

Ktools: SuperKaramba

Przystrajamy pulpit

Wreszcie coś dla oka: SuperKaramba pozwala wybrać taki motyw, jaki chcemy oglądać na co dzień po włączeniu komputera.

STEFANIE TEUFEL

SuperKaramba jest rozszerzeniem środowiska graficznego i ma za zadanie upiększyć pulpit. Program ten możemy wykorzystać na różne sposoby: do wyświetlania poziomu obciążenia procesora lub pamięci, prezentowania dzienników systemowych (logów) albo odczytywania nowych wiadomości z publicznych źródeł informacji. Dzięki programowi SuperKaramba wszystkie te elementy naszego środowiska graficznego wyglądają estetycznie i dają się elastycznie konfigurować.

Jedną z największych zalet SuperKaramby jest właśnie elastyczność. Kilka linii skryptu wystarczy, żeby dostosować program do własnych wymagań. Elastyczność oznacza także, że nie istnieje domyślna konfiguracja programu. Są jednak dostępne liczne, gotowe do wykorzystania przykłady (nazywane motywami) – od bardzo użytecznych do... po prostu ładnych.

Niektórzy Czytelnicy być może pamiętają poprzednika SuperKaramby o nazwie Karamba. W stosunku do poprzedniej generacji, największą zmianą wprowadzoną w SuperKarambie jest obsługa skryptów –

np. pisanych w **Pythonie**. Rozszerzenie skryptowe jeszcze lepiej predysponuje program do tworzenia rozwiązań interaktywnych.

Obecnie programiści intensywnie pracują nad kolejną generacją tego rozszerzenia pulpitu; jednak testowa wersja 1.0 jest na razie tak niestabilna, że zdecydowaliśmy się ograniczyć opis do obecnej wersji stabilnej, tj. 0.34. Program można pobrać ze strony projektu pod adresem <http://net-dragon.sourceforge.net/index.php?page=Download%20SuperKaramba>.

Jak to często bywa z oprogramowaniem w stanie intensywnego rozwoju, obecnie nie ma gotowych do zainstalowania pakietów RPM z programem SuperKaramba. Po pobraniu oprogramowania i rozpakowaniu kodu źródłowego musimy sami skompilować pakiet. W tym celu wykonujemy trzy znane wszystkim polecenia: `configure`; `make`; `make install`. Nie zapomnijmy wcześniej ustawić zmiennej środowiskowej `KDEDIRS` – powinna ona wskazywać ścieżkę dostępu do katalogów z oprogramowaniem KDE, np.:

```
export KDEDIRS=/opt/kde3:~/usr/local/kde
```

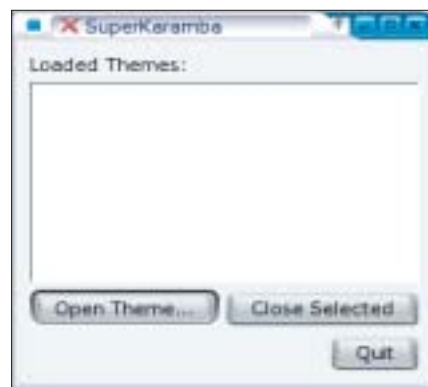
Po zbudowaniu programu, w menu Start powinien pojawić wpis *Narzędzia | SuperKaramba*. Klikamy go albo w oknie terminala wpisujemy polecenie `superkaramba &`. Pojawia się ekran powitalny taki jak na Rysunku 1. Program pyta nas, co robimy dalej.

Kliknięcie ikony *Help...* spowoduje przejście bezpośrednio do strony pomocy (o ile mamy połączenie z Internetem); *Download...* kieruje nas do strony z oficjalnymi motywami (na panelu z prawej strony

są też bezpośrednie łącza do obecnie dostępnych motywów); natomiast ikona *Open...* umożliwia załadowanie motywu SuperKaramby.

Jeśli chodzi o zasoby internetowe, warto także zajrzeć pod adres <http://www.kde-look.org>. W części Karamba znajdziemy znacznie więcej motywów niż na oficjalnej stronie projektu. Twórcy projektu obiecują, że sytuacja ta ulegnie zmianie, ponieważ wkrótce archiwum motywów osiągnie status stabilny, a jego zasoby będą wzbogacane.

Zauważymy także symbol kuli armatniej w pasku zadań; klikając go, możemy wybrać jeden z dostępnych motywów, załadować nowy motyw albo zamknąć aktywne motywy (Rysunek 2).



Rysunek 2: Otwieranie motywu w programie SuperKaramba.

Słuchaj, jest taki motyw...

Jak wcześniej wspomnieliśmy, z poziomu okna powitalnego możemy otworzyć wybrany motyw. Domyślny pakiet zawiera motyw testowy o nazwie `main.theme`, umieszczony w katalogu `superkaramba-0.34/examples/autoHide/`. Jak widać na Ry-



Rysunek 1: Ekran powitalny programu SuperKaramba zawiera łącza do przydatnych miejsc.



Rysunek 3: Wszystkie potrzebne informacje. W dodatku ładnie podane.

sunku 3, pokazuje on czas systemowy, poziom wykorzystania procesora lub obciążenie pamięci. Podobnie jak w innych motywach, także tutaj wystrój pulpitu wzbogacony jest o przezroczystość. Oczywiście, przezroczyste okno wygląda najładniej wtedy, gdy posiadamy tapetę z grafiką; w przeciwnym razie efekt będzie mało spektakularny.

