

Gestos de ratón y atajos de teclado con KHotKeys

Charada

Los gestos con el ratón y los atajos con el teclado añaden velocidad y simplicidad a las operaciones con el PC. Los gestos de ratón solían ser coto privado de los usuarios de Opera y de Mozilla, pero KHotKeys las ofrece ahora a Konqueror para usuarios de KDE 3.2 o superior. Incluso podemos lanzar programas no-KDE con KHotKeys.

POR KALLE GERWIEN



KDE es un sistema extremadamente flexible. Los menús contextuales que se despliegan cuando los usuarios presionan en el botón derecho del ratón son tan aplicables como el menú K o los iconos de inicio rápido. Y escondido en las profundidades del centro de control de KDE hay otro interesante programa que permite un uso más flexible de KDE: KHotKeys. Con KHotKeys, el usuario puede asignar combinaciones de teclado a aplicaciones. Incluso podemos usar gestos de ratón para controlar Konqueror (ver cuadro 1).

Para lanzar KHotKeys debemos presionar [Alt-F2] e introducir *khotkeys* o abrir el centro de control y abrir la sección *Regional & Accessibility* (Regiones y Accesibilidad). Cuando lanzamos KHotKeys aparece un mensaje de advertencia informando de que los cambios realizados pueden ser peligrosos. Este artículo nos proporciona una introducción a algunos simples pero efectivos ajustes con la aplicación KHotKeys. Siempre ayuda ser precavido, pero tendremos pocos temores acerca de estos cambios incluso si somos nuevos. Una

vez nos acostumbremos a Khotkeys aparecerán nuestras propias ideas de teclas rápidas y gestos que incrementarán la efectividad de nuestro escritorio.

Gestos de Ratón

La ventana del programa está dividida en dos paneles. El panel izquierdo tiene unos ejemplos y un gesto de ratón de Konqueror. El panel derecho contiene los ajustes de acciones individuales que están distribuidas en una serie de pestañas. Por defecto KDE habilita los atajos de KHotKeys y Konqueror entiende los gestos del ratón.

Si los gestos de ratón no funcionan con nuestra distribución, debemos comprobar la pantalla de bienvenida del centro de control de KDE para ver si realmente tenemos la versión 3.2 o superior. Luego abrimos *Global shortcuts* (Atajos Generales) en la parte derecha del panel de Khotkeys y quitamos la marca de la casilla *Disable KHotKeys daemon* (Deshabilitar el demonio KHotKeys. Ver Figura 1) si es necesario. Confirmamos pulsando *Apply* (Aplicar) y luego cambiamos a la pestaña *Gestures Set-*

tings. Quitamos la marca de la casilla *Disable mouse gestures globally* (Deshabilitar los Gestos de Ratón en General) y confirmamos pulsando *Apply*.

Los gestos pueden ser habilitados o deshabilitados individualmente. Pulsando en el signo de suma a la izquierda de *Konqueror Gestures* (Gestos de Konqueror) en el panel de la izquierda revela una lista de gestos comunes que podemos habilitar o deshabilitar según deseemos. Para deshabilitar un gesto de la lista pulsamos sobre el y marcamos la casilla *Disable* en el panel de la derecha.

El panel de la derecha contiene comentarios sobre los gestos existentes. Un comentario describe el movimiento asociado con el gesto. No obstante podemos editar el comentario si no estamos contentos con ellos. Guardamos nuestros cambios pulsando *Apply* y continuamos probando los gestos del ratón con Konqueror.

Creando nuestros propios gestos

KHotKeys nos permite reemplazar gestos existentes o añadir nuestros propios

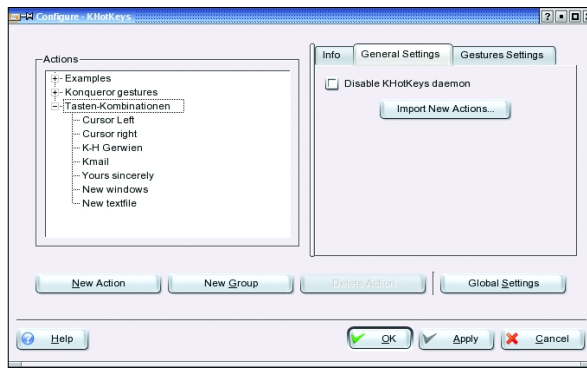


Figura 1: KHotKeys no interpretará los gestos del ratón si el demonio *Disable KHotKeys* está marcado.

