

Descubriendo Mandrake Linux

Mandrake Linux 9.2



<http://www.MandrakeSoft.com>

Descubriendo Mandrake Linux: Mandrake Linux 9.2

Publicado 2003-09-24

Copyright © 2003 MandrakeSoft SA

por Camille Bégnis, Christian Roy, Fabian Mandelbaum, Joël Pomerleau, Vincent Danen, Roberto Rosselli del Turco, Stefan Siegel, Marco De Vitis, Alice Lafox, Fred Lepied, Nicolas Panel, Kevin Lecouvey, Christian Georges, John Rye, Robert Kulagowski, Pascal Rigaux, Frédéric Crozat, Laurent Montel, Damien Chaumette, Till Kamppeter, Guillaume Cottenceau, Jonathan Gotti, Christian Belisle, Sylvestre Taburet, Thierry Vignaud, Juan Quintela, Pascal Lo Re, Kadjó N'Doua, Mark Walker, Roberto Patriarca, Patricia Pichardo Bégnis, Alexis Gilliot, Arnaud Desmons, Wolfgang Bornath, Alessandro Baretta, Aurélien Lemaire, Daouda Lo, Florent Villard, François Pons, Gwenole Beauchesne, Giuseppe Ghibò, Georg Halfas, Florin Grad, Joël Wardenski, Denis Devedjian, Debora Rejnharc Mandelbaum, Stew Benedict, y David Baudens

Nota legal

Este manual está protegido bajo los derechos de la propiedad intelectual de **MandrakeSoft**. Se otorga permiso para copiar, distribuir y/o modificar este documento bajo los términos de la Licencia de Documentación Libre GNU, Versión 1.1 o cualquier versión posterior publicada por la Free Software Foundation (FSF); siendo las Secciones Invariantes *Acerca de Mandrake Linux*, página 1, con los Textos de Tapa listados debajo, y sin Textos de Tapa posterior. En el sitio GNU (<http://www.gnu.org/licenses/fdl.html>) está disponible una copia de la licencia.

Textos de Tapa:

MandrakeSoft Septiembre 2003 <http://www.mandrakesoft.com/>
Copyright © 1999, 2000, 2001, 2002, 2003 por MandrakeSoft S.A.
y MandrakeSoft Inc.

“Mandrake”, “Mandrake Linux” y “MandrakeSoft” son marcas registradas de **MandrakeSoft S.A.**; Linux es una marca registrada de Linus Torvalds; *UNIX* es una marca registrada de The Open Group en los Estados Unidos de América y otros países. Todas las otras marcas registradas y copyright son la propiedad de sus dueños respectivos.

Las herramientas usadas en la elaboración de este manual

Este manual se escribió en *DocBook XML*.Borges (<http://www.linux-mandrake.com/en/doc/project/Borges/>) se utilizó para administrar el conjunto de archivos involucrados. Los archivos fuente XML se procesaron con *xsltproc*, *openjade* y *jadetex* usando las hojas de estilo de Norman Walsh personalizadas. Las instantáneas de pantallas se tomaron con *xwd* o *GIMP* y se convirtieron con *convert*. Todas estas piezas de software están disponibles en su distribución **Mandrake Linux**, y todas las partes de las mismas son software libre.

Tabla de contenidos

Prefacio	1
1. Acerca de Mandrake Linux	1
1.1. Comuníquese con la comunidad Mandrake	1
1.2. Únase al Club	1
1.3. Comprando productos Mandrake	1
1.4. Contribuya con Mandrake Linux	2
2. Acerca de esta Guía de Comienzo Rápido	2
I. Instalando Mandrake Linux	??
1. Advertencia para la instalación	3
2. Antes de la instalación	5
2.1. Configurando su BIOS	5
2.2. Creando un disquete de arranque	5
2.3. Hardware soportado	7
3. Instalación con DrakX	??
3.1. El instalador de Mandrake Linux	9
3.2. Eligiendo su idioma	11
3.3. Términos de licencia de la distribución	12
3.4. Configuración de su ratón	12
3.5. Clase de instalación	13
3.6. Configuración del teclado	14
3.7. Selección de los puntos de montaje	15
3.8. Elección de las particiones a formatear	16
3.9. Instalación desde múltiples CD-ROM	17
3.10. Contraseña de root	18
3.11. Agregar un usuario	19
3.12. Instalando un cargador de arranque	20
3.13. Verificar parámetros adicionales	21
3.14. Instalación de actualizaciones desde la Internet	27
3.15. ¡Se terminó!	28
3.16. Cómo desinstalar Linux	29
II. Descubra	31
4. Migrando de Windows®/Mac OS X® a Linux	31
4.1. ¿Dónde está mi... ?	31
4.2. ¡Un buen mundo nuevo!	33
5. Linux para principiantes	35
5.1. Introducción	35
5.2. Menú del cargador de arranque	35
5.3. Prepárese para su sesión	35
5.4. Comenzando su sesión	36
5.5. Usando su entorno gráfico	38
5.6. Cerrando su sesión	42
6. Dónde obtener documentación	45
6.1. La documentación que se incluye con Mandrake Linux	45
6.2. Internet	47
6.3. Guía general para resolver un problema bajo Mandrake Linux	49
III. Uso diario	??
7. Usando KDE	51
7.1. Descubriendo el Entorno de Escritorio K (KDE)	51
7.2. Personalice su Escritorio	53
7.3. Sistema de ayuda de KDE	55
7.4. Sesiones de KDE	56
8. Konqueror	??
8.1. Administrador de archivos: Konqueror	57
8.2. Navegando por la web	60
9. Escribiendo correo electrónico con KMail	65
9.1. Configuración de KMail	65
9.2. La interfaz de KMail	68

9.3. Componiendo un mensaje	69
9.4. Carpetas y filtros.....	70
10. Trabajo de Oficina.....	??
10.1. Procesador de palabras	71
10.2. Hoja de cálculos	76
10.3. Presentaciones	81

Lista de tablas

8-1. Iconos de la barra lateral de Konqueror	58
8-2. Botones de la barra de herramientas del navegador web de Konqueror	60
9-1. Botones de la barra de herramientas de KMail	68
9-2. Botones de la barra de herramientas de composición de mensajes	69
10-1. Estilos sugeridos	73
10-2. Herramientas para gráficos	84

Lista de figuras

2-1. El programa rawwrite	6
3-1. La primerísima pantalla de bienvenida en la instalación	9
3-2. Opciones disponibles para la instalación	9
3-3. Eligiendo el idioma predeterminado	11
5-1. La ventana de conexión	36
5-2. La lista desplegable de tipos de sesión	36
5-3. El Asistente Inicial	37
5-4. El escritorio KDE	39
5-5. Menú de aplicaciones para KDE	39
5-6. Administrador de archivos KDE	40
5-7. Botones para los escritorios virtuales de KDE	41
5-8. Maximizando ventanas	41
5-9. Minimizando ventanas	41
5-10. La barra de tareas bajo KDE	41
5-11. Cerrando una ventana	42
5-12. Confirmación de desconexión de KDE	43
5-13. Desconectando usando el menú emergente de KDE	43
7-1. El escritorio KDE	51
7-2. El Panel KDE	52
7-3. Cambiando el esquema de colores de KDE	53
7-4. Cambiando el papel tapiz de fondo de KDE	53
7-5. Ventana principal del Centro de ayuda de KDE	55
8-1. Konqueror	57
8-2. Konqueror como navegador web	60
8-3. Diálogo de administración de marcadores de Konqueror	61
8-4. Pestañas del navegador de Konqueror	62
8-5. Ajustes de plugins del navegador web de Konqueror	63
9-1. Configuración de los parámetros generales del usuario	65
9-2. Configurando el servidor de correo saliente	65
9-3. Configuración de una cuenta de correo POP3	66
9-4. Interfaz del cliente de correo	68
9-5. La ventana de composición del mensaje	69
10-1. La ventana principal de OpenOffice.org Writer	72
10-2. Diálogo de opciones de columnas de texto	74
10-3. Tabla de contenido	74
10-4. Filas, columnas y celdas	77
10-5. La ventana principal de OpenOffice.org Calc	77
10-6. Simplificando la entrada de datos usando el completado automático	78
10-7. Usando una función en una fórmula	79
10-8. Eligiendo el tipo de diagrama	80
10-9. Un diagrama 3D dentro de la hoja de cálculos	80
10-10. Seleccionando una plantilla de diapositiva	82
10-11. La ventana principal de OpenOffice.org Impress	83
10-12. Ingresando los datos del diagrama	85

Prefacio

1. Acerca de Mandrake Linux

Mandrake Linux es una distribución *GNU/Linux* soportada por **MandrakeSoft** S.A. que nació en la Internet en 1998. Su propósito principal era y todavía es brindar un sistema *GNU/Linux* fácil de usar y amigable. Los dos pilares de **MandrakeSoft** son el código abierto y el trabajo colaborativo.

1.1. Comuníquese con la comunidad Mandrake

A continuación tiene varios vínculos con la Internet que lo llevan a varias fuentes relacionadas con **Mandrake Linux**. Si desea conocer más acerca de la compañía **MandrakeSoft** debe conectarse al sitio web (<http://www.mandrakesoft.com>) de la misma. También puede mirar el sitio web de la distribución Mandrake Linux (<http://www.mandrakelinux.com>) y todos sus derivados.

MandrakeExpert (<http://www.mandrakeexpert.com>) es la plataforma de ayuda de **MandrakeSoft**. Ofrece una experiencia nueva basada en la confianza y el placer de premiar a otros por sus contribuciones. **No** es simplemente otro sitio web donde las personas ayudan a otras con sus problemas de computación a cambio de honorarios prepagos, que se deben pagar sin importar la calidad del servicio recibido.

También lo invitamos a participar en las distintas listas de distribución de correo (<http://www.mandrakelinux.com/es/flists.php3>), donde toda la comunidad de **Mandrake Linux** demuestra su vivacidad y bondad.

Por favor no olvide conectarse a MandrakeSecure (<http://www.mandrakesecure.net/>). Este sitio reúne todo el material relacionado con la seguridad sobre las distribuciones **Mandrake Linux**. Allí encontrará avisos de seguridad y errores, así como también artículos relacionados con la seguridad y la privacidad. Un sitio obligatorio para cualquier administrador de servidores o usuario al que le concierne la seguridad.

1.2. Únase al Club

MandrakeSoft se enorgullece en ofrecer a sus usuarios un amplio rango de ventajas a través del Mandrake-Club. Por medio del Club de Usuarios de Mandrake (<http://www.mandrakeclub.com>) Usted puede:

- descargar software comercial normalmente sólo disponible en los paquetes de venta al público, tales como controladores de dispositivos especiales, aplicaciones comerciales, versiones demo y freeware;
- votar y proponer software nuevo por medio de un sistema de votación de RPMs mantenido y provisto por voluntarios;
- acceder a más de 50.000 paquetes RPM para todas las distribuciones **Mandrake Linux**;
- obtener descuentos para los productos y servicios ofrecidos en el sitio de MandrakeStore (<http://www.mandrakestore.com>);
- acceder a una lista de sitios de réplica mejores, exclusiva para los miembros del Club;
- leer foros y artículos en múltiples idiomas.

En MandrakeClub, ¡su voz será escuchada!

Al financiar a **MandrakeSoft** por medio de MandrakeClub Usted mejorará la distribución **Mandrake Linux** directamente, y nos ayudará a brindar a nuestros usuarios el mejor *desktop GNU/Linux* posible.

1.3. Comprando productos Mandrake

Los usuarios de **Mandrake Linux** que desean comprar productos en línea lo pueden hacer simplemente accediendo a nuestra plataforma de *e-commerce* (comercio electrónico): MandrakeStore (<http://www.mandrakestore.com>). Usted encontrará no sólo software **Mandrake Linux**, sistemas operativos y herramientas de red (como el *Multi Network Firewall*), sino también ofertas especiales de suscripción, soporte, software de terceros y licencias, documentación, libros relacionados con *GNU/Linux*, así como también otros *goodies* relacionados con **MandrakeSoft**.

1.4. Contribuya con Mandrake Linux

Las habilidades de las personas muy talentosas que usan **Mandrake Linux** pueden resultar de suma utilidad en la realización del sistema **Mandrake Linux**:

- **Empaquetado.** Un sistema *GNU/Linux* está compuesto principalmente por programas recogidos de la Internet. Estos programas tienen que empaquetarse de forma tal que puedan funcionar juntos.
- **Programación.** Hay muchísimos proyectos que **MandrakeSoft** soporta directamente: encuentre el que más le atraiga, y ofrezca su ayuda a los desarrolladores principales.
- **Internacionalización.** La traducción de las páginas web, los programas, y la documentación respectiva de los mismos.
- **Documentación.** Por último, pero no menos importante, el libro que Usted está leyendo en este momento necesita de mucho esfuerzo para mantenerse actualizado siguiendo la evolución rápida del sistema.

Consulte la página de contribuyentes (<http://www.mandrakesoft.com/labs/>) para saber más acerca de la forma en la que Usted puede contribuir a la evolución de **Mandrake Linux**.

2. Acerca de esta Guía de Comienzo Rápido

Bienvenido, y ¡gracias por elegir **Mandrake Linux**! Esta *Guía de Comienzo Rápido* lo guiará a través de lo básico acerca de la instalación de una distribución *GNU/Linux*, lo orientará acerca de lo que necesita hacer antes de instalar el sistema operativo **Mandrake Linux**, y además lo iniciará en el entorno *GNU/Linux*.

Advertencia para la instalación, página 3 le informará acerca de los procedimientos técnicos que debería realizar (no son obligatorios, pero digamos que ¡es altamente recomendable que siga las instrucciones que se dan allí!) Hablamos acerca de la copia de respaldo de los datos, *scandisk*, y cosas por el estilo.

En *Antes de la instalación*, página 5, cubrimos temas tales como la configuración del BIOS, discos de arranque y hardware soportado.

Luego viene el capítulo que estaba esperando: *Instalación con DrakX*, página 9. Está diseñado para guiarlo durante el proceso de instalación.

¡Buena suerte!

Capítulo 1. Advertencia para la instalación

Esta guía de instalación sólo cubre los pasos más comunes de la instalación. Si planifica utilizar *Windows* así como también *GNU/Linux* con arranque dual (lo que significa que puede acceder a cualquier sistema operativo en la misma computadora), por favor tenga presente que es más fácil instalar *Windows* **antes** que *GNU/Linux*. Si *Windows* ya está instalado en su sistema, y nunca antes ha instalado *GNU/Linux*, *DrakX* – el programa de instalación de **Mandrake Linux** – tendrá que cambiar el tamaño de su partición *Windows*. Esta operación puede resultar ser perjudicial para sus datos, por lo tanto **debe** realizar los pasos siguientes antes de continuar:

- ejecutar scandisk en su computadora *Windows*. El programa que cambia el tamaño puede detectar algunos errores obvios, pero scandisk es más adecuado para esta tarea;



Antes de utilizar scandisk (o defrag) debe asegurarse que su salva-pantallas y cualquier otro programa que pueda escribir en el disco rígido esté desactivado. Para obtener todavía mejores resultados, ejecute scandisk en el "Modo A Prueba de Fallos" de *Windows*;

- para máxima seguridad de los datos, también debería correr defrag sobre su partición. Esto reduce aun más el riesgo de pérdida de datos. No es estrictamente necesario, pero es altamente recomendable y hará que el proceso de cambiar el tamaño sea mucho más rápido y más fácil;
- el mejor seguro contra los problemas: **¡siempre haga copia de respaldo de sus datos!** Por supuesto, la copia de respaldo debe hacerse en **otra** computadora: subir sus copias de respaldo a la web, a una computadora de un amigo, etc. **No** haga la copia de respaldo en la computadora en la que desea instalar *GNU/Linux*.

En caso que ni scandisk ni defrag estén instalados en *Windows*, por favor consulte la documentación de *Windows* para instrucciones sobre como instalarlos.



Particiones NTFS. Los usuarios de *Windows 2000*, *NT*, o *XP* deberían tener cuidado: si bien es posible cambiar el tamaño a las particiones NTFS con *GNU/Linux*, es altamente recomendable hacer copia de seguridad de sus datos antes de comenzar la instalación. Utilice el cambio de tamaño de particiones NTFS **bajo su propia responsabilidad**.

Capítulo 2. Antes de la instalación

Este capítulo cubre temas a ser considerados **antes** de comenzar a instalar su sistema **Mandrake Linux** nuevo. Debe asegurarse de leerlo por completo, ya que le ahorrará trabajo. También, debe hacer copia de respaldo de sus datos (en un disco distinto a aquel donde va a instalar el sistema) y conectar y encender todos sus dispositivos externos (teclado, ratón, impresora, escáner, etc.)

2.1. Configurando su BIOS

El *BIOS* (*Basic Input/Output System*, Sistema Básico de Entrada/Salida) se usa para encontrar el dispositivo en el cual se aloja el sistema operativo e iniciarlo. También se usa para la configuración inicial del hardware y el acceso de bajo nivel al hardware.

La aparición de dispositivos *plug'n'play* y su uso amplio significa que todos los *BIOS* modernos pueden inicializar estos dispositivos. Para que *Linux* pueda reconocer los dispositivos *plug'n'play*, deberá configurar a su *BIOS* de tal manera que inicialice dichos dispositivos.

El cambio de los ajustes del *BIOS* por lo general se realiza manteniendo presionada la tecla **Supr** (algunos *BIOS* utilizan las teclas **F2**, **F10** o **Esc** en lugar de **Supr**) justo después de encender su computadora. Desafortunadamente, hay varios tipos de *BIOS*, por lo tanto deberá buscar la opción apropiada para su caso. Con frecuencia, la opción a buscar se denomina PNP OS installed (o Plug'n'Play OS installed) Configure esta opción en No y entonces el *BIOS* inicializará cualquier dispositivo *plug'n'play*. Eso puede ayudar a que *GNU/Linux* reconozca algunos dispositivos en su máquina que de otra manera no podría inicializar.

Todos los sistemas recientes pueden arrancar desde un CD-ROM. Busque Boot sequence (Secuencia de arranque) en la configuración de las características del *BIOS*, y configure al CD-ROM como primer dispositivo de arranque. Si su sistema no puede arrancar desde el CD-ROM, tendrá que utilizar un disquete.



Si desea usar una impresora paralela conectada a su máquina en forma local, debe asegurarse que el modo del puerto paralelo está configurado en ECP+EPP (o al menos alguno de ECP o EPP) y no en SPP, a menos que Usted posea una impresora **realmente** antigua. Si el puerto paralelo no está configurado de esta forma es posible que todavía pueda imprimir, pero su impresora no será detectada de manera automática y tendrá que configurarla a mano. También debe asegurarse de antemano que la impresora está conectada a su máquina de manera apropiada y encendida.

2.2. Creando un disquete de arranque

Si su sistema no puede arrancar desde el CD-ROM, deberá crear un **disquete de arranque**. El CD-ROM contiene todos los archivos de imagen y programas utilitarios necesarios para hacerlo.

Las imágenes de disquete de arranque están en el directorio `images/` en el CD-ROM.

A continuación tiene una lista de diferentes imágenes y sus respectivos métodos de instalación:

`cdrom.img`

Para instalar desde un CD-ROM local IDE o SCSI. Esta imagen debe usarse en caso que su computadora no pueda arrancar directamente desde el CD-ROM.

`network.img`

Para instalar desde un repositorio NFS, FTP, HTTP, su red local o por medio de una conexión de red PPPoE (líneas DSL) La configuración de red de la máquina en la que desea realizar la instalación puede ser manual o automática.

pcmcia.img

Use esta imagen si se accede al soporte de instalación a través de una tarjeta PCMCIA (red, CD-ROM, etc.)



Ahora algunos dispositivos PCMCIA de red utilizan controladores de red comunes. En caso que el dispositivo PCMCIA no funcione, pruebe con network.img.

hd.img

Use esta imagen si desea realizar la instalación desde un disco rígido. Necesita copiar el contenido del CD sobre el disco rígido (ya sea en una partición FAT, ext2FS, ext3FS o ReiserFS)

hddrom_usb.img

Esta imagen permite realizar una instalación por medio de un dispositivo de almacenamiento USB, como una unidad externa de CD-ROM o disco.

network_gigabit_usb.img

Esta imagen permite instalar desde un repositorio NFS, FTP, HTTP utilizando un adaptador de red Gigabit (GbE) o uno USB.

El directorio images/alternatives/* proporciona más o menos las mismas imágenes de arranque, pero con un núcleo diferente (más antiguo) En realidad, proporciona un núcleo 2.2 (**Mandrake Linux** 8.2 y posteriores utilizan el núcleo 2.4), que puede ayudarlo a comenzar con los sistemas antiguos.

2.2.1. Creando un disquete de arranque bajo Windows

Tendrá que usar el programa denominado rawwrite. Este se puede encontrar en el directorio dosutils/ del CD-ROM.

Debe haber notado que hay una versión *DOS*, denominada rawrite, del mismo programa. De hecho, es la versión original del programa: rawwrite es meramente una interfaz gráfica para el mismo.

Inicie el programa, como se muestra en Figura 2-1.

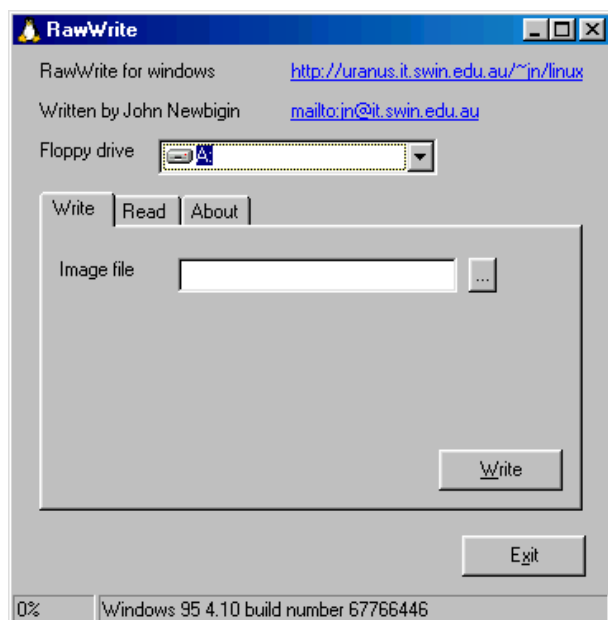


Figura 2-1. El programa rawwrite

Seleccione la imagen de arranque a copiar y el dispositivo de destino. En la mayoría de los casos, el dispositivo de destino es la unidad A: (es decir, la primer disquetera)

Luego, si todavía no lo ha hecho, inserte un disquete vacío en la disquetera elegida y haga clic sobre el botón Write (Escribir). Cuando se haya completado la escritura, haga clic sobre el botón Exit (Salir): tendrá un disquete de arranque para instalar su distribución **Mandrake Linux**.

2.2.2. Creando un disquete de arranque bajo GNU/Linux

Si ya tiene *GNU/Linux* instalado (otra versión, o en otra máquina, etc.), entonces lleve a cabo los siguientes pasos:

1. monte el CD-ROM. Supongamos que el punto de montaje es `/mnt/cdrom`;
2. conéctese como `root` (para hacerlo, abra una ventana de terminal, ejecute el comando `su` e ingrese la contraseña de `root`);
3. inserte un disquete vacío en la disquetera e ingrese:

```
dd if=/mnt/cdrom/images/cdrom.img of=/dev/fd0 bs=512
```



Reemplace `/dev/fd0` por `/dev/fd1`, si está usando la segunda disquetera y, por supuesto, el nombre de la imagen por el que desea. Cuando esta operación se complete, su disquete de arranque estará en su disquetera, listo para ser utilizado.

2.3. Hardware soportado

Mandrake Linux puede manejar una gran cantidad de dispositivos de hardware, y la lista es demasiado larga para ser reproducida aquí en su totalidad. No obstante, algunos de los pasos que se describen aquí lo ayudarán a determinar si su hardware es compatible. También lo guiará en la configuración de algunos dispositivos problemáticos.

Puede consultar una lista actualizada del hardware soportado en nuestro sitio web (<http://www.mandrakelinux.com/es/hardware.php3>)

Dispositivos USB: ahora el soporte para USB 1.0 y 2.0 es amplio. Se soporta la mayoría de los periféricos por completo. Puede obtener la lista de hardware soportado en el sitio Linux-USB Device (<http://www.qbik.ch/usb/devices/>).



Renuncia legal: la *Supported Hardware List* (Lista de Hardware Soportado) de **Mandrake Linux** contiene información acerca de los dispositivos de hardware que han sido probados y/o han sido reportados como que funcionan adecuadamente con **Mandrake Linux**. Debido a la amplia variedad de configuraciones de sistemas, **MandrakeSoft** no puede garantizar que un dispositivo específico funcionará adecuadamente en su sistema.

2.3.1. Lo que no está soportado

Por ahora *GNU/Linux* no puede manejar algunos tipos de hardware, ya sea porque su soporte todavía está en etapa experimental, o porque nadie ha escrito un controlador para los dispositivos en cuestión, o porque se decidió que no se los puede aceptar, por razones generalmente válidas. Por ejemplo:

- Los *winmodems*, también denominados módems sin controladora o módems por software. Corrientemente el soporte para estos periféricos está bastante disperso. Existen controladores, pero los mismos son sólo binarios y para un rango limitado de versiones del núcleo.

Si tiene un módem PCI, mire la respuesta del comando `cat /proc/pci` ejecutado como el usuario `root`. Esto le dirá el puerto de E/S y la IRQ del dispositivo. Luego use el comando `setserial` (en nuestro ejemplo, la dirección de E/S es `0xb400`, la IRQ es `10` y el módem será el 4^{to} dispositivo serie) como sigue:

```
setserial /dev/ttyS3 port 0xb400 irq 10 UART 16550A
```

Luego vea si puede consultar a su módem usando `minicom` o `kppp`. Si esto no funciona, puede ser que tenga un módem por software. Si funciona, cree el archivo `/etc/rc.d/rc.setserial` y ponga el comando `setserial` apropiado en el mismo.

Un proyecto reciente está intentando hacer que los módems por software funcionen bajo *GNU/Linux*. Si se da el caso que Usted tiene este tipo de hardware en su máquina, puede echar un vistazo a los sitios web `linmodems punto org` (<http://linmodems.org/>) y a `Winmodems are not modems; Linux information page` (<http://www.idir.net/~gromitkc/winmodem.html>).



Cabe destacar que toda esta información está, al menos por ahora, sólo disponible en inglés.

Capítulo 3. Instalación con DrakX

3.1. El instalador de Mandrake Linux

DrakX es el programa de instalación de **Mandrake Linux**. Con *DrakX* no importa si Usted es un usuario nuevo o un gurú de **Mandrake Linux** — el trabajo de *DrakX* es brindarle una instalación suave y una transición fácil a la última versión de **Mandrake Linux**.



Para garantizar que la instalación ocurre en las mejores condiciones posibles, asegúrese de conectar y encender todos los dispositivos que se utilizarán en su computadora. Las impresoras, los módem, los escáner y las palancas de juegos (*joystick*) son ejemplos de dispositivos que *DrakX* puede detectar y configurar automáticamente a medida que instala **Mandrake Linux**.



Figura 3-1. La primerísima pantalla de bienvenida en la instalación

La primer pantalla que aparece presenta algo de información y le propone las opciones de instalación (vea Figura 3-1) Si no hace algo, simplemente comenzará la instalación en modo normal o modo “linux”. Los párrafos siguientes presentarán algunas opciones y parámetros que puede pasar al programa de instalación si Usted se encuentra en problemas.

Si presiona **F1** se abrirá una pantalla de ayuda (vea Figura 3-2) Aquí tiene algunas opciones útiles de las cuales puede elegir:

```

Welcome to Mandrake Linux install help

In most cases, the best way to get started is to simply press the <Enter> key.
If you experience problems with standard install, try one of the following
install types (type the highlighted text and press <Enter>):

o  vga10 for low resolution graphical installation.
o  text for text installation instead of the graphical one.
o  linux for standard graphical installation at normal resolution.
o  expert for expert graphical installation at normal resolution.

To use this CD to repair an already installed system type rescue
followed by <Enter>.

You can also pass some <specific kernel options> to the Linux kernel.
For example, try linux mem=128M if your system has 128Mb of RAM but the default
kernel (2.4.21pre4-8mdkBOOT) does not detect it correctly.
NOTE: You cannot pass options to modules (SCSI, ethernet card) or devices
such as CD-ROM drives in this way. If you need to do so, use expert mode.

[F1-Help] [F2-Advanced Help] [F3-Main]
boot: _

```

Figura 3-2. Opciones disponibles para la instalación

- vga10 (modo vga): si intentó una instalación normal y no pudo obtener las pantallas gráficas que se muestran en Figura 3-3, puede intentar correr la instalación en baja resolución. Esto ocurre con ciertos tipos de tarjetas gráficas. Con **Mandrake Linux** le damos una cantidad de opciones para solucionar los problemas relacionados con el hardware antiguo. Para intentar la instalación en modo de baja resolución, ingrese vga10 en el prompt.
- text (modo texto): si su tarjeta de vídeo es realmente antigua, y la instalación gráfica no funciona en absoluto, siempre tiene la opción de usar la instalación en modo texto. Debido a que todas las tarjetas de vídeo pueden mostrar texto, este es el “último recurso de instalación”. Sin embargo, no debe preocuparse: es poco probable que necesite utilizar la instalación de modo texto.
- noauto (no automático): en algunos casos raros puede parecer que su *PC* se “congela” o se “cuelga” durante la fase de detección del hardware. Si ocurre esto, entonces añadir la palabra noauto como parámetro le dirá al programa de instalación que omita la detección del hardware. Con esa opción *DrakX* no buscará hardware. Por lo tanto, Usted tendrá que especificar manualmente los parámetros de hardware luego, durante la instalación. El parámetro noauto se puede añadir a los modos anteriores, por lo que Usted puede terminar especificando:

```
boot: vga10 noauto
```

para realizar una instalación gráfica de baja resolución sin que *DrakX* realice una detección del hardware.

- opciones del núcleo: La mayoría de las máquinas no necesitan opciones específicas del núcleo. Hay algunos casos de placas madre que reportan incorrectamente la cantidad de memoria instalada debido a bugs en el diseño o en el *BIOS*. Si necesita especificar manualmente la cantidad de memoria instalada en su *PC*, utilice el parámetro mem= xxxM. Por ejemplo, para comenzar la instalación en modo normal con una computadora que tiene 256 MB de memoria, ingrese lo siguiente en la línea de comandos:

```
boot: linux mem=256M
```

Ahora que comentamos lo que **podría** salir mal, sigamos con el proceso de instalación propiamente dicho. Cuando arranca el instalador verá una bonita interfaz gráfica (ver Figura 3-3) Sobre la izquierda puede ver las diferentes fases de instalación. Podrá notar que la instalación ocurrirá en dos fases principales distintas: instalación y luego configuración. La lista de la izquierda muestra todos los pasos. El paso corriente está marcado con una bolita resaltada.

Cada paso puede mostrar varias pantallas. La navegación entre las mismas se realiza por medio de los botones Siguiente -> y <- Anterior. Adicionalmente puede estar disponible un botón Avanzada para mostrar opciones de configuración avanzadas.



El botón Ayuda mostrará explicaciones concernientes al paso corriente.

3.2. Eligiendo su idioma

El primer paso es elegir el idioma de instalación. En el ejemplo se elige América como región y Español como idioma.

