

# O Manual do JuK

Lauri Watts  
Michael Pyne  
Scott Wheeler  
Tradução: José Pires



## O Manual do JuK

# Conteúdo

|          |  |           |
|----------|--|-----------|
| <b>1</b> | <b>Introdução</b>  | <b>5</b>  |
| <b>2</b> | <b>Usar o JuK</b>  | <b>6</b>  |
| 2.1      | A Lista de Reprodução . . . . .                          | 7         |
| 2.2      | Listas de reprodução JuK . . . . .                       | 9         |
| 2.3      | O Editor de Marcas do JuK . . . . .                      | 10        |
| 2.3.1    | Editar as Marcas de um Único Ficheiro . . . . .          | 10        |
| 2.3.2    | Editar as Marcas em Vários Ficheiros . . . . .           | 11        |
| 2.4      | A janela de Mudança de Nomes dos Ficheiros . . . . .     | 12        |
| 2.5      | A janela de Configuração da Adivinha de Marcas . . . . . | 12        |
| 2.6      | A janela de Pesquisa Avançada . . . . .                  | 13        |
| <b>3</b> | <b>A Barra de Ferramentas do JuK</b>                     | <b>15</b> |
| 3.1      | A Barra Principal . . . . .                              | 15        |
| 3.2      | A Barra de Procura . . . . .                             | 16        |
| <b>4</b> | <b>Referência do Menu e dos Comandos</b>                 | <b>17</b> |
| 4.1      | Menus . . . . .  | 17        |
| 4.1.1    | O Menu <b>Ficheiro</b> . . . . .                         | 17        |
| 4.1.2    | O Menu <b>Editar</b> . . . . .                           | 18        |
| 4.1.3    | O Menu <b>Ver</b> . . . . .                              | 18        |
| 4.1.4    | O Menu <b>Leitor</b> . . . . .                           | 18        |
| 4.1.5    | O Menu <b>Marcador</b> . . . . .                         | 19        |
| 4.1.6    | O Menu <b>Configuração</b> . . . . .                     | 19        |
| 4.2      | Referência dos Atalhos de Teclado . . . . .              | 20        |
| <b>5</b> | <b>Créditos e Licenças</b>                               | <b>21</b> |

## **Resumo**

O JuK é uma 'jukebox', um marcador e um gestor de colecções de música.

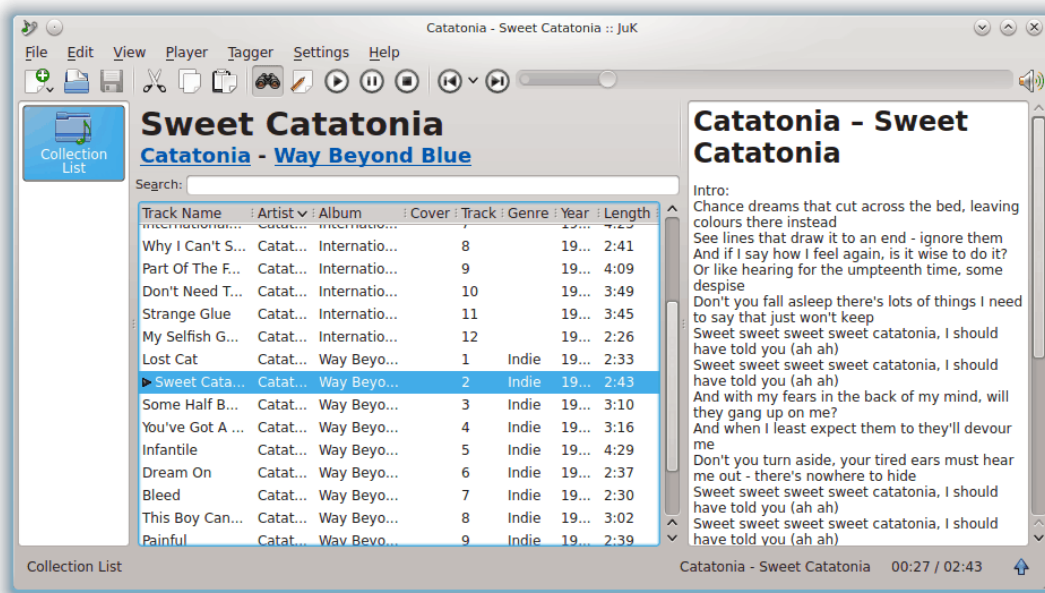
## Capítulo 1

# Introdução

O JuK é, bem, uma 'jukebox'. Como é típico em muitas aplicações de 'jukeboxes', o JuK permite-lhe editar as 'marcas' dos ficheiros de áudio e gerir as suas colecções e listas de reprodução.

## Capítulo 2

# Usar o JuK



O JuK mantém uma lista com todos os ficheiros que conhece. Esta é chamada de **Lista da Colecção**. A lista da colecção é específica do JuK e não é partilhada com outras aplicações.

Independentes da Lista da Colecção, existem as listas de reprodução. Você poderá ter tantas listas de reprodução quantas desejar. Você pode usar as listas de reprodução do /juk; com outros leitores multimédia (como o Amarok ou o xmms) e você poderá gerir as listas de reprodução criadas nessas aplicações aqui no JuK.

Você poderá adicionar ficheiros à Lista da Colecção individualmente, usando o **Ficheiro** → **Abrir ...** e seleccionando-os numa janela de ficheiros normal do KDE. Você poderá adicionar pastas inteiras se usar o **Ficheiro** → **Abrir uma Pasta...** As pastas que forem adicionadas desta forma serão pesquisadas de novo de cada vez que você iniciar o JuK. Você poderá forçar uma nova pesquisa das pastas se carregar com o botão direito do rato em **Lista da Colecção** → **Actualizar**.

