

Das Handbuch zum KDE-Menü-Editor

Milos Prudek

Anne-Marie Mahfouf

Lauri Watts

Deutsche Übersetzung: Marco Wegner



Das Handbuch zum KDE-Menü-Editor

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	5
1.1	Anwendungsfälle	6
1.1.1	Anpassung des Menüs für einen Benutzer	6
1.1.1.1	Einträge neu anordnen	6
1.1.1.2	Einträge aus der Menüansicht entfernen	6
1.1.2	Benutzerdefinierte Einträge hinzufügen	7
1.1.3	Einstellungen des Anwendungs-Starters übertragen	7
2	Menüeintrag hinzufügen	8
3	Benutzung von KMenuEdit	12
3.1	Karteikarte „Allgemein“	12
3.2	Karte „Erweitert“	13
4	Menüreferenz	14
5	Danksagungen und Lizenz	16
6	Glossar	17

Zusammenfassung

KMenuEdit ermöglicht das Bearbeiten der Menüs der verschiedenen KDE-Startmenüs.

Kapitel 1

Einleitung

Mit KMenuEdit können Sie verschiedene Startmenüs von KDE einrichten.

KMenuEdit kann entweder durch Klicken mit der rechten Maustaste auf den K-Knopf und Auswahl von **Menüeinträge bearbeiten ...**. Außerdem können Sie in KRunner den Befehl **kmenuedit** eingeben, um den Menü-Editor zu starten.

KMenuEdit ermöglicht das:

- Anzeigen und Bearbeiten des aktuellen Startmenüs
- **Ausschneiden, Kopieren** und **Einfügen** von Menüeinträgen und Einträgen
- Anlegen und Löschen von Untermenüs und Einträgen
- Ändern der Reihenfolge von Untermenüs und Einträgen
- Ausblenden von Einträgen und Hinzufügen neuer Untermenüs und neuer Einträge

Als Standard erscheinen alle auf dem Rechner installierten Anwendungen im Menü des Anwendungs-Starters aller Benutzer. Anwendungen können auch mehrfach in verschiedenen Untermenüs angezeigt werden. Untermenü-Kategorien ohne Einträge, die in der Arbeitsflächen-Menüspezifikation definiert sind, werden ebenfalls angezeigt, werden aber im Anwendungs-Starter aber nicht angezeigt, wenn Sie keine Anwendungen in dieser Kategorie installiert haben.

In der Baumansicht gibt es zwei Arten von Einträgen:

- Untermenü: Nur die Felder **Name**, **Kommentar** und **Beschreibung** sowie der Knopf zur Auswahl eines Symbols sind aktiviert. Die Karteikarte **Erweitert** ist deaktiviert. Jedes Untermenü kann weitere Untermenüs und/oder Einträge enthalten.
- Elemente: Benutzen Sie diesen Eintrag, um Daten für die Anwendung einzugeben, die Sie zum Menü hinzufügen möchten. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt [Benutzung von KMenuEdit](#).

KMenuEdit hat zwei Ansichtsmodi - normal und mit versteckten Einträgen. Um die versteckten Einträge anzuzeigen, wählen Sie diese Einstellung im Einrichtungsdialog auf der Seite **Allgemein**.

Viele zusätzliche Einträge erscheinen in Ansichtsmodus mit versteckten Einträgen. Viele versteckte Einträge scheinen nur Duplikate von Einträgen zu sein, aber Sie haben unterschiedliche Befehls-Einstellungen. Normalerweise sollten Sie diese versteckten Einträge niemals ändern, oder Sie können einige Funktionen Ihres Systems unbenutzbar machen.

Im Modus mit versteckten Einträgen gibt es ein besonderes Untermenü **.hidden [Ausgeblendet]** als oberstes Element in der Baumansicht. Diese besondere Untermenü kann nicht bearbeitet werden. In diesem Untermenü werden alle gelöschte Einträge beim nächsten Start von KMenuEdit wieder erscheinen.

Es ist nicht möglich, Einträge in diesem besonderen Untermenü über die grafische Bedienungsfläche zu löschen. Gelöschte Einträge erscheinen beim nächsten Start von GUI automatisch wieder.

1.1 Anwendungsfälle

1.1.1 Anpassung des Menüs für einen Benutzer

1.1.1.1 Einträge neu anordnen

Dies sollten Sie im Anzeigemodus mit versteckten Einträgen ausführen, da dann nur im Anwendungsstarter sichtbare Untermenüs und Einträge angezeigt werden.

