

O Manual do Editor de Menus do KDE

**Milos Prudek
Anne-Marie Mahfouf
Lauri Watts
Tradução: José Pires**



O Manual do Editor de Menus do KDE

Conteúdo

1	Introdução	5
1.1	Casos de Uso	6
1.1.1	Adaptar o Menu para um Utilizador	6
1.1.1.1	Reordenar os Itens	6
1.1.1.2	Remover os Itens da Área do Menu	6
1.1.2	Adicionar Itens Personalizados	6
1.1.3	Transferir as definições do lançador de aplicações	7
2	Adicionar um Item do Menu	8
3	Usar o KMenuEdit	12
3.1	Página Geral	12
3.2	Página Avançado	13
4	Referência do Menu	14
5	Créditos e Licença	16
6	Glossário	17

Resumo

O KMenuEdit permite a edição dos lançadores de aplicações do KDE.

Capítulo 1

Introdução

O KMenuEdit permite a edição dos lançadores de aplicações do KDE.

O KMenuEdit pode ser iniciado carregando com o botão direito do rato no botão de lançamento de aplicações no painel e escolhendo **Editar as Aplicações...** ou se escrever **kmenuedit** da linha de comandos do KRunner.

O KMenuEdit permite-lhe:

- Ver e editar o menu usado pelo lançador de aplicações actual
- **Cortar, Copiar e Colar** itens e submenus do menu
- Criar e remover sub-menus e itens
- Alterar a ordem dos submenus e itens
- Esconder os itens e adicionar submenus e itens novos

Por omissão, todas as aplicações instaladas no computador aparecem no menu de lançadores de aplicações de todos os utilizadores. As aplicações poderão aparecer mais que uma vez em vários menus diferentes. As categorias de submenus vazias que estiverem definidas na especificação do menu irão também aparecer, mas não estão visíveis nos lançadores de aplicações, a menos que instale as aplicações que pertencem a essas categorias.

A árvore tem dois tipos diferentes de elementos:

- Submenu: Só os campos **Nome**, **Comentário** e **Descrição**, bem como o botão para seleccionar um ícone, é que estão activos; a página **Avançado** está desactivada. Qualquer submenu poderá conter vários submenus e/ou itens adicionais.
- Itens: Use este elemento para introduzir os dados da aplicação que deseja adicionar. Para informações mais detalhadas, veja como [Usar o KMenuEdit](#).

O KMenuEdit tem dois modos de visualização da árvore - normal e com os itens escondidos. Para ver os últimos, assinale a opção **Mostrar os itens escondidos** da janela de configuração da página de **Opções gerais**.

Diversos itens adicionais aparecerão no modo de visualização escondida na árvore. Alguns dos itens escondidos parecem ser simplesmente duplicados para têm opções do comando diferentes. Normalmente não deverá alterar nunca estes itens escondidos, caso contrário arriscar-se-á a perder alguma funcionalidade do sistema.

No modo escondido, irá ter um submenu especial **.hidden [Hidden]** (escondido) como item de topo na árvore. Este submenu especial não pode ser editado. Neste submenu todos os itens apagados serão apresentados no próximo arranque do KMenuEdit.

Não é possível apagar os itens com a GUI neste submenu especial. Eles irão aparecer de novo no próximo arranque do KMenuEdit.

1.1 Casos de Uso

1.1.1 Adaptar o Menu para um Utilizador

1.1.1.1 Reordenar os Itens

Isto deverá ser feito no modo de visualização escondida, onde só os submenus e itens visíveis no menu de lançamento de aplicações é que aparecem.

Por omissão, o menu aparece ordenado alfabeticamente pelos nomes ou descrições em Inglês. Se usar outra língua que não o Inglês, então alguns submenus e itens irão aparecer assim desordenados.

Use as opções em **Editar** → **Ordenar** para ordenar pelo nome ou pela descrição. Se usar o lançador de aplicações clássico, terá de escolher o **Formato** correspondente na janela de configuração. No lançador Kickoff, assinale a opção **Mostrar as aplicações pelo nome** se as ordenar pelo nome aqui.

