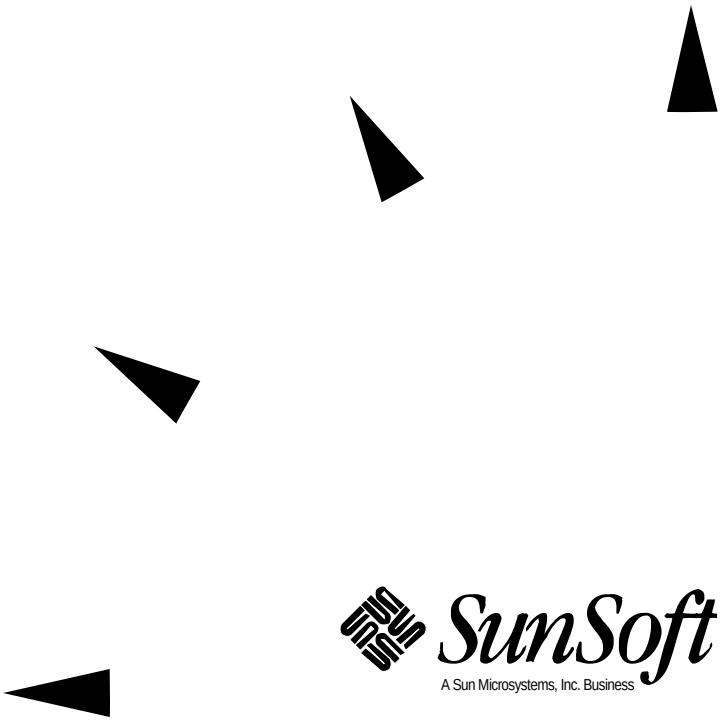
Common Desktop Environment: Guía del Usuario Avanzado y del Administrador del Sistema



2550 Garcia Avenue
Mountain View, CA 94043
U.S.A.

SunSoft
A Sun Microsystems, Inc. Business

N. parte: 802-4177-11
Revisión A, junio 1996

De nombreuses appellations utilisées par les constructeurs et les distributeurs sont des marques déposées. Dans la présente publication, les termes en majuscules ou commençant par une majuscule peuvent être des marques déposées.

LA PRESENTE PUBLICATION EST FOURNIE "DANS L'ETAT". LES SOCIETES DETENTRICES DU COPYRIGHT DECLINENT TOUTE RESPONSABILITE, EXPRESSE OU IMPLICITE, NOTAMMENT TOUTE GARANTIE IMPLICITE RELATIVE A LA QUALITE MARCHANDE ET A L'APTITUDE A UNE UTILISATION PARTICULIERE. PAR AILLEURS, CES SOCIETES NE SAURAIENT ETRE TENUES POUR RESPONSABLES D'UN DOMMAGE RESULTANT DE L'UTILISATION DES INFORMATIONS DU PRESENT DOCUMENT.

Le code et la documentation des widgets DtComboBox et DtSpinBox ont été fournis par Interleaf, Inc. Copyright 1993, Interleaf, Inc.

Copyright © 1993, 1994, 1995, 1996 Hewlett-Packard Company
Copyright © 1993, 1994, 1995, 1996 International Business Machines Corp.
Copyright © 1993, 1994, 1995, 1996 Sun Microsystems, Inc.
Copyright © 1993, 1994, 1995, 1996 Novell, Inc.

Tous droits réservés. Ce produit et sa documentation sont protégés par copyright et des licences en restreignent la distribution, l'utilisation, la copie et la décompilation. Aucune partie de ce produit ou de sa documentation ne peut être reproduite, sous quelque forme et par quelque moyen que ce soit, sans autorisation écrite préalable.

UNIX est une marque dont la licence est détenue exclusivement par

X / Open Company, Ltd.

OSF / Motif et Motif sont des marques d'Open Software Foundation, Ltd.

X Window System est une marque de X Consortium, Inc.

PostScript est une marque d'Adobe Systems, Inc., qui peut être enregistrée dans certains pays.

Contenido

Prefacio xix

1. Configuración del Gestor de Inicio de Sesión 1

Inicio del servidor de inicio de sesión 2

Gestión de pantallas locales y de red 3

Búsqueda del ID de proceso del servidor de inicio de sesión 3

Cómo mostrar una pantalla de inicio de sesión en una pantalla local 4

Ejecución del servidor de inicio de sesión sin ninguna pantalla local 5

Acceso al inicio de sesión de línea de mandatos en una pantalla local 5

Acomodación de una consola de pantalla de caracteres. . . 6

Cómo mostrar una pantalla de inicio de sesión en una pantalla de red 7

Control del acceso al servidor de inicio de sesión 9

Comprobación de errores 11

Parada del servidor de inicio de sesión. 11

La pantalla de inicio de sesión 12
Cambio de aspecto de la pantalla de inicio de sesión 13
Cambio de comportamiento de la pantalla de inicio de sesión por pantalla 16
Cambio de acceso al servidor de X 16
Emisión de mandatos antes de que aparezca la pantalla de inicio de sesión 18
Inicio de una sesión de seguridad contra anomalía 19
Después de finalizar la sesión de usuario. 19
Entorno del servidor de inicio de sesión. 20
Cambio de ruta del usuario o del sistema 20
Administración del Gestor de inicio de sesión. 21
Archivos del Gestor de inicio de sesión 22
2. Configuración del Gestor de sesiones 25
¿Qué es una sesión? 25
La sesión inicial 26
Sesión actual. 26
Sesión de inicio. 26
Sesiones específicas de pantalla 27
Inicio de una sesión 27
Cuándo se inicia una sesión 27
Cómo se toma como fuente el script .dtprofile 28
Cómo se toman como fuente los scripts Xsession.d 28
Cómo mostrar el mensaje de bienvenida 29
Definición de las rutas de búsqueda del escritorio 30

Cómo reunir las aplicaciones disponibles 30
Cómo tomar opcionalmente como fuente el script .profile o .login 31
Inicio del daemon de mensajes de ToolTalk 31
Inicio del cliente del Gestor de sesiones 32
Carga de los recursos de sesión 32
Inicio del servidor de colores 33
Inicio del Gestor de espacios de trabajo 34
Inicio de las aplicaciones de sesión 35
Personalizaciones adicionales de arranque de sesión 35
Ejecución de mandatos adicionales en el arranque de sesión y el fin de sesión 39
Archivos y directorios del Gestor de sesiones 41
3. Adición y administración de aplicaciones 43
Estructura del Gestor de aplicaciones 44
Ubicación del directorio del Gestor de aplicaciones 44
Cómo busca y reúne aplicaciones el Gestor de aplicaciones 44
Reglas de prioridad al reunir aplicaciones 45
Grupos de aplicaciones proporcionados con el escritorio predeterminado 46
Ejemplo de cómo se reúnen los grupos de aplicaciones . . . 46
Adición de aplicaciones al Gestor de aplicaciones 47
Procedimientos para añadir aplicaciones al Gestor de aplicaciones 47
Creación y administración de grupos de aplicaciones generales 50

Modificación de la ruta de búsqueda utilizada para localizar aplicaciones 51

La ruta de búsqueda predeterminada 52

Adición de un servidor de aplicaciones a la ruta de búsqueda de aplicaciones 52

Administración general del Gestor de aplicaciones 53

Cambio de editor de textos y de emulador de terminal 54

4. Registro de una aplicación 57

Visión general del registro de aplicaciones 58

Características proporcionadas por el registro de aplicaciones 59

Finalidad del registro de aplicaciones 60

Pasos generales para registrar una aplicación 62

Paso 1: Modificar los recursos de font y de color 63

Modificación de los recursos de font 63

Modificación de los recursos de color 64

Paso 2: Crear la raíz de la aplicación de escritorio 64

Paso 3: Crear los directorios de paquetes de registro 65

Paso 4: Crear las acciones y los tipos de datos para la aplicación 67

Acciones y tipos de datos necesarios para una aplicación . 67

Ubicación de los archivos de configuración de definiciones de acciones y de tipos de datos 68

Procedimientos para crear acciones y tipos de datos 69

Paso 5: Poner los archivos de ayuda en el paquete de registro 71

Paso 6: Crear iconos para la aplicación 72

Iconos necesarios para el escritorio 72

Paso 7: Crear el grupo de aplicaciones 73
Creación del directorio del grupo de aplicaciones 74
Nombre del grupo de aplicaciones 74
Configuración del grupo de aplicaciones para utilizar un icono exclusivo 75
Creación del contenido del grupo de aplicaciones 77
Paso 8: Registrar la aplicación utilizando dtappintegrate 80
Cómo integra aplicaciones dtappintegrate 81
Ejemplo de creación de un paquete de registro 82
5. Configuración del escritorio en una red 91
Visión general de la función de red de escritorio 92
Tipos de servicios de red del escritorio 92
Situaciones de red características 93
Otras situaciones de red 95
Resumen—Tipos de servidores 95
Pasos generales para configurar la función de red de escritorio 96
Configuración de la función de red básica del sistema operativo para el escritorio 96
Cómo proporcionar cuentas de inicio de sesión a los usuarios 97
Configuración del acceso a sistemas de archivos distribuidos 98
Configuración del acceso a impresoras remotas 99
Configuración del correo electrónico 99
Configuración de la autorización de X 100
Configuración de los clientes y los servidores del escritorio . . 100

Configuración de servicios de inicio de sesión y de sesión 100

Configuración de otros servicios relacionados con la aplicación 101

Administración de los servicios de aplicación 107

Variables de entorno de rutas de búsqueda 107

Configuración de un servidor de aplicaciones y de sus clientes 107

Configuración de los servicios de la base de datos, de iconos y de ayuda 109

Configuraciones especiales de aplicaciones de red 111

6. Configuración y administración de la impresión desde el escritorio 117

Adición y supresión de impresoras 118

Modificación del intervalo de actualización de trabajos. . . 119

Imágenes de iconos de impresoras 119

Nombres y tamaños de los archivos de iconos 120

Configuración de la impresora predeterminada 121

Conceptos de impresión 122

7. Rutas de búsqueda del escritorio 123

Rutas de búsqueda del escritorio y sus variables de entorno. . 124

Establecimiento del valor de una ruta de búsqueda 125

Ruta de búsqueda de aplicaciones. 127

Ruta de búsqueda de aplicaciones predeterminada 127

Variables de entorno de la ruta de búsqueda de aplicaciones 127

Sintaxis para las variables de entrada de la ruta de búsqueda de aplicaciones 128

Cómo se ensambla el valor de la ruta de búsqueda de aplicaciones 128

Cambio de prioridad de la ubicación local accesible en el sistema 129

Cómo afecta la ruta de búsqueda de aplicaciones a las rutas de búsqueda de bases de datos, de iconos y de ayuda . . . 129

Ruta de búsqueda de bases de datos (Acciones / Tipos de datos) 131

Ruta de búsqueda de base de datos predeterminada 131

Cómo afecta la ruta de búsqueda de aplicaciones a la ruta de búsqueda de bases de datos 131

Variables de entorno de la ruta de búsqueda de bases de datos 131

Sintaxis para las variables de entrada de la ruta de búsqueda de bases de datos 132

Cómo se ensambla la ruta de búsqueda de bases de datos 132

Ruta de búsqueda de iconos 133

Ruta de búsqueda de iconos predeterminada 133

Cómo afecta la ruta de búsqueda de aplicaciones a la ruta de búsqueda de iconos 133

Variables de entorno de la ruta de búsqueda de iconos . . . 134

Sintaxis para las variables de entrada de la ruta de búsqueda de iconos 134

Cómo se ensambla la ruta de búsqueda de iconos 134

Ruta de búsqueda de ayuda 135

Ruta de búsqueda de ayuda predeterminada 135

Cómo afecta la ruta de búsqueda de aplicaciones a la ruta de búsqueda de ayuda 135

Variables de entorno de la ruta de búsqueda de ayuda . . . 136

Sintaxis para las variables de entrada de la ruta de búsqueda de ayuda. 136

Cómo se ensambla la ruta de búsqueda de ayuda. 136

Rutas de búsqueda de entorno nacional 137

8. Introducción a las acciones y a los tipos de datos 139

Introducción a las acciones 140

Cómo las acciones crean iconos para las aplicaciones. 144

Cómo las acciones utilizan archivos de datos como argumentos 147

Usos adicionales de las acciones 148

Introducción a los tipos de datos 148

¿Qué es un tipo de datos? 148

Cómo conectan los tipos de datos los archivos de datos con las acciones. 150

Creación de la impresión del escritorio para un tipo de datos 153

9. Creación de acciones y de tipos de datos utilizando Crear Acción 155

Qué hace Crear Acción 155

Limitaciones de Crear Acción. 156

Limitaciones de las acciones. 156

Limitaciones de los tipos de datos. 157

Creación de una acción y de un tipo de datos para una aplicación con Crear Acción 158

Utilización del cuadro de diálogo Buscar Conjunto para especificar un icono 168

10. Creación manual de acciones 171

Razones por las que debe crear una acción manualmente 172

Acciones COMMAND. 172

Acciones MAP 173

Acciones TT_MSG (Mensaje de ToolTalk). 174

Creación manual de una acción: Pasos generales 174

Archivos de configuración para las acciones 174

Ejemplo de creación de una acción COMMAND 175

Ejemplo de creación de una acción MAP 177

Creación de un archivo de acción (icono) para una acción. 178

Especificación de la imagen de icono utilizada por una acción 179

Prioridad en las definiciones de acciones 182

Creación de la cadena de ejecución para una acción COMMAND 183

Características generales de las cadenas de ejecución. 184

Creación de una acción que no utiliza argumentos. 185

Creación de una acción que acepta un archivo soltado . . . 185

Creación de una acción que solicita un argumento de archivo 186

Creación de una acción que acepta un archivo soltado o solicita uno. 186

Creación de una acción que solicita un argumento no de archivo 187

Interpretación de un argumento de archivo como si se tratara de una cadena 187

Cómo proporcionar posibilidades de shell en una acción . 187

Creación de acciones COMMAND para múltiples argumentos de archivo 188

Soporte de ventanas y emuladores de terminal para acciones COMMAND 191

Especificación del soporte de ventana para la acción 191

Especificación de opciones de línea de mandatos para el emulador de terminal 191

Especificación de un emulador de terminal predeterminado diferente 192

Restricción de acciones a determinados argumentos 193

Restricción de una acción a un tipo de datos especificado. 193

Restricción de una acción basándose en el número de argumentos. 193

Restricción de una acción basándose en el modo del argumento 195

Creación de acciones que ejecutan aplicaciones en sistemas remotos 195

Creación de una acción que ejecuta una aplicación remota 196

Utilización de variables en las definiciones de acción y de tipo de datos 197

Utilización de variables de cadena en una acción 197

Utilización de variables de entorno en las acciones y los tipos de datos 197

Invocación de acciones desde una línea de mandatos 198

Sintaxis de dtaction 199

Creación de una acción que ejecuta otra acción 199

Creación de una acción que se ejecuta como un usuario diferente 199

Creación de acciones de entorno nacional 200

Ubicaciones de las acciones de entorno nacional. 200

Creación de acciones para aplicaciones de ToolTalk 201

11. Creación manual de tipos de datos. 205

Razones por las que debe crear un tipo de datos manualmente 206

Componentes de una definición de tipo de datos: Criterios y atributos 206

Creación manual de un tipo de datos: Pasos generales 207

Archivos de configuración para tipos de datos 207

Ejemplo de creación de un tipo de datos y de una acción personales. 209

Definición de los atributos de datos para un tipo de datos . . . 210

Especificación de la imagen de icono utilizada para un tipo de datos 211

Cómo asociar los tipos de datos con las acciones 211

Cómo ocultar archivos basándose en el tipo de datos 212

Especificación de comportamientos cuando se manipula el archivo 213

Definición de los criterios de datos para un tipo de datos 213

Tipos de datos basados en el nombre 214

Tipos de datos basados en la ubicación. 215

Tipos de datos basados en el nombre y la ubicación. 216

Utilización de los modos de archivo como criterios de escritura 217

Establecimiento del tipo de datos basado en el contenido . 218

Creación de tipos de datos de entorno nacional 220

Ubicaciones para los tipos de datos de entorno nacional . . 220

12. Creación de iconos para el escritorio 221

Archivos de imágenes de iconos 221

Formatos de los archivos de iconos 222

Nombres de los archivos de iconos 222

Convenios de tamaño de los iconos 223

Ruta de búsqueda de iconos 224

Acceso a los iconos a través de la red 225

Asociaciones de iconos 225

Especificación de archivos de iconos 225

Recomendaciones para el diseño de iconos 228

Uso de colores 230

13. Personalización avanzada del Panel Frontal 231

Archivos de configuración del Panel Frontal 232

Archivo de configuración del Panel Frontal predeterminado 232

Ruta de búsqueda para los archivos de configuración del Panel Frontal 232

Cómo se ensambla el Panel Frontal: Reglas de prioridad . . 233

Archivos del Panel Frontal creados dinámicamente 234

Administración de las personalizaciones de la interfaz de usuario 234

Organización de la definición del Panel Frontal 235
Componentes del Panel Frontal 236
Sintaxis general de la definición del Panel Frontal 236
Modificación del Panel Principal 239
Especificación del icono utilizado por un control 243
Creación y modificación de subpaneles 244
Personalización de los subpaneles incorporados. 245
Definición de los controles del Panel Frontal 248
Definiciones de controles del Panel Frontal 249
Tipos de control 249
Personalización del conmutador de espacios de trabajo 256
Configuración del Panel Frontal general 258
Pasos generales 258
Ejemplo de creación de un Panel Frontal personal con tres filas 260

14. Personalización del Gestor de espacios de trabajo 263

Archivos de configuración del Gestor de espacios de trabajo . 264
Personalización de los espacios de trabajo 267
Menús del Gestor de espacios de trabajo 269
Sintaxis de los menús del Gestor de espacios de trabajo . . 270
Personalización de las asignaciones a botones. 273
Sintaxis de la asignación a botón 273
Personalización de las asignaciones a teclas. 275
Asignaciones a teclas predeterminadas del escritorio. 275

Sintaxis de la asignación a tecla 276

Conmutación entre el comportamiento predeterminado y el personalizado 277

15. Administración de colores, fonts y recursos de aplicaciones 279

Establecimiento de recursos de aplicaciones 280

Cómo carga el escritorio los recursos 280

Definición de asignaciones de UNIX 281

Asignaciones de UNIX proporcionadas por el archivo UNIXbindings 281

Administración de los fonts 285

Establecimiento de recursos de fonts de escritorio 286

Descripción de Font Lógico de X (XLFD) 288

Administración de los colores 290

Paletas de colores 290

Conjuntos de colores 291

Control del color con el Gestor de estilos 294

Número de colores utilizados por el Gestor de estilos 295

Establecimiento de grosores de sombra para ventanas de aplicaciones 299

16. Configuración de sesiones de escritorio de entorno nacional 301

Gestión de la variable de entorno LANG 302

Establecimiento del idioma para múltiples usuarios 303

Establecimiento del idioma para una sesión 303

Establecimiento del idioma para un usuario 303

Variable de entorno LANG y configuración de la sesión . . 304

Establecimiento de otras variables de entorno del NLS . . . 304

Búsqueda de fonts 305

Establecimiento del entorno nacional para los archivos de recursos app-defaults 305

Establecimiento del entorno nacional para las acciones y los tipos de datos 306

Establecimiento del entorno nacional para los iconos y mapas de bits 307

Establecimiento del entorno nacional para los nombres de fondos 307

Establecimiento del entorno nacional para los nombres de paletas 308

Establecimiento del entorno nacional para los volúmenes de ayudas 309

Establecimiento del entorno nacional para los catálogos de mensajes 309

Ejecución remota de aplicaciones de escritorio de entorno nacional 309

Restablecimiento del mapa del teclado 309

Prefacio

Este manual trata de las tareas avanzadas en las personalización del aspecto y el comportamiento del Common Desktop Environment (CDE). Incluye capítulos acerca de:

- La personalización de la inicialización del sistema y del inicio de sesión
- Cómo añadir aplicaciones y proporcionar representaciones de interfaces para aplicaciones y los datos de las mismas
- La configuración de los procesos del escritorio, de las aplicaciones y de los datos en la red
- La personalización de los servicios del escritorio, como la gestión de ventanas, la impresión, los colores y los fonts

¿A quién va dirigido este manual?

Este manual va dirigido a:

- Administradores del sistema. Varias de las tareas descritas en este manual requieren disponer del permiso de root.
- Usuarios avanzados que desean realizar personalizaciones que no se pueden llevar a cabo utilizando la interfaz de usuario del escritorio. El usuario proporciona ubicaciones específicas de usuario para varios de los archivos de configuración.

¿Cómo está organizado este manual?

Este manual incluye los capítulos siguientes:

El **Capítulo 1,** "**Configuración del Gestor de Inicio de Sesión,**" describe cómo configurar el aspecto y el comportamiento del Gestor de Inicio de Sesión del escritorio.

El **Capítulo 2,** "**Configuración del Gestor de sesiones,**" describe cómo el escritorio almacena y recupera sesiones, y cómo personalizar el arranque de sesión.

El **Capítulo 3,** "**Adición y administración de aplicaciones,**" describe cómo el Gestor de aplicaciones reúne aplicaciones y explica cómo añadir aplicaciones.

El **Capítulo 4,** "**Registro de una aplicación,**" describe cómo crear un paquete de registro para una aplicación.

El **Capítulo 5,** "**Configuración del escritorio en una red,**" describe como distribuir los servicios de escritorio, las aplicaciones y los datos en una red.

El **Capítulo 6,** "**Configuración y administración de la impresión desde el escritorio,**" describe cómo añadir y eliminar impresoras de escritorio y cómo especificar la impresora predeterminada.

El **Capítulo 7,** "**Rutas de búsqueda del escritorio,**" describe cómo busca el escritorio las aplicaciones, los archivos de ayuda, los iconos y otros datos de escritorio en la red.

El **Capítulo 8,** "**Introducción a las acciones y a los tipos de datos,**" introduce conceptos de acciones y tipos de datos y explica cómo se utilizan para proporcionar una interfaz de usuario para las aplicaciones.

El **Capítulo 9,** "**Creación de acciones y de tipos de datos utilizando Crear Acción,**" describe cómo utilizar la aplicación Crear Acción para crear acciones y tipos de datos.

El **Capítulo 10,** "**Creación manual de acciones,**" describe cómo crear definiciones de acciones editando un archivo de configuración de base de datos.

El **Capítulo 11,** "**Creación manual de tipos de datos,**" describe cómo crear definiciones de tipos de datos editando un archivo de configuración de base de datos.

El **Capítulo 12,** "**Creación de iconos para el escritorio,**" describe cómo utilizar el Editor de iconos y los convenios de denominación, los tamaños y las rutas de búsqueda para los iconos de escritorio.

El **Capítulo 13,** "**Personalización avanzada del Panel Frontal,**" describe la creación de nuevos subpaneles y controles accesibles en el sistema y otras personalizaciones de paneles.

El **Capítulo 14,** "**Personalización del Gestor de espacios de trabajo,**" describe la personalización de ventanas, las asignaciones a botones del ratón, las asignaciones a teclado y los menús del Gestor de espacios de trabajo.

El **Capítulo 15,** "**Administración de colores, fonts y recursos de aplicaciones,**" describe cómo establecer recursos de aplicaciones y cómo utiliza el escritorio los fonts y los colores.

El **Capítulo 16,** "**Configuración de sesiones de escritorio de entorno nacional,**" describe las tareas de administración del sistema para sistemas que ejecutan sesiones internacionales.

Significado de los cambios tipográficos y de los símbolos

La tabla siguiente describe los cambios tipográficos y los símbolos utilizados a lo largo de este manual.

Tabla P-1 Convenios tipográficos

Tipo de letra o Símbolo	Significado	Ejemplo
`AaBbCc123`	Los nombres de los mandatos, archivos, directorios y palabras clave.	Edite su archivo `.dtprofile` . Utilice `ls -a` para listar todos los archivos.
AaBbCc123	Parámetros o variables; debe sustituirse por un valor real	Para suprimir un archivo, escriba `rm` *nombrearchivo*`.`
AaBbCc123	Títulos de manuales, palabras o términos nuevos, o palabras que se quiere enfatizar	Lea el capítulo 6 del manual *Guía del Usuario*`.` Estas reciben el nombre de opciones de *clase* . El usuario *debe* ser root para realizar esta acción.

Configuración del Gestor de Inicio de Sesión 1

El Gestor de inicio de sesión es un servidor responsable de mostrar una pantalla de inicio de sesión, de autentificar a los usuarios y de iniciar una sesión de usuario. El inicio de sesión gráfico es una alternativa interesante al inicio de sesión tradicional en modo de caracteres para pantallas de mapa de bits. Las pantallas gestionadas por el servidor de inicio de sesión pueden conectarse directamente al servidor de inicio de sesión o a una terminal o estación de trabajo de X de la red.

Nota – Para iniciar, detener o personalizar el servidor de inicio de sesión hay que ser usuario root.

Inicio del servidor de inicio de sesión	*2*
Gestión de pantallas locales y de red	*3*
Comprobación de errores	*11*
Parada del servidor de inicio de sesión	*11*
Cambio de aspecto de la pantalla de inicio de sesión	*13*
Administración del Gestor de inicio de sesión	*21*
Archivos del Gestor de inicio de sesión	*22*

1

El servidor de inicio de sesión:

- Puede mostrar una pantalla de inicio de sesión en pantallas de mapa de bits de forma incondicional o, a petición, en pantallas de mapa de bits locales y de red
- Acomoda pantallas de consola de caracteres conectadas directamente.
- Puede mostrar una pantalla de selección que permite a los usuarios mostrar pantallas de inicio de sesión desde otros servidores de inicio de sesión de la red
- Permite el acceso controlado al servidor de inicio de sesión
- Proporciona acceso al inicio de sesión tradicional en modo de caracteres

Las pantallas gestionadas por el Gestor de inicio de sesión pueden conectarse directamente al servidor del Gestor de inicio de sesión o a una terminal o estación de trabajo de X de la red. En el caso de las pantallas locales, el servidor de inicio de sesión iniciará automáticamente un servidor de X y mostrará una pantalla de inicio de sesión. En el caso de las pantallas de red, tales como terminales de X, el servidor de inicio de sesión soporta el X Display Manager Protocol (XDMCP) 1.0, que permite a las pantallas solicitar que el servidor de inicio de sesión muestre una pantalla de inicio de sesión en la pantalla.

Inicio del servidor de inicio de sesión

El servidor de inicio de sesión se inicia normalmente cuando se arranca el sistema. También se puede iniciar desde una línea de mandatos.

- Para establecer que el servidor de inicio de sesión se inicie al arrancar el sistema, escriba `/usr/dt/bin/dtconfig -e`

  Cuando se rearranque el sistema, el servidor de inicio de sesión se iniciará automáticamente.

- Para iniciar el servidor de inicio de sesión desde una línea de mandatos, escriba `/usr/dt/bin/dtlogin -daemon`

Nota – Aunque el inicio del servidor de inicio de sesión desde la línea de mandatos esté disponible para realizar pruebas de configuración temporales, normalmente se deberá iniciar dicho servidor al arrancar el sistema.

Gestión de pantallas locales y de red

La Figura 1-1 muestra una posible configuración del servidor de inicio de sesión.

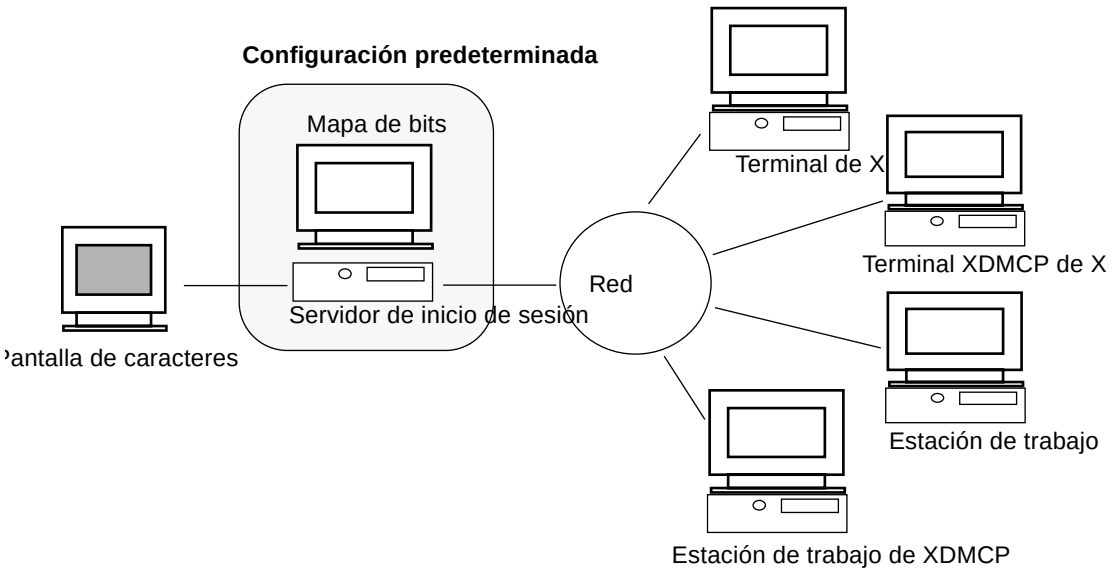


Figura 1-1 Posible configuración del servidor de inicio de sesión

Búsqueda del ID de proceso del servidor de inicio de sesión

Como valor predeterminado, el servidor de inicio de sesión almacena su ID de proceso en `/var/dt/Xpid`.

Para cambiar esta ubicación, se puede establecer el recurso `Dtlogin.pidFile` en el archivo `Xconfig`. Si se realiza este cambio, el directorio especificado deberá existir al iniciar el servidor de inicio de sesión.

Para modificar `Xconfig`, copie `Xconfig` de `/usr/dt/config` a `/etc/dt/config`**.** Después de modificar `/etc/dt/config/Xconfig`, indique al servidor de inicio de sesión que vuelva a leer `Xconfig`, escribiendo:

```
/usr/dt/bin/dtconfig -reset
```

Esto emite el mandato `kill -HUP` *ID de proceso de servidor de inicio de sesión*.

Por ejemplo, para almacenar el ID de proceso del servidor de inicio de sesión en `/var/myservers/Dtpid`, establezca lo siguiente en el archivo `Xconfig`:

```
Dtlogin.pidFile: /var/myservers/Dtpid
```

El servidor de inicio de sesión almacenará su ID de proceso en `/var/myservers/Dtpid` cuando se reinicie. El directorio `/var/myservers` debe existir al iniciar el servidor de inicio de sesión.

Cómo mostrar una pantalla de inicio de sesión en una pantalla local

En el arranque, el servidor de inicio de sesión comprueba el archivo `Xservers` para determinar si es necesario iniciar un servidor de X y para determinar si las pantallas de inicio de sesión deben mostrarse en pantallas locales o de red y cómo deben mostrarse.

Para modificar `Xservers`, copie `Xservers` de `/usr/dt/config` a `/etc/dt/config`. Después de modificar `/etc/dt/config/Xservers`, indique al servidor de inicio de sesión que vuelva a leer `Xservers`, escribiendo:

```
/usr/dt/bin/dtconfig -reset
```

Esto emite el mandato `kill -HUP` *ID de proceso de servidor de inicio de sesión*

El formato de una línea de `Xservers` es:

nombre_pantalla clase_pantalla tipo_pantalla mandato_servidor_X

donde

nombre_pantalla — Indica al servidor de inicio de sesión el nombre de conexión que debe utilizar al conectarse al servidor de X (:0 en el ejemplo siguiente). Un valor de * (asterisco) se expande a *nombre de host*:0. El número especificado debe coincidir con el número especificado en el número de conexión *mandato_servidor_X*.

clase_pantalla — Identifica recursos específicos para esta pantalla (`Local` en el ejemplo siguiente).

tipo_pantalla	Indica al servidor de inicio de sesión si la pantalla es una pantalla local o de red y cómo debe gestionar la opción Inicio de sesión de línea de mandatos en la pantalla de inicio de sesión (`local@console` en el ejemplo siguiente).
mandato_servidor_X	Identifica la línea de mandatos, el número de conexión y otras opciones que el servidor de inicio de sesión utilizará para iniciar el servidor de X (`/usr/bin/X11/X: 0` en el ejemplo siguiente). El número de conexión especificado debe coincidir con el número especificado en el *nombre_pantalla*.

La línea de `Xservers` predeterminada es similar a:

```
:0 Local local@console /usr/bin/X11/X :0
```

Ejecución del servidor de inicio de sesión sin ninguna pantalla local

Si el sistema del servidor de inicio de sesión no tiene ninguna pantalla de mapa de bits, ejecute el servidor de inicio de sesión sin ninguna pantalla local comentando la línea `Xservers` para la pantalla local utilizando un # (signo de almohadilla). Por ejemplo,

```
# :0 Local local@console /usr/bin/X11/X :0
```

Al iniciarse, el servidor de inicio de sesión se ejecuta en el fondo en espera de peticiones de las pantallas de la red.

Acceso al inicio de sesión de línea de mandatos en una pantalla local

Cuando el usuario selecciona Inicio de sesión de línea de mandatos en la pantalla de inicio de sesión, el servidor de inicio de sesión termina temporalmente el servidor de X, permitiendo el acceso al inicio de sesión de línea de mandatos tradicional que se ejecuta en el dispositivo de terminal de pantalla de mapa de bits. Después de que el usuario haya iniciado y luego finalizado la sesión, o después de un tiempo de espera excedido especificado, el servidor de inicio de sesión reiniciará el servidor de X.

Nota – La opción Inicio de sesión de línea de mandatos no está disponible en pantallas de red.

El *tipo_pantalla* controla el comportamiento del Inicio de sesión de línea de mandatos. El formato de *tipo_pantalla* es:

- `local@`*dispositivo_ terminal_pantalla*
- `local`
- `foreign`

Cuando se especifica `local@`*dispositivo_terminal_pantalla*, el servidor de inicio de sesión supone que el servidor de X y `/dev/`*dispositivo_terminal_pantalla* son el mismo dispositivo físico y que se está ejecutando un inicio de sesión de línea de mandatos (generalmente `getty`) en el dispositivo. Cuando el usuario selecciona Inicio de sesión de línea de mandatos, el servidor de X termina, permitiendo el acceso al inicio de sesión de línea de mandatos (`getty`) que se está ejecutando en el `/dev/`*dispositivo_terminal_pantalla*.

Para inhabilitar la opción Inicio de sesión de línea de mandatos en una pantalla, especifique `none` como *dispositivo_terminal_pantalla*. El *dispositivo_terminal_pantalla* predeterminado es `console`. Cuando se especifica `local`, *dispositivo_terminal_pantalla* toma `console` como valor predeterminado. Cuando se especifica `foreign`, se inhabilita Inicio de sesión de línea de mandatos.

Nota – La opción Inicio de sesión de línea de mandatos se inhabilita en la pantalla local cuando se inicia el servidor de inicio de sesión desde la línea de mandatos.

Acomodación de una consola de pantalla de caracteres

Si el sistema del servidor de inicio de sesión tiene conectada una pantalla de caracteres directamente que sirve de consola, también es conveniente establecer *dispositivo_terminal_pantalla* en `none` para inhabilitar Inicio de sesión de línea de mandatos en la pantalla de inicio de sesión de la pantalla de mapa de bits.

Como alternativa, si se está ejecutando un inicio de sesión de línea de mandatos (`getty`) en la consola de pantalla de caracteres y en la pantalla de mapa de bits, puede cambiar *dispositivo_terminal_pantalla* por el dispositivo de inicio de sesión de línea de mandatos (`getty`) en la pantalla de mapa de bits.

Por ejemplo, si el inicio de sesión de línea de mandatos de la pantalla de mapa de bits (`getty`) está en el dispositivo `/dev/tty01`, cambie el *tipo_pantalla* por `local@tty01`.

Cómo mostrar una pantalla de inicio de sesión en una pantalla de red

El servidor de inicio de sesión puede aceptar peticiones de pantallas de red para mostrar una pantalla de inicio de sesión en una pantalla determinada. La pantalla de red es generalmente una terminal de X pero también puede ser una estación de trabajo.

Para gestionar las peticiones de las pantallas de red, el servidor de inicio de sesión soporta el X Display Manager Protocol (XDMCP) 1.0. Este protocolo permite al servidor de inicio de sesión negociar y aceptar o rechazar peticiones procedentes de las pantallas de red. La mayoría de terminales de X tienen incorporado el XDMCP.

Peticiones directas de XDMCP desde pantallas de red

Cuando se configura la terminal de X para utilizar XDMCP directamente (modo de consulta), se le indica a la terminal de X el nombre del host del servidor de inicio de sesión. Al arrancarse, la terminal de X se pone automáticamente en contacto con el servidor de inicio de sesión y éste muestra una pantalla de inicio de sesión en la terminal de X. Consulte la documentación de la terminal de X para obtener información que describa cómo configurar la terminal de X para XDMCP en modo directo.

La mayoría de servidores de X también soportan la opción `-query` . En este modo, el servidor de X se comporta como si fuera una terminal de X, poniéndose en contacto directamente con el host del servidor de inicio de sesión y solicitando que muestre una pantalla de inicio de sesión en el servidor de X. Por ejemplo, si se inicia el servidor de X en una pantalla de mapa de bits en la estación de trabajo `bridget`, el servidor de inicio de sesión `anita` mostrará una pantalla de inicio de sesión en el servidor de X:

```
X -query anita
```

Peticiones indirectas de XDMCP desde una pantalla de red

Cuando se configura la terminal de X para utilizar XDMCP de modo indirecto, se le indica a la terminal de X el nombre del host del servidor de inicio de sesión. Cuando se arranque la terminal de X, ésta se pondrá en contacto con el servidor de inicio de de sesión y éste presentará, mediante una pantalla de selección, una lista de otros hosts de servidores de inicio de sesión de la red. El usuario puede seleccionar un host en esta lista y dicho host mostrará una pantalla de inicio de sesión en la terminal de X del usuario. Consulte la documentación de la terminal de X para obtener información que describe cómo configurar la terminal de X para XDMCP en modo indirecto.

Al igual que sucede con el modo directo, la mayoría de servidores de X soportan la opción `-indirect`, que hace que el servidor de X se ponga en contacto con el servidor de inicio de sesión en modo indirecto de XDMCP.

Gestión de pantallas de red no XDMCP

Es posible que las terminales de X antiguas no soporten XDMCP. Para que el servidor de inicio de sesión muestre una pantalla de inicio de sesión en este tipo de terminal de X, incluya el nombre de terminal de X en la lista del archivo `Xservers`.

Ejemplo

Las líneas siguientes del archivo `Xservers` indican al servidor de inicio de sesión que muestre una pantalla de inicio de sesión en dos terminales de X no XDMCP, `ruby` y `wolfie`:

```
ruby.blackdog.com:0 AcmeXsta foreign
wolfie:0 PandaCo foreign
```

Dado que la pantalla está en la red, *nombre_pantalla* incluye el nombre de host como parte del nombre. Se puede utilizar la *clase de pantalla* para especificar recursos específicos de una clase determinada de terminales de X. (La documentación de la pantalla de X le indicará la clase de pantalla de la terminal de X). El *tipo_pantalla* `foreign` indica al servidor de inicio de sesión que conecte con un servidor de X existente en lugar de iniciar el suyo propio. En este caso, no se especifica ningún *mandato_servidor_X*.

Control del acceso al servidor de inicio de sesión

Como valor predeterminado, cualquier host de la red que tenga acceso al host del servidor de inicio de sesión puede solicitar que se muestre una pantalla de inicio de sesión. Se puede limitar el acceso al servidor de inicio de sesión modificando el archivo `Xaccess`.

Para modificar `Xaccess`, copie `Xaccess` de `/usr/dt/config` a `/etc/dt/config`. Después de modificar `/etc/dt/config/Xaccess`, indique al servidor de inicio de sesión que vuelva a leer `Xaccess`, escribiendo:

```
/usr/dt/bin/dtconfig -reset
```

Esto emite el mandato `kill -HUP` *ID de proceso de servidor de inicio de sesión*.

XDMCP directo

Cuando un host intenta conectarse con el servidor de inicio de sesión por medio de XDMCP directo, se compara el nombre del host con las entradas `Xaccess` para determinar si el host tiene permiso para acceder al servidor de inicio de sesión. Cada entrada `Xaccess` es un nombre de host que incluye los caracteres comodín `*` (asterisco) y `?` (signo de interrogación). Un `*` (asterisco) es igual a cero o más caracteres y un `?` (signo de interrogación) es igual a cualquier carácter. Un `!` (punto de exclamación) como prólogo de una entrada prohíbe el acceso, mientras que, si no hay ningún prólogo, se permite el acceso.

Por ejemplo, si `Xaccess` contiene las tres entradas siguientes:

```
amazon.waterloo.com
*.dept5.waterloo.com
!*
```

La primera entrada permite el acceso al servidor de inicio de sesión desde el host `amazon.waterloo.com`, la segunda entrada permite el acceso desde cualquier host cuyo nombre de dominio completo termine por `dept5.waterloo.com` y la última entrada prohíbe el acceso desde cualquier otro host.

XDMCP indirecto

Cuando un host intenta conectarse con el servidor de inicio de sesión por medio de XDMCP indirecto, se compara el nombre del host con las entradas `Xaccess` para determinar si el host tiene permiso para acceder al servidor de

inicio de sesión. Cada entrada Xaccess es similar a las entradas de XDMCP directo, incluidos los caracteres comodín, excepto en que cada entrada está marcada con una cadena CHOOSER. Por ejemplo:

```
amazon.waterloo.com   CHOOSER BROADCAST
*.dept5.waterloo.com  CHOOSER BROADCAST
!*      CHOOSER BROADCAST
```

De nuevo, la primera entrada permite el acceso al servidor de inicio de sesión desde el host amazon.waterloo.com, la segunda entrada permite el acceso desde cualquier host cuyo nombre de dominio completo termine por dept5.waterloo.com y la última entrada prohíbe el acceso desde cualquier otro host.

Después de CHOOSER puede haber uno de los siguientes elementos:

- BROADCAST
- *lista de nombres de host*

BROADCAST indica al servidor de inicio de sesión que difunda en la subred del servidor de inicio de sesión que se genere una lista de hosts de servidores de inicio de sesión disponibles. Una lista de nombres de host indica al servidor de inicio de sesión que utilice dicha lista para los hosts de inicio de sesión disponibles. Por ejemplo:

```
amazon.waterloo.com   CHOOSER shoal.waterloo.com alum.waterloo.com
*.dept5.waterloo.com  CHOOSER BROADCAST
!*      CHOOSER BROADCAST
```

Si amazon.waterloo.com se conecta por medio de XDMCP indirecto, se le presentará una lista que contiene shoal y alum. Si se conecta alice.dept5.waterloo.com, se le presentará una lista de todos los hosts de servidor de inicio de sesión disponibles de la subred del servidor de inicio de sesión. Se rechazarán otras peticiones de XDMCP indirecto.

En lugar de especificar una lista de nombres de host se pueden definir una o más macros que contengan la lista de nombres de host. Por ejemplo:

```
%list1     shoal.waterloo.com alum.waterloo.com
amazon.waterloo.com  CHOOSER %list1
```

Comprobación de errores

Como valor predeterminado, el servidor de inicio de sesión registra los errores en el archivo `/var/dt/Xerrors`. Para cambiarlo, se puede establecer el recurso `Dtlogin.errorLogFile` en el archivo `Xconfig`. El directorio especificado ya debe existir cuando se inicie el servidor de inicio de sesión.

Por ejemplo, para que el servidor de inicio de sesión registre errores en el archivo `/var/mylogs/Dterrors`, establezca lo siguiente en el archivo `Xconfig`:

```
Dtlogin.errorLogFile: /var/mylogs/Dterrors
```

Al reiniciarse, el servidor de inicio de sesión registrará los errores en el archivo `/var/mylogs/Dterrors`. El directorio `/var/mylogs` debe existir cuando se inicie el servidor de inicio de sesión.

Parada del servidor de inicio de sesión

- Para inhabilitar el arranque del servidor de inicio de sesión cuando se arranca el sistema, escriba:

  ```
  /usr/dt/bin/dtconfig -d
  ```

  Esto indicará al sistema que no inicie el servidor de inicio de sesión la próxima vez que realice el rearranque.

- Para detener el servidor de inicio de sesión matando el ID de proceso escriba:

  ```
  /usr/dt/bin/dtconfig -kill
  ```

  Esto emite el mandato `kill` *ID de proceso de servidor de inicio de sesión*)

Nota – Si se mata el proceso del servidor de inicio de sesión, terminan todas las sesiones de usuario gestionadas por el servidor de inicio de sesión.

También se puede detener el servidor de inicio de sesión matando el ID de proceso. El ID de proceso del servidor de inicio de sesión se almacena en `/var/dt/Xpid` o en el archivo especificado en `Xconfig` por el recurso `Dtlogin.pidFile`.

Si se ha iniciado la sesión en el escritorio en el momento en que se mata el servidor de inicio de sesión, la sesión de escritorio terminará inmediatamente.

1

La pantalla de inicio de sesión

La pantalla de inicio de sesión mostrada por el servidor de inicio de sesión es una interesante alternativa a la pantalla de inicio de sesión tradicional de modo de caracteres y proporciona más posibilidades de las ofrecidas por un inicio de sesión de modo de caracteres.

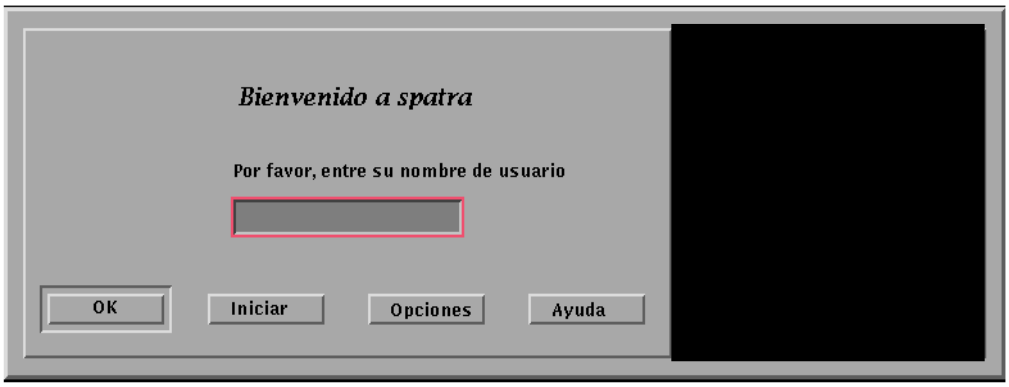


Figura 1-2 Pantalla de inicio de sesión del escritorio

Al igual que sucede con un inicio de sesión en modo de de caracteres, el usuario entra un nombre de usuario seguido de una contraseña. Si se autentifican, el servidor de inicio de sesión inicia una sesión de escritorio para el usuario. Cuando el usuario sale de la sesión de escritorio, el servidor de inicio de sesión muestra una nueva pantalla de inicio de sesión y el proceso empieza otra vez.

Para personalizar la pantalla de inicio de sesión, puede:

- Cambiar el aspecto de la pantalla de inicio de sesión
- Configurar la autorización del servidor de X
- Cambiar el idioma predeterminado
- Emitir mandatos antes de que se muestre la pantalla de inicio de sesión
- Cambiar el contenido del menú Idioma de la pantalla de inicio de sesión
- Especificar el mandato para iniciar la sesión del usuario
- Emitir mandatos antes de que se inicie la sesión de escritorio del usuario
- Emitir mandatos después de que finalice la sesión del usuario

Cada una de estas acciones puede realizarse para todas las pantallas o para una pantalla a la vez.

Cambio de aspecto de la pantalla de inicio de sesión

Para personalizar el aspecto de la pantalla de inicio de sesión, se puede cambiar el logotipo o gráfico, los mensajes de bienvenida y los fonts.

Para modificar `Xresources`, copie `Xresources` de `/usr/dt/config/`*idioma* a `/etc/dt/config/`*idioma*. La pantalla de inicio de sesión reflejará los cambios la próxima vez que se muestre. Para forzar que se vuelva a mostrar una pantalla de inicio de sesión, seleccione Restablecer pantalla inicio de sesión en el menú Opciones de la pantalla de inicio de sesión.

En los atributos de la pantalla de inicio de sesión que pueden determinarse mediante especificaciones de recurso en el archivo `Xresources` se incluyen:

`Dtlogin*logo*bitmapFile`	Archivo de mapa de bits o de mapa de pixels a mostrar como imagen de logotipo
`Dtlogin*greeting*labelString`	Mensaje de bienvenida
`Dtlogin*greeting*persLabelString`	Mensaje de bienvenida personalizado
`Dtlogin*greeting*fontList`	Font para los mensajes de bienvenida
`Dtlogin*labelFont`	Font para etiquetas y botones de acción
`Dtlogin*textFont`	Font para mensajes de ayuda y de error
`Dtlogin*`*idioma*`*languageName`	Texto alternativo para el entorno nacional de nombre *idioma*

▼ Cambiar el logotipo

- Establezca el recurso `Dtlogin*logo*bitmapFile` en `Xresources`.

  El logotipo puede ser un mapa de pixels de color o un archivo de mapa de bits.

El siguiente ejemplo utiliza el mapa de bits `Mylogo` como logotipo:

```
Dtlogin*logo*bitmapFile: /usr/local/lib/X11/dt/bitmaps/Mylogo.bm
```

▼ Cambiar el mensaje de bienvenida

Como valor predeterminado, el servidor de inicio de sesión muestra el mensaje `Bienvenido a` *nombre de host* en la pantalla de inicio de sesión. Para cambiar este mensaje:

- Establezca el recurso `Dtlogin*greeting*labelString` en `Xresources`.

  El valor del recurso `labelString` puede contener %*LocalHost*%, que se sustituirá por el nombre del host del servidor de inicio de sesión, y %*DisplayName*%, que se sustituirá por el nombre de pantalla del servidor de X.

El siguiente ejemplo cambia el mensaje de bienvenida por `¡Aquí está` *nombre de host*`!`:

```
Dtlogin*greeting*labelString: ¡Aquí está %LocalHost%!
```

Una vez entrado el nombre de usuario, el servidor de inicio de sesión muestra el mensaje predeterminado `Bienvenido` *nombre de usuario*. Se puede cambiar este mensaje estableciendo el recurso `Dtlogin*greeting*persLabelString` en `Xresources`. El valor de `persLabelString` puede contener `%s`, que se sustituirá por el *nombre de usuario*.

El ejemplo siguiente cambia el mensaje de bienvenida personalizado a `Hola` *nombre de usuario*.

```
Dtlogin*greeting*persLabelString: Hola %s
```

▼ Cambiar los fonts

Se pueden cambiar los fonts utilizados en la pantalla de inicio de sesión estableciendo uno de los siguientes recursos de font en `Xresources:`

Para listar los fonts disponibles, escriba:

`xlsfonts [-`*opciones*`] [-fn` *patrón*`]`

`Dtlogin*greeting*fontList` Font para mensajes de bienvenida

`Dtlogin*labelFont` Font para etiquetas y botones de acción

`Dtlogin*textFont` Font para mensajes de ayuda y de error

El ejemplo siguiente utiliza un font grande para el mensaje de bienvenida (el valor especificado debe estar contenido en una sola línea):

```
Dtlogin*greeting*fontList: -dt-interface system-medium-r-normal-xxl*-*-*-*-*-*-*-*-*:
```

▼ ***Proporcionar texto alternativo a mostrar para cada idioma***

Para mostrar texto por entorno nacional en el menú Idioma de la pantalla de inicio de sesión en lugar de mostrar el nombre de entorno nacional predeterminado, modifique el recurso de nombre de recurso `Dtlogin*`*idioma* `*languageName` en `Xresources`:

```
Dtlogin*Es_ES*languageName: Español
```

Ahora se mostrará el texto `Español` en lugar del nombre de entorno nacional `Es_ES`.

Cambio de comportamiento de la pantalla de inicio de sesión

Para personalizar el comportamiento de la pantalla de inicio de sesión, se pueden modificar los recursos especificados en el archivo `Xconfig`.

Para modificar `Xconfig`, copie `Xconfig` de `/usr/dt/config` a `/etc/dt/config`**.** Después de modificar `/etc/dt/config/Xconfig`, indique al servidor de inicio de sesión que vuelva a leer `Xconfig`, escribiendo:

```
/usr/dt/bin/dtconfig -reset
```

Esto emite el mandato `kill -HUP` *ID de proceso de servidor de inicio de sesión*)

Los recursos especificados en el archivo `Xconfig` incluyen:

`Dtlogin*authorize`	Especificación de archivo `Xaccess`
`Dtlogin*environment`	Entorno del servidor de X
`Dtlogin*language`	Idioma predeterminado
`Dtlogin*languageList`	Lista de idiomas para el menú Idioma de la pantalla de inicio de sesión
`Dtlogin*resources`	`Especificación de Xresources`
`Dtlogin*setup`	`Especificación del archivo Xsetup`
`Dtlogin*startup`	`Especificación del archivo Xstartup`
`Dtlogin*session`	`Especificación del archivo Xsession`

`Dtlogin*failsafeClient`	Especificación del script `Xfailsafe`
`Dtlogin*reset`	Especificación del script `Xreset`
`Dtlogin*userPath`	PATH para `Xsession` y `Xfailsafe`
`Dtlogin*systemPath`	PATH para `Xsetup`, `Xstartup` y `Xfailsafe`
`Dtlogin*systemShell`	SHELL para `Xsetup`, `Xstartup` y `Xfailsafe`
`Dtlogin.timeZone`	TZ para todos los scripts

Cambio de comportamiento de la pantalla de inicio de sesión por pantalla

En los ejemplos siguientes, si se cambia un recurso de `Xconfig`, cambia el comportamiento de la pantalla de inicio de sesión para todas las pantallas. Los recursos listados con un * (asterisco) pueden especificarse para cada pantalla. Esto le permite especificar un comportamiento personalizado de pantalla de inicio de sesión para determinadas pantallas. Para especificar un recurso para una pantalla determinada, se especifica el recurso como `Dtlogin*`*Nombrepantalla*`*`*recurso*. Por ejemplo, si quisiera desactivar el control de acceso basado en el usuario para la pantalla `expo:0` pero dejarlo activado para otras pantallas, debería especificar:

```
Dtlogin*expo_0*authorize: False
```

Nota – Cualquier carácter especial en el nombre de pantalla, como por ejemplo : (dos puntos) o . (punto), se sustituye por un _ (subrayado).

Cambio de acceso al servidor de X

Como valor predeterminado, el servidor de inicio de sesión permite el control de acceso al servidor de X "por usuario" y se basa en datos de autorizaciones almacenados y protegidos en el archivo *DirectorioInicio*`/.Xauthority`. Sólo se permite conectarse al servidor de X a los usuarios que pueden leer este archivo. Normalmente, éste es el método preferido de control de acceso al servidor de X.

Como alternativa al control de acceso basado en el usuario, existe el control de acceso basado en el host. Según este método, si a un host se le otorga el acceso al servidor de X, cualquier usuario de dicho host tiene permiso para conectarse al servidor de X. Entre las razones para utilizar el control basado en el host se incluyen:

- Los clientes de X R2 y R3 anteriores no podrán conectarse a un servidor de X utilizando el control de acceso basado en el usuario.
- En redes no protegidas, es posible que algún curioso pueda interceptar datos de autorización entre el cliente de X y el servidor de X en la red.

El recurso `Xconfig Dtlogin*authorize` indica al servidor de inicio de sesión que utilice el control de acceso al servidor de X basado en el usuario. Para utilizar el control de acceso basado en el host, cambie el valor del recurso de autorización a `False`, por ejemplo:

```
Dtlogin*authorize: False
```

▼ *Cambiar el entorno del servidor de X*

Si desea proporcionar al servidor de X uno o más valores y variables de entorno cuando lo inicie el servidor de inicio de sesión, puede especificarlos utilizando el recurso `Dtlogin*environment` en `Xconfig`. Por ejemplo:

```
Dtlogin*environment: VAR1=foo VAR2=bar
```

dejará disponibles las variables `VAR1` y `VAR2` para el proceso local del servidor de X. Estas variables también se exportarán a los scripts `Xsession` y `Xfailsafe`.

▼ *Cambiar el idioma predeterminado*

Cuando el usuario inicia la sesión en el escritorio desde la pantalla de inicio de sesión, la sesión de usuario se ejecuta bajo el entorno nacional seleccionado en el submenú Idioma del menú Opciones. Si el usuario no selecciona ningún idioma, se utilizará el idioma predeterminado del servidor de inicio de sesión. Se puede controlar el valor del idioma predeterminado estableciendo el recurso `Dtlogin*language` en `Xconfig`. Por ejemplo:

```
Dtlogin*language: Ja_JP
```

Consulte la documentación del sistema para determinar los idiomas instalados en el sistema.

▼ *Cambiar el contenido del menú Idioma de la pantalla de inicio de sesión*

Como valor predeterminado, el servidor de inicio de sesión crea el menú Idioma de la pantalla de inicio de sesión que contiene una lista de todos los entornos nacionales instalados en el sistema. Cuando el usuario seleccione un entorno nacional en la lista de idiomas de la pantalla de inicio de sesión, el servidor de inicio de sesión volverá a mostrar la pantalla de inicio de sesión en el entorno nacional seleccionado. Cuando el usuario inicie la sesión de forma consecutiva, el servidor de inicio de sesión iniciará una sesión de escritorio para el usuario en dicho entorno nacional.

Se puede especificar una lista propia de idiomas modificando el recurso `Dtlogin*languageList` en `Xconfig`:

```
Dtlogin*languageList: En_US De_DE
```

Ahora el servidor de inicio de sesión muestra sólo `En_US` y `De_DE` en el menú Idioma de la pantalla de inicio de sesión.

Emisión de mandatos antes de que aparezca la pantalla de inicio de sesión

Después de que se haya iniciado el servidor de X pero antes de que aparezca la pantalla de inicio de sesión, el servidor de inicio de sesión ejecuta el script `Xsetup`. `Xsetup` se ejecuta con autorización root y emite mandatos que es necesario ejecutar antes de que se muestre la pantalla de inicio de sesión.

Para modificar `Xsetup`, copie `Xsetup` de `/usr/dt/config` a `/etc/dt/config`. La próxima vez que se muestre la pantalla de inicio de sesión, se ejecutará el script `Xsetup` modificado.

Emisión de mandatos antes de iniciar la sesión de usuario

Después de que el usuario haya entrado el nombre de usuario y la contraseña y de que éstos se hayan autentificado, pero antes de que se inicie la sesión de usuario, el servidor de inicio de sesión ejecuta el script `Xstartup`. `Xstartup` se ejecuta con autorización root y emite mandatos que es necesario ejecutar como root antes de que se inicie la sesión de usuario.

Para modificar `Xstartup`, copie `Xstartup` de `/usr/dt/config` a `/etc/dt/config`**.** La próxima vez que el usuario inicie la sesión, se ejecutará el script `Xstartup` modificado.

Inicio de una sesión de escritorio

Como valor predeterminado, el servidor de inicio de sesión inicia la sesión de usuario ejecutando el script `Xsession`. `Xsession` se ejecuta con la autorización del usuario y emite mandatos necesarios para iniciar el escritorio.

Nota – No actualice directamente el script `Xsession`.

Consulte el Capítulo 2, "Configuración del Gestor de sesiones," para obtener información sobre cómo personalizar el arranque de sesión de escritorio del usuario.

Inicio de una sesión de seguridad contra anomalía

Si el usuario selecciona Sesión de Seguridad contra anomalía en el submenú Sesiones del menú Opciones de la pantalla de inicio de sesión, el servidor de inicio de sesión ejecuta el script `Xfailsafe`. `Xfailsafe` se ejecuta con la autorización del usuario y emite mandatos necesarios para iniciar un entorno mínimo de ventanas, generalmente una ventana Terminal y un gestor de ventanas opcional.

Para modificar `Xfailsafe`, copie `Xfailsafe` de `/usr/dt/config` a `/etc/dt/config`**.** La próxima vez que el usuario inicie la sesión, se ejecutará el script `Xfailsafe` modificado.

Después de finalizar la sesión de usuario

Cuando el usuario ha salido del escritorio o de la sesión de seguridad contra anomalía, el servidor de inicio de sesión ejecuta el script `Xreset`. `Xreset` se ejecuta con autorización root y emite mandatos que es necesario ejecutar como root después de que finalice la sesión del usuario.

Si desea modificar `Xreset`, copie `Xreset` de `/usr/dt/config` a `/etc/dt/config`**.** La próxima vez que el usuario inicie la sesión, se ejecutará el script `Xreset` modificado.

1

Entorno del servidor de inicio de sesión

El servidor de inicio de sesión proporciona un entorno que exporta a los scripts `Xsetup`, `Xstartup`, `Xsession`, `Xfailsafe` y `Xreset`. Este entorno se describe en la Tabla 1-1. El servidor de inicio de sesión también puede exportar variables adicionales.

Tabla 1-1 Entorno del Servidor de inicio de sesión

Entorno Variable	`Xsetup`	`Xstartup`	`Xsession`	`Xreset`	Descripción
LANG	X	X	X	X	Idioma predeterminado o seleccionado
XAUTHORITY	X	X	X	X	Archivo de autorizaciones X alternativo (opcional)
PATH	X	X	X	X	Valor del recurso `Dtlogin*userPath` (`Xsession`, `Xfailsafe`) o del recurso `Dtlogin*systemPath` (`Xsetup`, `Xstartup`, `Xreset`)
DISPLAY	X	X	X	X	Número de conexiones del servidor de X
SHELL	X	X	X	X	Shell especificado en el recurso `/etc/passwd` (`Xsession`, `Xfailsafe`) o `Dtlogin*systemShell` (`Xsetup`, `Xstartup`, `Xreset`)
TZ	X	X	X	X	Valor del recurso `Dtlogin.timeZone` o huso horario determinado desde el sistema
USER		X	X	X	Nombre de usuario
HOME		X	X	X	Directorio de inicio del usuario especificado en `/etc/passwd`
LOGNAME		X	X	X	Nombre de usuario

Cambio de ruta del usuario o del sistema

El servidor de inicio de sesión establece la variable de entorno PATH cuando ejecuta los scripts `Xsession` y `Xfailsafe`. Se puede proporcionar una ruta alternativa a estos scripts.

▼ *Cambiar la ruta del usuario*

♦ Establezca el recurso `Dtlogin*userPath` en `Xconfig`. Por ejemplo:

```
Dtlogin*userPath:/usr/bin:/etc:/usr/sbin:/usr/ucb:/usr/bin/X11
```

▼ *Cambiar la ruta del sistema*

♦ Establezca el recurso `Dtlogin*systemPath` en `Xconfig`. Por ejemplo:

```
Dtlogin*systemPath: /usr/bin/X11:/etc:/bin:/usr/bin:/usr/ucb
```

▼ Cambiar el shell del sistema

El servidor de inicio de sesión establece la variable de entorno SHELL cuando ejecuta los scripts `Xsetup`, `Xstartup` y `Xfailsafe`. El valor predeterminado es `/bin/sh`. Si desea proporcionar un shell alternativo a estos scripts, puede establecer el recurso `Dtlogin*systemShell` en `Xconfig`. Por ejemplo:

```
Dtlogin*systemShell: /bin/ksh
```

▼ Cambiar la zona horaria

El servidor de inicio de sesión establece la variable de entorno TZ cuando ejecuta los scripts `Xsetup`, `Xstartup`, `Xsession`, `Xfailsafe` y `Xreset`. El valor predeterminado procede del sistema, de modo que generalmente no será necesario cambiar este comportamiento. Para proporcionar una zona horaria alternativa a estos scripts, establezca el recurso `Dtlogin.timeZone` en `Xconfig`. Por ejemplo:

```
Dtlogin.timeZone: CST6CDT
```

Administración del Gestor de inicio de sesión

Al iniciar el servidor de inicio de sesión, se inicia un proceso `dtlogin`. El proceso `dtlogin` lee el archivo `Xconfig` para determinar la configuración inicial del servidor de inicio de sesión y para localizar otros archivos de configuración del servidor de inicio de sesión. Entonces el servidor de inicio de sesión lee el archivo `Xservers` para ver si contiene pantallas que haya que gestionar de forma explícita y también lee el archivo `Xaccess` para controlar el acceso al servidor de inicio de sesión.

Si el servidor de inicio de sesión descubre en el archivo `Xservers` que es necesario que gestione una pantalla local, iniciará un servidor de X que se le indica en el archivo `Xservers` y luego mostrará una pantalla de inicio de sesión en dicha pantalla.

Si el servidor de inicio de sesión descubre en el archivo `Xservers` que es necesario que gestione una pantalla de red, supondrá que ya se está ejecutando un servidor de X con el nombre de pantalla especificado y mostrará una pantalla de inicio de sesión en dicha pantalla.

Entonces el servidor de inicio de sesión esperará peticiones XDMCP procedentes de la red.

Para cada pantalla gestionada, el servidor de inicio de sesión crea primero un nuevo proceso `dtlogin` para la pantalla en cuestión. Esto significa que, si el servidor de inicio de sesión está gestionando *n* pantallas, habrá *n+1 procesos* `dtlogin`. El servidor de inicio de sesión ejecutará el script `Xsetup`, cargará el archivo `Xresources` y luego ejecutará `dtgreet` para mostrar la pantalla de inicio de sesión. Una vez que el usuario haya entrado un nombre de usuario y una contraseña y haya sido autentificado, el servidor de inicio de sesión ejecutará el script `Xstartup` y luego el script `Xsession` o `Xfailsafe`. Cuando el usuario haya salido de la sesión, el servidor de inicio de sesión ejecutará el script `Xreset`.

Si el servidor de inicio de sesión obtiene una petición indirecta de XDMCP, ejecutará `dtchooser` para presentar una lista de hosts de servidores de inicio de sesión en la pantalla. Cuando el usuario seleccione un host de la lista, el servidor de inicio de sesión de dicho host gestionará la pantalla.