Als Voreinstellung ist das Menü alphabetisch nach den englischen Namen oder Beschreibungen sortiert. In anderen Sprachen als Englisch werden daher manche Untermenüs und Einträge in unsortierter Reihenfolge angezeigt.

Mit den Aktionen **Bearbeiten** → **Sortieren** können entweder nach Namen oder Beschreibung sortieren. Verwenden Sie den klassischen Anwendungsstarter, müssen Sie das zugehörige **Format** im Einrichtungsdialog einstellen. Beim Kickoff-Anwendungsstarter kreuzen Sie **Anwendungsname anzeigen**, wenn Sie hier eine Sortierung nach Namen einstellen.

Wenn Sie Ihre häufig verwendeten Untermenüs oder Einträge z. B. oben im Menü gruppieren, sind diese Elemente leichter zu erreichen. Um die Reihenfolge bestimmter Einträge oder Untermenüs im Menübaum zu ändern, benutzen Sie die Knöpfe **Nach oben** oder **Nach unten** in der Werkzeugleiste oder diese Aktionen im Menü.

Alle Programmstarter benutzen die in KMenuEdit festgelegte Reihenfolge der Untermenüs.

1.1.1.2 Einträge aus der Menüansicht entfernen

Die Anzeige aller auf einem Rechner installierten Programme kann für einige Benutzer verwirrend sein, daher möchten Sie vielleicht einige weniger häufig benutzte Untermenüs oder Einträge ausblenden. Es gibt zwei Möglichkeiten, dies zu erreichen.

Wechseln Sie zum normalen Ansichtsmodus ohne die Anzeige versteckter Einträge. Wenn Sie nun Einträge löschen, werden sie in das Untermenü **.hidden [Ausgeblendet]** verschoben. Sie können diese Einträge wieder zurück in den Menübaum verschieben, damit sie wieder angezeigt werden.

Wenn Sie ein Untermenü entfernen, wird es tatsächlich mit allen Untermenüs und Einträgen gelöscht. Um gelöschte Systemeinträge wiederherzustellen, verwenden Sie **Bearbeiten** → **Systemvoreinstellungen wiederherstellen**. Aber damit werden alle Ihre selbst erstellten Untermenüs und Einträge entfernt und die zugehörigen `.desktop`-Dateien werden ebenfalls gelöscht. Diese Aktion kann nicht zurückgenommen werden.

Um Untermenüs und Einträge im Menü eines Anwendungsstarters zu löschen, wird empfohlen, im Einrichtungsdialog **Versteckte Einträge anzeigen** auf der Seite **Allgemein** anzukreuzen und damit den Ansichtsmodus mit versteckten Einträgen einzuschalten. In diesem Modus ist es möglich, Änderungen zurückzunehmen, ohne die Menüstruktur zu zerstören. Der einzige Nachteil ist, dass Sie alle Einträge in einem Untermenü von Hand ausblenden müssen, um das gesamte Untermenü aus der Ansicht zu entfernen.

1.1.2 Benutzerdefinierte Einträge hinzufügen

Um benutzerdefinierte Einträge (Untermenü oder Einträge hinzuzufügen, verwenden Sie die Aktionen im Menü oder der Werkzeugleiste. Für Einträge müssen Sie einen Namen und einen Befehl eingeben, ohne einen Eintrag für den Befehl wird der Eintrag nicht gespeichert und Ihre Änderungen gehen verloren.

Wenn Sie einen Eintrag hinzufügen, wird er als Unterelement der aktuell hervorgehobenen Position im Menübaum eingefügt. Verschieben Sie einen Eintrag durch Ziehen mit der Maus oder mit den Knöpfen **Nach unten** bis zum Ende des Menübaums, um ein Element der obersten Ebene zu erstellen.

1.1.3 Einstellungen des Anwendungs-Starters übertragen

Es gibt keine Möglichkeit, Menüeinstellungen mit der grafischen Benutzeroberfläche auf andere Benutzer zu übertragen. Dies kann nur manuell durch Kopieren der folgenden Dateien zum Ziel-Benutzer erfolgen:

KMenuEdit speichert die Menü-Hierarchie in der Datei `menus/applications-kmenuedit.menu` im Ordner `$(qtpaths --paths GenericConfigLocation)`. Die Datei `desktop-directories` im Ordner `$(qtpaths --paths GenericDataLocation)` enthält die „desktop“-Dateien der von Ihnen erstellten Untermenüs. In der Datei `applications/` im Ordner `$(qtpaths --paths GenericDataLocation)` finden Sie die „desktop“-Dateien der von Ihnen erstellten Menüeinträge.