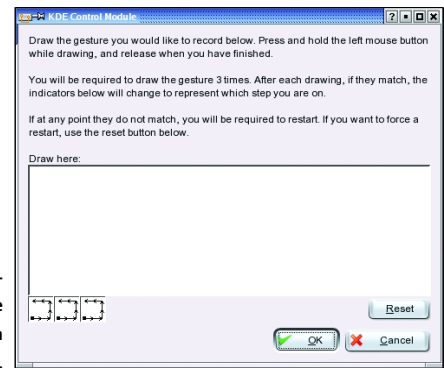


Figura 3: Repetiremos el gesto de ratón tres veces en esta ventana.

gestos. KHotKeys tiene tres gestos posibles para cada acción. Seleccionamos el gesto requerido en el panel *Actions* y pulsamos en la pestaña *Gestures* en el panel de la derecha. El panel nos muestra tres campos para tres posibles gestos, si bien normalmente solo el primer campo está completo.

Si pulsamos el botón *Edit* para los tres primeros campos, KHotKeys abre una nueva ventana. Entonces podemos insertar un nuevo gesto. Debemos asegurarnos de mantener pulsado el botón de la izquierda al arrastrar el gesto, puesto que el botón central está reservado para ejecutar los gestos. Para asegurarnos de que nuestro gesto es único tenemos que realizarlo dos veces. Si los dos gestos son muy poco similares el programa no acepta el gesto y nos solicita repetir el procedimiento. Tras insertar los tres gestos al nivel exigido por KHotKey podemos pulsar *OK* para almacenar los gestos. El nuevo gesto entonces aparecerá en la segunda ventana con un ID único.

Nuevas funciones

Si necesitamos programar una función Konqueror pero no podemos encontrar un ejemplo en el que basarnos, seleccionamos *Konqueror Gestures* y luego pulsamos *New Action* (Nueva acción). Esto crea una nueva entrada con ese nombre. En el panel de la derecha escribimos un nombre descriptivo para la acción en *Action name* (Nombre de la acción). Ahora seleccionamos el tipo de

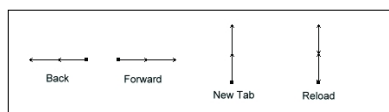


Figura 2: Gestos de ratón comunes.

acción: en nuestro ejemplo de *Gesture* -> *Keyboard input (simple)*. Esto indica a KHotKeys que debe convertir el gesto realizado en un atajo de teclado. Por ejemplo podemos especificar que nuestro gesto sea interpretado como *[Ctrl] + [U]* para mostrar el código fuente en un documento HTML. Tiene sentido decir que aspecto tiene el gesto como parte del comentario.

Ahora cambiamos a la pestaña *Gestures*, pulsamos *Edit* y dibujamos el nuevo gesto. Tras completar y este procedimiento pulsamos en la pestaña *Keyboard input settings*. En la caja *Keyboard input* especificamos las teclas que deseamos emular. Comprobaremos los atajos del teclado de Konqueror. El elemento *View Document Source* (ver documento fuente) está localizado en el menú *View*. Tenemos que escribir el atajo de teclado mostrado para este elemento en la caja *Keyboard input*. En este caso la entrada correcta es *Ctrl + U*.

Acabamos la programación del nuevo gesto pulsando *Apply*. El gesto está ahora habilitado y puede ser usado en Konqueror. Podemos seguir el mismo procedimiento para añadir gestos de ratón para todas las funciones que nece-

sitemos. Debemos evitar gestos extremadamente extravagantes, puesto que cuanto más difícil sea el gesto de ejecutar más tiempo necesitamos para ejecutar la función.

