Bureau GNU/Linux : Introduction

Le bureau est le premier élément qui s'affiche losqu'on entre dans une session GNU/Linux. Étant donné la variété des distributions et des environements de bureau, votre bureau ressemblera peut-être un peu, beaucoup voir pas du tout à cet exemple.

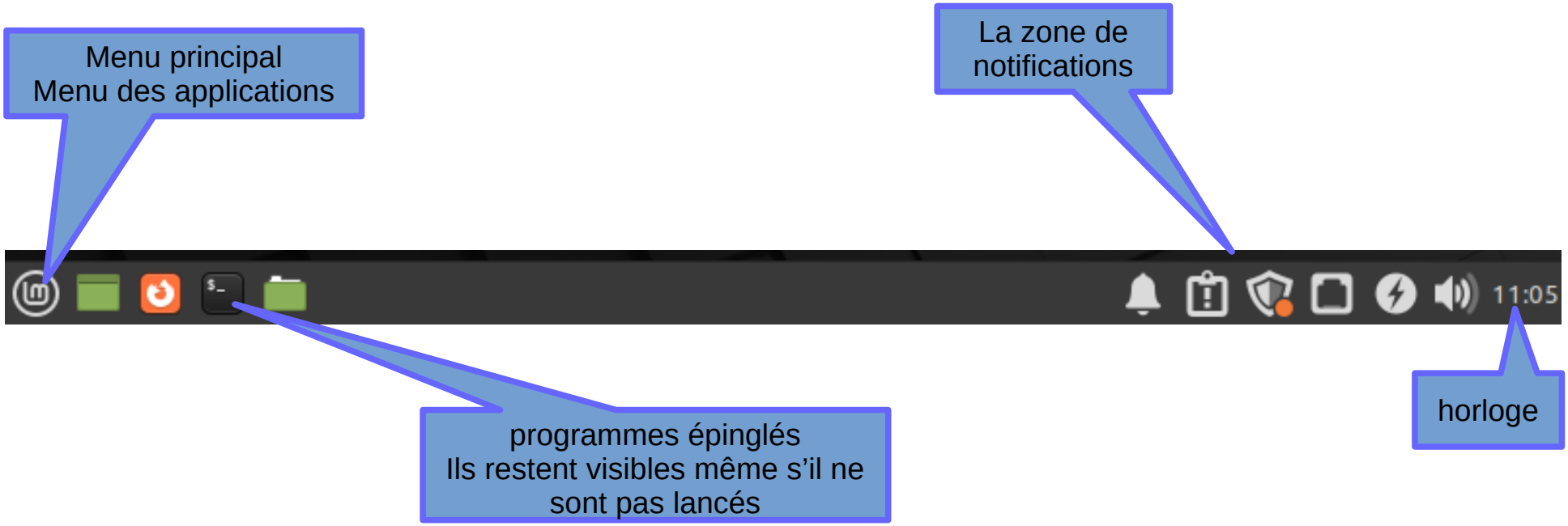
CC BY-SA Djan GICQUEL

Icônes du bureau

La zone en haut de l'écran s'appelle le bureau. Le bureau contient des icônes qui peuvent être cliquées. Ces icônes représentent soit des raccourcis vers des logiciels soit des dossiers.