Die Kurzbefehle für jede Anwendung werden in der Datei `kglobalshortcuts.rc` im Ordner `$(qtpaths --paths GenericConfigLocation)` gespeichert, aber importieren oder exportieren funktioniert nicht, da die UUIDs der Kurzbefehle auf den verschiedenen Systemen oder Benutzerkonten nicht übereinstimmen, auch wenn die `.desktop`-Dateien identisch sind. Sie müssen also alle Kurzbefehle wieder manuell zuweisen.

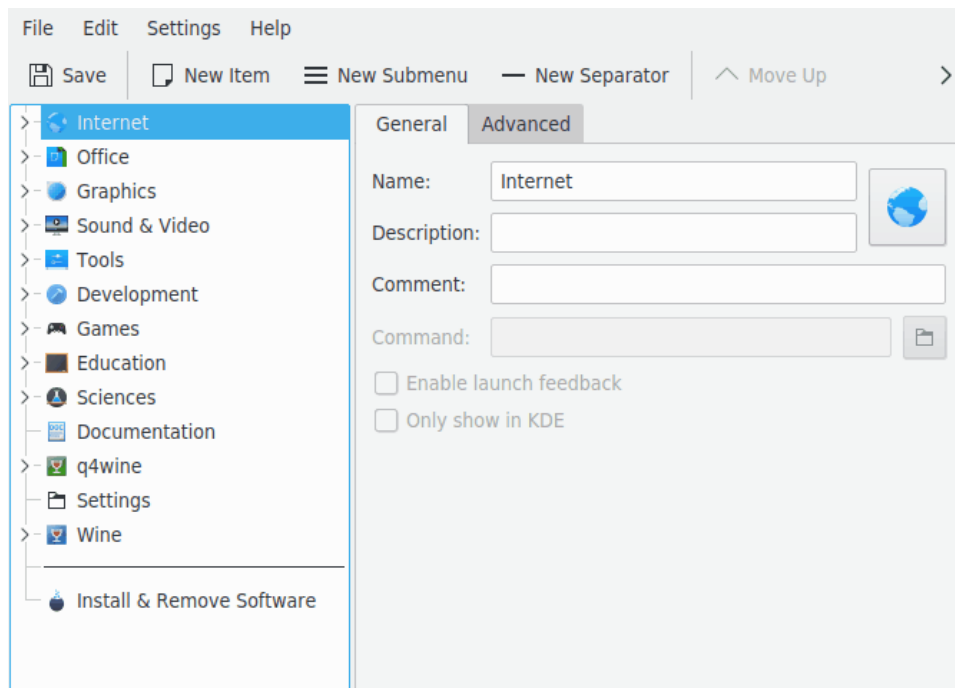
Kapitel 2

Menüeintrag hinzufügen

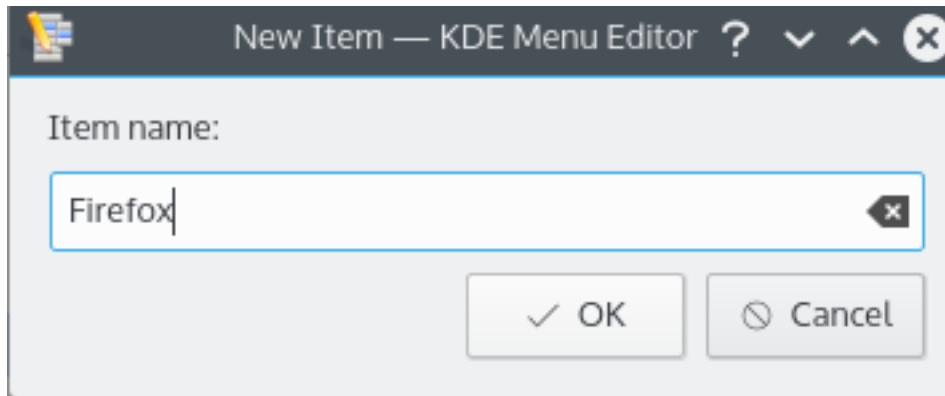
Virgil J. Nisly

In diesem Beispiel werden wir Firefox zum Menü **Internet** hinzufügen.