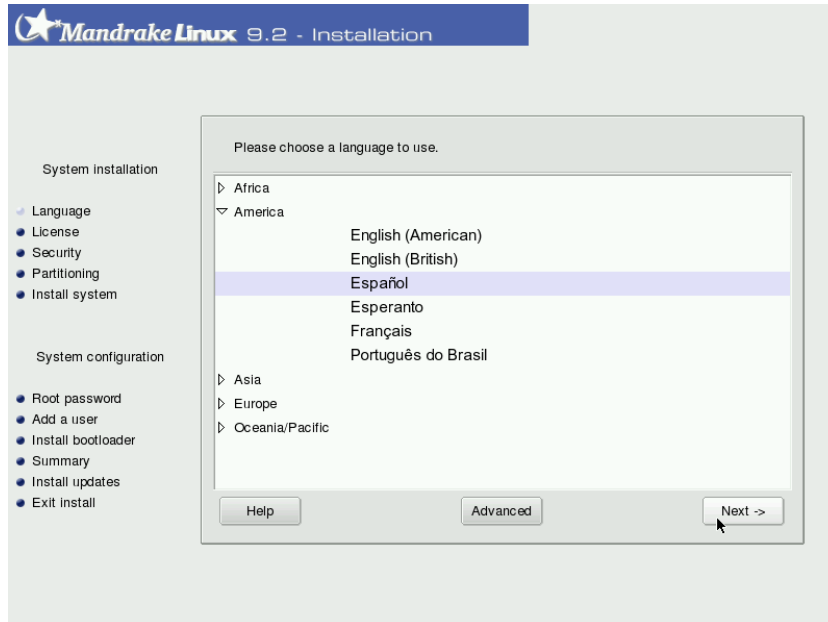


Figura 3-3. Eligiendo el idioma predeterminado

Su elección de idioma preferido afectará al idioma de la documentación, el instalador y el sistema en general. Seleccione primero la región en la que se encuentra, y luego el idioma que habla.

Al hacer clic sobre el botón **Advanced** (Avanzada) podrá seleccionar otros idiomas para instalar en su sistema, instalando así los archivos específicos para esos idiomas para la documentación y las aplicaciones. Por ejemplo, si albergará a gente de Francia en su máquina, seleccione Español como idioma principal en la vista de árbol y Français en la sección avanzada.



Acerca del soporte UTF-8 (Unicode): Unicode es una codificación nueva de caracteres que pretende cubrir todos los idiomas existentes. Sin embargo, el soporte completo para Unicode bajo *GNU/Linux* todavía está en desarrollo. Por esta razón, **Mandrake Linux** lo usará o no dependiendo de las elecciones del usuario:

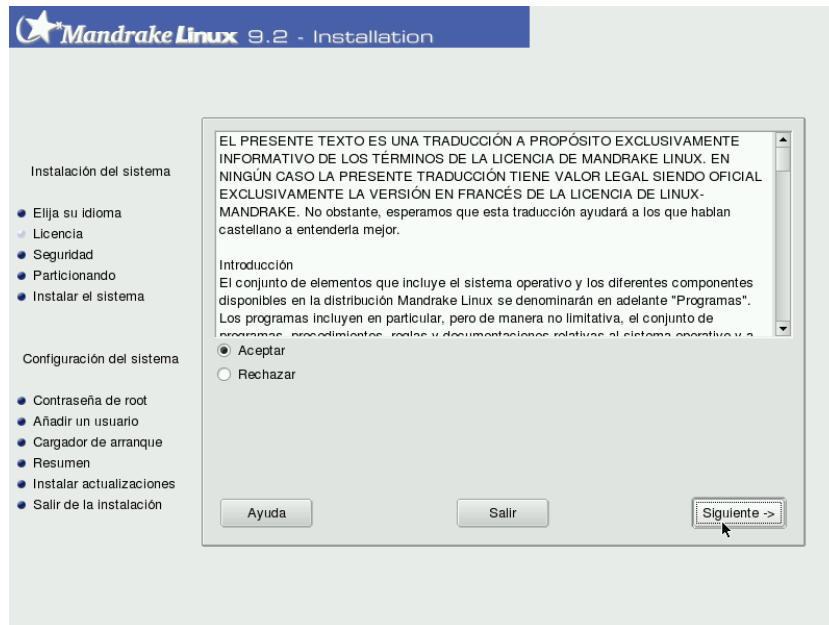
1. Si elige un idioma con codificación legada fuerte (idiomas latin1, ruso, japonés, chino, coreano, thai, griego, turco, la mayoría de los idiomas ISO-8859-2), de manera predeterminada se usará la codificación legada.
2. Otros idiomas utilizarán Unicode de manera predeterminada.
3. Si se necesitan dos o más idiomas, y dichos idiomas no utilizan la misma codificación, entonces el sistema completo utilizará Unicode.
4. Finalmente, también se puede forzar el uso de Unicode para todo el sistema a pedido del usuario seleccionando la opción Usar Unicode predeterminadamente sin importar qué idiomas han sido seleccionados.

Note que no está limitado a elegir un único idioma adicional. Puede elegir varios, o incluso instalarlos a todos marcando la casilla Todos los idiomas. Seleccionar el soporte para un idioma significa que se instalarán las traducciones, tipografías, correctores ortográficos, etc. para dicho idioma.



Puede ejecutar el comando `/usr/sbin/locale-drake` como `root` para cambiar el idioma de todo el sistema de uno a otro. Ejecutar el comando como usuario no privilegiado sólo cambiará la configuración de idioma para ese usuario en particular.

3.3. Términos de licencia de la distribución

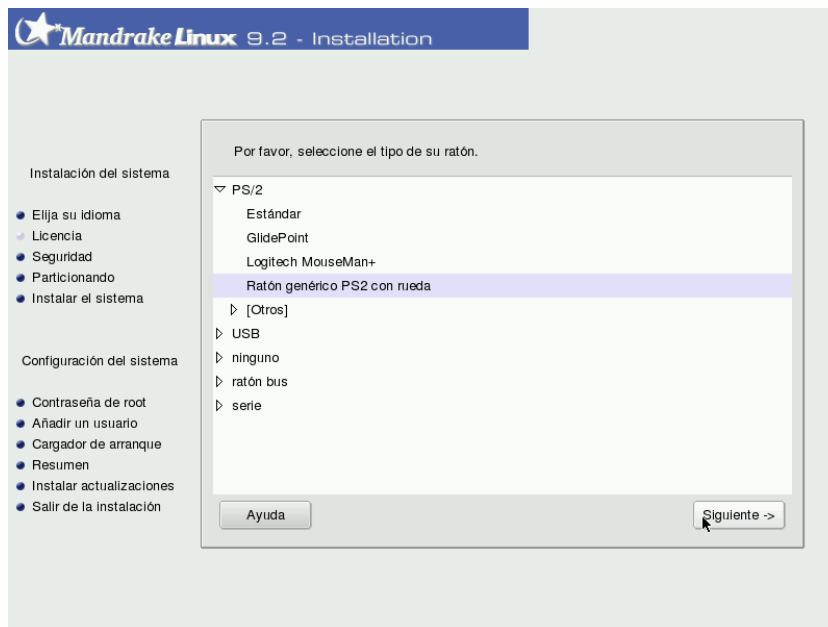


Antes de continuar, debería leer cuidadosamente los términos de la licencia. La misma cubre a toda la distribución **Mandrake Linux**. Si está de acuerdo con todos los términos en la misma, seleccione la opción **Aceptar**. Si no, al hacer clic sobre el botón **Salir** se reiniciará su computadora.

3.4. Configuración de su ratón



Este paso generalmente se ignora para el modo Recomendada.



Por lo general, *DrakX* no tiene problemas en detectar la cantidad de botones que tiene su ratón. En caso contrario, asume que Usted tiene un ratón de dos botones y lo configurará para que emule el tercero. El tercer botón del ratón de un ratón de dos botones se puede “presionar” haciendo clic simultáneamente sobre el botón izquierdo y el derecho. *DrakX* sabrá automáticamente si su ratón utiliza una interfaz PS/2, serie o USB.



En caso que tenga un ratón de 3 botones sin rueda, puede elegir el ratón que dice con emulación de rueda. Entonces, *DrakX* configurará su ratón de forma tal que el mismo pueda simular la rueda: para hacerlo, presione el botón del medio y, sin soltarlo, mueva su ratón arriba y abajo.

Si, por alguna razón, desea especificar un tipo de ratón diferente, selecciónelo de la lista que se proporciona.

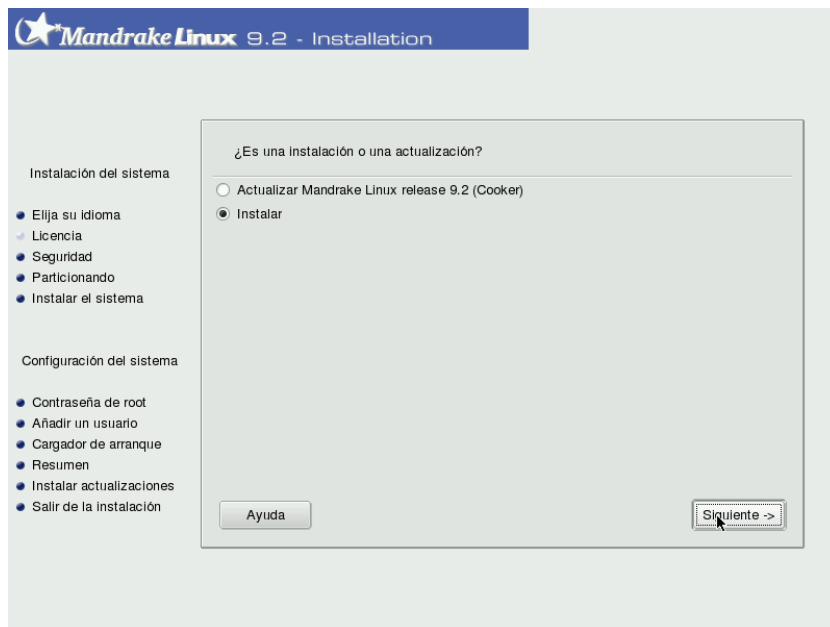
Si elige un ratón distinto al predeterminado, se le presentará una pantalla de prueba. Use los botones y la rueda para verificar que la configuración es correcta y que el ratón está funcionando correctamente. Si el ratón no está funcionando bien, presione la barra espaciadora o la tecla **Intro** para cancelar la prueba y volver a la lista de opciones.



Los ratones con rueda a veces no se detectan automáticamente por lo que deberá seleccionar su ratón de una lista. Debe asegurarse de seleccionar el correspondiente al puerto en el cual está conectado su ratón. Después de seleccionar un ratón y presionar el botón Siguiente ->, se muestra la pantalla de prueba del ratón. Mueva la rueda de su ratón para asegurarse que está activa correctamente. Una vez que ve que se mueve la rueda en la pantalla a medida que mueve la rueda de su ratón, pruebe los botones y verifique que el puntero del ratón se mueve en la pantalla a medida que mueve su ratón.

3.5. Clase de instalación

Este paso se activa sólo si se encontró una partición *GNU/Linux* antigua en su máquina.



DrakX ahora necesita saber si desea realizar una instalación nueva o una actualización de un sistema **Mandrake Linux** existente:

- **Instalar:** Esta opción borrará prácticamente por completo el sistema anterior. Si desea cambiar la forma en que se particionan sus discos, o cambiar el sistema de archivos, debería utilizar esta opción. Sin embargo, dependiendo de su esquema de particionado, puede evitar que se sobre-escriban algunos datos existentes.
- **Actualizar:** Esta clase de instalación le permite actualizar los paquetes que en este momento están instalados en su sistema **Mandrake Linux**. No se alteran las particiones corrientes de sus discos ni los datos de los usuarios. La mayoría de los otros pasos de configuración permanecen disponibles, de manera similar a lo que ocurre con una instalación estándar.

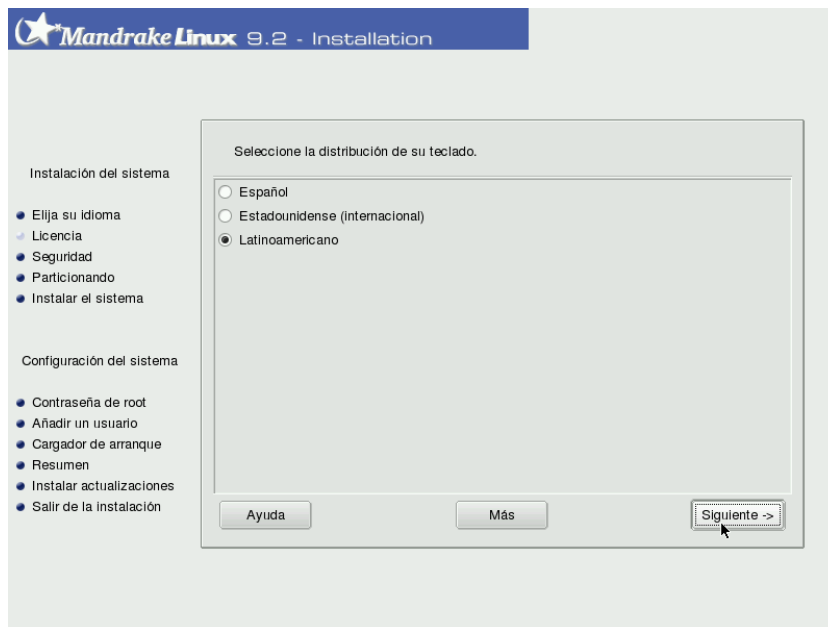


El uso de la opción “Actualizar” debería funcionar sin problemas para los sistemas **Mandrake Linux** que corren la versión 8.1 o una posterior. No se recomienda realizar una actualización sobre versiones anteriores a **Mandrake Linux** versión 8.1.

3.6. Configuración del teclado



Este paso generalmente se ignora para el modo Recomendada.



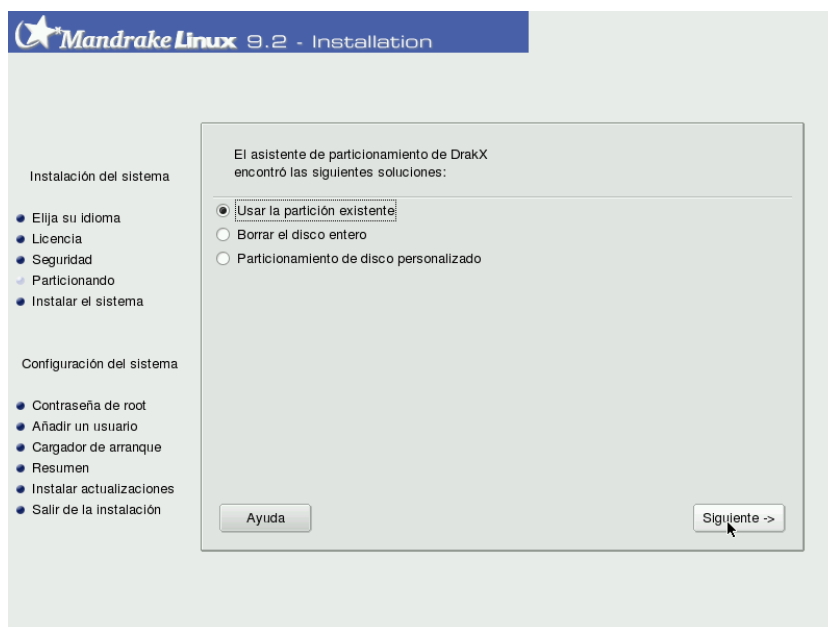
Dependiendo del idioma que eligió en *Eligiendo su idioma*, página 10, *DrakX* selecciona automáticamente un tipo particular de configuración del teclado. Verifique que la selección le satisface o elija otra distribución de teclado.

También, puede ser que Usted no tenga un teclado que se corresponde exactamente con su idioma: por ejemplo, si Usted es un argentino que habla inglés, puede ser que tenga un teclado latinoamericano. O si habla castellano pero está en Inglaterra puede estar en la misma situación en la cual su idioma nativo y su teclado no coinciden. En cualquier caso, este paso de instalación le permitirá elegir un teclado apropiado de una lista.

Haga clic sobre el botón *Más* para que se le presente la lista completa de los teclados soportados.

Si eligió una distribución de teclado basada en un alfabeto no latino, el próximo diálogo le permitirá elegir la combinación de teclas que cambiará la distribución del teclado entre la latina y la no latina.

3.7. Selección de los puntos de montaje



Ahora necesita elegir el lugar de su disco rígido donde se instalará su sistema operativo **Mandrake Linux**. Si su disco rígido está vacío o si un sistema operativo existente está utilizando todo el espacio disponible, necesitará particionar el disco. Básicamente, particionar un disco rígido consiste en dividirlo lógicamente para crear espacio para instalar su sistema **Mandrake Linux** nuevo.

Debido a que el proceso de particionado de un disco rígido por lo general es irreversible y puede llevar a pérdida de datos si ya hay un sistema operativo instalado en el disco, el particionado puede ser intimidante y estresante si Usted es un usuario inexperto. Por fortuna, *DrakX* incluye un asistente que simplifica este proceso. Antes de continuar con este paso, por favor lea el resto de esta sección y, por sobre todo, tómese su tiempo.

Dependiendo de la configuración de su disco rígido, están disponibles varias opciones:

- Usar el espacio libre: esta opción simplemente llevará a un particionado automático de su(s) disco(s) vacío(s). Si elige esta opción, no se le pedirán más detalles ni se le formularán más preguntas.
- Usar la partición existente: el asistente ha detectado una o más particiones Linux existentes en su disco rígido. Si desea utilizarlas, elija esta opción. Entonces se le pedirá que elija los puntos de montaje asociados a cada una de las particiones. Los puntos de montaje legados se seleccionan automáticamente, y por lo general es buena idea mantenerlos.
- Usar el espacio libre de la partición Windows: si **Microsoft Windows** está instalado en su disco rígido y ocupa todo el espacio disponible en el mismo, Usted tendrá que liberar espacio para Linux. Para hacerlo, puede borrar su partición y datos **Microsoft Windows** (vea la solución “Borrar el disco entero”) o cambiar el tamaño de su partición **Microsoft Windows** FAT o NTFS. El cambio de tamaño se puede realizar sin la pérdida de datos, **siempre y cuando Usted haya desfragmentado con anterioridad la partición Windows. Es altamente recomendable hacer una copia de respaldo de sus datos.** Se recomienda usar esta solución si desea utilizar tanto **Mandrake Linux** como **Microsoft Windows** en la misma computadora.

Antes de elegir esta opción, por favor comprenda que después de este procedimiento el tamaño de su partición **Microsoft Windows** será más pequeño que cuando comenzó. Tendrá menos espacio bajo **Microsoft Windows** para almacenar sus datos o instalar software nuevo.

- Borrar el disco entero: si desea borrar todos los datos y todas las particiones presentes en su disco rígido y reemplazarlos con su nuevo sistema **Mandrake Linux**, seleccione esta opción. Tenga cuidado con esta solución ya que no podrá revertir su elección después de confirmarla.



Si elige esta opción, se perderán **todos** los datos en su disco.

- Quitar Windows: esto simplemente borrará todo en el disco y comenzará particionando todo desde cero. Se perderán **todos** los datos en su disco.



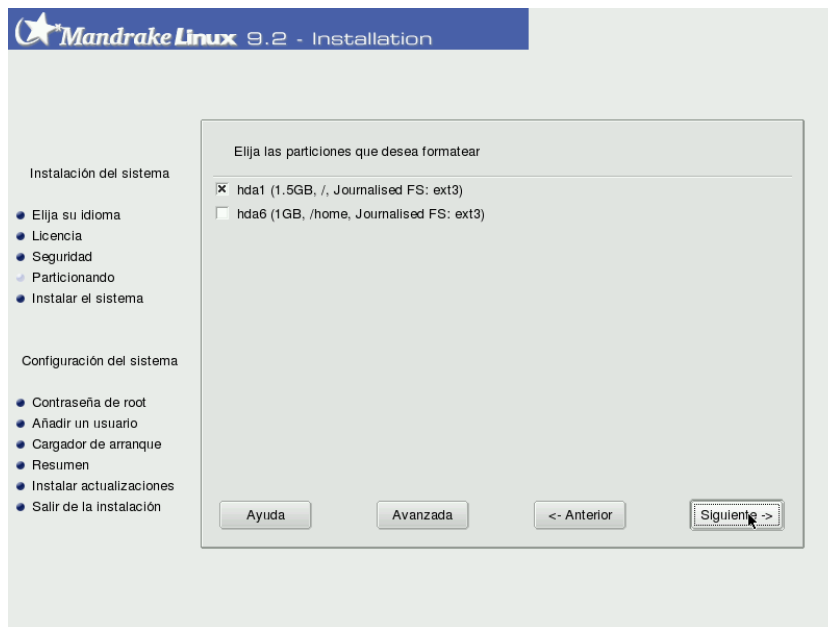
Si elige esta opción, se perderán **todos** los datos en su disco.

- Particionamiento de disco personalizado: elija esta opción si desea particionar manualmente su disco rígido. Tenga cuidado – esta es una elección potente pero peligrosa y puede perder todos sus datos con facilidad. Esa es la razón por la cual esta opción realmente sólo se recomienda si ha hecho algo como esto antes y tiene algo de experiencia. Para más instrucciones acerca de la utilización del utilitario *DiskDrake*, consulte la sección *Administrar sus particiones* de la *Guía de Comienzo*.

3.8. Elección de las particiones a formatear



Este paso generalmente se ignora para el modo Recomendada.



Se debe formatear cualquier partición nueva que ha sido definida para que se pueda utilizar (formatear significa crear un sistema de archivos)

Puede desear volver a formatear algunas particiones ya existentes para borrar cualquier dato que pudieran contener. Si así lo desea, por favor seleccione también dichas particiones.

Por favor note que no es necesario volver a formatear todas las particiones preexistentes. Debe volver a formatear las particiones que contienen el sistema operativo (tales como /, /usr o /var) pero no tiene que volver a formatear particiones que contienen datos que desea preservar (típicamente /home)

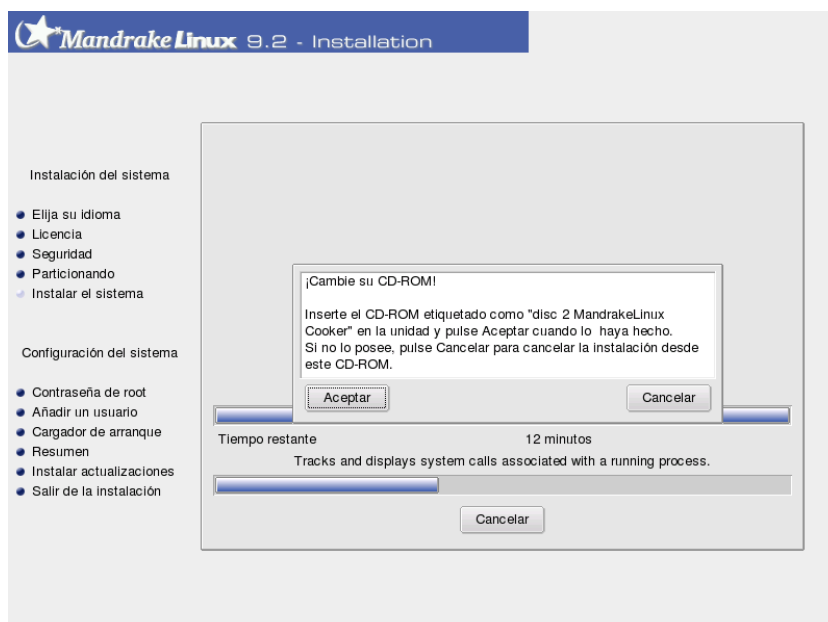
Por favor, tenga sumo cuidado cuando selecciona las particiones. Después de formatear se borrarán todos los datos en las particiones seleccionadas y no podrá recuperarlos en absoluto.

Haga clic sobre Siguiente -> cuando esté listo para formatear las particiones.

Haga clic sobre <- Anterior si desea elegir otra partición para la instalación de su sistema operativo **Mandrake Linux** nuevo.

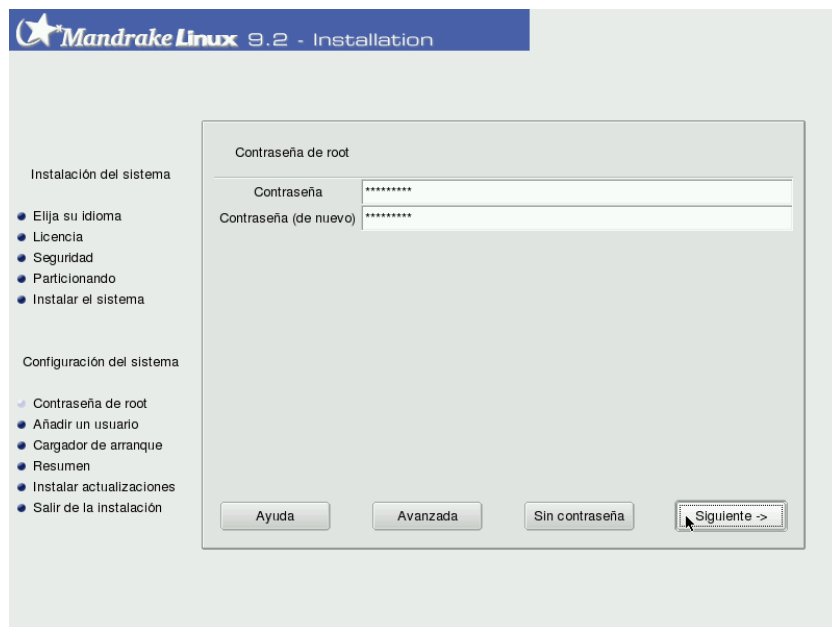
Haga clic sobre Avanzada si desea seleccionar las particiones del disco en las que se buscarán bloques defectuosos.

3.9. Instalación desde múltiples CD-ROM



La instalación de **Mandrake Linux** se distribuye en varios CD-ROM. Si un paquete seleccionado se encuentra en otro CD-ROM, *DrakX* expulsará el CD corriente y le pedirá que inserte el CD correcto según sea necesario.

3.10. Contraseña de root



Este es el punto de decisión más crucial para la seguridad de su sistema *GNU/Linux*: tendrá que ingresar la contraseña de root. El usuario root es el administrador del sistema y es el único autorizado a hacer actualizaciones, agregar usuarios, cambiar la configuración general del sistema, etc. Resumiendo, ¡root puede hacer de todo! Es por esto que deberá elegir una contraseña que sea difícil de adivinar – *DrakX* le dirá si la que eligió es demasiado fácil. Como puede ver, no es forzoso ingresar una contraseña, pero le recomendamos encarecidamente que ingrese una. *GNU/Linux* es tan propenso a errores del operador como cualquier otro sistema operativo. Es importante que sea difícil convertirse en root debido a que root puede sobrepasar todas las limitaciones y borrar, sin intención, todos los datos que se encuentran en las particiones accediendo a las mismas sin el cuidado suficiente.

La contraseña debería ser una mezcla de caracteres alfanuméricos y tener al menos una longitud de 8 caracteres. Nunca escriba la contraseña de root – por ejemplo, en un papel – eso hace que sea muy fácil comprometer a un sistema.

Sin embargo, no debería hacer la contraseña muy larga o complicada ¡debido a que Usted debe poder recordarla!

La contraseña no se mostrará en la pantalla a medida que Usted la teclee. Por lo tanto tendrá que teclear la contraseña dos veces para reducir la posibilidad de un error de tecleo. Si ocurre que Usted comete dos veces el mismo error de tecleo, tendrá que utilizar esta contraseña “incorrecta” la primera vez que se conecte.

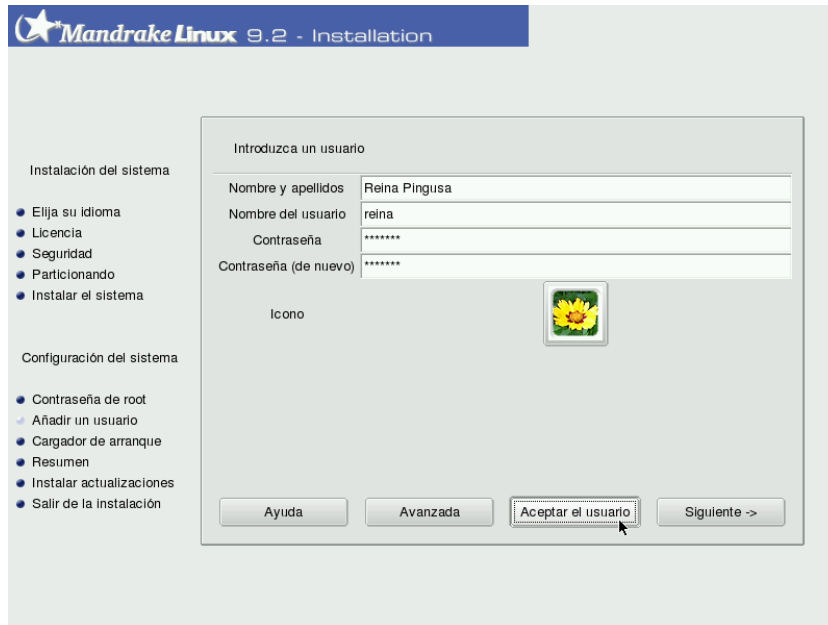
Si desea que el acceso a esta computadora esté controlado por un servidor de autenticación, haga clic sobre el botón Avanzada.

Si su red usa los protocolos LDAP, NIS, o servicios de autenticación de PDC Dominio de Windows, seleccione el botón apropiado como método de autenticación. Si no sabe cual utilizar, debería preguntar al administrador de su red.



Si ocurre que tiene problemas para recordar contraseñas puede elegir el botón Sin contraseña, si es que su computadora nunca estará conectada a la Internet y Usted confía absolutamente en cualquier persona que tenga acceso a la misma.

3.11. Agregar un usuario



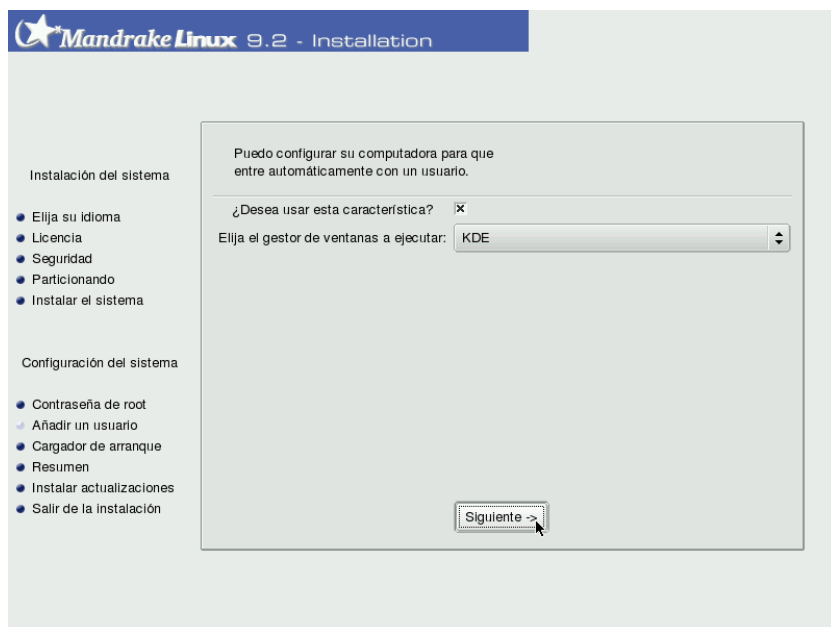
GNU/Linux es un sistema multiusuario, y esto significa que cada usuario puede tener sus preferencias propias, sus archivos propios, y así sucesivamente. Puede leer la *Guía de Comienzo* para aprender más. Pero, a diferencia de *root*, que es el administrador del sistema, los usuarios que agregue en este punto no estarán autorizados a cambiar nada excepto su configuración y sus archivos propios, protegiendo al sistema contra cambios no intencionales o maliciosos que pueden impactar al sistema como un todo. Tendrá que crear al menos un usuario no privilegiado para Usted mismo – esa cuenta es la que debería utilizar para el uso rutinario diario. Aunque es muy práctico ingresar como *root* para hacer cualquier cosa y de todo, ¡también puede ser muy peligroso! Un error podría significar que su sistema deje de funcionar. Si comete un error serio como usuario no privilegiado, sólo puede llegar a perder algo de información, pero no afectar a todo el sistema.

