

WindowMaker *X-Window Manager*

Guía del Usuario



Alfredo K. Kojima

WindowMaker X-Window Manager: Guía del Usuario

por Alfredo K. Kojima

Publicado por TLDP-ES (<http://es.tldp.org>)

Versión 0.10.1

Publicado el 2002-11-17

Copyright © 2002 Alfredo Kojima

Este manual describe el uso y configuración del gestor de ventanas WindowMaker. Está previsto para ambos usuarios, aquellos que nunca han usado el Sistema X- Window y aquellos que tienen experiencia con otros gestores de ventanas.

El manual original se encuentra en <http://www.windowmaker.org/documentation-userguide.html> y de acuerdo con <http://www.windowmaker.org/disclaimer.html> está publicado bajo la GNU GPL (<http://www.gnu.org/copyleft/gpl.html>)

Esta traducción es *copyright* de los respectivos autores y está publicada bajo la GNU Free Documentation License, Versión 1.1 o posteriores publicada por la *Free Software Foundation*; sin secciones invariantes, ni textos de portada o de fin. Una copia de tal licencia se encuentra en <http://www.gnu.org/copyleft/fdl.html> (<http://www.gnu.org/copyleft/fdl.html>).

Historial de revisiones

Revisión 1.0 2002-11-12 Revisado por: mce

Primera publicación oficial

Revisión 1.1 2002-11-16 Revisado por: jid,mce

Revisión de marcado, hojas de estilo

Tabla de contenidos

Introducción	i
1. ¿Cómo leer esta guía?	i
2. ¿Qué es un gestor de ventanas?.....	i
1. El Espacio De Trabajo	1
1.1. Trabajando con Menús	1
1.1.1. Los menús.....	1
1.1.2. El Menú Principal.....	2
1.1.3. El Menú de Espacios de Trabajo	2
1.1.4. El Menú de Órdenes de Ventana.....	3
1.1.5. El Menú de Lista de Ventana.....	3
1.2. Trabajando con Aplicaciones	3
1.2.1. Iniciando una aplicación.....	4
1.2.2. Ocultando una aplicación	4
1.2.3. Anclando una aplicación.....	4
1.3. Trabajando con Espacios de Trabajo.....	4
1.3.1. El Paginador.....	4
2. Ventanas.....	5
2.1. Anatomía de una ventana	5
2.2. Trabajando con Ventanas.....	6
2.2.1. Poner el Foco sobre una Ventana.....	6
2.2.2. Reordenando Ventanas Superpuestas	8
2.2.3. Moviendo una Ventana	9
2.2.4. Cambio de tamaño a una ventana	9
2.2.5. Minimizando una ventana.....	10
2.2.6. Ocultando una ventana	11
2.2.7. Cerrando una ventana	12
2.2.8. Maximizando una ventana.....	13
3. Configurando WindowMaker.....	14
3.1. El Sistema por Omisión.....	14
3.1.1. Formato del Fichero de Listas de Propiedades	14
3.1.1.1. La Forma Bacchus Naur (BNF) para la lista de propiedades.....	14
3.1.1.2. Ejemplo de un fichero de lista de propiedades:.....	14
3.1.2. Preferencias.....	15
3.1.2.1. Configuración General	15
3.1.2.2. Opciones de Preferencias	16
3.1.2.3. Opciones de apariencia	19
3.1.2.4. Opciones de Apariencia Extra.....	22
3.1.2.5. Consejos para Teclado.....	22
3.1.3. Atributos de Ventanas	24
3.1.3.1. Sintaxis.....	24
3.1.3.2. Opciones.....	24
3.1.4. Aplicaciones o Menú Principal.....	26
3.1.4.1. Sintaxis del Fichero del Menú	26
3.2. Paneles de Configuración	26

3.2.1. Panel de Preferencias	26
3.2.2. Inspector de Atributos de Ventana	26
A. Apéndices	27
A.1. Recomendaciones	27
Glosario	27

Tabla de figuras

1-1. Esquema del menú.....	1
1-2. Menú Espacios de Trabajo.....	2
1-3. El menú editable del Espacio de Trabajo	3
2-1. Esquema de una ventana de aplicación	5
2-2. Esquema de una ventana de aplicación	6
2-3. Barra de Ajuste de la Ventana.....	9
2-4. Barra de la Ventana.....	10
2-5. Mini-Ventana	10
2-6. Ventana Ocultada.....	11
2-7. Botón para cerrar una Ventana.....	12
3-1. Esquema de la Forma Bacchus Naus (BNF)	14

Introducción

1. ¿Cómo leer esta guía?

Si nunca ha usado un gestor de ventanas, debería leer toda la guía, pues contiene instrucciones detalladas para principiantes.

El texto en fuente *sans serif*, indica las instrucciones que debe seguir para completar la tarea dada. Si no tiene tiempo (o paciencia), debería leer al menos el texto en esas partes.

Puede ignorar texto en las cajas *Extra Bindings* mientras se familiariza con WindowMaker. Una vez que se haya familiarizado con él, puede leer el texto en esas cajas para aprender más formas de completar tareas.

2. ¿Qué es un gestor de ventanas?

Si viene del mundo de Windows® o MacOS™, puede estar confundido sobre todas esas cosas como gestores de ventanas, X-Window, etc.

En el mundo UNIX™, la tarea de proporcionar un interfaz gráfico de usuario (GUI ¹.) está dividida normalmente en tres componentes diferentes:

- El servidor de ventanas;
- El gestor de ventanas y
- El *toolkit* de interfaz de usuario.

El *servidor de ventanas* es un estándar y es usualmente el **Sistema X-Window** o alguna versión provista por algún distribuidor compatible con éste. El Sistema X-Window, o X para abreviar, es un servidor de ventanas. Su función es proveer un acceso portable y de alto nivel a dispositivos como teclado, ratón y vídeo. Permite a las aplicaciones mostrar información gráfica en la pantalla a través de áreas rectangulares llamadas ventanas.

La mayoría de objetos de interfaz de usuario, como botones, menús y barras de desplazamiento están hechos de ventanas. Las ventanas de alto nivel mostradas por aplicaciones son llamadas ventanas también. Esos objetos no son provistos por el servidor de ventanas. Deben ser hechos por el programa de aplicación o por el toolkit de interfaz de usuario.

Para mayor información, lea la página del manual X(1) y la documentación para Xlib.

La función primaria del **gestor de ventanas** es controlar la distribución de las ventanas de alto nivel en la pantalla. WindowMaker es un gestor de ventanas. Provee una barra de título y una barra de ajuste para cambiar la distribución de la ventana, menús de aplicación para lanzar programas y ejecutar órdenes especiales, iconos de aplicación, mini-ventanas y un anclaje ² de aplicaciones. Estos serán explicados con más detalle en los capítulos siguientes.

El *toolkit de interfaz de usuario* es una biblioteca o colección de bibliotecas que proveen un API³ para desarrolladores de aplicaciones para programar interfaces para sus aplicaciones. Los *toolkits* generalmente proporcionan controles como botones, menús, botones de radio, etc, para ser usados para la interacción del programa. Actualmente hay muchos de esos toolkits disponibles para X. Motif™, OpenLook™, y Athena son ejemplos de esos *toolkits*.