Atajos de Teclado

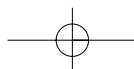
Como sugiere su nombre, KHotKeys no solo soporta la programación de gestos de ratón, si no que también puede usar atajos de teclado para lanzar programas o escribir líneas de texto en un editor. Tiene sentido ajustar un grupo de acciones separado para esto. Para hacer esto seleccionamos *General Settings* y luego pulsamos sobre *New Group*. Escribimos un nombre para el grupo en la pestaña *General*. Ahora seleccionamos el recién creado grupo y pulsamos *New Action*. Queremos que la nueva acción use una tecla rápida para lanzar el programa Kmail.

Launch Kmail (lanzar Kmail) es un buen nombre y muy descriptivo. Si usamos un programa de correo diferente elegiremos otro nombre distinto acorde con el mismo. Como tipo de acción, seleccionaremos *Keyboard shortcut* -> *Command/URL simple*. Ahora pulsaremos en la pestaña *Keyboard*

Cuadro 1: Gestos de ratón

Opera Software introdujo los gestos de ratón en el buscador de Internet Opera. Opera simplemente buscaba una solución que permitiera a los usuarios realizar las acciones más comunes en un buscador, como *Atrás*, *Adelante* o *Actualizar* sin tener que navegar a través de los menús con el ratón. El resultado fue la introducción de gestos de ratón que no habían sido introducidos por los desarrolladores de Mozilla y Konqueror. Debido a que Konqueror es también un gestor de archivos, los gestos de ratón también pueden ser utilizados para navegar por directorios locales.

Los gestos de ratón son tremendamente simples y pasan a ser movimientos naturales tras un breve periodo de tiempo de aprendizaje. Presionamos el botón central del ratón, ejecutamos el gesto con el ratón y soltamos el botón del ratón. Por ejemplo, para volver atrás una página en un buscador (*Browser back*), gesticulamos una línea desde la derecha a la izquierda (ver figura 2). El gesto es interpretado por Konqueror y el resultado es la acción deseada.



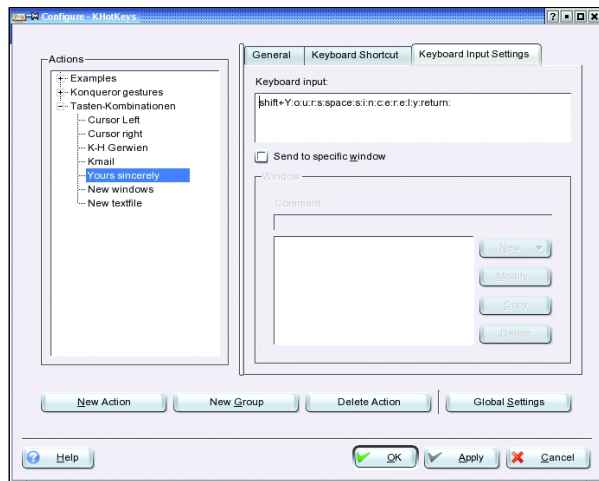


Figura 4: Separamos cada pulsación del teclado con dos puntos.

short-cut. Deberemos ver un botón llamado *None* (Ninguno). Pulsamos el botón con nuestro ratón e introducimos el atajo de teclado de nuestra elección, por ejemplo [Ctrl] + [K]. Si nuestra elección de tecla rápida ya está siendo usada nos lo indicará KhotKeys. Si no es así el programa simplemente acepta y muestra la entrada en una lista. Ahora nos movemos a la pestaña *Command/URL Settings* y escribimos el programa que deseamos que se lance con KhotKeys. Para Kmail escribimos *kmail*. Para lanzar Kmail podíamos haber seleccionado *K-Menu Entry (simple)* en su lugar. Esto escribe entradas de acceso en el menú K.

Saludos Cordiales

Keyboard Shortcut -> *Keyboard Input (simple)* es un tipo de acción interesante. Nos permite simular pulsaciones de teclas. Usaremos la frase *With kind regards, Joe Public* (Saludos cordiales, Joe Public) como ejemplo. Es una despedida típica para una carta en un procesador de texto, programa de correo, lector de noticias o editor de texto. KHotKeys nos proporciona la posibilidad de introducir esta frase automáticamente independientemente de la aplicación que estemos usando.