Se adicionar uma música a uma lista irá adicionar o seu ficheiro à Lista da Colecção, mas se adicionar um ficheiro à Lista da Colecção, não irá adicionar a música automaticamente a nenhuma lista de reprodução.

Você poderá criar rapidamente uma lista de reprodução a partir da sua Lista da Colecção inteira,

se carregar com o botão direito do rato no ícone da **Lista da Colecção** e se escolher **Duplicar**. A lista resultante é uma lista de reprodução normal e, se a editar, não irá afectar a **Lista da Colecção**.

Você poderá adicionar ficheiros de listas de reprodução que tenham sido criados fora do JuK individualmente se os seleccionar com o **Ficheiro** → **Abrir ...**. Todos os ficheiros de listas de músicas que forem encontrados nas pastas que adicionar com o **Ficheiro** → **Adicionar uma Pasta...** serão também adicionados automaticamente.

Você poderá criar uma lista de reprodução nova se seleccionar **Ficheiro** → **Nova** ou o ícone **Nova** na barra de ferramentas. Ser-lhe-á pedido um nome, aparecendo depois um ícone para essa lista de músicas na área da lista. Você poderá agora arrastar e largar os ficheiros da Lista da Colecção na sua lista de reprodução. Use o ícone **Gravar** ou o **Ficheiro** → **Gravar** para gravar a lista de reprodução em qualquer altura.

## 2.1 A Lista de Reprodução

Quando você estiver a ver a Lista da Colecção, a área principal contém todos os ficheiros que o JuK conhece. Quando estiver a ver uma lista de músicas, só as músicas que constem nessa lista é que são mostradas. Em qualquer dos casos, a aparência e comportamento da lista são os mesmos.

Cada música ocupa uma linha no ecrã. Existe uma coluna para cada campo de meta-dados que o JuK regista. Estas colunas correspondem aos campos disponíveis para edição no editor de marcas.

Você poderá reordenar a lista em qualquer altura se carregar com o botão esquerdo do rato no cabeçalho da coluna. Isto irá primeiro ordenar os ficheiros por ordem crescente do conteúdo dessa coluna. Se carregar de novo com o botão esquerdo do rato no mesmo cabeçalho, os ficheiros ficarão ordenados por ordem decrescente.

As colunas são inicialmente dimensionadas o suficiente para mostrar o item mais comprido disponível. Você poderá redimensionar as colunas se colocar o seu cursor do rato na divisão entre duas colunas. Quando o cursor do rato mudar, carregue com o botão esquerdo do rato e arraste o cursor na direcção em que deseja redimensionar as colunas.

Você poderá reordenar as colunas se carregar com o botão esquerdo do rato num cabeçalho e se arrastar esse cabeçalho para a esquerda ou para a direita. Você não poderá arrastar para lá do extremo da janela, contudo, por isso você poderá necessitar de deslocar um pouco para a esquerda ou para a direita, e repetir o arrastamento do cabeçalho, até que o tenha colocado na sua posição preferida.

Você poderá esconder ou apresentar as colunas se carregar com o botão direito do rato no cabeçalho de uma coluna e se carregar no nome da coluna a alterar.

Se carregar duas vezes com o botão esquerdo do rato num ficheiro, irá tocá-lo com o seu leitor incorporado. Se já estiver outra música a ser tocada, irá parar e dará início à nova música.

Se carregar com o botão direito do rato num ficheiro aparecerão várias opções:

### Adicionar à Fila de Reprodução

Isto irá começar a tocar o ficheiro, assim que a música actual terminar. Se não estiver nenhuma música a tocar, o ficheiro será tocado quando você carregar no botão **Tocar**. Se você tiver já escolhido a opção **Adicionar à Fila de Reprodução** num ficheiro diferente, então este ficheiro irá substituir essa selecção.

### Cortar, Copiar, Colar

...

### Remover da Lista de Reprodução

Se você estiver a ver a Lista da Colecção, ao escolher esta acção, irá retirar o ficheiro da lista, e irá remover também todos os itens correspondentes para esta música em todas as listas de reprodução. Você deverá notar que, se este ficheiro estiver numa pasta que o JuK pesquisa

## O Manual do JuK

no arranque, ele será adicionado de novo à Lista de Coleção da próxima vez que você iniciar o JuK mas não será adicionado automaticamente a nenhuma lista de reprodução.

Se você estiver a ver uma lista de reprodução, o **Remover da Lista de Reprodução** irá simplesmente remover a música da lista de reprodução.

### Editar o *Título da Coluna*

Permitir-lhe-á editar a música seleccionada no momento na coluna em que carregou. Por exemplo, se você não tiver o editor de marcas visível e se estiver ocupado a criar uma lista de reprodução, mas se você reparar num erro ortográfico do nome de um artista, você podê-lo-á editar directamente com este item de menu.

As alterações efectuadas desta forma são sempre gravadas imediatamente assim que você carregar noutra lugar qualquer e tiver terminado a edição.

Este item do menu ficará desactivado se o JuK detectar que a faixa que você seleccionou ter apenas permissões de leitura.

### Actualizar

Isto irá actualizar a informação das marcas dos ficheiros seleccionados na lista, no caso de os ficheiros terem sido alterados enquanto o JuK estava a correr.

### Apagar

Isto irá remover o ficheiro da Lista de Coleção, remover todos os itens da música em todas as listas de reprodução e remover o ficheiro do seu disco. Você não poderá anular isto, ainda que você seja questionado para confirmar a sua escolha. Use isto com cuidado.

