




LÀM QUEN VỚI UBUNTU 10.04




NHÓM LÀM SÁCH CHỈ DẪN UBUNTU

Bản quyền © của Đội làm sách chỉ dẫn Ubuntu. Một số quyền được giữ. 

Tác phẩm này được cấp phép theo Giấy phép Creative Commons Attribution–Share Alike 3.0. Để xem một bản sao của giấy phép này, xem Phụ lục A, tới <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>, hoặc gửi một thư tới Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.

Làm quen với Ubuntu 10.04 có thể mua được từ <http://www.lulu.com/product/paperback/getting-started-with-ubuntu-1004/10793559>. Một bản sao cứng của cuốn sách này có thể đặt được với giá cho việc in và phân phối. Một bản sao điện tử của cuốn sách này có thể được tải về tự do. Chúng tôi cho phép và còn khuyến khích bạn phân phối một bản sao của cuốn sách này cho các đồng nghiệp, bạn bè, gia đình, và bất kỳ ai mà có thể có quan tâm.

<http://ubuntu-manual.org>
Số rà soát lại: 788 Ngày rà soát lại: 28/04/2010 15:21:37 -0500

Copyright © 2010 by The Ubuntu Manual Team. Some rights reserved. 

This work is licensed under the Creative Commons Attribution–Share Alike 3.0 License. To view a copy of this license, see [Appendix A](#), visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>, or send a letter to Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.

Getting Started with Ubuntu 10.04 can be purchased from <http://www.lulu.com/product/paperback/getting-started-with-ubuntu-1004/10793559>. A hardcopy of this book can be ordered for the price of printing and delivery. An electronic copy of this book can be downloaded for free. We permit and even encourage you to distribute a copy of this book to colleagues, friends, family, and anyone else who might be interested.

<http://ubuntu-manual.org>
Revision number: 788 Revision date: 2010-04-28 15:21:37 -0500

Mục lục

Mở đầu.....	6
Lời chào.....	6
Triết lý của Ubuntu.....	6
Ngắn gọn về lịch sử của Ubuntu.....	7
Các chi tiết liên hệ.....	9
Các qui ước được sử dụng trong cuốn sách này.....	10
1. Cài đặt.....	11
Việc có được Ubuntu.....	11
Các yêu cầu tối thiểu về hệ thống.....	14
Việc cài đặt Ubuntu.....	14
2. Môi trường đồ họa của Ubuntu.....	23
Việc hiểu về môi trường đồ họa.....	23
Việc quản lý các cửa sổ.....	26
Việc chuyển giữa các cửa sổ đang mở.....	27
Việc sử dụng thực đơn Applications.....	27
Việc sử dụng thực đơn Hệ thống (System).....	29
Việc duyệt các tệp trên máy tính của bạn.....	29
Trình duyệt tệp Nautilus.....	30
Việc tìm kiếm các tệp trên máy tính của bạn.....	33
Việc tùy biến môi trường đồ họa của bạn.....	33
Tính có thể truy cập được.....	37
Việc quản lý máy tính của bạn.....	38
Việc có được trợ giúp.....	39
3. Làm việc với Ubuntu.....	41
Việc lên trực tuyến.....	41
Việc duyệt web.....	50
Việc đọc và soạn thư điện tử.....	60
Việc được có tổ chức.....	72
Việc sử dụng thông điệp tức thì.....	75
Microblogging.....	81
Việc xem và sửa các ảnh photo.....	82
Việc xem video và phim.....	87
Việc nghe âm thanh và âm nhạc.....	89
Làm việc với các văn bản, bảng tính và trình chiếu.....	94
Việc ghi chép.....	95
Ubuntu One.....	97
Việc thiết lập Ubuntu One.....	97
Các ưu tiên của Ubuntu One.....	98
Nhiều thông tin hơn nữa.....	98
4. Phần cứng.....	99
Việc sử dụng các thiết bị của bạn.....	99
Nhận dạng các phần cứng.....	99
Màn hình hiển thị.....	99

Việc kết nối và sử dụng máy in.....	100
Âm thanh.....	102
Việc đốt các đĩa CD và DVD.....	103
Việc sử dụng một webcam.....	107
Việc quét văn bản và ảnh.....	107
Các thiết bị khác.....	108
5. Quản lý phần mềm.....	110
Quản lý phần mềm trong Ubuntu.....	110
Việc sử dụng Trung tâm Phần mềm Ubuntu.....	110
Việc quản lý các phần mềm bổ sung.....	113
Quản lý gói Synaptic.....	116
Cập nhật và nâng cấp.....	117
6. Dòng lệnh.....	119
Giới thiệu giao diện dòng lệnh (terminal).....	119
Cấu trúc hệ thống tệp của Ubuntu.....	121
Làm quen với dòng lệnh.....	121
Việc giới thiệu lệnh sudo.....	123
Việc quản lý các phần mềm thông qua giao diện dòng lệnh.....	123
7. An ninh.....	126
Vì sao Ubuntu là an toàn.....	126
Những khái niệm và thủ tục cơ bản về an ninh.....	126
Các cập nhật hệ thống.....	127
Người sử dụng và nhóm.....	127
Việc thiết lập một hệ thống an ninh.....	129
8. Khắc phục sự cố.....	132
Việc giải quyết các vấn đề.....	132
Chỉ dẫn khắc phục sự cố.....	132
Việc có được trợ giúp nhiều hơn.....	138
9. Học thêm nữa.....	139
Gì nữa mà tôi có thể làm với Ubuntu nhỉ?.....	139
Phần mềm nguồn mở.....	139
Các họ phát tán.....	140
32-bit hay 64-bit?.....	142
Việc tìm kiếm trợ giúp và hỗ trợ bổ sung.....	142
Giấy phép.....	144
Lưu ý của Creative Commons.....	155
Từ điển chú giải.....	157
Sự thừa nhận.....	159
Các đội trưởng.....	159
Các tác giả.....	159
Các biên tập viên.....	159
Các nhà thiết kế.....	159
Các lập trình viên.....	159
Các biên dịch viên.....	160
Lời chân thành cảm ơn đặc biệt.....	160

Bảng chỉ số.....	161
Ghi chú cuối sách.....	163

Mở đầu

Lời chào

Chào mừng bạn tới Làm quen với Ubuntu (Getting Started with Ubuntu), một sách chỉ dẫn giới thiệu được viết để giúp những người mới sử dụng làm quen với Ubuntu.

Mục đích của chúng tôi là giới thiệu những điều cơ bản của Ubuntu (như việc cài đặt và làm việc với giao diện đồ họa) cũng như chỉ dẫn bạn qua một số các ứng dụng phổ biến nhất. Chúng tôi đã thiết kế sách chỉ dẫn này một cách đơn giản để đi theo từng bước hướng dẫn và nhiều ảnh chụp màn hình, cho phép bạn phát hiện tiềm năng của hệ thống mới Ubuntu của bạn ngay cả nếu bạn là một người mới sử dụng máy tính hoặc đang chuyển đổi từ một hệ điều hành khác sang lần đầu tiên.

Xin hãy nhớ trong đầu rằng sách chỉ dẫn này vẫn còn rất nhiều việc đang được tiến hành và sẽ luôn luôn như vậy. Nó được viết một cách đặc biệt cho Ubuntu 10.04 LTS, và mặc dù chúng tôi đã nhằm tới không hạn chế những chỉ dẫn của chúng tôi đối với phiên bản này thì vẫn không tránh khỏi việc một số thứ sẽ thay đổi trong cuộc sống của Ubuntu. Bất kể khi nào một phiên bản mới của Ubuntu được tung ra, thì chúng tôi sẽ kết hợp bất kỳ những thay đổi nào vào trong sách chỉ dẫn của chúng tôi, và làm thành một phiên bản mới sẵn sàng tại <http://www.ubuntu-manual.org>.

Làm quen với Ubuntu 10.04 không có ý định là một sách chỉ dẫn toàn diện về Ubuntu. Nó giống một cuốn sách chỉ dẫn nhanh nhiều hơn là sẽ làm cho bạn làm được những việc mà bạn cần phải làm với máy tính của bạn một cách dễ dàng và nhanh chóng, không bị sa lầy vào những chi tiết kỹ thuật.

Nếu bạn sau đó cần chi tiết hơn, thì có những nguồn thông tin tuyệt vời sẵn sàng tại <http://help.ubuntu.com>. Hệ thống tài liệu được xây dựng sẵn trong Ubuntu cũng rất hữu dụng cho việc truy cập tới sự trợ giúp về những chủ đề cụ thể, và có thể được thấy bằng cách nhấp chuột vào System ► Help ► Support trong Ubuntu. Nếu thứ gì đó không được nêu ra ở đây, thì những cơ hội là bạn sẽ thấy những thông tin bạn đang tìm kiếm ở một trong những chỗ này. Chúng tôi sẽ cố gắng cao nhất để đưa vào những đường liên kết tới trợ giúp chi tiết hơn bất kỳ nơi nào chúng tôi có thể.

Thông tin thêm về hệ thống tài liệu trực tuyến và tài liệu hệ thống của Ubuntu có thể thấy trong Chương 9: Học thêm nữa.

Triết lý của Ubuntu

Khái niệm “Ubuntu” là một khái niệm truyền thống của châu Phi có nguồn gốc từ các ngôn ngữ Bantu của miền nam châu Phi. Nó có thể được mô tả như một cách kết nối với những người khác - sống trong một cộng đồng toàn cầu nơi mà những hành động của bạn có ảnh hưởng tới tất cả loài người. Ubuntu không chỉ là một hệ điều hành mà còn hơn thế: nó là một cộng đồng những người mà tới với nhau một cách tự nguyện để cộng tác trong một dự án phần mềm quốc tế nhằm tới việc phân phối những kinh nghiệm tốt nhất có thể của người sử dụng.

Lời hứa của Ubuntu

- Ubuntu sẽ luôn luôn là miễn phí, cùng với các phiên bản doanh nghiệp và các cập nhật an ninh

thường xuyên.

- Ubuntu đi với sự hỗ trợ thương mại đầy đủ từ Canonical và hàng trăm công ty từ khắp nơi trên thế giới.
- Ubuntu đưa ra những bản dịch và những tính năng truy cập tốt nhất mà cộng đồng phần mềm tự do có thể đưa ra.
- Những ứng dụng cốt lõi của Ubuntu tất cả đều là tự do và nguồn mở. Chúng tôi muốn bạn sẽ sử dụng các phần mềm tự do và nguồn mở, cải tiến nó, và truyền nó đi tiếp.

Ngắn gọn về lịch sử của Ubuntu

Ubuntu đã được hình thành vào năm 2004 bởi Mark Shuttleworth, một doanh nhân thành đạt người Nam Phi, và công ty của ông là Canonical. Shuttleworth đã nhận thức được sức mạnh của Linux và Nguồn Mở, mà cũng đã nhận thức được những yếu kém mà chúng đã ngăn trở việc sử dụng theo dòng chủ đạo.

Canonical là công ty mà cung cấp hỗ trợ tài chính và kỹ thuật cho Ubuntu. Họ có những nhân viên có trụ sở ở khắp thế giới mà những nhân viên này làm việc về phát triển và cải tiến hệ điều hành này, cũng như việc rà soát các công việc được đề xuất bởi những người đóng góp là các tình nguyện viên. Để biết thêm về Canonical, hãy tới <http://www.canonical.com>.

Shuttleworth đã đưa ra những ý định rõ ràng để giải quyết những yếu kém này và tạo ra một hệ thống mà đã dễ dàng để sử dụng, hoàn toàn tự do (xem **Chương 9: Học thêm nữa** đối với định nghĩa hoàn chỉnh về “tự do”), và có thể hoàn thiện với những hệ điều hành dòng chính thống khác. Với hệ thống Debian như là một nền tảng, Shuttleworth đã bắt đầu xây dựng Ubuntu. Sử dụng tiền của riêng ông trước hết, những đĩa CD cài đặt đã được đúc và xuất đi khắp thế giới với giá thành bằng 0 cho người sử dụng đầu cuối. Ubuntu lan truyền nhanh chóng, kích cỡ của công ty cũng nhanh chóng gia tăng, và hệ điều hành này đã sớm trở thành phát tán Linux dựa trên Debian phổ biến nhất sẵn sàng. Bây giờ với nhiều người hơn làm việc trong dự án hơn bao giờ hết, Ubuntu tiếp tục cho thấy những cải tiến đối với những tính năng cốt lõi và sự hỗ trợ của các phần cứng, và đã giành được sự chú ý của những tổ chức lớn trên thế giới. Ví dụ, vào năm 2007 Dell đã bắt đầu hợp tác với Canonical để bán các máy tính cài đặt sẵn Ubuntu. Thêm nữa, vào năm 2005 Cảnh sát Pháp đã bắt đầu chuyển đổi toàn bộ hạ tầng máy tính của họ sang một biến thể của Ubuntu - một quá trình mà được cho là đã tiết kiệm cho họ “hàng triệu euro” về chi phí cấp giấy phép đối với Microsoft Windows. Tới năm 2012, Cảnh sát Pháp đoán trước rằng tất cả các máy tính của họ sẽ chạy Ubuntu. Canonical hưởng lợi từ sự sắp xếp này bằng việc cung cấp hỗ trợ kỹ thuật và xây dựng các phần mềm tùy biến.

Trong khi các tổ chức lớn thường thấy hữu dụng để trả tiền cho các dịch vụ hỗ trợ, thì Shuttleworth đã hứa hẹn rằng hệ thống máy tính để bàn Ubuntu sẽ luôn luôn là tự do. Cho tới năm 2010, máy tính để bàn Ubuntu được cài đặt gần 2% các máy tính trên toàn thế giới. Điều này tương đương với việc hàng triệu người sử dụng trên toàn cầu, và đang gia tăng mỗi năm.

Để có thông tin về phiên bản Ubuntu cho máy chủ (Ubuntu Server Edition), và cách mà bạn có thể sử dụng nó trong công ty của bạn, hãy xem <http://www.ubuntu.com/products/whatisubuntu/serveredition/features>.

Linux là gì?

Ubuntu được xây dựng trên nền tảng của Linux, mà nó là một thành viên của họ Unix. Unix là một trong những dạng cổ nhất của các hệ điều hành và đã cung cấp độ tin cậy và an ninh trong các ứng dụng chuyên nghiệp trong hầu như nửa thế kỷ. Nhiều máy chủ trên khắp thế giới mà chúng lưu trữ các dữ liệu cho các website phổ biến (như YouTube và Google) chạy một số biến thể của một hệ thống Unix.

Linux đã được thiết kế từ nền tảng này lên với sự an ninh và tính tương thích với các phần cứng trong tâm, và hiện là một trong những hệ điều hành dựa trên Unix phổ biến nhất. Một trong những lợi ích của Linux là việc nó mềm dẻo tới khó tin và có thể thiết lập cấu hình được để chạy trên hầu như mọi thiết bị - từ các máy tính siêu nhỏ nhất và các điện thoại cầm tay cho tới những siêu máy tính lớn hơn. Ban đầu, Unix từng hoàn toàn là dựa vào dòng lệnh cho tới khi các giao diện đồ họa cho người sử dụng (GUI) đã bắt đầu nổi lên vào đầu những năm 1990.

Trong khi các môi trường đồ họa hiện đại thường đã thay thế được các hệ điều hành ban đầu dựa trên dòng lệnh, thì dòng lệnh vẫn có thể là một cách nhanh chóng và hiệu quả cho việc thực hiện nhiều nhiệm vụ. Xem [Chương 6: Dòng lệnh](#) để có thêm thông tin, và [Chương 2: Môi trường đồ họa Ubuntu](#) để học thêm về GNOME và các môi trường đồ họa khác.

Những GUI ban đầu này từng khó để thiết lập cấu hình và chỉnh cho tốt nhất được, và thường chỉ được sử dụng bởi những lập trình viên máy tính theo thời vụ. Tuy nhiên, trong thập kỷ vừa qua, các giao diện đồ họa cho người sử dụng đã tiến được một con đường dài về tính có thể sử dụng được, độ tin cậy và hình thức thể hiện bên ngoài. Ubuntu chỉ là một trong nhiều phát tán Linux khác, và sử dụng một trong những môi trường đồ họa cho máy tính để bàn phổ biến hơn được gọi là GNOME.

Một môi trường đồ họa là một giao diện cho người sử dụng phức tạp và được tích hợp mà nó cung cấp những điều cơ bản cho con người để tương tác với một máy tính có sử dụng một màn hình, bàn phím và chuột.

Để học nhiều hơn về các phát tán Linux, hãy xem [Chương 9: Học thêm nữa](#).

Liệu Ubuntu có đúng là cho bạn?

Những người mới sử dụng Ubuntu có thể thấy rằng mất một chút thời gian để cảm thấy tiện lợi với hệ điều hành này. Không nghi ngờ gì là bạn sẽ để ý thấy nhiều sự tương tự đối với cả Microsoft Windows và Mac OS X, cũng như một số thứ mà chúng làm việc rất khác. Những người sử dụng tới từ Mac OS X hình như thường để ý thấy những sự tương tự hơn vì thực tế là Mac OS X và Ubuntu đều bắt nguồn từ Unix.

Trước khi bạn quyết định liệu Ubuntu có hay không đúng với bạn, chúng tôi gợi ý việc trao cho bạn một chút thời gian để làm quen dần với cái cách mà mọi thứ được thực hiện - và mong đợi để thấy rằng một số thứ khác biệt đối với những gì mà bạn đã quen.

Một diễn đàn phổ biến để thảo luận và hỗ trợ của Ubuntu là Diễn đàn Ubuntu, <http://ubunuforums.org>.

Chúng tôi cũng gợi ý tính tới những điều sau đây:

- Ubuntu là dựa trên cộng đồng. Nghĩa là, Ubuntu được làm, được phát triển, và được duy trì bởi cộng đồng. Vì điều này, sự hỗ trợ có thể là không sẵn sàng trong cửa hàng máy tính ở địa phương của bạn. Thành thật mà nói, cộng đồng Ubuntu ở đây để trợ giúp. Có nhiều bài báo, sách chỉ dẫn, và những hướng dẫn sẵn sàng, cũng như những người sử dụng trong các nhóm thảo luận khác nhau trên Internet và các phòng chat trên Internet (IRC) mà họ có thiện chí giúp cho những người mới bắt đầu. Thêm nữa, ở gần cuối của cuốn sách chỉ dẫn này chúng tôi đưa vào một chương về xử lý các sự cố: **Chương 8: Khắc phục sự cố**.
- Nhiều ứng dụng được thiết kế cho Microsoft Windows hoặc Mac OS X sẽ không chạy được trên Ubuntu. Đối với đa số lớn các nhiệm vụ mà mọi người sử dụng các máy tính của họ cho công việc hàng ngày, đều có những ứng dụng thay thế phù hợp sẵn sàng trong Ubuntu. tuy nhiên, nhiều ứng dụng chuyên nghiệp (như là bộ Adobe Creative Suite chẳng hạn) không được phát triển để làm việc với Ubuntu. Nếu bạn dựa vào các phần mềm thương mại mà chúng không tương thích với Ubuntu, mà vẫn còn muốn thử với Ubuntu, thì bạn có thể muốn xem xét tới việc khởi động máy ở 2 chế độ. Như một sự lựa chọn, một số ứng dụng được phát triển cho Windows sẽ làm việc được trong Ubuntu với một chương trình gọi là Wine.

Xem **Chương 5: Quản lý phần mềm** để học thêm về Trung tâm Phần mềm Ubuntu (Ubuntu Software Center). Để học thêm về khởi động ở 2 chế độ (chạy Ubuntu cùng với hệ điều hành khác), xem **Chương 1: Cài đặt**. Để có thêm thông tin về Wine, hãy tới <http://www.winehq.org/>.

- Nhiều trò chơi thương mại sẽ không chạy được trong Ubuntu. Nếu bạn là một game thủ nặng ký, thì Ubuntu có thể không phải là dành cho bạn. Những lập trình viên các phần mềm trò chơi thường thiết kế các trò chơi cho thị trường lớn nhất này, nơi mà họ có thể kiếm lợi nhuận được nhiều nhất. Vì thị phần của Ubuntu không lớn như của Microsoft Windows hoặc Mac OS X của Apple, hầu hết các lập trình viên các trò chơi sẽ không phân bổ các tài nguyên cho việc làm các trò chơi của họ tương thích với Ubuntu. Nếu bạn chỉ thích chơi một trò chơi thỉnh thoảng đôi lúc, thì có sự phát triển các trò chơi tích cực bên trong cộng đồng này, và nhiều trò chơi chất lượng cao có thể dễ dàng cài đặt được thông qua Trung tâm Phần mềm Ubuntu. Thêm nữa, một số trò chơi được phát triển cho Windows cũng có thể làm việc được với Wine.

Các chi tiết liên hệ

Nhiều người đã đóng góp thời gian của họ một cách tự nguyện cho dự án này. Nếu bạn để ý thấy bất kỳ lỗi nào hoặc nghĩ chúng tôi bỏ sót thứ gì đó, thì hãy tự do liên hệ với chúng tôi. Chúng tôi sẽ làm bất kỳ thứ gì mà chúng tôi có thể để chắc chắn rằng sách chỉ dẫn này là được cập nhật, giàu thông tin, và chuyên nghiệp. Các chi tiết liên hệ của chúng tôi là như sau:

Website: <http://www.ubuntu-manual.org/>

Email: ubuntu-manual@lists.launchpad.net

IRC: #ubuntu-manual trên irc.freenode.net

Các qui ước được sử dụng trong cuốn sách này

Những qui ước về in ấn sau đây được sử dụng trong cuốn sách này:

- Tên của các ứng dụng, tên các nút, các khoản trên thanh thực đơn, và các yếu tố GUI khác được bôi đậm.
- Các tuần tự của thực đơn đôi khi được thiết lập như System ▶ Preferences ▶ Appearance, có nghĩa là, “Hãy chọn thực đơn System, rồi chọn thực đơn con Preferences, rồi chọn khoản Appearance của thực đơn đó”.
- Dạng đơn cách được sử dụng cho văn bản mà bạn gõ vào máy tính, văn bản mà máy tính xuất sra (như một máy đầu cuối), và các phím tắt của bàn phím.

1. Cài đặt

Việc có được Ubuntu

Trước khi bạn có thể làm quen với Ubuntu, thì bạn sẽ cần có được một bản sao của đĩa CD cài đặt Ubuntu. Một số lựa chọn cho việc này được chỉ ra bên dưới.

Nhiều công ty (như Dell và System76) bán các máy tính cài đặt sẵn Ubuntu. Nếu bạn đã có Ubuntu được cài đặt sẵn trên máy tính của bạn, thì hãy tự do bỏ qua để tới **Chương 2: Môi trường đồ họa Ubuntu**.

Việc tải Ubuntu về

Phương pháp dễ nhất và phổ biến nhất để có được Ubuntu là tải ảnh đĩa CD Ubuntu về trực tiếp từ <http://www.ubuntu.com>. Đi tới website này và nhấp vào đường liên kết “Download Ubuntu” (Tải Ubuntu về) ở trên đỉnh. Hãy chọn vị trí tải về gần nhất đối với bạn trong hộp kéo thả (để đảm bảo tốc độ tải về cao nhất), rồi nhấp “Begin Download” (Bắt đầu tải về).

32-bit so với 64-bit

Bạn có thể để ý các từ “Ubuntu Desktop 10.04 32 bit” (Ubuntu 10.04 32 bit cho máy để bàn) cạnh nút tải về mặc định trên website. Nếu bạn không chắc 32 bit có nghĩa là gì, hãy đừng lo lắng. 32 bit sẽ làm việc được trên hầu hết các máy tính, nên nếu nghi ngờ, đơn giản hãy cứ tiến hành việc tải về. Tuy nhiên, nếu bạn biết rằng máy tính của bạn có khả năng sử dụng các phần mềm 64 bit, thì bạn có thể mong muốn thử phiên bản 64 bit thay vào đó. Để làm điều này, hãy nhấp vào “Alternative download options” (những lựa chọn tải về thay thế).

32-bit và 64-bit là các dạng kiến trúc của bộ vi xử lý. 64-bit là mới hơn, và các máy tính gần đây nhất sẽ đi với một bộ vi xử lý có khả năng 64-bit. **Xem Chương 9: Học thêm nữa** để có thêm thông tin.

Việc tải Ubuntu về như một dòng nước (torrent)

Khi một phiên bản mới của Ubuntu được tung ra, đôi khi các máy chủ có thể bị tắc nghẽn với số lượng lớn những người tải về hoặc nâng cấp cùng một lúc. Nếu bạn quen với việc sử dụng torrent, thì bạn có thể mong muốn tải về tệp torrent bằng việc nhấp vào “Alternative download options”, và lấy bản sao ảnh đĩa CD cho bạn theo cách này. Bạn cũng có thể thấy được những cải thiện đáng kể về tốc độ tải về của bạn, và cũng sẽ giúp lan truyền Ubuntu tới những người sử dụng khác trên toàn cầu. Một lần nữa, nếu bạn không chắc cách sử dụng torrent, thì bạn có thể sử dụng các lựa chọn mặc định trên website.

Torrents là cách chia sẻ các tệp và thông tin trên Internet thông qua việc chia sẻ tệp đang điễm – điễm. Khi một phiên bản mới của Ubuntu được tung ra, các máy chủ Ubuntu có thể trở nên quá bận. Nếu bạn biết cách sử dụng torrent, thì chúng tôi khuyến cáo bạn hãy tải về ảnh của đĩa CD theo cách này và bỏ tải khỏi các máy chủ trong những thời kỳ có yêu cầu cao.

Việc đốt ảnh đĩa CD

Một khi việc tải về của bạn kết thúc thì bạn sẽ có được một tệp gọi là ubuntu-10.04-desktop-i386 hoặc tương tự như vậy (i386 ở đây trong tên tệp tham chiếu tới phiên bản 32-bit. Điều này sẽ được thay thế bằng amd64 nếu bạn đã tải về phiên bản 64-bit thay vào đó). Tệp này là một ảnh của đĩa CD - một chút hơi giống một “ảnh chụp” các nội dung của một đĩa CD - mà bạn sẽ cần phải đốt vào một đĩa CD. Để tìm ra cách đốt một ảnh của CD trên máy tính của bạn, hãy tham chiếu tới sự trợ giúp của hệ điều hành hoặc nhà sản xuất của bạn. Bạn cũng có thể thấy các chỉ dẫn chi tiết tại <https://help.ubuntu.com/community/BurningIsoHowto>.

Việc đặt hàng một đĩa CD tự do

Như một sự lựa chọn, một đĩa CD tự do có thể được đặt hàng từ Canonical. Lựa chọn này có thể được ưu tiên nếu bạn không có sự truy cập tới một trình đốt đĩa CD, có băng thông bị hạn chế, hoặc một kết nối Internet chậm. Không có chi phí vận chuyển hoặc các chi phí khác khi bạn đặt hàng một đĩa CD Ubuntu. Đơn giản hãy vào <http://shipit.ubuntu.com> để yêu cầu đĩa CD Ubuntu Desktop Edition tự do cho bạn.

Bạn sẽ được yêu cầu tạo một tài khoản tự do trực tuyến với Launchpad trước khi bạn có thể đặt hàng một đĩa CD cho bạn. Một khi bạn có Ubuntu được cài đặt và chạy, bạn sẽ cần tới tài khoản này một lần nữa để sử dụng với tất cả các dịch vụ của Ubuntu One. Xem [Chương 3: Làm việc với Ubuntu](#) để có thêm thông tin về Ubuntu One.

Đĩa CD này thường mất 2 tuần để tới, phụ thuộc vào vị trí của bạn và yêu cầu hiện lúc đó. Nếu bạn có thể bắt đầu sử dụng được Ubuntu sớm hơn, thì bạn có thể ưu tiên tuân theo các chỉ dẫn ở trên cho việc tải về ảnh CD, và sau đó đốt nó sang một đĩa thay vào đó.

Có khả năng để mua Ubuntu trên CD từ một số cửa hàng máy tính hoặc các cửa hàng trực tuyến. Hãy ngó qua khu vực địa phương của bạn hoặc trên Internet để xem liệu có ai đó đang bán nó gần bạn không. Ngay cả dù Ubuntu là phần mềm tự do, thì không phải là bất hợp pháp để bán nó.

Đĩa Live CD

Các chức năng của đĩa CD Ubuntu không thi như một đĩa CD cài đặt để kéo Ubuntu vào máy tính của bạn, mà còn như là một đĩa Live CD. Một Live CD cho phép bạn thử Ubuntu mà không cần tạo ra bất kỳ ảnh vĩnh viễn nào đối với máy tính của bạn bằng việc chạy toàn bộ hệ điều hành này thẳng từ đĩa CD này.

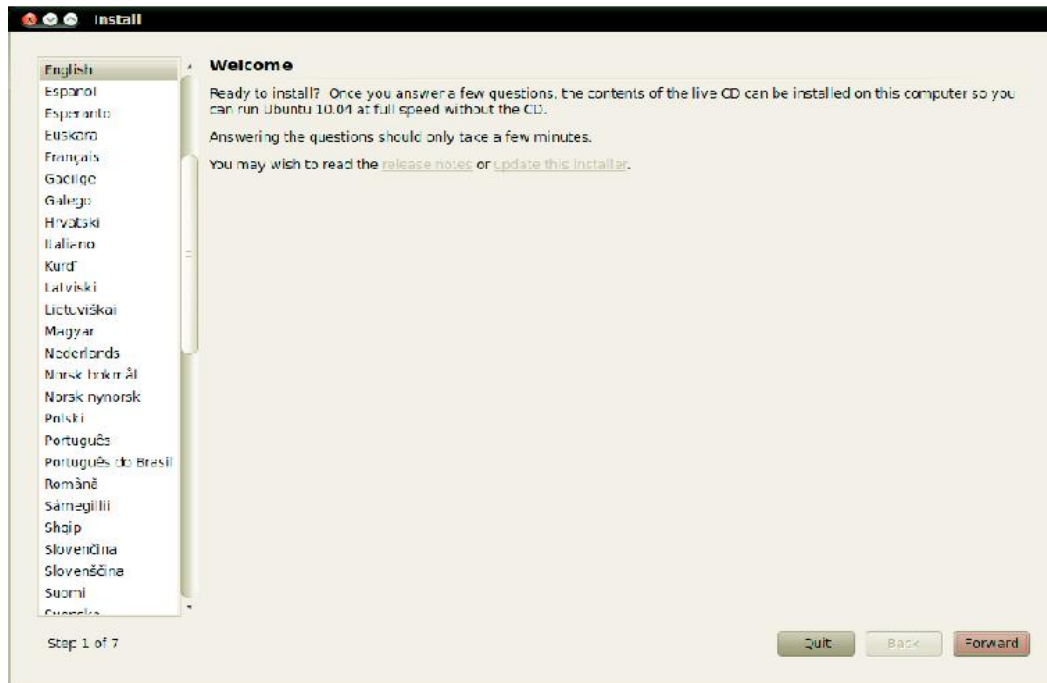
Tốc độ mà ở đó máy tính của bạn có thể đọc được thông tin từ một đĩa CD là chậm hơn nhiều so với việc đọc thông tin từ một đĩa cứng. Việc chạy Ubuntu từ Live CD cũng chiếm một phần lớn bộ nhớ máy tính của bạn, mà thường có thể được sẵn sàng cho các chương trình để truy cập khi Ubuntu đang chạy từ đĩa cứng của bạn. Kinh nghiệm của đĩa Live CD vì thế sẽ cảm thấy khá là chậm hơn so với nó làm khi Ubuntu thực sự được cài đặt trên máy tính của bạn. Tuy nhiên, việc chạy Ubuntu từ đĩa CD này là một cách tuyệt vời để thử mọi thứ và cho phép bạn thử các ứng dụng mặc định, trình duyệt Internet,

và có một cảm giác chung đối với hệ điều hành này. Nó cũng hữu ích cho việc kiểm tra phần cứng máy tính của bạn có làm việc tốt được trong Ubuntu hay không và có những vấn đề về tính tương thích chủ chốt nào hay không.

Để thử Ubuntu bằng việc sử dụng Live CD, hãy chèn CD Ubuntu đó vào ổ CD của bạn và khởi động lại máy tính của bạn. Hầu hết các máy tính có khả năng dò tìm ra khi một đĩa CD “khởi động được” hiện diện trong ổ đĩa của bạn lúc khởi động - nghĩa là, một đĩa CD mà sẽ tạm thời nắm quyền ưu tiên trước hơn so với hệ điều hành thông thường của bạn. Khi máy tính của bạn khởi động, nó sẽ chạy bất kỳ thông tin gì được lưu trữ trong đĩa CD khởi động được này, hơn là những thông tin được lưu trữ trong ổ đĩa cứng của bạn mà máy tính của bạn thường tìm kiếm.

Trong một số trường hợp, máy tính của bạn sẽ chạy bình thường và dường như không nhận ra đĩa CD Ubuntu đang hiện diện khi nó khởi động. Điều này là tốt, thường thì nó có nghĩa là ưu tiên được trao cho các thiết bị khi mà máy tính của bạn đang khởi động cần phải được thay đổi. Ví dụ, máy tính của bạn có thể được thiết lập để tìm kiếm các thông tin từ ổ đĩa cứng của bạn trước, và sau đó tìm kiếm các thông tin trên một CD sau. Để chạy được Ubuntu từ một đĩa Live CD, chúng ta muốn nó tìm kiếm các thông tin từ một đĩa CD trước. Việc thay đổi ưu tiên khởi động của bạn là nằm ngoài phạm vi của sách chỉ dẫn này.. Nếu bạn cần sự trợ giúp để thay đổi ưu tiên khởi động, hãy xem tài liệu của nhà sản xuất máy tính của bạn để có thêm thông tin.

Một khi máy tính của bạn tìm thấy đĩa Live CD này và sau một màn hình tải lên nhanh chóng, bạn sẽ được trình bày với màn hình “Chào mừng”. Sử dụng chuột của bạn, hãy chọn ngôn ngữ của bạn từ danh sách ở bên trái, rồi nhấp vào nút có nhãn Try Ubuntu 10.04 (Thử Ubuntu 10.4). Ubuntu sau đó sẽ khởi động, chạy thẳng từ đĩa Live CD. Một khi Ubuntu khởi động xong và chạy, bạn sẽ thấy màn hình đồ họa mặc định. Chúng tôi sẽ nói nhiều hơn về cách thực sự sử dụng Ubuntu trong **Chương 2: Môi trường đồ họa Ubuntu**, nhưng bây giờ hãy thoải mái thử mọi thứ, mở một số chương trình, thay đổi các thiết lập và khai phá chung - bất kỳ thay đổi nào bạn làm sẽ không được lưu lại một khi bạn thoát ra, nên bạn không cần lo lắng về việc làm hỏng bất kỳ thứ gì một cách ngẫu nhiên chẳng may. Khi bạn kết thúc việc khai phá, hãy khởi động lại máy tính của bạn bằng việc nhấp vào nút “Power” (Điện) ở góc trên bên phải màn hình của bạn (vòng tròn với một dòng qua đỉnh) và sau đó chọn Restart (Khởi động lại). Hãy tuân theo những lời nhắc mà chúng xuất hiện trên màn hình, bao gồm cả việc loại bỏ đĩa Live CD và nhấn phím Enter khi được chỉ định, và sau đó máy tính của bạn sẽ trở về với tình trạng ban đầu của nó dường như không có điều gì xảy ra từ trước tới nay!



Hình 1.1: Màn hình chào mừng cho phép bạn chọn ngôn ngữ của bạn.

Các yêu cầu tối thiểu về hệ thống

Ubuntu sẽ chạy tốt trên hầu hết các hệ thống máy tính. Nếu bạn không chắc liệu nó có chạy được trên máy tính của bạn hay không, thì đĩa Live CD là một cách tuyệt vời để thử mọi thứ trước tiên.

Đa số các máy tính được sử dụng ngày nay sẽ đáp ứng được các yêu cầu được liệt kê ở đây, tuy nhiên, tham chiếu tới tài liệu hoặc nói với nhà sản xuất máy tính của bạn nếu bạn muốn có thêm các thông tin.

Đối với những người quan tâm hơn tới kỹ thuật, bên dưới là một danh sách các đặc tả phần cứng mà máy tính của bạn lý tưởng nên đáp ứng như một yêu cầu tối thiểu..

- Vi xử lý 700 MHZ x86
- 256 MB RAM bộ nhớ hệ thống
- 3 GB không gian đĩa
- Card đồ họa có khả năng vẽ độ phân giải 1024x768
- Card âm thanh
- Một card mạng hoặc kết nối Internet

Việc cài đặt Ubuntu

Quá trình cài đặt Ubuntu được thiết kế để được nhanh chóng và dễ dàng, tuy nhiên, chúng ta nhận thức

rằng một số người có thể thấy ý tưởng hơi thoái chí một tít. Để giúp bạn bắt đầu được thì chúng ta đã đưa vào những chỉ dẫn từng bước một bên dưới, cùng với các ảnh chụp màn hình sao cho bạn có thể thấy cách mà mọi thứ sẽ thể hiện trong quá trình này.

Như một sự lựa chọn, bạn cũng có thể sử dụng chuột của bạn để nhấp đúp vào biểu tượng “Install Ubuntu 10.04” (Cài đặt Ubuntu 10.04) mà nó nhìn thấy trên màn hình khi sử dụng Live CD. Điều này sẽ khởi động trình cài đặt của Ubuntu (Ubuntu Installer).

Nếu bạn đã thử đĩa Live CD Ubuntu thì bạn bây giờ có thể sẽ quen với màn hình khởi tạo “Welcome” mà nó xuất hiện (tham chiếu tới phần **Live CD** ở trên để có thêm thông tin). Một lần nữa, hãy chọn ngôn ngữ của bạn ở bên tay trái, rồi nhấp vào nút có nhãn Install Ubuntu 10.04. Tuy nhiên, ít nhất 3 GB không gian trống trên ổ đĩa cứng của bạn được yêu cầu để cài đặt Ubuntu, 10 GB hoặc hơn nữa không gian trống được khuyến cáo. Bằng cách đó bạn sẽ có nhiều chỗ để cài đặt các chương trình thêm sau này lên, cũng như lưu trữ các tài liệu, âm nhạc và ảnh của riêng bạn.

Có 2 lựa chọn khác được trình bày trong màn hình “Welcome”: những chú giải của phiên bản và nâng cấp trình cài đặt này. Nhấp vào màu xanh da trời cạnh các chú giải các phiên bản sẽ làm mở ra một trang web chứa bất kỳ thông tin quan trọng nào về phiên bản hiện hành của Ubuntu. Nhấp cập nhật trình cài đặt này sẽ tìm kiếm trên Internet bất kỳ cập nhật nào cho đĩa Live CD này của Ubuntu mà có thể đã được tung ra kể từ khi đĩa CD của bạn đã được tạo ra.

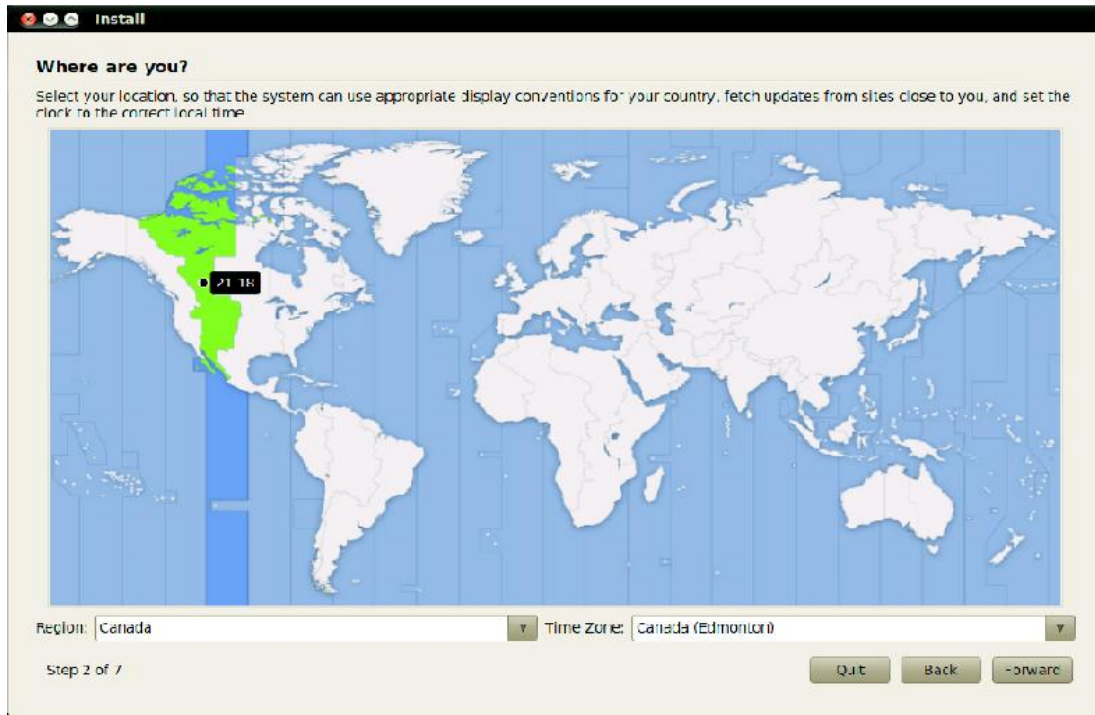
Việc làm quen

Để bắt đầu, hãy đặt đĩa CD Ubuntu vào ổ đĩa CD của bạn và khởi động lại máy tính của bạn. Màn hình tiếp sau sẽ hiển thị một bản đồ thế giới. Sử dụng chuột của bạn, hãy nhấp vào vị trí của bạn trên bản đồ để nói cho Ubuntu nơi bạn đứng. Như một sự lựa chọn, bạn có thể sử dụng các danh sách kéo thả bên dưới. Điều này cho phép Ubuntu thiết lập đồng hồ và các tính năng khác dựa vào vị trí của hệ thống của bạn. Hãy nhấp Forward (Tiến) khi bạn sẵn sàng để đi tiếp.