CC BY-SA Djan GICQUEL

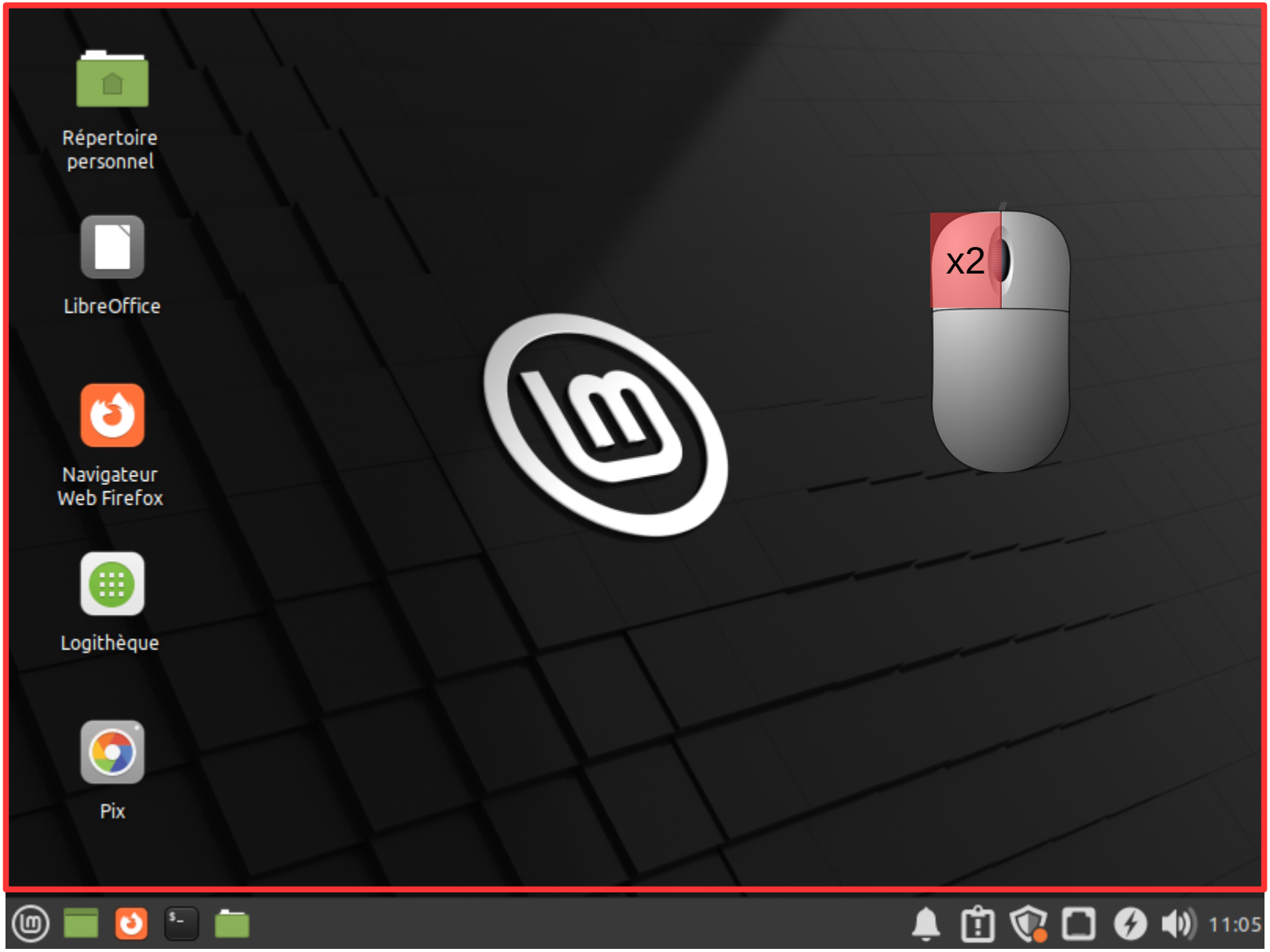
Barre de tâches



La zone en au bas de l'écran s'appelle la « La barre de taches » ou panel.

CC BY-SA Djan GICQUEL

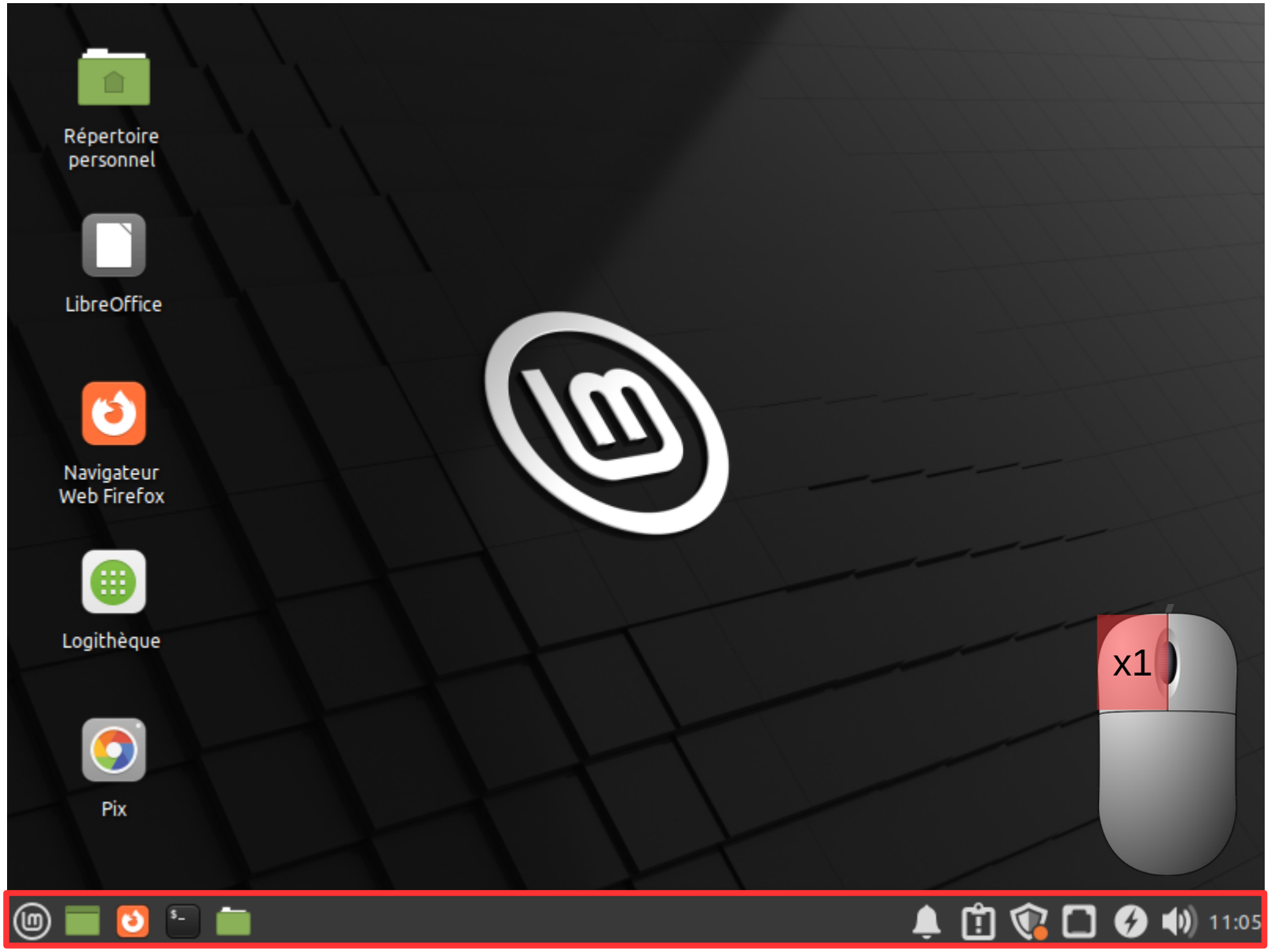
Simple ou double-clique



En général les icônes qui se trouvent au dessus de la barre des tâches necessitent un double clique pour être activées.

