

Manual do Remote Desktop Connection

Brad Hards

Urs Wolfer

Tradução: Marcus Gama



Manual do Remote Desktop Connection

Conteúdo

1	Introdução	5
2	O protocolo do 'Buffer de Quadro Remoto' (Buffer de Quadro Remoto)	6
3	Usando o Remote Desktop Connection	7
3.1	Conectando o Remote Desktop Connection a servidores compatíveis	7
3.1.1	Entrada do nome do servidor	8
3.1.2	Usando um convite	8
3.2	O que acontece quando você se conecta	8
3.3	Controlando a conexão à tela remota	10
3.3.1	Usando o modo de janela	10
3.3.2	Usando o modo de tela inteira	10
3.4	Favoritos	11
3.4.1	Favoritos do Histórico	11
3.5	Gerenciando a configuração do Remote Desktop Connection	11
4	Perguntas e respostas	14
5	Créditos e licença	15

Resumo

O Remote Desktop Connection é um aplicativo cliente que lhe permite ver ou mesmo controlar a sessão de tela de outra máquina que esteja rodando um servidor compatível com o VNC ou o RDP.

Capítulo 1

Introdução

O Remote Desktop Connection é um aplicativo cliente que lhe permite ver ou mesmo controlar a sessão de tela de outra máquina que esteja rodando um servidor compatível.

Você irá usar tipicamente o Remote Desktop Connection com o servidor de VNC do KDE, que é o Desktop Sharing, uma vez que ele é o que mais se adequa às funcionalidades especiais do Remote Desktop Connection.

Se você quiser iniciar o Remote Desktop Connection a partir do Konsole, o comando é **krdc**.

Por favor comunique quaisquer problemas ou pedidos de funcionalidades para as listas de discussão do KDE ou envie um erro para <https://bugs.kde.org>.

Capítulo 2

O protocolo do 'Buffer de Quadro Remoto' (Buffer de Quadro Remoto)

Este capítulo oferece uma breve descrição do protocolo Buffer de Quadro Remoto que é usado pelo Remote Desktop Connection e pelos outros sistemas compatíveis. Se você já estiver familiarizado com o 'Buffer de Quadro Remoto', você poderá pular sem problemas este capítulo.

A implementação de alto nível de um sistema que use o protocolo Buffer de Quadro Remoto é conhecido como Virtual Network Computer (Computador de Rede Virtual), ou mais frequentemente por VNC.

O Buffer de Quadro Remoto (ou, do inglês, RFB para abreviar) é um protocolo simples para o acesso remoto às interfaces gráficas dos usuários. Funciona ao nível do buffer de quadro, o que corresponde grosseiramente à imagem desenhada no tela, o que significa que pode ser aplicado a todos os sistemas de janelas (incluindo o X11, Mac[®] OS e Microsoft[®] Windows[®]). Os aplicativos do Buffer de Quadro Remoto existem para várias plataformas e poderão ser redistribuídos livremente.

