

Calligra

Uma Introdução Geral

**Raphael Langerhorst
Jost Schenck
Tradução: José Pires**



Calligra

Conteúdo

1	Introdução	5
1.1	Componentes do Calligra	5
1.2	Introdução às funcionalidades do Calligra	6
1.2.1	Integração	6
1.2.2	Leve	6
1.2.3	Completo	6
1.2.4	Formato OpenDocument do OASIS	6
1.2.5	Funcionalidades do KDE	6
2	Configurar o Calligra e o Seu Sistema	7
2.1	Personalizar a GUI do Calligra	7
3	Como obter mais informações	9
3.1	Outros manuais do Calligra	9
3.2	Hiperligações	9
4	Programar no Calligra	10
4.1	Introdução	10
5	'Copyright' e Licença	11

Resumo

O Calligra é um pacote artístico e de escritório do KDE.

Capítulo 1

Introdução

1.1 Componentes do Calligra

IMPORTANTE

Veja por favor em <http://docs.kde.org> as versões actualizadas deste documento.

O Calligra é um pacote de escritório integrado para o Ambiente de Trabalho K (KDE). O Calligra consiste de momento nos programas seguintes:

- Calligra Words (um processador de texto baseado em molduras)
- Calligra Sheets (uma folha de cálculo)
- Calligra Stage (apresentações de 'slides' no ecrã)
- Calligra Flow (uma aplicação de fluxogramas)
- Calligra Karbon (uma aplicação de gráficos vectoriais)
- Calligra Plan (uma aplicação de gestão de projectos)

Dado que se baseiam no modelo de componentes Flake, os programas do Calligra estão desenhados para funcionar muito bem uns com os outros. Qualquer componente do Calligra poderá ser incorporado noutra documento do Calligra. Por exemplo, poderá inserir uma tabela que tenha criado no Calligra Sheets directamente num documento do Calligra Words. Desta forma, podem-se criar documentos compostos e complexos com programas do Calligra.

Um mecanismo de 'plugins' torna simples a extensão da funcionalidade do Calligra. Irá encontrar vários 'plugins' em alguns dos componentes e poderá aprender a criar 'plugins' você mesmo. Existe também uma secção neste manual dedicada à criação de 'plugins', na qual poderá aprender.

Este manual só cobre as funcionalidades gerais do Calligra, aquelas que são comuns à maioria ou todos os programas do pacote. Para informações detalhadas sobre os diferentes programas, dê uma vista de olhos nos manuais respectivos.

1.2 Introdução às funcionalidades do Calligra

1.2.1 Integração

O Calligra oferece uma plataforma onde todos os componentes assentam. Através desta plataforma, consegue-se uma alta integração. É possível desenvolver o seu próprio componente, para que se integre da mesma forma.

1.2.2 Leve

Apesar de oferecer tantos componentes, o Calligra é muito leve, rápido e tem uns consumos de memória relativamente pequenos. Isto também acontece porque o Calligra está assente sobre o KDE, que por si só já é uma plataforma de desenvolvimento de aplicações muito poderosa.

Um objectivo do Calligra é também não sobrecarregar a interface do utilizador com funcionalidades que raramente são necessárias. Isto resulta numa interface leve e útil e que lhe permite trabalhar de forma eficiente.

Ser leve poderá às vezes significar que alguma funcionalidade em especial que necessite não esteja lá. Nesse caso, poderá sempre adicionar você mesmo a funcionalidade ao estender o Calligra. O Calligra não necessita de facto de ficar cheio de blocos de funcionalidades que só algumas pessoas possam necessitar. Essas opções poderão ficar à mesma disponíveis através de 'plugins' ou 'scripts' adicionais, tornando o próprio Calligra muito mais leve.

1.2.3 Completo

O Calligra oferece uma grande gama de componentes, que cobrem a maioria das necessidades de escritório e domésticas. As funcionalidades adicionais podem ser sempre implementadas através de 'scripts', 'plugins' ou mesmo componentes inteiros baseados na plataforma do Calligra.

1.2.4 Formato OpenDocument do OASIS

É de uma grande importância, para qualquer pacote de escritório, aderir a normas bem estabelecidas. Especialmente a nível do formato de ficheiros, para permitir uma troca de documentos transparente com outros pacotes de escritório. Isto evita também a dependência de fornecedores, o que é especialmente importante para empresas e para indivíduos.

Por esta razão, o Calligra adoptou o formato OpenDocument da OASIS para formato nativo.

1.2.5 Funcionalidades do KDE

Dado que o Calligra funciona sobre o KDE, todas as funcionalidades que poderia esperar de uma aplicação do KDE estão também disponíveis no Calligra. Isto inclui o D-Bus, o KParts, o Flake, integração com o ambiente de trabalho, capacidades de configuração e assim por diante. Tudo isto torna a aparência e comportamento do Calligra muito familiar e realmente integra o Calligra no ambiente de trabalho, o que possibilita fluxos de trabalho transparentes.

