

# **Cursul Ubuntu desktop**

---

Copyright © 2008 Marian Vasile (marianvasile@upcmail.ro)

Copyright © 2008, 2009 Doru Horișco (doruhushhush@gmail.com)

Copyright © 2008 Vassilordache (vassi51@b.astral.ro)

Copyright © 2008 Doru Barbu (barbu.doru@gmail.com)

Scrisă de către și atribuită companiei Canonical srl. și comunității de Pregătire Ubuntu 2008-2009.

Această licență respectă termenii licenței Creative Commons: Creative Commons Non-Commercial-Share-Alike

Sub această licență aveți libertatea:

- să împărtășiți - vă dă dreptul să copiați, distribuiți și să transmiteți mai departe lucrarea
- să rearanjați - vă dreptul să adaptați lucrarea la cerințele dumneavoastră

Respectând următoarele condiții:

- Atribuire. Trebuie să atribuiți lucrarea în maniera specificată de autor sau licențiator (dar nu în orice fel în care ar sugera faptul că autorii v-ar fi împuternicit pe dumneavoastră sau modul dumneavoastră de utilizare al lucrării).
- Non-comercial. Nu veți putea folosi această lucrare în scopuri comerciale.
- Share Alike. Dacă modificați, transformați sau elaborați o altă lucrare având ca bază de plecare această lucrare, veți putea distribui rezultatul sub aceeași licență sau una asemănătoare cu aceasta.

Pentru orice reutilizare sau distribuire, trebuie să menționați foarte clar celorlalți termenii sub care este licențiată această lucrare. Oricare din termenii de mai sus pot fi amendați dacă obțineți permisiunea de la cel care deține licența. Nimic din această licență nu diminuează și nu restricționează drepturile morale ale autorului.

Pentru mai multe informații despre acest tip de Licență consultați: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/legalcode>

REVISION HISTORY
------------------

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Cuprins

<b>1</b>	<b>Prezentare Ubuntu</b>	<b>1</b>
1.1	Despre conceptul de Sursă publică	1
1.2	Mișcarea pentru Software Liber, Open Source și Linux	1
1.2.1	Mișcarea pentru Software Liber	2
1.2.2	Mișcarea Open Source și Linux	2
1.3	Despre Ubuntu	3
1.3.1	Promisiunea Ubuntu	4
1.3.2	Versiuni Ubuntu	4
1.3.3	Lucrări derivate din Ubuntu	6
1.3.4	Dezvoltarea Ubuntu și comunitatea	6
1.4	Ubuntu și Microsoft Windows: Diferențele majore	7
1.4.1	Instalare	9
1.4.2	Aplicații	11
1.5	Rezumatul lecției	12
1.6	Exerciții recapitulative	13
<b>2</b>	<b>Explorarea desktopului Ubuntu</b>	<b>14</b>
2.1	Componentele desktopului Ubuntu	14
2.2	Schimbarea limbii implicite	24
2.3	Crearea unui cont de utilizator și comutarea rapidă între utilizatori	26
2.4	Instalarea/dezinstalarea programelor	30
2.5	Efecte speciale - Compiz Fusion	31
2.6	Sumarul Lecției	33
2.7	Exerciții recapitulative	33
2.8	Exerciții practice	33
<b>3</b>	<b>Folosirea Internetului</b>	<b>35</b>
3.1	Cum să vă conectați și să folosiți Internetul	35
3.1.1	Administrator Rețea	36
3.1.2	Folosirea conexiunii prin cablu	36
3.1.3	Folosirea plăcii wireless	39



3.1.4	Folosirea conexiunii dial-up	39
3.2	Navigare Web	41
3.3	Care dintre următoarele este un acumulator de fluxuri RSS?	43
3.3.1	Cititorul de știri Liferea	43
3.4	Trimiterea și primirea mesajelor e-mail	47
3.4.1	Utilizarea aplicației Evolution	47
3.4.2	Folosirea clienților alternativi de e-mail	56
3.5	Mesagerie instant	64
3.6	Efectuarea convorbirilor telefonice folosind protocolul SIP	69
3.6.1	Utilizarea aplicației Ekiga	69
3.6.2	Skype	75
3.7	Sumarul Lecției	76
3.8	Exerciții recapitulative	76
3.9	Exerciții practice	77
<b>4</b>	<b>Utilizarea aplicațiilor OpenOffice</b>	<b>78</b>
4.1	Prezentarea suitei OpenOffice.org	78
4.1.1	OpenOffice.org Writer	79
4.1.2	OpenOffice.org Calc	79
4.1.3	OpenOffice.org Impress	79
4.1.4	OpenOffice.org Base	80
4.1.5	OpenOffice.org Draw	80
4.1.6	OpenOffice.org Math	80
4.2	Utilizarea OpenOffice.org Writer	80
4.2.1	Facilități cheie ale aplicației OpenOffice.org Writer	80
4.2.2	Realizarea operațiilor de bază în procesarea de text	81
4.3	Utilizarea OpenOffice.org Calc	93
4.3.1	Facilitățile cheie ale OpenOffice.org Calc	93
4.3.2	Realizarea sarcinilor de bază în calculul tabelar	94
4.4	Utilizarea aplicației OpenOffice.org Impress	105
4.4.1	Facilități cheie ale programului OpenOffice.org Impress	105
4.4.2	Realizarea prezentărilor multimedia	106
4.5	Utilizarea programului OpenOffice.org Draw	119
4.5.1	Facilități cheie ale OpenOffice.org Draw	120
4.5.2	Executarea operațiilor de bază în Drawing	120
4.6	Utilizarea OpenOffice.org Math	129
4.6.1	Facilități cheie ale OpenOffice.org Math	129
4.6.2	Crearea și editarea formulelor	130
4.7	Aplicații suplimentare	135
4.7.1	Contabilitate cu GnuCash	135
4.8	Sumarul Lecției	137
4.9	Exerciții recapitulative	137
4.10	Exerciții practice	138

<b>5</b>	<b>Ubuntu și jocurile</b>	<b>144</b>
5.1	Instalați jocuri în Ubuntu	144
5.1.1	Instalarea unui joc dintr-o Arhivă software	144
5.2	Cum se joacă jocurile în Ubuntu	147
5.2.1	Cum se joacă Frozen-Bubble	147
5.2.2	Cum se joacă PlanetPenguin Racer	151
5.3	Cum se joacă alte jocuri populare	156
5.3.1	Instalarea emulatorului wine	156
5.3.2	Cum se poate juca un joc Microsoft Windows în Ubuntu	156
5.4	Sumarul Lecției	157
5.5	Exerciții recapitulative	157
5.6	Exerciții practice	157
<b>6</b>	<b>Personalizarea desktop-ului și a aplicațiilor</b>	<b>158</b>
6.1	Introducere	158
6.2	Personalizarea desktopului	158
6.2.1	Modificarea fundalului	159
6.2.2	Personalizarea temei (butoane & pictograme etc.)	164
6.2.3	Personalizarea economizorului de ecran	170
6.2.4	Configurarea rezoluției ecranului	171
6.3	Efecte grafice 3D	173
6.4	Lucrul cu fișiere folosind Nautilus	173
6.4.1	Calitățile programului Nautilus	173
6.4.2	Nautilus	174
6.5	Manageri de pachete	178
6.5.1	Tipuri de administratori de pachete	178
6.6	Folosirea administratorului Instalare/Dezinstalare aplicații	178
6.7	Folosirea Administratorului de pachete Synaptic	183
6.8	Instalarea unui pachet individual	187
6.8.1	Instalarea/Dezinstalarea pachetelor tip Debian	188
6.9	Arhive software	188
6.9.1	Categorii de arhive de programe	188
6.10	Adăugarea opțiunilor pentru altă limbă	192
6.11	Sumarul Lecției	193
6.12	Exerciții recapitulative	193
6.13	Exerciții practice	194

<b>7</b>	<b>Prelucrarea eficientă și manipularea imaginilor și fotografiilor</b>	<b>195</b>
7.1	Prezentarea aplicațiilor grafice	195
7.2	Vizionarea și gestionarea fotografiilor utilizând F-Spot	196
7.2.1	Importarea fotografiilor în F-Spot	197
7.2.2	Vizionarea fotografiilor	200
7.2.3	Organizarea colecției de fotografii	202
7.2.4	Înlăturarea efectului „Ochi roșii”	203
7.3	GIMP	204
7.4	Să învățăm să desenăm cu Inkscape	206
7.4.1	Instalarea aplicației Inkscape	206
7.4.2	Crearea imaginilor în grafică vectorială folosind Inkscape	209
7.5	Utilizarea scannerului	211
7.5.1	Verificarea compatibilității scannerului	211
7.5.2	Scanarea unei imagini	211
7.6	Sumarul Lecției	213
7.7	Exerciții recapitulative	213
7.8	Exerciții practice	213
<b>8</b>	<b>Redarea melodiilor și videoclipurilor</b>	<b>214</b>
8.1	Restricții legale	214
8.2	Redarea melodiilor	214
8.2.1	Redarea muzicii cu ajutorul Rhythmbox	214
8.3	Redarea și extragerea melodiilor de pe CD-uri audio	228
8.3.1	Redarea CD-urilor audio	229
8.3.2	Extragerea melodiilor de pe CD-uri audio	231
8.4	Crearea de CD-uri audio	235
8.5	Redarea formatelor multimedia proprietare	239
8.6	Folosirea unui iPod	246
8.6.1	Redarea muzicii folosind un iPod	246
8.7	Crearea și modificarea fișierelor audio	251
8.7.1	Crearea fișierelor audio	251
8.7.2	Modificarea fișierelor audio	255
8.8	Redarea DVD-urilor	265
8.8.1	Redarea DVD-urilor în Totem Movie Player	266
8.8.2	Crearea de copii de siguranță pentru DVD-uri	270
8.9	Redarea fișierelor multimedia de pe internet	275
8.9.1	Vizionarea videoclipurilor în navigatorul web	275
8.10	Modificarea videoclipurilor	283
8.10.1	Modificarea clipurilor video folosind editorul Pitivi	283
8.11	Sumarul Lecției	291
8.12	Exerciții recapitulative	292
8.13	Exerciții practice	293

---

<b>9</b>	<b>Ubuntu - ajutor și suport</b>	<b>296</b>
9.1	Introducere	296
9.2	Documentația din sistem	297
9.3	Documentația online	298
9.4	Suport oferit de comunitate	301
9.4.1	Liste de e-mail	301
9.4.2	Forumuri pe Internet	304
9.4.3	Canale IRC	306
9.4.4	Echipe locale	308
9.4.5	Echipa Wiki Ubuntu	309
9.5	Launchpad	310
9.5.1	Răspunsurile de natură tehnică în Launchpad	311
9.5.2	Platforma Malone de pe Launchpad de urmărire a erorilor	313
9.5.3	Shipit	315
9.6	Pagina The Fridge	316
9.7	Asistență tehnică plătită	316
9.7.1	Servicii profesionale de asistență tehnică cu plată de la Canonical	316
9.7.2	Pagina Canonical Marketplace	318
9.8	Sumarul Lecției	319
9.9	Exerciții recapitulative	319
<b>10</b>	<b>Partiționarea și pornirea</b>	<b>320</b>
10.1	Ce este partiționarea	320
10.2	Crearea unei partiții	323
10.2.1	Instalarea utilitarului GParted folosind Administratorul de pachete Synaptic	323
10.2.2	Partiționarea folosind Gparted	328
10.3	Opțiuni la încărcarea sistemului	333
10.3.1	Rularea automată a unei comenzi la pornirea sistemului	334
10.3.2	Schimbarea sistemului de operare care pornește implicit	336
10.3.3	Configurarea Serviciilor care să pornească la încărcarea sistemului	336
10.4	Sumarul Lecției	337
10.5	Exerciții recapitulative	337
10.6	Exerciții practice	338

---

# Sumarul cursului

**Despre acest curs** Ubuntu este un sistem de operare de tip Linux dezvoltat de comunitate, disponibil gratuit și potrivit pentru laptopuri, desktopuri și servere. Acest curs se bazează pe versiunea Ubuntu 8.04 și își propune să instruiască noii utilizatori de Ubuntu să folosească cele mai importante aplicații incluzând aplicațiile importante pentru birou, aplicațiile pentru conectarea la și navigarea pe Internet, aplicațiile pentru grafică, aplicații multimedia și muzică. La încheierea cursului veți putea să:

## OBIECTIVE

Acest curs vă va învăța:

- Conceptele de open source și cum sunt acestea legate de Ubuntu
- Beneficiile folosirii sistemului de operare Ubuntu
- Cum să personalizați aspectul și ergonomia mediului de lucru Ubuntu
- Cum să navigați în sistemul de fișiere și cum să căutați fișiere
- Cum să vă conectați și cum să folosiți Internetul
- Cum să efectuați funcțiile de bază de procesare text și calcul tabelar folosind suita de birou OpenOffice.org
- Cum să instalați și să jucați jocuri
- Cum să instalați, să dezinstalați și să actualizați aplicații
- Cum să vizionați, să manipulați și să scanați imagini
- Cum să redați, editați și să organizați fișierele audio și video
- Unde să căutați ajutor în Ubuntu din surse gratuite și comerciale
- Cum să creați partiții și opțiuni pentru un sistem dual-boot

## Publicul țintă și cunoștințe necesare

Acest curs asigură pregătirea utilizatorilor astfel încât aceștia să poată folosi Ubuntu atât acasă cât și într-un mediu productiv, la birou. Nu este necesară deținerea de cunoștințe anterioare despre Ubuntu, cu toate acestea se presupune că studenții au cunoștințe elementare despre folosirea calculatorului. De asemenea, Ubuntu 8.04 LTS trebuie să fie instalat pe discul fix al calculatorului înainte de începerea cursului.

Cursul despre utilizarea Ubuntu este construit modular. În cazul în care este studiat în întregime timpul necesar pentru parcurgerea lui este de aproximativ două zile. Cu toate acestea, subiectele și lecțiile pot fi alese după necesități și conținutul pentru o zi poate fi adaptat astfel încât să fie atinse obiectivele-cheie.

Material demonstrativ pentru diferite exerciții este disponibil în pachetul ubuntu-desktop-course-resources. Versiunea actuală a acestui pachet este disponibilă prin PPA-ul (Arhiva personală de pachete) canonical\_training din Launchpad: [https://launchpad.net/~canonical\\_training/+archive](https://launchpad.net/~canonical_training/+archive).

## Responsabilitățile cursantului:

- Cursanții trebuie să fie prezenți la timp și să rămână până la terminarea cursului. Profesorul trebuie anunțat în eventualitatea unor întârzieri.
- Participarea la discuțiile din timpul cursului este încurajată. Chiar dacă unele subiecte sunt deja cunoscute de unii cursanți, prezentarea cunoștințelor relevante poate fi foarte utilă celorlalți.
- Telefoanele mobile trebuie trecute în modul silențios sau închise pe perioada cursului.
- Sugestiile despre conținutul cursului precum și rezultatele obținute în urma susținerii acestuia sunt foarte importante pentru îmbunătățirea și distribuția acestui cursului. Tuturor studenților li se cere completarea formularului de evaluare la finalul ultimei zi de curs pentru a primi un certificat de atestare a cunoștințelor.
- Vă rugăm să trimiteți comentariile și sugestiile dumneavoastră cu privire la acest curs la: [training@canonical.com](mailto:training@canonical.com)

## Planificarea cursului Ubuntu

Sesiune	Durata (în minute)
<b>PRIMA Zi</b>	
<b>Inițiere și sumar al cursului</b>	<b>20</b>
<b>Introducere în Ubuntu</b>	<b>60</b>
Despre Open Source	
Mișcarea pentru Software Liber, Open Source și Linux	
Despre Ubuntu	
Arhive și categorii software	
Diferențele esențiale dintre Ubuntu și Microsoft Windows	
Rezumatul lecției	
Exerciții recapitulative	

<b>Explorarea desktopului Ubuntu</b>	<b>75</b>
Componentele mediului GNOME	
Schimbarea limbii implicite	
Crearea unui cont de utilizator și comutarea rapidă între utilizatori	
Instalare/Dezinstalare aplicații	
Efecte speciale - Compiz Fusion	
Rezumatul lecției	
Exerciții practice	

<b>Folosirea Internetului</b>	<b>100</b>
Cum să vă conectați și să folosiți Internetul	
Navigare web	
Abonarea la un flux RSS	
Trimiterea și primirea de mesaje e-mail	
Mesagerie instant	
Apeluri telefonice prin internet	
Exerciții recapitulative	
Exerciții practice	

<b>Utilizarea aplicațiilor OpenOffice</b>	<b>180</b>
Prezentarea suitei OpenOffice.org	
Utilizarea OpenOffice.org Writer	
Utilizarea OpenOffice.org Calc	
Utilizarea aplicației OpenOffice.org Impress	
Utilizarea programului OpenOffice.org Draw	
Utilizarea OpenOffice.org Math	
Aplicații suplimentare	
Rezumatul lecției	
Exerciții recapitulative	
Exerciții practice	

<b>Ubuntu și jocurile</b>	<b>40</b>
Instalarea jocurilor Ubuntu	
Cum se joacă jocurile în Ubuntu	
Cum se joacă alte jocuri populare	
Rezumatul lecției	
Exerciții practice	

Sesiune	Durata (în minute), excluzând exercițiile
<b>A DOUA ZI</b>	
<b>Personalizarea desktopului și a aplicațiilor</b>	<b>80</b>
Introducere	
Personalizarea spațiului de lucru (Desktop)	
Efecte pentru spațiul de lucru	
Lucrul cu fișiere folosind Nautilus	
Instalarea și deinstalarea aplicațiilor folosind Instalare/Deinstalare aplicații și Administratorul de pachete Synaptic	
Instalarea unui singur fișier pachet	
Depozite de programe	
Adăugarea opțiunilor pentru altă limbă	
Rezumatul lecției	
Exerciții recapitulative	
Exerciții practice	

<b>Manipularea imaginilor și fotografiilor</b>	<b>60</b>
Prezentarea aplicațiilor grafice	
GIMP	
Organizarea fotografiilor cu F-Spot	
Să învățăm să desenăm cu Inkscape	
Utilizarea scannerului	
Rezumatul lecției	
Exerciții recapitulative	
Exerciții practice	

<b>Redarea melodiilor și videoclipurilor</b>	<b>60</b>
Restricții legale	
Redarea melodiilor	
Redarea și extragerea melodiilor de pe CD-uri audio	



<b>Redarea melodiilor și videoclipurilor</b>	<b>60</b>
Inscripționarea CD-urilor audio	
Redarea formatelor multimedia proprietare	
Folosirea unui iPod	
Crearea și modificarea fișierelor audio	
Folosirea DVD-urilor	
Redarea fișierelor multimedia de pe internet	
Modificarea videoclipurilor	
Rezumatul lecției	
Exerciții recapitulative	
Exerciții practice	

<b>Ubuntu: Ajutor și suport</b>	<b>60</b>
Introducere	
Resurse de suport gratuit	
Documentația sistemului	
Documentație online	
Suport oferit de comunitate	
Launchpad	
The Fridge	
Servicii comerciale cu plată	
Rezumatul lecției	
Exerciții recapitulative	

<b>Partiționarea și pornirea - opțional</b>	<b>60</b>
Ce este partiționarea	
Crearea unei partiții	
Opțiuni la încărcarea sistemului	
Rezumatul lecției	
Exerciții recapitulative	

Exerciții practice	
Sumarul cursului	

---

# Capitolul 1

## Prezentare Ubuntu

### OBIECTIVE

În această lecție veți învăța:

- Concepte fundamentale Open Source
- Legătura dintre the Free Software Movement (Mișcarea pentru programe libere), sursa deschisă și Linux
- Cum este legat Ubuntu de aplicațiile cu sursa publică
- Cum este dezvoltat Ubuntu
- Despre versiunile Ubuntu
- Despre diferențele majore dintre Ubuntu și Microsoft Windows

### 1.1 Despre conceptul de Sursă publică

Ubuntu este un sistem de operare cu sursă publică, bazat pe Linux. Termenul „sursă publică” poate fi definit ca un set de principii și practici care promovează accesul la proiectarea și producerea propriu-zisă a bunurilor și cunoștințelor. Sursa deschisă se aplică, în general, codului sursă al programelor, care devine astfel accesibil utilizatorilor, cu puține restricții legate de proprietatea intelectuală sau fără nici o restricție. Acest lucru permite utilizatorilor să distribuie, să creeze și să modifice conținutul programelor, fie individual, pentru satisfacerea unor cerințe personale specifice, fie prin colaborare, în scopul îmbunătățirii acelui program. Atât mișcarea sursă deschisă, cât și Linux-ul, au parcurs mai multe etape până ce au ajuns la forma din zilele noastre.

Ideea din spatele distribuirii deschise, fără constrângeri, a codului sursă, este aceea de a încuraja dezvoltarea programelor pe baza colaborării voluntare. Utilizatorii îmbunătățesc conținutul programelor, rezolvă erorile de programare, dezvoltă facilități noi și împărtășesc toate acestea celorlalți.

Ca rezultat direct al dezvoltării în colaborare a programelor, colaborare care implică un număr mare de programatori, utilizatorii beneficiază de programe care sunt adesea de o calitate mai bună și au performanțe superioare alternativelor proprietare. Utilizatorii sunt încurajați să personalizeze programele, pentru ca acestea să răspundă mai bine propriilor cerințe, ceea ce reprezintă în sine un pas uriaș înainte față de modul de gândire „o singură măsură pentru toată lumea”.

Proiectele de tip sursă publică apelează și la talentele altor oameni, nu numai la programatori. Multe proiecte implică artiști, muzicieni, creatori de interfețe grafice și autori de documentație, pentru a realiza un produs complet.

### 1.2 Mișcarea pentru Software Liber, Open Source și Linux

Există adesea o confuzie legată de programele cu sursa publică, programele gratuite și Linux. Cu toate că între acestea trei sunt conexiuni, există și diferențe distincte, care devin evidente dacă studiem evoluția acestora.

### 1.2.1 Mișcarea pentru Software Liber

În anii '60, programele erau distribuite liber, în mod obișnuit, de companii precum IBM și partajate de utilizatori. Programele erau considerate pe atunci o extensie a dispozitivelor fizice, concept în jurul căruia a fost dezvoltat modelul de afaceri al acestor corporații. Programele erau puse la dispoziție împreună cu codul sursă, care putea fi îmbunătățit și modificat; iată de ce putem spune că această abordare poate fi considerată drept originile programelor sursă deschisă. Totuși, odată cu ieftinirea dispozitivelor fizice și cu diminuarea profiturilor în anii '70, producătorii au găsit în programe o modalitate prin care să-și asigure surse suplimentare de profit.

În septembrie 1983, Richard Matthew Stallman, fost programator la MIT Artificial Intelligence Lab, a lansat proiectul GNU, prin care s-a dorit realizarea unui sistem de operare (SO) asemănător UNIX-ului. El era îngrijorat de ponderea tot mai mare a programelor proprietare, care avea să pună utilizatorii în „incapacitatea de a accesa și modifica programele din calculatoarele proprii.” Limitarea dezvoltării prelua, în detrimentul libertății. Odată cu proiectul GNU, Stallman inițiază Free Software Movement (Mișcarea pentru software liber) și, în Octombrie 1985, pune bazele Free Software Foundation (Fundația pentru software liber).

Stallman a dus o muncă de pionierat în definirea caracteristicilor sursei publice și ale conceptului de copyleft. El este autorul principal al mai multor licențe copyleft, inclusiv GNU General Public License (GPL), care este cea mai folosită licență pentru programele libere.

---

**Este bine de reținut:**

Pentru mai multe informații despre Richard Stallman și proiectul GNU trebuie să consultați paginile de Internet următoare: [http://en.wikipedia.org/wiki/Richard\\_stallman](http://en.wikipedia.org/wiki/Richard_stallman).

---

Până în anul 1991 au fost create mai multe unelte GNU, printre care și puternicul compilator GNU (GCC). Totuși, nu era disponibil un kernel liber pentru realizarea unui sistem de operare liber, care să folosească aceste unelte.

### 1.2.2 Mișcarea Open Source și Linux

Diferența dintre software liber și open source este analogă diferenței dintre o mișcare socială (software liber) și o metodologie de dezvoltare (open source). Linux se referă la kernel sau la scheletul arhitecturii open source.

În august 1991, Linus Benedict Torvalds, un student finlandez din anul doi la informatică (știința calculatoarelor) de la Universitatea din Helsinki, a început să lucreze în Minix.



Figura 1.1: Linus Benedict Torvalds

---

**Este bine de reținut:**

Minix este un sistem de operare asemănător UNIX-ului, realizat cu codul sursă public, creat de Prof. Andrew S. Tanenbaum, cu intenția de a prezenta studenților săi procesele interne din cadrul unui sistem de operare.

---

Linux-ul a fost gândit inițial ca un sistem de operare asemănător Minix-ului, pe care Linus Torvalds să-l poată utiliza pe calculatorul de acasă. Pe la mijlocul lui septembrie, Torvalds scoate primul kernel Linux, versiunea 0.01. În 1994, apare versiunea 1.0 a kernelului Linux, sub licență GNU GPL. Kernelul liber și uneltele GNU au asigurat un teren fertil pentru entuziaști. Din cauza faptului că s-a dorit păstrarea rădăcinilor UNIX, Linux-ul a pus la dispoziție, pentru început, interfața în linie de comandă (Command Line Interface - CLI); adaptarea Sistemului de ferestre X (X Window System), într-un stadiu ulterior, aduce o interfață grafică cu utilizatorul (Graphical User Interface - GUI).

---

---

**Este bine de reținut:**

Linux-ul nu este proprietatea cuiva, individ sau companie, nici chiar a lui Linus Torvalds, cel care a început dezvoltarea Linux-ului. Totuși, Torvalds este implicat major în procesul de dezvoltare al kernelului principal și deține marca Linux.

---

Codul sursă deschisă al Linux-ului:

- Este disponibil și accesibil oricui.
- Poate fi modificat în funcție de cerințele individuale specifice și în funcție de platforma folosită.
- Poate fi redistribuit liber în forma curentă sau în cele modificate.

Inițial, Linux-ul a fost o unealtă foarte tehnică, exclusivistă, pentru programarea codului sursă. Mii de dezvoltatori au contribuit la evoluția Linux-ului pe măsură ce acesta devenea mai prietenos cu utilizatorul. Acest lucru a dus la lansarea a sute de versiuni de distribuții, atât comerciale, cât și necomerciale, proiectate pentru utilizarea de zi cu zi, existente și astăzi.

În 1998, Jon "maddog" Hall, Larry Augustin, Eric S. Raymond, Bruce Perens și alții, au lansat formal Open Source Movement. Aceștia au promovat programele sursă deschisă exclusiv pe bazele excelenței tehnice.



Figura 1.2: Fondatorii Open Source Movement

Mișcarea pentru programe cu sursă publică și explozia dot.com de la sfârșitul anilor '90 au coincis, aducând popularitate Linux-ului și facilitând evoluția mai multor companii care aveau o atitudine prietenoasă față de sursa publică, companii precum Corel (Corel Linux), Sun Microsystems (OpenOffice.org) și IBM (OpenAFS). La începutul secolului 21, când prăbușirea dot.com era în plină desfășurare, sursa publică a fost în prima poziție ca alternativă viabilă la programele proprietare scumpe. Momentul prielnic a fost favorizat și de apariția unor aplicații ușor de utilizat.

Și astfel, ceea ce la început a fost doar o idee, a devenit o pasiune pusă în slujba revoluționării unei industrii preocupată intens de patente și licențieri. Cu necesități minime de investiții și îmbunătățirea accesibilității în utilizare, Linux-ul s-a împământenit ca opțiune demnă de luat în seamă pentru întreprinderi și utilizatori obișnuiți.

## 1.3 Despre Ubuntu

Ubuntu este un sistem de operare dezvoltat de comunitate, bazat pe Linux, care este perfect pentru laptopuri, stații de lucru și servere. Conține toate aplicațiile de care aveți nevoie - inclusiv un navigator de Internet, programe pentru realizarea de prezentări, documente și foi de calcul electronice, mesagerie instantanee și multe altele.

---

**Este bine de reținut:**

Ubuntu este un cuvânt african care înseamnă „umanitate către ceilalți” sau „sunt ceea ce sunt datorită a ceea ce noi toți suntem”.

---

Istoria Ubuntu începe în Aprilie 2004, când Mark Shuttleworth a format un grup de dezvoltatori sursă deschisă care să creeze un nou sistem de operare Linux.

---



Figura 1.3: Mark Shuttleworth

Bazat pe principiile unor lansări în intervale de timp prestabilite, pe fundațiile puternice ale Debian-ului, pe administratorul spațiului de lucru Gnome și pe un angajament pentru libertate, acest grup a operat la început sub auspiciile <http://no-name-yet.com>.

După mai bine de trei ani, Ubuntu a crescut la o comunitate de peste 12.000 de membri și o bază de utilizatori aproximați la peste 8 milioane (la nivelul lunii iunie 2007). Canonical este sponsorul comercial al Ubuntu.

### 1.3.1 Promisiunea Ubuntu

- Ubuntu va fi întotdeauna gratuit, inclusiv edițiile pentru întreprinderi și actualizările de securitate.
- Ubuntu vine cu suport comercial asigurat de Canonical și de sute de companii din toată lumea.
- Ubuntu include cele mai bune traduceri și cea mai bună infrastructură de accesibilitate pe care comunitatea sursă deschisă le poate oferi.
- CD-ul Ubuntu conține doar aplicații libere și gratuite; Ubuntu vă încurajează să folosiți programe gratuite și cu sursă publică, să le îmbunătățiți și să le dați mai departe.

### 1.3.2 Versiuni Ubuntu

În octombrie 2004 este lansată prima versiune Ubuntu. O versiune nouă a Ubuntu este lansată la fiecare șase luni, iar actualizările de versiuni sunt gratuite. Utilizatorii sunt sfătuiți să facă actualizări de versiune atunci când sunt disponibile, pentru a avea la dispoziție cele mai noi aplicații și facilități. Aceste versiuni sunt denumite după schema (de nume) A.LL, unde A indică anul, iar MM arată luna lansării. Numele din paranteze este un nume de cod acordat unei versiuni aflată în dezvoltare.

Fiecare versiune este suportată timp de 18 luni; versiunile cu suport pe termen lung (LTS) sunt suportate timp de 3 ani pentru edițiile desktop și timp de 5 ani pentru edițiile server.

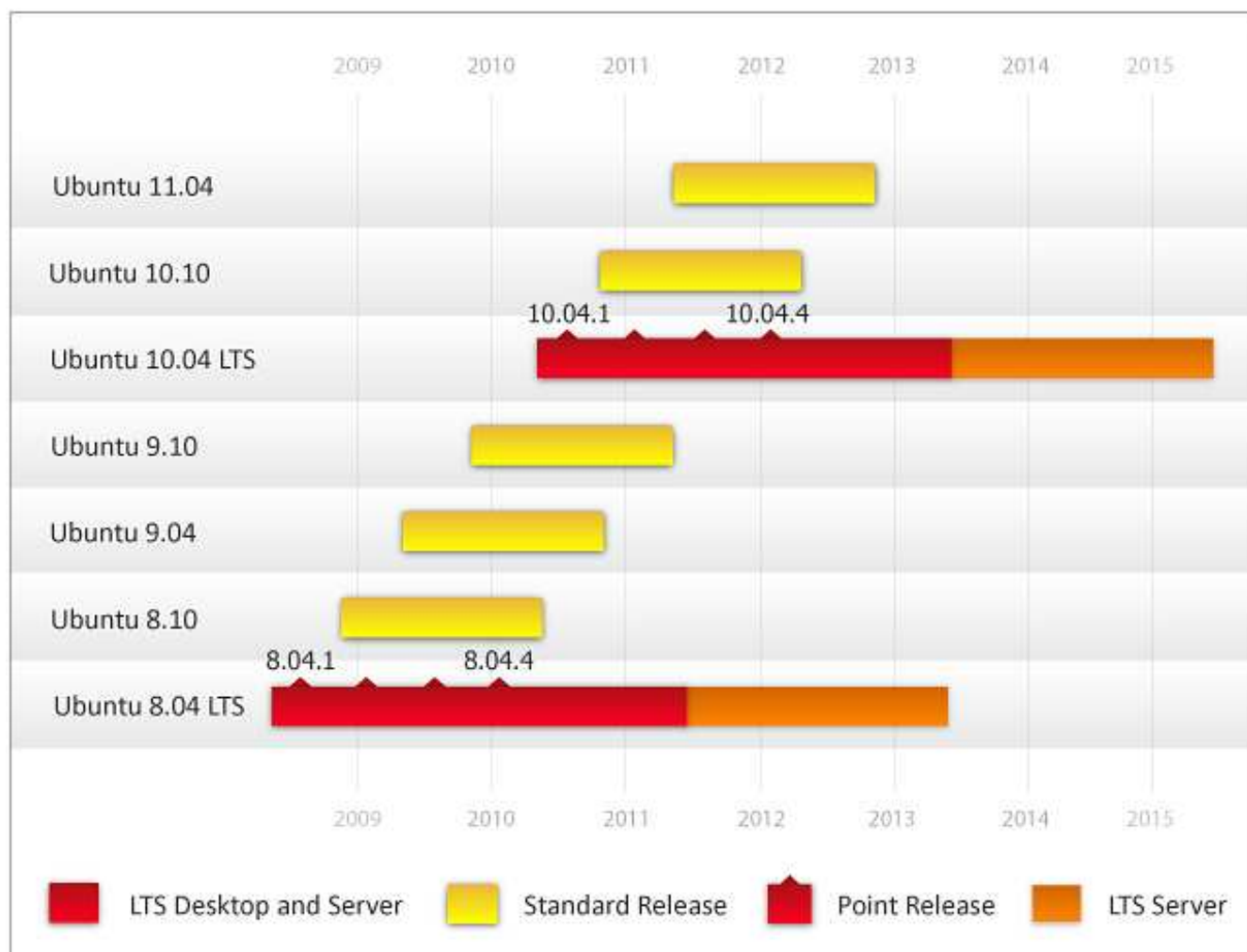


Figura 1.4: Versiuni Ubuntu

O scurtă istorie a lansărilor:

- **Ubuntu 4.10 (Warty Warthog)** Ubuntu 4.10 a fost prima versiune a Ubuntu, lansată în octombrie 2004; a fost asigurat suportul până în aprilie 2006.

#### Este bine de reținut:

Prima comunitate de testeri ai versiunii 4.10 a fost numită Scurmători (Sounder), denumire colectivă pentru porci mistreți (warthogs). Lista de mail a Scurmătorilor există și astăzi ca forum pentru discuții deschise ale comunității.

- **Ubuntu 5.04 (Hoary Hedgehog)** Lansat în aprilie 2005; suport asigurat până în octombrie 2006.
- **Ubuntu 5.10 (Breezy Badger)** Lansat în octombrie 2005; suport asigurat până în aprilie 2007.
- **Ubuntu 6.06 LTS (Dapper Drake)** Este prima versiune cu suport pe termen lung (LTS) și a fost lansată în iunie 2006. Suportul pe termen lung se referă la suport garantat pentru actualizările de securitate timp de trei ani pentru versiunea desktop și de cinci ani pentru versiunea server. Toate celelalte versiuni au suport timp de 18 luni atât pentru versiunea desktop cât și pentru versiunea server. Perioada extinsă a suportului oferă o asigurare în plus și face mai ușoară și mai practică implementarea sistemului de operare pe cât mai multe sisteme. Versiunea pentru desktop are suport până în iunie 2009 iar versiunea server are suport până în iunie 2011.

- **Ubuntu 6.10 (Edgy Eft)** Lansat în octombrie 2006. Această versiune garantează un proces de pornire (boot) robust; asigurat suportul până în aprilie 2007.
- **Ubuntu 7.04 (Feisty Fawn)** Lansat în aprilie 2007. Această versiune aduce îmbunătățiri importante în roaming-ul de rețea; suport asigurat până în octombrie 2008.
- **Ubuntu 7.10 (Gutsy Gibbon)** Lansat în octombrie 2007. Trăsăturile particulare includ efecte vizuale spectaculoase disponibile în instalarea implicită, comutarea mai rapidă între utilizatori, auto-detectia imprimantelor, căutarea și indexarea mai rapidă a fișierelor; suport asigurat până în aprilie 2009.
- **Ubuntu 8.04 LTS (Hardy Heron)** Lansată în aprilie 2008, Ubuntu 8.04 LTS este cea de a doua ediție cu suport pe termen lung realizată de către echipa Ubuntu. Versiunea pentru desktop va fi susținută până în aprilie 2011 iar versiunea server va fi suportată până în aprilie 2013.
- **Ubuntu 8.10 (Intrepid Ibex)** Lansat în octombrie 2008, Ubuntu 8.10 include sute de îmbunătățiri și suport complet pentru 3D. Această versiune va avea susținere până în Aprilie 2010.
- **Ubuntu 9.04 (Jaunty Jackalope)** Programat pentru lansare în Aprilie 2009, Ubuntu 9.04 va fi noua versiune inovatoare Ubuntu.

### 1.3.3 Lucrări derivate din Ubuntu

Ubuntu este, de asemenea, disponibil în mai multe „arome” precum Ubuntu, Edubuntu, Kubuntu și Xubuntu. Edubuntu este Ubuntu special conceput pentru mediul școlar. Kubuntu este o derivată oficială a lui Ubuntu care se bazează pe proiectul K Desktop (KDE). KDE este un mediu desktop puternic, combinând ușurința în folosire și funcționalitate modernă. Xubuntu se adresează utilizatorilor care nu dețin calculatoare performante sau acelor care doresc un mediu desktop extrem de eficient pe un calculator performant.

### 1.3.4 Dezvoltarea Ubuntu și comunitatea

Ubuntu este un proiect susținut prin colaborarea membrilor comunității Ubuntu din toată lumea. De la începuturile sale, în anul 2004, mii de contribuitori s-au alăturat comunității Ubuntu. Acești utilizatori își aduc contribuția la dezvoltarea Ubuntu prin scrierea de cod, popularizare, înfrumusețarea mediului spațiului de lucru, traduceri, testare și documentare (acestea fiind doar câteva domenii). Procesul de dezvoltare al sistemului de operare Ubuntu este deschis și transparent pentru toată lumea, fie că sunteți un utilizator începător sau un dezvoltator cu experiență în Ubuntu - oricine este binevenit dacă dorește să se implice în dezvoltarea și îmbunătățirea Ubuntu. Canonical, de asemenea, a angajat dezvoltatori care își aduc contribuția la dezvoltarea Ubuntu.

**Cum vă puteți implica** Comunitatea Ubuntu este formată din mulți indivizi și multe echipe care lucrează la diferite aspecte ale lui Ubuntu. Dacă sunteți un dezvoltator, puteți participa în nucleul de dezvoltare, puteți scrie aplicații noi, puteți crea pachete pentru aplicații suplimentare și puteți ajuta la depistarea și eliminarea erorilor de programare. Dacă aveți înclinații artistice puteți să vă aduceți contribuția la aspectul grafic și la funcționalitatea sistemului de operare Ubuntu. De asemenea, puteți asigura suport tehnic pe Internet, puteți scrie documentație, puteți ajuta la crearea materialului pentru instruirea utilizatorilor Ubuntu. Sunt o mulțime de moduri în care puteți contribui.

**Zona Dezvoltatorilor** Zona dezvoltatorilor este compusă din dezvoltatori care creează și împachetează programe, pun la punct defectele de programare și întrețin Ubuntu. Ei sunt responsabili de asigurarea unui catalog cuprinzător de programe și de menținerea Ubuntu ca sistem de operare pe care te poți baza, care rulează lin, fără probleme. O modalitate prin care puteți începe să contribuiți la împachetarea programelor este să vă alăturați MOTU - consultați <https://wiki.ubuntu.com/MOTU/GettingStarted>.

**Idea Pool** Dacă aveți idei de proiecte, propuneri și îmbunătățiri, dar nu aveți posibilitatea de a le implementa personal, le puteți adăuga în colectorul de idei, disponibil la <https://wiki.ubuntu.com/IdeaPool>.

**Utilizatori cu pregătire tehnică** Dacă aveți pregătire sau înclinații tehnice, puteți contribui în cadrul comunității Ubuntu în următoarele moduri:

- Testați versiunile Ubuntu aflate în dezvoltare pentru a ajuta la depistarea erorilor de programare înainte de lansarea propriu-zisă.
- Trimiteți informări despre erorile de programare și ajutați echipa de dezvoltatori în analizarea acestora.



- Triați (editați și încadrați în categorii) defectele de programare pentru a fi citite, evaluate și sortate înainte de repararea acestora.
- Înscrieți-vă pe listele de asistență prin poștă electronică (e-mail) sau pe listele de discuții ale Ubuntu.
- Deveniți membru în forumurile de pe Internet și răspundeți solicitărilor existente.
- Alăturați-vă canalului IRC Ubuntu, o formă de chat Internet în timp real, pentru a participa la discuții și a oferi asistență.

**Utilizatori fără înclinații tehnice** Chiar dacă nu aveți cunoștințe tehnice despre Ubuntu, puteți ajuta utilizatorii Ubuntu prin următoarele proiecte:

- Grafică și Design
- Traduceri și localizare
- Scrierea și actualizarea documentației și a materialelor pentru instruirea utilizatorilor
- Popularizare

**Realizarea cursului despre Ubuntu Desktop** Unul dintre scopurile urmărite de Canonical este acela de a asigura o pătrundere a sistemului de operare Ubuntu pe cât mai multe calculatoare și servere, peste tot în lume. Asigurarea instruirii este văzută drept calea principală prin care se facilitează adoptarea Ubuntu și astfel de cursuri sunt concepute pentru certificarea profesioniștilor Ubuntu, sprijinirea partenerilor care distribuie Ubuntu și pregătirea utilizatorilor obișnuiți (ca dumneavoastră) pentru ca aceștia să obțină cât mai multe de la acest SO. Pentru mai multe informații despre cursurile Ubuntu existente și programul de certificări, consultați <http://www.ubuntu.com/training>.

Ca și în cazul dezvoltării de programe, comunitatea contribuie și la dezvoltarea și îmbunătățirea acestui curs. Membrii comunității care sunt experți în Ubuntu definesc scopul și structura programului de pregătire, prin identificarea cerințelor din perspectiva utilizatorilor; ei ajută Canonical, precum și terțe părți, în realizarea conținutului și în corectarea acestuia. Mai multe informații despre efortul depus de comunitatea Ubuntu în programele de instruire puteți găsi la: <http://wiki.ubuntu.com/Training>.

Procesul de dezvoltare, în totalitatea sa, respectă cu adevărat spiritul filosofiei Ubuntu și tradițiile sursei deschise.

## 1.4 Ubuntu și Microsoft Windows: Diferențele majore

Programele cu sursa publică diferă de modelul programelor proprietare, după cum urmează:

- Încurajează personalizarea și varietatea, ca opuse ideii o singură măsură care să se potrivească tuturor nevoilor.
- Se bazează pe modelul de afaceri „servicii adăugate”, în loc de a folosi licențierea sau taxarea la bucată.
- Are convingerea că beneficiile colaborării și contribuțiile mai multor dezvoltatori depășesc beneficiile aduse de proiectele controlate, dezvoltate de echipe mai mici, formate din dezvoltatori plătiți.

Discutarea fiecărui element prezentat în tabel mai în detaliu:

**Costuri asociate:** Sistemul de operare Microsoft Windows este unul proprietar, iar costul total crește cu fiecare funcție și aplicație care îi este adăugată. Prețul rezultat este câteodată influențat și de folosirea unor aplicații realizate de terțe părți, nefiind controlat numai de Microsoft. În cazul Ubuntu, lansările de versiuni noi și aplicații sunt, și acestea, gratuite.

**Lansările de versiuni noi:** În cazul lansărilor Ubuntu, există o singură versiune, de aceea aplicațiile și facilitățile puse la dispoziția utilizatorilor obișnuiți sunt aceleași cu cele folosite de utilizatorii profesioniști. Edițiile Home și Professional ale Microsoft Windows diferă. De exemplu, ediția Microsoft Windows Professional dispune de mai multe elemente de securitate decât ediția Home.

Programul de lansări în cazul Ubuntu, bazat pe un ciclu de 6 luni, face ca utilizatorii să aibă acces la cele mai noi aplicații. Actualizarea de versiune (de la cea veche, la cea nou apărută) este gratuită și suportată pe deplin. Lansările Microsoft sunt mai rare, iar programul acestor lansări nu este accesibil publicului.

Atribut	Ubuntu	Microsoft Windows
<b>Costuri</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nu impune taxe de licențiere (fără costuri)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Costuri pe utilizator și/sau pe o perioadă limitată de timp</li> </ul>
<b>Lansările de versiuni</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aceeași versiune și aceleași facilități sunt destinate atât utilizatorilor obișnuiți, casnici, cât și celor profesionali.</li> <li>Lansarea unei versiuni noi, cu asigurarea asistenței complete, la fiecare șase luni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ediții diferite pentru utilizatorii obișnuiți și profesioniști (ediții Home și Professional)</li> <li>Lansări mai puțin frecvente și un program deloc transparent</li> </ul>
<b>Securitate</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizatorului cu drepturi de administrator (root) i se creează un cont securizat</li> <li>Este rar ținta programelor malițioase (malware) și a virusilor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Permite accesul neîngrădit la contul utilizatorului cu drepturi administrative</li> <li>Constituie ținta predilectă a programelor malware și a virusilor</li> </ul>
<b>Personalizare</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Foarte ușor de personalizat și transformat</li> <li>Este posibilă rularea mai multor arome (versiuni) de Ubuntu în paralel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sistem de operare standard, cu opțiuni limitate de personalizare</li> <li>Aplicațiile suplimentare implică costuri suplimentare</li> </ul>
<b>Stocarea de date</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ușor de trecut de la o versiune la alta (upgrade și downgrade)</li> <li>Datele utilizatorilor sunt stocate într-un singur director „home”</li> <li>Migrarea datelor utilizatorilor și refacerea acestora și a configurațiilor personale pe alt calculator se poate face foarte ușor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Datele utilizatorilor sunt stocate în mai multe locuri</li> <li>Realizarea unor copii de siguranță și migrarea datelor unui utilizator pe alt calculator sunt sarcini foarte dificile</li> </ul>

Tabela 1.1: Trăsături definitorii

**Aspecte legate de securitate:** Ubuntu este rar ținta atacurilor programelor malware și a virusilor. Contul utilizatorului cu drepturi administrative este securizat implicit în Ubuntu și doar câteva sarcini implică folosirea drepturilor speciale. Microsoft Windows pune la dispoziție un mediu în care accesul la utilizatorul cu drepturi depline se face direct (nerestricționat).

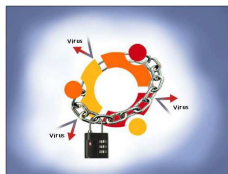


Figura 1.5: Securitatea în Ubuntu

**Personalizare:** După cum veți descoperi în acest curs, Ubuntu vă invită să-l redesați și să-l personalizați. Puteți rula în paralel mai multe versiuni Ubuntu; de exemplu, puteți instala Kubuntu (KDE) împreună cu Ubuntu (GNOME) și să selectați mediul spațiului de lucru pe care doriți să-l utilizați. Mai mult de 17,000 pachete sunt disponibile și ușor de accesat prin intermediul Internetului. Ca urmare, nu sunteți nevoiți să folosiți o anumită versiune din cauză că pe aceea ați instalat-o inițial.

Microsoft Windows este un SO standard, cu puține posibilități de personalizare. Cu toate că sunt disponibile foarte multe aplicații, acestea, aproape în totalitate, sunt programe proprietare care impun o taxă de licențiere.



Figura 1.6: Personalizarea spațiului de lucru

**Stocarea datelor:** În Microsoft Windows, datele utilizatorilor sunt stocate în mai multe locuri, ceea ce face ca realizarea copiilor de siguranță și migrarea datelor pe alte calculatoare să fie făcute cu greutate. Ubuntu păstrează datele unui utilizator într-un singur loc - directorul home (acasă). Aceasta face ca migrarea datelor de pe un calculator vechi pe altul nou să fie făcută cu ușurință, oferind posibilitatea păstrării copiilor de siguranță în locuri sigure.

### 1.4.1 Instalare

- **Instalarea Sistemului de Operare (SO):** Totuși, pentru o instalare pe un calculator cumpărat fără sistem de operare, în cazul Ubuntu puteți găsi acest sistem de operare pe Internet, gratuit, sau puteți comanda un CD, de asemenea, gratuit. Pentru orice versiune de Microsoft Windows trebuie să achitați contravaloarea taxei de licențiere impusă de Microsoft.

Ubuntu există și în modul live-CD, ceea ce înseamnă că puteți folosi sistemul de operare direct de pe CD, fără a-l instala în calculator. Dacă vă place ceea ce vedeți, puteți să treceți la instalare. Dacă nu, dați-l unui prieten. Live-CD-ul este foarte folositor și atunci când trebuie să reparați un sistem.

Instalările pentru Microsoft Windows și Ubuntu se fac foarte ușor, prin rularea CD-ului de instalare și repornirea calculatorului. În cazul ambelor instalări, durata acestora variază în funcție de specificațiile calculatorului, o durată medie situându-se în intervalul 20-30 de minute.

- **Instalarea aplicațiilor:** Puteți adăuga programe în Ubuntu folosind utilitarul Instalare/Dezinstalare (Add/Remove Applications) sau administratorul de pachete Synaptic. Utilitarul Instalare/Dezinstalare vă permite să vizionați toate aplicațiile libere și gratuite, recomandate a fi folosite în Ubuntu, și să le instalați pe acelea pe care le doriți. În cazul Microsoft Windows, fiecare program are propria metodă de instalare. Microsoft Vista dispune de o facilități numită Digital Locker care permite utilizatorilor să cumpere programe de pe Internet și să le descarce într-un mod protejat.

Instalare	Ubuntu	Microsoft Windows
<b>Instalarea sistemului de operare</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Poate fi descărcat de pe Internet, gratuit, sau poate fi comandat, gratuit, ca CD</li> <li>Poate fi folosit direct de pe live-CD</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Trebuie cumpărat</li> <li>Sistemul de operare trebuie instalat pe discul fix al calculatorului</li> </ul>
<b>Instalarea programelor</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Este disponibilă o varietate impresionantă de programe</li> <li>Toate pot fi descărcate de pe Internet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>În instalarea implicită, programele disponibile sunt în număr redus</li> <li>Utilizatorii pot cumpăra și descărca programe de pe Internet, dar există și programe care pot fi instalate doar manual</li> </ul>

Tabela 1.2: Diferențe legate de instalare



Figura 1.7: Instalarea aplicațiilor

### 1.4.2 Aplicații

Tabelul de mai jos conține o comparație între aplicațiile Ubuntu și cele specifice Microsoft Windows:

Aplicații	Ubuntu	Microsoft Windows
<b>Navigare web și E-mail</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Navigatorul Firefox în instalarea implicită</li> <li>• Clientul de e-mail Evolution în instalarea implicită</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Navigatorul Internet Explorer în instalarea implicită</li> <li>• Clientul de e-mail Outlook în instalarea implicită</li> </ul>
<b>Procesare de text</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Suita OpenOffice.org</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• WordPad în instalarea implicită</li> </ul>
<b>Multimedia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sunt incluse aplicațiile Audio CD Extractor, Brasero, Rhythmbox, Player pentru filme și Înregistrare sunet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Include Microsoft Windows Media Player 11 (WMP) și Microsoft Windows Media Center (WMC)</li> </ul>
<b>Editare de imagini și gestionarea fotografiilor</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• F-Spot pentru gestionarea fotografiilor</li> <li>• Gimp pentru editarea imaginilor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicația Picture Gallery</li> <li>• Desen</li> </ul>

Tabela 1.3: Diferențe de bază între aplicații

Discutarea fiecărui element prezentat în tabel mai în detaliu:

**Rețea, navigare web și e-mail** Configurarea rețelei este ușoară, atât pentru Ubuntu, cât și pentru Microsoft Windows. Navigarea pe Internet dispune de aproximativ aceleași facilități în cazul ambelor sisteme de operare.

Mozilla Firefox este navigatorul de Internet instalat implicit de Ubuntu, iar Internet Explorer este navigatorul de Internet din Vista. Puteți instala Firefox în Microsoft Windows.

Evolution este clientul de mail implicit al Ubuntu. Se poate conecta la conturile POP, căsuțele poștale convenționale UNIX și serverele Exchange prin Outlook Web Access. Evolution dispune și de un Personal Information Manager (PIM - administrator al informațiilor personale) și un utilitar gen agendă pentru programarea activităților zilnice. Aplicația pentru e-mail din Microsoft Vista este o versiune rescrisă a aplicației Outlook Express, care conține o versiune trunchiată a utilitarului agendă, Microsoft Windows Calendar. Ar trebui să luați în considerare instalarea Outlook dacă doriți să folosiți des agenda sau dacă doriți un PIM pe deplin funcțional. Utilizatorii Ubuntu se bucură de un client de e-mail care cuprinde toate facilitățile.

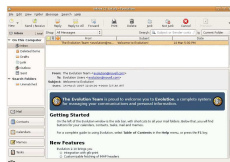
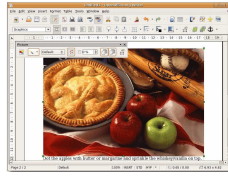


Figura 1.8: Clientul de e-mail Evolution

**Procesare de text:** Suita OpenOffice.org este prezentă în instalarea implicită a SO Ubuntu și asigură multe din facilitățile prezente în Microsoft Office. Vista are în instalarea implicită WordPad; versiunea completă a Microsoft Word (sau Office) pentru Microsoft Windows este disponibilă, dar implică alte costuri.

Figura 1.9: *OpenOffice.org Writer*

**Multimedia:** O serie de programe multimedia sunt configurate implicit în Ubuntu, precum Audio CD Extractor, Brasero scriere discuri, Rhythmbox redare muzică, Player pentru filme și Înregistrare sunet. Rhythmbox este programul implicit pentru redarea CD-urilor audio și pentru organizarea colecțiilor și a listelor de redare. Rhythmbox este similar programului Microsoft Windows Media Player. Brasero poate fi folosit pentru inscripționarea CD-urilor cu muzică.

Pentru a reda formatul mp3 în Ubuntu, trebuie să instalezi un pachet de codecuri. Acest lucru este necesar deoarece Ubuntu nu este distribuit cu codecurile mp3 din cauza restricțiilor impuse de licența acestora. Redarea fișierelor mp3 se poate face implicit pentru unele versiuni de Microsoft Windows.

Vista are două programe multimedia, Windows Media Player 11 (WMP, pe scurt) și Windows Media Center (WMC, pe scurt). WMP este mai bun la redarea fișierelor care conțin muzică, iar WMC este folosit dacă intenționați să transformați calculatorul în centru de divertisment. WMP poate conține o bibliotecă cuprinzătoare de muzică. Folosind sistemul WMP de căutare și indexare, puteți căuta piese muzicale ale unui anumit artist sau o anumită piesă.

**Editarea imaginilor și gestionarea fotografiilor** Cu aplicația Picture Gallery din Microsoft Vista, puteți încărca mii de fotografii și puteți adăuga etichete acestora. Vă puteți organiza pozele rapid și puteți lucra cu ele deoarece le puteți eticheta printr-un singur clic de mouse. Administratorul fotografiilor din Ubuntu, F-Spot, vă organizează colecția personală. Lucrează fără probleme cu bazele de date populare de pe Internet pentru fotografii, cum ar fi Flickr și Picasa Web.

Ubuntu aduce GIMP pentru editarea imaginilor, care este o aplicație puternică, asemănătoare Photoshop-ului. Microsoft Windows Vista oferă „Paint” pentru editări de bază ale imaginilor.



Figura 1.10: GIMP

## 1.5 Rezumatul lecției

În această lecție ați învățat:

- Concepte fundamentale Open Source
- Legătura dintre the Free Software Movement (Mișcarea pentru programe libere), sursa deschisă și Linux
- Cum este legat Ubuntu de aplicațiile cu sursa publică
- Cum este dezvoltat Ubuntu
- Convenția folosită pentru stabilirea numelui versiunii Ubuntu
- Despre diferențele majore dintre Ubuntu și Microsoft Windows

## 1.6 Exerciții recapitulative

**Question:** Ce se înțelege prin termenul software liber?

**Answer:**

**Question:** Care este promisiunea Ubuntu?

**Answer:**

**Question:** Potrivii versiunile Ubuntu cu anii în care acestea au fost lansate.

1) 7.04	a) Iunie 2006
2) 4.10	b) Octombrie 2007
3) 6.06	c) Aprilie 2007
4) 7.10	d) Octombrie 2004

**Answer:**

**Question:** Menționați 3 moduri în care utilizatorii fără pregătire tehnică pot contribui la dezvoltarea Ubuntu.

**Answer:**

**Question:** Navigatorul implicit din Ubuntu este \_\_\_\_\_.

**Answer:**

**Question:** Clientul implicit de e-mail din Ubuntu este \_\_\_\_\_.

**Answer:**

**Question:** Care sunt avantajele programului Ubuntu de lansări noi la perioade de 6 luni?

**Answer:**

---

## Capitolul 2

# Explorarea desktopului Ubuntu

### OBIECTIVE

În această lecție veți învăța:

- Elemente de bază ale desktopului Ubuntu
- Cum să schimbați limba implicită
- Cum să creați un utilizator nou, beneficiind apoi de avantajul comutării rapide între utilizatori
- Pentru a adăuga sau șterge aplicații
- Cum să activați efectele vizuale 3D

Această lecție este un tur rapid al suprafeței de lucru Ubuntu. Cursul va intra în detalii aprofundate în lecțiile viitoare, prezentarea de față oferindu-vă o avanpremieră a ceea ce aveți de parcurs.

## 2.1 Componentele desktopului Ubuntu

Notă: Notă:

GNOME este mediul grafic implicit al sistemului de operare Ubuntu. GNOME (GNU Network Object Model Environment) este rezultatul unui efort internațional de a construi un mediu desktop complet - interfața grafică cu utilizatorul - în întregime din programe libere. Scopul implică crearea cadrului de dezvoltare a programelor, selectarea aplicațiilor care vor fi incluse în desktop și adaptarea programelor care administrează lansatoare de aplicații, fișierele, ferestrele și gestionarea sarcinilor. Membrii comunității, din toată lumea, contribuie la traducerea și implementarea acestui mediu grafic în mai multe limbi. (Referințe: <http://en.wikipedia.org/wiki/GNOME>)

**Componente de bază ale suprafeței de lucru Ubuntu** La pornirea calculatorului va fi afișat ecranul de autentificare, în care introduceți numele de utilizator și parola. Ceea ce vi se va afișa după autentificare este suprafața de lucru Ubuntu. Ubuntu aduce un desktop curat, care nu prezintă în configurarea implicită nici o pictogramă pe fundalul suprafeței de lucru.



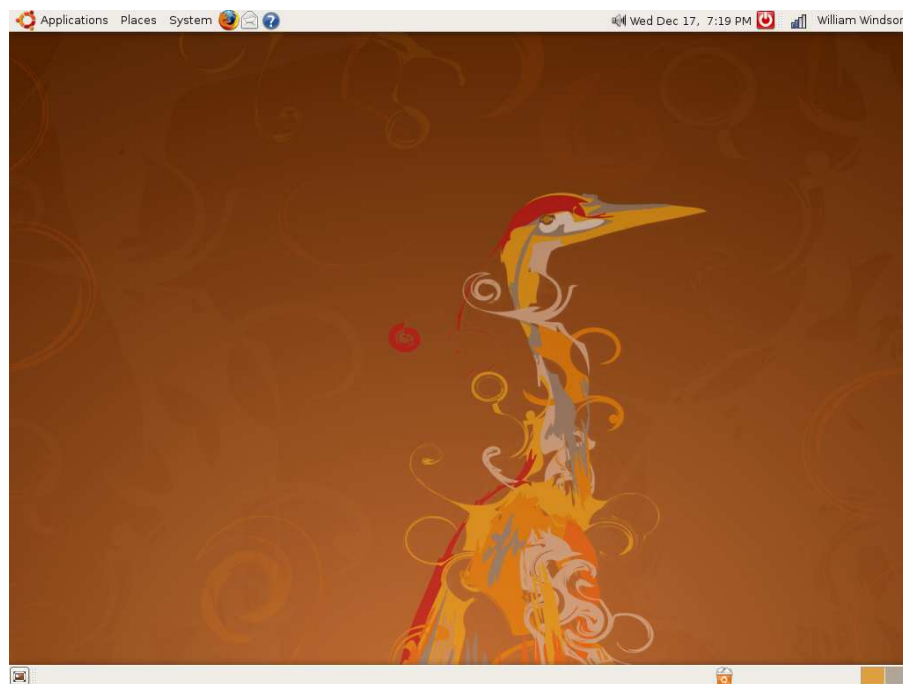


Figura 2.1: Suprafața de lucru implicită din Ubuntu

Puteți pune și aranja pictograme și fișiere pe desktop pentru a le accesa rapid. Dacă un CD, disc fix sau alte dispozitive externe sunt conectate la calculatorul dumneavoastră, Ubuntu afișează automat pictograma acestora, pentru a permite accesul la ele.



Figura 2.2: Pictograme desktop

În partea superioară și în cea inferioară a suprafeței de lucru se află două bare, numite panouri.

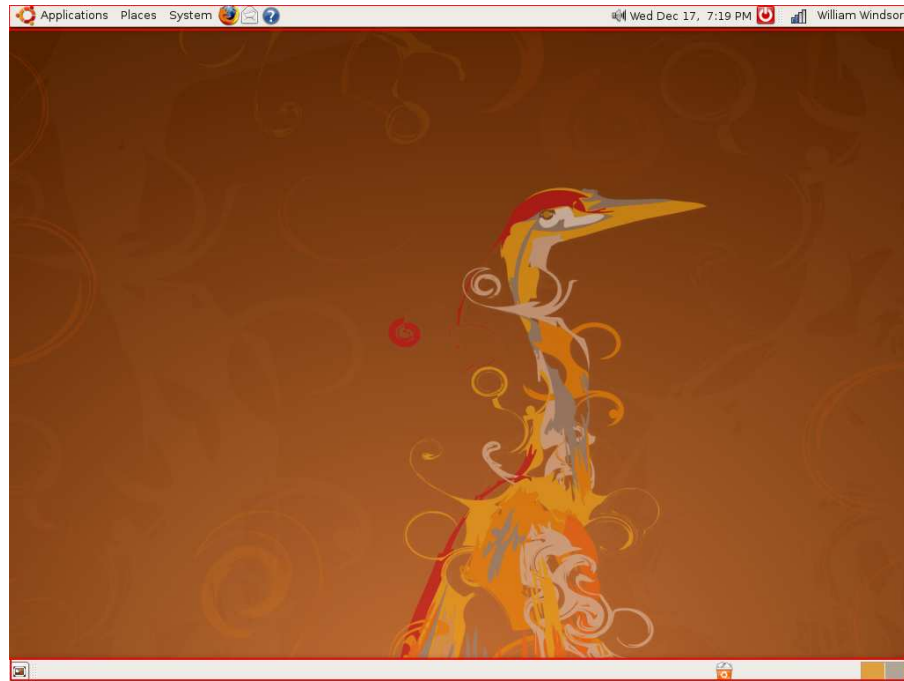


Figura 2.3: Panourile desktopului

În partea stângă a panoului superior sunt trei meniuri principale: Aplicații, Locuri și Sistem.

În configurarea implicită, lângă meniurile prezente în panoul superior sunt trei pictograme pentru acces rapid: Mozilla Firefox, Evolution și Ajutor.



Figura 2.4: Pictograme pentru acces rapid

1. Efectuați clic pe zona liberă a panoului superior și apăsați **Adaugă la panou**. Se va deschide fereastra **Adaugă la panou**.

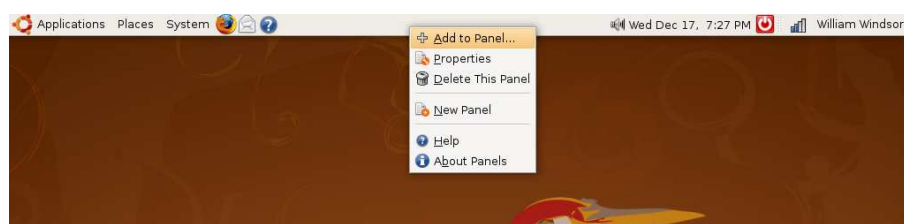


Figura 2.5: Adăugarea unei pictograme pentru acces rapid

2. Fereastra de dialog **Adaugă la panou** afișează aplicațiile existente în calculator. Alegeți o aplicație și efectuați clic pe **Adaugă** pentru a adăuga pictograma pentru acces rapid a aplicației în zona liberă a panoului. Dacă doriți să porniți un program disponibil în meniul **Aplicații**, efectuați clic pe **Lansator de aplicații**. NOTĂ:

Ca alternativă, din fereastra de dialog **Adaugă la panou** puteți trage o aplicație direct în panou pentru a crea o scurtătură pentru aplicația respectivă. Aplicația va fi reprezentată printr-o pictogramă pentru acces rapid.



Figura 2.6: Adăugarea lansatoarelor pentru aplicații

3. Vor apărea aplicațiile, grupate în categorii asemănătoare cu cele din meniul **Aplicații**. Alegeți o aplicație din lista pusă la dispoziție și apăsați pe **Adaugă**.



Figura 2.7: Selectarea aplicațiilor

Pictograma aplicației selectate va fi afișată în zona neocupată din panoul superior.

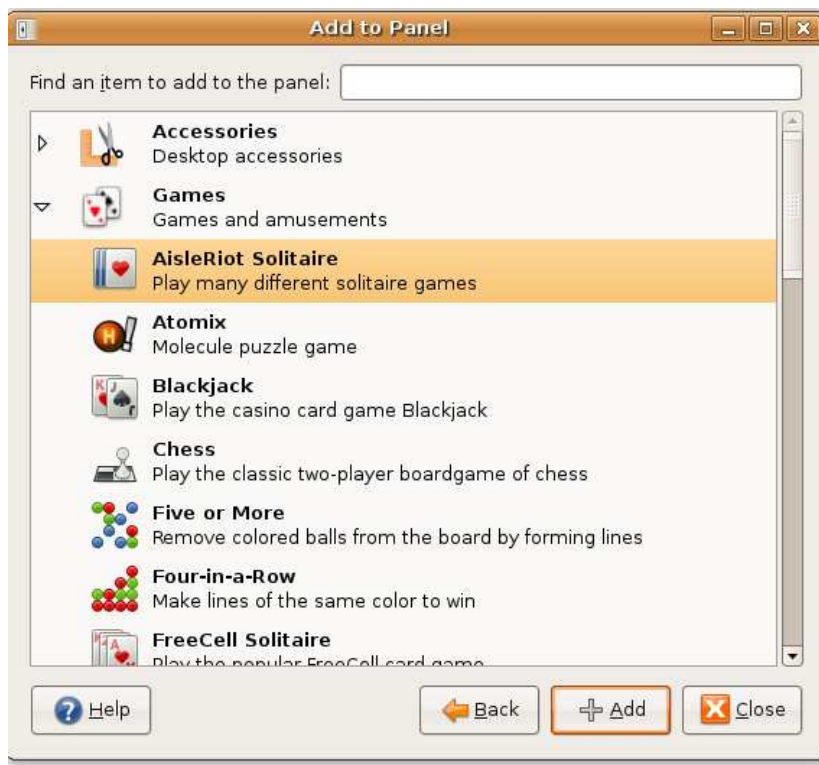


Figura 2.8: Adăugarea lansatoarelor pentru aplicații

Puteți muta pictograma nou creată prin efectuarea unui clic dreapta și selectarea opțiunii **Mutare** din meniul contextual. Mutați pictograma oriunde și efectuați clic stânga pentru a o fixa pe poziția aleasă.

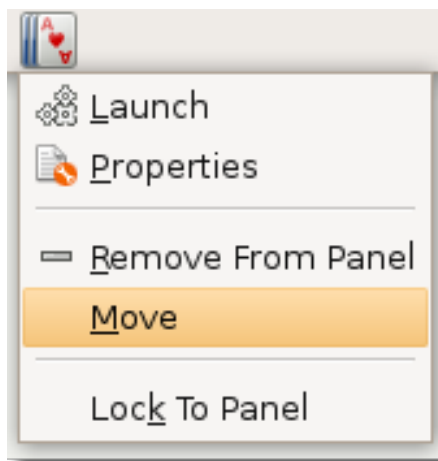


Figura 2.9: Mutarea pictogramelor pentru acces rapid

Lângă zona liberă a panoului superior (acolo unde puteți crea scurtături pentru aplicații) se află pictograma aplicației pentru comutare rapidă între utilizatori. Pictograma arată utilizatorul curent. Puteți efectua clic pe aceasta pentru a lista ceilalți utilizatori existenți pe calculator și pentru a intra în contul altui utilizator.

Veți învăța mai multe despre comutarea rapidă între utilizatori odată cu prezentarea subiectului **Comutarea rapidă între utilizatori**.



Figura 2.10: Mini-aplicația pentru comutare rapidă între utilizatori

Zona de notificare conține pictogramele rețea și sunet pentru a vă oferi acces rapid la configurările rețelei și ale sistemului de sunet. Astfel puteți verifica opțiunile rețelei și puteți ajusta volumul difuzoarelor.

Data și ora curentă este afișată alături de Zona sistem de notificare. Dacă efectuați clic pe dată și pe timp, va fi afișat un calendar.

Ultima pictogramă de pe panoul superior oprește, restartează pune calculatorul în hibernare, blochează calculatorul și îl pune în modul așteptare.

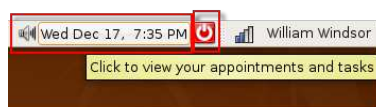


Figura 2.11: Pictogramele panoului superior

Prima pictogramă de pe panoul din partea inferioară a suprafeței de lucru vă asigură accesul rapid la aceasta. Dacă aveți deschise mai multe ferestre și doriți să le minimalizați pe toate în același timp, efectuați clic pe această pictogramă. O altă apăsare va face ca ferestrele să fie prezentate în starea lor originală, anterior minimizării acestora.

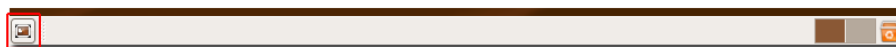


Figura 2.12: Pictograma pentru afișarea desktopului

Alături de pictograma folosită la minimizarea ferestrelor se află o zonă liberă, în care apare lista cu ferestrele de aplicații deschise, similară cu bara de meniuri din Windows. Când deschideți o aplicație, ea este prezentată în această zonă, pentru acces rapid, după cum se arată în panoul inferior din imaginea următoare:



Figura 2.13: Aplicații deschise

Următoarea pictogramă, spațiul de lucru, vă permite să împărțiți fereastra deschisă pe suprafața de lucru în mai multe spații de lucru. Puteți apoi naviga prin spațiile de lucru apăsând și menținând apăsată tastele CTRL+ALT, acționând apoi tastele săgeți, dreapta sau stânga. În acest mod se reduce dezordinea pe suprafața de lucru și este ușurată navigarea între ferestre.

De exemplu, puteți avea deschise pe suprafața de lucru fereastra Firefox, o aplicație OpenOffice, o fereastră de căutare și fereastra aplicației Calculator.



Figura 2.14: Pictograma Spații de lucru

Puteți muta fereastra Firefox într-un alt spațiu de lucru prin apăsarea tastelor CTRL+ALT+SHIFT și menținerea lor apăsată, în timp ce acționați una din tastele săgeată stânga sau dreapta.

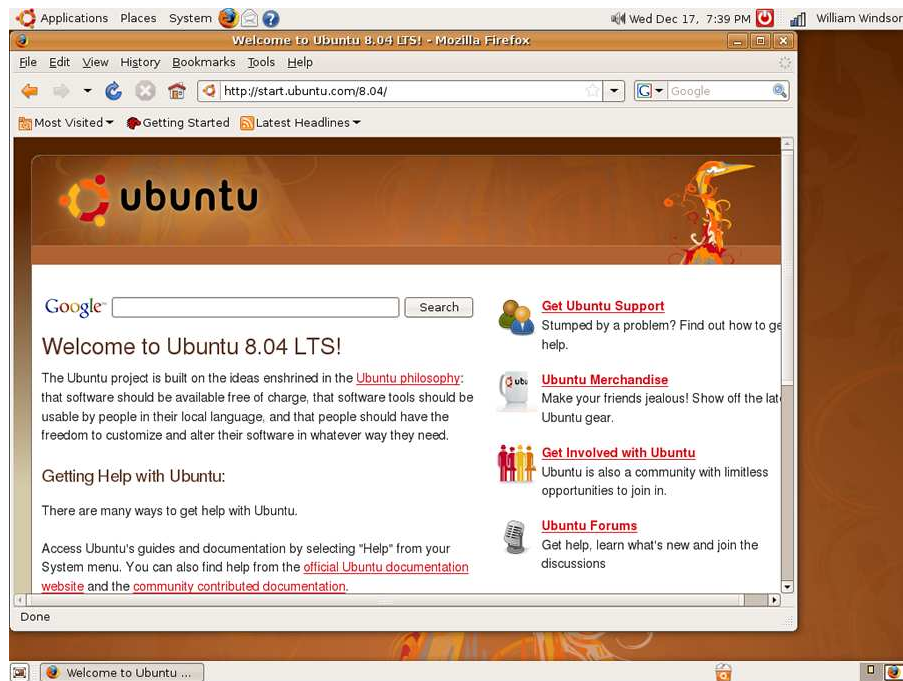


Figura 2.15: Comutarea între spațiile de lucru

Acum aveți două spații de lucru separate. Observați că fereastra Firefox a fost mutată în spațiul de lucru inițial. Așadar, în funcție de sarcinile pe care le îndepliniți, puteți împărți ferestrele pe mai multe spații de lucru.

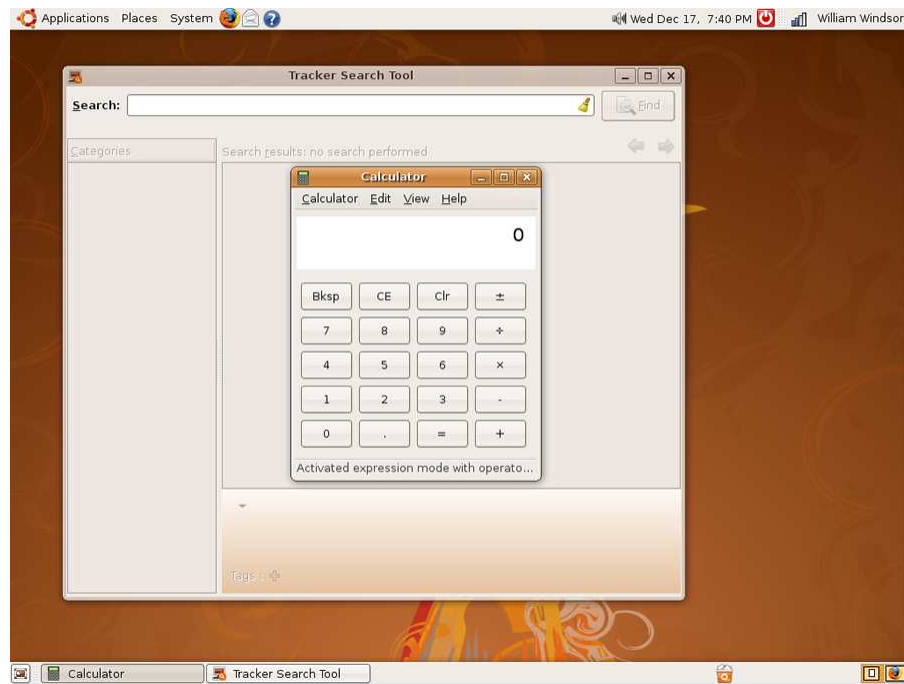


Figura 2.16: Dispunerea ferestrelor în spațiile de lucru

În configurarea implicită a sistemului de operare Ubuntu dispuneți de două spații de lucru. Dacă doriți să distribuiți ferestrele pe mai multe spații de lucru, trebuie să adăugați spații pe desktop prin efectuarea unui clic dreapta pe pictograma spațiului de lucru și selectarea opțiunii **Preferințe** din meniul contextual. **Se va deschide fereastra de dialog Preferințe.**



Figura 2.17: Crearea unor noi spații de lucru

În fereastra **Preferințe comutator spațiu de lucru** introduceți sau selectați din lista **Număr spații de lucru** numărul de spațiilor de lucru și apăsați apoi pe **Închide**.





Figura 2.18: Preferințe comutator spații de lucru

Spațiile de lucru pe care le-ați specificat vor fi afișate în colțul din dreapta jos al suprafeței de lucru.

Ultima pictogramă din panoul inferior este **Coșul de gunoi**. Acesta conține fișierele pe care le-ați șters din calculator. Efectuați clic dreapta pe pictogramă și apăsați **Deschide** pentru a deschide fereastra **Coș de gunoi**.



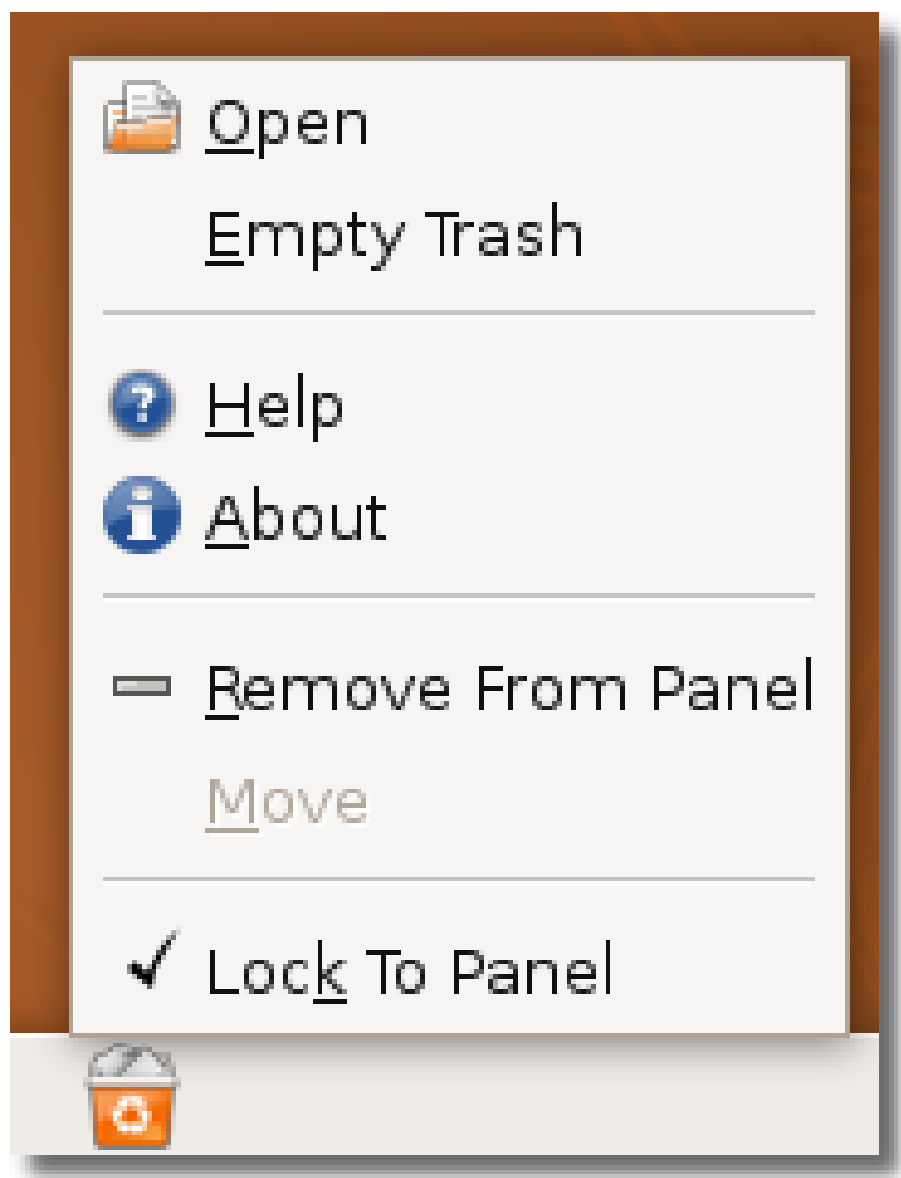


Figura 2.19: Meniul și pictograma Coș de gunoi

Puteți șterge definitiv un element din calculator prin apăsarea tastei DELETE.

Altfel, efectuați clic dreapta pe un element și apoi apăsați **Șterge din coșul de gunoi** pentru a șterge definitiv acel element din calculator.

Dacă doriți să restaurați elementele șterse, trageți elementul vizat din fereastra **Coș de gunoi** direct pe suprafața de lucru.

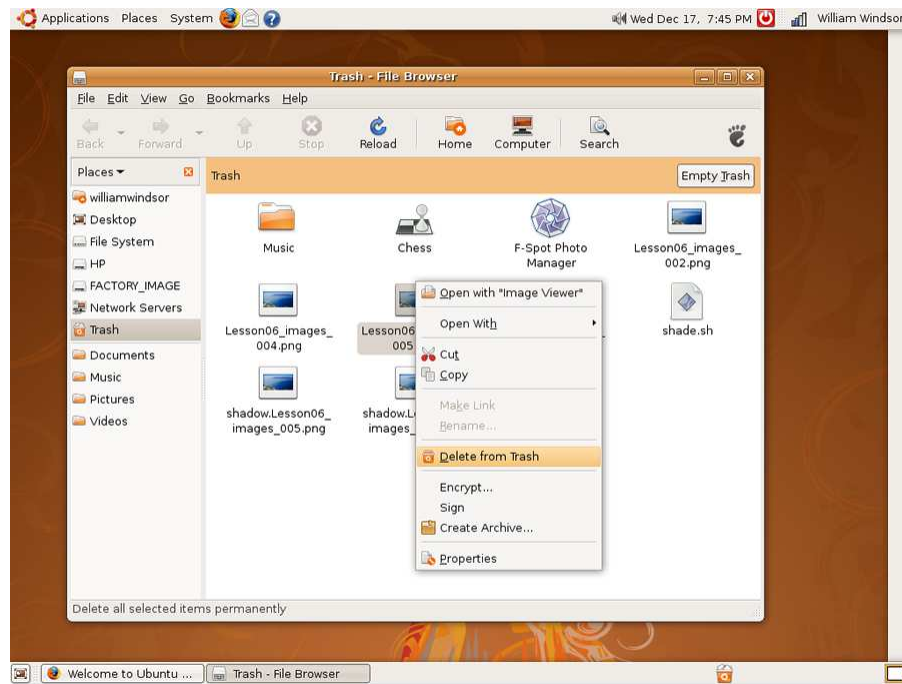


Figura 2.20: Ștergerea articolelor din Coșul de gunoi

## 2.2 Schimbarea limbii implicite

Este bine de reținut:

Ubuntu este disponibil în peste 100 de limbi. Puteți selecta limba implicită pentru sistemul dumneavoastră fie la instalarea sistemului fie după instalare.

Pentru a schimba limba implicită pe parcursul instalării, selectați limba dorită în momentul în care sunteți întrebat.

1. În meniul **Sistem** mergeți la **Administrare** și efectuați clic pe **Language Support**. Dacă sunt disponibile actualizări, sistemul va solicita instalarea suportului pentru limba aleasă de dumneavoastră.

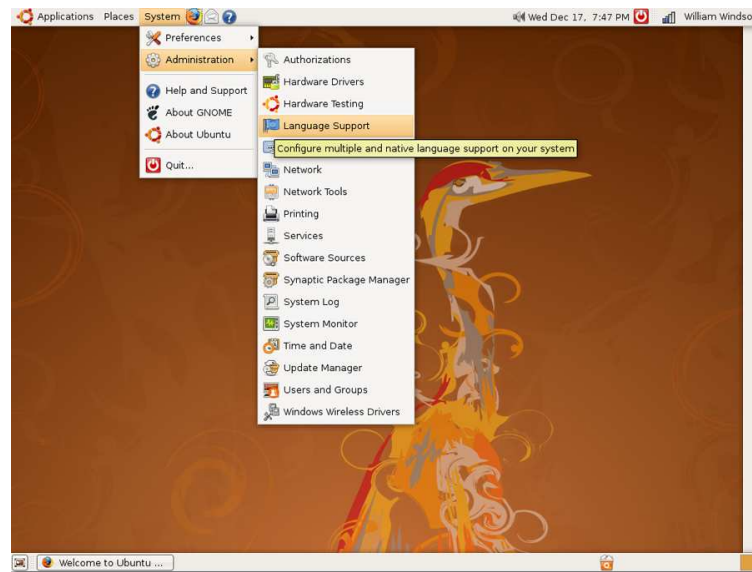


Figura 2.21: Configurarea suportului de localizare

2. Apăsați pe **Instalează** pentru a continua. La încheierea actualizării se va deschide fereastra de dialog **Language Support**.



Figura 2.22: Instalarea actualizărilor pentru suportul de localizare.

3. În fereastra de dialog **Language Support**, marcați căsuța de validare din secțiunea **Supported Languages** pentru limba care doriți să fie folosită în funcțiile de suport din Ubuntu.



Figura 2.23: Instalarea suportului de localizare

4. Apăsați **Aplică** și apoi efectuați clic pe **OK**. Ubuntu va descărca și instala pachetele necesare în calculatorul dumneavoastră. Limba pe care ați ales-o va fi listată în caseta **Limbă implicită**.
5. Alegeți limba pe care o doriți ca implicită și apăsați pe **OK**.
6. Deautentificați-vă și autentificați-vă din nou pentru ca schimbările să-și facă efectul.

Puteți schimba limba ori de câte ori doriți, în funcție de locul în care vă aflați. De exemplu, dacă aveți de făcut o prezentare în timpul unei călătorii de afaceri în Rusia, schimbarea limbii sistemului în rusă poate fi o abordare prin care vă veți face remarcat.

## 2.3 Crearea unui cont de utilizator și comutarea rapidă între utilizatori

Puteți avea mai mulți utilizatori care doresc să acceseze sistemul. În acest caz există riscul ca datele să fie folosite sau chiar alterate de ceilalți utilizatori. Pentru a preveni acest lucru, puteți crea conturi de utilizatori pentru fiecare în parte, atribuind fiecărui utilizator un alt cont. De exemplu, este bine să creați conturi pentru copii, pentru ca aceștia să nu modifice configurările dumneavoastră sau să nu acceseze fișiere sau aplicații nepotrivite.

1. În meniul **Sistem** mergeți la **Administrare** și efectuați clic pe **Utilizatori și grupuri**. Se va deschide fereastra de dialog **Configurări utilizatori**.



Figura 2.24: Adăugarea și ștergerea utilizatorilor

2. În fereastra de dialog **Configurări utilizatori** efectuați clic pe **Adaugă utilizator** pentru a adăuga un cont nou de utilizator pe calculator. Se va deschide fereastra de dialog **Cont utilizator nou**.



Figura 2.25: Adăugarea unui utilizator

3. Introduceți configurările de bază ale contului, informațiile de contact și parola în fereastra de dialog **Cont utilizator nou**.
- (a) În câmpul **Nume utilizator** introduceți numele cu care se va autentifica utilizatorul.
  - (b) În câmpul **Nume real** introduceți numele real al utilizatorului.
  - (c) Selectați tipul de utilizator din câmpul **Profil**
  - (d) Introduceți adresa locului de muncă în câmpul **Locație birou**.
  - (e) Introduceți numărul de telefon de la locul de muncă în câmpul **Telefon serviciu**.
  - (f) Introduceți numărul de telefon personal în câmpul **Telefon acasă**.
  - (g) Introduceți parola pentru contul de utilizator configurat în câmpul **Parolă utilizator**.

NOTĂ:

Această informație este doar pentru statistici, ceilalți utilizatori nu o vor putea accesa.

Apăsați pe **Închide** pentru a salva configurările.

**New user account**

Account User Privileges Advanced

**Basic Settings**

Username: charleswindsor

Real name: Charles Windsor

Profile: Desktop user

**Contact Information**

Office location:

Work phone:

Home phone:

**Password**

☒ Set password by hand

User password:

Confirmation:

☐ Generate random password

Password set to:

Figura 2.26: Configurarea unui cont de utilizator nou

4. În fereastra de dialog Configurări utilizatori va fi afișat un cont nou de utilizator. Această fereastră de dialog afișează numele complet al utilizatorului și numele sub care acesta se autentifică la sistem. De asemenea, este arătat locul noului cont de utilizator.



Figura 2.27: Cont utilizator nou

De acum, dacă veți apăsa pictograma comutare rapidă între utilizatori, vor fi doi utilizatori afișați, cel care este autentificat fiind marcat printr-un semn de validare.

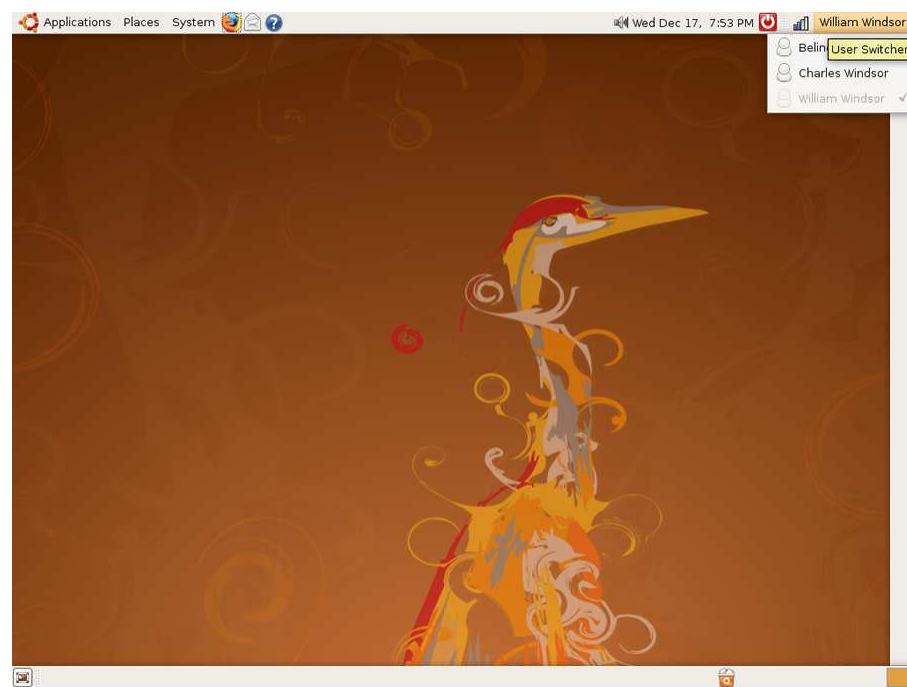


Figura 2.28: Comutarea între utilizatori

Această facilitate previne deconectarea și conectarea repetată a utilizatorilor de fiecare dată când se dorește comutarea între utilizatori. Permite comutarea rapidă între mai mulți utilizatori conectați. Prin efectuarea unui simplu clic pe pictograma miniaplicației comută rapid între utilizatori, va fi prezentată o listă cu numele utilizatorilor. Selectați un nume de utilizator și veți fi trimis

în ecranul de autentificare. Introduceți numele de utilizator și parola și veți intra în suprafața de lucru a noului utilizator. La comutarea într-un alt utilizator, ecranul utilizatorului anterior este blocat implicit, astfel încât altă persoană nu poate modifica profilul utilizatorului anterior.

## 2.4 Instalarea/dezinstalarea programelor

UTILIZAȚI APLICAȚIA INSTALARE/DEZINSTALARE ATUNCI CÂND TREBUIE SĂ:

- Folosiți programe care nu se regăsesc în configurația implicită a sistemului de operare Ubuntu.
- Încercați o aplicație alternativă la una deja instalată.

Ubuntu conține software preîncărcat care poate fi instalat cu ușurință în calculator atunci când este nevoie. Puteți instala aceste programe utilizând Administratorul de pachete Synaptic din Ubuntu. Pentru a accesa aplicația Instalare/Dezinstalare programe, în meniul **Aplicații** efectuați clic pe **Instalează/Dezinstalează**.

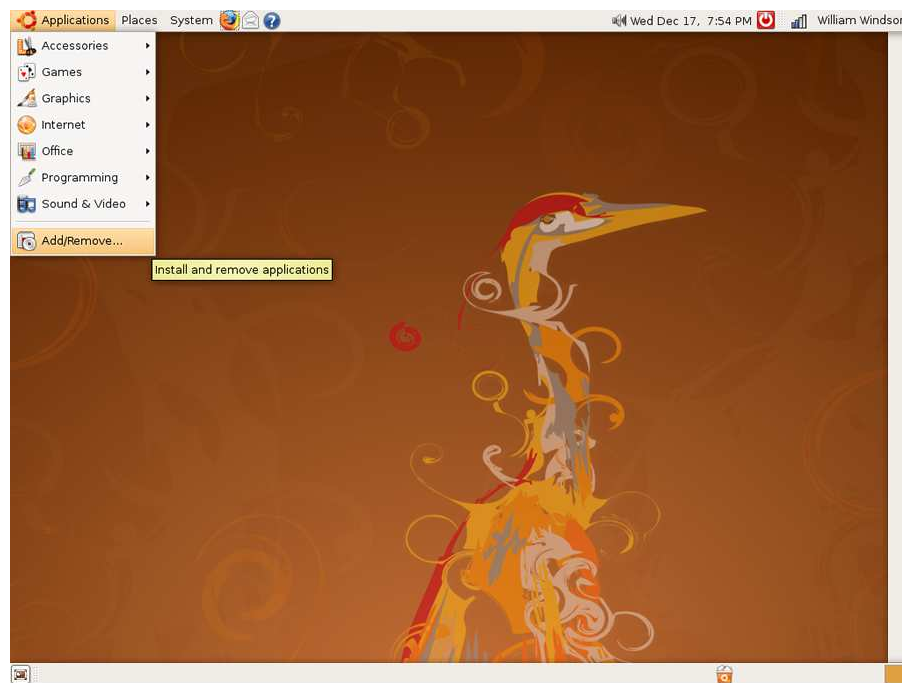


Figura 2.29: Deschiderea programului Instalare/Dezinstalare aplicații

Pentru a accesa Administratorul de pachete Synaptic, în meniul **System** mergeți la **Administrare** și efectuați clic pe **Administratorul de pachete Synaptic**.



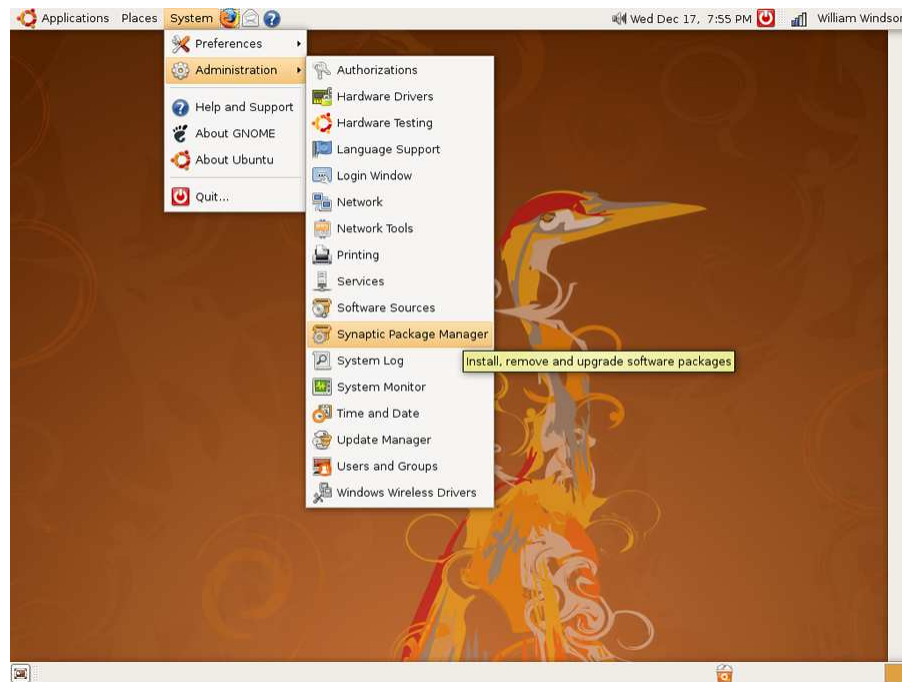


Figura 2.30: Deschiderea administratorului de programe Synaptic

Synaptic se distinge printr-o modalitate avansată de instalare a pachetelor. Dacă nu găsiți un program în unealta Instalare/Dezinstalare, puteți căuta programul în Synaptic. Acest utilitar caută toate programele existente în toate depozitele Ubuntu.

## 2.5 Efecte speciale - Compiz Fusion

Compiz Fusion este un administrator de ferestre 3D care folosește accelerarea plăcilor grafice prezente în zilele noastre pe cele mai multe sisteme de birou și laptopuri. Asigură numeroase efecte vizuale, care fac administratorii grafici din Linux mai puternici și mai intuitivi, precum și mai ușor de utilizat și mai interesanți. De exemplu, puteți plasa spațiile de lucru într-un cub, ceea ce vă permite comutarea mai rapidă între acestea.

Compiz Fusion este activat implicit în Ubuntu 8.04 LTS pe sistemele care au placă grafică corespunzătoare. Se vor activa efectele vizuale speciale care îmbunătățesc utilizarea și aspectul sistemului. Pentru a putea aprecia, la adevărata valoare, beneficiile aduse de această aplicație, trebuie să o vedeți în acțiune și să vă jucați cu ea.

1. În meniul **Sistem** mergeți la **Preferințe** și efectuați clic pe **Aspect**. Se va deschide fereastra **Preferințe aspect**.

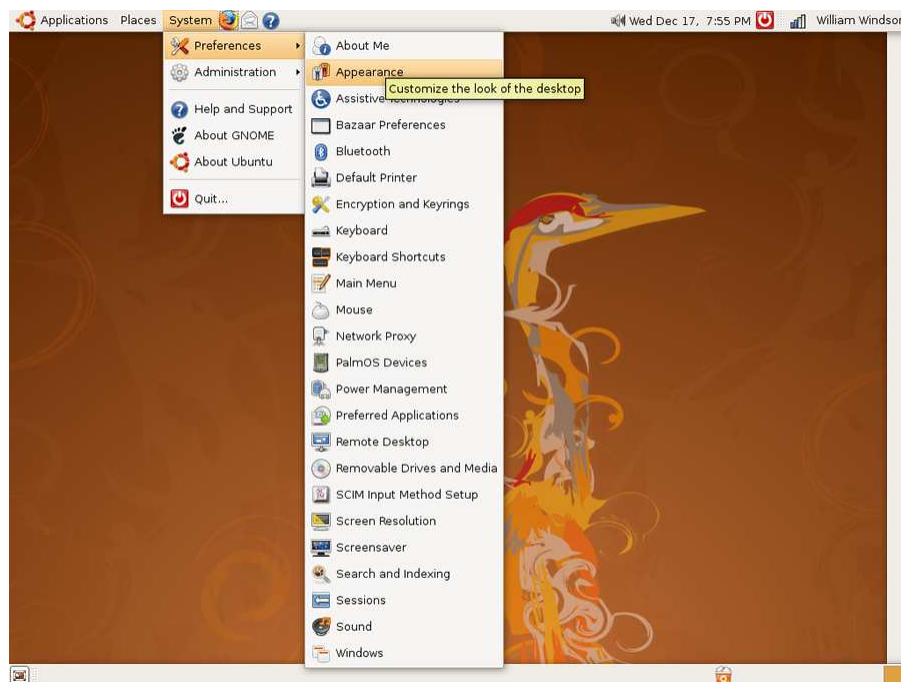


Figura 2.31: Deschiderea ferestrei de dialog Preferințe aspect

2. În fereastra de dialog **Preferințe aspect** sunt preconfigurate trei nivele pentru efectele speciale: Niciunul, Efecte normale și Efecte suplimentare. Puteți alege pe oricare dintre acestea:

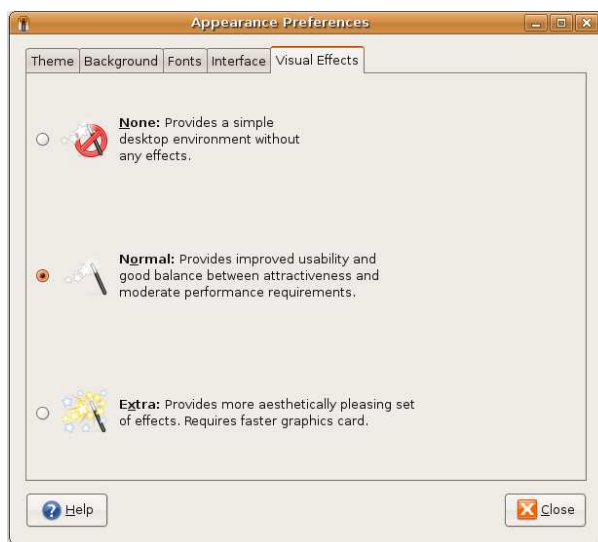


Figura 2.32: Configurarea efectelor vizuale

Dacă doriți un desktop simplu, fără nici un efect special, selectați **Niciunul**. Dacă doriți un desktop echilibrat ca atractivitate și performanțe medii, selectați **Normal**. Dacă doriți efecte speciale variate, cum ar fi wobbly windows, desktop cube și multe altele, selectați **Extra**. De exemplu, în timp ce așteptați ca o actualizare să se încheie sau ca un client de e-mail să importe mesajele de poșta electronică, puteți activa efectul wobbly. Ferestrele vor începe să danseze și să afișeze efecte 3D. Jucați-vă puțin cu acestea, este amuzant!

## 2.6 Sumarul Lecției

În această lecție, ați învățat că:

- Ubuntu utilizează implicit administratorul grafic GNOME.
- Puteți configura limba implicită a sistemului fie pe parcursul instalării, fie ulterior.
- Comutarea rapidă între utilizatori vă permite partajarea calculatorului cu alți utilizatori, fără a pune la dispoziția acestora fișierele dumneavoastră.
- Puteți instala programe în Ubuntu folosind aplicația Instalează/Dezinstalează sau utilitarul Administratorul de pachete Synaptic.
- Compiz Fusion este activat implicit în Ubuntu 8.04 LTS și asigură efecte grafice 3D amuzante pentru suprafața de lucru.

## 2.7 Exerciții recapitulative

**Question:** În partea superioară și în cea inferioară a suprafeței de lucru se află două bare, numite \_\_\_\_\_.

**Answer:**

**Question:** Care sunt cele trei pictograme pentru acces rapid existente deja în panoul superior?

**Answer:**

**Question:** Ce este comutarea rapidă între utilizatori?

**Answer:**

## 2.8 Exerciții practice

**Exerciții:** Aveți informații legate de conturile dumneavoastră bancare în calculator și doriți să blocați accesul celorlalți la acestea. Un prieten dorește să vă folosească calculatorul pentru o perioadă de timp. Pentru a rezolva această problemă, creați un cont nou de utilizator pentru prietenul dumneavoastră și utilizați miniaplicația comutare rapidă între utilizatori.

1. În meniul **Sistem** mergeți la **Administrare** și efectuați clic pe **Utilizatori și grupuri**. Se va deschide fereastra de dialog **User settings**.
2. În fereastra de dialog **User settings** efectuați clic pe **Adaugă utilizator**. Se va deschide fereastra de dialog **Cont de utilizator nou**.
3. În fereastra de dialog introduceți următoarele informații:
  - (a) Introduceți charles în câmpul **Nume utilizator**.
  - (b) Alegeți Desktop user din câmpul **Profil**.
    - i. Introduceți charles winsdor în câmpul **Nume complet**.
    - ii. Introduceți Anglia în câmpul **Loc de muncă**.
    - iii. Introduceți 111111 în câmpul **Telefon serviciu**.
    - iv. Introduceți 99999 în câmpul **Telefon acasă**.
    - v. Introduceți password@1 în câmpul **Parolă utilizator**.
    - vi. Apăsați pe **Închide** pentru a salva configurările.
4. Efectuați clic pe pictograma comutare rapidă între utilizatori din panoul superior. Apăsați charles. Se va deschide ecranul de autentificare.
5. Introduceți charles în câmpul **Nume utilizator** și password@1 în câmpul **Parolă**.

6. Prietenul dumneavoastră poate lucra de acum în această suprafață de lucru.

Prietenul despre care am vorbit nu poate accesa contul dumneavoastră de utilizator deoarece calculatorul va solicita parola dumneavoastră pentru a permite accesul la acest cont. Așa că datele dumneavoastră sunt în siguranță.

## Capitolul 3

# Folosirea Internetului

### OBIECTIVE

În această lecție veți învăța:

- Cum să vă conectați la internet
- Cum să căutați pe Internet
- Cum să utilizați un cititor de fluxuri de știri RSS
- Cum să trimiteți și să primiți mesaje e-mail
- Cum să folosiți diferite unelte pentru comunicarea prin mesaje instantane
- Cum să efectuați apeluri telefonice folosind telefoane virtuale

### 3.1 Cum să vă conectați și să folosiți Internetul

Internetul este folosit de către milioane de oameni zilnic pentru muncă și divertisment. Să căutați informații de peste tot în lume, să corespundați cu prieteni și rude, să participați în forum-uri de discuție, să citiți știrile, să jucați jocuri, nu a fost niciodată mai ușor... sau mai accesibil.

Modalitățile de conectare la Internet nu sunt întotdeauna o alegere și depinde în mare parte de locul unde trăiți și/sau munciți și de infrastructura înconjurătoare. Pentru început aveți nevoie de un abonament la un Internet Service Provider (ISP) și o conexiune funcțională la internet în zona dumneavoastră. Configurarea conexiunii la internet depinde într-o mică măsură de dumneavoastră. Ubuntu suportă majoritatea tipurilor de conexiune. Această lecție va acoperi: Broadband (cablu sau ADSL), dial-up și accesul direct prin Local Area Network (LAN).

Conexiunile broadband sunt rapide și de încredere iar utilizatorii se pot abona pentru o plată lunară. Companiile broadband oferă pachete cu specificații de viteze și limite de lățimi de bandă diferite. Dacă veți călători și aveți nevoie de acces la internet, puteți să cumpărați o conexiune wireless (fără fir). Dacă computerul dumneavoastră nu are deja preinstalată placa wireless, veți avea nevoie de una. Acest fel de conexiune este similară cu una de satelit, datele fiind transmise prin unde.

Accesul la Dial-up folosește firele de telefon, doar că la cele două capete se află calculatoare. Aceasta este o modalitate de conectare înceată și ieftină care folosește firul de telefon pentru a se comunica cu un server local. Calculatorul sună la un număr de telefon stabilit de ISP (Internet Service Provider) și se conectează la server. În consecință nu puteți să efectuați apeluri telefonice în timp ce sunteți conectat la Internet. Aceasta este cea mai veche și mai lentă modalitate de conexiune la net; efectuarea mai multor activități în acest mod poate fi frustrantă și cu multe bătăi de cap.

### 3.1.1 Administrator Rețea

Administratorul rețelei din Ubuntu este o unealtă simplă și puternică ce permite menținerea conexiunii adaptorului cu sau fără fir. Se află pe bara de meniu de deasupra în colțul dreapta, sus. Un clic dreapta va arăta dacă calculatorul dumneavoastră este deja conectat la o rețea cu fir sau fără. În cazul unei rețele fără fir protejată de o parolă, va apărea o casetă de dialog care va cere una. Aceasta poate fi păstrată în inelul dumneavoastră de chei și va fi folosită automat când va mai fi nevoie. Totuși, s-ar putea să fiți întrebat de parola inelului de chei dacă va trebui să vă deautentificați.

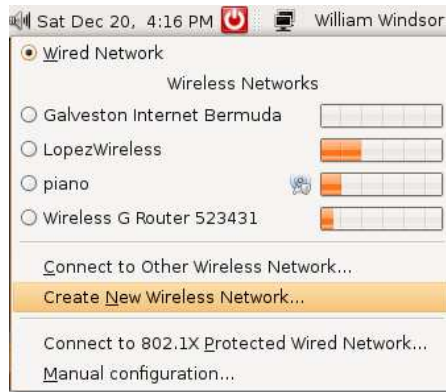


Figura 3.1: Administrator Rețea

Puteți de asemenea să efectuați clic-dreapta pe Administrator rețea pentru a activa sau dezactiva conexiuni prin fir sau fără fir (wireless). Informațiile conexiunii permit accesul la parametrii de rețea folosiți în mod curent.

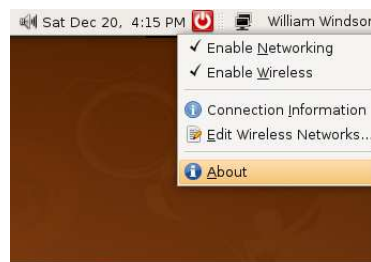


Figura 3.2: Conexiune prin Administratorul de rețea

Dacă Administratorul de rețea nu configurează automat conexiunile la rețea puteți să reveniți să le configurați manual.

### 3.1.2 Folosirea conexiunii prin cablu

1. În meniul **Sistem** mergeți la **Administrare** și apăsați **Rețea**. Fereastra de dialog **Preferințe Rețea** va apărea.



Figura 3.3: Accesare opțiuni rețea

2. Efectuați clic pe butonul **Deblochează** și introduceți parola voastră administrativă.
3. În pagina **Conexiuni** alegeți conexiunea utilizabilă. Apăsați **Proprietăți**. Se va deschide fereastra de dialog **Proprietăți eth0**.

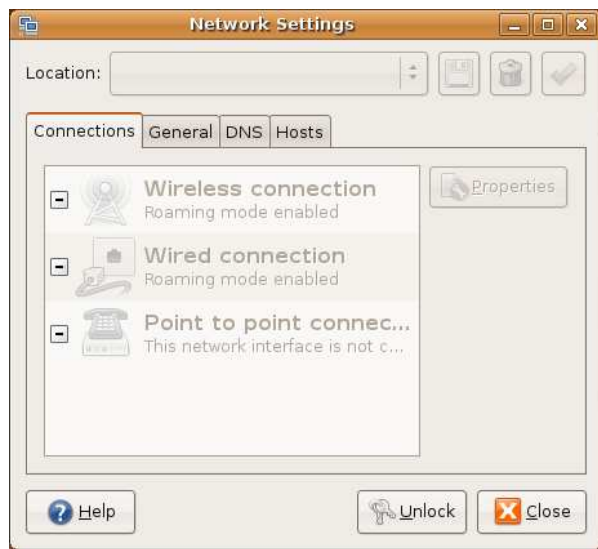


Figura 3.4: Setări de rețea

4. Debifează căsuța **Activează modul roaming** pentru a activa conexiunea. NOTĂ:  
Cei mai mulți furnizori de servicii de Internet de bandă largă (broadband) vor utiliza protocolul Dynamic Host Control Protocol (DHCP) pentru a vă pune la dispoziție o adresă IP. Dacă este nevoie de o adresă IP statică, atunci ea vă va fi dată

de către furnizorul de servicii de Internet. Etapele următoare vă vor arăta modul de configurare a conexiunii de Internet folosind adresă IP statică.

- (a) În caseta **Configurație** alegeți opțiunea **Adresă IP statică**.
- (b) Introduceți adresa de IP a calculatorului în caseta **Adresă IP**.
- (c) Introduceți masca de subrețea a adresei de IP a computerului în caseta **Mască subrețea** NOTĂ:  
O mască de rețea împarte o rețea de adrese IP în grupuri care facilitează direcționarea datelor.
- (d) Scrieți adresa IP a ISP-ului în caseta **Adresă gateway**. NOTĂ:  
Un gateway este un dispozitiv ce conectează un utilizator la Internet. Este oferit de către ISP.



Figura 3.5: Proprietăți eth0

5. Apăsați **OK** pentru a încheia configurația conexiunii prin cablu.

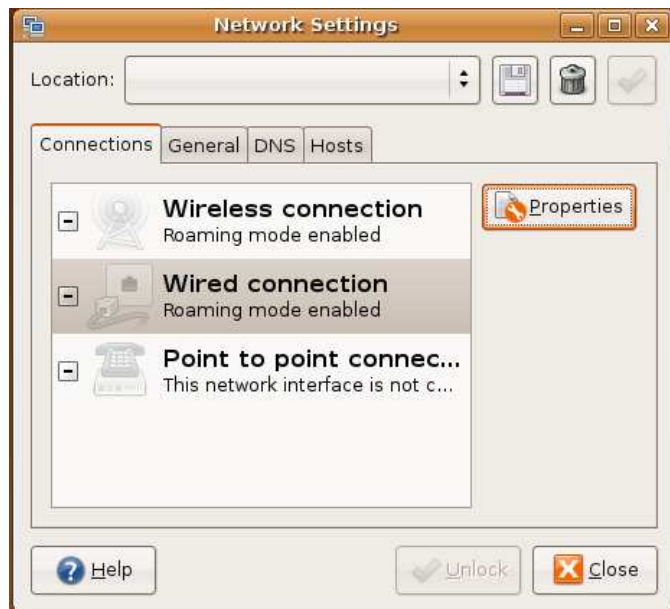


Figura 3.6: Setări de rețea

Acum vă puteți conecta la Internet folosind cablul.



Dacă furnizorul vostru de Internet folosește protocolul DHCP (Dynamic Host Connection Protocol), atunci pur și simplu selectați opțiunea **Configurare automată (DHCP)** din meniul derulant **Configurare**.

### 3.1.3 Folosirea plăcii wireless

Ubuntu detectează automat suportul pentru plăci wireless.

1. În meniul **Sistem** mergeți la **Administrare** și apoi apăsați **Rețea**. Se va deschide fereastra de dialog **Preferințe rețea**.
2. Dacă placa wireless din computer este afișată, puteți folosi aceeași procedură descrisă în secțiunea **Folosirea conexiunii prin cablu** pentru a vă conecta la internet.



Figura 3.7: Alegere conexiune wireless

Sau efectuați clic stânga pe Administrator rețea și detectați rețele fără fir din apropiere.

---

**Este bine de reținut:**

Pentru a vedea lista completă de plăci wireless care funcționează sub Ubuntu accesați: <https://help.ubuntu.com/community/WifiDocs/WirelessCardsSupported>.

---

Unele plăci wireless nu sunt prezente pe site-ul Ubuntu din cauză că nu au disponibile drivere cu sursă deschisă. Astfel, aceste plăci nu funcționează automat cu Ubuntu. Dacă placa dumneavoastră de rețea wireless nu dispune de un driver cu sursă deschisă o puteți folosi utilizând **ndiswrapper**.

**Folosirea Ndiswrapper cu o placă wireless** Ndiswrapper este un modul Linux ce permite Ubuntu să folosească drivere Microsoft Windows pentru placa wireless. Unealta cu care ndiswrapper poate fi configurat este disponibilă folosind **Instalare/Deinstalare aplicații**. Programul de setare **Drivere wireless Windows** poate fi găsit în **Sistem - Administrare**.

### 3.1.4 Folosirea conexiunii dial-up

O conexiune dial-up folosește un modem pentru a accesa internetul. Puteți folosi unealta ScanModem pentru a identifica tipul modemului. Aceasta recunoaște tipul de modem - fie că este Peripheral Component Interconnect (PCI) sau Universal Serial Bus (USB).

---

**Este bine de reținut:**

Pentru a descărca unealta ScanModem, accesați: <https://help.ubuntu.com/community/DialupModemHowto/ScanModem>.

---

1. Descărcați, configurați și instalați driverul pentru modem. Dacă un driver cu sursă deschisă nu este disponibil, contactați-vă vânzătorul pentru alte opțiuni. NOTĂ:

Pentru a descărca driverul cu sursă deschisă, accesați: [www.modemdriver.com](http://www.modemdriver.com).

2. CONFIGURAREA CONEXIUNII DIAL-UP SPRE ISP:

- (a) În meniul **Sistem** mergeți la **Administrare** și apăsați **Rețea**. Fereastra de dialog **Preferințe Rețea** va apărea.
- (b) În fereastra de dialog **Preferințe rețea** alegeți **Conexiune point to point** și apăsați **Proprietăți**. se va deschide fereastra de dialog **Proprietăți pentru ppp0**.



Figura 3.8: Setări de rețea

- (c) În fereastra de dialog **Proprietăți pentru ppp0** bifați căsuța **Activează această conexiune** pentru a activa conexiunea.
- (d) Scrieți informațiile furnizorului de servicii de Internet și informațiile contului dumneavoastră obținute de la același furnizor.  
Introduceți numărul de telefon în **Număr telefon** și prefixul în căsuța **Prefix** pe care modemul o folosește pentru a se conecta la server. Scrieți numele contului dial-up în căsuța **Nume utilizator** și parola în căsuța **Parolă**. Numele de utilizator este acela înregistrat cu ISP-ul dumneavoastră.
- (e) Specificați opțiunile modemului în pagina Modem. Apăsați pagina **Modem**. Scrieți sau selectați portul modemului în fereastra **Modem port**. Selectați tipul de apelare din căsuța **Tip apelare**. Puteți selecta tipurile de apelări telefonice ce vor fi folosite în căsuța **Tip apelare**. Tipul de apelare depinde de compania dumneavoastră de telefonie și poate fi **Tonuri** sau **Pulsații**. Dacă nu cunoașteți tipul de apel pe care trebuie să-l alegeți, contactați-vă compania de telefonie. Greșind tipul de apelare, modemul va scoate niște sunete când se va conecta la serverul ISP-ului. Puteți configura volumul acestui zgomot selectând volumul corespunzător din fereastra **Volum** - se recomandă selectarea **Oprit** sau **Minim**.
- (f) Specificați opțiunile conexiunii. Apăsați pagina **Opțiuni** și bifați căsuța **Setare rută implicită către internet prin modem** pentru a folosi modemul dial-up drept conexiunea implicită de conectare la internet. Dacă folosiți un laptop într-o rețea locală (LAN), debifați această opțiune. Selectați această opțiune numai dacă folosiți o conexiune dial-up. Ca parte a configurărilor de conectare ale modemului trebuie să numiți o gazdă către un nod IP pentru a-l identifica drept gazdă TCP/IP. Puteți alege numele serverului ISP-ului, care va conta cu succes un nume de gazdă către o adresă de IP. Pentru aceasta bifați căsuța **Utilizează serverele DNS ale furnizorului de internet**.  
În cazul în care conexiunea va cădea, modemul va încerca automat să se reconecteze la internet dacă este bifată căsuța **Reîncearcă dacă nu se realizează conexiunea**.
- (g) Apăsați **OK** pentru a finaliza configurarea dial-up.



Figura 3.9: Proprietăți pentru ppp0

Acum, vă puteți conecta la Internet folosind o conexiune dial-up.

## 3.2 Navigare Web

Notă:

Mozilla Firefox este navigatorul web implicit în Ubuntu. Este o aplicație cu sursă publică, dezvoltat de Mozilla Corporation și o mulțime de colaboratori fiind în totalitate compatibil cu Ubuntu. Pentru a deschide navigatorul web Firefox, în meniul **Aplicații**, îndreptați-vă spre **Internet** și apăsați **Navigatorul Web Firefox**.



Figura 3.10: Lansare Navigator Web Firefox

Firefox include două facilități ce vă vor face experiența dumneavoastră online mai productivă - un sistem integrat de căutare și plasare de semne de carte actualizabile.

**Căutare integrată** Această facilitate vă permite să căutați după și să găsiți informații. Bara de căutare vine preîncărcată cu motoarele de căutare Google, Yahoo!, Amazon, eBay, Answers.com și Creative Commons. Puteți introduce un termen de căutare în bara de căutare și să primiți răspunsuri imediate de la motorul ales. Puteți selecta un nou motor de căutare din meniul barei de căutare în orice moment și să adăugați motoare de pe site-uri web preferate.



Figura 3.11: Motoare de căutare disponibile

**Sugestii de căutare** Pentru o mai mare ușurare a acțiunilor legate de căutare, unele motoare de căutare ca Google, Yahoo și Answers.com în Firefox, sugerează termeni de căutare. Începeți prin a scrie în bara de căutare și va apărea o listă de sugestii.

De exemplu, dacă scrieți **rege** în bara de căutare, o listă cu sugestii va completa cuvântul cheie. Așa că în loc să scrieți termenul complet, puteți alege termenul necesar din listă. Acest lucru va face căutarea ușoară și rapidă.

Următoarea figură arată o listă cu sugestii atunci când scrieți în bara de căutare:

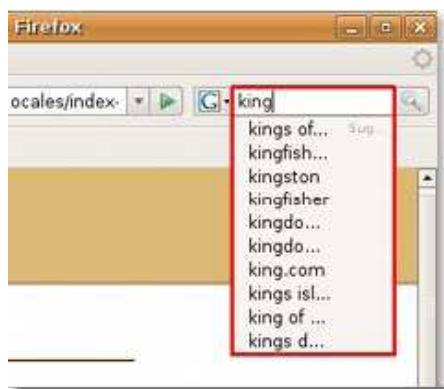


Figura 3.12: Listă de sugestii

**Semne de carte** Dacă întâlniți un site web interesant de pe internet și vreți să-l țineți pentru viitoare întoarceri, fără a-l ține minte, puneți un semn de carte. Data viitoare când sunteți online, doar apăsați legătura pentru a merge la acea pagină web. Puteți vizualiza fluxuri web ca știri și titluri de blog în bara de unelte sau meniul semnelor de carte. Un flux web sau un flux (en.

feed) este o pagină web XML ce conține o listă cu legături către alte pagini web. Puteți vedea rapid ultimele titluri de pe siturile dumneavoastră preferate și apoi să apăsați pentru a ajunge direct la capitolele de interes.

