE` es una herramienta para visualizar y ajustar las características de los dispositivos IDE, tales que discos duros y CDroms. Las características de los discos duros que presenta la `herramienta IDE` incluyen el modelo, la geometría y la «cache». Permite controlar la configuración de los dispositivos, por ejemplo cuando usa DMA o IRQ enmascarada.

Para ejecutar la `herramienta IDE`, elija **Herramienta de dispositivos IDE** en el submenú Utilidades del **Menú principal**, o teclee **idetool** en el indicador del interprete de comandos.

Presentación de la información de los dispositivos IDE

La `herramienta IDE` presenta una solapa como interfaz para cada dispositivo IDE del sistema, tal y como se puede ver en Figura 9-12.

Figura 9-12. Ventana principal de la herramienta IDE

Para ver las características de un determinado dispositivo IDE, elija la correspondiente solapa.

Nota: Los dispositivos IDE se identifican generalmente como *hda*(maestro en la primera controladora IDE), *hdb*(esclavo en la primera controladora IDE), *hdc*(maestro en la segunda controladora IDE), y *hdd*(esclavo en la segunda contoladora IDE). (podría haber mas, siguiendo la misma regla para el nombrado, en ordenadores con mas de dos controladoras IDE, sin embargo esto no es habitual).

Para cada dispositivo, se presenta la siguiente información):

- **Modelo —** Es el modelo del dispositivo. Indica típicamente el fabricante y el numero de modelo del dispositivo. Los dispositivos que no sean discos duros se etiquetan generalmente a su manera (eje. “TOSHIBA DVD-ROM SD-M1212” o “HP CD-Writer+ 7100”).
- **Código interno (Firmware) —** Es el numero de versión del código interno del dispositivo. La mayoría de la gente no tendrá necesidad de conocer que versión de código interno están ejecutando.
- **Numero de serie —** Es el numero de serie del dispositivo. Puede ser útil con vistas a la garantía y al servicio técnico.
- **Geometría —** (Solo para los discos duros). Muestra el numero de cilindros, cabezas y sectores del dispositivos.
- **Cache —** Es la cantidad de «cache» del dispositivo.
- **Estado —** Muestra el estado del modo de operación, que puede ser *desconocido*, *Activo/Inactivo*, *respaldo*, o *espera*.
- **Modo DMA —** Muestra si el DMA esta *Activado* o *Desactivado*.
- **Modo IO —** Muestra si el modo I/O esta fijado en *16-bit* o *32-bit*.
- **IRQ enmascarado —** Indica si el dispositivo esta autorizado a enmascarar otras interrupciones.
- **Multisector —** Indica si el dispositivo puede enviar datos de varios sectores en cada interrupción.
- **Al reiniciar —** Indica si el dispositivos puede conservar algunas características (*Modo DMA*, *Multisector*, y *IRQ enmascarada*) cuando se realiza una reinicialización por software del dispositivo.

Configuración de dispositivos IDE

Algunas de las características IDE (modo DMA, IRQ enmascarada, y al reiniciar) puede configurarse usando la `herramienta IDE`. Para modificar el valor de una de estas propiedades, basta pulsar dos veces sobre el ítem. De esta forma se cambiara el valor de la característica concreta.

Aviso: Solo los usuarios expertos deberían cambiar las características IDE

Configuraciones erróneas en los dispositivos IDE pueden causar serios problemas de funcionamiento en el sistema. Asegúrese de aprender el correcto uso de cada característica y los riesgos habituales de su configuración. La paginas de manual del comando **hdparm** pueden ser sumamente instructivas para aprender mas sobre este tema. Puede ver estas paginas de manual bien desde la la sección *Paginas de manual* (subsección *administración*) de `Sistema de ayuda Gnome`, o bien tecleando **man hdparm** en el indicador del interprete de comandos.

Utilidades

La categoría **Utilidades** del paquete `gnome-utils` es un conjunto de aplicaciones misceláneas para ayudarle a realizar sus tareas. Para lanzar cualquiera de estas aplicaciones, accione en el **Menú Principal** y seleccione el submenú **Utilidades**.

Selector de fuentes GNOME

El `Selector de fuentes GNOME` es una utilidad sencilla para escoger la fuente de letras de la ventana (esto es, el entorno de ventanas X).

El `Selector de fuentes GNOME` es normalmente ejecutado cuando se cambia la fuente de una aplicación en el diálogo de Configuración o en el diálogo de Preferencias. También puede ser ejecutado desde el menú principal seleccionando el elemento **Selector de fuentes** en el submenú **Utilidades** del menú **Menú Principal** o desde la linea de comandos ejecutando la orden **gfontsel**.

Es importante saber que en el entorno de ventanas X, cada fuente tiene una serie de atributos, como familia (Helvética, Times, Courier. . .), tamano, ancho, inclinación, etc., y dos fuentes se consideran diferentes aunque solamente difieran en una de sus propiedades, como tamano o ancho: *Helvética 10 puntos*, *Helvética 12 puntos*, y *Helvética 10 puntos negrita* son consideradas como diferentes fuentes. Cada fuente tiene un nombre único (oficialmente conocido como *Descripción de fuente lógica X* o XLFD , del inglés "X Logical Font Description"), que incluye los valores descriptivos de las fuentes del entorno de ventanas X, y por necesidad, el nombre es muy largo. La descripción detallada de las fuentes del entorno de ventanas X, sus atributos y sus nombres se pueden encontrar en la sección de nombre *Atributos de las fuentes en el entorno de ventanas X y XLFD*.

Selector de fuentes GNOME - Ventana principal

Esta ventana (llamada *Fuente* es la ventana principal que se usa para escoger la fuente. Se puede ver en Figura 9-13.

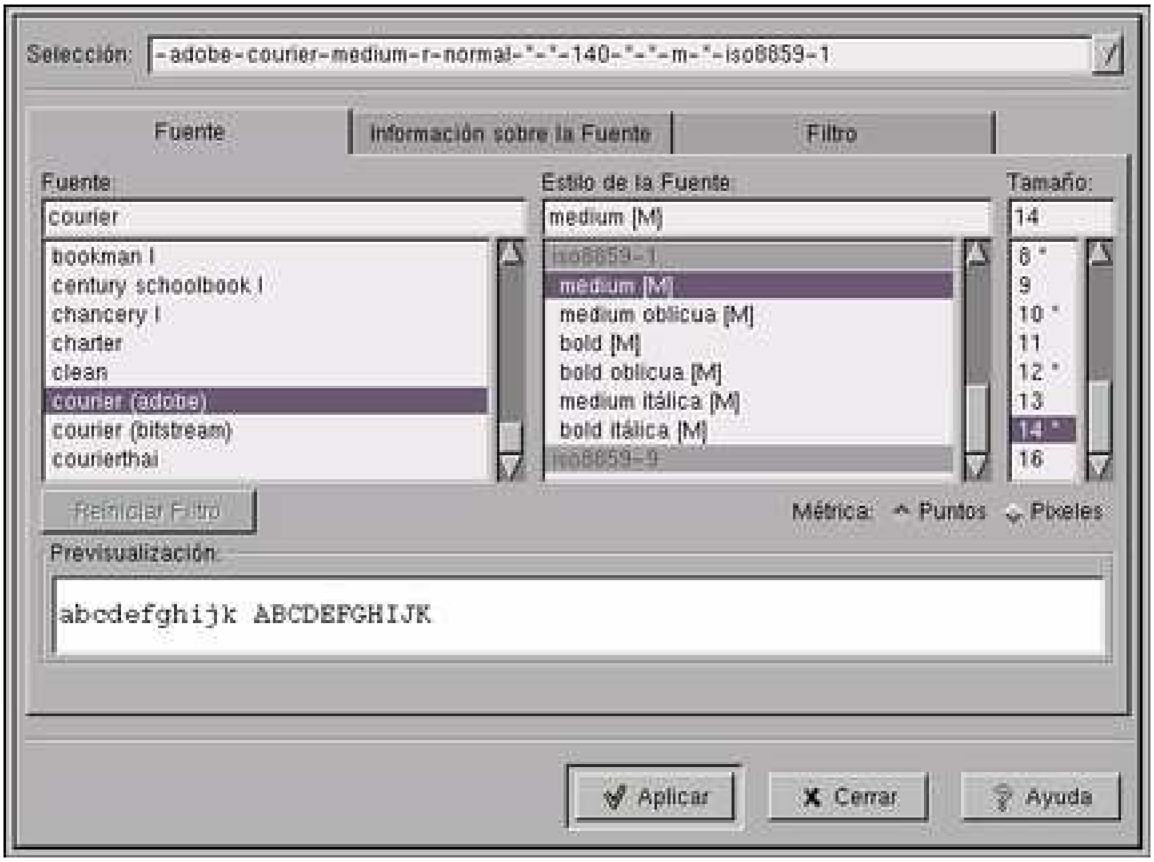


Figura 9-13. Ventana principal del `Selector de fuentes GNOME`

Uso básico del Selector de fuentes

Para escoger una fuente de letras, debe seleccionar la familia de fuentes (por ejemplo, *courier*) en la columna izquierda, después debe seleccionar el estilo de fuente—eso es, ancho e inclinación (por ejemplo, *negrita cursiva*), y finalmente, tamano de la fuente.

La ventana de *Previsualización* le mostrará como queda la fuente que ha seleccionado. Por defecto, las letras de la muestra son del alfabeto latino; por supuesto puede escribir cualquier texto que desee en la ventana y se mostrará con la fuente de letras que ha seleccionado.

Para encontrar más información sobre la fuente seleccionada, puede acceder a la ventana de *Información sobre la fuente*.

Si la utilidad de selección de fuentes es ejecutada por alguna aplicación, una como el diálogo de preferencias, tendrá los botones **Aceptar** y **Cancelar** en la parte inferior de la ventana. Cuando esté satisfecho con la fuente seleccionada, apriete **Aceptar** y el nombre de la fuente de letras seleccionada será devuelta a la aplicación que llamo al selector de fuentes.

Si la utilidad de selección de fuentes es llamada desde el menú o desde la linea de comandos, tendrá los botones **Aplicar** y **Cerrar**. Accionando el botón **Aplicar** copiará el nombre completo (XLFD) de la fuente seleccionada al portapapeles, que puede ser pegada en cualquier otra área de la ventana con sólo accionar el botón central del ratón. Accionando el botón **Aplicar** también muestra el nombre de la fuente seleccionada en el campo *Selección* en la parte superior de la pantalla.

Detalles

Si hay varias fuentes de letra con el mismo nombre de familia, el creador de la fuente (normalmente el nombre del vendedor) será mostrado en el campo izquierdo, por ejemplo: *courier(adobe)*, *courier(bitstream)*.

El campo *Estilo de la fuente* muestra más información que sólo el tamano y la inclinación. Mediante etiquetas, también muestra el espaciado de la fuente, que puede ser espaciado fijo (*[M]*), tamano constante (*)[C]*), o proporcional (sin etiqueta). En las fuentes de espacio fijo o tamano constante, cada carácter tiene el mismo ancho; en cambio en fuentes proporcionales, el ancho de los caracteres varía, por lo que normalmente mejora la presentación.

> **Aviso**
>
> Desafortunadamente, los programas de emulación de terminales (incluyendo `xterm` y `gnome-terminal` y muchos otros programas disenados inicialmente para trabajar en un terminal (como el editor `emacs`) sólo pueden mostrar adecuadamente fuentes de espacio fijo o de tamano constante; no use fuentes proporcionales en estos casos porque las fuentes proporcionales no agradan a la mayoría.

Para terminar, el campo *Estilo de la fuente* también muestra todos los posibles juegos de caracteres de una fuente determinada (si hay más de una). Es decir, el juego de caracteres describe los símbolos de qué alfabeto son mostrados en dicha fuente de letra. El juego de caracteres más común es `iso8859-1`, que incluye todas las letras latinas, signos de puntuación, números y suficientes letras acentuadas para cubrir la mayoría de los idiomas de Europa Occidental. Encontrará más información en la sección de nombre *Atributos de las fuentes en el entorno de ventanas X y XLFD*.

También habrá notado que en el campo *Tamano* , algunos de los tamanos de las fuentes de letras están senalados con asteriscos. Estos son tamanos de fuentes de letras hechos con dibujos ("bitmap") no redimensionados; normalmente se ven mejor que otros tipos de fuentes (de dibujos escalables o escalados) — consulte la sección de nombre *Selector de fuentes GNOME - Ventana Filtro*.

Puede configurar el diálogo selector de fuentes para que ensene solamente aquellas fuentes que cumplan ciertas condiciones. Esto se hace en la ventana *Filtro*. Si usted posteriormente decide que quiere volver a ver todas las fuentes, simplemente debe apretar el botón **Reiniciar Filtro** que se encuentra tanto en la ventana principal como en la ventana filtro.

Selector de fuentes GNOME - ventana Información sobre la fuente

Esta ventana muestra la información de la fuente seleccionada, tanto los valores que usted ha seleccionado como los valores actuales. Esto es útil si desea comprobar los valores de alguno de los parámetros de la fuente que no puede especificar en la ventana principal, como la resolución de la pantalla. Esta ventana también muestra el nombre completo de la fuente (XLFD), que contiene la misma información.

Selector de fuentes GNOME - Ventana Filtro

En esta ventana, usted puede hacer que el selector de fuentes solamente muestre aquellas fuentes que cumplan algunas condiciones. Puede especificar valores para el creador de la fuente (vendedor), peso, conjunto de caracteres, inclinación, ancho y espaciado, (consulte la sección de nombre *Atributos de las fuentes en el entorno de ventanas X y XLFD* para una descripción de estos parámetros). Puede seleccionar *, que significa "cualquier valor"; también puede seleccionar varios valores en el mismo campo: simplemente apriete en varios de ellos con el botón izquierdo del ratón (no necesita mantener apretado **SHIFT** o **CTRL**).

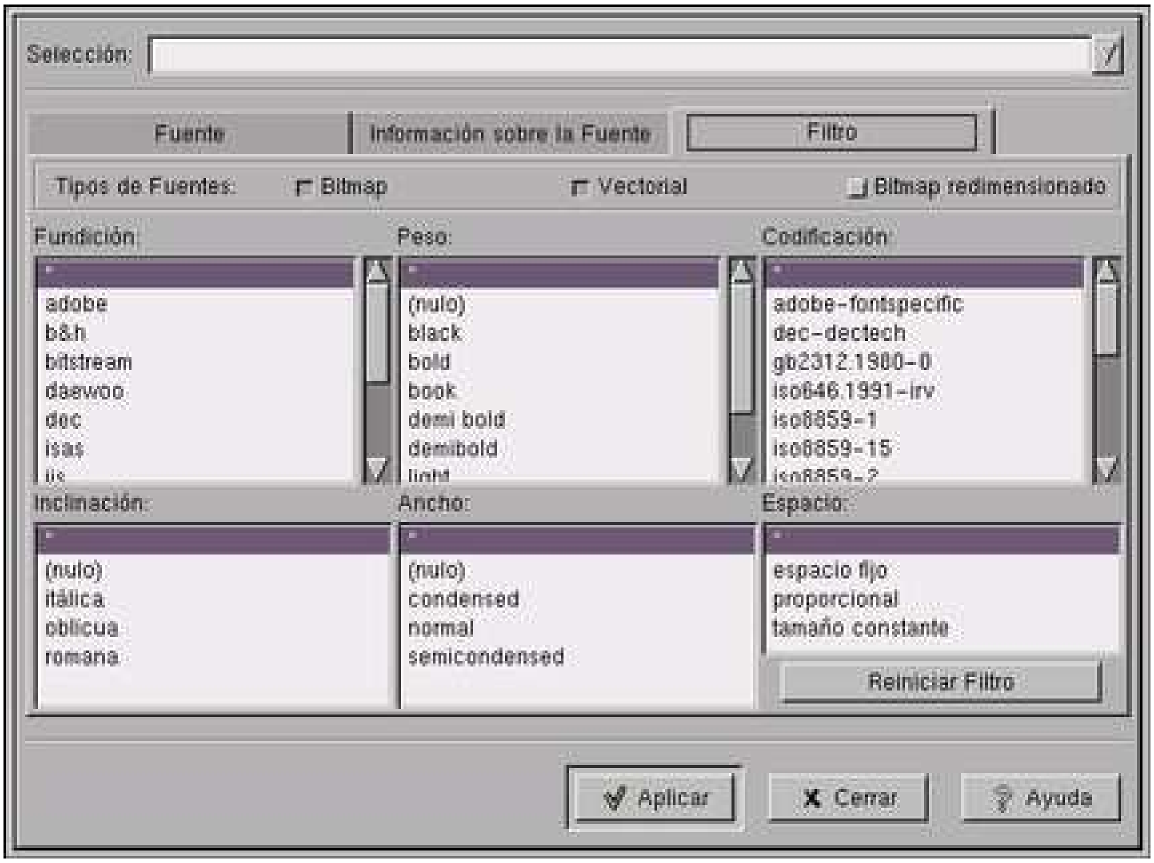


Figura 9-14. Ventana Filtro del `Selector de fuentes GNOME`

Puede también especificar los tipos de fuentes permitidos, usando las casillas que se encuentran en la parte superior de la ventana. Los tipos posibles son fuentes "bitmap", fuentes escalables y fuentes "bitmap"redimensionadas. El tipo de fuentes más común son las fuentes "bitmap"; las fuentes escalables (TrueType y Type 1 PostScript) normalmente tienen la misma calidad, pero no todas las implementaciones del entorno de ventanas X son capaces de usarlas.

Como su mismo nombre indica, las fuentes escalables pueden ser escaladas, es decir, redimensionadas, a cualquier tamano sin perdida de calidad. Aunque si es posible redimensionar también fuentes "bitmap", la calidad de las fuentes "bitmap"redimensionadas es desastrosa. Por esta razón, el selector de fuentes no muestra las fuentes "bitmap"redimensionadas por defecto.

Después de haber seleccionado su filtro, puede volver a la Ventana Principal (no apriete **Aceptar** o **Aplicar** — simplemente seleccione la pestana *Fuente*), la cuál ahora solamente mostrará las fuentes que cumplan las condiciones del filtro. Para recordárselo, la ventana principal mostrará el texto *Filtro aplicado*.

Para volver al filtro por defecto (esto es, mostrar todas las fuentes posibles excepto las fuentes "bitmap"redimensionadas), apriete **Reiniciar Filtro** que se encuentra tanto en la Ventana filtro como en la Ventana Principal.

Atributos de las fuentes en el entorno de ventanas X y XLFD

Como se dice anteriormente, en el entorno de ventanas X cada fuente tiene un número de atributos y un nombre completo, conocido como Descripción de fuente lógica X (XLFD del inglés "X Logical Font Description), que recoge todos estos valores y por tanto es bastante largo. Un nombre completo de fuente típico es este

```
-adobe-courier-medium-r-normal-12-120-75-75-m-70-iso8859-1
```

Este nombre consta de 14 campos, mostrando los valores de los 14 atributos de la fuente, separados por guiones.

A pesar que este tipo de nombres dan una información completa acerca de la fuente, es algo exagerado, especialmente si tenemos en cuenta que no todos los parámetros son útiles en la actualidad. Para hacer la vida un poco más fácil, puede usar comodines * en el nombre de la fuente; por ejemplo, nos podemos referir a la fuente anterior como

```
-adobe-courier-medium-r-*-*-12-*-*-*-*-*-*
```

Como de costumbre, * sustituye a cualquier valor; si hay varias fuentes que correspondan con el nombre dado, el sistema cogerá la primera que se corresponda. En este ejemplo particular, lo más probable es que haya solo una fuente que se corresponda con este nombre, por lo tanto este nombre no es ambiguo.

A continuación se muestra una lista de los 14 atributos de las fuentes que actualmente se usan:

- *Creador* — creador de la fuente, la compañía o individuo que creó la fuente (en nuestro ejemplo, `adobe`)
- *familia* — familia de la fuente, el alias popular de la fuente (en nuestro ejemplo, `courier`)
- *peso* — peso de la fuente (en nuestro ejemplo, `medio`. Valores posibles: bold (negrita), medium (normal), etc.
- *Inclinación* — Inclinación de la fuente (en nuestro ejemplo, `(r)omana`, esto es sin inclinación). Valores posibles: (i)tálica, (o)blícua, (r)omana, etc.
- *Tamano pixels* — el número de puntos ("pixels") verticales en un carácter (en nuestro ejemplo, 12)
- *Tamano en puntos* — aproximadamente el tamano en puntos de la fuente, medido en décimas de punto. (En nuestro ejemplo, el tamano en puntos es 12, eso es, 12 pixels). Un punto equivale a 1/72 de pulgada (aproximadamente 0,35 mm), que es el estándar en los tipos de letra ingleses y americanos.
- *Resolución* vertical y horizontal en puntos por pulgadas — en nuestro ejemplo, ambos son 75 dpi (puntos por pulgadas).

Observe que el tamano en puntos, el tamano en pixels, y la resolución vertical están relacionados: para fuentes con una resolución de 75 dpi, el tamano en puntos es aproximadamente igual a (tamano en pixels)*10; para fuentes con una resolución de 100 dpi el tamano en puntos es aproximadamente igual a (tamano en pixels)*7.

- *Espaciado* — Describe la variación del tamano de los caracteres en la fuente. Los valores posibles son (M) espacio fijo, (C) tamano constante (en los dos casos, todos los caracteres tienen el mismo ancho) y proporcional (los caracteres tienen tamanos variables). Las fuentes proporcionales normalmente tienen mejor presencia.
- *Codificación* y *Registro* del juego de caracteres — estos dos parámetros, habitualmente conocidos como *conjunto de caracteres* o *juego de caracteres*, describen que conjunto de símbolos (o que alfabeto) representa esta fuente. Hay un buen número de juegos posibles. Algunos de los más populares son:
  - *iso8859-1*, también conocida como Latin 1 — este conjunto de caracteres incluye todos los símbolos que se encuentran en el teclado, esto es letras latinas, signos de puntuación, números, símbolos como @ o $. Y también incluye algunos símbolos especiales como el signo de derechos de autor y un buen número de letras acentuadas, las que cubren las necesidades de la mayoría de los idiomas de Europa Occidental (para ser precisos, africano, alemán, vasco, catalán, danés, holandés, inglés, escocés, espanol, "faeroese", finlandés, francés, gallego, islandés, irlandés, italiano, noruego, portugués y sueco).
  - *iso8859-7* — incluye los alfabetos latino y griego
  - *iso8859-8* — incluye los alfabetos latino y hebreo
  - *koi8-r* — incluye los alfabetos latino y cirílico (ruso)
  - *big5.eten.3.10-1* — Chino (codificación Big5)
  - *gb2312.1980-0* — Chino (codificación GB)
  - *jisx0208.1983-0* — Japonés

Los atributos de fuentes restantes (*Fijar el ancho*, *Estilos adicionales*, y *Ancho promedio* se usan en raras ocasiones y por este motivo se omite su descripción.

La especificación completa de XLFD están incluidas en la documentación técnica del entorno de ventanas X y se puede encontrar en línea en ftp://ftp.x.org/pub/R6.4/xc/doc/hardcopy/XLFD[1]; Lo más probable, es que nunca la necesite.

Calculadora

`Gcalc` es una calculadora con muchas opciones (calculadora científica).

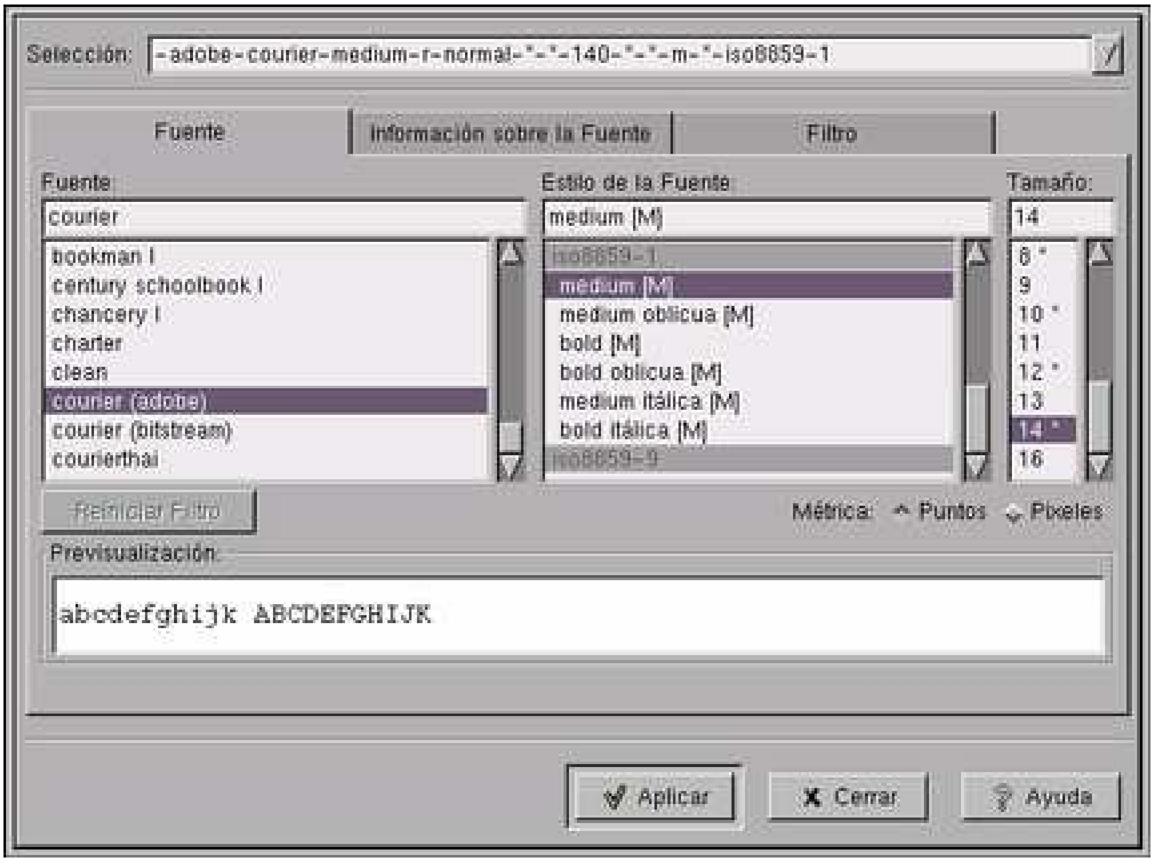


Figura 9-15. Calculadora

La `Calculadora` puede ser ejecutada seleccionando **Calculadora** en el submenú Utilidades del **Menú Principal**, o ejecutando la orden **gcalc** en la línea de comandos.

Visualizador de Colores GNOME - Uso

El `Visualizador de Colores GNOME` es una utilidad para seleccionar los colores de la pantalla (esto es, del entorno de ventanas X). El entorno de ventanas X viene con una varios colores predefinidos, desde "AliceBlueª "Pale Goldenrodº a "Yellow Green". El `Visualizador de Colores GNOME` le permite visualizar estos colores y seleccionar uno de ellos para utilizarlo en una aplicación. También le permite definir su propia colección de colores favoritos, o encontrar un color predeterminado lo más parecido posible a uno determinado.

Para ejecutar el `Visualizador de Colores GNOME` seleccione **Paleta** del submenú Utilidades del **Menú Principal**, o ejecute la orden **gcolorsel** en la línea de comandos.

Visualizador de Colores GNOME - Uso

El `Visualizador de Colores GNOME` es usado para seleccionar un color de pantalla para utilizarlo en una aplicación, la principal ventaja del `Visualizador de Colores GNOME` es que permite escoger un color de la lista de los ya definidos, por eso se llama "visualizador de colores". Le permite visualizar la lista de todos los colores predefinidos del sistema (consulte la sección de nombre *Selector de Colores GNOME - Visualización Simple*), o definirse sus propios colores "favoritos"(consulte la sección de nombre *Selector de Colores GNOME - Favoritos*). También muestra que colores de estas listas son los que más se parecen a uno determinado (consulte la sección de nombre *Selector de Colores GNOME - Buscar*).

Una vez ha encontrado un color que quiere, hay dos formas para poder usar este color en una aplicación. El camino más sencillo es utilizar ªrrastrar y dejar": todos los rectángulos de colores que ve en la ventana del `Visualizador de Colores GNOME` pueden ser arrastrados y pegados dentro de cualquier componente GNOME que permita configurar los colores. Por ejemplo puede arrastrar un color al Panel GNOME para cambiar el color de fondo del Panel o al terminal GNOME para cambiar su fondo.

También puede utilizar el color con muchas aplicaciones del entorno de ventanas X que no son aplicaciones GNOME, por ejemplo el editor `emacs`. La mayoría de las aplicaciones del entorno de ventanas X aceptan las opciones **-bg *COLOR*** y **-fg *COLOR*** en la línea de comandos para especificar el color de fondo y el color del texto respectivamente. *COLOR* puede ser tanto el nombre del color, tal y como se ve en el `Visualizador de Colores GNOME` o su descripción mediante la tripleta de números, rojo (Red), verde (Green), y azul (Blue), que se llama RGB. Por ejemplo, la orden

```
emacs –bg lightblue –fg darkgreen
```

ejecutará el programa `emacs` con el color azul claro ("lightblue") para el fondo y el color verde oscuro ("darkgreen") para el texto. Observe que al contrario de las convenciones UNIX más comunes, los nombres de los colores son indiferentes a mayúsculas o minúsculas. Más información acerca de los colores en el entorno de ventanas X, profundidad de color, valores RGB, se encuentra en la sección de nombre *Colores en el entorno de ventanas X*.

Observe que el `Visualizador de Colores GNOME` solamente le permite escoger uno de los colores que el programa conoce (colores predefinidos del sistema o los favoritos); no puede usar el programa para "crear"nuevos colores. Por ejemplo, no le permite escoger un color introduciendo sus valores rojo, verde y azul (RGB). En su lugar, le proporciona una lista de los colores conocidos que más se parecen a los valores RGB introducidos (consulte la sección de nombre *Selector de Colores GNOME - Buscar* para más detalles).

Selector de Colores GNOME - Menús

La barra de menú, que se encuentra en la parte superior de la ventana del `Visualizador de Colores GNOME`, contiene los siguientes menús:

Archivo

Este menú solamente contiene un comando, **Salir** (**Ctrl-Q**).

Configuración

Este menú contiene los comandos para configurar o modificar las preferencias del `Visualizador de Colores GNOME`:

- **Formato —** esta opción permite cambiar el formato usado por el `Visualizador de Colores GNOME` para mostrar los valores rojo, verde y azul (RGB) para cada color (más detalles en la sección de nombre *Colores en el* *entorno de ventanas X*). Si desconoce lo que está haciendo, es mejor que use el formato por defecto (decimal de 8 bits).

- **Actualizar búsqueda —** este comando está explicado en la sección de nombre *Selector de Colores GNOME - Buscar*.
- **Buscar en —** este comando está descrito en la sección de nombre *Selector de Colores GNOME - Buscar*.
- **Al Dejar —** este comando le permite escoger la acción por defecto a ejecutarse cuando usted deje en el `Visualizador de Colores GNOME` un color procedente de otra fuente, como del selector de colores GNOME por defecto. Las posibles opciones son *Buscar en*, esto es conmutar automáticamente con la ventana *Buscar* y mostrar los colores más parecidos al color dejado entre los colores de sistema predefinidos y los favoritos, o *Añadir a favoritos*, esto es añadir el color dejado a la lista de colores favoritos.

Ayuda

Este menú contiene:

- **Manual —** Enseña este manual.
- **Acerca de —** Muestra la información básica acerca del `Visualizador de Colores GNOME`, como son el nombre del autor y el número de versión de la aplicación.

Selector de Colores GNOME - Barra de herramientas

La barra de herramientas contiene tres botones: **Salir**, que cierra el programa, **Acerca de**, que muestra la información básica acerca de `Visualizador de Colores GNOME`, como son el nombre del autor y el número de versión de la aplicación y **Coger**, que se utiliza para coger el color de un punto cualquiera de la pantalla, su uso está explicado en la sección de nombre *Selector de Colores GNOME - Buscar*.

Selector de Colores GNOME - Visualización Simple

Esta ventana, llamada *Simple*, le muestra todos los colores de sistema predefinidos con nombre, como se ve en Figura 9-16. Para cada color, se ensena una muestra, los valores rojo, verde y azul (RGB), y el nombre del color. Estos colores no pueden ser cambiados por el usuario (para usuarios avanzados, se hace notar que estos colores están definidos en un archivo de configuración especial, `rgb.txt`, localizado en el directorio de librerías del entorno de ventanas X (X11), normalmente `/usr/lib/X11R6/lib/X11`).

Figura 9-16. `Selector de Colores GNOME` Ventana Principal

Tal como se menciona anteriormente, puede arrastrar cualquier rectángulo de color al Panel GNOME, al Terminal GNOME, o a cualquier otra aplicación de ventanas GNOME para cambiar sus colores de fondo.

Por defecto, los colores son mostrados ordenados alfabéticamente por el nombre, lo que se indica por un triángulo que mira hacia abajo al lado de la etiqueta *Nombre*. Como en todas las aplicaciones GNOME, se puede invertir el orden apretando en la palabra *Nombre* una vez. También puede ordenar la lista por los valores RGB, apretando en la palabra *Valor*, aunque parece que es de escaso uso.

Puede cambiar el ancho por defecto de los campos *Color*, *Buscar* y de *Nombre* arrastrando el separador que hay entre estos campos con el botón izquierdo del ratón.

Selector de Colores GNOME - Buscar

Esta ventana, llamada *Buscar*, se utiliza para encontrar un color de sistema lo más parecido a uno determinado. Puede buscar el color para comparar de varias formas: explícitamente introduciendo los valores RGB mediante los deslizadores, arrastrando y dejando el color de otra fuente de colores, como el selector de colores GNOME por defecto (si usted ha seleccionado la opción Al Dejar→**Buscar** en el menú **Configuración**, o cogiendo el color de cualquier punto de la pantalla. Para utilizar este último método apriete en el **Coger** de la barra de herramientas. El cursor del ratón se convertirá en una cruz (parecida al signo "+"). Sitúe esta cruz sobre cualquier punto de la pantalla y accione el botón del ratón. el `Visualizador de Colores GNOME` analizará el color de este punto, determinando sus valores RGB, y mostrándolo (color y valores RGB) en la ventana *Buscar*. Y mostrará también los colores de sistema que más se parezcan a éste.

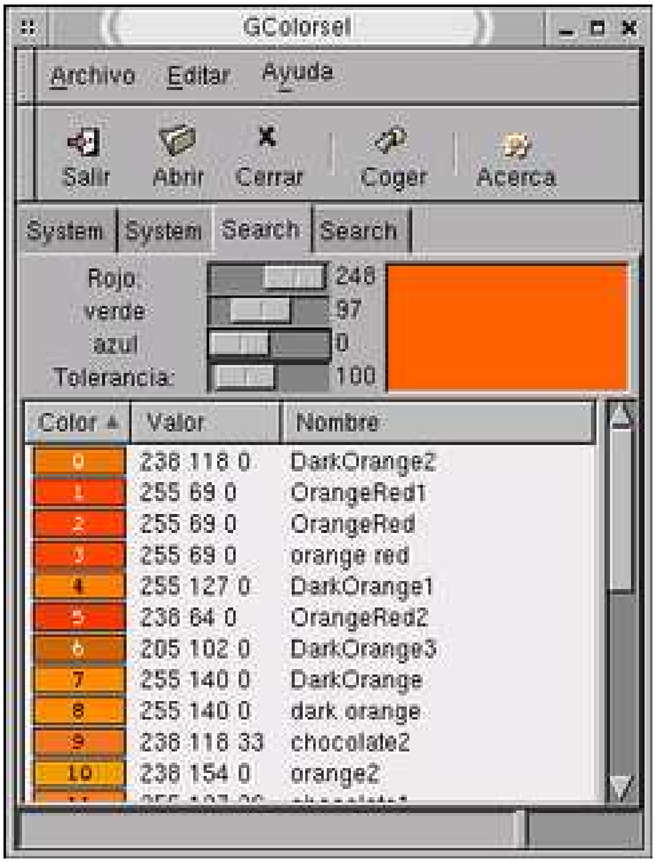


Figura 9-17. Selector de Colores GNOME - Ventana Búsqueda

El `Visualizador de Colores GNOME` muestra solamente aquellos colores que se parecen "lo suficiente", y los ordena por el parecido, por lo que los más parecidos son mostrados primero. Puede ajustar la tolerancia de comparación con el deslizador *Tolerancia*: valores pequenos hacen que el `Visualizador de Colores GNOME` sea más selectivo, entonces solo los colores muy parecidos serán mostrados. Poniendo el valor de la tolerancia a 0 solo mostrará el color exacto; poniendo la tolerancia a 100 mostrará todos los colores.

Por defecto, el `Visualizador de Colores GNOME` solamente compara colores con los colores de sistema ("simples"). Esto se puede cambiar en **Buscar en...** en el menú **Configuración**, que le permite activar o desactivar la búsqueda en colores de sistema ("simples") o en colores "favoritos"(personal) independientemente.

Otra opción configurable es el modo de actualización. Por defecto, actualiza los colores parecidos cuando usted cambia de color (por ejemplo, usando los deslizadores RGB) —. Si encuentra que este método es lento en su sistema, puede utilizar **Configuración→Actualización de búsqueda** para cambiar el modo de actualización a *Discontinuo* (el `Visualizador de Colores GNOME` le actualizará los colores parecidos solamente después de soltar el deslizador) o *Demorado* (el `Visualizador de Colores GNOME` actualizará los colores parecidos con un retraso de aproximadamente 1/2 segundo).

Selector de Colores GNOME - Favoritos

En adición a los colores de sistema, que están definidos en un extenso archivo de configuración y son mostrados en la ventana del Visualizador la aplicación también le permite definirse sus colores favoritos personales. Puede visualizar estos colores en la ventana *Favoritos*, vealo en Figura 9-18. Puede utilizar estos colores de la misma forma que los colores de sistema, arrastrándolos a la aplicación GNOME como el Panel GNOME o el Terminal GNOME para cambiar el color de fondo.

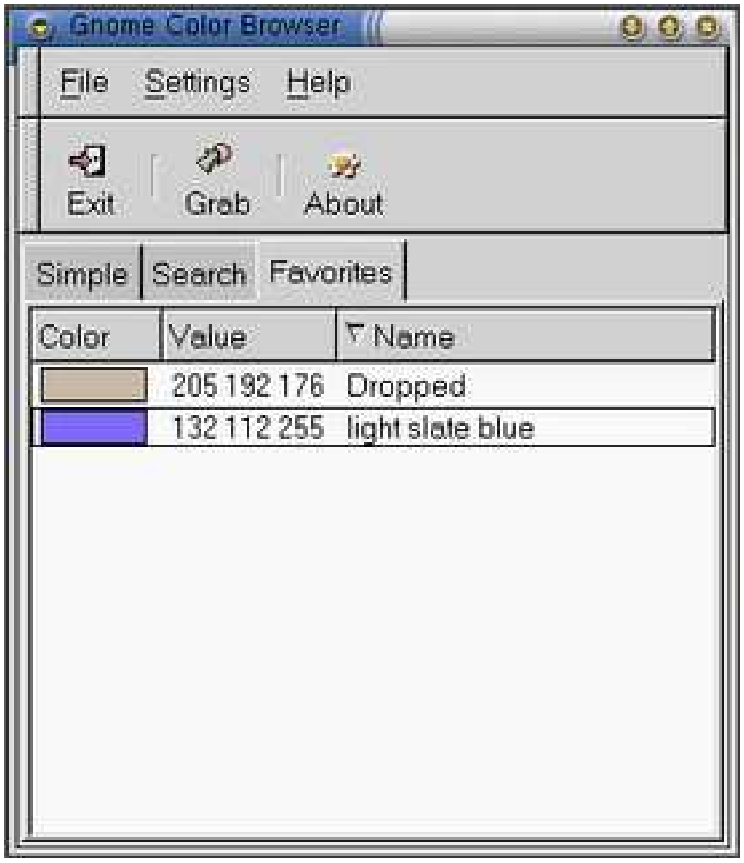


Figura 9-18. `Selector de Colores GNOME` Ventana Favoritos

Puede anadir un color a la lista de favoritos de varias formas. La primera, puede apretar el botón derecho del ratón en cualquiera de los colores de sistema en las ventanas *Simple* o *Buscar* y seleccionar **Anadir a favoritos** del menú **desplegable**. la segunda, puede utilizar arrastrar y dejar: si usted ha seleccionado la opción Al dejar→**Anadir a favoritos** en el menú **Configuración**, entonces arrastre un color de una fuente GNOME, como el selector de colores GNOME por defecto, en la ventana del `Visualizador de Colores GNOME` y automáticamente anade este color en la lista de favoritos. Finalmente, puede también especificar explícitamente los valores RGB para el color en la ventana de *Buscar*, entonces apriete el botón derecho del ratón en el rectángulo que muestra este color (a la derecha de los deslizadores RGB) y seleccione **Anadir a favoritos** del menú **desplegable**. De la misma forma, puede también anadir un color que haya cogido de la pantalla utilizando el botón **Coger** en la barra de herramientas.

Apretando el botón derecho del ratón en cualquier color en la ventana *Favoritos* aparece un menú **desplegable**, que le permite renombrar o eliminar el color.

Colores en el entorno de ventanas X

En el entorno de ventanas X, cada color es descrito mediante tres números, describiendo el contenido de rojo, verde y azul (como es conocido, cada color se puede obtener por combinación de estos tres colores primarios). Estos 3 valores son comúnmente llamados los valores RGB. Normalmente cada uno tiene un rango de valores de 0 a 255; por ejemplo, tripleta (0,0,0) es negro, (255,0,0) es rojo puro, y (255,255,255) es blanco.

El número total de posibles colores es por tanto $256 \times 256 \times 256 = 2^{24} = 16{,}777{,}216$. Por supuesto, el que su sistema sea capaz o no de mostrar todos estos diferentes colores depende de la configuración del entorno de ventanas X, que está limitado por las posibilidades de su placa de vídeo. Las más modernas placas de vídeo son capaces de mostrar todos estos colores; algunas placas más antiguas serán capaces de utilizar 2^{16}=64,536 colores (profundidad de color 16 bits) o incluso 2^{8}=256 colores (profundidad de color 8 bits). En este caso, el entorno de ventanas X aún utilizará tripletas como (234, 112, 243) para describir valores RGB, pero algunas de estas tripletas producirán colores idénticos. Más información acerca de los colores se puede encontrar en las páginas del manual del entorno de ventanas X.