Primero creamos una nueva entrada en el grupo de atajos del teclado pulsando en *New Action*. Podemos llamar a la entrada *wkr*. Seleccionamos *Keyboard Shortcut* -> *Keyboard Input (simple)* como el tipo de acción. Escribimos

mos asegurarnos de separar las pulsaciones individuales de teclas con dos puntos (:). La frase que deseamos introducir, *With kind regards, Joe Public*, tendrá la siguiente apariencia en la caja de datos:

```
Shift+W:i:t:h:s:p:a:c:e:k:i:n:d
::space:r:e:g:a:r:d:s:::space
::return:Shift+J:o:e:e:
:space:Shift+P:u:b:l:i:c:
```

Tenemos que añadir la palabra clave *Shift+* para las mayúsculas. La tabla 1 muestra más información respecto a teclas de control.

Control de Menús

En este ejemplo hemos aprendido como simular pulsaciones de teclas y como usarlas para escribir simples bloques de texto. Es igual de simple simular el acceso a menús en programas. Algunos características de programas están ocultas en submenús, lo que puede ser molesto si las necesitamos habitualmente. Por ejemplo, para acceder a *View / View mode / Multicolumn view* pulsaríamos [Alt + A] / [Cursor right] / [Cursor down] / [Cursor down] / [Enter]. Podemos dejar que KHotKeys simule estas teclas para acceder a la vista multicolumna con un gesto del ratón o utilizando un simple atajo de teclado.

Para hacer esto primero creamos otra entrada *Keyboard shortcut* -> *Keyboard input (simple)*, le asignamos un atajo de teclado y escribimos un nombre descrip-

tivo. Como input del teclado escribimos *alt+a:right:down:down:return*. Esto nos permite navegar por menús incluso si las funciones no están disponibles vía simples presiones de teclas.

Writes "With kind regards" plus name como el comentario. Ahora cambiamos a la pestaña *Keyboard shortcut* y elegimos una tecla rápida, por ejemplo [Ctrl] + [Y].

Entonces nos movemos a *Keyboard input settings* y escribimos todas las teclas que necesitamos presionar como si fuéramos a escribir la frase completa. Debe-

Más tipos de acciones

El tipo de acción *General* nos permite combinar gestos y atajos de teclado. Por ejemplo podemos usar un gesto de ratón

Tabla 1: Teclas de control

Función	Comando
Cursor Arriba	<i>up</i>
Cursor Abajo	<i>down</i>
Cursor Izquierda	<i>left</i>
Cursor Derecha	<i>right</i>
Espacio	<i>space</i>
Mayúsculas	<i>shift</i>
Alt	<i>Alt</i>
Intro	<i>return</i>
Punto	<i>Shift+;</i>

para lanzar un programa o una tecla de acceso rápido para apuntar a una tecla de acceso rápido definida por nosotros mismos. Para hacerlo primero creamos una nueva entrada y pulsamos *New* en la pestaña *Trigger* para especificar el tipo de activación que deseamos: un atajo, un gesto o una ventana. Entonces especificamos que queremos que ocurra en la pestaña *Actions*. Podemos elegir entre *Command/URL*, *K-Menu Entry*, *DCOP Call*, *Keyboard input* y *Activate Window*. La pestaña *Conditions* nos permite especificar cuando debe ocurrir esta acción.

Restringiendo Funciones

Si hemos añadido muchas funciones propias puede que notemos algunos efectos desagradables. Por ejemplo puede que otro programa use una de nuestras teclas rápidas para otro menú completamente distinto. En este caso debemos habilitar la opción *Send to specific window* (Enviar a una ventana específica) en la pestaña *Keyboard input settings*. Añadimos un comentario descriptivo y seleccionamos *New | Simple Window*. En el siguiente dialogo debemos especificar la ventana del programa. Típicamente esto simplemente implica añadir el nombre del programa como título de la ventana (*Konqueror* en nuestro ejemplo). ■