O Manual do Remote Desktop Connection

Brad Hards
Urs Wolfer
Tradução: José Pires

O Manual do Remote Desktop Connection

Índice

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 **12**

5 Créditos e Licença **13**

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.

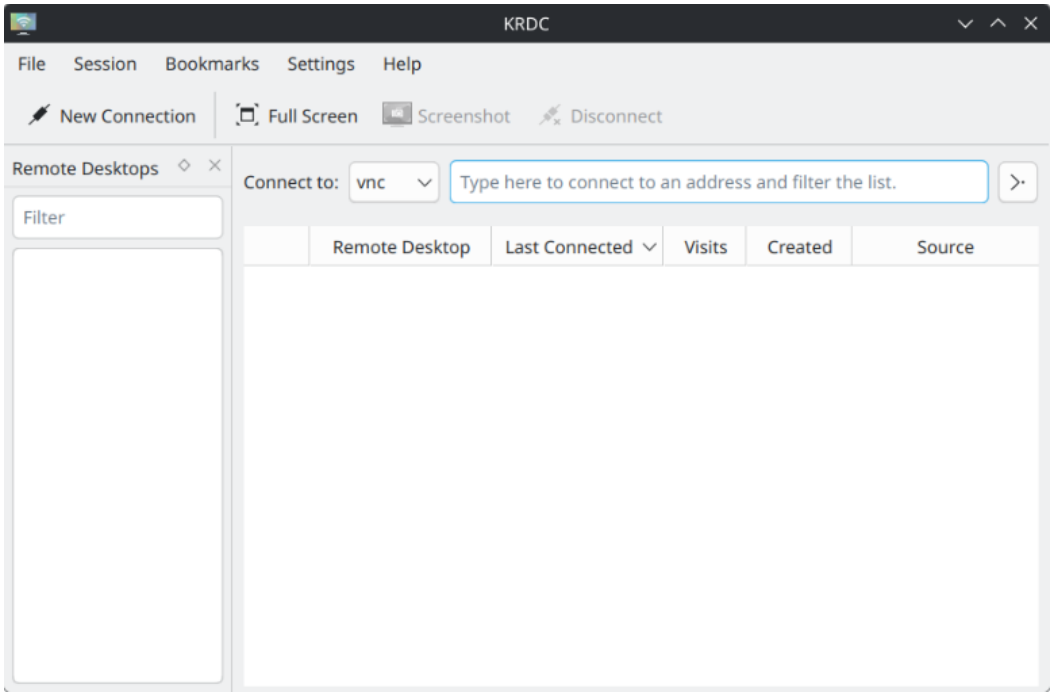
No protocolo do Remote Frame Buffer, a aplicação que se executa na máquina em que o utilizador se senta (que contém o ecrã, o teclado e o rato) é chamada de cliente. A aplicação que corre na máquina em que o 'framebuffer' se encontra (e onde está a correr o sistema de janelas e as aplicações que o utilizador 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:

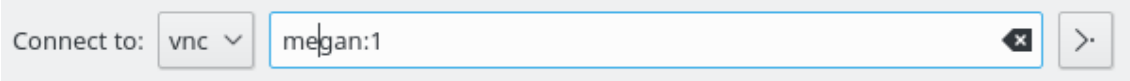
- Escrevendo directamente o nome do servidor (ou o seu endereço IP) na lista **Ligar a:**.
- Usando um convite que tenha recebido. O Desktop Sharing usa convites e pode enviá-los por e-mail.