El primer campo le pide un nombre real. Por supuesto, esto no es obligatorio – en realidad, puede ingresar lo que desee. *DrakX* usará la primer palabra que ingresó y la copiará al campo Nombre del usuario, que es el nombre que este usuario en particular usará para ingresar al sistema. Si lo desea, puede omitir lo predeterminado y cambiar el nombre de usuario. El próximo paso es ingresar una contraseña. La contraseña de un usuario no privilegiado (regular) no es tan crucial como la de *root* desde el punto de vista de la seguridad del sistema, pero esto no es razón alguna para obviarla o hacerla muy simple: después de todo, son **sus** archivos los que podrían estar en peligro.

Una vez que hace clic sobre Aceptar el usuario, puede agregar otros usuarios. Agregue un usuario para cada uno de sus conocidos: por ejemplo su padre, su hermana, un amigo. Haga clic sobre Siguiente -> cuando haya terminado de agregar todos los usuarios que desee.

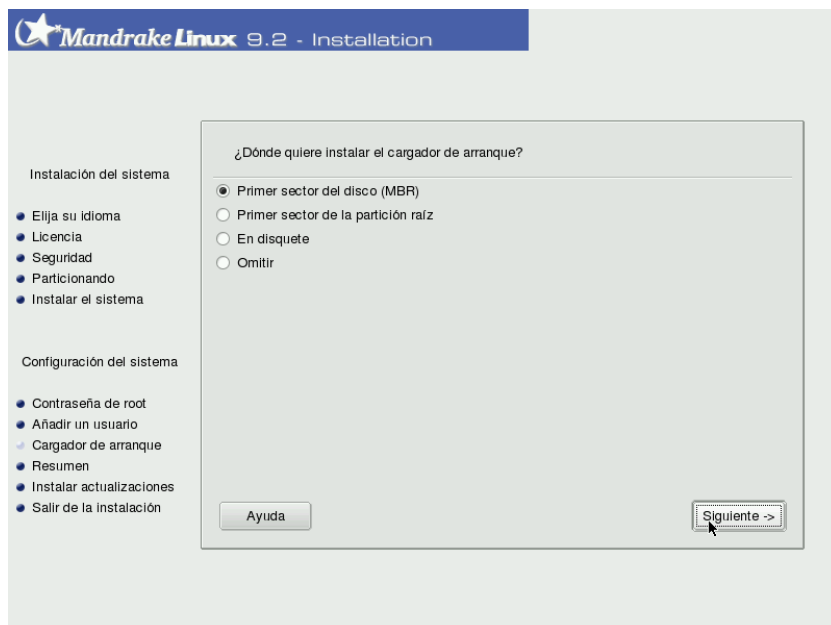


Hacer clic sobre el botón Avanzada le permite cambiar el `shell` predeterminado para ese usuario (*bash*, por defecto)



Cuando haya finalizado de añadir todos los usuarios se le propone elegir un usuario que puede conectarse automáticamente en el sistema cuando arranca la computadora. Si está interesado en esa característica (y no le importa mucho la seguridad local), elija el usuario y administrador de ventanas deseado. Si no está interesado en esta característica, quite la marca de la casilla ¿Desea utilizar esta característica?.

3.12. Instalando un cargador de arranque



Este paso generalmente se ignora para el modo Recomendada.

LILO y *GRUB* son cargadores de arranque para *GNU/Linux*. Normalmente esta etapa está completamente automatizada. *DrakX* analizará el sector de arranque del disco y actuará en función de lo que encuentre allí:

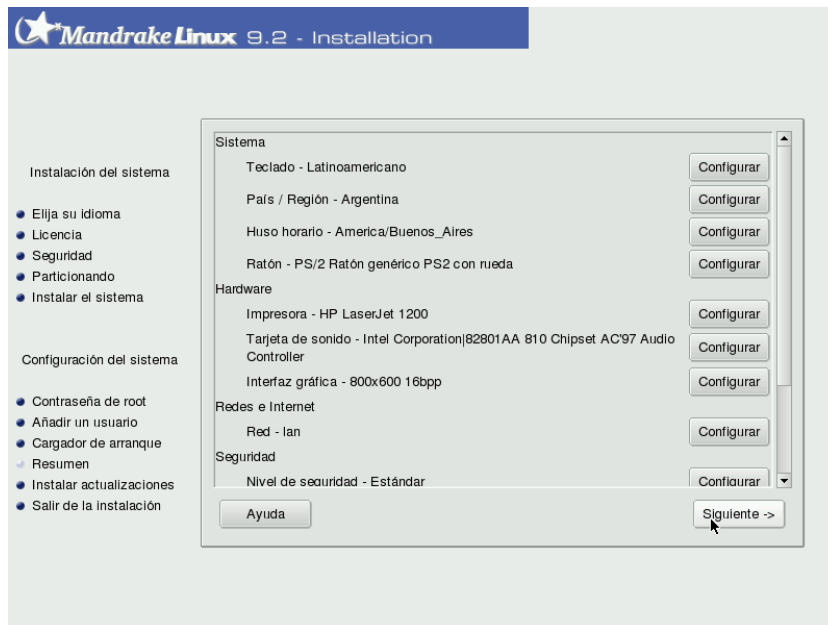
- Si encuentra un sector de arranque de *Windows*, lo reemplazará con un sector de arranque de *GRUB* / *LILO* de forma tal que Usted pueda cargar *GNU/Linux* o cualquier otro sistema operativo instalado en su máquina.

- Si encuentra un sector de arranque de *GRUB* o *LILO*, lo reemplazará con uno nuevo.

Si no puede realizar una determinación, *DrakX* le preguntará dónde colocar el cargador de arranque. Generalmente, el Primer sector del disco (MBR) es el lugar más seguro. Si no va a instalar cargador de arranque alguno seleccione Omitir. Úselo solamente si sabe lo que está haciendo.

3.13. Verificar parámetros adicionales

3.13.1. Resumen

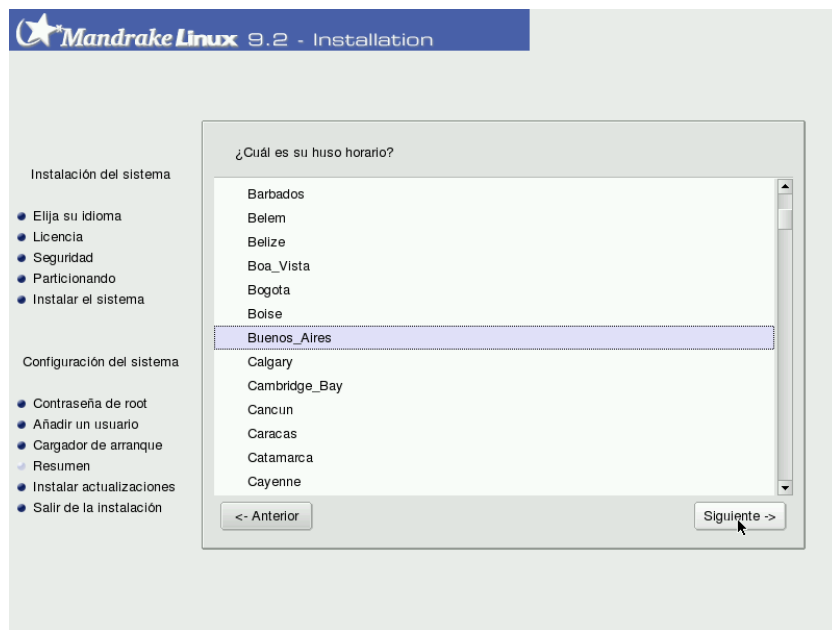


A manera de revisión, *DrakX* presentará un resumen de las distintas informaciones que tiene acerca de su sistema. Dependiendo del hardware instalado puede tener algunas o todas las entradas siguientes. Cada entrada está compuesta del elemento a configurar, seguido de un pequeño resumen de la configuración corriente. Haga clic sobre el botón *Configurar* correspondiente para modificar la configuración.

- Teclado: verifique la configuración de la disposición corriente del teclado y cámbiela si es necesario.
- País: verifique la selección corriente del país. Si Usted no se encuentra en este país haga clic sobre el botón *Configurar* y seleccione otro. Si su país no se muestra en la primer lista haga clic sobre el botón *Más* para obtener la lista completa de países.
- Huso horario: De manera predeterminada *DrakX* deduce su huso horario basándose en el país que ha elegido. Puede hacer clic sobre el botón *Configurar* si esto no es correcto.
- Ratón: verifique la configuración del ratón y haga clic sobre el botón para cambiarla, si es necesario.
- Impresora: al hacer clic sobre el botón *Configurar* se abrirá el asistente de configuración de la impresora. Consulte el capítulo correspondiente de la *Guía de Comienzo* para más información sobre cómo configurar una impresora nueva. La interfaz presentada allí es similar a la utilizada durante la instalación.
- Tarjeta de sonido: si se detecta una tarjeta de sonido en su sistema, la misma se muestra aquí. Si nota que la tarjeta de sonido mostrada no es la que está realmente instalada en su sistema, puede hacer clic sobre el botón y elegir otro controlador.
- Interfaz gráfica: de manera predeterminada *DrakX* configura su interfaz gráfica en 800x600 o 1024x768 de resolución. Si eso no le satisface, haga clic sobre *Configurar* para cambiar la configuración su interfaz gráfica.
- Tarjeta de TV: si se detecta una tarjeta de TV en su sistema, la misma se muestra aquí. Si tiene una tarjeta de TV y la misma no se detecta, haga clic sobre *Configurar* para intentar configurarla a mano.
- Tarjeta RDSI: si se detecta una tarjeta RDSI en su sistema, la misma se muestra aquí. Puede hacer clic sobre *Configurar* para cambiar los parámetros asociados a la misma.
- Red: haga clic sobre *Configurar* si desea configurar ahora el acceso a la Internet o a su red local.

- Nivel de seguridad: esta entrada le ofrece volver a definir el nivel de seguridad.
- Cortafuegos: si planifica conectar su máquina a la Internet, es una buena idea protegerse de las intrusiones configurando un cortafuegos. Consulte la sección correspondiente de la *Guía de Comienzo* para detalles acerca de los ajustes del cortafuegos.
- Cargador de arranque: si desea cambiar la configuración de su cargador de arranque, haga clic sobre ese botón. Esto debería estar reservado para usuarios avanzados.
- Servicios: aquí podrá tener un control fino sobre qué servicios correrán en su máquina. Si planifica utilizar esta máquina como servidor es una buena idea revisar estos ajustes.

3.13.2. Opciones del huso horario

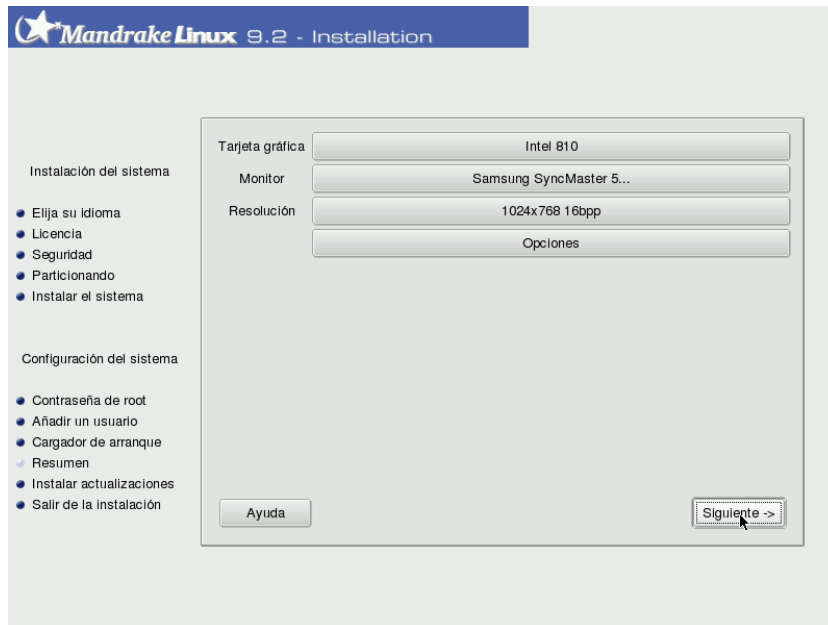


Este diálogo aparece luego de seleccionar un huso horario nuevo en la lista de husos horarios. Luego que ha elegido el lugar más cerca suyo en su huso horario, se muestran dos opciones más.

GNU/Linux administra la hora en GMT (*Greenwich Mean Time*, Hora del Meridiano de Greenwich) y la traduce a la hora local de acuerdo al huso horario que Usted seleccionó. Sin embargo, es posible desactivar esto quitando la marca de la casilla Reloj interno puesto a GMT, lo que hará que *GNU/Linux* sepa que el reloj del sistema y el reloj de hardware están en el mismo huso horario. Esto es útil cuando la máquina también alberga otro sistema operativo como *Windows*.

La opción Sincronización automática de hora (usando NTP) regulará automáticamente el reloj conectándose a un servidor remoto de la hora en la Internet. Para que esta característica funcione debe tener una conexión con la Internet funcionando. En realidad, esta opción instala un servidor de la hora que puede ser utilizado por otras máquinas en su red local.

3.13.3. Configuración de X, el servidor gráfico



X (por *X Window System*) es el corazón de la interfaz gráfica de *GNU/Linux* en el que se apoyan todos los entornos gráficos (*KDE*, *GNOME*, *AfterStep*, *WindowMaker*, etc.) que se incluyen con **Mandrake Linux**.

Se le presentará la lista de parámetros diferentes a cambiar para obtener una presentación gráfica óptima:

Tarjeta gráfica

Normalmente el instalador puede detectar y configurar automáticamente la tarjeta gráfica instalada en su máquina. Si este no es el caso, en esta lista puede elegir la tarjeta que realmente posee.

En caso que estén disponibles diferentes servidores para su tarjeta, con o sin aceleración de 3D, entonces se le propone elegir el servidor que mejor satisface sus necesidades.

Monitor

Normalmente el instalador puede detectar y configurar automáticamente el monitor conectado a su máquina. Si es incorrecto, en esta lista puede elegir el monitor que realmente posee.

Resolución

Aquí puede elegir las resoluciones y profundidades de color disponibles para su hardware. Seleccione la que mejor se ajuste a sus necesidades (tenga presente que eso se puede cambiar luego de la instalación) En la imagen del monitor se muestra un ejemplo de la configuración elegida.

Probar



Esta entrada puede no aparecer, dependiendo de su hardware.

El sistema intentará abrir una pantalla gráfica con la resolución deseada. Si puede ver el mensaje durante la prueba, y responde Sí, entonces *DrakX* continuará con el paso siguiente. Si no puede ver el mensaje, significa que alguna parte de la configuración detectada automáticamente no era la correcta y la prueba terminará automáticamente luego de unos segundos, restaurando el menú. Cambie los ajustes hasta obtener una pantalla correcta.

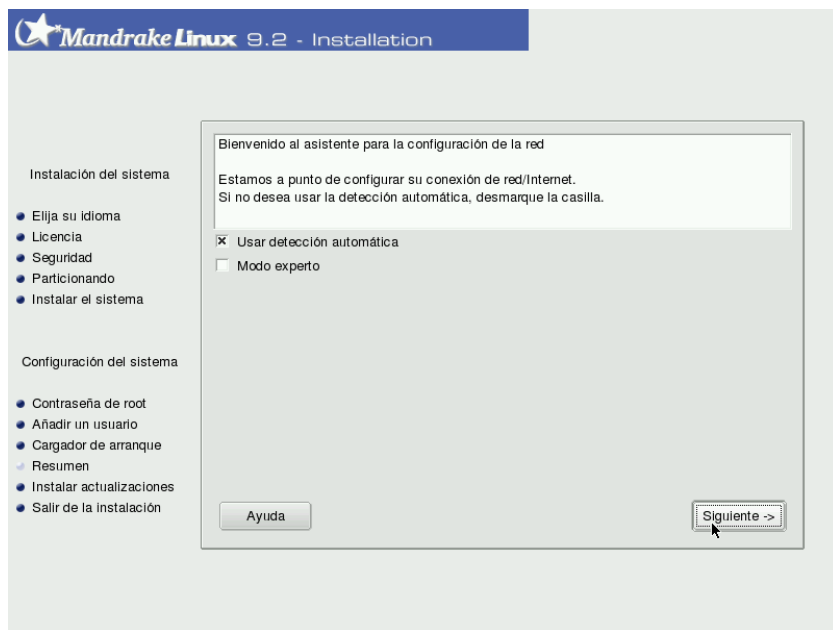
Opciones

Aquí puede elegir si desea que su máquina cambie automáticamente a la interfaz gráfica al arrancar. Obviamente, querrá marcar No si su sistema actuará como servidor, o si no tuvo éxito en la configuración de su pantalla.

3.13.4. Configurar su red



Este paso generalmente se ignora para el modo Recomendada.



Ahora configurará su conexión de red/Internet. Haga clic sobre Siguiente -> si desea conectar su computadora a la Internet o a una red de área local. **Mandrake Linux** intentará detectar automáticamente los dispositivos de red y módems. Si esta detección falla, quite la marca de la casilla Usar detección automática. También puede elegir no configurar la red, o hacerlo más tarde, en cuyo caso hacer clic sobre el botón Cancelar lo llevará al paso siguiente.

Cuando configura su red las opciones de conexión disponibles son: conexión con módem tradicional, conexión con Winmodem, conexión con módem RDSI (ISDN), conexión ADSL, cable módem, y finalmente una simple conexión LAN (Ethernet).

Aquí no entraremos en detalle en cada opción de configuración – simplemente debe asegurarse que su Proveedor de Servicios de Internet o su administrador del sistema le proporcionaron todos los parámetros de configuración, tales como la dirección IP, la pasarela predeterminada, los servidores DNS, etc.



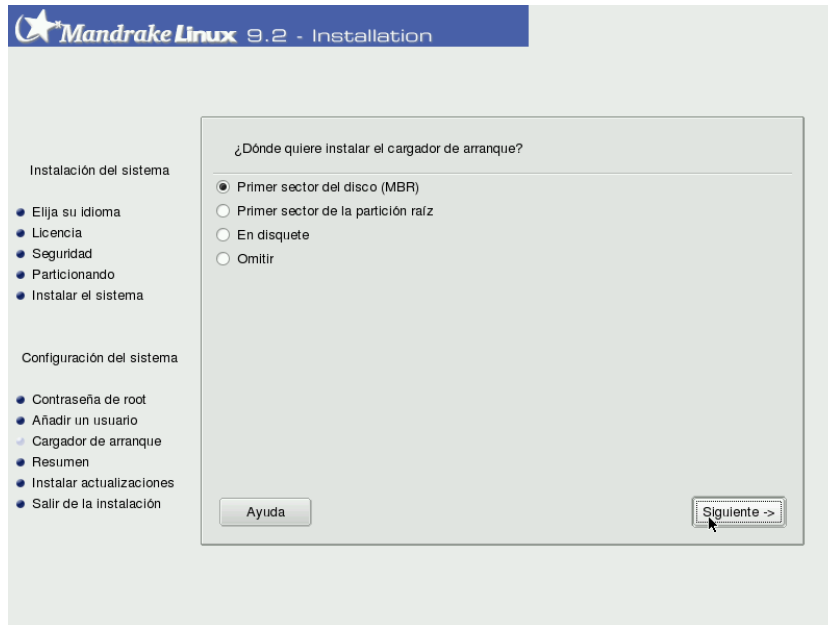
Acerca de la conexión con Winmodems. Los Winmodem son módems de gama baja, especiales e integrados, que necesitan un software adicional para funcionar a diferencia de los módem normales. En realidad, algunos de esos módem funcionan bajo **Mandrake Linux** y otros no. Puede consultar la lista de módem soportados en LinModems (<http://www.linmodems.org>).

Puede consultar el capítulo de *Guía de Comienzo* sobre las conexiones a la Internet para detalles acerca de la configuración, o simplemente esperar hasta que su sistema esté instalado y usar el programa que se describe allí para configurar su conexión.

3.13.5. Instalación del cargador de arranque



Este paso generalmente se ignora para el modo Recomendada.



Este diálogo le permite un ajuste fino de su cargador de arranque:

- Cargador de arranque a usar: hay tres opciones para su cargador de arranque:
 1. GRUB: si prefiere a *GRUB* (menú de texto).
 2. LILO con menú de texto: si prefiere a *LILO* con su interfaz de texto.
 3. LILO con menú gráfico: si prefiere a *LILO* con su interfaz gráfica.
- Dispositivo de arranque: en la mayoría de los casos, no cambiará lo predeterminado (`/dev/hda`), pero si lo prefiere el cargador de arranque se puede instalar en el segundo disco rígido (`/dev/hdb`) o incluso en un disquete (`/dev/fd0`)
- Demora antes de arrancar la imagen predeterminada: luego de arrancar o volver a arrancar la computadora, esta es la demora que se garantiza al usuario para elegir, en el menú del cargador de arranque, una entrada distinta a la predeterminada.
- Habilitar ACPI: ACPI es un estándar nuevo (apareció durante el año 2002) para administración de energía, notablemente para las portátiles. Si Usted sabe que su hardware lo soporta y lo necesita, marque esta casilla.
- Forzar sin APIC: Si notó problemas de hardware en su máquina (conflictos de IRQ, inestabilidad, congelamiento de la máquina, ...) debería intentar deshabilitar APIC marcando esta casilla.



Tenga presente que si no elige instalar un cargador de arranque (seleccionando Omitir), ¡debe asegurarse que tiene una forma de arrancar a su sistema **Mandrake Linux**! También debe asegurarse que sabe lo que hace antes de cambiar cualquier opción.



Haciendo clic sobre el botón Avanzada en este diálogo se le ofrecerán opciones avanzadas que están reservadas para el usuario experto.

3.13.6. Configuración de las entradas del cargador de arranque



Este paso generalmente se ignora para el modo Recomendada.

Luego que haya configurado los parámetros generales del cargador de arranque se mostrará la lista de opciones de arranque que estarán disponibles al momento de arrancar.

Si hay otros sistemas operativos instalados en su máquina los mismos se agregarán automáticamente al menú de arranque. Puede elegir ajustar las opciones existentes haciendo clic sobre Añadir para crear una nueva entrada; seleccionando una entrada y haciendo clic sobre Modificar o Quitar para modificarla o quitarla. Si-guiente -> valida sus cambios.

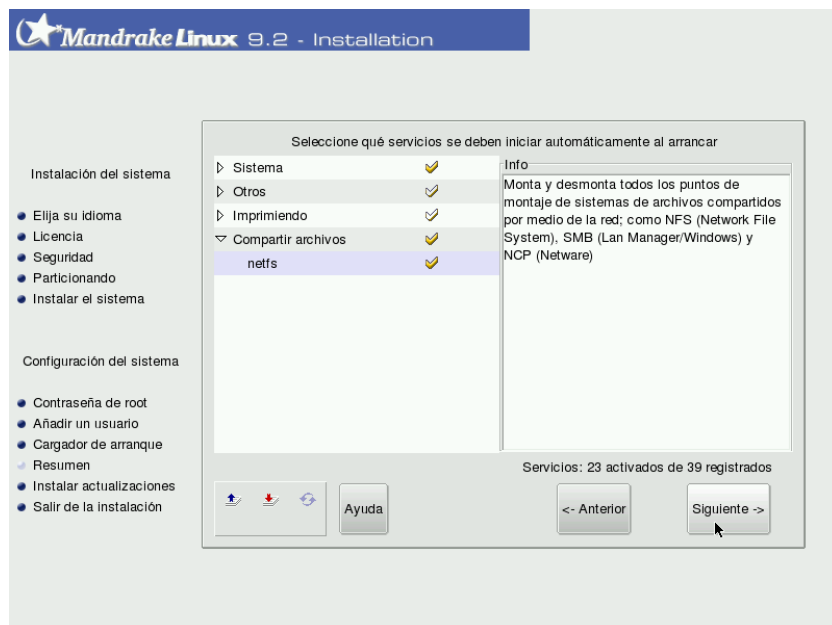


También puede ser que **no** desee dar acceso a los otros sistemas operativos a cualquiera que vaya a la consola y reinicie la máquina. Puede borrar las entradas correspondientes para los sistemas operativos para quitarlas del menú, pero ¡necesitará un disquete de arranque para poder arrancar esos otros sistemas operativos!

3.13.7. Seleccionar los servicios disponibles al arrancar



Este paso generalmente se ignora para el modo Recomendada.



Este diálogo se usa para elegir los servicios que desea se inicien durante el arranque.

DrakX listará todos los servicios disponibles con la instalación corriente. Debe revisarlos con cuidado y quitar la marca de aquellos que no siempre son necesarios al arrancar.

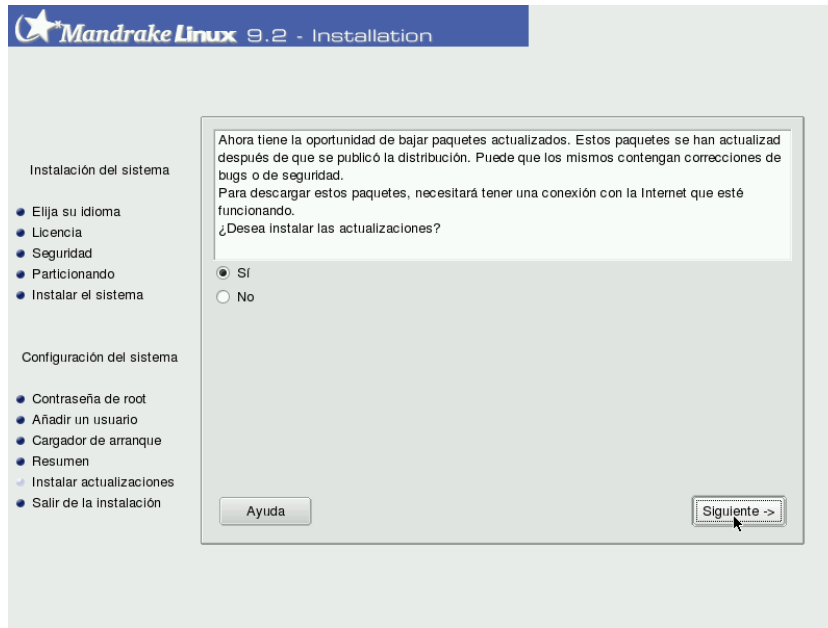


Cuando se selecciona un servicio obtendrá un pequeño texto explicativo acerca del mismo. Sin embargo, si no está seguro si un servicio es útil o no, es más seguro dejar el comportamiento predefinido.



Tenga mucho cuidado en esta etapa si pretende usar su máquina como un servidor: probablemente no deseará activar servicios que no necesita. Por favor recuerde que varios servicios pueden ser peligrosos si se habilitan en un servidor. En general, seleccione sólo aquellos servicios que **realmente** necesita.

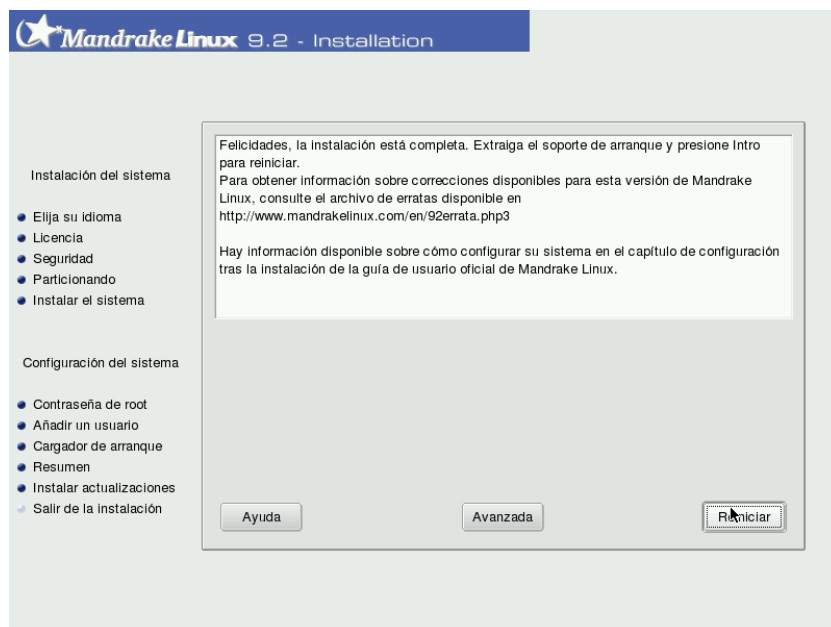
3.14. Instalación de actualizaciones desde la Internet



Es probable que cuando instale **Mandrake Linux** algunos paquetes se hayan actualizado desde la publicación inicial. Se pueden haber corregido algunos errores y solucionado problemas de seguridad. Para permitir que Usted se beneficie de estas actualizaciones, ahora se le propone transferirlas desde la Internet. Marque Sí si tiene funcionando una conexión con la Internet, o No si prefiere instalar los paquetes actualizados más tarde.

Si elige Sí se mostrará una lista de lugares desde los que se pueden obtener las actualizaciones. Elija el más cercano a Usted. Luego aparece un árbol de selección de paquetes: revise la selección y presione Instalar para transferir e instalar los paquetes seleccionados, o Cancelar para abortar.

3.15. ¡Se terminó!



Ya está. Ahora la instalación está completa y su sistema *GNU/Linux* está listo para ser utilizado. Simplemente haga clic sobre Reiniciar para volver a arrancar el sistema. Lo primero que debería ver tan pronto como su máquina haya finalizado sus pruebas de hardware, es el menú del cargador de arranque dándole la opción de elegir que sistema operativo arrancar.



El botón Avanzada le muestra dos botones más:

1. Generar un disquete de instalación automática: para crear un disquete de instalación que realizará una instalación completa automáticamente, sin la asistencia de un operador, similar a la instalación que ha configurado recién.

Note que hay dos opciones diferentes disponibles después de hacer clic sobre el botón:

- Reproducir . Esta es una instalación parcialmente automatizada. La etapa de particionado es el único procedimiento interactivo.
- Automatizada . Instalación completamente automatizada: **el disco rígido se sobrescribe por completo, y se pierden todos los datos.**

Esta característica es muy útil cuando se instala una cantidad grande de máquinas similares. Consulte la sección Auto install (http://www.mandrakelinux.com/drakx/auto_inst.html) (en inglés) en nuestro sitio web para más información.