Todas las demás características encontradas normalmente en los demás sistemas operativos, como gestores de ficheros, son implementados como programas separados y no están relacionados directamente al gestor de ventanas.

Notas

1. En inglés, Graphical User Interface, N. del T
2. En inglés *Dock*, la traducción literal es muelle, la idea más cercana a este término es anclar. N. del T.
3. API, Application Program Interface. Interfaz del Programa de Aplicación

Capítulo 1. El Espacio De Trabajo

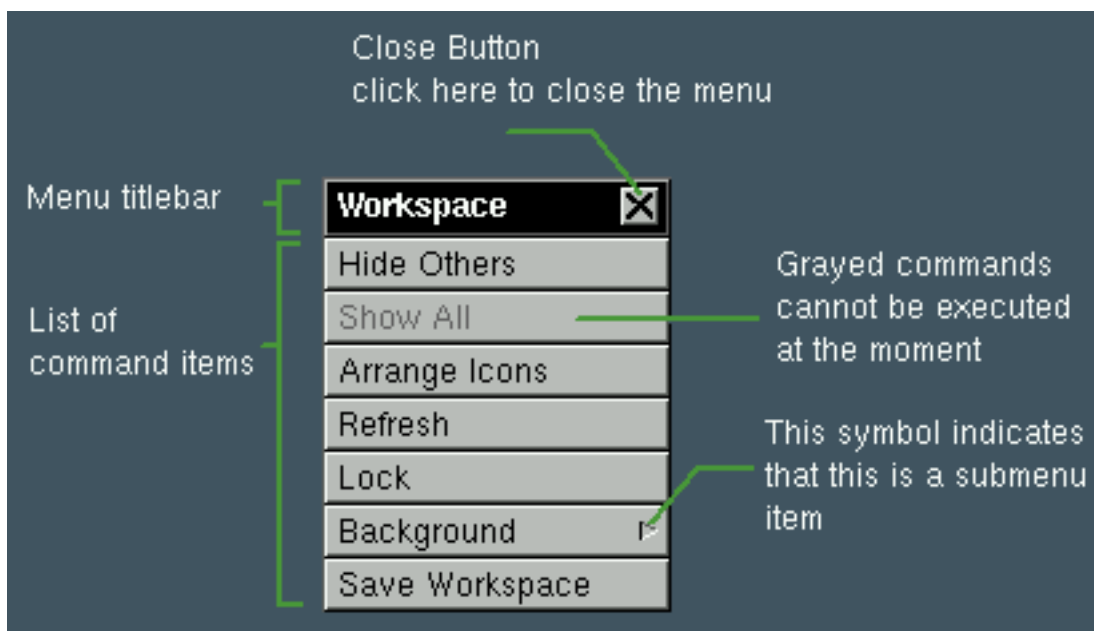
1.1. Trabajando con Menús

1.1.1. Los menús

Los menús proveen una lista de órdenes que puede ejecutar. Para ejecutar una orden listada en un menú, pulse con el puntero del ratón en el elemento correspondiente. El elemento parpadeará diciendo que la orden será ejecutada.

Las órdenes mostradas en gris están deshabilitadas y no pueden ser ejecutadas en ese momento. Si pulsa sobre ellas no pasará nada.

Figura 1-1. Esquema del menú



Algunas entradas de menú tienen un pequeño indicador triangular a la derecha. Seleccionando esas entradas abrirá un submenú, con una nueva lista de órdenes.

Puede usar el teclado para moverse y ejecutar órdenes en algunos de los menús. Primero debe presionar la tecla usada para abrir el menú, como **F12** para el menú principal, para habilitar el movimiento con el teclado. Puede usar las teclas de **Flecha Arriba** y **Abajo** para moverse de submenús a menús padres. Para ejecutar el elemento seleccionado presione **Enter**. Para cerrar el menú o detener el movimiento, presione **Escape**. Adicionalmente, pulsando la primera letra de un elemento del menú, la selección se moverá a ese elemento.

Puede hacer que los menús usados frecuentemente se "peguen" al espacio de trabajo arrastrándolos por la barra de título del menú. Esto hará que un botón de cerrar aparezca en la barra de título del menú. Si quiere cerrar el menú solo presione en ese botón.

Los menús se colocan normalmente encima de otras ventanas y no pueden ser ocultados por ellas. Si quieres que los menús puedan ser ocultados enviándolos detrás de las ventanas, pulse dos veces en la barra de título mientras presiona la tecla Meta. Repita esto para hacer que los menús dejen de estar ocultos otra vez.

1.1.2. El Menú Principal

El *Menú Principal* o *Menú de Aplicaciones* tiene elementos que le permite lanzar aplicaciones rápidamente y controlar los espacios de trabajo.

Para abrir este menú, pulse en el espacio de trabajo (ventana principal) con el tercer botón del ratón¹ o presione la tecla asociada (**F12** por defecto).

El contenido del menú de aplicaciones puede ser configurado para contener las aplicaciones instaladas en tu sistema. Para aprender como configurarlo, lee la sección sobre configuración del menú de aplicación.

1.1.3. El Menú de Espacios de Trabajo

El *Menú de Espacios de Trabajo* le permite crear, cambiar, destruir y renombrar espacios de trabajos.

Tiene los siguientes elementos:

New

(Nuevo) Crea un espacio de trabajo nuevo y automáticamente se cambia a él.

Destroy Last

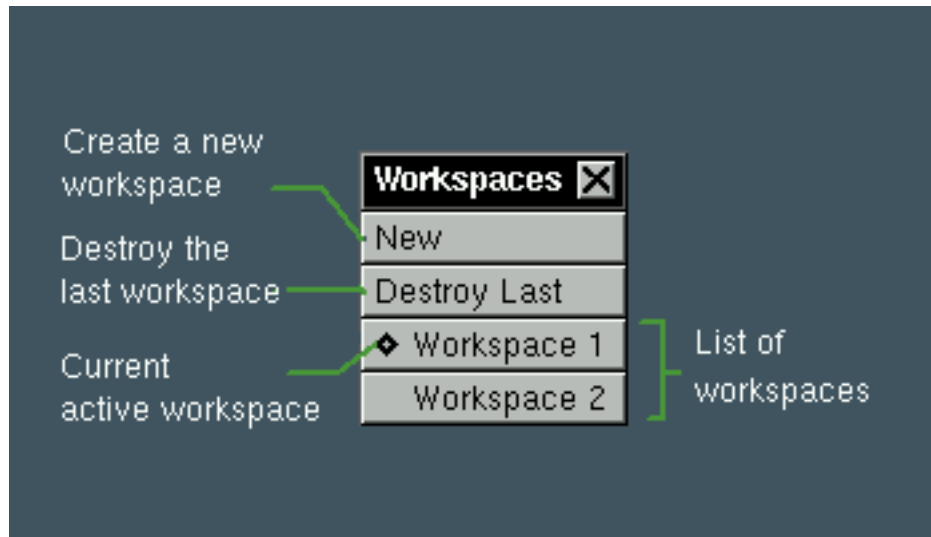
(Destruir el último) Destruye el último espacio de trabajo a menos que esté ocupado por alguna ventana.