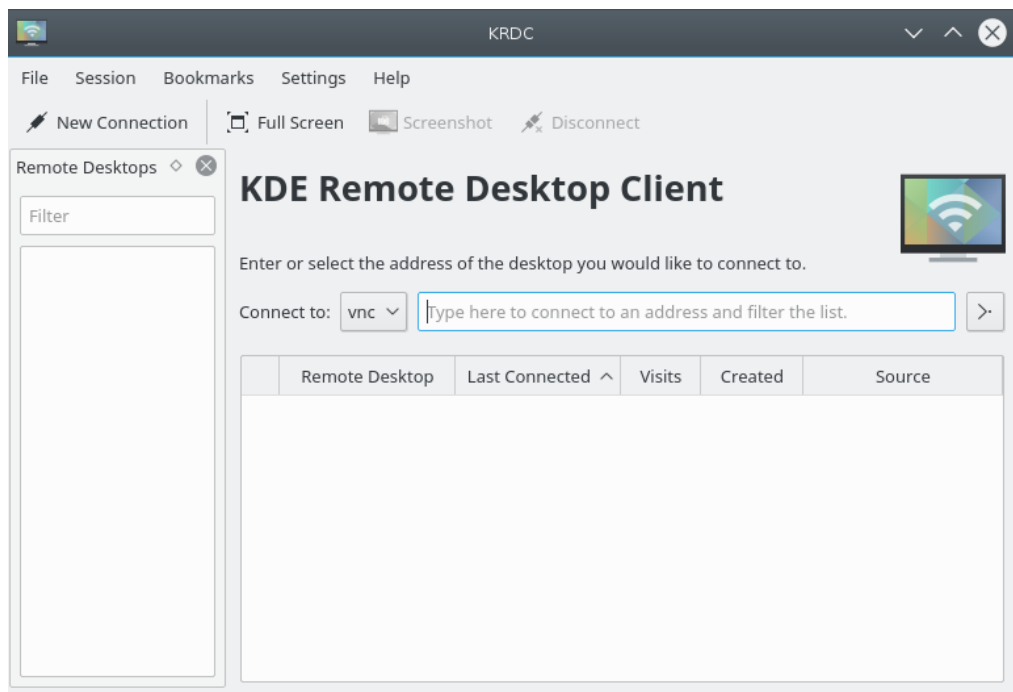
No protocolo do Buffer de Quadro Remoto, o aplicativo que se executa na máquina em que o usuário se senta (que contém a tela, o teclado e o mouse) é chamado de cliente. O aplicativo que roda na máquina em que o buffer de quadro se encontra (e onde está rodando o sistema de janelas e os aplicativos que o usuário está controlando remotamente) é chamado de servidor. O Remote Desktop Connection é o cliente do KDE para o protocolo do Buffer de Quadro Remoto. O Desktop Sharing é o servidor do KDE para o mesmo protocolo.

Ele gera um significativo tráfego de rede para enviar uma imagem da tela completa, por isso o Buffer de Quadro Remoto funciona melhor em redes com banda larga, como uma rede local. É possível ainda usar o Remote Desktop Connection em outras conexões, mas a performance é pouco provável que seja tão boa.

Capítulo 3

Usando o Remote Desktop Connection

É bastante simples usar o Remote Desktop Connection - ele possui uma interface simples, tal como é demonstrado na captura de tela abaixo.



3.1 Conectando o Remote Desktop Connection a servidores compatíveis

O Remote Desktop Connection é um cliente e necessita de ser usado com servidores compatíveis. Existem diferentes formas de se conectar a esses servidores:

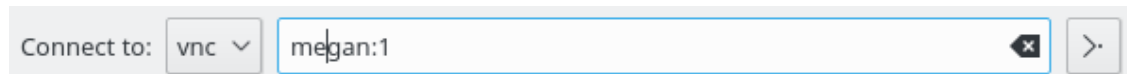
- Digitando diretamente o nome do servidor (ou o seu endereço IP) no campo **Conectar a:**.
- Usando um convite que tenha recebido. O Desktop Sharing usa convites e pode enviá-los por mensagem eletrônica.

Vamos olhar para um de cada vez.

3.1.1 Entrada do nome do servidor

Se você souber o nome da máquina (ou o seu endereço IP) do servidor ao qual se deseja conectar, você poderá indicá-lo diretamente no campo **Conectar a:**.

Se você quiser conectar à máquina chamada 'maria', que esteja rodando um servidor de VNC na tela 1 (5901), você poderá digitar **maria:1** ou **maria:5901** e escolher o **vnc** como protocolo na lista.



De forma similar, se você estiver usando um servidor RDP nessa máquina, você poderá inserir **maria**. Escolha o **rdp** como protocolo. O RDP não necessita que o número da tela seja indicado. Se o servidor rodar o servidor de RDP numa porta diferente do padrão, você poderá indicá-la no formato **maria:3910**

Você precisa indicar uma URL com uma sintaxe codificada em porcentagens, isto é, @ como %40, por exemplo, **usuário%40ad.domínio.exemplo**

