

Manuale del Common Desktop Environment per utenti esperti e amministratori di sistema

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

N. parte: 802-4175
Revisione A, dicembre 1995



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

Tutti i diritti riservati. Questo prodotto e la relativa documentazione sono protetti da copyright e distribuiti sotto licenze che ne limitano l'uso, la copia, la distribuzione e la decompilazione. Nessuna parte di questo prodotto o della relativa documentazione potrà essere riprodotta, in qualunque forma e con qualunque mezzo, senza previa autorizzazione scritta.

RESTRICTED RIGHTS LEGEND: Use, duplication, or disclosure by the United States Government is subject to the restrictions set forth in DFARS 252.227-7013 (c)(1)(ii) and FAR 52.227-19.

QUESTA PUBBLICAZIONE VIENE FORNITA SENZA ALCUN TIPO DI GARANZIA ESPLICITA O IMPLICITA, INCLUSE LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIALIZZABILITÀ, IDONEITÀ A UN DETERMINATO SCOPO O NON-VIOLAZIONE.

Il codice e la documentazione per i widget DtComboBox e DtSpinBox sono stati realizzati con il contributo di Interleaf, Inc. Copyright 1993, Interleaf, Inc.

X Window System è un marchio di X Consortium, Inc.

UNIX è un marchio concesso in licenza esclusivamente attraverso X/Open Company, Ltd.

OSF/Motif e Motif sono marchi di Open Software Foundation, Ltd.

ToolTalk e NFS sono marchi registrati di Sun Microsystems, Inc.

IslandPaint è un marchio registrato di Island Graphics Corporation.

PostScript è un marchio di Adobe Systems, Inc., registrato in alcune giurisdizioni.



Carta
riciclabile

Indice

Prefazione.....	xvii
1. Configurazione della Gestione del login	1
Avvio del server di login	2
Gestione dei video locali e di rete	3
Determinazione dell'ID di processo del server di login ...	3
Visualizzazione di uno schermo di login su un video locale	4
Avvio del server di login senza un video locale	5
Accesso al login della riga comandi su un video locale ...	5
Abilitazione di una console di visualizzazione a caratteri .	6
Visualizzazione di uno schermo di login su un video di rete	6
Controllo dell'accesso al server di login.....	8
Analisi degli errori.....	10
Arresto del server di login	10
Lo schermo di login.....	11
Modifica dell'aspetto dello schermo di login.....	12

Modifica del comportamento dello schermo di login per ogni video	15
Modifica dell'accesso al server X	15
Esecuzione di un comando prima della comparsa dello schermo di login	17
Avvio di una sessione protetta	18
Al termine della sessione utente	18
L'ambiente del server di login	19
Modifica del percorso dell'utente o del sistema.	19
Amministrazione della Gestione del login	20
File della Gestione del login	21
2. Configurazione della Gestione delle sessioni	23
Cos'è una sessione?	23
La prima sessione.	24
Sessione corrente	24
Sessione iniziale	24
Sessioni associate ai video	24
Avvio di una sessione	25
Cosa accade all'avvio di una sessione	25
Lettura dello script .dtprofile	26
Lettura degli script Xsession.d	26
Visualizzazione del messaggio di benvenuto.	27
Impostazione dei percorsi di ricerca del desktop	28
Abilitazione delle applicazioni disponibili.	28
Lettura opzionale dello script .profile o .login.	29

Avvio del daemon di messaging ToolTalk	29
Avvio del client della Gestione delle sessioni	30
Caricamento delle risorse delle sessioni	30
Avvio del server dei colori	31
Avvio della Gestione dello spazio di lavoro.....	32
Avvio delle applicazioni della sessione.....	32
Altre opzioni per personalizzare l'avvio delle sessioni.....	33
Esecuzione di comandi personalizzati all'avvio delle sessioni e al logout	36
File e directory della Gestione delle sessioni	38
3. Installazione e amministrazione delle applicazioni.....	39
Struttura della Gestione di applicazioni	40
Posizione delle directory della Gestione di applicazioni ..	40
Come vengono identificate le applicazioni.....	40
Regole di precedenza nel raggruppamento delle applicazioni	41
Gruppi di applicazioni predefiniti del desktop	42
Esempio di localizzazione dei gruppi di applicazioni	42
Aggiunta di nuove applicazioni alla Gestione di applicazioni	43
Metodi disponibili per aggiungere nuove applicazioni ...	43
Creazione e amministrazione dei gruppi di applicazioni generali	46
Modifica del percorso di ricerca usato per localizzare le applicazioni	47
Il percorso di ricerca predefinito	48
Aggiunta di un server di applicazioni al percorso di ricerca	48
Amministrazione generale della Gestione di applicazioni....	49

Cambiamento dell'editor di testo e dell'emulatore di terminale	50
4. Registrazione di un'applicazione	53
Introduzione alla registrazione delle applicazioni	54
Caratteristiche apportate dalla registrazione di un'applicazione	55
Scopo della registrazione di un'applicazione	56
Procedura generale per registrare un'applicazione	57
Fase 1: Modifica delle risorse per font e colori	58
Modifica delle risorse dei font	59
Modifica delle risorse dei colori	59
Fase 2: Creazione della radice dell'applicazione	60
Fase 3: Creazione delle directory del pacchetto di registrazione	60
Fase 4: Creazione delle azioni e dei tipi di dati per l'applicazione	62
Azioni e tipi di dati richiesti da un'applicazione	63
Posizione dei file di configurazione che definiscono le azioni e i tipi di dati	63
Metodi per creare le azioni e i tipi di dati	64
Fase 5: Inserimento dei file di aiuto nel pacchetto di registrazione	66
Fase 6: Creazione delle icone per le applicazioni	67
Icone richieste per il desktop	67
Fase 7: Creazione del gruppo di applicazioni	68
Creazione della directory per il gruppo di applicazioni	69
Nome del gruppo	69
Configurazione del gruppo di applicazioni per l'uso di un'icona propria	70

Creazione del contenuto del gruppo di applicazioni	72
Fase 8: Registrazione dell'applicazione con l'uso di dtappintegrate	75
Effetti dell'integrazione delle applicazioni con dtappintegrate	76
Esempio di creazione di un pacchetto di registrazione.	78
5. Configurazione del desktop	
in una rete.	85
Introduzione alle funzioni di rete del desktop.	86
Tipi di servizi di rete del desktop	86
Configurazioni di rete tipiche	87
Altre configurazioni di rete	89
Tipi di server.	89
Procedure generali per la configurazione delle funzioni di rete del desktop	90
Configurazione dei servizi di rete del sistema operativo per il desktop	90
Creazione dei conti di login per gli utenti	91
Configurazione degli accessi ai file system distribuiti	91
Configurazione degli accessi a stampanti remote	93
Configurazione della posta elettronica	93
Configurazione delle autorizzazioni X	93
Configurazione dei sistemi client e server per il desktop.	94
Configurazione dei servizi di login e delle sessioni	94
Configurazione di altri servizi per le applicazioni	94
Amministrazione dei servizi per le applicazioni.	100

Variabili d'ambiente per i percorsi di ricerca	100
Configurazione di un server di applicazioni e dei suoi client	101
Configurazione dei servizi per i database, le icone e l'aiuto	102
Configurazioni speciali per le applicazioni di rete	105
6. Configurazione e amministrazione della stampa dal desktop	109
Aggiunta ed eliminazione delle stampanti.	110
Modifica della frequenza di aggiornamento dei lavori.	111
Icane delle stampanti.	111
Nomi e dimensioni dei file delle icone	112
Configurazione della stampante predefinita	113
Nozioni generali sul processo di stampa	114
7. Percorsi di ricerca del desktop	115
Percorsi di ricerca del desktop e variabili d'ambiente.	116
Impostazione del valore di un percorso di ricerca.	117
Percorso di ricerca delle applicazioni	118
Valori predefiniti per il percorso di ricerca delle applicazioni	119
Variabili d'ambiente per il percorso di ricerca delle	
applicazioni	119
Sintassi delle variabili di input per il percorso di ricerca delle	
applicazioni	119
Creazione del percorso di ricerca delle applicazioni.	120
Modifica della precedenza del sistema locale	120
Effetti del percorso di ricerca delle applicazioni sui percorsi di	
ricerca per database, icone ed aiuto	121
Percorso di ricerca dei database (azioni/tipi di dati)	122

Valori predefiniti per il percorso di ricerca dei database . . .	122
Effetti del percorso di ricerca delle applicazioni sul percorso di ricerca dei database	122
Variabili d'ambiente per il percorso di ricerca dei database	123
Sintassi delle variabili di input per il percorso di ricerca dei database	123
Creazione del percorso di ricerca dei database	124
Percorso di ricerca delle icone	124
Impostazione predefinita del percorso di ricerca delle icone	124
Effetti del percorso di ricerca delle applicazioni sul percorso di ricerca delle icone	125
Variabili d'ambiente per il percorso di ricerca delle icone .	125
Sintassi delle variabili di input per il percorso di ricerca delle icone	125
Creazione del percorso di ricerca delle icone	126
Percorso di ricerca dell'aiuto	126
Impostazione predefinita del percorso di ricerca dell'aiuto	126
Effetti del percorso di ricerca delle applicazioni sul percorso di ricerca dell'aiuto	127
Variabili d'ambiente per il percorso di ricerca dell'aiuto . .	127
Sintassi delle variabili di input per il percorso di ricerca dell'aiuto	127
Creazione del percorso di ricerca dell'aiuto	128
Percorsi di ricerca per le versioni locali del desktop	128
8. Introduzione alle azioni e ai tipi di dati.	129
Introduzione alle azioni	130

Come le azioni creano le icone per le applicazioni	133
Come le azioni utilizzano i file di dati come argomenti . . .	135
Altri impieghi delle azioni	136
Introduzione ai tipi di dati	137
Cos'è un tipo di dati?	137
Come i tipi di dati collegano i file di dati alle azioni.	138
Creazione di azioni di stampa associate ai tipi di dati	141
9. Creazione di azioni e tipi di dati con Creare azione	143
Funzioni di Creare azioni	143
Limitazioni di Creare azione	144
Limitazioni relative alle azioni.	144
Limitazioni relative ai tipi di dati	145
Creazione di un'azione e di un tipo di dati per un'applicazione con Creare azione	145
Uso del riquadro di dialogo per la ricerca delle icone	155
10. Creazione delle azioni con la procedura manuale.	157
Casi in cui occorre creare le azioni manualmente	158
Azioni COMMAND	158
Azioni MAP	159
Azioni TT_MSG (messaggi ToolTalk)	159
Creazione manuale di un'azione: procedura generale	159
File di configurazione per le azioni	159
Esempio di creazione di un'azione COMMAND	161
Esempio di creazione di un'azione MAP	162

Creazione del file (icona) dell'azione	164
Scelta dell'icona da utilizzare per un'azione	165
Precedenza nelle definizioni delle azioni	167
Creazione di una stringa di esecuzione per un'azione COMMAND	169
Caratteristiche generali delle stringhe di esecuzione	169
Creazione di un'azione che non utilizzi argomenti.	170
Creazione di un'azione che accetti il rilascio di un file	171
Creazione di un'azione che richieda un file come argomento	171
Creazione di un'azione che accetti il rilascio di un file o che richieda un file	172
Creazione di un'azione che richieda un argomento diverso da un file	172
Interpretazione di un argomento file come stringa	173
Aggiunta dell'utilizzo di una shell in un'azione	173
Creazione di azioni COMMAND che accettino più argomenti (file)	173
Supporto di finestre ed emulatori di terminale per le azioni COMMAND	176
Indicazione del supporto di finestre per l'azione	176
Indicazione di opzioni per l'emulatore di terminale	177
Modifica dell'emulatore di terminale predefinito.	177
Restrizione delle azioni a determinati argomenti	178
Restrizione di un'azione a un tipo di dati specifico	178
Restrizione di un'azione in base al numero degli argomenti	179

Restrizione di un'azione in base alla modalità dell'argomento	180
Creazione di azioni che eseguano applicazioni su sistemi remoti	180
Creazione di un'azione che esegua un'applicazione remota	181
Uso delle variabili nelle definizioni delle azioni e dei tipi di dati	182
Uso di variabili stringa in un'azione	182
Uso delle variabili d'ambiente nelle azioni e nei tipi di dati	183
Avvio di un'azione dalla riga comandi	183
Sintassi di dtaction	183
Creazione di un'azione che esegua un'altra azione	184
Creazione di un'azione che venga eseguita con un nome utente diverso	184
Creazione di azioni in lingue diverse	185
Posizione delle azioni localizzate	185
Creazione di azioni per le applicazioni ToolTalk	186
11. Creazione dei tipi di dati con la procedura manuale	189
Casi in cui occorre creare i tipi di dati manualmente	190
Definizioni dei tipi di dati: criteri e attributi	190
Creazione manuale di un tipo di dati: procedura generale	191
File di configurazione per i tipi di dati	191
Esempio di creazione di un'azione e di un tipo di dati personale	193
Definizione degli attributi di un tipo di dati	194
Scelta dell'icona da utilizzare per un tipo di dati	194

Associazione dei tipi di dati alle azioni	195
Come nascondere i file in base al tipo di dati.	196
Definizione della risposta di un file alle operazioni degli utenti	196
Definizione dei criteri per un tipo di dati	197
Tipi di dati basati sul nome	197
Tipi di dati basati sulla posizione	199
Tipi di dati basati sul nome e sulla posizione	199
Uso delle modalità come criterio di identificazione del tipo di	
dati.	200
Identificazione del tipo di dati in base al contenuto	201
Creazione di tipi di dati in altre lingue	203
Directory per i tipi di dati in altre lingue	203
12. Creazione di icone per il desktop.	205
File grafici delle icone	205
Formati dei file delle icone	206
Nomi dei file delle icone	206
Convenzioni per le dimensioni delle icone	207
Percorso di ricerca delle icone	208
Accesso alle icone attraverso la rete	208
Associazioni delle icone	208
Come specificare i file delle icone	208
Suggerimenti per il disegno delle icone	212
Uso dei colori	212

13. Personalizzazione avanzata del Pannello principale	213
File di configurazione del Pannello principale.....	214
File di configurazione predefinito del Pannello principale	214
Percorso di ricerca per i file di configurazione del Pannello principale	214
Regole di precedenza per la configurazione del Pannello principale	215
File del Pannello principale creati dinamicamente	216
Amministrazione delle personalizzazioni dell'interfaccia utente	216
Organizzazione della definizione del Pannello principale	217
Componenti del Pannello principale.....	218
Sintassi generale per la definizione del Pannello principale	218
Modifica del Pannello primario	221
Come specificare l'icona da usare per un controllo.....	225
Creazione e modifica dei pannelli secondari	226
Personalizzazione dei pannelli secondari predefiniti	228
Definizione dei controlli del Pannello principale	231
Definizioni dei controlli del Pannello principale.....	231
Tipi di controllo	231
Personalizzazione dei commutatori degli spazi di lavoro	239
Configurazione generale del Pannello principale	241
Procedura generale	241
Esempio di creazione di un Pannello principale su tre righe	242
14. Personalizzazione della Gestione dello spazio di lavoro ...	245

File di configurazione della Gestione dello spazio di lavoro . .	246
Personalizzazione degli spazi di lavoro	249
Menu della Gestione dello spazio di lavoro	251
Sintassi del menu della Gestione dello spazio di lavoro. . .	252
Personalizzazione delle associazioni dei pulsanti	254
Sintassi delle associazioni dei pulsanti	255
Personalizzazione delle associazioni dei tasti	257
Associazioni dei tasti predefinite	257
Sintassi delle associazioni dei tasti	258
Commutazione tra il comportamento predefinito e quello personalizzato	259
15. Amministrazione di risorse, font e colori delle applicazioni	261
Impostazione delle risorse delle applicazioni	262
Caricamento delle risorse	262
Definizione di associazioni UNIX	263
Associazioni UNIX incluse nel file UNIXbindings	263
Amministrazione dei font	267
Impostazione delle risorse per i font nel desktop	268
Definizioni XLFD (X Logical Font Description)	270
Amministrazione dei colori	272
Tavolozze di colori	272
Set di colori	273
Controllo dei colori con la Gestione degli stili	276
Numero dei colori usati dalla Gestione degli stili	276

Impostazione dello spessore delle ombreggiature nelle finestre delle applicazioni	280
16. Configurazione di sessioni del desktop in altre lingue	283
Gestione della variabile d'ambiente LANG	284
Impostazione della lingua per più utenti	284
Impostazione della lingua per una singola sessione	285
Impostazione della lingua per un singolo utente	285
Variabile d'ambiente LANG e configurazione della sessione	286
Impostazione di altre variabili d'ambiente NLS	286
Ricerca dei font.	287
Traduzione dei file di risorse app-defaults.	287
Traduzione delle azioni e dei tipi di dati	287
Traduzione delle icone e dei file a mappa di bit.	288
Traduzione dei nomi degli sfondi	288
Traduzione dei nomi delle tavolozze	289
Traduzione dei volumi di aiuto	290
Traduzione dei cataloghi di messaggi.	290
Esecuzione delle applicazioni internazionalizzate in modo remoto	290
Ripristino della mappa della tastiera.	290

Prefazione

Questo manuale descrive le operazioni da eseguire per personalizzare l'aspetto e il funzionamento del Common Desktop Environment (CDE). In particolare, vengono descritti i seguenti argomenti:

- Personalizzazione dell'inizializzazione del sistema, del login e dell'avvio delle sessioni
- Aggiunta di applicazioni e creazione di rappresentazioni nell'interfaccia per le applicazioni e i relativi dati
- Configurazione dei processi, delle applicazioni e dei dati nella rete
- Personalizzazione dei servizi del desktop, ad esempio della gestione delle finestre, della stampa, dei colori e dei font

A chi è destinato il manuale

Questo manuale è destinato principalmente ai seguenti tipi di utenti:

- Amministratori di sistema. Molte delle procedure descritte nel manuale richiedono le autorizzazioni di superutente.
- Utenti esperti che desiderino personalizzare caratteristiche non accessibili attraverso l'interfaccia utente del desktop. Molti file di configurazione del desktop si trovano in posizioni legate specificamente all'utente.

Organizzazione del manuale

Il manuale contiene i seguenti capitoli:

Il Capitolo 1, “Configurazione della Gestione del login”, descrive come configurare l’aspetto e le funzioni della Gestione del login.

Il Capitolo 2, “Configurazione della Gestione delle sessioni”, descrive il modo in cui vengono salvate e ripristinate le sessioni del desktop, e spiega come personalizzare l’avvio delle sessioni.

Il Capitolo 3, “Installazione e amministrazione delle applicazioni”, descrive il modo in cui la Gestione di applicazioni raccoglie informazioni sulle applicazioni disponibili, e spiega come aggiungere nuove applicazioni al desktop.

Il Capitolo 4, “Registrazione di un’applicazione”, descrive la procedura per creare un pacchetto di registrazione per un’applicazione.

Il Capitolo 5, “Configurazione del desktop in una rete”, spiega come distribuire i servizi, le applicazioni e i dati del desktop in una rete.

Il Capitolo 6, “Configurazione e amministrazione della stampa dal desktop”, descrive le procedure per aggiungere o eliminare una stampante dal desktop e per specificare la stampante predefinita.

Il Capitolo 7, “Percorsi di ricerca del desktop”, descrive il modo in cui il desktop cerca le applicazioni, i file di aiuto, le icone e altri dati sulla rete.

Il Capitolo 8, “Introduzione alle azioni e ai tipi di dati”, introduce i concetti di azione e tipo di dati, e spiega come utilizzarli per creare un’interfaccia utente per le applicazioni.

Il Capitolo 9, “Creazione di azioni e tipi di dati con Creare azione”, spiega come usare l’applicazione Creare azione per creare nuove azioni e tipi di dati.

Il Capitolo 10, “Creazione delle azioni con la procedura manuale”, spiega come creare le definizioni per le azioni editando un file di configurazione del database.

Il Capitolo 11, “Creazione dei tipi di dati con la procedura manuale”, spiega come creare le definizioni per i tipi di dati editando un file di configurazione del database.

Il Capitolo 12, “Creazione di icone per il desktop”, spiega come usare l’Editor delle icone e le convenzioni per i nomi, le dimensioni e i percorsi di ricerca per le icone del desktop.

Il Capitolo 13, “Personalizzazione avanzata del Pannello principale”, descrive le procedure per creare nuovi controlli e pannelli secondari a livello di sistema e altre operazioni di personalizzazione.

Il Capitolo 14, “Personalizzazione della Gestione dello spazio di lavoro”, descrive come personalizzare le finestre, i pulsanti del mouse, le mappe della tastiera e i menu della Gestione dello spazio di lavoro.

Il Capitolo 15, “Amministrazione di risorse, font e colori delle applicazioni”, spiega come impostare le risorse delle applicazioni, e descrive l’uso dei font e dei colori nel desktop.

Il Capitolo 16, “Configurazione di sessioni del desktop in altre lingue”, descrive le operazioni di amministrazione necessarie per i sistemi che eseguono sessioni internazionalizzate.

Convenzioni tipografiche

La tabella seguente descrive le convenzioni tipografiche usate nel manuale.

Tabella P-1 Convenzioni tipografiche

Tipo di carattere o simbolo	Uso	Esempio
<i>AaBbCc123</i>	Nomi di comandi, file, directory e parole chiave.	Editare il file <code>.dtprofile</code> . Usare <code>ls -a</code> per visualizzare l’elenco completo dei file.
<i>AaBbCc123</i>	Parametri o variabili da sostituire con valori reali	Per cancellare un file, digitare <code>rm nomefile</code> .
<i>AaBbCc123</i>	Titoli di manuali, parole o termini nuovi o parole di particolare importanza	Vedere il Capitolo 6 del <i>Manuale dell’utente</i> . Questa opzione viene detta <i>classe</i> . Per eseguire questa operazione è <i>necessario</i> essere superutente.

Configurazione della Gestione del login

1 

La Gestione del login è un server responsabile della visualizzazione dello schermo di login, dell'autenticazione degli utenti e dell'avvio delle sessioni degli utenti. Il login grafico è una gradevole alternativa al login tradizionale per i monitor a mappa di bit. I video gestiti dal server di login possono essere collegati direttamente al server di login, oppure a un terminale X o a una workstation della rete.

Nota – Per avviare, arrestare o personalizzare il server di login è necessario operare come superutente.

<i>Avvio del server di login</i>	<i>2</i>
<i>Gestione dei video locali e di rete</i>	<i>3</i>
<i>Analisi degli errori</i>	<i>10</i>
<i>Arresto del server di login</i>	<i>10</i>
<i>Modifica dell'aspetto dello schermo di login</i>	<i>12</i>
<i>Amministrazione della Gestione del login</i>	<i>20</i>
<i>File della Gestione del login</i>	<i>21</i>

Il server di login svolge le seguenti funzioni:

- Può visualizzare lo schermo di login su video a mappa di bit sia locali che di rete, in modo incondizionato o su richiesta
- Serve le console a caratteri collegate direttamente
- Può visualizzare uno schermo di selezione che permette agli utenti di accedere agli schermi di login da altri server di login della rete
- Permette l'accesso controllato al server di login
- Permette di usare il login tradizionale a caratteri

Per disporre di queste funzioni, i video possono essere collegati direttamente al server della Gestione del login oppure a un terminale X o a una workstation della rete. Per i video locali, il server di login avvierà automaticamente un server X e visualizzerà uno schermo di login. Per i video collegati in rete, come i terminali X, il server di login supporta il protocollo X Display Manager Protocol (XDMCP) 1.0, grazie al quale i video possono richiedere al server la visualizzazione dello schermo di login.

Avvio del server di login

Il server di login viene in genere avviato al boot del sistema. Può tuttavia essere avviato anche da una riga comandi.

- Per impostare l'avvio del server di login al boot del sistema, digitare
`/usr/dt/bin/dtconfig -e`

Il server di login si avvierà automaticamente al reboot.

- Per avviare il server di login da una riga comandi, digitare
`/usr/dt/bin/dtlogin -daemon`

Nota – Il server di login può essere avviato dalla riga comandi per esigenze di prova della configurazione, ma in generale è più appropriato l'avvio del server al boot del sistema.

Gestione dei video locali e di rete

La Figura 1-1 mostra una possibile configurazione del server di login.

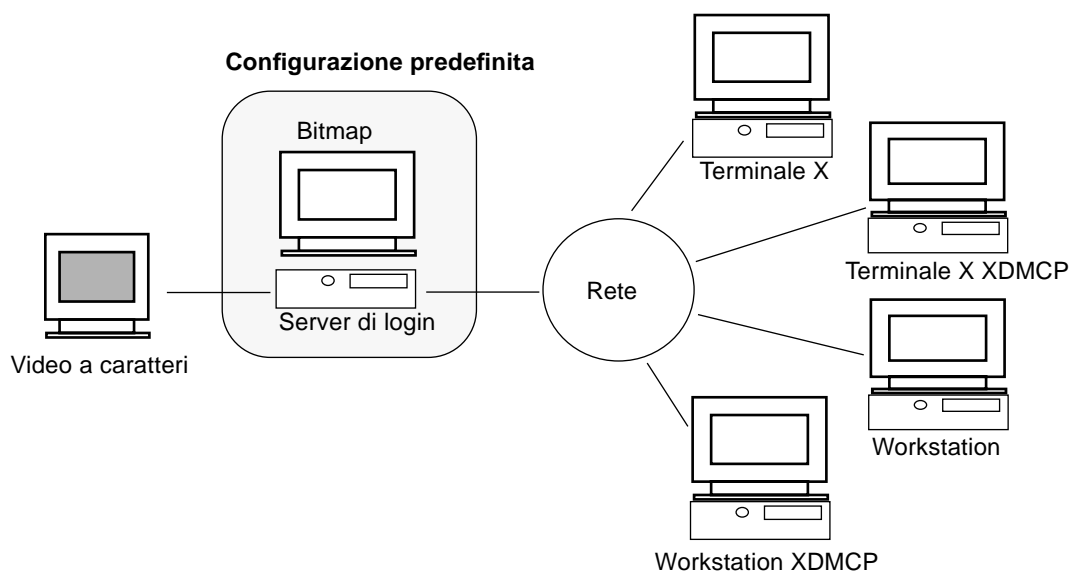


Figura 1-1 Possibile configurazione del server di login

Determinazione dell'ID di processo del server di login

Nell'impostazione predefinita, il server di login memorizza il suo ID di processo in `/var/dt/Xpid`.

Per cambiare questa impostazione è possibile modificare la risorsa `Dtlogin.pidFile` nel file `Xconfig`. La directory specificata dovrà esistere al momento dell'avvio del server di login.

Per modificare `Xconfig`, copiare il file da `/usr/dt/config` a `/etc/dt/config`. Dopo avere modificato `/etc/dt/config/Xconfig`, far rileggere `Xconfig` dal server di login digitando:

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

Questa operazione produce il comando `kill -HUP ID processo server di login`.

Ad esempio, per memorizzare l'ID di processo del server di login in `/var/server/Dtpid`, modificare come segue il file `Xconfig`:

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

Al riavvio del server di login, l'ID del processo verrà memorizzato in `/var/server/Dtpid`. La directory `/var/server` dovrà esistere quando verrà avviato il server di login.

Visualizzazione di uno schermo di login su un video locale

All'avvio, il server di login controlla il file `Xservers` per determinare se debba essere avviato un server X e per stabilire se e come visualizzare gli schermi di login sui monitor locali e di rete.

Per modificare il file `Xservers`, copiare il file da `/usr/dt/config` in `/etc/dt/config`. Dopo avere modificato `/etc/dt/config/Xservers`, far rileggere `Xservers` al server di login digitando:

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

Questa operazione produce il comando `kill -HUP ID processo server di login`

Il formato delle righe di `Xservers` è il seguente:

```
nome_video classe_video tipo_video comando_server_X
```

dove

<i>nome_video</i>	Indica al server di login il nome da usare per la connessione al server X (:0 nell'esempio seguente). Il valore * (asterisco) equivale a <i>nomehost:0</i> . Il numero specificato deve corrispondere al numero di connessione del <i>comando_server_X</i> .
<i>classe_video</i>	Identifica le risorse specifiche del video (Local nell'esempio seguente).
<i>tipo_video</i>	Indica al server di login se il video è locale o in rete, e specifica come gestire l'opzione Login della riga comandi nello schermo di login (<i>local@console</i> nell'esempio seguente).

comando_server_X Identifica la riga comandi, il numero di connessione e altre opzioni che il server di login dovrà usare per avviare il server X (`/usr/bin/X11/X: 0` nell'esempio seguente). Il numero di connessione deve corrispondere a quello specificato nel *nome_video*.

La riga predefinita di `Xservers` ha la forma seguente:

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

Avvio del server di login senza un video locale

Se il sistema utilizzato come server di login non dispone di un monitor a mappa di bit, avviare il server di login senza video locale escludendo la riga corrispondente del file `Xservers` con il simbolo di commento `#`. Ad esempio:

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

Il server di login verrà avviato in background e riceverà le richieste dei video della rete.

Accesso al login della riga comandi su un video locale

Scegliendo l'opzione "Login della riga comandi" dallo schermo di login, il server di login arresta temporaneamente il server delle finestre X e consente di eseguire il login in forma tradizionale sul video a mappa di bit di un terminale. Quando l'utente effettua il logout, o dopo un periodo di tempo specificato, il server di login riavvia il server X.

Nota – L'opzione "Login della riga comandi" non è disponibile sui video collegati mediante la rete.

Il comportamento del "Login della riga comandi" dipende dal *tipo_video*. Il formato del *tipo_video* è il seguente:

- `local@terminale_video`
- `local`
- `foreign`

Se si specifica `local@terminale_video`, il server di login presume che il server X e `/dev/terminale_video` si trovino sullo stesso dispositivo fisico, e che su quel dispositivo sia in esecuzione un login della riga comandi (solitamente `getty`). Selezionando “Login della riga comandi”, il server X viene arrestato e l’utente può accedere al login in esecuzione (`getty`) su `/dev/terminale_video`.

Per disabilitare l’opzione “Login della riga comandi” su un video, specificare `none` come `terminale_video`. L’impostazione predefinita per `terminale_video` è `console`. Specificando `local`, il valore di `terminale_video` viene impostato automaticamente su `console`. Specificando `foreign`, l’opzione “Login della riga comandi” viene disabilitata.

Nota – Avviando il server di login dalla riga comandi, l’opzione “Login della riga comandi” viene automaticamente disabilitata sul video locale.

Abilitazione di una console di visualizzazione a caratteri

Se il sistema utilizzato come server di login è collegato direttamente a un video a caratteri utilizzato come console, si potrà impostare il `terminale_video` su `none` per disabilitare l’opzione “Login della riga comandi” nello schermo di login del video a mappa di bit.

In alternativa, se sia la console a caratteri che il video a mappa di bit utilizzano un login della riga comandi (`getty`), è possibile impostare il `terminale_video` sul dispositivo usato per il login (`getty`) sul video a mappa di bit.

Ad esempio, se il login della riga comandi eseguito sul video a mappa di bit si trova sul dispositivo `/dev/tty01`, cambiare il `tipo_video` in `local@tty01`.

Visualizzazione di uno schermo di login su un video di rete

Il server di login può visualizzare uno schermo di login su qualsiasi video della rete che generi una richiesta corrispondente, si tratti di un terminale X o di una workstation.

Per gestire le richieste dei video della rete, il server di login supporta il protocollo XDMCP 1.0 (X Display Manager Protocol), che permette al server di login di negoziare, e quindi accettare o rifiutare, le richieste ricevute dai video della rete. Il protocollo XDMCP è integrato nella maggior parte dei terminali X.

Richieste XDMCP dirette dei video di rete

Quando il terminale X viene configurato per l'utilizzo di XDMCP in modo diretto (modo di interrogazione), l'utente deve specificare al terminale X il nome host del sistema da utilizzare come server di login. Durante il boot, il terminale X contatterà automaticamente il server di login, il quale visualizzerà uno schermo di login sul terminale. Per informazioni su come configurare il terminale X per l'uso di XDMCP in modo diretto, vedere la documentazione del terminale.

In genere, i server X supportano anche l'opzione `-query`. In questa modalità, il server X si comporta esattamente come un terminale X, contattando direttamente l'host del server di login per richiedere la visualizzazione dello schermo di login. Ad esempio, avviando il server X su un video a mappa di bit di una workstation di nome `bianca`, il server di login `anita` visualizzerà uno schermo di login sul server X che ha generato la richiesta:

```
X -query anita
```

Richieste XDMCP indirette dei video di rete

Quando il terminale X viene configurato per l'utilizzo di XDMCP in modo indiretto, l'utente deve specificare al terminale X il nome host del sistema da utilizzare come server di login. Durante il boot, il terminale X contatterà il server di login, il quale presenterà l'elenco dei server di login disponibili nella rete. Da questo elenco, l'utente potrà scegliere l'host che dovrà visualizzare lo schermo di login sul terminale X. Per informazioni su come configurare il terminale X per l'uso di XDMCP in modo indiretto, vedere la documentazione del terminale.

In genere, come nel modo diretto, i server X supportano l'opzione `-indirect`, con la quale il server X contatta il server di login in modalità XDMCP indiretta.

Gestione dei video di rete non-XDMCP

Alcuni terminali X di vecchia produzione non supportano il protocollo XDMCP. Per fare in modo che il server di login visualizzi lo schermo di login su un terminale di questo tipo, includere il nome del terminale nel file `Xservers`.

Esempio

Queste righe del file `Xservers` ordinano al server di login di visualizzare uno schermo di login su due terminali X non-XDMCP di nome rosso e grigio:

```
rosso.arcobaleno.com:0 AcmeXsta foreign
grigio:0 PandaCo foreign
```

Poiché il video fa parte della rete, il *nome_video* include anche il nome dell'host. La *classe del video* può essere usata per indicare risorse specifiche per una determinata classe di terminali X. (Per determinare la classe del terminale X in uso, vedere la documentazione del terminale.) Il *tipo_video* `foreign` indica al server di login di collegarsi a un server X esistente anziché di avviarne uno nuovo. In questo caso non è specificato alcun *comando_server_X*.

Controllo dell'accesso al server di login

Nell'impostazione predefinita, qualsiasi host della rete che abbia accesso al sistema usato come server di login può richiedere la visualizzazione di uno schermo di login. L'accesso al server di login può tuttavia essere limitato modificando il file `Xaccess`.

Per modificare `Xaccess`, copiare il file da `/usr/dt/config` in `/etc/dt/config`. Modificare `/etc/dt/config/Xaccess` e quindi ordinare al server di login di rileggere `Xaccess`:

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

Questo comando esegue `kill -HUP ID di processo del server di login`.

XDMCP diretto

Quando un host cerca di connettersi al server di login usando XDMCP in modo diretto, il nome dell'host viene confrontato con il contenuto del file `Xaccess` per determinare se quell'host sia autorizzato o meno ad accedere al server di login. Ogni riga del file `Xaccess` corrisponde a un nome host, inclusi i caratteri speciali `*` e `?`. L'asterisco corrisponde a zero o più caratteri qualsiasi, mentre il punto interrogativo corrisponde ad un singolo carattere qualsiasi. Un punto esclamativo (!) all'inizio di una riga disabilita l'accesso al server di login, mentre in mancanza di un punto esclamativo l'accesso è abilitato.

Ad esempio, se `Xaccess` contiene le tre righe seguenti:

```
adamo.globo.com
*.rep5.globo.com
!*
```

La prima riga abilita l'accesso al server di login dall'host `adamo.globo.com`, la seconda abilita l'accesso da tutti gli host il cui nome completo termini in `rep5.globo.com`, mentre l'ultima riga disabilita l'accesso da qualsiasi altro host.

XDMCP indiretto

Quando un host cerca di connettersi al server di login usando XDMCP in modo indiretto, il nome dell'host viene confrontato con il contenuto di `Xaccess` per determinare il suo diritto di accesso al server di login. Le righe di `Xaccess` hanno un formato analogo a quelle usate da XDMCP in modo diretto, inclusi i caratteri speciali, ma in questo caso ogni riga contiene una stringa `CHOOSE`R. Ad esempio:

```
adamo.globo.com    CHOOSE R BROADCAST
*.rep5.globo.com  CHOOSE R BROADCAST
!*                CHOOSE R BROADCAST
```

Anche in questo caso, la prima riga abilita l'accesso al server di login dall'host `adamo.globo.com`, la seconda abilita l'accesso da tutti gli host il cui nome completo termini in `rep5.globo.com`, mentre l'ultima riga disabilita l'accesso da qualsiasi altro host.

La stringa `CHOOSE`R può essere seguita da:

- `BROADCAST`
- *lista dei nomi host*

L'istruzione `BROADCAST` indica al server di login di generare, mediante una connessione con l'intera sottorete, un elenco degli host disponibili come server di login. Una lista di nomi host indica direttamente al server di login quali host sono disponibili. Ad esempio:

```
adamo.globo.com    CHOOSE saturno.globo.com luna.globo.com
*.rep5.globo.com  CHOOSE R BROADCAST
!*                CHOOSE R BROADCAST
```

Collegandosi al server con XDMCP in modo indiretto, `adamo.globo.com` riceverà una lista di host contenente `saturno` e `luna`, mentre `alice.rep5.globo.com` riceverà l'elenco di tutti i server di login disponibili nella sottorete. Le altre richieste generate con XDMCP in modo indiretto verranno rifiutate.

Un metodo alternativo per specificare una lista di host consiste nel definire una o più macro contenenti un elenco di nomi host. Ad esempio:

```
%listal    saturno.globo.com luna.globo.com
adamo.globo.com  CHOOSER %listal
```

Analisi degli errori

Nell'impostazione predefinita, il server di login registra gli errori nel file `/var/dt/Xerrors`. Questa impostazione può essere modificata editando la risorsa `Dtlogin.errorLogFile` nel file `Xconfig`. La directory specificata deve esistere al momento dell'avvio del server di login.

Ad esempio, per fare in modo che il server di login registri gli errori nel file `/var/log/Derrors`, impostare la risorsa seguente nel file `Xconfig`:

```
Dtlogin.errorLogFile: /var/log/Derrors
```

Riavviando il server di login, gli errori verranno registrati nel file `/var/log/Derrors`. La directory `/var/log` dovrà esistere quando verrà riavviato il server di login.

Arresto del server di login

- Per disabilitare l'avvio del server di login al boot del sistema, digitare:

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

Questo comando indicherà al sistema di non avviare il server di login al boot successivo.

- Per arrestare il server di login eliminando l'ID del processo, digitare:

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

In questo modo verrà eseguito il comando `kill ID di processo server di login`

Nota – L'arresto del processo del server di login con il comando `kill` causerà l'interruzione di tutte le sessioni utente gestite dal server di login.

Il server di login può anche essere arrestato eliminando l'ID del processo, in genere memorizzato in `/var/dt/Xpid` o nel file specificato in `Xconfig` dalla risorsa `Dtlogin.pidFile`.

L'arresto del server di login causerà l'interruzione immediata delle sessioni correnti del desktop.

Lo schermo di login

Lo schermo di login visualizzato dal server offre una serie di funzioni aggiuntive rispetto al login a caratteri tradizionale.

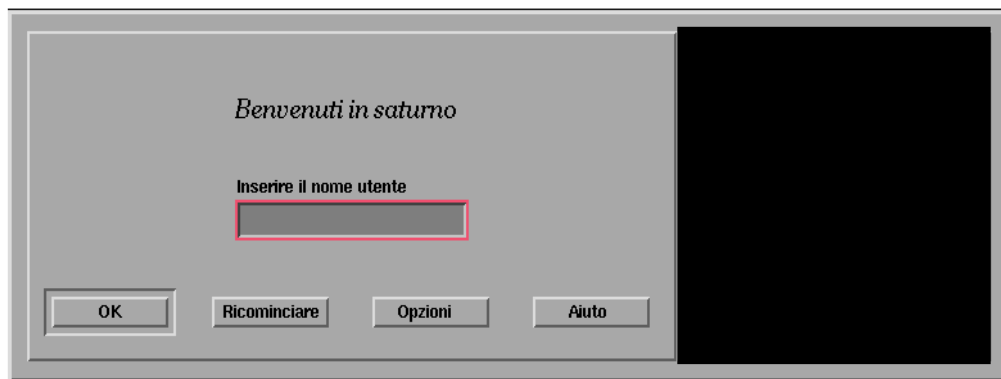


Figura 1-2 Schermo di login del desktop

Come nel login a caratteri, l'utente deve inserire un nome e una parola chiave. Se le informazioni fornite vengono autenticate, il server di login avvia una sessione del desktop per l'utente specificato. All'uscita dalla sessione del desktop verrà presentato un nuovo schermo di login, che potrà essere utilizzato per ripetere l'intero processo.

Per personalizzare lo schermo di login si possono eseguire una o più delle seguenti operazioni:

- Modificare l'aspetto dello schermo di login
- Configurare le autorizzazioni del server X
- Modificare la lingua predefinita
- Eseguire un comando prima della visualizzazione dello schermo di login
- Modificare il menu Lingua dello schermo di login

- Specificare il comando da utilizzare per l'avvio della sessione dell'utente
- Eseguire un comando prima dell'avvio della sessione dell'utente
- Eseguire un comando dopo il termine della sessione dell'utente

Ognuna di queste operazioni può essere eseguita per tutti i video o per un video specifico.

Modifica dell'aspetto dello schermo di login

Per personalizzare l'aspetto dello schermo di login è possibile cambiare il logo o la presentazione grafica, i messaggi di benvenuto e i font.

Per modificare il file `Xresources`, copiare il file da `/usr/dt/config/lingua` in `/etc/dt/config/lingua`. Le modifiche verranno applicate all'avvio successivo dello schermo di login. Per forzare l'applicazione delle modifiche nella sessione corrente, selezionare "Ripristinare schermo di login" dal menu Opzioni dello schermo di login.

Gli attributi dello schermo di login che dipendono dall'impostazione delle risorse nel file `Xresources` includono i seguenti:

<code>Dtlogin*logo*bitmapFile</code>	File a mappa di bit o a mappa di pixel da visualizzare come logo
<code>Dtlogin*greeting*labelString</code>	Messaggio di benvenuto
<code>Dtlogin*greeting*persLabelString</code>	Messaggio di benvenuto personalizzato
<code>Dtlogin*greeting*fontList</code>	Font per i messaggi di benvenuto
<code>Dtlogin*labelFont</code>	Font per i pulsanti e le opzioni
<code>Dtlogin*textFont</code>	Font per i messaggi di aiuto e di errore
<code>Dtlogin*lingua*languageName</code>	Testo alternativo per la <i>lingua</i> della versione locale

▼ Per modificare il logo

- ◆ Impostare la risorsa `Dtlogin*logo*bitmapFile` in `Xresources`.

Il logo può essere un file a mappa di bit o a mappa di pixel a colori.

In questo esempio viene usato come logo il file a mappa di bit `Logo_pers`:

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

▼ Per cambiare il messaggio di benvenuto

Nell'impostazione predefinita, il server di login visualizza il messaggio Benvenuti in *nome_host*. Per cambiare questo messaggio:

- ◆ Impostare la risorsa `Dtlogin*greeting*labelString` in `Xresources`.

Il valore della risorsa `labelString` potrà contenere `%LocalHost%`, che verrà sostituito dal nome dell'host usato come server di login, e `%DisplayName%`, che verrà sostituito dal nome del video del server X.

Nell'esempio seguente, il messaggio di benvenuto viene cambiato in `Siete su nome_host!`:

```
Dtlogin*greeting*labelString: Siete su %LocalHost%!
```

Dopo l'inserimento del nome utente, il server di login visualizza il messaggio Benvenuto, *nome_utente*. Questo messaggio può essere modificato impostando la risorsa `Dtlogin*greeting*persLabelString` in `Xresources`. Il valore di `persLabelString` potrà contenere la variabile `%s`, che verrà sostituita dal *nome_utente*.

Nell'esempio seguente, il messaggio di benvenuto personalizzato viene modificato in `Salve nome_utente!`.

```
Dtlogin*greeting*persLabelString: Salve %s!
```

▼ Per cambiare i font

I font utilizzati nello schermo di login possono essere cambiati impostando una delle risorse seguenti in `Xresources`:

Per ottenere l'elenco dei font disponibili, digitare:

```
xlsfonts [-opzioni] [-fn schema]
```

Dtlogin*greeting*fontList Font per i messaggi di benvenuto
 Dtlogin*labelFont Font per i pulsanti, i menu e le opzioni
 Dtlogin*textFont Font per i messaggi di aiuto e di errore

L'esempio seguente imposta l'uso di un font di grandi dimensioni per il messaggio di benvenuto (il valore specificato deve occupare una sola riga):

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

▼ **Per specificare un testo alternativo per le lingue disponibili**

Per visualizzare nel menu Lingua una o più opzioni personalizzate anziché i nomi predefiniti delle versioni locali, modificare come nell'esempio la risorsa Dtlogin*lingua *languageName in Xresources:

```
Dtlogin*En_US*languageName: Americano
```

Il testo Americano sostituirà il nome predefinito della versione locale En_US.

Modifica del comportamento dello schermo di login

Il comportamento dello schermo di login può essere personalizzato modificando le risorse specificate nel file Xconfig.

Per modificare Xconfig, copiare il file da /usr/dt/config in /etc/dt/config. Modificare /etc/dt/config/Xconfig e quindi far rileggere il file al server di login digitando:

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

Verrà eseguito il comando kill -HUP *ID di processo del server di login*

Le risorse specificate nel file Xconfig includono:

Dtlogin*authorize	Informazioni sul file Xaccess
Dtlogin*environment	Ambiente del server X
Dtlogin*language	Lingua predefinita
Dtlogin*languageList	Elenco delle opzioni del menu Lingua dello schermo di login
Dtlogin*resources	Informazioni su Xresources
Dtlogin*setup	Informazioni sul file Xsetup

<code>Dtlogin*startup</code>	Informazioni sul file <code>Xstartup</code>
<code>Dtlogin*session</code>	Informazioni sul file <code>Xsession</code>
<code>Dtlogin*failsafeClient</code>	Informazioni sullo script <code>Xfailsafe</code>
<code>Dtlogin*reset</code>	Informazioni sullo script <code>Xreset</code>
<code>Dtlogin*userPath</code>	PATH per <code>Xsession</code> e <code>Xfailsafe</code>
<code>Dtlogin*systemPath</code>	PATH per <code>Xsetup</code> , <code>Xstartup</code> e <code>Xfailsafe</code>
<code>Dtlogin*systemShell</code>	SHELL per <code>Xsetup</code> , <code>Xstartup</code> e <code>Xfailsafe</code>
<code>Dtlogin.timeZone</code>	TZ per tutti gli script

Modifica del comportamento dello schermo di login per ogni video

Negli esempi riportati qui di seguito, la modifica di una risorsa di `Xconfig` cambia il comportamento dello schermo di login per tutti i video. Le risorse affiancate da un asterisco (*) possono essere specificate anche limitatamente a un video specifico. Per specificare una risorsa per un determinato video occorre usare il formato `Dtlogin*nome_video*risorsa`. Ad esempio, per disabilitare il controllo degli accessi basato sugli utenti per il video `expo:0` e lasciarlo abilitato per gli altri video, occorrerà specificare:

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

Nota – Tutti i caratteri speciali contenuti nei nomi dei video, come i due punti (:), o i punti (.), vengono sostituiti da un carattere di sottolineatura (_).

Modifica dell'accesso al server X

Nell'impostazione predefinita, il server di login abilita il controllo degli accessi al server X basandosi sugli utenti e usando i dati di autorizzazione memorizzati e protetti nel file `DirectoryIniziale/.Xauthority`. Solo gli utenti autorizzati a leggere questo file potranno connettersi al server X. In generale, questo è il metodo preferito per il controllo degli accessi ai server X.

Un'alternativa al metodo basato sugli utenti è rappresentata dal controllo degli accessi basato sugli host. Con questo metodo, abilitando l'accesso al server X da un determinato host, il diritto di accesso viene esteso automaticamente a tutti gli utenti che hanno accesso a quell'host. Questo metodo può rendersi necessario per le seguenti ragioni:

- I client X di tipo R2 e R3 non possono connettersi a un server X che utilizzi il controllo degli accessi basato sugli utenti.
- Se la rete non è protetta, è possibile che un estraneo riesca a intercettare i dati di autorizzazione scambiati tra il client X e il server X.

La risorsa `Dtlogin*authorize` di `Xconfig` indica al server di login di usare il controllo degli accessi basato sugli utenti. Per usare il metodo basato sull'host, cambiare il valore della risorsa di autorizzazione in `False`. Ad esempio:

```
Dtlogin*authorize: False
```

▼ *Per cambiare l'ambiente del server X*

Se si desidera associare una o più variabili d'ambiente a un server X al momento del suo avvio dal server di login, occorrerà specificare tali variabili usando la risorsa `Dtlogin*environment` in `Xconfig`. Ad esempio, la risorsa:

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

renderà le variabili `VAR1` e `VAR2` disponibili per il processo del server X locale. Queste variabili verranno esportate anche negli script `Xsession` e `Xfailsafe`.

▼ *Per cambiare la lingua predefinita*

Quando si avvia una sessione del desktop dallo schermo di login, è possibile scegliere la lingua da utilizzare dal menu secondario *Lingua* del menu *Opzioni*. Se non viene selezionata alcuna lingua specifica verrà usata quella predefinita. La lingua predefinita può essere impostata con la risorsa `Dtlogin*language` in `Xconfig`. Ad esempio:

```
Dtlogin*language: Ja_JP
```

Per determinare quali lingue sono installate sul sistema in uso, vedere la documentazione del sistema.

▼ *Per cambiare il menu Lingua dello schermo di login*

Nell'impostazione predefinita, il server di login crea il menu Lingua includendo tutte le versioni locali installate sul sistema. Quando l'utente seleziona una lingua, il server di login ripresenta lo schermo di login in quella lingua. La sessione del desktop verrà quindi avviata nella lingua selezionata.

È possibile specificare l'elenco delle lingue disponibili modificando la risorsa `Dtlogin*languageList` in `Xconfig`. Ad esempio:

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

Con l'impostazione riportata in questo esempio, il server di login creerà un menu Lingua contenente solo le opzioni `En_US` e `De_DE`.

Esecuzione di un comando prima della comparsa dello schermo di login

Dopo l'avvio del server X ma prima della comparsa dello schermo di login, il server di login esegue lo script `Xsetup`. Questo script richiede le autorizzazioni di superutente ed esegue i comandi che devono essere completati prima della visualizzazione dello schermo di login.

Per modificare `Xsetup`, copiare il file da `/usr/dt/config` in `/etc/dt/config`. La versione modificata di `Xsetup` verrà usata al login successivo.

Esecuzione di un comando prima dell'avvio della sessione utente

Dopo l'inserimento e l'autenticazione del nome utente e della parola chiave, ma prima dell'avvio della sessione utente, il server di login esegue lo script `Xstartup`. `Xstartup` richiede le autorizzazioni di superutente ed esegue i comandi che devono essere completati prima dell'avvio della sessione utente.

Per modificare `Xstartup`, copiare il file da `/usr/dt/config` in `/etc/dt/config`. La versione modificata di `Xstartup` verrà usata al login successivo.

Avvio di una sessione del desktop

Nell'impostazione predefinita, il server di login avvia la sessione dell'utente eseguendo lo script `Xsession`. `Xsession` richiede le autorizzazioni dell'utente ed esegue i comandi necessari per l'avvio del desktop.

Nota - Non aggiornare mai direttamente lo script `xsession`.

Per informazioni su come personalizzare l'avvio delle sessioni del desktop di un utente, vedere il Capitolo 2, "Configurazione della Gestione delle sessioni".

Avvio di una sessione protetta

Selezionando "Sessione a finestra singola" dal menu secondario Sessioni del menu Opzioni dello schermo di login, il server di login esegue lo script `Xfailsafe`. `Xfailsafe` richiede le autorizzazioni dell'utente ed esegue i comandi necessari per l'avvio di un ambiente a finestre base, costituito in genere da un Terminale e talvolta da un gestore di finestre.

Per modificare `Xfailsafe`, copiare il file da `/usr/dt/config` in `/etc/dt/config`. La versione modificata di `Xfailsafe` verrà eseguita al login successivo dell'utente.

Al termine della sessione utente

Quando l'utente esce da una sessione normale o protetta del desktop, il server di login esegue lo script `Xreset`. `Xreset` richiede le autorizzazioni di superutente ed esegue i comandi necessari dopo la fine della sessione utente.

Per modificare `Xreset`, copiare il file da `/usr/dt/config` in `/etc/dt/config`. La versione modificata di `Xreset` verrà eseguita al login successivo.

L'ambiente del server di login

Il server di login crea un ambiente che viene poi esportato negli script `xsetup`, `xstartup`, `xsession`, `xfailsafe` e `xreset`. Questo ambiente viene descritto nella Tabella 1-1. Il server di login potrà esportare anche altre variabili oltre a quelle elencate.

Tabella 1-1 Ambiente del server di login

Variabile d'ambiente	xsetup	xstartup	xsession	xreset	Descrizione
LANG	X	X	X	X	Lingua predefinita o selezionata
XAUTHORITY	X	X	X	X	File alternativo per le autorizzazioni X (opzionale)
PATH	X	X	X	X	Valore della risorsa <code>Dtlogin*userPath</code> (<code>xsession</code> , <code>xfailsafe</code>) o <code>Dtlogin*systemPath</code> (<code>xsetup</code> , <code>xstartup</code> , <code>xreset</code>)
DISPLAY	X	X	X	X	Numero di connessione del server X
SHELL	X	X	X	X	Shell specificata in <code>/etc/passwd</code> (<code>xsession</code> , <code>xfailsafe</code>) o risorsa <code>Dtlogin*systemShell</code> (<code>xsetup</code> , <code>xstartup</code> , <code>xreset</code>)
TZ	X	X	X	X	Valore della risorsa <code>Dtlogin.timeZone</code> o fuso orario determinato dal sistema
USER		X	X	X	Nome dell'utente
HOME		X	X	X	Directory iniziale specificata in <code>/etc/passwd</code>
LOGNAME		X	X	X	Nome dell'utente

Modifica del percorso dell'utente o del sistema

Il server di login imposta la variabile d'ambiente `PATH` durante l'esecuzione degli script `xsession` e `xfailsafe`. Ogni utente ha la possibilità di specificare un percorso alternativo per questi script.

▼ *Per modificare il percorso dell'utente*

◆ Impostare la risorsa `Dtlogin*userPath` in `Xconfig`. Ad esempio:
`Dtlogin*userPath: /usr/bin:/etc:/usr/sbin:/usr/ucb:/usr/bin/X11`

▼ *Per modificare il percorso di sistema*

◆ Impostare la risorsa `Dtlogin*systemPath` in `Xconfig`. Ad esempio:
`Dtlogin*systemPath: /usr/bin/X11:/etc:/bin:/usr/bin:/usr/ucb`

▼ **Per cambiare la shell di sistema**

Il server di login imposta la variabile d'ambiente `SHELL` durante l'esecuzione degli script `Xsetup`, `Xstartup` e `Xfailsafe`. L'impostazione predefinita è `/bin/sh`, che tuttavia può essere modificata cambiando la risorsa `Dtlogin*systemShell` in `Xconfig`. Ad esempio:

`Dtlogin*systemShell: /bin/ksh`

▼ **Per cambiare il fuso orario**

Il server di login imposta la variabile d'ambiente `TZ` durante l'esecuzione degli script `Xsetup`, `Xstartup`, `Xsession`, `Xfailsafe` e `Xreset`. Il valore predefinito viene ricavato dal sistema, perciò di norma non è necessario modificare il valore acquisito. Per impostare un fuso orario differente per questi script, modificare la risorsa `Dtlogin.timeZone` in `Xconfig`. Ad esempio:

`Dtlogin.timeZone: CST6CDT`

Amministrazione della Gestione del login

All'avvio del server di login viene attivato un unico processo `dtlogin`. Il processo `dtlogin` legge il file `Xconfig` per determinare la configurazione iniziale del server di login e localizzare gli altri file di configurazione disponibili. Il server di login legge quindi il file `Xservers` per determinare se la presenza o meno di `display` da gestire in modo esplicito, e legge il file `Xaccess` per controllare l'accesso al server di login.

Se nel file `xservers` è specificato che il server di login deve gestire un display locale, esso avvierà un server X in base alle informazioni specificate in `xservers` e quindi visualizzerà uno schermo di login su quel video.

Se nel file `xservers` è specificato che il server di login deve gestire un video di rete, esso presumerà che il server X richiesto sia già in esecuzione con il nome del video specificato e visualizzerà uno schermo di login su quel video.

Il server di login attenderà quindi le richieste XDMCP dei client della rete.

Il server di login crea un nuovo processo `dtlogin` per ogni video da gestire. Questo significa che, se il server di login gestisce un numero n di video, il numero dei processi `dtlogin` sarà pari a $n+1$. Il server di login eseguirà lo script `xsetup`, caricherà il file `xresources` e quindi eseguirà `dtgreet` per visualizzare lo schermo di login. Dopo l'inserimento e l'autenticazione del nome utente e della password, il server di login eseguirà lo script `xstartup` e quindi lo script `xsession` o `xfailsafe`. Al termine della sessione eseguirà lo script `xreset`.

Se il server di login riceve una richiesta XDMCP indiretta, esso esegue `dtchooser` per presentare un elenco degli host disponibili come server di login per il video richiedente. La gestione del video verrà quindi affidata all'host selezionato dall'utente.

Per leggere i file di configurazione `xaccess`, `xconfig`, `xfailsafe`, `xreset`, `lingua/xresources`, `xservers`, `xsetup` e `xstartup`, il server di login cercherà inizialmente in `/etc/dt/config`, quindi in `/usr/dt/config`, e utilizzerà il primo file localizzato.

File della Gestione del login

Nell'impostazione predefinita, i file della Gestione del login si trovano nelle seguenti posizioni:

<code>/usr/dt/bin/dtlogin</code>	Avvia il server di login e la gestione dei video
<code>/usr/dt/bin/dtgreet</code>	Visualizza uno schermo di login per un video
<code>/usr/dt/bin/dtchooser</code>	Visualizza una videata di selezione per un video
<code>/usr/dt/bin/xsession</code>	Avvia una sessione del desktop

<code>/usr/dt/config/Xfailsafe</code>	Avvia una sessione protetta
<code>/usr/dt/config/Xconfig</code>	File di configurazione del server di login
<code>/usr/dt/config/Xservers</code>	File di descrizione dei video del server di login
<code>/usr/dt/config/Xaccess</code>	File di descrizione degli accessi del server di login
<code>/usr/dt/config/<i>lingua</i>/Xresources</code>	Risorse per l'impostazione della visualizzazione
<code>/usr/dt/config/Xsetup</code>	File di configurazione della visualizzazione
<code>/usr/dt/config/Xstartup</code>	File di avvio pre-sessione
<code>/usr/dt/config/Xreset</code>	File di ripristino post-sessione
<code>/var/dt/Xpid</code>	ID del processo del server di login
<code>/var/dt/Xerrors</code>	File di log degli errori del server di login

Configurazione della Gestione delle sessioni

2 

La Gestione delle sessioni ha la funzione di avviare il desktop e di salvare e ripristinare automaticamente le impostazioni correnti per le applicazioni, i colori, i font, il comportamento del mouse, il volume audio e il clic dei tasti.

La Gestione delle sessioni permette di:

- Personalizzare la sessione iniziale per tutti gli utenti del desktop
- Personalizzare l'ambiente e le risorse per tutti gli utenti del desktop
- Cambiare il messaggio di avvio della sessione
- Cambiare i parametri per gli strumenti e i daemon di avvio delle sessioni
- Personalizzare l'uso dei colori per tutti gli utenti del desktop

<i>Cos'è una sessione?</i>	<i>23</i>
<i>Avvio di una sessione</i>	<i>25</i>
<i>Cosa accade all'avvio di una sessione</i>	<i>25</i>
<i>Altre opzioni per personalizzare l'avvio delle sessioni</i>	<i>33</i>
<i>File e directory della Gestione delle sessioni</i>	<i>38</i>

Cos'è una sessione?

Si definisce sessione l'insieme di applicazioni, impostazioni e risorse utilizzate nel desktop dell'utente. La Gestione delle sessioni è un insieme di convenzioni e protocolli che permette di salvare e ripristinare la sessione di un utente. In

questo modo ogni utente può, con il normale login, accedere automaticamente allo stesso insieme di applicazioni, impostazioni e risorse che erano attive al momento del logout precedente. Al primo login nel desktop, il sistema carica una sessione iniziale predefinita. Successivamente, la Gestione delle sessioni consente di utilizzare una sessione corrente e una sessione iniziale per ogni utente.

La prima sessione

Quando un utente effettua il primo login nel desktop, la Gestione delle sessioni genera una sessione iniziale per quell'utente usando i valori predefiniti del sistema. Nell'impostazione predefinita, vengono avviate la Gestione di file e il volume di aiuto Introduzione al desktop.

Sessione corrente

La sessione corrente è sempre la sessione del desktop in esecuzione nel momento considerato, si tratti di una sessione ripristinata al login da una sessione iniziale dell'utente, di una sessione corrente salvata o della sessione iniziale predefinita del sistema. Usando le impostazioni della sezione Avvio della Gestione degli stili, è possibile impostare il salvataggio automatico della sessione corrente al logout. Ad ogni login, la Gestione delle sessioni riavvierà la sessione corrente salvata all'ultimo logout.

Sessione iniziale

È anche possibile avviare il desktop con le stesse impostazioni ad ogni login, indipendentemente dallo stato esistente all'ultimo logout. L'utente può salvare lo stato della sessione corrente e quindi, usando le opzioni di Avvio della Gestione degli stili, impostare l'avvio di quella sessione ad ogni login successivo.

Sessioni associate ai video

Per creare una sessione specifica per un determinato video, copiare la directory *DirectoryIniziale/.dt/sessions* in *DirectoryIniziale/.dt/video*, dove *video* è il nome reale e non qualificato dell'host (ad esempio, `rosa:0` sarà un nome

valido, mentre `rosa.arcobaleno.com:0` o `unix:0` non saranno ammessi). Quando l'utente effettuerà il login sul video `rosa:0`, la Gestione delle sessioni avvierà la sessione creata per quel video.

Avvio di una sessione

La Gestione delle sessioni viene avviata automaticamente da `usr/dt/bin/Xsession` quando si utilizza la Gestione del login.

In alternativa, è possibile effettuare il login nel modo tradizionale a caratteri (`getty`) e avviare la Gestione delle sessioni manualmente usando uno strumento che permetta di avviare un server X, come `xinit`. Ad esempio, si potrà usare il comando: `xinit /usr/dt/bin/Xsession`.

Cosa accade all'avvio di una sessione

Per avviare una sessione utente, la Gestione delle sessioni esegue le seguenti operazioni:

1. Legge lo script *DirectoryIniziale/.dtprofile*
2. Legge gli script `Xsession.d`
3. Visualizza un messaggio di benvenuto
4. Configura i percorsi di ricerca del desktop
5. Raccoglie informazioni sulle applicazioni disponibili
6. Opzionalmente, legge i file *DirectoryIniziale/.profile* o *DirectoryIniziale/.login*
7. Avvia il daemon di messaging ToolTalk[®]
8. Carica le risorse per la sessione
9. Avvia il server dei colori
10. Avvia la Gestione dello spazio di lavoro
11. Avvia le applicazioni della sessione

Queste operazioni saranno descritte in modo dettagliato nelle sezioni seguenti.

Letture dello script `.dtprofile`

All'avvio di una sessione, lo script `Xsession` legge lo script `DirectoryIniziale/.dtprofile` dell'utente. Si tratta di uno script della shell `/bin/sh` o `/bin/ksh` che permette ad ogni utente di configurare le variabili d'ambiente per le proprie sessioni. Per maggiori informazioni sulla configurazione delle variabili d'ambiente, vedere "Altre opzioni per personalizzare l'avvio delle sessioni" a pagina 33.

Se lo script `DirectoryIniziale/.dtprofile` non esiste, ad esempio perché l'utente sta effettuando il suo primo login nel desktop, `Xsession` copia lo script predefinito del sistema, `sys.dtprofile`, in `DirectoryIniziale/.dtprofile`.

Lo script predefinito del desktop è `/usr/dt/config/sys.dtprofile`. Per personalizzare `sys.dtprofile`, copiare il file da `/usr/dt/config` in `/etc/dt/config` ed editare la nuova copia.

Letture degli script `Xsession.d`

Dopo la lettura dello script `DirectoryIniziale/.dtprofile`, `Xsession` legge gli script `Xsession.d`. Questi script vengono usati per configurare altre variabili d'ambiente ed avviare daemon opzionali per la sessione dell'utente. Gli script `Xsession.d` predefiniti sono:

<code>0010.dtpaths</code>	Documenta i percorsi di ricerca personalizzabili
<code>0020.dtims</code>	Avvia il server per il metodo di input opzionale
<code>0030.dttmpdir</code>	Crea una directory temporanea per ogni utente e per ogni sessione
<code>0040.xmbind</code>	Configura <code>\$XMBINDDIR</code> usando i valori predefiniti del desktop

È possibile che `Xsession.d` contenga altri script specifici del produttore.