Sau đó, bạn cần nói cho Ubuntu bàn phím nào bạn đang sử dụng. Thông thường, bạn sẽ thấy lựa chọn được gợi ý là thỏa mãn. Nếu bạn không chắc, thì bạn có thể nhấp nút Guess (Gợi ý) để nhờ Ubuntu đưa ra lựa chọn đúng bằng việc yêu cầu bạn nhấn một loạt các phím. Bạn cũng có thể chọn kiểu bàn phím riêng của bạn từ danh sách. Nếu bạn thích, hãy gõ thử gì đó vào hộp ở đáy để chắc chắn bạn hạnh phúc với lựa chọn của bạn, rồi nhấp Forward để tiếp tục.

Chuẩn bị không gian đĩa

Bước tiếp sau thường là được tham chiếu tới như việc phân vùng đĩa. Việc phân vùng là quá trình của việc phân bổ các vùng của ổ đĩa cứng của bạn cho một mục đích cụ thể nào đó. Khi bạn tạo một phân vùng, bạn về cơ bản đang chia ổ đĩa cứng của bạn thành các phần mà chúng sẽ được sử dụng cho các dạng thông tin khác nhau. Việc phân vùng có thể đôi lúc cảm thấy phức tạp đối với một người mới sử dụng, tuy nhiên, nó không buộc phải làm. Trên thực tế, Ubuntu cung cấp cho bạn một số lựa chọn màn hình chúng đơn giản hóa tuyệt vời quá trình này.



Hình 2: Nói cho Ubuntu vị trí của bạn.

Xóa và sử dụng toàn bộ đĩa

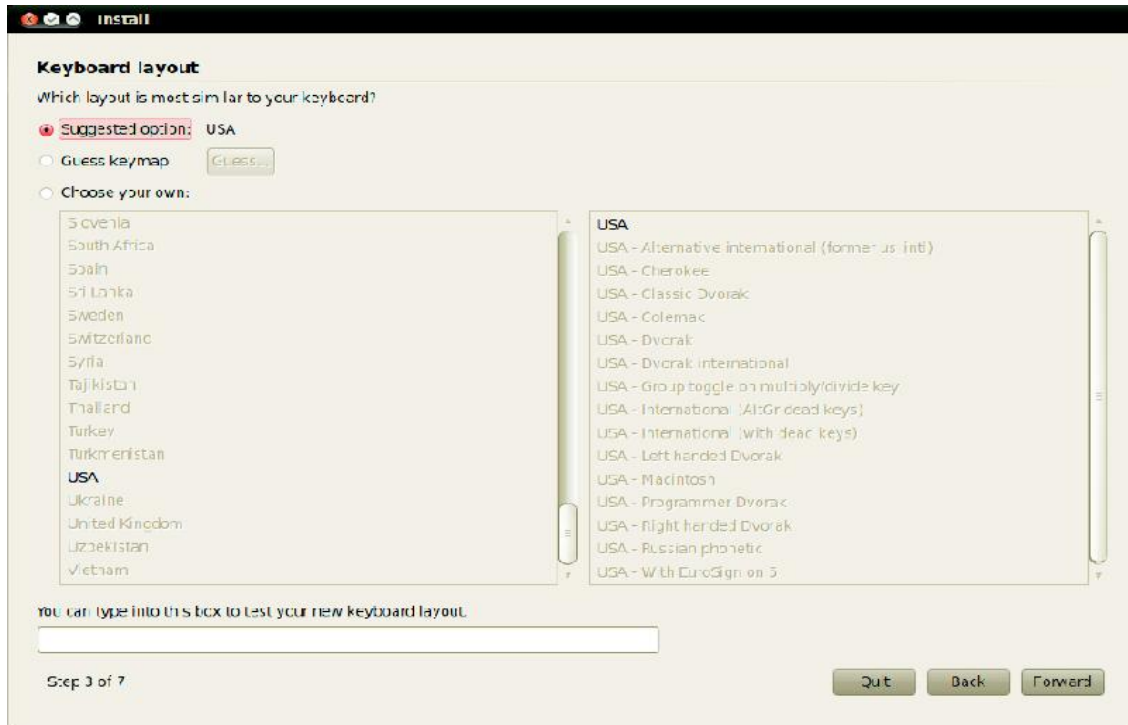
Sử dụng lựa chọn này nếu bạn muốn xóa toàn bộ đĩa của bạn. Điều này sẽ xóa bất kỳ hệ điều hành nào đang tồn tại mà chúng được cài đặt trên đĩa đó, như là Windows XP, và cài đặt Ubuntu vào chỗ đó. Lựa chọn này cũng hữu dụng nếu bạn có một ổ đĩa cứng trống, vì Ubuntu sẽ tự động tạo các phân vùng cần thiết cho bạn.

Nhiều người sử dụng cài đặt Ubuntu lần đầu tiên vẫn đang sử dụng Windows XP, Windows Vista, Windows 7, hoặc Mac OS X trên máy tính của họ. Ubuntu cung cấp cho bạn lựa chọn hoặc thay thế hoàn toàn hệ điều hành hiện đang tồn tại của bạn, hoặc cài đặt Ubuntu cùng bên cạnh hệ điều hành đang tồn tại đó. Lựa chọn sau được gọi là khởi động ở 2 chế độ. Bất kỳ khi nào bạn bật máy tính của bạn hoặc khởi động máy tính của bạn, thì bạn sẽ được trao cho sự lựa chọn để chọn hệ điều hành nào bạn muốn sử dụng cho phiên làm việc đó.

Việc phân vùng có chỉ dẫn

Nếu bạn đã có hệ điều hành khác được cài đặt trên ổ đĩa cứng của bạn, và muốn cài đặt Ubuntu cùng với nó, hãy chọn Install them side by side (cài đặt chúng cạnh nhau), lựa chọn giữa chúng mỗi lần khởi động máy.

Ubuntu sẽ tự động dò ra hệ điều hành khác và cài đặt Ubuntu bên cạnh nó. Đối với những thiết lập phức tạp khởi động ở 2 chế độ, bạn sẽ cần thiết lập cấu hình các phân vùng bằng tay.



Hình 3: Kiểm tra trình bày bàn phím của bạn là đúng.

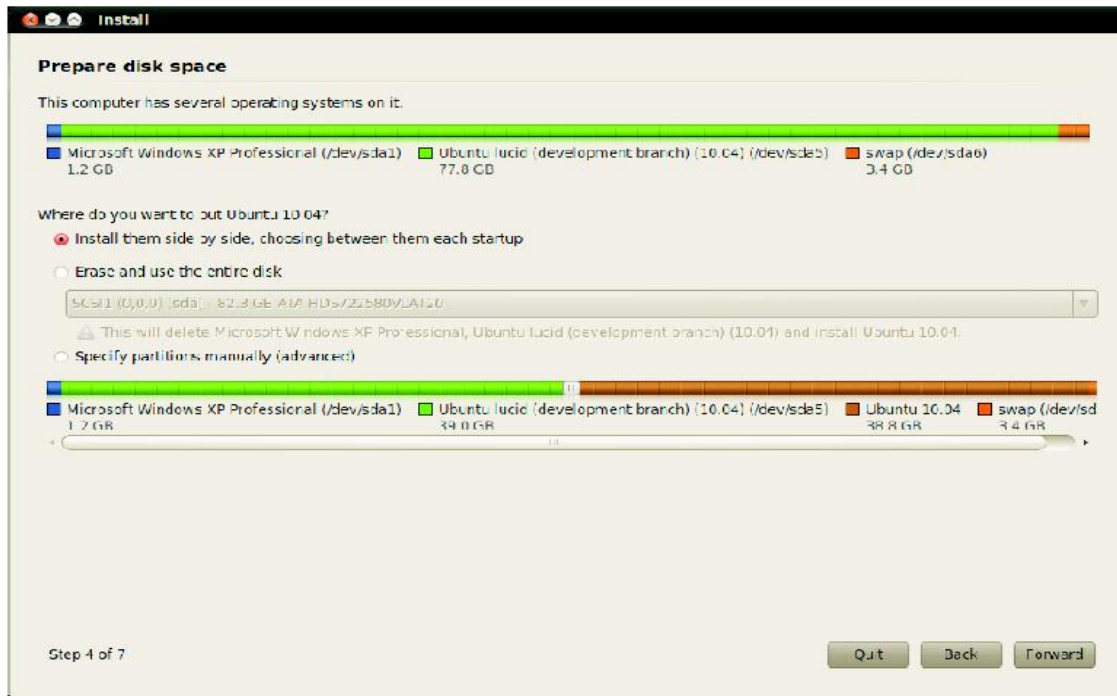
Việc chỉ định các phân vùng bằng tay

Lựa chọn này là dành cho những người sử dụng tiên tiến hơn và được sử dụng để tạo các phân vùng đặc biệt, hoặc định dạng ổ cứng với một hệ thống tệp khác với hệ thống tệp mặc định. Nó cũng có thể được sử dụng để tạo một phân vùng /home riêng biệt. Điều này có thể là rất hữu dụng trong trường hợp bạn quyết định cài đặt lại Ubuntu, khi nó cho phép bạn định dạng và cài đặt lại hệ điều hành, trong khi giữ lại tất cả các tệp và các thiết lập chương trình cá nhân của bạn không bị đụng chạm tới trong một phân vùng riêng rẽ.

Ubuntu cài đặt một thư mục home nơi mà các tệp và các dữ liệu cấu hình của cá nhân bạn được đặt một cách mặc định. Nếu bạn chọn để có thư mục home của bạn trên một phân vùng riêng biệt, thì trong trường hợp mà bạn quyết định cài đặt lại Ubuntu hoặc thực hiện một cập nhật tươi mới đối với phiên bản mới nhất, các tệp cá nhân và các dữ liệu cấu hình của bạn cũng sẽ không bị mất.

Vì điều này hoàn toàn là một nhiệm vụ tiên tiến cao cấp, chúng tôi đã làm mờ đi những chi tiết khỏi phiên bản này của Làm quen với Ubuntu. Bạn có thể thấy thêm thông tin và những chỉ dẫn chi tiết về việc phân vùng ở đây: <https://help.ubuntu.com/community/HowtoPartition>.

Một khi bạn hạnh phúc với cách mà các phân vùng đang được thiết lập, thì hãy nháy vào nút Forward ở đây để đi tiếp.



Hình 4: Chọn nơi bạn muốn cài đặt Ubuntu.

Vào các chi tiết của bạn

Ubuntu cần biết một số thông tin về bạn để nó có thể thiết lập tài khoản đăng nhập ban đầu trên máy tính của bạn. Tên của bạn sẽ xuất hiện trên màn hình đăng nhập cũng như trong **MeMenu (Thực đơn của tôi)**, mà sẽ được thảo luận xa hơn trong **Chapter 2: Môi trường đồ họa Ubuntu**.

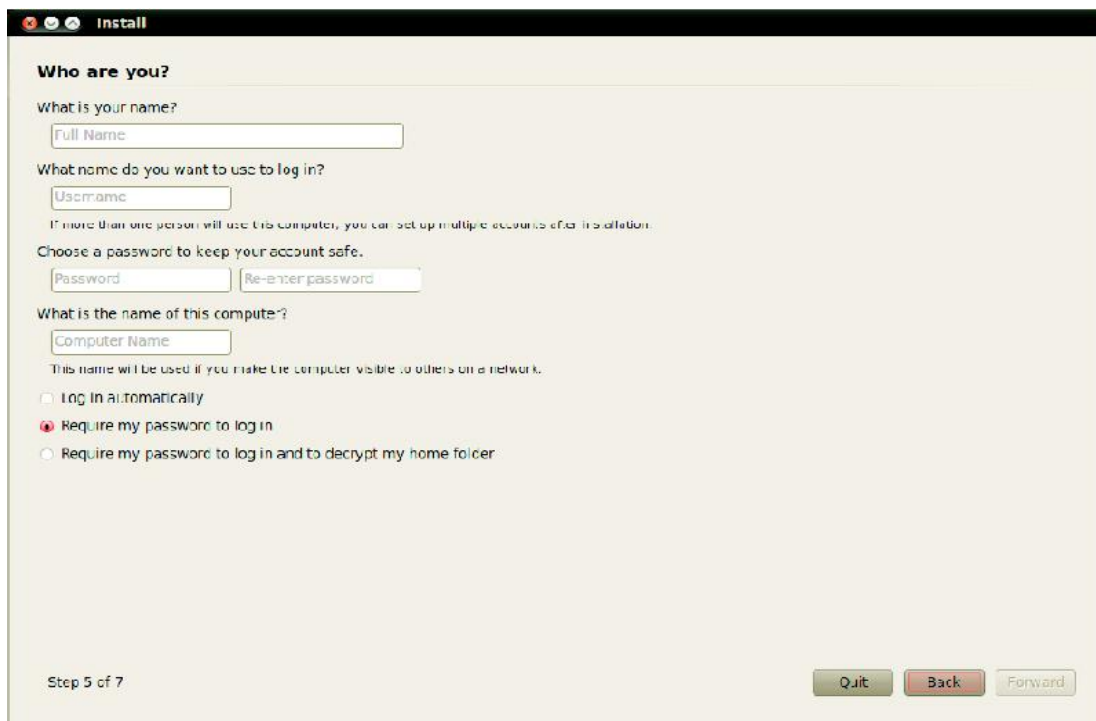
Trên màn hình này bạn sẽ cần nói cho Ubuntu:

- Tên thật của bạn.
- Tên sử dụng mong muốn của bạn.
- Mật khẩu mong muốn của bạn.
- Tên mà bạn muốn gọi máy tính của bạn.
- Cách thức bạn muốn Ubuntu đăng nhập cho bạn.

Hãy gõ vào tên đầy đủ của bạn ở “What is your name?” (Tên bạn là gì?). Trường văn bản tiếp theo là nơi mà bạn chọn một tên sử dụng cho bản thân bạn, và là tên mà sẽ được hiển thị trong màn hình đăng nhập của Ubuntu khi bạn bắt máy tính của bạn. bạn sẽ thấy điều này được tự động điền vào cho bạn với tên của bạn. Hầu hết mọi người tìm nó dễ dàng nhất để gắn với nó, tuy nhiên, nó cso thể thay đổi được nếu bạn thích.

Tiếp tục, hãy chọn một mật khẩu và gõ nó vào trường đầu tiên về mật khẩu ở bên trái, rồi gõ y hệt vậy một lần nữa vào trường bên phải để xác minh. Khi cả 2 mật khẩu trùng nhau, một đánh giá về độ mạnh sẽ xuất hiện ở bên phải mà nó nói cho bạn biết liệu mật khẩu của bạn có “quá ngắn”, “yếu”, “chấp nhận được”, hoặc “mạnh” hay không. Bạn sẽ có khả năng tiếp tục quá trình cài đặt bất chấp độ mạnh của

mật khẩu của bạn, tuy nhiên, vì những lý do an ninh thì tốt nhất là chọn một mật khẩu mạnh. Điều này là tốt nhất đạt được bằng việc có một mật khẩu mà ít nhất dài 6 ký tự, và là một sự pha trộn của các ký tự, các con số, các ký hiệu, và chữ thường/chữ hoa. Vì sự an ninh bổ sung thêm, hãy tránh những mật khẩu rõ ràng như ngày sinh của bạn, tên vợ/chồng, hoặc tên yêu của bạn.



Hình 5: Thiết lập tài khoản người sử dụng của bạn.

Mặc dù bạn có thể chọn tên sử dụng và tên máy tính ưu tiên của bạn, thì bạn được yêu cầu phải gắn với các ký tự, các con số, các ký tự nối, và các dấu chấm. Bạn sẽ nhận được một cảnh báo nếu các ký hiệu hoặc các ký tự khác được đưa vào, và cho tới khi điều này được sửa thì bạn mới sẽ có khả năng đi tiếp tới màn hình tiếp theo.

Bây giờ bạn cần quyết định tên máy tính của bạn. Một lần nữa, điều này sẽ được điền vào cho bạn một cách tự động bằng việc sử dụng tên đăng nhập mà bạn đã nhập vào ở trên (nó sẽ nói thứ gì đó như là "john-desktop" (máy để bàn của John) hoặc "John-laptop" (máy xách tay của John), tuy nhiên, nó có thể được thay đổi nếu bạn thích. Tên máy tính của bạn chủ yếu sẽ được sử dụng cho việc xác định máy tính của bạn nếu bạn ở trong một mạng ở nhà hoặc văn phòng với nhiều máy tính khác. Để biết nhiều hơn về việc thiết lập một mạng, hãy tham chiếu tới [Chương 3: Làm việc với Ubuntu](#).

Cuối cùng, ở đáy của màn hình này bạn có 3 lựa chọn để chọn cách mà bạn đăng nhập vào Ubuntu.

Đăng nhập tự động


Ubuntu sẽ đăng nhập vào tài khoản ban đầu của bạn một cách tự động khi bạn khởi động máy sao cho bạn không phải gõ tên sử dụng và mật khẩu của bạn vào. Điều này làm cho kinh nghiệm đăng nhập của bạn nhanh hơn và thuận tiện hơn, tuy nhiên, nếu tính riêng tư và an ninh là quan trọng đối với bạn, thì lựa chọn này sẽ có khả năng bật nó lên và cũng truy cập được tới các tệp của bạn.

Yêu cầu mật khẩu của tôi để đăng nhập

Lựa chọn này được chọn một cách mặc định, khi nó sẽ ngăn ngừa những người không được phép khỏi việc truy cập máy tính của bạn mà không biết mật khẩu bạn đã tạo ra trước đó. Đây là một lựa chọn tốt cho những ai mà, ví dụ, chia sẻ máy tính của họ với các thành viên của gia đình khác. Một khi quá trình cài đặt được hoàn tất, một tài khoản đăng nhập bổ sung có thể được tạo ra cho từng thành viên gia đình. Mỗi người sau đó sẽ có tên và mật khẩu đăng nhập, các quyền ưu tiên của tài khoản, các đánh dấu và không gian lưu trữ cá nhân của riêng họ.

Yêu cầu mật khẩu của tôi để đăng nhập và giải mã thư mục home của tôi.

Lựa chọn này cung cấp cho bạn với một lớp an ninh bổ sung. Thư mục home của bạn là nơi các tệp cá nhân của bạn được lưu giữ. Bằng việc chọn lựa chọn này, Ubuntu sẽ tự động cho phép mã hóa trong thư mục home của bạn, nghĩa là các tệp và các thư mục phải được giải mã bằng việc sử dụng mật khẩu của bạn trước khi chúng có thể được truy cập. Vì thế nếu ai đó đã có sự truy cập vật lý tới ổ cứng của bạn (ví dụ, nếu máy tính của bạn bị đánh cắp và ổ cứng bị bỏ ra), thì họ vẫn có thể không có khả năng để thấy được các tệp của bạn mà không biết được mật khẩu của bạn.

 *Nếu bạn chọn lựa chọn này, hãy cẩn thận không cho phép tự động đăng nhập những ngày sau đó. Nó sẽ gây ra những sự phiền phức với thư mục home được mã hóa của bạn, và tiềm tàng khả năng khóa bạn đối với những tệp quan trọng.*

Khẳng định các thiết lập của bạn và bắt đầu cài đặt

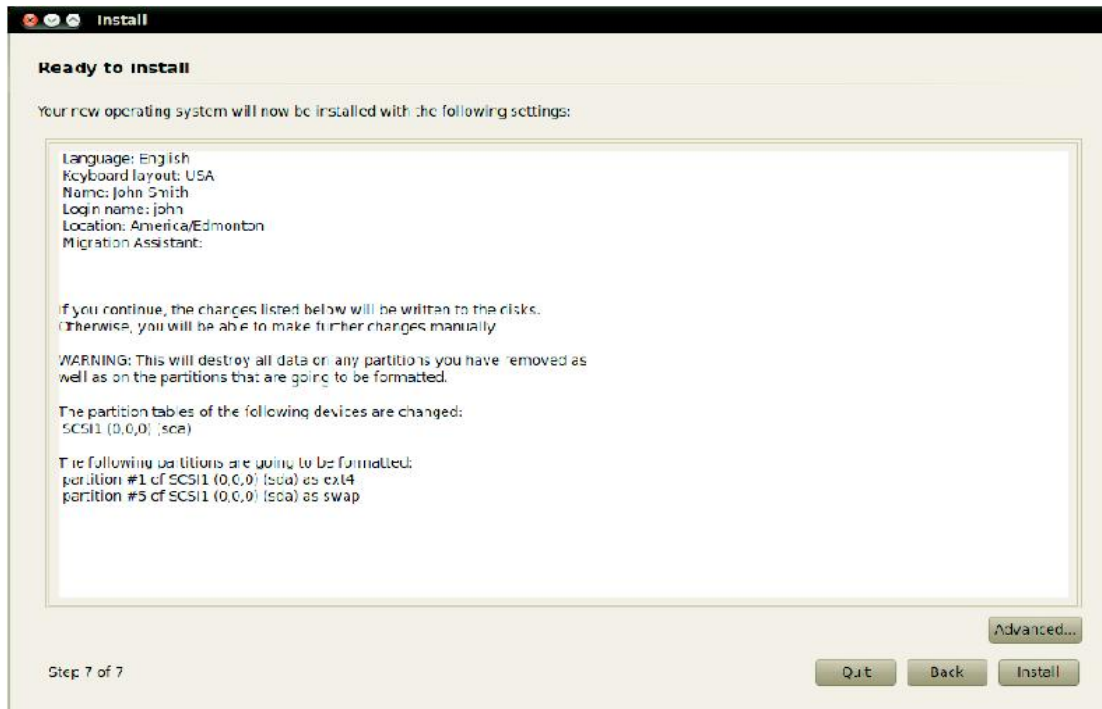
Màn hình cuối cùng sẽ tóm tắt các thiết lập cài đặt của bạn, bao gồm bất kỳ thay đổi nào mà sẽ được thực hiện đối với các phân vùng trên ổ đĩa cứng của bạn. Lưu ý là việc cảnh báo về dữ liệu sẽ bị phá hủy trên bất kỳ phân vùng bị loại bỏ hoặc định dạng nào - nếu bạn có những thông tin quan trọng trên ổ cứng của bạn mà còn chưa được sao lưu, thì bây giờ có lẽ là đúng lúc để kiểm tra là bạn đã thiết lập các phân vùng của bạn có đúng chưa. Một khi bạn đã chắc chắn rằng tất cả các thiết lập là đúng, hãy nhấp vào Instal (Cài đặt) để bắt đầu quá trình cài đặt.

Bạn không nên nhấp vào nút Advanced (Tiên tiến) trừ phi bạn muốn thay đổi các thiết lập hoặc ủy quyền mạng của trình tải khởi động của bạn. Đây là những nhiệm vụ tiên tiến và nằm ngoài phạm vi của sách chỉ dẫn này.

Ubuntu bây giờ sẽ cài đặt. Khi sự cài đặt diễn ra, một trình diễn slide sẽ cho bạn một sự giới thiệu tới một số ứng dụng mặc định được đưa vào với Ubuntu. Những ứng dụng này được bao trùm chi tiết hơn trong [Chương 3: Làm việc với Ubuntu](#).

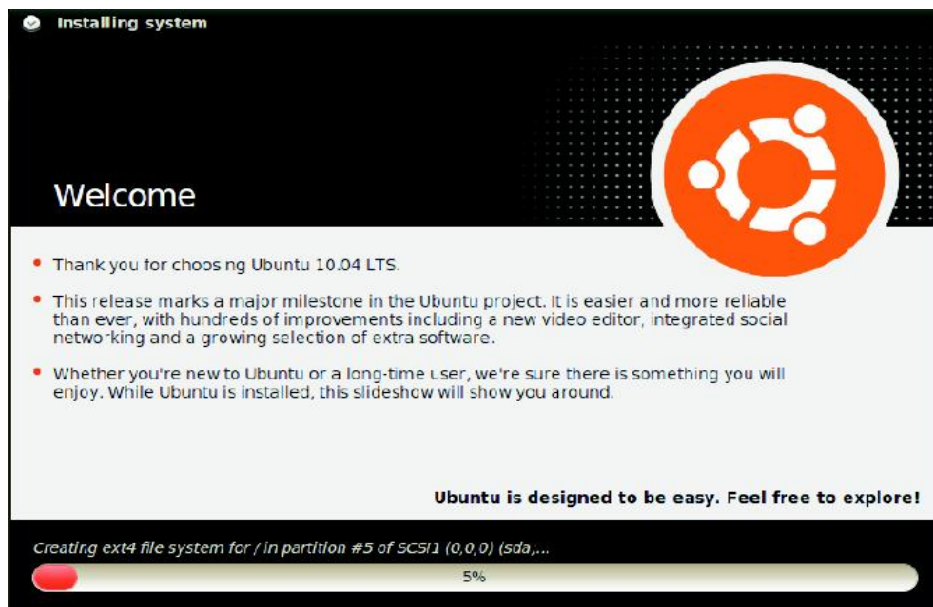
Sau khoảng 20 phút, việc cài đặt sẽ kết thúc và bạn sẽ có khả năng nhấp Restart Now (Khởi động lại bây giờ) để khởi động lại máy tính của bạn và khởi động Ubuntu. Đĩa CD sẽ được rút ra, nên hãy rút nó ra khỏi ổ CD của bạn và nhấn phím Enter để tiếp tục.

Hãy chờ cho máy tính của bạn khởi động lại, và bạn sau đó sẽ thấy cửa sổ đăng nhập (trừ phi bạn đã chọn đăng nhập tự động).

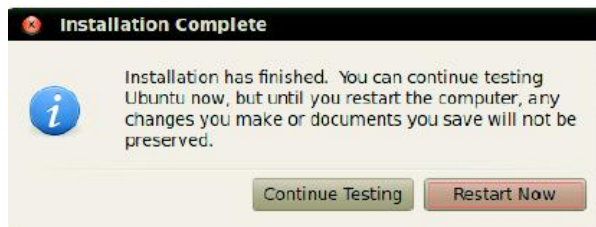


Hình 1.6: Kiểm tra mọi thứ được thiết lập đúng trước khi Ubuntu được cài đặt.

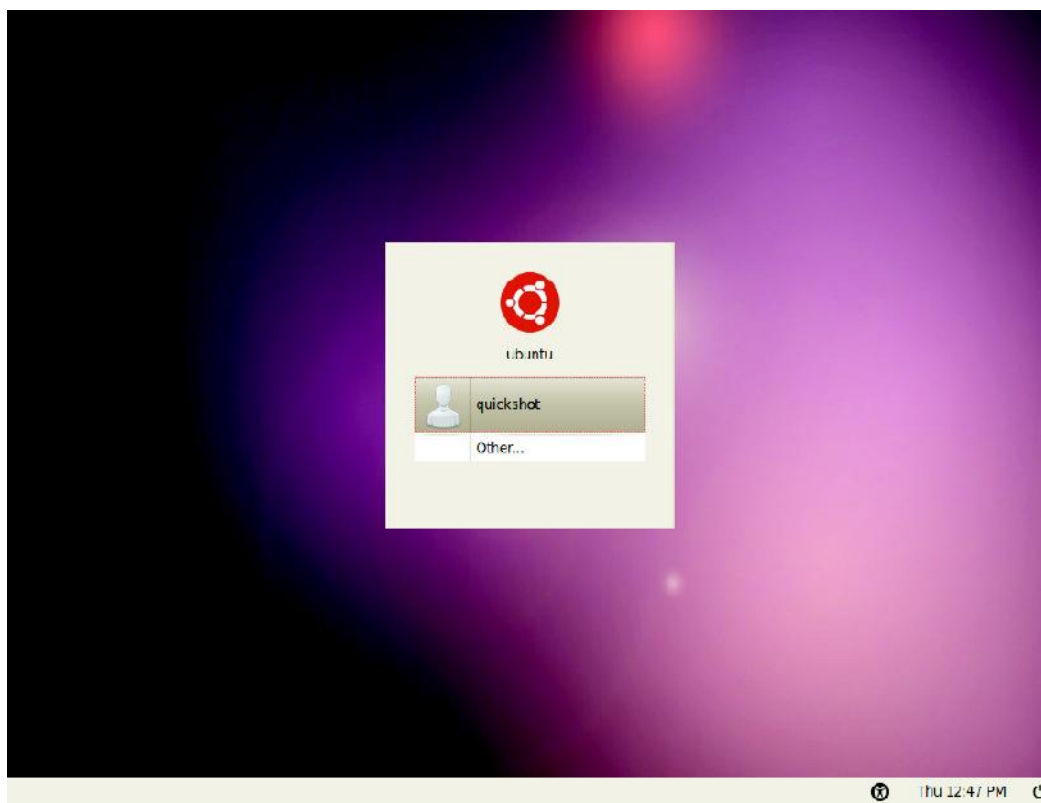
Hãy nhấp vào tên người sử dụng và mật khẩu của bạn, rồi nhấn phím Enter hoặc nhấp vào Log in (Đăng nhập). Bạn sau đó sẽ được đăng nhập vào Ubuntu và sẽ được trình bày bằng một môi trường đồ họa mới cho bạn.



Hình 1.7: Slide đầu trong cài đặt.



Hình 1.8: Bây giờ bạn đã sẵn sàng để khởi động lại.



Hình 1.9: Cửa sổ đăng nhập của Ubuntu.

2. Môi trường đồ họa của Ubuntu

Việc hiểu về môi trường đồ họa

Lần đầu ngó qua, bạn sẽ để ý nhiều sự giống nhau giữa Ubuntu và các hệ điều hành khác như Windows hoặc Mac OS X. Điều này là vì chúng tất cả đều dựa vào khái niệm của một giao diện đồ họa cho người sử dụng (GUI) - nghĩa là, bạn sử dụng chuột của bạn để di chuyển trong môi trường đồ họa, mở các chương trình, di chuyển các tệp, và thực hiện hầu hết các nhiệm vụ khác. Nói ngắn gọn, mọi thứ rất hướng trực giác, mà nó có nghĩa là điều quan trọng đối với bạn để trở nên quen thuộc với những nơi và những gì phải nháy trong Ubuntu.

Ubuntu 10.04 có sự nhấn mạnh vào “xã hội ngay từ đầu” và đặc trưng cho sự tích hợp các mạng xã hội vào môi trường đồ họa đối với các site như Twitter và Facebook.

GNOME

Tất cả các hệ điều hành dựa trên GUI đều sử dụng một môi trường đồ họa. Các môi trường đồ họa nhấn mạnh nhiều thứ, như là việc nhìn và cảm nhận hệ thống của bạn, cũng như cách mà môi trường đồ họa được tổ chức, được trải ra, và được dịch chuyển bởi người sử dụng.

Trong các phát tán Linux (như Ubuntu), có một số các môi trường đồ họa sẵn sàng để sử dụng. Một trong những môi trường đồ họa phổ biến nhất được gọi là GNOME, mà nó được sử dụng một cách mặc định trong Ubuntu. KDE, XFCE, và LXDE là các môi trường đồ họa phổ biến khác (được sử dụng trong Kubuntu, Xubuntu, và Lubuntu, một cách tương ứng), và còn có nhiều hơn nữa. Vì Ubuntu dựa trên GNOME, chúng ta sẽ hạn chế thảo luận của chúng ta trong sách chỉ dẫn này đối với việc khai phá môi trường đồ họa GNOME của chúng ta.

Để đọc nhiều hơn về các biến thể khác của Ubuntu, tham chiếu tới [Chapter 9: Học thêm nữa](#).

Khi bạn lần đầu đăng nhập vào Ubuntu sau khi cài đặt nó lên ổ cứng của bạn, thì bạn sẽ thấy môi trường đồ họa GNOME. Ubuntu được tùy biến cao độ, vì là môi trường đồ họa GNOME, nhưng bây giờ hãy chỉ khai phá hình thức thể hiện mặc định mà ở trước mắt bạn.

Trước tiên, bạn sẽ để ý có 2 panen - một ở trên đỉnh của môi trường đồ họa của bạn và một ở dưới đáy. Một panen là một thanh mà nó nằm ở rìa của màn hình của bạn và chứa đựng một loạt các chương trình nhỏ (applets). Những chương trình nhỏ này đưa ra những chức năng hữu dụng như là việc chạy các chương trình, việc xem thời gian, hoặc việc truy cập thực đơn chính.

Mọi thứ trên một panen đều là một chương trình nhỏ, ngay cả thực đơn chính.

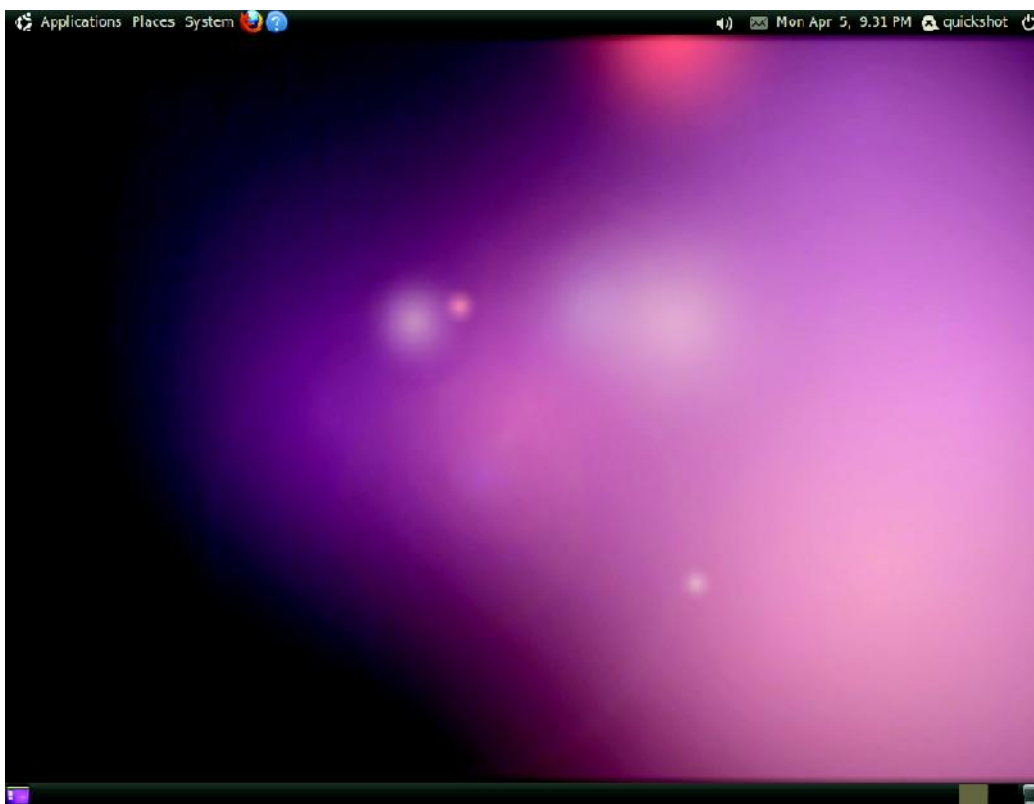
Panen đỉnh

Bắt đầu từ bên trái, bạn sẽ thấy 3 tiêu đề thực đơn – Applications, Places, và System (Các ứng dụng, Các nơi lưu trữ và Hệ thống) - được đi theo bởi 2 biểu tượng chương trình. Biểu tượng đầu sẽ mở trình duyệt web Firefox (xem [Chương 3: Làm việc với Ubuntu](#) để có thêm thông tin), và cái tiếp sau sẽ mở Trung tâm Trợ giúp của Ubuntu (Ubuntu Help Center).

Trung tâm Trợ giúp của Ubuntu là một tài nguyên hữu dụng cao. Nó cung cấp vô số các thông

tin về hệ thống Ubuntu, và luôn luôn trong các ngón tay của bạn bằng việc đơn giản là nháy vào biểu tượng của panen này (hoặc di chuyển tới System ► Help and Support).

Ở phía bên phải của panen này bạn sẽ thấy vùng thông báo, mà nó tương tự theo chức năng đối với “khay hệ thống” (system tray) trong Windows, hoặc vùng “bổ sung thêm của thực đơn” (menu extras) trong thanh thực đơn của Mac OS X. Bên cạnh biểu tượng này là **MeMenu**, mà nó sẽ hiển thị tên người sử dụng của bạn (tên mà bạn đã gõ vào trong khi cài đặt) và được sử dụng để cập nhật các site mạng xã hội như Twitter và Facebook cũng như thiết lập tình trạng trình thông điệp tức thì (Chat) của bạn trong Empathy. Cuối cùng, ở xa bên phải của panen này là thực đơn phiên, mà nó cung cấp các lựa chọn thực đơn cho việc khóa máy tính của bạn, việc đăng xuất, việc khởi động lại, hoặc việc tắt máy hoàn toàn.



Hình 2.1: Môi trường đồ họa mặc định của Ubuntu 10.04.

Các thông báo mới về thư điện tử và các thông điệp tức thì xuất hiện trong chương trình nhỏ của thực đơn thông điệp. Khi bạn có một thông điệp mới, biểu tượng cái phong bì sẽ biến thành màu xanh lá cây.

Vùng thông báo

Bên trong **vùng thông báo** bạn sẽ thấy con trỏ mạng, chỉnh âm lượng, con trỏ của Bluetooth (nếu máy tính của bạn có khả năng Bluetooth), thông điệp, và các chương trình con về ngày tháng và thời gian. Một số chương trình cũng sẽ đặt một biểu tượng trong vùng thông báo khi bạn mở chúng.

Các biểu tượng nháy bên trái trong vùng thông báo sẽ mang lại một danh sách các lựa chọn, và trong một số trường hợp việc nháy phải vào một biểu tượng cũng sẽ thực hiện một hành động có liên quan tới

chương trình đó. Ví dụ, để chỉnh âm lượng, nháy trái chỉ một lần lên biểu tượng âm lượng và một con trượt âm lượng sẽ xuất hiện. Nháy vào chương trình con về ngày tháng và thời gian sẽ mở một cái lịch nhỏ, và sau đó nháy một ngày cụ thể nào đó để bổ sung vào một lời nhắc cho lịch trình của bạn thông qua Evolution (xem [Chương 3: Làm việc với Ubuntu](#) để có thêm thông tin về Evolution).

Để loại bỏ một chương trình nhỏ, nháy phải lên nó và chọn Remove From Panel (Loại bỏ khỏi panen). Để bổ sung một chương trình nhỏ vào một panen, nháy phải vào một vùng sạch trên panen đó và chọn Add to Panel (Bổ sung vào panen).

Khi lịch được mở rộng thì có một nút có nhãn là Locations (Vị trí), mà nó sẽ mở một bản đồ nhỏ thế giới khi được nháy vào. Ở đây bạn có thể thiết lập tiếp những ưu tiên về vị trí của bạn bằng việc nháy vào Edit (sửa đổi). Trong cửa sổ hiện ra, nháy Add (Bổ sung), và sau đó gõ vào vị trí của bạn vào trường văn bản đó. Nếu bạn sống ở một thành phố chính thì nó có thể đã có sẵn trong danh sách rồi; nếu không, bạn có thể đưa kinh độ và vĩ độ của bạn bằng tay vào (hãy cố gắng tìm kiếm trực tuyến nếu bạn không có thông tin này). Hãy chắc chắn vùng thời gian của bạn được chọn, rồi nháy OK để quay về màn hình ưu tiên.

Hãy cảm thấy thoải mái để khai phá những lựa chọn sẵn có khác trong các tab General (chung) và Weather (thời tiết) nếu bạn thích, rồi nháy Close (đóng) ở đáy khi bạn đã làm xong.

Nếu thông tin thời tiết là sẵn có cho thành phố của bạn, thì bạn bây giờ sẽ thấy nhiệt độ hiện hành được hiển thị cùng với ngày tháng và thời gian trong vùng thông báo.