Workspaces

(Espacios de trabajo) Cada espacio de trabajo tiene un elemento correspondiente en el menú de espacios de trabajo. Pulsando en alguna de esas entradas se cambiará del espacio de trabajo actual al espacio de trabajo seleccionado.

El espacio de trabajo activo actual se señala por un pequeño indicador a la izquierda del elemento espacio de trabajo.

Figura 1-2. Menú Espacios de Trabajo



Para cambiar el nombre de un espacio de trabajo debe primero "pegar" el menú. Luego pulsar con el ratón presionando la tecla **Control** en el elemento correspondiente al espacio de trabajo que quiere renombrar. El elemento cambiará a un campo de texto editable donde puede modificar el nombre del espacio de trabajo. Para finalizar la edición del nombre del espacio de trabajo presione **Enter**; para cancelarlo presione **Escape**.

Hay un límite de 16 caracteres en la longitud del nombre del espacio de trabajo.

Figura 1-3. El menú editable del Espacio de Trabajo



1.1.4. El Menú de Órdenes de Ventana

1.1.5. El Menú de Lista de Ventana

1.2. Trabajando con Aplicaciones

1.2.1. Iniciando una aplicación

1.2.2. Ocultando una aplicación

1.2.3. Anclando una aplicación

1.3. Trabajando con Espacios de Trabajo

1.3.1. El Paginador

Notas

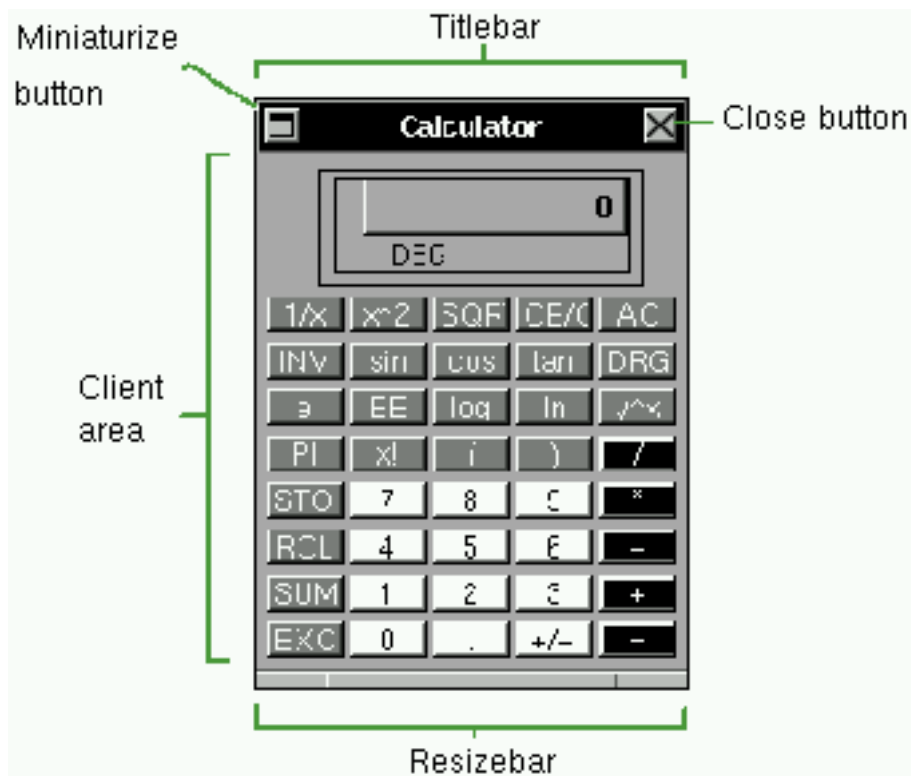
1. El tercer botón es usualmente el botón derecho del ratón. N. del T

Capítulo 2. Ventanas

2.1. Anatomía de una ventana

Generalmente, una ventana de aplicación tiene el siguiente aspecto:

Figura 2-1. Esquema de una ventana de aplicación



Titlebar.

(Barra de Título) La barra de título presenta el nombre de la aplicación, documento o ventana. Su color indica el estado del foco del teclado y el tipo de la ventana. Puede usarla para mover, activar, maximizar, minimizar y acceder al menú de comandos de la ventana.

Miniaturize button.

(Botón de Minimizar) Puede presionar sobre el botón de minimizar para minimizar/iconificar la ventana o hacer pulsar sobre él con la tecla Meta presionada para ocultar la aplicación.

Close button.

(Botón cerrar) El botón cerrar puede ser usado para cerrar la ventana o matar la aplicación, si la aplicación no

puede entender el mensaje de cerrar.

Resizebar.

(Barra de ajuste) Puedes usar la barra de ajuste para (;sorpresa!) ajustar el tamaño de la ventana.

Client Area.

(El área del cliente) El área del cliente es donde la aplicación muestra su información. Si la ventana está inactiva, puede presionar sobre ella para activarla.

