



SUSE LINUX

Guía del Usuario

NOVIEMBRE 2004

1.	EL SISTEMA OPERATIVO	3
1.1.	¿Por qué un Sistema Operativo?	3
1.2.	Linux como Sistema Operativo	3
1.3.	Compatibilidad hardware y software	4
2.	EL ENTORNO GRÁFICO GNOME	5
2.1.	Introducción	5
2.2.	Uso del Ratón	5
2.3.	Uso del Teclado	6
2.4.	Inicio de sesión y arranque de PC	6
2.5.	El escritorio	7
2.6.	Las ventanas	7
2.7.	Ventanas	8
2.8.	La barra de tareas	8
2.9.	Menús de acceso a las aplicaciones	8
3.	GESTIÓN DE ARCHIVOS Y CARPETAS	9
3.1.	Conceptos Previos	9
3.2.	Estructura de Directorios	10
3.3.	Examinar el Sistema de Archivos	11
3.4.	Crear Carpetas Nuevas	11
4.	APLICACIONES INSTALADAS	12
4.1.	Aplicaciones ofimáticas	¡Error! Marcador no definido.
4.2.	Navegación en Internet	13
	Gestor de correo electrónico	14

1. EL SISTEMA OPERATIVO

1.1. ¿Por qué un Sistema Operativo?

Los ordenadores personales (PC's) son unos dispositivos electrónicos muy versátiles capaces de realizar tareas complejas, como crear y visualizar un documento como el presente, reproducir una pieza musical o archivar una compleja base de datos. A nivel interno, las tareas complejas que el PC nos ofrece, son realizadas a partir de cálculos expresados de una forma que a los seres humanos nos resultaría ininteligible (código binario por ej 10101010111). El sistema operativo es el mecanismo por el cual el usuario se comunica con su ordenador de forma bidireccional.

En resumen, podríamos decir a grandes rasgos que un sistema operativo tiene dos utilidades fundamentales:

- Servir de intérprete entre el usuario y los elementos hardware del ordenador (circuitos electrónicos, unidades de almacenamiento, monitor, impresora, etc.), de manera que las instrucciones que el usuario da utilizando un entorno de fácil comprensión y manejo, son traducidos a impulsos electrónicos que hacen que los componentes se comporten de la manera correcta.
- Servir igualmente de plataforma para la ejecución de las aplicaciones, que utilizan los recursos del sistema operativo a la hora de grabar y abrir documentos, buscar información en el ordenador, etc.

1.2. Linux como Sistema Operativo

Linux es un potente **sistema operativo libre**, es decir, de acceso gratuito y con el código fuente accesible. Este sistema no ha sido desarrollado por una empresa determinada sino que surge de la colaboración desinteresada de multitud de programadores informáticos. Entorno al sistema operativo se han desarrollado una serie de aplicaciones (gratuitas o no) que ofrecen funcionalidades específicas. Algunas empresas realizan "colecciones" de estas aplicaciones y las integran entorno a un sistema operativo Linux. Suse es una de estas **distribuciones**. Obsérvese que el acceso a estas distribuciones es totalmente gratuito aunque es posible adquirir un pack que incluya manuales y algún tipo de soporte de mantenimiento.

En un principio, el sistema operativo Linux fue desarrollado para usuarios de nivel avanzado. La mayoría de las gestiones se realizaban a través de líneas de comando (es decir, programando) y, aunque el sistema era extraordinariamente robusto y eficaz, el acceso a los recursos del PC y su empleo era una labor muy tediosa (incluso para los profesionales). En la actualidad, los sistemas operativos han sufrido una tremenda evolución hacia la comodidad de uso y configuración hasta el punto de que es posible instalar y utilizar Linux sin tener que programar directamente, a través de su entorno gráfico.

1.3. Compatibilidad hardware y software

Las mejoras en la accesibilidad y manejo que se han desarrollado en las distribuciones Linux tienen como consecuencia un notable incremento de usuarios tanto en la administración pública como en el sector privado. Este aumento en la demanda hace razonable que los tiempos de espera para el desarrollo de controladores para el hardware se reduzcan notablemente. En general, las distribuciones Linux cuentan con gran número de controladores genéricos o específicos que permiten instalar la mayoría de los elementos hardware (incluso a través de métodos de autoconfiguración plug&play).

De igual modo, existe una notable tendencia por parte de grandes compañías comerciales de software de desarrollar sus utilidades para los entornos Linux. Esta iniciativa, junto con la labor de desarrollo de software libre, permite que la mayoría de las necesidades del usuario y profesional estén perfectamente atendidas. Existen aplicaciones específicas para las gestiones ofimáticas, el desarrollo y programación, el diseño, la gestión de contenidos etc.



