

Rato

Mike McBride

Brad Hards

Tradução: José Pires



Rato

Conteúdo

1	Rato	4
1.1	Geral	4
1.2	Avançado	4
1.3	Navegação do Rato	5

Resumo

Esta é a documentação do módulo do Configuração do Sistema que configura os ratos e outros dispositivos para apontar.

1 Rato

Este módulo permite-lhe configurar o seu dispositivo de posicionamento. Este pode ser um rato, uma 'trackball', um 'touchpad' ou qualquer outro 'hardware' que desempenhe uma função semelhante.

Este módulo está dividido em várias páginas: a [Geral](#), o [Avançado](#) e a [Navegação do Rato](#).

1.1 Geral

Ordem dos Botões

Se você for esquerdino, poderá preferir trocar as funções dos botões esquerdo e direito do seu dispositivo de posicionamento, seleccionando a opção 'esquerdino'. Se o dispositivo tiver mais do que dois botões, só os que funcionarem como esquerdo e direito são afectados. Por exemplo, se tiver um rato com três botões, o botão do meio não é afectado.

Inverter a direcção do deslizamento

Com esta opção seleccionada, a roda do rato (se existir) irá funcionar na direcção contrária (ou seja, se rodar para a frente irá descer a posição da barra, enquanto que se rodar para trás irá subir a barra). Isto poderá ser útil para lidar com alguma configuração anormal do servidor X.

Duplo-'click' para abrir os ficheiros e pastas (escolher os ícones no primeiro 'click')

Se esta opção não estiver seleccionada, os ícones/ficheiros serão abertos com um 'click' simples do botão esquerdo do rato. Este comportamento por omissão é consistente com o que esperaria, ao carregar nas ligações na maioria dos navegadores Web. Se estiver seleccionado, os ícones/ficheiros serão abertos com um duplo-click, enquanto que um click simples só seleccionará o ícone ou o ficheiro. Este é o comportamento que poderá conhecer de outros ambientes de trabalho ou sistemas operativos.

Carregar uma vez para abrir os ficheiros e pastas

Esta é a opção por omissão. Se você carregar num ícone, irá abri-lo. Para o seleccionar, poderá arrastar o(s) ícone(s) pelo ecrã ou carregar em **Ctrl+Direito** ou então carregar e manter carregado para o arrastar.

1.2 Avançado

Aceleração do ponteiro

Esta opção permite-lhe alterar a relação entre a distância que o cursor do rato percorre no ecrã e o movimento relativo do dispositivo físico em si (que pode ser um rato, uma 'trackball' ou outro dispositivo do género).

Um valor alto do multiplicador da aceleração conduzirá a grandes movimentos do cursor do rato no ecrã, mesmo quando só deseja efectuar um pequeno movimento com o dispositivo físico.

Rato

DICA

Um multiplicador entre **1x** e **3x** será aceitável para muitos dos sistemas. Com um multiplicador superior a **3x**, o cursor do rato será difícil de controlar.

Sensibilidade à aceleração

A sensibilidade corresponde à menor distância que o cursor do rato terá de se mover no ecrã antes da aceleração fazer efeito. Se o movimento estiver dentro desse limite, o cursor do rato movimentar-se-á como se a aceleração fosse **1x**.

Deste modo, quando você fizer movimentos pequenos com o dispositivo físico (isto é, o rato), continuará a ter um controlo fino do cursor do rato no ecrã, enquanto os movimentos amplos do dispositivo físico farão o cursor do rato movimentar-se rapidamente para as diferentes áreas do ecrã.

Poderá definir o valor-limite se introduzir um valor no campo de texto ou carregar nos botões cima/baixo do campo à esquerda do campo.

DICA

De um modo geral, quanto maior for o valor da **Aceleração do cursor**, maior deverá ser o valor da **Distância até arrastar**. Por exemplo, uma **Distância até arrastar** de 4 pixels será apropriada para uma **Aceleração do Cursor** de 2x, mas 10 pixels poderá ser melhor para o 3x.

Intervalo de duplo-‘click’

Esta é a maior quantidade de tempo entre ‘clicks’ num botão até que se considere que fez um duplo-click. Se carregar duas vezes e o tempo entre esses dois eventos for menor que este valor, será reconhecida a acção como um duplo-click. Se o tempo for maior, reconhece-se a acção como se você tivesse carregado duas vezes *separadas*.

Tempo de início de arrasto e Distância até arrastar

Se

- carregar com o rato
- arrastar dentro do tempo indicado em **Tempo de Início de Arrasto** e
- o mover ao longo de uma distância igual ou superior ao número (de pontos) indicado em **Distância até Arrastar**

, irá arrastar o item seleccionado.

A roda do rato desloca

Se você tiver um rato com roda, use a barra para determinar quantas linhas de texto um ‘movimento’ da roda do rato fará deslocar.

1.3 Navegação do Rato

Esta página permite-lhe configurar as teclas de cursores do teclado numérico como um dispositivo de emulação do rato. Isto poderá ser útil quando estiver a trabalhar com um dispositivo sem outro dispositivo de posicionamento ou quando não tiver outro uso para o teclado numérico.

Mover o cursor com o teclado (numérico)

Para activar o modo do rato através do teclado, terá de seleccionar a opção **Mover o cursor com o teclado (teclas numéricas)**. Quando o fizer, as outras opções ficarão activas, pelo que poderá personalizar o comportamento do cursor com o teclado, se necessário.

As várias teclas do teclado numérico movem o cursor na direcção por elas indicadas. Repare que poder-se-á mover na diagonal, assim como para cima, baixo, esquerda e direita. A tecla **5** emula um ‘click’ de um botão do rato, sendo tipicamente o botão esquerdo do rato.

Rato

Poderá mudar o botão que é emulado se usar a tecla / (que o torna o botão esquerdo do rato), a tecla * (que o torna o botão do meio do rato) e a - (que o torna o botão direito do rato). Se usar a tecla + irá emular um duplo-click do botão seleccionado. Poderá usar a tecla 0 para emular o carregar contínuo do botão seleccionado (para um arrastamento simples) e depois o . para emular a largada do botão seleccionado.

Atraso da aceleração

Este é o tempo (em milisegundos) entre o pressionar inicial da tecla e o primeiro evento de movimento repetido até à aceleração do rato.

Intervalo de repetição

Este é o tempo em milisegundos entre os eventos repetidos de movimento para a aceleração do rato.

Tempo de aceleração

Este é o período em milisegundos antes de o cursor atingir uma velocidade máxima para a aceleração do rato.

Velocidade máxima

Esta é a velocidade máxima em pixels por segundo que o cursor poderá atingir, na aceleração do rato pelo teclado.

Perfil de aceleração

Esta é a inclinação da curva de aceleração do rato pelo teclado.