### Adivinhar Dados das Marcas

Isto fará com que o JuK tente adivinhar as informações como o Artista e o Título de uma música. O JuK aplica vários métodos para tentar adivinhar:

#### Do Nome do Ficheiro

O JuK irá tentar adivinhar as marcas da música com base no nome do seu ficheiro. Por exemplo, uma música chamada *Xutos e Pontapés - Homem do Leme.mp3* poderia adivinhar os Xutos e Pontapés como artista e Homem do Leme como título. Você poderá ajustar a forma como o JuK adivinha as marcas ao seleccionar a opção **Configuração** → **Adivinha das Marcas...**, o qual irá abrir a [janela de Adivinhas](#). O JuK não irá substituir as marcas que não conseguir adivinhar a partir do nome do ficheiro.

#### Da Internet

O JuK irá tentar adivinhar as marcas da música com o programa MusicBrainz. Você precisa de ter o MusicBrainz instalado para este comando funcionar.

### Mudar o Nome do Ficheiro

Isto irá mudar o nome dos ficheiros seleccionados para ficarem em conformidade com um dado formato. Você precisa de escolher a forma como deseja mudar o nome aos ficheiros seleccionando a opção **Configuração** → **Mudar o Nome do Ficheiro...** O nome resultante de cada ficheiro é baseado nas suas marcas de meta-dados. Por exemplo, a música em Ogg Vorbis 'The Theme (Metroid)' de Stemage poderia ficar igual a `/usr/share/music/Stemage/The Theme (Metroid).ogg`.

### Criar uma Lista com os Itens Seleccionados

Isto permite-lhe criar rapidamente uma lista de reprodução com as músicas da sua Lista de Coleção. Esta função pedir-lhe-á o nome da sua nova lista de reprodução e irá então inserir todas as músicas seleccionadas na nova lista de reprodução.

### Adicionar os Itens Seleccionados a um CD de Áudio ou Dados

Isto permite-lhe criar rapidamente um projecto do K3b para gravação de CDs com as suas músicas seleccionadas. O JuK perguntar-lhe-á se deseja um projecto de CD Áudio ou um de Dados, a menos que o K3b já tenha um projecto aberto.

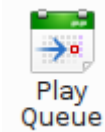
Se o K3b não estiver já aberto, o JuK irá iniciá-lo por si. Depois disso, o JuK irá adicioná-lo ao projecto actual do K3b. Você poderá então gravar o projecto no K3b para gravar depois o CD ou então gravar logo o CD.



## 2.2 Listas de reprodução JuK

Uma lista de reprodução é apenas uma colecção de reprodução agrupadas por uma dada categoria. Por exemplo, você poderá ter uma lista das músicas que você ouviu enquanto está a programar, enquanto está a tentar dormir, ou mesmo quando precisa de ser rir. O JuK suporta vários tipos diferentes de listas de reprodução.

### Listas de reprodução normais



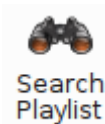
Este é tipo mais normal de listas de reprodução. É uma lista composta por ficheiros, de forma muito semelhante à Lista de Colecção.

### A lista do histórico



Se você activar esta lista (activando a opção **Ver** → **Mostrar o Histórico**, esta lista irá recordar todas as músicas que o JuK toque. A lista terá uma coluna extra, o **Tempo**, que regista a hora e data exactas em que a música tocou. A lista não começa a registar o histórico, até que este fique activo de facto, contudo.

### Listas de reprodução de procura



Esta é uma lista que se baseia numa procura. Você poderá criar uma lista destas se carregar em **Ficheiro** → **Nova** → **Lista de Procura** ou se carregar no botão **Procurar na Lista de Reprodução** da barra de ferramentas.

Depois de criar esta lista, ela irá manter o registo das músicas da Lista da Colecção que correspondam ao seu critério e actualizar-se-á automaticamente de acordo com as alterações na Lista da Colecção.

AS listas de reprodução são organizadas na **área da Lista de Músicas**, o qual é a barra vertical à esquerda. Nesta área existe um ícone para cada lista que você tiver. Existem vários modos de visualização para esta área, os quais poderão ser seleccionados no menu **VerModos de Visualização**.

### Modo de Visualização por Omissão

Este é o modo de visualização por omissão. Neste modo, todas as listas são mostradas como ícones grandes, uma por cima da outra no modo de visualização.

### Modo de Visualização Compacto

Este modo é semelhante ao normal, com a diferença que as listas são representadas com barras horizontais com pequenos ícones em vez dos ícones grandes.

### Modo em Árvore

Este modo é o mais poderoso. Este modo é como o Compacto, excepto que a Lista da Colecção é agora a raiz de uma árvore de listas virtuais. A Lista da Colecção passa a ter três nós filhos, o Artista, o Álbum e o Género. Cada um destes nós terão filhos que representarão

todos os itens da categoria indicada. Por exemplo, se a sua Lista da Coleção contiver músicas de 4 artistas diferentes, você iria ter 4 itens sob o nó do artista.

Uma funcionalidade engraçada do modo em árvore é a alteração das marcas arrastando e largando. Basta seleccionar alguns ficheiros da lista de faixas e arrastá-los para um dos nós do artista, do álbum ou do género onde você os largou. As músicas verão as suas marcas serem alteradas para corresponderem ao item em que você largou as faixas. Por exemplo, se você arrastar um grupo de faixas num género chamado "Rock", todas as faixas passarão a ter uma marca de Género igual a Rock.

### 2.3 O Editor de Marcas do JuK

Para vários formatos de ficheiros, é prático usar o nome do ficheiro para descrever o conteúdo do mesmo: 'Relatório do conselho - Junho 2003.doc' por exemplo, poderá ser toda a informação que precisa para encontrar esse ficheiro de novo. Se tentar capturar toda a informação útil sobre uma dada música poderá contudo levar a nomes de ficheiros como o seguinte: 'Type O Negative - The Glorious Liberation Of The Peoples Technocratic Republic Of Vinnland By The Combined Forces Of The United Territories Of Europa.mp3' ou 'Various Artists\_15\_The Smithsonian Collection of Classic Jazz Volume II\_Jimmie Lunceford & His Orchestra - Organ Grinder's Swing.mp3'. Estes nem são muito práticos de usar nem contêm toda a informação útil que você poderá ter retirado sobre a música. Se adicionar o álbum e o número da faixa, por exemplo, ao primeiro nome de ficheiro, torná-lo-ia ainda maior e menos fácil de gerir, sem contudo dizer à mesma o ano em que foi lançado, ou o estilo a que pertence, se você não estiver familiarizado com o artista.

