

SelfLinux-0.13.1



IceWM



Autor: Robin Haunschild (H@unschuld.de)
Formatierung: Florian Frank (florian@pingos.org)
Lizenz: GPL

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung

2 Aussehen und Bedienung des Fenster-Managers IceWM

- 2.1 Die Werkzeugleiste
- 2.2 Die Fensterleisten

3 Konfiguration des Fenster-Managers IceWM

- 3.1 Ort der Konfigurationsdateien
- 3.2 Konfiguration der Werkzeugleiste
- 3.3 Konfiguration des Menüs
- 3.4 Weitere Konfigurationsdateien
- 3.5 Konfiguration der Arbeitsflächen
- 3.6 Motive
- 3.7 Icons

4 Rückmeldung

1 Einleitung

IceWM ist ein Fenster-Manager für die grafische Oberfläche. Er gehört nicht zu den großen Desktopumgebungen wie KDE und GNOME. Trotzdem ist er ein Fenster-Manager, der auch ein gewisses Maß an Komfort für Nutzer älterer Computer bietet.

Eine weitere Zielgruppe als Nutzer des IceWM sind Linux-Nutzer, die Windows-ähnliche Oberflächen gewohnt sind. Ein großer Vorteil des IceWM ist sein hohes Maß an Konfigurationsoptionen. Des weiteren benötigt nicht jeder Linux-Anwender eine umfassende Desktop-Umgebung. Für viele Zwecke reicht ein Fenster-Manager vollkommen aus.

Dieser Text erhebt selbstverständlich nicht den Anspruch auf Vollständigkeit bezüglich der Konfiguration des IceWM. Er soll dem Leser **nur** einen leichten Einstieg in die Nutzung des IceWM ermöglichen und einige besonders nützliche Konfigurationsoptionen vorstellen.

2 Aussehen und Bedienung des Fenster-Managers IceWM

2.1 Die Werkzeugleiste

Der IceWM zeigt sich in den meisten Standard-Installationen mit einer Werkzeugleiste und schwarzem Hintergrund. Unten rechts in der Werkzeugleiste ist eine Uhr zu sehen. Links neben der Uhr werden in kleinen Grafiken die Prozessor- und Netzwerkkartenauslastung angezeigt. Bewegt man den Mauszeiger über die Grafiken, so bekommt man in einem kleinen Fenster nähere Informationen.



Weiter links in der Werkzeugleiste ist Platz für offene oder noch zu öffnende Anwendungen. Danach folgt der Arbeitsflächenumschalter. Standardmäßig bringt der IceWM vier Arbeitsflächen mit. Diese Anzahl lässt sich auch erhöhen, aber darauf wird im Abschnitt [Konfiguration der Arbeitsflächen](#) eingegangen. Die verwendete Arbeitsfläche kann außer mit einem Klick auf das entsprechende Arbeitsflächensymbol auch mit der Tastenkombination Meta + Pfeiltaste nach links oder Meta + Pfeiltaste nach rechts gewechselt werden. Zwischen den geöffneten Anwendungen auf der aktiven Arbeitsfläche kann man mit der Tastenkombination Alt + Tab vorwärts und mit Alt + Umschalttaste + Tab rückwärts wechseln.

Neben den Arbeitsflächenumschaltern haben Schnellstarter ihren Platz. Nach einer Standard-Installation verbergen sich dort Programme, wie ein Terminal-Emulator und ein Web-Browser. Welche Programme exakt bei einem Mausklick darauf gestartet werden, ist genauso von der Konfiguration, wie auch davon welche Terminal-Emulatoren / Web-Browser installiert sind, abhängig.

Links von den Schnellstartern befindet sich die Fensterliste. Sie zeigt nach einem Mausklick die gestarteten Programme an. Die Anzeige ist nach Arbeitsflächen sortiert. Die Fensterleiste wird ebenfalls angezeigt, wenn man mit der Maus auf einen freien Bereich der Arbeitsfläche klickt. Ganz links befindet sich ein Knopf, der nach einem Mausklick ein Menü häufig verwendeter Anwendungen zeigt. Im folgenden wird er **Menüknopf** genannt. Ein Rechtsklick auf die Arbeitsfläche öffnet an der Mauszeigerposition dasselbe Menü. Standardmäßig enthält dieses Menü Programme und Untermenüs. Welche Menüs und Programme standardmäßig auftauchen, ist von der Gesamtinstallation des Systems abhängig. Im Folgenden wird erklärt, wie man die bisher genannten Elemente des IceWM verändern kann.