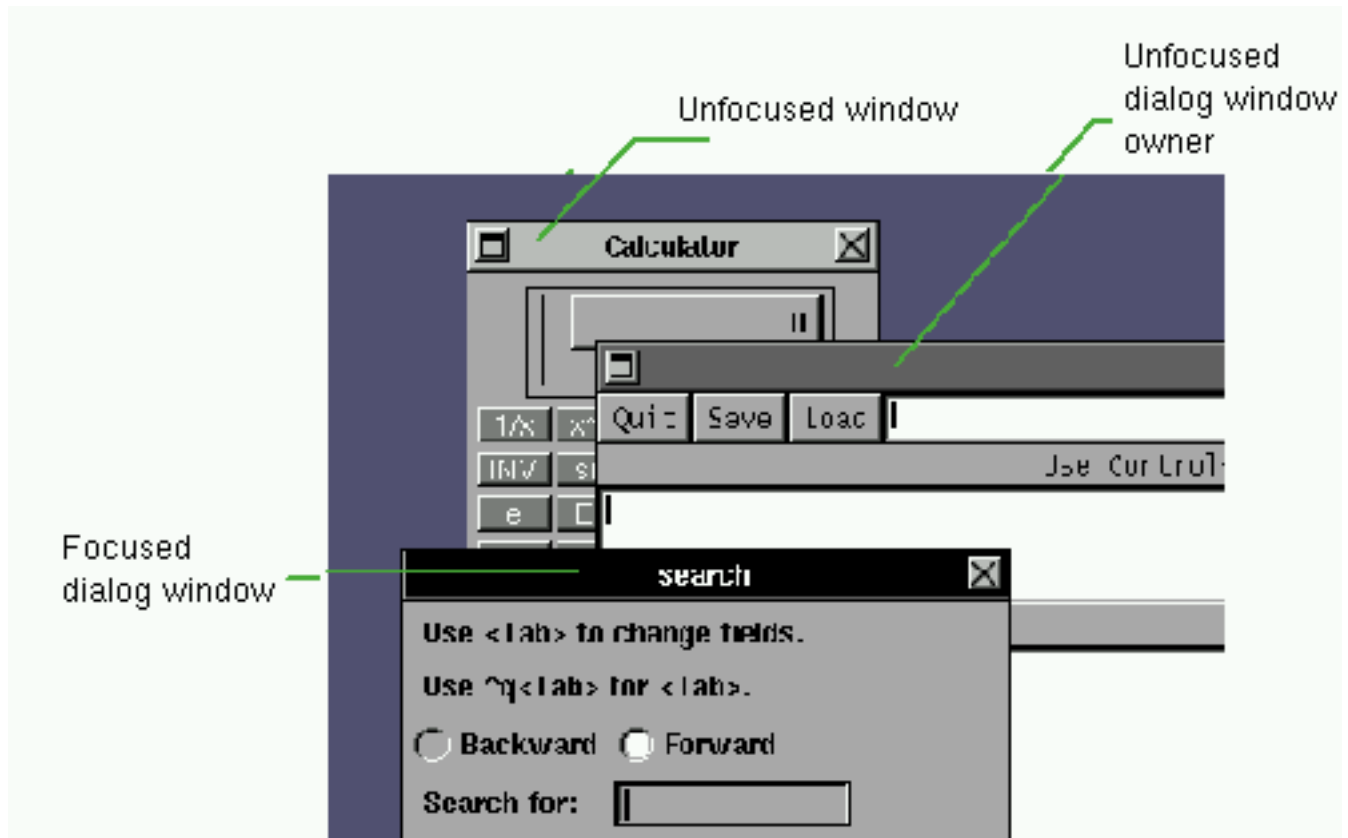
2.2. Trabajando con Ventanas

2.2.1. Poner el Foco sobre una Ventana

Las ventanas pueden estar en dos estados: *con foco*, o *sin foco*. La ventana con foco (también llamada la ventana clave o activa) tiene una barra de título negra y es la ventana que recibe la entrada del teclado, ie: donde puede escribir texto. Usualmente es la ventana donde trabaja. Sólo una ventana puede estar con foco a la vez. Las ventanas sin foco tienen una barra de título en gris.

Algunas aplicaciones tienen una ventana de tipo especial, llamadas ventanas de diálogo, ventanas transitorias o paneles. Cuando esas ventanas están activas, la ventana que la contiene (la ventana principal) obtiene una barra de título gris oscuro. Tan pronto como la ventana de diálogo es cerrada, el foco regresa a la ventana que la contiene. La Figura 2.2 muestra un panel activo de Abrir Fichero (Open File) y la ventana que lo contiene.

Figura 2-2. Esquema de una ventana de aplicación



Hay tres estilos de foco sobre ventanas:

Pulsar-para-foco,

o modo manual de foco. En el modo Pulsar-para-foco, explícitamente escoge la ventana que debe obtener el foco. Este es el modo por omisión.

Foco-sigue-ratón,

o modo de auto-foco. En este modo, la ventana con foco es escogida basada en la posición del puntero del ratón. La ventana bajo el puntero del ratón es siempre la ventana con foco.

Foco-desordenado,

o modo foco-semiautomático. Es similar al modo de Foco-sigue-ratón, pero si mueves el puntero de una ventana a la ventana principal, la ventana no perderá su foco.

Puedes escoger entre esos modos con la opción `focusmode_op`.

Para obtener el foco en una ventana en el modo Pulsar-para-foco:

- Pulse en la barra de título, en la barra de ajuste o en el área del cliente de la ventana con el botón izquierdo o derecho del ratón.
O
- Pulse en la barra de título con el botón medio del ratón. Esto dará el foco a la ventana sin traerla al frente.
O
- Abra el menú "lista de ventanas" y seleccione la ventana a la que va a dar el foco.

Cuando se pulsa en el área del cliente de una ventana inactiva para darle el foco, el click es procesado normalmente por la aplicación. Si encuentra este comportamiento un poco confuso, puede hacer que la aplicación ignore esta pulsación con la opción de `ignorefocusclick_op`.

Para dar el foco a una ventana en el modo Foco-sigue-ratón:

- Mueve el puntero sobre la ventana a la que quiera dar el foco.

2.2.2. Reordenando Ventanas Superpuestas

Las ventanas pueden superponerse a otras ventanas, haciendo que algunas ventanas estén sobre otras.

Para traer una ventana al frente:

- Pulse en la barra de título o la barra de ajuste de la ventana deseada con el botón izquierdo del ratón.
O
- Seleccione la ventana deseada del menú Lista de Ventanas.

Las ventanas de diálogo/transitorias son puestas siempre sobre sus ventanas padre, a menos que la opción `ontop-transients_op` sea deshabilitada. Algunas ventanas tienen un atributo especial que les permite estar permanentemente sobre ventanas normales. Puedes hacer que ventanas específicas tengan este atributo usando la opción de ventana `alwaysontop_op` o establecerla en el panel Inspector de Ventanas.

Teclas Extra

Acción	Efecto
<i>Presionando la tecla Meta, pulse en la barra de título de la ventana con el botón izquierdo del ratón</i>	<i>Manda la ventana al fondo.</i>
<i>Meta y pulsando en el Área del Cliente de la ventana con el botón izquierdo del ratón</i>	<i>Trae la ventana al frente y le da el foco.</i>
<i>Presionando la tecla Meta y presionando la tecla Flecha Arriba</i>	<i>Trae la ventana con foco actual al frente.</i>

<i>Presionando la tecla Meta y presionando la tecla Flecha Abajo</i>	<i>Manda la ventana con foco actual al fondo.</i>
--	---

2.2.3. Moviendo una Ventana

Para mover la ventana alrededor de la pantalla, arrastre la ventana mediante su barra de título con el botón izquierdo del ratón presionado. Esto también traerá la ventana al frente y le dará el foco.

Para mover una ventana:

- Presione sobre la barra de título de la ventana que quieras mover con el botón izquierdo del ratón y arrástrela con el botón presionado.

Mientras mueve la ventana, una pequeña caja aparecerá en la pantalla, indicando la posición actual de la ventana en pixeles, relativa a la esquina superior izquierda de la pantalla. Puede cambiar la localización de esta caja de posición presionando la tecla **Shift** durante la operación de movimiento.

En algunas ocasiones raras, es posible que una ventana sea puesta fuera de la pantalla. Esto ocurre con algunas aplicaciones inestables. Para traer una ventana de vuelta al área visible de la pantalla, seleccione la ventana en el menú Lista de Ventanas. Puede prevenir que las ventanas hagan eso con el atributo de ventana `dontmoveoff_at`.

Teclas Extra

Acción	Efecto
<i>Arrastre la barra de título con el botón medio del ratón</i>	<i>Mueve la ventana sin cambiar su orden en la pila.</i>
<i>Arrastre la barra de título presionando la tecla Control</i>	<i>Mueve la ventana sin darle el foco.</i>
<i>Arrastre el área del cliente o la barra de ajuste presionando la tecla Meta</i>	<i>Mueve la ventana.</i>

2.2.4. Cambio de tamaño a una ventana

El tamaño de una ventana puede ser ajustado arrastrando la barra de ajuste.

Figura 2-3. Barra de Ajuste de la Ventana



Dependiendo del lugar en el que pulse para arrastrar la barra de ajuste, la operación de ajuste será restringida a una

dirección.