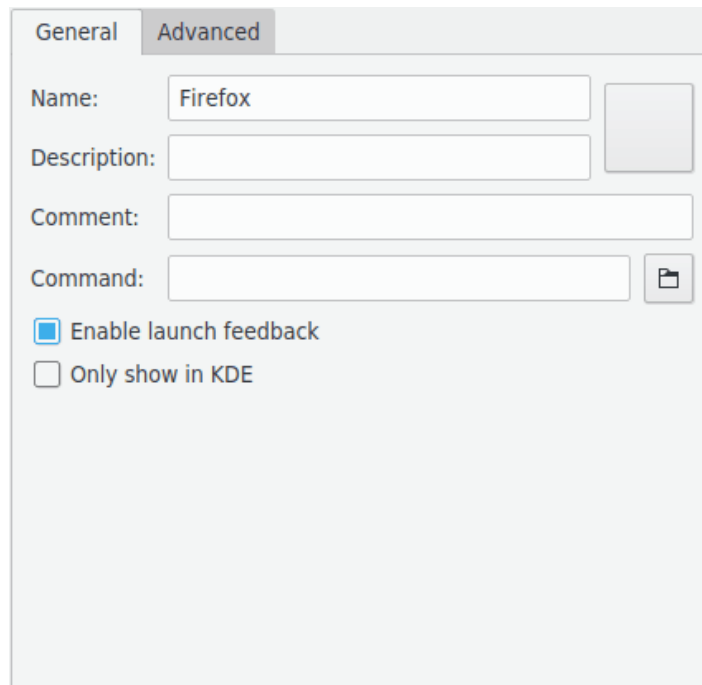
Zu Beginn müssen wir KMenuEdit starten: Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf das Programm-Startmenü und wählen Sie **Menüeinträge bearbeiten ...**. Nachdem KMenuEdit gestartet ist, wählen Sie wie im Bildschirmfoto unten **Internet**.



Wenn Sie **Internet** ausgewählt haben, klicken Sie auf **Datei** → **Neues Element ...** und öffnen damit den unten gezeigten Dialog **Neues Element**. Geben Sie nun den Namen des Programms ein, das Sie hinzufügen möchten. In diesem Fall ist das **Firefox**.



Drücken Sie die Eingabetaste, und Sie sollten einen ähnlichen Bildschirm wie abgebildet sehen.



Lassen Sie uns jetzt **Beschreibung:** ausfüllen; in diesem Fall geben Sie **Webbrowser** ein.

ANMERKUNG

Die Art Anzeige von Beschreibung und Namen wird durch die Einstellungen im Anwendungs-Starter festgelegt. z. B. als „Webbrowser (Firefox)“ oder „Firefox (Webbrowser)“.

Im Textfeld **Befehl** müssen Sie nun den Namen der ausführbaren Datei angeben. In diesem Fall ist das **firefox**.

Dieser Befehl muss in Ihrer Variable `PATH` zu erreichen sein, oder Sie müssen den vollständigen Pfad zur ausführbaren Datei angeben. Wenn Sie den Namen der ausführbaren Datei nicht kennen, benutzen Sie den Befehl **locate**, um die Desktop-Datei für die Anwendung zu suchen und geben Sie den Eintrag in der Zeile „Exec“ als Befehl hier ein.

ANMERKUNG

Nach dem Befehl können weitere Platzhalter folgen, die durch ihre eigentlichen Werte ersetzt werden, sobald das Programm aufgerufen wird:

%f - ein Dateiname

%F - eine Liste von Dateien. Benutzen Sie dies bei Anwendungen, die mehrere lokale Dateien gleichzeitig öffnen können

%u - eine Adresse (URL)

%U - eine Liste von URLs (Adressen)

