

Úvod do používání GNU/Linuxu

Tento článek představuje obecný úvod do používání GNU/Linuxu. Snaží se být nezávislý na konkrétní distribuci a nabídnout informace obecného charakteru, které vám pomohou se naučit s GNU/Linuxem pracovat. Tento článek byste měli zkombinovat s dokumentací k vámi zvolené distribuci.

Jelikož se jedná o úvod do používání GNU/Linuxu, nenaleznete zde informace týkající se správy systému, tedy např. jak se instalují aplikace, apod. - tomu je věnován samostatný článek [Úvod do správy GNU/Linuxu](#).

Grafická prostředí

V majoritním operačním systému je k dispozici pouze jedno jediné grafické prostředí. GNU/Linux má těchto prostředí celou řadu. Aby to nebylo jednoduché, je třeba rozlišovat mezi **desktopovými prostředími** (desktop environment) a **správci oken** (window manager). Pokud jste běžný uživatel, určitě se vám budou zamlouvat spíše grafické desktopy jako KDE, Gnome, Xfce či Unity. Ty jsou charakteristické tím, že mají lišty, desktop s ikonami či soubory, přepínače ploch, applety, atd. - zkrátka všechny obvyklé funkce, které člověk očekává od grafického prostředí.

Správce oken (např. Fluxbox, Openbox, Awesome, I3, Ratpoison, Xmonad, atd.) začátečníkům nelze příliš doporučit, jelikož kromě samotné správy oken toho obvykle příliš neumí. Jejich výhody objeví spíše pokročilejší uživatelé, kteří si je upraví k obrazu svému a kterým nebude vadit absence plochy s ikonami či lišty s menu, přepínačem virtuálních ploch, atd., popřípadě si tyto komponenty do příslušného správce oken doplní. Mezi obvyklé důvody, které vedou některé pokročilejší uživatele k preferenci správce oken nad grafickými desktopy, patří nižší hardwarové nároky, rychlost odezvy, jednoduchost či vlastnosti typické pro správce oken. Specialitou v tomto ohledu jsou tzv. dlaždicoví správci oken (tiling window manager), kteří představují odlišné pojetí práce v grafickém prostředí - v jejich případě to není uživatel, ale samotný správce oken, který se stará o rozmístění oken na obrazovce.

Aplikace a grafická prostředí

Z technologického hlediska, kterákoliv linuxová aplikace může být napsána s využitím knihoven dostupných pro daný grafický desktop, v dokumentaci se pak často uvádí např. „toto je KDE aplikace“ či „toto je Gnome aplikace“^[1]. To v uživateli někdy vyvolává dojem, že KDE aplikace nepůjde spustit v Gnome a naopak. To je samozřejmě nesmysl, jakákoliv aplikace pro grafické rozhraní poběží v kterémkoliv grafickém prostředí či správci oken. Jediný rozdíl může být ve vzhledu aplikace.

Grafické desktopy

Grafické desktopy představují „plnohodnotná“ prostředí pro běžné i náročné uživatele. Většina z nich využívá stejných konceptů, které jsou popsány níže. Navzdory užívání stejných konceptů mají jednotlivá prostředí odlišný způsob ovládání. Přesto, ve všech těchto projektech je snaha o jednoduchost, účelnost ovládání a intuitivnost.

KDE

Aktuální čtvrtá řada prostředí KDE nabízí inovované klasické rozvržení desktopu. Naleznete zde panel s ikonou hlavního menu, ikonami rychlého spouštění, přepínačem virtuálních ploch, správcem úloh, systémovou lištou (systray), hodinami a vším dalším, co si do ní doplníte. Panelů můžete mít samozřejmě více. Plocha se chová trošku netradičně - místo ikon a obsahu složky „Desktop“ či „Plocha“ je plocha v KDE skladiště pro různé applety, nebo, chcete-li, widgety (terminologie KDE4). Jedním z widgetů je i pohled na složku, kterým zobrazíte obsah zvolené složky. Widgety zahrnují mnohé, počínaje hodinami, kalendářem, různými systémovými monitory, spouštěči, atd.

