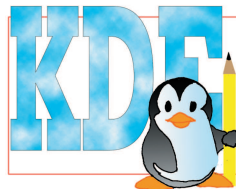


## 6 Usiamo KDE



### Di che cosa si tratta?

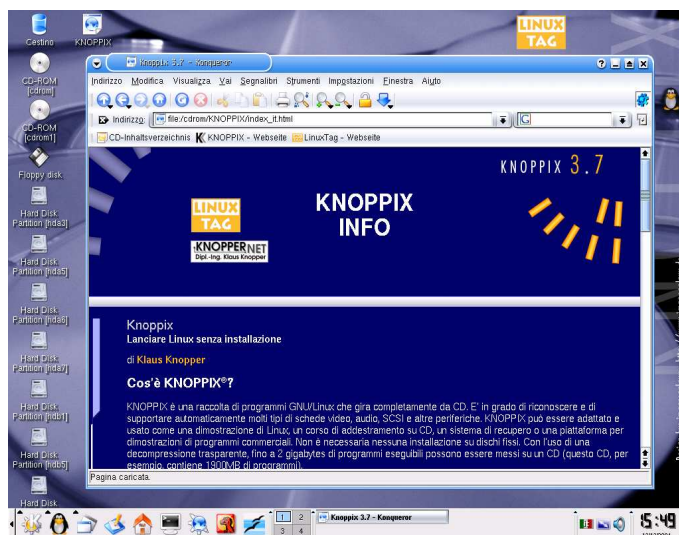
*In questo capitolo imparerete ad utilizzare KDE, la più diffusa interfaccia grafica per Linux. In particolare imparerete come copiare, trasferire file tra le diverse parti del calcolatore, lanciare programmi e personalizzare l'aspetto e il funzionamento del calcolatore.*

### Che cosa mi serve?

Ovviamente, vi serve un computer con Linux sul quale sia stato installato (e funzioni) KDE. Si tratta di un programma piuttosto esigente dal punto di vista della memoria, per cui è opportuno che il vostro calcolatore abbia almeno 128 MB per avere prestazioni soddisfacenti. Se siete così equipaggiati, non vi resta che collegarvi con il vostro nome e parola d'ordine e lanciare una sessione KDE.

### Il Desktop di KDE

Figure 6.1: Il Desktop di KDE all'avvio



A questo punto, ora che sapete tutto (o quasi), torniamo a parlare del KDE e degli oggetti che vedete quando vi collegate.

Possiamo comunque identificare alcune caratteristiche essenziali: il **pannello** (noto anche come *Kicker*) che serve per lanciare applicazioni e visualizzare piccoli controlli, il **Desktop** (letteralmente

**Scrivania**) vero e proprio, dove sono presenti le icone dei dispositivi e le cartelle più usate e, fluttuanti sul Desktop, le **finestre** relative alle applicazioni aperte.

### Il pannello (Kicker)

Il pannello è un po' il cuore dell'interfaccia di KDE, nata per facilitare il lavoro dell'utente. Su di esso trovate una serie di icone, e piccoli programmi (*applet*). L'aspetto specifico e la disposizione delle icone varia fortemente da versione a versione anche della stessa distribuzione, per cui le icone potrebbero essere in posizioni diverse, avere un aspetto grafico un po' diverso a seconda del "tema" utilizzato e alcune potrebbero essere del tutto assenti.



1. Il **menù di avvio**, detto anche **menù di sistema** o **menù "K"**, utile per accedere a tutti i programmi e ai dati presenti sul calcolatore.
2. Una cartella specifica con i comandi di Knoppix (solo in questa distribuzione).
3. Una cartella con i **file di lavoro**.
4. Il pulsante per richiamare **la scrivania**. Utile, quando abbiamo troppe finestre aperte e non riusciamo a vedere la scrivania.
5. Il pulsante della propria **Cartella personale** (*home directory*). Facendo click su di essa, troveremo tutti i dati che utilizziamo più frequentemente.
6. Il pulsante per attivare il **terminale** (ing. *shell*, da qui l'immagine della conchiglia). Con esso potrete dare comandi diretti al sistema operativo... quando sarete in grado!
7. Una serie di pulsanti che permettono di lanciare applicazioni: in questo caso troviamo pulsanti relativi a Konqueror, Mozilla, Evolution e OpenOffice.
8. Pulsanti che permettono di accedere alle **Scrivanie virtuali** (↔68).
9. La barra delle applicazioni. Non è altro che l'elenco delle finestre che state utilizzando: facendo click su di essa la finestra "galleggerà" in superficie, anche se era sepolta da migliaia di altre finestre. Se la finestra è visibile, diverrà temporaneamente invisibile.
10. Una serie di **micro-pulsanti** (detti **applet**) che possono lanciare alcuni programmi. o visualizzare i dati In questo caso si vede un indicatore della mappatura di tastiera selezionata (l'italiano), le impostazioni dello schermo e del volume.
11. L'**orologio /calendario**. Per non perdere troppo il senso del tempo, magari immersi in una partita di kasteroids!

In aggiunta a tutto questo, ci sono due frecce laterali che permettono di far scomparire temporaneamente il pannello, per esempio per avere un po' di spazio in più. Diamo ora un'occhiata più dettagliata ad alcuni elementi di particolare interesse presenti sul pannello.

## Il menù K

È uno dei menù più importanti di uso più frequente. Al suo interno sono presenti i *collegamenti ai programmi installati* nel vostro PC e ad alcuni **programmi di utilità** (ing: *utility*) di grande importanza. In realtà possiamo identificare *cinque aree* di interesse, dall'alto verso il basso.



### I programmi recenti

Una piccola lista che tiene traccia degli ultimi programmi che avete utilizzato per richiamarli più in fretta.

### I programmi installati

Nella sezione superiore del menù si trovano svariate voci che definiscono varie **categorie** di programmi, come "Accessori", "Applicazioni", "Multimedia". Spostandosi sulla piccola freccia nera a sinistra può apparire un sottomenu (per esempio, sotto "Multimedia", potrebbero esserci le voci "CD", "Audio" e "Video") oppure voci dei singoli programmi. Ciascuno di essi rappresenta un riferimento (o **collegamento**, *link*) ad un programma installato nel PC. In altri termini, significa che il programma è installato da qualche parte nel computer ma è possibile raggiungerlo velocemente facendo click su questo menù.


Ma dove si trovano, davvero, i nostri programmi? Difficile dirlo: dipende dal tipo di programma, dalla distribuzione e da altro ancora: potrebbero essere in `/usr/bin`, `/usr/local/X11R6/bin` o `/opt/kde3/bin`... Forse è meglio ignorarlo! Il bello di questo sistema è che permette di lanciare i programmi senza sapere dove si trovano, e, soprattutto sapere che esistono! Notate però che questa lista prevede solo programmi previsti dalla vostra distribuzione: sul computer potrebbero esserci centinaia di programmi che non sono presenti nel menu ma possono essere utilizzati ugualmente.

## Scorciatoie


In questa sezione è possibile accedere in modo rapido ai documenti e alle risorse più utilizzati. In particolare **Browser veloce** consente di 'navigare' il contenuto dei dischi, **Documenti recenti** mostra un elenco dei documenti aperti di recente, **Segnalibri**: permette l'accesso rapido a siti Internet o a cartelle su disco di particolare interesse e **Preferenze** permette di accedere direttamente alle modifiche delle impostazioni dei programmi.

## Le Azioni

Nella sezione inferiore si trovano, generalmente, alcune icone per il controllare il computer. principalmente:

-  **Termina la sessione.** Utilizzato, come abbiamo già visto, per **chiudere la sessione**. Se vi scollegate in questo modo, KDE registra quali applicazioni sono aperte e in quale posizione esse si trovano. Quando vi ricollegherete, KDE ripristinerà il Desktop nello stesso modo come

l'avevate lasciata. Naturalmente, non tutti i programmi sono in grado di 'ricordarsi' lo stato in cui erano (ad es., ricaricando il documento aperto), ma solo le applicazioni basate su KDE.

-  **Blocca lo schermo.** Serve per bloccare temporaneamente la stazione di lavoro per andare a prendersi un caffè. Durante questo periodo verrà attivato il salvaschermo; per tornare a lavorare, occorrerà scrivere la password.
- **Configurazione.** Varie icone che permettono di accedere alla configurazione del menu K e di KDE.
- **Esegui comando.** Per lanciare qualsiasi programma del sistema (↔ 4.5 a pagina 28)
- **Trova file.** Ovviamente, per trovare i file (ulteriori dettagli qui ↔64).

## Le icone

La maggior parte dello schermo è rappresentato dal Desktop (o *Scrivania*), uno spazio a vostra disposizione dove potete disporre le **icone**. Come già sappiamo (↔25), le icone non sono che una piccola immagine associata a un oggetto del computer per rendere più intuitivo il suo uso o il suo reperimento. Esiste una quantità sterminata di icone, per di più di forme che possono essere anche molto diverse tra loro. Per questo motivo ci limiteremo a mostrare solo le principali operazioni che possono essere effettuate con esse.

### Singolo click o doppio click?

In linea di principio un singolo click *attiva* immediatamente l'oggetto selezionato, in modo da emulare il comportamento dei browser web. Ma alcune distribuzioni (RH/F, Mandrake) hanno di recente modificato il comportamento predefinito di KDE per renderlo simile a quello di *Gnome* e *Windows*. Quindi, nel resto del testo che segue, in certi casi troverete la dizione "click (o doppio click)", in modo da renderla applicabile per ogni distribuzione.