Para los archivos de configuración `Xaccess`, `Xconfig`, `Xfailsafe`, `Xreset`, *idioma*`/Xresources`, `Xservers`, `Xsetup` y `Xstartup`, el servidor de inicio de sesión buscará primero, como valor predeterminado, `/etc/dt/config` y luego `/usr/dt/config` y utilizará el primer archivo que encuentre.

Archivos del Gestor de inicio de sesión

Las ubicaciones predeterminadas de los archivos del Gestor de inicio de sesión son:

`/usr/dt/bin/dtlogin`	El servidor de inicio de sesión y el gestor de pantallas

`/usr/dt/bin/dtgreet`	Muestra una pantalla de inicio de sesión para una pantalla
`/usr/dt/bin/dtchooser`	Muestra una pantalla de selección para una pantalla
`/usr/dt/bin/Xsession`	Inicia una sesión de escritorio
`/usr/dt/config/Xfailsafe`	Inicia una sesión de seguridad contra anomalía
`/usr/dt/config/Xconfig`	Archivo de configuración del servidor de inicio de sesión
`/usr/dt/config/Xservers`	Archivo de descripción de pantalla del servidor de inicio de sesión
`/usr/dt/config/Xaccess`	Archivo de descripción de acceso al servidor de inicio de sesión
`/usr/dt/config/`*idioma*`/Xresources`	Recursos de disposición de pantalla
`/usr/dt/config/Xsetup`	Archivo de configuración de pantalla
`/usr/dt/config/Xstartup`	Archivo de arranque anterior a la sesión
`/usr/dt/config/Xreset`	Archivo de restablecimiento posterior a la sesión
`/var/dt/Xpid`	Id de proceso del servidor de inicio de sesión
`/var/dt/Xerrors`	Archivo de registro de errores del servidor de inicio de sesión

1

Configuración del Gestor de sesiones

2

El Gestor de sesiones es el encargado de iniciar el escritorio y de guardar y restaurar automáticamente las aplicaciones en ejecución, los colores, los fonts, el comportamiento del ratón, el volumen de audio y la sonorización de teclado.

Mediante la utilización del Gestor de Sesiones, se puede:

- Personalizar la sesión inicial para todos los usuarios del escritorio
- Personalizar el entorno y los recursos para todos los usuarios del escritorio
- Cambiar el mensaje de arranque de sesión
- Cambiar parámetros para daemons y herramientas de arranque de sesión
- Personalizar la utilización de colores de escritorio para todos los usuarios

¿Qué es una sesión?	*25*
Inicio de una sesión	*27*
Cuándo se inicia una sesión	*27*
Personalizaciones adicionales de arranque de sesión	*35*
Archivos y directorios del Gestor de sesiones	*41*

¿Qué es una sesión?

Una sesión es un grupo de aplicaciones, configuraciones y recursos existentes en el escritorio del usuario. La gestión de sesiones es un conjunto de convenios y protocolos que permite al Gestor de sesiones guardar y restaurar la sesión de

un usuario. Un usuario puede iniciar la sesión en el sistema y tener ante él el mismo conjunto de aplicaciones, configuraciones y recursos en ejecución que existía cuando dicho usuario finalizó la sesión. Cuando un usuario inicia la sesión en el escritorio por primera vez, se carga una sesión inicial predeterminada. Posteriormente, el Gestor de sesiones soporta la noción de sesión actual y de sesión de inicio.

La sesión inicial

Cuando un usuario inicie la sesión en el escritorio por primera vez, el Gestor de sesiones generará la sesión inicial del usuario utilizando los valores predeterminados del sistema. Como valor predeterminado, se iniciarán el Gestor de archivos y la Introducción al escritorio, un volumen de ayudas.

Sesión actual

Se considera como sesión actual la sesión en ejecución del usuario, ya sea restaurada al iniciar la sesión desde una sesión de inicio guardada, una sesión actual guardada o la sesión inicial predeterminada del sistema. Cuando el usuario sale de la sesión, el Gestor de sesiones guarda automáticamente la sesión actual, basándose en la configuración del Arranque del Gestor de estilos del usuario. La siguiente vez que el usuario inicia la sesión en el escritorio, el Gestor de sesiones reinicia la sesión actual previamente guardada, lo que significa que el escritorio se restaurará al mismo estado en que se encontraba cuando el usuario finalizó la sesión por última vez.

Sesión de inicio

También se puede restaurar el escritorio al mismo estado cada vez que el usuario inicia la sesión, independientemente de cuál fuera su estado cuando el usuario finalizó la sesión. El usuario puede guardar el estado de la sesión actual y luego, mediante la utilización de la configuración del Arranque del Gestor de estilos, hacer que el Gestor de sesiones inicie dicha sesión cada vez que el usuario inicia la sesión.

Sesiones específicas de pantalla

Para ejecutar una sesión específica para una pantalla específica, un usuario puede crear una sesión específica de pantalla. Para ello, el usuario puede copiar el directorio *DirectorioInicio*`/.dt/sessions` en *DirectorioInicio*`/.dt/`*pantalla*, donde *pantalla* es el nombre de host real incompleto (por ejemplo, `pablo:0` es válido, `pablo.gato.com:0` o `unix:0` no lo son). Cuando el usuario inicie la sesión en una pantalla `pablo:0`, el Gestor de sesiones iniciará la sesión específica de dicha pantalla.

Inicio de una sesión

El Gestor de sesiones se inicia a través de `/usr/dt/bin/Xsession`. Cuando el usuario inicia la sesión utilizando el Gestor de Inicio de Sesión, se inicia `Xsession` como valor predeterminado.

Opcionalmente, el usuario puede iniciar la sesión utilizando el inicio de sesión tradicional en modo de caracteres (`getty`), e iniciar manualmente el Gestor de sesiones utilizando herramientas que inicie un servidor de X, como por ejemplo `xinit`. Por ejemplo: `xinit /usr/dt/bin/Xsession`.

Cuándo se inicia una sesión

Cuando se inicia el Gestor de sesiones, éste pasa por los siguientes pasos para iniciar la sesión del usuario:

1. Toma como fuente el script *DirectorioInicio*`/.dtprofile`
2. Toma como fuente los scripts `Xsession.d`
3. Muestra un mensaje de bienvenida
4. Define rutas de búsqueda del escritorio
5. Reúne las aplicaciones disponibles
6. Opcionalmente toma como fuente *DirectorioInicio*`/.profile` o *DirectorioInicio*`/.login`
7. Inicia el daemon de mensajes ToolTalk®
8. Carga los recursos de la sesión
9. Inicia el servidor de colores

10. Inicia el Gestor de espacio de trabajo
11. Inicia las aplicaciones de la sesión

Las secciones siguientes describen los pasos listados anteriormente.

Cómo se toma como fuente el script .dtprofile

Cuando se arranca una sesión, el `script Xsession` toma como fuente el script *DirectorioInicio*`/.dtprofile`. El script *DirectorioInicio*`/.dtprofile` es un script `/bin/sh` o `/bin/ksh` que permite a los usuarios definir variables de entorno para las sesiones. Para obtener más información sobre cómo definir variables de entorno, consulte la sección "Personalizaciones adicionales de arranque de sesión" en la página 35.

Si el script *DirectorioInicio*`/.dtprofile` no existe, como sucede, por ejemplo, cuando un usuario está iniciando la sesión en el escritorio por primera vez, `Xsession` copiará el valor predeterminado del escritorio `sys.dtprofile` en *DirectorioInicio*`/.dtprofile`.

El valor predeterminado del escritorio es `/usr/dt/config/sys.dtprofile`. Para personalizar el script `sys.dtprofile`, copie `sys.dtprofile` de `/usr/dt/config` a `/etc/dt/config` y edite el nuevo archivo.

Cómo se toman como fuente los scripts Xsession.d

Después de tomar como fuente el script *DirectorioInicio*`/.dtprofile`, el script `Xsession` toma como fuente los scripts `Xsession.d`. Estos scripts se utilizan para definir variables de entorno adicionales e iniciar daemons opcionales para la sesión del usuario. Los scripts `Xsession.d` predeterminados son:

`0010.dtpaths`	Documenta las rutas de búsqueda de escritorio personalizables
`0020.dtims`	Inicia el servidor de método de entrada opcional
`0030.dttmpdir`	Crea el directorio temporal por usuario y por sesión
`0040.xmbind`	Define `$XMBINDDIR` como valor predeterminado del escritorio

Puede que existan scripts adicionales específicos de proveedor en `Xsession.d`.

`Xsession` toma primero como fuente todos los archivos del directorio `/etc/dt/config/Xsession.d`, seguidos de los del directorio`/usr/dt/config/Xsession.d` .

Los scripts `Xsession.d` predeterminados del escritorio están ubicados en el directorio `/usr/dt/config/Xsession.d`. Para personalizar un script `Xsession.d`, cópielo de `/usr/dt/config/Xsession.d` a `/etc/dt/config/Xsession.d` y edite el nuevo archivo. Para realizar esta tarea deberá tener permiso de ejecución.

Asimismo, para que `Xsession` tome automáticamente como fuente un script que le pertenece a usted, cópielo en `/etc/dt/config/Xsession.d`.

Nota – Cuando modifique o cree un script `Xsession.d`, asegúrese de que los mandatos en primer plano que emita sean de corta duración, dado que el tiempo empleado por el mandato afectará directamente al tiempo de arranque de la sesión. Si no existe ningún mandato de primer plano, el arranque de sesión estará en suspenso. Los mandatos ejecutados en un script `Xsession.d` que se desea que siga ejecutándose durante la sesión deben ejecutarse de fondo.

Cómo mostrar el mensaje de bienvenida

Después de tomar como fuente *DirectorioInicio*`/.dtprofile` y los scripts `Xsession.d`, `Xsession` muestra un mensaje de bienvenida que ocupa la pantalla. Se puede personalizar el mensaje de bienvenida mostrado o desactivar el mensaje por completo. Se utiliza el cliente `dthello` para mostrar el mensaje.

Para modificar el texto del mensaje, cambie las opciones de `dthello` modificando la variable `dtstart_hello[0]`.

Para cambiar `dtstart_hello[0],` cree un script `/etc/dt/config/Xsession.d` que establezca el nuevo valor. Para mostrar el mensaje del día para todos los usuarios, cree un script ejecutable `sh` o `ksh`, por ejemplo `/etc/dt/config/Xsession.d/`*mivars* y establezca `dtstart_hello[0]` del siguiente modo:

```
dtstart_hello[0]="/usr/dt/bin/dthello -file /etc/motd &"
```

Del mismo modo, los usuarios pueden cambiar el mensaje de bienvenida para las sesiones estableciendo `dtstart_hello[0]` en *DirectorioInicio*`/.dtprofile`.

Para desactivar el mensaje de bienvenida, establezca `dtstart_hello[0]=" "`.

Para obtener más información sobre `dthello`, consulte la página de manual `dthello`.

Definición de las rutas de búsqueda del escritorio

Las rutas de búsqueda del escritorio las crea `dtsearchpath` en el inicio de sesión. Existen dos categorías de variables de entorno utilizadas por `dtsearchpath`:

Variables de entrada	Variables de entorno personales y accesibles en el sistema cuyos valores establece el administrador del sistema o el usuario final.
Variables de salida	Valores de variables creados y asignados por `dtsearchpath`. El valor de cada variable es la ruta de búsqueda para la sesión de escritorio.

Para modificar las opciones de la línea de mandatos de `dtsearchpath`, modifique la variable `dtstart_searchpath`. Para cambiar la variable `dtstart_searchpath` para todos los usuarios, cree un script ejecutable `sh` o `ksh` (por ejemplo `/etc/dt/config/Xsession.d/`*mivars*) y establezca `dtstart_searchpath` del siguiente modo:

```
dtstart_searchpath="/usr/dt/bin/dtsearchpath"
```

Los usuarios pueden cambiar del mismo modo las opciones de `dtsearchpath` solamente para sus propias sesiones estableciendo `dtstart_searchpath` en *DirectorioInicio*`/.dtprofile`.

Para obtener más información sobre `dtsearchpath`, vea el Capítulo 7, "Rutas de búsqueda del escritorio." Para obtener más información sobre las opciones de `dtsearchpath`, consulte la página de manual `dtsearchpath`.

Cómo reunir las aplicaciones disponibles

El siguiente paso después de establecer las rutas de búsqueda del escritorio consiste en reunir las aplicaciones disponibles, utilizando `dtappgather`. Para modificar las opciones de la línea de mandatos de `dtappgather`, modifique la

variable dtstart_appgather. Para cambiar la variable dtstart_appgather para todos los usuarios, cree un script ejecutable sh o ksh (por ejemplo /etc/dt/config/Xsession.d/*mivars*) y establezca dtstart_appgather del siguiente modo:

```
dtstart_appgather="/usr/dt/bin/dtappgather &"
```

Del mismo modo, los usuarios pueden cambiar las opciones de dtappgather solamente para sus propias sesiones estableciendo dtstart_appgather en *DirectorioInicio*/.dtprofile.

Para obtener más información sobre las opciones de dtappgather, consulte la página de manual dtappgather (4).

Cómo tomar opcionalmente como fuente el script .profile o .login

Xsession puede tomar como fuente los scripts tradicionales de un usuario *DirectorioInicio*/.profile o *DirectorioInicio*/.login. Como valor predeterminado, esta posibilidad está inhabilitada. Para indicar a Xsession que tome como fuente el script .profile o .login, establezca DTSOURCEPROFILE en true.

Para cambiar DTSOURCEPROFILE para todos los usuarios, cree un script /etc/dt/config/Xsession.d que establezca el nuevo valor. Para establecer DTSOURCEPROFILE en true para todos los usuarios, cree un script ejecutable sh o ksh, por ejemplo /etc/dt/config/Xsession.d/*mivars*, y establezca DTSOURCEPROFILE del siguiente modo:

```
DTSOURCEPROFILE=true
```

Del mismo modo, los usuarios pueden cambiar DTSOURCEPROFILE para sus propias sesiones estableciendo DTSOURCEPROFILE en true en *DirectorioInicio*/.dtprofile.

Inicio del daemon de mensajes de ToolTalk

El daemon de mensajes ToolTalk, ttsession, permite que las aplicaciones independientes se comuniquen entre sí sin conocerse directamente. Las aplicaciones crean y envían mensajes de ToolTalk para comunicarse entre sí. ttsession se comunica en la red para entregar los mensajes.

Para modificar las opciones de la línea de mandatos de `ttsession`, modifique la variable `dtstart_ttsession`. Para cambiar la variable `dtstart_ttsession` para todos los usuarios, cree un script ejecutable `sh` o `ksh` (por ejemplo `/etc/dt/config/Xsession.d/`*mivars*) y establezca `dtstart_ttsession` del siguiente modo:

```
dtstart_ttsession="/usr/dt/bin/ttsession -s"
```

Del mismo modo los usuarios pueden cambiar las opciones de `ttsession` para sus propias sesiones estableciendo `dtstart_ttsession` en *DirectorioInicio*`/.dtprofile`.

Para obtener más información sobre las opciones de `ttsession`, consulte la página de manual `ttsession`. Para obtener más información sobre `ttsession`, consulte *Getting Started Using ToolTalk Messaging*.

Inicio del cliente del Gestor de sesiones

Al llegar a este punto, `Xsession` inicia `/usr/dt/bin/dtsession`, que continúa el proceso de arranque de sesión.

Carga de los recursos de sesión

El Gestor de sesiones utiliza la propiedad del servidor de X `RESOURCE_MANAGER` para dejar disponibles los recursos de escritorio para todas las aplicaciones. El Gestor de sesiones carga el `RESOURCE_MANAGER`:

- Cargando los recursos predeterminados del sistema
- Fusionando los recursos accesibles en el sistema especificados por el administrador del sistema.
- Fusionando los recursos especificados por el usuario

Los recursos predeterminados del escritorio pueden encontrarse en `/usr/dt/config/`*idioma*`/sys.resources`. Estos recursos quedarán disponibles para cada sesión del usuario mediante la propiedad `RESOURCE_MANAGER`. Este archivo no debe editarse, dado que queda sobreescrito al realizar instalaciones de escritorio posteriores.

Se pueden aumentar los recursos predeterminados del sistema creando `/etc/dt/config/`*idioma*`/sys.resources`. En este archivo, se pueden pasar por alto los recursos predeterminados o especificar recursos adicionales para todos los usuarios del escritorio. Dado que, durante el arranque de la sesión, este archivo se fusiona en los recursos predeterminados del escritorio, sólo

deben ponerse en él especificaciones de recursos nuevas o actualizadas. Los recursos especificados en este archivo quedarán disponibles para cada sesión del usuario a través de la propiedad RESOURCE_MANAGER. Los recursos especificados en este archivo tienen prioridad sobre aquéllos especificados en el archivo de recursos predeterminados del escritorio.

Los usuarios pueden aumentar los recursos accesibles en el sistema y predeterminados del escritorio utilizando el archivo *DirectorioInicio*/.Xdefaults. Los recursos especificados en este archivo quedarán disponibles para la sesión de dicho usuario por medio de la propiedad RESOURCE_MANAGER. Los recursos especificados en este archivo tienen prioridad sobre aquéllos especificados en los archivos de recursos del administrador del sistema o predeterminados del escritorio.

Nota – La utilidad Intrinsics del Kit de utilidades de X especifica que cargará recursos para una aplicación de RESOURCE_MANAGER o de *DirectorioInicio*/.Xdefaults, pero no de ambos. Normalmente esto significaría que el archivo *DirectorioInicio*/.Xdefault del usuario se ignoraría. Sin embargo, el Gestor de sesiones da cabida a *DirectorioInicio*/.Xdefaults fusionándolo en el RESOURCE_MANAGER en el arranque de sesión descrito anteriormente. Si un usuario cambia *DirectorioInicio*/.Xdefaults, los cambios no estarán visibles para las nuevas aplicaciones hasta que el usuario invoque la acción Recargar recursos. La acción Recargar recursos indicará al Gestor de sesiones que vuelva a cargar el RESOURCE_MANAGER con los recursos predeterminados, accesibles en el sistema y especificados por el usuario. Esto hace que los cambios en los archivos recursos personales y accesibles en el sistema estén disponibles para las aplicaciones.

Para obtener más información, consulte:

- "Establecimiento de recursos de aplicaciones" en la página 280
- La página de manual dtresourcesfile(4)

Inicio del servidor de colores

El Gestor de sesiones sirve como servidor de colores para el escritorio y proporciona el siguiente conjunto de recursos de dtsession que se pueden utilizar para configurarlo.

foregroundColor	Controla si se ha asignado un pixel para el color de primer plano

`dynamicColor`	Especifica si se han asignado colores de sólo lectura
`shadowPixmaps`	Especifica si se han asignado colores para sombra superior o sombra inferior
`colorUse`	Limita la asignación de colores
`writeXrdbColors`	Especifica si los recursos `*background` y `*foreground` están colocados en la base de datos de recursos

Se pueden establecer los recursos del servidor de colores para todos los usuarios creando `/etc/dt/config/`*idioma*`/sys.resources` y especificando los recursos del servidor de colores en dicho archivo.

De la misma forma los usuarios pueden establecer recursos del servidor de colores para sus propias sesiones especificándolos en *DirectorioInicio*`/.Xdefaults`.

Para obtener más información sobre cómo establecer los recursos del servidor de colores, consulte el apartado "Administración de los colores" en la página 290.

Inicio del Gestor de espacios de trabajo

El Gestor de sesiones es el encargado de iniciar el Gestor de espacios de trabajo. Como valor predeterminado se inicia `/usr/dt/bin/dtwm`. Se puede especificar un gestor de ventanas alternativo con el recurso `wmStartupCommand`.

Se puede especificar un gestor de ventanas alternativo para todos los usuarios creando `/etc/dt/config/`*idioma*`/sys.resources` y especificando el nombre de ruta completo y las opciones para el gestor de ventanas con el recurso `Dtsession*wmStartupCommand` en dicho archivo.

Del mismo modo, los usuarios pueden especificar un gestor de ventanas alternativo sólo para sus propias sesiones especificando el recurso `Dtsession*wmStartupCommand` en *DirectorioInicio*`/.Xdefaults`.

Para obtener más información sobre el Gestor de ventanas, consulte el Capítulo 14, "Personalización del Gestor de espacios de trabajo."

Inicio de las aplicaciones de sesión

Al arrancar la sesión, el Gestor de sesiones rearranca las aplicaciones que se han guardado como parte de la sesión. El conjunto de aplicaciones predeterminado del sistema que se debe restaurar como parte de la sesión inicial del usuario se encuentra en `/usr/dt/config/`*idioma*`/sys.session`. Este archivo no debe editarse dado que se sobreescribirá incondicionalmente al realizar las instalaciones de escritorio posteriores.

Para obtener más información, consulte la página de manual `dtsessionfile(4)`.

Un administrador de sistema puede sustituir el conjunto de aplicaciones que se inician como parte de la sesión inicial del usuario copiando `/usr/dt/config/`*idioma*`/sys.session` en `/etc/dt/config/`*idioma*`/sys.session` y modificando este último archivo. A diferencia de los archivos de recursos, este archivo se utilizará como sustitución completa para el archivo predeterminado del escritorio, de modo que se puede hacer una copia del archivo predeterminado del sistema y realizar las modificaciones necesarias.

Personalizaciones adicionales de arranque de sesión

Esta sección incluye:

- La definición de las variables de entorno
- La definición de recursos
- La utilización de sesiones dependientes de la configuración gráfica
- La ejecución de scripts al iniciar la sesión
- La recuperación de una sesión de copia de seguridad

▼ Establecer variables de entorno

♦ Para establecer variables de entorno accesibles en el sistema, cree un archivo en el directorio `/etc/dt/config/Xsession.d` que establezca y exporte la variable.

Por ejemplo, si crea un script ejecutable `ksh`, `/etc/dt/config/Xsession.d/`*mivars*,

que contiene:

```
export MYVARIABLE="valor"
```

la variable MYVARIABLE se establecerá en el entorno de cada usuario en el siguiente inicio de sesión.

- Para establecer variables de entorno personales, establezca la variable en *DirectorioInicio*/.dtprofile.

  Por ejemplo:

  export MYVARIABLE="*valor*"

  establece la variable MYVARIABLE en el entorno de cada usuario en el siguiente inicio de sesión.

Nota – El Gestor de sesiones no lee automáticamente el archivo .profile o .login. Sin embargo, puede configurarse para utilizar estos archivos; consulte la sección "Cómo tomar opcionalmente como fuente el script .profile o .login" en la página 31.

▼ Establecer recursos

- Para establecer recursos accesibles en el sistema, añada los recursos al archivo /etc/dt/config/*idioma*/sys.resources. (Es posible que tenga que crear el archivo).

Nota – .dtprofile sólo soporta la sintaxis /bin/sh o /bin/ksh.

Por ejemplo, si en /etc/dt/config/C/sys.resources especifica:

AnApplication*resource: *valor*

el recurso AnApplication*resource se establecerá en la propiedad RESOURCE_MANAGER de cada usuario en el siguiente inicio de sesión.

- Para establecer recursos personales, añada los recursos al archivo *DirectorioInicio*/.Xdefaults.

▼ Establecer recurso específico de pantalla

Se pueden establecer recursos específicos de pantalla para todos los usuarios de escritorio del sistema. Asimismo, los usuarios pueden establecer recursos específicos de pantalla limitados a su propia sesión. Esto permite especificar recursos en función de la pantalla que el usuario utilice para iniciar la sesión en el escritorio.

- Para establecer recursos específicos de pantalla para todos los usuarios de escritorio del sistema, cree el archivo `/etc/dt/config/`*idioma*`/sys.resources` que especifique los recursos específicos de pantalla.
- Para establecer recursos personales específicos de pantalla, especifique el recurso en *DirectorioInicio*`/.Xdefaults`.

Delimite estos recursos incluyéndolos entre sentencias condicionales `cpp`. Se define una macro `DISPLAY_`*nombrepantalla* en función del valor de la variable `$DISPLAY`. Esto se realiza convirtiendo todos los caracteres . (punto) y : (dos puntos) en _ (subrayado), desmembrando cualquier especificación de pantalla y finalmente poniendo `DISPLAY_` como prefijo en el resultado.

Por ejemplo, un `$DISPLAY` de `:0` sería `DISPLAY_0` y un `$DISPLAY` de `blanco.gato.com:0.0` sería `DISPLAY_blanco_gato_com_0`. El valor resultante puede utilizarse como parte de una prueba de `cpp` en un archivo de recursos de sesión. Por ejemplo, si en `/etc/dt/config/C/sys.resources` se especifica:

```
Myapp*resource: valor

#ifdef DISPLAY_blanco_gato_com_0
Myapp*resource: valorespecial1
#endif

#ifdef DISPLAY_pablo_gato_com_0
Myapp*resource: valorespecial2
#endif
```

el recurso `MyApp*resource` se establecerá en `RESOURCE_MANAGER` en `valorespecial1` cuando el usuario inicie la sesión en la pantalla `blanco.gato.com:0`; en `valorespecial2` cuando el usuario inicie la sesión en `pablo.gato.com:0;` y en `valor` cuando el usuario inicie la sesión en otra pantalla.

▼ Cambiar aplicaciones para la sesión inicial

Se pueden especificar aplicaciones alternativas para iniciarlas como parte de la sesión inicial de un usuario.

1. Copie `/usr/dt/config/`*idioma*`/sys.session` en `/etc/dt/config/`*idioma*`/sys.session`.
2. Modifique el nuevo archivo `sys.session`.

   Cada entrada de `sys.session` aparece como:

   `dtsmcmd -cmd` *`mandato_y_opciones`*

   Para iniciar una aplicación adicional como parte de la sesión inicial de un usuario, especifique una nueva entrada `sys.session` con un nombre de ruta completo. Por ejemplo, para iniciar `/usr/bin/X11/xclock` como parte de la sesión inicial de un usuario, añada una entrada `xclock` a `/etc/dt/config/C/sys.session`:

```
#
# Start up xclock...
#
dtsmcmd -cmd "/usr/bin/X11/xclock -digital"
```

▼ Definir una sesión específica de pantalla

Un usuario puede definir una sesión específica de pantalla para adaptar una sesión a una pantalla determinada.

- Copie el directorio *DirectorioInicio*`/.dt/sessions` en *DirectorioInicio*`/.dt/`*pantalla* donde *pantalla* es el nombre real de host no completo (`pablo:0` es válido, `pablo.gato.com:0` o `unix:0` no lo son).

Por ejemplo, para crear una sesión específica de pantalla para la pantalla `pablo.gato.com:0`:

`cp -r` *DirectorioInicio*`/.dt/sessions` *DirectorioInicio*`/.dt/pablo:0`

La próxima vez que el usuario inicie la sesión en la pantalla `pablo.gato.com:0`, el Gestor de sesiones iniciará la sesión específica de dicha pantalla.

Ejecución de mandatos adicionales en el arranque de sesión y el fin de sesión

Los usuarios pueden especificar que se inicien mandatos adicionales al iniciar la sesión en las sesiones de escritorio. Esto resulta útil para definir la configuración de X que el Gestor de sesiones no ha guardado. Por ejemplo, el usuario puede utilizar `xsetroot` para personalizar el puntero (espacio de trabajo) root. Otro uso sería iniciar aplicaciones que el Gestor de sesiones no puede guardar ni restaurar. Si una aplicación no se reinicia cuando se restaura la sesión, el usuario puede iniciar el cliente utilizando este método.

▼ Ejecutar mandatos adicionales en el arranque de sesión

♦ Cree el archivo *DirectorioInicio*`/.dt/sessionetc` que contiene los mandatos.

Generalmente este archivo es un script y debe tener permiso de ejecución. Los procesos iniciados en `sessionetc` deben ejecutarse de fondo.

Nota – No utilice `sessionetc` para iniciar clientes que el Gestor de sesiones restaura automáticamente. Su utilización puede hacer que se inicien varias copias de la aplicación. Es posible que no pueda ver las copias inmediatamente porque las ventanas pueden estar colocadas una encima de otra.

▼ Ejecutar mandatos adicionales en el fin de sesión

Un archivo parecido a `sessionetc` es `sessionexit`. Utilice `sessionexit` para realizar alguna operación en la salida de sesión que el Gestor de sesiones no maneje.

♦ Cree el archivo *DirectorioInicio*`/.dt/sessionexit`.

Al igual que `sessionetc`, este archivo es generalmente un script con permiso de ejecución.

▼ Recuperar una sesión de la copia de seguridad

Cuando el Gestor de sesiones guarda una sesión, la información de la sesión se almacena en el directorio *DirectorioInicio*`/.dt/sessions` o en el directorio *DirectorioInicio*`/.dt/`*pantalla* si se utiliza una sesión específica de pantalla. En

estos directorios, el Gestor de sesiones crea un subdirectorio llamado `current` o `home` para almacenar la información para la sesión actual o inicial respectiva. Antes de que se almacene la información de la sesión, el Gestor de sesiones hace una copia de seguridad de la sesión anterior con dicho nombre y la almacena en `current.old` o `home.old`.

1. Inicie la sesión utilizando la Sesión de seguridad o el Inicio de sesión línea de mandatos de la pantalla de inicio de sesión.
2. Copie el directorio de la sesión de copia de seguridad en el nombre activo. Por ejemplo, para recuperar la sesión de inicio de copia de seguridad:

`cp -r` *DirectorioInicio*`/.dt/sessions/home.old` *DirectorioInicio*`/.dt/sessions/home`

Las sesiones específicas de pantalla puede recuperarse del mismo modo.

▼ Investigar problemas de arranque de sesión

♦ Compruebe el archivo *DirectorioInicio*/.dt/startlog.

El Gestor de sesiones registra el progreso del arranque de sesión de cada usuario en este archivo.

Archivos y directorios del Gestor de sesiones

- /usr/dt/bin/Xsession
- /usr/dt/config/Xsession.d/*
- /usr/dt/bin/dtsession
- /usr/dt/bin/dtsession_res
- *DirectorioInicio*/.dt/sessions/current
- *DirectorioInicio*/.dt/sessions/home
- *DirectorioInicio*/.dt/*pantalla*/current
- *DirectorioInicio*/.dt/*pantalla*/home

2

Adición y administración de aplicaciones

3

El Gestor de aplicaciones es el contenedor de escritorio de las aplicaciones disponibles para el usuario.

Estructura del Gestor de aplicaciones	*44*
Adición de aplicaciones al Gestor de aplicaciones	*47*
Creación y administración de grupos de aplicaciones generales	*50*
Modificación de la ruta de búsqueda utilizada para localizar aplicaciones	*51*
Administración general del Gestor de aplicaciones	*53*
Cambio de editor de textos y de emulador de terminal	*54*

3

Estructura del Gestor de aplicaciones

El nivel superior del Gestor de aplicaciones contiene generalmente directorios. Cada uno de estos directorios, así como su contenido, se denomina *grupo de aplicaciones*.



Figura 3-1 Grupos de aplicaciones del Gestor de aplicaciones

Los grupos de aplicaciones y su contenido se reúnen a partir de múltiples ubicaciones localmente y en toda la red.

Ubicación del directorio del Gestor de aplicaciones

En el sistema de archivos, el Gestor de aplicaciones es el directorio `/var/dt/appconfig/appmanager/`*inicio de sesión*`-`*nombre de host*`-`*pantalla*`.` El directorio se crea dinámicamente cada vez que el usuario inicia la sesión.

Por ejemplo, si el usuario `ronv` inicia la sesión desde la pantalla `wxyz:0`, se creará el el directorio del Gestor de aplicaciones `/var/dt/appconfig/appmanager/ronv-wxyz-0`.

Cómo busca y reúne aplicaciones el Gestor de aplicaciones

El Gestor de aplicaciones se crea reuniendo grupos de aplicaciones locales y remotos. Los grupos de aplicaciones se reúnen a partir de directorios ubicados en la ruta de búsqueda de aplicaciones.

La ruta de búsqueda de aplicaciones predeterminada consta de estas ubicaciones:

Ámbito	Ubicación
Incorporado	`/usr/dt/appconfig/appmanager/`*idioma*
Accesible en el sistema	`/etc/dt/appconfig/appmanager/`*idioma*
Personal	*DirectorioInicio*`/.dt/appmanager`

Para crear el nivel superior del Gestor de aplicaciones, en el momento de iniciar la sesión se crean enlaces desde los grupos de aplicaciones (directorios) ubicados en los directorios de la ruta de búsqueda de aplicaciones hasta el directorio del Gestor de aplicaciones `/var/dt/appconfig/appmanager/`*inicio de sesión*`-`*nombre de host*`-`*pantalla*. La operación de reunión la realiza la utilidad de escritorio `dtappgather`, que el Gestor de inicio de sesión ejecuta automáticamente después de que el usuario haya iniciado la sesión satisfactoriamente.

Por ejemplo, el escritorio proporciona el grupo de aplicaciones incorporado:

`/usr/dt/appconfig/appmanager/`*idioma*`/Herramientas_Escritorio`

En el tiempo de inicio de sesión, se crea un enlace simbólico a:

`/var/dt/appconfig/appmanager/`*inicio de sesión*`-`*nombre de host*`-`*pantalla*`/Herramientas_Escritorio`

La ruta de búsqueda de aplicaciones puede incluir directorios remotos. Esto proporciona un modo de reunir grupos de aplicaciones de sistemas ubicados por toda la red. Para obtener más información, consulte la sección "Adición de un servidor de aplicaciones a la ruta de búsqueda de aplicaciones" en la página 52.

Reglas de prioridad al reunir aplicaciones

Cuando existen duplicados en la ruta de búsqueda, los grupos de aplicaciones personales tienen prioridad sobre los grupos accesibles en el sistema y éstos tienen prioridad sobre los grupos incorporados. Por ejemplo, si existen `/usr/dt/appconfig/appmanager/C/Herramientas_Escritorio` y `/etc/dt/appconfig/appmanager/C/Herramientas_Escritorio`, el grupo de aplicaciones qhe hay en `/etc` será el que se utilizará.

3

Grupos de aplicaciones proporcionados con el escritorio predeterminado

El escritorio no personalizado proporciona cuatro grupos de aplicaciones:

- Apls_Escritorio
- Herramientas_Escritorio
- Información
- Admin_Sistema

Ejemplo de cómo se reúnen los grupos de aplicaciones

La Figura 3-2 muestra una ventana del Gestor de aplicaciones que contiene diversos grupos de aplicaciones. La Tabla 3-1 muestra los directorios a partir de los cuales se ha reunido los grupos de aplicaciones.



Figura 3-2 Ventana característica del Gestor de aplicaciones

Tabla 3-1 Origen de los grupos de aplicaciones para la Figura 3-2

Nombre	Directorio reunido
AplCad	`/net/ApServA/etc/dt/appconfig/appmanager/C/AplCad`
AplDibujo	`/etc/dt/appconfig/appmanager/C/AplDibujo`
Apls_Escritorio	`/usr/dt/appconfig/appmanager/C/Apls_Escritorio`
Herramientas_Escritorio	`/usr/dt/appconfig/appmanager/C/Herramientas_Escritorio`
Información	`/usr/dt/appconfig/appmanager/C/Información`

Tabla 3-1 Origen de los grupos de aplicaciones para la Figura 3-2

Nombre	Directorio reunido
Admin_Sistema	`/etc/dt/appconfig/appmanager/C/Admin_Sistema`
MiHojaCálculo	`/users/anna/.dt/appmanager/MiHojaCálculo`
Herramientas_Soporte	`/etc/dt/appconfig/appmanager/C/Herramientas_Soporte`

Si los grupos de aplicaciones Información o Admin_Sistema se han personalizado, se reunirán a partir de `/etc/dt/appconfig/appmanager/C`.

El grupo AplCad se reúne porque se ha añadido un sistema llamado `ApServA` a la ruta de búsqueda de aplicaciones (consulte la sección "Adición de un servidor de aplicaciones a la ruta de búsqueda de aplicaciones" en la página 52). MiHojaCálculo es un grupo de aplicaciones personal, que sólo está disponible para el usuario `anna`.

Adición de aplicaciones al Gestor de aplicaciones

Cuando se ha añadido una aplicación al Gestor de aplicaciones, existe un icono en un grupo de aplicaciones que inicia la aplicación.

Un grupo de aplicaciones está formado por varias aplicaciones. El grupo de aplicaciones es un directorio en el nivel superior del Gestor de aplicaciones que contiene el icono de la aplicación y otros archivos relacionados con la misma.

Puede que algunas aplicaciones no tengan un grupo de aplicaciones propio. En lugar de ello, el icono que debe iniciar la aplicación está ubicado en un grupo de aplicaciones general. Por ejemplo, se puede crear un grupo de aplicaciones vacío llamado "Juegos" que se utilizará como contenedor para todos los juegos que se instalen en el sistema.

Procedimientos para añadir aplicaciones al Gestor de aplicaciones

Existen dos procedimientos para añadir una aplicación al Gestor de aplicaciones:

- Registrar la aplicación
- Añadir un icono de aplicación sin registrar la aplicación

Registro de la aplicación

El registro de aplicaciones proporciona una integración completa de las aplicaciones.

Una aplicación registrada:

- Tiene su propio grupo de aplicaciones.
- Tiene sus archivos de configuración de escritorio reunidos bajo una sola ubicación. Este grupo de archivos de configuración de escritorio se denomina *paquete de registro*.
- Puede tener un volumen de ayudas registrado.

Existen dos procedimientos mediante los cuales una aplicación puede quedar registrada:

- Cuando se instala una aplicación preparada para el escritorio, el registro se produce automáticamente. Consulte la sección "Añadir al Gestor de aplicaciones una aplicación preparada para el escritorio" en la página 49.
- Una aplicación existente puede registrarse creando un paquete de registro. Consulte la sección "Registrar una aplicación existente o no preparada para el escritorio" en la página 49.

La utilización de un paquete de registro facilita la administración de la aplicación en el escritorio. El paquete de registro se crea en un lugar del sistema de archivos distinto de las ubicaciones utilizadas para los archivos de configuración del escritorio.

Adición de la aplicación sin la utilización de un paquete de registro

Éste es el procedimiento preferido para añadir una aplicación cuando se desea que el Gestor de aplicaciones contenga sólo un icono para iniciar la aplicación.

Una aplicación añadida sin utilizar un paquete de registro:

- Puede tener su propio grupo de aplicaciones, aunque generalmente su icono se coloca en un grupo de aplicaciones existente
- Tiene los archivos de configuración de escritorio colocados directamente en ubicaciones de las rutas de búsqueda del escritorio.

Consulte la sección "Añadir un icono de aplicación a un grupo de aplicaciones existente" en la página 49.

▼ Añadir al Gestor de aplicaciones una aplicación preparada para el escritorio

1. Una aplicación preparada para el escritorio es una aplicación que, cuando se instala, se registra automáticamente en el Gestor de aplicaciones. Los conjuntos de archivos de la aplicación incluyen el paquete de registro necesario para el escritorio.

1. Instale la aplicación utilizando las instrucciones proporcionadas con la misma.

2. Cuando la instalación se haya completado, pulse dos veces Recargar aplicaciones en el grupo de aplicaciones Herramientas_Escritorio.

3. Verifique que la instalación se haya completado:

   a. Abra el Gestor de aplicaciones y compruebe si existe el nuevo grupo de aplicaciones.

   b. Para abrir la aplicación, abra el grupo de aplicaciones y pulse dos veces el icono de la aplicación.

▼ Registrar una aplicación existente o no preparada para el escritorio

Éste es el procedimiento preferido para integrar completamente una aplicación en el escritorio.

El escritorio proporciona una herramienta, `dtappintegrate`, que crea enlaces entre los archivos del paquete de registro y los directorios de la ruta de búsqueda del escritorio.

El registro en el escritorio se explica en el Capítulo 4, "Registro de una aplicación."

▼ Añadir un icono de aplicación a un grupo de aplicaciones existente

Este procedimiento explica cómo añadir un icono de aplicación a un grupo de aplicaciones existente.

Por ejemplo, el escritorio proporciona un grupo de aplicaciones denominado Admin_Sistema que se ha reservado para diversas aplicaciones y scripts relacionados con la administración de sistemas. Si existe un script que los

usuarios utilizan con frecuencia, es conveniente que los usuarios puedan ejecutar el script pulsando dos veces un icono del grupo de aplicaciones Admin_Sistema.

1. Utilice Crear acción para crear una definición de acción para la aplicación.

   Para obtener más información sobre Crear acción, consulte el Capítulo 9, "Creación de acciones y de tipos de datos utilizando Crear Acción."

2. Cree un archivo ejecutable que tenga el mismo nombre que el nombre de acción en el directorio para el grupo de aplicaciones. El contenido del archivo no es importante.

   Por ejemplo, si ha creado una acción llamada "Borrado" que ejecuta una herramienta de administración del sistema, creará el archivo ejecutable `/etc/dt/appconfig/appmanager/`*`idioma`*`/Admin_Sistema/Borrado`.

Creación y administración de grupos de aplicaciones generales

Una aplicación general es un grupo de aplicaciones (directorio) que no está asociado con ningún producto de aplicación en particular. Por ejemplo, el grupo de aplicaciones incorporado Herramientas_Escritorio es un grupo general que contiene iconos para un gran número de aplicaciones que están relacionadas con un único producto pero que no forman parte de él.

Se pueden crear grupos de aplicaciones generales adicionales. Por ejemplo, tal vez le interese crear un grupo llamado Juegos para agrupar los diversos juegos disponibles en el sistema.

Un grupo de aplicaciones general puede ser de ámbito personal o accesible en el sistema.

▼ Crear un grupo de aplicaciones general accesible en el sistema

1. Inicie la sesión como root.
2. Cree un directorio en `/etc/dt/appconfig/appmanager/`*`idioma`*.

   El nombre del directorio se convierte en el nombre del grupo de aplicaciones.

3. Pulse dos veces Recargar aplicaciones en el grupo de aplicaciones Herramientas_Escritorio.

▼ Crear un grupo de aplicaciones general personal

1. Cree un directorio en *DirectorioInicio*`/.dt/appmanager`.

   El nombre del directorio se convierte en el nombre del grupo de aplicaciones.

2. Pulse dos veces Recargar aplicaciones en el grupo de aplicaciones Herramientas_Escritorio.

▼ Personalizar un grupo de aplicaciones incorporado

1. Inicie la sesión como root.

2. Si el grupo de aplicaciones está ubicado en `/usr/dt/appconfig/appmanager/`*idioma*, cópielo en `/etc/dt/appconfig/appmanager/`*idioma*.

   Por ejemplo, el siguiente mandato copia el grupo de aplicaciones Herramientas_Escritorio:

```
cp -r /usr/dt/appconfig/appmanager/C/Herramientas_Escritorio
                /etc/dt/appconfig/appmanager/C
```

   La nueva copia del grupo de aplicaciones tendrá prioridad sobre la versión incorporada.

3. Modifique la copia del grupo de aplicaciones. Por ejemplo, puede añadir nuevos archivos de acción (archivos ejecutables con el mismo nombre que las acciones).

4. Para ver los cambios, finalice la sesión y vuelva a iniciarla.

Modificación de la ruta de búsqueda utilizada para localizar aplicaciones

La razón principal para modificar la ruta de búsqueda de aplicaciones es añadir un servidor de aplicaciones. Cuando se añade un servidor de aplicaciones a la ruta de búsqueda, el Gestor de aplicaciones reúne todos los grupos de aplicaciones del servidor accesibles en el sistema.

Para obtener más información sobre la ruta de búsqueda de aplicaciones, consulte la sección "Ruta de búsqueda de aplicaciones" en la página 127.

La ruta de búsqueda predeterminada

La ruta de búsqueda de aplicaciones predeterminada incluye estos directorios:

Ámbito	Directorio de la ruta de búsqueda
Personal	*DirectorioInicio*/.dt/appmanager
Accesible en el sistema	/etc/dt/appconfig/appmanager/*idioma*
Incorporado	/usr/dt/appconfig/appmanager/*idioma*

Adición de un servidor de aplicaciones a la ruta de búsqueda de aplicaciones

Además de modificar la ruta de búsqueda de aplicaciones, puede que sea necesario realizar tareas de configuración adicionales para habilitar las comunicaciones con el servidor de aplicaciones. Consulte la sección "Administración de los servicios de aplicación" en la página 107.

▼ *Establecer una ruta de búsqueda de aplicaciones accesible en el sistema*

1. Inicie la sesión como root.
2. Si el archivo /etc/dt/config/Xsession.d/0010.dtpaths no existe, créelo copiando /usr/dt/config/Xsession.d/0010.dtpaths.
3. Abra /etc/dt/Xsession.d/0010.paths para editarlo. Añada o edite una línea que establezca y exporte la variable DTSPSYSAPPHOSTS:

   DTSPSYSAPPHOSTS=*nombre de host*:[,hostname]

   Por ejemplo, la línea siguiente añade el sistema ApServA a la ruta de búsqueda de aplicaciones:

   DTSPSYSAPPHOSTS=ApServA:
4. Informe a todos los usuarios del sistema que deben finalizar la sesión y luego volverla a iniciar para que el cambio entre en vigor.

▼ *Establecer una ruta de búsqueda de aplicaciones personal*

1. Abra *DirectorioInicio*/.dtprofile para editarlo.

2. Añada o edite una línea que establezca y exporte la variable DTSPUSERAPPHOSTS:

   DTSPUSERAPPHOSTS=*nombre de host*:[,hostname]

   Por ejemplo, la línea siguiente añade los sistemas ApServB y ApServC a la ruta de búsqueda de aplicaciones:

   DTSPUSERAPPHOSTS=ApServB:,ApServC:

3. Finalice la sesión y luego vuelva a iniciarla.

Administración general del Gestor de aplicaciones

Las tareas de administración general del Gestor de aplicaciones incluyen:

- Eliminar una aplicación
- Volver a leer la base de datos de las aplicaciones durante una sesión

▼ Eliminar una aplicación

Si una aplicación se ha registrado utilizando la herramienta dtappintegrate, también se puede utilizar dtappintegrate para invertir el proceso. Cuando una aplicación no está registrada, se elimina del Gestor de aplicaciones su grupo de aplicaciones, y sus acciones, tipos de datos, iconos y ayuda ya no están disponibles.

1. Inicie la sesión como root.
2. Ejecute el mandato:

   dtappintegrate -s *apl_root* -u

▼ Actualizar el Gestor de aplicaciones durante una sesión

Deberá volver a crear el Gestor de aplicaciones si añade aplicaciones y desea que dichos cambios entren en vigor inmediatamente.

♦ Abra el grupo de aplicaciones Herramientas_Escritorio y pulse dos veces Recargar aplicaciones.

Recargar aplicaciones es útil para actualizar el Gestor de aplicaciones cuando se añaden aplicaciones a un servidor de aplicaciones. Sin embargo, Recargar aplicaciones no detecta las aplicaciones que se han eliminado de un servidor de

aplicaciones ni las aplicaciones que se han movido de una ubicación a otra. Estos cambios entran en vigor cuando el usuario finaliza la sesión y luego la vuelve a iniciar.

Cambio de editor de textos y de emulador de terminal

Se pueden iniciar las aplicaciones de editor de textos y emulador de terminal eligiendo un control en el Panel Frontal o pulsando dos veces un icono en Gestor de aplicaciones.

Estas aplicaciones también se inician mediante otras actividades de escritorio.

- La aplicación del editor de textos se abre cuando el usuario selecciona un archivo de texto Gestor de archivos y elige Abrir en el menú Seleccionado. El editor de textos predeterminado es `dtpad`.
- Un emulador de terminal se ejecuta cuando un usuario elige Abrir terminal en el menú Archivo del Gestor de archivos o cuando una acción abre una ventana del emulador de terminal. El emulador de terminal predeterminado es `dtterm`.

Se puede configurar el escritorio para utilizar una aplicación del editor de textos o del emulador de terminal diferente en las siguientes situaciones.

▼ Cambiar el editor de textos o el emulador de terminal predeterminado

1. Si el cambio es accesible en el sistema, inicie la sesión como root.
2. Cree una acción para la nueva aplicación del editor de textos o del emulador de terminal.

- Puede utilizar la aplicación Crear acción. La Figura 3-3 muestra una ventana Crear acción rellenada para una aplicación llamada TextPad. Para obtener más información sobre Crear acción, consulte el Capítulo 9, "Creación de acciones y de tipos de datos utilizando Crear Acción."



Figura 3-3 Ventana Crear acción

- *O*, puede crear la definición de acción manualmente; por ejemplo:

```
ACTION TextPad
{
   LABEL          TextPad
   TYPE           COMMAND
   WINDOW_TYPE    NO_STDIO
   EXEC_STRING    /usr/TP/bin/TextPad %(File)Arg_1%
   DESCRIPTION    Pulse dos veces este icono para iniciar la \
                  aplicación TextPad.
}
```

  Para obtener información sobre cómo crear definiciones de acción manualmente, consulte el Capítulo 10, "Creación manual de acciones."

3. Ponga el archivo de configuración que contiene la nueva acción en el directorio adecuado:
   - Accesible en el sistema: `/etc/dt/appconfig/types/`*idioma*
   - Personal: *DirectorioInicio*`/.dt/types`
4. Si todavía no existe, cree el archivo `user-prefs.dt` apropiado copiando `/usr/dt/appconfig/types/`*idioma*`/user-prefs.dt` en:
   - Accesible en el sistema: el directorio `/etc/dt/appconfig/types/`*idioma*
   - Personal: el directorio *DirectorioInicio*`/.dt/types`
5. Edite la acción EditorTextos o Terminal en el archivo `user-prefs.dt` personal o accesible en el sistema. Modifique la línea `MAP_ACTION` para establecer una correspondencia entre la acción y la nueva acción.

   Por ejemplo, cambie la línea:

   ```
   MAP_ACTION Dtpad
   ```

   por:

   ```
   MAP_ACTION TxtPd
   ```
6. Guarde el archivo `user-prefs.dt`.
7. Pulse dos veces Recargar acciones en el grupo de aplicaciones Herramientas_Escritorio para volver a cargar la base de datos de acciones.

Registro de una aplicación 4

Este capítulo describe cómo crear un paquete de registro para una aplicación y cómo registrar la aplicación en el escritorio.

Visión general del registro de aplicaciones	*58*
Pasos generales para registrar una aplicación	*62*
Paso 1: Modificar los recursos de font y de color	*63*
Paso 2: Crear la raíz de la aplicación de escritorio	*64*
Paso 3: Crear los directorios de paquetes de registro	*65*
Paso 4: Crear las acciones y los tipos de datos para la aplicación	*67*
Paso 5: Poner los archivos de ayuda en el paquete de registro	*71*
Paso 6: Crear iconos para la aplicación	*72*
Paso 7: Crear el grupo de aplicaciones	*73*
Paso 8: Registrar la aplicación utilizando dtappintegrate	*80*
Ejemplo de creación de un paquete de registro	*82*

4

Cuando una aplicación está registrada por completo en el escritorio, tiene:

- Un grupo de aplicaciones propio en el nivel superior del Gestor de aplicaciones
- Una acción que inicia la aplicación. La acción se representa mediante un icono en el grupo de aplicaciones
- Opcionalmente, tipos de datos para los archivos de datos

El registro de aplicaciones es una operación que no invade a la aplicación:

- No supone la modificación del ejecutable de la aplicación propiamente dicho. Por consiguiente, en un sistema se pueden registrar aplicaciones existentes.
- No requiere que ninguno de los archivos que se entregan con la aplicación (como por ejemplo el ejecutable y el `app-defaults`) se muevan a otras ubicaciones de archivo.
- Puede deshacerse con facilidad. La herramienta `dtappintegrate`, que se utiliza para registrar aplicaciones, proporciona una opción de línea de mandatos para invertir el proceso.

Será conveniente que cree un paquete de registro si el usuario es:

- Administrador del sistema y desea registrar en el escritorio una aplicación existente
- Programador de software y desea crear un paquete de instalación para una aplicación preparada para el escritorio

Visión general del registro de aplicaciones

Esta sección explica:

- La finalidad del registro de aplicaciones
- Las características que proporciona el registro de aplicaciones a la aplicación

---

Nota – Para ver un ejemplo detallado que muestra cómo registrar una aplicación existente, consulte la sección "Ejemplo de creación de un paquete de registro" en la página 82.

Características proporcionadas por el registro de aplicaciones

El registro de aplicaciones proporciona un procedimiento gráfico para que los usuarios:

- Localicen la aplicación.

  En la instalación, la aplicación se "registra" en el Gestor de aplicaciones y tiene un grupo de aplicaciones propio.



Figura 4-1 Grupos de aplicaciones en el nivel superior del Gestor de aplicaciones

- Inicien la aplicación.

  El grupo de aplicaciones para la aplicación contiene un icono sobre el que el usuario puede efectuar una doble pulsación para iniciar la aplicación.



Figura 4-2 Grupo de aplicaciones que contiene un icono para iniciar la aplicación

- Identifiquen y manipulen los archivos de datos. Los archivos de datos de la aplicación tendrán un icono exclusivo en el Gestor de archivos.

  El usuario puede utilizar los iconos del archivo de datos para:
  - Iniciar (Abrir) la aplicación
  - Imprimir los archivos de datos



Figura 4-3 Menú emergente de un archivo de datos que contiene "Abrir" e "Imprimir"

- Realice otras operaciones, como por ejemplo operaciones de correo, compresión, vista o reproducción (audio) de datos

Finalidad del registro de aplicaciones

Una aplicación de escritorio registrada tiene determinados archivos de configuración utilizados por el escritorio para proporcionar la interfaz de usuario de la aplicación:

- Archivos de definiciones de tipos de datos y de acciones
- Archivos (mapa de pixels o mapa de bis) de imágenes de iconos
- Un directorio y archivos que crean el grupo de aplicaciones
- Opcionalmente, archivos de ayuda de escritorio y archivos de definiciones del Panel Frontal

Para que el escritorio reconozca y utilice estos archivos, éstos deben estar en determinados directorios especificados por las rutas de búsqueda del escritorio.

Puede ser difícil administrar una aplicación cuando los archivos de configuración de la misma están dispersos en muchos directorios. Por consiguiente, el escritorio permite a una aplicación conservar todos los archivos de configuración de escritorio juntos bajo un solo directorio. Esta agrupación de archivos se denomina *paquete de registro*.

Si la aplicación está preparada para el escritorio, proporciona un paquete de registro como parte de su paquete de instalación. Si es usted administrador del sistema y está creando los archivos de configuración, puede crear el paquete de registro.

Los archivos de configuración del paquete de registro no están disponibles en el escritorio porque no están ubicados en los directorios de rutas de búsqueda adecuados. El proceso de poner estos archivos en las ubicaciones correctas se denomina *registrar* o *integrar* la aplicación.

El escritorio proporciona una herramienta, `dtappintegrate`, que realiza el registro creando, en los directorios de rutas de búsqueda adecuados, representaciones de archivos enlazadas simbólicamente.

Muchas aplicaciones preparadas para el escritorio ejecutarán automáticamente `dtappintegrate` durante el proceso de instalación. Si es usted administrador del sistema y está integrando una aplicación existente, puede ejecutarla usted mismo después de haber creado el paquete de registro.

Una vez registrada la aplicación en el escritorio de un sistema, la aplicación está disponible para todos los usuarios del sistema. Si el sistema está configurado como un servidor de aplicaciones de escritorio, la aplicación también estará disponible en otros sistemas de toda la red.

La herramienta `dtappintegrate` tiene una opción de línea de mandatos que invierte el proceso rompiendo los enlaces. Esto facilita la eliminación de la aplicación del Gestor de aplicaciones para poderla mover a una servidor de aplicaciones diferente o poderla actualizar.

4

Pasos generales para registrar una aplicación

Nota – Consulte un ejemplo detallado que utiliza estos pasos para crear un paquete de aplicaciones en la sección "Ejemplo de creación de un paquete de registro" en la página 82.

1. Modifique los recursos de aplicaciones que establecen los fonts y los colores. De lo contrario los fonts y los colores dinámicos del escritorio no funcionarán correctamente.

   Consulte la sección "Paso 1: Modificar los recursos de font y de color" en la página 63.

2. Cree una ubicación de la raíz de la aplicación.

   Consulte la sección "Paso 2: Crear la raíz de la aplicación de escritorio" en la página 64.

3. Cree la estructura de directorios debajo de la raíz de la aplicación.

   Consulte la sección "Paso 3: Crear los directorios de paquetes de registro" en la página 65

4. Cree las acciones y los tipos de datos para la aplicación.

   Consulte la sección "Paso 4: Crear las acciones y los tipos de datos para la aplicación" en la página 67.

5. Ponga los archivos de ayuda en un directorio apropiado.

   Consulte la sección "Paso 5: Poner los archivos de ayuda en el paquete de registro" en la página 71.

6. Cree los iconos para la aplicación

   Consulte la sección "Paso 6: Crear iconos para la aplicación" en la página 72.

7. Cree el grupo de aplicaciones para la aplicación.

   Consulte la sección "Paso 7: Crear el grupo de aplicaciones" en la página 73.

8. Registre la aplicación utilizando `dtappintegrate`.

   Consulte la sección "Paso 8: Registrar la aplicación utilizando dtappintegrate" en la página 80.

Paso 1: Modificar los recursos de font y de color

Nota – Consulte un ejemplo de modificación de recursos para una aplicación en el Paso 1 de la sección "Ejemplo de creación de un paquete de registro" de la página 83.

El escritorio proporciona mecanismos para establecer y manipular los fonts de interfaz y los colores de ventana. Para que una aplicación utilice estos mecanismos correctamente, es posible que se tenga que modificar el archivo `app-defaults` de la aplicación.

Modificación de los recursos de font

Nota – Esta sección es aplicable a las aplicaciones creadas utilizando OSF/Motif 1.2ə (o versiones posteriores). El Gestor de estilos no puede establecer los fonts de interfaz para aplicaciones escritas utilizando versiones de OSF/Motif anteriores.

El Gestor de estilos del escritorio establecerá los fonts de interfaz para las aplicaciones creadas utilizando OSF/Motif 1.2 (o versiones posteriores) si la aplicación no especifica fonts de interfaz específicos de la aplicación.

El Gestor de estilos proporciona dos fonts:

font del sistema — Utilizado por áreas del sistema, tales como etiquetas, menús y botones

font de usuario — Utilizado para áreas editables, tales como campos de texto

Cada font se proporciona en siete tamaños, etiquetados de 1 a 7 en el cuadro de diálogo Fonts. Los fonts del Gestor de estilos están conectados a fonts reales del sistema por medio de recursos del Gestor de estilos establecidos en `/usr/dt/app-defaults/`*idioma*`/Dtstyle`.

Si desea que la aplicación utilice los fonts del Gestor de estilos, deberá eliminar los recursos de la aplicación que traspasan información de fonts específicos. El escritorio establecerá automáticamente los recursos de la aplicación de forma apropiada:

`FontList` — Establecer en el font del sistema

`XmText*FontList`	Establecer en el font del usuario
`XmTextField*FontList`	Establecer en el font del usuario

Modificación de los recursos de color

El Gestor de estilos proporciona la posibilidad de cambiar dinámicamente los colores de la aplicación. La aplicación debe ser un cliente de OSF/Motif 1.1 ó 1.2. Los clientes escritos con otros kits de utilidades no pueden cambiar el color dinámicamente; los cambios de color entran en vigor cuando se reinicia el cliente.

El modo más fácil de utilizar los colores dinámicos proporcionados por el escritorio consiste en eliminar los recursos de colores de la aplicación para el color de fondo y el de primer plano.

Paso 2: Crear la raíz de la aplicación de escritorio

Nota – Consulte un ejemplo de cómo crear el directorio raíz de aplicación de escritorio para una aplicación en el Paso 2 de la sección "Ejemplo de creación de un paquete de registro" de la página 84.

Los archivos del paquete de registro para la aplicación están agrupados en un directorio llamado raíz de la aplicación o *apl_raíz*. El directorio *apl_raíz* utilizado para los archivos de configuración del escritorio puede ser el mismo directorio que el *apl_raíz* de instalación de la aplicación o bien puede ser otra ubicación.

Por ejemplo, supongamos que una aplicación se instala bajo un directorio `/usr/BTE`. Este mismo directorio se podría utilizar como directorio *apl_raíz* para los archivos de configuración del escritorio. Sin embargo, si se está integrando una aplicación existente no preparada para el escritorio, se recomienda crear un directorio *apl_raíz* de escritorio diferente. Esto evitará que, al actualizar la aplicación, se sobreescriban los archivos de configuración creados.

Por ejemplo, puede que un administrador de sistema desee crear un directorio `/etc/desktop_approots/BTE` como directorio *apl_raíz* del escritorio.

Paso 3: Crear los directorios de paquetes de registro

Nota – Consulte un ejemplo de cómo crear los directorios de paquetes de registro para una aplicación en el Paso 3 de la sección "Ejemplo de creación de un paquete de registro" de la página 84.

El paquete de registro es el grupo de archivos de configuración de escritorio utilizado por el escritorio para proporcionar una interfaz gráfica para la aplicación.

Contenido del paquete de registro

Los archivos de configuración del escritorio incluyen:

- Archivos de definiciones de tipos de datos y de acciones
- Archivos de imágenes de iconos
- Un directorio de grupos de aplicaciones y su contenido
- Opcionalmente: archivos de datos de ayuda y un archivo de configuración del Panel Frontal

El paquete de registro se reúne bajo un directorio de nivel superior denominado raíz de la aplicación o *apl_raíz*.

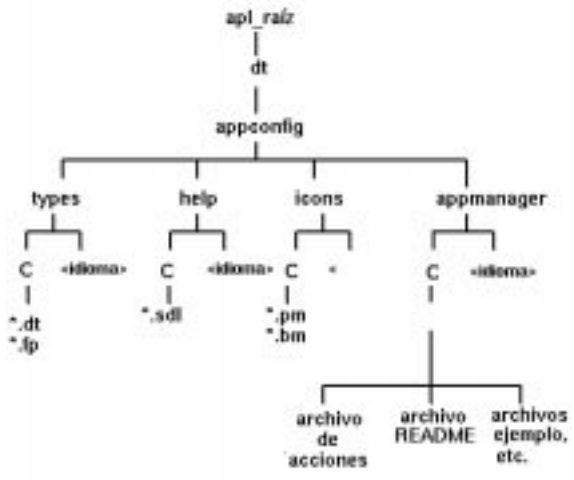


Figura 4-4 Paquete de registro bajo un directorio raíz de la aplicación

Las categorías principales de los campos de configuración que se encuentran bajo el directorio *apl_raíz*/dt/appconfig son:

Subdirectorio	Contenido
types	Archivos de definiciones de tipos de datos y de acciones
help	Archivos de ayuda del escritorio
icons	Archivos de imágenes de mapas de bits y de mapas de pixels utilizados por las acciones y los tipos de datos de la aplicación
appmanager	El directorio y el contenido que crean el grupo de aplicaciones

Cada una de las categorías principales tiene subdirectorios para los archivos dependientes del idioma. Los archivos de idiomas predeterminados se encuentran en el directorio C.

Crear el paquete de registro

- Cree estos directorios. Si está proporcionando archivos de configuración dependientes del idioma, cree un directorio separado para cada idioma. Si sólo está proporcionando un idioma, ponga los archivos en el directorio C.
  - *apl_raíz*/dt/appconfig/types/*idioma*
  - *apl_raíz*/dt/appconfig/help/*idioma*
  - *apl_raíz*/dt/appconfig/icons/*idioma*
  - *apl_raíz*/dt/appconfig/appmanager/*idioma/nombre_grupoapl*, donde *nombre_grupoapl* es el nombre del grupo de aplicaciones.

Por ejemplo, la Figura 4-5 muestra un Gestor de aplicaciones que contiene un grupo cuyo *nombre_grupoapl* es "Herramientas_Soporte."



Figura 4-5 Grupo de aplicaciones en el nivel superior del Gestor de aplicaciones

La herramienta `dtappintegrate` opera sólo en los archivos de configuración de escritorio en los directorios `types`, `help`, `icons` y `appmanager`. El ejecutable binario de la aplicación, `app-defaults`, y los archivos de catálogos de mensajes se administran por separado.

Paso 4: Crear las acciones y los tipos de datos para la aplicación

Nota – Consulte un ejemplo de cómo crear las acciones y los tipos de datos para una aplicación en el Paso 4 de la sección "Ejemplo de creación de un paquete de registro" de la página 84.

Las acciones y los tipos de datos proporcionan una interfaz de usuario para la aplicación.

- Las acciones proporcionan una interfaz de usuario para que el mandato ejecute la aplicación.
- Los tipos de datos proporcionan el aspecto y el comportamiento personalizados para los archivos de datos de la aplicación.

Acciones y tipos de datos necesarios para una aplicación

Las aplicaciones características requieren las siguientes definiciones de acción y de tipo de datos:

- Una acción que abra la aplicación.
- Un tipo de datos para los archivos de datos de la aplicación. Si crea un tipo de datos, también deberá crear:
  - Una acción Abrir para los archivos de datos de la aplicación
  - Una acción Imprimir para los archivos de datos de la aplicación
- Un tipo de datos para el grupo de aplicaciones (consulte la sección "Configuración del grupo de aplicaciones para utilizar un icono exclusivo" en la página 75).

En la sección Capítulo 8, "Introducción a las acciones y a los tipos de datos", puede consultar una introducción a la utilización de las acciones y los tipos de datos en el escritorio.

Ubicación de los archivos de configuración de definiciones de acciones y de tipos de datos

Las acciones y los tipos de datos se definen en archivos de configuración. El único requisito de denominación para los archivos que contienen definiciones de acciones y de tipos de datos es que deben tener un sufijo `.dt`. Por convenio, es aconsejable denominar el archivo *nombre_acción*`.dt` o *nombre_aplicación*`.dt`.

Ponga los archivos que contienen acciones y tipos de datos bajo la raíz de la aplicación en el directorio *apl_raíz*`/dt/appconfig/types/`*idioma*. El *idioma* predeterminado es `C`.