2. Guardar selección de paquetes: guarda una lista de los paquetes seleccionados en esta instalación. Para usar esta selección con otra instalación, inserte el disquete en la disquetera y comience la instalación. En el prompt, presione la tecla **F1**, y a continuación ingrese `linux defcfg="floppy"`.

3.16. Cómo desinstalar Linux

Por lo general, los sistemas operativos no ofrecen la posibilidad de desinstalarse a sí mismos. Si por alguna razón, desea desinstalar **Mandrake Linux**, lo puede hacer.

El proceso de desinstalación consta de dos pasos simples:

1. Borrar todas las particiones relacionadas con **Mandrake Linux** en su disco rígido (por lo general, particiones que albergan sistemas de archivos ext3 y la partición de intercambio) y, opcionalmente, reemplazarlas por una única partición FAT usando *DiskDrake*.



Quitar particiones de su disco rígido resultará inevitablemente en una pérdida de los datos almacenados en las mismas. Por favor, asegúrese de haber hecho copia de respaldo de todos los datos que desea conservar **antes** de proceder con este paso.

2. Desinstalar el cargador de arranque (generalmente *LILO*) del registro de arranque maestro (MBR) Para hacerlo, arranque bajo *DOS* y ejecute el comando `fdisk /mbr`.

Si tiene otro sistema operativo, consulte la documentación del mismo para determinar como volver a generar el sector de arranque maestro con el mismo.

Adiós, y ¡gracias por utilizar **Mandrake Linux**!

Capítulo 4. Migrando de Windows®/Mac OS X® a Linux

Este capítulo está destinado a los usuarios que migran desde *Windows* o *MacOS X*. En vez de presentar las distintas aplicaciones en profundidad, el mismo intenta responder las preguntas y/o temas más comunes que los antiguos usuarios de *Windows* o *MacOS X* pueden llegar a formularse.

Nota del traductor: Las referencias a carpetas y menús de *MacOS X* están en inglés.

4.1. ¿Dónde está mi... ?

Los usuarios experimentados de *Windows* y *MacOS X* normalmente están acostumbrados a ciertas funciones y/o conceptos que bajo *GNU/Linux* obviamente se tratan de manera diferente.

4.1.1. Menú Inicio

Este concepto permanece más o menos igual, excepto que ahora se denomina el menú principal: si usa *KDE* aparecerá una "K" grande en la parte inferior izquierda de su pantalla.

Los usuarios de *MacOS X* pueden estar acostumbrados a algo un poco diferente. El menú Apple (ubicado en el borde izquierdo de la barra de menú) no contiene aplicaciones, pero ofrece servicios diferentes. Típicamente sus aplicaciones se encuentran en la carpeta Applications en el "Finder".

4.1.2. Aplicaciones

La amplia variedad de aplicaciones es un gran diferenciador entre *GNU/Linux* y *Windows*. **Mandrake Linux** instala muchísimas aplicaciones más en su sistema, y haciendo clic sobre el menú principal obtendrá un amplio rango de opciones de acuerdo a lo que desee hacer. Hay muchísimas aplicaciones completas para realizar las tareas más comunes, como procesamiento de palabras, administración de correo electrónico, navegación por la web, etc.

Para usuarios de *MacOS X*, una cantidad de aplicaciones son similares entre *MacOS X* y *GNU/Linux*. Debido a que *MacOS X* está basado en *BSD*, muchas aplicaciones son similares y otras diseñadas para el escritorio se han portado o están disponibles bajo la implementación X11 para *MacOS X*. Por lo tanto, varias aplicaciones que se usan serán las mismas en *GNU/Linux* que en *MacOS X*.

También puede añadir una gran cantidad de aplicaciones por medio del utilitario *RpmDrake*.

4.1.3. Panel de Control/Preferencias del Sistema

El *Panel de Control* de *Windows* y el utilitario *System Preferences* en *MacOS X* se reemplazan por el *Centro de Control de Mandrake* bajo **Mandrake Linux**. Lo puede encontrar en el menú principal, en Administrar su sistema→Configurar su computadora. Por medio de esta interfaz, Usted tendrá la posibilidad de modificar la mayoría de los ajustes de su sistema con herramientas gráficas.

4.1.4. Intérprete de DOS

A *GNU/Linux* todavía le gustan mucho los entornos del shell. A diferencia de *Windows*, la popularidad del shell no se está disipando como lo evidencia la disponibilidad del shell en *MacOS X*. De manera predeterminada, **Mandrake Linux** instala *bash*, un entorno de shell realmente potente. Puede acceder al mismo abriendo el menú principal y eligiendo Administrar su sistema→Usar un emulador de terminal.



Ninguna de sus funciones/comandos *DOS* funcionará con un shell *Linux*. Consulte el capítulo *Introducción a la Línea de comandos* de la *Guía de Referencia* para descubrir las equivalencias y mucho, muchísimo más. Diviértase, ¡ahora tiene a mano un shell verdadero!

4.1.5. Entorno de red

Debido a que *GNU/Linux* no utiliza el protocolo SMB (protocolo de red de *Windows*) de manera predeterminada, sino TCP/IP, no hay cosa alguna como un icono del entorno de red que le da una vista de la red en la cual se encuentra. Sin embargo, puede usar la aplicación *LinNeighborhood* que le brinda una funcionalidad similar.

Puede utilizar *Konqueror* para realizar la misma tarea. En la barra de ubicación simplemente teclee: `lan:/` para *Konqueror* o `smb:/` para *Nautilus*, y aparecerán todos los recursos *Windows* compartidos en la red. Por favor, tenga presente que para que esto funcione tiene que tener instalado el paquete `samba-client`.

4.1.6. Unidad C:

El concepto de “unidades con letras” es exclusivo de *Windows*. En sistemas *UNIX*, la noción de unidad (C:, D:, ..., Z:) se reemplaza por “puntos de montaje”. Desde la perspectiva de un usuario, Usted siempre accederá a directorios. Su sistema utilizará archivos de configuración para instruir al sistema de archivos cómo “cargar” todos los discos, particiones de disco y sistemas remotos relevantes, y luego asignarles un directorio especificado por Usted, por lo general bajo el directorio `/mnt/`. Si bien este concepto es similar al que se encuentra en *MacOS X*, es un poco diferente. Lo que aquí se monta bajo `/mnt/` se monta bajo `/Volumes/` en *MacOS X* pero está disponible como un “sistema de archivos raíz” en el *Finder*.

Es por medio de esas configuraciones, que *GNU/Linux* puede leer cualquier otro sistema de archivos que Usted haya configurado, incluso un directorio *Windows*.

4.1.7. Unidad de CD-ROM

Aquí se aplica el mismo concepto que para C:. Los CD-ROM se “montan” en `/mnt/cdrom/`. Para accederlo, simplemente haga clic sobre el icono del escritorio. Si Usted tiene corriendo a *Konqueror*, el CD-ROM aparecerá como una ventana nueva.



Desafortunadamente, esto todavía no funciona para un CD de audio. Sin embargo, todavía puede acceder a su música. Por favor, consulte Aplicaciones de Audio, Películas y Vídeo en *Guía de Comienzo*.

4.1.8. Unidad de disquetes

Al igual que los CD-ROM y las particiones de disco, los disquetes se montan. Aparecerán “montados” en `/mnt/floppy/`. Esta característica soporta directamente disquetes *Windows*.



Tendrá iconos en su escritorio para acceder a sus unidades de soporte removable: disquetes, CD-ROM, *ZIP*, etc.

4.1.9. Mis documentos

Bajo **Mandrake Linux** cada usuario tiene un directorio denominado `Documents/` ubicado en su directorio personal.

El concepto de “directorio personal” es equivalente a los directorios `\winnt\Profiles\nombre_de_usuario` o `\Documents and Settings\nombre_de_usuario` bajo los sistemas operativos *Windows NT/Windows 2000/Windows XP*.

Bajo *MacOS X* esto es muy similar. El “directorio personal” se encuentra como `/Users/nombre_de_usuario` y también contiene un directorio denominado `Documents`.

Es probable que también tenga muchos archivos en formatos propietarios tales como documentos de *Excel* o *Word*. Por lo general, no es un problema convertirlos. *OpenOffice.org* es sólo una de las aplicaciones que pueden importar muchos formatos populares para aplicaciones de oficina.



Sólo hablamos de los documentos de oficina debido a que las aplicaciones de oficina son las más populares. Debido a limitaciones de espacio no podemos enumerar todas y cada una de las aplicaciones *Windows* y sus equivalentes *GNU/Linux*. Sin embargo, hay una posibilidad muy grande de que Usted encontrará equivalentes *GNU/Linux* para todos los programas que utiliza bajo *Windows* o *MacOS X*. Para tener una idea de los equivalentes *GNU/Linux* de las aplicaciones *Windows*, puede consultar la tabla de equivalencias de Linuxshop punto ru (<http://linuxshop.ru/linuxbegin/win-lin-soft-en/>).

4.2. ¡Un buen mundo nuevo!

Ahora que ha encontrado su camino en *GNU/Linux*, aquí tiene una presentación breve de las características que son buenas razones para migrar a *GNU/Linux*.

4.2.1. Un entorno multiusuario

GNU/Linux, al igual que *MacOS X*, está basado en *UNIX*. Básicamente, esto implica un cambio en la estructura de su entorno, desde una estación de trabajo única, a una arquitectura multiusuario e implica una administración muy profunda de los usuarios. Cada archivo, servicio o aplicación se asigna exclusivamente a un usuario o a grupos de usuarios, de acuerdo a la naturaleza del mismo. Por ejemplo, cada usuario tiene su propio directorio “personal”, inaccesible (e incluso invisible) para otros usuarios, que contiene sus datos y archivos de configuración personales.

GNU/Linux también ofrece, de manera predeterminada, funcionalidad avanzada de servidor, tal como albergar un servidor de correo electrónico o un servidor de páginas web.

4.2.2. Múltiples tareas

GNU/Linux siempre ha sido un sistema operativo muy fuerte para multi-tarea (ejecutar muchas aplicaciones de manera concurrente). Aunque otros sistemas operativos han hecho grandes progresos, *GNU/Linux* permanece como líder en ese dominio.

4.2.3. Múltiples escritorios

Con *GNU/Linux* ya sea en *KDE* o en *GNOME*, Usted siempre tiene tantos escritorios para trabajar como necesite, en vez de sólo uno. Los usuarios que gustan tener numerosas aplicaciones corriendo a la vez apreciarán muchísimo esta característica ya que contribuye a un entorno de trabajo muchísimo más limpio.

4.2.4. Personalización completa del escritorio

En el campo de la apariencia, ¡*GNU/Linux* simplemente es genial! No sólo puede elegir entre *KDE* o *GNOME* y muchos otros administradores de ventanas, sino que también puede personalizar muchísimo la apariencia de los mismos por medio de los “temas”. Los temas van más allá de simplemente la apariencia inicial: en realidad todo lo que ve se puede modificar, desde la imagen de fondo hasta el comportamiento de las aplicaciones cuando se cierran, lo cual es realmente único.

Consulte los diseños disponibles en Themes punto org (<http://www.themes.org/>).

4.2.5. Miles de aplicaciones libres

Por lejos, la comunidad *GNU/Linux* es de lo más generosa. Dado un problema específico, lo más probable es que Usted encuentre un script o una aplicación para responder a sus necesidades, ¡gratis! También, **Mandrake Linux** incluye cientos de aplicaciones no documentadas en este libro, así que no sea tímido y pruébelas, es muy probable que se sorprenda de las extensas posibilidades que ofrece *GNU/Linux*.

4.2.6. ¡No más reiniciar!

Los usuarios de *Windows* y versiones antiguas de *MacOS* (aunque se ha nombrado mayormente como *MacOS X*) conocen los niveles de frustración generados por los sistemas que se cuelgan. Si bien *GNU/Linux* no es perfecto, la estabilidad del mismo es uno de sus puntos más fuertes. A veces las aplicaciones se cuelgan, pero rara vez se pierde el sistema operativo con las mismas.

Esperamos que este tour rápido lo haya ayudado a apreciar realmente las fortalezas de *GNU/Linux* ¡No tenga miedo de explorar más profundo!

Capítulo 5. Linux para principiantes

5.1. Introducción

Este capítulo fue escrito para usuarios inexpertos. Si sabe cómo crear un icono en el escritorio, o cómo poner una ventana en todos los espacios de trabajo, puede saltarlo y pasar al capítulo siguiente. Si no, ¡siga leyendo! Aprenderá cómo acceder a su entorno de escritorio, lanzar programas y apagar la computadora. Luego de leer este capítulo, los subsiguientes deberían tener más sentido.

Si es un usuario experimentado de *Windows* o *MacOS*, consulte *Migrando de Windows®/Mac OS X® a Linux*, página 31, que facilitará la transición entre ambos sistemas operativos y *GNU/Linux*.

Asumimos que Usted está sentado frente a una máquina que está corriendo **Mandrake Linux**, la cual muestra la pantalla de conexión gráfica automáticamente una vez encendida. Si este no es el caso y Usted está frente a una pantalla con algo parecido a:

```
Mandrake Linux release 9.2 (CodeName) for i586
Kernel 2.4.22-9mdk on an i686 / tty 1
machine_name login:
```

con un cursor que parpadea, teclee su nombre de usuario (por lo general, su nombre o su apodo), luego su contraseña secreta. Ahora debería estar “conectado”. Luego, teclee `startx` y se lanzará la interfaz gráfica.

GNU/Linux ofrece muchas interfaces gráficas. En este manual discutiremos el popular *KDE*.

5.2. Menú del cargador de arranque

Cuando arranque de nuevo su computadora, luego de completar la instalación de **Mandrake Linux**, antes que nada verá un menú que contiene tres o más elementos, que se denomina “menú del cargador de arranque”. El mismo le permite arrancar su sistema *GNU/Linux*, cualquier sistema operativo previo que ya tenía instalado, más algunas opciones especiales.

La cantidad de elementos y sus nombres pueden variar dependiendo de su configuración particular. En el que estamos interesados, por el momento, obviamente es el que se denomina *linux*, que iniciará su sistema **Mandrake Linux**. Este es el elemento predeterminado si no lo ha configurado, manualmente, de manera diferente. Todo lo que tiene que hacer es esperar unos segundos – puede ver una cuenta regresiva en la parte inferior de la pantalla – o presionar **Intro**, y **Mandrake Linux** comenzará a cargar. Puede seleccionar un elemento diferente usando las teclas del cursor (las flechitas) de su teclado y presionando la tecla **Intro**.

5.3. Prepárese para su sesión

Mientras su sistema **Mandrake Linux** carga y muestra algo de información técnica, aprovecharemos para presentarle un concepto fundamental de los sistemas multiusuario: la sesión.

GNU/Linux es un sistema multiusuario; esto significa que más de un usuario puede acceder a la misma máquina, cada uno con la posibilidad de mantener sus propios archivos de datos y configuración privados y protegidos de otros usuarios. Para poder realizar esto, el administrador del sistema debe crear cuentas de usuario diferentes en el sistema. El administrador del sistema es el usuario denominado *root*, cuya contraseña se configuró durante la instalación del sistema, y quien no tiene restricción alguna en el sistema.

También es importante comprender los términos “conectarse” y “desconectarse”. El “conectarse” significa: identificarse Usted mismo frente a la computadora. Piense en esto como en un oficial de seguridad validando su identidad antes de permitirle el paso. Luego de conectarse, el sistema realizará un conjunto de acciones para permitirle el acceso a los recursos de dicho sistema. Al conectarse Usted inicia lo que se conoce como “sesión”.

Cuando se “desconecta” le está diciendo al sistema que ya no necesita usar los recursos del mismo. Se cierra su sesión personal, Usted sale de la interfaz gráfica y vuelve a aparecer la pantalla de conexión.



Aunque estas definiciones son válidas dentro del marco de este capítulo, las mismas están extremadamente simplificadas. A medida que lea los capítulos siguientes, comprenderá mejor estos conceptos, las ventajas y opciones de los mismos.

5.4. Comenzando su sesión

5.4.1. Identifíquese

Para conectarse al sistema, necesita conocer y suministrar tanto su nombre de usuario como su contraseña. El primero lo identifica mientras que la segunda protege sus datos almacenados en la computadora. Si realizó la instalación Usted mismo, entonces ya tiene su nombre de usuario y contraseña. Si no, ¡debería pedir ayuda con urgencia a la persona que lo ayudó a instalar su máquina!

En este momento está frente a la pantalla siguiente (Figura 5-1) Por supuesto, la misma puede aparecer ligeramente diferente debido a que los nombres de usuario que se muestran junto a los *iconos* probablemente serán distintos.

Figura 5-1. La ventana de conexión

El procedimiento de conexión toma lugar en cuatro etapas simples:

1. Haga clic sobre el icono que corresponde a su nombre de conexión.
2. Teclee su contraseña secreta una vez que se muestra el campo de contraseña.



Notará que las letras no aparecen a medida que las teclea en el campo de contraseña. Las mismas se reemplazan por pequeñas estrellas (*), de forma tal que nadie que esté detrás suyo pueda ver su contraseña secreta. Este es un comportamiento muy común en el mundo de las computadoras cada vez que Usted ingresa una contraseña. Debido a esto, debe asegurarse que teclea sobre las teclas correctas ya que no puede verificarlo visualmente. Recuerde: las contraseñas en *GNU/Linux* distinguen entre mayúsculas y minúsculas. Eso significa que si su contraseña es `Muy_Secreta` y Usted ingresa `Muy_secreta`, ¡se le negará el acceso!

3. Como puede ver en el campo Tipo de sesión, el entorno predeterminado es el último que utilizó. Puede cambiarlo simplemente eligiendo otro de la *lista desplegable*. Si esta es la primera vez que se conecta, es decir, inmediatamente después de la instalación, todavía no hay entorno predeterminado y Usted verá el asistente *Mandrake First Time Wizard*. Por favor, consulte *El Asistente Inicial*, página 37 para más información.

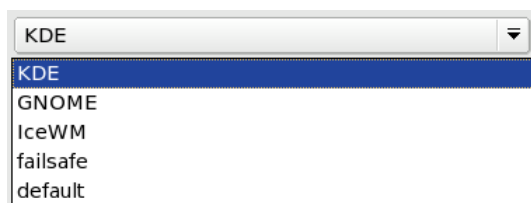


Figura 5-2. La lista desplegable de tipos de sesión



Este paso es opcional y le permite elegir un entorno gráfico específico. Si bien lo alentamos a probar varios entornos gráficos de forma que pueda elegir el que prefiere, le recomendamos encarecidamente que comience con *KDE*.

4. Finalmente, haga clic sobre el botón Login para comenzar su sesión ¡Tenga paciencia! Puede tomar unos segundos antes que su escritorio esté listo para ser utilizado.

Si es el único usuario de su nuevo sistema **Mandrake Linux**, y le molesta el hecho de tener que teclear su nombre de conexión y contraseña cada vez que inicia una sesión nueva, le complacerá saber que hay una manera de evitar este paso, arrancando directamente en su entorno de escritorio favorito. Esta característica se conoce como **conexión automática** (o auto-login) y puede activarse como sigue:

- Lance el *Centro de Control de Mandrake* eligiendo Administrar su sistema→Configurar su computadora en el menú, o haciendo clic sobre el icono de *Centro de Control de Mandrake* en el escritorio.
- Haga clic sobre la primer sección (Arranque) y luego sobre el icono de Drakboot.
- Marque la opción Sí, deseo entrada automática con este (usuario, escritorio). Debe seleccionar el nombre de usuario y el entorno de escritorio predeterminado a utilizar eligiéndolos de la lista desplegable correspondiente en la parte inferior de la ventana.



Tenga cuidado con esta opción ya que no se le pedirá contraseña alguna, por lo tanto **cualquiera** podrá acceder a su sistema. Le sugerimos que utilice esta opción sólo si nadie excepto Usted puede acceder a su computadora, o si su computadora sólo almacena datos no sensibles.

5.4.2. El Asistente Inicial

Si esta es la primera vez que accede a su sistema **Mandrake Linux**, encontrará el *Mandrake First Time Wizard* (vea Figura 5-3) El mismo lo ayudará a ajustar las opciones de configuración más básicas. Le recomendamos completar todos los pasos. Es probable que esto le ahorre trabajo tedioso en el futuro.

Antes que nada, se le preguntará acerca de la apariencia de su entorno de trabajo. Las opciones diferentes afectarán la forma en la que los archivos, objetos y ventanas se muestran en la pantalla, y la forma en la cual Usted interactúa con los mismos; pero es importante saber que todos comparten la misma funcionalidad. Por lo tanto, Usted podrá hacer las mismas operaciones y usar los mismos programas sin importar el entorno gráfico que eligió: la preferencia de uno por sobre el otro es simplemente una cuestión de gusto personal. La opción predeterminada es *KDE*.

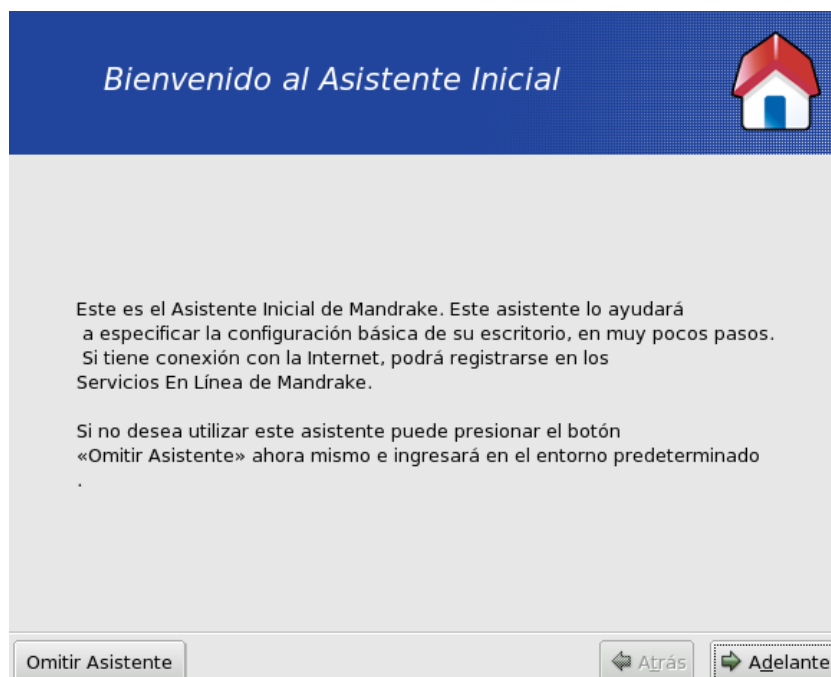


Figura 5-3. El Asistente Inicial

Haga clic sobre el botón de la flecha al lado del campo Elija escritorio para ver las opciones disponibles. Algunas también ofrecen más de una variante.

En el próximo paso, tendrá la posibilidad de configurar correctamente sus aplicaciones de correo y noticias. Debería completar los campos de texto con los datos que le brinda su Proveedor de Servicios de Internet (ISP).

Finalmente puede crear una cuenta personal **MandrakeClub**, la cual le dará acceso instantáneo a muchos servicios valiosos en línea que ofrece **MandrakeSoft**, tales como descargas especiales de software comercial (completo con procedimientos de descarga e instalación automatizados), foros dedicados multi-idiommas, la posibilidad de votar por sus paquetes de software favoritos a incluir en la distribución **Mandrake Linux**, descuentos especiales, y más. Su paquete **Mandrake Linux** incluye una cuenta de prueba de un mes para **MandrakeClub**, de forma tal que Usted pueda evaluar los varios servicios disponibles y luego extender su cuenta, en caso que le gusten (¡y estamos seguros que lo hará!)

Es más, si Usted ya tiene una cuenta de **MandrakeClub**, *Mandrake First Time Wizard* también lo ayudará a configurar su sistema para permitir descargas e instalación fácil de actualizaciones especiales del sitio web de **MandrakeClub**, directamente utilizando nuestro amigable *Software Manager*. Por favor, recuerde que las direcciones electrónicas y nombres de usuario son únicos en **MandrakeClub**, por lo que Usted no podrá abrir una cuenta de prueba si ya está suscrito. Una vez que hizo su elección haga clic sobre el botón Siguiente ->.

Una vez que la presentación de *Mandrake First Time Wizard* está completa, se mostrará su nuevo entorno de trabajo.

5.4.3. Algunas notas sobre la seguridad

Es importante asimilar algunas nociones de seguridad con respecto a su máquina **Mandrake Linux**:

- no escriba su contraseña en pieza de papel alguna (por ejemplo un post-it) que pueda ser vista por cualquiera;
- siempre asegúrese que su contraseña es lo suficientemente compleja para evitar que alguien la adivine, pero lo suficientemente simple como para que Usted la pueda recordar. Intente utilizar una mezcla de números y letras con mayúsculas y minúsculas para sus contraseñas;



Es una buena idea pensar en una oración que pueda recordar con facilidad. Entonces, tome las primeras letras y/o números de cada palabra en la oración para formar una contraseña. Por ejemplo, la oración: "Yo nací el 10 de Septiembre de 1973" formaría la contraseña: Yne10dSd1973, la cual es fácil de recordar (después de todo es su fecha de nacimiento...) y bastante difícil de adivinar.

- Si tiene una conexión permanente con la Internet, y no desea utilizar su computadora por un tiempo, es mejor cerrarla por completo, ya que los crackers podrían utilizar su máquina. Es decir, no simplemente desconectarse de la misma, sino apagarla (cortar la energía) Esto se puede hacer utilizando el botón Halt en la ventana de conexión.

La lista anterior no está completa en absoluto. Hay **muchas** cosas que Usted puede realizar para hacer que su sistema sea más seguro.

5.5. Usando su entorno gráfico

Esta sección presentará algunos conceptos y habilidades básicos acerca del uso de su computadora.

5.5.1. El escritorio Mandrake Linux

Todos los entornos gráficos modernos comparten un conjunto de características comunes: un menú principal, un área de escritorio con algunos iconos, un panel, etc. En los párrafos siguientes describiremos los elementos que componen un entorno de escritorio.

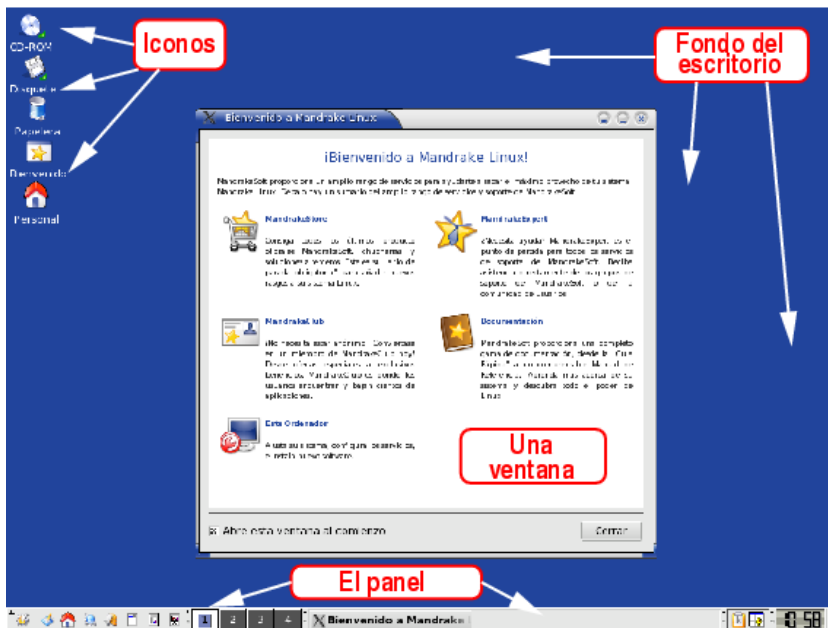


Figura 5-4. El escritorio KDE

1. Sobre la izquierda de la pantalla y en la barra en la parte inferior de la pantalla hay iconos. Por lo general están acompañados de una descripción corta debajo de los mismos (el título o nombre del icono). Al hacer clic sobre un icono Usted puede lanzar un programa o abrir una carpeta. En ambos casos aparecerá una ventana sobre el escritorio.
2. En la parte inferior de la pantalla está el “panel”. El mismo brinda un acceso rápido a herramientas útiles tales como una *Terminal*, el sistema de ayuda, etc. Cada icono simboliza una aplicación (o programa). Simplemente mueva el cursor de su ratón sobre uno de ellos y déjelo allí unos instantes. Aparecerá una ayuda emergente de color amarillo que describe la función del icono.
3. Los iconos y el panel no están flotando en la pantalla: están “pegados” sobre algo denominado el *escritorio*, también denominado “fondo”. De alguna manera, el escritorio es donde reside todo lo que Usted ve o utiliza. Lleve el cursor de su ratón sobre un punto libre del escritorio (es decir, donde “no hay cosa alguna”) y haga clic sobre el botón derecho del ratón: aparecerá una lista de elementos, denominada menú desplegable, que le da acceso a varias funciones.

5.5.2. Accediendo a los programas

Debido a que no hay muchos iconos en el escritorio o en el panel, puede estar preguntándose cómo acceder a todo el software que instaló durante el proceso de instalación. Para hacerlo, acceda al primer icono del panel comenzando desde la izquierda (denominado también menú principal):



Figura 5-5. Menú de aplicaciones para KDE

Haga clic sobre este icono y verá un menú emergente listando los programas que puede ejecutar. Los mismos se organizan por tareas, por lo que resulta fácil encontrar el programa que busca.

Para lanzar una aplicación o herramienta, haga clic sobre el icono del menú principal, navegue a través del árbol del menú hasta que encuentre el elemento deseado y haga clic sobre el mismo. Si no está seguro acerca de la función correspondiente a un elemento específico, deje el cursor del ratón sobre el mismo por uno o dos segundos y aparecerá un mensaje de ayuda.

5.5.3. Abriendo una ventana en el escritorio



Si hace clic sobre el icono del escritorio etiquetado como Personal, escuchará que su unidad de disco trabaja un poquito. Luego, aparecerá esta ventana:

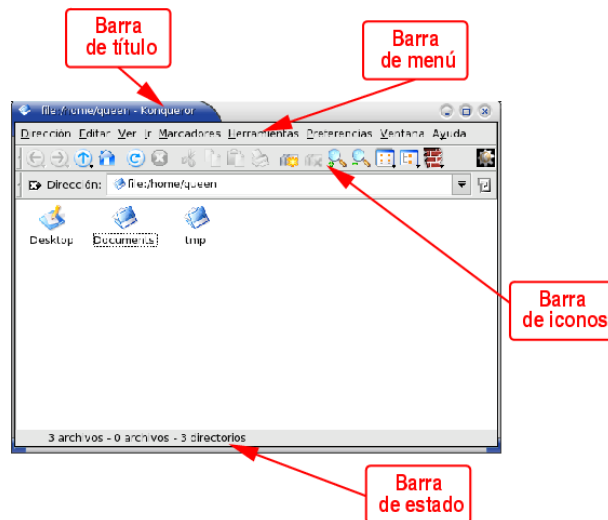


Figura 5-6. Administrador de archivos KDE

Acaba de lanzar un programa (un administrador de archivos) que abrió una ventana mostrando el contenido de su directorio personal. Este es el directorio donde se almacenan todos sus documentos y archivos personales: sólo Usted puede acceder a los mismos. Si comienza a guardar un montón de archivos en el mismo (ej.: documentos de texto, archivos MP3, etc.) le sugerimos crear algunos subdirectorios (por ejemplo: Archivos, Música, etc.)