Se il comportamento predefinito *non* è di vostro gradimento potete cambiarlo in KDE con "Centro di Controllo | Periferiche | Mouse", oppure tramite `kpersonalizer` (↔70).

### Mettiamo in ordine le icone

Sul Desktop, le icone stanno generalmente al posto in cui le abbiamo messe. È però possibile chiedere a KDE di disporle in maniera ordinata secondo alcune regole predefinite; col tempo sentirete l'esigenza di riordinarle secondo un vostro ordine logico, oppure di eliminarne alcune. Per farlo esiste un apposito menù, che appare facendo click con il pulsante destro sul Desktop. Andate alla voce "Icone | Ordina le icone" e quindi scegliete una tra le alternative proposte, ovvero "Per nome", "Per dimensione" o "Per tipo"

Se invece la disposizione delle icone vi va bene così, potreste scegliere la voce "Allinea alla griglia" per una disposizione più regolare.

## Selezionare e spostare le icone con il mouse

2.2.1.2  
2.3.4.1

La selezione è l'operazione fondamentale perché dice al sistema **cosa** deve essere modificato. Ricordiamo infatti che il sistema operativo si limita a rispondere ai nostri comandi e saremo quindi noi a decidere **quale** azione fare e poi comunicarla al S.O. indicandogli su **cosa** farla!

Per selezionare un'icona è sufficiente fare click su un punto libero del Desktop vicino ad essa e trascinare il mouse creando così un rettangolo che la contenga (anche in parte). L'icona cambierà colore per indicare che è stata selezionata.



Spostare un'icona è un'operazione altrettanto semplice. Supponiamo, ad esempio, di voler spostare l'icona del Cestino (*ing. Trash*) dal lato sinistro a quello destro: per prima cosa selezionate l'icona del Cestino, quindi fateci click sopra e *tenete premuto* il tasto. A questo punto è possibile spostarla e lasciarla nel punto voluto; in inglese questa operazione è detta *drag and drop*.

Notate che l'icona apparirà circondata da un tratteggio durante lo spostamento e seguirà la punta del mouse. Dopo aver compiuto qualche "evoluzione" con gli spostamenti raggiungerete il punto dove volete depositare l'icona. Per farlo è sufficiente lasciare andare il bottone del mouse (l'icona rimarrà selezionata).

Ma se volessimo spostare più icone? Potremmo spostarle una alla volta ma sarebbe un dispendio di tempo (nel caso fossero più di cinque o sei); per fortuna si può spostare un **gruppo di icone** con un'unica operazione. Per farlo, fate click sul Desktop in una zona libera come nel caso precedente, ma tenete premuto il pulsante e "catturate" all'interno del lazo tutte le icone che vi interessano. A questo punto potete spostarle esattamente come avete fatto nel caso di una sola icona!

## Modificare ed eliminare la selezione

Ma, ohibò, spesso le icone non sono vicine tra loro, e quindi il sistema che abbiamo appena visto non funziona! Per fortuna ci sono altri metodi: la selezione individuale e la selezione incrementale.

- **Selezione individuale:** premete il tasto **CTRL**. Facendo click su un'icona, questa verrà aggiunta alla selezione, e se ne faceva parte, verrà tolta dalla selezione.
- **Selezione incrementale:** premete **MAIUS** e **CTRL**. Facendo click (e tenendo premuto il pulsante) su una zona libera del Desktop potrete creare un nuovo 'lazo' e le icone così catturate saranno aggiunte alla selezione.

In questo modo avete la più totale libertà nel selezionare gruppi di icone. Se volete semplicemente eliminare la selezione, basterà fare click sul Desktop.

## Selezionare le icone tramite menù

Il sistema permette di effettuare la selezione anche tramite la voce di menù, anche se in modo un po' diverso. Per farlo, accedete alla voce di menù "Modifica | Seleziona ▷ | Seleziona..." (o tramite scorciatoia **CTRL** **+**).



Apparirà una finestra come quella a lato nella quale potrete scrivere un'espressione (come \*.txt), e facendo click selezionerete tutti i file con estensione .txt, anche se non contigui! tale sistema fa ampio uso dei caratteri jolly, descritti in dettaglio a pagina 64.

*Esercizio: Provate a trasferire l'icona del disco rigido insieme a quella del cestino dal lato sinistro*

Figure 6.2: Finestra di KDE “depurata”



a quello destro.

## 6.1 Le finestre

2.2.2

Come abbiamo visto (↔ ?? a pagina ??), le finestre sono lo strumento principale per dialogare con il sistema operativo, un’area che contiene tutte le informazioni importanti che ci permettono di lavorare con il computer. In questa sezione vedremo di familiarizzarci con le operazioni base delle finestre in KDE (utilizzando il suo window manager predefinito, ovvero **Kwin**).

2.2.2.1

### Come sono fatte le finestre in KDE?

Non è così semplice rispondere, poiché la gestione delle finestre di KDE può apparire in modi molto diversi; occorre anche distinguere se un oggetto fa parte *della finestra* o *del contenuto* della finestra.

Per chiarire meglio, fate click/doppio click sull’icona Cartella personale presente sul pannello. Di lì a poco apparirà una finestra come quella in fig.6.2, che abbiamo “depurato” da tutto ciò che non fa parte della finestra vera e propria. Gli elementi che possiamo identificare sono quindi: la **barra del titolo** con i **pulsanti di sistema**, i **bordi** e le **barre di scorrimento**.

#### La barra del titolo (1)

È la barra in alto, generalmente di un colore diverso dal resto, al cui interno trovate il nome del programma avviato o il nome della cartella o del file aperto. Nel nostro caso, il titolo è “file:/home/knoppix - Konqueror”, cioè rispettivamente il **percorso di memorizzazione** (ing: *path*) alla risorsa che stiamo osservando e il **nome del programma** che utilizza la finestra.

Il nome della finestra, anche se molto lungo, risulta utile quando abbiamo molte finestre aperte, magari sovrapposte, e dobbiamo individuare quella che ci interessa. Inoltre, ha le stesse funzioni della maniglia di una valigia: serve per spostarla, aprirla e chiuderla. In certi casi, se modifichiamo il contenuto di una finestra, appare nella barra del titolo la nota “(Modificato)” per ricordarcelo.

La barra del titolo indica anche quale finestra possiede in questo momento il **focus**. Di che si tratta? Come si è detto, è possibile - e accade molto spesso - che vi siano parecchie finestre presenti sul vostro schermo. Ma in ogni dato istante, ce n’è una “privilegiata”: quella con la quale state lavorando ed è


solitamente in primo piano, davanti a tutte le altre. Si dice così che questa finestra “possiede il focus” ed è quella in cui la quale la barra del titolo ha i colori più vivi.

### I pulsanti (2)

Alla sinistra del titolo troviamo il un pulsante con il simbolo del programma che controlla la finestra che attiva tutte le opzioni sulla finestra e il pulsante “puntina”, mentre sulla destra troviamo un gruppo di pulsanti (i “pulsanti di sistema”) che permettono di compiere le operazioni più comuni sulla finestra, ovverosia **Minimizza**, **Massimizza** e **Chiudi**. Di tutto questo parleremo tra poco.

### I bordi (3)

I bordi delle finestre sono molto utili per ridimensionare le finestre adattandole alle vostre esigenze. Per poterlo fare è necessario il mouse; avvicinando la punta del cursore ai bordi delle finestre il puntatore-freccia diverrà una freccia doppia. Quando questo accade basta trascinare il bordo nella direzione desiderata per allargare o restringere la finestra. Raggiunta la dimensione voluta basterà rilasciare il pulsante del mouse.

 Il ridimensionamento non è possibile su tutte le finestre. Per esempio, le finestre di dialogo **NON** danno alcuna possibilità di essere ridimensionate ed alcuni programmi soffrono dello stesso problema. L'impossibilità di compiere questa operazione, in generale, è data da *scelte fatte da chi ha realizzato il programma* che per motivazioni proprie ha deciso di non includere queste caratteristiche. Non arrabbiatevi quindi se questo o quel programma vi obbligheranno ad usare finestre di dimensioni fissate!!!

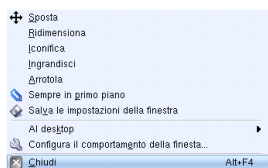
### Le barre di scorrimento (4)

Molto spesso capita che gli elementi all'interno di una finestra non siano visualizzati completamente (per esempio, state leggendo un testo molto lungo, oppure state visualizzando un'immagine più grossa dello schermo o, più semplicemente, della finestra che state usando). Niente paura, è possibile visualizzare il resto del contenuto tramite le **barre di scorrimento** o **barre laterali**, che appaiono “magicamente” quando c'è bisogno di loro. Possono trovarsi sul lato destro o inferiore delle finestre, o su entrambi.

Facendo click sulle frecce poste sulla barra è possibile spostarsi a destra, a sinistra, rispettivamente, in alto o in basso, a seconda del verso della freccia. Tenendo premuta una delle frecce si potrà scorrere il contenuto avendo uno spostamento abbastanza veloce. Se però così non fosse (perché ci sono molte pagine o perché c'è un uso intensivo di immagini) si può ottenere un movimento più rapido agendo su due altri elementi delle barre laterali:

- **trascinando** il rettangolo compreso tra le due frecce è possibile effettuare un trasferimento pressoché *istantaneo*.
- **facendo click** nello spazio che separa il rettangolo di cui sopra e una delle due frecce ci si sposta di “una paginata”, mentre tenendo premuto lo spostamento è molto rapido, seppur a scatti; può essere fastidioso in alcuni casi laddove ci siano tante immagini da visualizzare.

