

Főzzünk Linuxszal – szemrevaló panelek

Ha már beleuntunk a jól működő de unalmas felhasználói felületekbe, öltöztessük fel asztalunkat csinos panelekkel és 3D ablakváltóval.

François? Kicsit zöldnek látszol. Mi a baj? Ah, szóval a 3D asztalváltóval játszottál és elfogott a tengeribetegség. A te állapotodban azt hiszem jobb ha a hagyományos asztali lapváltóknál maradsz. Nem, egyáltalán nem, *mon ami*, nem viccelek. Az ilyen jóra való földhözragadt pincérnek mint te, igazán nem való, hogy a dolgok össze-vissza keringjenek a térben. Szedd össze magad, *François*. Ugye nem szeretnénk, hogy ráejtsd vendégeinkre a bort felszolgálás közben. Vendégeinkről beszélve, éppen meg is érkeztek. Üdvözet, *mes amis Chez Marcelnél*, a világ legjobb Linux francia éttermében és a világ legjobb borospincéjében.

Helyezzék magukat kényelembe. Azonnal küldöm hűségecs pincéremet a borospincébe. Készülj, *François*. Nézzük csak... a 2003-as *Casillero del Diablo Chilei Chardonnay* kitűnő lenne ezzel a menüvel – friss körte és zöldalma ízzel és éppen a megfelelő savassággal, *mes amis*. Szívem szerint megsürgetnélek *François*, de inkább vigyázz a feljövettel! A számunkra természetes megoldásokkal szemben, sok programozó és felhasználó inkább más megoldásokat keresne a hagyományos panel, lapozó és rendszerasztal helyett. Az az érdekes mindebben, hogy e panel helyettesítéseken (vagy fejlesztéseken) végzett kemény munka szemrevaló 3D hatások formájában nyilvánul meg. S éppen ez az ami *François* lábait kicsit bizonytalanná tette.

Az egyik alternatív panel *Stephano KXDocker Projekje*, amely némiképp a *Mac OS X Docker* felületre hajaz, de ahogy *Stephano* állítja „annál is hatékonyabb”. A létrejött hatás következtében a rendszerünkön alul végig különféle alkalmazásokat (a program indító menüket is ideértve) jelképező ikonok sora jelenik meg. Az egeret végigfuttatva ezeken az ikonokon, valamiféle ikonhullámhoz hasonlatos hatást kelthetünk a képernyő alján (1. ábra).

A *KXDocker* életre leheléséhez először is szerezzünk be egy másolatot a projekt honlapjáról (lásd a hálózati forrásokat). A weblapon előre fordított csomagokat találunk meglepően sok nagyobb terjesztéshez. Ha a rendszerünk nem szerepelne a listában, a forrást is megtaláljuk. A letöltőlapon egy erőforrás csomagot is találunk. Ez ugyan nem szükséges a legújabb változathoz, azonban van benne néhány további témátámogatás, tehát lehet, hogy ezt is érdemes feltennünk (egyszerűen futtassuk a `install.sh` parancsfájlt). Forrásból fordítani a szokásos tömörítés-és-fordítás ötlépes módszerrel tudunk:



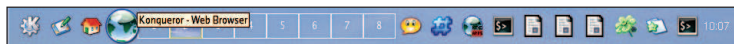
1. ábra Ez a KDE panel hullámoztatja az ikonjainkat

```
tar -xjvf kxdocker-0.23.tar.bz2
cd kxdocker-0.23
./configure --prefix=/usr
make
su -c "make install"
```

A szokásos `./configure` lépést most kibővítettem a prefix kapcsolóval, hiszen a *KXDocker* programot érdemes ugyanabba a fába helyezni ahol a *KDE* telepítésünk található.