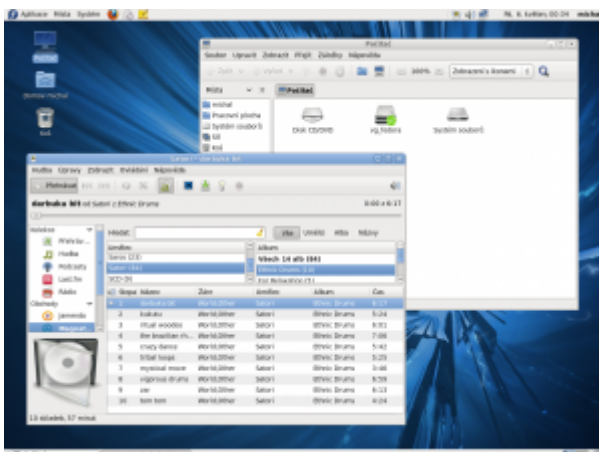


Můžete si nastavit různé widgety pro různé virtuální plochy, nebo používat pro všechny plochy jednu sadu widgetů. Můžete si nadefinovat různé „aktivity“ a ke každé z nich mít různé wigety a aplikace. Možnosti konfigurace KDE4 jsou značné.

- Vlastimil Ott, LinuxEXPRES, [Úvod do KDE4: pracovní plocha a Plasma](#) (článek)
- Michal Vyskočil, AbcLinuxu, [KDE 4.1 - megarecenze](#) (seriál)
- Lukáš Jelínek, LinuxEXPRES, [KDE SC 4.6](#) (článek)

Gnome2

Gnome se vydalo stejnou cestou jako projekt KDE - zahodil vše a začal znovu od začátku, v naději, že tak uživatelům přinese lepší prostředí. V případě projektu KDE to byl přechod z trojkové řady na čtyřkovou, v případě projektu Gnome je to přechod z dvojkové řady na trojkovou. Jelikož v některých distribucích můžete stále ještě objevit Gnome2, následuje jeho stručný popis.

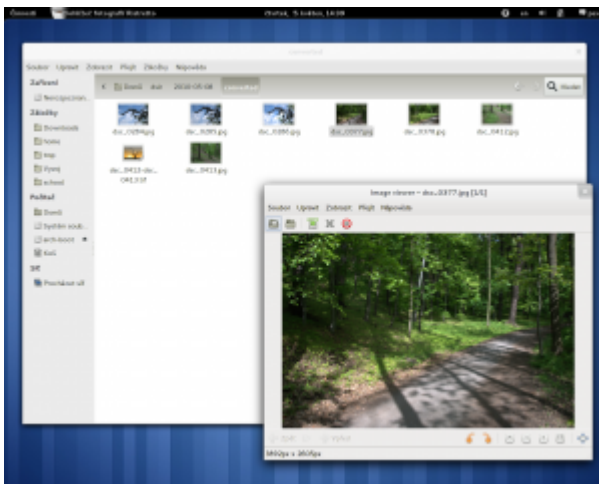


Dvojková řada Gnome má ve výchozím nastavení dva panely, horní a spodní. V některých linuxových distribucích je Gnome nastaveno tak, že používá pouze jediný panel (např. Linux Mint či OpenSUSE). Nastavení je samozřejmě v tomto ohledu na uživateli. Dvoupanelová konfigurace má ve spodním panelu správce úloh, přepínač virtuálních ploch a koš. Horní panel obsahuje Gnome menu, systémovou lištu (systray) a applety (malé interaktivní aplikace zobrazující např. stav baterie, zatížení procesoru, apod.).

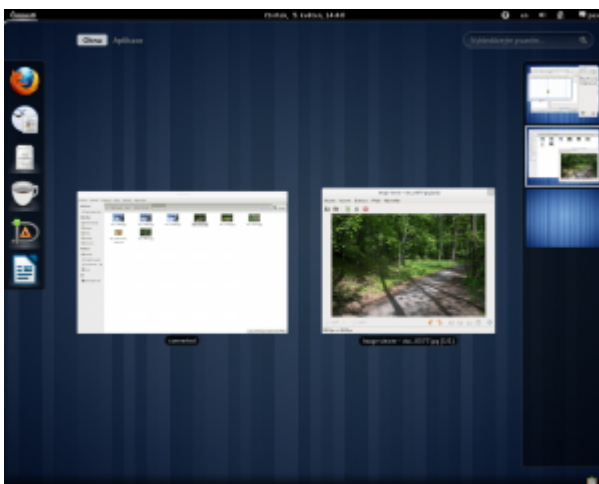
Gnome menu je rozdělené tématicky do třech oblastí, *Aplikace*, *Místa* a *Systém*. Aplikační menu umožňuje spouštět aplikace, menu *Místa* zobrazuje dostupná připojená média a nadefinované složky a *Systém* obsahuje nastavení, možnost odhlášení či vypnutí počítače, zkratka systémové aktivity.