## Cosa posso fare con le finestre?



Come abbiamo già detto, potete ottenere un elenco completo (mostrato a fianco) delle operazioni sulle finestre facendo click sul pulsante in alto a sinistra o facendo un click con il pulsante destro sulla barra del titolo. L'elenco che segue è decisamente completo: ad ogni modo, le operazioni più comuni sono attivabili direttamente tramite pulsante sulla barra del titolo.



2.2.2.2

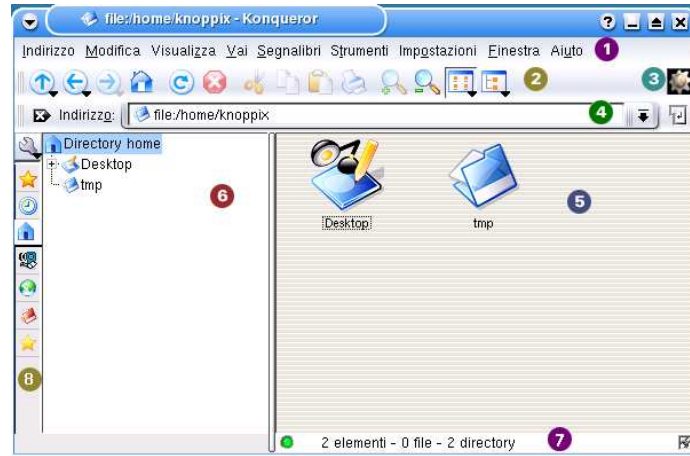
- **Sposta:** Trascinare la barra dei titoli e spostarsi nella direzione voluta. Una volta raggiunta la posizione desiderata rilasciare il pulsante del mouse. Alternativamente, premete **ALT** e trascinate *qualsiasi parte* della finestra.
- **Iconifica** (detto anche **minimizza**): fa temporaneamente “sparire” la finestra, senza chiuderla. In questo modo, la finestra viene ridotta ad una presenza minima nella barra delle applicazioni (con tanto di animazione ed eventuale effetto sonoro) senza chiudere il programma che lo controlla. Per rivederla a grandezza naturale, fate click sulla sua icona nella barra. Questo comando è particolarmente utile quando si deve lavorare su più programmi o su più documenti contemporaneamente. Si attiva tramite il pulsante a forma di quadrato sulla barra del titolo.
- **Ingrandisci** (detto anche **massimizzare**): porta la finestra alla dimensione massima possibile senza sovrapporsi a kicker. Fate click sul secondo pulsante di sistema con il quadrato. La finestra sarà ripristinata alle dimensioni originali facendo nuovamente click sulla stessa icona. Si attiva tramite il pulsante a forma di quadrato sulla barra del titolo. Se farete click una seconda volta, la finestra tornerà alle dimensioni originali (in gergo: **ripristinata**).
- **Sempre in primo piano** e **Al Desktop...** sono opzioni relative ai Desktop virtuali (↔68).
- **Salva le impostazioni della finestra.** Se attivate questa opzione, quando riaprirete la finestra il sistema si ricorderà di tutte le sue impostazioni (posizione, dimensioni, ecc..). Si attiva *solo* tramite menù.
- **Arrotola:** riduce una finestra alla sola barra del titolo. Si attiva, generalmente, con un doppio click sulla barra del titolo stesso, e si disattiva nello stesso modo.
- **Chiudi:** Chiude la finestra. Nel caso sia l'ultima finestra avviata da un programma, l'azione sarà interpretata come una *richiesta di uscita* dal programma stesso. Se non si è salvato il proprio lavoro potrebbe apparire una finestra di dialogo (che chiederà se si vuole salvare il lavoro oppure no). Si attiva tramite il pulsante indicato, oppure con la combinazione di tasti **ALT** - **F4**.
- **Passare il focus da una finestra all'altra:** il metodo più semplice consiste nel fare click sulla finestra; alternativamente potete passare da una finestra all'altra premendo **ALT** - **TAB**; in questo caso apparirà al centro dello schermo un messaggio che vi indicherà quale finestra state “focalizzando”. Potete anche fare click con il pulsante centrale su una zona vuota della scrivania: apparirà un menù ove sarà possibile, fra le altre cose, selezionare la finestra che vi interessa. Potete, infine, fate click sulla finestra che vi interessa facendo click sul suo titolo nella barra della applicazioni presente sul Kicker.



2.2.2.3



Figure 6.3: Finestra Konqueror (commentata)




---

*Esercizio: Aprite la finestra della vostra Cartella personale e provate ad operare con il mouse per spostare, ridimensionare, iconificare ecc*

---

## 6.2 Konqueror

### Che cos'è Konqueror?

Una delle idee che dei progettisti di software è stata quella di concepire tutto quanto fa parte del nostro computer (nonché di quello che possiamo raggiungere tramite la rete) come a un *grande oceano inesplorato*. Per trovare quello che ci interessa abbiamo bisogno di un *agente* che *navighi* in questo mare magnum.

**Konqueror** (il conquistatore) è il programma estremamente flessibile e potente che KDE ci mette a disposizione. Grazie ad esso potrete esplorare e modificare tutte le **risorse** del vostro computer; per risorse intendiamo tutto quello che è in qualche modo presente o accessibile dal computer, come i file sul disco, ma anche tutti i dati che possiamo raggiungere tramite Internet, i dispositivi esterni ed anche altri servizi del computer.

### Avvio di Konqueror

Per lanciare Konqueror fate click sull'icona a forma di cassetta: apparirà la finestra della vostra **Cartella personale**, la cartella dove depositerete la maggior parte dei vostri file personali e che è sempre il punto di partenza per iniziare a lavorare con il calcolatore. Se lanciato tramite icona o dal menu "Esegui", vi apparirà una finestra vuota.

### Un primo sguardo

Come si vede dalla figura 6.3, una finestra di Konqueror è caratterizzata da diverse sezioni: oltre alla barre del titolo e le eventuali barre di scorrimento di cui abbiamo già parlato, troviamo:

1. **Barra dei menu:** come già visto (↔??) qui si trovano le varie **voci del menù**. Nel nostro caso:
  - **I**ndirizzo: Permette di aprire nuove finestre, inviare file per posta elettronica e chiudere la finestra.
  - **M**odifica: Permette di usare i classici comandi di copia e incolla, selezionare file, creare nuovi file, modificare le caratteristiche.
  - **V**isualizza: Permette di modificare come appaiono i file nella finestra, modificare i colori dello sfondo ecc.
  - **V**ai: Permette di “saltare” immediatamente a un indirizzo utilizzato frequentemente.
  - **S**egnali**br**i: Registra gli indirizzi Internet (e non) più utilizzati. Per maggiori dettagli vedi il capitolo su Internet (in particolare ↔ ??)
  - **S**trumenti: Presenta una serie di comandi avanzati come l’emulatore di terminale, la ricerca files e i filtri di visualizzazione.
  - **I**mpostazioni: Permette di modificare pressoché totalmente il funzionamento di Konqueror (vedi↔ 6.8 a pagina 69).
  - **F**inestra: Altri strumenti avanzati: dividere la finestra in più parti (o *frames*), emulatore di terminale avanzato, e visualizzazione a tutto schermo.
  - **A**iuto: per richiamare le pagine con i manuali e gli aiuti interattivi.
2. **Barra degli strumenti.** Si tratta di una sezione che contiene i pulsanti grazie ai quali è possibile compiere operazioni di grande utilità in maniera veloce (es. salvataggio di un file, copiatura di dati, l’apertura di una determinata risorsa ecc.). Spesso molti di questi comandi duplicano una voce del menù, ma sono di uso più immediato grazie alla rappresentazione visiva e al fatto di essere “a portata di click” (↔57).
3. **Indicatore di attività:** è una piccola icona a forma di ingranaggio che si anima quando l’applicazione sta “lavorando” sulle risorse della finestra. Occorre quindi avere pazienza e attendere che si fermi. Se facciamo click su tale icona otterremo un **duplicato** della finestra stessa.
4. **Barra degli indirizzi:** visualizza il percorso completo di ciò che state visualizzando. Facendo click sulla ‘x’ nera, a destra, ripulirete la riga dell’indirizzo per poter scrivere un indirizzo nuovo; facendo click, invece, sulla freccia verso il basso visualizzerete la “storia” dei vostri movimenti su questa finestra.
5. **Pannello (o vista) principale :**come si deduce dal nome, le cose importanti si troveranno tutte qui, anche se sapere esattamente quello che apparirà dipende dalle vostre azioni. In linea generale, troverete il contenuto della cartella che state consultando: ogni file viene rappresentato con un’icona che vi darà indicazioni sul suo tipo e il suo contenuto. In certi casi verranno visualizzate delle vere e proprie **anteprime**: in particolare quando lavorate con le immagini (se di un tipo conosciuto) vedrete una miniatura dell’immagine, mentre nel caso dei testi vedrete le prime righe del testo stesso<sup>1</sup>.
6. **Pannello laterale:** questa sezione di solito mostra una sintesi delle principali risorse del nostro sistema. L’aspetto esatto varia a seconda della modalità scelta nel pannello di navigazione (vedi

<sup>1</sup>Tutte queste funzionalità sono molto utili e belle, ma consumano molte risorse della macchina e possono pertanto essere spente a richiesta.

poco oltre): nel caso più comune, sarà possibile l'esplorazione della vostra Cartella personale in forma di **albero rovesciato**. Il pannello può essere fatto sparire o comparire con **F9**.

7. **Riga di stato**: mostra alcune informazioni importanti. Se, per esempio, portate il puntatore del mouse su un' icona, su questa riga vedrete il nome completo e le sue dimensioni. Se lo posizionate in un punto vuoto della finestra vi dirà quanti file sono presenti nella cartella e la somma delle loro dimensioni.