A solução então é armazenar este tipo de meta-dados dentro dos próprios ficheiros. Os ficheiros MP3 e OGG podem também conter pequenos pedaços de texto que você poderá usar para descrever o conteúdo do ficheiro. Existem vários formatos, mas o JuK esconde os detalhes das diferenças entre eles, oferecendo uma forma-padrão de editar um sub-conjunto normal de marcas conhecidas para todos os seus ficheiros de áudio.

O editor de marcas poderoso do JuK permite-lhe editar as marcas tanto nos ficheiros MP3 como nos OGG. Você poderá editar os ficheiros individualmente ou vários ficheiros ao mesmo tempo, e você poderá seleccionar uma mistura de ficheiros MP3 e OGG para editar. O único requisito é que você tem acesso de escrita aos ficheiros em si; você não pode editar as marcas de um ficheiro que esteja montado num CD-ROM por exemplo.

#### 2.3.1 Editar as Marcas de um Único Ficheiro

Para editar a marca num único ficheiro, seleccione-o na lista de colecções ou em qualquer item que ele tenha numa lista de reprodução qualquer. Se o editor de marcas não estiver visível, active-o seleccionando a opção **Ver** → **Mostrar Editor de Marcas**. O editor de marcas aparece no fundo da lista.

Basta escrever em qualquer um dos campos de edição para alterar a informação. Quando terminar, carregue com o botão esquerdo do rato de volta na lista, e ser-lhe-á pedido para gravar as suas alterações.

Você poderá concluir que o editor de marcas continua desactivado se você carregou num ficheiro. Isto acontece quando o JuK detectar que a faixa tem apenas permissões de leitura.

CAMPOS DO EDITOR DE MARCAS

##### Nome do Artista:

O nome do artista ou artistas que lançaram a música.

##### Nome da faixa:

O nome da música.

## O Manual do JuK

### Nome do álbum:

O nome do álbum em que a música foi lançada.

### Género:

O 'Estilo' da música. O JuK fornece uma lista que corresponde de certa forma à norma informal do ID3, mas você está à vontade para escrever os seus próprios itens nesta lista.

### Nome do ficheiro:

O nome do ficheiro real no disco. Você poderá editar isto directamente e, quando fizer a gravação, o nome do ficheiro será então alterado.

### Faixa:

A posição da faixa na gravação original.

### Ano:

O ano em que a música foi lançada.

### Comprimento:

Isto não é editável, só é mostrado para fins informativos.

### Taxa de dados:

Isto não é editável, só é mostrado para fins informativos.

### Comentário:

Você poderá adicionar o seu comentário de texto livre, com notas adicionais, etc.

Você poderá gravar explícita e imediatamente as suas alterações em qualquer altura com a opção do menu **Marcador** → **Gravar** ou carregando em **Ctrl+T**.

### 2.3.2 Editar as Marcas em Vários Ficheiros

Você poderá seleccionar vários ficheiros na lista e editar um ou mais campos nas marcas para todos os ficheiros de uma vez.

Use o **Shift** e o botão esquerdo do rato para seleccionar uma lista de ficheiros adjacentes, ou o **Ctrl** e o botão esquerdo do rato para seleccionar vários ficheiros individuais e não-adjacentes.

Se o editor de marcas não estiver visível, você poderá activá-lo se seleccionar **Ver** → **Mostrar Editor de Marcas**. O editor de marcas aparece no fundo da lista.

O editor de marcas comporta-se de forma ligeiramente diferente se você seleccionar vários ficheiros.

Cada campo no editor de marcas irá agora mostrar uma opção **Activar** ao lado dele. Cada campo que tem exactamente o mesmo conteúdo para todos os ficheiros que seleccionou, mostra esse conteúdo e fica activo para edição, com a opção **Activar** assinalada.

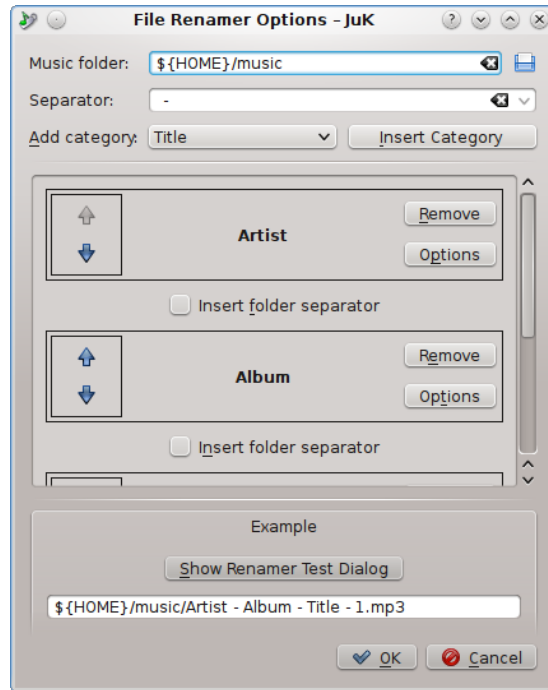
Todos os campos que não tiverem conteúdo correspondente em todos os ficheiros seleccionados não fica editável no início e não mostra nenhum conteúdo de todo.

Para mudar o conteúdo de qualquer campo, assinale a opção **Activar** se não estiver já assinalada e edite o campo como normalmente o faria.