Un semn de carte în Firefox, asemănător cu favoritele din Internet Explorer, este o facilitare folositoare într-un navigator.

1. Deschideți navigatorul de Internet Firefox. Din meniul **Semne de carte** alegeți opțiunea **Pune un semn la această pagină**.
2. Se va deschide fereastra de dialog Semne de carte. Selectați o locație unde să salvați noul semn de carte și adăugați ce etichete doriți (cuvinte cheie).
3. Apăsați butonul **Gata** pentru a salva semnul de carte.

Pentru a vă sorta semnele de carte și pentru a crea categorii noi sau categorii, selectați opțiunea **Organizează semnele de carte** din meniul **Semne de carte**.

### 3.3 Care dintre următoarele este un acumulator de fluxuri RSS?

Fluxurile de știri vă permit să observați când un site web a adăugat conținut nou. Puteți avea ultimele titluri imediat ce ele sunt publicate fără să fiți nevoiți să vizitați pagina de Internet respectivă. Aceste fluxuri de știri sunt cunoscute ca RSS sau Really Simple Syndication.

#### 3.3.1 Cititorul de știri Liferea

Notă: Notă:

Liferea este un cititor de fluxuri RSS on line. Este un cititor de știri pentru mediul GTK/GNOME rapid, ușor de instalat și de utilizat.

Puteți instala Liferea în Ubuntu folosind administratorul de pachete Synaptic urmând procedura descrisă în secțiunea **Utilizarea clienților alternativi de E-mail**.

Siturile web care oferă fluxuri RSS afișează simbolul RSS chiar lângă adresa URL a acestora.

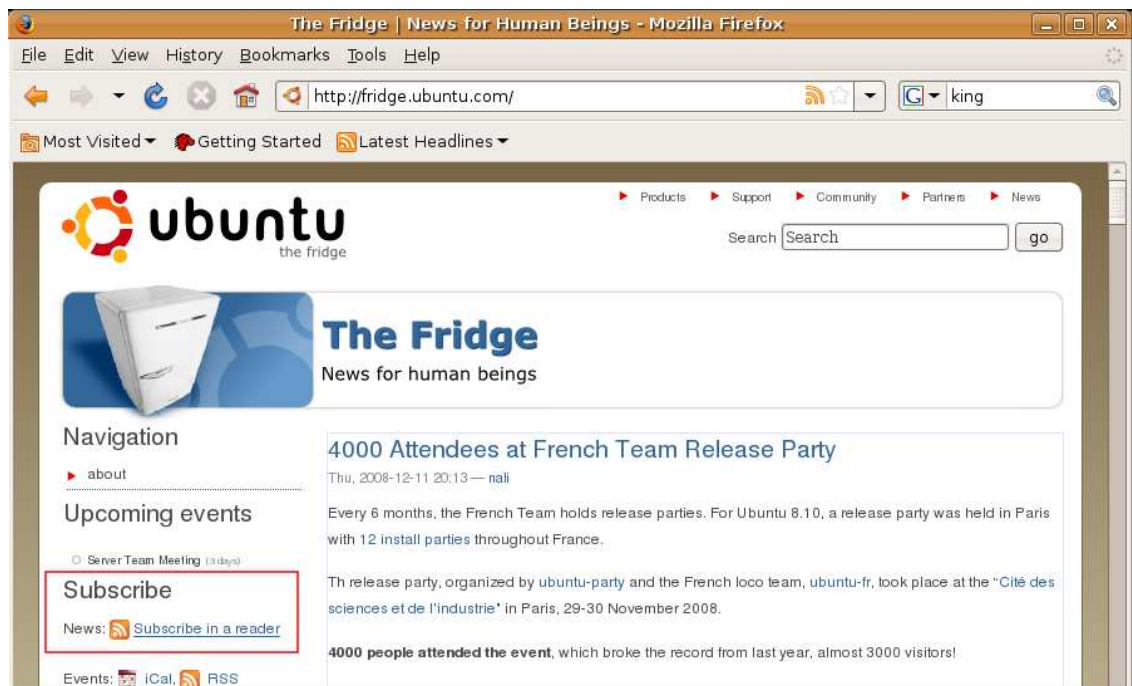


Figura 3.13: Identificarea siturilor care oferă fluxuri RSS

## Accesarea programului Liferea

Pentru a accesa Liferea, trebuie să găsiți un site care oferă fluxuri RSS. Parcurgeți toată lista grupurilor de știri de pe serverul dumneavoastră pentru a găsi exact ceea ce vă interesează.

1. Deschideți pagina web care oferă fluxuri RSS.

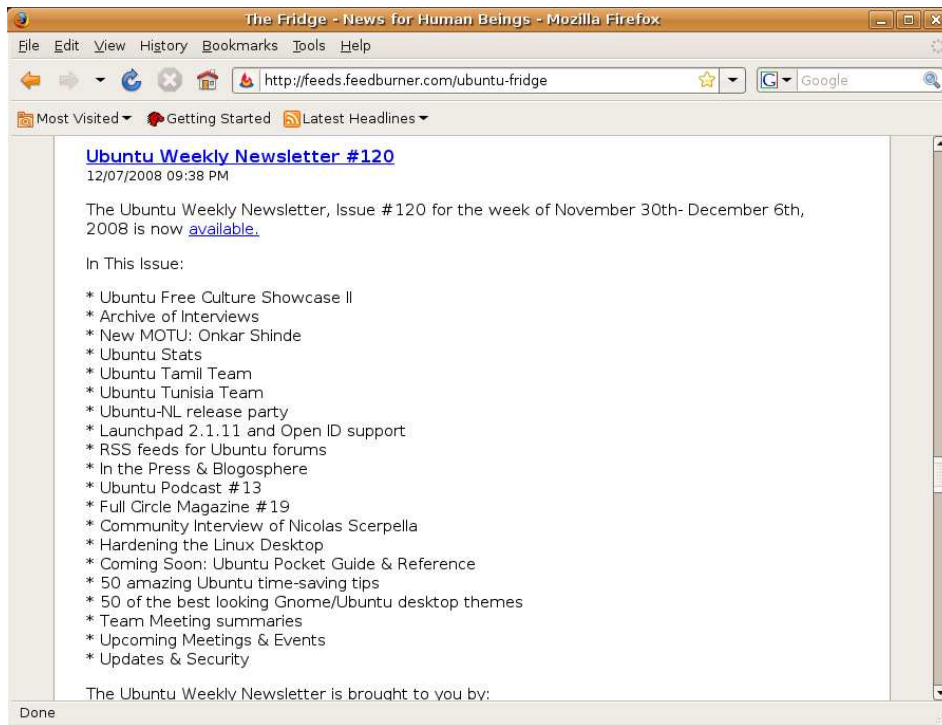


Figura 3.14: Deschiderea unei pagini web care oferă fluxuri RSS

2. În această pagină, căutați legătura care oferă fluxul RSS. Efectuați clic pe aceasta pentru a salva URL-ul. Acest URL va fi, de fapt, fluxul.

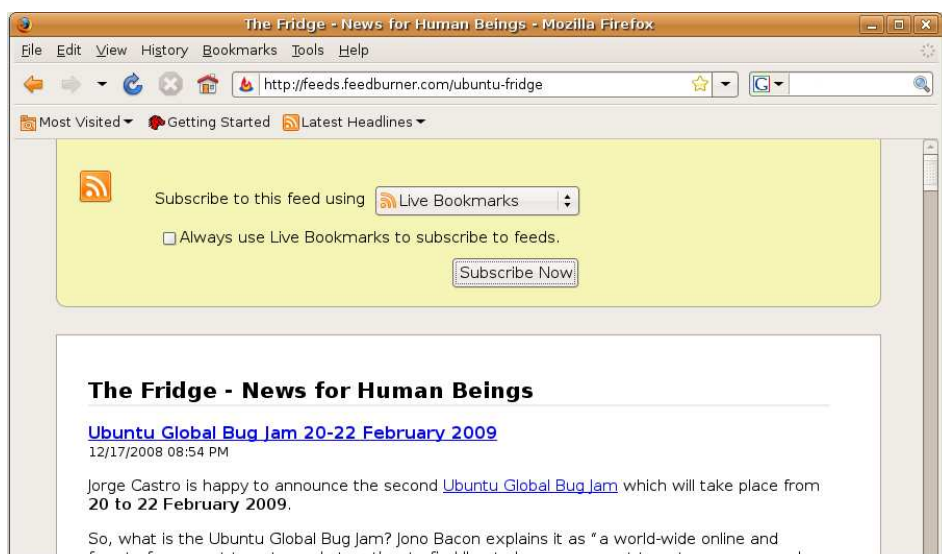


Figura 3.15: Căutarea legăturii fluxului RSS



3. Deschideți Liferea. În meniul **Aplicații**, de la categoria **Internet** efectuați clic pe **Liferea Feed Reader**.



Figura 3.16: Lansarea programului Liferea

4. Pentru a vă abona la un flux, efectuați clic dreapta oriunde în panoul din stânga ferestrei Liferea, mergeți la New și efectuați clic pe **New Subscription**. Se va deschide fereastra de dialog **New Subscription**.

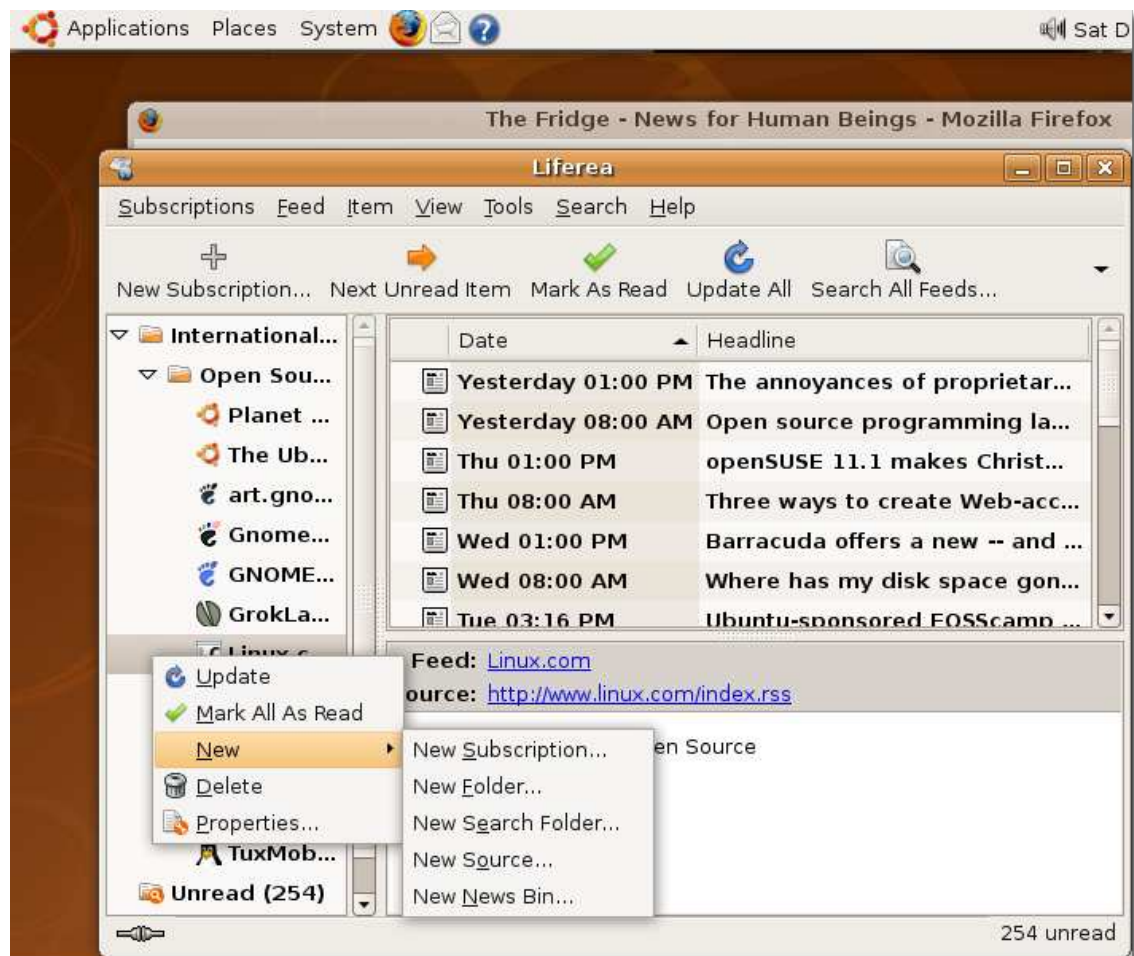


Figura 3.17: Abonarea la un flux RSS

5. În fereastra de dialog **New Subscription** lipiți URL-ul salvat, care este fluxul propriu-zis, și efectuați clic pe **OK**. Veți observa apariția unui flux nou în fereastra **Liferea**.



Figura 3.18: Introducerea sursei fluxului RSS

Imaginea următoare prezintă un flux nou în fereastra Liferea.



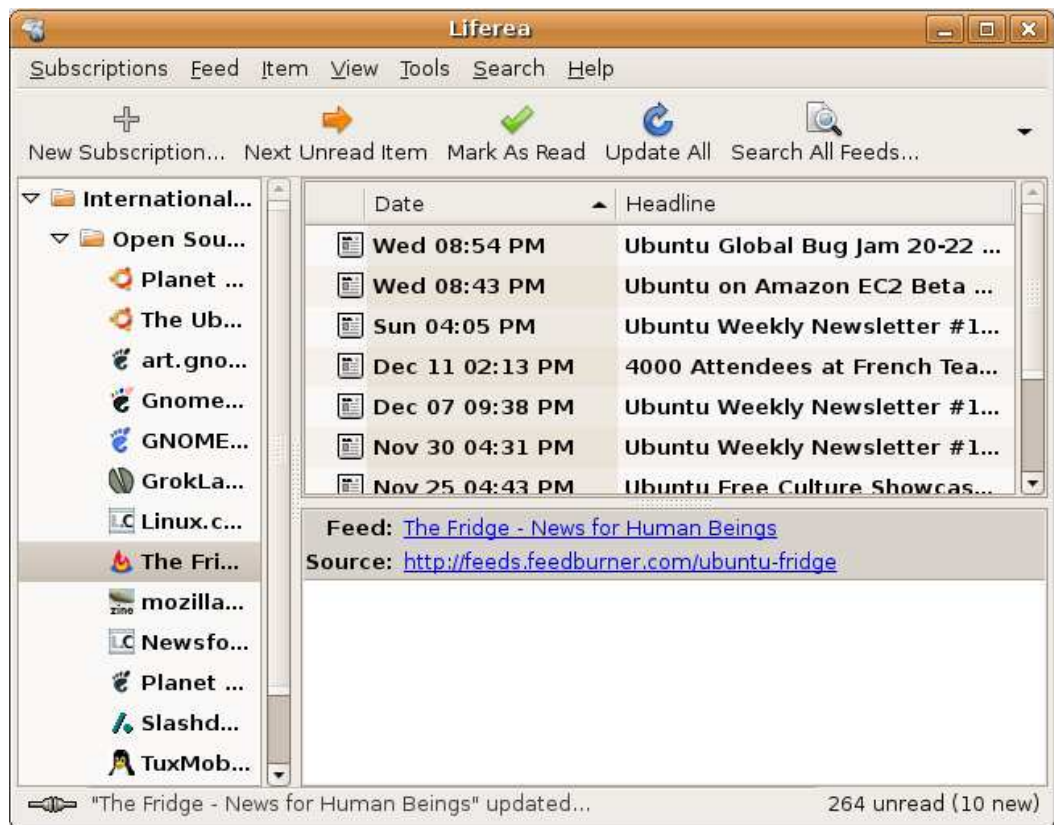


Figura 3.19: Vizionarea fluxurilor noi

1. Cititorul Liferea are configurate implicit mai multe fluxuri RSS.
2. Dacă nu doriți ca un capitol să fie șters după o anumită perioadă de timp, puteți marca acel capitol ca fiind important.
3. Puteți folosi funcția de căutare pentru a căuta în capitolele descărcate informațiile necesare.
4. Puteți folosi și un motor de căutare online pentru a găsi informații noi.

## 3.4 Trimiterea și primirea mesajelor e-mail

Evolution este clientul de mail implicit al Ubuntu. Evolution combină mesajele e-mail cu un calendar și o agendă într-o singură aplicație foarte folositoare.

### 3.4.1 Utilizarea aplicației Evolution

Notă:

1. Din meniul **Aplicații**, de la categoria **Internet** selectați **Evolution Mail**.



Figura 3.20: Lansarea aplicației Evolution

**Este bine de reținut:**

Atunci când lansați pentru prima dată Evolution, este creat directorul **.evolution** în directorul personal al utilizatorului. În acest director sunt salvate datele locale. Apoi se deschide un asistent pentru a vă ajuta să configurați conturile de mail. Alte informații specifice utilizatorului sunt păstrate în **.gconf/apps/evolution**.

Asistentul **Asistentul de conturi Evolution** vă ghidează prin etapele necesare pentru configurarea unui cont de mail și, dacă este cazul, vă ajută în importarea fișierelor din alte aplicații. Efectuați clic pe **Înainte**.

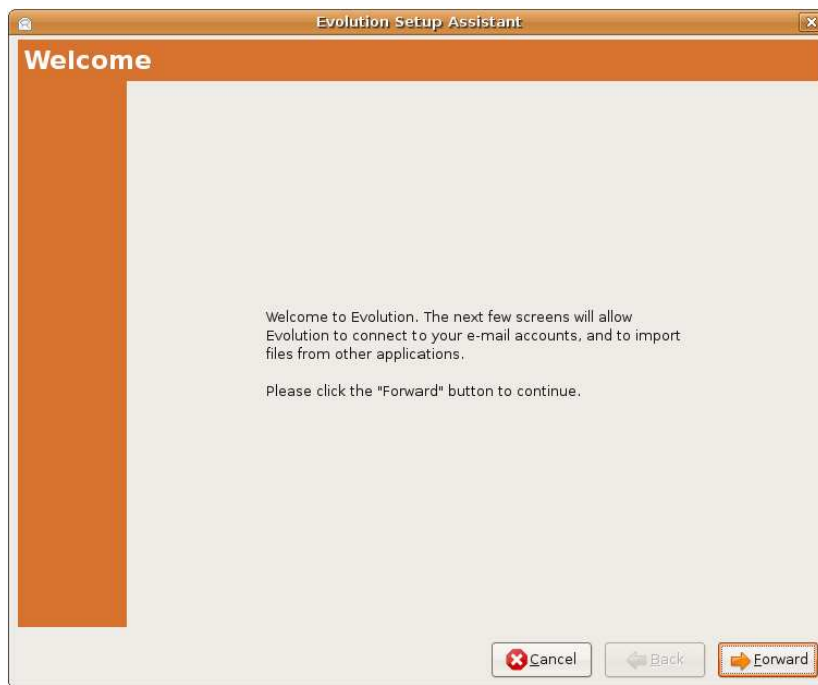


Figura 3.21: Configurarea unui cont nou de e-mail

2. Evolution pune la dispoziție un sistem integrat pentru realizarea copiilor de siguranță. Dacă mutați datele personale ale aplicației Evolution de pe un sistem într-altul, folosiți acest dialog. În pagina **Restore from backup** puteți restaura fișiere

care conțin copii de siguranță ale mesajelor e-mail, ale notițelor, ale fișierelor personale și a altor tipuri de fișiere create în alte versiuni ale aplicației Evolution.

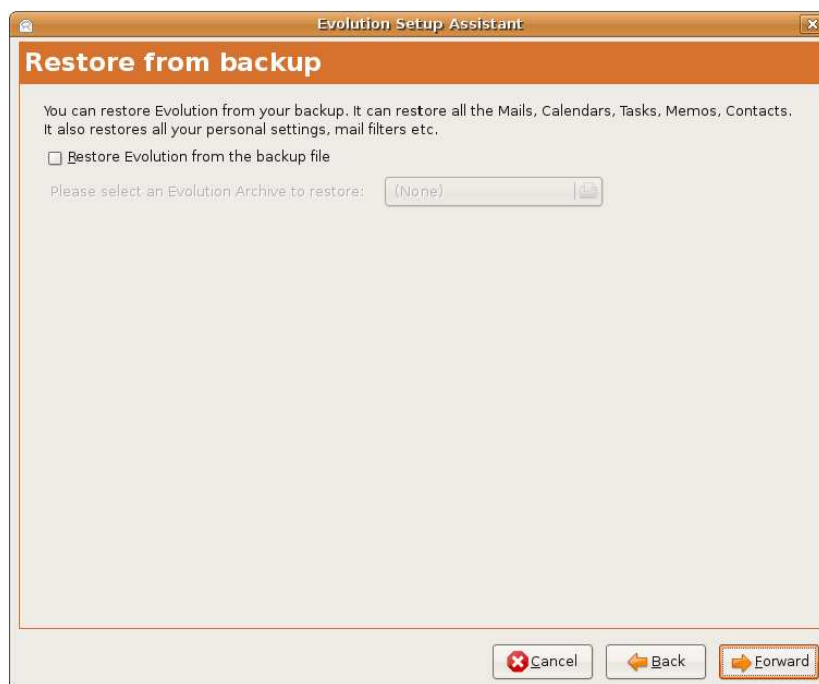


Figura 3.22: Restaurarea copiilor de rezervă în aplicația Evolution

3. În pagina **Identitate**, introduceți numele dumneavoastră întreg în câmpul **Nume complet** și adresa de e-mail în câmpul **E-mail Address**. Aici puneți adresa de mail furnizată de ISP-ul dumneavoastră. Contul de mail va fi configurat cu aceste informații. Efectuați clic pe **Înainte**.



The screenshot shows the 'Evolution Setup Assistant' window with the 'Identity' tab selected. The window has a title bar with standard Ubuntu window controls. The main content area is titled 'Identity' and contains instructions: 'Please enter your name and email address below. The "optional" fields below do not need to be filled in, unless you wish to include this information in email you send.' Below this, there are two sections: 'Required Information' and 'Optional Information'. Under 'Required Information', there are two text input fields: 'Full Name:' with the value 'William Windsor' and 'Email Address:' with the value 'wwindsor11@gmail.com'. Under 'Optional Information', there is a checked checkbox labeled 'Make this my default account', followed by two more text input fields: 'Reply-To:' and 'Organization:'. At the bottom right of the window, there are three buttons: 'Cancel' (with a red X icon), 'Back' (with a left arrow icon), and 'Forward' (with a right arrow icon).

Figura 3.23: Configurarea identității unui cont de mail

NOTĂ:

Puteți omite informațiile din secțiunea **Informații opționale**. Vi se cere să introduceți informațiile necesare în câmpurile **Răspunde la** și **Organzație**, doar dacă doriți să le includeți în mesajele e-mail trimise de dumneavoastră. În câmpul **Răspunde la** puteți introduce numele dumneavoastră, citate favorite sau orice altă informație, iar în câmpul **Organizație** introduceți numele instituției la care lucrați sau al școlii la care învățați.

4. În pagina **Primire mesaje**, în câmpul **Tip Server** selectați tipul serverului furnizorului de servicii Internet. Programul Evolution este compatibil cu mai multe tipuri de servere, dar POP este cel mai folosit pentru primirea mesajelor e-mail.

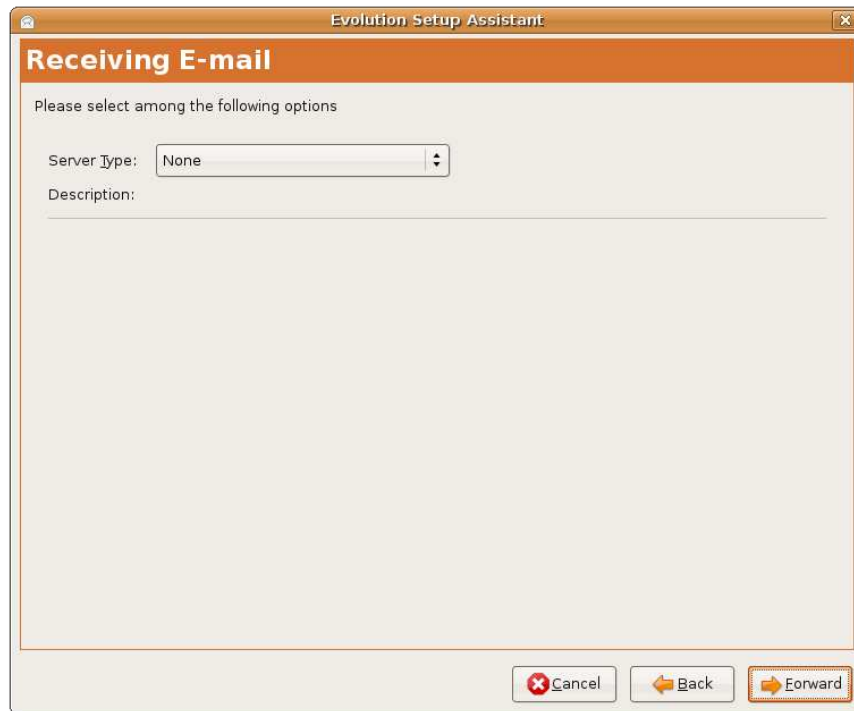


Figura 3.24: Alegerea tipului de server pentru primirea mesajelor

NOTĂ:

Dacă nu cunoașteți informațiile asociate serverului, contactați administratorul de sistem sau furnizorul de servicii Internet.

- (a) Alegeți **POP** din câmpul **Tip server** pentru a vă conecta și descărca mesaje prin serverul POP. Pagina Mesaje primite va cere informațiile de configurare. NOTĂ:  
Pentru mai multe informații despre tipurile de servere, apelați la: <https://help.ubuntu.com/community/EmailClients>.
- (b) Introduceți numele serverului prin care primiți mesajele în câmpul **Server** și numele de utilizator în câmpul **Nume utilizator**. Acesta din urmă nu este numele sub care vă autentificați la calculator, ci numele prin care vă conectați la contul de mail pus la dispoziție de ISP-ul dumneavoastră.
- (c) În secțiunea **Securitate**, puteți alege **Criptare** sau **Fără securizare** din caseta **Folosiți conexiune securizată**. Criptarea face ca mesajele să nu fie citite decât de destinatarii acestora.
- (d) Selectați **Parola** din câmpul **Tip de autentificare** sau efectuați clic pe **Verifică tipurile suportate** pentru ca Evolution să caute tipurile de autentificare suportate. Tipurile de autentificare încrucișată nu sunt suportate. În general, modalitatea de autentificare la server este parola. NOTĂ:  
Contactați administratorul de sistem sau furnizorul de servicii Internet pentru a afla tipul de autentificare suportată.
- (e) Efectuați clic pe **Înainte**.

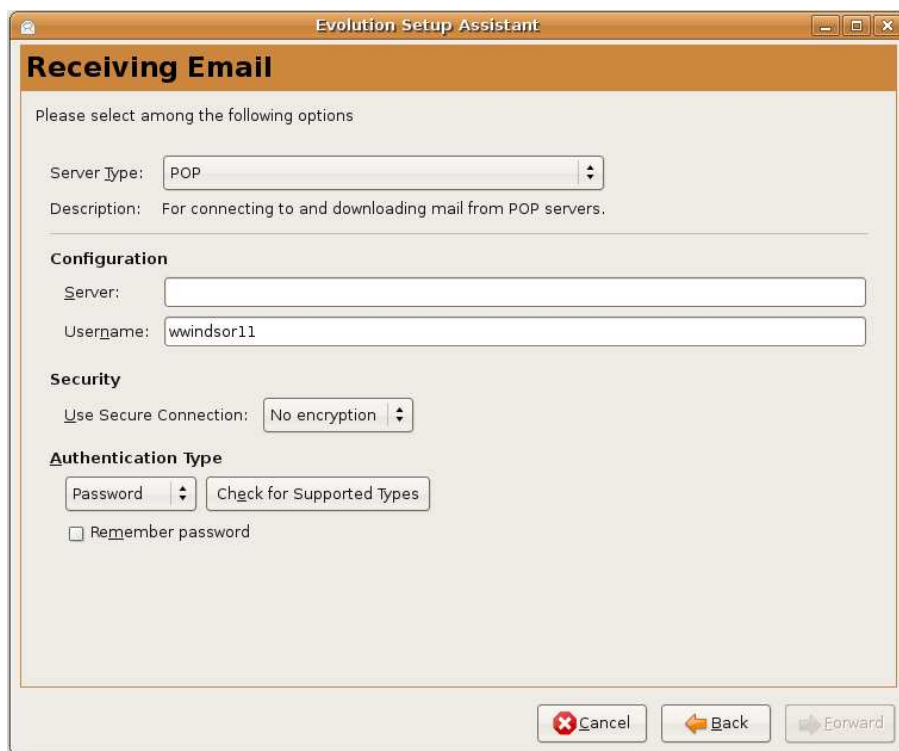


Figura 3.25: Introducerea informațiilor despre serverul POP

5. În pagina **Opțiuni primire mesaje** selectați următoarele opțiuni, dacă sunt necesare:
- (a) Pentru verificarea automată a mesajelor după o perioadă anume de timp, marcați căsuța de validare **Verifică automat pentru mesaje noi la fiecare**. Introduceți durata intervalului în lista **minute**.
  - (b) În secțiunea **Stocare mesaje** marcați căsuța de validare **Lasă mesajul pe server**, dacă doriți păstrarea unei copii a mesajelor pe server.
  - (c) Marcați căsuța **Dezactivare suport pentru toate extensiile POP3** dacă doriți să dezactivați suportul POP3.
  - (d) Efectuați clic pe **Înainte**.

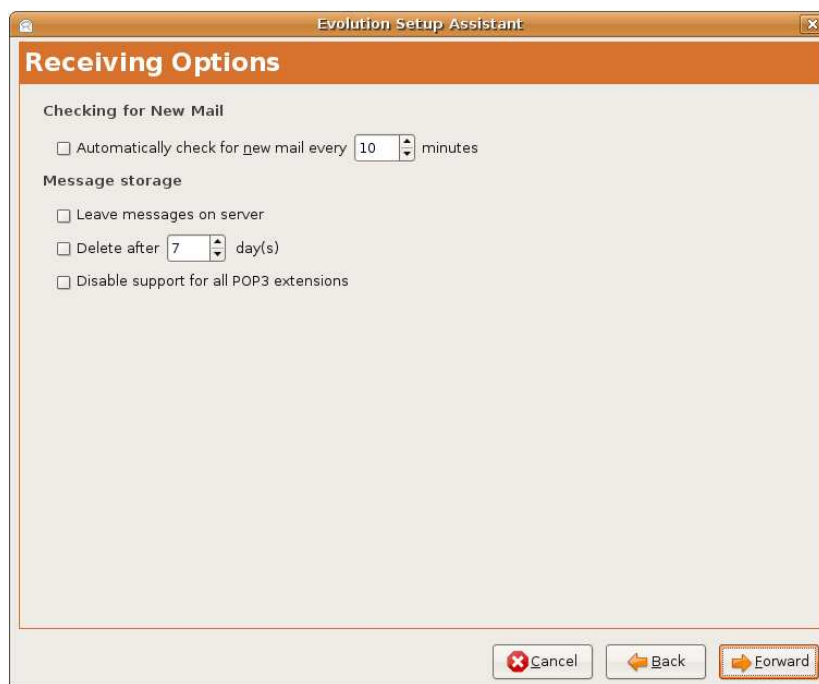


Figura 3.26: Specificarea opțiunilor de verificare pentru mesaje noi și pentru păstrarea acestora

6. În pagina Trimitere mesaje, introduceți opțiunile care convin. Specificați serverul de mail pentru trimiterea în câmpul **Tip server**.
- (a) Sunt două metode prin care puteți trimite mesaje e-mail, anume SMTP și programele Send Mails. SMTP este metoda cea mai folosită la trimiterea de mesaje. Alegeți **SMTP** ca tip de server în câmpul **Tip server**.
  - (b) Specificarea configurației serverului pentru mesaje trimise:

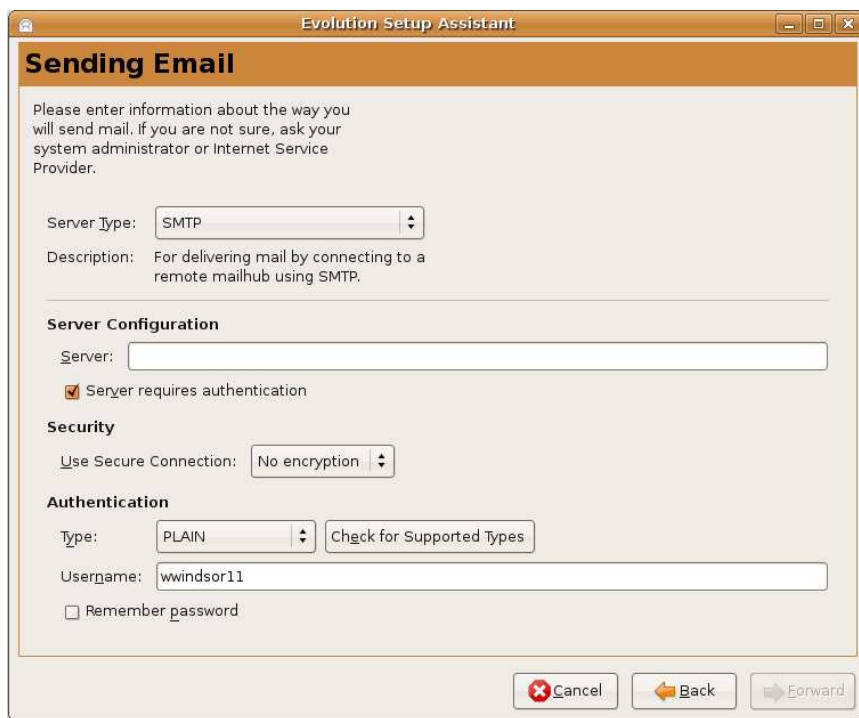


Figura 3.27: Introducerea informațiilor despre serverul SMTP

- i. Introduceți adresa serverului în câmpul **Server**. Aceasta este adresa serverului pentru trimiterea mesajelor, adresă furnizată de ISP-ul dumneavoastră
  - ii. Specificați cum doriți să vă autentificați. Dacă serverul solicită autentificare, marcați căsuța de validare **Serverul necesită autentificare**. Vi se va cere tipul de autentificare în câmpul **Tip**. Puteți efectua clic pe **Verifică tipurile suportate** pentru ca programul Evolution să caute tipurile suportate.
  - iii. Introduceți numele contului în câmpul **Nume utilizator**.
  - iv. Dacă doriți ca Evolution să memoreze parola dumneavoastră, marcați căsuța de validare **Memorează parola**. Apoi efectuați clic pe **Înainte**. Se va deschide pagina **Management cont**.
7. Evolution poate accesa mai mulți furnizori de e-mail. Pentru a-i diferenția, puteți asocia fiecăruia un nume. Introduceți așadar un nume pentru configurația actuală în câmpul **Nume**. Puteți introduce orice nume doriți, ele sunt relevante numai pentru dumneavoastră. Efectuați apoi clic pe **Înainte**.



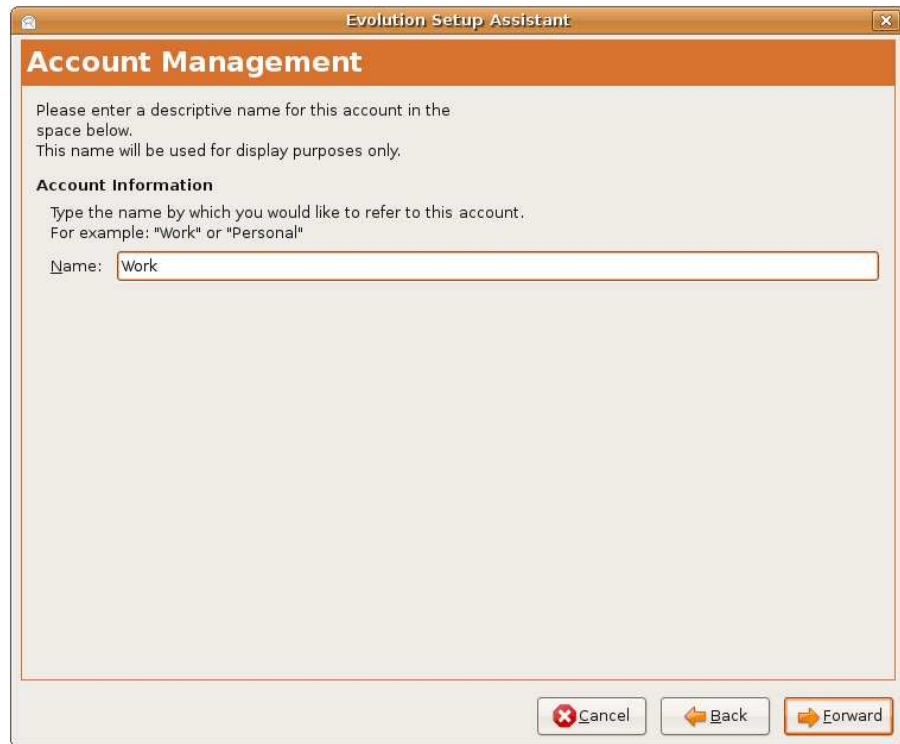


Figura 3.28: Introducerea informațiilor contului

8. În pagina **Fus orar** alegeți zona de timp în care vă aflați, folosind harta sau lista **Selection**. Efectuați clic pe **Înainte**.



Figura 3.29: Specificarea fusului orar

9. Configurarea este încheiată. Efectuați clic pe **Aplică** pentru a salva configurările pe care le-ați făcut. Se va deschide

fereastra Evolution.



Figura 3.30: Evolution

Pentru mai multe informații despre cum puteți folosi clientul de e-mail Evolution, apăsați la: <https://help.ubuntu.com/7.04/-internet/C/email.html>.

### 3.4.2 Folosirea clienților alternativi de e-mail

În afară de Evolution, puteți folosi alți clienți pentru mesajele e-mail, cum ar fi Mozilla Thunderbird, Balsa și Pine. Dacă ați folosit suita Mozilla, veți prefera să utilizați Thunderbird, care este asemănător. Încercați ambii clienți de mail pentru a decide asupra unuia. Mozilla Thunderbird este o aplicație pentru e-mail dezvoltată de Mozilla Foundation. Este o aplicație pentru e-mail și grupuri de discuții liberă, multi-platăformă.

#### Este bine de reținut:

Suita Mozilla este o colecție de aplicații integrate, care include navigator web, client de e-mail și grupuri de discuții, client de IRC, o agendă pentru contacte și un utilitar pentru realizarea paginilor web.

Aplicația Thunderbird este disponibilă în arhiva software Universe și poate fi instalată folosind administratorul de pachete Synaptic.

1. În meniul **Sistem**, mergeți la **Administrare** și alegeți **Administratorul de pachete Synaptic**. Se va deschide fereastra **Administratorul de pachete Synaptic**.



Figura 3.31: Deschiderea administratorului de programe Synaptic

2. În fereastra de dialog **Administratorul de pachete Synaptic** puteți selecta pachetul de care aveți nevoie. Panoul din partea stângă prezintă categoriile, iar cel din dreapta prezintă pachetele. Puteți căuta un pachet folosind câmpul Caută, introducând în acesta numele pachetului. Dacă nu știți numele pachetului, alegeți categoria potrivită din panoul din stânga pentru a filtra pachetele. Puteți apoi marca căsuța de validare din dreptul pachetului dorit, în panoul din partea dreaptă a ferestrei administratorului de pachete Synaptic.

---

**Este bine de reținut:**

Dacă doriți să consultați pachetele instalate și cele disponibile, în Administratorul de pachete Synaptic efectuați clic pe **După stare**. Pentru a verifica depozitul sursă al pachetului, efectuați clic pe **După origine**. Pentru a verifica dacă un pachet este deteriorat sau dacă poate fi actualizat, faceți clic pe **Filtre personalizate**.

---

3. Efectuați clic pe **Search**. Se va deschide fereastra de dialog **Caută**. Introduceți numele pachetului, **Thunderbird**, în câmpul **Căutare** și efectuați clic pe butonul **Caută**. În panoul din dreapta al ferestrei **Administratorul de pachete Synaptic** va fi afișat pachetul Mozilla Thunderbird.

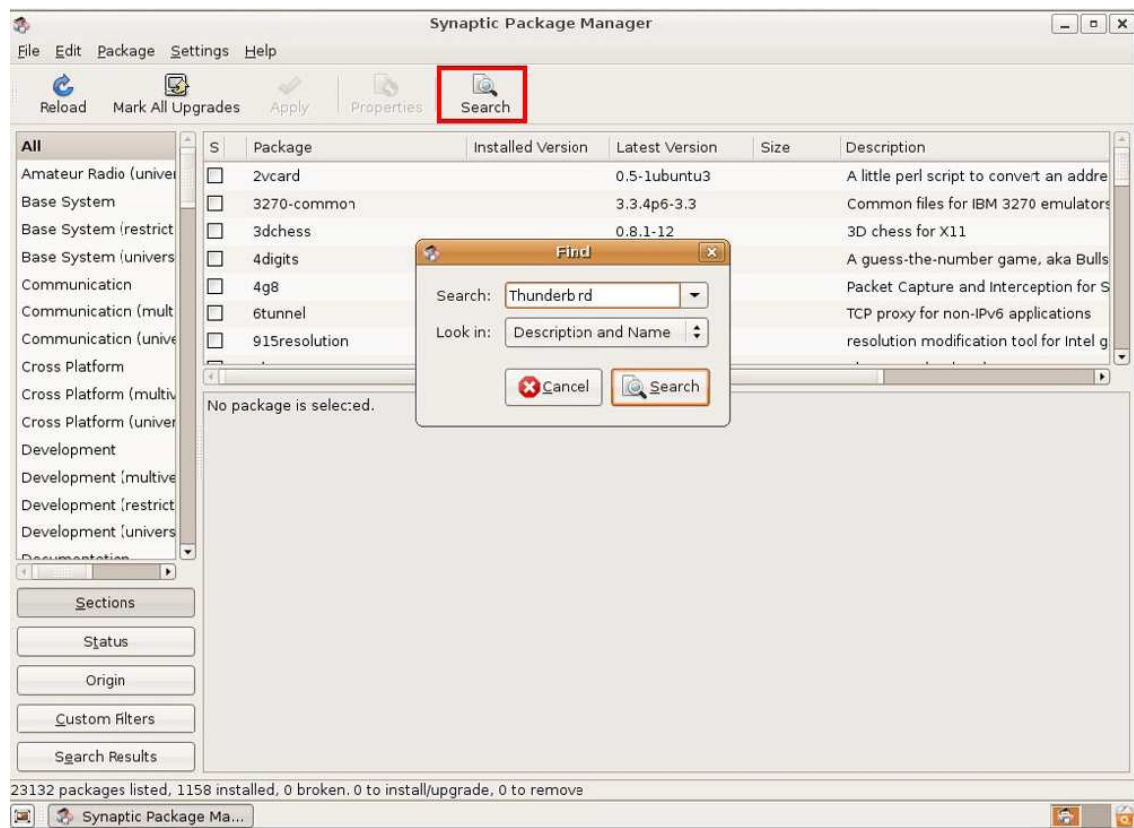


Figura 3.32: Căutarea pachetului Thunderbird

NOTĂ:

Pentru a reveni la lista categoriilor după ce ați căutat un program folosind butonul **Caută**, efectuați clic pe butonul **Secțiuni**.

4. Selectați căsuța de validare **Marchează pentru instalare** pentru a instala pachetul.

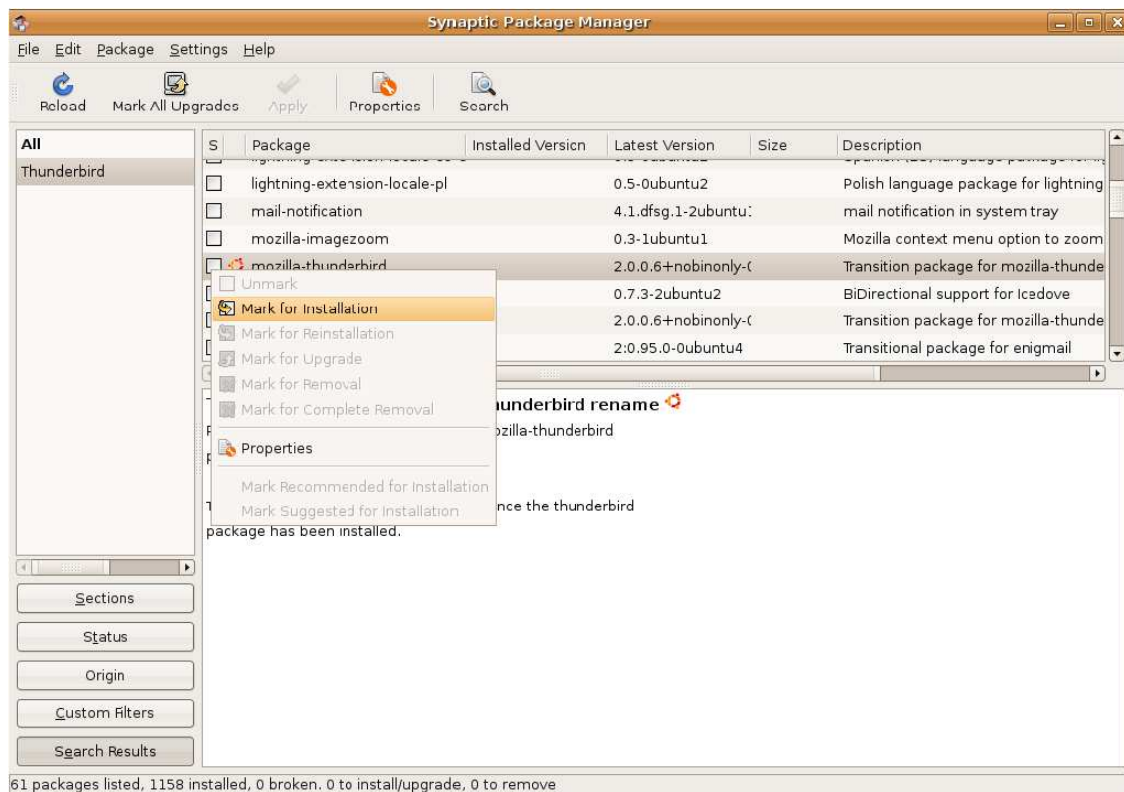


Figura 3.33: Marcarea pentru instalare a pachetului Thunderbird

5. Pachetul pe care doriți să-l instalați poate depinde de alte pachete. În acest caz sunteți notificat asupra dependențelor. Pentru a include schimbările necesare pentru rezolvarea dependențelor, efectuați clic pe **Mark**.
6. Pentru a confirma schimbările marcate, efectuați clic pe **Aplică**.



Figura 3.34: Confirmarea pachetelor de instalat

7. Se deschide fereastra de dialog **Sumar** invitându-vă să faceți o ultimă verificare înainte de a începe operația selectată. Efectuați clic pe butonul **Aplică** pentru a continua acțiunea.

Acest ultim pas încheie procedura de instalare a pachetului Thunderbird folosind Administratorul de pachete Synaptic. Pentru a accesa Thunderbird, în meniul **Aplicații** mergeți la **Internet** și apoi efectuați clic pe **Mozilla Thunderbird Mail/News**.

Se va deschide fereastra Thunderbird.



Figura 3.35: Lansarea aplicației Mozilla Thunderbird Mail/News





Figura 3.36: Fereastra principală Thunderbird

**Caracteristici ale aplicației Thunderbird** Thunderbird include unelte îmbunătățite pentru a vă ajuta la gestionarea căsuței de e-mail, la trimiterea de mesaje și la organizarea corespondenței.

Iată câteva din facilitățile cheie ale aplicației Thunderbird:

- **Vă scapă de mesajele nesolicitate (junk, spam)** Dacă sunteți deranjați de mesajele spam și de mesajele publicitare care tot sosesc în căsuța dumneavoastră de mail, Mozilla Thunderbird vă pune la dispoziție unelte eficiente pentru detectarea acestora. Aceste unelte analizează mesajele primite și identifică acele mesaje care sunt, după toate probabilitățile, spam. Ele pot fi șterse automat sau plasate într-un dosar dedicat.



Figura 3.37: Oprirea mesajelor spam

1. În meniul **Unelte** efectuați clic pe **Junk Mail Controls**. Se va deschide fereastra **Junk Mail Controls**.
  2. Efectuați clic pe categoria **Adaptive Filter**. Marcați căsuța de validare **Enable adaptive junk mail detection** și efectuați clic pe **OK**.
- **Personalizarea aplicației** Aveți la dispoziție trei moduri de dispunere a coloanelor pentru a vizualiza mesajele e-mail: Clasic, Întins și Vertical.

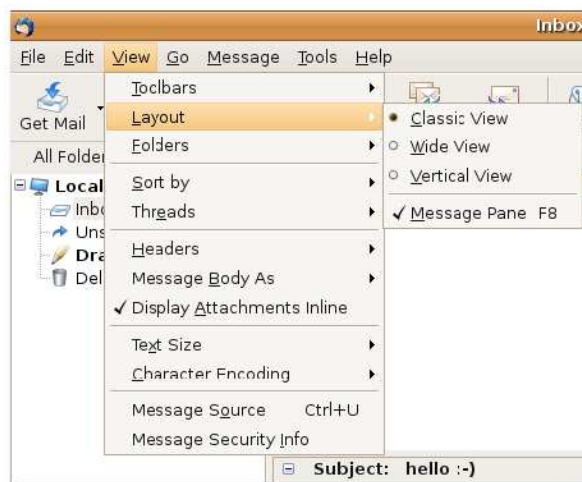


Figura 3.38: Personalizarea aplicației

- **Corector ortografic inclus** Pentru a verifica ortografia, efectuați clic pe **Spell** din bara de unelte.



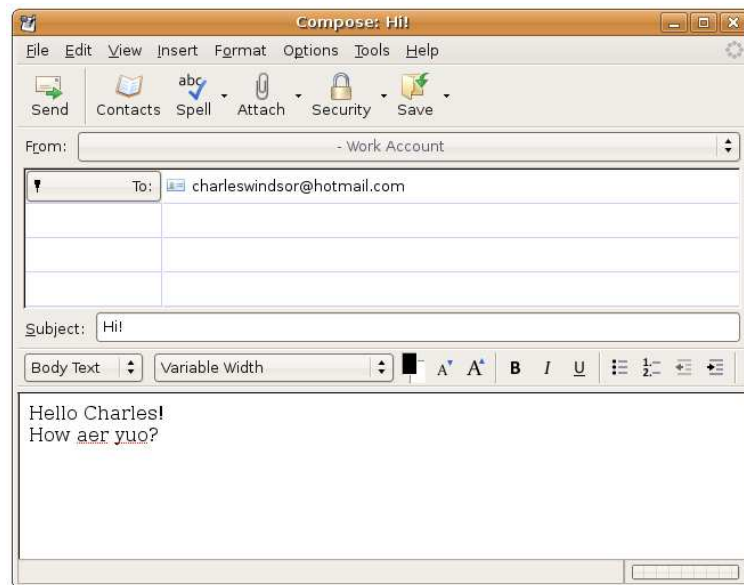


Figura 3.39: Verificare ortografică

- **Securitate** Thunderbird asigură o securitate echivalentă cu cea implementată de organizații ale instituțiilor private și guvernamentale. Este asigurat suport pentru mesaje e-mail S/MIME.
- **Extensii** Extensiile sunt unelte eficiente care vă permit construirea unui client de mail potrivit cerințelor dumneavoastră. Mozilla Thunderbird dispune de câteva facilități, precum căutare rapidă, agendă inteligentă și filtre pentru mesajele de e-mail.
- **Cititorul de știri** Mozilla Thunderbird vă permite să vă abonați cu ușurință la grupurile de știri favorite pentru a descărca titlurile și mesajele existente, dumneavoastră având și posibilitatea de a lucra deconectat.

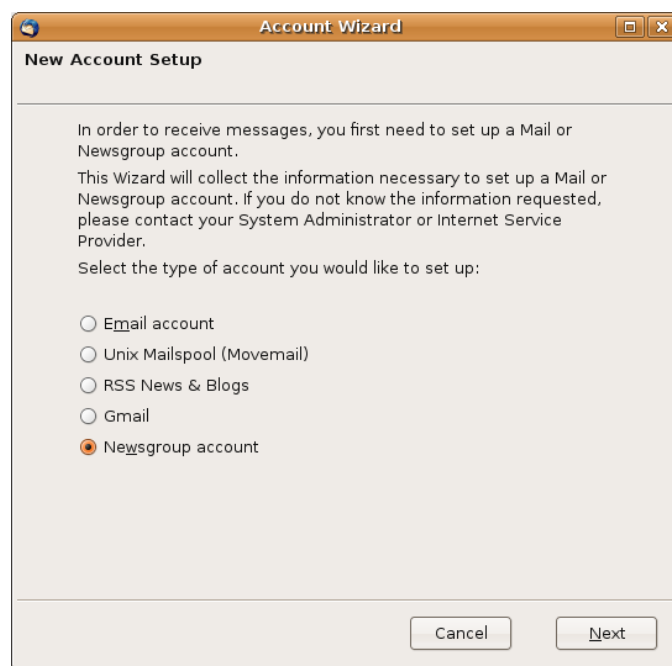


Figura 3.40: Thunderbird cititor de știri

- **Teme** La fel cu celelalte elemente componente ale sistemului de operare Ubuntu, puteți personaliza temele aplicației pentru a schimba aspectul și percepția acestui program. O temă poate schimba pictogramele de pe bara de unelte sau tot aspectul aplicației.
- **Support multi-platăformă** Programul Thunderbird este folosit pe mai multe platforme, precum Ubuntu, Microsoft Windows, Mac OS X și sistemele de operare bazate pe Unix.

### 3.5 Mesagerie instant

Nimeni nu se așteaptă ca la mesajele e-mail să primească răspunsuri imediate, adică răspunsurile vin atunci când corespondentul dispune de timp. Dacă aveți nevoie de promptitudine, atunci ceea ce vă trebuie este mesageria instant (IM). Folosirea mesageriei instant pe Internet poate reduce costurile cu apelurile telefonice interurbane sau internaționale atunci când doriți să păstrați contactul cu prietenii. La locul de muncă, dacă doriți un răspuns la o întrebare simplă, mesageria instant facilitează comunicarea rapidă și reduce numărul de mesaje e-mail trimise și primite în fiecare zi. Mesageria instant permite corespondenților contactul vizual prin intermediul camerelor web sau telefonie pe Internet fără nici un fel de costuri.

Clientul implicit pentru mesageria instant în Ubuntu este Pidgin, un client multi-platăformă care suportă mai multe protocoale pentru mesageria instantanee folosite pe scară largă. Folosind Pidgin, puteți comunica cu oameni care folosesc America Online (AOL), Instant Messenger (AIM/ICQ), Gadu-Gadu, GroupWise, IRC, Jabber, MSN, Napster și Yahoo. Vă permite să listați toți prietenii într-o singură fereastră. Acest lucru înseamnă că puteți să discutați cu prieteni pe AIM, cu alții pe Yahoo Messenger și să mai stați și pe un canal de IRC, toate în același timp. Pidgin suportă multe facilități particulare variatelor protocoale, cum ar fi transferul de fișiere, mesaje în mod deconectat, notificare la tastare și notificare la închiderea ferestrei MSN. Alte facilități populare sunt Buddy Pounces, care vă anunță, trimite un mesaj, redă un sunet sau rulează un program atunci când un prieten se deconectează, intră online sau revine din așteptare.

1. În meniul **Aplicații**, de la categoria **Internet** efectuați clic pe **Mesagerul Pidgin**. Va fi afișat mesajul de bun venit în fereastra **Conturi**.

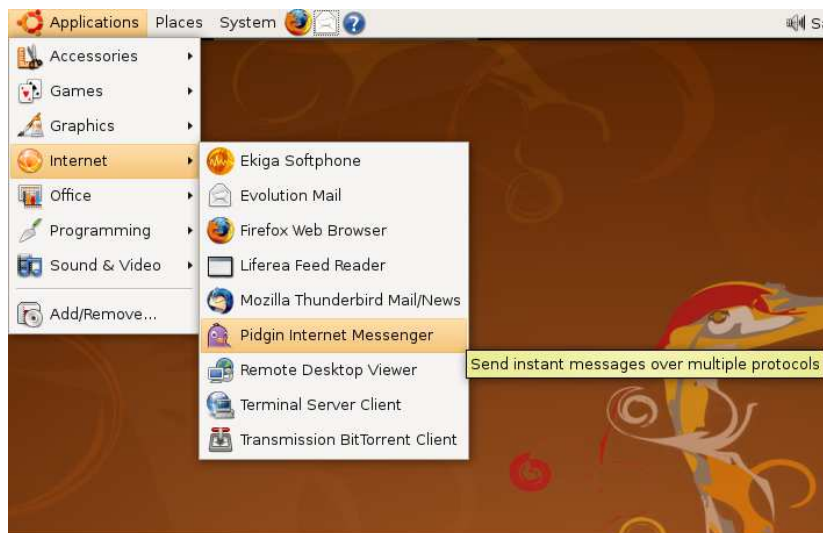


Figura 3.41: Lansarea aplicației Pidgin Internet Messenger

2. Efectuați clic pe **Adaugă** pentru a configura un cont existent de e-mail în Pidgin. Va fi afișată fereastra de dialog **Conturi**.



Figura 3.42: Adăugarea unui cont pentru mesagerie instantanee

3. În fereastra de dialog **Adăugare cont** selectați protocolul, care este același cu numele serverului contului de e-mail din câmpul **Protocol**. Protocolul este numele serverului pe care îl folosiți pentru mesageria instantanee. Introduceți protocolul folosit pentru ID-ul de mail în câmpul **Nume identificare** și parola corespunzătoare. Introduceți aliasul pe care l-ați ales, sub care veți fi cunoscut pe rețea în câmpul **Alias local**. Efectuați clic pe **Salvează** pentru a păstra configurările contului. Se va afișa fereastra **Conturi**.



Figura 3.43: Introducerea informațiilor de bază ale contului

4. Puteți observa contul nou creat care are un semn de validare, indicând că acesta este activ, în fereastra **Conturi**. Efectuați clic pe **Închide**.

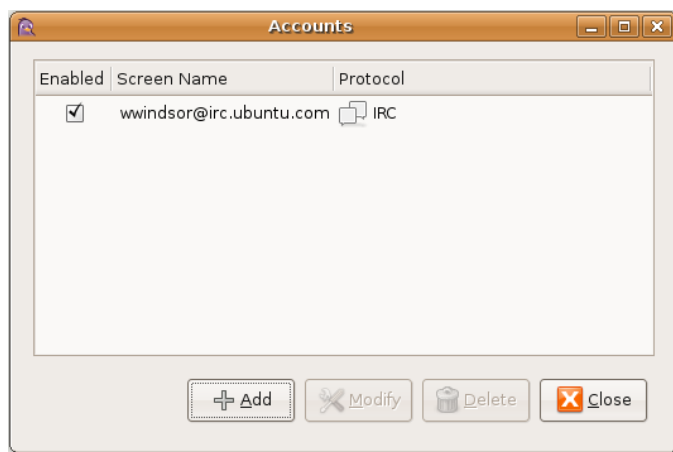


Figura 3.44: Afișarea conturilor adăugate

NOTĂ:

Dacă doriți să adăugați un nou cont, efectuați clic pe butonul **Adaugă** din fereastra **Conturi** și urmați din nou pașii 1-4.

5. Efectuați clic pe pictograma **Pidgin** din panoul superior pentru a consulta fereastra **Listă de contacte** a contului curent.

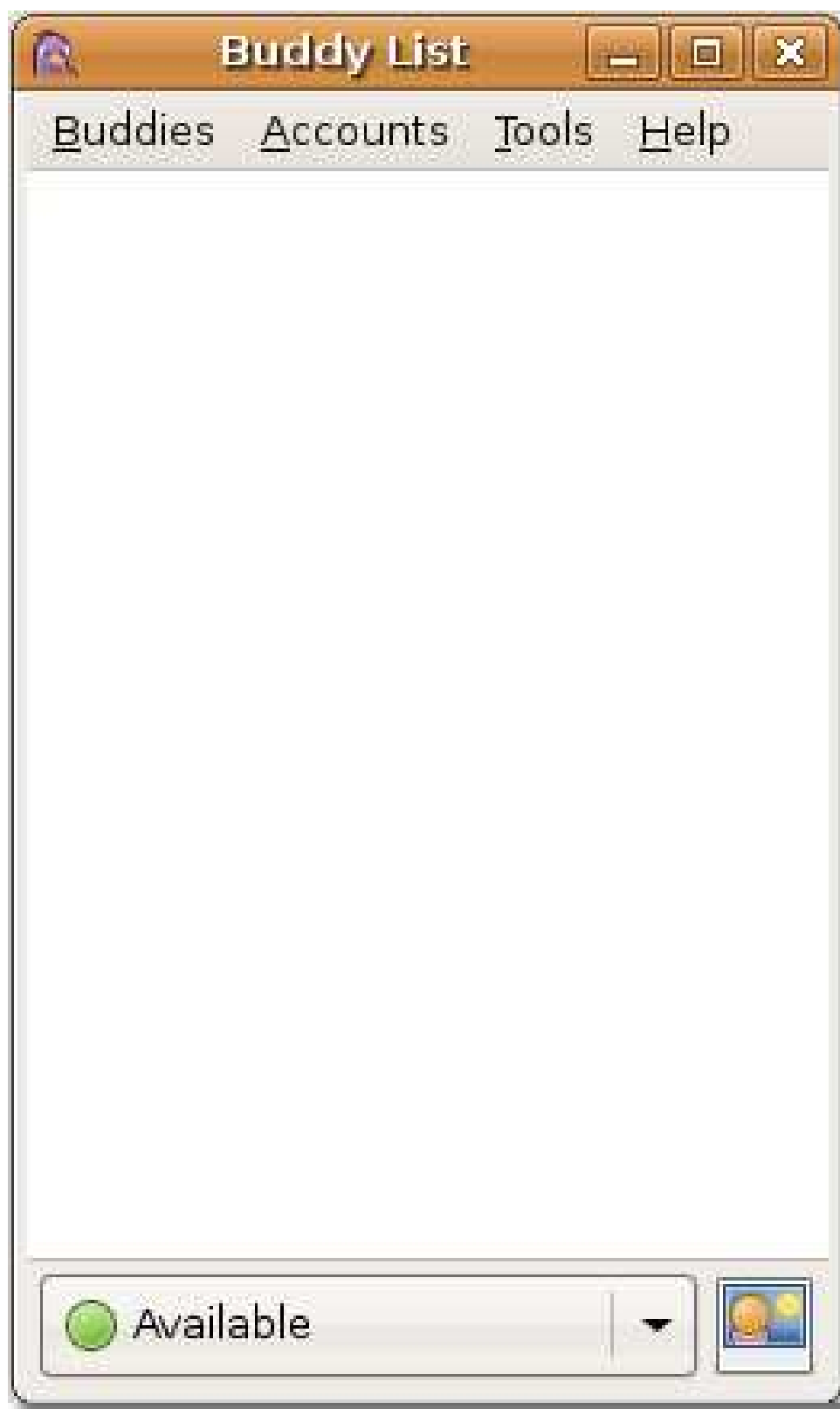


Figura 3.45: Fereastra listei de contacte

6. Pentru a utiliza Pidgin, în meniul **Contacte** efectuați clic pe **Trimite un nou mesaj**. Va fi afișată fereastra **Mesaj instantaneu nou**.

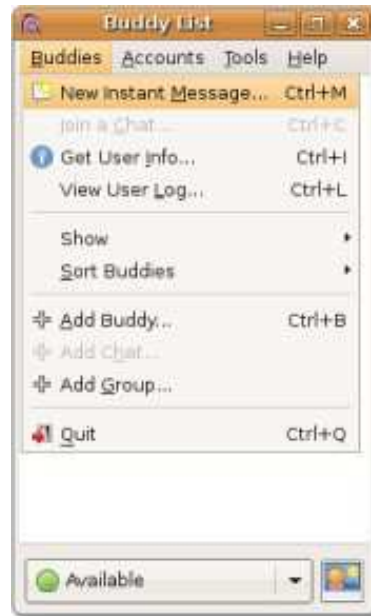


Figura 3.46: Mesaj nou

7. Pentru a interacționa cu alți utilizatori, introduceți aliasul persoanei cu care doriți să discutați în câmpul **Nume** și efectuați clic pe **OK**. Se va deschide fereastra de discuții.



Figura 3.47: Introducerea numelui unui contact

8. Puteți utiliza câmpul din partea de jos a ferestrei pentru a tasta mesajele și apăsați apoi pe tasta Enter pentru a le trimite. În acest mod puteți începe o conversație.

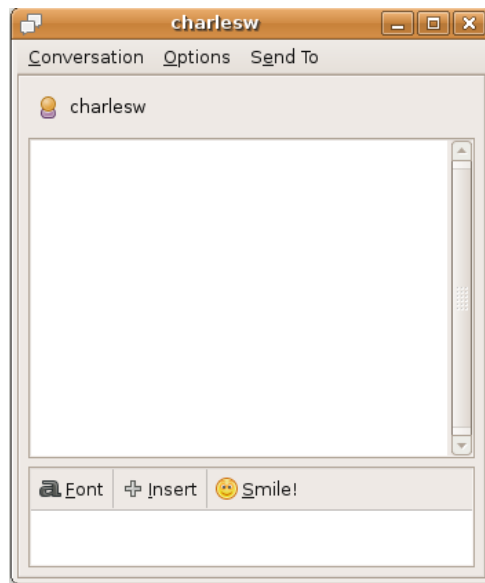


Figura 3.48: Fereastra pentru discuții

---

**Este bine de reținut:**

Puteți schimba înfățișarea aplicației Pidgin prin adăugarea unor facilități suplimentare, schimbarea interfeței grafice și a temelor. Pachetele necesare pentru realizarea acestor personalizări sunt Pidgin-guifications, Pidgin-libnotify și Pidgin-themes. Puteți instala aceste pachete utilizând administratorul de pachete Synaptic, prin procedura prezentată în secțiunea **Utilizarea clienților alternativi de e-mail**.

---

## 3.6 Efectuarea convorbirilor telefonice folosind protocolul SIP

O aplicație „softphone” este un program software care este utilizat pentru a efectua convorbiri telefonice prin Internet, folosind un calculator în locul telefonului obișnuit. Furnizorul dumneavoastră de servicii vă poate oferi convorbiri calculator-calculator gratuit dar pentru convorbirile de tip calculator-telefon sau telefon-calculator, de regulă trebuie să plătiți. Trebuie să folosiți același tip de protocol de comunicare și să utilizați același codec audio cu persoana cu care comunicați. Codec-ul audio definește modul în care se face tranziția semnalului provenit de la voce în semnal digital. Ca exemple de aplicații SIP (softphone) se pot enumera Ekiga, SIP Express Router dar și multe altele.

Puteți folosi softphone cu un set de căști cu microfon conectat la calculator sau cu un telefon conectat la USB. Caracteristicile softphone includ toate caracteristicile unui telefon standard, precum mut, flash, menținere și transfer. Mai include caracteristici și funcții noi precum: prezență, video, bandă largă audio și multe altele. Pentru a putea efectua convorbiri telefonice folosind aplicații de tip „softphone” aveți nevoie de: un calculator cu microfon și difuzoare, un set de căști cu microfon sau un telefon conectat la USB, conexiune la Internet și un cont la o firmă furnizoare de servicii de telefonie prin Internet.

---

**Este bine de reținut:**

Skype, Google Talk și Vonage sunt furnizori de servicii de telefonie pe Internet și pentru a putea efectua convorbiri telefonice trebuie să instalați aplicațiile specifice fiecărei companii. Dar aceste servicii nu sunt interoperabile și nu puteți efectua convorbiri între ele.

---

Configurarea aplicației Ekiga este descrisă mai jos.

### 3.6.1 Utilizarea aplicației Ekiga

Notă:

Ekiga este o aplicație de telefonie pe Internet pentru Ubuntu. Este o aplicație gratuită cu care puteți efectua convorbiri de tip VoIP (voce prin Internet). Protocolul VoIP transferă convorbirile voce prin Internet către orice rețea bazată pe IP. Puteți utiliza Ekiga pentru a apela, trimite mesaje instant și puteți fi contactați de alți utilizatori de Ekiga.

Asistentul de configurare vă va ajuta să configurați Ekiga. Acesta se deschide automat când rulați pentru prima dată Ekiga.

1. Din meniul **Aplicații**, de la categoria **Internet** selectați **Ekiga**. Se va deschide fereastra de dialog a **Asistentului de configurare**. Efectuați clic pe butonul **Înainte**.

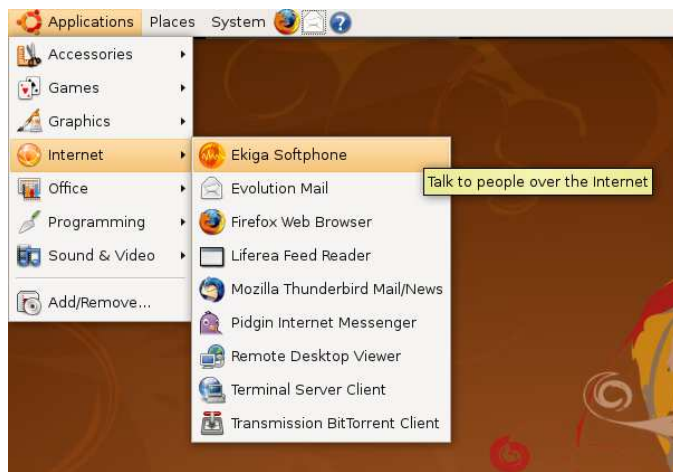


Figura 3.49: Lansarea aplicației „softphone” Ekiga

2. În pagina **Informații personale** tastați numele întreg în câmpul **Vă rog să introduceți prenumele și numele dumneavoastră**. Numele pe care îl veți introduce va fi folosit doar pentru afișare atunci când vă veți conecta la alte aplicații audio sau video. Apăsați butonul **Înainte**.

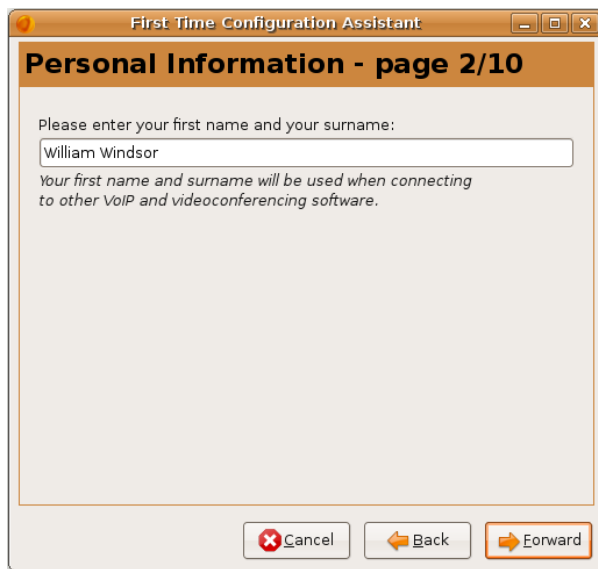


Figura 3.50: Specificarea numelui ce va fi afișat

3. În pagina **ekiga.net Account** introduceți numele de utilizator Ekiga și parola, acestea fiind datele cu care vă autentificați în contul Ekiga pe care îl aveți. Aceste informații le puteți obține de la serviciul gratuit SIP ekiga.net. Apăsați butonul **Înainte**.





Figura 3.51: Specificarea numelui de utilizator și a parolei în rețeaua ekiga.net

NOTĂ:

Dacă nu aveți un cont SIP puteți accesa legătura **Get an ekiga.net SIP account** din această pagină pentru a vă crea un cont SIP la ekiga.net.

4. În pagina **Tipul conexiunii** selectați tipul conexiunii de Internet, pe care o folosiți pe calculatorul dumneavoastră, din câmpul **Alegeți tipul conexiunii**. Tipul de conexiune determină cea mai bună calitate pentru funcțiile pe care Ekiga le va utiliza în timpul convorbirilor. Dacă nu cunoașteți tipul conexiunii pe care o aveți, contactați administratorul de sistem sau furnizorul de servicii. Apăsați butonul **Înainte**. Puteți modifica și mai târziu aceste configurări.



Figura 3.52: Selectarea tipului de conexiune

5. În pagina **Tipul de traducare a adresei (NAT)** apăsați butonul **Detectează tipul de traducare a adresei (NAT)**. Vă va informa despre tipul de traducare a adresei detectat și va configura Ekiga să traverseze transparent router-ul dumneavoastră. Astfel traducarea adresei (NAT) va evita toate problemele legate de adresele IP rezervate. Apăsați butonul **Înainte**.

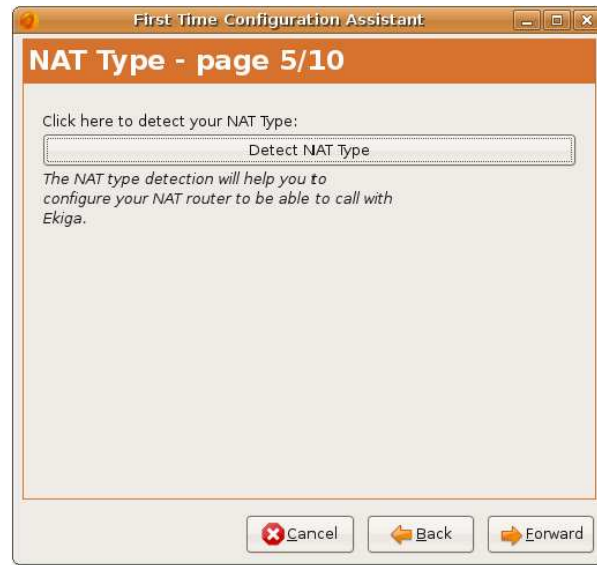


Figura 3.53: Selectarea tipului de traducere a adresei (NAT)

NOTĂ:

Pentru a afla mai multe despre traducerea adresei (NAT) consultați pagina: [http://en.wikipedia.org/wiki/Network\\_address\\_translation](http://en.wikipedia.org/wiki/Network_address_translation)

6. Din pagina **Managerul Audio** selectați managerul audio, care este un modul, în concordanță cu placa de sunet din calculatorul dumneavoastră. Managerul audio este un modul care gestionează dispozitivele audio pe care le aveți și este dependent de sistemul de operare instalat în calculator. Deși este recomandat să folosiți ALSA, este bine să consultați administratorul de sistem pentru a identifica cel mai indicat manager audio pentru dispozitivele audio pe care doriți să le folosiți. Apăsați butonul **Înainte**.

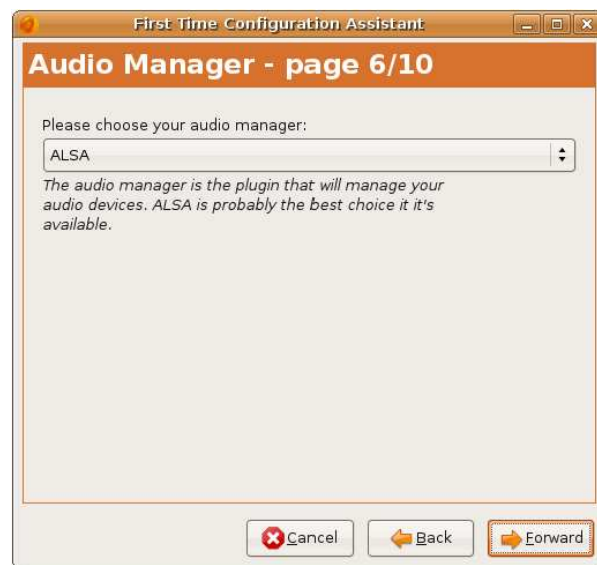


Figura 3.54: Selectarea managerului audio

7. Ekiga are nevoie de dispozitive audio de ieșire și de intrare pentru a putea reda și înregistra fișierele audio. Dispozitivele audio de ieșire sunt necesare pentru redarea sunetului iar dispozitivele audio de intrare sunt folosite pentru înregistrarea vocii. Astfel, în pagina **Dispozitive audio** selectați dispozitivele audio de ieșire și de intrare. De exemplu, căștile sau

difuzoarele sunt dispozitive de ieșire iar microfonul este dispozitivul de intrare. Apoi apăsați butonul **Testează setările** pentru a verifica dacă dispozitivele audio funcționează și apăsați butonul **Înainte**.



Figura 3.55: Selectarea dispozitivelor audio

8. În pagina **Managerul video** selectați managerul video, care este un modul, pe care îl veți folosi pentru gestionarea dispozitivelor dumneavoastră video. Puteți selecta modulul Video4Linux pentru a gestiona camera video de tip Webcam sau modulul AVC / DC pentru a gestiona camerele video de tip Firewire. Apăsați butonul **Înainte**.



Figura 3.56: Selectarea managerului video

9. În pagina **Dispozitive video** selectați dispozitivul de intrare video din butonul **Vă rog alegeți dispozitivul video de intrare**. Dispozitivul video de intrare este dispozitivul gestionat de către managerul video și va fi folosit la captura video. Dacă nu doriți să efectuați video-conferințe sau nu aveți un dispozitiv video, puteți sări peste acest pas.  
Apăsați butonul **Testează setările** pentru a vă asigura că dispozitivul dumneavoastră video funcționează cu Ekiga. Apăsați butonul **Înainte**.



Figura 3.57: Selectarea dispozitivelor video

10. Acum configurarea aplicației Ekiga este încheiată. Fereastra afișează un sumar al configurărilor pe care le-ați făcut. Aici puteți verifica configurările. Dacă doriți să modificați oricare dintre aceste opțiuni, navigați către pagina corespunzătoare folosind butoanele **Înapoi** și **Înainte** și efectuați modificările dorite. Apăsați butonul **Aplică** pentru a salva configurația aleasă.



Figura 3.58: Sumarul configurării contului

Asistentul pentru configurare se va închide. NOTĂ:

După instalarea aplicației Ekiga, dacă doriți, puteți modifica orice configurare, puteți rula asistentul de configurare din meniul **Editează** de la opțiunea **Preferințe** din fereastra principală a aplicației.

---

**Este bine de reținut:**

Pentru mai multe informații despre Ekiga, consultați pagina: <http://www.ekiga.org>.

---

Se va afișa fereastra principală a aplicației Ekiga. Ekiga este aplicația SIP implicită în Ubuntu.



Figura 3.59: Fereastră principală Ekiga

#### PENTRU EFECTUAREA CONVORBIRILOR FOLOSIND EKIGA PROCEDAȚI ASTFEL

**Convorbiri calculator - calculator** Folosind Ekiga puteți efectua convorbiri cu oricine care este înregistrat la un furnizor public de servicii SIP și care folosește software sau hardware SIP. Puteți utiliza agenda de telefon Ekiga de pe Internet pentru a găsi adrese SIP ale altor utilizatori Ekiga. Este posibil să efectuați convorbiri cu utilizatori care nu folosesc Ekiga dar care sunt înregistrați la orice alt furnizor public SIP. Pentru a efectua convorbiri, tastați adresa URL a utilizatorului pe care doriți să-l contactați în câmpul **sip:** și apăsați pictograma din dreapta câmpului de introducerea textului. Cu opțiunile implicite pur și simplu tastați **sip:foo** pentru a contacta utilizatorul **foo@ekiga.net**.

**Convorbiri calculator - telefon obișnuit** Puteți utiliza Ekiga configurat pentru mai mulți furnizori de servicii (ISP). Pentru un astfel de serviciu trebuie să plătiți și veți fi nevoiți să vă creați un cont la furnizorul respectiv. După ce ați creat contul, veți primi un nume de autentificare și o parolă prin poșta electronică. Introduceți aceste informații în fereastra de dialog Ekiga și selectați opțiunea **Folosește serviciul calculator - telefon** și veți putea efectua convorbiri cu abonați telefonici folosind Ekiga. Cu opțiunile implicite pur și simplu introduceți **sip:00911129535955** pentru a apela numărul de telefon 00911129535955, unde 00 este codul de apelare internațional, 91 este codul de țară, și 1129535955 este numărul de telefon al abonatului.

**Convorbiri telefon - calculator** De asemenea, puteți folosi Ekiga pentru a primi apeluri de la telefoane obișnuite. Pentru aceasta trebuie să vă autentificați în contul **Calculator - telefon** și să cumpărați un număr de telefon. Astfel, când persoanele vă apelează la numărul pe care l-ați achiziționat va „suna” Ekiga.

Pentru a afla mai multe despre efectuarea convorbirilor telefonice folosind Ekiga, consultați pagina <http://www.ekiga.org/index.php?rub=3>.

### 3.6.2 Skype

Skype este o aplicație de tip softphone care poate fi folosită în Ubuntu pentru efectuarea convorbirilor prin Internet. Codul sursa al aplicației Skype este proprietar, dar aplicația se poate folosi gratuit. Convorbirile dumneavoastră se vor transmite prin servere distribuite și nu printr-un server central. Pentru a se putea realiza acest lucru, Skype folosește o tehnologie „peer-to-peer” descentralizată și propriul protocol (proprietar). Skype folosește comunicații criptate, ceea ce înseamnă că toate comunicațiile sunt criptate de la apelant până la apelat și nu pot fi ascultate de altcineva. Nu vom intra în alte detalii despre Skype acum.

### 3.7 Sumarul Lecției

În această lecție, ați învățat că:

- Puteți conecta calculatorul la Internet folosind conexiune prin cablu, fără fir și „dial-up”.
- Mozilla Firefox este un navigator de Internet cu sursă publică, puternic și sigur. Este disponibil gratuit și este navigatorul de Internet implicit în Ubuntu.
- Firefox include două caracteristici puternice care fac să aveți o experiență mai bună și mai productivă când navigați pe Internet: un sistem de căutare integrat și un sistem de pagini favorite.
- Liferea este un cititor de fluxuri RSS, care vă oferă caracteristici utile pentru gestionarea abonamentelor la grupurile de știri.
- Evolution este clientul implicit de mail din Ubuntu.
- Mozilla Thunderbird este o aplicație pentru e-mail realizată de Mozilla Foundation. Este un client de email și cititor de fluxuri de știri gratuit și multiplatformă.
- Clientul de mesaje instant pentru Ubuntu este Pidgin. Poate lucra pe mai multe platforme și suportă mai multe protocoale ale celor mai populare rețele de mesaje instant.
- Ekiga este aplicația implicită, cu sursă publică, din Ubuntu, pentru telefonie pe Internet.

### 3.8 Exerciții recapitulative

**Question:** Care sunt principalele trei modalități de conectare la Internet?

**Answer:**

**Question:** Ce unealtă este folosită pentru a identifica modemul în Ubuntu?

**Answer:**

**Question:** Pentru ce aveți nevoie de un sistem de pagini favorite în Firefox?

**Answer:**

**Question:** Ce este un flux?

**Answer:**

**Question:** Potrivii următoarele:

1) Evolution	a) Navigator Web
2) Firefox	b) Client e-mail
3) Ekiga	c) Mesagerie instantă
4) Pidgin	d) Apeluri telefonice

**Answer:**

**Question:** Poți obține o adresă SIP de la \_\_\_\_\_.

**Answer:**

**Question:** Codul sursă al programului Skype este \_\_\_\_\_ dar acesta este \_\_\_\_\_ de folosit.

**Answer:**

**Question:** Care dintre următoarele este un acumulator de fluxuri RSS?

A. Ekiga

B. Liferea

C. Pan

Skype

**Answer:**

**Question:** Care dintre următoarele este software proprietar?

A. Skype

B. Ekiga

Liferea

D. Firefox

**Answer:**

### 3.9 Exerciții practice

**Exercițiul 1** Utilizați Liferea drept cititor de fluxuri de știri. De curând ați întâlnit un prieten care v-a informat despre un web site care oferă fluxuri RSS, <http://www.lifehacker.com>. Acum doriți să configurați Liferea să poată citi ultimele știri furnizate de acest web site.

1. Deschideți următorul web site <http://www.lifehacker.com>. Acest sit oferă fluxuri RSS.
2. În panoul din stânga la categoria **syndication**, efectuați clic pe **Full content (with ads)**. Salvați adresa URL din **câmpul de adresă** a navigatorului Mozilla Firefox. Această adresă URL, <http://feeds.gawker.com/lifehacker/full>, este adresa pentru fluxul de știri.
3. Deschideți Liferea.
4. Efectuați clic dreapta în panoul din stânga, din meniul contextual alegeți **Nou** și efectuați clic pe **Înscriere nouă**. Se va deschide fereastra de dialog **Înscriere nouă**.
5. În fereastra de dialog **Înscriere nouă** introduceți adresa URL salvată <http://feeds.gawker.com/lifehacker/full> și apăsați OK.

**Exercițiul 2** Doriți să vorbiți cu prietenul dumneavoastră care folosește Google talk (gtalk). Configurați Pidgin să folosească gtalk.

1. În meniul **Aplicații**, mergeți la **Internet** și apăsați **Mesagerul Pidgin**.
2. În meniul **Conturi**, apăsați **Administrare conturi**. Se va afișa fereastra **Conturi**.
3. În fereastra **Conturi**, apăsați **Adaugă**. Se va afișa fereastra **Adăugare cont**.
4. În fereastra **Adaugă cont** alegeți **xmpp** din caseta **Protocol**, scrieți id-ul e-mail gtalk în caseta **Nume utilizator**, parola contului în caseta **Parolă** și pseudonimul în caseta **Alias local**. Apăsați **Salvează**.
5. Acum sunteți conectat la serverul gtalk.

## Capitolul 4

# Utilizarea aplicațiilor OpenOffice

### OBIECTIVE

În această lecție veți învăța cum să:

- Să folosiți funcțiile de bază în procesarea de text, utilizând OpenOffice.org Writer.
- Să folosiți funcțiile de bază în calculul tabelar, utilizând OpenOffice.org Calc.
- Să realizați și să vizionați prezentări multimedia, utilizând OpenOffice.org Impress.
- Să realizați desene, utilizând OpenOffice.org Draw.
- Să creați și să editați formule, utilizând OpenOffice.org Math.

### 4.1 Prezentarea suitei OpenOffice.org

OpenOffice.org este aplicația pentru birou instalată implicit în Ubuntu. Aceasta este o suită de programe cod sursă deschisă pentru birou, care conține toate facilitățile pe care vă așteptați să le găsiți, în mod normal, într-o colecție de aplicații pentru birou. Nu este însă doar o colecție de programe; a fost proiectată ca un pachet complet pentru birou, în care toate aplicațiile păstrează un aspect unitar și folosesc aceleași unelte.

Suita OpenOffice.org este disponibilă în mai mult de 30 limbi și poate rula pe mai multe sisteme de operare, inclusiv Linux, Microsoft Windows, Solaris și Mac OS X. Este compatibilă, de asemenea, cu alte suite pentru birou importante, inclusiv cu Microsoft Office, ceea ce vă facilitează crearea, deschiderea, salvarea și schimbul de documente cu prietenii și colegii care folosesc formatele Microsoft Office.

O altă caracteristică importantă a suitei OpenOffice.org este aceea că toate aplicațiile salvează fișierele în formatul OpenDocument, care este noul standard internațional folosit pentru documentele de birou. Acest format, bazat pe Extensible Markup Language (XML), vă permite să vă accesați datele cu orice software compatibil OpenDocument.

---

#### **Este bine de reținut:**

Pentru mai multe informații despre istoria și dezvoltarea OpenOffice.org, vă rugăm să vizitați <http://en.wikipedia.org/wiki/Openoffice.org>.

---

Suita software OpenOffice.org include următoarele aplicații care vă ajută în munca dumneavoastră:

- OpenOffice.org Writer
  - OpenOffice.org Calc
  - OpenOffice.org Impress
-



- OpenOffice.org Base
- OpenOffice.org Draw
- OpenOffice.org Math

PENTRU A ACCESA SUITA DE APLICAȚII DE BIROU OPENOFFICE.ORG PROCEDAȚI ASTFEL:

- În meniul **Aplicații**, mergeți la **Birou**, apoi efectuați clic pe aplicația OpenOffice.org pe care o doriți.



Figura 4.1: Accesarea OpenOffice.org

#### 4.1.1 OpenOffice.org Writer

Writer este procesorul de text al suitei OpenOffice.org. Pune la dispoziția dumneavoastră funcții și unelte puternice, cu care puteți face orice, de la redactarea unei scrisori simple până la crearea unei cărți întregi, care poate conține diagrame, grafică, imagini, tabele și un index. Pot fi realizate și alte lucrări complexe, cum ar fi broșuri sau buletine informative multicolore.

#### 4.1.2 OpenOffice.org Calc

Calc este o aplicație pentru calcul tabelar, care conține toate uneltele de care aveți nevoie pentru a calcula, analiza, concluziona și prezenta datele dumneavoastră sub formă de rapoarte sau grafice. Dispune de o gamă largă de funcții avansate, cum ar fi introducerea de formule complexe, posibilitatea importării datelor externe și realizarea de analize statistice.

#### 4.1.3 OpenOffice.org Impress

Impress este un program pentru realizarea de prezentări multimedia. Are incluse mai multe unelte, cu ajutorul cărora puteți realiza prezentări în grafică 2D și 3D, imagini artistice, elemente grafice, efecte speciale și animații.

#### 4.1.4 OpenOffice.org Base

Base este un program prin care puteți realiza o bază de date în care să păstrați informații despre contactele dumneavoastră, să creați și să modificați tabele, formulare, interogări și rapoarte. Puteți să accesați datele păstrate într-o varietate de formate proprii bazelor de date. Aplicația Base nu va fi tratată în detaliu în acest curs. Pentru mai multe informații, vă rugăm să accesați [www.openoffice.org/product/base.html](http://www.openoffice.org/product/base.html)

#### 4.1.5 OpenOffice.org Draw

Draw este un editor grafic vectorial, care vă pune la dispoziție unelte pentru realizarea de prezentări grafice simple sau ilustrații dinamice 3D și efecte speciale.

#### 4.1.6 OpenOffice.org Math

Notă:

Puteți folosi Math pentru crearea și editarea ecuațiilor matematice, folosind o interfață grafică sau prin introducerea directă a formulei într-un editor de ecuații. Formulele create în aceste moduri pot fi inserate în alte programe OpenOffice.org, cum ar fi Writer, Calc și Impress.

Folosirea unui sistem de operare nou sau, în special, folosirea unei suite noi pentru birou, nu este un lucru de care trebuie să vă temeți. Cu OpenOffice, cele mai multe operații sunt foarte intuitive. Gândiți-vă la această suită, nouă pentru dumneavoastră, ca la mutatul într-o casă nouă; toată vesela dumneavoastră, ustensilele de bucătărie, sunt aceleași, în dulapurile din bucătărie, trebuie doar să vă obișnuiți cu noul aranjament!

### 4.2 Utilizarea OpenOffice.org Writer

#### 4.2.1 Facilități cheie ale aplicației OpenOffice.org Writer

Cunoașteți, cu siguranță, multe din caracteristicile acestei aplicații, așa că vom prezenta aici doar câteva.

**Sciere** OpenOffice.org Writer oferă multe facilități care vă ajută să realizați documente simple sau documente complexe, care cuprind mai multe părți, cum ar fi bibliografii, tabele de referințe și indexuri. Iată câteva din aceste facilități:

- **Spellcheck:** Spellcheck - corectorul ortografic - vă permite crearea unor documente care nu conțin greșeli de ortografie, prin posibilitatea de a verifica documentul în întregime, inclusiv antetele, notele de subsol și indexările. Puteți identifica un cuvânt scris greșit dintr-o anumită parte a documentului, selectând această parte care vă interesează, având posibilitatea de a alege un cuvânt înlocuitor dintr-o listă prezentată de aplicație și posibilitatea de a adăuga un cuvânt nou la dicționarele utilizatorului.
- **Thesaurus:** Thesaurus -lexiconul- vă ajută să îmbunătățiți calitatea documentelor realizate, prin oferirea unui sinonim pentru cuvântul selectat.
- **Autocorrect:** Autocorrect este o funcție a programului, care vă ajută prin corectarea automată a erorilor de tastare și de ortografie des întâlnite. Această funcție vă permite și corectarea automată a formătărilor unui text sau introducerea unor caractere speciale prin recunoșterea utilizării unui caracter anume.
- **Hyphenation:** Puteți folosi îndrumătorul pentru despărțirea în silabe pentru a despărți cuvintele prea lungi, care nu încap la sfârșitul liniei. Documentul este verificat în întregime și vă sunt prezentate sugestii pe care le puteți accepta sau respinge.
- **Mail merge:** Utilitarul Mail merge permite realizarea de scrisori, etichete, plicuri, faxuri și mesaje e-mail personalizate, utilizând șabloane și o bază de date cu adrese.

**Concepție și structurare** OpenOffice.org vă permite să concepeți și să structurați documentele dumneavoastră text prin utilizarea mai multor funcții, cum ar fi:

- **Fereastra Style and Formatting:** Fereastra Style and Formatting este una din funcțiile comune disponibile în pachetul OpenOffice.org, care poate fi folosită în toate aplicațiile incluse în acest pachet. Puteți folosi această fereastră pentru a realiza, desemna și modifica stiluri pentru paragrafe, liste, caractere individuale, cadre și pagini.
- **Navigator:** Oferă o schiță a documentului în întregime și vă permite să navigați rapid prin acesta. Mai puteți folosi Navigator pentru a urmări obiectele și elementele inserate deja în document și pentru a introduce elemente noi.
- **Indexes and Tables:** Vă permite să inserați un index, un cuprins sau referințe bibliografice în documentele dumneavoastră. Puteți personaliza tabelele și indexurile inserate, prin definirea structurii și aspectului acestora.

**Editarea de publicații** Următoarele facilități vă ajută să realizați documente la un nivel profesional, cum ar fi broșuri, invitații și buletine informative:

- **Frames:** Cadrele se comportă ca un container pentru text și grafică și pot fi plasate oriunde într-un document. Puteți utiliza aceste cadre pentru a introduce o dispunere pe mai multe coloane și pentru a obține aspect profesional.
- **Graphics:** Vă permite să introduceți în documentul dumneavoastră text un obiect dintr-o galerie, dintr-un fișier sau din altă aplicație OpenOffice.org
- **Table:** OpenOffice.org Writer vă permite să creați sau să inserați un tabel într-un document text.

**Desenare** Funcția pentru desenat vă ușurează realizarea unor desene și elemente de grafică în documentul dumneavoastră text. Puteți folosi bara Drawing pentru adăugarea a tot felul de forme, linii și elemente text în documentul curent.

**Trage și plasează** Această facilitate unică vă permite să mutați obiectele în cadrul aceluiasi document, dintr-un document OpenOffice în altul sau să aduceți obiecte din galerie în documentul dumneavoastră curent.

**Funcția de Ajutor** Este o prezentare completă a programului Writer.

#### 4.2.2 Realizarea operațiilor de bază în procesarea de text

Cu OpenOffice.org Writer puteți realiza mai multe sarcini legate de procesarea de text, cum ar fi scrierea, editarea, formatarea, vizualizarea și tipărirea documentelor. Procesorul de text vă permite să folosiți șabloane diferite, să aplicați stiluri variate documentului dumneavoastră, să controlați aspectul paginii, să inserați, editați și să creați elemente grafice în interiorul unui document text. În secțiunile următoare vor fi descrise câteva din sarcinile de bază legate procesarea de text.

**Introducerea și formatarea textului** OpenOffice.org Writer este folosit în principal la formatarea de text. Puteți introduce text folosindu-vă de tastatură, aplicând apoi textului introdus ce format doriți, în funcție de cerințele specifice documentului în cauză.

1. În meniul **Aplicații**, mergeți la **Birou** și apoi efectuați clic pe **OpenOffice.org Word Processor**. Se va deschide un document text nou.



Figura 4.2: Lansarea programului Writer

2. În funcție de ceea ce doriți să faceți, puteți realiza fie o scrisoare, un memo, o notă sau un roman întreg pornind de la zero sau puteți folosi un șablon sau o formă predefinită care corespunde cerințelor dumneavoastră.

Pentru a accesa șabloanele și formele predefinite, în meniul **Fișier** mergeți la **New** și apoi efectuați clic pe **Șabloane și documente**. Ca alternativă, puteți folosi combinația de taste SHIFT+CTRL+N. Se va deschide fereastra de dialog **Șabloane și documente**.

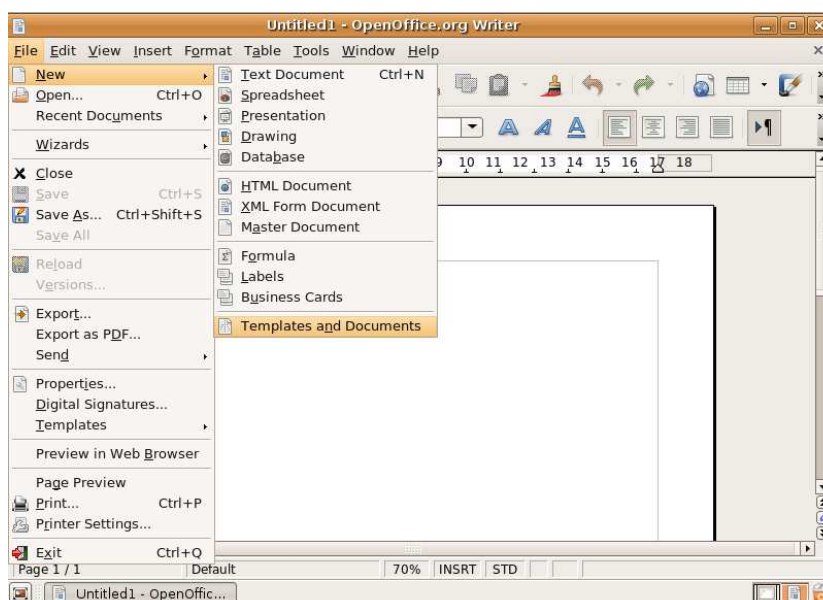


Figura 4.3: Accesarea funcției Șabloane și documente

3. Puteți vedea mai multe categorii de șabloane în coloana din mijlocul ferestrei de dialog a funcției Șabloane și documente.

Dacă doriți să utilizați un șablon pentru realizarea unui document, faceți dublu clic pe categoria care vă interesează. Vor fi afișate mai multe șabloane asociate acelei categorii. Alegeți șablonul dorit și începeți să lucrați pe acesta.

Puteți la fel de bine să decideți să lucrați pe documentul gol, deschis implicit. Pentru a continua lucrul pe acesta, ieșiți din fereastra de dialog **Șabloane și documente** prin executarea unui clic pe butonul **Close** aflat colțul din dreapta-sus al ferestrei de dialog.

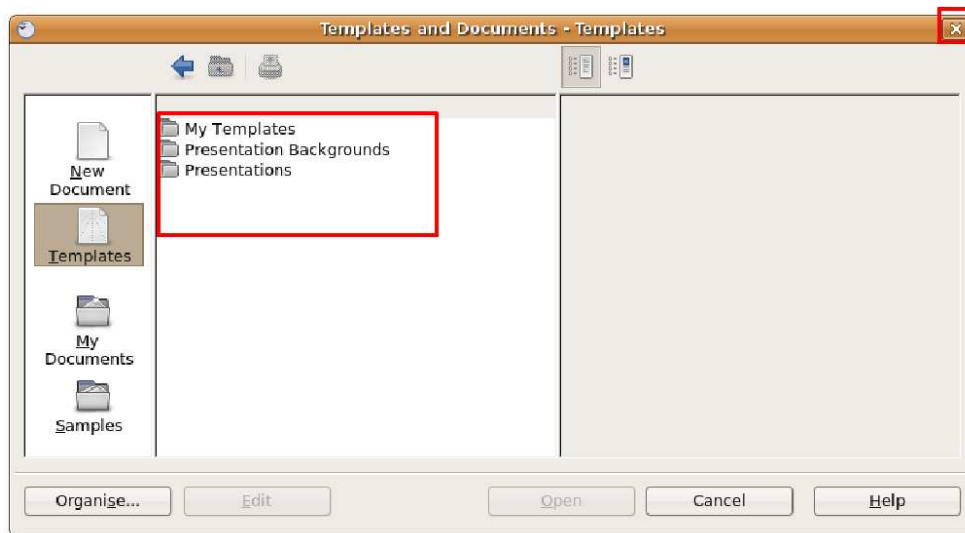


Figura 4.4: Accesarea șabloanelor

4. După ce ați creat documentul, puteți folosi funcțiile de formatare ale aplicației Writer pentru a schimba modul de afișare a textului sau pentru a pune în evidență anumite zone ale documentului. Puteți utiliza următoarele opțiuni prezente în bara de instrumente **Format** pentru realizarea câtorva sarcini obișnuite legate de formatare.

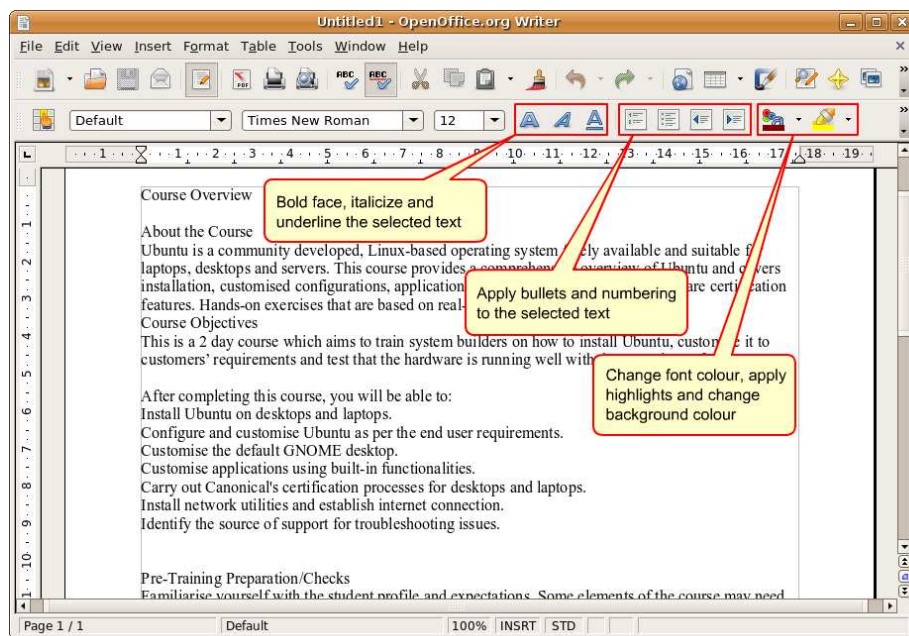


Figura 4.5: Bara de unelte Format

5. Puteți folosi fereastra **Style and Formatting** pentru a transforma complet înfățișarea unui document.

Pentru a deschide fereastra **Style and Formatting**, accesați meniul **Format** și apoi efectuați clic pe **Style and Formatting**. Se va deschide fereastra **Style and Formatting**.

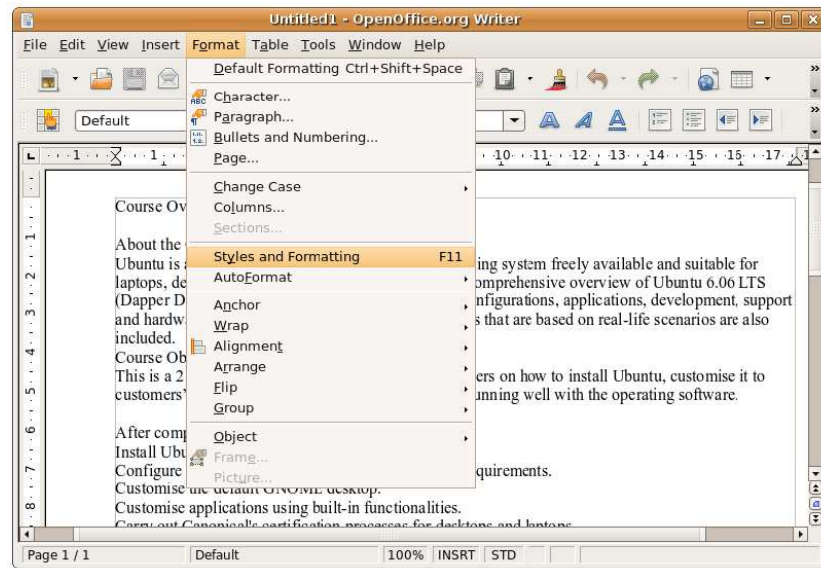


Figura 4.6: Accesarea ferestrei Style and Formatting

6. Puteți folosi această fereastră pentru a alege și modifica stilul existent sau pentru a crea unul nou. Dacă efectuați clic pe una din pictogramele de dedesubtul barei de titlu a ferestrei **Style and Formatting**, va fi afișată o listă cu stiluri pe categorii particulare, cum ar fi listă sau paragraf.

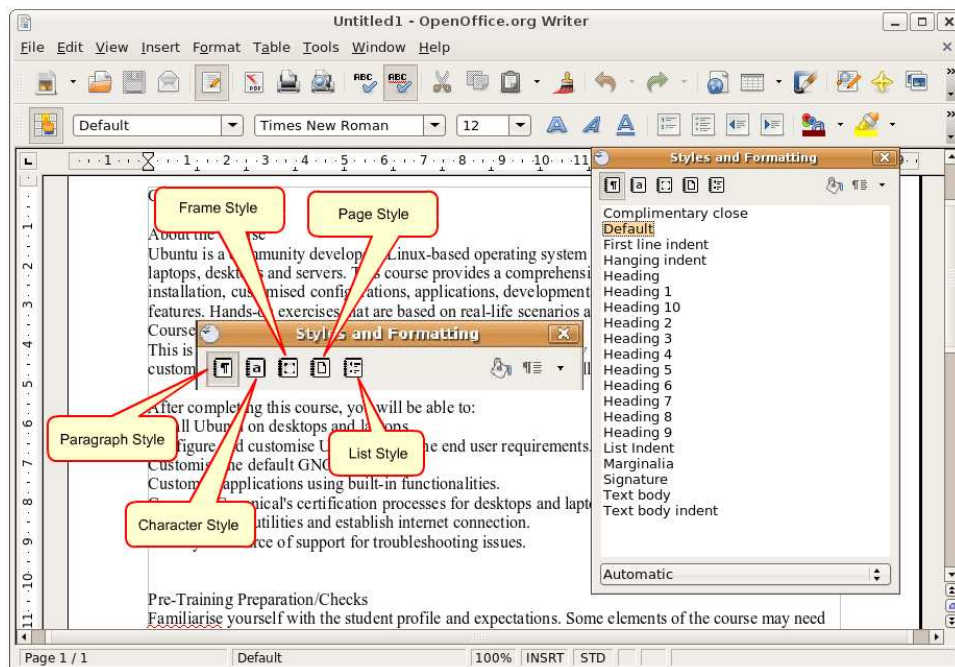


Figura 4.7: Pictogramele Style and Formatting

7. Atunci când deschideți fereastra **Style and Formatting**, este selectată implicit pictograma **Stiluri de paragraf**. Toate stilurile listate în această categorie sunt afișate în fereastra **Style and Formatting**. Puteți începe să modificați din punct de



vedere al stilului părți ale documentului, prin alegerea unei anume părți și aplicarea unui stil existent, executând dublu clic pe stilul dorit.

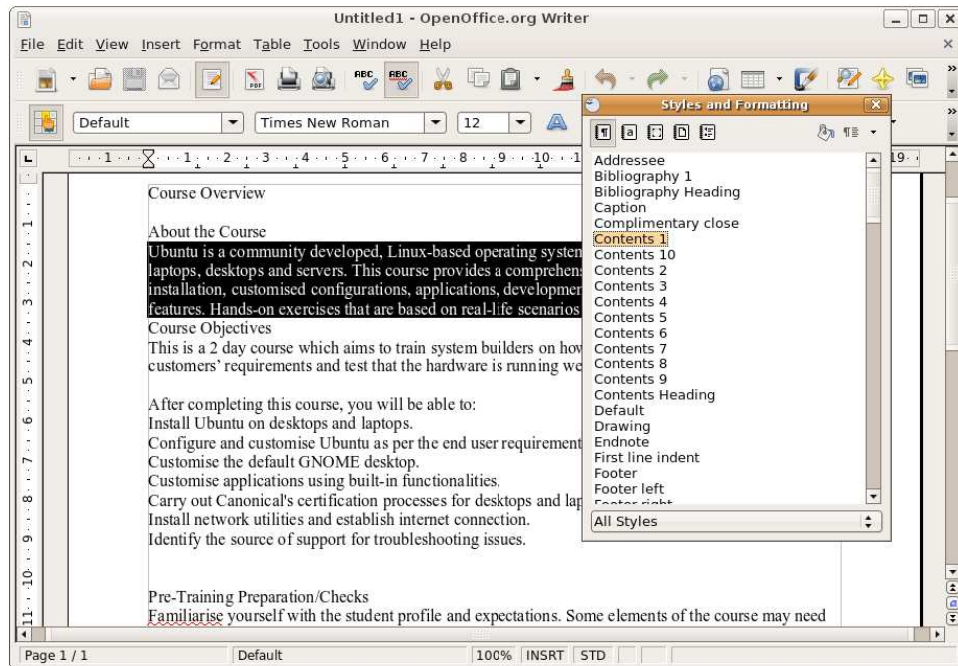


Figura 4.8: Aplicarea unui stil

8. Totuși, dacă doriți să modificați un stil existent, puteți să efectuați clic dreapta pe acel stil și să selectați apoi **Modify**. Se va deschide o fereastră nouă. Puteți redefini aproape toate aspectele stilului ales, folosindu-vă de opțiunile disponibile în categoriile existente.

Modificați specificațiile stilului ales, apoi efectuați clic pe **OK** pentru a confirma schimbările.

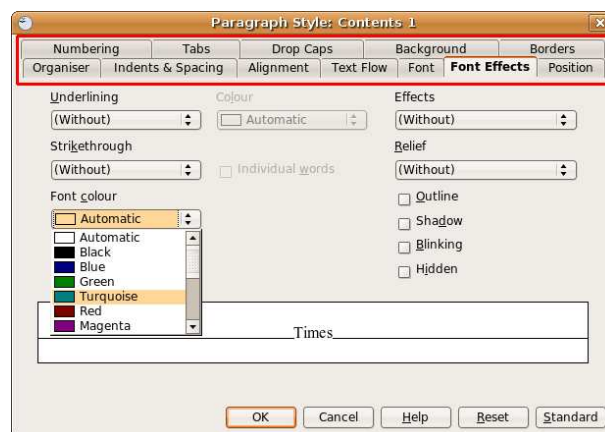


Figura 4.9: Modificarea stilului

9. Faceți dublu clic pe stilul modificat pentru a oglindi schimbările în textul ales.

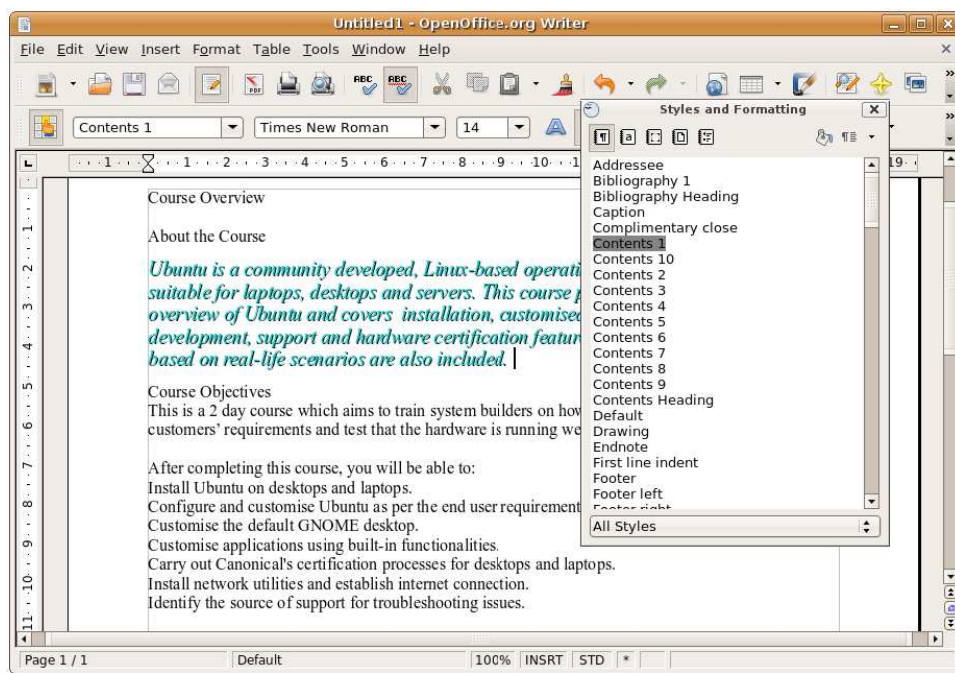


Figura 4.10: Aplicarea unui stil modificat

10. Puteți modifica tot documentul sau părți ale acestuia în același mod.

Pentru a introduce un tabel într-un document, poziționați cursorul în zona din document în care doriți să apară tabelul și urmați procedura descrisă mai jos:

1. În meniul **Tabel** mergeți la **Inserare** și apoi efectuați clic pe **Tabel**. Se va deschide fereastra de dialog **Insert Table**.

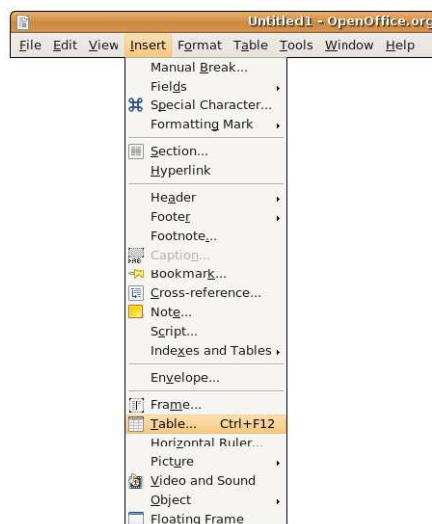


Figura 4.11: Inserarea unui tabel

2. Puteți utiliza opțiunile numeroase prezentate în fereastra de dialog pentru a defini proprietățile tabelului.





Figura 4.12: Definirea proprietăților unui tabel

**Este bine de reținut:**

Pentru a introduce direct un tabel cu proprietăți implicite, efectuați clic pe pictograma Tabel de pe bara de unelte standard și alegeți dimensiunea tabelului în meniul grafic care apare. Pentru a crea tabelul, efectuați clic în celula care doriți să fie pe ultimul rând din ultima coloană (celula care încheie tabelul).

- Definiți proprietățile tabelului și efectuați clic pe **OK**. Tabelul este inserat în locul desemnat din documentul dumneavoastră. Programul Writer creează implicit un tabel pe toată lățimea paginii, tabel în care toate rândurile au aceeași înălțime, iar coloanele au aceeași lățime. Pentru a dimensiona coloanele și rândurile pentru a se potrivi cu cerințele dumneavoastră, efectuați clic dreapta pe tabel și alegeți **Tabel** din meniul cu scurtături. Se va deschide fereastra de dialog **Table Format**.

Puteți folosi această fereastră pentru a defini specificații particulare ale tabelului, cum ar fi alinierea, lățimea coloanelor, modul de dispunere al textului, margini și fundal.

Definiți aceste specificații conform preferințelor și cerințelor dumneavoastră și apoi efectuați clic pe **OK** pentru a aplica aceste configurări.

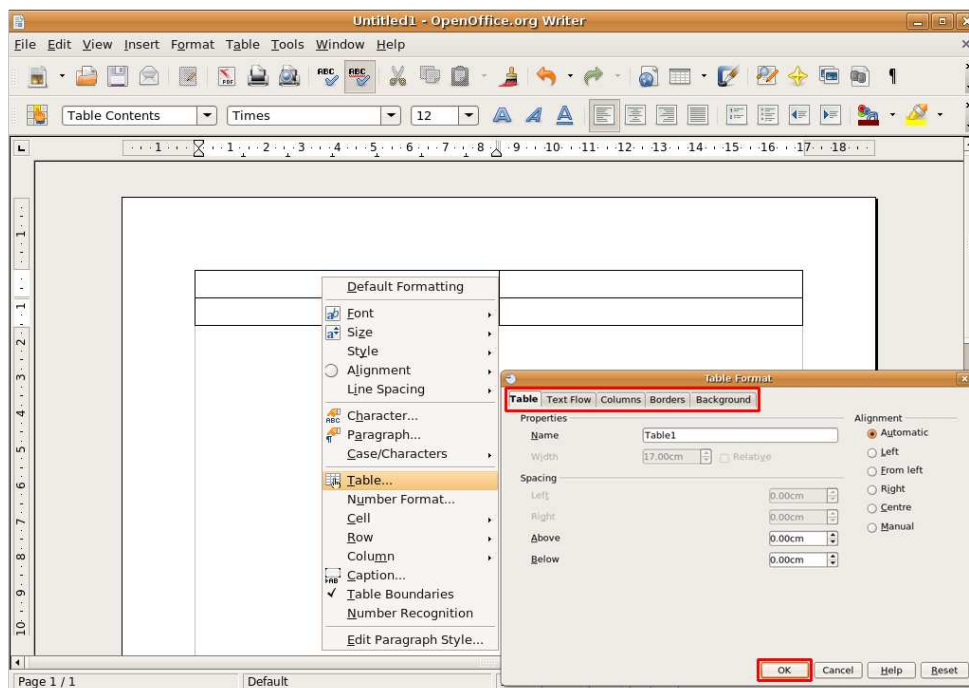


Figura 4.13: Personalizarea formatului unui tabel

4. Specificațiile pe care le-ați definit vor fi aplicate tabelului. Pentru a aranja în celula unui tabel datele dintr-un alt tabel, puteți crea un tabel în interiorul acelei celule. Programul Writer vă permite să realizați un număr nelimitat de astfel de serii.

Pentru a crea un astfel de tabel inclus, efectuați clic în celula în care doriți să apară acest tabel inclus, apoi urmați procedura prin care inserați un tabel nou. Va apare un tabel inclus în celula tabelului inițial.

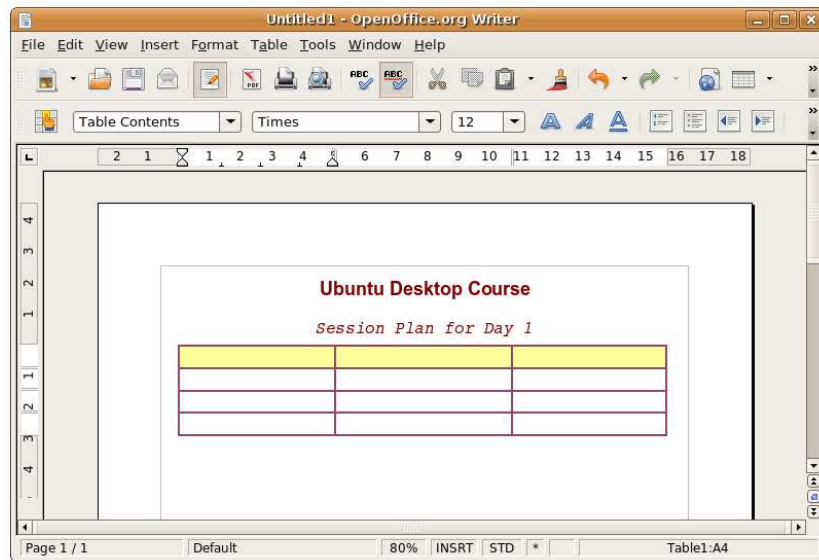


Figura 4.14: Crearea unui tabel în interiorul unui alt tabel

5. Puteți defini acum specificațiile tabelului inclus până în cele mai mici detalii, folosind fereastra de dialog Table Format pentru ca , apoi, să introduceți datele în tabel.

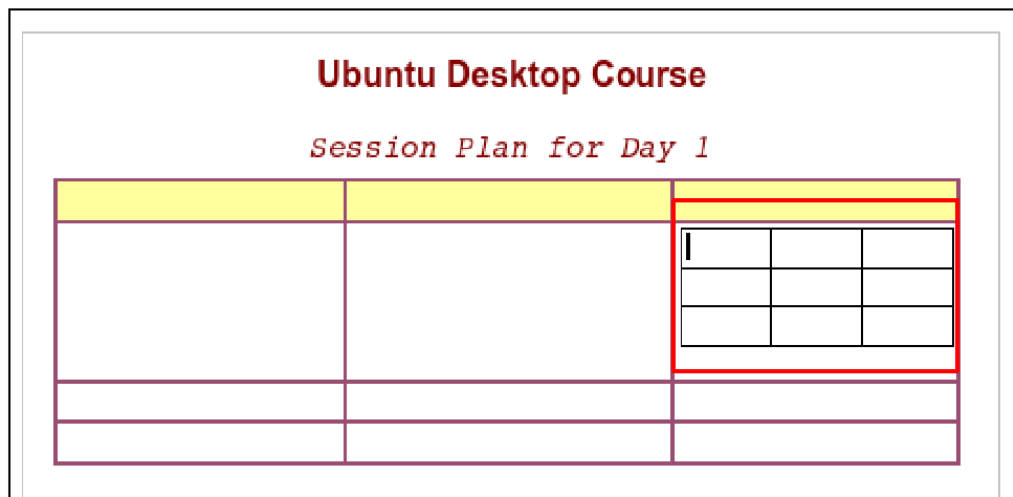


Figura 4.15: Tabelul inclus

**Inserarea imaginilor** OpenOffice.org permite importarea imaginilor în mai multe formate, inclusiv a celor mai întâlnite, cum ar fi JPEG, PNG, BMP și GIF. Imaginile pot fi inserate dintr-un fișier, din galeria OpenOffice.org, pot proveni de la un scanner sau de la un program grafic.