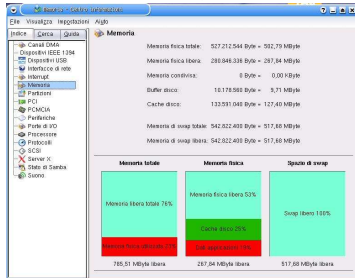
8. **Pannello di navigazione**: permette di attivare una particolare modalità di visualizzazione del pannello laterale.

## 6.3 Le risorse del computer

### Com'è fatto il mio computer?

Bene, il computer è avviato e funzionante...ma siete davvero sicuri di sapere come è fatto? Cosa c'è dentro? Quanta memoria ha? Quanto spazio libero avete?

Rispondere a queste domande potrebbe essere difficile se non aveste a disposizione **kinfocenter**, avviabile anche tramite "K | Sistema | Centro Informazioni".



Tramite il programma potrete avere informazioni sul sistema facendo click sulle varie linguette. Per esempio *Memoria* Mostra quanta memoria avete e quanta di essa è occupata, *Server X* la risoluzione dello schermo, colori utilizzati, *Dispositivi di memorizzazione* dati su dischi e dischetti via dicendo. La tipologia esatta degli strumenti presenti dipende dalla distribuzione.



2.1.2.1

### Navigazione tra le risorse

È il momento di partire sul nostro conquistatore per giungere là, dove nessuno è mai stato prima - o quasi. Torniamo alla nostra Cartella personale e focalizziamo l'attenzione sul **pannello principale** (6.3, punto 5). Facendo click su una risorsa 'segnalate' al calcolatore la vostra intenzione di 'aprirla' e così facendo, dopo un attimo, la barra degli indirizzi verrà aggiornata e verrà visualizzato il contenuto della cartella. Se fate click su una risorsa di un tipo noto a *Konqueror*, possono accadere due cose:

- Il sistema lancia il programma associato a quel file e carica il file selezionato.
- *Konqueror* carica un visualizzatore integrato e mostra il contenuto del file (senza poterlo modificare) nel pannello principale della finestra.

Il sistema descritto può essere un po' goffo, perché mostra solo una risorsa per volta; se vogliamo avere una idea più generale delle risorse del sistema ci servirà uno strumento più completo, come ad esempio quello offerto dal **pannello laterale** (fig.6.3, punto 6 - se non è presente premere **F9**). Qui vediamo una diversa rappresentazione della directory personale, sotto forma di albero rovesciato; se facciamo click su un qualsiasi punto dell'albero verremo istantaneamente trasportati a quel punto del sistema e ne vedremo il contenuto nel pannello principale.

Per vedere i vari rami e sottorami basterà fare click sul simbolo "+" che appare a sinistra di ogni cartella. Se una cartella non ha il simbolo "+" vuol dire che non contiene dati al suo interno. Se



2.3.2.1

desideriamo non vedere più il contenuto di una cartella basterà fare click sul segno “+” (che senza troppe sorprese tornerà ad essere un “-“). Facendo click col tasto destro vedremo apparire un menù a tendina grazie al quale sarà possibile agire sulle cartelle: visualizzare le proprietà, tagliare, copiare e incollare, ecc..

Non siamo però limitati alla nostra directory personale: il **pannello di navigazione** (fig. 6.3, punto 8) ci permette di accedere a tutte le risorse del computer. Provate a fare click sull'icona della **Directory Radice** (ing. *Root directory*, la cartella rossa): nel pannello laterale dovrete poter vedere il contenuto di *tutto* il vostro sistema!!! Questa è la cartella nella cartella più alta di tutte (detta, per l'appunto, radice).

Ribadiamo questo concetto piuttosto importante che tornerà utile in seguito: il vostro sistema operativo ha deciso di organizzare in modo “logico” le risorse tramite le cartelle, in modo da poter avere più copie dello stesso file con lo stesso nome (↔ ?? a pagina ??) e di mantenere “ordinato” e più facile il lavoro dell'utente. Quindi la nostra Directory Radice è una sorta di “schedario” che contiene tutte le cartelle” e sarà identificato dal simbolo “/”.

Il pannello di navigazione permette di visualizzare le risorse in vari modi: oltre a quelle già viste (Cartella personale e Directory radice) troviamo la rete, un lettore multimediale, i segnalibri, la cronologia dei nostri movimenti nonché servizi aggiuntivi di navigazione. Come sempre, anche questo pannello è altamente personalizzabile e dipende anche dalla versione e dalla distribuzione utilizzata.

### La barra di navigazione

Uno strumento particolarmente utile è la barra di navigazione (fig. 6.3, punto 2). Per capirne il funzionamento facciamo un esempio utilizzando la struttura delle cartelle standard di Linux visualizzata in precedenza e supponendo di essere collegati come utente *knoppix* e di essere nella cartella sua cartella personale (/home/knoppix).

Il **primo** tasto (freccia in su) serve a passare alla **cartella che contiene** quella attuale. Quindi se lo premiamo, ‘saliamo’ alla cartella che contiene la cartella knoppix cioè passiamo alla cartella /home. Se premiamo *di nuovo* il primo tasto, passiamo alla cartella radice (/). *Scorciatoia:* [ALT]-[↑] o “Vai | Su”.

Il **secondo** tasto (freccia a sinistra) serve a **tornare alla precedente** cartella visitata. Se lo premiamo torniamo alla cartella /home, premendo di nuovo, torniamo a quella ancora prima (/home/knoppix). *Scorciatoia:* [ALT]-[←] o “Vai | Indietro”.

Il **terzo** tasto (freccia a destra) diventa attivo solo se si è già usato il secondo e consente di **annullare l'ultima pressione** di quest'ultimo. Se lo premiamo, torneremo alla cartella /home perché è quella in cui ci trovavamo quando abbiamo premuto il tasto l'ultima volta. *Scorciatoia:* [ALT]-[→] o “Vai | Avanti”.

Il **quarto** tasto (casetta) serve a tornare alla **cartella personale** dell'utente. Se lo premiamo torniamo alla cartella /home/knoppix, qualunque sia la cartella in cui ci troviamo adesso. *Scorciatoia:* “Vai | URL della Home”.

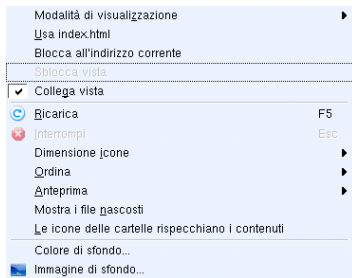
Il **quinto** (le frecce) tasto serve ad **aggiornare** la visualizzazione del contenuto della cartella. Se abbiamo fatto qualche operazione sui file contenuti nella cartella (per esempio abbiamo eliminato un file) e questa operazione non è stata visualizzata per qualche motivo (il file non è scomparso nella parte destra), premendo il pulsante possiamo rendere visibile il cambiamento fatto. *Scorciatoia:* [F5] o “Visualizza | Ricarica”.

Il **sesto** tasto (la X) serve a interrompere la fase di visualizzazione del contenuto di una cartella. Se una cartella contiene moltissimi file, è necessario un po' di tempo per visualizzarne il contenuto

una volta selezionata. Premendo il pulsante blocchiamo l'operazione di visualizzazione. *Scorciatoia:* **Esc** o “Visualizza | Interrompi”.

### Ordinamento e aspetto delle risorse

È possibile modificare sotto molti punti di vista come Konqueror mostra il contenuto di una cartella: per vedere in che modo, attivate il menù “Visualizza”. Ci limiteremo - naturalmente - alle sole opzioni principali.



**Modalità di visualizzazione** - Permette di passare dalla visualizzazione classica *a icone* (eventualmente *a colonne multiple*), a quella *a lista dettagliata* (particolarmente utile perché mostra per ogni file gran parte delle proprietà), *testuale* (come la precedente, ma privo di icone) o ad *albero* (simile a quella del pannello laterale). Accessibile anche grazie alle ultime due icone a destra della barra degli strumenti.

**Dimensione icone** - Permette di cambiare le dimensioni delle icone per adattarle alle vostre esigenze (*Piccole, Medie, Grandi e Enormi*). È modificabile anche con le due icone con la lente di ingrandimento (con il '+' e il '-' della barra degli strumenti).

**Ordina** - Permette di modificare l'ordine di visualizzazione: per *nome* (ignorando o meno le maiuscole), per *dimensione* o per *tipo*; *decrescente* o meno. Lo stesso effetto si ottiene, se vi trovata in una modalità a lista dettagliata, testuale o informazione, facendo click sulla colonna che vi interessa; un secondo click farà passare l'ordinamento da crescente a decrescente (o viceversa).

**Anteprima** - Stabilisce quali tipi di file devono mostrare, al posto di un'icona “generica”<sup>m</sup>, un'anteprima in miniatura del contenuto. La cosa è decisamente attraente e, nel caso delle immagini, molto utile. Il costo è però in una certa lentezza aggiuntiva durante la visualizzazione.

**Mostra i file nascosti** - Indica se i file nascosti<sup>2</sup> devono essere visualizzati oppure no. Dato che questi file sono utilizzati direttamente dal sistema, state ben attenti a quello che fate!

Konqueror consente anche di “filtrare” gli elenchi di oggetti, visualizzando solo quelli di un certo tipo. Per far questo bisogna selezionare la voce “Strumenti | Filtro vista” e scegliere il tipo di file che si vuol vedere. Per togliere il filtro e consentire di nuovo la visualizzazione di tutti i file, selezionare “Strumenti | Filtro vista | Azzera”.