2. EL ENTORNO GRÁFICO GNOME

2.1. Introducción

El sistema operativo ha sido tradicionalmente empleado en entornos técnicos donde resulta más eficiente los trabajos con “líneas de comandos” (programación). Con objetivo de facilitar el uso de los sistemas operativos Linux se han desarrollado diferentes entornos de gráficos de usuario muy semejantes al empleado por los sistemas operativos Windows y que se caracterizan por permitir un manejo muy intuitivo y visual de las principales características de los objetos, aplicaciones y recursos del ordenador. La distribución de Suse Linux tiene incluida el gráfico GNOME que a continuación se procede a explicar.

2.2. Uso del Ratón

El dispositivo básico para comunicarse con Linux es el ratón. El ratón es un aparato con dos botones (algunos modelos tienen tres botones e incluso más). En la pantalla aparecerá siempre un cursor o puntero (normalmente en forma de flecha) que indica a qué posición de la pantalla apunta el ratón. Para los diestros, el botón principal del ratón será el izquierdo, y el secundario el derecho. Para los zurdos el principal es el derecho y el secundario el izquierdo. Esto se debe a que el botón principal del ratón debe estar en los dedos más fuertes. La configuración del ratón se puede cambiar para diestros y zurdos. Las operaciones que Linux reconoce en el ratón son las siguientes:

- “Clic” del ratón: Llamamos así a la pulsación de un botón del ratón sobre algún elemento de la ventana. La operación más habitual es realizar esta pulsación con el botón principal, aunque también utilizamos el botón secundario, generalmente para desplegar menús contextuales relacionados con los elementos sobre los que hacemos dichos “clic”.
- Movimiento del ratón: El puntero del ratón se mueve por la pantalla siguiendo el recorrido que realizamos con el ratón sobre una superficie plana, habitualmente una alfombrilla diseñada para tal fin.
- Paso del ratón sobre una zona: El sistema también es capaz de detectar la posición del puntero sobre alguna zona determinada de la pantalla, sin necesidad de realizar un clic.

2.3. Uso del Teclado

Casi todas las tareas que se pueden realizar con el ratón, se pueden también realizar con el teclado. Las combinaciones de teclas proporcionan un método rápido para realizar una tarea. A continuación, se muestran algunas de las combinaciones disponibles:

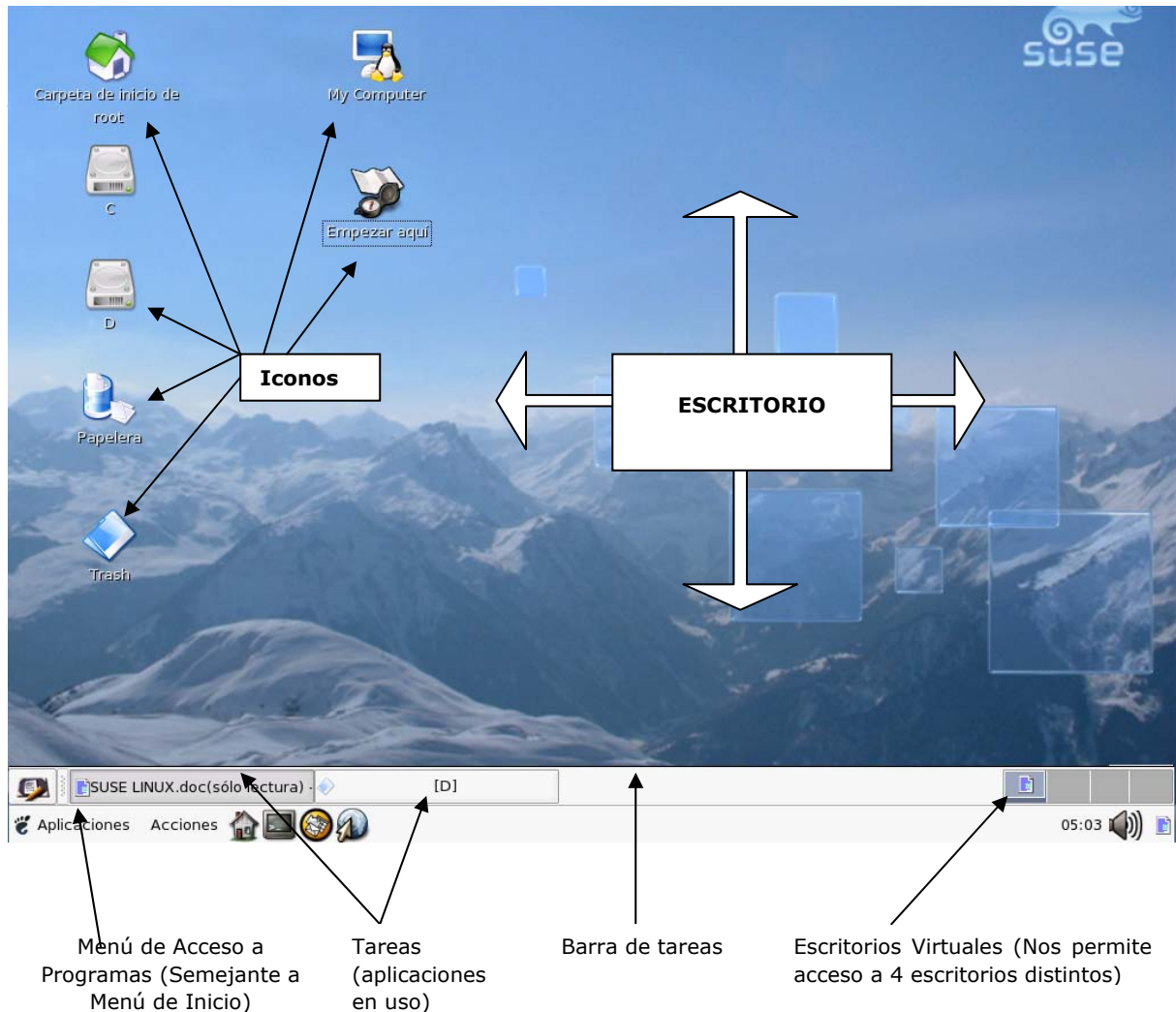
Alt+ F4	Cierra la aplicación activa
Alt +Tab	Cambia entre diferentes ventanas. Al utilizar estas combinaciones de teclas se muestra una lista de las ventanas que se pueden seleccionar. Se deben soltar las teclas para seleccionar la ventana
Ctrl.+ C	Copiar
Ctrl.+ V	Pegar
Ctrl.+ X	Cortar
Ctrl.+ Z	Deshacer
Impr Pant	Captura la pantalla