%d - der Ordner der zu öffnenden Datei

%D - eine Liste von Ordnern

%i - das Symbol

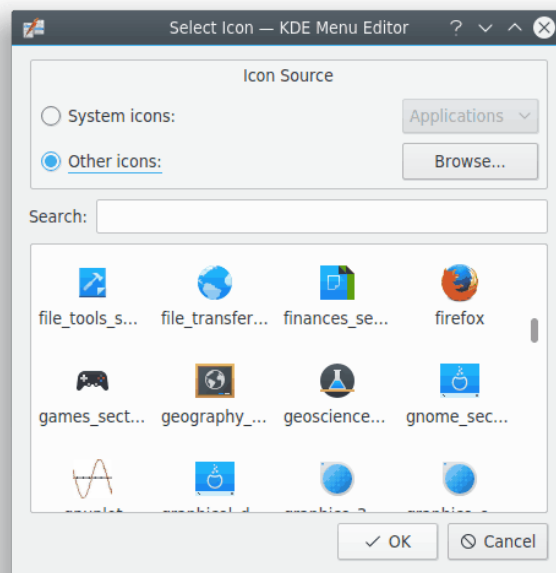
%m - das Mini-Symbol

%c - der Fenstertitel

Ein Beispiel: Wenn Sie firefox mit der Seite www.kde.org starten wollen, geben Sie anstelle von **firefox** Folgendes ein: **firefox %u www.kde.org**.

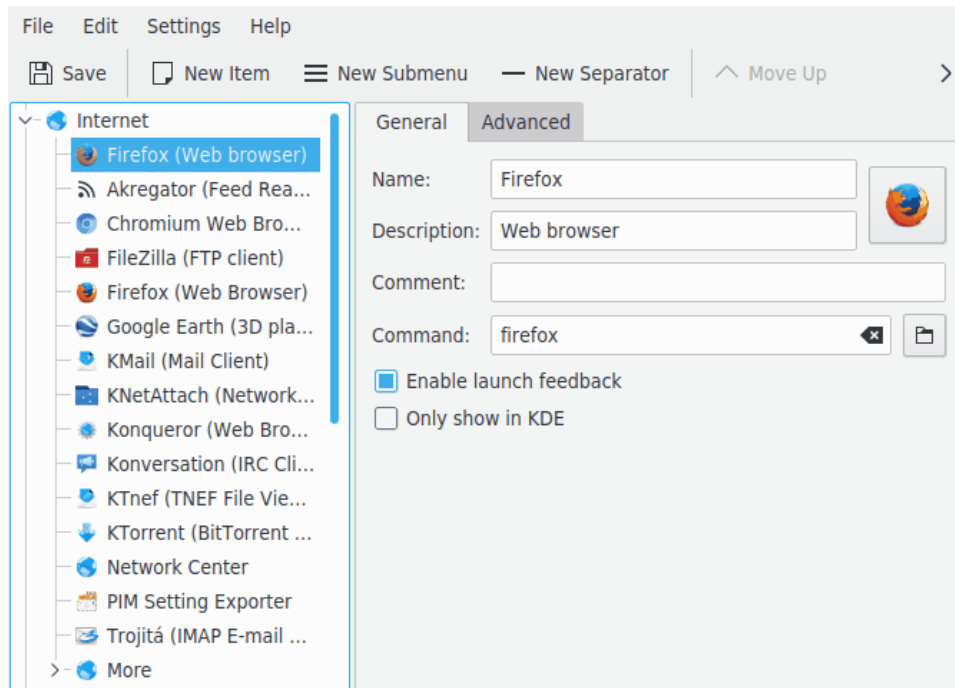
Für viele Programme wie zum Beispiel Konqueror oder Konsole können Sie auch zusätzliche Optionen wie z. B. den Namen eines definierten Profils angeben. Die möglichen Optionen für ein Programm werden angezeigt, wenn Sie in der Konsole **programm --help** eingeben.

Wir möchten ein schöneres Symbol haben, also klicken wir auf das leere Symbol rechts neben **Name** und **Beschreibung**. Das Standardsymbol kann auch leer sein, klicken Sie in diesem Fall auf den Bereich rechts neben dem Namensfeld. Nun erscheint der Dialog **Symbol auswählen**, aus dem Sie, wie unten dargestellt, ein Symbol auswählen können.



Wir wählen aus der Liste das Symbol für firefox, und drücken die Taste **Eingabe**. Das Ergebnis sollte etwa so aussehen wie unten dargestellt.

Das Handbuch zum KDE-Menü-Editor



Die Position des neuen Eintrags kann jetzt mit den Knöpfen **Nach oben** und **Nach unten** in der Werkzeugleiste von KMenuEdit oder durch Ziehen mit der Maus geändert werden.

Die Reihenfolge der Einträge im Untermenü können Sie mit dem Knopf **Sortieren** in der Werkzeugleiste von KMenuEdit oder mit den Einträgen im Menü **Bearbeiten** → **Sortieren** ändern.