1. Plasați cursorul în locul din document în care doriți să introduceți imaginea. În meniul **Inserare**, mergeți la **Picture** și efectuați clic pe **From File**. Se va deschide fereastra de dialog **Insert Picture**.
2. Pentru a insera un fișier, navigați până la fișierul dorit și selectați-l. Pentru a previzualiza imaginea într-un panou, ca să aveți certitudinea că ați ales imaginea dorită, marcați căsuța de validare **Preview** aflată în partea de jos a ferestrei de dialog **Insert Picture**. Efectuați clic pe butonul **Deschide** pentru a insera imaginea în documentul dumneavoastră.

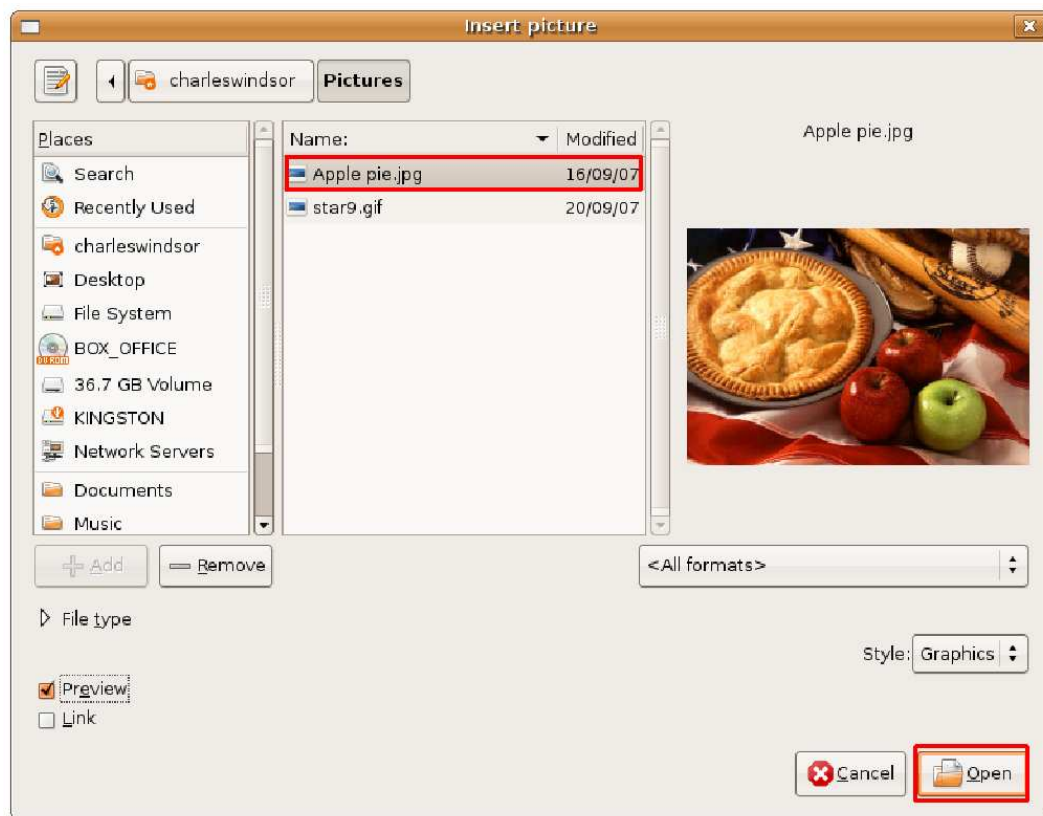


Figura 4.16: Inserarea imaginilor

3. Imaginea este inserată într-un loc ales din document. Dacă imaginea inserată nu se încadrează perfect în document, va trebui să o redimensionați.

Pentru a redimensiona imaginea păstrându-i proporțiile, selectați imaginea, apoi apăsați și mențineți apăsată tasta SHIFT. Când selectați o imagine, apar niște puncte sub formă de pătrate (numite elemente de control) dealungul perimetrului imaginii. În timp ce țineți apăsată tasta SHIFT, efectuați clic pe unul astfel de punct și trageți pentru a modifica mărimea imaginii.

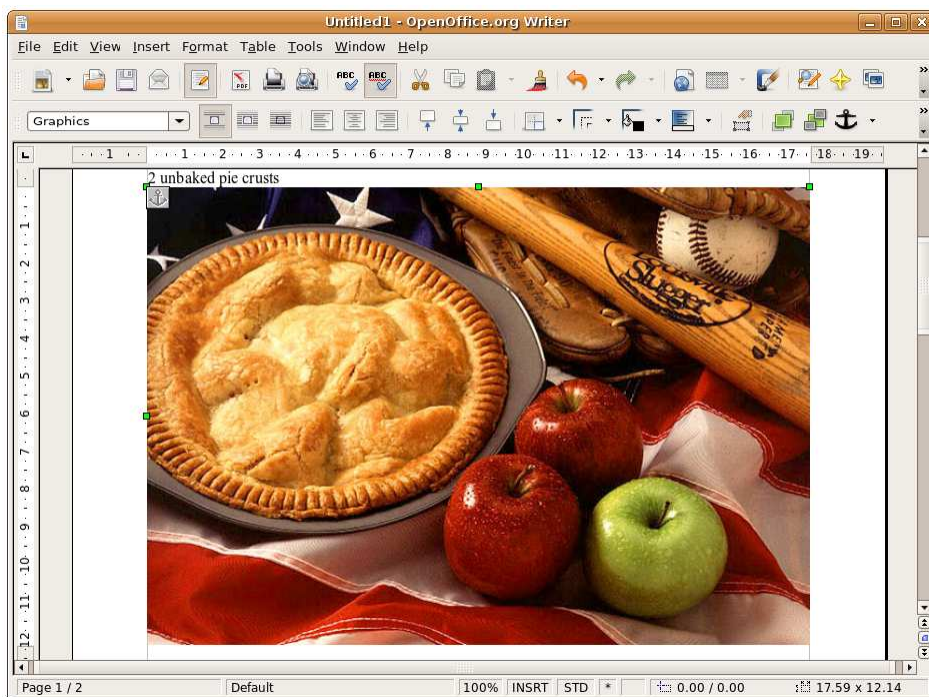


Figura 4.17: Redimensionarea imaginilor inserate

4. După ce ați redimensionat imaginea, trebuie să repoziționați imaginea în document. Puteți aranja și alinia imaginile utilizând uneltele din bara **Frame**, care apare dedesubtul barei de unelte **Standard** atunci când selectați un element grafic pentru prima oară.

Alternativ, puteți face clic dreapta pe imagine și alege apoi una din opțiunile disponibile în meniul cu scurtături, precum **Arrange**, **Wrap** sau **Anchor**.

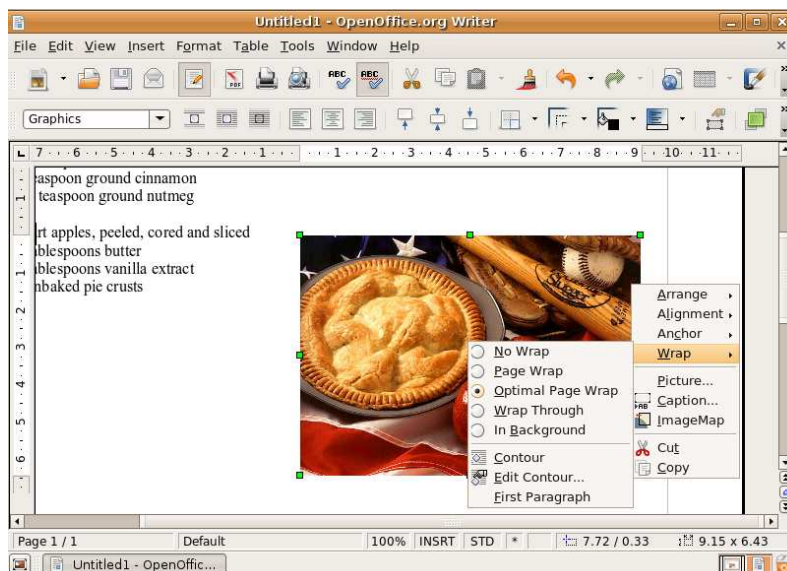


Figura 4.18: Poziționarea imaginilor inserate.

5. După ce ați ales poziția în care doriți să apară imaginea, veți obține un rezultat asemănător cu cel din captura de ecran următoare.

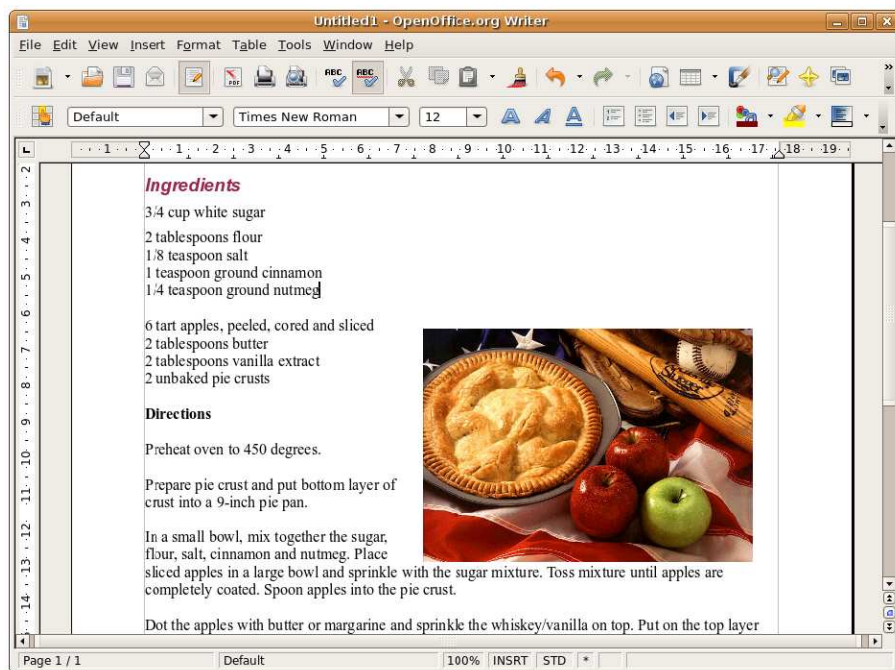


Figura 4.19: Imaginea inserată

1. În meniul **Fișier**, efectuați clic pe **Tipărește**. Apare fereastra de dialog **Print**. Puteți folosi această fereastră de dialog pentru a specifica ce imprimantă doriți să folosiți (în cazul în care aveți instalate în sistem mai multe), paginile care trebuie tipărite și numărul de copii. Puteți face clic pe butonul **Proprietăți** din fereastra de dialog **Print** pentru a defini proprietățile imprimantei, precum orientarea, tava cu hârtie și dimensiunile hârtiei.

Pentru a defini opțiunile imprimantei pentru documentul curent, efectuați clic pe butonul **Opțiuni** aflat în fereastra de dialog **Print**.

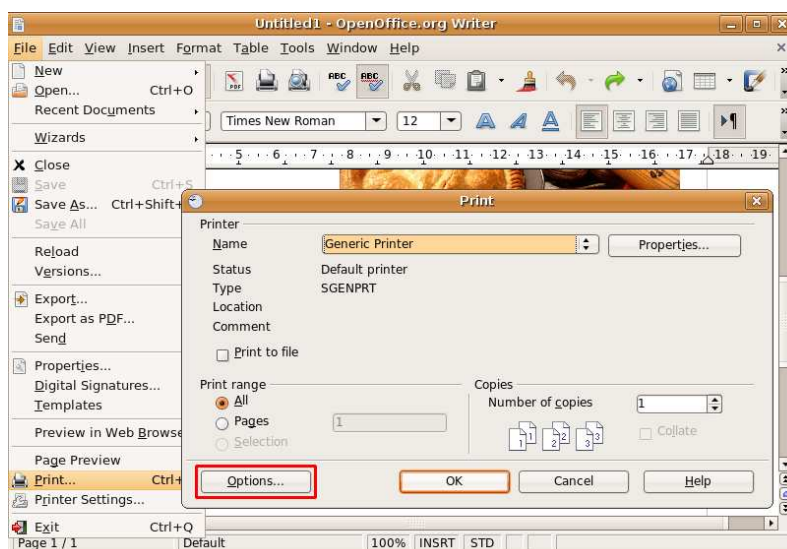


Figura 4.20: Tipărirea documentelor

2. Fereastra de dialog **Opțiuni** vă permite să alegeți anumite părți din documentul dumneavoastră pe care să le tipăriți. De exemplu, pentru a economisi toner sau cerneală, puteți alege să nu tipăriți fundalul sau elementele grafice prezente



în document. Puteți specifica aceste detalii în secțiunea **Content**, prin selectarea sau deselectarea căsuțelor de validare corespunzătoare.

Similar, puteți defini opțiunile imprimantei în secțiunile **Pagini** și **Note**. După specificarea detaliilor, efectuați clic pe butonul **OK** pentru a salva configurările.

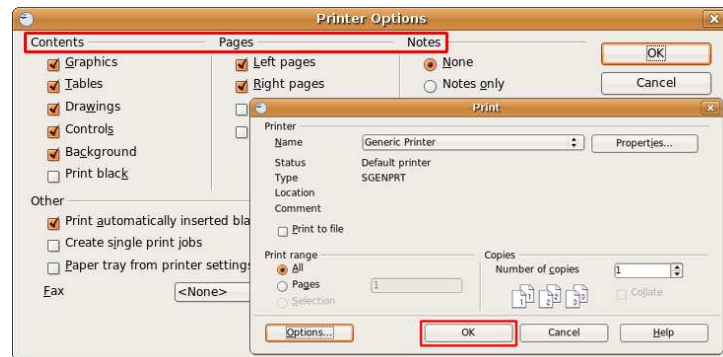


Figura 4.21: Definirea opțiunilor imprimantei

3. După toate acestea, pentru a tipări, efectuați clic pe butonul **OK** din fereastra de dialog **Tipărește**. NOTĂ:

Schimbările pe care le faceți în fereastra de dialog Opțiuni vor fi folosite numai la tipărirea documentului curent și nu vor schimba configurările implicite ale imprimantei.

Puteți salva documentul scris în Writer în același mod în care salvați orice alt document. Pentru a salva un document text nou procedați astfel:

1. În meniul **Fișier**, efectuați clic pe **Salvează ca**. Se va deschide fereastra de dialog **Save as**.

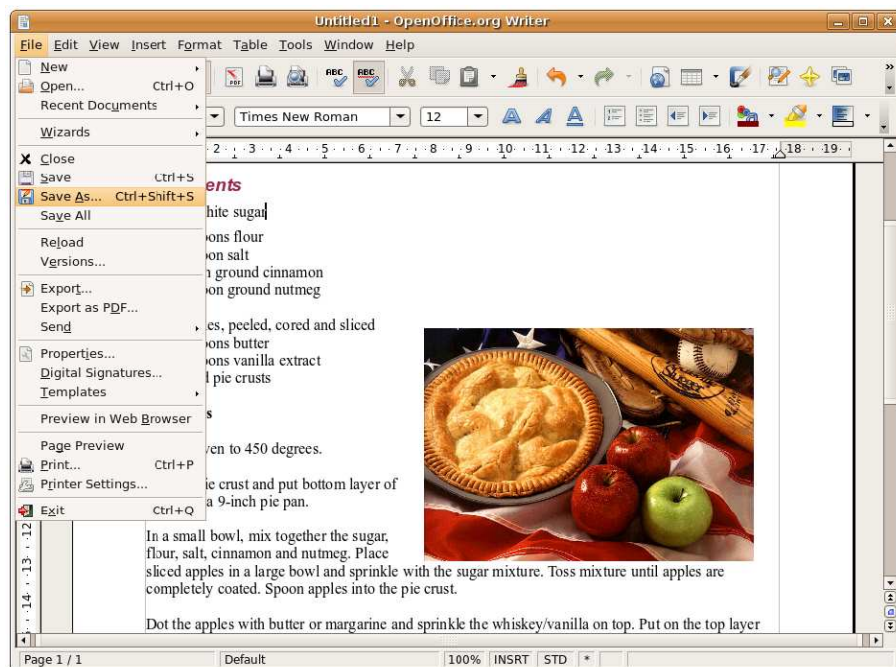


Figura 4.22: Salvarea documentelor

2. Navigați până la directorul în care doriți să salvați fișierul, introduceți numele fișierului și efectuați clic pe **Salvează** pentru a salva fișierul în locul dorit.

OpenOffice.org vă permite să salvați documentul în mai multe formate, inclusiv în Microsoft Word, Rich Text, Star Writer sau ca document HTML. Datorită acestei facilități, puteți trimite documentul unor corespondenți care folosesc alte aplicații pentru birou.

Dacă doriți să salvați documentul ca fișier Word, alegeți formatul Word corespunzător din meniul aflat în partea de jos a ferestrei de dialog. Apoi efectuați clic pe butonul **Salvează**, pentru a salva fișierul ca document Word.

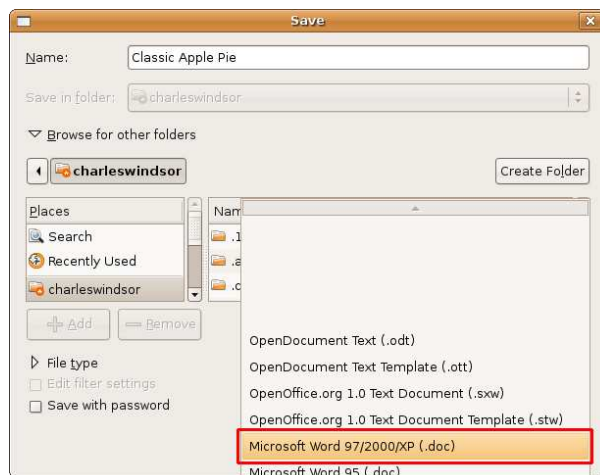


Figura 4.23: Salvarea documentelor în formatul Word

## 4.3 Utilizarea OpenOffice.org Calc

Calc este componenta pentru calcul tabelar a suitei de programe pentru birou OpenOffice.org. Gama de funcții avansate pe care le pune la dispoziție este cuprinzătoare, pentru a ajuta pe profesioniști în realizarea sarcinilor pe care le au de îndeplinit. În același timp, Calc este un program prietenos cu utilizatorul, ceea ce îl face mai ușor de asimilat de începători. În cele ce urmează, vă veți familiariza cu facilitățile cheie ale programului și veți învăța să folosiți câteva funcții de bază ale calculului tabelar.

La fel cu celelalte aplicații ale suitei OpenOffice.org, Calc vă permite să salvați foile de calcul electronice în formatul OASIS OpenDocument (ODF). Acest format, bazat pe XML, vă permite să vă accesați foile de calcul de pe orice program compatibil OpenDocument. În plus, Calc vă permite să salvați fișierele direct în formatul Portable Document Format (PDF), fără să aveți nevoie de alte programe.

### 4.3.1 Facilitățile cheie ale OpenOffice.org Calc

Calc este o aplicație de birou completă, care conține funcții de analiză avansată, funcții pentru realizarea de diagrame și funcții care vă ajută la luarea deciziilor, adică tot ceea ce așteptați de la o aplicație de vârf pentru calcul tabelar. Iată câteva facilități cheie ale programului OpenOffice.org Calc:

- **Realizarea de calcule:** OpenOffice.org Calc integrează mai mult de 300 funcții pentru realizarea de operații financiare, logice, statistice, matematice și bancare. Puteți crea astfel formule pentru a realiza calcule complexe pentru datele dumneavoastră. În plus, Calc vă pune la dispoziție funcția de asistare, care vă ghidează într-un mod interactiv în conceperea formulelor.  
O altă facilitate conținută de OpenOffice.org Calc este reprezentată de faptul că permite conceperea unor formule în limbaj natural, cum ar fi vânzări - costuri.
- **Scenario Manager:** Prin această facilitate puteți introduce variabila „ce ar fi dacă” în analizele dumneavoastră, care vă prezintă rezultatele în funcție de schimbările pe care le faceți în orice factor al secvenței de calcul. De exemplu, în cazul calculării unui împrumut, puteți schimba perioada acestui împrumut pentru a vedea calculele rezultate care conțin suma de rambursat sau dobânzile datorate în noile condiții introduse de dumneavoastră.

- **Data Pilot:** Vă permite compararea, combinarea și aranjarea unor volume mari de date. Vă ajută la transformarea datelor brute din bazele de date în date catalogate, analizate și convertite în informații care să aibă sens. Puteți folosi Data Pilot pentru a crea tabele interactive care permit aranjarea frecventă, rearanjarea și recapitularea datelor, în funcție de puncte de vedere diferite.
- **Dynamic Charts:** După cum sugerează numele, aceste diagrame se actualizează automat, odată cu schimbările apărute în foile de calcul electronice.
- **Deschiderea și salvarea fișierelor Microsoft:** Calc vă permite folosirea vechilor foi de calcul realizate în Microsoft Excel și, totodată, salvarea fișierelor în formatul Microsoft Excel sau în alte formate. Acest lucru ușurează distribuirea datelor altor utilizatori care folosesc aplicații Microsoft sau altele, similare.

#### 4.3.2 Realizarea sarcinilor de bază în calculul tabelar

Similar altor aplicații pentru calcul tabelar, Calc este folosit la procesarea informațiilor numerice sau text într-o formă tabelară. Este folosit în primul rând la gestionarea expresiilor numerice. Permite, de asemenea, sortarea și manevrarea datelor, executarea de funcții aritmetice, matematice și statistice asupra unor selecții de date și reprezentarea datelor sub formă de diagrame sau grafice. Secțiunea următoare descrie instrucțiunile pentru realizarea unor sarcini de bază pentru calculul tabelar în Calc.

Pentru a formata tabele și celule într-o foaie de calcul Calc procedați astfel:

1. În meniul **Aplicații**, mergeți la **Birou** și efectuați clic pe **OpenOffice.org Spreadsheet** pentru a deschide o foaie de calcul Calc. Se va deschide o fereastră nouă Calc.

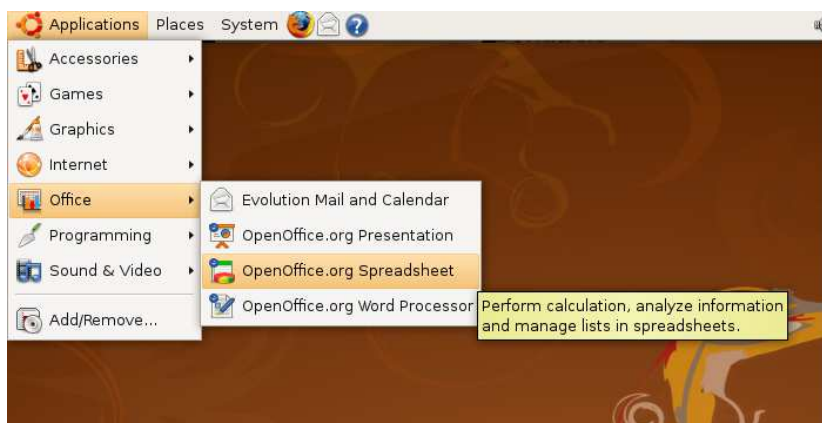


Figura 4.24: Deschiderea programului Calc

2. Mai jos sunt descrise câteva componente de bază ale ferestrei principale Calc:



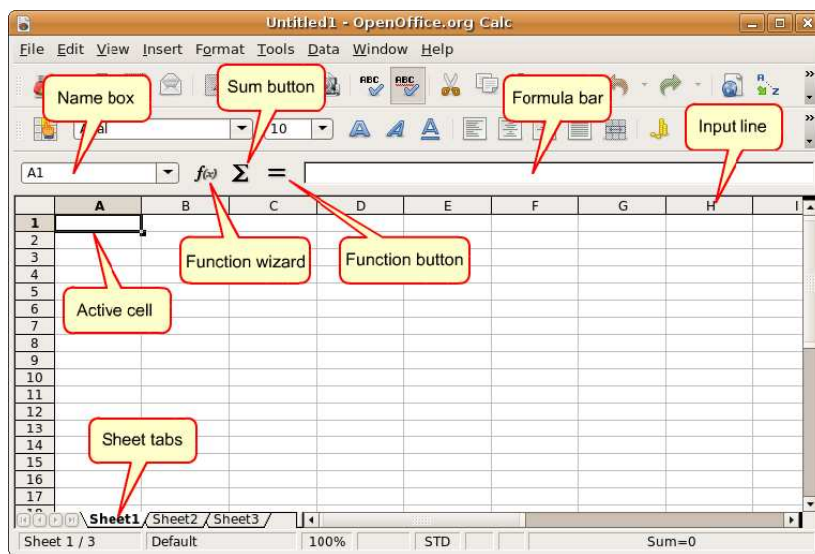


Figura 4.25: Fereastra Calc

- Zona de nume arată o celulă și numărul de rând, numite celulă de referință, de fapt coordonatele celulei curente sau active.
  - Celula activă indică celula selectată, activă.
  - Funcția de asistare deschide fereastra de dialog a asistentului.
  - Butonul Sumă permite calcularea sumei numerelor aflate în celulele de deasupra celulei curente.
  - Dacă efectuați clic pe butonul Function este inserat semnul egal în celula curentă, precum și în linia de introducere a datelor, semnalând că celula este gata pentru introducerea unei formule.
  - Categoriile de foi din josul ferestrei indică numărul foilor de lucru prezente în foaia de calcul curentă. Implicit, o foaie de calcul nouă include trei foi de lucru.
3. După ce ați introdus datele dumneavoastră în foaia de calcul, le puteți aplica formate diferite, din gama bogată în opțiuni, pusă la dispoziție de Calc. Pentru a aplica formatul dorit unei selecții de celule, în meniul **Format** efectuați clic pe **Celule**. Se va deschide fereastra de dialog **Format Cells**.

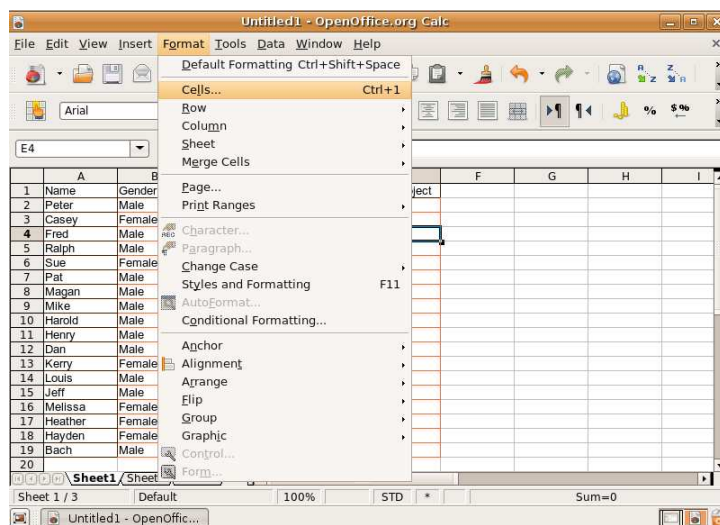


Figura 4.26: Formatarea celulelor

4. Puteți folosi opțiunile existente în ferestrele **Font**, **Font Effects** și **Alignment** pentru a specifica caracteristici variate de formatare pentru textul selectat. În mod asemănător, pentru formatarea caracteristicilor numerelor, puteți alege din mai multe formate predefinite existente în categoria **Numbers** sau puteți defini un format nou, după nevoile dumneavoastră.

Fereastra de dialog **Format Cells** pune la dispoziție și opțiunea de adăugare de margini inteligente sau fundaluri vibrante în foaia de calcul. Vă permite selectarea culorii pentru fundal, dintr-un spectru de culori, pentru foaia de calcul, care este în sine plictisitoare și fără haz.

Definiți specificațiile și efectuați clic pe butonul **OK** pentru a aplica efectele de formatare.

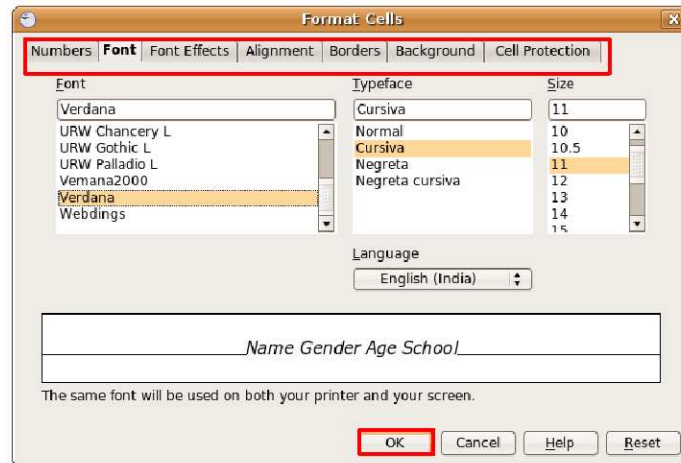


Figura 4.27: Definirea caracteristicilor formătărilor

5. După alegerea caracteristicilor de formatare pentru celulele selectate, puteți obține un rezultat asemănător cu acesta.

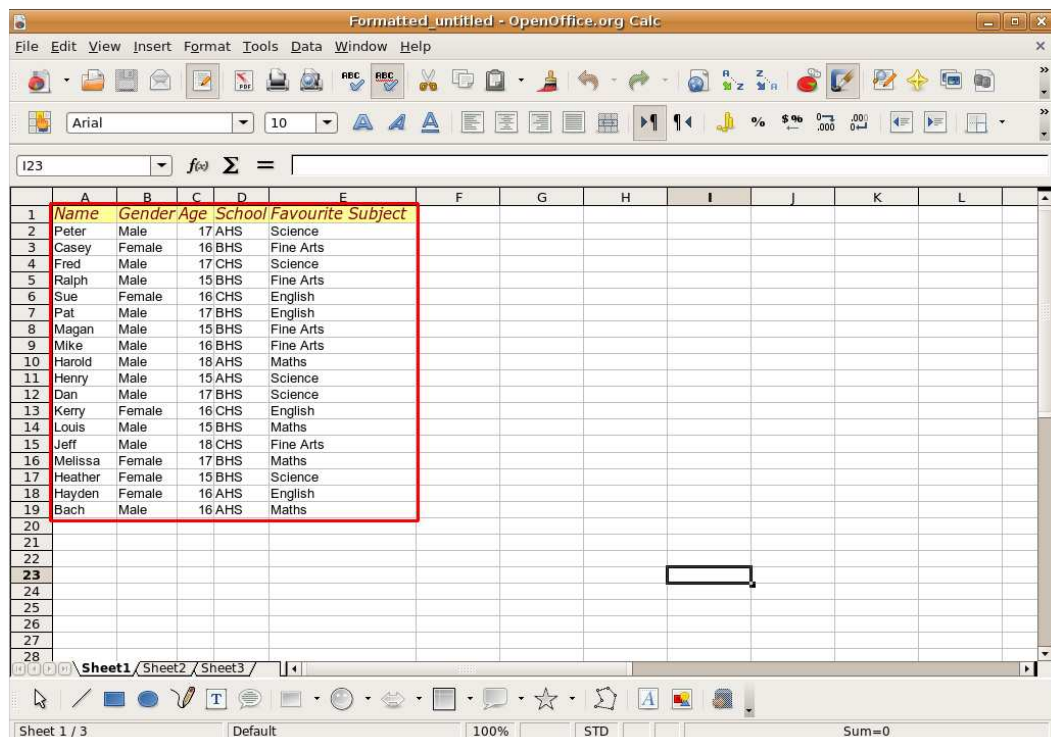


Figura 4.28: Foaie de calcul formatată

6. Calc asigură o altă facilitate folositoare, numită **Autoformat**, care vă permite realizarea unor tabele profesionale fără să pierdeți timp pentru selectarea grupurilor de celule și desemnarea unor formate pentru acestea. Facilitatea Autoformat vă permite aplicarea rapidă a unor formate predefinite unei foi întregi sau doar unei selecții de celule. Pentru a folosi această facilitate, mergeți în meniul **Format** și efectuați clic pe **Autoformat**.

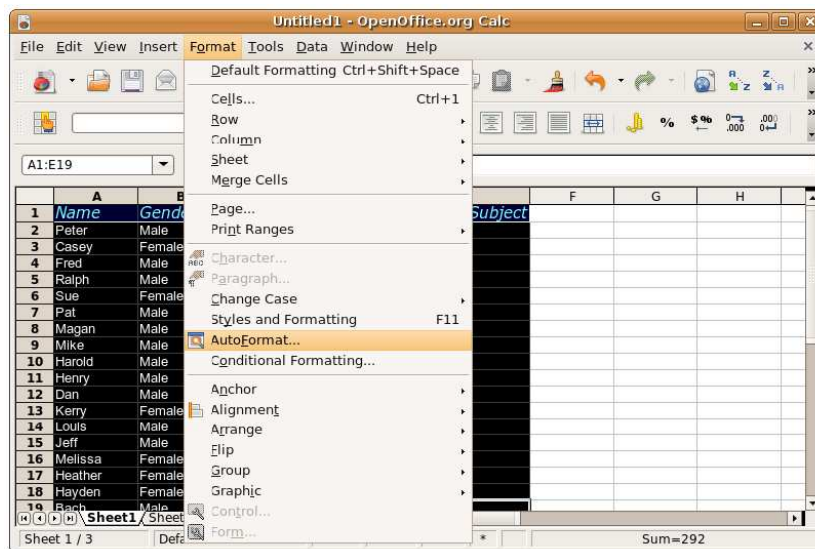


Figura 4.29: Folosirea AutoFormat

7. Astfel, va fi afișată fereastra de dialog AutoFormat. Pentru a aplica un format predefinit unei selecții de celule, alegeți un format predefinit din lista **Format** și efectuați clic pe butonul **OK** pentru a aplica formatul ales selecției de celule.



Figura 4.30: Alegerea unui format

8. Formatul pe care l-ați ales este aplicat imediat selecției de celule, dumneavoastră obținând astfel un tabel formatat în întregime cu un efort minim.

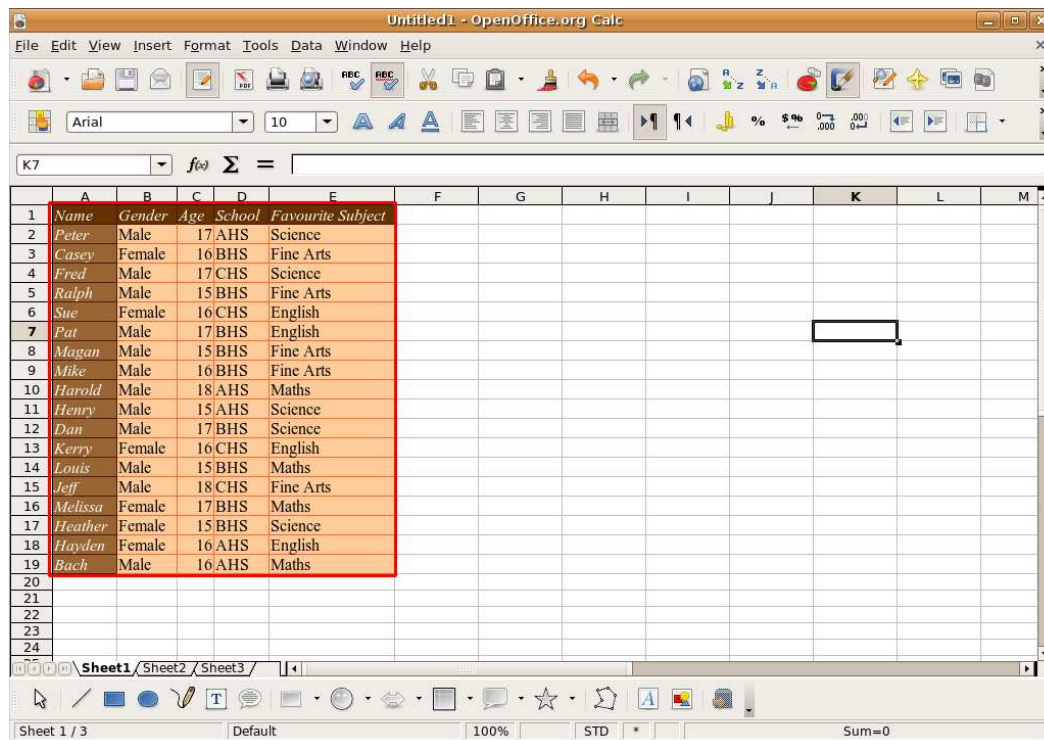


Figura 4.31: Tabele formate

**Introducerea valorilor și formulelor** Formula este o funcție a foilor de calcul, realizată prin introducerea unor argumente într-o celulă. Toate formulele încep cu semnul egal și pot conține un număr, text și, în unele cazuri, alte date, cum ar fi detalii de formatare. Formulele mai pot conține operatori aritmetici, operatori logici sau funcții.

Formule	Descriere
<b>=SUM(A1:A11)</b>	Calculează suma celulelor A1:A11
<b>=EFFECTIVE(5%;12)</b>	Calculează dobânda efectivă pentru o valoare anuală de 5% cu 12 rate lunare
<b>=B1*B2</b>	Afișează rezultatul înmulțirii numerelor din celulele B1 și B2
<b>=C4-SUM(C10:C14)</b>	Calculează operația C4 minus suma dintre celulele C10 până la C14

Tabela 4.1: Formule Calc

Cea mai rapidă cale prin care puteți introduce o formulă este să introduceți formula direct în celula în care doriți să apară rezultatul sau în linia de introducere a datelor din bara de formule. Puteți folosi și Funcția de asistare, care vă ajută să concepeți formule într-un mod interactiv.

1. Pe foaia dumneavoastră de calcul, alegeți o celulă în care doriți să inserați formula. Pentru a permite funcției de asistare să vă ghideze în crearea și aplicarea formulei, în bara **Formula**, efectuați clic pe **Function Wizard**. Se va deschide fereastra de dialog **Function Wizard**.

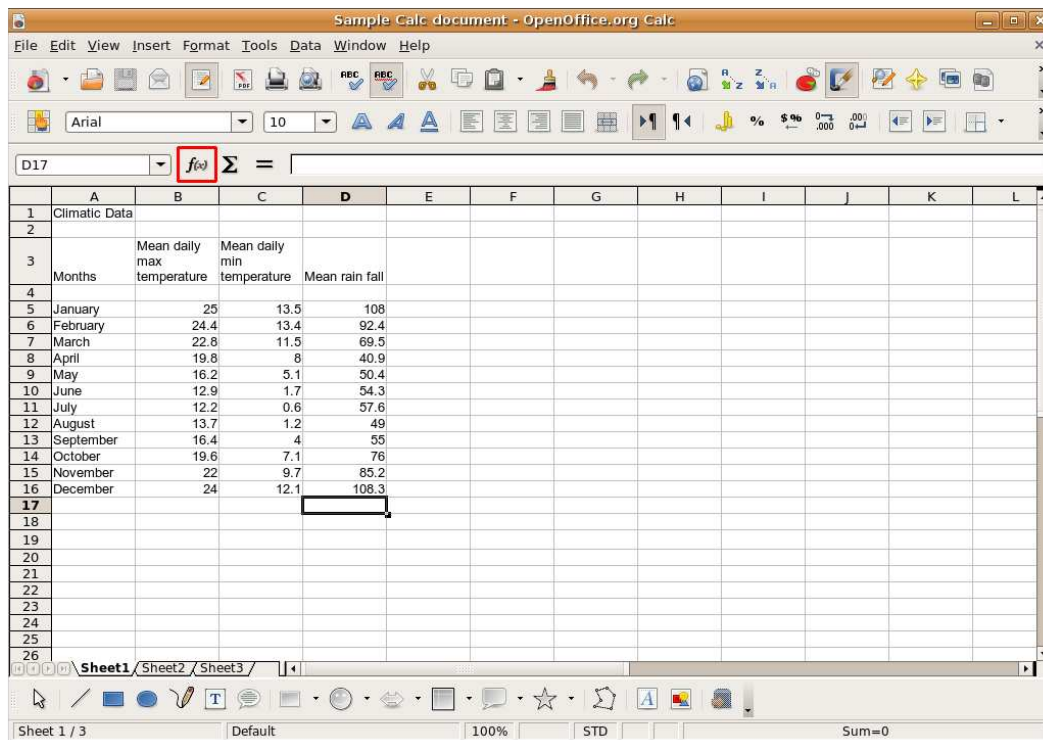


Figura 4.32: Lansarea funcției de asistare

- Puteți consulta lista cu toate funcțiile în fereastra **Functions**. Puteți, de asemenea, alege o categorie din lista Category pentru a afișa funcțiile cuprinse de o categorie anume. Găsiți funcția dorită în lista **Functions** și efectuați clic pe aceasta pentru a o selecta. Veți observa că fereastra asistentului **Function Wizard** vă va pune la dispoziție informații despre funcția selectată pentru a vă ajuta în alegerea făcută. După alegerea funcției, faceți clic pe **Înainte** pentru a continua introducerea formulei.

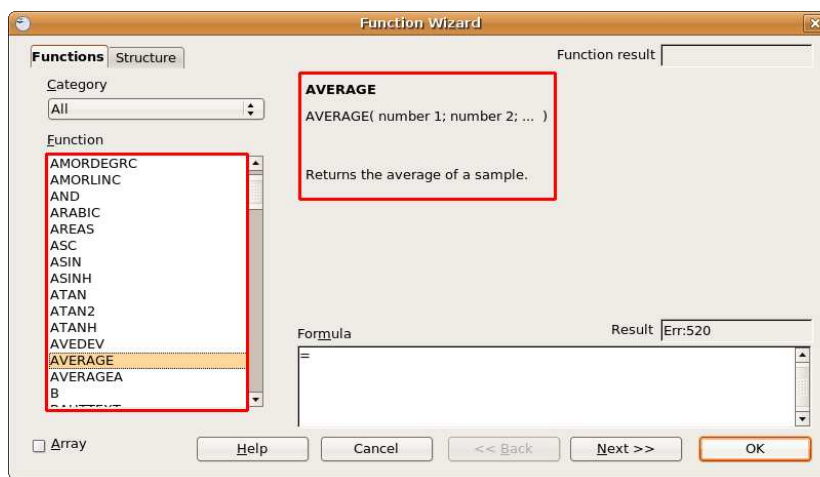


Figura 4.33: Selectarea unei funcții

- Acum, trebuie să specificați numerele asupra cărora doriți să introduceți formula. Pentru a face acest lucru, trebuie să mergeți înapoi la foaia de lucru.

Faceți clic pe butonul **Micșorare** pentru a micșora fereastra de dialog curentă, ca să vă întoarceți la foaia de lucru.



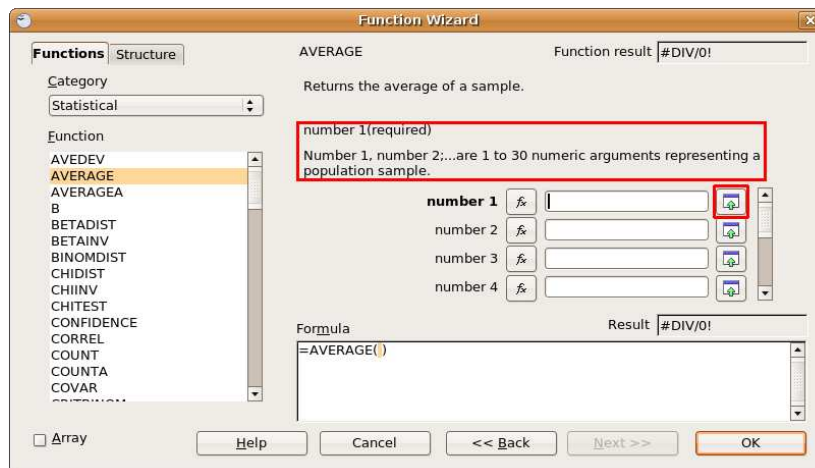


Figura 4.34: Micșorarea ferestrei de dialog a funcției de asistare

4. Fereastra de dialog **Funcția de asistare** se micșorează pentru a vă permite vizualizarea foii de calcul. Pentru a selecta o arie cu celule, țineți apăsată tasta **SHIFT** și utilizați mausul pentru selectarea acelor celule care conțin numerele dorite. După selectarea celulelor, puteți să vă întoarceți la funcția de asistare dacă efectuați clic pe butonul **Maximize**.

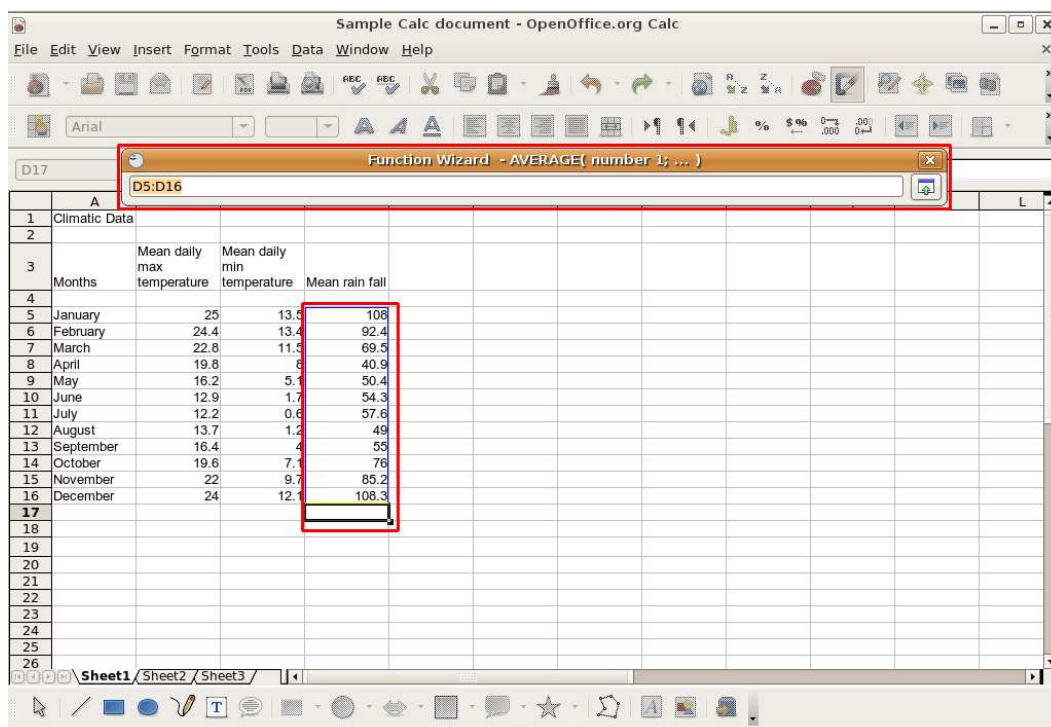


Figura 4.35: Selectarea unei arii de celule

5. Celulele de referință pentru aria de celule selectată va fi afișată automat în câmpul **nume**, iar formula aplicată, completată cu argumente, este afișată în câmpul **Formula** din partea de jos a ferestrei de dialog. Pentru a duce la bun sfârșit sarcina introducerii formulei, efectuați clic pe butonul **OK**.

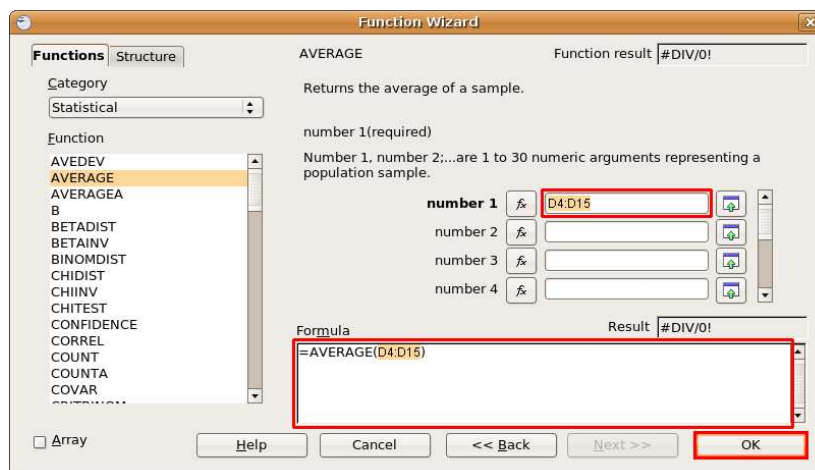


Figura 4.36: Aplicarea formulelor

6. Soluția este afișată în celula în care ați introdus formula.

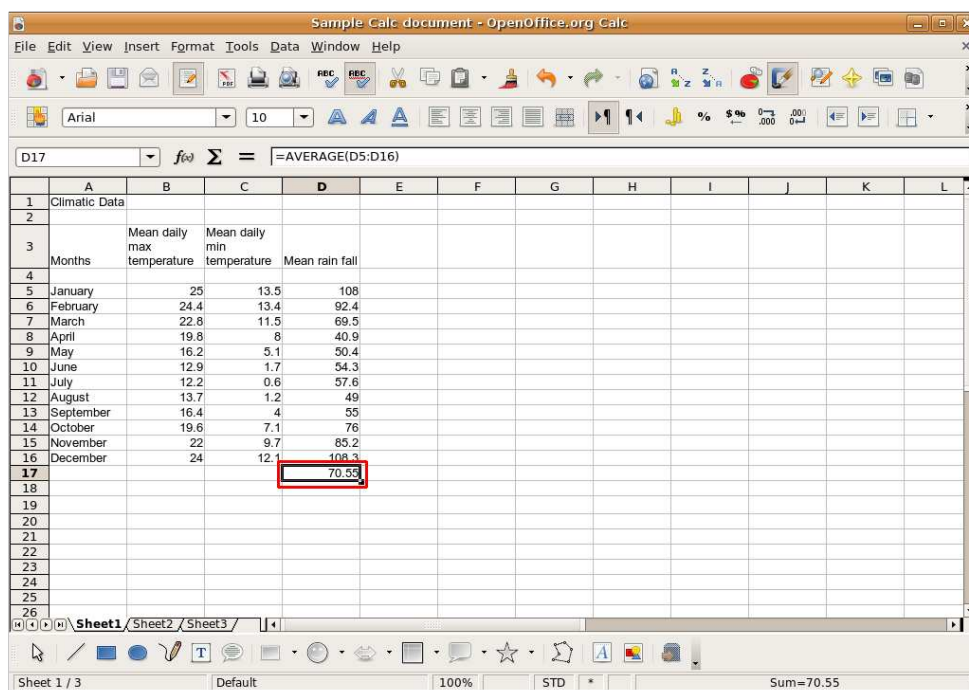


Figura 4.37: Rezultatul final

**Inserarea diagramelor** Puteți prezenta datele sub forma unor diagrame sau grafice, pentru a compara vizual datele și pentru a evidenția schimbările în datele dumneavoastră. Calc vă oferă mai multe moduri în care vă puteți reprezenta datele din foile de calcul în formă grafică.

1. Deschideți o foaie de calcul care conține date și subtitluri pe rânduri și coloane și selectați datele pe care le doriți incluse în diagramă. Apoi, în meniul **Inserare**, alegeți **Chart**. Va apare fereastra de dialog **Chart Wizard**.

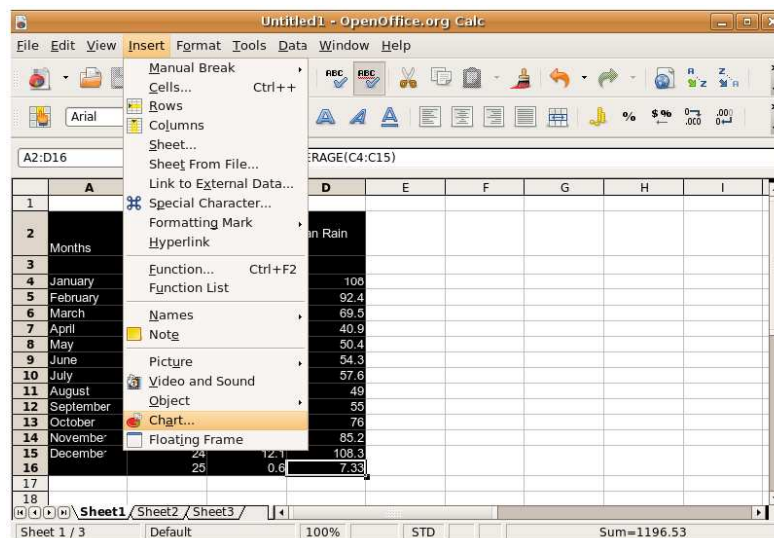


Figura 4.38: Lansarea funcției Chart Wizard

- Pe prima pagină a funcției **Chart wizard**, puteți alege tipul de diagramă și puteți vizualiza modul în care va fi prezentată diagrama. Calc permite alegerea tipului de diagrame dintr-o gamă largă de grafice 2D și 3D. Puteți fi urma restul instrucțiunilor prezentate de funcția Chart Wizard, dacă efectuați clic pe butonul **Înainte**, fie puteți face clic pe **Încheiere** pentru a insera diagrama în documentul dumneavoastră.

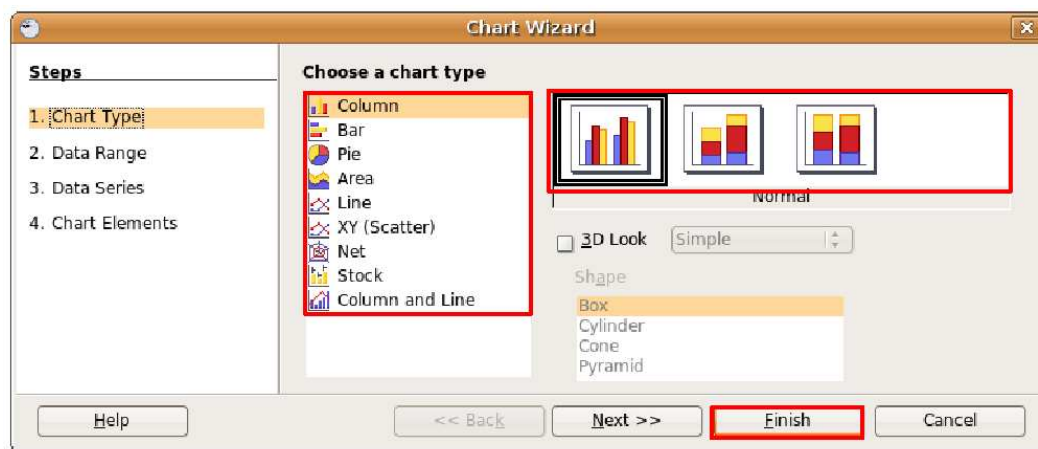


Figura 4.39: Alegerea tipului de diagramă

- Diagrama este inserată în locul specificat în foaia de calcul. Puteți apoi muta și redimensiona diagrama, pentru a se potrivi cerințelor dumneavoastră.



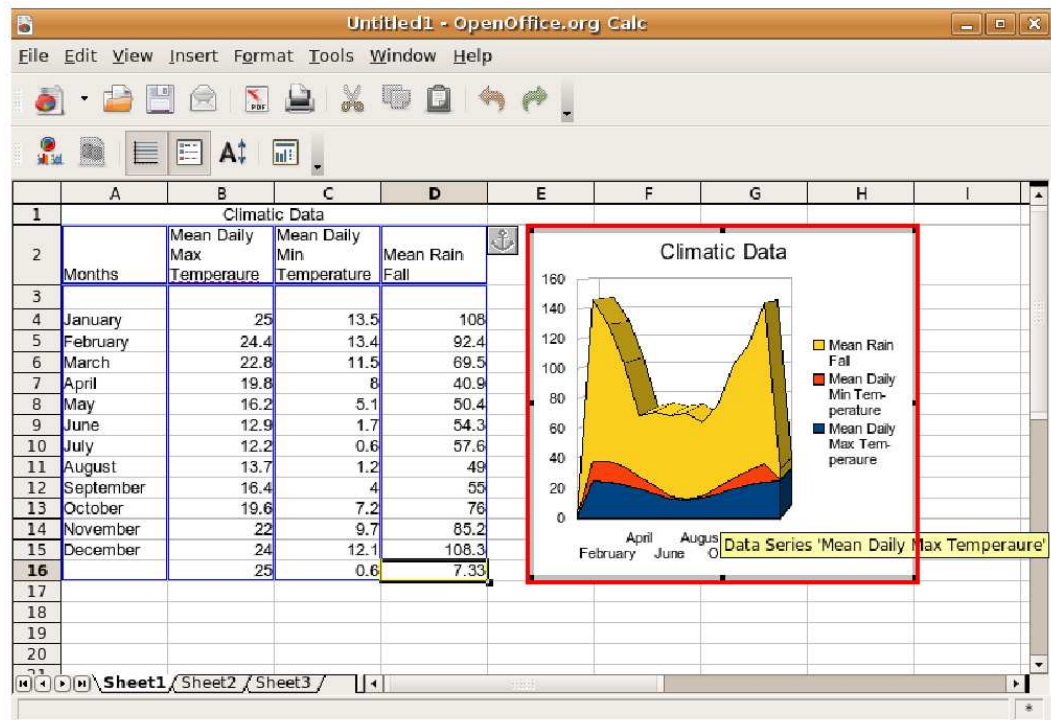


Figura 4.40: Diagrama inserată

**Exportarea foilor de calcul ca PDF** Asemenea celorlalte aplicații OpenOffice.org, puteți exporta foile de calcul din aplicația Calc drept fișiere PDF. Cu OpenOffice.org nu aveți nevoie de alte programe de la terțe părți pentru a converti documentele dumneavoastră în format PDF.

1. În meniul **Fișier**, efectuați clic pe **Exportă ca PDF**. Va fi afișată fereastra de dialog **Export**.

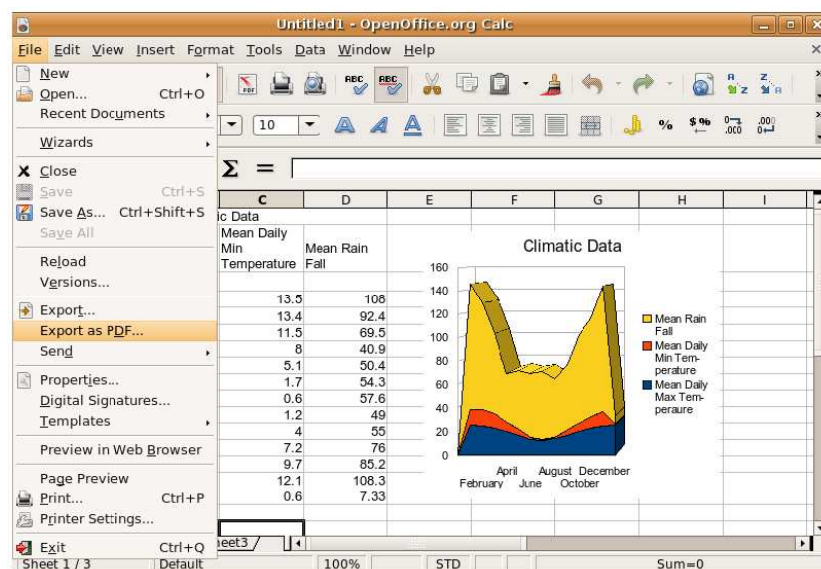


Figura 4.41: Exportarea foilor de calcul în format PDF

2. Cele patru categorii din această fereastră vă permite să definiți opțiuni cum ar fi paginile care vor fi incluse în PDF, tipul

de comprimare care va fi folosit și nivelul de securitate care va fi asociat fișierului. După configurarea acestor specificații, efectuați clic pe **Exportă** pentru a continua.

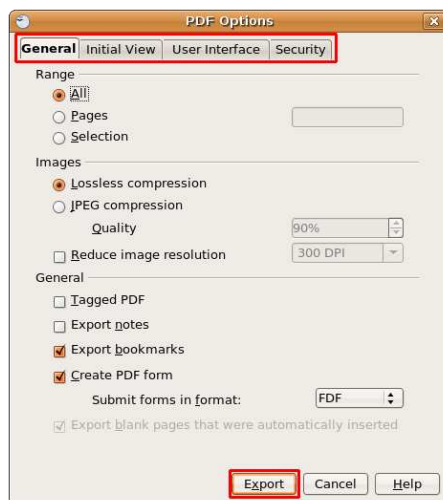


Figura 4.42: Definirea opțiunilor pentru exportarea în format PDF

- Introduceți un nume pentru foia de calcul și navigați până în directorul în care doriți să o salvați. Faceți clic pe butonul **Salvează** pentru a exporta foaia de calcul ca fișier PDF.

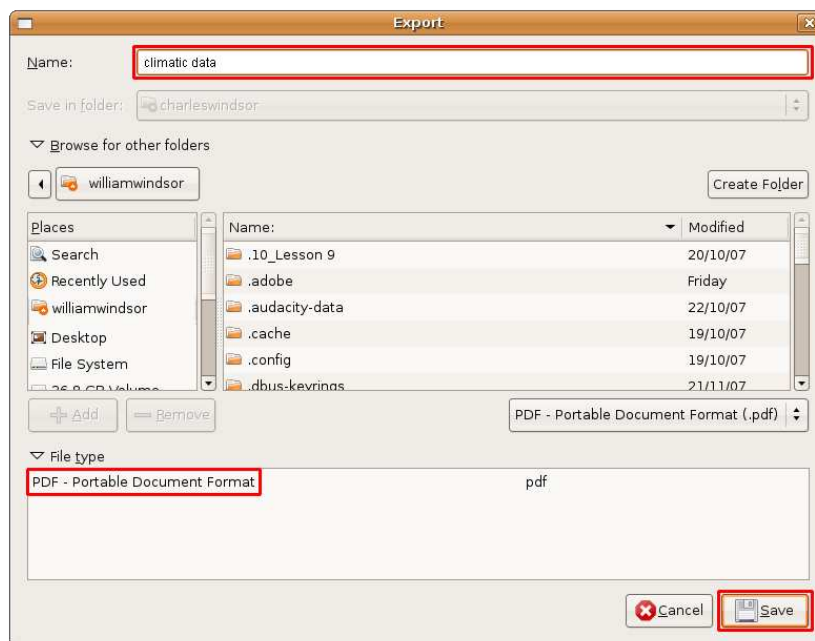


Figura 4.43: Salvarea în format PDF

#### Este bine de reținut:

Pentru a descoperi un Ou de Paște ascuns în Calc, efectuați clic în oricare celulă din foaia de calcul și tastați = **GAME("StarWars")** pentru a juca un joc.

- Foaia dumneavoastră de calcul este acum afișată ca un fișier PDF.

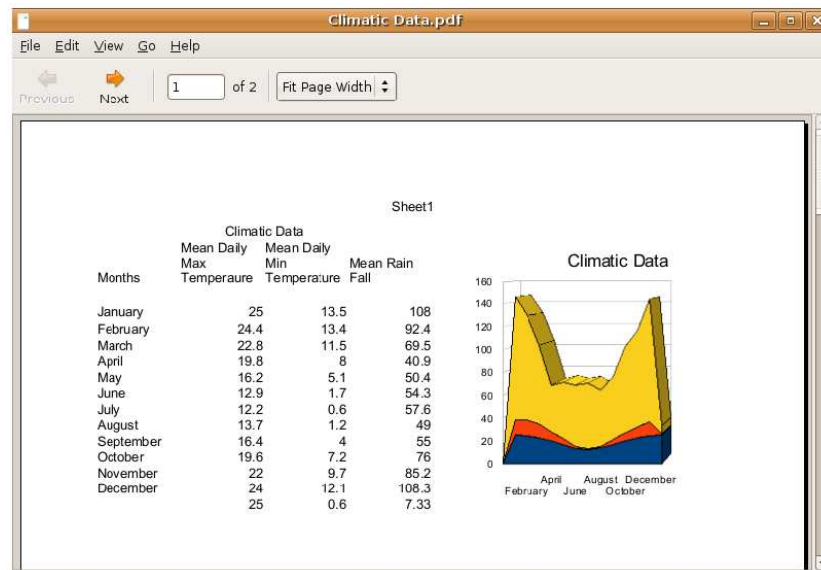


Figura 4.44: Fișierul PDF

## 4.4 Utilizarea aplicației OpenOffice.org Impress

Impress este o unealtă completă de prezentare din suita OpenOffice.org. Vă permite să realizați prezentări multimedia eficace prin crearea de elemente grafice 2D și 3D. Vă permite realizarea unor efecte speciale și animații, folosind unelte pentru desen care au un impact deosebit.

OpenOffice.org Impress este un program asemănător cu Microsoft PowerPoint din punct de vedere al funcționalității. În afară de faptul că permite crearea cu ușurință a fișierelor PDF din fișierele cu prezentări, poate exporta prezentările dumneavoastră în format ShockWave Flash (SWF). Această facilitate permite rularea prezentărilor pe orice calculator care are instalat un player flash.

### 4.4.1 Facilități cheie ale programului OpenOffice.org Impress

Iată câteva din facilitățile numeroase ale programului Impress:

**Crearea de grafică vectorială:** Impress include numeroase unelte pentru realizarea elementelor de grafică vectorială. Puteți exporta grafica vectorială ca imagini raster și, invers, puteți converti imaginile raster în grafică vectorială.

**Realizarea diapozitivelor:** Alegeți din șabloanele predefinite sau folosiți uneltele pentru desenat și cele pentru realizarea diagramelor pentru a înfrumuseța cu un stil personal diapozitivele dumneavoastră.

În plus, utilizatorii Impress pot instala, opțional, biblioteca Open ClipArt, care conține o selecție uriașă de imagini ce pot fi folosite fără nici o constrângere.

Animațiile și efectele speciale vă ajută să condimentați diapozitivele pentru prezentările dumneavoastră. Puteți randa efecte uluitoare 2D și 3D pentru textele folosite, utilizând Fontwork, care vă permite să creați cu ușurință imagini 3D desprinse parcă din realitate.

**Publicarea prezentărilor:** Impress permite publicarea prezentărilor sub formă de comunicate, permite exportarea în format PDF, convertirea în fișiere SWF și publicarea acestor prezentări ca documente HTML. Datorită acestor facilități, vă puteți accesa prezentările de pe o mare varietate de platforme.

**Salvarea prezentărilor în alte formate:** Similar altor aplicații OpenOffice.Org, Impress salvează munca dumneavoastră în formatul internațional OpenDocument. Permite salvarea documentelor și în alte formate, cum ar fi PowerPoint.

#### 4.4.2 Realizarea prezentărilor multimedia

Pentru a realiza și reda prezentări folosind OpenOffice.org Impress procedați:

1. În meniul **Aplicații**, mergeți la **Birou** și apoi efectuați clic pe **OpenOffice.org Presentation**.



Figura 4.45: Lansarea programului Impress

2. Se va deschide fereastra de dialog **Presentation Wizard**. **Presentation wizard** vă permite să definiți structura de bază a prezentării dumneavoastră în trei pași simpli. Puteți continua cu definirea specificațiilor, ghidați de funcția de asistare Presentation Wizard, sau puteți să creați imediat o prezentare nouă, dacă efectuați clic pe **Create**.

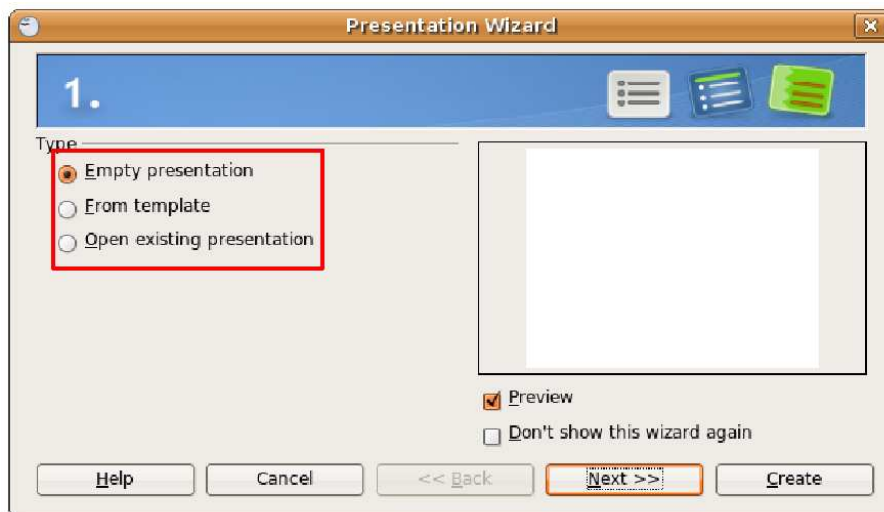


Figura 4.46: Utilizarea funcției de asistare Presentation Wizard

---

##### Este bine de reținut:

Pentru a putea previzualiza formatul diapozitivelor, forma acestora și efectele de tranziție, lăsați marcată căsuța de validare Preview.

---

3. Această ilustrație arată fereastra principală Impress care conține o prezentare goală. Din panoul **Tasks**, aflat în partea dreaptă, puteți alege o formă pentru prezentarea dumneavoastră.
-

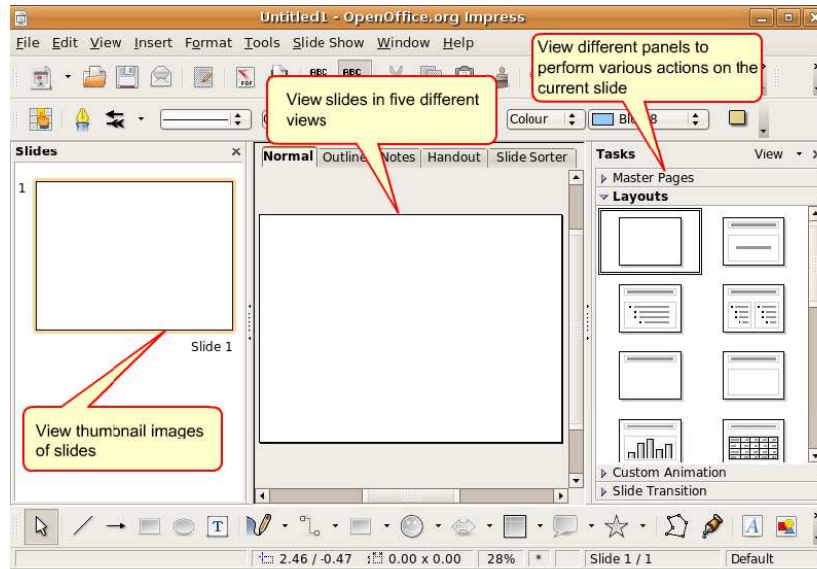


Figura 4.47: Fereastra Impress

4. Introduceți textul dumneavoastră în câmpurile existente pentru a crea primul diapozitiv. Pentru a face prezentarea mai atractivă și pentru a-i da un aspect profesional, puteți schimba fundalul, dimensiunile și culorile fonturilor din fiecare diapozitiv, sau puteți alege un șablon predefinit din panoul **Pagini master**.

Faceți clic pe **Pagini master** pentru a deschide panoul **Pagini master**.

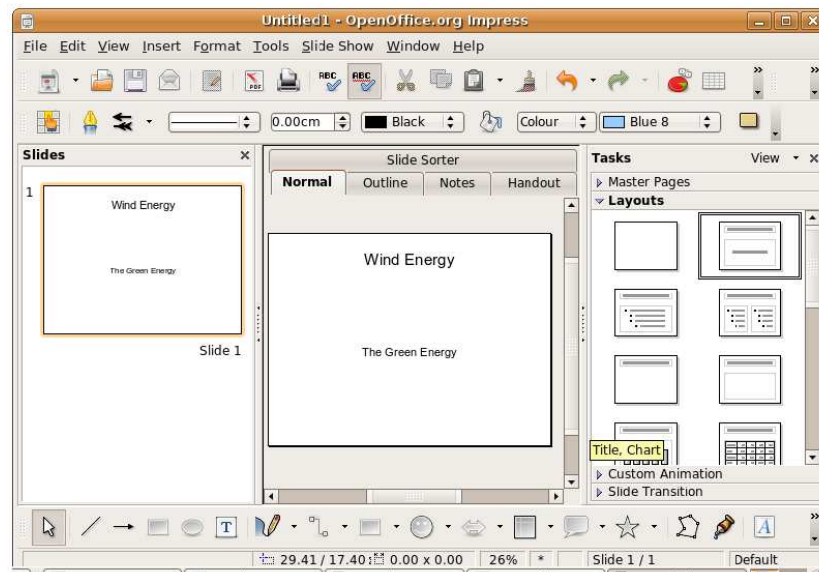


Figura 4.48: Deschiderea panoului Pagini master

5. În panoul **Pagini master** sunt disponibile mai multe șabloane. Alegeți șablonul pe care-l doriți pentru a da prezentării dumneavoastră o față nouă. Puteți îmbunătăți și mai mult aspectul prezentării, prin adăugarea altor elemente, cum ar fi obiecte, imagini și animații, din meniul **Inserare**. Ca alternativă, puteți adăuga diapozitive noi la prezentarea dumneavoastră.

Puteți adăuga un diapozitiv nou dacă faceți clic pe butonul **Slide** din meniul **Standard**. O altă posibilitate este să efectuați clic pe **Slide** din meniul **Inserare**.

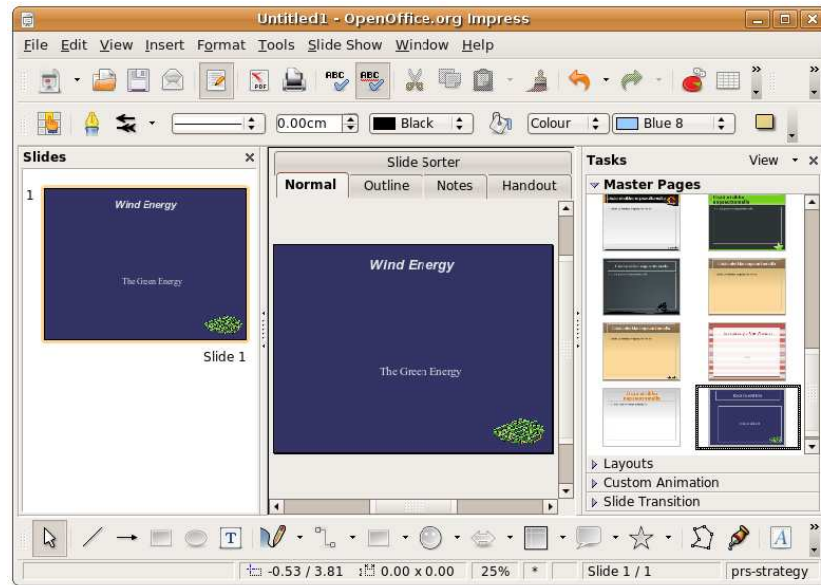


Figura 4.49: Alegerea unui șablon

6. Diapozitivul adăugat este formatat cu aceleași caracteristici ale primului, deoarece acesta este aspectul pe care l-ați selectat anterior. În funcție de cerințele prezentării dumneavoastră, puteți alege un nou format din panoul **Aspect**. Noul aranjament are două coloane, unul pentru text, celălalt pentru imagine. Vă permite astfel să afișați un text alături de o imagine asociată, în același diapozitiv. Introduceți conținutul text în cadrul potrivit, apoi faceți dublu clic pe pictograma care arată o casă pentru a introduce elemente grafice în locul destinat acestora.

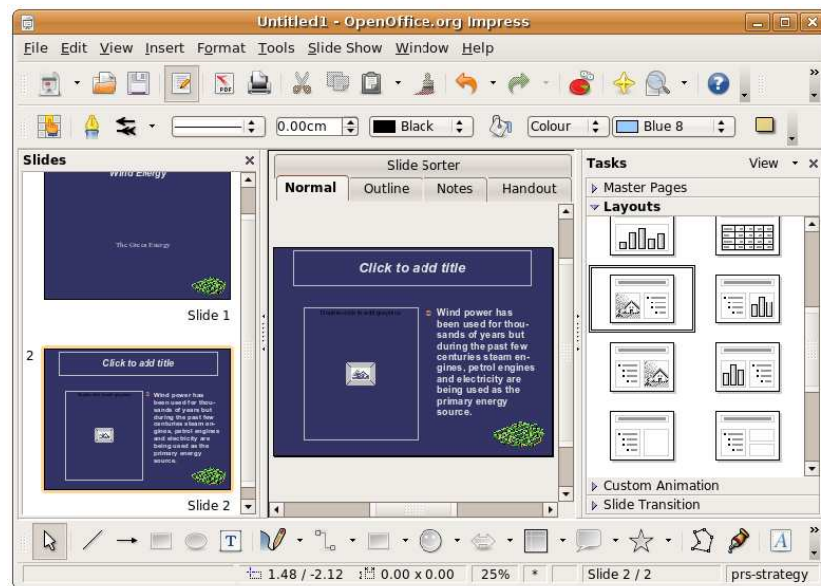


Figura 4.50: Alegerea aspectului unui diapozitiv

7. În fereastra de dialog **Insert Picture**, alegeți imaginea dorită și efectuați clic pe **Deschide** pentru a o insera în diapozitivul dumneavoastră.



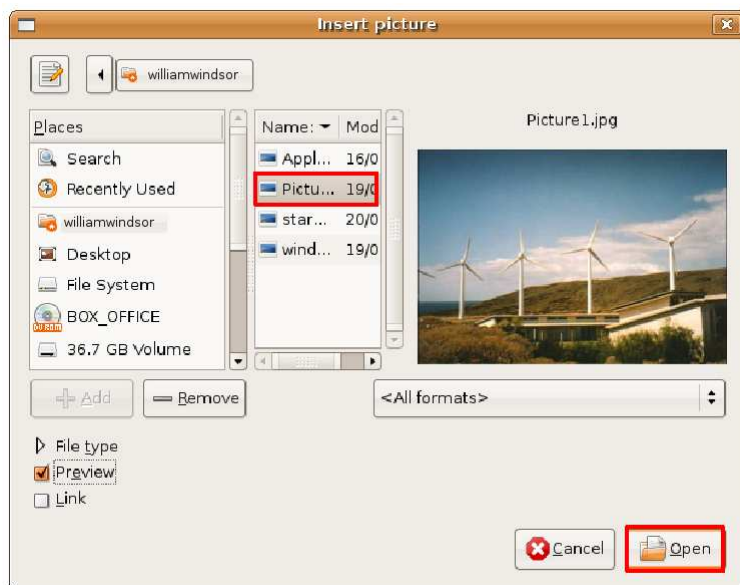


Figura 4.51: Inserarea unei imagini în diapozitiv

8. Veți observa că imaginea inserată este redimensionată automat pentru a se potrivi spațiului disponibil. Mai puteți insera o imagine prin alegerea **Picture** din meniul **Inserare**. O imagine introdusă prin această metodă nu este redimensionată automat, dar o puteți muta și redimensiona după nevoi. Puteți apoi insera un diapozitiv nou în modul prezentat deja mai sus.

De acum, sunteți gata de a reda prezentarea dumneavoastră ca pe o succesiune de imagini. Pentru a configura opțiunile de bază ale succesiunii de imagini, alegeți **Slide Show Settings** din meniul **Slide Show**.

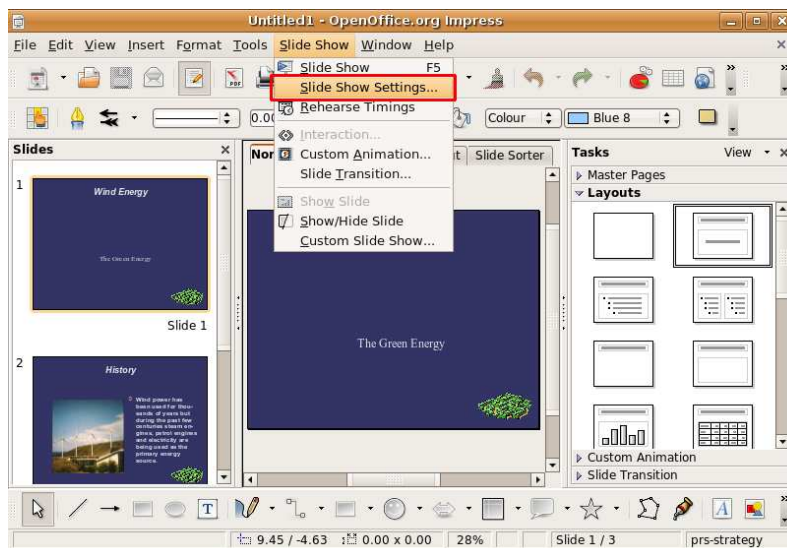


Figura 4.52: Configurarea unei succesiuni de imagini

9. Fereastra de dialog **Slide Show** vă ajută să definiți configurările de bază pentru prezentarea diapozitivelor. În secțiunea **Range**, puteți specifica diapozitivele care vor fi incluse în prezentare și ordinea de afișare a acestora. În secțiunea **Type**, puteți alege modul de afișare a diapozitivelor. În același mod, secțiunea **Options** vă permite definirea altor opțiuni pentru prezentarea dumneavoastră.

După selectarea opțiunilor dorite, efectuați clic pe **OK** pentru ca aceste opțiuni să fie aplicate.

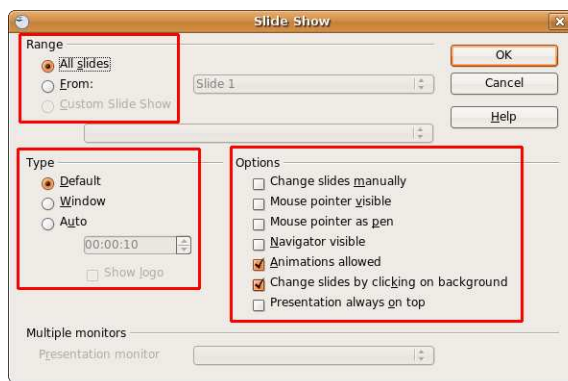


Figura 4.53: Configurarea opțiunilor de prezentare a diapozitivelor

10. Pentru a începe prezentarea diapozitivelor, selectați **Slide Show** din meniul **Slide Show** sau apăsați tasta **F5**.

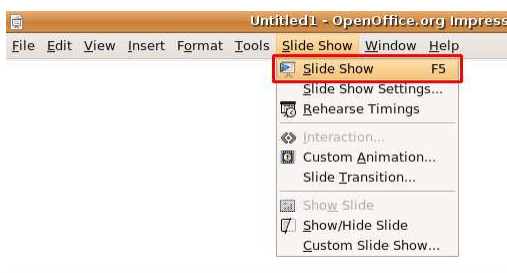


Figura 4.54: Pornirea unei prezentări de diapozitive

11. Prezentarea poate fi văzută ca succesiune de imagini. Când este afișat ultimul diapozitiv, sunteți solicitat să ieșiți din prezentare prin executarea unui clic de maus. Totuși, mai puteți ieși din prezentare în orice moment, prin apăsarea tastei **ESC**.
12. Puteți tipări prezentarea cu tot cu adnotări, ca schiță, cu numere de pagină, cu dată și oră și așa mai departe. Pentru aceasta, alegeți **Tipărește** din meniul **Fișier**.



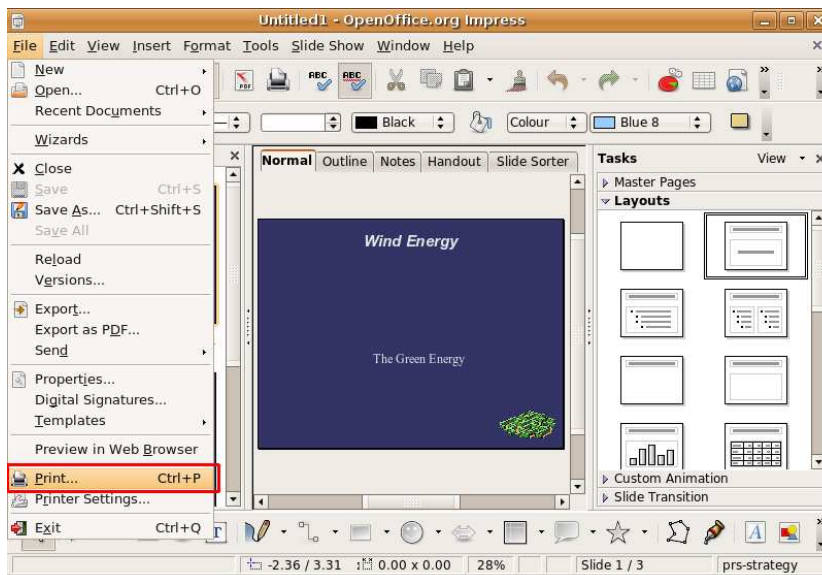


Figura 4.55: Tipărirea unei prezentări

13. Puteți folosi fereastra de dialog **Tipărește** pentru a defini opțiunile imprimantei sau pentru acceptarea opțiunilor implicite, după care efectuați clic pe butonul **OK** pentru a începe tipărirea prezentării.

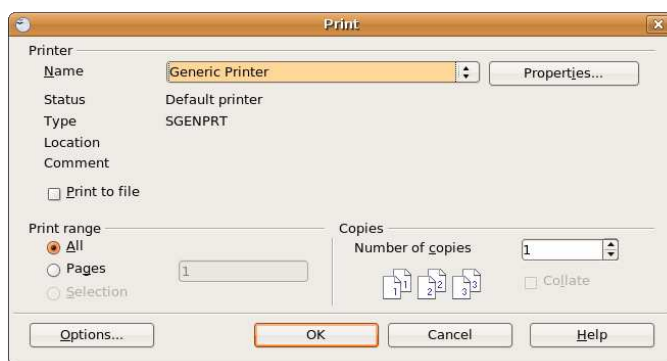


Figura 4.56: Definirea opțiunilor imprimantei

Pentru a realiza o prezentare cu efecte 3D și cu animații procedați astfel:

1. Deschideți o nouă prezentare în care doriți să folosiți grafică 3D și animații, apoi selectați un șablon potrivit din panoul Pagini master. Puteți acum să adăugați elemente care să condimenteze prezentarea dumneavoastră. Începeți cu plasarea titlului în primul diapozitiv.

Pentru a crea o modalitate de afișare a textului din titlu care să atragă atenția, puteți folosi una din uneltele numeroase disponibile în Impress. Una dintre acestea este Fontwork, care vă ajută la aplicarea unor efecte speciale 3D textului dumneavoastră. Pentru a folosi Fontwork, în bara de unelte **Drawing**, efectuați clic pe butonul **Fontwork Gallery**. Va apărea fereastra **Fontwork Gallery**.

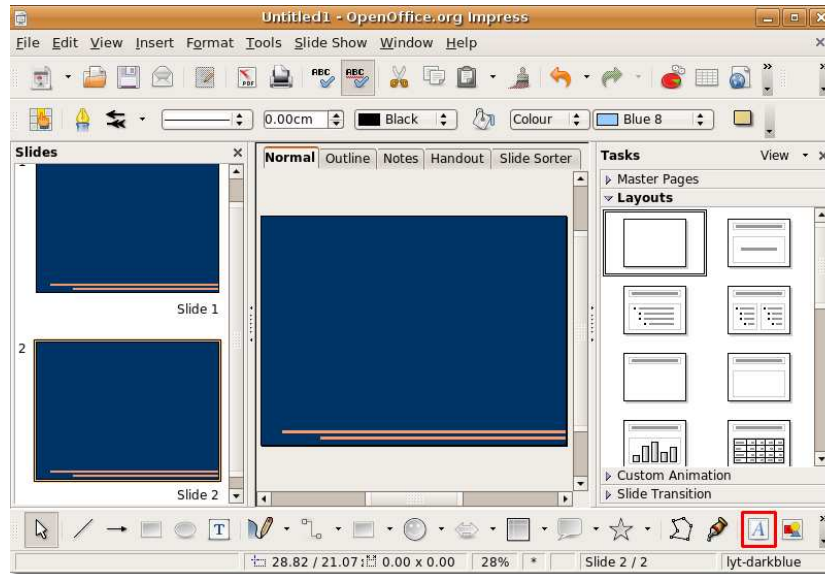


Figura 4.57: Deschiderea ferestrei Fontwork Gallery

2. Alegeți stilul în care doriți să fie afișat titlul textului și efectuați clic pe **OK**.

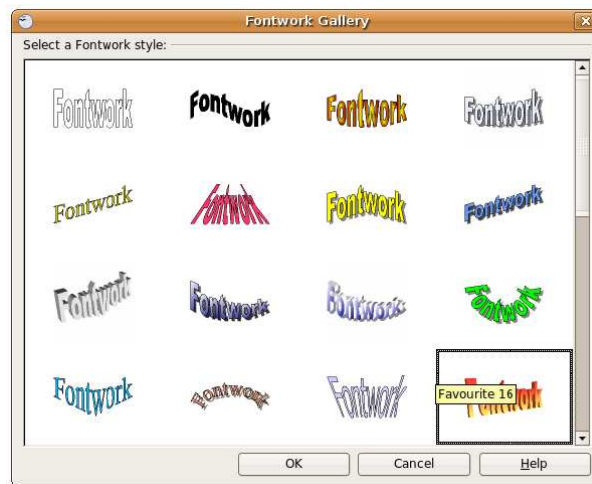


Figura 4.58: Alegerea unui stil pentru Fontwork

3. În diapozitivul dumneavoastră, stilul selectat este arătat ca obiect ce arată textul **Fontwork**. Pentru a afișa textul titlului în locul obiectului **Fontwork**, efectuați dublu clic pe obiectul afișat și introduceți textul titlului în locul în care este afișat Fontwork. Pentru a ieși din modul de editare **Fontwork**, efectuați clic în afara ariei selectate din obiect.

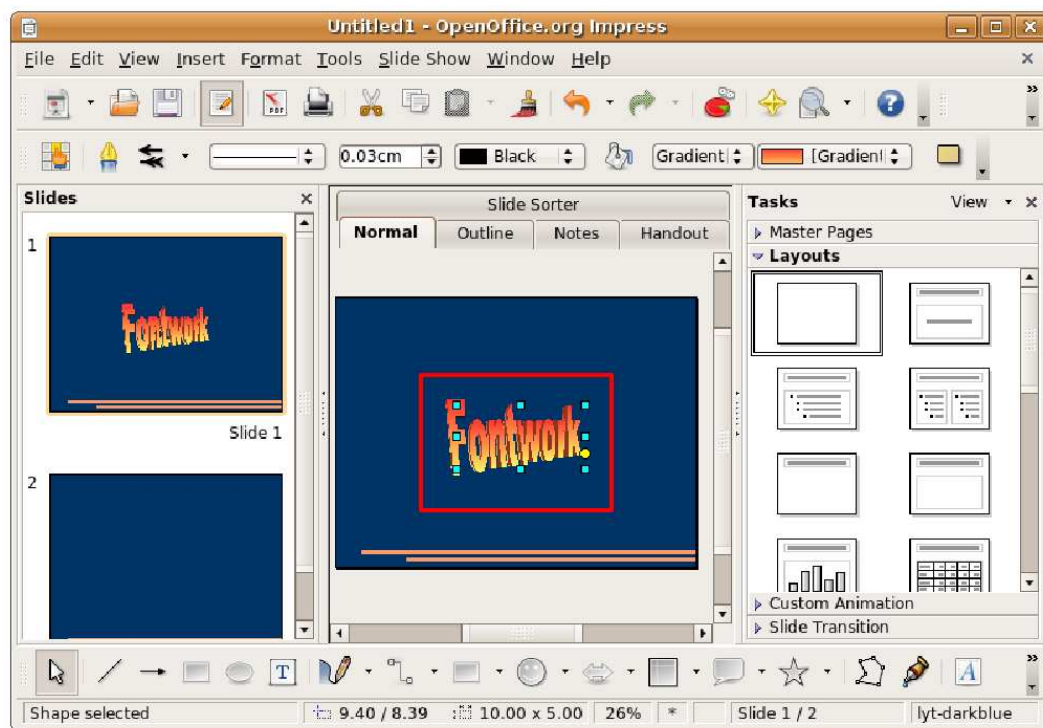


Figura 4.59: Editarea obiectului Fontwork

4. Puteți merge mai departe, făcând același lucru pentru celelalte diapozitive, pentru a insera imagini 3D și animații.

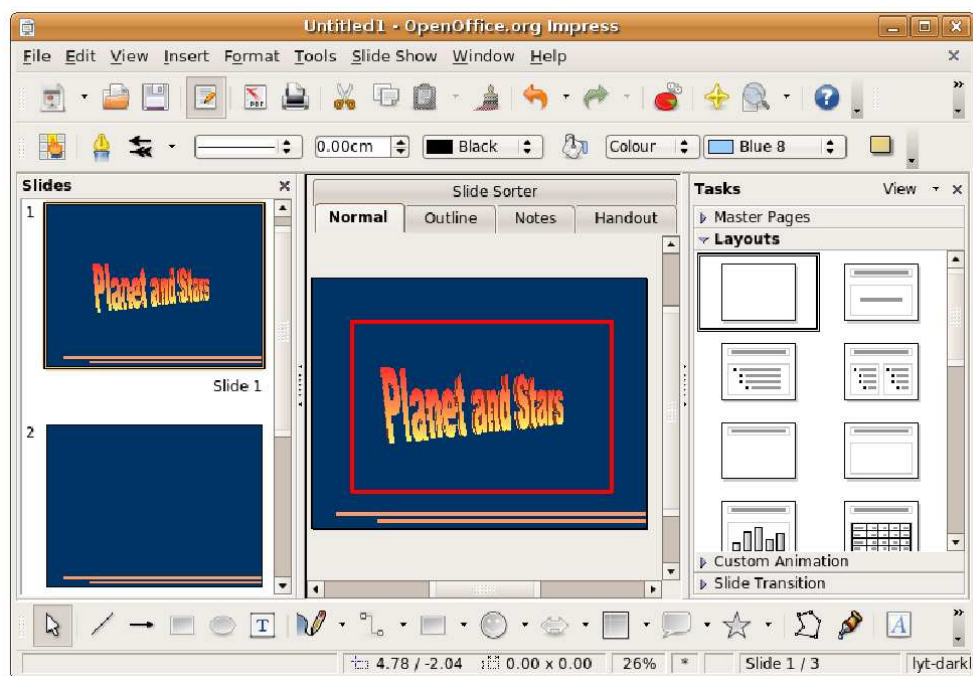


Figura 4.60: Text 3D

5. Puteți insera elemente grafice 3D în prezentarea dumneavoastră din bara de unelte 3D-Objects. În configurarea implicită a programului Drawing, această bară nu este afișată. Pentru a afișa această bară 3D-Objects, în meniul **Vizualizare** mergeți

la **Toolbars** și efectuați clic pe **3D-Objects**.

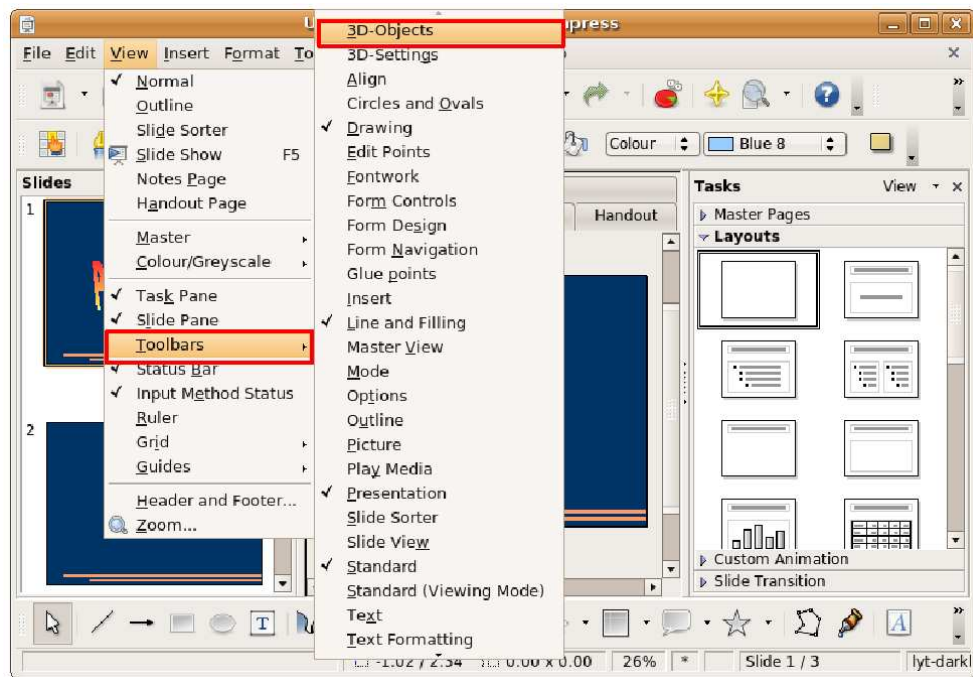


Figura 4.61: Inserarea elementelor grafice 3D

#### Este bine de reținut:

Puteți afișa, de asemenea, bara de unelte 3D-Objects prin executarea unui clic pe săgeata mică de la sfârșitul barei de unelte Drawing și alegerea ei din lista Visible Buttons.

#### 6. Bara de unelte 3D-Objects

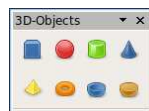


Figura 4.62: Bara de unelte 3D-Objects

#### 7. Bara 3D-Objects

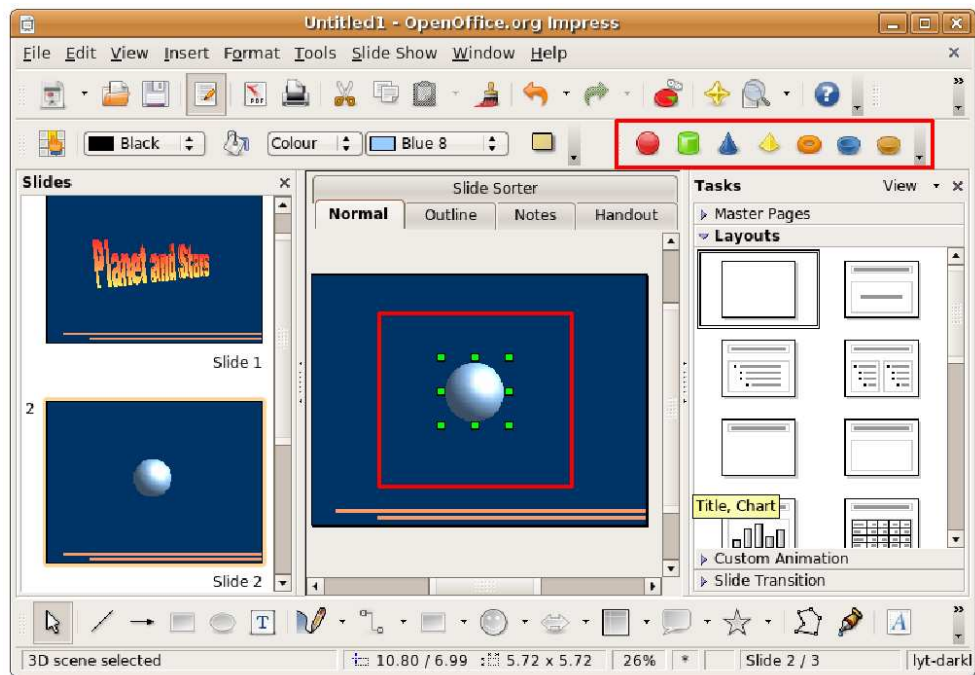


Figura 4.63: Inserarea unui obiect 3D

8. Puteți schimba proporțiile și mărimea obiectului prin manevrarea punctelor verzi de modificare care apar în jurul obiectului. Impress pune la dispoziție și unelte pentru aplicarea unor efecte 3D obiectelor inserate, pentru ca dumneavoastră să puteți modifica aspectul și percepția obiectelor după dorință. Pentru a aplica efecte 3D elementelor grafice inserate, efectuați clic dreapta pe elemente. Din meniul apărut, faceți clic pe **3D Effects**. Se va deschide fereastra de dialog **3D Effects**.

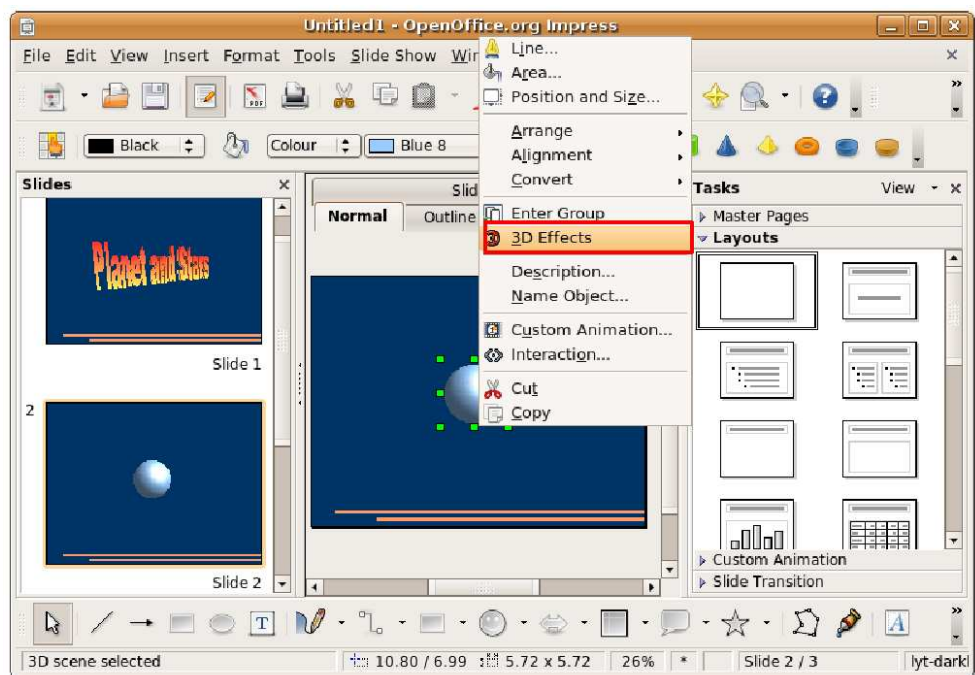


Figura 4.64: Aplicarea efectelor 3D



9. Puteți folosi opțiunile disponibile prin apăsarea butoanelor existente în această fereastră de dialog pentru a defini aspectul și percepția obiectului inserat. Faceți clic pe butonul **Illumination** pentru a regla efectul de iluminare asupra obiectului. Puteți alege din opțiunile listate pe cea potrivită pentru randarea efectului de iluminare. Ca alternativă, puteți trage punctul alb în grafica din josul ferestrei de dialog, după care îl puteți mișca pentru obținerea efectului dorit.
10. După alegerea opțiunilor dorite, efectuați clic pe pictograma **Assign** din colțul dreapta sus pentru a aplica efectele obiectului selectat. Efectuați clic pe butonul **Close** pentru a închide fereastra de dialog **3D Effects**.

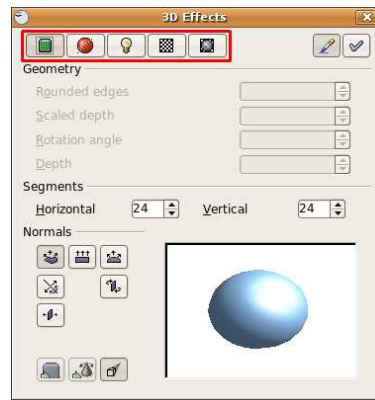


Figura 4.65: Definirea efectelor 3D

11. Observați că, prin câteva clicuri de mouse, obiectele 3D capătă o înfățișare cu totul nouă. În același mod, puteți adăuga mai multe elemente 3D și 2D la prezentarea dumneavoastră și puteți aplica felurite efecte 3D pentru a o condimenta. Impress vă oferă, de asemenea, câteva funcții legate de animație, care vă ajută să însufleștiți prezentările dumneavoastră. Pentru a afișa opțiunile de animație existente în Impress, în meniul **Slide Show** efectuați clic pe **Custom Animation**.

Va apărea panoul **Custom Animations** chiar la marginea ferestrei ocupate de prezentare.

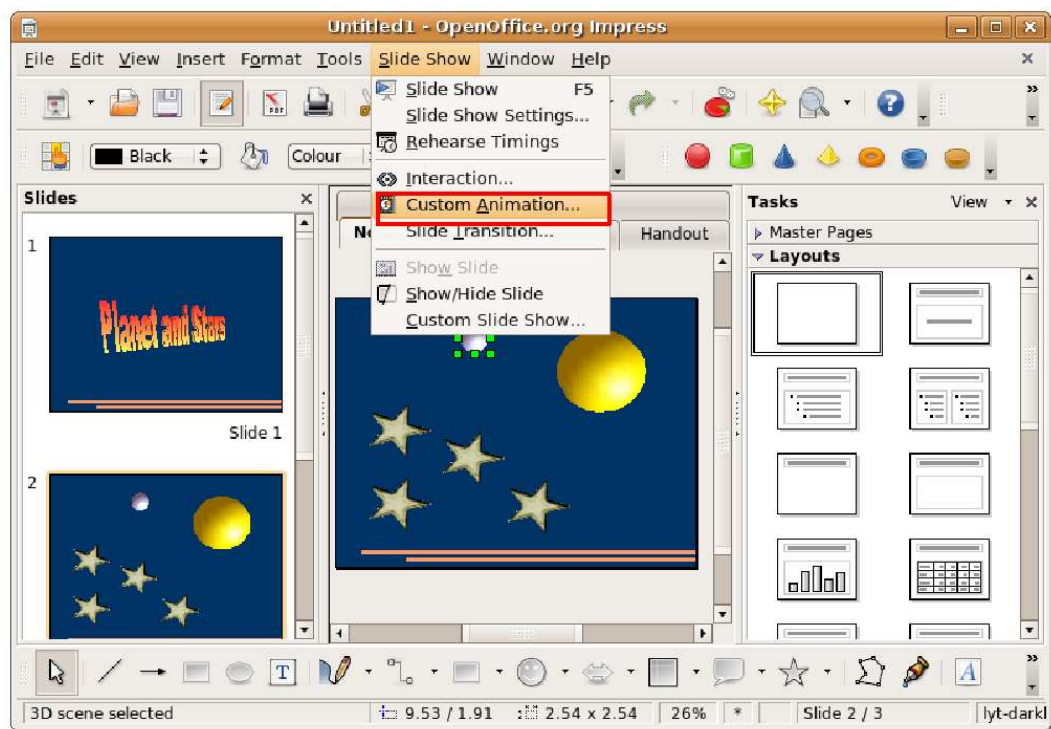


Figura 4.66: Aplicarea animațiilor personalizate

12. Pentru a aplica un efect de animație unui element individual, selectați acel element și faceți apoi clic pe butonul **Add** din panoul **Custom Animation**. Se va deschide fereastra de dialog Custom Animation.

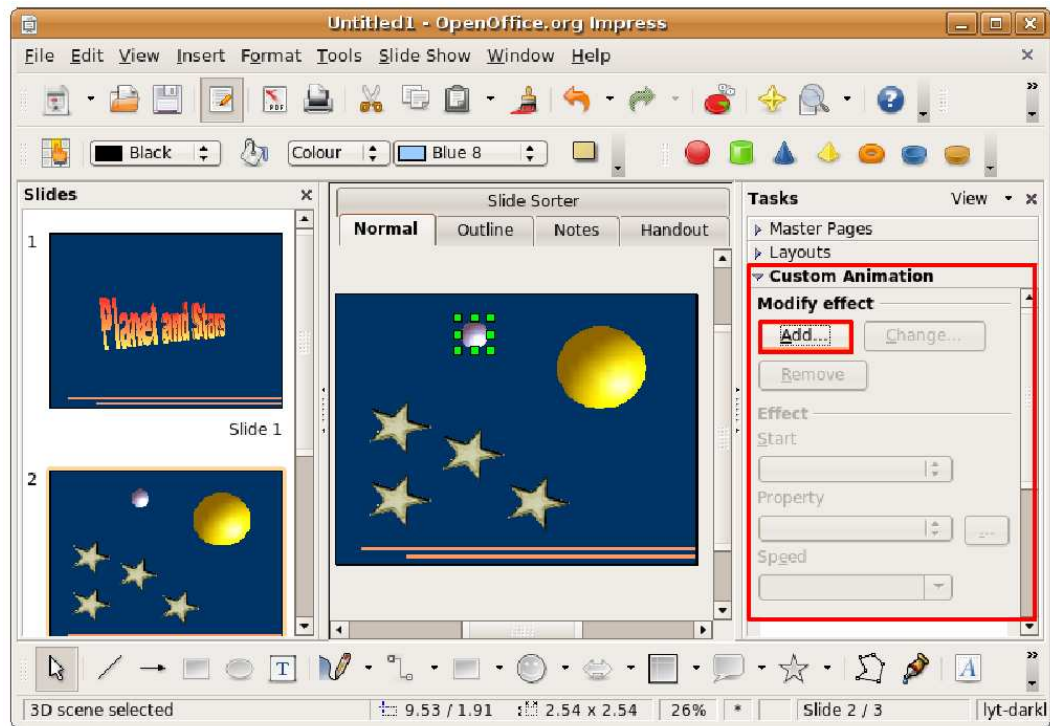


Figura 4.67: Animarea obiectelor

13. Puteți să aplicați acum animații diferite obiectului selectat, să definiți intrarea și ieșirea animației și să definiți un traseu pentru mișcările obiectului. În mod asemănător, puteți aplica animații pentru celelalte elemente din diapozitive.

După definirea tuturor configurărilor dorite pentru obiectul în cauză, efectuați clic pe **OK** pentru aplicarea efectelor animate.

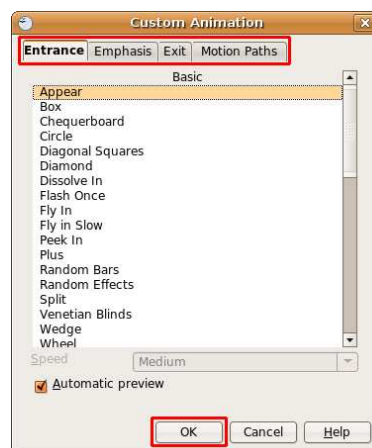


Figura 4.68: Personalizarea efectelor de animație

14. Animațiile specificate pot fi văzute în josul panoului **Custom Animations**. După aplicare, puteți vedea rezultatul prin prezentarea diapozitivelor. Faceți clic pe butonul **Slide Show** pentru a porni prezentarea.

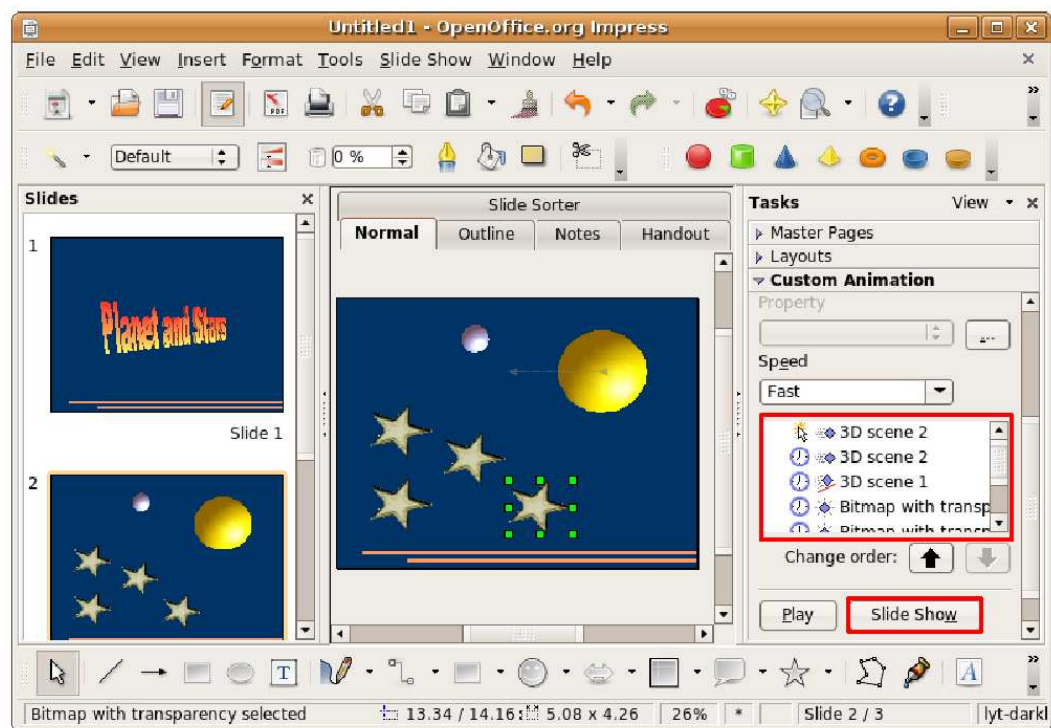


Figura 4.69: Redarea unei prezentări de diapozitive

15. Prezentarea dumneavoastră rulează într-o manieră spectaculoasă și însuflețită.

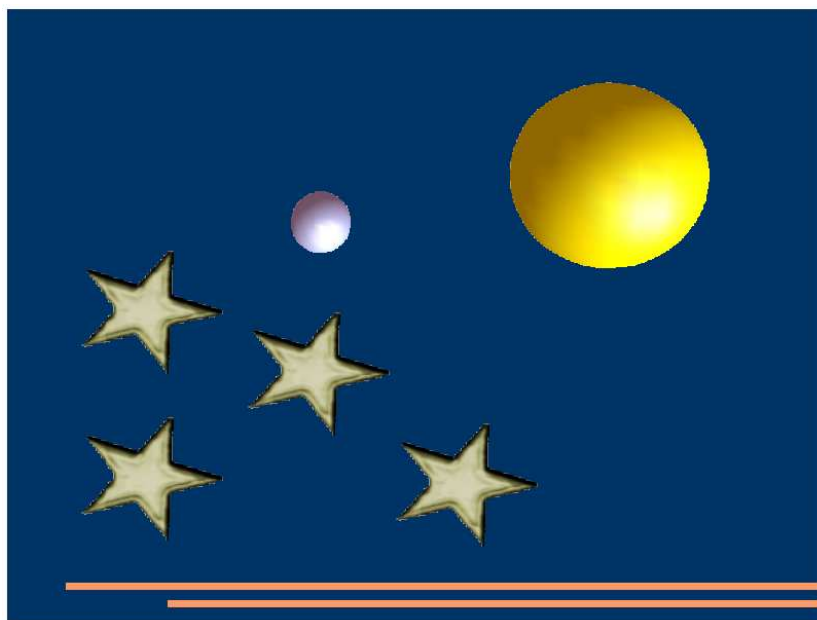


Figura 4.70: Prezentarea unor diapozitive însuflețite

**Exportarea unei prezentări** După cum am afirmat mai sus, o altă facilitare folosită asociată cu Impress este capacitatea acestuia de a exporta prezentările în mai multe formate. Ca rezultat, Impress permite exportarea prezentărilor dumneavoastră direct ca fișiere Flash (SWF).



1. În meniul **Fișier**, efectuați clic pe **Export**. Se va deschide fereastra de dialog **Export**.

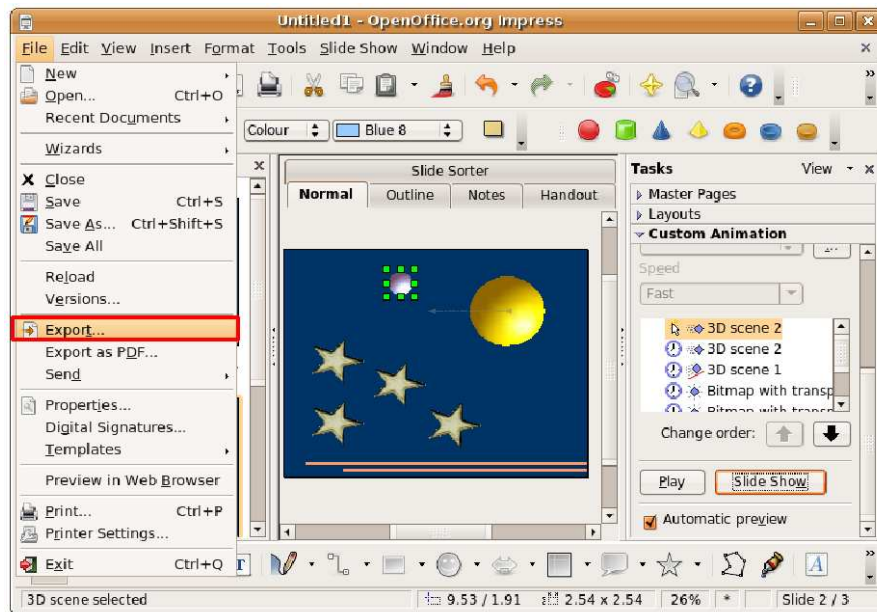


Figura 4.71: Exportarea unei prezentări

2. Aici, trebuie să specificați numele fișierului în câmpul **Name** și să navigați până la directorul în care doriți să exportați acest fișier. Pentru a exporta prezentarea ca fișier Flash, alegeți din lista deschisă **Macromedia Flash (SWF) (.swf)** și efectuați clic pe **Salvează**. Fișierul este exportat în locul indicat. Puteți vedea prezentarea ca pe orice fișier Flash.

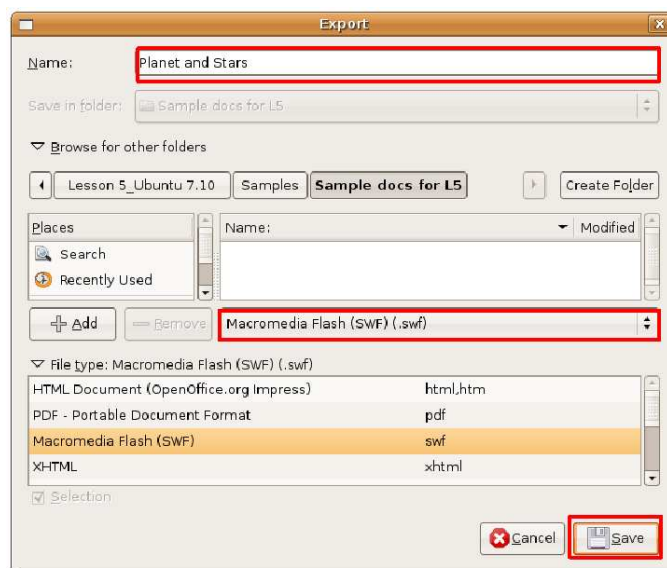


Figura 4.72: Exportarea unei prezentări ca fișier Flash

## 4.5 Utilizarea programului OpenOffice.org Draw

Notă:

Draw este o unealtă pentru grafică vectorială care vă permite să realizați desene simple și complexe, pe care le puteți exporta în mai multe formate cunoscute pentru imagini. Draw vă permite și inserarea tabelor, diagramelor, graficelor, formulelor și a altor elemente create cu programele din suita OpenOffice.org.

Elementele grafice realizate cu ajutorul uneltelor pentru grafică vectorială nu se vor estompa la redimensionare.

Draw este integrat în suita OpenOffice.org, ceea ce permite transferarea cu ușurință a elementelor grafice între componentele acestei suite. De exemplu, dacă realizați o imagine în Draw, folosirea acesteia în Writer se reduce la simpla copiere și lipire a imaginii. Un subset al funcțiilor din Draw este disponibil în Writer și în Impress, pentru ca dumneavoastră să nu fiți nevoiți să vă mutați între programe pentru a realiza sarcini de bază în manevrarea imaginilor.

#### 4.5.1 Facilități cheie ale OpenOffice.org Draw

Notă:

Programele pentru grafică vectorială urmează o notație comună pentru apelarea tuturor formelor, fie acestea linii simple, dreptunghiuri sau forme mai complicate, precum obiectele.

Draw asigură funcții extinse, care integrează mai multe funcții decât majoritatea programelor pentru desenat existente în suitele pentru birou. Iată câteva din facilitățile cheie ale programului Draw:

- **Realizarea de grafică vectorială:** : Puteți realiza grafică vectorială în Draw folosind linii și curbe definite de vectori matematici. Vectorii descriu linii, elipse și poligoane în funcție de geometria lor.
- **Realizarea obiectelor 3D:** : În Draw puteți realiza obiecte 3D simple, precum cuburi, sfere și cilindri și puteți modifica sursa de lumină a obiectelor.
- **Grile și ghidaje:** Puteți alinia obiectele din desenul dumneavoastră, folosind grilele și ghidajele drept repere vizuale. Puteți plasa un obiect pe o linie din grilă, pe un ghidaj sau la marginea altui obiect.
- **Lipirea obiectelor pentru reprezentarea relaționară:** Puteți atașa obiectele unul de celălalt, folosind liniile speciale numite conectori, pentru a arăta relațiile dintre obiecte. Conectorii se atașează de punctele de lipire de pe obiectele desenate și rămân atașați și la mutarea obiectului. Acest comportament este folositor atunci când creați lucruri precum diagrame organizatorice sau tehnice.
- **Afișarea dimensiunilor:** Puteți folosi liniile dimensionate pentru a calcula și afișa dimensiunile liniare în diagramele tehnice, în care, adesea, dimensiunile obiectelor trebuie specificate.
- **Galerie:** Puteți insera și folosi imagini, animații, sunete sau alte elemente din galeriile OpenOffice.org în desenele dumneavoastră, în același mod în care le folosiți în celelalte programe OpenOffice.org.
- **Formate fișiere grafice:** Puteți să vă exportați munca în următoarele formate grafice folosite în mod curent: BMP, GIF, JPG și PNG.

