



# SUSE LINUX

UŽIVATELSKÁ PŘÍRUČKA

1. Vydání 2005

Copyright ©

Toto dílo je duševním vlastnictvím SuSE CR, s.r.o a SUSE LINUX AG.

Je možné ho kopírovat jako celek nebo jeho části při dodržení povinnosti uvést na každé kopii toto upozornění o autorských právech.

Všechny programy, obrázky a informace uvedené v této knize jsou pečlivě kontrolovány, ale není zcela možné vyloučit výskyt případných chyb. Z tohoto důvodu nejsme s to nést žádné záruky jakéhokoli druhu za případné vzniklé škody spojené s užíváním této příručky. Autoři, překladatelé, ani SuSE CR, s.r.o. resp. SUSE LINUX AG neposkytují žádné záruky a nenesou odpovědnost za případné škody vzniklé používáním této knihy uživateli samotným nebo třetím stranám.

Všechny názvy produktů jsou bez záruky volného používání a může se jednat o registrované obchodní značky. SuSE CR, s.r.o se obecně řídí informacemi výrobce. Jiné, zde uvedené, produkty mohou být obchodními značkami stávajících výrobců.

Případné poznámky a komentáře nám prosím zasílejte na adresu `suse@suse.cz`.

*Autoři:* Jörg Bartsch, Gernot Hillier, Marcel Hilzinger, Klára Cihlářová, Johannes Meixner, Matthias Nagorny, Siegfried Olschner, Marcus Schäfer, Jens Daniel Schmidt, Arvin Schnell, Christian Schusztzer, Adrian Schröter Rebecca Walter

*Překladatelé:* Klára Cihlářová

*Odborná* Jörg Arndt, Antje Faber, Karl Eichwalder, Berthold Gunreben, Roland

*korektura:* Haidl, Jana Jaeger, Edith Parzefall, Ines Pozo, Thomas Rölz, Thomas Schraitle

*Úprava:* Manuela Piotrowski, Thomas Schraitle

*Sazba:* DocBook-XML, L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X

# Obsah

<b>1</b>	<b>Úvod</b>	<b>1</b>
1.1	Nejdůležitější zdroje informací . . . . .	1
1.2	Novinky v uživatelské příručce . . . . .	2
<b>2</b>	<b>Přechod na Linux</b>	<b>3</b>
2.1	Pár slov o Linuxu . . . . .	4
2.1.1	Historie Linuxu . . . . .	4
2.1.2	Co to je distribuce? . . . . .	4
2.2	Start a ukončení systému SUSE LINUX . . . . .	5
2.3	Klávesnice . . . . .	5
2.4	Soubory a adresáře . . . . .	6
2.4.1	CD, DVD, .. . . .	6
2.4.2	Domovský adresář . . . . .	7
2.4.3	Důležité adresáře . . . . .	7
2.5	Prostředí . . . . .	8
2.5.1	Textové prostředí . . . . .	8
2.5.2	Grafické prostředí . . . . .	9
2.6	Uživatelé, hesla a přihlášení . . . . .	10
2.6.1	Uživatelé . . . . .	10
2.6.2	Přihlášení se do systému . . . . .	12
2.6.3	Odhlášení se ze systému . . . . .	14
2.7	Spuštění grafického prostředí z textové konzole . . . . .	16
2.8	Programy . . . . .	16
2.8.1	Programy určené pro jiné operační systémy . . . . .	17

<b>I</b>	<b>Grafické prostředí</b>	<b>19</b>
<b>3</b>	<b>Grafické prostředí KDE</b>	<b>21</b>
3.1	Historie KDE . . . . .	22
3.2	Co je nového v KDE . . . . .	22
3.3	Úvod do KDE . . . . .	22
3.3.1	První spuštění . . . . .	23
3.3.2	Nápověda . . . . .	23
3.4	Správce pádů aplikací KDE . . . . .	25
3.5	Základy práce s KDE . . . . .	26
3.5.1	Pracovní plocha KDE . . . . .	26
3.5.2	Titulkový pruh . . . . .	26
3.5.3	Pruh úloh . . . . .	27
3.5.4	Panel . . . . .	28
3.6	Přehled vybraných aplikací KDE . . . . .	31
3.6.1	KPrinter . . . . .	31
3.6.2	Editor nabídek . . . . .	31
3.6.3	Správa disku . . . . .	32
3.6.4	Kuickshow . . . . .	33
3.6.5	Prohlížeč DVI, PostScriptu a PDF . . . . .	33
3.6.6	KSnapshot . . . . .	34
3.7	ČKD aneb často kladené dotazy . . . . .	35
3.8	Další informace . . . . .	38
3.9	Nastavení KDE . . . . .	39
3.9.1	Ovládací centrum KDE . . . . .	39
3.9.2	Moduly Ovládacího centra KDE . . . . .	40
3.9.3	Vytváření a modifikace asociací souborů . . . . .	41
3.9.4	Přístup k souborům na počítači s OS Windows . . . . .	43
3.9.5	Vzdálené sdílení pracovní plochy a myši . . . . .	44
3.9.6	Správa písem s KFontinst . . . . .	46

<b>4</b>	<b>Grafické prostředí GNOME</b>	<b>49</b>
4.1	Spuštění GNOME . . . . .	50
4.1.1	GNOME a správce oken . . . . .	50
4.2	Nápověda . . . . .	51
4.3	Konfigurace GNOME . . . . .	51
4.3.1	GConf . . . . .	51
4.3.2	Nastavení prostředí . . . . .	51
4.3.3	Panely . . . . .	53
4.4	Nautilus . . . . .	54
4.4.1	Konfigurace pracovní plochy . . . . .	55
4.4.2	Navigace . . . . .	55
4.4.3	Konfigurace Nautilu . . . . .	56
4.5	Vybrané applety a aplikace . . . . .	56
4.5.1	Applety . . . . .	56
4.5.2	File Roller . . . . .	57
4.5.3	Aplikace . . . . .	57
4.6	Další informace . . . . .	57

## **II Kancelářské programy 59**

<b>5</b>	<b>Kancelářský balík OpenOffice.org</b>	<b>61</b>
5.1	Předpoklady . . . . .	62
5.2	Nahrazení StarOffice programem OpenOffice.org . . . . .	62
5.3	OpenOffice.org Quickstarter . . . . .	63
5.4	Instalace pomocí programu YaST . . . . .	64
5.5	Oprava OpenOffice.org . . . . .	66
5.6	Přehled jednotlivých aplikací . . . . .	66
5.7	Písmo . . . . .	66
5.8	První kroky . . . . .	67
5.8.1	Kde najdu nápovědu? . . . . .	67

5.8.2	Jak převedu dokumenty z MS Office 97/2000 do formátu OpenOffice.org? . . . . .	68
5.8.3	Jak změním nastavení? . . . . .	68
5.9	Textový editor a zpracování textu . . . . .	68
5.9.1	Vytvoření textu s použitím průvodce . . . . .	68
5.9.2	Psaní textu bez průvodce . . . . .	69
5.9.3	Jak vložit tabulku . . . . .	72
5.9.4	Jak vložit obrázek . . . . .	73
5.10	Tabulkový procesor a práce se sešity . . . . .	73
5.10.1	Změna atributů buňky . . . . .	74
5.10.2	Příklad pro Calc: Měsíční výdaje . . . . .	75
5.10.3	Vytváření grafů . . . . .	76
5.10.4	Další příklad: Import tabulek . . . . .	77
5.11	Kreslení pomocí Draw . . . . .	78
5.11.1	Kreslení grafických prvků . . . . .	78
5.12	Impress pro tvorbu prezentací . . . . .	79
5.12.1	Vytvoření prezentace pomocí průvodce . . . . .	79
5.12.2	Vložení snímku . . . . .	80
5.12.3	Šablony . . . . .	80
5.13	Konfigurace tiskárny . . . . .	81
5.14	Odinstalování OpenOffice.org . . . . .	81
5.15	Další informace . . . . .	82
<b>6</b>	<b>Textový editor KWrite</b>	<b>83</b>
6.1	Základní informace . . . . .	84
6.2	Hlavní panel . . . . .	84
6.2.1	Nabídka Soubor . . . . .	84
6.2.2	Úpravy . . . . .	86
6.2.3	Pohled . . . . .	87
6.2.4	Záložky . . . . .	87
6.2.5	Nástroje . . . . .	87
6.2.6	Nastavení . . . . .	87
6.2.7	Nápověda . . . . .	89
6.3	Kate . . . . .	89

<b>7</b>	<b>Plánování s programem KOrganizer</b>	<b>91</b>
7.1	Spuštění programu KOrganizer . . . . .	92
7.2	Nastavení programu KOrganizer . . . . .	92
7.3	Lišta nástrojů . . . . .	93
7.4	Kalendář . . . . .	93
7.5	Události . . . . .	94
7.6	Úkoly . . . . .	95
7.7	Kategorie . . . . .	95
7.8	Účastníci . . . . .	95
7.9	Tisk . . . . .	95
7.10	Kniha adres . . . . .	96
7.11	Práce s myší . . . . .	96
7.12	Nápověda . . . . .	96
<b>8</b>	<b>Zpracování kontaktů pomocí adresáře KDE</b>	<b>97</b>
8.1	Okno adresáře KDE . . . . .	98
8.2	Vytvoření nového kontaktu . . . . .	98
8.3	Vytvoření distribučního seznamu . . . . .	99
8.4	Prohledávání dat . . . . .	99
8.5	Další informace . . . . .	100
<b>9</b>	<b>Evolution</b>	<b>101</b>
9.1	Spuštění programu . . . . .	102
9.2	Konfigurace programu Evolution . . . . .	103
9.3	Importování pošty z jiných prohlížečů . . . . .	107
9.4	Pracovní prostředí . . . . .	107
9.5	Mail . . . . .	109
9.5.1	Konfigurace . . . . .	109
9.5.2	Upozorňování a další nastavení . . . . .	109
9.5.3	Odesílání emailů . . . . .	110
9.5.4	Složky . . . . .	110

9.5.5	Filtry . . . . .	111
9.5.6	Virtuální složky . . . . .	112
9.6	Kalendář . . . . .	112
9.6.1	Vkládání událostí . . . . .	112
9.6.2	Schůzky . . . . .	113
9.7	Kontakty . . . . .	113
9.7.1	Vložení kontaktu . . . . .	113
9.7.2	Seznam kontaktů . . . . .	114
9.7.3	Zpracování kontaktů . . . . .	114
9.8	Přístup k adresářům . . . . .	114
9.8.1	Konfigurace LDAP přístupu . . . . .	114
9.9	Další informace . . . . .	115

### **III Internet 117**

#### **10 Konqueror 119**

10.1	Spuštění Konqueroru . . . . .	120
10.2	Krátký popis základního okna . . . . .	121
10.3	Základy práce s Konquorem . . . . .	122
10.3.1	Nápověda . . . . .	122
10.3.2	Různé módy zobrazení . . . . .	122
10.3.3	Dělení oken . . . . .	124
10.3.4	Používání záložek -- Tabbed Browsing . . . . .	124
10.4	Konqueror jako správce souborů . . . . .	125
10.4.1	Pohyb v Konqueroru . . . . .	125
10.4.2	Navigační panel . . . . .	125
10.4.3	Odstraňování souborů a adresářů . . . . .	126
10.4.4	Vícenásobný výběr souborů . . . . .	126
10.4.5	Hledání souborů . . . . .	127
10.4.6	Přejmenování souborů . . . . .	127



10.4.7	Používání filtrů . . . . .	127
10.4.8	Prohlížení zabalených souborů . . . . .	128
10.4.9	Vytvoření galerie obrázků . . . . .	128
10.4.10	Rozbalovací menu a pravé tlačítko myši . . . . .	129
10.5	Konqueror jako webový prohlížeč . . . . .	129
10.5.1	Zobrazení webových stránek . . . . .	129
10.5.2	Ukládání webových stránek a obrázků . . . . .	130
10.5.3	Rozšířené hledání na Internetu (klíčová slova) . . . . .	130
10.5.4	Záložky -- sbírka vašich oblíbených . . . . .	131
10.5.5	Java a JavaScript . . . . .	131
10.5.6	Cookies . . . . .	132
10.5.7	Proxy . . . . .	132
10.6	Konqueror jako prohlížeč souborů . . . . .	132
10.7	Další zdroje informací . . . . .	133
<b>11</b>	<b>Prohlížeč Galeon</b>	<b>135</b>
11.1	S Galeonem na Internetu . . . . .	136
11.2	Galeon -- optimalizace pro web . . . . .	137
11.2.1	Používání karet . . . . .	137
11.2.2	Inteligentní záložky . . . . .	137
11.3	Nastavení . . . . .	138
11.4	Další informace . . . . .	138
<b>12</b>	<b>Prohlížeč Mozilla</b>	<b>139</b>
12.1	Okno prohlížeče Mozilla . . . . .	140
12.1.1	Hlavní panel . . . . .	141
12.1.2	Navigační panel . . . . .	142
12.1.3	Osobní lišta (Personal Toolbar) . . . . .	142
12.1.4	Postranní lišta . . . . .	143
12.2	Práce s panely . . . . .	143
12.3	Nastavení . . . . .	143
12.3.1	Počestění . . . . .	145

<b>13 KMail – pošta v KDE</b>	<b>147</b>
13.1 První kroky . . . . .	148
13.2 Základní nastavení . . . . .	148
13.2.1 Identity aneb legitimujte se, prosím . . . . .	148
13.2.2 Síť aneb tudy, prosím . . . . .	149
13.3 Nastavení pro pokročilé . . . . .	152
13.4 Používáme KMail . . . . .	154
13.4.1 Hlavní okno . . . . .	154
13.5 Okno s novou zprávou . . . . .	156
13.5.1 Vytvoření zprávy . . . . .	156
13.5.2 Přílohy . . . . .	157
13.5.3 Kontrola pravopisu . . . . .	157
13.6 Čtení dopisů . . . . .	157
13.7 Pořadače se zprávami . . . . .	157
13.8 Vlákna . . . . .	159
13.9 Adresář . . . . .	159
13.10 Filtry . . . . .	159
13.10.1 Pravidla filtru . . . . .	159
13.10.2 Příklady filtrů . . . . .	160
13.11 POP filtry . . . . .	161
13.12 Vícero poštovních schránek . . . . .	162
13.13 Šifrování emailů pomocí PGP nebo GnuPG . . . . .	162
13.13.1 Nastavení šifrování v KMailu . . . . .	162
13.13.2 Podepisování zpráv . . . . .	163
13.13.3 Posílání veřejných klíčů . . . . .	164
13.13.4 Dešifrování zpráv . . . . .	164
13.13.5 Obdržení veřejného klíče . . . . .	164
13.13.6 Použití cizích veřejných klíčů -- šifrování zpráv . . . . .	164
13.14 Další informace . . . . .	165

## IV Multimédia

167

### 14 Zvuk v Linuxu

169

14.1	Směšovače . . . . .	170
14.1.1	gamix . . . . .	170
14.1.2	alsamixer . . . . .	170
14.1.3	KMix - směšovač prostředí KDE . . . . .	171
14.1.4	GNOME-Mixer-Applet . . . . .	173
14.1.5	amix - směšovač pro textovou konzoli . . . . .	173
14.2	Přehrávače . . . . .	173
14.2.1	kscd -- přehrávač AudioCD . . . . .	173
14.2.2	Načtení AudioCD v Konqueroru . . . . .	174
14.2.3	WorkMan . . . . .	174
14.2.4	GNOME-CD-Player-Applet . . . . .	174
14.2.5	XMMS - přehrávač formátů MP3-, WAV-, OGG- a streamů .	174
14.2.6	FreeAmp - přehrávač formátů MP3-, OGG- a streamů . . . .	175
14.3	Vytváření zvukových souborů . . . . .	175
14.3.1	KRec . . . . .	175
14.3.2	NoteEdit . . . . .	175
14.4	Rádio . . . . .	176
14.4.1	kradio . . . . .	176
14.5	MIDI . . . . .	176
14.5.1	timidity++ - softwarový wavetable syntetizér . . . . .	178
14.5.2	KMid . . . . .	180
14.5.3	KMidi - timidity v KDE . . . . .	180

<b>15 Video a TV</b>	<b>183</b>
15.1 motv - televize . . . . .	184
15.1.1 Ladění . . . . .	184
15.1.2 Zvuk . . . . .	184
15.1.3 Nastavení obrazu . . . . .	184
15.1.4 Přidání do panelu . . . . .	185
15.2 AleVT -- teletext . . . . .	185
15.3 Webové kamerky a motv . . . . .	185
15.4 nxtvepg - televizní program na PC . . . . .	186
15.5 Načtení EPG databáze . . . . .	186
15.6 Řád v chaosu . . . . .	187
15.7 Webové kamerky s gqcamWebcam mit gqcam . . . . .	187
15.7.1 Předpoklady . . . . .	187
15.7.2 Spuštění . . . . .	188
15.7.3 Snapshot . . . . .	188
15.7.4 Příkazová řádka . . . . .	188
<b>16 K3b – vypalovací program pro KDE</b>	<b>189</b>
16.1 První spuštění . . . . .	190
16.2 Nastavení . . . . .	190
16.3 Vytvoření datového CD . . . . .	191
16.4 Vytvoření datového DVD . . . . .	191
16.5 Vypalování médií . . . . .	192
16.6 Vytváření hudebního CD . . . . .	193
16.7 Kopírování CD . . . . .	193
16.8 Další informace . . . . .	194
<b>17 Digitální fotoaparáty v Linuxu</b>	<b>195</b>
17.1 Připojení fotoaparátu . . . . .	196
17.2 Konqueror . . . . .	196
17.3 Program gtKam . . . . .	197
17.3.1 Instalace programu gtKam . . . . .	197
17.3.2 Nastavení a používání programu gtKam . . . . .	197
17.4 Digikam . . . . .	197
17.5 Další informace . . . . .	198

<b>18 Kooka – skenovací program</b>	<b>199</b>
18.1 Proč Kooka? . . . . .	200
18.2 Úvodní obrazovka . . . . .	201
18.3 Menu . . . . .	202
18.3.1 Hlavní nabídka . . . . .	202
18.3.2 Panel nástrojů . . . . .	202
18.4 Naskenování obrázku . . . . .	203
18.5 Naskenování výběru z obrázku . . . . .	204
18.6 Ukládání . . . . .	205
18.7 Rady pro skenování . . . . .	205
18.7.1 Jaké dpi nastavit? . . . . .	205
18.7.2 Jak správně nastavit kontrast a jas? . . . . .	206
18.7.3 Moiré? . . . . .	206
<b>19 Grafický editor GIMP</b>	<b>207</b>
19.1 Grafické formáty . . . . .	208
19.1.1 Vektorová grafika . . . . .	209
19.2 Používáme GIMP . . . . .	209
19.2.1 Instalace . . . . .	209
19.2.2 Nástroje . . . . .	209
19.2.3 Nabídka na liště . . . . .	210
19.2.4 Ikony nástrojů . . . . .	210
19.2.5 Nástroje výběru . . . . .	211
19.2.6 Nástroje transformace . . . . .	211
19.2.7 Kreslicí nástroje . . . . .	212
19.2.8 Vrstvy . . . . .	214
19.2.9 Režimy . . . . .	215
19.3 Typy a triky . . . . .	216
19.3.1 Příprava fotografií k tisku . . . . .	217
19.3.2 Speciální efekty . . . . .	218
19.3.3 Vkládání textu . . . . .	218
19.3.4 Retušování . . . . .	218
19.4 Další informace . . . . .	219

<b>V</b>	<b>Textové prostředí</b>	<b>221</b>
<b>20</b>	<b>Editor vi</b>	<b>223</b>
20.1	Režimy . . . . .	224
20.2	Další informace . . . . .	225
<b>21</b>	<b>Unixové příkazy</b>	<b>227</b>
21.1	Než začnete . . . . .	228
21.2	Přihlášení, uživatel root, založení uživatele . . . . .	228
21.3	Zastavení a startování systému . . . . .	229
21.4	Práce s příkazovou řádkou . . . . .	230
21.4.1	Co jsou unixové příkazy? . . . . .	230
21.4.2	Příklady . . . . .	232
21.5	Adresáře a soubory . . . . .	233
21.6	Práce s adresáři . . . . .	233
21.7	Práce se soubory . . . . .	235
21.7.1	Informace o souborech . . . . .	235
21.7.2	Pseudoznaky, přehled . . . . .	236
21.7.3	Obsah souborů . . . . .	237
21.7.4	Skryté soubory . . . . .	237
21.7.5	Kopírování, přejmenování a smazání souborů . . . . .	238
21.7.6	Vyhledávání a prohledávání souborů . . . . .	238
21.7.7	Symbolické odkazy . . . . .	239
21.7.8	Zabezpečení a archivace souborů . . . . .	240
21.8	Přístupová práva k souborům . . . . .	240
21.8.1	Koncepce přístupových práv . . . . .	241
21.8.2	Změna přístupových práv . . . . .	242
21.9	Manuálové stránky . . . . .	242
21.10	Informace o stavu systému . . . . .	244
21.10.1	Příkaz df . . . . .	244
21.10.2	Příkaz free . . . . .	244

21.10.3	Příkaz w . . . . .	244
21.10.4	Příkaz du . . . . .	245
21.10.5	Příkaz kill . . . . .	245
21.10.6	Příkaz ps . . . . .	245
21.10.7	Příkaz pstree . . . . .	246
21.10.8	Příkaz top . . . . .	246
21.11	Typy souborových systémů v Linuxu, mount a umount . . . . .	247
21.11.1	Přehled . . . . .	247
21.11.2	Připojení a odpojení souborového systému . . . . .	248
21.12	Dosové příkazy v Unixu s nástroji mtools . . . . .	250
21.13	Unixové příkazy, přehled . . . . .	251
21.14	Další . . . . .	253

<b>A</b>	<b>Klávesové zkratky</b>	<b>255</b>
----------	--------------------------	------------





# Úvod

Uživatelská příručka se věnuje popisu a nastavení programů, se kterými uživatelé přicházejí velice často do styku. Veškeré informace o nastavování operačního systému SUSE LINUX naleznete v Příručce pro správce systému, kde je také popsán způsob, jakým se operační systém instaluje. Tato příručka však obsahuje popis pouze velmi malého množství všech aplikací, které jsou součástí systému SUSE LINUX a zde uvedené informace nemusí být zcela vyčerpávající.

## 1.1 Nejdůležitější zdroje informací

Hlavním problémem jakéhokoliv uživatele je: **kde najde odpověď**. Zde jsou uvedeny některé z informačních zdrojů, které vám mohou pomoci:

- Systém nápovědy, který obsahuje SUSE LINUX s názvem **SuSE Help**. Spustit ho můžete např. pomocí menu v KDE nebo příkazem `susehelpcenter` z příkazové řádky
- Když používáte příkazovou řádku, pak používejte **manuálové stránky**, např. `man man`
- **Dokumentaci** k většině programů naleznete v adresáři `/usr/share/doc/název_balíku/`
- Používejte internetové zdroje (`sdb.suse.cz`, `cdb.suse.de`) a vyhledávače, např. `http://www.google.com`

## 1.2 Novinky v uživatelské příručce

Zde je přehled nejdůležitějších změn, které nastaly v této příručce od jejího posledního vydání. Nově jsou zařazeny následující kapitoly:

- Přepřacovaná kapitola věnující se sledování TV *Video a TV* na straně 183
- Přepřacovaná kapitola o připojení digitálních fotoaparátů *Digitální fotoaparáty v Linuxu* na straně 195
- Přepřacovaná kapitola věnující se KDE *Grafické prostředí KDE* na straně 21
- Přepřacovaná kapitola věnující se textovému prostředí *Unixové příkazy* na straně 227
- Nová kapitola o editoru *vi Editor vi* na straně 223

# Přechod na Linux

V této kapitole se zaměříme na ty uživatele, kteří vidí Linux poprvé. V několika částech se tak pokusíme podat nejdůležitější informace, které si většina uživatelů klade při prvním setkání s Linuxem.

2.1	Pár slov o Linuxu . . . . .	4
2.2	Start a ukončení systému SUSE LINUX . . . . .	5
2.3	Klávesnice . . . . .	5
2.4	Soubory a adresáře . . . . .	6
2.5	Prostředí . . . . .	8
2.6	Uživatelé, hesla a přihlášení . . . . .	10
2.7	Spuštění grafického prostředí z textové konzole . . . . .	16
2.8	Programy . . . . .	16

## 2.1 Pár slov o Linuxu

### 2.1.1 Historie Linuxu

V průběhu 80. a v první polovině 90. let ovládaly trh, kromě sálových počítačů, drahé pracovní stanice, které většinou používaly unixový operační systém a byly používány pro komerční účely. Vedle nich pak existovaly malé *osobní* počítače, které byly vyráběny ve velkých sériích a tedy za příznivější cenu. Pokusy o spojení výhod unixových počítačů (stabilita a vysoký výkon) s cenově dostupnějšími PC proběhly již v 80. letech, jejich výsledkem měl být operační systém podobný UNIXu pro osobní počítače. V roce 1991 (k dispozici byl již procesor Intel 80386) uveřejnil finský student Linus Torvalds na Internetu svůj vlastní návrh pro operační systém podobný UNIXu, který nazval Linux. Rozhodující pro úspěch Linuxu bylo, že jeho jádro (nebo-li kernel) bylo již od začátku zcela zdarma. Díky tomu se na jeho dalším vývoji mohla podílet široká komunita vývojářů z celého světa. Díky uveřejnění zdrojových kódů a licence, pod kterou je tvořeno si nikdo nemůže přivlastnit práva na Linux. Tím je i do budoucna zaručeno, že nikdo nebude moci vyžadovat platby za používání tohoto jádra operačního systému (to se ale samozřejmě nevztahuje na komerční aplikace, které jsou v Linuxu používány).

### 2.1.2 Co to je distribuce?

Samotné linuxové jádro je sice neobyčejně šikovný kus softwaru, ale pokud byste potřebovali napsat jednoduchý text nebo nakreslit obrázek, nebylo by vám k ničemu. Existuje však celá řada programů, které v kombinaci s jádrem tyto funkce umožní. Jde jak o programy stejně jako Linux otevřené a zdarma, tak čistě komerční. Distribuce je tedy linuxové jádro spolu s množstvím dalších programů.



*Obrázek 2.1: Logo distribuce SUSE*

Skutečnost, že existuje operační systém GNU Linux, umožňuje každému, kdo má dost času a znalostí, vytvořit si vlastní distribuci. Zní to velmi jednoduše, ale vytváření distribuce vůbec není jednoduchá věc. Musíte vědět, které programy a v jakých verzích dát dohromady, vše překompileovat a přidat program, který distribuci umožní instalovat na další počítače. A tak se objevily komerční distribuce, které si můžete koupit již sestavené, s dokumentací pro instalaci a další instalační podporu.

## 2.2 Start a ukončení systému SUSE LINUX

V případě, že je SUSE LINUX jediný nainstalovaný operační systém na počítači, začne se spouštět sám hned po zapnutí počítače. Pokud máte na počítači více operačních systémů, objeví se nabídka, kde si můžete vybrat, který operační systém bude spuštěn.

### Poznámka

Nabídka s nainstalovanými operačními systémy se bude zobrazovat zhruba 8 sekund. Pokud do této doby nevyberete jeden z operačních systémů, spustí se ten, který je nastaven jako výchozí. Jestliže vám nevyhovuje volba výchozího operačního systému nebo nastavení dobu čekání, požádejte svého administrátora o změnu.

### Poznámka

Vypnutí počítače můžete provést buď při odhlašování z prostředí KDE volbou položky 'Vypnout počítač' nebo v přihlašovacím dialogu. V textovém režimu může počítač vypnout pouze administrátor.

Počítač můžete vypnout také vytažením ze zdroje, v takovém případě se však jedná o podpásovku pro operační systém a pokud v systému pracuje vzdáleně i jiný uživatel, pak ho to jistě nepotěší, když mu smažete minimálně část dat, se kterými pracuje. Navíc je to dost razantní zásah a může dojít teoreticky i k poškození souborů nebo dat na diskových oddílech.

Vypnutí systému je otázkou pár kliknutí myši, tak proč toho nevyužít.

## 2.3 Klávesnice

V Linuxu se zvláštní znaky z anglické klávesnice nedají psát pomocí klávesy **Alt** a jejich číselného kódu. Nejde však o žádnou tragédii, protože psaní těchto

kláves je řešeno jiným způsobem. Česká linuxová klávesnice totiž mimo českých znaků obsahuje také znaky z anglické klávesnice, takže po stisknutí určitých přepínacích kláves získáte plnohodnotnou anglickou klávesnici. Psát se dají i jednotlivé znaky bez nutnosti přepínání celé klávesnice stisknutím pravé klávesy (Alt) a příslušné klávesy (pro horní znaky je nutné navíc stisknout ještě (Shift)).

V grafickém prostředí včetně KDE a dalších se můžete přepnout do anglické klávesnice současným stiskem pravé a levé klávesy (Shift). Zpět do české se vrátíte stejným způsobem (tj. stisknutím klávesy (Shift)).

V textové konzoli se do anglické klávesnice přepnete stisknutím klávesy Pause. Zpět do české se dostanete stejným způsobem.

Jestliže máte v prostředí KDE nastaveno více klávesnic, používá se pro přepínání klávesová zkratka (Ctrl)-(Alt)-(K). Jestliže Vám tato kombinace nevyhovuje, lze ji změnit v ovládacím centru KDE.

Určité zvláštní znaky jsou již tak zažité, že mají zcela vlastní klávesovou zkratku. V našem regionu se jedná především o znak zavináče, který v české klávesnici můžete napsat pomocí současného stisknutí kláves (Alt)-(V)

Druhým důležitým znakem je symbol měny Euro. Ten napíšete stisknutím kláves (Alt)-(e)

## 2.4 Soubory a adresáře

Všechny adresáře v Linuxu začínají v jediném adresáři, který se nazývá *kořenový adresář*. Je to základní adresář a všechny ostatní jsou jeho podadresáři. Obrazně tedy můžeme říct, že to je kořen *root*, ze které se pak větví celá stromová struktura adresářů v Linuxu. Tento adresář označujeme lomítkem /. Jeho podadresáře jsou např. /home, /usr nebo /home/novak.

### 2.4.1 CD, DVD, ..

Připojení do kořenového adresáře se týká také CD, CD-R a DVD mechanik, disků a diskových oddílů a jiných úložných zařízení. Z jiných operačních systémů možná znáte tato zařízení jako A:, C:, nebo D:. V Linuxu se tato písmena nepoužívají, protože *floppy disk* se připojuje na /media/floppy/ a CD mechanika je /media/cdrom/, není třeba používat nějaká písmena.

Ve většině linuxových distribucí nelze k CD, DVD diskům, disketám a dalším podobným nosičům přistupovat okamžitě po vložení do mechaniky. Nejdříve musíte médium *připojit*.

Pro připojování datových nosičů se používá příkaz `mount` (např. `mount /media/cdrom` nebo `mount /media/floppy`). Když ho použijete bez parametru, tak vypíše aktuálně připojené nosiče.

Odpojení datového nosiče pak provedete příkazem `umount` (např. `umount /media/cdrom` nebo `umount /media/floppy`). V KDE při stisku ikony CD nebo diskety se toto provádí skrytě, ale jinak je to to samé.

### Poznámka

Samozřejmě i Linux umožňuje automatické připojování nosičů. Ne u všech zařízení však funguje spolehlivě. Jestliže byste ho rádi vyzkoušeli, požádejte svého administrátora, aby vám nainstaloval a nakonfiguroval `automount`.

Poznámka

## 2.4.2 Domovský adresář

Adresáře v adresáři `/home` se nazývají *domovské adresáře*. Jmenují se tak, protože obsahují data jednotlivých uživatelů systému. Pokud máte na počítači např. uživatele s uživatelskými jmény `tux` a `penguin`, najdete v tomto adresáři podadresáře `tux` a `penguin`. Uživatel `penguin` se dostane pouze do adresáře `penguin` a uživatel `tux` pouze do adresáře `tux`. Tak je všem uživatelům zajištěno maximální soukromí. Toto uspořádání zároveň zajišťuje maximální bezpečnost pro data uživatelů.

## 2.4.3 Důležité adresáře

V Linuxu existují některé důležité adresáře. Následující výčet obsahuje jenom ty nejdůležitější.

**/home** Domovský adresář jednotlivých uživatelů. Zde se nacházejí všechna vaše data, nastavení pro jednotlivé programy (abyste třeba měl zelené pozadí v textovém editoru) a vše ostatní, k čemu máte povolen přístup.

**/root** Domovský adresář superuživatele.

**/usr/ (statická data)** Z tohoto adresáře si bere mnoho adresářů, dokumenty, informace a pomocné texty.

### **/bin a /sbin (spustitelné programy)**

V těchto adresářích je mnoho systémových programů, které se používají již při startu systému.

**/opt (volitelný software)** Komerční programy nebo velice rozsáhlé aplikace, které nejsou přímo součástí systému -- např. KDE, Netscape, Mozilla atd.

**/etc (konfigurační adresář)** Zde jsou umístěny soubory, které obsahují konfiguraci celého počítače. Je zde např. možné získat informace o internetovém spojení, startu počítače nebo jednotlivých programech.

**/boot (adresář pro start systému)** Soubory a programy, které jsou třeba ke startu systému, např. je zde umístěno jádro systému.

**ostatní** Kromě toho existují i další adresáře, které obsahují informace o systému a připojených zařízeních:

- **/lib a /usr/lib** (knihovny)
- **/var** (proměnná data)
- **/proc** (procesy)
- **/media** (výměnné datové nosiče jako jsou diskety nebo CD)
- **/dev** (všechna připojená zařízení jako je tiskárna, pevné disky, klávesnice atd.)

## **2.5 Prostředí**

V Linuxu můžete používat textové nebo grafické prostředí.

### **2.5.1 Textové prostředí**

Textové prostředí se v linuxovém a unixovém prostředí nazývá *Textová konzole*. V textové konzoli je k dispozici pouze příkazový řádek a k ovládání potřebujete znát příkazy a příkazové řádky.

Pokud máte standardní instalaci, která se spouští rovnou do grafického prostředí, můžete se na textovou konzoli dostat současným stisknutím kláves **(Alt) + (Ctrl) + (F1)**. V SUSE Linuxu máte k dispozici celkem šest textových konzolí. První grafické konzoli odpovídá klávesa **(F1)**, druhé již normální **(F2)** atd. až do klávesy **(F6)**. Sedmá konzole je vyhrazena pro grafické prostředí.



**Poznámka**

Pojmy grafická konzole a grafické prostředí neznamenaají stejnou věc. Grafická konzole je normální textová konzole, která se od normální textové konzole liší jen tím, že je trošku barevnější.

**Poznámka**

Po přepnutí na textovou konzoli uvidíte uvidíte příhašovací prompt:

```
login:
```

Zpět do grafického prostředí se vrátíte současným stisknutím kláves (Alt) + (F7).

Možná někdy budete chtít zadat příkaz příkazové řádky v grafickém prostředí. Samozřejmě vám nic nebrání přepnout se na textovou konzoli, přihlásit se a zadat svůj příkaz, ale mnohem rychleji svůj příkaz zadáte v emulátoru textové konzole. Jeden z nich se například skrývá pod ikonou monitoru mušle na liště v prostředí KDE. Klikněte na ikonu a do okna můžete v klidu a bez dalšího přihlašování napsat svůj příkaz.

**Poznámka**

Někdy rychle potřebujete něco udělat, ale na vašem jediném počítači je přihlášeno vaše dítě a rozhodně se nemíní odhlašovat. Jediné, co vám dovolí, je použít v rychlosti nějaký program. Ale co čert nechce, potřebujete třeba něco změnit ve svém domovském adresáři. V Linuxu stačí v emulátoru napsat příkaz `su VaseUzivateleJmeno`. Systém se zeptá na vaše heslo a po jeho zadání jste již v systému přihlášení pod svým jménem. S pomocí několika příkazů uděláte, co potřebujete, a zase předáte vládu nad počítačem potomkovi. Ale pozor, nezapomeňte po dokončení své práce zadat příkaz `exit`. Tímto příkazem se odhlásíte.

**Poznámka****2.5.2 Grafické prostředí**

Grafické prostředí se v linuxovém a unixovém prostředí nazývá *X Window* (nebo zkráceně *Xka*).

Nejdůležitější součástí je *X server*, ten má na starosti kontrolu obrazovky, klávesnice a myši. Stará se tedy třeba o zobrazování textu nebo o kreslení čar. Všechny další programy, které využívají grafické prostředí, používají právě *X server*. Tyto

programy tedy označujeme jako Xkové aplikace, aby bylo jasné, že používají grafické prostředí.

Další důležitou součástí X Window je *správce oken*. Toto je také samostatná součást systému, která se stará o správu oken. X server a správce oken mezi sebou komunikují třeba v případě, kdy je třeba otevřít další okno.

Velkou výhodou rozdělení X serveru a správce oken je to, že si uživatel si může vybrat dle své chuti a není omezen na používání jednoho správce oken. Správci oken jsou např. *fwm2* nebo *WindowMaker*.

Někteří správci pracovní plochy do sebe pak integrovali různé programy, kterým udělili stejný vzhled a podobné ovládání a staly se pracovní plochou. A sem patří i KDE, které také obsahuje správce oken (*kwin*).

Při přihlašování se do systému si můžete zvolit, který správce oken bude spuštěn.

## 2.6 Uživatelé, hesla a přihlášení

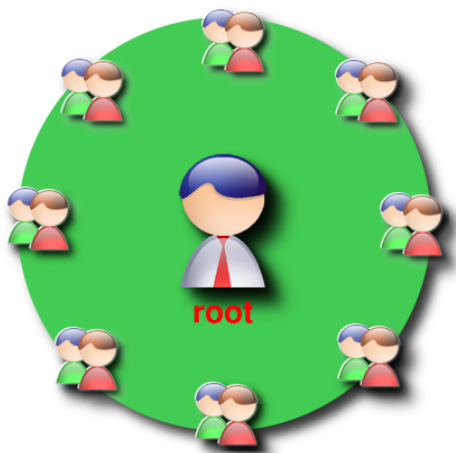
Na linuxovém počítači může pracovat více uživatelů najednou. To samozřejmě neznamená, že se budou dva uživatelé dívat na jeden monitor a psát všemi čtyřmi na klávesnici, ale že uživatel na jiném počítači může prostřednictvím sítě přihlásit například na počítač někoho jiného. Linux je tedy víceuživatelský systém.

### 2.6.1 Uživatelé

Možnost práce více uživatelů na jednom počítači s sebou nese pro systém celou řadu rizik. Představte si, že máte nainstalovanou nějakou zajímavou hru, ale jinému uživateli se tato hra vůbec nelíbí a prostě se ji rozhodne smazat. Aby se takovým tahanicím a ještě horším problémům předešlo, jsou možnosti uživatelů zasahovat do systému omezeny. Jediný, kdo může provádět změny v nastavení je administrátor, kterému se říká *root*.

V Linuxu tedy máme dva základní typy uživatelů:

- *roota*
- ostatní uživatele



*Obrázek 2.2: Uživatelé v Linuxu*

Root je tedy uživatel spravující počítač s Linuxem. Na rozdíl od ostatních uživatelů má nad systémem takřka neomezenou moc, *root* je tedy správcem tohoto pískoviště. Root se mu říká proto, že může zapisovat do kořenového *root* adresáře a jeho podadresářů. Běžný uživatel tedy i při nejlepší vůli nemůže poškodit Linux jako systém, maximálně si může smazat svá data a adresáře, ale nepoškodí ani ostatní uživatele.

Můžete zde mít vytvořen účet vy, vaše žena/přítelkyně/přítel nebo i váš pes, ale každý si budete pracovat na vlastním pískovišti v *domovském adresáři* (např. `/home/rex` bude domovský adresář pro vašeho vlčáka).

### **Přihlašovací jméno**

Přihlašovacímu jménu se v Linuxu říká také *login*. Jde o jméno uživatele, pod kterým se přihlašuje do systému. Skládá se obvykle z malých písmen a číslic a nebývá delší než osm znaků. Každý uživatel má své vlastní uživatelské jméno. Znamená to, že pokud počítač používají dva uživatelé, kteří mají stejné jméno, např. Jan Novák, musí mít každý jiné přihlašovací jméno. Třeba `novak01` a `novak02`.

## Heslo

Když tedy počítač ví, kdo se chce přihlásit, musíte ho ujistit, že jste to opravdu vy -- a k tomu slouží heslo. Při vytváření nového účtu pro uživatele správce systému přiřadí uživateli i heslo. Toto heslo si můžete kdykoliv změnit. Heslo si můžete změnit buď přímo v textové konzoli nebo třeba v prostředí KDE.

## Změna hesla

Pokud chcete změnit heslo, musíte se nejdřív přihlásit. Pak stačí zadat příkaz:

```
passwd
```

Systém vás požádá o zadání starého hesla a pak dvakrát za sebou o nové heslo. Pokud si vyberete heslo, které nevyhovuje bezpečnostním pravidlům, upozorní vás.

### Poznámka

Jestliže jste své heslo zapomněli, obraťte se na svého administrátora.

**Poznámka**

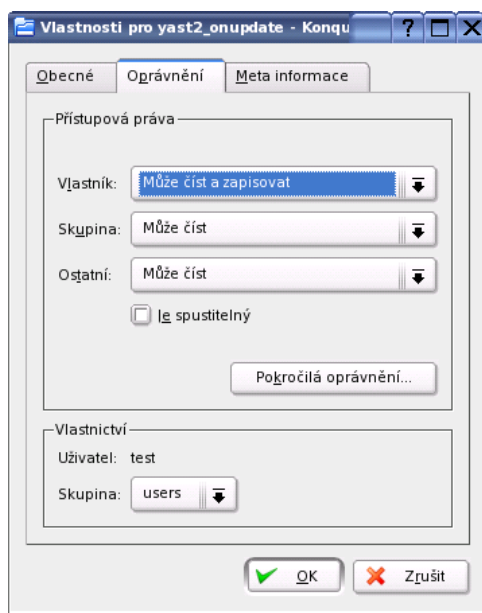
## Uživatelská práva

Na základě uvedení vašeho uživatelského jména a hesla nenastaví počítač pouze váš domovský adresář, ale také i přístupová práva k různým souborům a adresářům. Přístupová práva je množina vlastností, které má v Linuxu každý adresář a soubor. Jde o informace, který uživatel může např. soubor číst či ho spouštět. To znamená, že mnoho důležitých, např. konfiguračních souborů v `/etc` si budete moci prohlédnout, ale upravovat je může pouze správce systému. Systémové soubory a adresáře jsou pro běžného uživatele pouze pro čtení a nebo k nim nemá přístup vůbec.

Jestliže normální uživatel nemá nad systémovými soubory téměř žádnou moc, situace se mění v případě adresářů a souborů v jeho domovském adresáři. Stačí, když na adresář či soubor, kterému chcete přenastavit práva, kliknete v Konqueroru pravým tlačítkem a zvolíte 'Vlastnosti' a pak záložku 'Oprávnění'.

## 2.6.2 Přihlášení se do systému

Pokud chce uživatel pracovat na počítači, který podporuje práci více uživatelů, musí se nejdříve přihlásit, tj. zadat své přihlašovací jméno *login* a příslušné heslo.



Obrázek 2.3: Nastavení práv v prostředí KDE

## Upozornění

Normální uživatel může v systému měnit práva pouze u svých adresářů a souborů.

## Upozornění

### Přihlášení v grafickém režimu

Pokud jste nainstalovali standardní instalaci a nakonfigurovali grafické prostředí, nabídne vám SUSE Linux grafické přihlášení.

**Zadání uživatelského jména** Okno přihlášení umožňuje vybrat si uživatele z okna na levé straně. Pokud své uživatelské jméno znáte, můžete je samozřejmě napsat rovnou do pole 'Uživatel'

**Zadání hesla** Do pole 'Heslo' napište své heslo

**Výběr typu relace** V položce 'Typ relace' můžete nastavit, jaké grafické prostředí chcete používat

**Spuštění** Po vyplnění uživatelského jména, hesla a typu relace potvrďte své nastavení stisknutím tlačítka 'Start' nebo stiskněte klávesu **Enter**

### Upozornění

Systém si vaši volbu typu relace zapamatuje a při příštím přihlášení jí hned po zadání uživatelského jména automaticky nastaví.

### Upozornění

Okno přihlášení obsahuje také tlačítka:

**Vyčistit** Smaže nastavení v polích 'Uživatel' a 'Heslo'

**Nabídka** Restart X serveru

**Ukončení ...** Pokud je to dovoleno, lze pomocí této nabídky ukončit nebo restartovat počítač

### Přihlášení v textovém režimu

Když se např. pomocí kombinace kláves **Ctrl** + **Alt** + **F1** přepnete na textovou konzoli, uvidíte přihlašovací prompt:

login:

Zde napíšete své uživatelské jméno a stisknete **Enter**. Přihlašovací prompt se změní na:

password:

Zadejte své heslo a stiskněte **Enter**.

Pokud bylo přihlašovací jméno i heslo správné, jste přihlášení do systému.

## 2.6.3 Odhlášení se ze systému

### Odhlášení z grafického prostředí

V KDE menu se zcela dole nachází položka 'Odhlásit "Jmeno uzivatele"'. Po jejím zvolení obrazovka ztmavne a objeví se okno, kde si můžete zvolit z akcí:

1. Přihlásit se jako jiný uživatel

2. Vypnout počítač
3. Restartovat počítač

**Přihlásit se jako jiný uživatel** Odhlášení provedete volbou 'Přihlásit se jako jiný uživatel' a potvrzením tlačítkem 'OK'. Vaše sezení se ukončí a objeví se přihlašovací okno.

**Vypnout počítač** Pokud chcete počítač vypnout úplně, označte volbu 'Vypnout počítač' a potvrďte volbu stiskem 'OK'.

**Restartovat počítač** V případě že chcete pouze počítač restartovat, označte volbu 'Restartovat počítač' a potvrďte volbu stiskem 'OK'.

### Upozornění

Po potvrzení volby 'Vypnout počítač' se ukončí všechny běžící programy a počítač se vypne. Pokud by se sám nevypnul, tak počkejte až se na monitoru objeví hlášení:

```
Master Resource Control: runlevel 0 has been reached
```

a můžete ho vypnout ručně. Kdybyste ho vypnuli dříve, může dojít ke ztrátě dat.

Upozornění

### Odhlášení z textové konzole

Z textové konzole se odhlásíte příkazem:

```
exit
```

Po zadání tohoto příkazu se ukončí vámi spuštěné programy a objeví se přihlašovací prompt.

Ukončení běhu počítače a restart může v textové konzoli provést jen administrátor.

## 2.7 Spuštění grafického prostředí z textové konzole

Někdy je výhodné nastavit počítač tak, aby se nespouštěl do grafického režimu, ale nabízel pouze režim textový. To však neznamená, že nemůžete pracovat v grafickém prostředí.

Grafické prostředí spustíte po přihlášení do systému příkazem:

```
startx
```

### Upozornění

Grafické prostředí se spustí jen za předpokladu, že je správně nakonfigurováno. Jestliže se příkaz startx ukončí s chybovým hlášením, je nutné upravit konfiguraci grafického prostředí. Konfiguraci grafického prostředí provádí uživatel root pomocí programu SxX2.

### Upozornění

Po zadání tohoto příkazu se spustí KDE, které je nastavené jako výchozí grafické prostředí pro SUSE Linux. Pokud chcete pracovat v jiném prostředí, musíte nejdříve říct systému, v jakém. Pro GNOME to uděláte tímto příkazem:

```
export WINDOWMANAGER=gnome
```

Pak teprve zadejte příkaz:

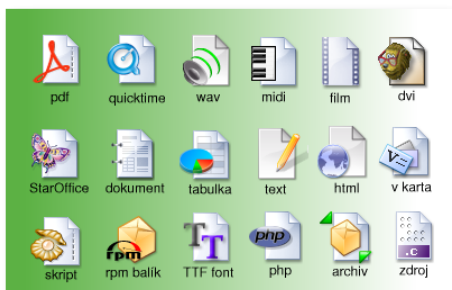
```
startx
```

## 2.8 Programy

Spustitelné programy nemají v Linuxu žádnou příponu, podle které by se daly jednoduše odlišit od ostatních souborů. Zda se jedná nebo nejedná o spustitelný program si rozhoduje sám Linux. Soubory, které jsou odhaleny jako spustitelné programy, pak např. v prostředí KDE budou symbolizovány ikonou ozubeného kola.

Programy můžete spouštět několika různými způsoby. Pokud se program nachází v nabídce, stačí ho vyhledat a spustit. Dále můžete program spustit z příkazové řádky nebo v okně spouštění programů, které v KDE vyvoláte současným stisknutím kláves **(Alt) + (F2)**.





*Obrázek 2.4: Ikony formátů souborů*

### 2.8.1 Programy určené pro jiné operační systémy

Naprostá většina operačních systémů mezi sebou není binárně kompatibilní. Znamená to, že program určený pro jeden operační systém spustíte pouze na tomto operačním systému a na žádném jiném spustit nepůjde. Kupodivu to nutně neznámá, že se musíte se svými starými programy se změnou systému rozloučit. Linux totiž nabízí celou řadu emulátorů. Je jich dokonce tolik, že nebylo možné všechny umístit do distribuce.

Samozřejmě se může stát, že se vám program určený pro jiný systém nepodaří spustit. V takovém případě máte stále ještě možnost zakoupit některé z komerčních řešení, které umožňuje běh jiného operačního systému přímo v prostředí Linuxu.



**Část I**

**Grafické prostředí**



# Grafické prostředí KDE

Pracovní plocha KDE je standardním prostředím pro SUSE LINUX. Pro lepší přehled a pochopení tohoto produktu bychom vás rádi informovali o mnoha možnostech, které KDE přináší.

Nastíníme zde historický vývoj KDE, nahlédneme na inovace, které přináší verze, a předáme vám několik tipů jak instalovat, provozovat a úspěšně používat KDE aplikace na vašem systému.

Naleznete zde veškeré informace, jak používat KDE co nejefektivněji.

3.1	Historie KDE . . . . .	22
3.2	Co je nového v KDE . . . . .	22
3.3	Úvod do KDE . . . . .	22
3.4	Správce pádů aplikací KDE . . . . .	25
3.5	Základy práce s KDE . . . . .	26
3.6	Přehled vybraných aplikací KDE . . . . .	31
3.7	ČKD aneb často kladené dotazy . . . . .	35
3.8	Další informace . . . . .	38
3.9	Nastavení KDE . . . . .	39

## 3.1 Historie KDE

Historie KDE zní jako moderní pohádka z Hollywoodu: Bývalý student informatiky z německého Tübingenu zahájil vývoj jednoho v současné době z nejpopulárnějších grafických prostředí.

Ten student se jmenoval **Matthias Ettrich** a určitě v té době nepředpokládal, že se oznámení o vývoji **K Desktop Environment** v diskuzních skupinách setká s tak živým ohlasem.

Brzy poté vyšla první verze a KDE se stalo se populárnější a známější. Následující vylepšení a opravy dovedly KDE k většímu počtu uživatelů.

Dnes jsou po celém světě stovky vývojářů KDE, kteří se snaží, aby KDE bylo ještě lepší, efektivnější a snáz použitelné. Díky jejich nadšení máte právě v rukou nejnovější verzi tohoto prostředí.

## 3.2 Co je nového v KDE

Místo toho, abychom zacházeli s detailním popisem všech vylepšení v KDE příliš do hloubky, se zde soustředíme jen na nejvýznamnější změny:

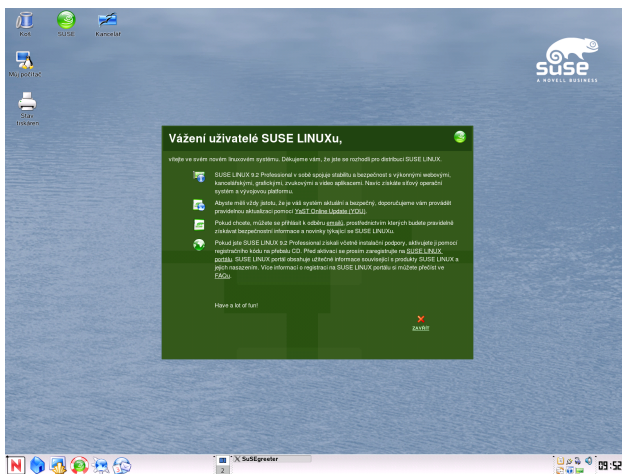
- KMail: vylepšená podpora LDAP
- Panel Kicker: nyní můžete nastavit také průhledný
- Internet: součástí nově také program Kopete
- Multimédia: vyzkoušejte KJuk, jubox pro KDE

## 3.3 Úvod do KDE

Vítejte v KDE! Pojd' se ponořit do barevného světa KDE! Profesionálové mohou tuto sekci přeskočit, zatímco pro začátečníky by tyto informace mohly být užitečné.

