

# Eigene Kurzbefehle

Subhashish Pradhan  
T.C. Hollingsworth  
Übersetzung: Burkhard Lück



## Eigene Kurzbefehle

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>Kurzbefehle und Gruppen verwalten</b>	<b>4</b>
2.1	Gruppen hinzufügen . . . . .	4
2.2	Kurzbefehle hinzufügen . . . . .	4
2.3	Kurzbefehle und Gruppen löschen . . . . .	5
2.4	Gruppen exportieren . . . . .	5
2.5	Gruppen importieren . . . . .	6
<b>3</b>	<b>Gruppen bearbeiten</b>	<b>6</b>
<b>4</b>	<b>Kurzbefehle bearbeiten</b>	<b>7</b>
4.1	Die Karteikarte „Kommentar“ . . . . .	8
4.2	Die Karteikarte „Auslöser“ . . . . .	8
4.3	Die Karteikarte „Aktion“ . . . . .	9
<b>5</b>	<b>Fenster definieren</b>	<b>12</b>
<b>6</b>	<b>Einstellungen</b>	<b>13</b>
<b>7</b>	<b>Danksagungen und Lizenz</b>	<b>14</b>

## 1 Einleitung

Im Systemeinstellungen-Modul Eigene Kurzbefehle können Sie benutzerdefinierte Kurzbefehle und Mausgesten einrichten. Damit können Sie Programme steuern, bestimmte Befehle ausführen und noch mehr.

## 2 Kurzbefehle und Gruppen verwalten

### 2.1 Gruppen hinzufügen

In diesem Modul können Sie zusammengehörende Kurzbefehle in Gruppen zusammenfassen. Haben Sie zum Beispiel einige Kurzbefehle, um die Wiedergabe von Musik zu steuern, können Sie dafür eine Gruppe *Musik-Wiedergabe* erstellen.

Um eine neue Gruppe hinzuzufügen, klicken Sie auf den Knopf **Bearbeiten** unter dem linken Bereich und wählen **Neue Gruppe**.

### 2.2 Kurzbefehle hinzufügen

Um einen neuen Kurzbefehl hinzuzufügen, klicken Sie auf den Knopf **Bearbeiten** unter dem linken Bereich und wählen **Neu**.

Damit öffnen Sie ein Untermenü mit verschiedenen Auslösern. Folgende Einstellungen sind verfügbar:

#### Globaler Kurzbefehl

Dies sind die Standard-Kurzbefehle, die Sie immer in dem KDE-Plasma-Arbeitsbereich verwenden können.

#### Fensteraktion

Fensteraktionen werden ausgelöst, wenn sich der Zustand eines bestimmten Fenster ändert, zum Beispiel wenn es angezeigt wird, es den Fokus erhält oder wenn es geschlossen wird.

#### Mausgesten-Aktion

Eine Mausgesten-Aktion wird ausgelöst, wenn eine bestimmte Bewegung mit der Maus, dem Touchpad oder dem Touchscreen ausgeführt wird.

Haben Sie den Typ der Auslösung gewählt, wird ein weiteres Untermenü mit Aktionstypen angezeigt. Folgende Aktionen stehen zur Auswahl:

#### Befehl/Adresse

Diese Aktion führt einen Befehl aus oder öffnet eine Adresse, wenn der zugehörige Kurzbefehl ausgelöst wird.

#### D-Bus-Aufruf

Diese Aktion startet einen D-Bus-Aufruf für ein laufendes Programm oder einen Systemdienst. Weitere Informationen über D-Bus finden Sie auf der Seite [Einführung zu D-Bus](#) auf der KDE-Techbase..

#### Tastatureingabe senden

Diese Aktion sendet eine Tastatureingabe an das gerade laufende Programm, als wenn Sie dies direkt im Programm eingeben würden.

Wenn Sie einen Aktionstyp ausgewählt haben, können Sie den Kurzbefehl nach Ihren Wünschen einstellen. Weitere Informationen finden Sie unter Abschnitt [4](#).

## 2.3 Kurzbefehle und Gruppen löschen

Um eine Kurzbefehl oder eine Gruppe zu löschen, wählen Sie sie aus und klicken Sie auf den Knopf **Bearbeiten** unter dem linken Bereich und wählen **Neu**. Wählen Sie dann **Löschen**.

## 2.4 Gruppen exportieren

Sie können die Einstellungen für eine Gruppe exportieren. Damit speichern Sie die darin definierten Kurzbefehle, um sie auf einem anderen Rechner zu benutzen oder erstellen eine Sicherung der Einstellungen.

Um eine Gruppe zu exportieren, wählen Sie diese Gruppe und klicken Sie dann auf den Knopf **Bearbeiten** unter der linken Fensterbereich und wählen Sie dann die Einstellung **Gruppe exportieren ...**. Damit wird ein neues Fenster geöffnet, in dem Einstellungen für den Export der Gruppe vorgenommen werden können. Folgende Einstellungen sind möglich:

### Aktionen exportieren

Hier können Sie einstellen, welchen Status haben sollen, wenn Sie später importiert werden. Wählen Sie **Aktueller Status** für den gerade vorhandenen Zustand und **Aktiviert/Deaktiviert**, um einzustellen, das die Kurzbefehle beim Import diesen Status haben.