Visor de archivos de texto

`Gless` es un programa para visualizar, pero no para modificar, archivos de textos. Es similar al programa GNU `less`.

Figura 9-19. Visor de archivos de texto

El `Visor de archivos de texto` puede ser ejecutado seleccionando **gless** del submenú Utilidades del **Menú Principal**, o ejecutando la orden **gless** en la línea de comandos.

Menús

La barra de menú, localizada en la parte superior de la Ventana Principal, aporta los comandos siguientes:

Archivo

Este menú contiene los comandos **Nueva Ventana** (**Alt-N**), **Abrir** (**Alt-A, F3**), **Guardar como** (**Alt-O**), **Cerrar** (**Alt-W**) y **Salir** (**Alt-Q**) Todas se explican ellas mismas.

Editar

Este menú contiene **Buscar** (**Alt-B, F6**), que abre una ventana de diálogo que le permite introducir la palabra a buscar, y **Buscar de nuevo** (**Alt-N, Shift-F6**), que busca la próxima aparición de la misma palabra.

Configuración

Este menú solamente contiene un comando, **Fuente constante** (**Alt-C, Ctl-F**), que conmuta la fuente de letras con que se visualiza el archivo entre fuente de ancho constate o fuente proporcional.

Ayuda

Este menú contiene los comandos

- **Manual —** enseña este manual
- **Acerca de —** muestra información básica acerca de `Gless`, como nombre del autor y número de versión.

Herramienta de búsqueda de GNOME

La `Herramienta de búsqueda de GNOME` es una utilidad para la búsqueda de archivos en su sistema. Puede realizar muchos tipos de búsqueda: por nombre de ficheros, por fecha de modificación, por el contenido de los ficheros, etc.

La herramienta de búsqueda puede ejecutarse seleccionando **Herramienta de búsqueda de GNOME** en el submenú **Utilidades** del **Menú principal**, o ejecutando el comando **gsearchtool** en la linea de ordenes.

Observe que la `Herramienta de búsqueda de GNOME` es solo una interfaz de los comandos UNIX **find**, **grep**, y **locate**. Estos comandos son extremadamente potentes, pero no muy fáciles de usar para los usuarios noveles. La `Herramienta de búsqueda GNOME` proporciona una interfaz fácil de utilizar para los usos mas habituales de estos comandos. Si necesita realizar algún tipo de búsqueda no previsto por la `Herramienta de búsqueda de GNOME` , posiblemente pueda conseguirlo desde la linea de órdenes, usando las opciones apropiadas de **find** y **grep**. En estos casos, debería leer las paginas de información de estos comandos, lo que podrá hacer usando el `visualizador de ayudas de GNOME`.

Herramienta de búsqueda de GNOME - Utilización

La `herramienta de búsqueda de GNOME` proporciona dos tipos de búsquedas: *búsqueda completa* y *búsqueda rápida*. La búsqueda completa es fiable y tiene muchas opciones pero puede resultar lenta. La búsqueda rápida usa técnicas especiales para acelerar la búsqueda; es mucho mas rápida, pero solo puede buscar por nombre de fichero, y nos es adecuada para una búsqueda completa. Esta sección describe el modo de búsqueda completa; la búsqueda rápida se describe en la sección de nombre *Herramienta de búsqueda de GNOME - Modo de búsqueda rápido*.

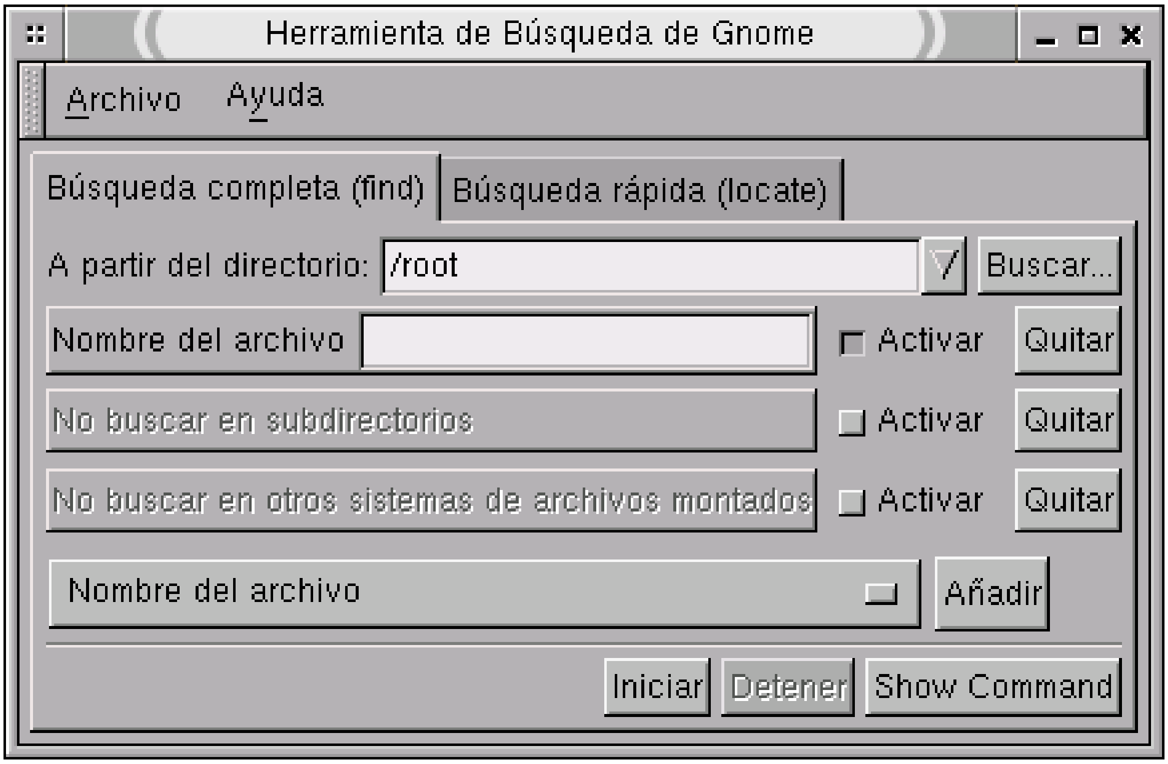


Figura 9-20. Ventana principal de búsqueda de la `Herramienta de búsqueda de GNOME`

Para iniciar una búsqueda, debe indicar a la herramienta de búsqueda de GNOME los criterios de búsqueda y el directorio donde iniciarla.

Por defecto, la búsqueda se inicia en el directorio de trabajo actual; si la `Herramienta de búsqueda de GNOME` se inicia desde el menú, entonces el directorio de trabajo actual es su directorio hogar. Puede cambiar el directorio de inicio tecleando cualquier ruta valida en el campo *Inicio en el directorio*, o seleccionando el directorio usando el botón **Buscar...**. Por ejemplo, para buscar en todos los ficheros de su sistema, teclee `/` en este campo (aviso: podría tardar *muchísimo* tiempo).

Por omisión, la `Herramienta de búsqueda de GNOME` busca también en los subdirectorios del directorio indicado; Puede inhibir esta funcionalidad, habilitado la opción *No buscar en los subdirectorios*. Para un control mas preciso, puede habilitar la opción *No buscar en sistemas de ficheros montados*, que excluirá de la búsqueda los subdirectorios que estén físicamente localizados (montados) en dispositivos o particiones distintas de la del directorio inicial — para mas detalles véase la sección de nombre *Herramienta de búsqueda de GNOME - Criterios de búsqueda*.

El único criterio de búsqueda presentado por defecto es el *Nombre de fichero*. Puede usar los comodines * (vale por cualquier secuencia de símbolos, incluida la secuencia nula) y ? (vale por cualquier símbolo unitario) en este campo. Por ejemplo, para encontrar todos los ficheros con la extensión `txt`, teclee **`*.txt`** en este campo; para encontrar todos los ficheros que empiecen por la letra D, teclee **`D*`** (aviso: ¡los nombres de ficheros dependen de las mayúsculas y minúsculas!). También puede especificar criterios de búsqueda mucho mas complicados — véase la sección de nombre *Herramienta de búsqueda de GNOME - Criterios de búsqueda*.

Una vez especificados los criterios de búsqueda y el directorio de inicio, pulse **Iniciar**. Esta operación tardará cierto tiempo (dependiendo del tamano del directorio y la velocidad del sistema), y una vez transcurrido se presentará una ventana con una lista de todos los ficheros que cumplan el criterio (puede estar vacía), como la mostrada en Figura 9-21. Si la búsqueda tarda demasiado, puede abortarla pulsando el botón **Detener**.

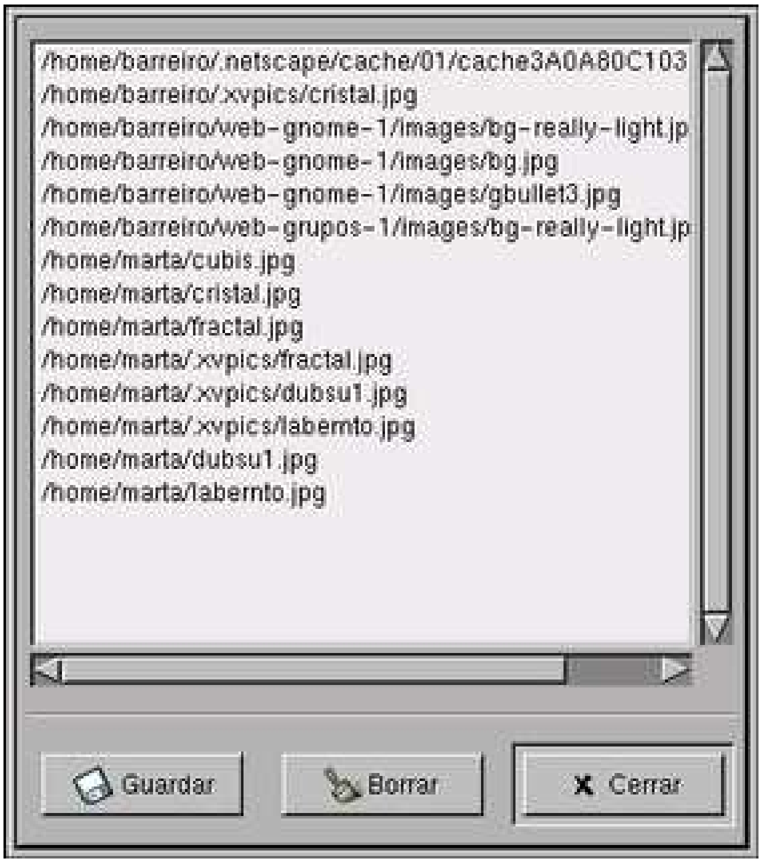


Figura 9-21. Ventana de resultado de la búsqueda de la `Herramienta de búsqueda de GNOME`

En la ventana de resultado de la búsqueda, puede realizar un doble clic sobre cualquier fichero para abrirlo. Tendrá el mismo efecto que hacer doble clic en ese fichero desde una ventana del gestor de ficheros — esto es, el fichero se abrirá usando la acción por omisión para ese tipo de fichero. Puede también guardar la lista de ficheros encontrados pulsando el botón **Guardar**. Se le preguntara el nombre del fichero en el que guardar la lista; la lista se guardará en un fichero de texto plano.

Herramienta de búsqueda de GNOME - Criterios de búsqueda

Además de las búsquedas simples de ficheros descritas anteriormente, la `Herramienta de búsqueda de GNOME` permite especificar otros criterios. Para hacerlo, deberá seleccionar el tipo de criterio apropiado de la lista desplegable (situada a la izquierda del botón **Anadir**), y pulsar **Anadir**. Esto anadirá este criterio a los ya existentes. La `Herramienta de búsqueda de GNOME` buscará los ficheros que cumplan *todos* los criterios especificados. Por ejemplo, Figura 9-22 muestra una búsqueda de todos los ficheros con extensión `txt` que fueron modificados durante los últimos 7 días y que contengan la palabra GNOME.

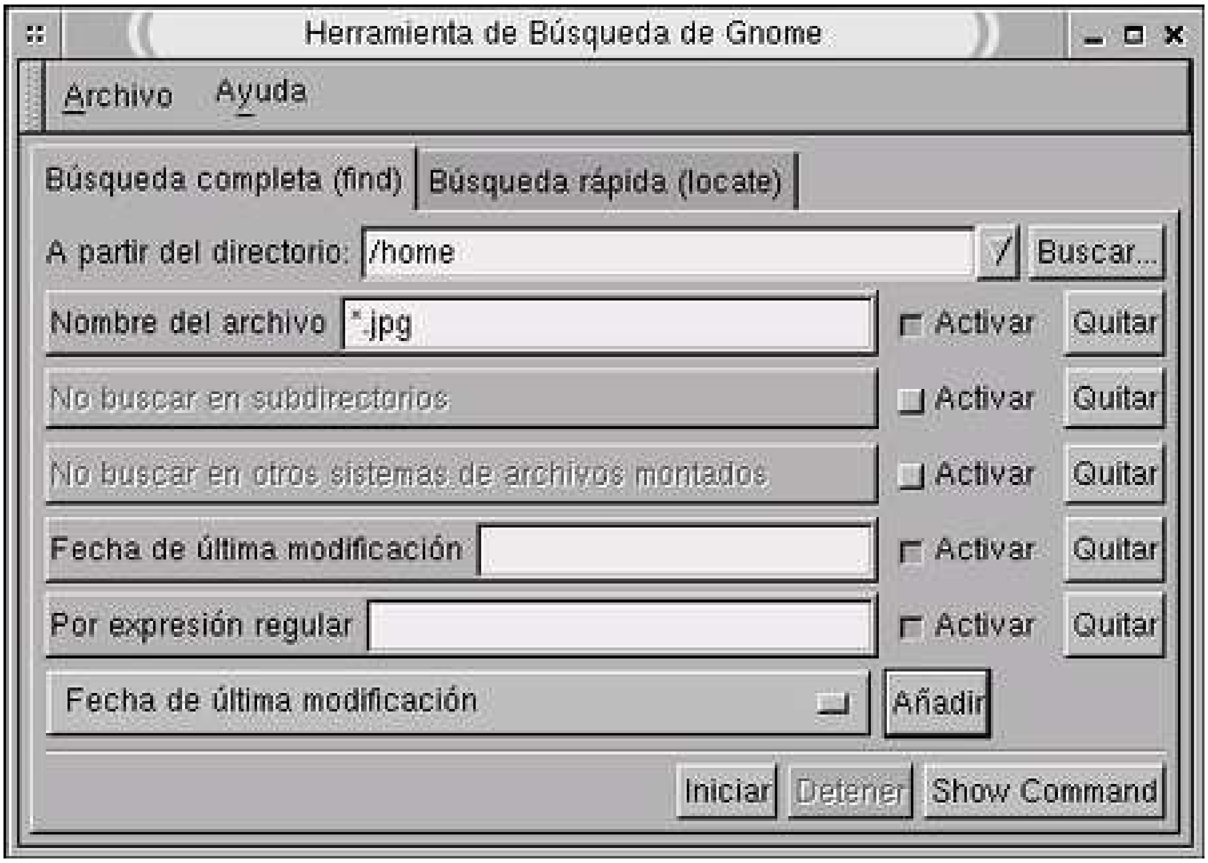


Figura 9-22. Sesión simple de búsqueda GNOME

Puede eliminar cualquier criterio de búsqueda previamente anadido pulsando el botón **Quitar** situado a su lado. Puede también deshabilitar temporalmente un criterio desactivando la casilla **Activar** situada a su lado.

A continuación se muestra una lista de todos los posibles criterios:

- *Nombre de fichero* — Búsqueda por nombre de fichero. Como de costumbre, puede usar los comodines * y ? en la búsqueda. Recuerde también que los nombres en Unix dependen de las mayúsculas y minúsculas.
- *No buscar en los subdirectorios* — si esta opción esta activada, la `Herramienta de búsqueda de GNOME` no buscará ficheros en los subdirectorios del directorio de inicio.
- *propietario del fichero* — busca por el nombre del usuario al que pertenecen los ficheros.

- *Grupo propietario del fichero* — busca utilizando el nombre del grupo al que pertenecen los ficheros.
- *Fecha de la ultima modificación* — busca fichero modificados en los últimos N días (para se mas precisos, durante las N*24 horas).
- *No buscar en sistemas de ficheros montados* — si esta opción esta activada, la `Herramienta de búsqueda de GNOME` buscará solamente en los subdirectorios que estén montados en el mismo dispositivo (disco) que el directorio de inicio. Por ejemplo, si el directorio de inicio es `/` y está montado en `/dev/hda` (primer disco duro), y tiene un subdirectorio `/home` montado en `/dev/hdb` (segundo disco duro), entonces no se buscará en `/home`. Esta opción puede ser útil para excluir ficheros en disco removibles (CD-ROM, disquetes) de la búsqueda.
- *Ficheros vacíos* — Este criterio lo cumplen los ficheros vacíos. Usados a menudo por los administradores de sistemas para el mantenimiento del sistema.
- *Propietarios o grupos no válidos* — lo cumplen ficheros que pertenecen a usuarios o grupos desconocidos para el sistema. Esta opción es útil para buscar ficheros pertenecientes a usurarios eliminados del sistema. Usado a menudo por los administradores de sistemas para el mantenimiento del sistema.
- *Excepciones en el nombre del fichero* — lo cumplen todos los ficheros a excepción de los indicados. Como anteriormente, puede usar comodines. Por ejemplo, si especifica en el campo `*~`, la `Herramienta de búsqueda de GNOME` excluirá de la búsqueda todos los ficheros que terminen con una tilde (~).
- *Correspondencia de texto simple* — lo cumplen todos los ficheros que *contienen* el texto dado. Dado que esta opción requiere la lectura del contenido de cada fichero, puede ralentizar significativamente la búsqueda. Nota: no puede usar comodines en esta opción.
- *Búsqueda por expresiones regulares* — lo cumplen todos los ficheros que *contienen* la expresión regular dada. Dado que esta opción requiere la lectura del contenido de cada fichero, puede ralentizar significativamente la búsqueda.
- *Búsqueda por expresiones regulares extendidas* — lo cumplen todos los ficheros que *contienen* la expresión regular extendida dada. Dado que esta opción requiere la lectura del contenido de cada fichero, puede ralentizar significativamente la búsqueda.

Para los que no estén familiarizados con el termino expresiones regulares, digamos simplemente que es una sintaxis extremadamente potente y flexible para patrones de comprobación de igualdad. A diferencia de las comprobaciones con simples comodines, permite realizar operaciones lógicas (y, o, no), indicar listas de símbolos a comprobar, chequeos de cadenas al principio de las lineas, y mucho mas. Puede encontrar una descripción detallada de las expresiones regulares y sus extensiones en la pagina de manual de `grep`. Los usuarios noveles encontrarán probablemente muy complicado su uso, pero para los más experimentados, las expresiones regulares resultan muy útiles.

Herramienta de búsqueda de GNOME - Modo de búsqueda rápido

Esta sección describe el modo de búsqueda rápido de la `Herramienta de búsqueda de GNOME`. Para usar este modo, cambie a la ventana *Búsqueda rápida (locate)*, mostrada en Figura 9-23.

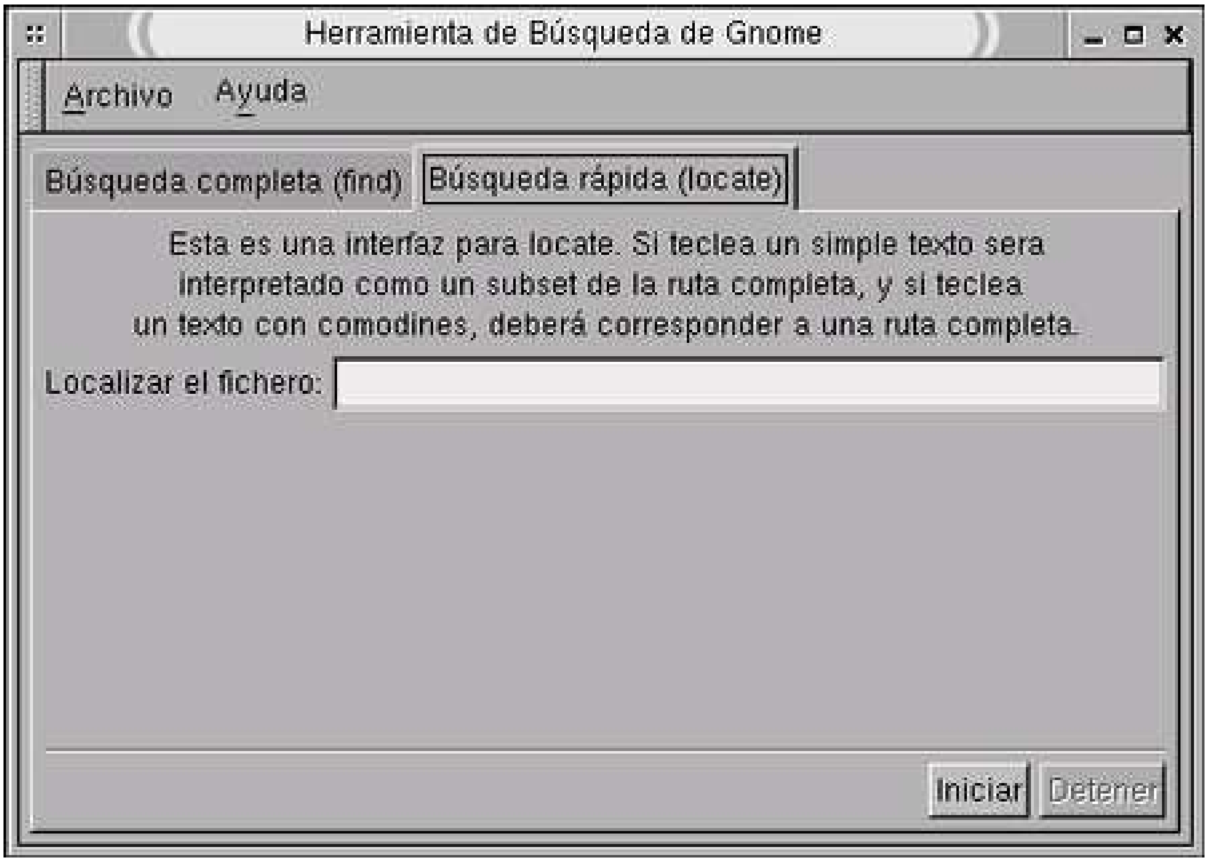


Figura 9-23. Ventana de búsqueda rápida de la `Herramienta de búsqueda de GNOME`

En el modo de búsqueda rápida, la `Herramienta de búsqueda de GNOME` no busca en ese momento un fichero en el disco — si no que usa una base de datos especial que contiene los nombres de todos los ficheros del sistema. Esto hace la búsqueda mucho mas rápida. Sin embargo, esto significa también que la única búsqueda que se puede hacer es la de nombres de ficheros. Más importante aún, esta búsqueda no encontrara ficheros que hayan sido anadidos después de la ultima actualización de la base de datos (en muchos sistemas, se actualiza diariamente, normalmente por la noche — , para mas información léase mas abajo).

Para localizar un fichero usando el modo de búsqueda rápido, simplemente teclee una parte del nombre del fichero en el campo *Buscar fichero*. Por ejemplo, para encontrar todos los ficheros cuyo nombre contenga la cadena "searchtool", teclee **`searchtool`** en ese campo. Esto mostrará también todos aquellos ficheros que contengan la cadena "searchtool"en su ruta completa — en particular, todos los ficheros localizados en el directorio `/usr/share/help/gsearchtool`.

Para restringir la búsqueda a un subdirectorio, puede usar el nombre del directorio en combinación con comodines. Por ejemplo, para hacer una búsqueda rápida de todos los ficheros con extensión `txt` en el directorio `/home/user`, teclee **`/home/user/*.txt`** en el campo *Buscar fichero*.

El modo de búsqueda rápido es actualmente una interfaz para el comando **locate**, así que si necesita una información más detallada, puede leer la pagina de manual apropiada.

La base de datos de "locate"

Esta sección discute la actualización de la base de datos usada para las búsquedas rápidas. A no ser que sea administrador de sistemas o sienta curiosidad, no necesita leerla.

En la mayoría de los sistemas, la base de datos usada por el comando **locate** (y por tanto, por el modo de búsqueda rápido de la `Herramienta de búsqueda de GNOME`), se actualiza de forma diaria, normalmente por las noches. Esta operación se realiza como una tarea **cron** — lea la página de manual de **cron** si no esta familiarizado con esta utilidad. Observe que si habitualmente apaga su ordenador por las noches, la base de datos no se actualizara. En ese caso, debería cambiar el momento de actualización por omisión, bien editando manualmente `/etc/crontab`, o bien usando una herramienta gráfica como `cromagnon`. Eso requiere privilegios de administración de sistema (root).

Puede también provocar la actualización de la base de datos de forma inmediata ejecutando el comando **updatedb**. De nuevo, esto requiere privilegios de administrador de sistema (root). Sin ninguna opción, reconstruye la base de datos completa, para todos los ficheros del sistema. Dispone también de muchas opciones para la linea de órdenes que permiten un ajuste fino (por ejemplo, indicándole que se salte ciertos directorios). Si necesita mas información, lea la pagina de manual de **updatedb**.

Visualizador "Stripchart" de GNOME

El programa de GNOME `gstripchart` muestra en forma gráfica varios parámetros especificados por el usuario en función del tiempo. Su uso principal es mostrar de forma gráfica los parámetros de rendimiento del sistema como carga CPU, uso CPU, tráfico de la red, y parecidos. Otros usos más ingeniosos se dejan como ejercicio para los usuarios interesados.

El programa `gstripchart` lee periódicamente datos de un archivo, extrae un valor, y muestra estos valores en uno de los diversos formatos disponibles. el formato por defecto es en forma gráfica similar a los gráficos de rendimiento de las grabadoras ("stripchart recorder"). de ahí su nombre, `gstripchart`.

En sistemas como Linux, en los que los parámetros del sistema están disponibles en formato leíble para las personas en el directorio /proc, el programa `gstripchart` es una herramienta de monitorización del rendimiento más elegante, similar pero no más versátil que el programa `xload`.

En lugar de estar limitado a un pequeno número de parámetros de rendimiento estándar, el programa `gstripchart` puede dibujar cualquier parámetro dependiente del tiempo que se pueda leer de un archivo o proceso. Esta habilidad para leer datos de un proceso proporciona un método muy versátil y fácil de utilizar para personalizar la configuración de los gráficos.

El programa `gstripchart` puede ser ejecutado seleccionando el elemento **Estadísticas** del submenú Utilidades del **Menú Principal**, o ejecutando el comando **gstripchart** en la línea de órdenes.

Usando "gstripchart"

Ya que el programa `gstripchart` se puede utilizar para dibujar casi cualquier parámetro de interés, la configuración por defecto produce una vista del parámetros de rendimiento, en curso, del sistema. Esta sección describe el uso básico del programa `gstripchart` con su configuración por defecto. Una descripción de como personalizar los parámetros que se muestran en el gráfico se proporciona más adelante en este mismo documento.

Visualizador "Stripchart" de GNOME - Utilización básica

Cuando ejecuta por primera vez el programa `gstripchart`, puede ver la ventana principal, como se muestra en Figura 9-24.

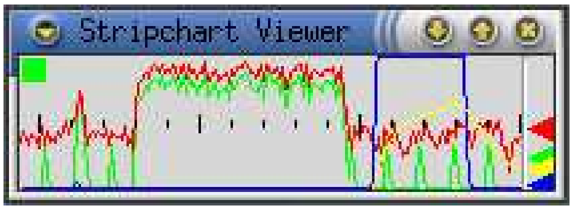
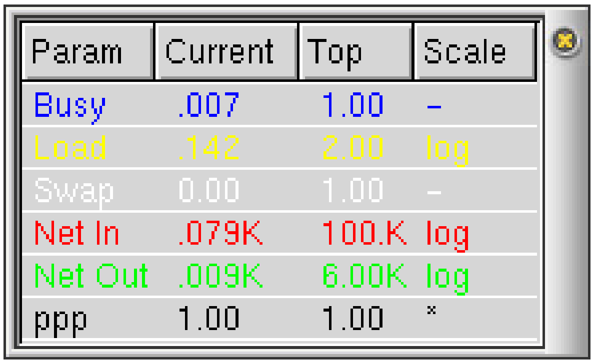


Figura 9-24. Visualizador "Stripchart Ventana Principal

En su configuración por defecto, el programa `gstripchart` crea una ventana de 200 por 50 píxeles que contiene dos elementos principales — un "gráfico"que se desplaza en la parte izquierda, y una serie de "lápices"en la derecha. Cuando se usa la configuración por defecto, hay un "lápiz"y un línea "gráfico"que muestra el valor actual y anteriores (valores del pasado reciente) del uso e la CPU en azul, de la carga (en promedio de un minuto) en amarillo, el porcentaje de uso del espacio de "swap"en blanco, y el volumen de tráfico de red inferior y superior en rojo y verde, respectivamente. Si una instancia PPP está activa, un luz verde indicadora se mostrará en la esquina superior izquierda de la ventana principal.

Apretando en la ventana principal del programa `gstripchart` con el botón del ratón se mostrará una ventana de valores numéricos. La ventana de valores numéricos corresponde a la ventana que se muestra en Figura 9-25.



Param	Current	Top	Scale
Busy	.007	1.00	-
Load	.142	2.00	log
Swap	0.00	1.00	-
Net In	.079K	100.K	log
Net Out	.009K	6.00K	log
ppp	1.00	1.00	*

Figura 9-25. Parámetros de gstripchart - Ventana de valores numéricos

Esta ventana proporciona un campo multilínea, una vista de texto del nombre, el valor actual, y el valor de la escala completa de cada uno de los parámetros dibujados. Se puede cerrar la ventana tanto apretando el botón **cerrar** en la barra del título de la ventana de valores numéricos, o apretando el segundo botón del ratón en la ventana principal.

Apretando en la ventana principal de `gstripchart` con el tercer botón del ratón se desplegará el menú **Aplicaciones** que contiene las opciones **Ayuda**, **Acerca...**, **Parámetros**, y **Salir**. Las opciones de menú **Ayuda** y **Acerca** muestran esta información de ayuda y el típico diálogo de acerca de..., respectivamente, y la opción **Salir** termina la ejecución del programa `gstripchart`. La opción **Parámetros** muestra una ventana que contiene un bloc de notas con una página describiendo los detalles de cada parámetro, como se muestra en Figura 9-26.

Figura 9-26. Ventana de parámetros de "Gstripchart"

Visualizador de "Stripchart" de GNOME - Preferencias

El programa `gstipchart` determina los parámetros a mostrar leyendo el archivo de configuración. El programa `gstripchart` busca el archivo de configuración en el orden siguiente:

- Primero, por el nombre de archivo especificado en la línea de comandos,
- luego, buscando el archivo llamado `gstripchart.conf` en el directorio actual de trabajo,

- luego, buscando el archivo llamado `.gstripchart.conf` en el directorio raíz del usuario,
- luego, el archivo llamado `/etc/gstripchart.conf`,
- y finalmente, buscando el archivo llamado `gstripchart.conf` en el directorio *CONFDIR*, que normalmente es o `/usr/share/gstripchart/` o `/usr/local/share/gstripchart/`.

Si no se encuentra ningún archivo de configuración, el programa mostrará un mensaje de error y terminará.

Visualizador "Stripchart" de GNOME - Opciones

Hay algunas opciones que se pasan por línea de comandos que se pueden usar para modificar la apariencia del programa. En adición a las opciones comunes de ayuda, utilización, versión, GNOME, Gtk y Sesión de Administración, las siguientes opciones específicas de "gstripchart"están disponibles:

—geometry *GEOMETRY−SPEC*

La especificación de la geometría estándar en entornos X Windows (X11) del formulario *WxH±X±Y*.

—config-file *FILENAME*

Especifica el archivo del que leer la información de la configuración, poniéndose el primero en el orden de búsqueda del archivo de configuración.

—chart-interval *UPDATE−INTERVAL*
—slider-interval *UPDATE−INTERVAL*

Especifica el intervalo de tiempo en segundos entre actualizaciones de la información. Si no se especifica, la ventana de visualización se actualiza cada 5 segundos y la ventana deslizante cada 0.2 segundos.

—chart-filter *TIME−CONSTANT*
—slider-filter *TIME−CONSTANT*

Especifica la constante de tiempo en segundos a actualizar en el filtrado para la información que se muestra. Un valor de la constante de tiempo de 0 segundos desactiva el filtrado, lo que provoca que el gráfico se visualiza a saltos. Una constante de tiempo con el mismo mismo rango de valores que el parámetro intervalo, descrito arriba, es normalmente una buena elección. Intervalos mucho más largos provoca que la actualización de datos sea demasiado lenta. Si no especifica este valor, el filtrado se desactiva de las dos ventanas.

—menubar

Añade una barra de menús en la ventana principal de la aplicación. Normalmente esta opción se omite, y el menú se despliega accionando el botón derecho del ratón en la ventana de visualización.

—omit-slider

Provoca la supresión de la ventana deslizante "slider".

—display-type *TYPE*

TYPE especifica el tipo de imagen a generar. El especificador *TYPE* ha de ser uno entre:

- gtk — usa el gráfico basado en gtk por defecto;
- applet — se ejecuta como aplique en el panel de GNOME.

Visualizador de "Stripchart" GNOME - Archivo de configuración

La apariencia del programa `gstripchart` está determinado por el contenido del archivo de configuración que lee cuando se arranca el programa. El archivo es localizado tal y como se describe en la sección de nombre *Visualizador de "Stripchart"de GNOME - Preferencias*

Este archivo de configuración contiene una serie de opciones de configuración de la aplicación que se describen en la sección de nombre *Opciones de configuración de la aplicación*, seguido de una serie de opciones de configuración de los parámetros que se describen en la sección de nombre *Opciones de configuración de los parámetros*, uno para cada parámetro a dibujar. Cada una de las líneas del archivo de configuración está formado por parejas "keyword:" value[a]l estilo RFC-822. Un texto de comentario se puede incluir en cualquier sitio poniendo el signo sostenido (#) en la primera columna de cada linea, y también se pueden usar líneas en blanco en cualquier lugar en que se considere oportuno para facilitar la lectura.

Aquí hay un ejemplo de la parte inicial de un archivo de configuración de `gstripchart`. Empieza (como deberían hacerlo todos los archivos) con un comentario describiendo el propósito del archivo. El comentario está seguido por tres opciones de configuración de la aplicación. El primero establece el intervalo del gráfico a 5.000 ("chart interval"), lo que hace que el gráfico se actualice cada 5 segundos. El siguiente, establece el intervalo de porción menor a 12 periodos de actualizaciones del gráfico, produciendo porciones en el gráfico de un minuto de tiempo. Finalmente, el intervalo de porción mayor se establece a 5 porciones menores, produciendo porciones de gráfico de 5 minutos.

```
#
# gstripchart.conf -
#   an example configuration file
#   for the GNOME stripchart program.
#

chart-interval: 5.000

minor_ticks: 12
major_ticks: 5
```

Las siguientes opciones de configuración de la aplicación están disponibles. Algunas son opcionales; algunas son únicamente utilizadas por ciertos tipos de gráficos; la mayoría tienen valores por defecto razonables, como se describe a continuación.

Opciones de configuración de la aplicación

El primer grupo de opciones proporcionan las mismas funcionalidades que las parámetros de la línea de comando que se han descrito en la sección anterior. Las opciones de este grupo se deben colocar al principio del archivo de configuración, antes de la sección de definición de los parámetros. Si un valor de uno de estas opciones se establece tanto en el archivo de configuración como en la línea de comandos, la línea de comandos tiene preferencia.

chart-interval: *`UPDATE-INTERVAL`*

slider-interval: *UPDATE−INTERVAL*

Especifica el intervalo de tiempo en segundos entre actualizaciones de los datos en la ventana del gráfico y en la ventana "slider" como se ha descrito en la sección de nombre *Visualizador "Stripchart" de GNOME - Opciones*.

chart-filter: *TIME−CONSTANT*
slider-filter: *TIME−CONSTANT*

Especifica la constante de tiempo a usar en el filtrado de los datos que se muestran en las ventanas del gráfico y deslizante ("slider") tal como se ha descrito previamente en la sección de nombre *Visualizador "Stripchart" de GNOME - Opciones*.

menu: *YES−OR−NO*

Añade o omite la barra de menú de la aplicación en la ventana principal.

slider: *YES−OR−NO*

Añade o omite dibujar el "lápiz" en la ventana principal.

minor_ticks: *INTERVAL−COUNT*

Establece el número de píxeles (intervalo de actualización) entre marcas de porciones menores en los gráficos de tipo "gtk" o "aplique".

major_ticks: *INTERVAL−COUNT*

Establece el número de píxeles (intervalo de actualización) entre marcas de porciones mayores en los gráficos de tipo "gtk" o "aplique".

Opciones de configuración de los parámetros

La segunda parte del archivo de configuración de `gstripchart` contiene una serie de grupos que describen los parámetros, un grupo para cada parámetro que se muestra en el gráfico. Cada grupo, que describe un parámetro, se encapsula con el par de líneas "begin"y "end"conteniendo el resto de líneas de definición del parámetro. Además de las sentencias "begin"y "end", cada grupo debe contener una sentencia "equation", que determina el valor a mostrar, y la sentencia "colorº "lights"que determina el formato del dibujo del parámetro.

Por ejemplo, un ejemplo sencillo de definición de un parámetro sería la siguiente definición del parámetro de carga promedio del sistema.

```
# Load - display the system one minute load average

begin: Load
  color: yellow
  equation: $load_1m
end: Load
```

Las siguientes opciones están disponibles para definir el formato del dibujo de cada parámetro.

begin: *[PARAMETER−NAME]*
identifier: *[PARAMETER−NAME]*

Empieza el bloque de definición del parámetro, y asigna el nombre al parámetro. Esta línea *debe* ser la primera línea de la definición del parámetro.

Las palabras clave "begin" y "identifier" son sinónimos. El *PARAMETER-NAME* es opcional, pero si se suministra se debe usar también *PARAMETER-NAME* en la sentencia "end" correspondiente.

end: *[PARAMETER-NAME]*

Cierra el bloque de definición del parámetro que empieza por la palabra clave "begin" o "identifier". El *PARAMETER-NAME* debe corresponder al *PARAMETER-NAME* informado en la sentencia "begin" correspondiente.

equation: *STRING*

La fórmula utilizada para obtener el valor a dibujar para este parámetro.

El valor es obtenido evaluando la línea "equationüsando el valor de este campo. El primer valor (o el único) es escribe $1, el siguiente $2, y así. La diferencia en los valores del campo entre la última y la actual iteración se escribe ~1, ~2, y así los demás. El tiempo transcurrido en segundos entre la última y la actual iteración es ~t. El intervalo de actualización requerido es $i, y delta (que debería ser siempre 0) es ~i.

Los operadores aritméticos usuales — suma (+), resta (-), multiplicación (*), división (/), y resto (%) — están disponibles, pudiendo agrupar subexpresiones con paréntesis.

color: *COLOR-NAME*

Determina el color a utilizar a la hora de dibujar el parámetro. El nombre del color y sus valores RGB son tomados de X11/rgb.txt.

filename: *FILENAME*

El archivo del que se lee el valor del parámetro. Cuando el nombre del archivo empieza por "|", los datos se leen de la cola.

En cada iteración, el valor a dibujar es obtenido para cada parámetro en el archivo de configuración. El archivo con nombre obtenido de la línea "filename"es abierto – tanto como una cola si el archivo empieza con el carácter (|), o como un archivo normal en los demás casos – y una linea es leída.

Si un patrón de búsqueda está especificado, se van leyendo líneas del archivo hasta encontrar el patrón en cualquier lugar de la línea. Esta línea se divide en una serie campos separados por espacios, cada uno de los cuáles se interpreta como un número real.

lights: *COLOR-NAME [, COLOR-NAME...]*

Si el bloque de definición contiene la línea "lights:" en lugar de la línea "color:", el parámetro no será dibujado. En su lugar, un pequeño recuadro en uno de los colores suministrados será dibujado cerca de la esquina superior izquierda del gráfico. El color utilizado se basa en el valor del parámetro. Un valor inferior a 0.5 deja el recuadro, la "luz", en color negro; un valor entre 0.5 y 1.5 lo dibuja en el primer color; un valor entre 1.5 y 2.5 lo dibuja en el segundo color; y así sucesivamente para tanto colores como se suministren en la línea "lights:".

pattern: *STRING*

El patrón de búsqueda que identifica la línea de la que se obtendrá el valor del parámetro. Si no define ningún parámetro, la primera línea del archivo será utilizada.

scale: *LOG-OR-LINEAR*

Especifica si se utiliza la escala lineal o logarítmica cuando se dibuja el valor del parámetro.

maximum: *NUMBER*

Es el valor máximo que se utiliza en el gráfico para este parámetro. Si un valor excede este máximo será dibujado como este valor máximo. Si se omite esta opción, se toma el valor por defecto de 1.0.

minimum: *NUMBER*

Es el valor mínimo que se utiliza en el gráfico para este parámetro. Cualquier valor inferior a este mínimo será dibujado como este valor mínimo en la parte inferior del gráfico. Si se omite, se toma el valor de defecto 0.0.

active: *YES-OR-NO*

Si un parámetro es marcado como "active: no", no será dibujado. Esto proporciona un mecanismo para desactivar un parámetro sin eliminarlo del archivo de configuración.

Visualizador "Stripchart" de GNOME - Valores libgtop

Normalmente, el programa `gstripchart` es creado con la librería "libgtop"incorporada. la librería libgtop proporciona un método portable y suficientemente estándar de acceder a los parámetros de rendimiento del sistema. Este es el método preferido de obtener los valores a dibujar.

Los siguientes parámetros de la librería libgtop están disponibles:

- CPU Statistics — cpu_total, cpu_user, cpu_nice, cpu_sys, cpu_idle, and cpu_freq
- Memory Statistics — mem_total, mem_used, mem_free, mem_shared, mem_buffer, mem_cached, mem_user, mem_locked
- Swap Statistics — swap_total, swap_used, swap_free, swap_pagein, swap_pageout
- Uptime Statistics — uptime, idletime
- Loadavg Statistics — load_running, load_tasks, load_1m, load_5m, load_15m
- Network Statistics — net_pkts_in, net_pkts_out, net_pkts_total, net_bytes_in, net_bytes_out, net_bytes_total, net_errs_in, net_errs_out, net_errs_total

  Observer que estos valores de los estadísticos de la red no utilizan la librería libgtop. En su lugar, son leídos directamente de /proc/net/dev, y están solamente disponibles en Linux.