### 3.3.1 První spuštění

Když poprvé spustíte KDE, uvidíte uprostřed obrazovky okno s logem KDE a informacemi o právě probíhajících činnostech při spouštění. Po načtení úvodní sekvence se objeví průvodce prostředím KDE. Ručně můžete tohoto průvodce spustit kdykoliv později, zadáte-li po stisknutí klávesové kombinace **(Alt)-(F2)** příkaz `SuSEgreeter`.



*Obrázek 3.1: Prostředí KDE při prvním spuštění*

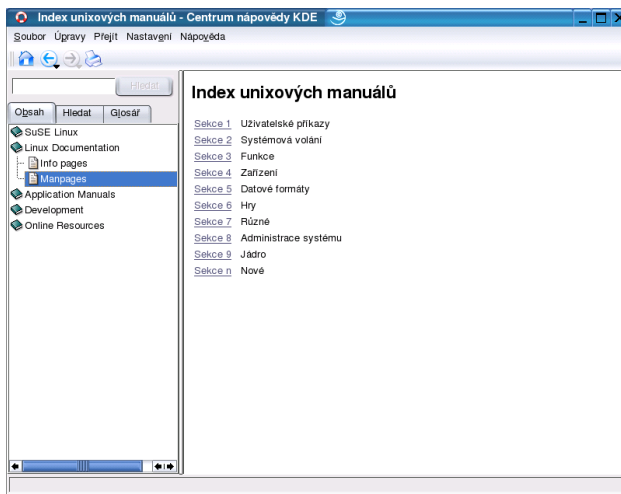
Po spuštění se také automaticky nabídne okno programu `Kgpg`, který slouží pro vytváření GPG klíčů. Více se o GPG dočtete v kapitole věnované poštovnímu klientovi `KMail`.

### 3.3.2 Náповěda

V případě, že se v KDE příliš neorientujete a potřebujete nápovědu, můžete kdykoliv stisknout klávesu **(F1)**, anebo zvolit položku z nabídky 'Nápověda' → 'Obsah'. Tímto se spustí Centrum nápovědy KDE, kde obdržíte cenné rady k právě prováděné činnosti nebo aplikaci.

Tato klávesa **(F1)** je samozřejmě dostupná v každé aplikaci KDE.

Po spuštění Centra nápovědy uvidíte na levé straně dvě záložky, 'Obsah' a 'Hledat', kterým se budou věnovat dvě následující sekce.



*Obrázek 3.2: Centrum nápovědy KDE*

## Obsah nápovědy

'Obsah' zahrnuje různé dokumenty, které patří do systému KDE samotného, a dále také například manuálové a info stránky.

Kliknete-li například na položku 'Manuály aplikací', zobrazí se vám struktura podobná hlavní nabídce KDE (K menu). Tudy se dostanete přímo k dokumentaci jednotlivých aplikací KDE, které se následně zobrazí v pravé části okna. Vlastní dokumentace je prezentována jako hypertextové HTML dokumenty, mezi kterými se lze pohybovat pomocí odkazů a tlačítek 'Zpět' a 'Vpřed'.

Kromě dokumentace KDE si zde můžete prohlížet i tradiční nápovědu unixových programů, jako jsou manuálové stránky (položka 'Prohlížet manuálové stránky') a info stránky (položka 'Prohlížet info stránky'). Seznam manuálových stránek je z historických důvodů rozdělen na deset sekcí.

- 1 - uživatelské příkazy



- 6 - hry
- 2 - systémová volání
- 7 - různé
- 3 - knihovní volání
- 8 - administrace systému
- 4 - speciální zařízení
- 9 . jádro
- 5 - formáty souborů
- n - nové

Po kliknutí na požadovanou sekci uvidíte její položky. Rychlejší způsob vyhledání konkrétní manuálové stránky je zadání křížku (\{|#) a jejího jména do políčka 'Umístění' v aplikaci Konqueror, anebo alternativně do dialogu rychlého spouštění, který se vám objeví kdykoliv po stisku klávesové zkratky **(Alt)-(F2)**.

### Poznámka

Většina dialogových oken a modulů v Ovládacím centru poskytuje tzv. 'Rychlou nápovědu'. V titulkovém pruhu se vyskytuje tlačítko s malým otazníkem, které naznačuje, že je tato funkce dostupná. Vyvoláte ji kliknutím na toto tlačítko a poté na některou položku v dialogu. Alternativním způsobem je stisknutí klávesové zkratky **(Shift)-(F1)**.

**Poznámka**

## 3.4 Správce pádů aplikací KDE

Jestliže některá aplikace zhavaruje, je aktivován Správce pádů aplikací KDE. Zde můžete zjistit, co bylo příčinou tohoto pádu a pokud jste vývojář, může vám pomoci i vygenerovaný backtrace.

Navíc můžete poslat email vývojářům, kde můžete vysvětlit, co vedlo k pádu. Je asi zbytečné připomínat, že byste neměli vývojáře obtěžovat s chybami aplikací nepatřících do KDE.

## 3.5 Základy práce s KDE

V KDE máte spoustu možností změnit si nastavení svých aplikací, jejich vzhled, nabídky, ovládací lišty a mnoho dalších aspektů. S popisem těchto možností se setkáte v následujících sekcích.

Prostředí KDE se skládá z těchto částí:

- Pracovní plocha KDE
- Titulkový pruh
- Pruh úloh
- Panel

### Poznámka

Všechny součásti prostředí KDE se dají dále nastavit. Nastavení můžete provést buď pomocí Ovládacího centra KDE nebo pomocí kontextového menu, které vyvoláte kliknutím pravým tlačítkem myši na vybranou část prostředí KDE. Více informací o Ovládacím centru KDE najdete v kapitole věnované konfiguraci KDE.

Poznámka

### 3.5.1 Pracovní plocha KDE

Pracovní plocha je základním stavebním kamenem KDE. Najdete zde různé ikony, které umožňují přístup k zařízením jako CD, ZIP nebo disketa; zástupce svých oblíbených aplikací a adresářů a další. Plocha je vlastně speciálním adresářem ve vašem domovském adresáři, který se většinou jmenuje Desktop. Veškeré soubory uložené v tomto adresáři budou také na ploše zobrazeny.

### 3.5.2 Titulkový pruh

Kliknutím pravého tlačítka myši na titulkový pruh (anebo stiskem klávesové kombinace **(Alt)-(F3)**) se dostanete ke kontextové nabídce tohoto okna, která vám poskytne další funkce:



*Obrázek 3.3: Titulkový pruh okna KDE*

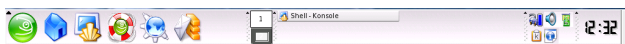
- ‘**Přesunout**’ Okno bude následovat pohyby myši, anebo kurzorových kláves, dokud nestisknete klávesu **(Enter)**, anebo libovolné tlačítko myši
- ‘**Velikost**’ Změní horizontální a vertikální velikost okna
- ‘**Minimalizovat**’ Redukuje aktuální okno. Aplikace se neuzavře, ale je minimalizována do pruhu úloh, odkud ji můžete opětovným kliknutím obnovit
- ‘**Maximalizovat**’ Zvětší okno na maximální velikost. Zpět na původní velikost se dostanete opětovným stiskem tohoto tlačítka
- ‘**Zasunout**’ Okno je zmenšeno pouze na velikost titulkové lišty. Do původní velikosti jej obnovíte například dvojitým kliknutím na tento pruh
- ‘**Vždy na vrchu**’ Udrží okno stále v popředí, takže ho žádné jiné nepřekryje
- ‘**Uložit nastavení**’ Uloží současnou pozici a atributy okna.
- ‘**Nastavit...**’ Spustí modul z Ovládací centra, pomocí kterého si můžete změnit vzhled titulku okna (např. jeho tlačítka) a chování oken jako takových.
- ‘**Na pracovní plochu**’ Zvolte si jednu pracovní plochu, kam chcete toto okno přesunout, anebo na ‘Všechny pracovní plochy’
- ‘**Zavřít**’ Uzavře aktuální okno

Vzhled titulkového pruhu si lze kdykoliv přizpůsobit, a to pomocí položky ‘Nastavit’ → ‘Dekorace okna’.

### 3.5.3 Pruh úloh

S pomocí pruhu úloh se lze snadno přepínat mezi běžícími aplikacemi. Implicitně je tento pruh nastaven tak, že zobrazuje pouze aplikace na současnou pracovní ploše. Chcete-li ale, aby zobrazoval veškeré aplikace (i ty na ostatních plochách), přejděte do Ovládacího centra, vyberte kategorii ‘Vzhled a chování’ → ‘Pruh úloh’ a zaškrtněte políčko ‘Zobrazovat všechna okna’.

Máte-li v některé aplikaci neuložená data, zobrazí se v pruhu úloh malá ikona s disketou napravo od ikony aplikace.



*Obrázek 3.4: Panel KDE s pruhem úloh uprostřed*

### 3.5.4 Panel

Panel, nebo také někdy ovládací lišta, obsahuje mimo jiné hlavní nabídku KDE (K Menu), odkazy na často používané aplikace a nejrůznější applety. Obsahuje také přepínač pracovních ploch -- každá z nich může mít své jméno (nebo pouze číslo). Vpravo na konci panelu se obvykle vyskytuje tzv. **systémová část panelu** a hodiny.

Pozici panelu lze jednoduše změnit přetažením levým tlačítkem myši za nějaké volné místo a upuštěním nad požadovanou hranou obrazovky. Tlačítka lze na panel pohodlně přidávat přetažením levým tlačítkem myši z Konqueroru, anebo z hlavní nabídky KDE. Podobně je lze přesouvat, a to pomocí prostředního tlačítka.

Dále zde popíšeme jednotlivé části panelu a dále potom 'K Menu'.

**'Pruh úloh'** První dvě položky se vztahují k současné ploše:

- 'Uspořádat okna přehledně' přehledně rozmístí okna otevřených aplikací (výhodné, pokud pracujete pouze s několika okny)
- 'Uspořádat okna do kaskády' přeskládá okna tak, že se jejich titulky budou postupně překrývat

Další položky jsou rozděleny podle pracovních ploch. První je název plochy a pak otevřené aplikace na této ploše. Kliknutím na odpovídající položku ji aktivujete.

**'Zobrazit pracovní plochu'** Dočasně minimalizuje veškerá otevřená okna na aktuální ploše. Opětovným kliknutím obnovíte okna do jejich původního stavu

**'Můj adresář'** Otevře váš domovský adresář pomocí Konqueroru

**'Terminál'** Otevře konzolovou relaci (okno s příkazovou řádkou)

**'Ovládací centrum'** Umožní vám kompletně nastavit svoje prostředí KDE.

**‘Nápověda’** V případě, že se dostanete do potíží, můžete kdykoliv stisknout klávesu (F1) anebo kliknout na toto tlačítko. Objeví se Centrum nápovědy KDE s odpovídající pomocí.

**‘Kate’** Pomocí tohoto tlačítka spustíte Rozšířený editor KDE. Na rozdíl od jednoduchého editoru KEdit, Kate umožňuje mimo jiné i například zvýrazňování syntaxe pro jazyky jako C, C++, Java, HTML, Perl atd. Je zvlášť vhodný pro programátory

**‘KMail’** Spustí emailový program KDE KMail.

## Hlavní nabídka KDE

V hlavní nabídce KDE (tzv. K menu) naleznete důležité aplikace. Jsou uspořádány podle určitých kritérií, např. Internet, Grafika, Hry atd. Většina názvů aplikací by měla být samovysvětlující. Pokud hledáte nějakou aplikaci a nevíte, jak se přesně jmenuje, potom je víc než pravděpodobné, že ji najdete právě zde. Mimo to umožňuje ‘K menu’ samozřejmě i přidávání vlastních aplikací (např. z Gnome), prohlížení záložek, ‘Rychlé prohlížení’ disku a mnoho dalších užitečných vlastností.

### Poznámka

Pořadí i jednotlivé položky a kategorie v hlavní nabídce lze jednoduše změnit v ‘Editoru nabídek’.

### Poznámka

**‘Hledat soubory’** Spustí dialog se třemi záložkami: ‘Název/Umístění’, ‘Rozsah dat’ a ‘Upřesnit’. Do políčka ‘Název’ můžete zadat buď to název jednoho souboru anebo pomocí masky (\*,?) odpovídající vzorek. Potom vyberete počáteční bod hledání ze seznamu ‘Kde hledat’ a můžete spustit vyhledávání pomocí tlačítka ‘Najít’ vpravo nahoře. Přejete-li si upřesnit podmínky hledání (data, typ souboru, obsažený text), můžete tak učinit na druhé a třetí záložce. Vyhledávání zastavíte pomocí tlačítka ‘Stop’.

**‘Můj adresář’** Spustí Konqueror a otevře v něm váš domovský adresář.

**‘Nápověda’** Zde naleznete veškeré informace (nejen) o KDE.

**‘Ovládací centrum’** Centrální nervový systém KDE -- přejete-li si cokoli přizpůsobit svým potřebám, zde najdete, co potřebujete.

- ‘Záložky’** Pro rychlý přístup k souborům, webovým stránkám, FTP archívům apod. V tomto menu si můžete záložky prohlížet, volat, ale i sami upravit.
- ‘Nedávné dokumenty’** Zobrazí seznam nedávno otevřených dokumentů v aplikacích KDE. Tlačítko ‘Promazat historii’ tyto položky smaže.
- ‘Rychlé prohlížení’** Dává vám možnost procházet následující adresáře bez toho, abyste museli spouštět Konqueror: váš domovský adresář a kořenový adresář. Spolu s těmito adresáři máte možnost přistupovat přímo k vaší CDROM anebo disketové mechanice.
- ‘Spustit...’** Otevře okno, kam můžete zadávat příkazy, URL, vyhledávací řetězce a podobně. Stejného efektu dosáhnete pomocí klávesové zkratky **(Alt)-(F2)**.
- ‘Nastavit panel’** Kliknete-li zde, otevře se vám podnabídka s těmito položkami:
- ‘Přidat/Odebrat’** V této nabídce naleznete tato tlačítka: ‘Applet’, ‘Tlačítko’, ‘Rozšíření’ a ‘Speciální tlačítko’. Z těchto si můžete vybrat kompletní menu anebo jednotlivé položky a přidat si je do panelu.
  - ‘Velikost’** V podnabídce ‘Applet’ naleznete tzv. applety -- mini programy, které se spustí přímo v panelu.
  - ‘Nastavení...’** Zde lze nadefinovat vzhled, velikost, orientaci a další aspekty vašeho panelu.
  - ‘Velikost’** Zde lze nakonfigurovat velikost panelu na jednu z přednastavených velikostí anebo si lze vybrat vlastní.
  - ‘Nápověda’** Spustí již zmiňované Centrum nápovědy.
- ‘Uzamknout pracovní plochu’** Po kliknutí na tuto položku se obvykle spustí šetřič obrazovky a obrazovka se uzamkne. Tímto zabráníte ostatním uživatelům používat klávesnici a myš, pokud se vzdálíte od svého počítače. Pokud chcete obrazovku odblokovat, budete vyzváni k zadání svého hesla, bez něhož není žádný jiný uživatel schopen váš počítač po tuto dobu používat.
- ‘Odhlásit se’** Ukončí aktuální relaci KDE. V závislosti na tom, jaký jste si nastavili způsob přihlašování, budete vráceni zpět na konzoli (příkazovou řádku) Linuxu, anebo do ‘KDM’ (grafický správce přihlášení). Z konzole se zpět do grafického prostředí dostanete pomocí příkazu `startx`.

### Applety -- mini programy

Panel však není pouze lišta s tlačítky -- umí toho daleko víc. Tak například umožňuje pohltnout do sebe applety -- mini programy, které běží přímo v panelu. Příkladem takového appletu mohou být například hodiny, které vidíte u pravého okraje panelu.

Přejete-li si přidat další applet do panelu, přejděte do hlavní nabídky KDE, zvolte 'Nastavit panel' → 'Přidat' a v podnabídce 'Applet' si vyberte požadovaný applet.

Každý applet má svou místní nabídku, pomocí které lze applety přesunout na jiné místo v panelu, odstranit, nakonfigurovat apod. Tuto nabídku vyvoláte stisknutím pravého tlačítka na úchytku daného panelu nebo kliknutím na malou šipečku nahoře v úchytku appletu.

## 3.6 Přehled vybraných aplikací KDE

V KDE existuje spousta aplikací -- proto vám alespoň pro začátek představíme ty, o kterých si myslíme, že by vám mohly být nejvíce užitečné.

### 3.6.1 KPrinter

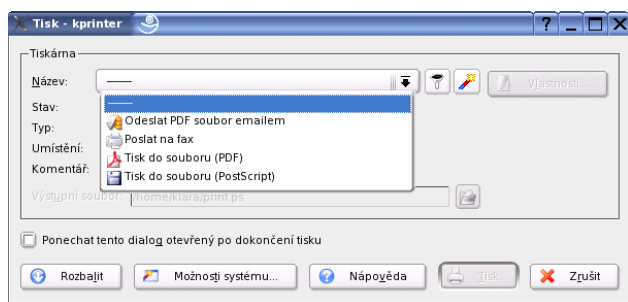
Všechny programy prostředí KDE používají pro tisk KPrinter. Tento program umožňuje nejen přesněji nastavit parametry tisku, ale také nastavit tiskový systém nebo program, který bude používán pro náhledy před tiskem.

### 3.6.2 Editor nabídek

Veškeré aplikace, které mají co do činění se správou systému anebo s Linuxem samotným, se nacházejí v nabídce 'Systém'. Jednou z nejdůležitějších pro KDE je určitě 'Editor nabídek', pomocí kterého si můžete přizpůsobit položky v hlavní nabídce. To znamená jednotlivé programy, jejich ikony atd.

Po spuštění naleznete na levé straně stejnou stromovou strukturu, jako má samotná hlavní nabídka na pravé straně, a poté konfigurační možnosti pro aktuální položku.

Na záložce 'Obecné' lze nastavit tyto základní vlastnosti:



*Obrázek 3.5: Program KPrinter*

**‘Název’** Jméno vaší položky v menu.

**‘Komentář’**

**‘Příkaz’** Zde zadejte příkaz, který se spustí vybráním této položky.

**‘Typ’** V současné době si můžete vybrat mezi typem *Application* (aplikace) anebo *Link* (odkaz na aplikaci).

Dále lze na této položce přiřadit globální klávesovou zkratku (užitečné zejména tehdy, používáte-li více klávesnici než myš). Samotné přiřazení se provede po stisknutí tlačítka ‘Změnit’.

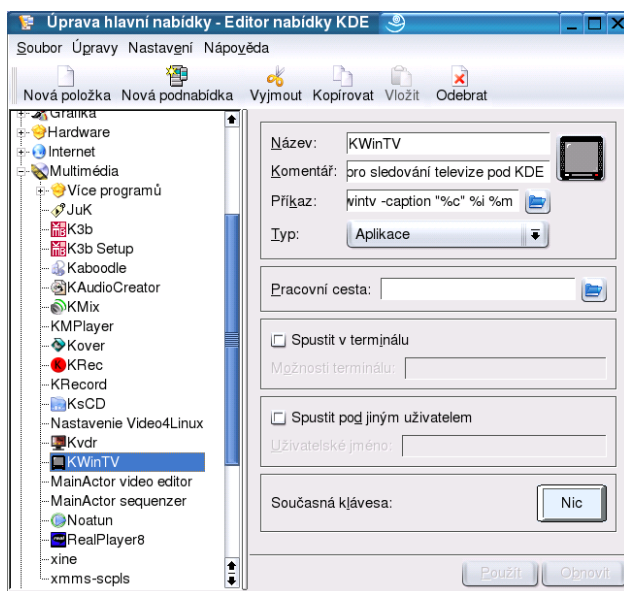
### 3.6.3 Správa disku

Obě systémové aplikace kdf a kwikdisk vám pomohou jednoduše a rychle připojit, anebo odpojit dané zařízení.

- kwikdisk je applet, tzn. že se spustí v panelu. Jakmile kliknete na jeho ikonu pravým tlačítkem, otevře se kontextová nabídka se seznamem přípojných bodů. Přejete-li si grafický přehled, klikněte na položku ‘Spustit KDiskFree’.
- kdf a KDiskFree vám zobrazí přehled disků tak, jak jej získá ze souboru `/etc/fstab` anebo pomocí příkazu `df`.

Okno obsahuje ikonu zařízení, typ, velikost, bod připojení, dostupné místo, procento obsazeného prostoru a grafické zobrazení zaplnění.





Obrázek 3.6: Editor nabídek KDE

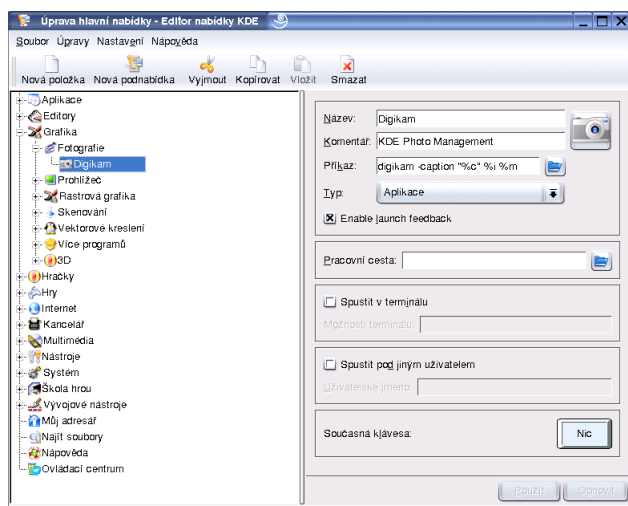
Když kliknete na některou z položek, objeví se kontextová nabídka. Tímto způsobem můžete toto médium připojit ('Připojit zařízení') nebo odpojit ('Odpojit zařízení'). Položka 'Otevřít správce souborů' spustí Konqueror s výpisem odpovídajícího adresáře.

### 3.6.4 Kuickshow

Program Kuickshow umožňuje prohlížet obrázky, ale také je třeba otáčet, zrcadlit, anebo nastavit jako obrázek na plochu. Mimo jiné také umí zařadit několik obrázků do seznamu a potom je promítat jako slideshow ('Obrázky' → 'Promítání Zapnout/Vypnout').

### 3.6.5 Prohlížeč DVI, PostScriptu a PDF

DVI a PostScript jistě patří mezi nejdůležitější formáty ve světě Linuxu. V prostředí KDE si je můžete prohlížet pomocí těchto dvou aplikací: kdvi a



*Obrázek 3.7: Přehled zařízení v kdf*

kghostview.

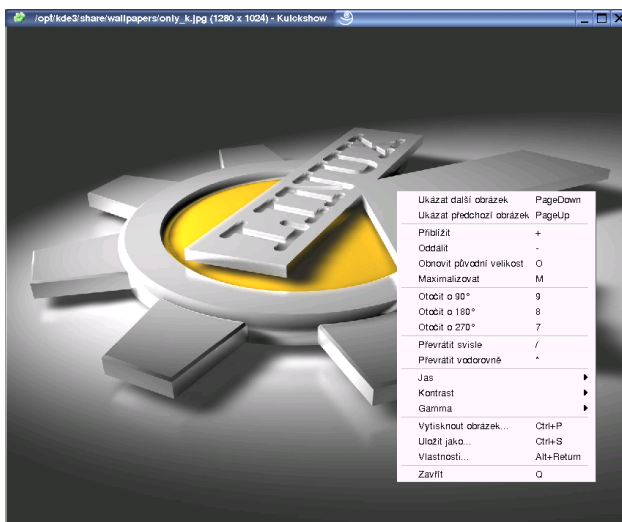
Obě dvě aplikace jsou vysoce intuitivní, takže byste neměli mít s jejich používáním žádné problémy.

Jednou z výborných vlastností těchto aplikací je, že je lze plně integrovat do prohlížeče Konqueror, tudíž potom není nutné je samostatně spouštět a otevírat požadovaný dokument. Vyzkoušejte si sami v Konqueroru kliknout třeba na nějaký PDF soubor...

### 3.6.6 KSnapshot

Jistě vás už někdy napadlo udělat si obrázek nějaké aplikace nebo svojí pracovní plochy a poslat jej třeba vašemu kamarádovi. Teď máte možnost -- v programu ksnapshot najdete zdatného pomocníka. Najdete ho v hlavní nabídce KDE ('Nástroje' → 'Desktop' → 'KSnapshot').

Po svém spuštění udělá ksnapshot snímek pracovní plochy a nabídne vám ji v malém náhledu. Do políčka 'Jméno souboru' zadejte název souboru a stiskněte tlačítko 'Uložit'.



*Obrázek 3.8: Kuickshow: grafická aplikace*

Chcete-li uložit pouze konkrétní okno, můžete zaškrtnout políčko ‘Sejmout pouze okno obsahující ukazatel’; přejete-li si učinit ještě v daném programu nějaké akce, můžete sejmutí obrazovky zpozdit pomocí parametru ‘Prodleva’. Pak už jenom stačí stisknout tlačítko ‘Sejmout’ a poté ‘Uložit’.

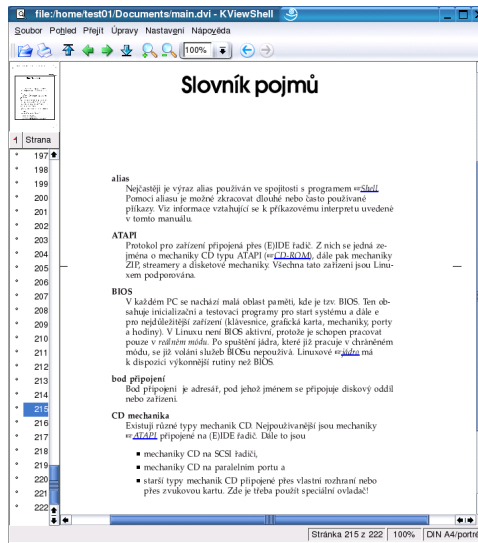
## 3.7 ČKD aneb často kladené dotazy

### Jak se dostanu ke svému CD nebo DVD?

Na pracovní ploše se nachází ikona s obrázkem CD disku. Vložte svoje CD nebo DVD do mechaniky a klikněte levým tlačítkem na tuto ikonu na ploše. CD bude připojeno a jeho obsah se zobrazí v nově spuštěném okně Konqueroru.

### Na mé ploše není ikona CD. Jak ji vytvořím?

Klikněte pravým tlačítkem na plochu a z nabídky ‘Vytvořit nový’ vyberte ‘Jednotka CDROM’. V dialogu, který se objeví, vyplňte na poslední záložce odpovídající ‘Zařízení’ a potvrďte stiskem ‘OK’.



Obrázek 3.9: Prohlížeč DVI dokumentů

## Lze umístit panel také na jinou stranu obrazovky?

Samozřejmě -- nejjednodušším způsobem je přetáhnout jej levým tlačítkem myši k libovolné hraně pracovní plochy.

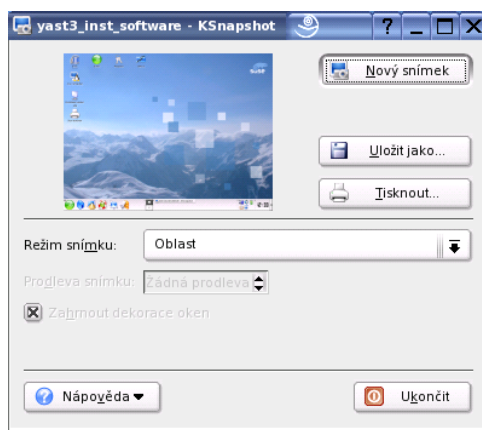
## Chci další pruh úloh. Jak na to?

Kliknutím pravého tlačítka myši na volnou plochu panelu vyvoláte kontextovou nabídku, z které postupně zvolíte: 'Přidat' → 'Rozšíření' → 'Externí pruh úloh'.

## Jak do panelu přidám programy a další položky?

Zde jsou dvě možnosti:

1. Pomocí pravého tlačítka opět vyvoláme nabídku Panelu, vybereme 'Přidat' → 'Tlačítko' a nyní už byste měli vidět strukturu podobnou hlavní nabídce KDE (K Menu), ze které si můžete vybrat požadovanou aplikaci, anebo celou podnabídku (pomocí položky 'Přidat tuto nabídku').
2. Programy nebo celé adresáře lehce přidáte do panelu pomocí přetáhnutí myši z Konqueroru nebo jiné podobné aplikace, která podporuje metodu táhni a pusť (Drag'n'Drop).



*Obrázek 3.10: Tvorba screenshotů pomocí ksnapshot*

### **Ráda bych se dozvěděla více o svém systému. Kde najdu tyto informace?**

Mnoho informací naleznete přímo v Ovládacím centru v sekci 'Informace'. Pokud požadujete detailnější zprávy, například o stavu paměti nebo sítě, dobře vám poslouží aplikace 'Správa systému', kterou spustíte příkazem `ksysguard` nebo ji najdete v hlavní nabídce, sekce 'Systém'.

### **Jak zobrazím soubory PDF nebo PostScript?**

V KDE k tomuto účelu slouží aplikace KGhostview.

### **Jak se dají prohlížet obrázky?**

V základní instalaci je hned několik grafických programů -- nejlepší z nich je asi 'Kuickshow', který vám vřele doporučujeme. Podporuje nejvíc grafických formátů a je opravdu kuick ;-). Ostatní najdete v nabídce 'Grafika'.

### **Jak přehraji své MP3 (a další zvukové soubory)?**

Přehrávač multimédií `noatun` zvládne všechny zvukové formáty. Alespoň to jeho autoři tvrdí :-).

### **Můžu si poslechnout i obyčejné zvukové CD?**

Samozřejmě, v sekci 'Multimédia' naleznete program Přehrávač zvukových CD. Ovládá se podobně, jako jste zvyklí z audio přístrojů, a navíc vám i vyhledá názvy skladeb na internetu.

### Jak se připojím na Internet?

Pokud se připojujete pomocí modemu (telefonní linky), naleznete odpovídající program v hlavní nabídce KDE, sekce 'Internet': 'kppp'.

### Existuje pro KDE nějaký FTP klient?

Existují samozřejmě i specializované programy na stahování souborů (např. KMagó nebo KBear), ale pro začátek si jistě vystačíte s dobře známým Konquerorem, který podporuje třeba i obnovení přerušených souborů a další možnosti.

### Jak si mohu přehrát filmy?

Filmy ve formátu mpeg1, avi nebo DVD (nekódované nebo mpeg2) lze přehrát programem gmpayer. Tento program podporuje celou řadu formátů. Spustíte ho tak, že současně stisknete klávesy (Alt)-(F2), objeví se okno a do řádky v tomto okně napíšete gmpayer.

#### Upozornění

Program gmpayer lze spustit i automaticky kliknutím na ikonu filmu v Konqueroru.

#### Upozornění

### Jak si mohu přečíst své emaily?

V prostředí KDE se nachází poštovní klient KMail. Konfiguraci a používání tohoto programu je v této příručce věnována vlastní kapitola.

## 3.8 Další informace

Potřebujete-li více informací o KDE, můžete je nalézt na těchto místech:

- <http://czechia.kde.org/> - České stránky KDE
- <http://czechia.kde.org/konqueror> - Vše o aplikaci Konqueror
- <http://i18n.kde.org> - KDE a internacionalizace
- <http://www.kde-look.org> - Motivy pro vaši pracovní plochu
- <http://artist.kde.org> - Kliparty, ikony atd.
- <http://lists.kde.org> - Archiv poštovních konferencí

- <http://multimedia.kde.org> - KDE a multimédia
- <http://games.kde.org> - Hry pro KDE
- <http://bugs.kde.org> - Databáze chybových hlášení KDE

## 3.9 Nastavení KDE

O skvělých možnostech KDE jste si již pravděpodobně udělali obrázek sami. Abyste si mohli celé prostředí KDE nastavit dle svých potřeb, provedeme vás po možnostech Ovládacího centra. Většina z nich je jednoduchá na pochopení, tudíž zde nebudeme do detailu rozebírat všechny moduly -- spíše si ukážeme ty nejvýznamnější z nich. Navíc vám poskytneme obecný přehled, abyste si popřípadě dokázali sami poradit dále.

### 3.9.1 Ovládací centrum KDE

Ovládací centrum KDE je srdcem tohoto prostředí. Nastavíte zde vše, co se týká jeho vzhledu a chování.



*Obrázek 3.11: Ovládací centrum prostředí KDE*

Do Ovládacího centra KDE se dostanete tak, že kliknete na jeho ikonu v panelu nebo přes K menu, položka 'Ovládací centrum'.

Okno je rozděleno na levý a pravý sloupec. V levém se nachází přehled jednotlivých modulů, v pravém pak odpovídající konfigurační okno.

Ovládací centrum obsahuje následující položky nabídky:

**‘Soubor’** Má pouze jednu položku: ‘Ukončit’.

**‘Pohled’** Zde si můžete zvolit režim zobrazení: ‘Pohled s ikonami’ nebo ‘Stromový pohled’. Vyzkoušejte si a uvidíte rozdíl.

**‘Nápověda’** Obligátní menu s nápovědou (standardní pro celé KDE)

V části s moduly je možný výběr ze tří záložek:

**‘Rejstřík’** Obsahuje seznam modulů.

**‘Hledat’** Zde si můžete zadat funkci, kterou si přejete na prostředí aplikovat a vyvolat příslušný dialog kliknutím na nabídku ve ‘Výsledcích’.

**‘Nápověda’** Vyvolání menu s nápovědou (standardní pro celé KDE) :-)

### 3.9.2 Moduly Ovládacího centra KDE

Seznam modulů Ovládacího centra KDE najdete v záložce ‘Rejstřík’. Ovládací centrum KDE obsahuje tyto moduly:

- Bezpečnost a soukromí
- Internet a síť
- Komponenty KDE
- Místní zvyklosti a zpřístupnění
- Periférie
- Pracovní plocha
- Správa napájení
- Správa systému
- Vzhled a motivy
- YaST moduly
- Zvuk a multimédia



## Poznámka

Může se stát, že některé moduly ve svém Ovládacím centru KDE nenajdete. V takovém případě nemáte nainstalované balíky, které tyto moduly obsahují.

## Poznámka

### 3.9.3 Vytváření a modifikace asociací souborů

#### Základy

KDE umí zacházet s mnoha typy souborů. Ať už pracujete s obyčejným textem, obrázky, anebo zvukovými soubory, je s nimi nakládáno stejným způsobem.

Když kliknete na registrovaný typ souboru, KDE ví podle tabulky asociací (přiřazení), jak s tímto souborem zacházet.

K tomuto přiřazení se využívá takzvaných MIME typů. MIME je akronym pro *Multipurpose Internet Mail Extension* a byl zaveden pro používání příloh v elektronické poště.

Asociace souboru se skládá z těchto čtyř elementů:

**Vzory souborů:** aby byl typ souboru rozpoznán, je třeba určit vzor pro tento typ. Například soubor s příponou `.mp3` znamená zvukový soubor ve formátu MP3.

**Popis:** Krátký komentář k tomuto typu, například MPEG Layer-3 Audio.

**Ikona:** symbol, který napomáhá lepší vizuální orientaci.

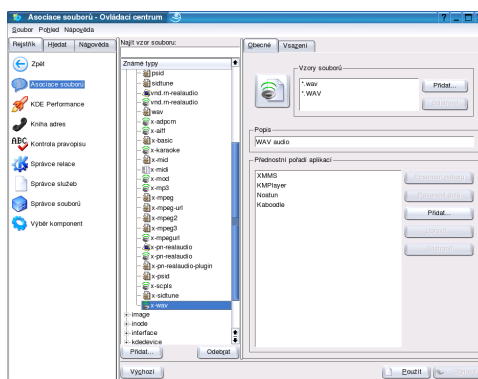
**Pořadí aplikací:** seznam programů, které umějí zacházet s tímto typem souborů.

Spravovat a vytvářet nové typy souborů je velice jednoduché. Odpovídající modul naleznete v Ovládacím centru ('Prohlížení souborů' → 'Asociace souborů').

Po spuštění tohoto modulu uvidíte v levé části hierarchicky seřazené typy souborů.

MIME typy zde nejsou pouze vypsány, ale seřazeny pod hlavní typ (skupinu). Například grafické soubory se nacházejí ve skupině `image`, zvukové v `audio`, textové v `text`, atd.

Tímto způsobem můžete jednoznačně definovat typ a podtyp souboru. Například formát `image/png` se vztahuje k obrázku typu PNG.



**Obrázek 3.12:** Dialog pro konfiguraci asociací souborů (MIME typů)

## Vytvoření nového MIME typu

Klikněte na tlačítko 'Přidat...'. V otevřeném okně vyberte skupinu, do které chcete položku přidat (v tomto případě text). Zadejte název x-docbook a klikněte na tlačítko 'OK' nebo stiskněte klávesu **(Enter)**.

Váš nově vytvořený typ se objeví ve skupině text. Ačkoliv je dostupný, zatím neobsahuje smysluplné údaje. Na pravé straně vidíte dvě záložky: 'Obecné' a 'Vsazení'. Začneme s první záložkou.

Do políčka 'Vzory souborů' můžete zadat různé přípony, podle kterých bude tento typ identifikován. Po kliknutí na tlačítko 'Přidat...' zadejte \*.docbook a stiskněte Enter.

Pokud chcete přiřadit svému typu nějakou pěknou ikonku, klikněte na obrázek s otazníkem a nějakou si vyberte. Můžete si samozřejmě vytvořit svou vlastní, například pomocí programu Editor ikon (v nabídce 'Grafika').

Do políčka 'Popis' zadejte krátký popis vašeho typu souboru.

Jestliže chcete spouštět nějaký program pouze pomocí jednoduchého kliknutí myši, můžete tuto funkci upřesnit v boxu 'Přednostní pořadí aplikací'. Do seznamu můžete přidat i více programů s tím, že první se vždy použije jako výchozí.

Podobným způsobem na záložce 'Vsazení' můžete definovat pořadí aplikací, které budou použity pro vsazení podporovaných typů v prohlížeči Konqueror

-- to znamená, že se pro ně nespustí nová aplikace, ale tyto dokumenty budou zobrazeny přímo na místě.

Jakmile skončíte s nastavováním typů souborů, klikněte na tlačítko 'Aplikovat' k provedení změn.

### Úprava existujících MIME typů

Jestliže již máte specifický typ souboru, ale chcete jej upravit pro své potřeby, můžete velice lehce změnit jeho nastavení přesně tak, jak je popsáno výše.

## 3.9.4 Přístup k souborům na počítači s OS Windows

V prostředí KDE je dostupný server LISa, který umožňuje přistupovat k údajům prostřednictvím prohlížeče Konqueror. LISa prohledává všechny zdroje v síti. Jejím prostřednictvím tedy můžete přistupovat nejen ke sdíleným adresářům Samby, ale také ke službám FTP-, HTTP-, SSH- a NFS-.

### Upozornění

Následující postup vyžaduje superuživatelská práva. Pouze nastavení v Ovládacím centru KDE můžete provést jako normální uživatel. Pokud nemáte rootovská práva, požádejte o příslušné úpravy administrátora.

### Upozornění

Ujistěte se, že máte nainstalované následující balíky:

- kdenetwork3-lisa
- kdenetwork3-lan
- kdatabase3-samba
- samba-client
- a popř. také samba

Pokud tyto balíky nemáte nainstalované, doinstalujte je pomocí programu YaST.

Konfiguraci služby LISa provedete prostřednictvím Ovládacího centra KDE.

'Sít' → 'Prohlížení lokální sítě' → 'Démon LISa' → 'Nastavení LISa s asistencí'.

V dialogu zaškrtněte 'Poslat ping'. Tak počítač vyhledá i další počítače. Posílání pingu není vhodné pro rozlehlejší síť.

V případě zaškrtnutí 'Poslat NetBIOS Broadcasts' musíte mít nainstalovaný balík samba, který obsahuje program nmblookup.

V následujícím dialogu zadejte IP adresu svého počítače a masku sítě. Pokud ji konfigurační program nenastaví sám, můžete tyto údaje zjistit z výstupu příkazu:

```
/sbin/ifconfig
```

Po konfiguraci spusťte démona LISa příkazem:

```
rclisa start
```

Pokud chcete démona spouštět automaticky již při startu, proved'te příslušné nastavení v 'Editoru úrovní běhu' v programu YaST.

Po všech nastaveních můžete ke sdíleným adresářům přistupovat tak, že zadáte v prohlížeči Konqueror do umístění místo adresy `lan: /`. Zobrazí se všechny dostupné zdroje. Kliknutím na jméno počítače zobrazíte nabídku síťových služeb. Položka smb znamená, že se na počítači nachází sdílené soubory či adresáře.

Více informací o démonovi LISa získáte na domovských stránkách projektu <http://lisa-home.sourceforge.net>.

### 3.9.5 Vzdálené sdílení pracovní plochy a myši

Vzdálené sdílení pracovní plochy a myši je součástí Linuxu již delší dobu. Vždy však šlo o záležitost, která vyžadovala velké znalosti systému a rozsáhlou a poměrně složitou konfiguraci. KDE však tento stav radikálně změnil. Potřebujete ukázat určitý postup někomu, kdo sedí u jiného počítače? Nevíte si s něčím rady a rádce není na dosah ruky? Nic z toho není problém. Umožněte vzdálený přístup na svou plochu.

#### Konfigurace vzdáleného sdílení obrazovky a myši

Jako vše v KDE se i tato funkce nastavuje v Ovládacím centru KDE. V nabídce 'Internet a síť' zvolte 'Sdílení pracovní plochy'. Tato nabídka se skládá ze dvou záložek:

- Přístup
- Síť

V záložce 'Přístup' můžete vytvářet pozvání k přístupu na svou plochu a nastavit chování funkce pomocí položek:

**'Povolit nepozvaná spojení'** -- zaškrtnutím této volby povolíte přístup všem uživatelům v síti

**'Oznámit službu na síti'** -- po zaškrtnutí počítač oznámí dostupnost služby v síti

**'Potvrzovat nepozvaná spojení před jejich přijetím'**  
-- každé spojení bude vyžadovat váš souhlas

**'Povolit nepozvaná spojení pro ovládání plochy'**  
-- po zaškrtnutí budou mít všichni uživatelé po spojení možnost ovládat vaši plochu

Jestliže povolíte nepozvaná spojení, zpřístupní se pole s heslem. Zde zadejte heslo, kterým se bude muset každý při přístupu na vaši plochu prokázat.

### Upozornění

Pokud nemáte k volbě 'Povolit nepozvaná spojení' zvláštní důvod, nezaškrťávejte ji. Výrazně tím snížíte bezpečnost svého počítače. Pokud tuto volbu přesto zaškrtnete, nezapomeňte vyplnit pole s heslem.

### Upozornění

Na záložce 'Síť' můžete nastavit port služby. Tuto položku nechte beze změn.

## Vytvoření pozvání

Vytvořením a zasláním pozvání umožníte přístup na svou plochu jiným uživatelům. Pozvání můžete vytvořit několika způsoby. Např. v Ovládacím centru KDE 'Internet a síť' → 'Sdílení pracovní plochy' klikněte na tlačítko 'Vytvořit a spravovat pozvání'. V následujícím dialogu si můžete vybrat ze dvou typů pozvání:

- 'Nová osobní pozvánka'
- 'Nová pozvánka emailem'

Následující postup se bude týkat zaslání pozvánky emailem. Emailová pozvánka není standardně nijak zakódována. Pokud ji posíláte v síti Internet, použijte šifrování.

Po volbě 'Nová pozvánka emailem' se nejdřív zobrazí varování o možném riziku spojeném se zasíláním pozvánky emailem. Potvrďte varování. Tím spustíte poštovního klienta KMail, který otevře předvyplněnou zprávu s pozvánkou. Tuto pozvánku nijak neměňte. Doplňte adresu, komu chcete pozvánku zaslat a email odešlete. Pozvánku můžete odeslat i několika uživatelům najednou.

### **Přístup k cizí ploše**

K přístupu k cizí ploše potřebujete pozvánku. Jestliže pozvánku nemáte, požádejte o ni uživatele, jehož plochu chcete sdílet.

Pozvánka zasláná emailem obsahuje odkaz, na který stačí kliknout a spustí se přihlášení na cizí plochu. Pokud jste se drželi doporučení výše, objeví se na ploše, kam se chcete přihlásit, upozornění. Toto upozornění umožní uživateli, jehož plochu chcete sdílet, vaše připojení buď odmítnout nebo přijmout. Může zde také povolit, zda získáte možnost kontrolovat myš a klávesnici. Vzdálená plocha se zobrazí až po potvrzení spojení.

## **3.9.6 Správa písem s KFontinst**

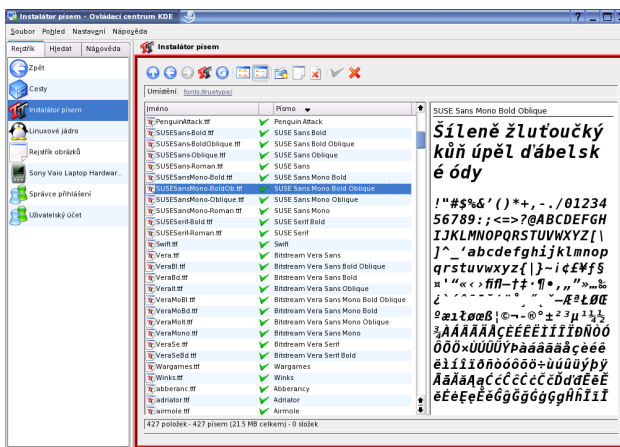
SUSE LINUX obsahuje po instalaci různá písma v různých formátech (Bitmap, TrueType atd.). Jde o tzv. *systémová písma*. Systémová písma mohou používat všichni uživatelé systému. Zároveň si každý uživatel může doinstalovat další písma třeba ze sbírek z CD. Písma, která si nainstaluje určitý uživatel, jsou pak dostupná pouze pro tohoto uživatele.

Ovládací centrum KDE obsahuje modul KFontinst, který slouží ke správě jak systémových tak uživatelských písem.

Pokud chcete zjistit, jaká písma máte k dispozici a zda jsou uživatelská nebo systémová, stačí, když v okně programu zadáte URL `fonts: /`. Zobrazí se vám adresáře *Osobní* a *System*.

Uživatelská písma, která jste si doinstalovali, najdete v adresáři *Osobní*. Systémová písma najdete v adresáři *System*. Systémová písma může instalovat a mazat pouze správce systému označovaný jako *root*.

Jako uživatel si můžete nová písma nainstalovat následujícím způsobem:



Obrázek 3.13: Správa písem v ovládacím centru

1. Spustíte ovládací centrum KDE a z nabídky zvolíte ‘Správa systému’ → ‘Instalátor písem’.
2. Klikněte na ikonu vpravo ‘Přidat písma’ nebo pravým tlačítkem vyvolejte kontextovou nabídku, kde máte tuto volbu také k dispozici.
3. Vyberte písma, která chcete nainstalovat.
4. Označená písma se zanesou do uživatelských písem a můžete je okamžitě používat.

Pokud chcete aktualizovat systémová písma, klikněte nejdřív na tlačítko ‘Administrátorský režim’, zadejte rootovské heslo a postupujte dále stejně jako u uživatelské instalace.

Velmi praktická může být v některých případech možnost písma deaktivovat. Při deaktivování nejsou písma smazána, ale jsou pro systém *neviditelná*. Písmo deaktivujete tak, že je nejdřív označíte, pak pravým tlačítkem vyvoláte kontextovou nabídku a zvolíte ‘Zakázat’. Takto deaktivované písmo můžete opět kdykoliv povolit tak, že je označíte a z kontextové nabídky zvolíte ‘Povolit’. Pokud chcete zároveň deaktivovat několik písem, držte při označování klávesu **(Ctrl)**.





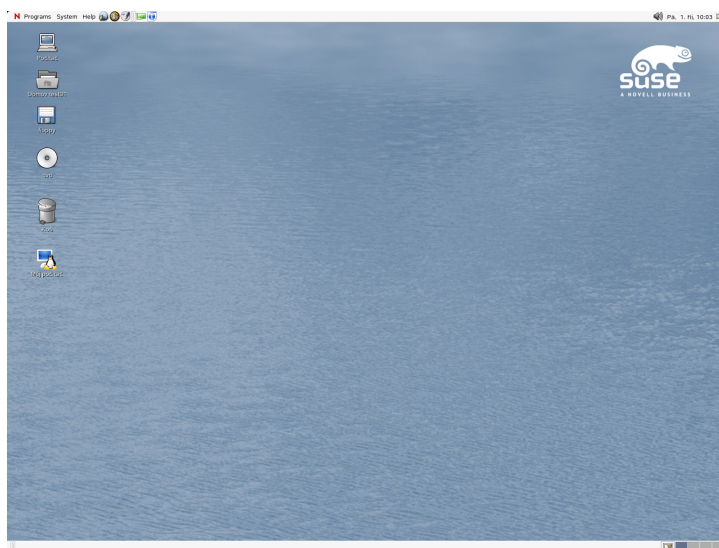
# Grafické prostředí GNOME

Nová verze GNOME z něj vytvořila výbornou alternativu pro grafické uživatelské prostředí v Linuxu. GNOME (GNU Network Object Model Environment) není pouze správcem oken, ale také flexibilním a inteligentním vývojářským prostředím. Jeho cílem je sjednotit vzhled a standardizovat ovládání jednotlivých aplikací a ty pak předložit uživateli.

4.1	Spuštění GNOME . . . . .	50
4.2	Nápověda . . . . .	51
4.3	Konfigurace GNOME . . . . .	51
4.4	Nautilus . . . . .	54
4.5	Vybrané applety a aplikace . . . . .	56
4.6	Další informace . . . . .	57

## 4.1 Spuštění GNOME

GNOME 2 prostředí můžete spustit buď při grafickém přihlášení nebo z textové konzole příkazem `startx gnome2`. Standardní konfigurace je jednotná jak pro běžného uživatele tak i pro roota.



*Obrázek 4.1: Prostředí Gnome*

### 4.1.1 GNOME a správce oken

GNOME neobsahuje vestavěného správce oken, jako je tomu u KDE. Místo toho si můžete správce oken zvolit. Přednastaveny jsou dva správci oken -- Metacity a Sawfish2 (port Sawfish pro GNOME 2). Velkou oblibu si získává nový správce oken Metacity, který je nativně vyvíjen pro novou verzi GNOME. Je menší a rychlejší než Sawfish a obsahuje jednodušší konfiguraci.

## 4.2 Nápořád

GNOME obsahuje rozsáhlou nápořdu a dokumentaci. Velp je program, který se stará o správu nápořdu pro GNOME. Přístup k dokumentaci je zajištěn tlačítkem 'Help'.

## 4.3 Konfigurace GNOME

Pokud vám nevyhovuje standardní konfigurace, pak máte možnost si ji upravit. Jednotlivé nabídky nastavení najdete v nabídce 'Aplikace' → 'Nastavení prostředí'.

### 4.3.1 GConf

Nová verze GNOME obsahuje také novou konfigurační metodu, jejímž cílem je zjednodušení a sjednocení konfigurace aplikací. Výsledkem je, že nemusíte upravovat nastavení pro všechny aplikace, to provede GConf sám. Konfigurační editor GConf je určen pro správce systému a pokročilé uživatele.

### 4.3.2 Nastavení prostředí

Kliknutím na ikonu údržby spustíte 'Nastavení prostředí', kde můžete nastavit prostředí podle svých potřeb.

#### Zpřístupnění

Obsahuje jedinou položku 'Klávesnice'.

**Klávesnice** Nastavení přístupnosti klávesnice

#### Pokročilé

**Databáze CD** Nastavení přístupu k CDDB databázi.

**Fotka přihlášení**

**GStreamer**

## **Panel**

**Preferované aplikace** Nastavení oblíbeného prohlížeče, textového editoru a emulátoru textové konzole

**Sezení** Nastavení vlastností sezení

**Typy souborů a asociace** Nastavení asociace různých typů souborů

## **Klávesnice**

Nastavení chování klávesnice

## **Klávesové zkratky**

Přiřazení klávesových zkratk k činnostem v prostředí GNOME

## **Myš**

Nastavení chování myši

## **Nástrojové menu a lišty**

Nastavení vzhledu nástrojové lišty

## **Okna**

Nastavení stylu oken. Styl se aplikuje hned po označení v seznamu

## **Pozadí**

Nastavení obrázku pozadí pracovní plochy

## **Písmo**

Zde můžete nastavit písmo aplikací a plochy

## **Proxy síť**

Jestliže používáte proxy, nastavte je zde

**Síť**

Jestliže používáte proxy, nastavte je zde

**Téma**

Nastavené tématu prostředí GNOME. Téma se aplikuje hned po označení v seznamu

**Zvuk**

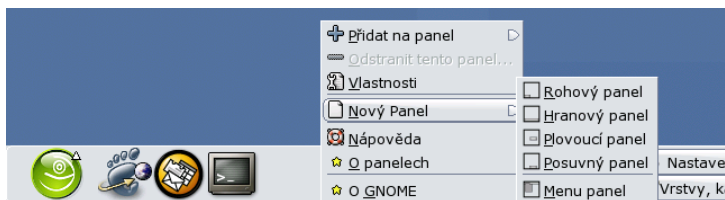
Spuštění zvukového serveru a nastavení zvuků pro události prostředí

**Šetřič obrazovky**

Nastavení šetřiče obrazovky

**4.3.3 Panely**

V prostředí GNOME lze panely velmi snadno konfigurovat. Nabídku panelu vyvoláte kliknutím pravým tlačítkem myši na jeho plochu.