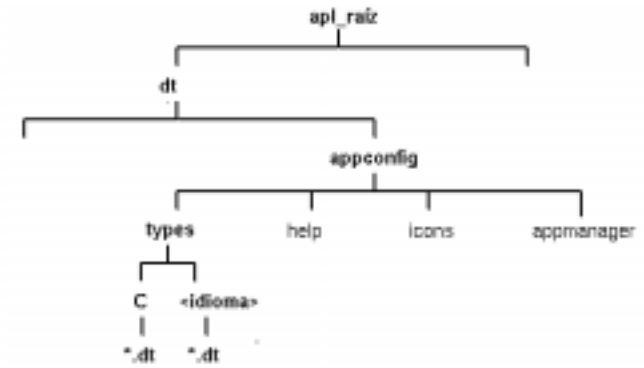


Figura 4-6 Archivos de definiciones de tipos de datos y de acciones

Procedimientos para crear acciones y tipos de datos

Se pueden crear definiciones de acciones y de tipos de datos para una aplicación de una de estas dos formas:

- Utilice la herramienta Crear Acción.

  Crear Acción proporciona una interfaz fácil de usar con campos de texto que deberá rellenar. Sin embargo, la herramienta tiene algunas limitaciones.

- Cree las definiciones manualmente.

  Ello requiere que el usuario aprenda la sintaxis de creación de las definiciones, pero proporciona acceso a todas las funciones.

▼ Crear acciones y tipos de datos utilizando Crear Acción

Este procedimiento utiliza la utilidad Crear Acción para crear una acción y tipos de datos para la aplicación.

Para obtener más información sobre Crear Acción, utilice la ayuda en línea o consulte el Capítulo 9, "Creación de acciones y de tipos de datos utilizando Crear Acción."

1. Abra el grupo de aplicaciones Apls_Escritorio y efectúe una doble pulsación sobre Crear Acción.
2. Utilice Crear Acción para crear las definiciones de acciones y de tipos de datos para la aplicación y sus tipos de datos.

   El archivo de configuración creado por Crear Acción se grabará en *DirectorioInicio*`/.dt/type/`*nombre_acción*`.dt`. El archivo de acción (el archivo ejecutable con el mismo nombre que la acción) se coloca en el directorio de inicio del usuario.
3. Pruebe la acción utilizando el archivo de acción creado en el directorio de inicio del usuario.
4. Copie el archivo de definiciones de acción *DirectorioInicio*`/.dt/type/`*nombre_acción*`.dt` en el directorio *apl_raíz*`/dt/appconfig/types/`*idioma* .

5. Después de haber creado el directorio del grupo de aplicaciones (Consulte la Sección , "Paso 7: Crear el grupo de aplicaciones," en la página 73), copie el archivo de acción *DirectorioInicio/nombre_acción* en el directorio *apl_raíz*/dt/appconfig/appmanager/*idioma/nombre_grupoapl*.

▼ Crear acciones y tipos de datos manualmente

- ♦ Cree un archivo de configuración que contenga las definiciones de acciones y de tipos de datos para la aplicación.

Los archivos de definiciones de acciones y de tipos de datos deben seguir el convenio de denominación *nombre*.dt.

Puede poner todas las definiciones de acciones y de tipos de datos en un archivo o distribuirlas entre varios archivos. Para cada archivo utilice un nombre de archivo que los administradores de sistema puedan relacionar fácilmente con la aplicación.

Los nombres de acciones y de tipos de datos deben constar de una sola palabra (sin espacios intercalados). Se puede utilizar un carácter de subrayado. Por convenio, la primera letra del nombre de acción o de tipo de datos debe ser una mayúscula. No utilice un nombre de acción o un nombre de archivo existente. Utilice un nombre que los usuarios avanzados y los administradores del sistema puedan relacionar fácilmente con la aplicación.

Si desea que el icono de la aplicación se etiquete con un nombre diferente del nombre de acción, incluya un campo LABEL en la definición de acción.

Para obtener más información sobre cómo crear acciones y tipos de datos, consulte el:

- Capítulo 8, "Introducción a las acciones y a los tipos de datos"
- Capítulo 9, "Creación de acciones y de tipos de datos utilizando Crear Acción"
- Capítulo 10, "Creación manual de acciones"
- Capítulo 11, "Creación manual de tipos de datos"

Paso 5: Poner los archivos de ayuda en el paquete de registro

Nota – Consulte un ejemplo de cómo añadir archivos de ayuda al paquete de registro en el Paso 5 de "Ejemplo de creación de un paquete de registro" de la página 86.

Si la aplicación incluye un volumen de ayudas de escritorio (un volumen de ayudas creado con el Help Developer's Kit), el archivo maestro de volúmenes de ayuda (`*.sdl`) deberá ponerse en el directorio *apl_raíz*`/appconfig/help/`*idioma*.

Los gráficos utilizados por los archivos de ayuda se ponen generalmente en un subdirectorio `graphics`. Los gráficos deben estar ubicados en el mismo directorio en relación al archivo del volumen de ayudas maestro (`*.sdl`) que cuando se creó el volumen de ayudas.

Si la aplicación no proporciona ningún volumen de ayudas, puede crear uno si tiene el Help Developer's Kit.

Existen dos niveles de integración de un volumen de ayudas:

- Integración completa.

  Cuando la ayuda de escritorio está integrada por completo, se puede acceder al volumen de ayudas desde la aplicación (por ejemplo, mediante la ayuda sobre el elemento y el menú Ayuda). La integración completa incluye la modificación de los ejecutables de la aplicación.

- Integración parcial.

  Cuando la ayuda de escritorio está integrada parcialmente, ésta está disponible desde el nivel superior del Gestor de ayudas. Sin embargo, no puede acceder al volumen de ayudas desde las ventanas de la aplicación. También puede proporcionar una acción para acceder a la ayuda desde el grupo de aplicaciones. El siguiente ejemplo de acción muestra el volumen de ayudas ubicado en el archivo maestro de ayuda `MiApl.sdl`:

```
ACTION OpenMyAppHelp
{
  LABEL           AyudaMiApl
  ARG_COUNT       0
  TYPE            COMMAND
  WINDOW_TYPE     NO_STDIO
```

```
  EXEC_STRING     /usr/dt/bin/dthelpview -helpVolume MyApp
  DESCRIPTION     Muestra ayuda para la aplicación MiApl.
}
```

Paso 6: Crear iconos para la aplicación

Nota – Consulte un ejemplo de cómo crear los archivos de iconos para una aplicación en el Paso 6 de la sección "Ejemplo de creación de un paquete de registro" de la página 87.

El escritorio proporciona iconos predeterminados para las acciones, tipos de datos y grupos de aplicaciones. Sin embargo, probablemente le interese crear iconos exclusivos para la aplicación.

Los iconos se colocan en el directorio *apl_raíz*`/dt/appconfig/icons/`*idioma*.

Iconos necesarios para el escritorio

La aplicación utiliza estas imágenes de icono en el escritorio:

- **Icono de acción**. Éste es el icono sobre el que el usuario efectúa una doble pulsación para iniciar la aplicación (acciones). Se hace referencia a él en el campo `ICON` de la acción que ejecuta la aplicación.

  Puede proporcionar tres tamaños: diminuto, mediano y grande.

- **Icono de tipo de datos**. Este icono se utiliza para representar los archivos de datos de la aplicación en el Gestor de archivos. Se hace referencia a él en el campo `ICON` de la definición de tipo de datos.

  Si la aplicación soporta varios tipos de datos, deberá proporcionar un icono diferente para cada tipo de datos.

  Puede proporcionar dos tamaños: diminuto y mediano.

- **Icono de grupo de aplicaciones**. Éste es el icono que representa el directorio en el nivel superior del Gestor de aplicaciones. Se hace referencia a él en el campo `ICON` de la definición de tipo de datos para el grupo de aplicaciones. (Consulte la sección "Paso 7: Crear el grupo de aplicaciones" en la página 73.)

  Puede proporcionar dos tamaños: diminuto y mediano.

Es posible que tenga que proporcionar las versiones de mapa de pixels y de mapa de bits de cada icono para soportar pantallas de color (ocho bits y mayores) y monocromas (menos de ocho bits).

Tabla 4-1 Convenios de denominación para los archivos de iconos

Tamaño	Dimensiones de pixel	Nombre de mapa de bits	Nombre de mapa de pixels
diminuto	16 por 16	*nombrebase*`.t.bm`	*nombrebase*`.t.pm`
mediano	32 por 32	*nombrebase*`.m.bm`	*nombrebase*`.m.pm`
grande	48 por 48	*nombrebase*`.l.bm`	*nombrebase*`.l.pm`

Si no proporciona archivos de mapas de bits, el escritorio establece una correspondencia en blanco y negro de las especificaciones de color de los archivos de mapas de pixels. Sin embargo, esta correspondencia puede no producir el aspecto deseado.

Para obtener más información sobre iconos, consulte la sección "Archivos de imágenes de iconos" en la página 221.

Paso 7: Crear el grupo de aplicaciones

Nota – Consulte un ejemplo de cómo crear el grupo de aplicaciones en el Paso 7 de la sección "Ejemplo de creación de un paquete de registro" de la página 87.

Una vez creadas las definiciones de acciones y de tipos de datos para la aplicación, deberá crear los archivos de configuración responsables de crear lo que realmente ve el usuario: el grupo de aplicaciones y su contenido.

El grupo de aplicaciones es un directorio en el nivel superior del Gestor de aplicaciones (vea la Figura 4-1 en la página 59).

La creación del grupo de aplicaciones consta de tres pasos:

- Crear el directorio del grupo de aplicaciones en el paquete de registro.
- Opcional: configurar el grupo de aplicaciones para utilizar un icono exclusivo. Esto incluye la creación de la definición de tipos de datos para el directorio del grupo de aplicaciones.

- Crear el contenido del grupo de aplicaciones.

Creación del directorio del grupo de aplicaciones

Para crear un grupo de aplicaciones, cree los directorios en el paquete de registro bajo appmanager, tal como se muestra en la Figura 4-7.

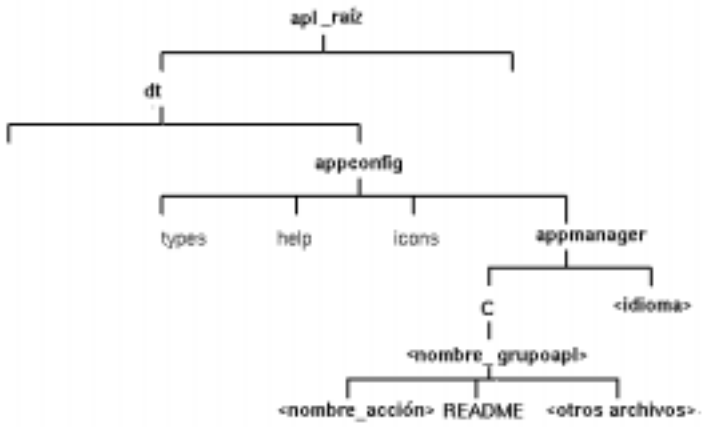


Figura 4-7 El directorio appmanager

Nombre del grupo de aplicaciones

El <nombre_grupoapl> de la Figura 4-7 es el nombre del grupo de aplicaciones.



Figura 4-8 El nombre del grupo de aplicaciones (<nombre_grupoapl>)

El nombre puede ser cualquier nombre de archivo (directorio) permitido. Utilice un nombre que describa la aplicación.

Configuración del grupo de aplicaciones para utilizar un icono exclusivo

El escritorio proporciona un icono predeterminado de grupo de aplicaciones. Sin embargo, tal vez le convenga proporcionar un icono personalizado.

Si desea proporcionar un icono exclusivo para el grupo de aplicaciones, deberá crear:

- Un tipo de datos para el directorio que aparece en el nivel superior del Gestor de aplicaciones.
- Las acciones Abrir e Imprimir para el tipo de datos.

Por ejemplo, supongamos que desea crear un grupo de aplicaciones denominado Herramientas_Soporte. La siguiente definición de tipo de datos, colocada en un archivo *apl_raíz*/dt/appconfig/types/*idioma*/*nombre*.dt, asigna un icono exclusivo al icono del grupo de aplicaciones.

```
DATA_ATTRIBUTES  GrupoaplHerramientas_Soporte
{
   ACTIONS       OpenInPlace,OpenNewView
   ICON          MediaTools
   DESCRIPTION   Efectuar una doble pulsación para abrir el grupo \
                 de aplicaciones Herramientas_Soporte
}
DATA_CRITERIA           Herramientas_SoporteGrupoAplCriterio1
{
   DATA_ATTRIBUTES_NAME Media_ToolsAppgroup
   MODE                 d
   PATH_PATTERN         */appmanager/*/Herramientas_Soporte
}
```

La sección de atributos de la definición especifica el icono que se debe utilizar. La sección de criterios de la definición especifica que el tipo de datos se debe definir en cualquier directorio llamado Herramientas_Soporte que sea un subdirectorio de un directorio llamado appmanager.

La Figura 4-9 muestra la relación entre el nombre del grupo de aplicaciones y la definición del tipo de datos. El campo PATH_PATTERN de la definición de tipo de datos asocia un icono exclusivo con el grupo de aplicaciones.

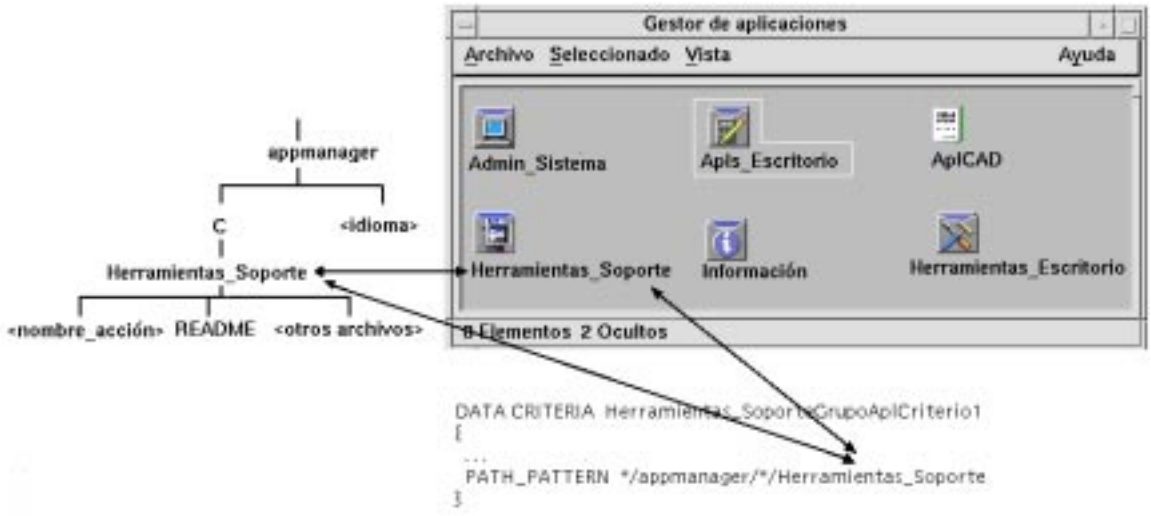


Figura 4-9 Cómo obtiene un icono exclusivo un grupo de aplicaciones

También deberá crear una acción Abrir e Imprimir para el tipo de datos del grupo de aplicaciones:

```
ACTION Open
{
    ARG_TYPE    Media_ToolsAppGroup
    TYPE        MAP
    MAP_ACTION  OpenAppGroup
}
ACTION Print
{
    ARG_TYPE    Media_ToolsAppGroup
    TYPE        MAP
    MAP_ACTION  PrintAppGroup
}
```

Las acciones AbrirGrupoApl e ImprimirGrupoApl son acciones incorporadas definidas en `/usr/dt/appconfig/types/`*idioma*`/dtappman.dt`.

Creación del contenido del grupo de aplicaciones

El elemento más importante del grupo de aplicaciones es un icono para iniciar la aplicación (un icono de acción). Si el grupo de aplicaciones contiene una serie de aplicaciones, existe normalmente un icono para cada aplicación.

Además de uno o más iconos de acción, el grupo de aplicaciones puede contener:

- Uno o más archivos README
- Uno o más archivos de datos de ejemplo
- Plantillas
- Un icono sobre el que el usuario puede efectuar una doble pulsación para ver información de ayuda
- Una página de manual
- Un control de Panel Frontal especializado

El grupo de aplicaciones puede contener subdirectorios.

Creación del archivo de acción (Icono de aplicación)

El grupo de aplicaciones debe contener un icono que ejecuta la aplicación. Si el grupo proporciona una serie de aplicaciones, debe existir un icono para cada una. Estos iconos se denominan *iconos de aplicación*, o *iconos de acción*, puesto que representan una acción subyacente.

Un icono de acción se forma creando un archivo ejecutable con el mismo nombre que la acción que ejecutará:

apl_raíz`/dt/appconfig/appmanager/`*nombre_grupoapl*`/`*nombre_acción*

El archivo se denomina *archivo de acción*, porque su finalidad es crear una representación visual de la acción subyacente.

Por ejemplo, si ha creado una acción llamada MejorEditorTextos que ejecuta la aplicación MejorEditorTextos, deberá crear un archivo ejecutable llamado MejorEditorTextos. En el Gestor de archivos y el Gestor de aplicaciones, el archivo de acción utilizará la imagen de icono especificada en la definición de acción.

La Figura 4-10 ilustra la relación entre la definición de acción, el archivo de acción y la entrada real en la ventana del Gestor de aplicaciones.

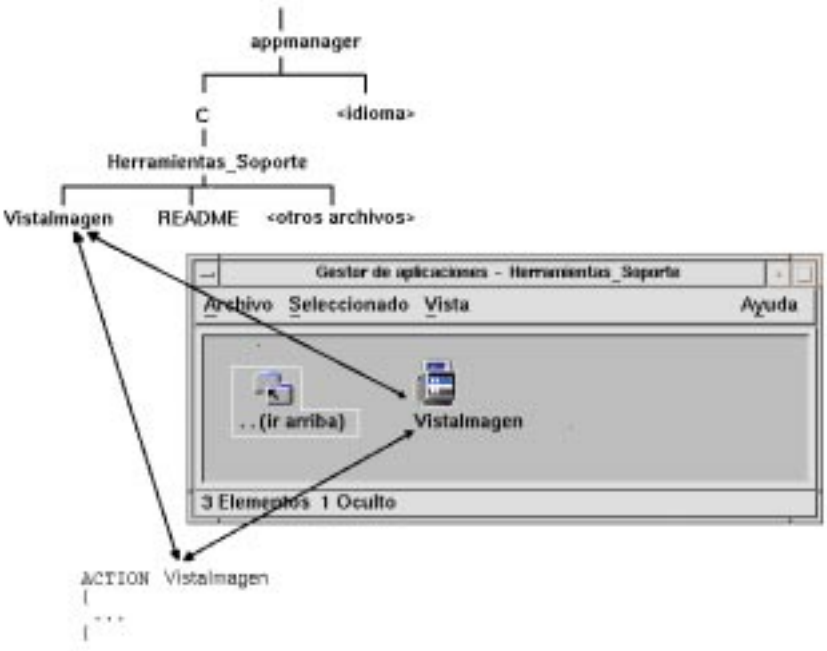


Figura 4-10 El icono de aplicación es un archivo del grupo de aplicaciones

Archivos Read Me

El escritorio proporciona un tipo de datos README que se puede utilizar para los archivos README de la aplicación. Utilice uno de estos convenios de denominación:

- `README`
- `readme`
- `README.*`
- `Read.*.Me`
- `read.*.me`
- `READ.*.ME`

Creación de un control de Panel Frontal especializado

En la mayoría de los casos no es necesario proporcionar una definición de control de Panel Frontal; el usuario puede añadir la aplicación al Panel Frontal soltando el icono de acción en el control Instalar icono de un subpanel.

Es aconsejable que cree un archivo de configuración del Panel Frontal que contenga una definición de control para la aplicación si quiere que los usuarios puedan instalar un control que se comporte de forma diferente del icono de acción (por ejemplo, si el control supervisa un archivo y cambia de aspecto cuando cambia el archivo supervisado).

Los archivos de configuración del Panel Frontal se colocan en el directorio *apl_raíz*`/dt/appconfig/types/`*idioma*. El convenio de denominación es *nombre*`.fp`.

Si se proporciona un archivo de configuración que contiene un control, el usuario puede añadir el control a un subpanel soltando el archivo `*.fp` en el control Instalar icono del subpanel.

Por ejemplo, la siguiente definición puede ponerse en un archivo de configuración del Panel Frontal del grupo de aplicaciones. Si el usuario suelta este archivo en un control Instalar Icono de un subpanel, se crea un control en el subpanel que ejecuta un caso de la aplicación MejorEditorTextos. Si MejorEditorTextos ya se está ejecutando, la ventana se mueve hasta la parte superior de la pila de ventanas del espacio de trabajo actual.

```
CONTROL ControlMejorEditorTextos
{
    TYPE           icon
    ICON           BTEFPanel
    PUSH_RECALL    True
    CLIENT_NAME    BTEd
    PUSH_ACTION    BTEditor
    DROP_ACTION    BTEditor
    HELP_STRING    Inicia la aplicación MejorEditorTextos.
}
```

Para obtener información adicional sobre cómo crear archivos de configuración del Panel Frontal, consulte:

- El Capítulo 13, "Personalización avanzada del Panel Frontal"
- La página de manual `dtfpfile(4)`

4

Paso 8: Registrar la aplicación utilizando dtappintegrate

Nota – Consulte un ejemplo de registro de aplicación en el Paso 8 de la sección "Ejemplo de creación de un paquete de registro" de la página 89.

Una vez que haya creado un paquete de registro bajo una aplicación raíz, estará listo para realizar el registro real de la aplicación.

El registro de aplicaciones crea enlaces entre el paquete de registro y los directorios ubicados en las rutas de búsqueda del escritorio (consulte la sección "Cómo integra aplicaciones dtappintegrate" en la página 81).

▼ Registrar una aplicación con dtappintegrate

Si la aplicación está preparada para el escritorio, normalmente `dtappintegrate` se ejecuta automáticamente como paso final del proceso de instalación. Si no se ejecuta automáticamente, o si los archivos de configuración se han creado para integrar una aplicación no preparada para el escritorio, se puede ejecutar `dtappintegrate` manualmente.

1. Inicie la sesión como root.
2. Ejecute el mandato:

   `/usr/dt/bin/dtappintegrate -s` *apl_raíz*

   donde *apl_raíz* es el directorio raíz de la aplicación de escritorio. Para obtener más información, consulte la página de manual `dtappintegrate(1)`.
3. Abra el grupo de aplicaciones Herramientas_Escritorio y efectúe una doble pulsación sobre Recargar aplicaciones.
4. Verifique si la aplicación se ha registrado correctamente:
   a. Muestre el nivel superior del Gestor de aplicaciones. El nuevo grupo de aplicaciones deberá aparecer en el Gestor de aplicaciones.
   b. Abra el grupo de aplicaciones y efectúe una doble pulsación sobre el icono de acción.

Sintaxis y opciones para dtappintegrate

`dtappintegrate -s` *apl_raíz* `[-t` *ruta_destino* `] [-l` *idioma* `] [-u]`

`-s` *apl_raíz*	Parámetro necesario. Especifica la raíz de aplicación bajo la que se ha instalado la aplicación.
`-t` *ruta_destino*	Parámetro opcional, toma como valor predeterminado la ubicación del sistema `/etc/dt/appconfig`. Especifica la ubicación a la que se enlazan los archivos de configuración de escritorio. Se deberá utilizar una ubicación de la ruta de búsqueda de la aplicación.
`-l` *idioma*	Parámetro opcional, toma como valor predeterminado todos los idiomas. Especifica qué archivos de configuración de escritorio dependientes del idioma se deben integrar.
`-u`	Parámetro opcional. Deshace la integración de la aplicación, eliminando todos los enlaces definidos durante la integración.

Cómo integra aplicaciones dtappintegrate

La función de `dtappintegrate` es definir enlaces entre los archivos instalados y las ubicaciones en las que el escritorio busca archivos de configuración.

Acciones y tipos de datos

`dtappintegrate` crea enlaces simbólicos desde los archivos de definiciones de acciones y de tipos de datos del paquete de registro al directorio accesible en el sistema a lo largo de la ruta de búsqueda de ayuda de la base de datos de acciones. Esto se realiza creando enlaces desde

apl_raíz`/dt/appconfig/types/`*idioma*`/*.dt`

a

`/etc/dt/appconfig/types/`*idioma*`/*.dt`

Archivos de información de ayuda

`dtappintegrate` crea enlaces simbólicos desde los archivos de ayuda del paquete de registro al directorio accesible en el sistema a lo largo de la ruta de búsqueda de ayuda. Esto se realiza creando enlaces desde

apl_raíz/dt/appconfig/help/*idioma*/*archivo_ayuda*.sdl

a

/etc/dt/appconfig/help/*idioma*/*archivo_ayuda*.sdl

Archivos de iconos

dtappintegrate crea enlaces simbólicos desde los archivos de iconos del paquete de registro al directorio accesible en el sistema a lo largo de la ruta de búsqueda de iconos. Esto se realiza creando enlaces desde

apl_raíz/dt/appconfig/icons/*idioma*/*archivos_iconos*

a

/etc/dt/appconfig/icons/*idioma*/*archivos_iconos*

Grupo de aplicaciones

Para poner el grupo de aplicaciones para la aplicación en el nivel superior del Gestor de aplicaciones, dtappintegrate crea un enlace entre el directorio del grupo de aplicaciones del paquete de registro y la ubicación accesible en el sistema a lo largo de la ruta de búsqueda de aplicaciones. Esto se realiza creando enlaces desde el directorio

apl_raíz/dt/appconfig/appmanager/*idioma*/*nombre_grupoapl*

a

/etc/dt/appconfig/appmanager/*idioma*/*nombre_grupoapl*

Ejemplo de creación de un paquete de registro

Los siguientes pasos crean un paquete de registro para una aplicación existente no preparada para el escritorio denominada MejorEditorTextos.

Información sobre "MejorEditorTextos" que necesita conocer

En el ejemplo se dan por supuestos los siguientes hechos sobre la aplicación MejorEditorTextos:

- Se ha instalado en el directorio /usr/BTE.
- El idioma de sesión del usuario es el valor predeterminado, C.
- La línea de mandatos para iniciar MejorEditorTextos es:

`BTEd {`*nombre de archivo*`]`

donde *nombre de archivo* es el nombre del archivo de datos que se debe abrir en la nueva ventana. MejorEditorTextos crea su propia ventana (es decir, no se ejecuta en una ventana de emulador de terminal).

- MejorEditorTextos crea y utiliza dos tipos de archivos de datos:
  - Archivos de documentación. Éstos utilizan el convenio de denominación `*.bte`. MejorEditorTextos proporciona una línea de mandatos para imprimir los archivos de datos `.bte`. La sintaxis de este mandato es:

    `BTEPrint [-d` *destino*`] [-s]` *nombre de archivo*

    donde:

`-d` *destino*	Especifica la impresora de destino.
`-s`	Especifica impresión silenciosa. No se muestra el cuadro de diálogo de impresión de la aplicación.
nombre de archivo	Especifica el archivo que se debe imprimir.

  - Archivos de plantillas. Éstos utilizan el convenio de denominación `*.tpl`. Los archivos de plantillas no se pueden imprimir.
- Los archivos de app-defaults que no son de escritorio para MejorEditorTextos contienen recursos para fonts de interfaz y colores de fondo y primer plano.
- Se ha creado un volumen de ayudas en línea para MejorEditorTextos utilizando el Help Developer's Kit del escritorio. Al crear el volumen de ayudas en línea, se han utilizado los siguientes archivos fuente:

  `.../BTEHelp.htg`
  `.../graphics/BTE1.xwd`
  `.../graphics/BTE2.xwd`

  y se ha generado el archivo `.../BTEHelp.sdl`.

Pasos para registrar "MejorEditorTextos"

El siguiente procedimiento escalonado registra MejorEditorTextos.

1. Modificar los recursos de font y de colores.

En el archivo app-defaults de MejorEditorTextos, elimine los recursos que establecen:

- Fonts para texto.

- Colores para primer plano y fondo.

2. Crear la raíz de la aplicación.

Cree el directorio:

```
/desktop_approots/BTE
```

Si está integrando una aplicación existente, deberá crear el directorio raíz de la aplicación en algún otro lugar que no sea la ubicación de instalación de la aplicación; de lo contrario es posible que al actualizar la aplicación se eliminen los archivos de configuración creados.

3. **Cree los directorios del paquete de registro**.

Cree estos directorios:

```
/desktop_approots/BTE/dt/appconfig/types/C
/desktop_approots/BTE/dt/appconfig/help/C
/desktop_approots/BTE/dt/appconfig/icons/C
/desktop_approots/BTE/dt/appconfig/appmanager/C/MejorEditorTexto
s
```

4. Cree las acciones y los tipos de datos para la aplicación.

a. Cree el archivo de configuración para las definiciones de acciones y de tipos de datos:

```
/desktop_approots/BTE/dt/appconfig/types/C/BTE.dt
```

b. Cree la definición de acción para ejecutar MejorEditorTextos:

```
ACTION BTEditor
{
   WINDOW_TYPE    NO_STDIO
   ICON           BTERun
   DESCRIPTION    Efectúe una doble pulsación sobre este icono
o suelte un archivo de datos BTE \
                  sobre él para ejecutar MejorEditorTextos.
   EXEC_STRING    /usr/BTE/BTEd %Arg_1%
}
```

c. Cree el tipo de datos para `los archivos *.bte`:

```
DATA_ATTRIBUTES ArchivoDatosBTE
{
   DESCRIPTION    Archivo de datos de MejorEditorTextos.
   ICON           BTEDatos
   ACTIONS        Open,Print
}
```

```
DATA_CRITERIA BTEDataFileCriteria1
{
   DATA_ATTRIBUTES_NAME  BTEDataFile
   NAME_PATTERN          *.bte
   MODE                  f
}
```

d. Cree el tipo de datos para los archivos `*.tpl`:

```
DATA_ATTRIBUTES ArchivoPlantillasBTE
{
   DESCRIPTION    Archivo de plantillas de MejorEditorTextos.
   ICON           BTETempl
   ACTIONS        Open
}

DATA_CRITERIAL BTETemplateFileCriteria1
{
   DATA_ATTRIBUTES_NAME  BTETemplateFile
   NAME_PATTERN          *.tpl
   MODE                  f
}
```

e. Cree la acción Abrir para los archivos `*.bte`.

```
ACTION Open
{
   ARG_TYPE   BTEDataFile
   TYPE       MAP
   MAP_ACTION BTEditor
}
```

f. Cree la acción Imprimir para los archivos `*.bte`.

He aquí unas acciones Imprimir sencillas que imprimirán los archivos de datos. Estas acciones necesitan un valor para la variable de entorno LPDEST e ignoran la opción de impresión `-s` . (Si no se establece LPDEST, es posible que la acción falle).

```
ACTION Print
{
   ARG_TYPE       BTEDataFile
   TYPE           MAP
   MAP_ACTION     BTEPrintData
}
```

```
ACTION BTEPrintData
}
   WINDOW_TYPE        NO_STDIO
   EXEC_STRING        BTEPrint -d $LPDEST %Arg_1%
}
```

He aquí otra versión de la acción BTEPrintData y un script que la acompaña. Juntos manejan situaciones en las que no se ha establecido LPDEST o si se ha solicitado impresión silenciosa.

```
ACTION BTEPrintData
{
   WINDOW_TYPE    NO_STDIO
   EXEC_STRING    /usr/BTE/bin/BTEenvprint %(File)Arg_1%
}
```

El contenido del script `/usr/BTE/bin/BTEenvprint` es:

```
# BTEenvprint
#!/bin/sh
DEST=""
SILENT=""
if [ $LPDEST ] ; then
   DEST="-d $LPDEST"
fi
BTEPrint $DEST SILENT $1
```

g. Cree la acción Abrir para los archivos `*.tpl`:

```
ACTION Open
{
   ARG_TYPE   BTETemplateFile
   TYPE       MAP
   MAP_ACTION BTEditor
}
```

h. Cree la acción Imprimir para los archivos `*.tpl`:

```
ACTION Print
{
   ARG_TYPES      BTETemplateFile
   TYPE           MAP
   MAP_ACTION     NoPrint
}
```

NoPrint es una acción incorporada que muestra un cuadro de diálogo que indica al usuario que no se puede imprimir el archivo.

5. **Poner los archivos de ayuda en el paquete de registro**.

a. Ponga los archivos de ayuda en las siguientes ubicaciones:

```
/desktop_approots/BTE/dt/appconfig/help/C/BTEHelp.sdl
/desktop_approots/BTE/dt/appconfig/help/C/graphics/BTE1.xwd
/desktop_approots/BTE/dt/appconfig/help/C/graphics/BTE2.xwd
```

b. Cree el archivo:

`/desktop_approots/BTE/dt/appconfig/types/C/BTEhelp.dt.`

Ponga la siguiente definición de acción en el archivo:

```
ACTION BTEHelp
{
  WINDOW_TYPE NO_STDIO
  EXEC_STRING /usr/dt/bin/dthelpview -helpVolume \
              BTEHelp.sdl
  DESCRIPTION Abre el volumen de ayudas de MejorEditorTextos.
}
```

6. Crear iconos para la aplicación.

Para crear los iconos utilice el Editor de iconos. Utilice estas directrices de tamaño:

Nombre	**Tamaño**
nombrebase`.t.pm`	16 por 16
nombrebase`.m.pm`	32 por 32
nombrebase`.l.pm`	64 por 64

Cree estos archivos de iconos en el directorio `/desktop_approots/BTE/dt/appconfig/icons/C`:

- Iconos que deben representar la acción que ejecuta la aplicación: `BTERun.t.pm`, `BTERun.m.pm`, `BTERun.l.pm`
- Iconos que deben representar los archivos `*.bte`: `BTEData.t.pm`, `BTEData.m.pm`,
- Iconos que deben representar los archivos `*.tpl`: `BTETempl.t.pm`, `BTETempl.m.pm`
- Iconos que deben representar el grupo de aplicaciones (utilizado en el paso 7): `BTEApp.t.pm`, `BTEApp.m.pm`

7. **Crear el grupo de aplicaciones**.

a. Cree el directorio, si todavía no lo ha hecho.

/desktop_approots/BTE/dt/appconfig/appmanager/C/MejorEditorTextos

b. Este paso es opcional. Proporciona un icono exclusivo para el icono del grupo de aplicaciones creando un tipo de datos y acciones asociadas para el grupo de aplicaciones. Si omite este paso, el grupo de aplicaciones utilizará el icono predeterminado.

Añada las siguientes definiciones de tipo de datos y de acciones al archivo /desktop_approots/BTE/dt/appconfig/types/C/BTE.dt. El tipo de datos especifica el icono que el grupo de aplicaciones MejorEditorTextos debe utilizar. Las acciones proporcionan el mismo comportamiento Abrir e Imprimir que los grupos de aplicaciones incorporados.

```
DATA_ATTRIBUTES GrupoAplMejorEditorTextos
{
   ACTIONS    OpenInPlace,OpenNewView
   ICON       BTEApp
{
DATA_CRITERIA BestTextEditorAppGroupCriterial
{
   DATA_ATTRIBUTES_NAME   BestTextEditorAppGroup
   MODE                   d
   PATH_PATTERN           */appmanager/*/MejorEditorTextos
}
ACTION Open
{
   ARG_TYPE   BestTextEditorAppGroup
   TYPE       MAP
   MAP_ACTION OpenAppGroup
}
ACTION Print
{
   ARG_TYPE   BestTextEditorAppGroup
   TYPE       MAP
   MAP_ACTION PrintAppGroup
}
```

c. Cree un icono en el grupo de aplicaciones que iniciará la aplicación. Para ello, cree el archivo:

/desktop_approots/BTE/dt/appconfig/appmanager/C/MejorEditorTextos/BTEditor

y haga que el archivo sea ejecutable.

d. Cree el archivo de acción en el grupo de aplicaciones que abrirá el volumen de ayudas. Para ello, cree el archivo:

```
/desktop_approots/BTE/dt/appconfig/appmanager/C/MejorEditorTextos/BTEHelp
```

y haga que el archivo sea ejecutable.

e. Ponga otros archivos en el grupo de aplicaciones; por ejemplo archivos "read me", archivos de plantillas y de datos de ejemplo.

8. Registrar la aplicación.

En una ventana de emulador de terminal:

a. Inicie la sesión como root.

b. Ejecute el mandato:

```
/usr/dt/bin/dtappintegrate -s /desktop_approots/BTE
```

c. Abra el grupo de aplicaciones Herramientas_Escritorio y efectúe una doble pulsación sobre Recargar aplicaciones.

4

Configuración del escritorio en una red

5

El escritorio está diseñado para trabajar sin problemas en un entorno de red compleja. La arquitectura del escritorio permite a los administradores de sistema distribuir recursos de sistema en toda la red, que incluyen:

- Aplicaciones.
- Archivos de datos para aplicaciones.
- Servicios de sesión de escritorio (aplicaciones de escritorio, como por ejemplo el Gestor de inicio de sesión y el Gestor de archivos).
- Servicios de ayuda. Los archivos de datos de ayuda se pueden poner en un servidor de ayuda central.

Visión general de la función de red de escritorio	*92*
Pasos generales para configurar la función de red de escritorio	*96*
itorio *escritorio*	*96*
Configuración de los clientes y los servidores del escritorio	*100*
Administración de los servicios de aplicación	*107*

5

Visión general de la función de red de escritorio

El sistema operativo proporciona diversos servicios de red, incluidos los sistemas de archivos distribuidos y la ejecución remota. Los servidores de X proporcionan posibilidades adicionales de la función de red, incluidos el acceso a pantallas remotas y los servicios de seguridad.

Además de estas características de red, el escritorio coloca una interfaz de usuario. Los objetivos de esta interfaz y de su arquitectura subyacente son hacer que los sistemas de red sean:

- Más fáciles de usar. Los usuarios pueden ejecutar aplicaciones y acceder a archivos de datos sin preocuparse de dónde están ubicados en la red las aplicaciones y los datos.
- Más fáciles de administrar. El escritorio proporciona herramientas de integración de aplicaciones y rutas de búsqueda en la red que facilitan la localización de datos y aplicaciones remotas por parte de los sistemas. Además, el proceso de correlación de nombres de archivo del escritorio facilita la administración de redes complejas que contienen numerosos servidores.
- Flexibles. Mientras que las características de administración del escritorio se han diseñado para determinadas situaciones de red comunes, el escritorio puede dar cabida a muchas otras configuraciones de red personalizadas.

Tipos de servicios de red del escritorio

La función de red permite que un usuario sentado delante de una pantalla determinada acceda a diversos servicios de sistema distribuidos entre otros sistemas, tales como:

- La sesión de escritorio y sus aplicaciones (por ejemplo, el Gestor de espacios de trabajo y el Gestor de archivos)
- Otras aplicaciones
- Archivos de datos

En la terminología de la función de red se utiliza el término *servidor* para describir un sistema que proporciona servicios de sistema a uno o más sistemas. Cuando un sistema recibe servicios de un servidor, se denomina *cliente* de dicho servidor.

En una red compleja, un sistema puede utilizar servicios ubicados en diversos sistemas de toda la red. Además, un sistema puede actuar como un determinado tipo de servidor (por ejemplo, servidor de sesión) y también puede ser cliente (por ejemplo, de un servidor de aplicaciones).

Situaciones de red características

Desde la perspectiva del escritorio, una configuración de red característica puede contener una combinación de estos componentes principales:

Pantallas	Donde se ejecuta el servidor de X
Servidores de inicio de sesión / sesión	Donde se ejecutan las aplicaciones de escritorio (Gestor de inicio de sesión, Gestor de espacios de trabajo, etc.)
Servidores de aplicaciones	Donde se ejecutan otras aplicaciones
Servidores de archivos	Donde están ubicados los datos utilizados por las aplicaciones

Una de las configuraciones de red más comunes incluye sistemas que acceden a un servidor de aplicaciones. La Figura 5-1 ilustra una estación de trabajo que utiliza un servidor de aplicaciones. El servidor de X y la sesión de escritorio se están ejecutando en la estación de trabajo.



Figura 5-1 Los servidores de aplicaciones proporcionan servicios a la sesión de escritorio

Las redes también utilizan con frecuencia servidores de archivos para almacenar grandes cantidades de datos. Estos datos pueden utilizarlos las aplicaciones que se ejecutan en un servidor de aplicaciones o las aplicaciones de escritorio (por ejemplo, el Gestor de archivos necesita acceder a los archivos de datos para mostrarlos en la ventana Gestor de archivos).

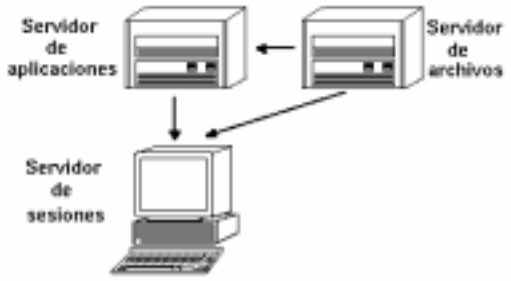


Figura 5-2 Los servidores de archivos proporcionan datos a los servidores de aplicaciones y a los servidores de sesiones

Las terminales de X ejecutan el servidor de X y obtienen servicios de sesiones de escritorio de otro sistema.

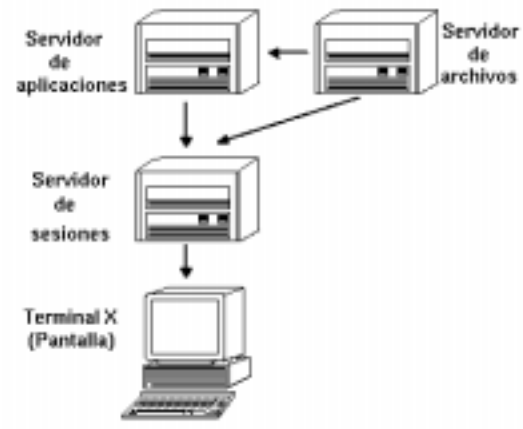


Figura 5-3 Las terminales de X obtienen servicios de sesiones de otro servidor de sesiones

Otras situaciones de red

El escritorio es flexible y puede soportar configuraciones de red más complejas. Esto normalmente implica que deben dejarse disponibles diversos servicios para los servidores de aplicaciones, además de los servidores de archivos.

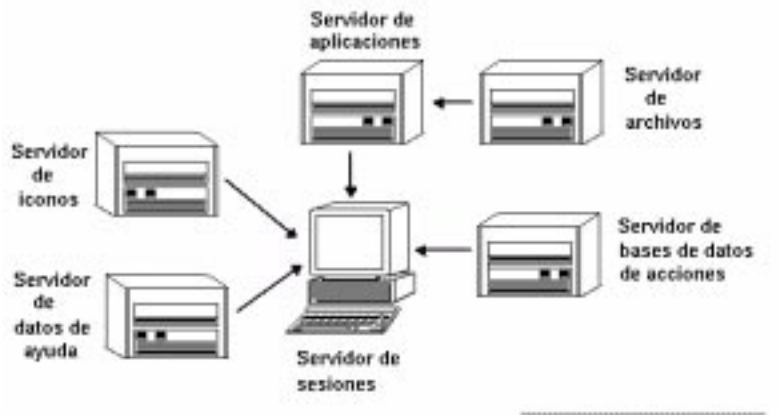


Figura 5-4 Los servicios necesarios para un servidor de aplicaciones de escritorio pueden estar distribuidos

Resumen—Tipos de servidores

Pantalla	Sistema que ejecuta el servidor de X.
Servidor de inicio de sesión y de sesiones	Sistema que ejecuta la sesión de escritorio (Gestor de inicio de sesión, Gestor de sesiones, Gestor de ventanas, Gestor de archivos, etc.)
Servidor de aplicaciones	Sistema en el que se ejecuta una aplicación. También se denomina *host de ejecución*.
Servidor de archivos	Sistema en el que se almacenan los archivos de datos para las aplicaciones
Servidor de ayuda	Sistema en el que se almacenan los archivos de datos de ayuda
Servidor de bases de datos (acciones)	Sistema en el que se almacenan los archivos que contienen las definiciones de acciones y de tipos de datos

Servidor de iconos	Sistema en el que se almacenan los archivos de iconos

La red puede incluir servidores adicionales, tales como un servidor de contraseñas, un servidor de correo, un servidor de vídeo, etc.

Pasos generales para configurar la función de red de escritorio

Existen tres pasos generales para configurar la función de red de escritorio:

1. Configurar los servicios básicos de red del sistema operativo.

   Son los servicios de la función de red proporcionados por el sistema operativo del que depende el escritorio. Consulte la sección "Configuración de la función de red básica del sistema operativo para el escritorio" en la página 96.

2. Instalar y configurar los servicios y el software de la función de red de escritorio.

   Son los servicios necesarios para el escritorio, independientemente del tipo de sistema cliente o servidor que se esté configurando. Consulte la sección "Configuración de los clientes y los servidores del escritorio" en la página 100.

3. Configurar el tipo de servidor o de cliente en particular.

   Por ejemplo, si se configura un servidor de aplicaciones será necesario realizar unos pasos diferentes de los que se deben realizar para configurar un servidor de archivos. Consulte la sección "Administración de los servicios de aplicación" en la página 107.

Configuración de la función de red básica del sistema operativo para el escritorio

El escritorio requiere la siguiente configuración básica de la función de red:

- Los usuarios deben tener una cuenta de inicio de sesión en el servidor de sesiones y en cada sistema que proporcione servicios de escritorio al servidor de sesiones. El usuario debe tener los mismos ID de usuario e ID de grupo en todos los sistemas clientes y servidores.
- Los sistemas deben tener acceso a los sistemas de archivos remotos que contienen datos utilizados por la sesión y otras aplicaciones.

- El controlador de spool de impresión `lp` debe estar configurado para acceder a impresoras remotas.
- `sendmail` debe estar configurado para servicios de correo.
- Debe definirse la autorización de X.

Cómo proporcionar cuentas de inicio de sesión a los usuarios

Esta sección describe los requisitos de las cuentas de inicio de sesión para la función de red de escritorio.

Cómo proporcionar cuentas de inicio de sesión

Los usuarios deben tener una cuenta de inicio de sesión en:

- Todos los sistemas que proporcionan servicios al escritorio, incluidos los servidores de aplicaciones, los servidores de archivos y los sistemas que proporcionan impresoras de red.
- Todos los servidores de sesiones a los que puede acceder el usuario. En general, los servidores de sesiones se utilizan con terminales de X.

Cómo proporcionar un ID de usuario y un ID grupo coherentes

Los usuarios de UNIX se identifican mediante un nombre de inicio de sesión y un ID de usuario numérico (UID). En una red de escritorio, el usuario debe tener el mismo nombre de inicio de sesión y el mismo UID en todos los sistemas clientes y servidores.

Los usuarios de UNIX también se asignan a uno o más grupos de inicio de sesión. Cada grupo tiene un nombre de grupo y un ID de grupo numérico (GID). En una red de escritorio, todos los sistemas deben utilizar nombres de grupo e ID de grupo coherentes.

Para obtener más información, consulte la página de manual `id(1)` o `id(1M)`.

5

Configuración del acceso a sistemas de archivos distribuidos

El escritorio utiliza NFS®, para compartir archivos entre sistemas. El usuario deberá identificar todos los sistemas de archivos de la red que contienen archivos compartidos y asegurarse de que están correctamente montados en todos los sistemas apropiados.

Normalmente se deberá proporcionar el siguiente acceso a archivos remotos:

- El directorio de inicio del usuario debe compartirse entre todos los sistemas clientes y servidores del escritorio. Esto es necesario porque:
  - El directorio de inicio del usuario contiene archivos de datos a los que deben acceder aplicaciones en sistemas remotos. Por ejemplo, las aplicaciones que utilizan archivos de datos utilizan con frecuencia el directorio de inicio del usuario como ubicación predeterminada del archivo de datos.
  - El directorio de inicio del usuario es el directorio de autentificación `dtspcd` predeterminado. Para obtener más información sobre el `dtspcd`, consulte la sección "Configuración del daemon de control de subprocesos" en la página 104.
- Si los usuarios necesitan acceder a archivos de datos que no están en su directorio de inicio, estos archivos de datos deben estar compartidos entre todos los sistemas clientes y servidores del escritorio que operan en los archivos de datos.
- Los directorios de instalación y configuración del escritorio (`/usr/dt` y `/etc/dt`) deben estar compartidos entre todos los sistemas clientes y servidores del escritorio de modo que todas las aplicaciones del usuario accedan a los mismos archivos de configuración de escritorio.

Cómo proporcionar un directorio de inicio de red

Una red de escritorio funciona con más eficacia cuando los usuarios tienen un solo directorio de inicio que está compartido entre todos los sistemas clientes y servidores de la red.

Un directorio de inicio de red permite a los usuarios utilizar diferentes sistemas de la red sin perder las personalizaciones y configuraciones personales. Esto es debido a que las personalizaciones personales y la información necesaria para restaurar la sesión anterior se guardan en subdirectorios del directorio de inicio.

Un directorio de inicio común también es necesario para:

- El mecanismo de autorizaciones predeterminado de X. Consulte la sección "Configuración de la autorización de X" en la página 100.
- El daemon de control del subproceso de escritorio, que está implicado en la ejecución de aplicaciones remotas, debe poder grabar en el directorio de inicio del usuario.

Coherencia de nombres de archivos

La red se deberá configurar de tal forma que los usuarios puedan acceder a sus archivos de datos desde todos los sistemas utilizando el mismo nombre. Esto se conoce como *coherencia de nombres de archivos* y normalmente se logra creando los enlaces simbólicos apropiados. Por ejemplo, puede configurar cada sistema de forma que el directorio de inicio de cada usuario esté disponible como `/users/`*nombre_inicio conexión* creando un enlace simbólico a la ubicación de montaje real del directorio.

Configuración del acceso a impresoras remotas

El escritorio utiliza el controlador de spool de impresión `lp` para acceder a impresoras locales o remotas. Consulte la página de manual `lpadmin(1M)` para obtener información sobre cómo configurar el controlador de spool `lp`.

Antes de intentar imprimir utilizando la interfaz gráfica del escritorio, deberá probar si puede imprimir correctamente en todas las impresoras utilizando el mandato `lp`.

Se recomienda utilizar nombres de dispositivos de impresión coherentes. Por ejemplo, si una impresora determinada se conoce como `Postscript1` en el sistema al que está directamente conectada, todos los otros sistemas que acceden a la impresora de forma remota deberá utilizar también el nombre `Postscript1`.

Configuración del correo electrónico

La aplicación de correo del escritorio utiliza `sendmail` para entregar correo entre sistemas. Consulte la página de manual `sendmail(1M)` para obtener más información sobre cómo configurar la conectividad del correo.

Antes de intentar enviar o recibir correo desde el escritorio, deberá probar si puede enviarlo y recibirlo correctamente utilizando el mandato `mailx`.

Configuración de la autorización de X

El escritorio utiliza el mecanismo predeterminado X para autorizar que las aplicaciones remotas (clientes de X) accedan a una pantalla local. El procedimiento más fácil para configurar esto consiste en proporcionar un directorio de inicio de red para cada usuario. Esto asegura que se cumplan los siguientes requisitos:

- El usuario debe tener permiso de lectura y escritura para el archivo *DirectorioInicio*`/.Xauthority`.
- El archivo `.Xauthority` en un servidor de aplicaciones debe contener el "magic cookie" para la pantalla en la que se ejecutará la aplicación.

Para obtener más información, consulte las páginas de manual `X(1)` o `xauth(1)`.

Configuración de los clientes y los servidores del escritorio

Esta sección describe los requisitos de configuración de red específicos del escritorio—es decir, dichas posibilidades las proporciona el escritorio en lugar del sistema operativo base.

Esta sección se divide en dos partes:

- Configuración de los servicios de inicio de sesión y de sesión.
- Configuración de los servicios requeridos por aplicaciones los datos de éstas. Ello incluye servidores de aplicaciones, bases de datos, iconos, archivos y de ayuda, y los clientes de éstos.

Configuración de servicios de inicio de sesión y de sesión

Un servidor de inicio de sesión/sesiones es un sistema que proporciona servicios de escritorio (Gestor de inicio de sesión, Gestor de sesiones, Gestor de archivos, Gestor de ventanas, etc.) a una pantalla o a un servidor X.

Normalmente, un servidor de sesiones proporciona servicios a terminales de X. Sin embargo, se puede definir una configuración de red que concentre los servicios de sesión en uno o más servidores a los que accedan estaciones de trabajo y terminales de X.

El Gestor de inicio de sesión es un componente del escritorio responsable de proporcionar servicios de inicio de sesión a otras pantallas. Una vez que el usuario ha iniciado la sesión, se inicia el Gestor de sesiones para el usuario.

Para obtener información sobre cómo configurar servidores de inicio de sesión / sesiones y terminales de X, consulte la sección "Cómo mostrar una pantalla de inicio de sesión en una pantalla de red" en la página 7.

Configuración de otros servicios relacionados con la aplicación

Esta sección incluye los requisitos de la función de red comunes al escritorio:

- Servidores de aplicaciones
- Servidores de bases de datos
- Servidores de iconos
- Servidores de ayuda

▼ *Configurar clientes y servidores del escritorio*

1. Proporcione las configuraciones de red del sistema operativo necesarias para el escritorio.

   Consulte la sección "Configuración de la función de red básica del sistema operativo para el escritorio" en la página 96.

2. Instale el escritorio o conjunto mínimo de archivos:

   Debe instalar:

   - La totalidad de conjuntos de archivos de ejecución del Common Desktop Environment
   - *O bien*, estos conjuntos de archivos: CDE-MIN y CDE-TT

Nota – Los conjuntos de archivos y la instalación pueden variar de un proveedor a otro.

---

3. Configure el sistema para el daemon del servidor de bases de datos de nombres de archivo de ToolTalk `rpc.ttdbserver`.

   Esto debe suceder automáticamente cuando se instala el escritorio. Para obtener más información, consulte la sección "Configuración del Servidor de bases de datos de ToolTalk" en la página 106.

4. Instale y configure el daemon de control de subprocesos (`dtspcd`).

   Esto debe suceder automáticamente cuando se instala el escritorio. Para obtener más información, consulte la sección "Configuración del daemon de control de subprocesos" en la página 104.

5. Monte todos los datos remotos necesarios.

   Se considera que los datos son "remotos" cuando están ubicados en un sistema distinto del sistema en el que se está ejecutando la aplicación que utiliza los datos.

   Por ejemplo:
   - Si una aplicación utiliza datos ubicados en un servidor de archivos, éste deberá montar esos archivos.
   - Si los iconos del Gestor de archivos están ubicados en un servidor de iconos, el servidor de sesiones debe montar dichos archivos.
   - Si la red utiliza un servidor de ayuda para los archivos de ayuda de escritorio, el servidor de sesiones y todos los servidores de aplicaciones deben montar los datos de ayuda.

   Para obtener más información sobre los puntos de montaje, consulte el siguiente apartado, "Configuración del punto de montaje para sistemas de archivos remotos."

Configuración del punto de montaje para sistemas de archivos remotos

Cuando el escritorio pasa nombres de archivos de un sistema a otro, debe transformar dichos nombres de archivo en nombres que tengan sentido en el sistema de destino, o *establecer una correspondencia* entre dichos nombres. Este establecimiento de correspondencia es necesario porque puede que un archivo esté montado en ubicaciones distintas en los diferentes sistemas y, por

consiguiente, se tenga que acceder a él utilizando nombres diferentes. Por ejemplo, se puede acceder al archivo `/projects/big` en `sysA` como `/net/sysA/projects/big` en `sysB`.

Requisitos para el establecimiento de correspondencia de los nombres de archivo

Para realizar correctamente esta correspondencia de nombres de archivos, debe ser cierta una de las siguientes condiciones:

- Se utiliza el mandato `mount` para montar estáticamente sistemas de archivos. Estos tipos de montajes estáticos se configuran normalmente en un archivo tal como `/etc/checklist`, `/etc/mnttab` o `/etc/filesystems`.

  Para que el establecimiento de correspondencia de nombres de archivos funcione correctamente entre sistemas, los montajes de sistemas de archivos deben utilizar nombres de host coherentes. Si un host se conoce por varios nombres (por ejemplo alias, o si el host tiene más de una dirección de LAN que se conoce por nombres diferentes), deberá utilizar el mismo nombre y el mismo formato de nombre para todos los montajes.

- *O* se utiliza el montaje automático para montar sistemas de archivos en el punto de montaje predeterminado `/net`.

- *O*, se utiliza el montaje automático para montar sistemas de archivos en una ubicación distinta de `/net` y se establece la variable de entorno DTMOUNTPOINT para indicar el punto de montaje. Consulte el apartadp siguiente, "Establecimiento de un valor para DTMOUNTPOINT."

Para obtener información sobre el montaje automático, consulte la página de manual `automount(1M)`.

Establecimiento de un valor para DTMOUNTPOINT

Deberá establecer la variable DTMOUNTPOINT si las dos condiciones siguientes son ciertas:

- Se utiliza el montaje automático para montar sistemas de archivos.
- *Y* los sistemas de archivos remotos se montan en una ubicación distinta de `/net`.

Debe establecerse DTMOUNTPOINT para procesos, que incluyen:

- Procesos de escritorio del usuario que se inician automáticamente cuando el usuario inicia la sesión, como por ejemplo el Gestor de espacios de trabajo (`dtwm`) y el Gestor de archivos (`dtfile`)
- Procesos de sistema, tales como `rpc.ttdbserver` y `dtspcd` que se inician mediante mecanismos tales como `inetd`
- Aplicaciones iniciadas por el escritorio en sistemas locales o remotos
- Aplicaciones iniciadas por el usuario desde una línea de mandatos del shell

Para establecer DTMOUNTPOINT para todos estos procesos:

1. Edite el archivo `/etc/inetd.conf`:
   a. Busque la entrada `dtspcd` y añada:
      `-mount_point` *punto_montaje*
   b. Busque la entrada `rpc.ttdbserver` y añada:
      `-m` *punto_montaje*

   Por ejemplo, si se está utilizando el montaje automático con el punto de montaje de `/nfs`, las entradas de `/etc/inetd.conf` son:

```
dtspc stream tcp nowait root /usr/dt/bin/dtspcd /usr/dt/bin/dtspcd -mount_point /nfs
rpc stream tcp wait root /usr/dt/bin/rpc.ttdbserver 100083 1 rpc.ttdbserver -m /nfs
```

2. Realice en el sistema el procedimiento que vuelve a leer `/etc/inetd.conf`. Para obtener más información, consulte la página de manual `inetd(1M)`.
3. Establezca DTMOUNTPOINT de forma tal que los inicios de sesión de usuario hereden sus valores.

   Esto puede realizarse estableciendo la variable en `/etc/dt/config/Xsession.d`. Para obtener más información sobre cómo establecer variables de entorno, consulte la sección "Establecer variables de entorno" en la página 35.

Configuración del daemon de control de subprocesos

El escritorio de control de subprocesos (SPC) proporciona ejecución de mandatos de cliente/servidor.

El escritorio utiliza el daemon de control de subprocesos de escritorio (`dtspcd`) para ejecutar aplicaciones remotas. Es un daemon `inet` que acepta peticiones procedentes de clientes remotos de ejecución de mandatos. Para obtener más información sobre cómo configurar daemons `inet`, consulte la página de manual `inetd.conf(1M)`.

La biblioteca de invocación de acciones de escritorio utiliza el servicio SPC para invocar acciones remotas.

Configurar dtspcd

1. Confirme que `dtspc` esté registrado correctamente en `/etc/services` y `/etc/inetd.conf`. Consulte la página de manual `dtspcd(1M)`.
2. Sólo HP-UX: Asegúrese de que `/usr/adm/inetd.sec` esté configurado correctamente. Consulte la página de manual `inetd.sec(4)`.

Seguridad de SPC

La autentificación del servicio de control de subprocesos se basa en la autentificación del sistema de archivos. El `dtspcd` debe tener acceso a un *directorio de autentificación* que también montan todos los sistemas clientes del SPC.

Como valor predeterminado, el directorio de autentificación `dtspcd` es el directorio de inicio del usuario. Sin embargo, se puede configurar el `dtspcd` para utilizar una ubicación diferente estableciendo la opción `-auth_dir` en el directorio `/etc/inetd.conf`. Para obtener más información, consulte la página de manual `dtspcd(1M)`.

Dado que la autentificación del SPC se basa en la autentificación del sistema de archivos, el servicio SPC es tan seguro como el sistema de archivos distribuidos. Si está utilizando el escritorio en una red en la que no se fía del sistema de archivos distribuidos, es aconsejable inhabilitar el `dtspcd`. Para inhabilitar el `dtspcd`, comente la entrada `dtspc` en `/etc/services`.

Configuración de variables de entorno para ejecución remota

Cuando el escritorio utiliza una acción para iniciar una aplicación en un sistema remoto, las variables de entorno del usuario se copian en el sistema remoto y se ponen en el entorno de la aplicación.

Como valor predeterminado, algunas de las variables de entorno se modifican antes de copiarse en el sistema remoto. Puede configurar el componente de invocación de acciones y el servicio de control de subprocesos del escritorio para realizar un proceso adicional de las variables de entorno antes de que las variables se pongan en el entorno de la aplicación.

Para obtener más información sobre la configuración predeterminada y sobre cómo modificarla, consulte las páginas de manual `dtactionfile(4)` y `dtspcdenv(4)`.

Configuración del Servidor de bases de datos de ToolTalk

Un componente de ToolTalk es el servidor de bases de datos de ToolTalk, `/usr/dt/bin/rpc.ttdbserver`.

El servidor de bases de datos de ToolTalk lo utiliza el servicio de mensajes de ToolTalk y se emplea para establecer correspondencias de nombres de archivos. Normalmente se registra en `/etc/inetd.conf` cuando se instala el escritorio y no necesita ninguna configuración adicional.

Para obtener más información sobre el servidor de bases de datos de ToolTalk y sus opciones de configuración, consulte la página de manual `rpc.ttdbserver(1M)`.

Configuración del servidor de mensajes de ToolTalk

El servidor de mensajes de ToolTalk es `ttsession`. Como valor predeterminado, no necesita ninguna configuración; el script `Xession` lo inicia durante el inicio de sesión.

Consulte la página de manual `ttsession` para obtener más información sobre el servidor de mensajes de ToolTalk y sus opciones de configuración.

Configuración del daemon de Agenda

Un componente de la aplicación Agenda es el daemon de Agenda `rpc.cmsd`. Normalmente se registra en `/etc/inetd.conf` cuando se instala el escritorio y no necesita ninguna configuración adicional.

Para obtener más información sobre el daemon de Agenda y sus opciones de configuración, consulte la página de manual `rpc.cmsd(1)`.

Administración de los servicios de aplicación

Esta sección incluye los requisitos de configuración específicos para:

- Los servidores de aplicaciones y sus clientes
- Los servidores de escritorio que proporcionan servicios especiales (servidores de bases de datos, servidores de iconos y servidores de ayuda)

También incluye los requisitos de la función de red para dos configuraciones especiales para aplicaciones de red:

- Hosts de ejecución remota
- Aplicaciones que se ejecutan a través de montajes de sistemas de archivos

Variables de entorno de rutas de búsqueda

El escritorio utiliza un conjunto de variables de entorno para especificar la ruta de búsqueda utilizada para buscar los archivos de configuración de escritorio de la aplicación, como por ejemplo la base de datos de acciones y de tipos de datos, los archivos de ayuda y los archivos de iconos.

Para obtener información sobre cómo utilizar las variables de entorno de rutas de búsqueda, consulte el Capítulo 7, "Rutas de búsqueda del escritorio" o la página de manual `dtenvvar(5)`.

Configuración de un servidor de aplicaciones y de sus clientes

En la configuración estándar del servidor de aplicaciones, éste contiene todos los archivos binarios y de configuración asociados con la aplicación, incluidos:

- El(Los) ejecutable(s) de la aplicación
- Archivos de configuración de aplicación estándar, tales como los archivos app-defaults, catálogos de mensajes y bibliotecas compartidas para dicha aplicación.
- Archivos de configuración de escritorio:
  - Archivos de definiciones de tipos de datos y de acciones
  - Archivos de imágenes de iconos

- Archivos de datos de ayuda del escritorio

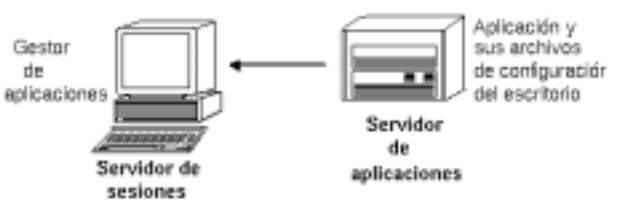


Figura 5-5 Configuración estándar del servidor de aplicaciones

▼ *Configurar un servidor de aplicaciones*

1. Proporcione las configuraciones de red del sistema operativo necesarias para el escritorio.

   Consulte la sección "Configuración de la función de red básica del sistema operativo para el escritorio" en la página 96.

2. Proporcione la configuración general de escritorio necesaria para los servidores.

   Consulte la sección "Configurar clientes y servidores del escritorio" en la página 101.

3. Instale las aplicaciones.

4. Si una aplicación no se registra automáticamente, se deberá realizar el procedimiento de registro.

   Consulte el Capítulo 4, "Registro de una aplicación."

▼ *Configurar el cliente de un servidor de aplicaciones*

1. Proporcione las configuraciones de red del sistema operativo necesarias para el escritorio.

   Consulte la sección "Configuración de la función de red básica del sistema operativo para el escritorio" en la página 96.

2. Proporcione la configuración general de escritorio necesaria para los clientes.

   Consulte la sección "Configurar clientes y servidores del escritorio" en la página 101.