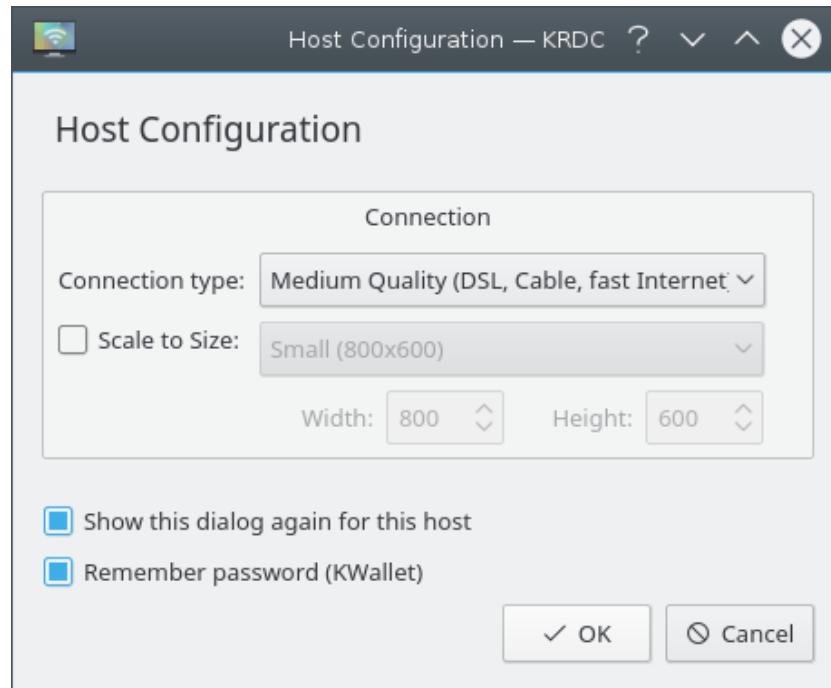
3.1.2 Usando um convite

Dentro do aplicativo servidor do Desktop Sharing, é possível enviar convites por e-mail (e de outras formas, ainda que a do e-mail seja a mais útil). Se você receber este tipo de convite por e-mail, você poderá simplesmente clicar na ligação fornecida pelo e-mail. Isto irá iniciar o Remote Desktop Connection se não estiver já rodando, e conectar-se-á ao servidor indicado no convite.

3.2 O que acontece quando você se conecta

Atenção: Antes de se conectar, certifique-se de que o computador-alvo (o servidor) esteja disponível na rede e, se necessário, que o seu 'firewall' esteja configurado corretamente ou desativado.

Independentemente de como seleciona o servidor ao qual se conecta, a próxima coisa que acontece é que o Remote Desktop Connection lhe pergunta sobre a conexão de rede ao servidor, como é apresentado abaixo:



Existem três configurações de velocidade para o protocolo VNC:

- Alta Qualidade (LAN, conexão direta), que é a padrão, e você deverá avaliar como esta configuração se comporta antes de selecionar uma opção de menor performance que use menos largura de banda.
- Qualidade Média (DSL, Cabo, Internet rápida).
- Baixa Qualidade (Modem, RDIS, Internet lenta).

Se você sempre trabalha com o mesmo tipo de conexão, você poderá desmarcar a opção **Mostrar esta janela novamente para esta máquina**, o que significa que não terá que responder mais sobre o tipo de conexão para esta máquina, desde que a identifique da mesma forma. Por exemplo, se uma máquina tiver dois nomes, e desligar a opção ao conectar-se com um nome, você não será mais questionado se conectar-se por esse nome, ainda que o seja se usar o outro nome ou o endereço IP.

Você pode selecionar a configuração da velocidade apropriada e depois selecionar **OK** para prosseguir.

Você poderá ver o estado da conexão no ícone da página.

Dependendo da configuração do servidor, você poderá (quase com certeza) necessitar de indicar uma senha para se autenticar no servidor. O Remote Desktop Connection irá mostrar uma janela de autenticação semelhante à seguinte.

O Remote Desktop Connection tem a capacidade de salvar a senha para conexões futuras à mesma máquina. Ele usa o KWallet para fazer isso. Você precisará assinalar a opção **Recordar a senha (KWallet)** se quiser usar esta funcionalidade.