*Obrázek 4.2: Nastavení panelu*

**Konfigurace panelu**

Vlastnosti panelu lze nakonfigurovat pomocí nabídky 'Properties' v nabídce panelu. Zde si můžete například nastavit, kam si přejete panel umístit, jakou barvu pozadí má používat a zda se má skrývat.

## Vytvoření panelu

V prostředí GNOME lze používat několik typů panelů:

**Corner Panel** malý rohový panel

**Edge Panel** panel na okraji plochy

**Floating Panel** malý plovoucí panel, které lze libovolně umístit na plochu

**Sliding Panel** malý panel na okraji plochy

**Menu Panel** panel ve stylu MacOS

Nový panel vytvoříte kliknutím pravým tlačítkem myši na již existující panel a výběrem nabídky 'Nový panel'. Z nabídky pak vyberte typ panelu, který chcete vytvořit.

## Vložení objektů

V nabídce panelu vyberte 'Add to Panel' a z nabídky dále vyberte, jaký objekt si přejete na panel vložit.

## Uspořádání panelu

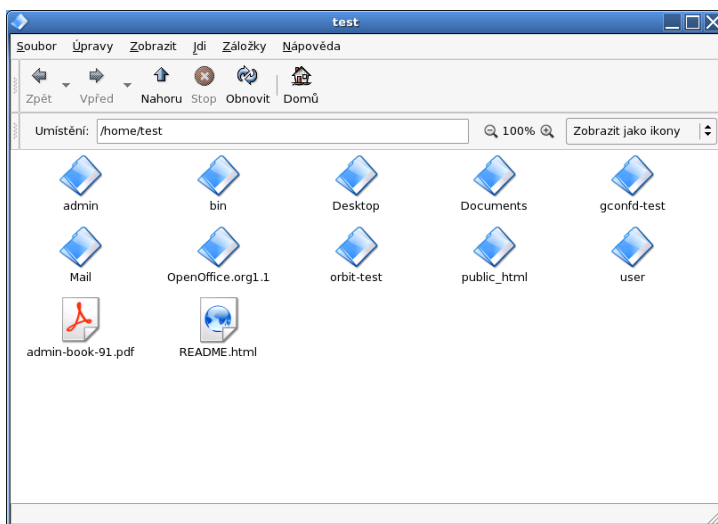
Jednotlivé objekty na panelu můžete uspořádat podle svého přání. Pomocí myši přetáhněte objekt na požadované místo. Každý objekt má také své kontextové menu, které vyvoláte kliknutím pravým tlačítkem myši na příslušný objekt. Pomocí tohoto menu můžete nastavit vlastnosti objektu.

## Smazání panelu

V případě, že si již nepřejete panel dále používat, můžete ho smazat. Stačí v jeho nabídce zvolit 'Delete this Panel' a volbu potvrdit. Hlavní panel nelze vymazat.

## 4.4 Nautilus

Nautilus je správce souborů pro GNOME. Má taky svou ikonu na pracovní ploše. Nautilus byl pro novou verzi GNOME silně přepracován a došlo k dramatickému nárůstu jeho rychlosti. Pokud jste již Nautila odsoudili, pak byste mu měli dát druhou šanci.



*Obrázek 4.3: Správce souborů Nautilus*

### 4.4.1 Konfigurace pracovní plochy

Standardní konfigurace obsahuje některé užitečné ikony pro pracovní plochu. Aplikace se spouští dvojklikem a pokud chcete provádět změny ikon, jako je třeba jejich přejmenování, pak stačí kliknout pravým tlačítkem myši a zvolit odpovídající položku z menu. Ikony je také možné rovnou smazat přetažením do koše.

Odkaz na pracovní ploše vytvoříte otevřením požadovaného objektu v Nautilu, stiskem pravého tlačítka a zvolením 'Vytvořit odkaz'. Tento odkaz pak přetáhnete nad pracovní plochu a pustíte.

Nautilus pro každý typ souboru používá jinou ikonu. Pokud chcete vsoupat do adresáře nebo otevřít soubor, dvakrát na něj klikněte.

### 4.4.2 Navigace

Navigace v Nautilu funguje velmi podobně jako práce s webovým prohlížečem. Nové umístění otevřete kliknutím do pole 'Umístění' a zadáním cesty k adresáři.

### 4.4.3 Konfigurace Nautilu

Nautilus přebírá základní nastavení z nastavení prostředí. Pokud byste rádi přesto něco změnili, vyberte 'Úpravy' → 'Nastavení'. Zde najdete čtyři záložky:

**Pohledy** zde můžete nastavit typ pohledu (ikony, seznam, stromový) a jeho vlastnosti

**Chování** nastavení chování

**Titulky ikon** pokud chcete upřesnit informace, které se u ikon mají zobrazovat, zde můžete provést potřebná nastavení

**Náhled** nastavení náhledu u různých typů souborů

## 4.5 Vybrané applety a aplikace

### 4.5.1 Applety

#### Slovník

Jedním z velice užitečných malých programů umístěných přímo na ploše (appletů) je slovník, který přistupuje k Internetu a zde hledá odpovídající výrazy. Přidat na panel ho můžete pomocí 'Přidat na panel' → 'Příslušenství' → 'Slovník'.

#### Kontrola příchozí pošty

Tento program vás bude průběžně informovat o stavu vaší poštovní schránky a případně zvukovou znělkou upozornit na příchozí poštu. Podporována je kontrola více stránek. Přidává se na plochu stejným způsobem jako slovník.

#### Montér

Tento zajímavý applet vám pomůže s připojováním a odpojováním mechanik. Můžete ho nakonfigurovat pro jakýkoliv bod připojení a obsahuje množství různých ikon.

#### Fisch

Pokud chcete mít na panelu něco pro pobavení, pak můžete vyzkoušet třeba GNOME fisch. Tato ryba jménem Wanda je plně konfigurovatelná. Poskytuje různé animace a můžete si ji libovolně přejmenovat.



### 4.5.2 File Roller

File Roller je jednoduché uživatelské rozhraní pro vytváření různých archivů. S jeho pomocí můžete archivovat různá data, která můžete do archivu přidávat i pouhým přetažením.

### 4.5.3 Aplikace

#### GNOME terminál

Pomocí aplikace GNOME terminál spustíte emulátor textové konzole, pomocí kterého můžete zadávat příkazy do příkazové řádky. Spustíte ho kliknutím na ikonu terminálu na hlavním panelu.

#### Hry

GNOME2 obsahuje celou řadu her, které jsou dostupné v menu 'Hry'. Solitaire zde naleznete jako Aisleriot.

## 4.6 Další informace

Podrobnější informace o pracovní ploše GNOME naleznete na následujících stránkách.

<http://www.gnome.org> domovská stránka GNOME

<http://www.gtk.org/> domovská stránka GIMP toolkitu (GTK)

<http://www.sunshineinabag.co.uk/> témata pro GNOME2

<http://www.gnome.org/faqs/> často kladené dotazy



## **Část II**

# **Kancelářské programy**



# Kancelářský balík OpenOffice.org

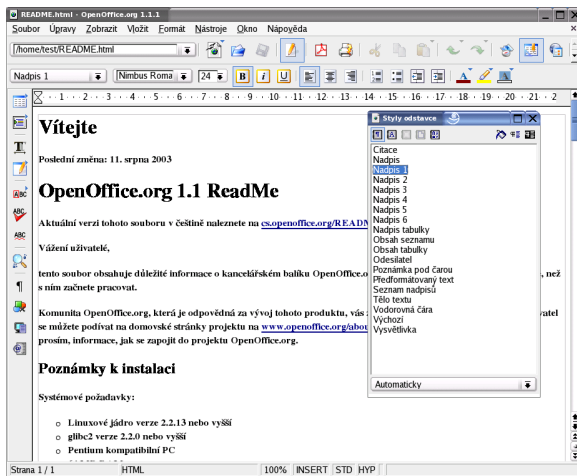
Tato kapitola popisuje instalaci a základy použití kancelářského balíku OpenOffice.org.

5.1	Předpoklady . . . . .	62
5.2	Nahrazení StarOffice programem OpenOffice.org . . . .	62
5.3	OpenOffice.org Quickstarter . . . . .	63
5.4	Instalace pomocí programu YaST . . . . .	64
5.5	Oprava OpenOffice.org . . . . .	66
5.6	Přehled jednotlivých aplikací . . . . .	66
5.7	Písmo . . . . .	66
5.8	První kroky . . . . .	67
5.9	Textový editor a zpracování textu . . . . .	68
5.10	Tabulkový procesor a práce se sešity . . . . .	73
5.11	Kreslení pomocí Draw . . . . .	78
5.12	Impress pro tvorbu prezentací . . . . .	79
5.13	Konfigurace tiskárny . . . . .	81
5.14	Odinstalování OpenOffice.org . . . . .	81
5.15	Další informace . . . . .	82

## 5.1 Předpoklady

V této kapitole se předpokládá, že již máte funkční linuxovou instalaci včetně grafického prostředí.

Před instalací je vhodné, aby systém již obsahoval Javu. OpenOffice.org používá Javu pro některé rozšiřující funkce.



Obrázek 5.1: Základní obrazovka textového editoru

## 5.2 Nahrazení StarOffice programem OpenOffice.org

Jistě jste zaregistrovali, že společnost SUN vydala novou verzi programu. Tato nová verze však již není volně ke stažení, ale je již normálním komerčním produktem, za který je nutné zaplatit.

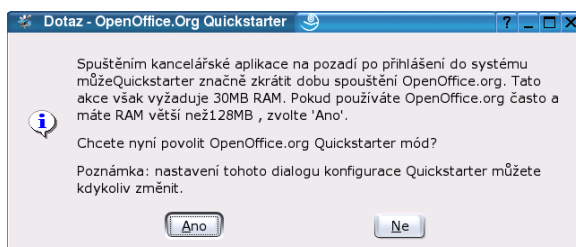
**Poznámka**

Jméno OpenOffice je registrováno společností SUN. Nikdy jiný proto toto jméno nemůže používat pro své produkty. Program vyvíjený Open Source komunitou, který je součástí SuSE Linuxu, proto používá název OpenOffice.org.

**Poznámka**

## 5.3 OpenOffice.org Quickstarter

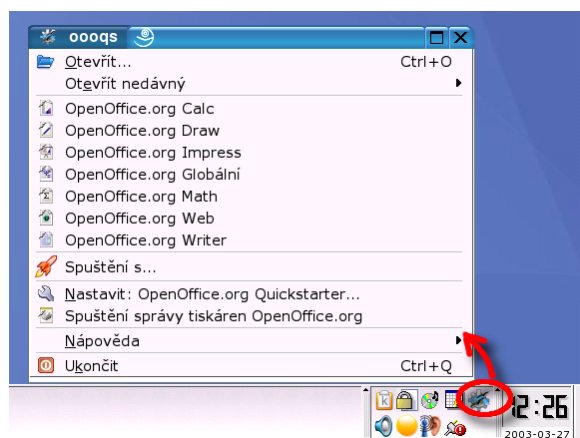
Díky programu Quickstarter můžete rychleji spouštět OpenOffice.org. Zároveň si můžete nakonfigurovat praktičtější přístup ke svým dokumentům i výchozí spouštění jednotlivých modulů programů. Quickstarter máte již nainstalovaný, pokud jste zvolili standartní instalaci s kancelářským balíkem.



*Obrázek 5.2: Úvodní dialog programu Quickstarter*

Při prvním spuštění Quickstarter z menu KDE 'Systém' → 'Nástroje' → 'OpenOffice.org Quickstarter' se program zeptá, zda si přejete používat Quickstarter mód. Tato funkce umožňuje již při startu sezení nahrát OpenOffice.org na pozadí a po dvojitém kliknutí na ikonu Quickstarteru OpenOffice.org rychle spustit.

Po startu programu se v pravé části hlavního panelu objeví jeho ikona. Když na ni kliknete, otevřete menu, které nabízí možnost nakonfigurovat si Quickstarter podle vlastních potřeb. Můžete si zde nakonfigurovat nejen spouštění jednotlivých aplikací, ale také otevírání souborů. V nabídce 'Nastavení' najdete řadu dalších možností, jak si OpenOffice.org přizpůsobit.



*Obrázek 5.3: Program Quickstarter*

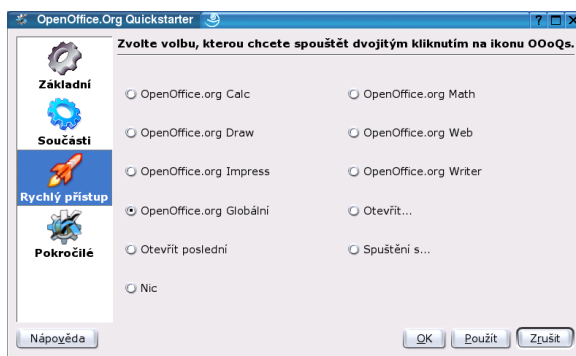
Po prvním spuštění z menu bude Quickstarter aktivován při každém spuštění. Pokud ho nechcete používat, zvolte v menu nabídku 'Ukončit'.

OpenOffice.org Quickstarter můžete také různě konfigurovat. Stačí pravým tlačítkem myši kliknout na ikonu Quickstarteru na panelu a vybrat 'Nastavit: OpenOffice.org Quickstarter ...'.

Pomocí programu Quickstarter můžete také nastavovat tiskárny a písma v OpenOffice.org. Pokud dojde k poškození instalace OpenOffice.org, lze z tohoto programu spustit opravu.

## 5.4 Instalace pomocí programu YaST





**Obrázek 5.4:** Nastavení programu Quickstarter

## Poznámka

Pokud jste provedli standardní instalaci s kancelářským balíkem, můžete tuto kapitolu přeskočit. OpenOffice.org máte již nainstalován a po založení uživatele není nutné provádět ani uživatelskou instalaci. Všechna nastavení se provedou automaticky bez nutnosti procházet instalační dialogy.

V případě, že nemáte rootovská práva a nemáte na počítači OpenOffice.org nainstalován, obraťte se na svého správce počítače.

## Poznámka

Spusťte YaST modul 'Správce programů' a vyberte OpenOffice.org-cs. Svůj výběr potvrďte. Následně se spustí instalace vlastního balíku. Pokud jste při instalaci systému nainstalovali také kancelářský balík, pak můžete tento krok přeskočit.

Po instalaci můžete spustit OpenOffice.org z příkazové řádky opět příkazem:

```
OOo
```

Pokud chcete v OpenOffice.org používat Javu, musíte ji před instalací OpenOffice.org nainstalovat. OpenOffice.org používá Javu od společnosti SUN. Ve výchozí instalace je již Java obsažena.

## 5.5 Oprava OpenOffice.org

Může se stát, že OpenOffice.org přestane z nějakého důvodu korektně pracovat. V takovém případě se můžete pokusit o opravu instalace. Spusťte příkaz:

```
00o-setup
```

Tak vyvoláte dialog, pomocí kterého můžete instalaci OpenOffice.org opravit nebo rovnou smazat.

## 5.6 Přehled jednotlivých aplikací

OpenOffice.org se skládá z řady aplikací, které mezi sebou úzce spolupracují:

*Tabulka 5.1: Aplikace OpenOffice.org*

OpenOffice.org Impress	Aplikace v OpenOffice.org
OpenOffice.org Writer	Zpracování textu s editorem vzorců
OpenOffice.org Calc	Tabulkový procesor s programem pro zobrazení grafů
OpenOffice.org Math	Vytváření matematických vzorců
OpenOffice.org Draw	Kreslicí program pro vektorovou grafiku
OpenOffice.org Impress	Prezentace

Popíšeme zde zejména 'Writer' a 'Calc'. Další informace je možno nalézt například v on-line nápovědě.

## 5.7 Písmo

Uživatelé StarOffice 5.2 s počestěním by pro korektní zobrazení, tisk a export souborů s českými znaky měli používat tato písma:

Arial, Courier New, Times New Roman, Bookman L Ee, Century Schoolbook L Ee, Chancery L Ee, Gothic L Ee, Nimbus Mono L Ee, Nimbus Roman No9 L Ee, Nimbus Sans L Ee a Palladio L Ee.

Uživatelé OpenOffice.org by měli používat písma Bookman L, Century Schoolbook L, Chancery L, Gothic L, Nimbus Mono L, Nimbus Roman No9 L, Nimbus Sans L a Palladio L bez koncovky Ee.

## 5.8 První kroky

Zde si popíšeme v krátkosti možnosti OpenOffice.org a zodpovíme následující otázky:

- Kde najdu nápovědu?
- Jak převedu dokumenty z MS Office 97/2000 do formátu OpenOffice.org?
- Jak změním nastavení?

### 5.8.1 Kde najdu nápovědu?

Rozšířené tipy a nápovědu k OpenOffice.org najdete kdykoli v menu 'Nápověda'. Můžete se rozhodnout, jak má být nápověda podrobná:

- Pro určité téma použijete menu 'Obsah'. Zde se můžete seznámit s aplikacemi jako jsou 'Writer', 'Calc', 'Impress' atd. tím, že kliknete na jejich názvy. Podrobné texty nápovědy jsou zatím v angličtině.
- Pokud ztrácíte přehled, zkuste použít tzv. 'Pomocníka'.
- Otevře se okno, které nezavírejte. Kdykoli provedete nějakou akci, pomocník toto své okno aktualizuje a navrhne vám zde nějaký tip (tipy jsou stejně jako nápověda zatím anglicky). Pomocníka aktivujete v menu 'Nápověda' → 'Pomocník'. Zavřením okna pomocníka ukončíte.
- Pokud vám stačí stručnější nápověda, zkuste menu 'Tipy' nebo 'Rozšířené tipy'. Při nastavení 'Tipy' se zobrazí český vysvětlující text, když kurzorem myši ukážete na příslušný objekt (ikonu, menu) a počkáte dvě vteřiny. Při nastavení 'Rozšířené tipy' bude text podrobnější.
- Při pochybnostech, zda je či není aktivovaná nějaká funkce nápovědy, klikněte na menu 'Nápověda'. Aktivované funkce zde uvidíte zaškrtnuté.
- Používat pomocníka se hodí zejména v období učení OpenOffice.org. Později bývá přehlednější pracovat bez něj.

## 5.8.2 Jak převedu dokumenty z MS Office 97/2000 do formátu OpenOffice.org?

Dokumenty formátu MS-Office 97, resp. MS-Office 2000 nebo XP OpenOffice.org bez problémů podporuje. Stačí vybrat v menu 'Soubor' → 'Otevřít' a vybrat příslušný soubor. V případě, že se nepodaří bezchybně určit, o jaký formát jde, objeví se dialog při importu dokumentů, kde můžete typ souboru upřesnit.

## 5.8.3 Jak změním nastavení?

Všechna nastavení OpenOffice.org najdete na jednom místě. Zvolte 'Nástroje' → 'Volby' a otevře se Vám okno, kde uvidíte na levé straně seřazené komponenty OpenOffice.org a v pravé části jejich vlastnosti.

# 5.9 Textový editor a zpracování textu

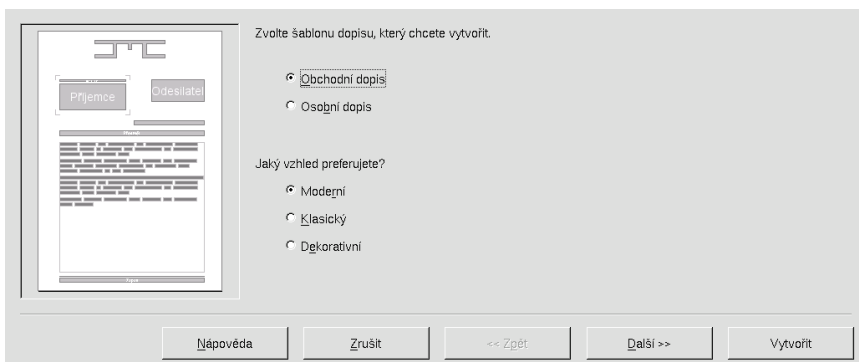
## 5.9.1 Vytvoření textu s použitím průvodce

Máte-li o textu své představy, či již máte nějakou předlohu na papíře, můžete použít průvodce, což je malý program, který shromáždí vaše údaje a vytvoří z nich hotový text podle zadané šablony.

Pokud chcete například vytvořit obchodní dopis, kliknete na menu 'Soubor' → 'Průvodce'. Objeví se menu, ve kterém kliknete na 'Dopis'. Tím se vám otevře dialog *Průvodce*.

Kliknutím na menu 'Další' se dostanete na další stránku. Pokud byste si přáli údaje znovu opravit, kliknete na 'Zpět'. Menu 'Přerušit dialog' zavře a pomocí menu 'Nápověda' vám ukáže pomocník nápovědy anglický vysvětlující text.

- Průvodce se vás bude dotazovat na různá nastavení vzhledu. Ne všechny parametry jsou povinné. V kterékoli fázi toho můžete nechat a přikázat vytvořit váš dopis kliknutím na 'Vytvořit'
- Rozhodněte se, zda chcete psát obchodní nebo osobní dopis. Nabízejí se tři styly: 'Moderní', 'Klasický' a 'Dekorativní'
- V dalším menu můžete vložit grafické logo na určené místo



*Obrázek 5.5: Průvodce v OpenOffice.org*

- Dále zadáte odesílatele a určíte pozici a velikost pole pro odesílatele
- Podobně pro adresáta v případě, že zvolíte obchodní dopis
- Datum, předmět dopisu (Věc), stránkování atd.
- Zápatí a okraje
- Záhloví
- Informace o dokumentu, jméno souboru atd.
- Který zásobník papíru pro tisk první a další stránky, kdy tisknout logo a odesílatele

Na závěr klikněte na 'Vytvořit'. Kostra dopisu je tím hotová, stačí ještě doplnit jeho obsah a vše je hotovo.

Všimněte si ještě dalších průvodců, např. pro fax, agendy, sdělení, prezentace atd.

### 5.9.2 Psaní textu bez průvodce

Nový textový dokument vytvoříte jednoduše kliknutím na menu 'Soubor' → 'Nový' → 'Textový soubor' nebo začnete rovnou psát do prázdného otevřeného okna. Zde můžete psát vlastním stylem.

## Poznámka

Texty vám může formátovat 'Stylista'.

## Poznámka

### Jak se označí text?

Pokud chcete označit text, klikněte na zvolené místo. Klikněte znovu a podržte přitom tlačítko. Táhněte kurzorem myši přes znaky, slova, řádky, odstavce apod. Označený text se zobrazí v inverzi.

Po výběru pusťte tlačítko. Nyní můžete kliknutím pravým tlačítkem myši vyvolat tzv. kontextové menu.

Kliknutí pravým tlačítkem myši otevře kontextové menu.

V kontextovém menu můžete měnit písmo, velikost, styl a mnoho dalšího. Vyzkoušejte si to, nemůžete tím nic zkazit.

### Jak pracuje Stylista

Stylista nabízí možnost rychle a snadno formátovat text. Obrázek ukazuje jeho dialogové okno. Spustíte je tak, že zvolíte z menu 'Formát' a pak 'Stylista'.

Styl je souhrn předem definovaných specifikací uložených pod jménem. Můžete v něm zadat odsazení odstavců, barvu, velikost písma atd.

## Poznámka

Stylistu spustíte klávesou (F11) nebo ho vyberte z menu 'Formát' → 'Stylista'.

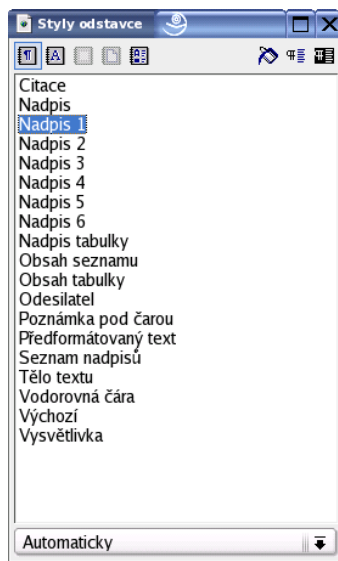
## Poznámka

Formátování textu pak probíhá buď natvrdo nebo šetrně:

**Tvrdé formátování** Části textu je *rovnou* přiřazen určitý textový atribut. O *tvrdé* formátování se jedná proto, že v případě více postupných změn je již obtížné vrátit úpravy zpět. Hodí se proto spíše pro menší texty, je však rychlé a intuitivní.

**Šetrné formátování** Text se neformátuje přímo, ale je mu přiřazen určitý styl. Ten se pak dá snadno modifikovat. Po změně tohoto stylu se automaticky aktualizuje i formátování dokumentu, kde byl použit. Tato metoda

je vhodná zejména pro větší textové dokumenty (disertace, knihy atd.). Není sice tak intuitivní, ale vyplatí se pro pozdější rozsáhlé změny ve formátování. Je nezbytná, vydáváme-li tentýž dokument současně ve více úpravách.



**Obrázek 5.6:** Writer -{- Stylista

Po spuštění okna se Stylistou se vám otevře dialog s osmi ikonami v záhlaví:

**Styly odstavce** Odsazování a mezery, rozdělování slov, tabulátory, zarovnání, písma, iniciály

**Znakové styly** Písmo, jeho velikost, jazyk

**Styly rámců** Pozice, ukotvení, rámec

**Styly stránky** Záhlaví, zápatí, okraje, sloupce

**Styly číslování** Číslování odrážek, druhy číslování, členění, grafika, pozice, volby

Na pravé straně záhlaví Stylisty pak naleznete:

**Režim vyplňování formátu** Zapnutím této ikony se vám změní ukazatel myši a po zvolení stylu klepáním na jednotlivé odstavce měníte jejich styl. Tato volba se hodí především pro formátování dokumentu po jeho napsání

**Nový styl z výběru** Touto ikonou vytvoříte nový styl, který převeze svou charakteristiku z aktuálního odstavce, bloku nebo znaku

**Aktualizovat styl** Nahradí právě vybraný styl za ten, který má aktuální odstavec v textu

### Vytvoření nového stylu

Vlastní styl vytvoříte takto:

1. Formátujte nějaký odstavec podle vašich představ
2. Klikněte levým tlačítkem myši ve Stylistovi na menu 'Nový styl z výběru' (vpravo od misky s barvou).
3. Dejte vašemu stylu jméno a klikněte na OK

Nyní můžete použít váš styl pro jiné odstavce pod právě zadaným jménem. Potřebujete-li později změnit nějaké detaily stylu, vyberte jeho jméno a klikněte pravým tlačítkem myši na menu 'Změnit'. V následujícím dialogu provedete požadovanou úpravu.

### 5.9.3 Jak vložit tabulku

Tabulku vytvoříte kliknutím na 'Vložit' → 'Tabulka...'. Následně se otevře dialog 'Vložit tabulku', kde můžete určit název tabulky a počet řádků a sloupců.

Další možností je použít ikonu 'Vložit', která se nachází přímo vedle horního pravítka a podržet na ní levé tlačítko myši. Za chvíli se rozbalí menší lišta, kde je, kromě jiného, k dispozici také 'tabulka' a automaticky se také otevírá náhled počtu řádků a sloupců. Stačí pak pouze označit jejich potřebný počet a pustit levé tlačítko myši.

Požadujete-li například tabulku se dvěma sloupci a dvěma řádky, zbarvíte myší požadovaná čtyři pole v mřížce. Dalším kliknutím myši na příslušné místo v textu se tam vloží tabulka.



### Poznámka

Ikona 'Vložit' se mění podle toho, co jste naposledy vložili. Můžete na ni proto rychle kliknout a vyvolat požadovanou akci, aniž byste zdlouhavě otvírali rozbalování menu.

### Poznámka

## 5.9.4 Jak vložit obrázek

Obrázky se dají vkládat podobně jako v předchozím odstavci z nástrojové lišty (druhá ikona zleva). Jinak můžete použít menu 'Vložit', 'Obrázky', 'Ze souboru...'.

Otevře se vám dialogové okno. Zvolte odpovídající soubor. Kliknete-li na okno po pravé straně, objeví se náhled. U větších souborů to může chvíli trvat.

Když obrázek vyberete, vloží se na pozici kurzoru. Kliknutím na něj ho aktivujete, což poznáte tak, že se kolem něj objeví osm malých čtverečků. Nyní můžete v kontextovém menu použít příkaz 'Obrázky'. Objeví se dialog pro nastavení popisu obrázku, ohraničení a mnoho dalšího.

Chcete-li změnit velikost obrázku, klikněte přímo na něj. Na všech stranách a vrcholech se objeví malé zelené čtverečky. Klikněte na jeden z nich a táhněte ho myší zvoleným směrem. Objeví se tečkovaný rámec. Když pustíte myš, obrázek se vyškáluje podle vaší změny.

Pokud nechcete měnit velikost obrázku, ale pouze jeho umístění, klikněte kdekoli na obrázek a přesuňte ho myší.

## 5.10 Tabulkový procesor a práce se sešity

'Calc' je tabulkový procesor v OpenOffice.org. Spustíte ho snadno pomocí menu 'Soubor' → 'Nový' → 'Tabulka'.

Po startu vám 'Calc' nabídne prázdný sešit, rozdělený na řádky a sloupce: řádky mají arabské číslování shora dolů a sloupce jsou seřazeny abecedně zleva doprava.

Na průsečíku řádky a sloupce leží buňka, která je tak definovaná jednoznačnou adresou: například buňka B3 je ve druhém sloupci a na třetí řádce, což uvidíte vlevo nahoře vedle řádky pro vstup údajů. Každá buňka může (ale nemusí) mít obsah -- číslo, text, datum, čas, měnu -- ale zejména vzorec.

## Poznámka

Buňka, která je označena tlustým černým rámečkem, je v danou chvíli aktivní.

## Poznámka

Kurzorovými klávesami nebo kliknutím myši se můžeme přesouvat na další buňky. Takto aktivní buňku lze pak dále zpracovávat.

### 5.10.1 Změna atributů buňky

Chcete-li do buňky něco zapsat, můžete psát přímo. Text se zarovná vlevo a čísla vpravo. Zápis potvrdíte klávesou (Enter). Pro změnu formátování buněk otevřete pravým tlačítkem myši kontextové menu. Kliknutí na položku 'Formát buněk' vám otevře okno, kde můžete nastavit čísla, písmo, zarovnání, okraje, pozadí a ochranu buněk

**'Čísla'** Zde můžete vybrat kategorii jako např. procenta, měnu, datum, čas atd. Formát určuje počet míst za desetinnou čárkou a/nebo počáteční nuly.

**'Písmo':** Typ, styl a velikost písma.

**'Efekty pro písmo'** Podtržení, škrtnutí, reliéf, stín písma.

**'Zarovnání'** Horizontální a/nebo vertikální pozice obsahu buňky.

**'Okraje'** Rámec okolo buňky. Stínování, styly a tloušťky čar.

**'Pozadí'** Barva pozadí buňky.

**'Ochrana buňky'** Zamknutí buňky proti přepisu.

## Poznámka

Pro formát data používá OpenOffice.org jako výchozí americkou normu, tj. měsíc/den/rok. Formát změníte v menu Styl dialogu pro nastavení atributů buňky.

## Poznámka

### 5.10.2 Příklad pro Calc: Měsíční výdaje

Výpočty se provádějí s použitím vzorců. Data pro vzorce se zadávají do buněk. S buňkami se pak počítá podle jejich adres (souřadnic).

Následující silně zjednodušený příklad ukazuje výpočet měsíčních výdajů:

	A	B
1		<b>Měsíc</b>
2	<b>Výdaje</b>	Leden
3	Telefon	300
4	Benzin	1000
5	Součet	1300

*Obrázek 5.7: Příklad sešitu pro Calc*

V buňce B3 je poplatek za telefon za leden a buňka B4 zachycuje výdaje za benzin. Obě položky potřebujete sečíst. Do buňky B5 proto uložíte vzorec  $=B3+B4$

V buňce B5 se pak objeví výsledek. Tak funguje jednoduchá kalkulace a vše ostatní je již od tohoto principu odvozeno. Pokud změníte některé číslo (například po překlepu), výsledek se automaticky aktualizuje.

Kromě základních matematických operací poskytuje 'Calc' velké množství dalších funkcí, jejichž přehled, rozdělený podle kategorií, vám podá přímo menu 'Vložit' → 'Funkce'.

Sešit není problém rozšířit: chcete-li vložit další položku mezi Benzin a Suma, klikněte pravým tlačítkem myši na řádku Suma. Otevře se kontextové menu, kde zvolíte 'Vložit buňky' → 'Celý řádek'. Před řádku Suma se vloží nová řádka a vy můžete psát dál.

Zkuste si to na dosavadním jednoduchém příkladě a zadejte do buňky B6 vzorec  $= \text{SUM}(B3:B5)$

Jiná možnost, jak zadat totéž, je kliknout na symbol Sigma vedle vstupní řádky a zadat rozsah ručně. Tento vzorec sečte všechny řádky mezi buňkami B3 a B5 včetně jich samých. To je jistě praktické u dlouhých součtů, kde se tak žádný sčítanec nevynechá. Rozsah je určen počáteční a koncovou buňkou, oddělenými dvojtečkou. Rozsahů je možno zadat i více. Jsou pak od sebe odděleny středníkem. Například vzorec  $= \text{SUMA}(B3:B5;D3:D5)$  pak sečte všechno mezi

B3 a B5 a k tomu přidá všechno mezi D3 a D5. Původní zápis téhož by byl = B3+B4+B5+D3+D4+D5.

‘Calc’ se nejlépe naučíte vlastními pokusy. Zkuste přitom používat nápovědu nebo literaturu, nevíte-li, jak dál.

### 5.10.3 Vytváření grafů

Tabulku z předchozího příkladu rozšíříme o další položky. Připíšeme do řádky 2 ještě další měsíce.

	A	B	C	D	E
1		Měsíc			
2	Výdaje	Leden	Únor	Březen	Duben
3	Telefon	300	430	350	600
4	Benzin	1000	800	1200	1500
5	Součet	1300	1230	1550	2100

*Obrázek 5.8: Příklad časové řady pro graf*

Nyní označte rozsah A2 až E5. Text se zobrazí v inverzi. Pro vytvoření grafu z této časové řady klikněte na menu ‘Vložit’ → ‘Graf...’. Objeví se dialogové okno. Zde můžete ještě výběr pozměnit (např. když počáteční buňka do časové řady nepatří, protože je nadpisem). Pak klikněte na ‘Další’.

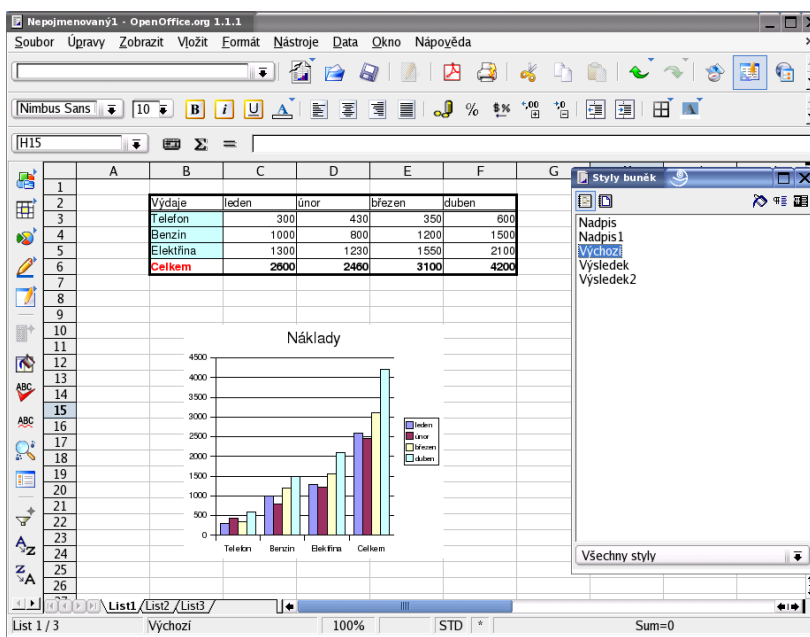
Uprostřed vidíte dostupné typy grafů. Můžete zde volit mezi spojnicovým, sloupcovým, koláčovým a dalšími. Vlevo vidíte náhled.

Pro náš příklad se nejlépe hodí spojnicový graf. Kliknutím myši na ‘Další’ můžete ještě vybrat variantu spojnicového grafu: se symboly či bez nich, kumulativní, procentní nebo aproximaci kubickým splajnem. Zvolíme typ se symboly, to je v pořadí čtvrtá ikona.

Dále aktivujte Zobrazit textové objekty v náhledu, tím se ukážou popisky na ose X a hodnoty na ose Y. Na pravou stranu se přidá legenda.

Další stránka vám umožní zadat titulek diagramu Přehled výdajů a pojmenování os X a Y. Pro osu Y zde zvolíme Kč. Osa X je standardně deaktivovaná - můžete k ní připsat libovolný text.

Kliknutím na tlačítko Vytvořit se graf objeví ve vašem sešitu.



Obrázek 5.9: Výsledný graf časové řady

## 5.10.4 Další příklad: Import tabulek

Existuje řada situací, kdy je třeba importovat data pro 'Calc' ve formě nějaké tabulky -- např. burzovní data, telefonní tarify, seznamy atd.

'Calc' vám na to poskytuje dvě možnosti:

**Import s použitím schránky** Předpokládejme, že chcete importovat burzovní data. Do webového prohlížeče zadáte vaši oblíbenou stránku a na ní myší označíte žádanou tabulku. Podle typu prohlížeče zvolte příkaz, kterým se označený text uloží do schránky 'clipboard' -- například v prohlížeči pod OpenOffice.org je to menu 'Úpravy' → 'Kopírovat'.

V OpenOffice.org otevřete nový dokument v menu 'Soubor' → 'Nový' → 'Sešit'. Zvolte buňku, od které chcete text vložit. V menu 'Upravit' klikněte na 'Vložit'. Tabulka se tak vloží do sešitu se všemi údaji o formátování, odkazy atd.

**Import s použitím filtru** Máte-li již soubor ve formátu HTML, který byste rádi importovali do 'Calc', postupujte přes menu 'Soubor' → 'Otevřít' → 'Typ souboru' → 'HTML OpenOffice.org Calc'. K navigaci v seznamu použijte kurzorové šipky.

Nyní zadejte jméno souboru, klikněte na 'Otevřít' a tabulka se importuje.

## 5.11 Kreslení pomocí Draw

'Draw' umožňuje pracovat s vektorovou grafikou. Nejprve zde vysvětlíme, o co se jedná. Grafické objekty lze totiž v zásadě popsat dvěma způsoby:

První způsob popisu je zadat výčet bodů objektu, tj. jeho bitmapu. Ta se pak uloží přesně ve formátu GIF nebo PNG či ztrátově ve formátu JPG. Problémem je, že takový objekt lze těžko přesně zachovat při zvětšování či zmenšování obrázku.

Druhý způsob popisu grafického objektu je zadání jeho matematického popisu: například u úsečky je to její počáteční a koncový bod, tloušťka, barva a styl. Tím se také významně šetří paměť. Obvyklé formáty takového obrázku jsou index, AI atd. Takovému zápisu se právě říká vektorová grafika.

### 5.11.1 Kreslení grafických prvků

Pro vytvoření nového obrázku klikněte na nabídku 'Soubor' → 'Nový' → 'Kresba'.

Vlastnosti grafických prvků, které dává 'Draw' uživateli k dispozici, jsou volitelné -- například tloušťka čáry, její druh, barva, výplň atd.

Zkuste nakreslit obdélník: Na levé straně vidíte panel nástrojů. Vyberte si zde pátý symbol shora, plný obdélník, klikněte na něj myší a podržte tlačítko. Otevře se malé menu s vyplněnými a nevyplněnými obdélníky a čtverci, z nichž některé mají navíc zakulacené rohy.

Zvolte plný obdélník. Ukazatel myši se změní na křížek. Klikněte na pracovní plochu a táhněte myší vpravo dolů. Obdélník bude sledovat myš. Po dosažení požadované velikosti myš pusťte.

Pokud chcete změnit barvu obdélníku, aktivujte ho kliknutím. Ve všech jeho vrcholech a na všech jeho stranách se objeví malé zelené čtverečky, za které můžete táhnout myš a změnit tak jeho velikost.

Kliknutím pravým tlačítkem myši se vám otevře kontextové menu. Zvolte zde položku 'Oblast...', která vám otevře dialogové okno s různými možnostmi nastavení. Můžete zde experimentovat. Pokud jste s volbou výplně spokojeni, klikněte na 'OK'. Alternativou je kliknout na druhém panelu nástrojů přímo na konkrétní barvu (vpravo vedle misky s barvou).

Panel nástrojů obsahuje ještě více grafických prvků, jako jsou kružnice, elipsy, čáry a dokonce i 3D prvky. Vyzkoušejte si, jaké možnosti poskytují. Nezapomeňte též na nápovědu, pokud byste nevěděli, jak dál.

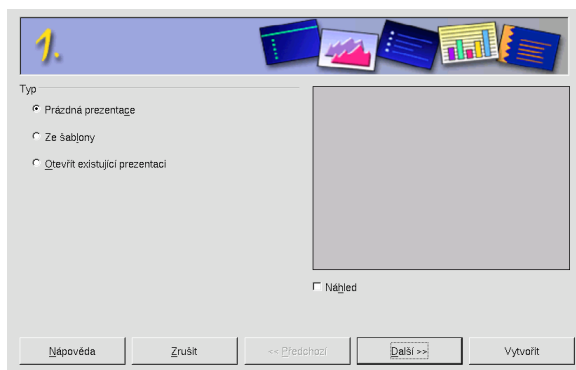
OpenOffice.org standardně ukládá pouze do vlastního grafického formátu. Pokud chcete kresbu uložit například jako bitmapu, musíte ho do tohoto formátu exportovat. To uděláte pomocí nabídky 'Soubor' → 'Exportovat...'.

## 5.12 Impress pro tvorbu prezentací

Prezentace slouží ke strukturování faktů v logické posloupnosti a k jejich podání ve vizuálně přitažlivé podobě. 'Impress' to podporuje řadou užitečných šablon.

### 5.12.1 Vytvoření prezentace pomocí průvodce

Použijte menu 'Soubor' → 'Průvodce' → 'Prezentace'.

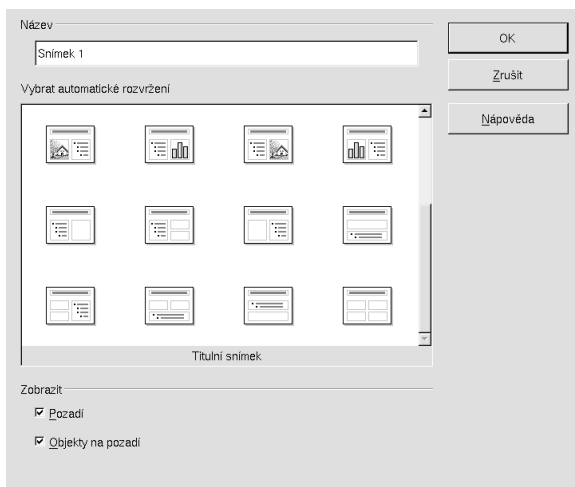


*Obrázek 5.10: Vytvoření prezentace pomocí průvodce*

Hotová prezentace se spouští z menu 'Prezentace' položka 'Prezentace'. Kliknutím levým tlačítkem myši postupně přecházíte na další snímek. Prezentaci můžete ukončit či přerušit klávesou (Esc).

### 5.12.2 Vložení snímku

Chcete-li přidat snímek k vaší prezentaci, můžete to udělat v menu 'Vložit, Snímek'.



*Obrázek 5.11: Vložení snímku v Impress*

Zde můžete dát snímku jméno a zvolit jeho úpravu. Kliknutím na 'Ok' se snímek vloží, kliknutím na 'Přerušit' se nepoužije.

### 5.12.3 Šablony

Pokud chcete používat šablony a nechce se Vám je vytvářet, můžete si je již hotové stáhnout ze stránky projektu OO Extras [www.ooextras.org](http://www.ooextras.org). Aby OpenOffice.org mohl s těmito šablonami pracovat, musíte mu říct, kde je najde. To uděláte pomocí nabídky 'Nástroje' → 'Volby' → 'OpenOffice.org' → 'Cesty', kde vyhledáte položku 'Šablony'.



Pokud jste nenašli žádnou, která by vyhovovala vašim požadavkům, a přesto byste rádi nějakou šablonu pro určitý účel chtěli používat, máte dvě možnosti. Můžete šablonu importovat z jiných programů (např. MS Office a StarOffice) nebo si vytvořit šablonu vlastní.

### Import šablon

Import šablon je nesmírně jednoduchý. Spusťte OpenOffice.org a otevřete šablonu z jiného kancelářského balíku. Pak takto otevřený dokument uložte pomocí nabídky 'Soubor' → 'Uložit jako...' jako šablonu OpenOffice.org.

## 5.13 Konfigurace tiskárny

Aby bylo možné z OpenOffice.org tisknout, je nutné nejdříve nakonfigurovat tiskárnu. OpenOffice.org má pro konfiguraci tiskárny zvláštní program, který se nazývá Spadmin. Tento program spustíte tak, že se v emulátoru konzole přepnete do adresáře OpenOffice.org a zadáte příkaz:

```
./spadmin
```

Pak zvolíte nabídku 'Nová tiskárna...' a Přidat tiskárnu. Do příkazové řádky vložte příkaz pro vaši tiskárnu. Například pokud máte tiskárnu, kterou jste nakonfigurovali pomocí programu YaST, pak se bude jmenovat lp. Příkaz pro toto zařízení pak bude:

```
lp -Plp
```

Dále zvolte příslušný typ tiskárny a dejte 'Dokončit'.

## 5.14 Odinstalování OpenOffice.org

Pokud z nějakého důvodu chcete OpenOffice.org odinstalovat, spusťte jako normální uživatel nejdřív program 'Setup', který najdete v adresáři OpenOffice.org. Použijte příkaz:

```
./OOo-setup
```

Pak zvolte 'Odstranit', potvrďte a v dalším dialogu zaškrtněte 'Smazat všechny soubory' a potvrďte tlačítkem 'Odstranit'.

Tímto postupem odstraníte individuální uživatelskou instalaci. Odinstalování OpenOffice.org jako programu proveďte pomocí programu YaST.

## 5.15 Další informace

OpenOffice.org je vyvíjen v rámci projektu OpenOffice.org, o kterém najdete další informace na <http://cs.openoffice.org/>.

Pokud se zajímáte o další vývoj či podporu OpenOffice.org, informujte se na <http://cs.openoffice.org/>.

Dotazy a chyby týkající se české lokalizace směrujte na e-mailovou adresu [openoffice@suse.cz](mailto:openoffice@suse.cz).

# Textový editor KWrite

Pomocí textového editoru KWrite můžete velmi snadno upravovat textové soubory. Vedle jednoduchých textových souborů můžete bez problémů díky zvýraznění syntaxe upravovat také např. HTML texty. V následující kapitole bude stručně tento program popsán.

6.1	Základní informace . . . . .	84
6.2	Hlavní panel . . . . .	84
6.3	Kate . . . . .	89

## 6.1 Základní informace

Program KWrite můžete spustit z hlavní nabídky nebo pomocí příkazu `kwrite`. Příkaz můžete napsat do příkazové řádky emulátoru textové konzole.

KWrite lze spustit také prostřednictvím kontextové nabídky, kterou vyvoláte kliknutím pravým tlačítkem myši na ikoně libovolného textového souboru.

KWrite podporuje metodu "Táhni a Pusť". Díky tomu lze myší provádět různé jednoduché úpravy textu. Myši můžete také přenášet části textu mezi jednotlivými aplikacemi KDE.

## 6.2 Hlavní panel

Hlavní panel programu KWrite se skládá z těchto nabídek:

**Soubor** Pomocí této nabídky můžete ukládat, tisknout či exportovat soubory.

**Úpravy** Zde můžete vybrat operaci, kterou budete provádět s textem.

**Pohled** Kwrite umožňuje používat různé typy zobrazení. V této nabídce můžete nastavit, jaké si přejete používat.

**Záložky** Nastavení záložek.

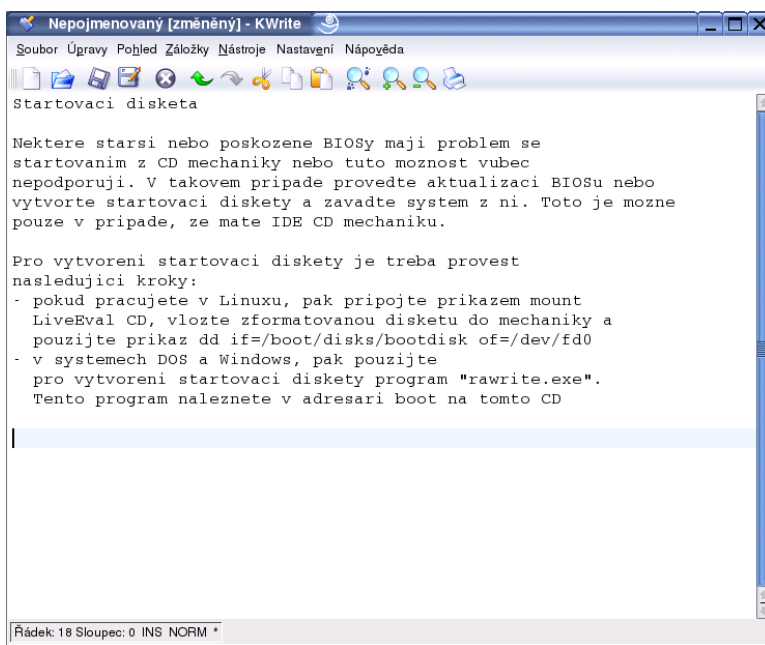
**Nástroje** V této nabídce můžete nastavit např. zalomení nebo vložení komentáře.

**Nastavení** Zde můžete nastavit chování programu.

**Nápověda** Obligátní menu s nápovědou (standardní pro celé KDE)

### 6.2.1 Nabídka Soubor

Většina položek této nabídky je dostupná také pomocí klávesových zkratk. Ty jsou u těch nejhlavnějších napsané hned za názvem položky. Pokud vás zajímají klávesové zkratky dalších položek, najdete je v nabídce.



**Obrázek 6.1:** Textový editor KWrite

**Nový (Ctrl) + (N)** Tato položka otevře nový prázdný textový soubor. KWrite neumí pracovat s několika soubory v jednom okně. Pro každý soubor otevře nové okno.

**Otevřít (Ctrl) + (O)** Již existující soubor otevřete pomocí této nabídky.

**Otevřít nedávný** Jestliže jste již určitý soubor nedávno editovali, není nutné volat znovu celý dialog otevírání souboru a soubor hledat v adresáři, kde je uložen. Stačí zvolit tuto nabídku a soubor zvolit ze seznamu.

**Uložit (Ctrl) + (S)** Volbou této položky soubor uložíte. Pokud jde o nový, doposud neuložený soubor, vyvoláte dialog uložení, kde můžete zvolit jméno souboru a místo uložení.

**Uložit jako** Jestliže chcete uložit již existující soubor pod jiným jménem, zvolte tuto položku.

**Znovu načíst** Může se stát, že během vaší činnosti někdo soubor změnil. Abyste pracovali s aktuální verzí, musíte soubor znovu načíst. K tomu použijete tuto položku.

**Exportovat** KWrite umožňuje jednoduchý export do jiných typů souborů. Pokud chcete soubor exportovat např. do HTML, použijte tuto položku.

**Tisknout (Ctrl) + (P)** Zde spustíte tiskový dialog.

**Zavřít (Ctrl) + (W)** Právě editovaný soubor zavřete volbou této položky. Pokud zvolíte 'Zavřít', nedojde k ukončení programu KWrite.

**Ukončit (Ctrl) + (Q)** Zde ukončíte běh programu KWrite.

## 6.2.2 Úpravy

Žádný textový editor by nebyl tím správným textovým editorem, kdyby neobsahoval nástroje pro manipulaci s textem.

**Zpět** Zruší provedenou položku a vrátí text do původního stavu, než byla provedena.

**Znovu** Provede stejnou operaci ještě jednou.

**Vymout** Vyjme označený text.

**Kopírovat** Vloží označený text do schránky.

**Vložit** Vloží vyjmutý nebo kopírovaný text.

**Vybrat vše** Označí celý dokument.

**Zrušit výběr** Zruší výběr.

**Režim blokového výběru** Přepne se z/do blokového výběru.

**Režim přepisování** Nastavení nebo zrušení Insert funkce.

**Najít** Najde zadaný text.

**Najít další** Najde další text po prvním nalezeném textu odpovídajícího zadání.

**Najít předchozí** Najde předchozí text po prvním nalezeném textu odpovídajícího zadání.

**Nahradit** Nahradí určitý text zadaným řetězcem.

**Přejít na řádku** Umístí kurzor na zadanou řádku.

### 6.2.3 Pohled

V této nabídce můžete změnit pohled programu KWrite. Lze zde aktivovat nebo deaktivovat zalomení, nastavit zobrazení číslování řádek nebo kódování textu.