Una ventana se compone de varias partes. Sobre la parte superior está la **barra de título**. La misma muestra el nombre o título del programa que lanzó y posiblemente, el documento sobre el cual Usted está trabajando. La barra puede estar en dos estados diferentes:

- **activo**, lo que significa que Usted la está utilizando en este momento, o
- **inactivo**, lo que significa que el programa todavía está ejecutando pero en este momento Usted no está interactuando con el mismo.

Por lo general, la barra de título activa está con colores vivos, mientras que la inactiva está grisada o sombreada.

Justo bajo la barra de título está la **barra de menú**. En nuestro ejemplo, dice (de izquierda a derecha) Archivo, Editar, y así sucesivamente. Haga clic sobre Archivo. Aparece una lista de elementos en un menú desplegable, donde cada elemento le da acceso a una de las funciones del programa.

Bajo la barra de menú está la **barra de herramientas** de la aplicación. La misma consiste de una o más filas de iconos, cada uno equivalente a un elemento en un menú desplegable: puede pensar en las mismas como accesos rápidos a las características más utilizadas del programa que se pueden encontrar en cualquier otro lugar de la barra de menú.

La **barra de estado** por lo general se encuentra en la parte inferior de la ventana. Allí encontrará información acerca de lo que está haciendo el programa. No todos los programas ofrecen esta característica, pero si el que Usted está utilizando lo hace, recuerde consultarla de vez en cuando.

5.5.4. Administrando ventanas y escritorios

Presentamos la palabra *escritorio* para resaltar el área de la pantalla donde se ubican todos los objetos (panel, iconos, ventanas) Ahora puede ver un grupo de cuatro “botones”:

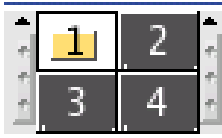


Figura 5-7. Botones para los escritorios virtuales de KDE

Estos botones le dan acceso a los “*escritorios virtuales*”, que son copias idénticas del escritorio que Usted ve luego que se ha conectado.

Haga clic sobre el botón etiquetado 2: como puede ver, la ventana que abrió antes desaparece. No se preocupe, no cerró la ventana simplemente cambió de escritorio, igual que si Usted va de un escritorio a otro.

Haga clic sobre el botón etiquetado 1. Se mostrará el escritorio anterior.

Esta característica denominada escritorios virtuales (conocida también como “*cambiador de espacios de trabajo*”), es muy útil. La misma permite abrir varias ventanas y organizarlas de la manera en que lo desee.

También puede cambiar el escritorio virtual en el que se encuentra la ventana. Esto puede ser útil para organizar lógicamente su trabajo por escritorio, por ejemplo mover todas las ventanas relacionadas con la red al escritorio 2, todas las aplicaciones multimedia al escritorio 3, y así sucesivamente.

Para este ejercicio deberá utilizar su ratón. Con *KDE*, haga un clic derecho sobre la barra de título de la ventana y aparecerá un menú desplegable que contiene un elemento Al Escritorio. Simplemente apunte a este elemento y aparecerá una lista de sus escritorios virtuales. Sólo tiene que elegir el escritorio hacia el cual desea mover la ventana.

Con frecuencia encontrará que su ventana está en el lugar correcto, pero que es muy pequeña o muy grande. Haga clic sobre este botón en la barra de título:

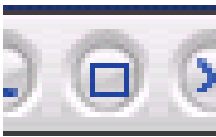


Figura 5-8. Maximizando ventanas

Esta operación se denomina **maximizar** una ventana. Haga clic otra vez sobre el mismo botón para llevar la ventana nuevamente a su tamaño original.

Por el contrario, si desea ocultar su ventana pero mantener el programa corriendo, haga clic sobre este botón:

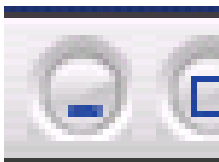


Figura 5-9. Minimizando ventanas

La ventana parece desaparecer. De hecho, Usted cambió el tamaño de la misma al menor posible: un icono. Esto se denomina **minimizar** una ventana. Limpió el espacio de pantalla que la misma utilizaba, pero el programa sigue ejecutando. Todavía lo puede ver allí en el panel, en la **barra de tareas** para *KDE*:



Figura 5-10. La barra de tareas bajo KDE

Para ver la ventana en su escritorio una vez más, simplemente haga clic sobre el icono asociado a la misma.

En la mayoría de los casos, no deseará maximizar ni minimizar la ventana. Simplemente desea una especie de término medio donde Usted puede ajustar el tamaño de la ventana de acuerdo a sus necesidades. Puede lograr esto con su ratón y los bordes que limitan la ventana.



Lleve el cursor del ratón al borde derecho entre el escritorio y el programa que está corriendo. Su cursor cambiará a una flecha doble. Ahora actúe como lo hizo cuando movió la ventana, presionando el botón izquierdo y manteniéndolo presionado mientras mueve el ratón. La ventana cambia su tamaño y los contenidos se vuelven a acomodar. Cuando el tamaño nuevo le satisface, simplemente suelte el botón del ratón.

Hicimos esto utilizando el borde derecho de la ventana. Puede hacer lo mismo con los bordes inferior, superior o izquierdo. Incluso lo puede hacer con las esquinas de la ventana, en cuyo caso puede cambiar el tamaño de la ventana en dos direcciones simultáneamente.



No siempre se puede cambiar el tamaño de las ventanas de esta manera, a veces los tamaños mínimos y máximos se definen por adelantado.

Como nota final acerca de los botones en la barra de títulos de la ventana, considere este botón:



Figura 5-11. Cerrando una ventana

Si hace clic sobre este botón (el **botón cerrar**) simplemente detiene el programa que está ejecutando en esa ventana: Usted lo termina, Usted sale del mismo.

5.5.5. Personalizando su escritorio

Puede personalizar por completo su entorno de trabajo para ajustarlo a sus gustos personales, por ejemplo la imagen del fondo, los colores de las ventanas y del fondo, los “temas”, la forma en la que se comportan los iconos y las ventanas, y así sucesivamente.

5.6. Cerrando su sesión

Cuando finalmente haya terminado de explorar su entorno gráfico, o trabajado con sus aplicaciones favoritas, no olvide decirle al sistema que se está yendo, es decir: recuerde **desconectarse** de manera apropiada.

La desconexión puede llevarse a cabo de varias formas. Puede usar el menú principal, iconos de desconexión, y menús emergentes con un clic derecho. Veamos los procedimientos diferentes:

Bajo KDE

- Usando el menú K

Haga clic sobre el menú **K** y seleccione el elemento Terminar "su_nombre_de_usuario".... Aparecerá una ventana como la que se muestra en Figura 5-12, pidiéndole confirmación.

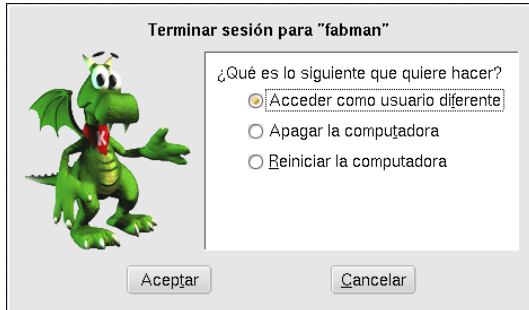


Figura 5-12. Confirmación de desconexión de KDE

- Haciendo clic derecho sobre el escritorio

Puede hacer clic derecho sobre el escritorio en un lugar “vacío” y se mostrará un menú emergente.



Figura 5-13. Desconectando usando el menú emergente de KDE

Simplemente haga clic sobre Terminar "su_nombre_de_usuario"... y aparecerá la ventana de confirmación.

Cualquiera sea el método que utilice, la pantalla se sombreará y aparecerá un pequeño rectángulo con opciones. Si hace clic sobre el botón Aceptar, se llevará a cabo la acción predeterminada: Usted saldrá de la sesión corriente y, luego que todas sus ventanas y el escritorio propiamente dicho se cierren, volverá a la pantalla de conexión.

Como podrá haber notado, sin embargo, hay otras dos opciones disponibles en la ventana de confirmación: puede elegir apagar el sistema y la computadora (Apagar la computadora), o reiniciar su sistema (Reiniciar la computadora) Otra vez, sólo haga clic sobre el botón Aceptar después de marcar la opción deseada.

Sea cual sea su opción, esta es la forma correcta y segura de apagar o reiniciar su sistema. **Nunca** debería presionar el botón de energía en el gabinete de su computadora debido a que esto podría conducir a problemas con los sistemas de archivos y a pérdida de datos.

Capítulo 6. Dónde obtener documentación

Además de los manuales incluidos con **Mandrake Linux**, la documentación está disponible desde muchas fuentes. A continuación, ofreceremos algunas sugerencias que puede encontrar útiles.

6.1. La documentación que se incluye con Mandrake Linux

6.1.1. Documentación propia de MandrakeSoft

Esta sección lista toda la documentación que produce **MandrakeSoft** para la versión corriente:

- También puede consultar nuestras versiones actualizadas en línea en: las páginas de documentación (<http://www.mandrakelinux.com/en/fdoc.php3>).

Si eligió el grupo documentación durante la instalación, seleccionando Leer la documentación desde el menú principal mostrará toda la documentación para los idiomas que eligió durante el proceso de instalación.

- *Guía de Comienzo.*

Este manual pretende hacer que pueda comenzar a utilizar **Mandrake Linux**. Incluye temas básicos que interesarán a los usuarios nuevos de *GNU/Linux*, así como también procedimientos de configuración para los elementos más importantes.

- *Guía de Referencia.*

Disponible en línea y en MandrakeLinux - Edición PowerPack ProSuite, aborda operaciones avanzadas de *GNU/Linux* y administración del sistema.

6.1.2. Las páginas Man

Esta debería ser la fuente de información primaria para la consulta diaria. Casi todos los comandos tienen su página Man. Además, ciertos archivos de configuración, bibliotecas de funciones para los programadores, y otros, también poseen sus páginas Man propias.

El contenido de las mismas está organizado en secciones diferentes. Las referencias a estas secciones se hacen de la manera siguiente: por ejemplo, `open(2)`, `fstab(5)` se referirán respectivamente a la página de `open` en la sección 2 y a la página de `fstab` en la sección 5.

Para mostrar una página Man en una terminal (o *shell*), teclee `man`. La sintaxis para obtener una página Man es la siguiente:

```
man [opciones] [sección] <página de manual>
```

`man` también tiene documentación, la cual se puede obtener tecleando: `man man`. Las páginas Man se formatean y se muestran usando el *paginador* `less`.

En la parte superior de cada página Man verá el nombre de la misma junto con sus secciones relevantes. En la parte inferior de la página se dan referencias a otras páginas con temas relacionados (en general en la sección **VÉASE TAMBIÉN**, o **SEE ALSO** para las páginas Man en inglés).

Puede empezar consultando las páginas que tratan con los distintos comandos que se cubren en *Guía de Referencia*: `ls(1)`, `chmod(1)`, etc.

Si no encuentra la página Man adecuada – por ejemplo, quiere usar la función `mknod` en uno de sus programas pero termina en la página del comando `mknod` –, asegúrese de mencionar la sección explícitamente. En nuestro ejemplo: `mknod(2)`. Si no puede recordar la sección exacta, `man -a mknod` leerá todas las secciones buscando las páginas denominadas `mknod`.

6.1.3. Las páginas Info

Las páginas Info completan la documentación incluida en las páginas Man. El comando para acceder a las páginas Info desde una terminal es `info`.

Las páginas Info están organizadas en forma de árbol, cuyo tope se denomina `dir`. Desde allí, se puede acceder a todas las páginas `info` existentes.

Puede invocar a `info` de dos maneras: ya sea omitiendo todo argumento, en cuyo caso se ubicará en la raíz de la estructura de árbol, o agregando el nombre de un comando o de un paquete, en cuyo caso se abrirá, si existe, la página relevante. Por ejemplo:

```
info emacs
```

En las páginas `info` los textos como este:

```
* Buffers::
```

indicarán un vínculo. Si mueve el cursor sobre este vínculo (usando las teclas de las flechas) y presiona la tecla **Intro**, será llevado a la página Info correspondiente.

Puede usar los atajos de teclado siguientes:

- **U**: por *Up* (Arriba) lo lleva un nivel más arriba;
- **N**: por *Next* (Siguiente) lo lleva a la página `info` siguiente en el mismo nivel de la estructura de árbol;
- **P**: por *Prev* (Previo) lo lleva a la página `info` previa.
- **Q**: por *Quit* (Salir) terminará el visualizador de páginas `info`.

Se puede listar una gran cantidad de comandos presionando la tecla `?`.

6.1.4. Los COMOs

Los *COMOs*, publicados por el TLDP (*The Linux Documentation Project*, El proyecto de documentación de Linux) y disponibles en muchos idiomas, lo ayudarán a configurar muchos de los aspectos de su sistema. Siempre y cuando estén instalados los paquetes apropiados (los paquetes `howto-html-en` y `howto-html-es` para las ediciones inglesa y española respectivamente), los *COMOs* le proporcionarán una respuesta a una pregunta específica o una solución a un problema. La documentación está en el directorio `/usr/share/doc/HOWTO/HTML/en/` (o en `/usr/share/doc/HOWTO/HTML/es/` para las versiones en español). Son archivos HTML que se pueden leer e imprimir con un navegador web.

La lista es bastante extensa. Para tener una idea de su longitud consulte el índice desde el menú principal: Leer la documentación→COMOs en castellano. Cuando encuentre un problema complejo que no puede resolver, la mejor manera de comenzar es buscar y leer el *COMO* correspondiente (si existe, ¡por supuesto!). No sólo se le dará una solución a su problema, sino que además aprenderá mucho en el proceso. Entre otros, el rango de temas que se cubre va desde las redes (`NET-3-HOWTO`), la configuración de placas de sonido (`Sound-HOWTO`), la grabación de CD (`CD-Writing-HOWTO`), hasta la configuración de NIS y NFS y muchas cosas más.

Un paso importante es verificar las fechas de modificación de los documentos *COMO* — es decir, la fecha de publicación situada al comienzo del documento — para asegurarse que están actualizados. De no ser así, es posible que su contenido no sea válido. Tenga especial cuidado con los *COMOs* antiguos que se refieren a la configuración de hardware, ya que *Linux* evoluciona muy rápido en este área en particular. También tenga presente que el término “antiguo”, en el mundo del software libre, es aun más significativo que en el de la tecnología de la información (IT) en general: ¡a veces se considera antiguo al software libre cuando tiene más de quince días!



Los *COMOs* están disponibles en línea en el sitio web de TLDP (<http://es.tldp.org/>) y es más probable que allí estén un poco más actualizados. También puede mirar lo siguiente: *COMOs* (clasificados por categorías) (<http://www.tldp.org/HOWTO/HOWTO-INDEX/categories.html>); y *FAQs* (<http://es.tldp.org/htmls/faq>).

6.1.5. El directorio `/usr/share/doc`

Algunos paquetes incluyen su documentación propia en un subdirectorio de `/usr/share/doc` que tiene el mismo nombre que el paquete. Cabe destacar que, mayormente, esta documentación está en inglés y todavía no está traducida al castellano.

6.2. Internet

Las fuentes de información en la Internet son muy numerosas y los sitios web dedicados a *GNU/Linux* y su uso o configuración son muchos. Sin embargo, hay otros lugares además de los sitios web.

Su fuente de información preferida debería ser el sitio web oficial de Mandrake Linux (<http://mandrakelinux.com/>). En particular, vea la sección sobre soporte (<http://mandrakeexpert.com/>).

6.2.1. Sitios web dedicados a GNU/Linux

6.2.1.1. MandrakeClub

Si está familiarizado con los sitios web de **Mandrake Linux**, probablemente conoce a MandrakeClub (<http://mandrakeclub.com/>). El mismo es el punto de encuentro para todos los usuarios de **Mandrake Linux**. Allí encontrará sugerencias, preguntas, así como también noticias relacionadas con **Mandrake Linux** y *GNU/Linux*. Podrá expresar su opinión e influenciar los desarrollos futuros de **Mandrake Linux**. Si todavía no es miembro, lo alentamos a que lo sea.

6.2.1.2. Demos y tutoriales

Una sección específica del sitio web de **Mandrake Linux** está dedicada a un montón de demos y tutoriales (<http://www.mandrakelinux.com/es/demos/>). Los mismos tratan, entre otros temas, la instalación y los entornos gráficos; muchos aspectos de la configuración de su sistema tales como la red, el mantenimiento de paquetes, la configuración del servidor, etc. Se puede acceder a algunos de los tutoriales también desde el CD de instalación en el directorio `tutorial`.



Es probable que las traducciones de los demos y tutoriales estén un poco desactualizadas. Si lo desea puede consultar el sitio en inglés de demos y tutoriales (<http://www.mandrakelinux.com/en/demos/>).

6.2.1.3. Sitios web relacionados con la seguridad



La mayoría de los sitios que se listan, están en inglés.

MandrakeSecure (<http://www.mandrakesecure.net>)

El sitio relacionado con la seguridad propio de **MandrakeSoft** que cubre las vulnerabilidades de los paquetes, pero más que nada tiene artículos extensos sobre un amplio conjunto de temas tales como el uso de *GnuPG*, *SSH*, y más.

SecurityFocus (<http://www.securityfocus.com/>)

Un sitio muy bien organizado que pasa revista a los ataques corrientes y entrega advertencias de seguridad para una cantidad bastante importante de productos, incluyendo a los de **Mandrake Linux**.

LinuxSecurity punto com (<http://www.linuxsecurity.com/>)

Este está completamente dedicado a *GNU/Linux* e incluye noticias, advertencias, resúmenes semanales, y muchos recursos como por ejemplo documentación, foros, herramientas, etc. Consulte la página de documentación (<http://www.linuxsecurity.com/docs>) del sitio.

Linux punto com (<http://www.linux.com/index.pl?section=documentation>)

Un sitio excelente alimentado regularmente con artículos sobre los temas de seguridad actuales. Esta sección de Linux punto com (<http://www.linux.com>) también contiene artículos sobre el escritorio, el sonido, etc.

6.2.1.4. Otros sitios web sobre Linux

De la multitud de sitios web existentes, aquí tiene algunos de los más completos:

Linux punto org (<http://www.linux.org/>)

Uno de los primeros sitios dedicados a *GNU/Linux* que contiene un montón de vínculos a otros sitios útiles. **En inglés.**

FreshMeat (<http://freshmeat.net/>)

Este es el sitio a visitar para obtener las últimas aplicaciones disponibles en el mundo de *GNU/Linux*. **En inglés.**

Linux Weekly News (<http://www.lwn.net/>)

Una de las publicaciones en línea más completas disponible. Cubre todo desde las últimas alertas de seguridad hasta las nuevas distribuciones, información acerca de los núcleos pasados y corrientes, libros, y un boletín semanal. **En inglés.**

Planeta Linux (<http://www.planetalinux.com.ar/>)

Un poco de todo: traducciones de artículos de otros sitios, artículos propios, venta de distribuciones *GNU/Linux*, etc. Bastante completo y bien organizado. **En castellano.**

Linux punto org punto ar (<http://www.linux.org.ar/>)

Portal de la comunidad Argentina de Linux en la web. Desde este sitio se puede acceder a todos los LUG (Grupos de Usuarios de Linux) del país. También puede cambiar ar por el código ISO de su país para acceder al los LUGs del país donde vive. **En castellano.**

Y, por supuesto, no se olvide de sus motores de búsqueda favoritos. Hablando en general, son la herramienta más práctica para encontrar la información que necesita. Pocas palabras elegidas con cuidado en un motor de búsqueda producirán con frecuencia las respuestas necesarias para su problema específico. En Google, incluso puede hacer una búsqueda orientada a *GNU/Linux* visitando Google punto com barra linux (<http://www.google.com/linux>).

6.2.2. Las listas de distribución de correo

Las listas de distribución de correo todavía siguen siendo populares a pesar de la multiplicación de otras formas de comunicación. Casi todas las piezas de software *GNU/Linux* tienen su propia lista de distribución de correo dirigida a los usuarios, desarrolladores, anunciantes, etc.

El proyecto **Mandrake Linux** tiene sus propias listas de distribución de correos (<http://www.mandrakelinux.com/es/flists.php3>).

Aquí no podemos dar una lista de direcciones, pero tenga presente que con mucha frecuencia es la mejor forma de ponerse en contacto con los mejores expertos sobre un tema en particular. No obstante, algunas consejos:

- No envíe preguntas que estén fuera de tema. Lea cuidadosamente las guías que por lo general se le envían la primera vez que se suscribe o cuando encuentra la dirección de la lista. También recomendamos que lea esta versión de la Netiquette de correo-e (<http://www.iwillfollow.com/email.htm>), lugar donde están

disponibles muchos consejos preciosos. Si tiene algo de tiempo extra, también puede considerar leer los RFC (<http://www.rfc-editor.org>)s correspondientes.



IMPORTANTE: siempre recuerde guardar el primer correo-e que reciba de una lista de distribución de correo ya que normalmente le dice como cancelar su suscripción, si es que lo desea.

- Respete las reglas generales que se aplican a los mensajes de *correo electrónico*: en particular **no** envíe mensajes HTML, sólo texto.
- Las listas de distribución de correo por lo general tienen archivos históricos: ¡mírelas! puede ser que su pregunta ya haya sido debatida justo antes que Usted se suscriba a la lista.

6.2.3. Foros de discusión

Antes de pedir ayuda en los foros de discusión, es recomendable buscar si su problema ya ha sido cubierto (o solucionado) en *Dejanews* (http://groups.google.com/googlegroups/deja_announcement.html), que ha sido adquirida por Google. Si nada es relevante a su pregunta, acceda a este foro dedicado por completo a **Mandrake Linux** (<news:alt.os.linux.mandrake>). O también puede unirse a muchos otros grupos en la “jerarquía” `comp.os.linux.*`:

- `comp.os.linux.setup` (<news:comp.os.linux.setup>): preguntas acerca de la configuración de Linux (dispositivos, configuración de las aplicaciones) y la solución de problemas misceláneos.
- `comp.os.linux.misc` (<news:comp.os.linux.misc>): lo que no encaja en algún otro grupo.
- y otros...

Antes de enviar su consulta a uno de estos foros, asegúrese de haber leído la documentación disponible sobre su problema. Los usuarios que no lo hacen generalmente solo logran que se les diga RTFM (del inglés *Read The Fine(?) Manuals*, Lea los buenos(?) manuales) ¡Y nada más!

6.3. Guía general para resolver un problema bajo Mandrake Linux

Aquí tiene los medios diferentes que tiene disponible en busca de la solución a su problema. Para comenzar, intente la primera opción y sólo entonces, si eso no funcionó, intente la segunda, y así sucesivamente.

6.3.1. Busque en la Internet

Los distintos sitios en la Internet mencionados antes son puntos de partida excelentes. Los mismos tratan con los aspectos más generales y con los muy específicos de sus problemas potenciales. Finalmente, pruebe un motor de búsqueda general tal como Google o, como se mencionó antes, el motor de búsqueda de Google específico de Linux. Y no dude en usar la opción de Búsqueda Avanzada (http://www.google.com/advanced_search) con preguntas muy detalladas, por ejemplo el mensaje de error que está recibiendo.

6.3.2. Listas de distribución de correo y archivos históricos de los foros de discusión

Las búsquedas previas pueden llevarlo a respuestas generales que encubren los resultados de su consulta específica entre otros resultados no tan relevantes. Para refinar su búsqueda, esto es lo que debería hacer.

Primero, intente encontrar una lista que parezca vinculada específicamente a su problema, luego realice una búsqueda en las páginas de archivo histórico de la misma.

Ejemplo

Notó un comportamiento extraño cuando intentaba usar *GRUB* con una partición *minix*.

Una búsqueda en Google usando las palabras clave “grub mailing list” da como uno de sus resultados un vínculo a un mensaje archivado de la GRUB mailing-list July 1999 (<http://mail.gnu.org/pipermail/bug-grub/1999-July/003129.html>). Una vez allí, obtiene la URL para la raíz del archivo histórico: GRUB mailing list archive (<http://mail.gnu.org/archive/html/bug-grub/>). Incluso le sugiere un motor de búsqueda que cuando se utiliza para buscar “Minix” lo llevará directamente a un parche.

Note que que no todos los archivos históricos tienen un motor de búsqueda incorporado. No obstante, por ejemplo en Google, puede usar fácilmente el campo avanzado devolver resultados del sitio para limitar su búsqueda al sitio específico que almacena el archivo histórico. También se puede utilizar esta estrategia para excluir sitios que siguen devolviendo basura.

Para una búsqueda en foros de discusión el sitio *Dejanews* (http://groups.google.com/googlegroups/deja_announcement.html) contiene todos los archivos históricos de una cantidad sorprendente de canales de foros de discusión.

6.3.3. Preguntando en las listas y en los foros

Vea las secciones relacionadas arriba: *Las listas de distribución de correo*, página 48 y *Foros de discusión*, página 49 La lectura de *Cómo hacer preguntas de manera inteligente* (<http://www.sindominio.net/ayuda/preguntas-inteligentes.html>) puede ser de gran ayuda.

6.3.4. Contactando directamente a la persona a cargo

Use está opción como último recurso y en situaciones realmente extremas – ¡a menos que desee ofrecer su colaboración! Los desarrolladores de software generalmente reciben montañas de mensajes de correo electrónico. Por lo tanto, su pregunta desesperada acerca del uso del comando `cd` seguramente... ¡será ignorada!

Las direcciones se encontrarán en el sitio web del proyecto o en la documentación del software.

¡Eso es todo por ahora! Una última palabra sin embargo: no subestime la capacidad de sus vecinos o de los miembros de su LUG (Grupo de Usuarios de Linux) local. Y, por favor, todavía no tire su computadora por la ventana. Si su problema no ha sido arreglado hoy, será arreglado mañana ...

6.3.5. Mandrake Business Services

Finalmente, si enfrenta una situación realmente desafiante, especialmente los usuarios corporativos, puede considerar contratar a uno de los consultores de **MandrakeSoft** para solucionar sus necesidades particulares.

Esto es realmente una de las características más interesantes de los productos de código abierto: ¡tenemos el código, tenemos el poder! Por lo tanto, casi cualquier problema se puede resolver, sin importar cuan complejo, específico, o de alto nivel sea, justo en el corazón del software.

También puede querer personalizar su entorno *GNU/Linux* para que cumpla con objetivos muy precisos. Por ejemplo, puede usar **Mandrake Linux** como una aplicación de ruteo a medida en dispositivos especiales. Sepa que los servicios de consultoría de **MandrakeSoft** (<http://www.mandrakesoft.com/products/business>) lo pueden ayudar.

Capítulo 7. Usando KDE

7.1. Descubriendo el Entorno de Escritorio K (KDE)

Este capítulo presentará el K Desktop Environment (*KDE*) y su panel. También hablará acerca del concepto de los escritorios virtuales, como navegar y administrar los mismos, el sistema de ayuda de *KDE* y el soporte de sesiones. El rango de características que ofrece *KDE* así como el grado de personalización de las mismas es enorme; lo invitamos a consultar *Sistema de ayuda de KDE*, página 55 para aprender más acerca de este entorno de escritorio genial.

7.1.1. El escritorio

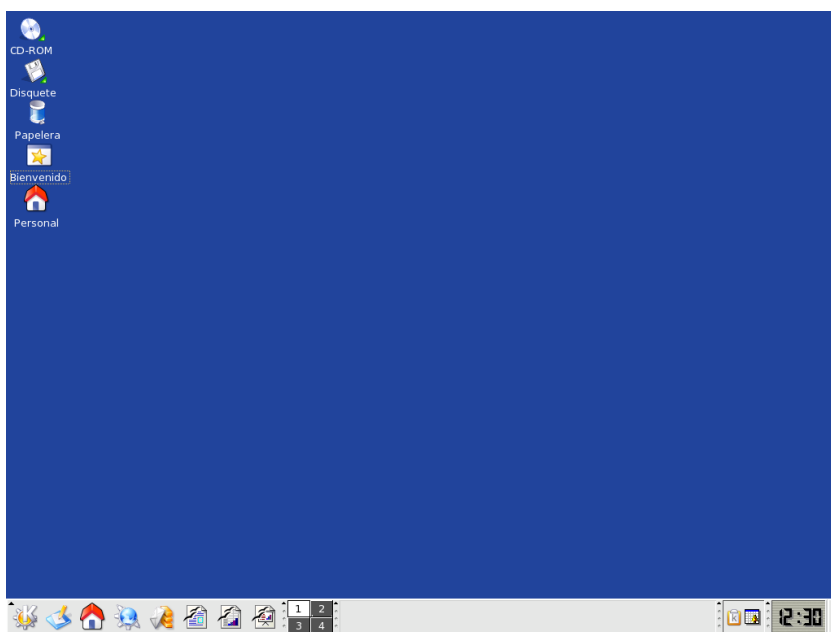


Figura 7-1. El escritorio KDE

KDE sigue el paradigma moderno de escritorio. En la imagen anterior encontrará un escritorio con algunos iconos, y el panel en la parte inferior. Sin embargo, este introduce algo nuevo si Usted viene del mundo de *Windows*: escritorios virtuales (consulte *Escritorios Virtuales*, página 52)

El escritorio tiene iconos que representan archivos, directorios, aplicaciones, periféricos, páginas web (en realidad la URL de la página), etc. Casi “todo” puede ponerse en el escritorio. Los diferentes iconos tienen asociadas acciones diferentes. Por ejemplo: hacer clic sobre un archivo de texto lo abre en un editor de texto, hacer clic sobre una página web abre la URL dentro de *Konqueror* (consulte *Administrador de archivos: Konqueror*, página 57), y así sucesivamente.

Aquí tiene algunos de los iconos predeterminados de su escritorio, junto con una breve explicación de cada uno de ellos.



Directorio personal. Le da acceso a todos sus archivos personales. Bajo los sistemas operativos tipo *UNIX* (*Mandrake Linux* es uno de ellos), cada usuario tiene un directorio personal que por lo general se denomina `/home/nombre_de_usuario`, donde `nombre_de_usuario` es el nombre de conexión del usuario.



Papelera. Le da acceso a todos los archivos borrados (el equivalente de la Papelera de reciclaje de *Windows*) Por favor, tenga presente que los archivos se pueden borrar sin tirarlos a la papelera (borrado “directo” de archivos), por lo que puede ocurrir que algunos archivos borrados no estén disponibles en la Papelera.



Iconos dinámicos para los soportes removibles. Habrá un icono para cada soporte removible en su sistema (unidad de CD-ROM, unidad de disquetes, unidades ZIP/JAZ, etc.) Haciendo clic sobre el icono de un dispositivo abre el soporte que se encuentra inserto en el dispositivo. Puede que aparezca un mensaje de error si no hay soporte presente, o si el soporte no puede leerse por alguna razón.

7.1.2. El Panel



Figura 7-2. El Panel KDE

El panel es la barra que ve en la parte inferior del escritorio¹ donde tiene los siguientes componentes principales:



El Menú Principal. Le da acceso a todos los programas instalados en su sistema. Es el equivalente del menú Inicio de *Windows*. Los programas están organizados en categorías convenientes, de manera tal que Usted pueda encontrar fácilmente la aplicación que necesita/desea ejecutar.



Mostrar Escritorio. Use este botón para minimizar todas las ventanas abiertas en este momento. Si vuelve a presionarlo, se volverán a restablecer las ventanas en el estado en el cual se encontraban previamente. Es útil cuando tiene el escritorio lleno de ventanas abiertas y quiere acceder, por ejemplo, a una carpeta del escritorio.