2.4. Inicio de sesión y arranque de PC

Al encender el PC, el primer menú nos permite elegir el sistema operativo con el que deseamos abrir una sesión de trabajo. Si nuestro deseo es trabajar con Suse Linux debemos seleccionar la opción **"linux"** del menú (por defecto arranca directamente en Windows XP). Posteriormente, nos aparecerá en nuestro monitor la pantalla de bienvenida de SUSE Linux; ha comenzado el proceso de arranque del sistema operativo. Una vez finalizada la carga del sistema, es necesario que nos identifiquemos para comenzar a usar el ordenador a través de un usuario y contraseña. Debemos introducir "root" en el campo usuario y "password" en el campo contraseña y pulsar intro.

El escritorio

De igual modo que en los sistemas Windows, la primera pantalla que nos aparece después de iniciar la sesión el PC se denomina Escritorio. Desde un primer momento podemos observar que la apariencia que nos presenta Suse Linux nos resulta muy “familiar”.



Podemos comprobar que disponemos de los mismos elementos que en un escritorio de sistemas Windows, es decir, papel tapiz, iconos del sistema (papelera) o iconos de archivos, Menú acceso Aplicaciones etc...

2.6. Ventanas

Cuando el usuario trabaja con las aplicaciones en el entorno Suse Linux, éstas son presentadas en un sistema de ventanas donde el aspecto y gestión de las mismas es muy similar al modelo que ofrecen los sistemas operativos Windows.



Barra de Título: Barra de color (habitualmente azul) de la zona superior de la ventana, que contiene el nombre de la ventana (a la izquierda) y los botones de dimensión (a la derecha). Estos botones son, de izquierda a derecha:

- **Minimizar:** Sin cerrar la ventana, esta “desaparece de la pantalla” temporalmente y su presencia se identifica con un botón en la barra de tareas (zona inferior de la pantalla), cuyo nombre coincide con el de la ventana. Para restaurar la ventana, bastará con hacer un clic con el ratón sobre dicho botón.
- **Maximizar / Restaurar:** Utilizamos este botón para adaptar el tamaño de la ventana al del monitor. Esta operación es recomendable cuando todo nuestro trabajo se centra en esa ventana y deseamos disponer del máximo espacio para ella. Cuando la ventana está maximizada, este botón toma la función “restaurar”, que devolverá a la ventana su tamaño original.
- **Cerrar:** Lo utilizaremos para cerrar la ventana, cuando ya hayamos terminado de trabajar con ella.

2.7. La barra de tareas

Esta barra suele situarse en la parte inferior de la ventana, aunque puede ser desplazada a cualquiera de los márgenes de la ventana. Contiene el botón **Aplicaciones** (semejante al botón de Inicio en Windows), así como distintos iconos que dan acceso a las aplicaciones más habituales del sistema. En su zona central, se sitúan los distintos botones que corresponden a cada una de las ventanas abiertas, y cuya pulsación hace que se muestre en primer plano la ventana en cuestión.

2.8. Menús de acceso a las aplicaciones

Es el menú que nos permite acceder a las aplicaciones instaladas en el ordenador, así como a distintas opciones de configuración y gestión del sistema. Se habilita pulsando el botón “**Aplicaciones**” en la barra de tareas. Consiste en una serie de grupos de opciones que se despliegan posicionando sobre ellos el puntero del ratón. Un clic en la opción deseada abrirá la ventana correspondiente. Si este clic se hace sobre una aplicación, ésta se ejecutará dentro de su ventana.

2.9. Menús de acceso a las aplicaciones

Para apagar el ordenador es necesario realizar un clic sobre el menú **Acciones** y seleccionar la Opción **Terminar la Sesión**.