Para cambiar de tamaño una ventana:

- Para cambiar la altura de la ventana, presione en la región media de la barra de ajuste y arrástrela verticalmente.
- Para cambiar el ancho de la ventana, presione en cualquiera de las regiones finales de la barra de ajuste y arrástrela horizontalmente.
- Para cambiar ambas, altura y anchura al mismo tiempo, presione en cualquiera de las regiones finales de la barra de ajuste y arrástrela diagonalmente.

Mientras cambia de tamaño la ventana, una pequeña caja aparecerá en la pantalla indicando el tamaño actual de la ventana. Puede cambiar el lugar de esta caja de tamaño o cambiarla a un formato diferente presionando la tecla **Shift** durante la operación de cambio de tamaño.

Si una ventana se vuelve demasiado grande para caber en la pantalla y pierde acceso a su barra de título o a su barra de ajuste, puede mover la ventana mediante el área del cliente, presionando la tecla **Meta** y entonces cambiarle el tamaño.

Teclas Extra

Acción	Efecto
<i>Arrastre la ventana en el área del cliente con el botón derecho del ratón, mientras presiona la tecla Meta</i>	<i>Cambia de tamaño la ventana.</i>
<i>Arrastre la barra de ajuste con el botón medio del ratón</i>	<i>Cambia de tamaño la ventana sin traerla al frente.</i>
<i>Arrastre la barra de título mientras presiona la tecla Control</i>	<i>Cambia de tamaño la ventana sin darle el foco.</i>

2.2.5. Minimizando una ventana

Si quiere deshacerse temporalmente de una ventana, puede minimizarla. Cuando minimiza una ventana, se encogerá a una mini-ventana con un icono y un título que es puesto al pie de la pantalla.

Figura 2-4. Barra de la Ventana

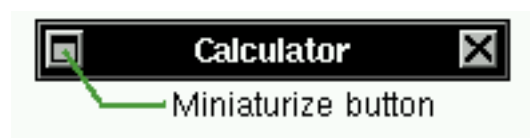


Figura 2-5. Mini-Ventana



Puede mover la mini-ventana a través de la ventana arrastrándola. A diferencia de los iconos de aplicaciones, las mini-ventanas no pueden ser ancladas.

Para restaurar una ventana de su mini-ventana, pulse dos veces en la mini-ventana. La ventana será restaurada en el espacio de trabajo actual, con la misma posición, tamaño y contenido que tenía antes de minimizarla.

Para minimizar una ventana:

- Pulse con el ratón en el botón de minimizar.

Para restaurar una ventana minimizada:

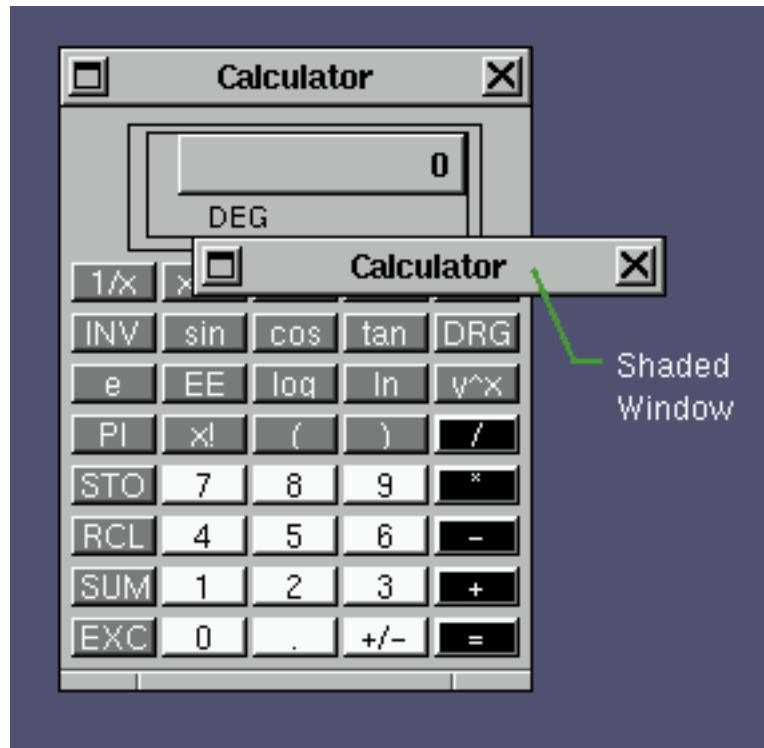
- Doble pulsación sobre la mini-ventana.

Puedes también restaurar todas las ventanas minimizadas y ocultas de una aplicación dada haciendo doble click en el icono de la aplicación con el botón medio del ratón.

2.2.6. Ocultando una ventana

Si quiere deshacerse temporalmente de una ventana, una opción para minimizarla es *ocultarla*. Cuando oculta una ventana, la ventana se enrolla en su barra de título. Puedes hacer casi todo lo que haces con una ventana normal con ventanas ocultas, como minimizarlas o cerrarlas.

Figura 2-6. Ventana Ocultada



Para ocultar una ventana:

- Hacer doble click en la barra de título de la ventana.

2.2.7. Cerrando una ventana

Después de terminar de trabajar en una ventana, puede cerrarla para deshacerse de ella. Cuando cierra una ventana, es retirada de la pantalla y no puede ser restaurada. Así que, antes de cerrar una ventana, debe estar seguro de que ha guardado cualquier trabajo que estaba haciendo en ella.

Figura 2-7. Botón para cerrar una Ventana



Algunas ventanas tienen un botón cerrar con algunos puntos alrededor de él.. Esas ventanas no pueden ser cerradas normalmente y la única manera de deshacerse de ellas es finalizando la aplicación. Debe intentar salir desde dentro de la aplicación (a través de menús o botones) cuando sea posible. Si no, puede forzar a WindowMaker a "matar" la aplicación.

Para forzar el cerrado de una ventana (matando la aplicación):

- Presionando la tecla **Control** haz click en el botón cerrar.
O
- Doble click sobre el botón cerrar.

Es posible también matar aplicaciones que pueden ser cerradas normalmente pulsando en el botón cerrar mientras presiona la tecla **Control**.

2.2.8. Maximizando una ventana

Si quiere cambiar el tamaño de una ventana para que ocupe la pantalla entera, puede maximizar la ventana. Cuando la des-maximiza, la ventana será restaurada a la misma posición y tamaño de antes de que fuera maximizada.

Para maximizar una ventana:

- Presionar la tecla **Control** y pulsar dos veces en la barra de título para cambiar la altura de una ventana a la pantalla completa.
- Presionar la tecla **Shift** y pulsar dos veces en la barra de título para cambiar la anchura de una ventana a la pantalla completa.
- Presionar ambas teclas, **Control** y **Shift** y pulsar dos veces en la barra de título para cambiar el tamaño de la altura y la anchura a la pantalla completa.

Para restaurar el tamaño de una ventana maximizada:

- Presionar la tecla **Control** o **Shift** y pulsar dos veces en la barra de título de la ventana.

Puede elegir si la ventana debe ser maximizada a pantalla completa o si la posición del Anclaje debe ser considerada usando la opción `windock_op`.