### ID

Geben Sie hier Text zur Identifizierung der Gruppe ein. Ist diese Gruppe standardmäßig bereits enthalten, ist dieser Text meistens bereits ausgefüllt.

### Zusammenführung zulassen

Diese Einstellung bestimmt, was beim Import einer Gruppe passiert, die bereits auf dem System vorhanden ist. Ist die Einstellung aktiviert, wird jede neue Aktion zur Gruppe des Zielsystems hinzugefügt. Aber Aktionen mit dem gleichen Namen, aber anderen Einstellungen, werden mit der Einstellung der importierten Aktion aktualisiert. Ist diese Einstellung deaktiviert, verweigert das Modul den Import der Datei.

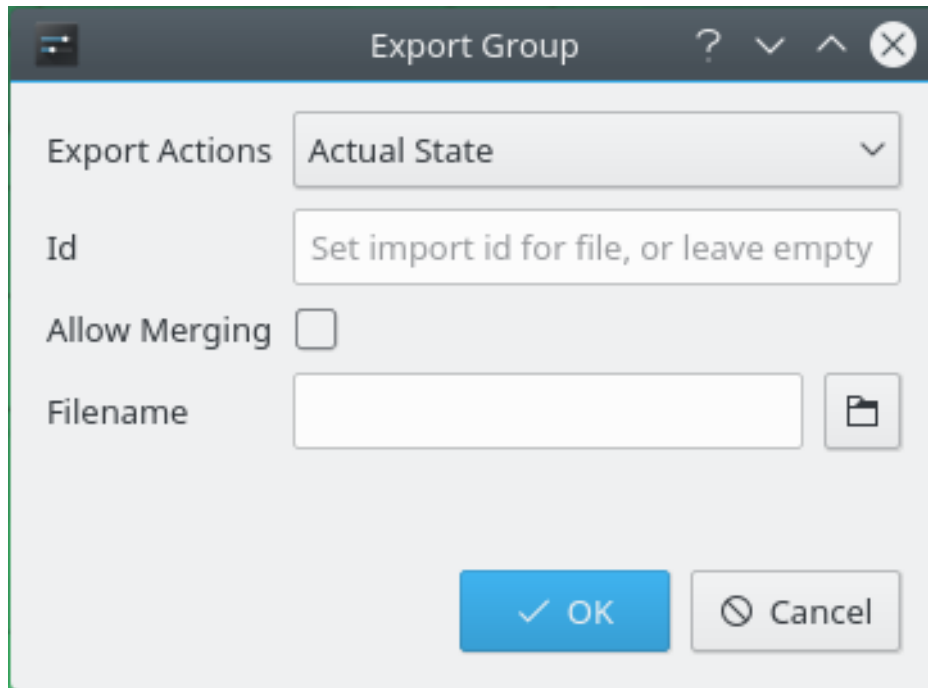
### Dateiname

Geben Sie einen Namen für die exportierte Datei mit den Kurzbefehlen ein. Sie können auch den Knopf  rechts neben dem Eingabefeld verwenden, um eine Datei im Dialog auszuwählen.

#### TIP

Exportierte Dateien haben die Erweiterung `.khotkeys` als Voreinstellung.

## Eigene Kurzbefehle



*Export einer Gruppe von Kurzbefehlen.*

### 2.5 Gruppen importieren

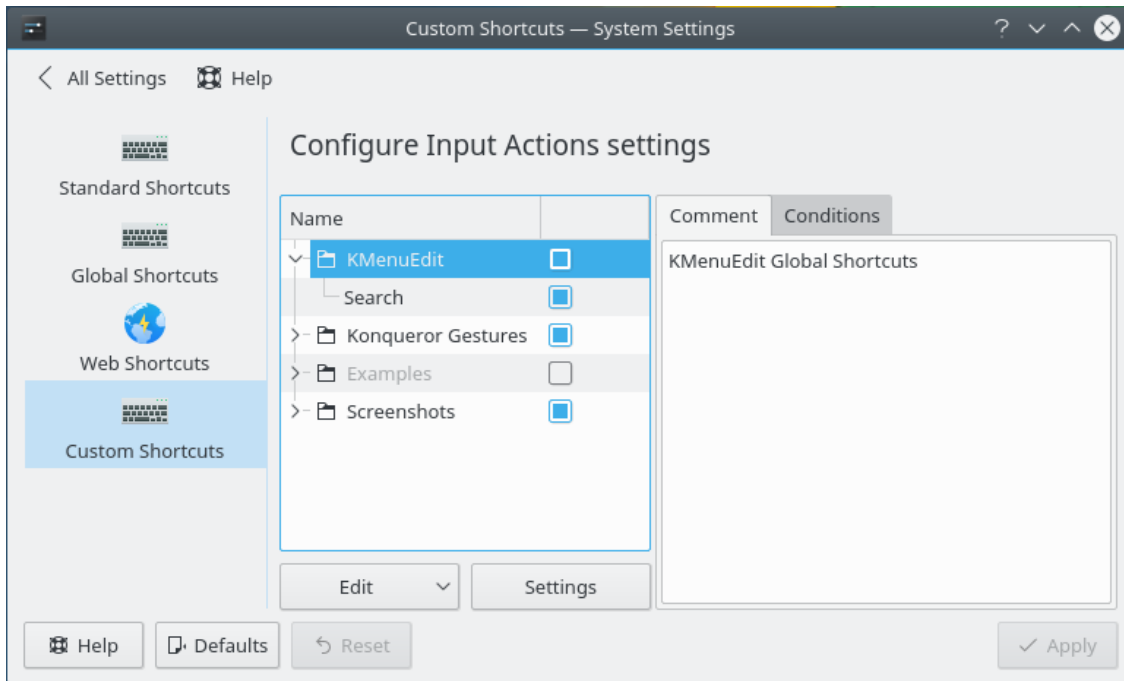
Um eine Gruppe importieren, klicken Sie auf **Bearbeiten** unter dem linken Bereich und wählen **Importieren ....** Ein Dateiauswahldialog ermöglicht die Wahl einer vorher exportierten Datei mit Kurzbefehlen.