### 6.2.4 Záložky

Především u rozsáhlých dokumentů je dobré používat záložky, které vám umožní pohybovat se od jedné části ke druhé.

Textem opatřeným záložkami se můžete pohybovat pomocí kombinací kláves **(Alt) + (PageDown)** a **(Alt) + (PageUp)**.

### 6.2.5 Nástroje

V této nabídce najdete důležité nástroje pro formátování svých dokumentů.

**Režim zvýraznění** Editor KWrite je určen jak pro psaní běžných textů, tak pro editaci zdrojových souborů různých programovacích jazyků. Abyste se v napsaném textu lépe orientovali, můžete si nastavit zvýrazňování pro různé jazyky. Na výběr máte např. z C++, Pascal, Java atd.

**Konec řádku** Jestliže chcete psát texty, které budou čitelné také na jiných platformách, musí mít tyto textové soubory správné zakončení řádek. Jaké zakončení (Unix, Windows/DOS nebo Macintosh)použijete, můžete nastavit zde.

**Odsazení** Pro lepší orientaci v textu můžete použít odsazení. Jestliže chcete odsazení vrátit zpět, použijte klávesovou zkratku **(Ctrl) + (Shift) + (I)**.

### 6.2.6 Nastavení

**Zobrazit nástrojovou lištu** Pokud chcete mít pod hlavní nabídkou pruh ikon se základními nástroji, zaškrtněte.

**Zobrazit stavovou lištu** Zaškrtnutí této nabídky povede k zobrazení informací o pozici dokumentu v levém spodním rohu okna.

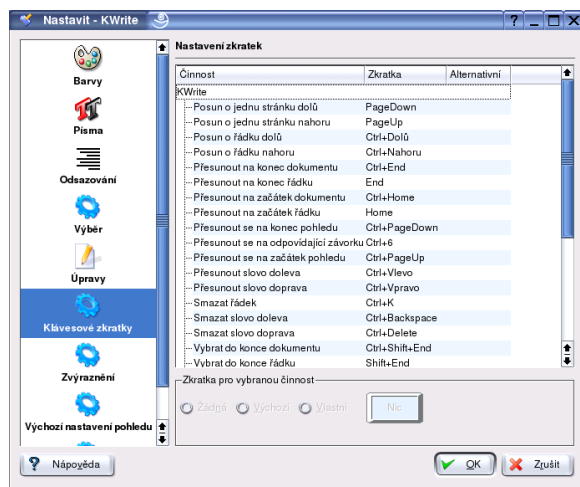
**Zobrazovat cestu** Jestliže chcete vždy vědět, který soubor máte otevřený a kde je uložen, zaškrtněte. Na titulku okna se pak bude zobrazovat celá cesta k souboru. Pokud tuto volbu necháte nezaškrtnutou, bude se zobrazovat pouze jméno souboru.

**Vybrat editor** KWrite umožňuje výběr editoru, kterým si přejete upravovat data. Výběr provedete v této nabídce.

**Nastavit editor** Zde provedete obvykle nastavení chování editoru např. barvy a typu použitého písma.

**Nastavení klávesových zkratk** Jako všechny větší aplikace v prostředí KDE umožňuje i KWrite vlastní nastavení klávesových zkratk. Jestliže chcete používat jiné zkratky, než výchozí, proveďte nastavení zde.

**Nastavení nástrojových lišt** Výchozí nastavení obsahuje ikony nejčastěji používaných nástrojů. Ne každý však používáme stejné operace, pokud potřebujete mít rychle přístupné i jiné nástroje, můžete je do lišty vložit v této nabídce.



Obrázek 6.2: Textový editor KWrite



### 6.2.7 Nápověda

Z nabídky 'Nápověda' je dostupný manuál k aplikaci KWrite, tipy dne a nástroj 'Co to je?', který můžete spustit také současným stisknutím kláves (Shift)-(F1). Pospuštění 'Co to je?' se u kurzoru objeví otazník. Kliknutím na libovolný prvek se zobrazí bublina s rozšířenou nápovědou. Po zobrazení nápovědy se kurzor vrátí do normálního módu.

## 6.3 Kate

Více funkcí než editor KWrite nabízí editor Kate. Ten je založen na stejných komponentech jako KWrite, ale může najednou pracovat s více soubory.



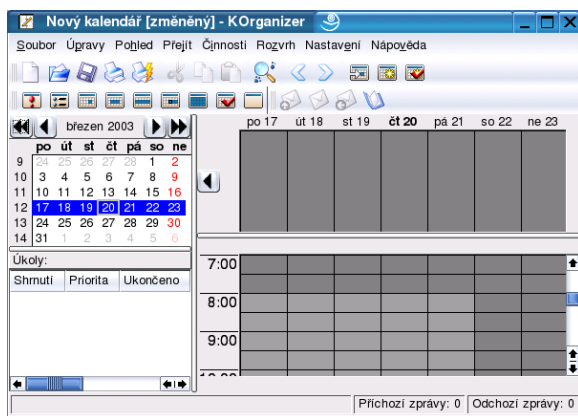
# Plánování s programem KOrganizer

Program KOrganizer nabízí snadno ovladatelnou a velmi rozsáhlou správu schůzek a úkolů. Díky velkému množství nastavení budete mít vždy přehled o svých schůzkách, úkolech a lhůtách. Pokud provedete správně nastavení, nikdy se vám již nestane, že byste zapomněli na něčí narozeniny nebo zapomněli na schůzi.

7.1	Spuštění programu KOrganizer . . . . .	92
7.2	Nastavení programu KOrganizer . . . . .	92
7.3	Lišta nástrojů . . . . .	93
7.4	Kalendář . . . . .	93
7.5	Události . . . . .	94
7.6	Úkoly . . . . .	95
7.7	Kategorie . . . . .	95
7.8	Účastníci . . . . .	95
7.9	Tisk . . . . .	95
7.10	Kniha adres . . . . .	96
7.11	Práce s myší . . . . .	96
7.12	Nápověda . . . . .	96

## 7.1 Spuštění programu KOrganizer

Program KOrganizer můžete spustit z hlavního menu KDE nebo příkazem `korganizer`. Po spuštění uvidíte hlavní okno programu, které je rozděleno do několika částí. Skládá se z hlavní nabídky, z panelu nástrojů a několika oken. Nejvýraznější a největší je okno vpravo dole s časovým rozdělením aktuálního dne. Vedle něj najdete okno zobrazující souhrn úloh. Nad úlohami se nachází kalendář.



Obrázek 7.1: Program KOrganizer

## 7.2 Nastavení programu KOrganizer

Než začnete s programem KOrganizer pracovat, je vhodné provést jeho nastavení. Nastavení provedete v nabídce 'Nastavení' → 'Nastavit: KOrganizer'.

V pravé části dialogu najdete seznam jednotlivých oddělení nastavení:

**Osobní** Zde nastavíte své jméno a emailovou adresu. Tyto údaje se budou používat při zasílání a získávání nových událostí. Jestliže si nepřejete používat jako poštovního klienta KMail, proveďte zde příslušné nastavení.

**Čas a datum** V této části nastavte časovou zónu, ve které se nacházíte a začátek a konec své pracovní doby.

**Písma** Jestliže si přejete jednotlivé pohledy odlišit, můžete to udělat například typem písma.

**Barvy** Mnohem rychlejší a na první pohled viditelnější odlišení představují barevná nastavení. Velmi dobře se uplatní především u kategorií. Hned na první pohled tak uvidíte, zda se v následujících hodinách budete věnovat obchodnímu jednání nebo zda vás čeká návštěva lékaře.

**Pohledy** Položka 'Pohledy' v hlavní nabídce není tak docela jednou pro vždy určená. Zde můžete nastavit např. od jaké hodiny se má zobrazovat denní plán.

**Skupinové plánování** Zde nastavíte zasílání plánovače.

**Skupinové plánování** Potřebujete-li posílat odpovědi v době nepřítomnosti, proveďte nastavení zde.

Mimo hlavního nastavení nabízí program KOrganizer i další možnosti. Zvláštní pozornost věnujte nabídce 'Nastavení' → 'Nastavit moduly', kde máte možnost zvolit, které přídatné moduly má program používat. Velmi užitečný je např. modul 'Modul svátků v kalendáři', který importuje z kalendáře národní svátky a zobrazí je v plánovači.

## 7.3 Lišta nástrojů

Nástrojová lišta v KOrganizeru může být různě měněna. Změnit můžete zobrazené ikony nebo jejich velikost, ale také pozici nebo velikost lišty. Nabídku, která vám změny umožní, vyvoláte kliknutím pravým tlačítkem myši na plochu lišty.

## 7.4 Kalendář

KOrganizer obsahuje integrovaný kalendář s možností náhledů událostí. Můžete si v něm nastavit zobrazení libovolného měsíce, týdne či dne. Obsah pravého okna kalendáře nastavíte pomocí nabídky 'Pohled', kde můžete volit z následujících možností:

**Seznam** zobrazí seznam událostí dne

**Den** zobrazí den po hodinách

**Pracovní týden** zobrazí pouze pracovní dny

**Týden** zobrazí celý týden včetně soboty a neděle

**Další 3 dny** zobrazí následující tři dny po aktuálním dnu

**Měsíc** v hlavním okně zobrazí celý měsíc

**Seznam úkolů** zobrazí pouze seznam úkolů

**Žurnál** zobrazí zápisník se záznamy daného dne

K nastavení pohledu můžete využít také příslušné ikony na panelu nástrojů.

## 7.5 Události

Novou událost vložíte pomocí nabídky 'Činnosti' -> 'Nová událost'. V následujícím dialogu můžete zadat mimo data také místo, účastníky a dobu trvání. Pokud se má událost opakovat, můžete zadat také periodu opakování. Nezapomeňte však nejdříve v záložce 'Obecné' opakování povolit.

Mimo standardního postupu pomocí nabídky můžete novou událost vložit také dvojitém kliknutím na den, ve kterém se má událost odehrát. Tento postup vyvolá stejný dialog jako v předešlém případě. Jeho výhoda však spočívá v tom, že můžete pomocí tažení myši označit dobu trvání a nemusíte ji již zadávat ručně.

Účastníky události lze vkládat přímo nebo pomocí adresáře v záložce 'Účastníci'. Ručně účastníka vložíte tak, že kliknete na tlačítko 'Nový'. V seznamu účastníků se objeví nevyplněný účastník. V textových polích pod seznam můžete pak zadat jeho jméno, stav a funkci. Při výběru účastníka z adresáře klikněte na 'Kniha adres' a vyberte účastníka ze seznamu.

## 7.6 Úkoly

Nový úkol vložíte kliknutím pravým tlačítkem v okně souhrnu úkolů. Z kontextové nabídky pak vyberte 'Nový úkol'. V dialogu nastavení můžete nastavit počátek a vypršení úkolu, v procentech vykonanou práci a prioritu. Po potvrzení úkolu stisknutím tlačítka 'OK' se nový úkol objeví v seznamu úkolů. Spolu se jménem úkolu se v seznamu objeví také procento vykonání a nastavená priorita. Pokud se na úkolu spolu s vámi podílí i další pracovníci, použijte k jejich vyplnění záložku 'Účastníci'.

## 7.7 Kategorie

Úkoly a termíny můžete zařadit do různých kategorií. Je možné je zařadit i do více kategorií najednou. Kategorii nastavíte pro vytváření nového termínu nebo úkolu kliknutím na tlačítko 'Kategorie'. Pokud vám nevyhovuje žádná z přednastavených kategorií, není problém vložit novou. Použijte tlačítko 'Upravit kategorie'. V následujícím dialogu můžete kategorie přidávat, měnit a také mazat.

## 7.8 Účastníci

Jména účastníků můžete zadávat z adresáře prostředí KDE. Stačí, když v záložce 'Účastníci' v dialogu 'Nový úkol' nebo 'Nová událost' kliknete na tlačítko 'Kniha adres' a zvolíte jména účastníků. Účastníci mohou mít v úkolech a událostech různé role (účastník, volitelný účastník, pozorovatel nebo vedoucí). Mimo role můžete nastavit také 'Stav'. Jestliže si přejete, aby zvolení účastníci svou roli potvrdili, zatrhněte 'Vyžadovat odpověď'. Roli můžete kdykoliv změnit.

## 7.9 Tisk

Pomocí nabídky 'Soubor' -> 'Tisknout' vyvoláte dialog, ve kterém můžete určit, jaké období a jaký pohled se mají použít k tisku. Čas můžete zadat buď ručně, nebo pomocí kalendáře, který se otevře kliknutím na datum.

Samozeřejmostí je možnost zobrazení náhledu. Pokud jej chcete využít, zvolte 'Soubor' -> 'Náhled před tiskem'. Pro náhledy před tiskem prostředí KDE

používá aplikace KGhostView. Jestliže chcete, aby byl náhled správně zobrazen, ujistěte se, že máte tuto aplikaci správně nakonfigurovanou. Jestliže si nepřejete tuto aplikaci používat, můžete si nastavit jakoukoliv jinou libovolnou aplikaci pomocí nabídky 'Soubor' -> 'Tisknout'. Zde stisknete tlačítko 'Možnosti systému' a vyberte položku 'Náhled'. V dialogu nastavení povolte externí prohlížeč a zadejte příkaz, kterým se bude spouštět.

## 7.10 Kniha adres

Knihu adres nebo-li adresář prostředí KDE spustíte pomocí nabídky 'Soubor' -> 'Kniha adres'. Z adresáře můžete využívat v KOrganizeru již vložené kontakty nebo do něj naopak nové kontakty vkládat pomocí nabídky 'Soubor' -> 'Nový kontakt'.

## 7.11 Práce s myší

Změny v termínech můžete velmi rychle provést metodou "táhni a pusť". Stačí termín pomocí pravého tlačítka uchopit a přesunout na jinou hodinu. Termíny můžete přesouvat i mezi dny a týdny. Změnit můžete také jen začátek nebo konec termínu. Stačí najet na začátek nebo konec myší a popotáhnout na požadovaný čas.

## 7.12 Náповěda

Jestliže si s něčím nebudete vědět rady, prostředí KDE nabízí rozsáhlou nápovědu. Jednou z částí této nápovědy je i kapitola o KOrganizeru. Vyvoláte ji jednoduše volbou nabídky 'Nápověda' -> 'Příručka aplikace KOrganizer' v hlavní nabídce.



# Zpracování kontaktů pomocí adresáře KDE

Díky adresáři prostředí KDE získáte rychlý a komfortní přístup ke svým kontaktům. Adresář prostředí KDE umožňuje jak přístup k lokálnímu adresáři, tak k adresářům LDAP serverů. Kompatibilitu s ostatními aplikacemi ještě zvyšuje možnost exportu a importu kontaktů do formátu vCard.

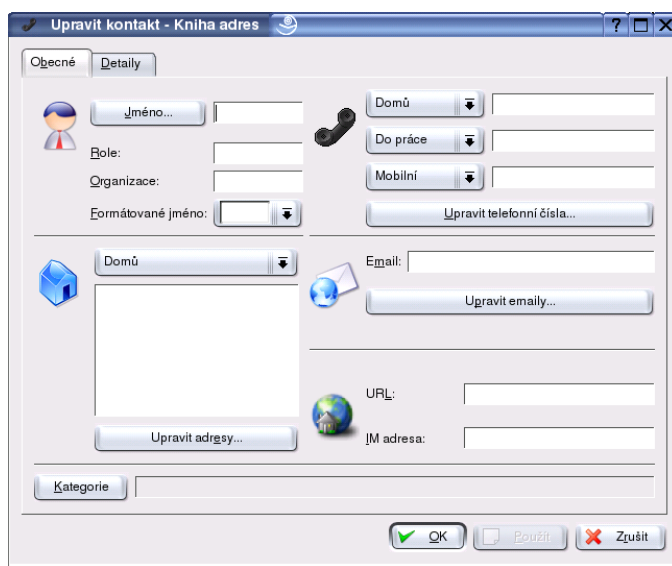
8.1	Okno adresáře KDE . . . . .	98
8.2	Vytvoření nového kontaktu . . . . .	98
8.3	Vytvoření distribučního seznamu . . . . .	99
8.4	Prohledávání dat . . . . .	99
8.5	Další informace . . . . .	100

## 8.1 Okno adresáře KDE

Adresář KDE spustíte pomocí hlavní nabídky, z plánovače KOrganizer nebo z poštovního klienta KMail. Adresář lze spustit i příkazem `kaddressbook`. Okno programu se skládá z hlavní nabídky, nástrojové lišty, vlevo okna s tabulkou kontaktů a vpravo s oknem, kde jsou zobrazeny další informace o vybraném kontaktu.

## 8.2 Vytvoření nového kontaktu

Nový kontakt do adresáře vložíte pomocí 'Soubor' → 'Nový kontakt', popřípadě kliknutím na ikonu prázdného listu na nástrojové liště.



*Obrázek 8.1: Vytvoření nového kontaktu*

V následujícím dialogu v záložce 'Obecné' pak vyplňte údaje o novém kontaktu, jako např. jméno, titul, adresu, telefon a email. Pro usnadnění pozdějšího vyh-

ledávání můžete zadat také kategorii. Na výběr je pět výchozích kategorií (Přítel, Rodina, Zaměstnání, Zákazník, Škola).

V záložce 'Detaily' můžete informace o novém kontaktu dále upřesnit. Mimo zadání data narození máte možnost napsat i krátkou poznámku. Po vyplnění všech údajů nový kontakt uložíte kliknutím na tlačítko 'OK'. Úspěšně uložený kontakt se objeví v seznamu kontaktů v hlavním okně programu.

## 8.3 Vytvoření distribučního seznamu

Distribuční seznamy jsou velmi užitečné v případě, že často zasíláte emaily na mnoho různých adres, které se však nemění, např. oznámení o novém výrobku všem prodejcům. Z adresáře pak nemusíte pracně vybírat jméno po jménu, ale pouze jméno distribučního seznamu, jehož členům si určitý email přejete zaslat. Vytvoříte si tedy distribuční seznam prodejci, do něj vložíte adresy všech prodejců a při příštím zasílání již nemusíte pracně volit jednoho prodejce po druhém.

Distribuční seznam si zobrazíte volbou 'Nastavení' → 'Zobrazovat lištu s vlastnostmi' a zatrhnete 'Distribuční seznamy'. Ještě jednodušeji distribuční seznamy zobrazíte volbou 'Distribuční seznamy' v pop-up nabídce na nástrojové liště vedle ikony 'Obnovit'.

Nový seznam vytvoříte kliknutím na tlačítko 'Nový seznam'. Program vás požádá o jméno nového seznamu. Do nově vytvořeného seznamu přidáte členy jednoduchým přetažením z okna kontaktů. Pokud některý z kontaktů již v seznamu nechcete, označte ho a klikněte na tlačítko 'Odstranit položku'.

## 8.4 Prohledávání dat

Adresář KDE nabízí tři základní způsoby vyhledávání:

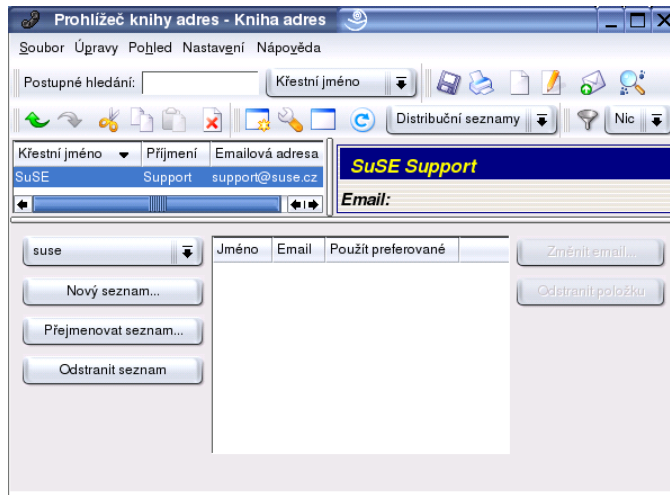
### Seřazení kontaktů v lokálním adresáři

Data můžete abecedně seřadit podle jména, příjmení nebo emailu. Stačí kliknout na příslušný nadpis v okně seznamu kontaktů a seznam se setřídí vzestupně a po dalším kliknutí sestupně.

### Vyhledávání podle počátečních písmen a čísel (lišta s písmeny)

Tuto funkci aktivujete pomocí 'Nastavení' -> 'Zobrazovat lištu s písmeny'.

Lišta s písmeny se zobrazí na pravé straně. Po kliknutí na písmeno se označí první kontakt, který na toto písmeno začíná.



*Obrázek 8.2: Vytvoření distribuovaného seznamu*

**Vyhledávání v adresáři LDAP** Abyste mohli tuto funkci používat, musíte mít nejdříve přístup k adresáři na LDAP serveru. Ten nastavíte v nabídce 'Nastavení' → 'Nastavit: Kniha adres' a výběrem nabídky 'LDAP'. Kliknutím na tlačítko 'Přidat hostitele', vyvoláte dialog vložení nového serveru. Zadejte jméno LDAP serveru, port a Base DN (Distinguished Name).

Dialog vyhledávání v LDAP adresáři spustíte kliknutím na ikonu lupy na nástrojové liště.

## 8.5 Další informace

Pokud se při práci s aplikací KAddressBook setkáte s jakýmkoliv problémem, můžete využít nápovědu, kterou vyvoláte kliknutím na nabídku 'Nápověda' v hlavní nabídce.

# Evolution

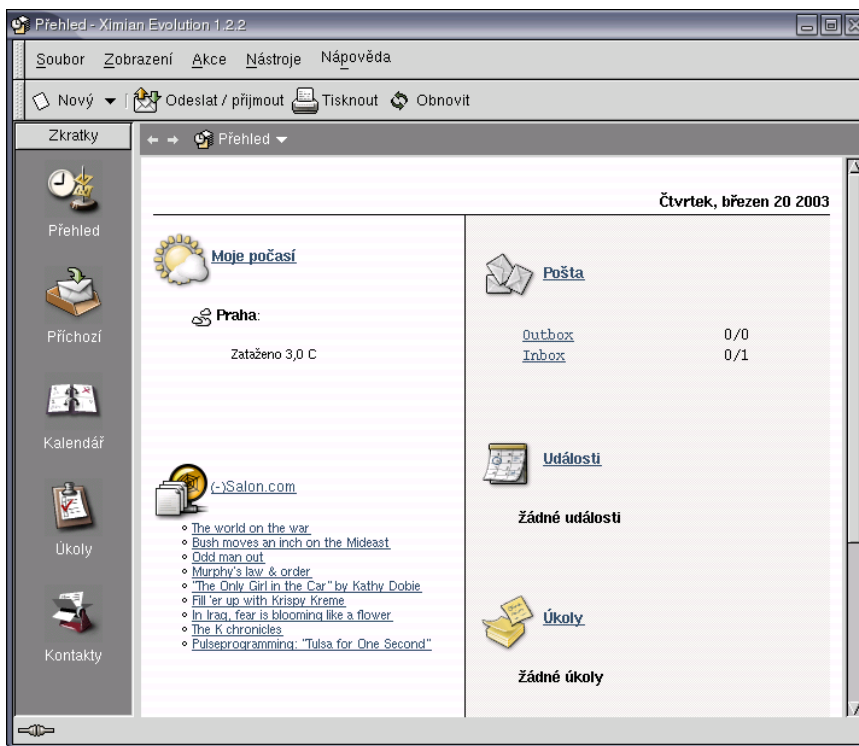
Evolution je groupwarové řešení od Ximianu. Poskytuje obecné poštovní funkce spolu s nástroji pro správu vašeho pracovního dne. Můžete s pomocí tohoto produktu kontrolovat své schůzky, zaškrtnout si důležitá data v kalendáři a tříbit svůj seznam kontaktů.

9.1	Spuštění programu . . . . .	102
9.2	Konfigurace programu Evolution . . . . .	103
9.3	Importování pošty z jiných prohlížečů . . . . .	107
9.4	Pracovní prostředí . . . . .	107
9.5	Mail . . . . .	109
9.6	Kalendář . . . . .	112
9.7	Kontakty . . . . .	113
9.8	Přístup k adresářům . . . . .	114
9.9	Další informace . . . . .	115

## 9.1 Spuštění programu

Evolution není standardní součástí operačního systému SuSE. Pro instalaci proto použijte YaST a ve výběru balíku hledejte *evolution*. Po výběru základního balíku pak budou všechny ostatní nainstalovány automaticky.

Program Evolution je nativně určen pro pracovní plochu GNOME. Pokud ale máte k dispozici potřebné knihovny, pak spustíte Evolution kdekoliv. Při spouštění z GNOME zvolte 'Programy' → 'Aplikace' → 'Evolution'. V menu SuSE ho naleznete v záložce 'Internet' → 'Nástroje'. Při spouštění z konzole napište `evolution &`.



Obrázek 9.1: Úvodní obrazovka

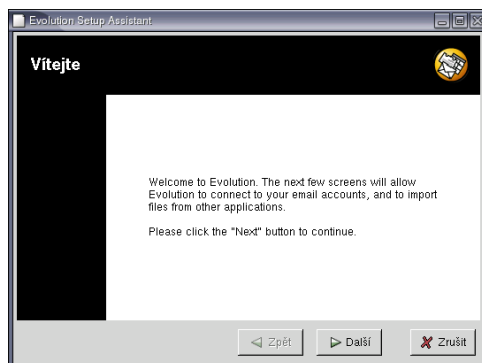
## 9.2 Konfigurace programu Evolution

Při prvním startu programu Evolution se zobrazí konfigurační nástroj, který vás bude provázet první konfigurací programu. Zde vyplňte odpovídající položky, jako je vaše jméno a e-mailová adresa. Samozřejmě máte vždy možnost se ke konfiguraci vrátit později.

Je hlavně třeba nastavit způsob přístupu k poště ('POP' a 'IMAP'). Potřebné informace získáte na stránkách poskytovatele připojení nebo od správce systému. Po nastavení příjmu pošty nakonfigurujete i odesílání. Pokud přistupujete k vzdálenému serveru, pak zvolte 'SMTP'.

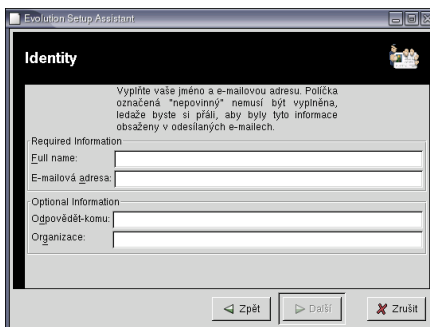
Konfigurace probíhá v několika krocích:

**Uvítání** Tento dialog Vás uvítá do aplikace. Můžete jej bez obav přejít stisknutím tlačítka 'Další'.



*Obrázek 9.2: Úvodní dialog konfigurace*

**Nastavení identity** Zde nastavíte základní údaje o své identitě.

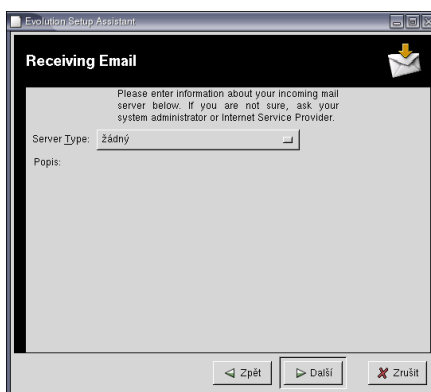


The screenshot shows a window titled "Evolution Setup Assistant" with a tab labeled "Identity". Inside the window, there is a text box with the following text: "Vypíšte vaše meno a e-mailovú adresu. Políčka označená 'nepovinný' nemusí byť vyplnená, ledaže byste si přáli, aby byly tyto informace obsaženy v odesílaných e-mailech." Below this text, there are two sections: "Required Information" and "Optional Information". Under "Required Information", there are two text boxes: "Full name:" and "E-mailová adresa:". Under "Optional Information", there are two text boxes: "Odpovídat komu:" and "Organizace:". At the bottom of the window, there are three buttons: "Zpět" (Previous), "Další" (Next), and "Zrušit" (Cancel).

*Obrázek 9.3: Identita*

**Receiving Email 1** Zde zvolíte typ příjmu emailů.

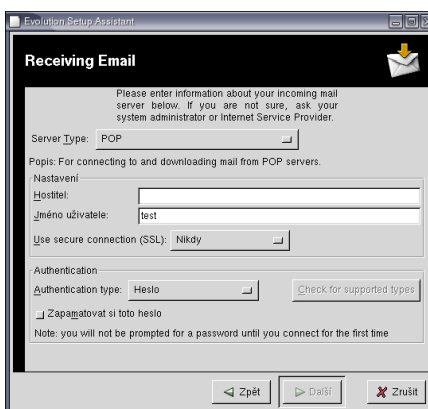




*Obrázek 9.4: Nastavení příjmu emailů*

**Receiving Email 2** Upřesnění nastavení. Jeho vzhled bude závislý na volbě v předešlém dialogu.

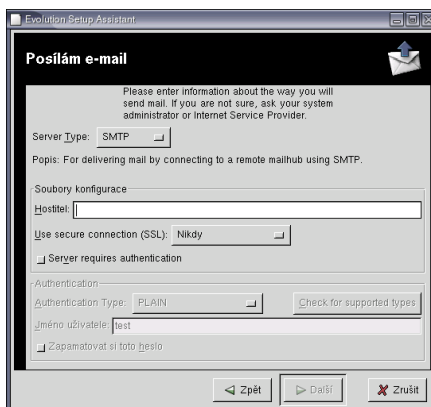
**Posílám Email** Nastavení odesílání emailů.



*Obrázek 9.5: Nastavení příjmu emailů*

**Account Managment** Zde můžete nastavit své konto.

**Časové pásmo** Volba časového pásma.



**Obrázek 9.6:** Nastavení odesílání emailů

**Dokončení** Konfiguraci ukončíte kliknutím na tlačítko 'Dokončit'.

Název vaší schránky je přednastaven na vaše uživatelské jméno, ale máte možnost zde uvést jiný název. V dalším okně pak zvolíte časovou zónu, která je třeba pro kalendářové funkce. Celou proceduru pak ukončíte tlačítkem 'Ukončit'.

## 9.3 Importování pošty z jiných prohlížečů

Evolution dokáže importovat poštu z jiných poštovních programů, jako je např. Netscape nebo KMail. Import můžete provést z menu 'Soubor' → 'Importovat'. Pro KMail nebo muft použijte 'Importovat jednotlivé soubory', pro Netscape pak 'Importovat data a nastavení starších programů'. Bližší informace naleznete v nápovědě.

## 9.4 Pracovní prostředí

Pracovní prostředí vypadá jako na obrázku níže. Pokud budete požadovat podrobnější informace o ikoně, pak ji vyberte pravým tlačítkem a otevřete kontextovou nápovědu.



*Obrázek 9.7: Správa účtů*

Pracovní prostředí můžete kdykoliv změnit pomocí nabídky ‘Nástroje’ → ‘Settings’.

Na levé straně okna programu se nachází ‘Zkratky’:

**Přehled** V přehledu se rychle dovíte všechny potřebné informace ke své práci. Od novinek na svých oblíbených serverech, před termíny schůzek až po aktuální předpověď počasí.

**Příchozí** V této části najdete nově příchozí poštu. Můžete ji uspořádat podle data příchodu, předmětu nebo příchozí adresy.

**Kalendář** Kalendář Vám poskytne rychlou pomůcku pro plánování. V menu můžete snadno měnit dny i měsíce.

**Úkoly** Nástroj na plánování a uspořádání úkolů.

**Kontakty** Zde najdete svůj adresář. Otevřete ho buď kliknutím na ikonu nebo pomocí kontextového menu.



Obrázek 9.8: Nastavení časového pásma

## 9.5 Mail

Odesílání a příjem emailů nakonfigurujete v programu Evolution pomocí nabídky 'Nástroje' → 'Settings'.

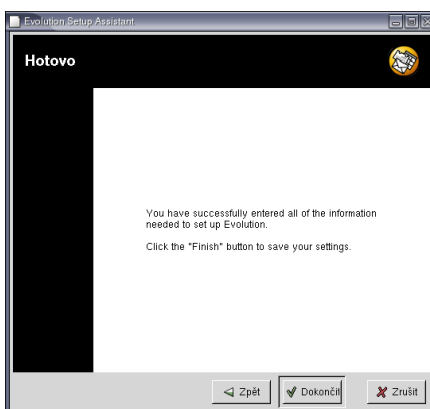
### 9.5.1 Konfigurace

Základní konfiguraci provedete pomocí nabídky 'E-mailové účty'. Zde můžete pomocí tlačítka 'Přidat' přidávat nové účty, tlačítkem 'Úpravy' je upravovat nebo je tlačítkem 'Smazat' mazat.

Jestliže si některý účet nepřejete používat, ale jeho konfiguraci nechcete smazat, můžete ho deaktivovat tlačítkem 'Zakázat'.

### 9.5.2 Upozorňování a další nastavení

V nabídce 'Nastavení pošty' je možné nastavovat další vlastnosti chování. V poli 'Upozornění na novou poštu' v záložce 'Obecné' nastavíte jakým způsobem bude Evolution upozorňovat na příchod nových zpráv. Pokud často dostáváte emaily v HTML formátu, bude se vám hodit možnost ovlivnit jejich zobrazování v záložce 'HTML dopis'.



*Obrázek 9.9: Dokončení konfigurace*

Barevné rozlišení emailů podle typů nastavíte v záložce 'Barvy'.

### 9.5.3 Odesílání emailů

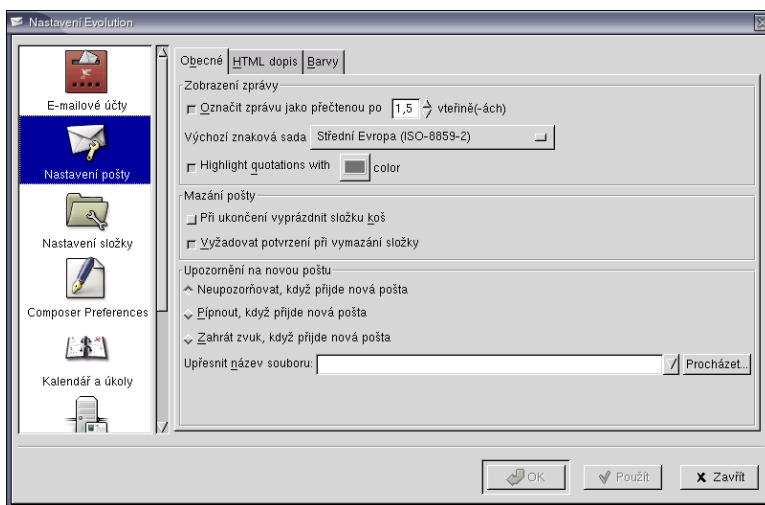
Novou prázdnou zprávu vytvoříte kliknutím na ikonu 'Nový' na hlavní nástrojové liště programu Evolution. Zobrazí se nová prázdná zpráva. Do pole 'Komu:' napište emailovou adresu příjemce. Kliknutím na pole 'Komu:' vyvoláte adresář. Do pole 'Předmět' napište krátký souhrn, čeho se email bude týkat.

Evolution může vytvářet emaily v čistém textu nebo HTML formátu. Formát odesílaného emailu můžete nastavit v 'Nástroje' → 'Settings' → 'Composer Preferences' v záložce 'Obecné'. Pokud chcete posílat emaily ve formátu HTML, zaškrtněte 'Psát zprávy v HTML formátu'.

Email odešlete kliknutím na ikonu 'Poslat'. Jestliže jste zprávu rozepsali, ale nechcete ji odeslat, můžete ji pomocí nabídky 'Soubor' → 'Uložit' nebo 'Uložit koncept' uložit a vrátit se k jejímu dopsání později.

### 9.5.4 Složky

Složky jsou velmi praktickým nástrojem pro uspořádání jednotlivých zpráv podle tématu. Zobrazíte je volbou nabídky 'Zobrazení' → 'Lišta složek'. Pokud



**Obrázek 9.10:** Nastavení prostředí

používáte IMAP účet, zobrazí se také složky tohoto účtu. Složky POP účtu se uloží a pak zobrazí v 'Místních složkách'. Mimo emailových složek uvidíte také složku kalendáře a kontaktů.

Nastavení složek provedete pomocí nabídky 'Nástroje' → 'Settings' → 'Nastavení složky'.

Vytváření nových je velmi jednoduché. Klikněte pravým tlačítkem myši na liště se složkami a z kontextového menu vyberte 'Vytvořit novou složku'. Složky můžete vkládat pro rychlejší přístup do lišty zkratk. Stačí, když v kontextovém menu vyberete nabídku 'Přidat do zkratkové lišty'.

K složkám můžete přistupovat i mimo lištu složek z nabídky 'Soubor' → 'Složka'.

### 9.5.5 Filtry

Evolution poskytuje celou řadu možností, jak filtrovat emaily. Pomocí filtrů můžete emaily automaticky přesouvat do jednotlivých složek nebo rovnou mazat. Evolution nabízí dva různé postupy jak vytvořit filtr: filtr definovaný pravidly nebo filtr vytvořený ze zprávy.

**Filtr definovaný pravidly** Zvolte 'Nástroje' → 'Filtry...'. Dialog, který se objeví, umožňuje vytváření, mazání a úpravu již vytvořených filtrů. Nový filtr vytvoříte kliknutím na tlačítko 'Přidat'.

Do pole 'Název pravidla' zadejte jméno filtru. Pak zvolte pravidla filtru. Nastavení filtru ukončíte stisknutím klávesy 'OK'.

**Filtr ze zprávy** Zvolte 'Nástroje' → 'Vytvořit filtr ze zprávy...'. Můžete si vybrat z filtrů podle předmětu, odesílatele, příjemců a podle poštovní konference.

Po zvolení typu filtru se objeví dialog pravidel filtru, kde můžete nový filtr podle potřeb doopravit. Filtr uložíte kliknutím na tlačítko 'OK'.

## 9.5.6 Virtuální složky

Evolution umožňuje vytvářet virtuální složky. Virtuální složky jsou složky vytvářené podle určených kritérií např. filtru. Obsah složek se však nepřesouvá do virtuálních složek, ale zůstává v původních složkách.

Virtuální složku vytvoříte volbou 'Nástroje' → 'Editor virtuální složky...'. Vyvoláte tak dialog podobný zadání pravidel filtru. Nastavte zde novou virtuální složku a potvrďte tlačítkem 'OK'. Stejně jako u filtrů můžete virtuální složky vytvářet přímo z emailů. Virtuální složku z emailu vytvoříte pomocí nabídky 'Nástroje' → 'Ze zprávy vytvořit virtuální složku...'.

### Upozornění

Pokud smažete email z virtuální složky, bude smazán také ze své stálé složky.

### Upozornění

## 9.6 Kalendář

### 9.6.1 Vkládání událostí

Nový termín nastavíte kliknutím na ikonu 'Nový'. V dialogu události v záložce 'Událost' nastavte časové údaje a potřebné údaje. Nezapomeňte nastavit také kategorii, velmi si tím usnadníte pozdější hledání v událostech. V záložce 'Připomínka' lze nastavit upozornění na začátek události. V případě, že se bude událost opakovat, lze opakování nastavit v záložce 'Opakování'. Po zadání všech potřebných nastavení událost uložíte výběrem 'Soubor' → 'Uložit a zavřít'.



## 9.6.2 Schůzky

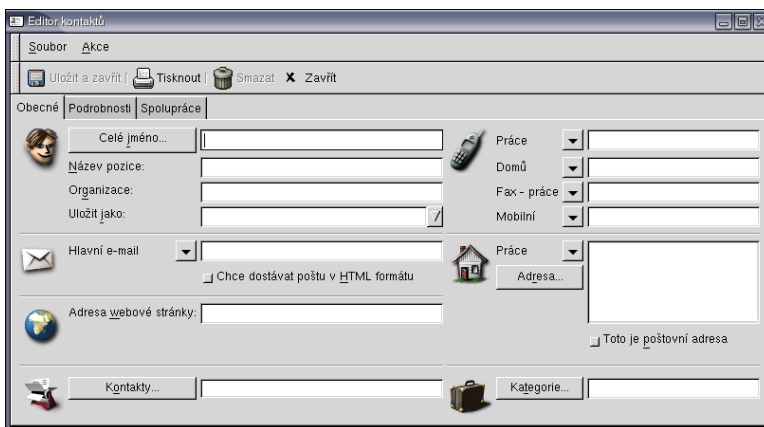
Schůzku si můžete dohodnout pomocí nabídky 'Schůzky' v dialogu nastavení události. Po nastavení události a jejím uložení a uzavření se automaticky odešle email všem účastníkům.

## 9.7 Kontakty

### 9.7.1 Vložení kontaktu

V programu Evolution je možné mimo informací o jménu a adrese samozřejmě ukládat i další kontaktní informace. K těmto informacím se můžete kdykoliv při psaní emailu dostat kliknutím na tlačítko 'Komu:'. Zde vyberte ze seznamu adresu a vložíte ji do požadovaného pole. Výběr ukončíte kliknutím na tlačítko 'OK'.

Nový kontakt vytvoříte kliknutím na ikonu 'Nový' v 'Kontaktech'. V dialogu nového kontaktu napíšete potřebné údaje a uložíte je výběrem ikony 'Uložit a zavřít'.



Obrázek 9.11: Dialog vložení kontaktu

## 9.7.2 Seznam kontaktů

Jestliže pravidelně posíláte některé typy emailů na několik adres a tyto adresy jsou vždy stejné, můžete odesílat email na všechny tyto adresy najednou pomocí tzv. seznamu kontaktů. Zvolte v 'Kontaktech' nabídku 'Nový', vyplňte jméno kontaktu a stiskněte tlačítko 'Kontakty...' v dolní části. Vyberte z adresáře všechny adresy, na které se bude email zasílat a kontakt uložte.

Po nastavení seznamu kontaktů stačí uvést do pole 'Komu:' pouze vybrat jméno tohoto kontaktu a email se zašle na všechny v něm udané adresy.

### Poznámka

Pokud kliknete pravým tlačítkem na kontakty, zobrazí se kontextové menu, které obsahuje položku 'Seznam kontaktů'.

Poznámka

## 9.7.3 Zpracování kontaktů

Jednou uložené kontakty můžete pomocí jejich kontextového menu dále upravovat, kopírovat do jiných složek, tisknout nebo přeposílat.

Kontextové menu také obsahuje nabídku 'Smazat'. Jestliže tuto nabídku zvolíte, kontakt se vymaže z adresáře.

## 9.8 Přístup k adresářům

Evolution může díky podpoře LDAP protokolu přistupovat k různým typům adresářů, např. k adresářům SuSE Linux OpenExchange serveru nebo Microsoft Exchange serveru. Evolution umožňuje jak zápis do těchto adresářů, tak jejich úpravu.

### 9.8.1 Konfigurace LDAP přístupu

Vyberte 'Nástroje' → 'Settings' → 'Directory Preferences'. Zde stisknete tlačítko 'Přidat', který spustí průvodce připojením LDAP.

Pomocí tlačítek 'Úpravy' můžete změnit již jednou nastavený adresář a prostřednictvím tlačítka 'Smazat' lze již nakonfigurované adresáře odstranit.

## 9.9 Další informace

Evolution má obsáhlé a podrobné stránky s nápovědou, kde naleznete podrobnosti o konfiguraci jednotlivých programů a služeb. Další užitečné informace naleznete pak na domovských stránkách <http://www.ximian.com>.



# **Část III**

## **Internet**



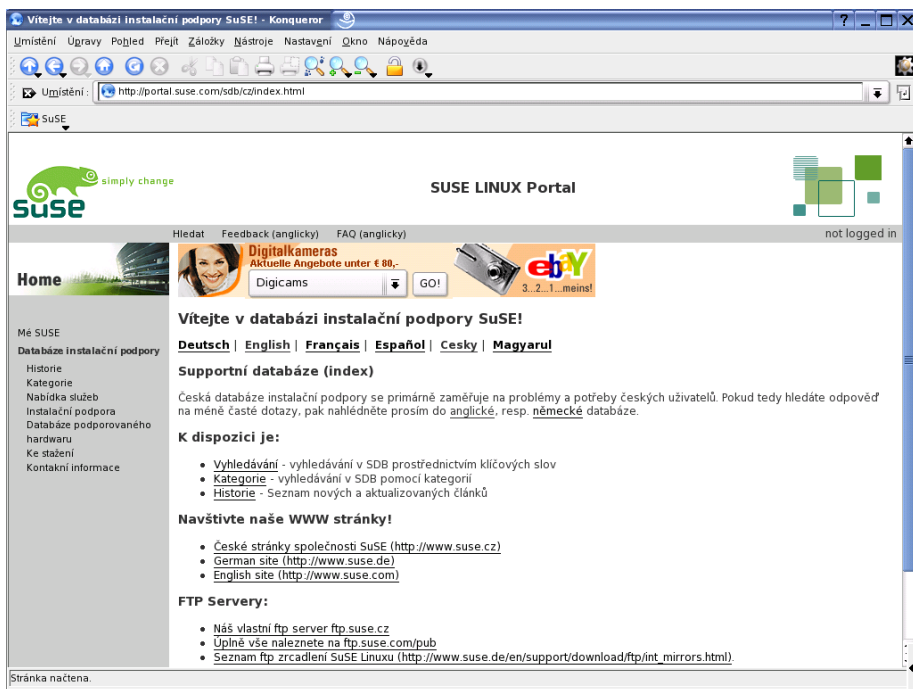
# Konqueror

Jedním z nejdůležitějších nástrojů v KDE je Konqueror, který slučuje funkce správce souborů a prohlížeče webu. A ten se vám v této kapitole pokusíme představit.

10.1	Spuštění Konqueroru . . . . .	120
10.2	Krátký popis základního okna . . . . .	121
10.3	Základy práce s Konquerorem . . . . .	122
10.4	Konqueror jako správce souborů . . . . .	125
10.5	Konqueror jako webový prohlížeč . . . . .	129
10.6	Konqueror jako prohlížeč souborů . . . . .	132
10.7	Další zdroje informací . . . . .	133

## 10.1 Spuštění Konqueroru

Konqueror je možné spustit mnoha způsoby. Pokud právě pracujete v KDE, vidíte také lištu s ikonami, z nichž jedna představuje složku s domečkem. Stiskem levého tlačítka myši na této ikoně pak spustíte Konqueror. Nebo ho můžete spustit tak, že stisknete klávesovou kombinaci (Alt) + (F2) a do políčka vepíšete příkaz konqueror.



Obrázek 10.1: Konqueror



## 10.2 Krátký popis základního okna

Základní okno programu Konqueror se dělí na několik částí. Úplně nahoře vidíte lištu okna, která je pro všechny programy v KDE stejná a zobrazuje cestu k aktuálnímu adresáři, dokumentu nebo WWW stránce.

Pod ní se pak nachází hlavní nabídka, která se mění podle toho, zda používáte Konqueror jako WWW prohlížeč nebo správce souborů. Pod ní umístěná nástrojová lišta zobrazuje ikony často používaných operací. Pokud necháte tlačítko myši pár vteřin nad některou z ikon, zobrazí se krátká nápověda pro danou ikonu. Při stisku pravého tlačítka na ploše se zobrazí rozbalovací menu, kde můžete zvolit nejběžnější operace.

Pod nástrojovou lištou se nachází lišta s umístěním, kde můžete přímo dopsat *URL*, což je obecná adresa pro nejrůznější objekty. Tato adresa může být jak internetová (např. `www.suse.cz`) tak i cesta k adresáři na vašem lokálním disku (např. `/home/novak`).

URL se skládá z přenosového protokolu a samotné adresy. Použitelné protokoly jsou:

*Tabulka 10.1: Protokoly*

http	Pro webové stránky.
file	Pro lokální adresáře a soubory.
fish	Pro ssh protokol.
ftp	Pro soubory na FTP serveru.
smb	Pro přístup na Samba počítače.
man	Pro manuálové stránky.
info	Pro info stránky.
tar	Pro soubory zabalené ve formátu tar.

A existují ještě další. Platné URL je tedy např. `http://www.suse.cz`, `fish://tux@linux` nebo `file://localhost/opt/kde2`, resp. zkráceně `file:/opt/kde2`.

Uved'te nějaké URL a stiskněte (Return). Symbol křížku vlevo od políčka pro URL vyčistí celý řádek. Pokud budete chtít použít dříve zadané URL, stiskněte šipku

dolů, která je na konci políčka pro URL (vpravo). Tím otevřete seznam naposledy navštívených URL, anebo si z postranní lišty nalevo vyberte položku 'Historie'.

Pod URL lištou se nachází hlavní okno, kde se zobrazuje obsah adresáře, WWW stránky nebo dokumentu. Můžete toto hlavní okno rozdělit na více částí a zároveň si prohlížet např. WWW stránku a dokument.

Stavový řádek, který se nachází úplně dole, vám poskytuje obecné informace. Pokud najedete myší např. na hypertextový odkaz, zobrazí se vám na stavovém řádku URL odkazu, při hledání na lokálním disku se pak zobrazují informace o souborech a adresářích (např. jejich název, velikost a typ). Pokud jste hlavní okno rozdělili, budete mít k dispozici pro každou z částí vlastní stavový řádek, v jehož levé části je malá LED lampa, která signalizuje, které z oken je právě aktivní.

## 10.3 Základy práce s Konquerorem

### 10.3.1 Náповěda

Existuje více možností, jak vyvolat nápovědu. Nejjednodušší je otevřít na liště s hlavní nabídkou menu 'Nápověda' a v ní potom položku 'Obsah'. Spustí se KDE nápověda, jejíž součástí je také rozsáhlá dokumentace pro Konqueror, včetně křížových odkazů.

Někdy je tato dokumentace příliš podrobná a vy potřebujete informace např. pouze o jedné ikoně. Tu získáte tak, že najedete myší na ikonu a tam ji necháte pár vteřin stát. Poté se zobrazí nápověda. Pokud hledáte podrobnější informace, pak stisknete (Shift) + (F1) (případně zvolte 'Nápověda' a 'Co je toto?') a kliknete na ikonu. Nyní by se mělo zobrazit malé okno, které bude obsahovat detailnější informace. Stiskem levého tlačítka myši okno opět uzavřete.

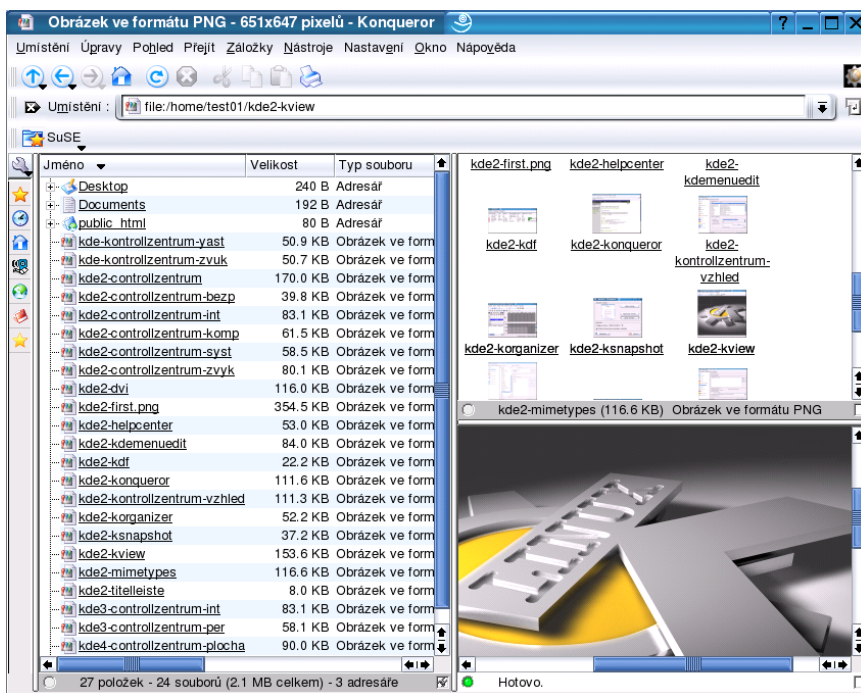
### 10.3.2 Různé módy zobrazení

V menu 'Pohled' můžete zvolit 'Režim zobrazení', kde máte na výběr z mnoha možností (pohled s ikonami, vícesloupcový pohled, stromový pohled,...).

## Poznámka

Nezapomeňte, že Konqueror mění obsahy nabídek v závislosti na tom, co právě prohlížíte. Pokud tedy máte např. zobrazenou WWW stránku, nemůžete změnit mód zobrazení, protože ten má smysl měnit pouze při prohlížení lokálního disku.

