

Kurumin

O Linux preferido dos brasileiros

Bem vindo à apresentação interativa do sistema operacional Kurumin Linux.

O Kurumin Linux é uma distribuição do sistema operacional Linux, desenvolvido pelo analista de sistemas Carlos E. Morimoto e a equipe do site www.guiadohardware.net. O Kurumin usa o Kernel Linux como núcleo do sistema e possui em seu conjunto drivers dos hardwares mais utilizados no Brasil e um conjunto de aplicativos dos mais usados: Processador de Textos, Planilha de Cálculo, Apresentação de Slides, Ilustrador Vetorial, Banco de Dados, Editor de imagens, Leitor de PDF, Navegador Web, Cliente de E-Mail, Mensageiro Instantâneo, Gravação de CD/DVD, Reprodutor de áudio e vídeo.

Além disto, o Kurumin é muito intuitivo e explicativo. Qualquer pessoa poderá instalar e usar o Kurumin em seu computador. O site www.guiadohardware.net possui muito material sobre o Kurumin e também de outras distribuições do Linux. O link “Manuais” dá acesso à uma página específica dentro do site GuiadoHardware.

Clique no botão “Próximo” para prosseguir

Próximo

Kurumin-Tour

Clique em um dos tópicos abaixo para continuar

 **Introdução ao Kurumin Linux**

 **A área de trabalho**

 **Usando o Painel**

 **Iniciando aplicativos**

 **Principais programas**

 **Acessando os discos**

Precisando de ajuda?

Consulte o Glossário

Consulte a ajuda do Tour

Encerrar o Kurumin-Tour

Introdução ao Kurumin Linux

Desde de 2002, quando surgiu, o Kurumin tem sido a distribuição do Linux mais utilizada no Brasil e é muito indicada para principiantes no mundo Linux. O Kurumin possui um instalador intuitivo e muito explicativo, o que permite que qualquer pessoa possa entender o processo de instalação do Linux.

Além disto, o sistema possui menus muito bem comentados e que permite rapidamente encontrar o programa desejado. É claro que usuários que já conheçam o Linux não gostarão de muitas coisas presentes no sistema, mas o Kurumin foi criado para ser usado por pessoas que tem interesse em aprender sobre o Linux.

O Kurumin foi desenvolvido pelo analista de sistemas Carlos E. Morimoto e a equipe do site www.guiadohardware.net . No site há muito material para quem quiser estudar o Linux e também há muitos guias para usuários do Kurumin.

O Centro de Controle do Kurumin foi desenvolvido com scripts, o que permite ao usuário estudar e aprofundar-se no sistema Linux simplesmente visualizando os códigos dos scripts. O usuário pode criar os seus próprios scripts de configuração, se desejar.

A área de trabalho



Clique para ampliar a imagem

O Kurumin possui três ambientes de trabalho diferentes para que o usuário possa escolher. Antes de optar por um ambiente de trabalho você deverá analisar as vantagens e desvantagens do ambiente.

Consulte também

Bandeija do sistema
Barra de tarefas
Menu K



Clique em um número para visualizar a descrição do item

Clique para retornar



KDE 3.5

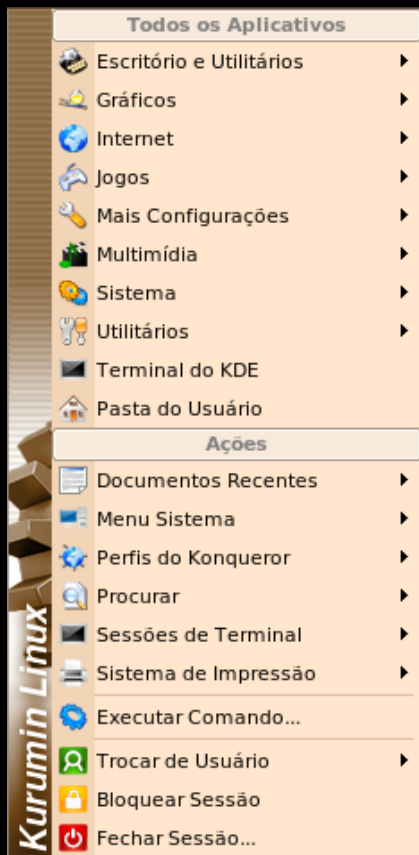
Menu K



Geralmente é representado por um ícone em forma de K.

Este menu dá acesso às principais tarefas e aplicativos instalados no Kurumin.