3. Añada el servidor de aplicaciones a la ruta de búsqueda de la aplicación de forma que sea accesible en el sistema o personal:

   Accesible en el sistema Establezca y exporte la variable DTSPSYSAPPHOSTS en `/etc/dt/config/Xsession.d/0010.dtpaths`

   Personal Establezca y exporte la variable DTSPUSERAPPHOSTS en *DirectorioInicio*`/.dtprofile`

Por ejemplo, la línea siguiente en `/etc/dt/config/Xsession.d/0010.dtpaths` añade un sistema con el nombre de host `SysAAA` y `SysBBB` a la ruta de búsqueda de la aplicación:

```
DTSPSYSAPPHOSTS=SysAAA:,SysBBB:
```

Para obtener más información sobre cómo establecer la ruta de búsqueda de aplicaciones, consulte las secciones:

- "Ruta de búsqueda de aplicaciones" en la página 127
- "Establecimiento del valor de una ruta de búsqueda" en la página 125

Configuración de los servicios de la base de datos, de iconos y de ayuda

En general, las definiciones de acciones y de tipos de datos, los iconos y los archivos de datos de ayuda asociados con una aplicación se instalan en el mismo sistema que la aplicación.

Por ejemplo, examinemos la configuración característica de los archivos de datos de ayuda:

- Los archivos de ayuda para el Gestor de archivos están normalmente ubicados en el servidor de sesiones. El escritorio los encuentra porque la ruta de búsqueda de ayuda busca automáticamente en las ubicaciones correctas del servidor de sesiones.
- Los archivos de ayuda para otras aplicaciones están normalmente ubicados en el mismo servidor de aplicaciones que la aplicación. El servidor de sesiones los encuentra porque al modificar la ruta de búsqueda de aplicaciones se modifica automáticamente la ruta de búsqueda de ayuda.

Pueden producirse situaciones en las que desee poner datos de la base de datos (acciones y tipos de datos), de ayuda o de iconos en algún otro lugar de la red. Por ejemplo, si la red utiliza varios servidores de sesiones, es recomendable crear un servidor de ayuda en el que estén almacenados todos los archivos de datos de ayuda para las aplicaciones de escritorio (Gestor de archivos, Gestor de estilos, etc.). Esto ahorra espacio en disco porque no es necesario que los archivos de ayuda estén duplicados en cada servidor de sesiones.

▼ *Crear un servidor de bases de datos, de ayuda o de iconos*

1. Proporcione las configuraciones de red del sistema operativo necesarias para el escritorio.

   Consulte la sección "Configuración de la función de red básica del sistema operativo para el escritorio" en la página 96.

2. Proporcione la configuración general de escritorio necesaria para los clientes.

   Consulte la sección "Configurar clientes y servidores del escritorio" en la página 101.

3. Instale los archivos de la base de datos, de ayuda o de iconos.

   Los archivos pueden ubicarse en cualquier lugar del sistema. Sin embargo, puede que sea más fácil utilizar las ubicaciones siguientes, puesto que éstos son los directorios en los que se realiza automáticamente la búsqueda cuando un sistema se ha designado como servidor de aplicaciones.

   - Archivos de bases de datos: `/etc/dt/appconfig/types/`*idioma*
   - Archivos de ayuda: `/etc/dt/appconfig/help/`*idioma*
   - Archivos de iconos: `/etc/dt/appconfig/icons/`*idioma*

   Si está definiendo un servidor de bases de datos, se deberán escribir las acciones para especificar dónde se ejecutarán los mandatos (`EXEC_STRING`). Consulte la sección "Especificación de un host de ejecución remota" en la página 112.

▼ *Configurar el servidor de sesiones para buscar un servidor de bases de datos, de iconos o de ayuda*

1. Proporcione las configuraciones de red del sistema operativo necesarias para el escritorio.

   Consulte la sección "Configuración de la función de red básica del sistema operativo para el escritorio" en la página 96.

2. Proporcione la configuración general de escritorio necesaria para los clientes.

   Consulte la sección "Configurar clientes y servidores del escritorio" en la página 101.

3. Añada el servidor de bases de datos, de iconos o de ayuda a la ruta de búsqueda apropiada.
   - Si ha puesto los archivos de datos en las ubicaciones especificadas en el Paso 3 de la sección "Crear un servidor de bases de datos, de ayuda o de iconos," puede modificar la ruta de búsqueda de aplicaciones.
   - Si ha puesto los archivos de datos en otras ubicaciones, deberá modificar la ruta de búsqueda específica.

     Por ejemplo, si ha puesto los archivos de ayuda en el directorio `/etc/dt/help` en el sistema `SysCCC`, deberá añadir la siguiente línea a `/etc/dt/config/Xsession.d/0010.dtpaths`:

     ```
     DTSPSYSHELP=/net/SysCCC/etc/dt/help
     ```

   Para obtener más información sobre cómo establecer rutas de búsqueda, consulte las secciones:
   - "Ruta de búsqueda de bases de datos (Acciones/Tipos de datos)" en la página 131
   - "Ruta de búsqueda de iconos" en la página 133
   - "Ruta de búsqueda de ayuda" en la página 135
   - "Establecimiento del valor de una ruta de búsqueda" en la página 125

Configuraciones especiales de aplicaciones de red

Esta sección describe cómo configurar sistemas para ejecutar aplicaciones:

- En otro lugar que no sea el sistema que contiene la acción (en un host de ejecución remota)
- Localmente en montajes de sistemas de archivos

Especificación de un host de ejecución remota

En la configuración del servidor de aplicaciones característica, la definición de acciones está ubicada en el mismo sistema que el ejecutable de la aplicación. Sin embargo, se pueden escribir acciones para ejecutar mandatos en otros sistemas. En esta configuración, el sistema que contiene la aplicación se denomina *host de ejecución*.

La definición de acción puede estar ubicada en el servidor de sesiones o en un sistema que proporcione servicios de acciones y de tipos de datos al servidor de sesiones (que se denomina *servidor de bases de datos* o *host de bases de datos*).

Las definiciones de acciones utilizan el campo EXEC_HOST para especificar dónde deben ejecutarse los mandatos (EXEC_STRING). Por ejemplo, la siguiente definición de acción especifica que se debe ejecutar un cliente xload en un sistema cuyo nombre de host es SysDDD:

```
ACTION XloadSysDDD
{   TYPE            COMMAND
    EXEC_HOST       SysDDD
    EXEC_STRING     /usr/bin/X11/xload -label SysDDD
}
```

Si el campo EXEC_HOST especifica más de un nombre de host, el escritorio intenta ejecutar en orden EXEC_STRING en cada host hasta que encuentra uno que puede ejecutar la acción. Por ejemplo, el siguiente campo EXEC_HOST especifica que la acción debe intentar ejecutar primero el EXEC_STRING en SysDDD y, si esto falla, intentarlo en SysEEE.

```
    EXEC_HOST       SysDDD,SYSEEE
```

Si el campo EXEC_HOST no se establece para una acción, toma como valor predeterminado el valor %DatabaseHost%. El valor de %DatabaseHost% se obtiene de la ruta de búsqueda de bases de datos.

Por ejemplo, supongamos que se ha modificado la ruta de búsqueda de bases de datos añadiendo la siguiente línea a /etc/dt/config/Xsession.d/0010.dtpaths:

```
DTSPSYSDATABASEHOSTS=SysAAA:,/net/SysBBB/etc/dt/appconfig/types/C
```

SysAAA se especifica utilizando la sintaxis calificada para el host —SysAAA:. Si se encuentra una definición de acción que utiliza este elemento en la ruta de búsqueda, el host de la base de datos se establece en SysAAA. Sin embargo, si

se encuentra una acción que utiliza la parte `/net/SysBBB`... de la ruta de búsqueda, el host de la base de datos se establece en el sistema local porque la sintaxis no incluye el calificador del host.

Configurar el host de ejecución remota

1. Proporcione las configuraciones de red del sistema operativo necesarias para el escritorio.

   Consulte la sección "Configuración de la función de red básica del sistema operativo para el escritorio" en la página 96.

2. Proporcione la configuración general de escritorio necesaria para los servidores.

   Consulte la sección "Configurar clientes y servidores del escritorio" en la página 101.

3. Asegúrese de que las aplicaciones estén instaladas y configuradas correctamente para la ejecución local.

Configurar el sistema que contiene la definición de acción

1. Proporcione las configuraciones de red del sistema operativo necesarias para el escritorio.

   Consulte la sección "Configuración de la función de red básica del sistema operativo para el escritorio" en la página 96.

2. Proporcione la configuración general de escritorio necesaria para los servidores.

   Consulte la sección "Configurar clientes y servidores del escritorio" en la página 101.

3. Cree e instale las definiciones de acciones y los grupos de aplicaciones.

   Consulte las secciones "Creación de acciones que ejecutan aplicaciones en sistemas remotos" en la página 195 y "Creación y administración de grupos de aplicaciones generales" en la página 50.

Configurar el servidor de sesiones

1. Proporcione las configuraciones de red del sistema operativo necesarias para el escritorio.

   Consulte la sección "Configuración de la función de red básica del sistema operativo para el escritorio" en la página 96.

2. Proporcione la configuración general de escritorio necesaria para los clientes.

   Consulte la sección "Configurar clientes y servidores del escritorio" en la página 101.

3. Modifique la ruta de búsqueda de acciones para que incluya el host de la base de datos.

   Consulte la sección "Ruta de búsqueda de bases de datos (Acciones / Tipos de datos)" en la página 131.

4. Modifique la ruta de búsqueda de la aplicación para que incluya el host de ejecución.

   Consulte la sección "Ruta de búsqueda de aplicaciones" en la página 127.

Ejecutar aplicaciones localmente

La configuración estándar del servidor de aplicaciones ejecuta aplicaciones en el servidor de aplicaciones. En algunos casos es deseable que la aplicación esté instalada en un sistema remoto pero que se ejecute localmente en el servidor de sesiones.

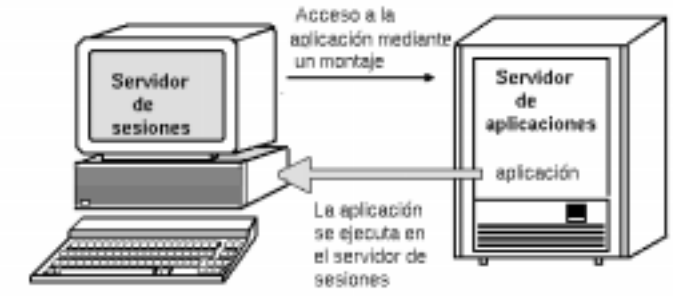


Figura 5-6 Ejecución entre puntos de montaje

Configurar el servidor de aplicaciones

No se requiere ninguna configuración especial.

Configurar el servidor de sesiones

- Modifique la ruta de búsqueda de aplicaciones. Utilice la ruta local absoluta a la aplicación.

Por ejemplo, se puede utilizar la siguiente definición de variable para buscar una aplicación registrada en `sysAAA`:

```
DTSPSYSAPPHOSTS=/net/SysAAA/etc/dt/appconfig/appmanager/C
```

El servidor de sesiones debe poder acceder a los archivos de configuración de la aplicación, tales como los archivos app-defaults, los catálogos de mensajes y las bibliotecas compartidas.

5

Configuración y administración de la impresión desde el escritorio 6

Existen diversos procedimientos que un usuario de escritorio puede utilizar para imprimir archivos. Se clasifican en dos categorías principales: impresión desde el escritorio e impresión desde una aplicación.

Los procedimientos para imprimir desde el escritorio incluyen:

- Seleccionar un archivo en el Gestor de archivos y elegir Imprimir en el menú Seleccionado o en el menú emergente del icono
- Arrastrar un archivo del Gestor de archivos al control de Impresora del Panel Frontal o al subpanel Impresoras personales
- Arrastrar un archivo del Gestor de archivos a una impresora de la ventana principal del Gestor de Impresión

  Para imprimir una aplicación, utilice el mandato Imprimir, al que se accede generalmente desde un menú o desde otro control de la ventana de la aplicación.

Adición y supresión de impresoras	*118*
Imágenes de iconos de impresoras	*119*
Configuración de la impresora predeterminada	*121*
Conceptos de impresión	*122*

6

Adición y supresión de impresoras

Esta sección contiene los procedimientos para añadir y suprimir impresoras en el escritorio.

▼ Añadir una impresora al escritorio

1. Añada una impresora a la configuración del sistema.

   Siga las instrucciones de la documentación de administración del sistema operativo.

2. Ejecute el mandato:

   `env LANG=`*`idioma`* `/usr/dt/bin/dtprintinfo -populate`

3. Reinicie el Gestor de Impresión o pulse dos veces Recargar acciones desde el grupo de aplicaciones Herramientas_Escritorio del Gestor de aplicaciones. Verifique si aparece la impresora.

4. Envíe correo a los usuarios para informarles que también deben reiniciar el Gestor de Impresión o ejecutar Recargar acciones.

Cada vez que se invoca, el Gestor de Impresión lee la lista de configuraciones de impresoras del sistema. Si detecta una nueva impresora, crea automáticamente una nueva acción de impresora de escritorio y el icono para dicha impresora. No es necesario realizar ninguna otra acción para que la impresora aparezca en el escritorio.

▼ Suprimir una impresora del escritorio

1. Elimine la impresora de la configuración del sistema.

   Siga las instrucciones de la documentación de administración del sistema operativo.

2. Reinicie el Gestor de Impresión o pulse dos veces Recargar acciones desde el grupo de aplicaciones Herramientas_Escritorio del Gestor de aplicaciones. Verifique si la impresora ha desaparecido.

3. Envíe correo a los usuarios para informarles que también deben reiniciar el Gestor de Impresión o ejecutar Recargar acciones.

Cada vez que se invoca, el Gestor de Impresión lee la lista de configuraciones de impresoras del sistema. Si comprueba que se ha eliminado una impresora de la lista, elimina automáticamente la acción y el icono de dicha impresora del Gestor de Impresión y del Gestor de archivos. No es necesario realizar ninguna otra acción para suprimir la impresora del escritorio.

Nota – El Gestor de impresión no puede eliminar impresoras del Panel Frontal. Por consiguiente, siempre que elimine una impresora de la configuración, deberá enviar correo a todos los usuarios del sistema informándoles que deben eliminar los iconos de la impresora suprimida del Panel Frontal.

Modificación del intervalo de actualización de trabajos

Para cambiar la frecuencia con que se actualiza la información mostrada en el Gestor de Impresión, modifique el intervalo de actualización de trabajos. Como valor predeterminado, el Gestor de Impresión consulta las impresoras cada treinta segundos para obtener información sobre los trabajos de impresión. Se puede cambiar la frecuencia con que el Gestor de Impresión consulta las impresoras utilizando el control deslizante Intervalo de actualización en el cuadro de diálogo Establecer opciones (que se muestra eligiendo Establecer opciones en el menú Vista).

Imágenes de iconos de impresoras

Cuando añada una impresora, se le asignará automáticamente un icono de impresora predeterminado. Si dispone de otro icono que se desea que esté disponible para dicha impresora, ponga los archivos de iconos en `/etc/dt/appconfig/icons/`*idioma* o en algún otro directorio de la ruta de búsqueda de iconos. Los usuarios pueden seleccionar este icono para sustituir el icono predeterminado de la impresora.

Deberá crear un conjunto completo (grande, mediano y pequeño) de iconos o éstos no aparecerán en el selector de iconos del Gestor de Impresión.

Para obtener más información sobre la ruta de búsqueda de iconos, consulte la sección "Ruta de búsqueda de iconos" en la página 133.

Nombres y tamaños de los archivos de iconos

Los requisitos de denominación de los archivos de iconos son:

nombre_base.tamaño`.`*tipo*

donde:

tamaño `l` (grande), `m` (mediano), `t` (pequeño). Para obtener más información sobre los tamaños de los iconos, consulte la sección "Convenios de tamaño de los iconos" en la página 223.

tipo `pm` (mapa de pixels de color), `bm` (mapa de bits).

Por ejemplo, los nombres de archivo de iconos para los iconos de mapa de pixels mediano y pequeño para una impresora de color pueden ser `ImpresoraColor.m.pm` y `ImpresoraColor.t.pm`.

Consulte el Capítulo 12, "Creación de iconos para el escritorio para obtener más información sobre cómo crear iconos.

▼ Cambiar globalmente el icono, la etiqueta de impresora o la descripción de una impresora

Tan pronto como añada la impresora, deberá cambiar las propiedades globales de la misma antes de que los usuarios la hayan modificado utilizando el Gestor de Impresión. Una vez que un usuario haya modificado las propiedades de la impresora utilizando el Gestor de Impresión, los cambios que usted efectúe no se verán reflejados en dichas propiedades.

Edite el archivo `/etc/dt/appconfig/types/`*idioma*`/`*nombre_cola_impresora*`.dt` con la información deseada para el icono, la etiqueta de impresora o la descripción:

1. En el campo `ICON`, actualice *nombrebase* con el nuevo nombre base del icono.
2. En el campo `LABEL`, actualice *nombreetiqueta* con la nueva etiqueta de la impresora.

♦ Actualice el texto del campo `DESCRIPTION`.

Éste es un lugar adecuado para poner la ubicación de la impresora, el tipo de impresora y el contacto de impresora. Para añadir más de una línea, ponga un \ al final de la línea. Por ejemplo:

```
DESCRIPTION    Ésta es una impresora PostScript del Edificio 1\
```

```
                    Sala 123. Llame al teléfono 555-5555 en caso de
tener problemas.
```

Configuración de la impresora predeterminada

Se accede a la impresora predeterminada cuando el usuario:

- Suelta un objeto en el control de Impresora del Panel Frontal
- Selecciona un objeto en el Gestor de archivos y elige Imprimir en el menú Seleccionado o en el menú emergente del icono
- Imprime desde aplicaciones que utilizan la impresora predeterminada

▼ Cambiar el destino de la impresión predeterminada

Para cambiar la impresora predeterminada para todos los usuarios:

1. Abra el archivo `/etc/dt/config/Xsession.d/0010.dtpaths`.

   Si `/etc/dt/config/Xsession.d/0010.dtpaths` no existe, cópielo de `/usr/dt/config/Xsession.d/0010.dtpaths`

2. En la línea `LPDEST=`*impresora*, actualice *impresora* con el nuevo destino de la impresión predeterminada.

   Si la línea no existe, añada una línea `LPDEST=`*impresora*, donde *impresora* es el nombre de la impresora que desea que se convierta en impresora predeterminada.

3. Es necesario que los usuarios finalicen la sesión y la vuelvan a iniciar.

Para cambiar la impresora predeterminada para un usuario individual, dicho usuario debe:

♦ Copiar otra impresora del subpanel Impresoras personales en el Panel Frontal.

Para designar como impresora predeterminada una impresora diferente:

1. Vaya a la carpeta de inicio y abra el archivo `.dtprofile`.
2. Añada o edite una línea que establezca un valor para la variable de entorno LPDEST:

   `LPDEST=`*dispositivo_impresora;* `export LPDEST`

Si está utilizando csh, la sintaxis es:

```
setenv LPDEST dispositivo_impresora
```

Por ejemplo, la línea siguiente cambiaría la impresora predeterminada por la impresora cuyo nombre de dispositivo es laser3d.

```
LPDEST=laser3d; export LPDEST
```

Si está utilizando csh, la sintaxis es:

```
setenv LPDEST laser3d
```

Conceptos de impresión

Cuando se inicia una petición de impresión soltando un archivo en un control de impresora, el sistema procede del siguiente modo:

1. El sistema busca en la base de datos de tipos de datos la definición del objeto soltado.
2. Si existe una única acción de impresión para el tipo de datos (especificado utilizando el campo ARG_TYPE en la acción de impresión), se utiliza dicha acción; de lo contrario, se utiliza la acción de impresión predeterminada (dtlp). Por ejemplo, si el archivo es un archivo PostScript®, el sistema utiliza la acción Imprimir para los archivos PostScript. (Esta acción se define en /usr/dt/appconfig/types/*idioma*/dt.dt.) Si ha utilizado la herramienta Crear Acción para este tipo de datos, el mandato de impresión entrado es la única acción de impresión que se utilizará para imprimir archivos con este tipo de datos.
3. El archivo se entrega a la impresora utilizando el subsistema de impresión normal de UNIX lp.

Rutas de búsqueda del escritorio 7

El escritorio utiliza rutas de búsqueda para localizar las aplicaciones y los archivos de escritorio asociados.

Rutas de búsqueda del escritorio y sus variables de entorno	*124*
Establecimiento del valor de una ruta de búsqueda	*125*
Ruta de búsqueda de aplicaciones	*127*
Ruta de búsqueda de bases de datos (Acciones/Tipos de datos)	*131*
Ruta de búsqueda de iconos	*133*
Ruta de búsqueda de ayuda	*135*
Rutas de búsqueda de entorno nacional	*137*

El escritorio proporciona cuatro rutas de búsqueda, descritas en la Tabla 7-1.

Tabla 7-1 Rutas de búsqueda del escritorio

Ruta de búsqueda	Descripción
Aplicaciones	Se utiliza para localizar aplicaciones. El Gestor de aplicaciones utiliza la ruta de búsqueda de aplicaciones para poblar su nivel superior cuando un usuario inicia la sesión.
Base de datos	Se utiliza para especificar ubicaciones adicionales para los archivos de definiciones de acciones y de tipos de datos (archivos `*.dt`) y los archivos del Panel Frontal (archivos `*.fp`).
Iconos	Se utiliza para especificar ubicaciones adicionales para los iconos.
Datos de ayuda	Se utiliza para especificar ubicaciones adicionales para datos de ayuda del escritorio.

Las rutas de búsqueda pueden incluir directorios locales y remotos. Por consiguiente, las rutas de búsqueda desempeñan una función importante en la arquitectura de red del escritorio. Por ejemplo, un sistema busca aplicaciones en un servidor de aplicaciones porque dicho servidor está listado en la ruta de búsqueda de aplicaciones.

Cuando una ruta de búsqueda incluye una ubicación remota, se deberá configurar el acceso de archivo remoto a la ubicación. Para obtener más información, consulte la sección "Configuración del acceso a sistemas de archivos distribuidos" en la página 98.

Rutas de búsqueda del escritorio y sus variables de entorno

Las rutas de búsqueda del escritorio se crean en el inicio de sesión mediante la utilidad de escritorio `dtsearchpath`. Para crear las rutas de búsqueda la utilidad `dtsearchpath` utiliza una combinación de variables de entorno y de ubicaciones incorporadas.

Las variables de entorno que `dtsearchpath` lee se denominan *variables de entrada*. Éstas son variables establecidas por el administrador del sistema o el usuario final. Las variables de entrada utilizan el convenio de denominación `DTSP*`.

Cuando `dtsearchpath` se ejecuta en el tiempo de inicio de sesión, ensambla los valores asignados a estas variables, añade ubicaciones incorporadas y crea valores para las *variables de salida*. Existe una variable de salida para cada ruta de búsqueda.

Tabla 7-2 Variables de entorno de rutas de búsqueda de escritorio

Ruta de búsqueda de:	Variable de entorno de salida	Variable de entrada accesible en el sistema	Variable de entrada personal
Aplicaciones	DTAPPSEARCHPATH	DTSPSYSAPPHOSTS	DTSPUSERAPPHOSTS
Base de datos	DTDATABASESEARCHPATH	DTSPSYSDATABASEHOSTS	DTSPUSERDATABASEHOSTS
Iconos	XMICONSEARCHPATH, XMICONBMSEARCHPATH	DTSPSYSICON	DTSPUSERICON
Datos de ayuda	DTHELPSEARCHPATH	DTSPSYSHELP	DTSPUSERHELP

1. Acciones, tipos de datos y definiciones del Panel Frontal

Los componentes utilizan los valores de las variables de salida. Por ejemplo, el Gestor de aplicaciones utiliza el valor de la ruta de búsqueda de aplicaciones (DTAPPSEARCHPATH) para localizar grupos de aplicaciones.

Establecimiento del valor de una ruta de búsqueda

Las rutas de búsqueda se pueden modificar de forma personal o de forma accesible en el sistema. Las modificaciones se realizan estableciendo valores para las variables de entrada personales o accesibles en el sistema. Las modificaciones efectuadas se añaden a las ubicaciones incorporadas de la ruta de búsqueda.

▼ Ver el valor actual de una ruta de búsqueda (variable de salida)

♦ Utilice el mandato `dtsearchpath` para mostrar los valores actuales de las rutas de búsqueda:

- Para obtener el valor para el usuario (inicio de sesión) actual, ejecute:

  ```
  dtsearchpath -v
  ```

- Para obtener el valor para un usuario diferente, ejecute:

  ```
  dtsearchpath -u usuario
  ```

Los valores de las rutas de búsqueda incluyen estas variables:

`%H` Se utiliza en DTHELPSEARCHPATH. Nombre del volumen de ayudas.

`%B` Se utiliza en XMICONSEARCHPATH. Nombre base de un archivo de iconos.

`%M` Se utiliza en XMICONSEARCHPATH. Tamaño del archivo de iconos (`.l`, `.m`, `.s`, `.t`)

`%L` Valor de la variable de entorno LANG.

▼ Realizar modificaciones personales en una ruta de búsqueda

1. Abra *DirectorioInicio*`/.dtprofile` para editarlo.
2. Añada o edite una línea que defina un valor para la variable de entrada personal.

   Por ejemplo, la siguiente línea añade una ubicación a la ruta de búsqueda de aplicaciones personal del usuario:

   ```
   DTSPUSERAPPHOSTS=/projects1/editors
   ```

3. Para que los cambios entren en vigor, finalice la sesión y vuelva a iniciarla.

▼ Realizar modificaciones accesibles en el sistema en una ruta de búsqueda

1. Inicie la sesión como root.
2. Si el archivo `/etc/dt/config/Xsession.d/0010.dtpaths` no existe, créelo copiando `/usr/dt/config/Xsession.d/0010.dtpaths`.
3. Abra `/etc/dt/Xsession.d/0010.paths` para editarlo. Añada o edite una línea que defina un valor para la variable de entrada accesible en el sistema.

   Por ejemplo, la siguiente línea añade una ubicación a la ruta de búsqueda de ayuda accesible en el sistema:

   ```
   DTSPSYSHELP=/applications/helpdata
   ```

4. Informe a todos los usuarios del sistema que deben finalizar la sesión y volverla a iniciar para que el cambio entre en vigor.

Ruta de búsqueda de aplicaciones

La ruta de búsqueda de aplicaciones es la ruta de búsqueda principal utilizada por el escritorio para localizar aplicaciones en el sistema local y en los servidores de aplicaciones de toda la red.

Cuando se añaden aplicaciones a la ruta de búsqueda de aplicaciones, las rutas de búsqueda restantes (bases de datos, iconos y ayuda) se actualizan automáticamente para reflejar las ubicaciones correspondientes para dichos datos: de este modo, la ruta de búsqueda de aplicaciones proporciona una administración relativamente simple para las aplicaciones y los archivos de configuración de escritorio. Consulte la sección "Cómo afecta la ruta de búsqueda de aplicaciones a las rutas de búsqueda de bases de datos, de iconos y de ayuda" en la página 129.

Ruta de búsqueda de aplicaciones predeterminada

La ruta de búsqueda de aplicaciones predeterminada incluye ubicaciones personales, accesibles en el sistema e incorporadas. El *idioma* predeterminado es `C`.

Ubicación personal *DirectorioInicio*`/.dt/appmanager`

Ubicación accesible en el sistema `/etc/dt/appconfig/appmanager/`*idioma*

Ubicación incorporada `/usr/dt/appconfig/appmanager/`*idioma*

Variables de entorno de la ruta de búsqueda de aplicaciones

La ruta de búsqueda de aplicaciones se ensambla a partir de las ubicaciones incorporadas y de las siguientes variables de entrada:

DTSPSYSAPPHOSTS Variable de entrada de la ruta de búsqueda de aplicaciones accesible en el sistema

DTSPUSERAPPHOSTS Variable de entrada de la ruta de búsqueda de aplicaciones personal

La ruta de búsqueda ensamblada se especifica mediante la variable de salida DTAPPSEARCHPATH.

Sintaxis para las variables de entrada de la ruta de búsqueda de aplicaciones

La sintaxis para las variables DTSPSYSAPPHOSTS y DTSPUSERAPPHOSTS es:

VARIABLE=ubicación [,*ubicación*...]

donde *ubicación* puede tener la sintaxis:

/ruta	Especifica un directorio del sistema (servidor de sesiones) local. Utilice esta sintaxis para añadir un directorio local.
nombre de host:	Especifica el directorio accesible en el sistema `/etc/dt/appconfig/appmanager/`*idioma* del sistema *nombre de host*. Utilice esta sintaxis para añadir un servidor de aplicaciones.
nombre de host:*/ruta*	Especifica un directorio del sistema remoto *nombre de host*.
`localhost:`	Ubicación local accesible en el sistema. Esta palabra clave se utiliza par modificar la prioridad de la ubicación local accesible en el sistema. Consulte la sección "Cambio de prioridad de la ubicación local accesible en el sistema" en la página 129.

Cómo se ensambla el valor de la ruta de búsqueda de aplicaciones

El valor de la ruta de búsqueda de aplicaciones (DTAPPSEARCHPATH) se crea ensamblando las siguientes ubicaciones, listadas en orden de prioridad:

- Ubicaciones especificadas utilizando la variable DTSPUSERAPPHOSTS
- La ubicación personal predeterminada: *DirectorioInicio*`/.dt/appmanager`
- La ubicación predeterminada: `/etc/dt/appconfig/appmanager/`*idioma*
- Ubicaciones especificadas utilizando la variable DTSPSYSAPPHOSTS
- `/usr/dt/appconfig/appmanager/`*idioma*

La sintaxis:

nombre de host:

se expande para especificar el directorio `/etc/dt/appconfig/appmanager` en el sistema *nombre de host*.

Cambio de prioridad de la ubicación local accesible en el sistema

Por omisión, la ubicación local accesible en el sistema (`/etc/dt/appconfig/appmanager/`*idioma*) tiene prioridad sobre las ubicaciones remotas. De este modo, los grupos de aplicaciones locales tienen prioridad sobre los grupos remotos con el mismo nombre. Por ejemplo, si el sistema local y el sistema remoto tienen grupos de aplicaciones de Impresoras (`/etc/dt/appconfig/appmanager/`*idioma*`/Printers`), se utiliza el grupo local.

Las variables de entrada de la ruta de búsqueda de aplicaciones proporcionan sintaxis para especificar la prioridad de los grupos de aplicaciones locales accesibles en el sistema:

```
localhost:
```

Por ejemplo, supongamos que el sistema debe acceder a servidores de aplicaciones `SysA`, `SysB` y `SysC` y se desea que los grupos de aplicaciones de `SysB` accesibles en el sistema tengan prioridad sobre los grupos locales que tienen el mismo nombre.

El siguiente valor para DTSPSYSAPPHOSTS crea este comportamiento:

```
DTSPSYSAPPHOSTS=SysB:,localhost:,SysA:,SysC:
```

Cómo afecta la ruta de búsqueda de aplicaciones a las rutas de búsqueda de bases de datos, de iconos y de ayuda

Las adiciones realizadas en la ruta de búsqueda de aplicaciones añaden automáticamente las correspondientes ubicaciones a las rutas de búsqueda de bases de datos, de iconos y de ayuda. Esto proporciona la posibilidad de añadir un servidor de aplicaciones a una ruta de búsqueda estableciendo sólo la variable de entrada de la ruta de búsqueda de aplicaciones.

Por ejemplo, si establece DTSPSYSAPPHOSTS del siguiente modo:

```
DTSPSYSAPPHOSTS=servera:
```

las siguientes rutas de búsqueda se ven afectadas:

Ruta de búsqueda	**Directorio añadido a la ruta de búsqueda**
Aplicaciones	`servera:/etc/dt/appconfig/appmanager/`*idioma*
Base de datos	`servera:/etc/dt/appconfig/types/`*idioma*

Icono	`servera:/etc/dt/appconfig/icons/`*idioma*
Ayuda	`servera:/etc/dt/appconfig/help/`*idioma*

Del mismo modo, si establece DTSPSYSAPPHOSTS del siguiente modo:

```
DTSPSYSAPPHOSTS=/projects1/apps
```

las siguientes rutas de búsqueda se ven afectadas:

Ruta de búsqueda	**Directorio añadido a la ruta de búsqueda**
Aplicaciones	`/projects1/apps/appmanager/`*idioma*
Base de datos	`/projects1/apps/types/`*idioma*
Icono	`/projects1/apps/icons/`*idioma*
Ayuda	`/projects1/apps/help/`*idioma*

Ruta de búsqueda de bases de datos (Acciones/Tipos de datos)

La ruta de búsqueda de bases de datos dirige al escritorio para que busque en las ubicaciones especificadas archivos que contienen:

- Definiciones de acciones y de tipos de datos (archivos `*.dt`)
- Definiciones del Panel Frontal (archivos `*.fp`).

Es posible que sea necesario modificar la ruta de búsqueda de bases de datos cuando se crea un servidor de bases de datos o cuando se añade una ubicación local para los archivos de la base de datos.

Ruta de búsqueda de base de datos predeterminada

La ruta de búsqueda de bases de datos predeterminada incluye ubicaciones personales, accesibles en el sistema e incorporadas. El *idioma* predeterminado es `C`.

Ubicación personal *DirectorioInicio*`/.dt/types`

Ubicación accesible en el sistema `/etc/dt/appconfig/types/`*idioma*

Ubicación incorporada `/usr/dt/appconfig/types/`*idioma*

Cómo afecta la ruta de búsqueda de aplicaciones a la ruta de búsqueda de bases de datos

Cuando se añade una ubicación a la ruta de búsqueda de aplicaciones, el subdirectorio de bases de datos apropiado se añade automáticamente a la ruta de búsqueda de bases de datos (consulte la sección "Cómo afecta la ruta de búsqueda de aplicaciones a las rutas de búsqueda de bases de datos, de iconos y de ayuda" en la página 129).

Por ejemplo, si se añade el servidor de aplicaciones `hosta:` a la ruta de búsqueda de aplicaciones, el directorio `hosta:/etc/dt/appconfig/types/`*idioma* se añade automáticamente a la ruta de búsqueda de bases de datos.

Variables de entorno de la ruta de búsqueda de bases de datos

La ruta de búsqueda de bases de datos se ensambla a partir de las ubicaciones incorporadas y de las siguientes variables de entrada:

DTSPSYSDATABASEHOSTS	Variable de entrada de ruta de búsqueda de bases de datos accesible en el sistema
DTSPUSERDATABASEHOSTS	Variable de entrada de ruta de búsqueda de bases de datos personal

Utilice estas variables de entrada para especificar ubicaciones fuera de la ruta de búsqueda de aplicaciones.

La ruta de búsqueda de bases de datos ensamblada se especifica mediante la variable de salida DTDATABASESEARCHPATH.

Sintaxis para las variables de entrada de la ruta de búsqueda de bases de datos

La sintaxis para las variables DTSPSYSDATABASEHOSTS y DTSPUSERDATABASEHOSTS es:

VARIABLE=*ubicación*`[,`*ubicación*`...]`

donde *ubicación* puede tener la sintaxis:

/ruta	Especifica un directorio del sistema (servidor de sesiones) local. Utilice esta sintaxis para añadir un directorio local.
nombre de host`:`	Especifica el directorio accesible en el sistema `/etc/dt/appconfig/types/`*idioma* del sistema *nombre de host*.
nombre de host`:/`*ruta*	Especifica un directorio en el sistema remoto *nombre de host*.

Cómo se ensambla la ruta de búsqueda de bases de datos

El valor de la ruta de búsqueda de bases de datos (DTDATABASESEARCHPATH) se crean ensamblando las siguientes ubicaciones, listadas en orden de prioridad:

- Ubicaciones especificadas utilizando la variable DTSPUSERDATABASEHOSTS
- Ubicaciones obtenidas de la variable DTSPUSERAPPHOSTS
- La ubicación personal predeterminada: *DirectorioInicio*`/.dt/types`
- La ubicación predeterminada: `/etc/dt/appconfig/types/`*idioma*
- Ubicaciones especificadas utilizando la variable DTSPSYSDATABASEHOSTS

- Ubicaciones obtenidas de la variable DTSPSYSAPPHOSTS
- `/usr/dt/appconfig/types/`*idioma*

La sintaxis:

nombre de host:

se expande para especificar el directorio `/etc/dt/appconfig/types` en el sistema *nombre de host*.

Ruta de búsqueda de iconos

La ruta de búsqueda de iconos dirige al escritorio para que busque en las ubicaciones especificadas los archivos que contienen archivos de imágenes de mapas de bits y mapas de pixels utilizados por el escritorio.

Ruta de búsqueda de iconos predeterminada

La ruta de búsqueda de iconos predeterminada incluye ubicaciones personales, accesibles en el sistema e incorporadas. El *idioma* predeterminado es `C`.

Ubicación personal *DirectorioInicio*`/.dt/icons`

Ubicación accesible en el sistema `/etc/dt/appconfig/icons/`*idioma*

Ubicación incorporada `/usr/dt/appconfig/icons/`*idioma*

Cómo afecta la ruta de búsqueda de aplicaciones a la ruta de búsqueda de iconos

Cuando se añade una ubicación a la ruta de búsqueda de aplicaciones, el subdirectorio de iconos apropiado se añade automáticamente a la ruta de búsqueda de iconos (consulte la sección "Cómo afecta la ruta de búsqueda de aplicaciones a las rutas de búsqueda de bases de datos, de iconos y de ayuda" en la página 129).

Por ejemplo, si se añade el servidor de aplicaciones `hosta:` a la ruta de búsqueda de aplicaciones, el directorio `hosta:/etc/dt/appconfig/icons/`*idioma* se añade automáticamente a la ruta de búsqueda de iconos.

Variables de entorno de la ruta de búsqueda de iconos

La ruta de búsqueda de bases de datos se ensambla a partir de las ubicaciones incorporadas y de las siguientes variables de entrada:

DTSPSYSICON	Variable de entrada de la ruta de búsqueda de iconos accesible en el sistema
DTSPUSERICON	Variable de entrada de la ruta de búsqueda de iconos personal

Utilice estas variables de entrada para especificar ubicaciones fuera de la ruta de búsqueda de aplicaciones.

La ruta de búsqueda de bases de datos ensamblada se especifica mediante dos variables de salida:

XMICONSEARCHPATH	Se utilizada por las pantallas de color
XMICONBMSEARCHPATH	Utilizada por pantallas monocromas

Sintaxis para las variables de entrada de la ruta de búsqueda de iconos

La sintaxis para las variables DTSPSYSICON y DTSPUSERICON es:

VARIABLE=ubicación`[,`*ubicación*`...]`

donde *ubicación* puede tener la sintaxis:

/ruta	Especifica un directorio del sistema (servidor de sesiones) local. Utilice esta sintaxis para añadir un directorio local.

Para especificar una ubicación en otro sistema, utilice el nombre de archivo de red (por ejemplo, `/nfs/servera/projects/icons`).

Cómo se ensambla la ruta de búsqueda de iconos

El valor de la ruta de búsqueda de iconos (XMICONSEARCHPATH y XMICONBMSEARCHPATH) se crea ensamblando las siguientes ubicaciones, listadas en orden de prioridad:

- Ubicaciones especificadas utilizando la variable DTSPUSERICON
- Ubicaciones obtenidas de la variable DTSPUSERAPPHOSTS
- La ubicación personal predeterminada: *DirectorioInicio*`/.dt/icons`
- La ubicación predeterminada: `/etc/dt/appconfig/icons/`*idioma*
- Ubicaciones especificadas utilizando la variable DTSPSYSICON

- Ubicaciones obtenidas de la variable DTSPSYSAPPHOSTS
- `/usr/dt/appconfig/icons/`*idioma*

Las rutas de búsqueda de color y monocroma sólo difieren en la prioridad dada a los mapas de pixels y los mapas de bits. Las variables XMICONSEARCHPATH listan los mapas de pixels antes que los mapas de bits; XMICONBMSEARCPATH lista los mapas de bits antes que los mapas de pixels.

Ruta de búsqueda de ayuda

La ruta de búsqueda de ayuda dirige el escritorio para que busque en las ubicaciones especificadas los archivos que contienen información de ayuda que se registrará en el sistema.

Ruta de búsqueda de ayuda predeterminada

La ruta de búsqueda de ayuda predeterminada incluye ubicaciones personales, accesibles en el sistema e incorporadas. El *idioma* predeterminado es `C`.

Ubicación personal *DirectorioInicio*`/.dt/help`

Ubicación accesible en el sistema `/etc/dt/appconfig/.dt/help/`*idioma*

Ubicación incorporada `/usr/dt/appconfig/help/`*idioma*

Cómo afecta la ruta de búsqueda de aplicaciones a la ruta de búsqueda de ayuda

Cuando se añade una ubicación a la ruta de búsqueda de aplicaciones, el subdirectorio de ayuda apropiado se añade automáticamente a la ruta de búsqueda de ayuda (consulte la sección "Cómo afecta la ruta de búsqueda de aplicaciones a las rutas de búsqueda de bases de datos, de iconos y de ayuda" en la página 129).

Por ejemplo, si se añade el servidor de aplicaciones `hosta:` a la ruta de búsqueda de aplicaciones, el directorio `hosta:/etc/dt/appconfig/help/`*idioma* se añade automáticamente a la ruta de búsqueda de ayuda.

Variables de entorno de la ruta de búsqueda de ayuda

La ruta de búsqueda de ayuda se ensambla a partir de las ubicaciones incorporadas y de las siguientes variables de entrada:

DTSPSYSHELP — Variable de entrada de la ruta de búsqueda de ayuda accesible en el sistema

DTSPUSERHELP — Variable de entrada de la ruta de búsqueda de ayuda personal

Utilice estas variables de entrada para especificar ubicaciones fuera de la ruta de búsqueda de aplicaciones.

La ruta de búsqueda de bases de datos ensamblada se especifica mediante la variable de salida DTHELPSEARCHPATH.

Sintaxis para las variables de entrada de la ruta de búsqueda de ayuda

La sintaxis para las variables DTSPSYSHELP y DTSPUSERHELP es:

VARIABLE=*ubicación*[,*ubicación*...]

donde *ubicación* puede tener la sintaxis:

/ruta — Especifica un directorio del sistema (servidor de sesiones) local. Utilice esta sintaxis para añadir un directorio local.

Para especificar una ubicación en otro sistema, utilice el nombre de archivo de red (por ejemplo, `/nfs/servera/projects/help`).

Cómo se ensambla la ruta de búsqueda de ayuda

El valor de la ruta de búsqueda de ayuda (DTHELPSEARCHPATH) se crea ensamblando las siguientes ubicaciones, listadas en orden de prioridad:

- Ubicaciones especificadas utilizando la variable DTSPUSERHELP
- Ubicaciones obtenidas de la variable DTSPUSERAPPHOSTS
- La ubicación personal predeterminada: *DirectorioInicio*`/.dt/help`
- La ubicación predeterminada: `/etc/dt/appconfig/help/`*idioma*
- Ubicaciones especificadas utilizando la variable DTSPSYSHELP
- Ubicaciones obtenidas de la variable DTSPSYSAPPHOSTS
- `/usr/dt/appconfig/help/`*idioma*

Rutas de búsqueda de entorno nacional

Las variables de salida incluye entradas para ubicaciones (C) de entorno nacional y predeterminadas.

Por ejemplo, la ruta de búsqueda de aplicaciones predeterminada es:

DirectorioInicio/.dt/appmanager
/etc/dt/appconfig/appmanager/*idioma*
/etc/dt/appconfig/appmanager/C
/usr/dt/appconfig/appmanager/*idioma*
/usr/dt/appconfig/appmanager/C

donde *idioma* es el valor de la variable de entorno LANG.

Para cada ámbito (accesible en el sistema e incorporado), la ubicación específica del idioma tiene prioridad sobre la ubicación predeterminada.

7

Introducción a las acciones y a los tipos de datos

8

Las acciones y los *tipos de datos* son componentes completos para integrar aplicaciones en el escritorio. Proporcionan una modo de crear una interfaz de usuario para iniciar aplicaciones y manipular los archivos de datos de las mismas.

Introducción a las acciones	*140*
Introducción a los tipos de datos	*148*

Esta capítulo introduce los conceptos de acciones y tipos de datos. Describe:

- Por qué puede ser conveniente crear acciones y tipos de datos para las aplicaciones.
- Cómo están relacionadas entre sí las acciones y los tipos de datos.
- Cómo están relacionadas las acciones y los tipos de datos con la impresión del escritorio.

Consultas adicionales

Los procedimientos y las reglas para crear acciones y tipos de datos se incluyen en tres capítulos de este manual.

- El Capítulo 9 explica cómo crear acciones y tipos de datos utilizando la aplicación de escritorio Crear Acción.

8

Se puede utilizar Crear Acción para crear acciones y tipos de datos para la mayoría de aplicaciones sin tener que aprender las reglas de sintaxis para las definiciones.

- El Capítulo 10 y el Capítulo 11 explican cómo crear manualmente acciones y tipos de datos creando y editando los archivos de configuración.

  Es necesario crear acciones y tipos de datos manualmente si desea utilizar características avanzadas no soportadas por Crear Acción.

Introducción a las acciones

Las acciones son instrucciones escritas que automatizan las tareas de escritorio, tales como ejecución de aplicaciones y apertura de archivos de datos. Las acciones funcionan de forma muy parecida a las macros de aplicación o funciones de programación. Cada acción tiene un nombre que se utiliza para ejecutar la acción.

Una vez que haya definido una acción, ésta podrá utilizarse para adaptar la interfaz de usuario del escritorio de forma tal que sea más fácil realizar las tareas. El escritorio proporciona la posibilidad de conectar los componentes de la interfaz de usuario, como por ejemplo los iconos, los controles del Panel Frontal y los elementos de menú, a las acciones.

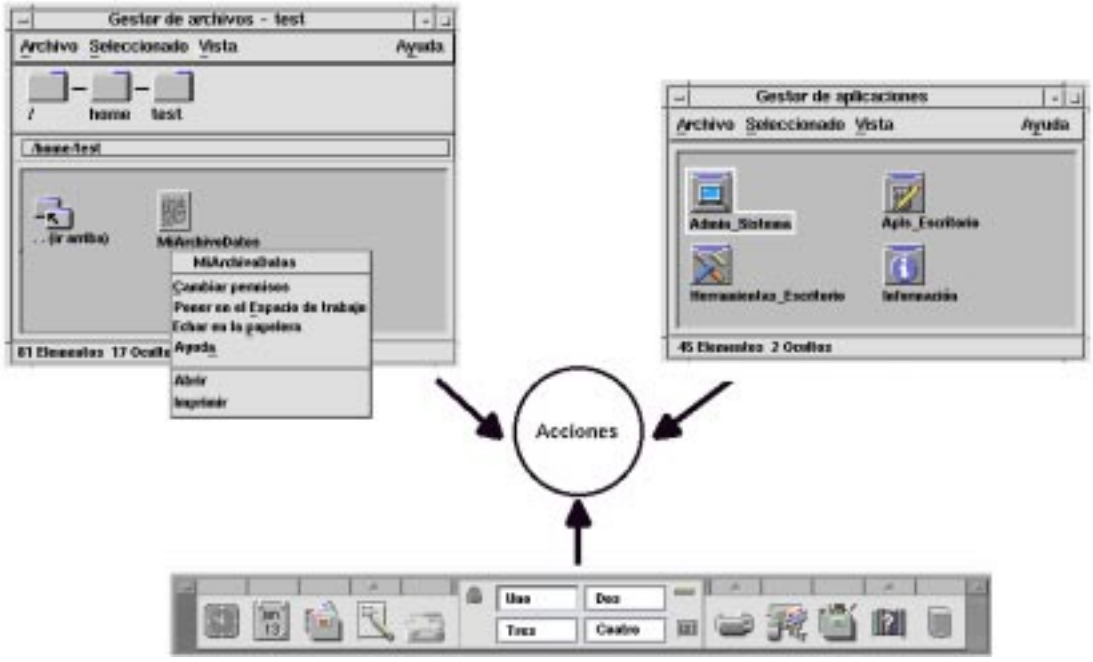


Figura 8-1 Usos para las acciones

Por ejemplo, el grupo de aplicaciones Herramientas_Escritorio del Gestor de aplicaciones contiene iconos que inician diversas utilidades.



Figura 8-2 Iconos de acciones del grupo de aplicaciones Herramientas_Escritorio

Cada uno de estos iconos ejecuta una acción cuando se efectúa una doble pulsación sobre él. Por ejemplo, he aquí una parte de la definición de la acción que se ejecuta cuando el usuario efectúa una doble pulsación sobre el icono etiquetado Mostrar Xwd. La acción se define en el archivo de configuración `/usr/dt/appconfig/types/`*idioma*`/xclients.dt`:

```
ACTION Xwud
{
    LABEL           Mostrar Xwd
    TYPE            COMMAND
    EXEC_STRING     /usr/bin/X11/xwud -noclick -in \
                    %(File)Arg_1"Archivo Xwd a mostrar:"%
    …
}
```

El mandato en el `EXEC_STRING` de la acción se ejecuta cuando el usuario efectúa una doble pulsación sobre el icono.

El Panel Frontal también utiliza acciones. Por ejemplo, he aquí una parte de la definición del control etiquetado como Terminal en el subpanel Aplicaciones personales. El control se define en el archivo de configuración `/usr/dt/appconfig/types/`*idioma*`/dtwm.fp`:

```
CONTROL Term
{
    ICON            Fpterm
    LABEL           Terminal
```

```
    PUSH_ACTION    Dtterm
    …
}
```

El campo PUSH_ACTION especifica la acción que se debe ejecutar cuando el usuario pulse el botón sobre el control (en este caso, una acción llamada Dtterm).

Otro uso común de las acciones es en los menús. Los archivos de datos tienen normalmente acciones en su menú Seleccionado del Gestor de archivos. Por ejemplo, los archivos XWD (archivos con nombres que terminan por .xwd o .wd) tienen una acción Abrir que muestra la imagen de pantalla ejecutando la acción Xwud.

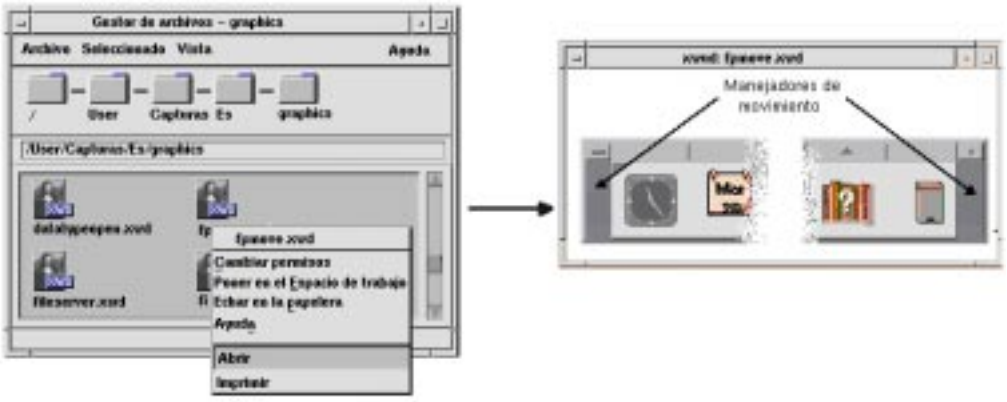


Figura 8-3 Acción Abrir para archivos del tipo de datos XWD

Las acciones del menú Seleccionado se especifican en la definición del tipo de datos para los archivos XWD. La definición se encuentra en el archivo de configuración /usr/dt/appconfig/types/*idioma*/xclients.dt.

```
DATA_ATTRIBUTES XWD
{
    ACTIONS        Open,Print
    ICON           Dtxwd
    …
}
```

El tipo de datos XWD, así como sus acciones asociadas Abrir e Imprimir, se explican en la sección "Cómo conectan los tipos de datos los archivos de datos con las acciones" en la página 150.

Cómo las acciones crean iconos para las aplicaciones

Examinemos el icono Mostrar Xwd del grupo de aplicaciones Herramientas_Escritorio. Si efectúa una doble pulsación sobre este icono, se ejecutará el cliente de X `xwud`. Sin embargo, este icono no representa directamente el ejecutable `xwud` real `/usr/bin/X11/xwud`.

El icono etiquetado Mostrar Xwd aparece en el grupo de aplicaciones porque en dicho directorio existe un archivo llamado `Xwud` (vea la Figura 8-4). Este archivo representa una acción subyacente con el mismo nombre —Xwud. En la definición de acción, el nombre de la acción es el nombre que sigue a la palabra clave `ACTION`:

```
ACTION Xwud
{
    LABEL           Mostrar Xwd
    TYPE            COMMAND
    WINDOW_TYPE     NO_STDIO
    EXEC_STRING     /usr/bin/X11/xwud -noclick -in \
                    %(File)Arg_1"Archivo Xwd a mostrar:"%
    DESCRIPTION     La acción MostrarXwd (Xwud) de Mostrar Xwd \
                    muestra un archivo xwd que se ha creado utilizando
la acción \
                    (Xwd) Capturar Xwd. Utiliza \
                    el mandato xwud.
}
```

El archivo se denomina *archivo de acción* porque representa una acción. Un archivo es un archivo de acción cuando es un archivo ejecutable con el mismo nombre que una acción. Su icono en el Gestor de aplicaciones (o el Gestor de archivos) se denomina *icono de acción* o *icono de aplicación* porque, si se efectúa una doble pulsación sobre él, se inicia una aplicación.

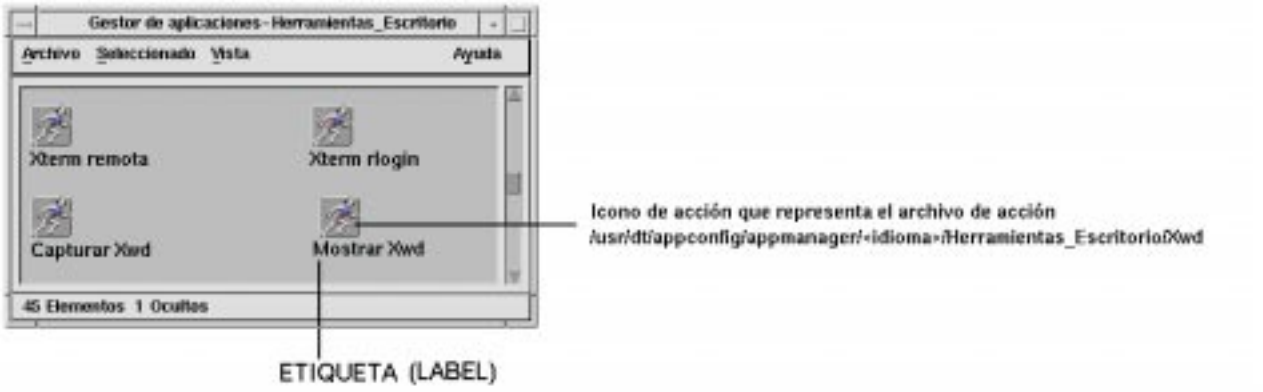


Figura 8-4 Icono de aplicación (acción) que representa un archivo de acción

Cuando el Gestor de aplicaciones detecta un archivo ejecutable, consulta la base de datos de acciones para ver si existen acciones cuyos nombres coincidan con el nombre de archivo. Si se encuentra una que coincide, el Gestor de aplicaciones sabe que el archivo es de acción.

El contenido del archivo de acción no es significativo; los archivos de acciones contienen normalmente comentarios que describen la función de escritorio.

Nota – El *archivo de acción* no es lo mismo que el *archivo de definición de acciones*. El *archivo de acción* es un archivo que tiene el mismo nombre que la acción. Se utiliza para crear el *icono de aplicación* en el Gestor de archivos o el Gestor de aplicaciones. El *archivo de definición de acción* es el archivo llamado *nombre*`.dt` que contiene la definición de la acción.

Cuando el escritorio ha determinado que un archivo es de acción, se utiliza la definición subyacente de la acción para definir el aspecto y el comportamiento del archivo de acción.

- El campo EXEC_STRING especifica el comportamiento del icono de la aplicación. En el caso del icono Mostrar Xwd, EXEC_STRING especifica que el icono de acción ejecuta el cliente de X xwud con determinados argumentos de la línea de mandatos.
- El campo LABEL especifica la etiqueta para el icono de la aplicación.
- El campo DESCRIPTION describe el texto mostrado cuando el usuario solicita Ayuda sobre el tema.
- El icono de la aplicación Xwud utiliza la imagen de icono predeterminada para las acciones porque la definición de acción no contiene ningún campo ICON para especificar una imagen diferente.

  En cambio, el icono etiquetado como Comprimir archivo utiliza una imagen de icono diferente porque su definición de acción subyacente contiene un campo ICON:

  Por ejemplo:

```
ACTION Compress
  LABEL       Comprimir
  ICON        Dtcmprs
  ...
}
```

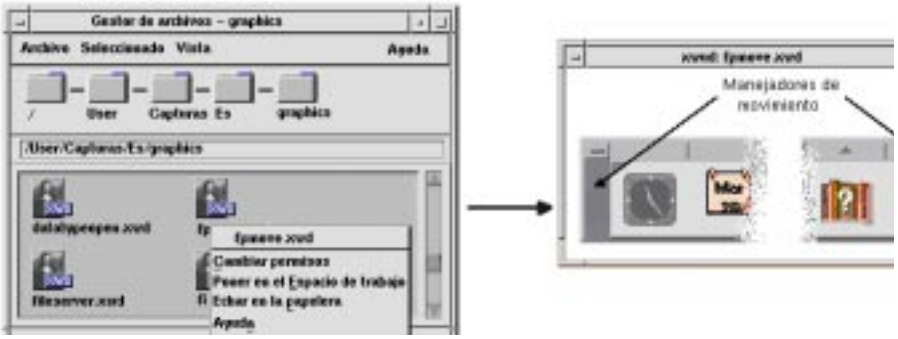


Figura 8-5 Imagen de icono especificada por el campo ICON en la definición de acción

La acción Xwud se denomina una acción de *mandato* porque su definición contiene el mandato (EXEC_STRING) que se debe ejecutar. El campo TYPE de la definición de acción define el tipo de acción.

Inicialmente, aparece el icono Mostrar Xwd en el grupo de aplicaciones Herramientas_Escritorio. Sin embargo, se pueden crear copias adicionales del icono de acción en cualquier directorio para el que se tenga permiso de escritura. Mientras la definición de acción Xwud forme parte de la base de datos, cualquier archivo ejecutable denominado `Xwud` creado será un archivo de acción que representa dicha acción y se podrá utilizar su icono en el Gestor de archivos o el Gestor de aplicaciones para ejecutar la acción.

Cómo las acciones utilizan archivos de datos como argumentos

Un *argumento* de un mandato es el elemento, generalmente un archivo, sobre el que actúa el mandato. Se pueden escribir acciones para aceptar los argumentos del archivo.

Por ejemplo, `EXEC_STRING` de la acción Xwud especifica que es necesario un argumento de archivo:

```
EXEC_STRING     /usr/bin/X11/xwud -noclick -in \
                %(File)Arg_1"Archivo Xwd a mostrar:"%
```

El término `Arg` representa la palabra *argumento.* La sintaxis `Arg_1` significa el primer argumento y `(File)` significa que la acción trata dicho argumento como si fuera un archivo.

El procedimiento más fácil para que el usuario proporcione un argumento de archivo consiste en soltar un archivo de datos sobre el icono de la aplicación. El escritorio determina la ruta del archivo soltado y la pone en la línea de mandatos en lugar del texto situado entre los símbolos `%` (`%(File)Arg_1"Archivo Xwd a mostrar:"%`). De este modo, el mandato que se ejecuta es:

`/usr/bin/X11/xwud -noclick -in` *ruta_archivo*

Cuando el usuario efectúa una doble pulsación sobre el icono de aplicación, el escritorio determina a partir de `EXEC_STRING` que se necesita un argumento de archivo y muestra un cuadro de diálogo que solicita al usuario que entre un nombre de archivo o ruta. En el caso de la acción Xwud, el indicador de solicitud es:

`Archivo Xwd a mostrar:`

La ruta o el nombre de archivo proporcionado por el usuario se utiliza como argumento del archivo.

Usos adicionales de las acciones

Además de iniciar aplicaciones, las acciones se utilizan en todo el escritorio para crear funcionalidad en:

- El Panel Frontal.

  La definición de un control del Panel Frontal incluye campos que especifican la acción que se ejecuta cuando el usuario pulsa el botón sobre el control o suelta un archivo sobre él. Para obtener más información, consulte la sección "Definición de los controles del Panel Frontal" en la página 248.

- Menús.

  La sintaxis para las definiciones de los menús Ventana y Espacio de trabajo le permiten especificar la acción que deberá ejecutar un elemento de menú. Para obtener más información, consulte la sección "Menús del Gestor de espacios de trabajo" en la página 269 y la página de manual `dtwmrc(4)`.

- Comunicaciones entre aplicaciones.

  Una aplicación puede estar diseñada para enviar y recibir información utilizando un tipo especial de acción llamada mensaje de ToolTalk (`TT_MSG`). Las acciones `TT_MSG` se describen en la documentación del entorno de programador del escritorio.

Introducción a los tipos de datos

Cuando el usuario crea un nuevo archivo de datos, el aspecto y el comportamiento del icono del archivo en el Gestor de archivos varía en función del tipo de archivo de datos que el usuario haya creado. Esta capacidad para crear un aspecto y un comportamiento personalizados para los archivos y los directorios la proporciona el mecanismo de establecimiento de tipos de datos del escritorio.

¿Qué es un tipo de datos?

Un tipo de datos es una estructura que se define dentro de la base de datos del escritorio. Por ejemplo, he aquí la definición del tipo de datos XWD. La definición está en el archivo de configuración `/usr/dt/appconfig/types/`*idioma*`/xclients.dt`:

```
DATA_ATTRIBUTES XWD
{
    ACTIONS        Open,Print
    ICON           Dtxwd
    NAME_TEMPLATE  %s.xwd
    MAME_TYPE      application/octet-stream
    SUNV3_TYPE     archivo xwd
    DESCRIPTION    Este archivo contiene una imagen de gráficos con
el \
                   el formato XWD.Estos archivos se crean
generalmente tomando \
                   instantáneas de ventanas que utilizan la acción
CapturarXwd \
                    Su tipo de datos se denomina XWD. Los archivos
XWD \
                   tiene nombres que terminan por '.xwd' o '.wd'.
}
DATA_CRITERIA XWD1
{
    DATA_ATTRIBUTES_NAME   XWD
    MODE                   f
    NAME_PATTERN           *.xwd
}

DATA_CRITERIA XWD2
{
    DATA_ATTRIBUTES_NAME   XWD
    MODE                   f
    NAME_PATTERN           *.wd
}
```

Cada definición de tipo de datos consta de dos partes:

DATA_ATTRIBUTES	Describe el aspecto y el comportamiento del tipo de datos.
DATA_CRITERIA,	Especifica las reglas (denominación o contenido) para clasificar un archivo como perteneciente a dicho tipo de datos.

El campo DATA_ATTRIBUTES_NAME conecta los criterios a los atributos.

Pueden existir varios DATA_CRITERIA para un DATA_ATTRIBUTE. Por ejemplo, el tipo de datos XWD tiene dos criterios para especificar dos criterios de denominación diferentes (NAME_PATTERN): nombres que terminan por .xwd o .wd.

Cómo conectan los tipos de datos los archivos de datos con las acciones

Examinemos el tipo de datos XWD. El usuario crea un archivo de tipo XWD proporcionando al archivo uno de los dos sufijos (extensiones) de nombre de archivo: .xwd o .wd. El escritorio utiliza el nombre de archivo como *criterio* para clasificar un archivo en un tipo determinado.

El tipo de datos XWD proporciona a cada archivo de dicho tipo de datos:

- Una imagen de icono exclusiva que ayuda a los usuarios a reconocer los archivos de datos.
- Una Ayuda sobre el tema que informa sobre el tipo de datos.
- Un menú personalizado Seleccionado en el Gestor de archivos que contiene las acciones Abrir e Imprimir. La acción Abrir para los archivos XWD ejecuta la acción Xwud.

Ejecución de acciones desde el menú Seleccionado

El menú Seleccionado del Gestor de archivos sólo está activo cuando se selecciona un archivo o un directorio. Los mandatos que se encuentran en la parte inferior del menú Seleccionado dependen del tipo de datos. Por ejemplo, si se selecciona un archivo XWD, el menú Seleccionado incluye los elementos Abrir e Imprimir.

El campo ACTIONS de la definición del tipo de datos especifica los mandatos añadidos en la parte inferior del menú Seleccionado del tipo de datos.

```
DATA_ATTRIBUTES XWD
{
          ACTIONS           Open,Print
          …
}
```

El contenido del menú Seleccionado depende del tipo de datos. Sin embargo, muchos tipos de datos diferentes proporcionan una acción Abrir: es decir, cuando se selecciona un archivo de un tipo de datos determinado en el Gestor de archivos y se muestra el menú Seleccionado, se ve un mandato Abrir.



Figura 8-6 Menú Seleccionado para un archivo XWD

La acción Abrir ejecuta normalmente la aplicación con la que está asociado el archivo de datos. Por ejemplo, si se abre un archivo XWD, se ejecuta la acción Xwud, que a su vez ejecuta el cliente de X xwud para mostrar la imagen de pantalla. En otras palabras, para el tipo de datos XWD, la acción Abrir es sinónimo de la acción Xwud. Asimismo, si se abre un archivo cuyo tipo de datos es TEXTFILE, se ejecuta el Editor de textos, y si se abre un archivo BM (mapa de bits) o PM (mapa de pixels), se ejecuta el Editor de iconos.

La capacidad de crear diversas acciones Abrir que realizan cosas diferentes utiliza dos características de las definiciones de acción:

- Establecimiento de correspondencias de acciones.

El establecimiento de correspondencias de acciones le permite crear una acción que ejecuta otra acción, en lugar de ejecutar directamente un mandato. Por ejemplo, puede crear una acción Abrir que establece una correspondencia con (es decir, la ejecuta) la acción Xwud.