## 3 Gruppen bearbeiten

Im linken Bereich des Fensters sind die Kurzbefehle in Gruppen angeordnet. Diese Gruppen lassen sich durch Klicken auf den Pfeil neben dem Namen ausklappen, sodass die darin enthaltenen Kurzbefehle angezeigt werden.

Wenn Sie auf eine Gruppe klicken, werden rechts zwei Karteikarten für Einstellungen der Gruppe angezeigt. Auf der Karteikarte **Kommentar** können Sie Notizen über die Gruppe eintragen, sie werden von System zurzeit nicht weiter verwendet. Auf der Karteikarte **Bedingungen** können Sie eingrenzen, welche Fenster auf die Kurzbefehle dieser Gruppe reagieren.

## Eigene Kurzbefehle



*Bearbeitung des Kommentars zu einer Gruppe.*

Bedingungen werden als Baumansicht dargestellt, dessen oberstes Element **Und** ist. Alle Bedingungen unterhalb **Und** müssen erfüllt sein, damit die Kurzbefehle der Gruppe Aktionen auslösen.

Sie können weitere Gruppen von Bedingungen hinzufügen, indem Sie auf das Auswahlfeld **Neu** rechts neben der Baumansichten der Bedingungen klicken. Beim bereits vorher genannten **Und** bzw. **Oder** muss die Bedingung nur für ein Mitglied der Gruppe zutreffen. Mit der Bedingung **Nicht** löst der Kurzbefehl nur für die Nicht-Mitglieder der Gruppe eine Aktion aus.

Um eine Fensterdefinition zur Bedingungsliste hinzuzufügen, klicken Sie ebenfalls auf **Neu**. Wählen Sie **Aktives Fenster ...**, wenn der Kurzbefehl eine Aktion auslösen soll, das angegebene Fenster den Fokus hat und **Bestehendes Fenster ...**, wenn der Kurzbefehl eine Aktion auslösen soll, solange das Fenster geöffnet ist, unabhängig davon, ob es den Fokus hat. Die Wahl beider Optionen öffnet ein Fenster, in dem Sie die Fensterdefinitionen bearbeiten können.

Klicken Sie auf den Knopf **Bearbeiten ...**, um einen vorhandenen Satz von Fensterdefinitionen zu ändern, damit öffnen Sie den Editor für Fensterdaten, siehe Abschnitt 5.

Um eine Fensterdefinition aus der Bedingungsliste zu entfernen, drücken Sie den Knopf **Löschen**.

## 4 Kurzbefehle bearbeiten

Im linken Bereich des Fensters sind die Kurzbefehle in Gruppen angeordnet. Diese Gruppen lassen sich durch Klicken auf den Pfeil neben dem Namen ausklappen, sodass die darin enthaltenen Kurzbefehle angezeigt werden.

Als Voreinstellung werden die Gruppen **KMenuEdit**, **Konqueror-Gesten** und **Beispiele** installiert. Anwendungen können zusätzliche Kurzbefehle bereitstellen, z. B. Spectacle fügt eine Gruppe **Bildschirmfotos** hinzu. Wenn Sie diese Gruppe ausklappen, werden mehrere Kurzbefehle wie zum Beispiel **Bildschirmfoto-Programm starten** angezeigt. Wählen Sie dies aus, werden rechts drei Karteikarten gezeigt:

## 4.1 Die Karteikarte „Kommentar“

Auf der Karteikarte **Kommentar** können Sie eintragen, wie der Kurzbefehl verwendet wird, welche Aktion er auslöst und beliebige zusätzliche Informationen.