O Menu K está dividido em submenus por categoria: Escritório, Gráficos, Internet. Isto facilita o acesso aos programas, sem a necessidade de ficar lembrando do fabricante e do nome do programa para ser possível executá-lo.



Precisando de ajuda?

Consulte o Glossário

Consulte a ajuda do Tour

Encerrar o Kurumin-Tour

Menu

Retornar

Barra de tarefas

A barra de tarefas exibe botões que correspondem às janelas da sua área de trabalho.

Através dos botões representativos das janelas podemos manipulá-las.

Clicando em um botão ativamos a janela correspondente, caso a janela já esteja ativa ela será ocultada, e para exibir novamente a janela basta clicar novamente no botão da janela exibido na barra de tarefas.

Clicando com o botão direito do mouse sobre um botão de janela na barra de tarefas será exibido um menu que permite:

- **Fechar:** encerra a atividade da janela ativa ou do programa.
- **Enrolar:** exibe somente a barra de título da janela.
- **Maximizar:** faz com que a janela ocupe toda a tela ou retorna para o tamanho anterior.
- **Minimizar:** oculta a janela.
- **Redimensionar:** modifica o tamanho da janela.
- **Mover:** movimenta a janela na área de trabalho.
- **Avançado:** opções avançadas das janelas.

Consulte também

Bandeija do sistema
Menu K

Retornar

Bandeija do sistema



A Bandeija do sistema é um espaço reservado para aplicativos (programas) que trabalham em segundo plano. Por exemplo: o Konserve, aplicativo de backup, para funcionar corretamente precisa estar sempre ativo e por isto é exibido um ícone residente na bandeija do sistema, o que permite ao usuário acessar as opções do programa a qualquer momento.

Outro exemplo de aplicativo que utiliza a bandeija do sistema é o Kmix, aplicativo de mixagem de som. Para regular o volume das caixas de som basta clicar sobre o ícone na bandeija e será exibida uma barra deslizante para controlar o volume da reprodução em qualquer programa do KDE.

Ícones de aplicativos

Os ícones podem ser descritos como pequenas figuras que representam um programa. Os ícones da área de trabalho permitem acessar um programa usando apenas um clique-duplo sobre o ícone do programa desejado.

A figura mostra os ícones de aplicativos:



Precisando de ajuda?

Consulte o Glossário

Consulte a ajuda do Tour

Encerrar o Kurumin-Tour

Menu

Retornar

Meu Computador



O ícone “Meu Computador” ao ser aberto exibe ícones dos dispositivos conectados ao computador, como por exemplo: unidade de disquete, CD-ROM, Gravador de CD/DVD, dispositivo USB, etc. Para acessar qualquer ícone do Meu Computador basta dar um duplo-clique sobre o mesmo.

Além disto, o “Meu Computador” exibe ícones para acessar as configurações do sistema:

- **Clica-Aki Painel de Controle do Kurumin:** exibe o painel de controle do Kurumin.
- **Manuais do Kurumin:** acessa uma página da web com instruções sobre o Kurumin.
- **Dispositivos:** acessa dispositivos que não estão sendo exibidos no Meu Computador.
- **Alterar partições para Leitura e Escrita:** use para ter acesso completo aos discos.

Além disto, você poderá arrastar itens do Menu K para o Meu Computador e assim criar uma nova entrada.

Ícones de dispositivos



Os ícones de dispositivos só serão exibidos na área de trabalho caso estes estejam ativados nas configurações do **Comportamento da Área de Trabalho**.

Se a opção estiver ativado, serão exibidos ícones para todas as partições de disco rígido e também para outros dispositivos, como drives de CD/DVD e disquete além de dispositivos USB (PenDrives, câmeras digitais, etc).

Para acessar o conteúdo de um dispositivo basta dar um duplo clique com o botão esquerdo do mouse sobre o ícone do dispositivo. Caso o dispositivo não esteja conectado, o Kurumin exibirá uma mensagem de erro.

Antes de desconectar qualquer dispositivo será necessário desmontá-lo, para isto clique com o botão direito do mouse sobre o ícone do dispositivo e clique em “**Desmontar**” ou “**Ejetar**” no menu que é exibido. **ATENÇÃO:** só será possível desmontar um dispositivo caso o mesmo não esteja sendo usado por qualquer programa.

Você também poderá acessar os dispositivos conectados ao seu computador através do “Menu Sistema” ou do ícone “Meu Computador”.

PAINEL

Botões de aplicativos

Os botões de aplicativos são usados para adicionar links para aplicativos em qualquer área do Painel. Para iniciar um aplicativo através de um botão basta clicar sobre o botão do programa.