Permessi	Gruppo	Proprietario
rwXr-xr-x	users	piffy
rwXr-xr-x	users	piffy
rwXr-xr-x	users	piffy

In aggiunta, è possibile *ridimensionare una colonna* spostando la linea che separa due colonne e perfino spostare l'ordine delle colonne, come mostrato qui a fianco. Tutte le modifiche che fate saranno memorizzate e saranno attive la prossima volta che usate Konqueror

## 6.4 Manipolare i file

Per ora abbiamo seguito i dettami del noto proverbio: “guardare e non toccare è una cosa da imparare”. Adesso è però giunto il momento di sporcarci le mani ed imparare ad organizzare i dati del

<sup>2</sup>quelli che iniziano con un punto

nostro calcolatore in maniera efficace imparando le azioni più importanti che ogni utente deve sapere. **Attenzione! Leggete attentamente quanto segue e provate e riprovate più volte quanto vi viene spiegato.** Se necessario rileggete queste pagine perché capirle vi permetterà di muovervi agilmente sul vostro computer!

### Creare un file

Per tutte le future operazioni useremo una serie di file ‘prova’ che potremo tranquillamente distruggere alla fine. Le operazioni che svolgeremo potranno essere ripetute con quasi tutti gli altri file (il quasi riguarda i file protetti da operazioni illecite) e concettualmente sono equivalenti a qualunque altro sistema operativo. Per farlo:

1. aprite una finestra sulla Cartella personale facendo click sulla barra delle applicazioni (la cartella con la casa).
2. posizionate il puntatore sul pannello di destra (nel quale è visualizzato il contenuto della cartella) e spostatevi con le barre laterali fino a che non trovate uno spazio vuoto.
3. quando lo trovate fate click col tasto destro: si aprirà un menù a tendina dal quale potete selezionare la voce “Crea Nuovo”.
4. scegliete la voce “File ▸”, quindi la sottovoce “File di Testo...”.
5. scrivete il nome che più vi aggrada all’interno della finestra che apparirà per cambiare il nome predefinito “File di testo”. Abbiate cura che abbia l’estensione `.txt`.
6. Il file apparirà nella finestra al punto indicato. Se volete modificarne il nome del file basterà fare click col tasto destro e scegliere l’opzione “Proprietà”.
7. Il file è ovviamente vuoto. Fate click sul file: verrà richiamato automaticamente `kwrite` che vi permetterà di modificarlo.

### Modificare il nome del file o di una cartella

Per prima cosa selezionate il file interessato, dopo di che potete

- Fate click con il tasto destro del mouse e scegliete “Rinomina” *oppure*
- Selezionare la voce “Modifica | Rinomina” *oppure*
- Premere F2

il nome del file apparirà evidenziato e potrete modificarlo senza problemi. Premete il tasto invio per confermare le modifiche o ESC se siete pentiti.

Ricordiamo infine che poiché il nome è una delle proprietà del file, potete modificarlo tramite “Modifica | Proprietà”, come già visto in precedenza (↔ [5.8](#) a pagina [44](#))

## Copiare un file o una cartella

### Cosa significa?

*Copiare un file* significa significa *clonarlo*, ovvero crearne una copia identica in tutto e per tutto all'originale. La copia potrete trasferirla in altre cartelle o su altri supporti fisici (come ad esempio il dischetto). *Copiare una cartella* vuol dire fare la stessa operazione su tutto quanto c'è dentro di essa. Tra i possibili usi di questa funzione citiamo la possibilità di fare una **copia di riserva** (ing: *backup copy*) dei dati che riteniamo importanti; una volta si tendeva a fare copie su floppy disk, ma l'inaffidabilità di tali supporti fa preferire l'uso di altre cose, come i *Flash Disk USB* e i *CD-R/RW*. Tutte le distribuzioni forniscono un sistema facilitato di backup, che però non tratteremo in questa sede.

### Come si fa?

Esistono due modi del tutto equivalenti: tramite **copia e incolla** oppure **trascinamento**.

Nel primo caso selezionate il file da copiare e fate click col tasto destro: apparirà il il menù a comparsa dal quale selezionerete e la voce "Copia" (o anche con i tasti **CTRL**-**C**), oppure con la voce di menù "Modifica | Copia"; aprite ora la cartella di destinazione e fate di nuovo click col tasto destro nello spazio bianco della cartella. A questo punto scegliere la voce "Incolla" con dal menù a comparsa (o anche con i tasti **CTRL**-**V**), oppure con la voce di menù "Modifica | Incolla".



Nel secondo caso selezionate l'oggetto (o *gli* oggetti, ↔**33**) che vi interessa con il mouse e trascinatelo sul punto d'arrivo desiderato. Al rilascio del pulsante, apparirà un menù dal quale sceglierete la voce "Copia".

Se al momento del rilascio tenete premuto il pulsante **CTRL** gli oggetti saranno copiati senza bisogno di ulteriori conferme; inoltre, se esiste già un file con lo stesso nome nella cartella di destinazione, vi verrà chiesto se volete sovrascrivere il vecchio file (cioè, distruggerlo) oppure assegnare un nome diverso al nuovo file.

## Creare un collegamento

Un **collegamento** (ing: *link*) ci permette di riferirci ad un file o una cartella richiamandolo indirettamente da un' altra posizione. Fate attenzione: *un collegamento NON è un file come lo abbiamo inteso finora* ma permette di farci raggiungere un file, generalmente posizionato in qualche cartella piuttosto lunga da raggiungere, per esempio in `/usr/share/doc/packages/apache/manual` (l'esempio è reale). Anche se il collegamento punta al file, il collegamento NON è grande come un file (anzi, la sua dimensione è di pochi byte).

### Come creo un collegamento file standard?

Per creare un collegamento (ad esempio sul Desktop) si opera esattamente come per copiare un file, ma nel menù che apparirà scegliere la voce "Collega qui". L'icona che apparirà avrà il nome scritto in corsivo e una piccola freccia. Naturalmente, potete modificare le proprietà del collegamento con le solite procedure. Questo tipo di collegamento viene trattato da tutto il sistema operativo come se fosse il file a cui punta. Fanno eccezione le operazioni di copia, spostamento ed eliminazione: in questo caso quindi quello che voi copiate/spostatate/eliminate è SOLO il collegamento.

### Come creo un collegamento a un programma o un indirizzo Internet?

Questo tipo di collegamento permette di creare un'icona per lanciare un programma, o un indirizzo Internet in modo rapido. Permette, inoltre, di fissare un'icona personalizzata per il collegamento, rendendolo esteticamente più gradevole e più chiaro. È il tipo di collegamento utilizzato anche nel menù K e in Kicker. Per farlo, seguite la seguente procedura:

1. Fate click con il tasto destro del mouse nel punto in cui volete creare il collegamento, ad esempio sul Desktop.
2. Scegliete “Crea Nuovo” e quindi “Collegamento a un'applicazione” o “Collegamento a un indirizzo (URL)” a seconda di quello che vi interessa. In questo caso, sceglieremo il collegamento all'applicazione Gimp.
3. Nella finestra di dialogo che apparirà scrivete il nome del collegamento, per esempio “Lancia Gimp”. Quindi fate click sull'icona generica e seleziona un'icona che vi piace.
4. Fate click sulla linguetta in alto chiamata “Esegui”, quindi sul bottone “Sfoggia”; nella finestra che comparirà cercate il file o l'applicazione a cui riferire il collegamento, per esempio la `/usr/bin/gimp`.
5. Opzionalmente, potete fare click sull'icona per sostituire l'icona predefinita (l'ingranaggio) con una di vostra scelta. Alla fine fate click su “OK”.



### Creare una nuova cartella

2.3.2.2

1. Se non lo avete già fatto, aprite una finestra sulla vostra Cartella personale facendo click/doppio click sull'icona del Desktop con la casa;
2. Posizionate il puntatore sul pannello principale (nel quale è visualizzato il contenuto della cartella) e spostatevi con le barre laterali fino a che non trovate uno spazio vuoto (bianco);
3. Quando lo trovate fate click col tasto destro: si aprirà un menù a comparsa dal quale potete selezionare la voce “Crea Nuovo” e quindi la voce “Directory...”
4. Scrivete il nome che più vi aggrada all'interno della finestra che apparirà per cambiare il nome predefinito “Directory” . Sceglietene uno che vi permetta di ricordarvi il futuro contenuto di questa come ad esempio: Giochi, Relazioni, Foto ecc. e battete  o fate click su “OK”.

### Spostare un file o una cartella



#### Cosa significa?

2.3.4.3

Se copiare un file o una cartella permette di averne una copia identica su qualunque dispositivo, lo *spostamento* fa sì che un file venga trasferito dalla cartella di partenza a quella di destinazione (ovvero viene copiato in quella di destinazione e rimosso da quella di partenza)! L'operazione di spostamento è quindi un'operazione delicata: commettere imprudenze significa rischiare di perdere il file ed il suo contenuto!!!




**Come si fa?**

Si ripetono le operazioni spiegate in “copiare un file o una cartella”, ma nel menù che appare si sceglie “Sposta qui” (oppure basta tenere premuto il tasto **CANC** al rilascio del pulsante) . Tutto qui. Il file “scompare” dalla cartella dalla quale lo avete preso e “riapparirà” in quella di destinazione. Alternativamente potete usare il copia e incolla: prima selezionate i file che vi interessa(n), poi fate click con il tasto destro, selezionate “Taglia”, poi vi spostate nella finestra di destinazione, fate nuovamente click con il tasto destro su uno spazio vuoto, e selezionate “Incolla”.