A *KXDocker* használatához egyszerűen csak futtassuk a *kxdocker*-t. A tálca a képernyő alján jeleik meg. Valószínűleg nem árt, ha a *KDE Kicker* panelt eltesszük az útból (egyelőre húzzuk felülre). Bár a *KXDocker* eredetileg a *KDE Kicker* helyettesítésére tervezték, nagyon szépen fut mellette is. Tulajdonképpen a *KXDocker* még a rendszertálcába is beágyazható, ahonnan egyetlen kattintással elővarázsolhatjuk. Az alapértelmezett műveletek (ikonok témák) megváltoztatásához jobb gombbal a panelre kattintva válasszuk a *Configurator*-t (ugyanazt elérhetjük a rendszertálca ikonján jobb gombbal kattintva). A *configurator* fülekkel ellátott űrlap, ahol számtalan dolgot módosíthatunk, és az asztalt tetszés szerint az ízlésünkhöz igazíthatjuk. Az egyik beállítás amit azonnal át is állíthatunk, a *Window* fül alatt található *Auto send to background* néven. Ezt átállítva a panel nem tűnik el automatikusan amikor egy alkalmazást (például szövegszerkesztőt) futtatunk. A változtatások elvégzése után kattintsunk a *Save* ikonra és rendeljünk egy nevet a beállításunkhoz. Amikor megkérdezi, hogy szeretnénk-e hogy a *KXDocker* indulásakor automatikusan elinduljon, fogadjuk el.

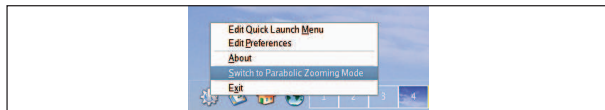
Amennyiben az asztalélményünk fokozása érdekesen hangzik, *mes amis*, ne álljunk itt meg. Egy másik, figyelmünkre érdemes projekt a *KSmoothDock* csapat *KSmoothDock*-ja. A *KSmoothDock* két különböző nagyítási módban működik. Az alapértelmezett neve *normal* nagyítási mód. Ahogy az ikonokat az új panelen mozgatjuk az ikonok mérete megnő, hogy jobban láthassuk őket (2. ábra).



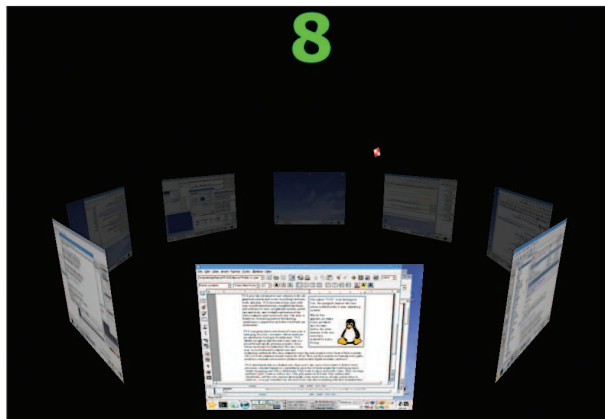
2. ábra KSmoothDock normál nagyítási módban



3. ábra Mac OS X a látványt ismerősnek találhatják



4. ábra Jobb gombbal váltunk nagyítási módot



5. ábra A 3D-asztal alapértelmezett megoldása a carousel

De ez csak a kezdete és a legkezdetlegesebb módja a *KSmoothDock* beállításainknak. Hamarosan megnézzük a többit is, de előbb indítsuk be a *KSmoothDock*-ot, amihez egy másolatra lesz szükségünk. Bár a *KSmoothDock* hivatalos lapja a *SourceForge*, a legjobb és legfrissebb csomagot inkább *KDE-Look* weblapján érdemes beszerezni (lásd a forrásokat). Innen előrefordított állományokat tölthetünk le néhány terjesztéshez. A forrás úgyszintén elérhető, amit bármilyen *KDE 3.2* vagy későbbi változathoz feltehetünk. A módszer ismét a jó öreg ötlépéses tömörít és fordít megoldás:

```
tar -xzf ksmoothdock-3.5.1.tar.gz
cd ksmoothdock-3.5.1
./configure --prefix=/usr
make
su -c "make install"
```

A programot a *ksmoothdock* paranccsal indíthatjuk. Indításakor egy ablak jelenik meg, miszerint a *KDE* alapértelmezett *Kicker* paneljét mozgassuk felülre, el az útból. Az ablak mindjárt fel is ajánlja, hogy ezt megteszi helyettünk. A *ksmoothdock* program futása közben a virtuális képernyők lapozóját kivéve minden ikon méretűvé zsugorodik, még a futó folyamatok is. Az ikonok az alkalmazáshoz tartozó alapértelmezett ikonok lesznek.