Kliknięcie motywu prawym przyciskiem myszy powoduje otwarcie menu podręcznego, za pomocą którego możemy utworzyć nowy motyw, zablokować lub odblokować pozycję motywu (*Toggle locked position*), zamknąć motyw, wyjść z programu lub dokonać edycji kodu źródłowego motywu. W celu wykonania tej ostatniej czynności wybieramy polecenie *Edit Theme*; SuperKaramba ładuje kod źródłowy bieżącego motywu do domyślnego edytora. Samouczki „Jak to zrobić” na temat modyfikowania parametrów odpowiedzialnych za wygląd i funkcjonowanie motywu można znaleźć pod adresami <http://netdragon.sourceforge.net/index.php?page=Create+A+Theme> lub <http://www.efd.lth.se/~d98hk/karamba>.

Więc chodź, pomaluj mój świat...

Motyw Ubermon (<http://www.kde-look.org/content/show.php?content=13166>) pokazany na Rysunku 4 jest podobny do domyślnego *main.theme*, ale dużo bardziej kolorowy. Ponadto pokazuje wersję jądra i środowiska KDE, informacje o ruchu w sieci



Rysunek 4: Oprócz wyświetlania informacji systemowych, motyw Ubermon umożliwia sterowanie odtwarzaczem multimedialnym.

do sterowania popularnym odtwarzaczem multimedialnym XMMS.

Kalkulator na biurku

Motyw Calculator 1 (<http://www.kde-look.org/content/show.php?content=14426>) zawiera pełnofunkcyjny kalkulator wyświetlany na pulpicie i przypominający ten z systemu Mac OS X (Rysunek 5). Pewnym utrudnieniem jest fakt, że do wprowadzania liczb i wykonywania obliczeń wymaga dwukrotnych kliknięć myszą. Jeśli to nam przeszkadza, prawym przyciskiem myszy wywołujemy menu podręczne i wybieramy opcję blokującą motyw. Od tej pory będzie go można obsługiwać w typowy sposób, tj. pojedynczymi kliknięciami.

Zachmurzenie umiarkowane, opady przejściowe

Parasol czy okulary słoneczne? Płaszcz czy wiosenna kurtka? Motyw Liquid Weather (<http://www.message.co.nz/~matt-sarah/kwp-3.1.1.tar.bz2>) przedstawia nam prognozę pogody na dziś i najbliższe pięć dni – wszystko to w pięknym opakowaniu. Po załadowaniu motywu z menu podręcznego wybieramy po-



Rysunek 5: Kalkulator na pulpicie wygląda (i działa) bardzo podobnie do kalkulatora w Mac OS X.

oraz wynik działania polecenia *uptime*. Zawiera także elementy



Rysunek 6: Szkoda, że pogody nie da się zmienić tak łatwo, jak motywu.

lecenie konfiguracji (*Configure theme* (Rysunek 6)).

Najprostszym sposobem poznania prognozy pogody dla naszej okolicy jest wybranie

polecenia *Find location on weather.com* i wprowadzenie nazwy najbliższego miasta. Początkowo nie otrzymamy żadnych rezultatów; dopiero ponowne załadowanie motywu powoduje wyświetlenie prognozy. Polacy wolą odczytywać temperaturę w stopniach Celsjusza, a nie Fahrenheita, dlatego zapewne skorzystają z opcji *Use metric units (Celsius)*. ■



Rysunek 7: Motyw Liquid Weather: prognoza pogody na pulpicie.

INFO

- [1] Strona domowa ps3: <http://user.trinet.se/~uhu537u/ps3.html>
- [2] glbiff: <http://linux.tucows.com/preview/59877.html>
- [3] 3ddesk strona domowa: <http://desk3d.sourceforge.net/>
- [4] Strona domowa TDFSB: <http://www.determinate.net/webdata/seg/tdfsb.html>
- [5] Strona domowa FSV: <http://fsv.sourceforge.net/>
- [6] Kod źródłowy glload: http://freshmeat.net/redirect/gload/3358/url_tgz/gload-0.4.2.tar.gz
- [7] Projekt Looking Glass: http://www.sun.com/software/looking_glass/
- [8] Metisse: <http://insitu.lri.fr/~chapis/metisse/>

SŁOWNICZEK

Python: Python jest językiem skryptowym opracowanym na początku lat 90. przez Guido van Rossum. Czytelników mających awersję do gadów uspokajamy: nazwa języka pochodzi od brytyjskiej trupy komediowej Monty Python. Podobnie jak Perl, Python doskonale nadaje się do pisania skryptów przydatnych przy administrowaniu Linuxem; jednak równie dobrze można go stosować do programowania kompletnych aplikacji

cji działających w środowisku graficznym. Dzięki licznym modułom (np. do przetwarzania dźwięku, obrazu lub plików XML) oraz dostępności interpretera dla niemal każdej platformy systemowej, Python zyskał ogromną popularność i jest powszechnie stosowany. Jednak w przeciwieństwie do Perla i PHP, Pythona od początku tworzone z myślą o programowaniu obiektowym.