Gnome3

Gnome3 se zásadně liší od svého předchůdce, Gnome druhé řady (viz výše). Opět jsou zde dva panely, ale na každém je něco jiného. Spodní panel, který je automaticky schováván, obsahuje systémovou lištu (systray). Horní panel pak obsahuje tlačítko *Činnosti* (Activities), které využijete ke spouštění či přepínání aplikací a práci s virtuálními plochami.



Uživatelé jiných systémů asi hodně překvapí absence tlačítek pro minimalizaci či maximalizaci. Maximalizaci lze provést dvojklikem na titulkový pruh aplikace nebo přesunutím okna na horní hranu obrazovky. Podobně lze umístit dvě okna vedle sebe, přesunutím oken na příslušnou stranu obrazovky. Prostřední tlačítko myši na titulkovém pruhu aplikace umístí aplikaci do pozadí. Minimalizaci samotnou můžete provést přes menu vyvolané pravým kliknutím na titulkový pruh aplikace.



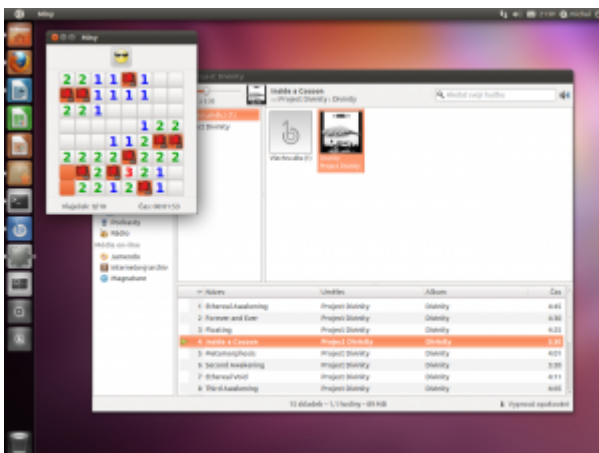
Činnosti (activities) jsou v Gnome 3 základem spouštění i přepínání aplikací a manipulací s virtuálními plochami. Vyvoláte je buď kliknutím na tlačítko *činnosti* nebo přesunutím myši do levého horního rohu. Zobrazí se vám obrazovka činností. Levý panel tvoří ikony spuštěných a spustitelných aplikací (ekvivalent správce úloh). V pravé části se nacházejí vysouvací virtuální plochy. Ty se tvoří a ruší automaticky. Okna můžete kliknutím a tažením přemísťovat mezi plochami.

Uprostřed obrazovky je přehled oken na aktuální ploše (obdoba Exposé s MacOS), kde se můžete mezi okny velmi snadno přepínat. Spuštění nové aplikace můžete provést buď klepnutím na ikonu v levém panelu, nebo klepnutím na záložku *Aplikace*. Výběr můžete omezit podle kategorií, nebo můžete použít vyhledávání. Chcete-li, aby spuštěná aplikace zůstala v levém panelu, klepněte na její ikonu v levém panelu a zvolte „Přidat mezi oblíbené“.

- Adam Štrauch, Root.cz, [Prohlídka GNOME 3: v čem je vlastně tak revoluční?](#)
- The GNOME Project, [Gnome 3](#) (anglicky)

Unity

Unity je dílem vývojářů distribuce Ubuntu. Cílem je pohodlný desktop pro uživatele, který bude intuitivní a který nebude potřeba (a ani nebude možné) nastavovat. Unity obsahuje levý panel s ikonami spuštěných a spustitelných aplikací, a dále s ikonami pro spouštění libovolných aplikací a přepínání virtuálních ploch.