`Xsession` legge inizialmente tutti i file della directory `/etc/dt/config/Xsession.d`, e quindi quelli della directory `/usr/dt/config/Xsession.d`.

Gli script `Xsession.d` predefiniti del desktop si trovano nella directory `/usr/dt/config/Xsession.d`. Per personalizzare uno script `Xsession.d`, copiare lo script da `/usr/dt/config/Xsession.d` in `/etc/dt/config/Xsession.d` ed editare la nuova copia. Per effettuare questa operazione è necessaria l'autorizzazione di esecuzione per il file.

Inoltre, per fare in modo che `Xsession` legga automaticamente uno script creato dall'utente, copiare lo script in `/etc/dt/config/Xsession.d`.

Nota - Nel creare o modificare uno script `Xsession.d`, accertarsi che i comandi eseguiti in foreground siano di breve durata, poiché il tempo richiesto per l'esecuzione dei comandi influirà direttamente sul tempo di avvio della sessione. Se un comando in foreground non viene terminato, il processo di avvio della sessione rimane sospeso. Se si desidera che uno script `Xsession.d` avvii alcuni processi da mantenere in esecuzione per l'intera durata della sessione, accertarsi che tali processi vengano eseguiti in background.

Visualizzazione del messaggio di benvenuto

Dopo la lettura degli script `DirectoryIniziale/.dtprofile` e `Xsession.d`, `Xsession` visualizza un messaggio di benvenuto. Questo messaggio può essere personalizzato oppure eliminato totalmente. La visualizzazione del messaggio è affidata al client `dthello`.

Per cambiare il testo del messaggio, modificare le opzioni di `dthello` editando la variabile `dtstart_hello[0]`.

Per modificare `dtstart_hello[0]`, creare uno script in `/etc/dt/config/Xsession.d` che imposti il nuovo valore desiderato. Per visualizzare il messaggio del giorno a tutti gli utenti, creare uno script `sh` o `ksh` eseguibile, ad esempio `/etc/dt/config/Xsession.d/var_pers`, e impostare `dtstart_hello[0]` come segue:

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

Allo stesso modo, ogni utente potrà cambiare il messaggio di benvenuto per le proprie sessioni modificando `dtstart_hello[0]` nel proprio file `DirectoryIniziale/.dtprofile`.

Per disabilitare completamente il messaggio di benvenuto, impostare `dtstart_hello[0]=" "`.

Per maggiori informazioni su `dthello`, vedere la pagina di spiegazioni relativa a `dthello`.

Impostazione dei percorsi di ricerca del desktop

I percorsi di ricerca del desktop vengono creati al momento del login da `dtsearchpath`. `dtsearchpath` utilizza due categorie di variabili d'ambiente:

Variabili di input	Variabili d'ambiente personali e di sistema definite dall'amministratore di sistema e dall'utente finale.
Variabili di output	Variabili create e definite da <code>dtsearchpath</code> . Il valore di ogni variabile è il percorso di ricerca per la sessione del desktop.

Per modificare le opzioni del comando `dtsearchpath`, modificare la variabile `dtstart_searchpath`. Per cambiare il valore di `dtstart_searchpath` per tutti gli utenti, creare uno script `sh` o `ksh` eseguibile (ad esempio `/etc/dt/config/Xsession.d/var_pers`) e impostare `dtstart_searchpath` come segue:

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

Ogni utente potrà cambiare le opzioni di `dtsearchpath` per le proprie sessioni modificando la variabile `dtstart_searchpath` nel proprio file *DirectoryIniziale*/`.dtprofile`.

Per maggiori informazioni su `dtsearchpath`, vedere il Capitolo 7, "Percorsi di ricerca del desktop". Per maggiori informazioni sulle opzioni di `dtsearchpath`, vedere la pagina di spiegazioni relativa a `dtsearchpath`.

Abilitazione delle applicazioni disponibili

Una volta configurati i percorsi di ricerca del desktop, il passo successivo consiste nell'identificare e abilitare le applicazioni disponibili usando `dtappgather`. Per cambiare le opzioni del comando `dtappgather`, modificare la variabile `dtstart_appgather`. Per modificare `dtstart_appgather` per tutti gli utenti, creare uno script `sh` o `ksh` eseguibile (ad esempio `/etc/dt/config/Xsession.d/var_pers`) e impostare `dtstart_appgather` come segue:

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


Ogni utente potrà cambiare le opzioni di `dtappgather` per le proprie sessioni modificando la variabile `dtstart_appgather` nel proprio file *DirectoryIniziale/.dtprofile*.

Per maggiori informazioni sulle opzioni di `dtappgather`, vedere la pagina di spiegazioni relativa a `dtappgather` (4).

Lettura opzionale dello script `.profile` o `.login`

È possibile impostare `Xsession` in modo da fargli consultare lo script *DirectoryIniziale/.profile* o *DirectoryIniziale/.login* tradizionale di un utente. Nell'impostazione predefinita questa funzione è disabilitata. Per impostare la lettura dello script `.profile` o `.login`, impostare la risorsa `DTSOURCEPROFILE` su `true`.

Per modificare `DTSOURCEPROFILE` per tutti gli utenti, creare uno script `/etc/dt/config/Xsession.d` che imposti il nuovo valore desiderato. Per impostare `DTSOURCEPROFILE` su `true` per tutti gli utenti, creare uno script `sh` o `ksh` eseguibile, ad esempio `/etc/dt/config/Xsession.d/var_pers`, e impostare `DTSOURCEPROFILE` come segue:

```
DTSOURCEPROFILE=true
```

Ogni utente potrà cambiare `DTSOURCEPROFILE` per le proprie sessioni impostando la risorsa su `true` nel proprio file *DirectoryIniziale/.dtprofile*.

Avvio del daemon di messaging ToolTalk

Il daemon di messaging ToolTalk, `ttsession`, permette alle singole applicazioni di comunicare l'una con l'altra senza conoscersi direttamente. Le applicazioni creano e inviano messaggi ToolTalk per comunicare tra loro, mentre `ttsession` comunica con la rete per assicurare l'arrivo dei messaggi.

Per modificare le opzioni del comando `ttsession` occorre modificare la variabile `dtstart_ttsession`. Per cambiare `dtstart_ttsession` per tutti gli utenti, creare uno script `sh` o `ksh` eseguibile (ad esempio `/etc/dt/config/Xsession.d/var_pers`) e impostare `dtstart_ttsession` come segue:

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

Ogni utente potrà cambiare le opzioni di `ttsession` per le proprie sessioni modificando la variabile `dtstart_ttsession` nel proprio file *DirectoryIniziale/.dtprofile*.

Per maggiori informazioni sulle opzioni di `ttsession`, vedere la pagina di spiegazioni relativa a `ttsession`. Per maggiori informazioni su `ttsession`, vedere il manuale *Getting Started Using ToolTalk Messaging*.

Avvio del client della Gestione delle sessioni

A questo punto, `Xsession` avvierà `/usr/dt/bin/dtsession`, che continuerà il processo di avvio delle sessioni.

Caricamento delle risorse delle sessioni

La Gestione delle sessioni utilizza la caratteristica `RESOURCE_MANAGER` del server X per rendere le risorse del desktop disponibili a tutte le applicazioni. La Gestione delle sessioni carica `RESOURCE_MANAGER` nelle seguenti operazioni:

- Durante il caricamento delle risorse predefinite del sistema
- Durante l'unione delle risorse di sistema specificate dall'amministratore.
- Durante l'unione delle risorse specificate dall'utente

Le risorse predefinite del desktop si trovano in `/usr/dt/config/lingua/sys.resources`, e vengono rese disponibili per le sessioni dei singoli utenti attraverso la caratteristica `RESOURCE_MANAGER`. Questo file non dovrebbe essere editato, in quanto viene sovrascritto ad ogni nuova installazione del desktop.

Per aggiungere altre risorse a quelle predefinite del sistema si potrà creare un nuovo file `/etc/dt/config/lingua/sys.resources` in cui modificare le risorse predefinite o specificare nuove risorse per tutti gli utenti del desktop. Questo file verrà unito alle risorse predefinite del desktop all'avvio delle sessioni, perciò potrà contenere solo risorse nuove o aggiornate. Le risorse specificate in questo file saranno rese disponibili a tutti gli utenti attraverso la caratteristica `RESOURCE_MANAGER`, e prevarranno su quelle specificate nel file delle risorse predefinite del desktop.

Ogni utente potrà aggiungere altre risorse a quelle di sistema o predefinite del desktop modificando il proprio file *DirectoryIniziale/.xdefaults*. Le risorse specificate in questo file saranno rese disponibili per le sessioni di quell'utente

attraverso la caratteristica `RESOURCE_MANAGER`, e prevarranno su quelle specificate nel file di risorse predefinito del desktop o in quello predisposto dall'amministratore di sistema.

Nota – L'utility X Toolkit Intrinsic può caricare le risorse per un'applicazione da `RESOURCE_MANAGER` o da `DirectoryIniziale/.Xdefaults`, ma non da entrambi. In genere, questo significa che il file `DirectoryIniziale/.Xdefaults` dell'utente viene ignorato. Tuttavia, la Gestione delle sessioni permette di utilizzarlo in quanto lo unisce a `RESOURCE_MANAGER` all'avvio della sessione. Se un utente modifica il file `DirectoryIniziale/.Xdefaults`, queste modifiche avranno effetto sulle applicazioni solo eseguendo l'azione "Ricaricare risorse". Questa azione ordinerà infatti alla Gestione delle sessioni di ricaricare `RESOURCE_MANAGER` con le risorse predefinite, quelle di sistema e quelle specificate dall'utente. In questo modo le modifiche apportate ai file di risorse personali e di sistema saranno disponibili per le applicazioni.

Per maggiori informazioni, vedere:

- "Impostazione delle risorse delle applicazioni" a pagina 262
- La pagina di spiegazioni relativa a `dtresourcesfile(4)`

Avvio del server dei colori

La Gestione delle sessioni funge da server di colori per il desktop, e permette di configurare tale funzione mediante le seguenti risorse `dtsession`.

<code>foregroundColor</code>	Controlla l'allocazione di un pixel per il colore di primo piano
<code>dynamicColor</code>	Specifica l'allocazione di colori di sola lettura
<code>shadowPixmap</code>	Specifica l'allocazione di colori per l'ombreggiatura superiore o inferiore
<code>colorUse</code>	Limita l'allocazione dei colori
<code>writeXrdbColors</code>	Specifica se le risorse <code>*background</code> e <code>*foreground</code> sono collocate nel database delle risorse

Le risorse del server dei colori possono essere impostate per tutti gli utenti creando un file `/etc/dt/config/lingua/sys.resources` e specificando in questo file le risorse desiderate.

Ogni utente potrà inoltre impostare le risorse del server dei colori per le proprie sessioni specificando le impostazioni desiderate nel proprio file *DirectoryIniziale/.Xdefaults*.

Per maggiori informazioni su come impostare le risorse per il server dei colori, vedere “Amministrazione dei colori” a pagina 272.

Avvio della Gestione dello spazio di lavoro

La Gestione delle sessioni avvia la Gestione dello spazio di lavoro, che nell'impostazione predefinita è `/usr/dt/bin/dtwm`. È possibile specificare una gestione di finestre alternativa usando la risorsa `wmStartupCommand`.

È possibile specificare una gestione di finestre alternativa per tutti gli utenti creando un file `/etc/dt/config/lingua/sys.resources` e impostando la risorsa `Dtsession*wmStartupCommand` con il percorso completo e le opzioni della gestione di finestre desiderata.

Ogni utente potrà specificare una gestione di finestre alternativa per le proprie sessioni modificando la risorsa `Dtsession*wmStartupCommand` nel proprio file *DirectoryIniziale/.Xdefaults*.

Per maggiori informazioni sulla gestione delle finestre, vedere il Capitolo 14, “Personalizzazione della Gestione dello spazio di lavoro”.

Avvio delle applicazioni della sessione

All'avvio di una sessione, la Gestione delle sessioni riavvia tutte le applicazioni che erano state salvate insieme a quella sessione. L'insieme di applicazioni predefinito per la sessione iniziale dell'utente si trova in `/usr/dt/config/lingua/sys.session`. Questo file non dovrebbe essere editato, in quanto verrà sovrascritto ad ogni nuova installazione del desktop.

Per maggiori informazioni, vedere la pagina di spiegazioni relativa a `dtsessionfile(4)`.

Per modificare le applicazioni avviate con la sessione iniziale dell'utente, l'amministratore di sistema potrà copiare il file `/usr/dt/config/lingua/sys.session` in `/etc/dt/config/lingua/sys.session` e modificare la nuova copia del file.

Diversamente dai file di risorse, questo file sostituirà completamente quello predefinito del desktop; sarà perciò possibile creare una copia del file predefinito del sistema e modificarla nel modo desiderato.

Altre opzioni per personalizzare l'avvio delle sessioni

Questa sezione descrive le seguenti operazioni:

- Impostazione delle variabili d'ambiente
- Impostazione delle risorse
- Uso di sessioni associate al video
- Esecuzione di script al login
- Ripristino di una sessione di backup

▼ Come impostare le variabili d'ambiente

- ◆ Per impostare una variabile d'ambiente a livello di sistema, creare un file nella directory `/etc/dt/config/Xsession.d` che imposti ed esporti la variabile desiderata.

Ad esempio, si potrà creare uno script `sh` o `ksh` eseguibile `/etc/dt/config/Xsession.d/var_pers`

che contenga l'istruzione:

```
export NUOVA_VARIABILE="valore"
```

In questo modo la variabile `NUOVA_VARIABILE` sarà impostata negli ambienti di tutti gli utenti al login successivo.

- ◆ Per impostare una variabile d'ambiente personale sarà necessario definirla nel file *DirectoryIniziale*/`.dtprofile`.

Ad esempio, l'istruzione:

```
export VARIABILE_PERSONALE="valore"
```

imposterà la variabile `VARIABILE_PERSONALE` negli ambienti di tutti gli utenti al login successivo.

Nota – La Gestione delle sessioni non legge automaticamente il file `.profile` o `.login`. Può tuttavia essere configurata in modo da utilizzarli; vedere a questo riguardo la sezione “Lettura opzionale dello script `.profile` o `.login`” a pagina 29.

▼ Come impostare le risorse

- ◆ Per impostare una risorsa a livello di sistema, aggiungerla al file `/etc/dt/config/lingua/sys.resources`. (Se necessario, creare il file.)

Nota – `.dtprofile` supporta solo la sintassi della shell `/bin/sh` o `/bin/ksh`.

Ad esempio, se in `/etc/dt/config/C/sys.resources` si specifica l'istruzione:

```
Applicazione*risorsa: valore
```

la risorsa `Applicazione*risorsa` verrà impostata nella caratteristica `RESOURCE_MANAGER` di tutti gli utenti al login successivo.

- ◆ Per impostare una risorsa personale, aggiungere la risorsa al file `DirectoryIniziale/.Xdefaults`.

▼ Come impostare le risorse associate a un video

Le risorse associate a un determinato video possono essere impostate sia a livello di sistema che per utenti specifici. In questo caso, le risorse possono essere impostate in base al video usato dall'utente per il login nel desktop.

- ◆ Per impostare un insieme di risorse associato a un video per tutti gli utenti di un sistema, creare un file `/etc/dt/config/lingua/sys.resources` che specifichi le risorse desiderate.
- ◆ Per impostare un insieme di risorse associato a un video solo per un determinato utente, specificare le risorse in `DirectoryIniziale/.Xdefaults`.

Per delimitare queste risorse sarà necessario racchiuderle tra dichiarazioni condizionali `cpp`. Occorrerà definire una macro `DISPLAY_nomevideo` basata sul valore della variabile `$DISPLAY` convertendo tutti i punti (.) e i due punti (:) in caratteri di sottolineatura (_), eliminando tutte le informazioni legate allo schermo e infine anteponendo la stringa `DISPLAY_` al risultato.

Ad esempio, una variabile `$DISPLAY` di valore `:0` diventerà `DISPLAY_0`, mentre una variabile `$DISPLAY` di valore `bianco.arcobaleno.com:0.0` diventerà `DISPLAY_bianco_arcobaleno_com_0`. Il valore risultante potrà essere usato nell'ambito di un test `cpp` in un file di risorse di una sessione. Ad esempio, se nel file `/etc/dt/config/C/sys.resources` si specifica quanto segue:

```
App*Risorsa: valore
#ifdef DISPLAY_bianco_arcobaleno_com_0
App*Risorsa: valorespeciale1
#endif
#ifdef DISPLAY_rosa_arcobaleno_com_0
App*Risorsa: valorespeciale2
#endif
```

la risorsa `App*Risorsa` in `RESOURCE_MANAGER` verrà impostata su `valorespeciale1` quando l'utente effettuerà il login sul video `bianco.arcobaleno.com:0`; su `valorespeciale2` quando effettuerà il login su `rosa.arcobaleno.com:0`; e su `valore` quando il login verrà eseguito su un altro video.

▼ Come cambiare le applicazioni per la sessione iniziale

Per specificare applicazioni alternative da avviare nella sessione iniziale dell'utente, procedere come segue.

1. Copiare `/usr/dt/config/lingua/sys.session` in `/etc/dt/config/lingua/sys.session`.
2. Modificare la nuova copia del file `sys.session`.

Ogni istruzione di `sys.session` apparirà nella forma:

```
dtsmcmd -cmd comando_e_opzioni
```

Per aggiungere un'applicazione nella sessione iniziale dell'utente, specificare una nuova istruzione in `sys.session` indicando il percorso completo del file eseguibile. Ad esempio, per avviare `/usr/bin/X11/xclock` in una sessione iniziale, aggiungere un'istruzione per `xclock` al file `/etc/dt/config/C/sys.resources`:

```
#  
# Avvio di xclock...  
#  
dtsmcmd -cmd "/usr/bin/X11/xclock -digital"
```

▼ Come impostare una sessione associata a un video

Usando la procedura descritta qui di seguito, ogni utente può impostare una sessione associata a un determinato video.

- ◆ Copiare la directory `DirectoryIniziale/.dt/sessions` in `DirectoryIniziale/.dt/video`, dove `video` è il nome reale e non qualificato dell'host (`rosa:0` sarà un nome valido, mentre `rosa.arcobaleno.com:0` o `unix:0` non saranno accettati).

Ad esempio, per creare una sessione associata al video

`rosa.arcobaleno.com:0`, digitare:

```
cp -r DirectoryIniziale/.dt/sessions DirectoryIniziale/.dt/rosa:0
```

Al login successivo dell'utente sul video `rosa.arcobaleno.com:0`, la Gestione delle sessioni avvierà la sessione definita con questa procedura.

Esecuzione di comandi personalizzati all'avvio delle sessioni e al logout

Gli utenti hanno la possibilità di impostare l'esecuzione di comandi personalizzati al momento del login nel desktop. Questa opzione è particolarmente utile per specificare impostazioni X che non possono essere salvate dalla Gestione delle sessioni. Ad esempio, si potrà usare `xsetroot` per personalizzare il puntatore del superutente (nello spazio di lavoro), oppure avviare applicazioni che non possono essere salvate e ripristinate dalla Gestione delle sessioni.

▼ Come eseguire comandi personalizzati all'avvio di una sessione

- ◆ Creare un file *DirectoryIniziale/.dt/sessionetc* che contenga i comandi desiderati.

In genere, questo file è uno script e richiede le autorizzazioni di esecuzione. I processi avviati con *sessionetc* dovrebbero essere eseguiti in background.

Nota – Non usare *sessionetc* per avviare applicazioni client che vengono ripristinate automaticamente dalla Gestione delle sessioni, per evitare di avviare più copie della stessa applicazione. La presenza di più copie di un'applicazione potrebbe non essere immediatamente riscontrabile per la sovrapposizione delle finestre o delle icone.

▼ Come eseguire comandi personalizzati al logout

Il file da utilizzare per questa procedura è *sessionexit*. Come per *sessionetc*, si potrà usare *sessionexit* per eseguire operazioni che non possano essere avviate dalla Gestione delle sessioni.

- ◆ Creare il file *DirectoryIniziale/.dt/sessionexit*.

Come *sessionetc*, questo file è generalmente uno script e richiede le autorizzazioni di esecuzione.

▼ Come ripristinare una sessione da un backup

Quando la Gestione delle sessioni salva una sessione, le informazioni vengono memorizzate sotto *DirectoryIniziale/.dt/sessions* o, nel caso delle sessioni associate a un video, sotto *DirectoryIniziale/.dt/video*. In queste directory, la Gestione delle sessioni crea una directory secondaria di nome *current* o *home* in cui memorizza rispettivamente le informazioni della sessione corrente o di quella iniziale. Prima di memorizzare queste informazioni, la Gestione delle sessioni crea una copia di backup della sessione precedentemente salvata con quel nome e la colloca in *current.old* o in *home.old*.

1. Effettuare il login usando l'opzione "Sessione a finestra singola" o "Login della riga comandi" dello schermo di login.

2. Copiare la directory della sessione di backup nella directory attiva. Ad esempio, per ripristinare la sessione iniziale di backup, digitare:

```
cp -r DirectoryIniziale/.dt/sessions/home.old DirectoryIniziale/.dt/sessions/home
```

La stessa procedura può essere usata per ripristinare una sessione associata a un video.

▼ Come esaminare i problemi di avvio delle sessioni


◆ Esaminare il file *DirectoryIniziale*/.dt/startlog.

La Gestione delle sessioni registra in questo file le procedure di avvio di tutte le sessioni degli utenti.

File e directory della Gestione delle sessioni

- /usr/dt/bin/Xsession
- /usr/dt/config/Xsession.d/*
- /usr/dt/bin/dtsession
- /usr/dt/bin/dtsession_res
- *DirectoryIniziale*/.dt/sessions/current
- *DirectoryIniziale*/.dt/sessions/home
- *DirectoryIniziale*/.dt/video/current
- *DirectoryIniziale*/.dt/video/home

Installazione e amministrazione delle applicazioni

3 

La Gestione di applicazioni è il contenitore delle applicazioni disponibili agli utenti del desktop.

<i>Struttura della Gestione di applicazioni</i>	40
<i>Aggiunta di nuove applicazioni alla Gestione di applicazioni</i>	43
<i>Creazione e amministrazione dei gruppi di applicazioni generali</i>	46
<i>Modifica del percorso di ricerca usato per localizzare le applicazioni</i>	47
<i>Amministrazione generale della Gestione di applicazioni</i>	49
<i>Cambiamento dell'editor di testo e dell'emulatore di terminale</i>	50

Struttura della Gestione di applicazioni

Il livello più elevato della Gestione di applicazioni contiene generalmente un insieme di directory. Ognuna di queste, e il relativo contenuto, viene detta un *gruppo di applicazioni*.

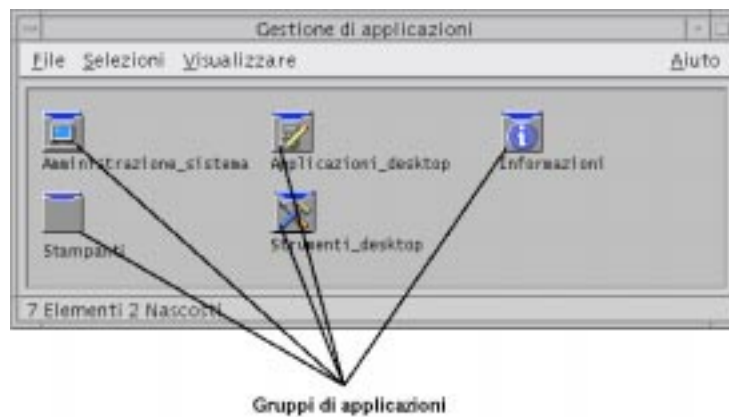


Figura 3-1 Gruppi di applicazioni nella Gestione di applicazioni

I gruppi di applicazioni che compiono nella Gestione di applicazioni possono risiedere in diverse posizioni, sia sul sistema locale che nella rete.

Posizione delle directory della Gestione di applicazioni

Nel file system, la Gestione di applicazioni è la directory `/var/dt/appconfig/appmanager/login-nomehost-display`. Questa directory viene creata in modo dinamico ad ogni login dell'utente.

Ad esempio, se l'utente `ron` effettua il login dal display `wxyz:0`, la directory della Gestione di applicazioni sarà `/var/dt/appconfig/appmanager/ron-wxyz-0`.

Come vengono identificate le applicazioni

La Gestione di applicazioni identifica e riunisce gruppi di applicazioni locali e remoti. Questi gruppi vengono localizzati nelle directory incluse nel percorso di ricerca delle applicazioni.

Il percorso di ricerca predefinito comprende le seguenti directory:

Livello	Posizione
Predefinito	<code>/usr/dt/appconfig/appmanager/lingua</code>
Di sistema	<code>/etc/dt/appconfig/appmanager/lingua</code>
Personale	<code>DirectoryIniziale/.dt/appmanager</code>

Per realizzare il livello più elevato della Gestione di applicazioni, al momento del login viene creata una serie di collegamenti tra i gruppi di applicazioni (directory) inclusi nel percorso di ricerca delle applicazioni e la directory `/var/dt/appconfig/appmanager/login-nomehost-display`. L'operazione di identificazione e raggruppamento viene eseguita dall'utility del desktop `dtappgather`, che viene avviata automaticamente dalla Gestione del login.

Ad esempio, il desktop comprende il gruppo di applicazioni predefinito:

```
/usr/dt/appconfig/appmanager/lingua/Strumenti_desktop
```

Al momento del login, verrà creato un collegamento simbolico con:

```
/var/dt/appconfig/appmanager/login-nomehost-display/Strumenti_desktop
```

Il percorso di ricerca delle applicazioni può includere anche directory remote. Questo permette di localizzare e rendere disponibili applicazioni che risiedono su sistemi distribuiti nella rete. Per maggiori informazioni, vedere "Aggiunta di un server di applicazioni al percorso di ricerca" a pagina 48.

Regole di precedenza nel raggruppamento delle applicazioni

Se nel percorso di ricerca sono comprese più copie delle stesse applicazioni, i gruppi di applicazioni personali avranno la precedenza su quelli di sistema, e questi ultimi su quelli predefiniti. Ad esempio, se sono presenti sia il gruppo `/usr/dt/appconfig/appmanager/it/Strumenti_desktop` che il gruppo `/etc/dt/appconfig/appmanager/it/Strumenti_desktop`, verrà usata la copia sotto `/etc`.

Gruppi di applicazioni predefiniti del desktop

La configurazione predefinita del desktop comprende quattro gruppi di applicazioni.

- Applicazioni_desktop
- Strumenti_desktop
- Informazioni
- Amministrazione_sistema

Esempio di localizzazione dei gruppi di applicazioni

La Figura 3-2 mostra una finestra della Gestione di applicazioni contenente una serie di gruppi di applicazioni. La Tabella 3-1 mostra le directory in cui questi gruppi sono stati localizzati.

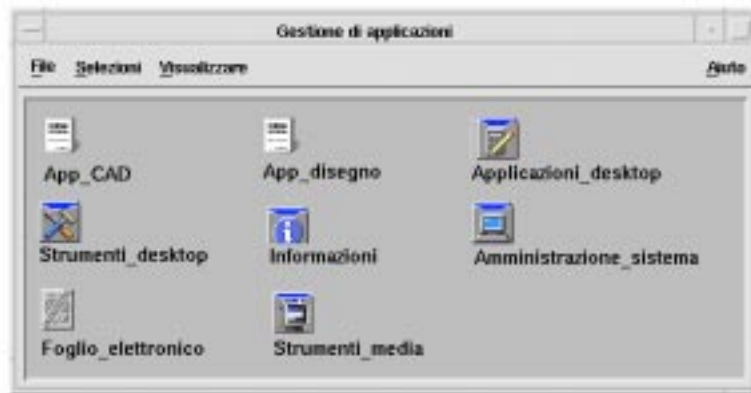


Figura 3-2 Una finestra tipo della Gestione di applicazioni

Tabella 3-1 Origine dei gruppi di applicazioni della Figura 3-2

Nome	Directory di origine
App_CAD	/net/ApServA/etc/dt/appconfig/appmanager/it/App_CAD
App_disegno	/etc/dt/appconfig/appmanager/it/App_disegno
Applicazioni_desktop	/usr/dt/appconfig/appmanager/it/Applicazioni_desktop
Strumenti_desktop	/usr/dt/appconfig/appmanager/it/Strumenti_desktop
Informazioni	/usr/dt/appconfig/appmanager/it/Informazioni

Tabella 3-1 Origine dei gruppi di applicazioni della Figura 3-2

Nome	Directory di origine
Amministrazione_sistema	/etc/dt/appconfig/appmanager/C/Amministrazione_sistema
Foglio_elettronico	/utenti/anna/.dt/appmanager/Foglio_elettronico
Strumenti_media	/etc/dt/appconfig/appmanager/C/Strumenti_media

Se i gruppi Informazioni o Amministrazione_sistema fossero stati personalizzati, essi verrebbero acquisiti da /etc/dt/appconfig/appmanager/it.

Il gruppo App_CAD viene acquisito perché è stato aggiunto un sistema di nome ApServA al percorso di ricerca delle applicazioni (vedere “Aggiunta di un server di applicazioni al percorso di ricerca” a pagina 48). Foglio_elettronico è un gruppo di applicazioni personale, disponibile solo per l’utente anna.

Aggiunta di nuove applicazioni alla Gestione di applicazioni

Quando si aggiunge una nuova applicazione alla Gestione di applicazioni, in uno dei gruppi compare un’icona per l’avvio di quell’applicazione.

Molte applicazioni sono associate ad un proprio gruppo. Questo gruppo viene presentato come una directory al livello più elevato della Gestione di applicazioni, e contiene l’icona dell’applicazione e altri file correlati.

Altre applicazioni non sono associate a un proprio gruppo. In questi casi, l’icona per l’avvio dell’applicazione verrà collocata in un gruppo collettivo. Ad esempio, si potrà creare un gruppo di nome “Giochi” in cui collocare i giochi installati sul sistema.

Metodi disponibili per aggiungere nuove applicazioni

Per aggiungere un’applicazione alla Gestione di applicazioni si può procedere in due modi:

- Registrare l’applicazione
- Aggiungere l’icona dell’applicazione senza registrarla

Registrazione di un'applicazione

La registrazione di un'applicazione assicura la sua completa integrazione nel desktop.

Le applicazioni registrate presentano le seguenti caratteristiche:

- Dispongono di un proprio gruppo.
- I loro file di configurazione sono raggruppati in un'unica posizione. Questo insieme di file di configurazione viene detto *pacchetto di registrazione*.
- Possono avere un volume di aiuto registrato.

La registrazione delle applicazioni può avvenire in due modi:

- Quando si installa un'applicazione predisposta per il desktop, la registrazione avviene automaticamente. Vedere "Come aggiungere un'applicazione predisposta per il desktop alla Gestione di applicazioni" a pagina 45.
- Le applicazioni esistenti possono essere registrate creando un pacchetto di registrazione. Vedere "Come registrare applicazioni esistenti o non predisposte per il desktop" a pagina 45.

L'uso di un pacchetto di registrazione rende più semplice l'amministrazione dell'applicazione nel desktop. Il pacchetto di registrazione viene creato in una posizione del file system diversa da quelle utilizzate per i file di configurazione del desktop.

Aggiunta di un'applicazione senza l'uso di un pacchetto di registrazione.

Questo metodo è preferibile quando si desidera che la Gestione di applicazioni contenga solo l'icona per l'avvio dell'applicazione.

Le applicazioni aggiunte senza l'uso di un pacchetto di registrazione presentano le seguenti caratteristiche:

- Possono avere un proprio gruppo, ma solitamente la loro icona viene collocata in un gruppo esistente
- I loro file di configurazione vengono collocati direttamente in directory incluse nei percorsi di ricerca del desktop.

Vedere “Come aggiungere l’icona di un’applicazione ad un gruppo esistente” a pagina 45.

▼ Come aggiungere un’applicazione predisposta per il desktop alla Gestione di applicazioni

Le applicazioni predisposte per il desktop vengono registrate automaticamente nella Gestione di applicazioni al momento dell’installazione. L’insieme di file associato all’applicazione include il pacchetto di registrazione richiesto dal desktop.

1. Installare l’applicazione seguendo le istruzioni fornite.
2. Al termine dell’installazione, fare doppio clic su “Ricaricare applicazioni” nel gruppo Strumenti_desktop.
3. Verificare che l’installazione sia completa:
 - a. Aprire la Gestione di applicazioni e verificare che sia presente il nuovo gruppo di applicazioni.
 - b. Per avviare l’applicazione, aprire il gruppo in cui è contenuta e fare doppio clic sulla sua icona.

▼ Come registrare applicazioni esistenti o non predisposte per il desktop

Questo è il metodo preferibile per integrare pienamente un’applicazione nel desktop.

Il desktop dispone di un tool, `dtappintegrate`, che permette di creare collegamenti tra i file del pacchetto di registrazione e le directory del percorso di ricerca del desktop.

La registrazione nel desktop è descritta dettagliatamente nel Capitolo 4, “Registrazione di un’applicazione”.

▼ Come aggiungere l’icona di un’applicazione ad un gruppo esistente

La procedura descritta qui di seguito permette di aggiungere l’icona di un’applicazione ad un gruppo già esistente.

Ad esempio, il desktop comprende un gruppo di applicazioni di nome `Amministrazione_sistema` che viene riservato ad applicazioni e script usati per l'amministrazione dei sistemi. Se viene creato uno script che gli utenti utilizzano con una certa frequenza, può essere comodo creare un'icona per questo script e inserirla nel gruppo di applicazioni `Amministrazione_sistema`.

1. Usando `Creare azione`, creare la definizione di un'azione per l'applicazione.

Per maggiori informazioni su `Creare azione`, vedere il Capitolo 9, "Creazione di azioni e tipi di dati con `Creare azione`".

2. Creare un file eseguibile con lo stesso nome dell'azione nella directory del gruppo in cui inserire l'applicazione. Il contenuto del file è irrilevante.

Ad esempio, se si è creata un'azione di nome "Pulizia" che esegue un tool di amministrazione dei sistemi, si dovrà creare il file eseguibile `/etc/dt/appconfig/appmanager/lingua/Amministrazione_sistema/Pulizia`.

Creazione e amministrazione dei gruppi di applicazioni generali

Un gruppo di applicazioni si dice generale quando non è associato ad un determinato prodotto applicativo. Ad esempio, il gruppo di applicazioni predefinito `Strumenti_desktop` è un gruppo generale che contiene le icone di diverse applicazioni correlate ma non incluse in uno stesso prodotto.

Oltre ai gruppi predefiniti è possibile creare nuovi gruppi di applicazioni generali. Ad esempio, si potrà creare un gruppo di nome `Giochi` in cui collocare tutti i giochi disponibili sul sistema.

I gruppi di applicazioni generali possono essere disponibili a livello personale o di sistema.

▼ Come creare un gruppo di applicazioni generali di sistema

1. Effettuare il login come superutente.
2. Creare una directory in `/etc/dt/appconfig/appmanager/lingua`.

Il nome della directory diventerà il nome del gruppo di applicazioni.

3. Fare doppio clic su "Ricaricare applicazioni" nel gruppo `Strumenti_desktop`.

▼ Come creare un gruppo di applicazioni generali personale

1. Creare una directory in *DirectoryIniziale*/`.dt/appmanager`.

Il nome della directory diventerà il nome del gruppo di applicazioni.

2. Fare doppio clic su “Ricaricare applicazioni” nel gruppo `Strumenti_desktop`.

▼ Come personalizzare un gruppo di applicazioni predefinito

1. Effettuare il login come superutente.

2. Se il gruppo di applicazioni si trova in
`/usr/dt/appconfig/appmanager/lingua`, copiarlo in
`/etc/dt/appconfig/appmanager/lingua`.

Ad esempio, il comando seguente copia il gruppo di applicazioni `Strumenti_desktop`:

```
cp -r /usr/dt/appconfig/appmanager/it/Strumenti_desktop /etc/dt/appconfig/appmanager/it
```

La nuova copia del gruppo di applicazioni avrà la precedenza rispetto alla versione predefinita.

3. Modificare la copia del gruppo di applicazioni. Ad esempio, aggiungere nuovi file di azioni (file eseguibili con lo stesso nome delle azioni).
4. Per visualizzare le modifiche, uscire dal desktop e rieseguire il login.

Modifica del percorso di ricerca usato per localizzare le applicazioni

Una delle cause più frequenti per la modifica del percorso di ricerca è l'aggiunta di un nuovo server di applicazioni. Aggiungendo un server di applicazioni al percorso di ricerca, la Gestione di applicazioni localizzerà tutti i gruppi di applicazioni di quel server disponibili a livello di sistema.

Per maggiori informazioni sul percorso di ricerca, vedere “Percorso di ricerca delle applicazioni” a pagina 118.

Il percorso di ricerca predefinito

Il percorso di ricerca predefinito delle applicazioni include queste directory:

Livello	Directory del percorso di ricerca
Personale	<i>DirectoryIniziale</i> /.dt/appmanager
Di sistema	/etc/dt/appconfig/appmanager/ <i>lingua</i>
Predefinito	/usr/dt/appconfig/appmanager/ <i>lingua</i>

Aggiunta di un server di applicazioni al percorso di ricerca

Oltre alla modifica del percorso di ricerca, potrà essere necessario eseguire altre operazioni di configurazione per abilitare la comunicazione con il server di applicazioni. Vedere “Amministrazione dei servizi per le applicazioni” a pagina 100.

▼ *Come impostare un percorso di ricerca delle applicazioni a livello di sistema*

1. Effettuare il login come superutente.
2. Se il file `/etc/dt/config/Xsession.d/0010.dtpaths` non esiste, crearlo copiando `/usr/dt/config/Xsession.d/0010.dtpaths`.
3. Aprire con un editor `/etc/dt/Xsession.d/0010.paths`. Aggiungere o editare la riga che imposta la variabile `DTSPSYSAPPHOSTS`:

```
DTSPSYSAPPHOSTS=nomehost: [ ,nomehost ]
```

Ad esempio, la riga seguente aggiunge il sistema `ApServA` al percorso di ricerca delle applicazioni:

```
DTSPSYSAPPHOSTS=ApServA:
```

4. Perché la modifica diventi effettiva, tutti gli utenti del sistema dovranno effettuare il logout e quindi un nuovo login.

▼ *Come impostare un percorso di ricerca delle applicazioni a livello personale*

1. Aprire con un editor il file `DirectoryIniziale/.dtprofile`.

2. Aggiungere o editare la riga che imposta la variabile DTSPUSERAPPHOSTS:

```
DTSPUSERAPPHOSTS=nomehost: [ , nomehost ]
```

Ad esempio, la riga seguente aggiunge i sistemi ApServB e ApServC al percorso di ricerca delle applicazioni:

```
DTSPUSERAPPHOSTS=ApServB: , ApServC:
```

3. Uscire dal desktop ed eseguire un nuovo login.

Amministrazione generale della Gestione di applicazioni

Le funzioni di amministrazione generali della Gestione di applicazioni comprendono:

- la cancellazione di un'applicazione
- la rilettura del database delle applicazioni durante una sessione

▼ Cancellazione di un'applicazione

Se un'applicazione è stata registrata usando il tool `dtappintegrate`, si potrà usare lo stesso tool anche per la procedura inversa. Annullando la registrazione di un'applicazione, il suo gruppo verrà eliminato dalla Gestione di applicazioni; inoltre le azioni, i tipi di dati, le icone e i testi di aiuto di quell'applicazione non saranno più disponibili.

1. Effettuare il login come superutente.

2. Eseguire il comando:

```
dtappintegrate -s radice_app -u
```

▼ Aggiornamento della Gestione di applicazioni durante una sessione

Quando si aggiunge una nuova applicazione e si desidera che la modifica abbia effetto immediatamente, è necessario ricreare la Gestione di applicazioni.

- ◆ Aprire il gruppo di applicazioni `Strumenti_desktop` e fare doppio clic su "Ricaricare applicazioni".

L'azione "Ricaricare applicazioni" permette di aggiornare la Gestione di applicazioni dopo avere aggiunto nuovi programmi ad un server di applicazioni. Tuttavia, essa non è in grado di localizzare le applicazioni che sono state eliminate da un server o spostate in una nuova posizione. Queste modifiche diventano effettive solo dal login successivo nel sistema.

Cambiamento dell'editor di testo e dell'emulatore di terminale

Sia l'editor di testo che l'emulatore di terminale possono essere avviati scegliendo il rispettivo controllo nel Pannello principale o facendo doppio clic sull'icona appropriata nella Gestione di applicazioni.

Queste applicazioni possono essere avviate anche con altre attività del desktop.

- L'editor di testo viene avviato quando si seleziona un file di testo nella Gestione di file e si sceglie Aprire dal menu Selezioni. L'editor predefinito è `dtpad`.
- L'emulatore di terminale viene avviato scegliendo "Aprire terminale" dal menu File della Gestione di file, o quando un'azione apre una finestra di emulazione di terminale. L'emulatore di terminale predefinito è `dtterm`.

Il desktop può essere configurato in modo da usare, nelle situazioni descritte, un editor di testo o un emulatore di terminale diversi da quelli predefiniti.

▼ Come cambiare l'editor di testo o l'emulatore di terminale predefinito

1. Se la modifica deve essere apportata a livello di sistema, effettuare il login come superutente.
2. Creare un'azione per il nuovo editor di testo o per l'emulatore di terminale.

- Usare l'applicazione Creare azione. La Figura 3-3 mostra una finestra di Creare azione con i dati relativi a un'applicazione di nome TextPad. Per maggiori informazioni su Creare azione, vedere il Capitolo 9, "Creazione di azioni e tipi di dati con Creare azione".

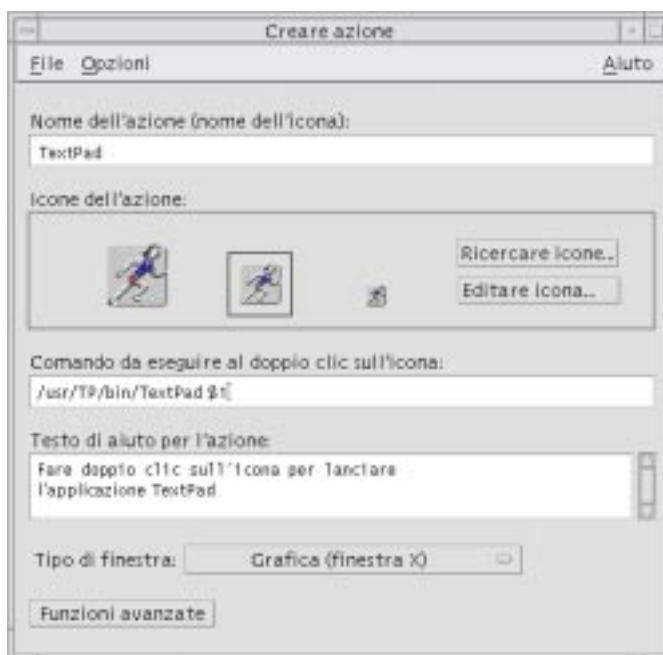


Figura 3-3 La finestra di Creare azione

- Oppure, creare la definizione dell'azione manualmente; ad esempio:

```

ACTION TextPad
{
    LABEL           TextPad
    TYPE            COMMAND
    WINDOW_TYPE    NO_STDIO
    EXEC_STRING     /usr/TP/bin/TextPad %(File)Arg_1%
    DESCRIPTION     Fare doppio clic su questa icona per avviare \
                    l'applicazione TextPad.
}

```

Per informazioni su come creare le definizioni delle azioni manualmente, vedere il Capitolo 10, "Creazione delle azioni con la procedura manuale".

3. Collocare il file di configurazione che contiene la nuova azione nella directory appropriata:
 - A livello di sistema: `/etc/dt/appconfig/types/lingua`
 - A livello personale: `DirectoryIniziale/.dt/types`
4. Se necessario, creare il file `user-prefs.dt` appropriato copiando `/usr/dt/appconfig/types/lingua/user-prefs.dt` nella directory indicata:
 - A livello di sistema: `/etc/dt/appconfig/types/lingua`
 - A livello personale: `DirectoryIniziale/.dt/types`
5. Editare l'azione TextEditor o Terminal nel file `user-prefs.dt` di sistema o personale. Modificare la riga `MAP_ACTION` in modo da mappare l'azione in base alla nuova azione definita.

Ad esempio, cambiare la riga:

```
MAP_ACTION Dtpad
```

in:

```
MAP_ACTION TextPad
```

6. Salvare il file `user-prefs.dt`.
7. Fare doppio clic su “Ricaricare azioni” nel gruppo di applicazioni Strumenti_desktop per ricaricare il database delle azioni.

Registrazione di un'applicazione

4

In questo capitolo viene descritto come creare un pacchetto di registrazione per un'applicazione e come registrare l'applicazione nel desktop.

<i>Introduzione alla registrazione delle applicazioni</i>	54
<i>Procedura generale per registrare un'applicazione</i>	57
<i>Fase 1: Modifica delle risorse per font e colori</i>	58
<i>Fase 2: Creazione della radice dell'applicazione</i>	60
<i>Fase 3: Creazione delle directory del pacchetto di registrazione</i>	60
<i>Fase 4: Creazione delle azioni e dei tipi di dati per l'applicazione</i>	62
<i>Fase 5: Inserimento dei file di aiuto nel pacchetto di registrazione</i>	66
<i>Fase 6: Creazione delle icone per le applicazioni</i>	67
<i>Fase 7: Creazione del gruppo di applicazioni</i>	68
<i>Fase 8: Registrazione dell'applicazione con l'uso di dtappintegrate</i>	75
<i>Esempio di creazione di un pacchetto di registrazione</i>	78

Quando un'applicazione è regolarmente registrata nel desktop, essa presenta le seguenti caratteristiche:

- Dispone di un proprio gruppo separato al livello più elevato della Gestione di applicazioni
- Dispone di un'azione per l'avvio dell'applicazione, rappresentata da un'icona all'interno del gruppo
- Opzionalmente, dispone di tipi di dati associati specificamente ai suoi file

La registrazione è un'operazione "non-invasiva" per l'applicazione:

- Non richiede la modifica del file eseguibile. Questo significa che è possibile registrare anche applicazioni già esistenti su un sistema.
- Non richiede lo spostamento dei file propri dell'applicazione (come l'eseguibile e `app-defaults`) in posizioni differenti.
- Può essere eseguita facilmente. Il tool usato per registrare le applicazioni, `dtappintegrate`, prevede un'opzione per annullare gli effetti della procedura e ripristinare la situazione originaria.

La creazione di un pacchetto di registrazione può essere utile nei seguenti casi:

- Per gli amministratori di sistema che desiderino registrare un'applicazione esistente nel desktop.
- Per i programmatori di software che desiderino creare un pacchetto di installazione per un'applicazione predisposta per il desktop.

Introduzione alla registrazione delle applicazioni

Questa sezione descrive:

- Lo scopo della registrazione delle applicazioni
- Le caratteristiche che la registrazione apporta alle applicazioni

Nota – Per un esempio dettagliato della procedura di registrazione di un'applicazione, vedere "Esempio di creazione di un pacchetto di registrazione" a pagina 78.

Caratteristiche apportate dalla registrazione di un'applicazione

La registrazione offre agli utenti un'interfaccia grafica per:

- Localizzare l'applicazione.

Al momento dell'installazione, l'applicazione viene "registrata" nella Gestione di applicazioni e le viene assegnato un gruppo.

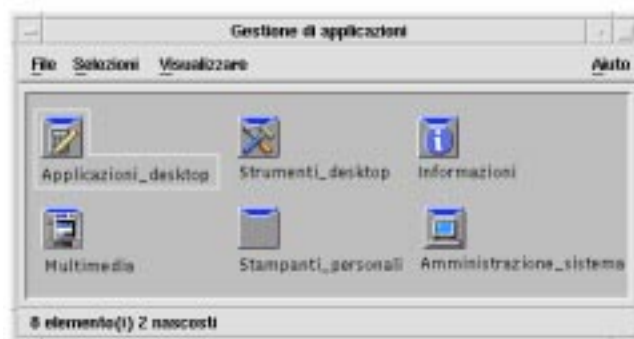


Figura 4-1 Gruppi di applicazioni al livello più elevato della Gestione di applicazioni

- Avviare l'applicazione.

Il gruppo contiene un'icona che consente, con un doppio clic, di avviare l'applicazione.

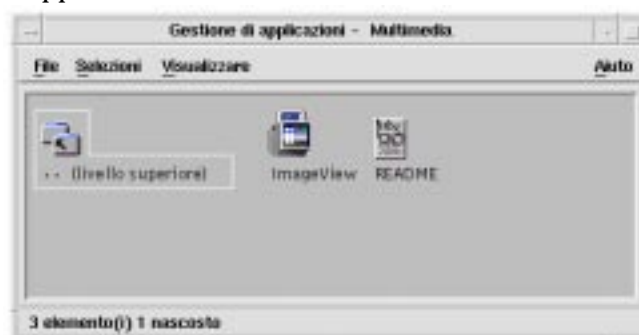


Figura 4-2 Gruppo contenente un'icona per l'avvio dell'applicazione

- Identificare ed editare i file di dati. I file di dati dell'applicazione appariranno con una propria icona nella Gestione di file.

Le icone dei file di dati potranno essere usate per:

- Avviare (Aprire) l'applicazione
- Stampare i file di dati

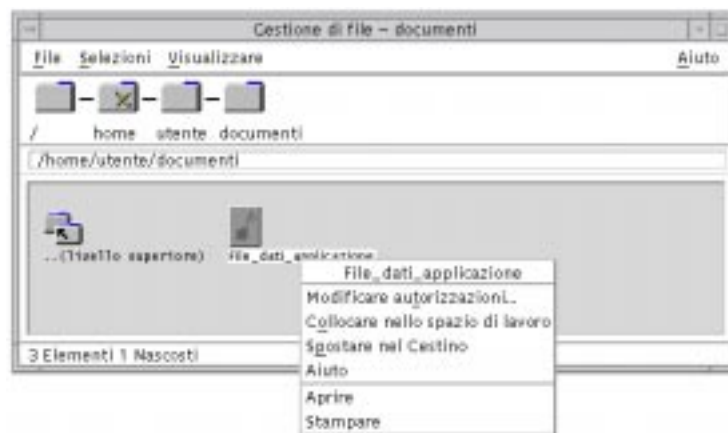


Figura 4-3 Menu a scomparsa di un file di dati con le opzioni “Aprire” e “Stampare”

- Eseguire altre operazioni, ad esempio comprimere, visualizzare o inviare i dati via posta elettronica

Scopo della registrazione di un'applicazione

Un'applicazione registrata nel desktop possiede determinati file di configurazione che vengono usati per creare la sua interfaccia utente:

- File di definizione dell'azione e del tipo di dati
- File contenenti le immagini per le icone (a mappa di pixel o a mappa di bit)
- Una directory e una serie di file che creano il gruppo dell'applicazione
- Opzionalmente, i file di aiuto del desktop e i file di definizione per il Pannello principale

Per poter essere riconosciuti e utilizzati dal desktop, questi file devono trovarsi in particolari directory specificate nei percorsi di ricerca.

Può essere difficile amministrare un'applicazione quando i suoi file di configurazione sono distribuiti in diverse directory. Per questa ragione, il desktop permette di tenere raggruppati tutti i file di configurazione di un'applicazione in una singola directory. Questo insieme di file viene detto *pacchetto di registrazione*.

Se l'applicazione è predisposta per il desktop, essa crea automaticamente un pacchetto di registrazione durante il processo di installazione. Se invece i file di configurazione vengono creati dall'amministratore di sistema, il pacchetto di registrazione dovrà essere creato manualmente.

I file di configurazione del pacchetto di registrazione non sono disponibili nel desktop perché non si trovano nelle directory dei percorsi di ricerca. Il processo che colloca questi file nelle posizioni appropriate viene detto *registrazione*, o *integrazione*, dell'applicazione.

Il desktop comprende un tool, di nome `dtappintegrate`, che esegue la registrazione creando rappresentazioni dei file collegate simbolicamente alle directory appropriate dei percorsi di ricerca.

Molte applicazioni predisposte per il desktop eseguono automaticamente `dtappintegrate` durante il processo di installazione. Nei casi in cui occorra integrare un'applicazione già esistente, il processo dovrà essere avviato manualmente dall'amministratore del sistema dopo la creazione del pacchetto di registrazione.

Quando un'applicazione è registrata nel desktop di un sistema, essa è disponibile a tutti gli utenti di quel sistema. Se il sistema è configurato come server di applicazioni, essa sarà disponibile anche agli altri sistemi della rete.

Il tool `dtappintegrate` comprende un'opzione che permette di annullare il processo di registrazione mediante la disabilitazione dei collegamenti. Questo offre la possibilità di eliminare facilmente l'applicazione dalla Gestione di applicazioni per spostarla su un altro server o per eseguire un aggiornamento.

Procedura generale per registrare un'applicazione

Nota – Per un esempio dettagliato della procedura da seguire per creare un pacchetto di registrazione, vedere “Esempio di creazione di un pacchetto di registrazione” a pagina 78.

1. Modificare tutte le risorse dell'applicazione che impostano i font e i colori. Diversamente, i font e i colori dinamici non funzioneranno correttamente.

Vedere “Fase 1: Modifica delle risorse per font e colori” a pagina 58.

2. Creare una radice per l'applicazione.

Vedere “Fase 2: Creazione della radice dell’applicazione” a pagina 60.

3. Creare la struttura delle directory sotto la radice dell’applicazione.

Vedere “Fase 3: Creazione delle directory del pacchetto di registrazione” a pagina 60.

4. Creare le azioni e i tipi di dati per l’applicazione.

Vedere “Fase 4: Creazione delle azioni e dei tipi di dati per l’applicazione” a pagina 62.

5. Inserire i file di aiuto in una directory appropriata.

Vedere “Fase 5: Inserimento dei file di aiuto nel pacchetto di registrazione” a pagina 66.

6. Creare le icone per l’applicazione.

Vedere “Fase 6: Creazione delle icone per le applicazioni” a pagina 67.

7. Creare il gruppo per l’applicazione.

Vedere “Fase 7: Creazione del gruppo di applicazioni” a pagina 68.

8. Registrare l’applicazione usando `dtappintegrate`.

Vedere “Fase 8: Registrazione dell’applicazione con l’uso di `dtappintegrate`” a pagina 75.

Fase 1: Modifica delle risorse per font e colori

Nota – Per un esempio della procedura da seguire per modificare le risorse di un’applicazione, vedere il Punto 1 della sezione “Esempio di creazione di un pacchetto di registrazione” a pagina 79.

Il desktop comprende una serie di meccanismi che consentono di impostare e modificare i font dell’interfaccia e i colori delle finestre. Perché l’applicazione utilizzi questi meccanismi correttamente, potrà essere necessario modificare il relativo file `app-defaults`.

Modifica delle risorse dei font

Nota – Questa sezione si riferisce alle applicazioni create con OSF/Motif 1.2™ (o versioni successive). La Gestione degli stili non può impostare i font dell'interfaccia per le applicazioni scritte con versioni precedenti di OSF/Motif.

La Gestione degli stili del desktop imposterà automaticamente i font dell'interfaccia per le applicazioni create con OSF/Motif 1.2 (o versioni successive), salvo i casi in cui l'applicazione specifichi l'uso di font particolari.

La Gestione degli stili utilizza due font:

font di sistema Usato per etichette, menu, pulsanti e altri elementi di sistema
font utente Usato per i campi di testo e altre aree editabili

Ogni font dispone di sette dimensioni, numerate da 1 a 7 nel riquadro di dialogo Font. I font della Gestione degli stili sono collegati ai font effettivi del sistema attraverso le risorse impostate in `/usr/dt/app-defaults/lingua/Dtstyle`.

Se si desidera che l'applicazione utilizzi i font della Gestione degli stili, eliminare eventuali risorse dell'applicazione che specifichino i font per l'interfaccia. Il desktop imposterà automaticamente le risorse dell'applicazione in modo appropriato:

<code>FontList</code>	Impostato sul font di sistema
<code>XmText*FontList</code>	Impostato sul font utente
<code>XmTextField*FontList</code>	Impostato sul font utente

Modifica delle risorse dei colori

La Gestione degli stili offre la possibilità di cambiare i colori delle applicazioni in modo dinamico. L'applicazione deve essere un client OSF/Motif 1.1 o 1.2. I client scritti con altri toolkit non supportano la modifica dinamica dei colori; le modifiche apportate vengono applicate riavviando l'applicazione client.

Il modo più semplice per usare i colori dinamici forniti dal desktop consiste nell'eliminare tutte le risorse dell'applicazione relative ai colori di sfondo e di primo piano.

Fase 2: Creazione della radice dell'applicazione

Nota – Per un esempio della procedura da seguire per creare la directory radice per un'applicazione del desktop, vedere il Punto 2 della sezione “Esempio di creazione di un pacchetto di registrazione” a pagina 79.

I file del pacchetto di registrazione vengono raggruppati sotto una directory detta “radice dell'applicazione”, o *radice_app*. La directory *radice_app* usata per i file di configurazione del desktop può essere la stessa utilizzata come *radice_app* per l'installazione dell'applicazione o una directory diversa.

Ad esempio, si supponga di avere installato un'applicazione sotto la directory `/usr/BTE`. Questa stessa directory potrà essere utilizzata come *radice_app* anche per i file di configurazione del desktop. Tuttavia, nei casi in cui occorra integrare nel desktop un'applicazione esistente, si consiglia di creare una *radice_app* diversa. In questo modo si eviterà che i file di configurazione creati dall'amministratore vengano sovrascritti durante un aggiornamento dell'applicazione.

Ad esempio, si potrà creare come *radice_app* del desktop una directory di nome `/etc/radiceapp_desktop/BTE`.

Fase 3: Creazione delle directory del pacchetto di registrazione

Nota – Per un esempio della procedura da seguire per creare le directory di un pacchetto di registrazione, vedere il Punto 3 della sezione “Esempio di creazione di un pacchetto di registrazione” a pagina 79.

Il pacchetto di registrazione è il gruppo di file di configurazione usato dal desktop per creare un'interfaccia grafica per l'applicazione.

Contenuto del pacchetto di registrazione

I file di configurazione del desktop includono:

- I file di definizione delle azioni e dei tipi di dati
- I file contenenti le immagini per le icone
- Una directory per il gruppo dell'applicazione e il relativo contenuto
- Opzionalmente: i file di dati dell'aiuto e un file di configurazione per il Pannello principale

Il pacchetto di registrazione viene raggruppato a partire da una directory detta “radice dell’applicazione”, o *radice_app*.

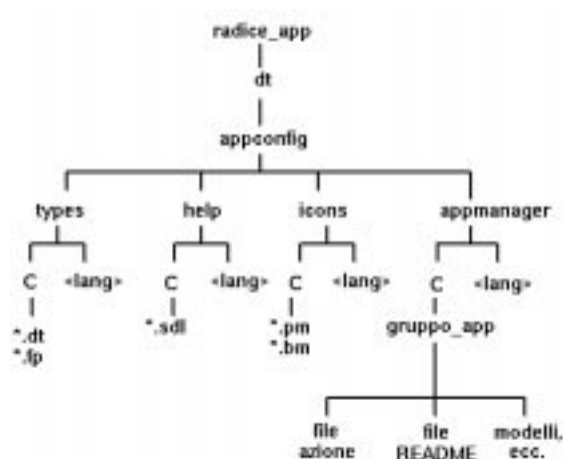


Figura 4-4 Un pacchetto di registrazione nella directory radice di un’applicazione

Le categorie principali dei campi di configurazione che si trovano sotto la directory *radice_app*/dt/appconfig sono le seguenti:

Directory	Contenuto
types	File di definizione per azioni e tipi di dati
help	File di aiuto del desktop
icons	File grafici a mappa di pixel o a mappa di bit usati dalle azioni e dai tipi di dati dell’applicazione
appmanager	La directory e i relativi elementi che creano il gruppo dell’applicazione

Ognuna di queste categorie comprende directory secondarie per i file dipendenti dalla lingua. I file associati alla lingua predefinita si trovano nella directory C.

Come creare il pacchetto di registrazione

- ♦ Creare le directory indicate. Se sono presenti file di configurazione dipendenti dalla lingua, creare una directory separata per ogni lingua. Se l'applicazione è in un'unica lingua, collocare i file nella directory C.
 - *radice_app*/dt/appconfig/types/*lingua*
 - *radice_app*/dt/appconfig/help/*lingua*
 - *radice_app*/dt/appconfig/icons/*lingua*
 - *radice_app*/dt/appconfig/appmanager/*lingua/gruppo_app*, dove *gruppo_app* è il nome del gruppo dell'applicazione.

Ad esempio, la Figura 4-5 mostra la Gestione di applicazioni contenente il *gruppo_app* "Multimedia".

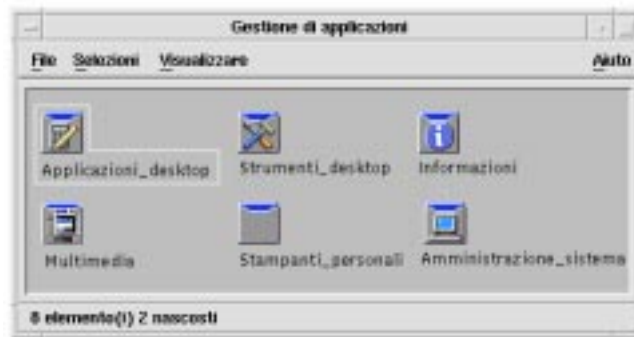


Figura 4-5 Gruppo di applicazioni al livello più elevato della Gestione di applicazioni

Il tool *dtappintegrate* opera solo sui file di configurazione del desktop che si trovano nelle directory *types*, *help*, *icons* e *appmanager*. L'eseguibile dell'applicazione, *app-defaults*, e i file di catalogo dei messaggi vengono amministrati separatamente.

Fase 4: Creazione delle azioni e dei tipi di dati per l'applicazione

Nota – Per un esempio dettagliato della procedura da seguire per creare le azioni e i tipi di dati per l'applicazione, vedere il Punto 4 della sezione "Esempio di creazione di un pacchetto di registrazione" a pagina 79.

Le azioni e i tipi di dati costituiscono l'interfaccia utente per l'applicazione.

- Le azioni costituiscono un'interfaccia utente per il comando con cui avviare l'applicazione.
- I tipi di dati attribuiscono un aspetto e un comportamento personalizzati ai file di dati dell'applicazione.

Azioni e tipi di dati richiesti da un'applicazione

In genere, le applicazioni richiedono le seguenti azioni e tipi di dati:

- Un'azione per l'avvio dell'applicazione.
- Un tipo di dati per i file di dati dell'applicazione. Quando si crea un tipo di dati, occorre creare anche:
 - Un'azione Aprire per i file di dati dell'applicazione
 - Un'azione Stampare per i file di dati dell'applicazione
- Un tipo di dati per il gruppo dell'applicazione (vedere “Configurazione del gruppo di applicazioni per l'uso di un'icona propria” a pagina 70).

Per un'introduzione sul modo in cui le azioni e i tipi di dati vengono usati nel desktop, vedere il Capitolo 8, “Introduzione alle azioni e ai tipi di dati”.

Posizione dei file di configurazione che definiscono le azioni e i tipi di dati

Le azioni e i tipi di dati vengono definiti in file di configurazione. L'unico requisito per la denominazione di questi file è il suffisso finale `.dt`. Per convenzione, i file vengono generalmente denominati come `nome_azione.dt` o `nome_applicazione.dt`.

Collocare i file che definiscono le azioni e i tipi di dati sotto la directory radice dell'applicazione, in `radice_app/dt/appconfig/types/lingua`. La *lingua* predefinita è `C`.

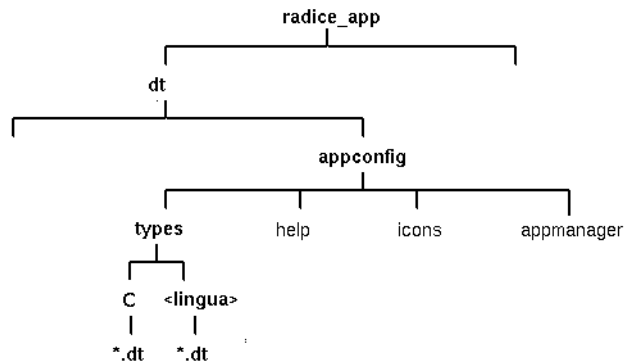


Figura 4-6 File di definizione per azioni e tipi di dati

Metodi per creare le azioni e i tipi di dati

Le definizioni per le azioni e i tipi di dati di un'applicazione possono essere creati in uno dei modi seguenti:

- Usando il programma Creare azione.