**Cancellare un file o una cartella**

Esistono due modi equivalenti per eliminare un file o una cartella selezionati: il primo consiste nel **trascinare** il file nel cestino, il secondo nel **fare click** col tasto destro e scegliere la voce “Cestina” dal menù a comparsa o dal menù “Modifica” e infine premendo il tasto **CANC**.

Dopo aver messo il file o la cartella da eliminare nel Cestino ricordatevi di **svuotarlo** (cosa che renderà effettiva l’eliminazione). Per svuotarlo basta fare click con il tasto destro sull’ icona del Cestino e selezionare la voce “Svuota il cestino”. Se invece avete cambiate idea, aprite il “bidone della spazzatura” e cercate il file che avete cestinato per errore!

 Se siete veramente sicuri di quello che fate potete cancellare **immediatamente e irrimediabilmente** il file. Per farlo, invece di usare l’opzione “Cancella” utilizzate l’opzione “Elimina” o la scorciatoia **MAIUS-CANC**. *Usare con cautela*


*Aprite la finestra della vostra cartella personale e create una nuova cartella dal nome ‘prova’. Selezionate due file da un’altra finestra e copiateli nella directory. Modificate il nome alla cartella e chiamatela ‘Prova2’ , e fate in modo che l’icona diventi grande il doppio del normale. Infine, cancellate la cartella.*

**Lanciare un programma associato a un file**

Anche se è possibile lanciare prima il programma e poi aprire il file desiderato, è molto più comodo farlo fare al computer.

In linea di massima basta un click/doppio click per lanciare il programma associato per fargli aprire il file. In certi casi è possibile aprire un file con più programmi: per operare la scelta, fate un click con il tasto destro, scegliete “Apri con ▾”. Se vi sono più programmi già registrati per quel tipo di file, potrete scegliere direttamente il programma da lanciare da menu. Altrimenti, scegliendo “Altro...” potrete scrivere direttamente in nome del programma da lanciare.

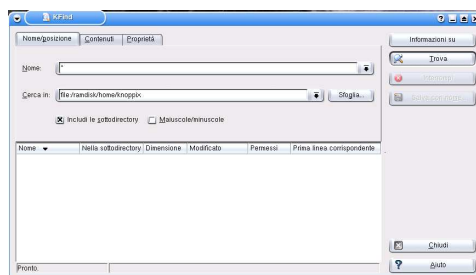
Potete inoltre operare con il “Drag & Drop”: trascinando l’icona di un file (di tipo compatibile) su una finestra di un programma aperto, il file così “lanciato” verrà aperto e visualizzato.

 Se fate click/doppio click su un secondo file dello stesso tipo, in molti casi si apre una seconda copia del programma, se questo non è KDE-compatibile, con conseguente consumo di memoria.

**Eliminare un programma bloccato**

Anche se Linux (inteso come parte centrale del sistema operativo) è un programma eccezionalmente robusto, lo stesso non vale per gli altri programmi che lo accompagnano. Può quindi accadere che i programmi si blocchino in modo sgradevolmente definitivo. Per eliminare il programma bloccato (in gergo: *uccidere il processo*) si può usare il programma **xkill** o **ksysguard**.

Figure 6.4: Ricerca dei file



Il primo può essere lanciato in modo standard o con la scorciatoia **CTRL-ALT-ESC**: il cursore diverrà un piccolo teschio con il quale farete click sulla finestra incriminata. Il secondo può essere lanciato in modo standard oppure tramite menu (solitamente sotto “K | Sistema | Monitor | Controllo di sistema KDE“. Fate click sulla linguetta “Tavola dei Processi”: vedrete una lunga lista di nomi di programmi e non vi sarà difficile identificare il programma che fa le bizze. Selezionatelo e premete senza pietà il pulsante “Uccidi”. Dopo una richiesta di conferma, la finestra del programma incriminato scomparirà.

In rari casi potreste trovarvi con l’interfaccia grafica completamente bloccata. Con altri sistemi, la soluzione consiste nel riavviare il computer, ma con Linux è solitamente sufficiente, e molto più rapido, “uccidere” l’interfaccia grafica e ricollegarsi. Per fare questo è sufficiente battere **CTRL-ALT-<**. Non prendetelo però come un’abitudine, poiché in questo modo KDE non salva le vostre impostazioni attuali.

## Trovare un file



### 2.3.6.1

L’ultima funzionalità importante è quella della **ricerca** dei file. Per farlo è sufficiente accedere alla voce “Menu K | Trova File” oppure direttamente in Konqueror tramite “Strumenti | Trova File”: in entrambi i casi apparirà una finestra di ricerca (fig. 6.4), nella quale inserirete i dati per la ricerca nelle varie caselle:

**Nome** qui si deve scrivere il nome del file o cartella da trovare. **Attenzione:** in questa circostanza il computer risulterà fedele alla sua fama! Cercherà quindi soltanto i file il cui nome è *esattamente* uguale a quello inserito. Per esempio: se inserite “pipp” il programma troverà solo il file `pipp`, e non troverà né `pippo`, né `pipp.txt`. Fortunatamente è possibile utilizzare i famosi **caratteri jolly** (ing. *wild cards*):

\* indica che, nella posizione in cui c’è l’asterisco il nome del file può contenere qualunque *sequenza* di caratteri. Perciò “pipp\*” troverà `pippo`, `pippo.txt` e `pippodromo`.

?- indica che nella posizione in cui compare (e solo in essa) può esserci un qualunque carattere, *ma uno solo*. Perciò “pipp?” troverà `pippo` ma non `pippo.txt` né `pippodromo`.

**Cerca in** indica la cartella dove il file deve essere cercato. Se la ricerca è stata avviata dal menu K qui si trova il percorso della cartella personale; se avviata da Konqueror conterrà il percorso della cartella attualmente selezionata.

Trovate anche anche altre due opzioni:

**Includi le sottodirectory** se selezionata effettua la ricerca dei file anche in tutte le cartelle contenute nella cartella in esame.

**Maiuscole/minuscole** se selezionata distingue tra lettere maiuscole e minuscole, cioè le considera diverse.

Utilizzando le opzioni aggiuntive presenti nella finestra è possibile anche cercare file e cartelle per **data di creazione o di modifica**, per **tipo**, per **dimensione** o quelli che **contengono un dato testo**.

Premendo **Trova** inizierà la ricerca; i file o cartelle trovati saranno elencati nella parte inferiore della finestra mentre la **barra di stato** indicherà solo il numero di file trovati se attivato dal menù K ; se avviato da Konqueror indicherà anche lo spazio occupato.

---

*Esercizi: Trovare tutti i file e le cartelle che iniziano per F (Maiuscola o minuscola) nella vostra cartella personale. Trovare tutti i file e le cartelle che iniziano per k (minuscola) nella cartella /tmp. Trovare tutti i file e le cartelle che contengono la parola kde nella vostra cartella personale. Trovare tutti i file con estensione .txt presenti nel computer.*

---



2.3.6.2

## Spazio occupato

Se volete sapere quanto spazio libero vi resta **sul disco**, è sufficiente selezionare l'icona del dispositivo e guardare le proprietà: troverete una voce simile a "Spazio libero su /home: 1,5 Gbyte/2,8 Gbyte (usato 46%)". Se invece vogliamo sapere quanto occupa **un file, un gruppo di file o una cartella** è sufficiente selezionarli, fare click con tasto destro, chiedere le proprietà e consultare la voce "Dimensione". Alternativamente, potete usare `kinfocenter` (vedi oltre).

Se invece volete avere un quadro **più completo** dello stato dei dischi del vostro sistema, posizionatevi in una parte del vostro disco e selezionate la voce "Indirizzo | Apri con KDirStat". Dopo un po' di tempo, si aprirà una nuova finestra: nella parte superiore vedrete una lista dei file presenti nella cartella, con a fianco una barra che rappresenta la percentuale di spazio occupato (rispetto a questa cartella). Nella parte inferiore la stessa rappresentazione "a scatole": ognuna di essa rappresenta un file, tanto più grande quanto più il file è ingombrante.

## 6.5 Risorse esterne

Non tutti i dati che ci interessano sono presenti sul nostro computer: potrebbero essere su un dischetto, su un CD-Rom o su Internet. È però possibile recuperarli con una certa facilità. Chiaramente, i dati presenti su un dispositivo esterno saranno disponibili nel nostro albero dei file (fig. 5.7), ma *dove* si troveranno? Nelle distribuzioni più recenti si trovano quasi sempre nella cartella /media (quindi il floppy sarà in /media/floppy, il CD o DVD sarà in /media/cdrom, /media/cdrecorder o /media/dvd). Alcune distribuzioni più antiche o tradizionaliste potrebbero metterle in /mnt mentre altre usano una indirizzo speciale, `media:/`, che accede direttamente ai dispositivi.



Inserire un floppy o un CD non implica che possiate immediatamente usarlo! Per chiarimenti vedere ↔ ??.


## Il CD-Rom

Se volete vedere il contenuto di un CD-Rom, inseritelo nel lettore e fate click/doppio click sull'icona "CD-Rom" del Desktop. Konqueror aprirà una finestra che mostrerà il contenuto del CD-Rom. Anche in questo caso potrete manipolare i files secondo le usuali modalità (naturalmente, non potrete *scrivere* sul CD!). Quando avete finito di lavorare, potete espellerlo facendo click con il tasto destro e scegliendo la voce "Espelli".