Estos parámetros son valores enteros largos con signo ("signed long integer"), excepto para uptime, idletime, y los cinco valores de carga del sistema que son valores reales.

Gfloppy

El programa `GFloppy` es una simple utilidad para formatear disquetes ("floppy disk") para Linux. Puede que necesite formatear los disquetes cuando son nuevos.

Para ejecutar `GFloppy`, seleccione **gfloppy** del submenú Utilidades del **Menú Principal**, también se puede acceder apretando el botón derecho del ratón encima del icono del disquete en su escritorio y seleccionando Formatear Floppy o escribiendo **gfloppy** en la línea de comandos.

GFloppy - Utilización

Cuando se ejecuta `GFloppy` se abre la Ventana principal, que se muestra en Figura 9-27.

Figura 9-27. `GFloppy` - Ventana principal

No olvide insertar un disquete no protegido contra escritura.

> **AVISO**
>
> ¡GFloppy destruirá todos los archivos en su disquete! No formatee disquetes que contengan archivos que desee conservar.

Seleccione su tipo de sistema de archivos. Si tiene que usar el disquete en entornos Windows o DOS, seleccione **DOS (FAT 16)**. En otro caso, seleccione **Linux nativo (ext2)**, aunque que es técnicamente superior, no podrá ser utilizado en la mayoría de equipos no Linux.

GFloppy tiene que conocer la "densidad"del disquete (capacidad de datos que puede contener). Hoy en día, la mayoría son de alta densidad, 1.44 MB y 3.5".

El formato rápido no comprueba que el disquete tenga "bloques"defectuosos, pero es considerablemente más rápido. Por lo tanto, si no ha formato su disquete con anterioridad, o sospecha que es defectuoso, es preferible utilizar el formato más lento y estándar.

Ahora, apriete el botón **Formato** para empezar a formatear su disquete, tal como se muestra en la siguientes imágenes.

Figura 9-28. Formateando...

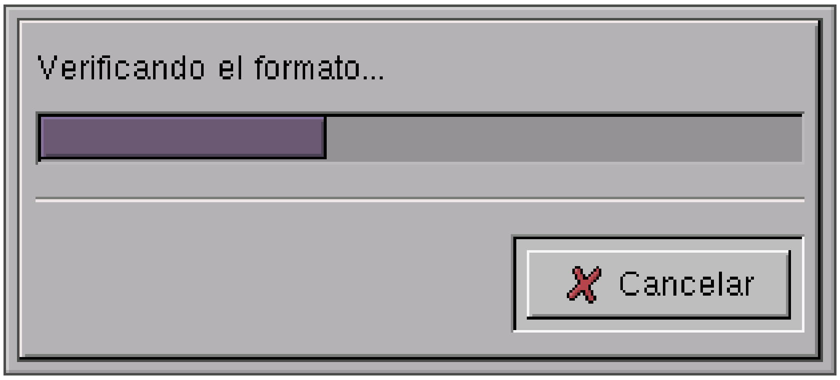


Figura 9-29. Verificando...

Aunque seleccione **Formato rápido**, GFloppy verificará los "bloques"defectuosos en su disquete. Si encuentra alguno, su disquete será devuelto y deberá ser remplazado.

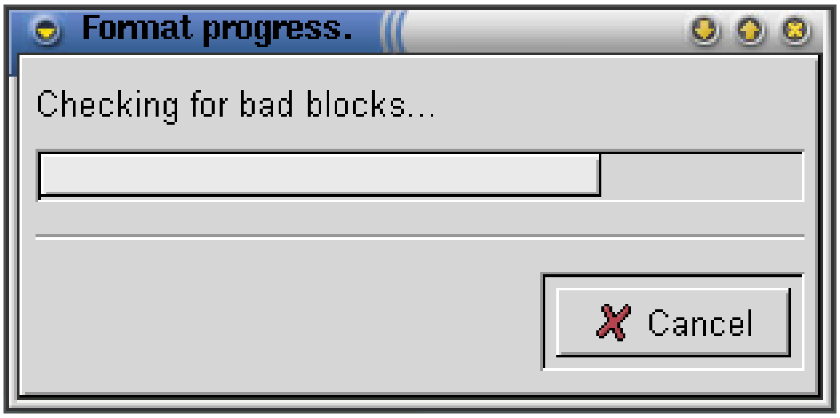


Figura 9-30. Verificando bloques defectuosos...

Si todo ha ido bien, GFloppy le mostrará un mensaje conforme el proceso ha finalizado correctamente (Figura 9-31), y le pedirá so desea formatear otro. Si aprieta **Si**, GFloppy le situará de vuelta en la ventana principal, de otro modo el programa terminará.

Figura 9-31. Operación completada

Figura 9-32. ¿Formatear otro?

GFloppy - Problemas

Si olvida insertar un disquete para el formato lento, GFloppy le mostrará Figura 9-33.

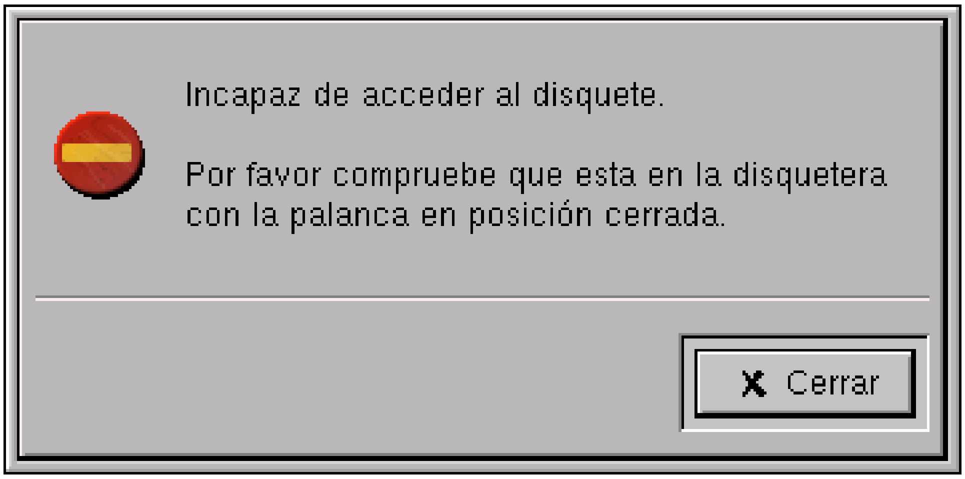


Figura 9-33. No hay disquete

Si GFloppy muestra Figura 9-34 en el formato lento, su disquete está protegido contra escritura. Para desproteger su disquete contra la escritura, sáquelo, y gírelo. Los disquetes estándar de 3.5"tienen una pequena pestana negra en la esquina superior izquierda - muévalo hacía abajo hasta que cubra el agujero. Si su disquete de 3.5"no tiene la pestana negra, es un disquete de protección permanente contra escritura, y debe utilizar otro disquete.

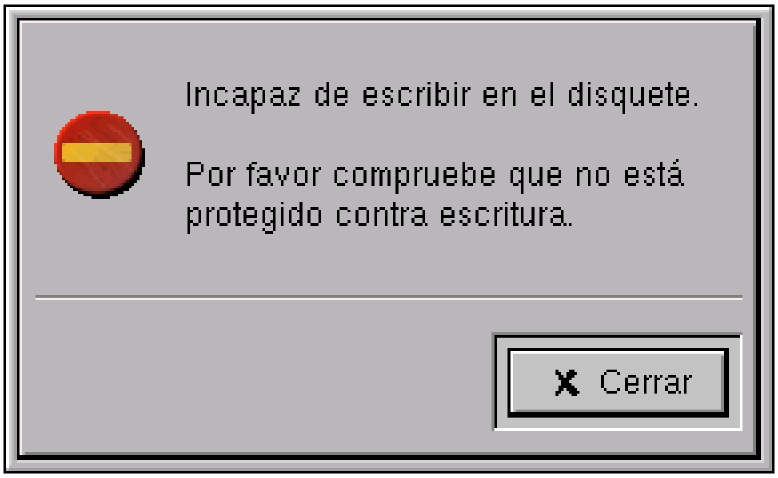


Figura 9-34. Protección contra escritura

Si ejecuta el formato rápido, GFloppy le mostrará el mensaje Figura 9-35 si se olvida de insertar el disquete, o si está protegido contra escritura.

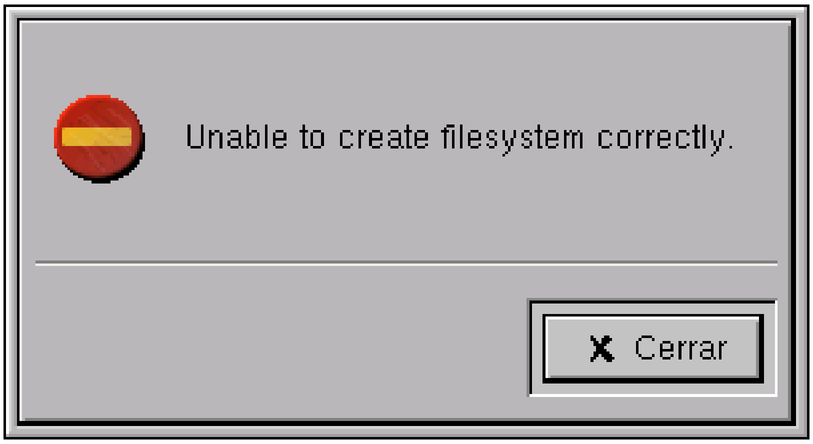


Figura 9-35. Formato rápido - no hay disquete o protegido contra escritura

Si no puede escoger formatear disquetes con formato DOS, como se muestra en Figura 9-36, necesita instalar `mtools`.

> **TIP:** En un sistema basada en paquetes RPM, como Red Hat, puede instalar `mtools` utilizando el programa `GnoRPM`, desde el submenú Sistema de la **Ventana principal**.

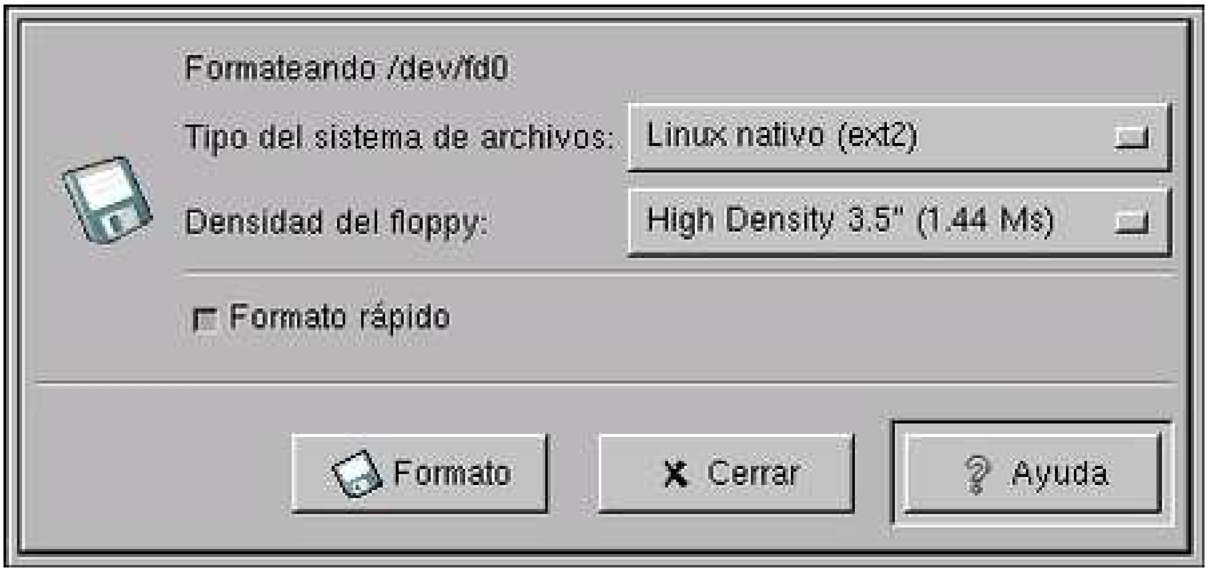


Figura 9-36. No se puede formatear disquetes de tipo DOS

Aplicaciones

GNOME Time Tracker es la única utilidad en el paquete `gnome-utils` que aparece debajo del ítem **Aplicaciones** del **Menú Principal**.

Introducción a GNOME Time Tracker

Que es GNOME Time Tracker?

`GNOME Time Tracker` es un programa para manejar el flujo de trabajo y llevar la cuenta del tiempo dedicado a un proyecto. `GNOME Time Tracker` puede ser de gran ayuda una vez se ha aprendido a manejar eficazmente. Se puede utilizar para optimizar el trabajo y decidir si se consume mucho tiempo en tareas sin importancia. Se pueden contar las horas que se dedican a un proyecto que se mide por horas. Se pueden descubrir muchas otras maneras de sacar provecho de `GNOME Time Tracker`.

`GNOME Time Tracker` puede ser iniciado seleccionando **Herramienta de Time Tracking** del submenú Aplicaciones dentro del **Menú Principal**, o bien ejecutando el comando **gtt** en la línea de comandos.

Uso de GNOME Time Tracker

`GNOME Time Tracker` puede ser usado para llevar la cuenta del tiempo que se dedica a diferentes tareas. Para ello se definen diversos proyectos y, según avanza el dia, vas informando a `GNOME Time Tracker` de los proyectos en los que se trabaja. Así queda grabada información sobre cuánto tiempo se dedica a cada proyecto por dia, el tiempo total dedicado a cada proyecto, y la cantidad total de tiempo registrada entre todos los proyectos por dia.

Desafortunadamente, `GNOME Time Tracker` no es especialmente inteligente: el cronónometro no se para cuando te tomas un respiro para jugar una rápida partida de solitario que se convierte en varias horas de distracción. Cuando termines de trabajar en un proyecto, asegúrate de parar el cronómetro, pinchando en el botón **Cronómetro** o usando **Parar** del menú **Cronómetro**. Mientras te acuerdes de esto, tu trabajo se registrará fielmente. Se puede, sin embargo, modificar los tiempos desde el diálogo Propiedades si son incorrectos. Ver para más información.

`GNOME Time Tracker` puede informarte de los tiempos de tu proyecto de varias maneras. Para cada proyecto, se mantiene un cronómetro para la cantidad de tiempo dedicada durante el dia, y cuanto tiempo se ha dedicado en total. Además, `GNOME Time Tracker` cuenta cuanto tiempo se ha dedicado a todos los proyectos en todo el dia. Este último número es el que se muestra en la esquina inferior izquierda de la barra de estado.

Cuando se inicia por primera vez `GNOME Time Tracker`, se ve la Ventana principal, como en la figura .

Figura 9-37. Ventana principal de GNOME Time Tracker

La ventan principal se compone de cuatro áreas. Hay una barra de menú (ver) y una barra de herramientas (ver) en la parte superior de la ventana, una barra de estado (ver) en la parte inferior, y entre ambas, una lista desplazable de proyectos (ver). Cuando se inicia por primera vez `GNOME Time Tracker`, este área muestra exactamente un proyecto llamado "vacío".

> **Truco:** Se puede adaptar la apariencia de la ventana princiapl en el diálogo de preferencias. Ver para más información sobre cambios en la barra de herramientas,

lista de proyectos, y ventana de tiempo.

GNOME Time Tracker Menus

Casi todos los menús en `GNOME Time Tracker` tienen un atajo o una tecla aceleradora. Los atajos aparecen a la derecha detrás del nombre del item en los menús.

La barra de menú se compone de cuatro de cuatro menús: **Archivo**, **Editar**, **Cronómetro** y **Ayuda**.

Archivo

Este menú contiene los siguientes comandos:

— Nuevo Proyecto (**Ctrl-N**) Nuevo Proyecto lanza el diálogo Nuevo Proyecto de forma que se puede crear un nuevo proyecto.

— Recargar Archivo de Configuración (**Ctrl-L**) Esta opción carga la última versión salvada del archivo de configuración, `$HOME/.gnome/gtt`. Este archivo es salvado cada vez que se sale de `GNOME Time Tracker`, y contiene información sobre tus proyectos y preferencias. Si eliges este ítem de menú, tus proyectos retornan al estado en que se encontraban la última vez que se salvó el archivo de configuración.

— Guardar Archivo de Configuración (**Ctrl-S**) Esta función guarda información sobre tus proyectos y preferencias en el archivo de configuración `$HOME/.gnome/gtt`. `GNOME Time Tracker` guarda esta información automáticamente cada vez que sales de la aplicación, y lo intenta incluso cuando la aplicación falla. De todos modos, no hace ningún dano guardar tu información de vez en cuando.

— Salir (**Ctrl-Q**) Para salir de `GNOME Time Tracker`. Al salir se guardan automáticamente los datos del proyecto y se actualiza el fichero de registro.

Editar

Este menú contiene los siguientes comandos: **Cortar** (**Ctrl-X**) — Remueve un ítem de la lista de proyectos, y lo guarda en memoria por si quieres pegarlo en otro sitio.

Copiar (**Ctrl-C**) — Duplica el proyecto seleccionado, copiándolo a memoria.

Pegar (**Ctrl-V**) — Sitúa el proyecto en memoria en la lista de tareas. Los proyectos son insertados antes del ítem seleccionado. Si no hay ningún ítem seleccionado, aparecen al final de la lista.

Borrar Contador Diario — Esta función es una forma rápida de borrar el contador diario para el proyecto actualmente seleccionado. Puedes usarlo si quieres cronometrar un un proceso más de una vez. Es útil, también, si quieres saber cuanto dura una conexión PPP a Internet, o para calcular tiempos de compilación y otras tareas repetitivas. Este comando no afecta al cronómetro global.

Propiedades... — Esta opción abre el diálogo Propiedades para el proyecto seleccionado. Aquí se pueden ver y editar el nombre, la descripción, y los tiempos del proyecto. Es la misma acción que el botón **Props** en la barra de herramientas. Ver para más información.

Settings

Este menú contiene sólo un commando: **Preferencias**, que lanza el Diálogo de Preferencias. Ver para más información.

Cronómetro

Este menú contiene los siguientes comandos: **Iniciar** (**Ctrl-A**) **—** Inicia el cronómetro del proyecto seleccionado.

Parar cronómetro (**Ctrl-Z**) **—** Para el cronómetro.

Conmutar Cronómetro (**Ctrl-T**) **—**Este ítem conmuta el cronómetro entre encendido y apagado.

Ayuda

Este menú contiene los comandos: **Manual —** Muestra este manual.

Introducción — Muestra la introducción a este manual y a `GNOME Time Tracker` en general.

Trabajar con GTT — Muestra la sección del manual acerca de trabajar con `GNOME Time Tracker`.

La Ventana Principal — Ayuda sobre la ventana principal.

Diálogos — Información sobre los diversos cuadros de diálogo que se muestran en `GNOME Time Tracker`.

Acerca de — Muestra información sobre el autor y el copyright de `GNOME Time Tracker`.

Barra de herramientas de GNOME Time Tracker

La barra de herramientas es otra forma de acelerar las operaciones más frecuentes en `GNOME Time Tracker`. Cada uno de los iconos que contiene es un atajo a una de las funciones del menú. Por defecto, los botones son:

- **Nuevo**, abre el diálogo Nuevo Proyecto.
- **Props**, abre el diálogo Propiedades.
- **Cronómetro**, conmuta el cronómetro entre encendido y apagado.
- **Prefs**, abre el diálogo Preferencias.
- **Manual**, abre este manual.
- **Salir**, sale de `GNOME Time Tracker`.

Se puede elegir qué funciones aparecen en la barra de herramientas desde el diálogo Preferencias. Ver para más información.

GNOME Time Tracker Project List

La lista de proyectos contiene una lista de todos los proyectos e indica cual está activo en cada momento. También muestra los atributos de cada proyecto. Se pueden modificar estos atributos mediante el diálogo Preferencias (ver).

¿Qué es un Proyecto?

Un proyecto consiste de lo siguiente:

- Un título, mostrado en la lista de proyectos.
- Un cronómetro *diario*, que es inicializado automáticamente cada dia, y se puede poner a cero a voluntad.
- Un cronómetro de *tiempo total*, que cuenta la cantidad total de tiempo empleada en el proyecto.
- Una breve descripción del proyecto.

El Estado de un Proyecto

Un proyecto tiene dos estados, seleccionado y deseleccionado. Sólo se puede seleccionar un proyecto a la vez.

Si no hay ningún proyecto seleccionado, no pasa nada.

Si hay un proyecto seleccionado, pero el cronómetro no esta corriendo, el comando del intérprete de comandos select-project ha sido ejecutado pero no ha terminado. Sin embargo no se hace ninguna modificación al fichero de registro.

Si se selecciona un proyecto y el cronómetro esta corriendo, el comando es ejecutado y y el fichero de registro actualizado.

Esto puede resultar confuso al principio, pero en combinación con los comandos del intérprete (ver) se pueden usar los cambios de estado para mantener registros más exactos y comprensibles.

Ejemplo 9-1. Usando los Estados de Proyecto

He configurado los comandos del intérprete de `GNOME Time Tracker` para actualizar mi archivo `.proyecto` cuando selecciono o cambio de proyecto. No quiero modificar el archivo si sólo me estoy tomando un pequeno descanso. Por eso, cuando me levanto a por café, paro el cronómetro en vez de deseleccionar el proyecto. Esto hace que no se incluya en el archivo `.proyecto` el tiempo que he estado ausente.

Trabajar con la lista de Proyectos

La lista de proyectos esta localizada en el área central de la ventana principal. Aquí se muestra la lista de proyectos y cual de ellos se encuentra seleccionado. Cada línea corresponde a un proyecto, y muestra el tiempo total y el diario que ha sido registrado, así como también el título y la descripción.

Se puede seleccionar un proyecto pinchando en él con el botón izquierdo del ratón. Pulsando el botón izquierdo de nuevo sobre un proyecto seleccionado, lo deselecciona. Sólo se puede tener un proyecto seleccionado a la vez.

Para obtener un menú desplegable del proyecto, pinchar sobre él el botón derecho del ratón. Si el proyecto no estaba seleccionado, se seleccionará, y se mostrará el menú **Editar**.

Barra de estado de GNOME Time Tracker

El primer campo de la barra de estado muestra la suma del tiempo diario de todos los proyectos. Si el contador diario no se inicializó, se muestra el tiempo total trabajado durante el dia en los proyectos..

El segundo campo contiene el título del proyecto seleccionado. si no hay ninguno seleccionado, se puede leer: `Ningún proyecto seleccionado`.

La esquina derecha de la barra de estado contiene un pequeno reloj si el cronómetro está corriendo. Si el cronómetro esta parado, el espacio aparece en blanco.

Personalización de GNOME Time Tracker

para cambiar los valores por defecto, seleccione el comando **Preferencias** en el menú **Settings**. Ésto lanza el diálogo Preferencias, mostrado en . Hay dos grupos de preferencias en la ventana.

Figura 9-38. `GNOME Time Tracker` Diálogo de Preferencias

El Grupo de Preferencias de la Barra de Herramientas

Este grupo contiene dos secciones de botones: *Barra de herramientas* y *Segmentos de la Barra de Herramientas*

- La *Barra de Herramientas* contiene las siguientes opciones:

  Mostrar iconos de la Barra de Herramientas

  Mostrar Textos de la Barra de Herramientas

  Mostrar Trucos

Con ellas se determina si los iconos y sus descripciones se muestran en la barra de herramientas, y si se muestran indicaciones sobre los botones cuando se pasea el ratón sobre ellos.

- Las opciones de *Segmentos de la Barra de Herramientas* determinan cuales de los botones de atajo se muestran en la barra:

  Mostrar 'Nuevo'

  Mostrar 'Guardar', 'Recargar'

  Mostrar 'Cortar', 'Copiar', 'Pegar'

  Mostrar 'Propiedades'

  Mostrar 'Cronómetro'

  Mostrar 'Preferencias'

  Mostrar 'Salir'

Otros Settings

Hay tres secciones en el grupo **Misc**.

Mostrar

La opción Mostrar contiene a su vez tres opciones:

- *Mostrar Segundos*
- *Mostrar Barra de Estado*
- *Mostrar Cabecera de Tabla*

Con ellos se selecciona si los segundos aparecen con el cronómetro, y si la barra de estado y la cabecera de tabla aparecen en la Ventana Principal

Comandos del Intérprete

Dos comandos del intérprete son ejecutados por `GNOME Time Tracker`. Uno es ejecutado cuando se cambia de proyecto y el otro cuando se deselecciona un proyecto o se sale de la aplicación.

- *Comando para Cambiar de Proyecto*: Este comando del intérprete se ejecuta cada vez que se selecciona un proyecto que había sido previamente deseleccionado. Si se usa `%s` en este comando, `GNOME Time Tracker` reemplaza automáticamente áquel con el título del proyecto seleccionado. Yo uso el siguiente campo para actualizar mi archivo de `proyecto`: **`echo '%s' >~/.project`**

- *Ningún Comando de Proyecto* Este comando del intérprete se ejecuta cada vez que se deselecciona un proyecto o se sale de `GNOME Time Tracker`. Para completar el ejemplo anterior, yo uso este comando: **`rm -f ~/.project`**

Preferencias del archivo de Registro

El área de Preferencias del archivo de Registro contiene una opción **Usar archivo de Registro**, que determina si se usa un archivo de registro, y además las siguientes entradas de texto, que gobiernansu comportamiento:

- *Nombre de Archivo* Determina la ruta y el nombre del archivo de Registro. Ésta debería ser la ruta completa y el nombre de archivo, sin variables de entorno como $HOME o ~.
- *Principio de Entrada* Ésta es la cadena que marca el principio de una entrada larga. Puede incluir las mismas variables que *Fin de Entrada*.
- *Fin de Entrada* Ésta cadena marca el final de una entrada larga. Tanto ésta cadena coma la de *Principio de Entrada* pueden contener las siguientes variables:
  - `%t` — El título del proyecto.
  - `%d` — El título del proyecto.
  - `%t` — La descripción del proyecto.
  - `%T` — El tiempo total registrado para el proyecto, en el formato Horas:Minutos:Segundos.
  - `%h` — El número de horas registradas en el proyecto en el dia.
  - `%H` — El número de horas dedicadas al proyecto en el dia, en dos dígitos.
  - `%m` — El número de minutos empleados en el proyecto en el dia.
  - `%M` — El número de minutos empleados en el proyecto en el dia (00-59).
  - `%s` — El número de segundos dedicados al proyecto en el dia.
  - `%S` — El número de segundos empleados en el proyecto en el dia (00-59).
- *Tiempo de espera en segs* — Este valor representa el tiempo mínimo que un proyecto debe permanecer seleccionado antes de ser registrado. Ésto es útil si no se quiere registrar tareas muy cortas o si se pincha en un proyecto por equivocación. Por ejemplo, supongamos que se quiere empezar a trabajar en una carta a un amigo y se selecciona el proyecto (*Carta a Juan*), pero ésto te recuerda que todavía tienes que preparar una lista de regalos de Navidad (Juan te ha pedido que le des ideas). Entonces, cambias al proyecto *Regalos de Navidad*. No te gustaría que el proyecto *Carta a Juan* apareciese en tu archivo de registro, porque realmente no has empezado todavía. Te sugiero que configures este valor a 10 segundos.

Truco: Un proyecto no será registrado hasta que se salga de `GNOME Time Tracker`, se cambie a otro proyecto o se deseleccione el proyecto. No extranarse si al mirar en el archivo de registro el proyecto actual no aparece, incluso si ha estado corriendo durante las dos últimas horas.

Aceptar, Aplicar y Cerrar

Si estas satisfecho con los cambios efectuados pincha el botón **Aceptar** para activarlos y hacer desaparecer el diálogo.

Si se quiere ver como quedarán los cambios sin cerrar la ventana, pulsar **Aplicar** para activar los valores y mantener el diálogo abierto.

Si no se quieren activar los cambios, pulsar **Cerrar**. El diálogo se cerrará, pero los cambios hechos no serán guardados. Esto no deshace los cambios activados con el comando **Aplicar**. Al pulsar **Aplicar** y después **Cerrar** se obtiene el mismo resultado que al pulsar **Aceptar**.

El Diálogo de Propiedades

En este diálogo, se pueden ver y editar todas las propiedades de un proyecto:

- *Título del Proyecto* Aquí se puede cambiar el título del proyecto.
- *Descripción del proyecto* Se puede dar una descripción más detallada del proyecto, si quieres.
- *Tiempo del Proyecto en el dia* Este es el tiempo *diario* trabajado en el proyecto en el dia. Aquí se puede editar este tiempo.
- *Tiempo Total del Proyecto* Este es el tiempo *total* trabajado en un proyecto. Aquí se puede editar este tiempo.

El Diálogo de Nuevo Proyecto

Este diálogo es bastante pequeno. Sólo es para saber cómo se quiere llamar al nuevo proyecto. Sólo hay que introducir el nombre para el nuevo proyecto y pulsar **Aceptar**. Si cambias de idea y no quieres que `GNOME Time Tracker` anada un nuevo proyecto, pulsa **Cancelar**.

GDict

GDict

`GDict` proporciona un diccionario de definiciones de palabras, usando cualquier servidor que soporte el protocolo *dict*, un estandar de Internet para aplicaciones cliente/servidor de diccionario.

Para ejecutar `GDict`, elija **GDict** en el submenu Utilidades del **Menu principal**, o teclee **gdict -a** en el interprete de comandos.

`GDict` puede tambien arrancarse via un aplique de panel. Para anadir este aplique en el Panel, pulse con el boton derecho sobre el panel y seleccione **Apliques**→Utilidades→**GDict**, o teclee **gdict** en el interprete de comandos.

Uso de GDict

`GDict` puede usarse para obtener definiciones de palabras de diccionario de forma local o de servidores de dicconarios remotos. Puede comprobar la ortografia y realizar busquedas de palabras bsasndose en palabras tecleadas de forma imprecisa usando distintas tipos de patrones regulares. Esta seccion describe el uso basico de `GDict`.

Uso básico

Al arrancar `GDict` se abre la ventana principal, mostrada en Figura 9-39.

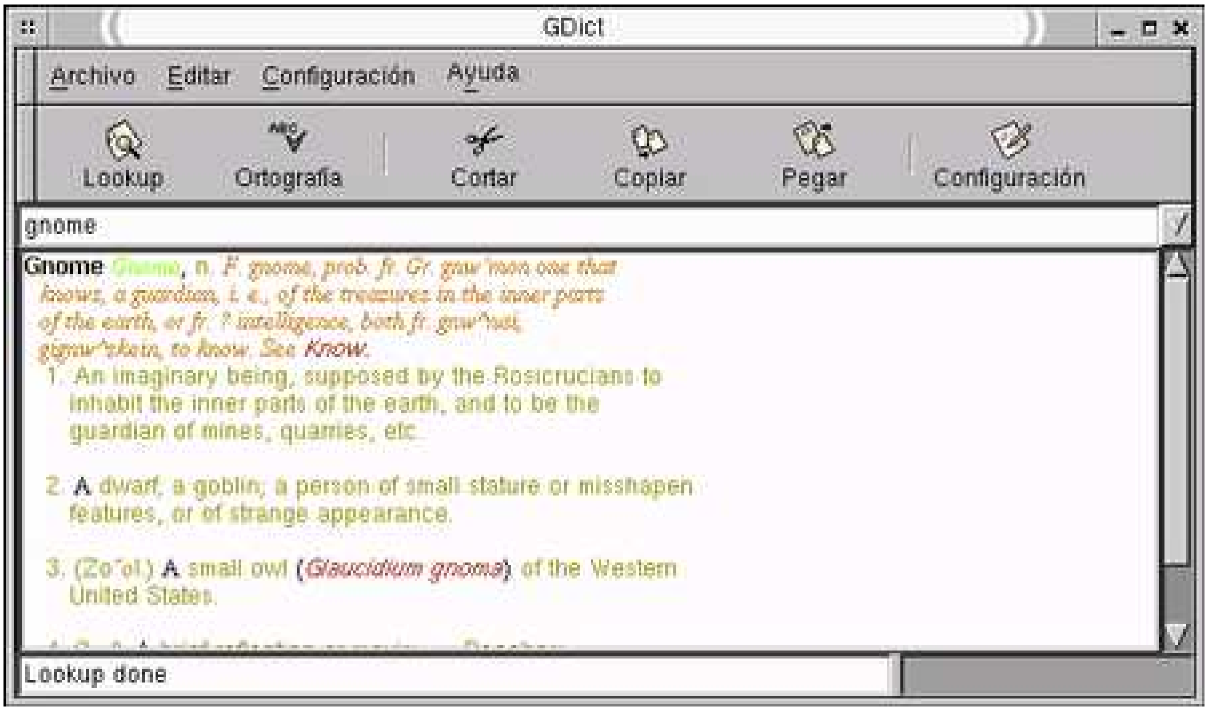


Figura 9-39. Ventana principal de GDict

`GDict` conecta de forma automática con el servidor por defecto, mostrando un mensaje de error si fuera incapaz de conectar.

Para obtener la definición de una palabra, tecleela en el campo de tipo texto justo debajo de la barra de herramientas, y pulse el botón **Búsqueda** en la barra de herramientas o la tecla Intro o Retorno.

`GDict` conecta con el servidor y, si encuentra una definición, la presenta en la ventana de texto principal.

Si no se encuentra la palabra, `GDict` abrirá de forma automática la ventana de verificación ortográfica, y realizara la oportuna corrección ortográfica sobre la palabra. Dispone de mas información sobre el proceso de corrección en Figura 9-40

Si teclea una texto en búsqueda con patrones regulares, `GDict` abre la ventana de verificación ortográfica y inicia una búsqueda de palabras que concuerden con el patrón tecleado. Por ejemplo, si se teclea **^h[ie]ll**, se obtendrá "hell", "hill", y todas las palabras que empiecen por "hill"y "hell". Los patrones regulares forman una potente técnica de búsqueda que queda fuera del ámbito de este documento. De todas formas, mencionaremos algunas reglas: un conjunto de letras entre corchetes significa cualquiera de esas letras, un punto (.) significa cualquier carácter, y el patrón ".*"significa cualquier secuencia de cero o mas caracteres. Pueden verse mas detalles buscando man:regex o man:grep en el visualizador de ayuda

Por defecto, `GDict` usa el servidor de dict.org y busca las palabras exactas tecleadas en todas las bases de datos. Puede cambiar el servidor usado, las bases de datos en las que se busca y la estrategia de búsqueda (permitiendo buscar, por ejemplo, palabras similares o comodines) en el formulario de preferencias mostrado en Figura 9-41.

Si se teclea una palabra y se pulsa el botón de la barra de herramientas llamado **corregir**, `GDict` abre la ventana de corrección ortográfica, mostrada en Figura 9-40.

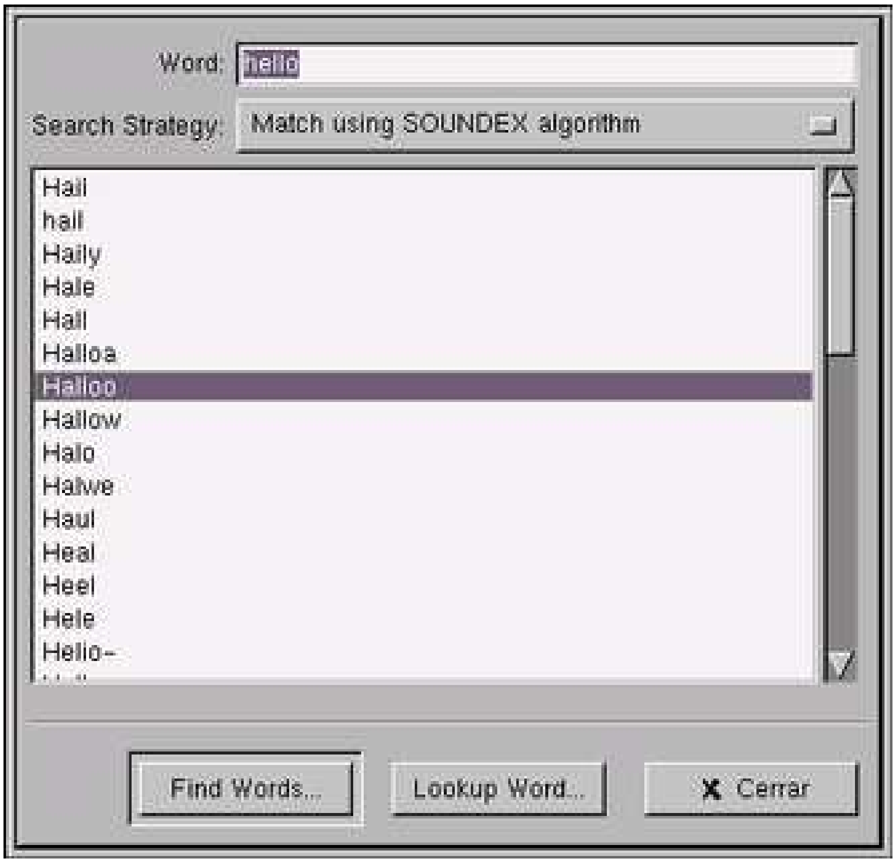


Figura 9-40. Ventana de corrección ortográfica de GDict

Esta ventana presenta una lista palabras posibles, basándose en una estrategia de búsqueda de palabras similares. La búsqueda se ejecuta en el servidor, no en `GDict`, y los tipos de estrategias de búsquedas disponibles varía. Un menú desplegable etiquetado *estrategia de búsqueda* muestra las distintas estrategias disponibles en el servidor. Este menú permite cambiar las estrategias de búsqueda y ordenar una nueva búsqueda pulsando **Buscar palabras**.

En la ventana de corrección ortográfica, se puede también buscar la definición de una palabra, una vez corregida su ortografía. Para lograrlo, pulse primero sobre la palabra, y después pulse **Búsqueda**. La definición se presentara el la ventana principal del programa.

Menús

La barra de menús, situada en la parte superior de la ventana principal, contienen los siguientes menús:

Fichero

Este menú contiene: **Búsqueda** busca una palabra, **Ortografía** muestra una ventana de ayuda con la ortografía de la palabra, y **Salir** que es auto-explicativo.

Editar

Este menú no contienen nada.

Parámetros

Este menú contiene las **Preferencias**, que abren el Formulario de preferencias.

Ayuda

Este menú contiene:

- **Manual —** muestra este manual.
- **Acerca de —** Muestra información básica acerca de `GDict`, como el nombre del autor y el numero de versión de la aplicación.

Personalización

Para cambiar los parámetros de la aplicación, seleccione **Preferencias** en el menú de **Propiedades**. Se abrirá el formulario de Preferencias, , mostrado en Figura 9-41.

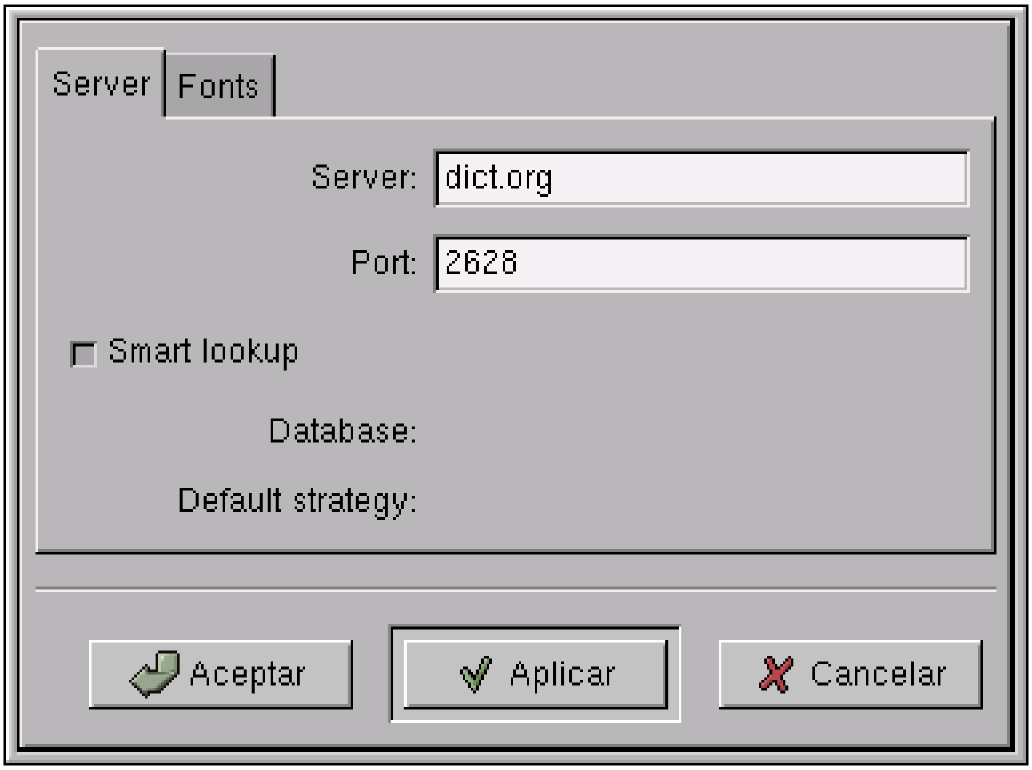


Figura 9-41. Formulario de preferencias

> **TRUCO:** Cuando se abre el *formulario de propiedades*, `GDict` mantiene un breve dialogo con el servidor seleccionado, personalizando después los listados en el formulario de acuerdo a las capacidades del servidor. El formulario mostrado en usa el servidor por defecto, www.dict.org.

Las propiedades en la solapa *Servidor* son:

- Servidor — El nombre del servidor que usa `GDict`. www.dict.org es el defecto. Puede usar cualquier otro servidor que soporte el protocolo "dict"de Internet.
- Puerto — El numero de puerto que usa `GDict` para la conexión. 2628 es el estándar.
- Base de datos — En su conversación inicial con el servidor elegido, `GDict` descarga una lista de las bases de datos de diccionarios disponible para las búsquedas. Este menú desplegable permite seleccionar una o todas las base de datos para las búsquedas.
- Estrategia por omisión: — En la conversación inicial con el servidor seleccionado, `GDict` descarga una lista de estrategias de búsquedas disponibles en el servidor. Este menú desplegable permite seleccionar la estrategia por omisión que se usa para deletrear, o que se hace cuando se teclea un texto que no coincide de forma exacta con una de las palabras de la base de datos de diccionarios usados para la búsqueda.