Creare azione fornisce un'interfaccia utente molto semplice con campi di testo in cui inserire le informazioni. Tuttavia, questo tool ha alcune limitazioni.

- Creando le definizioni manualmente.

Questo metodo richiede la conoscenza della sintassi per la creazione delle definizioni, ma offre l'accesso a tutte le funzionalità disponibili.

▼ Come creare azioni e tipi di dati usando Creare azione

Questa procedura viene usata per creare un'azione e tipi di dati con l'utility Creare azione.

Per maggiori informazioni su Creare azione, usare l'aiuto online o vedere il Capitolo 9, "Creazione di azioni e tipi di dati con Creare azione".

1. Aprire il gruppo Applicazioni_desktop e fare doppio clic su Creare azione.
2. Usare Creare azione per definire l'azione e i tipi di dati dell'applicazione.

Il file di configurazione creato da Creare azione verrà scritto in *DirectoryIniziale/.dt/type/nome_azione.dt*. Il file dell'azione (l'eseguibile con lo stesso nome dell'azione) viene collocato nella directory iniziale dell'utente.

3. Provare l'azione usando il file creato nella directory iniziale.
4. Copiare il file di definizione dell'azione *DirectoryIniziale/.dt/type/nome_azione.dt* nella directory *radice_app/dt/appconfig/types/lingua*.
5. Dopo avere creato la directory per il gruppo dell'applicazione (vedere la Sezione , “Fase 7: Creazione del gruppo di applicazioni”, a pagina 68), copiare il file dell'azione *DirectoryIniziale/nome_azione* nella directory *radice_app/dt/appconfig/appmanager/lingua/gruppo_app*.

▼ Come creare azioni e tipi di dati manualmente

- ◆ Creare un file di configurazione che contenga le definizioni per le azioni e i tipi di dati dell'applicazione.

I file con le definizioni per le azioni e i tipi di dati devono essere denominati secondo la convenzione *nome.dt*.

È possibile inserire tutte le definizioni per le azioni e i tipi di dati in un unico file oppure distribuirle su più file. Per ogni file, usare un nome che l'amministratore di sistema possa collegare facilmente all'applicazione.

I nomi delle azioni e dei tipi di dati devono essere formati da una sola parola (senza spazi vuoti). Sono ammessi i caratteri di sottolineatura. Per convenzione, la prima lettera del nome di un'azione o di un tipo di dati è maiuscola. Non usare nomi già esistenti. Usare nomi che l'amministratore di sistema o gli altri utenti possano collegare facilmente all'applicazione.

Se si desidera che l'icona dell'applicazione sia associata ad un nome diverso da quello dell'azione, includere nella definizione dell'azione un campo LABEL.

Per maggiori informazioni sulla creazione di azioni e tipi di dati, vedere:

- Capitolo 8, “Introduzione alle azioni e ai tipi di dati”
- Capitolo 9, “Creazione di azioni e tipi di dati con Creare azione”
- Capitolo 10, “Creazione delle azioni con la procedura manuale”
- Capitolo 11, “Creazione dei tipi di dati con la procedura manuale”

Fase 5: Inserimento dei file di aiuto nel pacchetto di registrazione

Nota – Per un esempio della procedura da seguire per aggiungere un file di aiuto a un pacchetto di registrazione, vedere il Punto 5 della sezione “Esempio di creazione di un pacchetto di registrazione” a pagina 82.

Se l'applicazione comprende un volume di aiuto del desktop (cioè un volume di aiuto creato con l'Help Developer's Kit del desktop), il file fondamentale del volume di aiuto (*.sdl) dovrà essere collocato nella directory `radice_app/appconfig/help/lingua`.

I file grafici usati dai file di aiuto vengono solitamente collocati nella directory secondaria `graphics`. I grafici devono mantenere la stessa posizione rispetto al file principale del volume di aiuto (*.sdl) in cui si trovavano quando è stato creato il volume.

Se l'applicazione non comprende un volume di aiuto, l'Help Developer's Kit permette di crearne uno.

Per un volume di aiuto sono possibili due livelli di integrazione:

- Integrazione completa.

Quando l'aiuto del desktop è integrato in modo completo, il volume è accessibile dall'applicazione — ad esempio, attraverso l'aiuto legato al contesto o il menu Aiuto. L'integrazione completa richiede la modifica degli eseguibili dell'applicazione.

- Integrazione parziale.

Quando l'aiuto del desktop è integrato in modo parziale, esso è disponibile dal livello più elevato della Gestione dell'aiuto, ma non dalle finestre dell'applicazione. È comunque possibile creare un'azione che consenta di accedere al volume di aiuto dal gruppo dell'applicazione. L'azione dell'esempio seguente visualizza il volume di aiuto del file principale `MiaApp.sdl`:

```

ACTION ApriAiutoApplicazione
{
    LABEL           AiutoApp
    ARG_COUNT       0
    TYPE            COMMAND
    WINDOW_TYPE     NO_STDIO

```

```
EXEC_STRING      /usr/dt/bin/dthelpview -helpVolume MiaApp
DESCRIPTION      Visualizza l'aiuto per l'applicazione MiaApp.
}
```

Fase 6: Creazione delle icone per le applicazioni

Nota – Per un esempio delle procedure da seguire per creare i file delle icone per l'applicazione, vedere il Punto 6 della sezione “Esempio di creazione di un pacchetto di registrazione” a pagina 82.

Il desktop comprende icone predefinite per le azioni, i tipi di dati e i gruppi di applicazioni. Tuttavia, ogni utente potrà creare nuove icone per le proprie applicazioni.

Le icone vengono collocate nella directory `radice_app/dt/appconfig/icons/lingua`.

Icone richieste per il desktop

All'interno del desktop, l'applicazione utilizza le seguenti icone:

- **Icona dell'azione.** È l'icona che permette, con un doppio clic, di avviare l'applicazione (azione). Viene specificata nel campo `ICON` dell'azione che avvia l'applicazione.

Specificare tre dimensioni: piccola, media e grande.

- **Icona del tipo di dati.** Questa icona viene usata per rappresentare i file di dati dell'applicazione nella Gestione di file. Viene ricavata dal campo `ICON` della definizione del tipo di dati.

Se l'applicazione supporta più tipi di dati, specificare un'icona diversa per ogni tipo.

Specificare due dimensioni: piccola e media.

- **Icona del gruppo dell'applicazione.** È l'icona che rappresenta la directory al livello più elevato della Gestione di applicazioni. Viene specificata nel campo `ICON` della definizione del tipo di dati per il gruppo dell'applicazione. (Vedere “Fase 7: Creazione del gruppo di applicazioni” a pagina 68.)

Specificare due dimensioni: piccola e media.

Per ogni icona si potranno includere sia una versione a mappa di pixel che una versione a mappa di bit per supportare la visualizzazione a colori (a otto bit e superiore) e monocromatica (meno di otto bit).

Tabella 4-1 Convenzioni di denominazione per i file delle icone

Dimensione	Dimensioni in pixel	Nome del file a mappa di bit	Nome del file a mappa di pixel
piccola	16 x 16	<i>nomebase.t.bm</i>	<i>nomebase.t.pm</i>
media	32 x 32	<i>nomebase.m.bm</i>	<i>nomebase.m.pm</i>
grande	48 x 48	<i>nomebase.l.bm</i>	<i>nomebase.l.pm</i>

Se non viene specificato alcun file a mappa di bit, il desktop rimapperà i colori della versione a mappa di pixel convertendoli in bianco e nero. Si noti tuttavia che questa mappatura potrebbe non produrre l'effetto desiderato.

Per maggiori informazioni sulle icone, vedere "File grafici delle icone" a pagina 205.

Fase 7: Creazione del gruppo di applicazioni

Nota – Per un esempio della procedura da seguire per creare un gruppo di applicazioni, vedere il Punto 7 della sezione "Esempio di creazione di un pacchetto di registrazione" a pagina 83.

Una volta create le definizioni per le azioni e i tipi di dati dell'applicazione, occorre creare i file di configurazione per gli elementi che l'utente vedrà effettivamente — il gruppo dell'applicazione e il suo contenuto.

Il gruppo dell'applicazione è una directory che compare al livello più elevato della Gestione di applicazioni (vedere la Figura 4-1 a pagina 55).

La creazione di un gruppo per un'applicazione richiede tre operazioni:

- Creare la directory del gruppo nel pacchetto di registrazione.
- Opzionalmente: configurare il gruppo dell'applicazione in modo che utilizzi un'icona propria. Questo richiede la definizione di un tipo di dati per la directory del gruppo.
- Creare il contenuto del gruppo.

Creazione della directory per il gruppo di applicazioni

Per creare un gruppo per un'applicazione, creare le directory richieste nel pacchetto di registrazione sotto `appmanager`, come mostrato nella Figura 4-7.

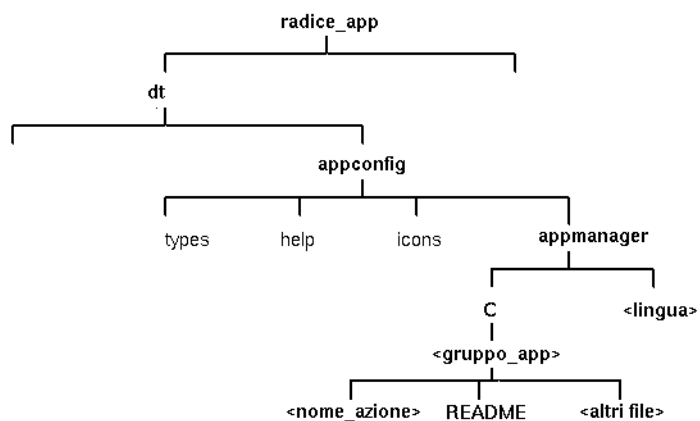


Figura 4-7 La directory `appmanager`

Nome del gruppo

Nella Figura 4-7, `<gruppo_app>` è il nome del gruppo dell'applicazione.

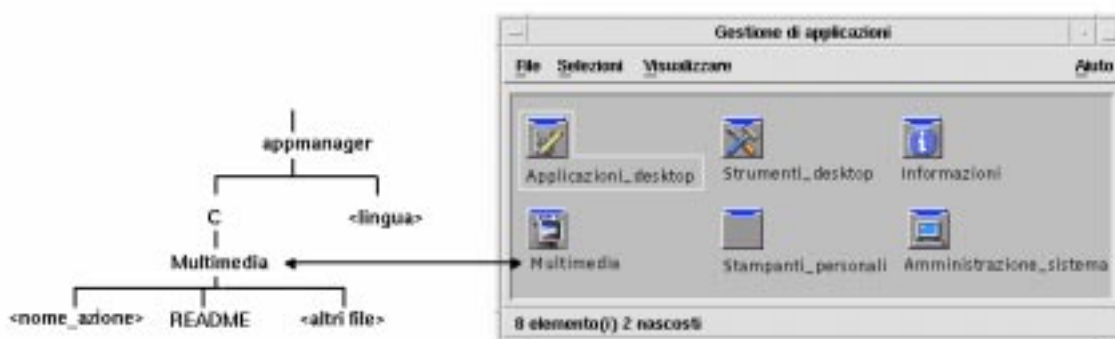


Figura 4-8 Nome del gruppo dell'applicazione (`<gruppo_app>`)

Il nome può contenere tutti i caratteri ammessi per i nomi dei file (e delle directory). Si consiglia di usare un nome che descriva l'applicazione.

Configurazione del gruppo di applicazioni per l'uso di un'icona propria

Il desktop comprende un'icona predefinita per i gruppi di applicazioni. Tuttavia, ogni utente potrà creare icone personalizzate per i propri gruppi.

Per associare un gruppo a un'icona personalizzata, occorrerà creare:

- Un tipo di dati per la directory che compare al livello più elevato della Gestione di applicazioni.
- Le azioni Aprire e Stampare per il tipo di dati.

Ad esempio, si supponga di voler creare un gruppo di applicazioni di nome Multimedia. La definizione per il tipo di dati sotto descritta, collocata in un file di nome *radice_app*/dt/appconfig/types/*lingua*/*nome*.dt, assegna un'icona specifica al gruppo dell'applicazione.

```
DATA_ATTRIBUTES GruppoappMultimedia
{
    ACTIONS      OpenInPlace,OpenNewView
    ICON         Multimedia
    DESCRIPTION  Fare doppio clic per aprire il gruppo \
                di applicazioni Multimedia
}
DATA_CRITERIA      CriteriGruppoappMultimedia1
{
    DATA_ATTRIBUTES_NAME GruppoappMultimedia
    MODE                d
    PATH_PATTERN        */appmanager/*/Multimedia
}
```

La sezione degli attributi della definizione specifica l'icona da utilizzare. La sezione dei criteri specifica che il tipo di dati sarà associato a tutte le directory di nome Multimedia in posizione secondaria rispetto a una directory di nome appmanager.

La Figura 4-9 mostra il rapporto che esiste tra il nome del gruppo dell'applicazione e la definizione del tipo di dati. Il campo PATH_PATTERN della definizione del tipo di dati collega un'icona specifica al gruppo dell'applicazione.

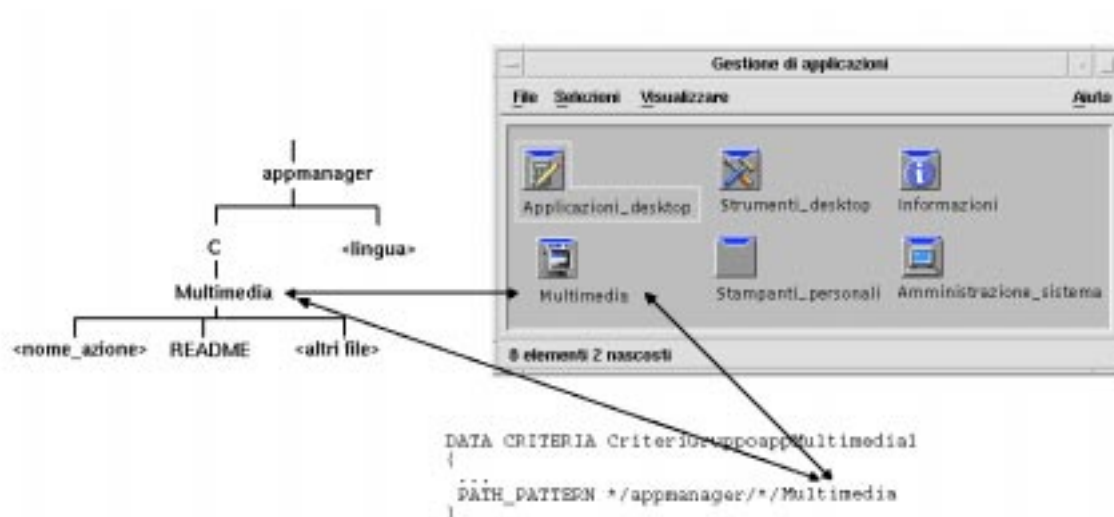


Figura 4-9 Collegamento tra un gruppo e un'icona specifica

Si dovrà inoltre creare un'azione Aprire e un'azione Stampare per il tipo di dati del gruppo dell'applicazione:

```

ACTION Open
{
    ARG_TYPE    GruppoappMultimedia
    TYPE        MAP
    MAP_ACTION  OpenAppGroup
}

ACTION Print
{
    ARG_TYPE    GruppoappMultimedia
    TYPE        MAP
    MAP_ACTION  PrintAppGroup
}

```

Le azioni OpenAppGroup e PrintAppGroup sono azioni standard predefinite in `/usr/dt/appconfig/types/lingua/dtappman.dt`.

Creazione del contenuto del gruppo di applicazioni

Gli elementi più importanti di un gruppo sono le icone per l'avvio delle applicazioni (icone di azione). Se il gruppo contiene più applicazioni, occorrerà predisporre un'icona per ognuna.

Oltre a queste icone di azione, il gruppo potrà contenere:

- Uno o più file README
- Uno o più esempi di file di dati
- Modelli
- Un'icona su cui fare doppio clic per visualizzare le informazioni di aiuto
- Una pagina di spiegazioni
- Un controllo speciale per il Pannello principale

Il gruppo di applicazioni potrà contenere directory secondarie.

Creazione del file dell'azione (icona dell'applicazione)

Il gruppo di un'applicazione deve contenere un'icona che avvii l'applicazione. Se il gruppo contiene più applicazioni, sarà necessaria un'icona per ognuna. Queste icone vengono dette *icone delle applicazioni*, o *icone delle azioni*, poiché rappresentano un'azione alla base dell'applicazione.

Per creare l'icona di un'azione occorre creare un file eseguibile con lo stesso nome dell'azione che dovrà essere eseguita:

```
radice_app/dt/appconfig/appmanager/gruppo_app/nome_azione
```

Il file così creato viene detto *file dell'azione*, poiché ha lo scopo di creare una rappresentazione visiva dell'azione sottostante.

Ad esempio, se è stata creata un'azione di nome NuovoEditor che avvia l'applicazione NuovoEditor, si dovrà creare un file eseguibile di nome NuovoEditor. Nella Gestione di file e nella Gestione di applicazioni, il file dell'azione userà l'icona specificata nella definizione dell'azione.

La Figura 4-10 illustra la relazione che esiste tra la definizione dell'azione, il file dell'azione e ciò che compare effettivamente nella finestra della Gestione di applicazioni.

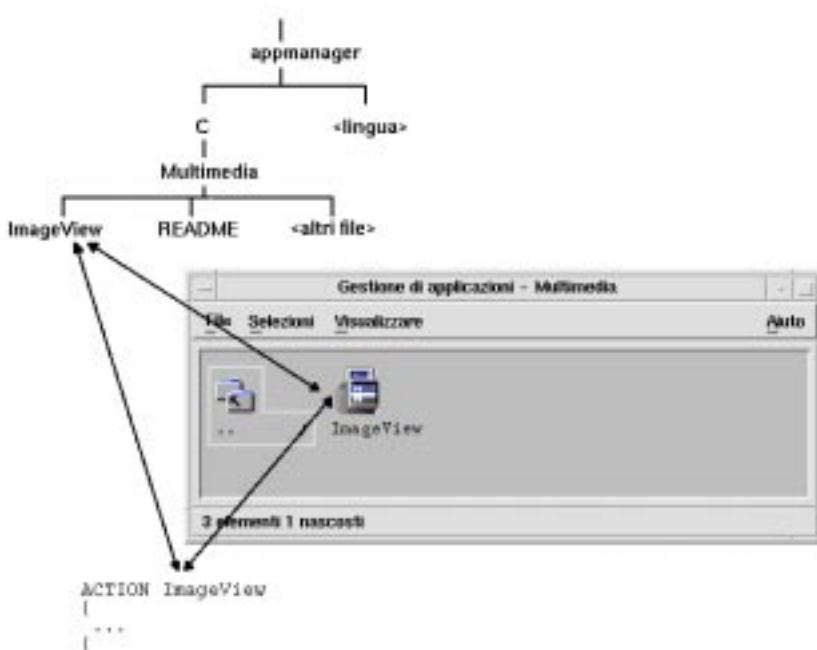


Figura 4-10 L'icona dell'applicazione è un file del gruppo dell'applicazione

File README

Il desktop comprende un tipo di dati README utilizzabile per i file README dell'applicazione. Sono ammesse le seguenti denominazioni:

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

Creazione di un controllo specifico per il Pannello principale

Nella maggior parte dei casi non sarà necessario definire un controllo per il Pannello principale; l'utente potrà aggiungere l'applicazione al Pannello principale semplicemente rilasciando l'icona dell'azione sul controllo "Installazione icona" di un pannello secondario.

Tuttavia, si potrà creare un file di configurazione speciale per il Pannello principale per consentire agli utenti di installare un controllo che si comporti diversamente dall'icona dell'azione — ad esempio, un controllo che effettui un monitoraggio su un file e cambi aspetto in base allo stato di quel file.

I file di configurazione del Pannello principale si trovano nella directory *radice_app/dt/appconfig/types/lingua*, e per convenzione vengono denominati nella forma *nome.fp*.

Se si crea un file di configurazione contenente un controllo, l'utente potrà aggiungere quel controllo a un pannello secondario rilasciando il file **.fp* sul controllo "Installazione icona" appropriato.

La definizione mostrata nell'esempio seguente può essere collocata in un file di configurazione del Pannello principale nel gruppo dell'applicazione. Rilasciando questo file sul controllo "Installazione icona" di un pannello secondario, verrà creato un controllo per l'avvio di una singola copia dell'applicazione NuovoEditor. Se NuovoEditor fosse già in esecuzione, la finestra verrebbe spostata in primo piano nello spazio di lavoro corrente.

```
CONTROL ControlloNuovoEditor
{
    TYPE            icon
    ICON            NEFPanel
    PUSH_RECALL    True
    CLIENT_NAME    NED
    PUSH_ACTION    NEditor
    DROP_ACTION    NEditor
    HELP_STRING    Avvia l'applicazione NuovoEditor.
}
```

Per maggiori informazioni su come creare i file di configurazione per il Pannello principale, vedere:

- Capitolo 13, "Personalizzazione avanzata del Pannello principale"
- La pagina di spiegazioni relativa a *dtfpfile(4)*

Fase 8: Registrazione dell'applicazione con l'uso di dtappintegrate

Nota – Per un esempio della procedura da seguire per registrare un'applicazione, vedere il Punto 8 della sezione “Esempio di creazione di un pacchetto di registrazione” a pagina 84.

Una volta creato un pacchetto di registrazione sotto la directory radice dell'applicazione, si potrà procedere con la registrazione vera e propria dell'applicazione.

La registrazione dell'applicazione crea una serie di collegamenti tra il pacchetto di registrazione e le directory incluse nei percorsi di ricerca del desktop (vedere “Effetti dell'integrazione delle applicazioni con dtappintegrate” a pagina 76).

▼ Come registrare un'applicazione con dtappintegrate

Se l'applicazione è predisposta per il desktop, dtappintegrate viene in genere eseguito automaticamente alla fine del processo di installazione. Se ciò non avviene, o se sono stati creati nuovi file di configurazione per integrare un'applicazione non predisposta per il desktop, occorrerà avviare dtappintegrate manualmente.

1. Effettuare il login come superutente.

2. Eseguire il comando:

```
/usr/dt/bin/dtappintegrate -s radice_app
```

dove *radice_app* è la directory radice dell'applicazione del desktop. Per maggiori informazioni, vedere la pagina di spiegazioni relativa a dtappintegrate(1).

3. Aprire il gruppo di applicazioni Strumenti_desktop e fare doppio clic su “Ricaricare applicazioni”.

4. Verificare che l'applicazione sia registrata correttamente:

- a. Visualizzare il livello più elevato della Gestione di applicazioni e verificare che compaia il nuovo gruppo dell'applicazione.
- b. Aprire il gruppo dell'applicazione e fare doppio clic sull'icona dell'azione.

Sintassi e opzioni di dtappintegrate

```
dtappintegrate -s radice_app [-t destinazione] [-l lingua] [-u]
```

-s <i>radice_app</i>	Parametro necessario. Specifica la directory radice sotto la quale è stata installata l'applicazione.
-t <i>destinazione</i>	Parametro opzionale, il cui valore predefinito è /etc/dt/appconfig. Specifica la directory a cui puntano i collegamenti dei file di configurazione del desktop. La directory specificata deve essere inclusa nel percorso di ricerca delle applicazioni.
-l <i>lingua</i>	Parametro opzionale, il cui valore predefinito sono tutte le lingue. Specifica i file di configurazione da integrare dipendenti dalla lingua.
-u	Parametro opzionale. Annulla l'integrazione dell'applicazione, eliminando tutti i collegamenti creati nel processo di integrazione.

Effetti dell'integrazione delle applicazioni con dtappintegrate

La funzione di dtappintegrate è quella di creare collegamenti tra i file installati e le directory in cui il desktop cercherà i file di configurazione.

Azioni e tipi di dati

dtappintegrate crea una serie di collegamenti simbolici tra i file delle azioni e dei tipi di dati che si trovano nel pacchetto di registrazione e la directory di sistema inclusa nel percorso di ricerca del database delle azioni. I collegamenti vengono creati tra

```
radice_app/dt/appconfig/types/lingua/*.dt
```

e

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


File di aiuto

dtappintegrate crea collegamenti simbolici tra i file di aiuto del pacchetto di registrazione e la directory di sistema inclusa nel percorso di ricerca dell'aiuto. I collegamenti vengono creati tra

radice_app/dt/appconfig/help/*lingua*/*file_aiuto*.sdl

e

/etc/dt/appconfig/help/*lingua*/*file_aiuto*.sdl

File delle icone

dtappintegrate crea collegamenti simbolici tra i file delle icone che si trovano nel pacchetto di registrazione e la directory di sistema inclusa nel percorso di ricerca delle icone. I collegamenti vengono creati tra

radice_app/dt/appconfig/icons/*lingua*/*file_icone*

e

/etc/dt/appconfig/icons/*lingua*/*file_icone*

Gruppo dell'applicazione

Per collocare il gruppo dell'applicazione al livello più elevato della Gestione di applicazioni, dtappintegrate crea un collegamento tra la directory del gruppo nel pacchetto di registrazione e la directory di sistema inclusa nel percorso di ricerca delle applicazioni. Il collegamento viene creato tra la directory

radice_app/dt/appconfig/appmanager/*lingua*/*gruppo_app*

e

/etc/dt/appconfig/appmanager/*lingua*/*gruppo_app*

Esempio di creazione di un pacchetto di registrazione

L'esempio seguente crea un pacchetto di registrazione per un'applicazione esistente e non predisposta per il desktop di nome NuovoEditor.

Alcune informazioni su “NuovoEditor”

Nell'esempio si presume quanto segue:

- NuovoEditor è installato nella directory `/usr/NE`.
- La lingua delle sessioni utente è quella predefinita, cioè `C`.
- Il comando da eseguire per avviare NuovoEditor è:

```
NEd {nomefile}
```

dove *nomefile* è il nome del file di dati da aprire nella nuova finestra. NuovoEditor crea una finestra propria — non viene cioè eseguito in una finestra di emulazione di terminale.

- NuovoEditor crea e utilizza due tipi di file di dati:
 - File di documentazione, identificati dal suffisso `.ned`. NuovoEditor dispone di un comando per la stampa dei file di dati `.ned`. La sintassi del comando è:

```
NEPrint [-d destinazione] [-s] nomefile
```

dove:

`-d destinazione` Specifica la stampante di destinazione.

`-s` Specifica l'esecuzione della stampa in forma silente, cioè senza la visualizzazione di un riquadro di dialogo.

nomefile Specifica il file da stampare.

- File di modello, identificati dal suffisso `.mod`. I file di modello non possono essere stampati.
- I file `app-defaults` di NuovoEditor esistenti e non predisposti per il desktop contengono risorse per i font dell'interfaccia e per i colori di primo piano e di sfondo.
- È stato creato un volume di aiuto online per NuovoEditor usando l'Help Developer's Kit. Nella creazione del volume di aiuto sono stati usati i seguenti file:

```
.../NEAiuto.htg  
.../graphics/NE1.xwd  
.../graphics/NE2.xwd
```

per generare il file .../NEAiuto.sdl.

Procedura per la registrazione di “NuovoEditor”

La procedura seguente si riferisce alla registrazione di NuovoEditor.

1. Modificare le risorse per i font e i colori.

Nel file app-defaults di NuovoEditor, cancellare le risorse che definiscono:

- I font per il testo.
- I colori di primo piano e di sfondo.

2. Creare la directory radice per l'applicazione.

Creare la directory:

```
/radiciapp_desktop/NE
```

Se si tratta di integrare un'applicazione esistente, è opportuno creare la radice dell'applicazione in una posizione diversa da quella usata per l'installazione; diversamente, i file di configurazione creati verranno sovrascritti al primo aggiornamento dell'applicazione.

3. Creare le directory per il pacchetto di registrazione.

Creare queste directory:

```
/radiciapp_desktop/NE/dt/appconfig/types/C  
/radiciapp_desktop/NE/dt/appconfig/help/C  
/radiciapp_desktop/NE/dt/appconfig/icons/C  
/radiciapp_desktop/NE/dt/appconfig/appmanager/C/NuovoEditor
```

4. Creare le azioni e i tipi di dati per l'applicazione.

- a. Creare il file di configurazione con le definizioni delle azioni e dei tipi di dati:

```
/radiciapp_desktop/NE/dt/appconfig/types/C/NE.dt
```

- b. Creare la definizione dell'azione per l'avvio di NuovoEditor:

```
ACTION NEditor  
{  
    WINDOW_TYPE    NO_STDIO  
    ICON            NEEsegui
```

```

        DESCRIPTION    Per avviare NuovoEditor, fare doppio clic \
                        sull'icona o rilasciare sull'icona un file \
                        di dati di NuovoEditor.
        EXEC_STRING     /usr/NE/NED %Arg_1%
    }

```

c. Creare il tipo di dati per i file *.ned:

```

DATA_ATTRIBUTES FileDatINE
{
    DESCRIPTION    File di dati di NuovoEditor.
    ICON           DatINE
    ACTIONS        Aprire,Stampare
}

```

```

DATA_CRITERIA CriteriFiledatINE1
{
    DATA_ATTRIBUTES_NAME    FiledatINE
    NAME_PATTERN              *.ned
    MODE                       f
}

```

d. Creare il tipo di dati per i file *.mod:

```

DATA_ATTRIBUTES FileModellONE
{
    DESCRIPTION    File modello per NuovoEditor.
    ICON           ModNE
    ACTIONS        Aprire
}

```

```

DATA_CRITERIA CriteriFileModellONE1
{
    DATA_ATTRIBUTES_NAME    FileModellONE
    NAME_PATTERN              *.mod
    MODE                       f
}

```

e. Creare l'azione Aprire per i file *.ned.

```

ACTION Aprire
{
    ARG_TYPE    FileDatINE
    TYPE        MAP
    MAP_ACTION  Neditor
}

```

f. Creare l'azione Stampare per i file *.ned.

Qui di seguito sono riportate alcune azioni Stampare semplici per la stampa dei file di dati. Queste azioni richiedono un valore per la variabile d'ambiente LPDEST ed ignorano l'opzione di stampa -s. (Se la variabile LPDEST non viene impostata, l'azione non verrà eseguita.)

```
ACTION Stampare
{
    ARG_TYPE      FileDataNE
    TYPE          MAP
    MAP_ACTION    StampareDataNE
}

ACTION StampareDataNE
{
    WINDOW_TYPE   NO_STDIO
    EXEC_STRING   NEPrint -d $LPDEST %Arg_1%
}
```

Gli esempi seguenti presentano un'altra versione dell'azione StampareDataNE e uno script associato a questa azione. Insieme, questi due elementi possono gestire le situazioni in cui la variabile LPDEST non è impostata o in cui è richiesta l'esecuzione silente della stampa.

```
ACTION StampareDataNE
{
    WINDOW_TYPE   NO_STDIO
    EXEC_STRING   /usr/NE/bin/NEPrint %(File)Arg_1%
}
```

Il contenuto dello script /usr/NE/bin/NEPrint è il seguente:

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

g. Creare l'azione Aprire per i file *.mod:

```
ACTION Aprire
{
    ARG_TYPE      FileModellone
    TYPE          MAP
    MAP_ACTION    Neditor
}
```

h. Creare l'azione Stampare per i file *.mod:

```

ACTION Stampare
{
    ARG_TYPES      FileModelloNE
    TYPE           MAP
    MAP_ACTION     NoPrint
}

```

NoPrint è un'azione predefinita che visualizza un riquadro di dialogo indicante che il file specificato dall'utente non può essere stampato.

5. Collocare i file di aiuto nel pacchetto di registrazione.

a. Collocare i file di aiuto nelle seguenti directory:

```

/radiciapp_desktop/NE/dt/appconfig/help/C/NEAiuto.sdl
/radiciapp_desktop/NE/dt/appconfig/help/C/graphics/NE1.xwd
/radiciapp_desktop/NE/dt/appconfig/help/C/graphics/NE2.xwd

```

b. Creare il file:

```

/radiciapp_desktop/NE/dt/appconfig/types/C/NEAiuto.dt.

```

Inserire nel file la seguente definizione per l'azione:

```

ACTION AiutoNE
{
    WINDOW_TYPE NO_STDIO
    EXEC_STRING /usr/dt/bin/dthelpview -helpVolume \
               NEAiuto.sdl
    DESCRIPTION Apre il volume di aiuto di NuovoEditor.
}

```

6. Creare le icone per l'applicazione.

Creare le icone desiderate usando l'Editor delle icone. Usare i seguenti criteri per le dimensioni:

Nome	Dimensione
<i>nomebase.t</i> .pm	16 x 16
<i>nomebase.m</i> .pm	32 x 32
<i>nomebase.l</i> .pm	64 x 64

Creare i file sotto elencati nella directory

```

/radiciapp_desktop/NE/dt/appconfig/icons/C:

```

- Icone per rappresentare l'azione che avvia l'applicazione:
NEEsegui.t.pm, NEEsegui.m.pm, NEEsegui.l.pm
- Icone per rappresentare i file *.ned: DatiNE.t.pm, DatiNE.m.pm,
- Icone per rappresentare i file *.mod: ModNE.t.pm, ModNE.m.pm
- Icone per rappresentare il gruppo dell'applicazione (usate nella fase 7):
AppNE.t.pm, AppNE.m.pm

7. Creare il gruppo dell'applicazione.

a. Creare la directory.

```
/radiciapp_desktop/NE/dt/appconfig/appmanager/C/NuovoEditor
```

- ### b. Questa fase è opzionale. Il suo scopo è quello di creare un'icona specifica per il gruppo dell'applicazione creando un tipo di dati e le azioni associate per il gruppo dell'applicazione. Omettendo questa operazione, il gruppo dell'applicazione userà l'icona predefinita.

Aggiungere le seguenti definizioni al file

```
/radiciapp_desktop/NE/dt/appconfig/types/C/NEd.dt.La  
definizione del tipo di dati specifica l'icona da utilizzare per il gruppo  
dell'applicazione NuovoEditor. Le definizioni delle azioni specificano lo  
stesso comportamento delle azioni Aprire e Stampare dei gruppi di  
applicazioni predefiniti.
```

```
DATA_ATTRIBUTES GruppoappNuovoEditor
{
  ACTIONS      OpenInPlace,OpenNewView
  ICON         AppNE
}

DATA_CRITERIA CriteriGruppoappNuovoEditor
{
  DATA_ATTRIBUTES_NAME GruppoappNuovoEditor
  MODE              d
  PATH_PATTERN      */appmanager/*/NuovoEditor
}

ACTION Aprire
{
  ARG_TYPE      GruppoappNuovoEditor
  TYPE          MAP
  MAP_ACTION    OpenAppGroup
}
```

```
ACTION Stampare
{
  ARG_TYPE    GruppoappNuovoEditor
  TYPE        MAP
  MAP_ACTION  PrintAppGroup
}
```

- c. Creare un'icona da inserire nel gruppo per l'avvio dell'applicazione. Creare il file:

```
/radiciapp_desktop/NE/dt/appconfig/appmanager/C/NuovoEditor/NEditor
```

e renderlo eseguibile.

- d. Creare nel gruppo dell'applicazione il file di azione per l'apertura del volume di aiuto. Creare il file:

```
/radiciapp_desktop/NE/dt/appconfig/appmanager/C/NuovoEditor/AiutoNE
```

e renderlo eseguibile.

- e. Se necessario, inserire altri tipi di file nel gruppo dell'applicazione; ad esempio, file "readme", esempi di file di dati e modelli.

8. Registrare l'applicazione.

Da una finestra di emulazione di terminale:

- a. Effettuare il login come superutente.

- b. Eseguire il comando:

```
/usr/dt/bin/dtappintegrate -s /radiciapp_desktop/NE
```

- c. Aprire il gruppo di applicazioni Strumenti_desktop e fare doppio clic su "Ricaricare applicazioni".

Configurazione del desktop in una rete

5 

Il desktop è concepito per operare efficacemente in ambienti di rete. La sua architettura permette agli amministratori di sistema di distribuire sull'intera rete tutte le risorse di elaborazione, inclusi:

- Applicazioni.
- File di dati per le applicazioni.
- Servizi per le sessioni del desktop (applicazioni come la Gestione del login e la Gestione di file).
- Servizi di aiuto. I file contenenti le informazioni di aiuto possono essere collocati in un server centrale.

<i>Introduzione alle funzioni di rete del desktop</i>	<i>86</i>
<i>Procedure generali per la configurazione delle funzioni di rete del desktop</i>	<i>90</i>
<i>Configurazione dei servizi di rete del sistema operativo per il desktop</i>	<i>90</i>
<i>Configurazione dei sistemi client e server per il desktop</i>	<i>94</i>
<i>Amministrazione dei servizi per le applicazioni</i>	<i>100</i>

Introduzione alle funzioni di rete del desktop

Il sistema operativo offre una serie di servizi di rete, inclusi i file system distribuiti e l'esecuzione remota. I server X delle finestre forniscono ulteriori funzionalità di rete, come l'accesso ai video remoti e ai servizi di sicurezza.

Il desktop sovrappone un'interfaccia utente a queste funzionalità, la cui architettura ha lo scopo di rendere i sistemi in rete:

- Più facili da usare. Gli utenti possono avviare le applicazioni e accedere ai dati senza doversi preoccupare della loro posizione effettiva nella rete.
- Più facili da amministrare. Il desktop comprende strumenti di integrazione delle applicazioni e percorsi di ricerca a livello di rete che permettono ai sistemi di localizzare facilmente i dati e le applicazioni remote. Inoltre, il processo di mappatura dei nomi dei file del desktop semplifica l'amministrazione di reti complesse con numerosi server.
- Flessibili. Anche se le funzioni di amministrazione del desktop sono state concepite per le situazioni di rete più comuni, esso può supportare molte altre configurazioni di rete personalizzate.

Tipi di servizi di rete del desktop

Il collegamento in rete permette a un utente che lavora su un determinato sistema di accedere a una serie di servizi di elaborazione distribuiti su altri sistemi, come:

- La sessione del desktop e le sue applicazioni — ad esempio, la Gestione dello spazio di lavoro e la Gestione di file
- Altre applicazioni
- File di dati

Nelle reti si utilizza il termine *server* per indicare un sistema che fornisce servizi di elaborazione ad altri sistemi. Viceversa, i sistemi che ricevono un servizio da un server vengono detti *client* di quel server.

In una rete complessa, è possibile che un sistema utilizzi vari servizi residenti su diversi sistemi della rete. Inoltre, è possibile che uno stesso sistema operi come server per determinate funzioni (ad esempio come server di sessioni) e come client per altre (ad esempio di un server di applicazioni).

Configurazioni di rete tipiche

Dal punto di vista del desktop, una tipica configurazione di rete può contenere varie combinazioni dei seguenti componenti:

Video	Sistema su cui viene eseguito il server X delle finestre
Server di login/sessione	Sistema su cui vengono eseguite le applicazioni del desktop (Gestione del login, Gestione dello spazio di lavoro, ecc.)
Server di applicazioni	Sistema su cui vengono eseguite altre applicazioni
Server di file	Sistema su cui risiedono i dati usati dalle applicazioni

Una delle configurazioni di rete più comuni comprende una serie di sistemi che accedono a un server di applicazioni. La Figura 5-1 illustra una workstation che utilizza un server di applicazioni. Il server X e la sessione del desktop vengono eseguiti sulla workstation.



Figura 5-1 I server di applicazioni forniscono servizi alla sessione del desktop

Spesso le reti utilizzano un server di file per memorizzare grandi quantità di dati. Questi dati possono essere usati sia dalle applicazioni eseguite su un server di applicazioni, sia dalle applicazioni del desktop (ad esempio, la Gestione di file richiede l'accesso ai file di dati per visualizzarli nella sua finestra del desktop).

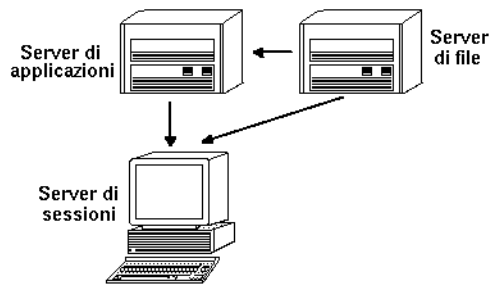


Figura 5-2 I server di file forniscono dati ai server di applicazioni e ai server di sessioni

I terminali X eseguono il server X e ricevono i servizi per le sessioni del desktop da un altro sistema.

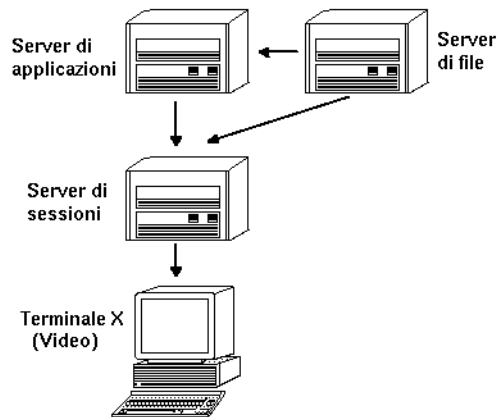


Figura 5-3 I terminali X ricevono i servizi per le sessioni da un server di sessioni

Altre configurazioni di rete

Grazie alla sua flessibilità, il desktop può supportare anche configurazioni di rete più complesse di quelle finora descritte. In generale, questo significa rendere disponibili altri tipi di servizi, oltre ai server di file, ai server di applicazioni.

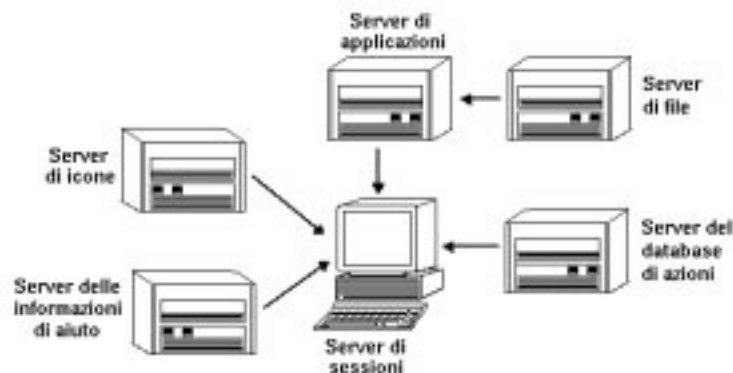


Figura 5-4 I servizi richiesti da un server di applicazioni possono essere distribuiti

Tipi di server

Video	Sistema che esegue il server X delle finestre.
Server di login/di sessione	Sistema che esegue la sessione del desktop (Gestione del login, Gestione delle sessioni, Gestione delle finestre, Gestione di file, ecc.)
Server di applicazioni	Sistema su cui vengono eseguite le applicazioni. Detto anche <i>host di esecuzione</i>
Server di file	Sistema in cui vengono memorizzati i file di dati per le applicazioni
Server di aiuto	Sistema in cui risiedono i file contenenti le informazioni di aiuto
Server di database (azioni)	Sistema in cui risiedono i file contenenti le definizioni delle azioni e dei tipi di dati
Server di icone	Sistema in cui risiedono i file delle icone

La rete può comprendere anche altri tipi di server, ad esempio per le parole chiave, la posta elettronica, le funzionalità video, ecc.

Procedure generali per la configurazione delle funzioni di rete del desktop

Per configurare le funzioni di rete del desktop sono richieste tre procedure generali:

1. Configurazione dei servizi di rete di base del sistema operativo.

Si tratta dei servizi di rete forniti dal sistema operativo da cui dipende il desktop. Vedere “Configurazione dei servizi di rete del sistema operativo per il desktop” a pagina 90.

2. Installazione e configurazione dei servizi e del software di rete del desktop.

Si tratta dei servizi richiesti dal desktop, indipendentemente dal tipo di sistema client o server da configurare. Vedere “Configurazione dei sistemi client e server per il desktop” a pagina 94.

3. Configurazione del tipo specifico di server o client.

Ad esempio, la configurazione di un server di applicazioni richiede una procedura diversa da quella necessaria per un server di file. Vedere “Amministrazione dei servizi per le applicazioni” a pagina 100.

Configurazione dei servizi di rete del sistema operativo per il desktop

Il desktop richiede, a livello del sistema operativo base, la seguente configurazione di rete:

- Gli utenti devono avere un conto di login sul server delle sessioni e su ognuno dei sistemi che fornisce servizi del desktop a questo server. Ogni utente deve avere lo stesso ID utente e lo stesso ID di gruppo su tutti i sistemi client e server.
- I sistemi devono avere accesso ai server di file remoti che contengono i dati usati dalla sessione e da altre applicazioni.
- Lo spooler di stampa `lp` deve essere configurato in modo da poter accedere alle stampanti remote.
- `sendmail` deve essere configurato per i servizi di posta elettronica.
- Devono essere configurate le autorizzazioni `X`.

Creazione dei conti di login per gli utenti

Questa sezione descrive i requisiti per la creazione dei conti di login per la rete del desktop.

Creazione dei conti di login

Gli utenti devono avere un conto di login su:

- Tutti i sistemi che forniscono servizi al desktop, inclusi i server di applicazioni, i server di file e i sistemi che gestiscono le stampanti di rete.
- Tutti i server di sessioni a cui hanno accesso gli utenti. Solitamente, i server di sessioni vengono usati con terminali X.

Creazione di ID utente e di gruppo uguali

Gli utenti UNIX sono identificati da un nome di login e da un ID utente numerico (UID). Per l'uso del desktop in una rete, ogni utente deve avere lo stesso nome di login e lo stesso UID su tutti i sistemi client e server.

Gli utenti UNIX vengono inoltre assegnati a uno o più gruppi di login, ognuno dei quali possiede un nome e un ID numerico (GID). Per l'uso del desktop in una rete, tutti i sistemi devono usare gli stessi nomi e ID per i gruppi.

Per maggiori informazioni, vedere la pagina di spiegazioni `id(1)` o `id(1M)`.

Configurazione degli accessi ai file system distribuiti

Il desktop utilizza NFS® per la condivisione dei file tra i sistemi. L'amministratore dovrà identificare tutti i file system della rete che contengano file condivisi e attivarli correttamente (con `mount`) su tutti i sistemi appropriati.

In genere, è necessario fornire le seguenti possibilità di accesso ai file remoti:

- La directory iniziale dell'utente deve essere condivisa da tutti i sistemi client e server del desktop. Questa condizione è necessaria perché:
 - La directory iniziale contiene file di dati a cui devono accedere applicazioni eseguite su sistemi remoti. Ad esempio, le applicazioni che utilizzano file di dati usano spesso la directory iniziale come posizione predefinita per questi file.

- La directory iniziale è la directory predefinita per il meccanismo di autenticazione `dtspcd`. Per maggiori informazioni su `dtspcd`, vedere “Configurazione del daemon di controllo dei processi secondari” a pagina 98.
- Se gli utenti devono accedere a file di dati che non si trovano nella loro directory iniziale, occorre che questi dati siano condivisi da tutti i sistemi client e server della rete del desktop.
- Le directory di installazione e configurazione del desktop (`/usr/dt` e `/etc/dt`) devono essere condivise da tutti i sistemi client e server della rete, in modo che tutte le applicazioni degli utenti accedano agli stessi file di configurazione.

Creazione di una directory iniziale di rete

In un ambiente di rete, il desktop opera in modo più efficiente quando gli utenti dispongono di un'unica directory iniziale condivisa su tutti i sistemi client e server.

Una directory iniziale condivisa in rete permette agli utenti di usare sistemi diversi senza perdere le proprie impostazioni e configurazioni personalizzate. Questo è possibile perché le impostazioni personalizzate e le informazioni richieste per ripristinare la sessione precedente vengono salvate in directory secondarie della directory iniziale.

Una directory iniziale comune è richiesta anche per:

- Il meccanismo di autorizzazione X predefinito. Vedere “Configurazione delle autorizzazioni X” a pagina 93.
- Il daemon di controllo dei processi secondari del desktop, che per avviare le applicazioni remote deve avere accesso di scrittura alla directory iniziale dell'utente.

Coerenza dei nomi dei file

La rete deve essere configurata in modo che gli utenti possano accedere ai propri dati da tutti i sistemi usando lo stesso nome. Questo si ottiene impostando una *coerenza nei nomi dei file*, realizzata in genere con l'uso di collegamenti simbolici appropriati. Ad esempio, per configurare tutti i sistemi

in modo che la directory iniziale di ogni utente si presenti come `/utenti/nome_login` si potrà creare un collegamento simbolico che punti all'effettivo punto di mount della directory.

Configurazione degli accessi a stampanti remote

Il desktop utilizza lo spooler di stampa `lp` per accedere alle stampanti locali o remote. Per maggiori informazioni sulla configurazione dello spooler `lp`, vedere la pagina di spiegazioni `lpadmin(1M)`.

Prima di effettuare una stampa usando l'interfaccia grafica del desktop, verificare che sia possibile stampare con tutte le stampanti usando il comando `lp`.

Si consiglia di adottare una coerenza dei nomi anche per le stampanti. Ad esempio, se una determinata stampante è identificata come `Postscript1` sul sistema a cui è collegata direttamente, anche tutti gli altri sistemi che abbiano accesso remoto a quella stampante dovranno utilizzare il nome `Postscript1`.

Configurazione della posta elettronica

L'applicazione di posta elettronica del desktop utilizza `sendmail` per gestire lo scambio di messaggi tra i sistemi. Per maggiori informazioni su come configurare la connettività per la posta elettronica, vedere la pagina di spiegazioni `sendmail(1M)`.

Prima di provare ad inviare o ricevere messaggi dal desktop, verificare che lo scambio dei messaggi possa essere gestito correttamente usando il comando `mailx`.

Configurazione delle autorizzazioni X

Il desktop utilizza il meccanismo X predefinito per autorizzare le applicazioni remote (client X) ad accedere al video locale. Il metodo più semplice per configurare questi accessi consiste nel creare una directory iniziale di rete per ciascun utente. Questo permette di rispettare le seguenti condizioni:

- L'utente deve possedere le autorizzazioni di lettura e scrittura per il file `DirectoryIniziale/.Xauthority`.
- Il file `.Xauthority` di un server di applicazioni deve contenere il "magic cookie" per il video su cui verrà eseguita l'applicazione.

Per maggiori informazioni, vedere le pagine di spiegazioni `X(1)` o `xauth(1)`.

Configurazione dei sistemi client e server per il desktop

Questa sezione descrive i requisiti per la configurazione di rete che riguardano specificamente il desktop — vale a dire le funzionalità fornite dal desktop anziché dal sistema operativo di base.

Gli argomenti trattati sono divisi in due parti:

- Configurazione dei servizi di login e delle sessioni.
- Configurazione dei servizi richiesti per le applicazioni e i dati, ad esempio server di applicazioni, di database, di icone, di file, di aiuto e relativi client.

Configurazione dei servizi di login e delle sessioni

Un server di login o di sessioni è un sistema che fornisce servizi del desktop (Gestione del login, Gestione delle sessioni, Gestione di file, Gestione di finestre, ecc.) ad un video e a un server X.

In genere, un server di sessioni fornisce questi servizi ai terminali X. Tuttavia, è possibile creare una configurazione di rete che concentri i servizi per le sessioni su uno o più server accessibili sia da terminali X che da workstation.

La Gestione del login è il componente del desktop che ha il compito di fornire i servizi di login agli altri video. Una volta che l'utente ha effettuato il login viene avviata una Gestione delle sessioni.

Per informazioni su come configurare i server di login e di sessioni e i terminali X, vedere “Visualizzazione di uno schermo di login su un video di rete” a pagina 6.

Configurazione di altri servizi per le applicazioni

Questa sezione descrive i requisiti di rete generali del desktop:

- Server di applicazioni
- Server di database
- Server di icone
- Server di aiuto

▼ *Come configurare i client e i server per il desktop*

1. Impostare le configurazioni di rete del sistema operativo richieste dal desktop.

Vedere “Configurazione dei servizi di rete del sistema operativo per il desktop” a pagina 90.

2. Installare il desktop o il suo sottoinsieme minimo:

È necessario installare:

- Tutti i file di runtime del Common Desktop Environment
- *Oppure*, i set di file: CDE-MIN e CDE-TT

Nota – L’installazione e gli insiemi di file possono differire tra i diversi prodotti.

3. Configurare il sistema per il daemon del server di database per i nomi dei file di ToolTalk, `rpc.ttdbserver`.

Questa operazione dovrebbe avvenire automaticamente all’installazione del desktop. Per maggiori informazioni, vedere “Configurazione del server del database di ToolTalk” a pagina 99.

4. Installare e configurare il daemon di controllo dei processi secondari (`dtspcd`).

Questa operazione dovrebbe avvenire automaticamente all’installazione del desktop. Per maggiori informazioni, vedere “Configurazione del daemon di controllo dei processi secondari” a pagina 98.

5. Eseguire il “mount” di tutti i dati remoti richiesti.

I dati vengono considerati “remoti” quando si trovano su un sistema diverso da quello su cui viene eseguita l’applicazione che li utilizza.

Ad esempio:

- Se un’applicazione utilizza i dati residenti su un server di file, essa deve eseguire il “mount” di quei file.
- Se le icone della Gestione di file si trovano su un server di icone, il server della sessione dovrà eseguire il “mount” di quei file.

- Se la rete utilizza un server di aiuto per i file di aiuto del desktop, il server delle sessioni e tutti i server di applicazioni dovranno eseguire il “mount” di quei file.

Per maggiori informazioni sui punti di “mount”, vedere il paragrafo seguente “Configurazione dei punti di mount per i file system remoti”.

Configurazione dei punti di mount per i file system remoti

Quando il desktop gestisce il passaggio del nome di un file da un sistema ad un altro, esso deve trasformare, o *mappare*, quel nome in uno riconoscibile dal sistema di destinazione. Questa mappatura è necessaria perché un file può avere punti di mount diversi sui vari sistemi, e quindi viene identificato con nomi diversi. Ad esempio, il file `/progetti/importante` su `sysA` potrà essere accessibile come `/net/sysA/progetti/importante` su `sysB`.

Requisiti per la mappatura dei nomi dei file

Per eseguire correttamente la mappatura dei nomi dei file, è necessario che si verifichi una delle seguenti condizioni:

- Venga usato il comando `mount` per eseguire un “mount” statico dei file system. Questi mount statici vengono generalmente configurati in un file, ad esempio `/etc/checklist`, `/etc/mnttab` o `/etc/filesystems`.

Perché la mappatura dei nomi dei file funzioni correttamente tra i diversi sistemi, è necessario che i mount dei file system utilizzino gli stessi nomi per gli host. Se un host è conosciuto con diversi nomi (ad esempio perché utilizza un alias, o perché ha più indirizzi LAN con nomi diversi), occorrerà usare lo stesso nome e lo stesso formato in tutte le operazioni di mount.

- *Oppure*, viene usato l’automounter per eseguire il “mount” dei file system nel punto predefinito `/net`.
- *Oppure*, viene usato l’automounter per eseguire il “mount” dei file system in un punto diverso da `/net` e la variabile d’ambiente `DTMOUNTPOINT` viene impostata in modo da indicare il punto di mount. Vedere la prossima sezione, “Impostazione di un valore per `DTMOUNTPOINT`”.

Per informazioni sull’automounter, vedere la pagina di spiegazioni `automount(1M)`.

Impostazione di un valore per DTMOUNTPOINT

La variabile d'ambiente DTMOUNTPOINT deve essere impostata quando si verificano entrambe le seguenti condizioni:

- Il mount dei file system viene eseguito con l'automounter.
- E, il punto di mount usato per i file system remoti è diverso da /net.

La variabile DTMOUNTPOINT deve essere impostata per una serie di processi, inclusi:

- I processi dell'utente che vengono avviati automaticamente al momento del login, come la Gestione dello spazio di lavoro (dtwm) e la Gestione di file (dtfile)
- I processi di sistema come `rpc.ttdbserver` e `dtspcd`, avviati da meccanismi come `inetd`
- Le applicazioni che vengono avviate dal desktop su sistemi locali o remoti
- Le applicazioni che vengono avviate dall'utente da una riga comandi di una shell

Per impostare DTMOUNTPOINT per tutti questi processi:

1. Editare il file `/etc/inetd.conf`:

- a. Cercare la riga relativa a `dtspcd` e aggiungere:

```
-mount_point punto_di_mount
```

- b. Cercare la riga relativa a `rpc.ttdbserver` e aggiungere:

```
-m punto_di_mount
```

Se ad esempio si utilizza l'automounter con il punto di mount `/nfs`, le righe di `/etc/inetd.conf` dovranno avere la forma seguente:

```
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. Eseguire la procedura sul sistema che rilegge `/etc/inetd.conf`. Per maggiori informazioni, vedere la pagina di spiegazioni `inetd(1M)`.

3. Impostare DTMOUNTPOINT in modo che il suo valore venga ereditato dai login degli utenti.

Questo si ottiene impostando la variabile in `/etc/dt/config/Xsession.d`. Per maggiori informazioni sull'impostazione delle variabili d'ambiente, vedere "Come impostare le variabili d'ambiente" a pagina 33.

Configurazione del daemon di controllo dei processi secondari

Il servizio del desktop per il controllo dei processi secondari (SPC) provvede all'esecuzione dei comandi client/server.

Il daemon del desktop per il controllo dei processi secondari (`dtspcd`) viene usato dal desktop per avviare le applicazioni remote. Si tratta di un daemon `inet` che accetta le richieste dei client remoti riguardanti l'esecuzione di comandi. Per maggiori informazioni su come configurare i daemon `inet`, vedere la pagina di spiegazioni `inetd.conf(1M)`.

Per richiamare le azioni remote, la libreria per il richiamo delle azioni del desktop utilizza il servizio SPC.

Per configurare dtspcd

1. Verificare che `dtspc` sia registrato correttamente sia in `/etc/services` che in `/etc/inetd.conf`. Vedere la pagina di spiegazioni `dtspcd(1M)`.
2. Solo per HP-UX: Verificare che `/usr/adm/inetd.sec` sia configurato correttamente. Vedere la pagina di spiegazioni `inetd.sec(4)`.

Sicurezza degli SPC

Il meccanismo di autenticazione per il servizio di controllo dei processi secondari è basato sull'autenticazione dei file system. Il daemon `dtspcd` deve avere accesso a una *directory di autenticazione* che sia accessibile anche a tutti i sistemi client SPC.

Nell'impostazione predefinita, la directory di autenticazione di `dtspcd` è la directory iniziale dell'utente. Tuttavia, è possibile configurare `dtspcd` per l'uso di una directory diversa impostando l'opzione `-auth_dir` nella directory `/etc/inetd.conf`. Per maggiori informazioni, vedere la pagina di spiegazioni `dtspcd(1M)`.

Poiché il meccanismo di autenticazione degli SPC si basa sull'autenticazione dei file system, il servizio SPC avrà esattamente lo stesso livello di sicurezza dei file system distribuiti. Se si utilizza il desktop in una rete in cui i file system distribuiti non sono sufficientemente protetti, può essere opportuno disabilitare il daemon `dtspcd`. Per disabilitare `dtspcd`, anteporre un simbolo di commento alla riga relativa a `dtspc` in `/etc/services`.

Configurazione delle variabili d'ambiente per l'esecuzione remota

Quando il desktop utilizza un'azione per avviare un'applicazione su un sistema remoto, le variabili d'ambiente dell'utente vengono copiate sul sistema remoto e inserite nell'ambiente dell'applicazione.

Nell'impostazione predefinita, alcune delle variabili d'ambiente vengono alterate prima di essere copiate sul sistema remoto. È possibile configurare sia il componente che richiama l'azione, sia il servizio di controllo dei processi secondari del desktop in modo da eseguire un'ulteriore elaborazione delle variabili d'ambiente prima che queste vengano inserite nell'ambiente dell'applicazione.

Per maggiori informazioni sulla configurazione predefinita e su come modificarla, vedere le pagine di spiegazioni `dtactionfile(4)` e `dtspcdenv(4)`.

Configurazione del server del database di ToolTalk

Uno dei componenti di ToolTalk è il server del database
`/usr/dt/bin/rpc.ttdbserver`.

Il server del database di ToolTalk viene usato dal servizio di messaging di ToolTalk e per la mappatura dei nomi dei file. In genere viene registrato in `/etc/inetd.conf` al momento dell'installazione del desktop e non richiede configurazioni aggiuntive.

Per maggiori informazioni sul server del database di ToolTalk e le sue opzioni di configurazione, vedere la pagina di spiegazioni `rpc.ttdbserver(1M)`.

Configurazione del server di messaggi di ToolTalk

Il server di messaggi di ToolTalk è `ttsession`. Nell'impostazione predefinita non richiede alcuna configurazione, e viene avviato dallo script `Xsession` al momento del login.

Per maggiori informazioni sul server di messaggi di ToolTalk e sulle sue opzioni di configurazione, vedere la pagina di spiegazioni `ttsession`.

Configurazione del daemon dell'Agenda

Uno dei componenti dell'applicazione Agenda è il daemon `rpc.cmsd`. Questo daemon viene solitamente registrato in `/etc/inetd.conf` durante l'installazione del desktop e non richiede ulteriori configurazioni.

Per maggiori informazioni sul daemon dell'Agenda e sulle sue opzioni di configurazione, vedere la pagina di spiegazioni `rpc.cmsd(1)`.

Amministrazione dei servizi per le applicazioni

Questa sezione riguarda i requisiti di configurazione specifici per:

- I server di applicazioni e i loro client
- I server del desktop che forniscono servizi speciali — server di database, server di icone e server di aiuto

Descrive inoltre i requisiti necessari per due configurazioni speciali per le applicazioni di rete:

- Gli host di esecuzione remota
- Le applicazioni eseguite attraverso mount dei file system

Variabili d'ambiente per i percorsi di ricerca

Il desktop utilizza una serie di variabili d'ambiente per specificare i percorsi di ricerca usati per localizzare i file di configurazione delle applicazioni, ad esempio il database delle azioni e dei tipi di file, i file con le informazioni di aiuto e i file delle icone.

Per informazioni su come utilizzare le variabili d'ambiente per i percorsi di ricerca, vedere il Capitolo 7, "Percorsi di ricerca del desktop", o la pagina di spiegazioni `dtenvvar(5)`.

Configurazione di un server di applicazioni e dei suoi client

Nella configurazione standard, i server di applicazioni contengono tutti i file binari e di configurazione associati alle applicazioni, inclusi:

- Gli eseguibili dell'applicazione
- I file di configurazione standard come le impostazioni predefinite delle applicazioni, i cataloghi dei messaggi e le librerie condivise per quell'applicazione.
- I file di configurazione del desktop:
 - I file di definizione per le azioni e i tipi di dati
 - I file contenenti le immagini per le icone
 - I file con le informazioni di aiuto del desktop

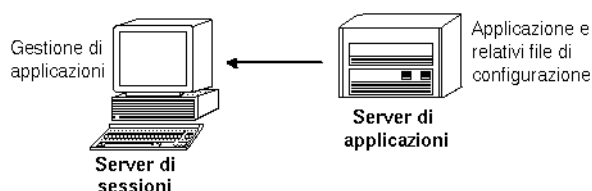


Figura 5-5 Configurazione standard di un server di applicazioni

▼ Come configurare un server di applicazioni

1. Impostare le configurazioni di rete del sistema operativo richieste per il desktop.

Vedere "Configurazione dei servizi di rete del sistema operativo per il desktop" a pagina 90.

2. Impostare la configurazione generale del desktop richiesta per i server.

Vedere "Come configurare i client e i server per il desktop" a pagina 95.

3. Installare le applicazioni.

4. Se un'applicazione non possiede le funzioni per la registrazione automatica, occorrerà eseguire la procedura di registrazione manualmente.

Vedere il Capitolo 4, "Registrazione di un'applicazione".

▼ **Come configurare il client di un server di applicazioni**

1. Impostare le configurazioni di rete del sistema operativo richieste per il desktop.

Vedere "Configurazione dei servizi di rete del sistema operativo per il desktop" a pagina 90.

2. Impostare la configurazione generale del desktop richiesta per i client.

Vedere "Come configurare i client e i server per il desktop" a pagina 95.

3. Aggiungere il server di applicazioni al percorso di ricerca delle applicazioni a livello personale o di sistema:

A livello di sistema Impostare la variabile DTSPSYSAPPHOSTS in
`/etc/dt/config/Xsession.d/0010.dtpaths`

A livello personale Impostare la variabile DTSPUSERAPPHOSTS in
`DirectoryIniziale/.dtprofile`

Ad esempio, aggiungendo la riga seguente in
`/etc/dt/config/Xsession.d/0010.dtpaths` si aggiungerà un sistema
con nome host `SysAAA` e `SysBBB` al percorso di ricerca delle applicazioni:

```
DTSPSYSAPPHOSTS=SysAAA: ,SysBBB:
```

Per maggiori informazioni sul percorso di ricerca delle applicazioni, vedere:

- "Percorso di ricerca delle applicazioni" a pagina 118
- "Impostazione del valore di un percorso di ricerca" a pagina 117

Configurazione dei servizi per i database, le icone e l'aiuto

In genere, le definizioni delle azioni e dei tipi di dati, le icone e i file dell'aiuto associati a un'applicazione vengono installati sullo stesso sistema in cui risiede l'applicazione.

Ad esempio, una configurazione tipica per i file dell'aiuto è la seguente:

- I file di aiuto della Gestione di file si trovano in genere sul server delle sessioni. Il desktop li localizza in quanto il percorso di ricerca dell'aiuto imposta automaticamente la ricerca nelle directory corrette del server delle sessioni.
- I file di aiuto delle altre applicazioni si trovano generalmente sullo stesso server in cui risiedono le applicazioni. Il server delle sessioni li localizza poiché modificando il percorso di ricerca delle applicazioni si modifica automaticamente anche il percorso di ricerca dell'aiuto.

In alcune situazioni può essere conveniente collocare il database (azioni e tipi di dati), i file di aiuto o le icone in altri punti della rete. Ad esempio, se la rete utilizza diversi server per le sessioni, può essere utile creare un server dell'aiuto in cui memorizzare tutti i file di aiuto per le applicazioni del desktop (Gestione di file, Gestione degli stili, ecc.). Questa disposizione permetterà di risparmiare spazio sul disco, perché i file di aiuto non dovranno essere duplicati su ogni server di sessioni.

▼ *Come creare un server di database, di aiuto o di icone*

1. Impostare le configurazioni di rete del sistema operativo richieste per il desktop.

Vedere “Configurazione dei servizi di rete del sistema operativo per il desktop” a pagina 90.

2. Impostare la configurazione generale del desktop richiesta per i client.

Vedere “Come configurare i client e i server per il desktop” a pagina 95.

3. Installare i file del database, dell'aiuto o delle icone.

I file possono essere collocati in qualunque posizione sul sistema. Tuttavia, può essere più semplice usare le posizioni indicate qui di seguito, poiché queste sono le directory in cui la ricerca si svolge automaticamente quando un sistema viene designato come server di applicazioni.

- File del database: `/etc/dt/appconfig/types/lingua`
- File dell'aiuto: `/etc/dt/appconfig/help/lingua`
- File delle icone: `/etc/dt/appconfig/icons/lingua`

Se si desidera configurare un server di database, le azioni dovranno specificare la posizione di esecuzione dei relativi comandi (`EXEC_STRING`). Vedere “Indicazione di un host di esecuzione remota” a pagina 105.

▼ ***Come configurare il server di sessioni per la ricerca di un server di database, di aiuto o di icone***

1. Impostare le configurazioni di rete del sistema operativo richieste per il desktop.

Vedere “Configurazione dei servizi di rete del sistema operativo per il desktop” a pagina 90.

2. Impostare la configurazione generale del desktop richiesta per i client.

Vedere “Come configurare i client e i server per il desktop” a pagina 95.

3. Aggiungere il server di database, di icone o di aiuto al percorso di ricerca appropriato.

- Se i file di dati sono stati collocati nelle posizioni specificate nel Punto 3 di “Come creare un server di database, di aiuto o di icone”, si potrà modificare il percorso di ricerca dell’applicazione.
- Se i file di dati sono stati collocati in altre posizioni, occorrerà modificare il percorso di ricerca specifico.

Ad esempio, se i file dell’aiuto sono stati collocati nella directory `/etc/dt/help` sul sistema SysCCC, si dovrà aggiungere la riga seguente a `/etc/dt/config/Xsession.d/0010.dtpaths`:

```
DTSPSYSHELP=/net/SysCCC/etc/dt/help
```

Per maggiori informazioni sull’impostazione dei percorsi di ricerca, vedere:

- “Percorso di ricerca dei database (azioni/tipi di dati)” a pagina 122
- “Percorso di ricerca delle icone” a pagina 124
- “Percorso di ricerca dell’aiuto” a pagina 126
- “Impostazione del valore di un percorso di ricerca” a pagina 117

Configurazioni speciali per le applicazioni di rete

Questa sezione descrive come configurare i sistemi per eseguire le applicazioni:

- Su sistemi diversi da quello in cui risiedono le azioni — su host di esecuzione remota
- Localmente, attraverso mount dei file system

Indicazione di un host di esecuzione remota

Nella configurazione tipica dei server di applicazioni, la definizione dell'azione si trova nello stesso sistema in cui risiede l'eseguibile dell'applicazione. Tuttavia, è possibile scrivere azioni che eseguano comandi su altri sistemi. In questa configurazione, il sistema contenente l'applicazione viene detto *host di esecuzione*.

La definizione dell'azione può essere collocata nel server delle sessioni o in un sistema che fornisca le azioni e i tipi di dati a questo server — detto *server di database* o *host di database*.

Le definizioni delle azioni utilizzano il campo EXEC_HOST per specificare la posizione in cui dovranno essere eseguiti i relativi comandi (EXEC_STRING). Ad esempio, l'azione seguente specifica che il client xload verrà eseguito su un sistema con nome host SysDDD:

```
ACTION XloadSysDDD
{
  TYPE          COMMAND
  EXEC_HOST     SysDDD
  EXEC_STRING   /usr/bin/X11/xload -label SysDDD
}
```

Se il campo EXEC_HOST specifica più nomi host, il desktop cercherà di eseguire il comando di EXEC_STRING su tutti gli host seguendo l'ordine indicato, fino a quando ne troverà uno che possa eseguire l'azione. Ad esempio, il seguente campo EXEC_HOST specifica che l'azione dovrà cercare inizialmente di eseguire il comando EXEC_STRING su SysDDD, e quindi, se non dovesse riuscire, dovrà provare su SysEEE.