## Il dischetto (floppy disk)

### Come si usa un dischetto?

Se hai dei dati memorizzati su un floppy da 3,5 pollici, e volete vedere il contenuto del floppy, fate click/doppio click sull'icona del "Dispositivo Dischetti" sul Desktop; apparirà una finestra che mostrerà il contenuto del dischetto visualizzato sotto forma di file e di cartelle. Sarà quindi possibile copiare i files da e verso il dischetto secondo le usuali modalità.

 Non estraete immediatamente il floppy se avete *scritto* qualcosa: il sistema operativo potrebbe non aver terminato queste operazioni e vi troverete con un dischetto illeggibile. Aspettate sempre che il disco si fermi (se avete automount/supermount/subfs) o smontate il dischetto (↔ ?? a pagina ??).

### Come si formatta un dischetto?

Anzitutto, cosa significa *formattare*? La formattazione è la procedura con cui si "prepara" un disco (un dischetto o un disco fisso) a poter memorizzare i dati che verranno scritti in futuro. Facciamo un'analogia: se volete scrivere qualcosa su un foglio bianco e di volerci scrivere sopra qualcosa non potete farlo se il vostro foglio è senza righe. Formattare un disco è come disegnare le righe sul vostro foglio bianco. Non è un'operazione molto frequente: si effettua di norma quando si compra un dischetto nuovo floppy o quando si vogliono eliminare tutti dati presenti su un'unità.

Eccovi l'elenco delle azioni che dovete svolgere per formattare un disco floppy:

1. Inserire un dischetto nel drive del floppy disk.
2. Lanciare il programma `kfloppy` ("Menù K | Sistema | Tool | Kfloppy" oppure "Menu K | Esegui", scrivete scrivendo "kfloppy" e premete "Esegui", oppure ancora click destro sull'icona del floppy, quindi "Azioni | Formatta").
3. Scegliere il *tipo di formattazione*: "DOS" se dovete scambiare i file con utenti che usano Windows, "ext2fs" in caso contrario. Se siete indecisi, scegliete "DOS".
4. Scegliere la *densità* del dischetto (gli attuali floppy sono ad Alta densità, ovvero da 1,44 MB).
5. Inserire una *Etichetta o Label* del disco (in realtà spesso si omette questo passaggio).
6. Scegliere il tipo di formattazione scegliendo tra
  - a) **Formattazione completa**: *prepara il disco per la memorizzazione delle informazioni*. Qualsiasi file presente su disco verrà cancellato. Una volta formattato il floppy verrà sottoposto a scansione per vedere se ci sono dei blocchi danneggiati.

- b) **Formattazione rapida:** *cancella* tutti i file presenti sul disco senza fare la scansione del disco per vedere eventuali blocchi danneggiati. È una formattazione utile se fatta su un disco formattato (cioè quando si è sicuri che non ci siano errori).

### Come si copia un dischetto?

Non è possibile effettuare questa operazione in modalità grafica, occorre lanciare un terminale e agire come segue:

1. Inserire il dischetto da copiare nel drive e scrivere il comando: `cp /dev/fd0 floppy.img`
2. Inserire il dischetto su cui dovrà essere copiato il primo disco e scrivere: `cp floppy.img /dev/fd0`. Il disco deve essere già formattato, ma così facendo si perderanno tutti i dati memorizzati. Se occorrono copie multiple, ripetere il passo 2.
3. Cancellare il file `floppy.img`, con le modalità solite o con il comando: `rm floppy.img`

## 6.6 Cercare aiuto

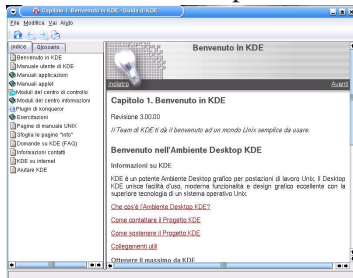


2.1.2.7

Questo libro vi sarà di grande aiuto nell'orientarvi in un sistema così completo e potente come KDE, ma non può certamente essere in grado di risolvere *tutti* i vostri problemi. Fortunatamente, potete in ogni momento consultare la **guida in linea di KDE** e l'**aiuto interattivo** che vi aiuteranno a risolvere gran parte dei vostri problemi.

### La guida in linea KDE

Avete diversi modi per accedere alla guida di KDE. Per esempio...



- Nel menù “K” o sul pannello, fate click sull'icona a forma di salvagente, solitamente chiamata “Aiuto”.
- Aprite un minicomando con [F2] e lanciate il programma `khelpcenter`.
- Dalla finestra di un programma, scegliere la voce “Aiuto”.

Una volta aperto, potrete leggere i suggerimenti come una guida ipertestuale relativa al programma aperto oppure aprire l'indice (scegliendo la linguetta chiamata “Indice”). In questo caso troverete l'elenco completo di tutti i manuali di tutte le applicazioni (non necessariamente solo quelle del solo KDE) e potrete sfogliare tutte quelle che vi interessano.

Se ciò non è ancora sufficiente a soddisfare la vostra curiosità, potete usare la funzione di ricerca interna di KDE: scegliete la linguetta chiamata “Cerca” e potrete scrivere nel campo “Parole Chiave” una o più parole sul quale cercate chiarimenti.

### Possibili problemi con la guida

In certi casi, potreste trovare programmi che *non hanno alcuna forma di aiuto*. Tenete presente che KDE viene sviluppato gratuitamente da tante persone sparse per il mondo, che molto probabilmente preferiscono programmare e correggere errori piuttosto che scrivere documenti per gli utenti. E come

dar loro torto? Scrivere programmi grafici è un lavoro lungo ed estenuante, e tali programmi sono di per sé molto facili da usare.

Inoltre, gran parte della documentazione è disponibile solo in *lingua inglese*. In questo caso, dovrete armarvi di pazienza e decifrare le istruzioni nella lingua della globalizzazione. Sarebbe anche bello che contribuiste con la traduzione di questi documenti a favore di persone che non solo sanno usare poco il computer, ma conoscono poco anche le lingue straniere.

### L'aiuto interattivo

Spesso è possibile attivare un menù di aiuto rapido. Ad esso si accede tramite il menù “Aiuto | Che cos'è” e, in certi casi, direttamente tramite pulsante a forma di punto interrogativo sulla barra del titolo della finestra. Il puntatore assumerà la forma di punto interrogativo; se a questo punto farete click su un oggetto apparirà una breve spiegazione delle sue funzioni.

### Aiuto generalizzato

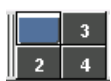
Se quello che cercate non è specifico di KDE, potete accedere alle pagine di aiuto generali del sistema (tenete presente che per lo più sono in lingua inglese). Scrivete nello spazio dell'indirizzo l'URL [man:/](http://man:/) oppure [info:/](http://info:/) e potrete navigare attraverso migliaia di pagine di aiuto. Per sfruttare bene questo servizio, occorre sapere esattamente il nome dei comandi per i quali state chiedendo aiuto!

## 6.7 Le Scrivanie virtuali



### Che cos'è?

Può succedere (e per la verità succede anche troppo spesso) che le finestre aperte sullo schermo occupino più spazio di quello che abbiamo a disposizione sulla nostra scrivania. Per risolvere questa situazione, oltre ad un tedioso lavoro manuale di continua “minimizzazione”, KDE ci mette a disposizione un nuovo strumento: le **scrivanie virtuali**. KDE può gestire diverse scrivanie virtuali (solitamente quattro), ciascuna con le proprie finestre aperte, possibilmente accomunate per temi: per esempio una per le immagini, una per la navigazione internet e una per il lavoro di ufficio.



Potete agilmente passare dall'uno all'altro facendo click su uno dei bottoni con il nome del Desktop, facendo click sull'applet di **Anteprima Desktop**, mostrato qui a lato. Infine, potete cambiare Desktop premendo **[ALT]-[Fn]**, dove n è il Desktop desiderato.

Così facendo si attivano istantaneamente tutte le finestre di una particolare scrivania e si fanno scomparire quelle delle altre. Scoprirete che questa caratteristica è molto utile, e vi chiederete come avete potuto farne a meno.

### Come faccio a spostare una finestra da una scrivania virtuale ad un'altra?

È molto semplice: attivate il menù della finestra facendo click con il tasto destro sulla barra del titolo. Troverete la voce “Al Desktop.” e da lì potrete inviare la finestra a qualsiasi Desktop.

### Come faccio ad avere una finestra sempre presente?

In certi casi può essere utile fare in modo che una particolare finestra sia sempre presente, indipendentemente dal Desktop virtuale attivato. In questo modo “appiccicherete” la finestra allo sfondo e la troverete sempre. Per attivarla, operate come nel caso precedente ma scegliete l’opzione “Tutti i Desktop”.

## 6.8 Personalizzare KDE

KDE è un ambiente molto flessibile, che può essere quindi facilmente adattato a ogni esigenza. Lo strumento principale per farlo è il **Centro di Controllo KDE**, attivabile da “K | Centro di Controllo KDE”. Apparirà una finestra a due pannelli: in quella di sinistra sono visualizzati moduli configurabili, in quella a destra le opzioni. Non è il caso di vedere in dettaglio tutte le possibilità, che sono veramente tante: noi ci limiteremo ad alcuni casi particolari ma decisamente interessanti.