Adicionando um novo botão de aplicativo

- Clique com o botão direito do mouse sobre o Painel, aponte para “*Adicionar Aplicativo ao Painel*” e selecione um aplicativo disponível na lista.



Movimentando um botão

- Clique com o botão direito do mouse sobre o botão e use a opção “*Mover*” no menu.
- Movimente livremente o botão pelo painel e dê um clique para fixar a posição do botão.

Removendo um botão

- Clique com o botão direito do mouse sobre o botão e use a opção “*Remover botão*”.

Ambiente KDE 3.5

O Ambiente KDE 3.5 é o ambiente de trabalho padrão do Kurumin Linux.

O KDE significa “K Desktop Environment”, traduzindo significa “Ambiente de Desenvolvimento K”. A letra K nada significa, foi escolhida por ser a letra do alfabeto que antecede o L de Linux.

O KDE é mantido pelo Projeto KDE, o qual surgiu em 1996 com o objetivo de criar um ambiente de trabalho bonito e poderoso para o Linux. O KDE é considerado um dos mais poderosos ambientes de trabalho, sendo muito personalizável e oferece aplicativos poderosos e ainda uma excelente integração entre o ambiente gráfico e o ambiente texto (a linha de comando).

Além de ser um ambiente de trabalho poderoso e bonito, o KDE é também uma excelente plataforma de desenvolvimento de aplicativos. O KDE foi construído para facilitar que programadores possam escrever aplicativos para o Linux usando as bibliotecas do KDE, sendo possível a total integração entre o ambiente de trabalho e a aplicação desenvolvida.

O Screenshot visto anteriormente é uma imagem da área de trabalho do KDE.

Ambiente FluxBox

O Kurumin também preocupa-se com a possibilidade de rodar o sistema operacional em computadores com poucos recursos de memória e processador. Por este motivo, o Kurumin inclui em seu pacote o ambiente de trabalho FluxBox.

O FluxBox é um gerenciador de janelas leve e muito prático, porém ele possui muito poucos recursos. É viável adotar o FluxBox caso esteja usando um computador com poucos recursos em termos de memória e processador.

Este gerenciador de janelas possui uma barra na parte inferior da tela, a qual permite manipular as janelas abertas e alternar entre as áreas de trabalho virtuais, além de possuir um pequeno relógio no canto direito da barra. A barra do FluxBox pode também exibir a Bandeija do Sistema para programas dos ambientes KDE e Gnome.

Um menu de aplicativos é exibido quando clica-se com o botão direito do mouse sobre a área de trabalho. O FluxBox não possui ícones na área de trabalho, mas o usuário poderá combinar o utilitário 'Desklaunch' com o FluxBox para exibir ícones, porém a configuração do FluxBox e do Desklaunch é muito complicada, sendo necessário editar alguns arquivos para combiná-los.

Ambiente de Texto

No Kurumin é possível que o usuário entre em um ambiente semelhante ao DOS e possa executar comandos e programas neste ambiente. O ambiente de texto é formado pelo interpretador de comandos, geralmente a maioria das distribuições utilizam o Gnu Bash como o interpretador de comandos padrão.

A diferença entre o DOS e o Ambiente Texto do Linux é:

- O DOS era um sistema operacional mono-tarefa, permitindo executar apenas um comando ou programa por vez. Enquanto, o ambiente de texto permite executar vários comandos e programas ao mesmo tempo, sendo então um sistema multi-tarefa.

Para usar o ambiente de texto basta pressionar CTRL+ALT+F1, podendo abrir outras sessões usando CTRL+ALT+F(1-6). Para voltar ao ambiente gráfico basta pressionar ALT+F7. O comando '*chvt*' também permite alternar entre o Ambiente Texto e o Ambiente Gráfico, assim o usuário pode criar, em sua área de trabalho, atalhos para o '*chvt*'.

Exemplo de sintaxe do chvt:

```
sudo chvt 1
```

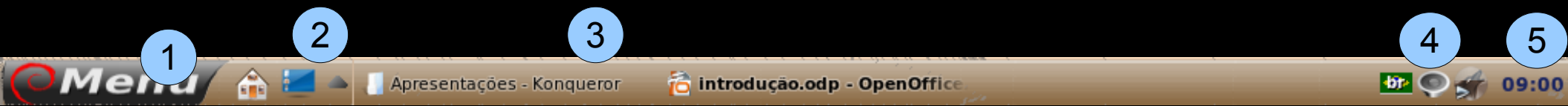
Usando o Painel

O Painel é uma pequena barra presente na base da área de trabalho, o qual é utilizado para iniciar aplicativos, gerenciar as janelas abertas, gerenciar aplicativos em segundo plano. Além disto, o painel possui extensões, as quais denominam-se “*miniaplicativos*” e acrescentam diversas funcionalidades ao painel, como: monitor do sistema, relógio, controlador de mídia, mixer de áudio, linha de comando, entre outros.