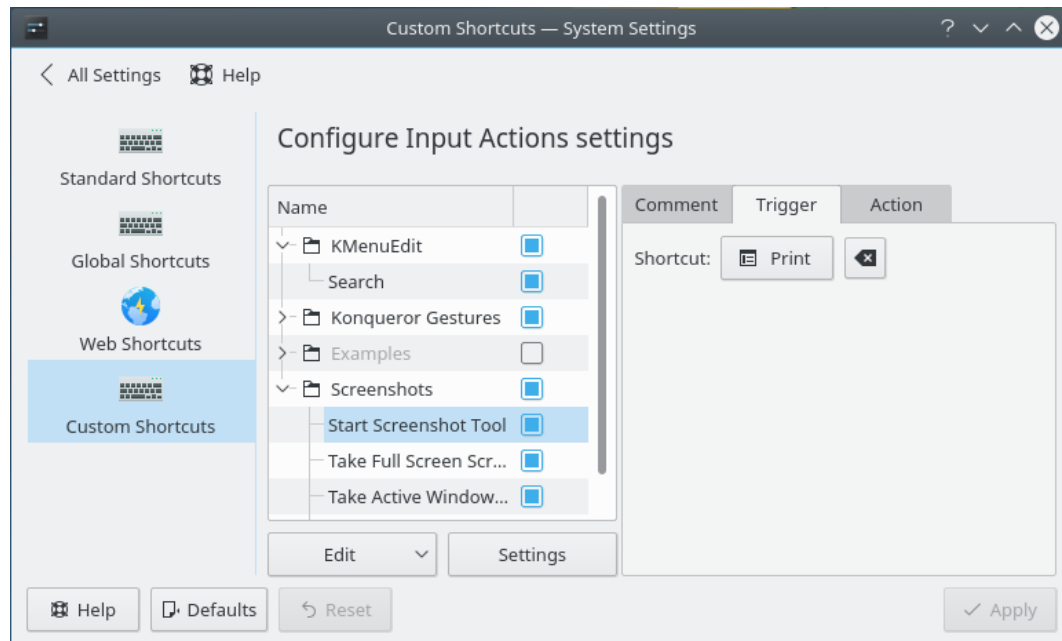
## 4.2 Die Karteikarte „Auslöser“

Die Karteikarte **Auslöser** enthält die Einstellungen, die von dem Typ des gewählten Auslösers abhängen;

### Globaler Kurzbefehl

Um einen Kurzbefehl zu ändern, klicken Sie auf den Knopf mit dem Werkzeugsymbol und drücken dann die gewünschten Tasten oder Tastenkombination. Um einen Kurzbefehl zu

löschen, klicken Sie auf den Knopf mit dem Symbol  rechts vom Kurzbefehl.



*Bearbeitung des Auslösers für einen Tastatur-Kurzbefehl.*

### Fensteraktion

Für Fensteraktionen gibt es mehrere Einstellungen:

#### Auslösen, sobald

Dies legt die Fensteraktion fest, bei der der Kurzbefehl eine Aktion auslöst. Folgende Einstellungen sind möglich:

- **Fenster erscheint** - Ausgelöst, wenn ein Fenster geöffnet wird.
- **Fenster verschwindet** - Ausgelöst, wenn ein Fenster geschlossen wird.
- **Fenster erhält den Fokus** - Ausgelöst, wenn zu einem Fenster gewechselt wird.
- **Fenster verliert den Fokus** - Ausgelöst, wenn ein Fenster verlassen wird.

#### Fenster

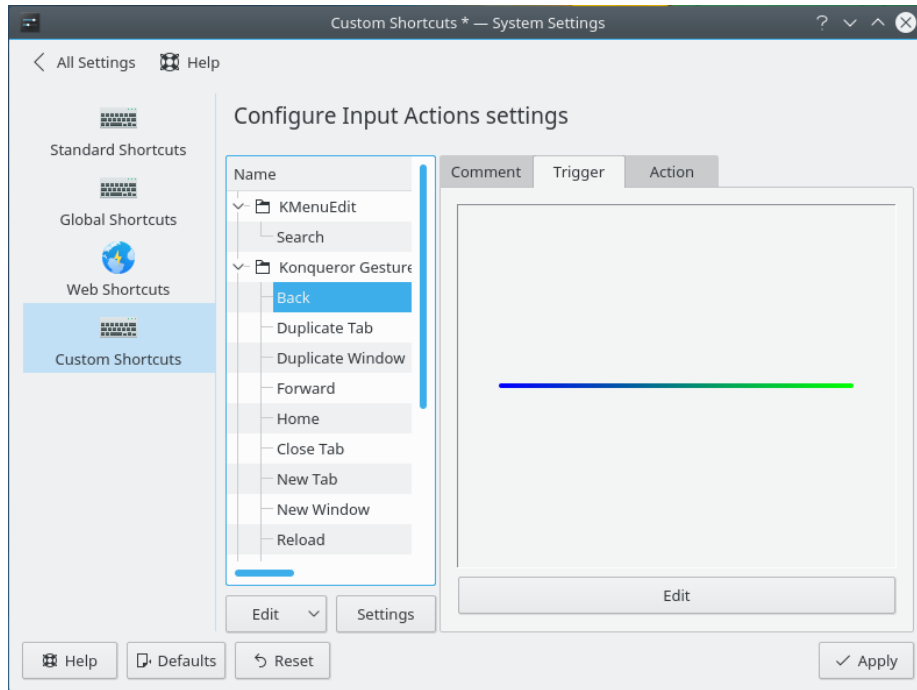
Hier geben Sie das aktuelle Fenster oder die Fenster an, für die der Auslöser angewendet werden soll. Für weitere Informationen siehe Abschnitt 5.