- Restricciones de tipos de datos en una acción.

  Las definiciones de acción pueden incluir un campo ARG_TYPE que limita la acción a determinados tipos de datos. Por ejemplo, se puede especificar que la acción Abrir, que establece una correspondencia con la acción Xwud, se aplique sólo a los archivos del tipo de datos XWD.

He aquí la definición de la acción que establece una correspondencia entre la acción Abrir y la acción Xwud para el tipo de datos XWD. Está ubicada en el archivo de configuración de bases de datos `/usr/dt/appconfig/types/C/xclients.dt`:

```
ACTION Open
{
    LABEL       Abrir
    ARG_TYPE    XWD
    TYPE        MAP
    MAP_ACTION  Xwud
}
```

El campo TYPE especifica que se trata de una acción de establecer correspondencias; el campo MAP_ACTION especifica que esta acción ejecuta la acción Xwud. El campo ARG_TYPE especifica que esta acción sólo es aplicable a los archivos cuyo tipo de datos sea XWD.

Compare la definición anterior de la acción Abrir con la definición siguiente, que aparece en el archivo de bases de datos `/usr/dt/appconfig/types/C/dt.dt`:

```
ACTION Open
{
    LABEL           Abrir
    ARG_TYPE        BM
    TYPE            MAP
    MAP_ACTION      Dticon
}
```

Esta definición es aplicable a los archivos del tipo de datos (ARG_TYPE) BM (archivos de mapas de bits). La definición establece una correspondencia entre la acción Abrir y la acción Dticon, que ejecuta el Editor de iconos.

Definición del comportamiento del tipo de datos al efectuar una doble pulsación

El comportamiento del tipo de datos cuando se efectúa una doble pulsación sobre él se define mediante la primera entrada del campo ACTIONS. Por ejemplo, para el tipo de datos XWD, el comportamiento al efectuar una doble pulsación sobre él es ejecutar la acción Abrir, que a su vez ejecuta la acción Xwud.

Soltar un archivo de datos sobre un icono de acción

Cuando el usuario suelta un archivo de datos sobre un icono de acción, el sistema ejecuta la acción utilizando el archivo de datos como argumento para la acción (consulte la sección "Cómo las acciones utilizan archivos de datos como argumentos" en la página 147).

Por ejemplo, cuando se suelta un archivo de datos XWD sobre el icono Mostrar Xwd, se ejecuta la acción Xwud utilizando el argumento del tipo de datos. Esto hace que se ejecute el cliente de X xwud con dicho tipo de datos.

Creación de la impresión del escritorio para un tipo de datos

La impresión del escritorio proporciona estos procedimientos para imprimir un archivo de datos:

- Utilizar el mandato Imprimir, si está disponible, en el menú Seleccionado del Gestor de archivos.
- Soltar un archivo de datos en una zona de soltar impresoras del escritorio (el control del Panel Frontal o un icono de impresora del Gestor de impresión).

Además de la impresión del escritorio, muchas aplicaciones proporcionan un procedimiento para imprimir desde dentro de la aplicación.

La impresión del escritorio utiliza acciones llamadas Imprimir. Imprimir, al igual que Abrir, es un nombre de acción que se utiliza para muchos tipos de datos diferentes. Por consiguiente, las acciones Imprimir utilizan el establecimiento de correspondencias de acciones y el campo ARG_TYPE para personalizar la impresión para cada tipo de datos.

Por ejemplo, he aquí la acción Imprimir para el tipo de datos XWD. La definición se encuentra en /usr/dt/appconfig/types/*idioma*/xclients.dt:

```
ACTION Print
{
    LABEL           Imprimir
    ARG_TYPE        XWD
    TYPE            MAP
    MAP_ACTION      NoPrint
}
```

Esta acción Imprimir, específica de los archivos XWD, establece una correspondencia con una acción NoPrint. NoPrint es una acción especial definida en /usr/dt/appconfig/types/*idioma*/dt.dt. La acción NoPrint muestra un cuadro de diálogo que indica al usuario que este tipo de datos no se puede imprimir.

Compare la acción Imprimir de XWD con la siguiente acción Imprimir para los archivos PCL:

```
ACTION Print
    LABEL       Imprimir
    ARG_TYPE    PCL
    TYPE        MAP
    MAP_ACTION  PrintRaw
}
```

La acción PrintRaw, definida en el archivo de configuración /usr/dt/appconfig/types/*idioma*/print.dt, contiene la línea de mandatos para imprimir los archivos PCL.

```
ACTION PrintRaw
{
    TYPE            COMMAND
    WINDOW_TYPE     NO_STDIO
    EXEC_STRING     /usr/dt/bin/dtlp -w %(File)Arg_1%
}
```

Creación de acciones y de tipos de datos utilizando Crear Acción 9

Crear Acción es una herramienta para crear:

- Una acción para iniciar una aplicación
- Uno o más tipos de datos para los archivos de datos de una aplicación
- Acciones para abrir e imprimir los archivos de datos de la aplicación

Crear Acción también es útil para crear acciones simples para ejecutar mandatos del sistema operativo y scripts del shell.

Qué hace Crear Acción	*155*
Limitaciones de Crear Acción	*156*
r Acción *Crear Acción*	*158*

Para obtener información de consulta, vea la página de manual `dtcreate(1X)`.

Qué hace Crear Acción

Crear Acción incluye una ventana principal y un conjunto de cuadros de diálogo para crear una acción y los tipos de datos asociados.

Crear Acción realiza lo siguiente:

- Crea una definición de acción que ejecuta un mandato.

- Crea un archivo *DirectorioInicio*/.dt/types/*nombre_acción*.dt. Este archivo almacena las definiciones de acción y de tipo de datos creadas para la aplicación.
- Crea un *archivo de acción* en el directorio de inicio del usuario. El archivo de acción es un archivo ejecutable con el mismo nombre que la acción.

  La representación del archivo de acción en el Gestor de archivos se denomina *icono de aplicación* porque, si se pulsa dos veces, se inicia la aplicación.

  Opcionalmente se puede hacer que el icono de acción sea una zona de soltar, especificando, al crear la acción, tipos de datos que se puedan soltar.
- Crea uno o más tipos de datos para los archivos de datos de la aplicación (opcional).
- Crea una acción Abrir para cada tipo de datos.
- Crea una acción Imprimir para cada tipo de datos (opcional).
- Vuelve a cargar la base de datos de acciones y de tipos de datos. Esto hace que las acciones y los tipos de datos entren en vigor inmediatamente.

Limitaciones de Crear Acción

Crear Acción está diseñado para crear acciones y tipos de datos para ejecutar aplicaciones. Sin embargo, las acciones y los tipos de datos son muy flexibles e incluyen funciones adicionales a las que sólo se puede acceder si se crean las definiciones manualmente.

Para obtener más información, consulte:

- El Capítulo 10, "Creación manual de acciones"
- El Capítulo 11, "Creación manual de tipos de datos"

Limitaciones de las acciones

Crear Acción no se puede utilizar para crear la acción para una aplicación si no se cumple ninguna de las siguientes condiciones:

- La línea de mandatos necesita un argumento (parámetro) que no sea de archivo.

Por ejemplo, Crear Acción no se puede utilizar para escribir una acción para el mandato:

```
lp -d dispositivo nombre de archivo
```

donde el usuario tiene que proporcionar *dispositivo* cada vez que se ejecuta el mandato.

- El icono de aplicación debe tener una etiqueta diferente del nombre de acción.

  Por ejemplo, no se puede utilizar Crear Acción para proporcionar una versión en idioma local de una acción existente.

- La acción necesita cualquiera de las características avanzadas de la base de datos de acciones.

  Son ejemplos de estas características avanzadas acciones que:
  - Ejecutan mandatos en sistemas ajenos a la definición de acción
  - Invocan otras acciones
  - Deben ejecutarse como si se tratara de un usuario diferente (por ejemplo, como superusuario)
  - Utilizan con frecuencia la característica de "establecer correspondencia"
  - Tienen comportamientos muy diferentes, en función del número de argumentos de archivo proporcionados a la acción

Limitaciones de los tipos de datos

Crear Acción no se puede utilizar para crear el tipo de datos para una aplicación si no se cumple ninguna de las siguientes condiciones:

- El tipo de datos deben tener acciones adicionales asociadas a él distintas de Abrir e Imprimir.
- La acción Abrir para el tipo de datos no es el mandato de la acción.

  Por ejemplo, no se puede utilizar Crear Acción para crear el tipo de datos que proporciona un icono exclusivo para el directorio que representa el grupo de aplicaciones de la aplicación.

9

Creación de una acción y de un tipo de datos para una aplicación con Crear Acción

Existen algunos aspectos relacionados con la aplicación que debe conocer antes de ejecutar Crear Acción.

- La línea de mandatos para iniciar la aplicación.

  Deberá saber si la línea de mandatos incluye un argumento de archivo necesario, un argumento de archivo opcional o no incluye ningún argumento de archivo.

  Si la aplicación necesita un argumento que no sea de archivo, no podrá utilizar Crear Acción para crear la acción.

- Los tipos de archivos de datos que puede aceptar una aplicación.

  Algunas aplicaciones sólo pueden aceptar un tipo de datos. Otras (por ejemplo, un editor ASCII o un editor de gráficos) pueden aceptar varios tipos de datos.

- El modo en que la aplicación identifica sus archivos de datos.

  Esto puede ser un convenio de denominación (por ejemplo, nombres de archivo que terminen por `.doc`), y/o puede depender del contenido del archivo. Si la aplicación no utiliza ningún convenio de nombres de archivo, puede definir uno para el icono de acción.

- Opcional: La línea de mandatos para imprimir los archivos

▼ Crear una acción para una aplicación

1. Pulse dos veces Crear Acción en el grupo de aplicaciones Apls_Escritorio.

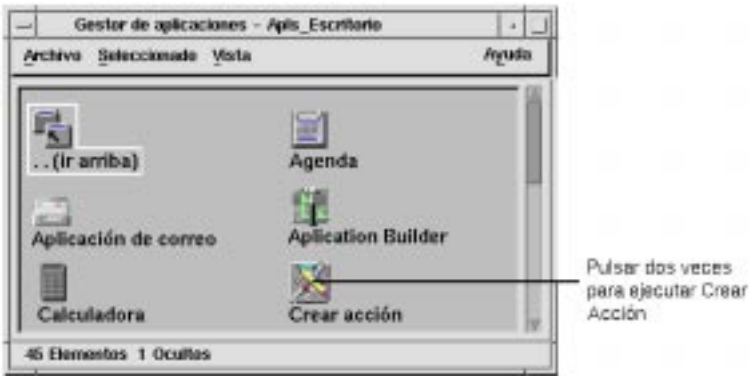


Figura 9-1 Icono de Crear Acción del Gestor de aplicaciones

Se muestra la ventana principal Crear Acción.



Figura 9-2 Ventana principal Crear Acción

2. Escriba el nombre que etiquetará el icono de acción en el campo de texto Nombre de Acción.

3. Utilice los controles Iconos de Acción para especificar el icono para la aplicación. Inicialmente se muestra el icono predeterminado.
   - Para elegir un icono existente diferente, pulse Buscar Conjunto para mostrar el cuadro de diálogo Buscar Conjunto. Consulte la sección "Utilización del cuadro de diálogo Buscar Conjunto para especificar un icono" en la página 168.
   - Para crear iconos nuevos, elija Editar Icono para ejecutar el Editor de iconos.

4. En el campo de texto Mandato cuando se abra la acción, escriba el mandato para iniciar la aplicación.

   Utilice la sintaxis $*n* para un argumento de archivo; por ejemplo:

   ```
   emacs
   bitmap $1
   diff $1 $2
   lp -oraw $1
   ```

   Si la línea de mandatos incluye un argumento de archivo ($*n*), el icono de acción será una zona de soltar para los archivos.

   Las líneas de mandatos no se pasan a un shell a no ser que se especifique explícitamente el uso de un shell. Por ejemplo, estas líneas utilizan el proceso de shell:

   ```
   /bin/sh -c 'ps | lp'
   /bin/sh -c 'spell $1 | more'
   ```

5. Escriba el texto de ayuda sobre el tema para el icono de acción en el campo de texto "Texto de Ayuda para Icono de Acción".

   El texto se acomodará automáticamente en el campo de texto. Sin embargo, las divisiones de línea no se conservan en línea. Si desea especificar una división de línea forzada, utilice \n.

6. Elija el soporte de ventanas necesario para la acción en el menú de opciones Tipo de ventana.

Gráfica (Ventana de X)	La aplicación crea su propia ventana

Terminal (Cierre automático)	La aplicación se ejecutará en una ventana de emulador de terminal que se cerrará automáticamente cuando el usuario salga de la aplicación
Terminal (Cierre manual)	La aplicación se ejecutará en una ventana de emulador de terminal que permanecerá abierta hasta que el usuario la cierre explícitamente
Sin Salida	La aplicación no produce salida en la pantalla

7. Proceda del siguiente modo:
   - Si la aplicación tiene archivos de datos y desea crear uno o más tipos de datos para ellos, consulte la siguiente sección, "Crear uno o más tipos de datos para una aplicación."
   - Si no necesita crear un tipo de datos, guarde la acción eligiendo Guardar en el menú Archivo. A continuación, pruebe la nueva acción pulsando dos veces su icono en el directorio de inicio.

▼ Crear uno o más tipos de datos para una aplicación

1. Defina la acción para la aplicación utilizando el procedimiento de la sección anterior, "Crear una acción para una aplicación."
2. Pulse el botón Avanzada en la ventana Crear Acción para ampliar la ventana.

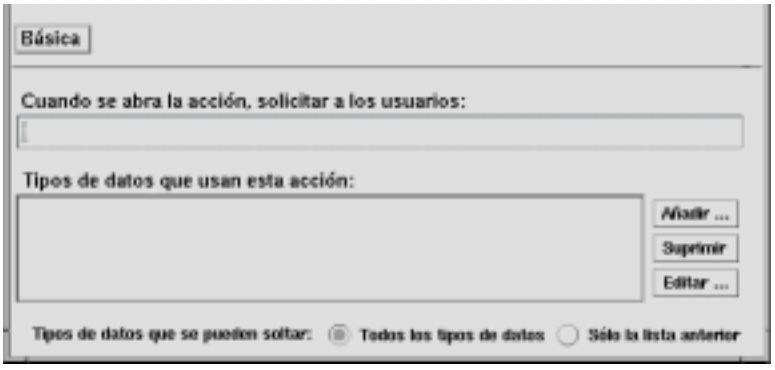


Figura 9-3 Características avanzadas de la ventana principal Crear Acción

3. Si desea que el icono de aplicación solicite un argumento de archivo cuando se pulsa dos veces el icono, escriba el texto del indicador de solicitud en el campo de texto "Cuando se abra la acción, solicitar a los usuarios".

   Utilice estas directrices para este campo de texto:
   - Debe utilizar este campo si la línea de mandatos de la aplicación tiene un argumento de archivo *necesario*.
   - Debe dejar en blanco este campo si la línea de mandatos no incluye ningún argumento de archivo.
   - Si el argumento de archivo de la línea de mandatos de la aplicación es opcional, tiene dos posibilidades. Si proporciona el texto del indicador de solicitud, el icono de acción solicitará el archivo cuando se pulse dos veces. Si no proporciona el texto del indicador de solicitud, la acción se ejecutará con una cadena nula como argumento de archivo.

4. Especifique los tipos de archivos que la acción aceptará como argumentos:
   - Si la acción puede aceptar cualquier tipo de datos, seleccione Todos los tipos de datos.
   - Si la acción sólo puede aceptar los tipos de datos creados para la aplicación, seleccione Sólo la lista anterior.

   Inicialmente, la lista Tipos de datos que usan esta acción estará vacía. A medida que vaya creando tipos de datos para la aplicación, éstos se añadirán a la lista.

5. Pulse Añadir, que se encuentra junto al cuadro de lista "Tipos de datos que usan esta acción" para mostrar el cuadro de diálogo Añadir Tipo de Datos.



Figura 9-4 Cuadro de diálogo Añadir Tipo de Datos de Crear Acción

6. Opcional: Si no desea utilizar el nombre de tipo de datos predeterminado, escriba un nuevo nombre para el tipo de datos en el campo de texto Nombre de la Familia de Tipos de Datos.

   El nombre no puede incluir espacios. Los usuarios de la aplicación no ven el nombre del tipo de datos; éste se utiliza en la base de datos de acciones o tipos de datos para identificar la definición del tipo de datos.

7. Pulse el botón Editar situado junto al cuadro Características de Identificación para mostrar el cuadro de diálogo Características de Identificación.

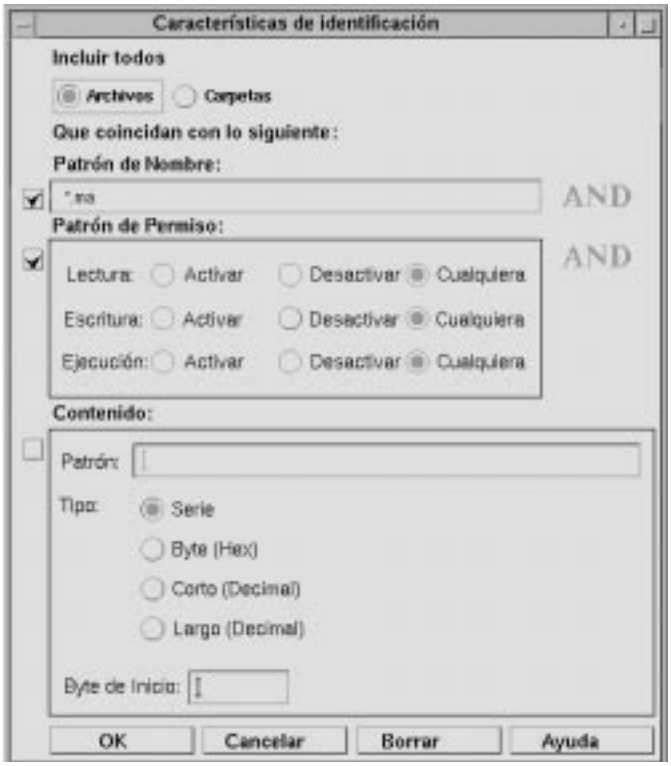


Figura 9-5 Cuadro de diálogo Características de Identificación de Crear Acciones

Las características de un tipo de datos son los criterios utilizados para diferenciar el tipo de datos de los demás. Puede elegir uno o más de los siguientes criterios:

Archivos o Carpetas	El tipo de datos se aplica sólo a archivos o sólo a carpetas
Patrón de nombre	Tipos de datos basados en el nombre de archivo
Patrón de Permiso	Permisos de lectura, escritura y ejecución
Contenido	Contenido de una parte especificada del archivo

8. Seleccione si el tipo de datos representa un archivo o una carpeta.

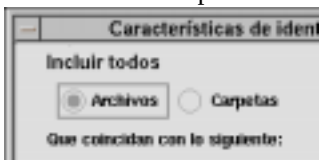


Figura 9-6 Especificación de una característica de archivo o de directorio para un tipo de datos.

9. Si el tipo de datos depende del nombre, seleccione la casilla de verificación Patrón de Nombre y rellene el campo de texto.



Figura 9-7 Especificación de la característica de nombre de archivo para un tipo de datos

Se puede utilizar * y ? como caracteres comodín:

* Coincide con cualquier secuencia de caracteres

? Coincide con cualquier carácter individual

10. Si el tipo de datos depende de los permisos, seleccione la casilla de verificación Patrón de Permiso y seleccione los permisos para el tipo de datos.



Figura 9-8 Especificación de las características de permiso para un tipo de datos

Activar El archivo debe tener el permiso especificado

DesactivarEl archivo debe carecer del permiso especificado

CualquieraNo importa el permiso especificado

11. Si el tipo de datos depende del contenido, seleccione la casilla de verificación Contenido y proporcione la información solicitada: Patrón a buscar y Tipo de contenido. Opcionalmente puede proporcionar la ubicación del byte en la que debe iniciarse la búsqueda.

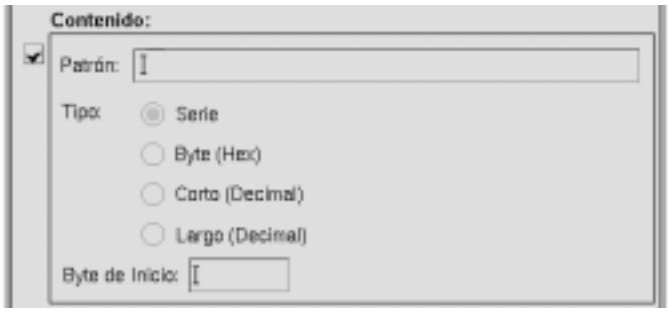


Figura 9-9 Especificación de las características del contenido para un tipo de datos

---

Nota – La utilización de tipo de datos basado en el contenido puede afectar al rendimiento del sistema.

---

12. Pulse OK para cerrar el cuadro de diálogo Características de Identificación.

    Las características se mostrarán en el campo Características de Identificación utilizando esta codificación:

    d Un directorio

    r El archivo tiene permiso de lectura

    w El archivo tiene permiso de escritura

    x El archivo tiene permiso de ejecución

    ! Operador lógico NOT

    & Operador lógico AND

13. Escriba el texto de ayuda para los archivos de datos en el campo de texto Texto de Ayuda.

14. Utilice los controles Iconos de Tipo de Datos para especificar el icono para la aplicación. Inicialmente se muestra el icono predeterminado.
    - Para elegir un icono existente diferente, pulse Buscar conjunto para mostrar el cuadro de diálogo Buscar Conjunto. Consulte la sección "Utilización del cuadro de diálogo Buscar Conjunto para especificar un icono" en la página 168.
    - Para crear iconos nuevos, pulse Editar Icono para ejecutar el Editor de iconos.
15. Verifique el mandato del campo de texto Mandato para Abrir este Tipo de Datos. Éste es el mandato que se ejecutará cuando el usuario pulse dos veces un archivo de datos.
16. Opcional: Si la aplicación proporciona un mandato de impresión para imprimir archivos de datos desde la línea de mandatos, escriba el mandato en el campo de texto Mandato para Imprimir este Tipo de Datos, utilizando la sintaxis $*n* para un argumento de archivo.
17. Para guardar la definición del tipo de datos, realice una de estas acciones:
    - Pulse OK para guardar el tipo de datos y cerrar el cuadro de diálogo Añadir Tipo de Datos.
    - Pulse Aplicar para guardar el tipo de datos sin cerrar el cuadro de diálogo Añadir Tipo de Datos. Esto le permite continuar definiendo inmediatamente otro tipo de datos para la acción.

Utilización del cuadro de diálogo Buscar Conjunto para especificar un icono

El cuadro de diálogo Buscar conjunto se muestra al pulsar Buscar conjunto en la ventana principal Crear Acciones o en la ventana Añadir Tipo de Datos. Utilice el cuadro de diálogo para especificar el icono que se utilizará para la acción o el tipo de datos.

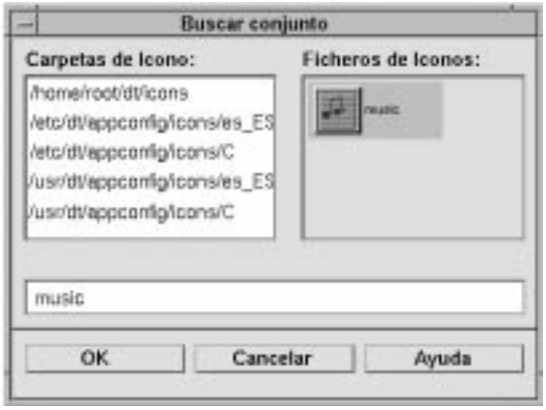


Figura 9-10 Cuadro de diálogo Buscar Conjunto

El cuadro de diálogo Buscar Conjunto le permite especificar un conjunto de archivos de imágenes de iconos ubicados:

- En un directorio de la ruta de búsqueda de iconos. La lista Carpetas de Iconos incluye todos los directorios de la ruta de búsqueda de iconos.
- En un paquete de registro que se integrará con el escritorio utilizando `dtappintegrate`. Estos iconos todavía no están ubicados en un directorio de la ruta de búsqueda de iconos, pero `dtappintegrate` los colocará allí.

Nota – Las definiciones de acciones y de tipos de datos creadas utilizando Crear Acción escriben el nombre base de los archivos de iconos (el nombre de archivo menos los sufijos de nombre de archivo para el tamaño y el tipo). Los iconos para las acciones y los tipos de datos creados con Crear Acción deben ponerse finalmente en directorios de la ruta de búsqueda de iconos.

▼ *Especificar un conjunto de iconos ubicados en la ruta de búsqueda de iconos*

1. En la lista Carpetas de Iconos del cuadro de diálogo Buscar Conjunto, pulse dos veces la ruta de carpeta que contiene el icono.

   La lista Archivos de Iconos mostrará todos los archivos de iconos de dicha carpeta.

2. En la lista Archivos de Iconos, pulse el icono que desea utilizar.

   Esta acción pone el nombre base del archivo de iconos en el campo de texto Entre el nombre del archivo de iconos.

3. Pulse OK.

▼ *Especificar un icono en un paquete de registro*

Si es usted administrador del sistema o programador y está creando un paquete de registro, los archivos de imágenes de iconos se ubican inicialmente en un directorio del paquete de registro:

apl_raíz`/dt/appconfig/icons/`*idioma*

Después del registro con `dtappintegrate`, los archivos de iconos se copiarán en `/etc/dt/appconfig/icons/`*idioma*, que se encuentra en la ruta de búsqueda de iconos.

Utilice este procedimiento para especificar iconos que forman parte de un paquete de registro:

1. En el campo de texto Entre el nombre del archivo de iconos del cuadro de diálogo Buscar Conjunto, escriba el nombre base del archivo de iconos.

2. Pulse OK.

   Crear Acción muestra un cuadro de diálogo para informarle que no se han encontrado los iconos en los directorios de la ruta de búsqueda de directorio.

3. En el cuadro de diálogo de información que aparece, elija Sin cambio.

9

Creación manual de acciones 10

Existen dos procedimientos para crear acciones:

- Utilizar la aplicación de escritorio Crear Acción
- Crear manualmente una definición de acción

Para crear una acción manualmente es necesario editar un archivo de la base de datos. Este capítulo describe cómo crear definiciones de acciones manualmente.

Razones por las que debe crear una acción manualmente	*172*
Creación manual de una acción: Pasos generales	*174*
Creación de la cadena de ejecución para una acción COMMAND	*183*
AND *COMMAND*	*191*
Restricción de acciones a determinados argumentos	*193*
Creación de acciones que ejecutan aplicaciones en sistemas remotos	*195*
Utilización de variables en las definiciones de acción y de tipo de datos	*197*

10

Invocación de acciones desde una línea de mandatos	*198*
Creación de acciones de entorno nacional	*200*
Creación de acciones para aplicaciones de ToolTalk	*201*

Consultas adicionales

- Para obtener una introducción a las acciones, consulte el Capítulo 8, "Introducción a las acciones y a los tipos de datos."
- Para obtener información sobre cómo utilizar Crear Acción, consulte el Capítulo 9, "Creación de acciones y de tipos de datos utilizando Crear Acción."
- Para obtener información de consulta sobre las definiciones de acciones, consulte la página de manual `dtactionfile(4)`.

Razones por las que debe crear una acción manualmente

Existen tres tipos básicos de acciones:

- `COMMAND`
- `MAP`
- `TT_MSG`

La herramienta Crear Acción está diseñada para crear determinados tipos de acciones `COMMAND` y `MAP`. Todas las acciones `TT_MSG` deben crearse manualmente.

Para obtener más información, consulte la sección "Limitaciones de Crear Acción" en la página 156.

Acciones COMMAND

Una *acción command* ejecuta un mandato que inicia una aplicación o utilidad, ejecuta un script de shell o ejecuta un mandato de sistema operativo. La definición de la acción incluye el mandato que se debe ejecutar (`EXEC_STRING`).

La herramienta Crear Acción puede utilizarse para crear los tipos más comunes de acciones de mandatos. Sin embargo, pueden existir situaciones en las que se deba crear manualmente la acción; por ejemplo, deberá crear un acción `COMMAND` manualmente si la acción especifica:

- Argumentos de varios archivos con un indicador diferente para cada argumento.
- Invocación de acción: la capacidad de las acciones de invocar otras acciones.
- Comportamiento dependiente de la cuenta de argumentos: la capacidad de crear una acción que tiene comportamientos muy diferentes para diferentes números de argumentos de archivo.
- Un host de ejecución remota: la capacidad de ejecutar una aplicación en un sistema distinto del que contiene la definición de la acción.
- Un cambio de usuario: la capacidad de ejecutar la acción como si se tratara de un usuario diferente (por ejemplo, solicitar la contraseña root y luego ejecutar como root).

Acciones MAP

Una *acción map* es una acción que "establece una correspondencia" con otra acción en lugar de especificar directamente un mandato o un mensaje de ToolTalk.

El establecimiento de correspondencia proporciona la posibilidad de especificar nombres alternativos para las acciones. Por ejemplo, una acción de mandato incorporada llamada EditorIconos inicia el Editor de iconos. La base de datos también incluye una acción Abrir, cuya definición la restringe a los archivos de mapas de bits y de mapas de pixels (mediante el campo `ARG_TYPE`), que establece una correspondencia con la acción EditorIconos. Esto permite que el usuario inicie el Editor de iconos seleccionando un archivo de mapas de bits o de mapas de pixels del Gestor de archivos y luego eligiendo Abrir en el menú Seleccionado.

Crear Acción proporciona un establecimiento de correspondencia limitado para las acciones Abrir e Imprimir. Todas las otras acciones de establecer correspondencia deben crearse manualmente.

Acciones TT_MSG (Mensaje de ToolTalk)

Las acciones TT_MSG envían un mensaje de ToolTalk. Todas las acciones TT_MSG deben crearse manualmente.

Creación manual de una acción: Pasos generales

Esta sección explica cómo crear un archivo de configuración para una definición de acción.

Archivos de configuración para las acciones

Los archivos de configuración que contienen definiciones de acciones deben satisfacer estos requisitos:

- Los archivos deben utilizar el convenio de denominación *nombre*.dt
- Los archivos deben estar ubicados en la ruta de búsqueda de bases de datos (acciones y tipos de acciones). La ruta de búsqueda predeterminada es:

  Acciones personales *DirectorioInicio*/.dt/types

  Acciones accesibles en el sistema /etc/dt/appconfig/types/*idioma*

  Acciones incorporadas /usr/dt/appconfig/types/*idioma*. Este directorio no se deberá utilizar.

Para obtener información sobre cómo modificar la ruta de búsqueda de acciones o tipos de datos, consulte la sección "Establecimiento del valor de una ruta de búsqueda" en la página 125.

▼ Crear una acción manualmente

1. Abra un archivo existente de la base de datos o cree uno nuevo. Consulte la sección anterior, "Archivos de configuración para las acciones."
2. Cree la definición de acción utilizando la sintaxis:

```
ACTION nombre_acción
{
  TYPE      tipo_acción
  campo_acción
  ...
}
```

donde:

nombre_acción Nombre utilizado para ejecutar la acción.

tipo_acción `COMMAND` (valor predeterminado), `MAP` o `TT_MSG`.

campo_acción Uno de los campos necesarios u opcionales para este tipo de acción. Todos los campos constan de una palabra clave y de un valor.

En este capítulo se tratan muchos de los campos de acción. Para obtener más información, consulte la página de manual dtactionfile(4).

3. Guarde el archivo.
4. Si desea que el icono de acción tenga una imagen exclusiva, cree los iconos para la acción. La ubicación predeterminada para los iconos es:
   - Iconos personales: *DirectorioInicio*`/.dt/icons`
   - Iconos accesibles en el sistema: `/etc/dt/appconfig/icons/`*idioma*. El *idioma* predeterminado es `C`.

   Para obtener más información, consulte la sección "Especificación de la imagen de icono utilizada por una acción" en la página 179.
5. Pulse dos veces Recargar acciones en el grupo de aplicaciones Herramientas_Escritorio.
6. Cree un archivo de acción para la acción. El archivo de acción crea en el Gestor de archivos o el Gestor de aplicaciones un icono que representa la acción. (Si se escribe la acción para iniciar una aplicación, el icono se denomina *icono de aplicación*.)

   Para crear el archivo de acción, cree un archivo ejecutable con el mismo nombre que *nombre_acción*. Puede poner el archivo en cualquier directorio en el que tenga permiso de escritura. Puede crear tantos archivos de acciones como desee.

Ejemplo de creación de una acción COMMAND

Los siguientes pasos crean una acción personal que inicia una aplicación de fax en el sistema remoto AppServerA. El mandato para iniciar la aplicación de fax es:

`/usr/fax/bin/faxcompose [`*nombre de archivo*`]`

1. Cree el archivo *DirectorioInicio*/.dt/types/Fax.dt.
2. Ponga la siguiente definición de acción en el archivo:

```
ACTION FaxComposer
{
  TYPE           COMMAND
  ICON           fax
  WINDOW_TYPE    NO_STDIO
  EXEC_STRING    /usr/fax/bin/faxcompose -c %Arg_1%
  EXEC_HOST       AppServerA
  DESCRIPTION     Ejecuta el compositor fax
}
```

   Los campos WINDOW_TYPE y EXEC_STRING describen el comportamiento de la acción.

   WINDOW_TYPE — La palabra clave NO_STDIO especifica que la acción no tiene que ejecutarse en una ventana de emulador de terminal.

   Consulte la sección "Especificación del soporte de ventana para la acción" en la página 191.

   EXEC_STRING — La sintaxis %Arg_1% acepta un archivo soltado. Si se pulsa dos veces la acción, ésta abre una ventana vacía de componente de fax.

   Consulte la sección "Creación de la cadena de ejecución para una acción COMMAND" en la página 183.

3. Guarde el archivo.
4. Utilice el Editor de iconos para crear los siguientes archivos de imágenes de iconos en el directorio *DirectorioInicio*/.dt/icons:
   - fax.m.pm, 32 por 32 pixels de tamaño
   - fax.t.pm, 16 por 16 pixels de tamaño
5. Pulse dos veces Recargar acciones en el grupo de aplicaciones Herramientas_Escritorio.
6. Cree un archivo ejecutable llamado FaxComposer en un directorio en el que tenga permiso de escritura (por ejemplo, el directorio de inicio).

Ejemplo de creación de una acción MAP

Suponga que la mayor parte de los archivos que envía por fax se crean con el Editor de textos y son del tipo de datos TEXTFILE (archivos llamados `*.txt`).

Estos pasos añaden un elemento de menú "Fax" al menú Seleccionado del tipo de datos.

1. Abra el archivo *DirectorioInicio*`/.dt/types/Fax.dt` que se ha creado en el ejemplo anterior.
2. Añada esta definición de acción de establecer correspondencia al archivo:

```
ACTION Fax
{
  ARG_TYPE   TEXTFILE
  TYPE       MAP
  MAP_ACTION FaxComposer
}
```

3. Guarde el archivo.
4. Copie la definición de atributos de datos para TEXTFILE de `/usr/dt/appconfig/types/`*idioma*`/dtpad.dt` en un nuevo archivo *DirectorioInicio*`/.dt/types/textfile.dt`. Añada la acción Fax al campo `ACTIONS`.

```
DATA_ATTRIBUTES TEXTFILE
{
  ACTIONS    Open,Print,Fax
  ICON       Dtpenpd
  …
}
```

5. Guarde el archivo.
6. Abra el Gestor de aplicaciones y pulse dos veces Recargar acciones en el grupo de aplicaciones Herramientas_Escritorio.

▼ Recargar la base de datos de acciones/tipos de datos

Para que las definiciones de acciones nuevas o editadas entren en vigor, el escritorio debe volver a leer la base de datos.

- ♦ Abra el grupo de aplicaciones Herramientas_Escritorio y pulse dos veces Recargar acciones.

♦ *O* ejecute el mandato:

```
dtaction RecargarAcciones
```

RecargarAcciones es el nombre de la acción cuyo icono está etiquetado como "Recargar Acciones".

La base de datos de acciones también se vuelve a leer cuando el usuario:

- Inicia la sesión
- Reinicia el Gestor de espacio de trabajo
- Guarda una acción en la ventana Crear acción si se elige Guardar en el menú Archivo

Creación de un archivo de acción (icono) para una acción

Un *archivo de acción* es un archivo creado para proporcionar una representación visual de la acción en el Gestor de archivos o el Gestor de aplicaciones.



Figura 10-1 *Archivos de acción* (también llamados *iconos de acción* o *iconos de aplicación*) en el Gestor de aplicaciones

Puesto que el icono de un archivo de acción representa una acción, a veces se denomina *icono de acción*. Si la acción subyacente inicia una aplicación, el icono del archivo de acción se denomina *icono de aplicación*.

Si se pulsa dos veces el icono de acción se ejecuta la acción. El icono de acción también puede ser una zona de soltar.

▼ *Crear un archivo de acción (icono de acción)*

♦ Cree un archivo ejecutable con el mismo nombre que el nombre de la acción. El contenido del archivo no tiene importancia.

Por ejemplo, si la definición de acción es:

```
ACTION MyFavoriteApp
{
    EXEC_STRING    Maf -file %Arg_1%
    DESCRIPTION    Ejecutar MiAplFavorita
    ICON           Maplf
}
```

el archivo de acción será un archivo ejecutable llamado `MiAplFavorita`. En el Gestor de archivos y el Gestor de aplicaciones, el archivo `MiAplFavorita` utilizará la imagen de icono `Maplf.`*tamaño*`.`*tipo*. Si pulsa dos veces el icono de `MiAplFavorita`, se ejecutará la cadena de ejecución de la acción y la Ayuda sobre el tema del icono será el contenido del campo `DESCRIPTION` (`Ejecutar MiAplFavorita`).

Etiquetas de acción

Si la definición de acción incluye el campo `LABEL`, el archivo de acción se etiquetará en el Gestor de archivos y el Gestor de aplicaciones con el contenido de este campo en lugar del nombre de archivo (*nombre_acción*). Por ejemplo, si la definición de acción incluye:

```
ACTION MyFavoriteApp
{
    LABEL      Aplicación favorita
    …
}
```

el icono de acción se etiquetará "Aplicación favorita".

Especificación de la imagen de icono utilizada por una acción

Utilice el campo `ICON` para especificar el icono utilizado en el Gestor de archivos y el Gestor de aplicaciones para los iconos de acción creados para la acción.

Si no especifica ningún icono, el sistema utilizará los archivos de imágenes de iconos de acción predeterminados `/usr/dt/appconfig/icons/`*idioma*`/Dtactn.*`.



Figura 10-2 Imagen del icono de acción predeterminado

El icono de acción predeterminado puede cambiarse utilizando el recurso:

`*actionIcon:` *nombre_archivo_icono*

donde *nombre_archivo_icono* puede ser un nombre base o una ruta absoluta.

El valor del campo `ICON` puede ser:

- Un nombre de archivo base.

  El nombre de archivo base es el nombre del archivo que contiene la imagen de icono menos los sufijos del nombre de archivo para el tamaños (`m` y `t`) y el tipo de imagen (`bm` y `pm`). Por ejemplo, si los archivos se llaman `IconoJuegos.m.pm` e `IconoJuegos.t.pm`, utilice `IconoJuegos`.

  Si utiliza el nombre de archivo base, los archivos de iconos deben ponerse en un directorio de la ruta de búsqueda de iconos:

  - Iconos personales: *DirectorioInicio*`/.dt/icons`
  - Iconos accesibles en el sistema: `/etc/dt/appconfig/icons/`*idioma*

- Una ruta absoluta al archivo de iconos, que incluya el nombre de archivo completo.

  Sólo deberá utilizar la ruta absoluta si el archivo de iconos no está ubicado en la ruta de búsqueda de iconos. Por ejemplo, si el archivo de iconos `IconoJuegos.m.pm` está ubicado en el directorio `/doc/projects`, que no está en la ruta de búsqueda de iconos, el valor del campo `ICON` será `/doc/projects/IconoJuegos.m.pm`.

La Tabla 10-1 lista los tamaños de iconos que deberá crear y los correspondientes nombres de archivo.

Tabla 10-1 Nombres y tamaños de iconos para los iconos de acción

Tamaño en pixels	Nombre de mapa de bits	Nombre de mapa de pixels
48 por 48	*nombre*`.l.bm`	*nombre*`.l.pm`
32 por 32	*nombre*`.m.bm`	*nombre*`.m.pm`
16 por 16	*nombre*`.t.bm`	*nombre*`.t.pm`

▼ Modificar una definición de acción existente

Se puede modificar cualquiera de las acciones disponibles en el sistema, incluidas las acciones incorporadas.

Nota – Tenga cuidado al modificar la base de datos de acciones incorporadas. Las acciones incorporadas están diseñadas para funcionar correctamente con las aplicaciones de escritorio.

1. Localice la definición de la acción que desea modificar.

   Las ubicaciones predeterminadas para las definiciones de acciones son:
   - Acciones incorporadas: `/usr/dt/appconfig/types/`*idioma*
   - Acciones accesibles en el sistema: `/etc/dt/appconfig/types/`*idioma*
   - Acciones personales: *DirectorioInicio*`/.dt/types`

   Puede que el sistema incluya ubicaciones adicionales. Para ver una lista de las ubicaciones que el sistema utiliza para las acciones, ejecute el mandato:

   ```
   dtsearchpath -v
   ```

   El sistema utiliza los directorios listados en DTDATABASESEARCHPATH.

2. Si es necesario, copie el texto de la definición de acción en un archivo nuevo o en uno existente de uno de estos directorios:
   - Acciones accesibles en el sistema: `/etc/dt/appconfig/types/`*idioma*
   - Acciones personales: *DirectorioInicio*`/.dt/types`

   Debe copiar las acciones incorporadas puesto que no debe editar los archivos del directorio `/usr/dt/appconfig/types/`*idioma*.

3. Edite la definición de acción. Cuando haya terminado, guarde el archivo.
4. Pulse dos veces Recargar acciones en el grupo de aplicaciones Herramientas_Escritorio.

Prioridad en las definiciones de acciones

Cuando el usuario invoca una acción, el sistema busca en la base de datos un nombre de acción que coincida. Cuando existe más de una acción con dicho nombre, el sistema utiliza las reglas de prioridad para decidir cuál debe utilizar.

- Si no es aplicable ninguna otra regla de prioridad, la prioridad se basa en la ubicación de la definición. La siguiente lista está ordenada de la prioridad más alta a la prioridad más baja:
  - Acciones personales (*DirectorioInicio*`/.dt/types`)
  - Acciones locales accesibles en el sistema (`/etc/dt/appconfig/types/`*idioma*)
  - Acciones remotas accesibles en el sistema (*nombre de host*`:/etc/dt/appconfig/types/`*idioma*). Los hosts remotos en los que se realiza la búsqueda son los listados en la ruta de búsqueda de aplicaciones.
  - Acciones incorporadas (`/usr/dt/appconfig/types/`*idioma*)
- Dentro de un directorio determinado, los archivos `*.dt` se leen por orden alfabético.
- Las acciones restringidas por `ARG_CLASS`, `ARG_TYPE`, `ARG_MODE` o `ARG_COUNT` tienen prioridad sobre las acciones no restringidas. (El valor predeterminado para estos cuatro campos es `*`.)

  Cuando sea aplicable más de una restricción, el orden de prioridad de alta a baja es:

  - `ARG_CLASS`
  - `ARG_TYPE`
  - `ARG_MODE`
  - `ARG_COUNT`

  Cuando existe más de un `ARG_COUNT` restringido, el orden de prioridad de alta a baja es:

  - Valor de entero específico *n*
  - <*n*

- >*n*
- *

Por ejemplo, examinemos las siguientes partes de las definiciones de acción:

```
ACTION EditGraphics
# EditGraphics-1
{
    ARG_TYPE       XWD
    …
}

ACTION EditGraphics
# EditGraphics-2
{
    ARG_COUNT      0
    …
}

ACTION EditGraphics
# EditGraphics-3
{
    ARG_TYPE*
    …
}
```

Si se pulsa dos veces el icono de acción EditarGráficos se inicia EditarGráficos-2 porque no se ha proporcionado ningún argumento y `ARG_COUNT 0` tiene prioridad. Si se proporciona un argumento de archivo de tipo XWD, se utilizará EditarGráficos-1 porque especificaba el `ARG_TYPE` XWD. EditarGráficos-3 se utiliza para todos los otros argumentos de archivo.

Creación de la cadena de ejecución para una acción COMMAND

Los requisitos mínimos para una acción `COMMAND` son dos campos: `ACTION` y `EXEC_STRING`.

```
ACTION nombre_acción
{
    EXEC_STRING cadena_ejecución
}
```

10

La cadena de ejecución es la parte más importante de una definición de acción COMMAND. Utiliza una sintaxis similar a la de la línea de mandatos que se ejecutaría en un ventana Terminal pero incluye una sintaxis adicional para manejar argumentos de archivo y de cadena.

Características generales de las cadenas de ejecución

Las cadenas de ejecución pueden incluir:

- Argumentos de archivo y no de archivo
- Sintaxis de shell
- Rutas absolutas o nombres de ejecutables

Argumentos de acción

Un argumento es la información que un mandato o una aplicación necesita para ejecutarse correctamente. Por ejemplo, examinemos la línea de mandatos que se podría utilizar para abrir un archivo en el Editor de textos:

`dtpad` *nombre de archivo*

En este mandato *nombre de archivo* es un argumento de archivo del mandato `dtpad`.

Las acciones, al igual que las aplicaciones y los mandatos, pueden tener argumentos. Existen dos tipos de datos que una acción COMMAND puede utilizar:

- Archivos
- Datos de cadena

Utilización de shells en cadenas de ejecución

La cadena de ejecución se ejecuta directamente, en lugar de hacerlo a través de un shell. Sin embargo, se puede invocar un shell de forma explícita en la cadena de ejecución.

Por ejemplo:

```
EXEC_STRING    \
       /bin/sh -c \
       'tar -tvf %(File)Arg_1% 2>&1 | \${PAGER:-more};\
       echo "\\n*** Seleccione Cerrar en el menú Ventana para cerrar
***"'
```

Nombre o ruta absoluta del ejecutable

Si la aplicación está ubicada en un directorio listado en la variable PATH, se puede utilizar el nombre simple del ejecutable. Si la aplicación está en otro lugar, se deberá utilizar la ruta absoluta al archivo ejecutable.

Creación de una acción que no utiliza argumentos

Utilice la misma sintaxis para EXEC_STRING que la que utilizaría para iniciar la aplicación desde una línea de mandatos.

Ejemplos

- Esta cadena de ejecución forma parte de una acción que inicia el cliente de X `xcutsel`.

  ```
  EXEC_STRING xcutsel
  ```

- Esta cadena de ejecución inicia el cliente `xclock` con un reloj digital. La línea de mandatos incluye una opción de línea de mandatos pero no necesita ningún argumento.

  ```
  EXEC_STRING xclock -digital
  ```

Creación de una acción que acepta un archivo soltado

Utilice esta sintaxis para el argumento de archivo:

`%Arg_`*n*`%`

o

`%(File)Arg_`*n*`%`

`(File)` es opcional, puesto que se supone (valor predeterminado) que los argumentos proporcionados en `Arg_`*n* son archivos. (Consulte la sección "Interpretación de un argumento de archivo como si se tratara de una cadena" en la página 187 para conocer el uso de la sintaxis `%(String)Arg_`*n*`%`).

Esta sintaxis permite al usuario soltar un objeto de archivo de datos en el icono de acción para iniciar la acción con dicho argumento de archivo. Sustituye el argumento *n* en la línea de mandatos. El archivo puede ser local o remoto.

Ejemplos

- Esta cadena de ejecución ejecuta `wc -w` utilizando un archivo soltado como parámetro `-load`.

```
EXEC_STRING wc -w %Arg_1%
```

- Este ejemplo muestra una parte de una definición de una acción que sólo funciona con argumentos de directorio. Cuando se suelta un directorio sobre el icono de acción, la acción muestra una lista de todos los archivos del directorio que tienen permiso de lectura-escritura.

```
ACTION  List_Writable_Files
{
    ARG_TYPE     FOLDER
    EXEC_STRING /bin/sh -c 's -l %Arg_1% | grep rw-'
…
}
```

Creación de una acción que solicita un argumento de archivo

Utilice esta sintaxis para el argumento de archivo:

`%(File)"`*solicitud*`"%`

Esta sintaxis crea una acción que muestra una solicitud de nombre de archivo cuando el usuario pulsa dos veces el icono de acción.

Por ejemplo, esta cadena de ejecución muestra un cuadro de diálogo que solicita el argumento de archivo del mandato `wc -w`:

```
EXEC_STRING wc -w %(File)"Contar palabras en archivo:"%
```

Creación de una acción que acepta un archivo soltado o solicita uno

Utilice esta sintaxis para el argumento de archivo:

`%Arg_`*n*`"`*solicitud*`"%`

o

`%(File)Arg_`*n*`"`*solicitud*`"%`

Esta sintaxis produce una acción que:

- Acepta un archivo soltado como argumento de archivo.

- Muestra un cuadro de diálogo que solicita un nombre de archivo cuando el usuario pulsa dos veces el icono de acción.

Por ejemplo, esta cadena de ejecución realiza `lp -oraw` en un archivo soltado. Si la acción se inicia al pulsar dos veces el icono, aparece un cuadro de diálogo que solicita el nombre de archivo.

```
EXEC_STRING lp -oraw %Arg_1"Archivo a imprimir:"%
```

Creación de una acción que solicita un argumento no de archivo

Utilice esta sintaxis para el parámetro que no es de archivo:

`%"`*solicitud*`"%`

o

`%(String)"`*solicitud*`"%`

`(Cadena)` es opcional, puesto que el texto entre comillas se interpreta, de forma predeterminada, como si fueran datos de la cadena. Esta sintaxis muestra un cuadro de diálogo que solicita datos que no sean de archivo; no utilice esta sintaxis cuando se solicite un nombre de archivo.

Por ejemplo, esta cadena de ejecución ejecuta el mandato `xwd` y solicita que se añada un valor a cada pixel:

```
EXEC_STRING xwd -add %"Añadir valor:"% -out %Arg_1"Nombre de
archivo:"%
```

Interpretación de un argumento de archivo como si se tratara de una cadena

Utilice esta sintaxis para el argumento:

`%(Cadena)Arg_`*n*`%`

Por ejemplo, esta cadena de ejecución imprime un archivo con un mensaje de cabecera que contiene el nombre de archivo, utilizando el mandato `lp -t` *cabecera nombre de archivo*.

```
EXEC_STRING lp -t%(String)Arg_1% %(File)Arg_1"Archivo a imprimir:"%
```

Cómo proporcionar posibilidades de shell en una acción

Especifique el shell en la cadena de ejecución:

```
/bin/sh -c 'mandato'
/bin/ksh -c 'mandato'
/bin/csh -c 'mandato'
```

Ejemplos

- Esta cadena de ejecución ilustra una acción que utiliza conductos de shell.

  ```
  EXEC_STRING /bin/sh -c 'ps | lp'
  ```

- Ésta es una cadena de ejecución más compleja que requiere el proceso de shell y acepta un argumento de archivo.

  ```
  EXEC_STRING /bin/sh -c 'tbl %Arg_1"Página Man:"% | troff -man'
  ```

- Esta cadena de ejecución requiere que el argumento sea un archivo comprimido. La acción descomprime el archivo y lo imprime utilizando `lp -oraw`.

  ```
  EXEC_STRING  /bin/sh -c 'cat %Arg_1 "Archivo a imprimir:"% | \
               uncompress | lp -oraw'
  ```

- Esta cadena de ejecución inicia un script de shell.

  ```
  EXEC_STRING /usr/local/bin/StartGnuClient
  ```

Creación de acciones COMMAND para múltiples argumentos de archivo

Existen tres procedimientos para que las acciones manejen múltiples argumentos de archivo:

- Se puede ejecutar la acción repetidamente, una vez para cada argumento. Cuando `EXEC_STRING` contiene un único argumento de archivo y se proporcionan múltiples argumentos de archivo al soltar varios archivos sobre el icono de acción, la acción se ejecuta por separado para cada argumento de archivo.

  Por ejemplo, si se proporcionan múltiples argumentos de archivo a la siguiente definición de acción:

  ```
  ACTION DisplayScreenImage
    EXEC_STRING        xwud -in %Arg_1%
    …
  }
  ```

  La acción MostrarImagenPantalla se ejecuta repetidamente.

- La acción puede utilizar dos o más argumentos de archivo no intercambiables. Por ejemplo:

`xsetroot -cursor` *archivo de cursor archivo de máscara*

necesita dos únicos archivos en un orden determinado.

- La acción puede realizar el mismo mandato de forma secuencial en cada argumento de archivo. Por ejemplo:

  `pr` *archivo* [*archivo …*]

  imprimirá uno o muchos archivos en un trabajo de impresión.

Creación de una acción para argumentos no intercambiables

Utilice uno de los siguientes convenios de sintaxis:

- Si desea que la acción solicite los nombres de archivo, utilice esta sintaxis para cada argumento de archivo:

  `%(File)"`*solicitud*`"%`

  Utilice una cadena *solicitud* diferente para cada argumento.

  Por ejemplo, esta cadena de ejecución solicita dos archivos.

```
EXEC_STRING  xsetroot -cursor %(File)"Mapa de bits de cursor:"% \
             %(File)"Mapa de bits de máscara:"%
```

- Para aceptar archivos soltados, utilice esta sintaxis para cada argumento de archivo:

  `%Arg_`*n*`%`

  utilizando distintos valores de *n* para cada argumento. Por ejemplo:

```
EXEC_STRING  diff %Arg_1% %Arg_2%
```

Creación de una acción con argumentos de archivo intercambiables

Utilice uno de los siguientes convenios de sintaxis:

- Para crear una acción que acepte archivos soltados y emita un mandato con el formato *mandato archivo*$_1$ *archivo*$_2$ …, utilice esta sintaxis para los argumentos de archivo:

  `%Args%`

- Para crear una acción que acepte varios archivos soltados o muestre una solicitud de un único archivo cuando se pulse dos veces, utilice esta sintaxis para los argumentos de archivo:

  %Arg_1"*solicitud*"% %Args%

  La acción emitirá el mandato con el formato: *mandato archivo*$_1$ *archivo*$_2$ ….

Ejemplos

- Esta cadena de ejecución crea una acción que ejecuta:

  pr *archivo*$_1$ *archivo*$_2$

  con múltiples argumentos de archivo.

  ```
  EXEC_STRING pr %Args%
  ```

- Esta cadena de ejecución crea una acción similar a la del ejemplo anterior, excepto en que la acción muestra una solicitud cuando se pulsa dos veces (sin argumentos de archivo).

  ```
  EXEC_STRING  pr %Arg_1"Archivo(s) a imprimir:"% %Args%
  ```

Creación de una acción para múltiples archivos soltados

Para aceptar argumentos de múltiples archivos soltados y ejecutar una línea de mandatos con el formato:

mandato archivo$_1$ *archivo*$_2$ …

utilice la sintaxis:

%Args%

Ejemplos

- Esta cadena de ejecución ejecuta un script llamado Checkout para múltiples archivos:

  ```
  EXEC_STRING  /usr/local/bin/Checkout \
               %Arg_1"¿Comprobar qué archivo?"% %Args%
  ```

- Esta cadena de ejecución ejecuta `lp -oraw` con múltiples archivos:

  ```
  EXEC_STRING  lp -oraw %Arg_1"Archivo a imprimir:"% %Args%
  ```

Soporte de ventanas y emuladores de terminal para acciones COMMAND

Existen varios procedimientos para que las acciones COMMAND soporten ventanas en el escritorio.

- Si la aplicación tiene su propia ventana, se puede escribir la acción de forma que no proporcione soporte de ventanas adicional. Esta opción también se utiliza cuando una acción ejecuta un mandato que no requiere entrada directa del usuario y no tiene salida.
- Si la aplicación debe ejecutarse en una ventana de emulador de terminal, se puede escribir la acción de forma que abra una ventana y luego ejecute la aplicación. Existen varias opciones de terminal.

Especificación del soporte de ventana para la acción

Utilice el campo WINDOW_TYPE para especificar el tipo de soporte de ventanas necesario para la acción.

WINDOW_TYPE	Soporte de ventanas proporcionado
NO_STDIO	Ninguno. Utilice NO_STDIO si la aplicación tiene su propia ventana o el mandato no tiene salida visible.
PERM_TERMINAL	Ventana de emulador de terminal permanente. La acción abre una ventana de terminal que permanece abierta hasta que el usuario la cierra explícitamente. El usuario puede entrar datos en la ventana. Utilícelo con mandatos que toman entrada, producen una salida y luego terminan (por ejemplo, `ls` *directorio*).
TERMINAL	Ventana de emulador de terminal temporal. La acción abre una ventana de terminal que se cierra tan pronto como se completa el mandato. Utilícelo con mandatos de pantalla completa (por ejemplo, `vi`).

Especificación de opciones de línea de mandatos para el emulador de terminal

Utilice el campo TERM_OPTS de la definición de acción para especificar opciones de línea de mandatos para el emulador de terminal.

Por ejemplo, la siguiente acción solicita el host de ejecución:

```
ACTION OpenTermOnSystemUserChooses
{
    WINDOW_TYPE    PERM_TERMINAL
    EXEC_HOST      %(String)"Terminal remota activada:"%
    TERM_OPTS      -title %(String)"Título de ventana:"%
    EXEC_STRING    $SHELL
}
```

Especificación de un emulador de terminal predeterminado diferente

El emulador de terminal predeterminado utilizado por las acciones es `dtterm`. Se puede cambiar este emulador de terminal por otro. El emulador de terminal predeterminado se utiliza cuando la acción no especifica explícitamente el emulador de terminal que se debe utilizar.

El emulador de terminal utilizado por las acciones debe tener estas opciones de línea de mandatos:

- `-title` *título_ventana*
- `-e` *mandato*

Dos recursos determinan el emulador de terminal predeterminado utilizado por las acciones:

- El recurso `localTerminal` especifica el emulador de terminal utilizado por las aplicaciones locales.

  `*localTerminal:` *terminal*

  Por ejemplo:

  `*localTerminal:xterm`

- El recurso `remoteTerminal` especifica el emulador de terminal utilizado por las aplicaciones remotas.

  `*remoteTerminal:` *host*`:`*terminal* `[,`*host*`:`*terminal*...`]`

  Por ejemplo:

  `*remoteTerminal: sysibm1:/usr/bin/xterm,syshp2:/usr/bin/yterm`

Restricción de acciones a determinados argumentos

Si se restringe una acción a un determinado tipo de argumento, la acción se perfecciona. Por ejemplo, es útil restringir una acción que invoca un visor de archivos PostScript sólo a los argumentos de archivos PostScript; con la restricción, la acción devolverá un diálogo de error si se especifica un archivo que no es PostScript.

Puede restringir acciones basándose en:

- El tipo de datos del argumento de archivo.
- El número de argumentos de archivo (por ejemplo, ningún argumento contra a uno o más argumentos. Esto proporciona un comportamiento diferente al soltar y pulsar dos veces sobre el icono de acción).
- El modo de lectura/escritura del argumento.

Restricción de una acción a un tipo de datos especificado

Utilice el campo ARG_TYPE para especificar los tipos de datos para los que es válida la acción. Utilice el nombre de atributo de los datos.

Puede entrar una lista de tipos de datos, separando las entradas con comas.

Por ejemplo, en la siguiente definición de acción se supone que se ha creado un tipo de datos Gif.

```
ACTION Open_Gif
{
    TYPE           COMMAND
    LABEL          "Mostrar Gif"
    WINDOW_TYPE    NO_STDIO
    ARG_TYPE       Gif
    ICON           xgif
    DESCRIPTION    Muestra archivos gif
    EXEC_STRING    xgif
}
```

Restricción de una acción basándose en el número de argumentos

Utilice el campo ARG_COUNT para especificar el número de argumentos que puede aceptar la acción. Los valores válidos son:

`*` (Valor predeterminado) Cualquier número de argumentos. Otros valores tienen prioridad sobre `*`.

n Cualquier entero no negativo, incluido 0.

`>`*n* Más de *n* argumentos.

`<`*n* Menos de *n* argumentos.

Una de las finalidades del uso de `ARG_COUNT` es proporcionar un comportamiento diferente del icono de acción, en función de si el usuario pulsa dos veces el icono o suelta un archivo sobre él. Consulte la sección siguiente "Proporcionar un comportamiento diferente al pulsar dos veces y al soltar."

▼ Proporcionar un comportamiento diferente al pulsar dos veces y al soltar

Utilice este procedimiento para crear una acción que acepte un archivo soltado pero que no solicite un archivo cuando se pulse dos veces el icono de acción.

1. Cree una definición de acción para las funciones de doble pulsación.

   Utilice el campo `ARG_COUNT` para especificar `0` argumentos. Utilice una sintaxis para `EXEC_STRING` que no acepte un argumento soltado.

2. Cree una segunda definición de acción para las funciones de soltar.

   Utilice el campo `ARG_COUNT` para especificar `>0` argumentos. Utilice una sintaxis para `EXEC_STRING` que acepte un archivo soltado.

Por ejemplo, supongamos que las dos líneas de mandatos siguientes pueden utilizarse para iniciar un editor llamado `vedit`:

- Para iniciar el editor sin ningún argumento de archivo:

  `vedit`

- Para iniciar el editor con un argumento de archivo que se abre como documento de sólo lectura:

  `vedit -R` *nombre de archivo*

Las dos acciones siguientes crean funciones de soltar y pulsar dos veces para una acción llamada Vedit. La primera acción tiene prioridad cuando se busca una coincidencia en la base de datos, puesto que `ARG_COUNT 0` es más específica que la `ARG_COUNT *` implícita de la definición de funciones de soltar.

```
# Funciones de pulsar dos veces
ACTION Vedit
{
    TYPE            COMMAND
    ARG_COUNT       0
    WINDOW_TYPE     PERM_TERMINAL
    EXEC_STRING     vedit
}

# Funciones de soltar
ACTION Vedit
{
    TYPE            COMMAND
    WINDOW_TYPE     PERM_TERMINAL
    EXEC_STRING     vedit -R %Arg_1%
}
```

Restricción de una acción basándose en el modo del argumento

Utilice el campo ARG_MODE para especificar el modo de lectura/escritura del argumento. Los valores válidos son:

`*` (Valor predeterminado) Cualquier modo

`!w` No se puede escribir

`w` Se puede escribir

Creación de acciones que ejecutan aplicaciones en sistemas remotos

Cuando se tratan las acciones y la ejecución remota, se utilizan con frecuencia dos términos:

host de base de datosSistema que contiene la definición de acción

host de ejecución Sistema en que se ejecuta el archivo ejecutable

En la mayoría de situaciones, las acciones y sus aplicaciones están ubicadas en el mismo sistema; dado que el host de ejecución predeterminado para una acción es el host de la base de datos, no se requiere ninguna sintaxis especial.

Sin embargo, cuando el host de ejecución es diferente del host de la base de datos, la definición de acción debe especificar dónde debe ejecutarse la cadena de ejecución.

10

La capacidad para localizar acciones y aplicaciones en sistema diferentes forma parte de la arquitectura de cliente/servidor del escritorio. Para obtener una descripción más completa de las aplicaciones de red, consulte la sección "Administración de los servicios de aplicación" en la página 107.

Creación de una acción que ejecuta una aplicación remota

Utilice el campo EXEC_HOST de la definición de acción para especificar la ubicación de la aplicación.

Los valores válidos para EXEC_HOST son:

%DatabaseHost%	Host donde se define la acción.
%LocalHost%	Host donde se invoca la acción (el *servidor de sesiones*).
%DisplayHost%	Host que ejecuta el servidor de X (no permitido para terminales X).
%SessionHost%	Host donde se está ejecutando el Gestor de inicio de sesión de control.
nombre de host	Host mencionado. Utilice este valor para entornos en los que la acción debe invocarse siempre en un host determinado.
%"*solicitud*"%	Solicita el nombre de host al usuario cada vez que se invoca la acción.

El valor predeterminado es %DatabaseHost%, %LocalHost%. De este modo, cuando se omite el campo EXEC_HOST, primero la acción intenta ejecutar el mandato en el host que contiene la definición de acción. Si esto falla, la acción intenta ejecutar el mandato en el servidor de sesiones.

Ejemplos

- Este campo especifica el host ddsyd:

```
EXEC_HOST  ddsyd
```

- El campo solicita un nombre de host:

```
EXEC_HOST  %"Host que contiene aplicación:"%
```

- Este campo especifica que la acción intentará ejecutar la aplicación en el host que contiene la definición de acción. Si esto falla, la acción intentará ejecutar la aplicación en el host ddsyd.

```
EXEC_HOST  %DatabaseHost%, ddsyd
```

Utilización de variables en las definiciones de acción y de tipo de datos

Se pueden incluir variables de cadena y variables de entorno en los archivos de definición de acciones y de tipos de datos.

Utilización de variables de cadena en una acción

Una definición de variable de cadena permanece en vigor desde la ubicación de la definición hasta el fin del archivo. No existen variables de cadena globales para la base de datos.

Si una variable de cadena y una variable de entorno tienen el mismo nombre, tiene prioridad la variable de cadena.

▼ *Definir una variable de cadena*

- Utilice la sintaxis:

  `set` *nombre_variable*`=`*valor*

Los nombres de variables pueden contener cualquier carácter alfanumérico y subrayado (_). Cada definición de variable debe estar en una línea separada.

Por ejemplo:

```
set Remote_Application_Server=sysapp
set Remote_File_Server=sysdata
```

▼ *Hacer referencia a una variable de cadena*

- Utilice la sintaxis:

  `$[{]`*nombre_variable*`[}]`

Por ejemplo:

```
EXEC-HOST  $Remote_Application_Server
CWD        /net/${Remote_File_Server}/doc/project
```

Utilización de variables de entorno en las acciones y los tipos de datos

- Haga referencia a una variable de entorno utilizando la sintaxis:

`$[{]`*variable*`[}].`

La variable se amplía (se sustituye por su valor) cuando se carga la base de datos. Si una variable de cadena y una variable de entorno tienen el mismo nombre, tiene prioridad la variable de cadena.

