

KDE alkalmazások (3. rész)

Tömeges átnevezés II.

A KRename program haladó használata nem csak a füleket jelenti, mint azt a Beállítások ablak sugallja. A haladó mód ennél sokkal mélyebb tudással rendelkezik, amely egyesítheti a konzol tudását a grafikus felület könnyedségével.

Fájlok fül

Az előző rész tapasztalatai alapján az első fülön minden gond nélkül tovább kell jutnunk, hiszen itt adhatjuk meg azon a fájlok listáját, amelyeket át szeretnénk nevezni (1. ábra).

Cél fül

A második fül tartalma önmagáért beszél: az átnevezésen túl képesek vagyunk átmásolni vagy áthelyezni az állományainkat, illetve akár linket készíthetünk róluk (2. ábra).

Modulok fül

A harmadik fül hordozza a legtöbb tudást, ugyanis minden egyes fájlon a bekapcsolt modulok műveleteket végezhetnek. Mindegyik modulnak megvan a saját specialitása, így használatuk egyszerű (3. ábra).

Figyeljünk arra, hogy minden modul egy *A modul használata* jelölőnégyzettel kezdődik, amelyek az alapértelmezés szerint üresek, be kell őket jelölni a modul használatához.

Parancs végrehajtása

Ez a modul akkor hajtódik végre, ha a fájl átnevezése már megtörtént, s egy megadott parancsot fog végrehajtani.

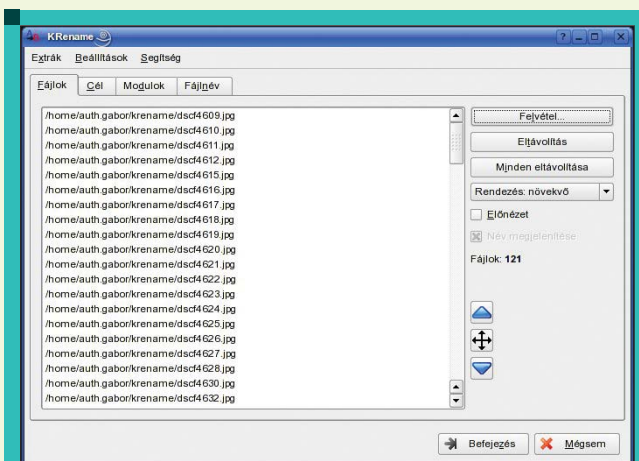
A parancssor megadása után lehetőségünk van az a *Felvétel* gomb megnyomásával a listába elmenteni, illetve a lista elemére kattintva azt újra felhasználni. A felesleges parancsokat az *Eltávolítás* gomb segítségével ki tudjuk törölni. A példában minden egyes átnevezett állományt össze fogunk tömöríteni a GZIP program segítségével.

Jogosultságok

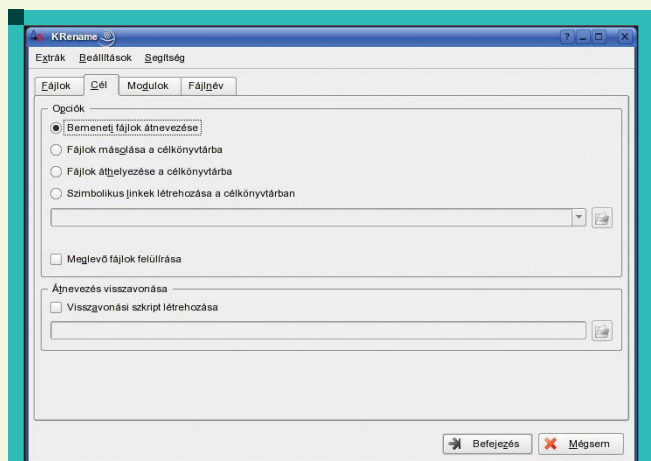
Ez a modul az aktuális állomány jogosultságait változtatja meg, akár a tulajdonost és csoportot is tudunk váltani, ha jogunk van erre (rendszergazdai jogokat igényel). Mind a *Hozzáférési jogosultságok*, mind a *Tulajdonos* csak akkor fog érvényesülni, ha a hozzájuk tartozó jelölőnégyzetet bejelöljük. A működése egyszerű és könnyen átlátható, nehezen tudunk hibát elkövetni.