Las propiedades en la solapa *Tipografías* son:

- Raíz de la palabra, pronunciación, etimología, ejemplo, cuerpo principal, sub-numero, parte hablada y referencias cruzadas — Cuando `GDict` devuelve una definición, usa diferentes tipografías y colores para diferenciar las distintas partes de la definición devuelta. Esta solapa permite personalizar estas tipografías y colores.

  Pulsando el icono "ABC"cercano a cada elemento se abre una formulario estándar de selección de fuentes Gnome. Pulsando en el cuadro de colores cercano a cada elemento se abre un formulario estándar Gnome de selección de colores.

Después de realizar todos los cambios deseados, pulse el botón **Aceptar** para aplicar los cambios y cerrar el formulario de propiedades. Para cancelar los cambios y volver al los valores anteriores, pulse el botón **Cancelar**.

Notas

1. ftp://ftp.x.org/pub/R6.4/xc/doc/hardcopy/XLFD

Capítulo 10. 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.

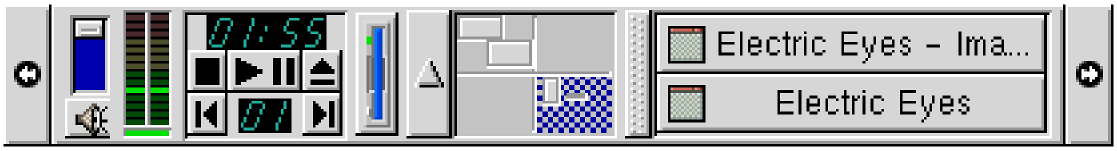


Figura 10-1. Ejemplos de apliques

En Figura 10-1 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.

Figura 10-2. 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.

Apliques de entretenimiento

Aplique Quince

El aplique `Quince`, mostrado en Figura 10-3, es una versión del antiguo juego de mover cuadros a lo largo de una rejilla para ponerlos en orden numerico. Para anadir este aplique a un panel, pulse el botón derecho sobre el panel y elija **Panel**→Anadir al panel→Aplique→Divertimientos→**Quince**.

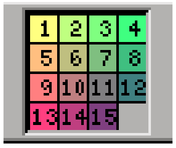


Figura 10-3. Aplique Quince

Uso

El aplique arranca con las piezas en su orden correcto: este es el orden en el que debera volverlas a colocar. Paraempezar un nuevo juego, pulse el boton derecho sobre el aplique y elija **Mezclar**. Mueva las piezas pulsando sobre ellas con el boton izquierdo del raton hasta que las haya devuelto a sus posiciónes originales. Cuando lo haya conseguido, se presentara un cajetin con el texto *¡Gano!*

Al pulsar el boton derecho sobre el aplique se presenta un menu con los siguientes items:

- **Mezclar** — coloca de forma aleatoria la posicion del mosaico. Usela para iniciar un nuevo juego.
- **Ayuda** — Presenta este documento.
- **Acerca...** — Muestra informacion basica acerca del aplique `Quince`, incluyendo la version del aplique y el nombre del autor.

Errores y limitaciones conocidos

Este aplique no tienen errores conocidos.

Aplique Pez

El aplique `Pez`, mostrado en Figura 10-4, muestra un pequeno pez en el panel y , si se le pide, recitara (con suerte) ingeniosas citas usando la base de datos «fortune». Para anadir este aplique a un panel, pulse el botón derecho sobre el panel y elija **Panel**→Anadir al panel→Aplique→Divertimientos→**Pez**.

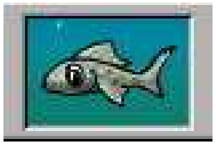


Figura 10-4. Aplique Pez

Uso

Al contrario que otros peces, este pez requiere pocos cuidados y no precisa limpiar la pecera. Nada alegremente en su pecera. Si se le pregunta, nos contara interesantes reflexiones. Para preguntarle, pulse simplemente sobre el pez con el boton izquierdo del raton; se puede preguntar de forma reiterada pulsando repetidas veces.

Al pulsar el boton derecho sobre el aplique se presenta un menu con los siguientes items:

- **Propiedades...** — abre el formulario Propiedades.
- **Ayuda** — muestra este documento.
- **Acerca...** — Muestra informacion basica acerca del aplique `Pez`, incluyendo la version del aplique y el nombre del autor.

Personalización

Se puede personaizar el aplique `Pez` pulsando el boton derecho sobre el y eligiendo **Propiedades...**. Esto abrira en formulario Propiedades (mostrado en Figura 10-5), qeu permite cambiar varios parametros.

Figura 10-5. Formulario de propiedades

Las propiedades son:

- El nombre del pez Gnome — puede cambiar aqui el nombre del pez. Por defecto su nombre es Wanda.
- El nombre del fichero con la animacion — Puede seleccionar aqui un juego de dibujos direntes.. Por defecto, la lista de figuras esta en `$PREFIX/pixmaps/fish/`, directorio que puede hojear y del que puede elegir. Puede tambien poner otro camino en el que buscar sus propios dibujos.
- Fotogramas en la animaciom — El numero de fotogramas en la animacion. Por defecto son tres, pero el rango va de 1 a 255.
- Pausa entre fotogramas (s) — El preriodo en segundos antes de actualizar el dibujo. Por defecto vale un segundo, pero el rango va de 0.10 a 10 segundos.
- Rotacion en los paneles verticales — Esta casilla se usa para los paneles verticales, y si esta marcada, el pez aparecera nadando boca abajo en los paneles verticales. Si no esta marcada, aparecera de la misma forma que en lo paneles horizontales, lo que forzara al panel vertical a ensancharse para acomodarlo.

Despues de realizar todos los cambios deseados, pulse **Aceptar** para aplicarlos y cerrar el formulario Propiedades. Para cancelar los cambios y volver a los valores previos, pulse el boton **Cancelar**.

Errores y limitaciones conocidos

Este aplique no tiene errores conocidos.

Aplique ojos G

El aplique `ojos G`, mostrado en Figura 10-6, es un par de ojos que siguen al puntero del raton por el escritorio. Para anadir este aplique a un panel, pulse el botón derecho sobre el panel y elija **Panel**→Anadir al panel→Aplique→Divertimientos→**Ojos G**.

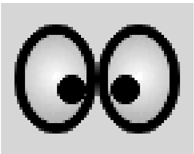


Figura 10-6. Aplique ojos G

Uso

Vigila los ojos que vigilan el raton.

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

- **Propiedades. . .** — opens the Formulario *Propiedades*.
- **Ayuda** — Muestra este documento.

- **Acerca...** — Muestra informcacion basica acerca del aplique `Ojos`, incluyendo la version del aplique y el nombre del autor.

Personalizacion

Se puede personalizar el aplique `ojos G` pulsando el boton derecho sobre el y seleccionando **Propieades...**. Se abrira el formulario Propiedades (mostrado Figura 10-7), que permite cambiar el tema.

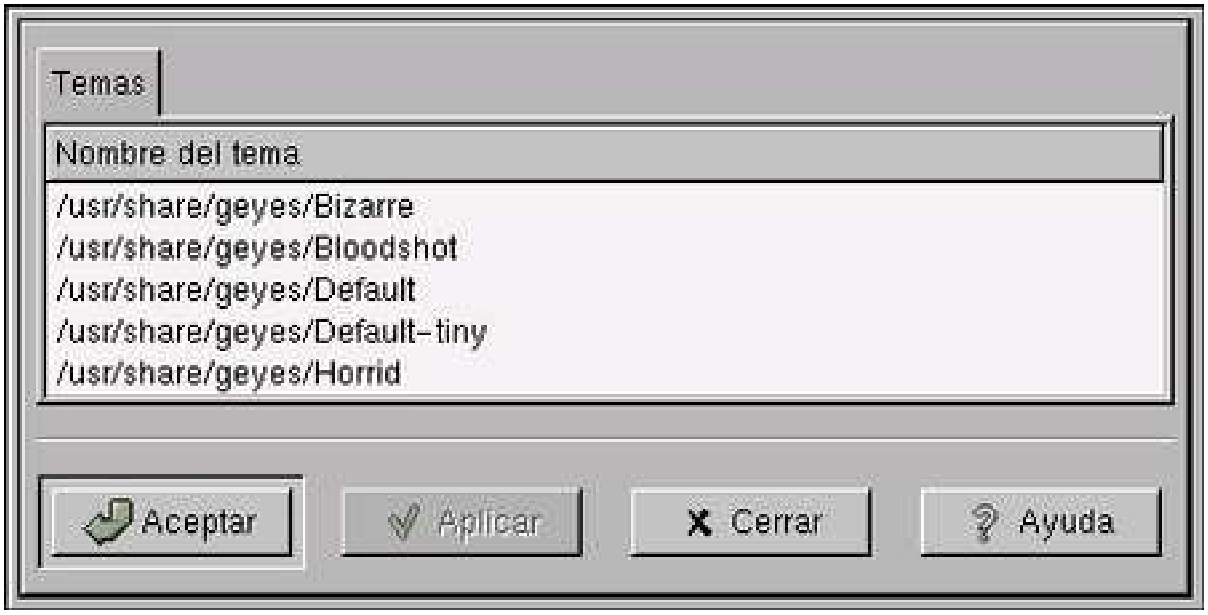


Figura 10-7. Formulario propiedades

En esta ventana se muestra una lista de los temas (apariencias) actualmente instalados para `ojos G`. Elija el tema que le gustaria usar.

Despues de seleccionar el nuevo tema, pulse el boton **Aceptar** para aplicar los cambios y cerra el formulario de Propiedades.

Errores y limitaciones conocidos

Con la excepcion de «Default-tiny», la mayoria de los temas son demasiado grandes para algunos tamanos de panel y fuerzan el cambio de dimensiones del panel.

El aplique juego de la vida

El panel `vida` Gnome es un aplique que ejecuta el "juego de la vida" segun 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 &**

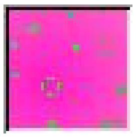


Figura 10-8. El aplique juego de la vida

Uso

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

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

- **Al azar —** Cambia el juego al azar. Esto terminara con la ejecucion repetida de los mismos aburridos patrones.
- **Ayuda —** Muestra este documento.
- **Acerca... —** Muestra informcacion basica acerca del aplique `Juego de la vida`, incluyendo la version del aplique y el nombre del autor.

Reglas

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

- Se empieza con un rejilla (normalmente un sencillo cuadrado) de cuadros. Se rellena una porcion de ellos con celulas, situadas al azar. Esta es la primera generacion.
- Cualquier celula con dos o tres vecinas sobrevive a la siguiente generacion.
- 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 (teorico, pero improbable en el aplique vida).
- Un equilibrio fijo con todas las restantes celulas sobreviviendo pero sin la creacion de nuevas celulas.
- Un equilibrio dimamico 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 proporcion de cuadros rellenados con celulas es del 50%.

Errores y limitaciones conocidos

Ninguno conocido.

Aplique odometro

El aplique `Odometro` de Gnome, mostrado en Figura 10-9, es un aplique que registra y mide los movimientos del puntero del raton a lo largo del escritorio. 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→**Odometro**.

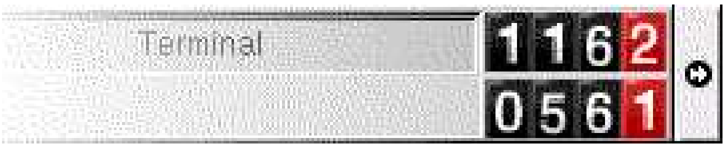


Figura 10-9. Aplique Odometro

Uso

Una vez presente, no necesita hacer nada con el odometro. Se situa silenciosamente en el panel y registra todos los movimientos del raton. Ademas, al mover el puntero del raton sobre el odometro se muestra un *letrero de ayuda* indcando la distancia recorrida.

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

- **Reinicio** — Reinicia el aplique odometro de nuevo a cero.
- **Propiedades...** — abre el formulario Propiedades.
- **Ayuda** — Muestra este documento.
- **Acercat...** — Muestra informacion basica acerca del aplique `Quince`, incluyendo la version del aplique y el nombre del autor.

Personalización

Puede personalizar el aplique `odometro` pulsando el boton derecho y seleccionado **Propiedades...**. Esto abrira el formulario Propiedades (mostrado en Figura 10-10), que permite cambiar varios parametros.

El formulario propiedades (que se llama a si mismo "Parametros del Odometro" en vez de propiedades) esta dividido en dos secciones, una para las opciones generales, y otro para los temas.

General

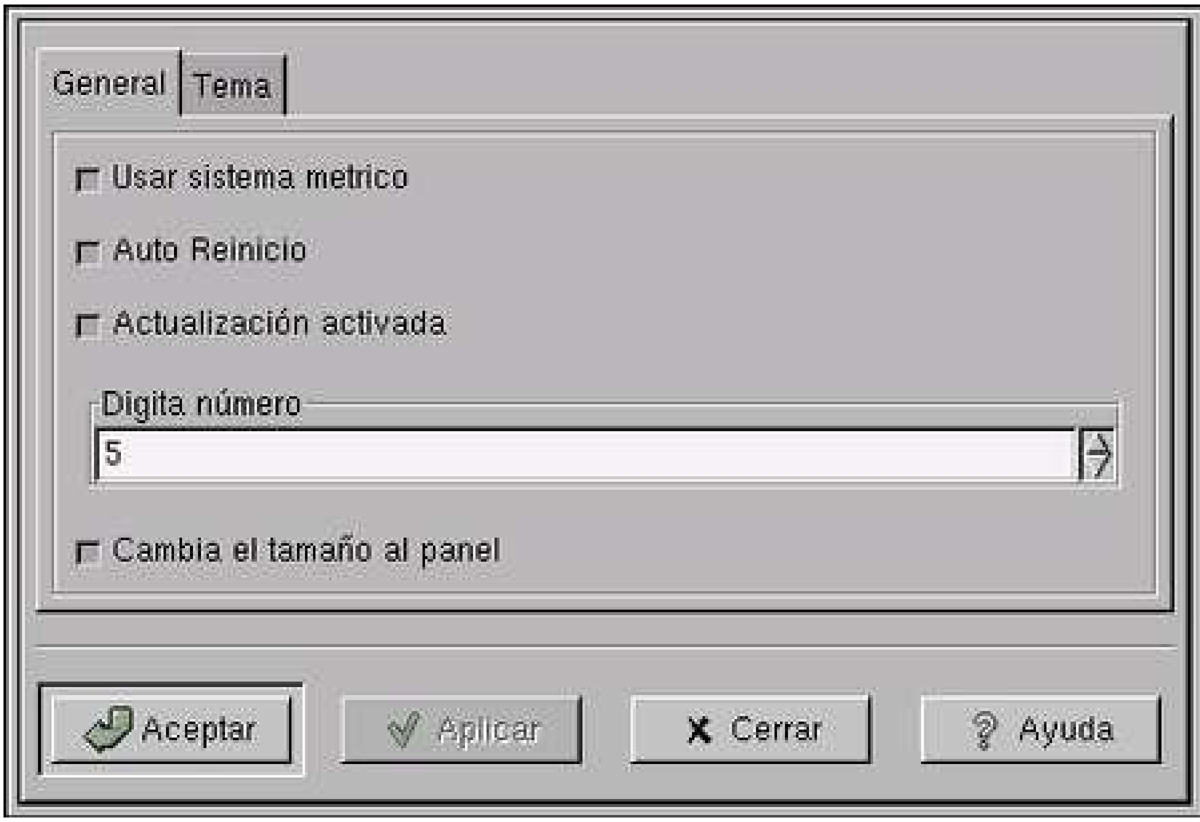


Figura 10-10. Formulario de propiedades (Carpeta preferencias generales)

La *carpeta preferencias generales*, mostradad enFigura 10-10, tiene cuatro opciones:

Usar sistema metrico

Si la casilla **Usar sistema metrico** esta marcada, la distancia recorrida por el puntero del raton se muestra en metros. Si no lo esta, la distancia recorrida se muestra en pies. Al mover el puntero sobre le Odometro se mostrara un *letrero de ayuda* indicando si se estan indicado metros o pies.

Auto reinicio

Si la casilla **auto reinicio** esta marcada, los contadores del odometro volveran a cero.

Actualizacion activada

Si la casilla **actualizaciona activada** esta marcada, entonces el Odometro llevara la cuenta de cuanto se mueve el puntero. Si no, los contadores volveran a cero hasta que lo vuelva a activar.

Numero de digitos

El **numero de digitos del campo** determna cuantos digitos presenta el Odometro. El valor por defecto es cuatro, y el rango va de 1 a 10.

Temas

Figura 10-11. Foemulario de propiedades (Carpeta temas)

La *carpeta temas*, mostrada en Figura 10-11, tiene unos cuantos temas entre los que elegir. Se encuentran por defecto en `$PREFIX/odometer/`.

Despues de realizar todos los cambios deseados, pulse **Aceptar** para aplicarlos y cerrar el formulario Propiedades. Para cancelar los cambios y volver a los valores previos, pulse el boton **Cancelar**.

Errores y limitaciones conocidos

Este aplique no tiene errores conocidos.

Apliques monitor

Aplique Monitor de carga de Bateria

`Monitor de Carga de Batería` aplique, mostrado enFigura 1 1, muestra el estatus de carga de la bateria de tu portatil. Para aprender como anadir este aplique al Panel, haz click con el boton derecho en elPanel y elige **Panel**→Anadir al panel→Aplique→Monitores→**Monitor de Carga de Bateria**.

> **NOTA:** Para que el`Monitor de Carga de Bateria` funcione correctamente, tu computadora debe haber sido confugurada para soportar Advanced Power Management.

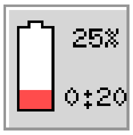


Figura 10-12. Monitor de Carga de Bateria

Usage

`Monitor de Carga de Batería` se instala en tu panel monitoreando el estado de la bateria de tu computadora. Alclikearcon elboton izquierdo en el aplique tu puedes alternar la presentación entre Readout View y Graph View descritas en las secciones Readout View y Graph View respectivamente.

Readout View

Readout View, es la vista por defecto, muestra el estado actual de la bateria en forma de texto e icono. En este modo el `Monitor de Carga de Bateria` muestra la siguiente información:

Icono de bateria

La representación de la bateria mediante un icono a la izquierda del aplique, muestra cuan cargada esta la bateria actualmente . La parte coloreada de la bateria representa la la cantidad de carga que resta en su batieria, con el tope representa que la carga esta al 100%.

El color de la bateria cambia cuando la carga baja por debajo del nivel medio *Low Charge Threshold* (see Properties — General). El color por defecto de la bateriaes verde en estado normal y rojo cuando cae por debajo del *Low Charge Threshold*.

Cuando tu computadora esté conectada a la red electrica, una pequena bombilla aparece en la representación de la bateria para indicar que la bateria esta conectada a la red electrica y esta en estado de carga. Un ejemplo de esto se muestra en la Figura 2. tambien se puede configurar la bateria para que cambie de color cuando este o no este conectada a la red electrica, mirar Properties — Readout para instrucciones detalladas sobre esta funcionalidad.

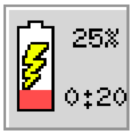


Figura 10-13. Monitor de Carga de Bateria con la red electrica conectada

Porcentaje Restante

El porcentaje restante representado arriba a la derecha del aplique representa cuan cargada esta de momento la bateria.

Tiempo Restante

La representación del tiempo restante abajo a la derecha del aplique muestra cuanto tiempo restante queda de duración de bateria. El tiempo se muestra en horas y minutos.

Vista en Gráfica

La vista en gráfica muestra el porcentaje el porcentaje de carga restante de bateria como un gráfico cambiante. El eje horizontal representa el tiempo y el eje vertical representa el porcentage de carga con el 100% de carga estando en lo alto de la gráfica. Por defecto la grafica es verde cuando tu computadora esta conectada a la alimentacion y azul cuando no lo esta. La grafica tambien cambia de color cuando la carga cae por debajo del *Low Charge Threshold* (see Properties — General) El color por defecto en este caso es rojo.

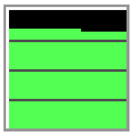


Figura 10-14. Monitor de Carga de Bateria en Vista Grafica

Items del Menu desplegable conClick-Derecho

Ademas de los items del menu estandard, el menu del click-derecho tiene los siguientes items:

- **Propiedades...** — Este menu item abre Propiedades dialogo (mirar Properties) el cual permite personalizar la apariencia y el comportamiento de este aplique.

Properties

Puedes configurar`El aplique monitor de Carga de Bateria` presionando click-derecho en el aplique y eligiendo **Propiedades...** menu. Esto abrePropiedades dialogo, con cuatro grupos de items configurables items dispuestos en las siguientes paginas: General, Readout, Grafica y Mensajes de Carga de Bateria.

Propiedades — General

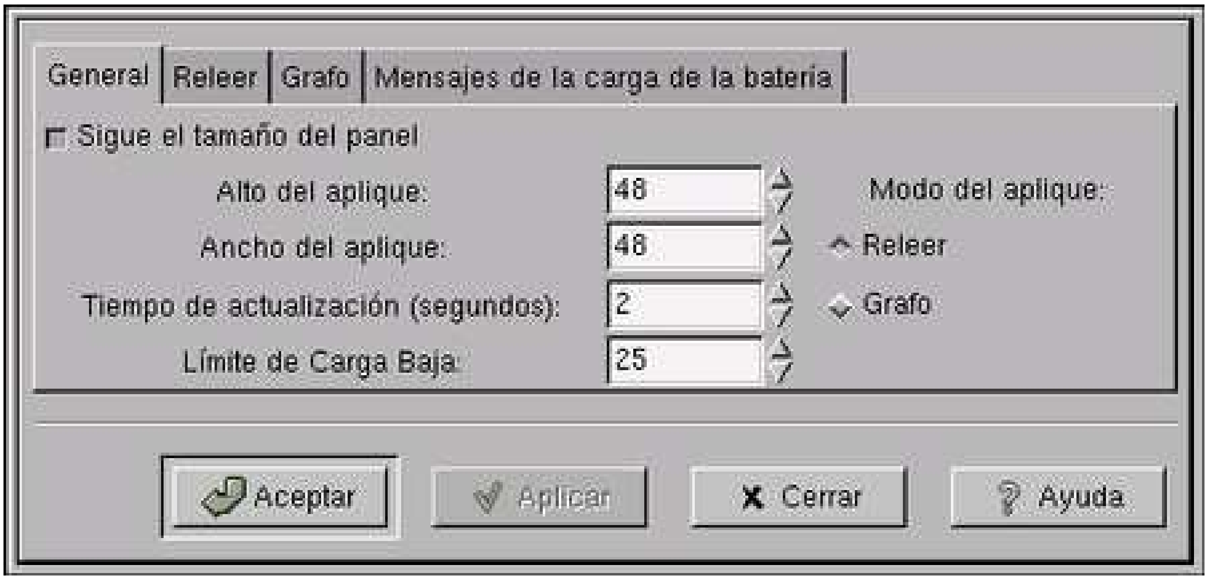


Figura 10-15. Propiedades Dialogo — General

- *Sigue Panel de Tamaño* — instruye `Monitor de Carga de Bateria` a rediseñar cuando el panel cambia de tamaño. Es chequeado por defecto. Para que *Altura Aplique* y *Ancho Aplique* sparametros tomen efecto, esto debe estar sin chequeo.
- *Altura Aplique & Ancho Aplique* — estos dos botones de giro permiten especifiar laqs dimensiones de `Monitor de Carga de Bateria` en pixels exactos . Para que estos parametros tomen efecto, *Siguiente Panel Tamaño* debe estar sin chequeo. Loa valores por defecto estan puestos a 48.

  NOTE: Dejar estos valores muy pequeños (por debajo de 28 pixels) nos pasa que el icono de bateria no aparece debido a la falta de espacio .

- *Intervalo de Refresco* — specifica en segundos cuando `El Monitor de Carga de Bateria` refresca la informacion de carga de bateria . El valor por defecto es dos segundos.
- *Indicador de Carga Baja* —es un porcentaje de la carga de que el `Monitor de Carga de Bateria` usa para opcionalmente mostrar una advertencia, es entonces cuando considera la bateria con poca energia remanente. Por ejemplo esta informacion es usada para decidir cuanndo debe de cambiar de color del icono de bateria . El valor por defecto es 25.
- *Modo Aplique* — los dos **Lectura** y **Grafica** checkboxes son otra forma de cambiar entre Vista Lectura and Vista Grafica.

Propiedades — Lectura

Los valores aqui solo afectan`Monitor de Carga de Bateria` cuando esta en Vista Lectura.

Todos los rectangulos coloreados aqui pueden ser izquierdo clickeados para mostrar la rueda de colores GNOME. Esto te permote elegir los colores que prefieras en vez de los de por defecto .

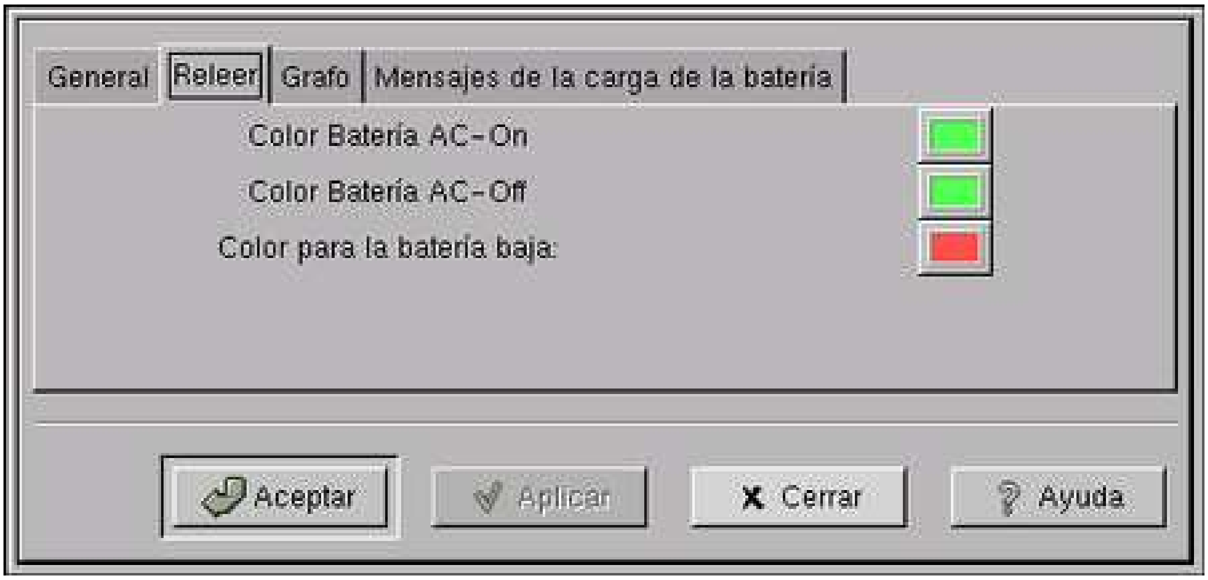


Figura 10-16. Propiedades Dialogo — Lectura

- *El Color de la Bateria AC-On* — especifica el color del icono de bateria en Vista Lectura cuando tu computadora esta conectada ala fuente de alimentacion AC . El color por defecto es verde.
- *EL Color de Bateria AC-Off* — especifica el colr del icono de bateria en la Vista Lectura cuando tu computadora no esta conectada ala fuente de alimentacion AC . El color por defecto es el verde
- *Clor de Bateria Baja* — especifica el color del icono de bateria en la Vista de Lectura cuando el porcentaje de carga cae por debajo del *Indicador de Carga Baja* (see Properties — General). El color por defecto es rojo.

Propiedades — Grafica

Los valores aqui solo afectan cuando `El Monitor de Carga` wcuando esta en Vista Grafica.

Todos los rectangulos coloreados aqui pueden ser derecha clickeados para mostrar la rueda de colores GNOME . Esto te permite elegir los colores que prefieras envez de los de pordefecto .

Figura 10-17. Propiedades Dialogo — Grafica

- *Color de Baeria AC-On* — especifica el color de la cuando tu computadora esta conectada a la alimentacion AC .El color por defecto es verde .
- *Color de bateria AC-Off* —: especifica el color de la grafica cuando tu computadora no esta conectada ala alimetacin AC . El color por defecto es azul.
- *Color de Grafica de Bateria Baja* — especifica el color de la grafica cuando el porcentaje de carga cae por debajo *Indicador Carga Baja*. El color por defecto es rojo.
- *Color de la Marca en Grafica* — especifica el color de la linea que hace la division en la grafica,la cual marca el 25%, 50% y 75% puntos de carga. El color por defecto es gris oscuro.
- *Direccion de la Grafica* — especifica la direccion en que se mueve la grafica sobre el tiempo. La direccion por defecto es *Derecha a Izquierda*.

Propiedades — Mensajes de Carga de Bateria

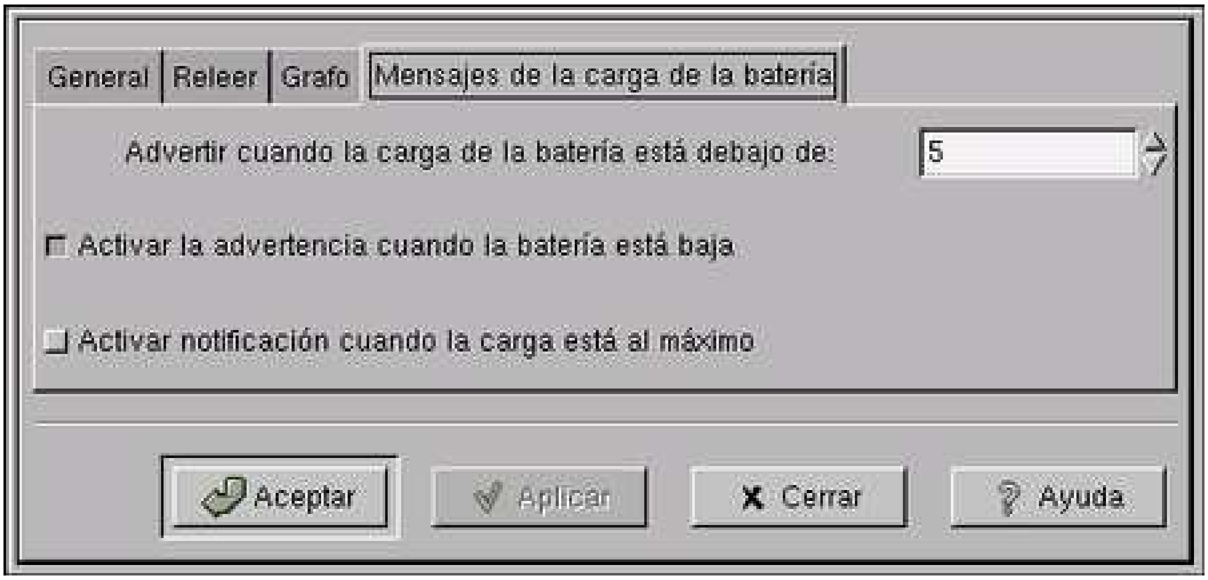


Figura 10-18. Propiedades de Dialogo — Mensajes Carga de Bateria

- *Alerta en la carga de bateria se encuantra por debajo de la marca* ; especifica el porcentaje de carga al cual el `Monitor de Carga de Bateria` muestra un cuador de dialogo de alerta que la bateria esta baja. Esta alerta es mostrada solo si esta marcado el *Permitir Alerta de Bateria Baja* . El valor por defecto es 5%.
- *Permitir Alerta de Bateria Baja* — especifica si `Monitor de Carga de Bateria` debe mostrar un cuadro de dialogo de alerta de que la carga de bateria ha caido por debajo del porcentaje especificado *Alerta si el porcentaje de carga cae por debajo del especificado* . El valor por defecto es chequeado.
- *Permitir Notificacion de Carga Completa* — especifica si`Monitor de Carga de Bateria` debe mostrar un cuadro de dialogo cuando la bateria ha llegado a su 100% de carga. El valor por defecto no es chequeado.

Bugs y Limitaciones conocidas

Una contrariedad es si se arranca`Monitor de Carga de Bateria` en un PC que no tiene soporte para Advanced Power Management . Esto causa que*El cuadro de Alerta de Bateria Baja* puede ser confuso.

El Aplique de Carga deCPU

El `cpuload_aplique` es un pequeno aplique monitor el cual reside en tu panel y dice cuanta CPU esta siendo usada.

Usage

No se necesita hacer nada a este aplique. Se encontrara y correra en tu panel. Se encuentran varias opciones para alterar su visualizacion.

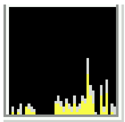


Figura 10-19. CPU Load Aplique

`cpuload_aplique` divide el uso CPU en cuatro partes:

User

Este mmide el uso de CPU en "userland": Ej, Cosas que no hablan con el kernel. El color por defecto es el amarillo.

System

Esto mide el uso de CPU que implica el kernel: Mucho intercambio entre memoria y disco, por ejemplo . El color por defecto es palido grey.

Nice

Esto mide el uso de CPU el cual no es "preciso": corriendo con una prioridad alta. EL color por defecto es gris medio.

Idle

Medicion de capacidad de CPU desocupada. El color por defeto es negro.

Menus Desplegables con Click-Derecho

Aprte de los Items estandar en el menu, el menu deplegable con tiene los siguientes items:

Propiedades por Defecto...

Esto abre el*el cuadro de dialogomultiload_aplique* descrito mas abajo el cual permite alterar las propiedades por defecto de este y otros apliques monitores.

Propiedades...

Esto abre el *cuador de dialogo* descrito abajo el cual afecta solo `a las propiedades cpuload_aplique`.

Correr gtop...

Esta opcion corera**gtop** el cual comienza el GNOME System Monitor. `gtop` da en mucho mayor detalle lo que esta pasando en el sistema.

Properties

Figura 10-20. Dialogo de propiedades por Defecto

Al igual que algunos apliques monitores, `cpuload_aplique` tiene dos maneras de definir las preferencias preferences. Se pueden hacer cambios que afecten a cualquiera de este grupo (`cpuload_aplique`, `memload_aplique`, `swapload_aplique`, `netload_aplique` and `loadavg_aplique`)in un cuadro de dialogo largo . Esto es util cuando corres uno o varios. Estos son los parametros usados por defecto . Se llega a ellos desde **menu Propiedades por Defecto...** .

Figura 10-21. Dialogo Propiedades Agrisadas

O se pueden cambiar las propiedades para `cpuload_aplique`. Esto es util para cuando solo se usa`cpuload_aplique` o quieres probar las nuevas combinaciones. Se llega desde **Properties** menu item.

> **NOTE:** Si tu usas el menu**Propiedades...** y editas las preferencias para este aplique, debes desmarcar el **Uso de porpiedades por Defecto** checkbox antes de que puedas alterar las preferencias.

Figura 10-22. Dialogo de Propiedades de CPU

Los cambios que s pueden hacer son tres:

Colours

Se pueden alterar los colores usados para las diferentes formas de uso de CPU mostrados al hacer click en las cajas de colores. Esto invoca la rueda de colores de GNOME.

Speed

Se puede alterar la velociad conque el grafico trabaja con esto. Esta medido en milisegundos. El valor mas alto es 1,000,000,000 y el menor es 1. El pordefecto es mas sensible y esta a 500.

Size

Se puede alterar el tamaño del aplique con estos. Esta medido en pixels . El valor por defecto es 40, y el rango va desde 1 pixel hasta lo que quieras. En un panel vertical, esto se refiere a la haltura . En un panel horizontal , se refiere a la anchura.

Bugs Conocidos y Limitaciones

Reajustar y por lo tanto alterar la orientacion del panel puede dar como resultado problemas intermitentes, aunque se arreglan por si mismos en un corto periodo.

Aplet de uso de memoria y de CPU

EL`cpumemusage_aplique` es un pequeno aplique monitor el cual se pone en el panely dice sobre el uso de CPU y swap de tu maquina . Para anadir este aplique a Panel, haz clic-derecho enPanel y elige **Panel**→Anadir al panel→Aplique→Monitors→**uso CPU/MEM**.

Uso

No se necesita hacer nada en este aplique. Se instala y corre en tu panel.

EL aspplet muestra tres barras de mapas, para la CPU, memoria y espacio de swap. Si tu panel es horizontal,la barra de arriba es CPU, la de enmedio es memoria , y la de abajo es swap. Si tu panel es vertical, la de la izquierda es CPU, la de enmedio es memoria, y la de la derecha es swap.

Figura 10-23. Aplique de CPU/MEM

CPU

: Se usan aqui tres colores. Amarillo es usado para la actividad de CPU la cual no necesita el kernel. Gris es usado para actividad de CPU por programas hablando con el kernel (tipicamente, muchos de I/O como cuando se mueven cosas entre memoria y disco).EL negro esta de fondo y representa la CPU sin usar.

Memoria

: Aqui se usan cuatro colores. Amarillo se usa para la memoria compartida (memoria que esta usando mas de un programa). El Girs es usado para el uso de buffer (memoria que contiene datos pero aun no ha sido escrito a disco). El verde-amarillento se usa para otros tipos de memoria. Verde representa la memoria sin usar.

Swap

: Aqui se usan dos colores. Rojo para el espacio de swap en uso. Verde es para el espacio de swap sin usar. El swap es una seccion de disco duro donde el kernel pone parte de los programas que no estan en uso en ese momento asi puede recuperarlos facilmente cuando los necesite.

Bugs conocidos y Limitaciones

No exsisten bugs conocidos para este aplique.

Disk Usage Aplique

`Apllet de Uso de Disco`, mostrados enFigura 10-24, provee un panel monitor para el tamano de disco en uso y disponible en tus discos duros. Para anadir este aplique al panel, haz click-derecho en el panel y elige **Panel**→Anadir al Panel→Aplique→Monitores→**Uso de Disco**

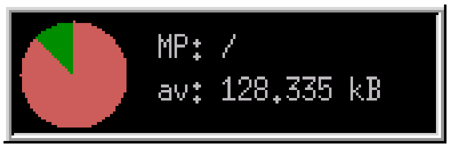


Figura 10-24. Disk Usage Aplique

Uso

`Aplique de Uso de Disco` provee un monitoreo en tiempo real de la cantidad de espacio en tus discos duros.

Provee tres partes de informacion. La tarta coloreada representa graficamente cuanto espacio esta siendo usado y cuanto esta disponible. *MP:* indica el punto de montaje de el disco que se esta monitoreando en el momento. *av:* indica la cantidad de espacio disponible en el disco seleccionado, en kilobytes. Haciendo click en el aplique cambia el disco que se esta monitoreando. Haciendo esto repetidamente hace un ciclo por todos los discos disponibles.

Haciendo click con el boton derecho en el aplique arranca un menu que cobntiene los siguientes items:

- **Sistema de Ficheros** — te permite cambiar el Sitema de Ficheros `Aplique Uso de Disco` monitores.
- **Propiedades**— abre las *Propiedades* dialogo
- **Actualizar** — este puede ser usado para forzar al aplique a actualizar la lista de Sitemas de ficheros que el aplique usa.
- **Ayuda** — muestra este documento.
- **Acerca de;** — muestra informacion basic sobre`Aplique Uso de Disco` ,incluyendo la vesion de los apliques y el nombre del autor.

Personalizacion

Se puede personalizar `Aplique Uso de Disco` con click-derecho sobre el y eligiendo **Propiedades**. Esto lanzara el Properties. . . dialogo, que permite que tu cambies varios parametros.

Figura 10-25. Dialogo de Preferencias

Las propiedades son:

- *Colores* — Para cambiar los colores mostrados en el aplique, haz click en el **boton coloreado** junto al *Espacio de Disco Usado*, *Espacio de Disco Libre*, *Color de Texto* and *Color de Fondo*. Un dialogo de rueda de colores aparecera mostrando opciones de colores para realizar cambios. Cuando acabes , haz click en el **OK** en la ventana de opciones de colores.
- *Altura* — *Aplique Altura* y puede ser usado para cambiar la altura (en un panel horizontal) o anchura (en un panel vertical) del aplique.

  Al chequear *Automaticamente elige el mejor tamano del aplique* cuadro de chequeo, se puede forzar `al Aplique de Uso de Disco t` para que automaticamente elija el tamano apropiado para tu panel.
- *Fuentes* — Haciendo click en la barra en esta ventana se abre un cuadro de dialogo que permita cambiar la fuente mostrada en el apllet.
- *Frecuencia de Refresco* — cambia la cantidad de tiempo , en segundos, entre refrescos de `Aplique de uso de Disco`.

Despues de que se hayan hecho todas las selecciones que se deseen, hacer click en **OK** para efectuar los cambios y cerrar las Propiedades. Para cancelar estos cambios y retornar a los valores previos, hacer click en el boton **Cancelar** .

El aplique de promedio de carga

El `aplique de promedio de carga` es un pequeno aplique monitor situado en el panel que informa de la carga actual.

La carga promedio de una máquina es una medida arbitraria que representa lo ºcupada"que está. El cálculo es un promedio (muy aproximado) de cuántos procesos hay en ejecución o en espera de ser despertados por el kernel. es muy útil para comparaciones de la carga de tu máquina en distintos momentos, pero no para comparar con otras máquinas. Normalmente es representado como un fracciónl.

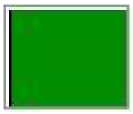


Figura 10-26. Aplique de promedio de carga

Uso

No es necesario hacerle nada a este aplique. Él mismo se situará y ejecutara en tu panel. Hay varias opciones para modificar su aspecto.

Items del menu desplegable al hacer click con el boton derecho

Además de los items tradicionales del menú, el menú desplegable con el botón derecho del ratón tiene los siguientes:

Propiedades por defecto...

: Lanza el *cuadro de diálogo del aplique muticarga* descrito más adelante que te permite alterar las propiedades por defecto de este y otros apliques monitores relacionados.

Propiedades...

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

Ejecutar gtop...