CC BY-SA Djan GICQUEL

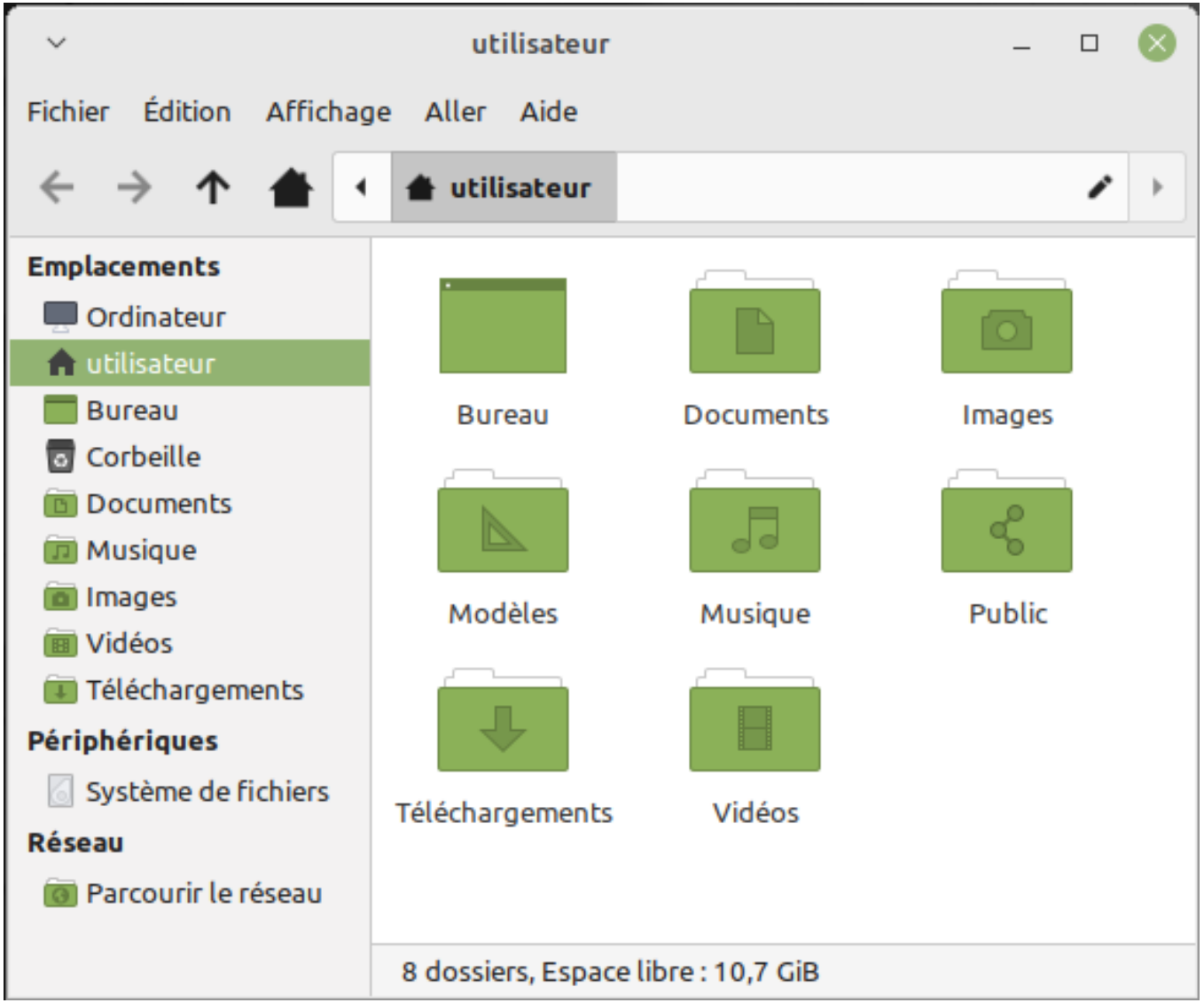
Simple ou double-clique



Celle dans la barre de tâches ainsi que dans le menu d'applications necessite un simple clique toujours avec le bouton gauche de la souris.