Panen đáy

Ubuntu sử dụng hầu hết panen đáy để hiển thị một danh sách tất cả các chương trình hoặc cửa sổ mà chúng hiện đang mở. Những thứ này xuất hiện như là các nút nằm ngang mà chúng có thể được nháy để tối thiểu hóa hoặc khôi phục lại cửa sổ tương ứng (xem [Quản lý các cửa sổ](#) bên dưới để có thêm thông tin).

Xa phía bên trái của panen đáy là một biểu tượng nhỏ mà giống với một môi trường đồ họa. Nút Show Desktop (Trình bày môi trường đồ họa) này sẽ tối thiểu hóa tất cả các cửa sổ mở cùng một lúc, trao cho bạn sự truy cập sạch tới môi trường đồ họa của bạn. Điều này là đặc biệt hữu dụng khi bạn có nhiều cửa sổ cùng mở một lúc và môi trường đồ họa của bạn trở nên bị phân mảnh. Nháy nút này một lần nữa sẽ phục hồi lại các cửa sổ tới vị trí ban đầu của chúng. Ở phía bên phải của panen này bạn sẽ thấy một vài hộp nhỏ trong một hàng; đây là trình chuyển đổi không gian làm việc. Mặc định, Ubuntu 10.04 thiết lập với 2 không gian làm việc.

Môi trường đồ họa GNOME được sử dụng trong Ubuntu có thể cung cấp 2 hoặc nhiều hơn “môi trường đồ họa ảo”, hoặc các không gian làm việc. Sử dụng các không gian làm việc này có thể làm giảm được sự phân mảnh bằng việc mở các cửa sổ trong các môi trường đồ họa tách biệt nhau, mà không cần một màn hình riêng biệt. Ví dụ, để tổ chức các hoạt động mà bạn có thể để thư điện tử của bạn mở trong một không gian làm việc và một tài liệu văn bản bạn đang làm việc trong một không gian làm việc khác. Để chuyển giữa các không gian làm việc, chỉ đơn giản nháy vào các hộp trong trình chuyển đổi không gian làm việc hoặc sử dụng phím tắt Ctrl+Alt+mũi tên trái hoặc Ctrl+Alt+mũi tên phải để chuyển không gian làm việc một cách nhanh chóng.

Cuối cùng, biểu tượng xa nhất ở bên phải là thùng rác, mà nó thực hiện một chức năng tương tự như Recycle Bin (thùng rác) trong Windows hoặc Trash (thùng rác) trong Mac OS X. Bất kỳ tệp nào mà bạn xóa thì trước tiên sẽ được gửi tới thùng rác. Để xem các nội dung của thùng rác, hãy nhấp lên biểu tượng này. Bạn có thể làm rỗng nó bằng việc nhấp lên nút Empty Trash (làm rỗng thùng rác) trong cửa sổ mà sẽ xuất hiện, hoặc như một sự lựa chọn khác bằng việc nhấp phải vào biểu tượng thùng rác ở panen đáy và chọn Empty Trash từ thực đơn. Điều này sẽ vĩnh viễn xóa bất kỳ tệp hoặc thư mục nào mà thùng rác có chứa.

Nền của môi trường đồ họa

Ở giữa các panen đỉnh và đáy là một hình ảnh mà nó bao trùm toàn bộ môi trường đồ họa. Đây là nền của môi trường đồ họa (thường được tham chiếu tới như là “giấy dán tường” của bạn), và là thứ mà bạn thấy trước mặt bạn thuộc về mẫu (theme) mặc định của Ubuntu 10.04 được biết như là Ambiance. Để biết nhiều hơn về việc tùy biến môi trường đồ họa của bạn bao gồm cả việc thay đổi nền của bạn, hãy xem phần [Tùy biến môi trường đồ họa của bạn](#) ở bên dưới.

Việc quản lý các cửa sổ

Khi bạn mở một chương trình trong Ubuntu (như một trình duyệt web hoặc một trình soạn thảo văn bản - xem [Chương 3: Làm việc với Ubuntu](#) để có thêm thông tin về việc sử dụng các chương trình), thì một cửa sổ sẽ xuất hiện trong môi trường đồ họa của bạn. Nếu bạn đã sử dụng hệ điều hành khác trước đó, như Microsoft Windows hoặc Mac OS X, thì bạn có lẽ đã quen với khái niệm một “cửa sổ” - một cái hộp mà nó xuất hiện trên màn hình của bạn khi bạn khởi động một chương trình. Trong Ubuntu, phần đỉnh của một cửa sổ (thanh tiêu đề) sẽ có tiêu đề của cửa sổ ở giữa, và 3 nút ở đỉnh bên góc trái. Từ trái qua phải, các nút đó là đóng, tối thiểu hóa, và tối đa hóa cửa sổ. Thêm nữa, bạn có thể nhấp phải vào bất cứ đâu trên thanh tiêu đề để có một danh sách các lựa chọn quản lý cửa sổ khác.

Việc đóng, tối đa hóa, phục hồi và tối thiểu hóa các cửa sổ



Hình 2.2: Các nút đóng, tối thiểu hóa và tối đa hóa là trên đỉnh góc bên trái của các cửa sổ.

Để đóng một cửa sổ, nhấp vào dấu “X” ở góc trái trên cùng của cửa sổ - đây sẽ là nút đầu tiên. Ngay lập tức ở bên phải của nút này là một mũi tên chỉ xuống dưới mà nó được sử dụng để tối thiểu hóa cửa sổ tới panen đáy của môi trường đồ họa của bạn. Một khi được tối thiểu hóa thì cửa sổ sẽ không còn nhìn thấy nữa, tuy nhiên, nút tương ứng của nó trên panen đáy sẽ vẫn còn, chỉ rằng chương trình vẫn còn chạy ở nền. Nhấp vào nút này sẽ làm khôi phục lại cửa sổ này tới vị trí gốc ban đầu của nó. Cuối cùng, nút ngoài cùng bên phải của thanh tiêu đề sẽ tối đa hóa cửa sổ này, làm cho nó điền đầy toàn bộ màn hình. Nhấp vào nút này một lần nữa sẽ trả lại cửa sổ về kích thước ban đầu của nó.

Việc di chuyển và thay đổi kích thước của các cửa sổ

Để di chuyển một cửa sổ quanh không gian làm việc, hãy đặt con trỏ chuột qua thanh tiêu đề của cửa

sổ, rồi nháy và rê cửa sổ trong khi vẫn tiếp tục giữ nút chuột trái xuống. Để thay đổi kích thước của một cửa sổ, hãy đặt con trỏ chuột lên một rìa hoặc góc của cửa sổ sao cho nó biến thành một mũi tên lớn hơn, biểu tượng của sự thay đổi kích thước. Bạn có thể sau đó nháy và rê để thay đổi kích thước của cửa sổ.

Việc chuyển giữa các cửa sổ đang mở

Có ít nhất 2 cách trong Ubuntu để chuyển giữa các cửa sổ mở trong một không gian làm việc. Bạn có thể thấy cửa sổ trên thanh tác vụ của panel đáy và nháy để mang nó lên trên màn hình, hoặc bạn có thể sử dụng Alt+Tab để chọn cửa sổ mà bạn muốn làm việc. Giữ phím Alt xuống, và tiếp tục ép nút Tab cho tới khi cửa sổ mà bạn tìm kiếm xuất hiện trong môi trường đồ họa.

Việc sử dụng thực đơn Applications

Có 3 tiêu đề thực đơn trong panel đỉnh. Hãy ngó qua chúng một cách chi tiết hơn, bắt đầu với thực đơn Applications (các ứng dụng).

Bạn có thể thấy rằng có những chương trình trong thực đơn Applications mà bạn không sử dụng thường xuyên, hoặc chỉ không muốn được hiển thị trên thực đơn này. Để dấu những ứng dụng này (mà không xóa các chương trình thực sự này), hãy nháy lên System ► Preferences ► Main Menu. Hãy tìm các chương trình ở panel bên phải mà bạn muốn dấu khỏi thực đơn, và bỏ chọn chúng trong cột “Show” (Hiện). Xem [Chương 3: Làm việc với Ubuntu](#) để có thêm thông tin về các ứng dụng được đưa vào.

Các phụ kiện (Accessories)

Thực đơn con của Accessories có nhiều chương trình mà phù hợp cho sản xuất, bao gồm cả Calculator (máy tính toán) và Tomboy Notes.

Các chương trình khác trong Accessories bao gồm CD/DVD Creator, gedit Text Editor (tương tự như Notepad của Windows và TextEdit của Mac OS X), Search for Files (chúng ta sẽ thảo luận nó sau), và Take Screenshot, mà nó cho phép bạn chụp ảnh của màn hình môi trường đồ họa của bạn.

Các trò chơi (Games)

Ubuntu có một vài trò chơi được xây dựng sẵn cho việc giải trí của bạn. Nếu bạn thích các trò bài, hãy chọn AisleRiot Solitaire. Có lẽ bạn đang tìm kiếm đối với một thách thức: trong trường hợp đó, có gBrainy and Sudoku. Thực đơn Games cũng đưa vào Mahjongg, Mines (tương tự như trò chơi Minesweeper của Windows) và Quadrapassel (tương tự như Tetris).

Đồ họa (Graphics)

Trong thực đơn con của Graphics, bạn sẽ thấy trình quản lý ảnh F-Spot, nơi mà bạn có thể xem, sửa và chia sẻ các ảnh mà bạn tải về từ máy chụp ảnh của bạn. Drawing của OpenOffice.org cho phép bạn tạo các ảnh sử dụng bộ OpenOffice.org, và Simple Scan là một chương trình cho việc quét ảnh và các tài

liệu từ máy quét của bạn.

Internet

Thực đơn con Internet là nơi mà bạn sẽ thấy trình duyệt web Firefox, trình thông điệp tức thì Empathy cho máy trạm để cho phép bạn nói chuyện với các bạn và gia đình của bạn, và Ubuntu One, một chương trình mà cho phép bạn đồng bộ và sao lưu các tệp của bạn trên khắp các máy tính khác nhau.

Thông điệp tức thì (IM) là một phương tiện giao tiếp dựa trên văn bản nơi mà bạn có thể tổ chức một cuộc hội thoại với ai đó trên Internet, một cách tức thì.

Văn phòng (Office)

Thực đơn con Office là nơi mà bạn sẽ thấy hầu hết bộ OpenOffice.org để giúp bạn tạo ra các tài liệu, trình chiếu, hoặc bảng tính chính hiệu. Cũng trong thực đơn con Office có trình thư điện tử cho máy trạm Evolution và một tự điển trực tuyến. Bộ OpenOffice.org đầy đủ được cài đặt trong Ubuntu một cách mặc định cấu thành từ:

- Trình xử lý văn bản của OpenOffice.org
- Bảng tính của OpenOffice.org
- Trình chiếu của OpenOffice.org
- Trình vẽ đồ họa của OpenOffice.org (Nằm trong thực đơn con Graphics)

Để biết nhiều hơn về OpenOffice.org và để có được trợ giúp bằng việc sử dụng bộ các ứng dụng của OpenOffice.org, hãy tới <http://openoffice.org>.

Âm thanh và video (Sound and Video)

Thực đơn con Sound and Video có những chương trình để làm việc với đa phương tiện, như là:

- Trình đốt đĩa Brasero
- Máy chiếu phim Totem
- Trình soạn sửa video Pitivi
- Máy chơi nhạc Rhythmbox
- Đầu ghi âm Sound Recorder

Nhiều thông tin hơn về tất cả các chương trình này có thể thấy trong [Chapter 3: Làm việc với Ubuntu](#).

Trung tâm Phần mềm Ubuntu (Ubuntu Software Center)

Nằm tận cùng đáy của thực đơn Applications là Ubuntu Software Center. Ứng dụng này cho bạn sự truy cập tới một thư viện các phần mềm mà bạn có thể tải về. Màn hình chính trong Ubuntu Software

Center là tương tự với thực đơn Applications của bạn, nhằm dễ dàng cho việc tìm kiếm. Nếu bạn biết tên của chương trình mà bạn đang tìm kiếm, thì chỉ cần gõ nó vào trường văn bản tìm kiếm ở trên đỉnh bên phải của cửa sổ Ubuntu Software Center. Ubuntu Software Center bám theo các chương trình mà chúng sẽ được cài đặt lên máy tính của bạn. Nếu bạn đơn giản tò mò đối với những gì có sẵn, thì bạn có thể khai phá những phần mềm có sẵn bằng việc sử dụng các chủng loại được liệt kê bên tay trái của cửa sổ này.

Học thêm về Trung tâm Phần mềm Ubuntu trong [Chương 5: Quản lý phần mềm](#).

Việc sử dụng thực đơn Hệ thống (System)

Thực đơn System, nằm trên panen đỉnh, chứa 2 thực đơn con quan trọng.

Xem [Chương 4: Phân cứng](#) để có thêm thông tin về việc thiết lập Ubuntu.

Những thực đơn con này, Preferences (sở thích ưu tiên) và Administration (quản trị), cho phép bạn sửa đổi hình thức thể hiện của Ubuntu, cũng như cách thức mà nó hoạt động.

Thông qua thực đơn System, bạn cũng có thể mở Trung tâm trợ giúp của Ubuntu (Help and Support), tìm thêm về môi trường đồ họa GNOME (About GNOME), và tìm thêm về Ubuntu nói chung (About Ubuntu).

Những sở thích ưu tiên (Preferences)

Bạn có thể sử dụng thực đơn con Preferences để sửa đổi hình thức thể hiện của môi trường đồ họa và các cửa sổ, chỉ định một máy in mặc định, chỉ định những phím tắt, thay đổi những khoản được liệt kê trong thực đơn Applications, sửa các kết nối mạng, và thay đổi các thiết lập của chuột, và những lựa chọn khác.

Quản trị (Administration)

Thực đơn con Administration chứa các chương trình mà bạn có thể sử dụng để theo dõi hiệu năng của máy tính. Thay đổi các phân vùng đĩa, kích hoạt các trình điều khiển của bên thứ 3, quản lý tất cả các máy in được cài đặt, và quản lý cách mà máy tính nhận các cập nhật từ Ubuntu. Thực đơn con này cũng có trình Quản trị gói Synaptic (Synaptic Package Manager), mà nó là một phương cách kỹ thuật nữa cho việc định vị và tải về các gói phần mềm.

Hầu hết các lựa chọn trong thực đơn Administration sẽ nhắc bạn vào mật khẩu của người sử dụng khi bạn nháy vào chúng. Đây là một tính năng an ninh để chắc chắn rằng chỉ những người có quyền mới được phép thay đổi các thiết lập hệ thống. Để học thêm về an ninh trong Ubuntu, hãy xem [Chương 7: An ninh](#).

Việc duyệt các tệp trên máy tính của bạn

Có 2 cách để định vị các tệp trên máy tính của bạn. Bạn có thể sử dụng công cụ Tìm kiếm các tệp

(Search for Files) trong thực đơn Applications, dưới Accessories. Bạn cũng có thể sử dụng thực đơn Places (Các nơi lưu trữ) trên panen đĩnh. Xem phần bên dưới về trình duyệt tệp Nautilus để có thêm thông tin.

Các nơi lưu trữ (Places)

Thực đơn Places giữ một danh sách các thư mục thường được sử dụng (như là Documents, Music, Downloads, và thư mục Home). Bạn cũng có thể duyệt các đĩa trên máy tính của bạn bằng việc nháy vào Computer (máy tính) trong thực đơn này. Nếu bạn thiết lập một mạng ở nhà, thì bạn sẽ thấy một khoản của thực đơn để truy cập các tệp/thư mục chia sẻ. Bạn cũng có thể truy cập công cụ Search for Files (Tìm các tệp) từ thực đơn Places, cũng như duyệt một danh sách các tài liệu được mở gần đây.

Thư mục home của bạn

Thư mục home là nơi các tệp cá nhân của từng người sử dụng được đặt. Khi bạn cài đặt Ubuntu, bạn đã vào một tên để thiết lập tài khoản người sử dụng của bạn. Tên đúng như vậy được chỉ định cho thư mục home của bạn. Khi bạn mở thư mục cá nhân của bạn, thì bạn sẽ thấy rằng có một vài thư mục bên trong: Desktop (mà nó chứa bất kỳ tệp nào mà đang nhìn thấy được trong môi trường đồ họa), Documents, Downloads, Music, Pictures, Public, Templates, và Videos.

Bạn cũng sẽ thấy một đường liên kết có tên là Examples (những ví dụ). Nháy đúp vào đường link đó để mở một thư mục có chứa các tài liệu, bảng tính, và các tệp đa phương tiện ví dụ.

Bạn nên mở nội dung ví dụ để thấy các dạng khác nhau như thế nào của các tệp sẽ được hiển thị trong Ubuntu

Trình duyệt tệp Nautilus

Chỉ như Windows có Windows Explorer và Mac OS X có Finder để duyệt các tệp và thư mục, Ubuntu sử dụng trình duyệt tệp Nautilus một cách mặc định. Chúng ta bây giờ sẽ xem xét các tính năng được đưa ra trong Nautilus.

Cửa sổ trình duyệt tệp Nautilus

Khi bạn mở một thư mục trong môi trường đồ họa hoặc từ thực đơn Places, thì cửa sổ của trình duyệt tệp Nautilus sẽ mở ra. Cửa sổ của trình duyệt tiêu chuẩn này có các tính năng sau:

- Thanh thực đơn: Thanh thực đơn được đặt ở đĩnh của cửa sổ. Các thực đơn cho phép bạn sửa đổi bố trí của trình duyệt, di chuyển, đánh dấu các thư mục và các tệp thường được sử dụng, và xem các thư mục và tệp ẩn.

Nếu bạn đánh dấu một thư mục, nó sẽ xuất hiện trong thực đơn Places.

- Thanh công cụ: Thanh công cụ có các công cụ để di chuyển và một công cụ để làm các nội dung của cửa sổ nhỏ hơn hoặc lớn hơn. Một danh sách kéo thả cho bạn lựa chọn chuyển kiểu xem từ Icon View (kiểu xem với các biểu tượng) sang List View (kiểu xem theo lối liệt kê) hoặc

Compact View (kiểu xem súc tích). Biểu tượng tìm kiếm (mà nó nhìn giống một ống nhòm) mở một trường sao cho bạn có thể tìm kiếm một tệp theo tên.

- Các công cụ di chuyển bổ sung: Chỉ dưới thanh công cụ, bạn sẽ thấy một sự trình bày của nơi mà bạn hiện đang duyệt. Điều này là tương tự với chức năng lịch sử của hầu hết các trình duyệt; nó theo dõi việc bạn đang ở đâu và cho phép bạn quay ngược lại nếu cần. Bạn có thể nhấp vào các vị trí này để dịch chuyển ngược lại qua trình duyệt tệp.

Nếu bạn bắt đầu gõ một vị trí, thì Nautilus sẽ thay đổi các nút di chuyển trong một trường văn bản có nhãn là Location (vị trí).

- Ô bên trái của trình duyệt tệp có các phím tắt đối với các thư mục thường được sử dụng. Khi bạn đánh dấu một thư mục, thì nó xuất hiện trong ô bên trái. Bất kể là thư mục nào bạn mở, ô bên trái sẽ luôn chứa cùng các thư mục đó. Ô bên trái này có thể được thay đổi để hiển thị các tính năng khác bằng việc nhấp vào mũi tên chỉ xuống cạnh “Places” và gần ở đỉnh.
- Ô trung tâm, lớn nhất chỉ các tệp và thư mục trong thư mục mà bạn hiện đang duyệt.

Việc di chuyển giữa các thư mục

Để di chuyển giữa các thư mục, hãy sử dụng các đánh dấu trong ô bên trái của trình duyệt tệp Nautilus. Bạn cũng có thể lần lại theo vết các bước của bạn bằng việc nhấp vào tên của một thư mục nơi mà nó được liệt kê chỉ bên dưới các biểu tượng di chuyển. Nhấp đúp vào một thư mục nhìn thấy được sẽ làm cho bạn di chuyển được nó trong Nautilus.

Việc mở các tệp

Để mở một tệp, bạn có thể hoặc nhấp đúp vào biểu tượng của nó hoặc nhấp phải và chọn Open With (mở bằng chương trình).

Tạo các thư mục mới

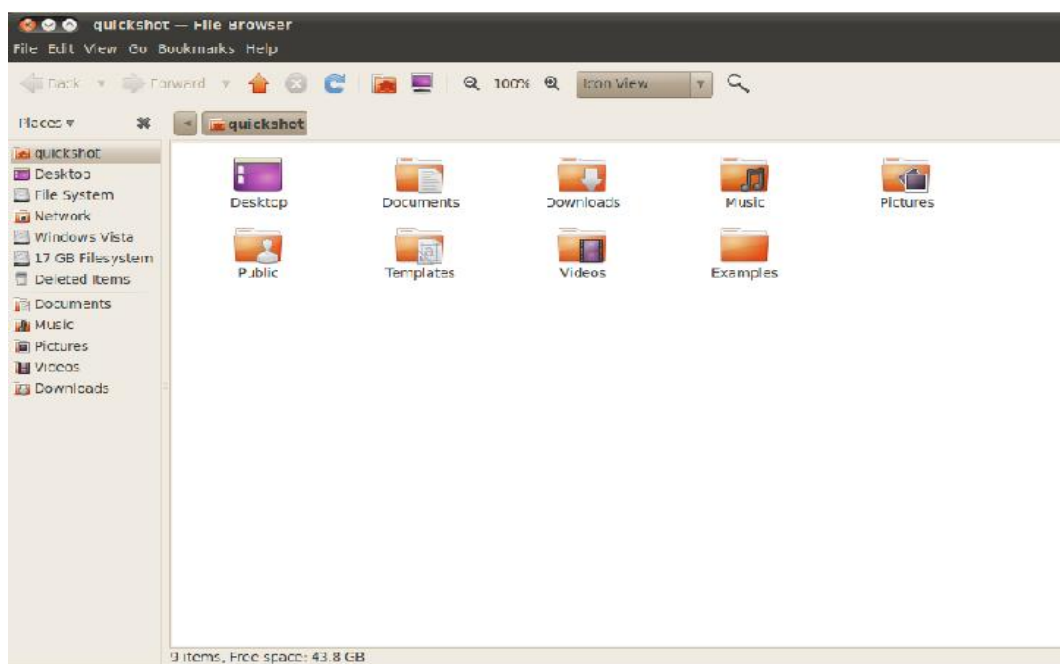
Để tạo một thư mục mới từ bên trong Nautilus thì hãy nhấp File ► Create Folder, rồi sau đó tên của thư mục mà xuất hiện bằng việc thay thế “thư mục không tên” mặc định với nhãn mà bạn muốn (nghĩa là, “Personal Finances”). Bạn cũng có thể tạo một thư mục mới bằng việc nhấn Ctrl+Shift+N, hoặc bằng việc nhấp phải vào cửa sổ trình duyệt tệp và chọn Create Folder (Tạo thư mục) từ thực đơn kéo thả (hành động này cũng sẽ làm việc trong môi trường đồ họa). Nếu bạn muốn dấu các thư mục hoặc tệp nào đó, hãy đặt dấu chấm (.) trước tên (nghĩa là “.Personal Finances”).

Lưu ý là bạn có thể dễ dàng xem các tệp ẩn bằng việc nhấp View ► Show Hidden Files, hoặc như một sự lựa chọn bằng việc Ctrl+H. Việc dấu các tệp với một dấu chấm (.) không phải là một biện pháp an ninh - thay vì nó cung cấp một cách giữ cho các thư mục của bạn có tổ chức và ngăn nắp.

Việc sao chép và di chuyển các tệp và thư mục

Bạn có thể sao chép các tệp hoặc thư mục trong Nautilus bằng cách nhấp Edit ► Copy , hoặc bằng cách nhấp phải lên khoản đó và chọn Copy từ thực đơn popup. Khi sử dụng thực đơn Edit trong Nautilus, hãy chắc chắn bạn đã chọn tệp hoặc thư mục mà bạn muốn sao chép trước (bằng việc nhấp trái lên nó một lần).

Bạn cũng có thể sử dụng các phím tắt của bàn phím Ctrl+C và Ctrl+V để sao chép và dán các tệp và thư mục.



Hình 2.3: Trình quản lý tệp Nautilus hiển thị thư mục home của bạn.

Có thể chọn nhiều tệp một lúc bằng cách nhấp trái vào một chỗ trống (nghĩa là không vào một tệp hoặc thư mục nào), giữ nút chuột xuống, và rê con trỏ qua các tệp và thư mục mà bạn muốn. Động tác “nhấp – rê” này là hữu ích khi bạn chọn các khoản mà sẽ được nhóm chặt chẽ cùng với nhau. Để chọn nhiều tệp hoặc thư mục mà không nằm sát cùng nhau, hãy giữ phím Ctrl trong khi nhấp lên mỗi khoản một cách riêng rẽ. Một khi nhiều tệp và/hoặc thư mục được chọn thì bạn có thể sử dụng thực đơn Edit để thực hiện các hành động chỉ như bạn làm với duy nhất một khoản vậy. Khi một hoặc nhiều khoản đã được “sao chép”, hãy di chuyển tới vị trí mong muốn rồi nhấp Edit ► Paste (hoặc nhấp phải vào một chỗ trống của cửa sổ và chọn Paster [Dán]) để sao chép chúng tới vị trí mới.

Trong khi lệnh sao chép có thể được sử dụng để sao chép một tệp hoặc thư mục trong một vị trí mới, thì lệnh cắt có thể được sử dụng để di chuyển các tệp và thư mục đi chỗ khác. Nghĩa là, một bản sao sẽ được đặt trong một vị trí mới, và bản gốc sẽ bị loại bỏ khỏi vị trí hiện hành của nó.

Khi bạn “cắt” hoặc “sao chép” một tệp hoặc thư mục, không có gì sẽ xảy ra cho tới khi bạn “dán” nó vào đâu đó. Việc dán sẽ chỉ ảnh hưởng tới khoản gần đây nhất mà nó đã được cắt hoặc sao chép.

Để di chuyển một tệp hoặc thư mục, hãy chọn khoản mà bạn muốn để di chuyển rồi nháy **Edit** ▶

Cut. Chuyển tới vị trí bạn mong muốn, rồi nháy **Edit** ▶ **Paste**. Như với lệnh sao chép ở trên, bạn cũng có thể thực hiện hành động này bằng việc nháy phải vào thư đơn, và nó sẽ làm việc đối với nhiều tệp hoặc thư mục cùng một lúc. Một cách lựa chọn khác để di chuyển một tệp hoặc thư mục là nháy vào khoản đó, và rồi rê nó tới vị trí mới.

Trong thực đơn **Edit** của Nautilus, bạn cũng sẽ thấy các nút **Copy To** (Sao chép tới) và **Move To** (Di chuyển tới). Những nút này có thể được sử dụng để sao chép hoặc di chuyển các khoản tới những vị trí chung, và có thể hữu dụng nếu bạn đang sử dụng các ô (bên dưới). Lưu ý là không cần thiết phải sử dụng lệnh **Paste** (dán) khi sử dụng những lựa chọn này.

Việc sử dụng nhiều tab và nhiều cửa sổ của Nautilus

Việc mở nhiều cửa sổ của Nautilus có thể là hữu dụng cho việc rê các tệp và thư mục giữa các vị trí. Lựa chọn về các tab cũng sẵn sàng trong Nautilus, cũng như việc sử dụng các ô. Khi duyệt một thư mục trong Nautilus, để mở một cửa sổ thứ 2 thì hãy chọn **New Window** (cửa sổ mới) từ thực đơn **File**. Điều này sẽ làm mở một cửa sổ mới, cho phép bạn rê các tệp và thư mục giữa 2 vị trí.

Để mở một tab mới, hãy nháy **File** ▶ **New Tab**. Một hàng mới sẽ xuất hiện trên không gian được sử dụng cho việc duyệt các tệp của bạn có chứa 2 tab - cả 2 sẽ hiển thị thư mục mà bạn ban đầu đã duyệt. Bạn có thể nháy vào những tab này để chuyển giữa chúng, và nháy và rê các tệp hoặc thư mục giữa các tab y hệt như bạn làm giữa 2 cửa sổ. Bạn cũng có thể mở một ô thứ 2 trong Nautilus sao cho bạn có thể thấy được 2 vị trí cùng một lúc mà không phải chuyển giữa các tab hoặc cửa sổ. Để mở một ô thứ 2, hãy nháy **View** ▶ **Extra Pane**, hoặc nhấn **F3** trên bàn phím của bạn. Một lần nữa, việc rê các tệp và thư mục giữa các ô là một cách nhanh chóng để di chuyển hoặc sao chép các khoản.

Khi việc rê các khoản giữa các cửa sổ, tab hoặc ô của Nautilus, một biểu tượng nhỏ sẽ xuất hiện trên con trỏ chuột để cho bạn biết hành động nào sẽ được thực hiện khi bạn nhả nút chuột. Một ký hiệu dấu cộng (+) chỉ là bạn đang sao chép khoản đó, trong khi một mũi tên nhỏ có nghĩa là khoản đó sẽ được di chuyển. Hành động mặc định sẽ phụ thuộc vào vị trí mà bạn đang sử dụng.

Việc tìm kiếm các tệp trên máy tính của bạn

Trước đó, chúng tôi đã lưu ý rằng bạn có thể tìm kiếm các tệp trên máy tính bằng việc sử dụng tính năng **Search for Files** (Tìm các tệp) trong thực đơn **Places** ở panen đỉnh. Bạn cũng có thể sử dụng trình duyệt Nautilus để tìm kiếm các tệp, như được giải thích ở trên.

Tìm kiếm các tệp nhanh bằng cách nhấn **Ctrl+F** trong Nautilus và sau đó gõ những gì bạn muốn tìm.

Việc tùy biến môi trường đồ họa của bạn

Bây giờ bạn đã được giới thiệu về môi trường đồ họa GNOME, hãy ngó qua việc tùy biến một số tính năng như việc sửa đổi hành vi các panen của bạn, hoặc thay đổi cách nhìn và cảm nhận của môi trường đồ họa của bạn.

Các panen

Các panen (hiện tại nằm ở đỉnh và đáy màn hình của bạn) có thể được di chuyển từ những vị trí mặc định của chúng tới các cạnh của màn hình, thiết lập để ẩn khỏi tầm nhìn khi không sử dụng, và có thể thay đổi màu sắc. Để truy cập những tính năng này, nhấp phải vào panen mà bạn muốn sửa đổi và chọn Properties (các thuộc tính) từ thực đơn popup. Tab General (chung) sẽ tự động ẩn đi, định vị cho panen, và thay đổi kích thước của panen (chiều rộng).

Sử dụng hộp kéo thả Orientation (định hướng) để chọn nơi bạn muốn panen được định vị, và bên dưới nó bạn có thể thiết lập chiều rộng mong muốn (theo các điểm pixel). Lưu ý là chiều rộng nhỏ nhất được phép là 20 pixel.

Mặc định, một panen bao trùm toàn bộ chiều dài của môi trường đồ họa. Để thay đổi điều đó, bạn có thể bỏ chọn lựa chọn Expand (mở rộng). Panen sau đó sẽ co lại sao cho nó chỉ đủ dài để sắp xếp được bất kỳ applet hoặc trình khởi tạo chương trình nào mà hiện đang nằm trên nó. Việc nhấp vào nút Autohide (tự động ẩn) sẽ làm cho panen của bạn sẽ “gập lại” trong rìa của màn hình khi bạn không sử dụng nó, và ẩn dấu cho tới khi bạn di chuyển con trỏ chuột của bạn trở ngược lại tới rìa màn hình đó.

Một cách khác để ẩn dấu panen là phải làm như vậy bằng tay. Nhấp lên các nút Show - Hide (Hiện - Ẩn) sẽ thêm vào một nút tới mỗi phía của panen mà có thể được sử dụng để ẩn dấu nó khỏi tầm nhìn. Mặc định thì những nút này sẽ hiển thị các mũi tên định hướng, tuy nhiên, bạn có thể chọn lựa chọn Arrows (các mũi tên) trên các nút ẩn để loại bỏ các mũi tên và chỉ còn lại các nút thường. Nhấp một trong số những nút ẩn này trên panen sẽ di chuyển nó được khắp màn hình và ra khỏi tầm nhìn, chỉ để lại nút ẩn đối diện nhìn thấy được mà bạn có thể nhấp để đưa nó ngược trở về. Tab Background (nền) trong cửa sổ Panel Properties cho phép bạn thay đổi hình thức thể hiện của panen. Mặc định, điều này được thiết lập về None (Không) (sử dụng mẫu theme của hệ thống), nghĩa là mẫu theme của môi trường đồ họa của bạn sẽ chỉ đạo hình thức thể hiện của panen (chúng ta sẽ xem xét cách thay đổi mẫu theme của môi trường đồ họa của bạn bên dưới). Nếu bạn thích hơn, bạn có thể chọn màu riêng cho panen của bạn bằng việc chọn nút màu Solid, rồi mở cửa sổ lựa chọn màu. Bạn cũng có thể thiết lập độ trong suốt của panen bằng việc sử dụng con trượt. Như một sự lựa chọn, bạn có thể nhấp vào nút ảnh Background nếu bạn có một ảnh hoặc mẫu được lưu giữa trên máy tính của bạn mà bạn muốn sử dụng như là nền cho panen của bạn. Hãy sử dụng trình lựa chọn tệp để định vị ảnh nền trong máy tính của bạn, rồi nhấp Open (mở) để áp dụng sự thay đổi đó.

Mặc định, Ubuntu yêu cầu là bạn duy trì ít nhất một panen trong môi trường đồ họa. Nếu bạn thích hơn một cảm giác của Microsoft Windows, thì một panen ở đáy của môi trường đồ họa có thể được thiết lập để khởi động các chương trình cũng như chọn giữa các cửa sổ mở. Như một sự lựa chọn, nếu bạn thích hơn một cách nhìn của Mac OS X thì bạn có thể giữ một panen ở đỉnh và thêm một bãi đậu (dock) của các ứng dụng như là Docky, Avant Windows Navigator (AWN), hoặc Cairo-Dock. Tất cả những thứ này là sẵn sàng trong Trung tâm Phần mềm Ubuntu, mà được thảo luận xa hơn trong [Chương 5: Quản lý phần mềm](#).

Việc bổ sung các chương trình con

Ubuntu cung cấp một sự lựa chọn các chương trình con mà chúng có thể được bổ sung vào bất kỳ panen nào. Các chương trình con trải rộng từ thông tin cho tới vui đùa, và cũng có thể cung cấp sự truy cập nhanh tới một số nhiệm vụ. Để bổ sung một chương trình con, nhấp phải vào một panen rồi chọn Add to Panel ... (Bổ sung vào panen...) từ thực đơn popup. Một cửa sổ sẽ xuất hiện với một danh sách

các chương trình con có sẵn, mà chúng có thể sau đó được rê tới một chỗ trống trên một panen. Bạn có thể muốn bỏ một ít thời gian để khai phá những chương trình con khác nhau có sẵn này - chúng có thể dễ dàng bị loại bỏ khỏi panen của bạn bằng cách nháy phải lên chương trình con đó và chọn Remove From Panel (loại bỏ khỏi panen). Để định vị lại một chương trình con đang tồn tại, nháy phải lên nó và chọn Move (di chuyển). Hãy di chuyển con trỏ chuột của bạn tới vị trí mong muốn (điều này có thể là ngay cả một panen khác) và chương trình con đó sẽ đi theo, rồi nháy trái để bỏ nó vào đúng chỗ.

Cửa sổ “Add to Panel...” cũng có thể được sử dụng để bổ sung thêm trình khởi tạo của các ứng dụng bổ sung vào panen của bạn, tương tự như với trình khởi tạo của Firefox mà nó nằm ở bên phải của thực đơn System. Để bổ sung thêm một trình khởi tạo, nháy đúp vào Application Launcher ... gần ở đỉnh của cửa sổ. Ở đây bạn có thể di chuyển qua các ứng dụng của bạn và rê chúng tới panen của bạn để tạo ra một trình khởi tạo mới, chỉ như bạn đã làm để bổ sung một chương trình con trước đó. Các trình khởi tạo các chương trình cũng có thể bị loại bỏ và định vị lại thông qua việc nháy phải vào thực đơn của chúng.

Bạn cũng có thể bổ sung các trình khởi tạo chương trình tới một panen bằng cách rê chúng trực tiếp từ thực đơn Applications, ở bên trái của panen đỉnh.

Không gian làm việc

Để sửa đổi không gian làm việc của bạn, nháy phải vào chương trình con của trình chuyển đổi không gian làm việc (mặc định cái này nằm bên phía phải của panen đáy, ngay bên trái của chương trình con Trash (thùng rác)) và chọn Preferences. Trong cửa sổ hiện ra bạn có thể chọn tổng số bao nhiêu không gian làm việc mà bạn muốn, và liệu những không gian làm việc này sẽ được hiển thị trên panen trong một hoặc nhiều hàng hơn. Bạn cũng có thể đổi tên từng không gian làm việc, và để các tên này được hiển thị trong các chương trình con của panen. Nếu bạn thích, bạn cũng có thể chọn chỉ có không gian làm việc mà bạn hiện thời đang sử dụng được hiển thị trong panen. Trong trường hợp này thì bạn vẫn còn có thể thay đổi giữa các không gian làm việc bằng việc di chuyển chuột qua trình chuyển đổi không gian làm việc, và cuộn bánh xe chuột.

Hình thức thể hiện

Để sửa đổi tiếp cách nhìn và cảm nhận của môi trường đồ họa của bạn như nền, các phông chữ, và mẫu theme của các cửa sổ, bạn có thể làm như vậy thông qua Appearance Preferences (những ưa thích hơn về hình thức thể hiện). Để truy cập cái này, hãy di chuyển tới System ► Preferences ► Appearance trong panen đỉnh.

Mẫu theme

Cửa sổ “Appearance Preferences” ban đầu sẽ hiển thị tab Theme khi nó mở. Ở đây bạn có thể chọn một mẫu theme mà nó sẽ kiểm soát hình thức thể hiện của các cửa sổ, nút, thanh trượt, panen, biểu tượng, và các phần khác của bạn đối với môi trường đồ họa. Mẫu theme có tên là “Ambiance” được sử dụng một cách mặc định, tuy nhiên, bạn sẽ thấy có 7 mẫu theme mặc định khác để chọn từ trong danh sách. Chỉ nháy một lần vào theme mà bạn muốn thử, và những thay đổi sẽ có hiệu quả ngay lập tức.

Bạn có thể tải về những theme bổ sung bằng việc nháy vào đường liên kết “Get More Themes Online” (lấy thêm các mẫu theme trực tuyến) ở đáy của cửa sổ này. Trình duyệt web của bạn sẽ mở và đưa bạn

tới <http://art.gnome.org/themes/> , nơi bạn có thể tải về những theme mới từ một lựa chọn lớn. Một khi bạn đã tải được về một theme, hãy định vị tệp này trong máy tính của bạn (bằng việc sử dụng Nautilus) và rê nó vào cửa sổ Themes. Điều này sẽ bổ sung nó vào danh sách các theme đang có sẵn của bạn, và một cửa sổ sẽ xuất hiện hỏi liệu bạn có muốn áp dụng những thay đổi này ngay lập tức hay không.

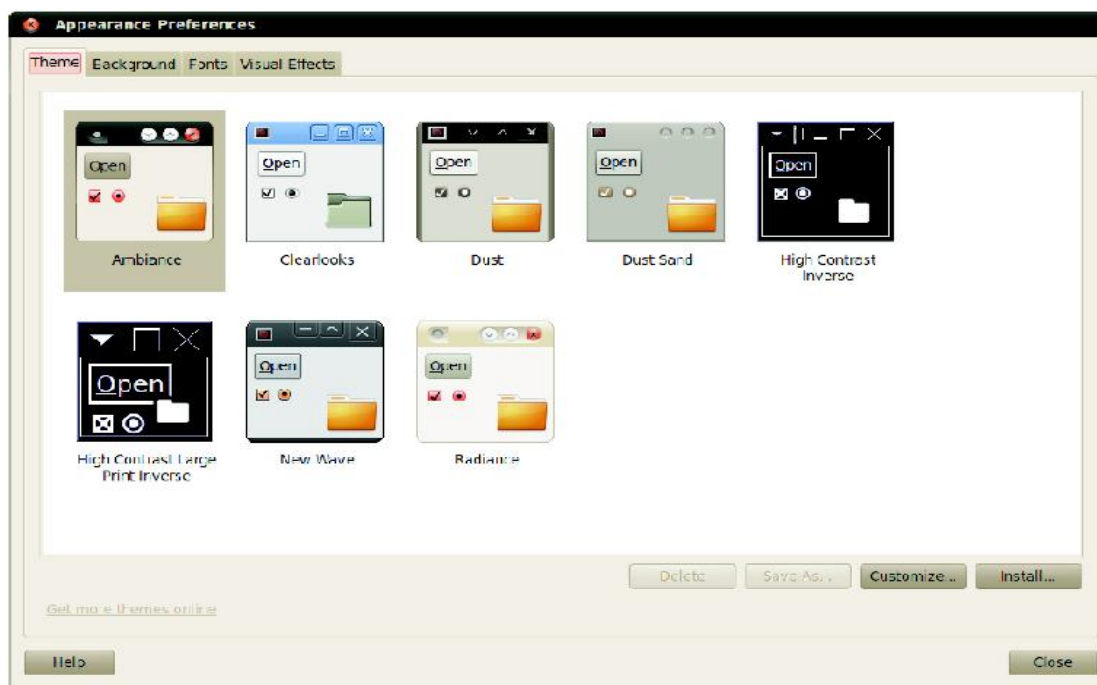
Bạn cũng có thể tùy biến bất kỳ theme nào mà bạn thích bằng việc chọn nó rồi nhấp vào nút Customize... (tùy biến...) ở ngay bên dưới. Ở đây bạn có thể trộn các yếu tố của các theme khác nhau như các biểu tượng, con trỏ chuột, nút, và khung cửa sổ để tạo ra cách nhìn duy nhất của riêng bạn.