Klicken Sie **Datei** → **Speichern** und warten Sie, bis der Dialog **System-Einrichtung** wird **aktualisiert** fertig ist. Jetzt sollte Firefox im Programm-Startmenü im Untermenü **Internet** auftauchen.

Kapitel 3

Benutzung von KMenuEdit

Das Feld auf der linken Seite der Anwendung gibt die Struktur des Programm-Startmenüs wieder. Wenn Sie einen Eintrag in diesem Feld auswählen, werden im Bereich auf der rechten Seite detaillierte Informationen zum ausgewählten Eintrag angezeigt.

3.1 Karteikarte „Allgemein“

Name:

Dies ist der Name des Programms, wie er im Programm-Startmenü angezeigt wird. Er kann sich vom tatsächlichen Namen der ausführbaren Datei unterscheiden. So lautet zum Beispiel der Name der ausführbaren Datei `mc` im Menü „Midnight Commander“.

Beschreibung:

Die Beschreibung wird zusammen mit dem Namen im Programm-Startmenü angezeigt. Diese Angabe ist optional.

Kommentar:

In diesem Eingabefeld steht eine detaillierte Programmbeschreibung. Diese Angabe ist optional.

Befehl:

Dies ist der Name der ausführbaren Datei. Stellen Sie sicher, dass Sie die Berechtigung zum Ausführen dieser Datei besitzen.

Startrückmeldungen aktivieren

Wenn dieses Feld aktiviert ist, dann wird eine Rückmeldung angezeigt, wenn eine Anwendung gestartet wurde.

Nur in KDE anzeigen

Wenn diese Einstellung aktiviert ist, wird der entsprechende Eintrag nur in KDE-Startmenüs erscheinen, und nicht in denen anderer Arbeitsumgebungen.

Versteckte Einträge

Entfernt einen Eintrag aus der Menüansicht des Anwendungs-Starters.

3.2 Karte „Erweitert“

Arbeitsordner:

Geben Sie hier den Arbeitsordner des Programms an. Dies wird der aktuelle Ordner sein, wenn das Programm gestartet wird. Der Ordner muss nicht mit dem Ordner übereinstimmen, in dem sich die auszuführende Datei befindet.

In Terminal starten

Markieren Sie dieses Ankreuzfeld, wenn das Programm nur in einem Terminal ausgeführt werden kann. Dies gilt hauptsächlich für [Konsole-Anwendungen](#).

Terminal-Einstellungen:

Tragen Sie alle Terminal-Optionen in dieses Eingabefeld ein.

Mit anderer Benutzererkennung ausführen

Falls Sie das Programm unter einer anderen Benutzererkennung ausführen möchten, markieren Sie dieses Ankreuzfeld und geben die Benutzererkennung im Feld **Benutzername:** an.

Aktuelles Tastenkürzel:

Sie können hier ein spezielles Tastaturkürzel angeben, mit dem das Programm ausgeführt werden kann.

Klicken Sie auf den Knopf **Keiner** rechts neben **Aktuelles Tastenkürzel:**.

Die Knopfbeschriftung zeigt nun **Eingabe ...** an, und Sie können die gewünschte Tastenkombination drücken, die diesem Programm zugewiesen werden soll.

Sie können den Kurzbefehl auf **Keiner** zurücksetzen, indem Sie diesen Knopf drücken:



Vergessen Sie nicht, Ihre Änderungen zu speichern, indem Sie in der Werkzeugleiste auf den **Speichern**-Knopf drücken bzw. im Menü **Datei** → **Speichern** auswählen.

Kapitel 4

Menüreferenz

Die meisten Aktionen in der Menüleiste finden Sie auch im Kontextmenü, das Sie durch Klicken mit der rechten Maustaste auf einem Eintrag in der Baumansicht öffnen.

Datei → Neues Element ... (Strg+N)

Fügt ein neues Element hinzu.

Datei → Neues Untermenü ...

Fügt ein neues Untermenü hinzu.

Datei → Speichern (Strg+S)

Speichert das Menü

Datei → Beenden (Strg+Q)

Beendet KMenuEdit.

Bearbeiten → Nach oben

Verschiebt den ausgewählten Eintrag im Untermenü nach oben.

Bearbeiten → Nach unten

Verschiebt den ausgewählten Eintrag im Untermenü nach unten.