Se agrupar os seus submenus ou itens usados com maior frequência em conjunto isto é no topo do menu, torna a sua selecção mais simples. Para alterar a ordem dos itens individuais ou submenus na árvore, use os botões **Subir** ou **Descer** na barra de ferramentas ou estas acções no menu.

Todos os lançadores de aplicações irão usar a ordem dos submenus definida no KMenuEdit.

1.1.1.2 Remover os Itens da Área do Menu

Ter todas as aplicações instaladas num computador poderá ser confuso para alguns utilizadores, pelo que poderá querer esconder alguns dos itens ou submenus menos usados. Existem duas formas diferentes de o fazer:

Mude para o modo de visualização normal sem itens escondidos. Se apagar os itens, estes serão movidos para o submenu **.hidden [Hidden]** (escondido). Podê-los-á repor na árvore, caso os queira recuperar.

Se apagar um submenu, o mesmo será realmente apagado, bem como todos os seus submenus e itens. Para os voltar a criar de novo, poderá usar a opção **Editar** → **Repor no Menu do Sistema**, mas isto irá remover todos os seus submenus e itens personalizados, bem como os seus ficheiros **.desktop** correspondentes. Esta acção não pode ser anulada.

A forma preferida de remover os submenus e itens no menu de um lançador de aplicações é assinalar a opção **Item escondido** na página **Geral** e mudar para o modo de visualização escondida. Neste modo é fácil voltar atrás nas alterações, sem destruir a estrutura do menu. A única desvantagem é que terá de esconder todos os itens de um submenu para remover o submenu inteiro da árvore.

1.1.2 Adicionar Itens Personalizados

Para adicionar itens personalizados (submenus ou itens), use as acções no menu ou na barra de ferramentas. Os itens precisam de um nome e um comando; sem a definição do comando, o item não será gravado e a sua adição perder-se-á.

Se adicionar um item, este será introduzido como sub-item na posição actual da árvore. Mova um item, arrastando-o para tal com o rato ou usando o botão **Descer** para o fundo da árvore para o tornar um item de topo.

1.1.3 Transferir as definições do lançador de aplicações

Não existe forma de transferir as definições do menu com a GUI; terá de o fazer manualmente e copiar os seguintes ficheiros para o utilizador de destino:

O KMenuEdit grava a hierarquia de menus em `$(qtpaths --paths GenericConfigLocation)`, no ficheiro `menus/applications-kmenuedit.menu` e a pasta `$(qtpaths --paths GenericDataLocation) desktop-directories` contém os ficheiros 'desktop' para os submenus que criou. Em `$(qtpaths --paths GenericDataLocation)`, na sub-pasta `applications`, irá encontrar os ficheiros 'desktop' para os itens personalizados que criou.

Os atalhos de cada aplicação são guardados em `kglobalshortcutsrc`, na pasta `$(qtpaths --paths GenericConfigLocation)`, mas a exportação/importação não funciona porque os UUID's dos atalhos não correspondem entre sistemas, mesmo que os ficheiros `.desktop` sejam os mesmos. Terá de atribuir manualmente todos os atalhos de novo.