Directorio Personal. Este tiene la misma funcionalidad que el icono de la casa en el escritorio. Abre *Konqueror* en su directorio personal para que Usted puede examinar y administrar sus carpetas y documentos personales.



Applet para Cambio de Escritorio. Hace que el cambio entre escritorios virtuales sea tan fácil como un, dos, tres. Consulte *Escritorios Virtuales*, página 52 para más información.



Klipper. Le da acceso al porta-papeles. El porta-papeles es un lugar de almacenamiento temporal para todos los objetos (textos, imágenes, etc.) que Usted copia en las aplicaciones (usando la función Editar->Copiar de la aplicación). Usando *Klipper* puede examinar y manipular todos los objetos del porta-papeles.

7.1.3. Escritorios Virtuales

Los escritorios virtuales le dan más lugar para ubicar sus ventanas; también le permiten organizar mejor sus ventanas por tarea.

Piense en los escritorios virtuales como si tuviera diversas pantallas disponibles, pero con un solo monitor. Predeterminadamente hay cuatro escritorios virtuales. Para agregar/quitar escritorios virtuales haga un clic derecho sobre el applet de cambio de escritorios, y seleccione Configurar escritorios virtuales... del menú emergente. Usando el control deslizante en la parte superior del dialogo de configuración puede seleccionar desde 1 hasta 16 escritorios virtuales. Presione Aceptar una vez que esté satisfecho con sus ajustes.

De manera predeterminada, los escritorios virtuales se denominan Escritorio N, donde N es el número de escritorio. Para darle nombres que tengan mayor sentido a sus escritorios virtuales (como Trabajo, Juegos, Internet...) haga clic derecho sobre el applet de cambio de escritorios, y seleccione Configurar escritorios virtuales... del menú emergente. Haga clic sobre el campo de entrada del escritorio al que desea cambiarle el nombre y teclee el nombre nuevo. Si presiona Aplicar los cambios tendrán efecto de inmediato. Presione Aceptar una vez que esté satisfecho con sus ajustes.

1. Predeterminadamente, el panel esta en la parte inferior, pero lo puede colocar en cualquier borde del escritorio.

De manera predeterminada, cuando se conecta en *KDE* se abre el primer escritorio virtual. Para cambiar entre los escritorios virtuales simplemente haga clic sobre el nombre del escritorio en el applet de cambio de escritorio, *et voilà !*

7.2. Personalice su Escritorio

7.2.1. Cambiar la apariencia del escritorio

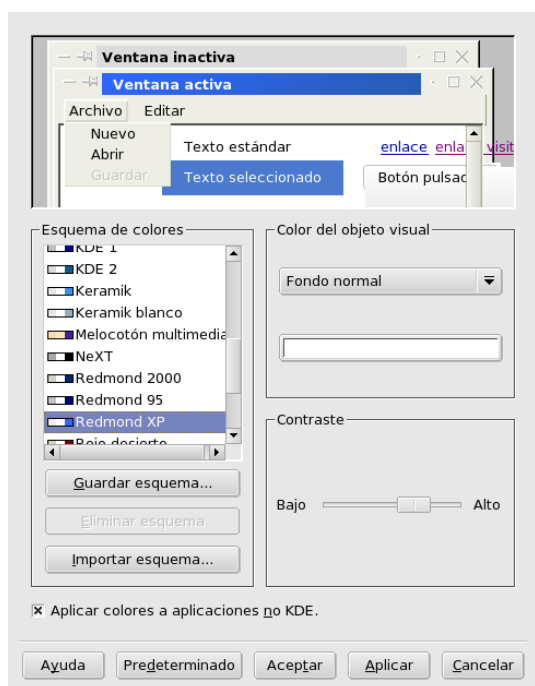


Figura 7-3. Cambiando el esquema de colores de KDE

Para cambiar el esquema de colores del escritorio seleccione Administar su sistema→Configurar su escritorio en el menú principal. Seleccione LookNFeel→Colores en el centro de control que aparece. En la lista Esquema de colores hay esquemas de colores predefinidos. Elija el que le plazca y haga clic sobre el botón Aplicar.

También puede definir su esquema de colores personalizado haciendo clic sobre el elemento al que le quiere cambiar el color (por ejemplo, Ventana activa para cambiar los colores de la ventana activa) o seleccionándolo en la lista desplegable Color del objeto visual. Una vez que el elemento (objeto visual) está seleccionado, haga clic sobre la barra de colores para abrir el dialogo de selección de colores de *KDE*, escoja el color que desea y haga clic sobre Aceptar para aplicar ese color al elemento.

Al hacer clic sobre Guardar esquema... podrá guardar el esquema de colores para un uso posterior; se le preguntará el nombre del esquema, complételo y haga clic sobre Aceptar. Al hacer clic sobre Eliminar Esquema se eliminará el esquema de colores seleccionado en ese momento.



No se le pedirá confirmación antes de eliminar un esquema de colores, por lo tanto debe utilizar el botón Eliminar Esquema con cuidado.

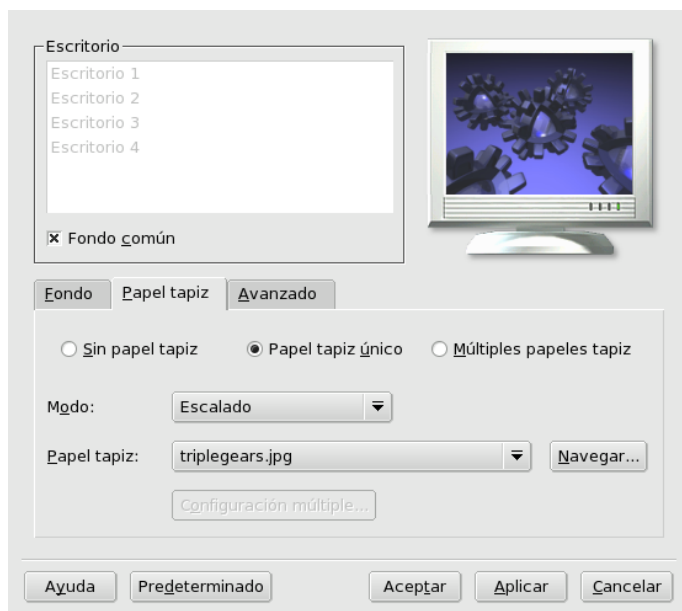


Figura 7-4. Cambiando el papel tapiz de fondo de KDE

Para cambiar el fondo del escritorio, seleccione Administrar su sistema→Configurar su escritorio en el menú principal. Seleccione LookNFeel→Fondo en el centro de control que aparece. La solapa Fondo se usa para cambiar los colores del fondo: en la lista desplegable Modo Usted puede seleccionar entre las opciones de color de fondo desde Plano (fondo sencillo de un color) a diferentes tipos de gradientes (colores de fondo “mezclados”).

La solapa Papel tapiz se usa para poner una imagen como fondo: la lista desplegable Modo selecciona si la imagen va a ser escalada, mosaico, centrada, etc. La lista desplegable Papel Tapiz le permite seleccionar entre imágenes de fondo predefinidas; haga clic sobre el botón Navegar... para seleccionar un archivo de imagen suyo, aparecerá un dialogo de selección de archivos donde Usted podrá elegir su imagen.

Finalmente, La solapa Avanzado se usa para ajustar parámetros avanzados como el modo de mezcla, el tamaño del caché para imágenes, etc.



Todos los parámetros del fondo del escritorio pueden ser diferentes para cada escritorio. Quite la marca de la casilla Fondo común y seleccione el escritorio al cual desea aplicar los cambios. Por favor, note que al hacer esto consumirá más memoria.

7.2.2. Administrando los iconos del escritorio

Añadir iconos. Para añadir un icono en el escritorio simplemente haga un clic derecho sobre el fondo del escritorio. Aparecerá un menú desplegable, en el cual deberá escoger Crear Nuevo. Aparecerá otro menú en el cual deberá seleccionar el tipo de objeto a crear en su escritorio:

- Directorio... crea un directorio nuevo en su escritorio donde puede almacenar archivos.
- Enlace a aplicación... crea un “lanzador” de aplicaciones. Cuando hace clic sobre el mismo, se abrirá la aplicación como si la hubiera llamado desde el menú o la línea de comandos. Utilice esto para tener acceso rápido a las aplicaciones que usa más.
- Enlace a Dirección (URL)... crea un icono que le da acceso directo a una URL (típicamente una página web o un sitio web). Utilice esto para añadir iconos para sus sitios favoritos en su escritorio.



La lista de arriba **no** es exhaustiva. En realidad, las opciones que tiene en el menú dependerán del software que haya instalado en su sistema.

Por favor, tenga presente que los formularios que tendrá que llenar para completar la operación de crear un icono son diferentes para cada tipo de objeto a crear. No obstante, las opciones de los mismos son bastante simples.

Modificar iconos. Haga clic derecho sobre el icono que desea modificar y seleccione **Propiedades** del menú emergente. Aparece un diálogo donde podrá cambiar el título (las palabras que se muestran debajo del icono), la imagen del icono en sí misma, y otras propiedades dependiendo del tipo de objeto (directorio, aplicación, URL, etc.) Una vez que esté satisfecho con la configuración, haga clic sobre el botón **Aceptar**.

Eliminar iconos. Para eliminar un icono que ya no desea tener en su escritorio, haga clic derecho sobre el mismo y seleccione **Eliminar** del menú que aparece para borrarlo permanentemente o **Mover a la papelera** (desde donde lo puede restaurar más tarde) De todos modos, se le pedirá confirmación antes de proceder.

7.3. Sistema de ayuda de KDE

Puede acceder a todos los recursos de documentación de *KDE* y otros recursos de documentación del sistema utilizando el centro de ayuda de *KDE*. Lo puede abrir eligiendo **Leer documentación**→**Leer documentación de KDE** en el menú principal.

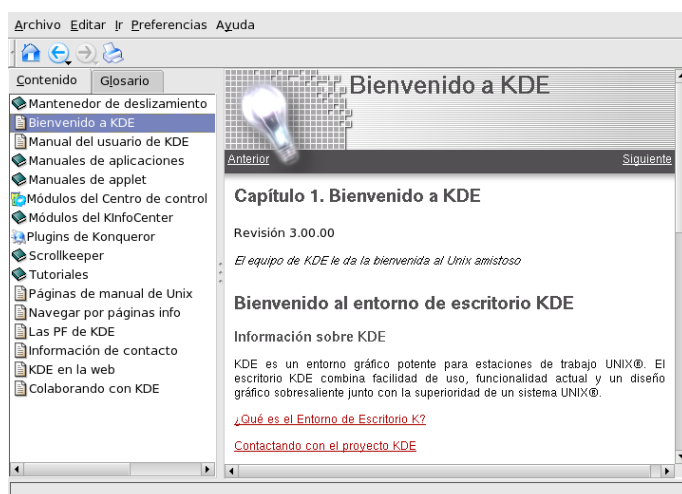


Figura 7-5. Ventana principal del Centro de ayuda de KDE

El *Centro de Ayuda de KDE* es el sistema integrado de ayuda. El mismo puede mostrar páginas de ayuda HTML, páginas Man *UNIX*, páginas Info y catálogos Scrollkeeper². Está organizado como una página web de dos columnas, la columna de la izquierda contiene el menú de categorías organizado en un árbol, y la columna de la derecha muestra el contenido de la categoría seleccionada en el momento.

Los botones de navegación son como los del navegador *Konqueror*:



Inicio. Vuelve a la página que se abre cuando se lanza el Centro de Ayuda, es decir la página “índice”.

Atajo de teclado: **Ctrl-Inicio**



Atrás. Vuelve “atrás” al tema de ayuda visitado previamente. Atajo de teclado: **Alt-Flecha_Izquierda**.



Adelante. Va “adelante” en la historia de temas del Centro de Ayuda de *KDE*. Atajo de teclado: **Alt-Flecha_Derecha**.



Imprimir. Imprime el tema de ayuda mostrado en ese momento. Atajo de teclado: **Ctrl-P**

2. Scrollkeeper es un Proyecto de catálogos de documentación libre (<http://scrollkeeper.sourceforge.net>)



También debería consultar el sitio web de KDE (<http://kde.org/documentation/>) donde encontrará muchos documentos para ayudarlo a descubrir y dominar *KDE*.

7.4. Sesiones de KDE

KDE y sus aplicaciones soportan sesiones. Esta característica permite que el sistema restaure todas las aplicaciones que estaban en uso cuando el usuario se desconectó del entorno de escritorio.



Por favor, tenga presente que es posible que las aplicaciones no-*KDE*, e incluso algunas *KDE* también, tengan un soporte limitado para las sesiones. El grado de recuperación de la sesión depende de la aplicación, y varía desde sólo volver a abrir la aplicación, hasta abrirla con todos los archivos que estaban abiertos dentro de esa aplicación.

De manera predeterminada, *KDE* guarda las sesiones automáticamente cuando Usted se desconecta del entorno de escritorio. Para cambiar el comportamiento predeterminado, abra el módulo Administrador de sesiones (Administrar su sistema→Configurar su escritorio desde el menú principal. En el centro de control que aparece seleccione Componentes→Administrador de sesiones.), realice sus elecciones y haga clic sobre el botón Aceptar una vez que esté satisfecho con sus ajustes. Los mismos tendrán efecto la próxima vez que ingrese a *KDE*.

Capítulo 8. Konqueror

8.1. Administrador de archivos: Konqueror

Los administradores de archivos han crecido para convertirse en herramientas multitarea, que no sólo se ocupan de las tareas básicas tales como copiar y mover archivos de un lado a otro. De hecho con *Konqueror*, Usted podrá examinar una red LAN, reproducir archivos de audio tales como Ogg Vorbis, navegar por la web, y más.

En este capítulo, damos por sentado que Usted ya ha utilizado un administrador de archivos, y que no es necesario describir características elementales que se explican por sí solas. También, decidimos hablar acerca de *Konqueror* que es el administrador de archivos predeterminado de *KDE*.

8.1.1. Ventana principal

Puede acceder a su administrador de archivos haciendo clic sobre el icono “Personal” ubicado en la parte superior izquierda de su escritorio.

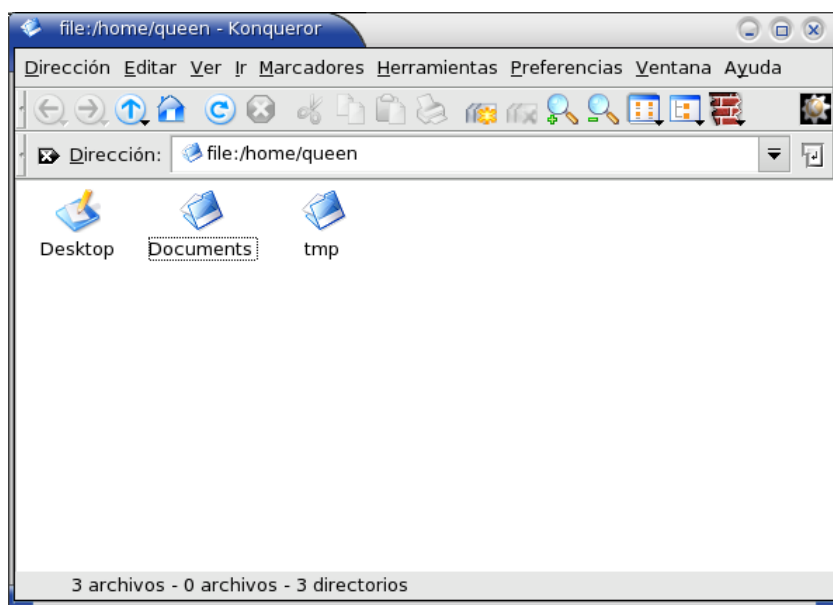


Figura 8-1. Konqueror

La parte derecha de la ventana muestra el contenido de la carpeta corriente (de manera predeterminada, su directorio personal) En la parte izquierda de la ventana Usted tiene la barra lateral (consulte *Barras laterales*, página 57) Cada archivo o subdirectorio se representa con un icono, aunque Usted puede cambiar esa vista cambiando el “modo de vista” en *Konqueror* usando el menú Ver.



La primera vez que lance *Konqueror* no verá la barra lateral. Para mostrarla/ocultarla, seleccione Ventana→Mostrar Panel de navegación. También la puede mostrar/ocultar presionando la tecla **F9**.

8.1.2. Barras laterales

Aquí tiene definiciones cortas de lo que representan los iconos en la barra lateral de *Konqueror* (la Barra de herramientas extra que puede acceder a través del menú Preferencias→Barra de herramientas):








Icono	Significado
	Mostrar el panel de navegación. Este icono le permite cambiar la vista de la barra lateral.
	Marcadores. Lugar donde puede almacenar sus sitios web y FTP preferidos.
	Historial. Una lista de las carpetas y los sitios de red (web, FTP, etc.) que visitó durante la sesión corriente.
	Directorio personal. Su carpeta personal, en la que Usted organiza su trabajo.
	Red. Le da acceso a los archivos FTP así como también a sitios web específicos de Mandrake y <i>KDE</i> (por supuesto, Usted puede añadir o quitar algunos sitios)
	Directorio raíz. Le da acceso a toda la estructura de árbol del sistema de archivos. Por lo general, Usted no tiene permisos suficientes para manipular los archivos que se encuentran fuera de su directorio personal; sólo el administrador del sistema (root) tiene permiso para hacerlo.
	Servicios. Le da acceso al Navegador de CD-Audio, los Dispositivos, el Navegador LAN y el Navegador del sistema de impresión.

Tabla 8-1. Iconos de la barra lateral de Konqueror

8.1.3. Copiando, moviendo, vinculando y borrando archivos

Copiando archivos. Imaginemos que Usted desea copiar el archivo prueba.png a la carpeta Documents. Con *Konqueror*, primero necesita acceder al menú Ventana→Dividir vista izquierda/derecha (o presionar las teclas **Ctrl-Mayús-L**) o al menú Ventana→Dividir vista superior/inferior (o presionar las teclas **Ctrl-Mayús-T**) Se duplicará su ventana y podrá arrastrar y soltar el archivo de imagen prueba.png a la carpeta Documents. Note que debe mantener presionada la tecla **Ctrl** para copiar un archivo. La técnica más fácil todavía sigue siendo la de arrastrar y soltar.



Hay muchas maneras de manipular archivos dentro de su administrador de archivos. Arrastrar y soltar, combinaciones de atajo del teclado, abrir dos ventanas del administrador de archivos, etc. Use la que prefiera.

Moviendo archivos. Para mover archivos se aplica el mismo principio que para copiarlos. Sin embargo, cuando desee mover sus archivos, debe usar las teclas **Ctrl-X** en vez de **Ctrl-C**. También moverá sus archivos con la técnica de arrastrar y soltar sin mantener presionada la tecla **Ctrl**.

Vinculando archivos. Vincular archivos le permite acceder a los mismos sin necesidad de copiarlos por todo su directorio personal. Imaginemos que uno de sus archivos está “enterrado profundamente” en el directorio /home/reina/Musica/Artistas/ArtistaFavorito/ y desea tener un acceso rápido al mismo. Sería una buena idea vincular archivos. De hecho, vincular un archivo es como crear un acceso directo al mismo. Aquí tiene la manera de proceder. Con *Konqueror* la operación es algo engorrosa:

1. Arrastre el elemento que desea vincular a la carpeta donde debería aparecer el vínculo, y mantenga presionado el botón del ratón.
2. Presione la tecla **Alt**.
3. Suelte el botón del ratón y luego la tecla **Alt**.
4. En el menú emergente, seleccione Enlazar aquí.

Borrando archivos. Nuevamente, hay muchas maneras de borrar archivos. Podemos resumir diciendo que hay maneras “seguras” e “inseguras”. La manera segura sería enviarlo a la Papelera, mientras que la insegura sería borrarlo del todo para siempre: si procede de esta manera no podrá recuperar sus archivos. Para borrar un archivo, selecciónelo y presione la tecla **Supr**. Para restaurarlo, haga doble clic sobre el icono Papelera en su escritorio y arrastre los archivos de vuelta al navegador. Para borrarlos para siempre, simplemente tiene que Vaciar papelera previo clic derecho sobre la misma.

Con *Konqueror*, puede borrar para siempre directamente. Simplemente, seleccione el archivo y elija Editar → Eliminar en el menú.

8.1.4. Navegando páginas web

Si navega con frecuencia directorios que contienen archivos HTML, por ejemplo la documentación de su distribución, por lo general estos directorios contienen un archivo denominado `index.html`.

Tomemos `/usr/share/doc/mandrake/es/` como ejemplo. Con *Konqueror*, si no activa la opción Usar `index.html`, obtendrá una lista de archivos y directorios contenidos en esa carpeta. Si activa esa opción, *Konqueror* muestra el contenido del archivo `index.html`, y Usted puede navegar con facilidad por la documentación, como si estuviera en la web. Para activarla, acceda al menú Ver → Usar `index.html`.

Navegar la web con *Konqueror* es tan simple como utilizar un navegador web “real”. Simplemente teclee la URL del sitio que desea visitar en la barra de ubicación y navegue.

8.1.5. Compartir archivos

Esta característica le permite compartir sus documentos con otras personas en la red local y acceder a los documentos compartidos por otros. También permite que los administradores del sistema proporcionen repositorios comunes donde todos pueden añadir, modificar, y consultar archivos.

8.1.5.1. Compartiendo archivos

Si está activada la funcionalidad para compartir archivos en *Centro de Control de Mandrake*, Usted puede hacer un clic derecho sobre las carpetas en su ventana de *Konqueror* y elegir Compartir. Esto le permite compartir una o más carpetas por medio de NFS¹ o *Samba*².

8.1.5.2. Navegando archivos compartidos con Konqueror

Puede examinar todos los archivos compartidos en una red abriendo la sección Navegador LAN en el icono Servicios de la barra lateral. Bajo esta sección aparecerán, en forma de carpetas, todas las máquinas que comparten archivos. Dentro de la carpeta con el nombre de la máquina aparece una carpeta por cada protocolo que soporta esta máquina. Las mismas pueden ser:

FISH

Este protocolo se apoya en comunicaciones `ssh`. Por lo tanto, cada máquina local que tenga un servidor `ssh` corriendo, le permitirá conectarse (proporcionando la autenticación apropiada) y navegar todas las carpetas a las que Usted tenga acceso.

NFS

Bajo esta carpeta aparecerán los recursos compartidos brindados por máquinas *UNIX*.

1. NFS (*Network File System*, Sistema de archivos de red) permite compartir, exportar/importar archivos desde/hacia su computadora en un entorno de red. Aunque la configuración de NFS es más fácil que la de *Samba*, sólo se puede utilizar con un sistema operativo basado en *UNIX* (como *GNU/Linux*). Es más, NFS es un protocolo poco seguro y debería utilizarse exclusivamente en un entorno local seguro.
2. SMB es un protocolo por medio del cual las *PC* comparten recursos tales como archivos, e impresoras. Entre otros, los sistemas operativos *Windows*, *GNU/Linux* (por medio del paquete *Samba*) y *OS/2* soportan el protocolo SMB. Se puede considerar como una alternativa a *Netware* y *NFS*.

SMB

Bajo esta carpeta se mostrarán los recursos compartidos brindados por *Windows* o máquinas con *Samba*.

8.2. Navegando por la web

8.2.1. La interfaz del navegador web de Konqueror



Puede lanzar el navegador web de *Konqueror* haciendo clic sobre este icono en el panel, o seleccionando Usar internet→Navegar por la web desde el menú principal.

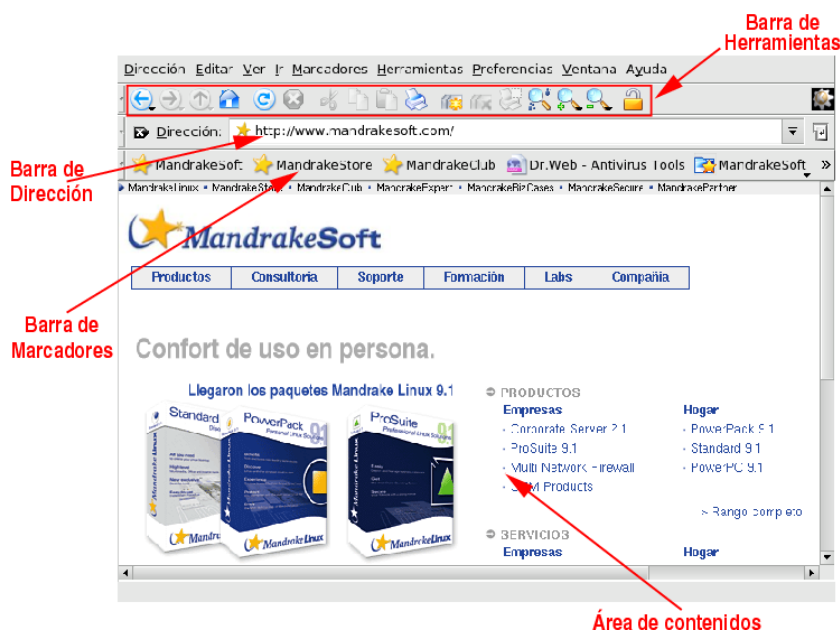


Figura 8-2. Konqueror como navegador web

Barra de Herramientas. Donde se ubican todos los botones para navegar y realizar acciones comunes (vea *Navegando la web*, página 60).

Barra de Dirección. Donde Usted ingresa la URL de un sitio (o de un archivo local, usando `file://` como la parte de protocolo de la URL).

Barra de Marcadores. Contiene botones que le dan acceso rápido a sus sitios marcados (favoritos).

Área de contenidos. Donde se muestran los contenidos de los sitios web y archivos locales por los que Usted navega.

8.2.2. Navegando la web

La tabla siguiente resume los botones de navegación comúnmente más utilizados que brinda el navegador web de *Konqueror*.





Botón	Atajo de teclado	Función
	Alt-flecha_izquierda	Ir Atrás. Vuelve a la página visitada antes de la corriente. Haciendo clic sobre el mismo más de una vez, puede ir atrás más de una página, pero algunas páginas usan redirección automática por lo que esto puede no funcionar siempre. Si mantiene el botón presionado (o hace clic sobre el pequeño triángulo negro a la derecha del mismo) se mostrará una lista de todas las URL que puede acceder con esta función.
	Alt-flecha_derecha	Ir Adelante. Vuelve a la página visitada después que la corriente. Valen las mismas consideraciones que para el botón "Ir Atrás".
	F5	Recargar. Vuelve a cargar la página corriente. De manera predeterminada, <i>Konqueror</i> primero buscará la página en el cache del navegador (espacio de almacenamiento temporal en disco) y usará la copia local. Presione la tecla Mayús mientras hace clic sobre el botón Recargar para forzar a <i>Konqueror</i> a recuperar la página desde la Internet.
	Esc	Detener. Detiene la transferencia del objeto pedido en ese momento y, por lo tanto, cancela la carga de la página en ese momento. Note que usamos la palabra "objeto" en vez de "página". Esto se debe al hecho que las páginas web no son sólo código HTML sino que también contienen imágenes y tal vez otro tipo de medios.

Tabla 8-2. Botones de la barra de herramientas del navegador web de Konqueror

8.2.3. Administrando los marcadores

Los marcadores almacenan las URL de sus sitios web favoritos para que Usted no tenga que teclear nuevamente la dirección de los mismos cuando quiera volver a visitarlos. Puede clasificar los marcadores por tema, categoría, etc. Su sistema **Mandrake Linux** ya tiene algunas categorías predefinidas de marcadores que Usted puede usar como guía para administrar los suyos. Seleccione Marcadores→Editar marcadores en el menú del navegador para abrir el administrador de marcadores que se muestra en Figura 8-3.

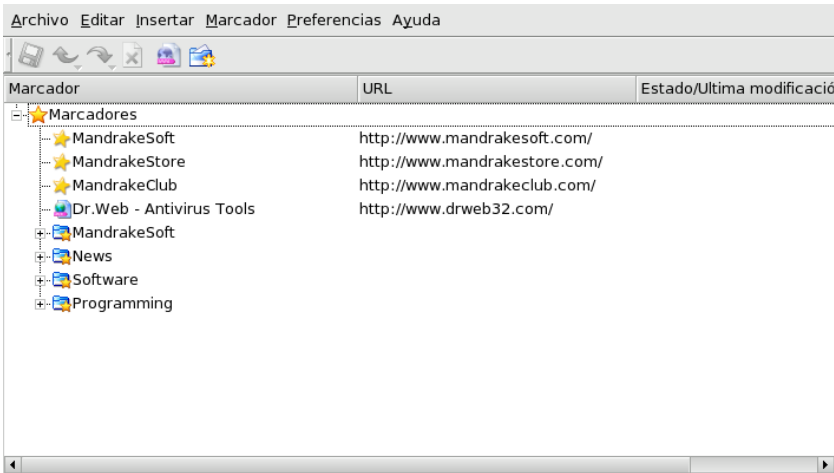





Figura 8-3. Diálogo de administración de marcadores de Konqueror

Los marcadores se arreglan como un árbol; todas las operaciones tienen lugar en el nodo del árbol seleccionado en ese momento. Están disponibles las operaciones siguientes:

- 

Crear Carpeta. Haga clic sobre este botón, o seleccione Insertar→Crear carpeta nueva... en el menú para crear una carpeta nueva. Aparecerá un diálogo que le pregunta el nombre de la carpeta, complételo y haga clic sobre el botón Aceptar para crear la carpeta. Utilice las carpetas para agrupar marcadores por tema, categoría, etc. Atajo del teclado: **Ctrl-N**.
- 

Crear marcador. Haga clic sobre este botón, o seleccione Insertar→Crear nuevo marcador desde el menú para crear un marcador nuevo. Aparecerá una entrada nueva debajo del nodo corriente o dentro de la carpeta corriente. Haga doble clic sobre la columna URL en la fila del marcador, teclee la URL del marcador y presione la tecla **Intro** para definir la URL del marcador. Proceda de la misma forma, pero esta vez sobre la columna Marcador para definir el nombre del marcador.
- 

Borrar objeto. Haga clic sobre este botón, o seleccione Editar→Eliminar desde el menú para borrar el objeto seleccionado en ese momento: ya sea un marcador, un separador o una carpeta. El objeto se borrará de inmediato sin pedir confirmación. Atajo del teclado: **Supr**.
- Insertar separador. Seleccione Insertar→Insertar separador desde el menú para añadir una línea separadora debajo del nodo corriente. Atajo del teclado: **Ctrl-I**.
- Renombrar. Haga clic derecho sobre un marcador o carpeta y seleccione Renombrar para cambiar el nombre del marcador. El nombre del marcador es el texto que se muestra en esa entrada de marcador. Atajo del teclado: **F2**.
- Cambiar URL. Haga clic derecho sobre un marcador y seleccione Cambiar URL para cambiar la URL a la cual apunta el marcador. Podrá editar la columna URL del marcador, haga sus cambios y presione la tecla **Intro** para cambiar la URL. Atajo del teclado: **F3**.

Se pueden exportar los marcadores a diferentes formatos de navegadores. Siéntase libre de explorar las distintas entradas de Archivo→Exportar en el menú. Aparecerá un cuadro de diálogo estándar para guardar un archivo que le pedirá el nombre del archivo de marcadores (por ejemplo `bookmarks.html` para los navegadores *Mozilla* y *netscape*), teclee el nombre del archivo y haga clic sobre el botón Guardar.