CC BY-SA Djan GICQUEL

Fenêtres

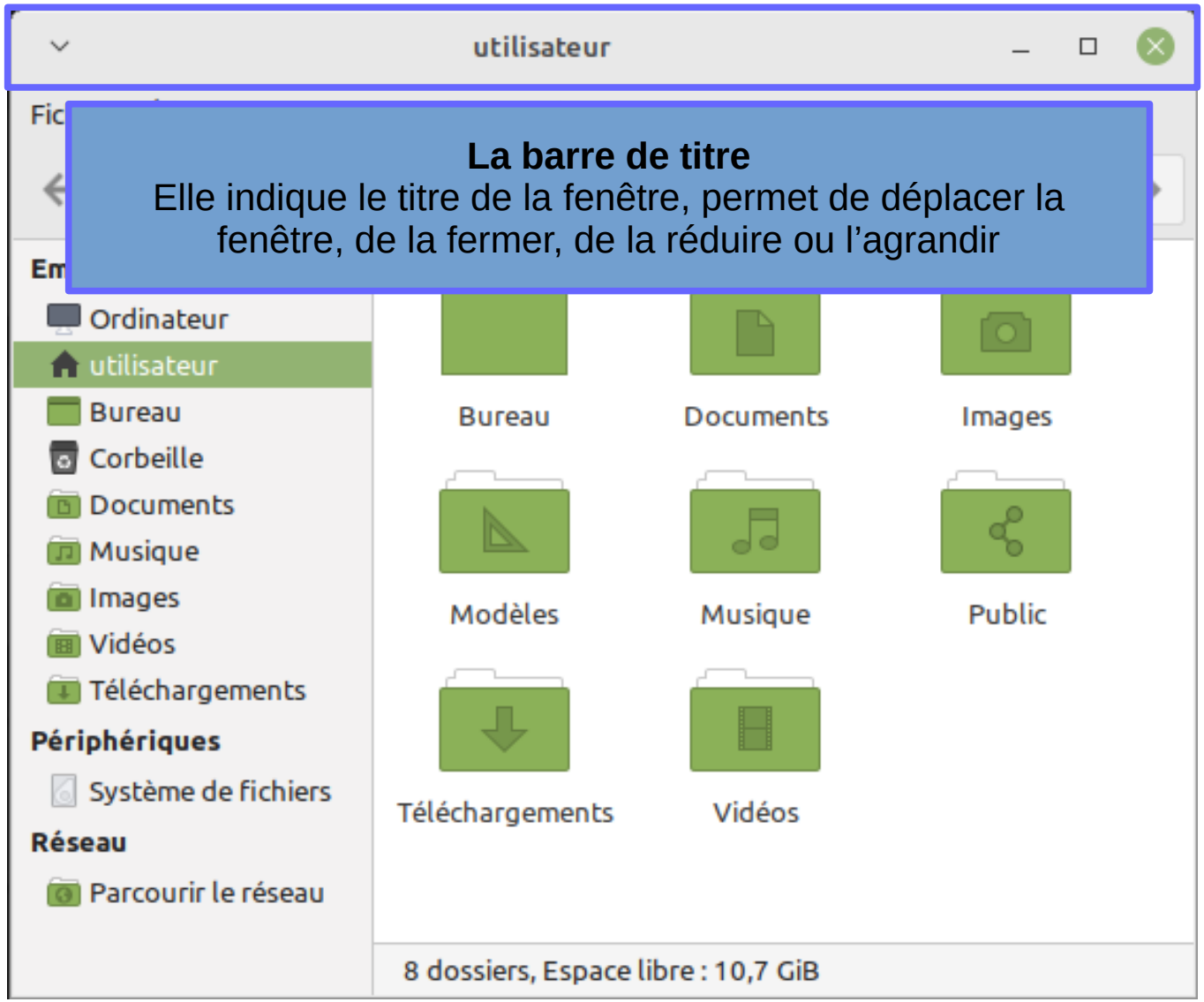


C'est une zone rectangulaire qui affiche l’interface d'un logiciel.

Elle est divisée en plusieurs zones.

CC BY-SA Djan GICQUEL

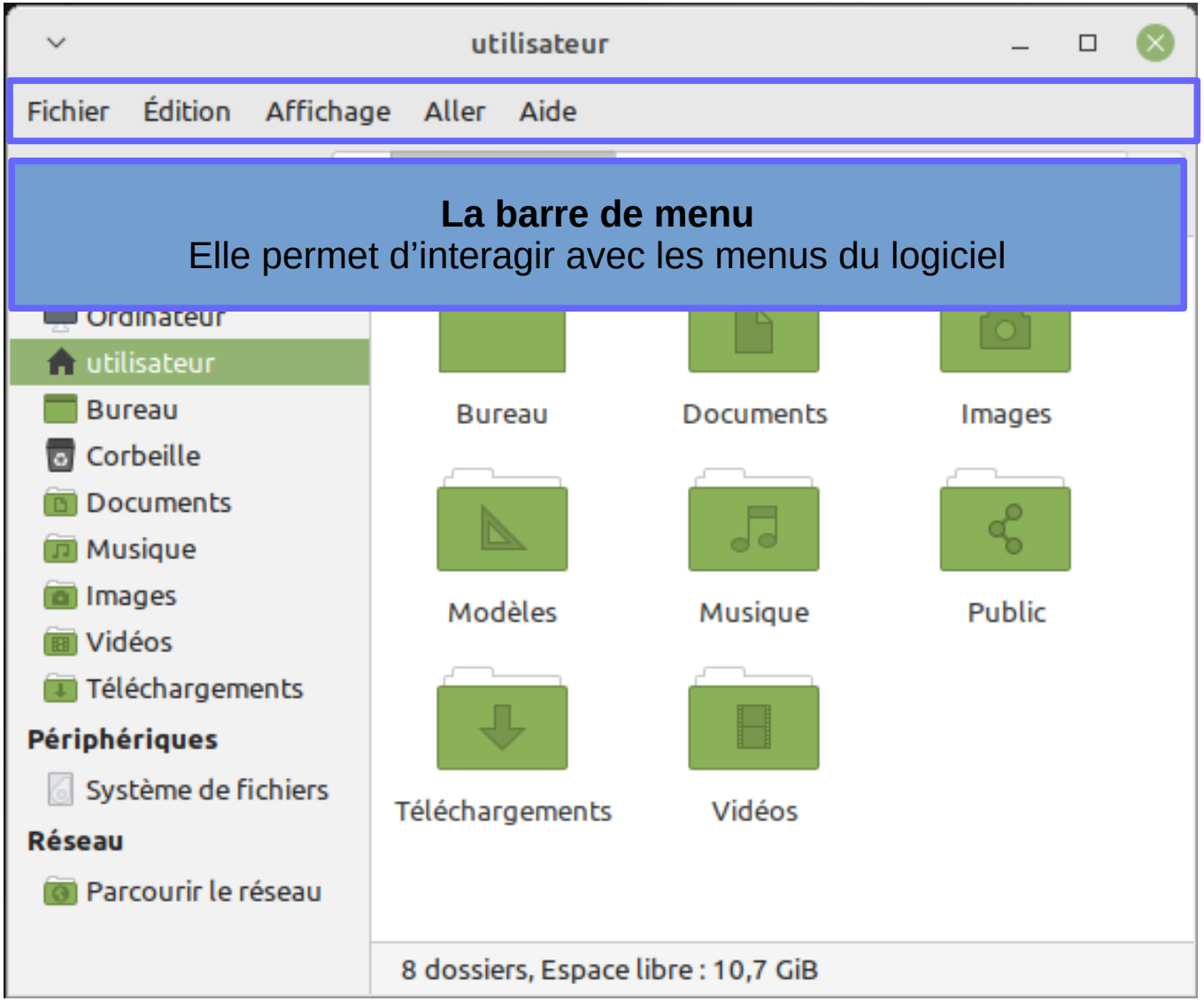
Fenêtres



La barre de titre
Elle indique le titre de la fenêtre, permet de déplacer la fenêtre, de la fermer, de la réduire ou l'agrandir