## Poznámka



**Obrázek 10.2:** Stromový pohled; střed: náhledy; vpravo: prohlížeč obrázků

Nyní se ještě podrobněji zmíníme o detailním a stromovém pohledu, protože oba vypadají, na první pohled, stejně. Rozdíl je v tom, že při použití stromového pohledu je možné prohledávat stromovou strukturu podrobněji, tj. můžete zároveň prohledávat více adresářů. Stromový pohled rozpoznáte tak, že před názvem adresáře je značka \$+\$ nebo \$-\$.

Tuto možnost 'Detailní pohled' nenabízí, ten slouží k rychlému přechodu do jiného adresáře.

### 10.3.3 Dělení oken

Možná jste se již setkali s problémem, kdy si chcete prohlédnout určitý adresář, ale také chcete vidět současnou stránku. Jako řešení poskytuje Konqueror možnost více pohledů.

Konqueror dokáže okno rozdělit svisle nebo vodorovně. Pro jeho rozdělení je třeba zvolit nabídku 'Okno' a v něm položku 'Rozdělit pohled vertikálně' nebo 'Rozdělit pohled horizontálně'. Pokud zvolíte 'Zobrazit: Emulátor terminálu', pak se součástí Konqueroru stane také konzole, kde máte možnost přímo psát a vykonávat jednotlivé příkazy. Tím máte možnost využít přednosti obou způsobů práce s počítačem, grafického i textového, v jednom okně. Stejným způsobem lze zapnout i postranní lištu, a to pomocí položky 'Zobrazit: Navigační panel'. Takto rozdělené pohledy lze samozřejmě i odstranit ('Okno' → 'Odstranit aktivní pohled').

Pokud si pohled upravíte podle svých potřeb a vkusu, můžete si v menu 'Okno' zvolit položku 'Nastavit profily pohledu' a uložit svůj profil. Dejte svému profilu název tak, abyste ho mohli v budoucnosti případně opět použít. Pokud použijte např. 'Uložit profil pohledu 'Správa souborů'', pak tento profil přemažete svým profilem.

V menu 'Okno' také můžete zvolit 'Celoobrazkový mód', což je výhodné zvláště u menších monitorů.

### 10.3.4 Používání záložek -- Tabbed Browsing

Tuto praktickou funkci Konqueror okoukal od prohlížeče Mozilla. Záložky umožňují otevřít několik stránek v jednom okně. Mezi záložkami se pak dá pohodlně přepínat kliknutím myši na příslušný titulek záložky s požadovanou stránkou.

Novou záložku si otevřete pomocí nabídky 'Okno' → 'Nová záložka' nebo z kontextového menu stránky výběrem položky 'Otevřít v nové záložce'. Záložky mají vlastní kontextové menu, které otevřete kliknutím pravým tlačítkem myši na titulek záložky. Kontextové menu nabízí následující funkce:

**Nová záložka** otevření nové prázdné záložky

**Duplikovat záložku** otevření nové záložky se stejným obsahem

**Vytrhnout záložku** otevření obsahu záložky v samostatném okně

**Zavřít záložku** zavření záložky

**Zavřít ostatní záložky** zavření všech záložek mimo aktuální

Libovolnou záložku můžete zavřít nebo vytrhnout také pomocí nabídky 'Okno'.

## 10.4 Konqueror jako správce souborů

### 10.4.1 Pohyb v Konqueroru

Se správcem souborů Konqueror se budete v adresářích lehce pohybovat. Uved'te do URL políčka adresu svého domovského adresáře nebo stiskněte ikonu domečku na 'Nástrojové liště'. Jednoduchým stiskem tlačítka myši pak můžete přecházet mezi jednotlivými adresáři nebo otevírat různé druhy souborů. K tomu všemu vám stačí jednoduchý stisk tlačítka myši. A není třeba k tomu používat dvojkliky.

Konqueror vám ale také umožňuje používat pro pohyb kurzorové klávesy. Aktivní soubor nebo adresář je pak zvýrazněn modře (nebo jinou barvou). Stiskem klávesy `\}` Return soubor otevřete nebo přejdete do jiného adresáře. Pokud budete chtít zvolit více souborů, podržte při výběru klávesu `(Alt)`.

Pokud se budete chtít vrátit do původního adresáře, můžete použít šipku vlevo na nástrojové liště. Tyto klávesové zkratky (jako u všech dobře vychovaných aplikací v KDE) si lze samozřejmě přizpůsobit -- hledejte v 'Nastavení' → 'Nastavení klávesových zkratk'.

### 10.4.2 Navigační panel

Pro práci se soubory můžete v Konqueroru používat navigační panel. Vyvoláte ho zaškrtnutím položky 'Zobrazit: Navigační panel' v nabídce 'Okno' nebo stisknutím klávesy `(F9)`.

Navigační panel se zobrazí na levé straně hlavního okna a standardně je nastaven na zobrazení stromové struktury kořenového adresáře. V části navigačního panelu se zobrazují pouze adresáře. Soubory uložené ve vybraném adresáři se zobrazí v hlavním okně.

## Poznámka

Navigační panel může sloužit i k procházení záložek, historie prohlížeče Konqueror a procházení sítě. Funkci můžete změnit kliknutím na ikony záložek, které se nachází podle nastavení na pravé nebo levé straně navigačního panelu.

## Poznámka

### 10.4.3 Odstraňování souborů a adresářů

V KDE můžete soubory nebo adresář odstranit třemi různými způsoby. Ano, čtete správně, třemi různými způsoby!

Označené soubory můžete v menu 'Úpravy' buď 'Smazat', 'Přesunout do koše', anebo 'Skartovat'. Nejméně destruktivní možností je 'Přesunout do koše', odkud můžete soubory nebo adresáře opět vrátit na původní místo. Obsah koše můžete vysypat tak, že na pracovní ploše stisknete pravým tlačítkem myši na ikonu koše a zvolíte 'Vyprázdnit koš'. Další z možností pak je soubor 'Smazat'. Tj. zápisy v souborovém systému budou označeny jako volné. Takto odstraněné soubory je možné, ale ne vždy, obnovit pouze pomocí speciálních nástrojů. Poslední možností je pak soubor skartovat tak, že místo na disku je přepsáno náhodnými čísly několikrát po sobě.

## Poznámka

Při používání skartace máte takřka úplnou jistotu, že vaše důvěrná data nepadnou do nesprávných rukou. Na druhou stranu neexistuje žádný způsob, jak tyto data případně obnovit. Tento způsob mazání souborů je také časově náročný.

## Poznámka

### 10.4.4 Vícenásobný výběr souborů

Pokud chcete vybrat více souborů, pak nejjednodušší je označit skupinu tak, že stisknete levé tlačítko myši, držíte a označíte tvořícím se obdélníkem potřebné soubory. U vybraných souborů se probarví název a ikona modře (nebo jinou barvou). Nyní můžete tlačítko myši pustit a provést požadovanou akci (kopírovat, přesouvat, mazat, ...).

Pokud potřebujete označit soubory, které mají např. stejnou příponu, pak vstupte do menu 'Úpravy' a zde vyberte 'Vybrat...'. Následně se zobrazí dialogové okno, kde můžete zadat kritérium pro výběr (\* .png) označí např. všechny PNG soubory). Pokud k tomuto výběru budete chtít ještě přidat další soubory podle jiného kritéria, pak jednotlivé kroky zopakujte s tímto kritériem.

### 10.4.5 Hledání souborů

Pokud hledáte soubory, stačí v menu 'Nástroje' zvolit 'Najít soubor...' a zobrazí se dialogové okno.

Zde uveďte název souboru a cestu, kde se má začít hledat. Následně zvolte 'Najít'. Uvedený adresář (včetně podadresářů) bude prohledán a budou zobrazeny výsledky hledání. Kromě záložky 'Název/umístění' máte k dispozici také 'Rozsah dat', kde můžete hledat podle stáří dokumentu a pro podrobné vyhledávání pak také záložku 'Upřesnit', kde máte možnost určit typ a obsah hledaného souboru.

### 10.4.6 Přejmenování souborů

Pokud si přejete soubor přejmenovat, pak stačí na něj pouze najet myší, stisknout pravé tlačítko myši a z rozbaleného menu zvolit položku 'Vlastnosti...'. Následně se zobrazí okno s ikonou souboru, kde můžete v políčku změnit název souboru. Kromě názvu můžete také upravit přístupová práva, vzhled ikony, .... Stiskem 'OK' provedené změny potvrdíte. Jiným způsobem je přejmenování přímo na místě, a to pomocí klávesy (F2).

### 10.4.7 Používání filtrů

Některé adresáře obsahují tolik souborů, že není možné se v nich rychle orientovat, V takovém případě je vhodné použít k vyhledávání filtr, kterým můžete velmi rychle soubor požadovaných vlastností vyhledat.

Filtr spustíte z nabídky 'Nástroje' → 'Filtr zobrazení'. Zde vyberete, jaký typ souborů se má zobrazit. Po zaškrtnutí požadovaného typu souboru se v hlavním okně zobrazí pouze soubory zvoleného typu.





v obrázcích velmi ulehčit vytvořením HTML souboru, který bude obsahovat malé náhledy obrázků v zadaném adresáři. Stačí Zvolit 'Nástroje' → 'Vytvořit obrázkovou galerii' a spustíte dialog, ve kterém můžete určit, z jakého adresáře se má tento soubor vytvořit a jaké má obsahovat informace. Po potvrzení dialogu se vytvoří soubor images.html, který se uloží do aktuálního adresáře.

### 10.4.10 Rozbalovací menu a pravé tlačítko myši

Pokud si v otevřeném okně Konqueroru necháte zobrazit adresář a najedete myší na některý z podadresářů nebo souborů, můžete stiskem pravého tlačítka myši otevřít rozbalovací menu. Toto menu bude různé podle toho, jaký objekt jste zvolili, ale společně by měly být následující položky:

- 'Přidat k záložkám'** Pokud některý soubor nebo adresář používáte častěji, pak ho zařadíte mezi záložky. Tato položka tak učiní za vás.
- 'Otevřít pomocí ...'** Otevře další menu, kde můžete zvolit program (pokud se jedná o soubor), pomocí kterého budete otevírat tento typ souborů (s touto příponou). Samozřejmě můžete název programu vepsat i ručně.
- 'Náhled v'** Pokud jste v položce 'Otevřít pomocí...' zvolili více programů, pak se vám zobrazí menu, kde si budete moci zvolit program, který budete chtít pro náhled použít.

## 10.5 Konqueror jako webový prohlížeč

Konqueror je možné, kromě mnoha dalšího, použít pro prohlížení webových stránek.

### 10.5.1 Zobrazení webových stránek

Vepište WWW adresu do lišty s umístěním, např. `www.suse.cz`. Nyní se pokusí Konqueror zobrazit uvedenou adresu. Při uvádění adresy není třeba psát typ protokolu (`http://`), to již program rozpozná sám. Tato funkce se však vztahuje pouze na WWW adresy. Pokud budete chtít navázat spojení s FTP serverem, je třeba vložit před začátek adresy `ftp://` tak, abyste Konqueroru sdělili, jaký má použít protokol.

## 10.5.2 Ukládání webových stránek a obrázků

I zde máte možnost, jako u jiných prohlížečů, si uložit obsah určité stránky nebo zde uvedené obrázky. Stačí zvolit menu 'Umístění', v něm položku 'Uložit jako ...' a nakonec přiřadit HTML souboru jeho název. Podobně lze uložit i libovolný obrázek z HTML stránky: kliknete na něj pravým tlačítkem a zvolíte 'Uložit obrázek jako...'.

Pokud jste si nainstalovali dodatečné moduly, tak jste si jistě všimli, že v nabídce 'Nástroje' vám přibýlo pár užitečných pomůcek. Jednou z nich je i ta, kterou naleznete pod položkou 'Archivovat webovou stránku' a funguje tak, že uloží kompletní HTML stránku i se všemi obrázky do jednoho souboru, který pak můžete třeba poslat svému kamarádovi.

Další užitečnou novinkou v této verzi je možnost posílání stránky (anebo pouze odkazu na ni) elektronickou poštou -- najdete v nabídce 'Umístění'.

## 10.5.3 Rozšířené hledání na Internetu (klíčová slova)

Velice praktický je Konqueror při vyhledávání na síti. Program obsahuje některé předdefinované vyhledávací servery (které můžete upravit), takže vám stačí uvést v 'Liště s umístěním' zkratku pro vyhledávací server a požadované klíčové slovo. Jako oddělovací znaménko se používá `:`. Výsledkem je potom seznam stránek, na kterých bylo klíčové slovo nalezeno.

Jak jsme již uvedli výše, je zcela samozřejmé, že máte možnost si tyto zkratky sami určit. To provedete v menu 'Nastavení', kde zvolíte položku 'Nastavit: Konqueror...'. Zobrazí se vám okno, kde zvolíte záložku 'Rozšířené prohledávání' a jste u cíle. Zde můžete přidávat, měnit, mazat, importovat a exportovat jednotlivé zkratky. Nezapomeňte ale oddělit i zkratku a hledaný výraz dvojtečkou.

Příklady:

**gg:kDE** pomocí vyhledávače Google nalezne na Internetu stránky vztahující se ke KDE

**fm:xearth** pokusí se vyhledat na serveru Freshmeat.net program xearth

**rpmfind:kuickshow** nalezne v databázi balíků RPM program kuickshow

## 10.5.4 Zložky -- sbírka vašich oblíbených

Pokud používáte některé internetové stránky častěji, je velice otravné neustále dokola psát stejnou internetovou adresu. I zde vám Konqueror může pomoci a to tak, že si můžete vytvořit záložku bookmark. Přitom je zcela jedno, zda budete vytvářet záložku pro WWW stránku nebo adresář na lokálním disku.

Jestliže budete chtít vytvořit novou záložku, stačí pouze zvolit menu 'Zložky' a zde vybrat položku 'Přidat k záložkám'. Pokud jste již některé záložky vytvořili, můžete si v tomto menu také prohlédnout. Je velice výhodné si jednotlivé záložky tématicky spojit do větších celků, zabráníte tak chaosu a nutnosti prohlížet celý seznam, než narazíte na tu, kterou jste hledali. Ke správné záložek použijte 'Upravit záložky...' a hlavně položku 'Nová složka...'.

## 10.5.5 Java a JavaScript

Neplet' se tyto pojmy. Java je objektově orientovaný a platformově nezávislý programovací jazyk spol. Sun. Je často používán pro menší programy (tzv. applety), které jsou spustitelné (např. pro online bankovníctví, chat, elektronické obchodování, ...). JavaScript je interpretovaný skriptovací jazyk, který je používán hlavně pro dynamické zobrazování WWW stránek.

Konqueror umožňuje vypnout nebo zapnout oba tyto jazyky, dokonce je učinit závislými podle jednotlivých domén, tj. některé počítače budou mít umožněný přístup a jiné ne.

### Poznámka

Aby bylo možné korektně spouštět applety, je třeba mít nainstalováno přinejmenším Java Runtime Environment.

Pokud se někdy dostanete do situace, kdy budete muset kompilovat zdrojové kódy, můžete jako alternativní řešení použít Java Development Kit.

### Poznámka

Pokud máte zvýšené požadavky na bezpečnost systému, pak se vyplatí Javu a JavaScript vypnout úplně. Některé WWW stránky se vám ale nezobrazí zcela korektně.

Více informací o nastavení Javy v Konqueroru najdete (v angličtině) na adrese <http://www.konqueror.org/konq-java.html>.

## 10.5.6 Cookies

Cookies jsou textové fragmenty, které jsou používány pro identifikaci uživatele. Pokud budete např. nakupovat prostřednictvím elektronického obchodu, budou některá data uložena a při další návštěvě se už nebudete muset přihlašovat, bude použit váš email, atd. Tyto informace budou načteny právě z cookies. I když je to pohodlné a nevzniká zde žádný problém s bezpečností, je na druhou stranu možné využít informace o vás bez vašeho vědomí.

V menu 'Nastavení' zvolte položku 'Nastavit: Konqueror' a po spuštění okna vyberte záložku 'Cookies'. Zde můžete nastavit, zda budete cookies přijímat nebo ne. Pokud se rozhodnete pro přijímání, můžete ještě nastavit jednotlivé domény, ze kterých budete cookies akceptovat. Tak budete mít větší kontrolu nad svým soukromím.

## 10.5.7 Proxy

Pokud vám váš poskytovatel připojení dal přístup k proxy serveru, měli byste ho nastavit také v KDE. To má tu výhodu, že vaše stránky jsou rychleji načítány v případě, že k nim přistupuje více uživatelů.

V menu 'Nastavení' zvolte položku 'Nastavit: Konqueror' a po spuštění okna vyberte záložku 'Proxy a vyrovnávací paměť'. Zde vložte proxy pro protokoly HTTP a FTP a odpovídající porty. V položce 'Žádné proxy pro' můžete selektivně zakázat používání proxy pro určité servery. Většinou se zde uvádí localhost, resp. název vašeho linuxového počítače.

# 10.6 Konqueror jako prohlížeč souborů

Kromě adresářů a WWW stránek můžete Konqueror použít také pro prohlížení jednotlivých souborů. Pokud např. kliknete na textový soubor, tak se nespustí odpovídající program, ale text se zobrazí v okně Konqueroru. V současnosti není tato funkce podporována pro všechny druhy souborů, proto je třeba počítat s určitým omezením.

Pokud tedy kliknete pravým tlačítkem myši na soubor, zobrazí se rozbalovací menu. Zde můžete zvolit položku 'Náhled v ...', kde ... znamená odpovídající program. Pomocí 'Otevřít pomocí' můžete použít i jiný program, který dokáže pracovat s tímto typem souboru.

Mějte prosím na paměti, že takto zobrazené dokumenty není možné upravovat.

## 10.7 Další zdroje informací

Bližší informace naleznete na:

<http://czechia.kde.org/> Vše o KDE.

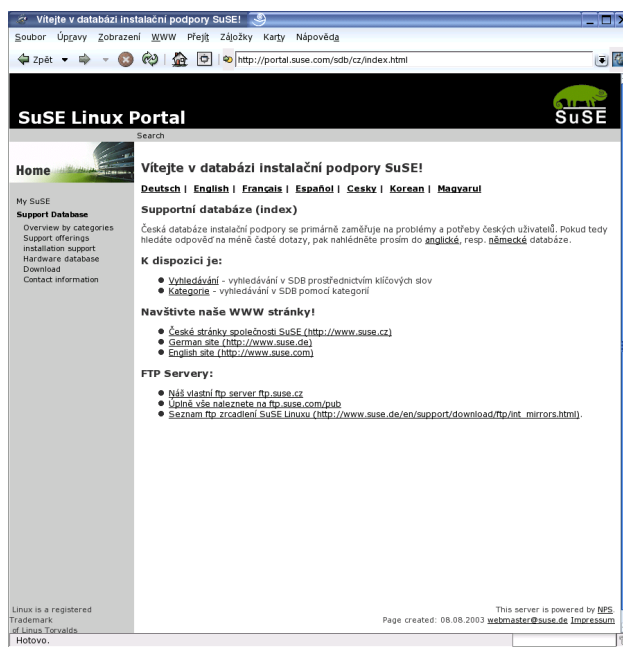
<http://czechia.kde.org/konqueror> Informace o aplikaci Konqueror.



# Prohlížeč Galeon

V průběhu času se většina vývojářů zaměřila na prohlížeče, které v sobě budou integrovat všechny služby, které uživatelé na Internetu obvykle používají. Zdaleka ne všichni uživatelé tento postup uvítali. Integrace dalších funkcí často znamenal výrazné zpomalení prohlížeče a samozřejmě vysoká nároky na místo na disku. Galeon se vydal jiným směrem. Jednoduchý, prostý a malý program, který se bude vyznačovat vysokou rychlostí a spolehlivostí.

11.1	S Galeonem na Internetu . . . . .	136
11.2	Galeon -- optimalizace pro web . . . . .	137
11.3	Nastavení . . . . .	138
11.4	Další informace . . . . .	138



*Obrázek 11.1: Prohlížeč Galeon*

## 11.1 S Galeonem na Internetu

Galeon se vzhledem podobá všem ostatním prohlížečům. Má hlavní nabídku, panel nástrojů s tlačítky umožňujícími vrátit se v historii o jednu stránku vpřed nebo dozadu. Za tlačítky 'Vpřed' 'Vzad' najdete tlačítko 'Obnovit', po jehož stisknutí se vám zobrazí nejnovější obsah právě prohlížené stránky. Hned za ním se nachází tlačítko 'Stop', kterým můžete zastavit stahování zvolené stránky. Velmi praktická je funkce zvětšování, která vám umožní zvětšovat nebo zmenšovat podle svého přání velikost písma zobrazené stránky. Pole za funkcí zvětšování slouží k zadání adresy stránky, kterou si přejete zobrazit.



## 11.2 Galeon -- optimalizace pro web

Galeon je samozřejmě navržen tak, aby byl co nejpohodlnější. Pokud používáte standardní konfiguraci, najdete pod panelem nástrojů textová pole vyhledávače Google, slovníku a 'Bookmarklety'. Bookmarklety jsou jednoduché Javascriptové programy, které vám mohou být velmi nápomocné. Vyzkoušejte je!

### 11.2.1 Používání karet

Galeon umí v jednom okně zobrazit více webových dokumentů. V některých případech je takové nastavení mnohem praktičtější, než pro každou stránku otvírat vlastní okno. Pokud si nějaký odkaz na stránce přejete otevřít ve stejném okně, klikněte na něj pravým tlačítkem myši a zvolte v kontextové nabídce 'Otevřít v nové kartě'. S jednotlivými kartami můžete dále manipulovat pomocí kontextové nabídky karty, kterou vyvoláte kliknutím pravého tlačítka na titulek karty. Novou prázdnou kartu otevřete pomocí nabídky 'Soubor' → 'Nová karta'.

Mezi jednotlivými kartami lze jednoduše přecházet kliknutím myši na jejich tituly.

Chování karet ovlivníte v nastavení Galeonu v nabídce 'Předvolby' → 'Nastavení', kde vyberete 'Uživatelské rozhraní' a pak 'Karty'.

### 11.2.2 Inteligentní záložky

Díky integrovanému vyhledávání pod panelem nástrojů je v Galeonu hledání na Internetu hračkou. Stačí zadat hledaný výraz do pole 'Google'. Pokud chcete přidat další inteligentní záložku, pomocí volby 'Záložky' → 'Lišta inteligentních záložek' → 'Akce se záložkami' → 'Úpravy' otevřete 'Editor záložek'. V dialogu, který se zobrazí, pak můžete provést úpravy a nastavení podle vlastních potřeb. Novou záložku vytvoříte tak, že přejdete na stránku, která má být v záložce a zvolíte 'Záložky' → 'Přidat záložku'. Ze seznamu, který se vám nabídne, vyberte umístění, kam se má záložka přidat. Inteligentní záložky mají navíc zvláštní nastavení adresy, které obsahuje ještě místo pro vyhledávací znak. Tuto zvláštní adresu musíte zadat v 'Editoru záložek', který otevřete výše uvedeným postupem. Pro Google tato adresa vypadá např. takto: `http://www.google.de/search?q=%s`. Po nastavení uložte záložky pomocí 'Soubor' → 'Uložit'.

## 11.3 Nastavení

Nastavení provedete v nabídce 'Předvolby'. Zde můžete nastavit obecné chování prohlížeče jako je např. použití proxy serveru, stahování obrázků, používání Javy a Javascriptu. V nabídce 'Předvolby' → 'Nastavení' se skrývají další ještě podrobnější nastavení.

Rychle nastavení pro jednotlivé stránky a servery můžete také provést prostřednictvím nabídky 'Nástroje'. Zde Galeon umožňuje správu hesel, kontrolu cookies nebo-li tzv. koláčků nebo také to, zda se webové stránky budou stahovat s nebo bez obrázků.

## 11.4 Další informace

Další informace najdete na domovských stránkách projektu Galeon:

<http://galeon.sourceforge.net>

Nebo také na stránkách projektu GNOME:

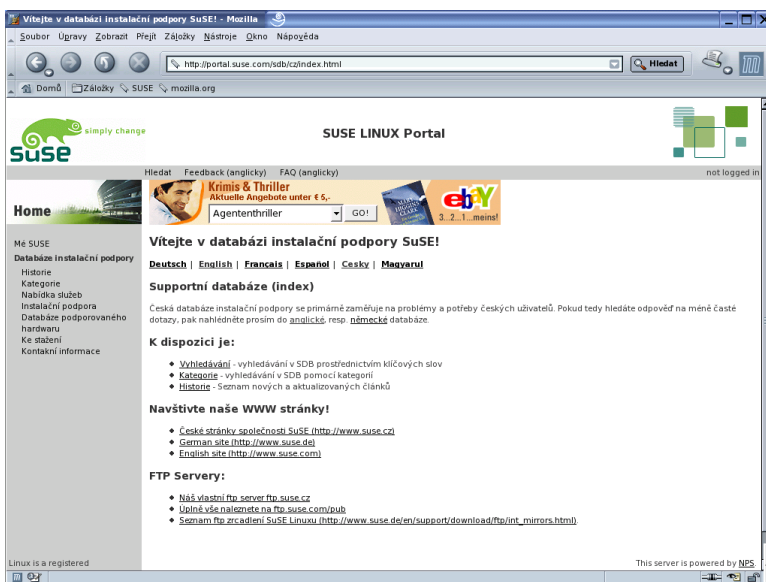
<http://www.gnome.org>

# Prohlížeč Mozilla

Mozilla je volně šiřitelný internetový prohlížeč, který je vyvíjen a podporován širokou programátorskou základnou. Při vývoji tohoto prohlížeče je dbáno na dodržování standardů, rychlost a přenositelnost. Součástí programu Mozilla je kromě samotného internetového prohlížeče také poštovní a news klient, nástroj pro psaní html, klient pro chat a mnoho dalšího.

12.1	Okno prohlížeče Mozilla . . . . .	140
12.2	Práce s panely . . . . .	143
12.3	Nastavení . . . . .	143

## 12.1 Okno prohlížeče Mozilla



Obrázek 12.1: rohlížeč Mozilla

Okno prohlížeče Mozilla se skládá z několika částí:

**Navigační lišta** navigační nástroje jako např. tlačítko vpřed

**Osobní lišta** úzká lišta pod navigační lištou s nabídkou 'Home', 'Záložky' ...

**Stavový řádek** v pravém dolním rohu, zobrazuje stav procesů Mozilly

**Lišta komponent** v levém dolním rohu, zobrazuje ikony rychlého spouštění dalších modulů Mozilly

**Postranní lišta** lišta s pohodlným přístupem k záložkám a vyhledávání

Kliknutím pravým tlačítkem na okno vyvoláte kontextové menu, které vám pomůže rychle aplikovat požadované funkce.

### 12.1.1 Hlavní panel

Hlavní panel se skládá z těchto nabídek:

- Soubor
- Úpravy
- Zobrazit
- Přejít
- Záložky
- Nástroje
- Okno
- Nápověda

**Soubor** Zde najdete různé funkce jako otevření, uložení nebo tisk webové stránky či souboru.

**Úpravy** Ne každému vyhovuje výchozí nastavení prohlížeče a dalších komponent. Pokud potřebujete změnit nastavení, zvolte nabídku 'Předvolby'. V následujícím dialogu dostanete možnost nastavit prakticky vše, co lze v Mozille nastavit.

**Zobrazit** Zde můžete nastavit, jaké části Mozilly uvidíte, jaké téma se použije u ikon, jak velké písmo se použije k zobrazení stránek a v jakém kódování se zobrazí.

**Přejít** Pokud potřebujete navigační nástroje, najdete je v této nabídce. Všechny jsou samozřejmě také k dispozici ve formě ikon na panelu.

**Záložky** Záložky jsou jednou z nejužitečnějších pomůcek prohlížečů. Pokud máte pár oblíbených stránek, nemusíte je vždy vyplňovat ručně. Stačí, když si vytvoříte záložku a pak už jen kliknete na její jméno a otevře se vaše oblíbená stránka.

**Nástroje** V této nabídce se nachází různí správci. Správci jsou moduly, které vám výrazně usnadní např. vyplňování formulářů, pomohou vám se správou hesel či s přijímáním cookies.

**Okno** Zde můžete spustit některou z dalších komponent Mozilly (emailového klienta, editor, databázi kontaktů).

**Nápověda** Online nápověda poskytuje celou řadu postupů a rad. Kromě toho zde najdete informace o verzi a také o použitých modulech.

## 12.1.2 Navigační panel

Na navigačním panelu najdete základní nástroje pro prohlížení stránek. Hned na začátku jsou tlačítka pro pohyb vpřed a vzad mezi prohlíženými stránkami. Hned za nimi následuje tlačítko pro obnovení stránky, které získá aktuální obsah stránky a tím přepíše doposud zobrazovanou stránku. Pokud si prohlížíte stránky, kde se dá očekávat častější změna obsahu např. zpravodajské servery, je toto tlačítko velmi užitečné. Posledním tlačítkem je zastavení načítání stránky.

Uprostřed navigačního panelu najdete textové pole pro zadání adresy stránky nebo vyhledávaného výrazu. Jestliže jste zadali adresu stránky, stačí stisknout klávesu **Enter** a Mozilla stránku nalezne. Pokud chcete využít vyhledávací funkce, zadejte řetězec k vyhledávání a stiskněte tlačítko 'Hledat'.

Pomocí ikony tiskárny můžete vytisknout prohlíženou stránku. Pokud chcete vidět, jak se stránka vytiskne, zvolte v této nabídce ikonu 'Náhled tisku'. Zcela vpravo najdete znak prohlížeče Mozilla, který bude pomocí animací signalizovat např. stav načítání stránky.

## 12.1.3 Osobní lišta (Personal Toolbar)

Osobní lištu (Personal Toolbar) si můžete sami nakonfigurovat. Jako výchozí jsou přednastavené:

**Domů** Jestliže si přejete nastavit domovskou stránku, kterou vám Mozilla zobrazí při každém spuštění, nastavte ji zde.

**Záložky** Záložky internetových i intranetových stránek.

**The Mozilla Organization** Domovské stránky projektu Mozilla.

**SuSE - Simply Change** Domovská stránka SuSE Linux AG.

### 12.1.4 Postranní lišta

Postranní lišta se nachází na levé straně okna. Pokud ji nevidíte, máte ji pravděpodobně vypnutou. Její zobrazení nastavíte v 'Zobrazit' → 'Zobrazit/skrýt' → 'Postranní lišta'. Rychlejší zobrazení nebo skrytí postranní lišty provedete stisknutím klávesy (F9).

**Související stránky** Odkazy na stránky, které tématicky souvisejí s právě prohlíženou stránkou.

**Hledání** Odkazy na vyhledávací stránky např. [www.google.com](http://www.google.com).

**Záložky** Vaše záložky ve stromové struktuře.

**Historie** Odkazy na již navštívené stránky.

## 12.2 Práce s panely

Mozilla je prohlížeč, který umožňuje mít v jednom okně otevřených víc webových stránek. Není nutné tak pro každý nový dokument otvírat nové okno. Používá k tomu tzv. panely. Pokud některý odkaz nechcete otvírat v novém okně, ale v panelu již otevřeného okna, klikněte na odkaz pravým tlačítkem myši a zvolte z kontextového menu 'Otevřít odkaz v novém panelu'.

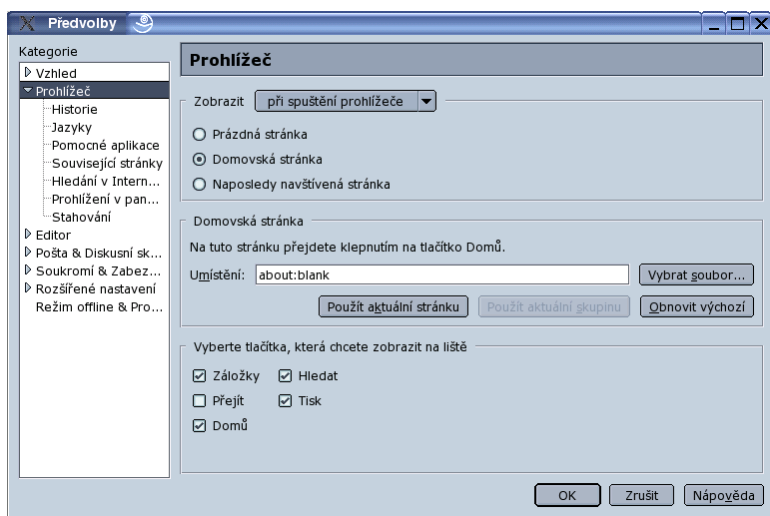
Chování panelů a způsob jejich otevírání můžete nastavit v nabídce 'Úpravy' → 'Předvolby' v sekci 'Prohlížeč' → 'prohlížení v panelech'.

## 12.3 Nastavení

Nastavení prohlížeče provedete v nabídce 'Úpravy' → 'Předvolby'. V dialogu, který se vám po této volbě zobrazí, najdete několik částí.

**Vzhled** Zde můžete nastavit barevné schéma, téma a jazyky.

**Prohlížeč** Tato nabídka se skládá z velké části poddialogů, které umožňují nastavit prohlížeč podle vlastního uvážení. Zde si můžete nastavit domácí stránku, na které bude Mozilla vždy začínat. V dialogu 'Jazyky' si můžete zvolit jazyky, ve kterých mají být zobrazeny otvírané stránky. Pokud chcete



*Obrázek 12.2: Nastavení prohlížeče Mozilla*

využít ve funkci hledání jiný prohlížeč, než je zvolen jako výchozí, lze ho zde v dialogu 'Hledání v Internetu' předdefinovat.

Zajímavým dialogem je 'Prohlížení v panelech', kde můžete nastavit prohlížení několika stránek v jednom okně prohlížeče.

**Soukromí a zabezpečení** Bezpečnost je nepochybně jednou z nejdůležitějších věcí při nastavení přístupu na Internet. Mozilla vám umožní nastavit některé bezpečnostní prvky již ve svém vlastním nastavení. V žádném případě se však nejedná o plnohodnotnou ochranu, kterou poskytuje firewall.

Zde můžete nastavit chování v souvislosti s přijímáním cookies, nastavení hesla a také ze kterých stránek smí být stahovány obrázky.

Optimální nastavení povoluje cookies jen u důvěryhodných stránek. Doporučujeme zaškrtnout volbu 'Povolit soubory cookie pouze pro stránky jejich původu'. Pokud chcete používání cookie znemožnit úplně, zaškrtněte 'Zakázat soubory cookie'.

V dialogu 'Hlavní heslo' můžete nastavit své hlavní heslo.

**Rozšířené nastavení** Webové stránky nejsou napsané jen v HTML. Obsahují



celou řadu jiných kódů. Jedním z nich je i JavaScript, díky kterému mohou být stránky interaktivní. V dialogu ‘Skripty a zásuvné moduly’ můžete povolit používání podpory tohoto jazyka a upřesnit jeho chování.

Důležitou položkou je ‘Vyrovnávací paměť’. Velikost vyrovnávací paměti ovlivňuje kolik stránek máte uchovaných v historii. Nastavujte paměť velmi opatrně. Normální webové stránky mají poměrně malou velikost a vyrovnávací paměť v řádu několika MB je většinou pro normální práci zcela dostatečná. Jestliže pracujete v síťovém prostředí, můžete vyrovnávací paměť umístit místo do svého domácího adresáře na lokální počítač.

### 12.3.1 Počestění

Součástí SuSE Linuxu je standardně anglická jazyková mutace s plnou podporou češtiny, tj. můžete číst i psát s podporou ISO-8859-2 i UTF-8. Pokud však budete toužit po českých menu, pak je naleznete na <http://www.czilla.cz/>. Nainstalujete je jako uživatel root. Spusťte Mozillu a zvolte z hlavní nabídky ‘Edit’ → ‘Preferences’ a zde vyberte ‘Appearance’ → ‘Languages/Content’. V následujícím dialogu zvolte ‘Czech (cs-CZ) Language Pack’ a volbu potvrďte kliknutím na tlačítko ‘OK’. Změna nastavení se projeví při dalším spuštění prohlížeče.

Pokud budete chtít používat vyhlazovaná písma v prohlížeči, stačí si je pomocí YOU doinstalovat do systému.



# KMail – pošta v KDE

KMail je poštovní aplikace pro KDE. Kromě obvyklých vlastností, jako je posílání a přijímání pošty nebo podpora mnoha protokolů, disponuje KMail i možností definovat si vlastní filtry pro příchozí i odchozí poštu. To je užitečné pro oddělení důležitých pracovních emailů od méně důležitých, například od přátel či z diskuzních skupin. Emaily lze potom číst i ve volných chvílích a ty nezajímavé prostě přeskocit či úplně smazat.

13.1	První kroky . . . . .	148
13.2	Základní nastavení . . . . .	148
13.3	Nastavení pro pokročilé . . . . .	152
13.4	Používáme KMail . . . . .	154
13.5	Okno s novou zprávou . . . . .	156
13.6	Čtení dopisů . . . . .	157
13.7	Pořadače se zprávami . . . . .	157
13.8	Vlákna . . . . .	159
13.9	Adresář . . . . .	159
13.10	Filtry . . . . .	159
13.11	POP filtry . . . . .	161
13.12	Vícero poštovních schránek . . . . .	162
13.13	Šifrování emailů pomocí PGP nebo GnuPG . . . . .	162
13.14	Další informace . . . . .	165

## 13.1 První kroky

Když poprvé spustíte KMail, ve vašem domovském adresáři se vytvoří adresář `Mail`. Tento adresář obsahuje počáteční poštovní pořadače (došlá a odeslaná pošta, koncepty a koš). Pomocí položky v nabídce 'Nastavení' SUSE LINUX 'Nastavit: KMail...' zadáme první informace, které KMail potřebuje k odesílání a přijímání pošty.

## 13.2 Základní nastavení

Pokud máte vlastní poštovní schránku, kterou používáte jen pro sebe, stačí mít funkční připojení k síti a správně nastavit KMail. Není nutné pomocí programu YaST konfigurovat žádný další poštovní program. Ke konfiguraci programu KMail také nepotřebujete rootovská práva. Každý uživatel si může tohoto poštovního klienta nakonfigurovat sám.

Konfigurační dialog KMailu otevřete pomocí nabídky 'Nastavení' SUSE LINUX 'Nastavit: KMail...'). Na levé straně uvidíte jednotlivé moduly a na pravé straně jejich konfigurační okno. Nastavení identity se skládá ze šesti modulů:

- Identity
- Síť
- Vzhled
- Editor
- Bezpečnost
- Pořadače

Ke konfiguraci funkčního klienta postačuje projít jen dva z těchto modulů, a to 'Identity' a 'Síť'.

### 13.2.1 Identity aneb legitimujte se, prosím

Nastavení v sekci 'Identity' jsou velmi jednoduchá. Klikněte na tlačítko 'Nová'. Otevře se Vám dialog nastavení 'Identity'. Označte identitu 'Výchozí' a stiskněte tlačítko 'Změnit'.

V nastavení identity najdete celkem tři záložky:

- Všeobecný
- Rozšířený
- Podpis

V záložce ‘Všeobecný’ zadejte do políčka ‘Jméno’ své jméno a do políčka ‘Emailová adresa’ svůj email. Pokud chcete, můžete zadat i název své ‘Organizace’.

Záložky ‘Rozšířený’, ‘Podpis’ jsou volitelné. To znamená, že je nemusíte vyplňovat. V záložce ‘Pokročilé’ se dá nastavit např. jiná než výchozí adresa pro odpovědi či PGP klíč. Záložka ‘Podpis’ umožňuje specifikovat váš podpis, který se pak připojí ke každému vámi napsanému emailu..

### 13.2.2 Sít' aneb tudy, prosím

Pro odesílání pošty se obvykle používá SMTP server a k přijímání pošty pak POP3 nebo IMAP server. Údaje o těchto serverech získáte u svého poskytovatele poštovních služeb.

#### Upozornění

Někteří poskytovatelé poštovních služeb nemají SMTP server.

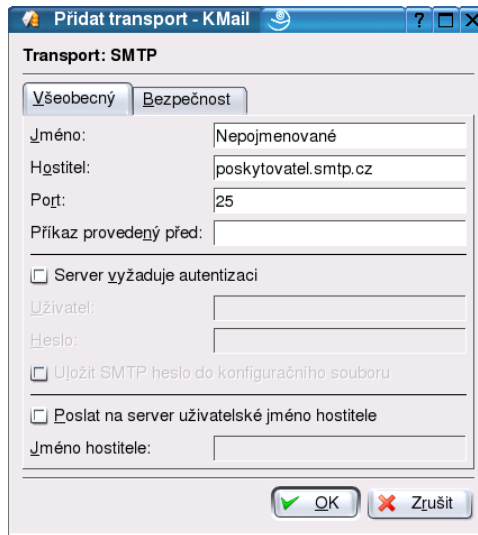
V takovém případě použijte SMTP server svého poskytovatele připojení. Použití SMTP serveru poskytovatele připojení je vhodné použít také v případě, že používáte vytáčené připojení (modem).

#### Upozornění

Příjem a odesílání pošty nastavíte pomocí nabídky ‘Sít’ , která se skládá ze dvou záložek ‘Odesílání’ a ‘Příjem’.

#### Odesílání pošty

1. Zvolte záložku ‘Odesílání’ a stiskněte tlačítko ‘Přidat’. V okýnku, které se objeví, zvolte ‘SMTP’ a potvrďte stisknutím tlačítka ‘OK’
2. V okně SMTP transportu zadejte do pole ‘Jméno’ jméno transtportu
3. Do pole ‘Hostitel’ adresu SMTP serveru
4. Pak zašrtněte nabídku ‘Server vyžaduje autentifikaci’. Zpřístupníte si tím pole ‘Uživatel’ a ‘Heslo’



*Obrázek 13.1: Dialog nastavení odesílání*

5. Do pole 'Uživatel' napište své přihlašovací jméno a do pole 'Heslo' pak heslo
6. Potvrďte nastavení stisknutím tlačítka 'OK'

### Poznámka

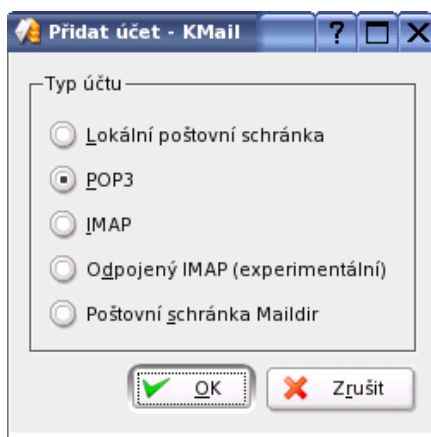
Pokud chcete, aby si KMail heslo pamatoval, zaškrtněte položku 'Uložit SMTP heslo do konfiguračního souboru'.

### Poznámka

Jestliže si nejste jistí volbou serveru pro odesílání pošty, zeptejte se u svého poskytovatele Internetu (ISP), anebo svého systémového administrátora.

### Příjem pošty

Příjem pošty z POP serveru:



*Obrázek 13.2: Dialog výběru způsobu příjmu pošty*

1. Zvolte záložku 'Příjem' a stiskněte tlačítko 'Přidat'. V okýnku, které se objeví, zvolte 'POP3' a potvrďte stisknutím tlačítka 'OK'
2. V okně POP účtu se zobrazí dvě záložky 'Všeobecný' a 'Doplňky'. Vyberte záložku 'Všeobecný'
3. Do pole 'Jméno' zadejte jméno účtu
4. Do pole 'Uživatel' své přihlašovací jméno na POP server
5. Do pole 'Heslo' heslo k účtu POP serveru
6. Do pole 'Hostitel' jméno POP serveru
7. Potvrďte nastavení stisknutím tlačítka 'OK'

### Poznámka

Pokud chcete, aby si KMail heslo pamatoval, zaškrtněte položku 'Uložit POP heslo do konfiguračního souboru'.

### Poznámka

Všechny ostatní položky jsou volitelné.

Jestliže si nejste jistí volbou serveru pro odesílání pošty, zeptejte se u svého poskytovatele Internetu (ISP) anebo svého systémového administrátora.

Příjem pošty z IMAP serveru:

1. Zvolte záložku 'Příjem' a stiskněte tlačítko 'Přidat'. V okýnku, které se objeví, zvolte 'IMAP' a potvrďte stisknutím tlačítka 'OK'
2. V okně POP účtu se zobrazí dvě záložky 'Všeobecný' a 'Bezpečnost'. Vyberte záložku 'Všeobecný'
3. Do pole 'Jméno' zadejte jméno účtu
4. Do pole 'Uživatel' své přihlašovací jméno na POP server
5. Do pole 'Heslo' heslo k účtu POP serveru
6. Do pole 'Hostitel' jméno POP serveru
7. Do pole 'Prefix do pořadačů' cestu k pořadačům
8. Potvrďte nastavení stisknutím tlačítka 'OK'

---

### Poznámka

Pokud chcete, aby si KMail heslo pamatoval, zaškrtněte položku 'Uložit POP heslo do konfiguračního souboru'.

---

**Poznámka**

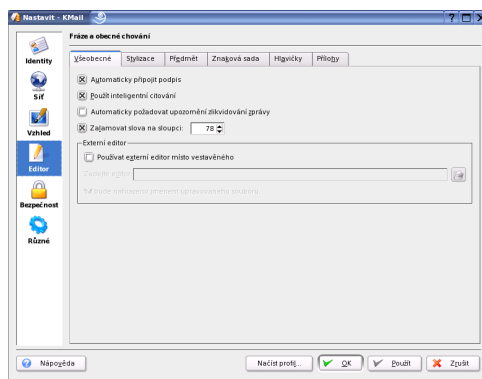
Všechny ostatní položky jsou volitelné.

Jestliže si nejste jistí volbou serveru pro odesílání pošty, zeptejte se u svého poskytovatele Internetu (ISP), anebo svého systémového administrátora.

## 13.3 Nastavení pro pokročilé

Konfigurační dialog KMailu ('Nastavení' → 'Nastavit: KMail...') vám nabízí širokou řadu detailů, jak si tuto aplikaci nastavit a přizpůsobit k obrazu svému. Na levé straně okna vidíte sloupec s ikonami, které představují jednotlivé kategorie možností nastavení:





Obrázek 13.3: Konfigurační dialog programu KMail

**Identita** Zde můžete zadat svá osobní nastavení, jako např. jméno, organizaci, emailovou adresu atd. Přejete-li si ke každému dopisu připojit i svůj automatický podpis, použijte položku 'Níže zadejte podpis' k přímému zadání, anebo vyberte 'Použít podpis ze souboru' a vyberte libovolný textový soubor, který se stane podpisem.

Máte-li více než jednu emailovou adresu, můžete si přidat další identitu pomocí tlačítka 'Nová'.

**Síť** Zde můžete určit způsob odesílání dopisů, tj. jestli se budou posílat pomocí programu sendmail, anebo ponecháte odesílání na nějakém SMTP serveru.

Níže zadejte identifikaci svojí poštovní schránky (nebo schránek, máte-li jich více). Aby KMail správně fungoval, je samozřejmě třeba nastavit alespoň jednu. Po kliknutí na tlačítko 'Přidat...' si můžete zvolit, zda se jedná o lokální poštovní schránku (v případě, že máte pevné připojení na Internet), anebo schránku typu POP3 (většina případů při připojení pomocí modemu).

V dialogu, který se objeví, vyplňte informace, které jste obdrželi od svého poskytovatele Internetu (uživatelské jméno, heslo, POP3 server).

**Vzhled** Zde můžete kompletně nastavit, jak bude KMail vypadat. Na záložce 'Písma' si zvolte preferované fonty, na záložce 'Barvy' si můžete zvolit vlastní barevné schéma pro různé elementy aplikace. Dále si můžete

v dalších sekcích nastavit, zda upřednostňujete HTML před čistým textem, který adresář chcete používat a další.

**Editor** Zde najdete možnosti nastavení pro editor nových zpráv (automatické připojování podpisu, automatické podepisování pomocí PGP, citace, atd.). Na záložce 'Znaková sada' byste měli správně vybrat jednu z dostupných znakových sad (doporučeno *iso-8859-2*).

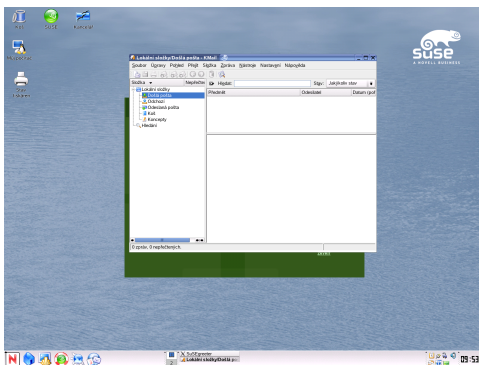
**Bezpečnost** Emaily jsou v zásadě ne zcela bezpečné, jelikož teoreticky každý může číst vaše nezašifrované dopisy. Abyste tomuto zabránili, můžete své dopisy šifrovat tak, aby je nežádoucí osoby nemohly přečíst. K tomu je třeba mít nainstalovaný *gpg* a vygenerovaný pár klíčů.

**Různé** Zde můžete nastavit chování koše, nastavení pořadačů, oznamování o příchodu nové pošty, anebo výběr knihy adres.

## 13.4 Používáme KMail

### 13.4.1 Hlavní okno

Hlavní okno aplikace se objeví poté, co KMail spustíte. Je rozděleno na tři hlavní sekce.



*Obrázek 13.4: Hlavní okno aplikace KMail po spuštění*

**Oblast s pořadači (vlevo)** Tato sekce obsahuje seznam vašich pořadačů nebo poštovních schránek. Číslo v závorce vlevo od názvu pořadače naznačuje, kolik daný pořadač obsahuje nepřečtených emailů. Jednoduchým kliknutím takový pořadač vyberete (přesunete se do něj) a zprávy, které obsahuje, se zobrazí v seznamu napravo. Stavová lišta ukazuje počet nepřečtených a všech emailů v aktuální složce. Pořadače mohou být zobrazeny ve zkrácené podobě, která zabírá pouze část levé strany, anebo v detailní podobě, která okupuje celou stranu okna.

**Oblast s hlavičkami (vpravo nahoře)** V tomto panelu jsou zobrazeny samotné zprávy -- vaše emaily. Záhlaví seznamu zpráv obsahuje položky jako je předmět zprávy, odesílatel, datum, atd. Pokud kliknete na některou ze sekcí, budou zprávy seřazeny podle daného kritéria. Označovat zprávy můžete pomocí levého tlačítka myši spolu s klávesou **(Ctrl)** (označuje jednotlivě) nebo spolu s klávesou **(Shift)** (označuje posloupnost). Pokud kliknete pravým tlačítkem na některou ze zpráv, zobrazí se vám kontextová nabídka s přehledem činností, které lze vykonávat nad vybraným emailem.

#### **Oblast s vlastním emailem (vpravo dole)**

Zde je zobrazena vlastní hlavička a obsah emailu. Přílohy najdete na konci dopisu v podobě ikon (podle MIME typu) s názvem souboru. Klávesami **(PgUp)** a **(PgDn)** můžete rolovat emailem nahoru a dolů nebo můžete jednoduše číst emaily pouze pomocí mezerníku.

Zprávy mohou být označeny různými druhy stavu. Tento příznak lze změnit v nabídce 'Zpráva' SUSE LINUX 'Označit zprávu'.

**'Nový' (červená tečka)** nová zpráva, zatím nepřečtená

**'Nepřečteno' (zelená tečka, modré záhlaví pořadače)**  
při změně do jiné složky

**'Přečteno' (pomlčka)** přečtená zpráva

**'Odpovězeno' (modrá šipka)** zpráva, na kterou bylo odpovězeno

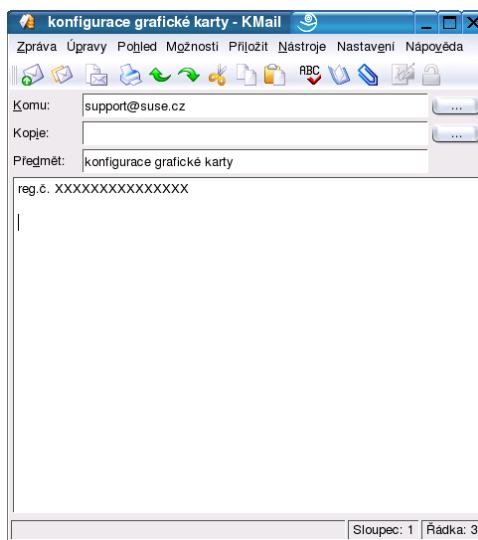
**'Odloženo' (obálka)** zpráva čekající v odchozí poště na odeslání

**'Posláno' (zkosená obálka):** odeslaná zpráva

**'Důležité'** vlastní označení

## 13.5 Okno s novou zprávou

Okno 'Nová zpráva' slouží pro psaní nových emailů a můžete jej otevřít pomocí ikony s prázdným dokumentem na hlavní nástrojové liště nebo pomocí nabídky 'Zpráva' SUSE LINUX 'Nová zpráva...'.



