

O Manual do Remote Desktop Connection

Brad Hards
Urs Wolfer
Tradução: José Pires



O Manual do Remote Desktop Connection

Conteúdo

1	Introdução	5
2	O protocolo do 'Remote Frame Buffer'	6
3	Usar o Remote Desktop Connection	7
3.1	Ligar o Remote Desktop Connection a servidores compatíveis	7
3.1.1	Item do nome do servidor	8
3.1.2	Usar um convite	8
3.2	O que acontece quando se liga	8
3.3	Controlar a ligação ao ecrã remoto	9
3.3.1	Usar o modo de janela	10
3.3.2	Utilizar o modo de ecrã completo	10
3.4	Favoritos	10
3.4.1	Favoritos do Histórico	10
3.5	Gerir a configuração do Remote Desktop Connection	11
4	Perguntas e Respostas	13
5	Créditos e Licença	14

Resumo

O Remote Desktop Connection é uma aplicação cliente que lhe permite ver ou mesmo controlar a sessão do ecrã de outra máquina que esteja a correr um servidor compatível com o VNC ou o RDP.

Capítulo 1

Introdução

O Remote Desktop Connection é uma aplicação cliente que lhe permite ver ou mesmo controlar a sessão do ecrã de outra máquina que esteja a correr um servidor compatível.

Você irá usar tipicamente o Remote Desktop Connection com o servidor de VNC do KDE, que é o Desktop Sharing (também conhecido como Krfb), dado que corresponde bastante às funcionalidades especiais do Remote Desktop Connection.

Se 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 correio do KDE ou envie um erro para <http://bugs.kde.org>.

Capítulo 2

O protocolo do 'Remote Frame Buffer'

Este capítulo oferece uma breve descrição do protocolo 'Remote Frame Buffer' que é usado pelo Remote Desktop Connection e pelos outros sistemas compatíveis. Se você já estiver familiarizado com o 'Remote Frame Buffer', você poderá saltar à vontade este capítulo.

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

O Remote Frame Buffer (ou RFB para abreviar) é um protocolo simples para o acesso remoto às interfaces gráficas dos utilizadores. Funciona ao nível do 'frame-buffer', o que corresponde de forma lata à imagem desenhada no ecrã, o que significa que pode ser aplicado a todos os sistemas de janelas (incluindo o X11, Mac[®] OS e Microsoft[®] Windows[®]). As aplicações do Remote Frame Buffer existem para várias plataformas e poderão ser redistribuídas livremente.

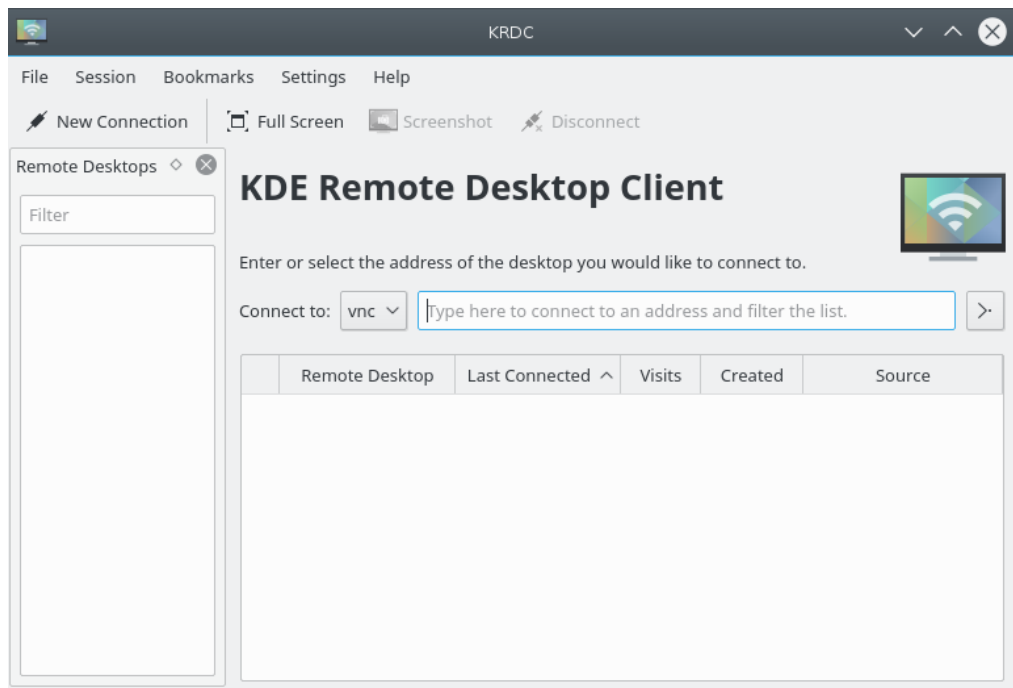
No protocolo do Remote Frame Buffer, a aplicação que se executa na máquina em que o utilizador se senta (que contém o ecrã, o teclado e o rato) é chamada de cliente. A aplicação que corre na máquina em que o 'framebuffer' se encontra (e onde está a correr o sistema de janelas e as aplicações que o utilizador está a controlar remotamente) é chamada de servidor. O Remote Desktop Connection é o cliente do KDE para o protocolo do Remote Frame Buffer. O Desktop Sharing é o servidor do KDE para o mesmo protocolo.