Dátum és idő

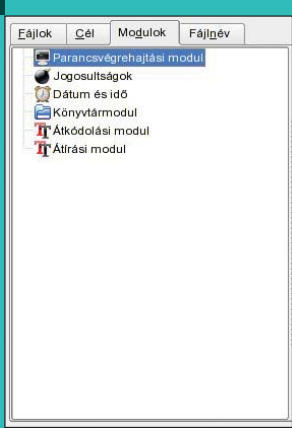
Az átnevezett állomány dátumát és idejét tudjuk változtatni ezzel a modullal, legyen ez a létrehozási, a módosítási vagy a hozzáférési idő. A dátumot a KDE szokásos dátumválasztó paneljében tudjuk beállítani,



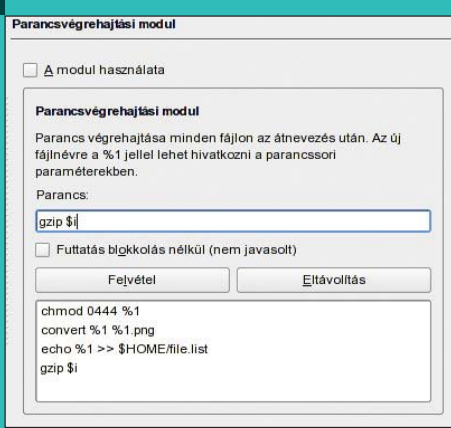
1. ábra Fájlok hozzáadása



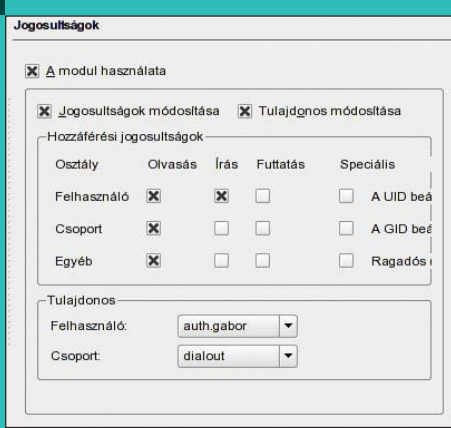
2. ábra A célkönyvtár meghatározása



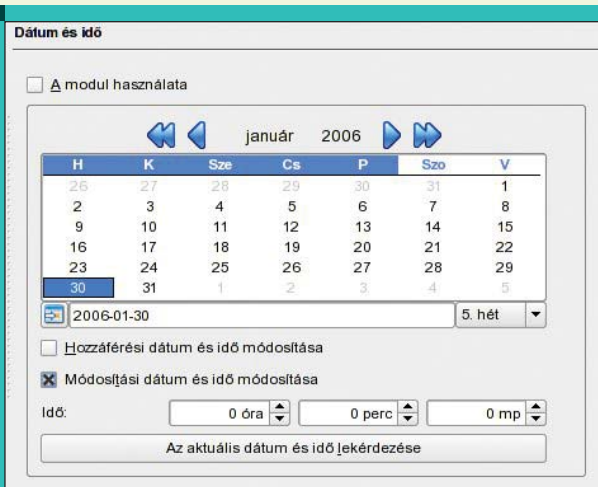
3. ábra Modulok



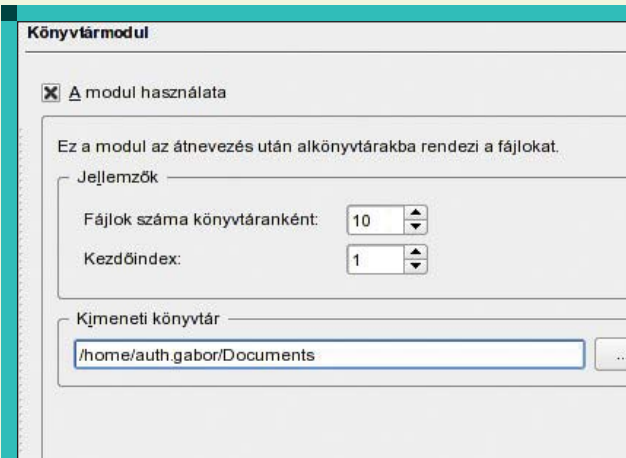
4. ábra Parancs végrehajtása



5. ábra Jogosultságok



6. ábra Dátum és idő



7. ábra Könyvtármodul

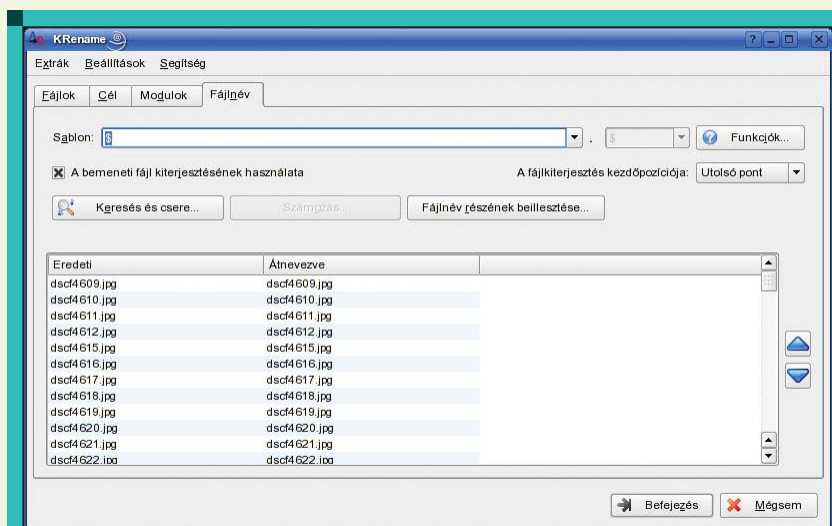
az időt pedig egyszerűen csak be kell írunk. Ha bejelöljük a módosítási vagy az elérési időt is, akkor a modul azt is beállítja.