*Obrázek 13.5: Vytvoření zprávy*

### 13.5.1 Vytvoření zprávy

Vyplňte potřebná pole v okně 'Nová zpráva'. Existuje zde řada klávesových zkratk, které vám mohou pomoci při psaní dopisů. K odeslání emailů pomocí různých identit si zvolte požadovanou existující identitu. Tlačítka vedle editačních políček 'Komu', 'Kopie' a 'Slepá kopie' mají vedle sebe tlačítko, které otevře knihu adres -- nemusíte si tedy pamatovat emailové adresy. Volitelně také probíhá doplňování částečně napsané adresy přitom, jak ji píšete; seznam možných doplnění získáte po stisku klávesové zkratky **(Ctrl)-I**. Dopsanou zprávu odešlete pomocí položky 'Zpráva' → 'Poslat'. Zobrazení různých hlaviček si můžete přizpůsobit v nabídce 'Pohled'.

### 13.5.2 Přílohy

Ke svému emailu můžete přiložit k odeslání různé soubory, a to jednou z následujících metod:

1. Kliknutím na ikonu sponky a vybráním souborů
2. Přetažením souboru z Konqueroru, anebo z pracovní plochy
3. Zvolením jedné z položek nabídky 'Přiložit'

Dále s přílohami můžete manipulovat pomocí kontextové nabídky, kterou vyvoláte jako obvykle stiskem pravého tlačítka myši nad některou z položek tohoto seznamu.

Další z možností je přiložit některých z veřejných PGP klíčů (např. váš :-). S PGP klíči je zacházeno jako s normálními textovými přílohami -- například váš veřejný PGP klíč se tedy bude jmenovat `public_key.asc`.

### 13.5.3 Kontrola pravopisu

Pravopis zkontrolujete velice jednoduše: 'Nástroje' SUSE LINUX 'Kontrola pravopisu...'. Kontrolu pravopisu vyvoláte také kliknutím na ikonu podržených písmen ABC. KMail používá pro kontrolu pravopisu program KSpell, což je rozhraní k linuxovým programům `ispell` a `aspell`.

## 13.6 Čtení dopisů

Jednoduchým kliknutím na dopis v seznamu jej zobrazíte; pomocí nabídky 'Zobrazit' si můžete nastavit vzhled příloh a styl hlaviček. Přejete-li si na dopis odpovědět, stisknete klávesu `@` (položka 'Zpráva' SUSE LINUX 'Odpovědět...'). Veškeré činnosti spojené s aktuální zprávou lze nalézt v nabídce 'Zpráva', anebo kliknutím pravým tlačítkem myši v těle dopisu.

## 13.7 Pořadače se zprávami

Pořadače se zprávami slouží jako organizační nástroj pro vaše zprávy. Implicitně jsou všechny pořadače uloženy v adresáři `~/Mail`. Vlnovka znamená v Linuxu

domovský adresář.. Při prvním startu KMailu se sem navíc přidají i tyto další pořadače:

**Došlá pošta** zde jsou uloženy nové zprávy

**Odchozí pošta** zde je připravena pošta k odeslání

**Odeslaná pošta** kopie již odeslaných dopisů

**Koš** uchovává smazané dopisy

Ačkoliv vám pravděpodobně dobře poslouží i tato výchozí sada pořadačů, může se stát, že budete potřebovat další. Zvolte tedy nabídku 'Pořadač' SUSE LINUX 'Vytvořit...' a zadejte jeho jméno, umístění a popřípadě další vlastnosti. Nastavení již existujícího pořadače změníte přes pravé tlačítko myši, anebo z hlavní nabídky 'Pořadač' SUSE LINUX 'Vlastnosti...'.

---

### Poznámka

Pokud se účastníte diskuzí v některých mailing listech, je možné libovolný pořadač svázat s adresou tohoto mailing listu.

### Poznámka

K přesunutí zpráv z jednoho pořadače do druhého vyberte požadovaný email a stiskněte klávesu (M) nebo pomocí nabídky 'Zpráva' SUSE LINUX 'Přesunout do'. Ze seznamu, který se objeví, vyberte požadovaný pořadač. Zprávy můžete taktéž přesouvat myší pomocí metody drag'n'drop.

Přejete-li si odstranit zprávy z pořadače, klikněte na 'Pořadač' SUSE LINUX 'Vyprázdnit'. Všechny zprávy, umístěné v tomto pořadači, budou v tuto chvíli přemístěny do Koše. Samotné zprávy nebudou fyzicky smazány, dokud nevyprázdníte koš nebo pokud nemáte nastaveno automatické vyprazdňování koše při ukončení aplikace.

### Poznámka

Pořadače můžete čas od času také zkomprimovat, aby zabíraly méně místa na disku.

### Poznámka

## 13.8 Vlákna

V KMailu můžete používat také vlákna, která seskupují emaily shodného předmětu. Stačí, když v nabídce 'Pořadač' zašrtnete 'Rozdělit zprávy podle vláken'. Rozvíjet a svinovat vlákna pak můžete pomocí nabídky 'Pohled', kde najdete např. nabídky 'Rozvinout vlákno' a 'Svinout vlákno'.

## 13.9 Adresář

V adresáři si můžete uložit své adresy a kontakty. Spustíte ho pomocí nabídky 'Nástroje' SUSE LINUX 'Adresář' nebo kliknutím na tlačítko s tečkami v nové zprávě.

Novou položku do adresáře vložíte přes nabídku 'Soubor' SUSE LINUX 'Nový kontakt...'. V okně, které se otevře, můžete doplnit všechny informace týkající se nového kontaktu.

Zajímavá je nabídka 'Pohled', která umožňuje individuální nastavení zobrazení kontaktů. Standardně je nastaveno zobrazení s tabulkou. Pokud zvolíte 'Pohled' SUSE LINUX 'Přidat pohled...', můžete si vytvořit nový pohled buď v podobě ikony, tabulky nebo karty. V zobrazení si můžete nastavit také různé filtry pomocí nabídky 'Nastavení' SUSE LINUX 'Upravit filtry...'.

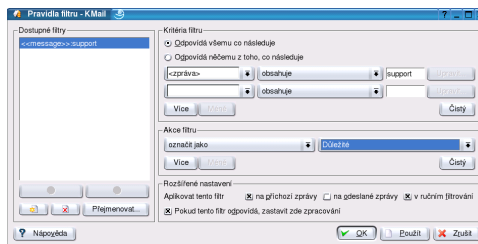
## 13.10 Filtry

Po nějaké době používání KMailu už vás možná přestane bavit stále třídit ručně příchozí dopisy do odpovídajících pořadačů. Filtry umožňují automatické zpracování příchozích i odchozích dopisů, ale také i ruční zpracování zvolených emailů v libovolném pořadači. Pro provedení filtru v určitém adresáři nejprve vyberte požadované zprávy a poté stiskněte klávesovou zkratku (Ctrl) + (J) nebo z nabídky 'Zpráva' SUSE LINUX 'Vytvořit filtr'. Tímto bude na vybrané zprávy aplikován filtr. Ke smazání filtru použijte tlačítko 'Smazat' v okně 'Pravidla filtru'.

### 13.10.1 Pravidla filtru

Filtr se skládá z určitých kritérií a následných akcí. Jedno kritérium například vybere zprávy v závislosti na odesílateli, obsahu nebo příjemci. Odpovídající akcí

může třeba potom být přesun do jiného pořadače, smazání zprávy, anebo přeposlání jinému člověku.



Obrázek 13.6: Dialog vytvoření filtru

### 13.10.2 Příklady filtrů

Jste-li zapsáni do diskuzní skupiny uživatelů KDE -- *Uživatelé KDE*, vytvořte si novou složku pro tuto skupinu (pojmenujte ji třeba 'Uživatelé KDE'). Následující kroky vám napoví, jak založit filtrovací pravidla tak, aby se vám příchozí pošta z této diskuzní skupiny automaticky po příchodu přesunula do daného pořadače.

1. Nejprve zvažte, jak jsou filtrované zprávy identifikovány. Emaily do této diskuzní skupiny přicházejí na adresu `kde-user@kde.org`, kterou tedy najdeme v polích 'To': (příjemce) anebo 'Cc': (kopie).
2. Vyberte z nabídky 'Nastavení' SUSE LINUX 'Konfigurace filtrů...'.  
3. klikněte na ikonu 'Nové' k založení prázdného filtru.
4. Pravá strana okna je rozdělena na dvě sekce: kritéria filtru a akce filtru. Z prvního rozbalovacího seznamu vyberte 'To:' nebo 'Cc:', v druhém zvolte kritérium 'obsahuje' a do textového pole запиšte `kde-user@kde.org`.
5. Přejděte do sekce nazvané 'Akce filtru'. Vyberte akci 'Přesunout do pořadače' z prvního seznamu a z druhého seznamu, který se objeví, zvolte pořadač, do kterého mají být zprávy přesunuty, pokud splní daná kritéria. V tomto případě to je pořadač *Uživatelé KDE*.



Možná budete požadovat komplexnější kritéria filtrování emailů -- například budete chtít uložit pouze zprávy z této diskuzní skupiny, které napsal váš přítel Jan Novák. Zde jsou potřebné kroky:

1. Klikněte na ‘Nastavení’ → ‘Konfigurace filtrů...’ a vyberte filtr, který jste před chvílí vytvořili.
2. Přidejte jako druhé kritérium ‘From:’, ‘obsahuje’, ‘jan.novak@nekde.cz’.
3. Nyní jste vytvořili filtr, který přesune veškeré emaily od Jana Nováka z naší diskuzní skupiny do odpovídajícího pořadače.

Filtrovací pravidla a následné akce mohou samozřejmě být daleko složitější -- záleží jen na vás. Zkušenější uživatelé jistě přivítají například možnost používání regulárních výrazů pro filtrovací kritéria.

## 13.11 POP filtry

Pokud používáte POP účet, můžete provádět jednoduchou filtraci emailů již na serveru. Pokud používáte vytáčené připojení, ušetříte touto jednoduchou filtrací spoustu času, který byste jinak trávili stahování emailů, které jste si nevyžádali.

1. Nejprve zvažte, jak jsou filtrované zprávy identifikovány.
2. Vyberte z nabídky ‘Nastavení’ SUSE LINUX ‘Konfigurace POP filtrů...’.
3. Klikněte na ikonu ‘Nové’ k založení prázdného filtru.
4. Pravá strana okna obsahuje kritéria filtru a akce filtru. Z prvního rozbalovacího seznamu vyberte položku, v druhém zvolte kritérium ‘obsahuje’ a do textového pole запиšte požadovaný obsah.
5. Přejděte do sekce nazvané ‘Akce filtru’. Vyberte akci ‘Stáhnout poštu’, ‘Stáhnout poštu později’ nebo ‘Smazat poštu na serveru’.

## 13.12 Vícero poštovních schránek

Dostáváte-li emaily z více poštovních adres nebo serverů, budete potřebovat také nastavit další schránky. Přejděte tedy do dialogu nastavení a vyberte sekci 'Síť'. Pomocí tlačítka 'Přidat' vytvoříte novou schránku; v dialogu, který se objeví, stačí většinou vyplnit pouze symbolický název tohoto účtu, adresu serveru a vaše uživatelské jméno (na tomto serveru, ne na vašem domácím počítači!). Ke kontrole pošty potom stačí zvolit daný účet z nabídky 'Soubor' SUSE LINUX 'Zkontrolovat poštu v'. Pokud chcete zkontrolovat poštu na všech účtech naráz, tlačítko na nástrojové liště provede vše potřebné.

Podobným způsobem si můžete založit i více účtů pro odchozí poštu (neboli server, přes který budete poštu odesílat). Nejčastěji si ovšem vystačíte pouze z jedním.

## 13.13 Šifrování emailů pomocí PGP nebo GnuPG

Nyní vám popíšeme, jak zprovoznit šifrování a podepisování emailů v KMailu. Tato sekce je určena začátečníkům v této oblasti. Pokud jste už s používáním PGP nebo GnuPG seznámeni, můžete tuto sekci přeskočit.

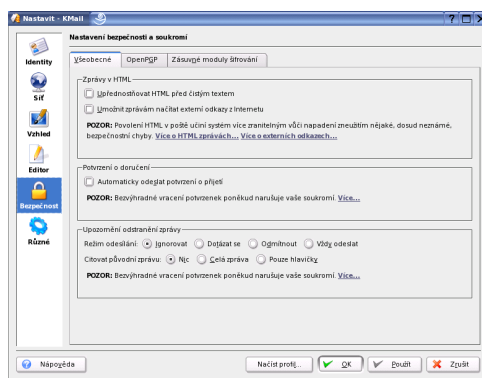
Pomocí programu KMail můžete své dopisy šifrovat i podepisovat, což ale neznamená, že i vaše přílohy budou šifrované -- ty je třeba zašifrovat zvlášť. Předtím, než budete moci používat šifrování, musíte si vytvořit pár klíčů.

### 13.13.1 Nastavení šifrování v KMailu

Klikněte na 'Nastavení' SUSE LINUX 'Nastavit: KMail...' a přejděte do sekce 'Identita'. Na záložce 'Pokročilé' vyberte svůj 'Klíč OpenPGP'. V sekci 'Bezpečnost' SUSE LINUX 'OpenPGP' se nacházejí tyto důležité položky:

**Ponechat heslo v paměti** Pokud toto povolíte, KMail si bude až do konce relace pamatovat vaše heslo, takže jej nebudete muset vždy zadávat při šifrovacích operacích.

**Stále šifrovat pro sebe** Povolte tuto možnost, abyste mohli číst své odeslané zašifrované dopisy.



Obrázek 13.7: Dialog nastavení bezpečnosti

### Zobrazit zašifrovaný/podepsaný text po vytvoření

Pokud je povoleno, bude vám zobrazen čistý text poté, co jej podepíšete nebo zašifrujete.

V sekci 'Editor', na záložce 'Všeobecné' klikněte na zaškrtnávací políčko 'Automaticky podepisovat zprávy pomocí OpenPGP'. V tomto momentě budou všechny emaily před odesláním podepsány. Abyste mohli posílat šifrované dopisy, a aby si je příjemce mohl také ověřit, je nejprve třeba dotýčné osobě poslat váš veřejný klíč. Je také dobré publikovat váš veřejný klíč na některém z PGP serverů, například na <http://www.pgp.cz>, kde se také nachází další obecná dokumentace k této problematice.

### 13.13.2 Podepisování zpráv

Napište svůj email jako obvykle pouze s tím rozdílem, že před odesláním kliknete na ikonu pera na nástrojové liště. Abyste mohli email podepsat, KMail musí znát vaše PGP heslo. Pokud jste ovšem již toto heslo zadali, KMail tento email podepíše a odešle bez dalšího dotazování se. V pořadači 'Odeslaná pošta' se můžete poté přesvědčit, zda byl email opravdu podepsán -- měl by být označen vašim podpisem.

### 13.13.3 Posílání veřejných klíčů

Vytvořte novou zprávu pro osobu, která má obdržet váš veřejný klíč (nebo veřejný klíč někoho jiného), a to pomocí nabídky 'Přiložit' SUSE LINUX 'Přiložit veřejný klíč'. Nyní můžete email odeslat. Není ovšem nijak zaručeno, že příjemce podepsané zprávy obdrží správný veřejný klíč. Může se stát, že bude dopis na své cestě odchycen a podepsán jiným klíčem. Příjemce by tudíž měl zkontrolovat přiložený klíč oproti takzvanému otisku *finger print*. Další informace k této problematice naleznete v dokumentaci PGP nebo GnuPG.

### 13.13.4 Dešifrování zpráv

V programu KMail stačí kliknout na zprávu v seznamu. Poté budete dotázáni na heslo a pokud jej zadáte správně a email byl podepsán vaším veřejným klíčem, KMail zobrazí danou zprávu jako čitelný text. V opačném případě bude email nečitelný a to i samotný soubor, který je uložen na disku -- nikdo tedy nebude mít možnost si tento email přečíst bez znalosti odpovídajícího hesla.

### 13.13.5 Obdržení veřejného klíče

Veřejný klíč můžete obdržet jako přílohu emailu, přes FTP nebo třeba na disketě. Před tím, než jej použijete pro zašifrování emailu pro danou osobu, je třeba klíč zkontrolovat (například pomocí otisku). Potom můžete tento veřejný klíč přidat do své databáze veřejných klíčů, a to pomocí zadání jednoho z příkazů `gpg -ka nazev_souboru` nebo `gpg --import nazev_souboru` z příkazové řádky. Pokud klíč nemá důvěryhodný podpis, nebudete jej moci používat k šifrování emailů.

### 13.13.6 Použití cizích veřejných klíčů -- šifrování zpráv

K odeslání šifrovaného emailu osobě, jejíž veřejný klíč vlastníte, napište opět jako obvykle samotnou zprávu a před odesláním klikněte v nástrojové liště na ikonu se zámekem. Nyní může být zpráva odeslána. Pokud KMail najde více odpovídajících veřejných klíčů, dá vám na výběr. Nastane-li jakákoliv chyba při samotném šifrování, budete taktéž informováni. Jak už bylo zmíněno dříve, nebudete si moci takto zašifrovanou zprávu přečíst, pokud jste v nastavení KMailu nepovolili položku 'Vždy šifrovat pro sebe' (sekce 'Bezpečnost').

## 13.14 Další informace

Více informací o programu KMail se dozvíte na jeho domovské stránce na adrese <http://kmail.kde.org>.

### Poznámka

Popis převodu pošty z jiných poštovních programů se často upravuje, protože sleduje vývoj mnoha prohlížečů. Aktuální návody a nástroje naleznete na <http://kmail.kde.org/tools.html>

Poznámka



**Část IV**

**Multimédia**





# Zvuk v Linuxu

Operační systém Linux nabízí celou řadu programů pro práci se zvukem. V závalu programů je velmi složité najít aplikaci požadované funkce. Základní přehled programů pro práci se zvukem najdete v této kapitole.

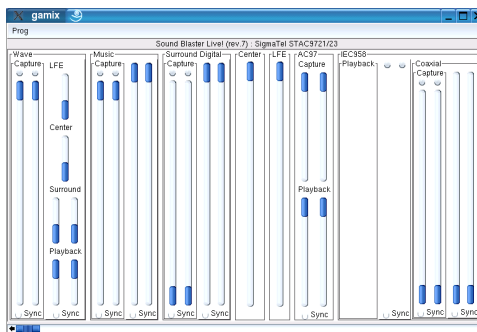
14.1	Směšovače . . . . .	170
14.2	Přehrávače . . . . .	173
14.3	Vytváření zvukových souborů . . . . .	175
14.4	Rádio . . . . .	176
14.5	MIDI . . . . .	176

## 14.1 Směšovače

Pokud jste provedli úspěšnou konfiguraci programem YaST, pak používáte ALSA ovladač jako modul jádra. Ten vytváří rozhraní mezi zvukovou aplikací a zvukovou kartou. Rozsah funkcí, které máte k dispozici je tedy závislý na používané zvukové kartě. Většinou máte k dispozici aspoň jeden stereo kanál pro zvukový vstup a výstup.

### 14.1.1 gamix

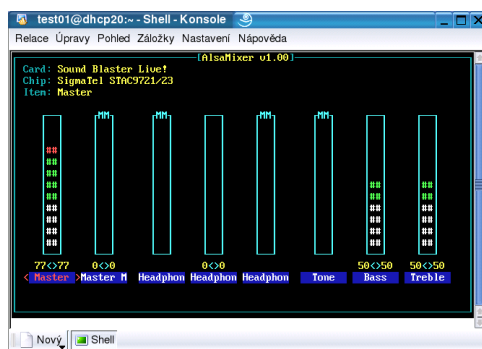
Pokud používáte více než jednu zvukovou kartu, můžete je nastavit pomocí tohoto programu.



*Obrázek 14.1: Program Gamix*

### 14.1.2 alsamixer

alsamixer používá textové znaky pro simulaci grafického prostředí v textovém režimu.



Obrázek 14.2: Alsamixer

## Upozornění

alsamixer nepracuje s některými typy zvukových karet. Následující popis se vztahuje na zvukové karty splňující standard AC-97. Pokud používáte karty s čipem Envy24 (=ice1712), použijte mixér `envy24control`.

## Upozornění

Klávesou **(M)** je možné zapínat nebo vypínat jednotlivé kanály a mezerníkem potom určit kanál pro vstup.

Program můžete ukončit klávesou **(ESC)** a bližší informace naleznete na manuálových stránkách, které si můžete nechat zobrazit příkazem:

```
man alsamixer
```

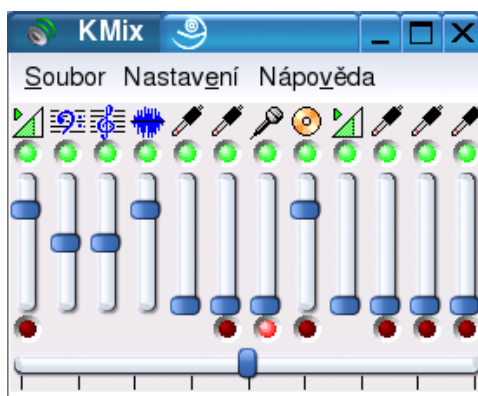
### 14.1.3 KMix - směšovač prostředí KDE

KMix je velice propracovaný směšovač. Můžete ho spustit prostřednictvím menu 'Multimédia' → 'Nastavení hlasitosti'.

Další možností je použít příkazovou řádku a příkaz

```
kmix &
```

Po spuštění se KMix zapustí do hlavního panelu v podobě ikony ampliony vedle údaje o času. Kliknutím na jeho ikonu můžete nastavit hlasitost zvukového výstupu. Detailnější nastavení vyvoláte pomocí kontextového menu, které vyvoláte



*Obrázek 14.3: Program KMix*

kliknutím na ikonu programu pravým tlačítkem myši, a výběrem položky 'Zobrazit okno se směšovači'.

### **Okno se směšovači**

Základní kanály pro zvukový výstup jsou 'Hlasitost', 'Pcm' a 'CD'. 'Hlasitost' ovládá celkovou hlasitost, zatímco 'Pcm', 'CD' a další se starají pouze o jednotlivé kanály. PCM kanál většinou odpovídá nastavení na vašem přehrávači. Pokud tedy změníte nastavení PCM kanálu, projeví se to také na přehrávači. Popisky pro jednotlivé stupnice si můžete zapnout v 'Nastavení' → 'Nastavit: KMix'. Zde zaškrtněte položku 'Zobrazovat popisky'.

Nad každou stupnicí máte také zelenou diodu, která musí být rozsvícena. Pokud tomu tak není, pak je celý kanál vypnutý. Tzn. že pokud máte např. vypnutou stupnici 'Volume', tak i když si v přehrávači nastavíte hlasitost na plný výkon, tak neuslyšíte ani pípnutí. Pod některými stupnicemi jsou také červené diody, které určují vstup při nahrávání. Proto je také možné mít zapnutý pouze jeden druh vstupu najednou. Zcela dole pak najdete velkou stupnici označenou jako 'Vyrovnávání levá/pravá'. Ta slouží pro optimální nastavení hlasitosti do levých nebo pravých sluchátek, resp. reproduktorů.

### 14.1.4 GNOME-Mixer-Applet

Jestliže pracujete v prostředí GNOME, použijte pro nastavení hlasitosti applet na hlavním panelu. Applet na panel umístíte pomocí nabídky panelu.

### 14.1.5 amix - směšovač pro textovou konzoli

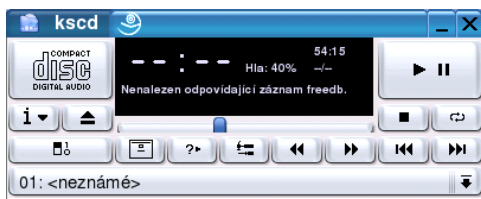
Směšovač, který používá pouze příkazovou řádku, je `amixer` a i k tomuto programu máte k dispozici manuálové stránky. Přehled jednotlivých voleb získáte příkazem:

```
amixer -h
```

## 14.2 Přehrávače

Pro Linux existuje nepřeberné množství programů, které umožňují přehrávat různé zvukové formáty. Nejlepší kvalitu přehrávání určitého formátu dosáhnete správného přehrávače, který byl právě pro určený formát navržen.

### 14.2.1 kscd -- přehrávač AudioCD



*Obrázek 14.4: Program KScd*

Pro přehrávání audio CD můžete použít program `kscd`, který najdete v K panelu v položce 'Multimédia', kde je 'CD přehrávač'. Ten obsahuje také podporu pro CD databázi (CDDb). Jeho ovládání je zcela intuitivní a v případě problémů můžete zavolat na pomoc nápovědu v KDE. Pokud si pustíte své oblíbené CD a z reproduktorů nic neuslyšíte, pak si zkontrolujte v počítačové skříni, zda máte propojenu CD mechaniku se zvukovou kartou.

### 14.2.2 Načtení AudioCD v Konqueroru

Vedle zvláštních programů určených k načtení obsahu AudioCD můžete použít také Konqueror. Postup je jednoduchý. Do CD mechaniky vložte CD, spusťte Konqueror a do pole 'Umístění' napište:

```
audiocd: /
```

Po několika vteřinách se zobrazí obsah CD. Pokud obdržíte chybové hlášení, překontrolujte, zda jste členy skupiny disk.

Hned po načtení obsahu CD se Konqueror spojí CDDb serverem, kde zjistí titul CD. Pokud se na serveru titul CD nenachází, můžete ho získat přímo z nosiče. Načtené soubory můžete převést do formátů MP3 a ogg-vorbis.

### 14.2.3 WorkMan

Pokud nepracujete v prostředí KDE ani GNOME, můžete k přehrávání AudioCD použít WorkMan.

### 14.2.4 GNOME-CD-Player-Applet

Pro přehrávání AudioCD můžete v prostředí GNOME použít CD-Player-Applet. Tento applet umístíte na panel pomocí nabídky panelu.

### 14.2.5 XMMS - přehrávač formátů MP3-, WAV-, OGG- a streamů

Jedním z nejrobusnějších přehrávačů v prostředí systému Linux je program XMMS. Ovládání programu je jednoduché. Stačí kliknout na ikonu menu v levém horním menu. V nabídce pak vyberete 'Hrát ze souboru', 'Hrát z adresáře' nebo 'Hrát z adresy'.

---

#### Poznámka

Pokud XMMS nenajde žádnou nakonfigurovanou zvukovou kartu, přesměruje automaticky výstup na Disk-Writer-Plugin. V takovém případě je zvuk zapisován ve formátu WAV na disk a průběh přehrávání je rychlejší než při klasickém přehrávání.

---

#### Poznámka

V nabídce 'Volby' → 'Nastavení' vyvoláte dialog, kde můžete nastavit I/O plug-iny a další vlastnosti přehrávače.



Obrázek 14.5: Program XMMS

### 14.2.6 FreeAmp - přehrávač formátů MP3-, OGG- a streamů

FreeAmp je přehrávač, který je k dispozici pro celou řadu platforem včetně Linuxu. Vzhled pomocí tohoto prohlížeče je možné různě měnit.

## 14.3 Vytváření zvukových souborů

### 14.3.1 KRec

Pokud máte mikrofon a chcete si vytvářet vlastní nahrávky, použijte program KRec. Nezapomeňte si pročíst nápovědu, která se zobrazí po spuštění programu.

### 14.3.2 NoteEdit

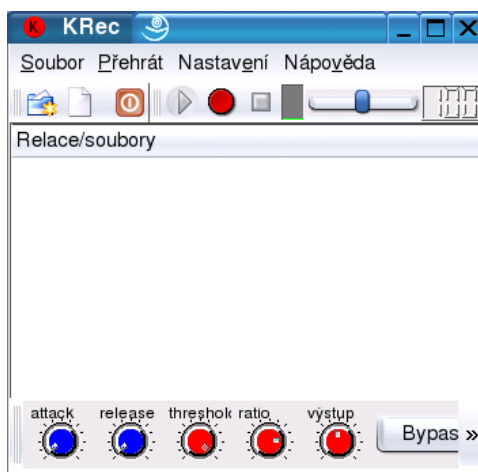
Program NoteEdit je jeden z nejlepších linuxových programů určených k notovému záznamu v grafickém prostředí. Pomocí tohoto programu můžete nejen zapisovat noty, ale také vytvářet MIDI soubory.

Program spustíte příkazem: `noteedit`

V souboru `/usr/share/doc/packages/notedit/examples` najdete příklady záznamů, které si můžete otevřít a otestovat.

Pomocí nabídky 'TSE3' → 'Midi in' můžete importovat MIDI soubor.

Více informací o tomto programu `noteedit` najdete v jeho dokumentaci uložené v adresáři `/usr/share/doc/packages/notedit`.



*Obrázek 14.6: Program KRec*

## 14.4 Rádio

### 14.4.1 kradio

Program kradio je rozhraní pro rozhlasový přijímač na televizní kartě. Kradio najdete v SuSE menu 'Multimedia'.

## 14.5 MIDI

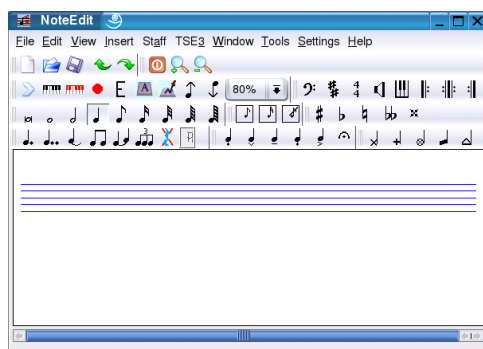
### Poznámka

Následující část věnovaná MIDI je určena pokročilejším uživatelům, kteří jsou obeznámeni s prací v příkazové řádce a mají rootovská práva nad svým počítačem.

### Poznámka

Kromě možnosti přehrávat PCM data vám dávají mnohé zvukové karty možnost použít také MIDI funkce. Stav podpory MIDI funkcí jednotlivými zvukovými





*Obrázek 14.7: Program NoteEdit*



*Obrázek 14.8: Program KRadio*

kartami je velice rozdílný. Také ALSA obsahuje velké rozdíly při podpoře jednotlivých karet.

Mnoho zvukových karet používá externí MIDI port pro připojení MIDI zařízení, jako jsou různé klávesové nástroje, syntetizéry apod. Pokud ALSA podporuje MIDI port vaší zvukové karty, můžete pomocí tohoto programu vytvářet a přehrávat MIDI soubory. Základní informace o tom, zda vaše zvuková karta podporuje MIDI, získáte tak, že v ovládacím centru KDE zvolíte položku 'Zvuk' → 'MIDI'. Zde můžete vybrat MIDI zařízení, které bude použito pro přehrávání MIDI souborů. Na příkazové řádce si můžete nechat vypsát MIDI zařízení, která máte právě k dispozici spolu s interními čísly ALSA portů pomocí příkazu `pmidi -l`. Např. u karty Soundblaster Live! vypadá seznam zhruba následovně:

Port	Client name	Port name
72:0	External MIDI 0	MIDI 0-0
73:0	Emul0k1 WaveTable	Emul0k1 Port 0
73:1	Emul0k1 WaveTable	Emul0k1 Port 1
73:2	Emul0k1 WaveTable	Emul0k1 Port 2
73:3	Emul0k1 WaveTable	Emul0k1 Port 3

V prvním sloupci jsou uvedeny interní čísla portů, prostřednictvím kterých přistupuje ALSA ovladač k zařízení. Ostatní sloupce slouží pro identifikaci zařízení. Kromě již zmíněného externího MIDI portu se v seznamu objevuje také několik wavetable portů. Příkazem `pmidi -p 73:0 mysong.mid` si můžete nechat např. přehrát MIDI soubor na jednom z uvedených portů. Mnoho zvukových karet (např. Soundblaster AWE a Live!) mají vlastní interní wavetable syntetizér. Ten převádí MIDI na slyšitelné zvuky.

Tato MIDI data je možné poslat wavetable syntetizéru prostřednictvím externích MIDI kláves nebo interním programem (MIDI přehrávač nebo sekvencer). U zvukových karet AWE a Live! je třeba inicializovat wavetable syntetizér pomocí tzv. soundfontu předtím, než uslyšíte zvukový výstup. Pro vlastníky těchto karet je inicializace popsána v následujícím odstavci.

### 14.5.1 timidity++ - softwarový wavetable syntetizér

Ne všechny zvukové karty disponují wavetable syntetizérem, pomocí kterého je možné přehrávat MIDI soubory pomocí soundfontu. V tom případě vám pomůže wavetable syntetizér timidity++. Spustíte tento program na pozadí jako klient pro ALSA sekvencer příkazem:

```
timidity -iA -B2,8 -Os &
```

#### Upozornění

Při spuštění timidity se nesmíte nacházet v adresáři `/usr/share/timidity`.

#### Upozornění

Poté se objeví hlášení kde je, mimo jiné, uveden MIDI port, pomocí kterého je možné přistupovat k syntetizéru (např. pomocí programu `vkeybd --addr 128:0`):

```
Opening sequencer port: 128:0 128:1
```

Konfigurační soubor se nazývá `/usr/share/timidity/timidity.cfg`. Odpovídající manuálové stránky můžete zobrazit pomocí `man timidity.cfg`

a dokumentaci k samotnému programu naleznete v `/usr/share/doc/packages/timidity`, resp. `/usr/share/doc/packages/timidity/C`.

Na této internetové stránce naleznete soubor `eawpats-full-10.rar`. Tento soubor je sice 22 MB velký, ale obsahuje úplnou sadu nástrojů GM/GS/XG. Abyste mohli použít opravy s `timidity`, je třeba postupovat následujícím způsobem. Přihlaste se jako uživatel `root` a vytvořte adresář `/usr/share/timidity/eawpats`. Soubor `eawpats-full-10.rar` zkopírujte do tohoto adresáře a použijte zde příkaz `unrar x eawpats-full-10.rar`, kterým soubor rozbalíte. Potom je ještě třeba upravit soubor `timidity.cfg` v adresáři `/usr/share/timidity/` takto:

```
dir /usr/share/timidity/eawpats
source timidity.cfg
```

Také `eawpats-full-10.rar` obsahuje soubor s názvem `timidity.cfg`, který se po rozbalení nachází v adresáři `eawpats`. Ten je třeba připojit příkazem `source`. V tomto souboru jsou důležité pouze následující řádky. Všechny ostatní můžete klidně smazat.

```
>
source gravis.cfg
source gsdrums.cfg
source gssfx.cfg
source xgmap2.cfg
```

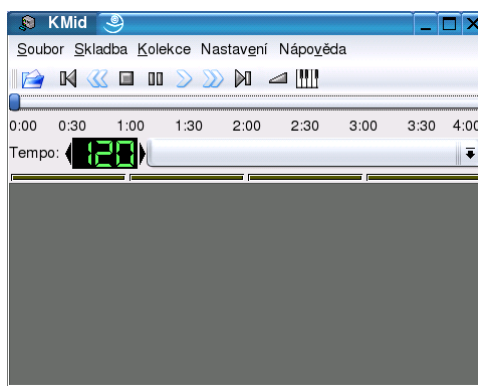
Pro ukončení programu použijte příkaz `killall timidity`.

Velice působivá demonstrace možností MIDI souboru je např. první věta Brahmovy symfonie č.1, kterou naleznete na <http://www.classicalarchives.com/brahms.html>.

Pokud chcete místo Gravis Instrument Patches použít soundfonts, pak je třeba upravit soubor `/usr/share/timidity/timidity.cfg`. Abyste mohli používat Vintage Dreams soundfonts spolu s `timidity++`, stačí přidat do souboru `timidity.cfg` jediný řádek:

```
soundfont /usr/share/sounds/sf2/Vintage_Dreams_Waves_-v2.sf2
```

Bližší informace k tomuto tématu naleznete v souboru `/usr/share/doc/packages/timidity/C/README.sf`.



*Obrázek 14.9: Program KMidi*

## 14.5.2 KMidi

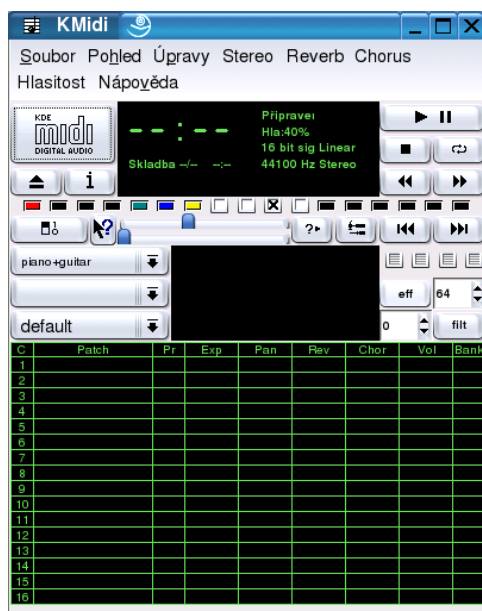
V KDE nabídce v položce 'Multimédia' nalezte 'Přehrávač Midi'. Různé MIDI soubory můžete nalézt na Internetu, je jich tam nepřeberné množství. Jedna z adres, kde můžete začít hledat je např. <http://www.midi.net>. Rozsáhlý archív klasické MIDI hudby pak naleznete na <http://www.classicalarchives.com>.

Podrobnou nápovědu k programu kmidi získáte po stisku (F1). I u tohoto programu je třeba zvolit správné midi porty v menu 'Nastavení' → 'Nastavení MIDI'.

Za povšimnutí také stojí 'Okno kanálů', které můžete aktivovat na nástrojové liště. V okně kanálů jsou všechny změny zobrazovány graficky na více klávesnicích a můžete zde měnit nástroje. Je možné, že bude třeba přesunout obraz více napravo tak, aby bylo možné vidět jednotlivé body.

## 14.5.3 KMidi - timidity v KDE

kmidi resp. TiMidity-synth je MIDI přehrávač, který používá timidity pro tvorbu zvuků z wavetable. Tyto programy je možné spustit z K panelu, kde se nachází ve složce 'Multimédia' pod názvem 'Midi synth', resp. 'TiMidity-synth'. Konfigurační soubor `timidity.cfg` naleznete v adresáři `/opt/kde2/share/apps/kmidi/config/`.



*Obrázek 14.10: Program KMidi*

Pokud jste si instalovali opravy GM/GS/XG nástrojů tak, jak bylo popsáno v odstavci o timidity++, můžete je nyní používat také v kmidi nebo v TiMidity-synth. Přihlaste se jako uživatel root a přejděte do adresáře `/opt/kde2/share/apps/kmidi/config/`. Přejmenujte potom soubor `timidity.cfg`. Příkazy

```
cd /opt/kde2/share/apps/kmidi/config/ ln
-s /usr/share/timidity/timidity.cfg ln -s
/usr/share/timidity/eawpats
```

vytvoříte potřebné symbolické odkazy.



# Video a TV

Konfigurace TV karty je integrována v programu YaST. Pokud je karta rozpoznána, automaticky se nastaví. V opačném případě je nutné zadat její typ ručně.

TV program můžete sledovat pomocí program motv. Další aplikací určenou ke sledování televizního signálu je program QtVision. V následující kapitole si ukážeme základní práci s yvbranými programy.

15.1	motv - televize . . . . .	184
15.2	AleVT -- teletext . . . . .	185
15.3	Webové kamerky a motv . . . . .	185
15.4	nxtvepg - televizní program na PC . . . . .	186
15.5	Načtení EPG databáze . . . . .	186
15.6	Řád v chaosu . . . . .	187
15.7	Webové kamerky s gqcamWebcam mit gqcam . . . . .	187

## 15.1 motv - televize

Program motv vznikl z programu xawtv. Spustíte ho z menu KDE nebo příkazem:

```
motv
```

Po spuštění programu se otevře okno televize. Menu programu vyvoláte kliknutím pravým tlačítkem myši na plochu okna programu.

### 15.1.1 Ladění

V menu 'Nastavení' -> 'Přístup' můžete zvolit zdroj videosignálu. Pokud zvolíte televizi, musíte nastavit také program. To můžete udělat pomocí automatického vyhledávání. Po vyhledání se údaje o programu uloží do souboru .xawtv ve vašem domovském adresáři.

#### Poznámka

Pokud nechcete spouštět vyhledávání programu, můžete ho přeskočit současným stiskem kláves (Ctrl) a šipky nahoru. Pomocí šipka vpravo popř. šipka vlevo můžete nastavení doladit.

#### Poznámka

### 15.1.2 Zvuk

Audio výstup TV karty propojte s Line vstupem zvukové karty. U TV karty je pak možné ovládat hlasitost.

### 15.1.3 Nastavení obrazu

Televizní obraz obvykle používá poměr 4:3. V menu 'Nástroje' -> 'Nastavení poměru' můžete nastavit poměr stran. Pokud zvolíte poměr 4:3 (tento poměr je přednastavený), budou se poměry stran zachovávat i v případě změny velikosti okna.

Pomocí klávesy (F) nebo nabídky 'Nástroje' -> 'Celoobrazovkový režim' můžete nastavit celoobrázkové zobrazení.



**Poznámka**

Soubor `.xawtv` se uloží automaticky po volbě 'Uložit'. V tomto souboru se mimo konfigurace ukládá i nastavení programů. Více informací získáte v manuálové stránce `xawtvrc`.

**Poznámka**

### 15.1.4 Přidání do panelu

Programy, které používáte spolu s `motv`, můžete automaticky spouštět z tohoto programu pomocí klávesových zkratk, např. `gamix` a `AleVT`.

Programy propojené s `motv` musí být zapsány v souboru `.xawtv`. Zápis by měl vypadat asi takto:

```
[launch] Gamix = Ctrl+G, gamix AleVT = Ctrl+A, alevt
```

Za jménem programu je uvedena klávesová zkratka, kterou se bude spouštět. Přes nabídku `[launch]` pak můžete tyto programy spouštět i z menu `motv`.

## 15.2 AleVT -- teletext

`AleVT` je dekodér teletextu a videotextu a prohlížeč pro ovladač `bttv` (`/dev/vbi`) a `X11`. Podporuje více oken, stránkovou vyrovnávací paměť, vyhledávání podle regulárních výrazů, má vestavěný manuál, atd.. Obsahuje také program pro získání času z teletextu.

Program spustíte z hlavního menu KDE 'Multimedia' -> 'Video' -> 'alevt' nebo z příkazové řádky příkazem:

```
alevt
```

Program zobrazuje textové stránky programu, který je zrovna zobrazován v okně televizního programu např. `motv`.

## 15.3 Webové kamery a motv

Pokud vlastníte webovou kamerku, můžete k jejímu ovládání použít například program `motv`. Seznam podporovaných USB zařízení najdete na stránce

<http://www.linux-usb.org>. Pokud budete používat pro ovládání kamery motv, použijte systém ovladač bttv. Ovladač se zavede automaticky při připojení kamery do USB portu. Za předpokladu, že máte v systému zároveň televizní kartu, program motv můžete pro kamerku spustit z příkazové řádky příkazem `motv -c /dev/video1`. Příkazem `motv -c /dev/video0` budete přistupovat k již nainstalované televizní kartě.

Když kamerku do USB portu zapojíte ještě před zavedením ovladače bttv, obsadí kamera zařízení `/dev/video0`. Když pak spustíte motv s parametrem `-c /dev/video1` a budete přistupovat k TV kartě, obdržíte chybové hlášení, že ovladač bttv nebylo možné automaticky zavést.

Tento problém snadno vyřešíte ručním zavedením ovladače pomocí příkazu `modprobe bttv` (tento příkaz může zadat pouze uživatel `root`). Vyčerpávající informace o vašem video systému získáte z výpisu příkazu `motv -hwscan`.

## 15.4 nxtvepg - televizní program na PC

Mimo standardního textového signálu mohou uživatelé digitální televize přijímat také EPG signál (zkratka z *. Electronic Programme Guide*). Pro příjem tohoto signálu můžete v Linuxu použít program `nxtvepg`. Předpokladem pro používání tohoto programu je televizní karta podporovaná ovladačem bttv a příjem kanálu, který EPG signál poskytuje. Program spustíte ze standardní nabídky 'Multimedia' -> 'Video' nebo z příkazové řádky příkazem `nxtvepg`.

## 15.5 Načtení EPG databáze

Abyste mohli televizní program načíst, musíte nejdřív tuner TV karty naladit na kanál, který vysílá EPG signál. Ihned po naladění příslušné stanice začne `nxtvepg` načítat program a zároveň zobrazovat status načítání.

Pokud nechcete spouštět žádnou TV aplikaci, můžete `nxtvepg` nastavit tak, aby si program našel sám. Z nabídky zvolte 'Configure' a pak 'Provider scan'. Zde je normálně zatržena položka 'Use .xatv'. To znamená, že `nxtvepg` bude při vyhledávání kanálu přistupovat k tomuto souboru.

### Poznámka

V případě problémů nejdříve otestujte, zda máte správně nastavený zdroj videa v položce 'TV card input'.

### Poznámka

Nalezené kanály s EPG signálem najdete v nabídce 'Configure' -> 'Select Provider'. Pomocí nabídky 'Configure' -> 'Merge Providers' pak můžete slučovat databáze získané z jednotlivých kanálů.

## 15.6 Řád v chaosu

nxtvepg poskytuje velmi komfortní filtry. V nabídce 'Configure' -> 'Show networks' najdete seznam kanálů. V nabídce 'Filter' pak můžete nastavit potřebná filtrovací pravidla. Kliknutím pravým tlačítkem myši na položku programu vyvoláte zvláštní kontextovou nabídku, kde můžete filtry aktivovat.

## 15.7 Webové kamery s gqcamWebcam mít gqcam

Aplikace gqcam je program pro webové kamery, pomocí kterého můžete vytvářet snímky nebo záběry.

### 15.7.1 Předpoklady

Předpokladem pro používání gqcam je, že vlastníte kamerku podporovanou projektem Video4linux. Řada USB webových kamerek jako Logitech Quickcam Express je automaticky rozpoznána. Jako zdroj obrázků lze použít také TV karty. Seznam podporovaných webových kamerek najdete na stránce <http://www.linux-usb.org>. Protože je program gqcam možné ovládat i z příkazové řádky, nepotřebujete pro jeho používání grafické prostředí.

## 15.7.2 Spuštění

Před spuštěním programu se ujistěte, že je kamera připojena k počítači. Pak spusťte gqcam. Aktuální obraz z kamery se automaticky objeví v okně určeném pro zobrazení. Pomocí nabídky můžete upravit kontrast a další parametry obrazu. Jas se nastaví automaticky. Kdykoliv později ho můžete upravit pomocí nabídky 'File' 'Preferences' v záložce 'General'. V záložce 'Filters' lze dále upravit kanály barev.

V případě, že máte připojených více kamerek, můžete měnit pohled pomocí nabídky 'File' 'Open new Camera'. V následujícím dialogu zvolte zařízení. První kamera bude připojena v systému jako zařízení /dev/video0, druhá jako /dev/video1.

## 15.7.3 Snapshot

Snapshot vytvoříte kliknutím na tlačítko 'Snap Picture'. V následujícím dialogu můžete nastavit formát, ve kterém se obrázek uloží. Vytvořit lze i sérii obrázků. Zvolte z nabídky 'Camera' → 'Set Timer'. Zadejte, po kolika minutách či vteřinách se mají obrázky ukládat a 'Set image information' zadejte informace o obrázku. V poli 'Run command after snap:' můžete zadat jméno skriptu, který se spustí po sejmutí obrazovky (např. přenesení obrázku na FTP server).

## 15.7.4 Příkazová řádka

gqcam lze ovládat také v textovém prostředí např. pro případ automatizovaného spuštění pomocí programu cron. Všechna důležitá data se předávají pomocí parametrů. Příkazem `gqcam -t JPEG -s-d webcam.jpg` uložíte aktuální obraz snímáný kamerkou do souboru `webcam.jpg`. Pomocí parametru `-t` zadáváte formát souboru. Dostupné formáty pro uložení jsou: JPEG, PNG a PPM. Parametr `-s` aktivuje korekci barev. Pomocí parametru `-d` zadáváte jméno souboru. Pokud máte v systému více kamerek než jednu, musíte v příkazu nastavit také kamerku, ze které se má snímek uložit. Pokud nenastavíte žádné zařízení kamery, použije se zařízení /dev/video0. Aby se sejmul obraz druhé kamery, musíte v příkazu použít volbu `-v /dev/video1`. Další dostupné parametry získáte z nápovědy programu, kterou vyvoláte příkazem `gqcam --help`.

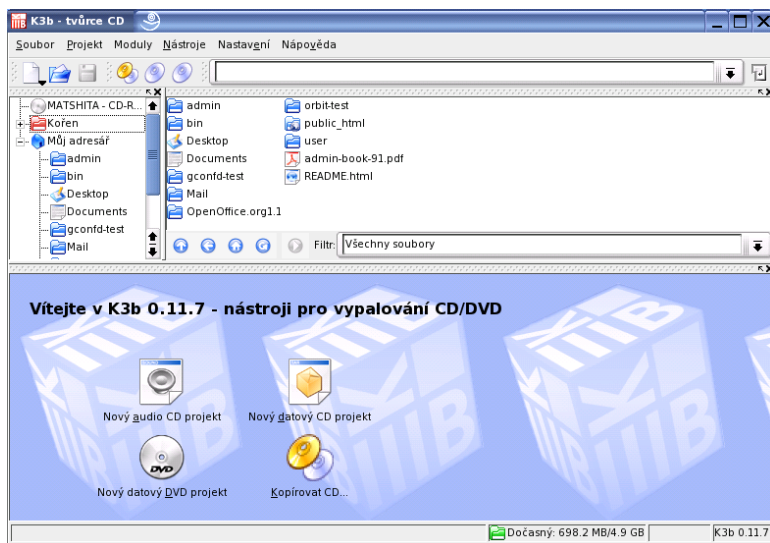
# K3b – vypalovací program pro KDE

K3b je velice rozsáhlý program pro vytváření vlastních CD a DVD. Kromě běžných funkcí obsahuje další volby, které vám výrazně ulehčí práci s multimédii. Program naleznete v KDE menu 'Multimédia' -> 'CD'. V dalším textu zmíníme nejdůležitější funkce a pracovní postupy při vypalování.

16.1	První spuštění . . . . .	190
16.2	Nastavení . . . . .	190
16.3	Vytvoření datového CD . . . . .	191
16.4	Vytvoření datového DVD . . . . .	191
16.5	Vypalování médií . . . . .	192
16.6	Vytváření hudebního CD . . . . .	193
16.7	Kopírování CD . . . . .	193
16.8	Další informace . . . . .	194

## 16.1 První spuštění

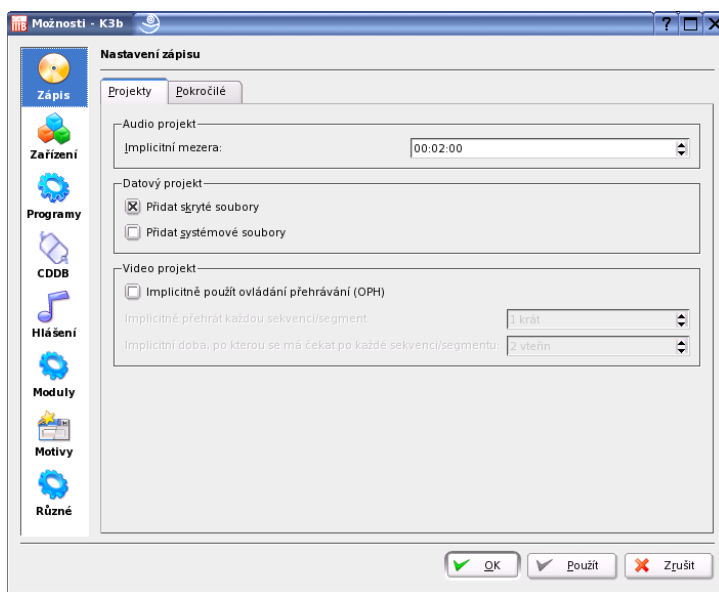
Po spuštění programu se zobrazí hlavní okno programu, kde si můžete vybrat akci, kterou chcete pomocí programu provést. Program k3b umožňuje vypalování datových, hudebních a smíšených CD a vypalování DVD.



Obrázek 16.1: Program K3b

## 16.2 Nastavení

Pokud vám nevyhovuje automatické nastavení, můžete samozřejmě provést změnu. Dialog nastavení vyvoláte volbou 'Nastavení'.



Obrázek 16.2: Nastavení K3b

## 16.3 Vytvoření datového CD

Vytváření datových CD je velice jednoduché. Zvolte 'Soubor' -> 'Nový projekt' -> 'Nový datový CD projekt'. Zde můžete použít jednoduché přetažení jednotlivých souborů a následně zvolte 'Vypálit'. Otevře se dialog, který obsahuje 5 záložek, jež obsahují různé volby pro vypalování.

## 16.4 Vytvoření datového DVD

Vytváření datových CD je velice jednoduché. Zvolte 'Soubor' -> 'Nový projekt' -> 'Nový datový DVD projekt'. Zde můžete použít jednoduché přetažení jednotlivých souborů a následně zvolte 'Vypálit'. Otevře se dialog, který obsahuje 5 záložek, jež obsahují různé volby pro vypalování.