Bearbeiten → Ausschneiden (Strg+X)

Schneidet das aktuelle Element aus und fügt es in die Zwischenablage ein. Falls Sie einen Menü-Eintrag verschieben möchten, sollten Sie diesen zuerst ausschneiden. Gehen Sie dann im linken Bereich zum gewünschten Zielort und fügen Sie dort das Menü-Element mit **Einfügen** wieder aus der Zwischenablage ein.

Bearbeiten → Kopieren (Strg+C)

Kopiert das aktuelle Element in die Zwischenablage. Sie können das kopierte Element später mit Hilfe von **Einfügen** wieder an einem neuen Zielort einfügen. Dasselbe Element lässt sich so mehrfach einfügen.

Bearbeiten → Einfügen (Strg+V)

Ein Element aus der Zwischenablage einfügen und es am aktuell gewählten Zielort im Hauptmenü speichern. Wählen Sie zuerst **Ausschneiden** oder **Kopieren**, bevor Sie **Einfügen** auswählen können.

Bearbeiten → Entfernen (Entf)

Löscht das gerade ausgewählte Element.

Bearbeiten → Sortieren

Öffnet ein Untermenü, um das ausgewählte Untermenü oder alle Menüeinträge zu sortieren. Es sind zwei Methoden zur Sortierung implementiert, entweder nach Namen oder nach der Beschreibung.

Bearbeiten → Systemvoreinstellungen wiederherstellen

Hierdurch werden die Einstellungen der Startmenüs wieder auf die Systemeinstellungen zurückgesetzt und alle Ihre persönlichen Änderungen werden verworfen. Zur Sicherheit werden Sie noch einmal gefragt, ob Sie dies wirklich möchten.

KMenuEdit benutzt die bekannten KDE-Menüeinträge **Einstellungen** und **Hilfe**. Mehr dazu erfahren Sie in den Abschnitten zu den Menüs [Einstellungen](#) und [Hilfe](#) in den KDE-Grundlagen.

Kapitel 5

Danksagungen und Lizenz

KMenuEdit

Copyright (c) des Programms 2002 Raffaele Sandrini

Mitwirkende:

- Matthias Elter elter@kde.org - Ursprünglicher Autor
- Matthias Ettrich ettrich@kde.org
- Daniel M. Duley dan.duley@verizon.net
- Preston Brown pbrown@kde.org

Dokumentation Copyright (c) 2000 Milos Prudek

Dokumentation Copyright (c) 2008 Anne-Marie Mahfouf

Aktualisiert für KDE 3.0 von Lauri Watts lauri@kde.org, 2002

Übersetzung ins Deutsche von:

- Matthias Schulz matthschulz@linuxfreemail.com
- Marco Wegner marcowegner.de

Diese Dokumentation ist unter den Bedingungen der [GNU Free Documentation License](#) veröffentlicht.

Dieses Programm ist unter den Bedingungen der [GNU General Public License](#) veröffentlicht.

Kapitel 6

Glossar

Konsole-Anwendungen

Anwendungen, die ursprünglich für eine nicht-grafische, textorientierte Umgebung geschrieben wurden. Solche Anwendungen laufen problemlos unter KDE. Sie müssen jedoch in einem Terminal-Emulator wie Konsole laufen. Sie werden nicht automatisch benachrichtigt, wenn die aktuelle KDE-Sitzung heruntergefahren wird. Sie sollten daher nicht vergessen, offene Dokumente in diesen Anwendungen zu speichern, bevor Sie sich von KDE abmelden.

Konsole-Anwendungen unterstützen das Kopieren und Einfügen von KDE-Anwendungen aus. Markieren Sie diesen Text in der Terminal-Anwendung einfach mit der Maus, wechseln Sie dann in die KDE-Anwendung und drücken **Strg+V**, um den Text einzufügen. Falls Sie Text aus einer KDE-Anwendung in eine Terminal-Anwendung einfügen möchten, markieren Sie diesen Text zuerst mit Ihrer Maus, drücken danach **Strg+C** und wechseln in die gewünschte Terminal-Anwendung, wo Sie dann die mittlere Maustaste drücken¹

¹ Wenn Ihre Maus keine mittlere Maustaste besitzt, müssen Sie die linke und rechte Maustaste gleichzeitig drücken. Dies wird „Emulation der mittleren Maustaste“ genannt und muss von Ihrem Betriebssystem unterstützt werden, um korrekt arbeiten zu können.