Könyvtármodul

Az átnevezett állományokat a *KRename* képes más-más könyvtárakba tenni, jelenleg csak darabszám szerint, így sok fájl tartalmazó könyvtárat át tudunk szortírozni több könyvtárba. A darabszámot és az alkönyvtárak kezdő számozását kell megadnunk, illetve kiválasztani a célkönyvtárat.

Egyéb modulok

A *KRename* fejlesztése során egyre több modult ismerhetünk meg, ilyen például az *Átkódolási modul* és az *Átírási modul* is. Ezen utóbbiak még kezdetleges állapotban vannak, erre a vasos „THIS PLUGIN IS UNTESTED AND MIGHT CAUSE

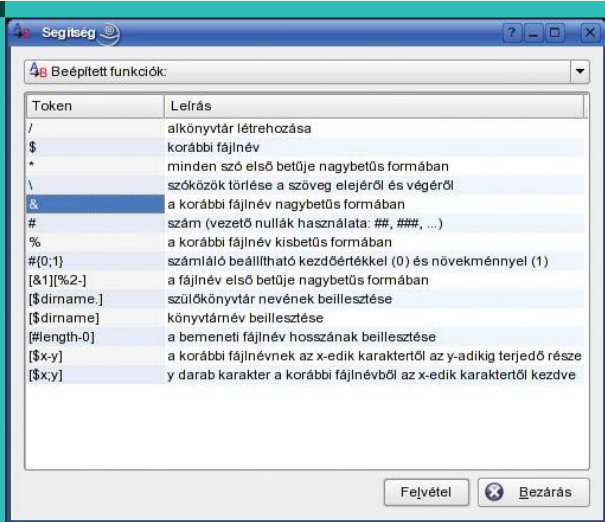


8. ábra A Fájlnév fül

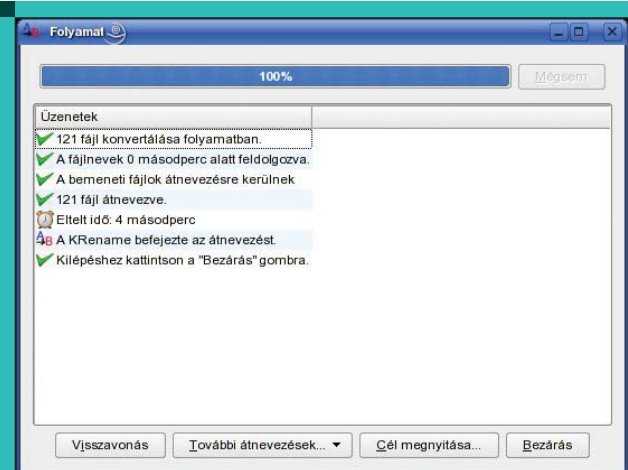
LOSS OF DATA!” (vagyis: ez a modul nincs tesztelve, használata adatvesztést okozhat!) szöveg is figyelmezteti a gyánútlan felhasználót.