```
EXEC_HOST      SysDDD, SysEEE
```

Se il campo EXEC_HOST di un'azione non viene impostato, esso assume il valore predefinito %DatabaseHost%. Il valore di %DatabaseHost% viene ricavato dal percorso di ricerca del database.

Ad esempio, si supponga che il percorso di ricerca del database sia stato modificato con l'aggiunta della riga seguente a

```
/etc/dt/config/Xsession.d/0010.dtpaths:
```

```
DTSPSYSDATABASEHOSTS=SysAAA: /net/SysBBB/etc/dt/appconfig/types/C
```

`SysAAA` viene specificato usando la sintassi di host qualificato — `SysAAA:`. Un'azione trovata usando questo elemento del percorso di ricerca imposterà l'host del database su `SysAAA`. Tuttavia, un'azione trovata usando la porzione `/net/SysBBB...` del percorso di ricerca imposterà l'host del database sul sistema locale, poiché questa sintassi non include il qualificatore dell'host.

Come configurare l'host di esecuzione remota

1. Impostare le configurazioni di rete del sistema operativo richieste per il desktop.
Vedere “Configurazione dei servizi di rete del sistema operativo per il desktop” a pagina 90.
2. Impostare le configurazioni generali del desktop richieste per i server.
Vedere “Come configurare i client e i server per il desktop” a pagina 95.
3. Verificare che le applicazioni siano installate e configurate correttamente per l'esecuzione locale.

Come configurare il sistema contenente la definizione dell'azione

1. Impostare le configurazioni di rete del sistema operativo richieste per il desktop.
Vedere “Configurazione dei servizi di rete del sistema operativo per il desktop” a pagina 90.
2. Impostare le configurazioni generali del desktop richieste per i server.
Vedere “Come configurare i client e i server per il desktop” a pagina 95.
3. Creare e installare le definizioni delle azioni e i gruppi di applicazioni.
Vedere “Creazione di azioni che eseguano applicazioni su sistemi remoti” a pagina 180 e “Creazione e amministrazione dei gruppi di applicazioni generali” a pagina 46.

Come configurare il server delle sessioni

1. Impostare le configurazioni di rete del sistema operativo richieste per il desktop.
Vedere “Configurazione dei servizi di rete del sistema operativo per il desktop” a pagina 90.
2. Impostare le configurazioni generali del desktop richieste per i client.
Vedere “Come configurare i client e i server per il desktop” a pagina 95.
3. Modificare il percorso di ricerca delle azioni in modo da includere l’host del database.
Vedere “Percorso di ricerca dei database (azioni/tipi di dati)” a pagina 122.
4. Modificare il percorso di ricerca delle applicazioni in modo da includere l’host di esecuzione.
Vedere “Percorso di ricerca delle applicazioni” a pagina 118.

Esecuzione delle applicazioni sul sistema locale

Nella configurazione standard, le applicazioni vengono eseguite sul server delle applicazioni. A volte, tuttavia, può essere utile eseguire localmente sul server delle sessioni un’applicazione installata su un sistema remoto.

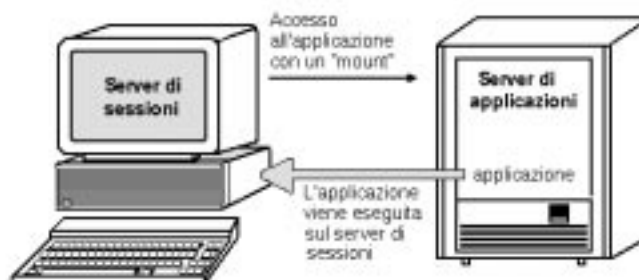


Figura 5-6 Esecuzione attraverso punti di mount

Come configurare il server di applicazioni

Non è richiesta alcuna configurazione speciale.

Come configurare il server delle sessioni

- ◆ Modificare il percorso di ricerca delle applicazioni. Usare il percorso assoluto locale dell'applicazione.

Ad esempio, si potrà usare la variabile seguente per localizzare un'applicazione registrata su `sysAAA`:

```
DTSPSYSAPPHOSTS=/net/SysAAA/etc/dt/appconfig/appmanager/C
```

Il server delle sessioni dovrà avere accesso ai file di configurazione dell'applicazione, come i file delle impostazioni predefinite, i cataloghi dei messaggi e le librerie condivise.

Configurazione e amministrazione della stampa dal desktop



Il desktop offre diversi metodi per la stampa dei file, che possono essere suddivisi in due categorie generali: la stampa dal desktop e la stampa dalle applicazioni.

Per stampare dal desktop è possibile:

- Selezionare un file dalla Gestione di file e scegliere Stampare dal menu Selezioni o dal menu a scomparsa dell'icona
- Trascinare un file dalla Gestione di file e rilasciarlo sul controllo della stampante del Pannello principale o sul pannello secondario Stampanti personali
- Trascinare un file dalla Gestione di file e rilasciarlo su una stampante nella finestra principale della Gestione della stampa

Per stampare da un'applicazione, usare il comando Stampare, in genere accessibile da un menu o da un altro controllo nella finestra dell'applicazione.

<i>Aggiunta ed eliminazione delle stampanti</i>	<i>110</i>
<i>Icone delle stampanti</i>	<i>111</i>
<i>Configurazione della stampante predefinita</i>	<i>113</i>
<i>Nozioni generali sul processo di stampa</i>	<i>114</i>

Aggiunta ed eliminazione delle stampanti

Questa sezione descrive le procedure per aggiungere ed eliminare le stampanti dal desktop.

▼ Come aggiungere una stampante al desktop

1. Aggiungere una stampante alla configurazione del sistema.
Seguire le istruzioni riportate nella documentazione del sistema operativo.
2. Eseguire il comando:

```
env LANG=lingua /usr/dt/bin/dtprintinfo -populate
```
3. Riavviare la Gestione della stampa o fare doppio clic su “Ricaricare azioni” nel gruppo Strumenti_desktop della Gestione di applicazioni. Verificare che la stampante compaia tra i dispositivi disponibili.
4. Inviare un messaggio agli utenti con la richiesta di riavviare la Gestione della stampa o di eseguire “Ricaricare azioni”.

Ad ogni avvio, la Gestione della stampa legge i dati di configurazione delle stampanti di sistema. Se identifica una stampante nuova, essa crea automaticamente una nuova azione per una stampante del desktop e la relativa icona. Non sono necessarie altre operazioni.

▼ Come eliminare una stampante dal desktop

1. Eliminare la stampante dalla configurazione del sistema.
Seguire le istruzioni riportate nella documentazione del sistema operativo.
2. Riavviare la Gestione della stampa o fare doppio clic su “Ricaricare azioni” dal gruppo Strumenti_desktop della Gestione di applicazioni. Verificare che la stampante non compaia più tra i dispositivi disponibili.
3. Inviare un messaggio agli utenti con la richiesta di riavviare la Gestione della stampa o di eseguire “Ricaricare azioni”.

Ad ogni avvio, la Gestione della stampa legge i dati di configurazione delle stampanti di sistema. Se rileva che una stampante è stata eliminata, essa cancella automaticamente l'azione e l'icona per quella stampante dalla Gestione della stampa e dalla Gestione di file. Non sono necessarie altre operazioni.

Nota – La Gestione della stampa non può eliminare le stampanti dal Pannello principale. Per questa ragione, quando si elimina una stampante dalla configurazione del sistema è importante chiedere a tutti gli utenti di eliminare dal Pannello principale le icone della stampante cancellata.

Modifica della frequenza di aggiornamento dei lavori

È possibile cambiare la frequenza con cui vengono aggiornate le informazioni della Gestione della stampa, vale a dire la frequenza con cui viene aggiornato lo stato dei lavori. Nell'impostazione predefinita, la Gestione della stampa interroga le stampanti ogni trenta secondi per verificare lo stato dei lavori. Per cambiare questa frequenza si può usare la guida Intervallo del riquadro di dialogo "Impostazione delle opzioni" (accessibile scegliendo "Impostare opzioni..." dal menu Visualizzare).

Icone delle stampanti

Quando si aggiunge una stampante, il sistema le assegna automaticamente l'icona predefinita. Se si desidera utilizzare un'altra icona, collocare i relativi file in `/etc/dt/appconfig/icons/lingua` o in un'altra directory inclusa nel percorso di ricerca delle icone. A questo punto sarà possibile selezionare la nuova icona per sostituire quella predefinita.

È *necessario* creare un insieme di icone completo (per le tre dimensioni grande, media e piccola); diversamente l'icona non comparirà nel riquadro di selezione della Gestione della stampa.

Per maggiori informazioni sul percorso di ricerca delle icone, vedere "Percorso di ricerca delle icone" a pagina 124.

Nomi e dimensioni dei file delle icone

Il formato utilizzato per i nomi delle icone è il seguente:

nome_base.dimensione.tipo

dove:

dimensione può essere *l* (large - grande), *m* (media), *t* (tiny - piccola). Per maggiori informazioni sulle dimensioni delle icone, vedere “Convenzioni per le dimensioni delle icone” a pagina 207.

tipo può essere *pm* (a mappa di pixel a colori) o *bm* (a mappa di bit).

Ad esempio, due icone a mappa di pixel di dimensioni media e piccola per una stampante a colori potranno avere i nomi `StampanteColori.m.pm` e `StampanteColori.t.pm`.

Per maggiori informazioni sulla creazione delle icone, vedere il Capitolo 12, “Creazione di icone per il desktop”.

▼ Come cambiare in modo globale l'icona, l'etichetta o la descrizione di una stampante

Le caratteristiche globali di una stampante dovrebbero essere modificate subito dopo l'installazione, prima che gli utenti apportino le proprie modifiche con la Gestione della stampa. In caso contrario, infatti, le modifiche apportate dall'amministratore di sistema non saranno più visibili per gli utenti.

Editare il file `/etc/dt/appconfig/types/lingua/coda_stampante.dt` inserendo le informazioni desiderate per l'icona, l'etichetta o la descrizione della stampante:

1. Nel campo `ICON`, modificare il *nomebase* specificando un nuovo nome base per l'icona.
 2. Nel campo `LABEL`, modificare l'*etichetta* specificando la nuova etichetta con cui identificare la stampante.
- ◆ Modificare il testo nel campo `DESCRIPTION`.

Questo è il punto ideale per specificare la posizione della stampante, il tipo di dispositivo ed eventuali persone da contattare per l'assistenza. Se occorre aggiungere più righe, inserire una barra rovesciata (`\`) alla fine di ogni riga. Ad esempio:

DESCRIPTION Questa è una stampante PostScript situata nella \ Sala 123 dell'Edificio 1. In caso di problemi, \ chiamare il 555-5555.

Configurazione della stampante predefinita

La stampante predefinita viene usata quando un utente:

- Rilascia un oggetto sul controllo della stampante del Pannello principale
- Seleziona un oggetto nella Gestione di file e sceglie Stampare dal menu Selezioni o dal menu a scomparsa dell'icona
- Stampa da un'applicazione che utilizza la stampante predefinita

▼ Come cambiare la destinazione per la stampa predefinita

Per cambiare la stampante predefinita per tutti gli utenti:

1. Aprire il file `/etc/dt/config/Xsession.d/0010.dtpaths`.

Se `/etc/dt/config/Xsession.d/0010.dtpaths` non esiste, copiarlo da `/usr/dt/config/Xsession.d/0010.dtpaths`

2. Nella riga `LPDEST=stampante`, modificare *stampante* specificando la nuova destinazione per la stampa predefinita.

Se la riga non esiste, crearne una nuova contenente `LPDEST=stampante`, dove *stampante* è il nome dell'unità di destinazione per la stampa predefinita.

3. Chiedere agli utenti di uscire dal desktop e rieffettuare il login.

Per cambiare la stampante predefinita per un singolo utente, quell'utente dovrà:

- ♦ Copiare la nuova stampante dal Pannello principale al pannello secondario Stampanti personali.

Per designare una stampante diversa per la stampa predefinita:

1. Spostarsi nella propria cartella iniziale e aprire il file `.dtprofile`.
2. Aggiungere o editare una riga che imposti un valore per la variabile d'ambiente `LPDEST`:

```
LPDEST=stampante; export LPDEST
```

Se si utilizza una shell `csh`, la sintassi sarà:

```
setenv LPDEST stampante
```

Ad esempio, la riga seguente imposterà come stampante predefinita l'unità `laser3d`.

```
LPDEST=laser3d; export LPDEST
```

Se si utilizza una shell `csh`, la sintassi sarà:

```
setenv LPDEST laser3d
```

Nozioni generali sul processo di stampa

Quando si esegue una richiesta di stampa rilasciando un file sul controllo di una stampante, il sistema procede come segue:

1. Il sistema ricerca nel database dei tipi di dati la definizione dell'oggetto rilasciato.
2. Se per il tipo di dati dell'oggetto esiste un'unica azione di stampa (specificata usando il campo `ARG_TYPE` nell'azione di stampa), verrà usata quell'azione; diversamente verrà usata l'azione predefinita (`dtlp`). Ad esempio, se il file è di tipo PostScript®, nell'impostazione predefinita il sistema userà l'azione Stampare esistente per i file PostScript (definita in `/usr/dt/appconfig/types/lingua/dt.dt`). Tuttavia, se per il tipo di dati PostScript è stata creata un'azione con il tool Creare azione, il comando di stampa specificato sarà l'unica azione usata per i file di quel tipo.
3. Il file viene trasmesso alla stampante usando il normale sottosistema di stampa `lp` di UNIX.

Percorsi di ricerca del desktop



Il desktop utilizza i percorsi di ricerca per localizzare le applicazioni e i file loro associati.

<i>Percorsi di ricerca del desktop e variabili d'ambiente</i>	<i>116</i>
<i>Impostazione del valore di un percorso di ricerca</i>	<i>117</i>
<i>Percorso di ricerca delle applicazioni</i>	<i>118</i>
<i>Percorso di ricerca dei database (azioni/tipi di dati)</i>	<i>122</i>
<i>Percorso di ricerca delle icone</i>	<i>124</i>
<i>Percorso di ricerca dell'aiuto</i>	<i>126</i>
<i>Percorsi di ricerca per le versioni locali del desktop</i>	<i>128</i>

In particolare, il desktop si serve dei quattro percorsi di ricerca descritti nella Tabella 7-1.

Tabella 7-1 Percorsi di ricerca del desktop

Percorso di ricerca per	Descrizione
Applicazioni	Usato per localizzare le applicazioni. La Gestione di applicazioni utilizza questo percorso per popolare dinamicamente il suo livello più elevato durante la procedura di login.
Database	Usato per specificare le directory in cui si trovano le definizioni delle azioni e dei tipi di dati (file *.dt) e i file del Pannello principale (file *.fp).
Icone	Usato per specificare le directory in cui si trovano le icone.
Informazioni di aiuto	Usato per specificare le directory in cui si trovano le informazioni di aiuto per il desktop.

I percorsi di ricerca possono comprendere sia directory locali che directory remote. Essi svolgono perciò una funzione importante nell'architettura di rete del desktop. Ad esempio, perché un sistema riesca a trovare un'applicazione su un server di applicazioni è necessario che quel server sia specificato nel percorso di ricerca delle applicazioni del desktop.

Quando un percorso di ricerca include una directory remota, è necessario configurare l'accesso remoto per i file di quella directory. Per maggiori informazioni, vedere "Configurazione degli accessi ai file system distribuiti" a pagina 91.

Percorsi di ricerca del desktop e variabili d'ambiente

I percorsi di ricerca del desktop vengono creati al login dall'utility `dtsearchpath`, che utilizza a tale scopo una combinazione di variabili d'ambiente e di directory predefinite.

Le variabili d'ambiente che vengono lette da `dtsearchpath` sono dette *variabili di input*, e possono essere impostate dall'amministratore del sistema o dall'utente finale. I nomi delle variabili di input hanno la forma `DTSP*`.

Durante il login, `dtsearchpath` legge i valori assegnati a queste variabili, aggiunge le directory predefinite e crea i valori per le cosiddette *variabili di output*. Esiste una variabile di output per ogni percorso di ricerca.

Tabella 7-2 Variabili d'ambiente per i percorsi di ricerca del desktop

Percorso di ricerca per:	Variabile d'ambiente di output	Variabile di input di sistema	Variabili di input personali
Applicazioni	DTAPPSEARCHPATH	DTSPSYSAPPHOSTS	DTSPUSERAPPHOSTS
Database	DTDATABASESEARCHPATH	DTSPSYSDATABASEHOSTS	DTSPUSERDATABASEHOSTS
Icone	XMICONSEARCHPATH, XMICONBMSEARCHPATH	DTSPSYSICON	DTSPUSERICON
Informazioni di aiuto	DTHELPPSEARCHPATH	DTSPSYSHELP	DTSPUSERHELP

1. Definizioni per azioni, tipi di dati e Pannello principale

I componenti del desktop utilizzano i valori delle variabili di output. Ad esempio, la Gestione di applicazioni utilizza il valore del percorso di ricerca delle applicazioni (DTAPPSEARCHPATH) per localizzare i gruppi disponibili.

Impostazione del valore di un percorso di ricerca

I percorsi di ricerca possono essere modificati a livello personale o di sistema, impostando nuovi valori rispettivamente per le variabili di input personali o di sistema. Le modifiche apportate a queste variabili vengono applicate ai percorsi di ricerca predefiniti.

▼ Come determinare il valore corrente di un percorso di ricerca (variabile di output)

◆ Per visualizzare i valori correnti dei percorsi di ricerca si utilizza il comando `dtsearchpath`:

- Per ottenere il valore per l'utente corrente, digitare:

```
dtsearchpath -v
```

- Per ottenere il valore per un altro utente, digitare:

```
dtsearchpath -u utente
```

I valori dei percorsi di ricerca includono le seguenti variabili:

%H Usata in DTHELPPSEARCHPATH. Indica il nome del volume di aiuto.

- %B Usata in XMICONSEARCHPATH. Indica il nome base di un file contenente un'icona.
- %M Usata in XMICONSEARCHPATH. Indica la dimensione di un file contenente un'icona (.l, .m, .s, .t)
- %L Indica il valore della variabile d'ambiente LANG.

▼ Come modificare un percorso di ricerca personale

1. Aprire con un editor il file *DirectoryIniziale/.dtprofile*.
2. Aggiungere o editare una riga che definisca un valore per la variabile di input personale.

Ad esempio, la riga seguente aggiungerà una directory al percorso di ricerca delle applicazioni personale dell'utente:

```
DTSPUSERAPPHOSTS=/progetto1/editor
```

3. Per rendere effettiva la modifica, uscire dal desktop e rieseguire il login.

▼ Come modificare un percorso di ricerca di sistema

1. Effettuare il login come superutente.
2. Se il file */etc/dt/config/Xsession.d/0010.dtpaths* non esiste, crearlo copiando */usr/dt/config/Xsession.d/0010.dtpaths*.
3. Aprire */etc/dt/Xsession.d/0010.paths* con un editor. Aggiungere o editare una riga che definisca un valore per la variabile di input di sistema.

Ad esempio, la riga seguente aggiungerà una directory al percorso di ricerca dell'aiuto a livello di sistema:

```
DTSPSYSHELP=/applicazioni/datiaiuto
```

4. Perché la modifica abbia effetto, gli utenti del sistema dovranno uscire dal desktop e rieffettuare il login.

Percorso di ricerca delle applicazioni

Il percorso di ricerca delle applicazioni è il percorso primario usato dal desktop per localizzare le applicazioni sul sistema locale e sui server di applicazioni della rete.

Quando si aggiunge una directory a questo percorso, gli altri percorsi di ricerca (per database, icone ed aiuto) vengono automaticamente aggiornati con le directory corrispondenti per i rispettivi file; in questo modo, il percorso di ricerca delle applicazioni consente un'amministrazione relativamente semplice delle applicazioni e dei loro file di configurazione. Vedere "Effetti del percorso di ricerca delle applicazioni sui percorsi di ricerca per database, icone ed aiuto" a pagina 121.

Valori predefiniti per il percorso di ricerca delle applicazioni

L'impostazione predefinita del percorso di ricerca delle applicazioni include una posizione o directory personale, una di sistema e una predefinita. La *lingua* predefinita è l'inglese (C).

Directory personale	<i>DirectoryIniziale</i> /.dt/appmanager
Directory di sistema	/etc/dt/appconfig/appmanager/ <i>lingua</i>
Directory predefinita	/usr/dt/appconfig/appmanager/ <i>lingua</i>

Variabili d'ambiente per il percorso di ricerca delle applicazioni

Il percorso di ricerca delle applicazioni viene creato raggruppando le directory predefinite e le seguenti variabili di input:

DTSPSYSAPPHOSTS	Variabile di input per il percorso di ricerca delle applicazioni a livello di sistema
DTSPUSERAPPHOSTS	Variabile di input per il percorso di ricerca delle applicazioni personale

Il percorso di ricerca risultante viene specificato dalla variabile di output DTAPPSEARCHPATH.

Sintassi delle variabili di input per il percorso di ricerca delle applicazioni

La sintassi per le variabili DTSPSYSAPPHOSTS e DTSPUSERAPPHOSTS è la seguente:

VARIABILE=*posizione* [, *posizione* . . .]

dove *posizione* può avere la sintassi:

<i>/percorso</i>	Specifica una directory del sistema locale (server delle sessioni). Usare questa sintassi per aggiungere una directory locale.
<i>nomehost :</i>	Specifica la directory di sistema <i>/etc/dt/appconfig/appmanager/lingua</i> sul sistema <i>nomehost</i> . Usare questa sintassi per aggiungere un server di applicazioni.
<i>nomehost : /percorso</i>	Specifica una directory sul sistema remoto <i>nomehost</i> .
<i>localhost :</i>	Indica la posizione del sistema locale. Questa parola chiave può essere usata per modificare la precedenza del sistema locale rispetto agli altri sistemi. Vedere “Modifica della precedenza del sistema locale” a pagina 120.

Creazione del percorso di ricerca delle applicazioni

Il valore del percorso di ricerca delle applicazioni (DTAPPSEARCHPATH) viene creato raggruppando le seguenti directory, elencate in ordine di precedenza:

- Le directory specificate con la variabile DTSPUSERAPPHOSTS
- La directory personale: *DirectoryIniziale/.dt/appmanager*
- La directory predefinita: */etc/dt/appconfig/appmanager/lingua*
- Le directory specificate con la variabile DTSPSYSAPPHOSTS
- */usr/dt/appconfig/appmanager/lingua*

La sintassi:

nomehost :

viene espansa per specificare la directory */etc/dt/appconfig/appmanager* sul sistema *nomehost*.

Modifica della precedenza del sistema locale

Nell'impostazione predefinita, la directory di sistema locale (*/etc/dt/appconfig/appmanager/lingua*) ha la precedenza sulle directory remote. Questo significa che i gruppi di applicazioni locali hanno la precedenza sui gruppi remoti con lo stesso nome. Ad esempio, se il gruppo di

applicazioni /etc/dt/appconfig/appmanager/*lingua*/Stampanti è presente sia sul sistema locale che su un sistema remoto, verrà usata la copia locale.

La sintassi delle variabili di input per il percorso di ricerca delle applicazioni permette di specificare la precedenza dei gruppi di applicazioni residenti sul sistema locale:

```
localhost:
```

Ad esempio, se il sistema locale accede ai server di applicazioni *SysA*, *SysB* e *SysC*, e si desidera che i gruppi di applicazioni residenti su *SysB* abbiano la precedenza sui gruppi locali con lo stesso nome, si dovrà impostare il valore seguente per la variabile DTSPSYSAPPHOSTS:

```
DTSPSYSAPPHOSTS=SysB:,localhost:,SysA:,SysC:
```

Effetti del percorso di ricerca delle applicazioni sui percorsi di ricerca per database, icone ed aiuto

Quando si aggiunge una directory al percorso di ricerca delle applicazioni, il sistema aggiunge automaticamente le directory appropriate ai percorsi di ricerca per database, icone e informazioni di aiuto. Questo significa che, per aggiungere un server di applicazioni a un percorso di ricerca, è sufficiente impostare solo la variabile di input per il percorso di ricerca delle applicazioni.

Ad esempio, impostando la variabile DTSPSYSAPPHOSTS come segue:

```
DTSPSYSAPPHOSTS=servera:
```

verranno modificati i percorsi di ricerca seguenti:

Percorso di ricerca Directory aggiunta al percorso di ricerca

Applicazioni	servera:/etc/dt/appconfig/appmanager/ <i>lingua</i>
Database	servera:/etc/dt/appconfig/types/ <i>lingua</i>
Icone	servera:/etc/dt/appconfig/icons/ <i>lingua</i>
Aiuto	servera:/etc/dt/appconfig/help/ <i>lingua</i>

Analogamente, impostando DTSPSYSAPPHOSTS come segue:

```
DTSPSYSAPPHOSTS=/progetto1/app
```

verranno modificati i percorsi di ricerca seguenti:

Percorso di ricerca	Directory aggiunta al percorso di ricerca
Applicazioni	<code>/progetto1/app/appmanager/<i>lingua</i></code>
Database	<code>/progetto1/app/types/<i>lingua</i></code>
Icone	<code>/progetto1/app/icons/<i>lingua</i></code>
Aiuto	<code>/progetto1/app/help/<i>lingua</i></code>

Percorso di ricerca dei database (azioni/tipi di dati)

Il percorso di ricerca dei database specifica le posizioni in cui il desktop dovrà cercare i file contenenti:

- Le definizioni delle azioni e dei tipi di dati (file `*.dt`)
- Le definizioni per il Pannello principale (file `*.fp`).

Il percorso di ricerca dei database viene di norma modificato quando si aggiunge un server di database, o quando si crea una directory locale per i file del database.

Valori predefiniti per il percorso di ricerca dei database

Il percorso di ricerca predefinito per i database include una posizione o directory personale, una di sistema e una predefinita. La *lingua* predefinita è l'inglese (C).

Directory personale	<code>DirectoryIniziale/.dt/types</code>
Directory di sistema	<code>/etc/dt/appconfig/types/<i>lingua</i></code>
Directory predefinita	<code>/usr/dt/appconfig/types/<i>lingua</i></code>

Effetti del percorso di ricerca delle applicazioni sul percorso di ricerca dei database

Quando si aggiunge una directory al percorso di ricerca delle applicazioni, il sistema aggiunge automaticamente la directory secondaria appropriata al percorso di ricerca dei database (vedere "Effetti del percorso di ricerca delle applicazioni sui percorsi di ricerca per database, icone ed aiuto" a pagina 121).

Ad esempio, se si aggiunge al percorso di ricerca delle applicazioni il server di applicazioni `hosta:`, il sistema aggiungerà automaticamente la directory `hosta:/etc/dt/appconfig/types/lingua` al percorso di ricerca dei database.

Variabili d'ambiente per il percorso di ricerca dei database

Il percorso di ricerca dei database viene creato raggruppando le directory predefinite e le seguenti variabili di input:

DTSPSYSDATABASEHOSTS Variabile di input per il percorso di ricerca dei database di sistema

DTSPUSERDATABASEHOSTS Variabile di input per il percorso di ricerca dei database personale

Usare queste variabili di input per specificare le directory non incluse nel percorso di ricerca delle applicazioni.

Il percorso di ricerca risultante è specificato dalla variabile di output **DTDATABASESEARCHPATH**.

Sintassi delle variabili di input per il percorso di ricerca dei database

La sintassi per le variabili **DTSPSYSDATABASEHOSTS** e **DTSPUSERDATABASEHOSTS** è la seguente:

VARIABILE=*posizione* [, *posizione* . . .]

dove *posizione* può avere la sintassi:

/percorso Specifica una directory del sistema locale (server delle sessioni). Usare questa sintassi per aggiungere una directory locale.

nomehost: Specifica la directory di sistema `/etc/dt/appconfig/types/lingua` sul sistema *nomehost*.

nomehost: /percorso Specifica una directory sul sistema remoto *nomehost*.

Creazione del percorso di ricerca dei database

Il valore del percorso di ricerca dei database (DTDATABASESEARCHPATH) viene creato raggruppando le seguenti directory, elencate in ordine di precedenza:

- Le directory specificate con la variabile DTSPUSERDATABASEHOSTS
- Le directory ricavate dalla variabile DTSPUSERAPPHOSTS
- La directory personale: *DirectoryIniziale/.dt/types*
- La directory predefinita: */etc/dt/appconfig/types/lingua*
- Le directory specificate con la variabile DTSPSYSDATABASEHOSTS
- Le directory ricavate dalla variabile DTSPSYSAPPHOSTS
- */usr/dt/appconfig/types/lingua*

La sintassi:

nomehost:

viene espansa per specificare la directory */etc/dt/appconfig/types* sul sistema *nomehost*.

Percorso di ricerca delle icone

Il percorso di ricerca delle icone specifica le directory in cui il desktop dovrà cercare i file grafici a mappa di bit o a mappa di pixel contenenti le icone.

Impostazione predefinita del percorso di ricerca delle icone

L'impostazione predefinita del percorso di ricerca delle icone comprende una directory personale, una di sistema e una predefinita. La *lingua* predefinita è l'inglese (C).

Directory personale *DirectoryIniziale/.dt/icons*

Directory di sistema */etc/dt/appconfig/icons/lingua*

Directory predefinita */usr/dt/appconfig/icons/lingua*

Effetti del percorso di ricerca delle applicazioni sul percorso di ricerca delle icone

Quando si aggiunge una directory al percorso di ricerca delle applicazioni, il sistema aggiunge automaticamente la directory secondaria appropriata al percorso di ricerca delle icone (vedere “Effetti del percorso di ricerca delle applicazioni sui percorsi di ricerca per database, icone ed aiuto” a pagina 121).

Ad esempio, se al percorso di ricerca delle applicazioni si aggiunge il server di applicazioni `hosta:`, il sistema aggiungerà automaticamente la directory `hosta:/etc/dt/appconfig/icons/lingua` al percorso di ricerca delle icone.

Variabili d’ambiente per il percorso di ricerca delle icone

Il percorso di ricerca delle icone viene creato raggruppando le directory predefinite e le seguenti variabili di input:

`DTSPSYSICON` Variabile di input per il percorso di ricerca delle icone di sistema

`DTSPUSERICON` Variabile di input per il percorso di ricerca delle icone personale

Usare queste variabili di input per specificare le directory non incluse nel percorso di ricerca delle applicazioni.

Il percorso di ricerca risultante è specificato in due variabili di output:

`XMICONSEARCHPATH` Usata dai video a colori

`XMICONBMSEARCHPATH` Usata dai video monocromatici

Sintassi delle variabili di input per il percorso di ricerca delle icone

La sintassi per le variabili `DTSPSYSICON` e `DTSPUSERICON` è la seguente:

`VARIABLE=posizione [, posizione . . .]`

dove *posizione* può avere la sintassi:

`/percorso` Specifica una directory del sistema locale (server delle sessioni). Usare questa sintassi per aggiungere una directory locale.

Per specificare una directory di un altro sistema, usare il suo nome di rete — ad esempio, `/nfs/servera/progetti/icone`.

Creazione del percorso di ricerca delle icone

Il valore del percorso di ricerca delle icone (XMICONSEARCHPATH e XMICONBMSEARCHPATH) viene creato raggruppando le seguenti directory, elencate in ordine di precedenza:

- Le directory specificate con la variabile DTSPUSERICON
- Le directory ricavate dalla variabile DTSPUSERAPPHOSTS
- La directory personale: *DirectoryIniziale*/.dt/icons
- La directory predefinita: `/etc/dt/appconfig/icons/lingua`
- Le directory specificate con la variabile DTSPSYSICON
- Le directory ricavate dalla variabile DTSPSYSAPPHOSTS
- `/usr/dt/appconfig/icons/lingua`

I percorsi di ricerca per video a colori e monocromatici differiscono solo nella precedenza assegnata ai file a mappa di pixel e a mappa di bit. Le variabili XMICONSEARCHPATH contengono prima i file a mappa di pixel e quindi quelli a mappa di bit, mentre quest'ordine viene invertito nelle variabili XMICONBMSEARCPATH.

Percorso di ricerca dell'aiuto

Il percorso di ricerca dell'aiuto specifica le directory in cui il desktop deve cercare i file contenenti le informazioni di aiuto registrate sul sistema.

Impostazione predefinita del percorso di ricerca dell'aiuto

L'impostazione predefinita del percorso di ricerca dell'aiuto comprende una directory personale, una di sistema e una predefinita. La *lingua* predefinita è l'inglese (C).

Directory personale	<i>DirectoryIniziale</i> /.dt/help
Directory di sistema	<code>/etc/dt/appconfig/.dt/help/lingua</code>
Directory predefinita	<code>/usr/dt/appconfig/help/lingua</code>

Effetti del percorso di ricerca delle applicazioni sul percorso di ricerca dell'aiuto

Quando si aggiunge una directory al percorso di ricerca delle applicazioni, il sistema aggiunge automaticamente la directory secondaria appropriata al percorso di ricerca dell'aiuto (vedere "Effetti del percorso di ricerca delle applicazioni sui percorsi di ricerca per database, icone ed aiuto" a pagina 121).

Ad esempio, se al percorso di ricerca delle applicazioni si aggiunge il server di applicazioni `hosta:`, il sistema aggiungerà automaticamente la directory `hosta:/etc/dt/appconfig/help/lingua` al percorso di ricerca dell'aiuto.

Variabili d'ambiente per il percorso di ricerca dell'aiuto

Il percorso di ricerca dell'aiuto viene creato raggruppando le directory predefinite e le seguenti variabili di input:

DTSPSYSHELP	Variabile di input per il percorso di ricerca dell'aiuto di sistema
DTSPUSERHELP	Variabile di input per il percorso di ricerca dell'aiuto personale

Usare queste variabili di input per specificare le directory non incluse nel percorso di ricerca delle applicazioni.

Il percorso di ricerca risultante è specificato dalla variabile di output `DTHELPPSEARCHPATH`.

Sintassi delle variabili di input per il percorso di ricerca dell'aiuto

La sintassi per le variabili `DTSPSYSHELP` e `DTSPUSERHELP` è la seguente:

`VARIABLE=posizione [, posizione . . .]`

dove *posizione* può avere la sintassi:

`/percorso` Specifica una directory del sistema locale (server delle sessioni). Usare questa sintassi per aggiungere una directory locale.

Per specificare una directory di un altro sistema, usare il suo nome di rete — ad esempio, `/nfs/servera/progetti/aiuto`.

Creazione del percorso di ricerca dell'aiuto

Il valore del percorso di ricerca dell'aiuto (DTHELPPSEARCHPATH) viene creato raggruppando le directory seguenti, elencate in ordine di precedenza:

- Le directory specificate con la variabile DTSPUSERHELP
- Le directory ricavate dalla variabile DTSPUSERAPPHOSTS
- La directory personale: *DirectoryIniziale*/.dt/help
- La directory predefinita: /etc/dt/appconfig/help/*lingua*
- Le directory specificate con la variabile DTSPSYSHELP
- Le directory ricavate dalla variabile DTSPSYSAPPHOSTS
- /usr/dt/appconfig/help/*lingua*

Percorsi di ricerca per le versioni locali del desktop

Le variabili di output includono directory sia per la versione predefinita (C) che per le versioni locali del desktop.

Ad esempio, l'impostazione predefinita per il percorso di ricerca delle applicazioni è:

```

DirectoryIniziale/.dt/appmanager
/etc/dt/appconfig/appmanager/lingua
/etc/dt/appconfig/appmanager/C
/usr/dt/appconfig/appmanager/lingua
/usr/dt/appconfig/appmanager/C

```

dove *lingua* è il valore della variabile d'ambiente LANG.

Le directory associate alla lingua hanno sempre la precedenza rispetto alle posizioni predefinite.

Introduzione alle azioni e ai tipi di dati



Le *azioni* e i *tipi di dati* sono componenti importanti per l'integrazione delle applicazioni nel desktop. Essi permettono di creare un'interfaccia utente per l'avvio delle applicazioni e per la gestione dei file di dati.

<i>Introduzione alle azioni</i>	<i>130</i>
<i>Introduzione ai tipi di dati</i>	<i>137</i>

Questo capitolo contiene un'introduzione ai concetti di azione e di tipo di dati. In particolare, esso descrive:

- Le ragioni per cui è utile creare azioni e tipi di dati per le applicazioni.
- Le relazioni reciproche tra azioni e tipi di dati.
- Le relazioni tra azioni e tipi di dati e le operazioni di stampa del desktop.

Vedere anche

Le procedure e le regole per la creazione delle azioni e dei tipi di dati sono trattate in tre capitoli di questo manuale.

- Il Capitolo 9 spiega come creare azioni e tipi di dati usando l'applicazione del desktop *Creare azione*.

Questa applicazione può essere usata per creare azioni e tipi di dati per la maggior parte delle applicazioni senza bisogno di conoscere la sintassi per la loro definizione.

- Il Capitolo 10 e il Capitolo 11 spiegano come creare azioni e tipi di dati manualmente creando ed editando i file di configurazione.

La procedura di creazione deve essere eseguita manualmente quando si desidera usare le funzioni avanzate non supportate da Creare azione.

Introduzione alle azioni

Le azioni sono istruzioni scritte per automatizzare alcune operazioni del desktop, come l'avvio delle applicazioni e l'apertura dei file di dati. Il loro funzionamento è molto simile a quello delle macro o delle funzioni di programmazione. Ogni azione è associata a un nome che viene usato per eseguirla.

In generale, si definisce un'azione per semplificare l'esecuzione di un'operazione dall'interfaccia utente del desktop. Il desktop permette di associare alle azioni vari componenti dell'interfaccia utente, come icone, controlli del Pannello principale e opzioni dei menu.

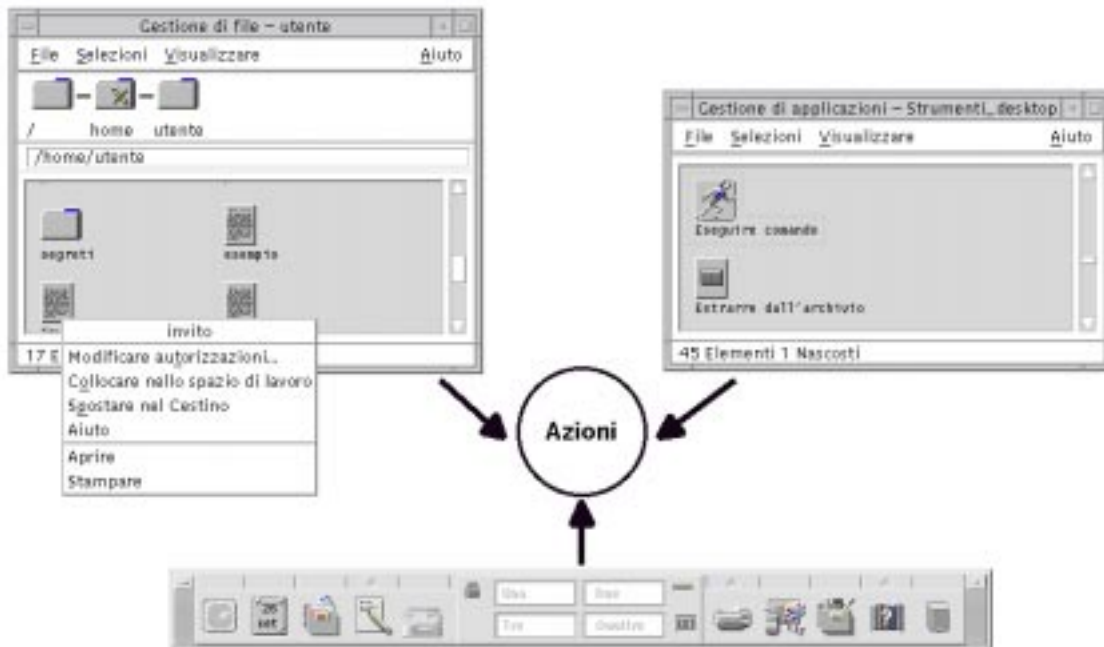


Figura 8-1 Possibili usi delle azioni

Ad esempio, il gruppo Strumenti_desktop della Gestione di applicazioni contiene varie icone per l'avvio di utility del desktop.



Figura 8-2 Icone di azioni nel gruppo di applicazioni Strumenti_desktop

Facendo doppio clic su una di queste icone viene eseguita l'azione corrispondente. L'esempio seguente riporta una parte della definizione dell'azione che viene eseguita facendo doppio clic sull'icona Xwd Display. Questa azione è definita nel file di configurazione

`/usr/dt/appconfig/types/lingua/xclients.dt:`

```
ACTION Xwud
{
    LABEL          Visualizzazione Xwd
    TYPE           COMMAND
    EXEC_STRING    /usr/bin/X11/xwud -noclick -in \
                  %(File)Arg_1"File xwd da visualizzare: "%
    ...
}
```

Facendo doppio clic sull'icona verrà eseguito il comando specificato nella riga EXEC_STRING.

Anche il Pannello principale utilizza le azioni. L'esempio seguente riporta una parte della definizione del controllo Terminale del pannello secondario Applicazioni personali. Il controllo è definito nel file di configurazione

`/usr/dt/appconfig/types/lingua/dtwm.fp:`

```
CONTROL Term
{
    ICON          Fp_term
    LABEL         Terminale
}
```

```

        PUSH_ACTION    Dtterm
        ...
    }

```

Facendo clic sul controllo Terminale verrà eseguita l'azione specificata nel campo `PUSH_ACTION` — in questo caso, l'azione di nome `Dtterm`.

In molti casi, le azioni vengono usate anche nei menu. I file di dati sono normalmente associati ad azioni che compaiono nel relativo menu Selezioni nella Gestione di file. Ad esempio, i file XWD (cioè i file che terminano con il suffisso `.xwd` o `.wd`) sono associati a un'azione `Aprire` che visualizza la loro immagine sullo schermo eseguendo l'azione `Xwud`.

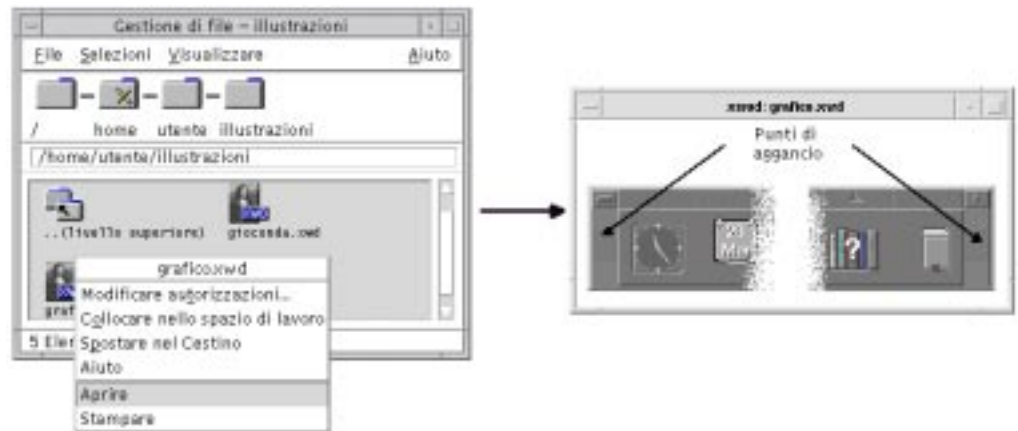


Figura 8-3 L'azione `Aprire` per il file di tipo XWD

Le azioni che compaiono nel menu `Selezioni` sono specificate nella definizione del tipo di dati per i file XWD. Questa definizione si trova nel file di configurazione `/usr/dt/appconfig/types/lingua/xclients.dt`.

```

DATA_ATTRIBUTES XWD
{
    ACTIONS      Open,Print
    ICON         Dtxwd
    ...
}

```

Il tipo di dati XWD, e le relative azioni `Aprire` e `Stampare`, sono descritti in “Come i tipi di dati collegano i file di dati alle azioni” a pagina 138.

Come le azioni creano le icone per le applicazioni

Si consideri l'icona “Visualizzazione Xwd” nel gruppo Strumenti_desktop della Gestione di applicazioni. Facendo doppio clic su questa icona viene eseguito il client X `xwud`. Tuttavia, questa icona non rappresenta direttamente l'eseguibile `/usr/bin/X11/xwud`.

L'icona “Visualizzazione Xwd” compare nel gruppo di applicazioni perché la directory contiene un file di nome `Xwud` (vedere la Figura 8-4). Questo file rappresenta un'azione sottostante con lo stesso nome — `Xwud`. Nella definizione dell'azione, il nome dell'azione è quello che segue la parola chiave `ACTION`:

```
ACTION Xwud
{
    LABEL           Visualizzazione Xwd
    TYPE            COMMAND
    WINDOW_TYPE    NO_STDIO
    EXEC_STRING     /usr/bin/X11/xwud -noclick -in \
                    %(File)Arg_1"File Xwd da visualizzare:%"
    DESCRIPTION    L'azione Visualizzazione Xwd (Xwud) visualizza \
                    un file xwd creato con l'azione Catturare Xwd \
                    (Xwd). Utilizza il comando 'xwud'.
}
```

Il file viene detto *file dell'azione* perché rappresenta l'azione. Si definiscono in questo modo i file eseguibili con lo stesso nome dell'azione che rappresentano. La sua icona nella Gestione di applicazioni (o nella Gestione di file) viene detta *icona dell'azione*, o *icona dell'applicazione*, perché permette di avviare l'applicazione che rappresenta con un doppio clic.



Figura 8-4 Icona dell'applicazione (o dell'azione) che rappresenta il file dell'azione

Quando la Gestione di applicazioni individua un file eseguibile, essa verifica se il database delle azioni contiene un'azione con un nome corrispondente. In caso affermativo, il file viene identificato come file dell'azione.

Il contenuto del file dell'azione è irrilevante; in genere, i file delle azioni contengono un testo di commento che descrive la loro funzione nel desktop.

Nota – Il *file dell'azione* non deve essere confuso con il *file di definizione dell'azione*. Il primo è un file con lo stesso nome dell'azione, usato per creare l'*icona dell'applicazione* nella Gestione di file o nella Gestione di applicazioni. Il secondo è un file di nome *nome.dt* contenente la definizione dell'azione.

Quando il desktop identifica un file di un'azione, esso ne determina l'aspetto e il comportamento utilizzando la definizione di quell'azione.

- Il campo `EXEC_STRING` specifica il comportamento dell'icona dell'applicazione. Nel caso dell'icona "Visualizzazione Xwd", il campo `EXEC_STRING` specifica l'esecuzione del client X `xwud` con determinati argomenti.
- Il campo `LABEL` specifica l'etichetta usata per l'icona dell'applicazione.
- Il campo `DESCRIPTION` contiene il testo che verrà visualizzato richiedendo l'aiuto sull'elemento.
- L'icona dell'applicazione Xwd utilizza l'immagine predefinita per le azioni perché la sua definizione non contiene un campo `ICON` che specifichi un'immagine diversa.

Al contrario, l'icona "Comprimere File" utilizza un'immagine diversa perché la definizione dell'azione sottostante contiene un campo `ICON`:

Ad esempio:

```
ACTION Compress
  LABEL      Comprimere File
  ICON       Dtcmprs
  ...
}
```

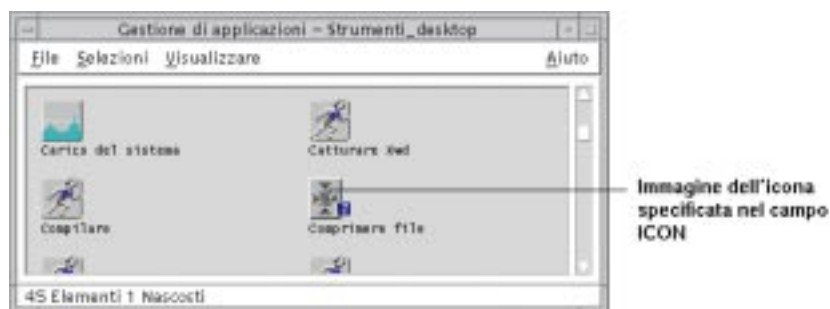


Figura 8-5 Icona specificata dal campo ICON nella definizione dell'azione

L'azione Xwd viene detta un'azione di *comando*, perché la sua definizione contiene il comando da eseguire (EXEC_STRING). Il campo TYPE nella definizione dell'azione specifica a quale tipo appartiene l'azione.

Inizialmente, l'icona "Visualizzazione Xwd" appare solo nel gruppo di applicazioni Strumenti_desktop. Tuttavia, è possibile creare altre copie dell'icona ed inserirle in qualsiasi directory alla quale si abbia accesso in scrittura. Finché la definizione dell'azione Xwd farà parte del database, qualsiasi file eseguibile creato con il nome Xwd rappresenterà quell'azione, e la sua icona nella Gestione di file o nella Gestione di applicazioni potrà essere usata per eseguirla.

Come le azioni utilizzano i file di dati come argomenti

Un *argomento* di un comando è un oggetto, solitamente un file, su cui il comando viene eseguito. Un'azione può essere scritta in modo da accettare un file come argomento.

Ad esempio, il campo EXEC_STRING dell'azione Xwd specifica che è richiesto un file come argomento:

```
EXEC_STRING    /usr/bin/X11/xwd -noclick -in \
               %(File)Arg_1"File Xwd da visualizzare:"%
```

Il termine Arg indica l'*argomento*. La sintassi Arg_1 significa che si tratta del primo argomento, mentre (File) indica che l'azione tratterà quell'argomento come un file.

Il modo più semplice per specificare un file come argomento consiste nel rilasciare un file di dati sull'icona dell'applicazione. Il desktop determina il percorso del file rilasciato e lo inserisce nella riga di comando al posto del testo tra i due simboli % (`%(File)Arg_1"File Xwd da visualizzare:%"`). In questo modo, il comando che viene eseguito è:

```
/usr/bin/X11/xwud -noclick -in percorso_file
```

Facendo doppio clic sull'icona dell'applicazione, il desktop determina dal campo `EXEC_STRING` che è richiesto un file come argomento, e visualizza un riquadro di dialogo che chiede all'utente di inserire un percorso o un nome per il file. Nel caso dell'azione `Xwud`, la richiesta sarà:

```
File Xwd da visualizzare:
```

Il percorso o il nome del file inserito dall'utente verrà usato come argomento del comando.

Altri impieghi delle azioni

Oltre all'impiego descritto per l'avvio delle applicazioni, le azioni vengono utilizzate per creare funzionalità per altre aree del desktop:

- Pannello principale.

La definizione di un controllo del Pannello principale comprende campi che specificano le azioni da eseguire quando l'utente fa clic sul controllo o vi rilascia un file. Per maggiori informazioni, vedere "Definizione dei controlli del Pannello principale" a pagina 231.

- Menu.

La sintassi per la definizione dei menu di controllo delle finestre o degli spazi di lavoro permette di specificare l'azione da eseguire quando l'utente seleziona un'opzione. Per maggiori informazioni, vedere "Menu della Gestione dello spazio di lavoro" a pagina 251 e la pagina di spiegazioni `dtwmrc(4)`.

- Comunicazioni tra le applicazioni.

Un'applicazione può essere realizzata in modo da inviare e ricevere informazioni usando un tipo speciale di azione, detta messaggio di ToolTalk (`TT_MSG`). Le azioni `TT_MSG` sono descritte nella documentazione dell'ambiente di sviluppo per il desktop.

Introduzione ai tipi di dati

Quando si crea un nuovo file di dati, l'aspetto e il comportamento della sua icona nella Gestione di file varia a seconda del tipo di dati associati a quel file. Il desktop comprende un meccanismo di gestione dei tipi di dati che offre la possibilità di personalizzare l'aspetto e il comportamento di file e directory.

Cos'è un tipo di dati?

Un tipo di dati è un costrutto definito all'interno del database del desktop. L'esempio seguente riporta la definizione del tipo di dati XWD. La definizione è contenuta nel file di configurazione

`/usr/dt/appconfig/types/lingua/xclients.dt:`

```
DATA_ATTRIBUTES XWD
{
    ACTIONS          Open,Print
    ICON              Dtxwd
    NAME_TEMPLATE    %s.xwd
    MIME_TYPE        application/octet-stream
    SUNV3_TYPE       xwd-file
    DESCRIPTION      Questo file contiene un'immagine grafica in \
                    formato XWD. In genere questi file vengono \
                    creati catturando un'immagine dallo schermo \
                    con l'azione Catturare Xwd. Il suo tipo di dati \
                    è denominato XWD. I file XWD terminano con \
                    l'estensione '.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
}
```

Ogni definizione di un tipo di dati comprende due parti:

<code>DATA_ATTRIBUTES</code>	Gli attributi dei dati descrivono l'aspetto e il comportamento del tipo di dati.
<code>DATA_CRITERIA,</code>	I criteri specificano le regole (basate sul nome o sul contenuto) per l'assegnazione del file a un determinato tipo di dati.

Il campo `DATA_ATTRIBUTES_NAME` collega i criteri agli attributi.

Per ogni attributo (`DATA_ATTRIBUTE`) possono essere definiti più criteri (`DATA_CRITERIA`). Ad esempio, il tipo di dati XWD possiede due criteri diversi per i nomi dei file (`NAME_PATTERN`) — che specificano la possibilità di usare i suffissi `.xwd` o `.wd`.

Come i tipi di dati collegano i file di dati alle azioni

Si consideri il tipo di dati XWD. Per creare un file di tipo XWD, l'utente assegna al file un nome che termini con uno dei due suffissi (o estensioni) accettati: `.xwd` o `.wd`. Il desktop utilizza questo nome come *criterio* per designare il tipo di file.

Il tipo di dati XWD assegna ad ogni file le seguenti caratteristiche:

- Un'icona caratteristica che permette di riconoscere facilmente il tipo di file.
- Un testo di aiuto che fornisce informazioni sul tipo di dati.
- Un menu Selezioni personalizzato nella Gestione di file contenente le azioni *Aprire* e *Stampare*. L'azione *Aprire* associata ai file XWD esegue l'azione *Xwud*.

Esecuzione delle azioni dal menu Selezioni

Il menu Selezioni della Gestione di file è attivo solo quando è stato selezionato un file o una directory. I comandi che compaiono nella parte inferiore del menu variano a seconda del tipo di dati. Nel caso dei file XWD, il menu Selezioni presenterà le opzioni *Aprire* e *Stampare*.

Il campo `ACTIONS` nella definizione del tipo di dati specifica i comandi che verranno aggiunti al menu Selezioni per quel tipo di dati.

```
DATA_ATTRIBUTES XWD
{
    ACTIONS          Open,Print
    ...
}
```

Il contenuto del menu Selezioni della Gestione di file dipende dal tipo di dati dell'oggetto selezionato. Tuttavia, l'azione Aprire è comune a molti tipi di dati diversi.

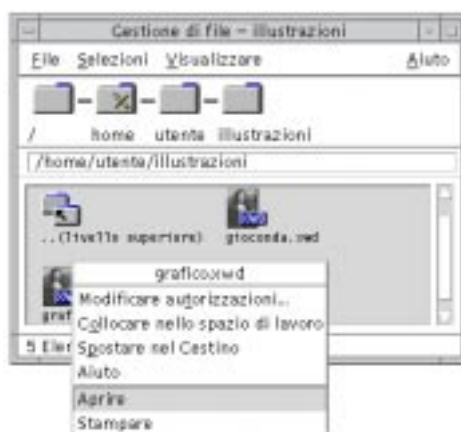


Figura 8-6 Il menu Selezioni associato a un file XWD

In genere, l'azione Aprire avvia l'applicazione a cui è associato il file di dati. Ad esempio, aprendo un file XWD si esegue l'azione Xwud, che a sua volta eseguirà il client X xwud per visualizzare l'immagine del file sullo schermo. In altre parole, per il tipo di dati XWD l'azione Aprire coincide con l'azione Xwud. Allo stesso modo, aprendo un file di dati di tipo TEXTFILE verrà avviato l'Editor di testo, mentre aprendo un file BM (a mappa di bit) o PM (a mappa di pixel) verrà avviato l'Editor delle icone.

La possibilità di creare una serie di azioni Aprire che eseguono operazioni diverse si basa su due caratteristiche delle definizioni delle azioni:

- La mappatura delle azioni.

La mappatura delle azioni permette di creare un'azione che esegua un'altra azione anziché eseguire direttamente un comando. Ad esempio, è possibile creare un'azione Aprire che sia mappata per (cioè che esegua) l'azione Xwud.

- La restrizione dei tipi di dati associati alle azioni.

Le definizioni delle azioni possono includere un campo `ARG_TYPE` che limiti l'esecuzione dell'azione a certi tipi di dati. Ad esempio, si può specificare che l'azione `Aprire` mappata per l'azione `Xwud` venga applicata solo ai file di dati di tipo `XWD`.

Qui di seguito è riportata la definizione che mappa l'azione `Aprire` dell'azione `Xwud` per il tipo di dati `XWD`. La definizione si trova nel file di configurazione `/usr/dt/appconfig/types/C/xclients.dt` del database:

```

ACTION Open
{
    LABEL      Aprire
    ARG_TYPE   XWD
    TYPE       MAP
    MAP_ACTION Xwud
}

```

Il campo `TYPE` specifica che si tratta di un'azione di mappatura; il campo `MAP_ACTION` specifica che questa azione dovrà eseguire l'azione `Xwud`. Il campo `ARG_TYPE` specifica che questa azione verrà applicata solo ai file associati al tipo di dati `XWD`.

Si confronti ora la definizione precedente dell'azione `Aprire` con la definizione riportata qui di seguito, contenuta nel file del database `/usr/dt/appconfig/types/C/dt.dt`:

```

ACTION Open
{
    LABEL      Aprire
    ARG_TYPE   BM
    TYPE       MAP
    MAP_ACTION Dticon
}

```

Questa definizione si applica ai file associati al tipo di dati (`ARG_TYPE`) `BM` (file a mappa di bit). La definizione mappa l'azione `Aprire` sull'azione `Dticon`, cioè sull'azione che avvia l'Editor delle icone.

Definizione dell'effetto del doppio clic in base al tipo di dati

L'effetto del doppio clic associato al tipo di dati è definito dalla prima voce del campo `ACTIONS`. Nel caso del tipo di dati `XWD`, il doppio clic esegue l'azione `Aprire`, che a sua volta eseguirà l'azione `Xwud`.

Rilascio di un file di dati sull'icona di un'azione

Quando si rilascia un file di dati sull'icona di un'azione, il sistema esegue quell'azione usando il file di dati come argomento (vedere "Come le azioni utilizzano i file di dati come argomenti" a pagina 135).

Ad esempio, rilasciando un file di dati XWD sull'icona "Visualizzazione Xwd" verrà eseguita l'azione Xwud utilizzando come argomento il file rilasciato. Il client X `xwud` verrà quindi eseguito con quel file di dati.

Creazione di azioni di stampa associate ai tipi di dati

Per stampare un file di dati dal desktop si possono usare i seguenti metodi:

- Usare il comando Stampare del menu Selezioni della Gestione di file.
- Rilasciare un file di dati su un'area appropriata del desktop (il controllo della stampante del Pannello principale o l'icona di una stampante nella Gestione della stampa).

Oltre a questi metodi generali, in molti casi è possibile stampare i file dall'interno delle applicazioni.

I metodi di stampa del desktop utilizzano azioni di nome Stampare. Come nel caso di Aprire, il nome Stampare viene usato per molti tipi di dati diversi. Ciò significa che anche le azioni Stampare utilizzano la mappatura delle azioni e il campo `ARG_TYPE` per personalizzare la stampa per ogni tipo di dati.

L'esempio seguente riporta l'azione Stampare associata al tipo di dati XWD. La definizione si trova in `/usr/dt/appconfig/types/lingua/xclients.dt`:

```
ACTION Print
{
    LABEL           Stampare
    ARG_TYPE        XWD
    TYPE            MAP
    MAP_ACTION      NoPrint
}
```

Questa azione Stampare, specifica per i file XWD, è mappata su un'azione NoPrint. NoPrint è un'azione speciale definita in `/usr/dt/appconfig/types/lingua/dt.dt`, che visualizza un messaggio di avvertimento indicante che il tipo di dati dell'oggetto non può essere stampato.

Si confronti ora l'azione Stampare associata ai file XWD con la seguente azione Stampare per i file PCL:

```
ACTION Print
  LABEL      Stampare
  ARG_TYPE   PCL
  TYPE       MAP
  MAP_ACTION PrintRaw
}
```

L'azione PrintRaw, definita nel file di configurazione `/usr/dt/appconfig/types/lingua/print.dt`, contiene la riga comandi per la stampa dei file PCL.