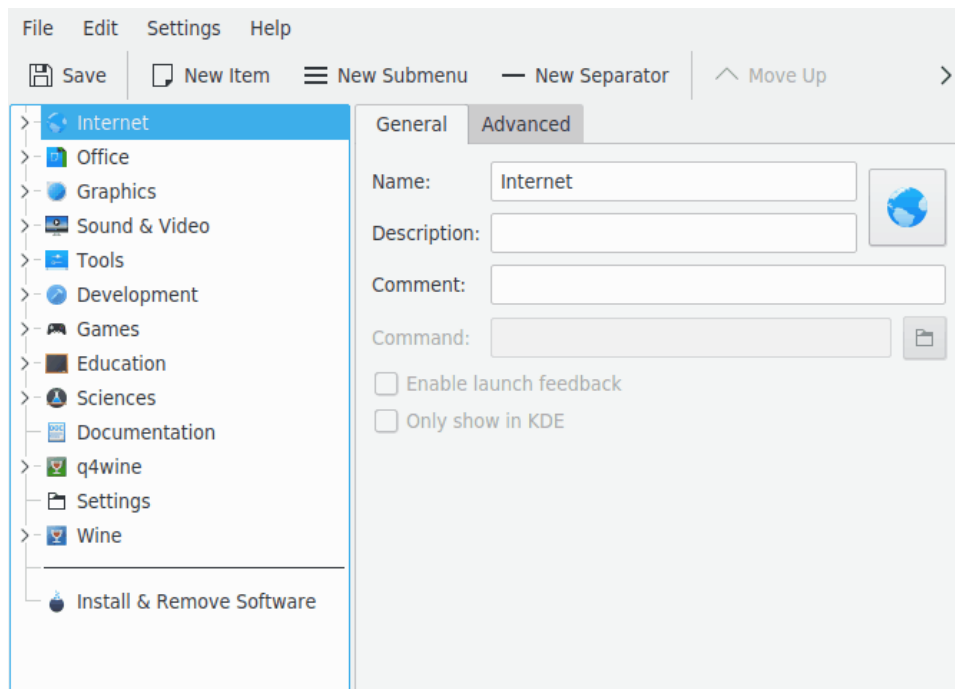
Capítulo 2

Adicionar um Item do Menu

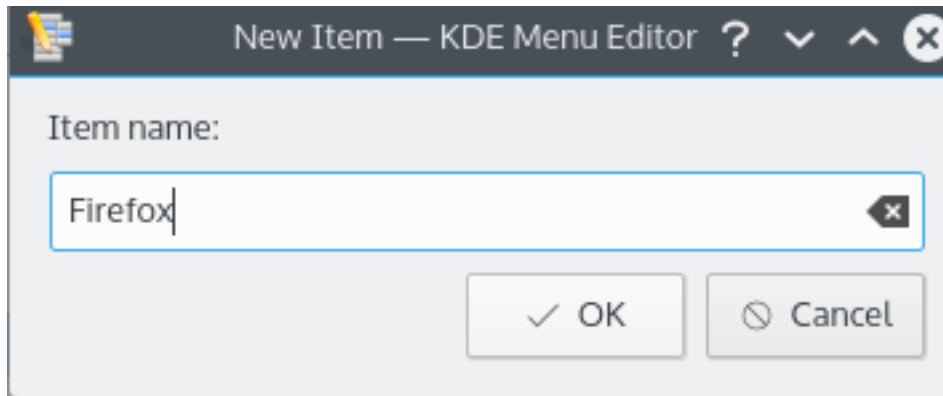
Virgil J. Nisly

Neste exemplo, será adicionado o Firefox ao menu **Internet**.

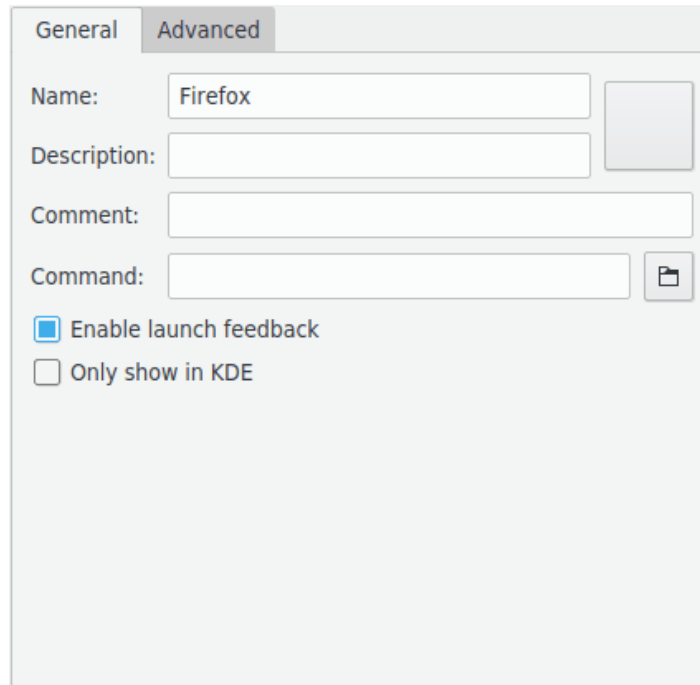
Para começar, necessitamos de abrir o KMenuEdit, como tal carregue com o botão direito do rato no menu de lançamento de aplicações, carregue em **Editar as Aplicações...** para iniciar o KMenuEdit. Após o KMenuEdit ter iniciado, seleccione a **Internet** como aparece na imagem abaixo.



