

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

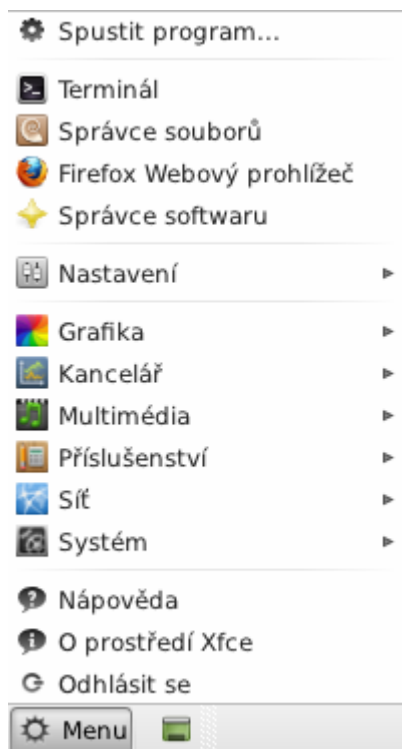
Grafické desktopy představují „plnohodnotná“ prostředí pro běžné i náročné uživatele. Většina z nich využívá stejných konceptů, které jsou popsány níže. Navzdory užívání stejných konceptů mají jednotlivá prostředí odlišný způsob ovládání. Přesto, ve všech těchto projektech je snaha o jednoduchost, účelnost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

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 spouštěči 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 zmeti 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	<code>Ctrl-C</code>	<code>Ctrl-V</code>
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://www.poznejlinux.cz/> - PoznejLinux.cz

Permanent link:

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

Last update: 2011/05/08 10:33