## Eigene Kurzbefehle

### Mausgesten

Eine Mausgeste kann durch Klicken auf den Knopf **Bearbeiten** unter dem Bereich mit der angezeigten Mausgeste geändert werden. Dann öffnet sich ein Fenster. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und zeichnen Sie die gewünschte Mausgeste in den dafür vorgesehenen Bereich. Die Geste wird gespeichert, wenn Sie die linke Maustaste loslassen.



*Bearbeitung des Auslösers für eine Mausgeste.*

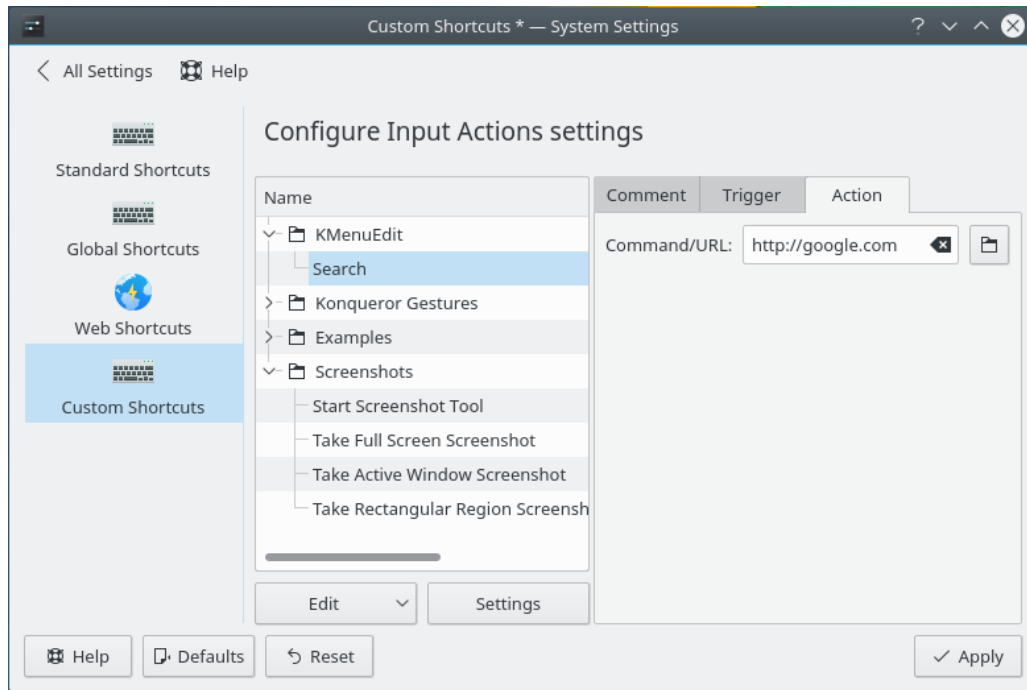
### 4.3 Die Karteikarte „Aktion“

Auf der Karteikarte **Aktion** richten Sie die Aktion ein, die beim Auslösen des Kurzbefehls durchgeführt wird. Es gibt mehrere Arten von Aktionen mit verschiedenen Einstellungen:

#### **Befehl/Adresse**

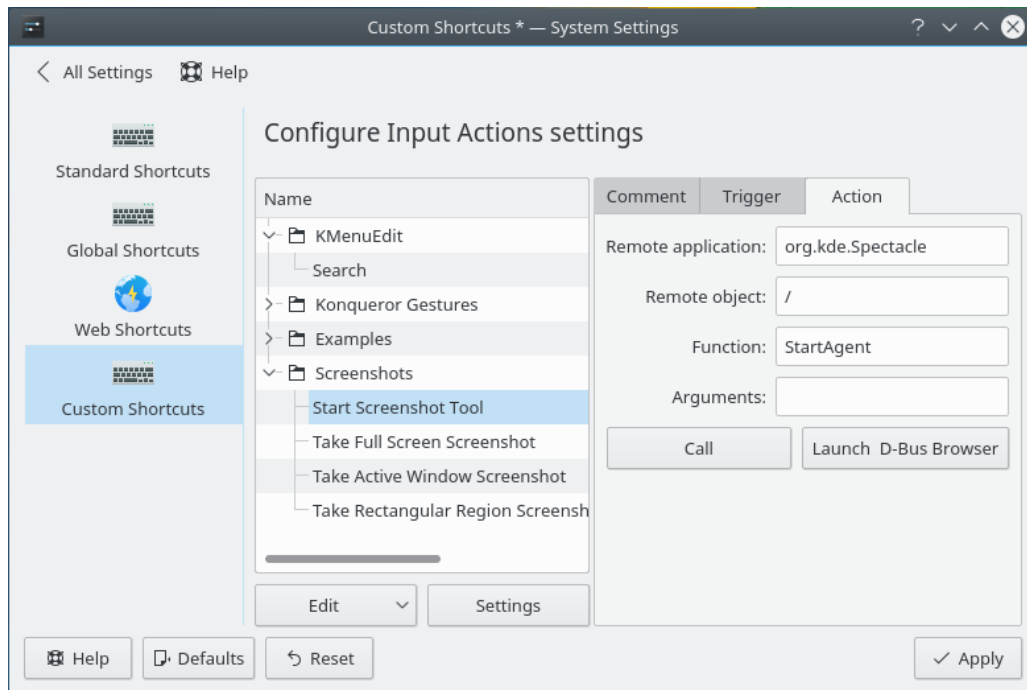
Wird ein Befehl oder eine URL als Auslöser verwendet, kann in einem Textfeld der auszuführende Befehl oder die geöffnete URL eingegeben werden, die die Aktion auslösen. Mit dem Knopf rechts neben dem Textfeld können Sie im Dateidialog eine lokale Datei oder eine Datei auf einem anderen Rechner öffnen.