3. GESTIÓN DE ARCHIVOS Y CARPETAS

3.1. Conceptos Previos

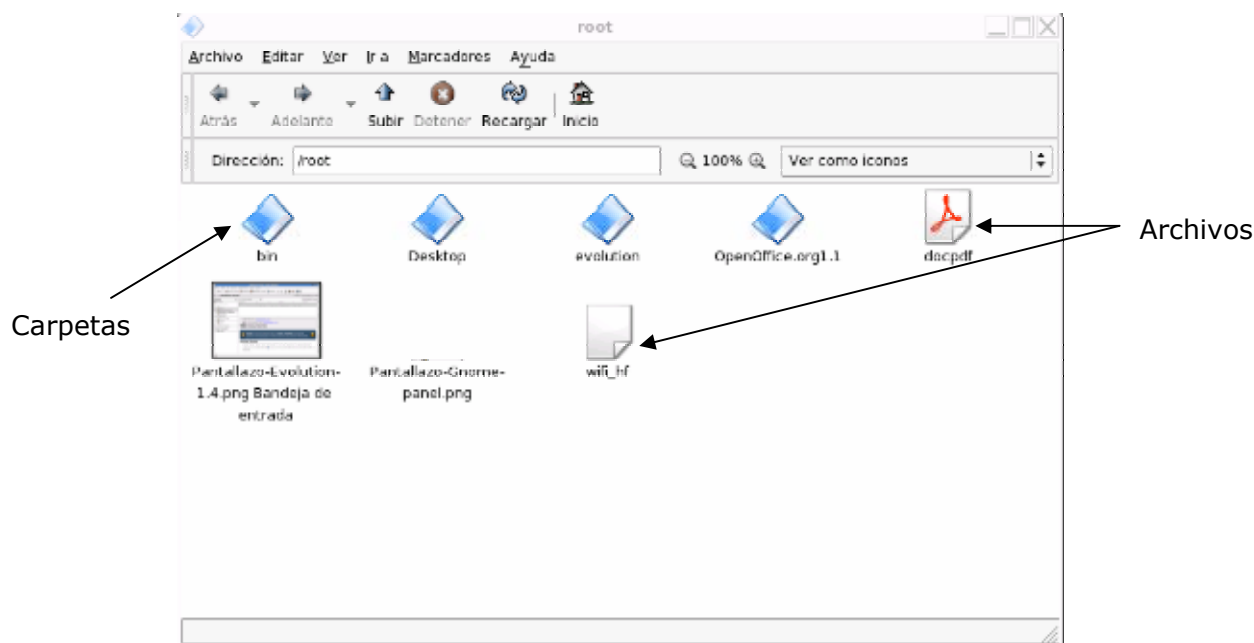
Para poder trabajar con el Explorador de Linux hemos de conocer la terminología con la que trabaja, de esta manera será más fácil su manejo.

- Un **byte** es la unidad mínima de información, es decir, es la unidad que se utiliza para medir el tamaño de nuestros documentos. Es como si utilizáramos un metro de medir pero en vez de medir longitudes medimos la cantidad de información que tiene nuestro documento.
- Un **kilobite** (Kb) son 1024 bytes, un **Megabyte** (Mb) son 1024 Kb, un **Gigabyte** son 1024 Mb
- Un **Archivo o Fichero** es un conjunto de bytes. Por ejemplo un documento de texto es un archivo, un dibujo también es un archivo, etc.

Tipos de Archivos. Hay diferentes tipos de archivos según la clase de datos que contienen, por ejemplo hay archivos de imágenes, archivos de programas, archivos de documentos de texto, etc. Para distinguir el tipo de datos que contienen, a los archivos se les asigna un icono representativo.