```
ACTION PrintRaw
{
  TYPE          COMMAND
  WINDOW_TYPE   NO_STDIO
  EXEC_STRING    /usr/dt/bin/dt1p -w %(File)Arg_1%
}
```

Creazione di azioni e tipi di dati con Creare azione

Creare azione è uno strumento che consente di creare:

- Un'azione per l'avvio di un'applicazione
- Uno o più tipi di dati per i file di dati di un'applicazione
- Azioni per aprire e stampare i file di dati di un'applicazione

Permette inoltre di creare azioni semplici che eseguano comandi del sistema operativo o script delle shell.

<i>Funzioni di Creare azioni</i>	<i>143</i>
<i>Limitazioni di Creare azione</i>	<i>144</i>
<i>Creazione di un'azione e di un tipo di dati per un' applicazione con Creare azione</i>	<i>145</i>

Per maggiori informazioni, vedere la pagina di spiegazioni `dtcreate(1X)`.

Funzioni di Creare azioni

Creare azioni comprende una finestra principale e un insieme di riquadri di dialogo con cui creare le azioni e i tipi di dati associati.

Creare azioni opera come segue:

- Crea la definizione di un'azione che esegue un comando.

- Crea un file di nome *DirectoryIniziale/.dt/types/nome_azione.dt*, in cui memorizza le definizioni delle azioni e dei tipi di dati create per l'applicazione.
- Crea un *file dell'azione* nella directory iniziale dell'utente. Il file dell'azione è un eseguibile con lo stesso nome dell'azione.

La rappresentazione del file dell'azione nella Gestione di file viene detta *icona dell'applicazione*, poiché facendovi doppio clic viene avviata l'applicazione.

Opzionalmente, è possibile rendere l'icona dell'azione una zona di rilascio, specificando nella sua definizione uno o più tipi di dati che supportano la funzione di trascinamento e rilascio.

- Crea uno o più tipi di dati per i file creati dall'applicazione (opzionale).
- Crea un'azione *Aprire* per ciascun tipo di dati.
- Crea un'azione *Stampare* per ciascun tipo di dati (opzionale).
- Ricarica il database delle azioni e dei tipi di dati. In questo modo, le definizioni delle azioni e dei tipi di dati hanno effetto immediatamente.

Limitazioni di Creare azione

Creare azione permette essenzialmente di creare azioni e tipi di dati per l'avvio delle applicazioni. Oltre a queste funzioni base, le azioni e i tipi di dati possono includere molte altre funzionalità, che tuttavia possono essere implementate solo creando le definizioni manualmente.

Per maggiori informazioni, vedere:

- Capitolo 10, "Creazione delle azioni con la procedura manuale"
- Capitolo 11, "Creazione dei tipi di dati con la procedura manuale"

Limitazioni relative alle azioni

Creare azione non può essere usato per creare l'azione di avvio di un'applicazione quando si verificano una o più delle seguenti condizioni:

- La riga comandi richiede un argomento diverso da un file (parametro).

Ad esempio, non si potrà usare Creare azione per scrivere un'azione che esegua il comando:

```
lp -ddispositivo nomefile
```

dove l'utente deve specificare il *dispositivo* ad ogni esecuzione del comando.

- L'icona dell'applicazione deve avere un'etichetta differente dal nome dell'azione.

Ad esempio, non si potrà usare Creare azione per creare una versione in lingua locale di un'azione esistente.

- L'azione richiede una delle funzioni avanzate del database delle azioni.

Si definiscono funzioni avanzate le azioni che:

- Avviano comandi su sistemi remoti rispetto alla definizione dell'azione
- Richiamano altre azioni
- Devono essere eseguite con un nome utente diverso (ad esempio come superutente)
- Fanno largo uso della funzione di "mappatura"
- Si comportano in modi diversi a seconda del numero di file specificati come argomenti

Limitazioni relative ai tipi di dati

Creare azione non può essere usato per creare il tipo di dati per i file di un'applicazione quando si verificano una o più delle seguenti condizioni:

- Il tipo di dati deve essere associato ad altre azioni oltre ad Aprire e Stampare.
- L'azione Aprire per il tipo di dati non coincide con il comando dell'azione.

Ad esempio, Creare azione non potrà essere usato per creare un tipo di dati che assegni un'icona unica alla directory che rappresenta il gruppo di applicazioni di una determinata applicazione.

Creazione di un'azione e di un tipo di dati per un'applicazione con Creare azione

Prima di avviare Creare azione è necessario procurarsi le seguenti informazioni sull'applicazione.

- La riga comandi richiesta per l'avvio dell'applicazione.

Occorrerà sapere se la riga comandi richiede o meno l'indicazione di un file come argomento, e se tale argomento è necessario o opzionale.

Se l'applicazione richiede un argomento diverso da un file, l'azione non potrà essere creata usando Creare azione.

- I tipi di dati che l'applicazione può accettare.

Alcune applicazioni accettano un solo tipo di dati, mentre altre (ad esempio gli editor di testo ASCII o gli editor grafici) possono accettare dati di diversi tipi.

- Il modo in cui l'applicazione identifica i suoi file di dati.

Il metodo di identificazione può essere basato sul nome (ad esempio sulla presenza del suffisso `.doc`) e/o sul contenuto del file. Se l'applicazione non usa un metodo basato sul nome del file, sarà possibile definire una convenzione per l'icona dell'azione.

- Opzionalmente: La riga comandi richiesta per la stampa dei file

▼ Come creare un'azione per un'applicazione

1. Fare doppio clic su Creare azione nel gruppo di applicazioni Strumenti_desktop.

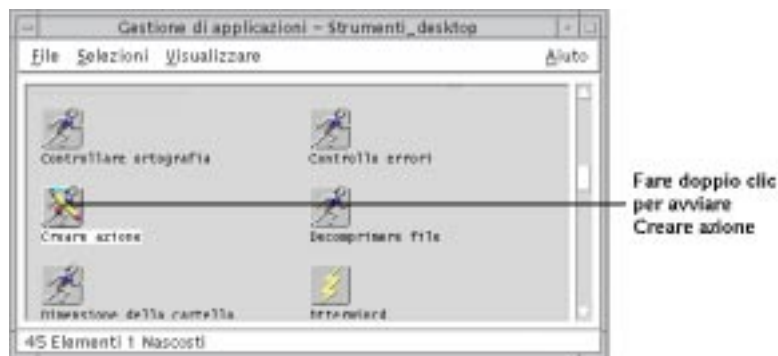


Figura 9-1 L'icona di Creare azione nella Gestione di applicazioni

Verrà aperta la finestra principale di Creare azione.



Figura 9-2 La finestra principale di Creare azione

2. Inserire il nome da assegnare all'icona dell'azione nel campo di testo "Nome dell'azione".
3. Usare i controlli della sezione "Icone dell'azione" per specificare l'icona da associare all'applicazione. Inizialmente comparirà l'icona predefinita.
 - Per selezionare un'altra icona esistente, fare clic su "Ricerca icone" per aprire il riquadro di dialogo per la ricerca. Vedere "Uso del riquadro di dialogo per la ricerca delle icone" a pagina 155.
 - Per creare una nuova icona, scegliere "Editare icona" per avviare l'Editor delle icone.
4. Nel campo di testo "Comando da eseguire al doppio clic sull'icona", digitare il comando richiesto per l'avvio dell'applicazione.

Usare la sintassi $\$n$ per specificare l'uso di un file come argomento; ad esempio:

```
emacs
bitmap $1
diff $1 $2
lp -oraw $1
```

Se la riga comandi include un argomento $\$n$, l'icona dell'azione fungerà da zona di rilascio per i file.

Nell'impostazione predefinita, le righe comandi non vengono inviate a una shell. Gli esempi seguenti mostrano due righe comandi personalizzate in cui viene specificato l'uso di una shell:

```
/bin/sh -c 'ps | lp'
/bin/sh -c 'spell $1 | more'
```

5. Digitare il testo di aiuto relativo all'icona dell'azione nel campo "Testo di aiuto per l'azione".

Il testo digitato andrà a capo automaticamente. Tuttavia, questi ritorni a capo non saranno mantenuti nella visualizzazione dell'aiuto online. Per specificare un ritorno a capo forzato, usare la sintassi $\backslash n$.

6. Scegliere il tipo di finestra da usare per l'azione dal menu "Tipo di finestra".

Grafica (finestra X)	L'applicazione verrà avviata in una propria finestra
Terminale (chiusura automatica)	L'applicazione verrà eseguita in una finestra di emulazione di terminale che si chiuderà automaticamente all'uscita dall'applicazione
Terminale (chiusura manuale)	L'applicazione verrà eseguita in una finestra di emulazione di terminale che resterà aperta fino a un comando di chiusura esplicito
Nessun output	L'applicazione non produrrà alcun output sul video

7. Procedere come segue:

- Se l'applicazione possiede file di dati, e si desidera creare uno o più tipi di dati per questi file, vedere la sezione seguente "Come creare uno o più tipi di dati per un'applicazione".

- Se non si desidera creare uno speciale tipo di dati, salvare l'azione scegliendo Salvare dal menu File. Provare quindi la nuova azione facendo doppio clic sulla sua icona nella propria directory iniziale.

▼ Come creare uno o più tipi di dati per un'applicazione

1. Definire l'azione per l'applicazione seguendo la procedura descritta in "Come creare un'azione per un'applicazione".
2. Fare clic sul pulsante "Funzioni avanzate" per espandere la finestra di Creare azione.



Figura 9-3 La sezione "Funzioni avanzate" nella finestra principale di Creare azione

3. Se si desidera che, facendo doppio clic sull'icona, venga richiesto il nome di un file, digitare il testo della richiesta nel campo "All'avvio dell'azione, chiedere all'utente".

Per l'uso di questo campo, attenersi ai seguenti criteri:

- Il campo *deve* essere usato se la riga comandi richiede *obbligatoriamente* l'indicazione di un file come argomento.
- Il campo deve essere lasciato vuoto se la riga comandi non richiede l'indicazione di un file.
- Se l'indicazione di un file come argomento è opzionale, si potrà scegliere se specificare o meno un testo per la richiesta. Nel primo caso, facendo doppio clic sull'icona dell'azione comparirà la richiesta del file. Nel secondo caso, l'azione verrà eseguita usando come argomento una stringa vuota.

4. Specificare i tipi di file che l'azione potrà accettare come argomenti:
 - Se l'azione accetta qualsiasi tipo di dati, selezionare "Tutti i tipi di dati".
 - Se l'azione può accettare solo i tipi di dati creati per l'applicazione, selezionare "Solo i tipi nella lista".

Inizialmente, la lista "Tipi di dati che utilizzano l'azione" sarà vuota. Essa verrà riempita con i tipi di dati creati dall'utente per l'applicazione.

5. Fare clic sul pulsante Aggiungere vicino alla lista per aprire il riquadro di dialogo "Aggiunta di un tipo di dati".



Figura 9-4 Riquadro di dialogo "Aggiunta di un tipo di dati" di Creare azione

6. Opzionalmente: Se non si desidera usare il nome predefinito per il tipo di dati, digitare un nuovo nome nel campo "Nome del tipo di dati".

Il nome non può includere spazi vuoti. Il nome del tipo di dati non sarà visibile agli utenti dell'applicazione; esso sarà usato nel database delle azioni e dei tipi di dati per identificare la definizione di quel tipo di dati.

7. Fare clic sul pulsante Editare vicino al riquadro “Caratteristiche di identificazione” per aprire il riquadro di dialogo per la modifica delle caratteristiche.



Figura 9-5 Riquadro di dialogo “Caratteristiche di identificazione” di Creare azione

Le caratteristiche di un tipo di dati sono i criteri usati per distinguere quel tipo di dati dagli altri. Si possono scegliere uno o più dei seguenti criteri:

File o Cartelle

Il tipo di dati sarà applicabile solo ai file o solo alle cartelle

Schema del nome	L'identificazione del tipo di dati sarà basata sul nome del file
Autorizzazioni	Autorizzazioni di lettura, scrittura ed esecuzione
Contenuto	Contenuto di una determinata porzione del file

8. Scegliere se il tipo di dati dovrà rappresentare un file o una cartella.



Figura 9-6 Selezione della caratteristica File o Cartelle per un tipo di dati.

9. Se l'identificazione del tipo di dati è basata sul nome del file, selezionare la casella "Schema del nome" e specificare lo schema nel campo di testo.



Figura 9-7 Indicazione del nome per l'identificazione del tipo di dati

Si possono usare i caratteri speciali * e ?:

- * Corrisponde a qualunque sequenza di caratteri
- ? Corrisponde a qualunque carattere singolo

10. Se l'identificazione del tipo di dati è basata sulle autorizzazioni, selezionare la casella Autorizzazioni e scegliere le opzioni da associare al tipo di dati.



Figura 9-8 Indicazione delle autorizzazioni di identificazione per un tipo di dati

- Sì Il file deve possedere le autorizzazioni specificate
No Il file *non* deve possedere le autorizzazioni specificate
Opzionale Le autorizzazioni specificate sono irrilevanti

11. Se l'identificazione del tipo di dati è basata sul contenuto del file, selezionare la casella Contenuto e inserire le informazioni richieste — lo Schema da ricercare e il Tipo di contenuto. Opzionalmente, si potrà specificare il byte da cui iniziare la ricerca.



Figura 9-9 Indicazione del contenuto di identificazione per un tipo di dati

Nota – L'identificazione del tipo di dati basata sul contenuto può rallentare le prestazioni del sistema.

12. Fare clic su OK per chiudere il riquadro di dialogo “Caratteristiche di identificazione”.

Le caratteristiche specificate verranno visualizzate nel campo “Caratteristiche di identificazione” nella forma seguente:

- d Directory
- r Il file possiede l'autorizzazione di lettura
- w Il file possiede l'autorizzazione di scrittura
- x Il file possiede l'autorizzazione di esecuzione
- ! Operatore logico NOT
- & Operatore logico AND

13. Nel campo “Testo di aiuto per il tipo di dati”, digitare le informazioni di aiuto appropriate per i file di dati del tipo specificato.
14. Usare i controlli della sezione “Icône del tipo di dati” per specificare l’icona da associare all’applicazione. Inizialmente comparirà l’icona predefinita.
 - Per selezionare un’altra icona esistente, fare clic su “Ricerca icône” per aprire il riquadro di dialogo per la ricerca. Vedere “Uso del riquadro di dialogo per la ricerca delle icône” a pagina 155.
 - Per creare una nuova icona, fare clic su “Editare icona” per avviare l’Editor delle icône.
15. Verificare il comando nel campo “Comando di apertura per il tipo di dati”. Questo è il comando che verrà eseguito facendo doppio clic su un file di dati del tipo specificato.
16. Opzionalmente: Se l’applicazione dispone di un comando per la stampa dei file di dati dalla riga comandi, digitare questo comando nel campo “Comando di stampa per il tipo di dati”, usando la sintassi \$n per l’uso di un file come argomento.
17. Salvare la definizione del tipo di dati in uno dei modi seguenti:
 - Fare clic su OK per salvare il tipo di dati e chiudere il riquadro di dialogo “Aggiunta di un tipo di dati”.
 - Fare clic su Applicare per salvare il tipo di dati senza chiudere il riquadro di dialogo. In questo modo si potrà procedere direttamente alla definizione di un altro tipo di dati per l’azione.

Uso del riquadro di dialogo per la ricerca delle icone

Il riquadro di dialogo “Ricerca di un set di icone” viene visualizzato facendo clic su “Ricerca icone” dalla finestra principale di Creare azione o dalla finestra “Aggiunta di un tipo di dati”. Esso permette di specificare l'icona da usare per l'azione o il tipo di dati definito.

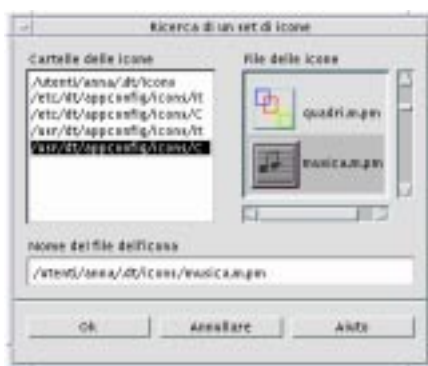


Figura 9-10 Riquadro di dialogo “Ricerca di un set di icone”

Saranno disponibili per la selezione i set di icone che si trovano:

- In una directory del percorso di ricerca delle icone. La lista “Cartelle con icone” mostra tutte le directory incluse nel percorso di ricerca.
- In un pacchetto di registrazione che verrà integrato nel desktop usando `dtappintegrate`. Queste icone non si trovano ancora in una directory del percorso di ricerca delle icone, ma vi saranno incluse con l'esecuzione di `dtappintegrate`.

Nota – Le definizioni delle azioni e dei tipi di dati create con Creare azione indicheranno il nome base dei file delle icone (il nome del file esclusi i suffissi per tipo e dimensione). Le icone delle azioni e dei tipi di dati create con Creare azione dovranno essere collocate in una directory del percorso di ricerca.

▼ ***Come specificare un set di icone situato nel percorso di ricerca***

1. Nella lista “Cartelle delle icone” del riquadro di dialogo “Ricerca di un set di icone”, fare doppio clic sul percorso della directory in cui si trova l'icona.

L'elenco “File delle icone” mostrerà tutti i file di quella cartella che contengono l'immagine di un'icona.

2. Nella lista “File delle icone”, fare clic sull'icona da selezionare.

Il nome base del file verrà inserito nel campo “Nome del file dell'icona”.

3. Fare clic su OK.

▼ ***Come specificare un'icona inclusa in un pacchetto di registrazione***

Quando si crea un pacchetto di registrazione, i file grafici che contengono le icone si trovano inizialmente nella seguente directory del pacchetto:

`radice_app/dt/appconfig/icons/lingua`

Dopo la registrazione con `dtappintegrate`, i file delle icone vengono copiati nella directory `/etc/dt/appconfig/icons/lingua`, che è inclusa nel percorso di ricerca delle icone.

Per specificare le icone da includere in un pacchetto di registrazione, procedere come segue:

1. Nel campo “Nome del file dell'icona” del riquadro di dialogo “Ricerca di un set di icone”, inserire il nome base del file che contiene l'icona desiderata.

2. Fare clic su OK.

Creare azione visualizzerà un riquadro di dialogo indicante che le icone non si trovano in una directory inclusa nel percorso di ricerca delle icone.

3. Nel riquadro di informazione, scegliere OK.

Creazione delle azioni con la procedura manuale

10 

Esistono due metodi per creare le azioni:

- Usare l'applicazione del desktop Creare azione
- Creare manualmente la definizione dell'azione

Per creare un'azione manualmente è necessario editare un file del database. Questo capitolo spiega come creare manualmente le definizioni delle azioni.

<i>Casi in cui occorre creare le azioni manualmente</i>	<i>158</i>
<i>Creazione manuale di un'azione: procedura generale</i>	<i>159</i>
<i>Creazione di una stringa di esecuzione per un'azione COMMAND</i>	<i>169</i>
<i>Supporto di finestre ed emulatori di terminale per le azioni COMMAND</i>	<i>176</i>
<i>Restrizione delle azioni a determinati argomenti</i>	<i>178</i>
<i>Creazione di azioni che eseguano applicazioni su sistemi remoti</i>	<i>180</i>
<i>Uso delle variabili nelle definizioni delle azioni e dei tipi di dati</i>	<i>182</i>
<i>Avvio di un'azione dalla riga comandi</i>	<i>183</i>
<i>Creazione di azioni in lingue diverse</i>	<i>185</i>
<i>Creazione di azioni per le applicazioni ToolTalk</i>	<i>186</i>

Vedere anche

- Per una descrizione introduttiva delle azioni, vedere il Capitolo 8, “Introduzione alle azioni e ai tipi di dati”.
- Per informazioni sull’uso di Creare azione, vedere il Capitolo 9, “Creazione di azioni e tipi di dati con Creare azione”.
- Per informazioni sulle definizioni delle azioni, vedere la pagina di spiegazioni `dtactionfile(4)`.

Casi in cui occorre creare le azioni manualmente

Esistono tre tipi di azioni:

- COMMAND
- MAP
- TT_MSG

L’applicazione Creare azione permette di creare alcuni tipi di azioni COMMAND e MAP. Tutte le azioni TT_MSG devono essere create manualmente.

Per maggiori informazioni, vedere “Limitazioni di Creare azione” a pagina 144.

Azioni COMMAND

Si definisce *azione di comando* un’azione che esegue un comando di avvio di un’applicazione o di un’utility, uno script di una shell o un comando del sistema operativo. La definizione di questo tipo di azioni include sempre il comando da eseguire (`EXEC_STRING`).

Le azioni di comando più comuni possono essere create con lo strumento Creare azione. Tuttavia, in presenza di alcune condizioni è necessario crearle manualmente; ad esempio, quando l’azione specifica:

- Più argomenti (file) con una richiesta diversa per ognuno.
- Il richiamo di un’azione — un’azione che avvii altre azioni.
- Un comportamento dipendente dal numero degli argomenti — un’azione che si comporti in modo diverso a seconda del numero di file specificati come argomenti.
- Un host di esecuzione remoto — un’azione che avvii un’applicazione su un sistema diverso da quello in cui si trova la definizione dell’azione.

- Un cambiamento di utente — un’azione che debba essere eseguita con un nome utente diverso (ad esempio, che richieda la password di superutente).

Azioni MAP

Si definisce *azione di mappatura* un’azione che viene “mappata” in un’altra azione anziché specificare direttamente un comando o un messaggio ToolTalk.

La mappatura offre la possibilità di specificare nomi alternativi per le azioni. Ad esempio, il database include un’azione di comando predefinita di nome “Editor delle icone” che avvia l’applicazione corrispondente; esso include però anche un’azione Aprire, la cui applicazione è limitata ai file a mappa di bit e a mappa di pixel (con il campo `ARG_TYPE`), che viene mappata nell’azione Editor delle icone. Questo permette di avviare l’Editor delle icone selezionando un file a mappa di bit o a mappa di pixel dalla Gestione di file e quindi scegliendo Aprire dal menu Selezioni.

Le possibilità di mappatura offerte da Creare azione sono limitate alle azioni Aprire e Stampare. Tutte le altre azioni di mappatura devono essere create manualmente.

Azioni TT_MSG (messaggi ToolTalk)

Le azioni `TT_MSG` inviano un messaggio ToolTalk. Tutte le azioni di tipo `TT_MSG` devono essere create manualmente.

Creazione manuale di un’azione: procedura generale

Questa sezione descrive come creare un file di configurazione per la definizione di un’azione.

File di configurazione per le azioni

I file di configurazione contenenti le definizioni delle azioni devono rispondere ai seguenti requisiti:

- Il nome del file deve avere il formato *nome*.dt

- I file devono trovarsi nel percorso di ricerca del database (per le azioni e i tipi di dati). Il percorso di ricerca predefinito comprende le directory seguenti:

Azioni personali *DirectoryIniziale/.dt/types*

Azioni di sistema */etc/dt/appconfig/types/lingua*

Azioni predefinite */usr/dt/appconfig/types/lingua*. Questa directory non dovrebbe essere utilizzata.

Per informazioni su come modificare il percorso di ricerca delle azioni e dei tipi di dati, vedere “Impostazione del valore di un percorso di ricerca” a pagina 117.

▼ Come creare un'azione manualmente

1. Aprire un file del database o crearne uno nuovo. Vedere la sezione seguente, “File di configurazione per le azioni”.
2. Creare la definizione dell'azione usando la sintassi:

```
ACTION nome_azione
{
  TYPE      tipo_azione
  campo_azione
  ...
}
```

dove:

nome_azione È il nome usato per eseguire l'azione.

tipo_azione È COMMAND (il tipo predefinito), MAP o TT_MSG.

campo_azione È uno dei campi necessari o opzionali per il tipo di azione specificato. Tutti i campi sono formati da una parola chiave e da un valore.

In questo capitolo sono descritti molti dei campi usati per la definizione delle azioni. Per maggiori informazioni, vedere la pagina di spiegazioni dtactionfile(4).

3. Salvare il file.

4. Se si desidera associare all'icona dell'azione un'immagine che la identifichi in modo specifico, creare le icone appropriate. Le posizioni predefinite per le icone sono le seguenti:

- Icone personali: *DirectoryIniziale*/.dt/icons
- Icone di sistema: /etc/dt/appconfig/icons/*lingua*. La *lingua* predefinita è l'inglese (C).

Per maggiori informazioni, vedere “Scelta dell'icona da utilizzare per un'azione” a pagina 165.

5. Fare doppio clic su “Ricaricare azioni” nel gruppo Strumenti_desktop.

6. Creare un file per l'azione. Questo file creerà un'icona per la rappresentazione dell'azione nella Gestione di file e nella Gestione di applicazioni. (Se l'azione produce l'avvio dell'applicazione, l'icona verrà detta *icona dell'applicazione*.)

Per creare il file dell'azione, creare un file eseguibile il cui nome coincida con il *nome_azione*. Il file potrà essere creato in qualunque directory per la quale si possiede l'autorizzazione di scrittura. Si potrà creare qualsiasi numero di file dell'azione.

Esempio di creazione di un'azione COMMAND

La procedura seguente crea un'azione personale che avvia un'applicazione fax sul sistema remoto AppServerA. Il comando per l'avvio dell'applicazione fax è:

```
/usr/fax/bin/faxcompose [nomefile]
```

1. Creare il file *DirectoryIniziale*/.dt/types/Fax.dt.

2. Inserire nel file la seguente definizione dell'azione:

```
ACTION ComporreFax
{
  TYPE          COMMAND
  ICON          fax
  WINDOW_TYPE  NO_STDIO
  EXEC_STRING   /usr/fax/bin/faxcompose -c %Arg_1%
  EXEC_HOST     AppServerA
  DESCRIPTION   Esegue il programma di composizione fax
}
```

I campi `WINDOW_TYPE` e `EXEC_STRING` descrivono il comportamento dell'azione.

<code>WINDOW_TYPE</code>	<p>La parola chiave <code>NO_STDIO</code> specifica che l'azione non deve essere eseguita in una finestra di emulazione di terminale.</p> <p>Vedere "Indicazione del supporto di finestre per l'azione" a pagina 176.</p>
<code>EXEC_STRING</code>	<p>La sintassi <code>%Arg_1%</code> accetta un file come argomento. Facendo doppio clic sull'icona dell'azione, verrà aperta una finestra vuota per la composizione dei fax.</p> <p>Vedere "Creazione di una stringa di esecuzione per un'azione <code>COMMAND</code>" a pagina 169.</p>

3. Salvare il file.
4. Usare l'Editor delle icone per creare i file grafici seguenti in *DirectoryIniziale/.dt/icons*:
 - `fax.m.pm`, con dimensione 32 x 32 pixel
 - `fax.t.pm`, con dimensione 16 x 16 pixel
5. Fare doppio clic su "Ricaricare azioni" nel gruppo `Strumenti_desktop`.
6. Creare un file eseguibile di nome `ComporreFax` in una directory per la quale si possieda l'autorizzazione di scrittura (ad esempio, nella directory iniziale).

Esempio di creazione di un'azione MAP

Si supponga che i file da inviare via fax vengano in genere creati con l'Editor di testo e contengano il tipo di dati `TEXTFILE` (con nome `*.txt`).

Questa procedura aggiunge un'opzione "Fax" al menu Selezioni associato al tipo di dati.

1. Aprire il file *DirectoryIniziale/.dt/types/Fax.dt* creato nell'esempio precedente.
2. Aggiungere al file la seguente definizione dell'azione di mappatura:

```

ACTION Fax
{
    ARG_TYPE    TEXTFILE
  
```

```
TYPE          MAP
MAP_ACTION    ComporreFax
}
```

3. Salvare il file.

4. Copiare la definizione degli attributi per il tipo di dati TEXTFILE da `/usr/dt/appconfig/types/lingua/dtpad.dt` nel nuovo file `DirectoryIniziale/.dt/types/textfile.dt`. Aggiungere l'azione Fax al campo ACTIONS.

```
DATA_ATTRIBUTES TEXTFILE
{
  ACTIONS      Open,Print,Fax
  ICON         Dtpenpd
  ...
}
```

5. Salvare il file.

6. Aprire la Gestione di applicazioni e fare doppio clic su “Ricaricare azioni” nel gruppo Strumenti_desktop.

▼ Come ricaricare il database delle azioni e dei tipi di dati

Perché la definizioni delle azioni nuove o modificate abbiano effetto, è necessario che il desktop rilegga il database.

◆ Aprire il gruppo Strumenti_desktop e fare doppio clic su “Ricaricare azioni”.

◆ Oppure, eseguire il comando:

```
dtaction ReloadActions
```

ReloadActions è il nome dell'azione rappresentata dall'icona “Ricaricare azioni”.

Il database delle azioni viene riletto anche quando l'utente:

- Effettua il login
- Riavvia la Gestione dello spazio di lavoro
- Salva un'azione nella finestra di Creare azione scegliendo Salvare dal menu File

Creazione del file (icona) dell'azione

Si definisce *file dell'azione* il file creato per fornire una rappresentazione visiva dell'azione nella Gestione di file o nella Gestione di applicazioni.



Figura 10-1 File delle azioni (detti anche *icone delle azioni* o *icone delle applicazioni*) nella Gestione di applicazioni

Poiché l'icona di questo file rappresenta un'azione, essa viene detta anche *icona dell'azione*. Se l'azione produce l'avvio di un'applicazione, la stessa icona può essere chiamata *icona dell'applicazione*.

Facendo doppio clic sull'icona viene eseguita l'azione rappresentata. L'icona dell'azione può fungere anche da area di rilascio.

▼ Come creare il file (l'icona) dell'azione

- ◆ Creare un file eseguibile con lo stesso nome dell'azione. Il contenuto del file è irrilevante.

Ad esempio, se la definizione dell'azione fosse la seguente:

```

ACTION App_preferita
{
    EXEC_STRING      App -file %Arg_1%
    DESCRIPTION      Avvia App_preferita
    ICON              App_pref
}
    
```


il file dell'azione sarà un file eseguibile di nome `App_preferita`. Nella Gestione di file e nella Gestione di applicazioni, il file `App_preferita` userà l'immagine dell'icona `App_pref`. *dimensione.tipo*. Facendo doppio clic sull'icona di `App_preferita` verrà eseguita la stringa di esecuzione dell'azione, e il testo di aiuto relativo all'icona sarà il contenuto del campo `DESCRIPTION` (`Avvia App_preferita`).

Etichette delle azioni

Se la definizione dell'azione include il campo `LABEL`, il file dell'azione comparirà nella Gestione di file e nella Gestione di applicazioni con l'etichetta specificata da questo campo anziché con il nome effettivo del file (*nome_azione*). Ad esempio, se la definizione dell'azione contiene quanto segue:

```
ACTION App_preferita
{
    LABEL      Applicazione preferita
    ...
}
```

l'icona dell'azione comparirà con l'etichetta "Applicazione preferita".

Scelta dell'icona da utilizzare per un'azione

Usare il campo `ICON` per specificare l'icona da utilizzare nella Gestione di file e nella Gestione di applicazioni per rappresentare l'azione.

Se non viene specificata alcuna icona, il sistema userà l'immagine predefinita per i file delle azioni, `/usr/dt/appconfig/icons/lingua/Dtactn.*`.



Figura 10-2 Icona predefinita per le azioni

L'icona predefinita per le azioni può essere modificata usando la risorsa:

```
*actionIcon:    file_icona
```

dove *file_icona* può essere un nome base o un percorso assoluto.

Il valore del campo `ICON` può essere:

- Il nome base di un file.

Con il termine *nome base* si intende il nome del file contenente l'immagine dell'icona esclusi i suffissi per la dimensione (m e t) e per il tipo di immagine (bm e pm). Ad esempio, per i file `IconaGiochi.m.pm` e `IconaGiochi.t.pm` il nome base sarà `IconaGiochi`.

Se si utilizza il nome base, i file delle icone devono trovarsi in directory incluse nel percorso di ricerca delle icone:

- Per le icone personali: `DirectoryIniziale/.dt/icons`
- Per le icone di sistema: `/etc/dt/appconfig/icons/lingua`
- Il percorso assoluto del file dell'icona, incluso il nome completo del file.

L'uso del percorso assoluto è necessario solo se il file dell'icona non si trova in una directory del percorso di ricerca. Ad esempio, se il file `IconaGiochi.m.pm` si trova nella directory `/doc/progetti`, che non è inclusa nel percorso di ricerca delle icone, il valore del campo `ICON` dovrà essere `/doc/progetti/IconaGiochi.m.pm`.

La Tabella 10-1 indica le dimensioni con cui creare le icone e i nomi da utilizzare per i rispettivi file.

Tabella 10-1 Nomi e dimensioni per le icone delle azioni

Dimensioni in pixel	Nome del file a mappa di bit	Nome del file a mappa di pixel
48 x 48	<code>nome.l.bm</code>	<code>nome.l.pm</code>
32 x 32	<code>nome.m.bm</code>	<code>nome.m.pm</code>
16 x 16	<code>nome.t.bm</code>	<code>nome.t.pm</code>

▼ Come modificare la definizione di un'azione esistente

È possibile modificare qualsiasi azione disponibile sul sistema, incluse le azioni predefinite.

Nota – Prestare molta attenzione nel modificare il database delle azioni predefinite. Queste azioni sono state realizzate specificamente per applicazioni del desktop.

1. Localizzare la definizione dell'azione da modificare.

Le directory predefinite per le definizioni delle azioni sono le seguenti:

- Azioni predefinite: `/usr/dt/appconfig/types/lingua`
- Azioni di sistema: `/etc/dt/appconfig/types/lingua`
- Azioni personali: *DirectoryIniziale*/`.dt/types`

Il sistema in uso potrebbe usare altre directory. Per visualizzare un elenco delle directory utilizzate dal sistema per le azioni, eseguire il comando:

```
dtsearchpath -v
```

Il sistema in uso utilizza le directory elencate sotto `DTDATABASESEARCHPATH`.

2. Se necessario, copiare il testo della definizione dell'azione in un file nuovo o esistente in una delle directory seguenti:

- Azioni di sistema: `/etc/dt/appconfig/types/lingua`
- Azioni personali: *DirectoryIniziale*/`.dt/types`

Creare una copia delle azioni predefinite, evitando di editare i file della directory `/usr/dt/appconfig/types/lingua`.

3. Editare la definizione dell'azione. Al termine, salvare il file.
4. Fare doppio clic su "Ricaricare azioni" nel gruppo Strumenti_desktop.

Precedenza nelle definizioni delle azioni

Quando un utente richiama un'azione, il sistema ricerca nel database un'azione con un nome corrispondente. Se sono presenti più azioni con quel nome, il sistema utilizzerà determinate regole di precedenza per decidere quale utilizzare.

- Se non specificato diversamente, la precedenza si basa sulla posizione (directory) in cui si trova la definizione. L'elenco seguente riporta l'ordine di precedenza utilizzato:
 - Azioni personali (*DirectoryIniziale*/`.dt/types`)
 - Azioni del sistema locale (`/etc/dt/appconfig/types/lingua`)
 - Azioni di un sistema remoto (*nomehost*:`/etc/dt/appconfig/types/lingua`). Gli host remoti su cui viene effettuata la ricerca sono quelli inclusi nel percorso di ricerca delle applicazioni.
 - Azioni predefinite (`/usr/dt/appconfig/types/lingua`)

- All'interno di ogni directory, i file *.dt vengono letti in ordine alfabetico.
- Le azioni limitate da ARG_CLASS, ARG_TYPE, ARG_MODE o ARG_COUNT hanno la precedenza sulle azioni non limitate. (L'impostazione predefinita per questi quattro campi è *.)

Quando vengono applicate due o più di queste limitazioni, l'ordine di precedenza è il seguente:

- ARG_CLASS
- ARG_TYPE
- ARG_MODE
- ARG_COUNT

Quando esistono due o più limitazioni di tipo ARG_COUNT, l'ordine di precedenza è il seguente:

- Valore intero specifico n
- $<n$
- $>n$
- *

Ad esempio, si considerino le seguenti parti della definizione dell'azione ModificaIllustrazioni:

```

ACTION ModificaIllustrazioni
# ModificaIllustrazioni-1
{
    ARG_TYPE      XWD
    ...
}

```

```

ACTION ModificaIllustrazioni
# ModificaIllustrazioni-2
{
    ARG_COUNT     0
    ...
}

```

```

ACTION ModificaIllustrazioni
# ModificaIllustrazioni-3
{
    ARG_TYPE     *
    ...
}

```

Facendo semplicemente doppio clic sull'icona dell'azione Modificallustrazioni, senza specificare alcun argomento, verrà eseguito Modificallustrazioni-2, perché ARG_COUNT 0 ha la precedenza. Specificando come argomento un file di tipo XWD verrà usato Modificallustrazioni-1, poiché è specificato l'ARG_TYPE XWD. Specificando come argomento un file di qualsiasi altro tipo verrà eseguito Modificallustrazioni-3.

Creazione di una stringa di esecuzione per un'azione COMMAND

Un'azione di tipo COMMAND deve contenere necessariamente almeno due campi: ACTION ed EXEC_STRING.

```
ACTION nome_azione
{
    EXEC_STRING stringa_di_esecuzione
}
```

La stringa di esecuzione è la parte più importante della definizione di un'azione COMMAND. Essa utilizza una sintassi simile a quella usata per le righe comandi nelle finestre di terminale, ma include alcuni componenti aggiuntivi per la gestione dei file e delle stringhe usate come argomenti.

Caratteristiche generali delle stringhe di esecuzione

Le stringhe di esecuzione possono includere:

- Argomenti in forma di file o di altro tipo
- Componenti della sintassi delle shell
- Nomi o percorsi assoluti di file eseguibili

Argomenti delle azioni

Un argomento è un'informazione richiesta da un comando o da un'applicazione per essere eseguita correttamente. Ad esempio, si consideri la riga comandi usata per aprire un file nell'Editor di testo:

```
dtpad nomefile
```

In questo comando, *nomefile* è un argomento del comando dtpad.

Come i comandi e le applicazioni, anche le azioni possono avere argomenti. Un'azione `COMMAND` può usare due tipi di dati:

- File
- Stringhe

Uso di una shell nelle stringhe di esecuzione

Le stringhe di esecuzione vengono eseguite direttamente, non attraverso una shell. È possibile, tuttavia, specificare una stringa che preveda l'uso di una shell.

Ad esempio:

```
EXEC_STRING \
    /bin/sh -c \
    'tar -tvf %(File)Arg_1% 2>&1 | \${PAGER:-more};\
    echo "\n*** Scegliere Chiudere per uscire ***"'
```

Nome o percorso assoluto dell'eseguibile

Se l'applicazione si trova in una directory inclusa nella variabile `PATH` si può usare semplicemente il nome del file eseguibile. Se si trova in un'altra posizione occorre specificare il percorso assoluto dell'eseguibile.

Creazione di un'azione che non utilizzi argomenti

Usare per l'`EXEC_STRING` la stessa sintassi richiesta per avviare l'applicazione da una riga comandi.

Esempi

- Questa stringa di esecuzione fa parte di un'azione che avvia il client `X` `xcutsel`.
`EXEC_STRING xcutsel`
- Questa stringa di esecuzione avvia il client `xclock` come orologio digitale. La riga comandi include un'opzione ma non richiede argomenti.
`EXEC_STRING xclock -digital`

Creazione di un'azione che accetti il rilascio di un file

Specificare l'argomento usando la seguente sintassi:

```
%Arg_n%
```

oppure

```
%(File)Arg_n%
```

Il componente `(File)` è opzionale, poiché nell'impostazione predefinita gli argomenti forniti ad `Arg_n` vengono interpretati automaticamente come file. (Per informazioni sull'uso della sintassi `%(String)Arg_n%`, vedere "Interpretazione di un argomento file come stringa" a pagina 173.)

Questa sintassi permette di rilasciare un file di dati sull'icona dell'azione per avviare l'azione usando quel file come argomento. Essa sostituisce l'argomento `n` nella riga comandi. Il file può essere sia locale che remoto.

Esempi

- Questa stringa di esecuzione esegue il comando `wc -w` usando un file rilasciato come parametro `-load`.

```
EXEC_STRING wc -w %Arg_1%
```

- Questo esempio mostra una parte della definizione di un'azione che accetta solo directory come argomenti. Rilasciando una directory sull'icona dell'azione, viene visualizzato l'elenco di tutti i file della directory che possiedono le autorizzazioni di lettura e scrittura.

```
ACTION Elenco_file_scrivibili
{
    ARG_TYPE      FOLDER
    EXEC_STRING   /bin/sh -c 's -l %Arg_1% | grep rw-'
    ...
}
```

Creazione di un'azione che richieda un file come argomento

Inserire la richiesta dell'argomento nella stringa di esecuzione usando la seguente sintassi:

```
%(File)"richiesta" %
```

Questa sintassi crea un'azione che chiede di specificare il nome di un file quando l'utente fa doppio clic sull'icona.

Ad esempio, questa stringa di esecuzione visualizza un riquadro di dialogo che richiede un argomento per il comando `wc -w`:

```
EXEC_STRING wc -w %(File)"Contare le parole del file:"%
```

Creazione di un'azione che accetti il rilascio di un file o che richieda un file

Inserire la richiesta dell'argomento nella stringa di esecuzione usando la seguente sintassi:

```
%Arg_n"richiesta" %
```

oppure

```
%(File)Arg_n"richiesta" %
```

Questa sintassi produce un'azione che:

- Accetta come argomento un file rilasciato sull'icona dell'azione.
- Visualizza un riquadro di dialogo che chiede di specificare il un nome di un file quando l'utente fa doppio clic sull'icona.

Ad esempio, questa stringa di esecuzione esegue il comando `lp -oraw` sul file rilasciato sull'icona dell'azione. Se l'azione viene avviata facendo doppio clic sull'icona, compare un riquadro di dialogo che chiede di inserire il nome del file.

```
EXEC_STRING lp -oraw %Arg_1"File da stampare:"%
```

Creazione di un'azione che richieda un argomento diverso da un file

Per specificare un parametro diverso da un file, usare la sintassi:

```
%"richiesta" %
```

oppure

```
%(String)"richiesta" %
```

Il componente `(String)` è opzionale, poiché nell'impostazione predefinita il testo tra virgolette viene interpretato automaticamente come una stringa. Questa sintassi visualizza un riquadro di dialogo che richiede un parametro diverso da un file; non usare questa sintassi per richiedere il nome di un file.

Ad esempio, questa stringa di esecuzione esegue il comando `xwd` e richiede di aggiungere un valore ad ogni pixel:

```
EXEC_STRING xwd -add %"Aggiungere un valore:"% -out %Arg_1"File:"%
```


Interpretazione di un argomento file come stringa

Usare per l'argomento la seguente sintassi:

```
%(String)Arg_n%
```

Ad esempio, questa stringa di esecuzione stampa un file usando come intestazione il nome del file con il comando `lp -t`*intestazione nomefile*.

```
EXEC_STRING lp -t%(String)Arg_1% %(File)Arg_1"File da stampare:"%
```

Aggiunta dell'utilizzo di una shell in un'azione

Specificare l'uso della shell nella stringa di esecuzione:

```
/bin/sh -c 'comando'  
/bin/ksh -c 'comando'  
/bin/csh -c 'comando'
```

Esempi

- Questa stringa di esecuzione produce un'azione che utilizza il piping di una shell.

```
EXEC_STRING /bin/sh -c 'ps | lp'
```

- La stringa di esecuzione seguente è più complessa, poiché richiede l'uso di una shell ed accetta un file come argomento.

```
EXEC_STRING /bin/sh -c 'tbl %Arg_1"Pagina man:"% | troff -man'
```

- Questa stringa di esecuzione richiede come argomento un file in formato compresso. L'azione decomprime il file e lo stampa usando `lp -oraw`.

```
EXEC_STRING /bin/sh -c 'cat %Arg_1 "File da stampare:"% | \  
uncompress | lp -oraw'
```

- Questa stringa di esecuzione esegue uno script di una shell.

```
EXEC_STRING /usr/local/bin/AvviaClientGnu
```

Creazione di azioni COMMAND che accettino più argomenti (file)

Le azioni possono gestire più file specificati come argomenti in tre modi:

- L'azione viene eseguita ripetutamente, una volta per ogni argomento. Quando l'EXEC_STRING contiene la specifica di un unico argomento e l'utente rilascia un gruppo di due o più file sull'icona dell'azione, l'azione viene eseguita separatamente per ognuno dei file accettati come argomenti.

Ad esempio, se vengono forniti più argomenti per un'azione con la seguente definizione:

```
ACTION VisualizzaImmagine
EXEC_STRING      xwud -in %Arg_1%
...
}
```

l'azione `VisualizzaImmagine` verrà eseguita ripetutamente su tutti i file.

- L'azione può usare due o più argomenti non intercambiabili. Ad esempio, l'azione:

```
xsetroot -cursor filecursore filemaschera
```

richiede due file diversi in un ordine specifico.

- L'azione può eseguire lo stesso comando sul complesso dei file specificati come argomento. Ad esempio, l'azione:

```
pr file [file ...]
```

stamperà uno o più file in un unico lavoro di stampa.

Creazione di un'azione con argomenti non intercambiabili

Usare una delle seguenti convenzioni di sintassi:

- Per fare in modo che l'azione richieda i nomi dei file, usare questa sintassi per ognuno degli argomenti:

```
%(File) "richiesta" %
```

Usare una stringa di *richiesta* diversa per ogni argomento.

Ad esempio, questa stringa di esecuzione richiede due file.

```
EXEC_STRING xsetroot -cursor %(File)"Bitmap del cursore:"% \
%(File)"Bitmap della maschera:"%
```

- Per fare in modo che l'azione accetti il rilascio dei file, usare questa sintassi per ognuno degli argomenti:

```
%Arg_n%
```

usando valori diversi di *n* per ogni argomento. Ad esempio:

```
EXEC_STRING diff %Arg_1% %Arg_2%
```

Creazione di un'azione con argomenti intercambiabili

Usare una delle seguenti convenzioni di sintassi:

- Per creare un'azione che accetti il rilascio dei file ed esegua un comando nella forma *comando file₁ file₂ ...*, usare questa sintassi per i file di argomento:

```
%Args%
```

- Per creare un'azione che accetti il rilascio di due o più file, o che facendo doppio clic sull'icona visualizzi una richiesta per un singolo file, usare questa sintassi per gli argomenti:

```
%Arg_1 "richiesta"% %Args%
```

L'azione eseguirà il comando nella forma: *comando file₁ file₂ ...*

Esempi

- Questa stringa di esecuzione crea un'azione che esegue il comando

```
pr file1 file2
```

accettando più file come argomenti.

```
EXEC_STRING pr %Args%
```

- Questa stringa di esecuzione crea un'azione simile a quella dell'esempio precedente, ma in questo caso facendo doppio clic sull'icona (senza specificare argomenti) viene visualizzata una richiesta.

```
EXEC_STRING pr %Arg_1"File da stampare:"% %Args%
```

Creazione di un'azione che accetti il rilascio di più file

Per fare in modo che l'azione accetti il rilascio di più file ed esegua un comando nella forma:

```
comando file1 file2 ...
```

usare la sintassi:

```
%Args%
```

Esempi

- Questa stringa di esecuzione esegue uno script di nome Controllo su più file:

```
EXEC_STRING /usr/local/bin/Controllo \  
%Arg_1"File da controllare:"% %Args%
```

- Questa stringa di esecuzione esegue il comando `lp -oraw` su più file:

```
EXEC_STRING lp -oraw %Arg_1"File da stampare:"% %Args%
```

Supporto di finestre ed emulatori di terminale per le azioni **COMMAND**

Le azioni **COMMAND** supportano le finestre del desktop in diversi modi.

- Se l'applicazione dispone di una propria finestra, l'azione può essere scritta in modo da non richiedere alcun supporto aggiuntivo. Questa opzione viene usata anche quando un'azione esegue un comando che non richiede un input diretto dell'utente e non produce alcun output.
- Se l'applicazione deve essere eseguita in una finestra di emulazione di terminale, l'azione può essere scritta in modo da aprire una finestra e quindi eseguirvi l'applicazione. Esistono diverse opzioni per la scelta del terminale.

Indicazione del supporto di finestre per l'azione

Usare il campo `WINDOW_TYPE` per specificare il tipo di supporto delle finestre richiesto dall'azione.

TIPO DI FINESTRA	Supporto di finestre fornito
-------------------------	-------------------------------------

<code>NO_STDIO</code>	Nessuno. Usare <code>NO_STDIO</code> se l'applicazione ha una propria finestra, o se il comando non produce alcun output visibile.
<code>PERM_TERMINAL</code>	Finestra di emulazione di terminale permanente. L'azione apre una finestra di terminale che rimane aperta fino a quando non viene chiusa esplicitamente, e in cui l'utente ha la possibilità di inserire informazioni. Usare questa opzione con i comandi che accettano un input, producono un output e quindi terminano (ad esempio, <code>ls directory</code>).
<code>TERMINAL</code>	Finestra di emulazione di terminale temporanea. L'azione apre una finestra di terminale che si chiude non appena il comando è completato. Usare questa opzione con i comandi eseguiti a schermo intero (ad esempio, <code>vi</code>).

Indicazione di opzioni per l'emulatore di terminale

Usare il campo `TERM_OPTS` nella definizione dell'azione per specificare opzioni precise per il comando di avvio dell'emulatore di terminale.

Ad esempio, l'azione seguente richiede di specificare l'host di esecuzione:

```
ACTION TermSuSistemaScelto
{
    WINDOW_TYPE      PERM_TERMINAL
    EXEC_HOST        %(String)"Terminale remoto su: "%
    TERM_OPTS        -title %(String)"Titolo della finestra: "%
    EXEC_STRING      $SHELL
}
```

Modifica dell'emulatore di terminale predefinito

L'emulatore di terminale predefinito per le azioni è `dtterm`. È tuttavia possibile impostare un diverso emulatore di terminale da usare quando l'azione non specifica il tipo richiesto in modo esplicito.

La riga comandi dell'emulatore di terminale usato dalle azioni deve comprendere le seguenti opzioni:

- `-title titolo_finestra`
- `-e comando`

L'emulatore di terminale predefinito per le azioni viene determinato da due risorse:

- La risorsa `localTerminal` specifica l'emulatore di terminale usato dalle applicazioni locali.

```
*localTerminal:    terminale
```

Ad esempio:

```
*localTerminal: xterm
```

- La risorsa `remoteTerminal` specifica l'emulatore di terminale usato dalle applicazioni remote.

```
*remoteTerminal:  host: terminale [ , host: terminale...]
```

Ad esempio:

```
*remoteTerminal: sysibm1: /usr/bin/xterm, syshp2: /usr/bin/yterm
```

Restrizione delle azioni a determinati argomenti

La restrizione di un'azione a un determinato tipo di argomenti la rende più precisa. Ad esempio, può essere utile restringere un'azione che richiami un visualizzatore di file PostScript specificando che l'azione può accettare come argomenti solo file PostScript; con la restrizione, l'azione restituirà un messaggio di errore se verrà specificato un file non PostScript.

Si possono restringere le azioni in base ai seguenti fattori:

- Il tipo di dati del file da specificare come argomento.
- Il numero degli argomenti — ad esempio, nessun argomento oppure uno o più argomenti. Questo permette di ottenere un comportamento diverso quando si fa doppio clic sull'icona e quando si rilasciano due o più file.
- La modalità di lettura/scrittura dell'argomento.

Restrizione di un'azione a un tipo di dati specifico

Usare il campo `ARG_TYPE` per specificare i tipi di dati accettati dall'azione. Usare il nome dell'attributo dei dati.

È anche possibile inserire un elenco di tipi di dati separati da virgole.

Ad esempio, nella seguente definizione si presume che sia stato creato un tipo di dati Gif.

```
ACTION Aprire_Gif
{
    TYPE             COMMAND
    LABEL            "Visualizzazione Gif"
    WINDOW_TYPE     NO_STDIO
    ARG_TYPE         Gif
    ICON             xgif
    DESCRIPTION     Visualizza file gif
    EXEC_STRING     xgif
}
```

Restrizione di un'azione in base al numero degli argomenti

Usare il campo `ARG_COUNT` per specificare il numero di argomenti che l'azione può accettare. Sono ammessi i seguenti valori:

- * (Valore predefinito) Qualsiasi numero di argomenti. Gli altri valori hanno la precedenza su *.
- n Qualsiasi intero non negativo, incluso lo zero.
- $>n$ Più di n argomenti.
- $<n$ Meno di n argomenti.

Una delle funzioni per cui può essere utilizzato `ARG_COUNT` è quella di ottenere un comportamento diverso dell'azione a seconda che l'utente faccia doppio clic sulla sua icona o vi rilasci un file. Vedere la sezione seguente, "Come ottenere un comportamento diverso al doppio clic sull'icona e al rilascio di un file".

▼ Come ottenere un comportamento diverso al doppio clic sull'icona e al rilascio di un file

La procedura descritta qui di seguito permette di creare un'azione che accetti il rilascio di un file ma non richieda alcun argomento facendo doppio clic sull'icona.

1. Inserire nella definizione dell'azione la funzionalità relativa al doppio clic.

Usare il campo `ARG_COUNT` per specificare 0 argomenti. Usare per `EXEC_STRING` una sintassi che non accetti il rilascio degli argomenti.

2. Creare una seconda definizione per la funzionalità di rilascio.

Usare il campo `ARG_COUNT` per specificare >0 argomenti. Usare per `EXEC_STRING` una sintassi che accetti il rilascio di un file.

Ad esempio, si supponga di poter usare le due righe comandi seguenti per avviare un editor di nome `vedit`:

- Per avviare l'editor senza specificare argomenti:
`vedit`

- Per avviare l'editor specificando come argomento un file da aprire in modalità di sola lettura:

```
vedit -R nomefile
```

Le due azioni seguenti creano le funzionalità di doppio clic e rilascio per un'azione di nome Vedit. La prima azione ha la precedenza quando si cerca una corrispondenza nel database, poiché il campo ARG_COUNT 0 è più specifico rispetto al valore predefinito ARG_COUNT * che verrà usato per il rilascio.

```
# Funzionalità del doppio clic
ACTION Vedit
{
    TYPE            COMMAND
    ARG_COUNT       0
    WINDOW_TYPE     PERM_TERMINAL
    EXEC_STRING     vedit
}

# Funzionalità di rilascio
ACTION Vedit
{
    TYPE            COMMAND
    WINDOW_TYPE     PERM_TERMINAL
    EXEC_STRING     vedit -R %Arg_1%
}
```

Restrizione di un'azione in base alla modalità dell'argomento

Si può utilizzare il campo ARG_MODE per specificare la modalità di lettura/scrittura dell'argomento. I valori ammessi sono:

- * (Valore predefinito) Qualsiasi modalità
- !w Non-scrivibile
- w Scrivibile

Creazione di azioni che eseguano applicazioni su sistemi remoti

Nel descrivere l'esecuzione remota delle azioni, si farà spesso riferimento ai due termini seguenti:

host del database Il sistema in cui si trova la definizione dell'azione

host di esecuzione Il sistema su cui viene avviato l'eseguibile

In genere, le azioni e le relative applicazioni si trovano sullo stesso sistema; in questi casi non è richiesta alcuna sintassi particolare, perché l'host di esecuzione predefinito per le azioni è l'host del database.

Tuttavia, quando l'host di esecuzione non coincide con l'host del database, la definizione dell'azione deve specificare la posizione in cui eseguire il comando contenuto nella stringa di esecuzione.

La possibilità di collocare le azioni e le applicazioni su sistemi diversi è una caratteristica dell'architettura client/server del desktop. Per una trattazione più approfondita delle applicazioni di rete, vedere "Amministrazione dei servizi per le applicazioni" a pagina 100.

Creazione di un'azione che esegua un'applicazione remota

Usare il campo EXEC_HOST nella definizione dell'azione per specificare la posizione dell'applicazione.

I valori ammessi per EXEC_HOST sono:

%DatabaseHost%	L'host che contiene la definizione dell'azione.
%LocalHost%	L'host da cui viene avviata l'azione (il <i>server della sessione</i>).
%DisplayHost%	L'host che esegue il server X (non previsto per i terminali X).
%SessionHost%	L'host su cui viene eseguita la Gestione del login.
<i>nomehost</i>	L'host specificato. Usare questo valore per gli ambienti in cui l'azione deve essere sempre eseguita su un host particolare.
%" <i>richiesta</i> "%	Richiesta di inserimento del nome host visualizzata ad ogni esecuzione dell'azione.

Il valore predefinito è %DatabaseHost%, %LocalHost%. Con questa impostazione, se si omette il campo EXEC_HOST l'azione cerca inizialmente di eseguire il comando sull'host che contiene la sua definizione. Se l'operazione non riesce, l'azione cerca di eseguire il comando sul server della sessione.

Esempi

- Questo campo specifica l'host ddsyd:

```
EXEC_HOST ddsyd
```

- Questo campo richiede un nome host:

```
EXEC_HOST %"Host contenente l'applicazione:"%
```

- Questo campo specifica che l'azione cercherà inizialmente di eseguire l'applicazione sull'host contenente la definizione dell'azione. Se non dovesse riuscire, essa cercherà di eseguire l'applicazione sull'host ddsyd.

```
EXEC_HOST %DatabaseHost%, ddsyd
```

Uso delle variabili nelle definizioni delle azioni e dei tipi di dati

Le definizioni delle azioni e dei tipi di dati possono comprendere variabili in forma di stringa e variabili d'ambiente.

Uso di variabili stringa in un'azione

La definizione di una variabile stringa ha effetto dal punto della definizione fino alla fine del file. Non esistono variabili stringa globali per il database.

Se una variabile stringa e una variabile d'ambiente hanno lo stesso nome, la variabile stringa avrà la precedenza.

▼ **Come definire una variabile stringa**

- ◆ Usare la sintassi:

```
set nome_variabile=valore
```

I nomi delle variabili possono contenere qualsiasi carattere alfanumerico e il carattere di sottolineatura (_). Ogni definizione deve occupare una riga diversa.

Ad esempio:

```
set Server_applicazioni_remoto=sysapp  
set Server_file_remoto=sysdata
```

▼ Come impostare un riferimento a una variabile stringa

- ◆ Usare la sintassi:

```
${[ ]nome_variabile[ ]}
```

Ad esempio:

```
EXEC-HOST $Server_applicazioni_remoto
CWD      /net/${Server_file_remoto}/doc/project
```

Uso delle variabili d'ambiente nelle azioni e nei tipi di dati

- ◆ Per impostare un riferimento a una variabile d'ambiente, usare la sintassi:

```
${[ ]variabile[ ]}.
```

La variabile viene espansa (cioè sostituita dal suo valore) al momento del caricamento del database. Se una variabile stringa e una variabile d'ambiente hanno lo stesso nome, la variabile stringa avrà la precedenza.

Ad esempio, questa stringa di esecuzione stampa un file usando il nome di login dell'utente come intestazione.

```
EXEC-STRING lp -t$LOGNAME %(File)Arg_1%
```

Avvio di un'azione dalla riga comandi

Il comando del desktop `dtaction` permette di eseguire le azioni da una riga comandi. Questo comando può essere usato per eseguire le azioni da:

- Script
- Altre azioni
- Una riga comandi di un emulatore di terminale

Sintassi di `dtaction`

```
dtaction [-user nome_utente] [-execHost nomehost] nome_azione [argomento [argomento]...]
```

`-user nome_utente` Permette di eseguire l'azione operando con un nome utente diverso. Se `dtaction` viene richiamato da un utente diverso da quello specificato con `nome_utente`, viene visualizzata la richiesta di una parola chiave.

`-execHost nomehost` Solo per le azioni `COMMAND`; specifica l'host su cui verrà eseguito il comando.

argomento Argomento/i da usare per l'azione, in genere file.

Il client `dtaction` dispone di altre opzioni per la riga comandi. Per maggiori informazioni, vedere la pagina di spiegazioni `dtaction(1)`.

Creazione di un'azione che esegua un'altra azione

Usare `dtaction` nella `EXEC_STRING` dell'azione.

Ad esempio, l'azione seguente utilizza un'azione predefinita di nome `Spell` (presentata come "Controllare ortografia" nella Gestione di applicazioni). La nuova azione eseguirà l'Editor di testo e l'azione `Spell`, visualizzando gli errori riscontrati in una finestra di emulazione di terminale separata.

```

ACTION ApriECorreggi
{
    WINDOW_TYPE      NO_STDIO
    EXEC_STRING       /bin/sh -c 'dtaction Spell \
                    %Arg_1"File:"%; dtpad %Arg_1%'
}

```

Creazione di un'azione che venga eseguita con un nome utente diverso

Usare la seguente sintassi nella `EXEC_STRING`:

```
EXEC_STRING dtaction -user nome_utente nome_azione [argomento]
```

Il nuovo utente (*nome_utente*) deve avere accesso di visualizzazione al sistema attraverso uno dei seguenti meccanismi:

- Autorizzazione di lettura per il file `.Xauthority` dell'utente specificato al login
- Oppure, autorizzazione `xhost`

Ad esempio, le due azioni seguenti offrono la possibilità di diventare superutente e di editare un file di impostazioni predefinite delle applicazioni.

```

ACTION ImpPred
{
    WINDOW_TYPE      NO_STDIO
    EXEC_STRING       /usr/dt/bin/dtaction -user root \
                    ModificaImpPred %Arg_1"File:"%
}
ACTION ModificaImpPred
{
    WINDOW_TYPE      TERMINAL
}

```

```
EXEC_STRING    /bin/sh -c 'chmod +w %Arg_1%; \  
               vi %Arg_1%; chmod -w %Arg_1%'  
}
```

Creazione di azioni in lingue diverse

Il percorso di ricerca per i tipi di dati include directory dipendenti dalla lingua. Il desktop utilizza il valore di LANG per determinare le posizioni in cui cercare le definizioni dei tipi di dati.

Posizione delle azioni localizzate

Le definizioni delle azioni localizzate devono trovarsi nelle directory corrette del percorso di ricerca delle azioni.

Il percorso di ricerca predefinito comprende le directory seguenti:

- Azioni personali: *DirectoryIniziale*/.dt/types
- Azioni di sistema: /etc/dt/appconfig/types/*lingua*
- Azioni predefinite: /usr/dt/appconfig/types/*lingua*

▼ Come tradurre un'azione esistente

1. Creare un file nella directory appropriata dipendente dalla lingua (ad esempio, in /etc/dt/appconfig/types/it).
2. Copiare la definizione dell'azione nel file di configurazione dipendente dalla lingua.

Ad esempio, si potrà copiare la definizione di un'azione da

radice_app/dt/appconfig/types/C/*file*.dt

in

radice_app/dt/appconfig/types/it/*nuovofile*.dt

3. Aggiungere un campo LABEL o modificare il campo LABEL esistente.

LABEL *stringa*

La Gestione di applicazioni e la Gestione di file useranno questa stringa per identificare l'icona dell'azione.

4. Adattare i campi seguenti nella definizione dell'azione:

- Per le icone tradotte: `ICON`
- Per i testi di aiuto tradotti: `DESCRIPTION`
- Per le richieste tradotte: tutto il testo tra virgolette nella `EXEC_STRING`

Creazione di azioni per le applicazioni ToolTalk

Nota – Le informazioni seguenti si riferiscono solo alle applicazioni che supportano i messaggi ToolTalk.

Creare un'azione di tipo `TT_MSG` che invii un messaggio ToolTalk.