### Modificare lo sfondo e lo schermo



2.1.2.3

1. Fate click sulla scrivania in un’area senza icone, scegliendo dal menù la voce “Configura desktop”
2. Selezionare nel pannello di sinistra la voce “Sfondo”.
3. Selezionate quale Desktop virtuale si vuole modificare (inutile se l’opzione “Sfondo comune” è attivata).
4. Se si vuole impostare un’immagine di sfondo, fate click sulla linguetta “Immagine di Sfondo”, pulsante “Sfoglia” e cercate un’immagine opportuna sul vostro disco rigido. Potrete scegliere la modalità di visualizzazione, nonché impostare una sequenza di immagini di fondo che si susseguono a intervalli regolari.
5. Se si vuole impostare uno sfondo colorato, occorre per prima cosa impostare “Nessuna immagine di sfondo” nel caso precedente. Ciò fatto, fate click sulla linguetta “Sfondo”, fate click sul bottone colorato sotto “Colore 1” e scegliete il colore che preferite. È possibile selezionare un secondo colore (selezionando “Colore 2” con le stesse modalità) in modo che i due colori sfumino l’uno nell’altro. Scegliete quindi la modalità di interazione tra i due colori.
6. Confermate le modifiche facendo click su “Chiudi”.

Nel caso vogliate modificare le opzioni dello schermo: ate di nuovo

1. Fate click sulla scrivania in un’area senza icone, scegliendo dal menù la voce “Configura desktop”
2. Selezionare nel pannello di sinistra la voce “Dimensione e orientazione”.
3. Ora potete modificare l’aspetto dello schermo (1024x768, 800x600...), a patto che sia stato opportunamente pre-configurato il programma **X-windows**<sup>3</sup>. È anche possibile modificare alcune opzioni avanzate come la reqlenza di rinfresco e altro ancora.

<sup>3</sup>Non è possibile configurare X-windows in questo modo.

4. Confermate le modifiche facendo click su “Chiudi”.

È possibile accedere alle medesime opzioni di configurazione tramite il “Centro di Controllo | Periferiche | Display”, oppure tramite un’applet spesso presente sul pannello da nome astruso di **kbrandrtray** (↔ a pagina 48, punto 10).

## Il salvaschermo

Se lasciate il computer inutilizzato per molto tempo (per esempio perché state andando a prendere un caffè) il monitor potrebbe danneggiarsi. Per questo motivo tutti i sistemi operativi prevedono l’uso di un programma che, in qualche modo, faccia in modo di variare le immagini che appaiono sullo schermo dopo un certo periodo di inattività. Per la verità, la *reale* probabilità di causare danni al monitor è oggi remota, poiché la qualità dei monitor è elevata e i più sono dotati di circuiti di autospegnimento; oggi il salvaschermo è un’abbellimento e una personalizzazione orientata da criteri estetici, un po’ come la nostra ‘firma’ sulla scrivania.

I salvaschermi mostrano spesso una serie di immagini geometriche, oppure una sequenza di immagini predefinite, ma non mancano veri e propri programmi raffinati (tanto che esistono salvaschermi commerciali a tema, come per esempio su **Disney**, **Star Trek** e altro ancora).

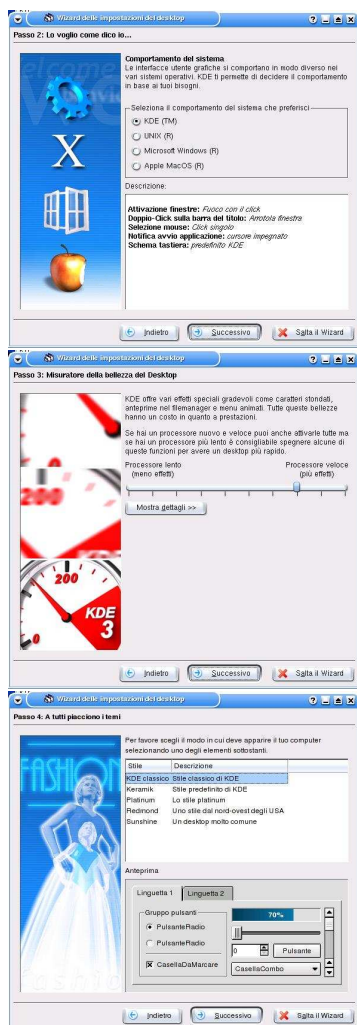
Per utilizzare il salvaschermo, seguite la seguente procedura:

1. Attivate il Centro di Controllo (“K | Centro di controllo”).
2. Selezionate il modulo “Aspetto”, e nel sottomenù la voce “Salvaschermo”.
3. Fate click sulla crocetta “Abilita il salvaschermo”.
4. Scegliete uno dei moduli di salvaschermo. Nella finestra in alto avrete una miniatura di come apparirà il salvaschermo. Provateli tutti sino a trovarne uno che vi soddisfa; alternativamente scegliete “Casuale” che lancerà ogni volta un salvaschermo diverso.
5. Se volete, fate una prova a tutto schermo con il pulsante “Prova”.
6. Stabilire dopo quanto tempo di inattività si attiva il salvaschermo, modificando la voce “Attendi” sul lato destro.
7. Stabilite se volete che, quando disattivate il salvaschermo, si chieda nuovamente la password (con l’apposita crocetta).
8. Stabilite la priorità sull’uso delle risorse di sistema (è sempre meglio lasciarlo a priorità bassa).
9. Confermate la vostra scelta con il pulsante “Applica”.

## Personalizzare le finestre e i temi

Il comportamento delle finestre viene solitamente stabilito dalla distribuzione che state usando. Se per un qualunque motivo non siete soddisfatti, potete modificarlo in modo piuttosto semplice utilizzando il “Wizard delle configurazione del desktop”, o `Kpersonalizer`.





Una volta avviato, il primo passo permette di scegliere la lingua utilizzata: nella maggioranza dei casi, la scelta predefinita è l'italiano. Premete il pulsante “Successivo” e potrete scegliere il comportamento tipico di KDE, oppure quelli di *Unix*, *Windows*, *Gnome* e *Macintosh* (tra le altre cose, si modificano anche le impostazioni di singolo/doppio click).

Il passo successivo permette di scegliere la quantità di “effetti speciali”, quali animazioni, sfondi e colori: se avete un processore lento o poca memoria è opportuno spostare la barra verso sinistra.

L'ultimo passo permette di scegliere il **Tema del Desktop**, ovvero l'aspetto grafico da utilizzare. Oltre a quelli mostrati, è piuttosto semplice scaricare da internet temi piuttosto fantasiosi da **Freshmeat** [[themes.freshmeat.net](http://themes.freshmeat.net)] o **Kde-look** [www.kde-look.org/](http://www.kde-look.org/). Dopo un'ultima schermata di conferma la procedura risulta conclusa.

Potete anche modificare le impostazioni di una finestra in modo più selettivo: fate click con il tasto destro sulla barra del menù e scegliete “**Configura il comportamento della finestra...**” con il quale potrete modificare le Decorazioni, le azioni, il focus, lo spostamento e altre azioni. Se volete modificare solo il tema del Desktop, basta utilizzare il Centro di Controllo alla voce “Aspetto | Gestione Temi”.

## Personalizzare Konqueror

### Aspetti diversi per cartelle diverse

Dopo avere organizzato Konqueror nel modo che più preferite modificando le componenti visualizzate nella barra dei menù, il tipo di vista e quant'altro, potrebbe essere frustrante scoprire che tutte le vostre modifiche saranno scomparse una volta chiusa la finestra! Ovviamente esiste un sistema semplice per memorizzare le vostre impostazioni, e potete farlo **cartella per cartella** o per **categorie**.

Il primo sistema consente di avere un aspetto specifico per particolari cartelle (per esempio quelle con le immagini), mentre per le altre si mantiene l'aspetto generale. Per farlo seguite questa procedura:

- Selezionate “Impostazioni | Proprietà della vista salvate nella directory”
- Effettuate tutte le modifiche alla vista che ritenete necessarie

- Deselezionate “Impostazioni | Proprietà della vista salvate nella directory”. Le vostre impostazioni saranno salvate in un file invisibile “.directory” che potrete rimuovere manualmente o tramite la voce di menù “Impostazioni | Rimuovi le proprietà delle directory”

Il sistema generale permette di salvare le configurazioni più utilizzate a seconda dei casi, o di salvare alcune configurazioni speciali da caricare se necessario.



Per utilizzarlo, selezionate “Impostazioni | Salva profilo della vista ‘Gestione File’”. Il nome del profilo, “Gestione File” appare già preselezionato. Le due caselle in basso indicano se volete utilizzare questa casella come quella di partenza, mentre la seconda stabilisce che questa sarà la dimensione predefinita per tutte le nuove finestre che aprirete. Fate click su “Salva” e le impostazioni saranno globali.

### Impostazione del file manager



La voce “Impostazioni | Configura Konqueror...” permette di operare alcune configurazioni avanzate, soprattutto per l’utilizzo con Internet (di cui parleremo in seguito). Per il momento, ci interessano solo le prime tre opzioni, che permettono di modificare il comportamento generale di Konqueror, il carattere utilizzato (e la sua dimensione) e per quali file volete l’anteprima.



### Modificare la data



Un’operazione semplice e utile consiste nel regolare la data e ora del sistema: per farlo, fate click destro (il destro vi mostrerà il calendario) sull’applet dell’orologio, a sinistra sul pannello (↔ a pagina 48, punto 11). Scegliete ora la voce “Modifica data e ora”: nella maggioranza dei casi, vi verrà chiesta la password di root per poter proseguire.

Ora modificate l’ora (operando sui campo e/o le frecce sotto l’orologio) e la data (con le frecce singole e doppie sopra il calendario) e, quando sarete soddisfatti, fate click su “OK”. In generale, non modificate il fuso orario se non sapete bene ciò che state facendo.

### E adesso?

E adesso sapete veramente di tutto e di più su KDE. Non vi resta che fare un po’ di esercizi e passare a fare le cose davvero interessanti con il computer... scrivere testi, diventare internauti, giocare, ascoltare musica...