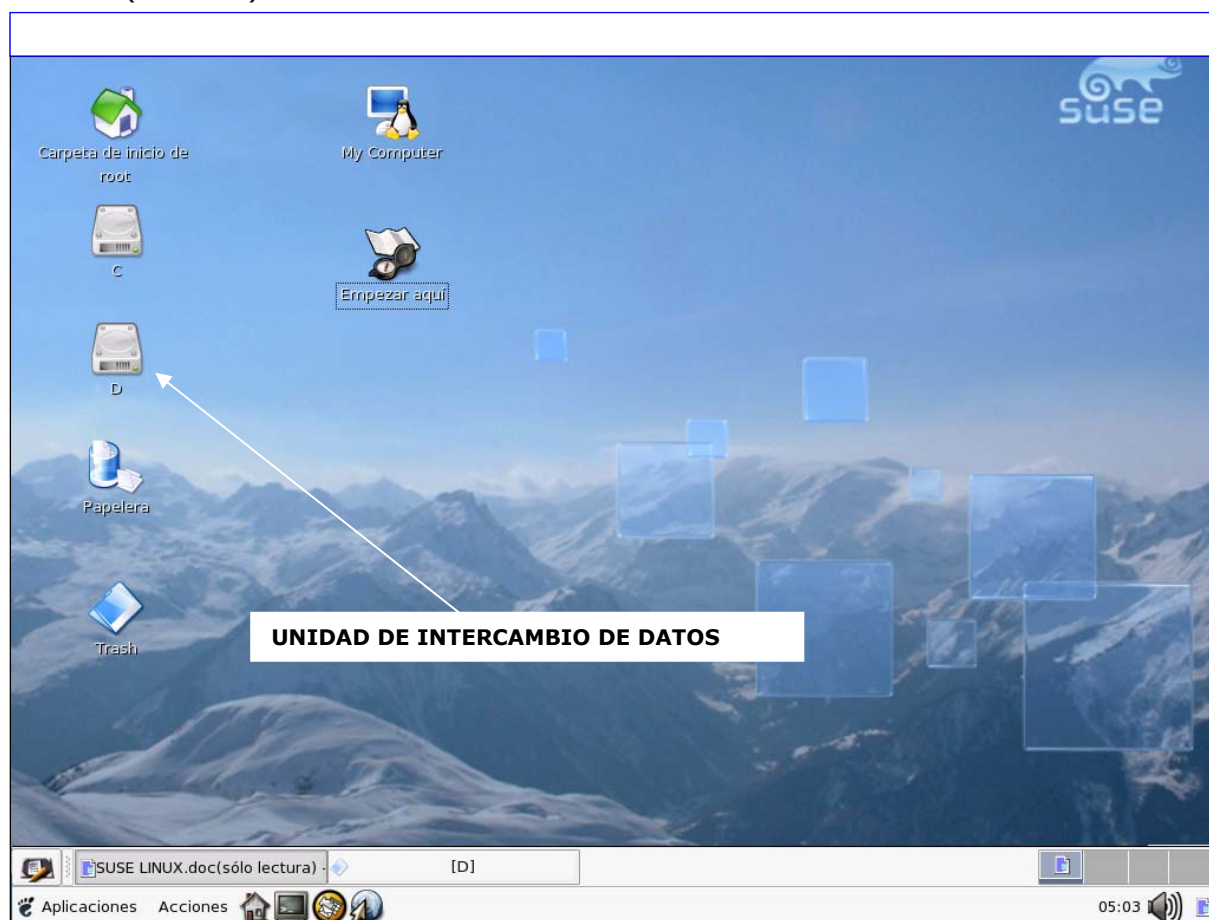
Nombres de archivos. El nombre puede tener hasta 255 caracteres, puede contener letras, números, espacios en blanco y caracteres especiales como guiones, subrayado, @, \$, &, pero hay un grupo de caracteres especiales prohibidos (" , ? , \ , > , < , |).

Carpeta. Las carpetas se utilizan para clasificar de forma lógica los archivos que tenemos en nuestro ordenador. Las carpetas reciben un nombre al igual que los archivos, pero habitualmente sin extensión. Aconsejamos que las carpetas al igual que los archivos reciban nombres lo más descriptivo posible ya que así nos será mucho más fácil encontrar la información que deseamos.



Sistema de Archivos. Es el mecanismo interno de almacenamiento que emplea el sistema operativo. En el caso de linux el sistema empleado es Linux EXT32 y no resulta compatible con el sistema operativo Windows, es decir, que la información que se almacene en el escritorio de Linux por ej. no podrá ser accesible desde el Sistema Operativo Windows instalado en nuestro propio PC. Para resolver este problema, se ha designado un espacio que es **totalmente accesible desde ambos sistemas**. Este espacio es denominado como **"D"** en el escritorio. Por lo que recomendamos **guardar siempre los archivos en "D"**.

Nota: Tener en cuenta el modo en que se encuentra el programa de recuperación del sistema (Rollback). Ver manual de usuario de Iriscene.