Visualize a imagem abaixo para conhecer os componentes padrões do painel principal:

- 1) **Menu:** geralmente o menu é representado por um ícone em forma de K, é usado para iniciar aplicativos e manipular a sessão do KDE.
- 2) **Botões de aplicativos:** ícones adicionados ao painel que representam os programas.
- 3) **Barra de tarefas:** exibe botões que representam as janelas abertas na área de trabalho.
- 4) **Ícones do sistema:** exibe ícones de programas que trabalham em segundo plano.
- 5) **Relógio:** exibe a data e hora atuais, além de exibir um calendário ao clicar sobre o relógio.

Para aprender mais sobre um item clique sobre o número do mesmo:



[Menu](#)

[Retornar](#)

Data e Hora

O Painel exibe um pequeno relógio, o qual permite também visualizar a data atual.

Visualizando a data atual

- Posicione o mouse sobre o relógio e será exibida a data.

Configurando a data & hora

- Clique com o botão direito do mouse sobre o relógio e clique na opção “*Ajustar Data & Hora*”

Alterando a aparência do relógio

- Clique com o botão direito do mouse no relógio e escolha a opção “*Configurar relógio*”.

Exibindo o calendário

- Clique com o botão esquerdo do mouse no relógio e será exibido o calendário.



Iniciando os aplicativos

Existem quatro formas básicas de iniciar aplicativos no KDE:

1) O Menu K:

É um menu que disponibiliza em forma de lista os programas instalados no seu computador. Os programas são classificados conforme a categoria dos mesmos.

2) Links:

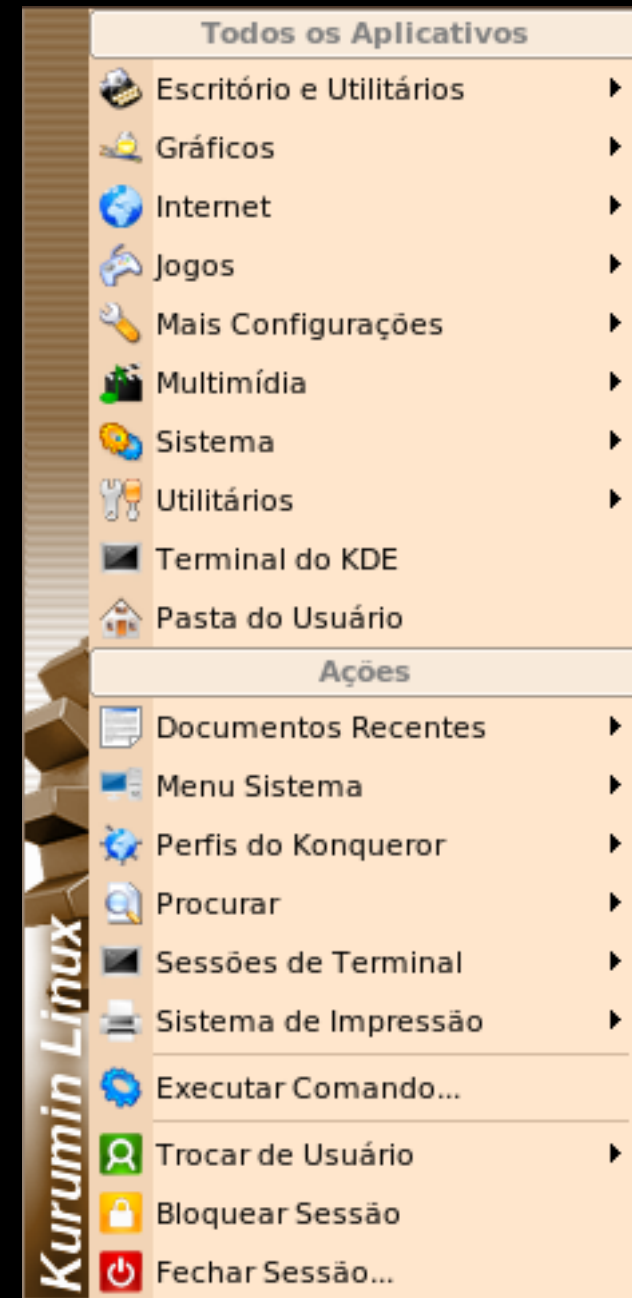
São atalhos para aplicativos na área de trabalho. Para iniciar um programa usando um link dê um duplo clique sobre o link.