Nền của môi trường đồ họa

Nhấp vào tab Background trong cửa sổ Appearance Preferences để thay đổi nền của môi trường đồ họa. Ở đây bạn sẽ thấy lựa chọn mặc định đối với các nền của Ubuntu, tuy nhiên, nếu bạn có những ảnh của riêng bạn được lưu giữ trong máy tính của bạn thì bạn cũng có thể sử dụng chúng. Để thay đổi nền thì đơn giản hãy nhấp vào ảnh mà bạn muốn sử dụng từ trong danh sách trước mặt bạn. Để sử dụng ảnh của riêng bạn, hãy nhấp nút Add ... (bổ sung ...), và di chuyển tới ảnh mà bạn muốn. Nhấp đúp vào ảnh, và sự thay đổi sẽ có hiệu lực ngay lập tức. Ảnh này sau đó cũng sẽ được bổ sung vào danh sách các nền có sẵn của bạn.

Bạn cũng có thể thay đổi nền bằng cách nhấp phải lên môi trường đồ họa và chọn Change Desktop Background (thay đổi nền của môi trường đồ họa) từ thực đơn popup.

Nếu bạn muốn có sự lựa chọn lớn hơn về nền của môi trường đồ họa, hãy nhấp đường liên kết “Get More Backgrounds Online” ở đáy của cửa sổ Appearance Preferences. Đường liên kết này sẽ mở trình duyệt của bạn, và dẫn bạn tới website <http://art.gnome.org/backgrounds>.



Hình 2.4: Bạn có thể thay đổi mẫu theme trong tab Theme của “Appearance Preferences”.

Phông chữ

Bạn cũng có thể thay đổi các phông chữ được sử dụng khắp nơi trong môi trường đồ họa của bạn thông qua cửa sổ Appearance Preferences bằng việc nhấn lên tab Fonts. Bạn có thể tự mình thiết lập kiểu và kích cỡ phông chữ cho các ứng dụng, tài liệu, khoản của môi trường đồ họa, các tiêu đề của cửa sổ, và cho bất kỳ thứ gì bằng việc sử dụng các phông chữ với độ rộng cố định. Phần Redering ở đáy của cửa sổ Fonts cho bạn 4 lựa chọn cho việc thay đổi cách thức mà các phông chữ được thể hiện trên màn hình. Việc thay đổi những lựa chọn này có thể cải thiện hình thức thể hiện của văn bản trong các dạng khác nhau của màn hình.

Trình bảo vệ màn hình Screensaver

Ubuntu đưa ra một lựa chọn cho Screensaver. Mặc định, một màn hình trống sẽ được hiển thị sau một thời gian ngắn không có hoạt động gì. Để chọn một screensaver khác, hãy nhấn lên thực đơn System ở panen đỉnh, rồi Preferences ▶ Screensaver. Điều này sẽ làm mở cửa sổ “Screensaver Preferences” (những ưu tiên bảo vệ màn hình), với các screensaver có sẵn được liệt kê ở bên trái. Khi bạn chọn một screensaver, bạn sẽ thấy một ô xem trước nhỏ trong cửa sổ đó, hoặc bạn có thể thấy cách mà nó sẽ được nhìn trên màn hình đầy đủ của bạn bằng cách nhấn nút Preview (xem trước). Các nút mũi tên trái và phải ở đỉnh cho phép bạn trượt qua các screensaver khác nhau mà không ra khỏi việc xem trước màn hình đầy đủ. Để trở về cửa sổ Screensaver Preferences, hãy nhấn vào nút Leave Fullscreen (rời khỏi màn hình đầy đủ) ở đỉnh của màn hình.

Hãy chắc chắn là lựa chọn Activate screensaver when computer is idle (Kích hoạt screensaver khi máy tính không làm gì) được chọn nếu bạn muốn kích hoạt screensaver. Con trượt có thể được chỉnh để thiết lập thời gian không làm gì. Nếu screensaver bắt đầu sau một khoảng thời gian không làm gì được chỉ định, thì bạn có thể quay trở lại làm việc trên máy tính của bạn bằng việc nhấn bất kỳ phím nào hoặc di chuyển chuột của bạn. Vì an ninh bổ sung, bạn cũng có thể chọn lựa chọn Lock screen when screensaver is active (khóa màn hình khi screensaver hoạt động). Trong trường hợp này, Ubuntu sẽ yêu cầu mật khẩu đăng nhập của bạn khi bạn quay lại với máy tính.

Tính có thể truy cập được

Ubuntu có những công cụ được xây dựng sẵn mà chúng làm cho việc sử dụng máy tính dễ dàng hơn đối với những người có những hạn chế vật lý nhất định nào đó. Bạn có thể thấy những công cụ này bằng việc mở thực đơn System, rồi chọn Preferences ▶ Assistive Technologies. Bạn có thể chỉnh các thiết lập bàn phím và chuột để phù hợp với những nhu cầu của bạn thông qua cửa sổ “Assistive Technologies Preferences” (những ưu tiên công nghệ truy cập) bằng việc nhấn vào các nút Keyboard Accessibility (Truy cập được bàn phím) hoặc Mouse Accessibility (Truy cập được chuột).

Các công nghệ truy cập khác

Orca là một công cụ hữu dụng khác cho những người yếu kém về thị lực, và được cài đặt sẵn trên Ubuntu. Để chạy Orca, hãy nhấn Alt+F2 và gõ orca vào trường văn bản của lệnh. Nhấn Run (chạy) khi bạn thực hiện xong. Trình đồng bộ tiếng nói của Orca sẽ kích hoạt và hỗ trợ bạn thông qua một loạt các ứng dụng như là dạng tiếng nói, ngôn ngữ tiếng nói, Braille, và phóng to màn hình. Một khi bạn đã kết

thúc việc lựa chọn các thiết lập của bạn, thì bạn sẽ cần đăng xuất khỏi máy tính (Orca sẽ đề nghị làm thế đối với bạn). Khi bạn đăng nhập lại, thì các thiết lập của Orca mà bạn đã chọn sẽ tự động chạy mọi lúc khi bạn sử dụng máy tính của bạn.

Bổ sung vào những lựa chọn này, việc lựa chọn các mẫu theme có độ tương phản cao và các phông chữ lớn hơn trên màn hình có thể hỗ trợ xa hơn cho những người có những khó khăn về thị lực.



Hình 2.5: Các công nghệ truy cập cho phép bạn có được các tính năng để sử dụng dễ dàng hơn máy tính của bạn.

Việc quản lý máy tính của bạn

Khi bạn đã hoàn tất công việc trên máy tính của bạn, thì bạn có thể chọn để đăng xuất, treo, khởi động lại, hoặc tắt máy thông qua thực đơn phiên ở xa bên phải của panel trên. Bạn cũng có thể nhanh chóng truy cập được những lựa chọn này bằng việc nhấn các phím Ctrl+Alt+Del.

Việc đăng xuất

Việc đăng xuất sẽ để máy tính chạy những đưa bạn quay về với màn hình đăng nhập. Điều này là hữu dụng cho việc chuyển người sử dụng, như khi một người khác muốn đăng nhập vào theo tài khoản của họ, hoặc nếu bạn bao giờ đó được chỉ dẫn phải “log out and back in again” (đăng xuất và quay trở lại một lần nữa). Bạn nên lưu công việc của bạn trước khi đăng xuất.

Treo (suspend)

Để tiết kiệm năng lượng, bạn có thể để máy tính của bạn ở chế độ ngủ, mà nó sẽ lưu giữ lại điều kiện hiện hành của nó và cho phép bạn khởi động nhanh hơn khi vẫn duy trì nhưng sử dụng rất ít năng lượng. Việc treo máy tính quay chậm lại đĩa cứng và lưu phiên làm việc của bạn vào bộ nhớ, sao cho nó nhanh chóng được treo và được hồi phục lại từ sự treo.

Không hoạt động gì (Hibernate)

Hibernate là tương tự như treo, ngoại trừ là thay vì việc lưu phiên làm việc của bạn tới bộ nhớ, thì hibernate sẽ lưu phiên của bạn tới ổ cứng. Điều này cần thời gian lâu hơn, nhưng với lợi ích bổ sung rằng sự không hoạt động gì đó không sử dụng điện trong khi nó ở tình trạng được ngủ.

Việc khởi động lại

Để khởi động lại máy tính của bạn, hãy chọn Restart từ thực đơn phiên.

Tắt máy

Để tắt điện hoàn toàn máy tính của bạn, hãy chọn Shut Down từ thực đơn phiên.

Các lựa chọn khác

Từ thực đơn phiên, bạn cũng có thể chọn Lock Screen (khóa màn hình) để yêu cầu một mật khẩu trước khi sử dụng lại máy tính - điều này là hữu ích nếu bạn cần để máy tính của bạn trong một khoảng thời gian nào đó. Bạn cũng có thể sử dụng thực đơn phiên để thiết lập một phiên của khách cho một người bạn thử Ubuntu, hoặc chuyển người sử dụng để đăng nhập vào theo một tài khoản khác mà không phải đóng các ứng dụng của bạn.

Bạn có thể khóa màn hình của bạn một cách nhanh chóng bằng việc sử dụng phím tắt của bàn phím Ctrl+Alt+L. Việc khóa màn hình của bạn được khuyến cáo nếu bạn đi khỏi máy tính của bạn trong một khoảng thời gian ngắn.

Việc có được trợ giúp

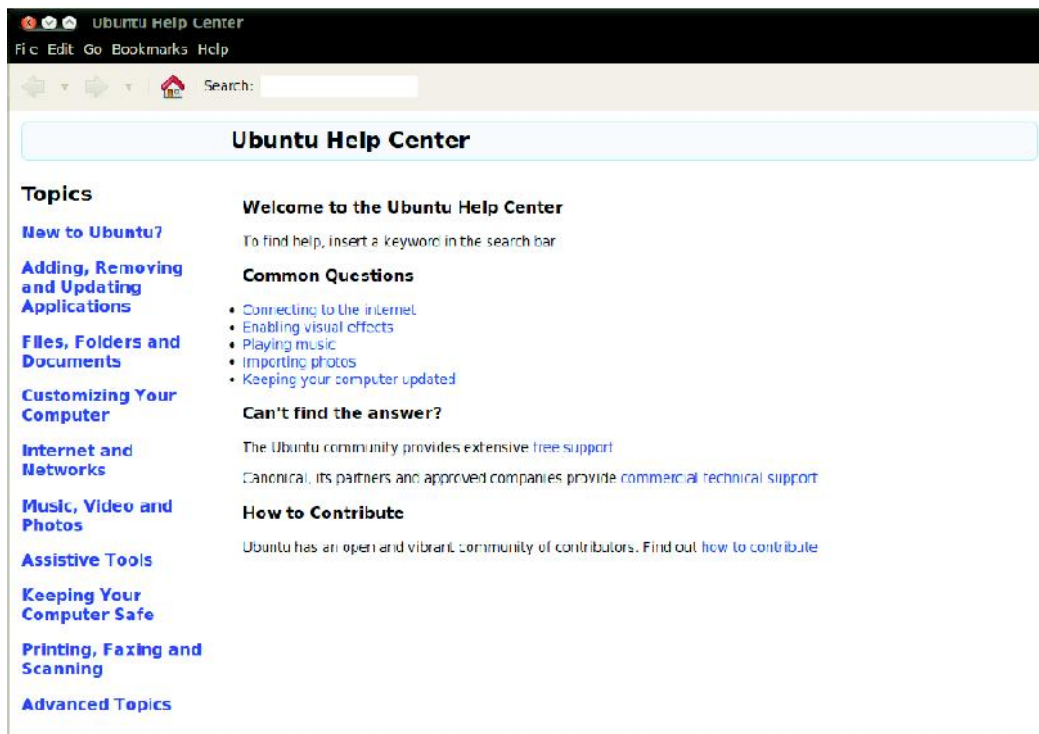
Ubuntu cũng giống hệt như các hệ điều hành khác, có một tham chiếu trợ giúp được xây dựng sẵn gọi là Ubuntu Help Center (Trung tâm Trợ giúp của Ubuntu). Để truy cập tới nó, hãy nhấp lên biểu tượng trợ giúp trong panen đĩnh. Bạn cũng có thể truy cập nó bằng việc nhấp Help and Support (Trợ giúp và Hỗ trợ) trong thực đơn System.

Nhiều chương trình có trợ giúp riêng của chúng mà có thể truy cập được bằng việc nhấp vào thực đơn Help bên trong cửa sổ của ứng dụng đó.



Hình 2.6: Nhấp vào biểu tượng trợ giúp màu xanh da trời trong panen đĩnh (ngay bên phải của thực đơn System và biểu tượng của Firefox) sẽ mở trợ giúp hệ thống được xây dựng sẵn trong Ubuntu. Chúng tôi khuyến khích bạn kiểm tra bất kỳ thông tin nào mà bạn thấy trên các website khác với nhiều nguồn khi có khả năng, nhưng chỉ tuân theo các đường hướng nếu bạn hiểu chúng một cách đầy đủ.

Nếu bạn không tìm thấy câu trả lời cho câu hỏi trong sách chỉ dẫn này hoặc trong Ubuntu Help Center, thì bạn có thể liên hệ với cộng đồng Ubuntu thông qua các nhóm thảo luận của Ubuntu (<http://ubuntuforums.org>). Nhiều người sử dụng Ubuntu mở một tài khoản trên các nhóm thảo luận này để nhận được sự trợ giúp, và đổi lại cung cấp sự hỗ trợ cho những người khác vì họ giành được nhiều kiến thức hơn. Một nguồn hữu dụng khác là Ubuntu Wiki (<https://wiki.ubuntu.com>), một website được duy trì bởi cộng đồng Ubuntu.



Hình 2.7: Trợ giúp hệ thống được xây dựng sẵn cung cấp sự trợ giúp dựa trên các chủ đề cho Ubuntu.

3. Làm việc với Ubuntu

Việc lên trực tuyến

Nếu bạn ở một vị trí với sự truy cập Internet, thì bạn sẽ muốn chắc chắn bạn được kết nối để có được hầu hết những thứ ngoài hệ điều hành Ubuntu của bạn. Phần này của sách chỉ dẫn sẽ giúp bạn kiểm tra kết nối của bạn và thiết lập cấu hình cho nó khi cần thiết. Ubuntu có thể kết nối tới Internet bằng việc sử dụng một kết nối có dây, không dây hoặc quay số điện thoại. Nó cũng hỗ trợ một số phương pháp kết nối tiên tiến hơn, mà chúng ta sẽ thảo luận ngắn gọn ở cuối của phần này. Một **kết nối có dây** tham chiếu tới khi máy tính của bạn được kết nối một cách vật lý tới một **bộ định tuyến (router)** hoặc một **cổng Ethernet** với một dây cáp. Đây là kết nối phổ biến nhất cho các máy tính để bàn.

Một **kết nối không dây** là khi máy tính của bạn được kết nối tới Internet thông qua một mạng vô tuyến không dây, cũng được biết tới như là Wi-Fi. Các máy tính xách tay thường sử dụng Wi-Fi vì tính khả chuyên của chúng, làm cho sự truy cập dễ dàng hơn tới Internet từ các phòng khác nhau trong ngôi nhà hoặc khi đi du lịch. Để kết nối tới một kết nối không dây, bạn phải có một mạng không dây đang làm việc. Bạn sẽ thường cần phải mua và cài đặt một bộ định tuyến hoặc điểm truy cập không dây, mặc dù một số vị trí sẽ sẵn có một mạng không dây được thiết lập.

Một **kết nối quay số** là khi máy tính của bạn sử dụng một modem để kết nối tới một nhà cung cấp dịch vụ Internet thông qua đường điện thoại của bạn.

Trình quản lý mạng (NetworkManager)

Để kết nối tới Internet trong Ubuntu, bạn cần phải sử dụng tiện ích NetworkManager (Quản trị mạng). NetworkManager cho phép bạn bật hoặc tắt tất cả mạng, và giúp bạn quản lý các kết nối có dây, không dây và các kết nối khác của bạn.

Nếu bạn không chắc chắn liệu máy tính của bạn có một card mạng không dây hay không, hãy kiểm tra ở nhà sản xuất của bạn.



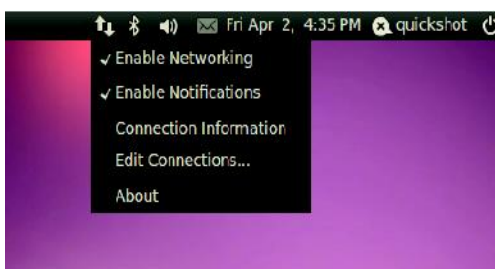
Hình 3.1: NetworkManager sẽ hiển thị biểu tượng này trên panen đĩnh khi bạn được kết nối tới một mạng có dây.

Bạn có thể truy cập tất cả các chức năng của NetworkManager bằng việc sử dụng biểu tượng của nó trong panen đĩnh. Biểu tượng này có thể được nhìn khác phụ thuộc vào liệu bạn hiện hành có một kết nối đang làm việc hay không, và liệu kết nối đó là có dây hay không dây. Nếu bạn không chắc chắn, hãy cố gắng hua chuột của bạn qua biểu tượng này cho tới khi một mô tả ngắn xuất hiện gần con trỏ chuột. Điều này sẽ được đọc, ví dụ, “Wired network connection ‘Auto eth0’ active” (“Kết nối mạng có dây ‘Tự động eth0 hoạt động’”) nếu bạn có một kết nối mạng có dây, hoặc nếu không thì thứ gì đó khác có liên quan tới nối mạng hoặc các kết nối như là “No connection” (Không có kết nối) hoặc “Networking disabled” (Kết nối mạng bị vô hiệu hóa).

Nháy vào biểu tượng này sẽ mang lại một danh sách các kết nối mạng mà chúng sẵn sàng đối với bạn. Nếu bạn hiện đang được kết nối tới Internet, thì tên của kết nối này sẽ được in đậm nổi bật lên.



Hình 3.2: Ở đây bạn có thể thấy kết nối “auto eht0” hiện hành đang hoạt động được liệt kê trong thực đơn của NetworkManager.



Hình 3.3: Đây là thực đơn khi bạn nhấp phải vào biểu tượng kết nối mạng.

Bạn cũng có thể nhấp phải vào biểu tượng NetworkManager. Điều này sẽ mở ra một thực đơn cho phép bạn kích hoạt hoặc vô hiệu hóa kết nối mạng, xem các chi tiết kỹ thuật về kết nối hiện hành của bạn, hoặc sửa tất cả các thiết lập kết nối. Trong ảnh ở trên, hộp kiểm tra cạnh “Enable Networking” (kích hoạt mạng) hiện đang được chọn; bạn có thể bỏ chọn nó để vô hiệu hóa tất cả các kết nối mạng. Điều này có thể là hữu dụng nếu bạn cần tắt tất cả các kết nối không dây, như khi trong một chiếc máy bay.

Việc thiết lập một kết nối mạng có dây

Nếu bạn có một Ethernet, việc chạy dây cáp từ một ổ cắm ở trong tường, một bộ định tuyến router, hoặc một số thiết bị khác, thì bạn sẽ muốn thiết lập một kết nối mạng có dây trong Ubuntu.

Để kết nối với một kết nối có dây, bạn cần biết liệu kết nối mạng của bạn có hỗ trợ DHCP hay không. Đây là “Dynamic Host Configuration Protocol” (Giao thức Cấu hình Máy chủ Động), và là một cách để các máy tính trong mạng của bạn tự động nhận được các thông tin cấu hình từ nhà cung cấp dịch vụ Internet (ISP) của bạn. Điều này thường là cách nhanh nhất và dễ dàng nhất về việc thiết lập một kết nối giữa máy tính của bạn và ISP của bạn để truy cập Internet, mặc dù một số ISP có thể cung cấp cái được gọi là một địa chỉ tĩnh thay vào đó. Nếu bạn không chắc liệu ISP của bạn có hỗ trợ DHCP hay không, thì bạn có thể muốn liên hệ với đường dây dịch vụ khách hàng để kiểm tra. Họ cũng sẽ có khả năng cung cấp cho bạn các thông tin về địa chỉ tĩnh của bạn nếu nó đã được phân bổ cho bạn (trong nhiều trường hợp các ISP chỉ phân bổ các địa chỉ tĩnh cho các khách hàng theo yêu cầu).

Bạn đã sẵn sàng trực tuyến chưa? Nếu biểu tượng Network Manager trên panen định chỉ một kết nối, thì bạn có thể đã kết nối thành công trong quá trình cài đặt. Nếu thế, bạn không cần phải tuân theo những thứ còn lại của phần này.

Các kết nối tự động bằng DHCP

Nếu mạng của bạn hỗ trợ DHCP, thì bạn có lẽ sẵn sàng để được thiết lập cho việc truy cập trực tuyến. Để kiểm tra điều này, hãy nhấp vào biểu tượng NetworkManager. Phải có một tiêu đề “Wired Network”

trong thực đơn được hiển thị. Nếu “Auto eth0” xuất hiện trực tiếp bên dưới, thì máy tính của bạn hiện đang được kết nối và có lẽ đã được thiết lập đúng cho DHCP. Nếu “disconnected” (không được kết nối) xuất hiện màu xám bên dưới phần về mạng có dây, thì hãy nhìn xuống dưới để xem liệu một lựa chọn có nhãn là “Auto eth0” có xuất hiện trong danh sách không. Nếu không, hãy nhấp vào nó để thiết lập một kết nối không dây.

Để kiểm tra liệu bạn có đang trực tuyến không, hãy nhấp vào biểu tượng NetworkManager trên panen đĩnh và chọn lựa chọn Connection Information (thông tin kết nối).



Hình 3.4: Cửa sổ này hiển thị địa chỉ IP của bạn và những thông tin kết nối khác.

Bạn nên xem một cửa sổ chỉ ra những chi tiết về kết nối của bạn. Nếu địa chỉ IP của bạn được hiển thị như là 0.0.0.0 hoặc bắt đầu bằng 169.254, thì máy tính của bạn đã không được cung cấp thành công bằng một địa chỉ thông qua DHCP. Nếu nó chỉ ra địa chỉ khác, thì hầu như có lẽ là kết nối của bạn đã tự động được cấu hình một cách đúng đắn. Để thử kết nối Internet của bạn, bạn có thể muốn mở trình duyệt web Firefox để thử việc tải một trang web. Nhiều thông tin hơn về việc sử dụng Firefox có thể thấy sau trong chương này.

Nếu bạn vẫn còn chưa trực tuyến sau khi tuân theo các bước này, thì bạn có lẽ cần thử việc thiết lập cấu hình Internet của bạn bằng tay, bằng việc sử dụng một địa chỉ IP tĩnh.

Một địa chỉ của giao thức Internet (IP) là một nhãn các con số được chỉ định cho các thiết bị trong một mạng máy tính. Điều này là tương đương với các số điện thoại đối với nhà bạn và cho phép máy tính của bạn được xác định một cách duy nhất sao cho bạn có thể truy cập tới Internet và chia sẻ các tập với những người khác.

Cấu hình bằng tay bằng các địa chỉ tĩnh

Nếu mạng của bạn không hỗ trợ DHCP, thì sau đó bạn cần biết một ít các khái niệm về thông tin trước khi bạn có thể lên trực tuyến được.

- Một địa chỉ IP là một địa chỉ duy nhất được sử dụng cho việc xác định máy tính của bạn trên Internet. Khi kết nối thông qua DHCP thì điều này hình như sẽ thay đổi theo thời gian, tuy nhiên, nếu ISP của bạn đã cung cấp cho bạn một địa chỉ tĩnh thì nó sẽ không phải thế. Một địa chỉ IP sẽ luôn được trao ở dạng của 4 con số được tách biệt nhau bởi các dấu chấm thập phân, ví

dụ, 192.168.0.2.

- Mặt nạ của mạng nói cho máy tính của bạn mạng rộng tới đâu mà nó thuộc về. Nó cũng có cùng dạng như một địa chỉ IP, nhưng thường là thứ gì đó giống như 255.255.255.0.
- Cổng là địa chỉ IP mà ở đó là sự kết thúc của ISP của bạn. Nó giúp cho máy tính của bạn kết nối hoặc “nói chuyện” được với mạng của chúng, mà nó hành động như một cổng “gateway” giữa máy tính của bạn và Internet.
- Các máy chủ DNS là một hoặc nhiều các địa chỉ IP của các máy chủ của “Domain Name System” (“Hệ thống Tên Miền”). Những máy chủ này chuyển đổi các địa chỉ web chuẩn (như <http://www.ubuntu.com>) thành các địa chỉ IP như là 91.189.94.156. Bước này cho phép máy tính của bạn “tìm được” website đúng khi bạn gõ vào địa chỉ web mà bạn muốn tới thăm. Một số thấp nhất của một máy chủ DNS được yêu cầu, và bất kỳ các số bổ sung nào được sử dụng trong trường hợp số đầu bị hỏng.

Để thiết lập cấu hình bằng tay cho một kết nối có dây, nháy phải vào biểu tượng NetworkManager và chọn Edit Connections (sửa các kết nối). Phải chắc chắn là bạn đang xem xét tab Wired (có dây) bên trong cửa sổ “Network Connections” mà nó được hiển thị.

Nếu bạn không sẵn sàng có những thiết lập này, thì bạn sẽ cần tư vấn người quản trị mạng của bạn hoặc sự hỗ trợ khách hàng của ISP để nhận được chúng.

Danh sách này có thể có sẵn một nội dung như là “Auto eth0”, hoặc một tên tương tự như thế.

Nếu một kết nối được liệt kê, hãy chọn nó và sau đó nháy vào nút Edit. Nếu không có kết nối nào được liệt kê, hãy nháy vào nút Add thay vào đó.

Nếu bạn đang bổ sung một kết nối, thì bạn trước hết cần cung cấp một tên cho kết nối này sao cho bạn có thể phân biệt được nó với những kết nối khác mà sẽ được bổ sung thêm vào sau này. Trong trường “Connection name” (“Tên kết nối”), hãy chọn một cái tên như là “Wired connection 1” (“Kết nối có dây 1”).



Hình 3.5: Trong cửa sổ này bạn có thể sửa một kết nối bằng tay.

Để thiết lập kết nối:

1. Theo tên của kết nối, hãy chắc chắn là lựa chọn Connect automatically (kết nối tự động) được chọn.
2. Chuyển sang tab IPv4 Settings (thiết lập IP phiên bản 4)
3. Thay đổi Method (phương pháp) sang “Manual” (bằng tay).
4. Nháy vào nút Add (bổ sung) cạnh danh sách trống của các địa chỉ.
5. Gõ địa chỉ IP của bạn vào trường bên dưới tiêu đề Address.
6. Nháy vào bên phải của địa chỉ IP, ngay bên dưới của tiêu đề Netmask (mặt nạ mạng) và gõ “255.255.255.0” là thông dụng nhất.
7. Nháy vào bên phải của mặt nạ mạng, ngay bên dưới của tiêu đề Gateway, và gõ địa chỉ của cổng của bạn vào.
8. Trong trường cho các máy chủ DNS bên dưới, hãy gõ địa chỉ máy chủ DNS của bạn vào đó. Nếu mạng của bạn có hơn một máy chủ DNS, hãy gõ tất cả chúng vào, được cách nhau bởi các ký tự trống và các dấu phẩy.
9. Nháy Apply để lưu các thay đổi.



Một địa chỉ MAC là một địa chỉ phân cứng đối với card mạng máy tính của bạn, và việc đưa nó vào đôi khi là quan trọng khi sử dụng một kết nối modem cáp hoặc tương tự. Nếu bạn biết địa chỉ MAC card mạng của bạn, thì cái này có thể được đưa vào trong trường văn bản tương ứng trong tab Wired của cửa sổ soạn sửa.

Khi bạn đã quay về với màn hình Network Connections (các kết nối mạng), thì kết nối mới được bổ sung vào của bạn bây giờ phải được liệt kê. Hãy nháy Close (đóng) để quay về với môi trường đồ họa.

Nếu kết nối của bạn được cấu hình đúng, thì biểu tượng NetworkManager phải được thay đổi để chỉ ra một kết nối hoạt động. Để thử xem liệu kết nối của bạn có được thiết lập đúng hay chưa, hãy tham chiếu tới các chỉ dẫn ở trên cho việc kiểm tra một kết nối DHCP.

Không dây

Nếu máy tính của bạn được trang bị với một card không dây (Wi-Fi) và bạn có một mạng không dây cạnh đó, thì bạn sẽ có khả năng thiết lập một kết nối không dây trong Ubuntu.

Việc kết nối một mạng không dây lần đầu tiên

Nếu máy tính của bạn có một card mạng không dây, thì bạn sẽ có khả năng kết nối tới một mạng không dây. Hầu hết các máy tính xách tay và các máy tính netbook có một card mạng không dây.

Ubuntu thường có khả năng dò tìm ra các mạng không dây mà có sẵn trong dãy các card không dây của bạn. Để xem một danh sách các mạng không dây, nháy vào biểu tượng NetworkManager. Theo tiêu đề “Wireless Networks”, bạn nên xem một danh sách các mạng không dây có sẵn. Mỗi mạng sẽ được chỉ ra bởi một cái tên ở bên trái, và một máy đo tín hiệu ở bên phải. Một máy đo tín hiệu trông giống như một loạt các thanh - càng nhiều các thanh được điền đầy, thì kết nối mạng sẽ càng mạnh.

Để cải thiện tốc độ và độ tin cậy kết nối của bạn, hãy thử di chuyển tới gần điểm kết nối của bạn.

Một mạng không dây có thể được mở cho bất kỳ ai kết nối, hoặc có thể được bảo vệ bằng an ninh mạng. Một cái khóa móc nhỏ sẽ được hiển thị cạnh máy đo tín hiệu của bất kỳ mạng không dây nào mà nó được bảo vệ. Bạn sẽ cần phải biết mật khẩu đúng để kết nối tới chúng.

Để kết nối tới một mạng không dây, hãy chọn tên mạng mong muốn từ danh sách. Đây sẽ là tên mà đã được thiết lập khi bộ định tuyến router hoặc điểm truy cập không dây đã được thiết lập. Nếu bạn ở trong một không gian làm việc hoặc một vị trí với một mạng không dây truy cập công cộng, thì tên mạng sẽ thường làm cho dễ dàng để nhận ra.



Hình 3.6: Gõ mật khẩu (passphrase) mạng không dây của bạn vào.

Nếu mạng không được bảo vệ (nghĩa là đồng hồ tín hiệu mạng không hiển thị một khóa móc), thì một kết nối có thể được thiết lập trong vài giây. Biểu tượng NetworkManager trên panen đỉnh sẽ động đậy khi Ubuntu có thiết lập một kết nối, và nếu nó kết nối thành công thì sau đó sẽ thay đổi để hiển thị đồng hồ tín hiệu. Một thông điệp thông báo ở góc trên bên phải của màn hình cũng sẽ xuất hiện, thông báo cho bạn rằng một kết nối đã được thiết lập.

Nếu mạng được bảo vệ an ninh, thì Ubuntu sẽ hiển thị một cửa sổ gọi là “Wireless Network Authentication Required” (“Đòi hỏi có xác thực mạng không dây”) một khi nó cố gắng kết nối. Điều này có nghĩa là mật khẩu được yêu cầu để kết nối.

Nếu bạn biết mật khẩu, hãy gõ nó vào trường Password, và sau đó nhấp Connect (kết nối). Khi bạn gõ mật khẩu của bạn vào, nó sẽ được làm tối để ngăn ngừa những người khác nhìn thấy nó. Nếu bạn thích hơn, bạn có thể chọn lựa chọn Show password (hiển thị mật khẩu) để xem mật khẩu khi bạn gõ vào.

Sau khi bạn nhấp nút Connect, biểu tượng NetworkManager trên panel đỉnh sẽ động đậy như thể nó cố gắng kết nối tới mạng. Nếu bạn đã gõ xong mật khẩu đúng, thì một kết nối sẽ được thiết lập và biểu tượng NetworkManager sẽ thay đổi để chỉ ra các thanh đồng hồ tín hiệu. Một lần nữa, Ubuntu sẽ hiển thị một thông điệp popup ở góc trên bên phải của màn hình của bạn để thông báo cho bạn rằng một kết nối đã được thiết lập.

Nếu bạn gõ vào không đúng mật khẩu của mạng không dây, thì NetworkManager sẽ cố gắng thiết lập một kết nối rồi sau đó trả về cửa sổ của “Wireless Network Authentication Required”. Bạn có thể cố gắng gõ mật khẩu đúng lại một lần nữa, hoặc nhấp Cancel để hủy kết nối của bạn. Nếu bạn không biết mật khẩu đối với mạng mà bạn đã chọn, thì bạn sẽ cần phải có mật khẩu đó từ người quản trị mạng.

Hãy chọn lựa chọn Show Password để chắc chắn bạn đã không phạm lỗi khi gõ mật khẩu vào.

Một khi bạn đã thiết lập thành công một kết nối mạng không dây, thì Ubuntu sẽ lưu các thiết lập này (bao gồm cả mật khẩu của mạng) để kết nối dễ dàng hơn tới chính mạng không dây đó trong tương lai. Bạn cũng có thể được nhắc để chọn một mật khẩu cho việc khóa (keyring password) ở đây. Mật khẩu cho việc khóa này lưu trữ các mật khẩu của mạng và các mật khẩu quan trọng khác ở một chỗ, sao cho bạn có thể truy cập tất cả chúng trong tương lai chỉ bằng việc nhớ mật khẩu cho việc khóa của bạn.

Việc kết nối tới một mạng không dây được lưu lại

Nếu bạn trước đó đã thiết lập thành công một kết nối không dây, thì mật khẩu của kết nối đó sẽ được lưu giữ trên máy tính của bạn. Điều này sẽ cho phép bạn kết nối tới chính mạng đó mà không phải gõ lại mật khẩu. Thêm nữa, Ubuntu sẽ tự động cố gắng kết nối tới một mạng không dây trong dải này nếu nó có được các thiết lập của mạng được lưu lại. Điều này sẽ làm việc được cho cả mạng không dây mở và có an ninh.

Nếu bạn có một dãy các mạng không dây được lưu lại, thì Ubuntu có thể chọn để kết nối tới một trong số chúng, trong khi bạn có thể thích kết nối hơn tới mạng khác. Trong trường hợp này, hãy nhấp vào biểu tượng NetworkManager. Bạn sẽ thấy một danh sách các mạng không dây trong dãy đó, cùng với các đồng hồ tín hiệu của chúng. Hãy nhấp vào mạng mà bạn muốn.

Nếu mật khẩu và những thiết lập khác không bị thay đổi, thì Ubuntu sẽ kết nối tới mạng không dây mà bạn chọn. Nếu mật khẩu đã thay đổi, thì Ubuntu sẽ mở cửa sổ “Wireless Network Authentication Required”. Trong trường hợp này, hãy tuân theo các chỉ dẫn trong phần trước.

Việc kết nối tới một mạng không dây ẩn

Trong một số hoàn cảnh, bạn có thể cần kết nối tới một mạng không dây ẩn. Những mạng ẩn này không phát ra tên của chúng, mà nó có nghĩa là chúng sẽ không chỉ ra trong danh sách các mạng không

dây trong thực đơn của NetworkManager. Để có khả năng kết nối được tới một mạng ẩn, bạn sẽ cần có tên và những thiết lập an ninh của nó từ người quản trị mạng của bạn.

Để kết nối tới một mạng ẩn:

1. Hãy nháy vào biểu tượng NetworkManager trên panen đỉnh.
2. Chọn lựa chọn Connect to Hidden Wireless Network (Kết nối tới mạng không dây ẩn). Ubuntu sẽ mở cửa sổ “Connect to Hidden Wireless Network”.
3. Một cách mặc định, trường Connect (kết nối) sẽ chỉ “New ...” (“Mới...”) - bạn có thể để trường này không thay đổi.
4. Trong trường Network name (tên mạng), hãy gõ vào tên của mạng không dây. Tên này cũng được biết như một SSID. Hãy gõ vào tên mạng chính xác khi nó được trao cho bạn.
5. Trong trường Wireless security (an ninh không dây), hãy chọn một trong những lựa chọn. Nếu mạng là mở, hãy để lại trường này là “None”. Nếu bạn không biết thiết lập chính xác cho mạng thì bạn sẽ không có khả năng kết nối tới mạng ẩn này.
6. Nháy nút Connect.

Phần còn lại của qui trình này phải làm việc chính xác như trong phần về kết nối ban đầu tới các mạng không dây. Một khi thiết lập theo các chỉ dẫn ở trên, thì mạng ẩn sẽ chỉ ra trong danh sách các mạng được lưu giữ.

Việc kích hoạt và vô hiệu hóa card mạng không dây của bạn

Truy cập không dây trong Ubuntu được kích hoạt mặc định nếu bạn có một card mạng không dây trong máy tính của bạn. Trong những trường hợp nhất định, ví dụ trên các máy bay, bạn có thể cần hoặc được yêu cầu tắt các thiết bị vô tuyến không dây của bạn.

Để làm điều này, nháy phải vào biểu tượng NetworkManager, và bỏ chọn lựa chọn Enable Wireless (kích hoạt không dây). Mạng không dây của bạn sẽ được tắt, và máy tính của bạn sẽ không còn tìm kiếm các mạng không dây có sẵn nữa.

Để bật trở lại mạng không dây, nháy phải vào biểu tượng NetworkManager, và nháy vào lựa chọn Enable Wireless để chọn lại nó. Mạng không dây của bạn sẽ được bật trở lại. Ubuntu sau đó sẽ tìm kiếm các mạng không dây lân cận và sẽ kết nối tới bất kỳ mạng được lưu giữ nào trong dãy.

Một số máy tính có thể có một bộ chuyển đổi vật lý hoặc nút để tắt Wi-Fi.

Việc thay đổi một mạng không dây đang tồn tại

Với thời gian, bạn có thể muốn thay đổi các thiết lập cho một kết nối không dây mà bạn đã lưu trước đó. Mật khẩu của nó có thể đã thay đổi, hoặc người quản trị hệ thống của bạn đã yêu cầu bạn thay đổi một số thiết lập mạng hoặc an ninh. Để sửa một kết nối mạng không dây được lưu giữ:

1. Nháy phải vào biểu tượng NetworkManager và chọn Edit Connections ... (Sửa các kết nối...).
2. Một cửa sổ “Network Connections” sẽ mở. Hãy nháy vào tab Wireless để thấy một danh sách các kết nối không dây được lưu giữ.