Por ejemplo, esta cadena de ejecución imprime un archivo con un mensaje de cabecera que contiene el nombre de inicio de sesión.

```
EXEC-STRING lp -t$LOGNAME %(File)Arg_1%
```

Invocación de acciones desde una línea de mandatos

El escritorio proporciona el mandato `dtaction` para ejecutar acciones desde una línea de mandatos. `dtaction` se puede utilizar para ejecutar acciones desde:

- Scripts
- Otras acciones
- Una línea de mandatos de emulador de terminal

Sintaxis de dtaction

dtaction [-user *nombre_usuario*] [-execHost *nombre de host*] *nombre_acción* [*argumento* [*argument*]…]

-user *nombre_usuario* — Proporciona la posibilidad de ejecutar la acción como si se tratara de un usuario diferente. Si un usuario invoca dtaction y dicho usuario no es *nombre_usuario*, se muestra una solicitud de contraseña.

-execHost *nombre de host* — Sólo para acciones COMMAND; especifica el host en el que se ejecutará el mandato.

argumento — Argumentos para la acción; generalmente argumentos de archivo.

El cliente de dtaction tiene opciones adicionales de línea de mandatos. Para obtener más información, consulte la página de manual dtaction(1).

Creación de una acción que ejecuta otra acción

Utilice dtaction en el EXEC_STRING de la acción.

Por ejemplo, la siguiente acción utiliza una acción incorporada llamada Ortografía (la acción se etiqueta como "Verificar Ortografía" en el Gestor de aplicaciones). La nueva acción ejecuta el Editor de textos y la acción Ortografía, mostrando los errores de ortografía en una ventana separada del emulador de terminal.

```
ACTION EditAndSpell
{
    WINDOW_TYPE    NO_STDIO
    EXEC_STRING    /bin/sh -c 'dtaction Spell \
                   %Arg_1"Archivo:"%; dtpad %Arg_1%'
}
```

Creación de una acción que se ejecuta como un usuario diferente

Utilice la siguiente sintaxis en EXEC_STRING:

EXEC_STRING dtaction -user *nombre_usuario nombre_acción* [*argumento_archivo*]

El nuevo usuario (*nombre_usuario*) debe tener acceso para mostrar en el sistema, mediante uno de los siguientes mecanismos:

- Permiso de lectura en el archivo `.Xauthority` del usuario de inicio de sesión
- *O*, permiso de xhost

Por ejemplo, las dos acciones siguientes proporcionan la posibilidad de convertirse en root y editar un archivo app-defaults.

```
ACTION AppDefaults
{
    WINDOW_TYPE    NO_STDIO
    EXEC_STRING    /usr/dt/bin/dtaction -user root \
                   EditAppDefaults %Arg_1"Archivo:"%
}
ACTION EditAppDefaults
{
    WINDOW_TYPE    TERMINAL
    EXEC_STRING    /bin/sh -c 'chmod +w %Arg_1%; \
                   vi %Arg_1%; chmod -w %Arg_1%'
}
```

Creación de acciones de entorno nacional

La ruta de búsqueda de tipos de datos incluye ubicaciones que dependen del idioma. El escritorio utiliza el valor de LANG para determinar las ubicaciones en las que se deben buscar las definiciones de tipos de datos.

Ubicaciones de las acciones de entorno nacional

Las definiciones de acciones de entorno nacional deben ponerse en los directorios dependientes del idioma adecuados de la ruta de búsqueda de acciones.

La ruta de búsqueda predeterminada es:

- Acciones personales: *DirectorioInicio*`/.dt/types`
- Acciones accesibles en el sistema: `/etc/dt/appconfig/types/`*idioma*
- Acciones incorporadas: `/usr/dt/appconfig/types/`*idioma*

▼ Establecer el entorno nacional para una acción existente

1. Cree un archivo en el directorio adecuado dependiente del idioma (por ejemplo, en `/etc/dt/appconfig/types/japanese`) .

2. Copie la definición de acción en el archivo de configuración dependiente del idioma.

   Por ejemplo, puede copiar una definición de acción de

   apl_raíz/dt/appconfig/types/C/*archivo*.dt

   en

   apl_raíz/dt/appconfig/types/japanese/*nuevoarchivo*.dt

3. Añada un campo LABEL o modifique el campo LABEL existente.

   LABEL *cadena*

   El Gestor de aplicaciones y el Gestor de archivos utilizan la cadena de etiqueta para identificar el icono de la acción.

4. Establezca el entorno nacional para cualquiera de los siguientes campos en la definición de acción:
   - Para iconos de entorno nacional: ICON
   - Para ayuda sobre el tema de entorno de nacional: DESCRIPTION
   - Para indicadores de solicitud de entorno nacional: cualquier texto entre comillas en EXEC_STRING

Creación de acciones para aplicaciones de ToolTalk

Nota – La información siguiente sólo es aplicable a las aplicaciones que soportan mensajes de ToolTalk.

Utilice el tipo de acción TT_MSG para crear una acción que envía un mensaje de ToolTalk.

```
ACTION nombre_acción
{
    TYPE    TT_MSG
    …
}
```

Campos addressing y disposition

- El campo addressing de ToolTalk se establece siempre en TT_PROCEDURE.

- El campo `disposition` de ToolTalk toma como valor predeterminado la especificación del patrón estático del mensaje.

Mensajes no soportados

Las acciones de tipo `TT_MSG` no soportan lo siguiente:

- Mensajes orientados a objetos de ToolTalk
- Argumentos de contexto en mensajes

Palabras clave para las acciones TT_MSG

Palabra clave	Uso
TT_CLASS	Define el valor del campo `class` del mensaje de ToolTalk
TT_SCOPE	Define el valor del campo `scope` del mensaje de ToolTalk
TT_OPERATION	Define el valor del campo `operation` del mensaje de ToolTalk.
TT_FILE	Define el valor del campo `file` del mensaje de ToolTalk
TT_ARGn_MODE	Define el valor del atributo `mode` de ToolTalk para el *n*ésimo argumento de mensaje
TT_ARGn_VTYPE	Define el valor del atributo `vtype` de ToolTalk del *n*ésimo argumento de mensaje
TT_ARGn_VALUE	Define el valor del *n*ésimo argumento de mensaje

10

Creación manual de tipos de datos

11

Existen dos procedimientos para crear una definición de tipo de datos:

- Utilizar la herramienta Crear Acción. La utilización de Crear Acción se describe en el Capítulo 9, "Creación de acciones y de tipos de datos utilizando Crear Acción."
- Crear la definición de tipo de datos manualmente.

Para crear un tipo de datos manualmente es necesario editar un archivo de la base de datos.

Este capítulo describe cómo crear definiciones de tipos de datos manualmente.

Razones por las que debe crear un tipo de datos manualmente	*206*
Componentes de una definición de tipo de datos: Criterios y atributos	*206*
Creación manual de un tipo de datos: Pasos generales	*207*
Ejemplo de creación de un tipo de datos y de una acción personales	*209*
Creación de tipos de datos de entorno nacional	*220*

Consultas adicionales

- Para obtener una introducción a los tipos de datos, consulte el Capítulo 8, "Introducción a las acciones y a los tipos de datos."

- Para obtener información de consulta sobre las definiciones de tipos de datos, consulte la página de manual `dtddsfile(4)`.

Razones por las que debe crear un tipo de datos manualmente

La creación manual de un tipo de datos le permite utilizar todas posibilidades incorporadas en la sintaxis de las definiciones de tipos de datos.

Deberá crear manualmente un tipo de datos si desea utilizar estas características de los tipos de datos:

- Escritura de datos basada en la ubicación (ruta)
- La posibilidad de especificar acciones asociadas con el tipo de datos que no sean Abrir e Imprimir
- Múltiples criterios de nombre, patrón o contenido para el mismo tipo de datos (por ejemplo, un tipo de datos basado en archivos llamados `*.abc` o `*.def`
- Escritura de datos basada en el enlace

Componentes de una definición de tipo de datos: Criterios y atributos

Una definición de tipo de datos consta de dos definiciones de base de datos separadas.

- La definición `DATA_ATTRIBUTES`.

  La definición `DATA_ATTRIBUTES` describe el nombre del tipo de datos y el aspecto y comportamiento de los archivos de este tipo.

- La definición `DATA_CRITERIA`.

  La definición `DATA_CRITERIA` describe los criterios de escritura. Cada definición de criterio especifica la definición `DATA_ATTRIBUTES` a la que se aplican los criterios.

Tiene que haber como mínimo una definición `DATA_CRITERIA` para cada definición `DATA_ATTRIBUTES`; una definición `DATA_ATTRIBUTES` puede tener varias `DATA_CRITERIA` asociadas a ella.

Por ejemplo, se puede crear una definición de atributos para archivos PostScript que describa qué aspecto tienen y cómo se comportan los archivos PostScript en el Gestor de archivos. En este caso, deberá crear dos criterios separados para el tipo de datos de PostScript: uno basado en el nombre de archivo y el otro basado en el contenido de archivo.

Para obtener más información, consulte la sección "Definición de los criterios de datos para un tipo de datos" en la página 213.

Creación manual de un tipo de datos: Pasos generales

Esta sección describe cómo crear un archivo de configuración de tipo de datos.

Archivos de configuración para tipos de datos

Los requisitos para los archivos de configuración que contienen definiciones de tipos de datos son:

- Los archivos deben utilizar el convenio de denominación *nombre*`.dt`
- Los archivos deben estar ubicados en la ruta de búsqueda de bases de datos. La ruta de búsqueda predeterminada es:

  Tipos de datos personales *DirectorioInicio*`/.dt/types`

  Tipos de datos accesibles en el sistema `/etc/dt/appconfig/types/`*idioma*

  Tipos de datos incorporados`/usr/dt/appconfig/types/`*idioma*. Este directorio no se deberá utilizar.

Para obtener información sobre cómo modificar la ruta de búsqueda de bases de datos, consulte la sección "Establecimiento del valor de una ruta de búsqueda" en la página 125.

▼ Crear una definición de tipo de datos

1. Abra un archivo existente de la base de datos o cree uno nuevo.

   Para obtener más información, consulte la sección anterior "Archivos de configuración para tipos de datos."

2. Defina los atributos de datos para el tipo de datos utilizando la sintaxis:

```
DATA_ATTRIBUTES nombre_tipo_datos
{
 ICON            nombre_imagen
 DESCRIPTION     cadena
 campo_atributo
 campo_atributo
 …
}
```

donde:

nombre_tipo_datos Nombre exclusivo dado a este tipo de datos.

nombre_imagen Nombre de archivo o ruta de un archivo de iconos. Utilice el nombre base del archivo. Por ejemplo, para los archivos de iconos `myimage.m.pm` y `myimage.t.pm`, utilice `myimage`.

campo_atributo Campo que define el aspecto o el comportamiento del tipo de datos.

cadena Cadena de caracteres. El contenido estará en la ayuda sobre el tema para el tipo de datos.

Consulte la sección "Ejemplo de creación de un tipo de datos y de una acción personales" en la página 209.

3. Defina los criterios de datos para el tipo de datos utilizando la sintaxis:

```
DATA_CRITERIA nombre_criterio
{
 DATA_ATTRIBUTES_NAME   nombre_tipo_datos
 campo_criterio
 campo_criterio
 …
}
```

donde:

nombre_criterio Nombre exclusivo para esta definición de criterio

nombre_tipo_datos Nombre utilizado en la definición `DATA_ATTRIBUTES`

campo_criterio Campo utilizado para definir los criterios para asignar un archivo a este tipo de datos

Consulte la sección "Definición de los criterios de datos para un tipo de datos" en la página 213.

4. Guarde el archivo de la base de datos.
5. Cree los iconos para el tipo de datos.

   Para obtener más información, consulte la sección "Especificación de la imagen de icono utilizada para un tipo de datos" en la página 211.
6. Si es necesario, cree las acciones listadas en el campo `ACTIONS` de la definición de atributos.
7. Pulse dos veces Recargar acciones en el grupo de aplicaciones Herramientas_Escritorio para volver a cargar la base de datos.

Ejemplo de creación de un tipo de datos y de una acción personales

Supongamos que el sistema contiene una aplicación llamada `xgif`, que muestra imágenes GIF. Normalmente, el programa se ejecuta escribiendo:

`xgif` *nombre de archivo*

Tiene la posibilidad de poder mostrar imágenes GIF de distintos modos:

- Pulsando dos veces un archivo de datos GIF
- Seleccionando el archivo de datos y eligiendo la aplicación en el menú Seleccionado

1. Abra un nuevo archivo *DirectorioInicio*`/.dt/types/GifViewer.dt` para editarlo.
2. Escriba las definiciones del tipo de datos:

```
DATA_ATTRIBUTES Gif
{
 DESCRIPTION           Archivo de imágenes Gif.
 ICON                  GifIcon
 ACTIONS               View
}
DATA_CRITERIA Gif_Criteria
{
 DATA_ATTRIBUTES_NAME  Gif
 NAME_PATTERN          *.gif
}
```

3. Escriba la definición de acción para la acción GifViewer:

```
ACTION GifViewer
{
 EXEC_STRING        xgif %(File)Arg_1"Archivo Gif a ver:"
 WINDOW_TYPE        NO_STDIO
 DESCRIPTION        Pulse dos veces o suelte un archivo \
                    para iniciar el visor de Gif.
}
```

Dado que la definición no incluye un campo ICON, la acción utilizará el icono predeterminado del sistema.

4. Escriba la siguiente acción de establecer correspondencia para conectar la acción GifViewer a la acción View listada en la definición de tipo de datos. Utilice el campo ARG_TYPE para restringir la acción de ver a los archivos de tipo Gif.

```
ACTION View
{
 ARG_TYPE       Gif
 TYPE           MAP
 MAP_ACTION     GifViewer
}
```

5. Guarde el archivo.
6. Pulse dos veces Recargar acciones en el grupo de aplicaciones Herramientas_Escritorio para volver a leer la base de datos.

Definición de los atributos de datos para un tipo de datos

La definición DATA_ATTRIBUTES define el aspecto y el comportamiento del tipo de datos. Especifica el nombre del tipo de datos y proporciona la posibilidad de especificar:

- El icono del Gestor de archivos (campo ICON)
- El comportamiento de doble pulsación y el contenido del menú Seleccionado (campo ACTIONS)
- La ayuda sobre el tema del tipo de datos (campo DESCRIPTION)

Especificación de la imagen de icono utilizada para un tipo de datos

Utilice el campo `ICON` para especificar el icono utilizado en el Gestor de archivos. Si no especifica ninguna imagen de icono, el Gestor de archivos mostrará sólo una etiqueta.

El valor del campo `ICON` puede ser:

- Un nombre de archivo base.

  El nombre de archivo base es el nombre del archivo que contiene la imagen de icono, menos los sufijos de nombre de archivo para el tamaño (`m` y `t`) y el tipo de imagen (`bm` y `pm`). Por ejemplo, si los archivos se llaman `IconoJuegos.m.pm` e `IconoJuegos.t.pm`, utilice `IconoJuegos`.

  Si utiliza el nombre de archivo base, los archivos de iconos deben ponerse en un directorio de la ruta de búsqueda de iconos:
  - Iconos personales: *DirectorioInicio*`/.dt/icons`
  - Iconos accesibles en el sistema: `/etc/dt/appconfig/icons/`*idioma*

- Una ruta absoluta al archivo de iconos, incluido el nombre de archivo completo.

  Sólo deberá utilizar la ruta absoluta si el archivo de iconos no está ubicado en la ruta de búsqueda de iconos. Por ejemplo, si el archivo de iconos `IconoJuegos.m.pm` se pone en el directorio `/doc/projects`, que no está en la ruta de búsqueda de iconos, el valor del campo `ICON` será `/doc/projects/IconoJuegos.m.pm`.

La Tabla 11-1 lista los tamaños de iconos que debe crear y los correspondientes nombres de archivo.

Tabla 11-1 Nombres y tamaños para iconos de tipos de datos

Tamaño en pixels	Nombre de mapa de bits	Nombre de mapa de pixels
32 por 32	*nombre*`.m.bm`	*nombre*`.m.pm`
16 por 16	*nombre*`.t.bm`	*nombre*`.t.pm`

Cómo asociar los tipos de datos con las acciones

Existen dos procedimientos para que los tipos de datos se asocien con las acciones:

- El campo ACTIONS de la definición DATA_ATTRIBUTES lista las acciones que aparecerán en el menú Seleccionado del Gestor de archivos. La primera acción de la lista es la acción predeterminada (doble pulsación).
- Las acciones pueden restringirse a tipos de datos especificados utilizando el campo ARG_TYPE de la definición de acción.

Por ejemplo, la siguiente definición de tipo de datos crea un tipo de datos para archivos especiales "readme" creados por el administrador del sistema que utilizan el convenio de denominación *.rm.

```
DATA_ATTRIBUTES SysReadmeFile
{
    ICON                    SysReadMe
    ACTIONS                 Open,Respond
}
DATA_CRITERIA SysReadmeFileCriteria
{
    NAME_PATTERN            *.rm
    DATA_ATTRIBUTES_NAME    SysReadmeFile
}
```

Se define una acción especial Respond debajo del archivo. Abre una copia del archivo en el Editor de textos en la que se puede escribir. Cuando se guarda el archivo y se sale del Editor de textos, el archivo se envía al administrador del sistema (dirección de correo sysadmin@utd).

```
ACTION Respond
{
    ARG_TYPE     SysReadmeFile
    EXEC_STRING  /bin/sh -c 'cp %Arg_1% $HOME/readme.temp;\
                 chmod +w $HOME/readme.temp;              \
                 dtpad $HOME/readme.temp;                 \
                 cat $HOME/readme.temp |                  \
                 /usr/bin/mailx sysadmin@utd;             \
                 rm $HOME/readme.temp'
    WINDOW_TYPE  NO_STDIO
}
```

Cómo ocultar archivos basándose en el tipo de datos

Si un archivo es un tipo de datos invisible, no aparece nunca en el Gestor de archivos.

Utilice el campo PROPERTIES de la definición DATA_ATTRIBUTES para especificar qué objetos de este tipo deben ocultarse:

```
PROPERTIES      invisible
```

Especificación de comportamientos cuando se manipula el archivo

Los siguientes campos DATA_ATTRIBUTES los utilizan principalmente los programas de aplicaciones. Especifican cómo se comportan los archivos cuando el usuario realiza diversas actividades de escritorio.

Para obtener más información, consulte el manual *Common Desktop Environment Programmer's Guide*, que forma parte de la documentación de entorno del programador.

Campo	Descripción
MOVE_TO_ACTION	Para contenedores, como por ejemplo directorios. Especifica una acción que se debe ejecutar cuando se mueve el archivo a un contenedor de este tipo de datos.
COPY_TO_ACTION	Para contenedores, como por ejemplo directorios. Especifica la acción que se debe ejecutar cuando se copia un archivo en un contenedor de este tipo de datos.
LINK_TO_ACTION	Especifica una acción que se debe ejecutar cuando un archivo se enlaza a un archivo de este tipo de datos.
IS_TEXT	Especifica que los archivos de este tipo de datos contienen texto que se puede mostrar en un recuadro de texto.
MEDIA	Especifica el tipo de soporte de ToolTalk correspondiente.
MIME_TYPE	Especifica el tipo MIME correspondiente.
X400_TYPE	Especifica el tipo X400 correspondiente.

Definición de los criterios de datos para un tipo de datos

La definición DATA_CRITERIA define los criterios utilizados para asignar un tipo de objeto a un archivo o directorio.

Se pueden utilizar los siguientes criterios para los tipos de objeto:

Criterios	Descripción
Nombre de archivo	El nombre de archivo debe coincidir con un patrón especificado. Utilice el campo NAME_PATTERN.
Ubicación de archivo	La ruta debe coincidir con un patrón especificado. Utilice el campo PATH_PATTERN.
Contenido de archivo	Una parte especificada del contenido del archivo deben coincidir con los datos especificados. Utilice el campo CONTENT.
Modo de archivo	El archivo debe procesar los permisos especificados (lectura, escritura, ejecución y directorio). Utilice el campo MODE.
Enlaces simbólicos	La escritura se basa en el archivo al que está conectado el objeto.

Se puede utilizar más de un criterio para un tipo de datos. Sin embargo, no se deberá utilizar los criterios NAME_PATTERN y PATH_PATTERN en el mismo tipo de datos.

Tipos de datos basados en el nombre

Utilice el campo NAME_PATTERN para especificar el requisito de denominación. El valor del campo puede incluir los siguientes caracteres comodín:

? Coincide con cualquier carácter individual

* Coincide con cualquier secuencia de caracteres (incluida una cadena nula)

[*cc*...] Coincide con cualquiera de los caracteres (*c*) encerrados entre corchetes

[*c*–*c*] Coincide con cualquiera de los caracteres del rango *c* a *c*

Ejemplos

- La siguiente definición de tipo de datos crea un tipo de datos basándose en el nombre de archivo. El nombre de archivo debe empezar por QS y terminar por .doc.

```
DATA_ATTRIBUTES QS_Doc
{
 DESCRIPTION    Este archivo contiene un documento para el
proyecto QS.
 ICON           Word_Doc
 ACTIONS        Open
}

DATA_CRITERIA QS_Doc_Criteria
{
 NAME_PATTERN   QS*.doc
 DATA_ATTRIBUTES_NAMEQS_Doc
}
```

- La siguiente definición crea un tipo de datos para directorios llamados Demo_*n* donde *n* puede ser de 0 a 9.

```
DATA_ATTRIBUTES Demo_directory
{
 DESCRIPTION    Esto es un directorio. Pulse dos veces para
abrirlo.
 ICON           Demo
 ACTIONS        OpenInPlace,OpenNewView
}

DATA_CRITERIA Demo_directory_criteria
{
 NAME_PATTERN          Demo_[0-9]
 MODE                  d
 DATA_ATTRIBUTES_NAME  Demo_directory
}
```

Tipos de datos basados en la ubicación

Utilice el campo PATH_PATTERN para especificar la ruta. Puede utilizar los mismos caracteres comodín que con NAME_PATTERN.

Por ejemplo, el siguiente tipo de datos utiliza un criterio basado en la ruta.

```
DATA_ATTRIBUTES Project_Graphics
{
    DESCRIPTIONArchivo de gráficos para el proyecto QS. Pulse dos
veces el \
              icono para ver el gráfico.
    ICON       QSgraphics
}
```

```
DATA_CRITERIA Project_Graphics_Criteria
{
    DATA_ATTRIBUTES_NAME   Project_Graphics
    PATH_PATTERN           */projects/QS/graphics/*
}
```

Tipos de datos basados en el nombre y la ubicación

Para crear un tipo de datos basado en la ubicación y el nombre de archivo incluya el nombre en el valor PATH_PATTERN. No puede utilizar NAME_PATTERN y PATH_PATTERN en la misma definición de criterios.

Ejemplos

- El tipo de datos Archivos_Fuente_QS definido a continuación es aplicable a todos los archivos llamados app*n*.c, donde *n*= 1 a 9, ubicados en subdirectorios de */projects/QS.

```
DATA_ATTRIBUTES QS_Source_Files
{
   …
}
DATA_CRITERIA QS_Source_Files_Criteria
{
  PATH_PATTERN           */projects/QS/*/app[1-9].c
  DATA_ATTRIBUTES_NAME   Archivos_Fuente_QS
}
```

- El siguiente tipo de datos se aplica a todos los archivos del directorio /doc/project1 llamados ch*nn*.*xxx* donde *n* es 0 a 9 y *xxx* es cualquier sufijo de nombre de archivo de tres caracteres.

```
DATA_ATTRIBUTES ChapterFiles
{
  DESCRIPTION        Archivo de capítulos para el documento de
proyecto.
  ICON               capítulo
  ACTIONS            Edit,Print
}

DATA_CRITERIA Chapter_Criteria
{
  PATH_PATTERN           /doc/project1/ch[0-9][0-9].???
  DATA_ATTRIBUTES_NAME   ArchivosCapítulo
}
```

Utilización de los modos de archivo como criterios de escritura

Utilice el campo MODE para especificar los permisos necesarios.

Los criterios de modo se utilizan normalmente en combinación con la escritura de los datos basados en el nombre, basados en la ubicación o basados en el contenido. Le permiten limitar un tipo de datos a un archivo o a un directorio o bien especificar los permisos de lectura, escritura o ejecución necesarios.

El campo MODE puede incluir los siguientes caracteres y operadores lógicos:

Operador	**Descripción**
!	Operador lógico NOT
&	Operador lógico AND
|	OR lógico

Carácter	**Descripción**
f	El tipo de datos sólo es aplicable a archivos
d	El tipo de datos sólo es aplicable a directorios
r	Cualquier usuario puede leer el archivo
w	Cualquier usuario puede escribir en el archivo
x	Cualquier usuario puede ejecutar el archivo
l	El archivo es un enlace

El valor predeterminado para un modo determinado es que el modo no tiene importancia.

Ejemplos

- Los siguientes campos de modo restringen el tipo de datos tal como se describe a continuación:

f&!w	Archivos de sólo lectura
!w	Archivos y directorios de sólo lectura
f&x	Archivos ejecutables
f&r&x	Archivos que se pueden ejecutar y en los que se puede escribir
x|!w	Archivos que son ejecutables o de sólo lectura

- La siguiente definición de tipos de datos crea un tipo de datos para archivos de sólo lectura no ejecutables cuyos nombres de archivo siguen el convenio de denominación `*.doc`. Se supone que se ha definido una acción Vista para el tipo de datos.

```
DATA_ATTRIBUTES ReadOnlyDocument
{
 ICON           sólo_lectura
 DESCRIPTION    No se puede escribir en este documento. Si se
pulsa dos veces  \
                se ejecuta el editor con una copia de sólo lectura
de  \
                archivo.
 ACTIONS        View
}

DATA_CRITERIA ReadOnlyDocument_Criteria
{
 NAME_PATTERN           *.doc
 MODE                   !d&!x&!w
 DATA_ATTRIBUTES_NAME   ReadOnlyDocument
}
```

Establecimiento del tipo de datos basado en el contenido

Utilice el campo `CONTENT` para especificar el tipo de datos basado en el contenido del archivo. El tipo de datos basado en el contenido puede utilizarse en combinación con el tipo de datos basado en el nombre o en la ubicación.

El tipo puede basarse en el contenido numérico o el contenido de la cadena de caracteres de los archivos. El primer byte del archivo se numera como 0.

- Para el contenido de cadena de caracteres de un archivo, utilice la sintaxis:

  `CONTENT` *byte_inicial* `string` *cadena*

- Para el contenido numérico de un archivo, utilice la sintaxis:

  `CONTENT` *byte_inicial* `byte` *número*
  `CONTENT` *byte_inicial* `short` *número*
  `CONTENT` *byte_inicial* `long` *número*

- Para el contenido de un directorio, utilice la sintaxis:

  `CONTENT 0 filename "`*nombre_archivo*`"`

  Utilice la anotación C estándar para los números octales (`0` inicial) y hexadecimales (`0X` inicial).

Nota – La utilización del tipo de datos basado en el contenido producirá un rendimiento más lento del sistema. Siempre que sea posible, utilice en su lugar el tipo de datos basado en el nombre o en la ubicación.

Por ejemplo, el siguiente tipo de datos, Writable_Wingz, se aplica a todos los archivos con permiso de escritura que contienen la cadena WNGZ al principio del archivo.

```
DATA_ATTRIBUTES Writable_Wingz
{
  …
}

DATA_CRITERIA Writable_Wingz_Criteria
{
  CONTENT               0 cadena WNGZ
  MODE                  w&!d
  DATA_ATTRIBUTES_NAME  Writable_Wingz
}
```

▼ Crear un tipo de datos con varios criterios independientes

Se puede crear un tipo de datos con varios criterios independientes: es decir, el archivo se asigna al tipo de datos si cumple *uno* de los criterios (o ambos).

1. Cree la definición DATA_ATTRIBUTES para el tipo de datos.
2. Cree una definición DATA_CRITERIA para cada criterio.

   Utilice el campo DATA_ATTRIBUTES_NAME para conectar cada criterio con la misma definición DATA_ATTRIBUTES.

Por ejemplo, las siguientes definiciones crean el tipo de datos Mif. El tipo se basa en el nombre o el contenido.

```
DATA_ATTRIBUTES Mif
{
    ICON                  Marco
    ACTION_LIST           Open,Print
}

DATA_CRITERIA Mif_Name_Criteria
{
    DATA_ATTRIBUTES_NAME      Mif
```

```
    NAME_PATTERN              *.mif
}

DATA_CRITERIA Mif_Content_Criteria
{
    DATA_ATTRIBUTES_NAME      Mif
    CONTENT                   1 cadena MIFFile
}
```

Creación de tipos de datos de entorno nacional

La ruta de búsqueda de tipos de datos incluye ubicaciones que dependen del idioma. El escritorio utiliza el valor de LANG para determinar las ubicaciones en las que se buscan las definiciones de tipos de datos.

Ubicaciones para los tipos de datos de entorno nacional

Las definiciones de tipos de datos de entorno nacional deben ponerse en los directorios dependientes del idioma apropiados de la ruta de búsqueda de acciones.

La ruta de búsqueda predeterminada es:

- Acciones personales: *DirectorioInicio*/.dt/types
- Acciones accesibles en el sistema: /etc/dt/appconfig/types/*idioma*
- Acciones incorporadas: /usr/dt/appconfig/types/*idioma*

▼ Establecer el entorno nacional para un tipo de datos

1. Cree un archivo en el directorio adecuado dependiente del idioma (por ejemplo, en /etc/dt/appconfig/types/japanese) .
2. Copie la definición de tipo de datos en el archivo de configuración dependiente del idioma.
3. Establezca el entorno nacional para uno o más campos de la definición del tipo de datos.

Creación de iconos para el escritorio

12

Los iconos del escritorio están asociados con:

- Los archivos de acción y los tipos de datos del Gestor de archivos y del Gestor de aplicaciones
- Los controles del Panel frontal
- Las ventanas minimizadas de la aplicación
- Los gráficos utilizados por las aplicaciones, como por ejemplo las paletas y las barras de herramientas
- El fondo del espacio de trabajo

Archivos de imágenes de iconos	*221*
Asociaciones de iconos	*225*
Recomendaciones para el diseño de iconos	*228*

Nota – La documentación del entorno de programación contiene información adicional sobre los iconos del escritorio. Consulte el Capítulo 4, "Visual Design," del manual *Style Guide and Certification Checklist*.

Archivos de imágenes de iconos

Para que el escritorio utilice una imagen de icono, el archivo imágenes de icono debe:

- Tener el formato correcto.
- Utilizar los convenios de denominación de archivo correctos.
- Utilizar los convenios de tamaño del escritorio.
- Estar ubicado en un directorio de la ruta de búsqueda de iconos.
- Llamarse mediante la estructura de escritorio que utilice la sintaxis correcta. Por ejemplo, si se crea un nuevo control para el Panel frontal, se deberá utilizar el campo `ICON` de la definición de Panel frontal para especificar la imagen de icono que se debe utilizar para el control.

Formatos de los archivos de iconos

Para una pantalla de color, utilice los archivos de iconos de formato de mapa de pixels de X (XPM), que normalmente tienen un sufijo `.pm`. De lo contrario, utilice los archivos de formato de mapa de bits de X (XBM), que normalmente tienen un sufijo `.bm`. Si se utiliza la transparencia en el archivo de mapa de pixels, se genera un archivo de máscara (`_m.bm`) al crear el archivo `.bm`. Consulte la sección "Ruta de búsqueda de iconos" en la página 133 para obtener más información sobre cómo busca el escritorio dichos archivos.

Nombres de los archivos de iconos

Cada icono e imagen de fondo se almacena como un archivo independiente. Normalmente, un icono se especificar con la parte base de su nombre de archivo. Por ejemplo, se puede hacer referencia a un icono con el nombre `correo` cuando el archivo se almacena realmente como:

`/usr/dt/appconfig/icons/`*`idioma`*`/correo.l.pm`

El convenio de denominación de archivos de añadir sufijos ayuda a agrupar los iconos por tamaños y tipos. Los nombres de icono para los componentes del escritorio tienen estos formatos generales:

nombre base`.`*tamaño*`.`*formato*

O

nombre base`.`*formato*

donde:

nombre base Nombre base de la imagen utilizado para hacer referencia a la imagen

tamaño Una letra que indica el tamaño:
`l` (grande)
`m` (mediano)
`s` (pequeño)
`t` (diminuto)

formato Formato del archivo:
`pm` (mapa de pixels)
`bm` (mapa de bits)

Convenios de tamaño de los iconos

La Tabla 12-1 muestra las dimensiones de pixel recomendadas para los iconos del escritorio.

Tabla 12-1 Tamaños de icono y nombres de archivo

Tamaño del icono	Nombre de mapa de bits	Nombre de mapa de pixels
16 por 16 (diminuto)	*nombre*`.t.bm`	*nombre*`.t.pm`
24 por 24 (pequeño)	*nombre*`.s.bm`	*nombre*`.s.pm`
32 por 32 (mediano)	*nombre*`.m.bm`	*nombre*`.m.pm`
48 por 48 (grande)	*nombre*`.l.bm`	*nombre*`.l.pm`

La Tabla 12-2 muestra los tamaños de icono utilizados por los componentes del escritorio. En algunos casos, el tamaño del icono utilizado depende de la resolución de la pantalla.

Tabla 12-2 Componentes de escritorio y sus tamaños de icono

Componente de escritorio	Resolución alta	Resolución media	Resolución baja
Gestor de archivos y Gestor de aplicaciones (Vista por nombre e icono)	mediano	mediano	mediano
Gestor de archivos y Gestor de aplicaciones (Vista por nombre e icono pequeño)	diminuto	diminuto	diminuto
Controles principales del Panel frontal	grande	grande	mediano
Subpaneles del Panel frontal	mediano	mediano	diminuto
Controles de conmutación del Panel frontal	pequeño	pequeño	diminuto
Ventanas minimizadas	grande	grande	mediano

Por ejemplo, si especifica un icono llamado `correo` para un tipo de datos, tiene una pantalla de color y ha establecido las preferencias del Gestor de archivos en iconos pequeños, la imagen de icono utilizada es `correo.t.pm`.

Ruta de búsqueda de iconos

El escritorio busca un archivo de iconos, o una imagen, realizando una búsqueda del archivo en una lista de directorios. Esta lista de directorios, llamada *ruta de búsqueda de iconos*, se determina mediante el valor de diversas variables de entorno. En la sección "Ruta de búsqueda de iconos" en la página 133, se describen las variables utilizadas y el modo en que se combinan para crear la ruta de búsqueda de iconos.

La ruta de búsqueda predeterminada es:

- Iconos incorporados: `/usr/dt/appconfig/icons/`*idioma*
- Iconos accesibles en el sistema: `/etc/dt/appconfig/icons/`*idioma*
- Iconos personales: *DirectorioInicio*`/.dt/icons`

Acceso a los iconos a través de la red

El escritorio puede acceder a iconos de sistemas remotos. Para obtener información sobre cómo crear un servidor de iconos, consulte la sección "Configuración de los servicios de la base de datos, de iconos y de ayuda" en la página 109.

Asociaciones de iconos

Para poder reconocer los objetos con más rapidez, se pueden asociar los iconos con:

- Las acciones y los tipos de datos
- Los controles del panel frontal y de los subpaneles
- Las ventanas minimizadas de la aplicación

Especificación de archivos de iconos

Para los iconos utilizados para las acciones, los tipos de datos y en el Panel frontal o los subpaneles, especifique sólo el nombre base del icono (sin sufijos). Los sufijos correctos se añaden automáticamente según la resolución de la pantalla, el soporte de color y las opciones de vista del Gestor de archivos (como por ejemplo, Por iconos pequeños).

Para alterar temporalmente la ruta de búsqueda, proporcione la ruta completa y el nombre del icono.

▼ Asociar un icono con una acción o un tipo de datos

1. Especifique el icono utilizando el campo `ICON`.

   Si sigue los convenios de denominación apropiados para los archivos de iconos, especifique sólo el nombre base del icono. Se mostrará el icono correcto, en función de la resolución y del soporte de color de la pantalla.

2. Cree los siguientes tamaños de icono:
   - Acciones: grande, mediano y diminuto
   - Tipos de datos: mediano y diminuto

Ejemplo de una definición de acción

El ejemplo siguiente es una definición de acción para iniciar la herramienta de dibujo Island Paint™. Los iconos `Ipaint.l` e `Ipaint.s` están asociados con la acción.

```
ACTION            IslandPaintOpenDoc
{
    WINDOW_TYPE    NO-STDIO
    ICON           Ipaint
    EXEC_STRING     /usr/bin/IslandPaint %Arg_1"Archivo a abrir:"%
}
```

Si está utilizando iconos de color, el escritorio añade primero `.pm` cuando busca los archivos de iconos reales. De lo contrario (o en el caso de no encontrar ninguna coincidencia con `.pm`), el escritorio añade `.bm`.

Ejemplo de definición de tipo de datos

La siguiente definición de tipo de datos asocia los iconos `comprsd.l` y `comprsd.s` con archivos comprimidos:

```
DATA_ATTRIBUTES     COMPRESSED
{
    ICON           comprsd
    ACTIONS        Uncompress
    DESCRIPTION    Se ha comprimido un archivo COMPRESSED mediante
el \
                   mandato 'compress' para ocupar menos espacio.
}
```

▼ Mostrar un icono en un control del Panel frontal

1. Especifique el nombre de imagen utilizando el campo `ICON`.

   Si el control supervisa un archivo (`MONITOR_TYPE` está establecido en correo o archivo), utilice el campo `ALTERNATE_ICON` para especificar los iconos utilizados cuando se detecte el cambio.

   También se puede proporcionar animación para los botones y los controles de la zona de soltar.

2. Cree los siguientes tamaños de icono:
   - Panel frontal y subpaneles: grande, mediano y diminuto
   - Conmutador de espacio de trabajo: pequeño

Ejemplo

El control siguiente cambia de aspecto cuando se pone un archivo llamado `report` en el directorio `/doc/ftp/pub/`. Cuando el archivo no está en dicho directorio, se muestra el icono `NoReport.pm`; cuando el archivo se encuentra allí, se muestra `Report.pm`.

```
CONTROL MonitorReport
{
    CONTAINER_NAME nombre_contenedor
    TYPE           ICON
    MONITOR_TYPE   file
    FILE_NAME      /doc/ftp/pub/report
    ICON           NoReport
    ALTERNATE_ICON Report
}
```

▼ Asociar un icono con una ventana de la aplicación

1. Establezca el recurso `iconImage` para el Gestor de espacios de trabajo del siguiente modo:

   `Dtwm*`*nombrecliente*`*iconImage:` *nombre_archivo_iconos*

   Para determinar el valor correcto de *nombrecliente*, abra el Gestor de aplicaciones y pulse dos veces Propiedades de la ventana en el grupo de aplicaciones Herramientas_Escritorio. Cuando seleccione una ventana, se listarán sus propiedades. La propiedad propiedad WM_CLASS muestra el nombre de clase de la ventana entre comillas.

   Para obtener más información sobre cómo establecer recursos, consulte la sección "Establecimiento de recursos de aplicaciones" en la página 280.

2. Elija Reiniciar el Gestor de espacio de trabajo en el menú Espacio de trabajo.

Para verificar si el Gestor de espacios de trabajo ha reconocido el icono, minimice la ventana cuyo icono está intentando modificar.

Nota – Algunas aplicaciones no permiten alterar temporalmente el icono de ventana predeterminado.

▼ Utilizar el Gestor de archivos como examinador de icono

1. Copie el archivo `/usr/dt/examples/`*idioma*`/IconBrowse.dt` en el directorio *DirectorioInicio*`/.dt/types/Iconbrowse.dt`.
2. Abra el Gestor de aplicaciones y pulse dos veces Recargar acciones en el grupo de aplicaciones Herramientas_Escritorio.

Cuando cambie a un directorio que contiene iconos (archivos `.bm` y `.pm`), cada icono se mostrará junto a su nombre. Por ejemplo, si cambia al directorio `/usr/dt/appconfig/icons/`*idioma*, verá muchos de los iconos del escritorio.

Nota – Si se habilita el examen de iconos en sistemas de baja memoria, es posible que el Gestor de archivos muestre los directorios con más lentitud.

En la configuración predeterminada no se muestran imágenes cuyo tamaño sea mayor que 256 x 256.

Para inhabilitar el examen de iconos:

1. Elimine la copia personal del archivo `IconBrowse.dt`.
2. Abra el Gestor de aplicaciones y pulse dos veces Recargar acciones en el grupo de aplicaciones Herramientas_Escritorio.

Recomendaciones para el diseño de iconos

Utilice un tema común entre los iconos relacionados. Por ejemplo, si está diseñando iconos para una aplicación, establezca similitudes que tengan significado entre el icono de la aplicación y los iconos para los archivos de datos.

Asegúrese de que sea aceptable la versión de dos colores de cualquier icono de color que diseñe. Si el icono se muestra en una pantalla monocroma o de escala de grises (o si no se dispone de suficientes colores), el icono se muestra automáticamente en su formato de dos colores.

Para conservar el uso de colores del sistema, procure limitar el uso de colores para iconos a aquellos iconos proporcionados por el escritorio. (Los iconos creados utilizando el Editor de iconos sólo utilizarán los colores del escritorio).

Para conocer los tamaños utilizados por los componentes del escritorio, consulte la Tabla 12-1, "Tamaños de icono y nombres de archivo," en la página 223.

Uso de colores

Los iconos del escritorio utilizan una paleta de 22 colores que incluyen:

- Ocho grises estáticos
- Ocho colores estáticos: rojo, azul, verde, cian, magenta, amarillo, negro y blanco
- Seis colores dinámicos: primer plano, de fondo, sombreado superior, sombreado inferior, de selección y transparente

Esta paleta crea iconos atrayentes fáciles de leer sin tomar los recursos de color necesarios para otras aplicaciones. Las mayoría de los iconos proporcionados con el escritorio utilizan grises con acentos de color.

El color transparente es útil para crear iconos que parecen no ser rectangulares porque el color que hay detrás del icono se transparenta.

Personalización avanzada del Panel Frontal

13

Los usuarios pueden personalizar el Panel Frontal utilizando los menús emergentes y los controles de Instalar Icono de los subpaneles.

Este capítulo trata sobre la personalización del Panel Frontal mediante la creación y edición de archivos de configuración.

Archivos de configuración del Panel Frontal	*232*
Administración de las personalizaciones de la interfaz de usuario	*234*
Organización de la definición del Panel Frontal	*235*
Modificación del Panel Principal	*239*
Creación y modificación de subpaneles	*244*
Definición de los controles del Panel Frontal	*248*
Personalización del conmutador de espacios de trabajo	*256*
Configuración del Panel Frontal general	*258*

Consultas adicionales

- Para obtener información de consulta sobre los controles y la configuración del Panel Frontal, consulte la página de manual `dtfpfile(4X)`.
- Para obtener información de consulta sobre el Gestor de espacios de trabajo, consulte las páginas de manual `dtwm(1)` y `dtwmrc(4)`.

13

Archivos de configuración del Panel Frontal

El Panel Frontal se define en una base de datos de archivos de configuración.

Los archivos de configuración proporcionan un procedimiento para personalizar el Panel Frontal. Ciertas modificaciones, entre las que se incluyen las siguientes, sólo se pueden realizar editando un archivo de configuración:

- Añadir una nueva posición de control en el Panel Frontal.
- Añadir tipos especiales de controles, tales como ventanas de clientes.
- Cambiar determinados comportamientos predeterminados: por ejemplo, si los controles del Panel Frontal responden a una pulsación o a una doble pulsación.

Para proporcionar la máxima flexibilidad en la configuración del panel, estos archivos pueden ser personales, accesibles en el sistema o ubicados en otros sistemas.

El Panel Frontal lo crea y lo gestiona el Gestor de espacios de trabajo.

Archivo de configuración del Panel Frontal predeterminado

El Panel Frontal predeterminado está definido en el archivo de configuración del Panel Frontal `/usr/dt/appconfig/types/`*idioma*`/dtwm.fp`.

Este archivo no debe modificarse.

Ruta de búsqueda para los archivos de configuración del Panel Frontal

La definición del Panel Frontal puede distribuirse entre cualquier número de archivos ubicados localmente o en sistemas remotos.

Los archivos utilizados para definir el Panel Frontal deben cumplir estos requisitos:

- El nombre de archivo debe terminar por `.fp`; por ejemplo, `mail.fp`.
- El archivo debe estar ubicado en la ruta de búsqueda de la base de datos de acciones.

La ruta de búsqueda de base de datos de acciones predeterminada incluye estos directorios, en los que se realiza la búsqueda en este orden:

DirectorioInicio`/.dt/types`	Personalizaciones personales

`/etc/dt/appconfig/types/`*idioma*	Personalizaciones accesibles en el sistema
`/usr/dt/appconfig/types/`*idioma*	Panel y controles incorporados

Se utiliza un directorio adicional, *DirectorioInicio*`/.dt/types/fp_dynamic`, para las personalizaciones personales efectuadas con la interfaz de usuario. No utilice este directorio para las personalizaciones manuales.

La ruta de búsqueda de la base de datos de acciones puede incluir directorios adicionales añadidos para configurar el sistema para la función de red. En concreto, las ubicaciones remotas adicionales se añaden cuando se configura el sistema para acceder a un servidor de aplicaciones. Para obtener más información, consulte la sección "Ruta de búsqueda de bases de datos (Acciones / Tipos de datos)" en la página 131.

Cómo se ensambla el Panel Frontal: Reglas de prioridad

El Panel Frontal se ensambla a partir de todos los archivos de configuración ubicados en la ruta de búsqueda de la base de datos de acciones.

Cuando existe un conflicto entre los componentes de la definición, las reglas de prioridad determinan la definición que se debe utilizar. Dos componentes están en conflicto entre sí cuando:

- Tienen el mismo nombre de control, `CONTAINER_NAME`, y `CONTAINER_TYPE`.
- O compiten por la misma posición (tienen nombres diferentes pero los mismos `CONTAINER_NAME`, `CONTAINER_TYPE` y `POSITION_HINTS`).

El Panel Frontal utiliza estas reglas de prioridad:

- Si los componentes tienen el mismo nombre de control y los mismos nombres y tipos de contenedor, se utiliza el componente que se lee primero.

  Por ejemplo, si un control accesible en el sistema y un control incorporado contienen estos campos, pero en cambio son diferentes:

```
CONTROL TextEditor
{
  CONTAINER_TYPE BOX
  CONTAINER_NAME Top
  …
}
```

el control accesible en el sistema tiene prioridad.

- Si dos componentes compiten por la misma posición, se ponen en el orden en que se leen.

  Por ejemplo, si un usuario crea un nuevo control personal para el Panel Principal (`CONTAINER_TYPE` BOX y `CONTAINER_NAME` Top) y le asigna `POSITION_HINTS` 5, el control personal desplazará el control incorporado y el restode controles con números de posición más altos una posición a la derecha.

Nota – Cuando modifique un control creando una nueva versión del mismo accesible en el sistema o personal, la nueva definición de control debe especificar el mismo nombre de control `CONTAINER_NAME` y `CONTAINER_TYPE`. De lo contrario, además del control existente aparecerá el nuevo control.

Archivos del Panel Frontal creados dinámicamente

Cuando el usuario personaliza el Panel Frontal utilizando el control Instalar Icono y los menús emergentes, los archivos se graban en el directorio *DirectorioInicio*`/.dt/types/fp_dynamic.`

El Panel Frontal crea un archivo adicional, *DirectorioInicio*`/.dt/sessions/dtwmfp.session`, que se utiliza para guardar y restaurar en cada sesión el estado del Panel Frontal personalizado.

Administración de las personalizaciones de la interfaz de usuario

Los usuarios pueden utilizar los menús emergentes de los controles y los controles de Instalar Iconos para personalizar ampliamente el Panel Frontal.

Esta sección describe cómo:

- Impedir determinadas personalizaciones personales. Por ejemplo, tal vez le convenga imposibilitar que un usuario suprima un control.
- Deshacer personalizaciones personales. Por ejemplo, puede que un usuario le solicite que restaure un control individual suprimido accidentalmente.

▼ Impedir personalizaciones personales

1. Si el control es un control incorporado, copie su definición de `/usr/dt/appconfig/types/`*idioma*`/dtwm.fp` a `/etc/dt/appconfig/types/`*idioma*`/`*nombre*`.fp.`
2. Añada la siguiente línea a la definición del control:

```
LOCKED    True
```

▼ Restaurar un control o subpanel suprimido

La acción Restaurar panel Frontal del grupo de aplicaciones Herramientas_Escritorio elimina todas las personalizaciones del Panel Frontal realizadas con la interfaz de usuario. Los usuarios pueden utilizar esta acción para eliminar todas las personalizaciones personales efectuadas con los menús emergentes del Panel Frontal.

Utilice el siguiente procedimiento para restaurar un control individual.

- En el directorio *DirectorioInicio*`/.dt/types/fp_dynamic`, elimine el archivo que se ha creado cuando el usuario ha suprimido el control. El control tendrá el mismo nombre que el control original suprimido.

  Por ejemplo, si el usuario ha suprimido el control Editor de iconos, un archivo del directorio `fp_dynamic` contendrá:

```
CONTROL IconEditor
{
  ...
   DELETE   True
}
```

Cuando el usuario suprime un subpanel, se crea un archivo dinámico independiente para el subpanel y para cada control del subpanel.

Organización de la definición del Panel Frontal

En Panel Frontal se crea ensamblando definiciones para sus componentes. Cada uno de estos componentes tiene una sintaxis necesaria que define en qué lugar del Panel Frontal se coloca el componente, el aspecto del componente y el comportamiento del mismo.

Componentes del Panel Frontal

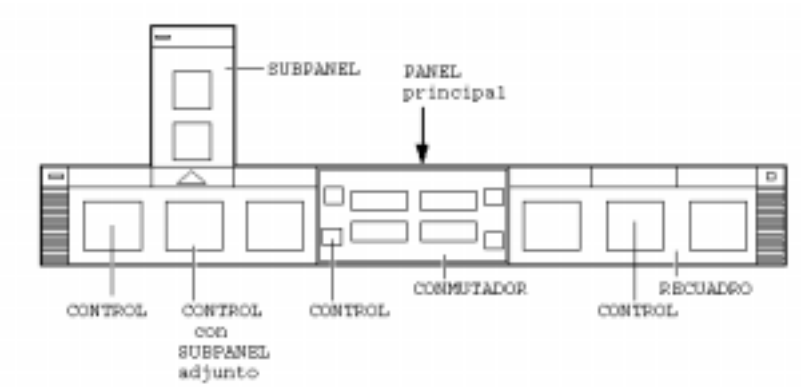


Figura 13-1 Componentes del Panel Frontal

El Panel Frontal se ensambla de fuera hacia dentro:

- El PANEL es el contenedor de nivel superior, o padre, de todo el Panel Frontal.
- El PANEL es un contenedor para uno o más BOX (recuadros).
- Un BOX es un contenedor para uno o más CONTROL (controles).

Existen dos tipos especiales de contenedores:

- Un SUBPANEL está asociado con un control determinado (el control es el contenedor del subpanel). Los subpaneles "surgen" del control con el que están asociados.
- El SWITCH (conmutador) contiene los botones para cambiar los espacios de trabajo más controles adicionales.

Sintaxis general de la definición del Panel Frontal

Cada componente del Panel Frontal se define por separado utilizando la sintaxis:

```
COMPONENT  nombre
{
   KEYWORD  valor
   KEYWORD  valor
   ...
}
```

Algunas palabras clave son necesarias, otras son opcionales. Para obtener más información, consulte la página de manual `dtfpfile(4X)`.

Definición de PANEL

El `PANEL` es el componente de nivel superior. Su definición incluye:

- El nombre del Panel Frontal
- Campos que describen el aspecto y el comportamiento generales de todo el Panel Frontal

```
PANEL  nombre_panel_frontal
{
    KEYWORD         valor
    KEYWORD         valor
    …
```

El *nombre_panel_frontal* es un nombre exclusivo para el Panel Frontal. El nombre predeterminado es "FrontPanel."

Definiciones de BOX

Una definición de `BOX` describe:

- El nombre del `BOX`
- El `PANEL` en que se encuentra el recuadro (`CONTAINER_NAME`)
- La posición del recuadro en el `PANEL` (`POSITION_HINTS`)
- Campos que describen el aspecto y el comportamiento aplicables a todo el recuadro

```
BOX  nombre_recuadro
{
    CONTAINER_NAME      nombre_panel_frontal
    POSITION_HINTS      posición
    KEYWORD             valor
    KEYWORD             valor
    …
}
```

Definiciones de CONTROL

Una definición de `CONTROL` describe:

- El nombre del CONTROL
- Si el control está en un recuadro, un subpanel o un conmutador (CONTAINER_TYPE)
- El recuadro, subpanel o conmutador en que se encuentra el control (CONTAINER_NAME)
- La posición del CONTROL en el BOX (POSITION_HINTS).
- Campos que describen el aspecto y el comportamiento del control

```
CONTROL nombre_control
{
    CONTAINER_TYPE      BOX o SUBPANEL o SWITCH
    CONTAINER_NAME      nombre_recuadro o nombre_subpanel o nombre_conmutador
    TYPE                tipo_control
    POSITION_HINTS      posición
    KEYWORD             valor
    KEYWORD             valor
    ...
}
```

Definiciones de SUBPANEL

Una definición de SUBPANEL describe:

- El nombre del SUBPANEL
- El nombre del control al que está conectado el subpanel (CONTAINER_NAME)
- Campos que describen el aspecto y el comportamiento específico del subpanel

```
SUBPANEL nombre_subpanel
{
    CONTAINER_NAME      nombre_control
    KEYWORD             valor
    KEYWORD             valor
   ...
}
```

Definición de SWITCH

La definición de SWITCH describe:

- El nombre del SWITCH
- El BOX en que se encuentra el SWITCH (CONTAINER_NAME)
- La posición del SWITCH dentro del BOX (POSITION_HINTS)
- Campos que describen el aspecto y el comportamiento del SWITCH

```
SWITCH nombre_conmutador
{
    CONTAINER_NAME      nombre_recuadro
    POSITION_HINTS      posición
    KEYWORD             valor
    KEYWORD             valor
   …
}
```

Modificación del Panel Principal

El Panel Principal es la ventana Panel Frontal, excluidos los subpaneles.

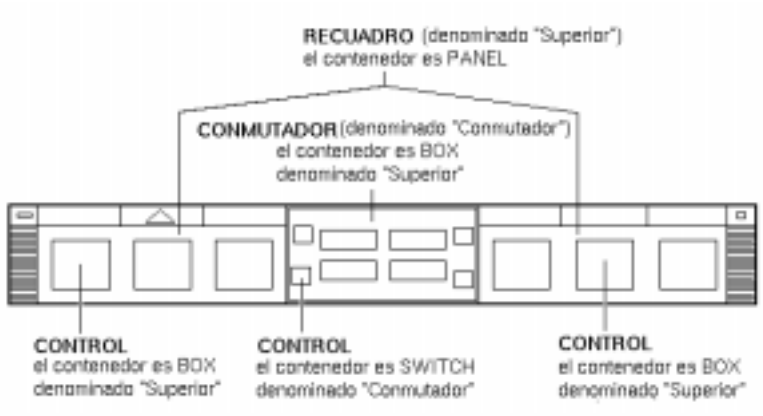


Figura 13-2 Contenedores del Panel Principal

Las modificaciones que se pueden realizar incluyen:

- Añadir o eliminar controles
- Intercambiar las posiciones de los controles

▼ Añadir un control al Panel Principal

1. Cree un archivo de configuración del Panel Frontal:
   - Accesible en el sistema: `/etc/dt/appconfig/types/`*idioma*`/*.fp`
   - Personal: *DirectorioInicio*`/.dt/types/*.fp`
2. Defina el control en el archivo.

Utilice los campos CONTAINER_NAME y CONTAINER_TYPE para especificar el contenedor del control:

```
CONTAINER_NAME  Superior
CONTAINER_TYPE  BOX
```

Utilice POSITION_HINTS para especificar la colocación del control de izquierda a derecha. Dado que las personalizaciones tienen prioridad sobre los controles incorporados, el nuevo control "desplazará" el control existente que tiene dicha posición hasta la siguiente posición de la derecha.

3. Guarde el archivo de configuración.
4. Cree un icono para el control del Panel Frontal.

   Consulte la sección "Especificación del icono utilizado por un control" en la página 243.

5. Elija Reiniciar el Gestor de espacios de trabajo en el menú Espacio de trabajo.

Por ejemplo, la siguiente definición de control colocada en el archivo /etc/dt/appconfig/types/*idioma*/audio.fp inserta un control de aplicación de audio entre los controles Reloj y Agenda.

```
CONTROL AudioApplication
{
 TYPE              icon
 CONTAINER_NAME    Superior
 CONTAINER_TYPE    BOX
 ICON              AplAudio
 POSITION_HINTS    2
 PUSH_ACTION       StartAudioApplication
 PUSH_RECALL       true
}
```

▼ Eliminar un control

1. Cree un archivo de configuración del Panel Frontal:
   - Accesible en el sistema: /etc/dt/appconfig/types/*idioma*/*nombre*.fp
   - Personal: *DirectorioInicio*/.dt/types/*nombre*.fp
2. Copie en el nuevo archivo la definición del control que desea suprimir.

Si el control es incorporado, su definición está en /usr/dt/appconfig/types/*idioma*/dtwm.fp.

No es necesario que copie la definición entera. Sin embargo, la parte que copie debe incluir los campos CONTAINER_NAME y CONTAINER_TYPE.

3. Añada el campo DELETE a la definición:

```
DELETE    True
```

4. Guarde el archivo de configuración.

5. Elija Reiniciar el Gestor de espacios de trabajo en el menú Espacio de trabajo.

Por ejemplo, la siguiente definición de control colocada en el archivo /etc/dt/appconfig/types/*idioma*/TrashCan.fp elimina el control Papelera del Panel Frontal.

```
CONTROL Trash
{
 CONTAINER_NAME  Superior
 CONTAINER_TYPE  BOX
 DELETE          True
}
```

▼ Modificar un control

Utilice este procedimiento cuando necesite modificar una definición de control—por ejemplo, cambiar su imagen de icono.

1. Copie la definición de control entera de /usr/dt/appconfig/types/*idioma*/dtwm.fp a:
   - Accesible en el sistema: /etc/dt/appconfig/types/*idioma*/*nombre*.fp
   - Personal: *DirectorioInicio*/.dt/types/*nombre*.fp.

2. Edite el campo que desee cambiar. También puede añadir campos adicionales.

3. Guarde el archivo.

4. Elija Reiniciar el Gestor de espacios de trabajo en el menú Espacio de trabajo.

▼ Intercambiar la posición de los controles

1. Copie las definiciones de los controles cuyas posiciones desea cambiar de `/usr/dt/appconfig/types/`*idioma*`/dtwm.fp` a:
   - Accesible en el sistema: `/etc/dt/appconfig/types/`*idioma*`/`*nombre*`.fp`
   - Personal: *DirectorioInicio*`/.dt/types/`*nombre*`.fp`.

   Deberá copiar la definición de control entera para cada control que se deba mover.
2. Intercambie los valores de los campos `POSITION_HINTS` de las definiciones de control.
3. Guarde el archivo.
4. Elija Reiniciar el Gestor de espacios de trabajo en el menú Espacio de trabajo.

Por ejemplo, las siguientes definiciones colocadas en un archivo `/etc/dt/appconfig/types/C/AyudaCorreo.fp` intercambian las posiciones de los controles Correo y Gestor de ayudas y bloquea estos controles para los cambios personales.

```
CONTROL Mail
{
    POSITION_HINTS     12
    LOCKED             True
    …resto de la definición de control
}

CONTROL Help
{
    POSITION_HINTS     5
    LOCKED             True
    …resto de la definición de control
}
```

▼ Sustituir un control del Panel Frontal

♦ Cree otra definición de control con el mismo:
- *nombre_control*
- `valor de CONTAINER_NAME`

Por ejemplo, los dos controles siguientes están definidos en dos archivos de configuración diferentes. Los controles tienen el mismo nombre de control y el mismo nombre de contenedor y, por consiguiente, se les considera como el mismo control.

- Definición en `/etc/dt/appconfig/types/C/SysControls.fp`:

```
Control AplicaciónImportante
{
  CONTAINER_NAME     Superior
  CONTAINER_TYPE     BOX
  POSITION_HINTS     2
…
```

- Definición en *DirectorioInicio*`/.dt/types/MyControls.fp`:

```
Control AplicaciónImportante
{
  CONTAINER_NAME     Superior
  CONTAINER_TYPE     BOX
  POSITION_HINTS     6
…
```

El control personal tiene prioridad, por lo tanto el control se ubicará en la posición 6.

Especificación del icono utilizado por un control

El campo `ICON` de la definición de control define la imagen de icono utilizada para el control.

El valor del campo `ICON` puede ser:

- Un nombre de archivo base.

  El nombre de archivo base es el nombre del archivo que contiene la imagen de icono menos los sufijos de nombre de archivo para el tamaño (`m` y `t`) y el tipo de imagen (`bm` y `pm`). Por ejemplo, si los archivos se llaman `MiJuego.l.pm` y `MiJuego.m.pm`, utilice `MiJuego`.

  Si utiliza el nombre de archivo base, los archivos de iconos deben ponerse en un directorio de la ruta de búsqueda de iconos:

  - Iconos personales: *DirectorioInicio*`/.dt/icons`
  - Iconos accesibles en el sistema: `/etc/dt/appconfig/icons/`*idioma*

- Una ruta absoluta al archivo de iconos, incluido el nombre de archivo completo.

  Sólo deberá utilizar la ruta absoluta si el archivo de iconos no está ubicado en la ruta de búsqueda de iconos.

El tamaño de icono necesario depende de la ubicación del control:

Ubicación	**Tamaño**
Panel Principal	48 por 48 pixels (*nombre*`.l.pm` o *nombre*`.l.bm`)
Subpanel	24 por 24 pixels (*nombre*`.s.pm` o *nombre*`.s.bm`)

Ponga el archivo de iconos en una de estas ubicaciones:

- Iconos personales: *DirectorioInicio*`/.dt/icons`
- Iconos accesibles en el sistema: `/etc/dt/appconfig/icons/`*idioma*

Creación y modificación de subpaneles

Los usuarios pueden crear y modificar los subpaneles utilizando los menús emergentes del Panel Frontal.

Esta sección describe cómo proporcionar una personalización accesible en el sistema, que requiere modificar los archivos de configuración del Panel Frontal.

Un subpanel está "conectado" a un control del Panel Principal.

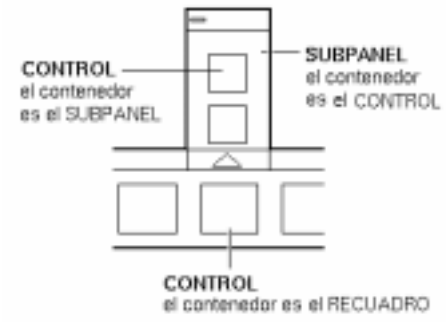


Figura 13-3 El contenedor de un subpanel es el control al que está conectado

La conexión se realiza en la definición del subpanel. El campo CONTAINER_NAME especifica el control al que está conectado el subpanel:

```
CONTROL nombre_control
{
    …
}

SUBPANEL nombre_subpanel
{
    CONTAINER_NAME      nombre_control
    …
}
```

▼ Crear un nuevo subpanel accesible en el sistema

1. Localice el *nombre_control* del control del Panel Principal al que desea conectar el subpanel.

   Si el control es uno de los controles incorporados, su definición está en /usr/dt/appconfig/types/*idioma*/dtwm.fp.

2. Cree un nuevo archivo /etc/dt/appconfig/types/*idioma*/*.fp.

3. Defina el subpanel:

   ```
   SUBPANEL nombre_subpanel
   {
     CONTAINER_NAME nombre_control
     TITLE          valor
     KEYWORD        valor
     …
   }
   ```

4. Guarde el nuevo archivo de configuración.

5. Elija Reiniciar el Gestor de espacios de trabajo en el menú Espacio de trabajo.

Personalización de los subpaneles incorporados

Se pueden modificar las propiedades generales (como por ejemplo, el título) y el contenido de los subpaneles incorporados.

▼ *Modificar las propiedades generales de un subpanel incorporado*

1. Cree un nuevo archivo de configuración del Panel Frontal:
   - Accesible en el sistema: `/etc/dt/appconfig/types/`*idioma*`/`*nombre*`.fp`
   - Personal: *DirectorioInicio*`/.dt/types/`*nombre*`.fp`.
2. Copie toda la definición predeterminada `SUBPANEL` de `/usr/dt/appconfig/types/`*idioma*`/dtwm.fp` en el nuevo archivo:

   `SUBPANEL` *nombre_subpanel*
   {
   …
   }
3. Modifique la definición del subpanel.
4. Guarde el nuevo archivo de configuración.
5. Elija Reiniciar el Gestor de espacios de trabajo en el menú Espacio de trabajo.

Por ejemplo, la siguiente definición, que se encuentra en el archivo `/users/juana/.dt/types/AplsPers.fp`, cambia el nombre del subpanel Aplicaciones personales:

```
SUBPANEL PersAppsSubpanel
{
    CONTAINER_NAME     TextEditor
    TITLE              Aplicaciones de Juana
}
```

▼ *Añadir un control accesible en el sistema a un subpanel incorporado*

1. Cree un archivo de configuración del Panel Frontal `/etc/dt/appconfig/types/`*idioma*`/`*nombre*`.fp.`
2. Defina en el archivo el control accesible en el sistema.