Após a autenticação, você irá conectar-se ao servidor remoto, e poderá começar a usar o Remote Desktop Connection para observar ou controlar a tela remota.

3.3 Controlando a conexão à tela remota

Depois de conectar-se à tela remota, você irá usar normalmente o teclado e o mouse para controlar o sistema de janelas e os aplicativos nessa máquina remota.

Você poderá ver a tela remota como uma tela inteira, ou como uma janela na tela local. Você poderá alternar entre esses modos com os ícones mostrados abaixo.



O modo de tela inteira é normalmente melhor quando você está ajudando um usuário remoto, porque consegue ver tudo o que ele consegue ver. O modo de janela é mais útil quando você está trabalhando tanto remotamente como localmente - talvez vendo alguma documentação local e usando essas instruções na máquina remota.

3.3.1 Usando o modo de janela

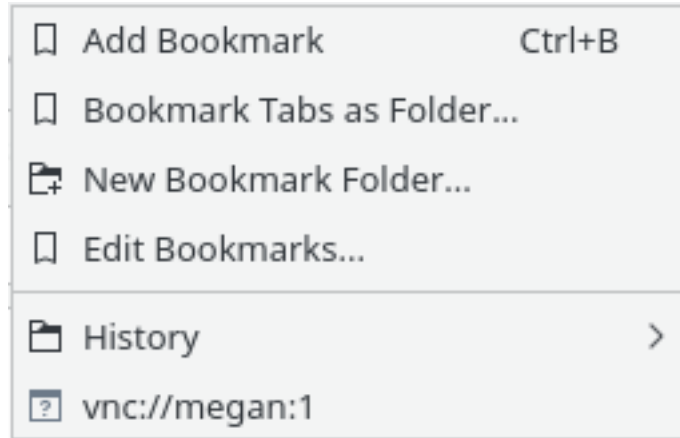
No modo de janela, você poderá terminar a conexão ao fechar a janela, clicando no botão de saída.

3.3.2 Usando o modo de tela inteira

No modo tela inteira, você poderá mudar a aparência da barra de ferramentas. A transparência da barra de ferramentas poderá ser alterada com a roda do mouse.

3.4 Favoritos

O Remote Desktop Connection tem a capacidade de gerenciar os favoritos. Se você precisar se conectar com frequência à mesma tela remota, poderá adicionar um item para esta conexão à lista de favoritos. Você poderá fazer isso clicando em **Favoritos** → **Adicionar Favorito**.



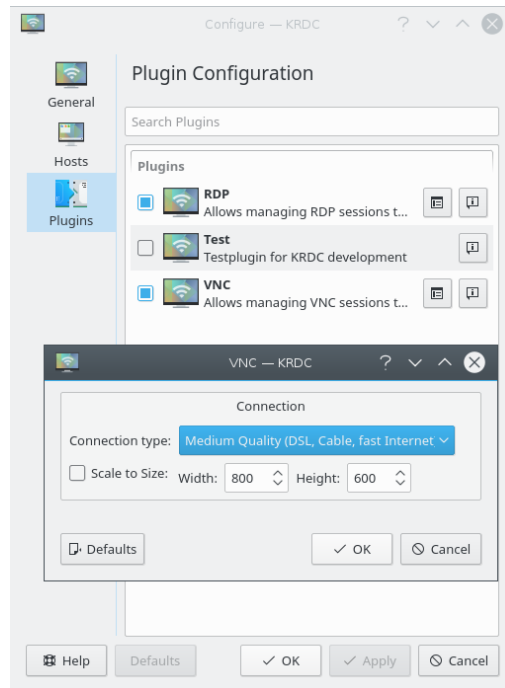
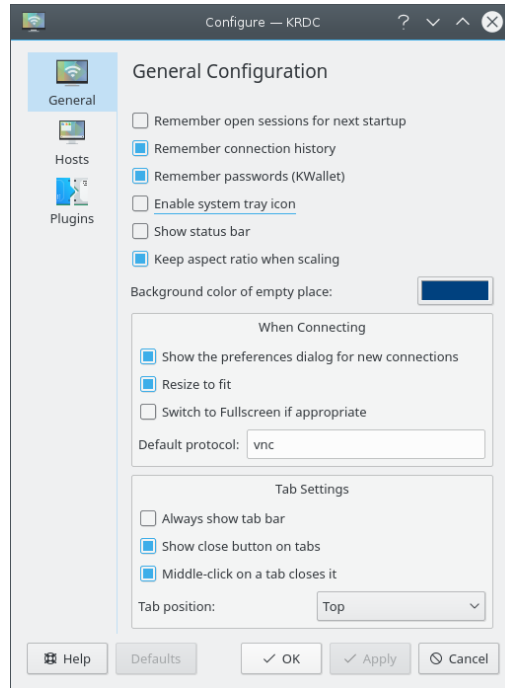
3.4.1 Favoritos do Histórico