3. Mặc định, danh sách này chỉ ra các kết nối theo trật tự từ được sử dụng gần đây nhất tới ít được sử dụng gần đây nhất. Hãy tìm kết nối mà bạn muốn sửa, nhấp lên nó, và sau đó nhấp Edit.
4. Ubuntu sẽ mở một cửa sổ gọi là “Editing (connection name)” (“Sửa (tên kết nối)”), trong đó (tên kết nối) là tên của kết nối mà bạn đang sửa. Cửa sổ này sẽ hiển thị một số các tab.
5. Phía trên các tab, bạn có thể thay đổi trường Connection name (tên kết nối) nếu bạn muốn trao cho kết nối một tên dễ nhận biết hơn.
6. Nếu lựa chọn Connect automatically (kết nối tự động) không được chọn, thì Ubuntu sẽ dò tìm mạng không dây đó nhưng sẽ không tự động kết nối tới nó mà không có việc chọn nó của bạn từ thực đơn NetworkManager. Hãy chọn hoặc bỏ chọn thiết lập này nếu cần.
7. Trong tab Wireless của cửa sổ “Editing (connection name)”, bạn có thể cần sửa trường SSID. Một SSID là tên mạng của kết nối không dây này. nếu được thiết lập đúng, thì mạng này có thể không được dò tìm ra và một kết nối có thể được thực hiện. Hãy chắc chắn rằng SSID được thiết lập phù hợp với những chỉ dẫn của người quản trị mạng.
8. Bên dưới SSID, bạn sẽ thấy trường Mode (chế độ). Chế độ “Infrastructure” (“Hạ tầng”) nghĩa là hầu hết chế độ phổ biến cho các mạng không dây. Chế độ “Ad-hoc” (“Đặc biệt”) là một chế độ máy tính - tới - máy tính và là thường chỉ được sử dụng trong các trường hợp cao cấp.
9. Trong tab Wireless Security (an ninh không dây) của cửa sổ “Editing (connection name)”, bạn có thể cần phải thay đổi trường Security về thiết lập đúng. Một lựa chọn None (không) có nghĩa là bạn đang sử dụng một mạng mở không có an ninh. Các lựa chọn khác có thể đòi hỏi những thông tin bổ sung khác một chút:
 - Khóa WEP 40/128 – bit là một thiết lập an ninh cũ hơn vẫn còn được sử dụng bởi một số mạng không dây. Nếu mạng của bạn sử dụng chế độ an ninh này, thì bạn sẽ cần gõ vào một khóa trong trường Key (khóa) mà nó sẽ hiện ra sau khi bạn chọn chế độ này.
 - Mật khẩu (Passphrase) WEP 128-bit cũng là thiết lập an ninh cũ hơn như cái ở trên. Tuy nhiên, thay vì một khóa, người quản trị mạng của bạn phải cung cấp cho bạn một mật khẩu dạng văn bản - một mật khẩu - để kết nối tới mạng. Một khi bạn chọn chế độ an ninh này, thì bạn sẽ cần gõ mật khẩu (passphrase) của bạn vào trường Key.
 - WPA và WPA2 Personal là chế độ an ninh phổ biến nhất cho các kết nối mạng không dây ở nhà và ở các doanh nghiệp. Một khi bạn chọn chế độ này, thì bạn sẽ cần gõ một mật khẩu vào trường Password.
 - Nếu người quản trị mạng của bạn yêu cầu an ninh LEAP, Dynamic WEP, hoặc WPA & WPA2 Enterprise, thì bạn sẽ cần phải có trợ giúp của người quản trị giúp bạn thiết lập các chế độ an ninh này.
10. Trong tab IPv4 Setting, bạn có thể cần phải thay đổi trường Method từ “Automatic (DHCP)” sang “Manual”, hoặc một trong những phương pháp khác. Để cho việc thiết lập các thiết lập bằng tay (cũng được biết như là các địa chỉ tĩnh), hãy xem phần trên về thiết lập bằng tay cho các kết nối mạng có dây.
11. Khi bạn kết thúc những thay đổi cho kết nối này, hãy nhấp Apply để lưu các thay đổi của bạn và đóng cửa sổ. Bạn có thể nhấp Cancel để đóng cửa sổ mà không tiến hành các thay đổi.

12. Cuối cùng, nhấp Close trong cửa sổ “Network Connections” để trở về môi trường đồ họa. Sau khi tiến hành những thay đổi, các thiết lập mới của bạn phải có hiệu quả ngay lập tức.

Các phương pháp kết nối khác

Có những cách thức khác để kết nối được với Ubuntu.

Bằng NetworkManager, bạn cũng có thể thiết lập cấu hình cho các kết nối Mobile Broadband (Băng thông rộng di động) để giữ được trực tuyến thông qua điện thoại cầm tay hoặc các nhà truyền dẫn dữ liệu di động khác của bạn.

Bạn cũng có thể kết nối tới các đường thuê bao số DSL (Digital Subscriber Lines), mà chúng là một phương pháp kết nối Internet mà nó sử dụng các đường điện thoại của bạn và một “modem DSL”.

Cũng có khả năng sử dụng NetworkManager để thiết lập một kết nối mạng riêng ảo VPN (Virtual Private Network). Chúng được sử dụng phổ biến để tạo tính kết nối liên thông có an ninh cho một không gian làm việc.

Một VPN là một “Mạng riêng ảo”, và đôi lúc được sử dụng để giúp có các kết nối an ninh. DSL là “Các đường Thuê bao Số”, dạng của một kết nối băng thông rộng.

Ubuntu cũng có thể kết nối bằng việc sử dụng băng thông rộng di động, VPNs, hoặc DSLs, tuy nhiên, những phương pháp này nằm ngoài phạm vi của sách chỉ dẫn này.

Việc duyệt web

Một khi bạn đã kết nối được tới Internet, bạn sẽ có khả năng duyệt web với Ubuntu. Mozilla Firefox là ứng dụng mặc định cho việc duyệt web trong Ubuntu.

Việc khởi động Firefox

Để khởi động Firefox, hãy mở thực đơn Application, rồi chọn Internet, và chọn Firefox Web Browser. Nếu bàn phím của bạn có một nút “www”, thì bạn cũng có thể nhấn nút này để khởi động Firefox.

Để thiết lập các phím tắt khác của bàn phím hoặc thay đổi các phím tắt cho việc khởi tạo Firefox, hãy tới System ► Preferences ► Keyboard Shortcuts.

Việc di chuyển các trang web

Việc xem trang chủ của bạn

Khi bạn khởi tạo Firefox, bạn sẽ thấy trang chủ của bạn. Mặc định, bạn sẽ thấy trang bắt đầu của Ubuntu (Ubuntu Start Page).

Để hiển thị nhiều hơn các nội dung web trên màn hình, bạn có thể sử dụng chế độ Full Screen (toàn màn hình). Chế độ Full Screen làm cô lại các thanh công cụ của Firefox trong một thanh công cụ nhỏ.

Để kích hoạt chế độ toàn màn hình này, đơn giản chọn View ► Full Screen hoặc nhấn phím F11.

Để tới trang chủ của bạn nhanh chóng, nhấn Alt+Home.

Việc di chuyển tới trang khác

Để di chuyển tới một trang web, bạn cần gõ địa chỉ Internet của nó (còn được biết tới như là một URL) vào thanh vị trí (Location Bar). Các URLs thường bắt đầu với “http://” tiếp theo sau là một hoặc nhiều tên mà chúng xác định địa chỉ này. Một ví dụ là “<http://www.ubuntu.com/>”.

URL có nghĩa là định vị nguồn không thay đổi (uniform resource locator) và www là world wide web.

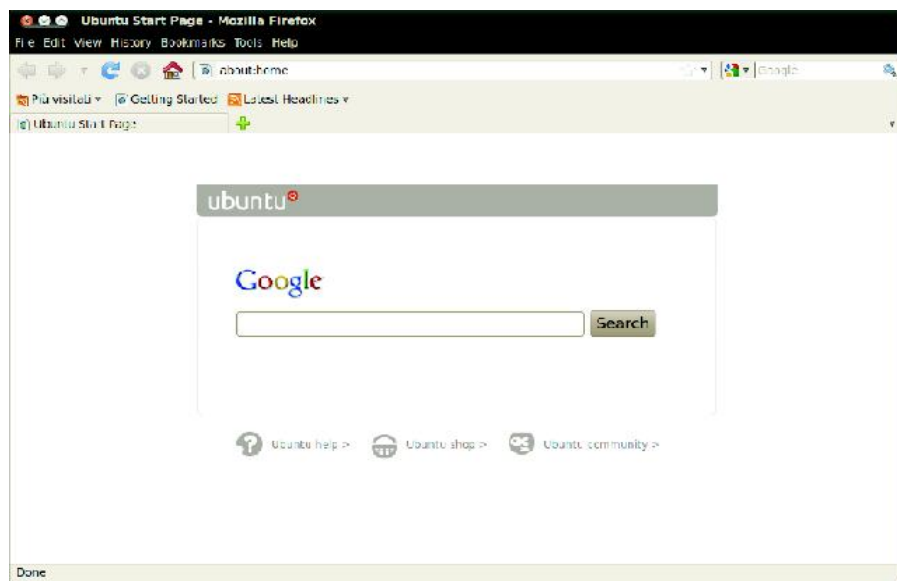
Để di chuyển:

1. Nháy vào thanh vị trí để chọn URL mà đã có ở đó.
2. Gõ URL của trang mà bạn muốn tới thăm. URL mà bạn gõ sẽ thay thế bất kỳ văn bản nào đã có trong thanh vị trí.
3. Nhấn phím Enter.

Để nhanh chóng chọn URL của thanh vị trí, nhấn Ctrl+L.

Bạn cũng có thể nhấn F6 trên bàn phím để chọn thanh vị trí trong Firefox.

Nếu bạn không biết một URL, thì hãy cố gắng gõ thứ gì đó cụ thể đối với trang mà bạn muốn tới (ví dụ một tên hoặc yêu cầu tìm kiếm khác) vào thanh vị trí và nhấn phím Enter. Điều này sẽ tìm máy tìm kiếm bạn ưa thích - Google một cách mặc định - cho khoản đó, và đưa bạn tới trang web mà nó là kết quả hàng đầu từ việc tìm kiếm.



Hình 3.7: Trang chủ Ubuntu mặc định đối với trình duyệt web Firefox.

Việc nháy vào một đường liên kết

Hầu hết các trang web chứa các đường liên kết mà bạn có thể nháy để chuyển sang các trang khác.

Để nháy một đường liên kết:

1. Di chuyển con trỏ chuột cho tới khi nó thay đổi thành một ngón tay trỏ. Điều này xảy ra bất kỳ khi nào con trỏ này ở trên một đường liên kết. Hầu hết các đường liên kết là các văn bản được gạch chân, nhưng các nút và các ảnh trên một trang web cũng có thể là những đường liên kết.
2. Nháy lên đường liên kết một lần. Trong khi Firefox định vị trang của đường liên kết này, các thông điệp tình trạng sẽ xuất hiện ở đáy của cửa sổ.



Hình 3.8: Bạn có thể vào một địa chỉ web hoặc tìm kiếm trên Internet bằng việc gõ vào thanh vị trí.

Việc truy hồi lại các bước của bạn

Nếu bạn muốn tới một trang mà bạn đã xem trước đó, có một số cách để làm thế.

- Để lùi hoặc tiến một trang, hãy nháy vào nút Back (lùi) hoặc Forward (tiến).
- Để lùi hoặc tiến hơn một trang, hãy nháy vào các hình tam giác nhỏ trên các nút Back và Forward. Bạn sẽ thấy một danh sách các trang mà bạn gần đây đã tới. Để quay về một trang, hãy chọn nó từ danh sách đó.
- Để xem một danh sách của bất kỳ URL nào mà bạn đã gõ vào thanh vị trí, hãy nháy lên mũi tên chỉ xuống ở bên phải cuối cùng của thanh vị trí. Để xem một trang, hãy chọn nó từ danh sách đó.
- Để chọn từ các trang mà bạn đã tới trong phiên hiện hành, hãy mở thực đơn History (lịch sử) và chọn từ Show All History (chỉ ra tất cả lịch sử). Firefox sẽ mở một cửa sổ “Library” (“Thư viện”), mà nó chỉ ra một danh sách các thư mục. Hãy nháy vào các thư mục để hiển thị các thư mục con, hoặc các tiêu đề của các trang web mà bạn đã tới trong quá khứ. Hãy nháy vào một tiêu đề trang để xem trang đó.

Việc dừng và việc tải lại

Nếu một trang đang tải quá lâu hoặc bạn không còn muốn xem một trang, hãy nháy lên nút Stop (dừng).

Để tải lại trang hiện hành hoặc để có được phiên bản cập nhật nhất, hãy nháy lên nút Reload hoặc nhấn Ctrl+R.

Việc mở các cửa sổ mới

Có lúc, bạn có thể muốn có nhiều hơn một cửa sổ duyệt. Điều này có thể giúp cho bạn tổ chức phiên duyệt của bạn tốt hơn, hoặc tách biệt các trang web mà bạn đang xem vì những lý do khác nhau.

Có 2 cách để tạo một cửa sổ mới:

- Trên thanh thực đơn, mở thực đơn File, rồi chọn New Windows (cửa sổ mới).
- Nhấn Ctrl+N.

Một khi một cửa sổ mới đã được mở, bạn có thể sử dụng nó giống như cửa sổ đầu - bao gồm cả các tab di chuyển và mở.

Việc mở một đường liên kết trong một cửa sổ mới

Đôi lúc, bạn có thể muốn nhấp vào một đường liên kết để di chuyển tới trang web khác, nhưng không muốn trang gốc ban đầu bị đóng. Để làm điều này, bạn có thể mở đường liên kết mà bạn muốn nhấp vào cửa sổ của riêng nó.

Có 2 cách để mở một đường liên kết trong cửa sổ của riêng nó:

- Nhấp phải vào một đường liên kết để mở thực đơn popup của nó. Chọn Open Link (mở đường liên kết) trong lựa chọn New Window (cửa sổ mới). Một cửa sổ mới sẽ mở, chứa trang web có đường liên kết mà bạn đã nhấp vào.
- Nhấn và giữ phím Shift trong khi nhấp vào một đường liên kết. Điều này cũng sẽ mở trang web trong một cửa sổ mới.

Việc duyệt bằng các tab.

Nếu bạn muốn tới hơn một trang web cùng một lúc, thì bạn có thể sử dụng Tabbed Browsing (việc duyệt bằng các tab) để di chuyển trên web.

Bạn có thể luân phiên nhanh chóng giữa các tab khác nhau bằng việc sử dụng phím tắt Ctrl+Tab của bàn phím.

Việc duyệt bằng các tab cho phép bạn mở vài trang web trong một cửa sổ duy nhất của Firefox, mỗi trang hiển thị trong tab riêng của nó. Điều này giải phóng không gian trên môi trường đồ họa của bạn vì bạn không phải có một cửa sổ mở cho mỗi trang web mà bạn đang xem. Bạn có thể mở, đóng và tải lại các trang web trong một chỗ mà không phải chuyển tới các cửa sổ khác.

Việc mở một tab trống mới

Có 3 cách để tạo một tab trống mới:

- Nhấp vào nút New Tab (tab mới) ở bên phải của tab cuối cùng.
- Trong thanh thực đơn, mở thực đơn File, và sau đó chọn New Tab.
- Nhấn Ctrl+T.

Khi bạn tạo một tab mới, nó sẽ chứa một trang trống với thanh vị trí được chọn. Hãy bắt đầu gõ một địa chỉ web (URL) hoặc khoản tìm kiếm khác để mở một website trong tab mới đó.

Việc mở một đường liên kết trong tab của riêng nó

Đôi khi, bạn có thể muốn nhảy vào một đường liên kết để di chuyển tới trang web khác, nhưng không muốn trang gốc ban đầu bị đóng. Để làm điều này, bạn có thể mở đường liên kết mà bạn muốn nhảy trong tab riêng của nó.

Có 3 cách để mở một đường liên kết trong tab riêng của nó:

- Nếu chuột của bạn có một nút giữa, hoặc một bánh xe, hãy nhấp vào đường liên kết bằng nút chuột giữa hoặc bánh xe. Một tab mới sẽ mở, chứa trang web có đường liên kết mà bạn vừa nhấp vào.
- Nhấp vào đường liên kết với nút chuột trái, và giữ nút chuột xuống. Rê đường liên kết tới một chỗ trống trên thanh tab, và thả nút chuột. Một tab mới được mở ra, chứa trang web có đường liên kết mà bạn vừa rê.
- Nhấn và giữ phím Ctrl trong khi nhấp nút chuột trái vào đường liên kết. Một tab mới được mở ra, chứa trang web có đường liên kết mà bạn vừa nhấp vào.

Việc đóng một tab

Một khi bạn xem xong một trang web trong một tab, bạn có thể đóng tab đó.

Có 4 cách để đóng một tab:

- Nhấp lên nút Close ở bên phải của tab mà bạn muốn đóng.
- Trong thanh thực đơn, mở thực đơn File, và sau đó chọn Close Tab.
- Nhấp vào tab mà bạn muốn đóng bằng nút chuột giữa, hoặc bánh xe chuột, nếu bạn có.
- Nhấn Ctrl+W.

Việc phục hồi một tab bị đóng

Đôi lúc, bạn đã đóng tab nhưng chẳng may bị sai, hoặc vì lý do khác mà muốn mang trở lại một tab mà bạn vừa đóng.

Để mang trở lại một tab bạn vừa đóng, hãy làm một trong những thứ sau:

- Trên thanh thực đơn, hãy mở thực đơn History, hãy chọn Recently Closed Tabs (các tab bị đóng gần đây), và sau đó chọn tên của tab mà bạn muốn phục hồi.
- Nhấn Ctrl+Shift+T để mở lại tab bị đóng gần đây nhất.

Việc thay đổi trật tự của các tab

Để di chuyển một tab tới một vị trí khác trên thanh tab, hãy rê nó tới đó bằng việc sử dụng chuột của bạn. Hãy nhấp và giữ trên tab đó và rê nó tới một chỗ mới trên thanh tab. Khi bạn đang rê tab, Firefox sẽ hiển thị một con chỉ thị nhỏ để chỉ nơi mà tab này sẽ được chuyển tới.

Việc chuyển một tab giữa các cửa sổ

Nếu bạn có hơn một cửa sổ Firefox mở, thì bạn có thể di chuyển một tab mở tới một cửa sổ khác. Bạn cũng có thể tách một tab để trở thành cửa sổ của riêng nó. Để chuyển một tab từ một cửa sổ của Firefox tới một cửa sổ khác đã được mở, hãy nhấp và giữ trên tab đó và rê nó tới thanh tab trong cửa sổ khác của Firefox. Khi bạn thả nút chuột, tab đó sẽ được gắn vào cửa sổ mới đó.

Để chuyển một tab từ một cửa sổ vào trong cửa sổ riêng của nó, hãy nhấp và giữ trên tab đó và rê nó vào dưới thanh tab. Khi bạn thả nút chuột, tab đó sẽ trở thành một cửa sổ mới.

Việc tìm kiếm

Bạn có thể tìm kiếm web, hoặc các bộ sưu tập khác, từ bên trong Firefox mà không cần đầu tiên tới trang chủ của máy tìm kiếm.

Mặc định, Firefox sẽ tìm kiếm web bằng việc sử dụng máy tìm kiếm Google.

Việc tìm kiếm web

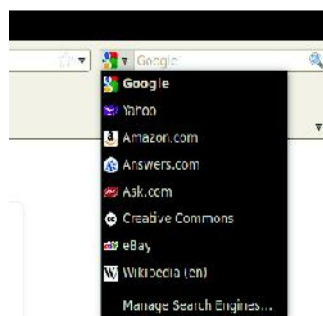
Để tìm kiếm web trong Firefox, hãy gõ một vài từ vào thành Firefox Search (tìm kiếm của Firefox):

Ví dụ, nếu bạn muốn tìm thông tin về cúp thế giới:

1. Nhấp lên thanh tìm kiếm (Search Bar).
2. Gõ cụm từ “cúp thế giới”. Việc gõ của bạn sẽ thay thế bất kỳ văn bản nào hiện có trong thanh tìm kiếm.
3. Nhấn phím Enter để tìm kiếm.

Các kết quả tìm kiếm từ Google cho “cúp thế giới” sẽ xuất hiện trong cửa sổ của Firefox.

Việc chọn các máy tìm kiếm



Hình 3.9: Đây là những máy tìm kiếm khác mà bạn có thể sử dụng từ thanh tìm kiếm của Firefox.

Nếu bạn không muốn sử dụng Google như là máy tìm kiếm của bạn trong thanh tìm kiếm, thì bạn có thể thay đổi máy tìm kiếm mà Firefox sử dụng.

Để thay đổi máy tìm kiếm, nhấp vào biểu tượng ở bên trái của thanh tìm kiếm. Chọn một trong số các máy tìm kiếm trong danh sách. Một số máy tìm kiếm, như Google, sẽ tìm kiếm toàn bộ web; những máy khác, như Amazon.com, chỉ tìm kiếm các site đặc biệt nào đó.

Việc tìm kiếm web đối với các từ được chọn trong một trang web

Đôi lúc, bạn có thể muốn tìm kiếm một nhóm từ mà nó xuất hiện trong một trang web khác. Thay vì việc sao chép và dán nhóm từ đó vào thanh tìm kiếm, Firefox cho phép bạn tìm kiếm web đối với các từ mà bạn chọn bên trong một trang web.

1. Chọn bất kỳ những từ nào trong một trang web bằng việc sử dụng nút chuột trái của bạn.
2. Nháy phải lên văn bản mà bạn đã chọn để mở một thực đơn popup. Chọn lựa chọn Search [Search Engine] cho “[các từ được chọn của bạn]”. Firefox sẽ mở một tab mới mà nó sẽ chứa các kết quả tìm kiếm đối với các từ được chọn của bạn bằng việc sử dụng máy tìm kiếm hiện đang được chọn.

Việc tìm kiếm trong một trang



Hình 3.10: Bạn có thể tìm kiếm trong các trang web bằng việc sử dụng thanh công cụ tìm kiếm.

Bạn có thể muốn tìm kiếm văn bản đặc thù nào đó bên trong một trang web mà bạn đang xem.

Để tìm văn bản bên trong trang mà bạn hiện đang xem trong Firefox:

1. Nhấn Ctrl+F hoặc chọn Edit ► Find để mở thanh công cụ tìm kiếm (Find Toolbar) ở đáy của Firefox.
2. Gõ văn bản mà bạn muốn tìm vào trường Find trong thanh công cụ tìm kiếm. Việc tìm kiếm tự động bắt đầu ngay khi bạn gõ thứ gì đó vào trường này.
3. Một khi một số văn bản đã được khớp trên trang web, bạn có thể:
 - Nháy Next (sau) để tìm văn bản trong trang ở bên dưới vị trí hiện hành của con trỏ.
 - Nháy Previous (trước) để tìm kiếm văn bản mà ở bên trên vị trí hiện hành của con trỏ.
 - Nháy nút Highlight all để làm nổi lên các trường hợp các từ tìm thấy của bạn trong trang hiện hành.
 - Chọn lựa chọn Match case (trùng khớp chữ hoa và chữ thường) để hạn chế sự tìm kiếm đối với văn bản mà có một vài chữ viết hoa như các từ tìm kiếm của bạn.

Để tìm kiếm từ hoặc nhóm từ y như vậy một lần nữa, nhấn phím F3 hoặc chọn Edit ► Find Again từ thành thực đơn.

Việc sao chép và lưu các trang

Với Firefox, bạn có thể sao chép một phần của một trang sao cho bạn có thể dán nó ở mọi nơi, hoặc lưu trang hoặc một phần của một trang như một tệp trên máy tính của bạn.

Việc sao chép một phần của một trang

Để sao chép văn bản từ một trang:

1. Chọn văn bản bằng chuột của bạn.
2. Chọn Edit ► Copy từ thanh thực đơn.

Bạn có thể dán văn bản vào các chương trình khác.

Để sao chép một đường liên kết (URL) hoặc một đường liên kết của ảnh từ một trang:

1. Đặt con trỏ lên trên đường liên kết hoặc ảnh.
2. Nháy phải vào đường liên kết hoặc ảnh để mở thực đơn popup.
3. Chọn Copy Link Location (sao chép vị trí đường liên kết) hoặc Copy Image Location (sao chép vị trí ảnh). Nếu một ảnh cũng là một đường liên kết, thì bạn có thể hoặc chọn khoản của thực đơn.

Bạn có thể dán đường liên kết này vào các chương trình khác hoặc vào thanh vị trí của Firefox.

Việc lưu tất cả hoặc một phần của một trang

Để lưu toàn bộ một trang trong Firefox:

1. Chọn File ► Save Page As từ thanh thực đơn. Firefox sẽ mở cửa sổ “Save As”.
2. Chọn một vị trí cho trang được lưu.
3. Gõ một tên tệp cho trang này, và nháy Save.

Để lưu một ảnh từ một trang:

1. Định vị con trỏ chuột lên ảnh.
2. Nháy phải lên ảnh để hiển thị một thực đơn popup.
3. Chọn Save Image As. Firefox sẽ mở cửa sổ “Save Image” (lưu giữ ảnh)
4. Chọn nơi cho ảnh được lưu giữ.
5. Vào một tên tệp cho ảnh này rồi nháy Save.

Việc thay đổi trang chủ của bạn

Mặc định, Firefox sẽ chỉ Ubuntu Start Page khi bạn khởi động Firefox. Nếu bạn thích hơn để hiển thị một trang khác khi bạn khởi động Firefox, thì bạn sẽ cần phải thay đổi ưu tiên về trang chủ của bạn.



Hình 3.11: Bạn có thể thay đổi các thiết lập của Firefox trong cửa sổ này.

Để thay đổi trang chủ của bạn:

1. Di chuyển tới trang mà bạn muốn nó trở thành trang chủ mới của bạn.
2. Chọn Edit ► Preferences từ thanh thực đơn.
3. Trong vùng “Startup” trên tab Main, mà được bày ra một cách mặc định, hãy nhấp vào nút Use Current Page (Sử dụng trang hiện hành). Nếu bạn đã có nhiều hơn một tab mở thì tất cả các tab sẽ được mở khi Firefox khởi động.
4. Nhấp Close.

Đánh dấu trang

Khi duyệt web bạn có thể muốn quay lại tới những trang web nhất định nào đó một lần nữa mà không phải nhớ URL đó.

Trong Firefox, bạn có thể tạo các đánh dấu trang, mà chúng sẽ được lưu giữ trong trình duyệt web và bạn có thể sử dụng chúng để di chuyển về lại tới các trang web được chọn của bạn.

Việc đánh dấu một trang

Nếu bạn đã di chuyển tới một trang web và muốn đánh dấu nó để tới nó trong tương lai, thì bạn sẽ cần bổ sung trang đó vào như một đánh dấu trang.


Có 2 cách đánh dấu một trang:

- Từ thanh thực đơn, chọn Bookmarks và sau đó Bookmark this Page (đánh dấu trang này). Một cửa sổ sẽ mở. Hãy cung cấp một tên mô tả cho đánh dấu trang này, và nhấp vào nút Done.
- Nhấn Ctrl+D. Một cửa sổ sẽ mở. Hãy cung cấp một tên mô tả cho đánh dấu trang này, và nhấp

vào nút Done.

Việc di chuyển tới một trang được đánh dấu

Để di chuyển tới một trang được đánh dấu, hãy mở thực đơn Bookmark từ thanh thực đơn, và sau đó chọn tên đánh dấu trang của bạn. Firefox sẽ mở đánh dấu trang đó trong tab hiện hành.

 *Bạn cũng có thể nhấn Ctrl+B để hiển thị các đánh dấu trang trong một thanh bên lề ở phía trái của cửa sổ trình duyệt. Nhấn Ctrl+B một lần nữa để dấu đi thanh bên lề.*

Việc xóa một đánh dấu trang

Nếu bạn muốn xóa một đánh dấu trang mà bạn đã làm trước đó, hãy mở thực đơn Bookmarks từ thanh thực đơn, và sau đó nhấp phải vào tên của đánh dấu trang của bạn. Firefox sẽ mở một thực đơn popup đối với đánh dấu trang này của bạn. Hãy chọn lựa chọn Delete từ thực đơn này. Đánh dấu trang của bạn sau đó sẽ bị xóa.

Lịch sử

Bất cứ khi nào bạn đang duyệt web, Firefox đang lưu lịch sử việc duyệt của bạn. Điều này cho phép bạn đi ngược lại tới một trang web mà bạn đã tới trước đó mà không cần phải nhớ URL của trang đó, hoặc ngay cả việc đánh dấu trang đó.

Để xem lịch sử gần đây nhất của bạn, hãy mở thực đơn History từ thanh thực đơn.

Thực đơn này sau đó sẽ hiển thị một vài trang web gần đây nhất mà bạn đã xem. Hãy chọn một trong những trang để quay lại với nó.

Để xem lịch sử từ một thời gian đã qua, nhấn Ctrl+H. Firefox sẽ mở một “sidebar” (“thanh bên lề”) ở bên phía trái của cửa sổ trình duyệt, mà nó sẽ chứa lịch sử việc duyệt của bạn được phân loại theo “Today” (hôm nay), “Yesterday” (hôm qua), “Last 7 days” (7 ngày vừa qua), “This month” (tháng này), và sau đó theo từng tháng đối với thời gian trước đó.

Hãy nhấp lên một trong những chủng loại trong thanh bên lề để mở rộng chủng loại đó, và thấy các trang mà bạn đã tới vào quãng thời gian đó. Sau đó, một khi bạn tìm thấy trang mà bạn cần, hãy nhấp vào tiêu đề của nó để quay về tới nó.

Bạn cũng có thể tìm một trang bằng tiêu đề của nó. Hãy vào một vài ký tự, hoặc một từ, vào trong trường Search ở đỉnh của thanh bên lề về lịch sử. Thanh bên lề này sau đó sẽ hiển thị một danh sách các trang web mà các tiêu đề của chúng khớp với các từ bạn tìm kiếm. Hãy nhấp vào tiêu đề của trang mà bạn cần quay về tới nó.

Nếu bạn muốn ẩn thanh bên lề về lịch sử một lần nữa, hãy nhấn Ctrl+H một lần nữa.

Việc xóa các dữ liệu riêng tư

Có những lúc, bạn có thể muốn xóa tất cả các dữ liệu riêng tư mà Firefox lưu giữ về lịch sử việc duyệt của bạn. Trong khi các dữ liệu này được lưu giữ chỉ trên máy tính của bạn, thì bạn có thể muốn loại bỏ nó nếu bạn chia sẻ sự truy cập đối với máy tính của bạn.

Để xóa các dữ liệu riêng tư của bạn, hãy mở thực đơn Tools (các công cụ) từ thanh thực đơn, và chọn Clear Recent History (xóa lịch sử gần đây). Trong danh sách kéo thả đối với dải thời gian Time phải xóa, hãy chọn xa bao lâu ngược về thời gian trước bạn muốn Firefox phải xóa.

Nếu bạn muốn kiểm tra hơn nữa về những gì bạn xóa, hãy nhấp vào chữ Details (các chi tiết) để hiển thị một danh sách các lựa chọn.

Khi thực hiện xong, hãy nhấp vào nút Clear Now (xóa bây giờ).

Việc sử dụng một trình duyệt web khác

Nếu bạn cài đặt một trình duyệt web khác lên máy tính của bạn, thì bạn có thể muốn Ubuntu sử dụng trình duyệt mới đó một cách mặc định khi bạn nhấp vào các đường liên kết từ các thư điện tử, các thông điệp tức thời và các chỗ khác.

Để thay đổi trình duyệt web được ưa thích, hãy mở thực đơn System từ thanh thực đơn chính của Ubuntu. Sau đó, chọn System, và chọn Preferred Applications (các ứng dụng ưa thích). Ubuntu sau đó sẽ mở cửa sổ “Preferred Applications”. Trong vùng “Web Browser”, hãy chọn trình duyệt web mới ưa thích, rồi nhấp Close.

Việc đọc và soạn thư điện tử

Để gửi và nhận thư điện tử trong Ubuntu, bạn có thể sử dụng ứng dụng thư Evolution. Để khởi động Evolution, hãy mở thực đơn Applications, rồi chọn Internet và sau đó chọn Evolution Mail.



Hình 3.12: Bạn có thể thay đổi trình duyệt mặc định trong cửa sổ này.

Bổ sung vào thư điện tử, Evolution cũng có thể giúp quản lý danh sách liên hệ của bạn, lịch của bạn và một danh sách các nhiệm vụ.



Bạn không cần sử dụng Evolution nếu bạn đang sử dụng một hệ thống webmail, như Yahoo Mail, Hotmail, hoặc Gmail. Để truy cập các dịch vụ này, hãy sử dụng trình duyệt web Firefox để truy cập chúng trên web.

Việc chạy Evolution lần đầu tiên

Khi bạn khởi động Evolution lần đầu tiên, bạn sẽ cần phải thiết lập cấu hình cho nó để kết nối tới tài khoản thư điện tử của bạn.

Khi Evolution khởi động bạn sẽ thấy cửa sổ “Evolution Setup Assistant” (“Trợ giúp thiết lập của Evolution”), chào mừng bạn tới Evolution. Hãy nhấn Forward (tiến tiếp) để tiếp tục với sự thiết lập.

Sau đó, trên màn hình “Restore from backup” (“Phục hồi từ sao lưu”), Evolution có thể đề nghị bạn phục hồi từ một sao lưu trước đó. Vì đây là lần đầu tiên bạn chạy Evolution, bạn có thể nhấn Forward để bỏ qua bước này.

Trên màn hình tiếp sau, “Identity”, bạn cần vào tên và địa chỉ thư điện tử của bạn mà bạn muốn sử dụng với Evolution. Hãy vào tên đầy đủ trong trường Full Name, và địa chỉ thư điện tử đầy đủ vào trường Email Address. Bạn có thể điền vào các thông tin tùy ý, hoặc để nó không thay đổi nếu bạn muốn. Hãy nhấn Forward khi bạn đã làm xong.

Tiếp đến, bạn sẽ thấy màn hình “Receiving Email” (“Nhận thư điện tử”). Trên màn hình này, bạn cần cung cấp cho Evolution những chi tiết về các máy chủ thư điện tử của bạn. Nếu bạn không biết các chi tiết này, thì bạn sẽ cần hỏi người quản trị mạng của bạn hoặc kiểm tra với nhà cung cấp dịch vụ thư điện tử của bạn.

Có 2 dạng kết nối thư điện tử Internet phổ biến: IMAP và POP. Chúng sẽ được mô tả ở dưới. Trong các môi trường làm việc đôi khi có các dạng khác, như Microsoft Exchange hoặc Novell GroupWise - để có thêm thông tin về những dạng kết nối này, hãy xem tài liệu đối với Evolution.

Việc thiết lập một kết nối IMAP

Các kết nối IMAP cho phép bạn quản lý thư của bạn từ xa - thư điện tử và các thư mục thực sự là nằm trong máy chủ thư điện tử của bạn, trong khi Evolution cho phép bạn xem, sửa, và xóa các thông điệp và thư mục khi cần.

Nếu nhà cung cấp thư điện tử của bạn khuyến cáo một kết nối IMAP, hãy chọn IMAP từ danh sách kéo thả Server Type (dạng máy chủ). Trong trường Server, hãy đưa vào tên trên Internet (Internet name) của máy chủ thư điện tử của bạn. Ví dụ, `imap.example.com`. Trong trường Username, hãy đưa vào tên người sử dụng mà bạn sử dụng để đăng nhập vào hệ thống thư điện tử của bạn, ví dụ, `joe.x.user`.

Nhà cung cấp thư điện tử của bạn có thể chỉ định các thiết lập an ninh mà bạn sẽ cần sử dụng để nhận thư điện tử. Nếu kết nối của bạn không sử dụng an ninh, hãy để danh sách kéo thả Use Secure Connection (sử dụng kết nối an ninh) được thiết lập mã hóa ở No (không). Nếu không thì, hãy chọn hoặc mã hóa TLS hoặc mã hóa SSL như được khuyến cáo bởi nhà cung cấp thư điện tử của bạn.

Sau việc chọn các lựa chọn này, hãy nhấn Forward để đi tiếp tới màn hình “Receiving Options” (Các lựa chọn nhận). Trong khi nó là thông thường để tất cả các lựa chọn không được chọn, thì bạn có thể muốn chọn Check for new messages (kiểm tra đối với những thông điệp mới) để nhờ Evolution tự động kiểm tra thư điện tử một cách thường xuyên.

Khi bạn đã hoàn tất việc thiết lập các lựa chọn, hãy nhấn Forward để tiếp tục tới màn hình tiếp sau.

Việc thiết lập một kết nối POP

Các kết nối POP cho phép bạn quản lý thư điện tử của bạn một cách cục bộ - Evolution sẽ kết nối tới nhà cung cấp thư điện tử của bạn và tải về bất kỳ thông điệp mới nào mà bạn có thể đã nhận, và lưu chúng trong các thư mục trên máy tính của bạn. Các thông điệp này sẽ bị xóa khỏi máy chủ.

Nếu nhà cung cấp thư điện tử của bạn khuyến cáo một kết nối POP, hãy chọn POP từ danh sách kéo thả Server Type. Trong trường Server, hãy vào tên Internet của máy chủ thư điện tử của bạn. Ví dụ, pop.example.com. Trong trường Username, hãy vào tên người sử dụng mà bạn sử dụng để đăng nhập vào hệ thống thư điện tử của bạn, ví dụ như joe.x.user, hoặc joe.x.user@example.com.

Nhà cung cấp thư điện tử của bạn có thể chỉ định các thiết lập an ninh mà bạn sẽ cần sử dụng để nhận thư điện tử. Nếu kết nối của bạn không sử dụng an ninh, hãy để danh sách kéo thả Use Secure Connection được thiết lập mã hóa ở No. Nếu không thì, hãy chọn hoặc mã hóa TLS hoặc mã hóa SSL như được khuyến cáo bởi nhà cung cấp thư điện tử của bạn.

Sau việc chọn các lựa chọn này, hãy nhấp Forward để đi tiếp tới màn hình “Receiving Options”. Trong khi nó thường để tất cả các lựa chọn không được chọn, thì bạn có thể muốn chọn lựa chọn Check for new messages để nhờ Evolution tự động kiểm tra thư điện tử một cách thường xuyên.

Bạn cũng có thể muốn chỉnh các lựa chọn Message Storage (lưu trữ thông điệp), mà nó xác định Evolution sẽ làm gì sau khi việc tải thư điện tử về tới máy tính của bạn. Hãy chọn lựa chọn Leave messages on server (để lại các thông điệp trên máy chủ) để nhờ Evolution giữ các thông điệp trên hệ thống thư điện tử của bạn sau khi tải chúng về. Điều này sẽ cho phép bạn sử dụng máy tính khác để tải lại tất cả các thông điệp mới của bạn. Hãy chọn lựa chọn Delete after 7 days (Xóa sau 7 ngày) để nhờ Evolution giữ các thông điệp trong một ít ngày, và xóa chúng sau khoảng thời gian đó. Bạn có thể chỉnh số ngày mà Evolution giữ các thông điệp đó.

Khi bạn kết thúc việc thiết lập các lựa chọn, hãy nhấp Forward để tiếp tục tới màn hình tiếp theo.

Việc thiết lập các lựa chọn gửi của bạn

Màn hình tiếp theo sẽ là màn hình “Sending Email” (Việc gửi thư điện tử). Ở đây, bạn sẽ cần phải thiết lập cấu hình cho kết nối của bạn để gửi thư điện tử thông qua nhà cung cấp thư điện tử của bạn. Dạng phổ biến nhất về kết nối gửi là SMTP, mà nó là dạng máy chủ mặc định được chọn.

Trong trường Server, hãy gõ vào tên của máy chủ thư đi ra ngoài (còn được biết như là máy chủ SMTP), như được mô tả bởi nhà cung cấp thư của bạn. Ví dụ, mail.example.com.

Nếu nhà cung cấp thư điện tử của bạn yêu cầu xác thực, hãy chọn lựa chọn Server requires authentication (Máy chủ yêu cầu xác thực). Điều này là phổ biến đối với các nhà cung cấp thư điện tử thương mại. Trong vùng “Authentication” của màn hình, hãy chọn dạng xác thực từ danh sách kéo thả Type - dạng xác thực phổ biến nhất là “PLAIN”. Hãy gõ tên người sử dụng của bạn ở dưới, trong trường Username, ví dụ joe.x.user, hoặc joe.x.user@example.com.

Nhà cung cấp thư điện tử của bạn có thể chỉ định các thiết lập an ninh mà bạn sẽ cần sử dụng để gửi thư điện tử. Nếu kết nối của bạn không sử dụng an ninh, hãy để danh sách kéo thả Use Secure Connection được thiết lập mã hóa ở No. Nếu không thì, hãy chọn hoặc mã hóa TLS hoặc mã hóa SSL như được khuyến cáo bởi nhà cung cấp thư điện tử của bạn.

Sau khi chọn các lựa chọn này, hãy nhấn Forward để đi tiếp tới màn hình tiếp sau.

