

A

Specifiche delle icone di avvio



Mentre seguitate i diversi argomenti di questo volume avete installato alcune applicazioni per le quali la creazione dell'icona di avvio non è automatica. Questo vale soprattutto per i programmi compilati a partire dai file sorgenti. Si è ritenuto utile fornire la posizione dei comandi e delle icone che si riferiscono a queste applicazioni per facilitarvi nella creazione delle icone di avvio, come avete avuto modo di vedere nel Capitolo 3.

Progetto 9A: pyWings

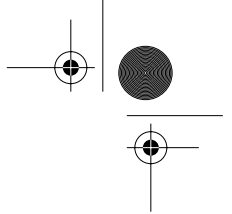
Comando: `pywings.py`

Icona: `/home/nome_utente/AppLocali/pywings/icon.xbm`

Progetto 9B: pyChing

Comando: `pyching.py`

Icona: `/home/nome_utente/AppLocali/pyching/pyching.png`



Progetto 11A: Xmahjongg

Comando: xmahjongg

Icona: nessuna



Questo gioco non ha un'icona specifica: se lo desiderate potete crearne una voi stessi, oppure utilizzare quella standard di un gioco GNOME, `/usr/share/pixmaps/gnome-mahjongg.png`.

Progetto 13C: RealOne Player

Comando: /usr/local/RealPlayer/realplay

Icona: /usr/share/icons/crystalsvg/32x32/apps/realplayer.png.

Progetto 16D: PfaEdit

Comando: pfaedit

Icona: nessuna



Quest'applicazione non ha un'icona specifica: se lo desiderate potete crearne una voi stessi, oppure utilizzare `/usr/share/icons/Bluecurve/48x48/apps/fonts.png`.

1 Comandi e specifiche di avvio per i comandi nascosti di GNOME

Questo paragrafo riporta molti dei programmi installati in un sistema Linux, ma che non figurano nel Menù principale di GNOME. Per utilizzare queste applicazioni potete lanciarle da una finestra Terminale, oppure dalla finestra *Esegui applicazione*.

Se pensate di utilizzare spesso un applicativo è consigliabile creare un'icona di avvio, seguendo il metodo visto nel Capitolo 3, per renderne più pratica l'attivazione.

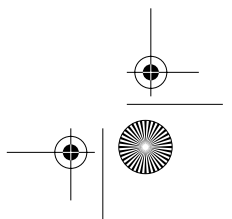
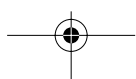
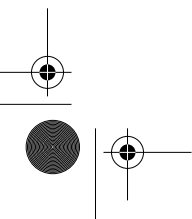
Giochi

Kolor Lines

Versione KDE di "Lines", il gioco con le palline da rimuovere.

Comando: klines

Icona: /usr/share/icons/crystalsvg/32x32/apps/klines.png.





Patience

Raccolta di solitari di carte per KDE.

Comando: kpat

Icona: `/usr/share/icons/crystalsvg/48x48/apps/kpat.png`

KMahjongg

Versione KDE dell'antico gioco cinese Mahjongg.

Comando: kmahjongg

Icona: `/usr/share/icons/crystalsvg/48x48/apps/kmahjongg.png`

Atlantik

Gioco simile a “Monopoli”, con il quale si possono anche fare partite su Internet.

Comando: atlantik

Icona: `/usr/share/icons/crystalsvg/48x48/apps/atlantik.png`

Klickety

Adattamento del gioco “Clickomania”, simile a “Same Game”.

Comando: klickety

Icona: nessuna



Questo gioco non ha un'icona specifica: se lo desiderate potete crearne una voi stessi, oppure utilizzare quella di un'altra applicazione.

KWin4

Versione di “Forza Quattro” per KDE: si può giocare contro il computer, o su Internet.

Comando: kwin4

Icona: `/usr/share/icons/crystalsvg/48x48/apps/kwin4.png`

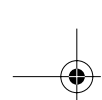
Programmi di utilità

IDLE

Interfaccia grafica (GUI) per il linguaggio di programmazione Python. Non è indispensabile per scrivere programmi in Python ma, dal momento che alcuni manuali fanno riferimento a questa GUI o vi suggeriscono di usarla, sappiate che è disponibile.

Comando: `python /usr/lib/python2.3/idlelib/idle.py`

Icona: `/usr/lib/python2.3/idlelib/Icons/python.gif`



Kdeedu

Se avete scelto di installare questo package (Capitolo 17) saranno installate sul vostro sistema anche le applicazioni elencate di seguito, anche se non saranno disponibili nel Menù principale di GNOME.

FlashKard

Questo programma vi permette di creare carte e utilizzarle per realizzare test di memoria.

Comando: flashkard

Icona: */usr/share/icons/crystalsvg/48x48/apps/flashkard.png*

Kalzium

Applicazione di chimica, per apprendere informazioni sugli elementi della tavola periodica ed eseguire calcoli semplici.

Comando: kalzium

Icona: */usr/share/icons/crystalsvg/48x48/apps/kalzium.png*

KEduca

Applicativo molto elaborato per la creazione di carte mnemoniche e test a risposta multipla.

Comando: keduca

Icona: */usr/share/icons/crystalsvg/48x48/apps/keduca.png*

KHangMan

Gioco dell'impiccato per KDE Edu.

Comando: khangman

Icona: */usr/share/icons/crystalsvg/48x48/apps/khangman.png*

Kiten

Dizionario kanji giapponese-inglese e inglese-giapponese: utile strumento per lo studio di questa lingua orientale.

Comando: kiten

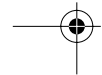
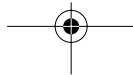
Icona: */usr/share/icons/crystalsvg/48x48/apps/kiten.png*

KLettres

Programma educativo per apprendere la pronuncia di alcune lingue straniere, tra cui il ceco, il danese, l'olandese, il francese e lo slovacco.

Comando: klettres

Icona: */usr/share/icons/crystalsvg/48x48/apps/klettres.png*





KMessedWords

Gioco per apprendere come risolvere anagrammi con tre livelli di difficoltà, in inglese.

Comando: kmessedwords

Icona: */usr/share/icons/crystalsvg/48x48/apps/kmessedwords.png*

KmPlot

Programma per tracciare grafici di funzioni matematiche.

Comando: kmplot

Icona: */usr/share/icons/crystalsvg/48x48/apps/kmplot.png*

KPercentage

Programma per esercitarsi nel calcolo delle percentuali.

Comando: kpercentage

Icona: */usr/share/icons/crystalsvg/48x48/apps/kpercentage.png*

KStars

Un vero e proprio planetario per il desktop.

Comando: kstars

Icona: */usr/share/icons/crystalsvg/48x48/apps/kstars.png*

KTouch

Applicativo che consente di esercitarsi nell'utilizzo della tastiera.

Comando: ktouch

Icona: */usr/share/icons/crystalsvg/48x48/apps/ktouch.png*

KVerbos

Programma utile per imparare i verbi spagnoli.

Comando: kverbos

Icona: */usr/share/icons/crystalsvg/48x48/apps/kverbos.png*

KVocTrain

Programma di esercitazioni pensato specificamente per lo studio delle lingue straniere.

Comando: kvoctrain

Icona: */usr/share/icons/crystalsvg/48x48/apps/kvoctrain.png*