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`**

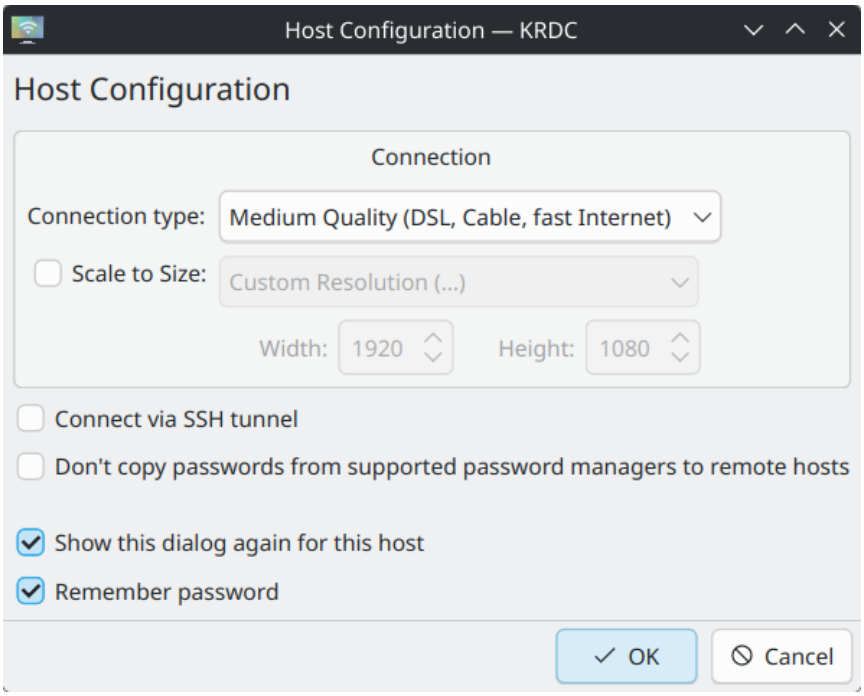
3.1.2 Usar um convite

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).

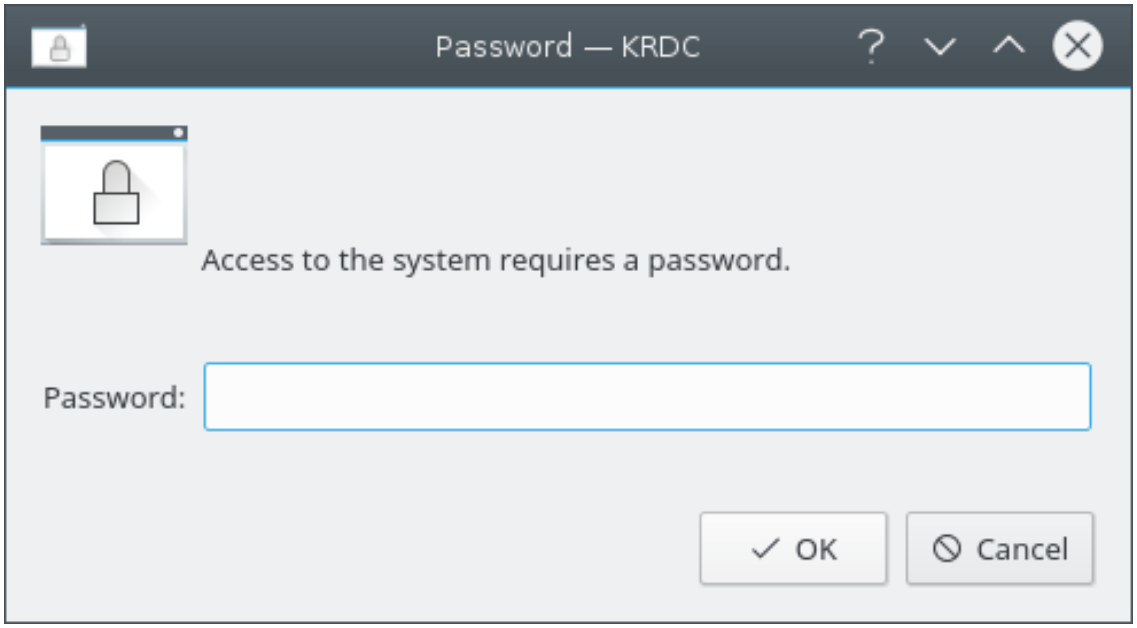
Se você sempre trabalha sobre o mesmo tipo de ligação, você poderá deseleccionar a opção **Mostrar esta janela novamente para esta máquina**, o que significa que não terá de responder mais sobre o tipo de ligação para esta máquina, desde que a identifique da mesma forma. Por exemplo, se uma máquina tiver 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.