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

Propiedades

Figura 10-27. Diálogo de Propiedades por Defecto

al igual que muchos de los apliques monitores, en el `aplique de promedio de carga` se pueden configurar las preferencias de dos formas. Puedes hacer cambios que afectan a cualquiera de este grupo de apliques, (`aplique de carga de CPU`, `aplique de carga de memoria`, `aplique de carga de swap`, `aplique de carga de red` y `aplique de carga promedio`) en un amplio cuadro de diálogo. Ésto es útil si ejecutas más de uno de ellos. Éstos son los valores usados por defecto. Se puede llegar a ellos por medio del item de menú **Propiedades por Defecto...**.

Figura 10-28. Diálogo de propiedades deshabilitadas

O puedes cambiar sólo las propiedades del `aplique de carga promedio`. Ésto es útil cuando sólo usas el `aplique de carga promedio` o quieres probar nuevas combinaciones. Se puede llegar a él desde el item de menú **Propiedades**.

> **NOTA:** Si usas el item de menú **Propiedades...** y editas las preferencias sólo para este aplique, debes desmarcar la opción **Usar propiedades por defecto** antes de cambiar ningún valor.

Figura 10-29. Diálogo de propiedades de Promedio de Carga

Los cambios de propiedades que se pueden hacer son cuatro:

Colres

Puedes cambiar los colores usados para el aplique pinchando en los recuadros de color. Así se invoca la paleta de color de GNOME. Los títulos don un poco engañosos. "Usado" es la carga promedio actual, y libre es el color de fondo.

Velocidad

Puedes alterar la velocidad a la que el gráfico se actualiza. La medida es en milisegundos. El valor por defecto es 500.

Tamaño

Con este puedes alterar el tamaño del aplique. La medida es en pixels. El valor por defecto es 40, y el rango abarca desde 1 hasta el valor que quieras. En un panel vertical, este valor hace referencia a la altura. En un panel horizontal, a la anchura.

Maximo

El valor máximo en el eje Y (el máximo valor de promedio de carga posible que el aplique muestra). El valor por defecto es 10.

> **NOTA:** Esta opción sólo esta disponible desde la opción de menú **Propiedades por Defecto**. No aparece en el cuadro de diálogo que se lanza desde la opción de menú **Propiedades**.

Bugs conocidos y Limitaciones

Cambiar el tmno del panel y su orientación puede causar problemas intermitentes todavía, aunque ahora se resuelven por si mismos pasado un corto período de tiempo.

El aplique de carga de memoria

El `aplique de carga de memoria` es un pequeno aplique monitor sitado e el panel que te indica que cantidad de memoria se está usando.

Uso

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

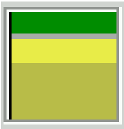


Figura 10-30. Aplique de carga de memoria

El aplique muestra cuatro diferentes usos de memoria:

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

Búferes
: 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 gris.

Memoria compartida
: La memoria compartida es la que es usada por más de un programa. Ësto 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 amarillo.

Otra
: Memoria usada de otra manera se muestra en esta categoría. El color por defecto es amarillo verdoso.

Items del Menú desplegable con el boton derecho del ratón

Además de los items de menú estándard, el menú desplegable con el botón derecho del ratón tiene los siguientes items:

Propiedades por Defecto...

Lanza el *cuadro de diálogo del aplique multicarga* descrito más abajo que permite cambiar las propiedades por defecto de este y otros apliques monitores relacionados.

Propiedades...

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

Ejecutar gtop...

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

Properties

Figura 10-31. Diálogo de Propiedades por Defecto

Al igual que varios de los apliques monitor, en el `aplique de carga de memoria` se pueden seleccionar las preferencias de dos formas. Puedes hacer cambios que afectan a cualquiera de este grupo de apliques (`aplique de carga de CPU`, `aplique de carga de memoria`, `aplique de carga de swap`, `aplique de carga de red` y `aplique de carga promedio`) en un amplio cuadro de diálogo. Ésto es útil si ejecutas uno o más de ellos. Estos son los valores por defecto. Se llega a ellos por el item de menú **Propiedades por Defecto...**.

Figura 10-32. Diálogo de Propiedades deshabilitado

O puedes cambiar sólo las propiedades de el `aplique de carga de memoria`. Esto es útil cuando sólo usas el `aplique de carga de memoria` o cuando pruebas nuevas combinaciones. Se llega a él desde el item de menú **Propiedades**.

> **NOTA:** Si usas el item de menú **Propiedades...** y editas las preferencias sólo para este aplique, debes deseleccionar la opción **Usar propiedades por defecto** antes de cambiar los valores.

Figura 10-33. Diálogo de Propiedades de carga de memoria

Los cambios que puedes hacer a las propiedades son tres:

Colores
: Puedes alterar los colores que el aplique usa para las distintas cateorías de memoria pinchando en los cuadros de color. Esto invoca la paleta de colores de GNOME.

Velocidad
: Puedes alterar la velocidad a la que el gráfico se actualiza. La medida es en milisegundos. El valor por defecto es 500.

Tamaño
: Puedes modificar el tamaño del aplique. La medida es en píxeles. El valor por defecto es 40, y el rango va desde 1 hasta donde quieras. En un panel vertical, este valor hace referencia a la altura. En un panel horizontal, a la anchura.

Bugs conocidos y Limitaciones

Cambiar el tamano del aplique y su orientaciónpuede todavía causar problemas intermitentes, aunque ahora se corrigen por si mismos pasado un corto período de tiempo.

El aplique de carga de red

El `aplique de carga de red` es un pequeno aplique monitor sitado en u panel que te indica la carga en diferentes interfaces de red.

Uso

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

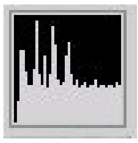


Figura 10-34. Aplique de carga de red

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 reemplazdo 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 efectivo 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.

Other

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 es monitorizado en 'otros'.

Si tienes 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 los items de menú estándard, el menú desplegble con el botón derecho tiene los sigientes items:

Properties por Defecto...

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

Propiedades...

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

Ejecutar 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

Figura 10-35. Diálogo de Propiedades por Defecto

Al igual que varios de los aplique monitores, el `aplique de carga de 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 red` y `aplique de carga promedio`) en un amplio cuadro de diálogo. Esto es uil si usas uno o más de ellos. Estos son los valores usados por defecto. Se puede llegar a ellos desde el item de menú **Propiedades por Defecto...**.

Figura 10-36. Diálogo de Propiedades deshabilitado

O puedes cambiar sólo las propiedades del `aplique de carga de red`. Esto es útil cuando sólo usas el `aplique de carga de red` o quieres probar nuevas combinaciones. Se accede a él desde el item de menú **Propiedades**.

> **NOTA:** Si usas el item de menú **Propiedades...** y editas las preferencias sólo para este aplique, debes deseleccionar la opción **Usar propiedades por defecto** antes de modificar ningún valor.

Figura 10-37. Diálogo de Propiedades d carga de red

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

Colores

: Puedes modificar los colores usados para los diferentes interfaces de red pinchando en los cuadro de color. Así se invoca la paleta de colores de GNOME.

Velocidad

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

Tamaño

: Puedes 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 quieras. En un panel vertical, este valor hace referencia a la altura. En uno horizontal, al anchura.

Bugs conocidos y Limitaciones

Cambiar el tamano del aplique y su orientación puede causar todavía problemas intermitentes, aunque ahora se corrigen por si 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 tu 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 archivos. Cuando el kernel decide que un programa en memoria no está siendo usado mucho pero puede ser reqerido pronto, libera alguna de sus partes de la memoria y lo guarda en en el espacio de swap, de donde lo ppuede recuperar fácilmente. El movimiento de datos entre la memoria y el espacio de swap puede ser lento, así aue si estás usando mucho espacio de swap, puedes notar que el tiempo de respuesta de la máqina se retarda.

Uso

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

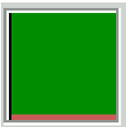


Figura 10-38. Aplique de carga de swap

Items del menú desplegable con el botón derecho

Además de los items de menú estándard, el menú desplegable con el botón derecho tiene los siguientes items:

Propiedades por Defecto...

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

Propiedades...

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

Ejecutar 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

Figura 10-39. Diálogo de Propiedades por Defecto

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

Figura 10-40. Diálogo de propiedades deshabilitado

O puedes cambiar sólo las propiedades para el `aplique de carga de swap`. Esto es útil cuando sólo utilizs el `aplique de carga de swap` o cuando quieres probar nuevas combinaciones. Se llega a él desde el item de menú **Propiedades**.

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

Figura 10-41. Diálogo de Propiedades de Swap

Los cambios que puedes hacer a las propiedades son tres:

Colores

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

Velocidad

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

Tamaño

Puedes 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 quieras. En un panel vertical, este valor hace referencia a la altura. En uno horizontal, a la anchura.

Bugs conocidos y Limitaciones

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

Apliques Multimedia

Aplique de lector de CD

El `Aplique de lector de CD`, que se muestra en Figura 10-42, 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**.

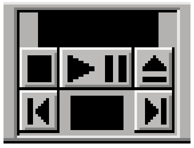


Figura 10-42. Aplique de lector de CD

Utilización

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 GNOME`, que tiene más funcionalidades que el `Aplique de lector de CD` como 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 de lector de CD`, incluyendo la versión del aplique y el nombre del autor.

Errores conocidos y Limitaciones

Este aplique no tiene errores conocidos.

Aplique de Mezclador

El aplique del `Mezclador`, que se muestra en Figura 10-43, le proporciona una interfície simple y adecuada para controlar el volumen del sonido y lanzar el `Mezclador de sonido`. Para anadir este aplique al Panel, apriete el botón derecho del ratón sobre el Panel y seleccione **Panel**→Anadir al panel→Aplique→Multimedia→**Mezclador**.

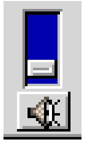


Figura 10-43. Aplique del Mezclador

Utilización

Para ajustar el volumen, desplace la barra de volumen hacia arriba (subir volumen) o hacia abajo (bajar volumen). Para enmudecer (o activar) el volumen, apriete el icono del altavoz en la parte inferior del aplique.

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

- **Ejecutar el Mezclador de sonidos...** — ejecuta la aplicación `Mezclador de sonidos Gmix`. El contenido del mezclador de sonidos varía, dependiendo de las capacidades de su tarjeta de sonido. De todos modos, en la mayoría de los casos le permitirá controlar el nivel de volumen de diferentes controladores de entrada, como el lector de CD, el micrófono, y la entrada de línea.
- **Ayuda** — ensena este documento.
- **Acerca...** — muestra información básica acerca del aplique `Mezclador`, incluyendo la versión del aplique y el nombre del autor.

> **NOTA:** Para que el sonido funcione en las aplicaciones GNOME, debe activar el sonido en el `Centro de Control`. Para configurar el sonido, apriete en el botón **Menú Principal** (el icono con dibujo de pie) y seleccione **Programas**→Configuración→Multimedia→**Propiedades sonido**. Asegúrese que ambas opciones del sonido estén habilitadas en la pestaña *General*. Puede configurar a su gusto y probar cosas en la sección *Eventos de sonido*. Observe que debe salir de GNOME y reiniciar para que el sonido funcione correctamente después de activarlo en el `Centro de Control` por primera vez.

Problemas conocidos y limitaciones

Este aplique no tiene problemas conocidos.

Aplique de Monitor de sonido

El aplique de `Monitor de sonido`, que se muestra en su apariencia por defecto se puede ver en Figura 10-44, es un visualizador del volumen del sonido y una interfície para controlar ESD (el demonio de sonido "Enlightened Sound Daemon"). Por si no está familiarizado con él, ESD es un programa que controla el sonido en su sistema y le permite a todas sus aplicaciones emitir sonidos al mismo tiempo. Para anadir este aplique al Panel, apriete el botón derecho sobre el Panel y seleccione **Panel**→Anadir al panel→Aplique→Multimedia→**Monitor de sonido**.

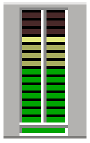


Figura 10-44. Aplique de Monitor de sonido

Utilización

El `Monitor de sonido` permite visualizar el volumen del sonido que se escucha en su sistema de forma gráfica. Puede controlar el sonido activando o desactivando ESD con solo apretar el botón derecho del ratón sobre el aplique y seleccionando **Continuar Esound** o **Poner Esound en pausa**, tal como se describe a continuación.

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

- **Manejador...** — ejecuta el diálogo Administrador del Monitor de sonido, que le permite ver y controlar los parámetros de configuración actual del ESD.
- **Poner Esound en pausa**/ **Continuar Esound**/**Empezar Esound** — Solamente verá uno de los tres elementos, dependiendo de si ESD esté funcionando y en que estado se encuentre. Los primeros dos elementos de menú le permiten parar temporalmente ESD (pausa) y continuar ESD posteriormente. Esto es útil si tiene una aplicación que hace uso del sonido que es incapaz de funcionar con ESD, pero necesita acceso directo al controlador del sonido. El tercero le permite arrancar `ESD` si está parado.
- **Propiedades...** — abre el diálogo *Propiedades*.
- **Ayuda** — ensena este documento.
- **Acerca...** — muestra información básica acerca del `Monitor de sonido`, incluyendo la versión del aplique y el nombre del autor.

> **NOTA:** Para que el sonido funcione en las aplicaciones GNOME, debe activar el sonido en el `Centro de Control`. Para configurar el sonido, apriete en el botón **Menú Principal** (el icono con dibujo de pie) y seleccione **Programas**→Configuración→Multimedia→**Propiedades sonido**. Asegúrese que ambas opciones del sonido estén habilitadas en la pestaña *General*. Puede configurar y probar cosas a su libre voluntad en la sección *Eventos de sonido*. Observe que debe salir de GNOME y reiniciar para que el sonido funcione correctamente después de activarlo en el `Centro de Control` por primera vez.

Configuración

Puede configurar el aplique de `Monitor de sonido` apretando el botón derecho del ratón y seleccionando el diálogo Propiedades (que se muestra en Figura 10-45), que le permite modificar varias propiedades.

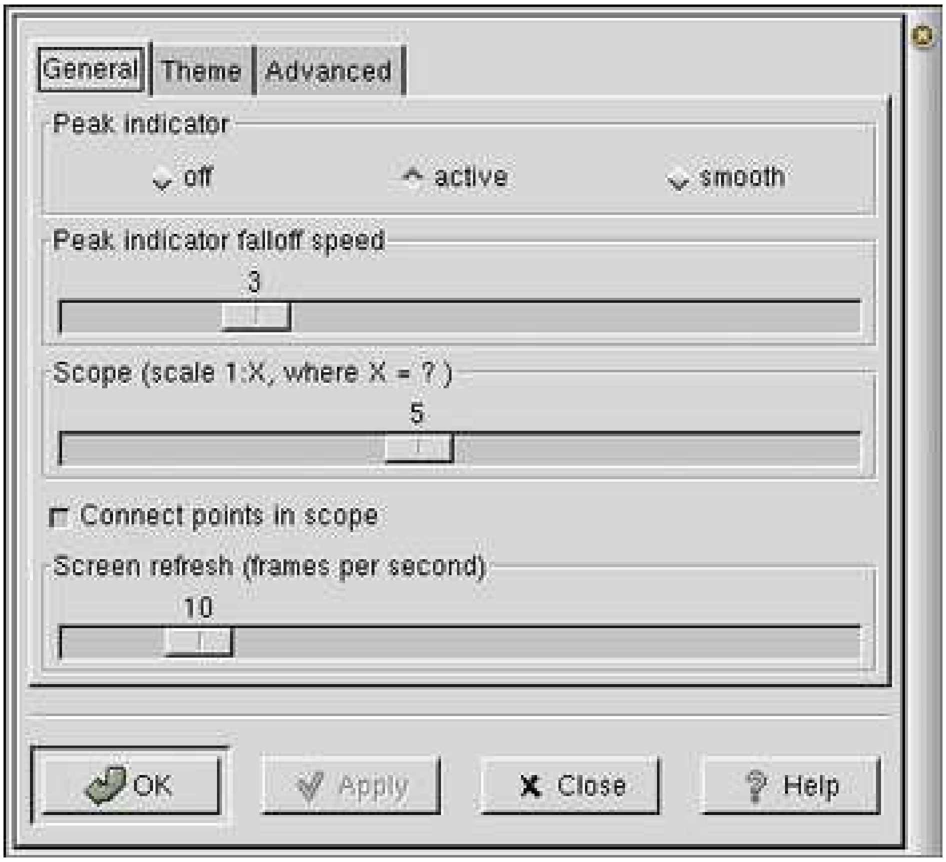


Figura 10-45. Diálogo de propiedades

Las propiedades que hay en la pestana *General* son:

- Indicador de nivel — Esta propiedad controla la apariencia del indicador de nivel (la linea brillante que sigue el nivel de volumen), tanto desactivándolo (*desactivado*), permitiendo que siga el nivel como si fuera un flotador (*activado*), o permitiéndole seguir suavemente el nivel (*suave*), que puede estar por debajo del nivel activo que puntualmente se incrementará por encima del nivel suavizado.
- Velocidad de caída del indicador de nivel — Esta propiedad controla la velocidad con que el indicador de nivel bajará a volumen cero (para el modo activado) o se mueve hacia el volumen actual (para el modo suave).
- Gráfico (escala 1:X, donde X=?) — Esta propiedad controla la escala del eje horizontal (tiempo) para los temas del `Monitor de sonido` que se parecen a un gráfico. (Si el tema por defecto no es un gráfico, esta propiedad no hace nada hasta que se modifique el tema, como se describe más adelante.) Un valor de 1 corresponde que un punto en el visualizador representa una octava de sonido, que es tomada a 44.1KHz.
- Conectar puntos en el gráfico — Esta propiedad determina como los puntos del gráfico (volumen) están conectados. (Sólo para temas de gráfico).

- Refresco de pantalla (imágenes por segundo) — Esta propiedad controla el número de veces que el `Monitor de sonido` es actualizado por segundo.

Las propiedades en la pestana *Tema* son:

- Archivo Tema (directorio) — Esto es el tema para su `Monitor de sonido`, que determina la apariencia de todo el aplique. Usted puede seleccionar un tema de la lista de *Temas:*, o puede escribir el nombre del directorio y del tema si está disponible. Algunos de los temas estándar se muestran en Figura 10-46.

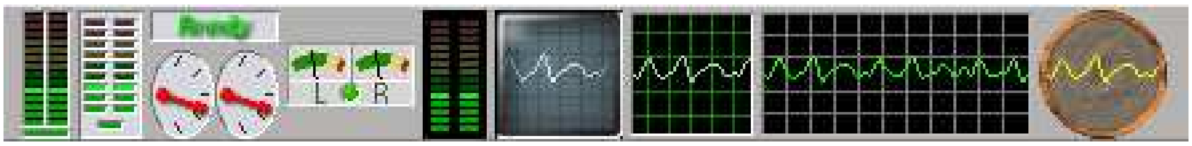


Figura 10-46. Ejemplo de temas del Monitor de sonido

Las propiedades en la pestana *Avanzado* son:

- Servidor ESD para el monitor — Esta opción le permite escuchar el sonido que se toca por ESD en otro ordenador. Para hacer esto, entre la dirección de red (o dirección IP) del ordenador a monitorizar en el formato *`host:port`*. El servidor especificado debe estar ejecutando ESD y tener su demonio Esound "desbloqueado"para permitir a otras máquinas conectarse. Observe que el puerto por defecto de ESD es 5001. Deje esta entrada en blanco para monitorizar el sonido en su máquina local.

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

Administrador del Monitor de sonido

Para ejecutar el Administrador del Monitor de sonido, apriete el botón derecho del ratón y seleccione **Manejador...**. Esto abrirá el diálogo Administrador del Monitor de sonido (que se muestra en Figura 10-47), que le permite ver y modificar varios parámetros de configuración del ESD.

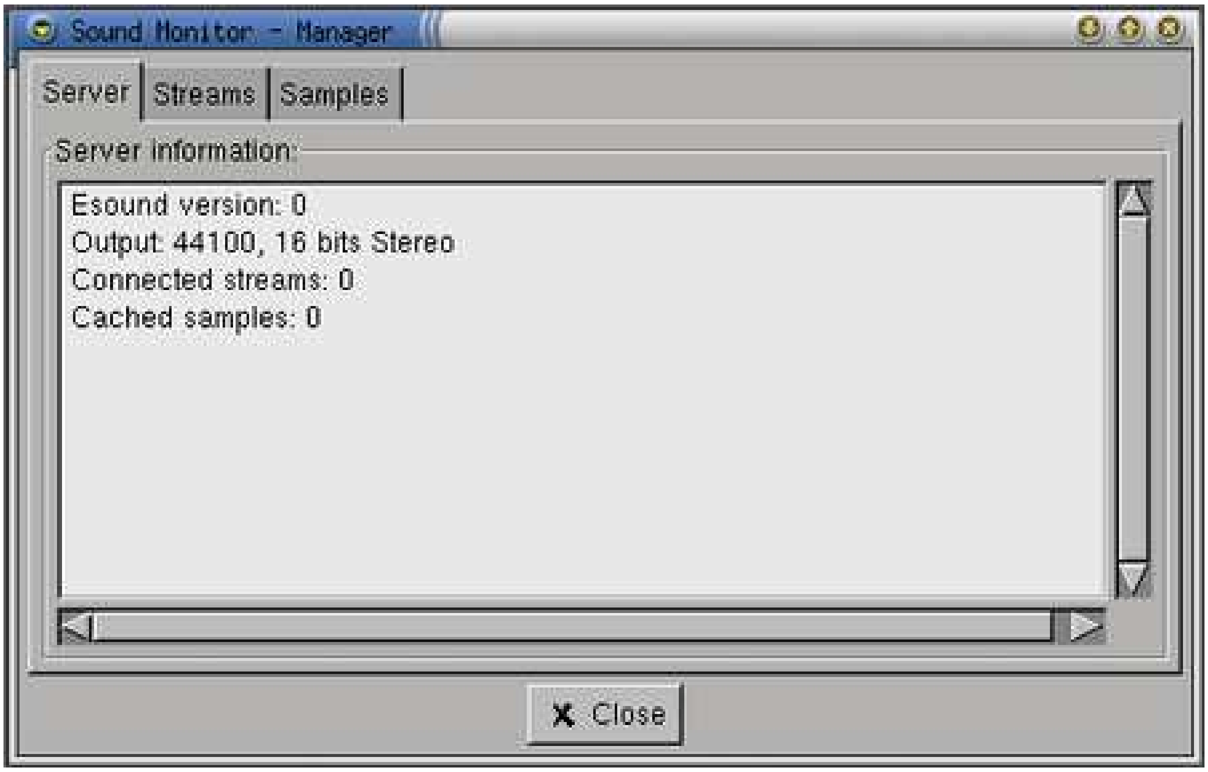


Figura 10-47. Diálogo del Administrador del Monitor de sonido

La pestana *Servidor* muestra la información siguiente:

- Información del servidor — Esto es una breve descripción del estado actual del demonio del servidor Esound, incluyendo los parámetros de salida del sonido de la tarjeta, el número de sonidos que se están ejecutando en ese momento (conexiones), y el número de ejemplos de sonido en la caché del servidor.

Las propiedades en la pestana *Cadenas* son:

- Cadenas conectadas — Esto muestra una lista con la información básica de las cadenas de sonido conectadas en ese momento que se están oyendo a través del servidor de sonido. El usuario puede ajustar el volumen y el balance de la cadena de sonido seleccionando la linea de la cadena, y ajustando los deslizadores de volumen y balance.

Las propiedades en la pestana *Ejemplos* son:

- Ejemplos en caché — Esto muestra una lista con la información básica de los sonidos que se encuentran en la caché del servidor de sonido en ese momento. El usuario puede ajustar el volumen y el balance de un sonido en la caché seleccionando la línea del sonido, y ajustando los deslizadores de volumen y balance. Para conmutar entre ver la longitud del ejemplo de sonido como "bytesº como tiempo (formato MM:SS.S) apriete en la cabecera de la columna longitud o tiempo.

Después de realizar todos las modificaciones que desee, apriete en el botón **Aceptar** para aceptar los cambios y cerrar el diálogo del Administrador del Monitor de sonido. Para cancelar los cambios y recuperar los valores previos, apriete en el botón **Cancelar**.

Demonio de volumen persistente Esound (ESDPVD)

El aplique del `Monitor de sonido` viene acompanado del programa llamado `Demonio de volumen persistente Esound`, "Esound Persistent Volume Daemon"(ESDPVD), que puede ejecutarse en segundo término y recordar el volumen y el balance de cada cadena de sonido que se conecta al servidor de sonido. El `ESDPVD` se utiliza principalmente en unión con el diálogo Administración del aplique del `Monitor de sonido` para mantener el nivel del volumen para cadenas individuales que se conectan al servidor de sonido.

Como ejemplo, suponga que se está ejecutando `GTCD`, lector CD, y usted disminuye su volumen usando la ventana Administración. Normalmente la configuración del volumen se perdería cuando el programa (en este caso `GTCD`) sea cerrado y reiniciado. Sin embargo, si `ESDPVD` está en marcha y ejecuta `GTCD` de nuevo, el volumen será restaurado a su valor previo (en este caso, inferior).

Si configura GNOME para ejecutar `ESDPVD` cada vez que GNOME arranque (usando el `Centro de Control GNOME` de la sección Configuración, el `ESDPVD` recordará las modificaciones del volumen y del balance entre sesiones GNOME.

El `ESDPVD` también recuerda los ajustes en el volumen y el balance de los ejemplos en la caché de servidor de sonido (a menudo usados por los eventos de sonido del entorno de ventanas como son apretar botones, menús, etc.).

Problemas conocidos y limitaciones

Este aplique no tiene problemas conocidos.

Apliques de red

Aplique del buzón

El `aplique del buzón` es un aplique que se sitúa en su panel y le informa cuando llega un nuevo correo ("email"). Para anadir este aplique al panel, apriete el botón derecho del ratón sobre el panel y seleccione **Anadir aplique**→Red→**Buzón**

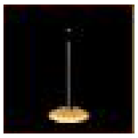


Figura 10-48. Aplique del buzón

Utilización

No tiene que hacer nada especial para ejecutar este aplique. El sólo funciona bien, ocupándose de buscar en el lugar correcto el buzón. Sin embargo, las siguientes opciones están disponibles:

- Apretar el botón 1 del ratón no hace nada a excepción que usted le haya dicho que ejecute un programa cuando apriete este botón. Puede conseguir esta funcionalidad con el diálogo de propiedades que se describe después.
- Manteniendo apretado el botón 2 del ratón le permite la opción de arrastrar el aplique a través del panel (y entre paneles).
- Apretando el botón 3 del ratón aparece el típico **menú de aplique** que incluye un diálogo Acerca y un diálogo propiedades.

Propiedades

El diálogo de propiedades del buzón está dividido en dos secciones, una para lo que el aplique hace, y una para donde buscar el correo.

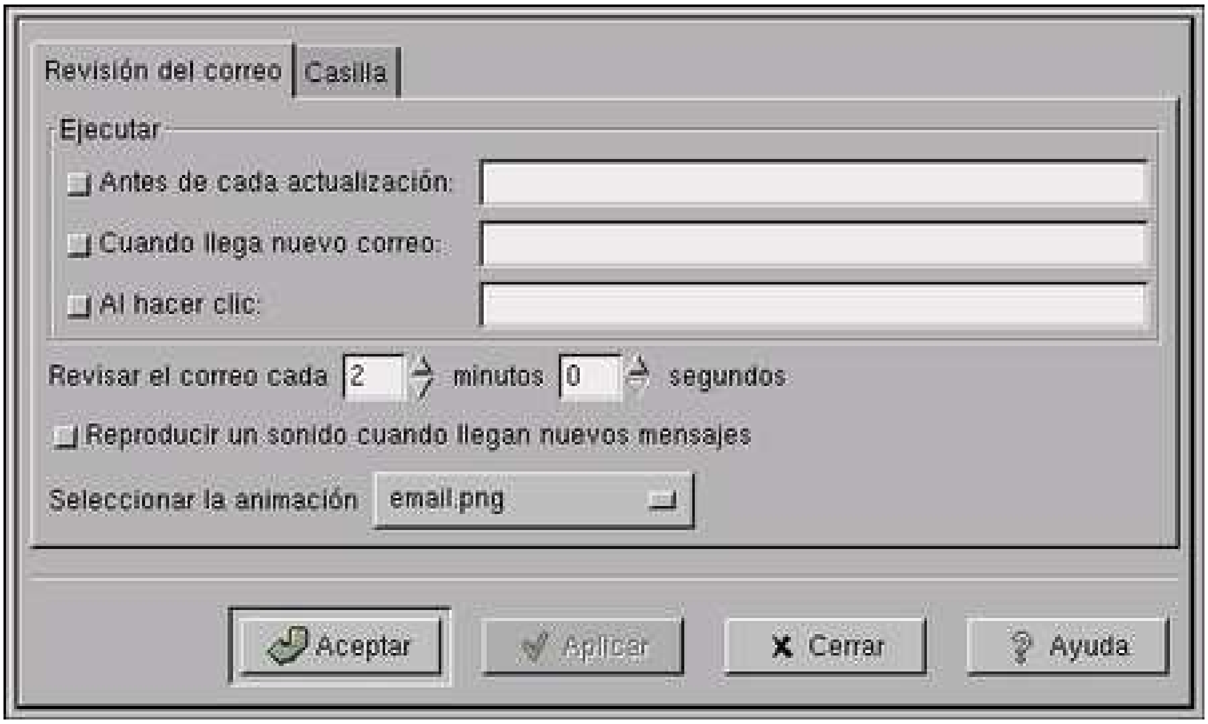


Figura 10-49. Diálogo de propiedades — Pestaña buzón

Opciones de buzón

Las opciones del buzón tienen seis secciones:

Ejecutar...Antes de cada actualización

Algunas veces quiere ejecutar algún programa como `fetchmail` antes que el aplique avise de nuevo correo. Para hacer esto, marque la casilla y rellene el espacio vacío al lado de la casilla con el nombre del programa.

Ejecutar...Cuando llega nuevo correo

Algunas veces quiere que otros programas se ejecuten cuando llega un nuevo correo. Es común indicar al ordenador que emita un sonido, por ejemplo. Marcando la casilla y rellenando el espacio vacío con el comando (como es **mpg123 sillynoise.mpg** o **esdplay sillynoise.wav**) conseguirá esto.

Ejecutar...Al hacer "clic"

Poniendo un nombre de programa (normalmente un lector de correo como `balsa` o `spruce` aquí y marcando la casilla, puede configurar esto con lo que al apretar el botón 1 del ratón en el aplique, ese programa se ejecutará automáticamente.

Revisar el correo cada...

Puede ajusta el tiempo de espera para revisar la llegada del correo entre 1440 minutos (una vez por día) y ninguno. Poner el valor a ninguno es estúpido y suele confundir. El valor por defecto es cada 2 minutos.

Reproducir un sonido cuando llegan nuevos mensajes

El sonido que se tocará si marca esta **casilla** es un sonido de alarma. Este sonido se encuentra en `$prefix/sound/events/mailcheck.soundlist`; si desea cambiarlo por un sonido diferente, modifique el archivo y ponga el sonido en `$prefix/sounds/`.

Seleccionar la animación

Apretando en el *botón con el nombre de animación*, puede obtener una lista de las diferentes imágenes que tienen animaciones diferentes para la llegada de nuevo correo.

Figura 10-50. Diálogo propiedades — Pestaña casilla

Opciones de casilla

Las opciones de casilla tienen cuatro secciones, algunas de las cuáles son con fondo gris (sólo lectura).

Apretando en el *botón con la localización del buzón*, puede indicar al aplique de buzón donde debe mirar para buscar correo nuevo.

- Cuando su cola de correo local o su directorio local de correo estén seleccionados como la localización del buzón, entonces ponga en "Archivo de cola de correo" el nombre del archivo o del directorio donde el aplique debe buscar el correo nuevo. Aquí sólo puede poner un archivo. La sección sobre los servidores de correo estará con fondo gris.
- Cuando los servidores remotos POP3 o IMAP estén seleccionados como la localización del buzón, entonces debe rellenar los campos con el nombre del servidor de correo, el nombre de usuario y la contraseña. Si no introduce la contraseña, el aplique se la pedirá cuando intente buscar el correo por primera vez. La sección sobre los archivos locales de correo estará con fondo gris.

Problemas conocidos y limitaciones

- Poner cualquier cosa como programa a ejecutarse antes de cada actualización puede bloquear el aplique y el panel.

- Algunas veces la animación se para después de un uso prolongado.
- Si usa un filtro de correo como es `procmail`, que ordena el correo en diferentes directorios, el aplique no puede buscarlos todos como archivo de cola de correo. Solamente puede buscar en un archivo.

Aplique del Monitor de modem

El `Aplique del Monitor de modem`, que se muestra en Figura 10-51, monitoriza su modem cuando está funcionando. Para anadir este aplique al Panel, apriete el botón derecho del ratón sobre el panel y seleccione **Panel**→Anadir al panel→Aplique→Red→**Monitor de modem**

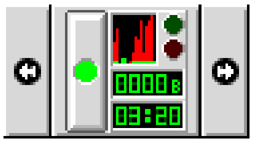


Figura 10-51. Aplique del Monitor de modem

Utilización

Este aplique se usa para ver que el 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 apriete en el **botón con una sola bombilla verde**.

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

- **Propiedades**— aparece el diálogo *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` apretando 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 10-52), que le permite cambiar los parámetros de la configuración.

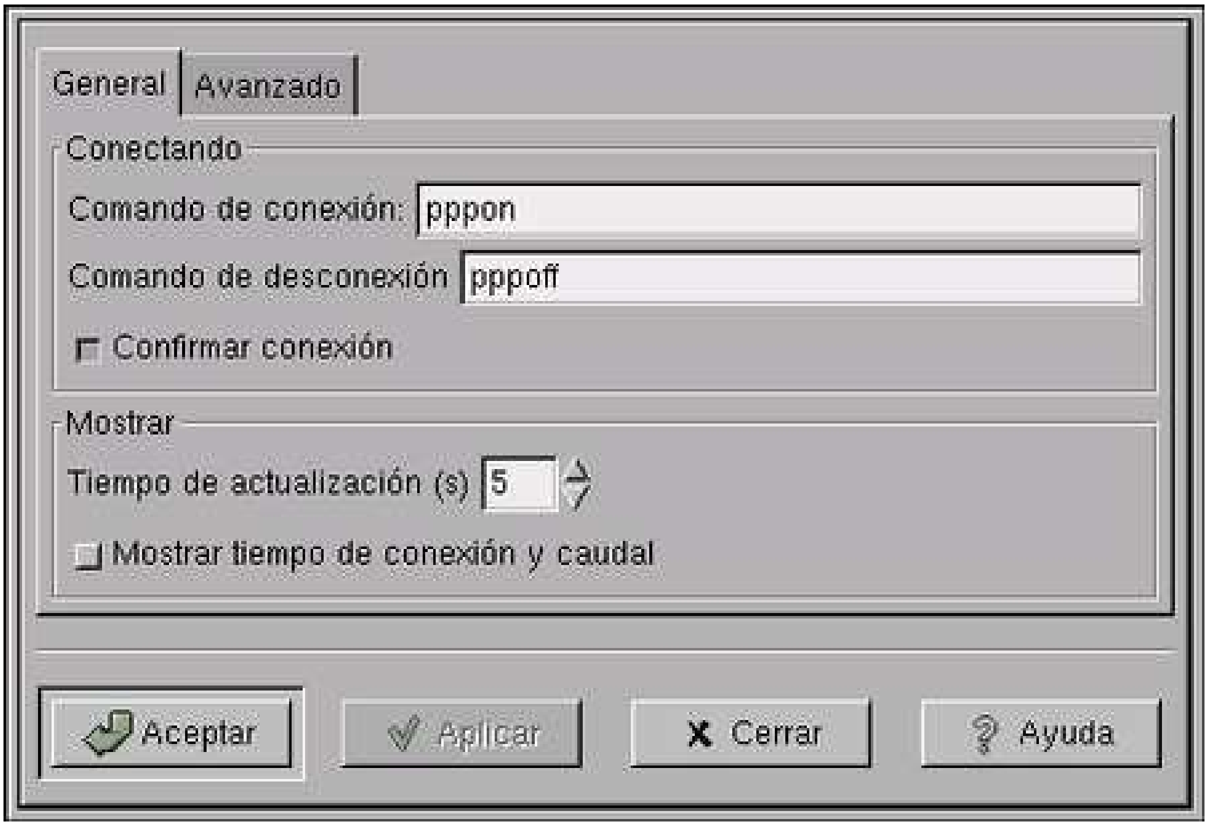


Figura 10-52. Diálogo Configuración

Las propiedades son:

- *Mostrar tiempo de conexión y caudal* — el `Aplique del Monitor de sonido` se modifica para incluir dos pequenas cajas de texto que muestra 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 que el `Aplique del Monitor de modem` inicie la conexión, ponga el nombre de la orden en la caja de texto *Comando de conexión*, y la orden para desconectar el modem en la caja con el nombre *Comando de desconexión*. Cuando apriete en el botón que está solo en el aplique, se conectará o desconectará su modem.
- *Confirmar conexión* — Muestra un diálogo pidiendo confirmación para la conexión.
- *Tiempo de actualización* — 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 que haya hecho todos los cambios que desee, apriete 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**.

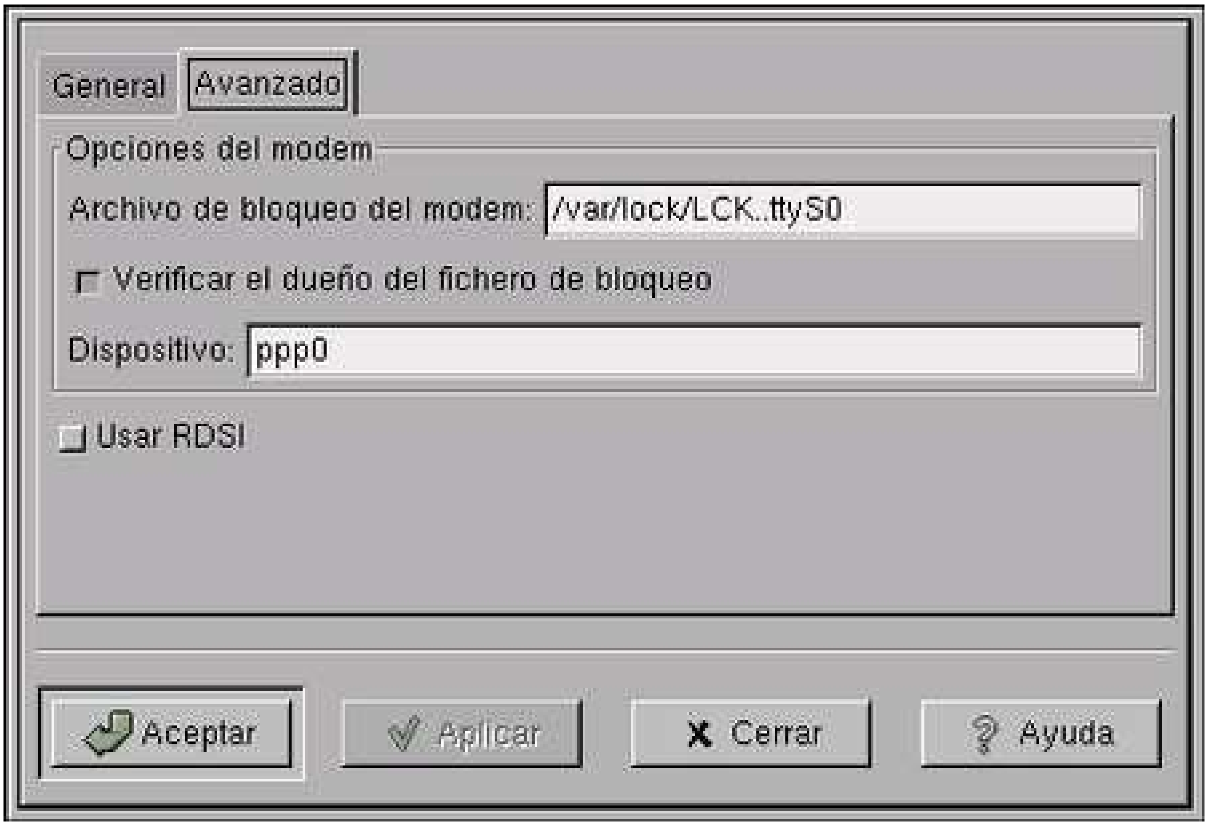


Figura 10-53. Diálogo de propiedades avanzadas

La Ventana de propiedades avanzadas del `Aplique del monitor de modem` le permite controlar los propiedades avanzadas del aplique.

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`, el valor por defecto, es el más común si su ordenador usa un enlace simbólico de `/dev/modem` al dispositivo del modem ("device"). 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 del 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 está en curso 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 con Linux, es el nombre del interfaz de red que el modem usa. Si el dispositivo `ppp0` no es el que se usa en su equipo, consulte con el administrador de su sistema para saber el nombre del dispositivo.

Otros nombres de dispositivos de red que se usan normalmente 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, apriete 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 siempre suele estar activado. Esto se corregirá en próximas versiones del `Aplique del Monitor de modem`

Aplique del Control WEB

El `Aplique del Control WEB`, que se muestra en Figura 10-54, le permite abrir su navegador `Netscape` con la dirección URL que usted indique en la caja de texto URL. Para anadir este aplique al Panel apriete el botón derecho del ratón sobre el panel y seleccione **Panel**→Anadir al panel→Aplique→Red→**Control WEB**

Figura 10-54. Aplique del Control WEB

Utilización

Para utilizar este aplique, escriba la dirección URL del documento que desee ver en la caja de texto. Para abrir una dirección URL de internet, debe escribir **http://** seguido de la dirección WEB, por ejemplo, **http://www.gnome.org**. Para un archivo local, simplemente escriba el nombre del archivo.

Si quiere abrir un nueva ventana del navegador en lugar de utilizar la ventana activa, habilite la casilla *Abrir nueva ventana*.

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

- **Propiedades—** abre el diálogo *Propiedades*
- **Ayuda —** ensena este documento.
- **Acerca —** muestra información básica acerca del `Aplique del Control WEB`, incluyendo la versión del aplique y el nombre del autor.

Configuración

Puede configurar el `Aplique del Control WEB` apretando el botón derecho del ratón en él y seleccionando **Propiedades...**. Esto abrirá el diálogo Propiedades (que se muestra en Figura 10-55), que le permite cambiar varios parámetros.