Logo que tenha seleccionado a **Internet**, carregue em **Ficheiro** → **Novo Item...**, o que irá abrir a janela **Novo Item**, como aparece em baixo. Escreva o nome do programa que deseja adicionar que é, neste caso, o **firefox**.



Carregue em Return, para que possa ver algo como a imagem abaixo na janela principal.



Agora, será preenchida a **Descrição**, que neste caso poderá ser **Navegador Web**.

NOTA

A descrição e o nome serão apresentados no menu **K** como 'Navegador Web (Firefox)'.

Terá de preencher o nome do executável no campo **Comando**, onde neste caso se irá escrever **firefox**.

O comando terá de estar acessível pela sua variável `PATH` ou então terá de indicar a localização completa do executável. Se não souber o nome do executável de uma aplicação, use o comando **locate** para procurar pelo ficheiro 'desktop' e indique o texto da linha 'Exec' como comando aqui.

NOTA

A seguir ao comando, poderá ter vários itens de substituição por outros valores actuais, quando o programa for executado:

%f - um único nome de ficheiro

%F - uma lista de ficheiros; use nas aplicações que podem abrir vários ficheiros locais de uma vez

%u - um único URL

%U - uma lista de URLs

d% - a pasta do ficheiro a abrir

%D - uma lista de pastas

%i - o ícone

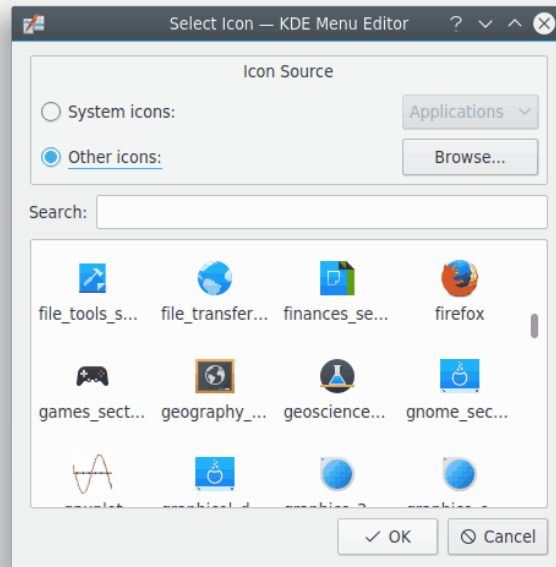
m% - o mini-ícone

%c - o título

Por exemplo: se quiser que o 'firefox' inicie a sua navegação Web em 'www.kde.org' - em vez do **firefox**, poderá escrever **firefox %u www.kde.org**.

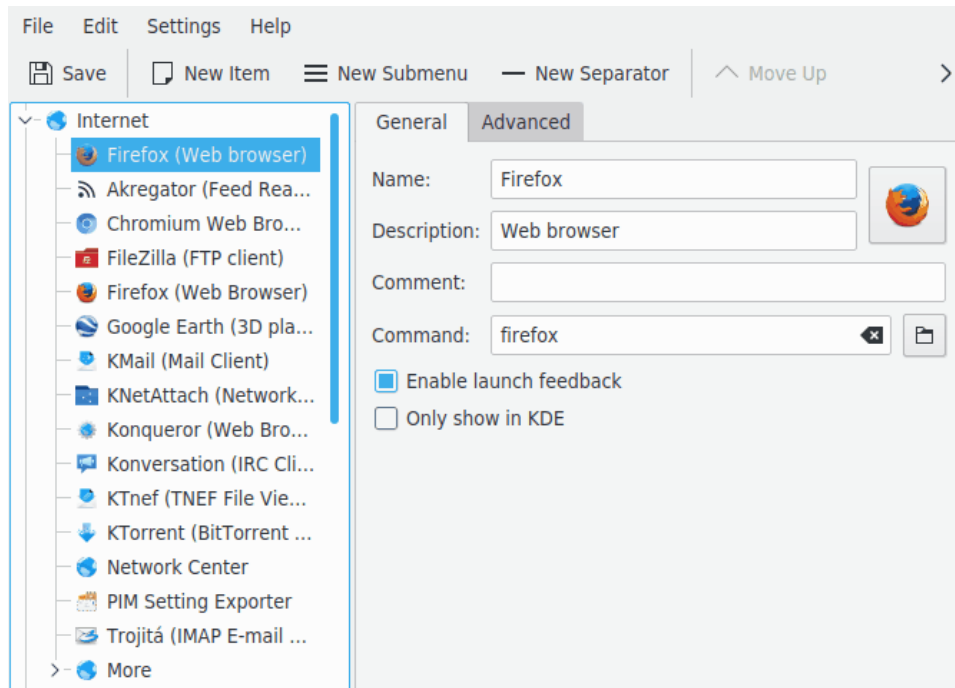
A maioria das aplicações aceitam opções adicionais isto é o nome de um perfil definido como o Konqueror ou o Konsole. Para ver todas as opções de uma aplicação, execute **aplicação --help** no Konsole.