#### 4.5.2 Executarea operațiilor de bază în Drawing

Notă: Notă: Notă: Notă:

1. Din meniul **Aplicații** selectați categoria **Grafică** și apoi opțiunea **OpenOffice.org Drawing**.

Componentele principale ale ferestrei **Draw** sunt prezentate în imaginea următoare:

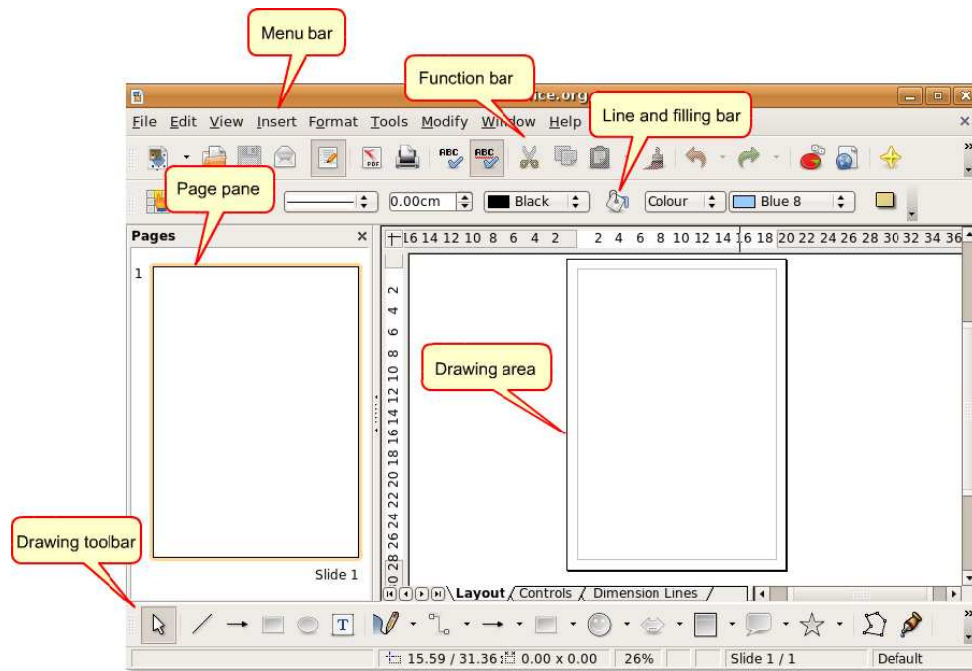


Figura 4.73: Fereastra Draw

2. Desenele sunt realizate în aria pentru desenat, care este înconjurată de următoarele bare de unelte:

- Bara **Meniu** listează principalele meniuri disponibile în Draw. Include opțiuni pentru organizarea, editarea și vizualizarea formatului desenelor dumneavoastră.
- Bara **Function** afișează pictogramele cu ajutorul cărora executați sarcini precum Open, Save, Copy, Cut și Paste.
- Bara **Line and Filling** include unelte speciale pentru desen cu ajutorul cărora modificați aspectul unui obiect selectat, cum ar fi forma liniei, culoarea și grosimea; forma și culoarea unui fundal.
- Bara **Drawing** este cea mai importantă bară de unelte din Draw. Conține toate funcțiile necesare pentru desenarea de forme geometrice variate și forme libere. Realizarea formelor de bază în Draw solicită folosirea extensivă a acestei bare de unelte. Totuși, va trebui să editați, combinați și să manipulați pe mai departe obiectele pentru a genera elemente complexe.

Puteți modifica numărul și poziția uneltelor vizibile în ideea de a transforma aspectul interfeței potrivit dorințelor dumneavoastră. Pentru a adăuga sau șterge o bară de unelte din fereastra Draw:

3. În meniul **Vizualizare**, mergeți la **Toolbars**. Se va deschide lista **Toolbar** care afișează barele de unelte disponibile, fiind marcate căsuțele de validare ale barelor de unelte afișate. Pentru a șterge o bară de unelte din fereastra Draw, demarcați căsuța de validare corespunzătoare și marcați căsuța de validare a barei de unelte pe care o doriți afișată în fereastră.

Pentru a crea un obiect utilizând bara de unelte Drawing procedați astfel:

1. Faceți clic pe butonul care inserează un obiect anume, precum **Rectangle** sau **Ellipse** din bara de unelte **Drawing**, apoi plasați cursorul mousei într-un punct din zona ariei pentru desenat în care doriți să înceapă obiectul.
2. Apăsați și mențineți apăsat butonul din stânga al mousei și trageți cursorul până în punctul în care doriți să se întindă obiectul, eliberând butonul mousei. Obiectul dorit va apărea în aria pentru desenat.

**Selectarea obiectelor** Înainte de a face orice schimbări asupra obiectelor, trebuie să le selectați. Draw asigură următoarele moduri prin care puteți selecta un obiect:

- Selectarea directă: efectuați clic pe obiect pentru a-l selecta.

- Selectarea cu ajutorul cadrelor: În bara de unelte **Drawing**, efectuați clic pe butonul **Select** și trageți cu mausul un dreptunghi în jurul obiectului pentru a-l selecta. Această opțiune este folosită în cazul selectării mai multor obiecte din aria pentru desenat. Notă: Trebuie să cuprindeți în întregime obiectele în dreptunghi pentru a le selecta.

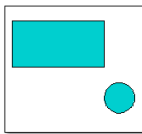


Figura 4.74: Selectarea cu ajutorul cadrelor

- Selectarea obiectelor ascunse: pentru a selecta un obiect care este ascuns de altul, apăsați tasta Alt și efectuați clic pe obiectul pe care doriți să-l selectați. Notă: Pentru a putea selecta un obiect ascuns, trebuie să cunoașteți poziția relativă a acelui obiect față de obiectul de deasupra acestuia.

**Editarea obiectelor** După ce ați creat un obiect, este posibil să doriți să-l editați sau să schimbați proprietățile acestuia pentru obținerea rezultatului așteptat. Totuși, nu veți găsi întotdeauna flexibilitatea necesară în configurările implicite ale programului. De exemplu, nu puteți transforma forma unui pătrat într-un dreptunghiular sau nu puteți roti pătratul în jurul axelor sale folosind doar bara de unelte implicită **Drawing**. Pentru realizarea sarcinilor de acest fel, Draw asigură numeroase alte opțiuni care pot furniza flexibilitatea necesară, cum ar fi:

Toate opțiunile acoperite în secțiunile următoare sunt aplicabile unui obiect selectat sau unui grup de obiecte selectat. Puteți spune dacă un obiect este selectat dacă în jurul acestuia există un pătrat sau un cerc colorate. Aceste pătrate sau cercuri se numesc elemente de control și formează un cadru dreptunghiular suficient de mare pentru a conține obiectul.

1. Selectați obiectul din aria pentru desenat prin executarea unui clic asupra acestuia. În jurul obiectului veți observa apariția unui gestionar.

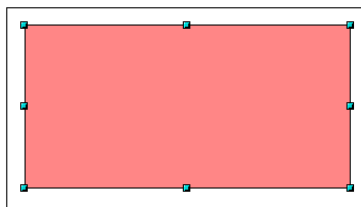


Figura 4.75: Selectarea unui obiect

2. Plasați cursorul mausului deasupra unui gestionar. Atunci când cursorul ia forma unei săgeți cu două capete, trageți cursorul în direcția săgeții pentru a modifica mărimea obiectului. Dacă alegeți să plasați cursorul chiar pe colțul unui gestionar, veți redimensiona obiectul pe două axe în același timp. Dacă folosiți laterala unui gestionar, obiectul va fi redimensionat numai pe o singură axă. Conturul obiectului nou rezultat va fi prezentat sub forma unei linii punctate.
3. Eliberați butonul mausului în momentul în care obiectul este redimensionat așa cum doriți. Linia punctată dispare și apare obiectul redimensionat.

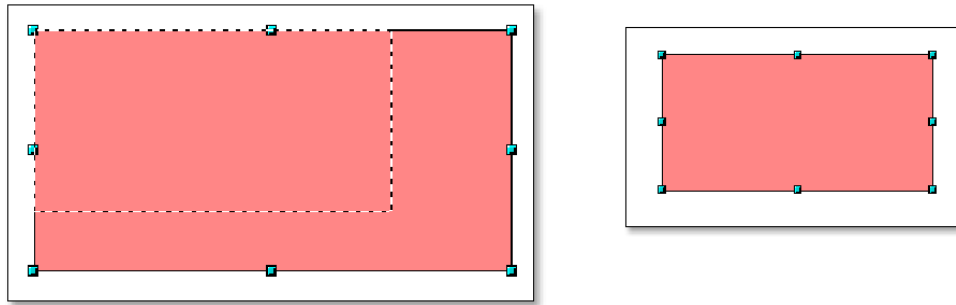


Figura 4.76: Modificarea obiectelor

**Aranjarea obiectelor** Dacă documentul la care lucrați include multe obiecte suprapuse, editarea obiectelor individuale (vizibile sau nu), poate fi o adevărată provocare. Din fericire, Draw pune la dispoziție căi prin care obiectele pot fi rearanjate fără a afecta aspectul acestora.

1. În aria pentru desenat, efectuați clic dreapta pe obiectul pe care doriți să îl rearanjați, mergeți la **Arrange** și alegeți opțiunea potrivită din lista **Arrange**.

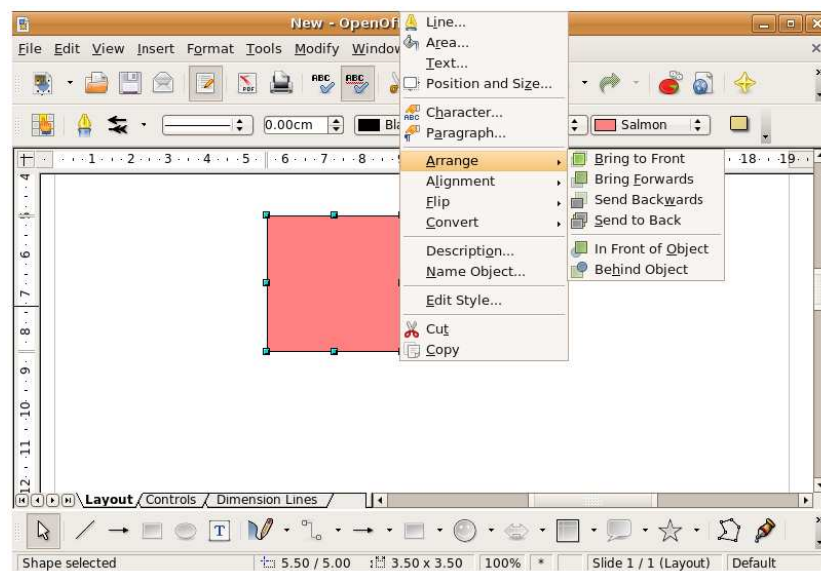


Figura 4.77: Rearanjarea obiectelor

2. Dacă alegeți opțiunea **Send Backward**, rezultatul este asemănător cu ceea ce apare în imaginea alăturată:

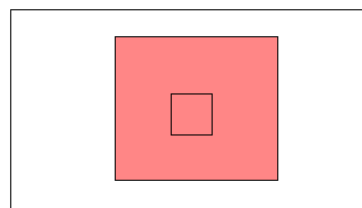


Figura 4.78: Obiect trimis în spate

**Duplicarea obiectelor** Adesea trebuie să creați mai multe obiecte de același fel (în formă și mărime). În Draw, puteți duplica un obiect sau realiza mai multe copii ale unui obiect. Aceste copii pot fi identice sau diferite ca mărime, culoare, orientare și localizare.

1. Faceți clic pe obiectul care trebuie copiat, apoi efectuați clic pe **Edit** și alegeți opțiunea **Duplicate**. Se va deschide fereastra de dialog **Duplicate**.
2. Introduceți valorile dorite în fereastra de dialog **Duplicate** și efectuați clic pe butonul **OK** pentru afișarea rezultatului în aria pentru desenat.

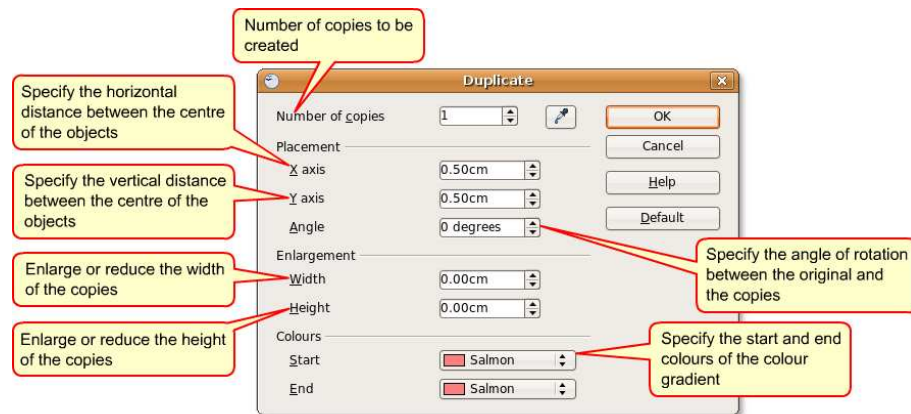


Figura 4.79: Duplicarea obiectelor

**Gruparea și combinarea obiectelor** După ce creați sau editați un obiect, acest obiect poate fi deplasat față de poziția sa inițială. Această schimbare de loc deranjează poziția relativă a obiectului față de celelalte obiecte din desen. Problema este una critică în lucrările în care acuratețea, referitoare la poziționare, este importantă, precum în desenele din arhitectură. Folosind Draw, puteți combina obiectele desenate în două moduri distincte, grupare și combinare.

**Gruparea obiectelor** Gruparea obiectelor este asemănătoare cu punerea acestora într-un container, în care obiectele sunt adunate laolaltă dar ele rețin, totodată, identitățile individuale. Puteți muta grupul ca pe o singură entitate și puteți modifica toate obiectele incluse în grup. Un grup poate fi desfăcut oricând, iar obiectele care fac parte din grup fi manipulate separat.

1. În aria **Drawing**, selectați toate obiectele pe care doriți să le includeți în grup. Faceți clic dreapta pe oricare obiect selectat și apoi alegeți opțiunea **Group**.
2. Faceți clic pe oricare din obiectele din grup; va apărea un gestionar în jurul întregului grup, nu doar în jurul unui singur obiect.

Puteți acum modifica grupul în întregime, fără a aplica efecte obiectelor individuale. Pentru a redimensiona un grup procedați astfel:

- Plasați cursorul mausului deasupra unui gestionar. Atunci când cursorul ia forma unei săgeți duble, trageți cursorul pentru a mări sau micșora obiectele din grup. Toate obiectele din grup vor fi redimensionate în mod egal.
1. Faceți dublu clic pe un obiect care aparține grupului. Puteți intra în grup pentru a lucra cu obiecte individuale.
  2. Faceți clic pe obiectul pe care doriți să-l editați; în jurul obiectului va apărea un gestionar. Astfel, puteți edita, adăuga sau șterge obiectul selectat.
  3. Pentru a restaura grupul după modificarea unui obiect individual, faceți dublu clic oriunde în afara cadrului de selecție.

Puteți grupa obiecte de toate formele și mărimile. Puteți grupa obiecte 2D, 3D sau o combinație din cele două categorii. Totuși, puteți combina doar obiecte 2D asemănătoare.

**Combinarea obiectelor** Combinarea obiectelor desenate este asemănătoare grupării, cu excepția faptului că prin combinare se realizează o legătură permanentă între obiecte, ceea ce conduce practic la formarea unui obiect cu totul nou. Obiectele originale, constitutive, nu mai există ca entități individuale și nu mai puteți intra în grup pentru a edita obiecte individuale. Când combinați obiectele, grupul va prelua proprietățile celui mai de jos obiect din aranjament.

1. Selectați mai multe obiecte 2D din aria pentru desenat. NOTĂ:

Cel mai de jos obiect din imaginea următoare este obiectul albastru.

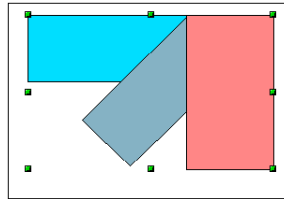


Figura 4.80: Combinarea obiectelor

2. Faceți clic dreapta pe oricare din obiectele din selecție și apoi efectuați clic pe opțiunea Combine din listă. Când obiectele se suprapun, zona de suprapunere este ori goală, ori ocupată, în funcție de numărul de suprapuneri. Când numărul de suprapuneri este par, veți obține un spațiu gol. Pentru un număr impar de suprapuneri, veți obține o arie ocupată.

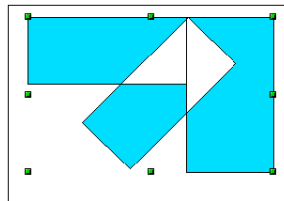


Figura 4.81: Zona de suprapunere

3. După ce ați combinat obiectele, le puteți selecta ca pe o entitate. Nu veți putea selecta aria goală din obiect.

PENTRU A SEPARA OBIECTELE GRUPATE PROCEDAȚI:

- În aria **Drawing**, efectuați clic dreapta pe combinația creată prin procedura prezentată anterior și alegeți din listă opțiunea **Split**.

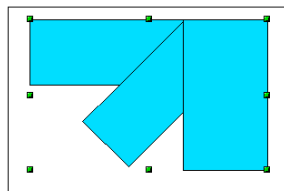


Figura 4.82: Separarea obiectelor grupate

Veți observa că obiectele recapătă atributele inițiale. Totuși, proprietățile acestora sunt schimbate în funcție de ultimul obiect al aranjamentului.

**Editarea culorilor și a texturilor** Când realizați un desen, veți avea nevoie să atribuiți fiecărui obiect din aria pentru desenat culoarea și textura potrivite. Puteți alege să particularizați aria interioară a unui obiect dacă folosiți bara de unelte **Line and Fill**.

Termenul folosit în OpenOffice.org pentru a desemna interiorul unui obiect este aria interioară. Aria interioară a unui obiect poate fi o culoare uniformă, un gradient sau o imagine.

Pentru a edita culoarea unui obiect procedați astfel:

1. În aria pentru desenat, selectați obiectul pe care doriți să-l editați și efectuați clic pe butonul **Area** aflat pe bara de unelte **Line and Fill**. Se va deschide fereastra de dialog **Area**.

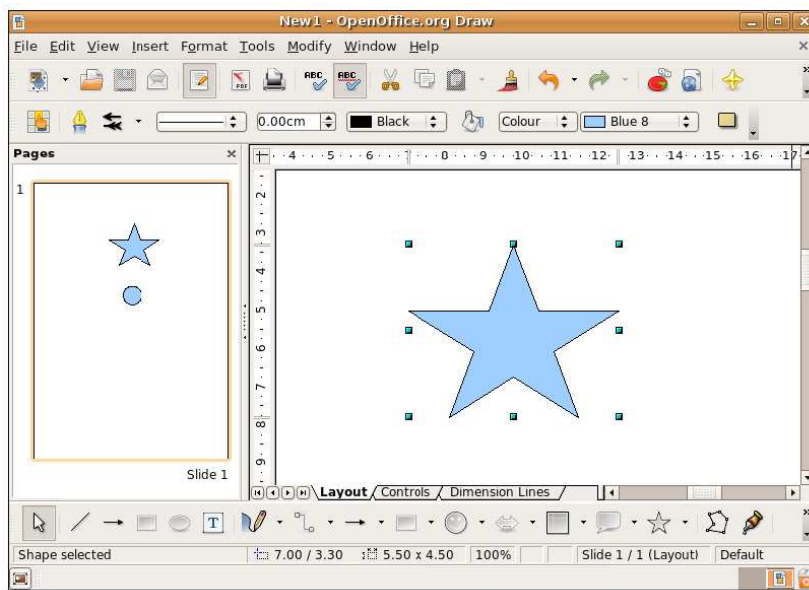


Figura 4.83: Editarea culorii unui obiect

2. Fereastra de dialog **Area** conține opțiunea care vă permite schimbarea culorii ariei interioare a obiectului. Efectuați clic pe categoria **Colours**, alegeți o culoare listată în categoria **Table** și efectuați clic pe butonul **OK** pentru a aplica schimbarea.



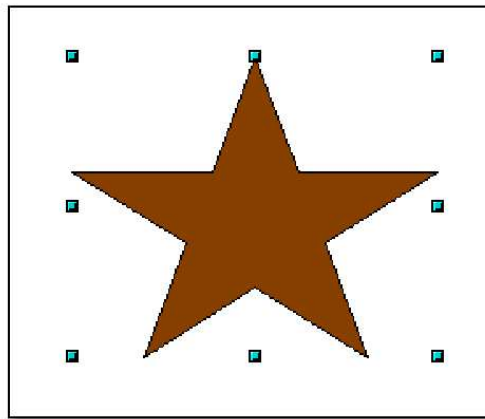
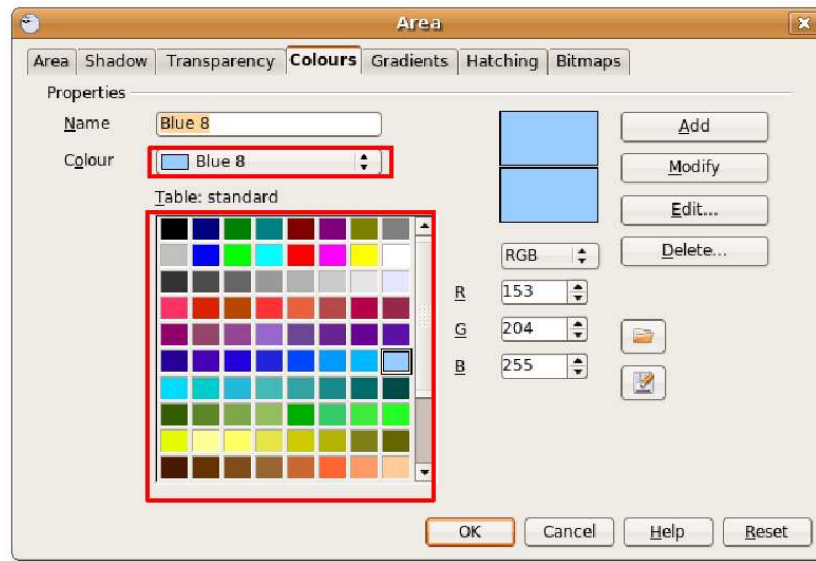


Figura 4.84: Alegerea unei culori de umplere

3. Categoria Table listează culorile standard sau culorile care sunt folosite mai des. Dacă vă trebuie o culoare sau o nuanță care nu este prezentată în listă, definiți-o chiar dumneavoastră! Pentru a defini o culoare anume procedați astfel:

- Faceți clic pe o culoare apropiată cerințelor dumneavoastră și specificați componentele RGB pentru a-i modifica tonalitatea și nuanța NOTĂ:  
Draw vă permite să definiți o culoare prin două metode. Puteți specifica proprietățile culorii în proporții RGB sau în proporții CMYK. Pentru CMYK, efectuați clic pe RGB și alegeți CMYK din opțiunile prezentate.
- Dacă doriți să adăugați culoarea creată de dumneavoastră la lista de culori disponibile, introduceți numele acesteia în câmpul de nume, specificați proporțiile RGB și efectuați clic pe Add. Lista standard din categoria Table afișează culoarea nouă.

**Este bine de reținut:**

Orice culoare este definită printr-o combinație a celor trei culori primare, roșu, verde și albastru, de aici notația RGB.

- Faceți clic pe butonul **OK** pentru a aplica schimbările.

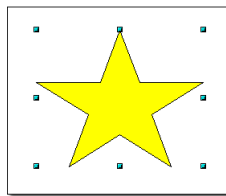


Figura 4.85: Umplerea ariei interioare cu o culoare definită de utilizator

**Editarea unui gradient** Un gradient este tranziția lină între două culori sau între două nuanțe ale aceleiași culori, pe care o puteți aplica unui obiect. Pentru a edita un gradient din aria interioară a unui obiect:

În aria pentru desenat, selectați obiectul pe care doriți să-l editați și efectuați clic pe butonul **Area** aflat în bara de unelte **Line and Fill**. Se va deschide fereastra de dialog **Area**.

Efectuați clic pe categoria **Gradients**, alegeți un gradient din lista prezentată și efectuați clic pe **OK** pentru a aplica schimbările obiectului ales.

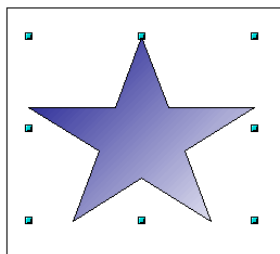


Figura 4.86: Editarea unui gradient

**Editarea textului** Draw pune la dispoziție următoarele opțiuni pentru a insera text în aria **Drawing**:

- **Unealta Text din bara de unelte Drawing:** Puteți introduce un cadru text oriunde doriți în aria pentru desenat și puteți lucra cu această casetă text la fel cum lucrați cu orice obiect.
- **Apelări asociate obiectelor:** Puteți folosi această opțiune pentru a lega un text de un obiect. Faceți clic pe unealta **Callouts** din bara de unelte **Drawing**.
- **Text suprapus peste un obiect desenat:** Faceți dublu clic pe un obiect. Se va deschide o casetă text. Introduceți în aceasta textul dorit.

Imaginea care urmează vă prezintă mai multe opțiuni de inserare a textului asociat unui obiect din aria pentru desenat:

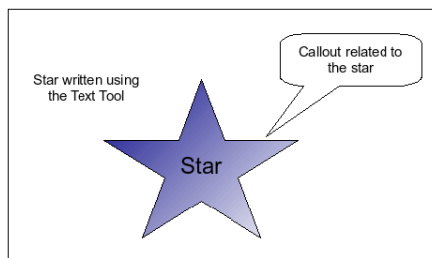


Figura 4.87: Editarea textului în aria pentru desenat

**Efecte Vizuale** În afară de faptul că oferă uneltele de bază pentru realizarea desenelor, Draw vă pune la dispoziție funcții pentru adăugarea unor efecte grafice desenelor dumneavoastră.

**Metamorfozare** Metamorfozarea în Draw face tranziția de la o formă la alta desenând și figurile intermediare ale transformării. Rezultatul este un grup nou de obiecte, care include obiectele de început și cele de sfârșit, precum și obiectele intermediare.

1. Creați două obiecte de forme diferite în aria pentru desenat și selectați-le.

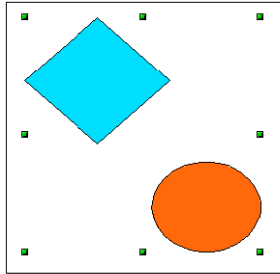


Figura 4.88: Aplicarea efectelor vizuale

2. În meniul **Edit**, efectuați clic pe opțiunea **Cross-fading** pentru a afișa fereastra de dialog **Cross-fading**.
3. În fereastra de dialog **Cross-fading** selectați numărul de obiecte noi afișate înainte de sfârșit. Rețineți alegerea implicită pentru o tranziție lină și efectuați clic pe OK pentru a afișa rezultatul în aria pentru desenat.

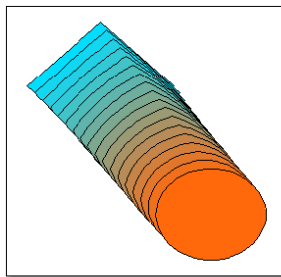


Figura 4.89: Obiecte metamorfozate

Puteți modifica ordinea obiectelor prin schimbarea aranjamentului acestora în aria pentru desenat.

## 4.6 Utilizarea OpenOffice.org Math

Math este editorul de ecuații din suita de programe pentru birou OpenOffice.org. Conține câteva funcții, operatori și asistenți de formatare pentru a vă ajuta în crearea unor ecuații și formule într-un format corect. Aceste formule pot fi importate pentru a fi folosite în orice aplicație OpenOffice.org.

### 4.6.1 Facilități cheie ale OpenOffice.org Math

Notă:

Câteva din facilitățile și posibilitățile aplicației Math sunt discutate în secțiunea următoare:

- **Crearea unei formule:** Math este editorul de ecuații din suita de programe pentru birou OpenOffice.org. Conține câteva funcții, operatori și asistenți de formatare pentru a vă ajuta în crearea unor ecuații și formule într-un format corect. Aceste formule pot fi importate pentru a fi folosite în orice aplicație OpenOffice.org.

- **Tastarea directă a formulei:** Dacă sunteți familiarizați cu limbajul de marcare Math, puteți tasta ecuația direct în documentul dumneavoastră și apelați apoi Math pentru a converti marcajul într-o formulă formatată.
- **Crearea unei formule în fereastra de comenzi:** În timp ce introduceți elemente în fereastra de comenzi, veți observa, simultan, rezultatele în documentul dumneavoastră.
- **Crearea simbolurilor individuale:** De ce nu vă creați propriile simboluri sau de ce nu importați caractere din alte fonturi? Puteți adăuga noile simboluri în catalogul principal al Math sau le puteți adăuga într-un catalog creat special pentru ele.
- **Crearea unei formule într-un meniu contextual:** Math ușurează lucrul cu meniurile contextuale, care pot fi afișate prin executarea unui clic cu butonul din dreapta al mousei. Aceste meniuri contextuale conțin toate comenzile pe care le puteți găsi în fereastra Selection. Mai mult, le puteți insera în document printr-un singur clic de mous.

Math este folosit numai la scrierea unor ecuații într-un format corect din punct de vedere al expresiilor matematice. Nu poate fi folosit pentru calcularea acestora.

#### 4.6.2 Crearea și editarea formulelor

Cu toate că Math poate fi folosit cu toate aplicațiile suitei OpenOffice.org, este utilizat în principal ca editor de ecuații în documentele text.

1. Plasați cursorul în documentul dumneavoastră în zona în care doriți să introduceți formula. În meniul Inserare, mergeți la **Object** și efectuați clic pe **Formula**.

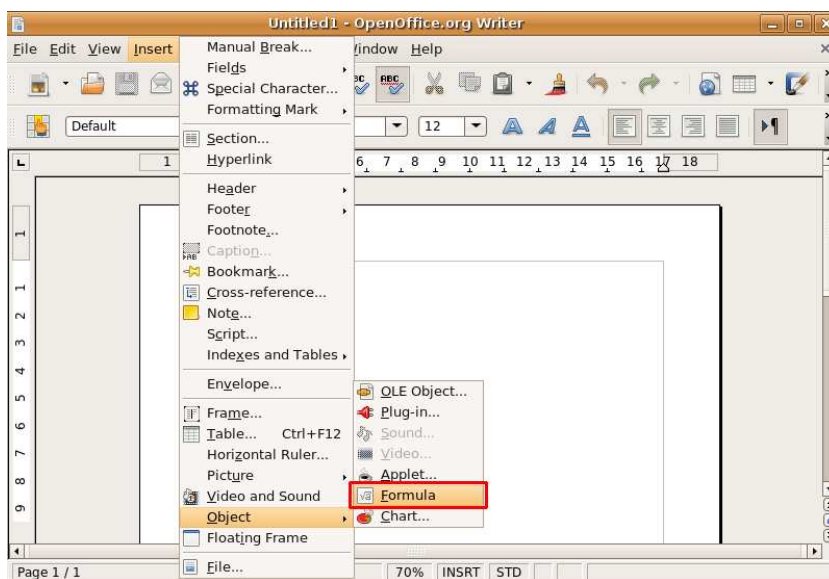


Figura 4.90: Lansarea programului Math

2. Astfel, veți apela Math din interiorul ferestrei Writer. Veți observa că editorul de ecuații se va deschide în josul ferestrei în care vă este afișat documentul. Puteți accesa toate uneltele Math din interiorul ferestrei Writer. Un marcaj va apărea în locul în care, alături de textul existent, va fi afișată ecuația dumneavoastră.

Cea mai simplă metodă prin care puteți introduce o ecuație în documentul dumneavoastră este folosirea ferestrei **Selection**. În configurarea implicită, fereastra **Selection** nu este afișată. Pentru a afișa fereastra **Selection**, în meniul **Vizualizare** efectuați clic pe **Selection**.

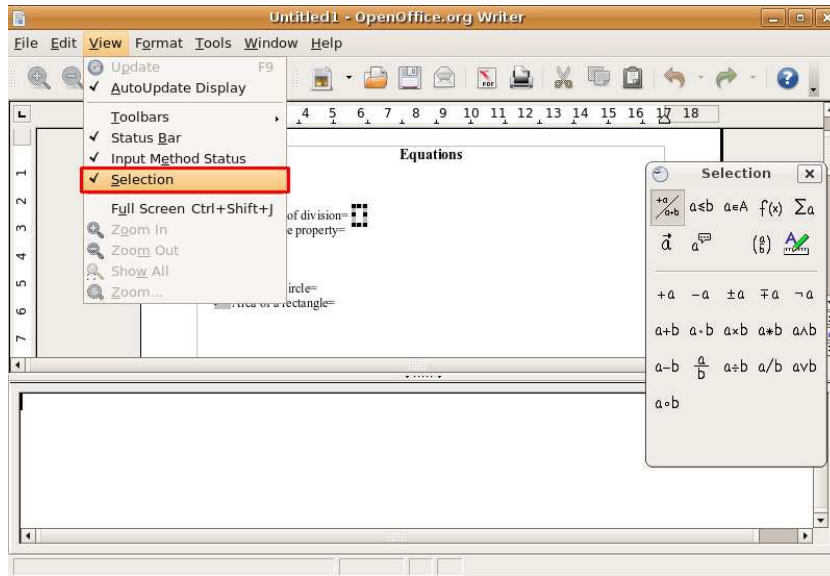


Figura 4.91: Afișarea ferestrei Selection

3. Fereastra **Selection** va apărea ca bară de unelte mobilă. Veți observa că fereastra **Selection** este divizată în două părți. Cea de sus conține categoriile de simboluri, iar cea de jos afișează simbolurile existente în categoria selectată. Puteți începe introducerea ecuației prin selectarea simbolurilor din fereastra **Selection**.

Pentru a insera un simbol, cum ar fi „a/b”, selectați categoria potrivită din jumătatea de sus a ferestrei și efectuați clic pe simbolul dorit din jumătatea de jos a ferestrei **Selection**.

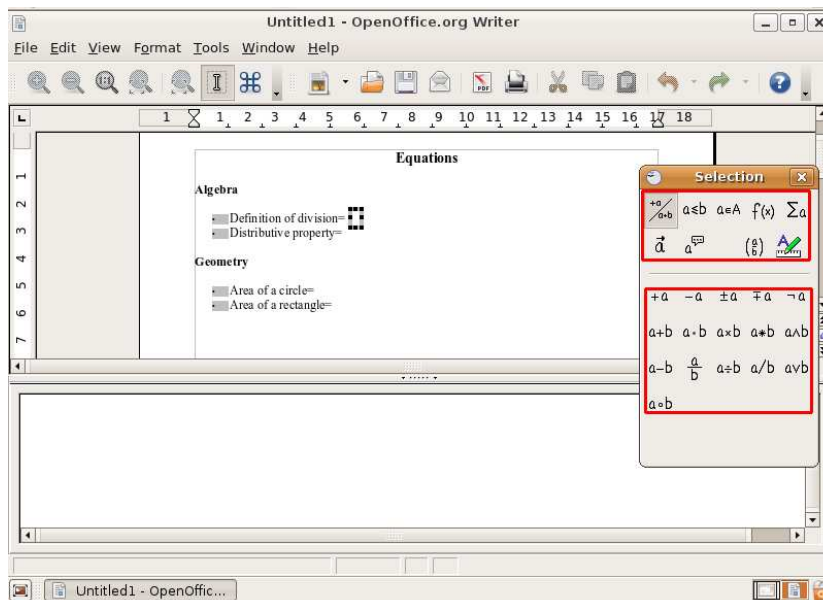


Figura 4.92: Utilizarea ferestrei Selection

4. Veți observa că atunci când alegeți un simbol din fereastra **Selection**, marcajul pentru simbolul respectiv apare în editorul de ecuații. Simultan, sunt afișate câteva cadre gri în textul principal.

Simbolurile  $\langle ? \rangle$  care apar în editorul de ecuații, sunt marcate în care trebuie să introduceți textul sau simbolul asociat formulei dumneavoastră.

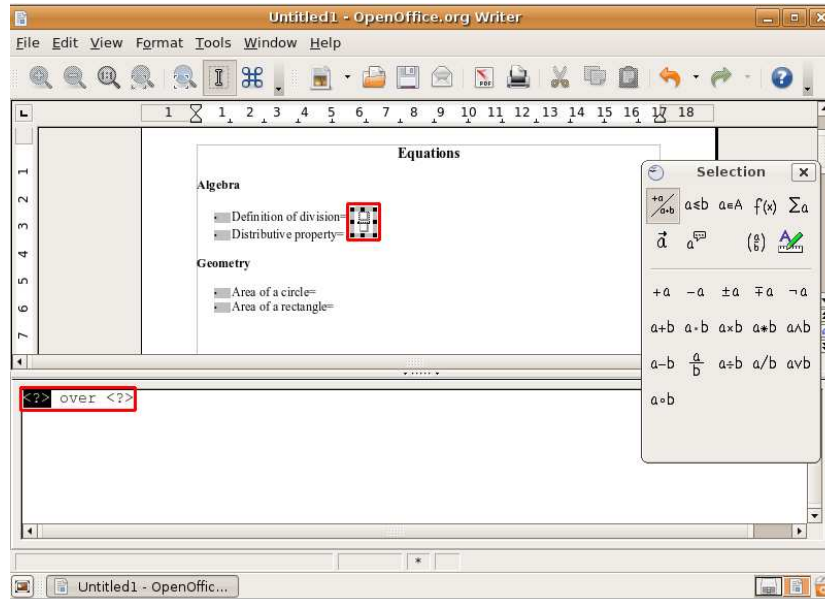


Figura 4.93: Inserarea simbolurilor

5. În funcție de introducerea unui text sau a unui simbol în marcate, cadrele gri sunt actualizate cu ecuația dumneavoastră parțială. Puteți introduce restul ecuației în același mod.
6. După ce ați introdus ecuația completă, folosind fereastra **Selection**, ecuația apare ca obiect în fereastra documentului dumneavoastră, iar în editorul de ecuații marcajul este afișat în întregime. Ieșiți din editorul de formule prin executarea unui clic oriunde în documentul dumneavoastră.

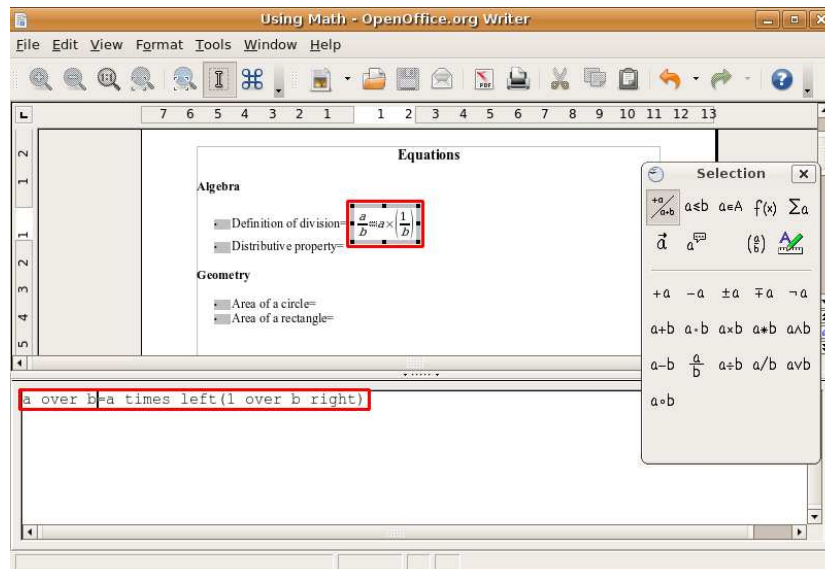


Figura 4.94: Ecuația inserată

7. După ce ați introdus formula în document, există posibilitatea de a o modifica. Pentru editarea unei formule, efectuați clic dreapta o singură dată pe aceasta și alegeți **Edit** din meniul contextual.

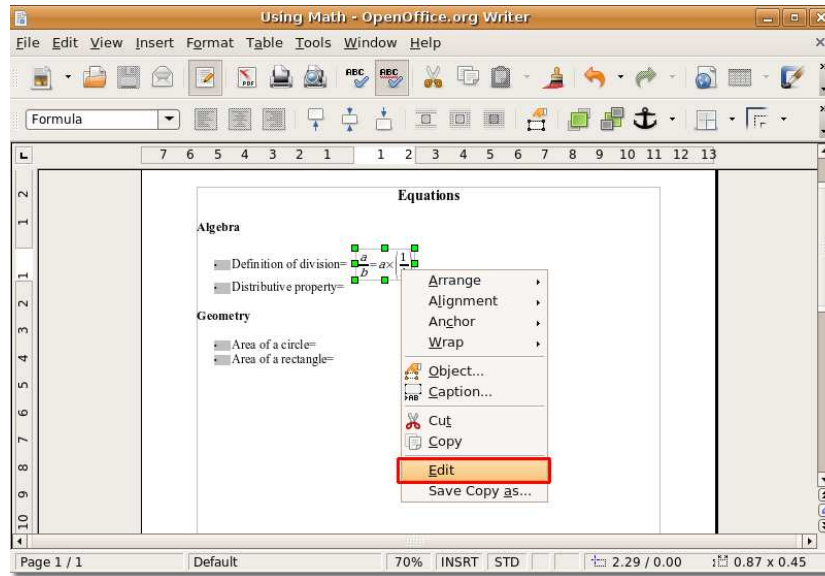


Figura 4.95: Editarea unei ecuații

8. Puteți să introduceți simboluri noi în formulă sau să le ștergeți pe cele care nu mai sunt necesare.

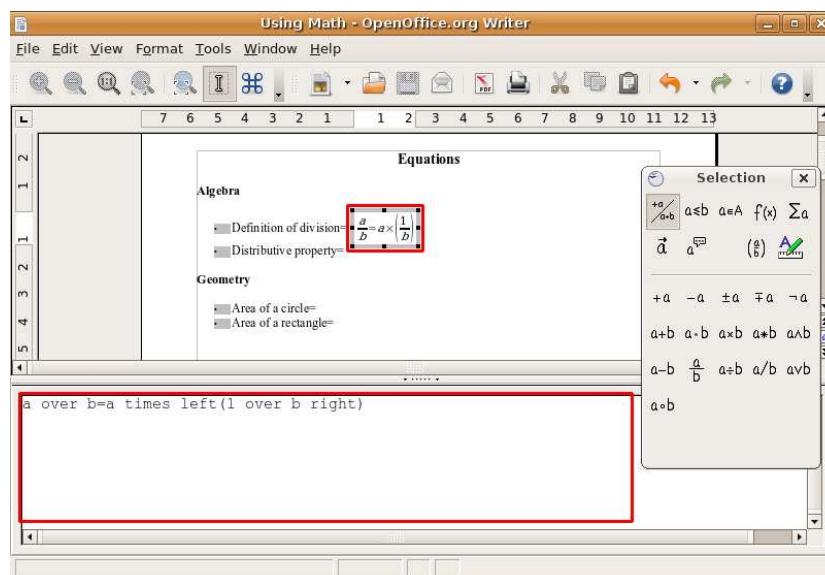


Figura 4.96: Inserarea simbolurilor noi

9. Deși caracterele grecești sunt folosite pe larg în formule matematice, în special în cele geometrice, aceste caractere nu sunt disponibile nici în fereastra Selection, nici în meniul contextual.
10. Puteți introduce caracterele grecești prin tastarea limbajului de marcare ale acestora în editorul de ecuații. Ca alternativă, puteți folosi fereastra **Catalog**. Pentru a afișa fereastra Catalog, mergeți în meniul Unelte și efectuați clic pe Catalog.

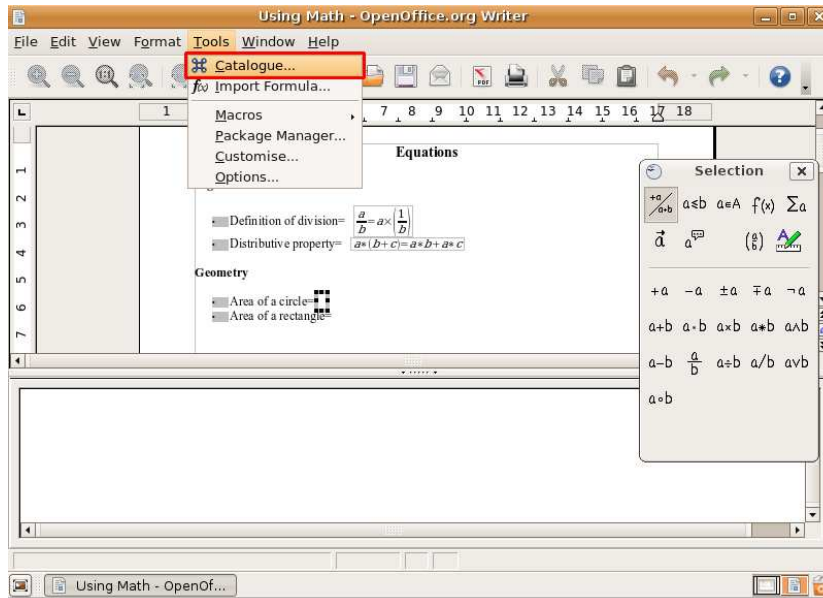


Figura 4.97: Lansarea ferestrei Catalogue

11. Va fi afișată fereastra de dialog **Symbols**. Înainte de a selecta un caracter, verificați dacă aveți selectat **Greek** din fereastra **Symbol**. Alegeți caracterul grecesc dorit din fereastra **Symbols** și efectuați clic pe **Inserare**.

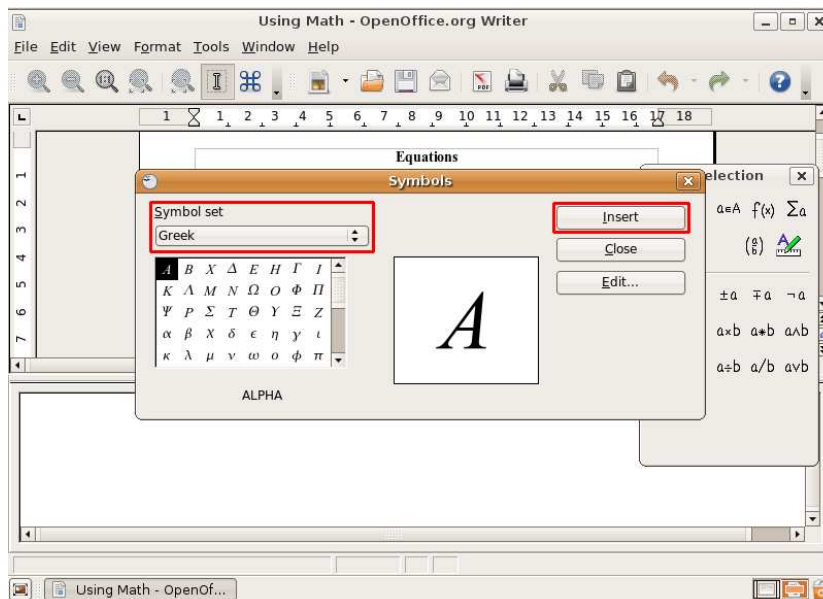


Figura 4.98: Introducerea simbolurilor grecești

12. Caracterul este inserat în documentul dumneavoastră, iar marcajul este afișat în editorul de ecuații. Puteți continua introducerea formulelor în document urmând procedura descrisă mai sus. După introducerea formulei complete, documentul va arăta cam așa:



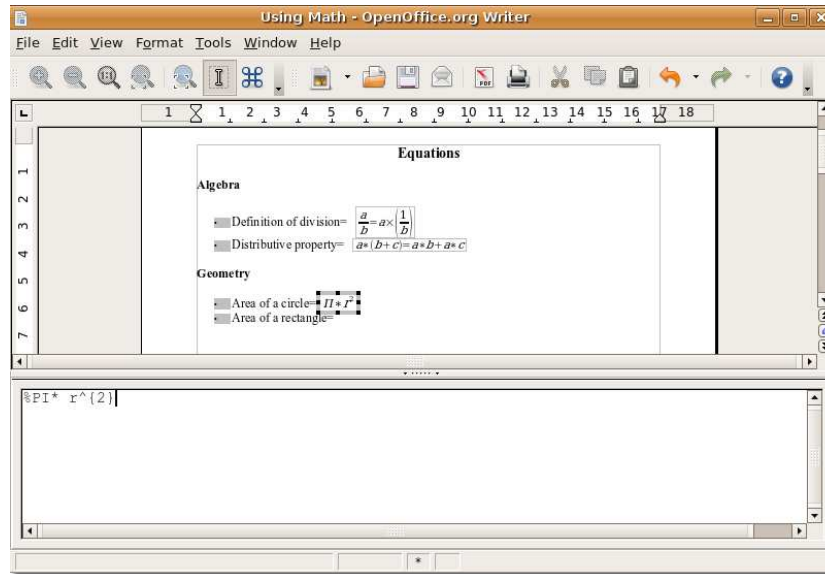


Figura 4.99: Ecuatia finală

## 4.7 Aplicații suplimentare

### 4.7.1 Contabilitate cu GnuCash

GnuCash este o aplicație care vă ajută să urmăriți finanțele personale sau pe cele ale unei mici afaceri. În loc să scrieți pe hârtie toate cheltuielile dumneavoastră, puteți folosi GnuCash pentru a vă asigura că nu ați pierdut vreo informație la sfârșitul lunii. Toate detaliile legate de venituri și cheltuieli pot fi gestionate cu acest utilitar. Folosind GnuCash, puteți urmări clienții și furnizorii în cazul unei mici afaceri, prin introducerea detaliilor acestora. Puteți genera, de asemenea, un raport lunar profit/pierderi pentru afacerea dumneavoastră.

GnuCash poate stoca și gestiona detaliile tuturor conturilor bancare pe care le dețineți într-un singur loc. Aplicația GnuCash este bazată pe sistemul intrărilor duble (genul folosit de contabilii profesioniști, pregătiți în acest scop), pentru a genera balanțe și rapoarte contabile corecte.

GnuCash este ușor de folosit și poate fi adaptat nevoilor dumneavoastră.

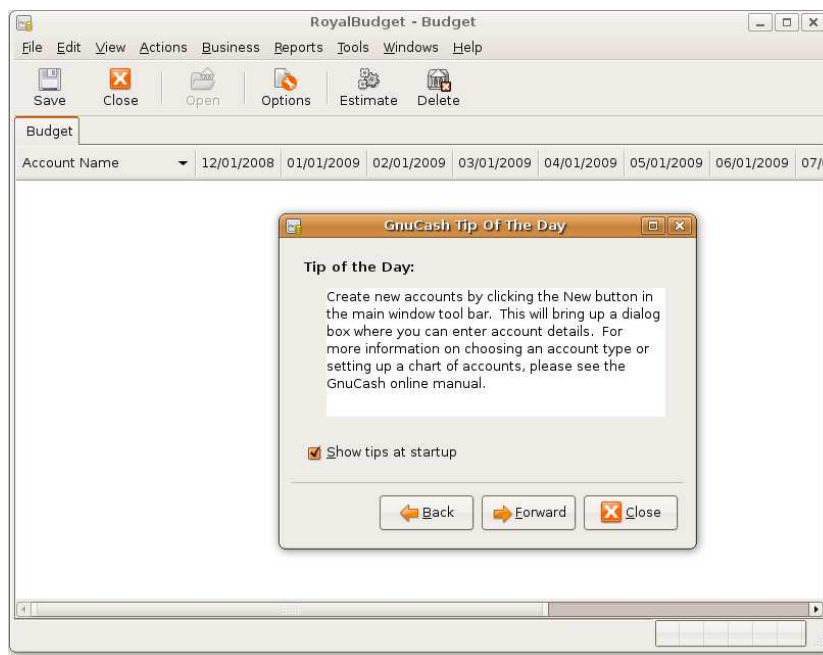


Figura 4.100: Aplicația pentru contabilitate GnuCash

**Facilități cheie ale aplicației GnuCash** Folosind GnuCash este ca și cum ați scrie informațiile despre finanțele personale într-un registru, dar într-un mod mai organizat. Următoarele facilități fac ca GnuCash să fie un program foarte folositor, putenic și, totuși, flexibil:

- **Interfață ușor de utilizat:** Interfața GnuCash este la fel de ușor de folosit ca și când ați scrie înregistrările pe o foaie de hârtie. Dispune și de o funcție Quick-Fill, ceea ce se traduce prin aceea că de îndată ce introduceți câteva caractere, GnuCash scanează lista proprie și completează automat înregistrarea. Dacă folosiți o înregistrare regulat, nu veți fi nevoiți să o tastați de fiecare dată.
- **Sistemul înregistrărilor duble:** Urmând principiile contabilității cu înregistrare dublă, în GnuCash, fiecare tranzacție trebuie menționată în două locuri - ca debit într-un cont și drept credit în altul. Acest lucru înseamnă că diferența dintre venituri și cheltuieli egalează suma profitului și a beneficiilor. Aceasta vă ajută să verificați dacă ați introdus corect toate detaliile veniturilor și cheltuielilor, ceea ce înseamnă o urmărire eficientă a cheltuielilor.
- **Rapoarte:** Puteți genera o gamă largă de rapoarte folosind GnuCash. Utilizatorii casnici pot genera rapoarte de buget, care le vor prezenta o situație clară a veniturilor și cheltuielilor dintr-o lună. Puteți genera rapoarte pentru taxe și impozite, pentru calcularea taxelor și impozitelor pe venituri și cheltuieli. O gamă largă de rapoarte pentru afacerea dumneavoastră, cum ar fi rapoarte pentru clienți și pentru furnizori, pot fi, de asemenea, generate. Un alt raport care poate fi generat este cel pentru încasări și plăți, care include și foaia de bilanță.
- **Gestionarea tranzacțiilor în mai multe valute:** Nu mai trebuie să vă faceți griji pentru tranzacțiile efectuate în alte valute; GnuCash poate gestiona automat schimburile valutare. În plus, GnuCash pune la dispoziție meniuri și ferestre contextuale în mai multe limbi.
- **Fereastra Reconcile:** GnuCash pune la dispoziție fereastra Reconcile, care conține balanțele tuturor conturilor dumneavoastră. Ca rezultat, nu trebuie să verificați balanțele dintr-o mulțime de registre. Folosind această fereastră, puteți valida cu ușurință declarațiile bancare.
- **Split Transactions:** Această facilitate vă permite să divizați tranzacțiile în mai multe sume și categorii. De exemplu, achiziționați mai multe lucruri care pot fi împărțite pe mai multe categorii, de la un magazin. Aici, principala tranzacție este suma cheltuită la cumpărarea acestor bunuri, iar tranzacția divizată este reprezentată de înregistrările separate pe categorii din ecranul editorului de tranzacții divizate. Puteți reverifica tranzacția principală oricând prin afișarea înregistrărilor pentru tranzacția divizată.

- **Suport pentru HBCI:** GnuCash integrează suport pentru protocolul German Home Banking Computer Information (HBCI). Caracteristica de mai sus este folositoare utilizatorilor germani care nu vor fi nevoiți să introducă manual detaliile conturilor bancare pe care le posedă. Pot realiza online transferuri bancare, descărca declarații bancare și folosi debitarea directă fără probleme.
- **Tranzacții programate:** Utilizatorii pot programa efectuarea tranzacțiilor în GnuCash după dorință și pot introduce o alarmă pentru a le reaminti de aceste tranzacții. Facilitatea nu presupune ca dumneavoastră să vă amintiți ce tranzacție trebuie făcută într-un anumit moment. Programul urmărește automat tranzacțiile și le efectuează pe cele programate la timpul stabilit. Puteți reprograma tranzacțiile, dacă este necesar.
- **Funcția de căutare a tranzacțiilor:** Fereastra de dialog Transaction Finder vă ajută să localizați și cea mai mică tranzacție. Completați câmpurile relevante din fereastra Transaction Finder și GnuCash va găsi transferul pe care îl căutați. De exemplu, să spunem că doriți să identificați toate cheltuielile care trec de o anumită sumă din această lună. GnuCash va putea identifica toate aceste tranzacții. Trebuie doar să menționați tranzacțiile ca fiind în sumă mai mare de cea introdusă în câmpul de căutare.
- **Un manual nou și funcție de ajutor nouă:** GnuCash vine cu un tutorial și un ghid de concepte noi, pentru a facilita trecerea în revistă a principiilor contabilității în cazul utilizatorilor noi. Acest ghid ajută utilizatorii în aplicarea eficientă a principiilor și le pune la dispoziție procedura exactă pentru fiecare sarcină.

## 4.8 Sumarul Lecției

În această lecție, ați învățat că:

- OpenOffice.org este suita de aplicații pentru birou pe care o întâlniți în configurarea implicită a sistemului de operare Ubuntu.
- Suita de programe OpenOffice.org conține cinci aplicații care vă ajută să vă îndepliniți eficient sarcinile.
- Writer este componenta pentru procesare de text din suita de programe OpenOffice.org și conține toate facilitățile pe care le poate integra un procesor de text modern, complet.
- Calc este componenta pentru calcul tabelar din suita de programe pentru birou OpenOffice.org și oferă o întreagă gamă de funcții avansate pentru a vă ajuta în ducerea la bun sfârșit a sarcinilor complexe.
- Impress este o unealtă completă pentru realizarea de prezentări, inclusă în suita de programe pentru birou OpenOffice.org.
- Math este componenta pentru scrierea ecuațiilor matematice din suita de programe pentru birou OpenOffice.org.
- GnuCash este o aplicație extrem de folositoare pentru administrarea finanțelor personale sau pe cele ale unei mici afaceri.

## 4.9 Exerciții recapitulative

**Question:** Enumerați aplicațiile incluse în suita de programe pentru birou OpenOffice.org.

**Answer:**

**Question:** În ce format salvează OpenOffice.org implicit fișierele?

- a) SWF
- b) PDF
- c) ODF

**Answer:**

**Question:** Numiți componenta pentru editarea ecuațiilor matematice din suita de programe pentru birou OpenOffice.org.

**Answer:**

**Question:** Care facilitate a unui program vă ajută să realizați diferite șabloane personalizate pentru scrisori?

**Answer:**

---

**Question:** Ce program inclus în OpenOffice.org vă permite navigarea în interiorul unui document?

**Answer:**

**Question:** Numiți facilitatea din suita de programe OpenOffice.org care vă permite să modificați cu totul aspectul unui document.

**Answer:**

**Question:** Aveți nevoie de programe suplimentare pentru convertirea unui document OpenOffice.org într-un fișier PDF?

**Answer:**

**Question:** Numiți unealta din programul OpenOffice.org Calc care vă ghidează în crearea unei formule.

**Answer:**

**Question:** Math vă permite să introduceți formule direct în documentul dumneavoastră dacă sunteți familiar cu \_\_\_\_\_?

**Answer:**

**Question:** Numiți facilitatea din aplicația OpenOffice.org Impress care vă permite să creați text cu efecte 3D uimitoare.

**Answer:**

**Question:** Care facilitate din GnuCash vă ajută să căutați o tranzacție folosind fereastra Query?

1. Split transaction
2. Tranzacții programate
3. Transaction finder
4. Fereastra Reconcile

**Answer:**

## 4.10 Exerciții practice

**Exercițiul 1: Realizarea sarcinilor de bază în procesarea de text folosind Writer** Ca angajat într-o companie care se ocupă cu decorațiunile interioare, ați primit însărcinarea de a realiza un capitol despre decorațiunile interioare care să fie prezentat în buletinele informative ale companiei. Sunteți încântat de sarcina primită, deoarece aceasta va arăta abilitățile dumneavoastră. Totuși, va trebui să pregătiți capitolul în cea mai plăcută manieră posibilă din punct de vedere estetic. Plănuțiți să includeți mult text, însoțit de elemente grafice și tabele, toate aliniate frumos, pentru a răspunde sensibilităților angajaților companiei.

Pentru a vă duce sarcina la bun sfârșit, trebuie să realizați următoarele:

- Creați și formatați un document text
  - Inserați tabele în document
  - Inserați imagini în document
  - Salvați documentul
1. În meniul **Aplicații**, mergeți la **Birou** și apoi efectuați clic pe **OpenOffice.org Word Processor**.
  2. Introduceți textul dumneavoastră în documentul gol.
  3. În meniul **Format**, efectuați clic pe **Style and Formatting** pentru a afișa fereastra **Style and Formatting**.
  4. În meniul ferestrei **Style and Formatting**, efectuați clic pe o categorie de stil pentru a afișa stilurile care sunt conținute în respectiva categorie.
  5. Selectați textul asupra căruia doriți să aplicați stiluri și formatare.
  6. Faceți dublu clic pe stilul potrivit din fereastra **Style and Formatting** pentru a-l aplica textului selectat.

7. Repetați aceeași procedură pentru a aplica stiluri și formate diferite în alte părți ale documentului.

Ați creat și formatat documentul în concordanță cu cerințele dumneavoastră.

1. Poziționați cursorul în locul din document în care doriți să inserați tabelul.
2. În meniul **Tabel**, mergeți la **Inserați** și apoi efectuați clic pe **Tabel**
3. Specificați proprietățile tabelului și efectuați clic pe **OK**.
4. Pentru a afișa fereastra de dialog **Table Format**, efectuați clic dreapta pe tabelul inserat și alegeți din meniul contextual opțiunea **Tabel**.
5. Definiți specificațiile tabelului după necesitățile și preferințele dumneavoastră în fereastra de dialog **Table Format** și efectuați clic pe **OK** pentru a aplica schimbările.

Ați inserat cu succes tabele în documentul dumneavoastră text. Acum puteți introduce datele necesare.

1. Poziționați cursorul în locul din document în care doriți să inserați imaginea.
2. În meniul **Inserare**, mergeți la **Picture**, apoi efectuați clic pe **From File**.
3. În meniul ferestrei de dialog **Insert Picture**, navigați până la fișierul dorit, selectați fișierul și apoi efectuați clic pe **De-schide**.
4. Pentru a redimensiona imaginea inserată, selectați imaginea, apoi apăsați și mențineți apăsată tasta **SHIFT**.
5. Cu tasta **SHIFT** apăsată, efectuați clic pe unul din elementele de control ale imaginii și trageți de Maus pentru a modifica dimensiunile imaginii.
6. Pentru a aranja și alinia cum trebuie imaginea, efectuați clic dreapta pe imagine, apoi alegeți opțiunile potrivite din meniul contextual.
7. Definiți opțiunile de poziționare pentru imaginea în cauză.
8. Imaginea este acum inserată corect în documentul dumneavoastră text.

1. În meniul **Fișier**, efectuați clic pe **Salvează ca**.
2. În fereastra de dialog **Save**, navigați până în directorul în care doriți să salvați documentul.
3. Introduceți numele fișierului în câmpul **Name**.
4. Specificați tipul fișierului prin selectarea acestuia din meniul contextual din partea de jos a ferestrei de dialog.
5. Faceți clic pe **Salvează** pentru a salva fișierul.

Ați salvat cu succes documentul în locul dorit de dumneavoastră.

**Exercițiul 2: Realizarea sarcinilor de bază în calculul tabelar folosind Calc** Ca director financiar al unei companii, ați primit sarcina de a pregăti raportul trimestrial cu situația conturilor companiei. Ați fost împovărat deodată cu sarcina de a procesa un volum masiv de date, de a analiza datele pentru a genera rapoartele necesare, de a prezenta datele în fața conducerii companiei și de a genera rapoartele în format PDF pentru documentare sau consultări ulterioare. Pentru a îndeplini această sarcină complexă, trebuie să realizați următoarele:

- Introduceți și formatați datele într-o foaie de calcul electronică
- Aplicați formule și funcții datelor dumneavoastră
- Prezentați datele în mod grafic
- Generați rapoarte în format PDF

Pentru a introduce și formata datele în foaia de calcul electronică procedați astfel:

- În meniul **Aplicații**, mergeți la **Birou** și efectuați clic pe **OpenOffice.org Spreadsheet** pentru a deschide o foaie de calcul în programul Calc.
  - Introduceți datele necesare în foaia de calcul.
  - Pentru a aplica formatul dorit unei arii de celule selectate, în meniul **Format**, efectuați clic pe **Celule**.
  - Se va deschide fereastra de dialog **Format Cells**. Folosiți opțiunile numeroase asociate categoriilor **Font**, **Font Effects** și **Alignment** pentru a specifica variate atribute de formatare aplicabile textului selectat.
  - Faceți clic pe **Ok** pentru a aplica efectele de formatare.
  - Pentru folosirea funcției Autoformat unei foi de calcul sau unei arii de celule selectate, în meniul **Format** efectuați clic pe **Autoformat**.
  - Pentru a desemna un format predefinit celulelor selectate, alegeți unul din lista **Format** și apoi efectuați clic pe **OK** pentru a aplica formatul ales selecției de celule.
- Ați introdus cu succes datele în foaia de calcul și ați formatat-o după dorință.

Pentru a aplica formule și funcții datelor dumneavoastră procedați astfel:

- Selectați celula din foaia de calcul în care doriți să introduceți formula.
  - Pentru a crea o formulă sau funcție cu ajutorul asistentului **Function Wizard**, efectuați clic **Function Wizard** pe **Formula Bar**.
  - Selectați categoria de funcții dorită din lista contextuală **Category** pentru a afișa funcțiile listate în respectiva categorie.
  - Căutați funcția de care aveți nevoie în lista **Functions** și efectuați clic pe aceasta pentru a o selecta.
  - Faceți clic pe **Înainte**, pentru a continua procedura de introducere a unei formule.
  - Pentru a specifica aria de celule pentru care doriți să aplicați formula, efectuați clic pe butonul **Shrink**. Fereastra de dialog **Function Wizard** va fi minimizată și aveți afișată fereastra principală a foi de calcul.
  - Selectați aria de celule care conțin datele dorite.
  - După alegerea celulelor, mergeți înapoi la asistentul Function Wizard prin executarea unui clic pe butonul **Maximize**.
  - Pentru a termina cu introducerea formulei, efectuați clic pe **OK**.
- Ați aplicat cu succes o formulă unei selecții de date. Soluția apare în celula în care ați introdus formula.

Pentru a vă prezenta datele în mod grafic procedați astfel:

În meniul **Inserare**, mergeți la **Chart**.

- Definiți aria cu datele dorite, etichetele și foaia în care va fi afișată diagrama
- Faceți clic pe **Înainte** pentru a continua.
- Alegeți tipul diagramei și efectuați clic pe **Înainte** pentru a continua cu procedura introducerii diagramelor.
- Specificați o variantă pentru grafica selectată faceți clic pe **Înainte** pentru a continua
- Specificați titlul principal al diagramei și titlurile și etichetele axelor. După introducerea informațiilor necesare, efectuați clic pe **Create**.
- Este inserată o diagramă în locul ales de dumneavoastră pe foaia de calcul. Ați afișat cu succes datele sub forma unei diagrame.

Pentru a genera un raport în format PDF procedați astfel:

- În meniul **File**, efectuați clic pe **Exportă ca PDF**.

- Introduceți un nume pentru fișier în câmpul **Name** din fereastra de dialog **Export**.
- Navigați până în directorul în care doriți să salvați fișierul.
- Faceți clic pe **Salvează** pentru a continua.
- Definiți opțiunile dorite în fereastra de dialog **PDF Options**, apoi efectuați clic pe **OK**.

Ați exportat cu succes foaia de calcul în format PDF.

**Exercițiul 3: Realizarea prezentărilor multimedia utilizând Impress** Ca instructor într-o firmă de arhitectură, vi se cere să dezvoltați o prezentare care să conțină proiecte arhitectonice și planuri, prezentare care poate fi de folos în pregătirea noilor veniți în firmă. Doriți ca materialul de pregătire realizat de dumneavoastră să demonstreze cu eficiență toate detaliile dimensiunilor proiectelor arhitectonice, care pot include planuri ale etajelor, cote de nivel și planuri ale amplasamentului. Doriți să însuflețiți prezentarea dumneavoastră, prin adăugarea unor animații acolo unde se potrivesc. În sfârșit, doriți să convertiți prezentarea într-un fișier Flash pentru a fi ușor de folosit pe viitor.

Pentru a vă îndeplini sarcina, va trebui să:

- Creați o prezentare care să conțină textele și imaginile necesare
- Adăugați elemente de grafică 3D și animații în prezentare
- Configurați și redați o prezentare de diapozitive
- Exportați prezentarea ca fișier Flash

Pentru a crea o prezentare care să conțină textele și imaginile necesare procedați astfel:

- În meniul **Aplicații**, mergeți la **Birou** și apoi efectuați clic pe **OpenOffice.org Presentation**.
- Se va deschide fereastra de dialog **Presentation Wizard**. Pentru a crea o prezentare nouă, păstrați selecțiile implicite și efectuați clic pe **Înainte**.
- Alegeți aspectul diapozitivelor și modul de prezentare a acestora și faceți clic pe **Înainte**.
- Definiți efectele de tranziție care vor fi aplicate diapozitivelor și apoi efectuați clic pe **Create** pentru a merge mai departe.
- Alegeți o formă pentru diapozitivul curent din panoul **Task** aflat în partea stângă.
- Introduceți textul dorit în cadrele pentru text, obținând astfel primul diapozitiv, căruia îi veți alege un șablon astfel: efectuați clic pe **Pagini master** pentru a deschide panoul **Pagini master**.
- Faceți clic pe șablonul care se potrivește dorințelor dumneavoastră, pentru a-l aplica prezentării.
- Inserați un diapozitiv nou prin executarea unui clic pe butonul **Slide** din bara de unelte **Standard**.
- Selectați un aspect pentru diapozitivul nou.
- Introduceți textul dorit în cadrul pentru text prezentat.
- Pentru a insera o imagine în prezentare, în meniul **Inserare** efectuați clic pe **Picture**.
- În fereastra de dialog **Insert Picture**, alegeți imaginea dorită și efectuați clic pe butonul **Deschide** pentru a o introduce în prezentarea dumneavoastră.

Urmați aceeași procedură și pentru restul diapozitivelor.

Ați creat cu succes o prezentare care conține text și imagini.

Pentru a adăuga elemente grafice 3D și animații procedați astfel:

- Pentru randarea efectelor speciale 3D pe un text, în bara de unelte **Drawing** efectuați clic pe butonul **Fontwork Gallery**.
- Selectați stilul în care doriți să fie afișat textul și efectuați clic pe **OK**.

- Faceți dublu clic pe obiectul **Fontwork**.
- Introduceți textul dorit în locul cuvântului „**Fontwork**” care apare în obiect.
- Faceți clic o singură dată în afara ariei de selecție a obiectului pentru a ieși din modul de editare Fontwork.
- Pentru a afișa bara de unelte **3D-Objects**, în meniul **Vizualizare** efectuați clic pe **Toolbars** și apoi selectați **3D-Objects**.
- Pentru a insera un element **3D-Object** în diapozitivul curent, efectuați clic pe obiectul dorit din bara de unelte 3D-Objects.
- Apoi mutați mausul în locul în care doriți să inserați obiectul.
- Cu butonul din stânga al mausului ținut apăsat, trageți mausul pentru a insera obiectul în diapozitiv.
- Schimbați proporțiile și dimensiunile obiectului prin acționarea asupra elementelor de control marcate prin culoarea verde.
- Pentru a aplica efecte 3D graficii inserate, efectuați clic dreapta pe obiect. În meniul contextual, efectuați clic pe **3D Effects**.
- Definiți aspectul și percepția obiectului inserat prin alegerea opțiunilor potrivite din fereastra de dialog **3D Effects**.
- După definirea opțiunilor, efectuați clic pe pictograma **Assign**, aflată în partea din dreapta-sus a ferestrei de dialog **3D Effects**.
- Faceți clic pe butonul **Close** pentru a ieși din fereastra de dialog **3D Effects**.
- Pentru a adăuga animații diferitelor elemente din prezentarea dumneavoastră, în meniul **Slide Show** efectuați clic pe **Custom Animation**.
- Alegeți un element și efectuați clic pe butonul **Add** din panoul **Custom Animation**, pentru a afișa fereastra de dialog **Custom Animation**.
- După definirea tuturor configurărilor dorite pentru acel obiect, efectuați clic pe **OK** pentru a aplica efectele de animație.

Ați adăugat cu succes grafică 3D și animații în prezentarea dumneavoastră.

- Pentru a configura și reda o prezentare de diapozitive procedați astfel:
- În meniul **Slide Show**, selectați **Slide Show Settings**.
- Alegeți opțiunile pe care le doriți din fereastra de dialog **Slide Show** și efectuați clic pe **OK** pentru aplicarea configurărilor.
- Pentru a reda prezentarea de diapozitive, selectați **Slide Show** din meniul Slide Show sau apăsați tasta **F5**.  
Prezentarea dumneavoastră va fi rulată.

Pentru a exporta prezentarea ca fișier Flash procedați astfel:

- În meniul **Fișier**, efectuați clic pe **Export**.
- Introduceți un nume pentru fișierul dumneavoastră în câmpul de nume **File** și navigați până în directorul în care doriți să salvați acest fișier.
- Pentru a exporta prezentarea ca fișier **Flash**, alegeți **Macromedia Flash (SWF) (.swf)** din lista derulantă **File**.
- Faceți clic pe **Salvează** pentru a exporta fișierul în locul dorit.

Fișierul este exportat în locul indicat. Puteți viziona prezentarea ca pe orice fișier SWF.

**Exercițiul 4: Crearea unei formule utilizând aplicația Math** În rolul dumneavoastră de profesor de matematică într-un liceu, trebuie să concepeți un test matematic pe hârtie, care să conțină ecuații geometrice și aritmetice. Trebuie să găsiți o cale prin care să introduceți ecuațiile matematice, corecte din punctul de vedere al formatării, în documentul dumneavoastră text.

**Soluție:**

- Poziționați cursorul în locul din document în care doriți să apară formula.



- În meniul **Inserare**, mergeți la **Object** și efectuați clic pe **Formula**. În josul ferestrei documentului se va deschide fereastra **Equation editor**.
  - Pentru a afișa fereastra **Selection**, în meniul **Vizualizare**, efectuați clic pe **Selection**.
  - Începeți introducerea formulei prin selectarea unui simbol din fereastra **Selection**.
  - Introduceți textul necesar în marcajul care apare în editorul de ecuații.
  - Urmați aceeași procedură pentru a introduce restul ecuației.
  - Faceți clic oriunde în fereastra documentului pentru a ieși din editorul de ecuații.
  - Pentru inserarea unor formule care au în componența lor caractere grecești, afișați fereastra **Catalog**, prin selectarea acesteia din meniul **Unelte**.
  - Asigurați-vă că este selectată categoria **Greek** în fereastra contextuală **Symbol**.
  - Alegeți simbolul grecesc cerut din fereastra **Symbols** și efectuați clic pe **Inserare**.
  - Urmați aceeași procedură pentru introducerea restului formulei.
-

## Capitolul 5

# Ubuntu și jocurile

### OBIECTIVE

În această lecție veți învăța cum să:

- Căutați și instalați jocuri în Ubuntu
- Jucați unele din cele mai populare jocuri din Ubuntu
- Configurați alte jocuri

## 5.1 Instalați jocuri în Ubuntu

Notă:

La instalarea sistemului de operare Ubuntu 8.04 LTS acesta oferă implicit 17 jocuri Ubuntu, inclusiv Aisleriot, Solitaire, Gnometriz și Mine. Suplimentar, puteți instala multe jocuri din alte arhive software suplimentare.

Activarea unei arhive software este o operație pe care o efectuați o singură dată. Nu este necesar să activați arhivele software de fiecare dată înainte de a instala vreo aplicație.

### 5.1.1 Instalarea unui joc dintr-o Arhivă software

**Instalare/Dezinstalare aplicații** și **Administratorul de pachete Synaptic** sunt interfețele grafice cu utilizatorul care vă permit instalarea aplicațiilor din arhivele software Ubuntu. Dintre acestea **Instalare/Dezinstalare aplicații** oferă cea mai ușoară metodă de a instala jocuri în Ubuntu.

1. Din meniul **Aplicații** selectați opțiunea **Instalare/Dezinstalare aplicații**.

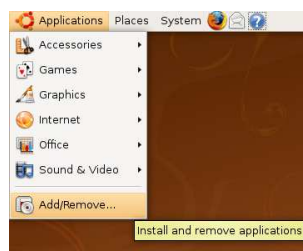


Figura 5.1: Pornirea programului Instalare/Dezinstalare

2. În fereastra **Instalare/Dezinstalare aplicații**, din panoul din stânga selectați opțiunea **Jocuri** pentru a se afișa o listă cu jocurile în partea superioară a ferestrei din dreapta și popularitatea de care se bucură respectivele jocuri în rândul utilizatorilor. În partea inferioară a ferestrei din partea dreaptă se va afișa o scurtă descriere a jocului selectat.



Figura 5.2: Fereastra aplicației Instalare/Dezinstalare...

3. Panoul din dreapta afișează implicit doar aplicații suportate de Canonical srl. Pentru a schimba lista de jocuri afișate apăsați butonul **Aplicații suportate** și selectați din meniu opțiunea pe care o doriți.



Figura 5.3: Modificarea opțiunilor listei aplicațiilor afișate

4. Puteți naviga prin lista de jocuri afișate sau puteți căuta un joc după numele său. Pentru a iniția o căutare tastați numele numelui jocului în căsuța de **Căutare** și apoi apăsați tasta Enter. Secțiunea superioară a panoului din dreapta va afișa rezultatul căutării. Bifați căsuța din stânga jocului pentru a-l marca pentru instalare și apăsați butonul **Aplică schimbările**. Se va deschide o fereastră de dialog în care vi se cere confirmarea pentru a putea continua procesul de instalare.



Figura 5.4: Căutarea unui joc

NOTĂ:

Rezultatul căutării este dependent de modul de afișare ales la pasul anterior. Pentru o căutare mai largă selectați opțiunea **Toate aplicațiile disponibile** din lista derulantă **Afișează**.

---

**Este bine de reținut:**

Pentru a dezinstala un joc din calculatorul dumneavoastră debifați căsuța din dreptul jocului și apăsați butonul **Aplică schimbările**.

---

5. În fereastra de confirmare apăsați butonul **Aplică** pentru a continua procesul de instalare sau apăsați butonul **Renunță** pentru a vă întoarce la fereastra principală a programului **Instalare/Dezinstalare aplicații**.



Figura 5.5: Confirmarea pachetelor de instalat

6. După încheierea instalării se va deschide o fereastră de confirmare a instalării și vă oferă următoarele opțiuni: să lansați jocul instalat, să vă întoarceți în fereastra principală a programului **Instalare/Dezinstalare aplicații** sau să închideți fereastra de confirmare. Selectați opțiunea dorită.



Figura 5.6: Fereastra de dialog confirmând instalarea

7. Pentru a lansa jocul de pe desktop alegeți numele jocului din meniul **Aplicații->Jocuri**.

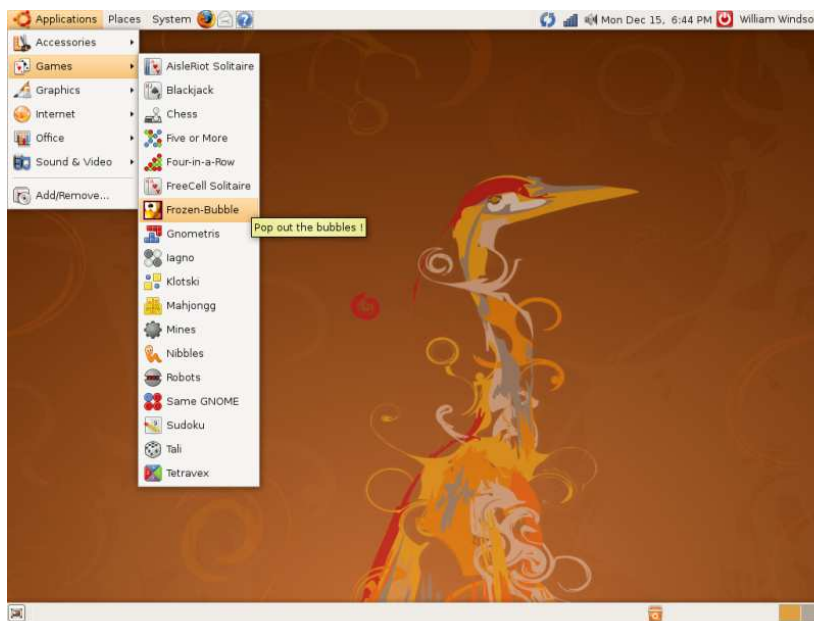


Figura 5.7: Lansarea unui joc

Faceți jocurile!

## 5.2 Cum se joacă jocurile în Ubuntu

Notă:

Jucarea unui joc în Ubuntu nu diferă de jucarea unui joc în orice alt sistem de operare pe bază de Interfață Grafică cu Utilizatorul (GUI). Nu aveți nevoie de pregătire specială pentru a juca jocurile și distracția cea mare este să le explorați singuri.

Asigurați-vă că aveți driverele de accelerare hardware 3D pentru placa dumneavoastră video.

### 5.2.1 Cum se joacă Frozen-Bubble

Notă:

În Frozen-Bubble, trebuie să împușcați baloane formând grupuri de minim 3 de aceeași culoare, forțându-le să se spargă. Frozen-Bubble este o clonă a cunoscutului joc Puzzle Bobble și are 100 de nivele de joc în mod de joc cu un singur jucător, are mod de joc pentru doi jucători, are coloană sonoră și o grafică atractivă. Puteți juca jocul cu un partener în rețeaua locală (LAN) sau

puteți invita un jucător să jucați pe Internet. Frozen-Bubble nu este în lista jocurilor instalate implicit și trebuie să-l instalați din arhivele software Universe.

Acest joc nu are opțiune de a închide sonorul. Din această cauză, dacă jucați la locul de muncă și nu doriți să aștepte și colegii, asigurați-vă că ați dezafectat difuzoarele înainte de a lansa jocul.

1. Din meniul **Aplicații** selectați categoria **Jocuri** și alegeți opțiunea **Frozen-Bubble** pentru a lansa jocul.

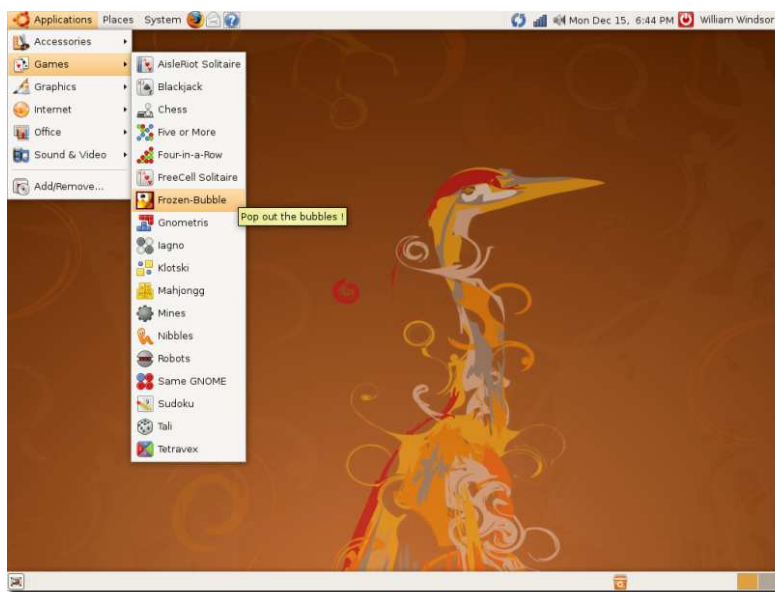


Figura 5.8: Pornirea jocului Frozen-Bubble

2. Fereastra de start a jocului **Frozen-Bubble 2** afișează o listă de unde puteți selecta modul de joc, personaliza nivelele de joc, modifica rezoluția, specifica tastele de joc, afișa lista cu scorurile cele mai bune.



Figura 5.9: Meniul principal al jocului Frozen-Bubble

3. Pentru a începe o partidă în mod de joc „un singur jucător” selectați **START 1P GAME** și apăsați tasta **Enter** pentru a afișa meniul **Pornește joc de o persoană**. Selectați **PLAY DEFAULT LEVEL SeT** și apăsați tasta **Enter** pentru a lansa jocul începând cu primul nivel.



Figura 5.10: Meniul pentru joc pentru o singură persoană

NOTĂ:

Folosiți săgețile Sus-Jos pentru a naviga în meniu.

4. Scopul jocului este să împiedicați baloanele să ajungă la pinguinul de lângă iglu. La pornirea jocului veți observa un aranjament de baloane de diferite culori, un tun de baloane și un indicator de direcție. Folosiți săgețile Stânga-Dreapta pentru a schimba direcția indicatorului și tasta Spațiu (sau săgeată Sus) pentru a trage cu tunul de baloane. Pentru a sparge baloanele trebuie să grupați cel puțin trei de aceeași culoare. Dacă balonul tras lovește un altul de altă culoare atunci „se lipește” de acesta și se adaugă la aranjamentul inițial.



Figura 5.11: Fereastra de joc

5. Salvele pe care le trageți trebuie să se încadreze într-o limită de timp de sub 7 secunde, altfel se va afișa mesajul **Hurry** care va clipi de trei ori după care tunul va trage automat. Balonul care apare la fereastra igluului este balonul care va fi încărcat pentru următoarea salvă.



Figura 5.12: Mesajul de atenționare Hurry

Și pentru a înrăutăți situația bietului pinguin, cele două pistoane FB-01 și FB-02 împing scândura către el, reducând spațiul pentru aranjamentul de baloane.



6. Dacă ai reușit să spargeți toate baloanele atunci ai câștigat. Puteți apăsa orice tastă pentru a trece la nivelul următor.



Figura 5.13: Rezultate în diferite etape ale jocului

NOTĂ:

Apăsați tasta **ESC** pentru a vă întoarce la fereastra anterioară sau pentru a închide aplicația.

7. Dacă ieșiți din joc după ce ați obținut un scor bun tastați numele dumneavoastră în fereastra care se deschide și apăsați tasta **Enter** pentru a afișa lista cu cele mai bune scoruri. În listă veți vedea nivelul la care ați ajuns și cât timp v-a luat să realizați acest lucru. Apăsați tasta **ESC** pentru a reveni la meniul principal.





Figura 5.14: Fereastra cu scorurile cele mai bune

Dacă nu vă plac aranjamentele implicite de baloane puteți crea propriul dumneavoastră aranjament selectând **Level editor** din meniul principal.

### 5.2.2 Cum se joacă PlanetPenguin Racer

PlanetPenguin Racer, cunoscut și sub numele de ppracer este un joc de curse simplu avându-l ca erou principal pe Tux, mascota Linux. Jocul are la bază jocul popular Tux Racer din Linux. Scopul jocului este să coborâți o pantă de munte acoperită cu gheață și zăpadă cât mai repede posibil, evitând copacii și bolovanii care v-ar încetini din drum.

1. Instalați pachetul **planetpenguin-racer** din arhivele software Universe.
2. Din meniul **Aplicații** selectați categoria **Jocuri** și alegeți opțiunea **Planet Penguin Racer** pentru a lansa jocul.



Figura 5.15: Pornirea jocului PlanetPenguin Racer

3. Apăsați oricare tastă de pe tastatură pentru a trece la fereastra următoare.

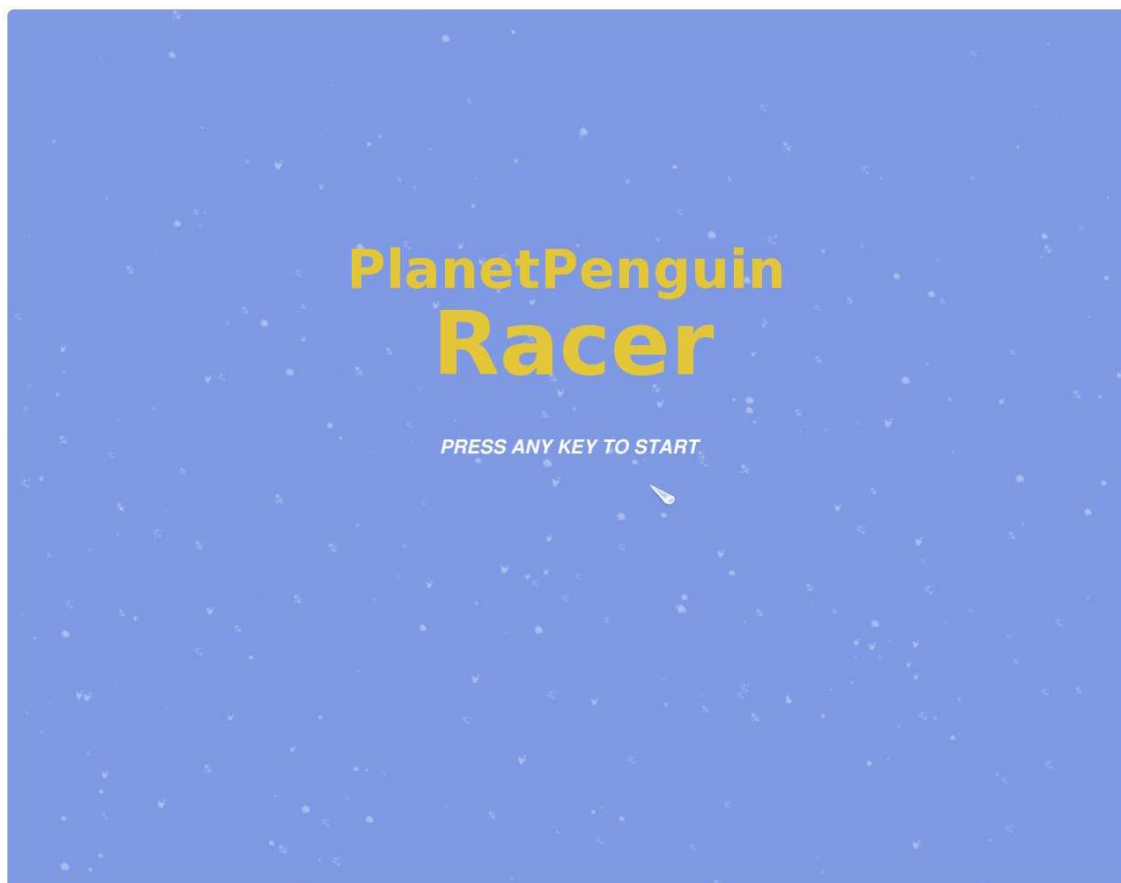


Figura 5.16: Fereastra de pornire

4. Următoarea fereastră afișează meniul principal al jocului. Apăsați opțiunile meniului pentru a lua parte la o cursă, pentru a vă antrena pentru o cursă, pentru a configura opțiunile jocului, pentru a vedea cine a participat la crearea jocului și pentru a părăsi jocul.



Figura 5.17: Participarea la un concurs de coborâre

5. Puteți juca acest joc folosind tastatura calculatorului sau un joystick. Din meniul principal alegeți opțiunea **Configuration** și apăsați **Keyboard** sau **Joystick** pentru a vedea configurările implicite pentru acestea. Apăsați **Back** pentru a vă întoarce la meniul principal.



Figura 5.18: Opțiuni de configurare

6. Din meniul principal selectați **Enter an Event**, alegeți cursa de coborâre și turneul la care doriți să participați și apoi apăsați **Continue** pentru a începe.

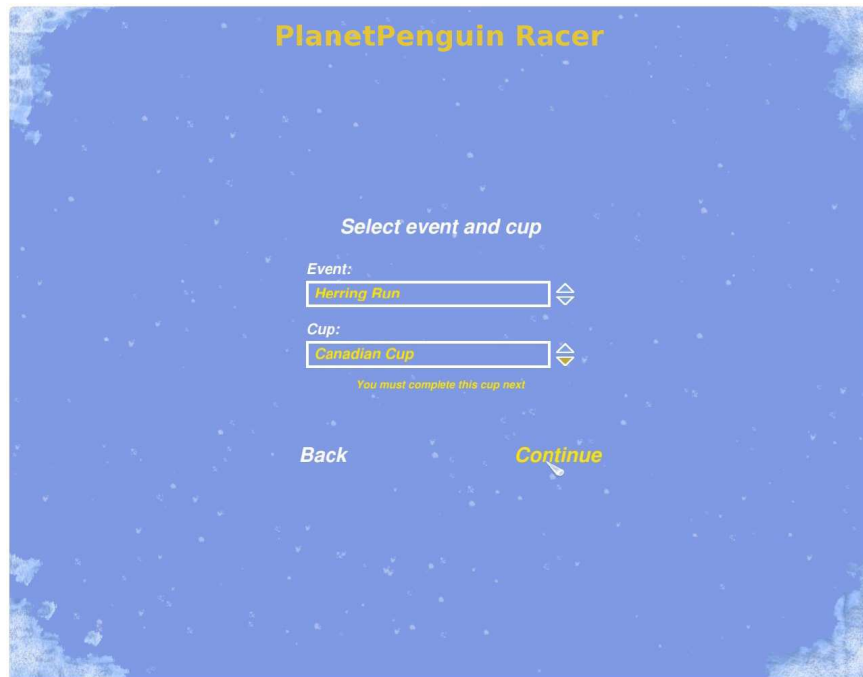


Figura 5.19: Selectarea unei curse și a unui turneu.

7. Următoarea fereastră vă solicită să alegeți o cursă. Ca începător nu aveți altă opțiune decât să începeți cu cea implicită. Cu toate acestea citiți informațiile de la **Needed to advance** pentru a vedea cerințele minime pentru a vă califica în runda următoare a turneului.
8. Apăsați pe **Race!** pentru a începe cursa.

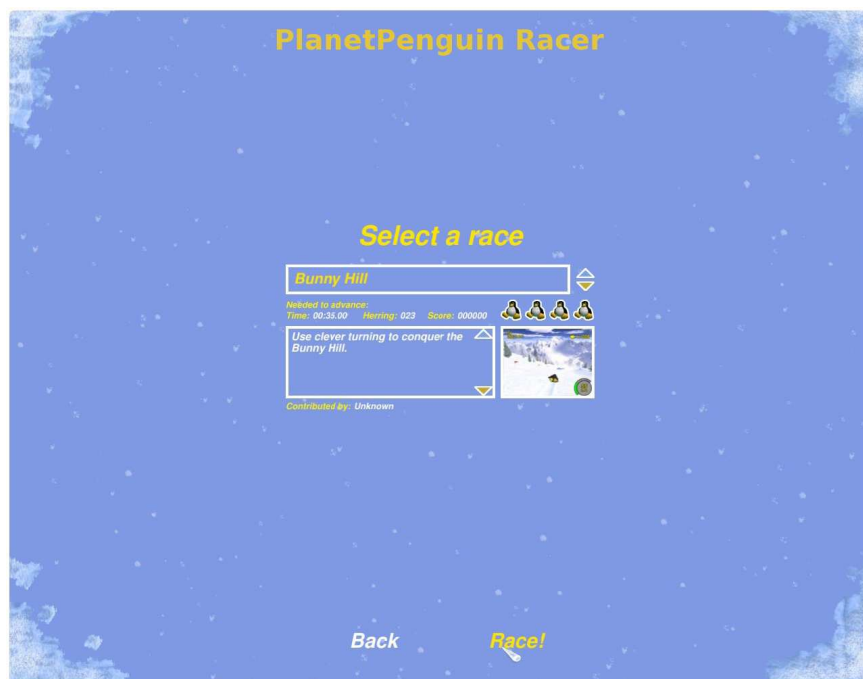


Figura 5.20: Alegerea unei curse

9. Următoarea fereastră pornește cursa. Scopul jocului este să-l conducă pe Tux până la linia de **Sosire**, adunând heringi pe parcurs. Dacă reușiți să ajungeți la linia de **Sosire** încadrându-vă în parametrii specificați de **Cerințe pentru promovare**, veți trece în runda următoare; în caz contrar trebuie să jucați runda curentă încă o dată. Puteți face asta de patru ori (aveți patru „vieți”) în încercarea de câștigare a turneului. Dacă nu reușiți să îndepliniți cerințele impuse pentru a câștiga veți pierde o viață.



Figura 5.21: Cum se joacă PlanetPenguin Racer

Puteți câștiga doar dacă vă antrenați și dacă vă perfecționați tehnica.

## 5.3 Cum se joacă alte jocuri populare

În afară de toate jocurile disponibile în Ubuntu puteți juca și jocuri create pentru Microsoft Windows. Dar pentru aceasta trebuie să puteți rula aplicații Windows în Ubuntu. Unul din programele cu care puteți realiza acest lucru este Wine.

### 5.3.1 Instalarea emulatorului wine

1. Instalați pachetele **wine** și **wine-dev** folosind **Administratorul de pachete Synaptic**.
2. Configurarea aplicației wine poate fi realizată prin intermediul programului **Applications->Wine->Configure Wine**.
3. Această fereastră vă va permite să personalizați diverse opțiuni pentru wine precum versiunea de Microsoft Windows ce va fi simulată, ce drivere se vor folosi, dar și setări specifice aplicațiilor. Apăsați butonul **OK** pentru a închide fereastra.

Instalați pachetele **wine** și **wine-dev** folosind **Administratorul de pachete Synaptic**.

Wine este configurat în sistemul dumneavoastră cu un disc C: virtual. Acum veți putea accesa orice aplicație Microsoft Windows din Ubuntu.

### 5.3.2 Cum se poate juca un joc Microsoft Windows în Ubuntu

Un executabil specific Microsoft Windows poate fi lansat cu Wine efectuând **clic dreapta** și din meniul contextual se alege opțiunea **Deschide cu "Wine emulator Windows"**.

Dacă instalați o aplicație Microsoft Windows cu Wine o pictogramă pentru accesul rapid poate fi găsită în meniul **Aplicații->Diverse**.

## 5.4 Sumarul Lecției

În această lecție, ați învățat că:

- Puteți instala și juca multe jocuri disponibile implicit în Ubuntu și în arhivele software.
- Puteți instala jocuri utilizând aplicațiile Instalează/Dezinstalează aplicații sau Administratorul de pachete Synaptic.
- Puteți juca jocuri specifice Microsoft Windows în Ubuntu instalând un program care emulează mediul Microsoft Windows cum ar fi Wine.

## 5.5 Exerciții recapitulative

Pagină lăsată intenționat albă.

## 5.6 Exerciții practice

**Exercițiul 1: Instalarea unui joc în Ubuntu** La ultima întâlnire cu prietenii ați auzit multe lucruri bune despre un joc pe care aceștia l-au jucat pe sistemul lor de operare Linux. Doriți să jucați același joc, dar nu îl găsiți în lista de jocuri instalate implicit cu Ubuntu. Cum trebuie să procedați pentru a putea juca acest joc pe calculatorul dumneavoastră?

1. Din meniul **Sistem** alegeți categoria **Administrare** și selectați opțiunea **Surse software** pentru a se afișa fereastra de dialog **Surse software**.
2. Din fereastra de dialog **Surse software** bifați căsuțele din dreptul opțiunii **main** și **universe**. Mențineți opțiunea **Server principal** din dreptul categoriei **Descarcă din:** și debifați opțiunea **CDrom**.
3. Apăsați butonul **Închide** pentru a se afișa un mesaj de atenționare și apoi apăsați butonul **Reîncarcă** pentru a actualiza lista aplicațiilor disponibile.
4. Pentru a instala jocul selectați aplicația **Instalare/Dezinstalare...** din meniul **Aplicații** pentru a afișa fereastra de dialog **Instalare/Dezinstalare**.
5. Selectați categoria **Games** din panoul din stânga ferestrei, modificați opțiunea listei „Afișează” în **All Open Source Applications**, tastați numele jocului în caseta **Caută** și apăsați tasta Enter.
6. Selectați căsuța din stânga jocului pentru a-l marca pentru instalare și apăsați butonul **Aplică schimbările**.
7. În fereastra de confirmare apăsați butonul **Aplică** pentru a trece la etapa următoare.
8. După instalarea jocului se va deschide o fereastră de confirmare a instalării care are și opțiunea de lansare a jocului instalat. Efectuați clic dublu pe numele jocului pentru a-l lansa. Sau puteți închide fereastra de dialog și să lansați jocul folosind meniul **Aplicații** de pe desktop.

**Exercițiul 2: Instalarea emulatorului Wine pentru a juca jocuri specifice Microsoft Windows în Ubuntu** Ați navigat pe Internet într-o zi și ați descoperit un joc interesant. L-ați descărcat și totul părea „în ordine” până când ați realizat că jocul nu poate fi jucat decât pe platforme Microsoft Windows și nu pe sistemul dumneavoastră. Chiar vă place acest joc, cum îl jucați în Ubuntu?

1. Instalați pachetele **wine** și **wine-dev** cu ajutorul **Administratorului de pachete Synaptic**.
2. Deschideți utilitarul de configurare a jocurilor cu Wine.
3. Porniți jocurile din meniul **Aplicații**.

## Capitolul 6

# Personalizarea desktop-ului și a aplicațiilor

### OBIECTIVE

În această lecție veți învăța cum să:

- Personalizați aspectul și ergonomia desktop-ului Ubuntu
- Lucrați cu managerul de fișiere Nautilus
- Instalați și dezinstalați aplicații
- Identificați tipurile pachetelor de fișiere individuale și folosirea acestora
- Instalați și să dezinstalați pachete tip Debian
- Identificați categoriile de arhive de programe
- Adăugați surse suplimentare

### 6.1 Introducere

Sistemul Ubuntu pentru birou prezintă o interfață complet curată și fără pictograme sau butoane predefinite. Opțiunea de personalizare vă permite să adăugați pictograme corespunzătoare stilului propriu de lucru.

În această lecție veți învăța diferite moduri de configurare a sistemului Ubuntu pentru a satisface cerințele dumneavoastră. Veți afla, de asemenea, cum să instalați și să dezinstalați diferite aplicații.

### 6.2 Personalizarea desktopului

Notă:

Ubuntu și derivatele sale pot fi personalizate din interfața grafică a utilizatorului sau din interfața liniei de comandă.

Instrumentele grafice pentru personalizarea desktop-ului sunt disponibile ca opțiuni în meniul **Sistem**. Accesați **Preferințe** din meniul **Sistem** pentru a vedea instrumentele.

Meniul Preferințe Sistem permite utilizatorilor să-și personalizeze aspectul propriului desktop, dar nu permite aceasta altor utilizatori pe același computer. Pe de altă parte, aplicațiile din meniul Administrare Sistem vor efectua schimbări în computer care vor afecta toți utilizatorii.



### 6.2.1 Modificarea fundalului

Fundalul desktop-ului este imaginea sau fondul color ce apare pe ecran.

1. Din meniul **Sistem** alegeți **Preferințe** și apoi efectuați clic pe **Aspect**. Se va deschide fereastra de dialog **Preferințe Aspect**.

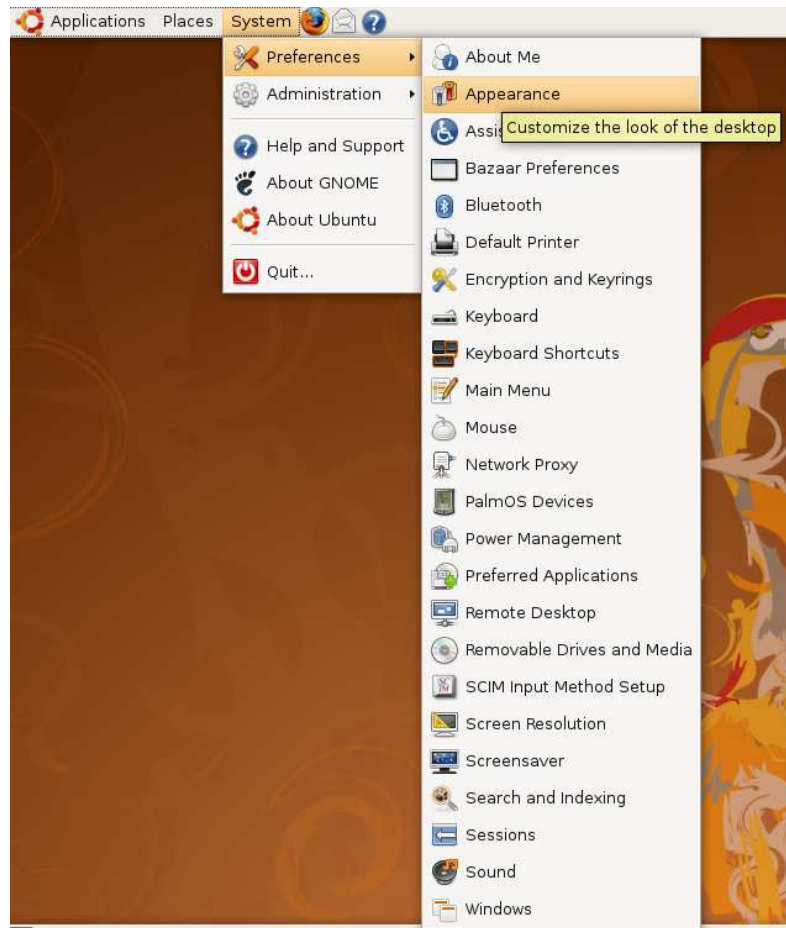


Figura 6.1: Deschiderea ferestrei de dialog Preferințe Aspect

---

**Este bine de reținut:**

Puteți, de asemenea, să executați clic dreapta selectând **Modifică fundalul desktop-ului** pentru a deschide fereastra de dialog **Preferințe Aspect**.

---

2. În fereastra de dialog **Preferințe Aspect** selectați o imagine de fundal din cele disponibile. Fundalul ecranului se va schimba imediat.

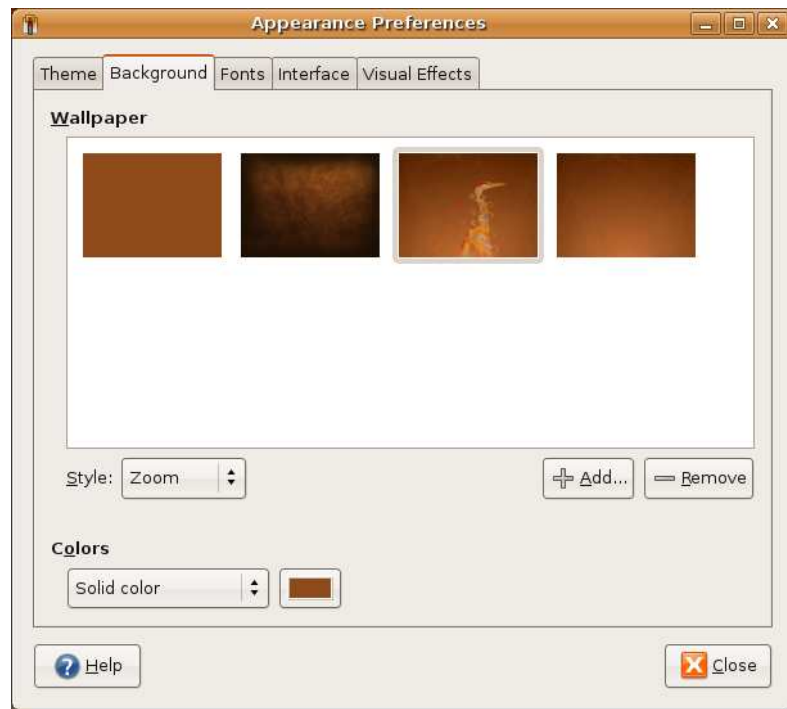


Figura 6.2: Schimbarea imaginii de fundal

**Este bine de reținut:**

Pentru a vedea numele imaginii de fundal, mișcați cursorul peste numele imaginii.

3. Efectuați clic pe butonul **Închide** în fereastra de dialog **Preferințe Aspect** pentru a valida schimbarea.

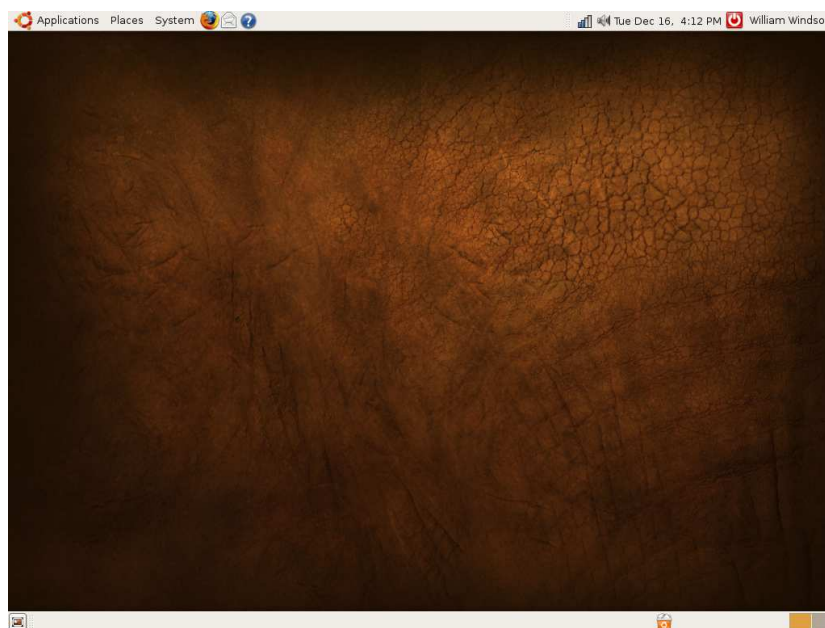


Figura 6.3: Validarea preferinței

Pentru a aduce și alte fundaluri alături de cele implicate în sistem, puteți descărca imagini de fundal de la alte surse, adăugându-le listei celor disponibile, din fereastra de dialog **Preferințe Aspect**. Pentru aceasta:

1. Accesați pagina Web <http://art.gnome.org/> și faceți clic pe butonul **Fundaluri**.

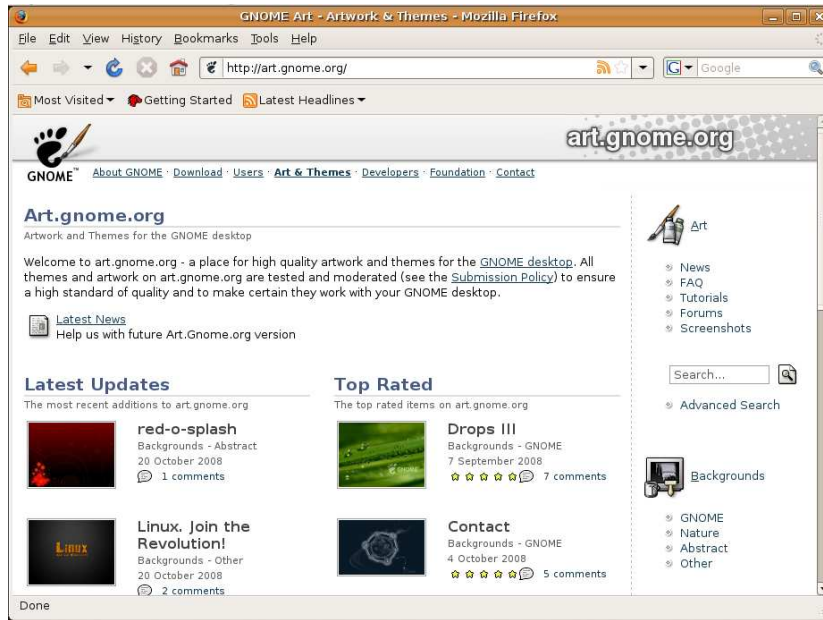


Figura 6.4: Accesarea sursei de imagini de fundal

2. Descărcați imaginea aleasă. Pe timpul descărcării veți putea observa ce rezoluții sunt disponibile pentru aceasta. Puteți descărca și salva acea versiune a imaginii alese care corespunde rezoluției ecranului computerului dumneavoastră.
3. În meniul **Sistem** accesați **Preferințe** și executați clic la **Aspect**. Se va deschide fereastra de dialog **Preferințe Aspect**.
4. Efectuați clic pe butonul **Fond** apoi clic pe butonul **Adaugă**. Se va deschide fereastra de dialog **Adaugă fundal**.

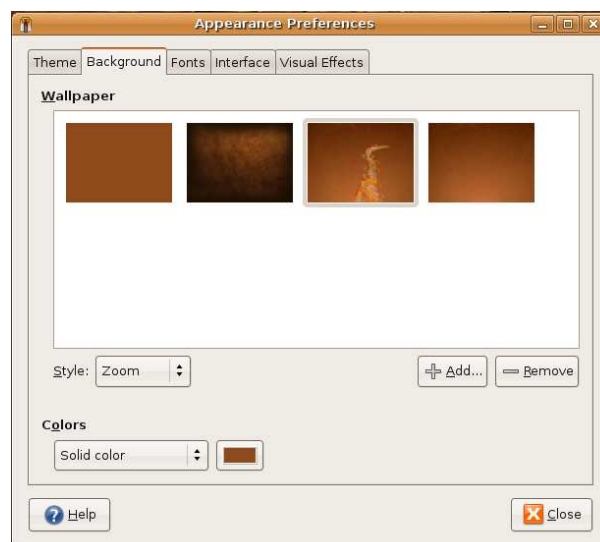


Figura 6.5: Adăugarea unei noi imagini de fundal

5. În fereastra de dialog **Adaugă fundal** selectați imaginea descărcată și executați clic pe butonul **Deschide**.

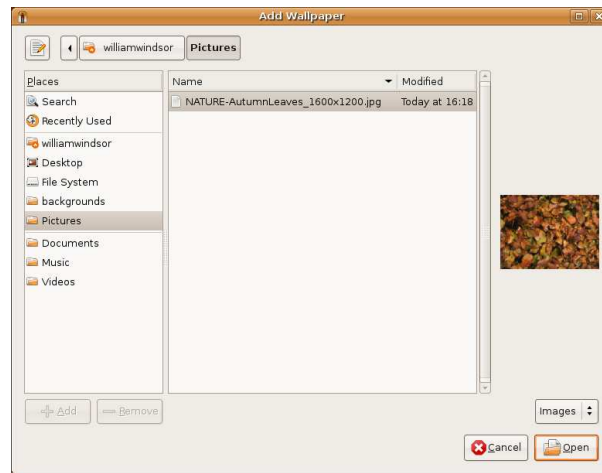


Figura 6.6: Alegerea imaginii de fundal descărcate

Aceasta acțiune adaugă imaginea ca nouă imagine de fundal.

6. Executați clic pe butonul **Închide** în fereastra de dialog **Preferințe Aspect** pentru a confirma modificările. Acum puteți admira noul fundal al desktopului dvs.

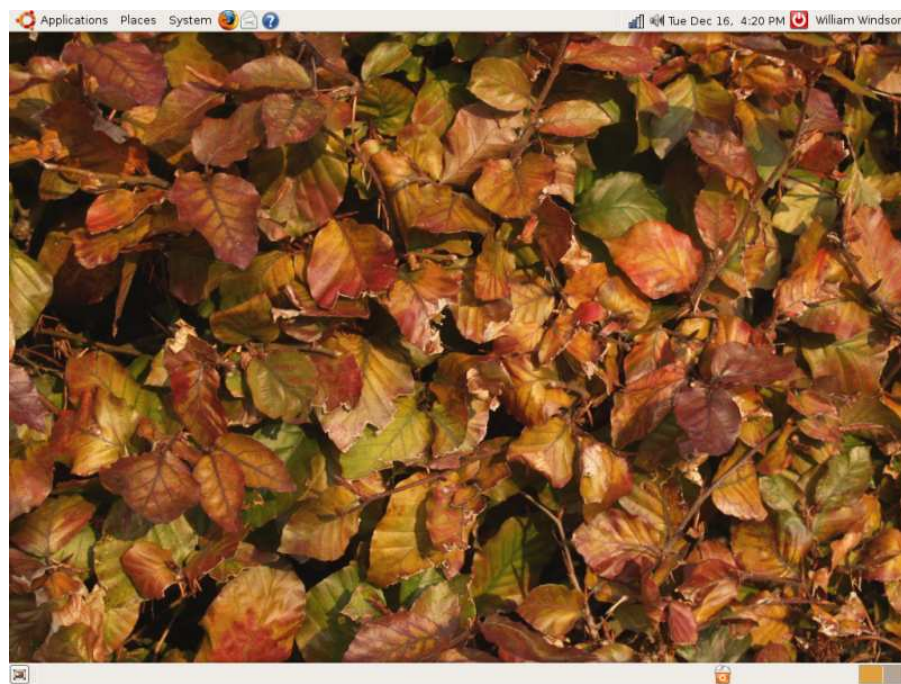


Figura 6.7: Imaginea de fundal adăugată

---

#### Este bine de reținut:

Puteți, desigur, să folosiți o imagine dintr-o altă sursă ca fundal al desktop-ului. Multe site-uri cunoscute colaborează prin postarea de imagini online, permițând vizitatorilor să le descarce și să le folosească pentru uz personal. De asemenea, mulți oameni folosesc imagini digitale proprii ca fundaluri.

---

Pentru schimbarea culorii fundalului procedați astfel:

1. Din meniul **Sistem** accesați **Preferințe** apoi clic pe **Aspect** pentru a deschide fereastra de dialog **Preferințe Aspect**.
2. Faceți clic pe butonul **Fond** și selectați opțiunea **Fără fundal**. Dacă nu ați ales nici o imagine de fundal, pe ecran veți avea doar culoare.

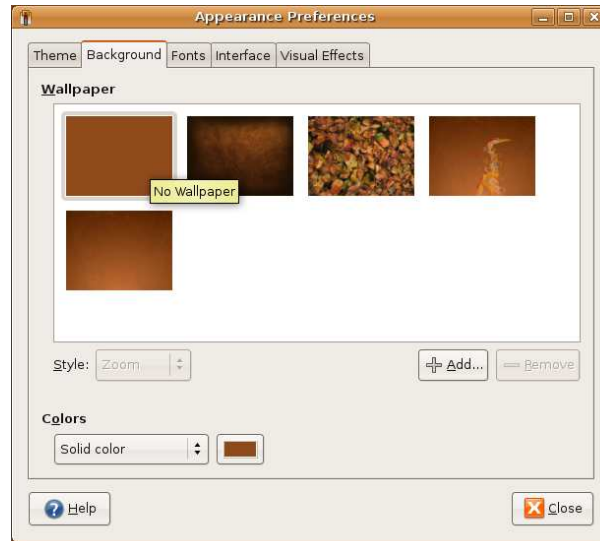


Figura 6.8: Schimbarea culorii fundalului

3. Opțiunea **Culori** pune la dispoziție trei tipuri de fundaluri: **culoare uni**, **gradient orizontal** și **Gradient vertical**. Selectați culoarea de fundal dorită și faceți clic pe butonul de culoare alăturat, din dreapta. Se va deschide fereastra de dialog **Alege o culoare**.

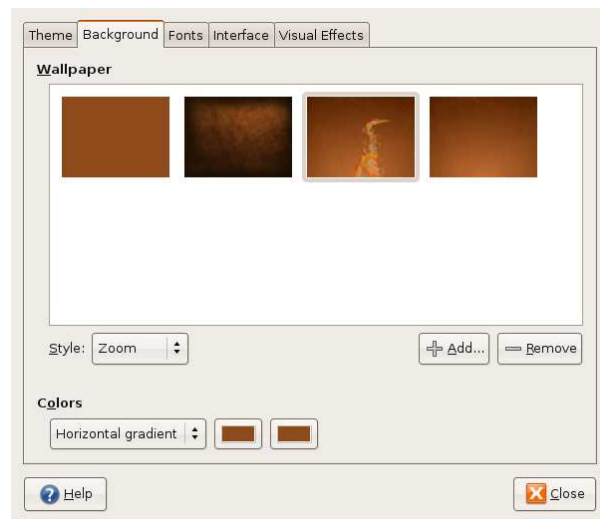


Figura 6.9: Selectarea opțiunii pentru culoare

4. Selectați o culoare sau attributele unei culori, ca nuanța și saturația, pentru a crea culoarea dorită. Faceți clic pe butonul **OK**. Desktop-ul va reflecta imediat noile setări.