A második módot *parabolic* nagyításnak nevezik és már jobban hasonlít a *KXDock* által létrehozott jelenséghez. *Normál* módban, a virtuális asztalokat számozott négyzetek jelképezik, amik nem nagyítódnak ki. *Parabolic* módban mindez megváltozik amint ezt a 3. ábrán láthatjuk.

A *parabolic* módba váltáshoz jobb gombbal bökjünk az tálca programindítójára (egészen balra) és válasszuk a *Switch to Parabolic Zooming Mode* pontot (4. ábra). Az ilyesfajta módváltáshoz azonban ki kell lépni a programból, majd újra kell indítanunk, hogy a változásainknak érvényt szerezzünk. Ugyanez igaz a normál módra, ha esetleg túl mozgalmasnak találunk a nagyítottatást és mégis vissza szeretnénk váltani.

A 4. ábrán bemutatott menü két másik érdekes elemet is tartalmaz. A legfelső elemmel megváltoztathatjuk a *Quick Launch* menüt, azaz a virtuális asztalok jobboldalán található négy alapértelmezett menüt. A megnyíló *Konqueror* ablakban hivatkozásokat hozhatunk létre az alkalmazásra.

A második a *Preferences* űrlap. A *Preferences* menüben kiválaszthatjuk melyik elemek legyenek láthatóak a tálcán (azaz például legyen-e óra) illetve a tálca ikonok megjelenjenek-e vagy sem. Másik érdekes beállítási lehetőség, az áttetszőség szint megadása, mellyel beállíthatjuk, hogy az asztal háttere milyen mértékben tűnjön át a tálcán.

Valamennyi esetben az egyetlen dolog ami többé kevésbé azonos marad mindig, a lapozó és a virtuális asztalok – itt semmi különösen látványosat nem kapunk, eltekintve az egyszerű megjelenítési ikonnagyítástól. Ezzel kapcsolatban egy igazán ízletes desszertet szándékozok felkínálni amivel mindent kihozhatunk a rendszerteljesítményből, és az egyik leglátványosabb hatásokat hozhatjuk létre amit csak valaha láttam. *Brad Wasson* 3D-asztaláról beszélek, arról az *OpenGL* programtól, amely látványos módon teszi lehetővé, hogy az egyik virtuális asztalról a másikra váltsunk.

Természetesen egyértelműen szükségünk van egy 3D gyorsítással rendelkező kártyára az ilyen mutatóvához. Amikor a program elindul, a képernyő 3D módba vált. A jelenlegi virtuális asztalunk eltűnik, és az egész dolog úgy tűnik elő, mintha minden ablakunk valahol az űrben lebegne. Elképesztően jól néz ki, mindenképpen érdemes kipróbálni. Alapértelmezés szerint a 3D asztal kezdeti nézete a *carousel*, ahol a virtuális asztalunk körben helyezkednek el (5. ábra). Egyik asztalról a másikra ugrani a jobb és bal kurzorbillentyűk segítségével lehet. Miután kiválasztottuk az asztalt, nyomjuk meg a szóköz vagy az ENTER billentyűt. A kiválasztott virtuális asztal felnagyítódik, és a képernyő normál képernyővé alakul. Nagyon szuper! És jó móka. Sőt még hasznos is.