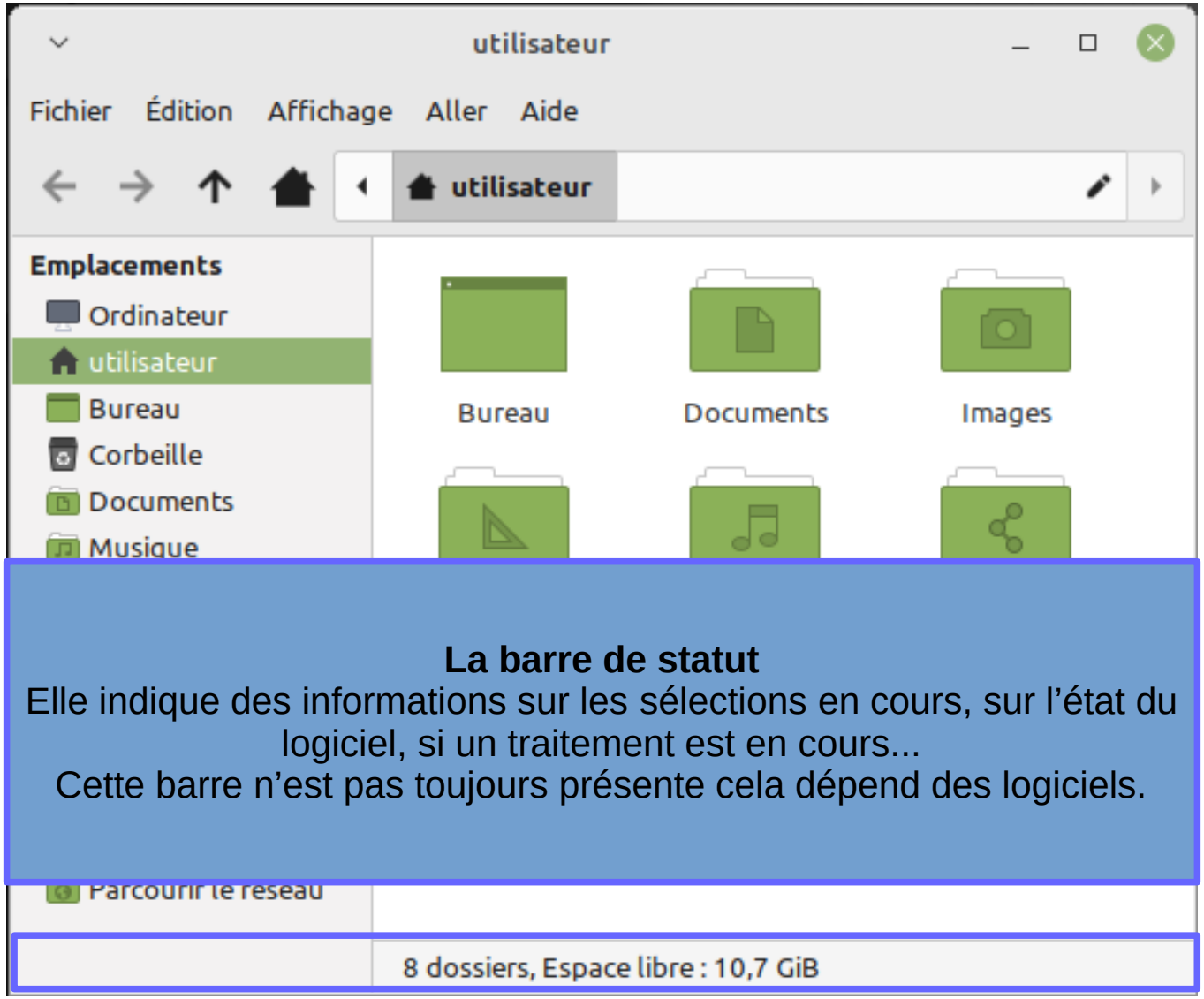
CC BY-SA Djan GICQUEL

Fenêtres



CC BY-SA Djan GICQUEL

Fenêtres



La barre de statut

Elle indique des informations sur les sélections en cours, sur l'état du logiciel, si un traitement est en cours...

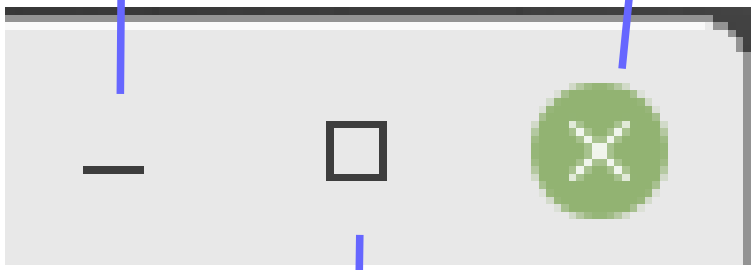
Cette barre n'est pas toujours présente cela dépend des logiciels.

CC BY-SA Djan GICQUEL

Bouton des fenêtres

Réduire
Ce bouton permet de réduire la fenêtre dans la barre des tâches. Le programme reste ouvert mais la fenêtre n'est plus visible à l'écran.