Ocupa algum tráfego significativo de rede enviar uma imagem do ecrã completo, por isso o Remote Frame Buffer funciona melhor em redes de alto débito, como uma rede local. É possível à mesma usar o Remote Desktop Connection noutras ligações, mas a performance é pouco provável que seja tão boa.

Capítulo 3

Usar o Remote Desktop Connection

É bastante simples de usar o Remote Desktop Connection - tem uma interface simples, tal como é demonstrado na imagem em baixo.



3.1 Ligar 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 ligar a esses servidores:

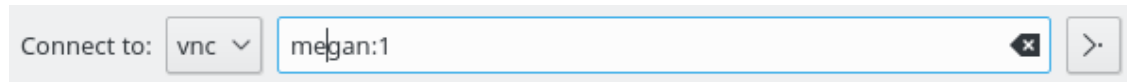
- Escrevendo directamente o nome do servidor (ou o seu endereço IP) na lista **Ligar a:**.
- Usando um convite que tenha recebido. O Desktop Sharing usa convites e pode enviá-los por e-mail.

Vamos olhar para um de cada vez.

3.1.1 Item do nome do servidor

Se você souber o nome do servidor (ou o seu endereço IP) a que se deseja ligar, você poderá indicá-lo directamente na lista **Ligar a:**.

Se se quiser ligar a máquina chamada 'maria', a qual esteja a correr um servidor de VNC no ecrã 1 (5901), você poderá escrever **maria:1** ou **maria:5901** e escolher o VNC como protocolo na lista.



De forma similar, se você estiver a usar um servidor de RDP nessa máquina, você poderá escrever **maria**. Escolha o RDP como protocolo. O RFB não necessita que o número do ecrã seja indicado. Se o servidor correr o servidor de RDP num porto diferente do predefinido, podê-lo-á indicar no formato **maria:3910**

Terá de indicar um URL com uma sintaxe codificada em percentagens, i.e. @ como %40, isto é **utilizador%40ad.dominio.exemplo**