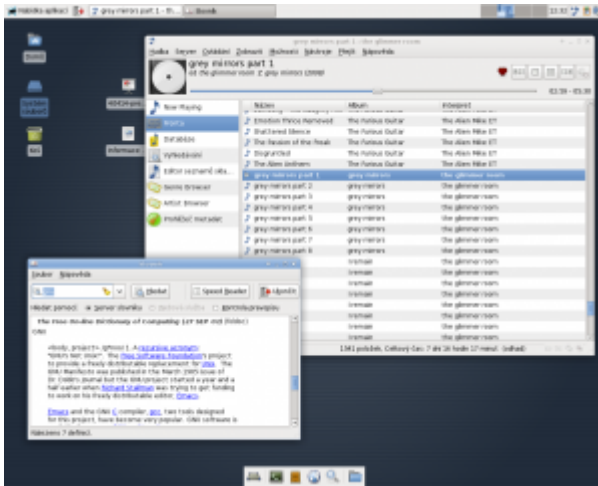


Horní panel obsahuje applety s obvyklým spektrem funkcí (stav napájení, čas, připojení k síti, apod.), ale především menu aktuálně používané aplikace (podobně to dělá např. MacOS).

- Vojtěch Trefný, LinuxEXPRES, [Prostředí Unity](#) (seriál)
- Česká Ubuntu Wiki, [Unity](#)

Xfce4

Prostředí Xfce je odlehčené, ale přesto desktopové prostředí. Výborně se hodí pro méně výkonné počítače, ale také pro ty, kterým vyhovuje „klasické“ ovládání desktopových prostředí a nemají zájem o nová revoluční či komplexní prostředí jako Gnome3, Unity nebo KDE4.

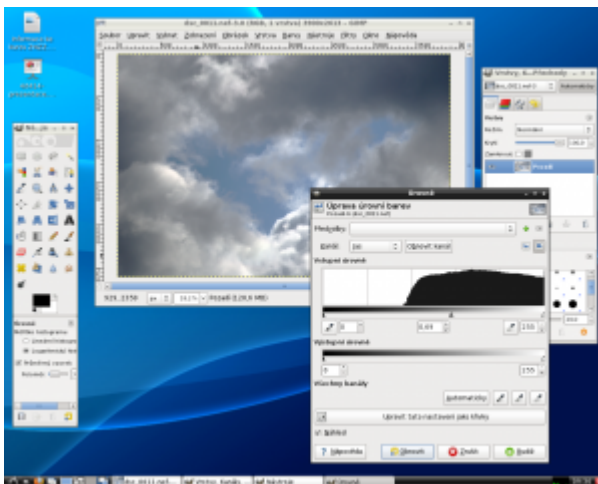


Ovládání Xfce je založené na panelech. Těch si můžete vytvořit, kolik chcete, a upravit si je dle libosti. Nastavení panelů bývá distribučně specifické. V případě snímku obrazovky výše vidíte dva panely, horní panel s nabídkou aplikací, správcem úloh, přepínačem virtuálních ploch, hodinami a systémovou lištou (systray). Spodní panel je pak vyhrazen spouštěčům aplikací.

- Miroslav Hrončok, LinuxEXPRES, [Xfce](#) (seriál)

LXDE

LXDE je jednoduché, svižné, hardwarově nenáročné desktopové prostředí. On je to vlastně správce oken Openbox obohacený o klasické desktopové komponenty jako panel, plocha s ikonami, apod. Pro jeho nastavení se hodí mít nainstalovaný obconf, jednoduchý nástroj konfiguruující samotný Openbox.