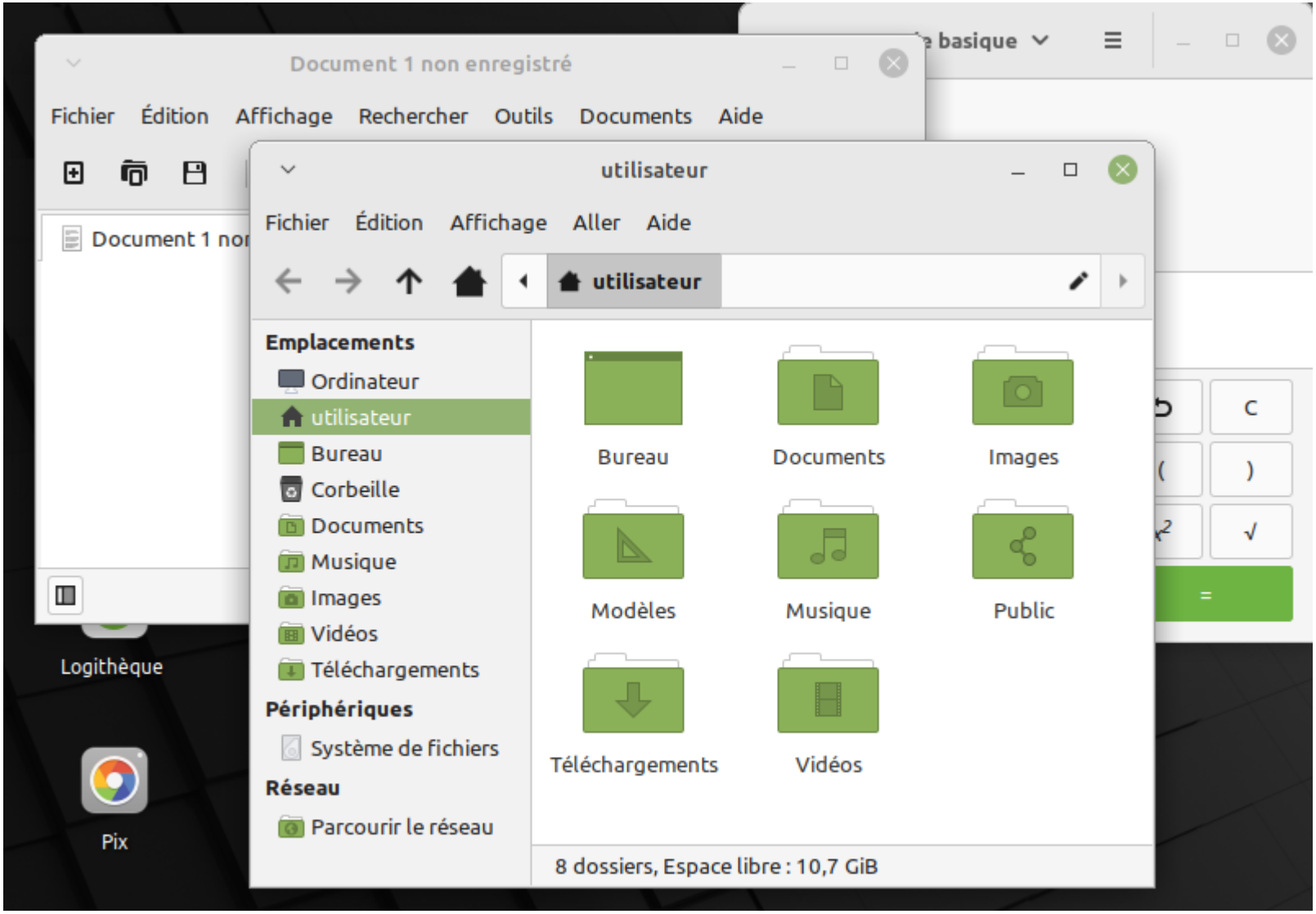
Fermer
Ferme la fenêtre. Si la fenêtre était la dernière du logiciel alors il est quitté.



Agrandir
Ce bouton permet à une fenêtre de prendre tout l'espace disponible sur un écran hors barre des tâches