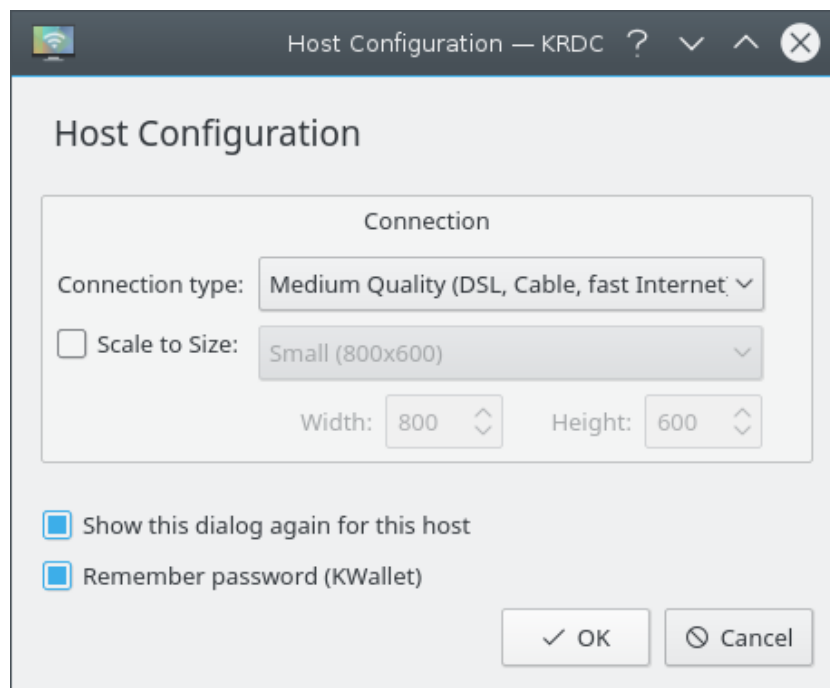
3.1.2 Usar um convite

Dentro da aplicação servidora 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 carregar na ligação fornecida pelo e-mail. Isto irá iniciar o Remote Desktop Connection se não estiver já a correr, e ligar-se-á ao servidor indicado no convite.

3.2 O que acontece quando se liga

Atenção: Antes de se ligar, certifique-se que o computador-alvo (o servidor) está disponível na rede e, se necessário, que a sua 'firewall' esteja configurada ou desactivada correctamente.

Independentemente de como selecciona o servidor ao qual se liga, a próxima coisa que acontece é que o Remote Desktop Connection lhe pergunta a ligação de rede ao servidor, como é apresentado em baixo:



Existem três configurações de velocidade para o protocolo VNC:

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

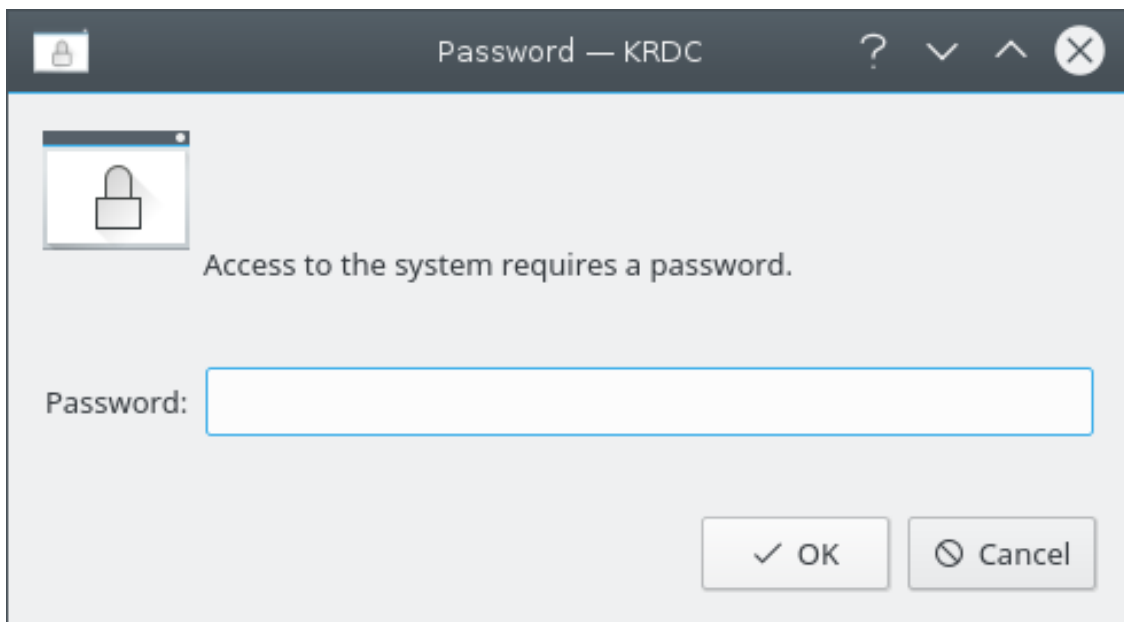
Se você sempre trabalha sobre o mesmo tipo de ligação, você poderá deseleccionar a opção **Mostrar esta janela novamente para esta máquina**, o que significa que não terá de responder mais sobre o tipo de ligação para esta máquina, desde que a identifique da mesma forma. Por exemplo, se uma máquina tiver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

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

Poderá ver o estado da ligação no ícone da página.