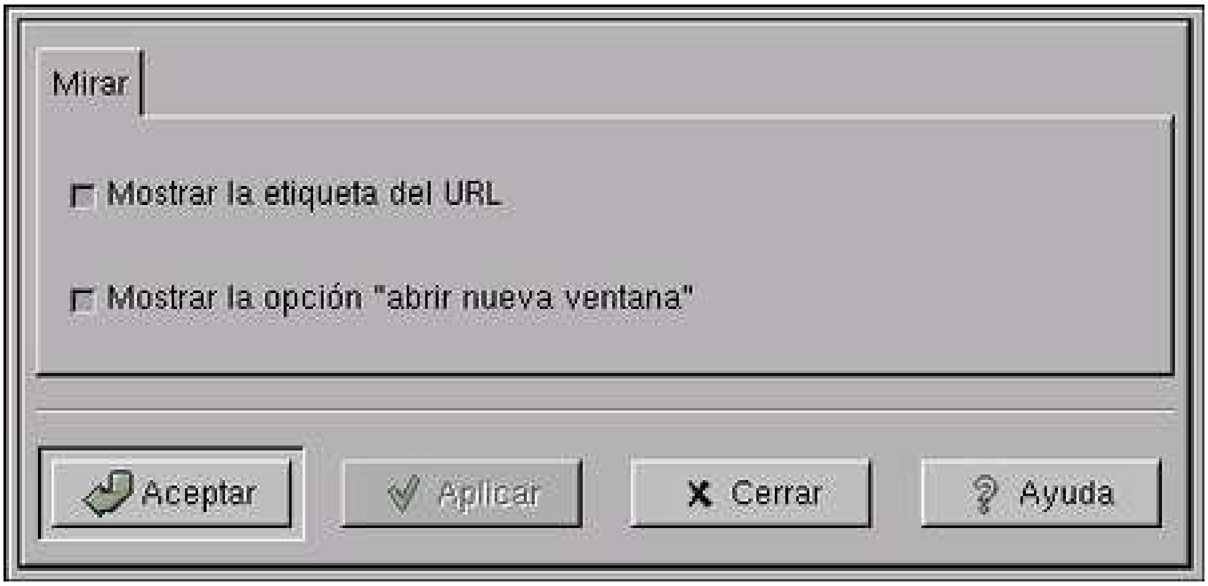


Figura 10-55. Diálogo de propiedades del Control WEB

Las propiedades son:

- *Mostrar la etiqueta del URL* — muestra el texto *URL:* a la izquierda de la ventana de entrada del texto en el aplique.
- *Mostrar la opción "abrir ventana nueva"* — muestra un casilla en la ventana del aplique que le permite decidir cuando un documento será mostrado en una ventana del navegador nueva o en la activa.

Después de que haya hecho todos los cambios que desee, apriete 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

El `Aplique del Control WEB` solamente abre el navegador `Netscape`. Si no tiene `Netscape`, no funcionará. Si tiene un navegador distinto como su navegador por defecto, el `Aplique del Control WEB` también abrirá `Netscape`.

El `Aplique del Control WEB` no se redimensiona para encajar en el tamano disponible del panel si es menor que el tamano normal del `Aplique del Control WEB` tanto horizontal como vertical. Este efecto se produce tanto en paneles horizontales como verticales pequenos.

Apliques de Utilidades

Aplique de Impresora

Aplique de `Impresora` , mostrado en Figura 10-56, te permite imprimir ficheros arrastrándolos al aplique desde el escritorio o el gestor de archivos. Para anadir este aplique a un Panel, pulsa con el botón derecho en el Panel y selecciona **Panel**→Anadir al panel→Aplique→Utilidades→**Aplique de Impresora**.

Figura 10-56. Aplique de Impresora

Uso

Para imprimir un fichero desde tu escritorio o gestor de archivos, arrastra el fichero encima del aplique de `impresora`.

Elementos emergentes de botón derecho

Si se pulsa con el botón derecho sobre el aplique emerge un menú con los siguientes elementos

- **Propiedades...** — Este elemento de menú abre el diálogo Propiedades (véase la sección de nombre *Propiedades*) que te permite personalizar el aspecto y comportamiento de este aplique.
- **Ayuda** — muestra este documento.
- **Acerca de...** — muestra información básica acerca del `Aplique de Impresora`, además de la versión del aplique y el nombre del autor.

Propiedades

Puedes configurar el aplique `impresora` pulsando con el botón derecho sobre el aplique y seleccionando el elemento de menú **Propiedades...**. Esto abrirá el diálogo Propiedades, mostrado en Figura 10-57.

Figura 10-57. Diálogo Propiedades

Para cambiar la etiqueta mostrada en la parte inferior del aplique `impresora`, ("Print"en Figura 10-56) escribe un nuevo nombre en el campo *Nombre de la impresora* field. Esta configuración es útil si tienes más de una impresora disponible y deseas anadir un aplique de `impresora` al Panel para cada impresora. El *Nombre de la impresora* no determina en qué impresora será impreso el fichero, existe como un modo sencillo de distinmguir entre impresoras en el caso de que tengas más de un aplique de `impresora` instalado en tu Panel.

Para cambiar el comando que utiliza el aplique de `impresora` para imprimir tus ficheros, puedes introducir un nuevo comando en el campo *Comando de impresión*. Por omisión, el aplique de `impresora` usa el comando **lpr**, que es común a muchos sistemas. Tu sistema podría usar un commado diferente. Si no estás seguro échale un vistazo a la documentación de tu sistema.

> **NOTA:** Si tienes más de una impresora, puedes asignar a qué impresora enviar ficheros cambiando la configuración *Comnando de impresión*. Por ejemplo, si tu sistema usa el comando **lpr** para imprimir ficheros y necesitas imprimir tu fichero en la impresira llamada "ljet5", cambiarías el *Comando de impresión* a **lpr -Pljet5**.

Después de haber hecho todos los cambios que quieras, pulsa en **OK** para aplicar los cambios y cerrar el diálogo Propiedades. Para cancelar los cambios y volver a los valores anteriores, pulsa en el botón **Cerrar**.

Errores y Limitaciones conocidos

No hay errores conocidos en el aplique de `impresora`.

Aplique Tabla de Caracteres

El aplique `Tabla de Caracteres`, mostrado en Figura 10-58, te permite escribir fácilmente muchos caracteres que no están disponibles en teclados estándar, así 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**.

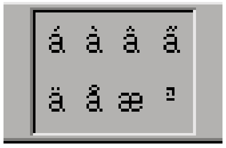


Figura 10-58. Aplique Tabla de Caracteres

Uso

Primero lleva el foco del cursor a la `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 derecho para copiar el símbolo al buffer. El caracter deberá aparecer como un botón pulsado. Esto es parecido al comando Copiar común, disponible en muchos programas. Para pegar el símbolo en cualquier ventana, simplemente pulsa el botón central del ratón. La mayoría de las aplicaciones que tienes opciones de Copiar y Pegar también te permitirán pegar el símbolo utilizando su comado Pegar.

> **NOTA:** Fíjate que algunas aplicaciones no soportan caracteres ISO-8859-1 Estas aplicaciones no mostrarán ciertos caracteres del aplique `Tabla de Caracteres`.

> **NOTA:** 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 en que `Tabla de Caracteres` usa el mismo buffer para almacenar su caracter que el que usa X. Por lo tanto, cuando seleccionas un caracter en el aplique `Tabla de Caracteres` reemplaza cualquier texto previo que había en el buffer. Del mismo modo, si has seleccionado un caracter en el aplique `Tabla de Caracteres` y después marcas texto, el texto marcado reemplazará el caracter en el buffer y el botón del carácter ya no aparecerá pulsado.

Si se pulsa 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`, además de 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 10-59), que te permite cambiar varias opciones.

Figura 10-59. Diálogo Propiedades

Las propiedades en la pestana *Tamano* son:

- Adaptar al tamano del panel — Si este botón está marcado, el aplique `Tabla de Caracteres` automáticamente adaptará 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 en que si el número es demasiado pequeno, algunos caracteres podrán 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 líneas 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 que más frecuentemente usas. Simplemente introduce los caracteres que más usas en este campo.

Después de realizar todos los cambios que quieras, pulsa sobre **OK** para aplicar los cambios y cerrar el diálogo Propiedades. Para cancelar los cambios y volver a los valores anteriores pulsa el botón **Cancelar**.

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 10-60. 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 pulsar en la `Tabla de Caracteres` para obtener los caracteres correspondientes mostrados a la derecha.

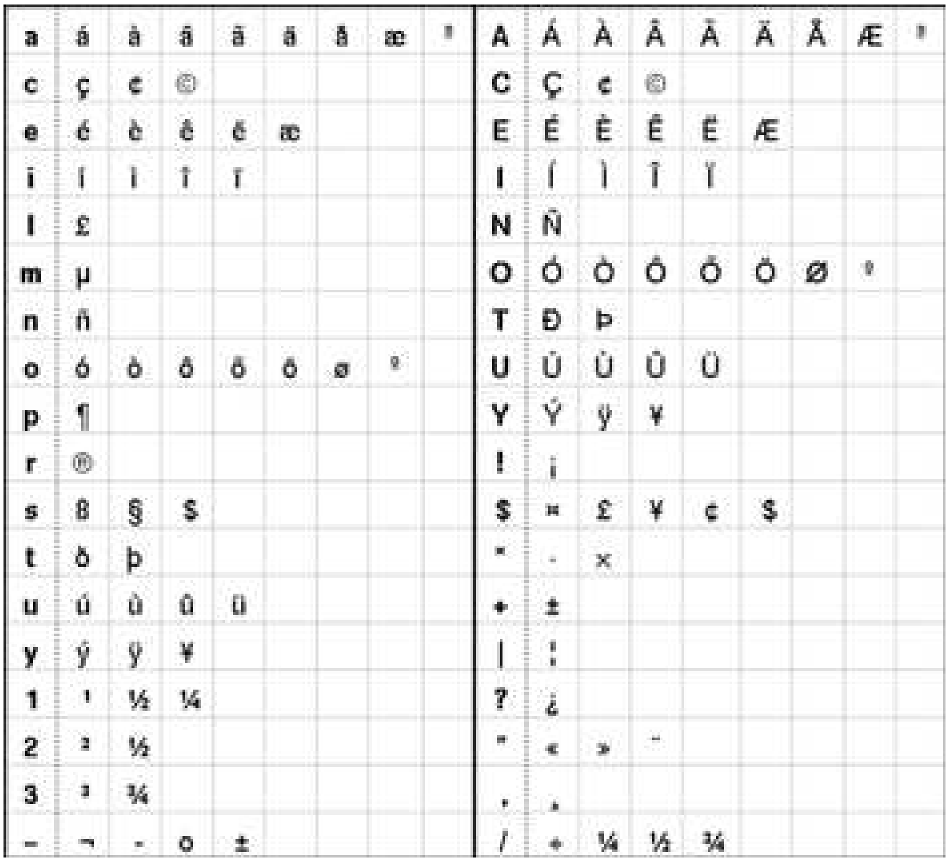


Figura 10-60. Clave de Caracteres de la Tabla de Caracteres

Errores y Limitaciones conocidos

Este aplique no tiene errores conocidos.

Guía de Escritorio

El aplique `Guía de Escritorio`, mostrado en Figura 10-61, es un aplique que te permite navegar visualmente por tus escritorios virtuales. Para anadir este aplique a un Panel, pulsa con el botón derecho en el panel y selecciona **Apliques**→Utilidades→**Guía de Escritorio**.

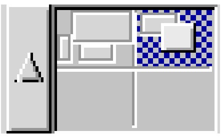


Figura 10-61. Guía de Escritorio

Uso

El apliqueGuía de Escritorio te ayuda a navegar por todos los escritorios virtuales de tu sistema. El sistema X Window, ayudado por un elemento de software llamado "gestor de ventanas", te permite crear más de un escritoria virtual para organizar tu trabajo, con distintas aplicaciones ejecutándose en cada escritorio. Cada escritorio puede ser subdividido por el gestor de ventanas en filas y columnas, llamadas "áreas de escritorio". El apliqueGuía de Escritorio es una herramienta de navegación para llegar a cada uno de los escritorios y áreas de escritorio, proveyendo un mapa en miniatura en el panel de GNOME que muestra todos tus escritorios virtuales (también conocidos como espacios de trabajo) y áreas de escritorio, y permitiendote cambiar entre ellos.

El apliqueGuía de Escritorio trabaja mano a mano con el gestor de ventanas, el elemento de software tal como Sawfish, conocido anteriormente como Sawmill, o Enlightenment que maneja el aspecto y sensación de tus ventanas - generando bordes, cambiando el tamano de las ventanas, posicionándolas, moviéndolas, etc. El gestor de ventanas se encarga de los disintos escritorios. El apliqueGuía de Escritorio se encarga de la navegación.

El apliqueGuía de Escritorio muestra versiones en miniatura de todos tus escritorios disponibles, e incluye cajas trazadas que representan a las aplicaciones que se ejecutan en cada ventana des escritorio. El escritorio que está en uso está iluminado. Pulsa con el ratón en una representación de un escritorio en el apliqueGuía de Escritorio para cambiar a un escritorio virtual distinto en tu pantalla.

Mantén pulsado el botón central del ratón en cualquier imagen de una ventana en el apliqueGuía de Escritorio para arrastrar la ventana por tus escritorios virtuales.

> **NOTA:** Los diferentes gestores de ventanas usan diferernte terminología para describir escritorios virtuales y los espacios de trabajo subdivididos en ellos. Enlightenment divide tu área de trabajo en "escritorios", y subdivide éstos en "pantallas". Sawfish, conocido anteriormente como Sawmill divide tu área de trabajo en "espacios de trabajo" y subdivide éstos en filas y columnas. El apliqueGuía de Escritorio denomina a los espacios de trabajo "escritorios" y a las áreas contenidas en ellos puertos de vista. Lee la documentación de tu gestor de ventanas para más información acerca de cómo poner a funcionar y manejar tus espacios de trabajo virtuales.

Pulsando con el ratón en la flecha a la izquierda del aplique Guía de Escritorio muestra la ventana Lista de Tareas, mostrada en Figura 10-62.

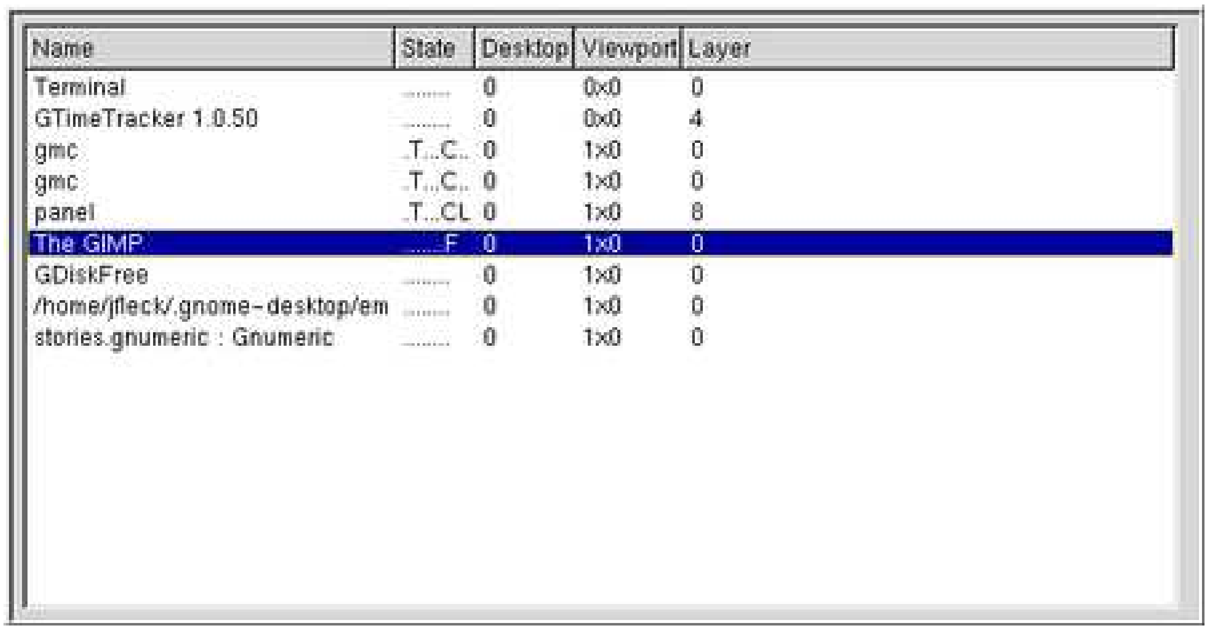


Figura 10-62. Lista de Tareas de la Guía de Escritorio

La ventana muestra las aplicaciones que se están ejecutando en tu ordenador. Pulsando con el ratón sobre cualquiera de las aplicaciones mostradas en la ventana Lista de Tareas cambia el foco a esa aplicación, p.ej. esta ventana emerge a primer plano y todo lo que se introduzca por el teclado será enviado a la aplicación que se ejecuta en esa ventana.

Elementos emergentes de botón derecho

Además de los elementos de menú estándar (véase la sección de nombre *Elementos emergentes estándar*), el menú emergente del botón derecho tiene los siguientes elementos

- **Propiedades...** — Este elemento de menú abre el diálogo Propiedades (véase la sección de nombre *Propiedades*) que te permite adaptar la apariencia y el comportamiento de este aplique.

Propiedades

Puedes configurar el aplique `Guía de Escritorio` pulsando con el botón derecho sobre el aplique y sleccionando el elemento de menú **Propiedades...**. Esto abrirá el diálogo Propiedades, con cuatro pestanas distintas que te dan acceso a varias opciones de configuración - visualización, tareas geometría, avanzado.

Propiedades - Visualización

La primera ventana de Propiedades mostrada en Figura 10-63, te permite controlar la visualización del aplique `Guía de Escritorio`.

Figura 10-63. Diálogo Propiedades

Opciones incluídas:

- *Cambiar flecha de lista de tareas* — cambia el lado en el que es mostrada la flecha usada para lanzar la ventana de lista de tareas.
- *Ver solo escritorio actual en el paginador* — limita la visualización en el aplique del escritorio en uso, incluyendo todos sus puertos de vista.
- *Levantar rejilla de área sobre tareas* — Si utilizas múltiples puertos de vista (no solo múltiples escritorios) con tu gestor de ventanas, el aplique `Guía de Escritorio` dibuja una rejilla depuertos de vista en el escritorio actual. Puede dibujar la rejilla tanto encima de las ventanas como debajo de ellas.
- *Mostrar Tooltips de la Guía de Escritorio* — Muestra tooltips relacionados con varios componentes del aplique `Guía de Escritorio`. La flecha es el único componente que mustra un tooltip.
- *Retardo del tooltip de Guía de Escritorio [ms]* — retardo, en milisegundos, antes de que el tooltip es mostrado. Puedes tanto escibir el número como usar las flechas para cambiar el número.
- *Mostrar tooltip del nombre de escritorio* — Algunos gestores de ventanas, como `Enlightenment`, te permiten dar un nombre a tus escritorios. Esta opción hace que `Guía de Escritorio` muestre un tooltip con el nombre del escritorio.

- *Retardo del tooltip del nombre del nombre de escritorio [ms]* — retardo, en milisegundos, antes de que el tooltip es mostrado. Puedes tanto escibir el número como usar las flechas para cambiar el número.

<

Propiedades - Tareas

Figura 10-64. Diálogo Propiedades - Tareas

Opciones incluídas:

- *Mostrar tareas ocultas (HIDDEN)*, *Mostrar tareas sombreadas (SHADED)*, *Mostrar tareas que se ocultan de la lista de tareas (SKIP-WINLIST)*, *Mostrar tareas que se ocultan de la barra de tareas (SKIP-TASKBAR)* — Estos cuatro elementos permiten que `Guía de Escritorio` muestre aplicaciones que se ejecutan con indicadores que normalmente las ocultarían de una aplicación como esta. Por ejemplo, la aplicación `panel` tiene indicadores HIDDEN, HIDE_FROM_WINLIST y HIDE_FROM_TASKBAR. Seleccionando estas opciones permitirá a `Guía de Escritorio` mostrarte estas aplicaciones.

Propiedades - Geometría

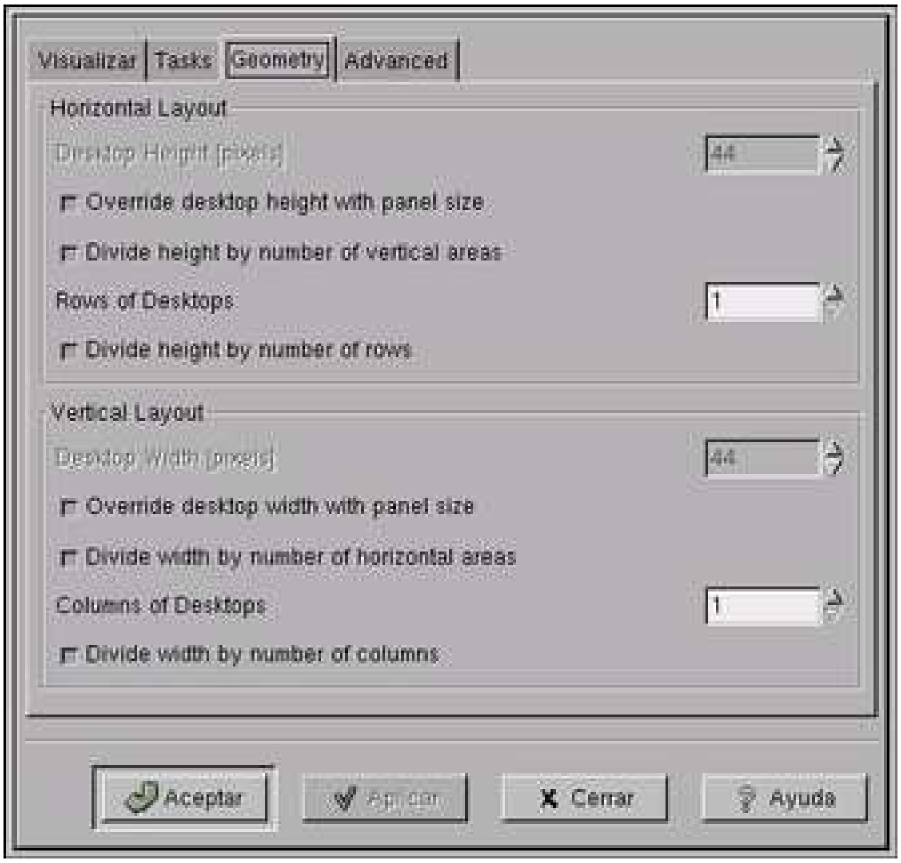


Figura 10-65. Diálogo Propiedades - Geometría

Opciones incluídas:

- *Altura del escritorio [píxeles]* — fija la altura del escritorio. Por omisión esto está sombreado, y el tamaño del panel ajusta automáticamente la altura del escritorio. Para activarlo desmarca la casilla *Forzar altura de escritorio a tamaño de panel*.
- *Forzar altura de escritorio a tamaño de panel* — fuerza a `Guía de Escritorio` a ajustarse al panel. Desmarcando esta opción te permite ajustar el tamaño manuelmente usando la opción *Altura de Escritorio* de encima.
- *Dividir altura por cantidad de líneas* — divide la altura total del aplique por el número de líneas de áreas de escritorio visibles.
- *Líneas de escritorios* — ajusta el número de líneas de mapas de escritorio que `Guía de Escritorio` crea en el panel para representar tus escritorios.
- *Dividir altura por número de líneas* — fuerza a `Guía de Escritorio` a encajar todas las filas de escritorios en la altura especificada arriba (ya sea la especificada a mano o el ajuste automático del panel. Desmarcando esto, si tienes más de una fila, permite a `Guía de Escritorio` expandirse verticalmente a dos o más veces su altura normal.

Las opciones para Disposición Vertical son equivalentes a las de Disposición Horizontal pero afectan a la anchura en vez de la altura del aplique, y el número de columnas que ocupa en vez de filas.

Propiedades - Avanzad

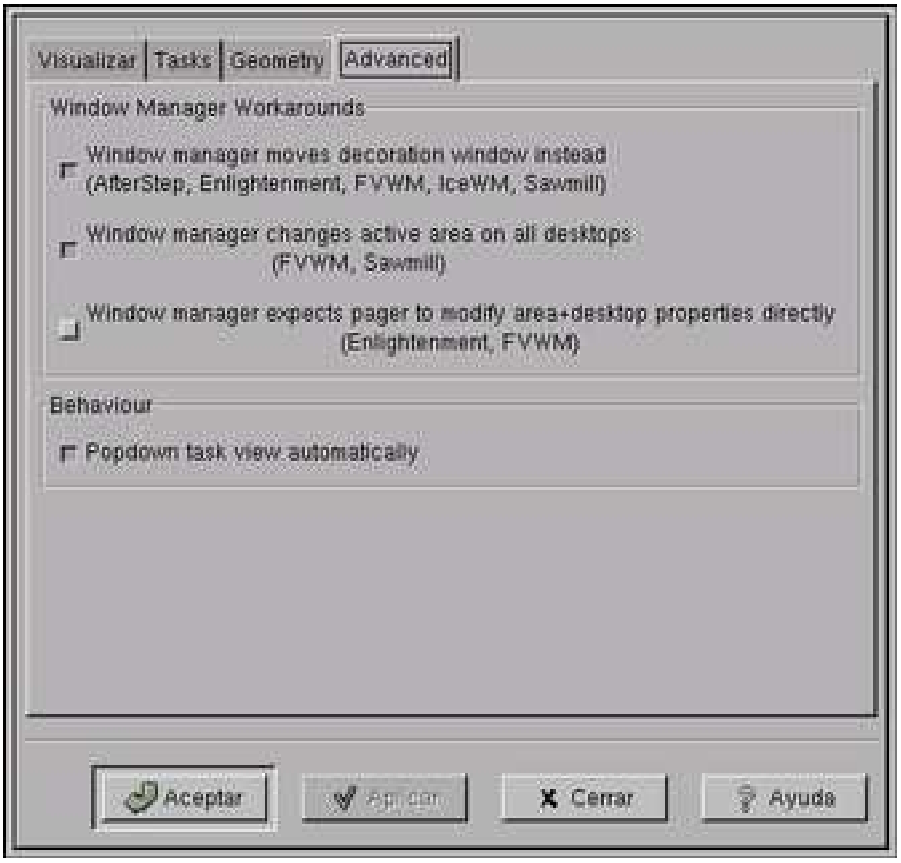


Figura 10-66. Diálogo Propiedades - Avanzado

Las opciones avanzadas te permiten controlar el comportamiento de `Guía de escritorio` con gestores de ventana específicos, además de otros ajustes.

- *Dibujar los escritorios con doble-buffering (recomendado)* — controla el método con el que `Guía de escritorio` dibuja los escritorios. Sin doble-buffering, podrías ver parpadeos en máquinas más lentas. Con ello, podrías notar rendimiento más lento en conexiones de red.
- *El Gestor de Ventanas mueve la decoración de la ventana* — Marca esto si, cuando mueves una ventana con el botón central, la posición resultante de la ventana está fuera. Si no estás seguro, marca esto si utilizas cualquiera de los siguientes getores de ventanas (`AfterStep`, `Enlightenment`, `FVWM`, `IceWM`, or `Sawmill`, ahora conocido como `Sawfish`).

- *El Gestor de Ventanas cambia el área activa en todos los escritorios.* — Si tienes más de un escritorio, con múltiples áreas de trabajo en cada una de ellos, esta opción puede ser usada para forzar al gestor de ventanas a cambiar el área de trabajo activa en todos los escritorios simultáneamente si cambias el área de trabajo en uno.
- *El Gestor de Ventanas espera que el paginador modifique área+escritorio* — Actualmente no tiene efecto.
- *Cerrar la vista de tareas automáticamente* — Enrolla automáticamente la ventana de tareas cuando pulsas sobre una aplicación en la lista de tareas. Si está desmarcada, debes pulsar en la flecha de la lista de tareas para que se cierre.

Más Información

Todos los diálogos de Propiedades tienen los siguientes botones en la parte inferior del diálogo:

- **OK —** Pulsar **Aceptar** activará cualquier cambio que hayas hecho en las propiedades y cerrar el diálogo Properties.
- **Aplicar —** Pulsando **Aplicar** en cualquier momento activcará los cambios sin cerrar el diálogo Properties. Esto es útil si quieres probar los efectos de los cambios que has hecho, pero quieres seguir cambiando las propiedades.
- **Cerrar —** Pulsando **Cerrar** cerrará el diálogo Properties. Solamente los cambios en la configuración que previamenta han sido aplicados con el botón **Aplicar** serán efectivos. Otros cambios no serán activados.
- **Ayuda —** Pulsando **Ayuda** abrirá el manual de la aplicación, abriéndolo en la página que describe el diálogo Propiedades.

Elementos emergentes estándar

Todos los apliques deberían tener los siguientes elementos en su **menu emergente**:

Quitar del Panel

El elemento de menú**Quitar del Panel** quita el aplique del Panel.

Mover

Después de seleccionar **Mover**, el puntero del ratón cambiará de apariencia (normalmente será una cruz con flechas en cada dirección). A medida que muevas el ratón, el aplique se moverá con él. Cuando hayas terminado de mover el aplique pulsa cualquier botón del ratón y éste se anclará en su posicón actual. Fíjate en que los apliques pueden ser movidos entre dos Paneles de este modo.

Panel

El submenú Panel contiene varios elementos y submenúes para anadir y quitar Paneles y apliques y para cambiar la configuración.

Acerca...

El elemento de menú **Acerca...** abre un cajón de diálogo que contiene información variada acerca del apple, incluyendo generalmente el nombre del aplique, su versión, autor, copyright, licencia y descripción.

Ayuda

El elemento **Ayuda** abre el manuel de ayuda para este aplique.

Errores y Limitaciones conocidos

La opción >*El Gestor de Ventanas espera que el paginador modifique área+escritorio* en la ventana Propiedades Avanzadas actualmente no hace nada.

El Aplique Mini-Commander

`El aplique Mini-Commander`, que puede ver en Figura 10-67, anade una linea de ordenes a su 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. Esta opción es especialmente útil en los paneles verticales.

Para anadir este aplique a un Panel, pulse sobre él con el boton derecho y escoja **Panel**→Anadir al panel→Aplique→Utilidades→**Mini-Commander**.

Figura 10-67. 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 ar 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 dialogo 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 dialogo de Propiedades(puede verlo en Figura 10-68), que le permite cambiar varios parámetros del aplique.

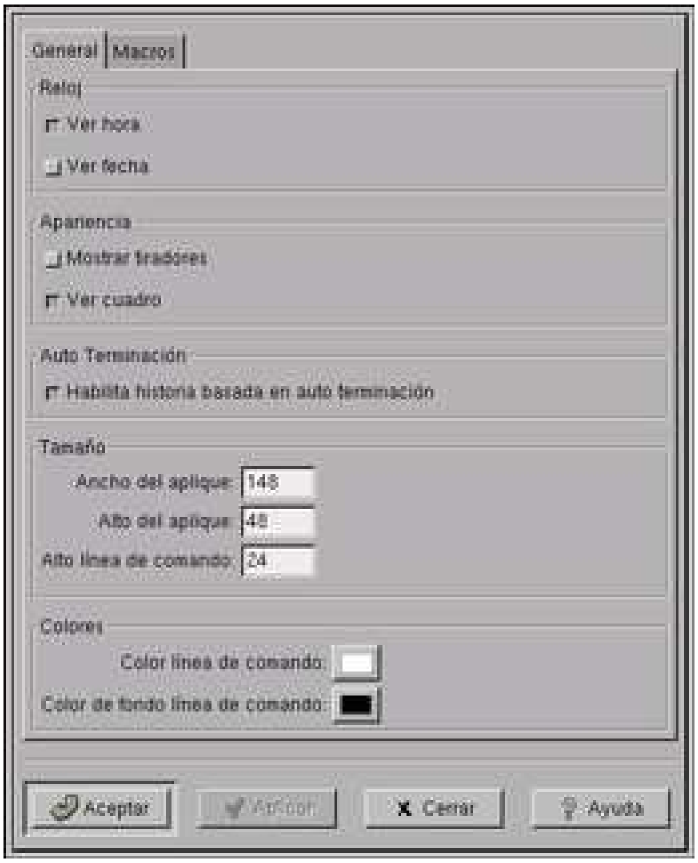


Figura 10-68. Dialogo de Propiedades: Apartado General

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.
- Mostrar 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 para 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 dialogo 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://om.filewatcher.org/mini-commander/[2].

El Aplique montador de discos

`El Aplique montador de discos`, que puede ver en Figura 10-69, 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 boton derecho sobre el y escoja **Panel**→Add to panel→Aplique→Utilidades→**Montador de discos**.

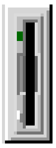


Figura 10-69. El Aplique montador de discos

> **NOTA:** 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 loa 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 dialogo 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 10-70.

Figura 10-70. 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 dialogo de Propiedades(puede verlo en Figura 10-71), que le permite cambiar varios parámetros.

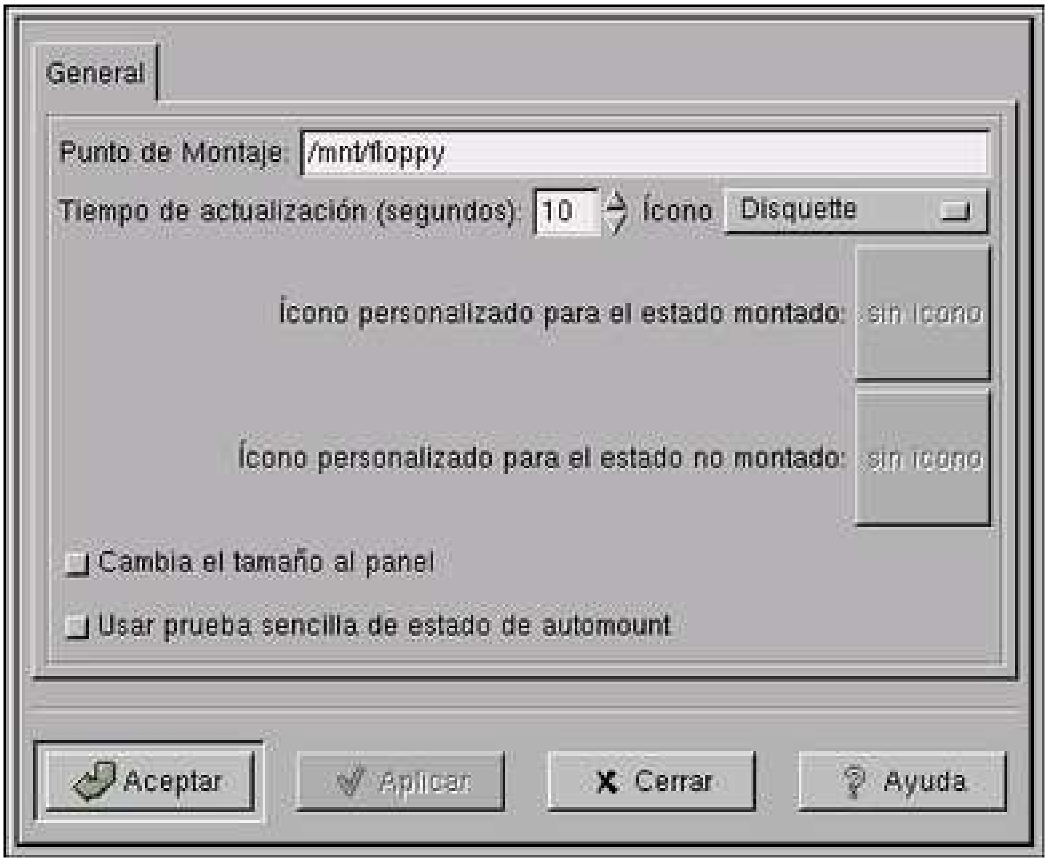


Figura 10-71. El dialogo de Propiedades

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`.
- Tiempo de actualización — Este es el intervalo en segundos que espera el `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 `Montador de discos`.
- Icono — Determina los iconos (uno cuando no esta montada y otro si lo esta) que mostrara 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 10-72. También puede escoger **Personalizado**; que le permite especificar sus iconos particulares.

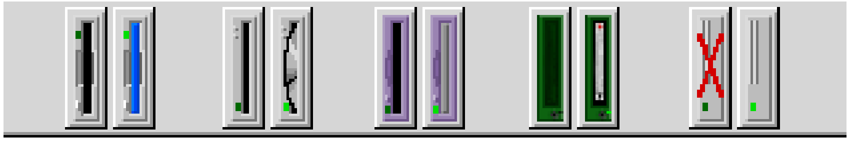


Figura 10-72. Iconos para diversos tipos de unidades montadas y no montadas

Dese cuenta que Figura 10-72 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 test convivial de estado de automount — Seleccione esta opción si utiliza automount, sino dejela desactivada.

> **NOTA:** La orden predeterminada que utiliza el `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 dialogo de Propiedades. Para deshacer los cambios y recuperar los valores anteriores pulse el botón **Cerrar**.

Configurando el sistema

> **ATENCIÓN**
>
> 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**→File systems→**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 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**→File systems→**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 de GNOME` 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 Dialogo 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:** 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.

El Aplique de la lista de tareas

El aplique `de lista de tareas`, que puede ver en Figura 10-73, muestra en una tabla las aplicaciones que se están ejecutando en una ventana. Según las opciones escogidas, puede que muestre las de todos los escritorios virtuales o solo las del escritorio activo. Para anadir este aplique a un Panel, pulse sobre él con el botón derecho de su ratón y escoja **Apliques**→Utilidades→**Lista de tareas**.

Figura 10-73. Lista de tareas

Uso

`Lista de tareas` le permite navegar rápidamente por las aplicaciones que se están ejecutando en su ordenador, mostrando el icono y el nombre de cada aplicación que satisfaga los criterios establecidos en la ventana de propiedades. Pulsando sobre un icono o nombre de aplicación da el foco a esta, poniendola en primer plano con lo que recibirá la entrada del teclado.

Pulsando sobre un icono o nombre de aplicación del aplique con el botón derecho del ratón aparece el siguiente menu:

Figura 10-74. Opciones del menú emergente de la Lista de tareas

- *Iconificar* — reducir la aplicación seleccionada a un icono del panel. Cuando una aplicación ya esta iconificada, esta opción pasa a ser, *Restaurar*. Pulsandola la aplicación volverá al escritorio.
- *Enrollar* — minimizar la aplicación dejando solo la barra de la ventana. Cuando una aplicación esta enrollada , la opción pasa a ser *Desenrollar*. Pulsando *Desenrollar* la aplicación recupera su tamano original.
- *Clavar* — "Clavarüna aplicación significa que seguirá visible en todos los escritorios virtuales. Cuando una aplicación esta clavada la opción del menú se convierte en *Desclavar*, que permite dejar atrás la aplicación al moverse por sus escritorios virtuales.
- *Matar* — mata la aplicación El dialogo de propiedades le da la opción que la `Lista de tareas` le pida confirmaciónr antes de provocar la muerte súbita de la aplicación.

Elementos del menú emergente del boton derecho

Ademas de las opciones estándar (vease la sección de nombre *Elementos estándar del menú emergente*), el menú emergente del boton derecho tiene la opción **Propiedades...** — Esta opción del menu abre el dialogo de Propiedades (vea la sección de nombre *Propiedades*) que le permite personalizar el comportamiento y la apariencia de este aplique.

Propiedades

Puede configurar la `Lista de tareas` pulsando con el boton derecho en el aplique y escogiendo la opción de menú **Propiedades...**. Se abrirea el dialogo Propiedades, visto en Figura 10-75.

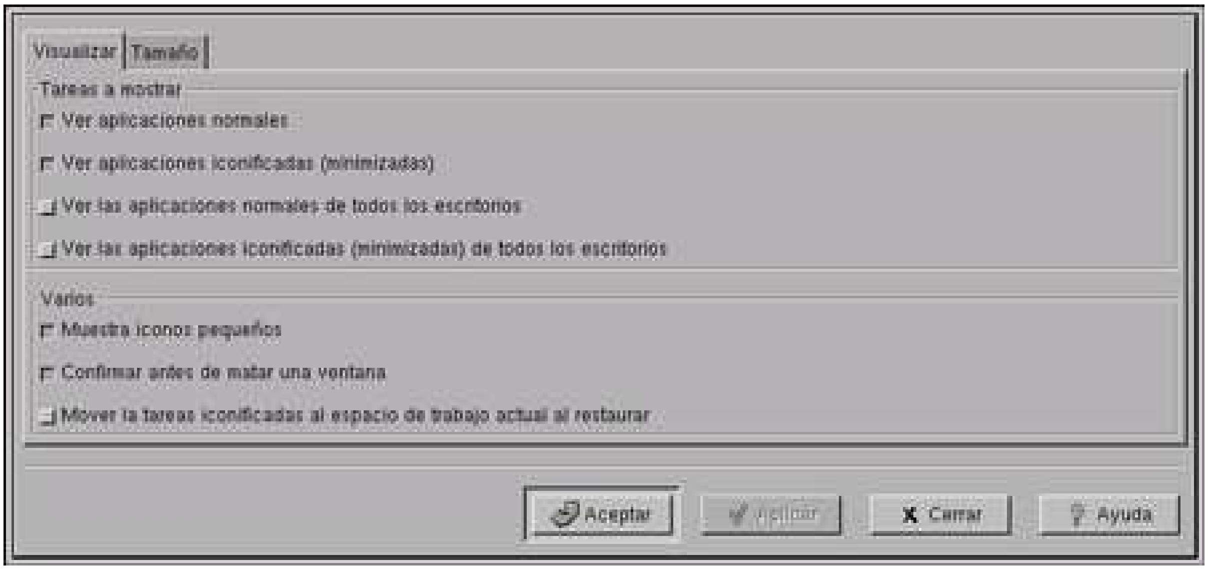


Figura 10-75. Dialogo de Propiedades

El Dialogo de Propiedades le permite controlar que tareas serán visibles:

- *Ver aplicaciones normales* — en el aplique se verán todas las aplicaciones del escritorio activo que no estén minimizadas.
- *Ver aplicaciones iconificadas (minimizadas)* — en el aplique se veran todas las aplicaciones minimizadas del escritorio activo.
- *Ver las aplicaciones normales de todos los escritorios* — ver todas las aplicaciones no, minimizadas de todos los escritorios. Para que esto funcione, ha de haber marcado la casilla *Ver aplicaciones normales* antes descrita.
- *Ver las aplicaciones iconificadas (minimizadas) de todos los escritorios* — en el aplique se veran todas las aplicaciones minimizadas de cualquier escritorio. Para que esto funcione, ha de haber marcado la casilla *Ver aplicaciones iconificadas (minimizadas)* antes descrita.