2.2 Die Fensterleisten

Die Titelzeilen von Fenstern werden beim IceWM sowohl bezüglich ihrer Funktion als auch ihres Aussehens maßgeblich von dem verwendeten Motiv bestimmt. Auf die Verwendung von Motiven wird später genauer eingegangen. Die meisten Motive bieten aber einen Knopf für das Fenstermenü, eine Minimieren-, Maximieren- und Schließen- Funktion. Manche Motive bieten auch eine Einrollen- (Fensterheber-) Funktion. Verwendet man ein Motiv, das einen dieser Knöpfe einspart, so macht das gar nichts, denn über das Fenstermenü sind die genannten und viele weiteren Funktionen erreichbar. Das Fenstermenü erscheint ebenfalls, wenn man mit der rechten Maustaste auf die Titelzeile des Fensters klickt.

Zwei besonders nützliche Funktionen in dem Fenstermenü sollen nicht unerwähnt bleiben. Mit der Ebenen-Funktion kann man bestimmen, welche Fenster andere Fenster überdecken dürfen, obwohl sie nicht aktiviert sind. Die Prioritätenverteilung geht von Menü (überdeckt alle anderen Fenster) über normal bis Desktop (wird von allen Anderen überdeckt). Mit verschieben nach kann man das aktuelle Fenster auf eine andere Arbeitsfläche verschieben.

3 Konfiguration des Fenster-Managers IceWM

Das Aussehen und die Funktionalität des IceWM wird in verschiedenen Konfigurationsdateien festgelegt. Ein grafisches Konfigurationswerkzeug fehlt ihm noch. Das mag zu Anfang abschreckend wirken, aber nach einer kurzen Beschäftigung mit den Konfigurationsdateien und ihrem Aufbau kann man seinen IceWM schneller und einfacher konfigurieren als mit einem Kontrollzentrum für den IceWM.

3.1 Ort der Konfigurationsdateien

Nach einer Standard-Installation des IceWM liegen die systemweiten Konfigurationsdateien bei den meisten Distributionen unter:

```
/etc/X11/icewm
```

Jedem Nutzer steht es frei, sich seine eigenen Konfigurationsdateien für seine IceWM-Konfiguration anzulegen. Das geeignete Verzeichnis (`.icewm`) dazu ist meist vom Benutzer in seinem persönlichen Verzeichnis zu erstellen. Benutzerspezifische Konfigurationsdateien liegen also im folgenden Verzeichnis:

```
$HOME/.icewm
```

Existieren sowohl systemweite, als auch benutzerspezifische Konfigurationsdateien, so werden die benutzerspezifischen Dateien für diesen Benutzer verwendet.

3.2 Konfiguration der Werkzeugleiste

Die Konfigurationsdatei, die das Aussehen und die Funktion der Werkzeugleiste bestimmt, heißt `toolbar`. Der Inhalt sollte folgendermaßen aussehen:

```
prog <Name> <Icon> <Programmdatei>
```

prog bedeutet, dass der Schnellstarter ein Programm starten soll. Dabei sind `<Name>` der Name des Programms, `<Icon>` eine Bilddatei (ggf. mit vollständigem Pfad) und `<Programmdatei>` die ausführbare Datei, um das Programm zu starten. Der Autor hat beispielweise den folgenden Eintrag hinzugefügt:

```
prog Dillo -- dillo
```

Dillo ist der beschreibende Name des Programmes. Er erscheint, wenn man den Mauszeiger über den Schnellstarter bewegt. Anstatt einer Bild-Datei folgen zwei Bindestriche. Daher wird kein Bild angezeigt. Stattdessen erscheint auf dem Knopf `<Name>`, hier also **Dillo**. `dillo` ist der Name der ausführbaren Datei. Sie liegt beim Autor im Suchpfad. Programmnamen mit Leerzeichen müssen in Anführungsstriche gesetzt werden. Werden ausführbaren Dateien mit Optionen (von Leerzeichen getrennt) angegeben, so müssen diese nicht in Anführungsstriche gesetzt werden, Beispiel:

```
prog "Elvis X11" -- /usr/bin/elvis -G x11
```

3.3 Konfiguration des Menüs

Das Aussehen und die Funktion des Menüknopfes werden durch die Datei `menu` bestimmt. Die Datei kann die folgenden Elemente enthalten:

```
prog <Name> <Icon> <Programmdatei>
separator
menu <Name> folder {
    prog <Name> <Icon> <Programmdatei>
}
```

Die erste Zeile ist im Abschnitt [Konfiguration der Werkzeugleiste](#) erläutert worden. Sie hat hier dieselbe Bedeutung. Der Befehl `separator` bewirkt die Abtrennung durch einen horizontalen Strich in dem Menü.

`menu` bedeutet, dass hier ein Untermenü definiert wird. `<Name>` ist die Bezeichnung des Untermenüs, die im Menü zu sehen sein soll. Anschließend muß ein `folder {` folgen. Dieses Untermenü kann sowohl Programmstarter also auch weitere Untermenüs enthalten. Das Ende des Menüs wird durch `}` gekennzeichnet. Die Einrückung im obigen Beispiel ist freiwillig und sorgt **nur** für Übersichtlichkeit.