Végső fázis, avagy a Fájlnév fül

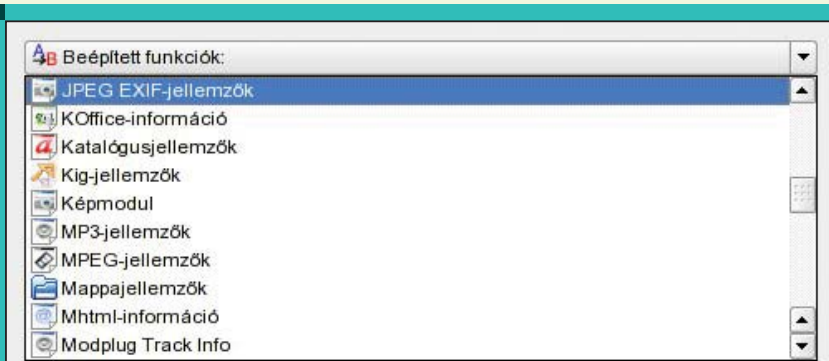
Minden ezen a negyedik fülön dől el, ugyanis itt tudjuk az új fájlneveket létrehozni (8. ábra). A \$ jelenti az



9. ábra Funkciók



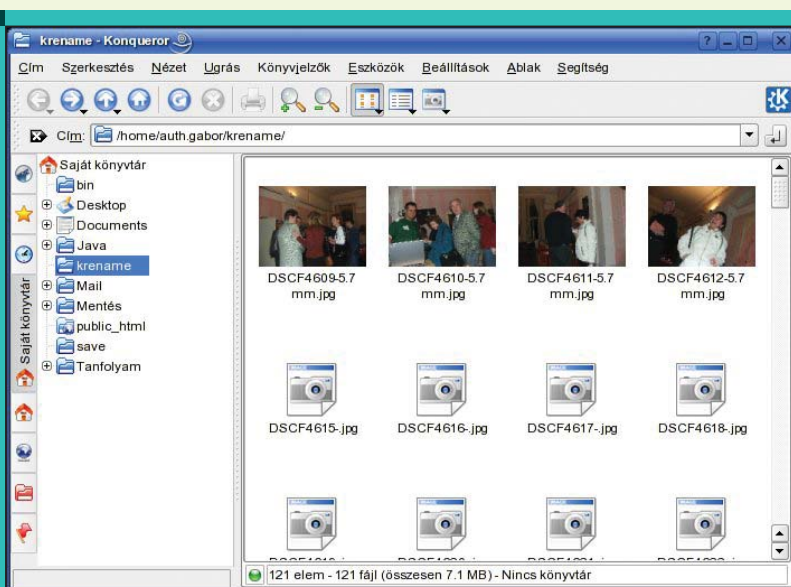
11. ábra Folyamatjelző



10. ábra JPEG EXIF

állományaink nevét befolyásolni tudjuk (9. ábra), illetve a bővített tulajdonságokat, amelyeket egy-egy állománytípusból ki tud nyerni a *KRename*. Mivel példánkban *JPEG EXIF* adatokat (10. ábra) tudjuk felhasználni, a [jpgFocal length] az objektíven beállított gyújtótávolságot tárolja, ezt hozzá tudjuk adni a képeinkhez.

Ha kiéltük az átnevezési kreativitásainkat, akkor a *Befejezés* gombra kattintva a program elvégzi a fájlokra beállított műveleteket (11. ábra), amelyet a folyamatjelzőn nyomon tudunk követni. A *Cél megnyitása...* gombon kattintva a *Konqueror* megnyitja azt a mappát, amely munkánk eredményét tartalmazza (12. ábra).



12. ábra A végeredmény



Auth Gábor
(auth.gabor@enaplo.hu)

Egy pécsi középiskolában informatikát és programozást oktat.

Tíz éve botlott először a UNIX rendszerekbe, 7 év Linux használat után kapta el a FreeBSD lázat, amiből máig nem tudott kigyógyulni.

KAPCSOLÓDÓ CÍMEK

KDE projekt oldala
<http://www.kde.org>

állomány nevét illetve kiterjesztését, ezt kitörölve vagy felhasználva új nevet tudunk készíteni. A *Funkciók*

gombra kattintva megtekinthetjük a program saját névkezelő függvényeit, amelyekkel az