- *Muestra iconos pequenos* — Algunas aplicaciones tienen iconos miniaturizados. Esta opción hace que se muestren en el panel de la `Lista de tareas`.
- *Confirmar antes de matar una ventana* — hace que el aplique le pida confirmación para matar una aplicación .
- *Restaurar las tareas iconificadas cambia el espacio de trabajo activo* — el área de trabajo de escritorio de su pantalla pasara a ser la que correspondía a la aplicación sobre la que pulse en el panel de la `Lista de tareas` .

Figura 10-76. Dialogo de Propiedades - Size

El Tamano del Dialogo de Propiedades controla el espacio que ocupará la `Lista de tareas` en su panel.:

- *Follow panel size* — El tamano de la `Lista de tareas` se determina automáticamente según el del panel. Esta opción tiene preferencia sobre cualquier otra referente al tamano.
- *Ancho de la Lista de tareas(alto)* — anchura en pixeles (o altura si el panel es vertical) de la `Lista de tareas` .
- *Lineas de tareas* — determina cuantas filas de iconos mostrará la `Lista de tareas`.
- *Tamano por omisión de la tarea:* — establece el tamano predeterminado de cualquier tarea. (Solo funciona si se ha activado*Ancho de la lista de tareas dinámico*.)
- *Ancho (Alto)de la lista de tareas fijo (dinámico)* — Indican que el tamano de la lista de tareas será fijo o que el propio aplique elija su tamano dinámicamente. Si se marca "fijo"el aplique siempre ocupará el espacio que se haya indicado en "Ancho de la lista de tareas", incluso si no hay ninguna. Si es *dinámico* el aplique cogerá tanto espacio como necesite para mostrar todas las tareas (ninguno si no hay tareas), pero como máximo el tamano establecido en *Ancho de la lista de tareas*.

Opciones básicas de los dialogos de propiedades

Debajo de cada dialogo dePropiedades se encuentran siempre los siguientes botones:

- **OK** — Pulsando **OK** se activarán los cambios introducidos y se cerrará el dialogo de Propiedades.
- **Aplicar** — Pulsando **Aplicar** se activarán los cambios introducidos sin que se cierre el dialogo de Propiedades . Va muy bien para comprobar el efecto de los

cambios que ya se han hecho antes de cambiar más propiedades.

- **Cerrar —** Pulsando **Cerrar** se cerrará el dialogo de Propiedades. Solo persistirán aquellos cambios en la configuración que haya grabado previamente con el botón **Aplicar**. Los demás se descartarán.
- **Ayuda —** Pulsando **Ayuda** muestra el manual de la aplicación, abierto por la pagina que describe el dialogo de Propiedades.

Elementos estándar del menú emergente

Todos los apliques han de disponer de las siguientes opciones en su **menu emergente** con el botón derecho:

Quitar del panel

La opción **Quitar del panel** quita el aplique del Panel.

Mover

Después de seleccionar **Mover**, cambiará la apariencia del puntero del ratón (normalmente será una cruz con una punta de flecha en cada dirección). El aplique seguirá el movimiento que realice con el ratón. Cuando llegue a su posición definitiva pulse cualquier botón del ratón y el aplique anclará en esa posición. Tenga en cuenta que este método también sirve para mover apliques entre diferentes Paneles.

Panel

El submenu Paneltiene varias opciones y submenus para anadir y mover Paneles y apliques así como para cambiar la configuración.

Acerca

El menú **Acerca...** muestra una caja de dialogo con información sobre el aplique, incluyendo, usualmente el nombre, versión, autores, copyright, licencia y descripción.

Ayuda

La opción de menú **Ayuda** arranca el manual de ayuda del aplique

Errores y limitaciones conocidos

No se conoce ningún fallo del aplique `Lista de tareas`.

Aplique para el teclado de GNOME

El `Aplique para el teclado de GNOME`, mostrado con su configuración por defecto en Figura 10-77, permite cambiar fácil y rápidamente la configuración del teclado usado en diferentes países. Para agregar este aplique en un Panel, coloca el ratón sobre el panel, haz click con el botón derecho y escoge **Panel**→Anadir al panel→Aplique→Utilidades→**Teclado internacional GKB**.

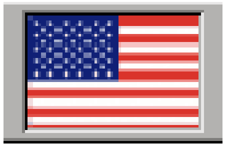


Figura 10-77. Aplique para el teclado de GNOME

Uso

Una vez configurado el aplique del `teclado para GNOME`, este te permitirá cambiar entre ambas configuraciones. Solo haz click con el botón izquierdo sobre el aplique para cambiar la configuración.

Haciendo click con el botón derecho sobre el aplique aparece un menú con las opciones:

- **Propiedades...** — abre el cuadro de dialogo *Propiedades*.
- **Ayuda** — despliega este documento.
- **Acerca de...** — Muestra información básica acerca del aplique para el `teclado de GNOME`, incluyendo la versión del aplique y el nombre del autor.

Personalización

Se puede adaptar el aplique del `teclado para GNOME` haciendo click con el botón derecho en el aplique y escogiendo **Propiedades...** Esta opción abrirá el cuadro de dialogo de Propiedades (como se muestra en Figura 10-78), que permite agregar, configurar, y eliminar mapas de teclado.

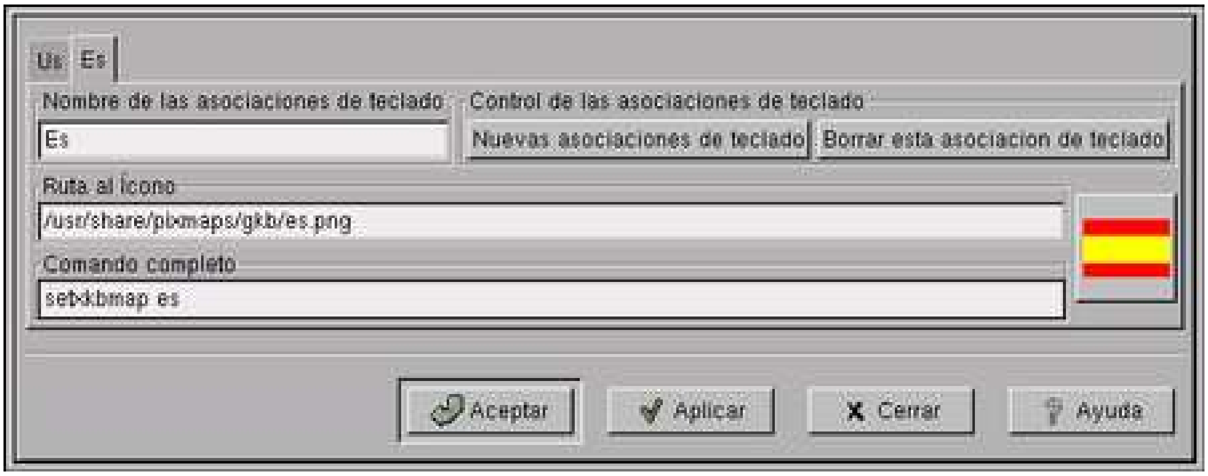


Figura 10-78. Formulario de propiedades

EL `teclado de GNOME` normalmente viene con dos mapas para el teclado. Cada mapa del teclado tiene su propia solapa, con una etiqueta indicando el lenguaje o el país al que corresponde. Así en Figura 10-78 existen: *US* (para teclado en Ingles) y *HU (para Hungría)*. Puedes eliminar cualquier mapa del teclado seleccionando la solapa y presionando el botón **Borrar este mapa de teclado**. Para agregar otro mapa de teclado, presiona el botón **Nuevo mapa de teclado** y una nueva solapa aparecerá para que la puedas adaptar.

Después de hacer todos los cambios, haz click en **Aceptar** para aplicar los cambios y cerrar el cuadro de Propiedades. Para cancelar los cambios y regresar a los valores anteriores haz click en el botón **Cerrar**.

Errores conocidos y limitaciones

El orden en el que se muestran las solapas de los mapas de teclado no se mantienen después de cerrar el formulario de preferencias.

Aplique "el tiempo" Gnome

3

El aplica `clima GNOME`, mostrado en Figura 10-79, localiza y muestra diversa información sobre el tiempo. Para anadir este aplique a un Panel, pulse con el botón derecho sobre el Panel y elija **Panel**→Anadir al panel→Aplique→Utilidades→**El tiempo GNOME**.

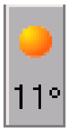


Figura 10-79. Aplique el tiempo Gnome

Uso

`El tiempo GNOME` muestra la temperatura actual y las condiciones atmosféricas en formato numérico e iconificado dentro del aplique. Si se desea una previsión, haga doble click sobre el aplique. De esta forma se abrirá la ventana de información del tiempo, mostrada en Figura 10-80. En ella se muestra la información actual y el pronostico para el día siguiente y para los próximos cinco días.

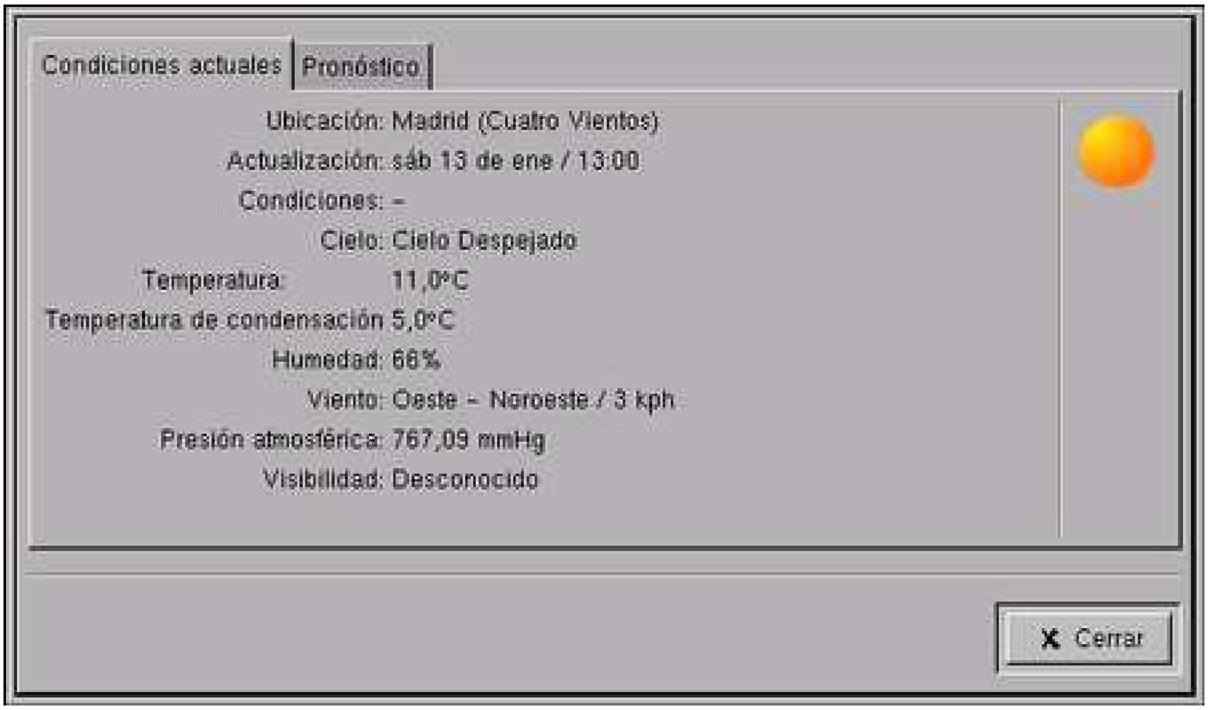


Figura 10-80. Ventana de información del tiempo

Al hacer click con el botón derecho sobre el aplique, aparecerá un menú con con las siguientes opciones:

- **Actualizar** — refresca la información del Tiempo y la muestra.
- **Propiedades...** — abre el formulario *Propiedades*.
- **Ayuda** — muestra este documento.
- **Acerca de...** — Muestra información acerca del `aplique del tiempo de GNOME`, incluyendo la versión del aplique y el nombre del autor.

Personalización

Puedes adaptar el aplique `el tiempo GNOME` haciendo click con el botón derecho sobre el y escogiendo **Propiedades...**. Se abrirá el formulario de Propiedades (mostrado en Figura 10-81), se muestra), que permite cambiar varias opciones.

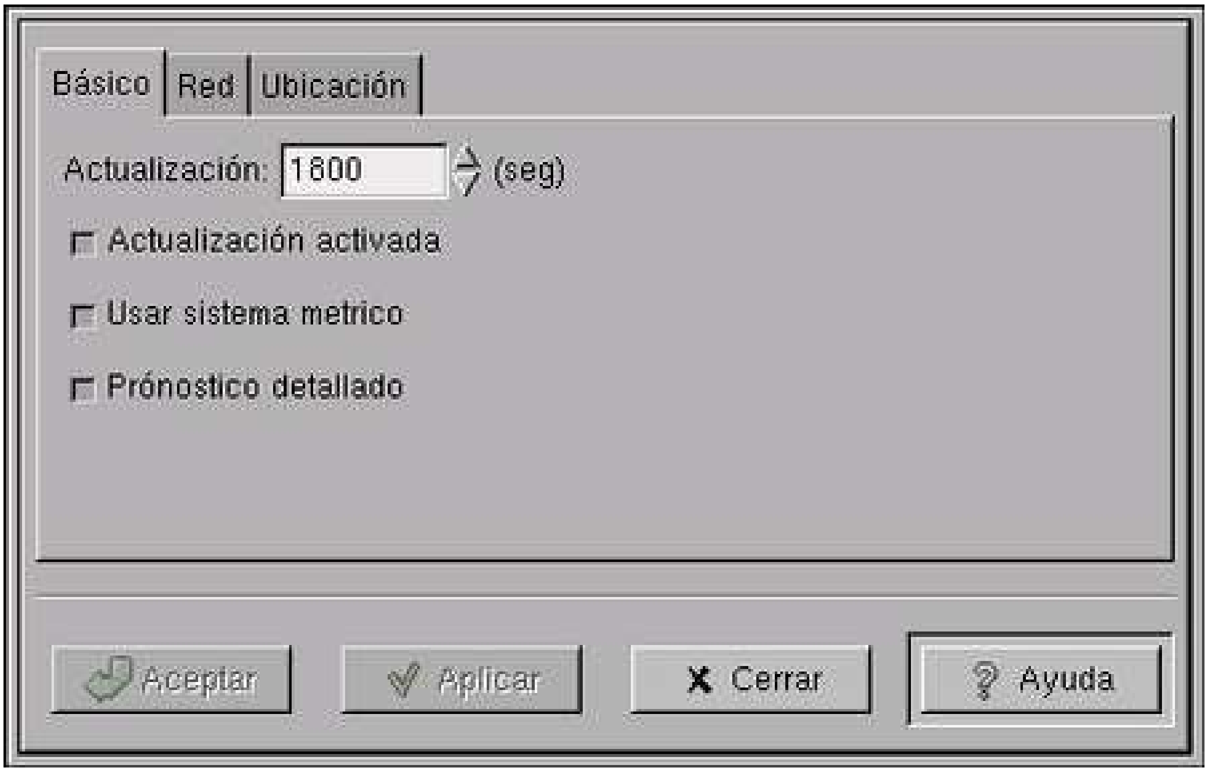


Figura 10-81. Formulario de propiedades

Las opciones en la solapa *Básico* son:

- Intervalo de actualización — Esta opción determina que tan seguido el aplique del `Tiempo de GNOME` se conectara al servidor y obtendrá la información del tiempo. Se leerán las condiciones actuales,el pronostico y y mapa de radar (si esta habilitado).

  > **NOTA:** Tenga en cuenta que el intervalo de actualización solo determina que tan seguido su computadora leerá la información del(os) servidor(es). El tiempo de actualización mostrado en la tabla de condiciones actual (que se ve haciendo doble click en el aplique) indica cuando se actualizaron esas medidas en el servidor no cuando se leyeron por ultima vez.

  > **NOTA:** Puedes deshabilitar las actualizaciones automáticas deshabilitando la casilla *Actualización activada*. Por otro lado, también puedes forzar una actualización del `tiempo de GNOME` seleccionando la opción correspondiente en el menú desplegable. Estas dos opciones son muy útiles si tienes una conexión intermitente, como la de una portátil o la de un proveedor vía módem.

- Actualización activada — Seleccione esta opción si quiere que `el Tiempo de GNOME` automáticamente actualice la información mas reciente en el intervalo especificado en *Actualizar*. Deseleccione la opción si quiere que se actualice la información del tiempo solo manualmente, haciendo click con el botón derecho sobre el aplique y seleccionando **Actualizar**.

- Métrica usada — Por defecto `el tiempo de GNOME` utiliza el sistema de unidades del Imperio (Ingles). Seleccione esta casilla para usar las unidades métricas. La unidad utilizada se muestra en Tabla 10-1.

Tabla 10-1. Unidad de medida

Cantidad	Métrica	Imperial
Temperatura	Grados Celsius	Grados Farenheit
Velocidad del viento	km/h	mph
Presión	mmHg	inHg
Visibilidad	km	millas

- Pronostico detallado — Seleccione esta opción si quiere que `el tiempo de GNOME` recupere los cinco días completos del pronostico para su área en particular. Debe tener en cuenta que el pronostico puede no estar disponible para ciertas localidades.

  El pronostico que se recupera cuando este botón no esta seleccionado es un breve pronostico para una gran área que contiene la localidad seleccionada (generalmente todo el estado) y normalmente es un pronostico de cinco días.

  NOTA: Tenga en cuenta que pronostico detallado leído desde IWIN esta disponible solo para ciudades de Estados Unidos.

Puede usar las propiedades en la solapa *Red* si su ordenador se encuentra detrás de un cortafuegos. Estas propiedades son:

- Usar «Proxy» — habilite esta opción si su computadora esta detrás de un cortafuegos y debe usar un «proxy» de HTTP para acceder a la Web.
- Ordenador «proxy» — Introduzca la dirección de IP del ordenador «Proxy» (si es que estas usando un «Proxy» de HTTP).
- Nombre de usuario — Introduzca su nombre de usuario.
- Contrasena — Introduzca su contrasena en este espacio, (debe tener en cuenta que esta contrasena sera almacena en en un archivo privado de configuración, pero no va a ser encriptada).

La solapa de *Ubicación* permite especificar la situación geográfica que quiere que muestre el aplique del `tiempo de GNOME`. Haga click en cualquier símbolo ’mas’ (+) para expandir el árbol o cualquier ’menos’ (-) para colapsar cualquier rama del árbol. Seleccione la ciudad o región haciendo click con el primer botón del ratón.

Las localidades están organizadas jerárquicamente en tres niveles. El nivel mas alto contiene áreas geográficas amplias, la segunda contiene subregiones de las anteriores y la ultima contiene áreas particulares. Esta jerarquía esta esencialmente basada en la forma en que se organizan en el Servicio Meteorológico Nacional de Estados Unidos (US NWS), y es la razón de que Estados Unidos y Canadá aparecen en el nivel mas alto.

Después de hacer todos los cambios que desee, haga click en el botón **Aceptar** para aplicar los cambios y cerrar el formulario de propiedades. Para cancelar los cambios y regresar a los valores anteriores, haga click en el botón **Cancelar**.

Información adicional

El aplique del `tiempo de GNOME` tiene su pagina en http://gweather.dhs.org/[4]. Aquí puede encontrar los últimos archivos de localidades[5], los cuales se actualizan con nuevas ciudades enviadas por los usuarios. Si su ciudad no esta incluida en la distribución, por favor envié un correo electrónico a: Spiros Papamitriou (<`spapadim+@cs.cmu.edu`>) con la información necesaria y sera incluida en la siguiente distribución.

También puedes visitar la pagina web si quieres ver que hay de nuevo[6].

Errores y limitaciones conocidos

Bloqueo de la entrada/salida

Aunque el aplique del `tiempo GNOME` usa ya métodos de no-bloqueo en E/S para recibir datos desde la red, existen todavía algunos pasos que bloquean la ejecución. En particular, el establecimiento de una conexión TCP con un ordenador remoto es una operación bloqueante. Debido a que los servidores NWS y IWIN están a menudo muy cargados, este paso puede tardar un tiempo significativo. Mientras esto pasa, la aplicación no puede responder a una petición CORBA del Panel. En esta implementación, el panel interactúa con todas las aplicaciones y manda frecuentes peticiones CORBA frecuentemente (por ejemplo para salvar estados). Si un aplique no puede contestar por alguna razón, entonces el Panel se bloqueara esperando una respuesta.

Mientras el Panel esta bloqueado, no va a responder a ninguna petición de usuario (ni de aplicaciones). Por ejemplo, los movimientos del Panel y el de menú (los que aparecen haciendo click con el botón derecho) no funcionaran. Sin embargo, otros apliques en el Panel podrán funcionar (al menos que hayan hecho una petición CORBA al Panel, por ejemplo preguntar el tamano del Panel). Tan pronto como se termine la operación bloqueante en el aplique del `tiempo de GNOME`, las cosas volverán a la normalidad (y las peticiones de la interfaz de usuario que fueron almacenadas en algún «buffer» se ejecutaran).

Existe una versión experimental del aplique del `Tiempo de GNOME` que usa un hilo separado para procesar la petición HTTP, que tal vez se incorpore (temporalmente) en la próxima liberación. Sin embargo la solución final es `gnome-vfs`, que sera parte de GNOME 2.0 y ofrecerá soporte de sincronía completa de E/S entre distintas plataformas.

Preguntas frecuentemente realizadas

Esta es una lista de Preguntas frecuentes acerca del aplique del `tiempo de GNOME`. Si busca información adicional y actualizaciones, por favor visite la pagina web del tiempo Gnome[7]. Si su pregunta sigue sin respuesta, puede mandar un mensaje al autor en <`spapadim+gweather@cs.cmu.edu`>.

¿Porque el tiempo Gnome bloquea el panel?

Este se debe a la naturaleza bloqueante de ciertas operaciones en la red (ver también la sección de nombre *Bloqueo de la entrada/salida*) y debido a la forma en que trabaja actualmente el Panel.

¿Porque aparece vacía la lista de localidades?

Probablemente se debe a que el fichero de `Localidades` no esta instalado en el sitio apropiado. Normalmente esto es debe a que el `Tiempo de GNOME` y GNOME no están configurados de la misma forma. El archivo que contiene las localidades debe estar instalado en el subdirectorio `gweather`, debajo del directorio de datos. Puedes encontrar este ultimo con el comando **`gnome-config -datadir`**.

Si compilo usted mismo los apliques Gnome, asegúrese que uso **`configure -prefix=`gnome-config -prefix` -sysconfdir=`gnome-config -sysconfdir``**. Los RPMs binarios asumen que el prefix y sysconfdir son `/usr` y `/etc`, respectivamente. Si compilo usted mismo GNOME con opciones diferentes, necesitara descargar y compilar también los apliques Gnome.

¿Porque el tiempo Gnome muestra una interrogación y guiones como condiciones actuales?

Es lo que ocurre si el `tiempo GNOME` no puede acceder al servidor NWS por cualquier razón. Esto puede deberse a que la conexión a la red este caída, o a que el servidor NWS este caído, o a que tal vez el servidor NWS no dispone de actualmente de información sobre su localidad.

¿Porque el tiempo Gnome indica que no dispone de pronósticos?

Si la previsiones detalladas están activadas, es entonces posible que no se disponga de previsión alguna para su localidad. En este caso, pruebe a desactivar los pronósticos detalladas.

Otra posible razón es que el servidor IWIN este caído y el `tiempo GNOME` no pueda obtener información sobre el pronostico. El problema se solucionara tan pronto como el servidor IWIN este de nuevo disponible.

Aplique lanzador rápido

El `lanzador rápido` es un aplique que contiene lanzadores de aplicaciones. Miniaturizada los iconos de los lanzadores hasta su tamano mas pequeno para ahorrar espacio en el panel. El `lanzador rápido` que se muestra en Figura 10-82 contiene ocho lanzadores de aplicaciones GNOME en un Panel de tamano estándar. Para agregar este aplique al Panel, haz click con el botón derecho sobre el Panel y escoge **Panel**→Anadir al panel→Aplique→Utilidades→**Lanzador rápido**.

Figura 10-82. Aplique lanzador rápido

Uso

Para agregar un lanzador al aplique `Lanzador rápido`, simplemente arrastrelo desde su posición original (bien en un Panel o bien en el **Menú principal**) hasta el aplique `Lanzador rápido` usando el botón derecho del ratón. Para quitar un Lanzador del `aplique lanzador rápido`, simplemente haz click con el botón derecho del ratón y selecciona *Borrar Lanzador*. Para configurar las propiedades de un lanzador que este en el aplique `lanzador rápido`, haga click con el botón derecho sobre el lanzador y seleccione *Propiedades del lanzador. . .* .

La barra vertical en del lado izquierdo del aplique se usa para mover fácilmente el aplique por el Panel. Toma el aplique presionando el botón izquierdo o el central del ratón y mueva entonces el aplique, soltando el botón del ratón para terminar. Esta barra vertical también se usa para acceder a las propiedades del aplique haciendo click con el botón derecho sobre la barra.

Haciendo click con el botón derecho obre la barra vertical del lado izquierdo del aplique aparece un menú que contiene los siguientes elementos:

- **Ayuda** — muestra este documento.
- **Acerca de. . .** — Muestra la información básica acerca del `aplique lanzador rápido`, incluyendo la versión del aplique y el nombre del autor.

Errores conocidos y limitaciones

No es posible reacomodar los lanzadores dentro del aplique `Lanzador rápido`. Tampoco se puede tener varios apliques `Lanzador rápido` con diferentes contenidos.

Aplique Tick-a-Stat

El aplique `Tick-a-Stat`, mostrado en Figura 10-83, supervisa varios aspectos del sistema y suministra información cuando ocurren determinados eventos. Por ejemplo, puede supervisar la carga de la CPU y avisar cuando procesos concurrentes están saturando la CPU. Para agregar este aplique a un panel, haga click con el botón derecho sobre el panel y escoja **Panel**→Anadir al panel→Aplique→Utilidades→**Tick-a-Stat**.

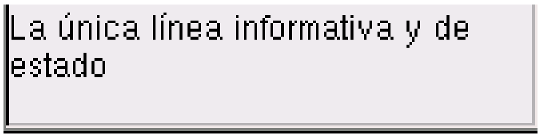


Figura 10-83. Aplique Tick-a-Stat

Uso

Después de configurar el aplique `Tick-a-Stat`, se ejecutara continuamente y no necesitara mayor atención. La configuración general de `Tick-a-Stat` se explica en la sección de nombre *Personalización*. Existen varios módulos disponibles para su uso. Sus funciones y configuración se describen en la sección de nombre *Modules*.

Haciendo click con el botón derecho sobre el aplique aparece un menú que contiene las siguientes opciones:

- **Propiedades...** — abre el formulario *Propiedades*.
- **Diario de eventos...** — abre el formulario *Diario de eventos*.
- **Ayuda** — Muestra este documento.
- **Acerca de...** — Muestra la información básica acerca del aplique `Tick-a-Stat`, incluyendo la versión del aplique y el nombre del autor.

Personalización

Puede adaptar el aplique `Tick-a-Stat` haciendo click con el botón derecho del ratón sobre el y escogiendo **Propiedades...**. Esto abrirá el formulario Propiedades (mostrado en Figura 10-84), que permitirá cambiar varios parámetros.

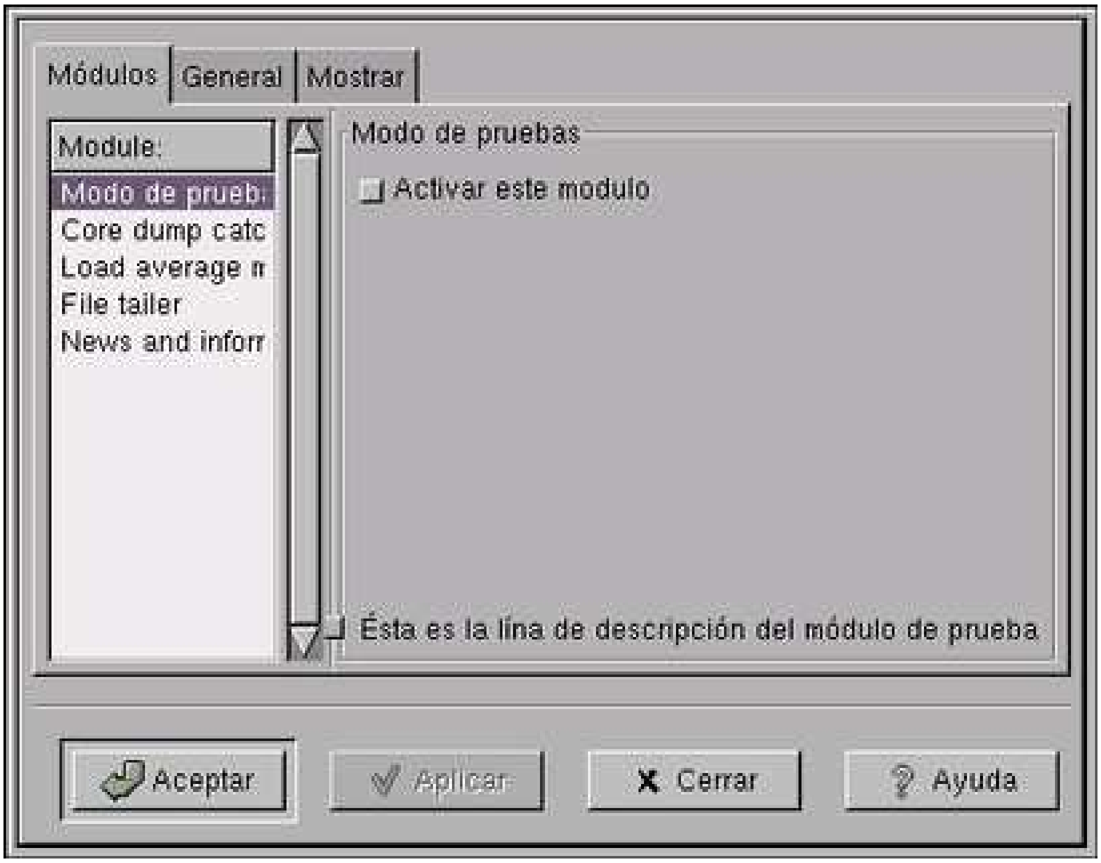


Figura 10-84. Formulario de propiedades

La solapa *Módulos* muestra los distintos modulo que se pueden habilitar. Seleccione un *modulo* de la lista de la izquierda para configurarlo en el formulario de la derecha. Cada modulo y sus propiedades configurables se describen en la sección de nombre *Modules*.

Las propiedades en la solapa *General* son:

- Habilitar el registro de eventos — si esta casilla esta marcada , se registrara en el diario cada evento detectado por los módulos habilitados en el archivo cuyo nombre aparece en la*ruta del archivo* del diario.
- Ruta del diario — Es el nombre del archivo que se usara para almacenar el diario de eventos.

Las propiedades en la solapa *Mostrar* son:

- Desplazamiento suave — Seleccionar este botón provoca que eventos anteriores se deslicen lentamente hacia arriba cuando un nuevo evento ocurra, en lugar de un movimiento rápido hacia arriba para hacer espacio.
- Tipo suave — Seleccionar esta opción provoca que texto nuevo sea escrito lentamente a través del aplique como si alguien lo estuviera escribiendo, en lugar de que aparezca rápidamente.
- Retrasar cuando el texto se pliegue - Es el tiempo de retraso (dado en décimas de segundo) de la pausa cuando se pliega algún texto sobre el lado derecho del aplique (por ejemplo al pulsar retorno).
- Velocidad de desplazamiento entre lineas (control suave) — Es la velocidad con que las lineas son desplazadas hacia arriba.
- Ancho — Es es el ancho del aplique (en pixeles).
- Usar todo el espacio del panel — Al seleccionar este botón se expande el aplique a lo largo del panel hasta llenarlo (encima de cualquier objeto del Panel que este anteriormente).
- Altura — Es la altura del aplique (en pixeles).
- Usar el tamano sugerido del panel — Seleccionar esta opción provoca que el aplique trate de dimensionarse a la altura total de Panel.

Después de hacer todos los cambios, haz click en **Aceptar**, para aplicar los cambios y cerrar el formulario de Propiedades. Para cancelar los cambios que hayas hecho y regresar a los valores anteriores, haz click en el botón **Cancelar**.

Modules

`Tick-a-Stat` tiene muchos módulos. Cada modulo muestra una cierta parte de tu sistema y responde a diferentes eventos. Varios módulos pueden estar habilitados simultáneamente. Los módulos estándar de `Tick-a-Stat` se describen a continuación.

Modulo de prueba

El modulo de prueba es un modulo simple que solo imprime “Testing line from test module :)” en el aplique cada pocos segundos.

Modulo monitor de volcados de memoria («core»)

El modulo monitor de volcados de memoria monitoriza volcados de memoria en algunas rutas. Si encuentra alguno se marca la fecha de creación y se guarda en el diario la traza de la caída. También se muestra el logo de "Volcado de memoria"y un mensaje en el aplique principal, como se muestra en Figura 10-85 y opcionalmente se abrirá un formulario mostrando la traza de la caída.

Figura 10-85. Tick-a-Stat mostrando un volcado de memoria

Los parámetros del modulo de volcado de memoria son las siguientes:

- Habilita este modulo — Seleccionando este botón se activa el modulo.
- Mostrar una ventana con la traza de la caída al crearse un nuevo volcado — Al seleccionar este boton `Tick-a-Stat` abrira una ventana mostrando la traza de la caida cada vez que se encuentre un nuevo fichero de volcado.
- Rutas a monitorizar — Teclee las rutas de los directorios que desea que el modulo monitor de volcados monitorice a la búsqueda de volcados de memoria.

Modulo monitor de carga media

El modulo monitor de carga media vigila el uso de la CPU y advierte cuando el numero de procesos (programas) que comparten la CPU es demasiado alto. (esto causara un rendimiento pobre para cada proceso y puede se la causa del funcionamiento errático de un programa o demonio. Cuando la carga de la CPU sea alta se mostrara un mensaje de aviso, similar al mostrado en Figura 10-86. Para Cara aun mayores, se mostrara un mensaje de alarma.

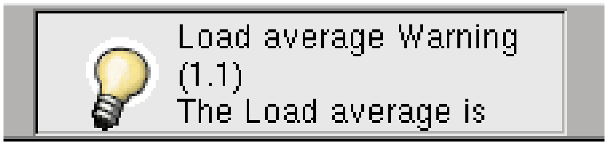


Figura 10-86. Tick-a-Stat mostrando un aviso de carga

El modulo monitor de carga media tiene las siguientes opciones:

- Habilitar este modulo — Al seleccionar esta opción de activara el modulo.
- Muestrear cada (segundos) — Fija el intervalo (en segundos) entre cada muestra de la carga.

- Mostrar un formulario desplegable para este evento — Seleccione este botón para que aparezca un formulario cada vez que produzca un aviso (o alarma). (Esta opción se aplica a alarmas y avisos).
- Umbral de carga media — Fija este valor como umbral de carga (el numero medio de programas en ejecución que requieren el uso de la CPU en cualquier instante). (Esta opción se aplica a alarmas y avisos).
- Texto mostrado — Teclee el mensaje que se mostrara cuando la carga alcance el umbral de disparo.

El modulo de presentación del final de archivos

El modulo de presentación del final de archivos muestra cualquier linea agregada al final de un archivo dado. Esto se usa normalmente para monitorizar los archivos de bitácora creados por algún programa.

El modulo de presentación del final de archivos tiene las siguientes opciones:

- Habilitar este modulo — Seleccione este botón para habilitar el modulo.
- Ruta a presentar — Escriba la ruta y el nombre archivo del que desea ver el final. (En ingles es «Tail» 'cola' que significa ver la cola o el final de un archivo, se puede hacer esto usando este comando **tail** , habitualmente con la opción -f).
- Mostrar un formulario para cada nueva linea — Selecciona esta opción para crear un formulario que muestre la nueva linea cada vez que se anada al fichero.

El diario de eventos

El diario de eventos se usa para mantener constancia de cualquier evento registrado en `Tick-a-Stat`. El archivo usado por el diario de eventos y para cualquier evento mientras el diario esta habilitado esta especificado en la solapa *General* del formulario *Propiedades*. Para ver el diario de eventos, haz click con el botón derecho sobre el aplique y elige **Registro de eventos...**

Errores conocidos y limitaciones

Este aplique no tiene errores («bugs») conocidos.

Aplique de GNOTES!

El aplique de `GNOTES!`, que se muestra en Figura 10-87, le permite cubrir su escritorio GNOME con pequenas notas virtuales de color amarillo. Para anadir este aplique al Panel, apriete el botón derecho del ratón en el Panel y seleccione **Panel**→Anadir al panel→Aplique→Utilidades→**GNotes!**.

Figura 10-87. GNOTES!

Utilización

Este aplique coloca una nota amarilla en su escritorio. Apriete el botón izquierdo del ratón en el icono **GNOTES!** para hacer aparecer una nueva nota en su escritorio. Después de crear una nueva nota, puede apretar con el botón izquierdo del ratón en el área amarilla de la nota para empezar a anadir texto en la nota.

Elementos del menú desplegable

A parte de los elementos normales del menú desplegable del aplique, el menú tiene los siguientes elementos:

- **Propiedades...** — abre el diálogo de Propiedades que le permite modificar la apariencia y el comportamiento de este aplique.
- **Ayuda** — muestra este documento.
- **Acerca...** — muestra información básica acerca del `aplique GNOTES!`, incluyendo la versión del aplique y el nombre del autor.
- **Traer Notas** — hace que todas sus notas estén encima de cualquier ventana.
- **Bajar Notas** — hace que todas sus notas queden ocultadas debajo de las ventanas visibles.
- **Ocultar Notas** — Oculta todas sus notas del escritorio, pero no las destruye.
- **Mostrar Notas** — Visualiza de nuevo en el escritorio las notas ocultadas con la opción del menú **Ocultar Notas**.

Menú desplegable de cada nota individual (barra lateral izquierda)

También puede abrir el menú desplegable de la barra lateral izquierda de cada una de las notas que se encuentran en su escritorio, apretando el botón derecho del ratón, para cambiar sus propiedades individuales.

- **Traer Nota** — Este elemento del menú hace que la nota se vea encima de cualquier ventana de su escritorio
- **Bajar Nota** — Este elemento del menú hace que su nota se coloque debajo de las ventanas de su escritorio.
- **Ocultar Nota** — Este elemento del menú oculta su nota del escritorio, pero no la destruye.
- **Destruir Nota** — Este elemento del menú elimina su nota del escritorio. Una vez eliminada no se puede recuperar, cosa que si se puede con la opción **Ocultar Nota**.

Propiedades

Puede configurar el aplique de `GNOTES!` apretando el botón derecho del ratón en el aplique y seleccionando el elemento del menú **Propiedades...**. Esto abrirá el diálogo Propiedades, que se muestra en Figura 2.

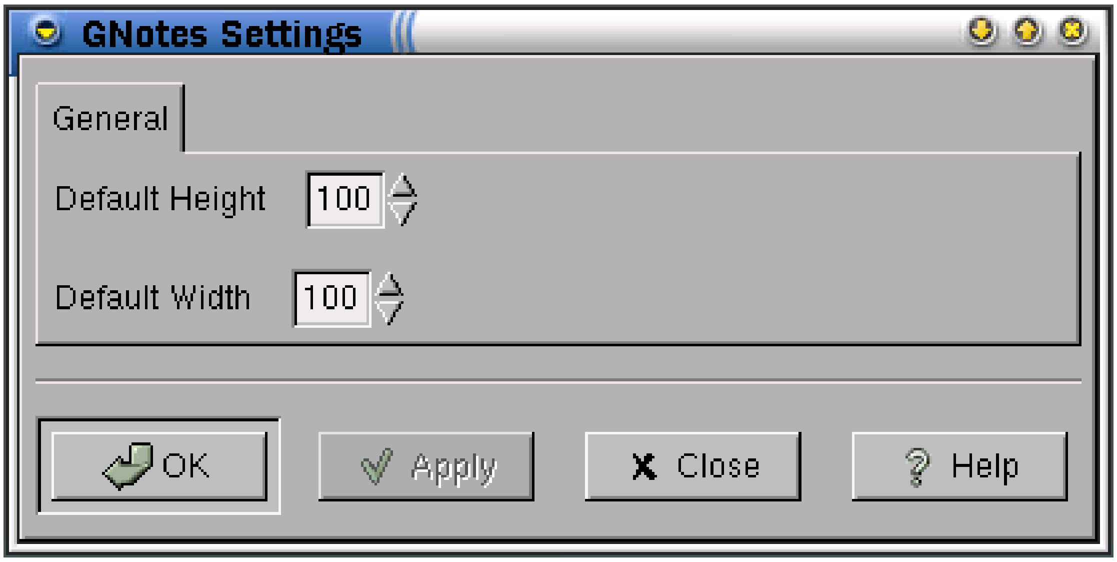


Figura 10-88. Diálogo Propiedades

Para cambiar el tamano por defecto de sus notas cuando se creen en su escritorio, puede apretar en las fechas **subir** y **bajar**, o introducir los valores (en píxeles) directamente en los campos que se encuentra al lado de las etiquetas *Alto por omisión* y *Ancho por omisión*.

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

Problemas conocidos y limitaciones

Modificar el *Alto por omisión* o el *Ancho por omisión* puede bloquear la aplicación `GNOTES`.

Después de anadir `GNOTES!` a su Panel, por primera vez, y apretar en la primera nota que se crea puede provocar que una segunda nota se cree en su escritorio.

Aplique del Capturador de Pantallas

El `Capturador de Pantallas` es una pequena utilidad para capturar pantallas (imágenes) simple de utilizar. Una vez colocado en su panel puede apretar en él para tomar una imagen de todo el escritorio o solamente de una ventana.

Para anadir el aplique a su panel, apriete el botón derecho del ratón en una parte libre del panel y ejecute la secuencia **Apliques**→Utilidad→**ScreenShooter**.