Quando tiver terminado, carregue com o botão esquerdo do rato de volta na lista e ser-lhe-á pedido para gravar as suas alterações. A janela mostrar-lhe-á uma lista com os ficheiros afectados, por isso você terá uma hipótese de verificar se está de facto a alterar os ficheiros que pretendia.

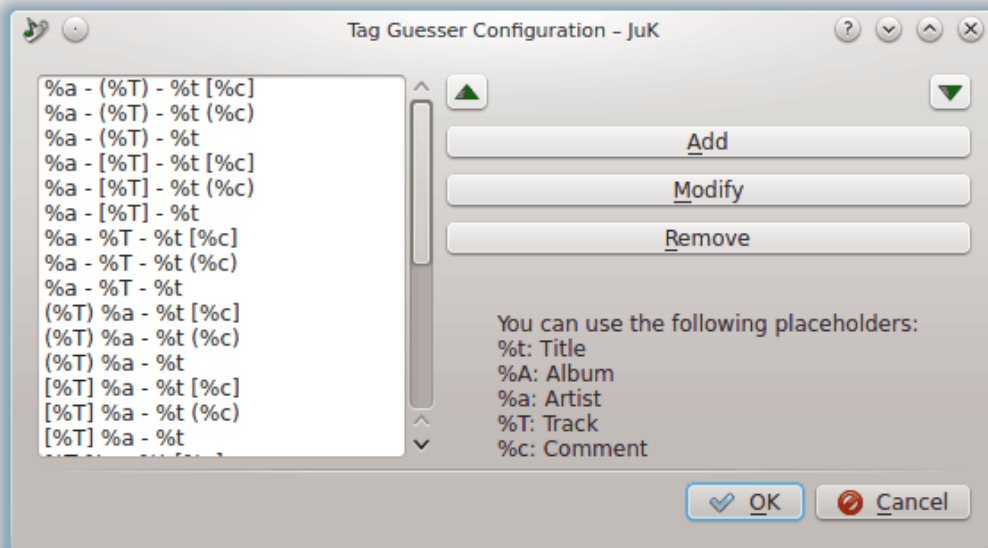
Você poderá gravar explícita e imediatamente as suas alterações em qualquer altura com a opção do menu **Marcador** → **Gravar** ou carregando em **Ctrl+T**.

## 2.4 A janela de Mudança de Nomes dos Ficheiros



A janela de configuração da Mudança de Nome de Ficheiros é usada para configurar a acção para Mudar o Nome dos Ficheiros, a qual muda o nome da música com base na informação que está contida nas suas marcas de meta-dados.

## 2.5 A janela de Configuração da Adivinha de Marcas



A janela de Configuração da Adivinha de Marcas é usada para configurar o comando **Adivinhar a Partir do Nome do Ficheiro**.

Na janela você irá ver uma lista à esquerda com padrões de esquemas de nomes de ficheiros diferentes. O JuK inclui um conjunto extenso de padrões por omissão que correspondem aos estilos mais comuns de nomeação de ficheiros. Se quiser adicionar um novo, carregue no botão **Adicionar**, escreva o seu esquema e carregue em **OK**.

Aqui poderá ver os esquemas configurados para os nomes dos ficheiros que o editor de marcas usa para extrair a informação da marca a partir de um nome de ficheiro. Cada texto poderá conter um dos seguintes itens de substituição:

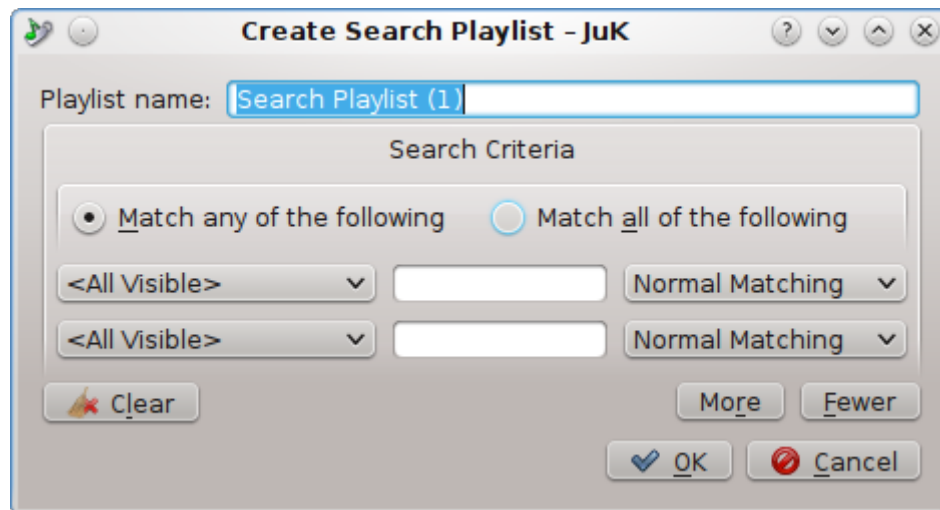
- %t: Título
- %A: Álbum
- %a: Artista
- %T: Faixa
- %c: Comentário

Por exemplo, o esquema de nomes de ficheiros '[%T] %a - %t' iria corresponder a '[01] Deep Purple - Smoke on the water' mas não a '(Deep Purple) Smoke on the water'. Para esse segundo nome, iria usar o esquema '(%a) %t'.

O JuK irá tentar os esquemas que tiver listado, um de cada vez, a começar do topo. O primeiro esquema que resultar numa correspondência será o esquema usado para adivinhar as marcas da música. Algumas músicas poderão corresponder a mais do que um esquema. Você poder-se-á certificar que o esquema correcto faz correspondência em primeiro lugar, seleccionando-o na lista e usando os botões das setas para o mover para o topo da lista.