También se pueden importar marcadores desde diferentes formatos de navegadores. Siéntase libre de explorar las distintas entradas del menú Archivo→Importar. Aparecerá un cuadro de diálogo estándar para cargar un archivo que le pedirá el nombre del archivo de marcadores, navegue el diálogo buscando el archivo, selecciónelo y haga clic sobre el botón Aceptar.



Tanto los diálogos para exportar como para importar son "inteligentes", en el sentido que comienzan desde el directorio y muestran los tipos de archivo más adecuados para la entrada del menú que Usted ha seleccionado.



Una vez que está satisfecho con sus cambios, haga clic sobre este botón o seleccione Archivo→Guardar desde el menú para almacenar los marcadores nuevos. Atajo del teclado: **Ctrl-S**.

8.2.4. Navegación en pestañas

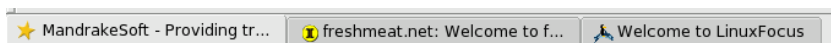


Figura 8-4. Pestañas del navegador de Konqueror

El navegador web de *Konqueror* le permite navegar por varias páginas web a la vez usando una bonita característica denominada "navegación en pestañas". En vez de abrir una ventana nueva del navegador cada vez que desea ver otra página, Usted puede abrir una solapa nueva.



Haga clic sobre este botón en la barra de herramientas, o seleccione Ventana→Nueva Pestaña desde el menú, o presione las teclas **Ctrl-Mayús-N**, para crear y abrir una solapa nueva. Ahora puede ingresar la URL o seleccionar un sitio marcado para navegar por ese sitio.



Haga clic sobre este botón en la barra de herramientas, o seleccione Ventana→Cerrar pestaña actual desde el menú, o presione las teclas **Ctrl-W**, para cerrar la pestaña que se está mostrando en ese momento. Haga clic sobre el título de una pestaña para mostrar el contenido de dicha pestaña específica.

Haga clic derecho sobre el título de una pestaña y seleccione Cerrar otras pestañas para cerrar todas las pestañas excepto la que se está mostrando en ese momento. Haga clic derecho sobre un vínculo en una página y seleccione Abrir en una pestaña de fondo para abrir ese vínculo en una pestaña, pero no mostrar dicha pestaña de inmediato. Esta última característica es muy útil para abrir varios sitios vinculados a la vez “para mirarlos más tarde” sin dejar el sitio por el que está navegando en ese momento.

8.2.5. El navegador web Konqueror y los plugins

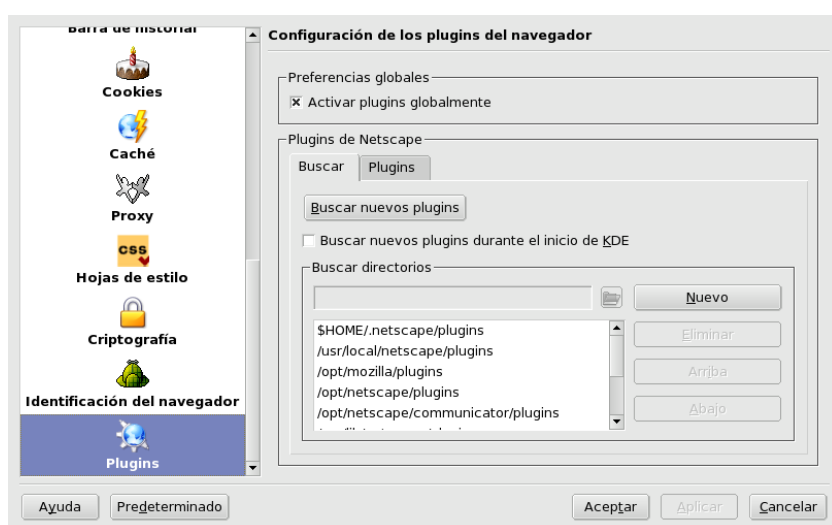


Figura 8-5. Ajustes de plugins del navegador web de Konqueror

Los plugins son programas que permiten que su navegador maneje contenidos que no sean HTML y gráficos, tales como animaciones, audio, applets JAVA, y más. *Konqueror* utiliza los plugins de *Mozilla* y *netscape*. Seleccione Preferencias→Configurar Konqueror... desde el menú y abra la sección Plugins para configurar las preferencias del navegador web de *Konqueror* para los plugins (vea Figura 8-5).

Luego que (opcionalmente) descargó e instaló los plugins correspondientes, haga clic sobre el botón Buscar nuevos plugins para hacer que *Konqueror* reconozca y configure los plugins instalados: se buscarán en todos los directorios que se listan en Buscar directorios.

En la solapa Plugins puede verificar qué plugins están instalados. De manera predeterminada, sólo se instala el plugin Plugins de Netscape (que le da a *Konqueror* el acceso a los plugins de *Mozilla* y *netscape*). Una vez que está satisfecho con los ajustes, haga clic sobre el botón Aceptar para hacerlos efectivos.

Capítulo 9. Escribiendo correo electrónico con KMail

Hay muchos clientes gráficos de correo electrónico para *GNU/Linux*: *KMail*, *Evolution*, *Mozilla Messenger*, etc. Este capítulo describirá cómo configurar y usar *KMail* para componer, leer y organizar sus mensajes de correo electrónico.

9.1. Configuración de KMail



Puede lanzar a *KMail* haciendo clic sobre este icono en el panel o seleccionando Red+Correo→KMail en el menú principal. A medida que avancemos, por favor note que sólo explicaremos los pasos de configuración mínimos. Siéntase libre de explorar las distintas opciones de configuración.

Al hacer clic sobre Preferencias→Configurar KMail... se abrirá la ventana de configuración. La misma está organizada como una lista de categorías (sobre la izquierda) y las opciones de configuración para cada una de esas categorías (sobre la derecha). Primero, debe definir una identidad¹ bajo la categoría Identidad. *KMail* le ofrece un “esqueleto” para la identidad predeterminada que está basado en los datos de su cuenta en el sistema (login, nombre, etc.). Haga clic sobre el botón Modificar y, en la pestaña General, complete los campos Su nombre, Organización y Dirección correo-e con sus datos (ver Figura 9-1).

General Avanzadas Firma

Su nombre:

Organización:

Dirección correo-e:

Figura 9-1. Configuración de los parámetros generales del usuario

Use las pestañas Avanzadas y Firma para configurar otros parámetros tales como direcciones “responder-a” diferentes, una clave GPG para la transmisión segura de mensajes, y así sucesivamente. Una vez que esté satisfecho con sus ajustes, haga clic sobre el botón Aceptar y luego sobre Aplicar: se definirá su identidad predeterminada.

Para configurar los servidores de correo, seleccione la categoría Red. En la pestaña Enviando, haga clic sobre el botón Añadir..., seleccione SMTP como tipo de transporte y haga clic sobre Aceptar. En la pestaña General, complete el campo Nombre con un nombre significativo para este servidor y el campo Servidor con el nombre o la dirección IP del servidor SMTP (ver Figura 9-2). Los campos restantes se pueden dejar como están, es decir: con sus valores predeterminados.

1. Si tiene más de una dirección de correo-e, por ejemplo una para su trabajo y una privada, es útil crear una identidad diferente para cada una.

Transporte: SMTP

General **Seguridad**

Nombre: Correo de Empresa

Servidor: smtp.empresa.net

Puerto: 25

Precomando:

☐ El servidor necesita autenticación

Usuario:

Contraseña:

☐ Guardar contraseña SMTP en el fichero de configuración

☐ Enviar nombre de máquina personalizada al servidor

Nombre del servidor:

Aceptar Cancelar

Figura 9-2. Configurando el servidor de correo saliente

Para recibir correo, necesita crear al menos una cuenta de correo. En la pestaña Recibiendo haga clic sobre el botón Añadir..., seleccione POP3 como tipo de cuenta² y haga clic sobre el botón Aceptar. En la pestaña General, complete el campo Nombre con un nombre significativo para esta cuenta y el campo Servidor con el nombre o la dirección IP del servidor POP3. Su ISP debería haberle proporcionado un nombre de usuario y contraseña de correo que Usted deberá ingresar en los campos Usuario y Contraseña. Ponga una marca en la casilla Guardar contraseña POP en el fichero de configuración para evitar tener que teclear la contraseña cada vez que se recuperen los mensajes (ver Figura 9-3). Haga clic sobre Aceptar para añadir la cuenta.



Sin embargo, es posible que esto resulte ser un problema de seguridad. Si selecciona esa opción, cualquiera que acceda a su computadora mientras Usted está conectado podrá leer (o peor aun, borrar) sus mensajes de correo electrónico: **use bajo su responsabilidad.**

2. Debido a que casi todos los ISP brindan cuentas POP3 para recuperar el correo, eso es lo que usamos en nuestro ejemplo. Si Usted tiene otro tipo de cuenta, por ejemplo una IMAP (*Internet Mail Access Protocol*, Protocolo de acceso al correo Internet), la configuración será ligeramente diferente.

Tipo de cuenta: Cuenta POP

General Extras

Nombre: Correo de Empresa

Usuario: reina

Contraseña: *****

Servidor: pop3.empresa.net

Puerto: 110

☒ Guardar contraseña POP en el fichero de configuración

☒ Borrar correo del servidor después de bajarlo

☐ Excluir de "Comprobar correo"

☐ Filtrar mensajes si son más grandes que 50000 byte

☐ Activar intervalo de comprobación de correo

Intervalo de comprobación: 1 min

Carpeta de destino: entrante

Precomando:

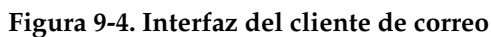
Ayuda Aceptar Cancelar

Figura 9-3. Configuración de una cuenta de correo POP3



Si tiene una conexión permanente con la red (como DSL o cable-módem) puede decirle a *KMail* que obtenga automáticamente los mensajes de manera periódica: ponga una marca en la casilla Activar intervalo de comprobación de correo y seleccione un período (en minutos) usando Intervalo de comprobación.

Si desea que *KMail* maneje más de una cuenta de correo simplemente repita el procedimiento anterior para cada cuenta extra. Una vez que está satisfecho con sus configuraciones, haga clic sobre el botón Aceptar. *KMail* ya está listo para enviar y recibir correo en la Internet.



Lista de mensajes. Donde se muestra información (Asunto, Remitente, Fecha, etc.) acerca de los mensajes almacenados en la carpeta seleccionada en ese momento.

Lista de carpetas. Donde se listan todas las carpetas. Las carpetas predeterminadas son entrante (mensajes entrantes), saliente (mensajes no enviados), enviado (mensajes ya enviados), papelera (mensajes borrados) y borrador (borradores de mensajes).

La tabla siguiente muestra los botones más importantes disponibles en la Barra de herramientas de *KMail*, el atajo de teclado equivalente y una descripción breve de la función que brindan.

68


Botón	Atajo de teclado	Función
	D	Borrar los mensajes seleccionados. Los mensajes borrados se mueven a la carpeta papelera. Puede recuperar los mensajes movidos dentro de papelera, pero el borrado de la carpeta papelera no se puede deshacer: ¡tenga cuidado!

Tabla 9-1. Botones de la barra de herramientas de KMail

9.3. Componiendo un mensaje

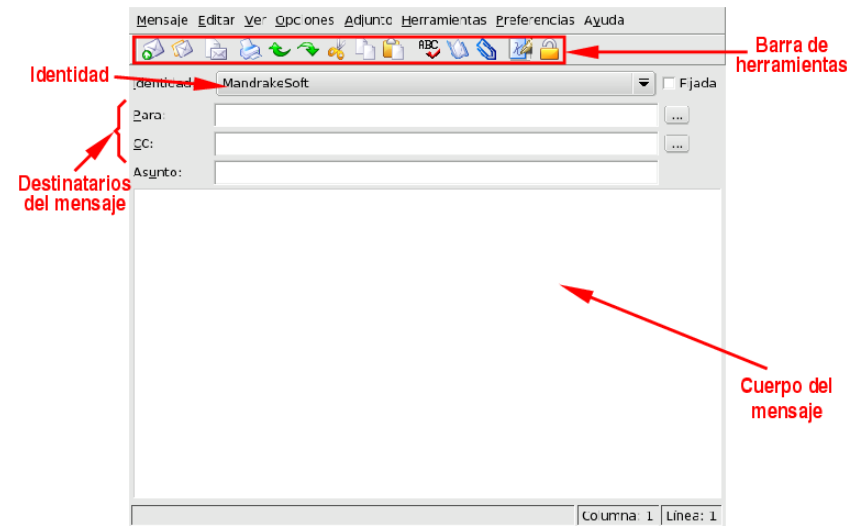


Figura 9-5. La ventana de composición del mensaje

Barra de herramientas. Donde residen los botones principales para componer el mensaje. Consulte Tabla 9-2

Cuerpo del mensaje. El área donde Usted teclea el contenido del mensaje.

Destinatarios del mensaje. La lista de todos los destinatarios de este mensaje. De manera predeterminada, se muestran las opciones siguientes:

- Para: El supuesto destinatario “principal” de este mensaje.
- CC (Copia carbónica): Supuesto destinatario “secundario”, no oculto, de este mensaje. Todos los destinatarios tendrán acceso a las direcciones de correo a las que se envió este mensaje.



Seleccione Ver→BCC en el menú para mostrar el campo BCC (*Blind Carbon Copy*, Copia carbónica oculta). Estos destinatarios también son “secundarios”, pero están ocultos del resto de los destinatarios del mensaje. Ningún destinatario tendrá acceso a las direcciones de correo a las que envió este mensaje.

Identidad. La identidad bajo la cual se envía este mensaje. Si tiene definida más de una identidad, seleccione la correspondiente usando la lista desplegable.

La tabla siguiente muestra los botones más utilizados en la ventana de composición del mensaje, el atajo de teclado equivalente y una explicación breve de la función que brindan.




Botón	Atajo de teclado	Función
	Ctrl-Enter	Envía el mensaje de inmediato (su conexión de red debe estar activa). En la carpeta enviado se mantendrá una copia del mensaje.
		Poner el mensaje en cola. El mensaje se guardará en la carpeta saliente y será enviado la próxima vez que Usted pida enviar el correo.
		Adjuntar un archivo al mensaje. También se puede acceder a esta función por medio del menú Adjunto→ Adjuntar archivo.... Aparecerá un cuadro de diálogo estándar de archivo. Seleccione el archivo que desea adjuntar y haga clic sobre el botón Aceptar. Repita para múltiples archivos.

Tabla 9-2. Botones de la barra de herramientas de composición de mensajes

9.4. Carpetas y filtros

Puede clasificar el correo en carpetas diferentes de acuerdo a criterios específicos (remitente, asunto, fecha, etc.) usando filtros para organizar el correo electrónico entrante. Los filtros son muy potentes. Sin embargo, hablaremos sobre reglas de filtrado simple. Siéntase libre de explorar la herramienta de filtrado (Preferencias→Configurar filtros...) para aprovecharla al máximo.

Vamos a asumir que desea filtrar los mensajes entrantes de acuerdo al remitente y tiene al menos un mensaje de dicho remitente en su carpeta entrante. Usted desea que todo el correo electrónico entrante que proviene de `algun_usuario@alguna_organizacion.net` se coloque directamente en la carpeta `AlgunUsuario`. Primero, debe crear una carpeta nueva para almacenar los mensajes.

Para crear una carpeta nueva seleccione Carpeta→Crear en el menú. En el campo Nombre, ingrese el nombre de la carpeta nueva (`AlgunUsuario` en nuestro ejemplo) La lista desplegable Pertenece a especifica cuál es el padre de esta carpeta. Si se configura en Nivel superior (lo predeterminado), esta carpeta no tendrá padre. Las otras opciones se pueden dejar en los valores predeterminados. Haga clic sobre Aceptar para crear la carpeta.

Para crear el filtro, seleccione uno de los mensajes del remitente y haga un clic derecho sobre el mismo. En el menú contextual, seleccione Crear filtro→Filtrar De... y se creará automáticamente la regla del filtro. Sin embargo, deberá seleccionar la carpeta de destino (Acciones de filtrado) y aceptar esa regla haciendo clic sobre el botón Aceptar. Puede crear tantas reglas de filtrado como desee.

Capítulo 10. Trabajo de Oficina

10.1. Procesador de palabras

Esta sección le dará una introducción rápida a las funciones de procesamiento de palabras de *OpenOffice.org Writer*. Hay un montón de procesadores de palabras WYSIWYG (*What You See Is What You Get*, Lo Que Ve Es Lo Que Obtiene) allí fuera (*KWord*, *StarOffice Writer*, *AbiWord*, sólo para nombrar unos pocos) Sin embargo esta sección se concentra en *OpenOffice.org Writer*.



Para hacer el texto más ameno, alternaremos entre el acrónimo popular OOo y el muy largo, pero completo y correcto *OpenOffice.org*.

10.1.1. ¿Qué es un procesador de palabras?

Una de las tareas más realizadas hoy día con una computadora es alguna forma de procesamiento de palabras. Los procesadores de palabras son los reemplazos para su antigua máquina de escribir. Este software le permite escribir texto usando muchas tipografías (tipos de letra) distintas, alineación de párrafos, tablas, imágenes, listas, etc.

Si bien los procesadores de palabras ofrecen alguna funcionalidad de publicación de escritorio (*desktop publishing*), las mismas son bastante limitadas: precisión limitada en las medidas, flujo de texto limitado alrededor de las imágenes y las tablas, etc.

10.1.2. OpenOffice.org Writer

OpenOffice.org Writer es la parte del conjunto de programas *OpenOffice.org* que provee las funciones de procesamiento de palabras. *OpenOffice.org Writer* “entiende” muchos formatos de programas de oficina, facilitando la transición desde, y asegurando la compatibilidad con, otros conjuntos de programas de oficina.

10.1.2.1. Abriendo OpenOffice.org Writer

Para lanzar *OpenOffice.org Writer*, seleccione Oficina→Procesadores de texto→OpenOffice.org Writer desde el menú principal.

También puede abrirlo desde cualquier otra pantalla de aplicación OOo, seleccionando Archivo→Nuevo→Documento de texto, lo cual abrirá una ventana de OOo Writer con un documento en blanco.



La primera vez que lanza OOo, un diálogo le propondrá que registre su software. Completando un pequeño cuestionario, ayudará a los desarrolladores de *OpenOffice.org* a conocer mejor los usos que se hace del programa y obtener feedback para mejorar a *OpenOffice.org*. Si tiene activa una conexión con la Internet, le recomendamos completar la encuesta. Puede omitir este paso sin consecuencia alguna en el uso de *OpenOffice.org*.

10.1.2.2. La interfaz de OpenOffice.org Writer

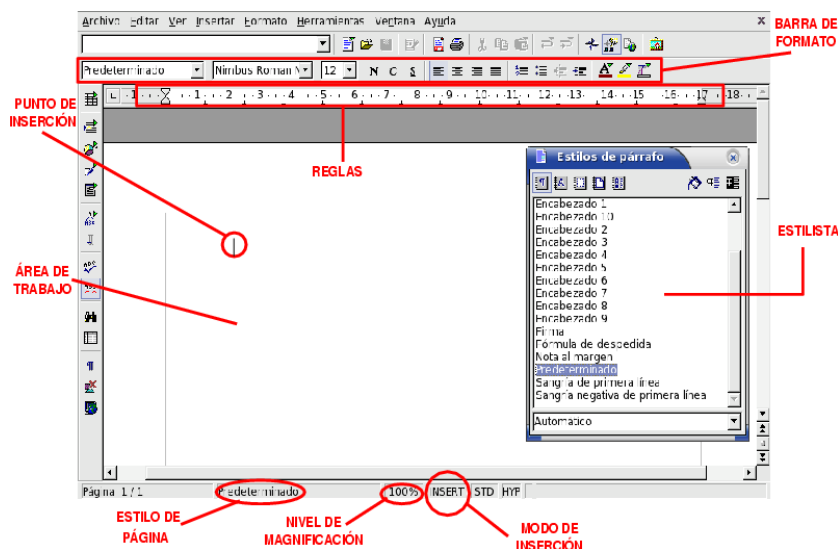


Figura 10-1. La ventana principal de OpenOffice.org Writer

Barra de formato

Esta es la barra de formato estándar que todas las aplicaciones de *OpenOffice.org* usan y sirve para cambiar tipografías, colores, alineación, etc. de los datos de la aplicación.

Reglas

Las reglas definen la ubicación “horizontal” del texto y los elementos de formato. Son extremadamente útiles cuando desea establecer tabulaciones y sangrado de los párrafos.

Área de trabajo

Es donde Usted ingresa el contenido de sus documentos: palabras, números, imágenes, tablas, hipervínculos, etc.

Punto de inserción

Todos los caracteres tecleados en su teclado, se ubicarán a la izquierda de este punto. Conocido también como el “cursor”

Estilista

Al hacer clic sobre cualquiera de los estilos mostrados en la lista, se cambiará el estilo del texto seleccionado en ese momento o el estilo de toda la página en caso que no haya seleccionado texto alguno.

Estilo de página

El tamaño de la página, márgenes, orientación del texto, etc. definen el estilo. Se puede cambiar el estilo de la página eligiendo Formato→Página... en el menú. Puede usar uno de los estilos predefinidos o puede definir el suyo.

Nivel de magnificación

El nivel de magnificación corriente en el cual se está mostrando la página, predeterminadamente el 100%. Puede reducirlo, digamos a un 50%, para tener una “vista rápida” de la disposición de la página. Sin embargo, la característica de previsualización de página (explicada luego) es la forma preferida para hacer esto.

Modo de inserción

Cuando esto muestra SOBRE, los caracteres que teclea sobrecribirán los existentes (si es que hay alguno) en el Punto de inserción. Cuando esto muestra INSERT (el modo predeterminado), no se sobrecribirá el texto en el Punto de Inserción sino que los caracteres que Usted teclea se “insertarán”.

10.1.3. Usando el procesador de palabras

10.1.3.1. Estilos

Los usuarios de los procesadores de palabras por lo general pierden muchísimo tiempo formateando sus documentos (cambiando la alineación de los párrafos; la familia, peso y tamaño de las tipografías; etc.) en vez de usar ese tiempo para concentrarse en la estructura del documento y en la escritura del contenido del mismo.

Los estilos brindan un tipo de enfoque “centrado en la estructura” para escribir los documentos con un procesador de palabras, a la vez que “normalizan” el formateo y la disposición del documento y “automatizan” fácilmente la generación y el mantenimiento de la Tabla de Contenidos (TDC). Bajo *OpenOffice.org Writer*, los estilos se administran usando el *Estilista*.



Haga clic sobre este icono en la barra de herramientas para abrir el *Estilista*. También se puede abrir eligiendo Formato→Estilista en el menú, o presionando la tecla **F11**.



Si el *Estilista* ya está abierto, entonces se cerrará si lleva a cabo alguna operación de las mencionadas arriba.

Cuando Usted tiene un...	Entonces aplique el estilo ...
Título de capítulo	Encabezado 1
Título de sección	Encabezado 2
Título de subsección	Encabezado 3
Título de sub-subsección	Encabezado 4
Párrafo	Predeterminado, Cuerpo de texto, Sangría de primera línea
Elemento de lista	Predeterminado, Cuerpo de texto, Cuerpo de texto con sangría

Tabla 10-1. Estilos sugeridos

Use los estilos que se listan en Tabla 10-1 como guía. Seleccione la región del documento a la que desea aplicar el estilo y, en la ventana del *Estilista*, haga doble clic sobre el estilo que desea para aplicarlo a esa región.



Los estilos que utiliza en el *Estilista* automáticamente están disponibles en la lista desplegable de estilos (la primera en la Barra de formato), por lo que Usted tiene a mano los estilos más utilizados.

10.1.3.2. Márgenes

Siempre los puede ajustar a mano con la regla, pero si desea dar formato a un documento largo, esa puede no ser la mejor solución. Aquí es donde resulta práctico el *Estilista*.



Haciendo clic sobre este icono en el *Estilista*, Usted accederá a la sección de formato de página del mismo. Primero, haga una copia del estilo Predeterminado:

1. Haga clic derecho sobre el elemento Predeterminado en el estilista.
2. Seleccione la opción Nuevo... del menú que aparece.
3. Asigne un Nombre al estilo nuevo. El campo Estilo siguiente se actualizará adecuadamente cuando lo seleccione. A los propósitos de este ejemplo, se usará Copia de Predeterminado como nombre del estilo.
4. Haga clic sobre el botón Aceptar para insertar su estilo nuevo en la lista de estilos disponibles.

Luego, haga clic derecho sobre el estilo recién creado y seleccione la opción Modificar... del menú emergente. Aparecerá la ventana Estilo de página: Copia de Predeterminado. Abra la solapa Página y modifique los márgenes a su gusto.



Esto es lo mismo que elegir Formato→Página en el menú.

Mirando la ventana Estilo de página: Copia de Predeterminado, probablemente notó que puede modificar muchos elementos de formato tales como el Fondo, Encabezamiento, Pie de página, etc. Por ejemplo, si el 90% de su trabajo con un procesador de palabras consiste en escribir cartas de negocio con un formato predefinido, puede configurarlo ahora mismo, ahorrando así muchísimo tiempo.



Si modifica un estilo existente, sobrecribirá los ajustes originales para dicho estilo. Si cree que cometió un error, simplemente haga clic sobre el botón Restablecer para volver a los últimos ajustes guardados.

10.1.3.3. Listas

Algunas veces los párrafos tienen listas de elementos, por ejemplo para enumerar las propiedades de un objeto (lista “sin orden” o de “viñetas”), o los pasos a realizar para llevar a cabo alguna tarea (lista “ordenada” o “numerada”).



Haga clic sobre este botón para “transformar” el texto seleccionado en una lista sin orden. Seleccione los elementos de la lista y elija Formato→Numeración y viñetas... en el menú para cambiar el tipo de las viñetas de entre un conjunto predefinido. Siéntase libre de explorar todas las opciones del diálogo.



Haga clic sobre este botón para “transformar” el texto seleccionado en una lista ordenada. Para el formato numerado valen los mismos comentarios que para las listas sin orden.

10.1.3.4. Disponiendo el texto en más de una columna

Al elegir Formato→Columnas en el menú se abrirá el diálogo que se muestra en Figura 10-2 permitiéndole acomodar el texto de la página en más de una columna (lo predeterminado)

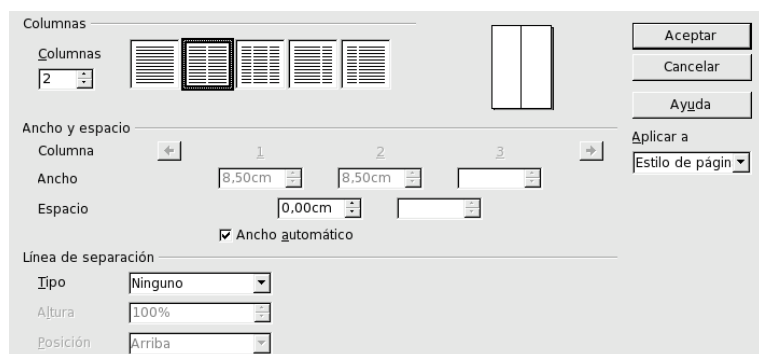


Figura 10-2. Diálogo de opciones de columnas de texto

Las opciones en el diálogo se explican por sí solas. Haga sus ajustes y luego haga clic sobre el botón Aceptar para aplicar esos ajustes de columnas.

10.1.3.5. Tabla de contenidos

Para hacer que su documento luzca profesional, puede crear tablas de contenidos, o TDC, e indexar partes de su documento. *OpenOffice.org* le permite hacer esto con mucha facilidad.

Tabla de Contenidos	
Introducción.....	2
Soluciones.....	2
Sitio Corporativo.....	2
Sistema de reservas en línea.....	3
Fase 1: Intranet sólo para miembros.....	3
Fase 2: Extranet sólo para miembros.....	4
Fase 3: ASP (Proveedor de Servicios de Aplicación).....	4
Fase 4: Portal y mercado Virtual.....	4
Manejo de la relación con los clientes (CRM).....	5
Enfoque técnico.....	5
Nivel 1: Primeras páginas.....	5
Nivel 2: Información estática.....	5
Nivel 3: Información dinámica.....	6
Nivel 4: Transacciones.....	6
Fases de configuración.....	6
Estrategia principal.....	7
Hosting.....	7
Actualizaciones y mantenimiento.....	7
Servicio de Internet vs. Guías impresas.....	8
Tecnologías.....	8
Precios.....	8

Figura 10-3. Tabla de contenido

La imagen en Figura 10-3 muestra como luce la TDC para un documento de ejemplo.



Si bien los elementos de la TDC se pueden insertar y mantener manualmente, es **altamente recomendable** que Usted utilice estilos para hacer que la TDC sea más consistente y fácil de mantener.

Digamos que desea insertar una TDC al comienzo de su documento y que Usted siguió los estilos sugeridos en Tabla 10-1. Entonces, haga que la 1^{er} página sea una en blanco yendo al comienzo mismo de su documento y presionando las teclas **Ctrl-Intro**.

Luego, al elegir Insertar→Índices→Índices... en el menú aparecerá el diálogo de opciones del índice. Asegúrese que el campo Tipo está puesto en Índice de contenidos y que la casilla Protegido contra modificaciones manuales está marcada. Complete el título y el resto de las opciones, y una vez que está satisfecho con sus ajustes, haga clic sobre el botón Aceptar para insertar la TDC.

Si continúa agregando contenido a su documento (ya sea “estructural” o “esencial”) Usted **debe** actualizar la tabla de contenidos para que se tomen en cuenta las modificaciones y/o adiciones. Para esto, haga clic sobre cualquier parte de la TDC para poner el cursor “dentro” de la misma, luego haga un clic derecho y seleccione Actualizar índice del menú emergente.

10.1.3.6. Índice

Para indexar términos importantes en su documento, proceda de la manera siguiente:

1. Seleccione la palabra que desea indexar.
2. Acceda al menú Insertar→Índices→Entrada....
3. En el campo Índice, seleccione Índice alfabético.
4. Cuando ha terminado de ingresar todos los términos que desea indexar, genere el índice accediendo al menú Insertar→Índice→Índice....



Recuerde elegir el Título adecuado y ajustar el Tipo en Índice alfabético y tenga presente que los índices van al final del documento.

10.1.3.7. Encabezado y pié de página

De manera predeterminada el encabezado y pié de página es común a **todas** las páginas de un documento. Utilícelos para describir ciertos aspectos del contenido del documento, por ejemplo: número de página, cantidad total de páginas, capítulo, sección, título del documento, etc.

Eligiendo Insertar→Encabezamiento→Predeterminado en el menú, añadirá un encabezado de página a su documento, y eligiendo Insertar→Pié de página→Predeterminado agregará un pié de página a su documento. Simplemente teclee el texto del encabezado/pié que desea que se muestre o use uno o más de los elementos del menú Insertar→Campos para componer el encabezado/pié.

10.1.4. Yendo más lejos

Si desea aprender más acerca del uso de *OpenOffice.org Writer*, debería consultar el tutorial disponible en el sitio web lista de documentación sobre OpenOffice en castellano (<http://es.openoffice.org/servlets/ProjectDocumentList>).

Tampoco dude en consultar la ayuda incorporada de *OpenOffice.org Writer* que se puede acceder eligiendo Ayuda→Contenido en el menú. Allí encontrará respuesta a todas sus preguntas. Hay una tabla de contenido para acceder a los temas, tiene disponible un índice e incluso una herramienta de búsqueda contextual.