CC BY-SA Djan GICQUEL

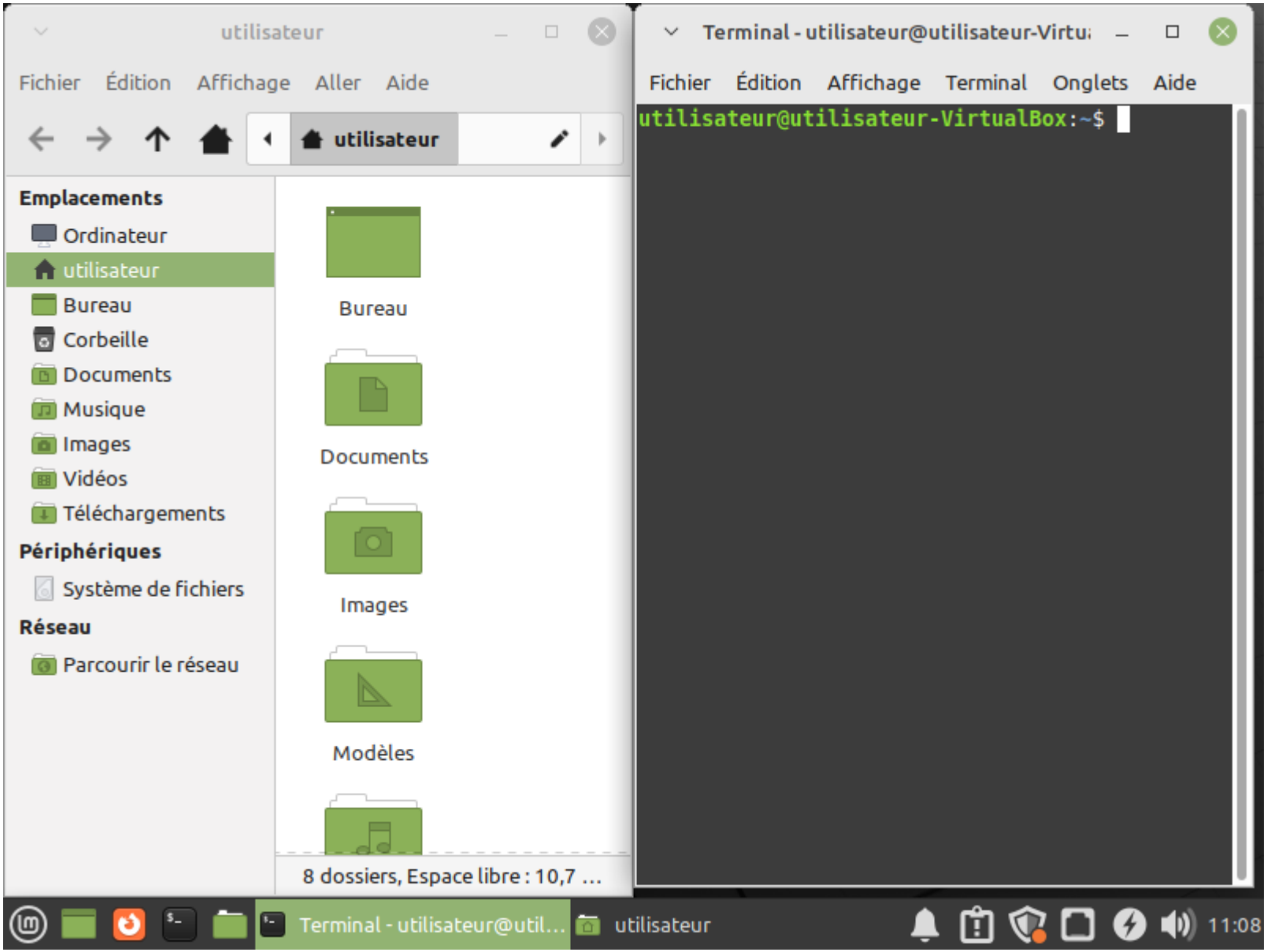
Fenêtres



Les fenêtres sont affichées les unes sur les autres.
Lorsqu'on clique sur une fenêtre, elle passe à l'avant-plan.

CC BY-SA Djan GICQUEL

Ancrer une fenêtre

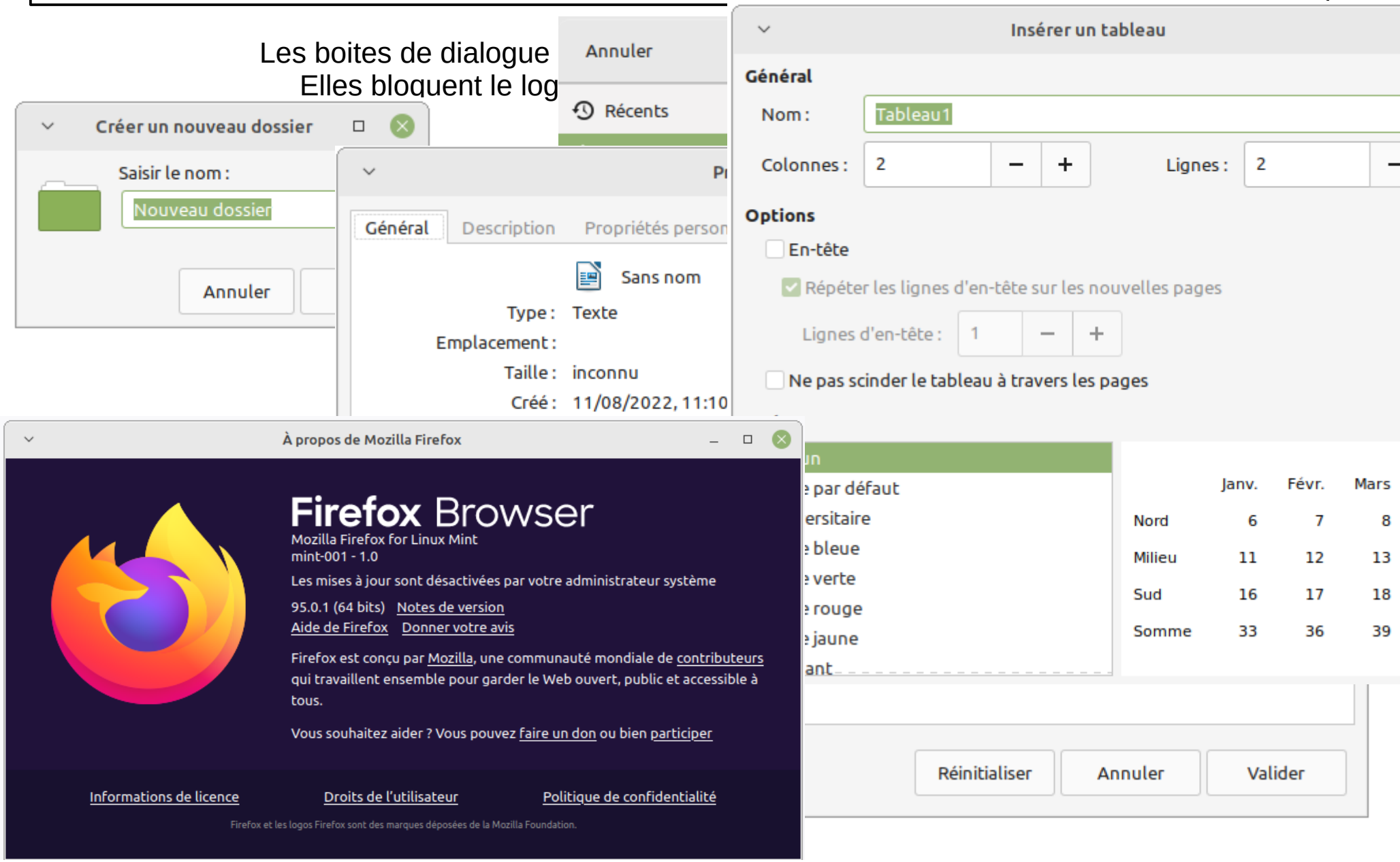


Ancrer une fenêtre permet de lui assigner une zone sur un côté de l'écran. Pour ancrer une fenêtre dans un coin de l'écran, cliquez dans la barre de titre, maintenir le bouton enfoncé et glisser vers un bord de l'écran puis relacher.