## Eigene Kurzbefehle



*Bearbeitung einer Befehls-Aktion.*

## D-Bus-Aufruf



*Bearbeitung einer D-Bus-Aktion.*

Die folgenden Einstellungen sind vorhanden, mit denen Sie eine auszuführende D-Bus-Funktion bestimmen können:

### Programm auf Fremdrechner

Der Dienstname des Programms auf dem anderen Rechner, für das die Funktion aus-

## Eigene Kurzbefehle

geführt werden soll, zum Beispiel **org.kde.spectacle** für das Programm Spectacle zur Aufnahme von Bildschirmfotos.

### Objekt auf Fremdrechner

Der Pfad zum Objekt auf dem anderen Rechner, das die Funktion ausführen soll, zum Beispiel `/` für Bildschirmfotos mit Spectacle oder `/Document/1` für das erste in Kate geöffnete Dokument.

### Funktion

Der Name der aufzurufenden D-Bus-Methode, zum Beispiel **Fullscreen**, wenn Sie ein Foto des gesamten Bildschirms aufnehmen möchten oder **print**, wenn Sie ein Dokument drucken möchten.

### Argumente

Geben Sie hier zusätzliche Argumente für die aufzurufende D-Bus-Methode ein.

### Aufrufen

Benutzen Sie diesen Knopf, um zu überprüfen, ob die Aktion wie erwartet funktioniert.

### D-Bus-Browser aufrufen

Starten Sie das Programm QDBusViewer, um die Methoden und Argumente einer laufenden Anwendung zu durchzusehen.

Weitere Informationen über D-Bus finden Sie auf der Seite [Einführung zu D-Bus](#) auf der KDE-Techbase.

## Tastatureingabe senden

Oben auf der Karteikarte **Aktion** gibt es einen großen Texteingabebereich, wo Sie die Tastendrücke eingeben können, die beim Auslösen durch den Kurzbefehl gesendet werden.

Die meisten Tastendrücke bestehen aus nur einem Zeichen, das Sie direkt eingeben. Zum Beispiel für ein „A“ geben Sie **A** ein. Einige Tasten haben längere Namen, die Sie auch verwenden können. Für die Taste **Alt** geben Sie **Alt** ein.

Einzelne Tastendrücke sollten durch einen Doppelpunkt (:) getrennt werden. Um zum Beispiel „foo“ einzugeben, tragen Sie **F:O:O** ein.

Tasten, die gleichzeitig gedrückt werden sollen, müssen durch ein Plus-Zeichen getrennt werden. Zum Beispiel für die Tastenkombination **Strg+C** geben Sie **Ctrl+C** ein.

### TIP

Denken Sie daran, dass Sie hier die Tastendrücke genauso wie auf der Tastatur ausführen müssen. Um Buchstaben groß zu schreiben, müssen Sie die **Umschalt**-taste eingeben. Um zum Beispiel „Hello“ einzutragen, geben Sie **Shift+H:E:L:L:O** ein.

Dies betrifft auch Sonderzeichen. Um zum Beispiel das Zeichen @ mit einem US-Amerikanischen Tastatur einzugeben, tragen Sie **Shift+2** ein.