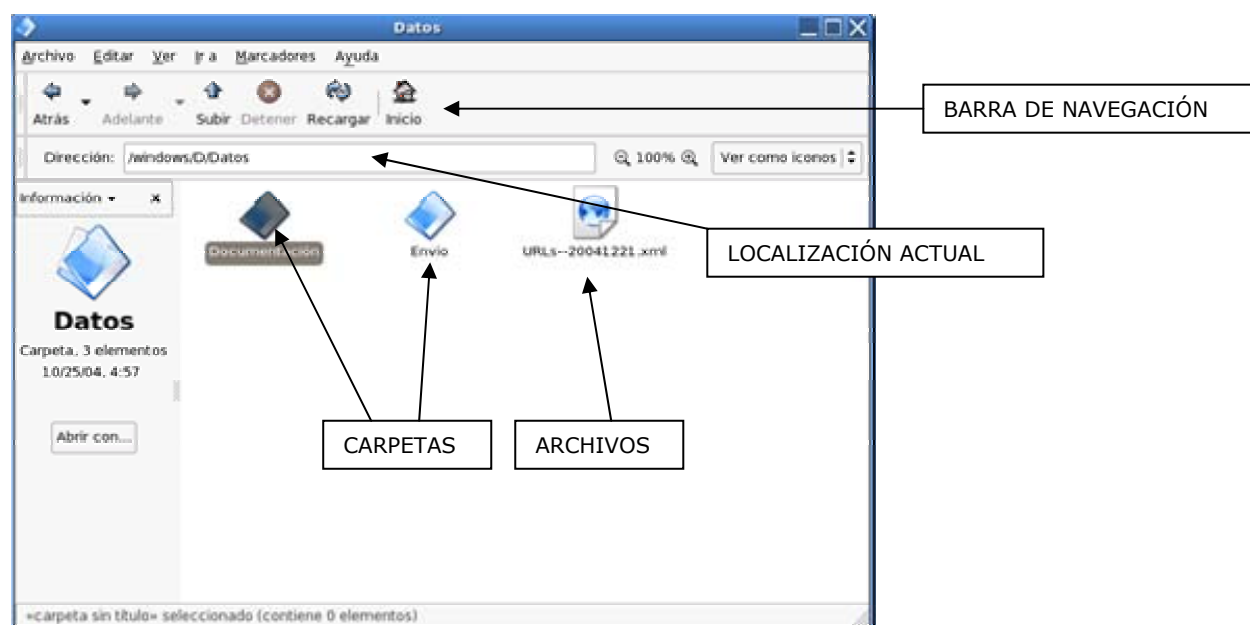
Si realizamos doble clic sobre el icono "D" se nos mostrará el listado de archivos, carpetas y contenidos en dicha unidad. En los siguientes apartados se mostrarán los mecanismos de gestión de la información.

3.3. Examinar el Sistema de Archivos

Linux cuenta con un programa denominado Nautilus que realiza las mismas funciones que el Explorador de Windows XP. Está diseñado para ayudarle a organizar los archivos del mismo modo en que organizaría sus archivos de papel en un armario archivador. La aplicación se activa si realizamos doble clic sobre cualquiera de estos iconos presentes en el escritorio



El Explorador Nautilus ofrece una apariencia típica de los gestores de archivos



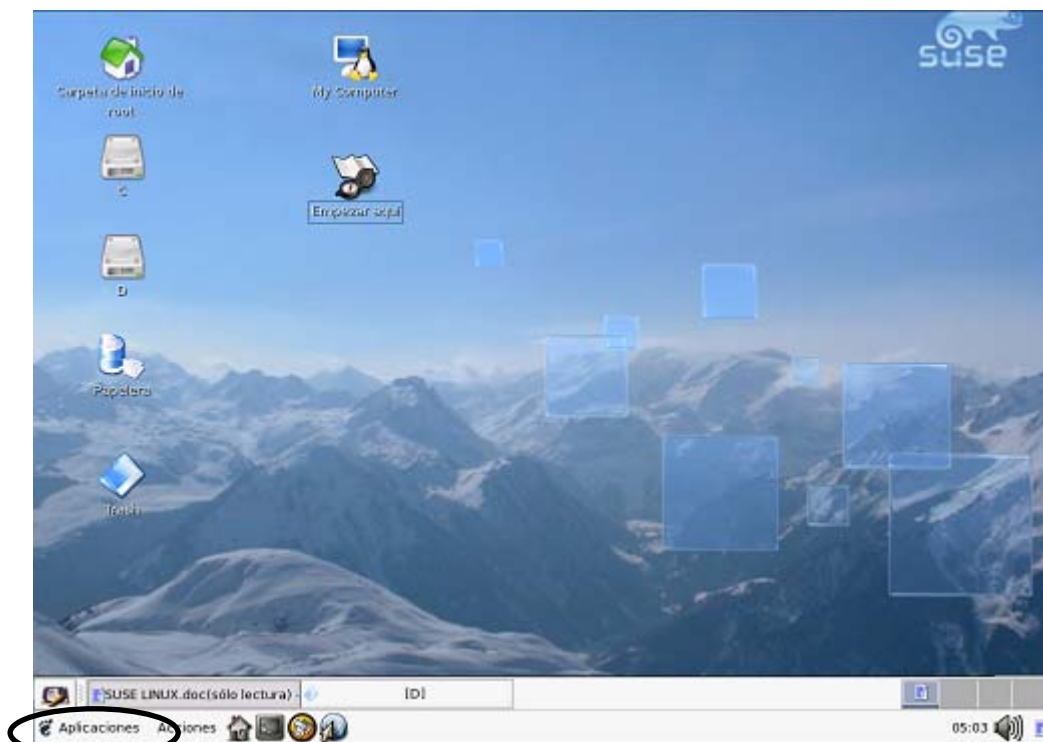
Es aconsejable dividir su carpeta de usuario en subcarpetas para organizarla mejor. Así, podrá guardar cada tipo de documento (por ejemplo, calificaciones de alumnos, ejercicios, etc.) en la carpeta más apropiada, para poder encontrarlos más fácilmente. Para abrir una carpeta, haga doble clic en ella.