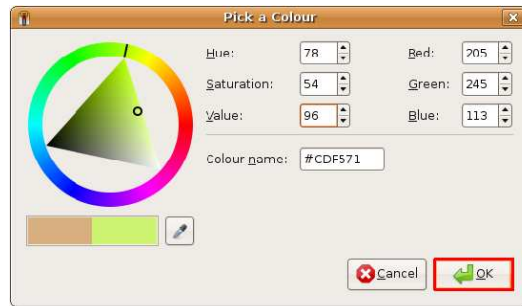


Figura 6.10: Stabilirea culorii

5. Clic pe **Închide** pentru a închide fereastra de dialog **Preferințe Aspect**.

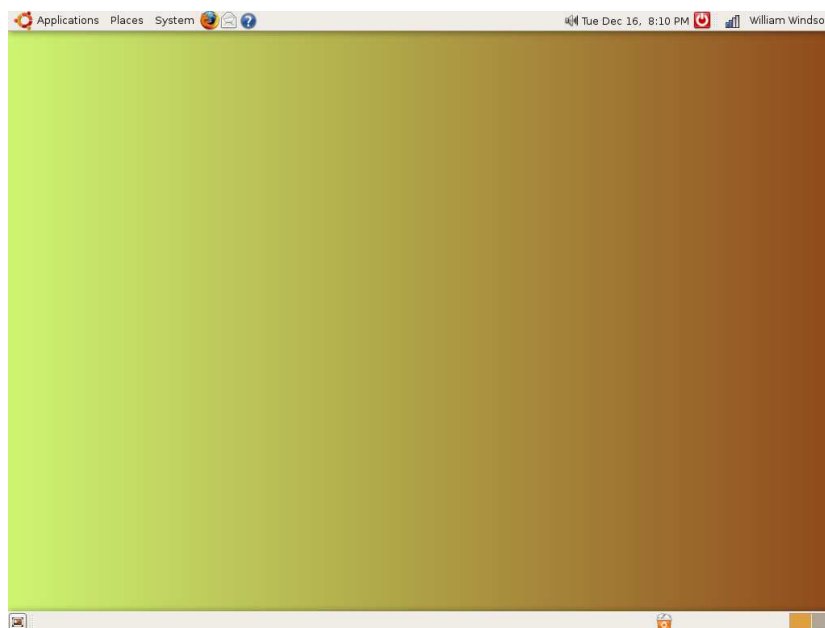


Figura 6.11: Culoarea fundalului schimbat

### 6.2.2 Personalizarea temei (butoane & pictograme etc.)

Tema desktop-ului definește aspectul vizual al butoanelor, barelor de stare, pictogramelor, panourilor, chenarelor etc. Un număr de teme sunt disponibile în Ubuntu.

1. În meniul **Sistem** alegeți **Preferințe** și faceți clic la **Aspect**. Se va deschide fereastra de dialog **Preferințe Aspect**.
2. De la butonul **Teme**, selectați tema dorită. Desktop-ul va prelua tema automat. Pentru a continua personalizarea temei alese, efectuați clic pe butonul **Personalizare**. Se va deschide fereastra de dialog **Personalizarea temei**.



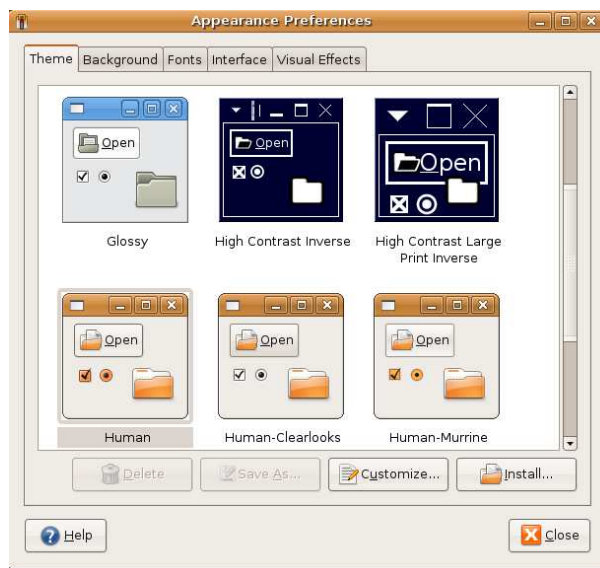


Figura 6.12: Personalizarea unei teme pentru desktop

3. Selecția implicită se află pe bara de **Controale**. Setările de pe bara de **Controale** definesc aspectul vizual al ferestrelor, panourilor și butoanelor. Selectați o poziție, la alegere, din lista butonului **Controale**. Veți observa schimbarea imediată a aspectului ferestrelor deschise. NOTĂ:

Puteți personaliza următoarele elemente ale desktop-ului:

**Fereastra:** O arie rectangulară a ecranului cu un chenar și o bară în partea superioară. Toate aplicațiile grafice pot rula în cadrul acestei ferestre.

**Panou:** O bară pe desktop de unde puteți accesa informații privind data și ora. Puteți, de asemenea, să deschideți aplicații și să adăugați sau să ștergeți obiecte de pe panouri. Ubuntu pentru birou conține două panouri: cel superior - în partea de sus a ecranului - și panoul inferior, situat la baza ecranului.

**Miniaplicație:** O mică aplicație a cărei interfață este situată pe un panou.

**Chenarul ferestrei:** Chenarul care încadrează fereastra. Fereastra are o ramă în partea superioară care conține numele aplicației și margini care permit redimensionarea ferestrei.

**Pictogramă:** Un simbol grafic pentru aplicații și opțiuni pe panouri și ferestre.

Similar, puteți personaliza fundalul și culoarea textului unei ferestre, intrările ferestrelor și obiectelor selectate prin modificarea opțiunilor de la butonul **Culori**.

Dacă doriți să personalizați chenarele ferestrelor și pictogramele, efectuați clic pe butoanele **Chenarul ferestrei** și **Pictograme** în fereastra de dialog **Alegerea temei**. NOTĂ:

Ubuntu oferă opțiuni în plus pentru personalizarea temelor. Puteți descărca multe modele tematice, chenare pentru ferestre și pictograme de pe site-ul <http://art.gnome.org> pe care le puteți apoi salva oriunde în computerul dvs. Pentru personalizarea unei teme efectuați clic pe butonul **Instalează** în fereastra de dialog **Aspect-Preferințe**. Se va deschide fereastra de dialog **Selectarea temei** unde puteți alege una dintre temele descărcate.

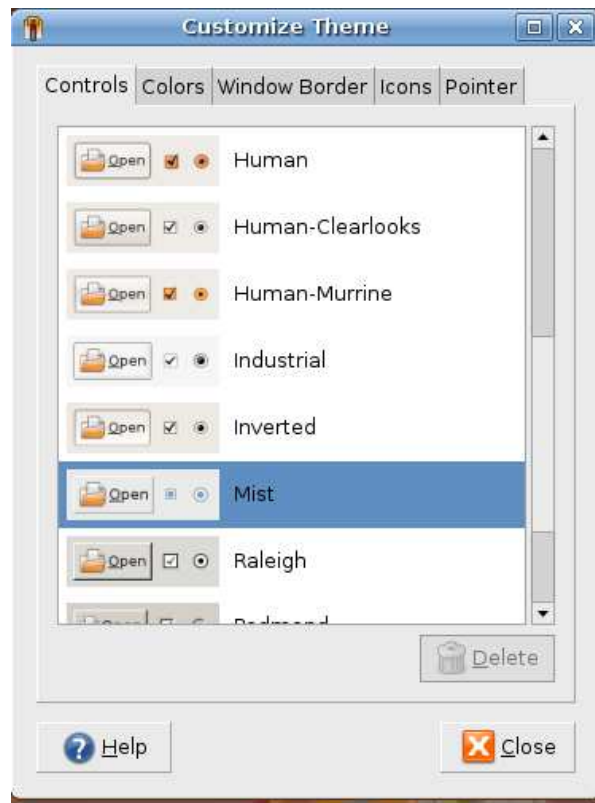


Figura 6.13: Selectarea Controalelor unei teme

4. Efectuați clic pe butonul **Închide** din fereastra de dialog **Selectarea temei**. Pentru a salva tema aleasă, executați clic pe butonul **Salvează ca...** în fereastra de dialog **Preferințe Aspect**. Se va deschide fereastra de dialog **Salvarea temei ca...**.

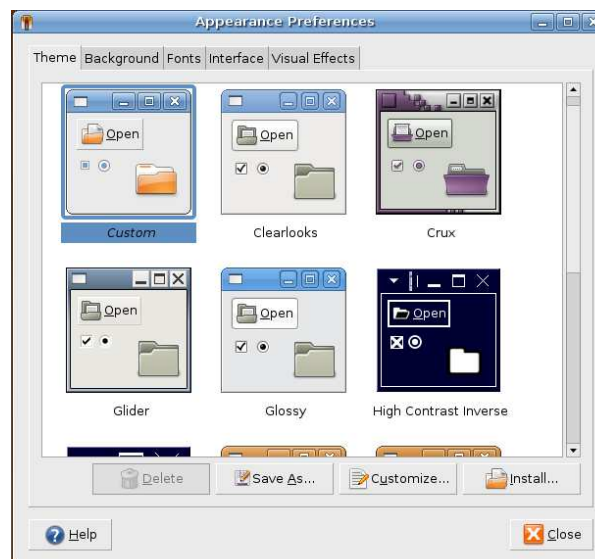


Figura 6.14: Salvarea unei teme modificate

5. Dați un nume temei alese în fereastra **Nume** făcându-i o scurtă descriere, dacă doriți, în fereastra **Descriere**. Faceți clic pe butonul **Salvează**.



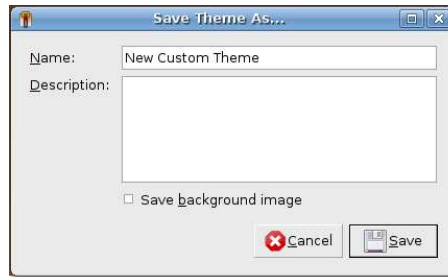


Figura 6.15: Definirea unei teme și descrierea acesteia

6. În fereastra de dialog **Preferințe Aspect** efectuați clic pe butonul **Închide**.

Dacă deschideți un meniu sau o fereastră, veți observa schimbările în aspectul acestora.

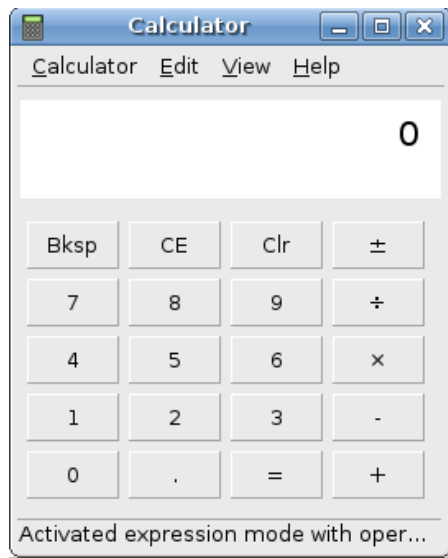


Figura 6.16: Vizionarea unei aplicații cu tema modificată

Puteți descărca și alte teme compatibile de la sursele recomandate de Ubuntu. Pentru a instala acele teme procedați astfel:

1. Accesați site-ul Web(<http://art.gnome.org/>) și efectuați clic pe butonul **Teme pentru desktop**.

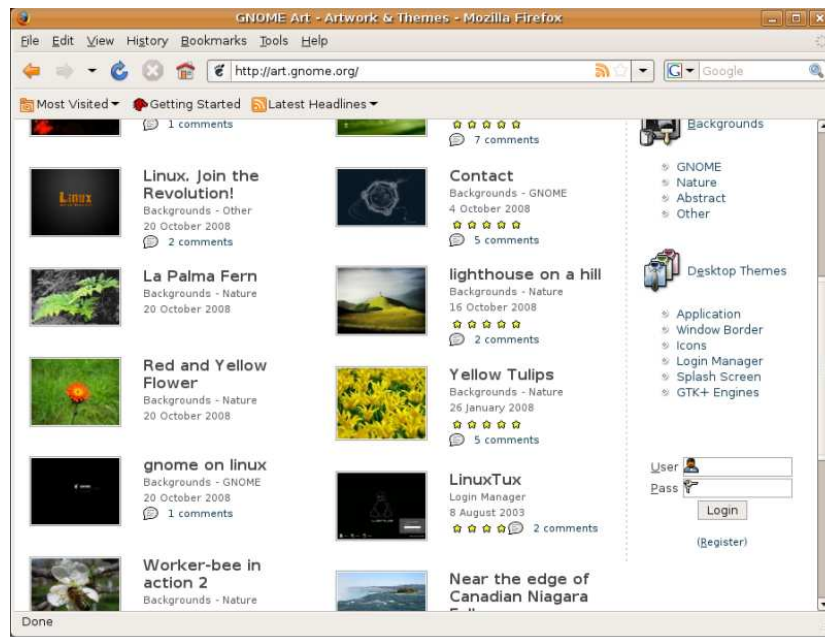


Figura 6.17: Deschiderea unei surse pentru teme

2. Descărcați o temă la alegere. Selectați oricare dintre teme și urmați instrucțiunile afișate.
3. În meniul **Sistem** accesați **Preferințe** și efectuați clic la **Aspect**. Se va deschide fereastra de dialog **Preferințe Aspect**.
4. În submeniul **Teme** efectuați clic pe butonul **Instalare**. Se va deschide fereastra de dialog **Alege tema**.

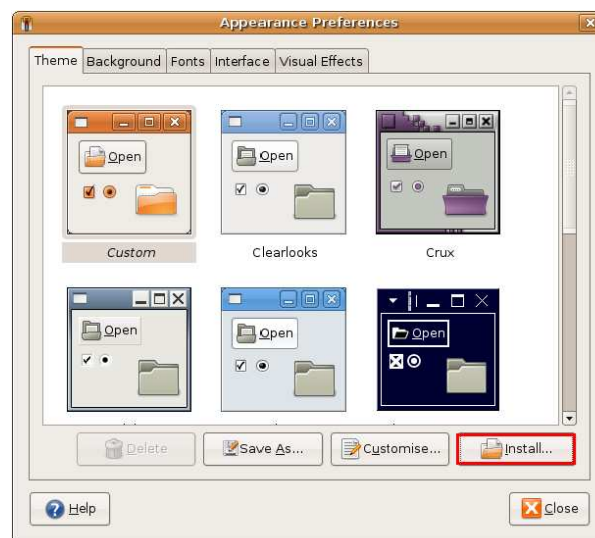


Figura 6.18: Instalarea unei teme noi

5. Selectați tema descărcată și efectuați clic pe butonul **Deschide**.

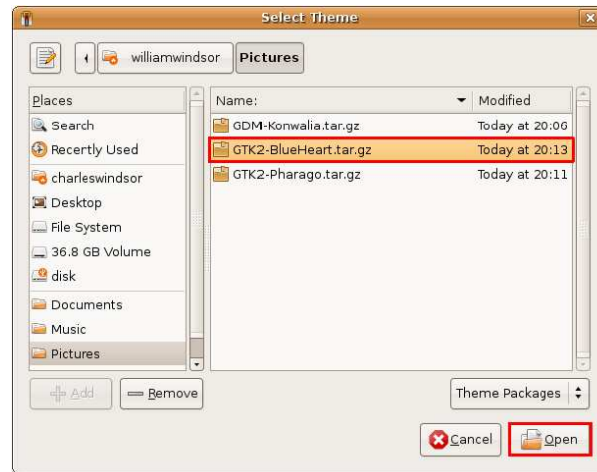


Figura 6.19: Selectarea temei descărcate

6. Puteți instala o nouă temă sau reține pe cea existentă. Efectuați clic pe butonul **Pune o nouă temă** pentru a instala noua temă. Ecranul va evidenția noua temă imediat.

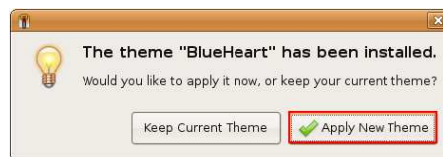


Figura 6.20: Acceptarea noii teme

7. Efectuați clic pe butonul **Închide** din fereastra de dialog **Preferințe Aspect**. Dacă veți deschide un meniu sau o fereastră, acestea vor evidenția tema nou aleasă.



Figura 6.21: Tema Mozaic în inimă albastră

### 6.2.3 Personalizarea economizorului de ecran

Un economizor de ecran (de multe ori animat) prezintă imagini pe ecran atunci când calculatorul este deschis dar nu se lucrează. Pentru a reveni la starea de lucru, puteți mișca mausul sau apăsa o tastă oarecare.

1. Din meniul **Sistem** alegeți **Preferințe** și efectuați clic pe **Economizor de ecran**. Se va deschide fereastra de dialog **Preferințe economizor ecran**.

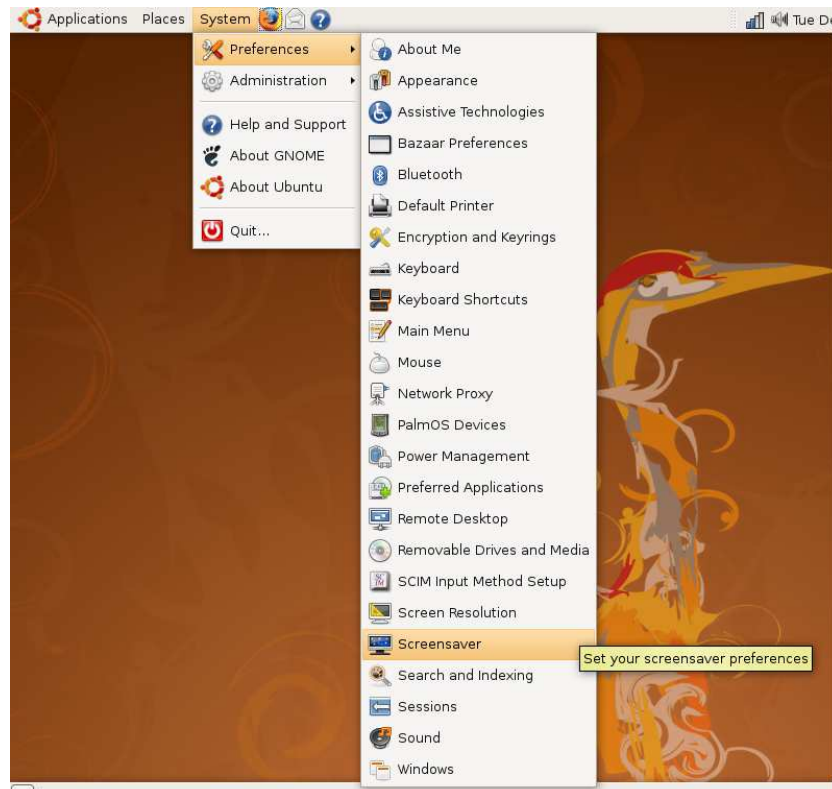


Figura 6.22: Deschiderea ferestrei de dialog Preferințe economizor ecran

2. Selectați un economizor de ecran din listă. Îl puteți pre-vizualiza în panoul din dreapta.

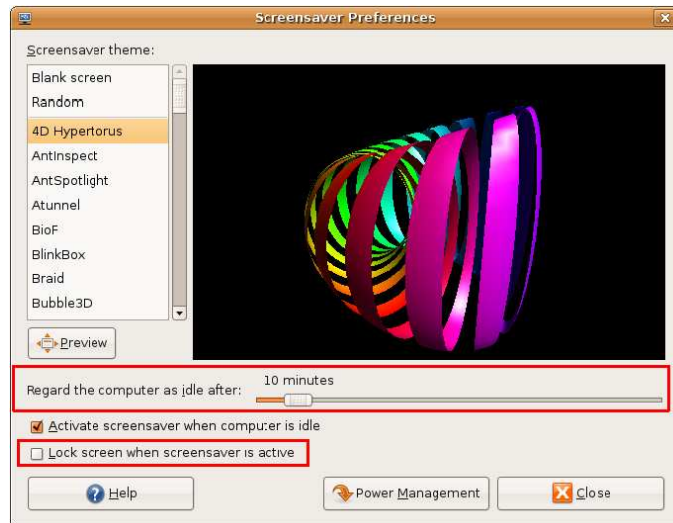


Figura 6.23: Opțiuni de personalizare a economizorului de ecran

3. Butonul **Regard the computer as idle after** specifică durata în minute după care economizorul de ecran se deschide atunci când nu se mai lucrează. Perioada de timp implicită este 10 minute. Puteți folosi opțiunile butonului pentru a stabili perioada în care calculatorul apare ca neocupat înainte de a se lansa economizorul de ecran.
4. Pentru a preveni accesul neautorizat la calculator în absența dumneavoastră, puteți bloca automat accesul în momentul lansării economizorului de ecran. Blocarea accesului necesită ca utilizatorul să introducă parola sa pentru a reactiva ecranul. Pentru a bloca ecranul la activarea economizorului, selectați **Lock screen when screensaver is active** și bifați căsuța.
5. Efectuați clic pe butonul **Închide**.

Economizorul de ecran ales se lansează după perioada de timp configurată, din momentul în care a încetat lucrul la calculator.

## 6.2.4 Configurarea rezoluției ecranului

Rezoluția ecranului determină dimensiunile unui obiect afișat pe ecran.

1. În meniul **Sistem** alegeți **Preferințe** apoi faceți clic pe butonul **Rezoluția ecranului**. Se va deschide fereastra de dialog **Preferințe rezoluție ecran**.



Figura 6.24: Deschiderea ferestrei de dialog Preferințe rezoluție ecran

2. Rezoluția implicită este **1280x1024**. O puteți schimba de la butonul **Rezoluție**.



Figura 6.25: Schimbarea rezoluției ecranului

3. Efectuați clic pe butonul **Alege**. Se deschide fereastra de dialog **Menține rezoluția** cerându-vă încă o dată să confirmați noua alegere sau să reveniți la setarea originală. Faceți clic pe butonul **Menține rezoluția** pentru confirmarea noii rezoluții alese.



Figura 6.26: Fereastra de dialog Confirmarea rezoluției

Rezoluția ecranului se va modifica.

## 6.3 Efecte grafice 3D

Ecranul unui calculator este bidimensional (2D) și până de curând cele mai multe aplicații au fost dezvoltate în format 2D.

Oricum, progresele tehnologice au stimulat cererea pentru crearea unui aspect mai viu, mai real, îndeosebi pentru designul tridimensional (3D) și jocuri. Sistemul de operare trebuie să efectueze operațiuni complexe pentru a afișa imagini 3D într-un mediu 2D. În consecință, pentru reducerea suprasolicitării sistemului de operare și pentru creșterea vitezei de rulare a programelor, au fost perfecționate acceleratoare grafice 3D, care folosesc procesoare integrate plăcilor grafice, în loc de a consuma părți importante din resurse procesorului. Aproape toate plăcile grafice moderne dispun de accelerator grafic integrat pentru afișare 3D.

Ubuntu poate utiliza capacitățile 3D ale plăcii grafice pentru evidențierea efectelor grafice. Un exemplu de efecte 3D poate fi ilustrat și vizionat cu programul Compiz Fusion - cuburi glisante, ferestre plutitoare etc. Compiz Fusion este o aplicație îndrăgită, folosită pentru a vă anima desktop-ul și a-l face să apară tridimensional.

Efectele grafice sunt active implicit și pot fi accesate de la butonul **Aspect**. De aici efectele grafice de ecran pot fi complet activate sau dezactivate. Nivelul efectelor grafice se poate alege din opțiunile butoanelor **Efecte normale** și **Efecte suplimentare**.

Dacă placa grafică nu are capacități 3D sau suportul 3D al plăcii nu găsește un driver corespunzător pentru Linux, veți fi atenționat că **Efectele de ecran nu pot fi activate**.

## 6.4 Lucrul cu fișiere folosind Nautilus

Managerul de fișiere Nautilus permite un mod simplu și integrat de lucru cu fișierele și aplicațiile.

### 6.4.1 Calitățile programului Nautilus

Managerul de fișiere Nautilus vă permite să organizați fișierele într-un dosar și să efectuați sarcini precum:

- Creați și afișați directoare și documente: creați noi fișiere, le organizați în dosare și le salvați.
- Căutați și organizați-vă fișierele: împărțiți fișierele pe categorii și le căutați după categorie.
- Deschideți o anume locație din computer: accesați rețeaua locală și salvați fișierele.
- Inscriptionați date pe un CD sau DVD
- Puteți naviga în două moduri:
  - În modul spațial: vă permite să deschideți fiecare dosar într-o fereastră separată, care astfel vă ajută să deschideți fișierele ca obiecte fizice în diverse locații. Puteți vedea conținutul diverselor directoare simultan.
  - În modul navigare: puteți deschide dosare într-o singură fereastră. Un singur navigator de fișiere se deschide în modul navigare, iar acesta se actualizează atunci când efectuați clic pe un alt director din navigator.

## 6.4.2 Nautilus

1. Efectuați clic pe **Locuri**. Se va deschide o listă:

- **Directorul Acasă:** Este un director personal, creat implicit pentru fiecare utilizator pentru a crea și lucra cu fișierele. Acesta preia implicit numele utilizatorului.
- **Desktopul:** Este o componentă activă care acționează în spatele tuturor ferestrelor calculatorului dumneavoastră, asigurând accesul ușor și rapid la fișierele salvate în acesta.
- **Computer:** Conține toate suporturile programelor și sistemul de fișiere; face ca arhivarea documentelor pe un CD sau DVD să fie o simplă formalitate.
- **Creatorul de CD/DVD-uri:** Acesta înglobează dosarele pe care le puteți scrie pe un CD sau DVD. Puteți, de asemenea, să vă arhivați documentele pe un CD sau DVD.

2. Efectuați clic pe oricare dintre opțiunile meniului **Locuri**.



Figura 6.27: Folosirea navigatorului de fișiere

Managerul de fișiere Nautilus deschide implicit fișierele navigator. Dacă deschideți un director în acest mod, acesta se va afișa în aceeași fereastră. Bara de locație indică poziția curentă a dosarului deschis în ierarhia dosarelor, iar bara de stare indică celelalte directoare salvate în calculatorul dumneavoastră.



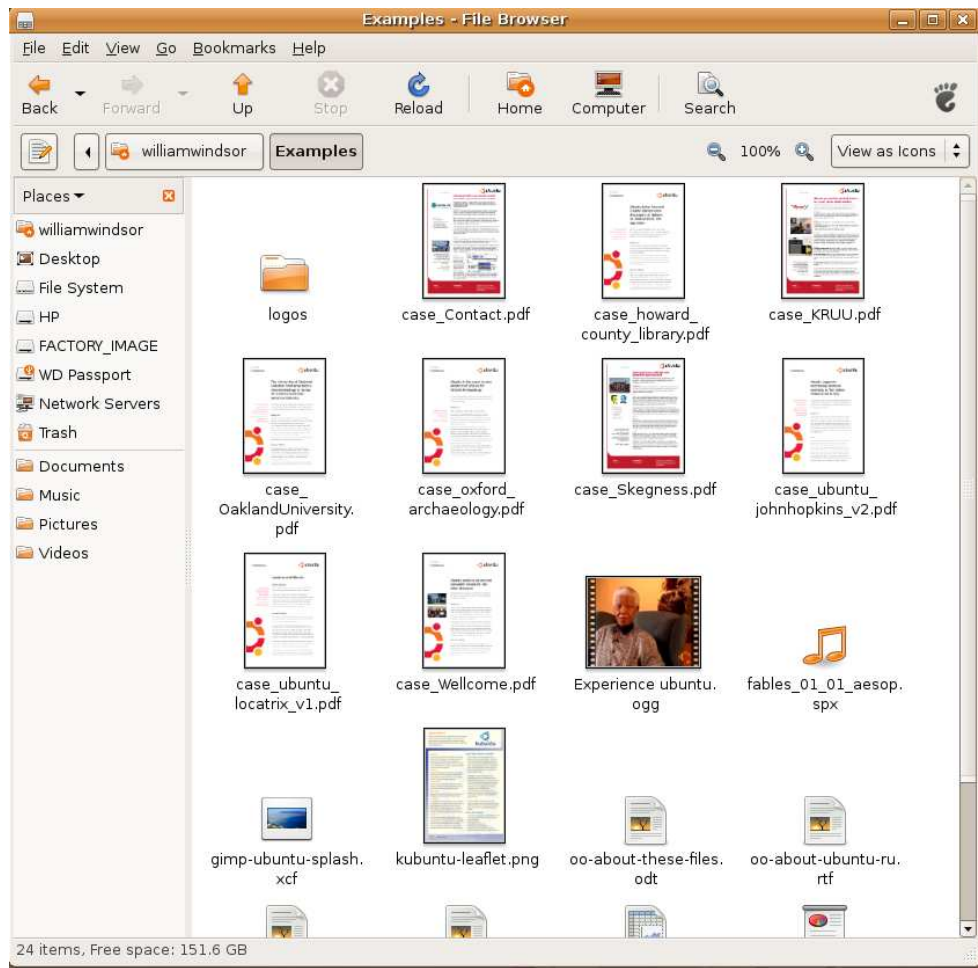


Figura 6.28: Afișarea fișierelor

Fiind în modul navigator, puteți să vă întoarceți la directorul original, care conține subdirectorul curent. Pentru a vă deplasa către dosarul părinte, efectuați clic pe butonul **Deschide părinte** din meniul ferestrei **Navigare**. NOTĂ:

Puteți, de asemenea, să efectuați clic pe butonul **Sus** de pe bara de navigare și apăsați tasta BACKSPACE pentru a vă deplasa către dosarul rădăcină.

3. În meniul **Editare** efectuați clic pe **Preferințe**. Se va deschide fereastra de dialog **Preferințe administrare fișiere**.

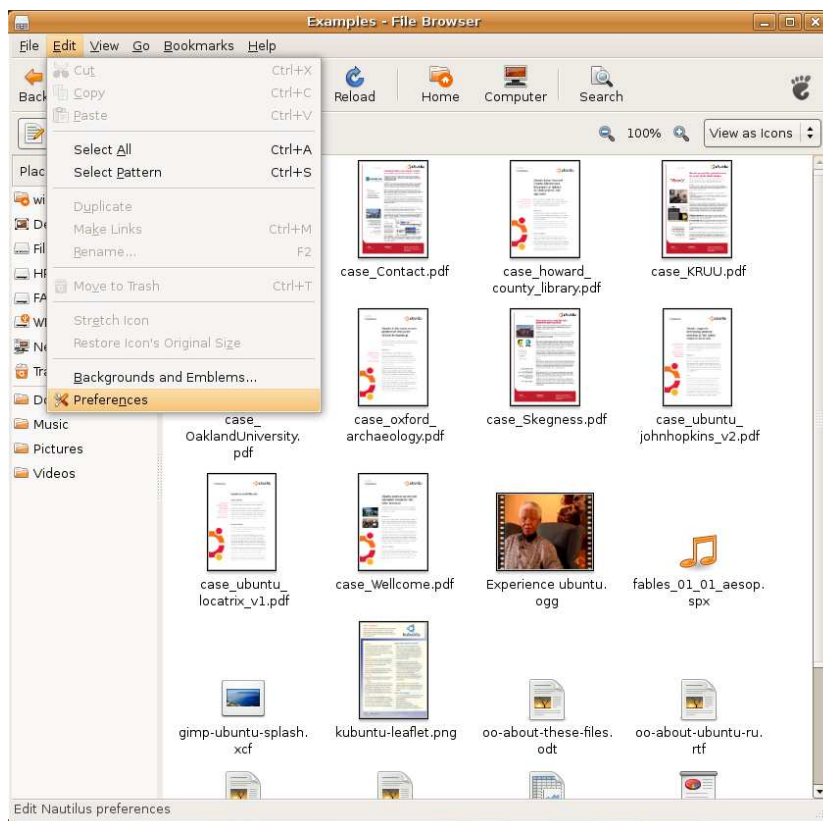


Figura 6.29: Deschiderea ferestrei Preferințe administrare fișiere

4. În fereastra de dialog astfel deschisă efectuați clic pe butonul **Mod de afișare**. Pentru schimbarea modului de navigare în cel spațial, dezactivați căsuța **Întotdeauna deschideți în modul navigare** și efectuați clic pe butonul **Închide**.

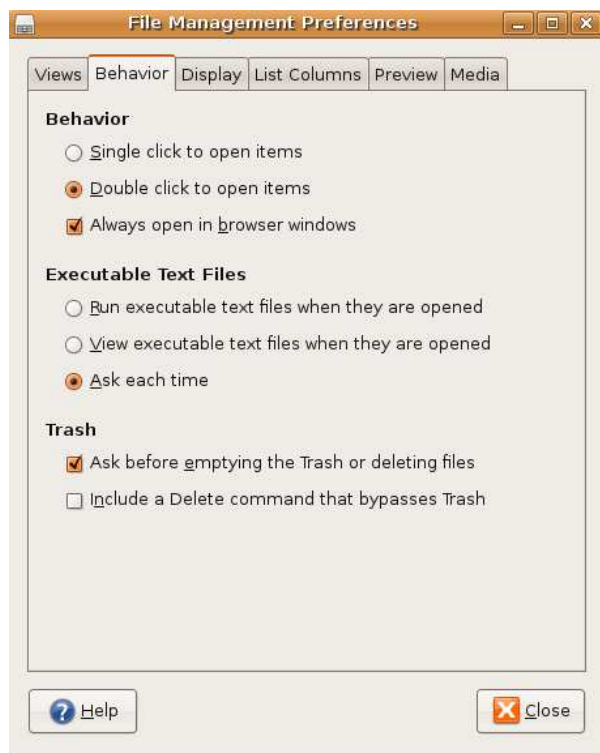


Figura 6.30: Schimbarea modului de afișare a fișierelor

5. Închideți fereastra de administrare fișiere și redeschideți-o. Fișierele dumneavoastră se vor deschide acum în modul spațial. Dacă deschideți un alt director, acesta va apărea într-o altă fereastră a administratorului de fișiere.

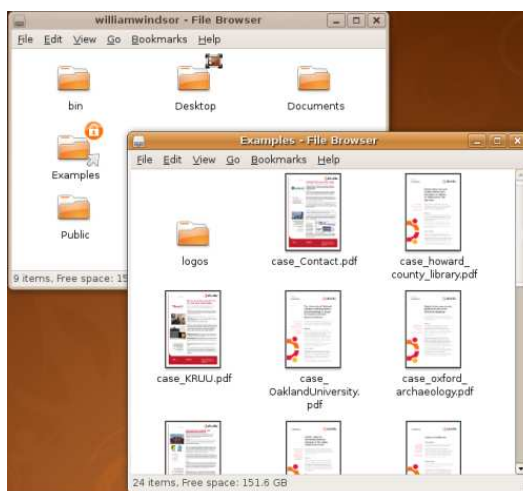


Figura 6.31: Confirmarea schimbării modului de afișare a fișierelor

**NOTĂ:**

De fiecare dată când deschideți un anumit director în modul spațial, veți observa că fereastra directorului va apărea în același loc pe ecran și la aceleași dimensiuni ca la precedenta accesare. Din această cauză acest mod de navigare se cheamă spațial.

Pentru a vă deplasa către directorul rădăcină în modul spațial, efectuați clic pe butonul **Deschideți directorul rădăcină** din meniul **Fișiere**. Sau, puteți apăsa tastele ALT+Săgeată sus cu același efect.

---

**Este bine de reținut:**

Konqueror este echivalentul navigatorului de fișiere Nautilus, folosit în Kubuntu - derivat al sistemului Ubuntu. Acesta este un program multifuncțional care poate fi folosit în același timp ca manager de fișiere, navigator de internet și vizualizator universal. Dându-vă posibilitatea să navigați pe internet, acest program permite managementul de bază al fișierelor și poate afișa diferite tipuri de fișiere.

---

## 6.5 Manageri de pachete

Una dintre diferențele majore dintre Ubuntu și alte sisteme de operare este aceea a modului de instalare și dezinstalare a aplicațiilor. La Microsoft Windows majoritatea aplicațiilor au metoda lor proprie de instalare și dezinstalare. Unele aplicații au sistem propriu de actualizare, dar altele nu au și de aceea nu este deloc ușor să te asiguri că în computerul tău totul este actualizat. Urmărirea tuturor programelor instalate și menținerea lor „la zi” depinde în mare parte de dumneavoastră.

Ubuntu are un sistem complex de **administrare a arhivelor de programe** care ține sub control toate programele instalate, automatizează procesul instalării și dezinstalării, asigurându-vă că întregul sistem este actualizat cu cele mai recente îmbunătățiri și optimizări. Tot ce aveți de făcut este să decideți care sunt aplicațiile pe care le doriți instalate, iar atunci folosiți un **Administrator de pachete** pentru a le instala.

### 6.5.1 Tipuri de administratori de pachete

Notă:

Ubuntu include câteva programe implicite de administrare a aplicațiilor, utilizatorul având posibilitatea de a alege unul în funcție de nivelul la care dorește să-l atingă în administrarea noilor aplicații. În acest curs ne referim la utilitarul Instalare/Dezinstalare aplicații și la Administratorul de pachete Synaptic.

Dacă ați deschis mai mult de un administrator de programe în același timp, acestea ar putea să nu funcționeze. Închideți-le pe toate și lansați doar unul.

## 6.6 Folosirea administratorului Instalare/Dezinstalare aplicații

Notă:

Utilitarul Instalare/Dezinstalare este cel mai ușor de folosit și vă va permite să instalați și să dezinstalați multe programe cunoscute. Puteți căuta programul sau programele pe care doriți să le instalați printr-o simplă căutare după un cuvânt cheie ca, de exemplu, „email” sau căutând prin categoriile de programe oferite, selectând aplicația și alegând „Aplică” pentru a începe instalarea.

Pentru a folosi oricare dintre administratorii de pachete vi se cer drepturi administrative. Așa încât, scrieți parola de utilizator în fereastra care v-o cere. Aceasta înseamnă aplicațiile nu pot fi instalate sau dezinstalate din computer fără știrea dumneavoastră (și parola).

1. Deschideți meniul **Aplicații** și selectați opțiunea **Instalare/Dezinstalare aplicații**.



Figura 6.32: Deschiderea programului Instalare/Dezinstalare aplicații

2. Fereastra de dialog a utilitarului **Instalare/Dezinstalare aplicații** prezintă o listă de aplicații. Căsuțele de acceptare din fața programelor pre-instalate sunt deja bifate. NOTĂ:

Multe nume de aplicații în Ubuntu sunt chiar necunoscute, așa că utilizatorul poate consulta și scurte descrieri ale programelor atunci când caută.

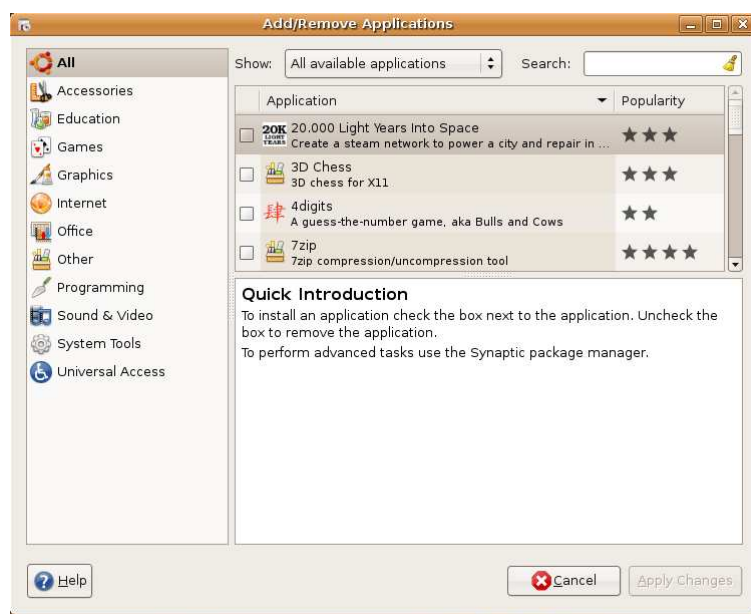


Figura 6.33: Interfața programului Instalare/Dezinstalare aplicații

3. Dacă cunoașteți deja numele programului pe care doriți să-l instalați, puteți scrie acel nume în căsuța **Căutare**. Altfel, puteți accesa butonul categoriei corespunzătoare programului dorit în panoul din stânga, iar apoi bifați căsuța de acceptare a programului ales în panoul din dreapta.

---

**Este bine de reținut:**

Pentru mai multe detalii despre un anumit program, efectuați clic pe program și consultați panoul de dedesubt.

---



Figura 6.34: Căutarea unui program din Toate aplicațiile disponibile

4. Când v-ați hotărât asupra programelor de instalat sau de deinstalat, efectuați clic pe butonul **Aplică schimbările**.



Figura 6.35: Aplicarea modificărilor în lista de pachete

5. Vi se va cere să confirmați alegerea. Efectuați clic pe butonul **Aplică** pentru execuție.

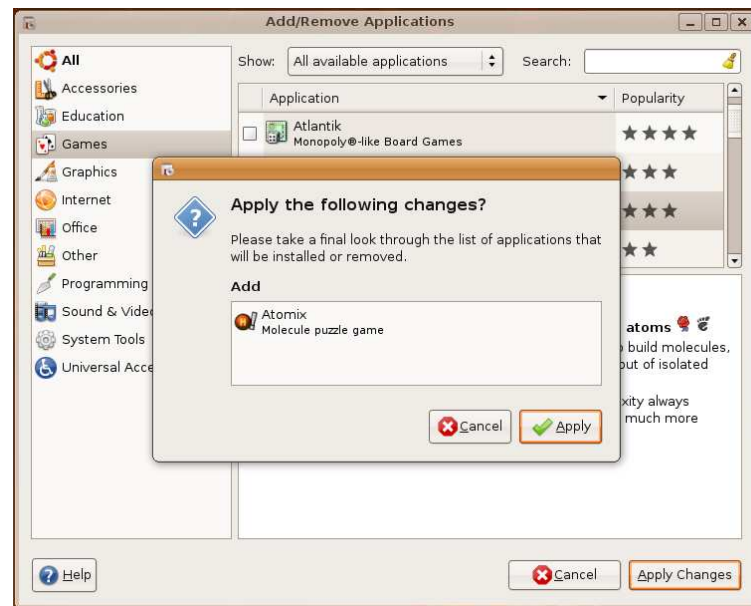


Figura 6.36: Confirmarea pachetelor de instalat

6. Indicatorul progresiv indică fiecare stadiu din parcursul procesului de instalare sau dezinstalare.



Figura 6.37: Instalarea programului ales din arhivele de programe

7. După ce modificările sunt aplicate succesiv, programul este instalat.



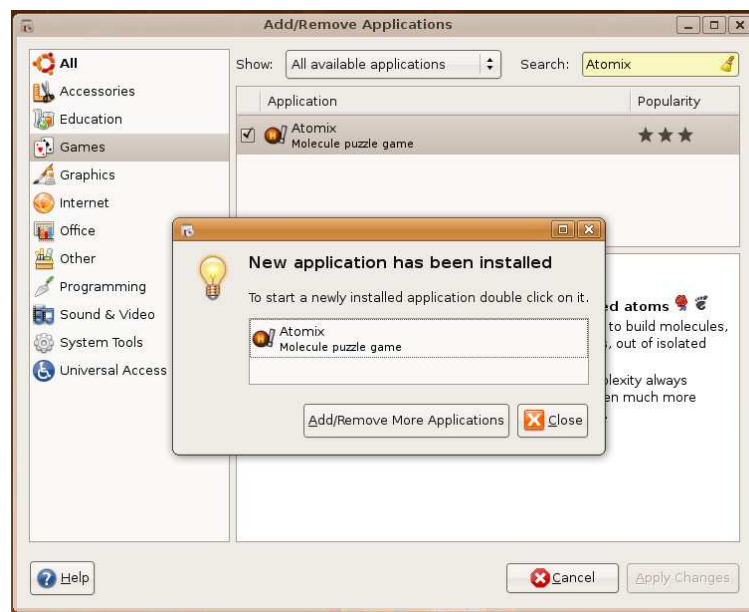


Figura 6.38: Confirmarea instalării

8. Efectuați dublu clic pe program pentru a-l deschide. Dacă doriți să instalați sau să dezinstalați mai multe programe, efectuați clic pe butonul **Instalare/Dezinstalare aplicații** iar dacă nu efectuați clic pe butonul **Închide** din fereastra de dialog **O nouă aplicație a fost instalată**. Figura ce urmează ilustrează programul **Atomix** care a fost instalat prin această procedură.



Figura 6.39: Deschiderea programului instalat - Atomix

NOTĂ:

După instalarea unui nou program, îl puteți deschide din meniul corespunzător categoriei acestuia.



## 6.7 Folosirea Administratorului de pachete Synaptic

Utilitarul Instalare/Dezinstalare aplicații nu vă ajută să instalați și să dezinstalați programe mai complexe, cum ar fi web-serverul Apache, utilitarul de programare în limbaj PHP sau Scribe. În astfel de situații folosiți administratorul de pachete Synaptic.

Puteți instala, elimina, configura sau actualiza programe sau pachete de programe, rășfoi, sorta și căuta în lista de pachete și programe disponibile, puteți gestiona arhive sau actualiza întregul sistem. Puteți marca o serie de acțiuni, înainte de a le executa. Synaptic vă informează despre pachetele suplimentare cerute de pachetul software pe care l-ați ales, precum și despre posibilul conflict cu alte pachete care sunt deja instalate în sistem. În plus, acesta prezintă mai multe informații, cum ar fi starea pachetului, originea și filtrele.

1. Din meniul **Sistem** accesați **Administrare** apoi selectați **Administratorul de pachete Synaptic**.



Figura 6.40: Deschiderea administratorului de programe Synaptic

2. În fereastra de dialog a **Administratorul de pachete Synaptic** selectați programul dorit. În panoul din stânga sunt afișate categoriile, iar pe cel din dreapta programele. Dacă nu știți numele programului, selectați categoria din panoul din stânga filtrând astfel lista de programe. Când ați găsit programul care vă interesează, bifați căsuța corespunzătoare din dreptul pachetului din panoul din dreapta. NOTĂ:

Dacă doriți să vedeți care sunt programele instalate sau neinstalate din calculator, efectuați clic pe butonul **După stare**. Pentru a afla sursa depozitară a unui program faceți clic pe butonul **Origine**. Dacă doriți să verificați dacă un program este defect sau neactualizat, efectuați clic pe butonul **Filtre personalizate**.

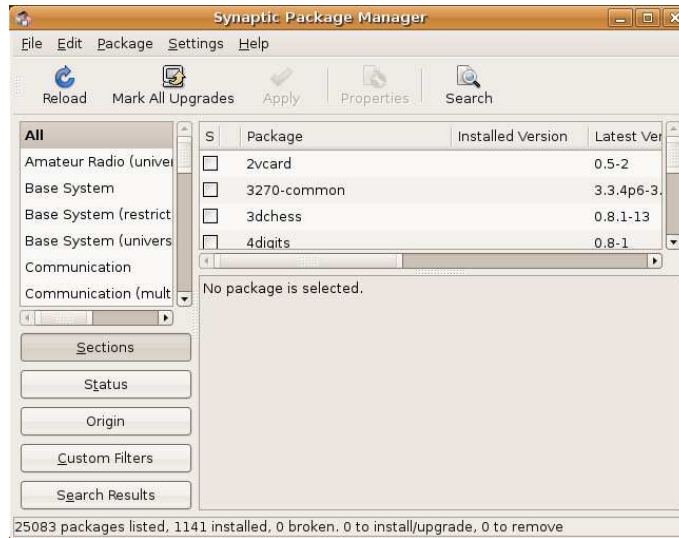


Figura 6.41: Fereastra administratorului de pachete Synaptic

3. Dacă știți numele programului, efectuați clic pe butonul **Caută**. Se va deschide fereastra de dialog **Căutare**. Introduceți numele programului în câmpul **Caută** și efectuați clic pe butonul **Caută**. NOTĂ:

Pentru a reveni la lista categoriilor după ce ați căutat un program folosind butonul **Căutare**, efectuați clic pe butonul **Secțiuni**.

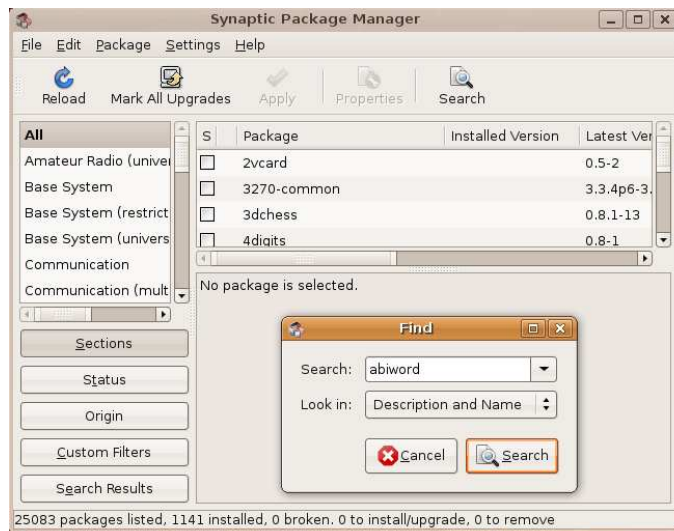


Figura 6.42: Căutarea unui pachet pentru instalare

4. Alegeți o acțiune spre a fi efectuată cu programul selectat. Puteți selecta și accepta una dintre opțiunile **Marcat pentru instalare** sau **Marcare pentru dezinstalare** pentru a instala sau a șterge un program. Dacă vă răzgândiți, selectați căsuța **Demarchează**.

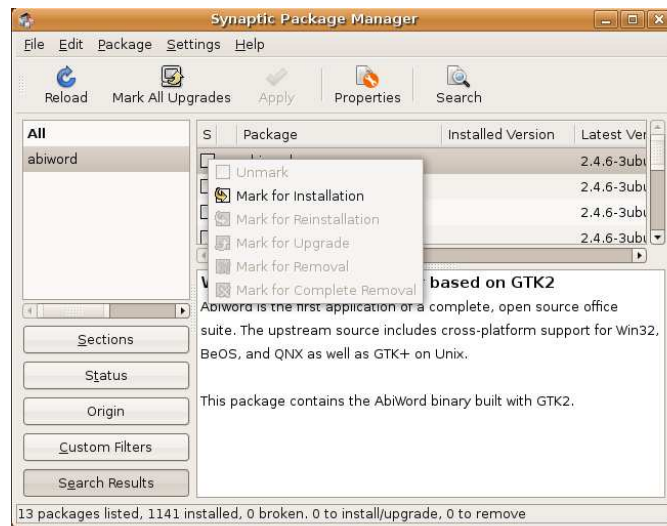


Figura 6.43: Marcarea pachetului pentru instalare

5. Dacă programul ales pentru dezinstalare sau instalare depinde de alte programe, veți fi avertizat asupra acestor dependențe. Pentru a continua finalizarea acțiunii, efectuați clic pe butonul **Marchează**.

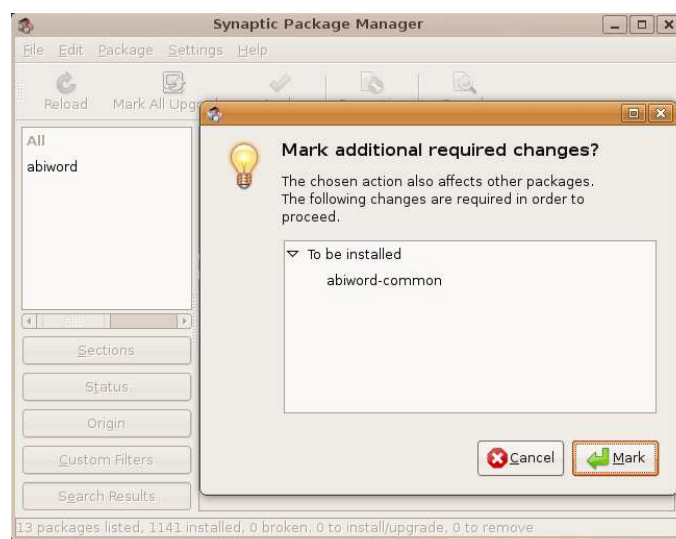


Figura 6.44: Confirmarea modificărilor suplimentare

6. Pentru confirmarea aplicării modificărilor efectuați clic pe butonul **Aplică**.

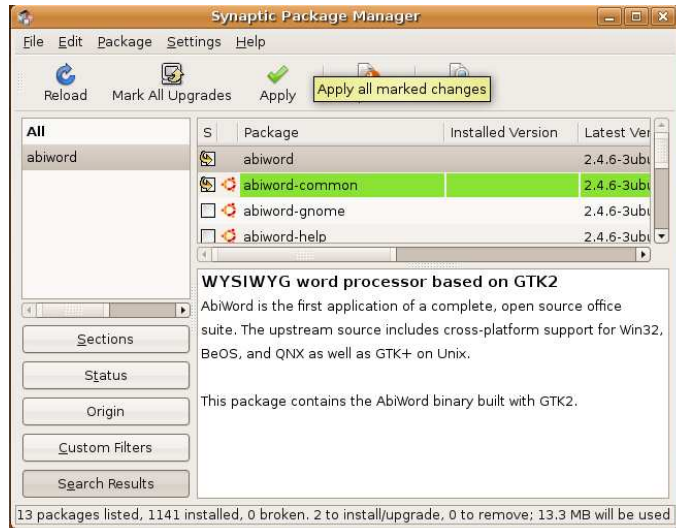


Figura 6.45: Aplicarea modificărilor de actualizare a sistemului

7. Se deschide fereastra de dialog **Sumar** invitându-vă să faceți o ultimă verificare înainte de a începe operația selectată. Efectuați clic pe butonul **Aplică** pentru a continua acțiunea.

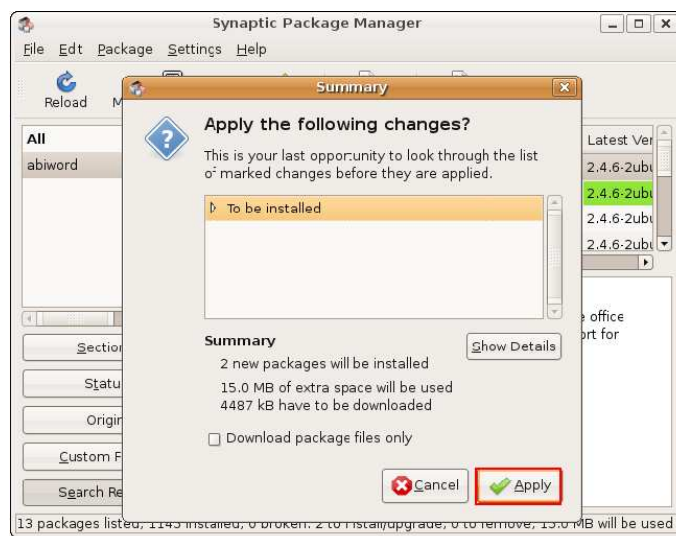


Figura 6.46: Confirmarea finală privind instalarea programului

8. Când toate modificările au fost realizate, sunteți avertizat asupra acestui lucru. Efectuați clic pe butonul **Închide** pentru a închide administratorul de pachete Synaptic.

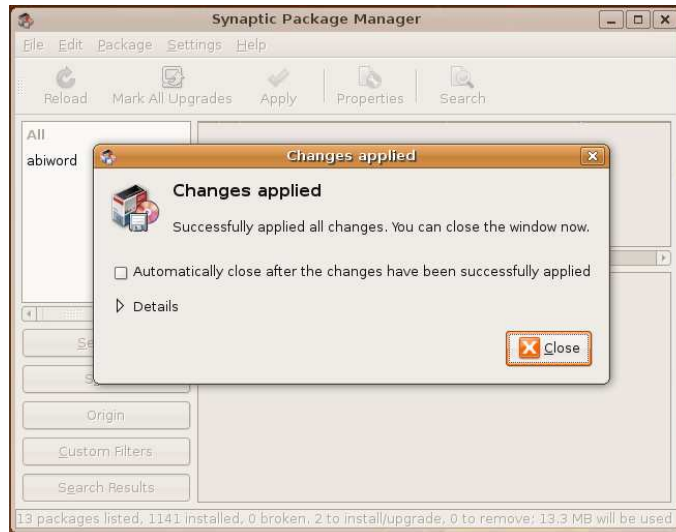


Figura 6.47: Confirmarea instalării

Acest pas finalizează procedura de instalarea de programe, folosind administratorul Synaptic. Aveți posibilitatea de a accesa programul instalat prin selectarea meniului, în funcție de categoria acestuia. Figura de mai jos prezintă programul Abiword, instalat prin acest procedeu.

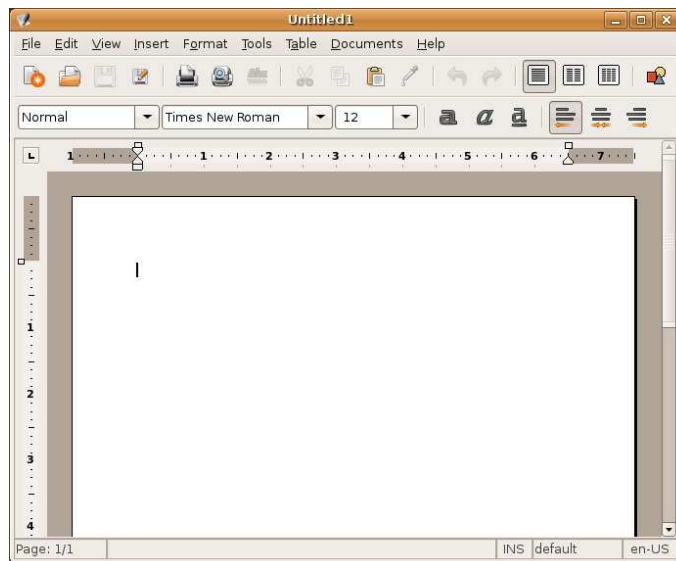


Figura 6.48: Deschiderea aplicației instalate - Abiword

## 6.8 Instalarea unui pachet individual

Notă: Notă:

Metoda preferată de instalare a programelor este folosind un administrator de pachete. Dacă însă unele pachete sau fișiere nu sunt disponibile, le puteți descărca și instala de pe site-urile Web. Aceste fișiere sunt asimilate celor din administratorii de programe pentru distribuții Linux și sunt menționate ca pachete individuale de fișiere. Exemple sunt pachetele de fișiere tip Debian - notate ca fișiere .deb și fișierele tar - marcate cu sufixul .tar.

Puteți descărca și fișierele care nu sunt prezente în arhivele Ubuntu, însă numai de la o sursă sigură.

- Pachetele de fişiere tip Debian: sunt fişiere asociate cu Ubuntu şi sunt notate cu sufixul .deb.
- Fişierele TAR: sunt arhive de fişierele comprimate, care conţin codul sursă al unui program. Acest cod sursă trebuie compilat înainte de utilizare. La acest curs nu ne vom ocupa de instalarea programelor prin compilarea lor de la sursă.

Compilarea şi instalarea de programe pornind de la codul sursă poate fi foarte complicată şi greu de reparat în cazul unor greşeli. Fişierele .tar sunt structuri simple, care însă nu specifică ce dependenţe sunt necesare pentru a permite compilarea lor cu succes. De aceea, se poate pierde mult timp şi energie atât pentru a determina care sunt dependenţele necesare, cât şi pentru compilarea propriu-zisă. Compilarea de arhive .tar n-o vom trata, prin urmare, în acest curs.

Nu se garantează că pachetul individual este compatibil cu sistemul dumneavoastră. De asemenea, nu veţi primi actualizări de securitate dacă instalaţi un asemenea pachet. Prin urmare, acolo unde este posibil, folosiţi un pachet Ubuntu nativ pentru aplicaţia respectivă folosind un administrator de programe.

### 6.8.1 Instalarea/Dezinstalarea pachetelor tip Debian

Pachetele Debian se instalează şi dezinstalează utilizând programul de instalare grafică (gdebi). gdebi va încerca să instaleze şi dependenţele necesare, din cele disponibile în arhivele Ubuntu. Cu toate acestea, în cazul în care pachetul necesită în continuare dependenţe care nu se găsesc în Ubuntu, atunci acestea trebuie instalate manual.

Pentru a instala un pachet tip Debian, deschideţi fişierul .deb din dosarul în care se află.

1. Descărcaţi pachetul XVidCap **xvidcap\_1.1.6\_i386.deb**. Cum acest pachet nu se află în arhivele Ubuntu, va trebui să-l descărcaţi de pe următorul site internet: <http://sourceforge.net/projects/xvidcap/>.
2. Odată descărcat, efectuaţi clic dublu pe fişierul .deb respectiv, iar programul de instalare gdebi va porni imediat. Se va verifica dacă dependenţele necesare există, iar dacă acestea sunt satisfăcute, se va activa butonul **Instalează**. Apăsaţi butonul pentru a porni instalarea. În cazul în care dependenţele nu pot fi rezolvate, se va afişa un mesaj de eroare, comunicându-vă că nu puteţi instala pachetul până când dependenţele nu sunt asigurate.
3. Pentru a dezinstala pachetul, pur şi simplu utilizaţi administratorul de programe Synaptic, după procedeul menţionat anterior în această secţiune.

## 6.9 Arhive software

O arhivă software este o bibliotecă de pachete (aplicaţii) disponibile pe Internet. Arhivele software Ubuntu conţin zeci de mii de pachete disponibile şi libere pentru descărcare şi instalare. Aceste pachete au fost special realizate şi selectate pentru Ubuntu.

### 6.9.1 Categoriile de arhive de programe

Arhivele Ubuntu sunt împărţite în patru grupe, în funcţie de nivelul suportului pe care-l oferă echipele de creatori de programe şi de gradul de compatibilitate al programului cu filozofia programelor libere.

- **Fereastră Principală**
- **Restricted**
- **Universe**
- **Multiverse**

**Componenta Main** Sursa de pachete Main conţine programele gratuite şi cu suport integral din partea echipei de creatori de la Canonical. Aceste pachete corespund filozofiei programelor libere şi sunt disponibile chiar din momentul instalării sistemului Ubuntu. Pentru toate pachetele cuprinse în sursa Main, actualizările de securitate şi suport tehnic sunt disponibile gratuit. OpenOffice.org, Abiword şi serverul Apache sunt doar câteva din pachetele disponibile în această sursă.

**Componenta Restricted** Sursa de pachete Restricted înglobează cele mai uzuale pachetele și programe, având suport tehnic din partea echipei Ubuntu, dar fără licență complet gratuită. Driverile binare, unele produse de furnizorii de plăci video, spre exemplu, sunt disponibile în această sursă. Pachetele din categoria Restricted sunt, de asemenea, disponibile pe CD-ul de instalare Ubuntu standard, dar ele pot fi ușor de îndepărtat.

**Componenta Universe** Sursa Universe include mii de pachete de programe nesuținute oficial de Canonical. Programele sunt disponibile sub o varietate de licențe gratuit, luate de la o varietate de surse publice. Această sursă este disponibilă numai prin descărcări de pe Internet.

Este de așteptat ca toate programele din această sursă să funcționeze perfect. Oricum, acestea nu au nici o garanție de securitate și nici suport tehnic. Pachetele Universe sunt întreținute de către comunitate.

**Componenta Multiverse** Sursa Multiverse conține pachete de programe sub licență, ceea ce înseamnă că cerințele de licențiere a programului nu se încadrează în politica de licență liberă a sursei Main Ubuntu. Este responsabilitatea utilizatorului să verifice dacă are dreptul să utilizeze programul și dacă se încadrează în condițiile stipulate de licență pentru utilizatorii individuali. Nu se asigură asistență sau actualizări de securitate. Exemple de astfel de programe sunt, printre altele, și VLC sau Adobe Flash.

Multe programe nu sunt disponibile în arhivele implicite ale Ubuntu. Aceste pachete pot fi instalate fie de la alte arhive Ubuntu, fie de la terțe surse de programe. Pentru a utiliza un program provenit de la o terță sursă, trebuie să-l procurați.

1. În meniul **Sistem** accesați **Administrare**, apoi selectați opțiunea **Surse software**.



Figura 6.49: Deschiderea ferestrei de dialog Surse software

Se deschide fereastra de dialog **Surse software**. Sursele de programe pentru Ubuntu sunt selectate implicit.





Figura 6.50: Selectarea surselor necesare

NOTĂ:

Puteți, de asemenea, să accesați utilitarul **Surse software** utilizând programul Instalare/Dezinstalare aplicații sau Administratorul de pachete Synaptic pentru a adăuga arhive, folosind opțiunile butonului **Arhive Ubuntu**.

2. Pentru a adăuga o sursă de la terți, efectuați clic pe butonul **Surse de la terți** iar apoi clic pe butonul **Adăugă**.

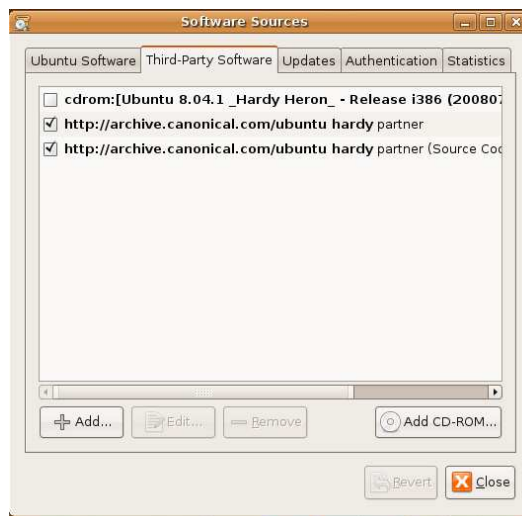


Figura 6.51: Adăugarea unei surse terțe de programe

3. Scrieți linia APT a depozitului de programe pe care doriți să-l adăugați ca sursă. Pentru a accesa sursele Main Debian, scrieți **deb** <http://ftp.debian.org> **sarge main** în căsuța **linie APT**. Faceți clic pe butonul **Adăugați sursa**. NOTĂ:  
Linia APT va include tipul, locația și componentele arhivei.



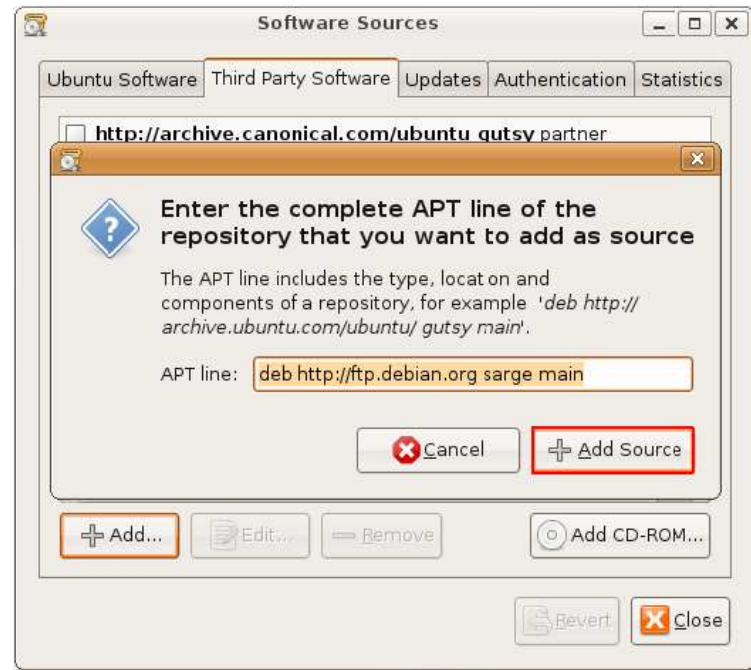


Figura 6.52: Declararea liniei de sursă APT

4. Efectuați clic pe butonul **Închide** pentru a salva modificările. Noua sursă specificată în linia APT se adaugă în caseta cu surse de programe de la terți.

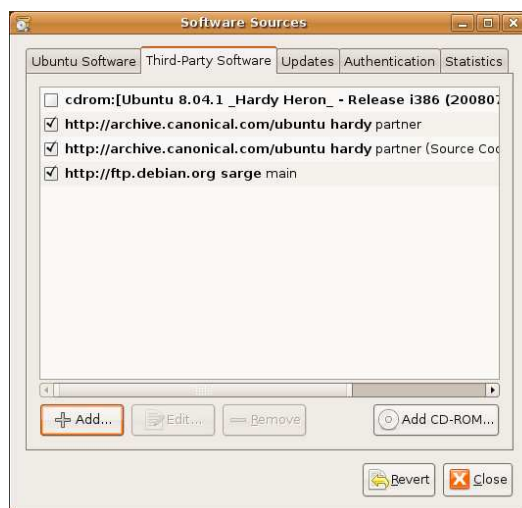


Figura 6.53: Caseta de dialog Surse software indică adăugarea noii surse

5. Pentru că ați adăugat o nouă sursă, vi se va cere să actualizați informațiile despre programele disponibile. Faceți aceasta printr-un clic pe **Reîncărcare**.



Figura 6.54: Reîncărcarea informațiilor despre programele disponibile

6. Indicatorul arată progresiv starea programului aflat în curs de instalare sau de dezinstalare.

Puteți să vă autentificați descărcările de la butonul **Autentificare** din caseta de dialog **Surse software**. Când nu vă autentificați programele descărcate, computerul poate să indice mai jos o eroare, după ce a descărcat informațiile despre un anumit program. Această eroare poate fi ignorată. Pentru a autentifica procesul de descărcare, trebuie să importați un cod cheie GPG, care este diferit pentru fiecare depozit. Faceți clic pe **Închide** în caseta de dialog care indică eroarea. Acest pas va finaliza procesul de adăugare a noii arhive și actualizarea informațiilor despre pachete.



Figura 6.55: Eroare de cheie publică

## 6.10 Adăugarea opțiunilor pentru altă limbă

Ubuntu oferă opțiuni ce permit activarea mai multor configurări de limbă pentru spațiul dumneavoastră de lucru.

Suportul pentru alte limbi poate fi instalat de la butonul **Asistență limbă**, care se găsește în meniul **Sistem-Administrare**. În funcție de limbă, metoda de introducere și aranjamentul tastaturii pot necesita să fie schimbate corespunzător. Metoda SCIM *Metodă inteligentă de intrări comune* este procedeul utilizat în Ubuntu pentru a comuta între diferite metode de introducere a caracterelor complexe, prezente în multe dintre limbile non-latine. Apăsarea simultană a tastelor *ctrl spațiu* este cea mai scurtă cale de comutare între diferite metode de introducere.

## 6.11 Sumarul Lecției

În această lecție, ați învățat că:

- GNOME este mediul desktop implicit pentru Ubuntu. Aveți posibilitatea să utilizați opțiunea **Preferințe** din meniul **Sistem** pentru a personaliza aspectul desktopului specific Ubuntu.
- Puteți gestiona sistemul de fișiere folosind navigatorul de fișiere Nautilus. Utilizați modul spațial pentru a deschide fiecare dosar într-o fereastră separată și pentru a vizualiza simultan conținutul diverselor dosare. Utilizați Nautilus în modul navigare pentru a deschide dosare într-o singură fereastră.
- Instalare/Dezinstalare aplicații este cel mai simplu instrument pentru instalarea sau dezinstalarea pachetelor.
- Puteți utiliza Administratorul de pachete Synaptic pentru a instala sau a dezinstala în mod avansat programe ce nu pot fi instalate utilizând Instalare/Dezinstalare aplicații.
- Pentru a instala un pachet care nu este disponibil în arhivele Ubuntu, puteți să-l descărcați și să-l instalați de pe un site Web. Acele fișiere sunt asociate managerelor de pachete specifice unei distribuții Linux și sunt denumite fișiere „pachet”.
- Fișierele Tar sunt arhive comprimate care conțin codul sursă al unui program. Aveți posibilitatea să utilizați instrumente avansate din linia de comandă pentru a instala sau a dezinstala fișierul Tar.

## 6.12 Exerciții recapitulative

**Question:** Care este mediul desktop implicit pentru Ubuntu?

**Answer:**

**Question:** Care este site-ul Web de unde se pot descărca imagini de fundal și teme Ubuntu suplimentare?

**Answer:**

**Question:** Menționați trei caracteristici oarecare ale administratorului de fișiere Nautilus.

**Answer:**

**Question:** Care este managerul de fișiere pentru mediul KDE?

**Answer:**

**Question:** Ce este un administrator de pachete?

**Answer:**

**Question:** Evidențiați diferențele dintre un administrator de programe grafic și unul în linie de comandă. Furnizați exemple pentru fiecare.

**Answer:**

**Question:** Programul care nu este licențiat conform politicii de licențiere Ubuntu „main” este din categoria \_\_\_\_\_.

**Answer:**

---

## 6.13 Exerciții practice

**Exercițiul 1** Ați instalat Ubuntu 7.10 pe computerul personal. Vreți să vizualizați fișiere pdf, să folosiți un program de calcul tabelar pentru a vă face un program de lucru zilnic și să vă arhivați fișierele. Instalați următoarele programe:

a) xpdf

b) gnumeric

1. În meniul **Aplicații** selectați opțiunea **Instalare/Dezinstalare**. Se deschide caseta de dialog **Instalare/Dezinstalare aplicații**.
2. În caseta **Căutare**, scrieți **xpdf**.
3. Bifați caseta de validare din dreptul **xpdf**.
4. Efectuați clic pe butonul **Aplică modificarea**.
5. Efectuați clic pe butonul **Aplică** pentru a executa schimbarea.
6. În caseta de dialog **O nouă aplicație a fost instalată** efectuați clic pe butonul **Închide**.
1. În meniul **Sistem** accesați **Administrare**, apoi selectați **Administratorul de pachete Synaptic**. Se deschide fereastra aplicației **Administratorul Synaptic**.
2. Efectuați clic pe butonul **Caută** pentru a găsi și selecta caseta de validare a aplicației **gnumeric**.
3. Bifați în caseta de validare **Marchează pentru instalare**. Se deschide o casetă de dialog care afișează dependențele acestui pachet de alte pachete.
4. Pentru a continua modificările necesare, efectuați clic pe butonul **Marcare**.
5. Pentru a confirma instalarea pachetelor marcate, efectuați clic pe **Aplică**. Se va deschide caseta de dialog **Sumar** atenționându-vă să faceți o verificare finală, înainte de a efectua modificările marcate.
6. Efectuați clic pe butonul **Aplică**, pentru a executa modificările.
7. Când toate programele marcate au fost instalate, veți fi înștiințați că schimbările au fost aplicate. Faceți clic pe butonul **Închide**.

## Capitolul 7

# Prelucrarea eficientă și manipularea imaginilor și fotografiilor

### OBIECTIVE

În această lecție veți învăța:

- Afișați și editați imaginile
- Scanați și să trimiteți imagini

## 7.1 Prezentarea aplicațiilor grafice

Aplicațiile grafice sunt parte integrantă din Ubuntu. Ele vă permit să vă organizați colecția de fotografii, să creați și să editați fotografii și imagini, să scanați și să trimiteți obiecte și multe altele.

În această lecție veți învăța despre diferite aplicații grafice disponibile în Ubuntu și pe care și când să le folosiți. Aceste aplicații grafice sunt disponibile odată cu instalarea sistemului de operare sau le puteți instala din arhivele software (bibliotecile amintite în lecțiile anterioare).

**Aplicații disponibile implicit odată cu instalarea sistemului de operare Ubuntu** Aplicațiile următoare sunt incluse în pachetul implicit de programe al sistemului de operare Ubuntu:

- **GIMP editor de imagini:** Este un editor de imagini folosit pentru crearea și editarea avansată a imaginilor având acces la funcții precum modificarea contrastului, a culorilor și a texturii unei imagini.
- **F-Spot Foto Manager:** Este o aplicație folosită pentru ordonarea și gestionarea fotografiilor. F-Spot vă permite să etichetați, să organizați pe categorii și să sortați fotografiile.
- **XSane scanner imagini:** Un scanner de imagini care vă permite, de asemenea, să fotocopiați documentele și să le trimiteți prin fax sau e-mail.

**Aplicații disponibile în arhivele software** Suplimentar față de aplicațiile implicite puteți căuta în arhivele software și puteți instala aplicațiile dorite folosind Administratorul de pachete Synaptic sau direct din Interfața în linie de comandă (CLI).

Aceasta este o listă cu o parte din aplicațiile pentru grafică găsite în arhivele software Ubuntu:

•



**Agave:** Este un program cu care creați o schemă de culori. După ce ați ales o culoare, Agave vă sugerează culorile cu care s-ar armoniza, fie culori complementare fie nuanțe ale culorii de bază alese. Puteți, de asemenea, să trageți și să plasați o culoare dintr-o altă aplicație cum ar fi GIMP. Fie că lucrați la designul unei pagini web, fie că ilustrați o revistă sau că vă decorați casa, acest program vă permite să alegeți cromatica adecvată. Pentru a afla mai multe informații despre Agave vizitați pagina oficială a proiectului <http://home.gna.org/colorscheme/>.



**Blender:** O suită de grafică 3D din categoria programelor cu sursa publică. Cu această aplicație puteți crea modele 3D și animații, să adăugați efecte de post-producție sau o puteți folosi ca editor de grafică pentru a defini comportament interactiv fără a folosi vreun limbaj de programare. Blender are o interfață grafică cu utilizatorul distinctă, care este implementată în întregime în Open GL și este creată pentru viteză. În Blender este posibilă conectarea cu limbajul Python pentru scripturi și prin caracteristicile de import/export se poate lucra cu alte formate populare 3D cum ar fi 3D Studio. Blender poate furniza imagini statice, animații, modele pentru jocuri sau motoare pentru acestea și conținut interactiv sub forma unor executabile de sine stătătoare sau ca modul web. Pentru mai multe informații despre Blender consultați pagina oficială a proiectului <http://www.blender.org/>.



**Dia:** Este un editor pentru diagrame similar programului Microsoft Visio. Dia are capacitatea să producă grafică precisă și la un nivel profesional. Puteți desena diagrame cu elemente relaționale și să le exportați în diferite formate precum EPS, SVG, XFIG, WMF și PNG. Puteți tipări diagrame care se întind pe mai multe pagini. Pentru mai multe informații despre Dia consultați pagina oficială a proiectului <http://live.gnome.org/Dia>.



**Gcolor2:** Este un program simplu pentru alegerea și copierea culorilor care ușurează selectarea rapidă a culorilor. Aveți posibilitatea să salvați culori noi sau să ștergeți culori existente. Pentru mai multe informații despre Gcolor2 consultați pagina oficială a proiectului <http://gcolor2.sourceforge.net/>.



**GNU paint:** Este un program cu o interfață prietenoasă pentru desen în GNOME. Programul oferă unelte ușor de folosit cu care puteți efectua diferite operații de prelucrare a imaginilor. Pentru mai multe informații despre GNU paint consultați pagina oficială a proiectului <http://gpaint.sourceforge.net/>.

Puteți instala și alte programe furnizate de terți precum Picasa, un software gratuit oferit de Google, care este compatibil cu Ubuntu.

Picasa vă permite să localizați și să organizați toate fotografiile din calculatorul dumneavoastră, să editați și să adăugați efecte fotografiilor, să le partajați pe e-mail și să le tipăriți și să le publicați pe Internet. Puteți descărca Picasa de pe următoarea pagină de Internet <http://picasa.google.com/linux/download.html>.

În continuare vom evidenția caracteristicile câtorva din aceste aplicații pentru grafică precum și cum pot fi folosite.

## 7.2 Vizionarea și gestionarea fotografiilor utilizând F-Spot

F-Spot este o aplicație pentru gestionarea fotografiilor personale. Puteți importa și viziona fotografiile stocate pe discul fix din calculatorul dumneavoastră, pe camere foto digitale sau chiar pe iPod. Puteți atașa etichete fotografiilor și să le organizați pe categorii, să inscripționați un album foto pe CD, să exportați fotografiile pe Internet și să le partajați, să executați operații de bază asupra fotografiilor precum corecții de culoare și editare. F-Spot suportă 16 tipuri de fișiere incluzând JPEG, GIF, TIFF și RAW.

Următoarea schiță arată elementele principale ale interfeței F-Spot:

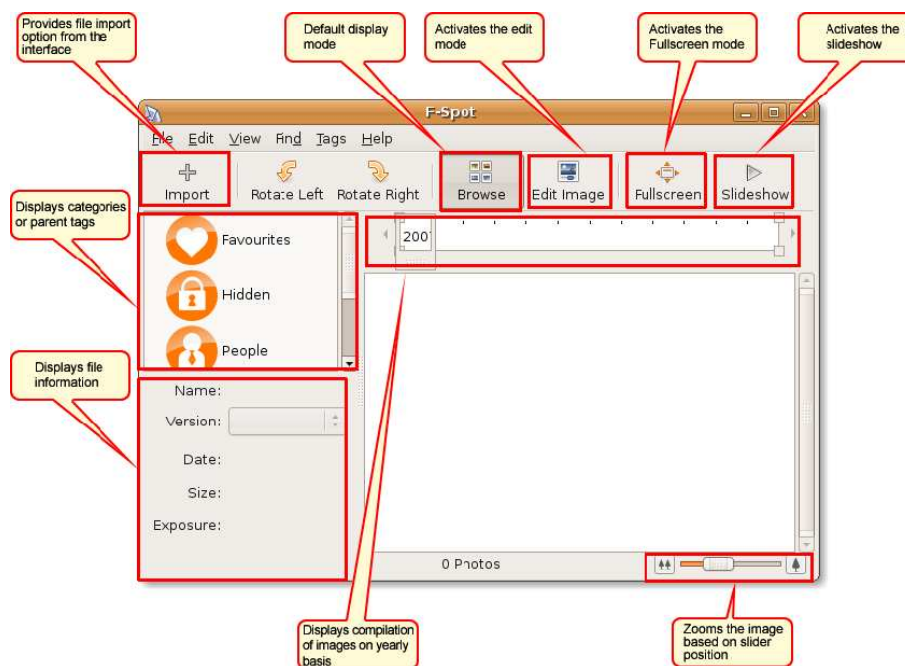


Figura 7.1: Fereastra principală F-Spot

### 7.2.1 Importarea fotografiilor în F-Spot

După importarea fotografiilor le puteți organiza pe categorii și le puteți eticheta în mod asemănător cum ați scrie o listă de titluri pentru un program de redare audio.

Pentru a importa în F-Spot fotografiile stocate pe discul fix din calculatorul vostru procedați astfel:

1. Din meniul **Aplicații** de la categoria **Grafică** selectați aplicația **F-Spot Photo Manager**. Aceasta duce la deschiderea ferestrei principale a programului **F-Spot**.
2. Apăsați butonul **Import** din bara de unelte. Această acțiune duce la deschiderea ferestrei de dialog **Import**.

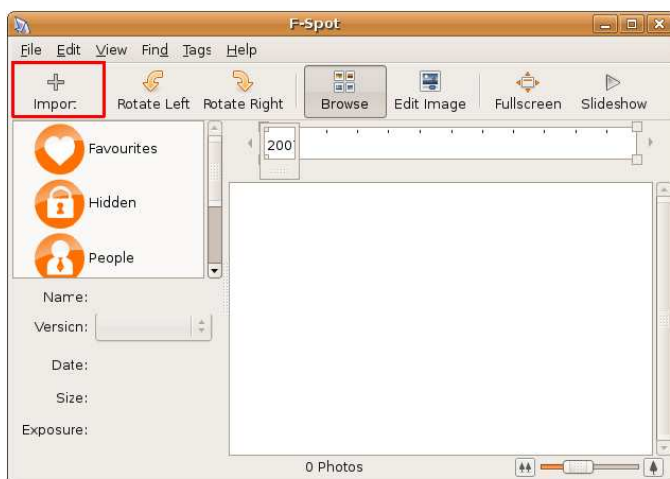


Figura 7.2: Importarea fotografiilor

NOTĂ:

De asemenea, puteți deschide fereastra de dialog **Import** din meniul **File** apăsând opțiunea **Import**.

3. În căsuța **Import Source** opțiunea **Select Folder** este selectată implicit. Rețineți această opțiune, navigați în directorul care conține fotografii și apăsați butonul **Open**.

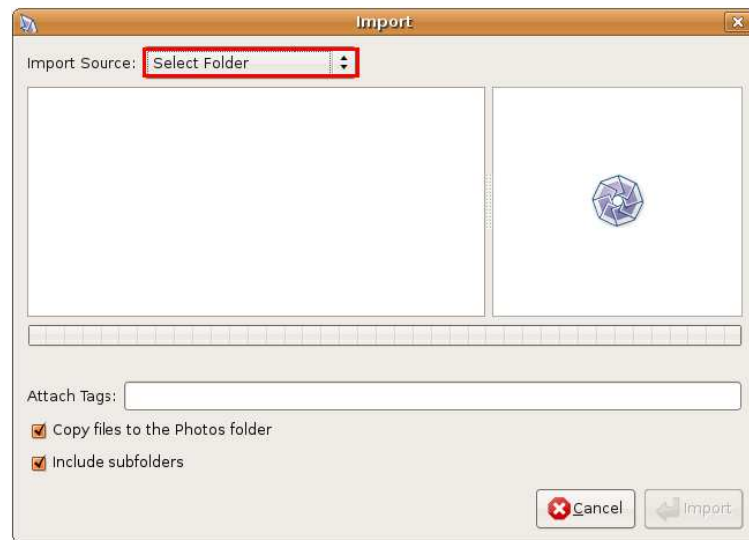


Figura 7.3: Selectarea opțiunii *Import sursă fotografii*

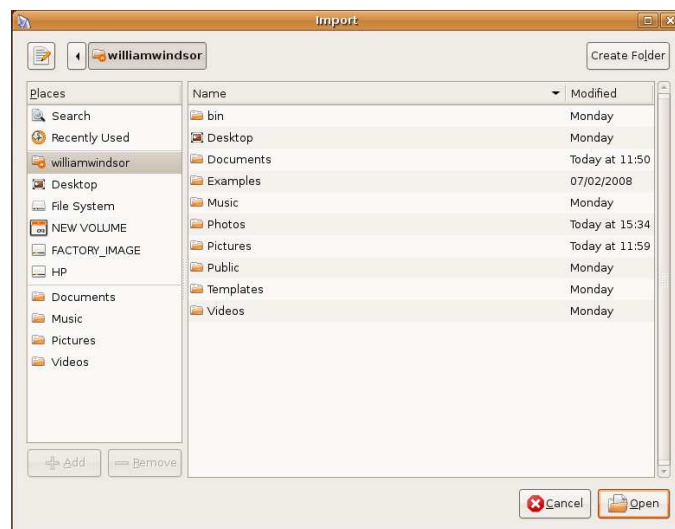


Figura 7.4: Afișarea directorului care conține fotografii

4. Apăsați butonul **Import** din fereastra de dialog **Import**.



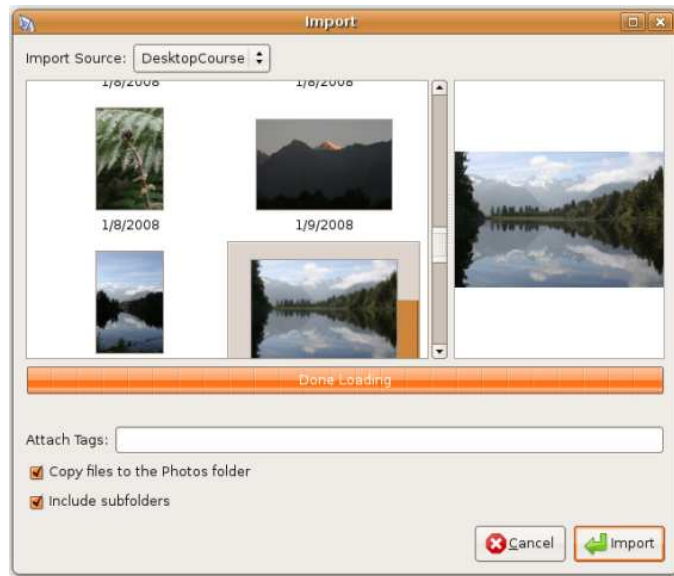


Figura 7.5: Importarea fotografiilor

Fotografiile sunt listate ca miniaturi în fereastra principală **F-Spot**. De notat că butonul care indică data este poziționat la data la care fotografiile au fost salvate pe discul fix al calculatorului vostru.

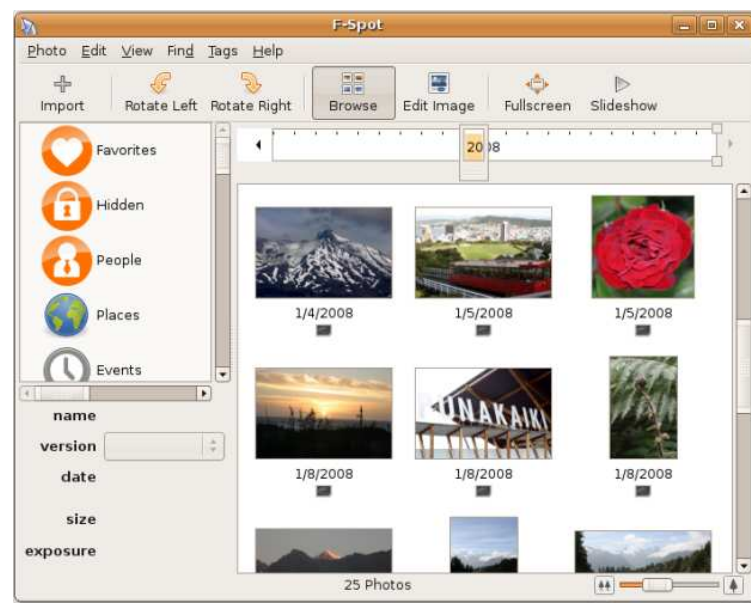


Figura 7.6: Navigarea în directorul cu fotografii

NOTĂ:

Fotografiile listate în fereastra principală a lui F-Spot nu sunt asociate niciunei categorii și niciunei etichete de bază.

Pentru a importa în F-Spot fotografii dintr-o cameră digitală procedați astfel:

1. Apăsați butonul **Import** din bara de unelte. Această acțiune duce la deschiderea ferestrei de dialog **Import**.

2. Apăsați butonul din dreptul opțiunii **Import Source**. Conectați camera la calculator. F-Spot detectează camera și afișează modelul și tipul camerei în căsuța **Import Source**.

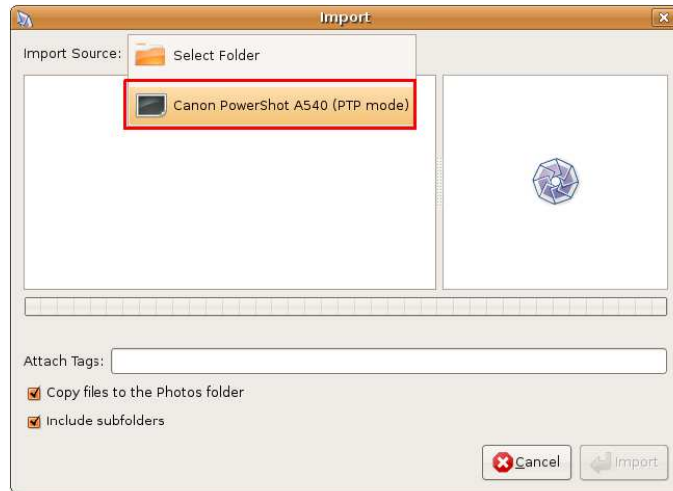


Figura 7.7: Selectarea opțiunii Import sursă fotografii

3. Selectați camera ca sursă pentru fotografii. Se va deschide fereastra de dialog **Select Photos to Copy From Camera**, care listează toate fotografiile din camera foto. Selectați fotografiile pe care doriți să le importați și apăsați butonul **Copy**.

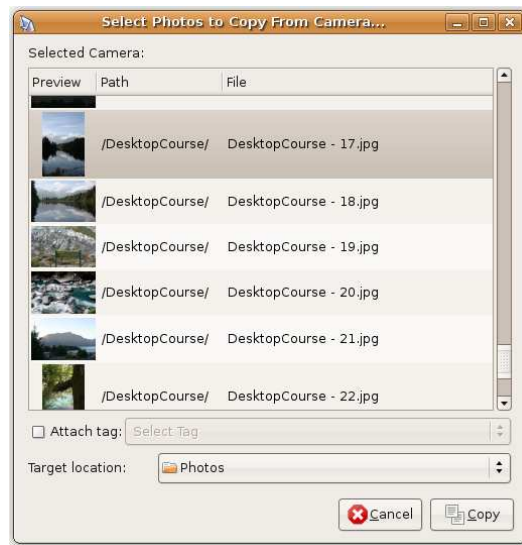


Figura 7.8: Selectarea fotografiilor de importat

4. F-Spot va copia fotografiile în locația specificată și le va afișa în panoul din partea dreaptă a ferestrei principale a lui **F-Spot**.

## 7.2.2 Vizionarea fotografiilor

După ce au fost importate, puteți vedea toate fotografiile ca miniaturi în panoul din dreapta al ferestrei principale a lui **F-Spot**. Puteți afișa fotografiile individual în F-Spot dacă:

- Efectuați clic dublu fiecare miniatură pentru a vedea fotografia la dimensiunea reală

- Selectați o miniatură și apăsați butonul **Fullscreen** din bara de unelte

Imaginea este deschisă pe tot ecranul.

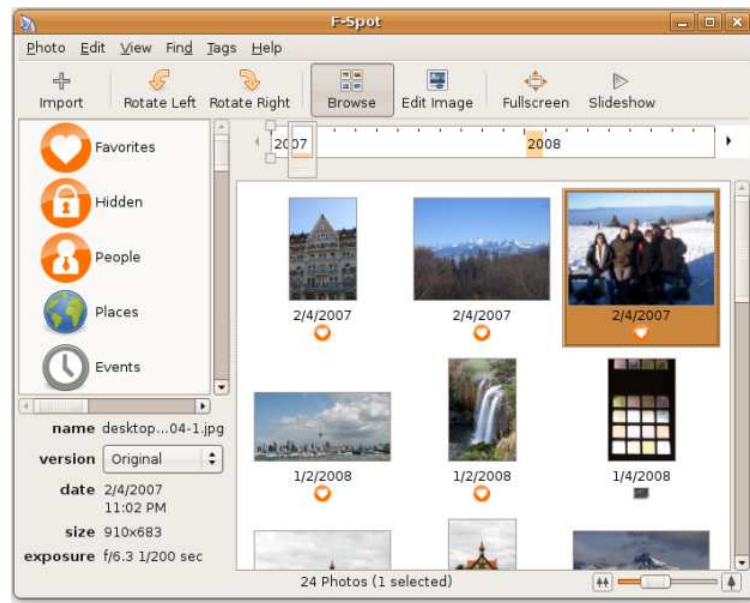


Figura 7.9: Navigarea în directorul cu fotografii



Figura 7.10: Afișarea fotografiilor în mod de lucru pe tot ecranul

Apăsați butonul **Exit fullscreen** pentru a vă întoarce la fereastra principală a programului **F-Spot**.

### 7.2.3 Organizarea colecției de fotografii

Implicit F-Spot organizează fotografiile pe baza datelor la care au fost salvate în calculator. Puteți afișa fotografiile stocate la o anumită dată dacă efectuați clic pe anul corespunzător de pe scala de timp sau prin glisarea butonului de-a lungul scalei de timp. De exemplu, dacă presupunem că aveți 100 de fotografii în panoul din dreapta, dintre care 50 au fost salvate în 2004 iar 50 în 2007. Pentru a afișa fotografiile din anul 2004 poziționați butonul glisant în dreptul inscripției 2004 de pe scala de timp.

Pentru a organiza fotografiile în alt fel, le puteți atașa câte o etichetă și le puteți încadra în diferite categorii. Apoi puteți afișa fotografiile după categoriile din care fac parte.

Unele categorii sunt deja predefinite și sunt vizibile în panoul din partea stângă a ferestrei principale **F-Spot**. Puteți grupa fotografiile voastre în aceste categorii.

Pentru a adăuga o etichetă unei fotografii procedați astfel:

- În fereastra principală a lui **F-Spot** efectuați clic dreapta pe o fotografie, din meniul contextual alegeți categoria **Attach a Tag** și selectați eticheta pe care doriți să o asociați fotografiei. Eticheta va fi afișată sub fotografie.

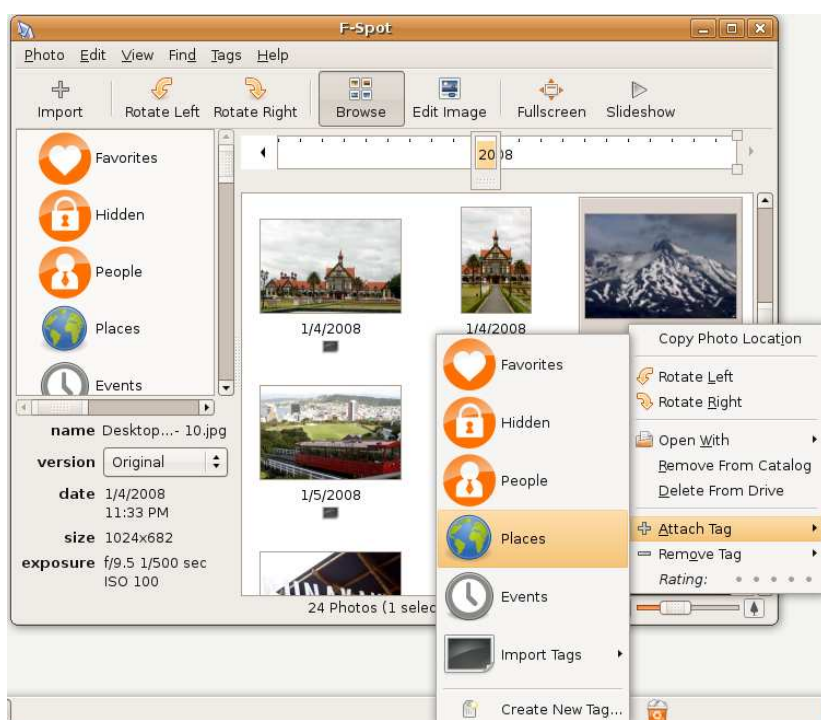


Figura 7.11: Etichetarea unei imagini

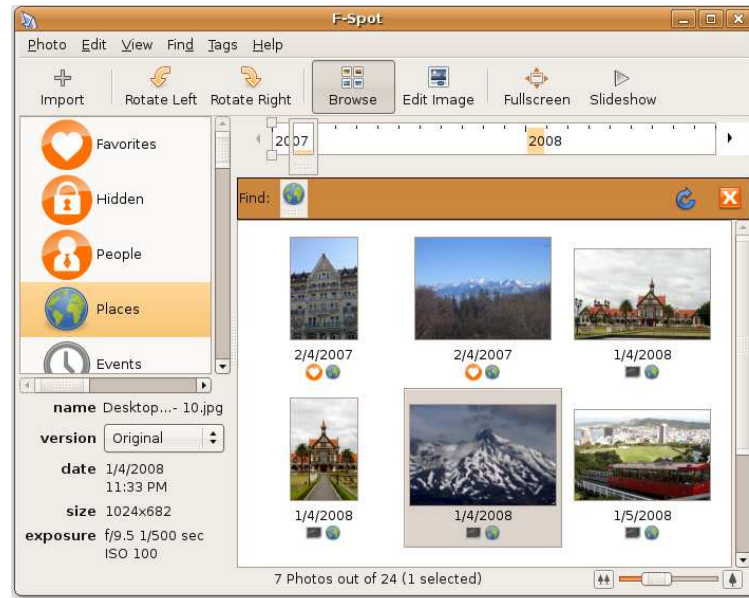


Figura 7.12: Afișarea fotografiilor etichetate

Imaginea etichetată va fi afișată acum în categoria cu numele etichetei.

#### 7.2.4 Înlăturarea efectului „Ochi roșii”

La unele camere foto apropierea dintre bliț și lentilele obiectivului face ca lumina blițului să se reflecte de pe retina subiectului fotografiat, prin lentile, lăsând o urmă de „ochi roșu” pe imagine. În ceea ce privește pata „ochi roșu”, dimensiunea sa depinde de cantitatea de lumină reflectată. Aplicația gThumb poate fi folosită pentru a înlătura acest efect nedorit de pe imagine.



Figura 7.13: Imagine cu efect de „ochi roșu”

1. În fereastra **F-spot Photo Manager** efectuați clic pe miniatura imaginii care are „ochi roșu”. Apăsați butonul **Editare** din bara de unelte de navigare. Folosiți mausul pentru a selecta suprafața de pe imagine pe care doriți să o corectați. Puteți măări cu lupa zona respectivă folosind butonul glisant din partea inferioară a zonei de lucru.

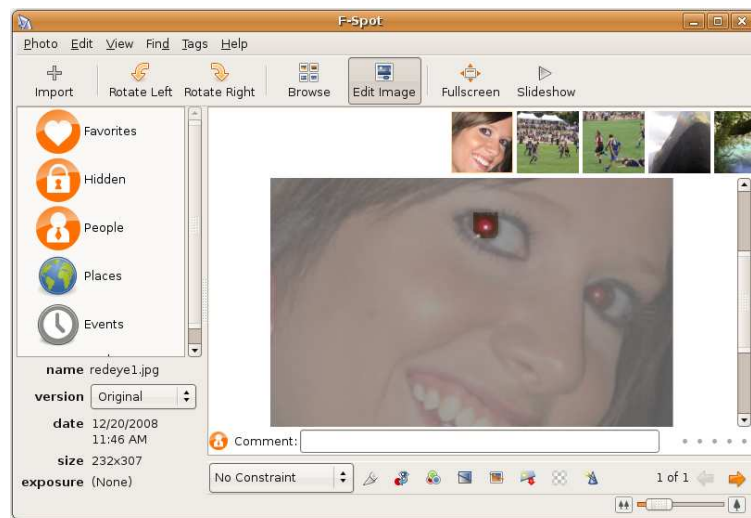


Figura 7.14: Înlăturarea efectului „Ochi roșii”

2. Acționați pictograma **Redeye Removal** de sub imagine. F-spot va corecta automat imaginea. NOTĂ:

De asemenea imaginea editată va înlocui imaginea stocată în calculatorul dumneavoastră. Asigurați-vă că ați făcut o copie de siguranță înainte de a edita imaginea.

## 7.3 GIMP

GNU Image Manipulation Programme (GIMP) este aplicația implicită pentru grafică în Ubuntu și este sub licența GNU General Public License (GNU GPL). Este o aplicație pentru manipularea imaginilor, este multiplatformă, este de tip sursă deschisă și este disponibil în mai multe limbi. Puteți folosi GIMP pentru a retușa fotografii, pentru crearea și compunerea imaginilor, pentru redimensionare, decupare, pentru manipularea culorilor și pentru conversia imaginilor dintr-un format în altul.

GIMP are un număr mare de caracteristici utile precum:

- O suită completă de unelte, printre care peneluri, creioane și un aerograf
- Unelte de selecție precum selecție rectangulară, eliptică, liberă, fuzzy și bezier
- Unelte pentru transformare precum rotire, scalare, tăiere și răsturnare
- Gestionarea memoriei pe sectoare în așa fel încât dimensiunea imaginii este limitată doar de spațiul de pe disc.
- Nivele multiple de anulare/repetare a operațiilor, limitate doar de spațiul disponibil pe disc
- Capacitatea de a folosi scripturi avansate
- Straturi și canale pentru desene complexe
- Eșantionarea la nivel de fracțiune de punct de afișare pe ecran disponibilă pentru toate uneltele permite minimizarea distorsiunilor când sunt reprezentate imagini de înaltă rezoluție în rezoluție mică sau când se lărgesc imaginile
- Suport complet pentru canal alfa pentru simularea transparenței în imagini
- Suport pentru multe formate de imagini precum GIF, JPEG, PNG, XPM, TIFF, TGA, MPEG, PS, PDF, PCX și BMP

1. Din meniul **Aplicații**, de la categoria **Grafică** apăsați opțiunea **GIMP Image Editor**. Prima fereastră care apare este fereastra **Sfatul zilei de la GIMP**. Apăsați butonul **Închide** din fereastra **Sfatul zilei de la GIMP**. După aceasta se va deschide fereastra principală a aplicației **GIMP**.





Figura 7.15: Fereastra de dialog „Sfatul zilei de la GIMP”

**Este bine de reținut:**

Mascota GIMP este coiotul pe nume Wilber. Acesta vă va oferi sfaturi utile în timp ce folosiți aplicația. Dacă nu doriți să vedeți aceste sfaturi, deselectați căsuța din dreptul opțiunii **Arată sfaturi și la următoarea pornire GIMP**.

2. Pentru a deschide o imagine pentru a o edita, din meniul **Fișier** apăsați opțiunea **Deschide** și selectați imaginea pe care doriți să o modificați.

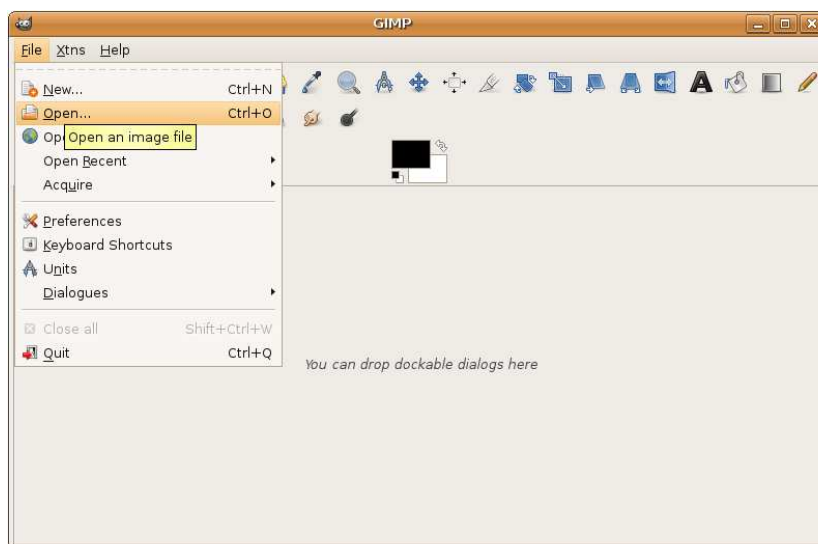


Figura 7.16: Deschiderea unei imagini pentru editare

3. Imaginea selectată se va deschide în fereastra de editare **Imagine**.



Figura 7.17: Editare imagine

Acum puteți modifica imaginea folosind unelte disponibile în fereastra principală a aplicației **GIMP**.

---

**Este bine de reținut:**

Puteți trage o culoare din cutia de unelte sau din paleta de culori și să o plasați pe imagine. Această acțiune va duce la acoperirea imaginii sau selecției cu culoarea aleasă.

---

## 7.4 Să învățăm să desenăm cu Inkscape

Inkscape vă ajută să desenați ilustrații pentru web, să realizați grafică pentru telefoane mobile, să efectuați desene simple, caricaturi, să realizați opere de artă complexe, să realizați figurile pentru capitolele unei cărți sau să efectuați grafice la locul de muncă.

Inkscape este un utilitar avansat pentru grafică similar programelor Illustrator, CorelDraw sau Xara X. Este o aplicație multiplatformă și este disponibil gratuit pentru sistemele de operare Linux, Microsoft Windows, Solaris și Mac OS X.

Îl puteți folosi pentru a roti, a redimensiona, a înclina, a reduce la scară, a colora și a desena liber obiecte cu un grad ridicat de precizie. Aveți la dispoziție, de asemenea, unelte pentru gradienti și transparență.

Inkscape nu face parte din aplicațiile pentru grafică implicate din Ubuntu, dar puteți instala pachetul din arhivele software.

### 7.4.1 Instalarea aplicației Inkscape

Notă:

Există două moduri în care puteți instala programul Inkscape. Puteți instala aplicația din arhivele software folosind fie Administratorul de pachete Synaptic fie interfața linie de comandă

Calculatorul dumneavoastră trebuie să fie conectat la internet în timp ce instalați aplicații din arhivele software.

1. Din meniul **Sistem**, de la categoria **Administrare** selectați opțiunea **Administratorul de pachete Synaptic**. Se va deschide fereastra principală a aplicației **Administratorul de pachete Synaptic**.





Figura 7.18: Deschiderea administratorului de programe Synaptic

2. În fereastra principală **Administratorul de pachete Synaptic** panoul din stânga afișează categoriile de aplicații și panoul din dreapta afișează programele din categoria selectată. Apăsați butonul **Caută**. Se va deschide fereastra de dialog **Căutare**. Tastați **Inkscape** în căsuța de dialog **Căutare** și apoi apăsați butonul **Caută**. NOTĂ:

Pentru a vedea pachetele instalate și pachetele neinstalate apăsați butonul **După stare**. Pentru a afișa pachetele după locul lor de origine apăsați butonul **Origine**. Apăsați butonul **Filtre personalizate** pentru a determina dacă un pachet este deteriorat sau dacă este actualizabil. Pentru a vă întoarce la lista categoriilor după ce ați căutat pachete, apăsați butonul **Secțiuni**.

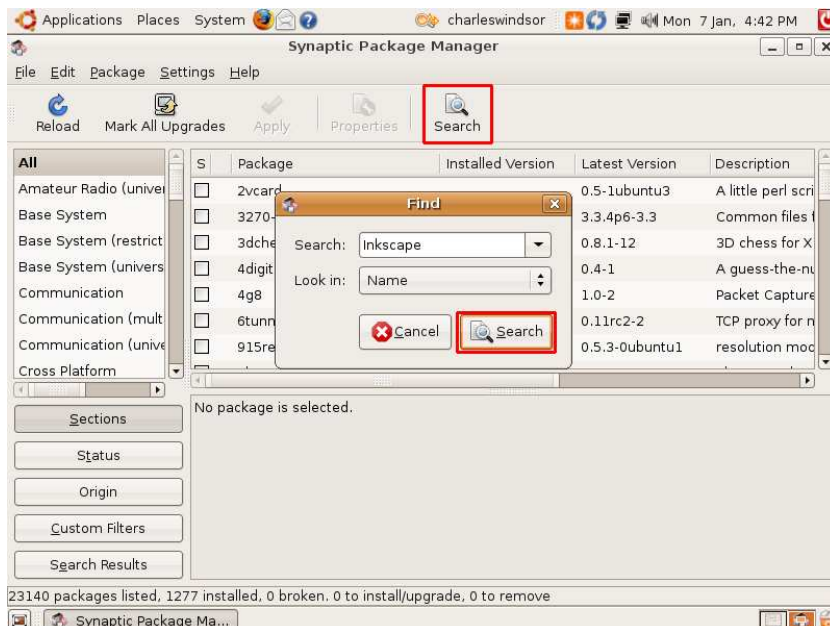


Figura 7.19: Căutarea aplicației Inkscape

3. Rezultatele **căutării** sunt afișate în panoul din dreapta a aplicației **Administratorul de pachete Synaptic**. Efectuați clic

dreapta pe **Inkscape** și apoi bifați căsuța **Marchează pentru instalare**.

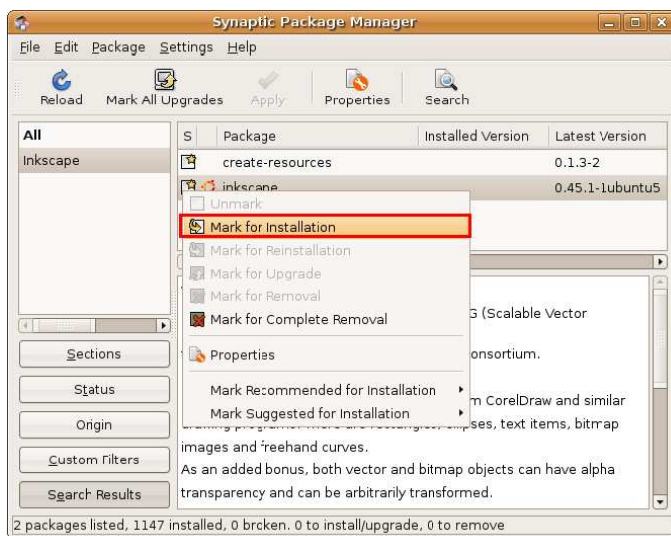


Figura 7.20: Marcarea aplicației Inkscape pentru instalare

4. Apăsați butonul **Aplică** din bara de unelte pentru a începe procesul de instalare. Se va deschide fereastra de dialog **Sumar** care vă va cere să confirmați instalarea.

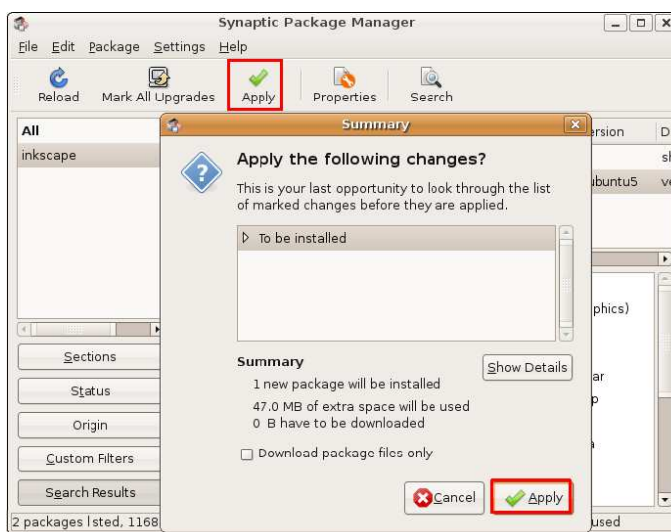


Figura 7.21: Confirmarea pachetelor de instalat

5. După ce instalarea s-a încheiat apăsați butonul **Închide** din fereastra de dialog **Modificări aplicate**.

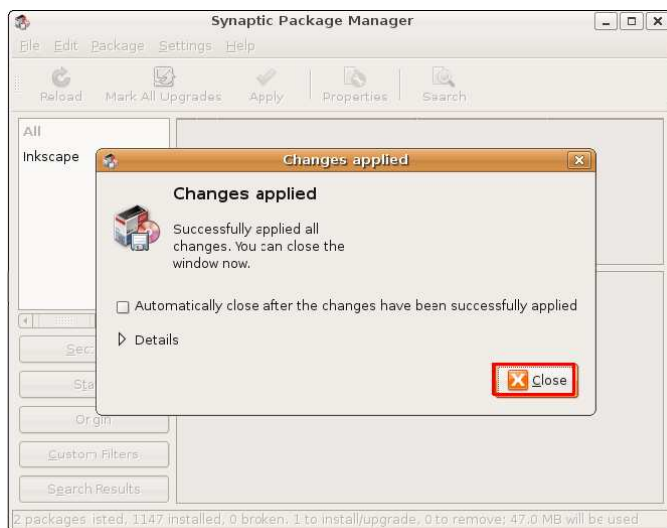


Figura 7.22: Confirmarea instalării pachetelor

Pentru a lansa Inksape, din meniul **Aplicații** de la categoria **Grafică** selectați opțiunea **Inkscape Vector Illustrator**.

### 7.4.2 Crearea imaginilor în grafică vectorială folosind Inskape

Notă:

**Pagină:** Această zonă vă permite să specificați diferite valori pentru forma finală a paginii. De exemplu puteți specifica dimensiunile paginii pentru a o putea tipări pe hârtie în format A4. Pagina este ajustată conform opțiunilor iar proporțiile desenului sunt ajustate în concordanță cu proporțiile paginii.

**Bara de meniuri:** Această bară de unelte oferă meniuri precum Fișier, salvare și zoom. Puteți efectua toate operațiile din Inskape folosind opțiunile afișate în meniurile din bara de meniuri.

**Bara de comenzi:** Această bară de unelte oferă acces rapid la toate operațiile importante din Bara de meniuri.

**Bara de unelte de desenat:** Această bară de unelte oferă opțiuni pentru efectuarea operațiilor de desenare. Puteți crea forme de bază precum un dreptunghi, un pătrat sau o elipsă.

**Bara de unelte Controale:** Această bară de unelte oferă opțiuni specifice unei unelte selectate din Bara de unelte de desen. De exemplu, dacă selectați unealta „poligon” din bara de unelte de desen, atunci bara de unelte de Control afișează opțiunile pentru configurarea colțurilor poligonului.

**Bară de stare:** Această bară de unelte indică starea obiectelor precum dimensiunile și straturile. De exemplu, atunci când treceți mouse-ul peste fereastră, bara de stare indică poziția cursorului relativă la fereastră.

Aplicația pentru desen vectorial folosește notația standard pentru a se referi la formele, precum linii simple, dreptunghiuri și forme complicate, ca obiecte.

**Crearea și salvarea obiectelor** Crearea unui obiect în Inskape presupune utilizarea extensivă a barei de unelte de desen. Cu toate acestea, opțiunile din această bară de unelte vă ajută să creați forme de bază. Pentru a crea obiecte complexe veți fi nevoiți să mai editați, să combinați și să manipulați aceste forme.

1. Efectuați clic pe butonul obiect asociat cu forma pe care doriți să o desenați. Poziționați cursorul oriunde în pagină unde doriți să începeți să desenați obiectul.
2. Trageți cursorul pentru a stabili dimensiunea dorită a obiectului. Obiectul va fi afișat pe pagină.

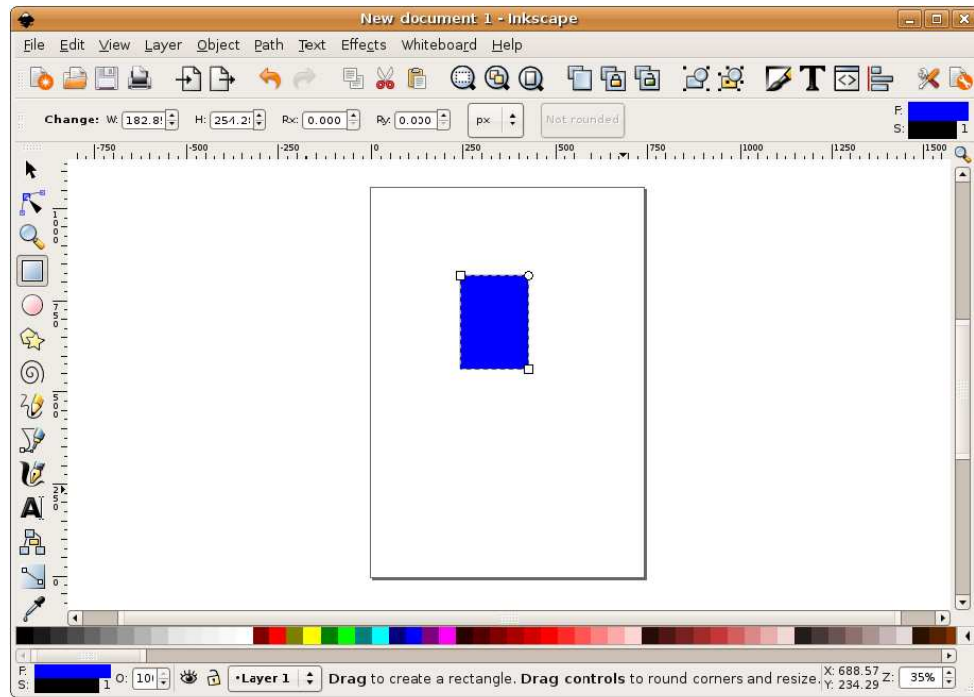


Figura 7.23: Desenarea unui obiect

Uneltele din Bara de control afișează opțiuni pentru crearea obiectului. De exemplu, dacă ați creat un dreptunghi, bara de unelte oferă opțiunea de a specifica înălțimea și lățimea dreptunghiului.

3. După crearea formei efectuați clic pe butonul **Save** de pe bara de comenzi. Se va deschide fereastra de dialog **Select file to Save to**. Tastați numele fișierului în căsuța pentru text **Name**, specificați locația în care doriți să salvați fișierul și efectuați clic pe butonul **Save**.

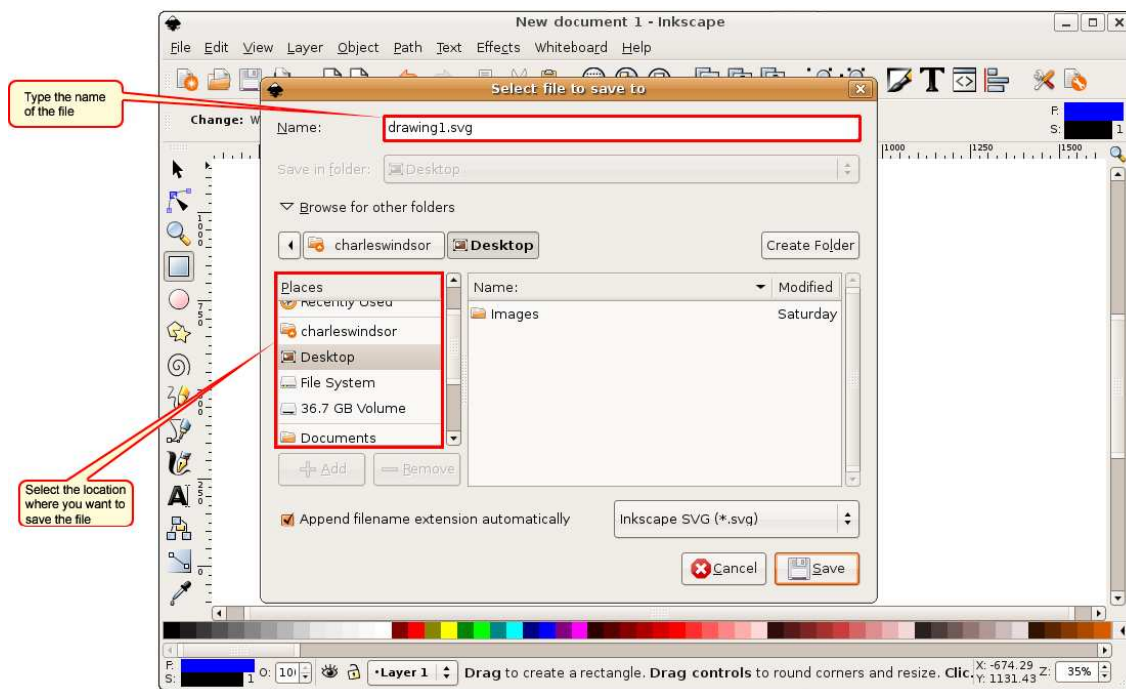


Figura 7.24: Salvarea unui obiect

NOTĂ:

Inskape va salva imaginile ca grafică vectorială. Puteți redimensiona o imagine vectorială fără să îi alterați rezoluția.