Selecção do modo de ecrã completo do Remote Desktop Connection

Selecção do modo de ecrã completo do Remote Desktop Connection

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

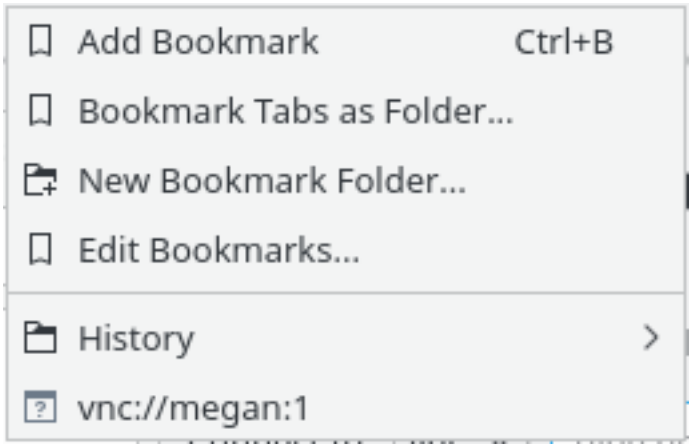
No modo de janela, você poderá terminar a ligação se fechar a janela, carregando no botão de saída.

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**.

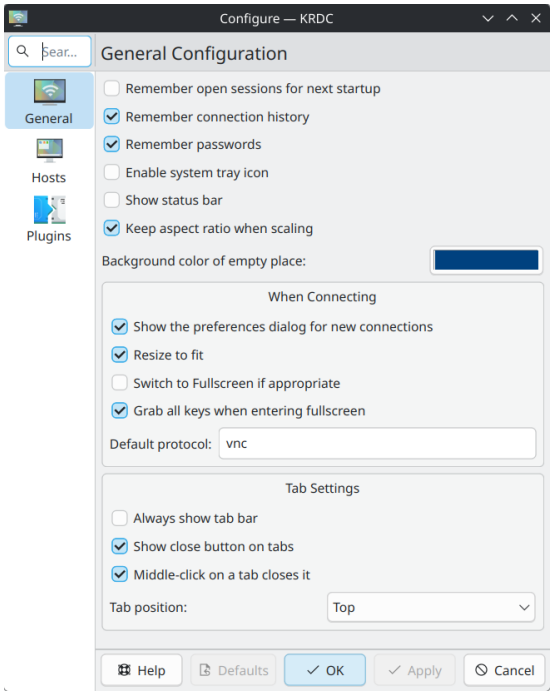


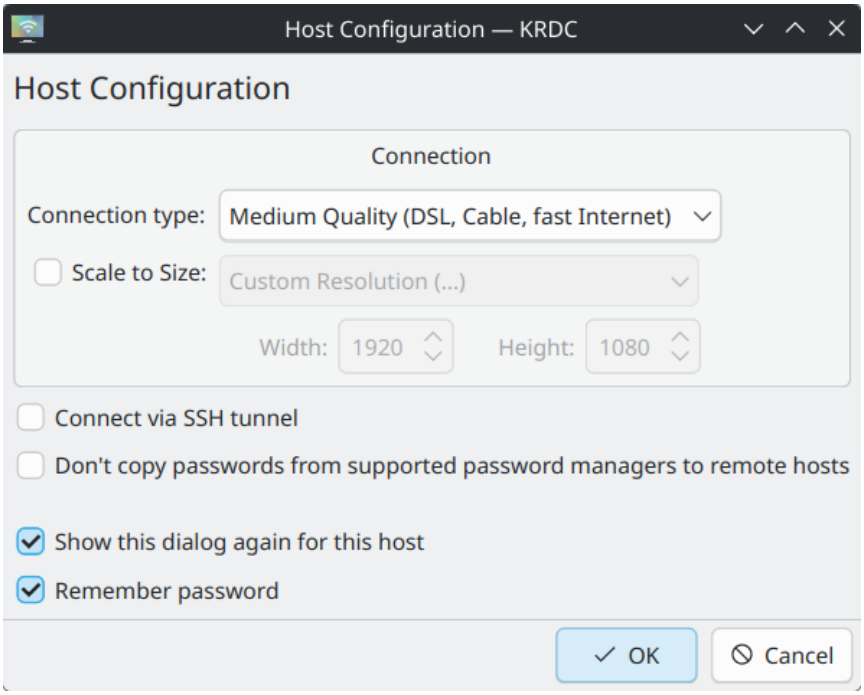
3.4.1 Favoritos do Histórico

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:





Preferências do Remote Desktop Connection - página dos perfis de **Valores por Omissão do RDP**

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.