3.4. Crear Carpetas Nuevas

- Para crear una subcarpeta, asegúrese de que abre la carpeta en la que desea crear la subcarpeta nueva.
- Haga clic en la opción en el menú Archivo y elija la opción Crear nueva carpeta
- Escriba un nombre para la carpeta nueva y presione Entrar en el teclado.

4. APLICACIONES INSTALADAS

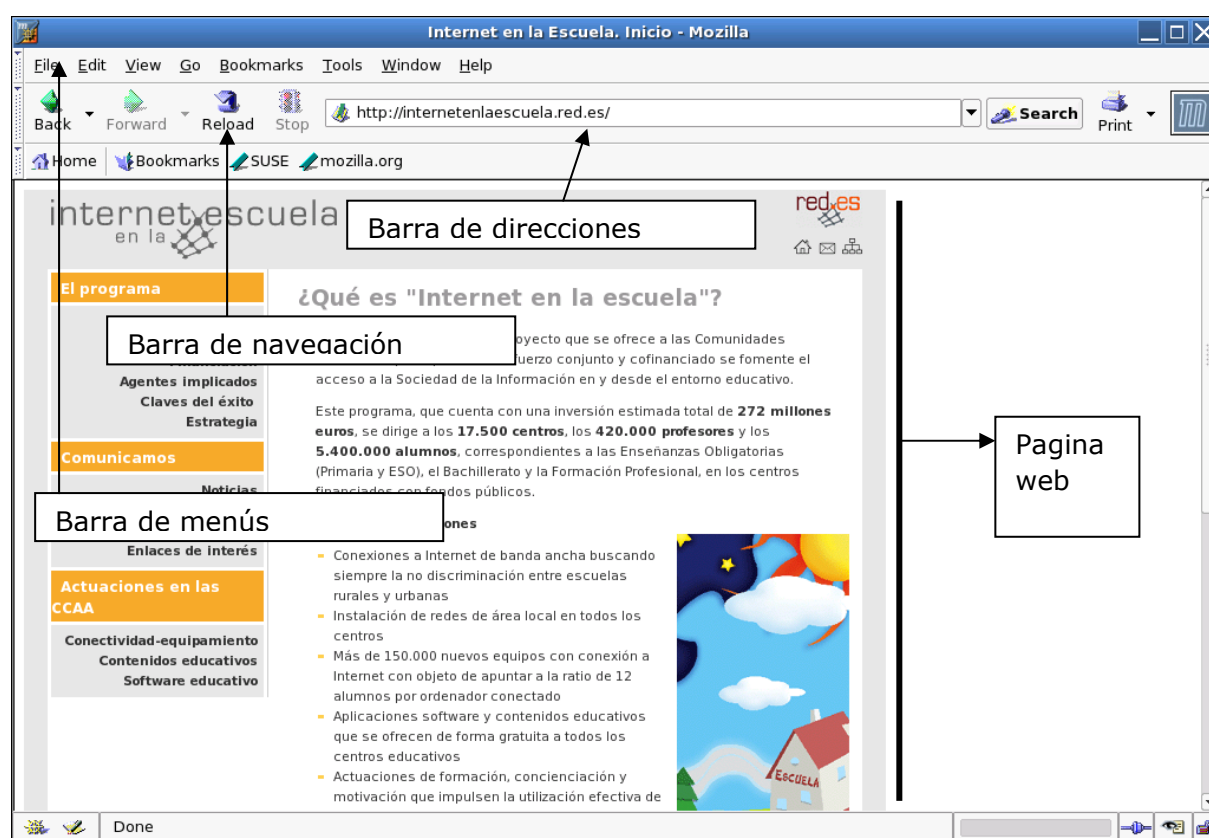
La distribución Suse Linux dispone una gran cantidad de aplicaciones informáticas instaladas que cubren la mayoría de las necesidades de los usuarios. Haciendo clic en el menú **Aplicaciones** podemos acceder a todos los programas ofrecidos en Suse Linux organizados por categorías tales como Juegos, Oficina, Internet etc.



4.1. Navegación en Internet

Suse Linux dispone instalada la aplicación gratuita Mozilla que ofrece las herramientas necesarias para la conexión y navegación web.

El acceso a la aplicación se puede realizar a través del icono  que se muestra en el escritorio. Una vez realicemos clic sobre el icono mencionado observaremos la apertura de una nueva ventana con la aplicación Mozilla. Observaremos que esta aplicación muestra la estructura típica de un navegador como se muestra en la imagen inferior.