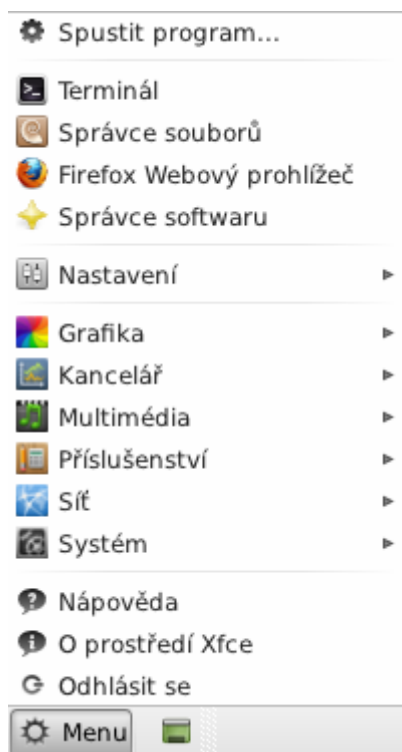


Obecné koncepty

Ovládání Gnome, KDE a dalších desktopových prostředí v GNU/Linuxu má několik společných prvků. Tím prvním a nejdůležitějším je funkce levého a pravého tlačítka myši. Levé tlačítko provádí volbu, pravé tlačítko vyvolává vlastnosti zvoleného objektu. Ostatní společné koncepty následují.

Aplikační menu

Menu se spouštěcí aplikací je tvořeno automaticky, aplikace jsou do něj zařazovány po instalaci. Řadí se automaticky podle kategorií (grafika, kancelář, multimédia, apod.). Příkladem může být menu v prostředí Xfce (distribuce Linux Mint):

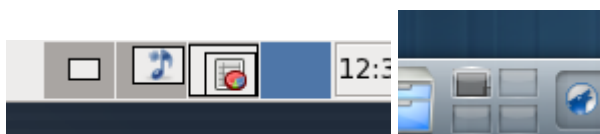


Menu lze ve většině prostředí upravovat, většinou klepnutím pravým tlačítkem myši na tlačítko s menu. Je nutné dodat, že aplikační menu se může v jednotlivých prostředích i distribucích lišit. Struktura by ale měla být podobná a ovládání intuitivní.

Virtuální plochy

Virtuální plochy slouží k členění a řazení většího množství oken do „skupin“ (resp. do jednotlivých virtuálních ploch). Můžete si je představit jako virtuální obrazovky, mezi kterými se můžete snadno přepínat, a kde si na každé můžete spustit libovolné aplikace. Tím můžete oddělit několik typů aktivit, které s počítačem provádíte, a vždy se podle potřeby přepnout na plochu, kde můžete snadno provádět to, co potřebujete. Kupříkladu, na jedné ploše můžete mít přehrávač hudby, na další prohlížeč s textovým procesorem, na další program pro úpravu fotografií, atd. Máte-li více ploch, nemusíte neustále minimalizovat momentálně nepotřebné aplikace, ani nemusíte navigovat ve změní otevřených oken. Můžete si svou práci lépe organizovat.

Přepínače ploch mohou vypadat třeba takto:



Práce se schránkou

Schránky jsou v linuxových grafických prostředích celkem dvě. Jedna, která se chová úplně stejně

jako v majoritním systému (klávesové zkratky Ctrl-C a Ctrl-V), a druhá, kterou lze použít pro velmi rychlé a pohodlné kopírování. Už jen pouhé označení (např. nějakého textu) vede k jeho zkopírování do oné druhé schránky, přičemž prostřední tlačítko myši pak obsah této stránky vloží, kam si určíte. Schránky jsou na sobě nezávislé, nicméně je třeba si uvědomit, že ke zkopírování prvním způsobem je nutné provést označení, kterým přepíšete obsah druhé schránky. Pro lepší přehled se podívejte na následující tabulku:

Schránka	Technické označení	Operace kopírovat	Operace vložit
první	CLIPBOARD	Ctrl-C	Ctrl-V
druhá	PRIMARY	pouhé označení	prostřední tlačítko myši

Práce s výměnnými zařízeními

Vložíte-li do počítače nějaké médium, desktopové prostředí by mělo zajistit jeho připojení, popřípadě vytvořit možnost pro jeho připojení (ikonku na ploše či jinde). Pro jistotu je vždy vhodné zařízení odpojit (zvolením příslušné volby, např. „vysunout“ či „odpojit“) před tím, než jej odpojíte či vysunete fyzicky.

¹⁾ Gnome aplikace jsou ve skutečnosti aplikace postavené s využitím knihoven gtk a KDE aplikace jsou aplikace postavené s využitím knihoven qt

From:

<http://poznejlinux.cz/> - **PoznejLinux.cz**

Permanent link:

<http://poznejlinux.cz/zaklady/pouzivani>

Last update: **2011/05/08 10:33**