3) Botões de aplicativo:

São links para aplicativos adicionados ao painel. Para iniciar um programa usando um botão do painel basta clicar nele.

4) Executar comando:

Pressionado ALT+F2 abre-se o diálogo “Executar comando”, o qual permite executar qualquer programa ou comando.



Principais programas

OpenOffice.org 2.0: suíte de programas para escritório, inclui processador de textos, planilha de cálculo, apresentações de slides, banco de dados e editor de desenho vetorial.

Mozilla Firefox 1.5: o melhor navegador web do mundo, sendo rápido e seguro.

Mozilla Thunderbird: cliente de e-mail rápido e seguro.

Mercury Messenger: mensageiro instantâneo com interface semelhante ao MSN Messenger.

Gimp: editor de imagens com todos os recursos do Photoshop.

Inkscape: editor de ilustrações vetoriais semelhante ao Corel Draw.

Kaffeine: reproduz multimídia, TV on-line, Rádios on-line e muito mais.

Amarok: organize a sua coleção de músicas e reproduza rádios on-line.

Acessando os discos



DVD-RW (cdrom)



CDROM (hdd)



Disquete (fd0)



Disco rígido
(hda1)

O Linux trabalha com uma estrutura de pastas totalmente diferente da estrutura usada pelo Windows, pois não são atribuídas letras às unidades de discos, porém elas tem o seu conteúdo montado em uma pasta vazia na árvore de diretórios do Linux.

Para acessar os discos conectados ao seu computador abra o ícone **“Meu Computador”** em sua área de trabalho. O Meu Computador permite acessar as unidades de discos apenas dando um duplo clique sobre o ícone da unidade.

Após dar um duplo clique sobre o ícone da unidade, o Konqueror irá montar o conteúdo do disco em uma pasta específica e abrirá uma nova janela com o conteúdo do disco.

Antes de retirar o disco é importante encerrar todas as atividades que estejam usando o disco e após isto, desmontar o disco. Para desmontar um disco clique com o botão direito do mouse sobre o ícone do mesmo e clique na opção *Desmontar*.

Consulte também

Meu Computador
Ícones de Dispositivos

[Menu](#)

[Retornar](#)

Glossário

Linux: sistema operacional criado em 1991 pelo estudante Linus Torvalds.

Chvt: programa que permite iniciar uma nova sessão de trabalho sem fechar a sessão atual.

Fluxbox: gerenciador de janelas leve para o X11 (ambiente gráfico).

KDE: gerenciador de janelas para o X11.

Gnome: gerenciador de janelas para o X11.

DOS: antigo sistema operacional da Microsoft, anterior ao Windows.

Desktop: a área de trabalho do sistema operacional.

Gnu Bash: interpretador de comandos criado pelo projeto GNU.

Miniaplicativo: um programa que acrescenta funcionalidades extras aos painéis do KDE.

Interpretador de comandos: programa responsável por executar os comandos do usuário.

Screenshot: figura ou imagem tirada da tela do seu computador.

X11: ambiente gráfico usado no Linux.

Aprenda a usar o Tour

O Kurumin-Tour é uma apresentação de slides interativa com o usuário, portanto a sua correta participação durante a apresentação irá melhorar de forma considerável o seu próprio aprendizado.

Para que você possa aprender é necessário ler e assimilar o conteúdo na sua tela, se necessário leia e releia o conteúdo tantas vezes que achar necessário. Além disto, siga as instruções passadas na tela e use os links para navegar entre os slides.

Quando o mouse virar uma mão, o ponteiro do mouse está situado sobre um link. Para visitar um link basta clicar no mesmo e depois você poderá usar os botões “**Retornar**” e “**Menu**” para voltar ao slide anterior.

Para um melhor aprendizado, o aluno não deverá pular nenhum dos links sugeridos.

Menu

Retornar

Créditos

PRESSIONE **ESC** PARA SAIR
ou pressione o botão "**Fechar**" da janela do Reader

Linux NewCurse

Copyright © 2007

Rodrigo Zimmermann

Linux é marca registrada de Linus Torvalds

Kurumin é marca registrada de Carlos E. Morimoto.

[Menu](#)

[Retornar](#)