Capítulo 2

Configurar o Calligra e o Seu Sistema

Embora o Calligra deva funcionar bastante bem por si só, poderão existir outras coisas a otimizar para obter o melhor do Calligra. Este capítulo mostra-lhe o que poderá querer fazer para atingir os melhores resultados com o seu novo pacote de escritório e adequá-lo às suas necessidades. O Calligra é altamente configurável, mesmo ao nível de detalhe das barras de ferramentas e dos menus.

2.1 Personalizar a GUI do Calligra

Embora o Calligra venha por si só com uma GUI (interface gráfica do utilizador) que se adequa às necessidades da maioria das pessoas, existem boas razões pelas quais possa querer alterar a forma como se apresentam os programas.

A minha mãe, por exemplo, tem algum medo dos botões e opções do menu que não conhece. Para ajustar o Calligra às necessidades dela, eu reduzi a GUI a um mínimo de funcionalidade. Como ela só precisa de escrever cartas e usar certos modelos, não existe nenhuma necessidade para muitas mais funcionalidades além de gravar, ler, imprimir, etc.

Graças ao conceito de ‘ação’ do Qt™ e do KDE, poderá personalizar à vontade os menus e barras de ferramentas do Calligra. Infelizmente, de momento, não existem janelas fáceis de usar que façam isto. O Calligra guarda a sua configuração da GUI em ficheiros XML e você terá de os editar. Felizmente, esta situação irá mudar no futuro; por agora, necessita de algum conhecimento sobre como funciona um documento em XML (ou em HTML, que é um sub-conjunto do XML).

Normalmente, cada aplicação do Calligra tem pelo menos dois desses ficheiros em XML: um que descreve a GUI da janela de base (basicamente, é o que você vê quando não tem nenhum documento aberto) e outra que descreve a GUI da componente respectiva (isto é o que você vê normalmente). Por exemplo, com o Calligra Words, estes dois ficheiros XML chamam-se `calligra_shell.rc` e `words.rc`.

Aqui está um exemplo de um desses ficheiros RC.

Example 2.1 Um exemplo de um ficheiro RC simples

```
<!DOCTYPE QConfig ><qconfig>
<menubar>
<menu name="Edit"><text>Edit</text>
<action name="edit_cut"/>
<action name="edit_copy"/>
<action name="edit_paste"/>
<separator/>
<action name="edit_find"/>
</menu>
<menu name="Insert"><text>Insert</text>
<action name="insert_picture"/>
<action name="insert_clipart"/>
<menu name="Variable"><text>Variable</text>
<action name="insert_var_datefix"/>
<action name="insert_var_datevar"/>
</menu>
</menu>
</menubar>
<toolbars>
<toolbar name="edit_toolbar" position="right">
<action name="edit_cut"/>
<action name="edit_copy"/>
<action name="edit_paste"/>
</toolbar>
</toolbars>
</qconfig>
```

Capítulo 3

Como obter mais informações

3.1 Outros manuais do Calligra

Para informações mais detalhadas sobre as diferentes aplicações do Calligra, por favor consulte os seus manuais respectivos.

3.2 Hiperligações

As referências seguintes deverão ser úteis se estiver à procura de mais informações sobre o KDE ou o Calligra.

- [A página pessoal do Calligra](#). Aqui poderá encontrar mais informações sobre como obter e instalar o Calligra, as notícias sobre o desenvolvimento do Calligra, imagens, etc.
- [A Página Pessoal do KDE](#). O KDE é o ambiente mais avançado e que é completamente livre para os sistemas operativos do tipo do UNIX. O Calligra tira partido das bibliotecas do KDE.
- [página do Qt](#). Os criadores da plataforma de C++ Qt™. O KDE e o Calligra tiram partido do Qt™.

Capítulo 4

Programar no Calligra

4.1 Introdução

Se fizer fazer alguma programação no Calligra, as seguintes referências poderão ser interessantes:

- Em <http://techbase.kde.org/Development>, irá encontrar vários documentos sobre programação no Qt™ e no KDE. [Aqui](#) poderá encontrar a versão 'online' da documentação da biblioteca do KDE
- O primeiro passo para contribuir com código é seguir [estas instruções](#) para obter o código-fonte e compilá-lo.

Capítulo 5

'Copyright' e Licença

O Calligra é o resultado do esforço conjunto de vários programadores. Cada ficheiro de código do Calligra tem os direitos de cópia da pessoa que criou esse ficheiro em particular e os seus nomes poderão ser encontrados no início de cada ficheiro de código com a licença que se aplica a esse ficheiro de código.

Este manual tem o 'copyright' de Jost Schenck. Pode ser distribuído de forma livre, desde que esta nota de 'copyright' seja incluída. Poderá alterá-la, desde que envie para o autor as alterações ou as aplique no Git do KDE. O autor não será responsável por tudo o que resultar da utilização deste manual.

Os outros manuais do Calligra têm o 'copyright' dos seus respectivos autores.

Tradução de José Nuno Pires zepires@gmail.com

A documentação está licenciada ao abrigo da [GNU Free Documentation License](#).

Este programa está licenciado ao abrigo da [GNU General Public License](#).