Capítulo 3. Configurando WindowMaker

3.1. El Sistema por Omisión

3.1.1. Formato del Fichero de Listas de Propiedades

Las configuraciones y otros datos que deben ser guardados entre sesiones (como las aplicaciones que fueron ancladas) son guardadas en el formato de *listas de propiedades* en el directorio `/GNUstep/Defaults`. La sintaxis de una lista de propiedades es simple, pero si necesita cambiarla manualmente, debe tener cuidado de no dejar ningún error de sintaxis.

3.1.1.1. La Forma Bacchus Naur (BNF) para la lista de propiedades

Figura 3-1. Esquema de la Forma Bacchus Naur (BNF)

<code><objeto></code>	<code>::= <cadena> <datos> <array> <diccionario></code>
<code><cadena></code>	<code>::= texto con caracteres no alfanuméricos texto alfanumérico</code>
<code><array></code>	<code>::= '(' [<objeto> { ',' <objeto> }*] ')'</code>
<code><diccionario></code>	<code>::= '{' [<par_valores_clave> { ',' <par_valores_clave> }*] '{'</code>
<code><par_valores_clave></code>	<code>::= <cadena> '=' <objeto> ';'</code>

3.1.1.2. Ejemplo de un fichero de lista de propiedades:

```
{
    "*" = {
        Icon = "defaultAppIcon.xpm";
    };
    "xterm.XTerm" = {
        Icon = "xterm.xpm";
    };
    xconsole = {
        Omnipresent = YES;
        NoTitlebar = YES;
        KeepOnTop = NO;
    };
}
```

La lista de propiedades de arriba es un diccionario con 3 diccionarios dentro, el primero está etiquetado¹ por `"*`. El segundo por `"XTerm.xterm"` y el último por `"xconsole"`.

Nótese que todas las cadenas que tienen caracteres no-alfanuméricos (como un punto "." o el asterisco "*") están encerrados por comillas dobles. Cadenas con sólo caracteres alfanuméricos pueden estar o no encerradas entre comillas dobles, ya que no crearán ninguna diferencia.

Aquí hay otro ejemplo:

```
{
    FTitleBack = ( hgradient, gray, "#112233" );
}
```

La lista de propiedades en el ejemplo de arriba contiene un array con 3 elementos con una etiqueta llamada "FTitleBack".

A excepción de casos como nombres y rutas, todos los valores de las cadenas no dependen de si son mayúsculas o minúsculas = yEs

3.1.2. Preferencias

Las opciones de preferencia generales, se guardan en el fichero /GNUstep/Defaults/WindowMaker.

Dése cuenta que los valores marcados como *por omisión* son valores que son asumidos si la opción no es especificada, a diferencia de los valores *de fábrica* que son especificados en el fichero de preferencias.

3.1.2.1. Configuración General

Opción	Valores	Valor por Omisión	Descripción
PixmapPath	Lista de directorios separados por :	Depende del sistema	Una lista de directorios donde buscar las imágenes. Las imágenes para cosas como iconos, se buscan en esas rutas en orden de aparición.
NoDithering	YES o NO	NO	Deshabilita el dithering ^a interno de las imágenes. No recomendado para resoluciones con menos de 8 bits por pixel.

ColormapSize	número entero > 1	4	Número de colores para cada componente rojo, verde y azul a ser usado para el mapa de colores del dithering. Este valor debe ser mayor que 1 y menor que 6 para resoluciones de 8bpp ^b . Tiene sentido en resoluciones de PseudoColor. Esta opción no tiene efecto en resoluciones ColorVerdadero. Valores más grandes resultan en una mejor apariencia, pero deja menos colores para otras aplicaciones.
ModifierKey	Nombre de la tecla Modificador	Mod1	La tecla para usar como modificador siendo referida como Meta en este manual, como Meta arrastrando una ventana para moverla. Valores válidos son Alt, Meta, Super, Hyper, Mod1, Mod2, Mod3, Mod4, Mod5.
UseSaveUnders	YES o NO	NO	Usa <i>saveunders</i> ^c en ventanas de WindowMaker. Esto mejora el rendimiento pero incrementa el uso de la memoria. Puede también causar problemas con el refresco en algunas aplicaciones.
<p>Notas:</p> <p>a. Dithering es el proceso que un programa utiliza cuando no puede representar todo el rango de colores de una imagen dada. N. del T.</p> <p>b. bpp - Bits Per Pixel, Bits Por Pixel, N. del T.</p> <p>c. SaveUnders es una opción que permite guardar en memoria porciones de ventanas que no son visibles o están ocultas bajo una ventana. N. del T.</p>			

3.1.2.2. Opciones de Preferencias

Opción	Valores	Valor por Omisión	Descripción
--------	---------	-------------------	-------------

Opción	Valores	Valor por Omisión	Descripción
IconSize	número entero > 4	64	El tamaño de los iconos de aplicaciones y mini-ventanas.
FocusMode	Manual o ClickToFocus (<i>Click-para-foco</i>), Auto o FocusFollowsMouse (<i>Foco-sigue-ratón</i>) SemiAuto o Sloppy (<i>Foco-desordenado</i>)	Manual	El modo de foco de entrada. Diríjase a Sección 2.2.1 para una explicación sobre los modos de foco.
AutoFocus	YES o NO	YES	Si las ventanas deben recibir el foco automáticamente cuando se muestran en la pantalla. Puede ser irritante si una ventana se muestra mientras está escribiendo algo en otra ventana.
IgnoreFocusClick	YES o NO	NO	Si el pulsar con el ratón para hacer foco sobre una ventana debe ser ignorado o tratado normalmente.
RaiseDelay	número entero	0	Cuantas décimas de segundo debe esperar antes de poner una ventana en modo de foco Auto o SemiAuto. 0 deshabilita esta característica.
ColormapMode	Manual o ClickToFocus (<i>Click-para-Foco</i>), Auto o FocusFollowsMouse (<i>Foco-sigue-Ratón</i>)	Auto	El valor del modo de mapa de color. En modo <i>Manual</i> o <i>ClickToFocus</i> , el mapa de color es puesto al que corresponde a la ventana con foco actual. En modo <i>Auto</i> o <i>FocusFollowsMouse</i> , el mapa de color es puesto al mapa de color de la ventana debajo del puntero.
CirculateRaise	YES o NO	NO	Si la ventana debe ser realizada cuando circula (foco a la ventana anterior o siguiente a través del teclado).

Opción	Valores	Valor por Omisión	Descripción
AlignSubmenus	YES o NO	NO	Si los sub-menús deben ser alineados verticalmente con sus menús padres.
OnTopTransients	YES o NO	YES	Si las ventanas de diálogo debe ser puestas sobre sus ventanas padres.
WindowPlacement	auto, cascade, manual o random	cascade	Selecciona el estilo de posición de las nuevas ventanas. <i>auto</i> sitúa las ventanas automáticamente en el primer espacio abierto encontrado en el espacio de trabajo. <i>cascade</i> sitúa la ventana en posiciones incrementadas empezando desde la esquina superior izquierda del espacio de trabajo. <i>Manual</i> permite situar la ventana interactivamente con el ratón. <i>Random</i> sitúa la ventana aleatoriamente en el espacio de trabajo.
OpaqueMove	YES o NO	NO	Si la ventana entera debe ser movida durante su arrastre o si sólo su borde debe ser movido.
NoAnimations	YES o NO	NO	Si las animaciones, como las hechas durante la minimización, deben ser deshabilitadas.