Você poderá também editar ou remover um esquema da lista. Basta seleccionar o esquema da lista e usar o botão **Modificar** para alterar o esquema ou o botão **Remover** para retirar o esquema da lista.

## 2.6 A janela de Pesquisa Avançada



A janela de Pesquisa Avançada é usada para criar **Listas de Procura**. Isto permite-lhe criar uma pesquisa fina sobre as várias marcas da sua colecção de músicas.

No topo da janela, você poderá escrever o nome da sua lista de procura. Aí, você poderá definir o seu critério no grupo **Critério de Pesquisa**.

O topo do grupo **Critério de Pesquisa** tem duas opções exclusivas, a **Corresponder a qualquer dos seguintes** e **Corresponder a todos os seguintes**. Se seleccionar a primeira opção, então se alguma música corresponder a pelo menos um dos critérios, será incluída na lista. Caso contrário, todas as condições terão de ser verificadas para a música ser incluída na lista.

Por baixo das opções exclusivas, encontram-se as definições de condições. Poderá adicionar mais condições se usar o botão **Mais**, assim como poderá remover se usar o botão **Menos**. As condições que deixar em branco serão ignoradas, por isso não terá de usar o botão **Menos** para eliminar as condições vazias.

Todas as definições de condições têm três partes: a lista de escolha de marcas à esquerda, a lista do estilo correspondente à direita e o texto de procura no meio. O selector de marcas permite ao JuK saber qual a marca que deseja procurar no texto. Se escolher a marca especial “<Tudo Visível>”, então qualquer marca que consiga ver na Lista da Colecção poderá ser correspondida com o texto de procura.

A lista de estilos de correspondência permite ao JuK saber qual o método de procura. Os métodos de procura que poderá usar são os seguintes:

#### **Procura Normal**

Este é o estilo de correspondência normal. Ele procura pelo texto indicado em todo o lado da marca escolhida, ignorando as diferenças entre maiúsculas e minúsculas. Por exemplo, uma procura por ‘mode’ na marca Artista iria corresponder a ‘Depeche Mode’.

#### **Distinguir Capitalização**

Esta procura é semelhante à Correspondência Normal, excepto que a capitalização do texto da procura precisa de ser exactamente igual ao texto.

#### **Procura por Padrões**

Este é o método de procura mais poderoso. O texto da procura que escrever aqui irá definir uma expressão regular usada para procurar na marca. As expressões regulares estão para além do âmbito desta documentação, mas a aplicação KRegExpEditor podê-lo-á ajudar a formar uma expressão regular. O JuK usa o estilo de expressões regulares do Qt™.

Basta escolher as condições que deseja incluir na sua procura e carregar em **OK** para criar a sua lista de procura!

## Capítulo 3

# A Barra de Ferramentas do JuK

### 3.1 A Barra Principal



*A barra de ferramentas do JuK.*

Da esquerda para a direita na imagem acima, os ícones da barra de ferramentas são por omissão:

#### **Nova**

Cria uma nova lista de reprodução. Se você mantiver carregado o botão, irá aparecer um menu que lhe permite seleccionar os vários tipos de listas a criar.

#### **Lista de Reprodução Vazia...**

Isto pede-lhe o nome da lista e depois insere-a na área da Lista. A mesma irá começar completamente em branco.

#### **Lista de Música a Partir de Pasta...**

Isto pede-lhe uma directoria para abrir, criando então uma lista com as músicas dentro da pasta e das suas subpastas. O nome da lista criada é o mesmo da pasta seleccionada.

#### **Lista de Procura...**

Isto abre a Janela de Pesquisa Avançada, a qual lhe permite criar uma 'lista de reprodução virtual'. Todas as músicas da sua Lista de Colecção que corresponderem ao critério de procura que você indicar na janela de Pesquisa Avançada serão adicionadas à nova lista. À medida que a sua Lista da Colecção muda, a nova lista irá mudar também. Por exemplo, se você criar uma lista com todas as suas músicas de Depeche Mode e adicionar outra música de Depeche Mode à sua Lista da Colecção, ela irá aparecer também na lista de Depeche Mode sem ser necessária nenhuma acção pela sua parte.

#### **Abrir**

Adiciona um ficheiro à lista da colecção (se estiver activa) ou à lista de reprodução seleccionada no momento. Se adicionar um ficheiro a uma lista de músicas, adicioná-lo-á automaticamente à lista da colecção, mas o contrário não se aplica.

#### **Gravar**

Grava a lista de reprodução seleccionada no momento. Para gravar uma marca que tenha editado, tanto pode seleccionar outro item ou carregar em **Ctrl+T**, em alternativa.

### **Cortar**

Se estiver seleccionada alguma lista de reprodução ou uma música individual, corta-a (remove-a) da lista. Se o editor de marcas estiver activo, isto funcionará como o 'Cortar' em qualquer editor, removendo o texto seleccionado, mas mantendo uma cópia na área de transferência.

### **Copiar**

Se o editor de marcas estiver activo, isto funciona como o Copiar em qualquer editor, colocando uma cópia do texto seleccionado na área de transferência.

Se você usar o Copiar numa música da lista da colecção, o URL é colocado na área de transferência, para que o possa colar mais tarde. Por exemplo, você podia colar o URL num editor de texto, no Konqueror ou noutra lista de reprodução.

### **Colar**

Se você cortar ou copiar um URL anteriormente da lista de colecção, você poderá colar o URL de volta para uma lista de reprodução nova. Você podia também colar um URL que tivesse copiado a partir do Konqueror ou de outra aplicação. Se você estiver a lidar com o editor de marcas, o Colar irá colar o texto da área de transferência no campo seleccionado.

### **Mostrar a Barra de Procura**

Mostra ou esconde a [barra de procura](#).

### **Mostrar o Editor de Marcas**

Mostra ou esconde o [editor de marcas](#).