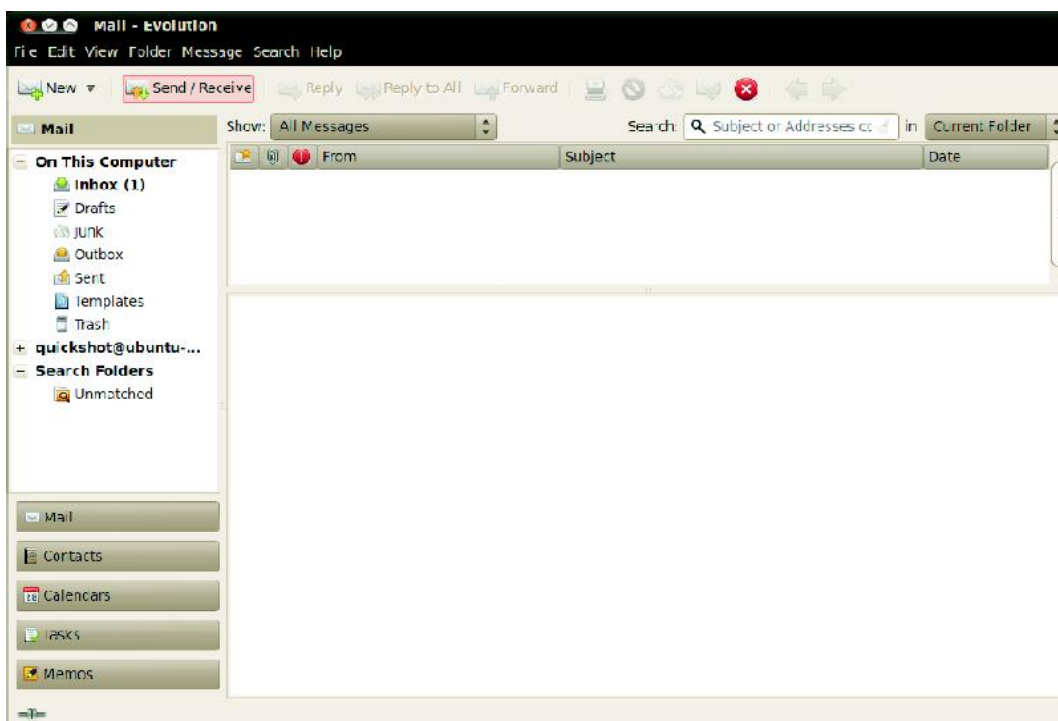
Việc hoàn tất các lựa chọn tài khoản

Trong màn hình tiếp sau, “Account Management” (“Quản lý tài khoản”), hãy vào một tên mô tả cho tài khoản này. Nếu bạn sử dụng nhiều hơn một nhà cung cấp thư điện tử với Evolution, thì bạn sẽ sử dụng tên này để phân biệt giữa các tài khoản khác nhau.

Khi đã kết thúc, hãy nhấn Forward. Điều này sẽ mở ra màn hình “Done” (“Đã xong”). Nếu bạn tin tưởng rằng bạn đã vào các lựa chọn đúng, hãy nhấn Apply để kết thúc việc thiết lập. Nếu không thì, hãy nhấn Back để đi ngược lại một hoặc nhiều màn hình để sửa cho đúng các thiết lập của bạn, hoặc nhấn Cancel để hủy bỏ thiết lập và bỏ các thiết lập tài khoản của bạn.

Sau khi bạn kết thúc thiết lập, Evolution có thể đề nghị bạn liệu bạn có thích để nó là máy trạm thư điện tử mặc định của bạn hay không. Hãy nhấn Yes nếu bạn định đọc và gửi thư điện tử chỉ với Evolution. Hãy nhấn No nếu bạn định cài đặt hoặc sử dụng một chương trình thư điện tử khác.

Xung quanh không gian làm việc của Evolution



Hình 3.13: Evolution cho phép bạn quản lý thư, các địa chỉ liên hệ và nhiệm vụ của bạn.

Cửa sổ của Evolution được chia thành 4 phần. Ở trên đỉnh là thanh thực đơn và thanh công cụ. Thanh thực đơn để bạn truy cập tới hầu hết các chức năng của Evolution, trong khi thanh công cụ cung cấp một số phím tắt thuận tiện cho một số tính năng được sử dụng thường xuyên nhất.

Ở bên trái của cửa sổ là danh sách các thư mục. Mỗi thông điệp mà bạn gửi hoặc nhận sẽ nằm trong một trong các thư mục trong danh sách này.

Bên dưới danh sách các thư mục ở bên tay trái của cửa sổ là các nút Mail, Contacts, Calendars, Tasks và Memos. (thư, các địa chỉ liên hệ, lịch, các nhiệm vụ và ghi chú). Khi làm việc với thư điện tử, nút Mail sẽ được chọn. Các nút khác đưa bạn tới các phần khác của Evolution.

Ở bên phải của cửa sổ là danh sách các thông điệp, và phần để xem trước thông điệp ở bên dưới của nó. Danh sách các thông điệp bày ra tất cả các thông điệp trong thư mục được chọn hiện hành, hoặc phù hợp với yêu cầu tìm kiếm của bạn. Sự xem trước các thông điệp chỉ ra các nội dung của thông điệp được chọn hiện hành trong danh sách ở trên phần xem trước.

Việc hiểu về danh sách các thư mục

Danh sách các thư mục là cách mà Evolution tách biệt và phân loại thư điện tử của bạn. Nhóm các thư mục đầu tiên trong danh sách này là “On this Computer” (“Trên máy tính này”). Tập hợp các thư mục này là các thư mục cục bộ của bạn - chúng chỉ nằm trên máy tính của bạn. Nếu bạn sử dụng các máy chủ POP để tìm lấy thư điện tử của bạn, thì bất kỳ thông điệp mới nào cũng sẽ được đặt trong thư mục cục bộ Inbox.

Bạn có thể nhấp vào bất kỳ thư mục nào để xem các nội dung của nó xuất hiện trong danh sách các thông điệp ở bên phải của cửa sổ.

Mỗi trong số các thư mục ban đầu trong danh sách là đặc biệt:

- Inbox lưu trữ các thông điệp đến của bạn.
- Draft lưu trữ các thông điệp mà bạn đã làm, nhưng còn chưa được gửi đi.
- Junk lưu trữ các thông điệp mà đã được xác định như là thứ vớ vẩn. Junk mail còn được biết tới như là “spam”.
- Outbox chứa các thông điệp mà bạn đã kết thúc việc soạn, nhưng chúng còn chưa được gửi đi. Ví dụ, nếu bạn đang làm việc về thư điện tử của bạn trong lúc phi trực tuyến (như trên máy bay chẳng hạn), bạn có thể vẫn nhấp nút Send (gửi đi) trên một thông điệp thư điện tử mà bạn kết thúc viết. Thông điệp này sẽ được chuyển tới Outbox, và sẽ nằm đó cho tới khi lần tiếp sau bạn có khả năng để gửi và nhận các thông điệp. Một khi bạn có thể gửi và nhận các thông điệp, thì tất cả các thông điệp thư điện tử trong Outbox sẽ được gửi đi.
- Sent chứa các bản sao của các thông điệp mà bạn đã gửi đi. Một khi một thông điệp từ một Outbox được gửi đi, thì nó được sao chép tới thư mục Sent.
- Templates lưu trữ các mẫu template của các thông điệp thư điện tử - một phần của các thông điệp mà bạn đã soạn và lưu như là những mẫu template. Bạn có thể sử dụng một thông điệp được lưu trữ trong thư mục template như một điểm khởi đầu cho các thông điệp khác.
- Trash chứa các thông điệp mà bạn đã xóa. Mặc định, thùng rác sẽ được làm cho rỗng mỗi lần bạn thoát ra khỏi Evolution.

Nếu một thư mục có chứa bất kỳ thông điệp nào còn chưa được đọc, thì tên của thư mục đó sẽ được hiển thị trong các dấu ngoặc đơn đi sau tên của thư mục đó.

Nếu bạn sử dụng một máy chủ IMAP để tìm nhận thư điện tử của bạn, thì các thư mục IMAP ở xa của bạn sẽ được bày ra trong danh sách các thư mục bên dưới phần “On this Computer”.

Danh sách các thư mục ở xa sẽ được bày ra với một tiêu đề có tên mà bạn đã trao cho tài khoản này. Với IMAP, các thông điệp thư điện tử của bạn sẽ tới trong Inbox ở xa của bạn.

Về phía nóm của danh sách các thư mục, Evolution sẽ bày ra một danh sách “Search Folders” (“Các thư mục tìm kiếm”). Đây là các thư mục đặc biệt mà chúng đại diện cho các thông điệp nhất định nào đó mà chúng đáp ứng các qui định tìm kiếm. Xem phần về Finding Messages (Việc tìm kiếm các thông điệp) để có thêm thông tin về các thư mục tìm kiếm.

Việc quản lý các thư mục

Bổ sung thêm tới các thư mục ban đầu, bạn có thể tạo các thư mục của riêng bạn để quản lý thư điện tử của bạn.

Để tạo một thư mục mới, hãy mở thư mục Folder, và sau đó chọn New. Vào một tên cho thư mục mà bạn muốn tạo ra. Sau đó, từ danh sách của các thư mục bên dưới, hãy chọn thư mục cha. Ví dụ, nếu bạn muốn thư mục mới của bạn được nằm trong Inbox thì hãy chọn thư mục Inbox. Nếu bạn chọn “On this Computer”, thì thư mục mới của bạn sẽ nằm trong “On this Computer” trong danh sách các thư mục.

Một khi bạn đã thực hiện xong lựa chọn của bạn, hãy nhấp vào nóm Create để tạo thư mục này. Thư mục mới của bạn bây giờ sẽ nằm trong danh sách các thư mục.

Bạn có thể di chuyển các thư mục mà bạn đã tạo ra. Để làm thế, hãy nhấp vào thư mục mà bạn muốn di chuyển, giữ nóm chuột xuống, và rê thư mục đó tới một thư mục cha mới. Một khi con trỏ chuột làm sáng lên thư mục cha mới, hãy thả nóm chuột để kết thúc việc chuyển.

Bạn cũng có thể nhấp phải vào một thư mục, và chọn lựa chọn Move ... (Di chuyển ...). Sau đó, chọn thư mục cha mới, và nhấp lên nóm Move.

Để xóa một thư mục, nhấp phải vào thư mục đó và chọn lựa chọn Delete. Để khẳng định rằng bạn muốn xóa thư mục đó, hãy nhấp vào nóm Delete.

Việc kiểm tra và đọc các thông điệp

Việc kiểm tra thư

Khi bạn kết thúc thiết lập, hoặc khi bạn khởi động Evolution trong tương lai, Evolution trước tiên sẽ cố kết nối tới nhà cung cấp thư của bạn để kiểm tra thư điện tử của bạn. Để kết nối, Evolution sẽ cần biết mật khẩu tài khoản thư điện tử của bạn, và sẽ yêu cầu bạn về cái đó để xác thực tài khoản của bạn.



Hình 3.14: Bạn cần phải vào mật khẩu của bạn.

Trong cửa sổ “Enter Password”, gõ vào mật khẩu của bạn và nhấp “OK”. Nếu bạn muốn Evolution

nhớ mật khẩu này và không hỏi bạn trong tương lai, thì bạn có thể chọn lựa chọn Remember this password (nhớ mật khẩu này).

Evolution sau đó sẽ mở cửa sổ “Send and Receive” (“Gửi và nhận”), chỉ ra sự tiến bộ của sự vận hành như có bao nhiêu thông điệp đang được tìm nhận.

Việc liệt kê các thông điệp

Phần ở đỉnh bên phải của cửa sổ Evolution là danh sách các thông điệp. Ở đây, bạn có thể thấy các thông điệp thư điện tử cho thư mục được chọn hiện hành của bạn, hoặc các khoản khớp với tìm kiếm của bạn.

Mặc định, danh sách các thông điệp bày ra 6 cột thông tin cho mỗi thông điệp. Cột đầu tiên là một chỉ thị đọc/chưa được đọc. Nếu một thông điệp đã được đọc, thì cột này bày một biểu tượng của một phong bì mở. Nếu một thông điệp còn chưa được đọc, thì biểu tượng sẽ bày ra một phong bì đóng.

Cột thứ 2 là một chỉ thị cho tệp gắn kèm. Nếu một thông điệp có chứa một tệp gắn kèm, thì Evolution sẽ bày ra một biểu tượng một chiếc kẹp giấy trong cột đó. Nếu không thì, cột sẽ trống.

Cột thứ 3 là một chỉ thị về mức độ quan trọng. Nếu ai đó gửi cho bạn một thông điệp được đánh dấu với mức độ quan trọng cao, thì Evolution sẽ bày ra một dấu chấm than trong cột này. Nếu không thì, cột này sẽ trống.

Cột thứ 4 có người gửi của thông điệp. Cả tên và thư điện tử, hoặc chỉ địa chỉ thư điện tử, được bày ra trong cột này.

Cột thứ 5 có chứa chủ đề của thông điệp thư điện tử.

Cuối cùng, cột thứ 6 là ngày tháng mà thư điện tử này được gửi.

Khi bạn nhấp vào một thông điệp, các nội dung của nó sẽ được hiển thị trong ô xem trước bên dưới danh sách các thông điệp. Một khi bạn chọn một thông điệp bằng việc nhấp vào nó, thì bạn có thể nhấp vào nút Reply (trả lời) trong thanh công cụ để bắt đầu soạn một thông điệp trả lời để được gửi tới người gửi và những người nhận khác đối với thông điệp được chọn của bạn.

Bạn cũng có thể nhấp vào nút Trash trong thanh công cụ để đưa thông điệp này vào thư mục Trash, hoặc vào nút Junk để chuyển thông điệp vào thư mục Junk. Lưu ý là Evolution, hoặc máy chủ thư của bạn, có thể tự động phân loại một số thư thành Junk.

Bổ sung thêm về các nút trên thanh công cụ, bạn có thể nhấp phải vào một thông điệp trong danh sách. Evolution sẽ mở một thực đơn với các hành động mà bạn có thể thực hiện cho thông điệp đó.

Đôi khi, bạn có thể muốn thực hiện một hành động trên nhiều thông điệp thư điện tử (ví dụ, xóa nhiều thông điệp, hoặc chuyển tiếp chúng tới một người nhận mới). Để làm điều này trong Evolution, nhấn và giữ phím Ctrl trong khi nhấp vào nhiều thông điệp - các thông điệp bạn nhấp vào sẽ được chọn. Bạn cũng có thể nhấp vào một thông điệp để chọn nó, rồi nhấn và giữ phím Shift và nhấp vào thông điệp khác trong danh sách. Tất cả các thông điệp trong danh sách giữa sự lựa chọn ban đầu và thông điệp mà bạn vừa mới nhấp lên sẽ được chọn. Một khi bạn có nhiều thông điệp được chọn, hãy nhấp phải lên một trong số chúng để thực hiện hành động mà bạn mong muốn.

Ngay trên danh sách các thông điệp là danh sách kéo thả Show, và các lựa chọn tìm kiếm. Bạn có thể sử dụng danh sách kéo thả Show để lọc cho kiểu nhìn của bạn để bày ra chỉ những thông điệp còn chưa được đọc, hoặc chỉ những thông điệp với các tệp gắn kèm, ...

Các lựa chọn tìm kiếm sẽ được đề cập tới trong một phần sau.

Việc xem trước các thông điệp

Khi bạn chọn một thông điệp thư điện tử, các nội dung của nó sẽ được bày ra trong ô xem trước bên dưới danh sách các thông điệp.

Đỉnh của ô xem trước sẽ bày ra tiêu đề của thông điệp, mà nó có người gửi, những người nhận, và chủ đề của thông điệp, cũng như ngày tháng mà thông điệp đã được gửi đi. Bên dưới tiêu đề này, Evolution bày ra các nội dung của bản thân thông điệp.

Nếu một thông điệp đã được gửi đi bằng định dạng HTML, thì một số ảnh có thể không được hiển thị khi một thông điệp được xem trước. Để hiển thị các ảnh bị thiếu đó, hãy mở thực đơn View từ thanh thực đơn, rồi Load Images, hoặc nhấn Ctrl+I.

Nếu kết nối Internet của bạn đang hoạt động, thì các ảnh còn thiếu này sau đó sẽ được tải lên.

Lưu ý là việc tải các ảnh có thể đưa ra một cách cho người gửi để dỗi theo sự nhận thông điệp của bạn. Chúng tôi không khuyến cáo việc tải các ảnh trong các thông điệp mà bạn nghi ngờ là Junk.

Việc mở các thông điệp

Có lúc, bạn có thể muốn hiển thị nhiều thông điệp cùng một lúc. Để làm thế, bạn có thể mở từng thông điệp trong một cửa sổ riêng rẽ thay vì chỉ xem nó trong ô xem trước.

Để mở một thông điệp trong cửa sổ riêng của nó, hãy nhấp đúp vào một thông điệp trong danh sách các thông điệp. Thông điệp này sau đó sẽ mở trong một cửa sổ riêng. Bạn có thể đi ngược lại tới danh sách các thông điệp và mở thông điệp khác, nếu cần.

Trong cửa sổ các thông điệp được mở, bạn có thể sử dụng các lựa chọn trên thanh thực đơn hoặc trên thanh công cụ để trả lời cho thông điệp đó, phân loại nó, xóa nó, cũng như thực hiện các hành động khác đối với thông điệp.

Việc tìm kiếm các thông điệp

Có 3 cách để tìm kiếm các thông điệp trong Evolution: bạn có thể sử dụng lựa chọn tìm kiếm ở đỉnh của danh sách các thông điệp, sử dụng chức năng Advanced Search (tìm kiếm cao cấp), hoặc tạo một thư mục tìm kiếm.

Để sử dụng tìm kiếm danh sách các thông điệp, hãy đưa vào văn bản mà bạn muốn tìm kiếm trong trường Search ở đỉnh bên phải của danh sách các thông điệp, và nhấn phím Enter. Danh sách các thông điệp sẽ thay đổi để chỉ ra chỉ những thông điệp nào có chứa văn bản mà bạn đã đưa vào.

Ở bên phải của trường tìm kiếm, bạn sẽ có khả năng thấy một danh sách kéo thả các lựa chọn như là “Current Folder” (“Thư mục hiện hành”), “Current Account” (“Tài khoản hiện hành”), và “All Accounts” (“Tất cả các tài khoản”).

Mặc định, Evolution sẽ sử dụng lựa chọn “Current Folder” và sẽ chỉ bày ra cho bạn các kết quả bên trong thư mục mà bạn đã chọn trong danh sách các thư mục ở bên trái bạn. Nếu bạn chọn lựa chọn “Current Account”, thì Evolution sẽ tìm kiếm các thông điệp trong tất cả các thư mục bên trong tài khoản thư điện tử hiện hành - như là tất cả các thư mục “On this Computer” (“Trên máy tính này”) hoặc trong các thư mục IMAP của bạn, phụ thuộc vào thiết lập thư điện tử của bạn. Nếu bạn có nhiều tài khoản thư điện tử được đưa vào Evolution, thì việc chọn lựa chọn “All Accounts” sẽ cho phép bạn tìm kiếm các thông điệp trong tất cả các tài khoản của bạn.

Nếu không có thông điệp nào khớp với văn bản mà bạn đã đưa vào, thì bạn có thể sửa văn bản đó và cố tìm lại một lần nữa. Để trở về với hiển thị các thư mục, hãy mở thực đơn Search từ thanh thực đơn và sau đó chọn Clear, hoặc thay vì xóa tất cả văn bản mà bạn đã đưa vào trong trường Search và nhấn phím Enter.

Trong một số trường hợp, bạn có thể muốn tìm kiếm các thông điệp bằng việc sử dụng nhiều tiêu chí. Ví dụ, bạn có thể muốn tìm một thông điệp từ một người sử dụng cụ thể nào đó với một số từ cụ thể nào đó trong chủ đề của thông điệp đó. Trong Evolution, bạn có thể thực hiện được tìm kiếm này bằng việc sử dụng chức năng Advanced Search.



Hình 3.15: Để sử dụng nhiều khoản tìm kiếm hơn thì bạn có thể sử dụng cửa sổ tìm kiếm cao cấp.

Để sử dụng Advanced Search, hãy chọn Search ► Advanced Search. Evolution sẽ mở cửa sổ Advanced Search. Ở phần giữa của cửa sổ, hãy chỉ định các tiêu chí tìm kiếm của bạn. Ví dụ, để tìm kiếm các thông điệp từ myfriend@example.com mà có chứa “boat” trong chủ đề, bạn có thể đưa myfriend@example.com vào trong trường văn bản bên phải của danh sách kéo thả với “Sender” được chọn, và có thể đưa từ boat vào trường văn bản ở bên phải của danh sách kéo thả với “Subject” được chọn. Sau đó, hãy nhấp vào Remove ở bên phải của tất cả các dòng mà không được sử dụng, và nhấp OK để thực hiện tìm kiếm. Danh sách các thông điệp sau đó sẽ chỉ bày ra các thông điệp mà khớp với các tiêu chí tìm kiếm cao cấp của bạn.

Khi chỉ định các tiêu chí cho tìm kiếm cao cấp, bạn có thể nhấp vào nút Add Condition (bổ sung điều kiện) để bổ sung các dòng điều kiện. Bạn cũng có thể thay đổi việc chọn trong danh sách kéo thả ở đầu của từng dòng để chỉ định một trường khác sẽ được kiểm tra, hoặc thay đổi danh sách kéo thả bằng “contains” (“có chứa”) được chọn một cách mặc định để có một dạng trùng khớp khác. Hãy tham chiếu tới các tài liệu trợ giúp của Evolution để có thêm thông tin.

Trong một số trường hợp, bạn có thể muốn thực hiện yêu cầu tìm kiếm y hệt một cách thường xuyên. Ví dụ, bạn có thể muốn luôn luôn có khả năng thấy tất cả các thông điệp từ myfriend@example.com bất chấp thư mục nào bạn đã sử dụng để lưu trữ thông điệp này. Để giúp cho dạng tìm kiếm này,

Evolution cho phép bạn tạo các thư mục tìm kiếm.

Để tạo một thư mục tìm kiếm, hãy chọn Search ► Create Search Folder From Search từ thanh thực đơn. Trao cho thư mục này một cái tên bằng việc đưa nó vào trong trường Rule name (tên của qui định) ở đỉnh. Sau đó, hãy chỉ định các tiêu chí tìm kiếm theo cùng cách trong Advanced Search. Bên dưới các tiêu chí này, chọn những thư mục nào sẽ được tìm bởi thư mục tìm kiếm này - ví dụ, bạn có thể chọn “All local and active remote folders” (“Tất cả các thư mục cục bộ và đang hoạt động ở xa”) để tìm kiếm trong tất cả các thư mục của tài khoản của bạn. Khi bạn kết thúc, hãy nhấp OK.

Thư mục tìm kiếm mới bây giờ sẽ được bổ sung thêm vào danh sách các thư mục tìm kiếm về phía núp của danh sách các thông điệp. Nếu bạn nhấp vào thư mục tìm kiếm để chọn nó, thì bạn sẽ có khả năng thấy một danh sách các thông điệp mà khớp với các tiêu chí tìm kiếm của bạn.

Việc đăng ký cho các thư mục IMAP

Nếu bạn sử dụng IMAP để tìm nhận thư điện tử của bạn, thì bạn sẽ thấy một tập hợp các thư mục trong danh sách các thư mục ở bên trái của cửa sổ mà nó được đánh tiêu đề bằng tên của tài khoản IMAP của bạn. Các thư mục như Inbox, Draft, Junk và các thư mục khác sẽ được hiển thị trong danh sách các thư mục.

Nếu bạn có những thư mục khác trong tài khoản IMAP của bạn, thì bạn sẽ cần đăng ký cho chúng. Nếu bạn đăng ký cho một thư mục, thì Evolution sẽ tải các thông điệp về cho thư mục đó bất cứ khi nào bạn nhấp vào thư điện tử.

Để đăng ký cho một thư mục hãy chọn Folder ► Subscriptions từ thanh thực đơn. Evolution sẽ mở cửa sổ “Folder Subscriptions” (“các đăng ký thư mục”). Từ danh sách kéo thả Server hãy chọn tên tài khoản của bạn. Evolution sau đó sẽ bày ra một danh sách các thư mục trong danh sách bên dưới.

Hãy chọn những thư mục mà bạn muốn đăng ký cho bằng việc chọn ô chọn (check box) ở bên trái của tên thư mục. Khi bạn kết thúc, hãy nhấp Close. Các thư mục sẽ được cập nhật lần tiếp theo bạn kiểm tra thư điện tử của bạn.

Việc soạn và trả lời các thông điệp

Bổ sung vào việc đọc thư điện tử, bạn hình như sẽ muốn trả lời cho thư điện tử mà bạn đã đọc, hoặc soạn các thông điệp mới.

Việc soạn các thông điệp mới

Để soạn một thông điệp mới, hãy nhấp vào nút New trên thanh công cụ. Evolution sẽ mở một cửa sổ “Compose message” (“Soạn thông điệp”).

Trong trường To: , hãy đưa vào địa chỉ thư điện tử của đích - địa chỉ liên hệ tới những người mà bạn đang gửi đi thư điện tử này. Nếu có hơn 1 địa chỉ liên hệ tới những người mà bạn đang viết, hãy tách những người nhận đó bằng các dấu phẩy.

Nếu một địa chỉ liên hệ mà bạn đang nhắm tới là trong sổ địa chỉ của bạn, thì bạn có thể đưa địa chỉ của họ vào bằng tên. Bắt đầu gõ tên các địa chỉ liên hệ; Evolution sẽ hiển thị danh sách các địa chỉ liên hệ khớp ở bên dưới văn bản của bạn. Một khi bạn thấy địa chỉ liên hệ mà bạn định gửi đến, hãy nhấp vào

địa chỉ thư điện tử của họ hoặc sử dụng phím mũi tên xuống và sau đó nhấn phím Enter để chọn địa chỉ đó.

Nếu bạn muốn sao chép giấy than một số địa chỉ liên hệ, hãy đưa những địa chỉ thư điện tử của họ vào trường Cc: theo cùng cách thức như với những người nhận của trường To: . Những địa chỉ liên hệ trên các dòng To: và Cc: sẽ nhận được thư điện tử này, và sẽ thấy phần còn lại của những địa chỉ liên hệ này tới những người mà một thư điện tử đã được gửi đi.

Nếu bạn muốn gửi một thư điện tử tới một số địa chỉ liên hệ mà không để lộ tới những người mà thư điện tử của bạn được gửi đi, thì bạn có thể gửi đi một bản sao giấy than mờ, hoặc “Bcc”. Để kích hoạt Bcc, hãy chọn View ► Bcc Field từ thanh thực đơn. Một trường Bcc: sẽ xuất hiện bên dưới trường Cc:. Bất kỳ địa chỉ liên hệ nào được đưa vào trong trường Bcc sẽ nhận được thông điệp, nhưng không ai trong những người nhận sẽ thấy tên hoặc thư điện tử của những địa chỉ liên hệ này trên dòng Bcc.

Thay vì việc gõ các địa chỉ thư điện tử, hoặc các tên, các địa chỉ liên hệ mà bạn gửi tới trong thông điệp, thì bạn cũng có thể chọn các địa chỉ liên hệ từ sổ địa chỉ của bạn. Để làm thế, hãy nhấp vào các nút To: , Cc: hoặc Bcc: ở bên trái của các trường có chữ đó. Evolution sẽ mở cửa sổ “Select Contacts from Address Book” (“Chọn các địa chỉ liên hệ từ sổ địa chỉ”). Sử dụng danh sách ở bên trái của cửa sổ để chọn địa chỉ liên hệ của bạn, hoặc gõ một vài ký tự đầu của các địa chỉ liên hệ của bạn hoặc tên họ trong trường Search để lọc danh sách chỉ để bày ra những địa chỉ liên hệ khớp.

Một khi bạn xác định được địa chỉ liên hệ mà bạn muốn gửi tới, hãy nhấp vào tên của họ trong danh sách đó. Sau đó nhấp vào nút Add ở bên trái của các trường “To”, hoặc “Cc” hoặc “Bcc” ở bên phải của màn hình. Địa chỉ liên hệ được chọn của bạn sẽ được bổ sung vào danh sách. Nếu bạn đã bổ sung địa chỉ liên hệ mà có lỗi, hãy nhấp vào tên của chúng trong danh sách ở bên phải, và nhấp vào nút Remove (loại bỏ). Khi bạn đã làm xong việc chọn các địa chỉ liên hệ, hãy nhấp Close để trở về màn hình soạn thư.

Đưa vào một chủ đề cho thư điện tử của bạn. Các thông điệp sẽ có một chủ đề để giúp người nhận xác định thư điện tử trong khi ngó qua danh sách các thông điệp của họ; nếu bạn không đưa vào một chủ đề, thì Evolution sẽ cảnh báo bạn về điều đó.

Đưa vào các nội dung thông điệp của bạn vào trường văn bản to lớn bên dưới chủ đề. Không có giới hạn thực tế nào về số lượng văn bản mà bạn có thể đưa vào trong thông điệp của bạn.

Mặc định, những thông điệp mới sẽ được gửi trong chế độ “Plain Text” (“Văn bản thông thường”). Điều này có nghĩa là không có định dạng hoặc đồ họa nào sẽ được bày ra cho người nhận, nhưng thông điệp có lẽ sẽ ít bị từ chối nhất hoặc được hiển thị một cách bất hợp pháp đối với những người nhận. Nếu bạn biết rằng người nhận của bạn sử dụng một máy tính cùng thời và một chương trình thư điện tử hiện đại, thì bạn có thể gửi cho họ các thông điệp mà có việc định dạng. Để chuyển sang chế độ này, hãy nhấp và nút liệt kê kéo thả ở bên trái ngay trên trường văn bản đối với các nội dung của thông điệp. Hãy thay đổi lựa chọn từ “Plain Text” sang “HTML” để cho phép việc định dạng cao cấp. Khi sử dụng chế độ HTML, một thanh công cụ mới sẽ xuất hiện ở bên phải dưới vùng các chế độ mà sẽ cho phép bạn thực hiện việc định dạng cho các thông điệp và sử dụng kiểu phông chữ cao cấp.

Khi bạn đã kết thúc việc soạn thư điện tử của bạn, hãy nhấp vào nút Send trên thanh công cụ của cửa sổ. Thông điệp của bạn sẽ được đặt vào trong Outbox, và sẽ được gửi đi khi lần sau bạn kiểm tra thư điện tử của bạn.

Việc gắn kèm các tệp

Có lúc, bạn có thể muốn gửi các tệp tới các địa chỉ liên hệ của bạn. Để gửi đi các tệp, bạn sẽ cần gắn chúng vào thông điệp thư điện tử của bạn.

Để gắn một tệp vào một thư điện tử mà bạn đang soạn, hãy nháy vào nút Add Attachment ở đáy bên phải của cửa sổ thông điệp thư điện tử. Evolution sẽ chỉ ra cửa sổ “Add attachment” (“Gắn kèm bổ sung”).

Hãy chọn tệp mà bạn muốn đưa vào trong thông điệp của bạn và nháy vào nút Attach. Evolution sẽ đưa bạn về tới cửa sổ thông điệp thư điện tử, và tệp được chọn của bạn sẽ được liệt kê trong một phần bên dưới nút Add Attachment.

Việc trả lời cho các thông điệp

Bổ sung vào việc soạn các thông điệp mới, bạn có thể muốn trả lời cho các thông điệp mà bạn nhận được.

Có 3 dạng trả lời thư điện tử:

- Reply (hoặc “Reply to Sender”) - gửi trả lời của bạn chỉ cho người gửi của thông điệp mà bạn đang trả lời.
- Reply to All - gửi trả lời của bạn cho người gửi thông điệp, cũng như bất kỳ ai nữa trên các dòng To hoặc Cc.
- Forward - cho phép bạn gửi thông điệp, với bất kỳ bình luận bổ sung nào mà bạn có thể bổ sung, tới một số địa chỉ liên hệ khác.

Để sử dụng bất kỳ phương pháp nào này, hãy nháy vào thông điệp mà đối với nó bạn muốn trả lời và sau đó nháy vào nút Reply, Reply to All, hoặc Forward trên thanh công cụ.

Evolution sẽ mở cửa sổ trả lời. Cửa sổ này sẽ trông rất giống như cửa sổ cho việc soạn các thông điệp mới, nhưng To, Cc, Subject, và các trường nội dung của thông điệp chính sẽ được điền từ thông điệp mà đối với nó bạn đang trả lời. Mỗi dòng trong thông điệp này sẽ có một ký tự tiền tố “>”. Hãy sửa To, Cc, Bcc, Subject hoặc thân chính như bạn cho là thích hợp. Khi trả lời của bạn được hoàn tất, hãy nháy vào nút Send trên thanh công cụ, Thông điệp của bạn sẽ được đặt trong Outbox, và sẽ được gửi đi khi lần tiếp sau bạn kiểm tra thư điện tử của bạn.

Việc sử dụng các chữ ký

Để trao cho các thông điệp của bạn một chân trang, Evolution cho phép bạn sử dụng một “chữ ký”.

Các chữ ký trong thư điện tử là một phần của văn bản chuẩn mà được bổ sung vào đáy của bất kỳ thông điệp mới hoặc trả lời nào.

Khi Soạn trả lời cho một thông điệp, hãy nháy vào danh sách kéo thả Signature bên dưới thanh công cụ ngay trên của trường To:. Danh sách này chứa bất kỳ chữ ký nào mà bạn đã tạo ra, cũng như một chữ ký “Autogenerated” (“được sinh ra tự động”). Nếu bạn chọn Autogenerated, thì Evolution sẽ bổ sung 2 dấu chấm, và sau đó tên và địa chỉ thư điện tử của bạn vào đáy của thông điệp thư điện tử đó.

Bạn cũng có thể chỉ định một số chữ ký tùy biến. Để tạo một chữ ký, hãy mở cửa sổ “Evolution Preferences” (“Những ưu tiên của Evolution”) bằng việc chọn Edit ► Preferences từ thanh thực đơn. Ở phía trái của cửa sổ Evolution Preferences, hãy chọn Composer Preferences (Những ưu tiên của người soạn thảo) và sau đó chọn tab Signature.

Nháy vào Add để bổ sung thêm một chữ ký mới. Evolution sau đó sẽ mở cửa sổ “Edit Signature”. Hãy trao cho chữ ký của bạn một cái tên, và đưa vào những nội dung cho chữ ký của bạn trong trường văn bản lớn bên dưới. Khi kết thúc, nhấn lên nút Save trên thanh công cụ (biểu tượng của nút trông giống như một chiếc đĩa mềm).

Lưu ý rằng 2 dấu chấm được tự động bổ sung vào bởi Ubuntu, vì thế không cần thiết phải đưa chúng vào trong chữ ký tùy biến của bạn.

Tên chữ ký mới của bạn sẽ xuất hiện trong danh sách trong những ưu tiên. Hãy đóng cửa sổ các ưu tiên lại.

Bây giờ chữ ký của bạn sẽ chỉ ra trong danh sách kéo thả trong cửa sổ compose/reply.

Việc được có tổ chức

Ứng dụng Evolution trong Ubuntu có thể để bạn giữ và quản lý một danh sách các địa chỉ liên hệ của bạn, duy trì một lịch, và một danh sách các nhiệm vụ.

Nếu bạn đã thiết lập Evolution bằng một tài khoản thư điện tử, thì bạn không cần làm bất kỳ thiết lập nào hơn nữa để sử dụng các tính năng này. Nếu bạn không muốn sử dụng Evolution cho thư điện tử, thì bạn có thể vẫn sử dụng được nó cho việc quản lý các địa chỉ liên hệ hoặc duy trì một lịch, cũng như theo dõi các nhiệm vụ và các bản ghi nhớ mà bạn có thể tạo ra cho riêng mình.

Để khởi động Evolution, hãy mở thực đơn Applications, rồi chọn Internet và rồi Evolution Mail.

Việc quản lý các địa chỉ liên hệ

Nếu bạn muốn giữ một danh sách các địa chỉ liên hệ của bạn - các thông tin liên hệ cá nhân và chuyên nghiệp đối với mọi người và các tổ chức - thì bạn có thể quản lý những địa chỉ liên hệ này trong Evolution.

Để xem các địa chỉ liên hệ, nhấn vào nút Contacts bên dưới danh sách các thư mục ở bên trái của cửa sổ Evolution. Danh sách các thư mục ở bên trái sẽ được thay thế bằng một danh sách các dạng sổ địa chỉ. Nháy vào một sổ địa chỉ, ví dụ “Personal” (“Cá nhân”)

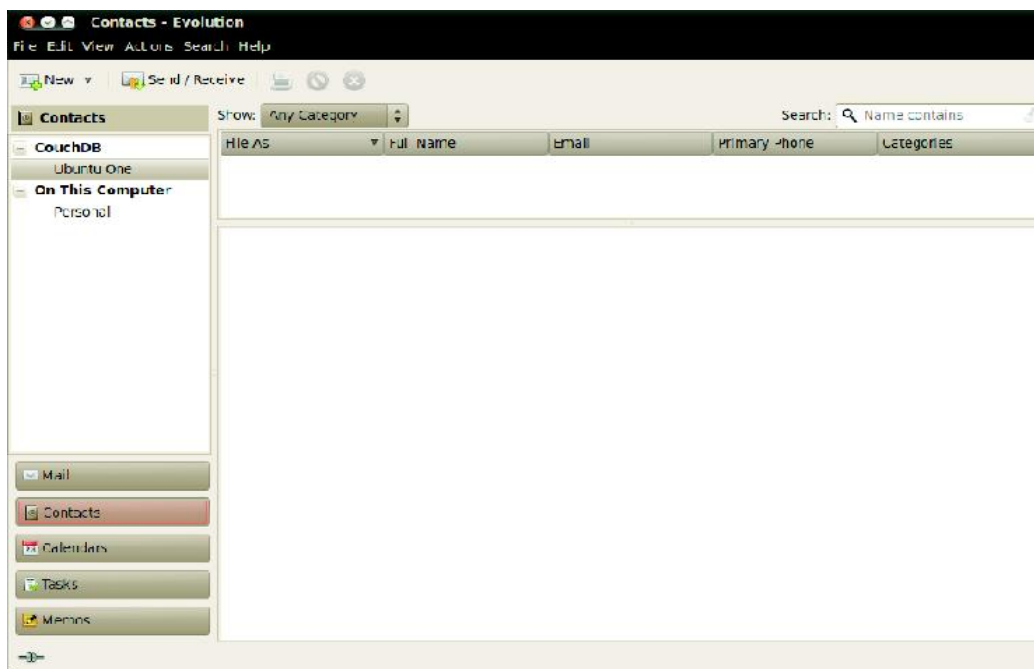
Bên phải của cửa sổ này sẽ hiển thị một danh sách các địa chỉ liên hệ. Nháy một địa chỉ liên hệ để chỉ là các chi tiết của địa chỉ liên hệ này trong phần thấp hơn ở bên phải của cửa sổ.

Nếu bạn sử dụng Ubuntu One, bạn có thể có 2 sổ địa chỉ – một sổ địa chỉ “Personal” được lưu trữ trên máy tính của bạn, và một sổ địa chỉ của “Ubuntu One” được đồng bộ hóa tới tài khoản Ubuntu One của bạn.

Một sổ địa chỉ là một bộ sưu tập các địa chỉ liên hệ và các danh sách các địa chỉ liên hệ. Nó có thể hoặc được lưu trữ trên máy tính của bạn, hoặc trên một máy chủ ở xa.

Việc tìm kiếm các địa chỉ liên hệ

Để tìm kiếm một địa chỉ liên hệ, hãy gõ vào một ít ký tự từ trong họ hoặc tên vào trong hộp văn bản tìm kiếm ở góc trên bên phải của cửa sổ, và nhấn phím Enter. Danh sách bên dưới sẽ thay đổi chỉ để chỉ ra các địa chỉ liên hệ mà tên của chúng khớp với khoản tìm kiếm của bạn.



Hình 3.16: Bạn có thể xem, sửa, và bổ sung thêm các địa chỉ liên hệ.

Việc bổ sung hoặc sửa đổi một địa chỉ liên hệ

Để tiến hành những thay đổi một địa chỉ liên hệ đang tồn tại, hãy tìm địa chỉ liên hệ đó trong danh sách và nhấp đúp lên khoản đó. Evolution sẽ mở một cửa sổ “Contact Editor” (“Trình soạn thảo địa chỉ liên hệ”) cho địa chỉ liên hệ đó.

Chuyển giữa các tab khác nhau trong trình soạn thảo các địa chỉ liên hệ để tiến hành những thay đổi cho địa chỉ liên hệ đó. Nháy OK khi bạn đã kết thúc việc tiến hành những thay đổi của bạn.

Để bổ sung một địa chỉ liên hệ, nhấp vào New trên thanh công cụ. Evolution sẽ mở cửa sổ “Contact Editor”. Hãy vào các chi tiết của địa chỉ liên hệ trong cửa sổ của trình soạn thảo địa chỉ liên hệ, và nhấp OK khi kết thúc.

Việc quản lý lịch của bạn

Nếu bạn muốn quản lý lịch của bạn với một máy tính, bạn có thể duy trì lịch này trong Ubuntu bằng việc sử dụng Evolution.

Để xem lịch của bạn, nhấp vào nút Calendars bên dưới danh sách các thư mục ở bên trái của cửa sổ Evolution. Danh sách thư mục ở bên trái sẽ được thay thế bằng một danh sách các lịch, và một cuốn lịch bé xíu chỉ tháng hiện hành.

Evolution cho phép bạn quản lý hơn một cuốn lịch, Ví dụ, bạn có thể có một lịch cá nhân và một lịch

trường học hoặc công việc. Bạn cũng có thể đăng ký lịch của một người bạn hoặc thành viên gia đình mà họ có thể chọn để chia sẻ lịch của họ với bạn.