Seria bom ter um ícone mais criativo, como tal vai-se carregar no ícone genérico que está ao lado do **Nome:** (como nota, o ícone predefinido poderá estar em branco; se for o caso, carregue na área à direita do campo de texto do nome). Ele irá invocar a janela para **Seleccionar um Ícone**, que permitirá escolher o ícone novo, como aparece em baixo.



Foi escolhido o ícone do 'firefox' na lista; de seguida, carregue em **Enter**. O seu ecrã final deverá ser algo semelhante à imagem em baixo.

O Manual do Editor de Menus do KDE



O local do novo item do menu poderá ser alterado agora com os botões **Subir** e **Descer** da barra de ferramentas do KMenuEdit ou então arrastando-o com o rato.

Os itens do submenu podem ser ordenados com o botão **Ordenar** da barra de ferramentas do KMenuEdit ou com a opção do menu **Editar** → **Ordenar**.

Carregue em **Ficheiro** → **Gravar**, espere que a janela **A Actualizar a Configuração do Sistema** termine, para depois encontrar o Firefox no sub-menu **Internet**.

Capítulo 3

Usar o KMenuEdit

O painel esquerdo da aplicação mostra a estrutura do lançador de aplicações. Quando escolher os itens do painel esquerdo, o painel direito mostra a informação detalhada sobre o item de menu realçado.

3.1 Página Geral

Nome:

Este é o nome do seu programa tal como aparece no lançador de aplicações. Pode ser diferente do nome verdadeiro do executável. Por exemplo, o nome do executável `mc` é "Midnight Commander".

Descrição:

A descrição será apresentada em conjunto com o nome no lançador de aplicações. O mesmo é inteiramente opcional.

Comentário:

Descreve o programa com um maior detalhe neste campo. O mesmo é inteiramente opcional.

Comando:

Este é o nome do programa executável. Certifique-se que tem permissões para executar o programa.

Activar o aviso de execução

Se esta opção estiver assinalada, isto irá mostrar uma reacção visual sempre que for iniciada uma aplicação.

Colocar na bandeja do sistema

Quando estiver assinalada a opção, o ícone da aplicação irá aparecer na bandeja do painel. Poderá então esconder ou mostrar a aplicação, carregando para tal no ícone da bandeja do sistema. Se carregar nele com o botão direito do rato, poderá também desacoplar ou sair da aplicação.

Mostrar apenas no KDE

Se a opção estiver assinalada, o item da aplicação só será visível nos lançadores de aplicações do KDE, não o sendo nos outros ambientes gráficos.

Item escondido

Remove um item da área do menu no lançador de aplicações.

3.2 Página Avançado

Pasta de trabalho:

Especifica a directoria de trabalho do programa. Esta será a directoria actual quando o programa for iniciado. Não precisa ser a mesma que a localização do executável.

Correr num terminal

Precisa assinalar isto se o seu programa necessitar de um emulador de terminal para se executar. Isso aplica-se principalmente às [aplicações da consola](#).

Opções do terminal:

Ponha todas as opções do terminal neste campo.

Correr como outro utilizador

Se quiser executar este programa como um utilizador diferente (que não você), assinale esta opção e indique o nome do utilizador no campo **Utilizador:**.