Dependendo da configuração do servidor, você poderá (quase de 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 gravar a senha para ligações futuras à mesma máquina. Ele usa o KWallet para o fazer. Terá de assinalar a opção **Recordar a senha (KWallet)** se quiser usar esta funcionalidade.



Após a autenticação, você ligar-se-á ao servidor remoto, e poderá começar a usar o Remote Desktop Connection para observar ou controlar o ecrã remoto.

3.3 Controlar a ligação ao ecrã remoto

Depois de se ligar ao ecrã remoto, você irá usar normalmente o teclado e o rato para controlar o sistema de janelas e as aplicações nessa máquina remota.

Você poderá ver o ecrã remoto como um ecrã completo, ou como uma janela n ecrã local. Você poderá alternar entre esses modos com os ícones mostrados em baixo.



O modo de ecrã completo é normalmente melhor quando você está a ajudar um utilizador remoto, porque consegue ver tudo o que ele consegue ver. O modo de janela é mais útil quando você está a trabalhar tanto remotamente como localmente - talvez a ver alguma documentação local e a usar essas instruções na máquina remota.

3.3.1 Usar o modo de janela

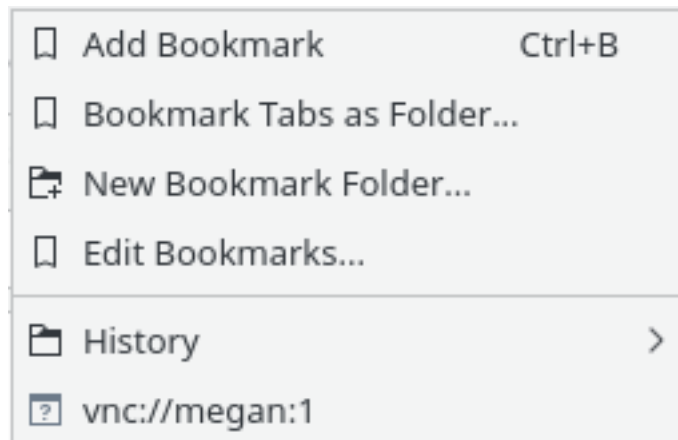
No modo de janela, você poderá terminar a ligação se fechar a janela, carregando no botão de saída.

3.3.2 Utilizar o modo de ecrã completo

No modo de ecrã completo, poderá mudar a aparência da barra de ferramentas. A transparência da barra de ferramentas poderá ser alterada com a roda do rato.

3.4 Favoritos

O Remote Desktop Connection tem a capacidade de gerir os favoritos. Se precisar de se ligar com frequência ao mesmo ecrã remoto, poderá adicionar um item para esta ligação à lista de favoritos. Podê-lo-á fazer se carregar em **Favoritos** → **Adicionar um Favorito**.