Hãy nhấp vào một trong những lịch trong danh sách. Mặc định, bạn sẽ có một lịch “Personal” (“Cá nhân”) trong danh sách. Ở giữa cửa sổ bây giờ sẽ bày ra một kiểu nhìn của ngày hiện hành, chỉ ra tất cả các giờ của ngày hiện hành. Nếu lịch này đã có một số sự kiện, thì Evolution sẽ chỉ ra sự kiện đó trong kiểu nhìn của ngày giữa các giờ khi sự kiện bắt đầu và kết thúc. Bạn có thể nhấp đúp vào sự kiện để mở các chi tiết của nó, hoặc rê sự kiện đó tới một thời gian hoặc ngày khác để đặt lại lịch cho nó.

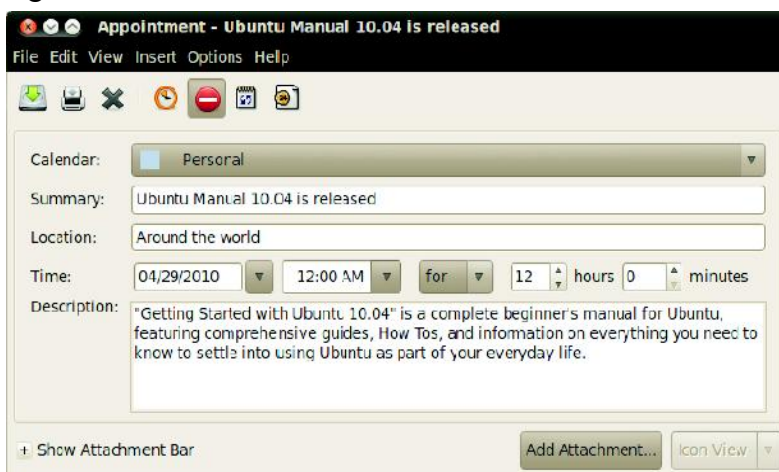
Trong kiểu nhìn theo ngày, bạn có thể nhấp vào một ngày khác trên cuốn lịch nhỏ ở bên trái của màn hình. Evolution sẽ hiển thị ngày đó trong kiểu nhìn theo ngày.

Bạn cũng có thể muốn xem nhiều hơn 1 ngày cùng một lúc. Điều này sẽ cho phép bạn so sánh các lịch trong những ngày khác nhau, hoặc tìm một ngày rồi cho một sự kiện mà bạn muốn lên lịch. Trong Evolution, bạn có thể nhấp vào các nút Work Week (tuần làm việc) hoặc Week (tuần) trên thanh công cụ để xem toàn bộ một tuần cùng một lúc. Nhấp vào nút Month (tháng) trên thanh công cụ để xem toàn bộ tháng - nếu một sự kiện là khó để đọc vì không gian nhỏ được phân bổ cho mỗi ngày, thì bạn có thể hua chuột của bạn lên sự kiện đó để nhờ Evolution chỉ ra tiêu đề đầy đủ của sự kiện đó. Cuối cùng, nút List trên thanh công cụ chỉ các cuộc hẹn sắp tới trong một danh sách, cho phép bạn xem tất cả các cuộc hẹn sắp tới của bạn trong một cái nhìn thoáng qua.

Ở bên phải của cửa sổ, Evolution hiển thị một danh sách các nhiệm vụ và bản ghi nhớ. Bạn có thể bổ sung một nhiệm vụ hoặc bản ghi nhớ mới vào Evolution.

Việc bổ sung một sự kiện mới

Cách đơn giản nhất để bổ sung một nhiệm vụ mới là nhấp vào một thời gian trong kiểu nhìn theo ngày, và bắt đầu gõ. Một sự kiện “bong bóng” sẽ xuất hiện, chứa các văn bản mà bạn đang gõ vào. Nếu bạn muốn bổ sung một sự kiện dài hơn, hãy rê chuột của bạn từ khung thời gian đầu tới khung thời gian cuối trước khi bắt đầu gõ.



Hình 3.17: Bạn có thể giữ cho có tổ chức bằng việc bổ sung các sự kiện tới các lịch của bạn.

Để bổ sung một sự kiện mới mà không sử dụng kiểu nhìn theo ngày, hãy nhấp vào nút New trên thanh công cụ. Evolution sẽ mở cửa sổ “Appointment” (“Cuộc hẹn”). Trong trường Summary (tóm tắt), hãy đưa vào một tiêu đề ngắn cho sự kiện mà bạn muốn nó xuất hiện trong lịch. Tùy ý chỉ định vị trí và đưa

vào một mô tả dài hơn nếu bạn muốn. Hãy chắc chắn rằng thời gian và ngày, cũng như khoảng thời gian, là như bạn muốn chúng. Cuối cùng, nhấp vào nút Save trên thanh công cụ để lưu giữ sự kiện mới này (nút này trông giống như chiếc đĩa mềm, và là nút đầu tiên trên thanh công cụ).

Việc lên lịch cho một cuộc họp

Nếu bạn muốn lên lịch cho một cuộc họp với một trong những địa chỉ liên hệ của bạn, thì Evolution có thể hỗ trợ bạn trong việc gửi đi một lời mời và xử lý các trả lời.

Để tạo một lời mời họp, hãy chọn File ► New ► Meeting từ thanh thực đơn. Hãy chỉ định chủ đề, địa điểm, thời gian và khoảng thời gian, và mô tả ngay khi bạn tạo một sự kiện thường lệ.

Sau đó bạn sẽ cần bổ sung những người tham dự cuộc họp đó. Để bổ sung một người tham dự, hãy nhấp vào nút Add. Trong danh sách những người tham dự, Evolution sẽ bổ sung một hàng mới - gõ địa chỉ thư điện tử hoặc tên địa chỉ liên hệ của người tham dự đó.

Khi bạn kết thúc việc bổ sung người tham dự, hãy nhấp vào nút Save trên thanh công cụ. Evolution sau đó sẽ hỏi bạn liệu bạn có muốn gửi những lời mời họp tới những người tham dự được chọn của bạn hay không. Hãy nhấp Send để gửi đi những lời mời này. Những lời mời sẽ được gửi vào lần sau bạn kiểm tra thư điện tử trong Evolution.

Nếu địa chỉ liên hệ của bạn chọn để trả lời cho lời mời họp, thì Evolution sẽ chỉ cho bạn một thông điệp thư điện tử mới. Trong phần thân của thông điệp thư điện tử này, Evolution sẽ hiển thị một nút Update Attendee Status (Cập nhật tình trạng của người tham dự). Hãy nhấp vào nút đó để đánh dấu địa chỉ liên hệ của bạn như việc tham dự cuộc họp.

Việc sử dụng thông điệp tức thì

Thông điệp tức thì cho phép bạn giao tiếp với mọi người mà bạn biết theo thời gian thực. Ubuntu đưa vào ứng dụng Empathy mà nó cho phép bạn sử dụng các tính năng của thông điệp tức thì để giữ liên lạc với các địa chỉ liên hệ của bạn. Để khởi động Empathy, hãy mở thực đơn Applications từ thanh thực đơn, rồi chọn Internet và sau đó Empathy IM Client.

Empathy cho phép bạn kết nối tới nhiều mạng thông điệp tức thì. Bạn có thể kết nối tới AIM, Gadugadu, Google Talk, Groupwise, ICQ, Jabber, MSN, Myspace, qq, XMPP, Sametime, Silc, SIP, Yahoo, hoặc Zephyr.

Việc chạy Empathy lần đầu tiên

Khi bạn mở Empathy lần đầu tiên thì bạn sẽ cần phải thiết lập cấu hình cho nó với những chi tiết của các tài khoản thông điệp tức thì của bạn.

Khi Empathy khởi động bạn sẽ thấy cửa sổ “Welcome to Empathy” (“Chào mừng Empathy”). Hãy chọn lựa chọn tương ứng với tình huống của bạn.

Bạn có một tài khoản

Nếu bạn có một tài khoản mà bạn đã sử dụng trước đó với chương trình thông điệp tức thì khác thì hãy chọn lựa chọn Yes, I'll enter my account details now (Vâng, tôi sẽ vào các chi tiết tài khoản của tôi

bây giờ). Sau đó, hãy nhấn Forward để tiếp tục.

Trong màn hình tiếp sau, hãy chọn dạng tài khoản của bạn từ danh sách kéo thả bên dưới What kind of chat account do you have? (Dạng tài khoản chat nào bạn có?). Sau đó đưa vào các chi tiết tài khoản của bạn trong trường bên dưới.

Phụ thuộc vào dạng tài khoản mà bạn chọn, Empathy có thể yêu cầu bạn đưa vào một tên người sử dụng, hoặc một ID cho tài khoản của bạn, đi theo với một mật khẩu.



Hình 3.18: Việc tạo một tài khoản cho người sử dụng mới trình thông điệp tức thời trong Empathy.

Nếu bạn không nhớ các thông tin tài khoản của mình, thì bạn sẽ cần tới website của mạng thông điệp tức thời để tìm lấy các thông tin đó.

Nếu bạn có tài khoản khác để bổ sung vào thì hãy chọn lựa chọn Yes, và nhấn Forward để lặp lại qui trình ở trên. Khi bạn đã vào tất cả các tài khoản thì hãy để lựa chọn No, that's all for now (Không, tất cả chỉ có vậy cho bây giờ) được chọn, và nhấn Apply để kết thúc quá trình thiết lập này.

Tiếp theo, Empathy sẽ hiển thị màn hình “Please enter personal details” (“Xin hãy vào các chi tiết cá nhân”). Nếu bạn chọn để điền vào những thông tin này, thì bạn sẽ có khả năng giao tiếp được với mọi người mà họ đang ở trong mạng cục bộ hoặc ở nhà hoặc ở trong một văn phòng của bạn. Hãy gõ tên của bạn vào trường First name, và họ và tên đệm của bạn vào trường Last name. Hãy gõ theo cách mà bạn muốn được xác minh trong mạng cục bộ của bạn trong trường Nickname (tên hiệu). Khi bạn đã điền tất cả các thông tin này xong, hãy nhấn Apply.

Nếu bạn không muốn giao tiếp với những người trong mạng cục bộ của bạn, thì hãy chọn lựa chọn I don't want to enable this feature for now (Tôi không muốn kích hoạt tính năng này bây giờ) và nhấn Apply.

Bạn muốn một tài khoản

Nếu bạn không có một tài khoản mà bạn có thể sử dụng được, thì bạn có thể tạo một tài khoản bằng việc chọn lựa chọn No, I want a new account (Không, tôi muốn một tài khoản mới). Nhấn Forward để hiển thị tập hợp tiếp theo các lựa chọn.

Hãy chọn dạng tài khoản mà bạn muốn tạo từ danh sách kéo thả bên dưới What kind of chat account do you want to create? (Dạng tài khoản chat nào bạn muốn tạo?) Bạn có thể tạo hoặc là một tài khoản của

Jabber hoặc là một tài khoản của Google Talk.

Lưu ý: Nếu bạn muốn tạo dạng tài khoản khác thì bạn sẽ cần tới website tương ứng và tuân theo phần “Tôi có một tài khoản”.

Sau đó, hãy đưa vào tên tài khoản mà bạn muốn vào trường văn bản này, và trong trường văn bản tiếp sau đưa vào một mật khẩu theo ý bạn. Nếu bạn muốn thiết lập tài khoản khác thì hãy chọn lựa chọn Yes, và lặp lại qui trình ở trên.

Khi bạn đã vào hết tất cả các tài khoản thì hãy để lựa chọn No, that’s all for now, hãy nháy Forward.

Empathy sẽ hiển thị cửa sổ “Please enter personal details” (“Hãy đưa vào các chi tiết cá nhân”). Việc cung cấp các thông tin này cho phép bạn giao tiếp với mọi người mà đang ở trong mạng cục bộ hoặc ở nhà hoặc ở văn phòng của bạn.

Đưa tên của bạn vào trong trường văn bản First name, và đưa họ và đệm của bạn và trường Last name tiếp theo. Trong trường Nickname hãy vào một tên hiệu mà với nó bạn muốn được nhận diện. Khi bạn đã điền tất cả các trường văn bản này xong thì hãy nháy Apply để lưu giữ các thiết lập của bạn.

Nếu bạn không muốn nói chuyện với những người trong mạng cục bộ của bạn thì hãy chọn lựa chọn I don’t want to enable this feature for now (Tôi không muốn kích hoạt tính năng này bây giờ) và nháy Apply.

Bạn muốn nói chuyện với những người ở lân cận

Nếu bạn chỉ muốn giao tiếp với những người trong mạng cục bộ hoặc ở nhà hoặc ở văn phòng làm việc của bạn, thì bạn nên chọn lựa chọn No, I just want to see people online nearby for now (Không, tôi chỉ muốn thấy những người trực tuyến lân cận cho bây giờ).

Nháy Forward để hiển thị tập hợp tiếp theo các lựa chọn. Sau đó đưa tên của bạn vào trong trường văn bản First name, và đưa họ và đệm của bạn và trường Last name tiếp theo. Trong trường Nickname hãy vào một tên hiệu mà với nó bạn muốn được nhận diện. Khi bạn đã điền tất cả các trường văn bản này xong thì hãy nháy Forward.



Messaging and VoIP Accounts Assistant

Please enter personal details

Empathy can automatically discover and chat with the people connected on the same network as you. If you want to use this feature, please check that the details below are correct. You can easily change these details later or disable this feature by using the 'Accounts' dialog (Edit->Accounts).

I don't want to enable this feature for now

First Name:

Last Name:

Nickname:

Cancel Back Apply

Hình 3.19: Bạn có thể nói chuyện với những người ở lân cận bằng việc đưa các thông tin của bạn vào.

Việc thay đổi các thiết lập tài khoản

Nếu bạn cần bổ sung thêm nữa các tài khoản sau lần đầu khởi động, thì hãy mở thực đơn Edit, rồi chọn Accounts. Empathy sau đó sẽ hiển thị cửa sổ “Accounts” (“Các tài khoản”).

Việc bổ sung vào một tài khoản

Để bổ sung vào một tài khoản hãy nhấp vào nút Add. Empathy sẽ hiển thị các lựa chọn ở bên tay phải của cửa sổ này. Hãy chọn dạng tài khoản của bạn từ danh sách kéo thả Protocol (Giao thức). Sau đó, đưa vào tên tài khoản của bạn trong trường văn bản đầu. Sau đó vào mật khẩu của bạn trong trường văn bản Password. Cuối cùng nhấp lên nút Log in (Đăng nhập) để lưu và xác minh các thiết lập của bạn.

Việc sửa đổi một tài khoản

Bạn có thể cần sửa một tài khoản nếu bạn thay đổi mật khẩu hoặc có mật khẩu sai. Hãy chọn tài khoản mà bạn muốn thay đổi ở bên trái của cửa sổ “Accounts”. Empathy sẽ bày ra các thiết lập hiện hành đối với tài khoản này. Một khi bạn đã thực hiện xong những thay đổi, hãy nhấp Save.

Việc loại bỏ một tài khoản

Để loại bỏ một tài khoản hãy chọn tài khoản đó ở phía bên trái của cửa sổ và nhấp vào nút Remove (loại bỏ). Empathy sẽ mở cửa sổ “Do you want to remove” (“Bạn có muốn loại bỏ”). Hãy nhấp vào nút Remove để khẳng định rằng bạn muốn loại bỏ tài khoản này, hoặc nhấp Cancel để giữ lại tài khoản đó.

Việc sửa đổi các địa chỉ liên hệ

Việc bổ sung một địa chỉ liên hệ

Để bổ sung một tài khoản hãy mở thực đơn Chat, rồi chọn Add contact. Empathy sẽ mở cửa sổ “New Contact” (“Địa chỉ liên hệ mới”).

Trong danh sách kéo thả Account, hãy chọn tài khoản mà bạn muốn bổ sung địa chỉ liên hệ vào. Bạn phải bổ sung địa chỉ liên hệ của bạn vào một dạng tài khoản mà khớp với của chúng

Ví dụ nếu địa chỉ liên hệ của bạn kết thúc ở “@gmail.com” thì bạn sẽ cần bổ sung nó vào một tài khoản mà kết thúc trong “@gmail.com”. Cũng như vậy nếu thư điện tử của địa chỉ liên hệ kết thúc trong “@hotmail.com” thì bạn cần phải bổ sung nó tới một tài khoản kết thúc với “@hotmail.com”.

Khi bạn đã chọn tài khoản mà bạn muốn bổ sung địa chỉ liên hệ vào đó, thì bạn sẽ cần vào hoặc ID đăng nhập, tên người sử dụng, tên màn hình hoặc địa chỉ thư điện tử của họ vào trong trường văn bản Identifier (chứng minh thư).

Sau đó trong trường văn bản Alias (bí danh, tên hiệu), hãy vào tên của địa chỉ liên hệ như bạn muốn thấy nó trong danh sách địa chỉ liên hệ của bạn. Nhấp Add để bổ sung địa chỉ liên hệ này vào danh sách các địa chỉ liên hệ của bạn.

Việc loại bỏ một địa chỉ liên hệ

Nháy vào địa chỉ liên hệ mà bạn muốn loại bỏ và sau đó mở thực đơn Edit, rồi chọn Contact, rồi Remove. Điều này sẽ làm mở cửa sổ “Remove contact” (“Loại bỏ địa chỉ liên hệ”).

Nháy vào nút Remove để khẳng định rằng bạn muốn loại bỏ một địa chỉ liên hệ, hoặc nháy Cancel để giữ lại địa chỉ liên hệ đó.

Việc giao tiếp với các địa chỉ liên hệ

Văn bản

Để giao tiếp với một địa chỉ liên hệ, hãy chọn địa chỉ liên hệ đó trong cửa sổ chính của Empathy và nháy đúp vào tên của chúng. Empathy sẽ mở một cửa sổ mới nơi mà bạn có thể gõ các thông điệp tới địa chỉ liên hệ của bạn, và thấy một bản ghi của các thông điệp đã được trao đổi trước đó.

Để gửi một thông điệp tới địa chỉ liên hệ này, hãy gõ thông điệp của bạn trong trường văn bản bên dưới lịch sử các cuộc hội thoại.

Khi bạn đã gõ xong thông điệp của bạn thì hãy nhấn phím Enter để gửi thông điệp đó tới địa chỉ liên hệ của bạn. Nếu bạn đang giao tiếp với nhiều hơn một người thì tất cả những cuộc hội thoại đó sẽ được bày ra trong các tab bên trong cùng cửa sổ.

Âm thanh

Nếu địa chỉ liên hệ của bạn có các khả năng âm thanh thì sẽ có một biểu tượng của một chiếc micro bên cạnh tên của chúng. Hãy nháy vào biểu tượng micro để mở một thực đơn popup. Hãy chọn lựa chọn Audio call (Gọi có âm thanh) từ thực đơn này. Empathy sau đó sẽ mở cửa sổ “Call” (“Gọi”).

Cửa sổ này chỉ ra hình của bạn ở bên phải và hình của địa chỉ liên hệ của bạn ở bên trái. Hãy chắc chắn rằng micro của bạn và những diễn giả được kết nối, và tiến hành với hội thoại có âm thanh. Bạn có thể kết thúc hội thoại bằng việc nháy vào nút Hang up (Treo).

Video

Nếu địa chỉ liên hệ của bạn có các khả năng chat video thì sẽ có một biểu tượng của một webcam cạnh tên của chúng. Nháy vào biểu tượng này để mở một thực đơn popup. Hãy chọn lựa chọn Video call (gọi qua video) từ thực đơn này. Empathy sau đó sẽ mở cửa sổ “Call”.

Cửa sổ này bày ra kiểu nhìn webcam của bạn ở đỉnh bên phải và webcam của địa chỉ liên hệ của bạn sẽ ở giữa.

Nếu bạn không có một webcam thì ảnh của bạn sẽ được trình bày thay vào đó. Bạn có thể kết thúc cuộc gọi bằng việc nháy vào nút Hang up.

Việc gửi và nhận các tệp

Việc gửi một tệp

Khi bạn đang ở trong một cuộc hội thoại với một địa chỉ liên hệ và bạn muốn gửi cho họ một tệp, hãy mở thực đơn Contact và sau đó chọn Send file (Gửi tệp).

Empathy sẽ mở cửa sổ “Select file” (“Chọn tệp”). Hãy tìm tệp mà bạn muốn gửi đi và nhấp vào nút Send. Một cửa sổ “File Transfer” (“Truyền tệp”) sẽ mở bày ra tệp được chọn và quá trình truyền của nó.

Khi việc truyền tệp hoàn tất, bạn có thể đóng cửa sổ “File Transfer” lại.

Việc nhận một tệp

Khi một địa chỉ liên hệ muốn gửi cho bạn một tệp, biểu tượng tình trạng ở bên trái của tên địa chỉ liên hệ sẽ nhấp nháy với một biểu tượng của một chiếc máy bay giấy.

Để nhận tệp này thì hãy nhấp đúp lên tên của địa chỉ liên hệ. Empathy sẽ mở cửa sổ “Select a destination” (“Chọn một đích đến”). Hãy chọn một vị trí nơi mà bạn muốn Empathy lưu giữ tệp này, và nhấp Save. Empathy sẽ mở cửa sổ “File Transfer”.

Cửa sổ “File Transfer” bày ra cho bạn quá trình truyền tệp hiện hành. Bạn có thể dừng việc truyền tệp bằng việc nhấp vào nút Stop, mở các tệp được truyền bằng việc nhấp vào nút Open, và xóa danh sách các cuộc truyền được hoàn tất bằng việc nhấp vào nút Clear.

Việc thay đổi tình trạng của bạn

Bạn có thể sử dụng tình trạng của bạn để chỉ ra cho những địa chỉ liên hệ của bạn bạn đang bận rộn thế nào hoặc bạn đang làm việc gì. Bạn có thể sử dụng các tình trạng chuẩn, mà chúng là “Available” (“Sẵn sàng”), “Busy” (“Bận”), “Invisible” (“Không nhìn thấy được”), và “Off-line” (“Phi trực tuyến”). Những tình trạng này có thể thay đổi được trong cửa sổ chính của Empathy từ danh sách kéo thả ở đỉnh của cửa sổ.

Danh sách kéo thả y hệt cho phép bạn thiết lập một tình trạng tùy biến bằng việc chọn “Custom

Message...” (“Tùy biến thông điệp ...”) bên cạnh biểu tượng mà khớp với tình trạng của bạn. Hãy gõ những gì bạn muốn tình trạng của bạn nói lên, và nhấp vào dấu đánh dấu màu xanh lá cây.

Việc thay đổi ảnh của bạn

Ảnh của bạn là những gì mà những địa chỉ liên hệ của bạn sẽ nhìn thấy cạnh tên của bạn trong danh sách các địa chỉ liên hệ của họ. Ảnh mặc định là hình bóng một con người. Bạn có thể thay đổi ảnh của bạn bằng việc mở thực đơn Edit, rồi chọn Personal Information (Thông tin cá nhân).

Empathy sẽ mở cửa sổ “Personal Information”. Từ danh sách kéo thả Account hãy chọn tài khoản mà bạn muốn thay đổi, rồi nhấp lên ảnh ở bên tay phải của cửa sổ đó.

Empathy sẽ mở cửa sổ “Select Your Avatar Image” (“Chọn ảnh hiện thân của bạn”). Hãy tìm tệp chứa ảnh của bạn, và nhấp Open. Nếu bạn muốn quay về với ảnh hiện thân mặc định, hãy nhấp lên nút No

Image (Không có ảnh) thay vào đó.

Microblogging

Bạn có thể kết nối với một số dịch vụ microblogging bằng việc mở thực đơn Applications, rồi chọn Internet và sau đó Gwibber Social Client (Máy trạm xã hội Gwibber). Cho tới khi bạn bổ sung các tài khoản, cửa sổ “Social Accounts” sẽ mở.

Sau khi bạn đã đưa vào các tài khoản mà bạn sẽ thấy trong cửa sổ “Social broadcast message” (“Thông điệp phát hành của xã hội”).

Trong cửa sổ này ở trong danh sách kéo thả Add new (Bổ sung mới) bạn có thể chọn từ Flickr, Twitter, StatusNet, Qaiku, Facebook, FriendFeed, Digg, và Identi.ca.



Hình 3.20: Gwibber cho phép bạn bổ sung nhiều dạng tài khoản khác nhau.

MeMenu

Nếu bạn nhấp vào tên bạn trong panen đỉnh, bạn sẽ thấy “MeMenu”, trong hộp bên dưới tên của bạn mà bạn có thể gõ một thông điệp để đưa lên các site mà bạn đã thiết lập với Gwibber.

Bạn cũng có thể thay đổi các thiết lập tài khoản của bạn bằng việc nhấp vào Broadcast Accounts... (Phát tán các tài khoản ...), Điều này sẽ làm mở cửa sổ “Social accounts” (“Các tài khoản xã hội”).

Việc thay đổi các tài khoản

Để bổ sung nhiều tài khoản hơn sau khi bạn đã bổ sung một số. Hãy nhấp Edit rồi Accounts, cửa sổ “Social Accounts” (“Các tài khoản xã hội”) sẽ mở.

Việc bổ sung thêm các tài khoản

Trong “Social Accounts” hãy nhấp Add..., mỗi tài khoản sẽ cần bạn vào các chi tiết tài khoản của bạn. Các chi tiết mà bạn yêu cầu đối với từng tài khoản được chi tiết hóa như sau.

Flickr: Để thiết lập một tài khoản Flickr mà tất cả điều bạn cần làm là ID đăng nhập của tài khoản.

Twitter: Yêu cầu một tên và mật khẩu người sử dụng.

StatusNet: Một ID đăng nhập, miền và mật khẩu là cần thiết.

Qaiku: Bạn sẽ cần một khóa API, những chỉ dẫn cho điều này được cung cấp trong cửa sổ Gwibber. Bạn cũng sẽ cần ID đăng nhập của bạn.

Facebook: Nháy Authorize (Xác thực), rồi vào địa chỉ thư điện tử và mật khẩu của bạn và nháy Connect (Kết nối). Nếu bạn muốn có khả năng đăng bài lên Facebook từ Gwibber, hãy nháy Allow publishing (Cho phép xuất bản), nếu không thì nháy Don't allow (Không cho phép).

Nếu bạn muốn Gwibber chỉ ra trình cấp tin tự động (news feed) của bạn, thì bạn sẽ cần nháy vào Allow access (Cho phép truy cập), nếu không thì nháy Don't allow (Không cho phép). Bạn cũng sẽ cần cho phép cập nhật tình trạng - nháy Allow status updates; nếu bạn không muốn Gwibber có khả năng cập nhật tình trạng của bạn, hãy nháy Don't allow.

Để cho Gwibber tương tác được với Facebook mỗi lần nó được sử dụng, sẽ cần thiết phải có sự xác thực không đổi. Nếu không, bạn sẽ phải xác thực nó mỗi lần bạn sử dụng nó. Để cho phép sự xác thực không đổi hãy nháy Allow.

FriendFeed: Một khóa ở xa được yêu cầu cho trình nuôi bạn, Gwibber cung cấp các thông tin về những nơi có thể có được một người bạn. Bạn cũng sẽ cần một ID đăng nhập.

Digg: Một ID đăng nhập là tất cả những gì cần đối với Digg.

Identi.ca: Một ID đăng nhập và mật khẩu được yêu cầu cho Identi.ca.

Việc loại bỏ các tài khoản

Trong cửa sổ “Social accounts” hãy nháy vào tài khoản mà bạn muốn loại bỏ và nháy Remove.

Gwibber hiển thị các tài khoản thế nào

Gwibber cho phép bạn đăng bài cho hoặc tất cả, cho một hoặc một lựa chọn các tài khoản. Điều này có thể được thiết lập ở đáy của cửa sổ “Social broadcast message”, mỗi trong số các tài khoản mà bạn có thể đăng bài sẽ có một biểu tượng. Nháy vào một biểu tượng sao cho nó được vô hiệu hóa (hiển thị màu xám) có nghĩa là bạn sẽ không đăng bài cho tài khoản đó.

Một khi bạn đã quyết định về việc tài khoản nào bạn muốn đăng bài tới thì bạn có thể gỡ thông điệp của bạn vào trong trường văn bản ở trên các biểu tượng đó, rồi nháy Send.

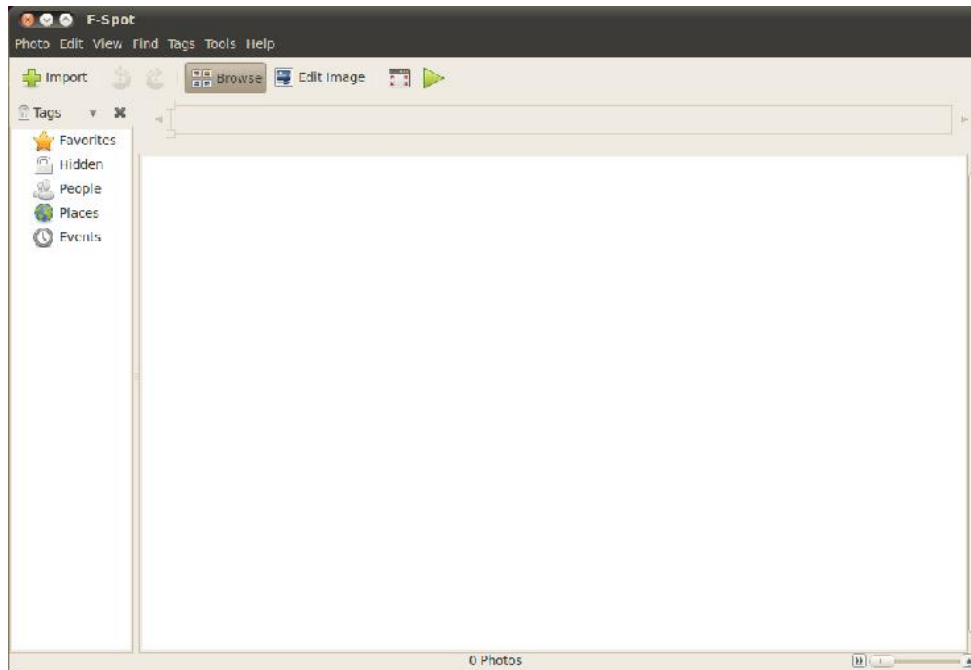
Mỗi một trong số các tài khoản của bạn sẽ có một tập hợp các biểu tượng để đi cùng với nó, chúng sẽ được hiển thị ở bên tay trái của cửa sổ “Social broadcast message”. Tập hợp các biểu tượng mà đi cùng với một tài khoản có một màu nền, mỗi một trong số các biểu tượng này cho phép bạn thực hiện các nhiệm vụ đối với tài khoản đặc thù đó.

Việc xem và sửa các ảnh photo

Để xem và sửa các ảnh photo trong Ubuntu, bạn có thể sử dụng ứng dụng F-Spot Photo Manager. Để khởi động F-Spot, hãy mở thực đơn Applications, rồi chọn Graphics, rồi F-Spot Photo Manager. Khi bạn khởi động F-Spot lần đầu, bạn sẽ thấy cửa sổ “Import” (Nhập vào) - cách sử dụng nó thế nào được đề cập tới trong 'Importing' ('Việc nhập vào').

Mặc định, F-Spot hiển thị các ảnh photo của bạn theo ngày. Bạn có thể xem các photo từ một tháng cụ thể nào đó bằng việc nhấp vào tháng đó trong dòng thời gian gần ở đỉnh của cửa sổ.

Bạn cũng có thể chơi các slide trình diễn của các ảnh của bạn bằng việc nhấp vào nút Play trên thanh công cụ (nút này trông giống như một hình tam giác màu xanh lá cây).



Hình 3.21: F-Spot cho phép bạn lưu giữ, đánh dấu thẻ, và sửa các ảnh photo của bạn.

Chỉ dẫn này thường tham chiếu tới thanh slide ở bên trái. Nếu bạn không thể thấy nó, hãy mở thực đơn View, rồi chọn Components, và chọn Sidebar - phải chắc chắn lựa chọn này được chọn.

Hệ thống phiên bản

Khi bạn sửa một ảnh photo, F-Spot tạo một phiên bản mới sao cho bản gốc không bị mất. Bạn có thể tạo một phiên bản mới bằng việc mở thực đơn Photo, rồi chọn Create New Version... (Tạo phiên bản mới ...). Điều này làm mở cửa sổ "Create New Version". Trong trường văn bản Name bạn có thể gõ những gì bạn muốn gọi phiên bản đó và sau đó nhấp OK. Một phiên bản mới sau đó sẽ được tạo ra.

Bạn có thể xem những phiên bản trước đó của các ảnh photo bằng việc nhấp vào ảnh photo mà bạn muốn xem, rồi nhấp vào nút Edit Image (sửa ảnh). Điều này sẽ thay đổi thanh bên lề ở bên trái đối với thanh bên lề "Edit". Ở phía đáy bên trái, danh sách kéo thả Version (phiên bản) cho phép bạn chọn các phiên bản trước đó của ảnh photo.

Bạn có thể muốn đổi tên một phiên bản sao cho bạn nhớ được phiên bản nào là cái nào. Để đổi tên một phiên bản, hãy nhấp vào ảnh photo mà bạn muốn thay đổi, rồi nhấp vào nút Edit Image. Điều này làm thay đổi thanh bên lề ở bên trái của thanh bên lề "Edit". Ở đáy bên trái danh sách kéo thả Version cho phép bạn chọn phiên bản của ảnh photo mà bạn muốn đổi tên.

Hãy mở thực đơn Photo, rồi chọn Rename Version (Đổi tên phiên bản). Điều này sẽ làm mở cửa sổ "Rename Version". Hãy đưa tên mới vào trường văn bản New name, rồi nếu bạn muốn đổi tên cho

phiên bản thì nhấn OK. Nếu bạn không muốn đổi tên cho phiên bản, thì nhấn Cancel.

Khi sửa đổi ảnh photo, bạn có thể gây ra một lỗi và có thể quyết định loại bỏ phiên bản đó vì bạn không còn cần nó nữa. Để xóa một phiên bản, hãy nhấn vào ảnh photo mà bạn muốn thay đổi, rồi nhấn vào nút Edit Image. Điều này sẽ thay đổi thanh bên từ bên trái thanh bên "Edit". Ở đây bên trái danh sách kéo thả Version hãy chọn phiên bản của ảnh photo mà bạn muốn xóa. Rồi mở thực đơn Photo, rồi chọn Delete Version. Điều này sẽ làm mở cửa sổ "Really Delete?" ("Xóa thực sự chứ?"). Nếu bạn muốn xóa phiên bản này thì nhấn Delete. Nếu bạn không muốn xóa phiên bản này, hãy nhấn Cancel.

Việc nhập vào

Khi bạn khởi động F-Spot lần đầu thì bạn sẽ thấy cửa sổ "Import". Sau lần khởi động đầu tiên bạn có thể nhập nhiều hơn các ảnh photo bằng việc nhấn vào nút Import.

Khi bạn nhập vào một số ảnh photo, chỉ những ảnh photo nào mà bạn vừa mới nhập vào sẽ được bày ra. Để bày tất cả các ảnh photo của bạn, hãy nhấn vào chữ X màu xám ở bên phải của Find màu xanh da trời.

Việc chọn nơi mà F-Spot lưu giữ các ảnh photo.

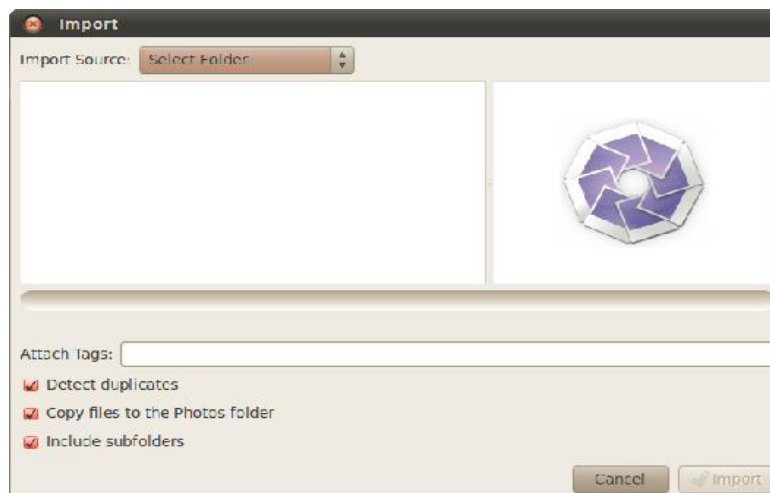
Khi nhập các ảnh trong cửa sổ "Import", lựa chọn Copy files to the Photos folder (Sao chép các tệp tới thư mục Photos) xác định nơi mà các ảnh photo được lưu giữ.

Nếu lựa chọn Copy files to the Photos folder được chọn thì F-Spot sẽ sao chép các ảnh photo vào thư mục Photos, mà nó là bên trong thư mục Pictures của bạn.

Các ảnh sau đó sẽ được phân loại theo năm, tháng và sau đó là ngày.

Nếu lựa chọn Copy files to the Photos folder không được chọn thì F-Spot sẽ không sao chép các ảnh vào thư mục Photos.

Việc nhập từ tệp



Hình 3.22: Bạn có thể nhập tất cả các ảnh photo của bạn.

Để nhập các ảnh photo mà được lưu giữa trên máy tính của bạn, hãy chọn Select Folder (Chọn thư mục) từ danh sách kéo thả Import Source (Nhập nguồn). Điều này làm mở cửa sổ “Import”. Hãy di chuyển tới thư mục có chứa các ảnh photo của bạn và nhấp Open.

Khi thanh tải nói “Done Loading” (Tải xong) thì tất cả các ảnh photo trong thư mục đó và bất kỳ thư mục con nào sau đó sẽ được hiển thị trong cửa sổ “Import”. Bạn có thể loại trừ việc nhập vào các ảnh photo từ các thư mục con bằng việc bỏ chọn lựa chọn Include subfolders (Bao gồm các thư mục con).

Tất cả các ảnh photo sẽ được nhập vào một cách mặc định, nhưng bạn có thể chọn để nhập vào chỉ một số ảnh photo. Để làm thế, hãy nhấn và giữ phím Ctrl trong khi nhấp vào các ảnh photo mà bạn không muốn nhập vào. Những sự trùng đúp bản sẽ được dò tìm ra một cách tự động khi lựa chọn Detect duplicates (Dò tìm ra sự trùng đúp bản) được chọn.

Bạn có thể gắn các thẻ bằng việc gõ tên của các thẻ hiện hành của bạn trong trường văn bản Attach Tags (các thẻ gắn kèm). Nếu bạn muốn sử dụng nhiều thẻ thì hãy tách biệt chúng bằng một dấu phẩy.

Một khi bạn đã chọn được các ảnh photo mà bạn muốn nhập vào, hãy nhấp vào nút Import.

Từ máy ảnh số

Để nhập các ảnh photo từ một máy ảnh số, hãy cắm máy ảnh của bạn vào cổng USB máy tính của bạn, và bật máy ảnh số lên. Nếu máy ảnh của bạn được tìm thấy, thì Ubuntu sẽ mở một cửa sổ nhắc bạn để nhập các ảnh photo vào. Phải chắc chắn rằng Open F-Spot được chọn trong danh sách kéo thả và nhấp OK. Điều này sẽ bày ra cửa sổ “Import”. Trong danh sách kéo thả Import Source hãy chọn lựa chọn mà nó giống như là ... Camera (chiếc máy ảnh).

Một cửa sổ “Select Photos to Copy from Camera...” sẽ được mở. Bạn có thể sau đó nhấp vào các ảnh photo mà bạn muốn sao chép. Tất cả các ảnh photo được chọn một cách mặc định như bạn có thể bỏ sung hoặc loại bỏ từng ảnh photo bằng việc nhấn và giữ phím Ctrl khi nhấp vào các ảnh photo để bỏ chọn chúng.

Bạn có thể gắn các thẻ cho tất cả chúng bằng cách nhấp vào lựa chọn Attach tag (Gắn thẻ) và chọn thẻ trong danh sách kéo thả Attach tag:. Để có thêm thông tin về các thẻ, hãy xem [Việc tổ chức các ảnh photo](#).

Bạn có thể thay đổi nơi mà các tệp sẽ được lưu giữ trong danh sách kéo thả Target location (vị trí đích). Mặc định là thư mục Photos - đây là nơi mà F-Spot lưu giữ các ảnh photo.

Một khi bạn đã chọn xong các ảnh photo mà bạn muốn nhập vào, hãy nhấp vào nút Copy. Điều này sẽ làm mở cửa sổ “Transferring Pictures” (“Truyền các ảnh”), và sẽ bày ra quá trình sao chép. Khi việc sao chép hoàn tất, thanh quá trình sẽ hiển thị Download Complete (Tải xong). Cuối cùng, hãy nhấp OK để bày các ảnh của bạn ra trong F-Spot.