### **Controlos de reprodução**

Estes funcionam como em qualquer leitor multimédia que possa escolher. Os controlos são o **Tocar**, **Pausa**, **Parar**, **Anterior** e **Seguinte**.

Existe também uma barra de progresso que lhe mostra onde (relativamente) vai na música actual. Você poderá arrastar esta barra com o rato para avançar ou recuar directamente dentro de uma faixa.

Finalmente, existe uma barra de volume. Como poderá estar à espera, isto aumenta ou diminui o volume. O 'Alto' fica à direita e o 'Silêncio' à esquerda.

## **3.2 A Barra de Procura**

A barra de procura permite-lhe procurar rapidamente por uma música na lista de colecção ou numa lista de reprodução.

Basta escrever o texto na barra de procura para reduzir a lista visível de músicas àquelas que contêm esse texto em qualquer coluna visível. Se carregar em **Enter** irá começar a tocar a ocorrência de topo da lista.

A pesquisa começa instantaneamente quando o texto é introduzido na campo de procura. A procura é incremental, isto é, à medida que você for escrevendo cada carácter no campo de texto, a pesquisa é cada vez mais restrita. Isto é útil para encontrar uma música da qual só se lembra de parte do nome, por exemplo.

Se você quiser fazer uma pesquisa mais refinada, poderá carregar no botão Pesquisa Avançada à direita da barra de procura, o qual lhe permitirá criar uma lista de reprodução virtual. Se quiser cancelar a procura, você poderá simplesmente carregar no botão Limpar à esquerda da barra de procura.



## Capítulo 4

# Referência do Menu e dos Comandos

### 4.1 Menus

#### 4.1.1 O Menu Ficheiro

**Ficheiro → Nova → Lista de reprodução Vazia... (Ctrl+N)**

Cria uma nova lista de reprodução

**Ficheiro → Nova → Lista de Procura... (Ctrl+F)**

Cria uma nova [lista de procura de músicas](#).

**Ficheiro → Nova → Lista de reprodução a Partir de Pastar... (Ctrl+D)**

Cria uma nova lista de reprodução, contendo todos os ficheiros de música de uma pasta e das suas subpastas. Todas as músicas dentro dos ficheiros das listas de reprodução que o JuK reconhecer serão também adicionadas.

**Ficheiro → Abrir... (Ctrl+O)**

Selecciona um ou mais ficheiros para adicionar à lista da colecção. Se seleccionar um ficheiro de uma lista de reprodução, todos os ficheiros desta serão adicionados.

**Ficheiro → Adicionar uma Pasta...**

Selecciona uma pasta (ou pastas) para adicionar à lista da colecção. Estas pastas serão também pesquisadas de novo sempre que o JuK é iniciado ou **Ficheiro → Actualizar** é seleccionado.

**Ficheiro → Mudar o Nome...**

Muda o nome de uma lista de reprodução.

**Ficheiro → Duplicar...**

Cria um duplicado da lista de reprodução seleccionada, pedindo um novo nome.

**Ficheiro → Actualizar**

Relê a informação das marcas em todos os ficheiros da lista de reprodução seleccionada.

**Ficheiro → Remover**

Remove a lista seleccionada.

**Ficheiro → Gravar (Ctrl+S)**

Remove o item seleccionado.

**Ficheiro → Gravar Como...**

Grava a lista de reprodução seleccionada, pedindo um novo nome.

### 4.1.2 O Menu Editar

#### **Editar** → **Limpar**

Remove as músicas seleccionadas da lista.

### 4.1.3 O Menu Ver

#### **Ver** → **Mostrar a Barra de Procura**

Esta é uma acção comutável que define se a [Barra de Procura](#) está visível ou não.

#### **Ver** → **Mostrar o Editor de Marcas**

Esta é uma acção comutável que decide se o Editor de Marcas está visível ou não.

#### **Ver** → **Mostrar o Histórico**

Esta é uma acção comutável que decide se a [Lista do Histórico](#) é mostrada ou não.

#### **Ver** → **Modos de Visualização** → **Por Omissão**

Muda para o [modo de Visualização por Omissão](#).

#### **Ver** → **Modos de Visualização** → **Compacto**

Muda para o [modo de Visualização Compacto](#).

#### **Ver** → **Modos de Visualização** → **Árvore**

Muda para o [modo de Visualização em Árvore](#).

### 4.1.4 O Menu Leitor

#### **Leitor** → **Reprodução Aleatória**

Esta é uma acção comutável que activa ou não a Leitura Aleatória. Se a Leitura Aleatória estiver activa, então o JuK irá seleccionar aleatoriamente uma música aleatória da lista actual, logo que a música actual pare de tocar.

#### **Leitor** → **Repetir Lista de Músicas...**

Esta é uma acção comutável que activa ou não a Leitura em Ciclo. Se a Leitura em Ciclo estiver activa, então o JuK irá começar a tocar do início da lista, quando acabar de tocar todas as músicas da lista actual.

#### **Leitor** → **Tocar**

Este comando começa a tocar a música seleccionada de momento, ou prossegue a reprodução da mesma se estava em pausa.

#### **Leitor** → **Pausa**

Este comando põe a música actual em pausa. Use o comando **Tocar** para continuar a tocá-la.

#### **Leitor** → **Parar**

Este comando pára a reprodução da música actual. Você não poderá continuar a reprodução da música a partir da sua posição actual, depois disso.

#### **Leitor** → **Seguinte**

Este comando passa para a música a seguir na lista.

#### **Leitor** → **Anterior**

Este comando toca a música que estava a tocar antes da música actual.

### 4.1.5 O Menu Marcador

#### **Marcador → Gravar (Ctrl+T)**

Este comando grava as alterações às marcas que você está a editar. Normalmente, as alterações não são gravadas até que remova a selecção o ficheiro que está a editar.