Opción	Valores	Valor por Omisión	Descripción
NoAutowrap	YES o NO	NO	No cambiar automáticamente al espacio de trabajo siguiente o anterior cuando una ventana es arrastrada a la esquina de la pantalla.
NoWindowUnderDock	YES o NO	NO	Cuando se maximizan las ventanas, limitar sus tamaños así no serán cubiertas por el lugar de anclaje.

Opción	Valores	Valor por Omisión	Descripción
ConstrainWindowSize	YES o NO	NO	No permitir que las ventanas tengan un tamaño inicial mayor que el de la pantalla.
ResizeDisplay	center, corner, floating o line	corner	Selecciona el tipo de posición de la caja que muestra el tamaño de la ventana cuando está siendo cambiada de tamaño. <i>Center</i> pone la caja en el centro del espacio de trabajo, <i>corner</i> la pone en la esquina superior izquierda del espacio de trabajo, <i>floating</i> m la pone en el centro de la ventana que está siendo cambiada de tamaño y <i>line</i> dibuja el tamaño actual sobre el espacio de trabajo, como en un dibujo técnico.
MoveDisplay	center, corner o floating	corner	Selecciona el tipo o posición de la caja que muestra la posición de la ventana cuando una ventana está siendo movida. El significado de los valores son los mismos para la opción ResizeDisplay.

3.1.2.3. Opciones de apariencia

Las fuentes² están especificadas en el formato de Descripción Lógico de Fuentes X. Puedes cortar y pegar esos nombres de programas como xfontsel.

Los colores son especificados como nombres de colores en el formato estándar X. Este puede ser cualquier color mostrado por el programa showrgb (como black, white o gray) o un valor de color en el formato #rrvva, donde rr, vv y aa es la intensidad del componente de color³ (como #ff0000 para rojo puro o #000080 para azul medio). Dése cuenta que los nombres de color en el formato #rrvva deben ser encerrados con comillas dobles.

Las texturas están especificadas como un array, donde el primer elemento especifica el tipo de textura seguida por un número variable de argumentos.

Los tipos de texturas válidos son:

(solid, color)

La textura es un color sólido simple.

(dgradient, color1, color2)

la textura es un gradiente diagonal renderizado de la esquina superior izquierda a la esquina inferior derecha. El primer argumento (color1) es el color para la esquina superior izquierda y el segundo color (color2) es para la esquina inferior derecha.





(hgradient, color1, color2)

la textura es un gradiente horizontal renderizado del borde izquierdo al borde derecho. El primer argumento (color1) es el color para el borde izquierdo y el segundo (color2) es para el borde derecho.

(vgradient, color1, color2)

la textura es un gradiente vertical renderizado del borde superior al borde inferior. El primer argumento (color1) es el color para el borde superior y el segundo (color2) es para el borde inferior.

Ejemplos

	(solid, gray)
	(dgradient, gray80, gray20)
	(hgradient, gray80, gray20)
	(vgradient, gray80, gray20)

Opción	Valores	Valor por Omisión	Descripción
WorkspaceBack	textura	Ninguna	Textura por defecto para el fondo del espacio de trabajo. Nota: La textura <i>dgradient</i> puede tomar mucho tiempo para ser renderizada.
IconBack	textura	(solid, gray)	Textura para el fondo de los iconos de aplicación y mini-ventanas.
FTitleBack	textura	(solid, black)	Textura para la barra de título de la ventana con foco.
PTitleBack	textura	(solid, "#616161")	Textura para la barra de título de la ventana principal sin foco o el propietario de la ventana de diálogo actual con foco.

UTitleBack	textura	(solid, gray)	Textura para las barras de títulos de ventanas sin título.
MenuTitleBack	textura	(solid, black)	Textura para las barras de título de menú.
MenuTextBack	textura	(solid, gray)	Textura para los elementos del menú.
FTitleColor	color	white	El color del texto en la barra de título de la ventana con foco.
PTitleColor	color	white	Color para el texto en la barra de título de la ventana principal sin foco o el propietario de la ventana de diálogo actual con foco.
UTitleColor	color	black	Color para el texto de la barra de título de la ventana con foco.
MenuTitleColor	color	white	Color para el texto en barras de título de menús.
MenuTextColor	color	black	Color para el texto en los elementos del menú.
HighlightColor	color	white	Color para el elemento seleccionado en los menús.
HighlightTextColor	color	black	Color para el texto del elemento seleccionado en los menús.
MenuDisabledColor	color	"#616161"	Color para el texto de elementos deshabilitados del menú.
WindowTitleFont	font	helvetica bold 12	Fuente para el texto en la barras de título de las ventanas.
MenuTitleFont	font	helvetica bold 12	Fuente para el texto en las barras de título de los menús.
MenuTextFont	font	helvetica medium 12	Fuente para el texto de los elementos del menú.
IconTitleFont	font	helvetica medium 8	Fuente para el texto de las barras de título de las mini-ventanas.

DisplayFont	font	helvetica medium 12	Fuente para el texto de las ventanas de información, como el tamaño de las ventanas durante el ajuste de tamaño.
TitleJustify	center, left o right	center	Justificación del texto en las barras de título de las ventanas.

3.1.2.4. Opciones de Apariencia Extra

Opción	Valores	Valor por Omisión	Descripción
MRightButtonBack	textura	(solid, black)	
FRightButtonBack	textura	(solid, black)	
PRightButtonBack	textura	(solid, "#616161")	
URightButtonBack	textura	(solid, gray)	
FLeftButtonBack	textura	(solid, black)	
PLeftButtonBack	textura	(solid, "#616161")	
ULeftButtonBack	textura	(solid, gray)	

3.1.2.5. Consejos para Teclado

Las especificaciones de atajos para el teclado son de la forma:

[<nombre de la tecla modificador> +] <nombre de la tecla>

Donde *nombre de la tecla modificador* especifica una tecla modificador opcional, como Meta o Shift. Cualquier número de teclas modificadoras pueden ser especificadas. El *nombre de la tecla* es la tecla actual que provocará la acción ligada a la opción.

Ejemplos:

F10

significa la tecla F10 .

Meta+Tab

significa la tecla Tab con la tecla modificador Meta presionadas al mismo tiempo.

Meta+Shift+Tab

significa la tecla Tab con las teclas modificadoras Meta y Shift presionadas al mismo tiempo.

Los nombres de las teclas pueden ser encontrados en `/usr/X11R6/include/X11/keysymdef.h`. Los prefijos XK_ deben ser ignorados (si el nombre de la tecla es XK_Return usa Return).