```

ACTION nome_azione
{
    TYPE      TT_MSG
    ...
}
    
```

Campi addressing e disposition

- Il campo `addressing` di ToolTalk è sempre impostato su `TT_PROCEDURE`.
- Il campo `disposition` di ToolTalk viene impostato automaticamente sul valore specificato nello schema del messaggio statico.

Messaggi non supportati

Le azioni di tipo `TT_MSG` non supportano i messaggi seguenti:

- I messaggi di ToolTalk orientati agli oggetti
- L'uso di contesti come argomenti nei messaggi

Parole chiave per le azioni `TT_MSG`

Parola chiave	Uso
<code>TT_CLASS</code>	Definisce il valore del campo <code>class</code> dei messaggi di ToolTalk
<code>TT_SCOPE</code>	Definisce il valore del campo <code>scope</code> dei messaggi di ToolTalk

TT_OPERATION	Definisce il valore del campo <code>operation</code> dei messaggi di ToolTalk
TT_FILE	Definisce il valore del campo <code>file</code> dei messaggi di ToolTalk
TT_ARGn_MODE	Definisce il valore dell'attributo <code>mode</code> di ToolTalk per l'argomento <i>n</i> del messaggio
TT_ARGn_VTYPE	Definisce il valore dell'attributo <code>vtype</code> di ToolTalk per l'argomento <i>n</i> del messaggio
TT_ARGn_VALUE	Definisce il valore dell'argomento <i>n</i> del messaggio

Creazione dei tipi di dati con la procedura manuale

11 

Per creare la definizione di un tipo di dati si può procedere in due modi:

- Usare lo strumento Creare azione. Per informazioni a riguardo vedere il Capitolo 9, “Creazione di azioni e tipi di dati con Creare azione”.
- Creare manualmente la definizione del tipo di dati.

La procedura manuale richiede la modifica di un file del database.

Questo capitolo descrive la procedura da seguire per creare manualmente le definizioni dei tipi di dati.

<i>Casi in cui occorre creare i tipi di dati manualmente</i>	<i>190</i>
<i>Definizioni dei tipi di dati: criteri e attributi</i>	<i>190</i>
<i>Creazione manuale di un tipo di dati: procedura generale</i>	<i>191</i>
<i>Esempio di creazione di un'azione e di un tipo di dati personale</i>	<i>193</i>
<i>Definizione dei criteri per un tipo di dati</i>	<i>197</i>

Vedere anche

- Per informazioni introduttive sui tipi di dati, vedere il Capitolo 8, “Introduzione alle azioni e ai tipi di dati”.
- Per informazioni di riferimento sulle definizioni dei tipi di dati, vedere la pagina di spiegazioni `dtddsfile(4)`.

Casi in cui occorre creare i tipi di dati manualmente

Creando manualmente un tipo di dati è possibile usare tutte le funzionalità offerte dalla sintassi delle definizioni.

In particolare, un tipo di dati deve essere creato manualmente se si desidera utilizzare le seguenti caratteristiche:

- L'identificazione del tipo di dati in base alla posizione (percorso)
- La possibilità di associare al tipo di dati un'azione diversa da Aprire e Stampare
- L'uso di nomi, schemi o contenuti diversi per lo stesso tipo di dati — ad esempio, uno stesso tipo di dati può essere associato ai nomi *.abc o *.def
- L'identificazione del tipo di dati in base al collegamento

Definizioni dei tipi di dati: criteri e attributi

La definizione di un tipo di dati consiste di due sezioni separate del database:

- La definizione degli attributi (DATA_ATTRIBUTES).

La sezione DATA_ATTRIBUTES definisce il nome, l'aspetto e il comportamento dei file associati al tipo di dati.

- La definizione dei criteri (DATA_CRITERIA).

La sezione DATA_CRITERIA definisce i criteri per l'identificazione del tipo di dati. Ogni criterio specifica i DATA_ATTRIBUTES a cui si riferisce.

Per ogni attributo specificato in DATA_ATTRIBUTES deve essere definito almeno un criterio nella sezione DATA_CRITERIA; possono essere definiti anche più criteri per uno stesso attributo.

Ad esempio, supponendo di avere definito degli attributi per i file PostScript che descrivono l'aspetto e il comportamento di questi file nella Gestione di file, si potranno creare due criteri separati per il tipo di dati PostScript — uno basato sul nome del file e l'altro sul contenuto.

Per maggiori informazioni, vedere “Definizione dei criteri per un tipo di dati” a pagina 197.

Creazione manuale di un tipo di dati: procedura generale

Questa sezione descrive come creare un file di configurazione per un tipo di dati.

File di configurazione per i tipi di dati

I file di configurazione che contengono le definizioni per i tipi di dati devono rispondere alle seguenti caratteristiche:

- Il nome del file deve avere la forma *nome.dt*
- I file devono trovarsi nel percorso di ricerca del database. Il percorso di ricerca predefinito comprende le seguenti directory:

Tipi di dati personali	<i>DirectoryIniziale/.dt/types</i>
Tipi di dati di sistema	<i>/etc/dt/appconfig/types/lingua</i>
Tipi di dati predefiniti	<i>/usr/dt/appconfig/types/lingua</i> . Questa directory non dovrebbe essere modificata.

Per informazioni su come modificare il percorso di ricerca del database, vedere “Impostazione del valore di un percorso di ricerca” a pagina 117.

▼ Come creare la definizione di un tipo di dati

1. Aprire un file del database o crearne uno nuovo.

Per maggiori informazioni, vedere la sezione precedente, “File di configurazione per i tipi di dati”.

2. Definire gli attributi per il tipo di dati usando la sintassi:

```
DATA_ATTRIBUTES nome_tipo_di_dati
{
  ICON           nome_immagine
  DESCRIPTION    stringa
  campo_attributo
  campo_attributo
  ...
}
```

dove:

nome_tipo_di_dati È un nome unico assegnato a questo tipo di dati.

<i>nome_immagine</i>	È il percorso o il nome di un file contenente un'icona. Usare il nome base del file. Ad esempio, nel caso di due file di nome <i>immagine.m.pm</i> e <i>immagine.t.pm</i> , usare il nome <i>immagine</i> .
<i>campo_attributo</i>	È un campo che definisce l'aspetto o il comportamento del tipo di dati.
<i>stringa</i>	È una stringa di caratteri da usare come testo di aiuto per il tipo di dati.

Vedere "Esempio di creazione di un'azione e di un tipo di dati personale" a pagina 193.

3. Definire i criteri per il tipo di dati usando la sintassi:

```
DATA_CRITERIA nome_criterio
{
  DATA_ATTRIBUTES_NAME nome_tipo_di_dati
  campo_criterio
  campo_criterio
  ...
}
```

dove:

<i>nome_criterio</i>	È un nome unico usato per la definizione di questo criterio
<i>nome_tipo_di_dati</i>	È il nome usato nella sezione <code>DATA_ATTRIBUTES</code>
<i>campo_criterio</i>	È il campo che definisce i criteri per associare un file a questo tipo di dati

Vedere "Definizione dei criteri per un tipo di dati" a pagina 197.

4. Salvare il file del database.

5. Creare le icone per il tipo di dati.

Per maggiori informazioni, vedere "Scelta dell'icona da utilizzare per un tipo di dati" a pagina 194.

6. Se necessario, creare le azioni specificate nel campo `ACTIONS` della definizione degli attributi.

7. Fare doppio clic su "Ricaricare azioni" nel gruppo `Strumenti_desktop` per rileggere il database.

Esempio di creazione di un'azione e di un tipo di dati personale

Si supponga che il sistema contenga un'applicazione di nome `xgif` per la visualizzazione delle immagini GIF. Normalmente, il programma viene avviato con il comando:

```
xgif nomefile
```

Si desidera avere la possibilità di visualizzare le immagini GIF in questi modi:

- Facendo doppio clic su un file di dati GIF
- Selezionando il file di dati e scegliendo l'applicazione dal menu Selezioni

1. Creare con un editor il file

DirectoryIniziale/.dt/types/VisualizzaGif.dt.

2. Inserire le seguenti definizioni per il tipo di dati:

```
DATA_ATTRIBUTES Gif
{
  DESCRIPTION          File grafico Gif.
  ICON                 IconaGif
  ACTIONS              Visualizza
}
DATA_CRITERIA Criteri_Gif
{
  DATA_ATTRIBUTES_NAME Gif
  NAME_PATTERN          *.gif
}
```

3. Inserire la definizione per l'azione VisualizzaGif:

```
ACTION VisualizzaGif
{
  EXEC_STRING          xgif %(File)Arg_1"File Gif da visualizzare:"
  WINDOW_TYPE          NO_STDIO
  DESCRIPTION          Fare doppio clic o rilasciare un file per\
  avviare il visualizzatore Gif.
}
```

Poiché la definizione non include un campo `ICON`, l'azione userà l'icona predefinita del sistema.

4. Inserire l'azione di mappatura seguente per collegare l'azione VisualizzaGif all'azione Visualizza specificata nella definizione del tipo di dati. Usare il campo `ARG_TYPE` per restringere l'azione di visualizzazione ai file di tipo Gif.

```

ACTION Visualizza
{
  ARG_TYPE      Gif
  TYPE          MAP
  MAP_ACTION    VisualizzaGif
}

```

5. Salvare il file.
6. Fare doppio clic su “Ricaricare azioni” nel gruppo Strumenti_desktop per rileggere il database.

Definizione degli attributi di un tipo di dati

I campi della sezione `DATA_ATTRIBUTES` definiscono l'aspetto e il comportamento del tipo di dati. Oltre a specificare il nome del tipo di dati, essi permettono di definire:

- L'icona da usare nella Gestione di file (campo `ICON`)
- Il comportamento al doppio clic sull'icona e il contenuto del menu Selezioni (campo `ACTIONS`)
- Il testo dell'aiuto online per il tipo di dati (campo `DESCRIPTION`)

Scelta dell'icona da utilizzare per un tipo di dati

Usare il campo `ICON` per specificare l'icona da usare nella Gestione di file per rappresentare il tipo di dati. Se non viene specificata alcuna icona, la Gestione di file userà solo un'etichetta.

Il valore del campo `ICON` può essere:

- Il nome base di un file.

Con il termine *nome base* si intende il nome del file contenente l'immagine dell'icona esclusi i suffissi per la dimensione (m e t) e per il tipo di immagine (bm e pm). Ad esempio, per i file `IconaGiochi.m.pm` e `IconaGiochi.t.pm` il nome base sarà `IconaGiochi`.

Se si utilizza il nome base, i file delle icone devono trovarsi in directory incluse nel percorso di ricerca delle icone:

- Per le icone personali: `DirectoryIniziale/.dt/icons`
- Per le icone di sistema: `/etc/dt/appconfig/icons/lingua`

- Il percorso assoluto del file dell'icona, incluso il nome completo del file.

L'uso del percorso assoluto è necessario solo se il file dell'icona non si trova in una directory del percorso di ricerca. Ad esempio, se il file `IconaGiochi.m.pm` si trova nella directory `/doc/progetti`, che non è inclusa nel percorso di ricerca delle icone, il valore del campo `ICON` dovrà essere `/doc/progetti/IconaGiochi.m.pm`.

La Tabella 11-1 indica le dimensioni in cui creare le icone e i nomi da utilizzare per i rispettivi file.

Tabella 11-1 Nomi e dimensioni per le icone dei tipi di dati

Dimensioni in pixel	Nome del file a mappa di bit	Nome del file a mappa di pixel
32 x 32	<i>nome.m.bm</i>	<i>nome.m.pm</i>
16 x 16	<i>nome.t.bm</i>	<i>nome.t.pm</i>

Associazione dei tipi di dati alle azioni

Per associare i tipi di dati alle azioni sono disponibili due metodi:

- Specificare nel campo `ACTIONS` della sezione `DATA_ATTRIBUTES` le azioni che dovranno comparire nel menu Selezioni della Gestione di file. La prima azione specificata sarà quella predefinita (quella eseguita al doppio clic).
- Restringere le azioni a determinati tipi di dati usando il campo `ARG_TYPE`.

Ad esempio, la definizione seguente crea un tipo di dati per i file "readme" creati dall'amministratore di sistema che abbiano un nome nella forma `*.rm`.

```
DATA_ATTRIBUTES LeggimiAmm
{
    ICON                LeggimiA
    ACTIONS              Aprire,Rispondere
}
DATA_CRITERIA LeggimiAmmCriteri
{
    NAME_PATTERN        *.rm
    DATA_ATTRIBUTES_NAME LeggimiAmm
}
```

Qui di seguito è definita un'azione Rispondere che apre una copia del file nell'Editor di testo. Salvando il file ed uscendo dall'Editor di testo, il file viene inviato via posta elettronica all'amministratore di sistema (all'indirizzo sysadmin@utd).

```

ACTION Rispondere
{
    ARG_TYPE      LeggimiAmm
    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  WINDOW_NO_STDIO
}

```

Come nascondere i file in base al tipo di dati

I file associati ai tipi di dati invisibili non vengono visualizzati nella Gestione di file.

Per specificare la caratteristica di invisibilità per il tipo di dati definito, usare come segue il campo `PROPERTIES` della sezione `DATA_ATTRIBUTES`:

```

PROPERTIES      invisible

```

Definizione della risposta di un file alle operazioni degli utenti

I campi seguenti della sezione `DATA_ATTRIBUTES` vengono usati principalmente dai programmatori di applicazioni. Essi specificano il comportamento dei file in risposta a diverse attività degli utenti del desktop.

Per maggiori informazioni, vedere il manuale *Common Desktop Environment Programmer's Guide*, incluso nella documentazione per gli sviluppatori.

Campo	Descrizione
<code>MOVE_TO_ACTION</code>	Per le directory ed altri tipi di raccoglitori. Specifica l'azione da eseguire quando si sposta un file in un raccoglitore di questo tipo.
<code>COPY_TO_ACTION</code>	Per le directory ed altri tipi di raccoglitori. Specifica l'azione da eseguire quando si copia un file in un raccoglitore di questo tipo.

LINK_TO_ACTION	Specifica l'azione da eseguire quando si collega un file ad un file di questo tipo.
IS_TEXT	Specifica che i file di questo tipo contengono un testo che può essere visualizzato in un riquadro di testo.
MEDIA	Specifica il tipo di media ToolTalk corrispondente.
MIME_TYPE	Specifica il tipo MIME corrispondente.
X400_TYPE	Specifica il tipo X400 corrispondente.

Definizione dei criteri per un tipo di dati

I campi della sezione `DATA_CRITERIA` definiscono i criteri da utilizzare per assegnare un determinato tipo di oggetto ad un file o a una directory.

Per l'identificazione dei tipi di oggetti si possono usare i seguenti criteri:

Criterio	Descrizione
Nome del file	Il nome del file deve corrispondere a uno schema specificato. Usare il campo <code>NAME_PATTERN</code> .
Posizione del file	Il percorso deve corrispondere a uno schema specificato. Usare il campo <code>PATH_PATTERN</code> .
Contenuto del file	Una parte specifica del contenuto del file deve corrispondere ai dati specificati. Usare il campo <code>CONTENT</code> .
Modalità del file	Il file deve possedere le autorizzazioni specificate (lettura, scrittura, esecuzione, directory). Usare il campo <code>MODE</code> .
Collegamenti simbolici	L'identificazione del tipo di dati è basata sul file a cui l'oggetto è collegato.

Si possono usare più criteri per uno stesso tipo di dati. Tuttavia, non si dovrebbero usare insieme i criteri `NAME_PATTERN` e `PATH_PATTERN`.

Tipi di dati basati sul nome

Usare il campo `NAME_PATTERN` per specificare il tipo di nome richiesto. Il valore del campo può includere i seguenti caratteri speciali:

? Corrisponde a qualsiasi carattere singolo

- * Corrisponde a qualsiasi sequenza di caratteri (incluse le stringhe vuote)
- [cc...] Corrisponde a uno qualsiasi dei caratteri (c) racchiusi tra parentesi
- [c-c] Corrisponde a uno qualsiasi dei caratteri inclusi nell'ambito tra c e c

Esempi

- La definizione seguente crea un tipo di dati basato sul nome del file. Il nome deve iniziare con QS e terminare in .doc.

```
DATA_ATTRIBUTES QS_Doc
{
  DESCRIPTION    Questo file è un documento del progetto QS.
  ICON           Doc_Word
  ACTIONS        Aprire
}

DATA_CRITERIA QS_Doc_Criteria
{
  NAME_PATTERN   QS*.doc
  DATA_ATTRIBUTES_NAME QS_Doc
}
```

- La definizione seguente crea un tipo di dati applicabile alle directory di nome Demo_n, dove n è un valore da 0 a 9.

```
DATA_ATTRIBUTES Demo_directory
{
  DESCRIPTION    Questa è una directory. Fare doppio clic \
                per aprirla.
  ICON           Demo
  ACTIONS        OpenInPlace,OpenNewView
}

DATA_CRITERIA Demo_directory_criteri
{
  NAME_PATTERN   Demo_[0-9]
  MODE           d
  DATA_ATTRIBUTES_NAME Demo_directory
}
```

Tipi di dati basati sulla posizione

Usare il campo `PATH_PATTERN` per specificare il percorso. Si possono usare gli stessi caratteri speciali descritti per `NAME_PATTERN`.

Ad esempio, il tipo di dati seguente utilizza un criterio basato sul percorso.

```
DATA_ATTRIBUTES Illustrazioni_progetto
{
    DESCRIPTION File grafico per il progetto QS. Fare doppio clic \
                sull'icona per visualizzarlo.
    ICON         IllustQS
}
DATA_CRITERIA Criteri_Illustrazioni_progetto
{
    DATA_ATTRIBUTES_NAME  Illustrazioni_progetto
    PATH_PATTERN           */projects/QS/graphics/*
}
```

Tipi di dati basati sul nome e sulla posizione

Per creare un tipo di dati basato sia sul nome del file che sulla posizione, includere il nome nel valore `PATH_PATTERN`. Non è possibile usare sia `NAME_PATTERN` che `PATH_PATTERN` nella stessa definizione dei criteri.

Esempi

- La seguente definizione del tipo di dati `Sorgenti_QS` si applica a tutti i file di nome `appn.c`, dove `n` è un valore da 1 a 9, situati nelle directory secondarie di `*/progetti/QS`.

```
DATA_ATTRIBUTES Sorgenti_QS
{
    ...
}
DATA_CRITERIA Criteri_Sorgenti_QS
{
    PATH_PATTERN           */progetti/QS/*/app[1-9].c
    DATA_ATTRIBUTES_NAME  Sorgenti_QS
}
```

- Il tipo di dati seguente si applica a tutti i file della directory `/doc/progetto1` di nome `chnn.xxx`, dove `n` è un valore da 0 a 9, e `xxx` è un qualsiasi suffisso di tre caratteri.

```

DATA_ATTRIBUTES Capitoli
{
  DESCRIPTION      Capitolo della relazione sul progetto.
  ICON              capitolo
  ACTIONS          Editare,Stampare
}

DATA_CRITERIA CriteriCapitoli
{
  PATH_PATTERN      /doc/progetto1/ch[0-9][0-9].???
  DATA_ATTRIBUTES_NAME Capitoli
}

```

Uso delle modalità come criterio di identificazione del tipo di dati

Usare il campo `MODE` per specificare le autorizzazioni richieste.

I criteri di modalità vengono in genere utilizzati in combinazione con i tipi di dati basati sul nome, sulla posizione o sul contenuto. Permettono di limitare l'applicazione del tipo di dati ad un file o a una directory, o di specificare i tipi di autorizzazioni richieste.

Il campo `MODE` può includere gli operatori logici e i caratteri seguenti:

Operatore Descrizione

!	Operatore logico NOT
&	Operatore logico AND
	Operatore logico OR

Carattere Descrizione

f	Il tipo di dati è applicabile solo ai file
d	Il tipo di dati è applicabile solo alle directory
r	Il file è leggibile per tutti gli utenti
w	Il file è scrivibile per tutti gli utenti
x	Il file è eseguibile per tutti gli utenti
l	Il file è un collegamento

Nell'impostazione predefinita, la modalità è irrilevante.

Esempi

- I campi seguenti restringono il tipo di dati nel modo descritto:

```
f&!w      File di sola lettura
!w        File e directory di sola lettura
f&x       File eseguibili
f&r&x     File accessibili sia in lettura che in esecuzione
x|!w     File eseguibili o di sola lettura
```

- La definizione seguente crea un tipo di dati applicabile a file di sola lettura e non eseguibili il cui nome risponde allo schema *.doc. Si presume che per questo tipo di dati sia stata definita un'azione Visualizzare.

```
DATA_ATTRIBUTES Doc_solalettura
{
  ICON          sola_lettura
  DESCRIPTION   Questo documento non è accessibile in scrittura.\
                Facendo doppio clic verrà avviato l'editor con \
                una copia di sola lettura del file.
  ACTIONS       Visualizzare
}

DATA_CRITERIA Criteri_Doc_solalettura
{
  NAME_PATTERN  *.doc
  MODE          !d&!x&!w
  DATA_ATTRIBUTES_NAMEDoc_solalettura
}
```

Identificazione del tipo di dati in base al contenuto

Usare il campo `CONTENT` per specificare l'identificazione del tipo di dati in base al contenuto del file. Questo criterio può essere usato insieme a quelli basati sul nome e sulla posizione.

Questo metodo di identificazione può essere basato sia su una stringa che su un numero contenuto nel file. Il primo byte del file corrisponde al numero 0.

- Per identificare il tipo di dati in base a una stringa contenuta nel file, usare la sintassi:

```
CONTENT byte_iniziale string stringa
```

- Per identificare il tipo di dati in base a un numero, usare la sintassi:

```
CONTENT byte_iniziale byte numero
CONTENT byte_iniziale short numero
CONTENT byte_iniziale long numero
```

- Per basare l'identificazione sul contenuto di una directory, usare la sintassi:

```
CONTENT 0 filename "nome_file"
```

Usare la notazione C standard per i numeri ottali (che iniziano per 0) ed esadecimali (che iniziano per 0X).

Nota – L'uso del metodo di identificazione basato sul contenuto rallenterà le prestazioni del sistema. Se possibile, usare i criteri basati sul nome e sulla posizione.

Il tipo di dati seguente, `Wingz_scrivibili`, si applica a tutti i file con autorizzazione di scrittura contenenti la stringa `WNGZ` all'inizio del file.

```
DATA_ATTRIBUTES Wingz_scrivibili
{
  ...
}

DATA_CRITERIA Criteri_Wingz_scrivibili
{
  CONTENT          0 string WNGZ
  MODE              w&d
  DATA_ATTRIBUTES_NAME  Wingz_scrivibili
}
```

▼ Come creare un tipo di dati con diversi criteri indipendenti

È possibile creare un tipo di dati con diversi criteri indipendenti — in questo caso, un file può essere assegnato al tipo di dati se risponde ad *uno* o ad entrambi i criteri.

1. Definire la sezione `DATA_ATTRIBUTES` per il tipo di dati.
2. Definire un campo nella sezione `DATA_CRITERIA` per ogni attributo.

Usare il campo `DATA_ATTRIBUTES_NAME` per collegare ognuno dei criteri alla stessa definizione di `DATA_ATTRIBUTES`.

Le definizioni seguenti creano il tipo di dati Mif. L'identificazione del tipo di dati sarà basata sul nome o sul contenuto.

```
DATA_ATTRIBUTES Mif
{
    ICON                      Frame
    ACTION_LIST               Aprire,Stampare
}

DATA_CRITERIA Criteri_Mif_Nome
{
    DATA_ATTRIBUTES_NAME     Mif
    NAME_PATTERN              *.mif
}

DATA_CRITERIA Criteri_Mif_Contenuto
{
    DATA_ATTRIBUTES_NAME     Mif
    CONTENT                   1 string MIFfile
}
```

Creazione di tipi di dati in altre lingue

Il percorso di ricerca per i tipi di dati include le directory dipendenti dalla lingua. Il desktop utilizza il valore della variabile LANG per determinare le directory in cui cercare le definizioni dei tipi di dati.

Directory per i tipi di dati in altre lingue

Le definizioni dei tipi di dati tradotti devono trovarsi nelle directory appropriate all'interno dei percorsi di ricerca delle azioni.

Il percorso di ricerca predefinito include le seguenti directory:

- Azioni personali: *DirectoryIniziale*/.dt/types
- Azioni di sistema: /etc/dt/appconfig/types/*lingua*
- Azioni predefinite: /usr/dt/appconfig/types/*lingua*

▼ Come adattare un tipo di dati per un'altra lingua

1. Creare un file nella directory dipendente dalla lingua appropriata (ad esempio, in /etc/dt/appconfig/types/it).

2. Copiare la definizione del tipo di dati nel file di configurazione dipendente dalla lingua.
3. Tradurre uno o più campi nella definizione del tipo di dati.

Le icone del desktop sono associate ai seguenti elementi:

- Azioni e tipi di dati nella Gestione di file e nella Gestione di applicazioni
- Controlli del Pannello principale
- Finestre delle applicazioni ridotte a icona
- Elementi grafici usati dalle applicazioni, come tavolozze e barre di strumenti
- Sfondi degli spazi di lavoro

<i>File grafici delle icone</i>	205
<i>Associazioni delle icone</i>	208
<i>Suggerimenti per il disegno delle icone</i>	212

Nota - Maggiori informazioni sulle icone del desktop si trovano nella documentazione per l'ambiente di sviluppo. Vedere il Capitolo 4, "Visual Design", nella *Style Guide and Certification Checklist*.

File grafici delle icone

Perché il desktop possa usare l'immagine di un'icona, questa immagine deve:

- Avere il formato corretto.
- Usare la forma corretta per il nome.
- Avere le dimensioni richieste per il desktop.

- Trovarsi in una directory inclusa nel percorso di ricerca delle icone.
- Essere chiamata dal costrutto del desktop con la sintassi corretta. Se ad esempio si crea un nuovo controllo per il Pannello principale, si dovrà usare il campo `ICON` nella definizione del Pannello principale per specificare l'icona da utilizzare per quel controllo.

Formati dei file delle icone

Se si dispone di un monitor a colori, usare file a mappa di pixel (XPM), solitamente identificati dal suffisso `.pm`. Diversamente, usare file a mappa di bit (XBM), in genere identificati dal suffisso `.bm`. Se il file a mappa di pixel utilizza un effetto di trasparenza, creando il file `.bm` verrà generato un file di maschera (`_m.bm`). Per maggiori informazioni sul modo in cui il desktop ricerca i file delle icone, vedere "Percorso di ricerca delle icone" a pagina 124.

Nomi dei file delle icone

Ogni icona e ogni immagine di sfondo è memorizzata in un file separato. In genere, per specificare un'icona si utilizza il nome base del file. Ad esempio, se il nome completo del file è:

```
/usr/dt/appconfig/icons/lingua/posta.l.pm
```

si userà semplicemente il nome `posta`. L'uso convenzionale dei suffissi aiuta a raggruppare le icone per tipo e dimensione. I nomi delle icone per i componenti del desktop utilizzano i seguenti formati generali:

nomebase . dimensione . formato

Oppure

nomebase . formato

dove:

nomebase È il nome base utilizzato per indicare l'immagine

dimensione È una lettera indicante una delle seguenti dimensioni:

l (grande)

m (media)

s (piccola)

t (piccolissima)

formato È il formato del file:
 pm (mappa di pixel)
 bm (mappa di bit)

Convenzioni per le dimensioni delle icone

La Tabella 12-1 mostra le dimensioni in pixel consigliate per le icone del desktop.

Tabella 12-1 Dimensioni delle icone e nomi dei file

Dimensione icona	File a mappa di bit	File a mappa di pixel
16 x 16 (piccolissima)	<i>nome.t.bm</i>	<i>nome.t.pm</i>
24 x 24 (piccola)	<i>nome.s.bm</i>	<i>nome.s.pm</i>
32 x 32 (media)	<i>nome.m.bm</i>	<i>nome.m.pm</i>
48 x 48 (grande)	<i>nome.l.bm</i>	<i>nome.l.pm</i>

La Tabella 12-2 mostra le dimensioni delle icone usate per i componenti del desktop. In alcuni casi, la dimensione dell'icona usata dipende dalla risoluzione del monitor.

Tabella 12-2 Componenti del desktop e dimensioni delle icone

Componente del desktop	Risoluzione alta	Risoluzione media	Risoluzione bassa
Gestione di file e Gestione di applicazioni (visualizzazione per nome e icona)	media	media	media
Gestione di file e Gestione di applicazioni (visualizzazione per nome e icona piccola)	piccolissima	piccolissima	piccolissima
Controlli del Pannello principale	grande	grande	media
Pannelli secondari del Pannello principale	media	media	piccolissima
Commutatori del Pannello principale	piccola	piccola	piccolissima
Finestre ridotte a icona	grande	grande	media

Ad esempio, se si specifica un'icona di nome `posta` per un determinato tipo di dati, si dispone di un monitor a colori e si è scelta la visualizzazione ad icone piccole per la Gestione di file, l'immagine usata per l'icona sarà `posta.t.pm`.

Percorso di ricerca delle icone

Per localizzare l'immagine di un'icona, il desktop ricerca il file corrispondente in un elenco di directory. Questo elenco, detto *percorso di ricerca delle icone*, è determinato dal valore di diverse variabili d'ambiente. Per informazioni sulle variabili utilizzate e sul modo di creazione del percorso di ricerca delle icone, vedere "Percorso di ricerca delle icone" a pagina 124.

Il percorso di ricerca delle icone predefinito comprende le seguenti directory:

- Icone predefinite: `/usr/dt/appconfig/icons/lingua`
- Icone di sistema: `/etc/dt/appconfig/icons/lingua`
- Icone personali: `DirectoryIniziale/.dt/icons`

Accesso alle icone attraverso la rete

Il desktop può accedere anche ad icone residenti su sistemi remoti. Per informazioni su come creare un server di icone, vedere "Configurazione dei servizi per i database, le icone e l'aiuto" a pagina 102.

Associazioni delle icone

Per rendere più veloce il riconoscimento degli oggetti è possibile associare le icone ai seguenti elementi:

- Azioni e tipi di dati
- Controlli e pannelli secondari del Pannello principale
- Finestre di applicazioni ridotte ad icona

Come specificare i file delle icone

Per le icone usate per azioni, tipi di dati e controlli o pannelli secondari del Pannello principale, specificare solo il nome base del file (senza suffissi). I suffissi verranno aggiunti automaticamente in base alla risoluzione dello schermo, ai colori supportati e alle opzioni di visualizzazione impostate per la Gestione di file (ad esempio, per icone piccole).

Per specificare un percorso di ricerca diverso da quello predefinito, specificare il nome e il percorso completo dell'icona.

▼ Come associare un'icona a un'azione o a un tipo di dati

1. Specificare l'icona usando il campo `ICON`.

Se i file delle icone utilizzano i formati appropriati per i nomi, specificare solo il nome base. Verrà visualizzata l'icona appropriata per la risoluzione e i colori supportati dal monitor.

2. Creare le icone nelle seguenti dimensioni:

- Per le azioni: grande, media e piccolissima
- Per i tipi di dati: media e piccolissima

Esempio di definizione di un'azione

L'esempio seguente mostra la definizione di un'azione per l'avvio dello strumento di disegno Island Paint™. L'azione è associata alle icone `Ipaint.l` e `Ipaint.s`.

```
ACTION                AprireIslandPaint
{
    WINDOW_TYPE        NO-STDIO
    ICON                Ipaint
    EXEC_STRING        /usr/bin/IslandPaint %Arg_1"File da aprire:"%
```

Se si utilizzano le icone a colori, il desktop aggiungerà il suffisso `.pm` al nome del file prima di iniziare la ricerca. Diversamente (o se non viene trovato nessun file che termina in `.pm`), il desktop aggiungerà il suffisso `.bm`.

Esempio di definizione di un tipo di dati

La definizione seguente associa le icone `comprs.l` e `comprs.s` ai file compressi:

```
DATA_ATTRIBUTES        COMPRESSED
{
    ICON                comprs
    ACTIONS            Decomprimi
    DESCRIPTION        Questo è un file compresso con il comando \
                        'compress' per occupare meno spazio.
```

▼ Come visualizzare un'icona in un controllo del Pannello principale

1. Specificare il nome dell'immagine usando il campo `ICON`.

Se il controllo esegue un monitoraggio su un file (`MONITOR_TYPE` è impostato su `mail` o `file`), usare il campo `ALTERNATE_ICON` per specificare le icone da usare quando viene rilevato un cambiamento.

È anche possibile creare un'animazione per i pulsanti e le aree di rilascio.

2. Creare le icone nelle seguenti dimensioni:
 - Per i controlli e i pannelli secondari del Pannello principale: grande, media e piccolissima
 - Per i commutatori degli spazi di lavoro: piccola

Esempio

Il controllo seguente assume un aspetto diverso in base alla presenza o meno di un file di nome `relazione` nella directory `/doc/ftp/pub/`. Quando il file non è presente viene visualizzata l'icona `NoRelazione.pm`; quando è presente viene usata l'icona `Relazione.pm`.

```
CONTROL ControlloRelazione
{
    CONTAINER_NAME nome_raccoglitore
    TYPE            ICON
    MONITOR_TYPE    file
    FILE_NAME       /doc/ftp/pub/relazione
    ICON            NoRelazione
    ALTERNATE_ICON Relazione
}
```

▼ Come associare un'icona alla finestra di un'applicazione

1. Impostare la risorsa `iconImage` per la Gestione dello spazio di lavoro come segue:

```
Dtwm*nome_client*iconImage: nome_fileicona
```

Per determinare il valore corretto per `nome_client`, aprire la Gestione di applicazioni e fare doppio clic su "Caratteristiche della finestra" nel gruppo di applicazioni `Strumenti_desktop`. Selezionando una finestra verranno mostrate le sue caratteristiche. La caratteristica `WM_CLASS` indicherà, tra virgolette, la classe della finestra.

Per maggiori informazioni sull'impostazione delle risorse, vedere "Impostazione delle risorse delle applicazioni" a pagina 262.

2. Scegliere "Riavviare la Gestione dello spazio di lavoro" dal menu di controllo dello spazio di lavoro.

Per verificare che l'icona modificata sia stata riconosciuta dalla Gestione dello spazio di lavoro, ridurre ad icona la finestra associata.

Nota – Alcune applicazioni non permettono di sostituire l'icona predefinita usata per la loro finestra.

▼ Come usare la Gestione di file per visualizzare le icone

1. Copiare il file `/usr/dt/examples/lingua/IconBrowse.dt` in *DirectoryIniziale*/`.dt/types/Iconbrowse.dt`.
2. Aprire la Gestione di applicazioni e fare doppio clic su "Ricaricare azioni" nel gruppo Strumenti_desktop.

Spostandosi in una directory che contiene file di icone (file `.bm` e `.pm`), vicino ai nomi dei file compariranno le immagini effettive di queste icone. Ad esempio, spostandosi nella directory `/usr/dt/appconfig/icons/lingua` compariranno molte delle icone usate dal desktop.

Nota – L'uso di questa funzione su un sistema con poca memoria può rallentare la visualizzazione delle directory nella Gestione di file.

Nella configurazione predefinita, le immagini più grandi di 256 x 256 pixel non vengono visualizzate.

Per disabilitare la visualizzazione delle icone:

1. Cancellare la copia personale del file `IconBrowse.dt`.
2. Aprire la Gestione di applicazioni e fare doppio clic su "Ricaricare azioni" nel gruppo Strumenti_desktop.

Suggerimenti per il disegno delle icone

Usare un tema comune per le icone correlate. Nel disegnare ad esempio le icone per un'applicazione, usare elementi somiglianti per l'icona dell'applicazione e le icone dei file di dati.

Se si disegna un'icona a colori, verificare che anche la versione in bianco e nero sia accettabile. Se infatti si utilizza un monitor monocromatico o a scala di grigi (o se non è disponibile un numero sufficiente di colori), l'icona verrà visualizzata automaticamente nel formato a due colori.

Per usare in maniera coerente i colori del sistema, cercare di usare nel disegno delle icone solo i colori forniti dal desktop. (Le icone create con l'Editor delle icone useranno automaticamente solo i colori del desktop.)

Per informazioni sulle dimensioni da usare per i componenti del desktop, vedere la Tabella 12-1, "Dimensioni delle icone e nomi dei file," a pagina 207.

Uso dei colori


Le icone del desktop usano una tavolozza di 22 colori, di cui:

- Otto grigi statici
- Otto colori statici: rosso, blu, verde, azzurro, magenta, giallo, nero e bianco
- Sei colori dinamici: primo piano, sfondo, ombreggiatura superiore, ombreggiatura inferiore, selezione e trasparente

Questa tavolozza permette di creare icone chiare e ben leggibili senza ricorrere alle risorse di colore richieste da altre applicazioni. La maggior parte delle icone del desktop usa gradazioni di grigio con accenti di colore.

Il colore trasparente permette di creare forme apparentemente non rettangolari, poiché lascia trasparire all'interno dell'area rettangolare dell'icona il colore dello spazio di lavoro.

Personalizzazione avanzata del Pannello principale

13 

È possibile personalizzare il Pannello principale usando i menu a scomparsa e i controlli “Installazione icona” dei pannelli secondari.

Questo capitolo descrive la personalizzazione del Pannello principale mediante la creazione e la modifica dei file di configurazione.

<i>File di configurazione del Pannello principale</i>	<i>214</i>
<i>Amministrazione delle personalizzazioni dell'interfaccia utente</i>	<i>216</i>
<i>Organizzazione della definizione del Pannello principale</i>	<i>217</i>
<i>Modifica del Pannello primario</i>	<i>221</i>
<i>Creazione e modifica dei pannelli secondari</i>	<i>226</i>
<i>Definizione dei controlli del Pannello principale</i>	<i>231</i>
<i>Personalizzazione dei commutatori degli spazi di lavoro</i>	<i>239</i>
<i>Configurazione generale del Pannello principale</i>	<i>241</i>

Vedere anche

- Per informazioni di riferimento sui controlli e la configurazione del Pannello principale, vedere la pagina di spiegazioni `dtfpfile(4X)`.
- Per informazioni di riferimento sulla Gestione dello spazio di lavoro, vedere le pagine di spiegazioni `dtwm(1)` e `dtwmrc(4)`.

File di configurazione del Pannello principale

Il Pannello principale è definito in un database di file di configurazione.

Modificando i file di configurazione è possibile personalizzare il Pannello principale. Alcune modifiche possono essere effettuate solo intervenendo sui file di configurazione; tra queste:

- L'aggiunta di un nuovo controllo al Pannello principale.
- L'aggiunta di controlli speciali, come le finestre dei client.
- Il cambiamento di alcuni comportamenti predefiniti — ad esempio, la risposta al clic singolo o doppio dei controlli del Pannello principale.

Per fornire la massima flessibilità nella configurazione del pannello, questi file possono essere personali, di sistema o residenti su altri sistemi.

Il Pannello principale viene creato e gestito attraverso la Gestione dello spazio di lavoro.

File di configurazione predefinito del Pannello principale

Le impostazioni del Pannello principale predefinito si trovano nel file di configurazione `/usr/dt/appconfig/types/lingua/dtwm.fp`.

Questo file non dovrebbe essere modificato.

Percorso di ricerca per i file di configurazione del Pannello principale

La definizione del Pannello principale può essere distribuita in qualsiasi numero di file residenti localmente o su sistemi remoti.

I file usati per definire il Pannello principale devono rispondere ai seguenti requisiti:

- Il nome del file deve terminare con il suffisso `.fp`; ad esempio, `posta.fp`.
- Il file deve trovarsi nel percorso di ricerca del database delle azioni.

Il percorso di ricerca predefinito per il database delle azioni include, nell'ordine, le seguenti directory:

<i>DirectoryIniziale</i> /.dt/types	Impostazioni personali
/etc/dt/appconfig/types/lingua	Impostazioni di sistema

`/usr/dt/appconfig/types/lingua` Pannello e controlli predefiniti

Un'altra directory, *DirectoryIniziale*/.dt/types/fp_dynamic, viene usata per le impostazioni personali effettuate con l'interfaccia utente. Non usare questa directory per modificare le impostazioni manualmente.

Il percorso di ricerca del database delle azioni può essere integrato con altre directory usate per configurare il sistema in un ambiente di rete. In particolare, è possibile aggiungere directory remote quando il sistema viene configurato per accedere ad un server di applicazioni. Per maggiori informazioni, vedere "Percorso di ricerca dei database (azioni/tipi di dati)" a pagina 122.

Regole di precedenza per la configurazione del Pannello principale

L'aspetto e il comportamento del Pannello principale sono il risultato di tutti i file di configurazione inclusi nel percorso di ricerca del database delle azioni.

Quando esiste un conflitto tra due o più componenti della definizione, il valore da applicare viene scelto in base a determinate regole di precedenza. Due componenti entrano in conflitto nei seguenti casi:

- Quando il nome del controllo, il valore di `CONTAINER_NAME` e il valore di `CONTAINER_TYPE` sono uguali.
- Oppure, quando sono in concorrenza per la stessa posizione (avendo nomi diversi ma gli stessi valori per i campi `CONTAINER_NAME`, `CONTAINER_TYPE` e `POSITION_HINTS`).

Il Pannello principale utilizza le seguenti regole di precedenza:

- Se i componenti sono due controlli con lo stesso nome, e si trovano in contenitori con lo stesso nome e dello stesso tipo, verrà usato il componente letto per primo.

Ad esempio, se un controllo di sistema e un controllo predefinito presentano valori uguali per questi campi ma valori diversi per il resto della definizione:

```
CONTROL TextEditor
{
  CONTAINER_TYPE BOX
  CONTAINER_NAME Top
  ...
}
```

avrà la precedenza il controllo di sistema.

- Se due componenti sono in competizione per la stessa posizione, essi verranno collocati nell'ordine in cui verranno letti.

Ad esempio, se si crea un nuovo controllo personale per il Pannello principale (`CONTAINER_TYPE BOX` e `CONTAINER_NAME Top`) e lo si assegna alla posizione `POSITION_HINTS 5`, questo nuovo controllo farà scalare verso destra il controllo predefinito e tutti gli altri controlli con numeri di posizione più alti.

Nota – Quando si modifica un controllo creandone una nuova versione a livello di sistema o personale, la nuova definizione deve contenere lo stesso nome per il controllo e gli stessi valori per i campi `CONTAINER_NAME` e `CONTAINER_TYPE`. Diversamente, il nuovo controllo apparirà in aggiunta a quello esistente.

File del Pannello principale creati dinamicamente

Quando un utente personalizza il Pannello principale usando il controllo “Installazione icona” e i menu a scomparsa, le modifiche vengono scritte nella directory *DirectoryIniziale/.dt/types/fp_dynamic*.

Viene creato un altro file, *DirectoryIniziale/.dt/sessions/dtwmfp.session*, che verrà usato per salvare e ripristinare lo stato del Pannello principale personalizzato ad ogni avvio di una sessione.

Amministrazione delle personalizzazioni dell'interfaccia utente

Ogni utente ha la possibilità di personalizzare il Pannello principale usando i menu a scomparsa e i controlli “Installazione icona”.

Questa sezione descrive le procedure per:

- Impedire alcune modifiche personali. Ad esempio, si può rendere impossibile la cancellazione di un controllo da parte degli utenti.
- Annullare le modifiche personali. Ad esempio, sarà possibile ripristinare un controllo cancellato accidentalmente da un utente.

▼ Come impedire le modifiche personali

1. Se il controllo è predefinito, copiarne la definizione da
`/usr/dt/appconfig/types/lingua/dtwm.fp` in
`/etc/dt/appconfig/types/lingua/nome.fp`.
2. Aggiungere la riga seguente alla definizione del controllo:
`LOCKED True`

▼ Come ripristinare un controllo o un pannello secondario cancellato

L'azione "Ripristinare Pannello principale" del gruppo Strumenti_desktop elimina tutte le modifiche apportate al Pannello principale con l'interfaccia utente. Gli utenti potranno usare questa azione per eliminare le modifiche personali eseguite con i menu a scomparsa del Pannello principale.

Per ripristinare un singolo controllo, usare la procedura seguente.

- ◆ In *DirectoryIniziale*/`.dt/types/fp_dynamic`, cancellare il file che è stato creato al momento della cancellazione del controllo. Il controllo avrà lo stesso nome di quello originale precedentemente cancellato.

Ad esempio, se è stato cancellato il controllo dell'Editor delle icone, la directory `fp_dynamic` conterrà un file con i seguenti valori:

```
CONTROL IconEditor
{
    ...
    DELETE True
}
```

Quando si cancella un pannello secondario, viene creato un file dinamico separato per il pannello secondario e per ognuno dei controlli contenuti in quel pannello.

Organizzazione della definizione del Pannello principale

La configurazione del Pannello principale risulta dalle definizioni dei suoi componenti. Ognuno di questi componenti ha una sintassi che ne definisce l'aspetto, il comportamento e la posizione nel Pannello principale.

Componenti del Pannello principale

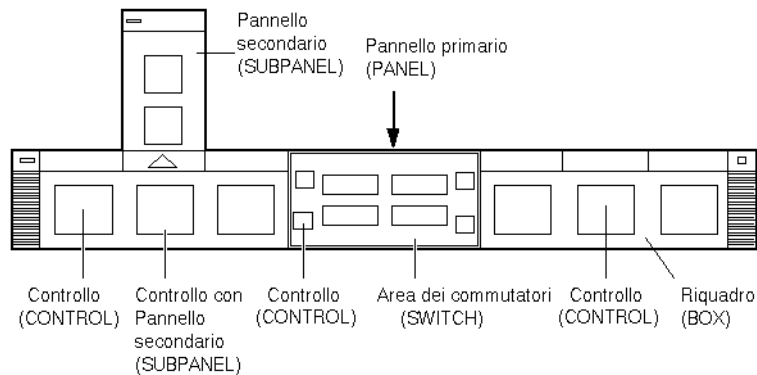


Figura 13-1 Componenti del Pannello principale

Il Pannello principale viene creato dall'esterno verso l'interno:

- Il pannello primario (PANEL) è il contenitore di primo livello per l'intero Pannello principale.
- Il pannello primario funge da contenitore per uno o più riquadri (BOX).
- Ogni riquadro è un contenitore per uno o più controlli (CONTROL).

Esistono due tipi di contenitori speciali:

- Il pannello secondario (SUBPANEL) è un contenitore associato a un controllo specifico (il controllo funge da contenitore per il pannello secondario). I pannelli secondari "scorrono in alto" a partire dal controllo a cui sono associati.
- L'area dei commutatori (SWITCH) contiene i pulsanti per la scelta dello spazio di lavoro ed alcuni altri controlli.

Sintassi generale per la definizione del Pannello principale

Ogni componente del Pannello principale viene definito separatamente usando la sintassi:

```
COMPONENTE nome
{
    PAROLA_CHIAVE valore
```

```

    PAROLA_CHIAVE valore
    ...
}

```

Alcune parole chiave sono richieste obbligatoriamente, altre sono opzionali. Per maggiori informazioni, vedere la pagina di spiegazioni `dtfpfile(4X)`.

Definizione del pannello primario (PANEL)

Il pannello primario è il componente di primo livello. La sua definizione include:

- Il nome del pannello
- Una serie di campi che descrivono l'aspetto generale e il comportamento dell'intero pannello

```

PANEL nome_pannello_primario
{
    PAROLA_CHIAVE valore
    PAROLA_CHIAVE valore
    ...
}

```

Il valore *nome_pannello_primario* indica il nome unico usato per il Pannello principale. Il nome predefinito è "FrontPanel".

Definizioni dei riquadri (BOX)

La definizione di un riquadro comprende:

- Il nome del riquadro
- Il pannello primario in cui si trova il riquadro (`CONTAINER_NAME`)
- La posizione del riquadro nel pannello (`POSITION_HINTS`)
- I campi che descrivono l'aspetto e il comportamento e che si applicano all'intero riquadro

```

BOX nome_riquadro
{
    CONTAINER_NAME     nome_pannello_primario
    POSITION_HINTS      posizione
    PAROLA_CHIAVE     valore
    PAROLA_CHIAVE     valore
    ...
}

```

Definizioni dei controlli (CONTROL)

La definizione di un controllo specifica:

- Il nome del controllo
- Se il controllo si trova all'interno di un riquadro, di un pannello secondario o dell'area dei commutatori (CONTAINER_TYPE)
- Il riquadro, il pannello secondario o l'area dei commutatori in cui si trova il controllo (CONTAINER_NAME)
- La posizione del controllo nel riquadro (POSITION_HINTS).
- L'aspetto e il comportamento del controllo

```
CONTROL nome_controllo
{
    CONTAINER_TYPE      BOX o SUBPANEL o SWITCH
    CONTAINER_NAME      nome_riquadro o nome_pannello o nome_commutatore
    TYPE                 tipo_di_controllo
    POSITION_HINTS        posizione
    PAROLA_CHIAVE        valore
    PAROLA_CHIAVE        valore
    ...
}
```

Definizioni dei pannelli secondari (SUBPANEL)

La definizione di un pannello secondario specifica:

- Il nome del pannello secondario
- Il nome del controllo a cui il pannello secondario è associato (CONTAINER_NAME)
- L'aspetto e il comportamento specifici del pannello secondario

```
SUBPANEL nome_pannello_secondario
{
    CONTAINER_NAME      nome_controllo
    PAROLA_CHIAVE        valore
    PAROLA_CHIAVE        valore
    ...
}
```

Definizione dei commutatori (SWITCH)

La definizione di un commutatore specifica:

- Il nome del commutatore

- Il riquadro in cui si trova il commutatore (CONTAINER_NAME)
- La posizione del commutatore all'interno del riquadro (POSITION_HINTS)
- L'aspetto e il comportamento del commutatore

```
SWITCH nome_commutatore
{
    CONTAINER_NAME      nome_riquadro
    POSITION_HINTS       posizione
    PAROLA_CHIAVE      valore
    PAROLA_CHIAVE      valore
    ...
}
```

Modifica del Pannello primario

Il Pannello primario è la parte del Pannello principale che include tutti i controlli e gli elementi descritti nelle sezioni precedenti, esclusi i pannelli secondari.

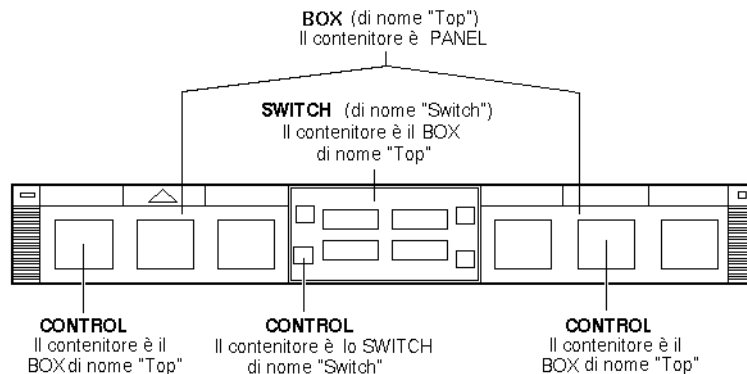


Figura 13-2 Contenitori del Pannello principale

Il Pannello principale può essere modificato come segue:

- Aggiungendo o eliminando un controllo
- Scambiando le posizioni dei controlli

▼ Come aggiungere un controllo al Pannello principale

1. Creare un file di configurazione per il Pannello principale:
 - A livello di sistema: `/etc/dt/appconfig/types/lingua/*.fp`
 - A livello personale: `DirectoryIniziale/.dt/types/*.fp`

2. Definire il controllo all'interno del file.

Usare i campi `CONTAINER_NAME` e `CONTAINER_TYPE` per specificare il contenitore da usare per il controllo:

```
CONTAINER_NAME Top
CONTAINER_TYPE BOX
```

Usare il campo `POSITION_HINTS` per specificare la posizione del controllo, da sinistra verso destra. Poiché le impostazioni personali hanno la precedenza rispetto a quelle predefinite, il nuovo controllo “farà scalare” verso destra il controllo che occupava in precedenza la posizione specificata.

3. Salvare il file di configurazione.
4. Creare un'icona per il controllo del Pannello principale.

Vedere “Come specificare l'icona da usare per un controllo” a pagina 225.

5. Scegliere “Riavviare la Gestione dello spazio di lavoro” dal menu di controllo dello spazio di lavoro.

La definizione dell'esempio seguente, inclusa nel file

`/etc/dt/appconfig/types/lingua/audio.fp`, inserisce il controllo di un'applicazione audio tra il controllo dell'Orologio e quello dell'Agenda.

```
CONTROL ApplicazioneAudio
{
  TYPE          icon
  CONTAINER_NAME Top
  CONTAINER_TYPE BOX
  ICON          AppAudio
  POSITION_HINTS 2
  PUSH_ACTION   AvviaApplicazioneAudio
  PUSH_RECALL   true
}
```

▼ Come eliminare un controllo

1. Creare un file di configurazione per il Pannello principale:
 - A livello di sistema: `/etc/dt/appconfig/types/lingua/nome.fp`
 - A livello personale: `DirectoryIniziale/.dt/types/nome.fp`
2. Copiare la definizione del controllo da eliminare nel nuovo file.

Se il controllo è predefinito, la sua definizione si troverà in `/usr/dt/appconfig/types/lingua/dtwm.fp`.

Non è necessario copiare l'intera definizione. Tuttavia, la porzione da copiare deve includere i campi `CONTAINER_NAME` e `CONTAINER_TYPE`.

3. Aggiungere il campo `DELETE` alla definizione:

```
DELETE    True
```
4. Salvare il file di configurazione
5. Scegliere “Riavviare la Gestione dello spazio di lavoro” dal menu di controllo dello spazio di lavoro.

La definizione dell'esempio seguente, inclusa nel file `/etc/dt/appconfig/types/lingua/TrashCan.fp`, elimina il controllo del Cestino dal Pannello principale.

```
CONTROL Trash
{
  CONTAINER_NAME    Top
  CONTAINER_TYPE    BOX
  DELETE            True
}
```

▼ Come modificare un controllo

Per modificare la definizione di un controllo — ad esempio per cambiare l'immagine dell'icona — usare la procedura seguente:

1. Copiare l'intera definizione del controllo da `/usr/dt/appconfig/types/lingua/dtwm.fp` in:
 - A livello di sistema: `/etc/dt/appconfig/types/lingua/nome.fp`
 - A livello personale: `DirectoryIniziale/.dt/types/nome.fp`

2. Editare il campo che si desidera modificare. È anche possibile aggiungere nuovi campi.
3. Salvare il file.
4. Scegliere “Riavviare la Gestione dello spazio di lavoro” dal menu di controllo dello spazio di lavoro.

▼ Come scambiare la posizione dei controlli

1. Copiare le definizioni dei controlli che si desidera spostare da `/usr/dt/appconfig/types/lingua/dtwm.fp` in:
 - A livello di sistema: `/etc/dt/appconfig/types/lingua/nome.fp`
 - A livello personale: `DirectoryIniziale/.dt/types/nome.fp`.

È necessario copiare l'intera definizione di tutti i controlli da spostare.

2. Scambiare i valori dei campi `POSITION_HINTS` tra le definizioni dei controlli.
3. Salvare il file.
4. Scegliere “Riavviare la Gestione dello spazio di lavoro” dal menu di controllo dello spazio di lavoro.

Le definizioni seguenti, incluse nel file

`/etc/dt/appconfig/types/C/MailHelp.fp`, invertono le posizioni dei controlli della Gestione posta e della Gestione dell'aiuto e bloccano questi controlli per impedire modifiche personali da parte degli utenti.

```
CONTROL Mail
{
    POSITION_HINTS      12
    LOCKED             True
    ...seguito della definizione del controllo
}
```

```
CONTROL Help
{
    POSITION_HINTS      5
    LOCKED             True
    ...seguito della definizione del controllo
}
```

▼ Come sostituire un controllo del Pannello principale

- ◆ Creare una nuova definizione che contenga gli stessi valori per:
 - *nome_controllo*
 - CONTAINER_NAME

L'esempio seguente mostra le definizioni di due controlli in due diversi file di configurazione. Poiché entrambe presentano lo stesso nome per il controllo e per il contenitore, esse vengono associate allo stesso controllo.

- Definizione in `/etc/dt/appconfig/types/C/ControlliSys.fp`:

```
Control ApplicazioneImportante
{
  CONTAINER_NAME      Top
  CONTAINER_TYPE      BOX
  POSITION_HINTS       2
  ...
```

- Definizione in `DirectoryIniziale/.dt/types/MioControllo.fp`:

```
Control ApplicazioneImportante
{
  CONTAINER_NAME      Top
  CONTAINER_TYPE      BOX
  POSITION_HINTS       6
  ...
```

Poiché la definizione personale ha la precedenza, il controllo verrà collocato in posizione 6.

Come specificare l'icona da usare per un controllo

L'icona usata da un controllo viene definita nel campo `ICON` della sua definizione.

Il valore del campo `ICON` può essere:

- Il nome base di un file.

Per nome base si intende il nome del file grafico contenente l'icona meno i suffissi relativi alla dimensione (`m` e `t`) e al tipo di immagine (`bm` e `pm`). Ad esempio, nel caso di due file i cui nomi completi sono `Gioco.l.pm` e `Gioco.m.pm`, il nome base sarà `Gioco`.

Per poter utilizzare il nome base, è necessario che i file delle icone si trovino in una directory inclusa nel percorso di ricerca delle icone:

- Per le icone personali: *DirectoryIniziale/.dt/icons*
- Per le icone di sistema: */etc/dt/appconfig/icons/lingua*
- Il nome completo del file dell'icona preceduto dal percorso assoluto.

Usare il percorso assoluto solo se il file non si trova nel percorso di ricerca delle icone.

La dimensione richiesta per l'icona dipende dalla posizione del controllo:

Posizione	Dimensione
Pannello principale	48 x 48 pixel (<i>nome.l.pm</i> o <i>nome.l.bm</i>)
Pannello secondario	24 x 24 pixel (<i>nome.s.pm</i> o <i>nome.s.bm</i>)

Collocare il file dell'icona in una delle seguenti directory:

- Icone personali: *DirectoryIniziale/.dt/icons*
- Icone di sistema: */etc/dt/appconfig/icons/lingua*

Creazione e modifica dei pannelli secondari

Per creare e modificare i pannelli secondari si possono usare i menu a scomparsa del Pannello principale.

Questa sezione descrive come effettuare le modifiche a livello di sistema intervenendo sui file di configurazione del Pannello principale.

Ogni pannello secondario è associato a un controllo del Pannello principale.

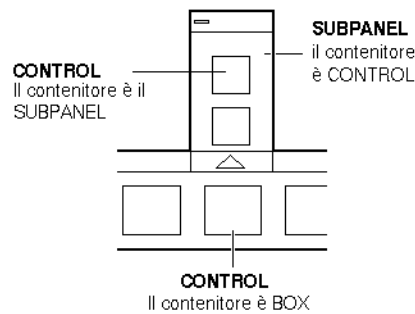


Figura 13-3 Il contenitore di un pannello secondario è il controllo a cui è associato

L'associazione viene specificata nella definizione del pannello secondario. Il campo `CONTAINER_NAME` specifica il controllo a cui è associato il pannello secondario:

```
CONTROL nome_controllo
{
    ...
}

SUBPANEL nome_pannello_secondario
{
    CONTAINER_NAME      nome_controllo
    ...
}
```

▼ Come creare un nuovo pannello secondario di sistema

1. Individuare il nome del controllo del Pannello principale a cui si desidera associare il nuovo pannello secondario.

Se il controllo è predefinito, la sua definizione si troverà in `/usr/dt/appconfig/types/lingua/dtwm.fp`.

2. Creare un nuovo file `/etc/dt/appconfig/types/lingua/*.fp`.

3. Definire il pannello secondario:

```
SUBPANEL nome_pannello_secondario
{
  CONTAINER_NAME nome_controllo
  TITLE valore
  PAROLA_CHIAVE valore
  ...
}
```

4. Salvare il nuovo file di configurazione.

5. Scegliere “Riavviare la Gestione dello spazio di lavoro” dal menu di controllo dello spazio di lavoro.

Personalizzazione dei pannelli secondari predefiniti

È possibile modificare sia le caratteristiche generali (come il titolo) che il contenuto dei pannelli secondari predefiniti.

▼ ***Come modificare le caratteristiche generali di un pannello secondario predefinito***

1. Creare un nuovo file di configurazione per il Pannello principale:

- A livello di sistema: `/etc/dt/appconfig/types/lingua/nome.fp`
- A livello personale: `DirectoryIniziale/.dt/types/nome.fp`.

2. Copiare l'intera definizione del pannello secondario predefinito da `/usr/dt/appconfig/types/lingua/dtwm.fp` nel nuovo file:

```
SUBPANEL nome_pannello_secondario
{
  ...
}
```

3. Modificare la definizione del pannello secondario.

4. Salvare il nuovo file di configurazione.

5. Scegliere “Riavviare la Gestione dello spazio di lavoro” dal menu di controllo dello spazio di lavoro.

La definizione dell'esempio seguente, inclusa nel file `/users/anna/.dt/types/AppPers.fp`, cambia il nome del pannello secondario Applicazioni personali:

```
SUBPANEL PersAppsSubpanel
{
    CONTAINER_NAME    TextEditor
    TITLE             Applicazioni di anna
}
```

▼ *Come aggiungere un controllo di sistema a un pannello secondario predefinito*

1. Creare un file di configurazione del Pannello principale di nome `/etc/dt/appconfig/types/lingua/nome.fp`.
2. Definire nel file il controllo di sistema da aggiungere.

Usare i campi `CONTAINER_NAME` e `CONTAINER_TYPE` per specificare il contenitore per il controllo:

```
CONTROL nome_controllo
{
    CONTAINER_NAME    nome_pannello_secondario
    CONTAINER_TYPE    SUBPANEL
    ...
}
```

Vedere “Definizione dei controlli del Pannello principale” a pagina 231.

3. Salvare il file di configurazione.
4. Scegliere “Riavviare la Gestione dello spazio di lavoro” dal menu di controllo dello spazio di lavoro.

L'esempio seguente riporta una definizione, inclusa in un file nuovo di nome `/etc/dt/appconfig/types/lingua/OrologioDigitale.fp`, che aggiunge un orologio digitale (DigitalClock nel gruppo Strumenti_desktop) al pannello secondario Applicazioni personali di tutti gli utenti.

```
CONTROL ControlloOrologioDigitale
{
    TYPE             icon
    CONTAINER_NAME   PerAppsSubpanel
    CONTAINER_TYPE   SUBPANEL
    ICON            Dtdgclk
}
```

```

        PUSH_ACTION    DigitalClock
        PUSH_RECALL    True
    }

```

▼ **Come eliminare un controllo da un pannello secondario predefinito**

- ◆ Usare la stessa procedura descritta per l'eliminazione di un controllo dal Pannello primario. Vedere "Come eliminare un controllo" a pagina 223.

▼ **Come eliminare il controllo Installazione icona**

- ◆ Aggiungere il campo seguente alla definizione del pannello secondario:

```
CONTROL_INSTALL False
```

▼ **Come cambiare il comportamento di chiusura automatica dei pannelli secondari**

Nell'impostazione predefinita, i pannelli secondari si chiudono quando si sceglie un controllo, a meno che il pannello non sia stato spostato dalla sua posizione originaria.

Il Pannello principale può essere configurato in modo da tenere i pannelli secondari aperti fino a un comando di chiusura esplicito.

1. Creare un nuovo file di configurazione per il Pannello principale in:
 - A livello di sistema: `/etc/dt/appconfig/types/lingua/*.fp`
 - A livello personale: `DirectoryIniziale/.dt/types/*.fp`
2. Copiare la definizione predefinita per il pannello da `/usr/dt/appconfig/types/lingua/dtwm.fp` nel nuovo file:

```

PANEL FrontPanel
{
    ...
}

```

3. Aggiungere alla definizione il campo seguente:

```
SUBPANEL_UNPOST    False
```

4. Salvare il nuovo file di configurazione.

5. Scegliere “Riavviare la Gestione dello spazio di lavoro” dal menu di controllo dello spazio di lavoro.

Definizione dei controlli del Pannello principale

Ogni utente può creare una serie di controlli personali rilasciando le relative icone sui controlli “Installazione icona”.

Questa procedura permette di personalizzare facilmente il Pannello principale, ma offre solo un sottoinsieme delle funzionalità disponibili per i controlli. Ad esempio, un controllo creato con “Installazione icona” non può:

- Avere un’animazione
- Visualizzare una finestra client
- Cambiare aspetto quando si verifica un determinato evento (ad esempio, al ricevimento di un messaggio di posta elettronica)

Questa sezione descrive come creare manualmente i controlli del Pannello principale.

Per informazioni sulla sintassi dei controlli del Pannello principale, vedere la pagina di spiegazioni `dtfpfile(4X)`.

Definizioni dei controlli del Pannello principale

La definizione di un controllo del Pannello principale ha la seguente struttura:

```
CONTROL nome_controllo
{
  TYPE tipo_di_controllo
  CONTAINER_NAME valore
  CONTAINER_TYPE valore
  altri campi che definiscono l'aspetto e il comportamento del controllo
}
```

Tipi di controllo

Il campo `TYPE` della definizione specifica il comportamento base del controllo.

Tipo di controllo **Comportamento del controllo**

`icon` (Valore predefinito). Facendo clic sul controllo o rilasciandovi un file viene eseguita l’azione specificata.

blank	Marcatore usato per regolare la spaziatura dei controlli.
busy	Spia di occupato. Il controllo lampeggia quando si richiama un'azione.
client	Finestra client nel Pannello principale.
clock	Orologio.
date	Visualizza la data corrente.
file	Rappresenta un file. Scegliendo il controllo viene eseguita l'azione predefinita per il file.

▼ Come creare un nuovo controllo

Questa sezione descrive la procedura generale da usare per definire un controllo e spiega come creare diversi tipi di controlli.

1. Se il controllo deve essere associato a un'azione di tipo `PUSH_ACTION` e/o `DROP_ACTION`, creare le definizioni per queste azioni. Queste azioni saranno eseguite facendo clic sul controllo o rilasciandovi un file.
2. Creare le icone da usare per il controllo.
Per informazioni sulle dimensioni, sui nomi e sulle posizioni delle icone, vedere "File grafici delle icone" a pagina 205.
3. Creare un nuovo file di configurazione per il Pannello principale in:
 - A livello di sistema: `/etc/dt/appconfig/types/lingua/*.fp`
 - A livello personale: `DirectoryIniziale/.dt/types/*.fp`
4. Aggiungere al file la definizione del controllo.
5. Salvare il file.
6. Scegliere "Riavviare la Gestione dello spazio di lavoro" dal menu di controllo dello spazio di lavoro.

Creazione di un controllo che esegua un'azione al clic

Per definire il comportamento del controllo, usare i campi seguenti:

- `TYPE`: Impostare su `icon`
- `PUSH_ACTION`: Specificare il nome dell'azione da eseguire

Il controllo definito nell'esempio seguente, che verrà aggiunto al pannello secondario Applicazioni personali, esegue un gioco acquistato dall'utente:

```
CONTROL Rimbalzo
{
    TYPE            icon
    CONTAINER_NAME  PersAppsSubpanel
    CONTAINER_TYPE  SUBPANEL
    ICON            rimbalzo
    PUSH_ACTION     AvviaRimbalzo
    HELP_STRING     "Fare clic per giocare a Rimbalzo."
}
```

Il controllo seguente avvia un'azione di nome CutDisp, e verrà collocato nell'angolo superiore sinistro dell'area dei commutatori.