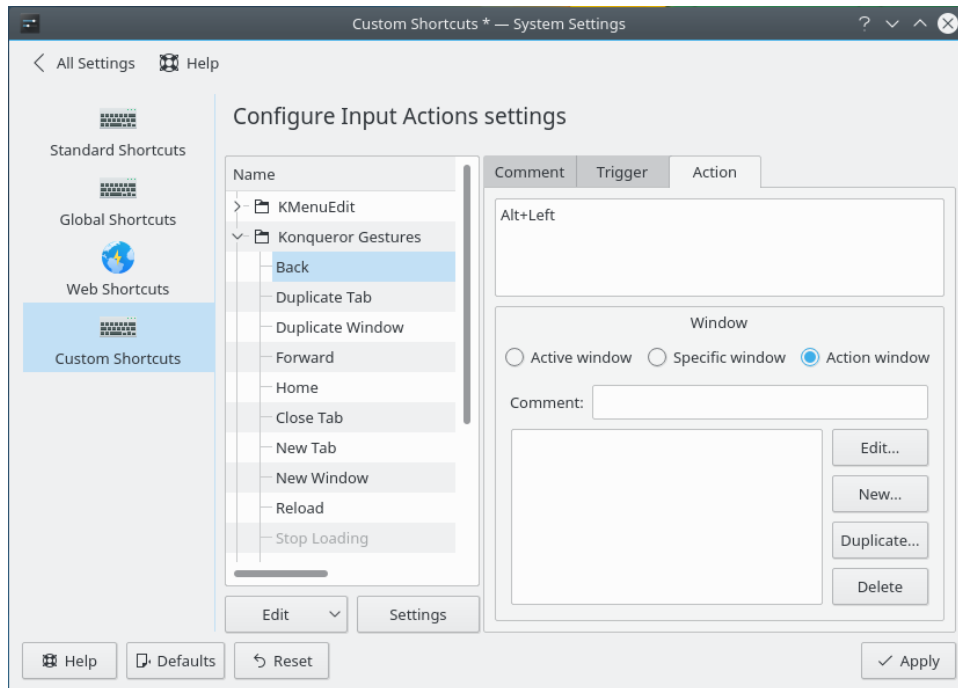
### WARNUNG

Die ausgeführte Aktion hängt von der gerade ausgewählten Tastaturbelegung ab. Haben Sie Ihre Tastaturbelegung geändert und lösen einen Kurzbefehl aus, kann das ungewollte Effekte hervorrufen.

Unter dem Texteingabefeld für die Tastendrücke, können Sie die Fenster für diese Tastatureingabe auswählen. Folgende Fensterarten stehen zur Auswahl:

- **Aktives Fenster** - Das gerade geöffnete Fenster.
- **Spezielles Fenster** - Ein Fenster, das im Formular unten beschrieben wird. Weitere Informationen zu Beschreibung von Fenstern finden Sie im Abschnitt [Abschnitt 5](#).
- **Aktionsfenster** - Wenn Sie den Auslösertyp Aktionsfenster benutzen, geben Sie die Tastendrücke im Fenster an, die den Kurzbefehl auslösen.

## Eigene Kurzbefehle



*Bearbeitung der Aktion für den Kurzbefehl einer Tastatureingabe.*

## 5 Fenster definieren

In mehreren Bereichen des Moduls können Sie Fensterlisten definieren. Dafür wird immer die gleiche Bedienungsfläche mit folgenden Einstellungen verwendet:

### Kommentar

Dies ist ein Textfeld mit Informationen, die erläutern, auf was der Auslöser zutrifft oder sonstige nützliche Hinweise. Dieser Text wird vom System zurzeit nicht verwendet.

### Fensterliste

Links unter dem Feld **Kommentar** wird eine Liste aller Fensterdefinitionen für diesen Auslöser angezeigt. Klicken Sie auf einen Eintrag in der Liste, um eine Operation damit auszuführen.

### Bearbeiten ...

Drücken Sie diesen Knopf, um die Definition des aktuell gewählten Fensters zu ändern, dazu wird ein neuer Dialog geöffnet. In diesem Dialog finden Sie folgende Einstellungen:

### Fensterdaten

Hier beschreiben Sie das Fenster, für das der Auslöser angewendet werden soll.

Oben im Feld **Kommentar** können Sie eine Information eingeben, genau wie auf der Karteikarte **Auslöser**.

Drei Fenstercharakteristiken stehen zur Auswahl:

- **Fenstertitel** - Der Titel der oben im Fenster angezeigt wird.
- **Fensterklasse** - Normalerweise der Name des Programms.
- **Rolle des Fensters** - Normalerweise der Name der Qt™-Klasse, des Fensters.

Für jede Art von Fenster gibt es ein Auswahlfeld und darunter ein Textfeld. Im Textfeld geben Sie den Wert für die Bedingung im Auswahlfeld ein. Verwenden Sie **Ist**

## Eigene Kurzbefehle

**gleich** für eine genaue Übereinstimmung. Mit **Enthält** muss nur ein Teil des eingegebenen Textes im Wert vorhanden sein. Verwenden Sie **Entspricht regulärem Ausdruck** für reguläre Ausdrücke für die Übereinstimmung. Sie können auch das Gegenteil dieser Bedingungen benutzen. Bei **Ist unwichtig** wird die Art des Fensters nicht beachtet.

Am einfachsten ist es, das gewünschte Fenster zu öffnen, auf **Automatisch feststellen** zu klicken und dann Fenster für den Auslöser zu wählen. Alle drei Fenstercharakteristiken werden mit den Informationen diese Fenster ausgefüllt. Dann können Sie die Einstellungen nach Ihren Wünschen anpassen.