## 16.5 Vypalování médií

Nejdůležitější volby pro vypalování najdete v záložce 'Zápis'. Jestliže máte v systému více vypalovacích mechanik, lze zde zvolit, kterou k vypalování použijete. Zde také nastavíte mód zápisu. DAO (Disk-At-Once) zajistí, že během vypalování nedojde k přerušení laseru. Tento mód je vhodný při vypalování audio CD. TAO (Track-At-Once) naopak přerušení paprsku laseru dovoluje. RAW mód bude zapisovat bez datových oprav. Pokud si nejste jistí, kterou volbu si přejte použít, zvolte 'Auto'. Program k3b si provedete všechna potřebná nastavení sám v závislosti na typu projektu, který si přejete vypálit.

Níže jsou uvedeny volby, které je zde možné nastavit:

**'Simulovat zápis'** Tato funkce slouží pro zjišťování nejlepšího nastavení. Vše probíhá jako při vypalování, pouze není aktivován zapisovací laserový paprsek.

**'On-the-fly zápis'** Vypálí data, která nebyla předem vytvořena v tzv. image souboru. Pokud nemáte mechaniku zabraňující podtečení zásobníku (BURN PROOF) a výkonný počítač, pak tuto možnost nepoužívejte. Obecně je třeba být připraven při používání této funkce na to, že se vám nepodaří všechna média vypálit hned napoprvé.

**'Burnfree'** Při tomto způsobu zápisu si vypalovací program dokáže uložit místo, kde ukončil při načítání zásobníku, a znovu po krátkém přerušení pokračovat ve vypalování. Při vypalování audio CD se tato vlastnost doporučuje vypnout, jinak se může stát, že na místech, kde došlo k přerušení zápisu, budou slyšitelné krátké mezery nebo jiné zvukové poruchy.

**'Pouze vytvořit image'** Vytvoří pouze image. To je potom možné vypálit.

**'Odstranit image'** ISO image bude smazán po vypálení média.

---

### Poznámka

*image*, také nazývaný *ISO-Image* je soubor, který obsahuje vše, co bude vypáleno na médium.

---

### Poznámka

Další nastavení, které se vám může hodit, najdete v záložce 'Nastavení'. Pokud chcete vytvořit neuzavřené CD, na které můžete později ještě připisovat, zaškrtněte nabídku 'Začít multisession'.



Pokud chcete, aby se u připojených CD objevoval jejich název a obsahovala další údaje jako jméno autora, vypalovací aplikaci, máte možnost toto vše nastavit v záložce ‘Popisek svazku’. Samotný popisek lze velmi snadno nastavit i v náhledu projektu. Po dvojitém kliknutí na nápis CDRom se tato položka otevře k editaci a vy ji můžete jednoduše změnit.

Záložka ‘Souborový systém’ nabízí možnost nastavit rozšíření souborového systému vypalovaného CD. Klasickým formátem pro systém Windows je rozšíření Joliet. Pro platformu Linux je pak charakteristické rozšíření Rock Ridge, které však není podporované ve starší verzích systému Windows. Jestliže chcete vypalovat DVD, máte možnost vytvářet UDF struktury.

Další nastavení můžete provést v záložce ‘Pokročilé’.

Po nastavení všech voleb vypalování spustíte stisknutím tlačítka ‘Zapsat’. Spuštění zápisu lze po určitou dobu ještě přerušit, aniž by došlo k poškození média stisknutím tlačítka ‘Přerušit’.

## 16.6 Vytváření hudebního CD

V zásadě nejsou větší rozdíly mezi vytvářením zvukového a datového CD. Stejně jako u datového CD zvolte z menu ‘Soubor’. V tomto případě ‘Nový zvukový CD projekt’. Jednotlivé skladby je možné přetáhnout na cílové médium. Předpokladem je, že data jsou uložena jako MP3, WAV nebo Ogg Vorbis.

Volby jsou zde stejné jako u datového CD, co se ale hodí je volba ‘Track at once’, která mezi jednotlivé skladby vkládá dvouvteřinové mezery.

## 16.7 Kopírování CD

Ke kopírování obsahu CD slouží ikona ‘Kopírovat CD’ na nástrojové liště. V následujícím dialogu pak nastavíte mechaniky pro čtení, resp. vypalování. Pokud vyberete volbu ‘on-the-fly’, pak ušetříte čas, ale výsledek není tak jistý, jako když necháte vytvořit do nějakého /tmp adresáře ISO image a ten pak vypálíte.

### Poznámka

Pokud máte jak čtecí tak zapisovací mechaniku na jednom kabelu, může se stát, že dostupná bude pouze jedna z mechanik. Pokud to-  
muto problému chcete předejít, umístěte každé zařízení na jiný kabel.

Poznámka

## 16.8 Další informace

Kromě zde popsaných hlavních funkcí nabízí K3b daleko více, což však již přesahuje rozsah této příručky. Patří sem např. vytváření DVD kopií, načítání zvukových dat do WAV formátu, přepisování CD nebo informace o integrovaném hudebním přehrávači.

Podrobnější informace o K3b naleznete na domovských stránkách projektu <http://k3b.sourceforge.net>.

# Digitální fotoaparáty v Linuxu

V Linuxu existuje pro zpracování a správu digitálních fotografií více aplikací. Jednou z nejkvalitnějších je program gPhoto2. gPhoto2 patří k těm aplikacím, které se spouštějí z příkazové řádky, ale má celou řadu grafických nadstaveb jako např. gKam, Kamera nebo GnoCam. Služeb tohoto programu využívá také prohlížeč Konqueror. V této kapitole si ukážeme především práci s programy gKam a Digikam.

17.1	Připojení fotoaparátu . . . . .	196
17.2	Konqueror . . . . .	196
17.3	Program gKam . . . . .	197
17.4	Digikam . . . . .	197
17.5	Další informace . . . . .	198

### Poznámka

Kompletní seznam podporovaných fotoaparátů najdete na stránce <http://www.gphoto.org/cameras.html>. Pokud již máte program gPhoto 2 nainstalovaný, získáte seznam podporovaných fotoaparátů zadáním příkazu: `gphoto2 --list-cameras`.

### Poznámka

## 17.1 Připojení fotoaparátu

Nejsnadněji a nejrychleji připojíte digitální fotoaparát k počítači prostřednictvím USB. Tento způsob připojení však musí být fotoaparátem podporován. Další podmínkou je zakoupení správného propojovacího kabelu.

### Poznámka

USB přenos dat je energeticky dost náročný, a proto je dobré předtím připojit fotoaparát přes adaptér do elektrické sítě.

### Poznámka

Po splnění všech podmínek jednoduše připojte USB kabel jednou stranou do počítače a druhou do fotoaparátu. Na ploše KDE se Vám objeví nové zařízení - fotoaparát. Některé fotoaparáty je navíc nutné přepnout do zvláštního datového módu. Všechny důležité informace týkající se připojení vašeho fotoaparátu získáte v jeho technické dokumentaci.

## 17.2 Konqueror

KDE uživatelé mají možnost přistupovat k digitálním fotoaparátům podporujícím standard USB storage prostřednictvím správce souborů Konqueror. Stačí připojit fotoaparát do USB portu a na pracovní ploše se zobrazí ikona fotoaparátu. Pro přístup k fotoaparátu pak klepněte dvakrát na obrazovku. Otevře se Konqueror, kde by jako URL mělo být `camera: /`. Projděte adresářovou strukturu fotoaparátu, až naleznete fotky. Pak už můžete standardním způsobem soubory přepokopírovat.

## 17.3 Program gTKam

### 17.3.1 Instalace programu gTKam

Pomocí program YaST nainstalujte balík gtkam. Všechny důležité balíky, které tento program vyžaduje ke své práci, se s ním nainstalují automaticky.

### 17.3.2 Nastavení a používání programu gTKam

gTKam je rychlé grafické prostředí, které je kompatibilní se všemi správci oken a podporuje stahování a správu fotek. Pro zpracování pak můžete použít program The GIMP.

Připojte fotoaparát a zapněte ho. Pak spusťte program gTKam příkazem `gtkam` a zvolte 'Camera' a 'Add camera'. Pak klikněte na tlačítko 'Detect'. Pokud se rozpoznávání nepovede, zvolte port ručně.

Hlavní okno programu se skládá ze tří částí. Hlavní nabídka nahoře nabízí nejdůležitější funkce, v levém okně pak najdete seznam připojených fotoaparátů a v pravém seznam obrázků podle nastavení s nebo bez náhledů. Obrázky uložíte pomocí nabídky 'File' → 'Save Photos'. Pokud si fotografie přejete smazat, zvolte 'File' → 'Delete Photos'. Program ukončíte výběrem 'File' → 'Quit'.

Svůj fotoaparát najdete v levém okně. Kliknutím na znak + můžete procházet adresářovou strukturu fotoaparátu. Přesná adresářová struktura může být u každého modelu jiná. Adresář s fotografiemi poznáte podle toho, že se v pravém okně objeví indexované obrázky. Jestliže si přejete vidět náhledy obrázků, zaškrtněte 'View Thumbnails' v liště nástrojů pod hlavní nabídkou. Pokud tuto nabídku nezaškrtnete, zobrazí se v pravém okně pouze indexy obrázků bez náhledů.

Obrázky v pravém okně můžete pomocí myši označit. Jestliže chcete označit všechny obrázky najednou, stiskněte klávesy (Shift) + (A). Označené obrázky pak můžete pomocí nabídek mazat a ukládat.

## 17.4 Digikam

Digikam je program od Renchi Raju určený pro stahování obrázků z vašeho fotoaparátu v prostředí KDE. Po otevření programu se objeví okno skládající se ze tří částí. V levém okně se zobrazí adresářová struktura vašeho domovského

adresáře, v pravém okně náhledy obrázků a ve spodním okně složky digitálního fotoaparátu.

Než začnete s programem pracovat, musíte nastavit používaný fotoaparát. To uděláte pomocí nabídky 'Nastavení' → 'Preference'. Otevře se okno se záložkami 'Nastavení alba' a 'Nastavení fotoaparátu'.

V nabídce 'Nastavení fotoaparátu' najdete tlačítko 'Autodetekce'. Po jeho stisknutí program vyhledá a nastaví váš fotoaparát. Jestliže autodetekce proběhne neúspěšně, nastavte fotoaparát manuálně v seznamu fotoaparátů. Může se stát, že svůj fotoaparát v seznamu vůbec nenajdete, v takovém případě vyberte příbuzný model. Nabídka 'Nastavení alba' umožňuje nastavit umístění alba, kam se mají fotografie ukládat, jak se bude chovat SlideShow a jaký program se použije na zobrazení fotografií. Nastavení uložíte kliknutím na tlačítko 'OK'.

Fotoaparát s programem propojíte buď dvojitém kliknutím na ikonu v levém okně nebo pomocí nabídky 'Fotoaparát' → 'Připojit'.

Obrázky z fotoaparátu do zvoleného alba uložíte pomocí nabídky 'Fotoaparát' → 'Stáhnout obrázky'. Pokud chcete uložit jen některé obrázky, nejdřív je myší označte a pak teprve použijte nabídku k uložení, kde zvolte dále 'Vybrané'.

Další informace o programu najdete v jeho nápovědě nebo na stránce <http://digikam.sourceforge.net/>.

## 17.5 Další informace

Další informace o používání digitálních kamer v Linuxu naleznete na následujících internetových stránkách:

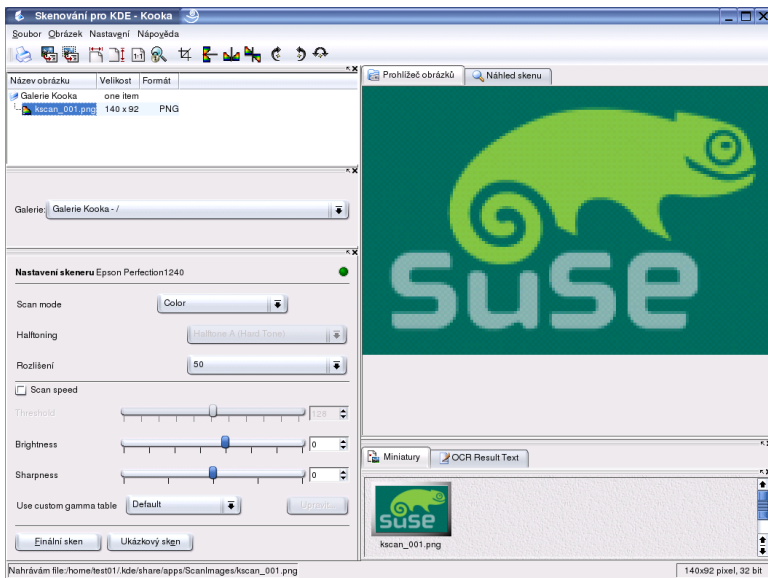
- <http://www.gphoto.org> — Informace o gPhoto, gPhoto2 a grafickém rozhraní pro gPhoto2
- <http://www.thekompany.com/projects/gphoto/> — Informace o programu Kamera
- <http://www.thekompany.com/projects/gphoto/> — Informace o programu Kamera
- <http://www.stud.uni-karlsruhe.de/urc8/GnoCam/> — Informace o programu GnoCam

# Kooka – skenovací program

Kooka je KDE program pro pohodlné skenování, který využívá knihovnu SANE, která musí být instalována. Nejdříve se v krátkosti seznámíme s programem a pak uvedeme některé tipy pro skenování.

18.1	Proč Kooka? . . . . .	200
18.2	Úvodní obrazovka . . . . .	201
18.3	Menu . . . . .	202
18.4	Naskenování obrázku . . . . .	203
18.5	Naskenování výběru z obrázku . . . . .	204
18.6	Ukládání . . . . .	205
18.7	Rady pro skenování . . . . .	205

Kromě známých nástrojů pro skenování, jako je SANE a xscanimage, je k dispozici také Kooka. Konfigurace skeneru pomocí YaST je popsána v Příručce systémového administrátora.



*Obrázek 18.1: Program Kooka*

Velmi důležité informace o používání skenerů v Linuxu naleznete na internetových stránkách <http://www.mostang.com/sane>, kde je kromě seznamu podporovaných zařízení také kompletní manuál ke knihovně SANE. Než si koupíte skener, měli byste se rozhodně podívat na tyto stránky.

## 18.1 Proč Kooka?

Kooka kombinuje jednoduchost ovládání programu xscanimage a množství funkcí, které jsou součástí XSane. Navíc pak jeho vzhled je stejný jako u dalších KDE aplikací, takže nebudete mít problémy při jeho ovládání.

Obsahuje také podporu rozpoznávání textu (Optical Character Recognition) prostřednictvím programu gocr. K tomu je ale třeba instalovat gocr a můžete



ho použít pro rozpoznávání textu. Poté můžete jednoduchým kliknutím otevřít rozpoznaný text v editoru Křte a zde ho dále upravovat.

## 18.2 Úvodní obrazovka

Tento program spustíte buď výběrem z KDE panelu, nebo příkazem kooka. Další možností je pak vytvořit zástupce přímo na pracovní ploše. Po spuštění se vám nejdřív otevře dialog s nastavením skeneru, kde si vyberete zařízení, které chcete použít a potvrdíte výběr tlačítkem 'OK'. Pak se otevře hlavní dialog, který je rozdělen na dvě části, vlevo je ovládání a vpravo se ve dvou záložkách obrázky zobrazují.

### Poznámka

Pokud nechcete, aby se dialog s výběrem skeneru zobrazoval při každém spouštění programu, zaškrtněte v dialogu výběru zařízení 'Neptat se při startu, vždy používat toto zařízení.'

### Poznámka



Obrázek 18.2: Výběr skeneru před spuštěním programu

## 18.3 Menu

### 18.3.1 Hlavní nabídka

Hlavní nabídka obsahuje položky 'Soubor', 'Obrázek', 'Nastavení' a 'Nápověda'.

#### **Soubor**

Tato nabídka obsahuje pouze jednu položku 'Tisknout...', která umožňuje tisk naskenovaného obrázku.

#### **Obrázek**

Zde najdete všechna nastavení týkající se manipulace se skenovaným obrázkem.

#### **Nastavení**

Zde můžete nastavit chování a vzhled programu. V této nabídce najdete mimo jiné tyto položky:

**Nastavení klávesových zkratek...** Pokud jste zvyklí používat vlastní klávesové zkratky, můžete je nastavit pomocí této nabídky

**Nastavení nástrojových lišt...** V této nabídce můžete určit, které ikony se budou zobrazovat na panelu nástrojů

**Nastavit: Kooka...** Zde můžete ovlivnit, jak se bude program chovat při startu a zda bude zobrazen asistent při ukládání obrázku

#### **Nápověda**

Zde najdete nápovědu k programu Kooka a prostředí KDE.

### 18.3.2 Panel nástrojů

Ve výchozím nastavení budou na panelu zobrazeny následující ikony:

**Tisknout...** Tisk naskenovaného obrázku

**Aplikovat OCR** Spuštění rozpoznávání textu

**Aplikovat OCR na výběr** Spuštění rozpoznávání textu pro

**Roztáhnout na šířku** Roztažení naskenovaného obrázku do šířky

**Roztáhnout na výšku** Roztažení naskenovaného obrázku do výšky

**Původní velikost** Nastavení originální velikosti obrázku

**Nastavit zoom** Přiblížení obrázku

**Vytvořit z výběru** Nastavení velikosti naskenovaného obrázku vzhledem ke skenovanému obrázku

**Zrcadlit obrázek vertikálně** Obrácení obrázku vertikálně

**Zrcadlit obrázek horizontálně** Obrácení obrázku horizontálně

**Zrcadlit obrázek v obou směrech** Obrácení obrázku všemi směry. Orientaci lze nastavit pomocí kontextového menu, které vyvoláte kliknutím pravým tlačítkem myši na ikonu

**Rotovat obrázek ve směru hodinových ručiček**  
Rotace o 45 stupňů po směru hodinových ručiček

**Rotovat obrázek proti směru hodinových ručiček**  
Rotace o 45 stupňů proti směru hodinových ručiček

**Rotovat obrázek o 180 stupňů** Otočení obrázku o 180 stupňů

## 18.4 Naskenování obrázku

Obrázek naskenujete následujícím způsobem:

1. Spusťte program Kooka
2. Vložte obrázek do skeneru
3. V levé části určené ovládání nastavte v položce 'Nastavení skeneru' požadovaný mód v poli 'Scan mode' a rozlišení v 'Rozlišení'.

Dostupné módy jsou:

**Binary** barvy černá a bílá

**Gray** odstíny šedi

**Color** barevný

Rozlišení můžete zvolit libovolné v závislosti na schopnostech vašeho skeneru. Čím větší rozlišení nastavíte, tím déle bude skenování trvat.

4. Stiskněte tlačítko 'Finální sken'. Tím zahájíte skenování.
5. V asistentovy uložení nastavte formát, pod kterým si budete přát obrázek uložit a potvrďte svou volbu stisknutím tlačítka 'OK'.

Naskenovaný obrázek se pak objeví v záložce 'Gallery' a zároveň v pravé části v náhledu.

## 18.5 Naskenování výběru z obrázku

V případě, že je obrázek menší, než plocha určená ke skenování, místa mimo obrázek se ve výsledném naskenovaném obrázku zobrazí jako bílá plocha. Tuto plochu samozřejmě můžete později oříznout v libovolném programu určeném na úpravu obrázků. Kooka však umožňuje naskenovat pouze obrázek. Tento postup je vhodný také v případě, že chcete z obrázku naskenovat jen výřez. Postup je následující:

1. Spustíte program Kooka
2. Vložíte obrázek do skeneru
3. V levé části určené ovládání nastavte v položce 'Nastavení skeneru' požadovaný mód v poli 'Scan mode' a rozlišení v 'Rozlišení'.

Dostupné módy jsou:

**Binary** barvy černá a bílá

**Gray** odstíny šedi

**Color** barevný

Rozlišení můžete zvolit libovolné v závislosti na schopnostech vašeho skeneru. Čím větší rozlišení nastavíte, tím déle bude skenování trvat.

4. Stiskněte tlačítko 'Finální sken'. Tím zahájíte skenování.

5. Stiskněte tlačítko 'Ukázkový sken'. Tím vytvoříte náhled skenování.
6. V pravé části se objeví náhled obrázku. Vyberte pomocí tažení levého tlačítka myši oblast, kterou si přejete naskenovat.
7. Stiskněte tlačítko 'Finální sken'.
8. V asistentovy uložení nastavte formát, pod kterým si budete přát obrázek uložit a potvrďte svou volbu stisknutím tlačítka 'OK'.

Naskenovaný obrázek se objeví v 'Galerii' až po stisknutí tlačítka 'Finální sken'.

## 18.6 Ukládání

Metoda pro ukládání obrázků je trochu jiná, než na jakou jste zvyklí. Když zvolíte 'Galerie', zobrazí se naskenované obrázky, které jsou fyzicky uloženy v `/.kde/share/apps/ScanImages/`.

První naskenované obrázky/texty jsou nazývány `kscan_0001`, `kscan_0002`, atd. Tato složka je vnímána jako pracovní. Pokud chcete obrázky uložit na jiné místo (třeba do domovského adresáře), použijte techniku táhni a pusť nebo kontextové menu, které vyvoláte kliknutím pravým tlačítkem myši na položku obrázku v záložce 'Gallery'.

Bližší informace o programu Kooka naleznete např. na stránce <http://kooka.kde.org>.

## 18.7 Rady pro skenování

### 18.7.1 Jaké dpi nastavit?

Pokud skenujete jednoduché fotky, které si chcete prohlížet na obrazovce, pak vám bude stačit od 75 do 100 ppi. Monitor má většinou standardní rozlišení 75 dpi, takže vyšší ppi znamená pouze, že obrázek zabere více místa na disku, ale na monitoru nic lepšího nevidíte.

Pokud si nejste jisti, zda budete chtít obrázek později upravovat, pak byste měli použít 150 ppi. Vyšší rozlišení opět nemá význam.

Pokud chcete obrázek v poměru 1:1 pro tisk, pak se většinou doporučuje nastavit rozlišení na 1,6 až dvojnásobek rozlišení tiskárny. Standardní laserová tiskárna má 75 lpi. Pokud máte takovou tiskárnu, pak skenujte s rozlišením 120 až 150 ppi. Když budete vystavovat obrázky na Internetu, pak v každém případě bude stačit 75 ppi.

Pokud chcete při tisku zvětšovat skenovaný obrázek, pak budete skutečně potřebovat vysoké ppi (nebo v případě, že vaše tiskárna zvládá opravdu vysoká rozlišení). Problémem pak je, že skener není schopen takto vysoké rozlišení vytvořit a je pak generováno softwarově. Pokud budete chtít např. 5x zvětšit obrázek, pak budete potřebovat minimálně 750 dpi, ale spíš více.

---

### Poznámka

Rozlišení tiskárny se udává většinou v dpi (*dots per inch*), velikost rasteru v tiskárny lpi (*lines per inch*) a rozlišení skeneru v ppi (*pixels per inch*).

---

Poznámka

## 18.7.2 Jak správně nastavit kontrast a jas?

Je třeba mít na paměti, že zobrazení na monitoru je sice podobné tisku, ale ne zcela. Obecně je možné doporučit nastavení vyšších hodnot pro černobílý nebo barevný tisk. Nemusíte je ale nastavovat přímo při skenování, je možné udělat i později v grafickém editoru (např. v GIMPu).

## 18.7.3 Moiré?

Při skenování např. knih, časopisů a novin se mohou vytvářet z jednotlivých bodů mapy, které se nazývají moiré. KOOKA zatím neobsahuje filtr, který by toto moiré odstranil. To můžete ale udělat v GIMPu, kde zvolíte 'Vylepšení'. Daní za odstranění je pak mírné rozostření výsledného obrázku.

---

### Poznámka

Pokud se vám tyto mapy často vytvářejí, pak můžete zkusit otočit předlohu o 5 až 10 procent a znovu naskenovat. Výsledný obrázek pak můžete otočit zpět např. v GIMPu.

---

Poznámka

# Grafický editor GIMP

GIMP (GNU Image Manipulation Program) je program pro úpravu rastrové grafiky. Pokud chcete retušovat fotografie či upravovat obrázky z Internetu či pro Internet, je pro vás GIMP nejlepší volbou. Jakmile se s GIMPem blíže seznámíte, nebude pro vás problém vytvářet své vlastní obrázky. Jako normální uživatel při tom nejspíš ani nevyužijete všechny vlastnosti tohoto programu. Můžete kreslit volnou rukou nebo využít předdefinovaných tvarů. Vybrat si přitom můžete z celé řady různých štětců a výplní. Pokud s grafickými programy pracujete častěji, lze samozřejmě pracovat s tabletem.

19.1	Grafické formáty . . . . .	208
19.2	Používáme GIMP . . . . .	209
19.3	Typy a triky . . . . .	216
19.4	Další informace . . . . .	219

## 19.1 Grafické formáty

GIMP byl napsán jako program pro práci s rastrovými obrázky. Ty se skládají z malých barevných bodů, které dohromady tvoří obrázek. Obrázek přes celou obrazovku, která má rozlišení 800x600, obsahuje 800x600 takových bodů. Tedy 480,000 samostatných různobarevných teček. Když si uvědomíte, o jak velký počet jde, jistě vás už nepřekvapí, že rastrové obrázky jsou značně objemné. Obrázek musí obsahovat informace o poloze a barvě každého bodu, takže velikost obrázku může snadno překročit 1 MB. Z toho důvodu se začaly hledat a používat kompresní mechanismy, které objemnost obrázků zmenšují.

Některé formáty rastrové grafiky:

**XCF** Formát GIMPu. Podporuje práci s vrstvami a mnoho dalších funkcí GIMPu.

**BMP** Formát operačního systému Windows. Nepoužívá kompresi. Výhodou tohoto formátu je, že obrázek rychle otvírá a ukládá, ale soubor s obrázkem může být značně velký.

**GIF** Graphics Interchange Format byl vyvinut speciálně pro použití v prostředí Internetu. Z licenčních důvodů ho v současné době některé programy nepodporují.

**PNG** Portable Network Graphics je nyní již velmi populární náhrada za formát GIF. Nabízí výhody komprese bez ztráty informací a je volně dostupný. Není však podporován všemi prohlížeči.

**PSD** Tento formát je používán v profesionální aplikaci Adobe Photoshop. Podporuje práci s více vrstvami.

**TIFF** Tagged Image File Format Je dalším formátem používaným v profesionálních aplikacích. Zvláště oblíbený je v oblasti tisku.

**JPEG** Kompresní metoda Joint Photographic Experts Group nabízí velké zmenšení objemu obrázku. Ztráta informací je závislá na zvoleném kompresním faktoru. Jde o ideální formát k používání na Internetu.

---

### Poznámka

Vždy si své obrázky uložte nejdřív ve formátu XCF. Jejich úprava pak bude mnohem jednodušší.

---

Poznámka



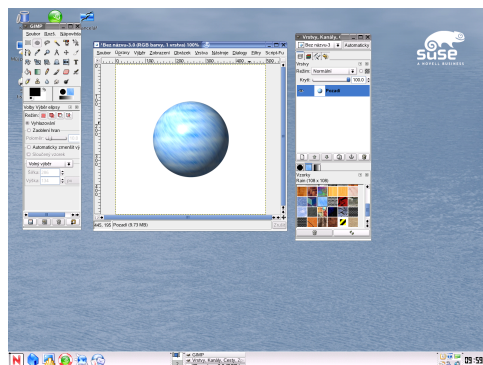
### 19.1.1 Vektorová grafika

Na rozdíl od rastrových obrázků nejsou v souborech s vektorovými obrázky uloženy údaje o každém bodu. Místo toho se ukládají informace o úsečkách, tvarech, plochách a jejich vzájemném uspořádání. Tento formát mimo jiné používá například OpenOffice Draw.

## 19.2 Používáme GIMP

### 19.2.1 Instalace

GIMP je součástí standardní instalace SuSE Linuxu.



*Obrázek 19.1: Program GIMP v prostředí KDE*

Nejjednodušší způsob, jak GIMP spustit, je prostřednictvím hlavního menu KDE. V libovolném grafickém prostředí ho můžete také spustit z příkazové řádky příkazem:

```
gimp.
```

### 19.2.2 Nástroje

Po spuštění GIMPu se Vám na ploše objeví dvě okna s nástroji. Nabídka nástrojů obsahuje všechny základní funkce, které potřebujete při práci s obrázky. Jde

o okno s nástroji a okno s nastavením dialogů. Nyní si popíšeme funkce z okna nástrojů popíšeme podrobněji.

### 19.2.3 Nabídka na liště

Funkce podnabídkou nabídky 'Soubor' jsou:

1. Vytvoření nového obrázku
2. Otevření existujícího obrázku
3. Vytvoření screenshotu (screenshot je obrázek toho, co vidíte na monitoru)
4. Nastavení základních parametrů
5. Rychlý přístup k obrázkům, které jste upravovali naposledy

V nabídce 'Rozš.' najdete:

1. Moduly
2. Plug-iny — dodatečné zvláštní funkce GIMPu
3. Skripty
4. Webový prohlížeč

Nabídka 'Pomoc' pak poskytuje celou řadu možností, jak se dostat k nápovědě programu.

### 19.2.4 Ikony nástrojů

**Nástroje výběru** Při úpravě obrázku můžete pracovat s celou jeho plochou nebo jen jeho malou částí. GIMP vám umožňuje zvolit, na kterou část se má jaká operace vztahovat. Oblasti výběru můžete ubírat pomocí klávesy Control popř. s klávesou Alt výběr přesouvat.

**Nástroje transformace** Tyto nástroje se používají při změně výběru. Obsahuje několik funkcí včetně ořezu.

**Kreslicí nástroje** Kreslicí nástroje jsou reprezentovány perem, tužkou, štětcem, rozprašovačem a rozmazáváním prstem.

Poslední základní částí jsou ikony výběru barvy a pozadí, stopy, vzorku a přechodu.

**Poznámka**

Kliknutím na ikonu nástroje tento nástroj zpřístupníte. Dvojitým kliknutím pak otevřete nastavení těchto nástrojů. Některé dialogy vypadají na první pohled složitě, ale nebojte se experimentovat.

**Poznámka****19.2.5 Nástroje výběru**

**Výběr čtvercové oblasti** Výběr čtvercové oblasti je nejjednodušší nástroj výběru.

Stiskněte levé tlačítko myši, táhněte a pak tlačítko pusťte. Uvidíte obdélník ohraničený přerušovanou čarou. Právě jste vytvořili obdélníkovou oblast výběru. Pokud budete během výběru držet klávesu Shift, vytvoříte bez námahy dokonalý čtvercový výběr.

**Výběr eliptické oblasti** Tento nástroj se používá stejně jako čtvercový výběr.

Pokud budete držet při výběru klávesu Shift, vytvoříte dokonalý kruhový výběr.

**Volný výběr oblasti** Tento nástroj je zvláště užitečný při práci s fotografií. Jde o výběr, který můžete vytvářet podle vlastního uvážení zcela nepravidelně a podle ruky. Zmáčkněte levé tlačítko myši a povedete kurzor podle svého přání.

**Výběr spojitých oblastí** Výběr spojitých oblastí vybere oblast, která má shodnou barvu jako bod, na který jste klikli.

**Výběr oblastí ohraničených Beziérovou křivkou**

Beziérovky křivky umožňují vyjmout zvláštní části nebo objekty obrázku. Pomocí jednotlivých bodů můžete objekty přesně označit. Používání tohoto nástroje vyžaduje určitý cvik.

**Výběr dle obrysů obrázku** Výběr podle okrajů. Výběr můžete ovlivnit nastavením nástroje.

**19.2.6 Nástroje transformace**

**Přesun vrstev a výběrů** Pokud zvolíte tento nástroj, můžete jím přesouvat výběry na jiná místa.

**Zvětšení a zmenšení** Najde o skutečný nástroj transformace, protože se při něm vzhled obrázku nijak nemění. Obrázek se pouze přiblíží nebo vzdálí. Zvětšení provedete kliknutím na obrázek. Zmenšení se provede, když současně s kliknutím na obrázek budete držet klávesu Control.

Pokud chcete zvětšit nebo zmenšit skutečné rozměry obrázku, klikněte na obrázek pravým tlačítkem myši. Tím vyvoláte kontextové menu. Pak zvolte Obrázek a Velikost obrázku... V dialogu, který se objeví, pak nastavte požadované hodnoty.

### **Ořez obrázků nebo nastavení velikosti plátna**

Ořez a změna velikosti plátna. Vyberte tuto funkci a postupujte jako u vytváření obdélníkového výběru. Oblast určená k ořezu bude orámována plnými čarami. Upravte výběr a zvolte Ořez. Pokud se vám výběr nepodaří, můžete použít klávesovou kombinaci Control+z, která obrázek vrátí do původního stavu.

### **Rotace, změna velikosti, naklánění, perspektiva**

Základní nastavení tohoto nástroje je rotace. Pokud chcete použít jinou funkci, vyvolejte nabídku nástroje.

**Překlopení vrstvy nebo výběru** Jednoduchý nástroj, který vertikálně nebo horizontálně překlopí výběr. Vertikální překlopení se provádí se současným držením klávesy Control.

.Pokud nástroje transformace aplikujete na výběr, pozměněný výběr do obrázku začleníte klávesovou zkratkou (Control)-(H).

## **19.2.7 Kreslicí nástroje**

**Přidání textu do obrázku** Při volbě tohoto nástroje a kliknutí na plochu se otevře okno, kde můžete nastavit vlastnosti vkládaného textu. Text, který se má zobrazit, pište do okna pod vlastnosti.

### **Upozornění**

Pokud text nevložíte do samostatné vrstvy, bude později nemožné jej dále upravovat.

### **Upozornění**

GIMP nabízí relativně velmi jednoduchý nástroj pro práci s textem. Čistě teoreticky by to znamenalo, že byste efekty jako stínování museli vytvářet

ručně. Díky skriptům Fu nebo Filtrům to ale není nutné. Skripty Fu najdete v kontextovém menu.

**Nasátí barvy z obrázku** Díky tomuto nástroji můžete volit barvu podle výběru z obrázku. Díky tomu můžete například bez problémů zabarvovat skvrny při retuši fotografií.

**Vyplňování barvou nebo vzorkem** Tímto nástrojem můžete vyplňovat s minimální námahou ohraničené plochy. Stačí na výběr kliknout myší.

**Vyplňování barevným přechodem** Vyplňování plochy barevným nebo černobílým přechodem. Přechod nastavíte zmáčknutím levého tlačítka myši a tažením kurzoru. Tento nástroj vyžaduje určitou zručnost, zvláště pokud chcete používat průhledný přechod.

**Kreslení ostrých tahů tužkou** Tužka je jeden ze základních nástrojů kreslení podle ruky. Barvu tužky určíte v dolní části hlavního okna volbou barvy popředí. Zvolit si můžete také druh stopy. Pokud chcete tužkou nakreslit rovnou čáru, podržte klávesu Shift, stisknete levé tlačítko myši a táhněte kurzor do požadované délky.

**Kreslení neostrých tahů štětcem** Štětec se používá stejně jako tužka. Poskytuje však mnohem jemnější tahy.

**Kreslení neostrých tahů štětcem**

**Mazání do barvy pozadí nebo průhlednosti**

Pokud chcete nějaký tah smazat, použijte tento nástroj. U mazání různých druhů stop si můžete zvolit použitou stopu. Mazání objemnějších čar tak bude rychlejší.

**Kreslení neostrých tahů štětcem** U tohoto nástroje můžete volit různou hodnotu tlaku a podle toho měnit vzhled rozprašování. Zvláště efektní je při používání tabletu.

**Kreslení neostrých tahů štětcem**

**Kreslení s použitím vzorků nebo částí z obrázků**

Tento nástroj je šikovný především u retušování fotografií. Základní nastavení je z obrázku a velikost razítka odpovídá vybranému bodu. Volbu vzorku z obrázku provedete kliknutím levým tlačítkem myši a současným držením klávesy Control. Po puštění klávesy Control můžete vzorek nanášet stejně jako barvu při práci se štětcem. Pokud chcete použít

vzorek, proved'te nejdřív nastavení ve vlastnostech nástroje a pak zvolte požadovaný vzorek.

### **Kreslení neostrých tahů štětcem**

**Rozostření nebo zaostření** Tento nástroj se používá především na ruční doostřování či zvýrazňování kontrastů částí obrázku.

**Kreslení perem** Pero se používá podobně jako štětec a tužka. Pomocí vlastností nástroje můžete nastavovat sklon tahu, velikost a úhel. Má však omezený tvar stop.

**Zesvětlování nebo ztmavnutí** Zesvětlování nebo ztmavnutí se provádí stejně jako byste kreslili. V místech tahu kurzoru se objeví světlejší nebo tmavší pruhy. Pokud vám zesvětlení případně ztmavnutí nevyhovuje, můžete nastavit požadované hodnoty ve vlastnostech nástroje.

**Rozmazávání** Obrázek se rozmazává tak, že stisknete levé tlačítko a kurzorem provádíte rozmazávání. Pokud vám nastavení nevyhovuje, upravte jej pomocí vlastností nástroje.

**Měření vzdáleností a úhlů** Nástroj měří úhel a vzdálenost dvou bodů. Pokud chcete, aby byly údaje zobrazovány, nastavte ve vlastnostech tohoto nástroje Použít informační okno.

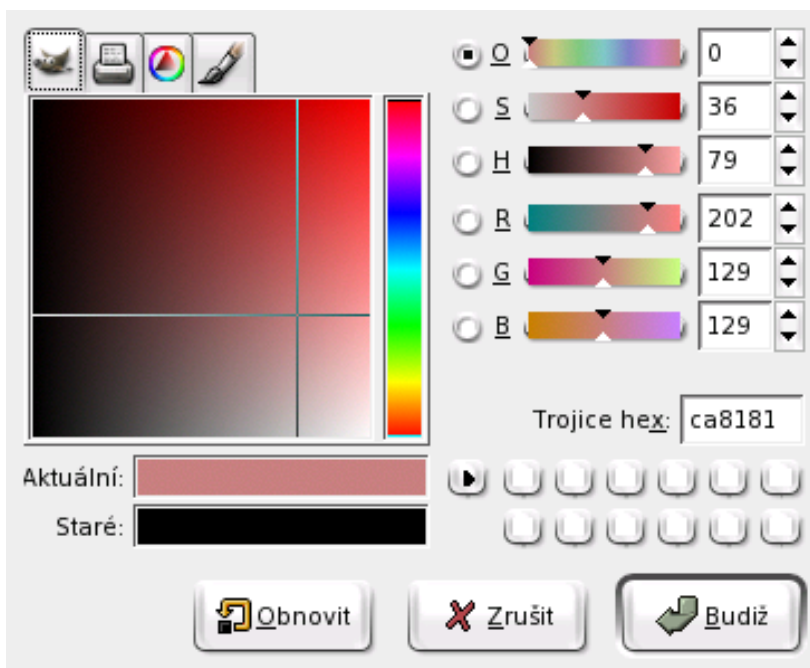
Výběr barvy najdete v hlavním okně vlevo dole. Můžete nastavit barvu popředí a pozadí. Každá má své vlastní okno. Kliknutím na okno vyvoláte dialog výběru barvy.

Napravo od výběru barvy se nachází výběr stopy, vzorku a přechodu. Jejich dialogy vyvoláte opět kliknutím levého tlačítka na jejich ikony.

## **19.2.8 Vrstvy**

Práce s vrstvami je jednou z výhod, kterou dnes poskytují všechny lepší grafické programy. Pokud chcete, aby byl váš obrázek uchováván i s informacemi o vrstvách, uložte ho do nativního formátu GIMPu XCF.

Dialog, který vám umožní vytvářet a spravovat jednotlivé vrstvy vyvoláte pomocí kontextového menu, vyberete Dialogy a Vrstvy, kanály a cesty. Zobrazí se Vám dialog, kde uvidíte uspořádání svého obrázku a vlastnosti jednotlivých vrstev.

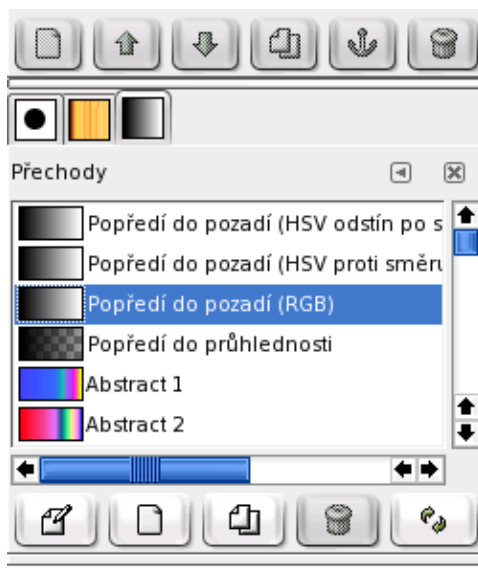


*Obrázek 19.2: Výběr barvy a pozadí, stopy, vzorku a přechodu*

### 19.2.9 Režimy

GIMP používá tři základní režimy - RGB, odstíny šedi a indexovaný. RGB je určen pro barevné obrázky, odstíny šedé pro černobíle a indexovaný pro obrázky ve formátu GIF. Protože byl GIMP vyvinut především pro úpravu webové grafiky a nikoliv pro tiskové úpravy, neobsahuje režim CMYK. K použitému režimu se váží některé vlastnosti:

- Pouze u režimu RGB je možné použít všechny filtry. Velká část je použitelná také v režimu odstínů šedi. Při práci s indexovaným režimem převeďte obrázek nejdříve do RGB režimu.
- Převod do indexovaného režimu je možný pouze při ukládání souboru. Můžete jej tedy provést třeba uložením do formátu GIF. Nikdy neupravujte obrázek v indexovaném režimu.



*Obrázek 19.3: Výběr přechodu*

- Více informací o režimech najdete v interní nápovědě.

## 19.3 Typy a triky

V této kapitole se dozvíte některé postupy, které vám usnadní práci s GIMPem jako:

- Příprava obrázku na tisk
- Použití filtrů
- Vkládání textu
- Retušování

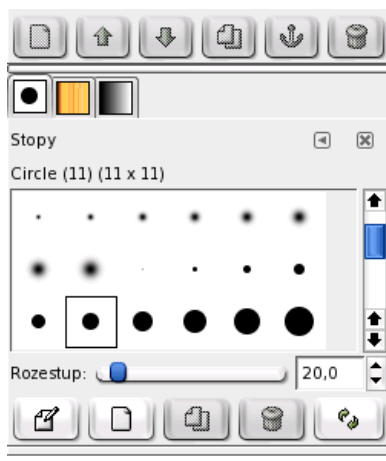


### 19.3.1 Příprava fotografií k tisku

Rádi byste si vytiskli na své barevné tiskárně své fotografie. Už první obrázek má ale nejasné barvy a jsou na něm tmavší fleky. Co s tím?

Jde o jeden ze základních problémů. Barvy a kontrast obrázku se totiž často značně liší od výstupu s tiskárny. Obrázek na monitoru bývá jasnější a barevnější. Stejný barvený výstup na monitoru i s tiskárny získáte pouze s použitím profesionálních tiskařských nástrojů. Pokud chcete kvalitně tisknout i v GIMPu, držte se následujících doporučení:

Před tiskovou úpravou obrázku si vytvořte jeho zálohu. Až upravený obrázek uložíte, nebude již možné ho vrátit do původního stavu. Pro úpravu obrázku máte k dispozici v kontextovém menu nabídku 'Obrázek' a v ní 'Barvy'.



*Obrázek 19.4: Výběr stopy*

Dialog úrovní barev najdete v kontextovém menu v nabídce 'Obrázek', 'Barvy', 'Úrovně...'. Zobrazuje vstupní a výstupní hodnoty barev. Nastavením v tomto dialogu můžete opravovat pohodlně jak jas tak kontrast.

Úpravu celého obrázku můžete provádět pomocí filtrů. Filtry určené k úpravě obrázků před tiskem jsou přístupné prostřednictvím kontextového menu v nabídce 'Filtry' → 'Vylepšení'. Efekt filtru můžete před jeho použitím vidět v náhledu v dialogu jeho vlastností.

U nekvalitního obrázku používejte filtry velmi opatrně. Dávejte přednost nabídce ‘Warp Sharp’.

U úpravy částí obrázku používejte nástroj ‘Zesvětlování nebo ztmavnutí’ z hlavního okna GIMPu. Aby byl výsledek co nejlepší, zvolte takovou stopu, která má co nejméně ostré hrany.

Před tiskem pak ořízněte obrázek do požadované velikosti a vytiskněte.

### 19.3.2 Speciální efekty

V kontextovém menu (vyvoláte je kliknutím pravým tlačítkem myši na obrázek) najdete v nabídkách ‘Filter’ nebo ‘Script-fu’ celou řadu nástrojů pro úpravu obrázku včetně jednoduchých zvláštních efektů. O jejich použití se více dovíte v interní nápovědě.

### 19.3.3 Vkládání textu

Vkládání textu je díky nabídce v hlavním menu velmi jednoduché. Vkládaný text má automaticky barvu definovanou barvou popředí. V dialogu vkládání textu nastavíte požadovaný typ písma a jeho velikost. Text můžete z obrázku odstranit pomocí nabídky ‘Vrátit’ pouze do uložení souboru. Pokud chcete s textem pracovat, uložte jej do samostatné vrstvy.

### 19.3.4 Retušování

Pro retušování se nejčastěji používá razítko (viz. Kreslení s použitím vzorků nebo částí z obrázků). Před jeho použitím je vhodné:

- Nastavit štětec na stopu s neostrým okrajem a střední velikost
- Nastavit zobrazení obrázku na větší hodnotu
- Otevřít si pro kontrolu druhou kopii stejného obrázku ve skutečné velikosti
- Průběžně si ukládat jednotlivé fáze úpravy obrázku pod různými jmény.  
Budete se tak moci vrátit k libovolnému bodu úpravy.

## 19.4 Další informace

Více informací o programu GIMP najdete na webové stránce <http://www.gimp.cz> nebo na anglických stránkách <http://www.gimp.org>.



# **Část V**

## **Textové prostředí**



# Editor vi

Editor vi hraje velmi důležitou a zvláštní roli. Najdete ho na každém UNIX like systému a v linuxových systémech patří ke standardní instalaci. Je tak malý, že se vejde i do záchranných systémů a disketových distribucí. Jeho ovládání je natolik ustálené, že se na novém systému nemusíte znovu učit, co jak kdy udělat. A co je nejdůležitější, když už nic nejde, vždycky jde vi.

20.1	Režimy . . . . .	224
20.2	Další informace . . . . .	225

## 20.1 Režimy

Editor vi se může nacházet ve třech různých režimech. V příkazovém režimu je každý stisk klávesnice interpretován jako součást příkazu. V insert režimu je stisk klávesy interpretován jako psaní textu. V řádkovém režimu tzv. *last line mode* můžete zadávat globální příkazy pro editor.

Nejdůležitější příkazy příkazového režimu:

**Esc** přepnutí do řádkového režimu.

**i** přechod do příkazového režimu (znak bude umístěn na aktuální pozici kurzoru).

**a** přechod do příkazového režimu (znak bude umístěn za aktuální pozici kurzoru).

**A** přechod do příkazového režimu (znak bude umístěn na konec řádky).

**R** přechod do příkazového režimu (přepíše starý text).

**o** přechod do příkazového režimu (znak bude vložen na začátek nové řádky vytvořené za aktuální řádkou).

**O** přechod do příkazového režimu (znak bude umístěn na začátek nové řádky vytvořené před aktuální řádkou).

**x** smazání aktuálního znaku.

**dd** smazání aktuální řádky.

**dw** smazání aktuálního slova.

**cw** změna slovo od aktuální pozice kurzoru.

**u** zrušení posledního příkazu.

**J** připojení následující řádky k aktuální.

**.** opakování posledního příkazu.

**:** přechod do řádkového režimu.



U každého příkazu lze nastavit na kolik objektů se má aplikovat. Tak je možné příkazem `3dw` smazat najednou tři slova. Příkazem `10x` můžete smazat deset znaků od aktuální pozice a příkaz `20dd` smaže dvacet řádek.

Nejdůležitější příkazy řádkového režimu:

- :q!** ukončení vi bez uložení změn
- :w JmenoSouboru** uložení do souboru `JmenoSouboru`
- :x** uložení změn a ukončení editoru
- :e JmenoSouboru** editace souboru `JmenoSouboru`
- :u** zrušení posledního editačního příkazu

## 20.2 Další informace

Podrobnější informace o používání editoru najdete v manuálových stránkách aplikace `vim`, kterou si můžete přečíst po zadání příkazu `man vim`.



# Unixové příkazy

V této kapitole se snažíme popsat první kroky při práci s Linuxem, které se příliš neliší ani v ostatních unixových systémech. Podrobnější návod lze nalézt například v obsáhlých publikacích **Linux, Praktický průvodce** a **Linux, dokumentační projekt**, které česky vydal Computer Press.

21.1	Než začnete . . . . .	228
21.2	Přihlášení, uživatel root, založení uživatele . . . . .	228
21.3	Zastavení a startování systému . . . . .	229
21.4	Práce s příkazovou řádkou . . . . .	230
21.5	Adresáře a soubory . . . . .	233
21.6	Práce s adresáři . . . . .	233
21.7	Práce se soubory . . . . .	235
21.8	Přístupová práva k souborům . . . . .	240
21.9	Manuálové stránky . . . . .	242
21.10	Informace o stavu systému . . . . .	244
21.11	Typy souborových systémů v Linuxu, mount a umount . . . . .	247
21.12	Dosové příkazy v Unixu s nástroji mtools . . . . .	250
21.13	Unixové příkazy, přehled . . . . .	251
21.14	Další . . . . .	253

## 21.1 Než začnete

Pokud jste v Unixu začátečníkem, stačí pro vás zatím mít nainstalovaný systém a dokázat se přihlásit pod svým uživatelským jménem, ne jako uživatel *root*. Důvodem je, že jednak ve svém domovském adresáři najdete řadu užitečných nastavení, které právě začátečníkovi ulehčí jeho první kroky, a jednak že budete zodpovědní pouze za obsah svého domovského adresáře a ne za případnou zkázu celé instalace.

Všimněte si, že Linux je koncipován jako víceuživatelský systém, a že práce výhradně pod uživatelským jménem významně přispívá k jeho bezpečnosti. Po přihlášení jako uživatel *root* je totiž snadné vinou malého přehlédnutí smazat celé adresáře se soubory, nepostradatelnými pro chod systému. Hesla a důsledná ochrana uživatelů jsou pak ještě mnohem významnější v síťovém prostředí, vystaveném náhodnému útoku zvenčí.

### Upozornění

Podobný příkaz, jako je pod DOSem `undelete`, kterým by se daly obnovit náhodně smazané soubory, pod Linuxem bohužel **není** (s výjimkou správců souborů, kteří obsahují koš). Pokud se jedná o smazané systémové soubory, nezbývá než systém přeinstalovat, pokud jsou to uživatelské soubory, jsou bohužel ztraceny.

### Upozornění

Pokud máte privátní instalaci Linuxu, bude pro vás začátek o něco těžší, protože budete současně administrátorem a uživatelem v jedné osobě. Tím více se však naučíte a bude se vám to jistě hodit, až budete pomáhat ostatním.

## 21.2 Přihlášení, uživatel *root*, založení uživatele

Víceuživatelské *multiuser* prostředí Linuxu se vyznačuje tím, že kdokoli chce používat systém, musí se nejprve přihlásit. Pak je pro něj vyhrazena jeho konzole *console*. To platí stejně i pro přihlášení v grafickém prostředí.

Přihlášení *login* je základem bezpečnostní koncepce v moderních víceuživatelských systémech, kdy každý uživatel má důsledně své vlastní prostředí a standardně má přístup pouze ke svým souborům. Při přihlášení se musí zadat uživatelské jméno a heslo, které si uživatel sám zvolil.

```
login: uzivateslke_jmeno (Enter)
Password: xxxxxx (Enter)
```

První přihlášení probíhá s provizorním heslem, které si uživatel sám změní na heslo trvalé (a může to později libovolně opakovat, kdykoli má pochybnosti o utajení svého hesla). Z bezpečnostních důvodů systém zajišťuje, aby se při zadávání hesla jednotlivé znaky nedaly přečíst z obrazovky, kdyby je nikdo jiný zahlédl přes rameno. Pokud nemá uživatel heslo (což se ale nedoporučuje), stiskne se pouze klávesa `(Enter)`.

Po úspěšném přihlášení se nacházíte ve svém uživatelském adresáři, tj. například uživatel **tux** v adresáři `/home/tux`. Pokud si přejete odhlásit se a pracujete na textové konzoli, zadáte z ní příkaz `logout` nebo `exit`. V grafickém režimu se odhlášení liší podle použitého grafického správce.

Uživatel *root* vystupuje jako správce systému (*sysadmin*) a má **neomezená práva**. Je jediný, kdo má přístup k důležitým systémovým souborům. Jako *root* se přihlašujte **pouze tehdy**, potřebujete-li toto právo skutečně využít. Zabráníte tím nevratným změnám, které mohou vzniknout vašim přehlédnutím.