A *3D-Desktop* élmény kipróbálásához először is fel kell telepítenünk a rendszerünkre, úgyhogy lépünk be a *SourceForge* lapra és töltsünk le egy másolatot (lásd a forrásokat). A néhány bináris csomag mellett (*SuSE* és *Red Hat*) mellett letölthetjük a forráscsomagokat és a forrás RPM-et. A hozzájárulók lapján valószínűleg találunk saját terjesztésünkhöz is csomagot, de ha forrásból kell lefordítanunk, az sem jelenthet különösebb nehézséget. Szükségünk lesz a *Mesa GLU* és *Imlib2* fejlesztési könyvtárakra, de ezen túlmenően ez is klasszikus példája a szokásos tömörít és fordít öt lépéses folyamatnak:

```
tar -xzf 3ddesktop-0.2.7.tar.gz
cd 3ddesktop-0.2.7
./configure
make
su -c "make install"
```

A program indítása mindössze egy `3ddesk` parancs kiadásából áll. Ugyanakkor első ízben a programot az `--acquire` kapcsolóval kell lefuttatnunk. A program indítása ezzel a módszerrel két célt szolgál. Az egyik, hogy ellenőrizzük a program kiszolgáló része (`3ddeskd`) fut-e és elindítsuk, ha nem. A másik, hogy direkt módon begyűjtsük valamennyi meglévő virtuális asztalunk képeit. A legtöbb ember négy virtuális asztalt futtat. Én nyolcat. A folyamat csak egy-két másodpercet vesz igénybe. Rögtön ezután létrejön a mágia és a 3D váltó már fut is.

Miután kiválasztottunk egy virtuális asztalt és visszatértünk a munkához, legközelebb ismét le kell futtatnunk a `3ddesk` programot. Ennek kiváltására rendeljünk egy nem használt funkcióbillentyűt a használatához. Én *KDE* alatt az `F2`-t használtam, így az `F2` leütésével egyetlen gombnyomással 3D-asztali nézetbe válthatok. Más asztali környezetekben másképp kell beállítani, de *KDE* alatt a következőket kell tennünk (a 3D-asztal weblapján találunk ötleteket más rendszerekhez is).

Jobb gombbal bökjünk a nagy *K*-ra (alkalmazásindító) és válasszuk a *Menu Editor* (menüszerkesztő) pontot. Amikor a menüszerkesztő ablak megjelenik, gyalogoljunk le oldalt a kiválasztott alkalmazásig (Lehet hogy új 3D-asztal menüelemet kell felvennünk, a *File* majd *New Item* gombokkal). Kattintsunk a 3D-asztalhoz-hoz tartozó bejegyzésre és pillantsunk az ablak jobb oldalának alsó része felé. Látjuk a *Current shortcut key* (aktuális gyorsbillentyű) gombot? Valószínűleg a *None* (semmilyen) szót találjuk itt. Kattintsunk a gombra. Az ablak most egy billentyű lenyomásra

vár. Nyomjuk le az `F2`-t (avagy tetszés szerinti más kombinációt), és kattintsunk az *Apply* (Alkalmaz) gombra. Most már bezárhatjuk a menüszerkesztőt.

Játszhatunk egy kicsit a parancssori kapcsolókkal is. Bár személy szerint az alapértelmezett *carousel* nézet a kedvencem, más érdekes módok (soros, fordítgató és egyebek) is beállíthatóak. Gyerekkori nosztalgiaiaként próbáljuk ki a *viewmaster* módot a `3ddesk --mode=viewmaster` parancssal. További példaként gépeljük be a `3ddesk --he1p` parancsot.

Úgy tűnik, *mes amis*, a záróra ismét lesújtott ránk. Azonban biztos vagyok benne, hogy François szívesen feltölti még egyszer vendégeink poharát. *Merci*, François. Meg kell valanom ez a bor különösen kiváló. Segít ráébrednem, hogy a sima, lapos, valódi asztal az amire igazán szükségünk van – jófajta erős lap, amin a borospoharaink megállnak, *non*? Addig is, *mes amis*, igyunk egymás egészségére. *A votre santé! Bon appétit!*

Linux Journal 2005. február, 130. szám

A cikkhez tartozó források:

➔ www.linuxjournal.com/article/7921



Marcel Gagné (mkgagne@salmar.com)

Mississaguában, Ontario államban él.

Ő a szerzője a Kiskapu kiadásában tavaly szeptemberben megjelent Linux-rendszerfelügyelet (ISBN 96-9301-40) című könyvnek.