Tecla de atalho actual:

Poderá atribuir uma combinação de teclas especial para lançar o seu programa.

Carregue no botão **Nenhum**, à direita da opção **Tecla de atalho actual:**.

O texto do botão irá mudar para **Introduzir...**, pelo que poderá pressionar a combinação de teclas que deseja atribuir ao seu programa.



Poderá repor o atalho como **Nenhum** se usar este botão:

Não se esqueça de guardar a sua configuração, carregando para tal no ícone **Gravar** ou usando o item do menu **Ficheiro** → **Gravar**.

Capítulo 4

Referência do Menu

A maioria das acções do menu estão também disponíveis no menu de contexto que aparece quando se carrega com o botão direito do rato sobre um item da árvore.

Ficheiro → Novo Item... (Ctrl+N)

Adiciona um novo item do menu.

Ficheiro → Novo Sub-Menu...

Adiciona um novo sub-menu.

Ficheiro → Gravar (Ctrl+S)

Grava o menu

Ficheiro → Sair (Ctrl+Q)

Sai do KMenuEdit.

Editar → Subir

Move o item seleccionado para cima no seu submenu.

Editar → Descer

Move o item seleccionado para baixo no seu submenu.

Editar → Cortar (Ctrl+X)

Corta o item do menu actual para a área de transferência. Se quiser mover o item do menu, deve primeiro cortá-lo para a área de transferência, passar para o local de destino com o painel esquerdo e usar a função **Colar** para colar o item do menu na área de transferência.

Editar → Copiar (Ctrl+C)

Copia o item do menu seleccionado para a área de transferência. Poderá usar posteriormente a função **Colar** para repor o item de menu copiado no seu destino, a partir da área de transferência. Pode colar o mesmo item várias vezes.

Editar → Colar (Ctrl+V)

Cola o item do menu a partir da área de transferência no local seleccionado no momento do menu principal. Deverá usar em primeiro lugar o comando **Cortar** ou **Copiar** antes de o poder **Colar**.

Editar → Apagar (Del)

Apaga o item seleccionado no menu.

Editar → Ordenar

Abre um submenu para ordenar o submenu seleccionado ou toda a árvore em si. Existem dois métodos de ordenação implementados, nomeadamente pelo nome e pela descrição.

Editar → **Repor no Menu de Sistema**

Isto irá repor o lançador de aplicações como estava predefinido e remover todas as suas configurações personalizadas. Existirá uma mensagem que lhe perguntará se deseja realmente fazê-lo.

O KMenuEdit tem os menus de **Configuração** e **Ajuda** normais do KDE; para mais informações, leia a secção acerca dos menus de [Configuração](#) e [Ajuda](#) dos Fundamentos do KDE.

Capítulo 5

Créditos e Licença

KMenuEdit

Programa copyright (c) 2002, Raffaele Sandrini

Contribuições:

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

Documentação com 'copyright' (c) 2000 de Milos Prudek

Documentação com 'copyright' (c) 2008 de Anne-Marie Mahfouf

Atualizado para o KDE 3.0 por Lauri Watts lauri@kde.org 2002

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](#).

Capítulo 6

Glossário

Aplicação de Consola

Uma aplicação feita originalmente para os ambientes não-gráficos e orientados para o texto. Essas aplicações devem ser executadas dentro de um emulador de consola como o Konsole. Não são notificadas automaticamente quando o utilizador termina a sua sessão do KDE. Como tal, o utilizador não se deve esquecer de gravar os documentos abertos nessas aplicações antes de sair do KDE.

As aplicações da consola suportam a cópia e colagem das aplicações do KDE. Basta marcar o texto na aplicação de consola com o seu rato, voltar para aplicação do KDE e carregar em **Ctrl+V** para colar o texto. Se quiser copiar a partir da aplicação do KDE para uma aplicação de consola, carregue em **Ctrl+C**, mude para a aplicação de consola e carregue no botão do meio do seu rato¹.

¹ Se o seu rato não tiver o botão do meio, terá de carregar nos botões esquerdo e direito ao mesmo tempo. A isto dá-se o nome de 'emulação do botão do meio' e deverá ser suportada pelo seu sistema operativo para funcionar.