### Fenstertypen

Hier können Sie die Übereinstimmung auf einen bestimmten Fenstertyp begrenzen: Folgende Einstellungen sind möglich:

- **Normal** - Ein normales Programmfenster.
- **Arbeitsfläche** - Die Hauptarbeitsfläche ist ein besonderes eigenes Fenster.
- **Dialog** - Ein kleines Fenster, das Teil des normalen Programms ist, wie zum Beispiel ein Nachrichtenfenster oder ein Einrichtungdialog.
- **Andockfenster** - Ein kleines Fenster innerhalb oder losgelöst außerhalb des Hauptfensters der Anwendung.

### Neu ...

Erstellt eine neue Fensterdefinition. Dies öffnet den vorher beschriebenen Bearbeitungsdialog.

### Duplizieren ...

Die erstellt eine neue Fensterdefinition mit den gleichen Einstellungen wie die ausgewählte Fensterdefinition. Dann wird der vorher beschriebene Bearbeitungsdialog für weitere Anpassungen und Änderungen geöffnet.

### Löschen

Entfernt die aktuell ausgewählte Fensterdefinition.

## 6 Einstellungen

Wenn Sie dieses Modul öffnen oder wenn Sie auf den Knopf **Einstellungen** unter dem linken Bereich, werden rechts mehrere Optionen angezeigt.

### Dienst für Eingabeaktionen bei der Anmeldung starten

Wählen Sie hier, ob das Hintergrund-Dienstprogramm für die Überwachung der Kurzbefehle und das Auslösen von Aktionen bei, der Anmeldung gestartet wird. Dies ist die Voreinstellung.

### Gesten

Wählen Sie dieses Ankreuzfeld, um Mausgesten zu aktivieren.

Es gibt zwei Einstellungen speziell für Mausgesten:

#### Zeitüberschreitung

Bestimmt den maximalen Zeitraum in Millisekunden, in dem Mausgesten überwacht und vom System erkannt werden.

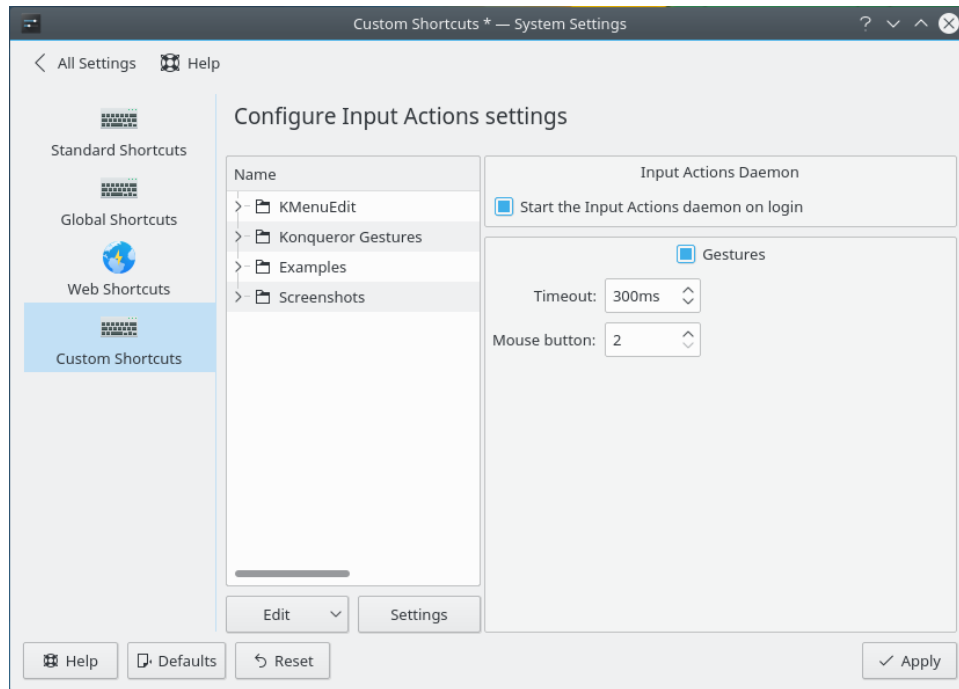
#### Maustaste

Hier wird die Nummer der Maustaste für die Geste eingestellt. Normalerweise hat die linke Maustaste die Nummer **1**, die rechte Maustaste die Nummer **2** und die mittlere Maustaste oder das Mause rad die Nummer **3**. Auch für Mäuse mit mehr als drei Tasten kann die Nummer eingestellt werden.

## Eigene Kurzbefehle

### ANMERKUNG

Taste 1, kann nicht eingestellt werden, damit Mausgesten nicht die normale Funktion der linken Maustaste beeinträchtigen.



*Bearbeitung der Einstellungen für eigene Kurzbefehle.*

## 7 Danksagungen und Lizenz

Besonderer Dank geht an den „Google Code-In 2011“-Teilnehmer Subhashish Pradhan, der den größten Teil dieses Artikels geschrieben hat.

Übersetzung Burkhard Lücklueck@hube-lueck.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.