```
CONTROL AvviaCutDisp
{
    TYPE            icon
    CONTAINER_NAME  Switch
    CONTAINER_TYPE  SWITCH
    POSITION_HINTS   first
    ICON            cutdisp
    HELP_STRING     "Fare clic per eseguire cutdisp."
    PUSH_ACTION     CutDisp
}
```

Creazione di un controllo che apra un file

Per definire il comportamento del controllo, usare i campi seguenti:

- TYPE: Impostare su file
- FILE_NAME: Specificare il percorso del file da aprire
- PUSH_ACTION: Impostare su Open

È necessario che sia definita un'azione Open (Aprire) per il tipo di dati associato al file.

Il controllo definito nell'esempio seguente verrà collocato all'estrema destra del Pannello principale. Esso avvia l'Editor di testo con il file di dati /utenti/elena/rubrica.txt. L'azione Aprire per i file *.txt è già inclusa nel database delle azioni predefinito.

```
CONTROL EditPhoneList
{
    TYPE            file
```

```

FILE_NAME      /utenti/elena/rubrica.txt
CONTAINER_NAME Top
CONTAINER_TYPE BOX
POSITION_HINTS last
ICON           PhoneBook
HELP_STRING    "Questo controllo visualizza la rubrica di Elena."
PUSH_ACTION    Open
}

```

Creazione di un controllo che funga da area di rilascio

Usare il campo `DROP_ACTION` per specificare l'azione da eseguire al rilascio di un file sul controllo. L'azione specificata deve poter accettare un file come argomento.

Spesso le definizioni dei controlli includono sia un campo `PUSH_ACTION` che un campo `DROP_ACTION`. È possibile usare la stessa azione per entrambi i campi.

Ad esempio il controllo seguente, situato nel pannello secondario Applicazioni personali, esegue il client X `xwud`, che può accettare un file come argomento.

```

CONTROL Avvia_xwud
{
    CONTAINER_NAME    PerAppsSubpanel
    CONTAINER_TYPE    SUBPANEL
    POSITION_HINTS     2
    ICON              XwudImage
    PUSH_ACTION       RunXwud
    DROP_ACTION       RunXwud
}

```

Creazione di un controllo che esegua il monitoraggio di un file

Per definire il comportamento del controllo, usare i campi seguenti:

- `TYPE`: Specificare uno dei seguenti valori:

<code>icon</code>	Usare questo tipo per specificare un'azione di tipo <code>PUSH_ACTION</code> e/o <code>DROP_ACTION</code> per il controllo.
<code>file</code>	Usare questo tipo se si desidera che la scelta del controllo equivalga a un doppio clic sul file nella Gestione di file.

- **ICON** e **ALTERNATE_ICON**: Specificare le immagini da usare per indicare il cambiamento o il non-cambiamento di stato del file sottoposto al monitoraggio.
- **MONITOR_TYPE**: Descrivere le condizioni per il cambiamento dell'immagine. Usare uno dei seguenti valori:

<code>mail</code>	Il controllo cambia aspetto quando vengono aggiunte nuove informazioni al file.
<code>file</code>	Il controllo cambia aspetto quando il file specificato non è più vuoto.
- **FILE_NAME**: Specificare il file da sottoporre a monitoraggio.

Ad esempio, il controllo seguente verifica la presenza o meno di un file di nome `meeting` che deve essere ricevuto attraverso un ftp anonimo. Il controllo verrà collocato alla sommità del pannello secondario Applicazioni personali.

```
CONTROL ControlloFile
{
    TYPE                file
    CONTAINER_NAME     PersonalApps
    CONTAINER_TYPE     SUBPANEL
    POSITION_HINTS      first
    FILE_NAME           /utenti/ftp/meeting
    MONITOR_TYPE       file
    ICON                meeting_no
    ALTERNATE_ICON     meeting_si
}
```

Creazione di un controllo di esecuzione unica

Un controllo di esecuzione unica verifica se il processo avviato con l'azione specificata in `PUSH_ACTION` è già in esecuzione. Se il processo non è in esecuzione, l'azione viene eseguita. In caso contrario, la finestra associata all'azione viene portata in primo piano nello spazio di lavoro corrente.

Per definire il comportamento del controllo, usare i campi seguenti:

- **PUSH_RECALL**: Impostare su `True`.
- **CLIENT_NAME**: Specificare il nome del client associato al controllo.

Il valore di `CLIENT_NAME` deve corrispondere alla prima stringa (*res_name*) della caratteristica `WM_CLASS` della finestra principale dell'applicazione. Per maggiori informazioni, vedere la pagina di spiegazioni `xprop(1)`.

- `PUSH_ACTION`: Descrivere l'azione da eseguire al clic sul controllo.

Ad esempio, il controllo seguente avvia un'unica copia dell'applicazione associata all'azione `EditorPersonale`.

```
CONTROL EditorPersonale
{
    TYPE             icon
    CONTAINER_NAME  Top
    CONTAINER_TYPE  BOX
    POSITION_HINTS   15
    PUSH_RECALL     True
    CLIENT_NAME     EditorMigliore
    PUSH_ACTION     AvviaEditorPersonale
    ICON            EdPers
}
```

▼ *Come creare un controllo per una finestra client*

Il controllo di una finestra client è una finestra di un'applicazione incorporata nel Pannello principale. Ad esempio, è possibile inserire nel Pannello principale un misuratore del carico del sistema creando un controllo per la finestra client `xload`.

1. Definire il controllo.

Per definire il comportamento del controllo, usare i campi seguenti:

- `TYPE`: Impostare su `client`.
- `CLIENT_NAME`: Specificare il client da avviare.

Il valore di `CLIENT_NAME` deve corrispondere alla prima stringa (*res_name*) della caratteristica `WM_CLASS` della finestra principale dell'applicazione. Per maggiori informazioni, vedere la pagina di spiegazioni `xprop(1)`.

- `CLIENT_GEOMETRY`: Specificare la dimensione, in pixel, con cui visualizzare la finestra del client nel Pannello principale.

Per informazioni su come determinare la dimensione in pixel di una finestra, vedere la pagina di spiegazioni `xwininfo(1)`.

2. Scegliere “Riavviare la Gestione dello spazio di lavoro” dal menu di controllo dello spazio di lavoro.
3. Avviare il client da una riga comandi di un emulatore di terminale.

Ad esempio, il controllo seguente visualizza un misuratore di carico di 30×20 pixel.

```
CONTROL MisuraCarico
{
    TYPE          client
    CONTAINER_NAME Top
    CONTAINER_TYPE BOX
    CLIENT_NAME    xload
    CLIENT_GEOMETRY 30x20
}
```

Se il client non può essere salvato e ripristinato automaticamente nelle sessioni successive, può essere utile configurare il controllo in modo che il client venga avviato al clic sull'icona. Ad esempio, è possibile configurare il controllo MisuraCarico in modo che avvii xload aggiungendo alla definizione la riga seguente:

```
PUSH_ACTION    AvviaXload
```

e creando l'azione:

```
ACTION AvviaXload
{
    WINDOW_TYPE    NO_STDIO
    EXEC_STRING     /usr/contrib/bin/X11/xload
}
```

▼ *Come animare un controllo*

È anche possibile associare a un controllo una sequenza di animazione, da eseguire al clic sul controllo o al rilascio di un file.

Per poter utilizzare una sequenza di animazione, è necessario che il controllo:

- Sia di tipo `icon`
- Sia associato a un'azione di tipo `PUSH_ACTION` o `DROP_ACTION`

1. Specificare la sequenza di animazione usando il componente ANIMATION:

```
ANIMATION nome_animazione
{
  immagineicona [ritardo]
  immagineicona [ritardo]
  ...
}
```

dove *ritardo* è il tempo che deve trascorrere tra le icone dell'animazione, in millisecondi.

2. Aggiungere i campi PUSH_ANIMATION e/o DROP_ANIMATION alla definizione del controllo. Il loro valore sarà il nome della sequenza di animazione.

Ad esempio, le righe seguenti producono l'animazione del controllo che avvia l'applicazione EditorMigliore. Il ritardo tra le icone è di 300 millisecondi. Nell'esempio si presume che siano state create le icone frame1, frame2, ecc.

```
CONTROL EditorMigliore
{
  ...
  PUSH_ANIMATION AnimazioneEditorMigliore
  ...
}

ANIMATION AnimazioneEditorMigliore
{
  frame1      300
  frame2
  ...
}
```

Creazione di un testo di aiuto per i controlli del Pannello principale

Esistono due modi per creare un testo di aiuto per un controllo:

- Inserire una stringa di aiuto nella definizione del controllo.

La stringa così definita verrà visualizzata richiamando l'aiuto sull'elemento e puntando sul controllo. La stringa non può includere caratteri di formattazione (come titoli) né collegamenti.

La stringa di aiuto deve essere specificata nella definizione del controllo come segue:

```
HELP_STRING    stringa_di_aiuto
```

- Specificare un nuovo argomento in un volume di aiuto già registrato.

Gli argomenti dell'aiuto sono informazioni scritte in modo da sfruttare tutte le funzionalità del sistema di aiuto. Per creare un argomento dell'aiuto è necessario l'Help Developer's Kit del desktop.

Per creare un argomento dell'aiuto occorre specificare il volume e l'ID dell'argomento nella definizione del controllo:

```
HELP_VOLUME    volume_di_aiuto  
HELP_TOPIC     id_argomento
```

Personalizzazione dei commutatori degli spazi di lavoro

I commutatori degli spazi di lavoro possono essere personalizzati in diversi modi:

- Cambiando il numero degli spazi di lavoro
- Cambiando la disposizione dei commutatori
- Cambiando i controlli dei commutatori

▼ Come cambiare il numero predefinito di spazi di lavoro

- ◆ Modificare la seguente risorsa della Gestione dello spazio di lavoro:

```
Dtwn*workspaceCount:n
```

Per maggiori informazioni, vedere "Come cambiare il numero degli spazi di lavoro a livello di sistema" a pagina 249.

▼ Come cambiare il numero di righe per i commutatori

- ◆ Modificare il campo NUMBER_OF_ROWS nella definizione dell'area dei commutatori (SWITCH).

Ad esempio, la definizione seguente imposta un'area dei commutatori contenente tre righe.

```
SWITCH Switch
{
    CONTAINER_NAME nome riquadro
    NUMBER_OF_ROWS 3
    ...
}
```

▼ **Come cambiare o aggiungere un controllo nell'area dei commutatori degli spazi di lavoro**

1. Creare un file di configurazione del Pannello principale con la definizione del controllo.

- Specificare che il controllo deve essere inserito nell'area dei commutatori:

```
CONTAINER_NAME    Switch
CONTAINER_TYPE    SWITCH
```

- Specificare la posizione del controllo all'interno dell'area dei commutatori:

```
POSITION_HINTS    n
```

dove *n* è un numero intero. Le posizioni sono numerate in sequenza da sinistra a destra e dall'alto in basso. (Per l'area dei commutatori a due righe predefinita, le posizioni sono numerate da 1 a 4.)

2. Creare l'icona per il controllo. La dimensione consigliata è di 16 x 16 pixel.

Ad esempio, la definizione seguente inserisce un controllo del Terminale nell'area dei commutatori.

```
CONTROL CommTerminale
{
    TYPE                icon
    CONTAINER_NAME      Switch
    CONTAINER_TYPE      SWITCH
    POSITION_HINTS       3
    ICON                Fpterm
    LABEL               Terminale
    PUSH_ACTION         Dtterm
    HELP_TOPIC          FPOnItemTerm
    HELP_VOLUME         FPanel
}
```

Il controllo utilizza un'icona predefinita ed è associato allo stesso argomento di aiuto usato dal controllo del Terminale del pannello secondario Applicazioni personali.

Configurazione generale del Pannello principale

La sintassi di definizione del Pannello principale (PANEL) permette di:

- Cambiare la posizione del Pannello principale
- Cambiare la decorazione della finestra
- Impostare l'aspetto e il comportamento generale dei controlli

La descrizione predefinita per il Pannello principale si trova in `/usr/dt/appconfig/types/lingua/dtwm.fp`.

Per maggiori informazioni, vedere la pagina di spiegazioni `dtfpfile(4X)`.

Procedura generale

1. Creare un nuovo file di configurazione per il Pannello principale in `/etc/dt/appconfig/types/lingua` o in *DirectoryIniziale*/`.dt/types`.
2. Copiare la descrizione predefinita del pannello (PANEL) da `/usr/dt/types/lingua/dtwm.fp` nel nuovo file.
3. Editare la descrizione del pannello.

La nuova definizione del pannello avrà la precedenza su quella predefinita.

▼ Come cambiare la posizione predefinita del Pannello principale

- ◆ Per specificare la posizione del Pannello principale, usare il campo `PANEL_GEOMETRY` nella definizione del pannello.

Ad esempio, il pannello seguente viene visualizzato nell'angolo superiore destro dello schermo.

```
PANEL PannelloAlto
{
  PANEL_GEOMETRY      -1+1
  ...
}
```

▼ Come assegnare un nome ai controlli del Pannello principale

1. Aggiungere la riga seguente alla definizione del pannello:

```
DISPLAY_CONTROL_LABELS  True
```

2. Aggiungere un campo LABEL per ogni controllo.

Se non viene specificato un campo LABEL, verrà usato il valore *nome_controllo*.

▼ Come cambiare l'azione di clic sui controlli

◆ Per specificare il modo in cui eseguire l'azione specificata in PUSH_ACTION, usare il campo CONTROL_BEHAVIOR nella definizione del pannello. I valori possibili per questo campo sono:

single_click	L'azione specificata in PUSH_ACTION viene eseguita facendo clic sul controllo
double_click	L'azione specificata in PUSH_ACTION viene eseguita facendo doppio clic sul controllo

▼ Come creare un Pannello principale interamente nuovo

Quando si desidera eseguire numerose modifiche, può essere preferibile creare un nuovo Pannello principale.

Per evitare conflitti con i componenti del Pannello principale predefinito, occorrerà usare nomi nuovi per il pannello (PANEL) e per gli altri contenitori.

1. Creare il componente PANEL per il nuovo Pannello principale. Assegnare al pannello un nome unico:

```
PANEL nome_pannello_principale
{
  ...
}
```

2. Creare i riquadri e i controlli usando nomi nuovi per i contenitori.

Per utilizzare i componenti esistenti, copiare le definizioni e cambiare il valore di CONTAINER_NAME.

3. Scegliere "Riavviare la Gestione dello spazio di lavoro" dal menu di controllo dello spazio di lavoro.

Esempio di creazione di un Pannello principale su tre righe

L'esempio seguente modifica il Pannello principale predefinito in modo che i controlli appaiano disposti su tre righe.

1. Copiare `/usr/dt/appconfig/types/lingua/dtwm.fp` in *DirectoryIniziale/*`.dt.types/PannelloPersonale.fp`. Assegnare al file l'autorizzazione di scrittura.

Questo è il file che occorrerà editare per creare il nuovo Pannello principale.

2. Cambiare il nome del Pannello principale:

```
PANEL NuovoPannelloPrinc
```

3. Cambiare il nome del riquadro Top ed editare il nome del relativo contenitore:

```
BOX NuovoPannelloPrincAlto
{
  CONTAINER_NAME NuovoPannelloPrinc
  POSITION_HINTS first
  ...
}
```

4. Aggiungere le definizioni dei riquadri per le righe centrale e inferiore:

```
BOX NuovoPannelloPrincMedio
{
  CONTAINER_NAME NuovoPannelloPrinc
  POSITION_HINTS second
}

BOX NuovoPannelloPrincBasso
{
  CONTAINER_NAME NuovoPannelloPrinc
  POSITION_HINTS second
}
```

5. Impostare il campo `CONTAINER_NAME` dei seguenti controlli su `NuovoPannelloPrincAlto`:

- Orologio
- Data
- Cartella iniziale
- Editor di testo
- Gestione posta

6. Impostare il campo `CONTAINER_NAME` dei seguenti controlli su `NuovoPannelloPrincBasso`:

- Stampante
- Stili

- Applicazioni
- Aiuto
- Cestino


7. Impostare il campo `CONTAINER_NAME` dell'area dei commutatori su `NuovoPannelloPrincMedio`.

8. Impostare la risorsa:

```
Dtwm*frontPanel*name: NuovoPannelloPrinc
```

9. Scegliere “Riavviare la Gestione dello spazio di lavoro” dal menu di controllo dello spazio di lavoro.

Personalizzazione della Gestione dello spazio di lavoro

14 

Questo capitolo descrive le procedure da seguire per personalizzare la Gestione dello spazio di lavoro del desktop.

<i>File di configurazione della Gestione dello spazio di lavoro</i>	246
<i>Personalizzazione degli spazi di lavoro</i>	249
<i>Menu della Gestione dello spazio di lavoro</i>	251
<i>Personalizzazione delle associazioni dei pulsanti</i>	254
<i>Personalizzazione delle associazioni dei tasti</i>	257
<i>Commutazione tra il comportamento predefinito e quello personalizzato</i>	259

La Gestione dello spazio di lavoro è il sistema di gestione delle finestre del desktop. Esso controlla:

- L'aspetto dei componenti delle cornici delle finestre
- Il comportamento delle finestre, incluso l'ordine di sovrapposizione e le modalità di attivazione
- Le associazioni dei tasti e dei pulsanti
- L'aspetto delle finestre ridotte a icona
- I menu di controllo delle finestre e dello spazio di lavoro

Oltre a questo, la Gestione dello spazio di lavoro controlla i seguenti componenti del desktop:

- *Spazi di lavoro.* La Gestione dello spazio di lavoro controlla il numero degli spazi di lavoro e tiene traccia di quali finestre sono aperte in ognuno.
- *Sfondi degli spazi di lavoro.* Gli sfondi possono essere cambiati dall'utente usando la Gestione degli stili. Tuttavia, la gestione degli sfondi è una funzione della Gestione dello spazio di lavoro.
- *Pannello principale.* Il Pannello principale, pur utilizzando i propri file di configurazione, viene creato e gestito dalla Gestione dello spazio di lavoro.

Molti di questi componenti possono essere modificati con la Gestione degli stili. In questo modo le modifiche possono essere apportate in modo rapido e senza difficoltà. Altre risorse devono invece essere impostate manualmente.

La Gestione dello spazio di lavoro è `dtwm`, ed è basata sul sistema di gestione delle finestre `OSF/Motif`.

Vedere anche

- Per informazioni sulla Gestione dello spazio di lavoro, vedere le pagine di spiegazioni `dtwm(1)` e `dtwmrc(4)`.
- Per informazioni sull'impostazione delle risorse della Gestione dello spazio di lavoro, vedere "Impostazione delle risorse delle applicazioni" a pagina 262.
- Per informazioni sui file di configurazione del Pannello principale, vedere il Capitolo 13, "Personalizzazione avanzata del Pannello principale".

Per maggiori informazioni sull'impostazione delle risorse, vedere "Impostazione delle risorse delle applicazioni" a pagina 262.

File di configurazione della Gestione dello spazio di lavoro

La Gestione dello spazio di lavoro ricava da un file di configurazione le informazioni sui menu di controllo delle finestre e degli spazi di lavoro e sulle associazioni dei tasti e dei pulsanti.

Essa utilizza uno dei seguenti file:

- File personale: `DirectoryIniziale/.dt/dtwmrc`
- File personalizzato di sistema: `/etc/dt/config/lingua/sys.dtwmrc`

- File predefinito: `/usr/dt/config/lingua/sys.dtwmrc`

La Gestione dello spazio di lavoro ricerca il file di configurazione nell'ordine indicato, e utilizza il primo che identifica.

Per gli utenti che richiedano l'uso di più lingue in una stessa sessione, è possibile creare un file di configurazione personale dipendente dalla lingua, *DirectoryIniziale/.dt/lingua/dtwmrc*, che avrà la precedenza sul file *DirectoryIniziale/.dt/dtwmrc*.

▼ Come creare o modificare un file di configurazione personale

Il file di configurazione personale per la Gestione dello spazio di lavoro è *DirectoryIniziale/.dt/dtwmrc*. Questo file ha la precedenza rispetto a quello di sistema e a quello predefinito.

1. Fare doppio clic su “Editare Dtwmrc” nel gruppo Strumenti_desktop.

Se esiste già un file `dtwmrc` personale, esso verrà caricato nell'editor. Diversamente, il file `sys.dtwmrc` verrà copiato in *DirectoryIniziale/.dt/dtwmrc* e verrà quindi caricato nell'editor.

2. Editare il file.
3. Uscire dall'editor.

Il file verrà salvato come `dtwmrc` personale, indipendentemente dalla sua origine.

▼ Come creare un file di configurazione a livello di sistema

Il file di configurazione usato dalla Gestione dello spazio di lavoro a livello di sistema è `/etc/dt/config/lingua/sys.dtwmrc`.

- ♦ Copiare `/usr/dt/config/lingua/sys.dtwmrc` in `/etc/dt/config/lingua/sys.dtwmrc`.

Nota – Questo file non viene usato se esiste *DirectoryIniziale/.dt/dtwmrc*.

▼ Come includere (leggere) altri file

◆ Usare la sintassi:

```
include
{
    percorso
    percorso
    ...
}
```

Ad esempio, le righe seguenti leggono il file `/utenti/elena/menu1`:

```
include
{
    /utenti/elena/menu1
}
```

Le dichiarazioni “include” permettono di usare funzionalità aggiuntive senza bisogno di copiare l'intero file di configurazione. Ad esempio, è possibile creare una nuova associazione per un tasto senza dover amministrare l'intero file di configurazione. Occorrerà creare un file *DirectoryIniziale*/`.dt/dtwmrc` con il seguente contenuto:

```
include
{
    /etc/dt/config/C/sys.dtwmrc
}
Keys DtKeyBindings
{
    Alt<Key>F5 root f.menu Applicazioni
}
Menu Applicazioni
{
    "AppGrafiche" f.exec "/usr/bin/AppGrafiche/GApp"
    ...
}
```

▼ Come riavviare la Gestione dello spazio di lavoro

Per rendere effettive le modifiche apportate ai file di configurazione, è necessario riavviare la Gestione dello spazio di lavoro.

- ◆ Scegliere “Riavviare la Gestione dello spazio di lavoro” dal menu di controllo dello spazio di lavoro (accessibile premendo il pulsante del mouse 3 con il puntatore posizionato sullo sfondo).

Personalizzazione degli spazi di lavoro

La maggior parte delle operazioni di personalizzazione, come il cambiamento del nome o del numero degli spazi di lavoro, possono essere effettuate dagli utenti usando l'interfaccia del desktop. Tuttavia, la Gestione dello spazio di lavoro offre anche una serie di risorse per specificare impostazioni predefinite a livello di sistema.

▼ Come cambiare il numero degli spazi di lavoro a livello di sistema

La configurazione predefinita del desktop comprende quattro spazi di lavoro. Ogni utente ha la possibilità di aggiungere o eliminare gli spazi di lavoro usando il menu a scomparsa associato all'area dei commutatori.

La Gestione dello spazio di lavoro dispone di una risorsa per cambiare il numero predefinito degli spazi di lavoro.

- ◆ Per impostare il numero degli spazi di lavoro, usare la risorsa `workspaceCount`:

```
Dtvm*workspaceCount: numero
```

Per informazioni su come impostare le risorse della Gestione dello spazio di lavoro, vedere “Impostazione delle risorse delle applicazioni” a pagina 262.

Ad esempio, la risorsa seguente imposta sei spazi di lavoro:

```
Dtvm*workspaceCount: 6
```

▼ Come definire i nomi degli spazi di lavoro a livello di sistema

Internamente, gli spazi di lavoro sono numerati secondo la convenzione `wsn`, dove n è 0, 1, 2, ecc. Ad esempio, i quattro spazi di lavoro predefiniti sono numerati internamente da `ws0` a `ws3`.

- ◆ Per cambiare nome a un determinato spazio di lavoro, usare la risorsa `title`:

```
Dtvm*wsn: nome
```

Per informazioni su come impostare le risorse della Gestione dello spazio di lavoro, vedere “Impostazione delle risorse delle applicazioni” a pagina 262.

Ad esempio, le risorse seguenti impostano i nomi di quattro utenti per i quattro spazi di lavoro predefiniti:

```
Dtwm*ws0*title: Anna
Dtwm*ws1*title: Dino
Dtwm*ws2*title Giulia
Dtwm*ws3*title Patty
```

▼ Come creare nuovi sfondi

1. Creare le immagini per lo sfondo, usando file a mappa di bit o a mappa di pixel.
2. Collocare gli sfondi in una delle seguenti directory (se necessario, creare la directory).
 - Sfondi di sistema: `/etc/dt/backdrops`
 - Sfondi personali: `DirectoryIniziale/.dt/backdrops`
3. Scegliere “Riavviare la Gestione dello spazio di lavoro” dal menu di controllo dello spazio di lavoro.

Gli sfondi personali e di sistema verranno aggiunti a quelli predefiniti in `/usr/dt/backdrops`.

È possibile sostituire uno sfondo predefinito creando uno sfondo personale o di sistema con lo stesso nome.

▼ Come sostituire lo sfondo con un'immagine grafica

Gli sfondi degli spazi di lavoro vengono disposti sopra la “finestra radice” dello schermo. Il riquadro di dialogo Sfondo della Gestione degli stili offre un'impostazione “Nessuno sfondo” che corrisponde a uno sfondo trasparente.

Tutti gli sfondi degli spazi di lavoro si trovano sopra un'unica finestra radice. Di conseguenza, un'immagine grafica collocata nella finestra radice sarà comune a tutti gli spazi di lavoro. È possibile specificare quali spazi di lavoro coprano la finestra radice con uno sfondo. Tuttavia, l'immagine visibile attivando l'impostazione “Nessuno sfondo” sarà la stessa per tutti gli spazi di lavoro.

1. Creare l'immagine grafica. Perché l'immagine possa essere visualizzata nella finestra radice, occorrerà usare un formato supportato da un tool esistente. Ad esempio, se si intende utilizzare `xsetroot`, occorrerà creare un file a mappa di bit.
2. Creare o aprire con un editor un file eseguibile di nome *DirectoryIniziale/.dt/sessions/sessionetc*. Il file `sessionetc` viene eseguito ad ogni login dell'utente.
3. Inserire il comando per la visualizzazione dell'immagine nel file `sessionetc`.

Il comando dell'esempio seguente sovrapporrà l'immagine a mappa di bit specificata alla finestra radice:

```
xsetroot -bitmap /utenti/elena/.dt/icons/root.bm
```

Menu della Gestione dello spazio di lavoro

La Gestione dello spazio di lavoro dispone di tre menu predefiniti:

Menu dello spazio di lavoro

Detto anche menu radice. Viene visualizzato premendo il pulsante del mouse 3 con il puntatore posizionato sullo sfondo dell'area di lavoro. Il menu è associato al pulsante del mouse attraverso un collegamento specifico.

Menu di controllo della finestra

È il menu che compare premendo il pulsante del mouse 1 o 3 con il puntatore posizionato sul pulsante di controllo della finestra nell'angolo superiore sinistro della cornice. Il menu è associato al pulsante mediante la risorsa `windowMenu`.

Menu del Pannello principale

È il menu che compare premendo il pulsante del mouse 1 o 3 con il puntatore posizionato sul pulsante di controllo della finestra del Pannello principale.

Sintassi del menu della Gestione dello spazio di lavoro

I menu della Gestione dello spazio di lavoro utilizzano la sintassi seguente:

```
Menu NomeMenu
{
  selezione1 [mnemonico] [acceleratore] funzione [argomento]
  selezione2 [mnemonico] [acceleratore] funzione [argomento]
  ...
}
```

dove:

- selezione* Testo o immagine a mappa di bit che compare nel menu. Se il testo include spazi vuoti, racchiuderlo tra virgolette. Per le immagini a mappa di bit, usare la sintassi *@/percorso*.
- mnemonico* Carattere singolo che funge da tasto di accesso rapido quando viene aperto il menu. Viene specificato nella forma *_carattere*.
- acceleratore* Combinazione di accesso rapido sempre attiva, indipendentemente dall'apertura o meno del menu. Gli acceleratori usano la sintassi *modificatore<Key> NomeTasto*, dove il modificatore può essere *Ctrl*, *Shift*, *Alt* (Extend char) o *Lock*. Per un elenco di tutti i tasti possibili, vedere il file *keysymdef.h* nella directory "X11 include".
- funzione* Funzione da eseguire dopo avere effettuato la selezione. Per un elenco delle funzioni disponibili, vedere la pagina di spiegazioni *dtwmrc(4)*.
- argomento* Argomenti della funzione. Per maggiori dettagli, vedere la pagina di spiegazioni *dtwmrc(4)*.

L'esempio seguente si riferisce all'opzione Ripristinare, usata per ripristinare le dimensioni originarie della finestra. Quando il menu è aperto, digitando "R" verrà eseguita la funzione di ripristino. Oppure, lo stesso effetto può essere ottenuto premendo Alt F5.

```
Ripristinare    _R    Alt<Key> F5    f.normalize
```

Nota – Per informazioni complete sulla sintassi dei menu usati dalla Gestione dello spazio di lavoro, vedere la pagina di spiegazioni *dtwmrc(4)*.

▼ Come modificare il menu dello spazio di lavoro esistente

1. Aprire con un editor il file appropriato:

- File personale: *DirectoryIniziale*/.dt/dtwmrc
- File di sistema: /etc/dt/config/*lingua*/sys.dtwmrc

Per informazioni sulla creazione di questi file, vedere “File di configurazione della Gestione dello spazio di lavoro” a pagina 246.

2. Editare la descrizione del menu dello spazio di lavoro.

Il menu predefinito è DtRootMenu.

```
Menu DtRootMenu
{
    "Menu dello spazio di lavoro"      f.title
    "Portare sopra"                    f.circle_up
    "Portare sotto"                    f.circle_down
    ...
}
```

▼ Come creare un nuovo menu dello spazio di lavoro

1. Aprire con un editor il file appropriato:

- File personale: *DirectoryIniziale*/.dt/dtwmrc
- File di sistema: /etc/dt/config/*lingua*/sys.dtwmrc

Per informazioni sulla creazione di questi file, vedere “File di configurazione della Gestione dello spazio di lavoro” a pagina 246.

2. Creare il nuovo menu:

```
Menu nome_menu
{
    ...
}
```

Vedere “Sintassi del menu della Gestione dello spazio di lavoro” a pagina 252.

3. Creare o editare l’associazione del pulsante del mouse in modo da visualizzare il nuovo menu.

Se il nuovo menu deve sostituire quello preesistente, editare l’associazione del pulsante che produce la visualizzazione del menu dello spazio di lavoro.

```
<Btn3Down> root f.menu nome_menu
```

Se il nuovo menu deve essere aggiunto a quello preesistente, creare una nuova associazione con un pulsante del mouse. Ad esempio, l'associazione seguente visualizza il menu quando si preme Shift-pulsante 3 sullo sfondo:

```
Shift<Btn3Down> root f.menu nome_menu
```

4. Scegliere “Riavviare la Gestione dello spazio di lavoro” dal menu dello spazio di lavoro.

▼ Come creare un nuovo menu di controllo della finestra

Nota – Il menu di controllo della finestra è integrato nella Gestione dello spazio di lavoro. Normalmente questo menu non viene modificato, per mantenere lo stesso comportamento delle finestre nelle diverse applicazioni.

1. Aprire con un editor il file appropriato:

- File personale: *DirectoryIniziale*/ .dt/dtwmrc
- File di sistema: /etc/dt/config/*lingua*/sys.dtwmrc

Per informazioni sulla creazione di questi file, vedere “File di configurazione della Gestione dello spazio di lavoro” a pagina 246.

2. Creare il nuovo menu:

```
Menu nome_menu
{
    ...
}
```

3. Per specificare il nuovo menu, usare la risorsa windowMenu:

```
Dtwm>windowMenu: nome_menu
```

4. Scegliere “Riavviare la Gestione dello spazio di lavoro” dal menu dello spazio di lavoro.

Personalizzazione delle associazioni dei pulsanti

L'*associazione di un pulsante* associa la pressione di un pulsante del mouse, eventualmente insieme a un tasto modificatore, con una funzione del sistema di gestione delle finestre. Le associazioni dei pulsanti si applicano a tutti gli spazi di lavoro.

Le associazioni dei pulsanti predefinite si trovano nel file di configurazione della Gestione dello spazio di lavoro in un'associazione di nome DtButtonBindings:

```
Buttons DtButtonBindings
{
    ...
}
```

Sintassi delle associazioni dei pulsanti

La sintassi da usare per le associazioni dei pulsanti è la seguente:

```
Buttons Insieme_di_associazioni_pulsanti
{
    [modificatore]<nome_pulsanteAzione_mouse> contesto funzione [argomento]
    [modificatore]<nome_pulsanteAzione_mouse> contesto funzione [argomento]
```

dove:

<i>nome_pulsante</i>	Btn1–Pulsante sinistro del mouse Btn2–Pulsante centrale (nei mouse a 3 pulsanti) o entrambi i pulsanti (nei mouse a 2 pulsanti)) Btn3–Pulsante destro Btn4–Pulsanti 1 e 2 insieme nei mouse a 3 pulsanti Btn5–Pulsanti 2 e 3 insieme nei mouse a 3 pulsanti
<i>modificatore</i>	Ctrl, Shift, Alt, Lock
<i>azione_mouse</i>	Down — Tenere premuto un pulsante del mouse Up — Rilasciare un pulsante del mouse Click — Premere e rilasciare un pulsante del mouse Click2 — Fare doppio clic su un pulsante del mouse Drag — Trascinare il mouse tenendo premuto il pulsante
<i>contesto</i>	Indica la posizione in cui deve trovarsi il puntatore perché l'associazione abbia effetto. Se necessario, separare i contenuti diversi con il carattere “ ”. root — La finestra dello spazio di lavoro window — Cornice di finestra/finestra client frame — Cornice di finestra, escluso il contenuto icon — Icona title — Barra del titolo app — Finestra client (esclusa la cornice)

<i>funzione</i>	Una delle funzioni del sistema di gestione delle finestre. Per un elenco delle funzioni disponibili, vedere la pagina di spiegazioni <code>dtwmrc(4)</code> .
<i>argomento</i>	Argomento o sequenza di argomenti richiesti dalla funzione specificata. Per maggiori informazioni, vedere la pagina di spiegazioni <code>dtwmrc(4)</code> .

Ad esempio, la riga seguente specifica che il menu descritto in `DtRootMenu` dovrà essere aperto premendo il pulsante del mouse 3 con il puntatore nella finestra dello spazio di lavoro (ma non in una finestra client).

```
<Btn3Down>      root      f.menu      DtRootMenu
```

Nota – Per informazioni complete sulla sintassi delle associazioni dei pulsanti, vedere la pagina di spiegazioni `dtwmrc(4)`.

▼ Come aggiungere un'associazione per un pulsante

1. Aprire con un editor il file appropriato:

- File personale: *DirectoryIniziale*/`.dt/dtwmrc`
- File di sistema: `/etc/dt/config/lingua/sys.dtwmrc`

Per informazioni sulla creazione di questi file, vedere “File di configurazione della Gestione dello spazio di lavoro” a pagina 246.

2. Aggiungere l'associazione del pulsante alla definizione `DtButtonBindings`.

Non associare lo stesso pulsante a funzioni diverse per le operazioni di clic e di pressione, e non associare più di una funzione allo stesso pulsante e contesto.

3. Scegliere “Riavviare la Gestione dello spazio di lavoro” dal menu dello spazio di lavoro.

▼ Come creare un nuovo insieme di associazioni per i pulsanti

1. Aprire con un editor il file appropriato:

- File personale: *DirectoryIniziale*/`.dt/dtwmrc`
- File di sistema: `/etc/dt/config/lingua/sys.dtwmrc`

Per informazioni sulla creazione di questi file, vedere “File di configurazione della Gestione dello spazio di lavoro” a pagina 246.

2. Creare il nuovo insieme di associazioni per i pulsanti. Vedere “Sintassi delle associazioni dei pulsanti” a pagina 255.
3. Impostare la risorsa `buttonBindings` sul nuovo nome:
`Dtwm*buttonBindings: Insieme_di_associazioni_pulsanti`
4. Scegliere “Riavviare la Gestione dello spazio di lavoro” dal menu dello spazio di lavoro.

Nota – Le nuove associazioni dei pulsanti sostituiranno quelle preesistenti. Copiare le associazioni che si desidera conservare da `DtButtonBindings`.

Personalizzazione delle associazioni dei tasti

Un'associazione della tastiera associa una combinazione di tasti a una funzione della Gestione dello spazio di lavoro. Le associazioni dei tasti sono operative in tutti gli spazi di lavoro.

Nota – Nel creare le associazioni della tastiera, cercare di non usare combinazioni di tasti di uso comune. Ad esempio, la combinazione Shift-A inserisce normalmente la lettera “A” nella finestra corrente. Associando questa combinazione a una funzione della Gestione dello spazio di lavoro, la sua funzione normale non sarà più disponibile.

Associazioni dei tasti predefinite

Le associazioni dei tasti predefinite del desktop si trovano nel file di configurazione della Gestione dello spazio di lavoro, in un insieme di associazioni di nome `DtKeyBindings`:

```
Keys DtKeyBindings
{
  ...
}
```

Sintassi delle associazioni dei tasti

La sintassi da usare per le associazioni dei tasti è la seguente:

```
Keys Insieme_di_associazioni_dei_tasti
{
  [Modificatori]<Key>nome_tasto contesto funzione [argomento]
  [Modificatori]<Key>nome_tasto contesto funzione [argomento]
  ...
}
```

dove:

- Modificatori* Ctrl, Shift, Alt e Lock. È possibile usare più modificatori insieme, separati da spazi vuoti.
- nome_tasto* Tasto su cui è mappata la funzione. Quando si tratta di lettere o numeri, il *nome_tasto* corrisponde solitamente alla lettera o al numero stampato sul tasto. Ad esempio, il nome del tasto “a” sarà “a”, e il nome del tasto “2” sarà “2”. Analogamente, il nome del tasto “Tab” è “Tab” e quello del tasto “F3” è “F3”.

Per gli altri tasti, il nome viene indicato per esteso — ad esempio, si userà *plus* per il tasto “+”. Per maggiori informazioni sui nomi dei tasti, vedere il file `keysymdef.h`, situato in una directory dipendente dal sistema.

- contesto* Indica l’elemento che deve essere attivo perché l’azione abbia effetto. Si può trattare di più elementi concatenati se l’associazione si applica a più contesti. I contesti multipli sono separati dal carattere “|”.
 - `root` — Sfondo dello spazio di lavoro
 - `window` — Finestra client
 - `icon` — Icona
- funzione* Funzione del sistema di gestione delle finestre. Per un elenco delle funzioni disponibili, vedere la pagina di spiegazioni `dtwmrc(4)`.
- argomento* Argomento o sequenza di argomenti richiesti dalla funzione specificata. Per maggiori informazioni, vedere la pagina di spiegazioni `dtwmrc(4)`.

Ad esempio, l’associazione seguente permette all’utente di spostare il punto attivo nella finestra secondaria successiva di un’applicazione premendo Alt+F6.

```
Alt<Key>F6        window        f.next_key        transient
```

Nota – Per informazioni complete sulla sintassi delle associazioni dei tasti, vedere la pagina di spiegazioni `dtwmrc(4)`.

▼ Come creare un insieme di associazioni di tasti personalizzate

1. Aprire con un editor il file appropriato:

- File personale: *DirectoryIniziale*/.dt/dtwmrc
- File di sistema: `/etc/dt/config/lingua/sys.dtwmrc`

Per informazioni sulla creazione di questi file, vedere “File di configurazione della Gestione dello spazio di lavoro” a pagina 246.

1. Creare un nuovo insieme di associazioni con un nome unico (*Insieme_di_associazioni_dei_tasti*). Usare come riferimento l’insieme di associazioni predefinito del desktop, `DtKeyBindings`.

2. Impostare la risorsa `keyBindings` sul nuovo nome dell’insieme:

```
Dtwm*keyBindings: Insieme_di_associazioni_dei_tasti
```

3. Scegliere “Riavviare la Gestione dello spazio di lavoro” dal menu dello spazio di lavoro.

Nota – Le nuove associazioni dei tasti sostituiranno quelle preesistenti. Copiare le associazioni che si desidera conservare da `DtKeyBindings` e inserirle nel nuovo insieme personale.


Commutazione tra il comportamento predefinito e quello personalizzato

Per passare dal comportamento predefinito delle finestre di OSF/Motif 1.2 a quello del CDE, e viceversa, procedere come segue:

1. Premere `Alt+Shift+Ctrl+!`
2. Fare clic su OK nel riquadro di dialogo.

Passando al comportamento predefinito, verranno disabilitate tutte le associazioni del Pannello principale e quelle dei tasti e dei pulsanti personalizzati.

Amministrazione di risorse, font e colori delle applicazioni

15 

Ogni utente ha la possibilità di scegliere tra una vasta gamma di colori e di font per la visualizzazione delle applicazioni, usando la Gestione degli stili o personalizzando le risorse appropriate. In questo capitolo vengono descritte le procedure da seguire per personalizzare le risorse dei font e dei colori.

Viene inoltre spiegato come specificare le traduzioni degli stili per le applicazioni del widget `DtEditor`, come l'Editor di testo (`dtpad`) e la Gestione posta (`dtmail`), e come specificare alternative per le combinazioni di accesso rapido delle applicazioni del widget `DtEditor` che entrano in conflitto con queste traduzioni.

<i>Impostazione delle risorse delle applicazioni</i>	262
<i>Definizione di associazioni UNIX</i>	263
<i>Amministrazione dei font</i>	267
<i>Amministrazione dei colori</i>	272
<i>Impostazione dello spessore delle ombreggiature nelle finestre delle applicazioni</i>	280

Impostazione delle risorse delle applicazioni

Le risorse vengono usate per impostare determinati aspetti e comportamenti dalle applicazioni. Ad esempio, alcune risorse della Gestione degli stili (`dtstyle`) permettono di specificare le directory in cui il sistema deve cercare i file contenenti le informazioni sulle tavolozze di colori:

```
dtstyle*paletteDirectories: /usr/dt/palettes/C \ DirectoryIniziale/.dt/palettes
```

I file che contengono le impostazioni predefinite per le applicazioni del desktop si trovano nella directory `/usr/dt/app-defaults/lingua`.

▼ Come impostare le risorse a livello di sistema

- ◆ Aggiungere le risorse desiderate al file `/etc/dt/config/lingua/sys.resources`. (Se necessario, creare il file.)

Ad esempio, se in `/etc/dt/config/C/sys.resources` si specifica:

```
Applicazione*risorsa: valore
```

l'impostazione `Applicazione*risorsa` verrà applicata alla caratteristica `RESOURCE_MANAGER` di tutti gli utenti al login successivo.

▼ Come impostare risorse personali

1. Aggiungere le risorse desiderate al file `DirectoryIniziale/.Xdefaults`.
2. Fare doppio clic su “Ricaricare risorse” nel gruppo `Strumenti_desktop`.

Caricamento delle risorse

Le risorse vengono caricate all'avvio di ogni sessione dalla Gestione delle sessioni. Per informazioni sul modo in cui avviene il caricamento delle risorse in `RESOURCE_MANAGER`, vedere “Caricamento delle risorse delle sessioni” a pagina 30.

Definizione di associazioni UNIX

Nell'impostazione predefinita, le associazioni UNIX non sono abilitate.

▼ Come specificare traduzioni in stile EMACS

La procedura descritta qui di seguito permette di specificare:

- Traduzioni in stile EMACS per le applicazioni del widget `DtEditor`, come l'Editor di testo (`dtpad`) e la Gestione posta (`dtmail`) del desktop.
- Alternative per le combinazioni di accesso rapido delle applicazioni del widget `DtEditor` che entrano in conflitto con queste traduzioni.

1. Aggiungere la riga seguente al file *DirectoryIniziale*/`.Xdefaults`:

```
#include "/usr/dt/app-defaults/lingua/UNIXbindings"
```

dove *lingua* è il valore della variabile d'ambiente LANG.

2. Riavviare la sessione.

▼ Come modificare le traduzioni in stile EMACS

1. Inserire il contenuto del file
`/usr/dt/app-defaults/lingua/UNIXbindings` in
DirectoryIniziale/`.Xdefaults`.
2. Editare le associazioni nel file `.Xdefaults`.
3. Al termine, riavviare la sessione.

Associazioni UNIX incluse nel file UNIXbindings

Il file `/usr/dt/app-defaults/lingua/UNIXbindings` contiene le seguenti associazioni:

Nota – Quando sono abilitate le associazioni UNIX, il tasto Delete cancella il carattere precedente, mentre Shift-Delete cancella il carattere successivo.

- La Tabella 15-1 elenca le impostazioni prioritarie di `dtpad` per le combinazioni di accesso rapido che entrano in conflitto con le associazioni UNIX.

Tabella 15-1 Impostazioni prioritarie di `dtpad`

Combinazione di accesso rapido e relativo testo	Impostazione prioritaria
<code>Dtpad*fileMenu.print.acceleratorText:</code>	
<code>Dtpad*fileMenu.print.accelerator:</code>	
<code>Dtpad*editMenu.undo.acceleratorText:</code>	<code>Ctrl+_</code>
<code>Dtpad*editMenu.undo.accelerator:</code>	<code>Ctrl<Key>_</code>
<code>Dtpad*editMenu.paste.acceleratorText:</code>	<code>Shift+Insert</code>
<code>Dtpad*editMenu.paste.accelerator:</code>	<code>Shift<Key>osfInsert</code>
<code>Dtpad*editMenu.selectAll.acceleratorText:</code>	<code>Ctrl+/<code></code></code>
<code>Dtpad*editMenu.selectAll.accelerator:</code>	<code>Ctrl<Key>/</code>

- La Tabella 15-2 elenca le impostazioni prioritarie della finestra di composizione di `dtmail` per le combinazioni di accesso rapido che entrano in conflitto con le associazioni UNIX.

Tabella 15-2 Impostazioni prioritarie della finestra di composizione di `dtmail`

Combinazione di accesso rapido e relativo testo	Impostazione prioritaria
<code>Dtmail*ComposeDialog*menubar*Edit.Undo.acceleratorText:</code>	<code>Ctrl+_</code>
<code>Dtmail*ComposeDialog*menubar*Edit.Undo.accelerator:</code>	<code>Ctrl<Key>_</code>
<code>Dtmail*ComposeDialog*menubar*Edit.Paste.acceleratorText:</code>	<code>Shift+Insert</code>
<code>Dtmail*ComposeDialog*menubar*Edit.Paste.accelerator:</code>	<code>Shift<Key>osfInsert</code>
<code>Dtmail*ComposeDialog*menubar*Edit.Find/Change.acceleratorText:</code>	<code>Ctrl+S</code>
<code>Dtmail*ComposeDialog*menubar*Edit.Find/Change.accelerator:</code>	<code>Ctrl<Key>s</code>

- Le traduzioni sotto elencate forniscono associazioni per il tasto Meta e i controlli EMACS (stile GNU) ed alcune altre associazioni. Ove appropriato, è possibile usare il tasto Shift insieme alla normale combinazione per

invertire la direzione dell'operazione. Ad esempio, poiché Ctrl+F sposta il cursore di un carattere in avanti, Ctrl+Shift+F lo sposterà di un carattere all'indietro.

Le associazioni aggiuntive sono:

Ctrl+virgola	backward-word
Ctrl+Shift+virgola	forward-word
Ctrl+punto	forward-word
Ctrl+Shift+punto	backward-word
Ctrl+Return	end-of-file
Ctrl+Shift+Return	beginning-of-file

GNU EMACS associa al tasto Delete la funzione `delete-previous-character()` anziché `delete-next-character()`. Meta+F è normalmente la combinazione di accesso al menu File, perciò l'associazione con `forward-word()` verrà ignorata. Per `forward-word`, usare una delle altre combinazioni associate (ad esempio, Ctrl+punto).

- La Tabella 15-3 elenca le traduzioni per `DtEditor.text`

Tabella 15-3 Traduzioni per `DtEditor.text`

Modificatore	Tasto	Routine dell'azione
c ~s	<Key>a:	<code>beginning-of-line()\n\</code>
c s	<Key>a:	<code>end-of-line()\n\</code>
c ~s	<Key>b:	<code>backward-character()\n\</code>
c s	<Key>b:	<code>forward-character()\n\</code>
c ~s	<Key>b:	<code>backward-character()\n\</code>
c s	<Key>b:	<code>backward-word()\n\</code>
m ~s	<Key>b:	<code>backward-word()\n\</code>
m s	<Key>b:	<code>forward-word()\n\</code>
c ~s	<Key>d:	<code>delete-next-character()\n\</code>
c s	<Key>d:	<code>delete-previous-character()\n\</code>
m ~s	<Key>d:	<code>kill-next-word()\n\</code>

Tabella 15-3 Traduzioni per DtEditor.text

Modificatore	Tasto	Routine dell'azione
m s	<Key>d:	kill-previous-word()\n\
c ~s	<Key>e:	end-of-line()\n\
c s	<Key>e:	beginning-of-line()\n\
c ~s	<Key>f:	forward-character()\n\
c s	<Key>f:	backward-character()\n\
m ~s	<Key>f:	forward-word()\n\
m s	<Key>f:	backward-word()\n\
c	<Key>j:	newline-and-indent()\n\
c ~s	<Key>k:	kill-to-end-of-line()\n\
c s	<Key>k:	kill-to-start-of-line()\n\
c	<Key>l:	redraw-display()\n\
c	<Key>m:	newline()\n\
c s	<Key>n:	process-up()\n\
c ~s	<Key>n:	process-down()\n\
c	<Key>o:	newline-and-backup()\n\
c ~s	<Key>p:	process-up()\n\
c s	<Key>p:	process-down()\n\
c ~s	<Key>u:	kill-to-start-of-line()\n\
c s	<Key>u:	kill-to-end-of-line()\n\
c ~s	<Key>v:	next-page()\n\
c s	<Key>v:	previous-page()\n\
m ~s	<Key>v:	previous-page()\n\
m s	<Key>v:	next-page()\n\
c	<Key>w:	kill-selection()\n\
c ~s	<Key>y:	unkill()\n\
m	<Key>]:	forward-paragraph()\n\
m	<Key>[:	backward-paragraph()\n\

Tabella 15-3 Traduzioni per DtEditor.text

Modificatore	Tasto	Routine dell'azione
c ~s	<Key>comma:	backward-word()\n\
c s	<Key>comma:	forward-word()\n\
m	<Key>\\<:	beginning-of-file()\n\
c ~s	<Key>period:	forward-word()\n\
c s	<Key>period:	backward-word()\n\
m	<Key>\\>:	end-of-file()\n\
c ~s	<Key>Return:	end-of-file()\n\
c s	<Key>Return:	beginning-of-file()\n\
~c ~s ~m ~a	<Key>osfDelete:	delete-previous-character()\n\
~c s ~m ~a	<Key>osfDelete:	delete-next-character()

Amministrazione dei font

Usando il riquadro di dialogo Font della Gestione degli stili è possibile selezionare la dimensione del font desiderata per tutte le applicazioni. È anche possibile specificare i font dalla riga comandi, oppure usare le risorse disponibili per:

- Impostare le risorse dei font per le singole applicazioni
- Specificare l'uso di font diversi nel riquadro di dialogo Font

Il *font* è lo stile con cui i caratteri di testo vengono stampati o visualizzati. Il desktop comprende una serie di font in diversi stili e dimensioni.

Un *font a mappa di bit* è formato da una matrice di punti. (Nella configurazione predefinita, la Gestione degli stili utilizza solo font a mappa di bit.) Ogni font è contenuto interamente in un file. Tuttavia, sono necessari molti file per avere una gamma completa di dimensioni, stili e corpi.

I font possono essere specificati come valori delle risorse e come parametri dei comandi. Per richiedere il font desiderato si utilizza normalmente il nome XLFD (X Logical Font Description). In seguito alla richiesta, il sistema ricerca il font che più si avvicina alla descrizione fornita.

Impostazione delle risorse per i font nel desktop

Il riquadro di dialogo Font della Gestione degli stili permette di impostare i font (fino a sette dimensioni) per il testo inserito nelle finestre, le etichette dei pulsanti ed altri elementi.

Risorse impostate dal riquadro di dialogo Font

Quando si seleziona un font, il sistema scrive le seguenti risorse nella caratteristica RESOURCE_MANAGER:

- **SystemFont**: questa risorsa viene usata per le barre dei menu, le finestre dei menu, i pulsanti di azione e di selezione e le etichette. Essa imposta a sua volta la seguente risorsa:

`*FontList` Font visualizzato nelle aree di sistema dei client del desktop e di altri client creati con il toolkit OSF/Motif.

- **UserFont**: questa risorsa viene usata per il testo inserito nelle finestre. Essa imposta a sua volta le seguenti risorse:

`*Font` Supporta le versioni precedenti delle applicazioni X

`*FontSet` Impostazione primaria

`*XmText*FontList` Font visualizzato nei riquadri di inserimento del testo

`*XmTextField*FontList` Font visualizzato nei riquadri di inserimento del testo

Risorse usate dal riquadro di dialogo Font

I font utilizzati per ogni elemento selezionato nel riquadro di dialogo Font sono specificati nel file di risorse `/usr/dt/app-defaults/Dtstyle`. È possibile specificare fino a sette dimensioni.

NumFonts	Numero delle dimensioni del font nel riquadro di dialogo Font
SystemFont[1-7]	Risorse che assegnano un font specifico a un elemento del riquadro di dialogo Font selezionato per SystemFont
UserFont[1-7]	Risorse che assegnano un font specifico a un elemento del riquadro di dialogo Font selezionato per UserFont

Nota – I font predefiniti per queste risorse sono stati scelti per la loro leggibilità su diversi tipi di schermo. Se si desidera utilizzare un font specifico per un'applicazione, impostare il font usando una risorsa dell'applicazione anziché modificare i font predefiniti del desktop.

Per maggiori informazioni sui font delle applicazioni, vedere le pagine di spiegazioni DtStdAppFontNames (5) e DtStdInterfaceFontNames (5).

▼ Come visualizzare l'elenco dei font disponibili

1. Digitare il comando seguente:

```
xlsfonts [-opzioni] [-fn schema]
```

Verranno visualizzati tutti i font disponibili sul sistema, elencati con i nomi XLFD e i relativi alias. I font a mappa di bit conterranno un valore in tutti i quattordici campi XLFD. I font scalabili presenteranno un valore zero in corrispondenza di *PixelSize*, *PointSize*, *ResolutionX* e *ResolutionY*.

2. Per verificare la presenza di un font specifico, usare la funzione di ricerca per schemi di xlsfonts. Usare caratteri speciali per le parti dei nomi di cui non si ricerca una corrispondenza esatta.
3. Se xlsfonts non restituisce alcun font che inizi per dt, significa che il percorso di ricerca dei font non include i font del desktop. Per includere nella ricerca anche i font del desktop, digitare il comando seguente:

```
xset +fp nome_directory
```

dove *nome_directory* è la directory che contiene i font del desktop. La directory predefinita che viene impostata all'avvio delle sessioni è `/usr/dt/config/xfonts/lingua`.

Per maggiori informazioni, vedere:

- Le pagine di spiegazioni `xset` e `xlsfonts` elencano le opzioni disponibili.
- Il manuale *Using the X Window System* contiene gli alias dei font e descrive il client `xset`.

▼ Come specificare i font dalla riga comandi

- ◆ Per specificare un font per un client specifico, usare l'opzione `-xrm` dalla riga comandi. Ad esempio:

```
nome_applicazione -xrm "*bitstream-charter-medium-r-normal-8-88-75-75-p-45-iso8859-1"
```

Definizioni XLFD (X Logical Font Description)

Ogni font viene specificato con quattordici caratteristiche diverse, separate da trattini (-). Questo tipo di definizione viene detta XLFD (X Logical Font Description). In alcuni casi, una delle caratteristiche può essere sostituita con un simbolo *, e un carattere all'interno di una caratteristica può essere sostituito con il simbolo ?. La Tabella 15-4 elenca le specifiche della stringa di definizione dei font.

La sequenza delle stringhe che definiscono le caratteristiche di un font è la seguente:

```
"-Produttore-NomeFamiglia-Spessore-
Inclinazione-Larghezza-Stile-DimensionePixel-
DimensionePunti-RisoluzioneX-RisoluzioneY-Spaziatura-
LarghezzaMedia-RegistrazioneSetCaratteri-CodificaSetCaratteri"
```

Tabella 15-4 Stringhe di definizione delle caratteristiche di un font

Stringa	Definizione
<i>Produttore</i>	Stringa che identifica l'autore del font
<i>NomeFamiglia</i>	Stringa che identifica il marchio registrato del font
<i>Spessore</i>	Stringa che specifica lo spessore relativo del font, ad esempio "bold"

Tabella 15-4 Stringhe di definizione delle caratteristiche di un font

Stringa	Definizione
<i>Inclinazione</i>	Codice che descrive la direzione di inclinazione R (Roman – nessuna inclinazione) I (Italic – inclinazione verso destra) O (Oblique – inclinazione verso destra) RI (Reverse Italic – inclinazione verso sinistra) RO (Reverse Oblique – inclinazione verso sinistra)
<i>Larghezza</i>	Stringa che descrive la larghezza del font, ad esempio “compressed” o “expanded”
<i>Stile</i>	Stringa che fornisce altre informazioni necessarie per identificare il font in modo univoco
<i>DimensionePixel</i>	Numero intero indicante la dimensione di un quadratone in pixel
<i>DimensionePunti</i>	Numero intero indicante la dimensione di un quadratone in punti decimali
<i>RisoluzioneX</i>	Numero intero indicante la risoluzione orizzontale in pixel
<i>RisoluzioneY</i>	Numero intero indicante la risoluzione verticale in pixel
<i>Spaziatura</i>	Codice che specifica la spaziatura tra le unità M (Monospazio -- passo fisso) P (Spazio proporzionale -- passo variabile) C (Cella del carattere)
<i>LarghezzaMedia</i>	Numero intero indicante la larghezza media in 1/10 pixel
<i>RegistrazioneSetCaratteri</i>	Stringa che identifica l’ente che ha registrato la codifica del font
<i>CodificaSetCaratteri</i>	Stringa che identifica il set di caratteri nel registro specificato

Esempio

Il seguente nome XLFD descrive un font di nome `charter`, prodotto da Bitstream, che supporta la codifica standard ISO8859-1:

```
-bitstream-charter-medium-r-normal--8-80-75-75-p-45-iso8859-1
```

Il font ha uno spessore medio, non ha inclinazione ed ha una larghezza normale. È proporzionale, con un quadratone di 8 pixel o 8.0 punti. Sia la risoluzione orizzontale che quella verticale sono di 75 pixel. La larghezza media dei caratteri è di 45 decimi di pixel o 4,5 pixel.

Alcune parti di questa stringa possono essere sostituite con caratteri speciali. Il sistema utilizzerà il primo font che troverà corrispondente alle parti specificate.

Se ciò che si desidera è semplicemente un font `charter` di otto pixel, si può usare la stringa seguente:

```
*-charter-*-*-*-*8-*
```

Amministrazione dei colori

Questa sezione descrive:

- Il modo in cui la Gestione degli stili imposta i colori per la visualizzazione.
- Le risorse utilizzate dalla Gestione degli stili per controllare l'uso dei colori nel desktop.

Tavolozze di colori

Una tavolozza è formata da diversi set di colori. I set di colori della tavolozza corrente sono mostrati nel riquadro di dialogo Colori della Gestione degli stili.

Ogni tavolozza è definita in un file. La risorsa `paletteDirectories` specifica le directory che contengono i file delle tavolozze. Nella configurazione predefinita, questa risorsa contiene le seguenti directory:

- Tavolozze predefinite: `/usr/dt/palettes`
- Tavolozze di sistema: `/etc/dt/palettes`
- Tavolozze personali: *DirectoryIniziale*/`.dt/palettes`

Set di colori

Ogni set di colori della tavolozza corrente è rappresentato da un pulsante nel riquadro di dialogo Colori della Gestione degli stili. Ogni colore è identificato da un ID — un numero da 1 a 8 — all'interno del set.



Figura 15-1 ID dei colori per HIGH_COLOR

Ogni set di colori può contenere fino a cinque colori diversi. Ogni pulsante colorato mostra il colore di sfondo del set. I cinque colori di ogni set rappresentano le risorse per i seguenti componenti:

<code>foreground</code>	Colore di primo piano della finestra o della cornice di un'applicazione. È sempre bianco o nero. Viene usato generalmente per il testo all'interno delle finestre e per i titoli.
<code>background</code>	Colore di sfondo della finestra o della cornice dell'applicazione.
<code>topShadowColor</code>	Colore utilizzato per i bordi superiore e sinistro dei controlli delle applicazioni (pulsanti, ecc.) e delle cornici delle finestre.
<code>bottomShadowColor</code>	Colore utilizzato per i bordi inferiore e destro dei controlli delle applicazioni e delle cornici delle finestre.

`selectColor` Colore che indica lo stato attivo di determinati controlli, come pulsanti di azione o di selezione.

Il numero dei set di colori usato in ogni tavolozza è determinato dalla risorsa `colorUse`, che può essere impostata usando il riquadro di dialogo “Numero di colori da utilizzare” della Gestione degli stili.

Come specificare i valori dei colori

La Gestione degli stili utilizza valori RGB per scrivere le informazioni sui colori nei file delle tavolozze. La sintassi per i valori RGB è la seguente:

`#RedGreenBlue`

Red, *Green* e *Blue* sono numeri esadecimali, ognuno contenente da 1 a 4 cifre, che indicano la quantità utilizzata di quel colore. Ognuno dei colori deve avere lo stesso numero di cifre. Perciò, i valori accettati per i colori possono essere formati da 3, 6, 9 o 12 cifre esadecimali.

Ad esempio, il bianco può essere specificato in uno dei modi seguenti:

```
#fff
#ffffff
#ffffffffff
#fffffffffffffff
```

Per impostare direttamente le risorse dei colori, è possibile usare sia il nome del colore che il suo valore RGB. Il file `/usr/lib/X11/rgb.txt` contiene un elenco di tutti i colori che possiedono un nome.

Mappatura dei set di colori in risorse

Il desktop mappa i set di colori nei diversi elementi dello schermo sulla base delle risorse, effettuando le seguenti associazioni:

Risorsa	Elemento dello schermo
<code>activeColorSetId</code>	Colore della cornice della finestra attiva
<code>inactiveColorSetId</code>	Colore della cornice delle finestre inattive
<code>textColorSetId</code>	Aree di inserimento testo
<code>primaryColorSetId</code>	Aree di sfondo principali dell'applicazione
<code>secondaryColorSetId</code>	Barra dei menu, menu e riquadri di dialogo dell'applicazione

Queste risorse assumono come valore un ID del set di colori. La colorazione degli elementi dello schermo in base agli ID del set di colori permette di passare dinamicamente a un nuovo schema di colori quando si seleziona una nuova tavolozza nella Gestione degli stili.

È possibile usare queste risorse per le singole applicazioni. Ad esempio, la riga seguente mostra come raggruppare visivamente tutte le finestre di `dtterm` usando il set di colori 8 come colore primario.