OpenOffice.org Writer puede exportar documentos en formato PDF (Archivo→Exportar en formato PDF ...). Esto le permite publicar sus documentos en el famoso formato Adobe® Reader®.

10.1.5. Conclusión

El procesamiento de palabras puede considerarse como una de las tareas más realizadas con una computadora personal. Como ha leído arriba, *OpenOffice.org Writer* es una herramienta que no sólo le da todo lo necesario para crear documentos simples o complejos, sino que también es compatible con los formatos existentes de archivos de programas de oficina ¡Disfrute creando sus documentos con *OpenOffice.org Writer*!

10.2. Hoja de cálculos

Esta sección dará una introducción breve a las funciones de hoja de cálculos de *OpenOffice.org Calc*. Otra opción muy buena es *gnnumeric*, la aplicación de hoja de cálculos del proyecto GNU. Sin embargo aquí nos concentramos en *OpenOffice.org Calc*.

Se da por sentado que Usted sabe la razón por la cual desea utilizar una hoja de cálculos y no se profundizará en consideraciones específicas de la aplicación (contabilidad, financiera, simulación, etc.).

10.2.1. ¿Qué es una hoja de cálculos?

Las hojas de cálculos son el reemplazo electrónico para los libros de contabilidad y calculadora de un contador. Este software utiliza columnas y filas para permitir que se realicen cálculos matemáticos sobre los datos ingresados previamente. Hoy día, las hojas de cálculos hacen mucho más ya que, con frecuencia, se las utiliza como bases de datos (muy) simples o como una aplicación de tablas y diagramas, incluso cuando originalmente no fueron “diseñadas” para eso.

Las filas se nombran 1, 2, etc. Las columnas se nombran A, ..., Z, AA, AB, etc. La intersección de una fila y una columna es una celda, y su nombre se compone de los atributos columna y fila, por ejemplo: C3 (que se muestra en Figura 10-4).

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

Figura 10-4. Filas, columnas y celdas

Las hojas de cálculos, tan triviales como puedan parecer hoy día, jugaron un rol verdaderamente importante para hacer realidad las computadoras hogareñas y de oficina. Fue la “aplicación estrella” que justificó que muchas corporaciones comprasen una computadora.

10.2.2. OpenOffice.org Calc

OpenOffice.org (basado en *StarOffice*) ha sido un conjunto de programas de oficina popular para *GNU/Linux* desde hace ya unos años. Con la creación de *OpenOffice.org*, los autores volvieron a realizar la ingeniería de la fundación de *StarOffice* utilizando componentes abiertos e introduciendo un formato de archivo basado en XML. El potencial de este conjunto de programas de oficina es ahora irrefutable. *OpenOffice.org Calc* es la parte de ese conjunto que ofrece la funcionalidad de hojas de cálculos.

10.2.2.1. Abriendo OpenOffice.org Calc

Para lanzar *OpenOffice.org Calc* seleccione Oficina+Hoja de cálculos→OpenOffice.org Calc en el menú principal.

También puede abrirlo desde la pantalla de cualquier otra aplicación *OpenOffice.org*, seleccionando Archivo+Nuevo→Hoja de cálculo en el menú, lo cual abrirá una ventana de *OpenOffice.org Calc* con una hoja de cálculos en blanco.

10.2.2.2. La interfaz de OpenOffice.org Calc

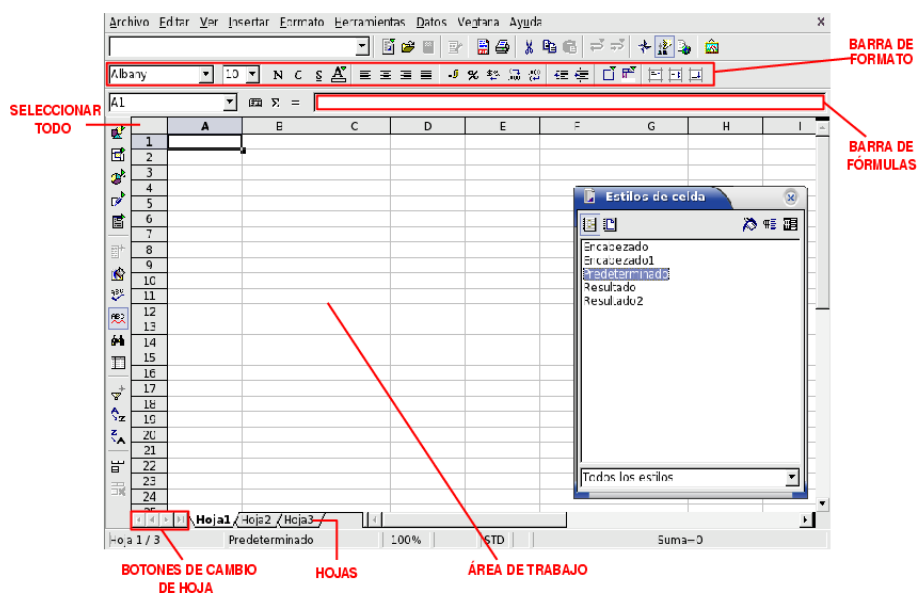


Figura 10-5. La ventana principal de OpenOffice.org Calc

Barra de formato

Esta es la barra de formato estándar que todas las aplicaciones de *OpenOffice.org* usan y sirve para cambiar tipografías, colores, alineación, etc. de los datos de la aplicación.

Barra de fórmulas

Utilícela para introducir, editar, o eliminar fórmulas dentro de las celdas.

Área de trabajo

Es donde Usted ingresa los datos en la hoja de cálculos: números, fechas, fórmulas, imágenes, etc.

Seleccionar todo

Al hacer clic sobre este área pequeña, en la esquina superior izquierda del Área de trabajo, se seleccionarán **todas** las celdas de una vez. Esto es útil cuando Usted necesita realizar cambios que son “globales” a la hoja de cálculos. Por ejemplo, cambiar todos los tamaños de las tipografías a 10 puntos (pts).

Botones de cambio de hoja

Un documento de hoja de cálculos puede tener más de una hoja. Utilice estos botones para navegar con facilidad entre las distintas hojas de la hoja de cálculos. De izquierda a derecha, los botones son: Ir a la primera hoja, Ir a la hoja anterior, Ir a la hoja siguiente e Ir a la última hoja.

Hojas

También puede usar las pestañas de las hojas para cambiar entre ellas.

10.2.3. Usando la hoja de cálculos

OpenOffice.org Calc es una aplicación de hoja de cálculos lista para la empresa e incluye muchas características que van mucho más allá del alcance de este documento. Consulte *Yendo más lejos*, página 81, para más información acerca de como aprovechar *OpenOffice.org Calc* por completo.

Las secciones siguientes explorarán funciones básicas como ingresar datos y fórmulas en la hoja de cálculos y añadir gráficos para representar a dichos datos. Se utilizará como ejemplo los números de gastos y ventas de una empresa imaginaria.

10.2.3.1. Ingresando datos

Para ingresar datos en una celda (ya sea texto o números) utilice las teclas de las flechas para navegar hacia dicha celda o haga clic sobre la celda y teclee los datos en la misma, presionando la tecla **Intro** cuando termine. También puede usar la tecla **Tab** o las teclas **Mayús-Tab** para moverse a la celda de la derecha o a la de la izquierda, respectivamente.

La característica de completado automático simplifica la entrada de datos. El completado automático “adivina” los datos de la próxima celda usando como base el valor de la celda corriente. Esto funciona no sólo para datos numéricos, sino también para los días de la semana, los meses del año, y otros. En general, cualquier tipo de dato que se pueda asociar a una serie consecutiva de números enteros puede ingresarse utilizando el completado automático.

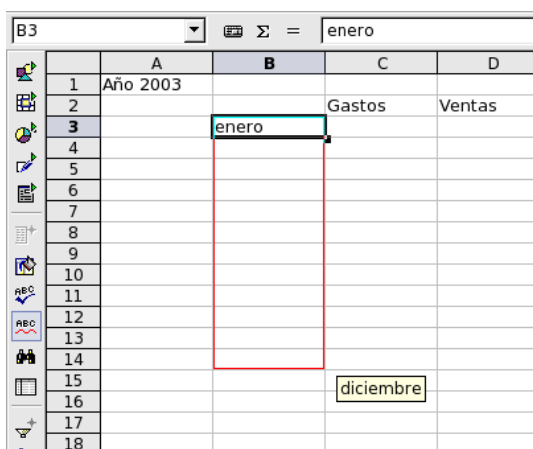


Figura 10-6. Simplificando la entrada de datos usando el completado automático

Para usar el completado automático, ponga su ratón sobre el “asa” de la celda (el pequeño cuadrado negro ubicado en la esquina inferior derecha de la celda), haga clic sobre el mismo y arrastre el ratón. Una ayuda emergente mostrará los valores de la celda (ver Figura 10-6). Cuando se muestre el valor final deseado, suelte el botón del ratón y se completarán las celdas.

También se pueden clasificar los datos en las celdas según criterios diferentes (por columna o fila, dependiendo de cómo Usted arregló sus datos). Para hacerlo, primero seleccione las celdas que desea clasificar y luego abra el diálogo de opciones de clasificación eligiendo Datos→Ordenar en el menú.



Asegúrese que también selecciona las columnas y filas que actúan como “encabezados” para los datos (en nuestro ejemplo, la columna B que contiene los meses) para que los mismos “sigan” la clasificación de los datos.

En la pestaña Criterios seleccione las columnas/filas según las cuales clasificar los datos y el orden de clasificación Ascendente o Descendente. La pestaña Opciones contiene ajustes personalizados de orden de clasificación, si la clasificación debe respetar o no las mayúsculas y minúsculas y la dirección de la clasificación (de arriba hacia abajo clasifica los datos dispuestos en columnas, y de izquierda a derecha los datos que están en filas), entre otros. Haga clic sobre el botón Aceptar una vez que esté satisfecho con las opciones y se clasificarán las celdas seleccionadas.

10.2.3.2. Añadiendo fórmulas

Las fórmulas se pueden utilizar para “automatizar” la hoja de cálculos permitiéndole, por ejemplo, realizar simulaciones complejas. Dentro de las celdas, las fórmulas se definen precediendo a todos los datos de la celda con el signo =. Cualquier otra cosa se trata como datos “estáticos”.

Las operaciones se expresan utilizando notación algebraica convencional. Por ejemplo $=3*A25+4*(A20+C34/B34)$ divide el valor en la celda C34 por el de la celda B34, añade el valor en A20 al resultado, multiplica eso por 4 y suma eso a 3 veces el valor de la celda A25. De esta manera, se pueden realizar expresiones algo complejas, usando expresiones más simples como base.

OpenOffice.org Calc brinda un montón de funciones predefinidas que Usted puede utilizar en sus fórmulas. Hay disponibles varios tipos de funciones como fecha y hora, matemáticas, estadísticas, financieras, lógicas y muchos otros. Puede explorarlos invocando al *Piloto automático de funciones* eligiendo Insertar→Función en el menú o presionando las teclas **Ctrl-F2**.



Bajo *KDE* la combinación de teclas **Ctrl-F2** cambia al escritorio número dos; por lo tanto Usted querrá redefinir eso para poder invocar al asistente de funciones de *OpenOffice.org Calc* utilizando el atajo de teclado.

En Figura 10-7 se muestra la función **PROMEDIO** aplicada al rango de celdas seleccionado para calcular el valor promedio de las mismas. Note el uso de : para especificar un rango de celdas contiguas.

	A	B	C	D	E
1	Año 2003				
2			Gastos	Ventas	
3		enero	6395,34	5534,95	
4		febrero	2013,15	2219,36	
5		marzo	6010,98	7333,13	
6		abril	6236,23	8336,89	
7		mayo	7749,85	5839,97	
8		junio	3170,95	7571,81	
9		julio	9766,84	4334,46	
10		agosto	8813,35	3694,75	
11		septiembre	6127,82	238,66	
12		octubre	2414,45	6064,12	
13		noviembre	374,71	2823,66	
14		diciembre	4828,43	12 F x 1 C45	
15			=PROMEDIO(C3:C14)		
16					
17					

Figura 10-7. Usando una función en una fórmula

10.2.3.3. Diagramas: Explicando los datos de manera más simple

Cuando una hoja de cálculos contiene mucha información se vuelve difícil entender cómo se relacionan los datos entre sí: muchos números y poco significado. La mejor manera de representar este tipo de datos es por medio de diagramas.

Como con todas las funciones de análisis de datos, debe seleccionar la región que pretende mostrar en el diagrama. Entonces, seleccione un rango de celdas y luego seleccione Insertar→Diagrama... en el menú para invocar al asistente de diagramas.



Figura 10-8. Eligiendo el tipo de diagrama

Luego de realizar sus selecciones en la primer página del asistente de diagramas y hacer clic sobre el botón Siguiente >>, verá la página de selección del tipo de diagrama (en Figura 10-8, se eligió un diagrama de barras 3D con los datos lado a lado). Haga sus elecciones y haga clic sobre el botón Avanzar >> para obtener variantes sobre el tipo que seleccionó. Haga sus elecciones y haga clic sobre el botón Avanzar >> para poder elegir las opciones finales para el diagrama, como el título del diagrama, los títulos de los ejes, etc. Haga sus elecciones y haga clic sobre el botón Crear para crear e insertar el diagrama en la hoja de cálculos (ver Figura 10-9).

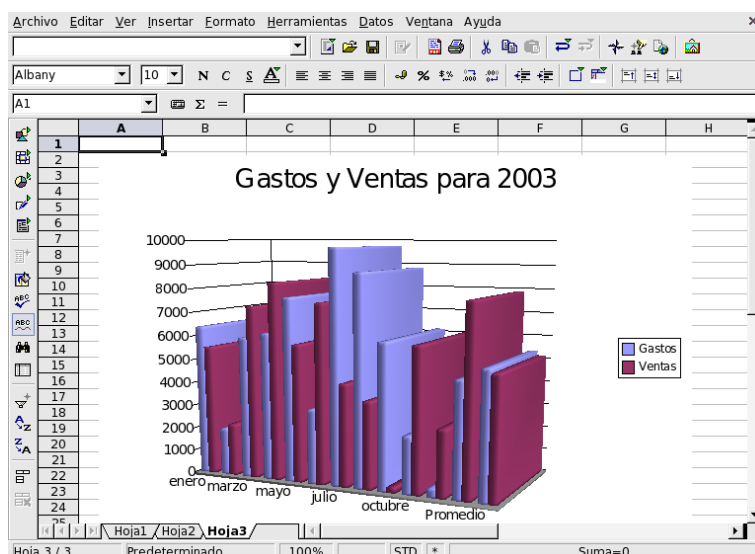


Figura 10-9. Un diagrama 3D dentro de la hoja de cálculos



Los diagramas están “vivos” en la hoja de cálculos lo cual significa que cuando Usted cambia datos en una celda que pertenece a un diagrama, se actualizará automáticamente el diagrama.



Si hace clic derecho sobre un diagrama insertado aparece un menú con opciones para cambiar muchos parámetros del diagrama. Se pueden cambiar cosas como el título del diagrama haciendo un doble clic sobre las mismas.

10.2.4. Yendo más lejos

Si desea aprender más acerca del uso de *OpenOffice.org Calc*, debería consultar el tutorial disponible en el sitio web lista de documentación sobre OpenOffice en castellano (<http://es.openoffice.org/servlets/ProjectDocumentList>).

Tampoco dude en consultar la ayuda incorporada de *OpenOffice.org Calc* que se puede acceder eligiendo Ayuda→Contenido en el menú. Allí encontrará respuesta a todas sus preguntas. Hay una tabla de contenido para acceder a los temas, tiene disponible un índice e incluso una herramienta de búsqueda contextual.

10.2.5. Conclusión

Las hojas de cálculo simplifican muchísimo la contabilidad y otras tareas relacionadas con datos numéricos, y se utilizan en todo el mundo, desde el administrador de la tienda de la esquina que desea administrar la relación con sus proveedores, hasta la firma de contabilidad más grande que las usa para escribir reportes extensos y consistentes.

OpenOffice.org Calc ofrece muchísimas características para los usuarios avanzados. Lo puede usar como una base de datos simple, o incluso programar interfaces completas. También puede convertir formatos, definir plantillas, etc. *OpenOffice.org Calc* es una aplicación muy potente y seguramente estará entre nosotros bastante tiempo.

10.3. Presentaciones

Esta sección le dará una introducción breve a las funciones de presentación de *OpenOffice.org Impress*. Aunque está disponible libremente, es un rival fuerte frente a los software de presentación comerciales y onerosos. Le permitirá construir presentaciones impactantes para cualquier propósito, y sus características lo hacen una opción excelente para cualquier tipo de campo de trabajo.

10.3.1. ¿Para qué sirve el software de presentaciones?

No importa si Usted es un vendedor, un ingeniero, un contador o un estudiante, Usted necesita “comunicar” a otros acerca de su producto, análisis o trabajo de forma simple y sucinta.

En vez de un largo texto con pocos o ningún gráfico, Usted desea usar imágenes, diagramas, pequeñas tablas, poca cantidad de texto e incluso tal vez algunas animaciones para transmitir su idea y poder proyectarla sobre una pantalla blanca grande o sobre la pared. Ahí es donde entra en escena el software de presentaciones.

10.3.2. OpenOffice.org Impress

OpenOffice.org Impress es la parte del conjunto de programas *OpenOffice.org* que brinda las funciones de software de oficina. Como todos los componentes de *OpenOffice.org*, soporta formatos populares de conjuntos de programas de oficina.

10.3.2.1. Abriendo OpenOffice.org Impress

Para lanzar *OpenOffice.org Impress* seleccione Oficina→Presentaciones→OpenOffice.org Impress en el menú principal.

También lo puede abrir desde cualquier otra aplicación *OpenOffice.org*, seleccionando Archivo→Nuevo→Presentación en el menú, lo cual abrirá una ventana de *Impress* con el Piloto automático - Presentación en primer plano (a menos que Usted lo haya ejecutado previamente y deshabilitado este asistente).

Cuando Usted inicia *OpenOffice.org Impress*, se abrirá el *Piloto automático - Presentación*. El mismo ofrece tres opciones que hablan por sí solas: Presentación vacía, De plantilla y Abrir una presentación existente. A los propósitos de esta introducción, seleccione Presentación vacía y haga clic sobre el botón Siguiente >> en las pantallas siguientes usando los valores predeterminados. Luego, haga clic sobre el botón Crear.

Aparecerá la ventana de tipo de diapositiva (ver Figura 10-10) pidiéndole que seleccione una plantilla de contenido para la diapositiva. Por supuesto, seleccionar una plantilla en particular no ata a todas sus diapositivas a esa plantilla, simplemente hace que esa plantilla sea la predeterminada. Seleccione la que desea usar para (la mayoría de) sus diapositivas, en nuestro ejemplo elegimos “Título, Texto”.



Figura 10-10. Seleccionando una plantilla de diapositiva



Intente no “sobrecargar” sus diapositivas con un montón de contenido ya que, si bien puede verse bonito en la pantalla, puede ser que sólo logre confundir a su audiencia cuando corra la presentación. Use la plantilla más simple posible.

10.3.2.2. La interfaz de OpenOffice.org Impress

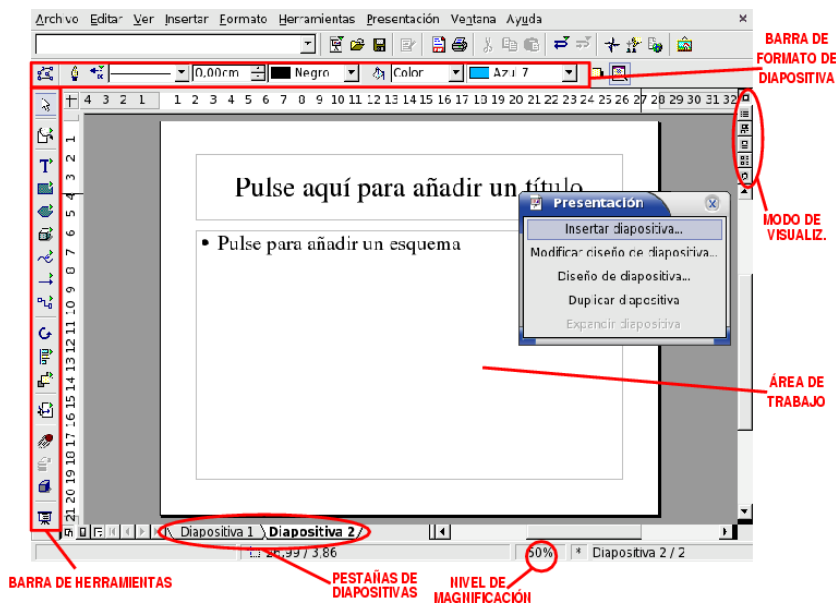


Figura 10-11. La ventana principal de OpenOffice.org Impress

Barra de formato de diapositiva

Hay opciones para cambiar el sombreado, color de fondo de la diapositiva, grosor de las líneas, etc.

Modo de visualización

Estos botones le permiten cambiar entre:

- Modo Dibujo. El predeterminado. Usado para componer las diapositivas.
- Modo Esquema. Muestra una lista numerada de todas las diapositivas sobre la izquierda con el texto que contienen (permitiéndole editarlo, por ejemplo) y una ventana de Previsualización sobre la derecha, de forma tal que Usted pueda echar una mirada rápida a la diapositiva.
- Modo Diapositivas. Muestra todas las diapositivas a la vez permitiéndole navegar por las mismas y echar una mirada rápida a toda su presentación.
- Modo Notas. Puede añadir notas a sus diapositivas para asistir a Usted, sus colegas, o incluso su audiencia (si las imprime) durante la presentación.
- Modo Volante. Este se puede usar para imprimir varias diapositivas en una página para poder distribuir impresiones de su presentación a su audiencia, lo cual se considera casi obligatorio para las presentaciones profesionales.
- Iniciar Presentación. Al presionar este botón se “correrá” su presentación. El mismo botón se encuentra al final de la barra de herramientas (que se explica luego).

Área de trabajo

El lugar donde Usted compone las diapositivas que constituyen su presentación.

Nivel de magnificación

El nivel de magnificación con el que se está mostrando la diapositiva en ese momento. De manera predeterminada se ajusta a un nivel tal que la diapositiva completa cabe en la ventana de *OpenOffice.org Impress*. Si Usted cambia el tamaño a la ventana de *OpenOffice.org Impress*, el nivel de magnificación se ajustará para que la diapositiva quepa en la ventana.

Pestañas de diapositivas

Cada diapositiva que constituye su presentación tiene una pestaña que le permite navegar rápidamente a una diapositiva en particular. A la izquierda de las pestañas están los botones de navegación de las diapositivas que se comportan exactamente como los botones de navegación de las hojas de *OpenOffice.org Calc*. Por favor, consulte *Hoja de cálculos*, página 76, para más información acerca de esto.

Barra de herramientas

Las herramientas principales que utiliza para crear sus diapositivas. Las herramientas para ingresar texto, formas, curvas, líneas y flechas; las herramientas de rotación, alineación y posicionado de objetos; las herramientas de efectos y el botón para ver la presentación al final.



Algunos de estos botones contienen un pequeño triángulo verde en la esquina superior derecha. Si mantiene dichos botones presionados se abrirá un menú de opciones para dicha herramienta. Por ejemplo: rectángulos llenos o vacíos, bordes filosos o suaves, etc.

10.3.3. Construyendo presentaciones

10.3.3.1. El título de la diapositiva

En este caso, la plantilla es bastante intuitiva. Haga clic sobre la caja etiquetada Pulse aquí para añadir un título. Teclee el título y luego haga clic sobre algún lugar “vacío” de la diapositiva para salir del modo de edición de texto. Eso es todo.

10.3.3.2. Ingresando texto

Haga clic sobre la caja inferior para ingresar el texto (donde está escrito Pulse aquí para añadir un esquema). Esto formateará el texto automáticamente como una lista con viñetas. Usando el menú Formato puede cambiar estos ajustes.

10.3.3.3. Añadiendo diapositivas a su presentación

Al elegir Insertar→Diapositiva... en el menú se mostrará la familiar ventana de tipo de diapositiva (ver Figura 10-10). Proceda como se explicó antes.



Seleccione Insertar→Duplicar diapositiva si desea basar el contenido de la diapositiva nueva en el de la corriente.

Para añadir una diapositiva también puede hacer clic derecho sobre la diapositiva corriente y seleccionar Diapositiva→Insertar Diapositiva... del menú emergente, o usar el botón de inserción de la barra de herramientas (este último muestra un gráfico de torta de manera predeterminada).

10.3.3.4. Gráficos simples

Muchas veces es útil construir diagramas simples para explicar o mostrar un concepto. Después de todo: una imagen vale más que mil palabras. En Tabla 10-2 se resumen las herramientas disponibles para construir gráficos simples.







Botón	Función
	Dibuja rectángulos y cuadrados, ya sea llenos o vacíos, con bordes filosos o suaves. Haga clic derecho sobre el objeto dibujado y seleccione Editar estilo... del menú emergente para cambiar el color, el sombreado, la transparencia, etc.
	Dibuja elipses y círculos, ya sea llenos o vacíos; tortas elípticas y circulares, segmentos circulares y arcos. Haga clic sobre el objeto dibujado y seleccione Editar estilo... del menú emergente para cambiar el color, el sombreado, la transparencia, etc.
	Le permite dibujar objetos 3D tales como cubos, esferas, cilindros, conos, pirámides, toroides, cáscaras, o semiesferas. Haga clic derecho sobre el objeto dibujado y seleccione Efectos 3D del menú emergente para cambiar el "material", la iluminación, etc.
	Dibuja curvas, polígonos, y líneas de formas libres, ya sea llenas o vacías. Haga clic derecho sobre el objeto dibujado y seleccione Editar estilo... del menú emergente para cambiar los atributos.
	Dibuja líneas y flechas. Las líneas pueden tener flechas en cualquier extremo o en ambos. Haga clic derecho sobre el objeto dibujado y seleccione Editar estilo... del menú emergente para cambiar los atributos.
	Dibuja "conectores". Los conectores son líneas, rectas o curvas, con o sin flechas en los extremos, que unen objetos entre sí. Haga clic derecho sobre el objeto dibujado y seleccione Editar estilo... del menú emergente para cambiar los atributos.

Tabla 10-2. Herramientas para gráficos



Cualquier cambio de estilo hecho utilizando el menú emergente Editar estilo... se vuelve el estilo predeterminado para el objeto a dibujar luego.

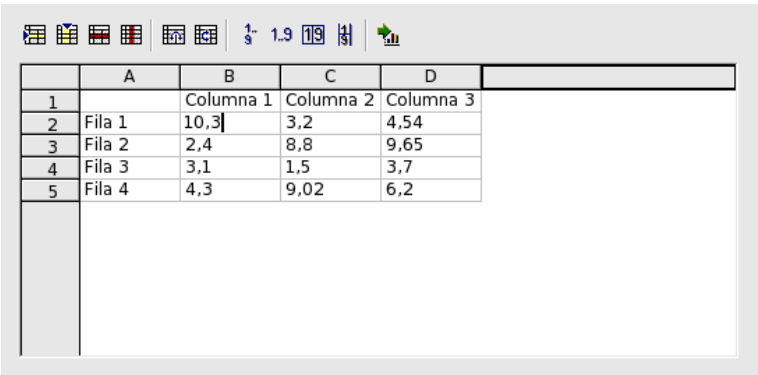
10.3.3.5. Diagramas simples

Seleccione Insertar→Diagrama en el menú para insertar un diagrama gráfico en la diapositiva corriente. Se insertará un diagrama "predeterminado" de barras, arrastre las asas del borde para ajustar el tamaño del mismo.



Use las asas de las esquinas para preservar las proporciones horizontal/vertical mientras cambia el tamaño al diagrama. Si usa las asas del "medio", puede ser que el diagrama se distorsione un poco.

Haga doble clic sobre el diagrama dibujado y luego haga clic derecho sobre el mismo y seleccione Datos del diagrama. Aparecerá una ventana (ver Figura 10-12) para que Usted pueda ingresar los datos de acuerdo al diagrama que desea construir.



	A	B	C	D
1		Columna 1	Columna 2	Columna 3
2	Fila 1	10,3	3,2	4,54
3	Fila 2	2,4	8,8	9,65
4	Fila 3	3,1	1,5	3,7
5	Fila 4	4,3	9,02	6,2

Figura 10-12. Ingresando los datos del diagrama

Una vez que terminó de ingresar los datos del diagrama, cierra la ventana de entrada de datos y haga clic sobre el botón Sí para actualizar el diagrama en la diapositiva, luego haga clic sobre algún lugar vacío en la diapositiva.

Repita la secuencia de doble clic y clic para cambiar el título, las leyendas, los ejes, el tipo (2D o 3D, de barras, de torta, de puntos, de líneas, etc.) del diagrama seleccionando las entradas apropiadas en el menú emergente.

10.3.3.6. Fondo de la diapositiva

Use el menú Formato→Página y haga clic sobre la pestaña Fondo para definir colores, gradientes, patrones, o fondos de mapas de bits para la diapositiva. Cada tipo de fondo tiene sus propias opciones, siéntase libre de explorarlas.



Usar mapas de bits para los fondos incrementa el tamaño del archivo considerablemente. Esto podría resultar en una disminución en el rendimiento, especialmente en los sistemas más antiguos.

Una vez que seleccionó un fondo e hizo clic sobre Aceptar, aparecerá un diálogo que le pregunta si desea hacer que dicho fondo sea el predeterminado para las diapositivas nuevas. Haga su elección y se cambiará el fondo de las diapositivas.

10.3.3.7. Transiciones, animaciones y efectos

El menú Presentación tiene opciones y asistentes para transiciones de diapositivas, animaciones y efectos que le permiten agregar “dinamismo” a sus presentaciones. Siéntase libre de explorarlos.



Intente no abusar de las transiciones, animaciones y efectos ya que puede ser que los mismos distraigan a su audiencia, concentrando la atención en los efectos en sí, en lugar del contenido de la presentación.

10.3.3.8. Corriendo su presentación

Puede correr su presentación eligiendo Presentación→Presentación en el menú, o presionando la tecla F9. También puede hacer clic sobre el botón correspondiente en la barra de herramientas. La presentación ocupará toda la pantalla. Para detener la presentación, presione la tecla Esc.

10.3.4. Yendo más lejos

Si desea aprender más acerca del uso de *OpenOffice.org Impress*, debería consultar el tutorial disponible en el sitio web lista de documentación sobre OpenOffice en castellano (<http://es.openoffice.org/servlets/ProjectDocumentList>).

Tampoco dude en consultar la ayuda incorporada de *OpenOffice.org Impress* que se puede acceder eligiendo Ayuda→Contenido en el menú. Allí encontrará respuesta a todas sus preguntas. Hay una tabla de contenido para acceder a los temas, tiene disponible un índice e incluso una herramienta de búsqueda contextual.

10.3.5. Conclusión

Las presentaciones son una forma importante de transmitir sus ideas, ya sea a sus clientes, sus profesores, sus estudiantes, o sus colegas. Intentando respetar el principio que dice que “Simple es elegante” — es decir, intentando no sobrecargar sus presentaciones con muchos gráficos, tablas grandes y animaciones y efectos de transición complejos — Usted mantendrá a su audiencia enfocada en lo que está tratando de comunicar.

OpenOffice.org Impress tiene las herramientas para hacer que sus presentaciones sean geniales, ¡disfrútelas!