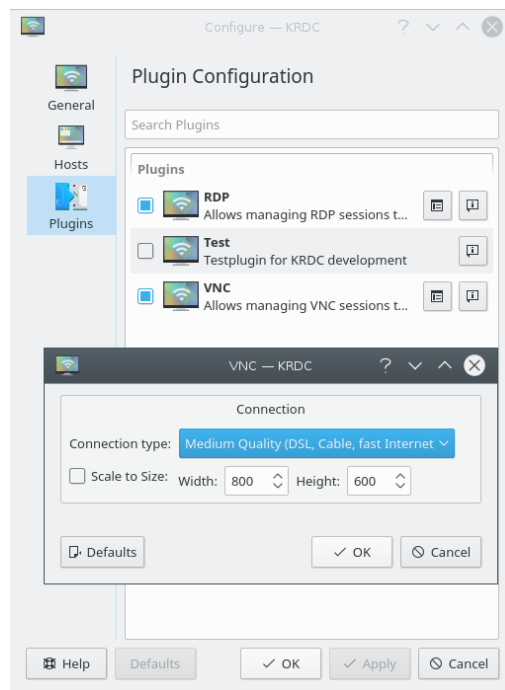
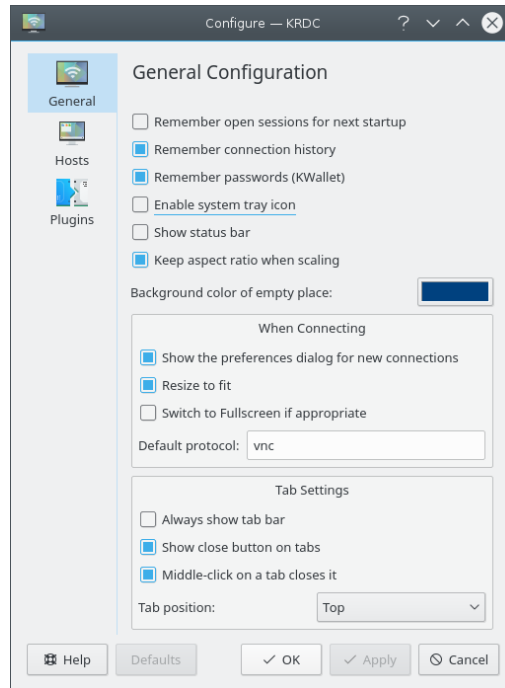


3.4.1 Favoritos do Histórico

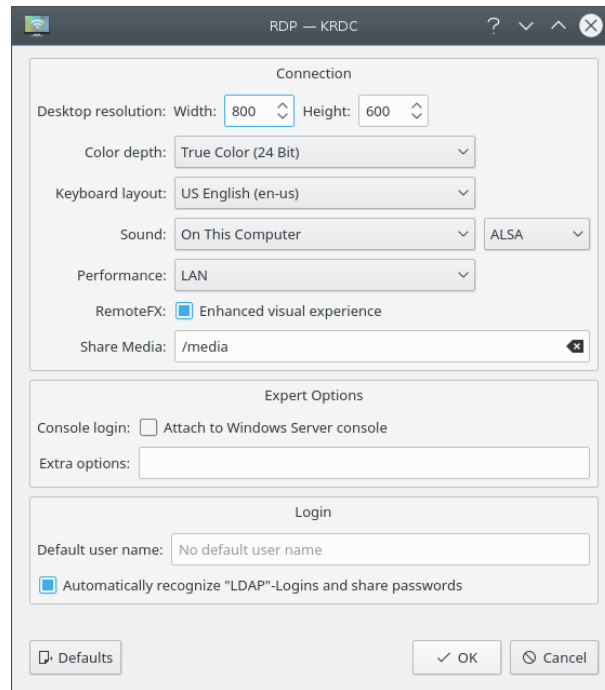
O Remote Desktop Connection grava as últimas ligações remotas usadas. Poderá aceder a estes favoritos especiais em **Favoritos** → **Histórico**. Obviamente, também poderá apagar um favorito nesta lista se não precisar mais dele na lista. Basta carregar em **Apagar o Favorito**, que aparece após carregar com o botão direito no favorito que deseja apagar.

3.5 Gerir a configuração do Remote Desktop Connection

Se usar o botão de **Configuração** → **Configurar o KRDC...**, você poderá abrir uma janela para modificar o comportamento do Remote Desktop Connection. Se seleccionar esse botão fará aparecer uma janela como a que aparece em baixo:



O Manual do Remote Desktop Connection



Capítulo 4

Perguntas e Respostas

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

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

Capítulo 5

Créditos e Licença

Remote Desktop Connection

O projecto do Remote Desktop Connection foi iniciado pelo Tim Jansen tim@tjansen.de. Como projecto do Google Summer of Code 2007, o Urs Wolfer uwolfer@kde.org reorganizou de novo o Remote Desktop Connection. Obrigado ao Google por tornar isto possível, e muito obrigado ao grande mentor deste projecto 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 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](#).