Die Datei `programs` bestimmt das Aussehen des Untermenüs Programme. Der Aufbau von `programs` folgt dem obigen Schema. Daher kann die Datei `programs` wie oben beschrieben verändert werden.

3.4 Weitere Konfigurationsdateien

In der Datei `preferences` können viele Eigenschaften des IceWM festgelegt werden. Die einzelnen Optionen und Schalter sind gut kommentiert. Ein Kommentar beginnt in den IceWM-Konfigurationsdateien mit einem `#`. Das gilt nicht nur für die Datei `preferences`, sondern für die anderen IceWM-Konfigurationsdateien.

Die Datei `keys` definiert Tastaturkürzel. Eine Zeile wie z. B.:

```
key "Alt+Ctrl+d"    dillo
```

bewirkt, dass bei dem gleichzeitigen Drücken der Tasten `Strg + Alt + d` `dillo` gestartet wird.

3.5 Konfiguration der Arbeitsflächen

In der Datei `preferences` wird unter Anderem die Anzahl und die Bezeichnung der Arbeitsflächen festgelegt. Die Zeile

```
WorkspaceNames=" 1 ", " 2 ", " 3 ", " 4 "
```

ist die Standardeinstellung. Sie legt fest, dass es vier verschiedene Arbeitsflächen gibt, die mit **1**, **2**, **3** und **4** bezeichnet sind. Die Bezeichner können auch Buchstaben sein. Daher kann man sich Arbeitsflächen für E-Mail, Büroprogramme, u.s.w reservieren und sie auch dementsprechend bezeichnen, Beispiel:

```
WorkspaceNames=" E-Mail ", " News ", " Office ", " Multimedia "
```

3.6 Motive

Mit IceWM-Motiven kann man das Aussehen des IceWM noch mehr verändern. Je nach Installation sind mehr oder weniger Motive installiert. Man kann sich von mehreren Seiten im Internet die verschiedensten Motive herunterladen. Durch einen Klick auf den Menüknopf und Motive bekommt man eine Auswahl der installierten Motive angezeigt. Das Standard- Motiv des IceWM ist **Infadel2**.

Es gibt systemweit installierte Motive, und Motive die nur der Benutzer verwenden kann, der sie installiert hat. Erstere liegen unter dem Verzeichnis:

`/usr/share/icewm/themes`

Motive eines Benutzers liegen unter:

`$HOME/.icewm/themes`

Andere Distributionen, andere Pfade: RedHat beispielsweise verwendet die folgenden Pfade:

`/usr/share/apps/kwin/icewm-themes` (systemweit) und `/home/user/.kde/share/apps/kwin/icewm-themes` (Benutzer-Motive)

Ein Motiv besteht aus einem Verzeichnis, das den Motivnamen trägt, sowie Bild- und Konfigurations-Dateien.

Damit man nicht nach jedem IceWM-Start sein Lieblingsmotiv einstellen muss, kann man einen eigenen Standard setzen. Je nach Version fügt man eine Zeile wie:

```
Theme=" <Motiv>/default.theme "
```

in die Datei `preferences` hinzu oder erstellt eine Datei mit dem Namen `theme` mit dieser Zeile als Inhalt. Anstatt `<Motiv>` setzt man den Namen des Motivs ein, Beispiel: Um das Motiv **18k** als Standard zu setzen, wäre die folgende Zeile nötig:

```
Theme=" 18k/default.theme "
```

3.7 Icons

Von Haus aus bringt der IceWM keine Icons auf der Arbeitsfläche mit. Es gibt jedoch Wege und Möglichkeiten, Icons mit ihm zu verwenden. Zwei Möglichkeiten, den IceWM mit Icons auszustatten werden nun beschrieben:

Der Desktop-File-Manager (DFM) erzeugt Icons auf der IceWM- Arbeitsfläche. Außerdem erzeugt ein Rechtsklick mit der Maus auf einen freien Teil der Arbeitsfläche bei aktiviertem DFM ein anderes Kontextmenü. Man ruft den DFM mit `dfm` auf. Die Datei sollte im Suchpfad liegen. Bei einer Debian-Installation lautet der komplette Pfad beispielsweise: `/usr/bin/dfm`

Das andere Programm, das dem IceWM Icons verschafft ist der GNOME- Midnight-Commander. Er wird mit `gmc` aufgerufen, wenn er installiert ist. Bei einer Standard-Debian-Installation liegt der `gmc` in demselben

Verzeichnis wie `dfm`. Der `gmc` verwendet GNOME-Icons zur Anzeige. Die Icons und der Datei-Manager des DFM wirken gegen die GNOME-Icons und den `gmc` etwas spartanisch.

4 Rückmeldung

Der Autor freut sich über konstruktive Kritik, gefundene Fehler, Anregungen, etc.

Viel Spaß bei der Konfiguration und der Nutzung Ihres IceWM.