O Remote Desktop Connection salva as últimas conexões remotas usadas. Você poderá acessar estes favoritos especiais em **Favoritos** → **Histórico**. Obviamente, também poderá apagar um favorito nesta lista se não precisar mais dele na lista. Basta clicar em **Apagar favorito**, que aparece após clicar com o botão direito no favorito que deseja apagar.

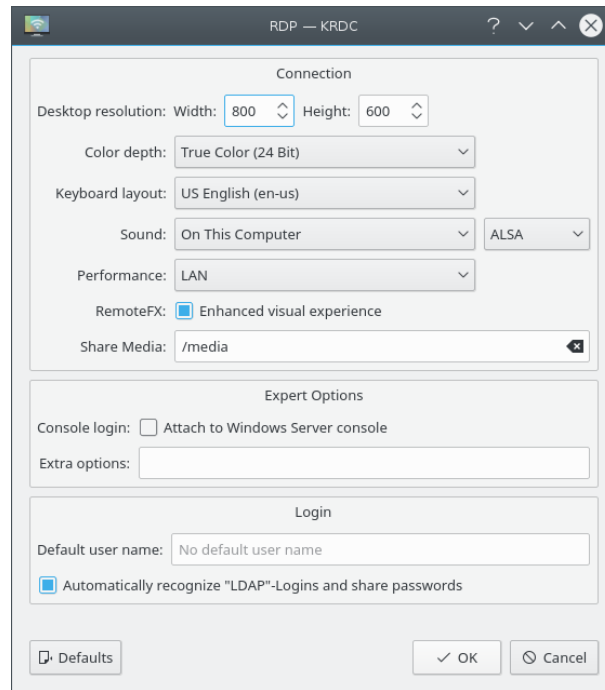
3.5 Gerenciando a configuração do Remote Desktop Connection

Usando o botão de **Configurações** → **Configurar o KRDC...**, você poderá abrir uma janela para modificar o comportamento do Remote Desktop Connection. Selecionar esse botão fará aparecer uma janela como a que aparece abaixo:

Manual do Remote Desktop Connection



Manual do Remote Desktop Connection



Capítulo 4

Perguntas e respostas

1. *Porque o suporte de RDP não funciona?*

O suporte de RDP do Remote Desktop Connection depende do xfreerdp (FreeRDP).
Certifique-se de ter instalado esta dependência de execução.

Capítulo 5

Créditos e licença

Remote Desktop Connection

O projeto do Remote Desktop Connection foi iniciado por Tim Jansen tim@tjansen.de. Como um projeto do Google Summer of Code 2007, o Urs Wolfer uwolfer@kde.org reorganizou novamente o Remote Desktop Connection. Obrigado ao Google por tornar isto possível, e muito obrigado ao grande mentor deste projeto do Summer of Code, o Brad Hards bradh@frogmouth.net.

Documentação com 'Copyright' (c) 2003 de Brad Hards bradh@frogmouth.net Documentação com 'Copyright' (c) 2007 de Urs Wolfer uwolfer@kde.org

Tradução de Marcus Gama marcus.gama@gmail.com

Esta documentação é licenciada sob os termos da [Licença de Documentação Livre GNU](#).

Este programa é licenciado sob os termos da [Licença Pública Geral GNU](#).