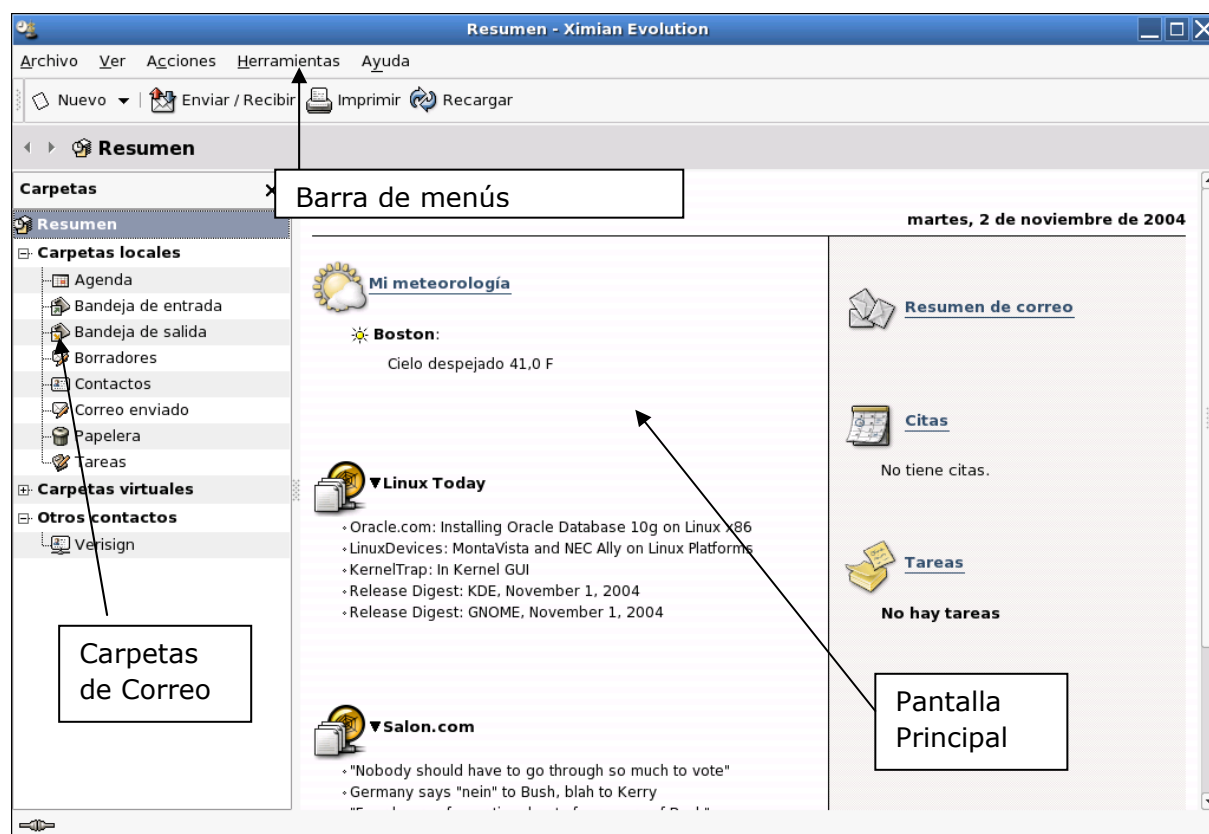


La navegación a través de Mozilla es muy sencilla porque el interfaz de usuario es estándar. Para comenzar a navegar basta con escribir la dirección web deseada y pulsar la tecla enter. Mozilla incluye las herramientas que facilitan la navegación tales como historial, favoritos, configuraciones personales, etc. Podemos acceder a ellas a través de la barra de menús.

4.2. Gestor de correo electrónico

Suse Linux dispone instalada la aplicación gratuita Ximian Evolution que ofrece las herramientas necesarias para gestión del correo electrónico.

El acceso a la aplicación se puede realizar a través del icono  que se muestra en el escritorio. Una vez realicemos clic sobre el icono mencionado observaremos la apertura de una nueva ventana con la aplicación Ximian Evolution. Observaremos que esta aplicación muestra la estructura típica de un cliente de correo como se muestra en la imagen inferior.



Ximian Evolution permite enviar y recibir mensajes de correo electrónico. Además, es posible organizar los mensajes en carpetas de forma cómoda.

Como todo cliente de correo es necesario configurar la cuenta de correo de usuario para poder utilizarlo. Para ello deberemos emplear el asistente de configuración accesible desde el menú **Herramientas/Configuración/Cuenta de Correo**.

5. CONSEJOS PRÁCTICOS

- Apague el equipo siguiendo el procedimiento correcto, es decir, a través del menú Acciones /Terminar la sesión. Apagar el ordenador directamente a través del botón puede ocasionar pérdida de información e incluso que el equipo no arranque de nuevo.
- No instale aplicaciones en su PC que no procedan de una fuente confiable. La instalación software puede afectar a la configuración del sistema.
- Mantenga espacio libre en el disco duro. Disponer la unidad de almacenamiento permanentemente al límite de su capacidad afecta al rendimiento del equipo.
- Consulte con su contacto informático antes de utilizar herramientas administrativas del sistema.
- No borre o altere ficheros que desconozca su utilidad. El borrado accidental de ciertos archivos puede ocasionar la degradación del sistema.
- Si el ordenador es compartido por varias personas, establezca usuarios distintos.
- Mantenga alerta permanentemente el sistema antivirus.
- Haga copia de seguridad de datos en una unidad distinta a la que contiene el sistema operativo.
- Si tiene que guardar sus archivos en el propio ordenador, hágalo siempre en la unidad D.