#### **Marcador → Remover**

Este comando apaga os ficheiros seleccionados de momento da Lista de Colecção e todas as listas que os contêm, removendo então os ficheiros seleccionados do disco.

#### **Marcador → Adivinhar a Informação das Marcas → Do Nome do Ficheiro (Ctrl+G)**

Este comando tenta adivinhar as marcas dos ficheiros seleccionados, com base no nome do ficheiro. Você poderá configurar os padrões usados na adivinha se seleccionar **Configuração → Adivinhar Marcas...**, o qual abre a [janela de configuração para Adivinhar Marcas](#).

#### **Marcador → Adivinhar Dados das Marcas → Da Internet (Ctrl+I)**

Este comando tenta adivinhar as marcas dos ficheiros seleccionados, usando o programa trm que vem com o [MusicBrainz](#).

### 4.1.6 O Menu Configuração

#### **Configuração → Barras de Ferramentas → Barra Principal / Reprodução**

Este comando mostra ou esconde a [Barra Principal](#) e a [Barra de Reprodução](#).

#### **Configuração → Mostrar o Ecrã Inicial**

Esta é uma acção comutável. Se estiver activa, o JuK irá mostrar um ecrã informativo no arranque à medida que carrega a sua colecção de músicas.

#### **Configuração → Ícone na Bandeja do Sistema**

Esta é uma acção comutável. Se estiver activa, o JuK irá mostrar um ícone na sua bandeja do sistema. Você poderá usar o ícone da bandeja do sistema para dizer se o JuK está a tocar e a controlar a reprodução.

#### **Configuração → Manter na Bandeja do Sistema ao Fechar**

Esta é uma opção comutável. Se estiver activa, o JuK irá continuar a correr se fechar a janela principal. A opção Acoplar na Bandeja do Sistema terá também de estar activa. Para sair do JuK, use o comando **Ficheiro → Sair** da janela principal ou o comando **Sair** do menu de contexto do ícone na bandeja do sistema.

#### **Configuração → Anúncio da Faixa por Aviso**

Esta é uma acção comutável. Se estiver activa, o JuK irá mostrar um indicador sempre que uma música começa a tocar, com a informação do artista e do título e com botões que lhe permitem mudar rapidamente para uma música diferente. A opção Acoplar na Bandeja do Sistema terá de estar também activa.

#### **Configuração → Adivinhar Marcas...**

Este comando mostra a [janela de configuração da Adivinha de Marcas](#), onde poderá alterar os padrões usados para adivinhar a informação das marcas a partir dos nomes de ficheiros.

#### **Configuração → Mudança de Nome de Ficheiros...**

Este comando mostra a [janela de configuração da Mudança de Nomes dos Ficheiros](#), onde poderá alterar a forma como o JuK muda os nomes aos ficheiros por si.

#### **Configuração → Configurar os Atalhos...**

Isto mostra a janela normal do KDE onde poderá configurar os atalhos de teclado do JuK. Algumas predefinições razoáveis já estão incluídas, incluindo as teclas multimédia para as pessoas que tenham teclados multimédia.

## 4.2 Referência dos Atalhos de Teclado

| Combinação de Teclas | Ação  |
|----------------------|---|
| Ctrl+A               | Seleccionar tudo                                      |
| Ctrl+C               | Copiar  |
| Ctrl+R               | Muda o nome do ficheiro                               |
| Ctrl+I               | Adivinha as marcas a partir da Internet.              |
| Ctrl+G               | Adivinha as marcas com base no nome do ficheiro.      |
| Ctrl+F               | Nova <a href="#">lista de reprodução de procura</a> . |
| Ctrl+N               | Nova Lista de Reprodução Vazia                        |
| Ctrl+D               | Nova lista de música a partir de pasta.               |
| Ctrl+T               | Grava as alterações às marcas editadas.               |

## Capítulo 5

# Créditos e Licenças

JuK Copyright (c) 2002, 2003, 2004 Scott Wheeler.

O JuK é desenvolvido e mantido pelo Scott Wheeler [wheeler@kde.org](mailto:wheeler@kde.org).

Muitos agradecimentos às seguintes pessoas que contribuíram para o JuK:

- Daniel Molkentin [molkentin@kde.org](mailto:molkentin@kde.org) pela acoplagem na bandeja do sistema, edição “incorporada” das marcas, correções de erros, evangelização e apoio moral.
- Tim Jansen [tim@tjansen.de](mailto:tim@tjansen.de) pela passagem para o GStreamer
- Stefan Asserhäll [stefan.asserhall@telia.com](mailto:stefan.asserhall@telia.com) pelo suporte das combinações de teclas globais.
- Stephen Douglas [stephen\\_douglas@yahoo.com](mailto:stephen_douglas@yahoo.com) pelos anúncios das faixas.
- Frerich Raabe [raabe@kde.org](mailto:raabe@kde.org) pela suporte para adivinhar os dados das faixas e pelas correções de erros.
- Zack Rusin [zack@kde.org](mailto:zack@kde.org) por mais coisas automáticas, incluindo o suporte do MusicBrainz.
- Adam Treat [manyoso@yahoo.com](mailto:manyoso@yahoo.com) pela conspiração na sabedoria do MusicBrainz.
- Matthias Kretz [kretz@kde.org](mailto:kretz@kde.org) por ser o guru vizinho e amigável do aRts.
- Maks Orlovich [maksim@kde.org](mailto:maksim@kde.org) por tornar o JuK mais amigável para a pessoas com terabytes de música.
- Antonio Larrosa Jimenez [larrosa@kde.org](mailto:larrosa@kde.org) pela interface DCOP.

Documentação Copyright (c) 2003, Lauri Watts e copyright (c) 2004 Michael Pyne.

Tradução de José Nuno Pires [zepires@gmail.com](mailto: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](#).