   Utilice los campos `CONTAINER_NAME` y `CONTAINER_TYPE` para especificar el contenedor para el control:

   `CONTROL` *nombre_control*
   {
   `CONTAINER_NAME` *nombre_subpanel*

```
    CONTAINER_TYPE     SUBPANEL
    ...
}
```

Consulte la sección "Definición de los controles del Panel Frontal" en la página 248.

3. Guarde el archivo de configuración.
4. Elija Reiniciar el Gestor de espacios de trabajo en el menú Espacio de trabajo.

Por ejemplo, el siguiente control definido en un nuevo archivo `/etc/dt/appconfig/types/`*idioma*`/RelojDigital.fp` añade el RelojDigital (en el grupo de aplicaciones Herramientas_Escritorio) al subpanel Aplicaciones Personales para todos los usuarios.

```
CONTROL DigitalClockControl
{
    TYPE           icon
    CONTAINER_NAME PerAppsSubpanel
    CONTAINER_TYPE SUBPANEL
    ICON           Dtdgclk
    PUSH_ACTION    DigitalClock
    PUSH_RECALL    True
}
```

▼ *Eliminar un control de un subpanel incorporado*

♦ Utilice el mismo procedimiento que para eliminar un control del Panel Principal. Consulte la sección "Eliminar un control" en la página 240.

▼ *Eliminar el control Instalar icono*

♦ Añada el siguiente campo a la definición del subpanel:

```
CONTROL_INSTALL False
```

▼ Cambiar el comportamiento de cierre automático de los subpaneles

El comportamiento predeterminado de los subpaneles consiste en cerrarse cuando el usuario elige un control, a no ser que el usuario haya movido el subpanel respecto a su posición original.

El Panel Frontal puede configurarse para que los subpaneles se conserven abiertos hasta que el usuario los cierre explícitamente.

1. Cree un nuevo archivo de configuración del Panel Frontal en:
   - Accesible en el sistema: `/etc/dt/appconfig/types/`*idioma*`/*.fp`
   - Personal: *DirectorioInicio*`/.dt/types/*.fp`
2. Copie la definición `PANEL` predeterminada de `/usr/dt/appconfig/types/`*idioma*`/dtwm.fp` en el nuevo archivo:

   ```
   PANEL FrontPanel
   {
   ...
   }
   ```

3. Añada el siguiente campo a la definición de `PANEL`:

   ```
   SUBPANEL_UNPOST     False
   ```

4. Guarde el nuevo archivo de configuración.
5. Elija Reiniciar el Gestor de espacios de trabajo en el menú Espacio de trabajo.

Definición de los controles del Panel Frontal

El usuario puede crear controles personales soltando iconos en los controles Instalar Icono.

A pesar de que esta acción facilita la personalización, las funciones que proporciona constituyen sólo una parte de las posibilidades ofrecidas por los controles del Panel Frontal. Por ejemplo, un control creado utilizando el control Instalar Icono no puede:

- Proporcionar animación
- Mostrar una ventana del cliente
- Cambiar de aspecto cuando se produce un suceso (por ejemplo, al recibir correo nuevo)

Esta sección describe cómo crear manualmente los controles del Panel Frontal.

Para obtener información de consulta sobre la sintaxis de los controles del Panel Frontal, consulte la página de manual `dtfpfile(4X)`.

Definiciones de controles del Panel Frontal

La estructura de una definición de control del Panel Frontal es:

```
CONTROL nombre_control
{
  TYPE              tipo_control
  CONTAINER_NAME    valor
  CONTAINER_TYPE    valor
  otros campos que definen el aspecto y el comportamiento
}
```

Tipos de control

El campo TYPE de la definición de control especifica el comportamiento básico del control.

TIPO control	Comportamiento del control
icon	(Valor predeterminado). El control ejecutará una acción especificada cuando el usuario pulse el control o suelte un archivo sobre él.
blank	Espacio reservado para ajustar el espaciado de los controles.
busy	Indicador luminoso de espera. El control parpadea (conmuta imágenes) cuando se invoca una acción.
client	Una ventana de cliente del Panel Frontal.
clock	Reloj.
date	Muestra la fecha actual.
file	Representa un archivo. Al elegir el control se ejecuta la acción predeterminada para el archivo.

▼ Crear un nuevo control

Esta sección describe los pasos generales para definir un control y describe cómo crear diversos tipos de controles.

1. Si el control ha de tener PUSH_ACTION y/o DROP_ACTION, cree las definiciones de acción. Éstas son las acciones que se ejecutan cuando el usuario pulsa sobre el control o suelta un archivo sobre él.

2. Cree los archivos de imágenes de iconos para el control.

   Para obtener información sobre los tamaños, nombres y ubicaciones de los iconos, consulte la sección "Archivos de imágenes de iconos" en la página 221.

3. Cree un nuevo archivo de configuración del Panel Frontal en:
   - Accesible en el sistema: `/etc/dt/appconfig/types/`*idioma*`/*.fp`
   - Personal: *DirectorioInicio*`/.dt/types/*.fp`

4. Añada la definición de control al archivo.

5. Guarde el archivo.

6. Elija Reiniciar el Gestor de espacios de trabajo en el menú Espacio de trabajo.

Creación de un control que ejecuta una acción cuando se pulsa

Utilice estos campos para definir el comportamiento del control:

- `TYPE`: Establecido en `icon`
- `PUSH_ACTION:` Especifica el nombre de la acción a ejecutar

Por ejemplo, el siguiente control, que se pondrá en el subpanel Aplicaciones personales, ejecuta un juego que el usuario ha adquirido:

```
CONTROL Ball
{
    TYPE               icon
    CONTAINER_NAME     PersAppsSubpanel
    CONTAINER_TYPE     SUBPANEL
    ICON               ball
    PUSH_ACTION        RunBallGame
    HELP_STRING        "Elija este control para jugar a Ball."
}
```

El siguiente control se ubicará en la esquina superior izquierda del conmutador. Inicia una acción llamada CutDisp.

```
CONTROL StartCutDisp
{
TYPE               icon
  CONTAINER_NAME   Switch
  CONTAINER_TYPE   SWITCH
  POSITION_HINTS   first
```

```
ICON              cutdisp
HELP_STRING       "Elija este control para ejecutar cutdisp."
PUSH_ACTION       CutDisp
}
```

Creación de un control que abre un archivo

Utilice estos campos para definir el comportamiento del control:

- TYPE: Establecido en `file`
- FILE_NAME: Especifica la ruta del archivo que se debe abrir
- PUSH_ACTION: Establecido en `Abrir`

Se tiene que haber definido una acción Abrir para el tipo de datos del archivo.

Por ejemplo, el siguiente control se ubicará en el extremo derecho del Panel Principal. Inicia el Editor de Textos con el archivo de datos `/users/elena/ListaTeléfonos.txt`. La acción Abrir para los archivos `*.txt` forma parte de la base de datos de acciones predeterminada.

```
CONTROL EditPhoneList
{
    TYPE           file
    FILE_NAME      /users/ellen/PhoneList.txt
    CONTAINER_NAME Superior
    CONTAINER_TYPE BOX
    POSITION_HINTS last
    ICON           PhoneBook
    HELP_STRING    "Este control muestra la lista de teléfonos de
Elena."
    PUSH_ACTION    Abrir
}
```

Creación de un control que se comporta como una zona de soltar

Utilice el campo `DROP_ACTION` para especificar la acción que se ejecuta cuando el usuario suelta un archivo sobre el control. La acción tiene que poder aceptar un argumento de archivo.

Normalmente, una definición de control incluye un campo `PUSH_ACTION` y un campo `DROP_ACTION`. Se puede utilizar la misma acción para la acción de pulsar y de soltar.

Por ejemplo, el siguiente control ubicado en el subpanel Aplicaciones personales ejecuta el cliente de X xwud, que toma un argumento de archivo.

```
CONTROL Run_xwud
{
    CONTAINER_NAME     PerAppsSubpanel
    CONTAINER_TYPE     SUBPANEL
    POSITION_HINTS     2
    ICON               XwudImage
    PUSH_ACTION        RunXwud
    DROP_ACTION        RunXwud
}
```

Creación de un control que supervisa un archivo

Utilice estos campos para definir el comportamiento del control:

- TYPE: Especifique uno de los siguientes valores:

icon	Utilice este tipo si desea especificar PUSH_ACTION y/o DROP_ACTION para el control.
file	Utilice este tipo si desea que al elegir el control, éste se comporte igual que el archivo cuando se pulsa dos veces el icono del archivo en el Gestor de archivos.

- ICON y ALTERNATE_ICON: Describen las imágenes utilizadas para indicar el estado no modificado y modificado del archivo supervisado.
- MONITOR_TYPE: Describe las condiciones que hacen cambiar la imagen. Utilice uno de los siguientes valores:

mail	El control cambiará de aspecto cuando se añada información al archivo.
file	El control cambiará cuando el archivo especificado no quede vacío.

- FILE_NAME: Especifica el archivo que se debe supervisar.

Por ejemplo, el siguiente control busca si existe un archivo llamado meetings que espera transferir al sistema utilizando un ftp anónimo. El control se coloca en la parte superior del subpanel Aplicaciones personales.

```
CONTROL MonitorCalendar
{
    TYPE           file
    CONTAINER_NAME PersonalApps
```

```
    CONTAINER_TYPE SUBPANEL
    POSITION_HINTS first
    FILE_NAME      /users/ftp/meetings
    MONITOR_TYPE   file
    ICON           meetingsno
    ALTERNATE_ICON meetingsyes
}
```

Creación de un control (de conmutación) de un caso

Un control de un caso comprueba si el proceso iniciado por PUSH_ACTION ya se está ejecutando. Si el proceso no se está ejecutando, se ejecuta PUSH_ACTION. Si el proceso ya se está ejecutando, la ventana se mueve a la parte superior de la pila de ventanas del espacio de trabajo actual.

Utilice estos campos para definir el comportamiento del control:

- PUSH_RECALL: Establecido en True.
- CLIENT_NAME: Especifica el nombre del cliente al control.

  El valor de CLIENT_NAME debe coincidir con la primera cadena (*nombre_rec*) de la propiedad WM_CLASS de la ventana de nivel superior de la aplicación. Para obtener más información, consulte la página de manual xprop(1).
- PUSH_ACTION: Describe la acción ejecutada cuando el usuario pulsa el control.

Por ejemplo, el siguiente control ejecuta un caso de una aplicación cuya acción se llama MiEditor.

```
CONTROL MyEditor
{
    TYPE           icon
    CONTAINER_NAME Superior
    CONTAINER_TYPE BOX
    POSITION_HINTS 15
    PUSH_RECALL    True
    CLIENT_NAME    BestEditor
    PUSH_ACTION    StartMyEditor
    ICON           MyEd
}
```

▼ *Crear un control de ventana de cliente*

Un control de ventana de cliente es una ventana de aplicación incorporada al Panel Frontal. Por ejemplo, se puede poner un medidor de carga del sistema en el Panel Frontal creando un control de ventana de cliente `xload`.

1. Defina el control.

   Utilice estos campos para definir el comportamiento del control:
   - `TYPE`: Establecido en `client`.
   - `CLIENT_NAME`: Especifica el cliente que se debe iniciar.

     El valor de `CLIENT_NAME` debe coincidir con la primera cadena (*nombre_rec*) de la propiedad WM_CLASS de la ventana de nivel superior de la aplicación. Para obtener más información, consulte la página de manual `xprop(1)`.
   - `CLIENT_GEOMETRY`: Especifica el tamaño, en pixels, necesario para la ventana Panel Frontal del cliente.

     La página de manual `xwininfo(1)` describe cómo averiguar el tamaño de una ventana en pixels.

2. Elija Reiniciar el Gestor de espacios de trabajo en el menú Espacio de trabajo.

3. Inicie el cliente desde una línea de mandatos del emulador de terminal.

Por ejemplo, el siguiente control muestra un medidor de carga de 30 × 20 pixels.

```
CONTROL LoadMeter
{
    TYPE           client
    CONTAINER_NAME Superior
    CONTAINER_TYPE BOX
    CLIENT_NAME    xload
    CLIENT_GEOMETRY30x20
}
```

Si el cliente no se guarda y se restaura entre sesiones, es aconsejable configurar el control para que inicie el cliente cuando el usuario lo pulse. Por ejemplo, puede configurar el control LoadMeter para iniciar `xload` añadiendo la siguiente línea a la definición:

```
PUSH_ACTION    StartXload
```

y creando la acción:

```
ACTION StartXload
{
    WINDOW_TYPE    NO_STDIO
    EXEC_STRING    /usr/contrib/bin/X11/xload
}
```

▼ *Animación de un control*

Se puede conectar una secuencia de animación para utilizarla cuando el usuario elija el control o suelte un objeto sobre él.

Para tener una secuencia de animación, un control debe:

- Ser del tipo `icon`
- Tener `PUSH_ACTION` o `DROP_ACTION`

1. Especifique la secuencia de animación utilizando el componente `ANIMATION`:

   `ANIMATION` *nombre_animación*
   {
   imagen_icono [*retardo*]
   imagen_icono [*retardo*]
   …
   }

   donde *retardo* es el tiempo de retardo entre iconos de animación, en milisegundos.

2. Añada los campos `PUSH_ANIMATION` y/o `DROP_ANIMATION` a la definición de control. El valor es el nombre de la secuencia `ANIMATION`.

Por ejemplo, las líneas siguientes dotan de animación un control que inicia la aplicación MejorEditor. El tiempo de retardo entre iconos es de 300 milisegundos. En el ejemplo se supone que se han creado los archivos de iconos `frame1`, `frame2`, etc.

```
CONTROL BestEditor
{
    …
    PUSH_ANIMATION BestEdAnimation
    …
}
```

```
ANIMATION BestEdAnimation
{
    frame1     300
    frame2
    …
}
```

Cómo proporcionar Ayuda sobre el tema para los controles del Panel Frontal

Existen dos procedimientos para proporcionar ayuda para un control:

- Proporcionar una cadena de ayuda en la definición del control.

  La cadena de ayuda se muestra en el visor de ayuda cuando el usuario invoca la ayuda sobre el tema para el control. La cadena de ayuda no puede incluir formato (como por ejemplo, cabeceras) ni enlaces.

  Para proporcionar una cadena de ayuda, especifíquela en la definición del control:

  `HELP_STRING` *cadena_ayuda*

- Especificar un tema de ayuda en un volumen de ayudas registrado.

  Un tema de ayuda es información creada utilizando todas las posibilidades del sistema de ayudas. Para crear un tema de ayuda es necesario utilizar el Help Developer's Kit del escritorio.

  Para proporcionar un tema de ayuda, especifique el volumen de ayudas y el ID de tema en la definición del control:

  `HELP_VOLUME` *nombre_volumen_ayudas*
  `HELP_TOPIC` *id_tema*

Personalización del conmutador de espacios de trabajo

Existen varios procedimientos para personalizar el conmutador de espacios de trabajo:

- Cambiar el número de espacios de trabajo
- Cambiar el diseño del conmutador
- Cambiar los controles del conmutador

▼ Cambiar el número predeterminado de espacios de trabajo

♦ Modifique el siguiente recurso del Gestor de espacios de trabajo:

```
Dtwm*workspaceCount:n
```

Para obtener más información, consulte la sección "Cambiar el número de espacios de trabajo para que sean accesibles en el sistema" en la página 267.

▼ Cambiar el número de filas de conmutadores

♦ Modifique el campo NUMBER_OF_ROWS en la definición de SWITCH.

Por ejemplo, la siguiente definición define un conmutador de tres filas.

```
SWITCH Switch
{
    CONTAINER_NAME nombre_recuadro
    NUMBER_OF_ROWS 3
...
}
```

▼ Cambiar o añadir controles en el conmutador de espacios de trabajo

1. Cree un archivo de configuración del Panel Frontal con la definición del control.
   - Especifique que el control esté dentro del conmutador:

     ```
     CONTAINER_NAME   Switch
     CONTAINER_TYPE   SWITCH
     ```

   - Especifique la posición en el conmutador:

     ```
     POSITION_HINTS    n
     ```

     donde *n* es un entero. Las posiciones se numeran secuencialmente de izquierda a derecha y de arriba a abajo. (Para el conmutador de dos filas predeterminado, las posiciones son de 1 a 4.)

2. Cree el icono para el control. Se recomienda un tamaño de 16 por 16 pixels.

Por ejemplo, el siguiente control pone un control Terminal en el conmutador.

```
CONTROL SwitchTerminal
{
  TYPE                  icon
  CONTAINER_NAME        Switch
```

```
  CONTAINER_TYPE        SWITCH
  POSITION_HINTS        3
  ICON                  Fpterm
  LABEL                 Terminal
  PUSH_ACTION           Dtterm
  HELP_TOPIC            FPOnItemTerm
  HELP_VOLUME           FPanel
}
```

El control utiliza un icono incorporado y el mismo tema de ayuda utilizado por el control Terminal del subpanel Aplicaciones personales.

Configuración del Panel Frontal general

La sintaxis PANEL del Panel Frontal permite:

- Cambiar la ubicación del Panel Frontal
- Cambiar los accesorios de la ventana
- Establecer un aspecto y un comportamiento generales de los controles

La descripción PANEL predeterminada se encuentra en /usr/dt/appconfig/types/*idioma*/dtwm.fp.

Para obtener información adicional, consulte la página de manual dtfpfile(4X).

Pasos generales

1. Cree un nuevo archivo de configuración del Panel Frontal en /etc/dt/appconfig/types/*idioma* o *DirectorioInicio*/.dt/types.
2. Copie la descripción PANEL predeterminada de /usr/dt/types/*idioma*/dtwm.fp en el nuevo archivo.
3. Edite la descripción PANEL.

La nueva descripción PANEL tiene prioridad sobre la predeterminada.

▼ Cambiar la ubicación predeterminada del Panel Frontal

♦ Utilice el campo PANEL_GEOMETRY de la definición PANEL para especificar la ubicación.

Por ejemplo, el siguiente panel se encuentra en la esquina superior derecha.

```
PANEL SpecialFrontPanel
{
  PANEL_GEOMETRY      -1+1
    …
}
```

▼ Etiquetar los controles del Panel Principal

1. Añada la línea siguiente a la definición PANEL:

   ```
   DISPLAY_CONTROL_LABELS   True
   ```

2. Añada un campo LABEL a cada control.

nombre_control se utilizará si no se especifica LABEL.

▼ Cambiar el comportamiento de pulsación de los controles

♦ Utilice el campo CONTROL_BEHAVIOR en la definición PANEL para especificar el modo en que el usuario ejecuta PUSH_ACTION en un control. Los valores para el campo son:

single_click	El usuario pulsa el control para ejecutar PUSH_ACTION
double_click	El usuario pulsa dos veces el control para ejecutar PUSH_ACTION

▼ Crear un Panel Frontal completamente nuevo

Es preferible crear un Panel Frontal nuevo cuando se quieren realizar muchos cambios.

Para evitar conflictos con los componentes del Panel Frontal incorporado, un Panel Frontal nuevo deberá utilizar nombres nuevos para PANEL y para otros contenedores.

1. Cree el componente PANEL para el nuevo Panel Frontal. Déle un nombre exclusivo:

   ```
   PANEL nombre_panel_frontal
   {
     …
   }
   ```

2. Cree los recuadros y los controles nuevos, utilizando los nuevos nombres de contenedor.

   Si desea utilizar componentes existentes, deberá copiar sus definiciones y cambiar el valor `CONTAINER_NAME`.

3. Elija Reiniciar el Gestor de espacios de trabajo en el menú Espacio de trabajo.

Ejemplo de creación de un Panel Frontal personal con tres filas

El ejemplo siguiente cambia el Panel Frontal predeterminado de forma que sus controles estén ordenados en tres filas.

1. Copie `/usr/dt/appconfig/types/`*idioma*`/dtwm.fp` en *DirectorioInicio*`/.dt.types/MyFrontPanel.fp`. Proporcione el permiso de escritura del archivo.

   Éste es el archivo que se editará para proporcionar el nuevo Panel Frontal.

2. Cambie el nombre del Panel Frontal:

   ```
   PANEL NewFrontPanel
   ```

3. Cambie el nombre del recuadro llamado Superior y edite el nombre de su contenedor:

   ```
   BOX NewFrontPanelTop
   {
     CONTAINER_NAMENewFrontPanel
     POSITION_HINTSfirst
   …
   }
   ```

4. Añade las definiciones de recuadro para las filas del centro e inferior:

   ```
   BOX NewFrontPanelMiddle
   {
     CONTAINER_NAME    NewFrontPanel
     POSITION_HINTS    second
   }
   ```

```
BOX NewFrontPanelBottom
{
  CONTAINER_NAME    NewFrontPanel
  POSITION_HINTS    second
}
```

5. Cambie el `CONTAINER_NAME` de los siguientes controles por `NewFrontPanelTop`:
   - Clock
   - Date
   - Home
   - TextEditor
   - Mail
6. Cambie el `CONTAINER_NAME` de los siguientes controles por `NewFrontPanelBottom`:
   - Printer
   - Style
   - Applications
   - Help
   - Trash
7. Cambie el `CONTAINER_NAME` del conmutador por `NewFrontPanelMiddle`.
8. Establezca el recurso:

   ```
   Dtwm*frontPanel*name:  NewFrontPanel
   ```

9. Elija Reiniciar el Gestor de espacios de trabajo en el menú Espacio de trabajo.

13

Personalización del Gestor de espacios de trabajo

14

Este capítulo describe cómo personalizar el Gestor de espacios de trabajo del escritorio.

Archivos de configuración del Gestor de espacios de trabajo	*264*
Personalización de los espacios de trabajo	*267*
Menús del Gestor de espacios de trabajo	*269*
Personalización de las asignaciones a botones	*273*
Personalización de las asignaciones a teclas	*275*
onalizado *personalizado*	*277*

El Gestor de espacios de trabajo es el gestor de ventanas proporcionado por el escritorio. Al igual que otros gestores de ventanas, controla:

- El aspecto de los componentes del marco de la ventana
- El comportamiento de las ventanas, incluido el orden de colocación y el comportamiento del foco
- Las asignaciones a teclas y las asignaciones a botones
- El aspecto de las ventanas minimizadas
- Los menús Espacio de trabajo y Ventana

Además, el Gestor de espacios de trabajo controla estos componentes del escritorio:

- *Espacios de trabajo*. El Gestor de espacios de trabajo controla el número de espacios de trabajo y realiza un seguimiento de las ventanas que se abren en cada espacio de trabajo.
- *Fondos de espacios de trabajo*. El usuario cambia los fondos utilizando el Gestor de estilos. Sin embargo, la gestión de fondos es una función del Gestor de espacios de trabajo.
- *El Panel Frontal*. A pesar de que el Panel Frontal utiliza sus propios archivos de configuración, el Gestor de espacios de trabajo lo crea y lo gestiona.

Muchos de estos componentes pueden cambiarse con el Gestor de estilos. El Gestor de estilos es capaz de realizar con rapidez cambios de uso frecuente, con poco esfuerzo por parte del usuario. Otros recursos deben establecerse manualmente.

El Gestor de espacios de trabajo es `dtwm`. Se basa en el Gestor de ventanas OSF / Motif.

Consultas adicionales

- Para obtener información de consulta sobre el Gestor de espacios de trabajo, consulte las páginas de manual `dtwm(1)` y `dtwmrc(4)`.
- Para obtener información sobre cómo establecer los recursos del Gestor de espacios de trabajo, consulte la sección "Establecimiento de recursos de aplicaciones" en la página 280.
- Para obtener información sobre los archivos de configuración del Panel Frontal, consulte el Capítulo 13, "Personalización avanzada del Panel Frontal."

Para obtener información adicional sobre cómo establecer recursos, consulte la sección "Establecimiento de recursos de aplicaciones" en la página 280.

Archivos de configuración del Gestor de espacios de trabajo

El Gestor de espacios de trabajo obtiene la información sobre los menús de las ventanas, los menús del espacio de trabajo, las asignaciones a botones y las asignaciones a teclas de un archivo de configuración.

Utiliza uno de los siguientes archivos:

- Archivo personal: *DirectorioInicio*`/.dt/dtwmrc`
- Archivo personalizado del sistema: `/etc/dt/config/`*idioma*`/sys.dtwmrc`

- Archivo incorporado: `/usr/dt/config/`*idioma*`/sys.dtwmrc`

El Gestor de espacios de trabajo busca un archivo de configuración en el orden mostrado anteriormente y utiliza el primero que encuentra.

Para los usuarios que utilizan más de un idioma de sesión, se puede crear un archivo de configuración personal dependiente del idioma *DirectorioInicio*`/.dt/`*idioma*`/dtwrmc` que tiene prioridad sobre *DirectorioInicio*`/.dt/dtwmrc`.

▼ Crear o modificar un archivo de configuración personal

El archivo de configuración personal del Gestor de espacios de trabajo es *DirectorioInicio*`/.dt/dtwmrc`. Si existe dicho archivo, es el archivo que se utiliza.

1. Pulse dos veces Editar Dtwmrc en el grupo de aplicaciones Herramientas_Escritorio.

   Si ya tiene un archivo personal `dtwmrc`, éste se cargará en el editor. Si no lo tiene, `sys.dtwmrc` se copia en *DirectorioInicio*`/.dt/dtwmrc`, que luego se carga en el editor.

2. Edite el archivo.

3. Salga del editor.

   El archivo se guardar como `dtwmrc` personal, independientemente de su fuente original.

▼ Crear un archivo de configuración accesible en el sistema

El archivo de configuración accesible en el sistema del Gestor de espacios de trabajo es `/etc/dt/config/`*idioma*`/sys.dtwmrc`.

♦ Copie `/usr/dt/config/`*idioma*`/sys.dtwmrc` en `/etc/dt/config/`*idioma*`/sys.dtwmrc`.

Nota – Este archivo no se utiliza si existe *DirectorioInicio*`/.dt/dtwmrc`.

▼ Incluir (Tomar como fuente) otros archivos

♦ Utilice la sintaxis:

```
include
{
   ruta
   ruta
   ...
}
```

Por ejemplo, las siguientes líneas toman como fuente el archivo `/users/ellen/mymenu`:

```
include
{
   /users/ellen/mymenu
}
```

Las sentencias incluidas son útiles para proporcionar más funciones sin copiar el archivo de configuración entero. Por ejemplo, puede que le interese crear una nueva asignación a tecla sin tener que administrar el archivo de configuración entero. El usuario puede crear un archivo *DirectorioInicio*`/.dt/dtwmrc` con este contenido:

```
include
{
 /etc/dt/config/C/sys.dtwmrc
}
Keys DtKeyBindings
{
  Alt<Key>F5 root  f.menu  Applications
}
Menu Applications
{
  "GraphicsApp" f.exec "/usr/bin/GraphicsApp/GApp"
...
}
```

▼ Reiniciar el Gestor de espacios de trabajo

El Gestor de espacios de trabajo debe reiniciarse para que entren en vigor los cambios efectuados en el archivo de configuración.

- Elija Reiniciar el Gestor de espacios de trabajo en el menú Espacio de trabajo (pulse el botón 3 del ratón cuando el puntero esté en el fondo).

Personalización de los espacios de trabajo

La mayor parte de la personalización de los espacios de trabajo, como por ejemplo cambiar los nombres de los espacios de trabajo y el número de espacios de trabajo, puede realizarla el usuario utilizando la interfaz del escritorio. Sin embargo, el Gestor de espacios de trabajo proporciona recursos para establecer valores predeterminados accesibles en el sistema.

▼ Cambiar el número de espacios de trabajo para que sean accesibles en el sistema

La configuración predeterminada del escritorio proporciona cuatro espacios de trabajo. El usuario puede añadir y suprimir espacios de trabajo utilizando el menú emergente asociado con el conmutador del Espacio de trabajo.

El Gestor de espacios de trabajo proporciona un recurso para cambiar el número predeterminado de espacios de trabajo.

- Utilice el recurso `workspaceCount` para establecer el número de espacios de trabajo:

  `Dtwm*workspaceCount:` *número*

Para obtener información sobre cómo establecer los recursos del Gestor de espacios de trabajo, consulte la sección "Establecimiento de recursos de aplicaciones" en la página 280.

Por ejemplo, el siguiente recurso establece el número de espacios de trabajo en seis:

```
Dtwm*workspaceCount: 6
```

▼ Proporcionar nombres de espacios de trabajo accesibles en el sistema

Internamente, los espacios de trabajo se numeran mediante el convenio de numeración `ws`*n*, donde *n* es 0, 1, 2, etc. Por ejemplo, los cuatro espacios de trabajo predeterminados se numeran internamente de `ws0` a `ws3`.

- Utilice el recurso `title` para cambiar el nombre de un espacio de trabajo especificado:

  `Dtwm*ws`*n*`:` *nombre*

Para obtener información sobre cómo establecer los recursos del Gestor de espacios de trabajo, consulte la sección "Establecimiento de recursos de aplicaciones" en la página 280.

Por ejemplo, los siguientes recursos establecen los cuatro espacios de trabajo predeterminados en los nombres especificados:

```
Dtwm*ws0*title:  Anna
Dtwm*ws1*title:  Don
Dtwm*ws2*title   Julia
Dtwm*ws3*title   Patti
```

▼ Crear fondos adicionales

1. Cree las imágenes de fondo. Pueden ser archivos de mapas de bits o de mapas de pixels.
2. Coloque los fondos en uno de los siguientes directorios. (Puede que tenga que crear el directorio).
   - Fondos accesibles en el sistema: `/etc/dt/backdrops`
   - Fondos personales: *DirectorioInicio*`/.dt/backdrops`
3. Elija Reiniciar el Gestor de espacios de trabajo en el menú Espacio de trabajo.

Los fondos accesibles en el sistema y personales se añaden a los fondos incorporados en `/usr/dt/backdrops`.

Se puede sustituir un fondo incorporado existente creando un fondo personal o accesible en el sistema que tenga el mismo nombre.

▼ Sustituir el fondo por una imagen de gráficos

Los fondos se colocan sobre la ventana raíz de la pantalla . El cuadro de diálogo Fondo del Gestor de estilos proporciona un valor SinFondo en el que el fondo es transparente.

Existe sólo una ventana raíz detrás de todos los fondos de los espacios de trabajo. De este modo, una imagen de gráficos colocada en la ventana raíz continúa existiendo en todos los espacios de trabajo. Se puede especificar qué espacios de trabajo deben cubrir la ventana raíz con un fondo. Sin embargo, la imagen que está visible cuando SinFondo está activado será la misma para cada espacio de trabajo.

1. Cree la imagen de gráficos. Tiene que estar en un formato para el que exista una herramienta para mostrar la imagen en la ventana raíz. Por ejemplo, si tiene la intención de utilizar `xsetroot`, deberá crear un archivo de mapas de bits.
2. Si todavía no existe, cree un archivo ejecutable *DirectorioInicio*`/.dt/sessions/sessionetc`. El archivo `sessionetc` se ejecuta cada vez que el usuario inicia la sesión.
3. Ponga el mandato para mostrar la imagen en el archivo `sessionetc`.

   Por ejemplo, el siguiente mandato establece un mosaico en la ventana raíz con el mapa de bits especificado:

   ```
   xsetroot -bitmap /users/ellen/.dt/icons/root.bm
   ```

Menús del Gestor de espacios de trabajo

El Gestor de espacios de trabajo tiene tres menús predeterminados:

Menú Espacio de trabajo
: También se denomina menú raíz. Se muestra si el usuario pulsa el botón 3 del ratón cuando el puntero está sobre el fondo. Este menú está asociado con el botón del ratón por medio de una asignación a botón.

Menú Ventana
: Menú mostrado si el usuario pulsa los botones 1 y 3 del ratón cuando el puntero está sobre el botón del menú Ventana (esquina superior izquierda del marco de la ventana). Este menú está asociado con botón por medio del recurso `windowMenu`.

Menú Panel Frontal
: Menú mostrado si el usuario pulsa los botones 1 y 3 del ratón cuando el puntero está sobre el botón del menú Ventana del Panel Frontal.

14

Sintaxis de los menús del Gestor de espacios de trabajo

Los menús del Gestor de espacios de trabajo tienen la sintaxis:

```
Menu NombreMenú
{
    selección1 [mnemotécnico] [tecla de método abreviado] función [argumento]
    selección2 [mnemotécnico] [tecla de método abreviado] función [argumento]
    …
}
```

donde:

selección — Texto o mapa de bits que aparece en el menú. Si el texto incluye espacios, encierre el texto entre comillas. Para los mapas de bits, utilice la sintaxis **@**/*ruta*.

mnemotécnico — Carácter individual que actúa como método abreviado del teclado cuando se muestra el menú. Se especifica con el formato *_carácter*.

tecla de método abreviado — Método abreviado del teclado que está activo tanto si se muestra como si no se muestra el menú. Las teclas de método abreviado tienen la sintaxis *modificador*`<Key>` *Nombretecla* donde modificador es `Ctrl`, `Shift`, `Alt` (Carácter ampliado) o `Lock`. Para obtener una lista de todos los nombres de tecla posibles, consulte el archivo `keysymdef.h` en el directorio de "inclusión de X11".

función — Función que se debe realizar cuando se efectúe esta selección. Consulte la página de manual `dtwmrc(4)` para obtener una lista de funciones.

argumento — Argumentos de la función. Para obtener más detalles, consulte la página de manual `dtwmrc(4)`.

Por ejemplo, el siguiente elemento de menú etiquetado Restaurar normaliza la ventana. Cuando se muestra el menú, si se escribe "R" también se restaurará la ventana. Si se pulsa Carácter ampliado F5 también se restaurará la ventana.

```
Restaurar   _R   Alt<Key> F5   f.normalize
```

Nota – Para obtener información completa sobre la sintaxis de los menús del Gestor de espacios de trabajo, consulte la página de manual `dtwmrc(4)`.

▼ Modificar el menú (raíz) Espacio de trabajo existente

1. Abra el archivo apropiado para editarlo:
   - Personal: *DirectorioInicio*/.dt/dtwmrc
   - Accesible en el sistema: /etc/dt/config/*idioma*/sys.dtwmrc

   Para obtener información sobre cómo crear estos archivos, consulte la sección "Archivos de configuración del Gestor de espacios de trabajo" en la página 264.

2. Edite la descripción del menú Espacio de trabajo.

   El menú Espacio de trabajo predeterminado se llama DtRootMenu.

```
Menu DtRootMenu
{
    "Menú Espacio de trabajo"          f.title
    "Mostrar anterior"                 f.circle_up
    "Mostrar siguiente"                f.circle_down
…
}
```

▼ Crear un nuevo menú (raíz) Espacio de trabajo

1. Abra el archivo apropiado para editarlo:
   - Personal: *DirectorioInicio*/.dt/dtwmrc
   - Accesible en el sistema: /etc/dt/config/*idioma*/sys.dtwmrc

   Para obtener información sobre cómo crear estos archivos, consulte la sección "Archivos de configuración del Gestor de espacios de trabajo" en la página 264.

2. Cree el nuevo menú:

```
Menu nombre_menú
{
…
}
```

   Consulte la sección "Sintaxis de los menús del Gestor de espacios de trabajo" en la página 270.

3. Cree o edite la asignación a botón para mostrar el nuevo menú.

Si el menú sustituye el menú existente, edite la asignación a botón que muestra el menú Espacio de trabajo.

```
<Btn3Down> root   f.menu   nombre_menú
```

Si el menú es un menú adicional, cree una nueva asignación a botón del ratón. Por ejemplo, la siguiente asignación a botón muestra el menú cuando se pulsa Despl-botón 3 del ratón sobre el fondo:

```
Despl<Btn3Down> root   f.menu   nombre_menú
```

4. Elija Reiniciar el Gestor de espacios de trabajo en el menú Espacio de trabajo.

▼ Crear un nuevo menú Ventana

Nota – El menú Ventana se crea en el Gestor de espacios de trabajo y normalmente no se personaliza. Para que el comportamiento de las ventanas sea coherente entre las aplicaciones, se deberá evitar realizar muchas modificaciones en el menú Ventana.

1. Abra el archivo apropiado para editarlo:
   - Personal: *DirectorioInicio*`/.dt/dtwmrc`
   - Accesible en el sistema: `/etc/dt/config/`*idioma*`/sys.dtwmrc`

   Para obtener información sobre cómo crear estos archivos, consulte la sección "Archivos de configuración del Gestor de espacios de trabajo" en la página 264.

2. Cree el nuevo menú:

```
Menu nombre_menú
{
…
}
```

3. Utilice el recurso `windowMenu` para especificar el nuevo menú:

```
Dtwm*windowMenu: nombre_menú
```

4. Elija Reiniciar el Gestor de espacios de trabajo en el menú Espacio de trabajo.

Personalización de las asignaciones a botones

Una *asignación a botón* asocia una operación de botón del ratón y una posible tecla modificadora del teclado con una función del gestor de ventanas. Las asignaciones a botones son aplicables a todos los espacios de trabajo.

Las asignaciones a botones predeterminadas del escritorio están definidas en el archivo de configuración del Gestor de espacios de trabajo en un conjunto de asignaciones a botones denominado `DtButtonBindings`:

```
Buttons DtButtonBindings
{
…
}
```

Sintaxis de la asignación a botón

La sintaxis para las asignaciones a botones es:

```
Buttons ButtonBindingSetName
{
    [modificador]<nombre_botónAcción_ratón> contexto función   [argumento]
    [modificador]<nombre_botónAcción_ratón> contexto función   [argumento]
```

donde:

nombre_botón
`Btn1`—Botón izquierdo del ratón
`Btn2`—Botón central (ratón de 3 botones) o ambos botones (ratón de 2 botones)
`Btn3`—Botón derecho
`Btn4`—Botones 1 y 2 juntos en un ratón de 3 botones
`Btn5`—Botones 2 y 3 juntos en un ratón de 3 botones

modificador
`Ctrl, Shift, Alt, Lock`

acción_ratón
`Down`—Mantener pulsado un botón del ratón
`Up`—Soltar un botón del ratón
`Click`—Pulsar y solar un botón del ratón
`Click2`—Pulsar dos veces un botón del ratón
`Drag`—Arrastrar el ratón mientras se mantiene pulsado el botón del ratón

contexto — Indica dónde debe estar el puntero para que la asignación entre en vigor. Si es necesario, separe varios contenidos con el carácter "|".

`root`—Ventana del espacio de trabajo
`window`—Ventana del cliente o marco de la ventana
`frame`–Marco de la ventana, excluido el contenido
`icon`–Icono
`title`–Barra de título
`app`–Ventana del cliente (excluido el marco)

función — Una de las funciones del gestor de ventanas. Consulte la página de manual `dtwmrc(4)` para obtener una lista de las funciones válidas.

argumento — Argumentos de la función del gestor de ventanas que son necesarios. Para obtener más detalles, consulte la página de manual `dtwmrc(4)`.

Por ejemplo, la siguiente línea hace que se muestre el menú descrito en `DtRootMenu` cuando se pulsa el botón 3 del ratón mientras el puntero está en la ventana del espacio de trabajo (pero no en las ventanas del cliente).

```
<Btn3Down>      root      f.menu      DtRootMenu
```

Nota – Para obtener información completa sobre la sintaxis de asignación a botones, consulte la página de manual `dtwmrc(4)`.

▼ Añadir una asignación a botón

1. Abra el archivo apropiado para editarlo:
   - Personal: *DirectorioInicio*`/.dt/dtwmrc`
   - Accesible en el sistema: `/etc/dt/config/`*idioma*`/sys.dtwmrc`

   Para obtener información sobre cómo crear estos archivos, consulte la sección "Archivos de configuración del Gestor de espacios de trabajo" en la página 264.

2. Añada la asignación a botón a la definición `DtButtonBindings`.

   No asigne el mismo botón a funciones diferentes para las operaciones de pulsar botón y pulsar tecla y no asigne más de una función al mismo botón y contexto.

3. Elija Reiniciar el Gestor de espacios de trabajo en el menú Espacio de trabajo.

▼ Crear un nuevo conjunto de asignaciones a botones

1. Abra el archivo apropiado para editarlo:
   - Personal: *DirectorioInicio*`/.dt/dtwmrc`
   - Accesible en el sistema: `/etc/dt/config/`*idioma*`/sys.dtwmrc`

   Para obtener información sobre cómo crear estos archivos, consulte la sección "Archivos de configuración del Gestor de espacios de trabajo" en la página 264.
2. Cree el nuevo conjunto de asignaciones a botones. Consulte la sección "Sintaxis de la asignación a botón" en la página 273.
3. Establezca el recurso `buttonBindings` en el nuevo nombre:

   `Dtwm*buttonBindings:` *NombreConjuntoAsignacionesBotones*
4. Elija Reiniciar el Gestor de espacios de trabajo en el menú Espacio de trabajo.

Nota – Las nuevas asignaciones a botones sustituyen las asignaciones a botones existentes. Copie las asignaciones a botones que desee conservar de `DtButtonBindings`.

Personalización de las asignaciones a teclas

Una *asignación a teclado*, que también se conoce como *asignación a tecla*, asocia combinaciones de teclas con funciones del Gestor de espacios de trabajo. Las asignaciones a teclas son aplicables a todos los espacios de trabajo.

Nota – Tenga cuidado de no utilizar una combinación de teclas común como una asignación a teclado. Por ejemplo, Despl-A pone normalmente la letra "A" en la ventana actual. Si asigna Despl-A a una función, se perderá su uso normal.

Asignaciones a teclas predeterminadas del escritorio

Las asignaciones a teclas predeterminadas del escritorio están definidas en el archivo de configuración del Gestor de espacios de trabajo en un conjunto de asignaciones a teclas denominado `DtKeyBindings`:

```
Keys DtKeyBindings
{
…
}
```

Sintaxis de la asignación a tecla

La sintaxis para las asignaciones a teclas es:

```
Keys NombreConjuntoAsignacionesTeclas
{
    [Modificadores]<Key>nombre_tecla  contexto  función  [argumento]
    [Modificadores]<Key>nombre_tecla  contexto  función  [argumento]
    …
}
```

donde:

Modificadores `Ctrl`, `Shift`, `Alt` y `Lock`. Se permiten varios modificadores; sepárelos con espacios.

nombre_tecla Tecla con la que la función ha establecido una correspondencia. Para teclas con letras o números, el nombre *nombre_tecla* está normalmente impreso en la tecla. Por ejemplo, el nombre de la tecla "a" es "a" y la tecla "2" se denomina "2". La tecla "Tabulador" se denomina "Tab". La tecla "F3" se denomina "F3".

Para otras teclas, se deletrea el nombre (por ejemplo, `plus` para la tecla "+"). El archivo `keysymdef.h`, ubicado en un directorio dependiente del sistema, contiene información adicional sobre los nombres de tecla.

contexto Elemento que debe tener el foco de teclado para que su acción entre en vigor. Se pueden concatenar contextos si la asignación se aplica a más un contexto. Varios contextos se separan mediante el carácter "`|`".

`root`–Fondo de espacio de trabajo
`window`–Ventana de cliente
`icon`–Icono

función Una función del gestor de ventanas. Para obtener una lista de funciones válidas, consulte la página de manual `dtwmrc(4)`.

argumento Argumentos de la función del gestor de ventanas que son necesarios. Para obtener más detalles, consulte la página de manual `dtwmrc(4)`.

Por ejemplo, la siguiente asignación a tecla permite al usuario conmutar el foco de teclado a la siguiente ventana transitoria de una aplicación pulsando Alt+F6.

```
Alt<Key>F6      window      f.next_key      transient
```

Nota – Para obtener información completa sobre la sintaxis de la asignación a tecla, consulte la página de manual `dtwmrc(4)`.

▼ Crear un conjunto personalizado de asignaciones a teclas

1. Abra el archivo apropiado para editarlo:
   - Personal: *DirectorioInicio*`/.dt/dtwmrc`
   - Accesible en el sistema: `/etc/dt/config/`*idioma*`/sys.dtwmrc`

   Para obtener información sobre cómo crear estos archivos, consulte la sección "Archivos de configuración del Gestor de espacios de trabajo" en la página 264.

1. Cree un nuevo conjunto de asignaciones a teclas con un *NombreConjuntoAsignacionesTeclas* exclusivo. Utilice el conjunto de asignaciones a teclas predeterminado del escritorio `DtKeyBindings`, como guía.

2. Establezca el recurso `keyBindings` en el nuevo nombre de conjunto:

   `Dtwm*keyBindings:` *NombreConjuntoAsignacionesTeclas*

3. Elija Reiniciar el Gestor de espacios de trabajo en el menú Espacio de trabajo.

Nota – Las nuevas asignaciones a teclas sustituyen las asignaciones a teclas existentes. Copie las asignaciones a teclas que desee conservar de `DtKeyBindings` al nuevo conjunto.

Conmutación entre el comportamiento predeterminado y el personalizado

Para conmutar entre el comportamiento de ventana del escritorio de CDE y el de OSF/Motif 1.2 predeterminado:

1. Pulse Alt+Despl+Control+!

2. Pulse OK en el cuadro de diálogo.

Al conmutar al comportamiento predeterminado, se eliminan el Panel Frontal y las asignaciones personalizadas a botones y teclas.

Administración de colores, fonts y recursos de aplicaciones 15

Se puede elegir una amplia gama de colores y de fonts para la pantalla, ya sea utilizando el Gestor de estilos ya sea personalizando recursos adicionales de font y de color. Este capítulo describe cómo personalizar los recursos de font y de color.

Este capítulo también describe cómo especificar las conversiones de estilo para aplicaciones widget del `DtEditor`, como por ejemplo el editor de textos del escritorio (`dtpad`) y la Aplicación de correo (`dtmail`), y alternativas para teclas de método abreviado de menús de aplicaciones widget del `DtEditor` que están en conflicto con dichas conversiones.

Establecimiento de recursos de aplicaciones	*280*
Definición de asignaciones de UNIX	*281*
Administración de los fonts	*285*
Administración de los colores	*290*
Establecimiento de grosores de sombra para ventanas de aplicaciones *299*	

15

Establecimiento de recursos de aplicaciones

Las aplicaciones utilizan recursos con el fin de establecer determinados matices de aspecto y comportamiento. Por ejemplo, el Gestor de estilos (`dtstyle`) proporciona recursos que permiten especificar la ubicación en la que el sistema busca los archivos que contienen información sobre las paletas de colores:

```
dtstyle*paletteDirectories: /usr/dt/palettes/C \ DirectorioInicio/.dt/palettes
```

Los archivos app-defaults para las aplicaciones de escritorio están ubicados en el directorio `/usr/dt/app-defaults/`*idioma*.

▼ Establecer recursos accesibles en el sistema

- Añada los recursos al archivo `/etc/dt/config/`*idioma*`/sys.resources`. (Es posible que tenga que crear el archivo).

  Por ejemplo, si en `/etc/dt/config/C/sys.resources` se especifica:

  ```
  AnApplication*resource: valor
  ```

  el recurso `AnApplication*resource` se establecerá en la propiedad RESOURCE_MANAGER de cada usuario en el siguiente inicio de sesión.

▼ Establecer recursos personales

1. Añada los recursos al archivo *DirectorioInicio*`/.Xdefaults`.
2. Pulse dos veces Recargar recursos en el grupo de aplicaciones Herramientas_Escritorio.

Cómo carga el escritorio los recursos

El Gestor de sesiones carga los recursos en el arranque de sesión. Para obtener información sobre cómo carga el Gestor de sesiones los recursos en el RESOURCE_MANAGER, consulte la sección "Carga de los recursos de sesión" en la página 32.

Definición de asignaciones de UNIX

Como valor predeterminado las asignaciones de UNIX no están habilitadas.

▼ Especificar Conversiones de estilo EMACS

El siguiente procedimiento especifica:

- Conversiones de estilo EMACS para aplicaciones widget del `DtEditor`, como por ejemplo el Editor de textos del escritorio (`dtpad`) y la Aplicación de correo (`dtmail`)
- Alternativas para las teclas de método abreviado de menús de aplicaciones widget del `DtEditor` que están en conflicto con dichas conversiones.

1. Añada la línea siguiente al archivo *DirectorioInicio*`/.Xdefaults`:

   `#include "/usr/dt/app-defaults/`*idioma*`/UNIXbindings"`

   donde *idioma* es el valor de la variable de entorno LANG.

2. Reinicie la sesión.

▼ Modificar las conversiones de estilo EMACS

1. Inserte el contenido del archivo `/usr/dt/app-defaults/`*idioma*`/UNIXbindings` en *DirectorioInicio*`/.Xdefaults`.
2. Edite las asignaciones del archivo `.Xdefaults`.
3. Reinicie la sesión cuando haya terminado.

Asignaciones de UNIX proporcionadas por el archivo UNIXbindings

El archivo `/usr/dt/app-defaults/`*idioma*`/UNIXbindings` proporciona las siguientes asignaciones:

Nota – La tecla Supr suprime el carácter anterior cuando las asignaciones de UNIX están habilitadas y Despl-Supr suprime el carácter siguiente.

- La Tabla 15-1 lista las alteraciones temporales de `dtpad` para teclas de método abreviado de menús y texto acelerador que están en conflicto con las asignaciones de UNIX.

Tabla 15-1 Alteraciones temporales de `dtpad` para

teclas de método abreviado de menú y texto acelerador	Alteración temporal
`Dtpad*fileMenu.print.acceleratorText:`	
`Dtpad*fileMenu.print.accelerator:`	
`Dtpad*editMenu.undo.acceleratorText:`	Ctrl+_
`Dtpad*editMenu.undo.accelerator:`	Ctrl<Key>_
`Dtpad*editMenu.paste.acceleratorText:`	Shift+Insert
`Dtpad*editMenu.paste.accelerator:`	Shift<Key>osfInsert
`Dtpad*editMenu.selectAll.acceleratorText:`	Ctrl+/
`Dtpad*editMenu.selectAll.accelerator:`	Ctrl<Key>/

- La Tabla 15-2 lista las alteraciones temporales de la ventana Componer de `dtmail` para teclas de método abreviado de menús y texto acelerador que están en conflicto con las asignaciones de UNIX.

Tabla 15-2 Alteraciones temporales de la ventana Componer de `dtmail`

teclas de método abreviado de menú y texto acelerador	Alteración temporal
`Dtmail*ComposeDialog*menubar*Edit.Undo.acceleratorText:`	Ctrl+_
`Dtmail*ComposeDialog*menubar*Edit.Undo.accelerator:`	Ctrl<Key>_
`Dtmail*ComposeDialog*menubar*Edit.Paste.acceleratorText:`	Shift+Insert
`Dtmail*ComposeDialog*menubar*Edit.Paste.accelerator:`	Shift<Key>osfInsert
`Dtmail*ComposeDialog*menubar*Edit.Find/Change.acceleratorText:`	Ctrl+S
`Dtmail*ComposeDialog*menubar*Edit.Find/Change.accelerator:`	Ctrl<Key>s

- Las conversiones siguientes proporcionan el control EMACS (estilo GNU) y asignaciones a teclas meta además de algunas asignaciones adicionales. En los casos pertinentes, también permiten utilizar la tecla Despl en combinación con la asignación normal para invertir la dirección de la

operación. Por ejemplo, Control+Despl+F moverá el cursor un carácter hacia atrás dado que Control+F normalmente lo mueve un carácter hacia adelante.

Las asignaciones adicionales son:

Control+coma	palabra hacia atrás
Control+Despl+coma	palabra hacia adelante
Control+punto	palabra hacia adelante
Control+Despl+punto	palabra hacia atrás
Control+Intro	fin de archivo
Control+Despl+Intro	principio de archivo

EMACS GNU asigna suprimir carácter anterior() en lugar de suprimir carácter siguiente() a la tecla Supr. Meta+A es normalmente un mnemotécnico para el menú Archivo, de modo que se ignorará la asignación para palabra hacia adelante(). Utilice uno de los otros enlaces para palabra hacia adelante (por ejemplo, Control+punto).

- La Tabla 15-3 lista las conversiones de `DtEditor.text`

Tabla 15-3 Conversiones de `DtEditor.text`

Tecla modificadora	Tecla	Rutina de acción
c ~s	<Key>a:	principio de la línea()\n\
c s	<Key>a:	fin de la línea()\n\
c ~s	<Key>b:	carácter hacia atrás()\n\
c s	<Key>b:	carácter hacia adelante()\n\
c ~s	<Key>b:	carácter hacia atrás()\n\
c s	<Key>b:	palabra hacia atrás()\n\
m ~s	<Key>b:	palabra hacia atrás()\n\
m s	<Key>b:	palabra hacia adelante()\n\
c ~s	<Key>d:	suprimir carácter siguiente()\n\
c s	<Key>d:	suprimir carácter anterior()\n\

Tabla 15-3 Conversiones de `DtEditor.text` *(Continuación)*

Tecla modificadora	Tecla	Rutina de acción
m ~s	<Key>d:	matar palabra siguiente()\n\
m s	<Key>d:	matar palabra anterior()\n\
c ~s	<Key>e:	fin de la línea()\n\
c s	<Key>e:	principio de la línea()\n\
c ~s	<Key>f:	carácter hacia adelante()\n\
c s	<Key>f:	carácter hacia atrás()\n\
m ~s	<Key>f:	palabra hacia adelante()\n\
m s	<Key>f:	palabra hacia atrás()\n\
c	<Key>j:	nueva línea e indentar()\n\
c ~s	<Key>k:	matar hasta fin de la línea()\n\
c s	<Key>k:	matar hasta el principio de la línea()\n\
c	<Key>l:	volver a dibujar pantalla()\n\
c	<Key>m:	nueva línea()\n\
c s	<Key>n:	proceso anterior()\n\
c ~s	<Key>n:	proceso siguiente()\n\
c	<Key>o:	nueva línea y copia de seguridad()\n\
c ~s	<Key>p:	proceso anterior()\n\
c s	<Key>p:	proceso siguiente()\n\
c ~s	<Key>u:	matar hasta el principio de la línea()\n\
c s	<Key>u:	matar hasta fin de la línea()\n\
c ~s	<Key>v:	página siguiente()\n\
c s	<Key>v:	página anterior()\n\
m ~s	<Key>v:	página anterior()\n\

Tabla 15-3 Conversiones de `DtEditor.text` *(Continuación)*

Tecla modificadora	Tecla	Rutina de acción
m s	<Key>v:	página siguiente()\n\
c	<Key>w:	matar selección()\n\
c ~s	<Key>y:	anular matar()\n\
m	<Key>]:	párrafo hacia adelante()\n\
m	<Key>[:	párrafo hacia atrás()\n\
c ~s	<Key>comma:	palabra hacia atrás()\n\
c s	<Key>comma:	palabra hacia adelante()\n\
m	<Key>\\<:	principio de archivo()\n\
c ~s	<Key>period:	palabra hacia adelante()\n\
c s	<Key>period:	palabra hacia atrás()\n\
m	<Key>\\>:	fin de archivo()\n\
c ~s	<Key>Return:	fin de archivo()\n\
c s	<Key>Return:	principio de archivo()\n\
~c ~s ~m ~a	<Key>osfDelete:	suprimir carácter anterior()\n\
~c s ~m ~a	<Key>osfDelete:	suprimir carácter siguiente()

Administración de los fonts

Mediante la utilización del diálogo Font del Gestor de estilos, se puede seleccionar el tamaño de font que se desea para todas las aplicaciones. También se pueden especificar fonts en la línea de mandatos o utilizar recursos para:

- Establecer recursos de fonts para aplicaciones individuales
- Asignar fonts diferentes para que los utilice el cuadro de diálogo Font

Un *font* es un tipo de estilo en el que se imprimen o muestran los caracteres del texto. El escritorio incluye diversos fonts de diferentes estilos y tamaños.

Un *font de mapa de bits* está compuesto de una matriz de puntos. (Como valor predeterminado, el Gestor de estilos sólo configura fonts de mapas de bits). La totalidad del font se incluye en un archivo. Se necesitan muchos archivos para tener un rango completo de tamaños, inclinaciones y pesos.

Los fonts se especifican como valores de recursos y como parámetros en los mandatos. El nombre de Descripción de Font Lógico de X (X Logical Font Description - XLFD) es el método por el que se solicita un font deseado. El sistema busca el font que mejor coincide con la descripción que se le ha proporcionado.

Establecimiento de recursos de fonts de escritorio

El cuadro de diálogo Font del Gestor de estilos le permite establecer fonts (hasta siete tamaños) para elementos tales como entrada de texto y etiquetas.

Recursos establecidos por el cuadro de diálogo Font

Cuando se selecciona un font, se graban los siguientes recursos en la propiedad RESOURCE_MANAGER:

- `SystemFont` se utiliza para áreas del sistema, como por ejemplo barras de menús, paneles de menús, botones de acción, botones de conmutación y etiquetas. `SystemFont` establece el siguiente recurso:

  `*FontList` Se muestra en áreas de sistema de clientes del escritorio y otros clientes creados utilizando el kit de utilidades OSF/Motif.

- `UserFont` se utiliza para el texto entrado en las ventanas. `UserFont` establece el siguiente recurso:

  `*Font` Soporta versiones anteriores de aplicaciones de X

  `*FontSet` El valor primario

  `*XmText*FontList` Se muestra en recuadros de entrada de texto

  `*XmTextField*FontList` Se muestra en recuadros de entrada de texto

Recursos utilizados por el cuadro de diálogo Font

Los fonts utilizados para cada selección del cuadro de diálogo Font se especifican en el archivo `/usr/dt/app-defaults/Dtstyle`. Se puede especificar un máximo de siete tamaños.

`NumFonts`	Número de tamaños de font del cuadro de diálogo Font
`SystemFont[1-7]`	Un máximo de siete recursos que asignan un font específico a una selección del cuadro de diálogo Font para `SystemFont`
`UserFont[1-7]`	Un máximo de siete recursos que asignan un font específico a una selección del cuadro de diálogo Font para `UserFont`

Nota – Los fonts predeterminados para estos recursos se han elegido para poderlos leer en diversas pantallas. Si desea un font específico para una aplicación, establezca el font con un recurso de font de aplicación en lugar de cambiar estos fonts del escritorio.

Para obtener más información sobre los fonts de aplicaciones, consulte las páginas de manual `DtStdAppFontNames` (5) y `DtStdInterfaceFontNames` (5).

▼ Listar los fonts disponibles

1. Escriba lo siguiente:

   `xlsfonts [-`*opciones*`] [-fn` *patrón*`]`

   Se muestra una lista de nombres XLFD y de nombres de alias de font disponibles en el sistema. Los fonts de mapas de bits muestran valores en los catorce campos XLFD. Los tipos de letras escalables muestran ceros en las posiciones *TamañoPixel*, *TamañoPunto*, *ResoluciónX* y *ResoluciónY*.

2. Para comprobar fonts específicos, utilice la posibilidad de comparación de patrones de `xlsfonts`. Utilice caracteres comodín para sustituir la parte del patrón que no intenta comparar.

3. Si `xlsfonts` no muestra ningún nombre de font que empiece por `dt`, la ruta de fonts no incluye los fonts de escritorio. Escriba el siguiente mandato para incluir los fonts de escritorio en los fonts disponibles:

`xset +fp` *nombre directorio*

donde *nombre directorio* es el directorio que contiene los fonts de escritorio. La ubicación predeterminada establecida por el arranque de sesión es `/usr/dt/config/xfonts/`*idioma*.

Para obtener información adicional, consulte:

- Las páginas de manual `xset` y `xlsfonts`, que listan las opciones disponibles.
- *Utilización del sistema de ventanas de X*, que explica los nombres de alias de font y el cliente de `xset`.

▼ Especificar fonts en la línea de mandatos

♦ Utilice la opción de línea de mandatos `-xrm` para especificar un recurso de font para un cliente específico. Por ejemplo:

nombre aplicación `-xrm "*bitstream-charter-medium-r-normal-8-88-75-75-p-45-iso8859-1"`

Descripción de Font Lógico de X (XLFD)

Un font se especifica listando catorce características diferentes, separadas por guiones (-). Esto se denomina Descripción de font lógico de X (XLFD). En algunos casos, se puede sustituir una propiedad de la lista por un carácter comodín * y se puede sustituir un carácter dentro de una propiedad por un carácter comodín ?. La Tabla 15-4 lista las especificaciones de la cadena de propiedades de los fonts.

El formato de la especificación de la cadena de propiedades es:

"*-Fundación-NombreFamilia-NombrePeso-Inclinación-NombreAnchoEstablecido-NombreEstiloAñadido-TamañoPixel-TamañoPunto-ResoluciónX-ResoluciónY-Espaciado-AnchoMedio-RegistroConjCar-CodificaciónConjCar*"

Tabla 15-4 Especificación de cadenas de propiedades de fonts

Cadena de propiedades	**Definición**
Fundación	Cadena que identifica el diseñador de fonts
NombreFamilia	Cadena que identifica el nombre de marca registrada del font
NombrePeso	Cadena que proporciona el peso relativo del font, como por ejemplo negrita
Inclinación	Código que describe la dirección de la inclinación R (Roman–sin inclinación) I (Cursiva–inclinación a la derecha) O (Oblicuo–inclinación a la derecha) RI (Cursiva invertida–inclinación a la izquierda) RO (Oblicua invertida–inclinación a la izquierda)
NombreAnchoEstablecido	Cadena que describe el ancho, como por ejemplo comprimido o ampliado
NombreEstiloAñadido	Cadena que proporciona información adicional necesaria para identificar el font de forma exclusiva
TamañoPixel	Entero que proporciona el tamaño de un cuadratín en pixels
TamañoPunto	Entero que proporciona el tamaño de un cuadratín en decipuntos
ResoluciónX	Entero que proporciona la resolución horizontal en pixels
ResoluciónY	Entero que proporciona la resolución vertical en pixels
Espaciado	Código que especifica el espaciado entre unidades `M` (Monoespaciado--paso fijo) `P` (Espacio proporcional--paso variable) `C` (Casilla de carácter)

Tabla 15-4 Especificación de cadenas de propiedades de fonts

Cadena de propiedades	Definición
AnchoMedio	Entero que proporciona el ancho medio en décimas de pixels
RegistroConjCar	Cadena que identifica la autorización de registro que ha registrado la codificación del font
CodificaciónConjCar	Cadena que identifica el conjunto de caracteres en el registro especificado

Ejemplo

El siguiente nombre XLFD describe un font llamado `charter` compuesto por una corriente de bits que soporta la codificación ISO8859-1 estándar:

```
-bitstream-charter-medium-r-normal--8-80-75-75-p-45-iso8859-1
```

Es de peso medio, sin ninguna inclinación especial y con un ancho normal. El font es proporcional, con un cuadratín de 8 pixels u 8,0 puntos. La resolución horizontal y vertical son ambas de 75 pixels. El ancho medio de un carácter es 45 décimas de pixel o 4,5 pixels.

Se pueden sustituir partes de esta cadena por caracteres comodín. El sistema utiliza el primer font encontrado que coincide con las partes especificadas.

Si lo que desea es un font `charter` de ocho pixels, puede utilizar:

```
*-charter-*-*-*-*-8-*
```

Administración de los colores

Esta sección describe:

- Cómo establece los colores de la pantalla el Gestor de estilos.
- Los recursos utilizados por el Gestor de estilos para controlar el uso de colores del escritorio.

Paletas de colores

Una paleta consta de un grupo de conjuntos de colores. Los conjuntos de colores para la paleta actual se muestran en el cuadro de diálogo Color del Gestor de estilos.

Existe un archivo para cada paleta. El recurso `paletteDirectories` especifica los directorios que contienen los archivos de paletas. Como valor predeterminado, este recurso contiene:

- Paletas incorporadas: `/usr/dt/palettes`
- Paletas accesibles en el sistema: `/etc/dt/palettes`
- Paletas personales: *DirectorioInicio*`/.dt/palettes`

Conjuntos de colores

Cada conjunto de colores de la paleta actual se representa mediante un botón de color en el cuadro de diálogo Color del Gestor de estilos. Cada color se identifica mediante un ID de conjunto de colores (un número del 1 al 8).



Figura 15-1 Valores de ID de conjuntos de colores para HIGH_COLOR

Cada conjunto de colores se compone de un máximo de cinco colores. Cada botón de color muestra el color de fondo del conjunto de colores. Los cinco colores de cada conjunto de colores representan los siguientes recursos componentes de pantalla:

`foreground` — Primer plano de una ventana de aplicación o marco de la ventana. Es siempre negro o blanco. Se utiliza generalmente para texto en ventanas y títulos.

`background`	Fondo de la aplicación o del marco de la ventana.
`topShadowColor`	Color de los biselados superiores e izquierdos de los controles de las aplicaciones (como por ejemplo, botones de acción) y de los marcos de las ventanas.
`bottomShadowColor`	Color de los biselados inferiores y derechos de los controles de las aplicaciones y de los marcos de las ventanas.
`selectColor`	Color que indica el estado activo de determinados controles, como por ejemplo conmutadores y botones.

El número de conjuntos de colores utilizados por cada paleta lo determina el recurso `colorUse`, que el usuario puede establecer utilizando el cuadro de diálogo Número de colores a utilizar del Gestor de estilos.

Especificación de los valores de colores

El Gestor de estilos utiliza valores RGB cuando graba información de colores en los archivos de paletas. La sintaxis para los números RGB es:

#RojoVerdeAzul

Rojo, *Verde* y *Azul* son números hexadecimales, cada uno de 1 a 4 dígitos de longitud, que indican la cantidad utilizada de dicho color. Tiene que haber el mismo número de dígitos para cada uno de los colores. De este modo, los valores de colores válidos constan de 3, 6, 9 ó 12 dígitos hexadecimales.

Por ejemplo, blanco se puede especificar de cualquiera de estos modos:

```
#fff
#ffffff
#fffffffff
#ffffffffffff
```

Si se establece directamente un recurso de color, se puede utilizar el nombre de color o el valor RGB. El archivo `/usr/lib/X11/rgb.txt` lista todos los colores mencionados.