Příklady činností, které smí vykonávat *root*:

- Připojit systém souborů, jako je například CD nebo disketa a instalovat odtud software. Toto právo může být ovšem svěřeno i obyčejným uživatelům, přidá-li se volba `user` k odpovídajícímu zařízení v souboru `/etc/fstab`.
- Založit a zrušit uživatele.
- Instalovat nové jádro.
- Konfigurovat systém.
- Ukončit provoz systému (*shut down*) případně systém restartovat.
- Spustit konfiguratör YaST.

## 21.3 Zastavení a startování systému

## Upozornění

**POZOR:** Za žádných okolností nevypínejte běžící počítač. Pokud při používání počítače vypnete proud nebo stisknete reset, může být poškozen souborový systém (filesystem), a tím dojde ke ztrátě dat.

## Upozornění

Ke správnému vypnutí nebo restartu počítače *shutdown* slouží příkazy uvedené níže.

Příkaz `shutdown -h now` zastaví systém (když vám počítač oznámí: *the system is halted*, můžete ho bezpečně vypnout).

Příkaz `shutdown -r now` restartuje systém. Systém můžete restartovat také příkazem `reboot`.

Příkaz `shutdown` může být prováděn pouze uživatelem *root*.

Abyste mohli ukončit nebo restartovat Linux, přihlaste se jako uživatel *root* a napište příkaz `shutdown -h now` nebo `shutdown -r now`.

Další možností je použít pro restart, stejně jako v DOSu, kombinaci kláves (Ctrl)-(Alt)-(Del). (To ale není možné pod správcem oken, který na to musíte nejprve zavřít.) Z konzole lze provést restart touto klávesovou kombinací i bez přihlášení se jako uživatel *root*.

## 21.4 Práce s příkazovou řádkou

I když se Linux stává stále barevnějším a uživatelsky příjemnějším, např. díky programům ovládaným pomocí menu, zůstává vždycky možnost v krajní situaci použít klasickou příkazovou řádku.

### 21.4.1 Co jsou unixové příkazy?

Unixové příkazy jsou:

- spustitelné programy
- skripty příkazového interpretu (shellové skripty)
- skripty v jazycích jako je Perl, Tcl atd.

- aliasy pro příkazový interpret (cosi jako shellová makra).

Pokud chcete zavolat v Linuxu obyčejný spustitelný program v souboru, napíšete název tohoto souboru a cestu, kde se nachází (proměnná *PATH*). Když ho příkazový interpret najde a uživatel má práva na jeho spuštění (vykonání), pak bude spuštěn.

Co když je třeba programu (např. při kopírování) sdělit, se kterým souborem má pracovat?

To je poměrně jednoduché, k tomu slouží tzv. **parametry**. Ty následují v příkazové řádce za názvem příkazu a jsou odděleny alespoň jednou mezerou. Mezera nemůže být součástí parametru, protože funguje jako oddělovač jeho částí; můžete ji tam vložit pouze v případě, že uzavřete parametr do uvozovek.

Kromě toho je občas potřeba pozměnit chování příkazu (např. se má zobrazit adresář s popisy souborů místo pouhých názvů souborů v adresáři). K tomu v Linuxu slouží tzv. **volby options**. Ty se vždy zadávají za název příkazu a před parametry (výjimky jsou možné, ale pouze řídce). Volby jsou zpravidla uvozeny symbolem minus (např. `-la` ) a mohou v podstatě následovat dvě schémata:

**-a**      krátká, v Unixu běžná forma

**--all**    dlouhá, tzv. GNU notace

Pokud je třeba použít více voleb, dokáže je mnoho linuxových programů kumulovat. To znamená, že nemusí být zapisovány jednotlivě za sebou uvozené pomocí minus, ale mohou se spojit do jedné volby, viz příklady rovnocenného zápisu:

```
-a -f -r -u
-af ru
-fr ua
```

Tento příklad také ukazuje, že není důležité ani pořadí voleb. Ovšem i zde potvrzuje výjimka pravidlo.

Abychom tomu nasadili korunu, tak ještě jednotlivé volby samy mohou mít opět parametr, viz rovnocenné příklady:

```
-f nazev_souboru
-f nazev_spouboru -f
```

Přitom by mělo být jedno, zda napíšete mezi volbou a parametrem mezeru nebo ne.

## 21.4.2 Příklady

Shrneme-li to, příkazy v Linuxu vypadají například takto:

```
tux@linux:~>fdisk
tux@linux:~>lsmod
tux@linux:~>ls
```

### Poznámka

Všimněte si, že příklad neobsahuje jen samotný příkaz, ale také prompt. To je část *tux@linux: >*. Prompt uvidíte na uživatelské textové konzoli vždy. Je jakousi výzvou, že nyní můžete psát své příkazy. Standardní uživatelský prompt v systému SUSE LINUX vám může velmi usnadnit orientaci. První část před zavináčem je uživatelské jméno, pod kterým pracujete (v našem případě tux). Po zavináči následuje jméno počítače, které je ukončeno dvojtečnou (v našem případě linux). Za dvojtečkou je vypsán adresář, ve kterém se zrovna nacházíte. Pokud následuje jen vlnka, pracujete ve svém domovském adresáři. Prompt uživatele root se od uživatele liší. V našem případě by vypadal takto:

```
gnoll:~ #
```

### Poznámka

S přidáním voleb vypadají pak takto:

```
tux@linux:~>fdisk -v
tux@linux:~>ls -l -a
tux@linux:~>ls -la
```

Dále s parametry:

```
tux@linux:~>fdisk /dev/hda
tux@linux:~>ls /tmp
```

A konečně s volbami a parametry:



```
tux@linux:~>ls -la /tmp  
tux@linux:~>rpm -qpl jmeno_balicku.rpm  
tux@linux:~>gcc -O mujprogram.c
```

Podstatné je, že mezera odděluje všechny části příkazu, a tím se stává v Linuxu vyhrazeným znakem.

## 21.5 Adresáře a soubory

Všechny informace, ať se jedná o text, obrázky, databázová data nebo příkazy pro konfiguraci systému, se ukládají do souborů, a to v určitém adresáři. Pomocí různých nástrojů *tools* a programů můžete zobrazit případně editovat obsah těchto souborů.

Speciálním znakem pro oddělování adresářů je v Unixu / *slash* (v DOSu se používá zpětné lomítko). Cesta *path* je řetězec jmen adresářů oddělených od sebe lomítkem /. Samotné lomítko pak označuje kořenový adresář rootdir.

Unix rozlišuje velká a malá písmena, tj. název souboru `Emil` není totožný s názvem `emil`. Povinné rozdělování na **název souboru** a **příponu**, *extension* není třeba, pokud se nejedná o programy, které to vyžadují (např. `latex`).

### Poznámka

Příjemným ulehčením při zadávání názvů souborů, resp. adresářů je funkce klávesy (Tab) (tabulátor). Zadejte první písmeno požadovaného souboru a stiskněte klávesu (Tab). Program shell shell doplní kompletní název souboru (pokud nemáte více souborů začínajících stejně). Dvojití stisknutí tabulátoru zobrazí všechny soubory v adresáři začínající řetězcem, který jste zadali.

Poznámka

## 21.6 Práce s adresáři

Po přihlášení se nacházíte ve svém uživatelském adresáři. Název aktuálního adresáře si můžete zobrazit příkazem `pwd` *print working directory*:

```
tux@linux:~>pwd
/home/tux
```

Pro změnu adresáře slouží stejný příkaz jako v DOSu, `cd` *change directory*. Příkazem:

```
tux@linux:~>cd /usr/bin
tux@linux:/usr/bin>
```

se přesunete do adresáře `/usr/bin`,

```
tux@linux:~>cd latex
tux@linux:~/latex>
```

a teď do podadresáře `latex`, pokud v uživatelském adresáři *tux* existuje adresář `/home/tux/latex`.

Pokud napíšete příkaz `cd` bez argumentu, dostanete se zpět do svého uživatelského adresáře. Jeho název lze nahradit **tildou**, tj. znakem `~`. Příkazem

```
tux@linux:~>cd ~/latex
```

se dostanete do adresáře `latex` v domovském adresáři. Stejně jako v DOSu `.` znamená aktuální adresář a `..` adresář o jednu úroveň výše.

Nový adresář se tvoří příkazem `mkdir` *make directory*. Příkazem:

```
tux@linux:~>mkdir texty
```

vytvoříte nový adresář `texty` v adresáři, kde se právě nacházíte. Prázdné adresáře můžete smazat příkazem `rmdir` *remove directory*. (Neprázdné adresáře, a obecně celé stromy, se s příslušnou opatrností mažou příkazem `rm -r`. Je to nevratná změna!)

## 21.7 Práce se soubory

Do té doby, kdy snad budou soubory vystřídány objekty (resp. jejich symboly), mají zatím klíčový význam pro práci s počítačem. Tomu odpovídá i počet příkazů, kterými Linux disponuje pro manipulaci se soubory.

### 21.7.1 Informace o souborech

Příkazem `ls` zobrazíte obsah **pracovního** (aktuálního) adresáře. Vypíše vám seznam všech souborů a adresářů, které se v něm nacházejí. Jména adresářů budou v tomto výpisu začínat lomítkem `/`. Také může být zobrazen obsah **jiných než pracovních** adresářů, zadáte-li je jako parametr:

```
tux@linux:~>ls /usr/bin
```

Spustitelné programy nemusejí být označeny příponou jako v DOSu (např. `.exe` nebo `.com`). Ve výpisu příkazem `ls` se zobrazí buď hvězdička `*` nebo jsou červeně zvýrazněny (viz dokumentace k příkazu `ls`), např.

```
tux@linux:~>ls --help
```

Užitečná volba příkazu `ls` je `-l`. Tak je možné zobrazit doplňující informace k souboru, resp. adresáři, jako je jméno vlastníka, přístupová práva, skupinová příslušnost a velikost souboru.

```
ls -l
```

```
drwxr-xr-x 6 tux users 1024 Mar 21 12:39 ./
drwxr-xr-x 4 tux users 1024 Mar 21 17:13 ../
drwxr-xr-x 2 tux users 1024 Nov 6 16:19 bin/
-rwxr-xr-x 1 tux users 4160 Mar 21 12:38 check*
drwxr-xr-x 2 tux users 1024 Nov 6 16:23 etc/
-rw-r--r-- 1 tux users 185050 Mar 15 12:33 xvi.tgz
-rw-r--r-- 1 tux users 98444 Mar 14 12:30 xvnews.tgz
```

Tento příkaz vytvoří např. následující výstup. Význam jednotlivých položek je vysvětlen dále v tabulce.

**Tabulka 21.1:** *Popis atributů souborů*

Práva	První znak tohoto sloupce označuje typ souboru. Zde může být <code>d</code> pro adresář, <code>l</code> pro symbolický odkaz a <code>-</code> pro normální soubor. Dalších 9 znaků zobrazuje přístupová práva pro uživatele (3 znaky), skupinu (další 3 znaky) a ostatní uživatele (poslední 3 znaky). Symbol <code>r</code> je pro čtení (read), <code>w</code> pro zápis a <code>x</code> pro spuštění souboru. Notace souboru <code>-rw-r--r--</code> tedy např. znamená, že ho může číst uživatel, skupina i ostatní a zapisovat do něj může pouze uživatel (vlastník). Viz <i>chmod</i> .
Vlastník	Vlastník souboru. Viz <i>chown</i> .
Skupina	Příslušnost souboru skupině. Viz <i>chgrp</i> .
Velikost	Velikost souboru v bajtech.
Poslední změna	Datum poslední změny souboru. U souborů, které byly měněny více než před rokem, se místo hodin zobrazí rok.
Název	Název souboru nebo adresáře.

## 21.7.2 Pseudoznaky, přehled

V porovnání s DOSem má příkazový interpret (např. `bash`) rozsáhlé možnosti tam, kde se používají pseudoznaky wildcard.

V Linuxu se pseudoznaky neomezují pouze na hvězdičku a otazník. Například pomocí

```
ls *a???..?
```

můžete nechat vypsat všechny soubory v aktuálním adresáři, kde šestý znak od konce je `a` a předposlední znak je `..`

Místo `a` můžete použít celý řetězec znaků. Například písmena `a`, `b`, `c`, `d`, `e`, `f`. Příkaz potom bude vypadat takto:

```
ls *[a-f]???..?
```

Není ani třeba zadávat písmena v abecedním pořadí:

```
ls *[1,3-5,M-P,a,k]???.
```

### 21.7.3 Obsah souborů

Obsah souborů je možné zobrazit příkazy `cat`, `more` a `less`. Zatímco program `cat` pouze vypíše text, program `more` zastavuje výpis po každé zaplněné obrazovce. Konečně program `less` má více funkcí než klasický `more` a je příjemnější pro práci. Příkazem `less /etc/login.defs` nahrajete soubor `/etc/login.defs` do jednoduchého prohlížeče `less`.

Pomocí klávesy `/` můžete zadat hledaný řetězec a potom potvrdíte klávesou `(Enter)`. Klávesa `n` najde potom další výskyt řetězce.

Zajímavá je klávesa `F`, pomocí které můžete sledovat, jak se například do protokolového souboru provádějí další zápisy. Pomocí `(Ctrl)-C` se potom vrátíte do normálního módu.

Klávesou `h` získáte přehled všech nastavení, která nabízí `less`, stiskem klávesy `q` opustíte nápovědu a dalším stiskem i celou aplikaci a dostanete se znovu na příkazovou řádku.

Pro **modifikaci** textových souborů použijete editor. Tradičním unixovým editorem je např. `vi`.

### 21.7.4 Skryté soubory

Zvláštní skupinou jsou skryté soubory. Jejich názvy začínají tečkou a příkazový interpret je zobrazí, pokud má příkaz `ls` volbu `-a`. Zadáte-li tedy ve svém uživatelském adresáři `ls -a`, zobrazí se vám i skryté soubory, jako např. `/.profile` a `/.xinitrc`. Skryté soubory jsou chráněny proti náhodnému smazání příkazem `rm *` a je možné je případně smazat pomocí `rm .název souboru`.

#### Upozornění

Příkazem `rm .*` smažete všechny skryté soubory v aktuálních adresářích. Pokud ještě použijete volbu `-r recursive`, smažete také všechny soubory v nadřazeném adresáři, které mají tvar `../xxxxx`. Proto používejte volbu `-r` u příkazu `rm` s největší opatrností!

#### Upozornění

## 21.7.5 Kopírování, přejmenování a smazání souborů

Příkazem pro kopírování souborů v Linuxu je `cp`:

```
cp zdroj cil
```

Místo proměnné *cil* můžete zadat také název adresáře, potom se soubor překopíruje do cílového adresáře se stejným jménem. Při kopírování do domovského můžete použít tildu, např.:

```
cp /etc/X11/XF86Config ~
```

Programy je možné smazat příkazem `rm` *remove*. Užitečnou volbou je `-r` *recursive*, pomocí které je možné smazat všechny podadresáře a jejich obsah (podobnou funkci má v DOSu příkaz `deltree`). Příkaz `rm -r bin` smaže např. adresář `bin` spolu se všemi jeho podadresáři a soubory. Používejte tuto volbu velice opatrně, protože neexistuje žádná možnost, jak znovu obnovit smazané soubory!

Příkaz `mv` *move* přesune soubor nebo adresář. Syntaxi (formu zápisu) má stejnou jako příkaz `cp`. Příkazem `mv xvnews.tgz XVNEWS.tgz` přesunete soubor `xvnews.tgz` z aktuálního adresáře do souboru `XVNEWS.tgz` v aktuálním adresáři, což znamená klasické přejmenování. Zajímavější je přesouvat celé adresáře:

```
mv bin /latex
```

Tak přesunete adresář `bin` (pokud existuje v aktuálním adresáři) do adresáře `/latex`. Přesunou se samozřejmě i všechny podadresáře a soubory. Také zde je na místě opatrnost, protože potom může být obtížné přesunuté adresáře najít.

Přesunout celý strom (všechny adresáře) je možné pouze v rámci jednoho souborového systému (tj. zpravidla jednoho diskového oddílu).

## 21.7.6 Vyhledávání a prohledávání souborů

Dalším užitečným příkazem je `find`. Abyste našli soubor `emil` v podadresářích, zadejte:

```
find . -name "emil"
```

První argument označuje jméno adresáře, kde začne hledání. Volba `-name` je hledaný řetězec, kde je možné používat pseudoznaky (wildcard). Abyste našli všechny soubory, jejichž jméno obsahuje řetězec `emil`, musíte změnit příkaz následujícím způsobem:

```
find . -name "*emil*"
```

Stejně jako u ostatních příkazů vás odkážeme na podrobný popis na stávajících manuálových stránkách.

Existuje ještě daleko rychlejší možnost, jak hledat soubory, a to prostřednictvím příkazu `locate` .

Pokud nehledáte určité jméno souboru, ale řetězec v souboru, slouží k tomu příkaz `grep` *get regular expression pattern*. Následující příkaz hledá v souboru `emil` řetězec `detektiv`:

```
grep "detektiv" emil
```

Tímto způsobem je možné prohledávat velké množství textů a vyhledávat v nich určité řetězce. Podporováno je také vyhledávání pomocí pseudoznaků a regulárních výrazů. Jako výsledek hledání se zobrazí každý řádek obsahující hledaný řetězec.

Chování příkazu `grep` je možné přizpůsobit pomocí voleb tak, aby co nejvíce odpovídalo potřebám hledání. Za přečtení stojí *man grep*.

## 21.7.7 Symbolické odkazy

Používáním symbolických odkazů můžete souborům přidávat další jména. Toto jméno potom odkáže na odpovídající soubor. To může být užitečné, pokud např. používáte různé verze jednoho programu a přitom by měla mít nejnovější verze stále stejný název. Řešení je možné prostřednictvím tzv. **symbolického odkazu**, který potom zavolá používanou verzi. Symbolické odkazy se chovají jako soubory, na které odkazují, a jsou také spustitelné. Příkaz `ln -s check.2.4 check` vytvoří symbolický odkaz `check` na soubor `check.2.4`. V adresáři to bude vypadat přibližně takto:

```
lrwxrwxrwx 1 tux users 1024 Mar 21 17:13 check ->gt; check.2.4*
```

Stejně jako soubory mohou být smazány i odkazy, a to příkazem `rm` .

### Poznámka

Dojde přitom ke smazání odkazu, nikoli souboru, na který odkazuje!

Poznámka

### 21.7.8 Zabezpečení a archivace souborů

Pro vytvoření a uspořádání archivů slouží příkaz `tar` *tape archive*. Takový archiv může obsahovat jednotlivé soubory anebo i adresáře, které obsahují soubory.

Takto uspořádané archivy je potom možné také komprimovat, což ještě více snižuje jejich velikost. Většinou mají komprimované archivy příponu `.tgz` nebo `.tar.gz`, nekomprimované potom `.tar`. Používá se při:

- rozbalování archivů (např. z CD ROM)

```
tar xvfz archiv.tgz
```

`tar xvfz` rozbalí komprimovaný archiv `archiv.tgz` a vytvoří přitom automaticky případné podadresáře. Zobrazí jméno souboru, který právě rozbaluje.

- vytvoření archivů

```
tar cvfz archivfile.tgz file1 verz1
```

`tar cvfz` vytvoří komprimovaný archiv `archivfile.tgz`, který bude obsahovat soubor `file1` a všechny soubory z adresáře `verz1`. Při balení souboru se zobrazí jeho jméno na obrazovce.

- prohlížení obsahu archivů

```
tar tfz archiv.tgz
```

`tar tfz` zobrazí obsah komprimovaného archivu `archiv.tgz`.

Volba `z` volá program GNU Zip, který komprimuje či dekomprimuje soubory v archivu. Příkaz `tar xvf archiv.tar` rozbalí nekomprimovaný archiv `archiv.tar`. Bližší informace nám podá příkaz `tar --help`.

## 21.8 Přístupová práva k souborům

Pouze uživatel *root* má, jakožto správce systému, **neomezený přístup** ke všem souborům, tzn. že jako jediný může upravovat **všechna** přístupová práva.



## 21.8.1 Koncepce přístupových práv

Pouze *root*, jakožto systémový administrátor, má neomezený přístup ke všem souborům. Přístupová práva jsou strukturovaná do tří kategorií:

- Práva pro vlastníka souboru
- Práva pro členy skupiny
- Práva pro všechny ostatní

Každá z těchto kategorií je charakterizovaná třemi znaky. Spolu s prvním znakem (typ souboru: d, l, nebo -) tvoří řetězec 10 znaků pro každý soubor. Každý znak má pro všechny kategorie stejný význam: r pro čtení *readable*, w pro zápis *writable* a x jako spustitelný *executable*. Pokud tam není znak uveden, používá se -, jak ukazuje tento příklad:

```
-rw-r-xr-- 1 tux users 29524 Jun 29 13:11 linux.info
```

Pro soubor `linux.info` to znamená následující: vlastník souboru ho může číst a zapisovat do něj, členové skupiny ho mohou číst a spouštět, zatímco ostatní uživatelé mohou soubor `linux.info` pouze číst. První - znamená, že se jedná o obyčejný soubor *regular file*.

Velice podobně se postupuje i u adresářů. Tam je zapsán jako první znak d *directory* a může to vypadat třeba takto:

```
drwxr-xr-- 3 tux users 1024 Jun 29 13:11 info/
```

Pokud použijete pro adresář x, znamená to, že se do něj můžete přesunout pomocí příkazu `cd .`

## 21.8.2 Změna přístupových práv

Změna přístupových práv se provádí příkazem `chmod` *change mode*. Většinou má `chmod` dva argumenty:

- samotnou změnu přístupových práv
- název souboru, kterého se to týká

Tři kategorie jsou zde označeny jako `u` pro vlastníka *user*, `g` pro skupinu *group* a `o` pro všechny ostatní *others*. Znaky `-` nebo `+` se zde používají pro odebrání nebo přidání přístupových práv. Následující příklad přidává přístupová práva k souboru `linux.info` pro skupinu (čtení, zápis a spouštění):

```
chmod g+rw linux.info
```

Pokud vlastník potřebuje změnit práva pro všechny, stačí pouze uvést znak měněného práva. Např.:

```
chmod -w linux.info
```

Práva pro čtení a spouštění pak nejsou tímto příkazem ovlivněna.

Přístupová práva mohou být jediným příkazem odebírána a přidávána:

```
chmod u+x-rw linux.info
```

Dalšími zajímavými příkazy jsou `chown` pro změnu vlastníka *change owner* a `chgrp` pro změnu skupiny *>change group*.

## 21.9 Manuálové stránky

Manuálové stránky slouží pro popis příkazů, konfiguračních souborů a funkcí z knihoven jazyka C. Dají se zobrazit způsoby popsányi v následující tabulce.

*Tabulka 21.2: Možnosti příkazu `man`*

<code>man prikaz</code>	zobrazí manuálovou stránku <i>příkazu</i> .
<code>man -f prikaz</code>	vyhledává <i>příkaz</i> a vypíše seznam nalezených manuálových stránek.
<code>man -k prikaz</code>	hledá ve všech manuálových stránkách řetězec <i>příkaz</i> a zobrazí seznam stránek s jeho výskytem.

man sekce prikaz

zobrazí tu manuálovou stránku *příkaz*, která je ve zvolené sekci *sekce* manuálových stránek (v různých sekcích mohou existovat stránky téhož jména). Například `man 1 man` zobrazí manuálovou stránku `man` pouze ze sekce `1` manuálových stránek.

V systému X Window můžete používat program `xman` . Přesto má příkaz `man` své opodstatnění, protože je prostě rychlejší. Pro zobrazování manuálových stránek používá `man` utilitu `less`. Pokud máte nainstalovaný systém nápovědy SuSE, můžete si prohlížet manuálové stránky prostřednictvím webového prohlížeče.

Manuálové stránky se zařazují do tématických sekcí. Čísla sekcí a obsah sekcí najdete v následující tabulce.

Tabulka 21.3: Sekce manuálových stránek

1	Popis uživatelských příkazů. Pokud se jedná o příkaz příkazového interpretu, zobrazí se manuálová stránka právě běžícího interpretu (např. <code>bash</code> nebo <code>tcsh</code> ).
2	Popis různých knihoven.
3	Funkce knihovny C.
4	Popis konfiguračních souborů.
5	Syntaxe nejdůležitějších souborů.
6	Popis <code>her</code> .
7	Vše, co má spojitost s textem, jeho formátováním atd.
8	Příkazy správce systému.
9	Popis linuxových rutin jádra.
<i>n</i>	Novinky nebo stránky, které přesně neodpovídají žádné sekci.

**Nikoli ke každému** programu nebo heslu existuje manuálová stránka. Více informací můžete najít v adresáři `/usr/share/doc/`, např. `/usr/share/doc/howto/en/`, `/usr/share/doc/howto/en/mini` nebo v adresáři `/usr/share/doc/packages` (informace o balících).

## 21.10 Informace o stavu systému

Často je důležité mít informace o stavu systému. Pomoci vám v tom mohou např. příkazy `df`, `free`, `ps` a `top`.

### 21.10.1 Příkaz `df`

Příkaz `df` informuje o volném a využitém místě na disku. Výpis může být podobný jako tomuto:

Filesystem	1024-blocks	Used	Available	Capacity	Mounted on
/dev/sda4	699392	9258	5165	99%	/home
/dev/sda1	102384	23955	73310	25%	/
/dev/sdb1	2097136	2070485	26651	99%	/usr
/dev/sda3	126976	106908	20068	84%	/opt

### 21.10.2 Příkaz `free`

Příkaz `free` informuje o stavu operační paměti a vyrovnávacích pamětí a může vypadat například takto:

	total	used	free	shared	buffers	cached
Mem:	30900	29272	1628	25608	1012	6412
-/+ buffers:		28260	2640			
Swap:	66524	176	66348			

### 21.10.3 Příkaz `w`

Příkaz `w` zobrazí všechny právě přihlášené uživatele v systému. Tento příkaz poskytuje celou řadu potřebných informací. Kromě počtu přihlášených uživatelů zjistíte, jak dlouho už systém běží, jak je v této chvíli zatížen a co právě jednotliví uživatelé dělají. Příklad výstupu můžete vidět níže.

```

11:19pm up 9 days, 11:13, 13 users, load average: 3.26, 2.80, 2.67
User      tty    from          login@ idle JCPU PCPU   what
root      tty2                2:09pm 9:10   -bash
root      ttyt1  :0.0           2:11pm 2    4    2    xdvi -s 3 Li
root      ttyt1  :0.0           11:19pm                w
root      ttyt1                2:07pm 9:08   50    (startx)
newbie    ttyt0  earth.cosmos.com 11:37am 11    2    2    -bash
root      ttyt3  :0.0           3:24pm                4
newbie    ttyt2  earth.cosmos.com 3:22pm 1    46   2    -bash
root      ttyt4  :0.0           3:27pm 1:48   8
root      ttyt5  :0.0           5:40pm 5    1    1    telnet \bspclient
newbie    ttyt6  venus.cosmos.com 3:53pm 3    5    5    -bash
root      ttyt7  :0.0           4:25pm 6:05   bash
newbie    ttyt8  helios.cosmos.com 9:37pm 1:30   1
newbie    ttyt9  helios.cosmos.com 9:50pm 1:27   -bash

```

## 21.10.4 Příkaz du

Příkaz `du` *disk usage* vám poskytne informace o velikosti podadresářů a jednotlivých souborů. Více se dozvíte v manuálových stránkách příkazu `du`.

## 21.10.5 Příkaz kill

Pošle signál běžícímu procesu. Je třeba zadat číslo *process id*, krátce PID, které je možné zjistit příkazem `ps`. Příkaz `kill` se spustí následujícím způsobem:

```
tux@linux:~>kill pid
```

Pokud nebude daný proces na ukončovací signál reagovat, je možné ho ještě ukončit pomocí parametru `-9`, který běžící proces ukončí násilně.

```
tux@linux:~>kill -9 pid
```

## 21.10.6 Příkaz ps

Příkaz `ps` *process status* zobrazí procesy, které uživateli běží. Další informace viz `ps`. Pomocí `ps -a` můžete zobrazit i procesy ostatních uživatelů na aktuálním počítači. Zadáním čísla procesu (zobrazeného příkazem `ps` hned v prvním sloupci) je možné ukončit běh procesu.

## 21.10.7 Příkaz pstree

Příkaz `pstree` zobrazí kompletní strom procesů podobný tomu v následujícím příkladu:

```
init--+-bash---startx---xinit--+-X
      |
      |                                     '-sh---fvwm--+-FvwmPager
      |                                     |
      |                                     | -FvwmWinList
      |                                     | -GoodStuff
      |                                     | -xclock
      |                                     '-xeyes
      |
      | -color_xterm---bash---xdvi.bin---gs
      | -2*[color_xterm---bash---vi]
      | -color_xterm---bash---pstree
      | -coolmail---coolmail---xterm---pine
      | -cron
      | -gpm
      | -inetd
      | -kflushd
      | -klogd
      | -kswapd
      | -5*[mingetty]
      | -4*[nfsiod]
      | -sh---master---slipto
      | -syslogd
      | -update
      | -xload
      '-xosview
```

## 21.10.8 Příkaz top

Zobrazí všechny běžící procesy, které zatěžují systém, a mnoho dalších informací. Tento výpis je ve volitelných časových intervalech aktualizován. Ukončení se provádí klávesou `q`.

## 21.11 Typy souborových systémů v Linuxu, mount a umount

### 21.11.1 Přehled

V Linuxu má souborový systém (filesystem) mnoho podob.

*Tabulka 21.4: Typy souborových systémů v Linuxu*

affs	Souborový systém používaný pro počítače Amiga <i>Amiga Fast Filesystem</i> .
ext2	<i>Second Extended Filesystem</i> Standardní souborový systém v Linuxu.
hpfs	Standardní souborový systém <b>IBM OS/2 High Performance Filesystem</b> . V Linuxu je podporováno pouze čtení <i>read-only</i> tohoto souborového systému.
iso9660	Standardní souborový systém pro CD.
minix	Tento souborový systém má svůj původ v akademických projektech a byl prvním souborovým systémem používaným Linuxem. Dnes se v Linuxu používá především pro čtení a zápis na diskety.
msdos	Původně souborový systém pro <b>DOS</b> , který ale dodnes používají různé operační systémy.
ncpfs	Souborový systém pro připojení Novellovských svazků.
nfs	Zde se nacházejí data na disku jiného počítače a jsou přístupná prostřednictvím síťového souborového systému.
proc	Procesový souborový systém (virtuální).
reiserfs	ReiserFS je vysoce výkonný žurnálovací souborový systém.
smbfs	SMB <i>Server Message Block</i> protokol, který používá <b>WfW</b> , <b>Windows NT</b> a <b>LAN Manager</b> pro zpřístupnění dat přes síť.

<code>sysv</code>	Souborový systém, který používá <b>SCO protect Unix</b> , <b>Xenix</b> a <b>Coherent</b> (komerční unixový systém pro PC).
<code>ufs</code>	Používá ho <b>BSD</b> , <b>SunOS</b> a <b>NeXTSTEP</b> . Tento souborový systém dokáže Linux pouze číst.
<code>umsdos</code>	<i>Unix on MSDOS</i> Přidaný k obyčejnému <code>fat</code> souborovému systému. Zachovává unixovou kompatibilitu (práva, odkazy, dlouhé názvy souborů). Je velmi pomalý.
<code>vfat</code>	Rozšíření souborového systému <code>fat</code> o dlouhé názvy souborů <i>Virtual FAT</i> .
<code>ntfs</code>	Souborový systém pro Windows NT.

---

## 21.11.2 Připojení a odpojení souborového systému

Příkazem `mount`, který může provádět většinou pouze uživatel *root*, se připojuje datový nosič k linuxovému souborovému systému. Příkaz `mount` k tomu používá dva argumenty:

- Název datového nosiče (odpovídá označení zařízení, např. `/dev/hda3`)
- Adresář, ke kterému bude datový nosič připojen, tento adresář musí existovat.

Volba `-t typ_souboroveho_systemu` určí typ připojovaného souborového systému.

Například:

```
mount -t msdos /dev/hda2 /dosa
```

připojí dosový diskový oddíl `hda2` jako adresář `/dosa`. Adresář `/dosa` musí být nejdříve založen.

Pokud se určitá zařízení *devices* připojují opakovaně na stejné místo v souborovém systému (např. disketová jednotka nebo další CD mechanika), proveďte zápis do `/etc/fstab`, více viz. `mount` [8].

Pomocí volby `-r` je možné připojit datový nosič pouze pro čtení *read-only*. Zápis zde samozřejmě **není** dovolen. Další volby popisuje `mount` [8].



## Poznámka

Pokud chcete zapisovat na dosový diskový oddíl i když nejste uživatel *root*, přečtěte si postup na `file:/usr/share/doc/sdb/html/kfr_18.html`.

## Poznámka

Příkaz `mount` zajišťuje protokol s připojenými zařízeními. Tento protokol můžete nalézt v souboru `/etc/mtab`. Pokud napíšete `mount` bez argumentu, zobrazí se obsah tohoto souboru. Tak získáte seznam všech právě připojených souborových systémů.

Díky příkazu `umount` pak můžete tyto datové nosiče také odpojit od linuxového souborového systému. Tento příkaz se vlastně jmenuje `unmount`, ale písmeno `n` se jakoby ztratilo. Jako argument příkazu `umount` můžete použít buď název zařízení nebo název souboru, ke kterému je datový nosič připojen. Abyste např. odpojili `/dev/hda2` připojený na `/dosa`, můžete zadat buď:

```
tux@linux:~>umount /dosa
```

nebo:

```
tux@linux:~>umount /dev/hda2
```

## Poznámka

Když používáte disketu, CD nebo jiné výměnné médium, **nezapomeňte** ho odpojit od souborového systému před vyjmutím z mechaniky příkazem `umount`.

Pokud budete mít na tomto datovém nosiči otevřené soubory, pokusí se `umount` při odpojování tyto soubory nejdříve zapsat a pokud se mu to nepodaří, objeví se vám odpovídající chybové hlášení.

Při odpojování souborového systému nesmí žádný uživatel pracovat v adresářích nacházejících se v odpojované části, jinak není možné souborový systém odpojit.

## Poznámka

## 21.12 Dosové příkazy v Unixu s nástroji mtools

Speciálně pro zpracování dosových souborů na pevném disku i na disketě slouží nástroje **mtools**, které obsahuje balíček **mtools**. Každý z těchto malých programů se pokouší co nejlépe emulovat originální dosový příkaz. Všechny příkazy z *mtools* mají stejné názvy jako v DOSu, ale všechny jsou uvozeny písmenem *m*, např. `mcopy` .

### Upozornění

Příkazy **mtools** můžete používat pouze v případě, kdy není připojena disketa (nebo pevný disk)!

### Upozornění

Dosové názvy souborů může ještě předcházet písmeno zařízení následované dvojtečkou. Pro oddělování adresářů a souborů se v DOSu používá znak `\{ }bslash`.

S *mtools* můžete psát jak `/`, tak i `\{ }bslash`. Když používáte `\{ }bslash` nebo pseudoznaky wildcard jako např. `*` nebo `?`, musí být psány mezi dvoje uvozovky, protože jinak se interpretují dříve než příkaz.

Hvězdička `*` odpovídá v *mtools* řetězci **vyber vše** `* . *` v DOSu. Místo znaku `/` pro volby se používá, což je ostatně v Linuxu běžné, minus `-`.

Standardním zařízením pro **mtools** je `a :`. Pokud potřebujete používat jiná zařízení či adresáře, musíte použít příkaz `mcd` . Nezapomeňte se přesunout zpátky do hlavního adresáře zařízení, než vsunete další disketu, protože jinak není možné načíst nový adresářový strom.

V současné době jsou podporovány následující dosové příkazy *mtools*:

*Tabulka 21.5: Příkazy z mtools*

<code>attrib</code>	Změnit atributy souboru ( <i>hidden</i> , <i>system</i> atd.).
<code>mcd</code>	Změnit adresář.
<code>mcopy</code>	Kopírovat z/do DOSu a z/do Unixu, funguje také rekurzivně. Nezapomeňte, že také zde musíte vždy určit cílový adresář nebo soubor.
<code>mdel</code>	Smazat dosový soubor.

<code>mdeltree</code>	Rekurzivně smazat celý dosový adresář.
<code>mdir</code>	Zobrazit obsah dosového adresáře.
<code>mformat</code>	Vytvořit dosový souborový systém na <b>low-level</b> formátovaném disku. Low-level formátování se provádí příkazem <code>fdformat</code> .
<code>mlabel</code>	Přejmenovat dosové zařízení.
<code>mmd</code>	Vytvořit dosový podadresář.
<code>mrd</code>	Smazat dosový podadresář.
<code>mread</code>	Načíst dosový soubor do unixového systému.
<code>mren</code>	Přejmenovat dosový soubor.
<code>mtype</code>	Zobrazit obsah dosového souboru.
<code>mwrite</code>	<b>Low-level</b> kopírování unixového souboru do dosového souborového systému.

Podporované formáty jsou následující: pro mechaniku a : (3.5) a b : (5.25) 720 kB a 1.44 MB, resp. 360 kB a 1.2 MB.

V souboru `/etc/mtools.conf` je možné změnit původní nastavení. Každý zápis je na jednom řádku, např:

- název zařízení (v DOSu), např. a :
- soubor v Linuxu, kde je zařízení, např. `/dev/fd0`
- fat bity (12 pro disketovou mechaniku)
- počet stop, hlav a sektorů

Změnou těchto parametrů můžete například používat dvě 3.5 mechaniky. Nesmíte zde ale zadat dvakrát totéž dosové zařízení (písmeno A,B,C...) ani linuxové zařízení (`/dev/...`).

## 21.13 Unixové příkazy, přehled

Seznam nejdůležitějších příkazů s krátkým popisem (volby jsou označeny znaky [ ]):

**Tabulka 21.6:** *Přehled nejdůležitějších unixových příkazů*

<code>cd Emil</code>	Přejdi do adresáře <code>Emil</code> (musí existovat).
<code>cd ..</code>	Přejdi o úroveň výš v adresářovém stromu.
<code>cd /Emil</code>	Přejdi do adresáře <code>/Emil</code> .
<code>cd</code>	Přejdi do domovského <i>home</i> adresáře.
<code>cp zdroj cíl</code>	Zkopíruj zdroj na cíl.
<code>ls Emil</code>	Vypíše všechny soubory a podadresáře v adresáři <code>Emil</code>
<code>ls -l Emil</code>	Vypíše všechny soubory a podadresáře v adresáři <code>Emil</code>
<code>ls -a Emil</code>	Zobrazí také skryté soubory (např. <code>/.xinitrc</code> ).
<code>mkdir novyEmil</code>	Vytvoří adresář <code>novyEmil</code> .
<code>less soubor</code>	Zobrazí soubor po stránkách
<code>mv zdroj cíl</code>	Přesune nebo přejmenuje soubor.
<code>rm soubor</code>	Smaže soubor (také odkaz).
<code>rm -r Emil</code>	Smaže rekurzivně adresář <code>Emil</code>
<code>rmdir Emil</code>	Smaže prázdný adresář <code>Emil</code>

V následující tabulce najdete některé příkazy, které vám pomohou při procházení systémem a hledání v něm.

**Tabulka 21.7:** *Přehled příkazů pro hledání*

<code>find . -name Jmeno_souboru</code>	Prohledá všechny podadresáře aktuálního adresáře a bude hledat soubor.
<code>find . -name *Emil*</code>	Vyhledá všechny soubory s názvem obsahujícím řetězec <code>Emil</code> .
<code>man příkaz</code>	Zobrazí manuálovou stránku.
<code>grep řetězec soubory</code>	Prohledá všechny soubory jestli neobsahují daný řetězec, který může obsahovat i regulární výrazy.

## 21.14 Další

Obvyklé linuxové adresáře, kde je uložena většina programů:

- `/bin`
- `/sbin`
- `/usr/bin`
- `/usr/sbin`
- `/usr/X11R6/bin`

Příkazem `man prikaz` zobrazíte podrobné informace o většině příkazů a programů. Předpokladem je samozřejmě existence manuálové stránky. Výstup se provádí na standardní zařízení (ve většině případů na monitor).

S pomocí tzv. **roury pipe** | můžete poslat výstup také přímo na tiskárnu nebo přesměrovat do jiného souboru.

Příklad:

Chcete-li vytisknout manuálovou stránku příkazu `ls`, zadáte následující příkaz:

```
man -t ls | lpr
```

Tématicky uspořádané vstupy do manuálových stránek vám zajistí hypertextový systém nápovědy SuSE. Stačí zde zadat pouze `susehelp`. Tento systém také obsahuje hypertextové odkazy, které vám ulehčí orientaci v textu.



# Klávesové zkratky

*Tabulka A.1: Psaní zvláštních znaků*

Klávesová zkratka	Znak
<b>(Alt)-(V)</b>	zavináč
<b>(Alt)-(E)</b>	euro

*Tabulka A.2: Klávesové zkratky prostředí KDE*

Klávesová zkratka	Význam
<b>(Alt)-(Ctrl)-(k)</b>	přepínání klávesnice (tato zkratka funguje jen když máte nastaveno několik různých klávesnic)
<b>(Alt)-(F1)</b>	Hlavní menu KDE
<b>(Alt)-(Ctrl)-(D)</b>	Minimalizace všech oken, zobrazí se vyčištěná plocha
<b>(Alt)-(Ctrl)-(Del)</b>	Odhlášení
<b>(Alt)-(Ctrl)-(Shift)-(Del)</b>	Odhlášení bez potvrzování
<b>(Alt)-(Ctrl)-(PageUp)</b>	Restart počítače
<b>(Alt)-(Ctrl)-(PageDown)</b>	Vypnutí počítače
<b>(Alt)-(Ctrl)-(L)</b>	Uzamknout obrazovku

Alt-Ctrl-Backspace	Restart X serveru
Alt-F2	Spustit příkaz
Alt-F5	Zobrazení seznamu oken
Ctrl-Esc	Zobrazení správce úloh
Alt-Ctrl-Esc	Zabít okno
Alt-F4	Zavřít okno
Alt-Tab	Procházet okny
Ctrl-Tab	Procházet plochy

---



# Index

## A

adresář  
- smazat ..... 233  
- vytvořit ..... 233  
- změnit název ..... 233  
adresář KDE ..... 97–100  
adresáře ..... 6, 7  
adresářová struktura ..... 6  
Alsamixer ..... 170  
Amix ..... 173

## B

backup ..... 240  
Bash ..... 227  
bash  
- úvod ..... 227  
boot ..... 229

## C

CD  
- vypalování ..... 189–194

## D

digitální fotoaparát  
- Konqueror ..... 196  
digitální fotoaparáty ..... 195–198  
distribuce ..... 4  
domovský adresář ..... 7, 10  
dosové diskety  
- přístup ..... 250

## E

editor

- Kate ..... 89  
- vi ..... 223  
Editor nabídek  
- KDE ..... 31  
EPG ..... 186  
Evolution ..... 101–115  
- importovat poštu ..... 107  
- konfigurace ..... 103  
- spuštění ..... 102  
Excel ..... 68

## F

FAQ  
- KDE ..... 35  
font  
- kancelářský balík ..... 66  
formáty  
- BMP ..... 208  
- GIF ..... 208  
- JPEG ..... 208  
- PNG ..... 208  
- PSD ..... 208  
- TIFF ..... 208  
- XCF ..... 208  
fstab ..... 248

## G

Galeon ..... 135–138  
Gamix ..... 170  
GIMP ..... 207  
- úprava obrázku ..... 217  
- efekty ..... 218  
- filtry ..... 218

- grafické formáty .....	208
- instalace .....	209
- nástroje .....	209
- režimy .....	215
- retušování .....	218
- text .....	218
- výběr .....	211
- vrstvy .....	214
<b>GNOME</b>	
- aplikace a applety .....	56
- File Roller .....	57
- GConf .....	51
- hry .....	57
- konfigurace .....	51
- Náповěda .....	51
- Nastavení pracovní plochy .....	51
- Nautilus .....	54
- Panel .....	53
- pracovní plocha .....	55
- správce oken .....	50
- spuštění .....	50
<b>GNU</b> .....	207
<b>gphoto2</b> .....	195–198
<b>gqcam</b>	
- příkazová řádka .....	188
- snapshot .....	188
- spuštění .....	188
<b>grafické</b>	
- formáty .....	208
<b>grafické aplikace</b>	
- >ksnapshot .....	34
- kghostview .....	33
- Kuickshow .....	33
<b>grafické prostředí</b> .....	9
<b>grafika</b>	
- GIMP .....	207
- vektorová .....	209
<b>gtKam</b>	
- výběr fotoaparátu .....	197
<b>H</b>	
heslo .....	12, 228
hlavní nabídka KDE .....	29
<b>I</b>	
import pošty .....	165
informace .....	1
internetový	
- prohlížeč .....	135–138

## K

<b>K Menu</b> .....	29
<b>K3b</b> .....	189–194
<b>kadress</b> .....	<i>viz</i> adresář KDE
<b>kancelářské programy</b>	
- adresář KDE .....	97
- KOrganizer .....	91
<b>kancelářský balík</b>	
- písmo .....	66
<b>karty</b>	
- nastavení TV .....	183
<b>KDE</b> .....	9
- applety .....	31
- asociace souborů .....	41
- Dr. Konqi .....	25
- E-Mail .....	147
- Editor nabídek .....	31
- FAQ .....	35
- historie .....	22
- hlavní nabídka KDE .....	29
- kdf .....	32
- kdvi .....	33
- kghostview .....	33
- KMail .....	147
- konfigurace .....	39
- KPrinter .....	31
- ksnapshot .....	34
- Kuickshow .....	33
- KwikDisk .....	32
- mini programy .....	31
- nastavení .....	21, 39
- novinky .....	22
- Ovládací centrum .....	39
- Pád aplikace .....	25
- písma .....	46
- panel .....	28
- plocha .....	26
- pruh úloh .....	27
- sejmutí obrazovky .....	34
- Shell .....	227
- tisk .....	31
- titulkový pruh .....	26
<b>kghostview</b> .....	33
<b>kicker</b> .....	28
<b>klávesnice</b>	
- euro .....	6
- přepínání .....	5
- zavináč .....	6
- zvláštní znaky .....	5
<b>KMail</b> .....	147

- šifrování zpráv .....	162, 164	- zabalené soubory .....	128
- adresář .....	159	- Zobrazení .....	122
- dešifrování zpráv .....	164	- zobrazení webových stránek .....	129
- filtry .....	159	Kooka .....	199
- GnuPG .....	162	- skenování .....	203
- identita .....	148	- tipy a triky .....	205
- kontrola pravopisu .....	157	KOrganizer .....	91–96
- odesílání pošty .....	149	KRec .....	175
- příjem pošty .....	150	kreslící program .....	78
- příklady filtrů .....	160	kscd .....	173
- přílohy .....	157	KWrite .....	83
- převod pošty .....	165		
- PGP .....	162	<b>L</b>	
- pořadače se zprávami .....	157	Linus Torvalds .....	4
- podepisování zpráv .....	163	Linux .....	4
- pravidla filtru .....	159	- distribuce .....	4
- stav zprávy .....	155	login .....	9, 11, 228
- veřejné klíče .....	164	logout .....	229
- vlákna .....	159		
- vytváření zprávy .....	156	<b>M</b>	
- vytvoření zprávy .....	156	manpage .....	242
- založení schránky .....	148	manuál .....	242
KMid .....	180	Manuálové stránky .....	24
KMidi .....	180	manuálové stránky .....	242
Kmix .....	171	mattrib .....	251
kořenový adresář .....	6	mcd .....	251
Konqueror		mcopu .....	251
- cookies .....	132	mdel .....	251
- dělení oken .....	124	mdir .....	251
- digitální fotoaparáty .....	196	mformat .....	251
- Galerie obrázků .....	128	migrace	
- hledání souborů .....	127	- linux .....	3
- Java .....	131	MIME typy .....	41
- JavaScript .....	131	mlabel .....	251
- klíčová slova .....	130	mmd .....	251
- komprimované soubory .....	128	mount .....	248
- Mód zobrazení .....	122	Mozilla .....	139
- mazání .....	126	- čeština .....	145
- Nápověda .....	122	mrd .....	251
- odstraňování souborů .....	126	mread .....	251
- okna .....	124	mren .....	251
- přejmenování souborů .....	127	MS Office .....	68
- Pomoc .....	122	mtools .....	250
- používání filtrů .....	127	mtype .....	251
- používání záložek .....	124	Multimédia	
- proxy .....	132	- KMid .....	176
- rozbalovací menu .....	129	- Přehrávače .....	173
- ukládání WWW stránek .....	130	- Rádio .....	176
- výběr souborů .....	126	- Směšovače .....	170
- záložky .....	124, 131	- Zvukové soubory .....	175

mutt .....	165
mwwrite .....	251

## N

nápověda .....	1
Nautilus .....	54
- pracovní plocha .....	55
NoteEdit .....	175
nxtvepg .....	186

## O

obrázek .....	
- vložení .....	73
obrázky .....	
- GIMP .....	207
- vektorová .....	209
odhlášení .....	14
- grafické .....	14
- textové .....	15
odkaz .....	
- symbolický .....	239
Office .....	68
on-line manuál .....	233
OpenOffice.org .....	61
- Calc .....	73
- Draw .....	78
- Impress .....	79
- instalace .....	64
- kreslicí program .....	78
- oprava .....	66
- prezentace .....	79
- Quickstarter .....	63
- tabulkový editor .....	73
- textový editor .....	68
- tisk .....	81
operační paměť .....	244
operoffice .....	
- nápověda .....	67
Outlook .....	165
Ovládací centrum KDE .....	39
- lisa .....	43
- sdílení plochy .....	44

## P

písmo .....	
- instalace .....	46
písmo .....	
- kancelářský balík .....	66
příkaz .....	230
příkazová řádka .....	230

## příkazy

- cat .....	237
- cd .....	234
- cp .....	238
- df .....	244
- dosové .....	250
- du .....	245
- find .....	238
- free .....	244
- grep .....	238
- kill .....	245
- less .....	237
- ln .....	239
- ls .....	235
- mkdir .....	234
- more .....	237
- mv .....	238
- pg .....	237
- ps .....	245
- pstree .....	246
- pwd .....	234
- rm .....	234, 238
- tar .....	240
- top .....	246
- w .....	244
- základní unixové .....	233
přístupová práva .....	235, 237, 240
převod pošty .....	165
přihlášení .....	9, 10, 228
- grafické .....	13
- textové .....	14
panel .....	28
plánování .....	<i>viz</i> KOrganizer
plocha .....	26
poštovní klient .....	
- Evolution .....	101–115
- KMail .....	147
pomoc .....	1
popis příkazů .....	242
práva .....	12
pracovní plocha .....	9, 26
prezentace .....	79
program .....	
- spuštění .....	230
prohlížeč .....	
- Konqueror .....	119
- Mozilla .....	139
prostředí .....	8
- grafické .....	9
- textové .....	8

pruh úloh .....	27
pseudoznaký .....	236

## S

Sdílení plochy .....	44
Shell .....	
- bash .....	227
shutdown .....	229
skenování .....	
- Kooka .....	199
skryté soubory .....	237
smazat .....	
- adresář .....	233
- soubor .....	238
soubor .....	
- archivace .....	240
- atributy .....	235, 237, 240
- hledání .....	238
- kopírovat .....	238
- odkaz .....	239
- příkazy .....	235
- přístupová práva .....	235, 237
- přejmenovat .....	238
- přesunout .....	238
- prohledávání .....	238
- skryté .....	237
- smazat .....	238
soubory .....	6
správa disku .....	32
správce oken .....	9
- fvwm2 .....	9
- kwm .....	9
- WindowMaker .....	9
Správce pádů aplikací KDE .....	25
spuštění programu .....	230
start .....	5
startování .....	229
stav systému .....	244
styl .....	
- vytvoření .....	72
superuživatel .....	10
symbolický odkaz .....	239
systémové aplikace .....	
- Editor nabídek .....	31
- Kdf .....	32
- KwikDisk .....	32

## T

tabulka .....	
- vložení .....	72

Tabulkový editor .....	73
text .....	

- hledání .....	238
- KWrite .....	83

textový editor .....	68, viz KWrite
titulek .....	26
titulkový pruh .....	26

## U

uživatel .....	
- založené .....	228
uživatelské jméno .....	12
ukončení .....	5
umount .....	7

## V

vektorová grafika .....	209
vi .....	223
vypalování .....	
- datové CD .....	191
- datové DVD .....	191
- hudební CD .....	193
- kopírování CD .....	193
vytvořit .....	
- adresář .....	233

## W

webové kamerky .....	185
- gqcam .....	187
- motv .....	185
- snapshot .....	188
webový prohlížeč .....	viz prohlížeč
windowmanager .....	9
Windows .....	68
Word .....	68
WorkMan .....	174
writer .....	68

## X

X aplikace .....	9
X klient .....	9
X server .....	9
X Window .....	9
XMMS .....	174

## Z

základní unixové příkazy .....	233
zástupné znaky .....	236
zabezpečení dat .....	240
založení uživatele .....	228