Utilización

- Para tomar una imagen de todo el escritorio, apriete el botón izquierdo del ratón en la **toma del escritorio completo**. Este botón es el inferior de los dos en un panel horizontal de tamaño normal y el derecho en un panel horizontal reducido o en un panel vertical.
- Para tomar una imagen solamente de una ventana, apriete el botón izquierdo del ratón en la **toma de una ventana**. Este botón es el superior en un panel horizontal de tamaño normal y el izquierdo en un panel horizontal reducido o en un panel vertical. El botón puede permanecer apretado, esto cambia el cursor por una cruz. Mueva el cursor a la ventana de la que quiere la imagen, y apriete en esa ventana para seleccionarla.

Apretando el botón derecho del ratón aparece un **menú desplegable** que contiene los elementos habituales para un aplique, incluyendo la opción **Propiedades** que se explica a continuación.

Configuración

El `Capturador de Pantallas` puede ser configurado para hacer diferentes operaciones. Para configurar el `Capturador de Pantallas`, apriete en el aplique con el botón 3 (normalmente el botón derecho del ratón) y seleccione **Propiedades** del **menú desplegable**. El diálogo Configuración tiene siete secciones que se describen a continuación. Cinco de las siete son visibles inicialmente: las otras dos secciones son accesibles al seleccionar la opción "desplegar opciones espurias"en la primera sección.

General

Capturar la decoración del WM cuando selecciona una ventana

La casilla **captura de decoraciones** controla si la barra de título y el marco de la ventana se incluyen o no. Esta opción solamente tiene sentido cuando el `Capturador de Pantallas` toma una imagen de una sola ventana en lugar de todo el escritorio o de un rectángulo haya seleccionado. El valor por defecto es tener esta casilla activada que incluye la barra de título y el marco de la ventana en la imagen.

Dar señales de audio, usando la campana del teclado

La casilla **señal de audio** controla si el `Capturador de Pantallas` emitirá un pitido cuando tome una imagen. El valor por defecto es que emita el pitido.

Desplegar opciones espurias

La casilla **desplegar opciones espurias** controla si las opciones más exóticas del `Capturador de Pantallas` están disponibles. el valor por defecto es desactivado (esto es, las opciones no están disponibles). Activando esta opción hace visible en el diálogo de configuración las secciones llamadas Espurio y Espurio 2.

Retardo (segundos) antes de tomar la toma

Cuando se toma imágenes del escritorio, puede introducir un retardo entre que aprieta en el aplique del `Capturador de Pantallas` y que la imagen es tomada. El retado puede ser de hasta un minuto. Esta opción es útil cuando quiere poner el foco en una ventana o si quiere desplegar un menú.

Calidad de compresión

La calidad de compresión no se refiere a la reducción del archivo, sino en como se ven los detalles de la imagen después de la compresión. Cuanto mayor sea la calidad de la compresión, mayor será la calidad de la imagen, pero también aumentará el tamaño del archivo resultante. Esta opción es importante cuando está guardando imágenes en los formatos JPEG, MIFF o PNG. El valor por defecto de la calidad de compresión es 75%.

Crear imagen monocromática

Esta opción se explica ella misma: si está seleccionada, el resultado de la imagen será monocromática. Esta opción está desactivada por defecto.

Invertir colores en la imagen

Otra opción que se explica ella misma: si está seleccionada, los colores de la imagen serán invertidos, por lo que el blanco se convierte en negro, el granate en verdoso, etc... Encantador – pero raramente útil! Desactivado por defecto.

Ficheros, Aplicaciones

Directorio para guardar las imágenes

El directorio para guardar las imágenes debe existir: El `Capturador de Pantallas` no lo creará por usted. Si intenta guardar una imagen en un directorio que no exista, entonces la imagen no será guardada. El directorio por defecto es `~/`: su directorio local propio.

Nombre del fichero

El `Capturador de Pantallas` está diseñado para permitir al usuario la máxima flexibilidad a la hora de nombrar cada imagen. El nombre del fichero (al igual que el nombre del directorio) se pasa a la consola de comandos para expandir el nombre antes de utilizarlo. Esto le permite usar la salida de programas, "scripts" o variables de entorno para nombrar sus imágenes. La razón para esto es permitir nombres únicos de archivos. Por defecto, el

Capturador de Pantallas crea un nombre que se basa en la fecha y la hora en que se toma la imagen: este nombre suele ser siempre único. El nombre por defecto es `‘date +%Y_%m_%d_%H%M%S‘_shot.jpg`. Como puede ver, el nombre del fichero incluye la salida del comando "date" para generar el texto descriptivo de la fecha. Generará un nombre basado en la fecha, usando el formato que se indica con las letras y los símbolos de porcentaje. Después añade el resto del nombre fuera de las comillas simples al texto fecha creado. La descripción de los símbolos crípticos porcentaje se puede encontrar ejecutando **man date**, pero los argumentos usados en el nombre por defecto son:

%H

La hora del día (de 00 a 23)

%M

Los minutos de la hora (de 00 a 59)

%S

Los segundos (de 00 a 60)

%d

El día del mes (de 01 a 31)

%m

El mes del año (de 01 a 12)

%y

Los dos dígitos finales del año

Otros ejemplos de nombres de fichero que puede usar son:

- `imagen-‘date +%Y%m%d-%H%M%S‘.jpg`
- `pic-‘date +%H%M%S‘.png`
- `miimagen.jpg`
- `‘mi_propio_script_para_crear_nombre_fichero‘.jpg`

La extensión del nombre del fichero determina el tipo de formato de la imagen. El Capturador de Pantallas soporta varios formatos de imagen, tantos que solamente una ridícula parte están explicados. Pruebe si funciona el formato que desea. Para una lista completa, ejecute **man convert**. Incluso puede intentar crear imágenes con extensión .html, y otras locuras así.

Si la extensión del nombre del fichero no es reconocido por el `Capturador de Pantallas`, u omite la extensión, se creará la imagen con formato MIFF. Utilice la utilidad **convert** para cambiar de formato posteriormente.

Ver la toma después de guardarla

La casilla *Ver la toma* está desactivada por defecto. Después de activarla, puede ver la imagen que acaba de tomar. Tiene que especificar un visualizador para hacerlo: el de defecto es **ee**, que ejecuta el programa visualizador de imágenes `Electric Eyes`.

Vista preliminar

Crear una imagen preliminar también

Ninguna de las otras opciones en esta pestaña tendrá efecto si la casilla **Crear una imagen preliminar** está desactivada. Por defecto, está desactivada.

Tamaño de la imagen preliminar

Esta opción es el porcentaje del tamaño original de la imagen que tendrá la imagen preliminar. El valor por defecto es 25%.

Compresión de imagen preliminar

Esto es la calidad de compresión a usar en la imagen preliminar. Como en las opciones de la pestaña general, a mejor calidad de compresión, más detalles de la imagen se conservarán, y mayor tamaño tendrá el fichero de la imagen preliminar. El valor por defecto para la imagen preliminar es 50%.

Prefijo para el fichero preliminar

Esto es el prefijo a añadir al fichero de la imagen preliminar para distinguirlo de la imagen completa. Si deja este campo en blanco, la imagen preliminar sobreescribirá la imagen completa y la perderá. El prefijo por defecto es "thumb-".

Usar alta calidad intermedia para generar vista preliminar

La casilla **alta calidad intermedia** está desactivada por defecto. Al generar una imagen preliminar se generará una imagen MIFF (con pérdida de detalles). El formato de fichero "con pérdida" se refiere a un formato donde los detalles se pierden irremediablemente, pero que normalmente es mucho más pequeño que un formato de imagen sin pérdida de detalles de la misma cosa. El ejemplo clásico de formato de fichero con pérdida de detalles es el JPEG.

Post Procesamiento

NOTA: Estas opciones *consumen muchos más recursos* del equipo que las opciones de las secciones anteriores. Estas opciones operan creando una imagen intermedia de la toma, y haciendo las operaciones sobre ella. Una vez alguna de estas opciones esté activada, la imagen tardará más en completarse, debido al trabajo extra que conlleva.

Normalizar imagen

La casilla **normalizar imagen** transforma la imagen para usar todo el rango de colores posibles. Por defecto está desactivado.

Equalizar imagen

La casilla **equalizar imagen** activa el histograma de equalización para la imagen, que es un proceso que compensa el contraste en una imagen para ver mejor los detalles. Por defecto está desactivado.

Mejorar imagen

La casilla **mejorar imagen** informa al `Capturador de Pantallas` que limpie la imagen lo mejor que pueda, e intente eliminar cualquier "ruido" (distorsión). Por defecto está desactivado.

Remover huecos en la imagen

La casilla **remover huecos en la imagen** reduce el número de manchas removiendo los píxeles aislados que tengan un color muy diferente a sus vecinos. Por defecto está desactivado.

Suavizar la imagen por un factor de

El suavizado difumina las formas de la imagen. Por defecto el suavizado es de factor 0 (no lo hace), pero puede ser incrementado hasta el 100%.

Rotar imagen en sentido de las manecillas del reloj

Esta opción indica cuantos grados, en el sentido de las manecillas del reloj rotará la imagen. Por defecto el valor es 0: no rotar.

Ajustar gamma

La casilla **gamma** le permite ajustar el factor gamma. El factor gamma es un valor que indica como ajustar la intensidad de la luz en la imagen (y es bastante complicado). El rango de valores del `Capturador de Pantallas` es de 0.8 a 2.3 con un valor por defecto de 1.6. Este valor no tiene una escala lineal por lo que deberá experimentar. Disminuir el factor gamma produce una imagen más oscura. Y aumentarlo produce una más clara.

Adiciones ornamentales

Crear cuadro alrededor de la imagen

La casilla **crear cuadro** no está activada por defecto. Activar esta casilla genera un marco alrededor de la imagen tomada. Este marco es siempre gris, pero según las notas de los autores, "si alguien lo pide, añadiremos opciones para cambiarle el color".

Ancho del cuadro

Esta opción determina el tamaño del marco en píxeles. El rango de valores es de uno a cincuenta píxeles. El valor por defecto del ancho del cuadro es de seis píxeles.

Imagen espejo vertical

Esta opción devuelve la imagen tomada como si fuera vista a través de un espejo vertical. Se puede combinar con la opción siguiente. Por defecto está desactivado.

Imagen espejo horizontal

Esta opción devuelve la imagen tomada como si fuera vista a través de un espejo horizontal. Se puede combinar con la opción anterior. Por defecto está desactivado.

Realzar imagen

Realzar una imagen modifica la imagen dándole más color y relieve. Por defecto está desactivado.

Cuando terminé, envíe el nombre de los ficheros (imagen y preliminar) al script/programa...

Introduciendo un nombre de programa o "script" en la caja de texto y activando la casilla **cuando termine, envíe**, puede ejecutar ese programa o "script" automáticamente pasando el nombre de los ficheros de la imagen y de la imagen preliminar. Esta opción suele se utiliza para imprimir la imagen automáticamente, para llamar un "script" que cataloge los ficheros, o para añadir las imágenes al sitio WEB de forma automática. Un "script" de ejemplo para la última posibilidad está disponible con el `Capturador de Pantallas`.

Opciones espurias: parte 1

NOTE: Tom Gilbert dice, "Estas opciones son todas entupidas. Pero son divertidas. Por lo que las he incluido". Estas opciones también consumen muchos recursos del equipo al igual que las opciones de post procesamiento que acabamos de explicar.

Para poder utilizar cualquiera de las opciones que se explican en esta sección y en la siguiente, debe tener seleccionado **Desplegar opciones espurias** en la sección General. De otro modo no estarán disponibles.

Imagen degradada

La casilla **imagen degradada** está desactivada por defecto y el factor de degradado puesto a cero. Activando la casilla y modificando el factor de degradado puede degradar la imagen. Incluso con el factor más alto (100), un fuente de letra típica en una ventana terminal típica es aún descifrable.

Crear efecto carbón

La casilla **efecto carbón** está desactivada por defecto y el factor puesto a cero. El efecto carbón genera una imagen monocroma con un ligero oscurecimiento que se incrementa con el factor de efecto carbón. Pero no funciona correctamente con texto de color brillante. El máximo factor posible es 100.

Encuentra bordes en la imagen

La casilla **encuentra bordes** está desactivada por defecto y el factor puesto a cero. Esta opción genera una imagen monocroma, que en lugar de resaltar áreas de diferentes colores, resalta las formas y los bordes entre áreas de diferentes colores. Muy interesante en mapas o en fotografías astronómicas. El factor máximo posible es de 100.

Implosionar imagen

La casilla **implosionar imagen** está desactivada por defecto y el factor puesto a cero. Está opción modifica la imagen tal como lo haría un objeto pesado al colisionar en el centro. El factor máximo posible es de 100.

Opciones espurias: parte 2

Crear efecto de pintura

La casilla **efecto de pintura** está desactivada por defecto y el radio alrededor de cada pixel puesto a cero. Activando esta opción y con un radio de 5 produce un efecto parecido a una pintura Impresionista. Con un radio de 50 puede acaparar su CPU durante diez minutos en un equipo bastante potente. El radio máximo es de 100, pero necesitaría de una máquina impresionante o de mucha paciencia.

Solarizar imagen

La casilla **solarizar imagen** está desactivada por defecto y el factor puesto a cero. Esta propiedad se descubrió por primera vez al desarrollar fotografías a partir de negativos. El resultado del proceso es una imagen negativa con colores diferentes de los que genera la opción invertir colores de la sección general. Un factor de 5 producirá resultados destacados, pero el factor máximo es de 100.

Expandir píxeles de la imagen

La casilla **expandir píxeles de la imagen** está desactivada por defecto y el radio puesto a cero. El resultado de expandir los píxeles con un radio de 5 es similar a mirar a través de un espejo ligeramente empañado; para un efecto similar a un espejo muy empañado, pruebe 25. El radio máximo es 100.

Píxeles en remolino

La casilla **píxeles en remolino** está desactivada por defecto y el radio puesto a cero. El proceso produce una imagen distorsionada similar a implosionar la imagen excepto que se remolina alrededor del centro en lugar de divergir de él. Un radio de 20 produce un efecto como un espejo distorsionado por el calor, no solamente un reflejo; un radio de 90 una versión incrementada del proceso (aunque el texto aún es legible); a radio de 180 la imagen entera está distorsionada; y con el radio máximo de 360 se crea un efecto de espiral.

Problemas conocidos y limitaciones

- A menudo imágenes guardadas en formato PNG no se ven correctamente en las aplicaciones `Netscape` y `Visualizador de ayuda GNOME`. Esto es debido a errores en las librerías de imagen de dichas aplicaciones, y no a errores en `Capturador de Pantallas`. Puede visualizar las imágenes en otros visualizadores de imágenes; o puede intentar cambiar el nivel de compresión de la imagen en el Diálogo de Configuración, operación que a veces funciona.

Aplique ¿Adonde estoy?

El aplique `¿Adonde estoy?`, que se muestra en Figura 10-89, le indica la posición del cursor del ratón en su pantalla, mostrando las coordenadas como `x` y `y`, donde `x` es la coordenada horizontal y `y` es la vertical. Para anadir este aplique al Panel apriete el botón derecho del ratón en el Panel y seleccione **Panel**→Anadir al panel→Aplique→Utilidades→**¿Adonde estoy?**.

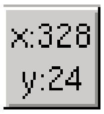


Figura 10-89. Aplique ¿Adonde estoy?

Utilización

No tiene que hacer nada especial para utilizar este aplique. Le indicará la posición de su cursor a medida que lo mueva con el ratón.

Apretando con el botón derecho del ratón sobre el aplique aparece un menú desplegable con los elementos siguientes:

- **Ayuda** — muestra este documento.
- **Acerca...** — muestra información básica acerca del `Aplique ¿Adonde estoy?`, incluyendo la versión del aplique y el nombre del autor.

Problemas conocidos y limitaciones

Este aplique no tiene problemas conocidos.

Apliques de reloj

Otro reloj

El aplique `Otro Reloj` 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). En su estado por defecto presenta la pequena esfera de un reloj analógico sin ningún fondo rodeándola. Era parte del paquete principal de Gnome (gnome-core) hasta el GNOME de Octubre (gnome-core-1.0.53). Ahora se distribuye en el paquete de apliques (gnome-applets). Esta guía describe la versión distribuida en el paquete de apliques gnome-applets-1.1.2.

Para anadir `Otro Reloj` a su 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** o puede teclear el siguiente comando en la línea de comandos: **another_clock_applet –activate-goad-server another_clock_applet**

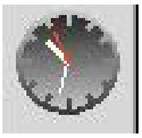


Figura 10-90. Aplique Otro reloj

Uso

No tendrá que hacer nada especial con este reloj. Se situará en su panel y le porporcionará la hora.

- **Propiedades...** — abre el cuadro de diálogo *Propiedades*.
- **Ayuda** — muestra este documento.

- **Sobre...** — muestra información básica sobre el aplique `Otro reloj`, incluyendo la versión y el nombre del autor.

Preferencias

La caja de diálogo preferencias (que se llama a sí misma "Ajustes del reloj"en lugar de preferencias) es muy simple. Hay cuatro colores que pueden cambiarse y hay un **control de comprobación**.

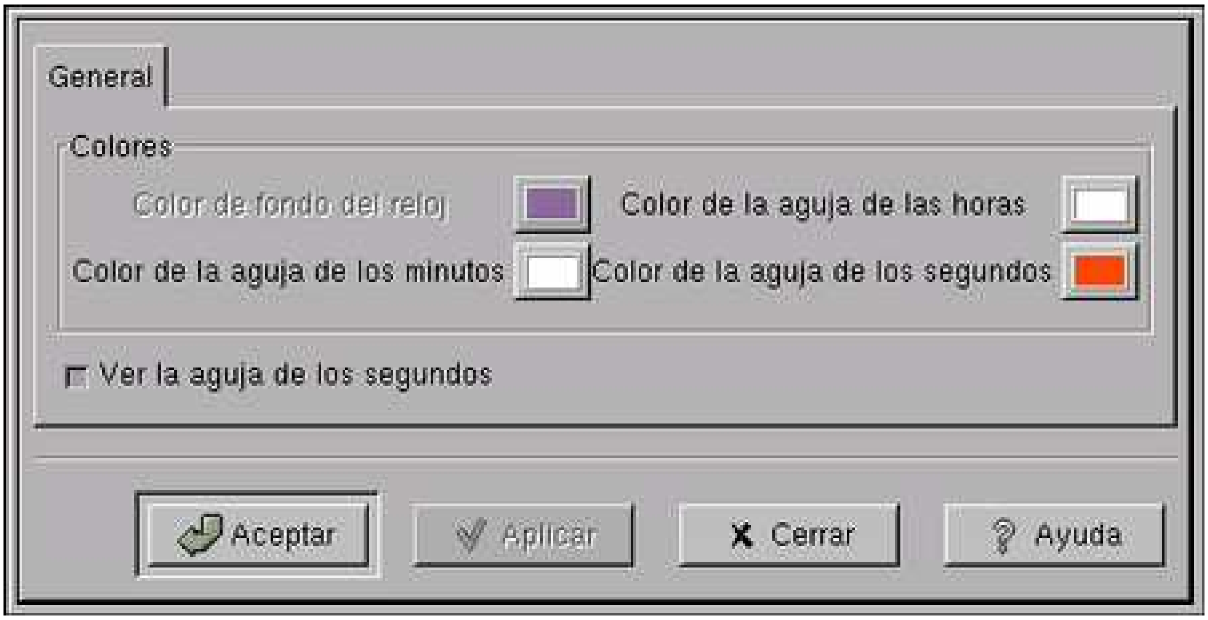


Figura 10-91. Diálogo de Propiedades

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

: Pulsando sobre la **caja** que contiene el color, se lanzará la `rueda de colores de GNOME`, la cual le permitirá cambiar el color de la aguja de las horas. El color por defecto es un gris muy pálido.

Color de la aguja de los minutos

: Pulsando sobre la **caja** que contiene el color, se lanzará la `rueda de colores de GNOME`, la cual le permitirá cambiar el color de la aguja de los minutos. El color por defecto es un gris muy pálido.

Color de la aguja de los segundos

: Pulsando sobre la **caja** que contiene el color, se lanzará la `rueda de colores de GNOME`, la cual le permitirá cambiar el color de la aguja de los segundos. El color por defecto es rojo.

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.

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.

Aplique del Reloj AfterStep

El aplique `Reloj AfterStep`, mostrado en Figura 10-92, es un aplique que le proporcionará la hora además del día de la semana y la fecha. Está basado en el aspecto del reloj de NeXTStep. Este documento describe la versión 2.1.10 del `Reloj AfterStep`.

Para anadir este aplique a un Panel, pulse el botón derecho del ratón sobre el Panel y elija **Panel**→Anadir al panel→Apliques→Relojes→**Reloj AfterStep**.

Figura 10-92. Aplique Reloj AfterStep

Uso

No tendrá que hacer nada especial con este reloj. Se situará en su panel y le porporcionará la hora y la fecha.

Si pulsa el botón derecho del ratón sobre el aplique, se desplegará un menú que contiene los siguientes elementos:

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

Personalización

Puede personalizar el aplique `Reloj AfterStep` pulsando el botón derecho del ratón sobre él y eligiendo **Propiedades...**. Esto abrirá el cuadro de diálogo Propiedades (mostrado enFigura 10-93), que le permite ajustar diversas opciones.

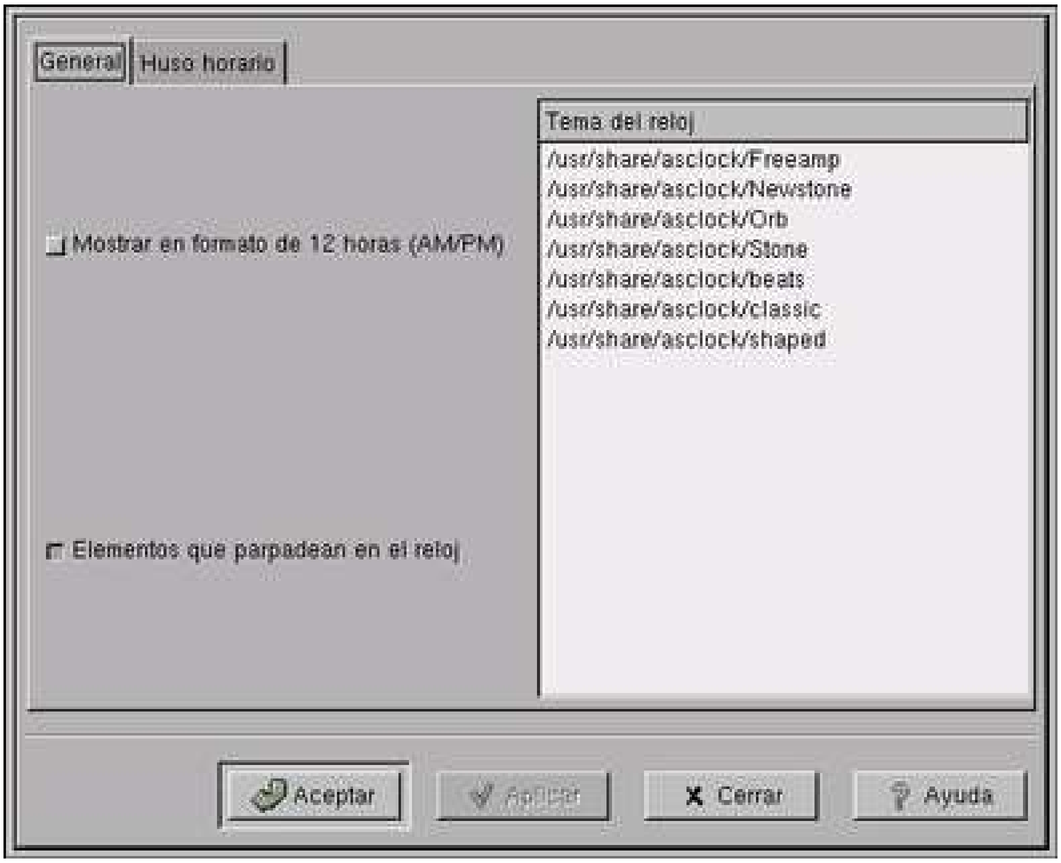


Figura 10-93. Cuadro de diálogo Propiedades

Las propiedades en la pestana *General* son:

- Mostrar la hora en formato de 12 horas (AM/PM)— Seleccionándolo se mostrará la hora en formato de 12 horas. El estado por defecto es no seleccionado, por tanto, usa un reloj con formato de 24 horas.
- Elementos parpadeantes en el reloj — Cuando el aplique `Reloj AfterStep` se inicia, por defecto muestra un símbolo de dos puntos entre la hora y los minutos. Quitando la selección de este elemento, se evita este parpadeo.
- Tema del reloj — El aplique `Reloj AfterStep` puede tomar varias apariencias. Seleccione el tema (o apariencia) en esta lista.

La pestana *Huso horario* se usa para especificar cuál es su huso horario. Seleccione el continente y la ciudad en la cual está o una próxima a usted. to.

Después de realizar los cambios que desee, pulse sobre el botón **Aceptar** para aplicar los cambios y cerrar el cuadro de diálogo Propiedades. Para cancelar los cambios y volver a los valores previos, pulse el botón **Cancelar**.

Errores Conocidos y Limitaciones

No puede cambiar la hora mediante las propiedades del reloj. Esto no es realmente un error; se debe a que debe de ser el administrador del sistema para alterar la hora de todo el sistema, usando el comando **date**.

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.

Cambiar entre multitud de temas o husos horarios parece provocar el uso de cantidades desorbitadas de memoria.

Aplique Reloj

El aplique `Reloj`, mostrado en Figura 10-94, es un sencillo aplique que muestra la hora (opcionalmente también la fecha) en alguno de varios posibles formatos. Para anadir este aplique a un Panel, pulse el botón derecho del ratón sobre el Panel y elija: **Panel**→Anadir al panel→Apliques→Relojes→**Reloj**.

Figura 10-94. Aplique Reloj

Uso

El aplique `Reloj` no requiere ninguna entrada del usuario. Puede configurarlo opcionalmente, como se describe más abajo.

Si pulsa el botón derecho del ratón sobre el aplique, se desplegará un menú que contiene los siguientes elementos:

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

Personalización

Puede personalizar el aplique `Reloj` pulsando el botón derecho del ratón sobre él y eligiendo **Propiedades...**. Esto abrirá el cuadro de diálogo Propiedades (mostrado enFigura 10-95), que le permite ajustar diversas opciones.

Figura 10-95. Cuadro de diálogo Propiedades

Las propiedades son:

- Formato de la hora — Seleccione entre el formato *12 horas* para el formato del tipo “AM/PM”, o *24 horas* para un reloj del tipo 24 horas.
- Mostrar la fecha en el aplique — Seleccione este elemento para mostrar la fecha dentro del aplique.
- Mostrar la fecha en la etiqueta — Seleccione este elemento para mostrar la fecha en la etiqueta que aparece cuando el puntero del ratón se sitúa un cierto tiempo sobre el aplique.
- Usar GMT — Seleccione este elemento para mostrar la hora del Meridiano de Greenwich en lugar de la hora local.
- Hora Unix — Seleccione este elemento para mostrar el tiempo, en segundos, que ha pasado desde el 1 de Enero de 1970.

Después de realizar los cambios que desee, pulse sobre el botón **Aceptar** para aplicar los cambios y cerrar el cuadro de diálogo Propiedades. Para cancelar los cambios y volver a los valores previos, pulse el botón **Cancelar**.

> **NOTA:** El aplique `Reloj` únicamente muestra la hora; no le permite establecer la hora. Para establecer la hora en un sistema Unix o Linux, debe utilizar el comando **date**. Por ejemplo, para establecer la hora en las 11:43:01PM y la fecha en 4 de Abril, use **date –set="Apr 4 23:43:01"**. Observe que debe haber entrado en el sistema como administrador para establecer la hora. Para aprender más acerca del comando **date**, teclee **man date** en un símbolo de sistema de un terminal. En algunas distribuciones de Linux, puede establecer su huso horario mediante los comandos **timeconfig** o **tzselect**.

Errores conocidos y Limitaciones

Este aplique no tiene errores conocidos.

Aplique Reloj y Buzón

El aplique `Aplique Reloj y Buzón`, mostrado en Figura 10-96, presenta la hora actual y cuánto correo hay en su buzón de correo. También le notifica cuando llega nuevo correo parpadeando. Para anadir este aplique a un Panel, pulse el botón derecho del ratón sobre el Panel y elija: **Panel**→Anadir al panel→Apliques→Relojes→**Reloj y Buzón**.

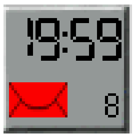


Figura 10-96. Aplique Reloj y Buzón

Uso

Vea la hora y el número de mensajes en su buzón de correo en el frontal del aplique. El sobre parpadeará cuando llegue nuevo correo.

Si pulsa el botón derecho del ratón sobre el aplique, se desplegará un menú que contiene los siguientes elementos:

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

Customization

Puede personalizar el aplique `Reloj y Buzón` pulsando el botón derecho del ratón sobre él y eligiendo **Propiedades...**. Esto abrirá el cuadro de diálogo Propiedades (mostrado enFigura 10-97), que le permite ajustar diversas opciones.

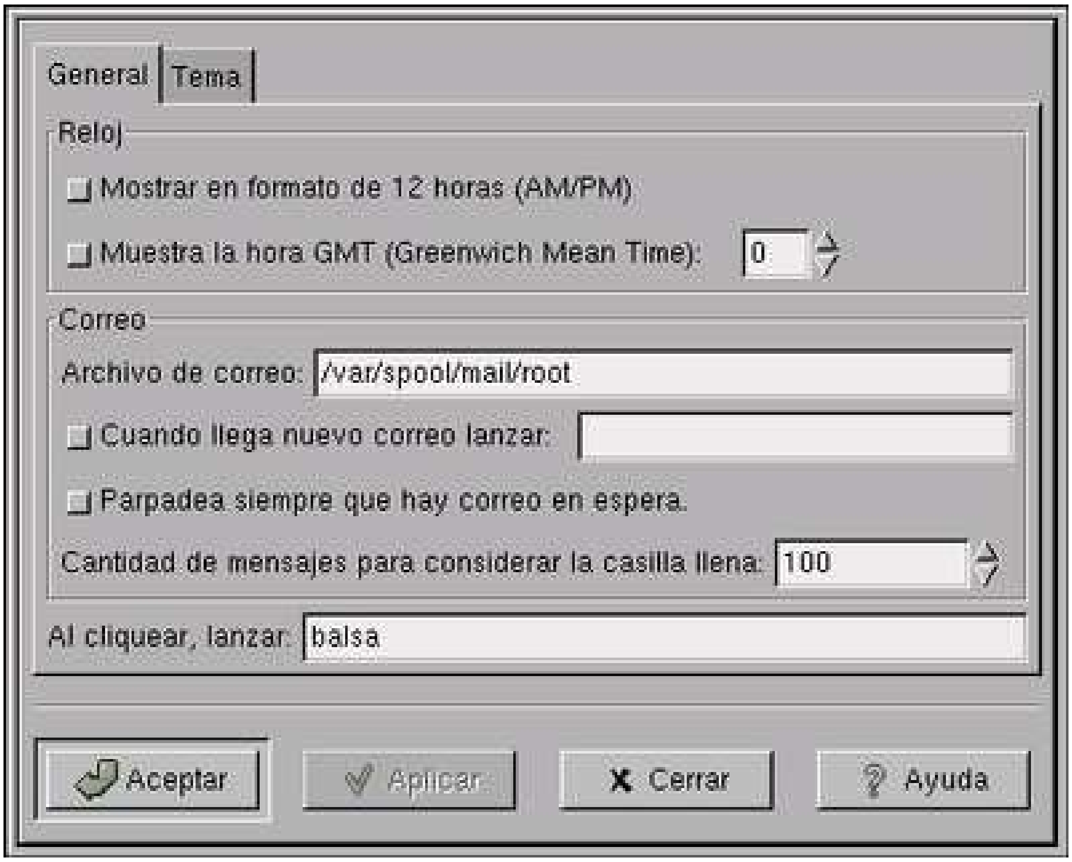


Figura 10-97. Cuadro de diálogo Propiedades

El cuadro de diálogo Propiedades está dividido en dos secciones, una para opciones generales y otra para temas.

Las propiedades en la pestana *General* son:

- Afichar en formato 12 horas (AM/PM) — Seleccione este botón para presentar la hora en formato de 12 horas.
- Muestra la hora GMT(Hora del Meridiano Greenwich) — Esta opción le permite cambiar el huso horario que usa el `Aplique Reloj y Chequeador de Correo`. La hora puede ser cualquiera desde doce horas antes del GMT hasta doce horas depués. Recuerde seleccionar la **opción**, para usar el nuevo huso horario. Observe que únicamente puede alterar la hora mediante un número entero de horas.
- Archivo de correo — Introduzca el archivo de buzón de entrada correo de correo que debe ser chequeado para el correo nuevo. Normalmente, será `/var/spool/mail/sunombredeusuario` o algo similar. Únicamente puede introducir un archivo.
- Cuando llega nuevo correo, lanzar... — Es posible ejecutar comandos cuando llega correo nuevo. Por ejemplo, es común reproducir un archivo de sonido cuando llega correo. Puede escribir el comando que lanzar y el archivo en este espacio y asegurarse de que la opción está seleccionada para que ocurra. Si tiene más de un comando, puede separarlos por un punto y coma. Por ejemplo,

- **esdplay /ruta/completa/al/archivo.wav**
- **cd /ruta/al/directorio ; esdplay archivo.wav**

Estos dos tendrán el mismo efecto. Necesitará la ruta completa, sin atajos como **cd ~**.

- Parpadea siempre que hay correo en espera — Si selecciona esta **opción**, el sobre rojo parpadeará hasta que lea el correo no leído. Normalmente está desconectada, y el parpadeo dura sólo unos pocos segundos.
- Cantidad de mensajes para considerar la casilla llena — Seleccione el número de mensajes que debe contener su buzón para ser considerado "lleno". Algunos temas mostrarán un símbolo especial indicando que el buzón está lleno.
- Al cliquear, lanzar... — Cuando está seleccionda, pulsar el botón izquierdo del ratón sobre el aplique lanzará un programa. Por defecto, se lanza el cliente de correo `Balsa`. (Si `Balsa` no está instalado no ocurrirá nada). Introduzca aquí su programa de correo favorito.

Las propiedades de la pestana *Theme* le permitirán ajustar la apariencia del aplique `Aplique Reloj y Buzón`. El aplique `Aplique Reloj y Buzón` viene con varios temas que están almacenados en `$PREFIX/clockmail/`. Por defecto, no usa ningún tema. Observe que no todos los temas muestran la hora y el estado de su buzón de correo.

Figura 10-98. Cuadro de diálogo de Propiedades mostrando la pestaña de temas

Después de realizar los cambios que desee, pulse sobre el botón **Aceptar** para aplicar los cambios y cerrar el cuadro de diálogo Propiedades. Para cancelar los cambios y volver a los valores previos, pulse el botón **Cancelar**.

Errores conocidos y Limitaciones

1. No puede cambiar la hora mediante las propiedades del reloj. Esto no es realmente un error; se debe a que debe de ser el administrador del sistema para alterar la hora de todo el sistema, usando el comando **date**.
2. 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.
3. El tema contador de correo no proporciona el número correcto de mensajes en el buzón de correo.
4. Algunos temas no cambian al tamaño del panel vertical y fuerzan al panel a ser más ancho.
5. No maneja múltiples buzones de correo.

El Aplique JBC Reloj Binario

El aplique `JBC Reloj Binario`, mostrado enFigura 10-99, muestra la hora en una forma inusual: en código BCD (esto es, cada decimal codificado en binario). Tiene veinticuatro diodos LED que representan las horas, minutos y segundos iluminando los diodos apropiados. Para anadir este aplique a un Panel, pulse el botón derecho del ratón sobre el Panel y elija: **Panel**→Anadir al panel→Apliques→Relojes→**JBC Reloj Binario**.

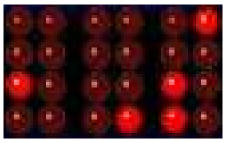


Figura 10-99. El Aplique JBC Reloj Binario

Uso

No necesita hacer nada especial con este reloj. Únicamente se sitúa ahí y hace brillar luces para usted.

Si pulsa el botón derecho del ratón sobre el aplique, se desplegará un menú que contiene los siguientes elementos:

- **Ayuda** — muestra este documento.
- **Sobre...** — muestra información básica sobre el aplique `JBC Reloj Binario`, incluyendo la versión del aplique y el nombre del autor.

Descifrando las luces

BCD es el acrónimo de Binary-Coded Decimal, una manera de representar la década normal de números (0,1,2,3,4,5,6,7,8,9) a la que los programadores llaman "un conjunto de números binarios de cuatro bits, quitando los números A a F". Si esto no tiene sentido para usted, piense que este reloj es solo un divertimento para programadores, y no tiene un propósito realmente útil.

¡El leer el reloj al revés ayuda! Comience en la parte inferior y lea hacia arriba.

La pareja de columnas a la derecha muestra los dos dígitos de los segundos: las unidades a la derecha, las decenas a la izquierda. El par de columnas centrales muestra los dos dígitos de los minutos. La pareja de columnas a la izquierda muestra los dos dígitos de las horas.

Sume los valores de los diodos iluminados en cada columna. Obtendrá un número entre cero y nueve cada cada columna. Y estos números indicarán la hora.

1. El diodo inferior representa 1 cuando está iluminado.
2. El siguiente diodo representa 2 cuando está iluminado.
3. El siguiente diodo representa 4 cuando está iluminado.
4. El diodo superior representa 8 cuando está iluminado.

Es probablemente más sencillo descifrar las horas y minutos primero, antes de intentarlo con los segundos, que siempre están cambiando.

Como ejemplo, podemos leer la hora en Figura 10-99. Comencemos con la hora. La primera columna tiene solamente un diodo encendido, en la segunda posición más baja, esto nos da “2” para el primer dígito de la hora. La segunda columna no tiene diodos encendidos, así que tenemos un “0” para el segundo dígito de la hora. Así que la hora es “20”, u 8PM para quien prefiera la notación AM/PM. Mirando a los minutos, tenemos “0” para el primer dígito, y “1” para el segundo dígito, ya que únicamente el diodo más inferior está encendido. Esto nos da "20:01"hasta aquí. Por último, tenemos los segundos. Para el primer dígito, tenemos los dos diodos más bajos encendidos. Éstos tienen los valores 1 (para el inferior) y 2 (el segundo inferior) que da un total de “3”. Y la segunda columna de segundos tiene el diodo superior encendido, con un valor de “ 8”. Así, la hora es “20:01:38”, o “ 8:01:38PM”.

Errores conocidos y Limitaciones

Si anade el aplique a un panel vertical, tiene un tamano adecuado. Si entonces lo mueve a un panel horizontal, cambia el tamano al del panel horizontal. Si lo vuelve a mover al panel vertical, no volverá a cambiar de tamano, y forzará al panel a cambiar el suyo.

Notas

1. http://www.gnome.org/applist/list-martin.phtml
2. http://om.filewatcher.org/mini-commander/
3. En España decimos "el tiempo" cuando se habla de previsión metereológica, por ejemplo: que tiempo hará mañana?
4. http://gweather.dhs.org/
5. http://gweather.dhs.org/Locations

6. http://gweather.dhs.org/news.html
7. http://gweather.dhs.org/

Apéndice A. Si usted es nuevo en Linux/Unix

Uno de los objetivos de Gnome es hacer su sistema fácil de usar, sin que usted necesite aprender la sintaxis de la mayoría de los comandos Unix. 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 apéndice. 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 *Permisos*), 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` (`GMC`) utiliza extensiones para determinar el tipo de archivo. Usted puede ver todas las extensiones de archivo reconocidas por `GMC`, escogiendo la opción **Editar tipos MIME** en el menú **Comandos** de `GMC`. Note 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, `GMC` no suele mostrar estos archivos. Usted puede cambiar la configuración utilizando el diálogo **Preferencias** (ver la sección de nombre *Cambio de las preferencias en el gestor de ficheros* en Capítulo 7).
- 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~`. Otra vez, usted puede controlar si quiere que el Gestor de Archivos GNOME le muestre estos archivos o no en el diálogo **Preferencias** (ver la sección de nombre *Cambio de las preferencias en el gestor de ficheros* en Capítulo 7).

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 el `GMC` en los diálogos de selección de archivos y de ver filtros.

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 como un camino a un archivo. 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 expertos — 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 la página "info"para el paquete de Ütilidades de Archivos"GNU. Usted puede ver esta página de información, utilizando el explorador de ayuda de GNOME.

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/latest`, que en el momento en que se escribe este manual, es un symlink al directorio `/pub/GNOME/gnome-1.0.53`. Para cuando usted lea esto, la última versión de GNOME puede haber cambiado y los que mantienen GNOME cambiarían el symlink correspondientemente, que apuntará a `pub/GNOME/gnome-1.2` o algo similar.

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. 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, llamados de *demonios* de automontaje (no necesita saber qué es un demonio), el cual monta 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.

El permitir a los usuarios el montar y desmontar unidades conlleva algunos riesgos de seguridad, muchos sistemas se configuran de modo que sólo el usuario administrador "root"puede montar y desmontar una unidad. En este caso, discuta este problema con el administrador de su sistema.

Si la computadora es su estación de trabajo personal o ordenador personal de casa, por lo que 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 üsuarioª 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 üsuarioª la cuarta columna:

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

Notas

1. http://www.linuxdoc.org
2. http://www.oswg.org

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 Kodis

Havoc Pennington

Spiros Papadimitriou

Oliver Maruhn

Chris Lyttle

James Cope

Michael Hall

Tom Gilbert

John Kodis

Gregory Leblanc

Apéndice C. 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.

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 1.2

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 1.2.0 (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 Red Hat y otras empresas que apostaron fuerte por el desde el principio.

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/

Apéndice D. Licencia de documentación libre Gnu (original)

Version 1.1, March 2000

Free Software Foundation, Inc.
59 Temple Place, Suite 330,
Boston,
MA
02111-1307
USA

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 versionªpplies 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 E. 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>

Copyright © 2000

Free Software Foundation, Inc. 59 Temple Place, Suite 330,
Boston, MA 02111-1307 USA

Se permite la copia y distribución de copias literales de este documento de licencia, pero no se permiten cambios.

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 F. 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 D.

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.