```
dtterm*primaryColorSetId: 8
```

Assegnazioni predefinite dei set di colori

Gli ID dei set di colori usati per gli elementi dello schermo dipendono dall'impostazione del numero di colori nella Gestione degli stili:

- Più colori per il desktop (8 set di colori):

ID del set di colori	Elemento dello schermo
1	Colore della cornice della finestra attiva
2	Colore della cornice delle finestre inattive
3	Non utilizzato (configurazione predefinita)
4	Aree di inserimento testo
5	Aree di sfondo principali dell'applicazione
6	Barre dei menu, menu e riquadri di dialogo dell'applicazione
7	Non utilizzato (configurazione predefinita)
8	Sfondo del Pannello principale

- Più colori per le applicazioni (4 set di colori):

ID del set di colori	Elemento dello schermo
1	Colore della cornice della finestra attiva
2	Colore della cornice delle finestre inattive
3	Sfondo delle applicazioni e del Pannello principale
4	Aree di inserimento testo

- Massimo di colori per le applicazioni (2 set di colori):

ID del set di colori	Elemento dello schermo
1	Cornice della finestra attiva, pulsanti di selezione dello spazio di lavoro
2	Tutti gli altri elementi dello schermo

Controllo dei colori con la Gestione degli stili

La Gestione degli stili permette di cambiare dinamicamente i colori per le applicazioni del desktop ed altre applicazioni integrate. I colori di primo piano e di sfondo impostati dalla Gestione degli stili sono disponibili per le applicazioni non-integrate.

- Perché un client risponda ai cambiamenti di colore impostati con la Gestione degli stili, esso deve utilizzare la libreria Motif del desktop. I client scritti con altri toolkit non possono cambiare colore in modo dinamico in risposta alle modifiche effettuate nella Gestione degli stili. I nuovi colori impostati per questi client verranno applicati solo riavviando l'applicazione.
- Non devono esistere altre risorse di colore applicate al client in modo specifico. Questa regola include le risorse specificate dall'utente, quelle definite nei file appdefaults e quelle predefinite dell'applicazione.
- È possibile definire le risorse `primaryColorSetId` e `secondaryColorSetId` dei client in modo che utilizzino determinati colori in una tavolozza del desktop.

Numero dei colori usati dalla Gestione degli stili

Il numero dei colori usati dalla Gestione degli stili dipende dai valori delle seguenti risorse:

<code>colorUse</code>	Configura il numero dei colori usati dal desktop.
<code>shadowPixmaps</code>	Indica al desktop di sostituire i due colori di ombreggiatura con mappe di pixel.
<code>foregroundColor</code>	Specifica se il colore di primo piano cambia dinamicamente.
<code>dynamicColor</code>	Controlla se le applicazioni cambiano colore quando si specifica una nuova tavolozza.

La Tabella 15-5 elenca il numero massimo dei colori allocati dal desktop.

Tabella 15-5 Numero dei colori del desktop

Schermo	Numero massimo di colori	Numero ricavato da
B_W	2	Bianco e nero
LOW_COLOR	12	Due set di colori moltiplicati per cinque colori, più bianco e nero
MEDIUM_COLOR	22	Quattro set di colori moltiplicati per cinque colori, più bianco e nero
HIGH_COLOR	42	Otto set di colori moltiplicati per cinque colori, più bianco e nero

Per determinare il numero massimo di colori:

1. Moltiplicare il numero dei set di colori della tavolozza per il numero di colori di ogni set.
2. Aggiungere 2 (per bianco e nero).

Tuttavia, con la seguente configurazione si possono ottenere solo dieci colori nella tavolozza: quattro set di colori per due colori di ogni set (background e selectColor), più bianco e nero:

```
*colorUse:MEDIUM_COLOR  
*shadowPixmap: True  
*foregroundColor:White
```

Nota – Le icone a più colori utilizzano quattordici colori aggiuntivi.

Risorsa colorUse

Il valore predefinito della risorsa `colorUse` è `MEDIUM_COLOR`. Il valore di questa risorsa influisce sul numero dei set di colori usati in una tavolozza. Il numero dei colori utilizzati per le ombreggiature dipende da altre risorse. Il valore di `colorUse` influisce anche sull'uso delle icone a più colori.

Valore	Descrizione
B_W	Impostazione “Bianco e nero” della Gestione degli stili Visualizzazione in 1-3 piani di colore Numero dei set di colori: 2 Numero massimo di colori: 2 Numero di colori predefinito: 2 Nessuna icona a più colori
LOW_COLOR	Impostazione “Massimo di colori per le applicazioni” della Gestione degli stili Visualizzazione in 4-5 piani di colore Numero dei set di colori: 2 Numero massimo di colori: 12 Numero di colori predefinito: 12 Nessuna icona a più colori
MEDIUM_COLOR	Impostazione “Più colori per le applicazioni” della Gestione degli stili Visualizzazione in 6 piani di colore Numero dei set di colori: 4 Numero massimo di colori: 22 Numero di colori predefinito: 22 Icane a più colori
HIGH_COLOR	Impostazione “Più colori per il desktop” della Gestione degli stili Visualizzazione in 7 o più piani di colore Numero dei set di colori: 8 Numero massimo di colori: 42 Numero di colori predefinito: 42 Icane a più colori
Valore predefinito	Il desktop sceglie il valore corretto per lo schermo in uso. (Per ridurre il numero dei colori usati dal desktop per gli schermi “High-color”, la risorsa <code>colorUse</code> viene impostata automaticamente su <code>MEDIUM_COLOR</code> .)

Risorsa shadowPixmaps

La risorsa `shadowPixmaps` indica al desktop di sostituire i due colori di ombreggiatura con mappe di pixel. Queste mappe di pixel miscelano il colore di sfondo con il bianco o con il nero per simulare i valori di ombreggiatura superiore e inferiore. Questo riduce di due il numero dei colori necessari, poiché non occorre allocare le celle per i colori di ombreggiatura.

Valore	Descrizione
True	Il desktop crea le mappe di pixel <code>topShadowPixmap</code> e <code>bottomShadowPixmap</code> da usare al posto dei colori di ombreggiatura.
False	Il desktop utilizza i valori di <code>topShadowColor</code> e <code>bottomShadowColor</code> della tavolozza.

Il valore predefinito per `shadowPixmaps` dipende dall'impostazione della risorsa `colorUse` e dal supporto hardware per lo schermo.

Risorsa foregroundColor

La risorsa `foregroundColor` specifica il modo in cui il colore di primo piano viene configurato in una tavolozza.

Impostazione	Risultato
White	Il colore di primo piano è impostato sul bianco.
Black	Il colore di primo piano è impostato sul nero.
Dynamic	(Valore predefinito). Il colore di primo piano viene impostato dinamicamente sul bianco o sul nero in base al valore di <code>background</code> . Ad esempio, se lo sfondo è impostato sul giallo o su un altro colore chiaro, il sistema sceglierà per il primo piano il colore nero.

Se `foregroundColor` è impostato su `Black` o `White`, il numero dei colori del set viene ridotto di uno, e il colore di primo piano non cambierà in risposta alle modifiche nel colore di sfondo.

Il valore predefinito per `foregroundColor` è `Dynamic`, salvo i casi in cui il valore di `colorUse` è `B_W`.

Risorsa `dynamicColor`

La risorsa `dynamicColor` determina se i colori delle applicazioni cambiano dinamicamente o meno; determina cioè se i client cambieranno colore con la scelta di una nuova tavolozza.

Valore	Descrizione
True	I client cambiano colore dinamicamente quando si seleziona una nuova tavolozza. È il valore predefinito.
False	I client non cambiano colore dinamicamente. Quando si seleziona una nuova tavolozza, i suoi colori verranno applicati solo all'avvio della sessione successiva.

Se il valore della risorsa `dynamicColor` è True, i client che non possono cambiare colore in modo dinamico (applicazioni non-Motif) allocheranno nella mappa dei colori celle diverse rispetto a quelle allocate dai client che cambiano colore dinamicamente, anche se il colore visualizzato sarà lo stesso.

Nota – Poiché impostando `dynamicColor` su False tutti i client condividono le stesse celle di colori, con questa impostazione si ridurrà il numero dei colori utilizzati dal desktop.

Impostazione dello spessore delle ombreggiature nelle finestre delle applicazioni

Le ombreggiature predefinite del desktop usate per i componenti delle finestre delle applicazioni, come i pulsanti o gli elementi attivi, hanno uno spessore di un pixel. Le applicazioni Motif 1.2 utilizzano la stessa risorsa, e quindi lo stesso valore. È possibile tuttavia che altre applicazioni non leggano il valore della risorsa e quindi compaiano in modo diverso sullo schermo.


Per impostare lo spessore dell'ombreggiatura al valore di un pixel per le applicazioni non-Motif 1.2:

1. Effettuare il login come superutente.
2. Creare il file `/etc/dt/config/lingua/sys.resources` file.
3. Specificare la risorsa specifica per l'applicazione in `/etc/dt/config/lingua/sys.resources` come segue:

```
classe_applicazione*XmCascadeButton*shadowThickness: 1
```

Per maggiori informazioni su come modificare le risorse predefinite del sistema e specificare nuove risorse per tutti gli utenti del desktop, vedere “Caricamento delle risorse delle sessioni” a pagina 30.

Configurazione di sessioni del desktop in altre lingue

16 

Per configurare una sessione del desktop in una lingua locale, è necessario:

- Impostare la variabile d'ambiente LANG ed altre variabili d'ambiente National Language Support (NLS)
- Accedere ai cataloghi dei messaggi e ai file di risorse dipendenti dalla lingua
- Eseguire le applicazioni in modo remoto su sistemi internazionalizzati

<i>Gestione della variabile d'ambiente LANG</i>	284
<i>Ricerca dei font</i>	287
<i>Traduzione dei file di risorse app-defaults</i>	287
<i>Traduzione delle azioni e dei tipi di dati</i>	287
<i>Traduzione delle icone e dei file a mappa di bit</i>	288
<i>Traduzione dei volumi di aiuto</i>	290
<i>Traduzione dei cataloghi di messaggi</i>	290
<i>Esecuzione delle applicazioni internazionalizzate in modo remoto</i>	290
<i>Ripristino della mappa della tastiera</i>	290

Gestione della variabile d'ambiente LANG

La variabile d'ambiente LANG deve essere impostata in modo che il desktop utilizzi le routine del sistema operativo dipendenti dalla lingua. Il desktop supporta:

- Le lingue dell'Europa occidentale di origine latina
- Il giapponese
- Il cinese tradizionale
- Il cinese semplificato
- Il coreano

Nota – Il supporto delle lingue può variare a seconda del produttore.

La variabile LANG può essere impostata su qualunque valore supportato dal sistema operativo. Il menu Opzioni dello schermo di login mostra l'elenco delle lingue e delle regioni supportate.

Per impostare la variabile LANG si può procedere in quattro modi:

- Editare una risorsa nel file `Xconfig`
- Usare il menu Opzioni nello schermo di login
- Creare uno script `Xsession.d` eseguibile nelle shell `sh` o `ksh`. (Per maggiori informazioni sull'uso degli script `Xsession.d`, vedere "Lettura degli script `Xsession.d`" a pagina 26.)
- Editare il file `.dtprofile` dell'utente

Una volta impostata la variabile LANG, il desktop utilizza i seguenti file dipendenti dalla lingua per determinare l'interfaccia locale da usare.

Colori	<code>/usr/dt/palettes/desc.lingua</code>
Sfondi	<code>/usr/dt/backdrops/desc.lingua</code>

Impostazione della lingua per più utenti

Se la lingua viene impostata usando un file `Xconfig`, lo schermo di login appare nella lingua locale e la variabile LANG viene impostata per tutti gli utenti. Questo è l'unico modo per cambiare l'impostazione di LANG per tutti i sistemi di un ambiente multiutente. (Per modificare `Xconfig`, copiare `/usr/dt/config/Xconfig` in `/etc/dt/config/Xconfig`.)

La lingua viene impostata collocando la riga seguente in
`/etc/dt/config/Xconfig`:

```
dtlogin.display_host.language: lingua
```

Ad esempio, la riga seguente imposta LANG su
`Versione_locale_italiana` sul video `mio_host:0`.

```
dtlogin.mio_host_0.language: Versione_locale_italiana
```

Il client `dtlogin` leggerà il catalogo di messaggi appropriato per la lingua specificata e visualizzerà lo schermo di login nella versione locale. Esso determinerà quindi l'elenco delle lingue disponibili usando le seguenti risorse del file `/etc/dt/config/Xresources`:

- `dtlogin*language`
- `dtlogin*languageList`
- `dtlogin*languageName`

Il file `Xconfig` potrebbe richiedere l'impostazione della variabile d'ambiente `NLSPATH` in modo appropriato per la lingua selezionata. Se questa impostazione non è richiesta, o se si desidera impostare `NLSPATH` direttamente, vedere "Variabile d'ambiente `NLSPATH`" a pagina 286.

Impostazione della lingua per una singola sessione

Per impostare la lingua locale per un'unica sessione, usare il menu Opzioni dello schermo di login. Lo schermo di login apparirà nella lingua selezionata e la variabile `LANG` verrà impostata su quella lingua per l'utente. `LANG` tornerà al valore predefinito (impostato in `dtlogin`) alla fine della sessione.

Impostazione della lingua per un singolo utente

Ogni utente può modificare l'impostazione di `LANG` specificata al login usando il proprio file *DirectoryIniziale*/`.dtprofile`. Lo schermo di login non apparirà nella lingua locale, e la variabile `LANG` verrà impostata per quell'utente.

- Se si utilizza una shell `sh` o `ksh`:

```
LANG=lingua  
export LANG
```

- Se si utilizza una shell `csh`:

```
setenv LANG lingua
```

Variabile d'ambiente LANG e configurazione della sessione

La variabile d'ambiente LANG cambia il nome della directory in cui il sistema ricerca i file di configurazione della sessione.

I file di configurazione della sessione dipendenti dalla lingua sono:

- `/usr/dt/config/lingua/Xresources` (file di risorse della Gestione del login)
- `/usr/dt/config/lingua/sys.font` (file di risorse della Gestione delle sessioni)
- `/usr/dt/config/lingua/sys.resources` (file di risorse della Gestione delle sessioni)
- `/usr/dt/config/lingua/sys.session` (shell eseguibile della Gestione delle sessioni)
- `/usr/dt/config/lingua/sys.dtwmrc` (file di risorse del sistema di gestione delle finestre)
- `/usr/dt/appconfig/types/lingua/dtwm.fp` (Pannello principale del sistema di gestione delle finestre)

Impostazione di altre variabili d'ambiente NLS

Oltre a LANG, esistono altre variabili d'ambiente NLS, come LC_CTYPE e LC_ALL. Queste variabili non sono influenzate dalla lingua impostata per dtlogin, né dal menu Opzioni dello schermo di login. Esse devono essere impostate nei seguenti file:

- Variabili di sistema: `/etc/dt/config/Xsession.d`
- Variabili personali: `DirectoryIniziale/.dtprofile`

Variabile d'ambiente NLSPATH

La variabile d'ambiente NLSPATH determina i percorsi delle directory in cui le applicazioni cercheranno i cataloghi dei messaggi. Per l'uso di questi cataloghi di messaggi è necessario impostare nel modo appropriato sia LANG che NLSPATH. Per informazioni sulla posizione dei messaggi tradotti, vedere "Traduzione dei cataloghi di messaggi" a pagina 290. In genere, i client del desktop modificano nel modo appropriato il percorso di NLSPATH all'avvio.

Ricerca dei font

I font inclusi nel desktop si trovano nella directory `/usr/lib/X11/fonts`. Ogni directory contiene un file di indice, `fonts.dir`, e un file di alias, `fonts.alias`. Per informazioni su come creare i file `fonts.dir` e `fonts.alias`, vedere la pagina di spiegazioni `mkfontdir`.

Per ottenere l'elenco completo dei font disponibili in un server, usare il comando `xlsfonts`. Per aggiungere o cancellare un font da un server, usare il comando `xset`.

Traduzione dei file di risorse app-defaults

La posizione predefinita del file `app-defaults` per i client del desktop è `/usr/dt/app-defaults/lingua`. Ad esempio, se la variabile `LANG` è impostata su `Versione_italiana`, le applicazioni cercheranno il file `app-defaults` in `/usr/dt/app-defaults/Versione_italiana`. Se `LANG` non è impostata, l'elemento *lingua* verrà ignorato e le applicazioni cercheranno il file `app-defaults` in `/usr/app-defaults/C`.

Per cambiare la posizione di `app-defaults`, usare la variabile d'ambiente `XFILESEARCHPATH`. Ad esempio, per spostare `app-defaults` in `/usr`, impostare `XFILESEARCHPATH` su `/usr/app-defaults/lingua/nome_classe`.

Se `XFILESEARCHPATH` viene impostata su *DirectoryIniziale*/`.dtprofile`, questo valore verrà applicato a tutti i client del desktop e ai client X avviati sul sistema. Perché anche le applicazioni non-client trovino i rispettivi file di risorse, sarà necessario copiare o collegare questi file nella directory specificata da `XFILESEARCHPATH`.

Traduzione delle azioni e dei tipi di dati

Nota – Per personalizzare un file situato nella directory `/usr/dt/appconfig`, copiare il file in `/etc/dt/appconfig` prima di procedere alla modifica.

Il percorso di ricerca per i file che definiscono le azioni e i tipi di dati include alcune directory dipendenti dalla lingua:

- File personali: *DirectoryIniziale*/`dt/types`
- File di sistema: `/etc/dt/appconfig/types/lingua`

- File predefiniti: `/usr/dt/appconfig/types/lingua`

Il percorso di ricerca per i file di configurazione della Gestione di applicazioni è il seguente:

- File personali: `DirectoryIniziale/dt/appmanager`
- File di sistema: `/etc/dt/appconfig/appmanager/lingua`
- File predefiniti: `/usr/dt/appconfig/appmanager/lingua`

I nomi dei file e delle directory inclusi in questa directory sono in lingua locale.

Traduzione delle icone e dei file a mappa di bit

Per creare una versione locale di un'icona, aprire il file grafico con l'Editor delle icone e salvarlo in:

```
/etc/dt/appconfig/icons/lingua
```

Per salvare il file in una directory diversa, impostare la variabile d'ambiente `XMICONSEARCHPATH` in modo che includa la directory desiderata. La variabile `XMICONBMSEARCHPATH` stabilisce il percorso usato per la ricerca delle icone.

Traduzione dei nomi degli sfondi

La traduzione degli sfondi viene eseguita attraverso appositi file di descrizione (`desc.lingua` e `desc.backdrops`). Non esiste una directory locale specifica (come `/usr/dt/backdrops/lingua`) per i file degli sfondi. Tutte le versioni locali utilizzano lo stesso insieme di file grafici, ma ognuna ha un proprio file `desc.lingua` contenente i nomi tradotti degli sfondi.

Il file di descrizione contiene le risorse per i nomi degli sfondi tradotti. Ad esempio:

```
Backdrops*Corduroy.desc: Velours  
Backdrops*DarkPaper.desc: PapierKraft  
Backdrops*Foreground.desc: AvantPlan
```

Il file `desc.lingua` viene usato per richiamare la descrizione degli sfondi nella *lingua* locale per la visualizzazione nella Gestione degli stili. Se esiste una descrizione, essa verrà inclusa nell'elenco degli sfondi presentato dalla Gestione degli stili. Diversamente, verrà usato il nome del file contenente lo sfondo.

Ogni utente potrà aggiungere un proprio sfondo personale nel file *DirectoryIniziale/.dt/backdrops/desc.backdrops*. Questo file verrà usato per richiamare le descrizioni di tutti gli sfondi aggiunti dall'utente, indipendentemente dalla lingua utilizzata.

Il percorso di ricerca per i file di descrizione è il seguente:

- File personali: *DirectoryIniziale/.dt/backdrops/desc.backdrops*
- File di sistema: */etc/dt/backdrops/desc.lingua*
- File predefiniti: */usr/dt/backdrops/desc.lingua*

Traduzione dei nomi delle tavolozze

La traduzione delle tavolozze viene eseguita attraverso appositi file di descrizione (*desc.lingua* e *desc.palettes*). Non esiste una directory locale specifica (come */usr/dt/palettes/lingua*). Tutte le versioni locali utilizzano lo stesso insieme di file grafici, ma ognuna ha un proprio file *desc.lingua* contenente i nomi delle tavolozze tradotti.

Il file di descrizione contiene le risorse per i nomi delle tavolozze tradotti. Ad esempio:

```
Palettes*Cardamon.desc:   Cardamone
Palettes*Cinnamon.desc:  Cannelle
Palettes*Clove.desc:      Brun
```

Il file *desc.lingua* viene usato per richiamare la descrizione delle tavolozze nella *lingua* locale per la visualizzazione nella Gestione degli stili. Se esiste una descrizione, essa verrà inclusa nell'elenco delle tavolozze presentato dalla Gestione degli stili. Diversamente, verrà usato il nome del file contenente la tavolozza.

Ogni utente potrà aggiungere una propria tavolozza personale nel file *DirectoryIniziale/.dt/palettes/desc.palettes*. Questo file verrà usato per richiamare le descrizioni di tutte le tavolozze aggiunte dall'utente, indipendentemente dalla lingua utilizzata.

Il percorso di ricerca per i file di descrizione è il seguente:

- File personali: *DirectoryIniziale/.dt/palettes/desc.palettes*
- File di sistema: */etc/dt/palettes/desc.lingua*
- File predefiniti: */usr/dt/palettes/desc.lingua*

Traduzione dei volumi di aiuto

I volumi di aiuto nella lingua locale dovranno essere memorizzati in una delle directory indicate qui di seguito. Verrà usato il primo volume individuato dal sistema. La ricerca verrà effettuata, nell'ordine, nelle seguenti directory:

- File di aiuto personali: *DirectoryIniziale/.dt/help*
- File di aiuto di sistema: */etc/dt/appconfig/help/lingua*
- File di aiuto predefiniti: */usr/dt/appconfig/help/lingua*

Traduzione dei cataloghi di messaggi

I cataloghi dei messaggi tradotti devono essere collocati nella directory seguente:

```
/usr/dt/lib/nls/msg/lingua.
```

Queste directory contengono i file *.cat.

Esecuzione delle applicazioni internazionalizzate in modo remoto

Le applicazioni internazionalizzate possono essere avviate da qualsiasi host di esecuzione remoto su cui sia installato un ambiente internazionalizzato analogo. I valori delle variabili d'ambiente NLS impostati sull'host da cui si richiama l'applicazione verranno inviate all'host remoto all'avvio dell'applicazione. Tuttavia, le variabili d'ambiente non contengono alcuna informazione sugli host.

Ripristino della mappa della tastiera

Se lo schermo si comporta in modo strano, o se i caratteri non vengono visualizzati correttamente, è opportuno ripristinare o reinstallare la mappa della tastiera oppure cambiare il metodo di input.

Il metodo di input è determinato dalle variabili d'ambiente LC_CTYPE, LANG o LC_ALL, oppure dalla lingua specificata con l'opzione *-lang*.

Ad esempio, se si desidera aprire un emulatore di terminale in lingua inglese (C) all'interno di una shell POSIX, si potrà usare:

```
LANG=C dtterm
```

Il nuovo terminale userà la versione locale C, inclusi il metodo di input e i font associati a quella lingua. Se si utilizza una tastiera specifica per la lingua locale, è possibile che il metodo di input non accetti i caratteri estesi. Per utilizzare la versione locale C con una tastiera specifica per un'altra lingua, sarà necessario impostare la variabile d'ambiente LC_CTYPE (o LANG o LC_ALL) su un valore appropriato prima di richiamare il terminale.

Ad esempio, per usare la versione locale C con una tastiera tedesca, digitare:

```
LANG=C LC_CTYPE=DeDE dtterm
```

Se il server X è stato ripristinato alle impostazioni predefinite e le mappe dei tasti sono state inizializzate, sarà possibile ripristinare la mappa della tastiera appropriata sul server usando il comando `xmodmap`.

Indice analitico

Simboli

%B, 118
%DatabaseHost%, 181
%DisplayHost%, 181
%H, 117
%L, 118
%LocalHost%, 181
%M, 118
%SessionHost%, 181
*, carattere speciale, 198
?, carattere speciale, 197

A

actionIcon, risorsa, 165
ACTIONS, campo, 195
activeColorSetId, risorsa, 274
Agenda, daemon, 100
aiuto
 Vedere anche volume di aiuto, file di aiuto
 composizione con Creare azione, 148
 integrazione completa, 66
 integrazione parziale, 66
 server, 89, 94
 sui file delle azioni, 165
 sui tipi di dati, 194

 sul Pannello principale, 238
 sulle icone delle stampanti, 112
ALTERNATE_ICON, campo, 235
AND, operatore nel campo MODE, 200
ANIMATION, definizione, 238
animazione
 definizione, 238
 uso nel Pannello principale, 237
app-defaults
 associazione con la lingua, 287
 uso per le applicazioni del desktop, 262
applicazioni
 aggiunta alla Gestione di applicazioni, 43
 aggiunta senza registrazione, 44
 annullamento della registrazione, 49
 associazioni con i tipi di dati, 55
 associazioni con le icone, 210
 avvio al login, 25, 32
 azioni richieste, 63
 cancellazione, 49
 caratteristiche della registrazione, 55
 creazione di icone, 133
 directory radice, 60
 esecuzione locale con mount, 107
 icone, creazione, 133
 identificazione, 42

identificazione con la Gestione delle sessioni, 28
 identificazione nella Gestione di applicazioni, 40
 metodi per l'aggiunta di un'applicazione, 43
 percorso di ricerca, 41
 predisposte per il desktop, 45
 registrate, definizione, 44
 registrazione, Vedere registrazione
 rilettura, 49
 risorse, Vedere risorse
 server, 87, 94
 tipi di dati richiesti, 63

Aprire, azione, 139
area dei commutatori
 aggiunta di controlli, 240
 definizione, 218, 220
 numero degli spazi di lavoro, 239
 numero di righe, 239
 personalizzazione, 239

area di rilascio
 controlli del Pannello principale, 234
 icone delle azioni, 171

Arg_1, sintassi, 135
ARG_CLASS, campo, 168
ARG_COUNT, campo, 168, 179
ARG_MODE, campo, 168
Arg_n, sintassi, 171
ARG_TYPE, campo, 168, 178, 195
 stampa, 114

argomenti
 delle azioni, 135, 169
 numero ammesso per le azioni, 179
 parametri diversi dai file, 172
 parametri intercambiabili, 175
 parametri non intercambiabili, 174
 per l'indicazione di file con Creare azione, 148
 per l'indicazione di file nelle azioni, 135
 per l'indicazione di più file, 173
 restrizione nelle azioni, 178
 richiesta, 171

associazioni dei pulsanti, 254
 aggiunta, 256
 creazione, 256
 sintassi, 255

associazioni dei tasti
 creazione, 259
 impostazioni predefinite, 257
 sintassi, 258

associazioni del mouse, Vedere
 associazioni dei pulsanti

autenticazione, directory, 92, 98
authorize, risorsa, 16
automounter, 96
autorizzazioni X, 93
autorizzazioni, impostazione con Creare azione, 152

azioni
 accettazione del rilascio di più file, 175
 accettazione del rilascio di un file, 136, 171
 accettazione del rilascio o richiesta di argomenti, 172
 argomenti, 169
 argomenti diversi dai file, 144, 172
 argomenti intercambiabili, 175
 argomenti non intercambiabili, 174
 associazioni con i tipi di dati, 195
 associazioni con le icone, 209
 campi, 160
COMMAND, 158
 creazione di icone per le applicazioni, 133
 creazione manuale, 157, 159, 160
 disabilitazione dell'output a video, 148
 editazione, 166
 esecuzione come utente diverso, 184
 esecuzione di applicazioni remote, 105, 180
 esempio, 161, 162
 etichette, 165, 185
 file di configurazione, 159
 file, Vedere file delle azioni, 144, 164

funzionalità diverse per doppio clic e rilascio, 179
icone, 133, 155, 164, 165
icone predefinite, 165
integrazione con dtappintegrate, 76
introduzione, 129, 130
limitazioni di Creare azione, 144
MAP, 159
mappatura, 139
modifica, 166
nomi, 144, 160, 164
opzioni per il terminale, 177
parametri, Vedere argomenti
percorso di ricerca, Vedere percorso di ricerca dei database
regole di precedenza, 167
relazioni con i tipi di dati, 138
restrizione degli argomenti, 178
restrizione dei tipi di dati, 140, 178
restrizione del numero di argomenti, 179
richiesta di un file, 171
richieste per la registrazione, 62
rilettura, 163
senza argomenti, 170
senza dati, 170
server, 102
server, Vedere database, server
stringa di esecuzione, 169
supporto di finestre, 176
supporto di un terminale, 177
terminale predefinito, 177
tipi, 158, 160
tipo di finestra, 148
TT_MSG, 159
usi, 136
uso dei file come argomenti, 135
uso delle shell, 173
uso delle variabili nelle definizioni, 182
uso di variabili stringa, 182
uso nei menu, 132
uso nel Pannello principale, 131
uso per l'esecuzione di altre azioni, 183, 184
variabili d'ambiente, 183

B

background, risorsa, 273
.bm, estensione per i nomi dei file, 206
bottomShadowColor, risorsa, 273
BOX
 definizione, 218
 sintassi della definizione, 219
BROADCAST, uso in XDMCP indiretto, 9
buttonBindings, risorsa, 257

C

caratteri speciali, uso nei tipi di dati, 198
Caratteristiche di identificazione
 campo di Creare azione, 153
 riquadro di dialogo, 151
cataloghi di messaggi, 286
CDE-MIN, file, 95
CDE-TT, file, 95
CHOOSEER, stringa
 definizione, 9
 identificazione, 9
client
 definizione, 86
 di server, configurazione, 94
 uso nel Pannello principale, 236
CLIENT_GEOMETRY, campo, 236
CLIENT_NAME, campo, 235, 236
client-server, Vedere rete
collegamenti simbolici
 corrispondenza dei nomi dei file, 92
 creazione durante la registrazione, 76
 uso per l'identificazione dei tipi di dati, 197
collegamento, uso come criterio per i tipi di dati, 200
colori
 amministrazione, 272
 aree di inserimento testo, 274
 controllo con la Gestione degli stili, 276
 controllo con la risorsa dynamicColor, 280

cornice della finestra attiva, 274
 cornice delle finestre inattive, 274
 creazione di ombreggiature con le risorse shadowPixmaps, 279
 finestre delle applicazioni, 274
 impostazione del colore di primo piano, 279
 impostazioni predefinite, 275
 modifica delle risorse per la registrazione, 59
 numero dei colori utilizzati, 276
 numero massimo per il desktop, 277
 risorse, 273
 set di colori, 272, 273
 tavolozze, 272
 uso nelle icone, 212
 valore RGB, 274
 valori, 274
 colorUse, risorsa, 31, 276, 278
 COMMAND, azione, 158
 campi richiesti, 169
 esempio, 161
 stringa di esecuzione, 169
 commutatori degli spazi di lavoro
 definizione, 218
 sintassi della definizione, 220
 Vedere anche area dei commutatori
 console a caratteri, 6
 CONTAINER_NAME, campo, 219, 220, 221, 225
 CONTAINER_TYPE, campo, 220
 CONTENT, campo, 197, 201
 CONTROL, sintassi della definizione, 220
 CONTROL_BEHAVIOR, campo, 242
 controlli
 a due stati, 235
 a esecuzione unica, 235
 aggiunta al Pannello principale, 222
 aiuto sull'elemento, 238
 animazione, 237
 aspetto, 225
 assegnazione delle etichette, 241
 blocco, 217
 campo vuoto, 232
 clic e doppio clic, 242
 client, 232, 236
 creazione, 232
 definizione, 231
 eliminazione dal Pannello principale, 223
 file, 232, 234
 icone, 225, 234
 indicatore della data, 232
 interscambio, 224
 modifica, 223
 nell'area dei commutatori, 240
 orologio, 232
 posta elettronica, 235
 ripristino dei controlli cancellati, 217
 sostituzione, 225
 spia di occupato, 232
 tipi, 231
 uso come area di rilascio, 234
 uso per funzioni di monitoraggio, 234, 235
 uso per l'apertura dei file, 233
 controllo dei processi secondari, Vedere SPC
 controllo, sintassi della definizione, 220
 COPY_TO_ACTION, campo, 196
 cpp, dichiarazioni, 35
 Creare azione, 143
 avvio, 146
 creazione dei file di configurazione, 144
 creazione dei tipi di dati, 137, 149
 finestra principale, 147
 funzionalità, 143
 introduzione, 143
 limitazioni, 144
 nome del tipo di dati, 150
 nome dell'azione, 147
 richiesta di un file, 149
 scelta delle icone, 155
 sintassi dei comandi delle azioni, 148
 uso, 145
 uso dei file come argomenti, 148
 current.old, directory, 37

D

- daemon di controllo dei processi
 - secondari, Vedere dtspcd
- DATA_ATTRIBUTES
 - definizione, 190, 194
 - sintassi, 191
- DATA_CRITERIA
 - definizione, 190, 197
 - sintassi, 192
 - uso con DATA_ATTRIBUTES, 190
 - valori multipli, 202
- database
 - host, 105, 180
 - rilettura, 163
 - rilettura delle azioni, 163
 - server, 94
 - server per i nomi dei file, 95
- DataBaseHost, parola chiave, 181
- DELETE, campo, 217
- DESCRIPTION, campo, 165, 194
- desktop, numero massimo di colori, 277
- dimensioni delle icone, 207
- directory iniziale
 - condivisione, 91
 - in rete, 92
- directory, uso come criterio per i tipi di dati, 200
- DISPLAY, variabile, impostazione dalla Gestione del login, 19
- DISPLAY_nomevideo, macro, 35
- DisplayHost, parola chiave, 181
- DROP_ACTION, campo, 234
- DROP_ANIMATION, campo, 238
- dt, file, 159
- dtaction
 - sintassi, 183
 - uso per il cambiamento di utente, 184
- dtappgather, 28, 41
- dtappintegrate, 75
 - cancellazione di un'applicazione, 49
 - funzionalità, 76
 - sintassi, 76
- DTAPPSEARCHPATH, variabile
 - composizione, 119, 120
 - definizione, 117
- DtButtonBindings, 255
- dtchooser, file, 21
- dtconfig, comando, 10
- dtCreate, Vedere Creare azione
- DTDATABASESEARCHPATH, variabile
 - composizione, 123, 124
 - definizione, 117
 - uso, 167
- DtEditor, traduzioni degli stili, 263
- Dterrors, file, 10
- dtgreet, file, 21
- DTHELPPSEARCHPATH, variabile
 - composizione, 128
 - definizione, 117
- Dtlogin*language, risorsa, 16
- dtlogin, Vedere Gestione del login
- DTMOUNTPOINT, variabile
 - ereditarietà, 98
 - impostazione, 97
 - uso nei processi, 97
- Dtpid, file, 4
- .dtprofile, file
 - creazione, 26
 - impostazione delle variabili d'ambiente in, 33
 - impostazione di LANG, 285
 - lettura, 26, 25
 - sintassi, 34
- DtRootMenu, 253
- dtsearchpath, 28, 117, 167
- dtsmcmd, comando, 35
- DTSOURCEPROFILE, variabile, 29
- dtspcd, 95, 97, 98
 - configurazione, 98
 - directory di autenticazione, 92, 98
- DTSPSYSAPPHOSTS, variabile, 102
 - definizione, 117
 - modifica, 48
 - sintassi, 119
- DTSPSYSDATABASEHOSTS, variabile

definizione, 117, 123
 effetto su EXEC_HOST, 106
 sintassi, 123
 DTSPYSHELP, variabile, 127
 definizione, 117
 sintassi, 127
 DTSPYSICON, variabile
 definizione, 117
 sintassi, 125
 DTSPUSERAPPHOSTS, variabile, 102
 definizione, 117
 modifica, 49
 sintassi, 119
 DTSPUSERDATABASEHOSTS, variabile
 definizione, 117, 123
 sintassi, 123
 DTSPUSERHELP, variabile
 definizione, 117
 sintassi, 127
 DTSPUSERICON, variabile
 definizione, 117
 sintassi, 125
 dtstart_appgather, variabile, 28
 dtstart_searchpath, variabile, 28
 dtstart_ttsession, variabile, 29
 dtwm, Vedere Gestione dello spazio di lavoro
 dtwm.fp, file, 214
 dtwmfp.session, file, 216
 dtwmrc, file, 246
 editazione, 247
 dynamicColor, risorsa, 31, 276, 280

E

Editare Dtwmrc, azione, 247
 editazione delle azioni, 166
 editor di testo, modifica dell'impostazione predefinita, 50
 EMACS, traduzioni, 263
 emulatore di terminale
 impostazione predefinita per le azioni, 177

modifica dell'impostazione predefinita, 50
 opzione di chiusura automatica per le azioni, 148
 opzione di chiusura manuale per le azioni, 148
 opzioni della riga comandi per le azioni, 177
 uso per le azioni, 176
 esecuzione remota
 azioni, 180
 con azioni di applicazioni remote, 105
 configurazione del server di applicazioni, 101
 supporto della lingua nativa, 290
 etichette
 azioni, 165, 185
 controlli del Pannello principale, 241
 EXEC_HOST, campo, 181
 relazioni con il percorso di ricerca dei database, 106
 valore predefinito, 105, 181
 valori multipli, 105
 EXEC_HOST, Vedere host di esecuzione
 EXEC_STRING, campo, Vedere stringa di esecuzione

F

file
 accesso ai file distribuiti, 91
 accesso remoto, 91
 attivazione con mount, 91
 condivisione, 91
 corrispondenza dei nomi, 92
 dati remoti, 95
 mappatura dei nomi, 96
 nome base, 166, 194
 punto di mount, 96
 requisiti per la rete, 95
 server, 87
 uso come criterio per i tipi di dati, 200
 visibilità o meno in base al tipo di dati, 196

-
- file delle azioni, 144, 164
 - contenuto, 134
 - creazione, 72, 164
 - definizione, 133
 - file di aiuto
 - integrazione con dtappintegrate, 77
 - nel pacchetto di registrazione, 66
 - file di configurazione
 - azioni, 159
 - Gestione del login, 21
 - Gestione delle finestre, 246
 - Gestione delle sessioni, 38
 - Gestione dello spazio di lavoro, 246
 - nel pacchetto di registrazione, 56
 - Pannello principale, 214
 - tipi di dati, 191
 - file di definizione delle azioni, creazione
 - con Creare azione, 144
 - file eseguibili, uso come criterio per i tipi di dati, 200
 - file readme, 73
 - file server, 88
 - FILE_NAME, campo, 233, 235
 - finestra radice, 250
 - finestre, uso per le azioni, 148
 - font
 - a mappa di bit, 267
 - amministrato, 267
 - comando xlsfonts, 287
 - di sistema, Gestione degli stili, 269
 - directory primaria, 287
 - elenco dei font disponibili, 269
 - impostazione delle risorse, 268
 - modifica delle risorse per la registrazione, 59
 - numero, Gestione degli stili, 269
 - ricerca con i file degli alias, 287
 - ricerca con i file di indice, 287
 - ricerca con il comando
 - mkfontdir, 287
 - stringhe delle caratteristiche, 270
 - utente, Gestione degli stili, 269
 - X Logical Font Description, 268, 270
 - Font, riquadro di dialogo, 268
 - Font, risorsa, 268
 - FontSet, risorsa, 268
 - foreground, risorsa, 273
 - foregroundColor, risorsa, 31, 279
 - fp_dynamic, directory, 215
 - fuso orario, cambiamento, 20
- ## G
- Gestione degli stili
 - uso per l'impostazione dei colori, 274
 - uso per l'integrazione dei colori, 59
 - uso per l'integrazione dei font, 59
 - Gestione del login
 - Vedere anche server di login
 - definizione, 1
 - errori, 10
 - esecuzione di comandi, 17
 - file di configurazione, 21
 - personalizzazione, 1
 - risorse, 12, 14
 - Gestione della stampa, 110
 - frequenza di aggiornamento dei lavori, 111
 - Gestione delle finestre
 - cambiamento dell'impostazione predefinita, 32
 - OSF/Motif, Vedere Gestione dello spazio di lavoro
 - Gestione delle sessioni
 - Vedere anche sessione
 - analisi dei problemi, 38
 - avvio, 25
 - avvio della Gestione dello spazio di lavoro, 32
 - avvio delle applicazioni, 32
 - caricamento delle risorse, 30
 - client, 30
 - directory, 38
 - esecuzione di comandi al logout, 37
 - esecuzione di comandi personalizzati, 37
 - file, 38
 - identificazione delle applicazioni, 28

-
- impostazione dei percorsi di ricerca, 28
 - introduzione, 23
 - log degli errori, 38
 - messaggio di benvenuto, 25
 - personalizzazione a livello di sistema, 27
 - personalizzazione dell'avvio delle applicazioni, 32
 - salvataggio delle sessioni, 37
 - Gestione dello spazio di lavoro
 - Vedere anche Gestione delle finestre
 - associazioni dei pulsanti, 254
 - avvio, 25, 32
 - definizione, 245
 - file di configurazione, 246
 - funzioni, 252
 - gestione del Pannello principale, 246
 - inclusione di altri file, 248
 - menu, 251
 - passaggio a OSF/Motif, 259
 - personalizzazione, 247
 - a livello di sistema, 247
 - riavvio, 248
 - Gestione di applicazioni
 - aggiornamento, 49
 - aggiunta di applicazioni, 43
 - amministratore generale, 49
 - collegamenti simbolici, 41
 - descrizione, 39
 - identificazione delle applicazioni, 28, 40
 - posizione nel file system, 40
 - regole di precedenza, 41
 - uso per l'integrazione delle applicazioni, 55
 - Gestione di file, uso per la visualizzazione delle icone, 211
 - getty, 6, 25
 - GID, 91
 - gruppi di applicazioni
 - amministratore, 46
 - assegnazione dei nomi, 46
 - azioni, 71
 - contenuto, 72
 - creazione in un pacchetto di registrazione, 68
 - definizione, 40
 - di sistema, 46
 - directory, 68
 - esempio di creazione, 83
 - file readme, 73
 - gruppi predefiniti, 42
 - icone, 67, 70
 - identificazione, 40
 - integrazione con dtappintegrate, 77
 - nomi, 69
 - personali, 47
 - personalizzazione, 47
 - precedenza, 41
 - tipi di dati, 71
- H**
- Help Developer's Kit, 66
 - HELP_STRING, campo, 239
 - HELP_TOPIC, campo, 239
 - HELP_VOLUME, campo, 239
 - HIGH_COLOR, 278
 - HOME, variabile, 19
 - home.old, directory, 37
 - host di esecuzione
 - configurazione, 105, 106
 - creazione di azioni per, 180
 - definizione con il campo EXEC_HOST, 181
- I**
- ICON, campo
 - nel Pannello principale, 225
 - uso per i tipi di dati, 194
 - valori possibili, 165, 194
 - icone
 - associazioni con azioni o tipi di dati, 209
 - associazioni con le applicazioni, 210
 - avvio delle applicazioni, 67
 - controlli del Pannello principale, 231
 - convenzioni per i nomi, 206

convenzioni per le dimensioni, 207
 creazione di associazioni, 208
 creazione di versioni locali, 288, 289
 creazione per le applicazioni, 133
 di applicazioni, 72, 133, 161
 creazione, 164
 uso nel desktop, 67
 di azioni, 133, 155, 164, 165
 creazione, 164
 uso nel desktop, 67
 di stampanti, 111
 di tipi di dati, 67, 155, 194
 doppio clic, 136
 formati dei file, 206
 gruppi di applicazioni, 67, 70
 integrazione con dtappintegrate, 77
 nome base, 194
 nomi dei file, 206
 Pannello principale, 210, 225
 percorso di ricerca, Vedere percorso di
 ricerca delle icone
 ricerca dei file, 206
 richieste per la registrazione, 67
 rilascio dei file, 136
 riquadro di dialogo per la ricerca, 155
 server, 89, 94
 server, Vedere server di icone
 suggerimenti per il disegno, 212
 uso con Creare azione, 144
 uso dei colori, 212
 visualizzazione con la Gestione di
 file, 211
 Icone dell'azione, controlli di Creare
 azione, 147
 icone delle azioni, 164
 ID di gruppo, 91
 ID utente, 91
 immagini, Vedere icone
 inactiveFrameColorId, risorsa, 274
 include, dichiarazioni nei file della
 Gestione dello spazio di
 lavoro, 248
 -indirect, opzione, 7
 inetd.conf, 97
 inetd.sec, 98
 Installazione icona, controllo,
 cancellazione, 230
 internazionalizzazione
 analisi dei problemi, 290
 app-defaults, 287
 font, 287
 impostazione della lingua, 284
 variabile LANG, 284
 variabili d'ambiente NLS, 286
 IS_TEXT, campo, 197

K

keyBindings, risorsa, 259

L

LABEL, campo delle azioni, 165
 LANG, variabile, 284
 effetto sui tipi di dati, 203
 impostazione dalla Gestione del
 login, 19
 in .dtprofile, 285
 lavori di stampa, frequenza di
 aggiornamento, 111
 lingua, impostazione con il file
 Xconfig, 284
 Lingua, menu, personalizzazione, 17
 LINK_TO_ACTION, campo, 197
 localizzazione
 delle etichette delle azioni, 185
 dello schermo di login, 14
 localTerminal, risorsa, 177
 LOCKED, campo, 217
 login
 account, 91
 della riga comandi, 5
 .login, file, 25
 lettura, 29
 uso dalla Gestione del login, 34
 LOGNAME, variabile, 19
 LOW_COLOR, 278
 lp

comando, 93
spooler di stampa, 93
LPDEST, variabile, 113

M

mailx, 93
MAP, azioni
 definizione, 159
 esempio, 162
mappa della tastiera, ripristino, 290
mappa di bit
 Vedere anche icone
 convenzioni per i nomi dei file, 207
 percorso di ricerca, 208
 ricerca dei file, 206, 208
mappa di pixel
 convenzioni per i nomi dei file, 207
 percorso di ricerca, 208
 ricerca dei file, 206, 208
mappatura delle azioni, 139
MEDIA, campo, 197
MEDIUM_COLOR, 278
menu
 Gestione dello spazio di lavoro, 251
 uso delle azioni, 132
menu dello spazio di lavoro
 creazione, 253
 definizione, 251
 modifica, 253
 sintassi, 252
menu di controllo della finestra
 creazione, 254
 definizione, 251
 sintassi, 252
messaggio di benvenuto
 formula predefinita, 13
 modifica, 13
 personalizzazione, 27
 visualizzazione, 25, 27
metodo di input,
 internazionalizzazione, 290
MIME_TYPE_MEDIA, campo, 197
mkfontdir, comando, 287

MODE, campo, 197
 sintassi, 200
MONITOR_TYPE, campo, 235
mount, uso per l'esecuzione di
 applicazioni, 107
MOVE_TO_ACTION, campo, 196

N

NAME_PATTERN, campo, 197
NFS, 91
NLS
 esecuzione remota, 290
 internazionalizzazione, 283
 variabili d'ambiente, 286
NO_STDIO, supporto a finestre, 176
NoBackdrop, impostazione, 250
nome base dei file, 166, 194
Nome del tipo di dati, campo di Creare
 azione, 150
Nome dell'azione, campo di Creare
 azione, 147
nomi dei file per le icone, 206
NoPrint, azione, 141
NOT, operatore nel campo MODE, 200
NUMBER_OF_ROWS, campo, 239
NumFonts, risorsa, 269

O

ombreggiature, spessore, 280
OR, operatore nel campo MODE, 200

P

pacchetti delle applicazioni, Vedere
 pacchetti di registrazione
pacchetto di registrazione, 44
 Vedere anche registrazione
 contenuto di un gruppo di
 applicazioni, 72
controlli del Pannello principale, 74
definizione, 56
directory, 60

- esempio di creazione, 78
 - file readme, 73
 - icona dell'applicazione, 72
 - scopi, 55
- PANEL
 - definizione, 218
 - sintassi della definizione, 219
- PANEL_GEOMETRY, campo, 241
- pannelli secondari
 - associazione con il Pannello principale, 227
 - chiusura automatica, 230
 - creazione, 226, 227
 - modifica, 226
 - personalizzazione a livello di sistema, 227
 - personalizzazione di pannelli predefiniti, 228
 - ripristino dei pannelli cancellati, 217
- pannello primario
 - definizione, 218
 - sintassi della definizione, 219
- Pannello principale
 - aggiunta di righe, 242
 - aiuto, 238
 - animazione, 237
 - componenti, 218
 - controlli, Vedere controlli
 - controllo della Gestione dello spazio di lavoro, 246
 - controllo delle personalizzazioni, 217
 - controllo nel pacchetto di registrazione, 74
 - convenzioni per i nomi dei file, 214
 - creazione, 242
 - file di configurazione, 214
 - menu, 251
 - modifica, 221
 - nomi dei controlli, 241
 - organizzazione delle definizioni, 217
 - percorso di ricerca, 214
 - personalizzazione, 213
 - dinamica, 215, 216
 - posizione sullo schermo, 241
 - regole di precedenza nella composizione, 215
 - sintassi della definizione, 218
 - uso dei client, 236
 - uso dei controlli come aree di rilascio, 234
 - uso delle azioni, 131
 - uso delle icone, 210
- pannello secondario
 - contenitore, 220
 - definizione, 218, 220
 - sintassi della definizione, 220
- PATH, variabile, 170
 - impostazione dalla Gestione del login, 19
- PATH_PATTERN, campo, 197
 - sintassi, 199
- percorsi di ricerca, 25
 - aiuto, 126
 - applicazioni, 40, 118
 - azioni, 160
 - icone, 208
 - impostazione, 117
 - impostazione dalla Gestione delle sessioni, 28
 - Pannello principale, 214
 - uso nel desktop, 116
 - valore corrente, 117
 - variabili d'ambiente, 117
 - variabili di input, 116
 - variabili di output, 117
 - versioni locali, 128
- percorso
 - dell'utente, 20
 - di sistema, 20
- percorso di ricerca dei database, 122, 160
 - Vedere anche percorsi di ricerca
 - composizione, 124
 - effetto su EXEC_HOST, 106
 - relazioni con il percorso di ricerca delle applicazioni, 121, 122
 - sintassi, 123
 - valore predefinito, 122
 - variabili d'ambiente, 123
- percorso di ricerca dell'aiuto, 126

Vedere anche percorsi di ricerca
 composizione, 128
 relazioni con il percorso di ricerca
 delle applicazioni, 121, 127
 sintassi, 127
 valore predefinito, 126
 variabili d'ambiente, 127

percorso di ricerca delle applicazioni
 composizione, 120
 definizione, 118
 di sistema, 48
 modifica, 47, 48
 modifica delle precedenze, 120
 personale, 48
 sintassi, 119
 valore predefinito, 48, 119
 variabili d'ambiente, 119
 versione locale, 128

percorso di ricerca delle azioni, Vedere
 percorso di ricerca dei database

percorso di ricerca delle icone, 124
 composizione, 126
 relazioni con il percorso di ricerca
 delle applicazioni, 121, 125
 sintassi, 125
 valore predefinito, 124
 variabili d'ambiente, 125

PERM_TERMINAL, supporto a
 finestre, 176

.pm, estensione per i nomi dei file, 206

POSITION_HINTS, campo, 224

posta elettronica, configurazione, 93

precedenza
 nella composizione del database delle
 azioni, 167
 nella composizione del Pannello
 principale, 215

primaryColorSetId, risorsa, 274, 276

.profile, file, 25
 lettura, 29
 uso dalla Gestione del login, 34

punto di mount per file remoti, 96

PUSH_ACTION, campo, 232

PUSH_ANIMATION, campo, 238

Q

-query, opzione, 7

R

radice_app, Vedere applicazioni, directory
 radice

readme, file, 73

registrazione
 Vedere anche pacchetto di
 registrazione
 azioni richieste, 62
 caratteristiche delle applicazioni
 registrate, 55
 definizione, 44, 57
 directory radice dell'applicazione, 60
 dtappintegrate, 75
 esempio, 78 to 84
 file di aiuto, 66
 gruppi di applicazioni, 68
 icone richieste, 67
 introduzione, 54
 modifica dei colori, 59
 modifica dei font, 59
 modifica delle risorse, 58
 procedura generale, 57
 scopi, 56
 tipi di dati richiesti, 62

RESOURCE_MANAGER,
 caratteristica, 31, 34

rete
 Vedere anche server
 autorizzazioni X, 93
 configurazione base, 90
 configurazione di client e server, 94
 configurazione generale, 90
 esecuzione di applicazioni con
 mount, 107
 file richiesti, 95
 introduzione, 86
 posta elettronica, 93
 tipi di servizi, 86

RGB, valori, 274

rgb.txt, file, 274

Ricaricare applicazioni, azione, 50
 Ricaricare azioni, azione, 163
 Ricaricare risorse, azione, 31
 Ricerca di un set di icone, riquadro di dialogo, 155
 richiesta di file, definizione in Creare azione, 149
 richieste di argomenti per le azioni, 171
 riga comandi per le azioni, 169
 rilascio dei file, accettazione nelle azioni, 171
 Ripristinare Pannello principale, azione, 217
 riquadro
 definizione, 218
 sintassi della definizione, 219
 risorse
 app-defaults, 262
 associazione con la lingua, 287
 caricamento, 30
 colorUse, 278
 di sistema, 262
 font, 268
 foregroundColor, 279
 impostazione, 34, 262
 personali, 262
 sessione, 25
 shadowPixmaps, 279
 spessore delle ombreggiature delle finestre, 280
 valori predefiniti del desktop, 30
 rpc.cmsd, 100
 rpc.ttdbserver, 95, 97

S

schermo di login
 accesso al server X, 15
 ambiente del server X, 16
 cambiamento del messaggio di benvenuto, 13
 cambiamento della lingua predefinita, 16
 comportamento dipendente dal video, 15
 font, 13
 formula di saluto, 13
 localizzazione, 14
 modifica del comportamento, 14
 modifica del menu Lingua, 17
 modifica dell'aspetto, 12
 personalizzazione, 11
 risorse, 12
 visualizzazione su un video di rete, 6
 secondaryColorSetId, risorsa, 274, 276
 selectColor, risorsa, 274
 Selezioni, menu, 132, 138, 139
 sendmail, 93
 server
 configurazione, 94
 definizione, 86
 di aiuto, 89
 di azioni, 102
 di file, 87
 di icone, 89
 di login, 87, 94
 di sessioni, 87
 di tipi di dati, 102
 tipi, 89
 server di aiuto
 client, 104
 configurazione, 94, 102
 creazione, 103
 server di applicazioni
 aggiunta, 47
 amministrazione, 100
 client, 102
 configurazione, 94, 101
 configurazione dei client, 102
 configurazione standard, 101
 definizione, 87
 disponibilità delle applicazioni, 57
 server di colori, 25
 avvio, 31
 risorse, 31
 server di database, 105
 client, 104

- configurazione, 94, 102
 - creazione, 103
- server di icone
 - client, 104
 - configurazione, 94, 102
 - creazione, 103
- server di login
 - ambienti, 19
 - analisi degli errori, 10
 - arresto, 10
 - autenticazione degli utenti, 1
 - avvio, 2
 - avvio dalla riga comandi, 2
 - avvio di una sessione, 1
 - cambiamento del fuso orario, 20
 - collegamento di un video, 1
 - configurazione, 94
 - console a caratteri, 6
 - controllo degli accessi, 8
 - descrizione, 2
 - disabilitazione, 10
 - eliminazione dell'ID del processo, 10
 - ID del processo, 3
 - login della riga comandi, 5
 - percorso dell'utente, 19
 - shell di sistema, 20
 - uso senza un video a mappa di bit, 5
 - uso senza un video locale, 5
 - visualizzazione dello schermo di login, 1
- server di sessioni, 94
 - Vedere anche server di login
- server X
 - modifica dell'accesso, 15
 - modifica dell'ambiente, 16
- sessione
 - avvio, 25
 - backup, 37
 - corrente, 24
 - definizione, 23
 - esecuzione di comandi al logout, 37
 - esecuzione di comandi all'avvio, 37
 - esecuzione di uno script alla fine, 18
 - iniziale, 24
 - predefinita, 24
 - prima, 35
 - protetta, 18
 - registrazione degli errori, 38
 - ripristino, 37
 - risorse, 25
- sessionetc, file, 37
- sessionexit, file, 37
- SessionHost, parola chiave, 181
- sessions, directory, 36
- set di colori, 273
 - impostazioni predefinite, 275
 - mappatura per gli elementi dello schermo, 274
- sfondi
 - aggiunta, 250
 - posizioni dei file, 250
 - uso di immagini grafiche, 250
- sfondi degli spazi di lavoro, 246
- shadowPixmaps, risorsa, 31, 279
- shell
 - Vedere anche variabili d'ambiente, .profile, .login, .dtprofile
 - lettura in .profile o in .login, 29
 - personalizzata, 26
 - personalizzazione a livello di sistema, 26
 - sintassi nella stringa di esecuzione, 170
 - uso nelle azioni, 173
- SHELL, variabile
 - impostazione dalla Gestione del login, 19
- sola lettura, criterio per i tipi di dati, 200
- spazi di lavoro
 - cambiamento del numero predefinito, 239
 - nomi, 249
 - numero, 249
 - personalizzazione, 249
 - sfondi, Vedere sfondi degli spazi di lavoro
- SPC, 98
 - sicurezza, 98
- stampa

amministrazione, 109
 configurazione per un tipo di dati, 141
 destinazione predefinita, 113
 introduzione, 114
 prove, 93
 tipi di dati, 114

stampanti
 accesso remoto, 93
 aggiunta, 110
 aiuto sull'elemento, 112
 cancellazione, 110
 etichette, 112
 frequenza di aggiornamento dei lavori, 111
 icone, 111
 nomi dei dispositivi, 93
 unità predefinita, 113

startlog, file, 38

stringa di esecuzione, 169
 abilitazione del rilascio dei file, 171
 accettazione di più file come argomenti, 173
 caratteristiche generali, 169
 indicazione dell'eseguibile, 170
 richiesta di un file, 171
 richiesta di una stringa, 172
 senza argomenti, 170
 sintassi della shell, 170
 uso del percorso assoluto, 170

stringhe, uso come argomenti per le azioni, 172

Strumenti_desktop, modifica, 47

SUBPANEL, definizione, 218

SWITCH, definizione, 220

sys.dtprofile, file, 26

sys.dtwmrc, file, 246, 247

sys.resources, file, 30, 34, 262

sys.session, file, 32, 35

systemPath, risorsa, 20

traduzione dei nomi, 289

TERMINAL, supporto a finestre, 176

terminali X, 94
 elenco Xaccess, 8
 possibili configurazioni del server di login, 3
 servizi di sessione, 88
 stringa CHOOSER, 9
 video non-XDMCP, 7
 XDMCP con richieste dirette, 7
 XDMCP con richieste indirette, 7
 XDMCP diretto, 8
 XDMCP indiretto, 9

textColorSetId, risorsa, 274

timeZone, risorsa, 20

tipi di dati
 associazione con le azioni, 195
 associazioni con le icone, 209
 attributi, 194
 autorizzazioni, 152
 creazione con Creare azione, 137, 149
 creazione manuale, 189
 criteri di identificazione, 197
 criteri di identificazione multipli, 202
 definizione, 191
 di sola lettura, 200
 differenziazione, 197
 elenco in Creare azione, 150
 eseguibili, 200
 esempio, 193
 file di configurazione, 191
 icone, 67, 155, 194
 identificazione
 in base al contenuto, 152, 201
 in base al nome, 152, 197
 in base al percorso, 199
 in base alla modalità, 200
 in base alla posizione, 199
 informazioni di aiuto, 194
 integrazione con dtappintegrate, 76
 introduzione, 129, 137
 limitazioni di Creare azione, 145
 nascosti, 196
 percorso di ricerca, Vedere percorso di ricerca dei database

T

tavolozze, 272

relazioni con le azioni, 138
 requisiti per la creazione
 manuale, 145, 190
 requisiti per la registrazione, 62
 restrizione nelle azioni, 178
 Ricaricare azioni, 163
 rilettura, 163
 risposta al doppio clic, 140
 risposta al rilascio su un'icona, 141
 scopi, 55
 server, 102
 stampa, 141
 uso delle variabili nelle
 definizioni, 182
 uso per la visualizzazione o meno dei
 file, 196
 tipi di dati e azioni personali,
 creazione, 193
 tipi di file, Vedere tipi di dati
 title, risorsa, 249
 ToolTalk
 azione, Vedere TT_MSG, azione
 azioni per le applicazioni, 186
 daemon di messaging, 25, 29
 server di database, Vedere
 rpc.ttdbserver
 server di messaggi, Vedere ttsession
 topShadowColor, risorsa, 273
 traduzione
 Vedere anche internazionalizzazione
 cataloghi di messaggi, 290
 dei nomi delle tavolozze, 289
 delle icone, 288, 289
 TT_MSG, azione
 creazione, 186
 parole chiave, 186
 ttsession, 100
 avvio, 29
 TYPE, campo, 231
 TZ, variabile, 19, 20

U

UID, 91

UNIX, associazioni dei tasti, 261, 263
 UNIXbindings, file, 263
 USER, variabile, 19
 userPath, risorsa, 20
 user-prefs.dt, file, 52
 utente, cambiamento per l'esecuzione di
 un'azione, 184

V

variabili
 di input, 116
 di output, 117
 stringa, nelle definizioni delle
 azioni, 182
 uso nelle definizioni delle azioni, 182
 variabili d'ambiente
 definizioni delle azioni, 183
 di sistema, 33
 in .dtprofile, 26
 esecuzione remota, 99
 esportazione, 33
 Gestione del login, 20
 impostazione, 33
 lettura in .login o in .profile, 29
 NLS, 286
 percorso di ricerca, 117
 dei database, 123
 dei file a mappa di bit, 125
 dei file a mappa di pixel, 125
 dell'aiuto, 127
 delle applicazioni, 119
 delle icone, 125
 personali, 33
 predefinite, 26
 video
 a mappa di bit, avvio del server di
 login senza, 5
 locale, 5
 multipli, 15
 remoto, 5
 visualizzazione delle icone con la Gestione
 di file, 211
 volume di aiuto

- file principale, 66
- livelli di integrazione, 66
- posizione nel pacchetto di registrazione, 66
- traduzione, 290

W

- WINDOW_TYPE, campo, 176
- windowMenu, risorsa, 251
- WM_CLASS, caratteristica, 210
- wmStartupCommand, risorsa, 32
- workspaceCount, risorsa, 249
- writeXrdbColors, risorsa, 31

X

- X Logical Font Description, 268
- X400_TYPE, campo, 197
- Xaccess, file, 8
- XAUTHORITY, variabile
 - impostazione dalla Gestione del login, 19
- Xconfig, file
 - impostazione delle risorse, 14
 - modifica, 3
 - uso per l'impostazione della lingua, 284
- .Xdefaults, file, 31, 262
- XDMCP, 2
 - accesso diretto, 8
 - accesso indiretto, 9
 - definizione, 6
 - modo query, 7
 - richieste dirette, 7
 - richieste indirette, 7, 21
- Xerrors, file, 10
- Xfailsafe, file, 18, 19, 21
- xlsfonts, comando, 269
 - elencazione dei font del server, 287
 - installazione, 287
- XMICONBMSEARCHPATH, variabile
 - composizione, 126
 - definizione, 117

- uso, 125
- XMICONSEARCHPATH, variabile
 - composizione, 126
 - definizione, 117
 - uso, 125
- XmText*FontList, risorsa, 268
- XmTextField*FontList, risorsa, 268
- Xpid, file, 3
- Xreset, file, 18
- Xresources, file, 12, 13
- Xservers, file
 - avvio di un server, 4
 - gestione del video locale, 21
 - sintassi, 4
 - versione predefinita, 5
- Xsession, file, 26
 - avvio della Gestione delle sessioni, 25
 - esecuzione dal server di login, 17
 - impostazione della variabile PATH, 19
 - personalizzazione a livello di sistema, 27
- Xsession.d, directory, 25, 33
 - personalizzazione, 27
 - script, 26
- Xsetup, file, 17
- Xstartup, file, 17
- XUSERFILESEARCHPATH, variabile, 287