CC BY-SA Djan GICQUEL

Boites de dialogue

Les boites de dialogue
Elles bloquent le log

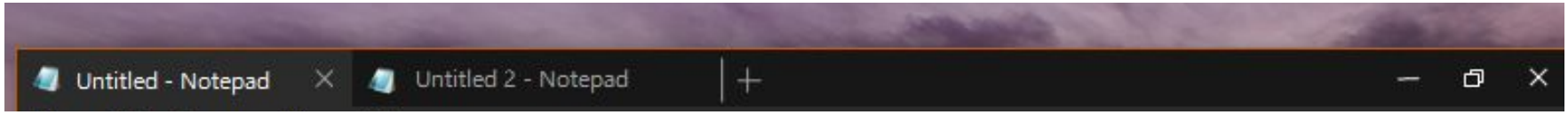


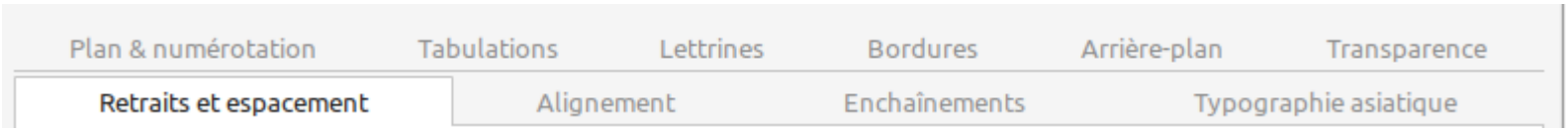
Certains éléments permettent de reconnaitre une boite de dialogue ;
l'absence des boutons « Agrandir et réduire » ou la présence de boutons comme «Enregistrer», «OK», «Annuler»

CC BY-SA Djan GICQUEL

Onglets

Les onglets permettent dans une même fenêtre d'avoir plusieurs documents ou plusieurs site web ouverts.
Pour passer de l'un à l'autre on clique sur un onglet.
Les onglets actifs sont en surbrillance, d'une autre couleur (généralement plus vive) ou plus claire.





CC BY-SA Djan GICQUEL

Menu et sous-menu

Un menu est un élément d’interface qui donne accès à plusieurs choix.

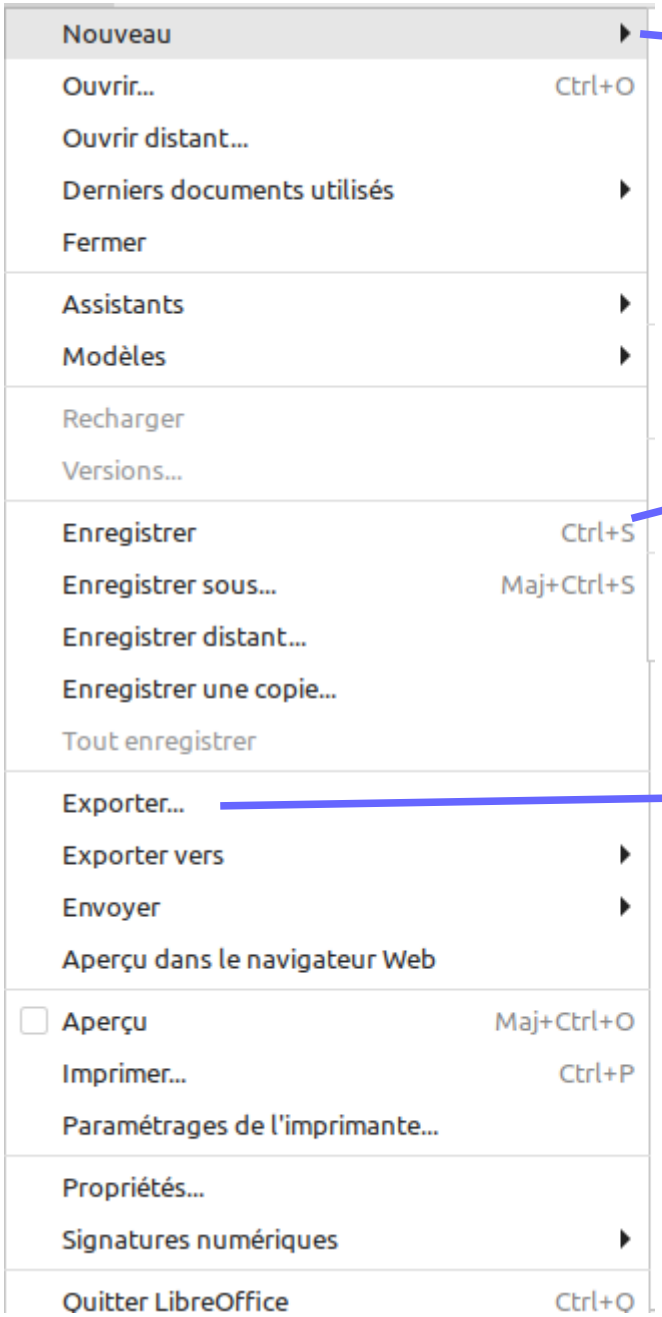
Les menus peuvent contenir des sous-menus.

Les menus et les sous-menus constituent une arborescence. (comme les branches d’un arbre)

Les options ouvrant un sous-menu sont suivis d’un triangle.

CC BY-SA Djan GICQUEL

Menu et sous-menu



Cette entrée va ouvrir un sous-menu
On le remarque à la présence du triangle à la fin du bouton

Cette entrée de menu va effectuer une action
Est écrit en gris le raccourcis clavier qui permet de déclacher cette action sans ouvrir le menu

Les trois petits points derrière une entrée de menu indique qu'une fois cliquée, elle va ouvrir une boite de dialogue

CC BY-SA Djan GICQUEL

Installation et formation GNU/Linux
(Debian, Linux Mint, Manjaro...)
https://numethique.djan-gicquel.fr

CC BY-SA Djan GICQUEL