## 7.5 Utilizarea scannerului

Scanarea unui obiect în Ubuntu este simplă. Dacă aveți un scanner USB, conectați-l direct la calculator. Majoritatea dispozitivelor „plug-and-play” sunt compatibile cu Ubuntu, dar dacă cu toate acestea, calculatorul nu poate detecta scannerul veți fi nevoiți să verificați dacă este compatibil cu Ubuntu.

### 7.5.1 Verificarea compatibilității scannerului

Puteți să verificați compatibilitatea scannerului dumneavoastră cu Ubuntu în două moduri:

- Vizitați acest site web pentru a vedea lista cu scanerele și driverele compatibile cu Ubuntu: <https://wiki.ubuntu.com/HardwareSupportC>
- Verificați starea scannerului dumneavoastră la următorul site web: <http://www.sane-project.org/sane-backends.html>. Acest site enumeră driverele distribuite cu pachetul sane-backends-1.0.18 precum și dispozitivele hardware și aplicațiile software suportate.

### 7.5.2 Scanarea unei imagini

Puteți scana o imagine fie utilizând interfața scannerului fie folosind aplicația pentru scanare XSane, care este disponibilă în Ubuntu.

1. Din meniul **Aplicații** de la categoria **Grafică** selectați opțiunea **XSane Image Scanner**. XSane va căuta automat după un scanner conectat la calculator. După ce calculatorul detectează scannerul se va deschide fereastra de dialog **Opțiuni XSane**.

2. Fereastra de dialog **Opțiuni XSane** oferă opțiuni pentru modificarea configurărilor implicite ale datelor de ieșire ale scannerului. Puteți specifica numărul de copii ce trebuie scanate, numele fișierului de ieșire, tipul fișierului de ieșire și opțiunile de culoare și contrast. După ce ați specificat proprietățile fișierului de ieșire, plasați obiectul în scanner și efectuați clic pe butonul Scan pentru a începe scanarea obiectului.

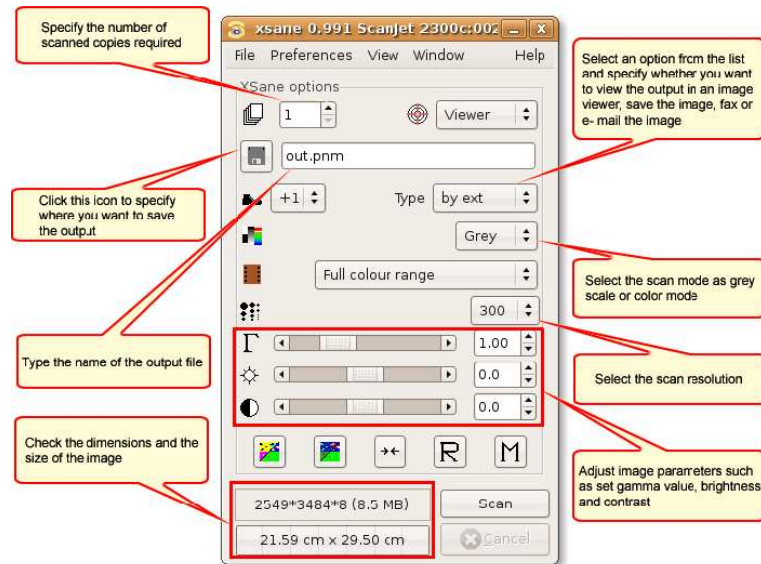


Figura 7.25: Utilizarea aplicației Xsane

3. După ce obiectul a fost scanat se va deschide o fereastră care afișează obiectul.

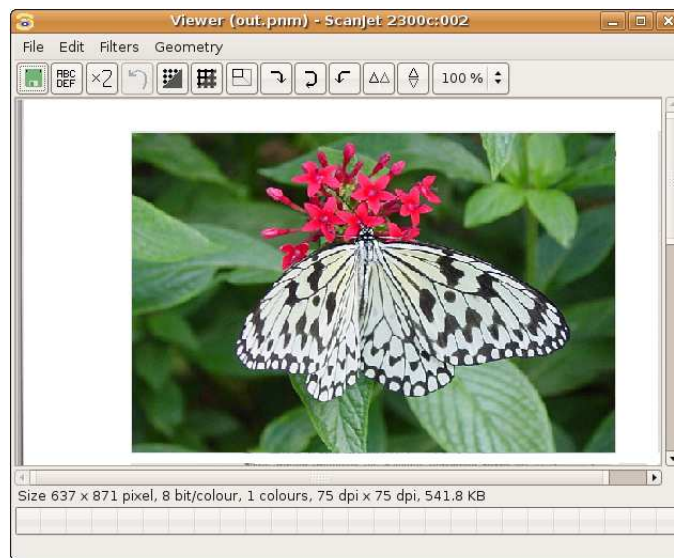


Figura 7.26: Afișarea obiectului scanat

#### NOTĂ:

Înainte de a începe operația de scanare verificați compatibilitatea scannerului dumneavoastră cu Ubuntu. Uneori Ubuntu detectează scannerul din punct de vedere hardware dar nu poate scana din lipsa driverului.

4. Continuați să scanați și alte imagini sau închideți fereastra de dialog **Opțiuni XSane** pentru a închide aplicația.



## 7.6 Sumarul Lecției

În această lecție ați învățat cum să:

- Afișați și organizați colecția dumneavoastră de fotografii cu ajutorul aplicațiilor implicate din Ubuntu:
  - **F-Spot Photo Manager** vă permite să importați fotografii, să vă organizați fotografiile folosind etichete, să creați CD-uri cu fotografii, să afișați fotografiile sub forma unei prezentări de diapozitive și să creați albume din fotografiile pe care le dețineți pentru a le publica pe Internet.
- Utilizați GIMP pentru operații avansate de manipulare și creare de imagini.
- Creați grafică în format SVG folosind editorul de grafică vectorială Inkscape.
- Scanați imaginile dumneavoastră și să le salvați în diferite formate folosind aplicația XSane Image Scanner.

## 7.7 Exerciții recapitulative

**Question:** Care dintre aplicațiile implicate pentru grafică oferă opțiunea de a afișa doar o categorie de imagini dintr-o colecție aleatoare de imagini stocate? (Alegeți două).

- a) Inkscape
- b) F-Spot
- d) XSane
- d) GIMP

**Answer:**

**Question:** Care aplicație implicită de grafică din Ubuntu vă permite să partajați colecții de fotografii pe Internet?

**Answer:**

**Question:** Este nevoie de aplicații suplimentare pentru a putea importa imagini dintr-o cameră foto digitală?

**Answer:**

## 7.8 Exerciții practice

**Exercițiul 1: Crearea unui album web folosind gThumb** Doar ce v-ați întors din vacanța petrecută cu prietenii. Ați decis să scrieți despre această experiență pe blogul dumneavoastră și doriți să publicați și câteva fotografii din călătorie. Dar, publicarea fotografiilor pe Internet una câte una înseamnă un efort mare și mult timp. Doriți să găsiți o metodă mai convenabilă pentru a face acest lucru.

1. Deschideți **F-Spot Photo Manager**. Se va afișa fereastra principală a aplicației.
2. Din bara de navigare, selectați **Import**. Navigați în directorul care conține fotografii și apoi apăsați butonul **Deschide**. Spațiul de lucru va afișa toate imaginile disponibile în acel director.
3. Selectați imaginile pe care doriți să le includeți în albumul de pe Internet.
4. Efectuați clic pe **Copy** pentru a importa fotografiile selectate. F-Spot va afișa fotografiile în fereastra de pre-vizualizare.
5. În fereastra de pre-vizualizare puteți folosi mausul pentru a selecta fotografiile dorite sau puteți folosi opțiunea **Selectează tot** din meniul **Editare** pentru a selecta toate fotografiile.
6. În meniul **Photo menu**, selectați **Export to** și apoi selectați **Web Gallery**.
7. Veți fi nevoiți să introduceți numele galeriei, adresa URL și informațiile de autentificare ale paginii de Internet care doriți să găzduiască fotografiile. După aceea F-Spot va trimite albumul selectat pe situl web respectiv.

## Capitolul 8

# Redarea melodiilor și videoclipurilor

### OBIECTIVE

În această lecție veți învăța:

- Redați, modificați și organizați melodiile și videoclipurile.

## 8.1 Restricții legale

Ubuntu este perfect capabil să redea muzică, filme și DVD-uri disponibile în formate libere și nerestricționate. Folosirea unor formate multimedia este restricționată de licențe și patente software în unele jurisdicții. Ubuntu nu oferă suport pentru aceste formate implicit. Este posibilă activarea redării acestora în Ubuntu în concordanță cu patentele și restricțiile dreptului de autor care guvernează folosirea acestor formate proprietare.

Licența formatului fișierului este diferită de licența conținutului acestuia. De exemplu, conținutul unui clip video poate fi licențiat sub o licență Creative Commons și distribuit sub forma unui fișier MPEG. Cu toate că materialul video poate fi distribuit liber, formatul fișierului este proprietar și în unele jurisdicții poate fi necesară licențierea unui program pentru redarea acestuia.

Pentru a înțelege problemele legale asociate cu folosirea formatelor proprietare, trebuie întâi înțeleasă diferența dintre formatele libere și cele închise sau proprietare.

## 8.2 Redarea melodiilor

Ubuntu conține implicit Rhythmbox Music Player pentru a reda și organiza melodii. Cu o interfață asemănătoare cu iTunes, este un program liber, adaptat mediului desktop GNOME. Folosind Rhythmbox puteți reda fișiere audio, asculta posturi de radio de pe internet, copia muzică de pe CD-uri audio și vă puteți organiza fișierele audio. Rhythmbox oferă suport pentru o gamă largă de formate audio și conține variate funcții care fac redarea muzicii simplă și plăcută.

### 8.2.1 Redarea muzicii cu ajutorul Rhythmbox

1. În meniul **Aplicații**, selectați **Muzică și filme** și apoi efectuați clic pe **Rhythmbox Music Player**. Se va afișa un ecran de bun venit.





Figura 8.1: Lansarea Rhythmbox

2. Se va deschide fereastra principală a programului Rhythmbox Music Player. Acum vă puteți organiza muzica preferată folosind acest program.

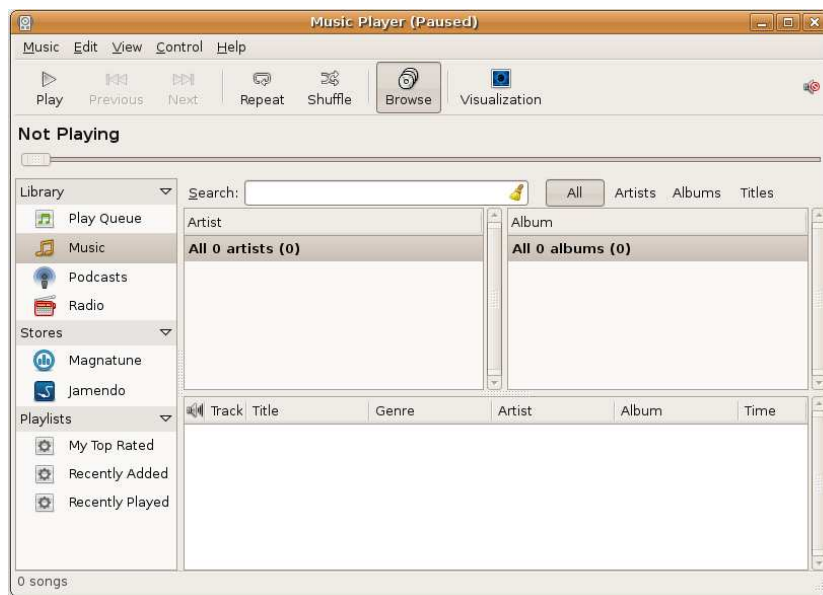


Figura 8.2: Rhythmbox Music Player

3. Pentru a asculta muzică cu Rhythmbox trebuie să începeți din panoul lateral, prin a alege locul din care va fi afișată muzica. Inițial sursa **Biblioteca** va fi aleasă la prima pornire a Rhythmbox.

Biblioteca este principala locație cu muzică din Rhythmbox. Puteți importa toate melodiile dumneavoastră în biblioteca Rhythmbox și le puteți asculta imediat. De asemenea puteți utiliza muzica din bibliotecă pentru a crea liste de redare personalizate sau puteți alege ordinea în care melodiile vor fi redare prin intermediul funcției **Coadă redare**. Pentru a importa melodii una câte una, efectuați clic dreapta pe **Music** și alegeți **Importă fișier**. Va fi afișată fereastra de dialog **Import File into Library**.

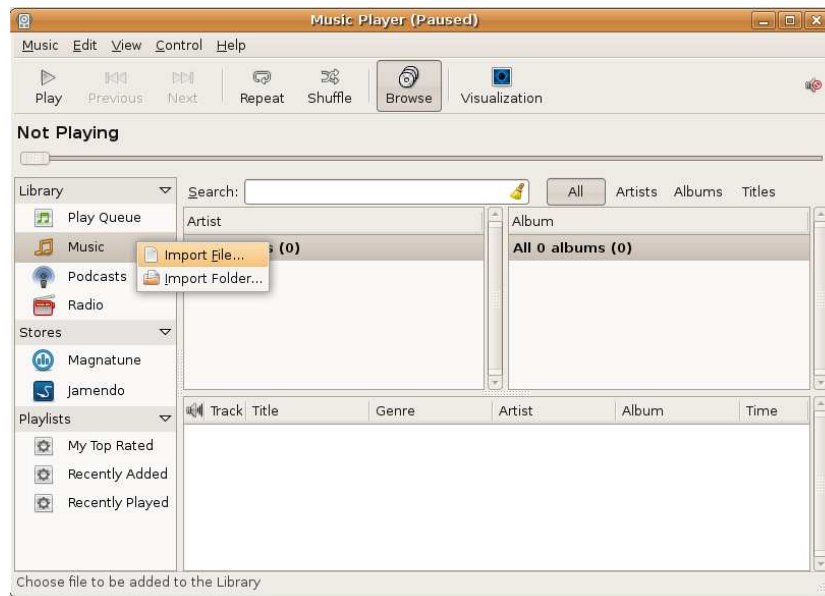


Figura 8.3: Importul melodiilor

4. În fereastra de dialog **Import File into Library**, alegeți directorul din care doriți să importați fișierele. Alegeți fișierele dorite și efectuați clic pe **Open**.

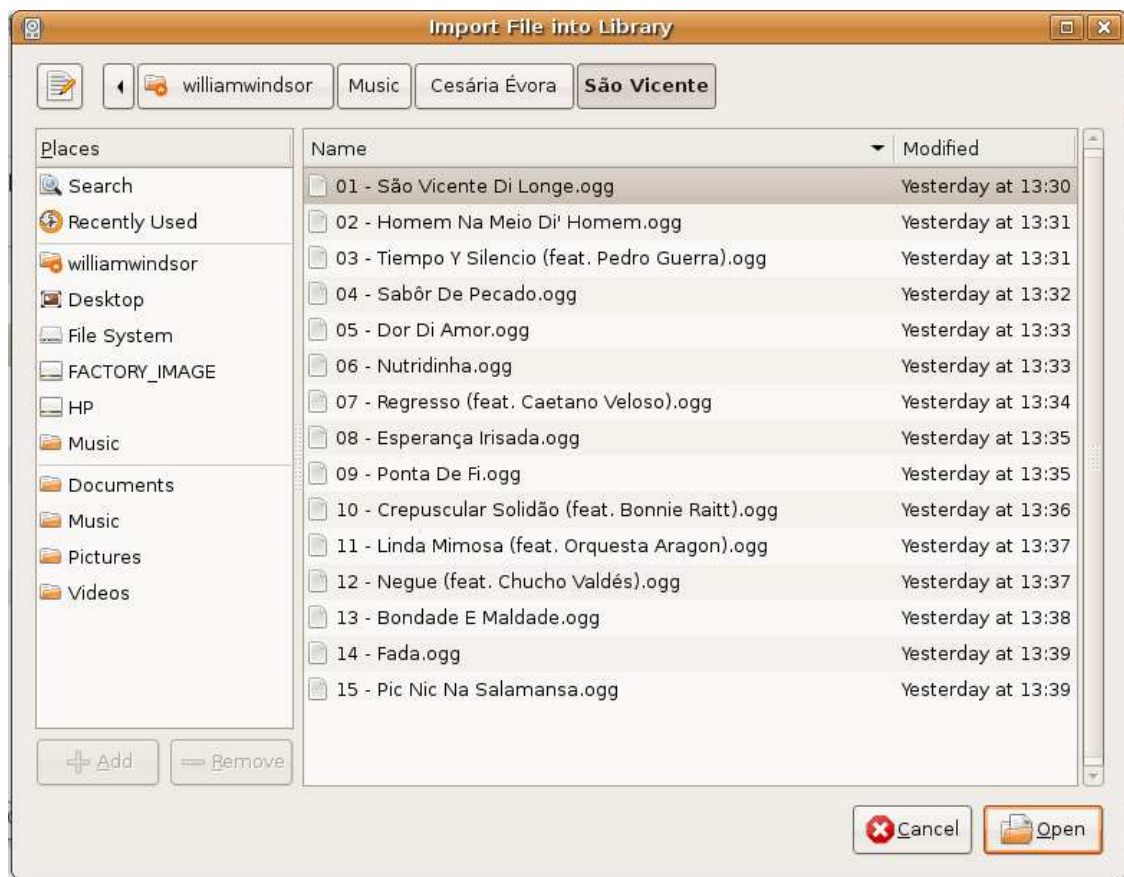


Figura 8.4: Alegerea fișierelor ce vor fi adăugate în bibliotecă

**Este bine de reținut:**

În timp ce importă melodiile din colecția dumneavoastră de muzică, Rhythmbox folosește informațiile atașate fișierelor cu muzică. În acest mod Rhythmbox poate cataloga fișierele după gen muzical, artist, album, denumire și poziția melodiei în album.

- Fișierele audio alese sunt importate în bibliotecă și afișate în fereastra Rhythmbox. Veți observa că fereastra Rhythmbox este divizată în mai multe panouri. Fiecare panou afișează detalii diferite despre melodii. Pentru a asculta muzică din bibliotecă puteți folosi panourile **Artist**, **Album** și **Track** pentru a alege melodiile pe care doriți să le ascultați și apoi puteți folosi butoanele de control de redare pentru a începe audiția. Efectuați clic pe butonul **Redare** pentru a începe redarea melodiei alese.

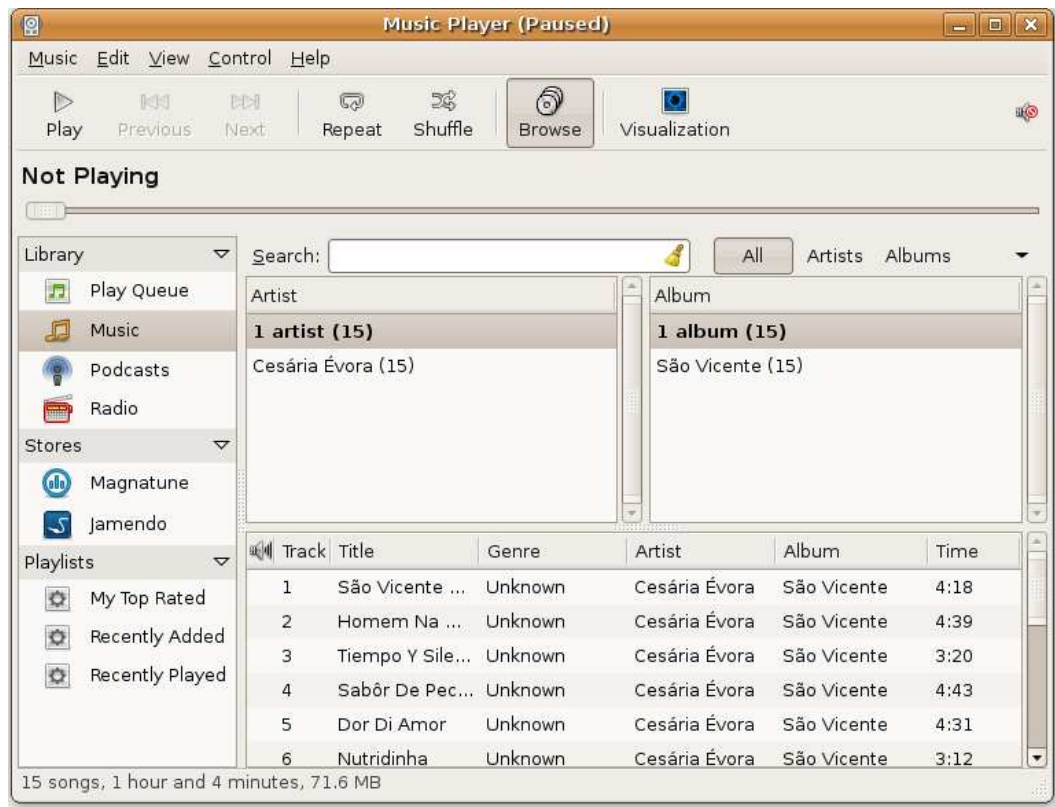


Figura 8.5: Fereastră Rhythmbox

6. La apăsarea butonului **Redare** fără a alege o melodie anume, Rhythmbox va reda prima melodie din lista care este afișată în acel moment. Puteți folosi butonul **Shuffle** pentru a asculta melodii la întâmplare. De asemenea, puteți crea o listă de redare executând clic-dreapta pe o melodie și alegând **Adaugă în lista de redare**. Pentru a opri temporar sau permanent redarea apăsați butonul **Redare** din nou.

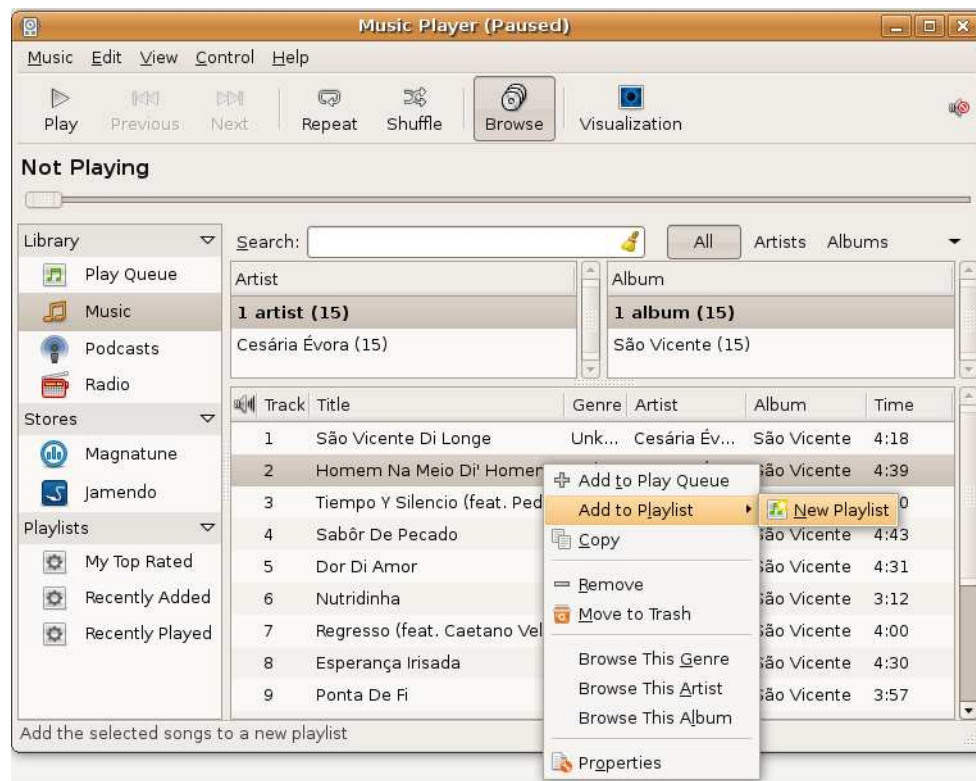


Figura 8.6: Crearea unei liste de redare nouă

7. Rhythmbox oferă multe funcții suplimentare care vă pot fi utile prin intermediul modulelor. Unele dintre acestea nu sunt pornite implicit. Pentru a accesa aceste module, în meniul **Editare**, efectuați clic pe **Module**. Se va deschide fereastra **Configurează module**.

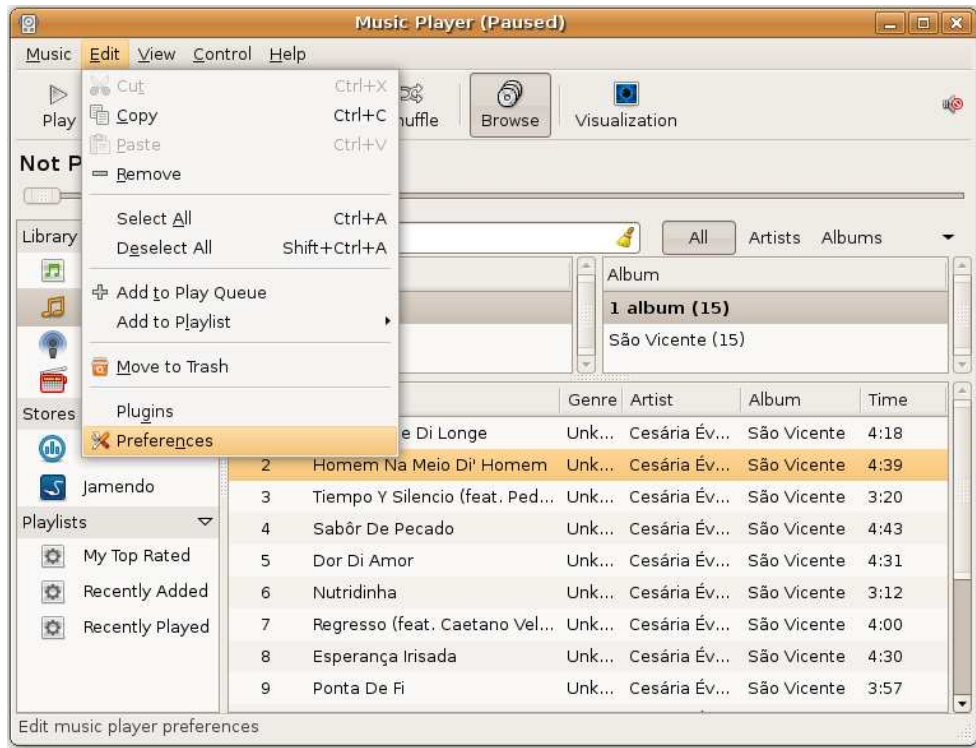


Figura 8.7: Accesarea modulelor

8. Puteți vedea toate modulele disponibile în partea din stânga a casetei de dialog **Configurează module**. Alegând un modul, vor fi afișate detalii despre acesta în partea din dreapta a ferestrei.
9. În funcție de dorințele și preferințele dumneavoastră, puteți activa aceste module pentru a obține funcții noi în Rhythmbox. De exemplu, activând modulul **Magnatune Store** puteți asculta mostre sau descărca melodii ca în iTunes. Activând modulul **Visualizare** veți vedea pe ecran o animație în timp real modelată după melodia pe care o ascultați. Analog, dacă doriți să vedeți versurile melodiei pe care o ascultați, activați **Song Lyrics** bifând căsuța corespunzătoare, apoi efectuați clic pe butonul **Închide** pentru a părăsi fereastra de dialog **Configurează module**.



Figura 8.8: Activarea modulelor

10. Vă veți întoarce la fereastra Rhythmbox. Pentru a vedea versurile melodiilor, în meniul **Vizualizare**, efectuați clic pe **Versuri melodie**.



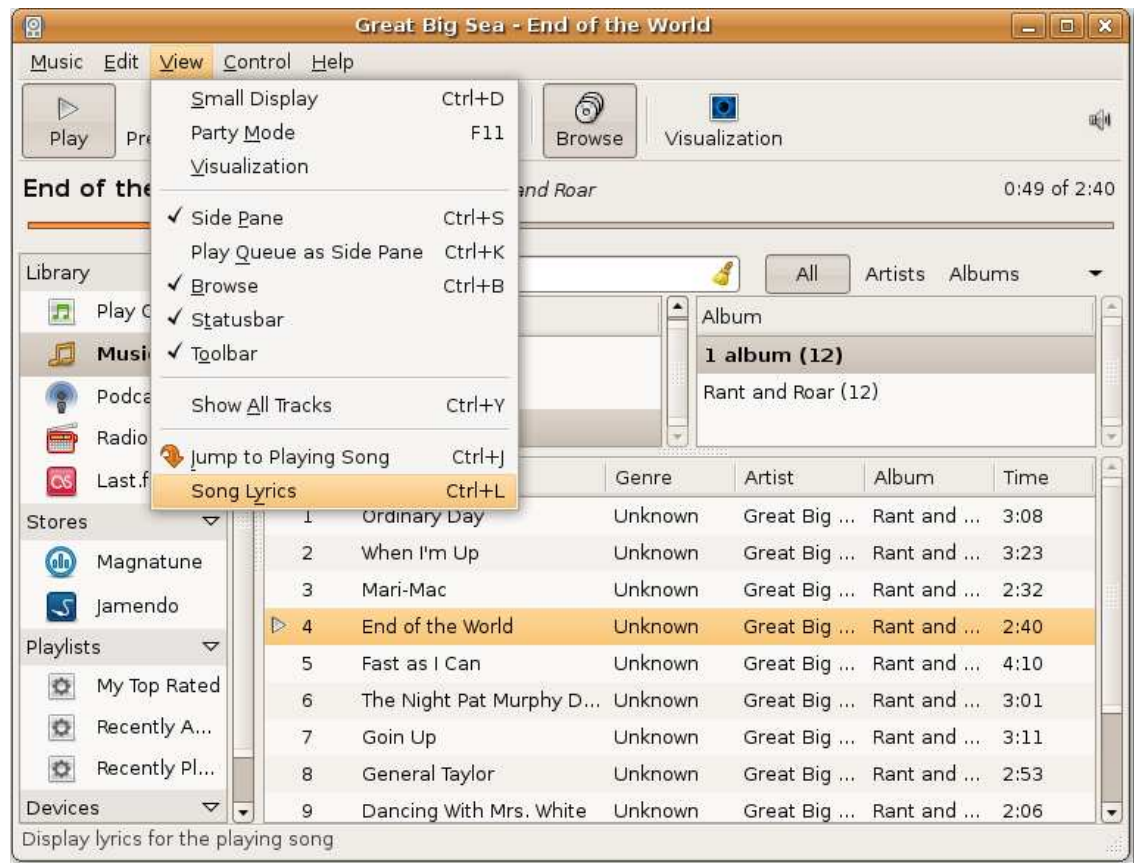


Figura 8.9: Afișarea versurilor melodiei

11. Rhythmbox va căuta versurile melodiei pe care o ascultați pe internet pentru dumneavoastră. Acum puteți fredona în timp ce ascultați cântecul dumneavoastră favorit.

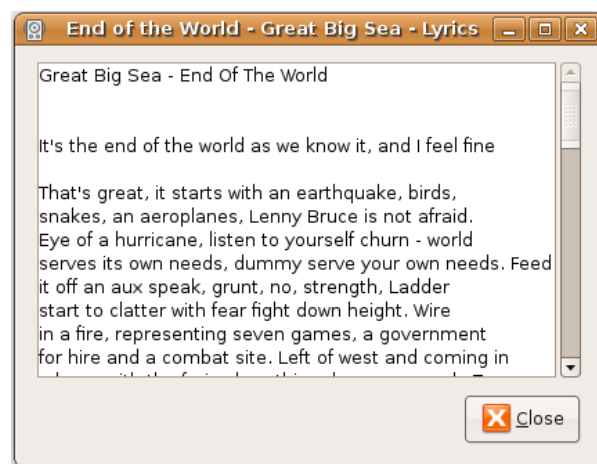


Figura 8.10: Versurile afișate

12. Asemănător, dacă doriți să vedeți animații în timp ce ascultați o melodie efectuați clic pe butonul **Visualizare**.



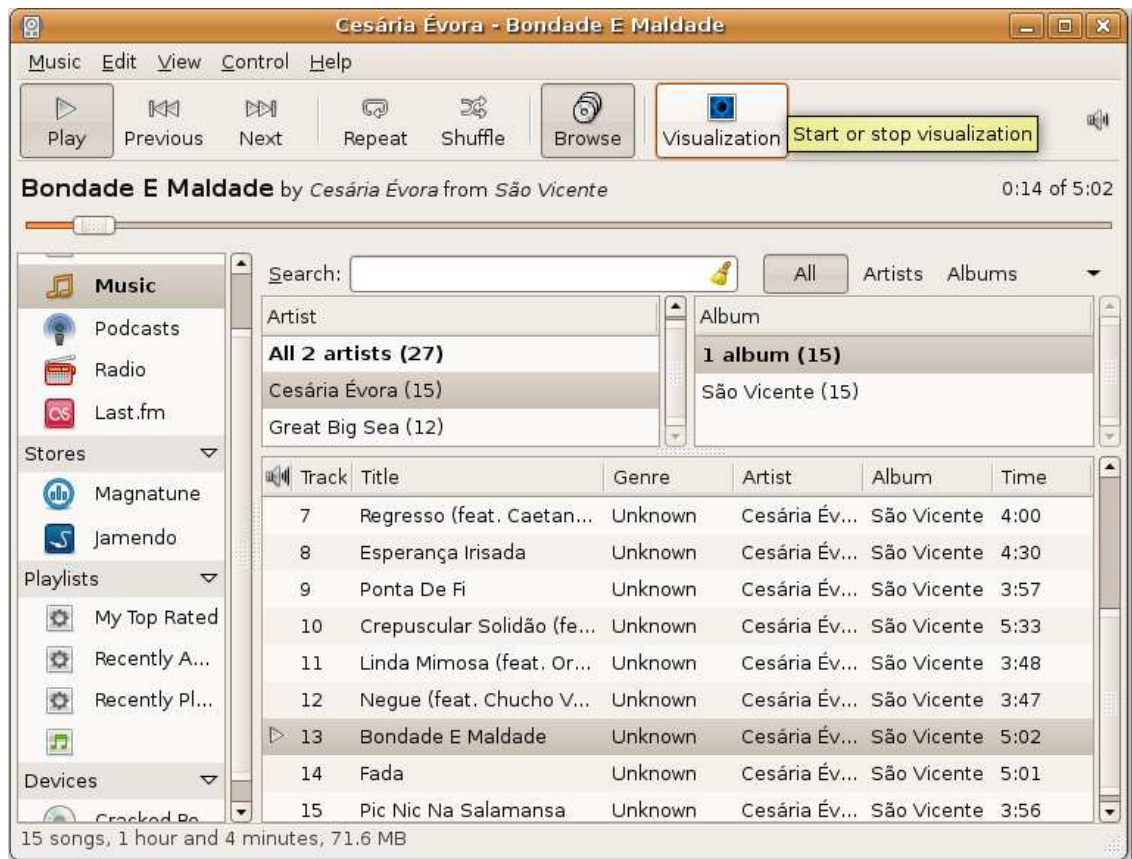


Figura 8.11: Activarea vizualizărilor

13. Puteți vedea animații în timpul redării unei melodii.

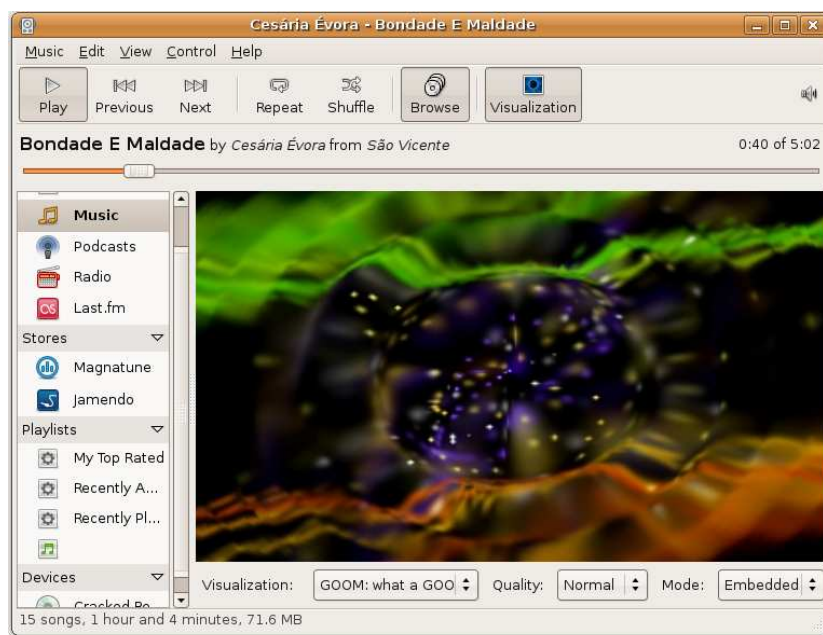


Figura 8.12: Afișarea de animații

14. De asemenea, Rhythmbox vă permite să ascultați muzică dintr-o varietate de locuri, precum posturi de radio de pe internet sau podcast-uri.

Pentru a asculta un podcast efectuați clic dreapta pe opțiunea **Podcasturi** din **Biblioteca** și alegeți **Flux podcast nou**.

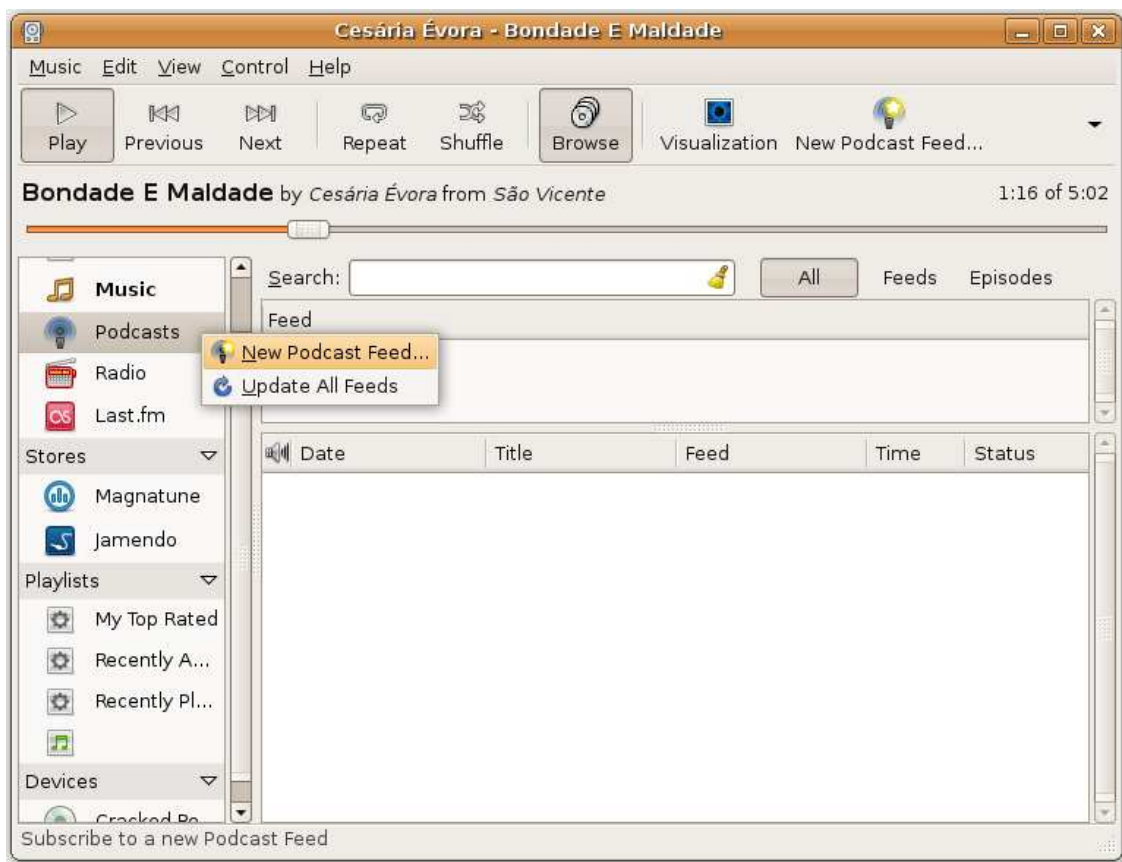


Figura 8.13: Adăugarea unui flux cu podcast-uri nou

NOTĂ:

Podcasturile sunt emisiuni audio transmise prin internet la care vă puteți abona. Abonându-vă la un podcast puteți descărca fiecare episod nou al podcast-ului.

15. Introduceți adresa podcast-ului în fereastra **Flux podcast nou**, apoi efectuați clic pe **Adaugă**.



Figura 8.14: Introducerea adresei podcastului

16. Rhythmbox caută automat ultimele episoade ale podcasturilor și le descarcă automat pentru dumneavoastră. Pentru a asculta un podcast, alegeți episodul a cărui redare o doriți și efectuați clic pe butonul **Redare**.

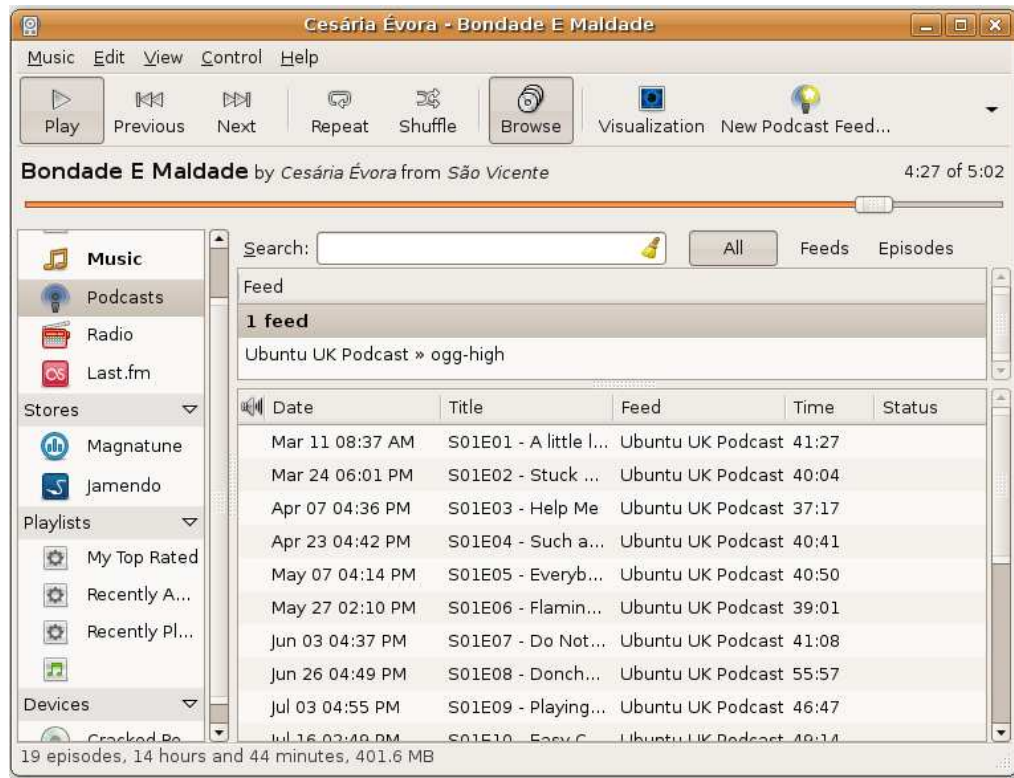


Figura 8.15: Redarea unui podcast

17. Rhythmbox vă permite să ascultați posturi de radio de pe tot cuprinsul lumii cu ajutorul internetului. Pentru a asculta posturi de radio de pe internet efectuați clic pe **Radio** în panoul **Biblioteca**.

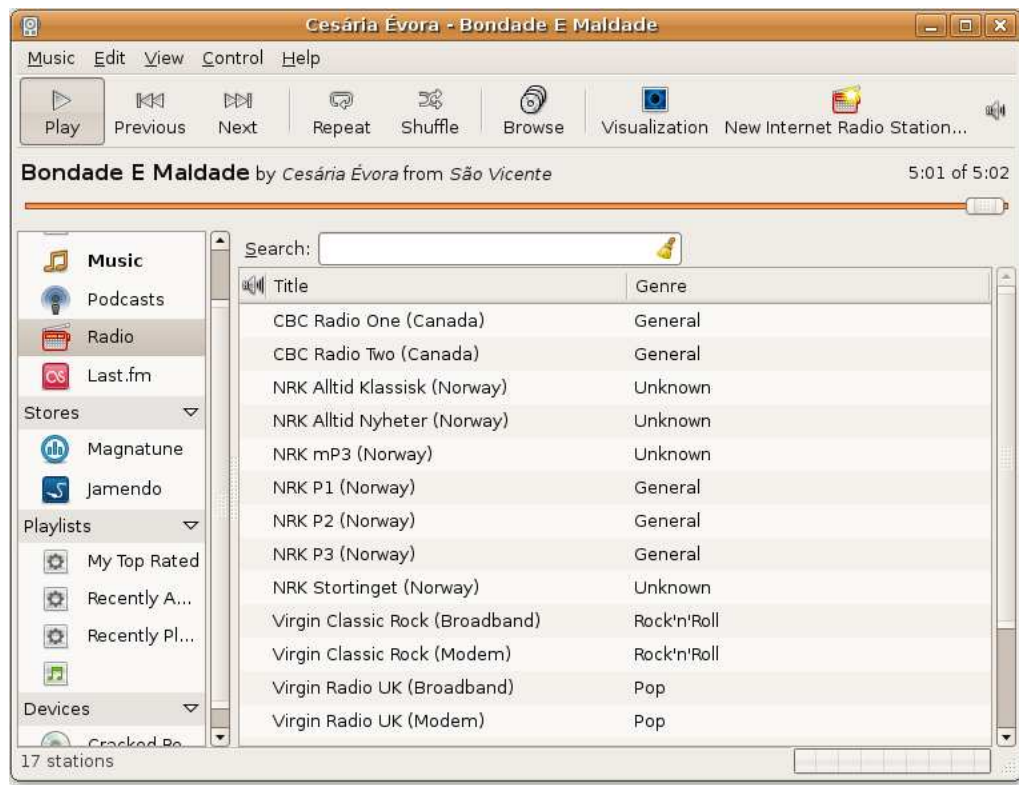


Figura 8.16: Ascultarea posturilor de radio de pe internet

18. Inițial biblioteca **Radio** conține câteva posturi de radio, orientate pe genuri diferite de muzică. Efectuați clic dublu pe postul radio dorit pentru a-l asculta.

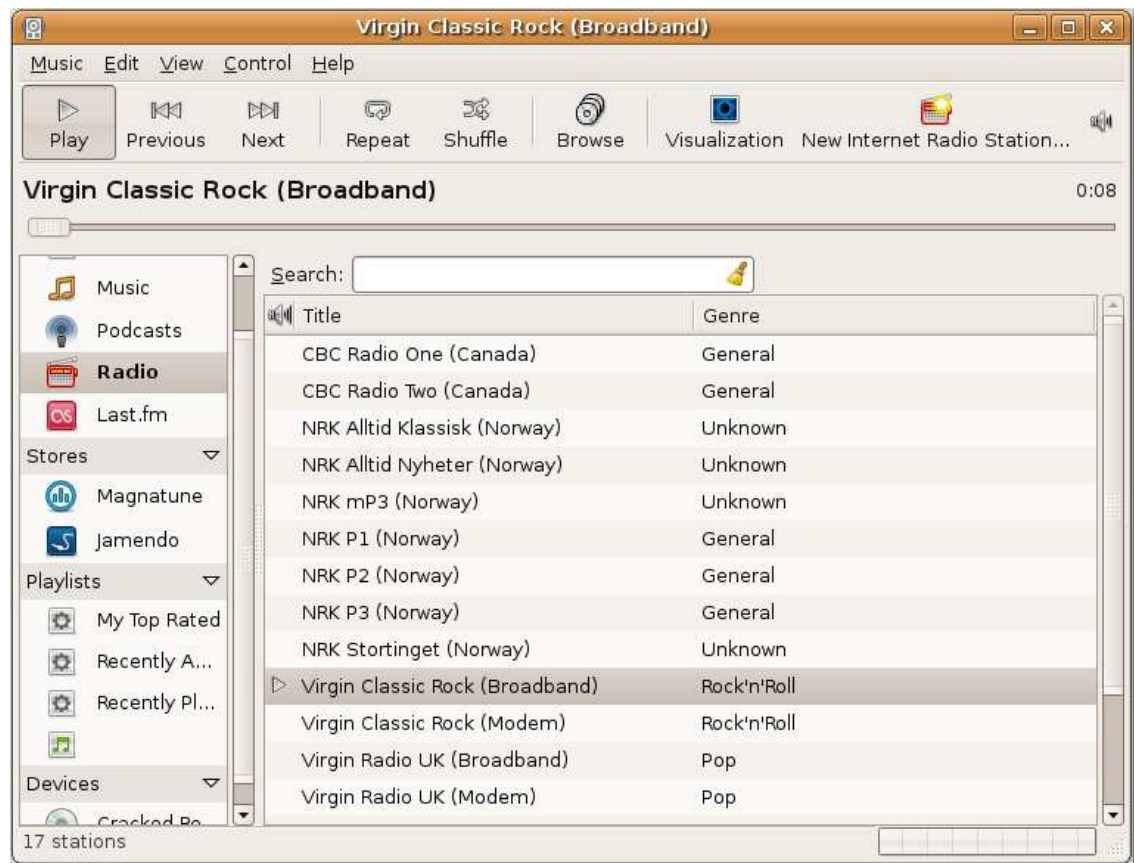


Figura 8.17: Redarea unei stații de radio de pe internet

19. Puteți adăuga un post de radio nou în lista existentă făcând clic pe butonul **Post nou de Radio prin Internet...** și introducând adresa acestuia în fereastra **Stație Radio Internet nouă**. Efectuați clic pe **Adaugă** pentru a adăuga stația radio în listă.



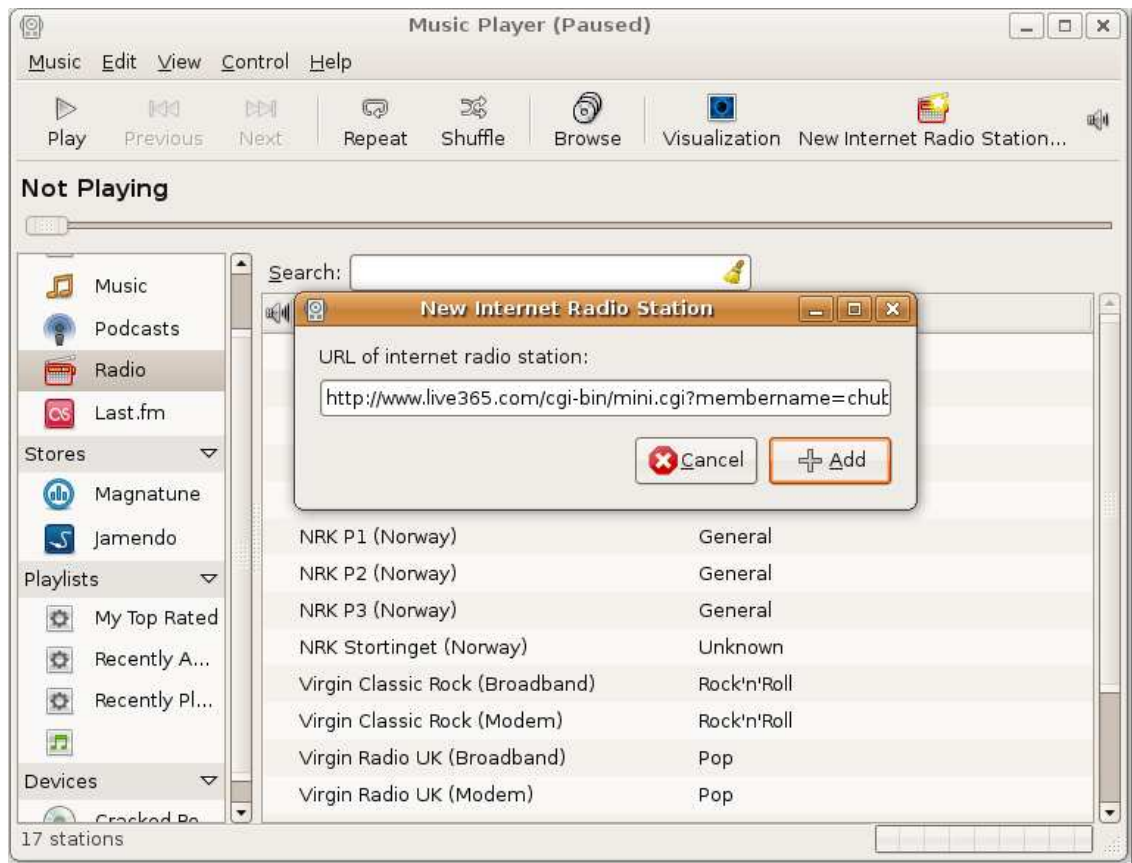


Figura 8.18: Adăugarea unui post de radio nou

20. Puteți adăuga mult mai multe posturi de radio de pe internet în același mod și vă puteți asculta postul preferat cu doar un clic de mouseu.

### 8.3 Redarea și extragerea melodiilor de pe CD-uri audio

Notă:

Sound Juicer este aplicația implicită în Ubuntu pentru a asculta și a extrage melodiile de pe CD-uri audio. Este un program de redare și extragere a melodiilor de pe CD-uri audio ușor de folosit și care necesită intervenții minime din partea utilizatorului. Folosind Sound Juicer puteți asculta melodiile direct de pe CD sau le puteți extrage și converti în fișiere audio. Sound Juicer vă permite să extrageți fișiere în următoarele formate audio:

- **Ogg Vorbis:** Ogg Vorbis este o alternativă liberă, nepatentată și cu cod sursă public la formatul proprietar MP3. Asemenea acestui format, Ogg Vorbis exclude din înregistrare sunetele care nu pot fi auzite în mod normal de urechea umană. Un fișier Ogg Vorbis are de obicei o zecime din dimensiunea unui fișier WAV cu același conținut.
- **FLAC:** denumirea FLAC este un acronim pentru „Free Lossless Audio Codec”, denumire care se traduce prin „codecul audio gratuit fără pierderi de calitate”. Este un format audio nepatentat și cu cod sursă public. Spre deosebire de MP3 și Ogg Vorbis, FLAC este un format audio care păstrează toată informația audio. Un fișier FLAC are de obicei jumătate din dimensiunea unui fișier WAV cu același conținut.
- **WAV:** WAV este o prescurtare a „Waveform Audio Format”, adică „format de undă audio”. Este un format fără compresie folosit de obicei pentru secvențe scurte de sunet și înregistrări vocale.

Pentru a afla mai multe despre formatele audio Ogg Vorbis și FLAC vizitați următoarele pagini web:

- <http://www.vorbis.com/faq/>
- <http://flac.sourceforge.net/>

### 8.3.1 Redarea CD-urilor audio

1. Introduceți un CD audio în unitatea pentru CD-uri a calculatorului dumneavoastră. Sound Juicer va porni automat. Pentru a porni Sound Juicer manual, în meniul **Aplicații** mergeți la **Muzică și filme** și efectuați clic pe **Extragere CD Sound Juicer**.



Figura 8.19: Pornirea Sound Juicer

2. Se va afișa fereastra principală a Sound Juicer. Când Sound Juicer găsește un CD îl examinează și încearcă să caute pe internet informații despre conținutul acestuia. Dacă aveți o conexiune la internet, Sound Juicer va afișa artistul, titlul și datele despre melodii găsite în baza de date MusicBrainz.org.

Pentru a asculta melodiile în ordinea în care sunt pe CD efectuați clic pe butonul **Play**. NOTĂ:

MusicBrainz.org este o bază de date de pe Internet întreținută de comunitate. Aceasta conține informații despre mai mult de 360 de mii de albume.



Figura 8.20: Redarea unui CD audio

Veți observa că Sound Juicer a afișat informațiile găsite la MusicBrainz.org despre melodiile de pe CD. În partea de sus a ferestrei Sound Juicer puteți vedea informațiile de bază despre CD, precum titlul, artistul, genul și durata totală. Partea de jos a ferestrei conține lista cu melodii, fiecare având titlul complet, artistul și durata.

3. Pentru a asculta doar melodiile dorite alegeți-le bifând căsuțele corespunzătoare și apoi efectuați clic pe butonul **Play**.



Figura 8.21: Alegerea de piste cu melodii

4. Acum vă puteți bucura de melodiile preferate.



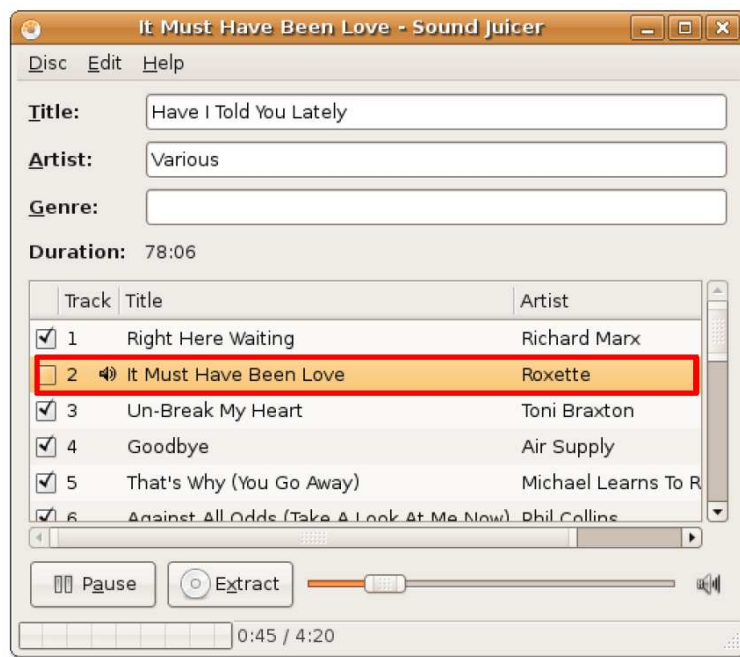


Figura 8.22: Redarea melodiilor alese

### 8.3.2 Extragerea melodiilor de pe CD-uri audio

Dacă doriți să puteți asculta muzica preferată fără să fie nevoie să introduceți CD-ul în unitate de fiecare dată puteți extrage melodiile de pe CD în fișiere păstrate pe calculatorul dumneavoastră.

1. Introduceți CD-ul audio și efectuați clic pe butonul **Extract**. Dacă doriți să modificați calitatea, formatul sau locul unde vor fi păstrate fișierele extrase în meniul **Editare** selectați opțiunea **Preferințe**. Va fi afișată fereastra de dialog **Preferințe**.



Figura 8.23: Alegerea preferințelor pentru fișiere audio

2. Puteți folosi fereastra de dialog **Preferințe** pentru a defini un număr de opțiuni, precum modul în care fișierele vor fi plasate în dosare, care va fi numele acestora sau dacă CD-ul va fi scos la finalul extracției.

În partea de jos a ferestrei de dialog **Preferințe** puteți alege formatul fișierelor care vor fi salvate pe calculatorul dumneavoastră. În funcție de cerințele dumneavoastră alegeți oricare format din cele afișate în lista de selecție **Formate de ieșire**.

---

**Este bine de reținut:**

De asemenea, puteți extrage muzica de pe CD în formatul proprietar MP3. Instrucțiuni pentru a face acest lucru se găsesc în documentația de asistență a Sound Juicer. În meniul **Ajutor** selectați **Conținut**, apoi navigați până la capitolul Preferences.

---



Figura 8.24: Alegerea formatului fișierului audio

3. Fiecare dintre formatele audio are un profil personalizabil. În funcție de tipul muzicii și de modul în care va fi ascultată, se poate să fie nevoie de modificarea acestor profile. Efectuați clic pe butonul **Editează profilele...**, apoi alegeți profilul pe care doriți să îl modificați și efectuați clic pe butonul **Editare** pentru a-l modifica în funcție de nevoile dumneavoastră.



Figura 8.25: Modificarea profilului audio

4. Este afișată fereastra de dialog **Editează profilele** pentru profilul audio ales. Puteți modifica profilul audio după dorințele dumneavoastră, apoi efectuați clic pe butonul **Închide** pentru a închide fereastra.

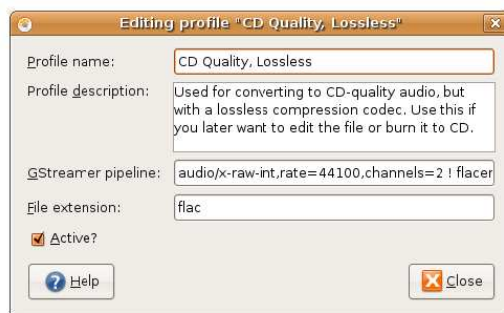


Figura 8.26: Personalizarea profilului audio

5. Puteți folosi fereastra de dialog **Preferințe** și pentru a defini locul în care fișierele audio vor fi stocate în calculatorul dumneavoastră. Implicit Sound Juicer stochează fișierele audio în dosarul Home. Pentru a fi salvate într-o altă locație alegeți un dosar din lista de selecție **Directorul Music** și apoi efectuați clic pe butonul **Închide** pentru a părăsi fereastra de dialog **Preferințe**.

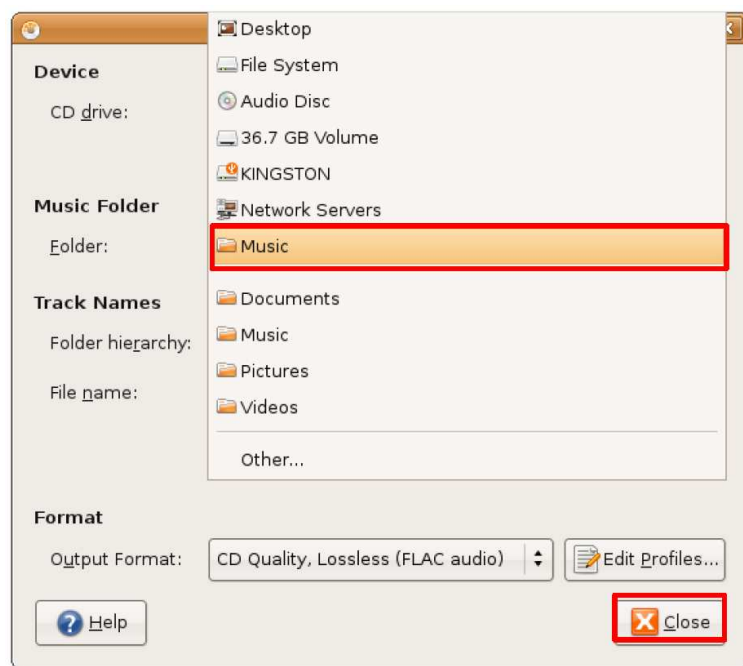


Figura 8.27: Alegerea locației fișierelor audio

6. După stabilirea preferințelor dumneavoastră puteți proceda la a extrage toate melodiile de pe CD efectuând clic pe butonul **Extrage**. Dacă doriți să excludeți unele dintre acestea debifați căsuțele corespunzătoare lor.

În funcție de performanțele calculatorului dumneavoastră procesul de extragere poate dura mult timp. Puteți vedea progresul extracției în partea din stânga jos a ferestrei **Sound Juicer**.

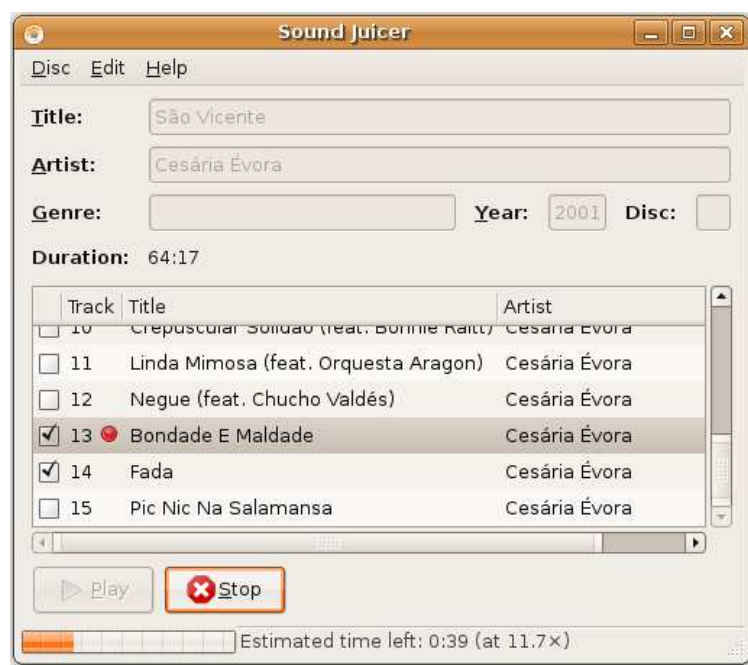


Figura 8.28: Extragerea pistelor cu melodii

7. Sound Juicer vă înștiințează după terminarea procesului. Apăsați butonul **Deschide** pentru a vedea melodiile copiate pe

discul fix.

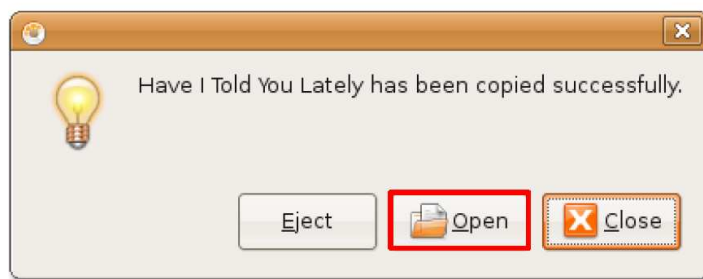


Figura 8.29: Afișarea melodiilor copiate

8. Melodiile de pe CD sunt acum copiate sub forma unor fișiere audio pe discul fix al calculatorului dumneavoastră. Le puteți asculta făcând dublu-clic pe ele.

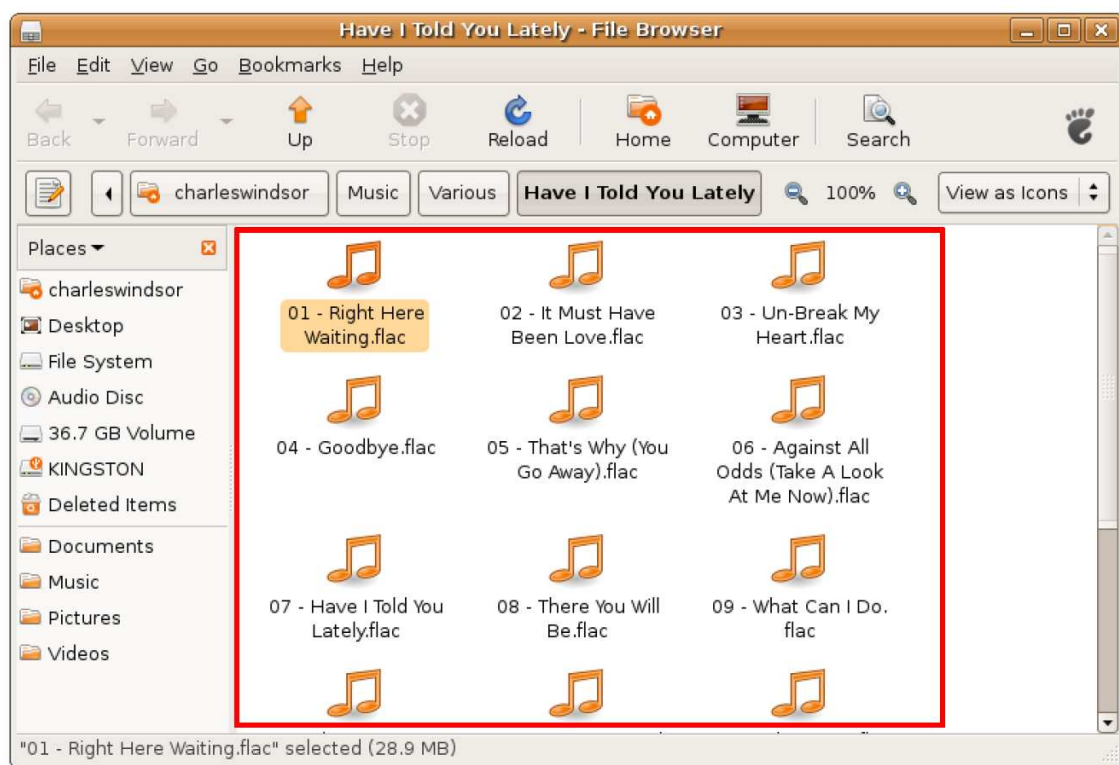


Figura 8.30: Melodiile copiate

## 8.4 Crearea de CD-uri audio

Pe lângă copierea melodiilor de pe CD-uri audio pe discul fix, Ubuntu este capabil și să copieze fișiere audio de pe calculator pe un CD. Serpentine este utilitarul de creare a CD-urilor audio care este inclus în Ubuntu implicit. Este o aplicație ușor de utilizat dar foarte puternică.

1. Lansați Brasero astfel: din meniul **Aplicații** alegeți categoria **Muzică și filme** și selectați opțiunea **Brasero scriere discuri**. Se va afișa fereastra aplicației Brasero.



Figura 8.31: Lansarea Rhythmbox

2. Se va afișa **fereastra Brasero**. Acționați butonul **Proiect audio**. Veți fi nevoiți să navigați în directorul care conține fișierele audio pe care doriți să le adăugați pe CD-ul audio.

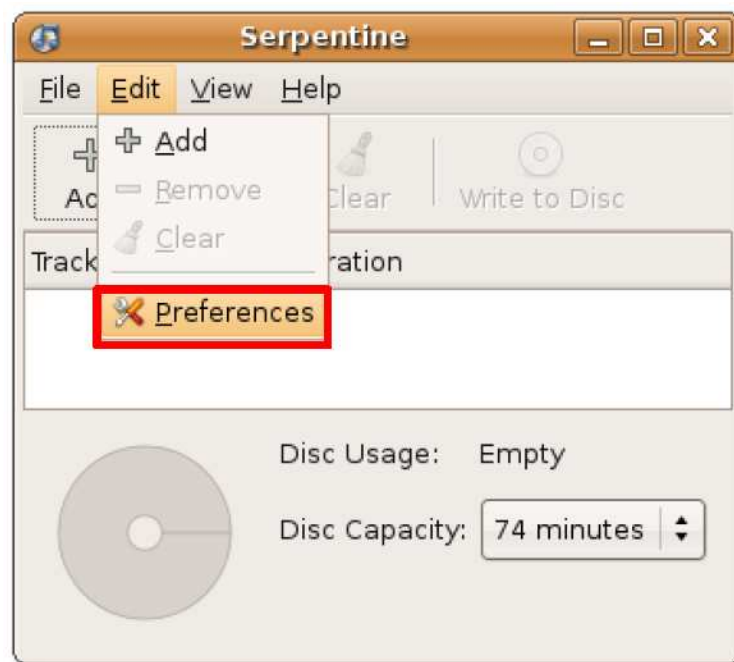


Figura 8.32: Crearea unui nou proiect audio

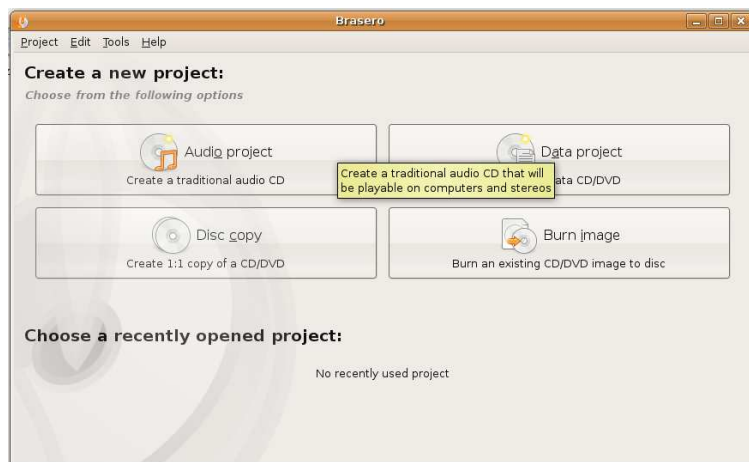


Figura 8.33: Fereastra Proiect audio nou

3. Acum trebuie să alegeți fișierele ce vor fi copiate pe CD-ul din unitate. Pentru a le alege efectuați clic pe butonul **Adaugă**. Va fi deschisă o fereastră de navigare. În aceasta navigați până la dosarul dorit și apăsați **Deschide** pentru a-i fi afișat conținutul.

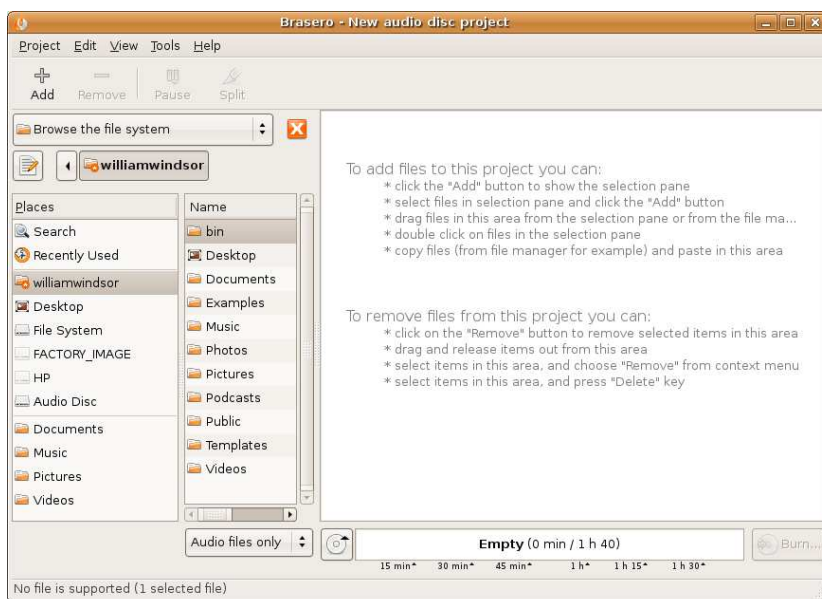


Figura 8.34: Selectarea fișierelor audio ce vor fi copiate

4. Fișierele selectate apar acum în fereastra proiectului. De asemenea, în partea inferioară a ferestrei proiectului, veți putea vedea estimarea spațiului ocupat pe disc. Pe baza acestei informații puteți decide dacă mai puteți adăuga fișiere sau trebuie să mai ștergeți din cele deja adăugate proiectului. După ce ați încheiat adăugare fișierelor la proiect acționați butonul **Scris** pentru a porni procesul de inscripționare a pieselor din calculator pe CD.



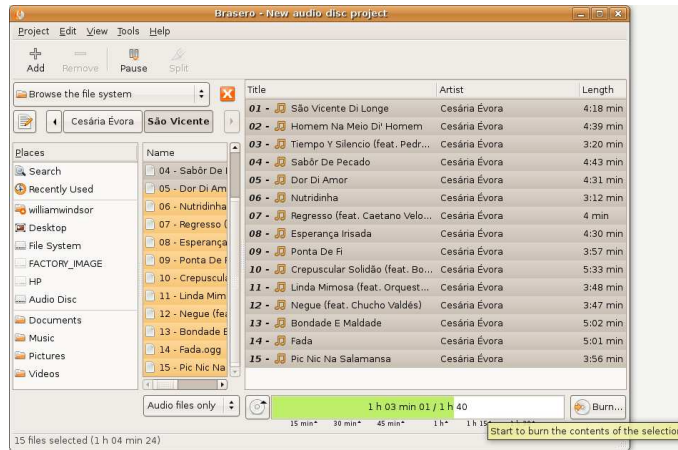


Figura 8.35: Scrierea fișierelor audio pe CD

5. Fereastra de configurare a procesului de inscripționare a discului vă permite să modificați proprietățile proiectului. Astfel în categoria **Opțiuni** puteți bifa opțiunea „Lasă discul deschis pentru a putea adăuga mai târziu și alte fișiere”. Pentru a porni procesul de inscripționare apăsați butonul **Scrie**.



Figura 8.36: Confirmarea scrierii CD-ului

6. Serpentine va începe să scrie pe disc fișierele audio. Puteți vedea progresul procesului de scriere în fereastra de dialog **Writing Audio Disc**. Durata necesară scrierii variază în funcție de dimensiunea fișierelor ce vor fi scrise pe CD. La finalizarea procesului veți avea un CD nou conținând muzica dumneavoastră favorită.

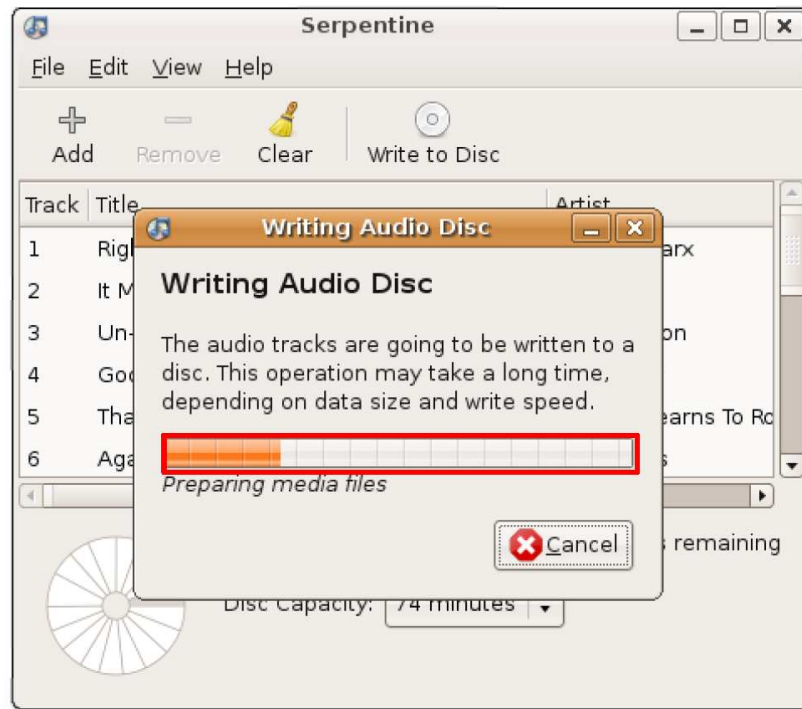


Figura 8.37: Crearea unui CD audio

## 8.5 Redarea formatelor multimedia proprietare

Notă:

Din cauza restricțiilor legale asociate utilizării formatelor proprietare, Ubuntu nu oferă suport implicit pentru astfel de formate. Dacă doriți să redați astfel de formate veți avea nevoie de codecuri multimedia suplimentare. Un codec multimedia este un program de dimensiuni mici care permite vizionarea videoclipurilor sau reproducerea fișierelor audio cu un anumit format. Deși Ubuntu conține implicit multe codecuri, poate fi nevoie de instalarea unor codecuri suplimentare întrucât există multe formate multimedia și nu este posibil să fie inclus suport pentru toate.

Redarea fișierelor multimedia în Ubuntu este gestionată de platforma GStreamer. GStreamer nu conține propriu-zis codecuri multimedia, ci se sprijină pe codecuri împachetate sub forma unor **module** ce sunt utilizate pentru a efectua redarea sau înregistrarea propriu-zisă. Niște module tipice sunt:

- gstreamer0.10-plugins-ugly
- gstreamer0.10-plugins-ugly-multiverse
- gstreamer0.10-plugins-bad
- gstreamer0.10-plugins-bad-multiverse
- gstreamer0.10-ffmpeg

Pentru a afla mai multe despre pachetele GStreamer și modulele conținute în acestea puteți vizita următoarea adresă web: <http://gstreamer.freedesktop.org/documentation/plugins.html>.

Alte aplicații, precum VLC, MPlayer și Xine, nu folosesc platforma GStreamer.

Puteți folosi Administratorul de pachete Synaptic sau Interfața în linie de comandă (CLI) pentru a instala aceste codecuri multimedia disponibile în arhive.

**Este bine de reținut:**

Codecurile pot fi instalate direct din Player-ul pentru filme. Când acesta recunoaște un format pe care nu-l poate reda, verifică dacă un modul GStreamer este disponibil. Dacă găsește unul îl puteți instala în mod direct, fără a fi nevoie să urmați soluția complicată prezentată în continuare.

1. Din meniul **Sistem** accesați **Administrare**, apoi faceți clic pe **Administratorul de pachete Synaptic**. Se va deschide fereastra **Administratorul de pachete Synaptic**.



Figura 8.38: Deschiderea administratorului de programe Synaptic

2. Arhivele **Multiverse** și **Restricted** nu sunt activate în Ubuntu implicit. Pentru a instala codecurile multimedia suplimentare trebuie mai întâi să activați aceste arhive. În meniul **Setări** efectuați clic pe **Archive**. Va fi afișată fereastra de dialog **Surse software**.

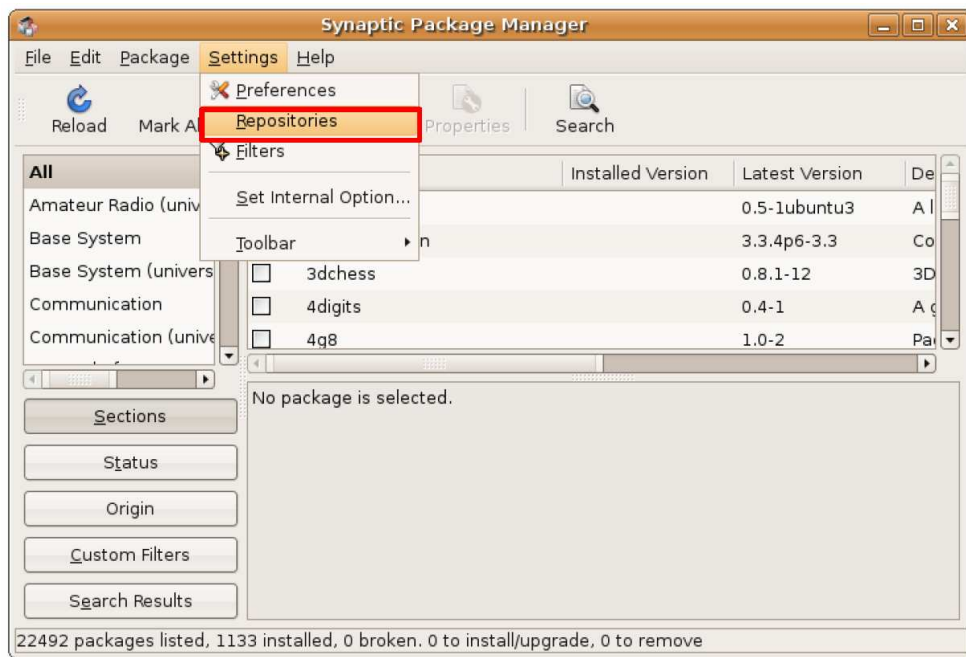


Figura 8.39: Deschiderea ferestrei de dialog Surse de programe

3. Pentru a activa arhivele Multiverse și Restricted, marcați cea de-a treia și a patra căsuță de pe pagina **Programe Ubuntu**, apoi efectuați clic pe **Închide** pentru a închide fereastra de dialog.



Figura 8.40: Activarea arhivelor software

4. Se poate să apară o notificare a faptului că informațiile despre arhive s-au modificat. Apăsați **Închide** pentru a închide acest mesaj.



Figura 8.41: Notificarea cu informații despre arhivele software

5. În fereastra principală a Administratorului de pachete Synaptic va fi nevoie să efectuați clic pe butonul **Reîncarcă** pentru ca schimbările făcute de dumneavoastră să fie aplicate.

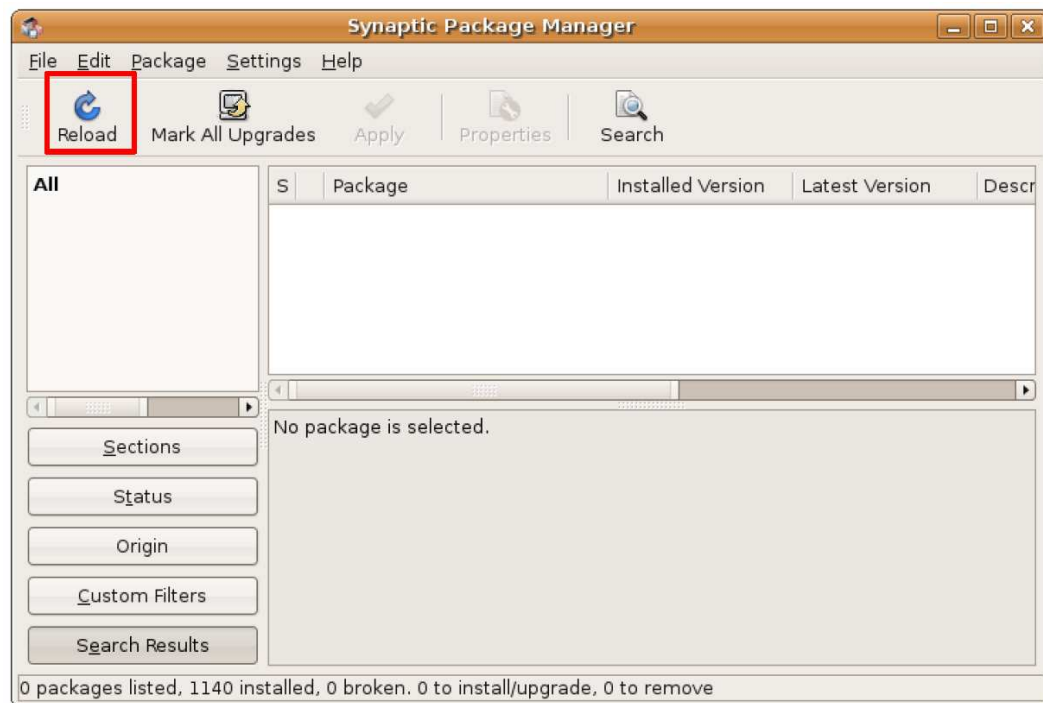


Figura 8.42: Aplicarea modificărilor

6. Apăsând butonul **Reîncarcă** sistemul va verifica arhivele pentru a găsi pachetele software noi, îndepărtate sau actualizate.



Figura 8.43: Afișarea informațiilor despre pachetul software

7. După adăugarea arhivelor Multiverse și Restricted ca surse de software Ubuntu puteți descărca și instala codcuri multimedia suplimentare. Pentru a instala un pachet software, acesta trebuie mai întâi găsit în lista din Administratorul de pachete Synaptic. Puteți căuta un pachet software anume manual sau puteți executa o căutare automată folosind unealta de căutare din Synaptic. Pentru a iniția o căutare apăsați butonul **Caută**.

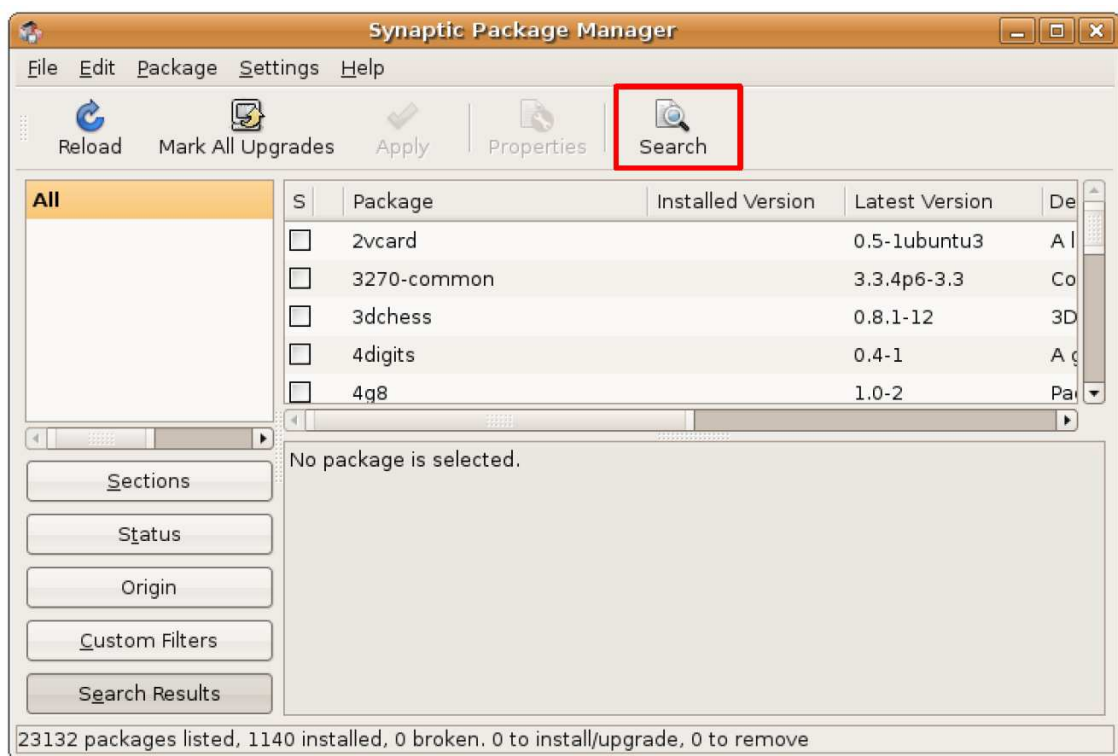


Figura 8.44: Inițierea căutării după programe

8. Introduceți în câmpul **Caută** numele pachetului software pe care îl doriți, apoi efectuați clic pe butonul **Caută** pentru a începe căutarea.



Figura 8.45: Căutarea unui pachet software

9. Rezultatele căutării vor fi afișate în partea dreaptă a ferestrei Synaptic. Faceți clic-dreapta pe numele pachetului ce trebuie instalat și alegeți **Marchează pentru instalare**.

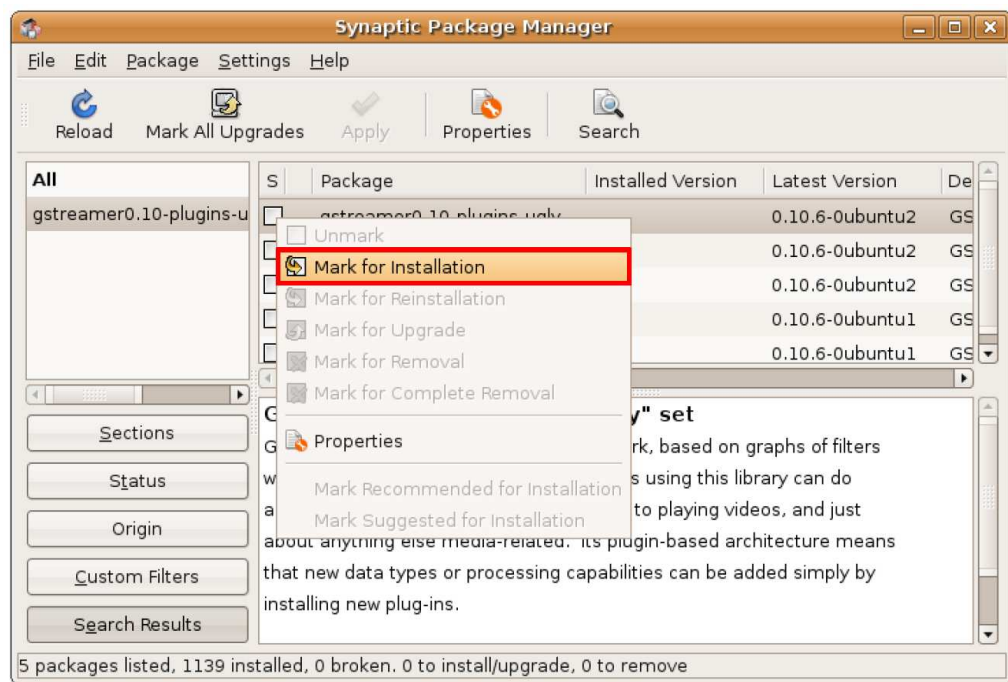


Figura 8.46: Marcarea pachetelor software pentru instalare

10. Puteți marca mai multe pachete pentru a fi instalate în același mod. Când toate pachetele necesare au fost marcate apăsați butonul **Aplică** pentru a iniția descărcarea acestora. Se va afișa fereastra de dialog **Sumar**.



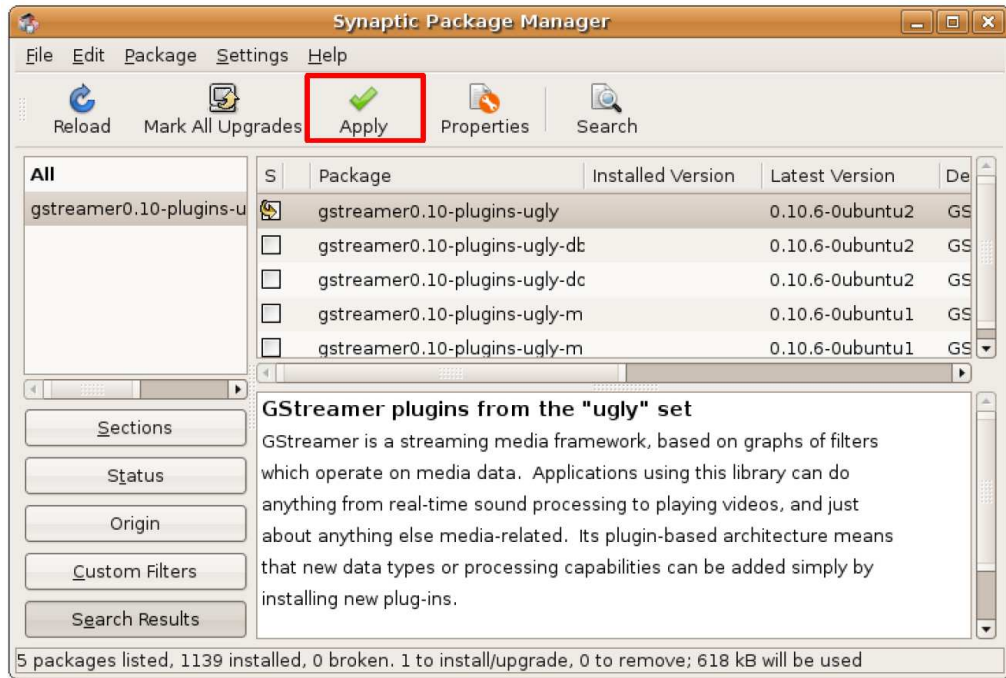


Figura 8.47: Inițierea descărcării pachetului software

11. Caseta de dialog **Sumar** vă permite să vedeți pachetele marcate pentru instalare. Pentru a continua apăsați butonul **Aplică**.

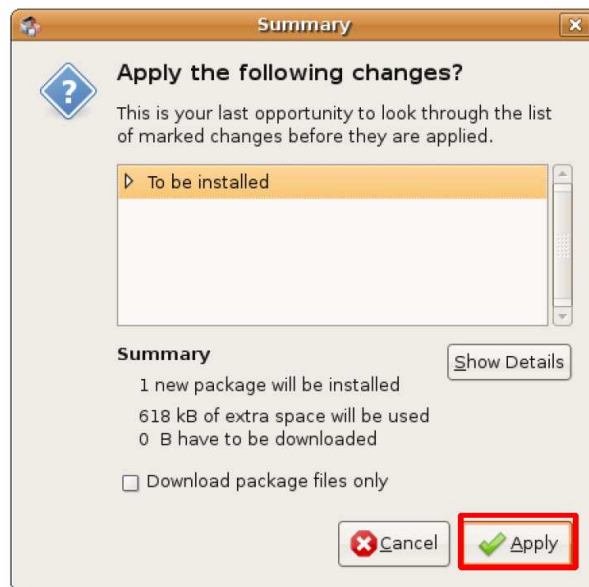


Figura 8.48: Acceptarea instalării pachetului software

12. După ce toate pachetele software sunt descărcate și instalate va fi afișată fereastra de dialog **Modificările au fost aplicate**. Faceți clic pe butonul **Close** pentru a părăsi această fereastră.

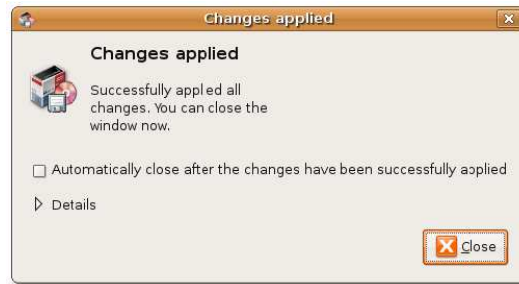


Figura 8.49: Atenționarea cu aplicarea modificărilor

13. Căsuțele corespunzătoare pachetelor instalate și-au schimbat culoarea în verde, indicând că programele au fost instalate cu succes. Puteți repeta această procedură pentru a instala toate codecurile multimedia necesare pentru redarea formatelor multimedia proprietare.

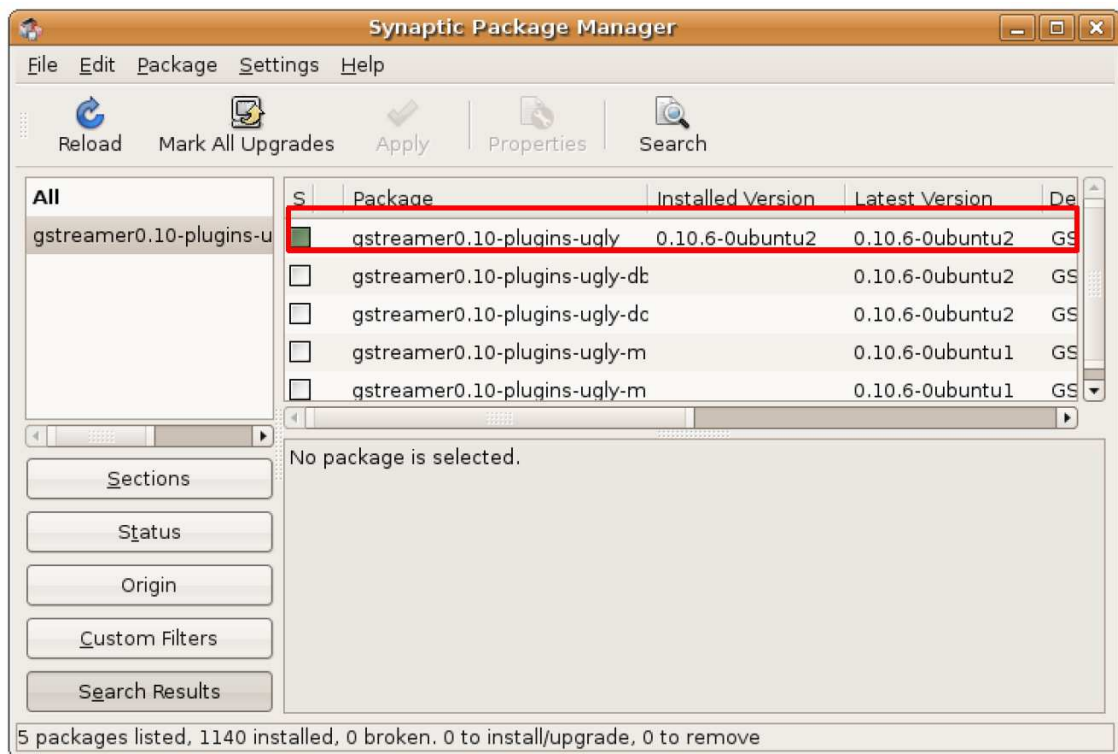


Figura 8.50: Aplicațiile instalate cu succes

## 8.6 Folosirea unui iPod

iPod este un dispozitiv multimedia popular, creat și comercializat de Apple. Puteți asculta muzică în formatele MP3 și AAC („Advanced Audio Coding” - codare audio avansată) și puteți stoca până la zece mii de melodii pe el. iPod-ul nu suportă formate multimedia libere.

### 8.6.1 Redarea muzicii folosind un iPod

1. Conectați iPod-ul la unul din porturile USB ale calculatorului. Ubuntu îl va deschide automat și va plasa o pictogramă pe suprafața de lucru. În același timp va fi pornit automat Rhythmbox, care va afișa conținutul iPod-ului. Puteți vedea toate

melodiile încărcate pe iPod în partea din dreapta jos a ferestrei Rhythmbox. Pentru a asculta o melodie de pe iPod alegeți-o din listă și apăsați butonul **Redare**.

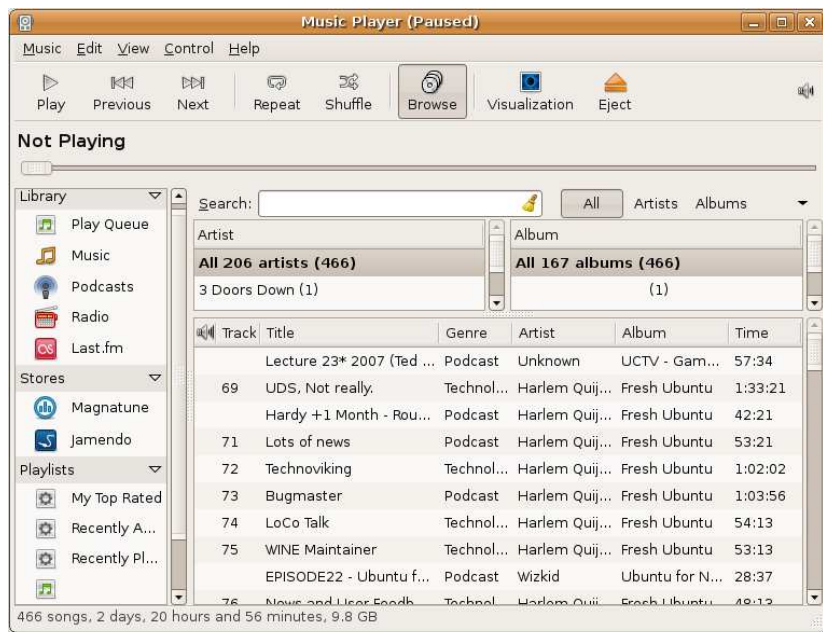


Figura 8.51: Conectarea unui iPod

2. Rhythmbox va începe redarea acelei melodii. Dacă formatul melodiei nu este suportat de Rhythmbox nu veți putea asculta melodia și va fi afișat un mesaj de eroare. În acest caz va trebui să urmați procedura descrisă în subcapitolul trecut pentru a descărca toate codecurile necesare din arhivele Ubuntu.

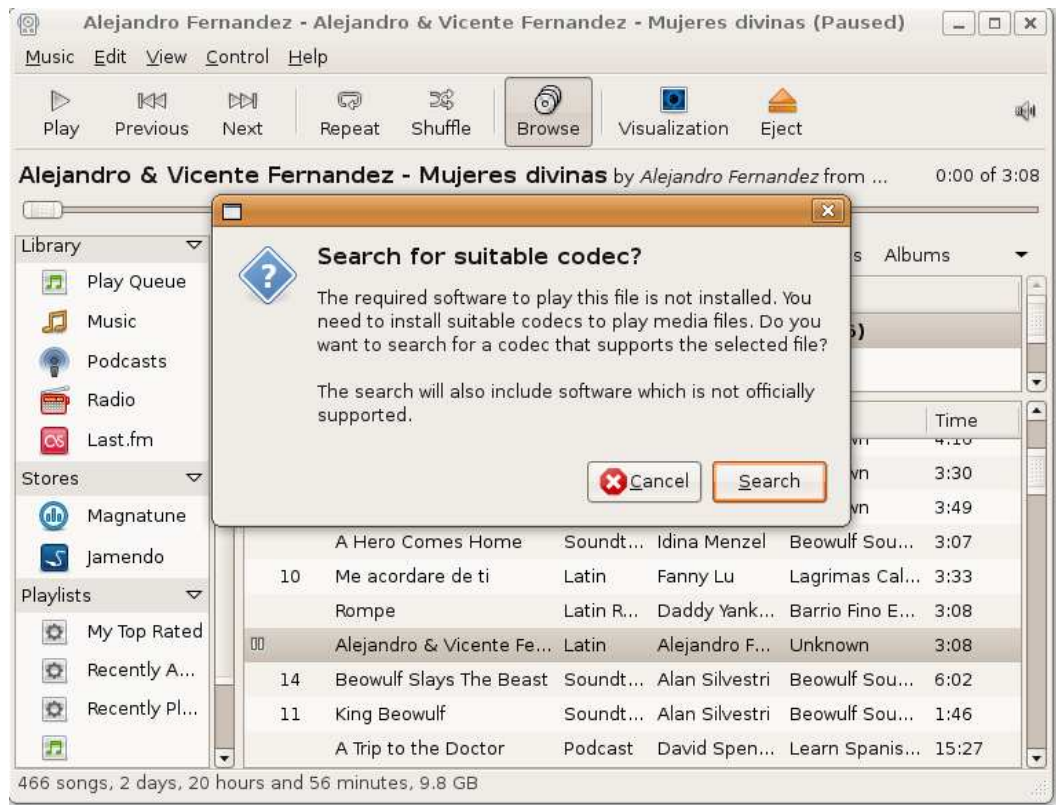


Figura 8.52: Redarea muzicii de pe un iPod

3. Ubuntu vă permite de asemenea să transferați fișiere audio de pe iPod pe calculator și invers. Totuși, acest lucru nu este posibil folosind Rhythmbox. Va trebui să instalați programul **gtkpod** pentru a putea transfera fișiere între calculator și iPod. Puteți descărca cu ușurință acest program din arhiva Universe folosind Administratorul de pachete Synaptic.

Pentru a lansa gtkpod, după instalarea sa mergeți la meniul **Aplicații, Sunet și video** și faceți clic pe **gtkpod**. Se va deschide fereastra **gtkpod**.



Figura 8.53: Lansarea gtkpod

4. În fereastra gtkpod se poate vedea toată muzica stocată pe iPod. Puteți observa că în interfața gtkpod muzica a fost deja sortată după artist, album și gen muzical. Această sortare vă permite să răsfoiți rapid colecția dumneavoastră de muzică. Fișierele de pe iPod pot fi administrate prin intermediul interfeței gtkpod în mai multe moduri. Puteți crea și modifica liste de redare sau puteți aduce volumul uneia sau a mai multor melodii la un nivel de referință. De asemenea o puteți utiliza pentru a transfera fișiere de pe iPod pe calculatorul dumneavoastră. Pentru a transfera fișiere de pe calculator pe iPod faceți clic pe **Adaugă fișiere**. Va fi afișată fereastra de dialog **Adaugă fișiere la „numele dispozitivului”**.

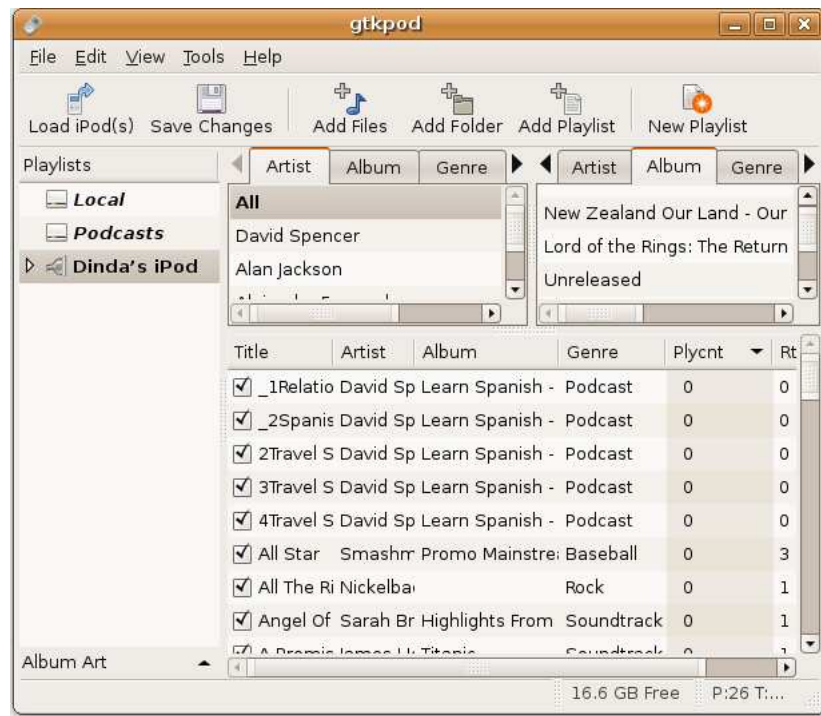


Figura 8.54: Folosirea gtkpod pentru a transfera fișiere pe un iPod

5. În fereastra de dialog **Adaugă fișiere la „numele dispozitivului”**, navigați până la dosarul din care doriți să adăugați fișiere pe iPod. În funcție de preferințele dumneavoastră puteți adăuga câte un fișier sau un întreg dosar. Alegeți melodiile pe care doriți să le adăugați și faceți clic pe **Open**.



Figura 8.55: Alegerea fișierelor ce vor fi transferate



6. Gtgpod va începe să copieze fișierele pe iPod. Când acest proces va fi complet va apărea pentru o perioadă scurtă de timp mesajul „Fișiere adăugate cu succes” la baza ferestrei gtgpod. Puteți vedea fișierele adăugate recent în panoul de jos al ferestrei gtgpod.

Puteți repeta pașii menționați anterior pentru a adăuga mai multe fișiere din diferite dosare. După ce ați adăugat toate fișierele dorite pe iPod, faceți clic pe butonul **Salvează** pentru a transfera și salva fișierele.

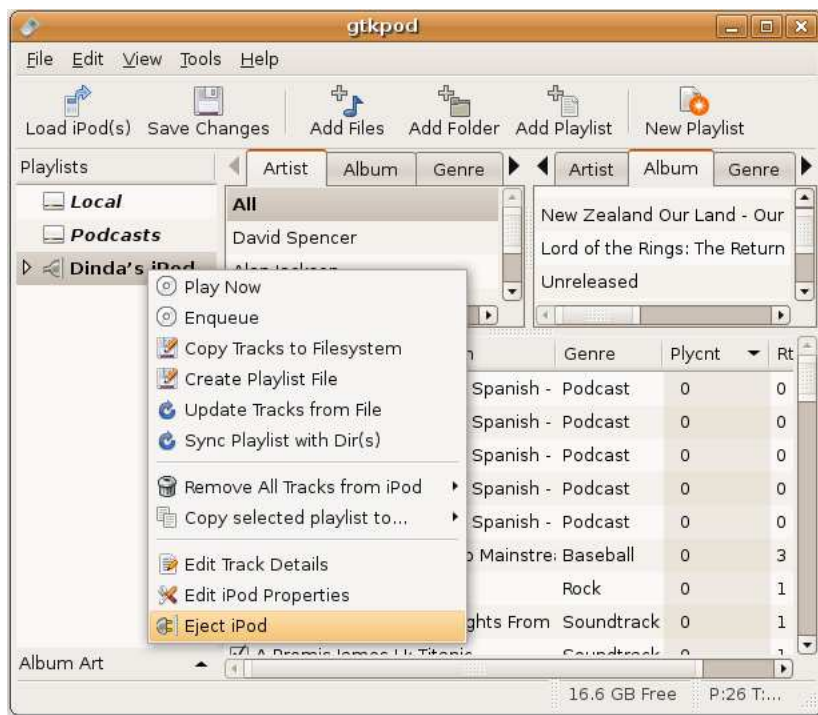


Figura 8.56: Aducerea la zi a conținutului unui iPod

7. Când ați terminat transferul fișierelor către iPod și doriți să îl deconectați, închideți fereastra Rhythmbox. Apoi efectuați clic dreapta pe pictograma iPod de pe spațiul de lucru și alegeți **Ejectare volum**. Acum puteți deconecta iPod-ul de la calculator în siguranță.

## 8.7 Crearea și modificarea fișierelor audio

Ubuntu conține unelte variate pentru a vă da posibilitatea să vă creați muzică și fișiere audio proprii. Unealta implicită pentru crearea fișierelor audio în Ubuntu este programul de Înregistrare sunet GNOME. Asemănător, puteți modifica fișiere audio folosind Audacity.

### 8.7.1 Crearea fișierelor audio

Ubuntu conține programe pentru crearea de fișiere audio folosind un dispozitiv de intrare precum un microfon. Unealta de Înregistrare sunet GNOME este aplicația implicită pentru crearea fișierelor audio în Ubuntu.

1. În meniul **Aplicații**, alegeți **Sunet și video** și selectați opțiunea **Audacity**.





Figura 8.57: Lansarea programului de Înregistrare sunet

2. Programul de Înregistrare sunet vă permite să înregistrați și să redați fișiere audio .flac, .ogg, și .wav. Pentru a începe o înregistrare trebuie să alegeți din lista de selecție **Record from input** un dispozitiv de intrare precum un microfon, o linie telefonică sau o intrare de linie audio. Puteți alege calitatea înregistrării din lista de selecție Record as.



Figura 8.58: Alegerea dispozitivului de intrare

3. Înainte de a începe o înregistrare e recomandabil să configurați volumul audio pentru a avea un sunet de calitate. Pentru a accesa controlul volumului, în meniul **Fișier** faceți clic pe **Deschide control volum**.

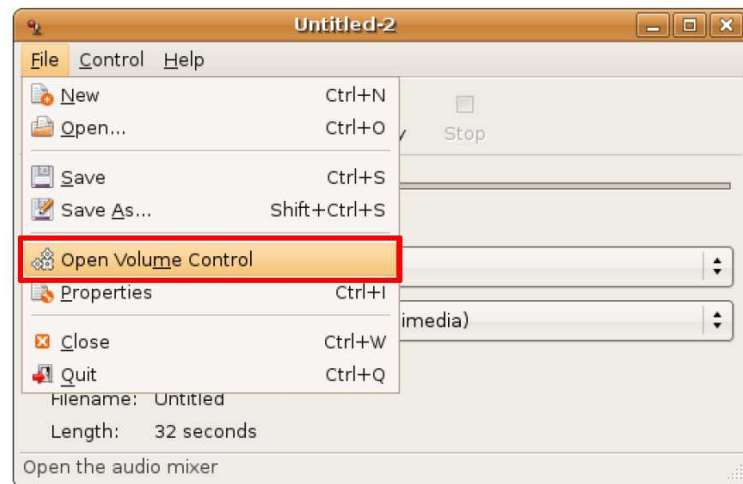


Figura 8.59: Accesarea panoului de control pentru volumul sonor

4. Folosiți butoanele glisante pentru a stabili volumul audio corespunzător dispozitivelor de intrare și de ieșire. Pentru a avea un control mai mare asupra preferințelor, selectați opțiunea Preferințe din meniul Editare. Se va deschide fereastra de dialog **Preferințe control volum**.

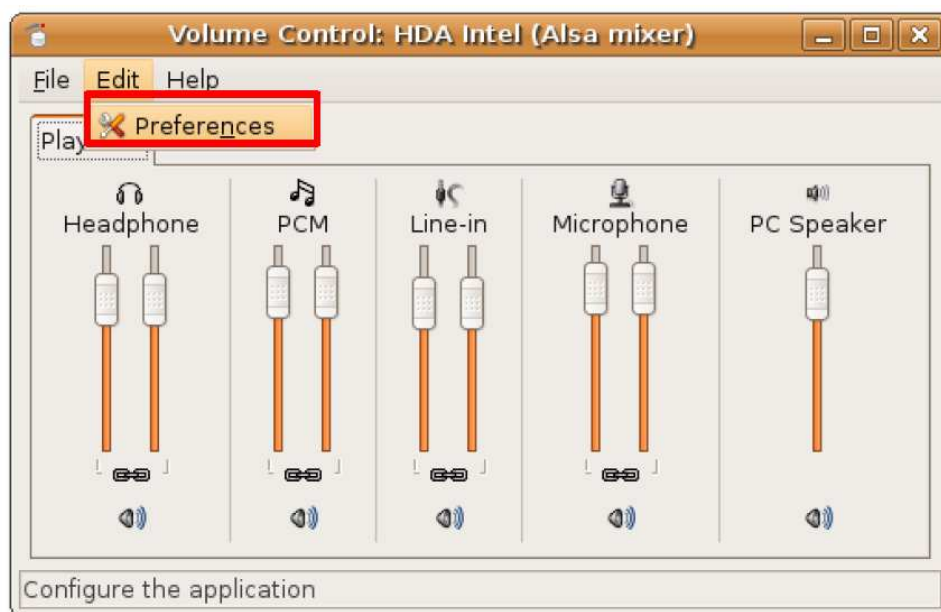


Figura 8.60: Afișarea opțiunilor de volum sonor

5. Caseta de dialog **Volume Control Preferences** vă permite un control mai mare asupra configurărilor de sunet prin bifarea sau debifarea variatelor opțiuni. Faceți clic pe butonul **Închide** pentru a închide această fereastră.



Figura 8.61: Personalizarea opțiunilor de sunet

Din fereastra **Sound Recorder** puteți începe înregistrarea apăsând butonul **Înregistrează**.



Figura 8.62: Înregistrarea de sunet

6. După terminarea înregistrării, puteți asculta fișierul audio creat apăsând butonul **Redă**. Indicatorul de progres va glisa pe bara de durată pe măsură ce fișierul este redat. Puteți vedea durata înregistrării în minute și secunde sub câmpul **Informații fișier**.

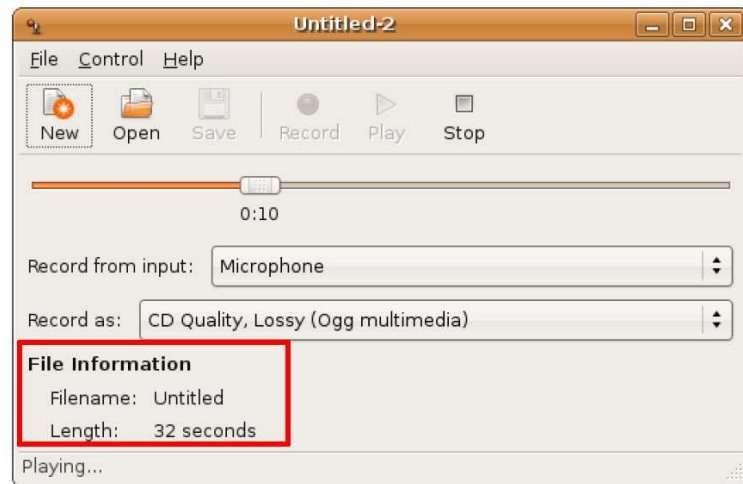


Figura 8.63: Redarea fișierului înregistrat

### 8.7.2 Modificarea fișierelor audio

Puteți folosi Audacity pentru a modifica fișiere audio. Totuși, Audacity nu este inclus în instalarea implicită Ubuntu, dar este o aplicație cu cod sursă public ce poate fi instalată din arhiva Universe a Ubuntu. Astfel, va trebui să folosiți utilitarul pentru Instalare/Dezinstalare aplicații sau Administratorul de pachete Synaptic.

1. În meniul **Aplicații**, alegeți **Sunet și video** și selectați opțiunea **Audacity**.



Figura 8.64: Lansarea Audacity

2. La prima pornire a Audacity vi se va cere să alegeți limbajul folosit de interfața Audacity. În afară de engleză Audacity conține suport lingvistic pentru arabă, bulgară, catalană, cehă, daneză, finlandeză și multe alte limbi. Alegeți limba pe care o doriți din lista de selecție **Choose Language for Audacity to use** și efectuați clic pe **OK**.

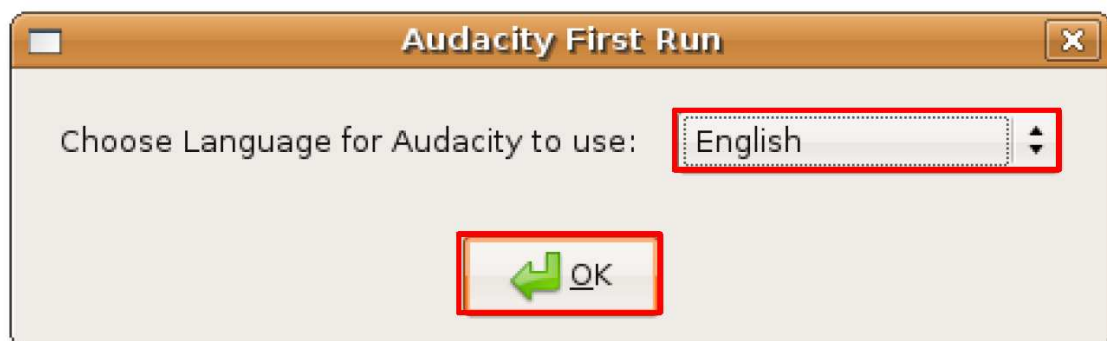


Figura 8.65: Alegerea limbii folosite în Audacity

3. Se va afișa Fereastra principală a Audacity. Puteți folosi variatele unelte și opțiuni disponibile în această fereastră pentru a

reda, asculta și modifica fișiere audio.