Cómo se establece una correspondencia entre los conjuntos de colores y los recursos

El escritorio establece una correspondencia de los recursos de colores con diversos elementos de la pantalla por medio de recursos y realiza las siguientes asignaciones:

Recurso	Elemento de pantalla
`activeColorSetId`	Color del marco de la ventana activa
`inactiveColorSetId`	Color del marco de la ventana inactiva
`textColorSetId`	Áreas de entrada de texto
`primaryColorSetId`	Áreas de fondo principales de la aplicación
`secondaryColorSetId`	Barra de menús, menús y cuadros de diálogo de la aplicación

Estos recursos toman como valor un ID de conjunto de colores. Si se utilizan colores para los elementos de pantalla con ID de conjuntos de colores, el elemento puede cambiar dinámicamente al nuevo esquema de colores cuando se selecciona una nueva paleta con el Gestor de estilos.

Se pueden utilizar estos recursos para aplicaciones individuales. Por ejemplo, la línea siguiente muestra cómo se agruparían visualmente todas las ventanas `dtterm` utilizando el conjunto de colores 8 para el color primario.

```
dtterm*primaryColorSetId:   8
```

Asignaciones de conjuntos de colores predeterminados

Los ID de conjuntos de colores utilizados para los elementos de la pantalla dependen del valor Número de colores del Gestor de estilos:

- Alto colorido (8 conjuntos de colores)—Valor del Gestor de estilos Más colores para el escritorio:

ID de conjunto de colores	Elemento de pantalla
1	Color del marco de la ventana activa
2	Color del marco de la ventana inactiva
3	No utilizado (como valor predeterminado)
4	Áreas de entrada de texto

5	Áreas de fondo principales de la aplicación
6	Barra de menús, menús y cuadros de diálogo de la aplicación
7	No utilizado como valor predeterminado
8	Fondo del Panel Frontal

- Colorido medio (4 conjuntos de colores)—Valor del Gestor de estilos Más colores para las aplicaciones:

ID de conjunto de colores	Elemento de pantalla
1	Color del marco de la ventana activa
2	Color del marco de la ventana inactiva
3	Color de fondo de la aplicación y del Panel Frontal
4	Áreas de entrada de texto

- Bajo colorido (2 conjuntos de colores)—Valor del Gestor de estilos Máximo número de colores para las aplicaciones

ID de conjunto de colores	Elemento de pantalla
1	Marco de la ventana activa, botones de selección de espacio de trabajo
2	Los restantes elementos de la pantalla

Control del color con el Gestor de estilos

Mediante el Gestor de estilos se puede cambiar dinámicamente el color de las aplicaciones de escritorio y de otras aplicaciones que funcionan conjuntamente. Las aplicaciones que no funcionan conjuntamente pueden disponer de los colores de primer plano y de fondo establecidos por el Gestor de estilos.

- Para que un cliente responda a los cambios de colores del Gestor de estilos, dicho cliente tiene que estar utilizando la biblioteca Motif del escritorio. Los clientes escritos con otros kits de utilidades no pueden cambiar de color dinámicamente en respuesta a los cambios del Gestor de estilos. Los cambios de color para dichos clientes no entran en vigor hasta que se reinicia el cliente.
- No tiene que aplicarse ningún otro recurso de color específico al cliente. Esto incluye recursos especificados por el usuario, appdefaults y recursos creados en la aplicación.

- Los clientes pueden especificar los recursos `primaryColorSetId` y `secondaryColorSetId` para utilizar determinados colores dentro de una paleta del escritorio.

Número de colores utilizados por el Gestor de estilos

El número de colores utilizados por el Gestor de estilos depende de los valores de los siguientes recursos:

`colorUse`	Configura el número de colores que utiliza el escritorio
`shadowPixmaps`	Indica al escritorio que sustituya los dos colores de sombra por mapas de pixels
`foregroundColor`	Especifica si el color de primer plano cambia dinámicamente.
`dynamicColor`	Controla si las aplicaciones cambian de color cuando se conmutan paletas.

La Tabla 15-5 lista el número máximo de colores asignados por el escritorio.

Tabla 15-5 Número de colores de escritorio

Pantalla	Número máximo de colores	Número derivado de
B_W	2	Blanco y negro
LOW_COLOR	12	Dos conjuntos de colores multiplicado por cinco colores más blanco y negro
MEDIUM_COLOR	22	Cuatro conjuntos de colores multiplicado por cinco colores más blanco y negro
HIGH_COLOR	42	Ocho conjuntos de colores multiplicado por cinco colores más blanco y negro

Para determinar el número máximo de colores:

1. Multiplique el número de conjuntos de colores de la paleta por el número de colores de cada conjunto de colores.
2. Sume 2 (para blanco y negro).

Sin embargo, con la configuración siguiente sólo tendrá diez colores en la paleta: cuatro conjuntos de colores multiplicado por dos colores de cada conjunto (`background` y `selectColor`) más blanco y negro:

```
*colorUse:MEDIUM_COLOR
*shadowPixmaps: True
*foregroundColor:White
```

Nota – Los iconos de varios colores utilizan catorce colores adicionales.

Recurso colorUse

El valor predeterminado del recurso `colorUse` es MEDIUM_COLOR. El valor de este recurso afecta al número de conjuntos de colores utilizados en una paleta. Otros recursos afectan al número de colores utilizados para hacer sombras. El valor del recurso `colorUse` también afecta el uso de iconos de varios colores.

Valor	Descripción
B_W	Valor "Negro y blanco" del Gestor de estilos Se muestra con 1, 2 o 3 planos de color Número de conjuntos de colores: 2 Número máximo de colores: 2 Número predeterminado de colores: 2 Ningún icono multicolor
LOW_COLOR	Valor "Máximo número de colores para las aplicaciones" del Gestor de estilos Se muestra con 4 o 5 planos de color Número de conjuntos de colores: 2 Número máximo de colores: 12 Número predeterminado de colores: 12 Ningún icono multicolor
MEDIUM_COLOR	Valor "Más colores para las aplicaciones" del Gestor de estilos Se muestra con 6 planos de color

	Número de conjuntos de colores: 4 Número máximo de colores: 22 Número predeterminado de colores: 22 Iconos multicolores
HIGH_COLOR	Valor "Más colores para el escritorio" del Gestor de estilos Se muestra con 7 o más planos de color Número de conjuntos de colores: 8 Número máximo de colores: 42 Número predeterminado de colores: 42 Iconos multicolores\
default	El escritorio elige el valor correcto para dicha pantalla. (Para reducir el número de colores utilizados por el escritorio para pantallas de alto colorido, el recurso predeterminado `colorUse` se establece en MEDIUM_COLOR.)

Recurso shadowPixmaps

El recurso `shadowPixmaps` indica al escritorio que sustituya los dos colores de sombra por mapas de pixels. Estos mapas de pixels mezclan el color de fondo con el blanco y negro para simular valores de sombra superior o inferior. Esto reduce el número de colores necesarios en dos, puesto que no es necesario asignar casillas de color para los colores de sombra.

Valor	Descripción
True	El escritorio crea un `topShadowPixmap` y un `bottomShadowPixmap` para utilizarlos en lugar de los colores de sombra.
False	Se utilizan `topShadowColor` y `bottomShadowColor` de la paleta.

El valor predeterminado para `shadowPixmaps` depende del recurso `colorUse` que se tenga y del soporte de hardware para la pantalla.

Recurso foregroundColor

El recurso `foregroundColor` especifica cómo se configura el primer plano en una paleta.

Configuración	Resultado
White	El primer plano se establece en blanco.
Black	El primer plano se establece en negro.
Dynamic	(Valor predeterminado) El primer plano se establece dinámicamente en negro o blanco, en función del valor de `background`. Por ejemplo, es difícil leer letras blancas sobre un fondo amarillo, por lo que el sistema elige negro.

Si `foregroundColor` se establece en Black (Negro) o White (Blanco), el número de colores del conjunto de colores se reduce en uno y el primer plano no cambia a consecuencia de los cambios del color de fondo.

El valor predeterminado para `foregroundColor` es Dynamic (dinámico), excepto cuando el valor de `colorUse` es B_W.

Recurso dynamicColor

El recurso `dynamicColor` controla si las aplicaciones cambian de color dinámicamente; es decir, si los clientes cambian de color cuando se conmutan paletas.

Valor	Descripción
True	Los clientes cambian de color dinámicamente cuando se selecciona una nueva paleta. Éste es el valor predeterminado.
False	Los clientes no cambian de color dinámicamente. Si se selecciona una nueva paleta, los clientes utilizarán los nuevos colores cuando se reinicie la sesión.

Cuando el valor del recurso `dynamicColor` es True, los clientes que no pueden cambiar los colores dinámicamente (aplicaciones no Motif) asignan casillas del mapa de colores diferentes de las de los clientes que cambian los colores dinámicamente, aunque se vea el mismo color.

Nota – Dado que todos los clientes pueden compartir las mismas casillas de colores, si se establece `dynamicColor` en False, se reduce el número de colores tomados por el escritorio.

Establecimiento de grosores de sombra para ventanas de aplicaciones

El escritorio define un grosor de sombra predeterminado de un pixel para los componentes de las ventanas de las aplicaciones, como por ejemplo las sombras de los botones y el resaltado del foco. Las aplicaciones Motif 1.2 utilizan este valor del recurso; es posible que otras aplicaciones no obtengan este valor del recurso y, por consiguiente, tendrán un aspecto diferente en la pantalla.

Para establecer el grosor de la sombra a un pixel para aplicaciones no Motif 1.2:

1. Inicie la sesión como root.
2. Cree el archivo `/etc/dt/config/`*idioma*`/sys.resources`.
3. Especifique el recurso específico de la aplicación en `/etc/dt/config/`*idioma*`/sys.resources` del siguiente modo:

   nombre_clase_aplicación`*XmCascadeButton*shadowThickness: 1`

Para obtener información sobre cómo alterar temporalmente los recursos predeterminados del sistema y sobre cómo especificar recursos adicionales para todos los usuarios del escritorio, consulte la sección "Carga de los recursos de sesión" en la página 32.

15

Configuración de sesiones de escritorio de entorno nacional

16

Para configurar sesiones de escritorio de entorno nacional, necesitará:

- Establecer la variable de entorno LANG y otras variables de entorno de Soporte de Idioma Nacional (NLS)
- Acceder a los archivos de recursos y los catálogos de mensajes dependientes del idioma
- Ejecutar aplicaciones de forma remota en sistema internacionales

Gestión de la variable de entorno LANG	*302*
Búsqueda de fonts	*305*
ults *defaults*	*305*
s *datos*	*306*
Establecimiento del entorno nacional para los iconos y mapas de bits	*307*
Establecimiento del entorno nacional para los volúmenes de ayudas	*309*

16

Establecimiento del entorno nacional para los catálogos de mensajes	*309*
Ejecución remota de aplicaciones de escritorio de entorno nacional	*309*
Restablecimiento del mapa del teclado	*309*

Gestión de la variable de entorno LANG

Debe establecerse la variable de entorno LANG para que el escritorio utilice las rutinas sensibles al idioma del sistema operativo. El escritorio soporta:

- Los idiomas latinos del oeste de Europa
- Japonés
- Chino tradicional
- Chino simplificado
- Coreano

Nota – Es posible que el proveedor del escritorio haya añadido otros idiomas.

Puede establecer LANG en cualquier valor soportado por el sistema operativo. El menú Opciones de la pantalla de inicio de sesión muestra la lista de idiomas y territorios soportados.

Existen cuatro procedimientos para establecer LANG para el escritorio:

- Editar un recurso en el archivo `Xconfig`
- Utilizar el menú Opciones de la pantalla de inicio de sesión
- Crear un script ejecutable `sh` o `ksh` `Xsession.d`. (Consulte "Cómo se toman como fuente los scripts Xsession.d" en la página 28 para disponer de más información sobre cómo utilizar un script Xsession.d.)
- Editar el archivo `.dtprofile` del usuario

Cuando LANG está establecido, el escritorio utiliza los siguientes archivos dependientes del idioma para determinar la interfaz de idioma nacional.

Colores	`/usr/dt/palettes/desc.`*idioma*
Fondos	`/usr/dt/backdrops/desc.`*idioma*

Establecimiento del idioma para múltiples usuarios

Si establece el idioma mediante un archivo `Xconfig`, la pantalla de inicio de sesión se establece para entorno nacional y LANG se establece para todos los usuarios. Éste es el único procedimiento para cambiar LANG para todas las pantallas en sistemas de múltiples pantallas. (Para modificar `Xconfig`, copie `/usr/dt/config/Xconfig` en `/etc/dt/config/Xconfig.`)

El idioma se establece poniendo la siguiente línea en `/etc/dt/config/Xconfig`:

`dtlogin.`*`host_display`*`.idioma:` *idioma*

Por ejemplo, la línea siguiente establece LANG en `Swedish_locale` en la pantalla `my_host:0`.

```
dtlogin.my_host_0.language: Swedish_locale
```

El cliente `dtlogin` lee el catálogo de mensajes apropiado para dicho idioma y hace aparecer la pantalla de inicio de sesión del entorno nacional. Entonces el cliente `dtlogin` determina la lista de entornos nacionales utilizando los recursos siguientes del archivo de recursos `/etc/dt/config/Xresources`:

- `dtlogin*language`
- `dtlogin*languageList`
- `dtlogin*languageName`

Es posible que el archivo `Xconfig` necesite establecer adecuadamente la variable de entorno NLSPATH para el idioma elegido. Si éste no fuera su caso, o si desea establecer usted mismo NLSPATH, consulte la sección "Variable de entorno NLSPATH" en la página 305.

Establecimiento del idioma para una sesión

Para establecer el idioma para una sesión, utilice el menú Opciones de la pantalla de inicio de sesión. La pantalla de inicio de sesión se establece para entorno nacional y LANG se establece para el usuario. LANG vuelve al valor predeterminado (establecido en `dtlogin`) al concluir la sesión.

Establecimiento del idioma para un usuario

Un usuario puede alterar temporalmente el valor LANG de inicio de sesión en el archivo *DirectorioInicio*`/.dtprofile`. La pantalla de inicio de sesión no se establece para entorno nacional y LANG se establece para el usuario.

- Si utiliza `sh` o `ksh`:

  ```
  LANG=idioma
  export LANG
  ```

- Si utiliza `csh`:

  ```
  setenv LANG idioma
  ```

Variable de entorno LANG y configuración de la sesión

La variable de entorno LANG cambia el nombre del directorio en el que se realiza la búsqueda de los archivos de configuración de sesión.

Los archivos de configuración de sesión de entorno nacional son:

- `/usr/dt/config/`*idioma*`/Xresources` (archivo de recursos del Gestor de inicio de sesión)
- `/usr/dt/config/`*idioma*`/sys.font` (archivo de recursos del Gestor de sesiones)
- `/usr/dt/config/`*idioma*`/sys.resources` (archivo de recursos del Gestor de sesiones)
- `/usr/dt/config/`*idioma*`/sys.session` (shell ejecutable del Gestor de sesiones)
- `/usr/dt/config/`*idioma*`/sys.dtwmrc` (archivo de recursos del Gestor de ventanas)
- `/usr/dt/appconfig/types/`*idioma*`/dtwm.fp` (Panel Frontal del Gestor de ventanas)

Establecimiento de otras variables de entorno del NLS

Además de LANG, existen otras variables de entorno del NLS, tales como LC_CTYPE y LC_ALL. Estas variables no se ven afectadas por el recurso de idioma `dtlogin` ni por el menú Opciones de la pantalla de inicio de sesión. Deben establecerse en los siguientes archivos:

- Variables accesibles en el sistema: `/etc/dt/config/Xsession.d`
- Variables personales: *DirectorioInicio*`/.dtprofile`

Variable de entorno NLSPATH

La variable de entorno NLSPATH determina las rutas de directorio en las que las aplicaciones buscan catálogos de mensajes. Para utilizar estos catálogos de mensajes se deben establecer LANG y NLSPATH. Consulte la sección "Establecimiento del entorno nacional para los catálogos de mensajes" en la página 309 para conocer la ubicación de los mensajes de entorno nacional. La mayoría de clientes del escritorio prefijarán la ruta a NLSPATH en el arranque.

Búsqueda de fonts

Los fonts incluidos con el escritorio están en el directorio `/usr/lib/X11/fonts`. Cada directorio contiene un archivo de directorios, `fonts.dir`, y un archivo de alias, `fonts.alias`. Consulte la página de manual `mkfontdir` para obtener información sobre cómo crear los archivos `fonts.dir` y `fonts.alias`.

Para listar todos los fonts disponibles en un servidor, utilice el mandato `xlsfonts`. Para añadir o suprimir fonts en el servidor, utilice el mandato `xset`.

Establecimiento del entorno nacional para los archivos de recursos app-defaults

La ubicación predeterminada para el archivo `app-defaults` para los clientes de escritorio es `/usr/dt/app-defaults/`*idioma*. Por ejemplo, si se establece LANG en `Swedish_locale`, las aplicaciones buscarán el archivo `app-defaults` en `/usr/dt/app-defaults/Swedish_locale`. Si no se establece LANG, *idioma* se ignora y las aplicaciones buscan el archivo `app-defaults` en `/usr/app-defaults/C`.

Para cambiar la ubicación de `app-defaults`, utilice la variable de entorno XFILESEARCHPATH. Por ejemplo, para mover `app-defaults` a `/users`, establezca XFILESEARCHPATH en `/usr/app-defaults/`*idioma*`/`*nombreclase*.

Si establece XFILESEARCHPATH en *DirectorioInicio*`/.dtprofile`, el valor se aplica a todos los clientes de escritorio y de X que se ejecuten. Los no clientes no buscarán los archivos de recursos a no ser que los enlace o los copie en el directorio especificado por XFILESEARCHPATH.

16

Establecimiento del entorno nacional para las acciones y los tipos de datos

Nota – Para personalizar un archivo del directorio `/usr/dt/appconfig`, cópielo en el directorio `/etc/dt/appconfig` antes de personalizarlo.

La ruta de búsqueda de archivos de definiciones de acciones y de tipos de datos incluye directorios dependientes del idioma en:

- Personal: *DirectorioInicio*`/dt/types`
- Accesible en el sistema: `/etc/dt/appconfig/types/`*idioma*
- Incorporado: `/usr/dt/appconfig/types/`*idioma*

La ruta de búsqueda para los archivos de configuración del Gestor de aplicaciones es:

- Personal: *DirectorioInicio*/dt/appmanager
- Accesible en el sistema: /etc/dt/appconfig/appmanager/*idioma*
- Incorporado: /usr/dt/appconfig/appmanager/*idioma*

Los nombres de archivo y de directorio de este directorio son para el entorno nacional.

Establecimiento del entorno nacional para los iconos y mapas de bits

Para establecer el entorno nacional para un icono, edite el icono con el Editor de iconos y guárdelo en:

/etc/dt/appconfig/icons/*idioma*

Si lo guarda en un directorio diferente, establezca la variable de entorno XMICONSEARCHPATH para incluir el directorio en el que ha guardado el icono. La variable de entorno XMICONBMSEARCHPATH controla la ruta utilizada para buscar los iconos.

Establecimiento del entorno nacional para los nombres de fondos

El establecimiento del entorno nacional para los fondos se realiza utilizando archivos de descripción (desc.*idioma* y desc.backdrops). Para los archivos de fondos no existe ningún directorio de entorno nacional específico (como por ejemplo /usr/dt/backdrops/*idioma*). Todos los entornos nacionales utilizan el mismo conjunto de archivos de fondos pero tienen un archivo desc.*idioma* propio que contiene los nombres traducidos de los fondos.

El archivo de descripción contiene especificaciones de recurso para los nombres de fondos traducidos. Por ejemplo:

```
Backdrops*Corduroy.desc:  Pana
Backdrops*DarkPaper.desc: aPapelEstraza
Backdrops*Foreground.desc:PrimerPlano
```

El archivo desc.*idioma* se utiliza para recuperar la descripción de los fondos para el *idioma* del entorno nacional con el fin de mostrar el fondo en el Gestor de estilos. Si existe una especificación de descripción, ésta se mostrará en la lista de fondos del Gestor de estilos. De lo contrario, se utilizará el nombre del archivo de fondos.

Los usuarios pueden añadir descripciones de fondos propias en el archivo *DirectorioInicio*/.dt/backdrops/desc.backdrops. Este archivo se utiliza para recuperar las descripciones de fondo para todos los fondos añadidos por el usuario independientemente del entorno nacional.

La ruta de búsqueda para los archivos de descripción es:

- Personal: *DirectorioInicio*/.dt/backdrops/desc.backdrops
- Accesible en el sistema: /etc/dt/backdrops/desc.*idioma*
- Incorporado: /usr/dt/backdrops/desc.*idioma*

Establecimiento del entorno nacional para los nombres de paletas

El establecimiento del entorno nacional de las paletas se realiza mediante el uso de los archivos de descripción (desc.*idioma* y desc.palettes). No existe ningún directorio de entorno nacional específico (como por ejemplo /usr/dt/palettes/*idioma*). Todos los entornos nacionales utilizan el mismo conjunto de archivos de paletas pero tienen un archivo desc.palettes propio que contiene los nombres traducidos de las paletas.

El archivo de descripción contiene especificaciones de recurso para los nombres de paleta traducidos. Por ejemplo:

```
Palettes*Cardamon.desc:    Cardamomo
Palettes*Cinnamon.desc:    Canela
Palettes*Clove.desc:       Clavo
```

El archivo desc.*idioma* se utiliza para recuperar la descripción de las paletas para el idioma *idioma* del entorno nacional con el fin de mostrar la paleta en la lista del Gestor de estilos. Si existe una especificación de descripción, ésta se mostrará en la lista de paletas del Gestor de estilos. De lo contrario, se utilizará el nombre del archivo de paletas.

Los usuarios pueden añadir descripciones de paletas propias en el archivo *DirectorioInicio*/.dt/palettes/desc.palettes. Este archivo se utiliza para recuperar las descripciones de todas las paletas añadidas por el usuario independientemente del entorno nacional.

La ruta de búsqueda para los archivos de descripción es:

- Personal: *DirectorioInicio*/.dt/palettes/desc.palettes
- Accesible en el sistema: /etc/dt/palettes/desc.*idioma*
- Incorporado: /usr/dt/palettes/desc.*idioma*

Establecimiento del entorno nacional para los volúmenes de ayudas

Si tiene un volumen de ayudas de entorno nacional, deberá almacenarlo en uno de los siguientes directorios. El primer volumen de ayudas encontrado es el que se utiliza. La búsqueda en los directorios se realizan en el orden siguiente:

- Personal: *DirectorioInicio*`/.dt/help`
- Accesible en el sistema: `/etc/dt/appconfig/help/`*idioma*
- Incorporado: `/usr/dt/appconfig/help/`*idioma*

Establecimiento del entorno nacional para los catálogos de mensajes

Si tiene un catálogo de mensajes de entorno nacional, almacénelo en el siguiente directorio:

`/usr/dt/lib/nls/msg/`*idioma*.

Estos directorios contiene los archivos `*.cat`.

Ejecución remota de aplicaciones de escritorio de entorno nacional

Se pueden invocar aplicaciones de escritorio de entorno nacional en cualquier host de ejecución remota que tenga una instalación de escritorio para un entorno nacional similar. Los valores de las variables de entorno relacionadas con el NLS del host que está invocando la aplicación se pasan al host remoto cuando se inicia la aplicación. Sin embargo, las variables de entorno no contienen ninguna información del host.

Restablecimiento del mapa del teclado

Si se ven caracteres o comportamientos inesperados o si no se pueden mostrar o escribir caracteres, es posible que sea necesario restablecer o instalar el mapa de teclado o cambiar el método de entrada.

El método de entrada se determina mediante las variables de entorno LC_CTYPE, LANG o LC_ALL o mediante el idioma especificado por la opción `-lang`.

Por ejemplo, si el usuario desea abrir una terminal con el entorno nacional C dentro de un shell POSIX, tal como:

```
LANG=C   dtterm
```

Esta nueva terminal utiliza el entorno nacional C que incluye el método de entrada y los fonts de C. Si se está utilizando un teclado específico del idioma, es posible que el método de entrada no acepte ningún carácter ampliado para la entrada. Cuando se utiliza el entorno nacional C con un teclado específico del idioma, es necesario que los usuarios establezcan la variable de entorno LC_CTYPE (o LANG o LC_ALL)

a un valor apropiado antes de invocar la terminal.

Por ejemplo, para utilizar el entorno nacional C con el teclado alemán, escriba:

```
LANG=C LC_CTYPE=DeDE dtterm
```

Si se ha restablecido el servidor de X y se han inicializado los mapas de teclas, se puede restablecer el mapa de tecla correcto en el servidor utilizando el mandato `xmodmap`.

Índice

Símbolos

%B, 126
%DatabaseHost%, 196
%DisplayHost%, 196
%H, 126
%L, 126
%LocalHost%, 196
%M, 126
%SessionHost%, 196
*, carácter comodín, 214
?, carácter comodín, 214

A

Abrir, acción, 151
acción, icono, 178
    crear, 178
acciones
    aceptar archivos soltados, 147
    archivos de configuración, 174
    archivos que representan, Vea archivo de acción, 178
    argumentos, 184
    argumentos de archivo, 147
    argumentos intercambiables, 189
    argumentos no de archivo, 187
    argumentos no intercambiables, 189
    argumentos que no son de archivo, 156
    asociar con tipos de datos, 211
    asociar icono con, 225
    cadena de ejecución, 183
    campos, 175
    COMMAND, 172
    crear iconos para aplicaciones, 144
    crear manualmente, 171, 174
    de entorno nacional, 200
    editar, 181
    ejecutar aplicaciones remotas, 195
    ejecutar como usuario diferente, 199
    ejemplo, 175, 177
    establecer correspondencia, 151
    etiquetas, 179, 200
    funciones diferentes de pulsar dos veces y soltar, 194
    icono predeterminado, 180
    iconos para, 168, 179
    iconos que representan, 178
    integradas con dtappintegrate, 81
    introducción, 139, 140
    limitaciones de Crear Acción, 156
    MAP, 173
    modificar, 181
    necesarias para el registro, 67
    nombre, 156, 175, 179
    opciones de terminal, 191

parámetros, Vea argumentos
proporcionar shells, 187
que aceptan archivo soltado o lo solicitan, 186
que aceptan archivos soltados, 185
que aceptan múltiples archivos soltados, 190
que ejecutan otras acciones, 198, 199
que se ejecutan en aplicaciones remotas, 112
que solicitan archivo, 186
recargar, 177
reglas de prioridad, 182
relación con los tipos de datos, 150
restricciones de la cuenta de argumentos, 193
restringidas por el tipo de datos, 152, 193
restringir argumentos, 193
ruta de búsqueda, Vea ruta de búsqueda de base de datos
servidores para, 109
sin argumentos, 185
sin datos, 185
sin salida de pantalla, 161
soporte de terminal para, 192
soporte de ventana, 160
soporte de ventanas para, 191
terminal predeterminada, 192
tipos de, 172, 175
TT_MSG, 174
usos, 148
utilizadas en menús, 143
utilizadas por el Panel Frontal, 142
variables de cadena en, 197
variables de entorno, 197
variables en definiciones, 197
acciones MAP, 151
actionIcon, recurso, 180
ACTIONS, campo, 212
activeColorSetId, recurso, 293
Agenda, daemon, 106
ALTERNATE_ICON, campo, 252
AND, operador en campo MODE, 217
animación para el Panel Frontal, 255
ANIMATION, definición, 255
apl_raíz, Vea directorio raíz de la aplicación
aplicación, icono
crear, 178
aplicaciones
acciones necesarias, 67
añadir al Gestor de aplicaciones, 47
añadir sin registrar, 48
aplicación preparada para el escritorio, 49
características de registro, 59
crear iconos para, 144
directorio apl_raíz, 64
directorio raíz, 64
ejecutar localmente entre montajes, 114
eliminar, 53
finalidad para tipos de datos, 60
iniciar al iniciar la sesión, 28, 35
no registrar, 53
procedimientos para añadir, 47
recargar, 53
registradas, definición, 48
registrar, Vea registro
reunidas por el Gestor de sesiones, 30
reunir, 46
reunir en el Gestor de aplicaciones, 44
ruta de búsqueda, 45
tipos de datos necesarios, 67
app-defaults
aplicaciones de escritorio, 280
dependiente del idioma, 305
archivo de acción, 156, 178
contenido, 145
crear, 77, 178
definición, 145
archivo de definición de acción, creado por Crear Acción, 156
archivo ejecutable, criterios de tipo de datos, 217
.login, archivo, 27

.profile, archivo, 27
archivo soltado, acción que acepta, 185
archivo, criterios de tipo de datos, 217
archivos
  acceso a distribuidos, 98
  acceso remoto, 98
  coherencia de nombres, 99
  datos remotos, 102
  montar, 98
  necesarios para la función de red, 101
  ocultar basándose en el tipo de datos, 212
  punto de montaje para archivos remotos, 102
archivos de ayuda
  en paquete de registro, 71
  integrados con dtappintegrate, 81
archivos de configuración
  acción, 174
  en paquete de registro, 60
  Gestor de espacios de trabajo, 264
  Gestor de inicio de sesión, 22
  Gestor de sesiones, 41
  Gestor de ventanas, 264
  Panel Frontal, 232
  tipos de datos, 207
archivos dt, 174
.sdl, archivos, 71
Arg_1, sintaxis, 147
ARG_CLASS, campo, 182
ARG_COUNT, campo, 182, 193, 194
ARG_MODE, campo, 182
Arg_n, sintaxis, 185
ARG_TYPE, campo, 182, 193, 212
  impresión, 122
argumento
  no de archivo, 187
argumento de archivo
  especificado con Crear Acción, 160
  utilizado en acciones, 147
argumentos
  de acciones, 147
  intercambiables para acciones, 189
  múltiples para acciones, 188
  no intercambiables, para acciones, 189
  número para las acciones, 193
  para acciones, 184
  restringir para acciones, 193
  solicitar, 186
asignación a botón, 273
  añadir, 274
  crear nuevo conjunto, 275
  sintaxis, 273
asignación a ratón, Vea asignación a botón
asignación a tecla
  crear nuevo conjunto, 277
  predeterminada, 275
  sintaxis, 276
authorize, recurso, 17
autorización de X, 100
ayuda
  Vea también volumen de ayudas, archivos de ayuda
  en iconos de impresoras, 120
  especificada utilizando Crear Acción, 160
  integración completa, 71
  integración parcial, 71
  Panel Frontal, 256
  sobre el tema, archivo, 179
  sobre tipo de datos, 210

B

background, recurso, 292
basado en el contenido, tipo de datos, 164
basados en el nombre, tipos de datos, 164, 214
basados en la ruta,tipos de datos, 215
basados en la ubicación,tipos de datos, 215
base de datos
  recargar, 177
  recargar acciones, 177
blank, tipo de control, 249
.bm, extensión de nombre de archivo, 222

bottomShadowColor, recurso, 292
BOX, definición, 236
  sintaxis, 237
BROADCAST, utilizado en XDMCP indirecto, 10
Buscar Conjunto, cuadro de diálogo, 168
busy, tipo de control, 249
buttonBindings, recurso, 275

C

cadena de ejecución, 183
  archivos soltados, 185
  características generales, 184
  múltiples argumentos de archivo, 188
  que especifica el ejecutable, 185
  que solicita cadena, 187
  ruta absoluta en, 185
  sin argumentos, 185
  sintaxis de shell, 184
  solicitar archivo, 186
cadena, argumentos de acción, 187
caracteres comodín en tipos de datos, 214
Características de Identificación
  campo, 166
  cuadro de diálogo, 164
catálogos de mensajes, 305
CDE-MIN, archivos, 101
CDE-TT, archivos, 101
CHOOSER, cadena
  definición, 10
  identificar, 10
client, tipo de control, 249
CLIENT_GEOMETRY, campo, 254
CLIENT_NAME, campo, 253, 254
clientes
  definición, 92
  del servidor, configuración, 100
  ventana del Panel Frontal, 254
clock, tipo de control, 249
coherencia de nombres de archivos, 99
color
  conjuntos de colores, 291
  controlar, con el Gestor de estilos, 294
  controlar, con el recurso dynamicColor, 298
  crear sombreados con recursos shadowPixmaps, 297
  especificar primer plano, 297
  número máximo asignado, 295
  uso en iconos, 230
colores
  administrar, 290
  áreas de entrada de texto, 293
  conjuntoscolores, 291
  marco de la ventana activa, 293
  marco de la ventana inactiva, 293
  número utilizado, 295
  paletas, 290
  predeterminados, 293
  recursos, 291
  valores, 292
  ventanas de aplicaciones, 293
colores de pantalla
  número máximo asignado, 295
colorUse, recurso, 34, 295, 296
COMMAND, acción, 172
  cadena de ejecución, 183
  campos necesarios, 183
  ejemplo, 175
compartimiento de archivos, 98
configuración cliente-servidor, Vea función de red
conjuntos de colores, 291
  establecer correspondencia con elementos de la pantalla, 293
  predeterminados, 293
conmutador de espacio de trabajo
  definición, 236
  sintaxis de la definición, 238
conmutador de espacios de trabajo
  añadir controles, 257
  número de espacios de trabajo, 257
  número de filas, 257
  personalizar, 256

conmutar, Vea conmutador de espacios de trabajo
consola de pantalla de caracteres, 6
CONTAINER_NAME, campo, 237, 238, 242
CONTAINER_TYPE, campo, 238
CONTENT, campo, 214, 218
control
  añadir al Panel Principal, 239
  animación, 255
  aspecto, 243
  Ayuda sobre el tema, 256
  bloquear, 235
  cliente, 254
  conmutar, 253
  crear, 249
  definir, 248
  eliminar del Panel Frontal, 240
  en conmutador de espacios de trabajo, 257
  etiquetar, 259
  icono, 243
  intercambiar con otro control, 242
  modificar, 241
  pulsación frente a doble pulsación, 259
  que abre un archivo, 251
  restaurar, 235
  supervisar, 252
  sustituir, 242
  tipos, 249
  un caso, 253
  zona de soltar, 251
CONTROL, definición
  sintaxis, 237
CONTROL_BEHAVIOR, campo, 259
controlador de spool de impresión lp, 99
COPY_TO_ACTION,campo, 213
correo electrónico, configurar, 99
cpp, sentencias, 37
Crear Acción, 155
  archivo de configuración creado, 156
  creación de tipos de datos, 148, 161
  especificar argumento de archivo, 160
  especificar iconos, 168
  funciones, 155
  indicador de solicitud de archivo, 162
  iniciar, 159
  introducción, 155
  limitaciones, 156
  nombre de acción, 160
  nombre de tipo de datos, 163
  sintaxis del mandato de acción, 160
  utilizar, 158
  ventana principal, 159
criterios de tipo de datos de sólo lectura, 217
cuentas de inicio de sesión, 97
current.old, directorio, 40

D

daemon de control de subprocesos, Vea dtspcd
DATA_ATTRIBUTES
  definición, 206
  definir, 210
  sintaxis, 208
DATA_CRITERIA
  definición, 206
  definir, 213
  emparejada con DATA_ATTRIBUTES, 206
  múltiples, 219
  sintaxis, 208
DataBaseHost, palabra clave, 196
date, tipo de control, 249
DELETE, campo, 235
Descripción de Font Lógico de X, 286
DESCRIPTION, campo, 179, 210
directorio
  criterios de tipo de datos, 217
directorio de autentificación, 98, 105
directorio de inicio del usuario
  compartido, 98
  de red, 98

directorio raíz de la aplicación, 64
DISPLAY, variable establecida por el Gestor de inicio de sesión, 20
DISPLAY_nombrepantalla macro, 37
DisplayHost, palabra clave, 196
DROP_ACTION, campo, 251
DROP_ANIMATION, campo, 255
dtaction
  sintaxis, 199
  utilizada para cambiar usuario, 199
dtappgather, 30, 45
dtappintegrate, 80
  eliminar aplicación, 53
  función, 81
  sintaxis, 81
DTAPPSEARCHPATH, variable
  definición, 125
  ensamblar, 127, 128
DtButtonBindings, 273
dtchooser, archivo, 23
dtconfig command, 11
dtCreate, Vea Crear Acción
DTDATABASESEARCHPATH, variable
  definición, 125
  ensamblar, 132
  uso, 181
DtEditor, conversiones de estilo para, 281
Dterrors, archivo, 11
dtgreet, archivo, 23
DTHELPSEARCHPATH, variable
  definición, 125
  ensamblar, 136
Dtlogin*language, recurso, 17
dtlogin, Vea Gestor de inicio de sesión
DTMOUNTPOINT, variable
  establecer, 103
  heredada por los usuarios, 104
  procesos que requieren, 103
  procesos que utilizan, 103
Dtpid, archivo, 4
.dtprofile, archivo
  crear, 28
  establecer variables de entorno en, 36
  establecer LANG, 303
  tomar como fuente, 28, 27
  sintaxis, 36
DtRootMenu, 271
dtsearchpath, 30, 125, 181
dtsmcmd, mandato, 38
DTSOURCEPROFILE, variable, 31
dtspcd, 102, 104, 105
  configurar, 105
  directorio de autentificación, 98, 105
DTSPSYSAPPHOSTS, variable, 109
  definición, 125
  modificar, 52
  sintaxis, 128
DTSPSYSDATABASEHOSTS, variable
  definición, 125, 132
  efecto en el campo EXEC_HOST, 112
  sintaxis, 132
DTSPSYSHELP, variable, 136
  definición, 125
  sintaxis, 136
DTSPSYSICON, variable
  definición, 125
  sintaxis, 134
DTSPUSERAPPHOSTS, variable, 109
  definición, 125
  modificar, 53
  sintaxis, 128
DTSPUSERDATABASEHOSTS, variable
  definición, 125, 132
  sintaxis, 132
DTSPUSERHELP, variable
  definición, 125
  sintaxis, 136
DTSPUSERICON, variable
  definición, 125
  sintaxis, 134
dtstart_appgather, variable, 31
dtstart_searchpath, variable, 30
dtstart_ttsession, variable, 32
dtwm, Vea Gestor de espacios de trabajo
dtwm.fp, archivo, 232

dtwmfp.session, archivo, 234
dtwmrc, archivo, 264
  editar, 265
dynamicColor, recurso, 34, 295, 298

E

editar acciones, 181
Editar Dtwmrc, acción, 265
editor de textos, cambiar, 54
ejecución remota
  con acción remota desde la aplicación, 112
  configurar servidor de aplicaciones, 107
  mediante acciones, 195
  soporte de idioma nativo, 309
EMACS, conversiones, 281
EMACS, conversiones de estilo, 281
emulador de terminal
  cambiar, 54
  opción de acción cierre automático, 161
  opción de acción cierre manual, 161
  opciones de línea de mandatos para acciones, 191
  para acciones, 191
  valor predeterminado para acciones, 192
en relación a la ruta de búsqueda de aplicaciones, 129
enlace, tipo de datos, 217
enlaces simbólicos
  coherencia de nombres de archivos, 99
  creados durante el registro, 81
  criterios de tipos de datos, 214
entorno
  variables, Vea variables de entorno
entorno nacional
  acciones, 200
  catálogos de mensajes, 309
  etiqueta de acción, 200
  iconos, 307, 308
  nombres de paletas, 308
  pantalla de inicio de sesión, 15
  tipo de datos, 220
entornos nacionales
  Vea también internacionalización
Espacio de trabajo, menú
  crear, 271
  definición, 269
  modificar, 271
  sintaxis, 270
espacios de trabajo
  cambiar el número predeterminado, 257
  fondos, Vea fondos
  nombres, 267
  número de, 267
  personalizar, 267
etiquetar controles, 259
etiquetas
  acciones, 179, 200
  controles del Panel Frontal, 259
examinar iconos utilizando el Gestor de archivos, 228
EXEC_HOST
  afectado por la ruta de búsqueda de bases de datos, 112
EXEC_HOST, campo, 196
  múltiples valores, 112
  valor predeterminado, 112, 196
EXEC_HOST, Vea host de ejecución
EXEC_STRING, campo, Vea cadena de ejecución

F

file, tipo de control, 249, 252
FILE_NAME, campo, 251, 252
fondos, 264
  añadir, 268
  ubicaciones de archivo, 268
  utilizar imagen de gráficos, 268
Font, recurso, 286
fonts
  administrar, 285

buscar con archivo de alias, 305
buscar con archivo de directorios, 305
buscar con mandato mkfontdir, 305
de mapa de bits, 286
Descripción de Font Lógico de X, 286, 288
directorio primario, 305
especificar cadena de propiedades, 289
listar disponibles, 287
número de, en el Gestor de estilos, 287
recursos, establecer, 286
recursos, modificar para registro, 63
sistema, en el Gestor de estilos, 287
usuario, en el Gestor de estilos, 287
xlsfonts, mandato, 305
Fonts, cuadro de diálogo, 286
FontSet, recurso, 286
foreground, recurso, 291
foregroundColor, recurso, 33, 297
foreign, tipo de pantalla, 6
fp_dynamic, directorio, 233
función de red
archivos necesarios para, 101
autorización de X, 100
configuración básica, 96
correo electrónico, 99
ejecutar aplicaciones entre montajes, 114
pasos generales de configuración, 96
visión general, 92

G

Gestor de aplicaciones
actualizar, 53
administración general, 53
añadir aplicaciones, 47
descripción, 43
enlaces simbólicos, 45
integrar aplicaciones con, 59
reglas de prioridad, 45
reunir aplicaciones, 30, 44
ubicación del sistema de archivos, 44
Gestor de archivos, utilizarlo como examinador de icono, 228
Gestor de espacio de trabajo
iniciar, 28, 34
Gestor de espacios de trabajo
archivos de configuración, 264
asignaciones a botones, 273
cambiar a OSF/Motif, 277
definición, 263
funciones, 270
gestionar el Panel Frontal, 264
incluir otros archivos, 266
iniciar, 34
menús, 269
personalización accesible en el sistema, 265
personalización personal, 265
reiniciar, 266
Gestor de estilos
integración de colores con, 64
integración de fonts con, 63
utilizar para especificar colores, 292
Gestor de Impresión, 118
intervalo de actualización de trabajos, 119
Gestor de inicio de sesión
Vea también servidor de inicio de sesión
archivos de configuración, 22
definición, 1
emitir mandatos, 18
errores, 11
personalizar, 1
recursos, 13, 15
Gestor de sesiones
Véase también, sesión
archivos, 41
cargar recursos, 32
cliente, 32
directorios, 41
ejecutar mandatos adicionales, 39
ejecutar mandatos en el fin de sesión, 39
establecer rutas de búsqueda, 30

hacer copia de seguridad de sesiones, 39
iniciar, 27
iniciar aplicaciones, 35
iniciar el Gestor de espacios de trabajo, 34
introducción, 25
mensaje de bienvenida, 27
personalización accesible en el sistema, 29
personalizar arranque de aplicaciones, 35
registro de errores, 41
resolución de problemas, 41
reunir aplicaciones, 30
Gestor de ventanas
Vea también Gestor de espacios de trabajo
cambiar, 34
getty, 6, 27
GID, 97
grosor de sombra, ventanas, 299
grupo de aplicaciones
ejemplo de creación, 87
grupo de aplicaciones personal, 51
grupos de aplicaciones
accesibles en el sistema, 50
acción para, 76
administrar, 50
archivos readme, 78
contenido, 77
crear en paquete de registro, 73
definición, 44
denominar, 50
directorios para, 73
iconos para, 72, 75
integrados con dtappintegrate, 82
nombres, 74
personales, 51
personalizar, 51
predeterminados, 46
prioridad, 45
reunir, 44
tipos de datos para, 76

H

Help Developer's Kit, 71
HELP_STRING, campo, 256
HELP_TOPIC, campo, 256
HELP_VOLUME, campo, 256
Herramientas_Escritorio, grupo de aplicaciones, modificar, 51
HIGH_COLOR, 296
HOME, variable, 20
home.old, directorio, 40
host de base de datos, 195
host de bases de datos, 112
host de ejecución
configurar, 113
crear acciones para, 195
especificado por el campo EXEC_HOST, 196
especificar, 112

I

ICON, campo
en el Panel Frontal, 243
para tipo de datos, 211
valores permitidos, 180
valores válidos, 211
icon, control del Panel Frontal, 249
icon, tipo de control, 252
icono de acción, 145, 178
necesario para el escritorio, 72
icono de aplicación, 175
archivos soltados, 147
crear, 145
efectuar una doble pulsación sobre, 147
necesario para el escritorio, 72
utilizar Crear Acción, 156
iconos
acciones, 168, 179
asociar con acción o tipo de datos, 225
asociar con ventana de la aplicación, 227

cómo se buscan los archivos, 222
convenios de denominación, 222
convenios de tamaño, 223
cuadro de diálogo Buscar Conjunto, 168
de entorno nacional, 307, 308
examinar con el Gestor de archivos, 228
formatos de los archivos, 222
grupos de aplicaciones, 72, 75
iconos de acción, 178
imágenes de impresoras, 119
iniciar aplicación, 72
integrados con dtappintegrate, 82
necesarios para el registro, 72
no ingleses, 307, 308
nombre de archivo base, 211
nombres de archivo, 222
Panel Frontal, 243
Panel frontal, 226
para aplicaciones, 144
que representan aplicaciones, 77
realizar asociaciones, 225
recomendaciones de diseño, 228
ruta de búsqueda, Vea ruta de búsqueda de iconos
servidores, Vea servidores de iconos
tipo de datos, 72
tipos de datos, 168, 211
uso de colores, 230
utilizar el Gestor de archivos como examinador de icono, 228
Iconos de acción, controles, en Crear Acción, 160
ID de grupo, 97
ID de usuario, 97
idioma, establecer utilizando el archivo Xconfig, 303
Idioma, menú, personalizar, 18
imágenes, Vea iconos
impresión
administración, 117
conceptos, 122
configurar para tipo de datos, 153
destino predeterminado, 121
probar, 99
tipos de datos diferentes, 122
impresoras
añadir, 118
Ayuda sobre el tema, 120
etiquetas, 120
imágenes de iconos, 119
intervalo de actualización de trabajos, 119
nombres de dispositivos, 99
predeterminadas, 121
remotas, acceso, 99
suprimir, 118
inactiveFrameColorId, recurso, 293
incluir sentencia, en archivos del Gestor de espacios de trabajo, 266
indicador de archivo, especificado con Crear Acción, 162
-indirect, opción, 8
inetd.conf, 104
inetd.sec, 105
inicio de sesión de línea de mandatos, 5
Instalar icono, control
eliminar, 247
internacionalización
app-defaults, 305
establecer idioma, 303
fonts, 305
resolución de problemas, 309
variable LANG, 302
variables de entorno del NLS, 304
intervalo de actualización de trabajos de impresión, 119
IS_TEXT, campo, 213

K

keyBindings, recurso, 277

L

LABEL, campo de acción, 179
LANG variable

establecida por el Gestor de inicio de sesión, 20
LANG, variable, 302
efecto en los tipos de datos, 220
en .dtprofile, 303
línea de mandatos para las acciones, 183
LINK_TO_ACTION, campo, 213
lista de tipos de datos en Crear Acción, 162
local, tipo de pantalla, 6
localTerminal, recurso, 192
LOCKED, campo, 235
.login, archivo
tomar como fuente, 31
no leído por el Gestor de inicio de sesión, 36
LOGNAME, variable, 20
LOW_COLOR, 296
lp, mandato, 99
LPDEST, variable, 121

M

mail, tipo de control, 252
mailx, 100
MAP, acciones
definición, 173
ejemplo, 177
mapa de teclado, restablecer, 309
mapas de bits
Vea también iconos
cómo se buscan los archivos, 222, 224
convenios de denominación, 223
ruta de búsqueda, 224
mapas de pixels
cómo se buscan los archivos, 222, 224
convenios de denominación, 223
ruta de búsqueda, 224
MEDIA, campo, 213
MEDIUM_COLOR, 296
mensaje de bienvenida
cambiar, 14
mostrar, 27, 29
personalizar, 29
predeterminado, 14
menú raíz, Vea Espacio de trabajo, menú
menús
Gestor de espacios de trabajo, 269
utilizar acciones, 143
método de entrada, internacionalización, 309
MIME_TYPE_MEDIA, campo, 213
mkfontdir, mandato, compilar archivos, 305
MODE , archivo, 214
MODE, campo
sintaxis, 217
monitor, tipos de controles, 252
MONITOR_TYPE, campo, 252
montaje automático, 103
montajes,ejecutar aplicaciones entre, 114
MOVE_TO_ACTION, campo, 213
múltiples pantallas
Gestor de inicio de sesión, 16

N

NAME_PATTERN, campo, 214
NFS, 98
NLS, ejecución remota, 309
NLS,variables de entorno, 304
NO_STDIO, soporte de ventana, 191
Nombre de acción, campo de Crear Acción, 160
nombre de archivo
establecer correspondencia, 102
nombre de archivo base, 180, 211
Nombre de tipo de datos, campo de texto, 163
nombres de archivo,icono, 222
NoPrint, acción, 154
NOT, operador en campo MODE, 217
NUMBER_OF_ROWS, campo, 257
NumFonts, recurso, 287

O

ocultar archivos con tipo de datos, 212
OR, operador en campo MODE, 217
OSF / Gestor de ventanas Motif, Vea Gestor de espacios de trabajo

P

paletas, 290
  entorno nacional para nombres, 308
paletas de colores, 290
Panel Frontal, 259
  añadir filas, 260
  animación, 255
  archivos de configuración, 232
  ayuda, 256
  cliente en, 254
  componentes, 236
  control de zona de soltar, 251
  control en paquete de registro, 79
  control, Vea control
  controlar las personalizaciones personales, 235
  convenio de denominación para archivos, 232
  gestionado por el Gestor de espacios de trabajo, 264
  menú, 269
  modificar, 239
  nuevo, 259
  organización de la definición, 235
  personalización, 231
  personalizaciones dinámicas, 233, 234
  prioridad en el ensamblaje, 233
  ruta de búsqueda, 232
  sintaxis, 236
  ubicación en la pantalla, 258
  utilizar acciones, 142
Panel frontal
  mostrar icono en, 226
PANEL, definición, 236
  sintaxis, 237
PANEL_GEOMETRY, campo, 258
pantalla de inicio de sesión
  acceso al servidor de X, 16
  cambiar el aspecto, 13
  cambiar el comportamiento, 15
  cambiar el contenido del menú idioma, 18
  cambiar el idioma predeterminado, 17
  cambiar el mensaje de bienvenida, 14
  comportamiento dependiente de la pantalla, 16
  dar la bienvenida, 14
  entorno del servidor de X, 17
  entorno nacional, 15
  fonts, 14
  mostrar en una pantalla de red, 7
  personalizar, 12
  recursos, 13
pantalla de mapa de bits,ejecutar el servidor de inicio de sesión sin, 5
paquete de aplicaciones, Vea paquete de registro
paquete de registro, 48
  Vea también registro
  archivos readme, 78
  contenido del grupo de aplicaciones, 77
  control de Panel Frontal, 79
  definición, 61
  directorios, 65
  finalidad del, 59
  icono de aplicación, 77
PATH, variable, 185
  establecida por el Gestor de inicio de sesión, 20
PATH_PATTERN, campo, 214
  sintaxis, 215
patrón de permiso, especificado con Crear Acción, 164
PERM_TERMINAL, soporte de ventana, 191
.pm, extensión de nombre de archivo, 222
POSITION_HINTS, campo, 242
primaryColorSetId, recurso, 293, 295

prioridad
conjunto de bases de datos de acciones, 182
ensamblaje del Panel Frontal, 233
.profile, archivo
toma como fuente, 31
no leído por el Gestor de inicio de sesión, 36
PUSH_ACTION, campo, 250
PUSH_ANIMATION, campo, 255

Q

-query. opción, 7

R

readme, archivos, 78
Recargar acciones, acción, 177, 178
Recargar aplicaciones, acción, 53
Recargar recursos, acción, 33
recurso específico de pantalla, 37
recursos
accesibles en el sistema, 280
app-defaults, 280
cargar, 32
colorUse, 296
dependientes del idioma, 305
específicos de pantalla, 37
establecer, 36, 280
fonts, 286
foregroundColor, 297
grosor de sombra de ventanas, 299
personales, 280
predeterminados del escritorio, 32
sesión, 27
shadowPixmaps, 297
recursos de aplicaciones, Vea recursos
recursos de color,modificar para registro, 64
red
Vea también servidores
tipos de servicios, 92
registro
Vea también paquete de registro
acciones necesarias, 67
archivos de ayuda, 71
características proporcionadas por, 59
definición, 48, 61
directorio raíz de la aplicación, 64
dtappintegrate, 80
ejemplo, 82 a 89
ejemplo de creación, 82
finalidad de, 60
grupo de aplicaciones, 73
modificación de colores, 64
modificación de recursos, 63
modificaciones de font, 63
modificar recursos, 63
pasos generales, 62
requisitos de icono, 72
tipos de datos necesarios, 67
visión general, 58
registro de aplicaciones, Vea registro
RESOURCE_MANAGER, propiedad, 33, 36
Restaurar panel Frontal, 235
RGB, valor de color, 292
RGB, valores, 292
rgb.txt, archivo, 292
rpc.cmsd, 106
rpc.ttdbserver, 102, 104
ruta
sistema, 21
usuario, 21
ruta de búsqueda de acciones, Vea ruta de búsqueda de bases de datos
ruta de búsqueda de aplicaciones
accesible en el sistema, 52
de entorno nacional, 137
definición, 127
ensamblar, 128
modificar, 52
modificar prioridad, 129
personal, 52
predeterminada, 52, 127
razón para modificar, 51

sintaxis, 128
utilizada para reunir aplicaciones, 44
variables de entorno, 127
ruta de búsqueda de ayuda, 129, 135
Vea también ruta de búsqueda
en relación con la ruta de búsqueda de aplicaciones, 135
ensamblaje, 136
predeterminada, 135
sintaxis, 136
variables de entorno, 136
ruta de búsqueda de bases de datos, 131, 174
Vea también ruta de búsqueda
efecto en EXEC_HOST, 112
en relación a la ruta de búsqueda de aplicaciones, 129
en relación con la ruta de búsqueda de aplicaciones, 131
ensamblar, 132
predeterminada, 131
sintaxis, 132
variables de entorno, 131
ruta de búsqueda de iconos, 133
en relación a la ruta de búsqueda de aplicaciones, 129, 133
ensamblar, 134
predeterminada, 133
sintaxis de, 134
variables de entorno, 134
rutas de búsqueda
acciones, 174
aplicaciones, 45, 127
ayuda, 135
de entorno nacional, 137
definiciones del Panel Frontal, 232
definidas por el escritorio, 124
establecer, 125
establecidas por el Gestor de sesiones, 30
iconos, 224
valor actual, 125
variables de entorno, 125
variables de entrada, 124
variables de salida, 125
rutas de búsqueda del escritorio, 27

S

secondaryColorSetId, recurso, 293, 295
Seleccionado, menú, 143, 150, 151
selectColor, recurso, 292
sendmail, 99
servicio de control subprocesos, Vea SPC
servidor de aplicaciones
configurar, 108
servidor de bases de datos nombres de archivo, 102
servidor de colores, 27
inicio, 33
recursos, 33
Servidor de mensajes de ToolTalk, Vea ttsession
servidor de X
cambiar el acceso, 16
cambiar el entorno, 17
servidores
acciones, 109
aplicación, 93, 101
archivo, 93
ayuda, 95, 101
base de datos, 101
configuración
creación de redes
configuración de clientes y servidores, 100
definición, 92
icono, 96, 101
inicio de sesión, 101
sesión, 101
servidores
inicio de sesión, 93
tipos, 95
tipos de datos, 109
servidores de acciones, Vea servidores de bases de datos
servidores de aplicaciones
administrar, 107

añadir, 51
cliente de, 108
configuración estándar, 108
configurar, 101
configurar cliente de, 108
definición, 93
disponibilidad de aplicaciones, 61
servidores de archivos, 93, 94
servidores de ayuda, 95
cliente de, 111
configurar, 101
servidores de bases de datos
configurar, 109
crear, 110
servidores de bases de datos, 112
cliente de, 111
configurar, 101, 109
crear, 110
servidores de iconos, 96
cliente de, 111
configurar, 101, 109
crear, 110
servidores de inicio de sesión
cambiar la zona horaria, 21
configuración, 100
consola de pantalla de caracteres, 6
controlar el acceso, 9
detener, 11
ejecutar sin ninguna pantalla local, 5
entornos, 20
ID de proceso, 3
inhabilitar, 11
iniciar, 2
iniciar desde la línea de mandatos, 2
inicio de sesión de línea de mandatos, 5
matar ID de proceso, 11
que autentifican a los usuarios, 1
que conectan pantallas, 1
que inician una sesión, 1
que muestran la pantalla de inicio de sesión, 1
resolución de problemas, 11
ruta de usuario, 20
shell del sistema, 21
sin pantalla de mapa de bits, 5
visión general, 2
servidores de sesión, véase servidores de inicio de sesión
sesión
actual, 26
copia de seguridad, 39
de inicio, 26
de seguridad contra anomalía, 19
definición, 25
ejecutar mandatos en el arranque, 39
ejecutar mandatos en el fin de sesión, 39
específica de pantalla, 27, 38
inicial, 26
iniciar, 27
predeterminada, 26
primera, 38
recuperar, 39
recursos, 27
registrar errores, 41
script ejecutado al finalizar, 19
sesión actual, 26
sesión de inicio, 26
sesión específica de pantalla, 38
sesiones de seguridad contra anomalía, 19
sessionetc, archivo, 39
sessionexit, archivo, 39
SessionHost, palabra clave, 196
sessions, directorio, 38
shadowPixmaps, recurso, 34, 297
shell
Vea también variables de entorno, .profile, .login, .dtprofile
personalización accesible en el sistema, 28
personalización personal, 28
sintaxis en cadena de ejecución, 184
tomar como fuente .profile o .login, 31
utilizado en acción, 187
SHELL, variable establecida por el Gestor de inicio de sesión, 20
shells

en acciones, 187
SinFondo, valor, 268
solicitudes para acciones, 186
Soporte de Idioma Nacional
internacionalizar, 301
soporte de ventana para las acciones, 160
SPC, 104
seguridad, 105
startlog, archivo, 41
subpanel
asociación con el Panel Principal, 245
cambiar el comportamiento de cierre automático, 247
contenedor, 238
crear, 244
definición, 238
modificar, 244
nuevo, 245
personalización accesible en el sistema, 245
personalizar panel incorporado, 245
sintaxis, 238
suprimido,restaurar, 235
SUBPANEL, definición, 236
SWITCH, definición, 238
sys.dtprofile, archivo, 28
sys.dtwmrc, archivo, 264, 265
sys.resources, archivo, 32, 36, 280
sys.session, archivo, 35, 38
systemPath, recurso, 21

T

tamaño de los iconos, 223
TERMINAL, soporte de ventana, 191
terminales de X
directo de XDMCP, 7
obtener servicios de sesión, 94
terminales X, 101
cadena CHOOSER, 10
configuraciones del servidor de inicio de sesión posibles, 3
directo de XDMCP, 9
indirecto de XDMCP, 8, 9
pantallas no XDMCP, 8
Xaccess, lista, 9
textColorSetId, recurso, 293
timeZone, recurso, 21
tipo de datos
ruta de búsqueda, Vea ruta de búsqueda de bases de datos
tipo de datos basado en el contenido, 218
tipo de datos y acción personales, crear, 209
tipos de archivos, Vea tipos de datos
Tipos de datos
iconos para, 168
tipos de datos
archivos de configuración, 207
asociar con acciones, 211
asociar icono con, 225
atributos, 210
ayuda sobre, 210
basado en el contenido, 164
basados en el contenido, 218
basados en el nombre, 164, 214
basados en la ruta, 215
basados en la ubicación, 215
comportamiento al efectuar una doble pulsación, 153
comportamiento al soltarlos, 153
creados con Crear Acción, 148, 161
crear manualmente, 205
criterios, 213
criterios de clasificación por categorías, 213
criterios de modo, 217
de entorno nacional, 220
definir, 207
diferenciar, 213
ejecutable, 217
ejemplo, 209
finalidad para crear, 60
iconos para, 72, 211
imprimir, 153
integrados con dtappintegrate, 81
introducción, 139, 148

limitación de Crear Acción, 157
múltiples criterios, 219
necesarios para el registro, 67
ocultos, 212
patrón de permiso, 164, 165
recargar, 177
Recargar acciones, 177
relación con las acciones, 150
requisitos para la creación manual, 157, 206
restringir acciones basándose en, 193
servidores para, 109
sólo lectura, 217
variables en definiciones, 197
title, recurso, 268
ToolTalk
acción, Vea TT_MSG, acción
aplicaciones, acciones para, 201
daemon de mensajes, 27, 31
Servidor de bases de datos, Vea rpc.ttdbserver
topShadowColor, recurso, 292
TT_MSG, acción
crear, 201
palabras clave, 203
ttsession, 106
iniciar, 32
TYPE, campo, 249
TZ, variable, 20, 21

U

UID, 97
UNIX, asignaciones a teclas, 279, 281
UNIXbindings, archivo, 281
USER, variable, 20
userPath, recurso, 21
user-prefs.dt, archivo, 56
usuario, cambiar para acción, 199

V

variables
en definiciones de acción, 197
variables de cadena en definiciones de acciones, 197
variables de entorno
accesibles en el sistema, 35
definiciones de acciones, 197
en .dtprofile, 28
ejecución remota, 105
en .dtprofile, 28
establecer, 35
exportar, 35
Gestor de inicio de sesión, 21
personales, 36
ruta de búsqueda, 125
ruta de búsqueda de aplicaciones, 127
ruta de búsqueda de ayuda, 136
ruta de búsqueda de bases de datos, 131
ruta de búsqueda de iconos, 134
ruta de búsqueda de mapas de bits, 134
ruta de búsqueda de mapas de pixels, 134
tomar como fuente .login o .profile, 31
valor predeterminado, 28
variables de entrada, 124
variables de salida, 125
ventana de la aplicación, asociar icono con, 227
ventana raíz, 268
Ventana, menú
definición, 269
nuevo, 272
sintaxis, 270
volumen de ayudas
archivo de ayuda maestro, 71
niveles de integración, 71
ubicación en el paquete de registro, 71
volúmenes de ayudas
entorno nacional, 309

W

WINDOW_TYPE, campo, 191
windowMenu, recurso, 269
WM_CLASS, propiedad, 227
wmStartupCommand, recurso, 34
workspaceCount, recurso, 267
writeXrdbColors, recurso, 34

X

X, autorización, 100
X, recursos, Vea recursos
X400_TYPE, campo, 213
Xaccess, archivo, 9
XAUTHORITY, variable establecida por el Gestor de inicio de sesión, 20
Xconfig, archivo
  establecer idioma con, 303
  establecer recursos en, 15
  modificar, 3
.Xdefaults, archivo, 33, 280
XDMCP, 2
  acceso directo, 9
  acceso indirecto, 9
  definición, 7
  modo de consulta, 7
  peticiones directas, 7
  peticiones indirectas, 8, 22
Xerrors, archivo, 11
Xfailsafe, archivo, 19, 20, 22
xlsfonts, mandato, 287
  instalación, 305
  listar fonts del servidor, 305
XMICONBMSEARCHPATH, variable
  definición, 125
  ensamblar, 134
  uso, 134
XMICONSEARCHPATH, variable
  definición, 125
  ensamblar, 134
  uso, 134
XmText*FontList, recurso, 286
XmTextField*FontList, recurso, 286
Xpid, archivo, 3
Xreset, archivo, 19
Xresources, archivo, 13, 14
Xservers, archivo
  gestionar pantalla local, 22
  iniciar un servidor, 4
  predeterminado, 5
  sintaxis, 4
Xsession, archivo, 28
  ejecutado por el servidor de inicio de sesión, 19
  establecer PATH, 20
  iniciar Gestor de sesiones, 27
  personalización accesible en el sistema, 29
Xsession.d, 35
Xsession.d, directorio, 27
  personalizar, 29
  scripts en, 28
Xsetup, archivo, 18
Xstartup, archivo, 18
XUSERFILESEARCHPATH, variable, 305

Z

zona de soltar
  control del Panel Frontal, 251
  icono de acción, 185
zona horaria, cambiar, 21

De nombreuses appellations utilisées par les constructeurs et les distributeurs sont des marques déposées. Dans la présente publication, les termes en majuscules ou commençant par une majuscule peuvent être des marques déposées.

LA PRESENTE PUBLICATION EST FOURNIE "DANS L'ETAT". LES SOCIETES DETENTRICES DU COPYRIGHT DECLINENT TOUTE RESPONSABILITE, EXPRESSE OU IMPLICITE, NOTAMMENT TOUTE GARANTIE IMPLICITE RELATIVE A LA QUALITE MARCHANDE ET A L'APTITUDE A UNE UTILISATION PARTICULIERE. PAR AILLEURS, CES SOCIETES NE SAURAIENT ETRE TENUES POUR RESPONSABLES D'UN DOMMAGE RESULTANT DE L'UTILISATION DES INFORMATIONS DU PRESENT DOCUMENT.

Le code et la documentation des widgets DtComboBox et DtSpinBox ont été fournis par Interleaf, Inc. Copyright 1993, Interleaf, Inc.

Copyright © 1993, 1994, 1995, 1996 Hewlett-Packard Company
Copyright © 1993, 1994, 1995, 1996 International Business Machines Corp.
Copyright © 1993, 1994, 1995, 1996 Sun Microsystems, Inc.
Copyright © 1993, 1994, 1995, 1996 Novell, Inc.

Tous droits réservés. Ce produit et sa documentation sont protégés par copyright et des licences en restreignent la distribution, l'utilisation, la copie et la décompilation. Aucune partie de ce produit ou de sa documentation ne peut être reproduite, sous quelque forme et par quelque moyen que ce soit, sans autorisation écrite préalable.

UNIX est une marque dont la licence est détenue exclusivement par

X / Open Company, Ltd.

OSF / Motif et Motif sont des marques d'Open Software Foundation, Ltd.

X Window System est une marque de X Consortium, Inc.

PostScript est une marque d'Adobe Systems, Inc., qui peut être enregistrée dans certains pays.