Opción	Valor por Omisión	Descripción
RootMenuKey	Ninguna	Abre el menú principal bajo la posición del puntero actual y permite el manejo del menú con el teclado. Si el menú ya está abierto permitirá el manejo del menú con el teclado.
WindowListKey	Ninguna	Abre el menú lista de ventanas bajo la posición actual y permite el manejo del menú con el teclado. Si el menú ya está abierto permitirá el manejo del menú con el teclado.
WindowMenuKey	Ninguna	Abre el menú comandos de ventana para la ventana actual con foco y permite el manejo del menú con el teclado.
MiniaturizeKey	Ninguna	Miniaturiza la ventana con foco actual si es miniaturizable.
HideKey	Ninguna	Oculto la aplicación actual activa si es ocultable.
CloseKey	Ninguna	Cierra la ventana actual con foco si se puede cerrar.
MaximizeKey	Ninguna	Ajusta el tamaño de la ventana con foco actual a su máximo tamaño.
VMaximizeKey	Ninguna	Ajusta el tamaño de la ventana con foco actual a su máximo tamaño vertical.
RaiseKey	Meta+Arriba	Manda la ventana con foco actual al frente.
LowerKey	Meta+Abajo	Manda la ventana con foco actual al fondo.
RaiseLowerKey	Ninguna	Eleva o baja la ventana bajo el puntero del ratón.
ShadeKey	Ninguna	Oculto la ventana con foco actual.
FocusNextKey	Ninguna	Cambia el foco de entrada a la siguiente ventana.
FocusPrevKey	Ninguna	Cambia el foco de entrada a la ventana anterior.
NextWorkspaceKey	Ninguna	Se cambia al siguiente espacio de trabajo.
PrevWorkspaceKey	Ninguna	Se cambia al espacio de trabajo anterior.
NextWorkspaceLayerKey	Ninguna	Se cambia al siguiente conjunto de 10 espacios de trabajo.

PrevWorkspaceLayerKey	Ninguna	Se cambia al conjunto anterior de 10 espacios de trabajo.
Workspace1Key... Workspace10Key	Ninguna	Se cambia al espacio de trabajo con el número correspondiente.

3.1.3. Atributos de Ventanas

Los atributos de ventanas son guardados en el fichero /GNUstep/Defaults/WMWindowAttributes.

3.1.3.1. Sintaxis

El contenido de este archivo es un diccionario de diccionarios de atributos etiquetados por nombres de ventanas. Como este:

```
{
  "*" = {
    Icon = "defaultAppIcon.xpm";
  };
  "xterm.XTerm" = {
    Icon = "xterm.xpm";
  };
  xconsole = {
    Omnipresent = YES;
    NoTitlebar = YES;
    KeepOnTop = NO;
  };
}
```

Los nombres de ventanas son de la forma: ⁴

<nombre de la instancia de la ventana> . <nombre de la clase de la ventana>

O

<nombre de la instancia de la ventana>

O

<nombre de la clase de la ventana>

Poniendo un asterisco como el nombre de la ventana significa que el conjunto de valores para esa etiqueta va a ser usado como valores por omisión para todas las ventanas. Así, debido a que **xconsole** no especifica un atributo Icon, usará el valor por defecto, que en el ejemplo de arriba es defaultAppIcon.xpm.

3.1.3.2. Opciones

Los valores por defecto son NO para todas las opciones.

Opción	Valores	Descripción
--------	---------	-------------

Icon	nombre del fichero imagen	Asigna una imagen a ser usada como el icono para esa ventana.
NoTitlebar	YES o NO	No pone una barra de título en la ventana.
NoResizebar	YES o NO	No pone una barra de ajuste de tamaño en la ventana.
NotMiniaturizable	YES o NO	No deja que la ventana sea miniaturizada y quita el botón correspondiente de la barra de título.
NotClosable	YES o NO	Quita el botón de cerrar de la barra de título.
NoHideOthers	YES o NO	No oculta la ventana o las aplicaciones que pertenecen a la ventana cuando se ejecuta una orden [Hide Others (Ocultar otros)] .
NoratónBindings	YES o NO	No registra los botones del ratón en esa ventana. Esto significa que acciones como Meta y pulsación en la ventana será capturada por la aplicación en lugar de ser interceptada por WindowMaker.
NoKeyBindings	YES o NO	No registra la teclas en esa ventana. Esto significa que combinaciones de teclas que puedan ser normalmente interceptadas por WindowMaker (debido a que esas combinaciones de teclas estén ligadas a alguna acción), como Meta + Arriba, serán pasadas a la aplicación.
NoAppIcon	YES o NO	No crea un icono de aplicación para la ventana. Esto es útil para algunas aplicaciones que obtienen incorrectamente más de un icono de aplicación.
KeepOnTop	YES o NO	Siempre mantiene la ventana sobre otras ventanas normales.
Omnipresent	YES o NO	Hace que la ventana esté presente en todos los espacios de trabajo. Una ventana pegajosa.
SkipWindowList	YES o NO	No lista la ventana en el menú lista de ventanas.
KeepInsideScreen	YES o NO	Siempre mantiene la ventana dentro del área visible de la pantalla.

Unfocusable	YES o NO	No permite que la ventana tenga foco.
StartWorkspace	número o nombre del espacio de trabajo	Hace que la ventana se muestre en el espacio de trabajo indicado cuando es mostrada por primera vez.

3.1.4. Aplicaciones o Menú Principal

3.1.4.1. Sintaxis del Fichero del Menú

3.2. Paneles de Configuración

3.2.1. Panel de Preferencias

3.2.2. Inspector de Atributos de Ventana

Notas

1. Nos referiremos al término en inglés key por etiqueta. N. del T.
2. tipos de letra
3. r es rojo, v es verde y a es azul, N. del T.
4. Puedes obtener los valores para esta información ejecutando la utilidad **xprop** en la ventana deseada. Cuando haces eso, mostrará la siguiente línea, entre otras cosas:

```
WM_CLASS(STRING) = "xterm", "XTerm"
```

La primera cadena (xterm) es el nombre de la instancia de la ventana y la segunda (XTerm) es el nombre de la clase de la ventana.

Apéndice A. Apéndices

A.1. Recomendaciones

- Si el tamaño de una ventana se vuelve tan grande que sobrepasa la pantalla y no puedes manipularla, puedes simplemente presionar la tecla **Meta** mientras arrastras la ventana en el área del cliente. De esta manera puedes mover la ventana arriba o abajo y ajustar su tamaño, si quieres.
- Si quieres que las ventanas puedan cubrir el anclaje, puedes hacer que el anclaje baje al fondo, pulsando dos veces en el primer icono del anclaje mientras sostienes la tecla **Meta**. Entonces puedes bajar o alzar el anclaje a través del primer icono, justo como lo haces con ventanas.
- Si quieres que las ventanas puedan cubrir los menús, los puedes hacer bajar al fondo como el anclaje, haciendo doble click en la barra de título con la tecla **Meta** presionada.

Glosario

arrastrar

hacer click en un objeto con el ratón y mover el ratón mientras presionas el botón del ratón.

miniaturizar

(iconificar, minimizar) poner temporalmente una ventana a un lado, reemplazando la ventana con una representación miniatura de ella.

tecla Meta

dependiendo del tipo de sistema y teclado, esto puede significar diferentes teclas. Bajo GNU/Linux, es usualmente la tecla **Alt** o Alternativa.