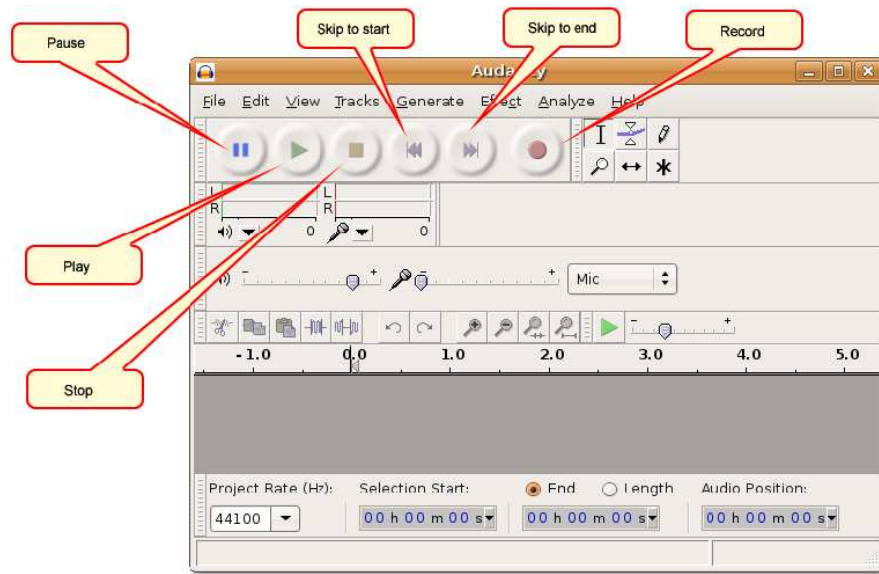


Figura 8.66: Fereastra Audacity

4. Acum puteți modifica un fișier audio existent în Audacity. Pentru a face acest lucru trebuie mai întâi să importați fișierul audio în Audacity. Pentru a importa un fișier audio, mergeți în meniul **Fișier**, **Import** și faceți clic pe **Audio**. Se va deschide fereastra de dialog **Select one or more audio files**.

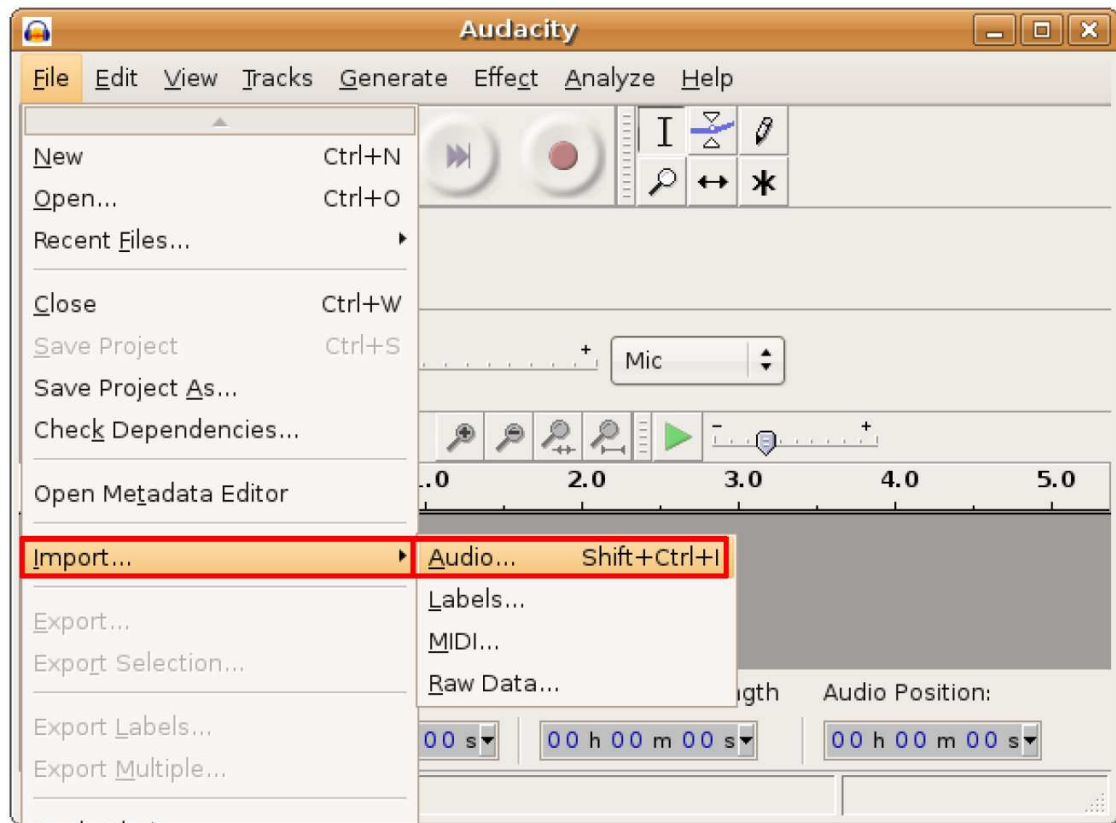


Figura 8.67: Importul fișierelor audio în Audacity

5. Alegeți fișierul audio pe care doriți să îl modificați și apăsați butonul **Deschide** pentru a deschide acest fișier cu Audacity.

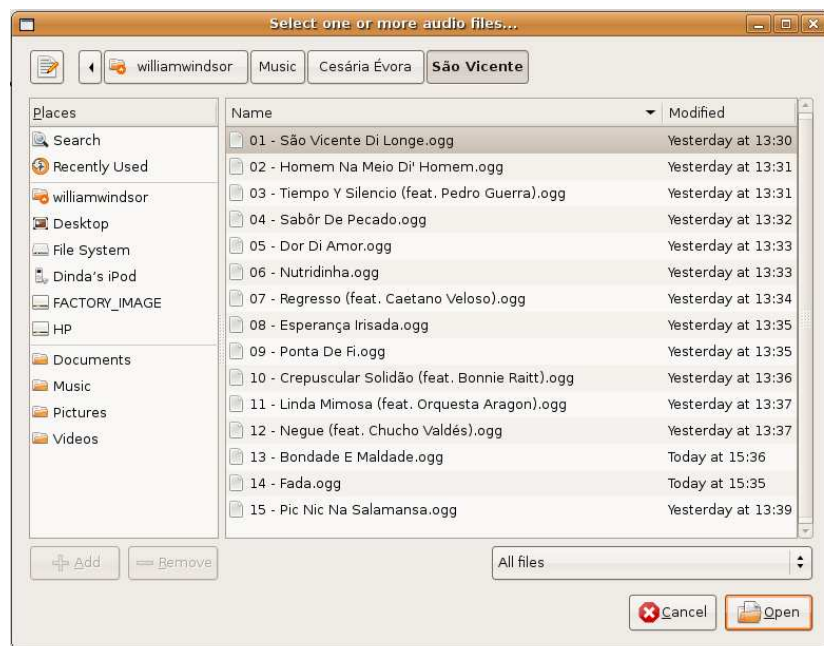


Figura 8.68: Alegerea fișierelor ce vor fi adăugate în bibliotecă



6. Fișierul audio se va încărca în fereastra Audacity. El este reprezentat de barele albastre din partea de jos a ferestrei Audacity. Acum puteți efectua o gamă largă de modificări. Puteți îndepărta o parte nedorită a fișierului, insera pauze într-un anumite puncte, puteți aplica variate efecte audio pe diferite secțiuni ale fișierului sau îl puteți exporta pe acesta într-un fișier cu un format complet diferit.

În plus, Audacity permite redarea fișierului audio. Efectuați clic pe butonul **Redă** pentru a-l asculta.

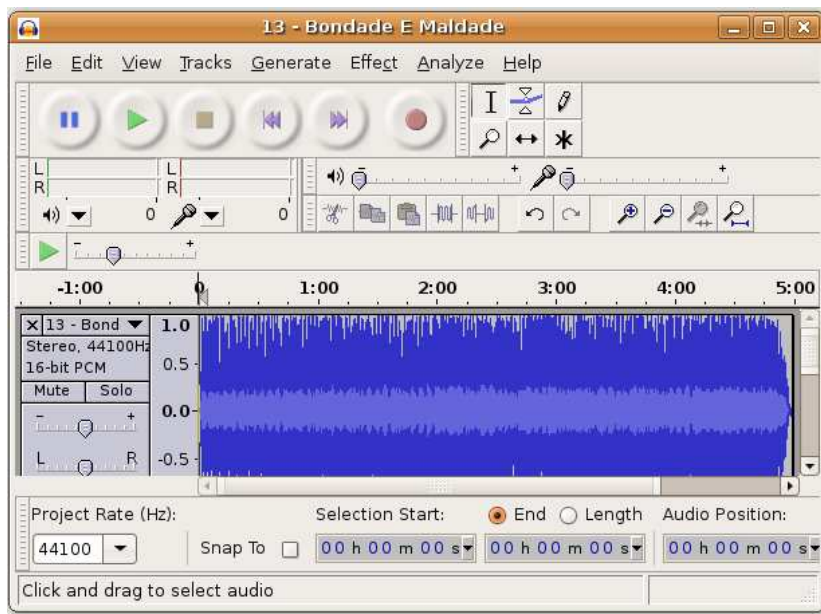


Figura 8.69: Redarea fișierului importat

7. Audacity va începe redarea fișierului audio. Puteți folosi diversele unelte disponibile în Audacity pentru a modifica fișierul audio:

- Unealta de mărire: Dacă observați că fișierul este prea lung și nu puteți alege cu precizie secvența pe care doriți să o modificați, puteți folosi unealta de mărire. Aceasta vă va permite să măriți o anumită zonă a fișierului.
- Unealta de modificare a amplitudinii (envelop): vă permite să modificați volumul audio a unor porțiuni din fișierul audio.
- Unealta de modificare temporală (time shift): vă permite să mutați întregul fișier audio în funcție de durată; este utilă când lucrați cu mai multe fișiere simultan.
- Unealta de selecție: vă permite să marcați porțiuni ale fișierului audio pe care doriți să le modificați.

Pentru a modifica o porțiune a fișierului audio, faceți clic **Unealta de selecție** pentru a o activa.

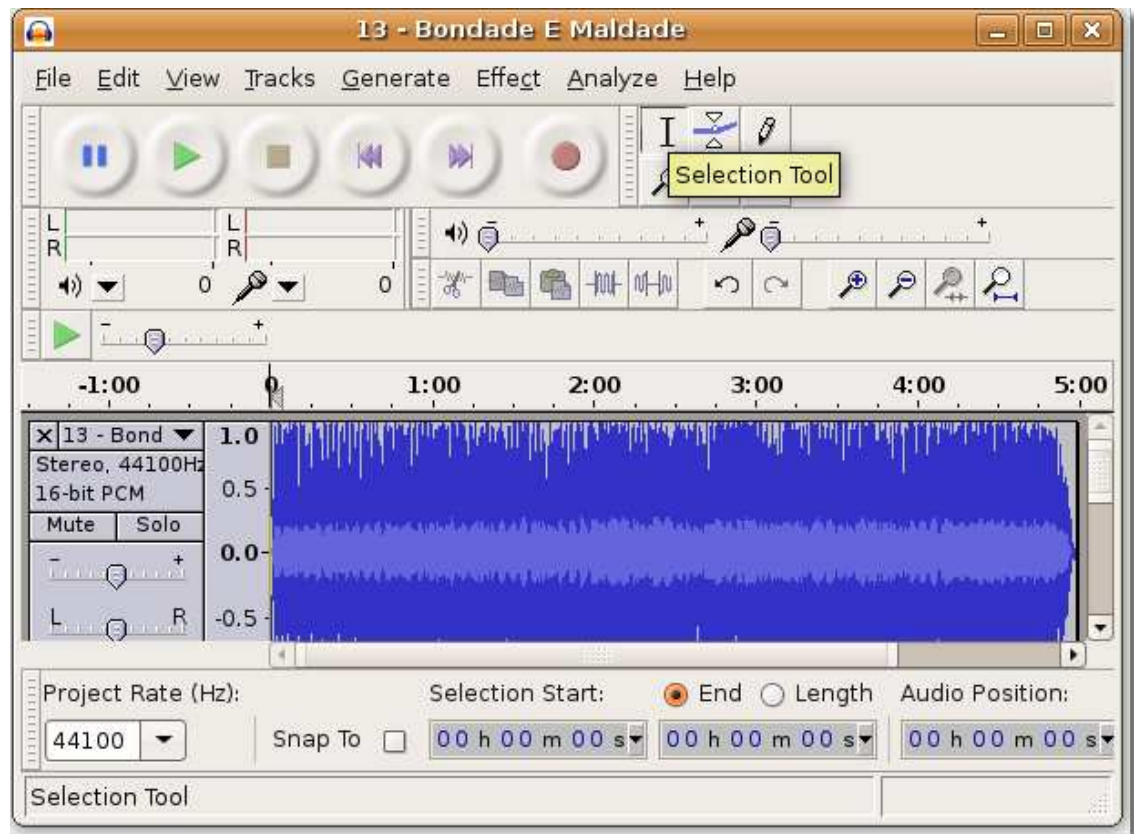


Figura 8.70: Activarea uneltei de selecție

8. Alegeți zona pe care doriți să o modificați trăgând cursorul pe deasupra ei în timp ce țineți apăsat butonul clic stânga al mausului. Zona selectată va căpăta o culoare gri închis.

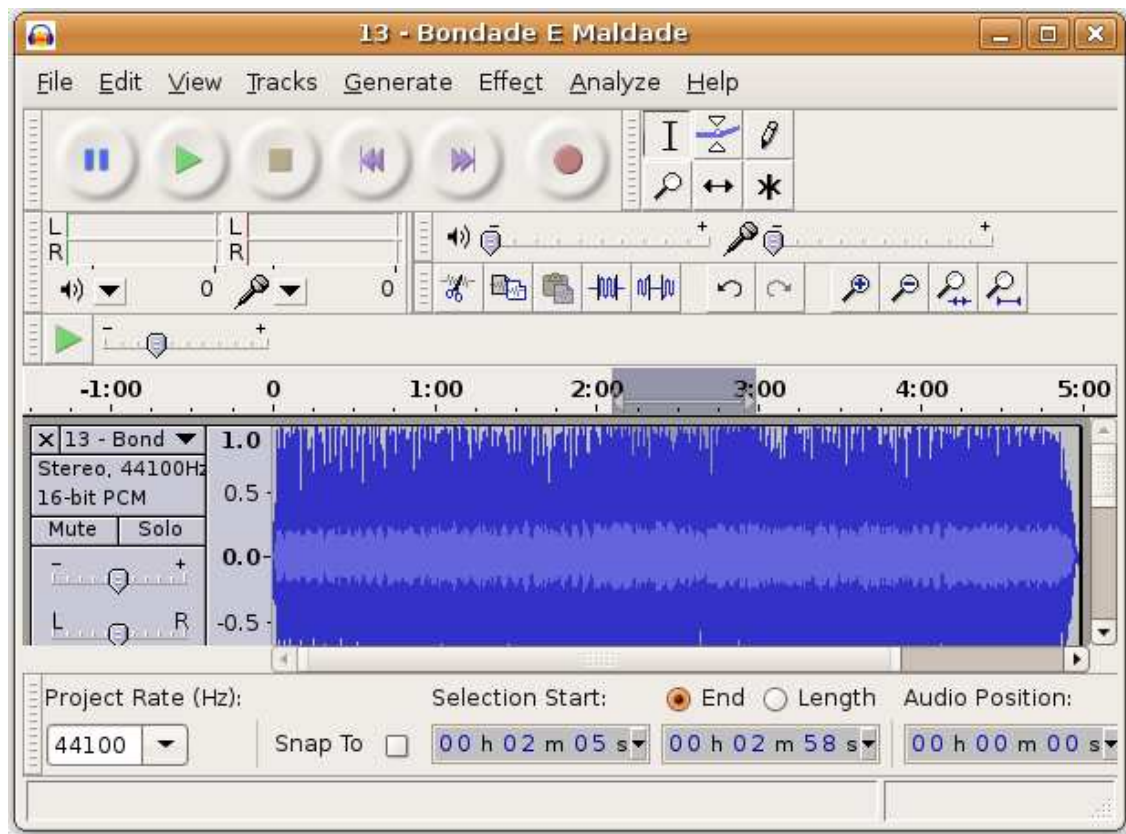


Figura 8.71: Alegerea porțiunii audio ce trebuie modificată

9. Acum puteți tăia această zonă dacă doriți să o îndepărtați sau îi puteți aplica diverse efecte audio. Meniul **Efect** conține toate efectele audio digitale ce pot fi aplicate fișierului. Printre acestea se află:

- **Amplifică** - mărește sau micșorează volumul audio fără a altera calitatea sunetului.
- **BassBoost** - Crește volumul unei anumite frecvențe audio.
- **Ecou** - Vă permite să adăugați un ecou specificând perioada de întârziere a sunetului.
- **Fade in** - crește treptat volumul de la 0 până la valoarea curentă
- **Fade out** - descrește de la valoarea curentă a volumului până la 0
- **Invert** - întoarce porțiunea audio invers
- **Scoate zgomotul** - vă permite să îndepărtați zgomotul de fond
- **Inversează** - vă permite să redați selecția în sens invers.

Pentru a crește volumul porțiunii selectate alegeți **Amplifică** din meniul **Efect**. Se va deschide fereastra **Amplifică**.

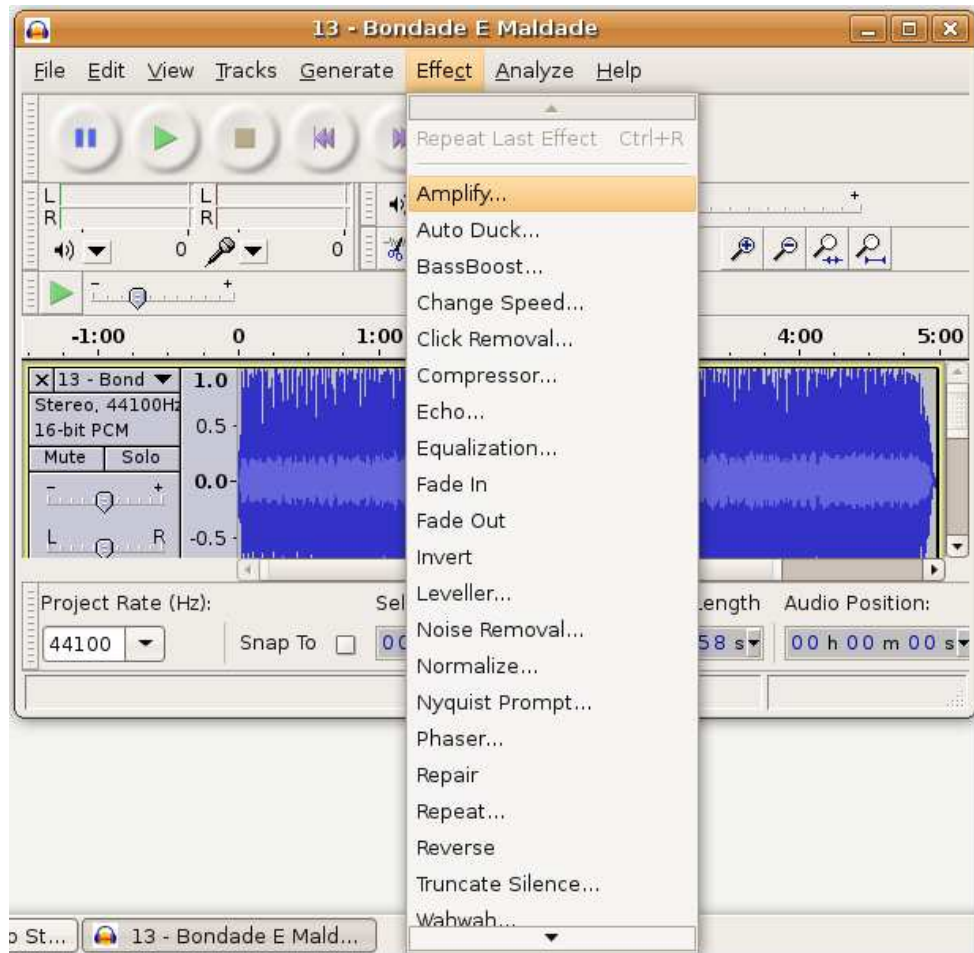


Figura 8.72: Aplicarea de efecte sonore

10. În fereastra **Amplify** puteți folosi bara glisantă pentru a crește sau a scădea valoarea amplificării. Apăsați OK pentru a aplica efectul porțiunii audio alese.

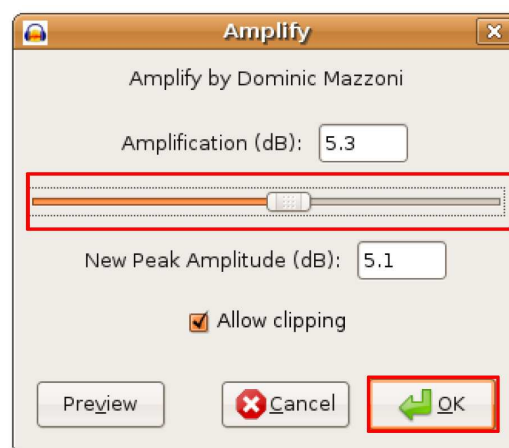


Figura 8.73: Creșterea volumului clipului audio

11. Observați că barele albastre din zona selectată s-au schimbat. Puteți asculta porțiunea audio modificată apăsând butonul

**Redă.**

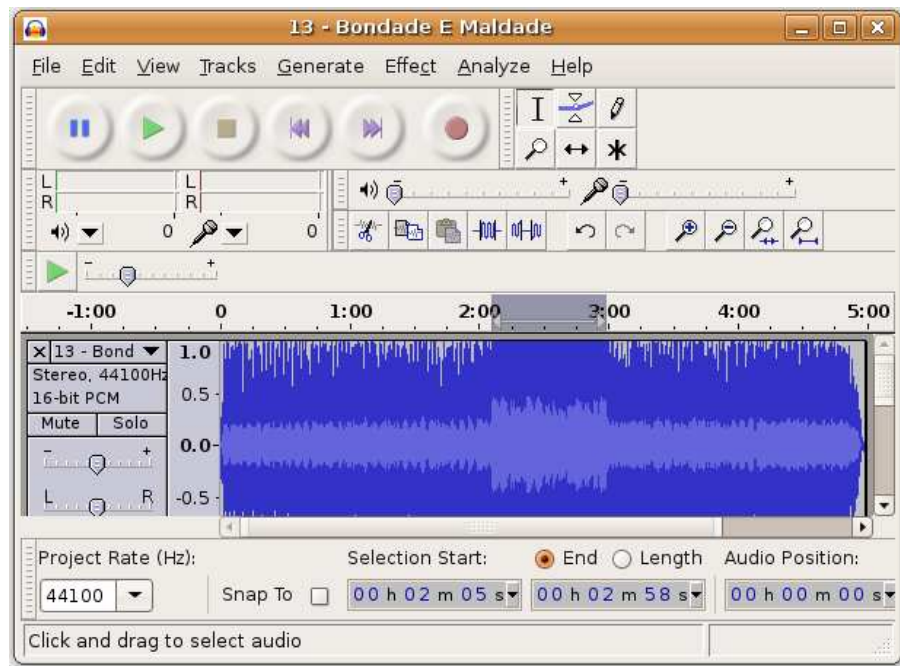


Figura 8.74: Verificarea efectelor modificării

12. După ce ai terminat de aplicat toate efectele poți salva fișierul modificat. Din cauză că formatul audio folosit de Audacity nu este suportat de multe aplicații trebuie să exportai fișierul într-un format audio mai intens utilizat, precum Ogg Vorbis sau MP3.

Pentru a salva fișierul într-un format diferit, efectuați clic pe **Export**.

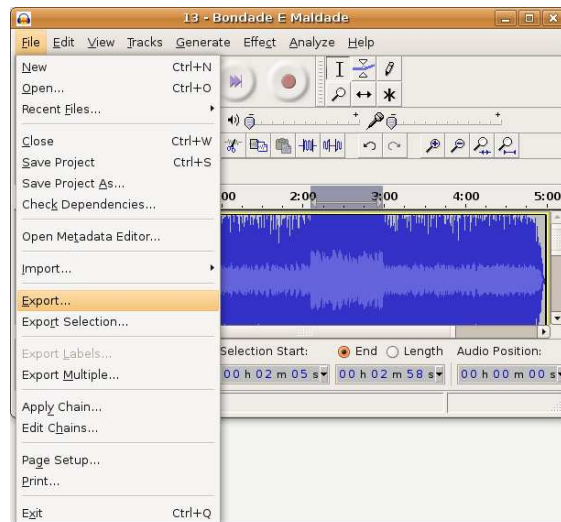


Figura 8.75: Exportul unui fișier audio

13. În fereastra de dialog **Export**, alegeți dosarul în care doriți să salvați fișierul. Apoi alegeți formatul dorit din lista de selecție și efectuați clic pe **Salvează** pentru a exporta fișierul în formatul specificat.



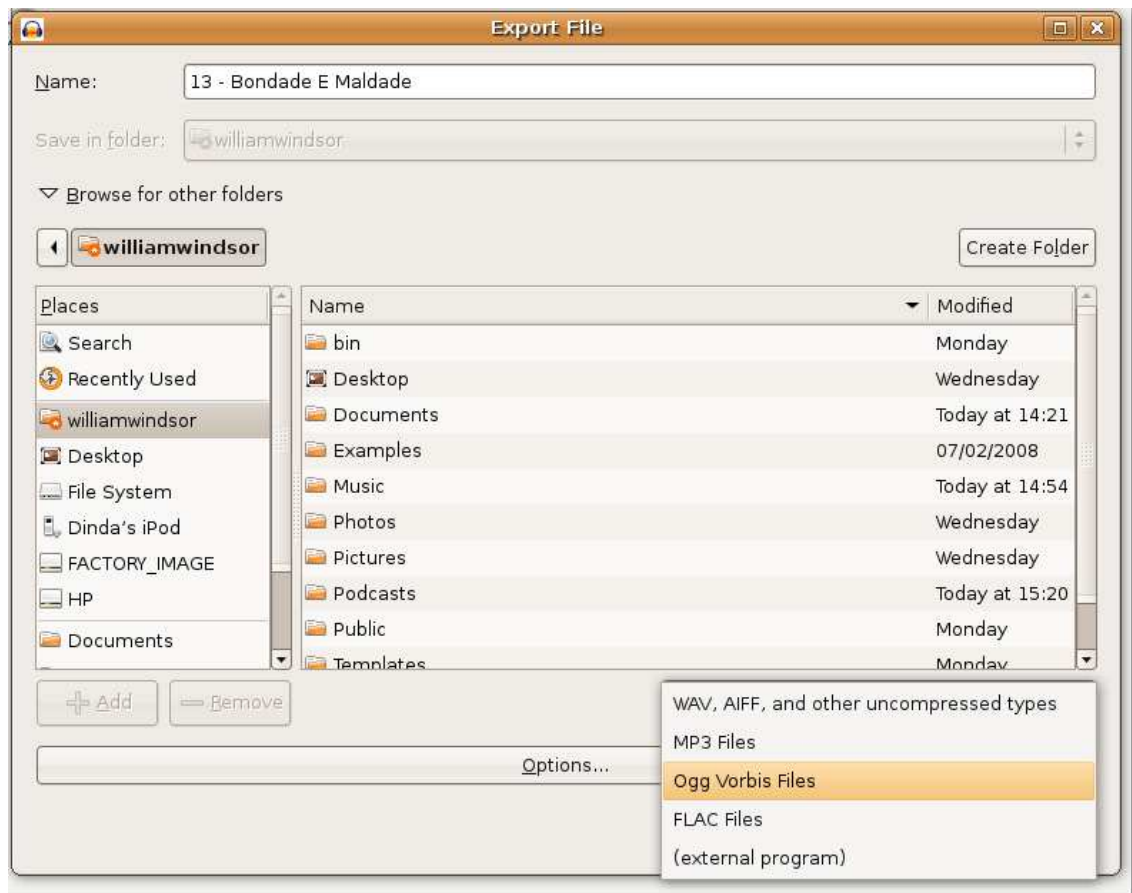


Figura 8.76: Exportul sub forma unui fișier MP3

14. Audacity va începe să exporte fișierul în formatul specificat. Durata de timp necesară acestui proces variază în funcție de dimensiunea fișierului audio.

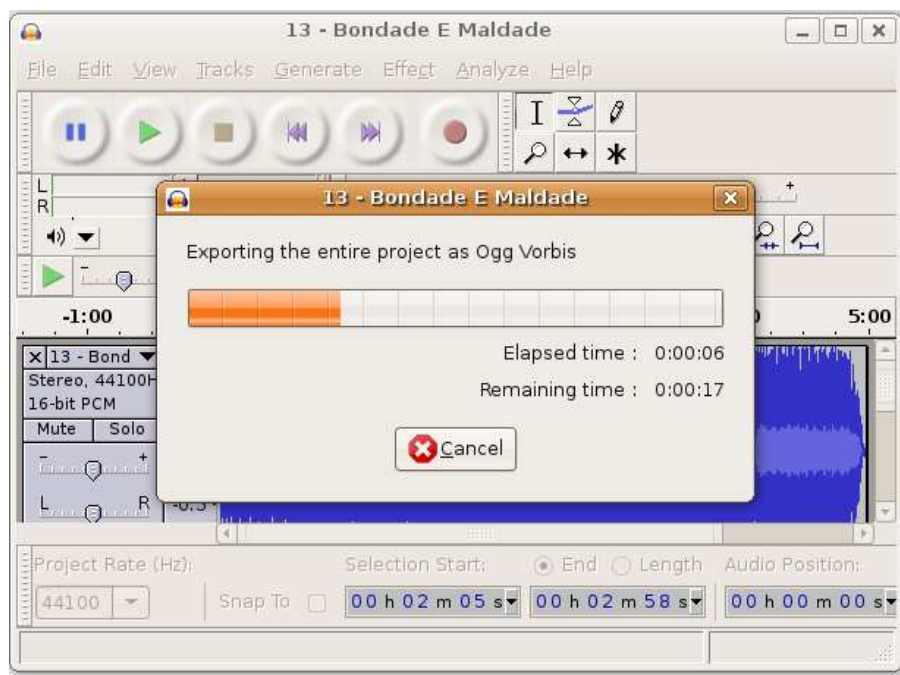


Figura 8.77: Bara care indică progresul procesului de export

Fișierul audio este exportat în locația specificată. Acum puteți închide Audacity, iar fișierul exportat poate fi ascultat când doriți.

## 8.8 Redarea DVD-urilor

Notă:

Implicit, Ubuntu este capabil să redea DVD-urile video al căror conținut nu este protejat. Marea majoritate a DVD-urilor comerciale sunt protejate prin utilizarea sistemului de criptare a conținutului (CSS - Content Scrambling System), care încearcă să limiteze numărul programelor care pot reda un DVD. Din cauza restricțiilor legale în privința formatului criptat cât și a implicării Ubuntu în folosirea formatelor multimedia libere, pachetele software necesare redării DVD-urilor video criptate nu sunt instalate implicit în Ubuntu. Puteți instala aceste pachete software pentru redarea DVD-urilor video criptate din arhivele software Ubuntu.

Este posibil ca utilizarea acestor programe pentru a viziona sau copia DVD-uri să nu fie permisă de lege în unele țări. Vă rugăm să vă clarificați situația legală înainte de a continua.

De asemenea puteți descărca următoarele aplicații suplimentare ce sunt capabile de a reda unele formate implicit:

- Mplayer Movie Player
- VLC media player
- Xine
- Totem-xine

Player-ul pentru filme implicit în Ubuntu, Totem-GStreamer, poate reda un DVD când acesta este introdus în unitate, dar nu poate înlesni accesul la meniul DVD-ului. Alte programe libere precum VLC, MPlayer sau Xine fac accesul la meniul DVD-ului posibil.



### 8.8.1 Redarea DVD-urilor în Totem Movie Player

După instalarea tuturor pachetelor software necesare din variatele arhive software Ubuntu puteți reda DVD-uri video cu ajutorul Player-ului pentru filme Totem.

1. Introduceți DVD-ul în unitatea DVD a calculatorului dumneavoastră. Totem va porni automat și va începe redarea DVD-ului.

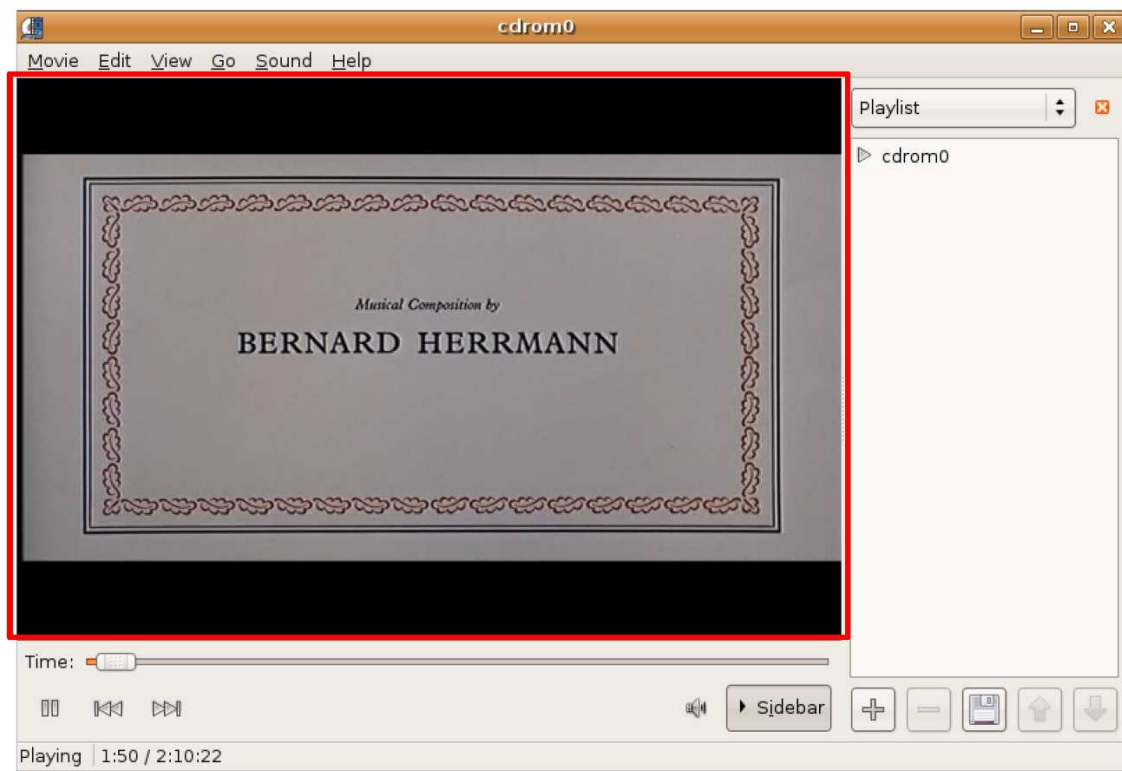


Figura 8.78: Redarea unui DVD în Totem

2. Pentru a viziona DVD-ul pe tot ecranul efectuați clic pe opțiunea **Pe tot ecranul** din meniul **View** sau apăsați tasta **F**.



Figura 8.79: Activarea vizionării pe tot ecranul

3. Pentru a renunța la vizionarea pe tot ecranul și a vă întoarce la fereastra Totem apăsați tasta **ESC**.



Figura 8.80: Vizionarea pe tot ecranul

4. Totem vă permite să configurați modul în care vizionați DVD-ul în funcție de preferințele dumneavoastră. Pentru a modifica opțiunile mergeți în meniul **Edit** și faceți clic pe **Preferences**.

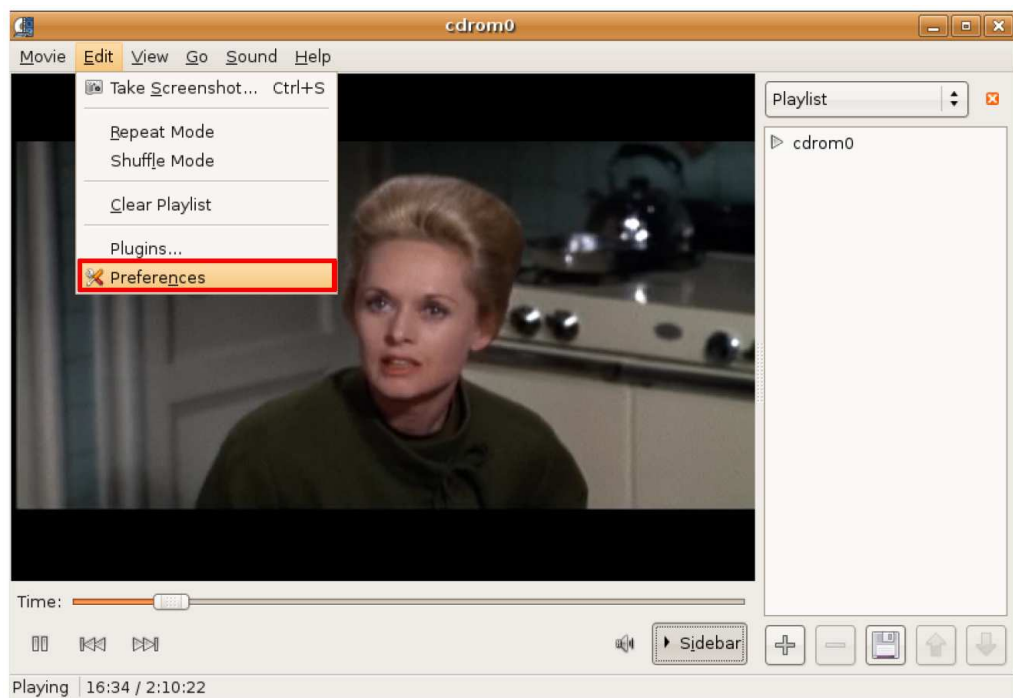


Figura 8.81: Afișarea configurării Totem

5. Puteți folosi fereastra de dialog Preferences pentru a modifica diferite particularități ale imaginii, precum strălucirea, culorile, nuanțele sau saturația culorilor. După alegerea preferințelor efectuați clic pe **Închide** pentru a părăsi fereastra de dialog.

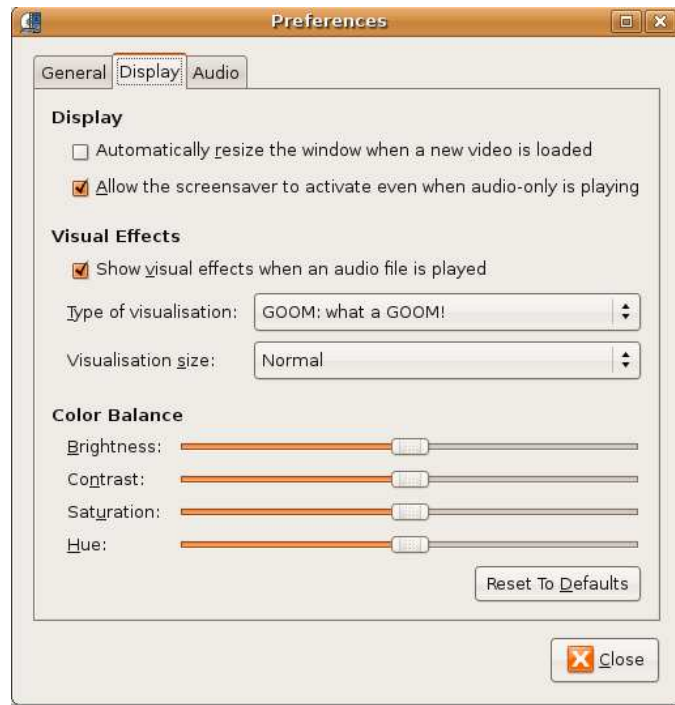


Figura 8.82: Personalizarea opțiunilor de afișare pe ecran

6. În timpul vizionării unui DVD puteți folosi funcțiile din meniul **Go** pentru a naviga prin conținutul acestuia. Pentru a trece la următorul cadru, în meniul **Go**, efectuați clic pe **Derulează înainte**.

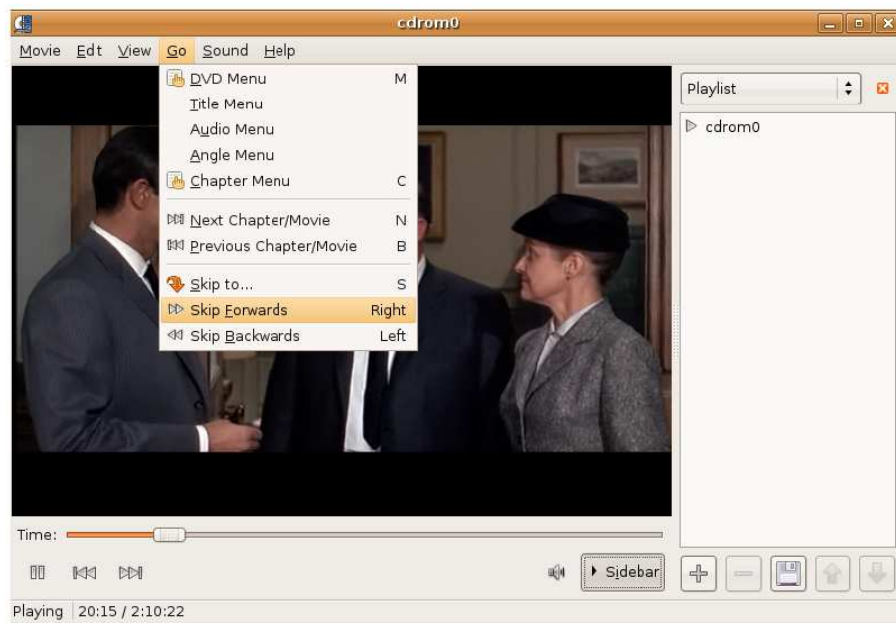


Figura 8.83: Navigarea prin conținutul unui DVD

7. Redarea va trece la următorul cadru al DVD-ului. Dacă nu doriți să mai vedeți bara laterală în timpul redării DVD-ului faceți clic pe butonul **Sidebar**.

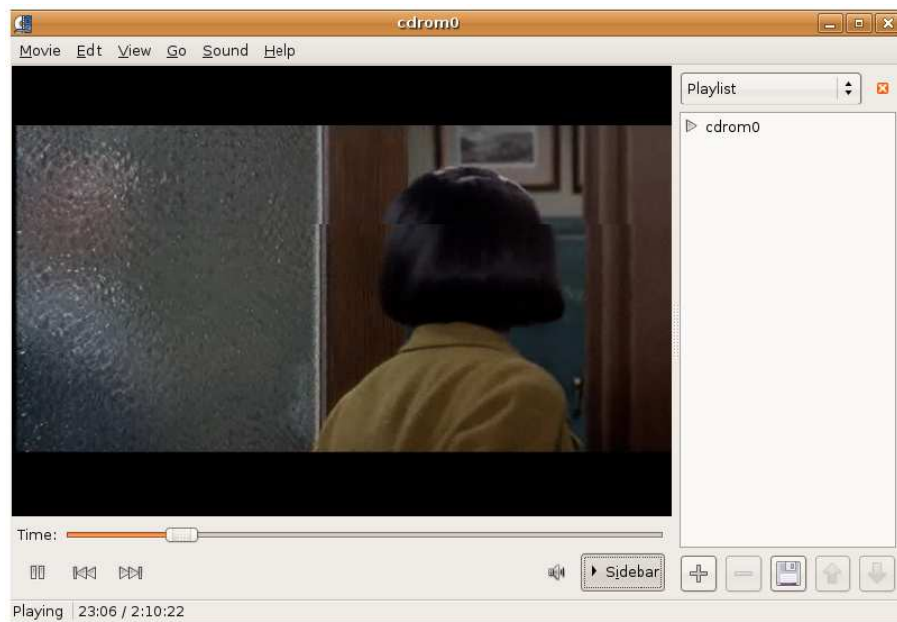


Figura 8.84: Ascunderea barei laterale

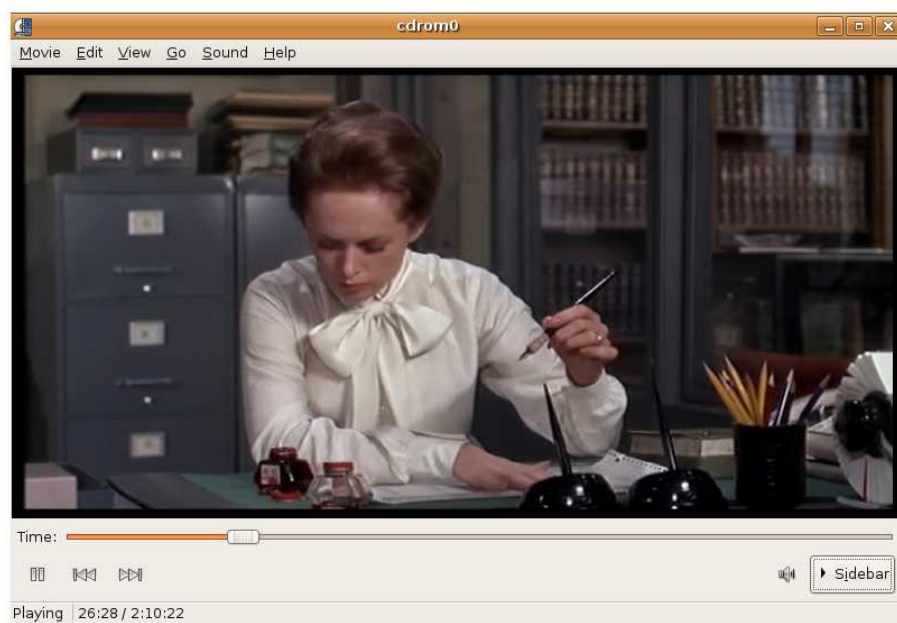


Figura 8.85: Redarea unui DVD

8. Astfel bara laterală va fi ascunsă și veți putea vedea DVD-ul la o dimensiune mai mare și, simultan, veți avea toate controalele redării în față.

## 8.8.2 Crearea de copii de siguranță pentru DVD-uri

Notă:

Dacă aveți o colecție de DVD-uri vechi sau rare se poate să doriți crearea unor copii de siguranță pe calculator. Se poate să doriți extragerea unor anume secvențe de pe un DVD pentru a le viziona mai târziu. Pentru a face asta puteți folosi o serie de aplicații pentru crearea copiilor de siguranță sau extragerea conținutului DVD-urilor. Deși aceste aplicații nu sunt incluse implicit în Ubuntu, le puteți descărca și instala din arhivele software Ubuntu. Unele aplicații de acest tip sunt:

- Thoggen
- K9copy
- dvd::rip
- HandBrake

**Crearea copiilor de siguranță a DVD-urilor cu ajutorul Thoggen** Thoggen este un utilitar de creare a copiilor de siguranță pentru Linux, bazat pe GStreamer și Gtk+. Această aplicație este proiectată pentru a fi ușor de utilizat. În loc de a expune complexitatea procesului de extragere a conținutului unui DVD, tendință prezentă în multe alte aplicații de acest tip, Thoggen încearcă să simplifice procesul pentru utilizatorii obișnuiți oferind opțiuni implicite echilibrate.

Thoggen include câteva funcții cheie:

- Este ușor de utilizat și are o interfață simplă
- Suportă previzualizarea DVD-ului, redimensionarea și tăierea imaginii
- Vă permite să alegeți limba pistei audio
- Creează fișiere în format Ogg/Theora
- Poate coda fișierele dintr-un dosar în care a fost copiat un DVD
- Este bazat pe platforma multimedia GStreamer, ceea ce simplifică procesul de adăugare a codec-urilor sau a formatelor de fișiere în viitor.

Thoggen este încă un program nefinalizat, dar nu există probleme majore. Este de preferat să verificați lista cu problemele cunoscute la adresa web <http://thoggen.net/download/>.

Pentru a putea face copii de siguranță DVD-urilor dumneavoastră cu ajutorul Thoggen este necesar să îl instalați. Puteți găsi această aplicație în arhiva Universe și o puteți instala pe calculatorul dumneavoastră prin intermediul Administratorului de pachete Synaptic.

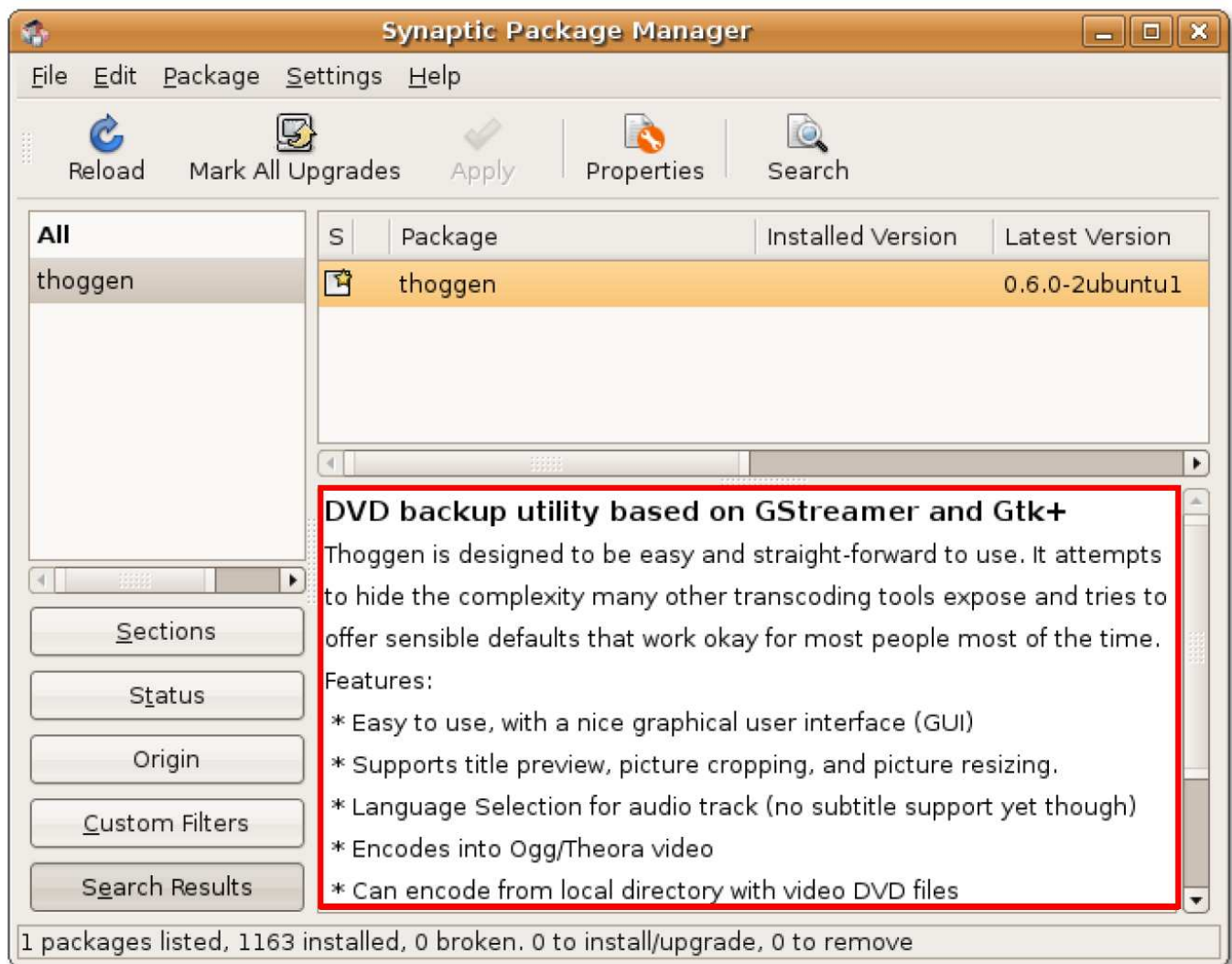


Figura 8.86: Instalarea Thoggen

1. În meniul **Aplicații**, alegeți **Sunet și video** și selectați opțiunea **Thoggen DVD Ripper**.





Figura 8.87: Lansarea Thoggen

2. Se va afișa fereastra **Thoggen**. Primul pas necesar pentru a începe crearea copiei este să alegeți pistele de pe DVD pe care doriți să le salvați. Bifați căsuțele respective, apoi efectuați clic pe butonul **OK** pentru a continua.



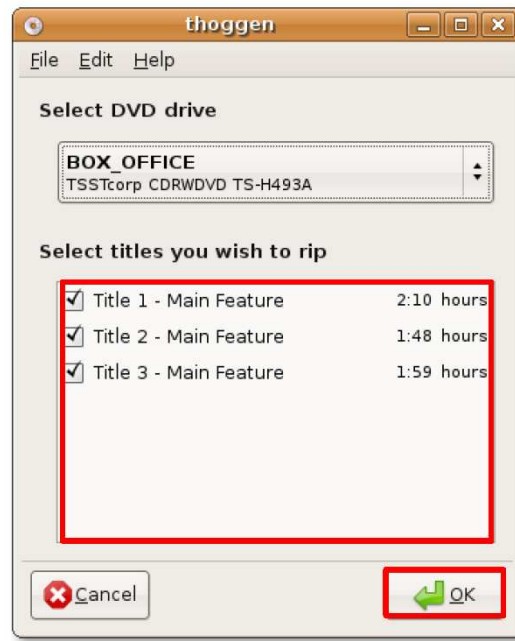


Figura 8.88: Alegerea pistelor ce trebuie salvate

3. În următorul pas al procesului de copiere trebuie să configurați niște opțiuni în funcție de cerințele dumneavoastră. Puteți alege dimensiunea imaginii din lista de selecție corespunzătoare sau puteți defini dacă doriți să păstrați doar o parte a imaginii apăsând butonul **Configure Cropping**. Dacă nu doriți să modificați aceste setări puteți continua procesul de salvare a copiei de siguranță apăsând butonul **OK**.

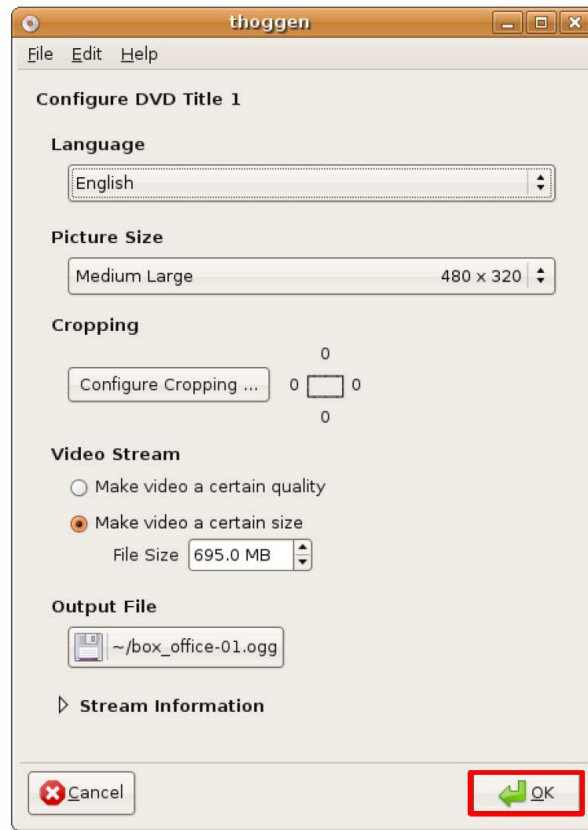


Figura 8.89: Schimbarea configurărilor implicite

4. Procesul de creare a copiei de siguranță va începe imediat. Puteți vedea atât progresul pistei actuale cât și progresul procesului complet în secțiunea **Progress** a ferestrei Thoggen. Copierea unui DVD durează destul de mult timp. Cu toate acestea, copia finală este destul de bună calitativ.



Figura 8.90: Crearea unei copii de siguranță a unui DVD

## 8.9 Redarea fișierelor multimedia de pe internet

Ubuntu conține unelte pentru a reda în direct videoclipuri și muzică de pe internet. Puteți asculta melodii și vedea clipuri video direct în navigatorul web, dar pentru a putea face acest lucru poate fi nevoie de instalarea unor programe speciale. Abilitatea de a reda fișiere multimedia de pe internet depinde de modul în care furnizorul de servicii le-a făcut disponibile.

### 8.9.1 Vizionarea videoclipurilor în navigatorul web

Notă:

Puteți viziona multe din videoclipurile de pe internet direct din navigatorul web. De exemplu, puteți viziona videoclipuri de pe Google Video sau YouTube direct în fereastra Firefox fără a instala vreun program sau modul special. Următoarea captură de ecran arată fereastra Firefox în timp ce este redat un videoclip în aceasta:



Figura 8.91: Vizionarea unui videoclip în navigatorul web

Cu toate acestea, în funcție de formatul clipului video pe care doriți să îl vizionați, se poate să fie necesar să descărcați alte module pentru navigatorul web. Unele dintre modulele disponibile pentru navigatorul implicit, Firefox, sunt:

- **Modulul Totem Xine:** Instalați pachetul **totem-xine-firefox-plugin** din arhiva software "Universe".
- **Modulul Totem GStreamer:** Instalați pachetul **totem-gstreamer-firefox-plugin** din arhiva software "Universe".
- **Modulul MPlayer:** Instalați pachetul **mozilla-mplayer** din arhivele software Universe.
- **Modulul Flash:** Instalați pachetul **flashplugin-nonfree** din arhiva software "Multiverse".

Procesul instalării unui modul depinde de platforma folosită. Dacă folosiți Totem-GStreamer, player-ul pentru filme implicit în Ubuntu, este necesar să instalați pachetul software **totem-gstreamer-firefox-plugin**. Cu toate acestea, pentru a putea viziona videoclipuri transmise sub formă de flux în navigatorul web este nevoie să instalați codec-ul Microsoft Windows și apoi să instalați modulul Totem.

Puteți chiar instala un player multimedia adițional, precum RealPlayer 10, pentru a viziona fluxuri video în format Realmedia. Când ați instalat toate codec-urile și modulele menționate mai sus, puteți vedea fișiere RealMedia chiar și în Player-ul pentru filme Totem. Totuși, puteți instala RealPlayer pe calculatorul dumneavoastră și pentru că acesta este capabil de redarea fișierelor RealMedia la o calitate puțin mai mare decât alte playere.

Real Player, program dezvoltat de Real Networks, suportă un număr de codcuri audio și video precum realaudio, realvideo 10, mp3, ogg vorbis, theora, h264 și aac. RealPlayer pentru Linux este disponibil în arhiva comercială Canonical și poate fi descărcat gratuit de pe situl web RealPlayer.

RealPlayer este un program proprietar și nu este suportat de comunitatea Ubuntu.

**Instalarea RealPlayer** După cum a fost menționat mai sus, RealPlayer pentru Linux este disponibil în arhiva comercială Canonical. Ubuntu nu include această arhivă implicit. Așadar va fi nevoie să adăugați arhiva comercială a Canonical sistemului dumneavoastră. Odată ce ați adăugat această arhivă puteți căuta și instala pachetul RealPlayer cu ajutorul Administratorului de pachete Synaptic.

1. Acum puteți porni RealPlayer din meniul Aplicații. Pentru a accesa RealPlayer, în meniul **Aplicații** mergeți la **Sunet și video** și faceți clic pe **RealPlayer 10**,



Figura 8.92: Pornirea RealPlayer

2. Fereastra **RealPlayer Setup Assistant** va fi afișată pentru a vă ghida în configurarea RealPlayer. Faceți clic pe **Forward** pentru a porni procesul de configurare.

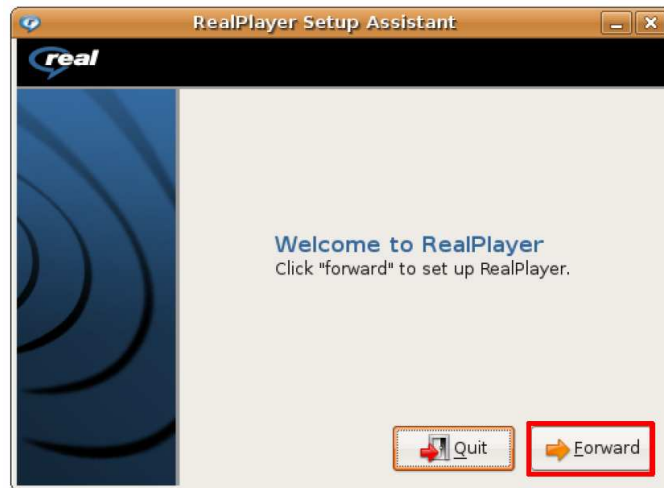


Figura 8.93: Inițierea procesului de configurare RealPlayer

3. După citirea notelor despre versiunea curentă RealPlayer 10, faceți clic pe **Forward** din nou pentru a continua.



Figura 8.94: Notele despre versiunea RealPlayer

4. Înainte de a instala RealPlayer pe calculatorul dumneavoastră este nevoie să citiți și să acceptați licența pentru a continua configurarea. Apăsați **Accept**.



Figura 8.95: Acceptarea licenței

5. Ați ajuns la ultimul ecran al Asistentului de configurare RealPlayer. Alegeți configurarea preferată și apăsați **OK** pentru a o accepta.



Figura 8.96: Încheierea procesului de configurare

6. Fereastra **RealPlayer** va fi afișată, indicând că procesul de configurare s-a încheiat cu succes. Acum puteți viziona fluxuri video de pe internet în RealPlayer.



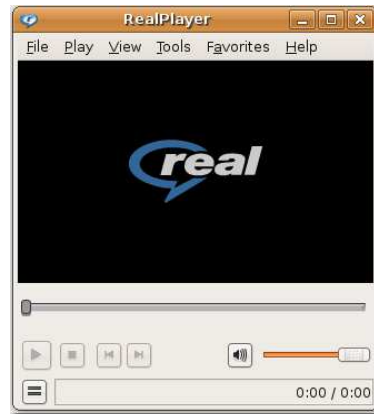


Figura 8.97: Fereastra RealPlayer

7. Pentru a viziona un clip ales de dumneavoastră, porniți Firefox și copiați adresa paginii care conține videoclipul în RealPlayer.
8. Pe pagina web, faceți clic pe legătura către videoclipul ales.



Figura 8.98: Alegerea legăturii către videoclip

9. Veți fi întrebat dacă doriți să deschideți clipul în RealPlayer sau să îl salvați pe calculatorul dumneavoastră. Pentru a vedea clipul sub forma unui flux video de pe internet acceptați alegerea implicită apăsând butonul **OK**.



Figura 8.99: Vizionarea videoclipului ca flux de pe internet

10. Fereastra de dialog **Downloads** afișează progresul descărcărilor. După ce fișierul este descărcat într-un director temporar va începe redarea videoclipului în fereastra **RealPlayer**.

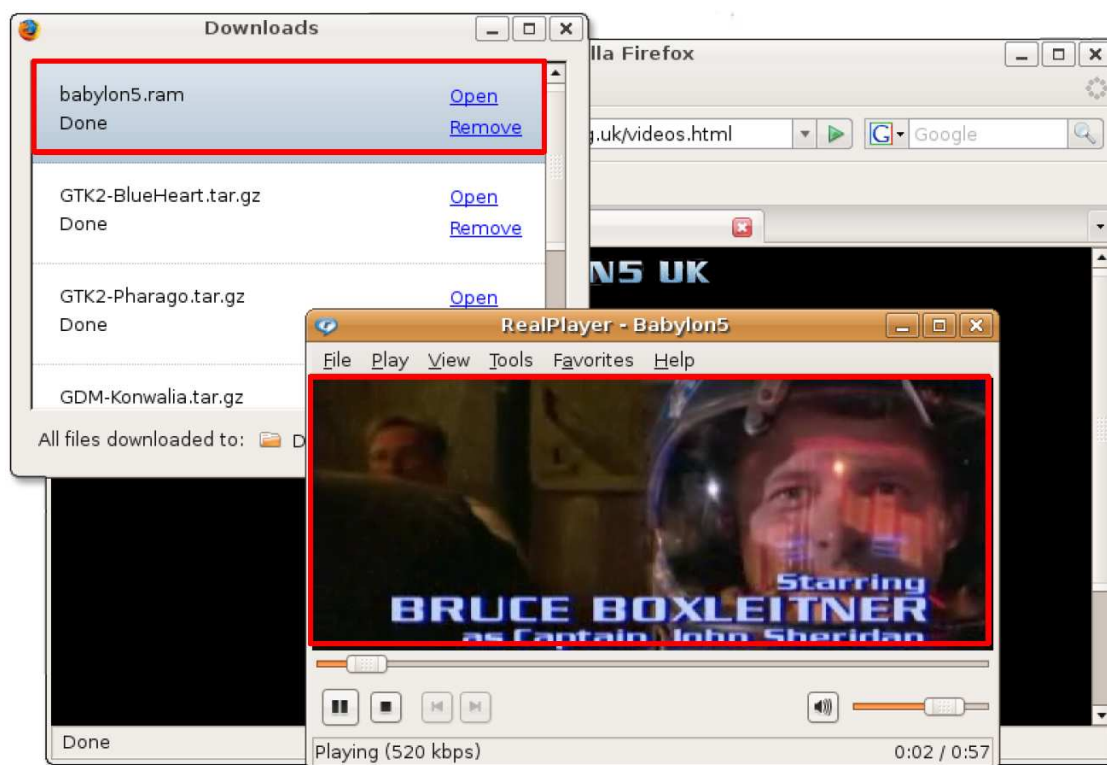


Figura 8.100: Vizionarea videoclipurilor de pe internet în RealPlayer

11. Puteți adăuga legătura în lista dumneavoastră de **Favorite** pentru a putea revedea videoclipul fără a fi nevoie să îl căutați din nou pe internet. Pentru a salva videoclipul ca **Favorit**, în meniul **Favorites** faceți clic pe **Add to Favorite**.



Figura 8.101: Salvarea unui videoclip ca favorit

12. Videoclipul este acum salvat în lista de favorite. Pe viitor, puteți revedea acest clip video în RealPlayer alegând link-ul din meniul **Favorites**. Puteți să redați un videoclip direct în RealPlayer specificând adresa acestuia. Pentru a face acest lucru, în meniul **File**, faceți clic pe **Open Location**.

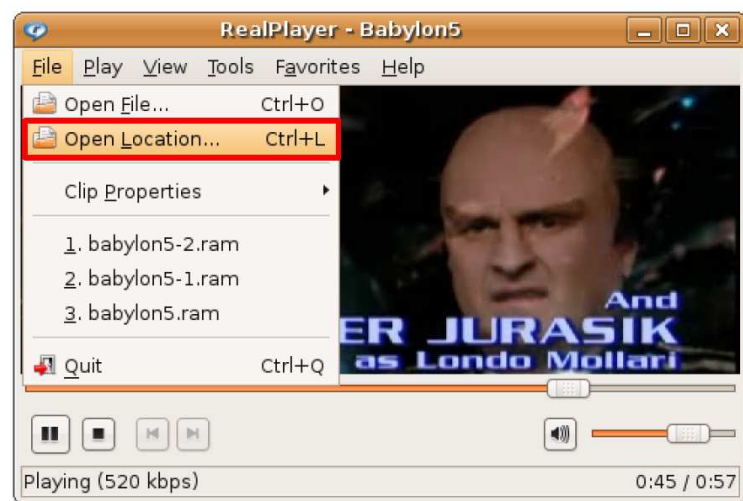


Figura 8.102: Vizionarea unui videoclip direct în RealPlayer

13. Scrieți adresa sau calea spre videoclip în fereastra de dialog **Open Location** și faceți clic pe **OK** pentru a începe redarea fluxului video.

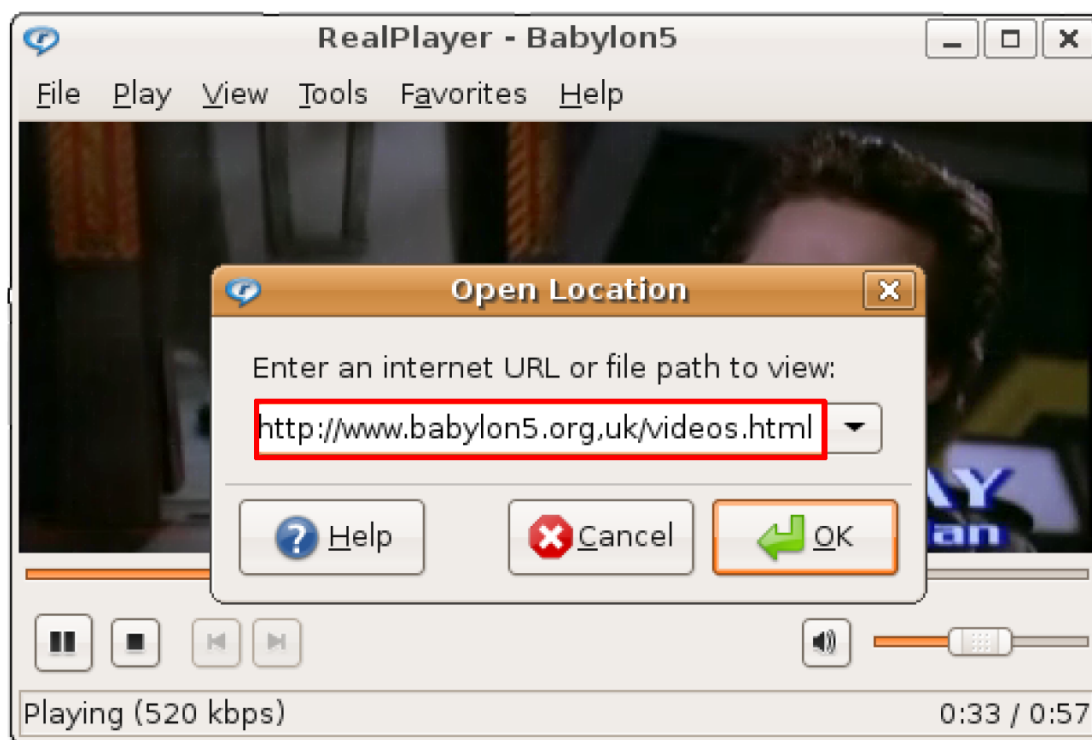


Figura 8.103: Alegerea fișierului video

## 8.10 Modificarea videoclipurilor

Pe lângă vizionarea videoclipurilor și filmelor, Ubuntu conține unelte pentru modificarea videoclipurilor. Uneltele disponibile în Ubuntu includ:

**Kino:** editor video avansat, Kino copiază imagini de pe camera video în format Raw DV și AVI. Vă permite să încărcați mai multe clipuri video, să le tăiați sau să le lipiți și să salvați o listă a modificărilor în formatele SMIL și XML.

**Stopmotion:** Stopmotion este o aplicație liberă pentru crearea filmelor de animație din imagini statice. Puteți crea astfel de filme din imagini importate de pe o cameră foto sau de pe discul dur, puteți adăuga efecte sonore și puteți exporta animația în diferite formate video precum mpeg și avi.

**Subtitle Editor:** Subtitle Editor este o unealtă GTK+2 folosită la editarea subtitrărilor pentru filme și clipuri video. Îl puteți folosi pentru a crea subtitrări noi, modifica, corecta sau rafina subtitrări existente. Acest program vă arată și forma de undă a sunetului, înlesnind sincronizarea subtitrărilor cu vorbirea.

**Pitivi Video Editor:** Pitivi Video Editor este un editor neliniar ce vă permite să modificați cu ușurință proiecte audio și video. Folosind Pitivi puteți captura sunet și video, mixa, redimensiona, tăia și aplica efecte surselor audio și video. De asemenea permite salvarea în orice format suportat de platforma GStreamer.

### 8.10.1 Modificarea clipurilor video folosind editorul Pitivi

Editorul video Pitivi nu e inclus în Ubuntu implicit, ci este inclus în arhiva Universe a Ubuntu. Puteți instala Pitivi folosind Administratorul de pachete Synaptic.

1. În meniul **Aplicații**, mergeți la **Muzică și filme** și apoi faceți clic pe **Pitivi Video Editor**. Se va deschide fereastra **Pitivi vo 10.3**.

2. Fereastra principală a Pitivi este împărțită într-un număr de panouri. Puteți folosi butoanele de pe bara de activități pentru a executa acțiuni precum deschiderea, importarea, adăugarea, vizionarea și salvarea clipurilor video. Pentru a modifica un clip video, începeți prin a-l importa în editorul video Pitivi, făcând clic pe butonul **Import Clips**.

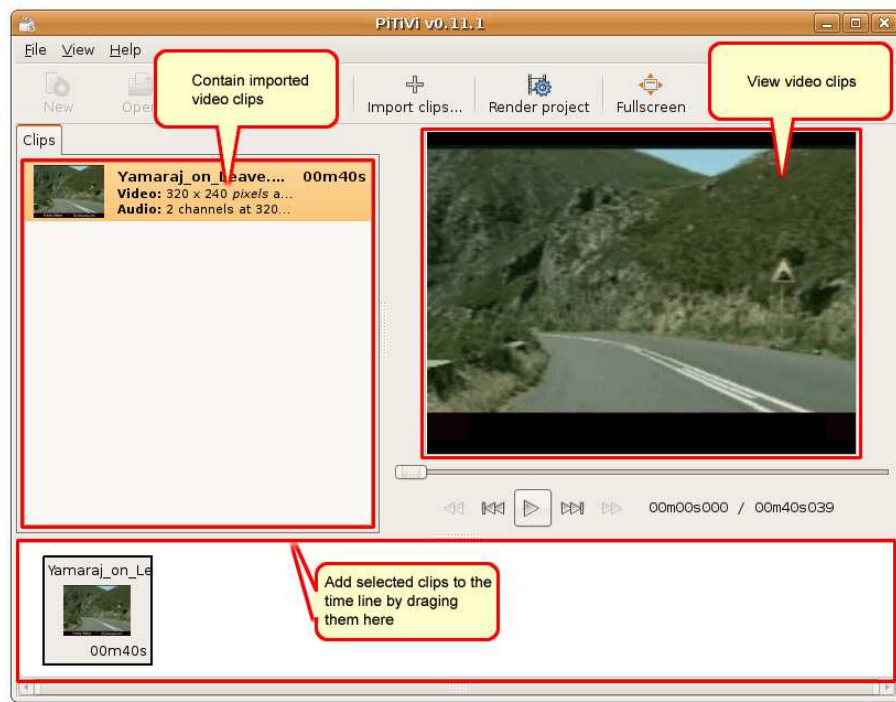


Figura 8.104: Interfața Pitivi

3. În fereastra de dialog „Import a clip”, navigați până la dosarul video de unde să îl importați clipuri și alegeți unul sau mai multe clipuri video pe care doriți să le modificați, apoi faceți clic pe butonul **Add** pentru a le importa în fereastra **Pitivi**.

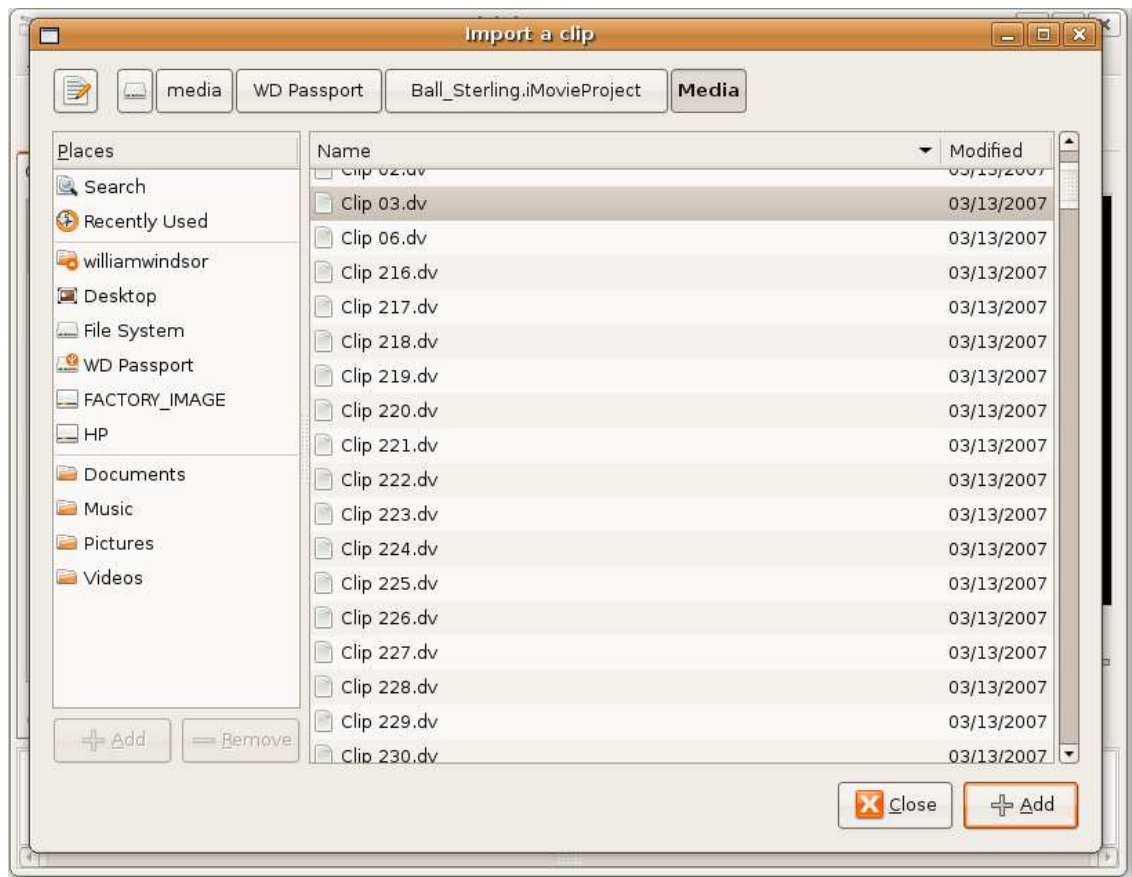


Figura 8.105: Importul clipurilor video în Pitivi

4. Clipul video ales este acum importat în editorul video Pitivi. Puteți face dublu-clic pe un clip video pentru a-l viziona în panoul din dreapta. Apăsați butonul **Stop** din bara de control pentru a opri redarea clipului.

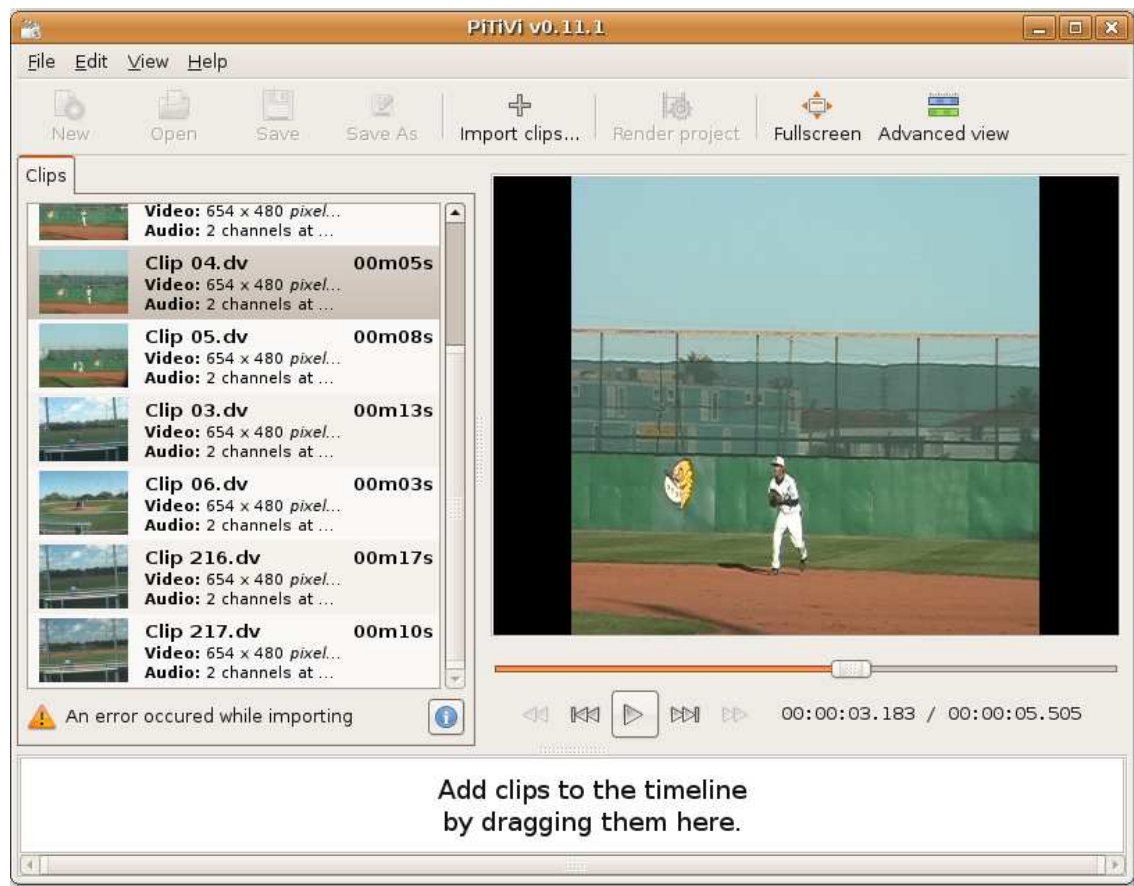


Figura 8.106: Vizualizarea videoclipului importat

5. Pentru a modifica clipul video importat este nevoie să îl duceți în panoul de jos și să îl adăugați la linia temporală, apoi să apăsați **Project Settings** din meniul **File**. Astfel va fi deschisă fereastra de dialog **Projects Settings**.



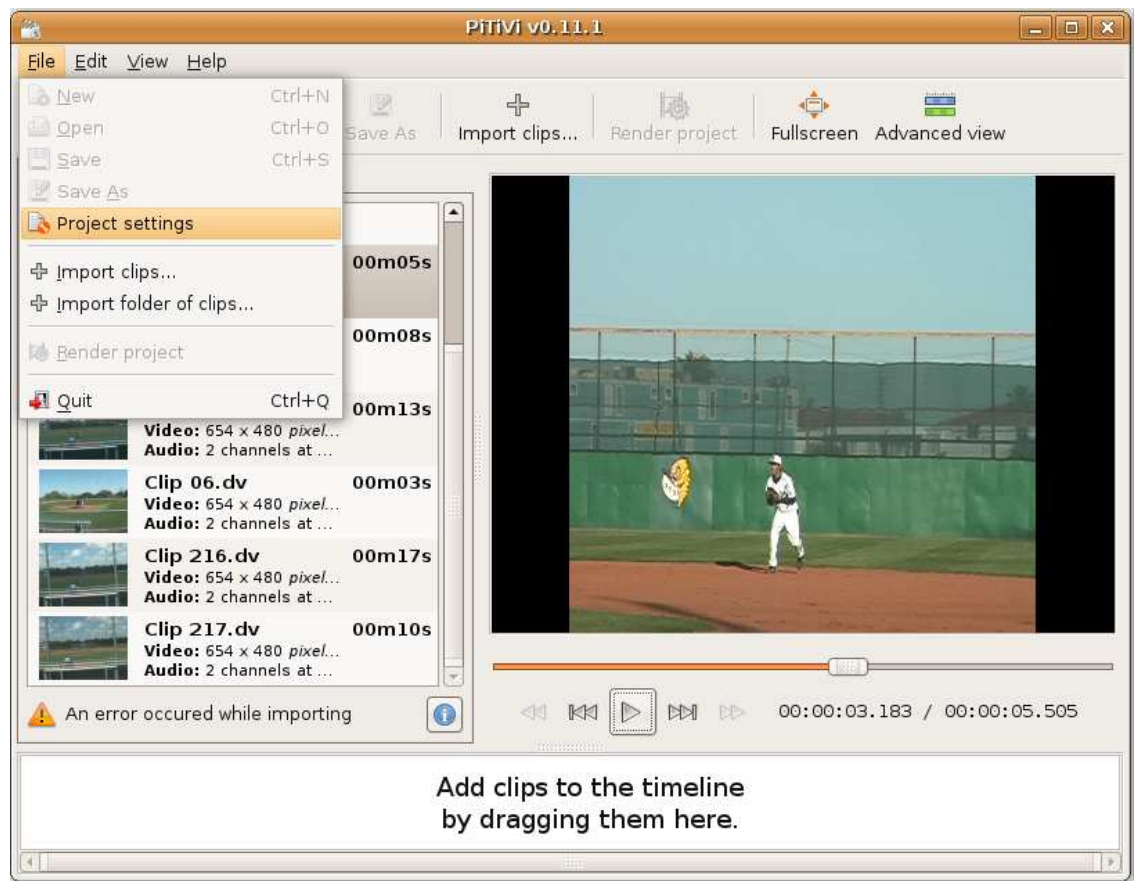


Figura 8.107: Afișarea casetei de dialog „Opțiunile proiectului”

6. În fereastra de dialog **Projects Settings** puteți modifica diferite proprietăți ale clipului ales prin definirea specificațiilor în funcție de dorințele dumneavoastră. În secțiunea **Video Output** puteți alege înălțimea, lățimea și numărul de cadre pe secundă ale clipului audio. Asemănător puteți alege proprietățile pistei audio din secțiunea **Audio Output**. Apăsați **OK** după ce ați stabilit preferințele dumneavoastră.

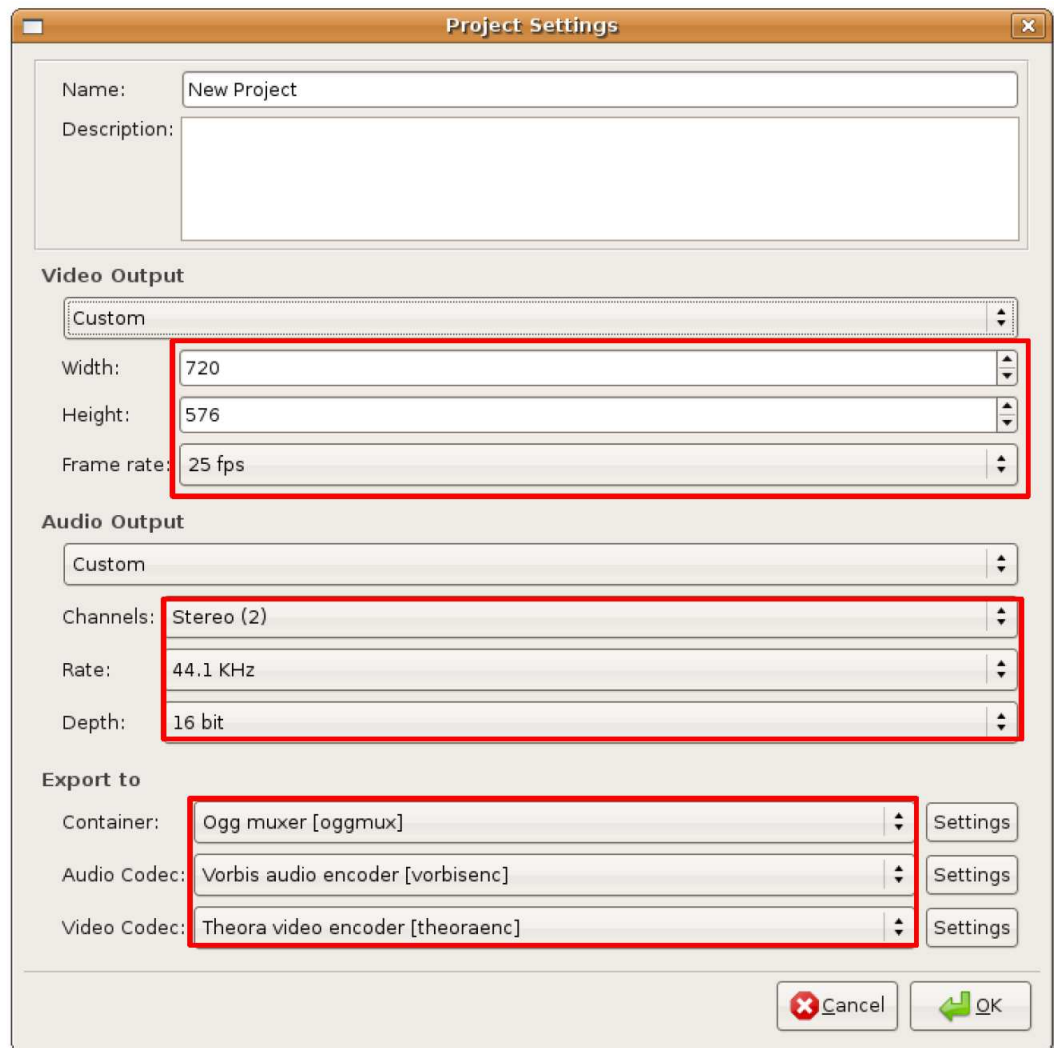


Figura 8.108: Alegerea opțiunilor de modificare

7. În fereastra Pitivi, pentru a aplica preferințele pe clipul video ales faceți clic pe butonul **Render project**. Va fi afișată fereastra de dialog **Render project**. În această fereastră de dialog puteți apăsa butonul **Modify** pentru a altera din nou proprietățile clipului video. Dacă nu doriți acest lucru faceți clic pe **Choose file** pentru a alege fișierul în care va fi salvat clipul video modificat.

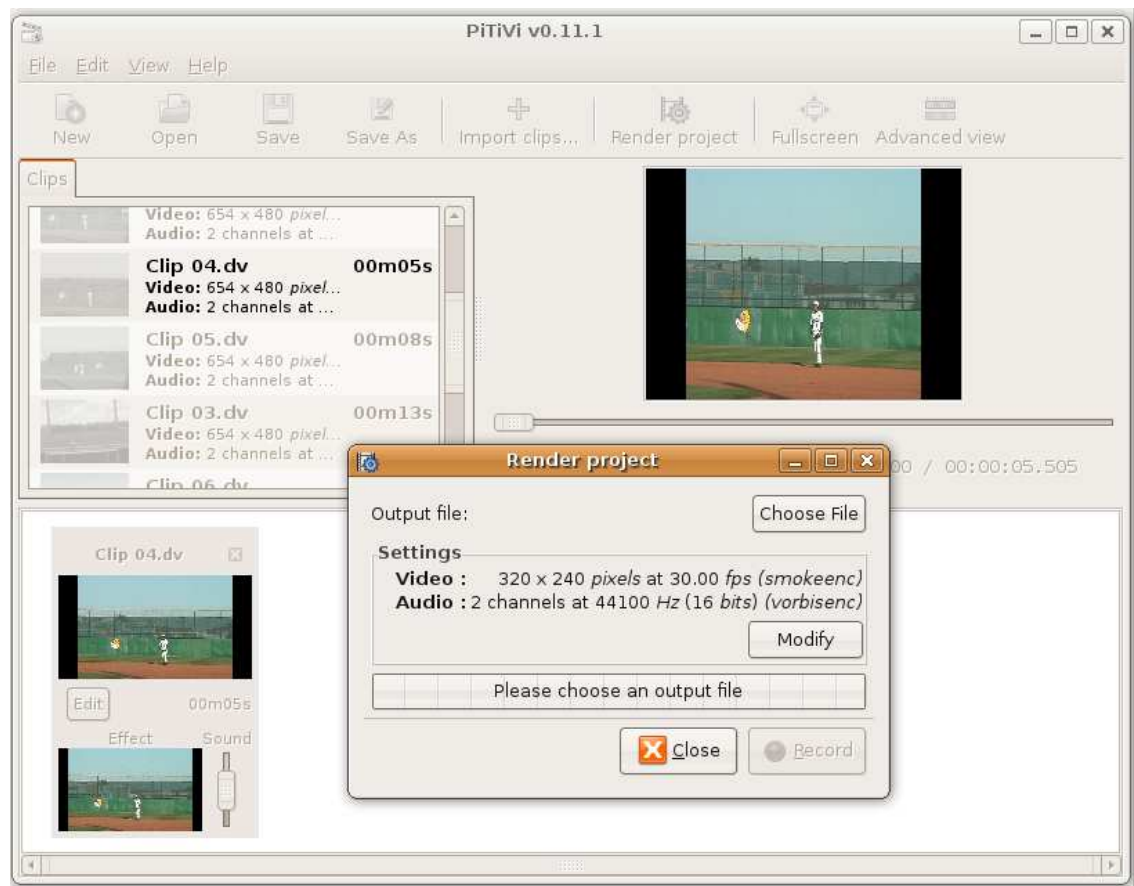


Figura 8.109: Alegerea fișierului destinație

8. Se va deschide fereastra de dialog **Choose file to render to**. Folosiți-o pentru a alege un nume pentru fișier și locul în care acesta va fi salvat. Când ați terminat faceți clic pe **OK** pentru a închide fereastra de dialog **Choose file to render to**.

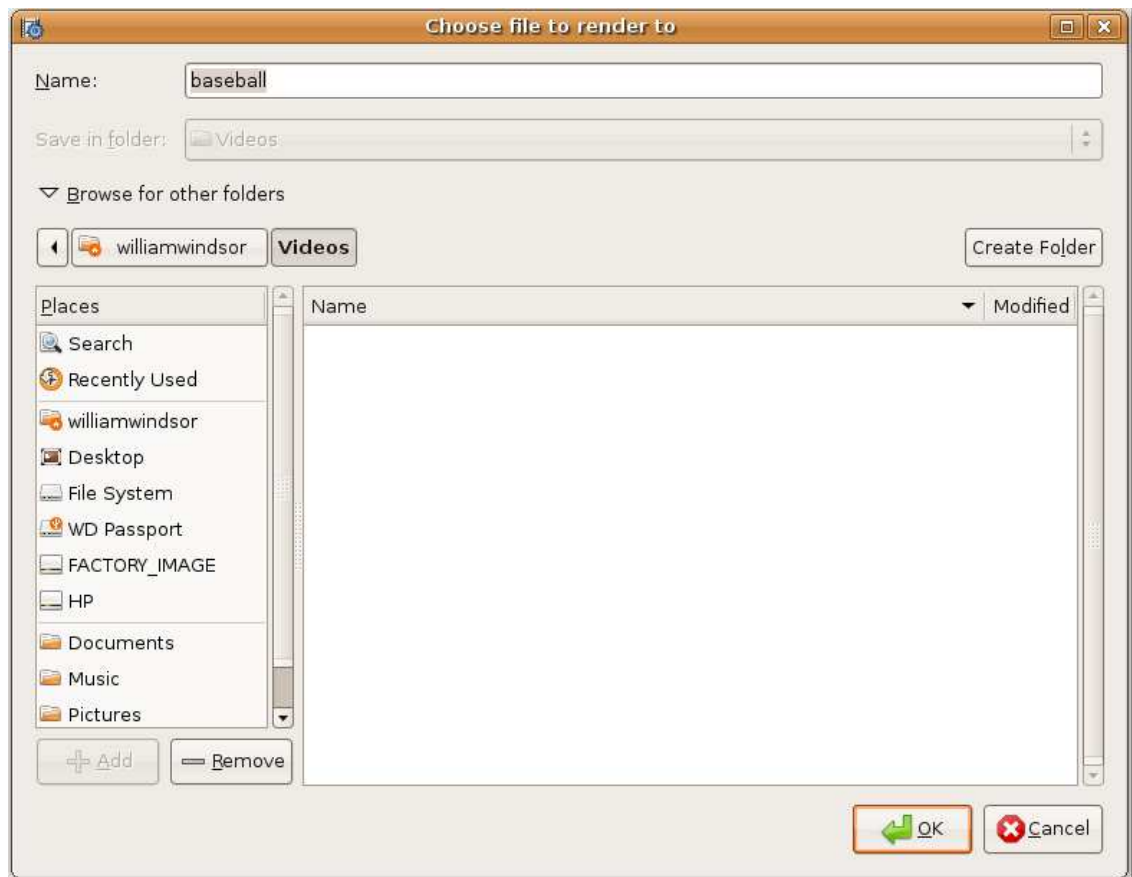


Figura 8.110: Alegerea fișierului în care va fi salvat clipul video

9. Numele fișierului nou creat va apărea pe butonul **Output file**. Inițiați salvarea clipului video apăsând butonul **Record**.

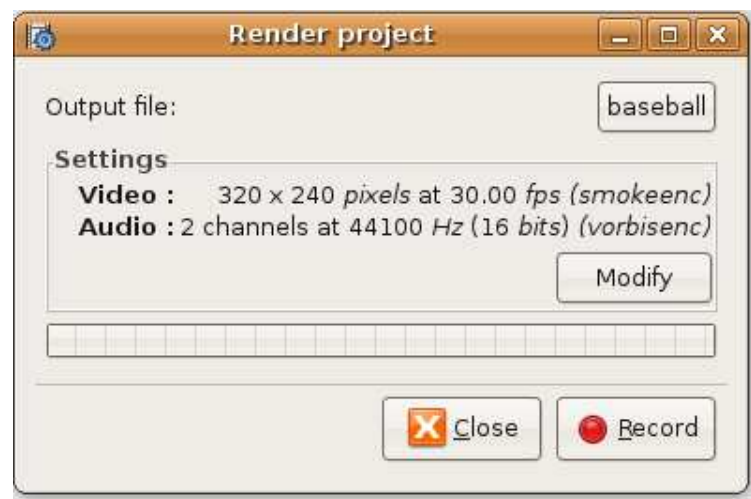


Figura 8.111: Editarea fișierului video

10. Editorul video Pitivi a început salvarea clipului nou bazându-se pe preferințele dumneavoastră. Bara de progres va indica starea procesului de salvare. Odată finalizat acest proces, apăsați butonul de închidere din colțul dreapta-sus al ferestrei de dialog **Render project** pentru a o părăsi.



Figura 8.112: Indicatorul de progres al salvării clipului

11. Clipul nou editat este acum salvat în locația specificată.



Figura 8.113: Clipul video editat

## 8.11 Sumarul Lecției

În această lecție ați învățat că:

- Utilizarea și distribuirea programelor este controlată de legi și regulamente unice fiecărei țări.
- Când utilizați sau distribuiți formate media proprietare trebuie să cunoașteți patentele sau drepturile de copiere ale formatului utilizat.
- Puteți folosi Rhythmbox pentru a reda și organiza melodii, a asculta posturi de radio de pe internet și a copia muzică de pe CD-uri audio.

- Folosind Sound Juicer puteți asculta melodiile direct de pe CD sau le puteți extrage și converti în fișiere audio. Suplimentar, programul implicit pentru inscripționarea discurilor CD și DVD, Brasero, poate fi folosit pentru crearea de discuri audio sau a discurilor CD/DVD de date.
- Redarea formatelor multimedia proprietare în Ubuntu poate fi activată prin instalarea codecurilor multimedia suplimentare din arhivele software.
- Ubuntu oferă unelte de redare a muzicii de pe un iPod prin intermediul gtkpod.
- Programul de Înregistrare sunet al mediului GNOME poate fi utilizat pentru a crea fișiere audio în diferite formate.
- Audacity vă permite să înregistrați și să modificați fișiere audio.
- Redarea DVD-urilor în Player-ul de filme Totem poate fi activată prin instalarea pachetelor software necesare.
- Thoggen este un utilitar de creare a copiilor de siguranță a DVD-urilor pentru Linux care poate fi folosit în Ubuntu pentru salvarea conținutului DVD-urilor.
- Ubuntu conține unelte ce permit ascultarea muzicii și vizionarea clipurilor direct din navigatorul dumneavoastră web sau într-un player media precum RealPlayer.
- Editorul video Pitivi poate fi folosit pentru a reda și a modifica videoclipuri.

## 8.12 Exerciții recapitulative

**Question:** Enumerați principalele avantaje ale unei licențe software libere.

**Answer:**

**Question:** Nu impune restricții în utilizarea softului

- Totem
- Rhythmbox
- Audacity
- gtkpod

**Answer:**

**Question:** Ce sunt podcast-urile?

**Answer:**

**Question:** Care aplicație este disponibilă implicit în Ubuntu pentru a reda și a extrage melodiile de pe CD-uri audio?

- Xine
- RealPlayer
- Brasero scriere discuri
- Sound Juicer

**Answer:**

**Question:** În ce formate vă permite Sound Juicer să extrageți fișierele audio?

**Answer:**

**Question:** De unde află Sound Juicer artistul, titlul și datele melodiilor de pe un CD audio?

**Answer:**

---

**Question:** Care este numele aplicației de inscripționare a CD-urilor audio implicită din Ubuntu?

**Answer:**

**Question:** De ce este nevoie de instalarea codecurilor multimedia suplimentare în Ubuntu?

**Answer:**

**Question:** Puteți descărca și instala codec-uri multimedia folosind \_\_\_\_\_.

**Answer:**

## 8.13 Exerciții practice

**Exercițiul 1: Redarea muzicii în Rhythmbox** Ați instalat recent Ubuntu și doriți să ascultați sau să organizați niște melodii, să ascultați podcast-uri sau radio de pe internet. Enumerați pașii pe care ar trebui să-i urmați.

1. În meniul **Aplicații**, mergeți la **Muzică și filme** și apoi faceți clic pe **Rhythmbox Music Player**.
2. Pentru a importa fișiere audio individuale, faceți clic-dreapta pe **Music** și alegeți **Importă fișier**.
3. În fereastra de dialog **Importă fișier în bibliotecă**, navigați până la dosarul din care vreți să importați fișiere.
4. Alegeți fișierele pe care doriți să le importați și faceți clic pe **Deschide**.
5. Alegeți melodiile pe care doriți să le ascultați și faceți clic pe butonul **Redare** pentru a începe redarea melodiei alese.
6. Pentru a asculta un podcast efectuați clic dreapta pe opțiunea **Podcasturi** din **Bibliotecă** și alegeți **Flux podcast nou**.
7. Introduceți adresa web a podcast-ului în fereastra **Flux podcast nou** și faceți clic pe **Adaugă**.
8. Pentru a asculta un episod al unui podcast alegeți-l și faceți clic pe butonul **Redare**.
9. Pentru a asculta radio de pe internet faceți clic pe **Radio** în panoul **Bibliotecă**.
10. Faceți dublu-clic pe postul de radio pe care doriți să îl ascultați.
11. Pentru a adăuga o stație radio nouă la lista existentă faceți clic pe **Post nou de Radio prin Internet** și introduceți adresa noului post de radio în fereastra **Post nou de Radio prin Internet**.
12. Faceți clic pe butonul **Adaugă** pentru a o adăuga în listă.
13. Puteți adăuga mult mai multe posturi de radio de pe internet în același mod și vă puteți asculta postul preferat cu doar un clic de mouseu.

**Exercițiul 2: Redarea și extragerea melodiilor de pe CD-uri audio** Aveți o colecție extinsă de CD-uri audio și doriți să le ascultați în Ubuntu, să vedeți detalii despre melodii și să le extrageți pe calculatorul dumneavoastră într-un format compatibil pentru a putea să le ascultați mai târziu. Enumerați pașii necesari pentru a putea face tot ceea ce doriți.

1. Introduceți un CD audio în unitatea CD a calculatorului dumneavoastră. Va porni automat programul pentru redarea și extragerea melodiilor de pe CD-uri audio **Sound Juicer**.
2. Rețineți că **Sound Juicer** a căutat informații despre melodiile de pe CD în baza de date MusicBrainz.org.
3. Pentru a asculta melodii, alegeți-le pe cele pe care doriți să le audiați bifând căsuțele corespunzătoare lor.
4. Faceți clic pe butonul **Play** pentru a asculta melodiile.
1. Introduceți un CD audio în unitatea CD a calculatorului dumneavoastră.
2. Deschideți meniul **Aplicații** și faceți clic pe butonul **Preferințe**.
3. În fereastra de dialog **Preferințe** faceți clic pe lista de selecție **Format ieșire**.



4. Alegeți formatul dorit din lista de selecție **Output Format**.
5. Alegeți dosarul în care doriți să fie plasate fișierele extrase din lista de selecție **Directorul Music**.
6. Efectuați clic pe **Inchide** pentru a închide fereastra **Preferințe**.
7. În fereastra **Sound Juicer** alegeți melodiile dorite bifând căsuțele corespunzătoare lor.
8. Apăsați butonul **Extract** pentru a începe copierea fișierelor.
9. Sound Juicer vă înștiințează după terminarea procesului. Apăsați butonul **Deschide** pentru a vedea melodiile copiate pe discul fix.
10. Melodiile de pe CD sunt acum copiate sub forma unor fișiere audio pe discul fix al calculatorului dumneavoastră. Le puteți asculta făcând dublu-clic pe ele.

**Exercițiul 3: Crearea CD-urilor audio** Tocmai ați descoperit un sit web de unde puteți descărca gratuit sute de melodii. Nu doriți ca aceste melodii să ocupe mult spațiu pe discul fix al calculatorului dumneavoastră. Așadar, doriți să copiați aceste fișiere pe CD-uri audio, pentru a le putea asculta pe viitor fără a fi nevoie de spațiu pe discul dur.

1. Introduceți un CD gol (inscriptibil) în unitatea CD a calculatorului dumneavoastră.
2. Faceți clic pe butonul **Make Audio CD** din fereastra de dialog **Choose Disc Type**. Astfel va fi lansat creatorul de CD-uri audio **Serpentine**.
3. Acționați butonul **Proiect audio**
4. Navigați în directorul dorit care conține fișierele pe care doriți să le adăugați pentru a-i afișa conținutul.
5. Alegeți fișierele audio care doriți să fie copiate și faceți clic pe **Adaugă** sau pur și simplu trageți numele fiecărui fișier în zona fișierelor din partea dreaptă a ferestrei proiectului.
6. După ce v-ați asigurat că ați ales toate fișierele pe care le doriți copiate pe CD, faceți clic pe butonul **Scrie pe disc** pentru a iniția scrierea fișierelor pe CD.
7. Se va afișa fereastra de dialog pentru configurarea inscripționării discului. Acționați butonul **Scrie** pentru a continua.
8. Brasero va începe să scrie fișierele audio pe discul media.

**Exercițiul 4: Redarea formatelor multimedia proprietare** Aveți o colecție extinsă de muzică în format MP3 stocată pe calculatorul dumneavoastră și doriți să ascultați aceste melodii pe Ubuntu. Enumerați pașii necesari pentru a instala codecurile multimedia necesare.

1. Din meniul **Sistem** accesați **Administrare**, apoi faceți clic pe **Administratorul de pachete Synaptic**. Se va deschide fereastra **Administratorul de pachete Synaptic**.
2. Arhivele Multiverse și Restricted nu sunt activate implicit în Ubuntu. Pentru a le activa mergeți în meniul **Setări** și faceți clic pe **Archive**. Fereastra de dialog **Surse software** se va deschide.
3. Pentru a activa arhivele Multiverse și Restricted, marcați cea de-a treia și a patra căsuță de pe pagina **Programe Ubuntu**, apoi efectuați clic pe **Închide** pentru a închide fereastra de dialog.
4. Se poate să apară o notificare a faptului că informațiile despre arhive s-au modificat. Apăsați **Închide** pentru a închide acest mesaj.
5. În fereastra principală a Administratorului de pachete Synaptic va fi nevoie să efectuați clic pe butonul **Reîncarcă** pentru ca schimbările făcute de dumneavoastră să fie aplicate.
6. Apăsând butonul **Reîncarcă** sistemul va verifica arhivele pentru a găsi pachetele software noi, îndepărtate sau actualizate.
7. Pentru a instala un pachet software trebuie mai întâi să îl găsiți în fereastra Administratorului de pachete Synaptic.
8. Pentru a iniția o căutare a unui pachet anume, faceți clic pe **Caută**.

9. Introduceți în câmpul **Caută** numele pachetului software pe care îl doriți, apoi efectuați clic pe butonul **Caută** pentru a începe căutarea.
10. Faceți clic-dreapta pe pachetul software pe care doriți să îl instalați și alegeți **Marchează pentru instalare**.
11. După ce ați marcat toate pachetele necesare, faceți clic pe **Aplică** pentru a iniția descărcarea pachetelor software. Se va afișa fereastra **Sumar**.
12. Pentru a continua instalarea, faceți clic pe butonul **Aplică** din fereastra de dialog **Sumar**.
13. După descărcarea și instalarea tuturor pachetelor software marcate, fereastra **Modificările au fost aplicate** va fi afișată. Faceți clic pe **Închide** pentru a părăsi fereastra de dialog **Modificările au fost aplicate**.
14. Căsuța din dreptul programelor recent instalate a devenit verde, indicând că programul a fost instalat cu succes.

**Exercițiul 5: Redarea DVD-urilor** Un prieten v-a dăruit un pachet de DVD-uri cu filmele dumneavoastră preferate. Acum doriți să vizionați unul din DVD-uri în Ubuntu și să vă bucurați de filmele preferate.

1. Instalați următoarele pachete software din arhivele Universe și Multiverse, folosind Administratorul de pachete Synaptic.
  - gxine
  - libdvdcss2
  - libdvdnav4
  - libdvdplay0
  - libdvdread3
2. Instalați pachetul software Ubuntu Restricted Extras din arhiva Ubuntu.
3. Introduceți DVD-ul în unitatea DVD a calculatorului dumneavoastră. Player-ul pentru filme Totem va porni automat și DVD-ul va fi redat.
4. Pentru a viziona DVD-ul pe tot ecranul, în meniul View faceți clic pe Fullscreen. Alternativ, puteți apăsa tasta F.
5. Acum puteți vedea DVD-ul pe tot ecranul. În orice moment puteți apăsa tasta ESC pentru a reveni la fereastra Totem.
6. Pentru a vă alege opțiunile preferate, în meniul **Editare** faceți clic pe **Preferințe**.
7. După alegerea opțiunilor preferate, faceți clic pe butonul **Închide** pentru a părăsi fereastra de dialog.
8. Pentru a trece la următorul cadru, în meniul **Go**, faceți clic pe **Derulează înainte**.
9. Bara laterală nu este utilă când vizionați DVD-uri, faceți clic pe butonul **Sidebar**.
10. Această acțiune ascunde bara laterală astfel încât puteți viziona DVD-ul la dimensiuni mai mare și, în același timp, puteți avea toate butoanele de redare la îndemână.

## Capitolul 9

# Ubuntu - ajutor și suport

### OBIECTIVE

În această lecție veți învăța:

- Cum să căutați asistență tehnică pentru Ubuntu din diverse surse precum documentația din sistem, documentația de pe internet, suportul comercial, suportul comunității, Launchpad și The Fridge.

### 9.1 Introducere

Ajutorul și suportul pentru Ubuntu sunt accesibile rapid din mai multe surse, așa că nu trebuie să intrați în panică atunci când întâmpinați o problemă. În principal puteți folosi două căi pentru a avea acces la suport:

- *Prima cale este:* Gratuit, oferit de comunitate și se compune din ajutor oferit de documentația din sistem și cea de pe internet, listele de discuții pe e-mail, forumurile, canalele IRC și Launchpad.
  - *A doua cale este:* Suportul contra cost, servicii comerciale oferite de către firma Canonical însăși sau prin partenerii săi.
-

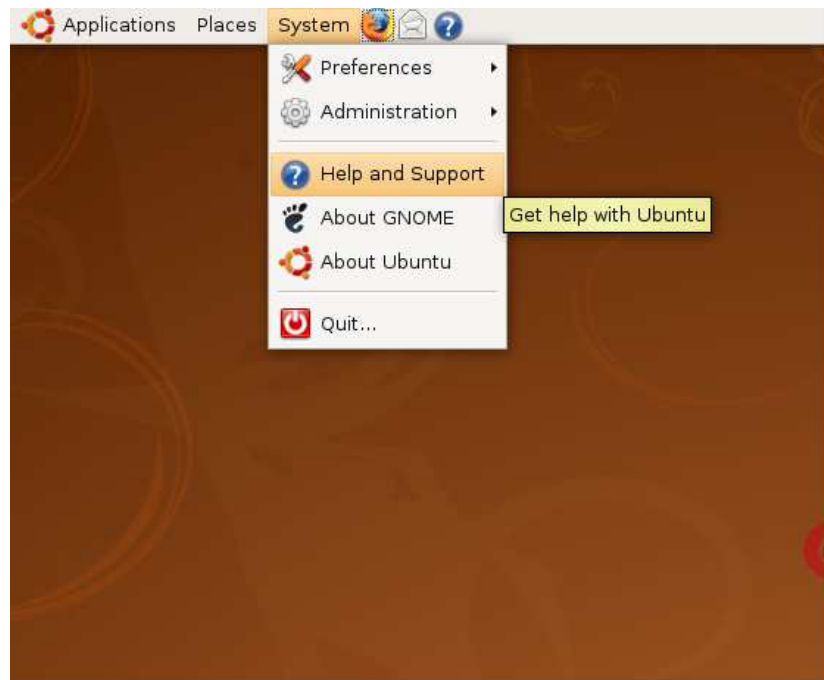


Figura 9.1: Accesarea documentăției din sistem

## 9.2 Documentația din sistem

Prima resursă pe care trebuie să o explorați mai întâi este documentația oferită de sistem și care este accesibilă fără conexiune la internet. **Echipa Ubuntu pentru documentație** menține și actualizează documentația pentru fiecare versiune lansată. Documentația este serioasă și demnă de încredere și este disponibilă în diferite limbi.

Documentația Ubuntu prezentă în sistem este scrisă ca un ajutor organizat pe capitole care include și răspunsuri la cele mai frecvente întrebări. Documentația este accesibilă din meniul Sistem de la opțiunea **Ajutor și suport**. Următoarea captură de ecran vă va arăta pagina de start a documentăției pentru ajutor și suport prezentă în sistem.



Figura 9.2: Documentația din sistem

Nou în Ubuntu? Această secțiune vă introduce în lumea minunată Ubuntu și include un ghid ușor de folosit dacă ați migrat de la Microsoft Windows la Ubuntu. De asemenea în această secțiune, ghidul de ajutor vă va arăta cum să folosiți desktopul, care este rolul administratorului și încearcă să vă formeze aptitudinile de bază pentru utilizarea calculatorului. Este o resursă deosebită pentru orice începător.

Unele aplicații oferă, de asemenea, acces la sistemul de ajutor prin opțiunea *Ajutor* din meniul aplicației sau prin acționarea tastei funcționale *F1*.

Una din caracteristicile cele mai importante ale sistemului de ajutor este posibilitatea de a căuta în documentație soluția problemelor pe care le aveți. Pur și simplu tastați termenul pe care îl căutați și sistemul va căuta toate documentele și ghidurile în care se face referire la acel termen.

## 9.3 Documentația online

Notă:

Documentația Ubuntu de pe Internet este disponibilă la adresa <https://help.ubuntu.com>. Pe acest site sunt disponibile două tipuri de documentații: cea oficială și cea oferită de comunitate.

Documentația oficială este documentația care este inclusă implicit în Ubuntu și este accesibilă imediat, local din mediul dumneavoastră desktop Ubuntu. De asemenea, o puteți accesa și de pe Internet de la adresa menționată mai sus.

Captura de ecran următoare prezintă pagina principală de internet pentru documentația Ubuntu:

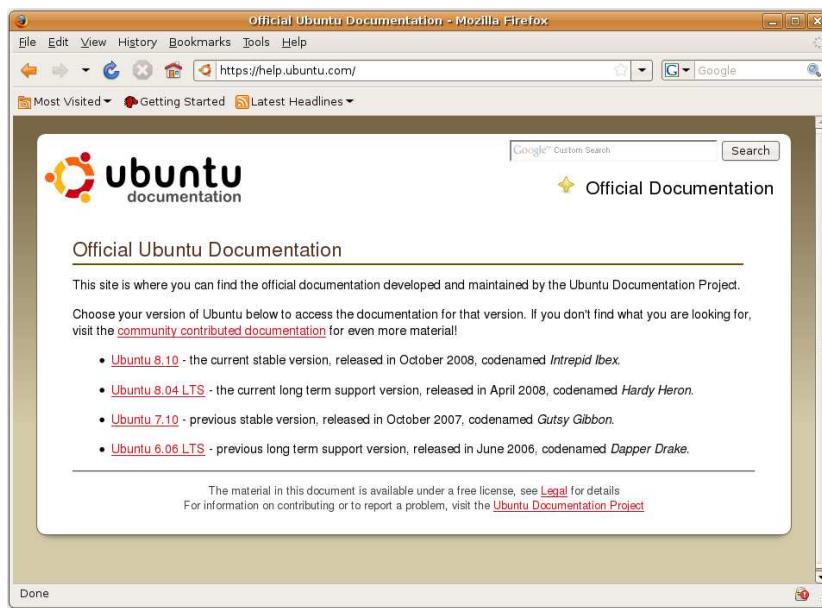


Figura 9.3: Documentația online

Documentația este clasificată în funcție de numele versiunii Ubuntu căreia se adresează, precum Ubuntu 8.04 LTS, 7.10 și 6.06 LTS.

Pentru a accesa local documentația oficială, direct din mediul desktop Ubuntu, fără să fiți conectați la Internet, din meniul **Sistem** selectați opțiunea **Ajutor și suport**.

Informațiile prezente în documentația oficială vor fi suficiente pentru a vă ghida în rezolvarea majorității problemelor pe care le puteți întâlni. Cu toate acestea, dacă nu puteți să găsiți un răspuns la întrebările dumneavoastră, puteți căuta răspunsul în cea de a doua categorie de documentație prezentă pe această pagină web. Aceasta este o documentație creată de către comunitate, fără a fi supusă procesului de control al calității din partea Echipelor de documentație Ubuntu. Accesați această documentație prin intermediul paginii cu numele **Community Docs**. Documentația furnizată de către comunitate este stocată într-o enciclopedie Wiki, lucru ce face posibilă modificarea rapidă a documentației. Chiar dacă documentația oferită de comunitate acoperă mai multe capitole și tratează unele subiecte mai în profunzime decât documentația oficială, totuși acesteia îi lipsește asigurarea controlului de calitate și de întreținere, iar aceste motive fac din această opțiune o alternativă mai puțin demnă de încredere.

Documentația întreținută de comunitate reprezintă o colecție largă de documente realizate de către comunitate, și în principal, acoperă următoarele subiecte:

- Migrarea din alte sisteme de operare precum Microsoft Windows și Red Hat
- Configurări post-instalare și o gamă diversă de alte sarcini precum:
  - Întreținerea Calculatorului
  - Conectarea și configurarea dispozitivelor hardware

Următoarea captură de ecran afișează informațiile disponibile în documentația oferită de comunitate:

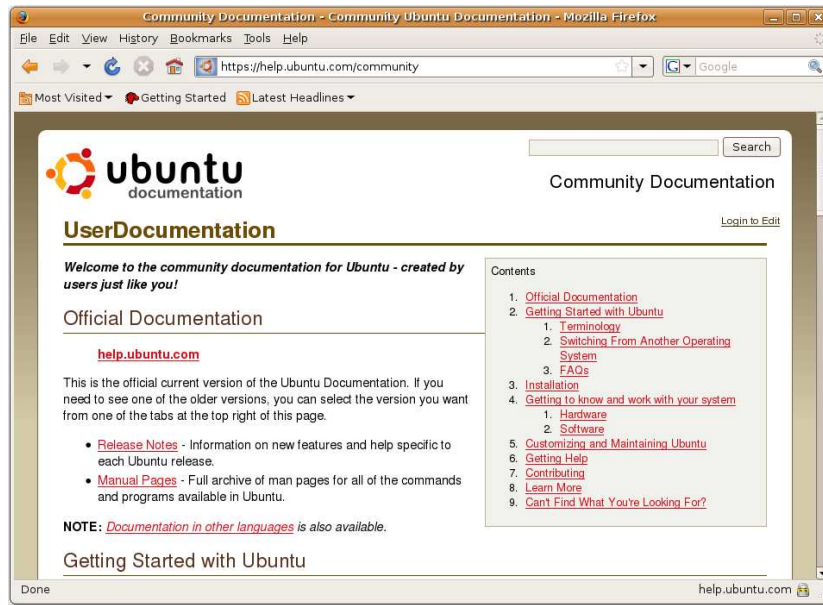


Figura 9.4: Documentația oferită de comunitate

Documentația oferită de comunitate este, de asemenea, clasificată în mai multe categorii. Puteți selecta categoria dorită de la indexul de pagină din dreapta paginii. De asemenea puteți folosi câmpul **Search** din colțul din dreapta-sus al paginii pentru a căuta o anumită informație în special în cadrul documentației oferite de comunitate. Fiți atenți că selectarea opțiunii **Titles** va restricționa căutarea termenului dumneavoastră doar la titlurile paginilor. Dacă operația de căutare după titluri nu a produs nici un rezultat, atunci o căutare completă cu opțiunea **Text** selectată, poate găsi pagina dorită.

De asemenea, mai puteți găsi informații folositoare în pagina **CommonQuestions**. Accesați pagina **CommonQuestions** selectând legătura **Common Questions** de pe pagina cu documentația oferită de comunitate.

Următoarea captură de ecran afișează pagina **CommonQuestions** de pe situl web Ubuntu:

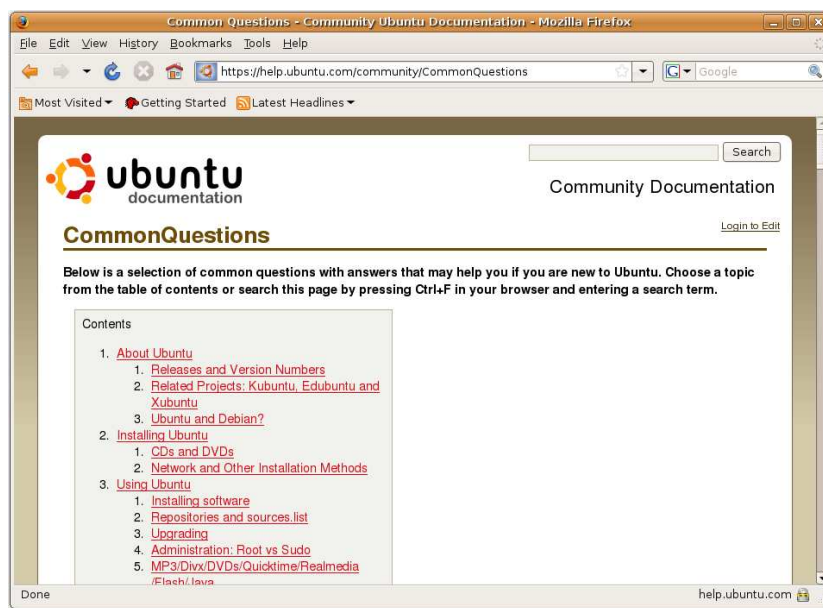


Figura 9.5: Pagina întrebărilor frecvente



Ajutor suplimentar puteți obține sub forma prezentărilor video Ubuntu. Puteți selecta legătura **Ubuntu Screencasts** de pe pagina **Community Documentation** pentru a accesa o serie de clipuri video despre instalarea și folosirea sistemului de operare Ubuntu. Fiecare prezentare video este concepută în scopul educării noilor utilizatori de Ubuntu. Fiecare prezentare video este disponibilă în trei dimensiuni: mare, medie și mică și în două formate OGG și Flash.

Următoarea figură este o captură de ecran care surprinde o prezentare video care tratează instalarea aplicațiilor:

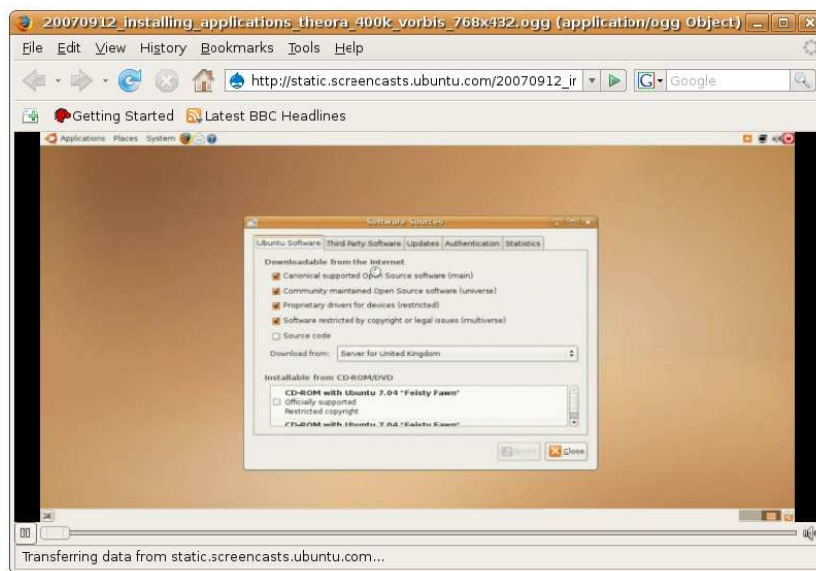


Figura 9.6: Pagina prezentărilor video

Aceste prezentări video sunt disponibile sub licența Creative Commons Attributions-Share Alike 3.0. Aveți libertatea să le modificați, partajați, vinde sau distribui atâta timp cât sunt atribuite de facto lui Ubuntu.

## 9.4 Suport oferit de comunitate

Marea și în continuă creștere comunitate Ubuntu oferă, de asemenea, o serie de opțiuni de ajutor gratuit pentru mediul dumneavoastră desktop Ubuntu. În afară de documentație, comunitatea Ubuntu mai oferă ajutor și suport prin:

- Liste de discuții pe e-mail
- Forumuri pe Internet
- Canale IRC
- Echipe locale
- Echipa Wiki Ubuntu

### 9.4.1 Liste de e-mail

Pentru a găsi ajutor în legătură cu o problemă, tot ceea ce trebuie să faceți este să trimiteți întrebarea printr-un e-mail pe o listă de discuții din domeniul de interes și veți primi un răspuns rapid din partea echipei.

Veți fi nevoiți să vă abonați mai întâi la listele de discuții pe mail vizitând situl web Ubuntu Mailing Lists de la adresa <https://lists.ubuntu.com>. Pagina **Listelor de discuții** va afișa toate listele de discuții pe mail publice, la care vă puteți abona, precum și subiectele pe care le puteți aborda pe fiecare.

Următoarea captură de ecran afișează pagina **Listelor de discuții pe mail**:

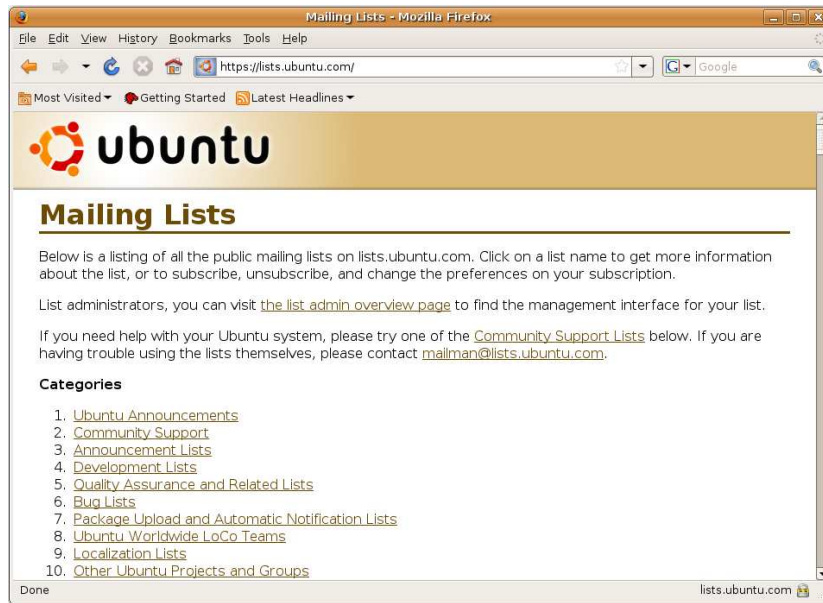


Figura 9.7: Pagina listelor de discuții

Pentru a solicita ajutor pentru Ubuntu desktop ar trebui să accesați pagina **Community Support** și să selectați lista de discuții **ubuntu-users**. Această acțiune vă va trimite la o pagină precum aceasta:

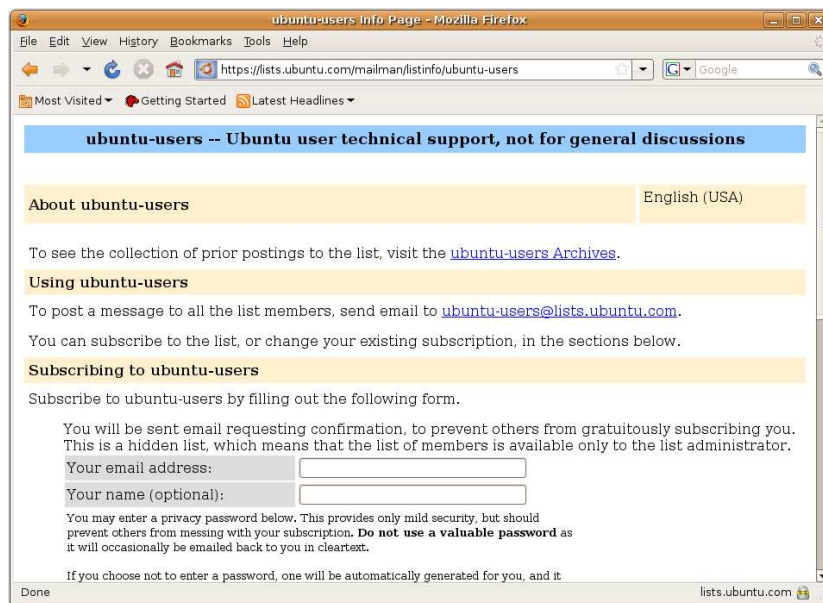


Figura 9.8: Pagina de abonare la lista de discuții pe mail Ubuntu-users

Trebuie să furnizați adresa dumneavoastră de e-mail, numele și o parolă în căsuțele indicate și apoi să apăsați butonul **Subscribe**. Când vă abonați la o listă de discuții, vi se va trimite un e-mail de confirmare pentru a verifica dacă adresa furnizată este a dumneavoastră. Pentru a activa lista de discuții la care v-ați abonat, în primul rând trebuie să citiți mail-ul primit și apoi să urmați legătura din mail-ul de confirmare.

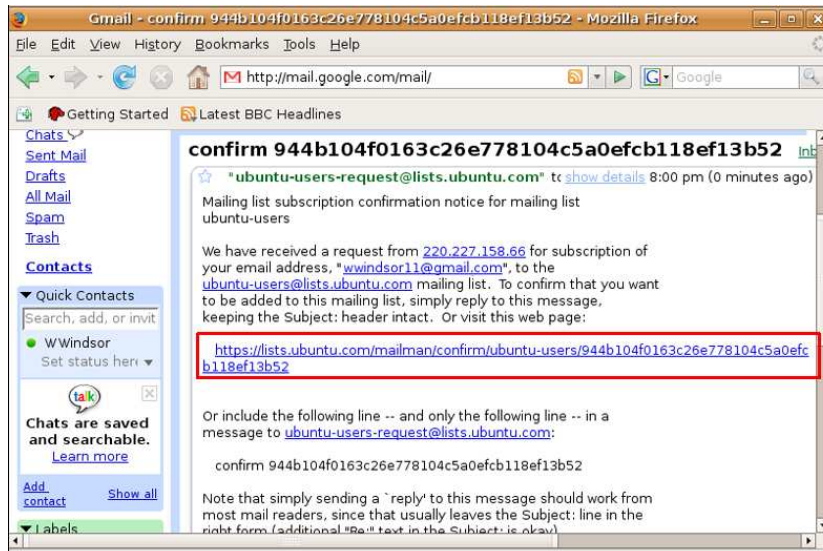


Figura 9.9: Mail de confirmare

Efectuând clic pe legătură veți fi trimiși la pagina **Confirm subscription request**, unde puteți detaliile personale ale cererii de abonare și abonați-vă la lista de discuții de e-mail apăsând butonul **Subscribe to list ubuntu-users**.

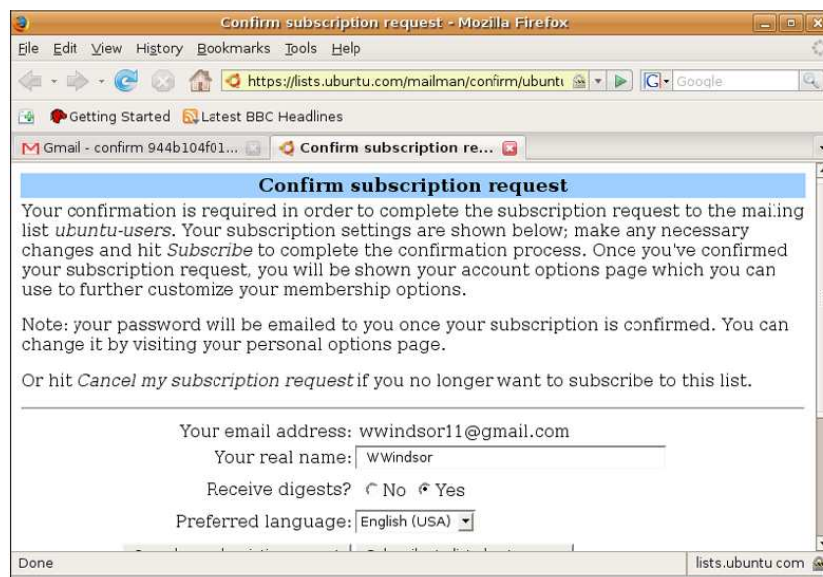


Figura 9.10: Pagina de confirmare a cererii de abonare

La sfârșit veți primi un mesaj de confirmare în care se spune că vi s-a confirmat cererea de abonare la lista de discuții selectată.

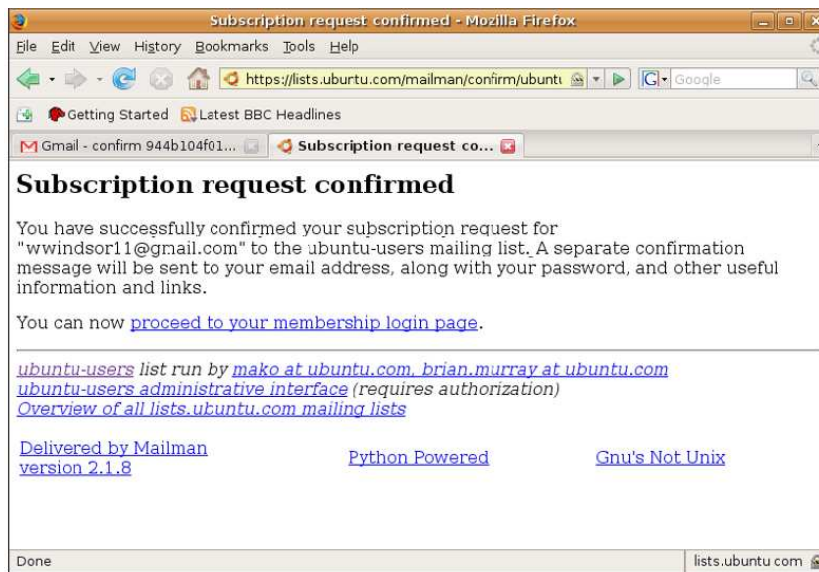


Figura 9.11: Pagina de confirmare a abonării

Imediat după aceea veți primi un mesaj de bun venit care conține adresa de mail a listei de discuții selectate și veți putea să trimiteți mesaje în cadrul acestei liste. Înainte de a trimite prima întrebare, este bine să citiți puțin arhiva deoarece subiectul care vă interesează este posibil să se mai fi discutat. Arhiva vă va ajuta să vă formați o idee despre volumul discuțiilor de pe listă și să-i „simțiți” pe cei care sunt activi pe listă.

Este posibil să fiți „inundați” de multe răspunsuri la întrebarea pe care ați pus-o. Nivelul de mesaje primite poate fi controlat prin ajustarea preferințelor dumneavoastră din **UserCP (Panoul de control al utilizatorului)**. Puteți folosi acest panou pentru a vă personaliza profilul și preferințele.

Arhiva listelor de discuții este o resursă excelentă de informații, pentru că există deja destule întrebări cărora li s-a răspuns. Arhiva poate fi privită ca o memorie a experienței listei de discuții.

## 9.4.2 Forumuri pe Internet

Notă:

Forumurile web sunt, adesea, o alternativă imediată și ușoară la listele de discuții pentru că puteți primi ajutor la diferite probleme fără a fi nevoiți să vă abonați la o listă de discuții cu trafic intens de mail. Acestea sunt ușor de folosit într-un navigator de Internet și sunt o metodă ideală să întâlniți alți utilizatori Ubuntu și dezvoltatori.

Următoarea captură de ecran vă prezintă pagina principală a sitului web „Ubuntu forums”:

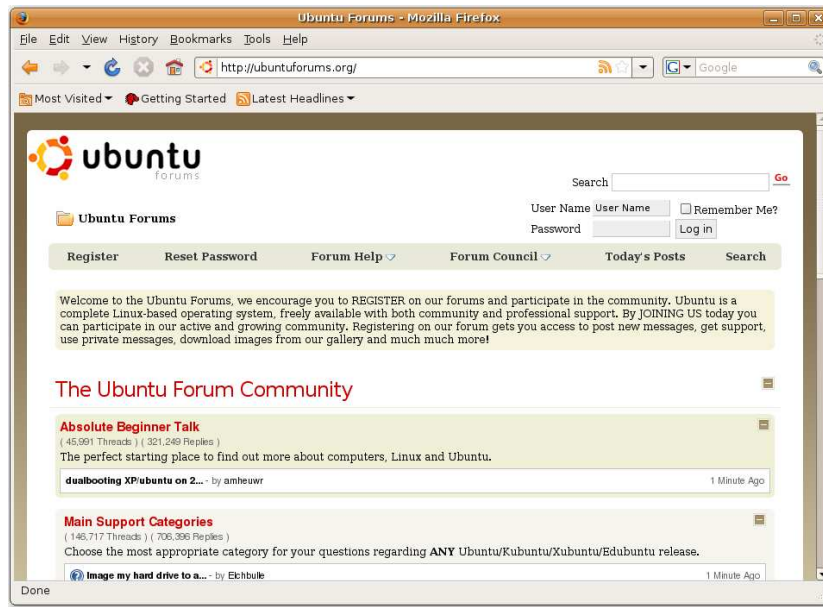


Figura 9.12: Forumuri pe Internet

Pentru a vizita forumul „Ubuntu forums” accesați adresa <http://ubuntuforums.org/> sau adresa <http://www.ubuntu.com/community/forums>.

Forumurile Ubuntu sunt în întregime menținute și moderate de voluntari și sunt disponibile în multe limbi precum Chineză, Olandeză, Germană, Finlandeză, Română,...

Următoarea captură de ecran vă prezintă pagina principală a forumului Ubuntu în limba Franceză:

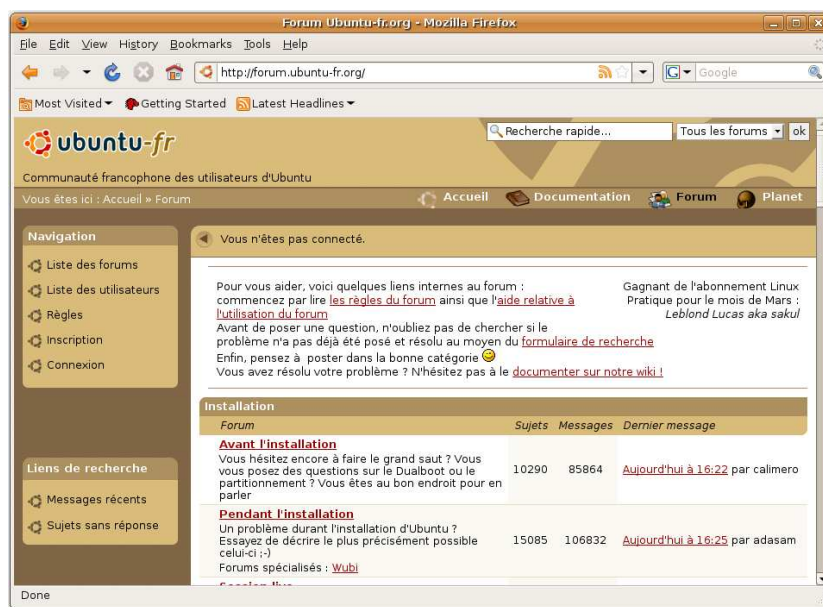


Figura 9.13: Forumul Ubuntu în limba Franceză

Trebuie să vă înregistrați pe forum pentru a putea să publicați mesaje și să obțineți ajutor. Pentru a face acest lucru efectuați clic pe legătura **Înregistrare** afișată în pagina principală a forumului și aceasta vă va trimite către o pagină precum aceasta:



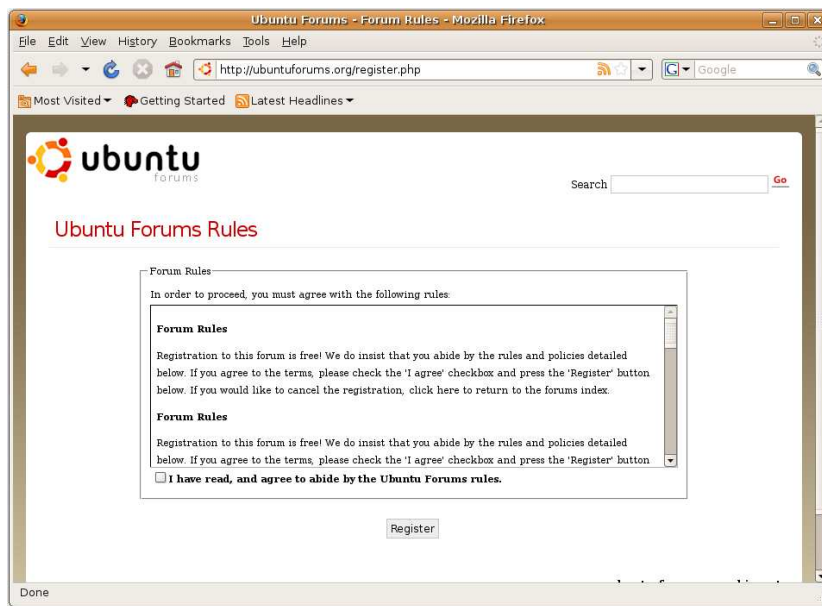


Figura 9.14: Pagina regulilor forumului Ubuntu

Urmați instrucțiunile de pe această pagină și pe cele din paginile următoare pentru a vă înregistra pe forumul Ubuntu. Veți primi o confirmare în care sunteți anunțat că înregistrarea pe forum s-a încheiat.

Acum vă puteți autentifica cu numele și parola și să începeți să utilizați forumul pentru publicarea mesajelor și pentru căutarea celor deja existente. Mesajele publicate pe forum sunt împărțite pe categorii pe baza subiectului pe care îl tratează. Pentru a primi răspuns la o anumită întrebare este bine să căutați mesaje anterioare cu subiect asemănător. Fiecare categorie conține fire de discuții cu toate mesajele care s-au publicat în acea categorie.

O metodă alternativă de a căuta informațiile necesare o reprezintă utilizarea opțiunii de **Căutare** din pagina principală a forumului. Puteți tasta întrebarea dumneavoastră în caseta de dialog **Căutare** pentru a porni procesul de căutare. Este mai mult ca sigur că veți găsi informațiile dorite în mesajele publicate.

Cu toate acestea, dacă nu găsiți informațiile căutate în întrebările care au fost deja puse, puteți începe o nouă discuție pe forumul web. Și după toate probabilitățile, după un timp veți fi asaltat de răspunsuri din partea membrilor zeloși ai comunității, oferindu-vă asistență.

### 9.4.3 Canale IRC

Notă:

Canalele IRC sunt o formă de comunicare în timp real pe Internet, care permite utilizatorilor să ia legătura unii cu alții rapid.

Canalele IRC sunt disponibile în rețeaua freenode, irc.freenode.net. Cel mai bun canal pentru a interacționa cu alți utilizatori Ubuntu este #ubuntu. Sunt disponibile și alte canale specializate precum #kubuntu, #edubuntu și #xubuntu. Suplimentar există și canale dedicate discuțiilor despre dezvoltare, despre erorile de programare, despre documentație, accesibilitate pentru persoanele cu dizabilități și canale dedicate echipelor locale.

Pentru a vedea o listă a canalelor și clienților IRC consultați <https://help.ubuntu.com/community/InternetRelayChat>.

Puteți să vă conectați în mai multe moduri la un canal IRC și unul dintre acestea este folosind mesagerul Pidgin. Conectarea folosind Pidgin a fost predată în Lecția a treia.

1. Deschideți meniul **Contacte** pentru a vedea opțiunile disponibile și efectuați clic pe **Adaugă un chat**. Prin această acțiune se va afișa fereastra de dialog **Adaugă un chat**.

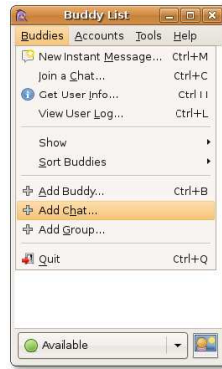


Figura 9.15: Meniul Contacte

2. Pentru a interacționa cu utilizatorii de Ubuntu tastați **#ubuntu** în câmpul de introducere text **Chat**. Apoi apăsați butonul **Adaugă**. Acest lucru va duce la adăugarea canalului #ubuntu în **Lista de contacte**.



Figura 9.16: Fereastra de dialog Adaugă un chat

3. Rețineți că **#ubuntu** este adăugat la **Listă de contacte** drept cont IRC. Efectuați clic dublu pe numele acesta de cont pentru a putea intra în camera de discuții a utilizatorilor de Ubuntu.



Figura 9.17: Listă de contacte

4. Acum ați intrat în canalul IRC destinat utilizatorilor Ubuntu. Puteți folosi caseta din partea inferioară a ferestrei pentru a tasta mesajele dumneavoastră, după care apăsați tasta **Enter** pentru a le trimite.



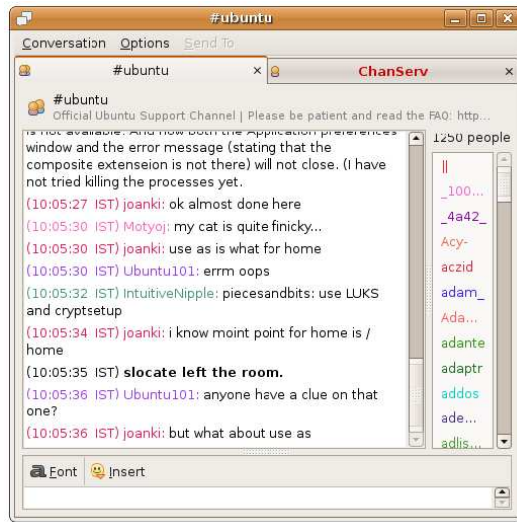


Figura 9.18: Canalul IRC pentru utilizatorii de Ubuntu

## 9.4.4 Echipe locale

Notă:

Echipele Ubuntu LoCo (prescurtare de la „locale”) sunt o resursă vitală în asigurarea suportului tehnic localizat. Datorită succesului incredibil reputat de Ubuntu în lume, proiectul LoCo ajută grupurile de fani și de entuziaști Ubuntu să lucreze împreună, folosind specificul local, pentru a ajuta la munca de susținere, promovare, dezvoltare și la îmbunătățirea sistemului de operare Ubuntu. Puteți accesa echipa locală dorită de la adresa: <http://www.ubuntu.com/support/community/locallanguage>.

Următoarea captură de ecran afișează o listă cu limbile în care puteți solicita ajutor și suport pentru Ubuntu:



Figura 9.19: Pagina Echipe locale

Pentru a primi asistență și suport tehnic pentru Ubuntu în limba dumneavoastră selectați limba dorită din lista **Non-English Support**.

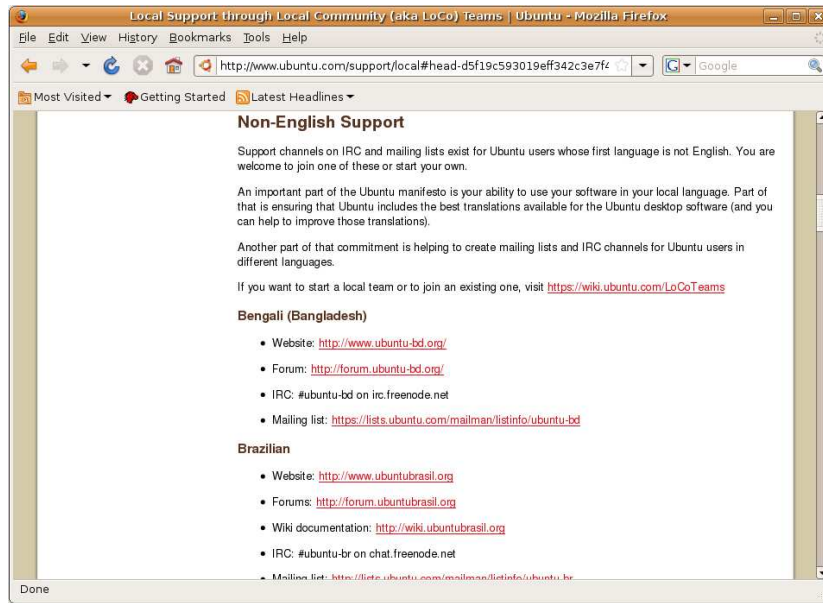


Figura 9.20: Pagina Non-English Support

Dacă doriți să înființați o echipă locală sau să vă alăturați uneia existente accesați adresa: <https://wiki.ubuntu.com/LoCoTeams>. Pentru a vedea lista cu echipele locale vizitați adresa: <https://wiki.ubuntu.com/LoCoTeamList>.

## 9.4.5 Echipa Wiki Ubuntu

Notă:

Echipa Ubuntu Wiki este un site web central care se comportă ca un centru de informații utile despre Ubuntu și proiectele din cadrul Ubuntu și conține mai mult de 6.000 de documente și pagini care sunt actualizate continuu de către membrii comunității Ubuntu. Echipa Ubuntu Wiki poate fi accesată la <https://wiki.ubuntu.com/>.

Următoarea captură de ecran înfățișează pagina Echipii Ubuntu Wiki:



Figura 9.21: Echipa Wiki Ubuntu

Ca utilizator Ubuntu puteți, de asemenea, să contribuiți la conținutul enciclopediei wiki și puteți edita oricare din paginile găzduite de acest site. Cu toate acestea, trebuie să aveți în vedere (să respectați) codul de conduită Ubuntu atunci când editați conținutul oricărei pagini wiki.

Deși enciclopedia wiki Ubuntu este disponibilă doar în Engleză, sunt disponibile multe alte enciclopedii asemănătoare găzduite de către echipele locale. De exemplu adresa enciclopediei wiki în limba Franceză este aceasta <http://wiki.ubuntu-fr.org>. Puteți găsi și alte echipe locale dacă vizitați pagina de la adresa <https://wiki.ubuntu.com/LoCoTeamList>.

Pentru a afla mai multe informații despre modul de editare a paginilor wiki Ubuntu consultați <https://wiki.ubuntu.com/HelpOnEditing>.

## 9.5 Launchpad

Launchpad este o suită web de colaborare care ajută oamenii să dezvolte direct sau să colaboreze la dezvoltarea aplicațiilor gratuite și cu sursă publică. Acest sistem a fost dezvoltat de Canonical, Ubuntu fiind cel mai popular proiect găzduit de Launchpad. Puteți folosi Shipit cu datele de identificare de pe Launchpad pentru a comanda CD-uri Ubuntu, puteți raporta erori de programare, să ajutați la traducerea proiectului Ubuntu, ș.a.m.d.. Acest capitol va trata secțiunea de Asistență tehnică din Launchpad, urmărirea erorilor de programare și Shipit (comandarea CD-urilor cu Ubuntu).

Puteți vizita Launchpad la adresa <https://launchpad.net>. Următoarea captură de ecran afișează pagina principală a sitului Launchpad:

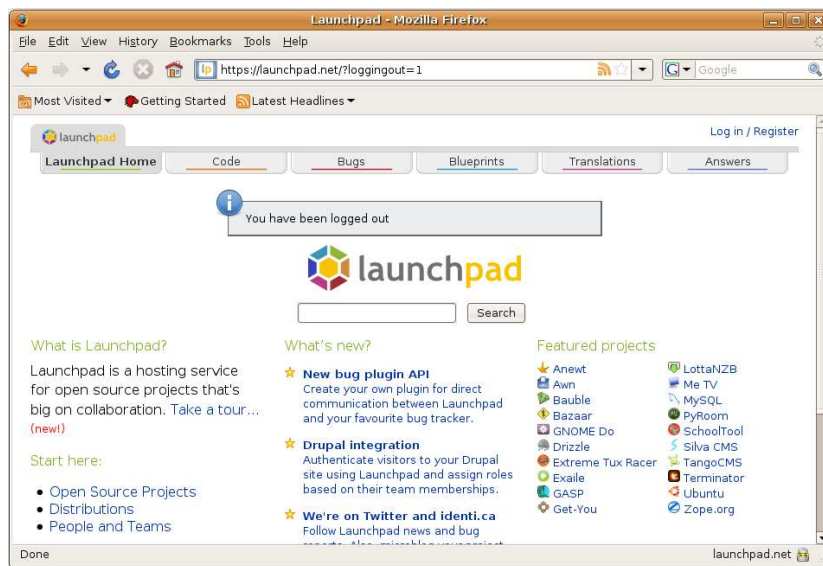


Figura 9.22: Pagina Launchpad

Informațiile stocate în Launchpad pot fi accesate anonim. Pentru a trimite informații către Launchpad, mai întâi trebuie să creați un cont pe Launchpad. Pentru a crea un cont pe Launchpad puteți accesa legătura **Register** din colțul din dreapta-sus a paginii principale și puteți completa datele cerute în secțiunea **Not registered yet?**. Apăsați butonul **Register** pentru a termina procesul de înregistrare.

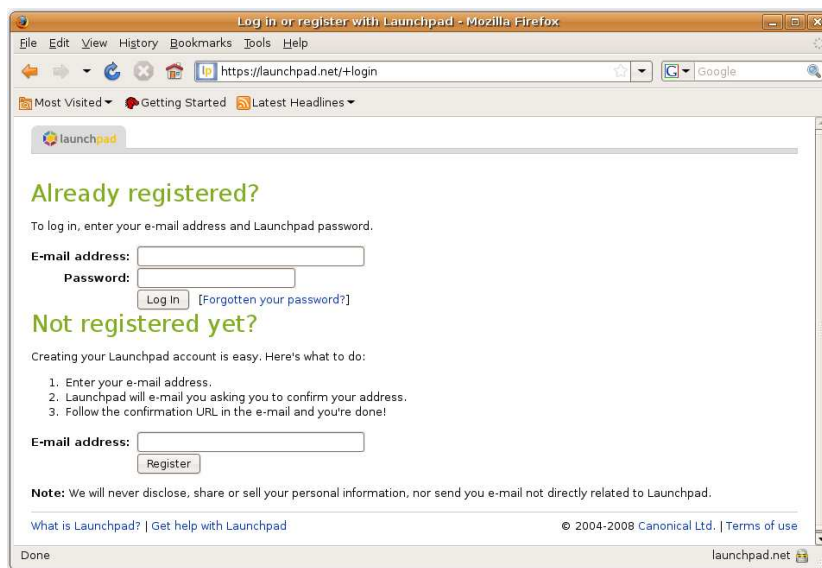


Figura 9.23: Pagina de înregistrare

După ce v-ați înregistrat, puteți să vă autentificați și să vă întoarceți la pagina principală pentru a căuta informațiile dorite. Puteți face acest lucru fie punând o întrebare nouă, fie căutând informațiile necesare în răspunsurile deja existente.

### 9.5.1 Răspunsurile de natură tehnică în Launchpad

Pentru a căuta un răspuns în cele deja existente apăsați pictograma **Answers** din dreapta. Acțiunea aceasta va duce la afișarea paginii **Questions and answers**. Pentru a obține informații despre un proiect în particular, precum Ubuntu, puteți selecta numele proiectului din lista **Most active projects**. Se va afișa pagina **Question for Ubuntu** de pe Launchpad.

---

#### Este bine de știut

Multe aplicații Ubuntu oferă opțiunea **Primește ajutor online** în meniul lor „Ajutor”. Această opțiune poate fi folosită ca modalitate de acces rapid a secțiunii „Răspunsuri de natură tehnică” de pe Launchpad.

---

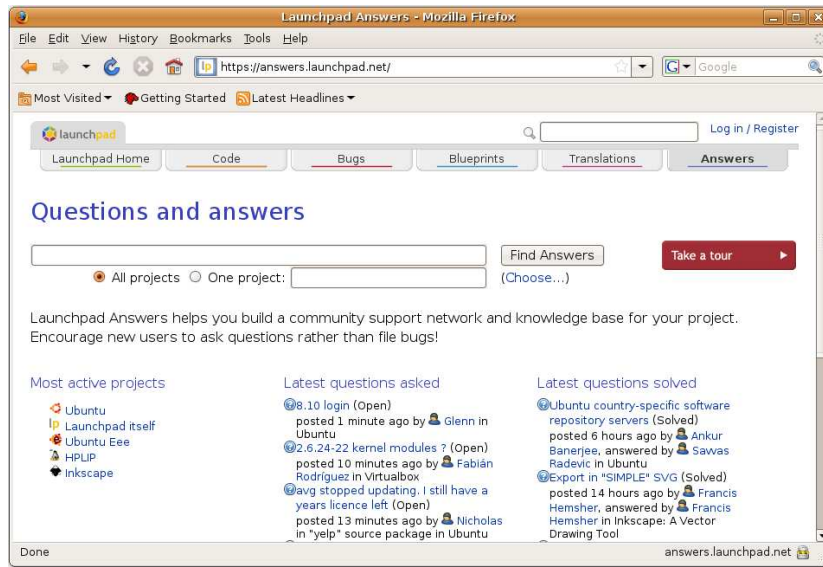


Figura 9.24: Pagina Întrebări și răspunsuri

În această pagină sunt listate toate răspunsurile specifice proiectului Ubuntu, organizate în diferite categorii. Puteți tasta întrebarea dumneavoastră în câmpul **Search** pentru a căuta un răspuns printre întrebările care există deja. Alternativ, puteți apăsa butonul **Ask a question** pentru a afișa pagina **Ask a question**.

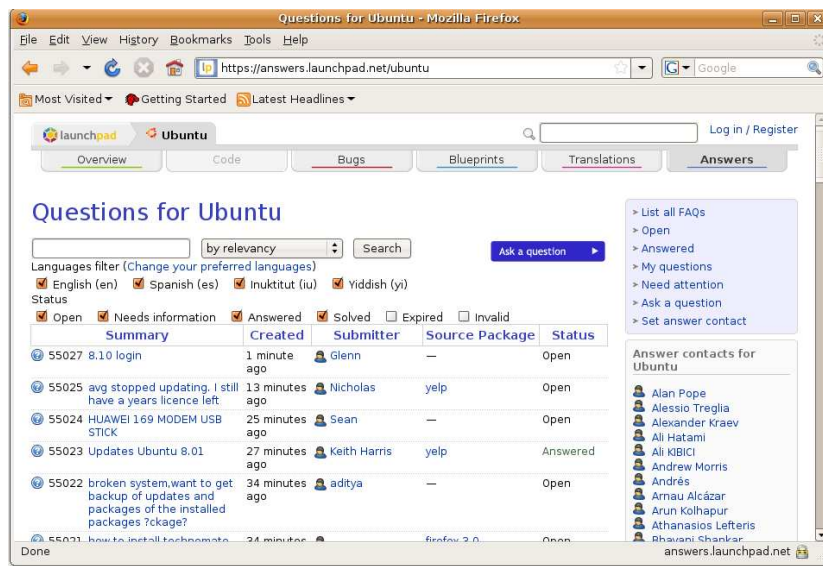


Figura 9.25: Pagina Întrebări pentru proiectul Ubuntu

Puteți pune o întrebare selectând limba preferată și tastând sumarul întrebării în câmpul **Summary**. Acționând butonul **Continue** se va afișa o listă cu întrebările care pot fi similare cu întrebarea pusă de dumneavoastră.



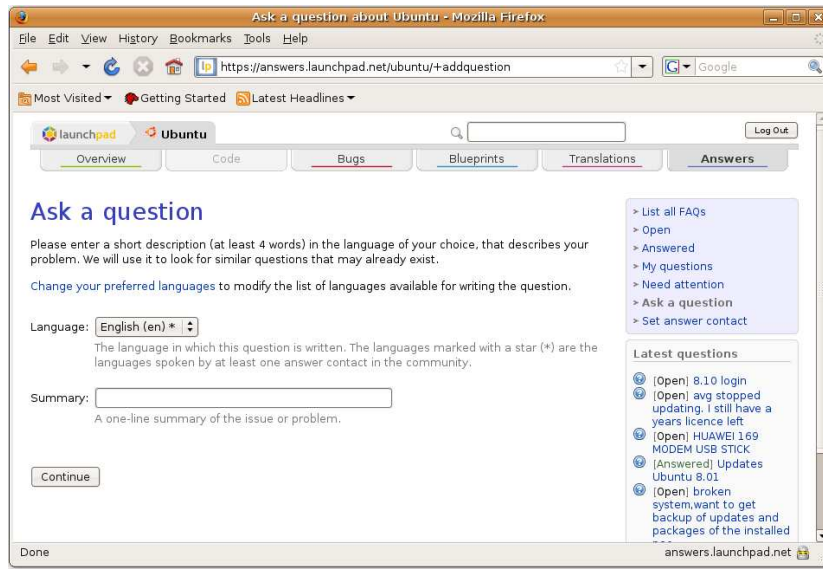


Figura 9.26: Pagina în care puteți pune întrebarea

Dacă tot nu găsiți răspunsul dorit, continuați cu tastarea descrierii problemei în câmpul **Description**. Apoi puteți apăsa butonul **Add** pentru a adăuga întrebarea dumneavoastră în baza de date de pe Launchpad.

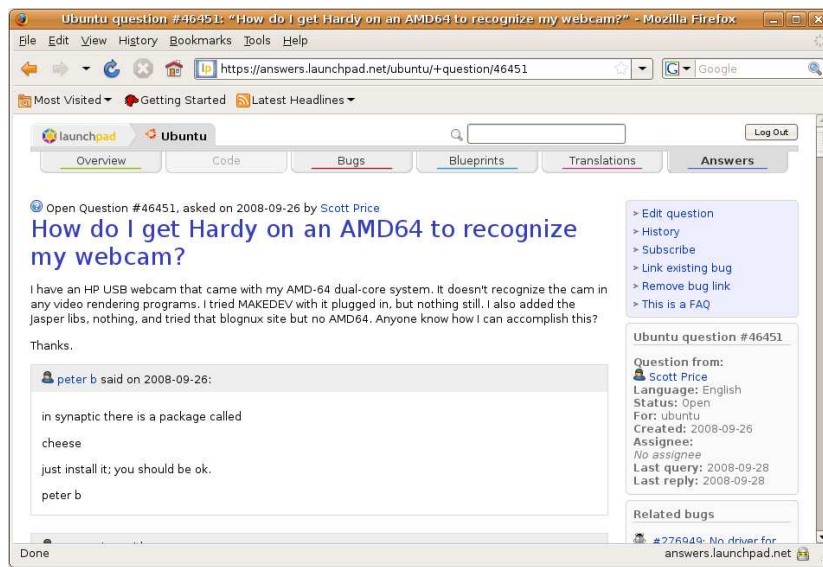


Figura 9.27: Pagina de întrebări

Când întrebarea pusă a primit răspuns, veți primi un e-mail de notificare, în care sunteți anunțat că s-a răspuns la întrebarea pusă de dumneavoastră.

## 9.5.2 Platforma Malone de pe Launchpad de urmărire a erorilor

Notă:

Malone este o unealtă specifică web, de colaborare, pentru urmărirea erorilor de programare, disponibilă în Launchpad. Vă asigură o locație în care să puteți raporta erorile pe care le întâlniți în Ubuntu și în aplicațiile folosite de acesta. De asemenea, vă permite să urmăriți evoluția erorilor până la eliminarea lor.

Dacă descoperiți orice problemă în Ubuntu și aplicațiile conexe, puteți să o raportați pe Launchpad apăsând pictograma **Bugs** de pe pagina principală. Se va afișa pagina **Bug tracking** de pe situl Launchpad.

Pagina **Bug tracking** afișează toate erorile raportate recent precum și erorile remediate în ultima perioadă. Înainte de a raporta o nouă eroare de programare pe Launchpad, trebuie să căutați în baza de date a erorilor deja raportate, ca să vă asigurați că eroarea pe care doriți să o raportați nu este deja în baza de date.

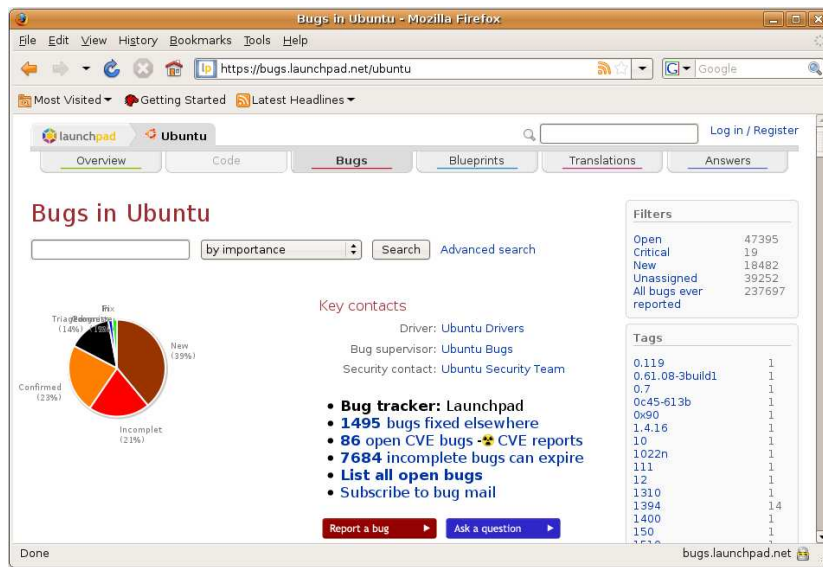


Figura 9.28: Pagina de urmărire a erorilor

Puteți raporta o eroare de programare nouă pe pagina **Report a bug**, care poate fi afișată apăsând butonul **Report a bug** de pe pagina **Bug tracking**.

Introduceți o scurtă descriere a erorii în câmpul **Summary** și apoi apăsați butonul **Continue** pentru a raporta eroarea.

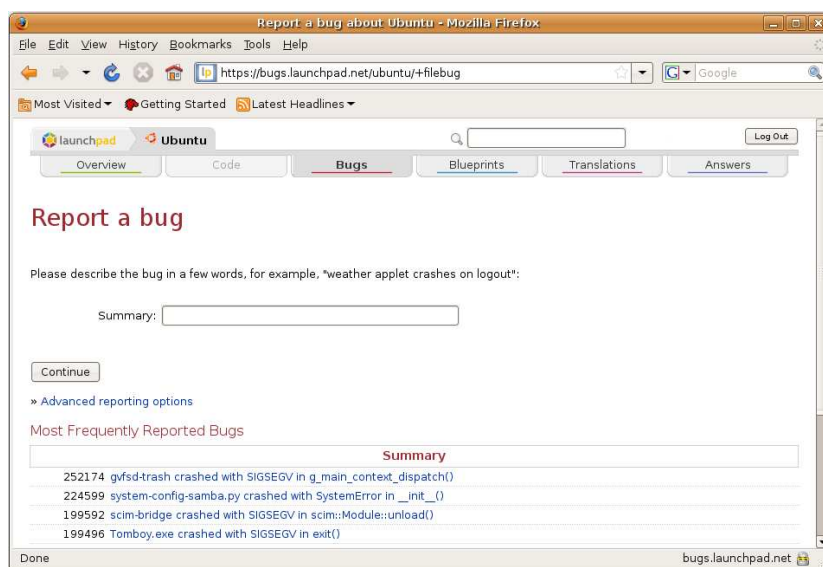


Figura 9.29: Pagina de raportare a erorilor

Când apăsați butonul **Continue**, programul de urmărire a erorilor afișează o listă care conține erori similare, raportate anterior pe Launchpad. Dacă eroarea pe care doriți să o raportați nu este pe listă înseamnă că aceasta este o eroare nouă și o puteți raporta



apăsând butonul **No, I'd like to report a new bug** din partea inferioară a paginii. Prin această acțiune se va deschide o nouă secțiune în partea inferioară a paginii.

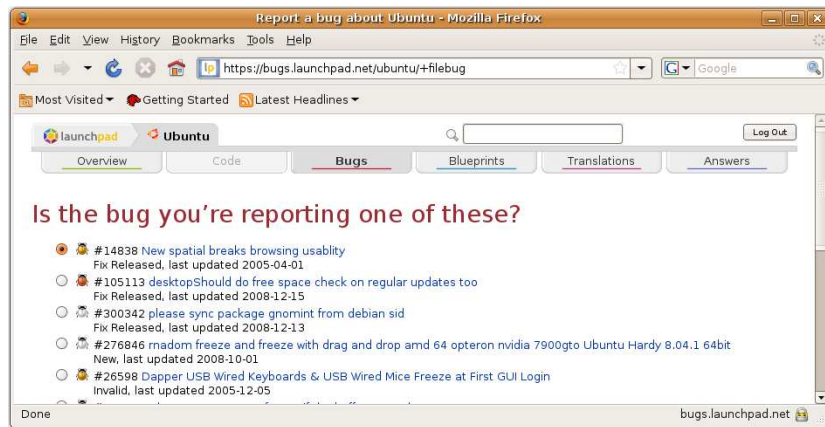


Figura 9.30: Căutarea erorilor raportate

Vi se vor cere alte informații detaliate despre eroare, precum etapele de parcurs pentru a reproduce eroarea și informații despre versiune. După furnizarea informațiilor cerute puteți, în sfârșit, să trimiteți raportul apăsând butonul **Submit Bug Report**.

Vizitați Malone la adresa <https://launchpad.net/malone>.

### 9.5.3 Shipit

Notă:

Shipit este o aplicație pe care o puteți folosi pentru a cere furnizarea de CD-uri Ubuntu. Deși Ubuntu poate fi descărcat gratuit de pe internet, puteți, de asemenea, să comandați gratuit și să vi se livreze CD-uri Ubuntu. Această posibilitate este utilă atunci când aveți o conexiune lentă de Internet, pentru că descărcarea sistemului de operare poate fi de durată. Primirea obiectelor comandate poate dura până la 10 săptămâni.

Următoarea captură de ecran înfățișează pagina web Shipit:



Figura 9.31: Pagina Shipit

Vizitați pagina Shipit la adresa <http://Shipit.ubuntu.com>.

## 9.6 Pagina The Fridge

Notă:

The Fridge este un centru de informare pentru comunitatea Ubuntu, alăturând știri, marketing bazat pe experiența proprie de utilizare a sistemului de operare, promovare, colaborări între echipe și conținut original deosebit. Ca în frigiderul familiei, acesta este locul în care familia Ubuntu poate expune cele mai bune lucrări ca să poată fi văzute de toată lumea, alături de glume, anunțuri, invitații, știri și fotografii.

Vizitați The Fridge la adresa <http://fridge.ubuntu.com/>.

Următoarea captură de ecran înfățișează pagina principală The Fridge:

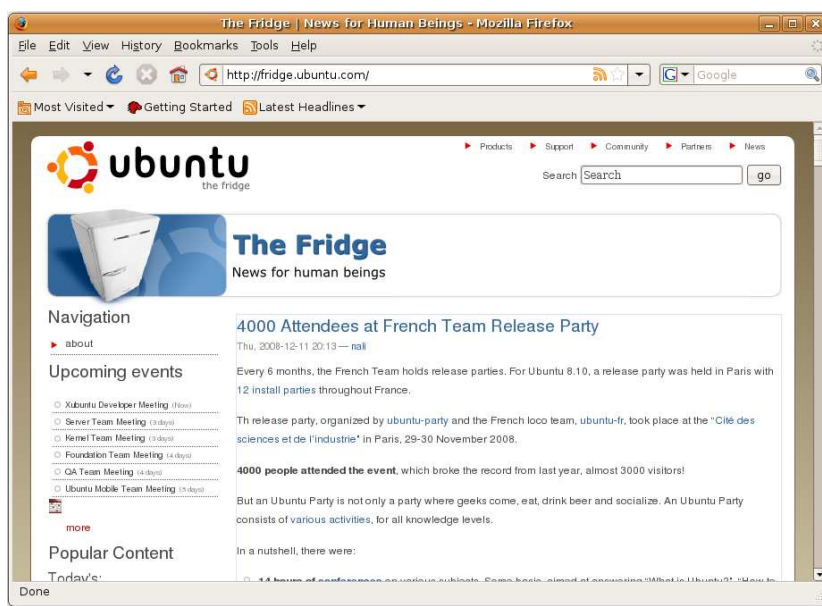


Figura 9.32: Pagina The Fridge

## 9.7 Asistență tehnică plătită

Canonical asigură asistență tehnică profesională contra cost în întreaga lume. Puteți cumpăra acest serviciu contactând echipa Global Support Services pe situl Ubuntu la adresa <http://www.ubuntu.com/support/paid>. Servicii de asistență tehnică plătite pot fi achiziționate, de asemenea, prin rețeaua de companii și parteneri a cărei listă o puteți consulta pe pagina Canonical Marketplace.

### 9.7.1 Servicii profesionale de asistență tehnică cu plată de la Canonical

Serviciul „Canonical Global Support Services” este conceput să asigure asistență tehnică clienților, oricând aceștia o solicită. Echipa „Global Support Services” utilizează experiența sa vastă și cunoștințele pentru a identifica problemele pe care clienții le pot întâlni la instalarea și întreținerea noilor platforme și aplicații. De la birouri pentru întreprinderi mici până la sisteme complexe, echipa „Global Support Services” este întotdeauna pregătită să vă ajute să exploatați la maxim sistemul de operare Ubuntu.

Este asigurat suport pentru desktop, servere, servere pentru stații de lucru și rețele. Următoarea captură de ecran ne arată diferite tipuri de asistență tehnică oferită:

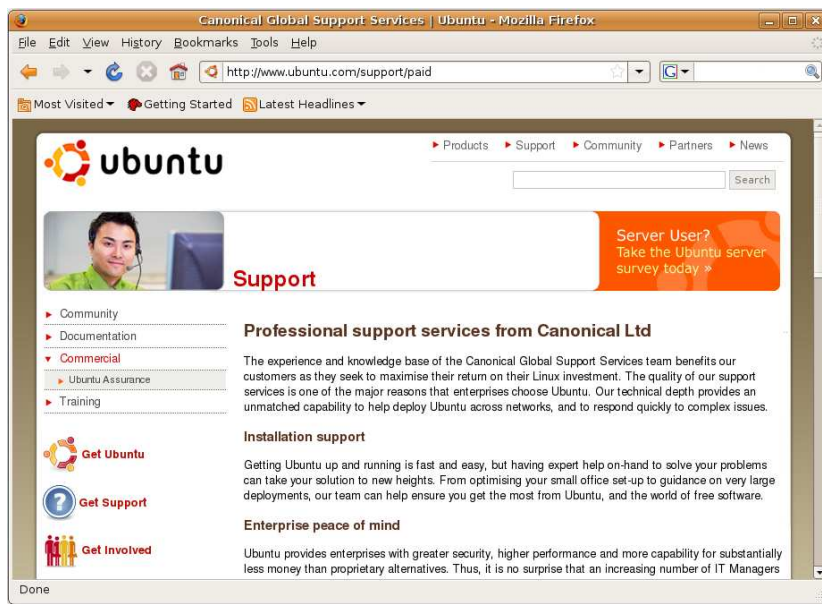


Figura 9.33: Pagina cu diferite tipuri de asistență tehnică cu plată

Pentru a achiziționa servicii de asistență tehnică efectuați clic pe legătura **contact us** din partea inferioară a paginii **Canonical Global Support Services**. Veți fi trimiși la pagina **About us**. Puteți completa formularul prezentat în această pagină pentru a afla mai multe informații despre serviciul Canonical Global Support Services. Alternativ, puteți apăsa butonul **Purchase Support** din panoul **Navigation** din dreapta. Dacă sunteți angajatul unei companii, cereți detalii despre opțiunile de asistență de la departamentul dumneavoastră tehnic, pentru că aceste opțiuni pot diferi de la companie la companie.

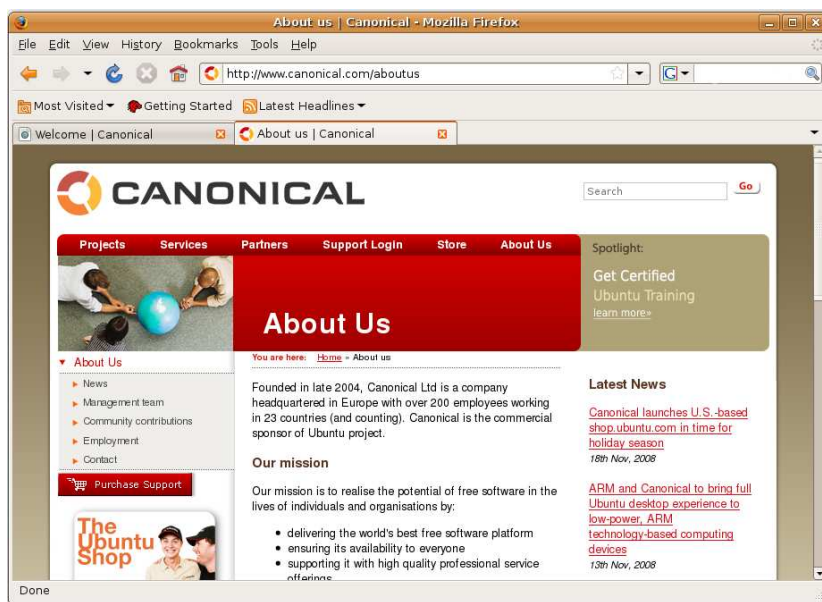


Figura 9.34: Pagina „Despre noi”

După ce ați cumpărat serviciul de asistență, veți primi un e-mail de confirmare care conține numărul de identificare al serviciului achiziționat. Veți primi chiar și un apel telefonic de bun venit.

## 9.7.2 Pagina Canonical Marketplace

Notă: Notă:

În pagina Canonical Marketplace sunt afișate un număr de companii și parteneri din diferite locuri din lume care asigură suport local pentru sisteme desktop și servere care rulează Ubuntu.

Următoarea captură de ecran afișează pagina **Marketplace** de pe situl Ubuntu:



Figura 9.35: Pagina Canonical Marketplace

Pentru a găsi asistență tehnică pe plan local consultați pagina <http://www.ubuntu.com/support/commercial/marketplace>.

Selectați regiunea dumneavoastră din lista prezentată și veți fi trimiși la lista furnizorilor locali de servicii de asistență. Următoarea captură de ecran afișează lista cu toți furnizorii de servicii de asistență locală care există în Africa:

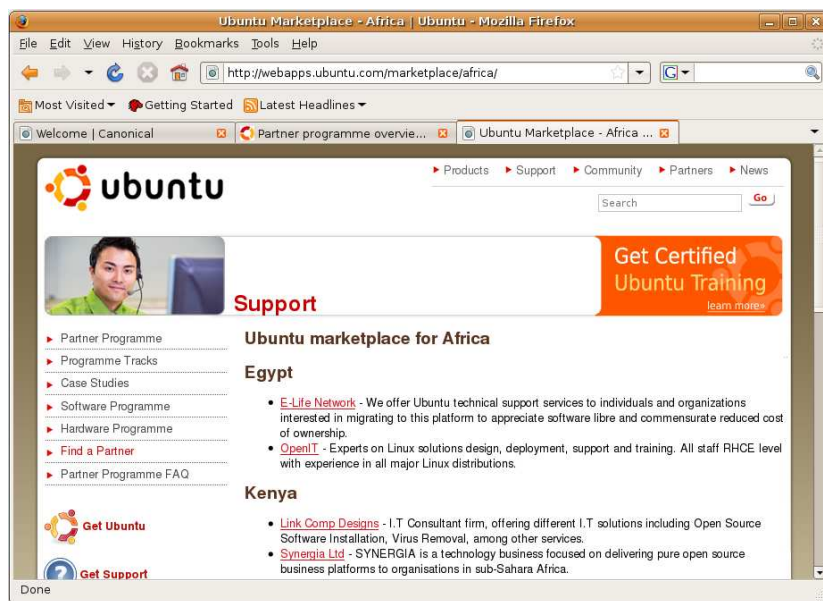


Figura 9.36: Pagina cu furnizorii de servicii de asistență tehnică locală

Dacă întreprinderea dumneavoastră oferă servicii legate de Ubuntu, atunci și dumneavoastră puteți fi listați pe pagina Canonical Marketplace ca furnizor local de servicii. Pentru a face asta apăsați legătura **send us your information** din partea inferioară a paginii **Marketplace**.

## 9.8 Sumarul Lecției

În această lecție ați învățat despre:

- Diversele surse unde puteți găsi asistență pentru Ubuntu, deopotrivă liberă și contra-cost - documentația sistemului și online, suport cu plată, asistență din partea comunității Ubuntu, Launchpad și The Fridge.
- Documentația sistemului și cea online pune la dispoziție sursa primară de ajutor și conține atât documentația oficială, cât și pe cea a comunității.
- Comunitatea Ubuntu oferă, de asemenea, o asistență esențială prin intermediul listelor de mail, forumurilor Web, canalelor IRC, echipelor de localizare și al Ubuntu Team Wiki.
- Puteți utiliza Launchpad pentru a efectua activități, cum ar fi căutarea de informații legate de Ubuntu, urmărirea bug-urilor sistemului și pentru a comanda CD-uri cu Ubuntu.
- The Fridge este un canal de informații pentru comunitatea Ubuntu, care oferă laolaltă știri, planuri de marketing, puncte de vedere, colaborare în echipă și un conținut de o înaltă originalitate.
- Canonical oferă suport tehnic profesional pe întreg cuprinsul globului, pe care-l puteți achiziționa contactând echipa Global Support Services.
- Servicii de asistență tehnică profesională puteți obține, de asemenea, prin companiile și partenerii Canonical indicați în Canonical Marketplace.

## 9.9 Exerciții recapitulative

**Question:** Denumiți sursele principale de ajutor și suport tehnic pentru Ubuntu.

**Answer:**

**Question:** Câte feluri de documentații se găsesc pe site-urile documentare ale Ubuntu?

**Answer:**

**Question:** Care sunt posibilitățile de obținere a asistenței tehnice comerciale pentru Ubuntu?

**Answer:**

**Question:** Care sunt celelalte canale prin care comunitatea Ubuntu își extinde sprijinul și asistența tehnică?

**Answer:**

**Question:** Ce sunt canalele IRC?

**Answer:**

**Question:** Ce fel de asistență și suport tehnic oferă Echipelile locale utilizatorilor sistemului Ubuntu?

**Answer:**

**Question:** Ce este Launchpad?

**Answer:**

**Question:** Cum se numește utilitarul pentru urmărirea erorilor de programare, pe care îl găsiți în Launchpad?

**Answer:**

---

## Capitolul 10

# Partiționarea și pornirea

Notă:

Partiționarea și pornirea este o secțiune suplimentară și nu o parte integrantă a cursului Ubuntu desktop. Mulți dintre utilizatori, în special cei ce lucrează la companii, care au administratori de sistem ce se ocupă de calculatoarele lor, s-ar putea să trateze această secțiune cu dezinteres. Utilizatorii de acasă însă, ca și cei doritori să avanseze în folosirea Ubuntu o pot găsi extrem de utilă.

### OBIECTIVE

În această lecție veți învăța:

- Care sunt avantajele partiționării
- Cum se creează partițiile
- Cum se configurează opțiunile de pornire

## 10.1 Ce este partiționarea

Notă: Notă:

**Simple analogii** Simplificând lucrurile, un disc fix nou se aseamănă cu temelia unei case - mai e nevoie de câțiva stâlpi și pereți, înainte de începe să-ți aduci și să-ți aranjezi lucrurile înăuntru (bunăoară mobilierul). Partiția este primul nivel al construcției pe un disc fix. Odată ce discul este logic structurat în partiții, se poate asimila unei case cu camere modulare. Fiecare partiție (cameră) are o anumită dimensiune, care însă poate fi modificată mai târziu, sau chiar mutată, numai că asta ar putea să cauzeze unele neajunsuri cu obiectele mutate pentru a elibera spațiu. Odată ce o partiție (cameră) este creată, aceasta poate fi formatată folosind un sistem de fișiere la alegere. După ce v-ați ales și sistemul de fișiere pe care-l veți folosi, atunci puteți începe popularea partiției cu date sub forma fișierelor și dosarelor (mobilierul).

Așadar, o partiție este alocarea logică a unei bucăți mari din spațiul întregului disc. În funcție de cum este configurat un sistem la momentul instalării, pot exista una sau mai multe partiții pe un disc. În unele cazuri, este posibil chiar să modificați poziția, dimensiunile și numărul de partiții, dar acest lucru este considerat de regulă treaba experților.

Mulți utilizatori Microsoft Windows vor avea chiar o singură și mare partiție - cunoscută de regulă ca „unitatea C:”, deși este tot atât de comun și pentru utilizatorii de Microsoft Windows să aibă mai multe partiții denumite cu literele succesive ale alfabetului (D:, E: și așa mai departe).

În mod similar, la Ubuntu se poate instala sistemul pe o singură partiție de pe disc, sau datele și aplicațiile sistemului pot fi răspândite pe mai multe partiții.

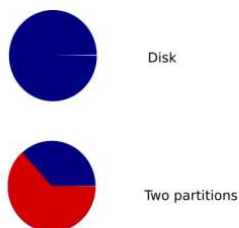


Figura 10.1: Partiționarea

Există argumente valide pentru ambele scenarii. Având pe o singură partiție toate aplicațiile, bibliotecile și datele, aceasta înseamnă că avem un sistem simplu de gestionat. Acest lucru mai oferă și flexibilitate în instalarea aplicațiilor sau în adăugarea datelor, folosindu-se un „spațiu” comun.

Dacă acceptați toate configurările implicite în momentul instalării Ubuntu, veți obține un sistem compus din două partiții logice de pe disc. O partiție va conține toate fișierele, iar cealaltă este cunoscută ca partiție „swap”, ce poate fi considerată o extensie a memoriei calculatorului.

Alternativ, puteți crea mai multe partiții de diferite dimensiuni în care puteți plasa diferite tipuri de aplicații, biblioteci și date. Această variantă de lucru este adesea utilizată când Ubuntu urmează a fi folosit de mai mulți utilizatori sau pentru Ubuntu-server, cazuri în care datele utilizatorului sunt păstrate separat de programele sistemului, fișierele de administrare și de configurare. Un beneficiu semnificativ al acestei situații poate fi marcat atunci când apare o problemă în sistem iar dimensiunile fișierelor de administrare încep să crească. În acest scenariu, prin comasarea fișierelor de administrare (într-o singură partiție) nu se va consuma tot spațiul disponibil pe disc, deoarece acestea se vor fi limita la propria lor partiție (mică) pe discul fizic.

Indiferent ce schemă de partiționare a fost aleasă, acesta nu este bătută-n cuie. Este posibil să folosiți un program utilitar specializat pentru a redimensiona partiții (sub rezerva că aveți suficient spațiu liber în fiecare partiție), însă aceasta este o temă destul de avansată.

Cu toate că este posibilă schimbarea schemei de partiționare a discului după ce sistemul a fost instalat, este important să vă faceți copii de siguranță înainte de a efectua vreo modificare asupra partițiilor.

**Despre sistemul de fișiere** Partiționarea unui disc este doar începutul. Odată ce discul a fost împărțit logic, acele partiții trebuie să fie formate, astfel încât sistemul de operare să poată aranja fișierele pe disc într-un mod structurat. Sunt multe și diferite tipuri de sisteme de fișiere, fiecare cu avantajele lui. La Microsoft Windows cele două sisteme de fișiere principale sunt FAT (File Allocation Table) și NTFS (New Technology File System). La Ubuntu există multe opțiuni, incluzând aici ext2, ext3, ReiserFS, XFS dar și multe altele. Programul de instalare al Ubuntu alege ext3 în mod implicit, dar, desigur, este posibil să prevalați opțiunea implicită.

---

**Este bine de reținut:**

ext3 este un sistem de fișiere cu jurnalizare, de uz general. Acesta rezolvă bine cele mai multe dintre sarcini, deși uneori în locul lui este preferat XFS, pentru că pe sistemele utilizate ca centre media dă rezultate mai bune în manipularea unor fișiere foarte mari - cum sunt fișierele pentru muzică și video.

---

**Puncte de montare** Punctul de montare este un loc în ierarhia de directoare a discului din care se poate accesa sistemul de fișiere. Nu găsiți nici un echivalent real al acestuia la Microsoft Windows. La Microsoft Windows partițiile C:, D: și așa mai departe, sunt toate tratate ca entități separate, așa încât sistemul de operare, aplicațiile și datele sunt adesea prezentate unui utilizator ca fiind „de pe unitatea C: ” sau „într-un dosar de pe unitatea D: ”.

---

**Este bine de reținut:**

„Montat ” este termenul utilizat când se face referire la faptul că un sistem de fișiere este disponibil și poate fi accesat. CD-urile și DVD-urile sunt de obicei montate automat atunci când sunt introduse în unitate. Același lucru este valabil și pentru dispozitive USB conectate, cum sunt stick-urile de memorie sau discurile fixe.

---



În Ubuntu, fișierele și directoarele se găsesc într-o partiție, așa cum sunt și la Microsoft Windows. Cu toate acestea, acea partiție nu este rerreferită direct de către utilizator. Utilizatorul ar spune de obicei că fișierele sunt „în directorul meu acasă” (când se face referire la `/home/ <nume utilizator>`), sau „în directorul rădăcină” (când se face referire la `/`) fără a preciza însă pe care partiție de pe disc se află acestea.

În majoritatea instalărilor standard ale sistemului Ubuntu veți găsi o singură partiție în care se află toate fișierele și dosarele. Cu toate acestea, dacă utilizatorul va atașa un dispozitiv USB extern conectat ca stick de memorie sau un disc fix USB, Ubuntu va monta partiția (partițiile) acelor noi unități în punct(e) de montare corespunzătoare în arborele de directoare. De exemplu, un dispozitiv USB stick de memorie sau disc fix vor apărea de obicei în `/media/disc` (cu excepția cazului în care unitatea are partițiile denumite de utilizator, caz în care acestea vor apărea în `/media/<nume partiție>` )

**Alte considerații** Cum am menționat anterior, redimensionarea partițiilor nu este o sarcină facilă. În cele mai multe cazuri, aceasta necesită ca toate partițiile implicate să fie de-montate, aceasta însemnând să nu fie în uz. De obicei, în vederea redimensionării unei partiții calculatorul va trebui pornit cu un sistem de operare având un sistem de fișiere independent - cum ar fi un Live CD. Trebuie cântărit cu înțelepciune, înaintea partiționării un disc, în ceea ce privește la numărul și dimensiunile partițiilor ce urmează a fi create, pentru a preveni mai târziu o redimensionare nedorită.

**Măsură de precauție:**

S-ar putea să depășiți spațiul alocat pe hard disc pentru partiția dumneavoastră. „Acasă” din cauza sub-diviziunilor de mărime fixă ale unității hard. Această situație poate apărea chiar dacă celelalte partiții au destul spațiu liber. O partiționare bună și rațională cere să anticipați cât spațiu aveți nevoie pentru fiecare partiție.

Pentru utilizatorii noi, utilizatorii „casnici” și alți utilizatori individuali, cea mai ușoară și mai convenabilă rezolvare ar fi crearea unei singure partiții rădăcină (`/`) cu o partiție de swap. Cu toate acestea, pentru sisteme multi-utilizator sau calculatoare cu discuri fixe de mare capacitate, este ideal să aveți directoarele `/home`, `/tmp`, `/usr` și `/var` pe partiții separate de partiția rădăcină (`/`).

Înainte de a începe partiționarea discului fix, ar trebui să luați în considerare următoarele:

- Directorul rădăcină: numit totodată și directorul „`/`”, ocupă poziția cea mai înaltă în arborele ierarhic al directoarelor. Când creați partiția rădăcină, trebuie să vă asigurați că acesta conține fișierele `/etc`, `/bin`, `/sbin`, `/lib` și `/dev`, altfel nu veți putea porni sistemul. Aveți nevoie, de asemenea, să vă asigurați că partiției rădăcină i-ați alocat suficient spațiu pe disc - cel puțin 150-250 MB.
- Directorul `/home`: conține toate fișierele și datele personale ale utilizatorului. Pe un sistem multi-utilizator, fiecare utilizator va stoca datele cu caracter personal într-un sub-director din acest director. În acest fel, dimensiunea directorului `/home` va depinde de numărul de utilizatori care folosesc sistemul și care își păstrează datele în acest director. În mod ideal, spațiul pe care îl veți alocă acestei partiții trebuie ales în funcție planurile dumneavoastră. În general, circa 100 MB spațiu pe disc poate fi alocat pentru fiecare utilizator. Oricum, ar trebui să rezervați mult mai mult spațiu, dacă vă gândiți să salvați volume mari de fișiere multi-media în directorul dumneavoastră Acasă.

**Este bine de reținut:**

Este bună practica de a avea directorul `/Acasă` pe o partiție separată, deoarece aceasta vă permite transferul lui direct de la o distribuție la alta.

- Directorul `/var`: acest director conține date variabile, cum ar fi rubrici de știri, e-mail-uri, site-uri Web, baze de date și pachetele „cache” ale sistemului. Dimensiunea acestui director depinde, de asemenea, de gradul de folosire a sistemului. Cel mai probabil, mărimea directorului ar putea fi dictată de gradul în care dumneavoastră gestionați și utilizați pachetele Ubuntu. Dacă intenționați să instalați toate pachetele pe care le oferă Ubuntu, va trebui să alocați pentru acest director `/var` un spațiu de 2 - 3 GB. Dacă însă doriți să economisiți spațiu pe hard disc și nu vă propuneți actualizări majore ale pachetelor, atunci puteți să limitați spațiul de disc pentru directorul `/var` la cel puțin 30 - 40 MB.
- Directorul `/tmp`: acesta conține date temporare create de programe. Câteva aplicații, inclusiv programe de arhivare, utilitățile Authoring pentru CD/DVD, precum și programe multi-media folosesc și ele acest director pentru a stoca temporar fișiere de imagini. Trebuie să planificați rezervarea unui spațiu pentru acest director, în funcție de cât de mult credeți că veți folosi aceste aplicații.

- Directorul /usr: conține toate programele de utilizator (fișiere binare), documentația și biblioteci specifice lor. Acest director tinde să utilizeze maxim de spațiu pe discul fix. Prin urmare, va trebui să alocați pentru acest director cel puțin 500 MB spațiu pe disc. Dar, veți avea nevoie să măriți acest spațiu în funcție de numărul și tipurile de pachete pe care aveți de gând să le instalați. Pe baza planificărilor dumneavoastră și a spațiului disponibil pe disc, puteți alocă între 1,5 și 6 GB pentru acest director.

---

**Este bine de reținut:**

Partiția /usr este denumită uneori Resursele de Sistem ale Utilizatorului și nu Utilizator, cum s-a intenționat inițial.

---

## 10.2 Crearea unei partiții

Așa cum am menționat anterior, partițiile multiple sunt foarte utile mai ales în cazurile în care o partiție este stricată, pentru că aveți posibilitatea să încărcați sistemul GNU/Linux, pentru a-l repara, fără să fie nevoie să-l reinstalați. Pentru a face acest lucru, este nevoie de o partiție rădăcină. Această partiție ar trebui să conțină componentele esențiale ale sistemului.

**Măsură de precauție:**

Unitatea de disc fix pe care o formatați nu trebuie să conțină nici un fel de date. Dacă deja ați formatat-o iar acesta conține date, săriți peste stadiul partiționării și treceți la pasul următor - montarea.

---

Dacă unitatea de disc fix pe care doriți să o formatați este goală și neformatată, puteți utiliza oricare dintre următoarele unelte de partiționare:

- Editorul de partiții (GParted): GParted este util pentru crearea spațiului pentru noi sisteme de operare, re-organizarea spațiului pe disc, copierea datelor de pe discul fix și oglindirea unei partiții cu o alta (disc imagine).
- Linie de comandă: Linia de comandă este mai rapidă și mai puternică decât GParted. Când navigați prin sistemul de fișiere, puteți folosi linia de comandă pentru a sări de la un director la altul într-o fracțiune de secundă. Dacă știți și vă este familiar lucrul cu interfața liniei de comandă, folosiți programul Terminal.

Dacă doriți să creați o partiție folosind GParted, trebuie mai întâi să instalați programul folosind **Instalare/Dezinstalare aplicații** sau **Administratorul de pachete Synaptic**.

### 10.2.1 Instalarea utilitarului GParted folosind Administratorul de pachete Synaptic

1. Din meniul **Sistem** accesați **Administrare**, apoi faceți clic pe **Administratorul de pachete Synaptic**. Se va deschide fereastra **Administratorul de pachete Synaptic**.



Figura 10.2: Accesarea Administratorului de pachete Synaptic

2. Când se deschide pentru prima dată fereastra principală a aplicației **Administratorul de pachete Synaptic**, se afișează o listă cu toate pachetele de programe disponibile în arhivele software Ubuntu. Panoul din stânga listează diferitele categorii de programe. Puteți să selectați o anumită categorie pentru a vedea disponibilul de programe cuprinse în această categorie. Alternativ, puteți utiliza butonul **Caută** al aplicației **Administratorul de pachete Synaptic** pentru a localiza un anumit program din listă.

Faceți clic pe butonul **Caută** pentru a căuta pachetul pe care doriți să-l instalați. Se va deschide fereastra de dialog **Căutare**.

De la butonul **Caută** în câmpul casetei de dialog **Caută** scrieți numele pachetului **Partition editor** și faceți clic pe butonul **Caută**. Pachetul GParted este acum afișat în subfereastra din dreapta a aplicației **Administratorul de pachete Synaptic**.

Faceți clic dreapta pe numele pachetului pentru a alege o acțiune pe care doriți să o efectuați asupra lui. Veți observa că aveți opțiuni variate pentru acțiunile pe care doriți să le efectuați asupra pachetului selectat. Dacă pachetul selectat nu este instalat, îl puteți marca pentru instalare. Dacă pachetul selectat este deja marcat pentru instalare, puteți să-l deselectați, pentru a-l deinstalla. În mod similar, în cazul în care pachetul este deja instalat, puteți să selectați **Actualizare** pentru a-l actualiza sau **Marchează pentru deinstallare** sau **Marchare pentru deinstallare completă** pentru a deinstalla pachetul din calculator.

Pentru a instala un pachet, selectați **Marchare pentru instalare** în caseta de validare.

Editorul de partiții GParted este acum selectat pentru instalare. Pentru continuarea instalării faceți clic pe butonul **Aplică**. Va apărea caseta de dialog **Sumar**.

Caseta de dialog **Sumar** vă va solicita să efectuați o verificare finală, înainte de punerea în aplicare a acțiunii marcate. Faceți clic pe butonul **Aplică** pentru a valida modificările marcate. Se va deschide fereastra **Descărcarea pachetului de fișiere**.

Așteptați ca toate fișierele necesare să se descarce. După ce toate fișierele necesare pachetului s-au descărcat, apare caseta de dialog **Modificări aplicate**.

Caseta de dialog **Modificări aplicate** vă confirmă că toate modificările solicitate au realizate. Faceți clic pe **Închide** pentru a închide caseta de dialog.

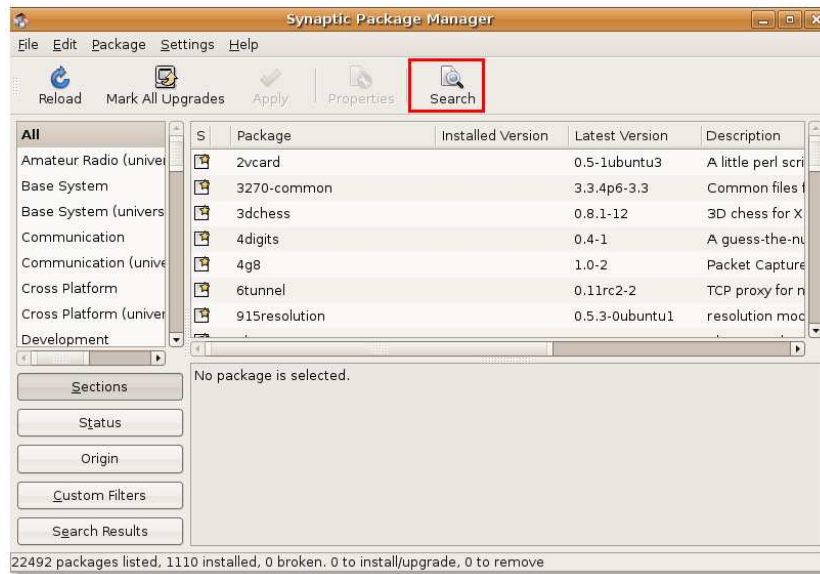


Figura 10.3: Administratorul de pachete Synaptic

3. De la butonul **Caută** în câmpul casetei de dialog **Caută** scrieți numele pachetului **Partition editor** și faceți clic pe butonul **Caută**. Pachetul GParted este acum afișat în subfereastra din dreapta a aplicației **Administratorul de pachete Synaptic**.

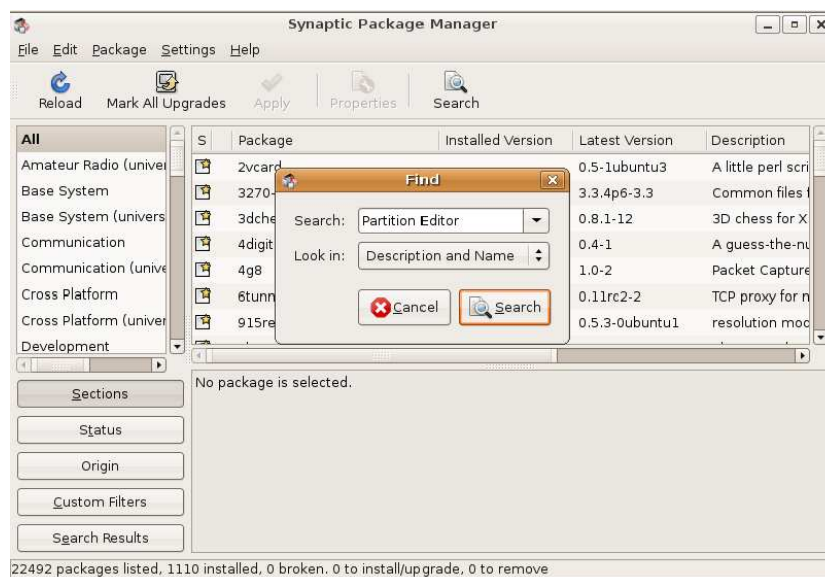


Figura 10.4: Căutarea unui pachet în Synaptic

4. Faceți clic dreapta pe numele pachetului pentru a alege o acțiune pe care doriți să o efectuați asupra lui. Veți observa că aveți opțiuni variate pentru acțiunile pe care doriți să le efectuați asupra pachetului selectat. Dacă pachetul selectat nu este instalat, îl puteți marca pentru instalare. Dacă pachetul selectat este deja marcat pentru instalare, puteți să-l deselectați, pentru a-l deinstalla. În mod similar, în cazul în care pachetul este deja instalat, puteți să selectați **Actualizare** pentru a-l actualiza sau **Marchează pentru dezinstalare** sau **Marchare pentru dezinstalare completă** pentru a deinstalla pachetul din calculator.

Pentru a instala un pachet, selectați **Marchare pentru instalare** în caseta de validare.

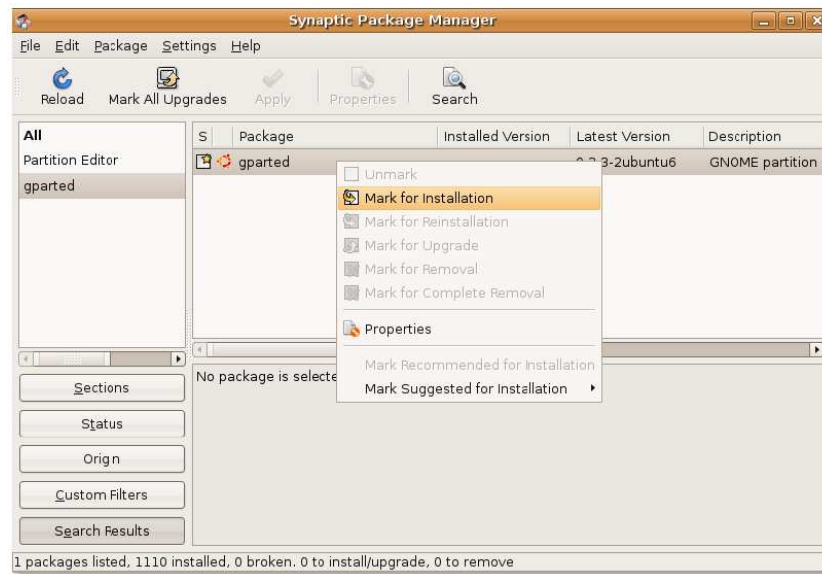


Figura 10.5: Marcarea unui pachet pentru instalare

5. Editorul de partiții GParted este acum selectat pentru instalare. Pentru continuarea instalării faceți clic pe butonul **Aplică**. Va apărea caseta de dialog **Sumar**.



Figura 10.6: Fereastra de dialog Sumar

6. Caseta de dialog **Sumar** vă va solicita să efectuați o verificare finală, înainte de punerea în aplicare a acțiunii marcate. Faceți clic pe butonul **Aplică** pentru a valida modificările marcate. Se va deschide fereastra **Descărcarea pachetului de fișiere**.

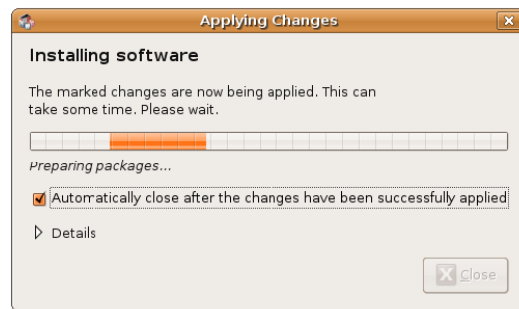


Figura 10.7: Fereastra de dialog Aplicarea modificărilor

7. Așteptați ca toate fișierele necesare să se descarce. După ce toate fișierele necesare pachetului s-au descărcat, apare caseta de dialog **Modificări aplicate**.

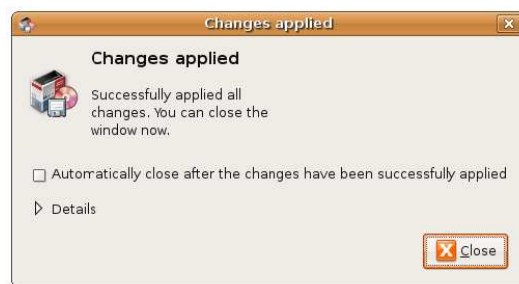


Figura 10.8: Fereastra de dialog Modificări aplicate

8. Caseta de dialog **Modificări aplicate** vă confirmă că toate modificările solicitate au realizate. Faceți clic pe **Închide** pentru a închide caseta de dialog.

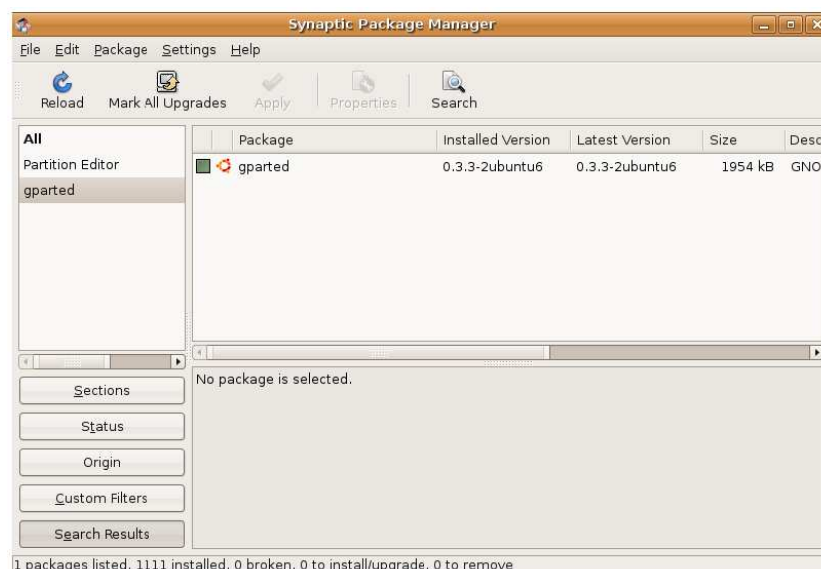


Figura 10.9: Administratorul de pachete Synaptic după instalare

9. Editorul de partiții a fost instalat în calculatorul dumneavoastră. Acum puteți partiționa discul fix.

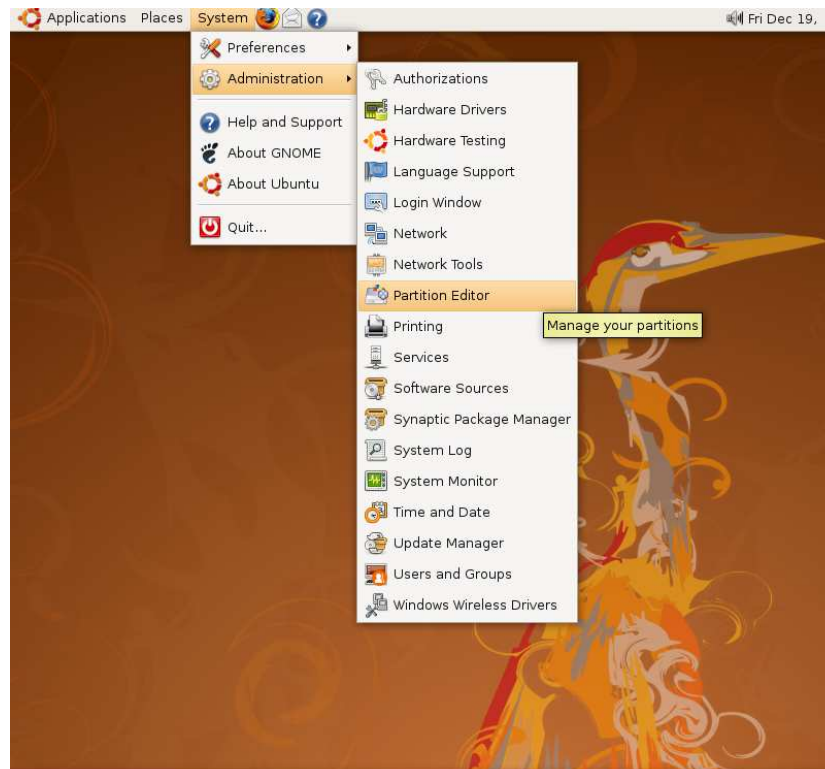


Figura 10.10: Deschiderea editorului de partiții.

### 10.2.2 Partiționarea folosind Gparted

1. Din meniul **Sistem** din categoria **Administrare** selectați opțiunea **Editor de partiții**. Se va deschide fereastra principală a aplicației **Editorul de partiții GParted**.

---

#### **Este bine de reținut:**

GParted este, de asemenea, disponibil pe CD-ul cu care ați instalat sistemul de operare, dacă ați utilizat versiunea Live CD.

---



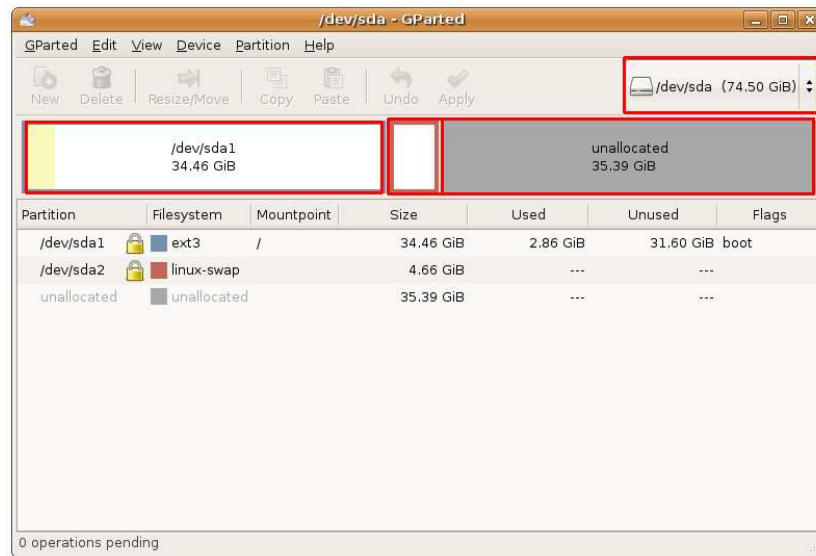


Figura 10.11: Fereastra principală a programului GParted

- În colțul din dreapta-sus a ferestrei utilitarului **GParted** se află o casetă derulantă. Din acea casetă aveți posibilitatea să selectați discul fix pe care doriți să-l partiționați prin selectarea numelui logic al discului notat mai devreme. Fereastra editorului de partiții GParted se va reîmprospăta și va afișa grafic unitatea aleasă.

Dacă partițiile existente pe disc nu au fost încă utilizate, un fond alb va umple bara grafică de reprezentare a discului. Dacă însă partițiile existente conțin unele date, spațiul ocupat va fi reprezentat printr-un spațiu de culoare galben deschis.

Puteți fie să redimensionați o partiție existentă sau să creați una nouă în spațiul nealocat de pe discul fix. Înainte de redimensionarea unei partiții existente, trebuie să vă asigurați că ați demontat-o, făcând clic dreapta pe partiție și selectând **Demontare**. Rețineți că nu puteți redimensiona o partiție micșorând-o peste zona de culoare galbenă, care marchează zona ocupată cu date.

Pentru a crea o nouă partiție în spațiul de disc nealocat, faceți clic dreapta pe acea zonă și selectați **Nou** în meniul de acces rapid. Va apărea caseta de dialog **Creare partiție nouă**.

Fereastra de dialog **Creare partiție nouă** vă permite să definiți caracteristicile noii partiții. În afară de definirea dimensiunii partiției noi, puteți de asemenea să alegeți tipul partiției, dacă să fie primară sau logică. În plus, puteți chiar alege sistemul de fișiere ce va fi folosit pe partiția nouă. În mod implicit, Ubuntu folosește partiții ext3. Oricum, dacă doriți ca noua unitate să poată fi citită atât de Microsoft Windows, cât și în Ubuntu, fără a instala nimic în plus, puteți să o formatați ca Fat 32.

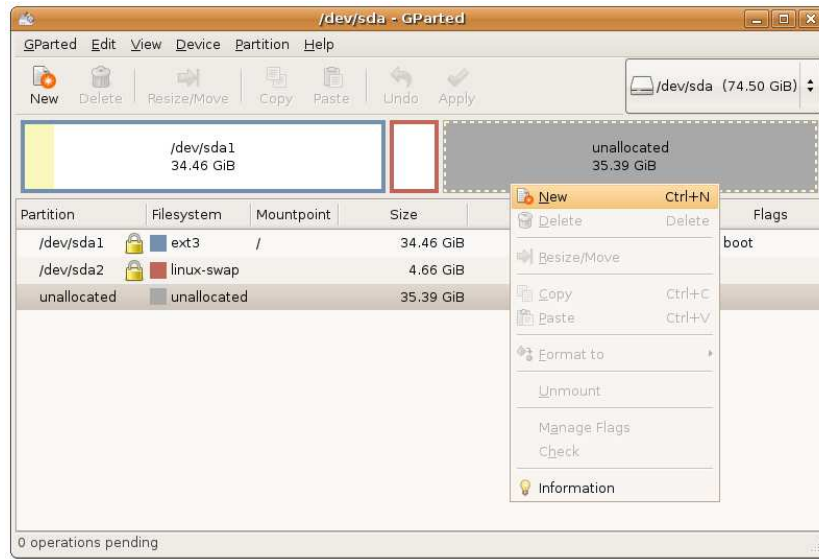


Figura 10.12: Crearea unei partiții noi

3. Puteți fie să redimensionați o partiție existentă sau să creați una nouă în spațiul nealocat de pe discul fix. Înainte de redimensionarea unei partiții existente, trebuie să vă asigurați că ați demontat-o, făcând clic dreapta pe partiție și selectând **Demontare**. Rețineți că nu puteți redimensiona o partiție micșorând-o peste zona de culoare galbenă, care marchează zona ocupată cu date.

Pentru a crea o nouă partiție în spațiul de disc nealocat, faceți clic dreapta pe acea zonă și selectați **Nou** în meniul de acces rapid. Va apărea caseta de dialog **Creare partiție nouă**.

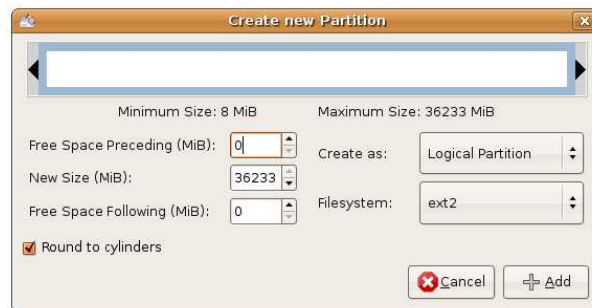


Figura 10.13: Fereastra de dialog Crearea unei partiții noi

4. Fereastra de dialog **Creare partiție nouă** vă permite să definiți caracteristicile noii partiții. În afară de definirea dimensiunii partiției noi, puteți de asemenea să alegeți tipul partiției, dacă să fie primară sau logică. În plus, puteți chiar alege sistemul de fișiere ce va fi folosit pe partiția nouă. În mod implicit, Ubuntu folosește de partiții ext3. Cu toate acestea, dacă doriți ca noua unitate să poată fi citită atât de Microsoft Windows, cât și în Ubuntu, fără a instala nimic în plus, puteți să o formatați ca Fat 32 sau ca NTFS. NOTĂ:

Dacă doriți să creați o partiție pe un disc fix nou, selectați Partiție primară. Un disc fix SCSI sau S-ATA poate avea maximum 4 partiții primare și 11 partițiile logice, în timp ce un disc fix IDE poate avea până la 63 partiții în total. Partiția primară folosită ca bază de partiții logice este numită partiție extinsă. Spre deosebire de partițiile primare, partițiile logice trebuie să fie continue: blocurile acestei partiții urmează unul după altul, fără nici o pauză.

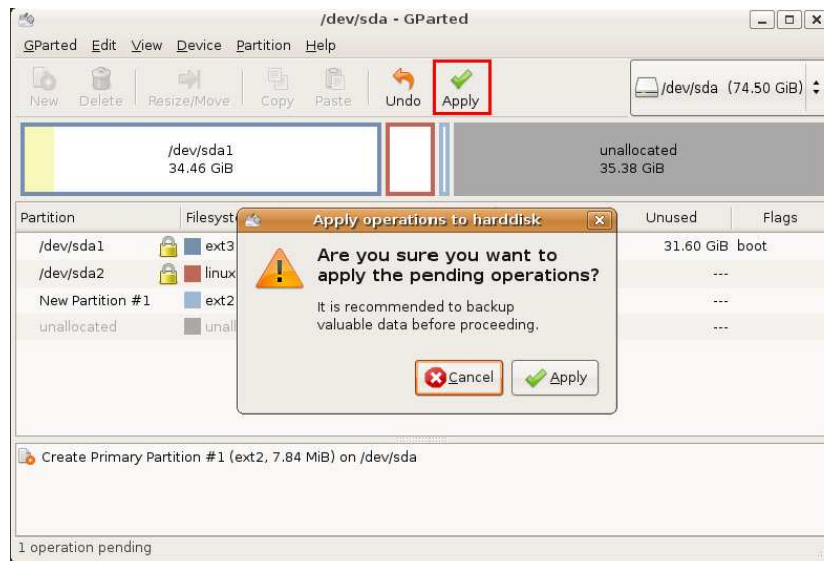


Figura 10.14: Caseta de confirmare

5. În câmpul opțional **Dimensiune nouă (MiB)** stabiliți dimensiunea dorită a partiției, utilizând săgeata de navigare în sus sau în jos. De asemenea, puteți defini dimensiunea prin glisarea săgeților cursor negre ale barei albe de sus, care reprezintă partiția.
6. Alegeți ca partiția să fie Primară, Extinsă sau Logică din lista derulantă **Creați ca**.
7. Apoi, alegeți sistemul de fișiere din lista derulantă **Sistem de Fișiere**.
8. Faceți clic pe butonul **Adaugă** pentru a finaliza partiția. Bara grafică de culoare albă se va actualiza afișând noua partiție de pe disc.
9. În această fază puteți crea mai multe partiții, urmând procedura menționată anterior și apoi făcând clic pe butonul **Aplică** pentru a le adăuga pe discul fix. Va apărea caseta de dialog *Aplicarea operațiilor pe disc*.



Figura 10.15: Caseta Aplicarea operațiunilor în așteptare

10. Caseta de dialog *Aplicarea operațiilor pe disc* vă recomandă să creați o copie de siguranță a datelor, înainte de efectuarea modificărilor și vă cere o confirmare finală înainte de scrierea modificărilor pe disc. Faceți clic pe butonul **Aplică** pentru partiționarea și formatarea discului fix în conformitate cu opțiunile alese de dumneavoastră.

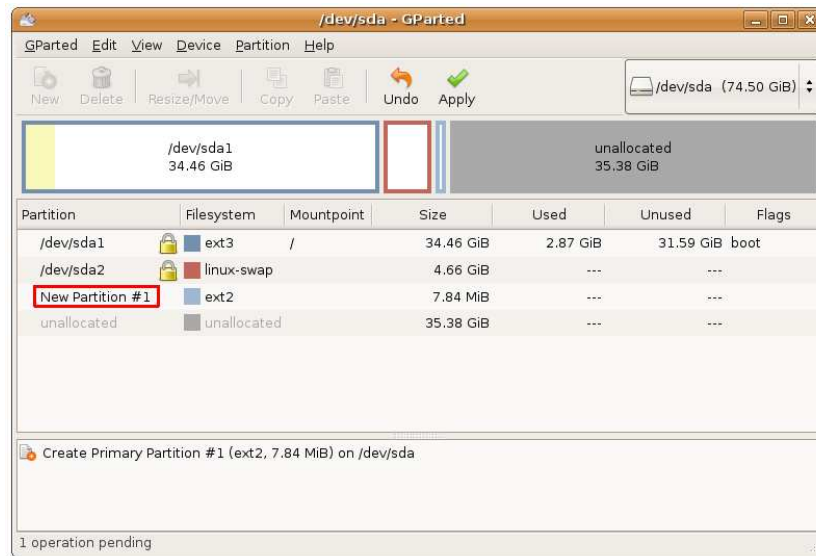


Figura 10.16: Editorul GParted împreună cu partiția nouă

11. Sistemul începe să aplice modificările pe disc. Durata operației depinde de mărimea noii partiții. Puteți face clic pe butonul **Detalii** pentru a afișa mai multe informații despre locul și modul în care sunt efectuate modificările, în timp ce operația se derulează.

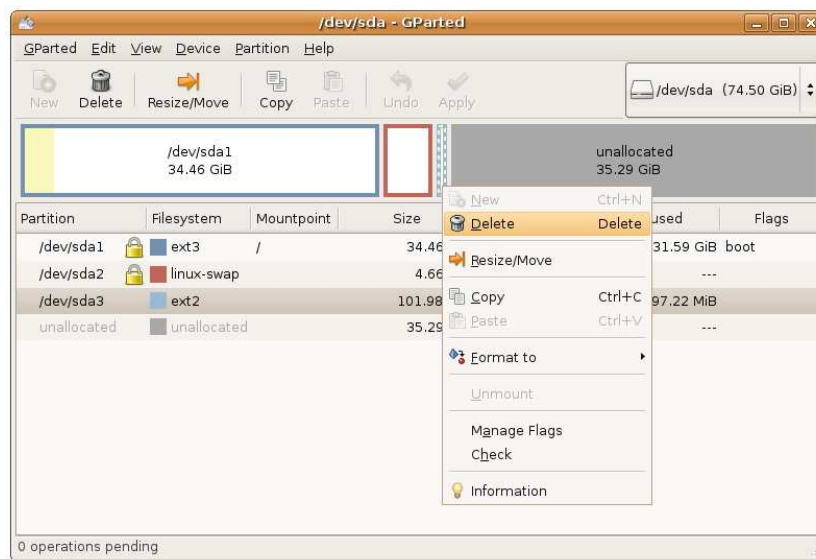


Figura 10.17: Ștergerea unei partiții

12. Când primiți mesajul că toate operațiile desemnate au fost finalizate cu succes, puteți închide fereastra fără probleme, făcând clic pe butonul **Închide**. Oricum, dacă ceva a fost greșit iar procesul nu s-a finalizat cu succes, puteți salva starea operației pentru o reluare viitoare, făcând clic pe butonul **Salvare detalii**.
13. Partiția nou creată este acum vizibilă în fereastra editorului de partiții **GParted**. De asemenea, veți observa că sistemul dumneavoastră montează automat partiția nou creată.

Montarea se referă la procesul de atașare a unei partiții noi sau a unei unități detașabile la un director existent, pentru a o face accesibilă. Directorul la care noua partiție este atașată se numește punct de montare. După ce partiția este montată, puteți accesa fișierele pe care le conține prin accesarea punctului de montare al acelei partiții. Mai demult, distribuțiile

Linux nu permiteau auto-montarea de noi partiții sau discuri. Însă, începând cu Ubuntu 7.04, puteți accesa cu ușurință noile partiții pentru că acestea se auto-montează. Când creați o nouă partiție, aceasta își deschide o fereastră separată iar pe ecran va apărea reprezentată printr-o pictogramă de disc.

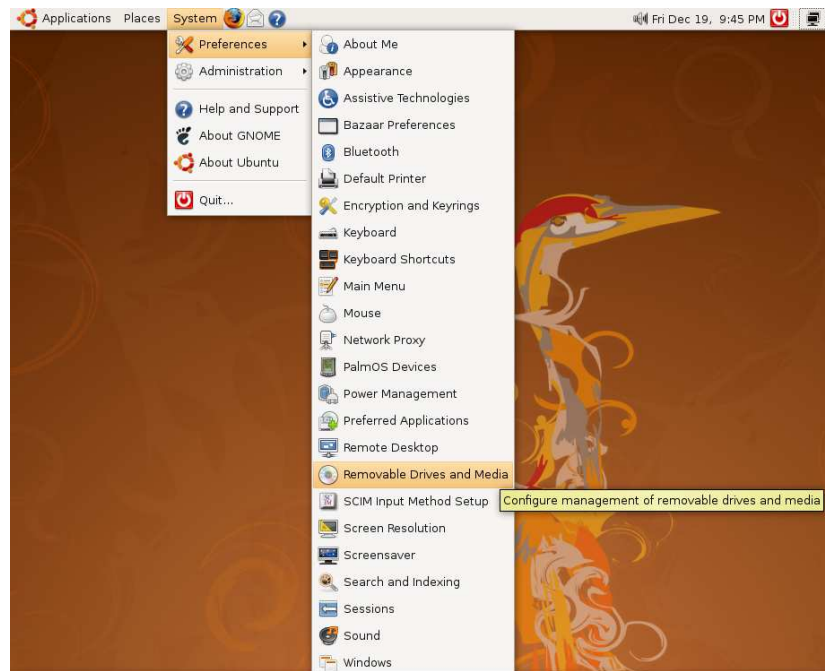


Figura 10.18: Fereastra de dialog Preferințe -> Unități și medii amovibile

14. Când nu mai doriți să accesați la noile partiții, puteți să le demontați printr-un clic dreapta pe pictograma de pe ecran a partiției **Disc** și selectarea opțiunii **Demontare volum** din meniul contextual.

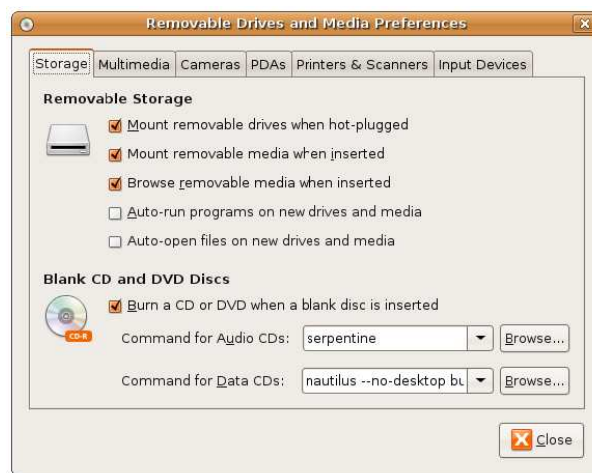


Figura 10.19: Fișierul RC.local

### 10.3 Opțiuni la încărcarea sistemului

Pornirea este un proces prin care sistemul de operare este încărcat în memoria principală a computerului sau memoria cu acces aleator (RAM). Procesul de încărcare începe când porniți calculatorul. Pe parcursul acestui proces, BIOS-ul preia controlul

calculatorului dumneavoastră și decide unde să caute programele în calculator și în ce ordine. Opțiunile de configurare ale BIOS-ului calculatorului dumneavoastră vor determina dacă înaintea pornirii procesului de încărcare se verifică discul fix sau unitatea de dischetă, unitățile pentru CD, DVD sau memoria flash. Dacă aveți mai multe sisteme de operare instalate pe computer, configurația BIOS-ului va determina care sistem de operare va fi încărcat primul la pornire.

Numai după ce toate fișierele de sistem au fost încărcate în memoria principală, sistemului de operare îi este predat controlul asupra calculatorului. Sistemul de operare execută comenzile de inițializare, iar apoi așteaptă comenzile primei interacționări cu utilizatorul.

Oricum, ca utilizator cu drept de administrare, puteți să schimbați configurația de start a calculatorului pentru a stabili ordinea de încărcare, să modificați sistemul de operare implicit sau să faceți ca sistemul să execute automat o comandă la pornire.

O cale de verificare sau modificare a configurațiilor BIOS-ului este repornirea calculatorului și apăsarea unei taste pentru a accesa funcția de configurare înainte de a începe încărcarea sistemului de operare. În general, puteți face acest lucru apăsând una dintre tastele F1, F2, ESC sau DELETE. Odată ce s-a deschis fereastra de configurare a BIOS-ului, puteți face schimbările dorite, urmând instrucțiunile de utilizare afișate. Oricum, trebuie să fiți foarte precauți atunci când efectuați o modificare în configurațiile BIOS-ului, pentru că o opțiune greșită poate face ca sistemul să nu mai pornească normal.

De asemenea, puteți efectua acele modificări de configurare utilizând o linie de comandă din terminalul calculatorului.

### 10.3.1 Rularea automată a unei comenzi la pornirea sistemului

Uneori, poate veți dori să adăugați o comandă la procesul de start al calculatorului, astfel încât acesta să execute acea comandă de fiecare dată când pornește.

1. În terminal, tastați următoarea comandă pentru a deschide fișierul `rc.local`:

```
$ sudo nano  
    /etc/rc.local
```

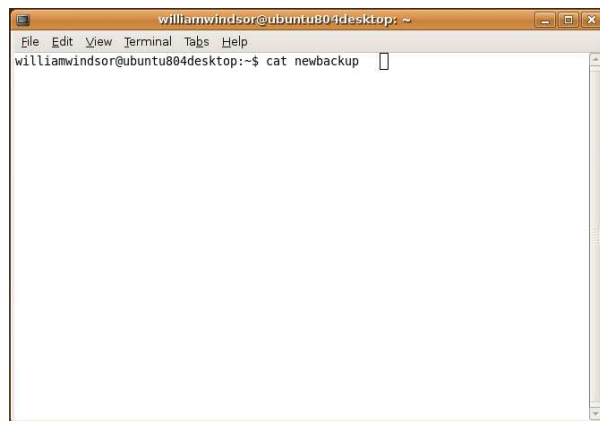


Figura 10.20: Fereastra principală a aplicației Terminal

Fișierul `rc.local` conține un script care este executat după toate celelalte scripturi de pornire. Dacă doriți ca unele aplicații să pornească în mod automat în procesului de start, aveți posibilitatea de a introduce propriile dumneavoastră scripturi de pornire în acest fișier.

2. Fișierul `rc.local` se deschide în fereastra aplicației Terminal. Scrieți înaintea liniei `exit 0` comanda care doriți să ruleze la pornirea sistemului.

```
$ date >  
    /home/oem/newbackup
```

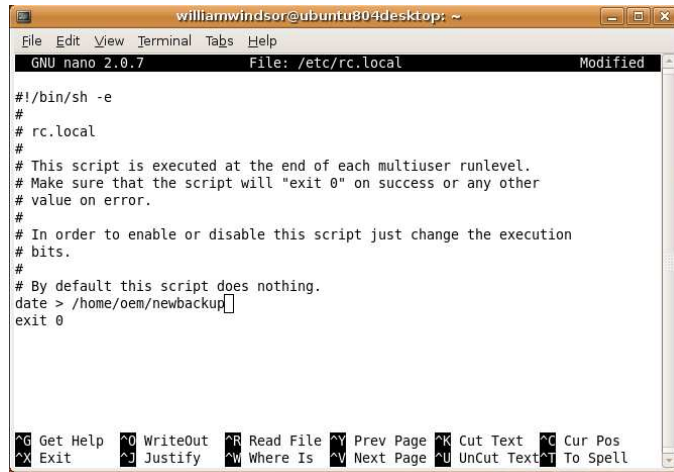


Figura 10.21: Efectuarea configurărilor în fișierul rc.local

3. După ce ați introdus comanda dorită pentru a fi executată la pornire, apăsați CTRL+X pentru a salva și închide fișierul.

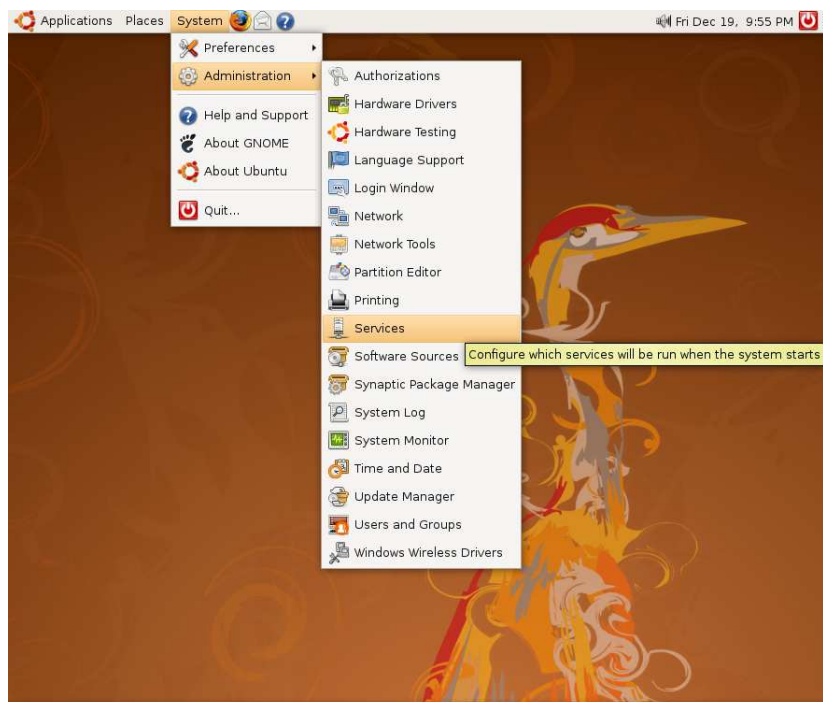


Figura 10.22: Accesarea utilitarului pentru configurarea serviciilor

4. Când reporniți sistemul, fișierul rc.local va fi executat. Dacă doriți să se afișeze rezultatul comenzii de mai sus, tastați următoarea comandă în Terminal:

```
$ cat newbackup
```

Imaginea următoare prezintă rezultatul comenzii de mai sus:



### 10.3.2 Schimbarea sistemului de operare care pornește implicit

Când sunt mai multe sisteme de operare instalate pe un calculator, este vorba despre o configurație „multi-boot”. În mod obișnuit, sistemul de operare încărcat de calculator este cel afișat în capul listei din fișierul de configurare. Pentru a alege care sistem de operare să se încarce atunci când porniți computerul, editați fișierul de configurare GRUB.

1. Faceți o copie de siguranță a fișierului de configurare și deschideți-l într-un editor de text, astfel:

```
$ sudo cp /boot/grub/menu.lst /boot/grub/menu.lst_backup
$ gksu gedit /boot/grub/menu.lst
```

2. Pentru a modifica ordinea de încărcare implicită, găsiți linia care conține:

```
... default 0 ...
```

Înlocuiți această linie cu linia următoare:

```
default X
```

Înlocuiți X cu un număr în funcție de ordinea în care doriți ca sistemele de operare să apară în fișierul de configurare. Trebuie să începeți cu cifra 0. De exemplu, dacă doriți ca sistemul de operare implicit să fie primul din listă, înlocuiți X cu 0; dacă doriți ca sistemul de operare implicit să fie cel de pe poziția a doua în listă, înlocuiți X cu 1.

3. Alegeți să salvați și salvați configurația ca implicită, pentru ca la repornire să se încarce ultimul sistem de operare ales.

### 10.3.3 Configurarea Serviciilor care să pornească la încărcarea sistemului

Când Ubuntu pornește, sunt lansate mai multe programe care vă sunt folositoare. Unele servicii sunt indispensabile pentru ca Ubuntu să funcționeze corect pe calculatorul dumneavoastră. Altele sunt utilitare de care probabil nu veți avea niciodată nevoie, sau chiar nu le doriți (de exemplu, ntpdate, care corelează ora calculatorului dumneavoastră cu un server de timp) sau unele pentru care nu aveți un periferic care să le folosească (de exemplu, programul HP de imprimare și scanare, care nu vă este de nici un folos, dacă nu folosiți un dispozitiv HP).

Deși asemenea programe sunt inofensive, ele măresc timpul de pornire a computerului. Prin dezactivarea unora dintre ele, ați putea obține un timp de pornire mai mic.



#### Măsură de precauție:

A se citi informațiile despre utilitarul respectiv înainte de a-l dezactiva, pentru că dezactivarea unora pot face ca sistemul dumneavoastră să nu mai pornească sau să nu mai funcționeze corespunzător.

Pentru configurarea programelor care rulează la încărcarea sistemului, trebuie să aveți privilegii administrative. Apoi, parcurgeți următorii pași:

1. Din meniul **Sistem** alegeți **Administrare**, apoi faceți clic pe **Servicii**.
2. Introduceți parola. Se va deschide fereastra **Setări servicii**.
3. Selectați utilitarul care doriți să fie activat la pornire prin selectarea sau deselectarea casetelor respective, apoi faceți clic pe butonul **Închide**.

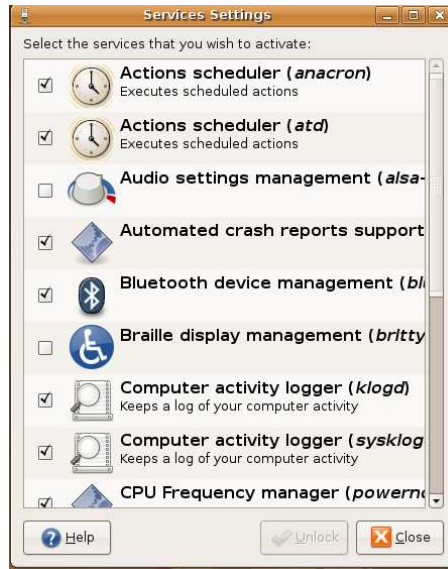


Figura 10.23: Fereastra de configurare a serviciilor de pornire

## 10.4 Sumarul Lecției

În această lecție ați învățat că:

- Partiționarea discului dumneavoastră fix este similară cu împărțirea unei case în camere despărțite de pereți.
- Puteți instala Ubuntu pe o singură sau mai multe partiții sau unități detașabile.
- Înaintea partiționării discului fix, trebuie să vă asigurați că nu există date pe acea unitate. În cazul în care discul fix pe care urmează să creați o partiție conține date pe care doriți să le păstrați, este mai sigur să creați o copie de siguranță a acelor date înainte de a continua.
- Puteți crea o partiție folosind deopotrivă editorul de partiții sau interfața liniei de comandă.
- Este posibil să schimbați configurația de pornire redefinind atât ordinea de pornire a sistemelor instalate, prin schimbarea sistemului de operare implicit la pornire, sau definind programe care să se deschidă automat la pornire.
- Pentru a determina un set de programe să se lanseze o dată cu pornirea sistemului, este nevoie să includeți comenzile de start corespunzătoare în fișierul `/etc/rc.local`, astfel încât calculatorul să le execute automat la fiecare pornire.
- Puteți schimba sistemul de operare care se încarcă implicit la pornire, modificând fișierul de configurare.
- Trebuie să citiți documentația unui program sau utilitar înainte de a-l dezactiva, pentru că dezactivarea unor servicii pot face ca sistemul dumneavoastră să nu mai pornească sau să funcționeze defectuos.

## 10.5 Exerciții recapitulative

**Question:** Care sunt avantajele partiționării?

**Answer:**

**Question:** De ce este nevoie să folosiți comanda `sudo`?

**Answer:**

**Question:** Care dintre aceste sisteme de fișiere sunt folosite implicit în Ubuntu?

- Fat 32
- NTFS
- Ext3

**Answer:**

**Question:** Dacă doriți ca o aplicație a sistemului să se lanseze automat, la pornire, unde i-ați putea stabili comanda?

**Answer:**

**Question:** Este posibil să dezactivați toate aplicațiile de start? De ce?

**Answer:**

## 10.6 Exerciții practice

**Exercițiul 1** Ca fost utilizator de Microsoft Windows, ați vrea să aveți un calculator cu dublă opțiune de pornire și să creați o partiție separată de pe care să lansați Microsoft Windows. Pentru a obține aceasta, trebuie să creați o partiție primară de 5 GB și să o formatați cu un sistem de fișiere compatibil cu Microsoft Windows.

1. Din meniul **Sistem** alegeți **Administrare** și faceți clic pe **Editor de partiții**.
2. În caseta de afișare a unităților de stocare, selectați discul fix dorit prin alegerea denumirii sale logice. Fereastra se va reîmprospăta și va afișa o reprezentare a unității alese.
3. Faceți clic dreapta pe bara cu fond alb și apoi clic pe **Nou** pentru crearea unei partiții noi. Va apărea fereastra de dialog **Creați noua partiție**, în care definiți caracteristicile noi partiții.
4. În fereastra de dialog **Noua dimensiune**, selectați mărimea noii partiții.
5. În caseta **Crează ca**, selectați **Partiție primară**.
6. Acum alegeți sistemul de fișiere. Optați pentru ntfs.
7. Faceți clic pe butonul **Adaugă** pentru a calibra partiția. Graficul de reprezentare se actualizează marcând o nouă partiție pe disc.
8. Dacă sunteți sigur de caracteristicile noii partiții, faceți clic pe **Aplică**. Discul va fi partiționat și formatat.