Việc tổ chức các ảnh photo

F-Spot tiến hành việc tìm kiếm các ảnh photo cùng dạng dễ dàng hơn bằng việc sử dụng các thẻ. Bạn có thể áp dụng bao nhiêu thẻ cho một photo tùy ý bạn.

Để áp dụng các thẻ cho ảnh photo, trước hết hãy chọn ảnh photo đó. Rồi nhấp phải lên ảnh photo và chọn Attach Tag (Gắn thẻ). Nhấp vào thẻ mà bạn muốn thêm vào cho ảnh photo của bạn. Bạn có thể

gắn các thẻ khi nhập các ảnh photo, như được đề cập trong phần “Việc nhập vào”.

Bạn có thể làm những thẻ mới bằng việc mở Tags và chọn Create New Tag... (Tạo thẻ mới...). Điều này sẽ làm mở cửa sổ “Create New Tag”. Hãy vào tên của thẻ trong trường văn bản Name of New Tag:. Danh sách kéo thả The Parent Tag: (Thẻ cha) cho phép bạn chọn thẻ “cha” cho thẻ mới của bạn.

Việc sửa các ảnh

Bạn có thể muốn sửa một số ảnh photo mà bạn nhập vào trong F-Spot. Ví dụ, bạn có thể muốn loại bỏ một số thứ ở rìa mép, một số màu bị bẩn, sửa các mắt bị đỏ, hoặc làm cho thẳng một ảnh photo. Để sửa một ảnh photo, hãy nhấp vào ảnh photo mà bạn muốn sửa và sau đó nhấp vào nút Edit Image. Điều này làm thay đổi thanh bên lên ở bên trái của cửa sổ “F-Spot”. Panen này sẽ chỉ ra 8 lựa chọn: Crop, Red-eye Reduction, De-saturate, Sepia Tone, Straighten, Soft Focus, Auto Color, và Adjust Colors. Một số những lựa chọn này được giải thích chi tiết hơn trong phần tiếp sau.

Việc xén bớt các ảnh photo

Bạn có thể muốn xén bớt một ảnh photo để thay đổi khung hoặc loại bỏ một phần của rìa của ảnh photo đó, Nhấp vào Crop trong panen trái, rồi trong danh sách kéo thả Select an area to crop (chọn một vùng để xén bớt) chọn tỷ lệ mà bạn muốn xén bớt. Bạn có thể muốn chọn tỷ lệ mà phù hợp với tỷ lệ bạn muốn in, sao cho ảnh photo được căng.

Bạn có thể tạo sức căng tùy biến nếu một trong những mặc định không đáp ứng được các yêu cầu của bạn. Điều này được thực hiện bằng việc chọn Custom Ratios (Tỷ lệ tùy biến) từ danh sách kéo thả Select an area to crop (Chọn một vùng để xén bớt). Điều này sẽ làm mở ra cửa sổ “Select Constraints” (“Chọn sức căng”). Nhấp Add để đặt một đầu vào mới lên bên trái của cửa sổ.

Một khi bạn phải chọn sức căng của bạn, hãy di chuyển con trỏ tới một góc của phần ảnh photo mà bạn muốn giữ. Nhấp và giữ nút chuột trái và rê nó tới góc đối diện của phần mà bạn muốn giữ.

Thả nút chuột để kết thúc việc chọn xén của bạn.

Để thay đổi kích thước hộp chọn xén, hãy di chuyển con chuột cho tới khi một mũi tên chỉ phía của hộp chọn xén mà bạn muốn di chuyển. Nhấp và giữ nút chuột trái, và di chuyển chuột cho tới khi rìa nằm đúng chỗ.

Tất cả các tỷ lệ làm việc trong chế độ ảnh dọc (portrait) và ảnh ngang (landscape). Để thay đổi giữa 2 chế độ này, bạn nên nhấp vào rìa của hộp chọn xén như thể bạn đã thay đổi kích thước của hộp. Việc di chuyển con trỏ giữa đỉnh bên phải và đáy bên trái chuyển giữa chế độ ảnh dọc và ảnh ngang.

Giảm mắt đỏ

Nếu bạn chụp một ảnh photo và đèn flash đã gây là cho chủ thể bị mắt đỏ, thì bạn có thể sửa vấn đề này trong F-Spot. Trước tiên, nhấp vào nút Red - eye Reduction (giảm mắt đỏ). Di chuyển con trỏ tới một góc của mắt đối tượng và nhấp và giữ nút chuột trái khi bạn rê con trỏ tới góc đối diện của mắt. Rồi thả nút chuột.

Hộp này có thể được di chuyển bằng việc đặt con trỏ vào giữa hộp chọn mắt đỏ cho tới khi con trỏ hình tay được chỉ ra. Rồi, nhấp và giữ nút chuột trái và di chuyển hộp chọn vào đúng chỗ. Khi nó nằm ở

đúng vị trí thì bạn có thể thả nút chuột trái.

Để thay đổi kích thước hộp này, hãy di chuyển chuột cho tới khi một mũi tên chỉ phía của hộp chọn mất đồ mà bạn muốn di chuyển. Nháy và giữ nút chuột trái, di chuyển chuột cho tới khi rìa mép nằm vào đúng chỗ.

Khi hộp này bao trùm tất cả màu đỏ trong một mắt, hãy nháy nút Fix (Sửa). Bạn sẽ cần lặp lại quá trình này cho mỗi mắt đối tượng mà bị ảnh hưởng.

Nắn thẳng

Nếu bạn có một ảnh photo nơi mà đối tượng là một góc, thì bạn có thể nắn thẳng ảnh photo này bằng F-Spot. Trước tiên, nháy vào nút Straighten (nắn thẳng). Rồi di chuyển con trượt cho tới khi ảnh được nắn thẳng một lần nữa. F-Spot sẽ tự động xén bớt ảnh và loại bỏ bất kỳ những phần trắng nào nảy sinh vì sự xoay vòng. Khi bạn hạnh phúc rằng ảnh đã được nắn thẳng, thì nháy vào nút Straighten.

Tô màu tự động

Để tự động sửa cho đúng việc tô màu của một ảnh photo, nháy vào nút Auto Color (Màu tự động).

Việc xuất tới các dịch vụ web

F-Spot cho phép bạn xuất các ảnh photo của bạn tới một Web Gallery (phòng trưng bày trên Web), thư mục hoặc đĩa CD và tuân theo các dịch vụ: SmugMug, PicasaWeb, Flickr, 23hq và Zoomr.

Bạn có thể xuất tới những dịch vụ này bằng việc chọn một ảnh và sau đó mở thực đơn Photo, rồi chọn Export to (Xuất tới) và nháy vào dịch vụ mà bạn yêu cầu. Điều này sẽ làm mở một cửa sổ trong đó bạn có thể đưa vào tên và mật khẩu tài khoản của bạn cho dịch vụ này. Điều này sẽ cho phép bạn tải lên các ảnh tới dịch vụ này.

Việc xem video và phim

Để xem các video và DVD trong Ubuntu, bạn có thể sử dụng ứng dụng Movie Player (Máy chiếu phim). Để khởi động Movie Player, hãy mở thực đơn Applications, rồi chọn Sound & Video, rồi chọn Movie Player. Điều này sẽ làm mở cửa sổ “Movie Player”.

Codecs

Việc xem DVD có thể đòi Ubuntu phải cài đặt một “codec”, mà nó là một mẫu phần mềm cho phép máy tính hiểu các nội dung của DVD, và hiển thị video.

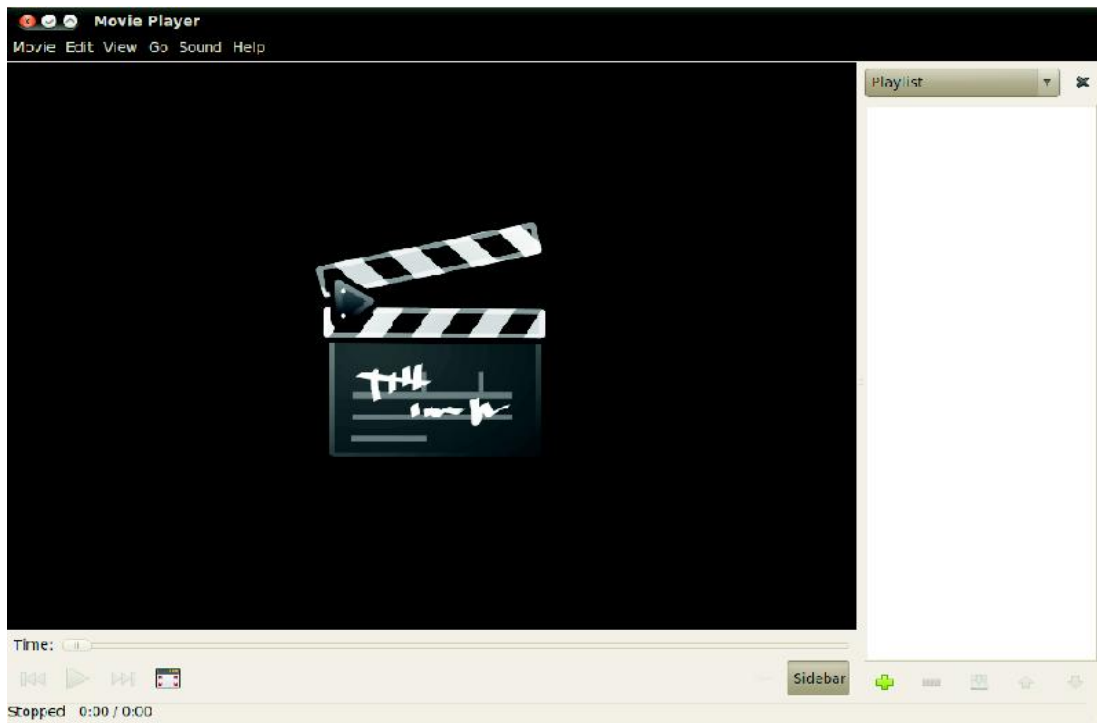
Lưu ý về pháp lý: Luật về bản quyền và bằng sáng chế vận dụng một cách khác nhau, phụ thuộc vào quốc gia nào bạn đang ở. Có khuyến cáo pháp lý nếu bạn không chắc liệu một bằng sáng chế hoặc hạn chế nào đó áp dụng cho một định dạng phương tiện mà bạn muốn sử dụng tại quốc gia của bạn hay không.

Vì thế bạn có thể chơi tất cả các video và các đĩa DVD, bạn sẽ cần phải cài đặt một số codecs. Điều này

được thực hiện bằng việc kích hoạt các kho Multiverse (xem cách để làm trong [Chương 5: Quản lý phần mềm](#)).

Một khi bạn đã kích hoạt được các kho, hãy mở thực đơn Applications, rồi chọn Ubuntu Software Center. Khi cửa sổ “Ubuntu Software Center” mở, hãy sử dụng hộp tìm kiếm ở đỉnh bên phải và tìm kiếm như sau:

- gstreamer0.10-ffmpeg
- gstreamer0.10-plugins-bad
- gstreamer0.10-plugins-ugly
- gstreamer0.10-plugins-base
- gstreamer0.10-plugins-good
- libdvdread4
- libdvdnav4
- libdvdcss2



Hình 3. 23: Totem chơi nhạc và các video.

Khi bạn tìm thấy từng codec, hãy chọn nó bằng một nháy đúp và sau đó nháy nút Install (Cài đặt). Điều này có thể làm mở một cửa sổ “Authenticate” (“Xác thực”). Nếu thế, hãy đưa vào mật khẩu của bạn rồi nháy Authenticate để bắt đầu quá trình cài đặt.

Để kết thúc cài đặt codec, bạn cũng cần chạy một lệnh trong terminal. Hãy mở thực đơn Applications, rồi chọn Accessories và rồi chọn Terminal. Điều này sẽ làm mở cửa sổ “Terminal”.

Để có thêm thông tin về terminal, xem [Chương 6: Dòng lệnh](#).

Gõ lệnh như được chỉ ra bên dưới:

Sudo là một cách để giành một cách tạm thời các quyền quản trị để thực hiện những nhiệm vụ nhất định nào đó, như việc cài đặt các phần mềm mới. Thông thường, sudo được thể hiện trong một cửa sổ để bạn đưa vào mật khẩu của bạn. Khi bạn gõ mật khẩu của bạn vào một terminal, thì nó sẽ không hiện ra.

```
$ sudo /usr/share/doc/libdvdread4/install-css.sh
```

Một khi bạn đã gõ lệnh này, hãy nhấn phím Enter. Bạn sẽ được hỏi mật khẩu của bạn - để xác thực cho hành động này, hãy gõ mật khẩu của bạn và nhấn phím Enter. Hãy chờ cho quá trình này kết thúc. Một khi nó được kết thúc thì bạn có thể đóng cửa sổ “Terminal” được.

Việc chơi các video từ tệp

Mở thực đơn Movie, rồi chọn Open... Điều này sẽ làm mở cửa sổ “Select Movies or Playlists” (“Chọn các phim hoặc các danh sách chiếu”). Hãy tìm tệp hoặc các tệp mà bạn muốn chơi và nhấp vào nút Add. Video hoặc các video sẽ bắt đầu chơi.

Việc chơi một đĩa DVD

Khi bạn chèn một đĩa DVD vào máy tính, Ubuntu sẽ mở cửa sổ “You have just inserted a Video DVD. Choose what application to launch” (“Bạn vừa chèn vào một DVD Video. Chọn ứng dụng nào để mở”). Phải chắc chắn là Open Movie Player (Mở máy chiếu phim) được chọn trong danh sách kéo thả và sau đó nhấp OK. Cửa sổ “Movie Player” (“Máy chiếu phim”) đã được mở, hãy mở thực đơn Movie, rồi chọn Play Disc... (Chơi đĩa...) và bộ phim sẽ bắt đầu.

Việc nghe âm thanh và âm nhạc

Ubuntu đi với Rhythmbox Music Player cho việc nghe nhạc, việc bắt sóng Internet radio, việc quản lý các danh sách chơi và podcast, và việc mua các bài hát của bạn.

Việc khởi động Rhythmbox

Để khởi động Rhythmbox, hãy mở thực đơn Applications, rồi chọn Sound & Video, rồi sau đó là Rhythmbox Music Player.

Để thoát ra khỏi Rhythmbox, chọn Music ▶ Quit or press Ctrl+Q. Rhythmbox sẽ tiếp tục chạy nếu bạn chọn Music ▶ Close hoặc đóng cửa sổ. Một ít công cụ của Rhythmbox (như Play (Chơi), Next (Sau), và Previous (Trước)) là sẵn sàng từ biểu tượng Rhythmbox Music Player (Máy chơi nhạc Rhythmbox)

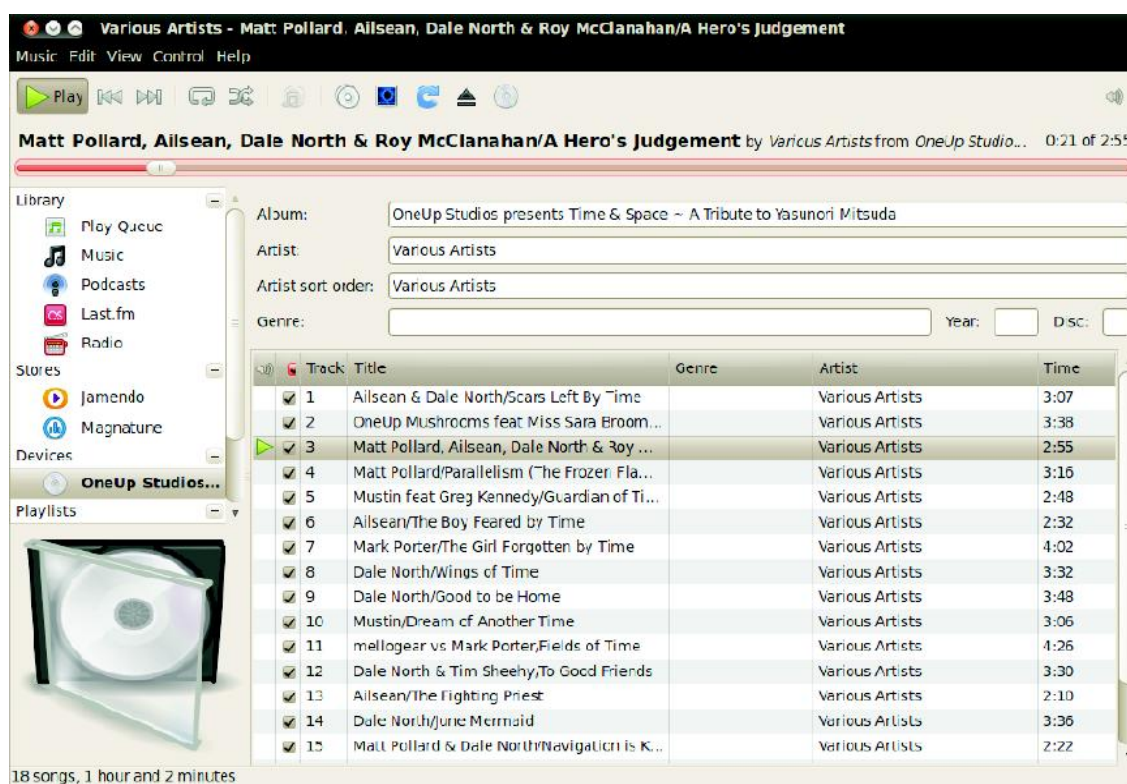
trong **vùng thông báo** (điển hình là ở đỉnh bên phải màn hình của bạn). Bạn cũng có thể chọn Quit từ thực đơn này để thoát khỏi Rhythmbox.

Việc chơi nhạc

Để chơi nhạc, bạn trước tiên phải nhập nhạc vào thư viện của bạn. Hãy chọn Music ► Import Folder hoặc nhấn Ctrl+O trên bàn phím để nhập một thư mục các bài hát hoặc Import File đối với cá bài hát đơn.

Thanh công cụ của Rhythmbox có hầu hết các kiểm soát mà bạn sẽ sử dụng cho việc duyệt và chơi nhạc của bạn.

Nếu bạn muốn chơi một bài hát, hãy chọn một rãnh và nhấn lên nút Play trên thanh công cụ (bạn cũng có thể chọn Control ► Play từ thanh thực đơn hoặc nhấn Ctrl+Space). Việc nhấn vào nút Play một lần nữa sẽ làm tạm ngưng bài hát.



Hình 3.24: Rhythmbox với một CD bên trong

Các nút Next và Previous là tiếp sau nút Play. Bạn có thể nhấn vào những nút này để chơi các bài hát sau và trước trong thư viện của bạn.

Thanh công cụ của Rhythmbox cũng có những lựa chọn để kích hoạt hoặc vô hiệu hóa Repeat (Control ► Repeat hoặc Ctrl+R), Shuffle (Control ► Shuffle hoặc Ctrl+U), trình duyệt Artist/Album (View ► Browse hoặc Ctrl+B), và Visualization.

Khi bạn chèn một đĩa CD vào máy tính của bạn, nó sẽ xuất hiện trong danh sách các thiết bị trong ô Side (Devices in the Side Pane). Hãy chọn CD trong danh sách Devices. Kích hoạt và vô hiệu hóa Side Pane bằng việc chọn View ► Side Pane hoặc phím F9. Rhythmbox sẽ cố gắng để tìm đúng các tên nghệ

sĩ, album và rãnh. Để chơi các bài hát trên đĩa CD, hãy chọn rãnh và nhấn Play.

Để nhập các bài hát vào thư viện của bạn, hãy chọn CD trong danh sách Devices. Bạn có thể rà soát lại các thông tin về CD, thực hiện bất kỳ thay đổi nào nếu cần, hoặc bỏ chọn các bài hát mà bạn không muốn nhập vào. Thanh công cụ sẽ hiển thị các lựa chọn bổ sung để tải lại các thông tin của album, bỏ đĩa CD ra, và sao chép các rãnh vào thư viện của bạn. Hãy nhấn nút Copy để nhập các bài hát vào.

Việc nghe luồng radio

Rhythmbox được thiết lập cấu hình sẵn để làm cho bạn tới được dòng radio từ hàng loạt các nguồn. Chúng bao gồm các đài phát thanh (Radio từ Side Pane) cũng như Last.fm. Để nghe một đài radio Internet, hãy chọn một đài từ danh sách và nhấn Play. Để nghe nhạc từ Last.fm, hãy thiết lập cấu hình cho các thiết lập tài khoản của bạn.

Luồng radio là các đài radio mà chúng được phát qua Internet

Kết nối các máy chơi âm thanh số

Rhythmbox có thể kết nối với nhiều máy chơi âm thanh số phổ biến. Các máy chơi được kết nối sẽ xuất hiện trong danh sách các thiết bị – Devices. Các tính năng sẽ khác nhau phụ thuộc vào máy chơi nhưng các nhiệm vụ chung như việc truyền các bài hát và các danh sách chơi đều sẽ được hỗ trợ.

Nghe nhạc được chia sẻ

Nếu bạn là ở trong cùng một mạng như những người sử dụng khác của Rhythmbox (hoặc bất kỳ phần mềm chơi nhạc nào có hỗ trợ DAAP), thì bạn có thể chia sẻ âm nhạc của bạn và nghe được âm nhạc được chia sẻ của chúng. Hãy chọn Shared from the Side Pane (chia sẻ từ ô bên lề) đối với một danh sách các thư viện được chia sẻ trong mạng của bạn. Việc nhấn vào một thư viện được chia sẻ sẽ làm cho bạn duyệt và chơi các bài hát từ các máy tính khác.

DAAP nghĩa là giao thức truy cập âm thanh số (Digital Audio Access Protocol) và là một phương pháp được thiết kế bởi hãng Apple để cho phép phần mềm chia sẻ các phương tiện trong khắp một mạng.

Quản lý các podcasts

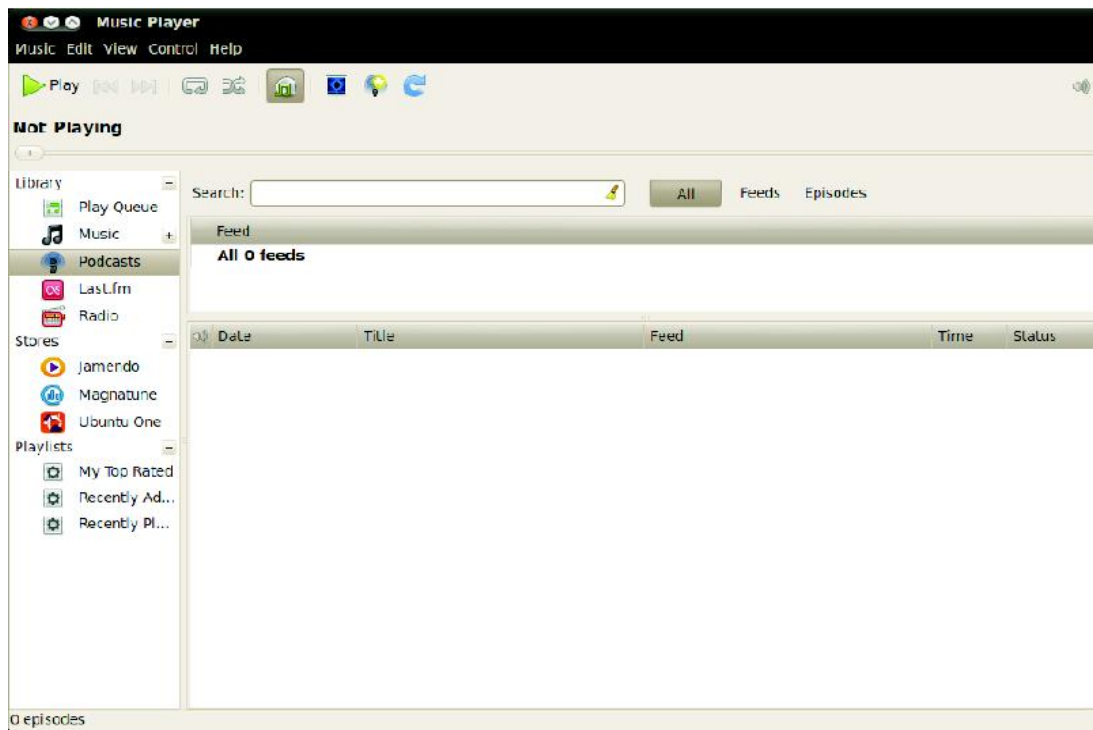
Rhythmbox có thể quản lý tất cả các podcasts của bạn. Hãy chọn Podcasts từ Side Pane để xem tất cả các podcasts được bổ sung. Thanh công cụ sẽ hiển thị các lựa chọn bổ sung để Subscribe (đăng ký) tới một Podcast Feed (trình tự động tải podcasts) và cập nhật các trình tự động tải này. Hãy chọn Music ▶ New Podcast Feed, Ctrl+P, hoặc nhấn nút Subscribe trên thanh công cụ để nhập một podcast URL. Podcasts sẽ được tự động tải về theo những khoảng thời gian thường xuyên hoặc bạn có thể cập nhật các trình tự động tải về đó bằng tay. Hãy chọn một đoạn (episode) và nhấn Play. Bạn cũng có thể xóa các đoạn đó.

Các ưu tiên của Rhythmbox

Cấu hình mặc định của Rhythmbox có thể không thật chính xác như những gì bạn muốn.

Chọn Edit ► Preferences để chỉnh các thiết lập ứng dụng. Công cụ ưu tiên Preferences bị xẻ thành 4 vùng chính: General, Playback, Music và Podcasts.

- Các lựa chọn General đưa vào việc lọc âm nhạc và phân loại các lựa chọn và một thiết lập cấu hình cho các nhãn của các nút trên thanh công cụ.
- Các lựa chọn Playback cho phép bạn tùy biến tính năng giảm âm chung và xác định thiết lập của bộ nhớ đệm buffer đối với dòng âm nhạc từ các nguồn như Internet radio và các thư viện chia sẻ.
- Các lựa chọn Music xác định vị trí thư viện (Library Location) trên máy tính của bạn nơi mà âm nhạc được nhập vào được bổ sung, cấu trúc của thư viện đối với cách thức mà các thư mục sẽ được tạo ra dựa trên âm nhạc được nhập vào của bạn, và định dạng được ưu tiên đối với âm nhạc được nhập vào.
- Các lựa chọn Podcasts xác định vị trí để tải về các đoạn podcast và tần suất để kiểm tra những đoạn mới.



Hình 3.25: Bạn có thể bổ sung và chơi podcasts của bạn trong Rhythmbox.

Việc quản lý âm nhạc của bạn

Rhythmbox hỗ trợ cho việc tạo các danh sách chơi (playlists). Các danh sách chơi là các danh sách tĩnh hoặc của các bài hát mà được chơi theo trật tự hoặc có thể là các danh sách chơi được tự động hóa dựa trên các tiêu chí lọc đặc thù nào đó của bạn. Các danh sách chơi chứa các ưu tiên đối với các bài hát

trong thư viện của bạn. Chúng không chứa tệp bài hát thực sự. Nếu bạn loại bỏ một bài hát khỏi một danh sách chơi (Remove from Playlist), thì tệp bài hát vẫn sẽ vẫn còn trong thư viện của bạn.

Để tạo một danh sách chơi, hãy chọn Music ► Playlist ► New Playlist hoặc Ctrl+N và trao cho danh sách chơi một cái tên. Bạn có thể sau đó hoặc rê các bài hát từ thư viện của bạn tới danh sách chơi mới trong ô bên lề hoặc nhấn phải vào các bài hát và chọn Add to Playlist (Bổ sung vào danh sách chơi) và chọn danh sách chơi.

Các danh sách chơi tự động được tạo ra hầu như y hệt cách của các danh sách chơi tĩnh - chọn Music ► Playlist ► New Automatic Playlist. Sau đó, xác định các tiêu chí lọc. Bạn có thể bổ sung nhiều qui định lọc cùng một lúc. Cuối cùng, hãy nhấn Close và trao cho danh sách chơi tự động mới này một cái tên. Các danh sách chơi tự động sẽ xuất hiện trong ô bên lề của bạn với một biểu tượng khác so với bất kỳ danh sách chơi tĩnh nào. Bạn có thể cập nhật bất kỳ danh sách chơi nào bằng nhấn phải lên tên và chọn Edit...

Rhythmbox hỗ trợ việc thiết lập việc xếp hạng các bài hát. Hãy chọn một bài hát trong thư viện của bạn và chọn Music ► Properties, Alt+Enter, hoặc nhấn phải vào tệp đó và chọn Properties. Hãy chọn tab Details (Các chi tiết) và thiết lập việc xếp hạng bằng việc chọn số các sao. Các thông tin khác của bài hát như tiêu đề (Title), nghệ sĩ (Artist), và album có thể được thay đổi từ tab Basic. Nhấn Close để lưu bất kỳ thay đổi nào.

Để xóa một bài hát, hãy chọn nó trong thư viện của bạn và chọn Edit ► Move to Trash hoặc nhấn phải vào bài hát và chọn Move to Trash. Điều này sẽ làm di chuyển tệp bài hát tới sọt rác của bạn.

Nếu bạn khi nào đó muốn di chuyển một bài hát (ví dụ sang máy tính khác), hãy chọn bài hát đó (hoặc nhóm các bài hát) từ thư viện của bạn và rê nó tới một thư mục hoặc tới môi trường đồ họa của bạn. Điều này sẽ tạo một bản sao trong một vị trí mới.

Các trình cài cắm của Rhythmbox

Rhythmbox đi cùng với một loạt các trình cài cắm (plugins). Những công cụ mà bạn có thể kích hoạt hoặc vô hiệu hóa để bổ sung nhiều tính năng hơn cho Rhythmbox. Những ví dụ bao gồm Cover art, Song Lyrics, và một loạt các quây âm nhạc. Một vài trình cài cắm được kích hoạt một cách mặc định.

Để xem danh sách các trình cài cắm sẵn có, hãy chọn Edit ► Plugins. Cửa sổ Configure Plugins (Cấu hình cho các trình cài cắm) cho phép bạn kích hoạt hoặc vô hiệu hóa các trình cài cắm riêng rẽ, xem các mô tả, và cấu hình cho các lựa chọn bổ sung nếu chúng có sẵn cho trình cài cắm.

Các quây âm nhạc

Rhythmbox có 3 quây âm nhạc mà chúng trao cho bạn sự truy cập tới một catalog cực kỳ lớn về âm nhạc với một loạt các lựa chọn cấp phép.

Quây Jamendo bán âm nhạc tự do, hợp pháp và không hạn chế được xuất bản theo 6 giấy phép Creative Commons. Bạn có thể duyệt catalog này và chơi các bài hát bằng việc chọn Jamendo trong danh sách các quây (Stores) ở ô bên lề. Nhiều thông tin hơn về catalog của chúng có thể thấy tại <http://www.jamendo.com/>.

Quây Magnatune bán âm nhạc từ các nhạc công độc lập. Họ làm việc trực tiếp với các nghệ sĩ và chọn

bằng tay các bài hát có sẵn. Catalog của họ được soạn với chất lượng cao, âm nhạc không có DRM (không bảo vệ sao chép) và bao trùm một loạt các thể loại từ cổ điển và Jazz cho tới Hip Hop và Rock nặng. Bạn có thể duyệt catalog và chơi các bài hát bằng việc chọn Magnatune trong danh sách các quầy ở ô bên lề. Nhiều thông tin hơn về catalog và dịch vụ thuê bao của họ có thể thấy tại <http://www.magnatune.com/>.

Quầy âm nhạc của Ubuntu One bán âm nhạc từ các nhãn hiệu âm nhạc lớn và bé trên khắp thế giới. Quầy này đưa ra các bài hát không DRM (không bảo vệ sao chép) được mã hóa hoặc trong định dạng chất lượng cao MP3, hoặc AAC. Ubuntu không đi kèm sự hỗ trợ cho MP3 playback, nhưng quầy này sẽ cài đặt các codecs phù hợp một cách tự động một cách tự do. Bạn có thể duyệt catalog, chơi thử xem trước, và mua các bài hát bằng việc chọn Ubuntu One trong danh sách Stores ở ô bên lề.

Quầy âm nhạc của Ubuntu One tích hợp với dịch vụ của Ubuntu One. Tất cả sự mua sắm sẽ được truyền tới nơi lưu trữ đám mây cá nhân của bạn và sau đó được sao chép một cách tự động tới tất cả các máy tính của bạn vì thế cần một tài khoản của Ubuntu One.

Catalog âm nhạc sẵn sàng để mua sẽ khác nhau phụ thuộc vào nơi mà bạn sống trên thế giới. Nhiều thông tin hơn về quầy âm nhạc của Ubuntu One có thể thấy ở <http://one.ubuntu.com/>.

Các codec cho âm thanh (Audio)

Các tệp âm thanh khác nhau (như MP3, WAV, AAC) đòi hỏi các công cụ duy nhất để giải mã chúng và chơi các nội dung. Các công cụ này được gọi là codecs. Rhythmbox sẽ cố gắng dò tìm ra bất kỳ codec nào còn thiếu trong hệ thống của bạn nên bạn có thể chơi tất cả các tệp âm thanh. Nếu một codec bị thiếu, nó cố gắng tìm codec đó trong các nguồn trực tuyến và chỉ dẫn bạn để cài đặt.

Hỗ trợ của Rhythmbox

Rhythmbox được sử dụng bởi nhiều người sử dụng khắp thế giới. Có một loạt các nguồn hỗ trợ sẵn sàng trong nhiều ngôn ngữ.

- Chọn nút Help (trợ giúp) cho một loạt lựa chọn và thông tin hỗ trợ về việc báo cáo các lỗi của Rhythmbox.
- Website của Rhythmbox: <http://projects.gnome.org/rhythmbox/>.
- Loại đa phương tiện (Multimedia) và Video của nhóm thảo luận Ubuntu: <http://ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=334>.

Làm việc với các văn bản, bảng tính và trình chiếu

Rất thường xuyên, bạn có thể cần sử dụng máy tính của bạn để làm việc. Bạn có thể có một nhu cầu sử dụng một trình soạn thảo văn bản để viết một văn bản. Bạn có thể cần làm việc trên một bảng tính, làm các tính toán trên một bảng các dữ liệu hoặc tạo một đồ thị các dữ liệu. Bạn có thể muốn làm việc trên các slide cho một trình chiếu.

Trong Ubuntu, bạn có thể sử dụng bộ các ứng dụng OpenOffice.org cho những nhiệm vụ này.

Làm việc với các văn bản

Nếu bạn cần làm việc với các văn bản, bạn có thể sử dụng trình soạn thảo văn bản của OpenOffice.org. Để khởi động trình soạn thảo văn bản, hãy mở thực đơn Applications, chọn Office, và sau đó chọn OpenOffice.org Word Processor. Ubuntu sẽ mở cửa sổ chính của trình soạn thảo văn bản.

Trình soạn thảo văn bản của OpenOffice.org còn được biết như là OpenOffice.org Writer. Bảng tính là Calc, và trình chiếu là Impress.

Làm việc với các bảng tính

Nếu bạn cần làm việc với các bảng tính, bạn có thể sử dụng OpenOffice.org Spreadsheet. Để khởi động ứng dụng bảng tính, hãy mở thực đơn Applications, chọn Office, và sau đó chọn OpenOffice.org Spreadsheet.

Làm việc với các trình chiếu

Nếu bạn cần làm việc với các slide cho một trình chiếu, bạn có thể sử dụng OpenOffice.org Presentation. Để khởi động ứng dụng trình chiếu, hãy mở thực đơn Applications, chọn Office, và sau đó chọn OpenOffice.org Presentation.

Việc có thêm sự trợ giúp

Mỗi ứng dụng này đi với một bộ đầy đủ các màn hình trợ giúp. Nếu bạn tìm kiếm sự hỗ trợ với những ứng dụng này, hãy nhấn phím F1 sau khi khởi động ứng dụng.

Việc ghi chép

Bạn có thể ghi chép trong một chương trình gọi là Tomboy Notes, bạn có thể sử dụng nó cho việc mua sắm hoặc danh sách các công việc phải làm. Hãy nhấn Applications, rồi nhấn Accessories và nhấn Tomboy Notes.

Bạn có thể tìm tất cả các ghi chép của bạn bằng việc gõ một từ vào trường văn bản tìm kiếm Search: trong cửa sổ chính của tomboy.

Việc tạo các ghi chép

Để tạo một ghi chép hãy nhấn File, rồi nhấn New, cửa sổ “New Note” (“Ghi chép mới”) sẽ mở.

Cửa sổ “New Note” sẽ chứa một tiêu đề màu xanh da trời “New Note” - cái này có thể xóa được và thay đổi được thành một tiêu đề mà nó làm cho ghi chép dễ nhớ hơn. Nội dung chính của ghi chép có thể được gõ vào nơi nó nói “Describe your new note here”. (“Hãy mô tả ghi chép mới của bạn ở đây”). Một khi bạn đã gõ xong văn bản của bạn thì hãy đóng ghi chép lại khi tất cả mọi thay đổi sẽ được lưu giữ lại một cách tự động.

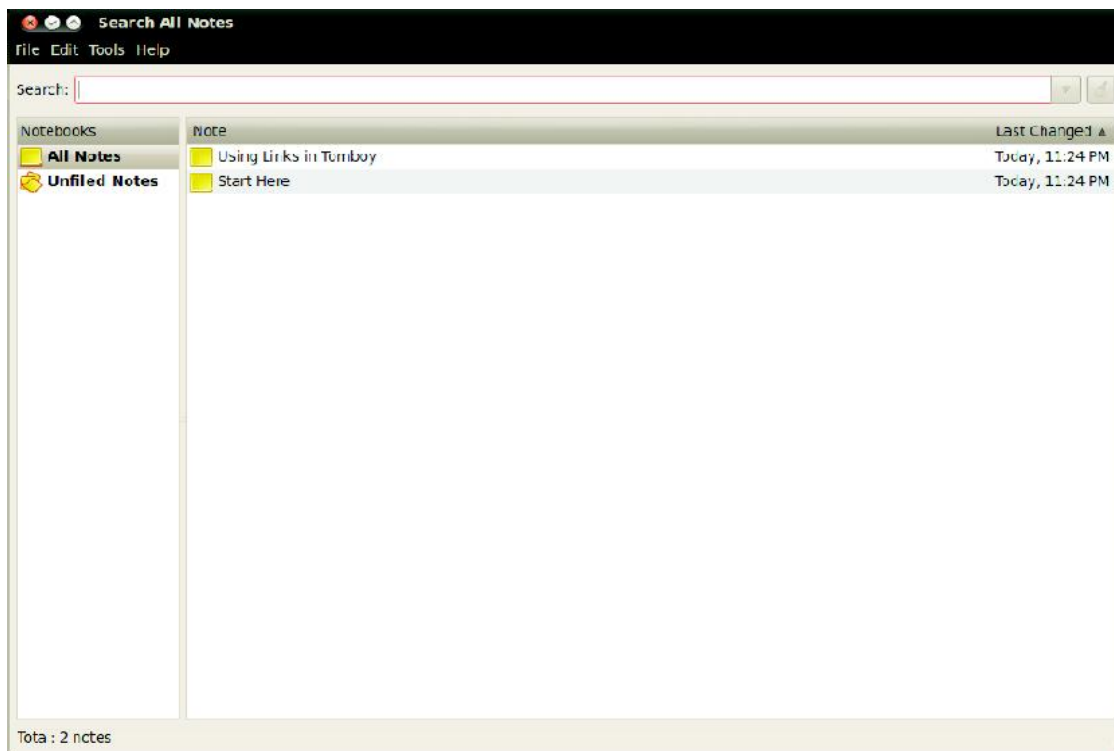
Để xóa ghi chép hãy nhấn vào nút xóa ghi chép màu đỏ, điều này sẽ làm mở ra cửa sổ “Really delete this note?” (“Thực sự xóa ghi chép này chứ?”). Nếu bạn muốn xóa ghi chép này thì nhấn nút Delete,

nếu không thì nhấn nút Cancel.

Bạn có thể bổ sung một ghi chép vào một sổ ghi chép bằng việc nhấp nút Notebook (Sổ ghi chép) và nhấp vào lựa chọn bên cạnh sổ ghi chép mà bạn muốn đưa ghi chép này tới đó.

Việc tổ chức các ghi chép

Bạn có thể tổ chức các ghi chép của bạn trong Tomboy bằng việc sử dụng “Notebooks”, điều này làm cho việc tìm kiếm các ghi chép của bạn nhanh hơn và ở một vị trí logic hơn. Để tạo một sổ ghi chép mới hãy nhấp File, rồi Notebooks, và nhấp New Notebook...



Hình 3.26: Bạn có thể ghi lại các thông tin mà bạn cần nhớ.

Cửa sổ “Create a new notebook” sẽ mở, hãy gõ tên của sổ ghi chép vào trường văn bản Notebook name: (tên sổ ghi chép). Một khi bạn đã gõ xong tên của sổ ghi chép rồi thì nhấp nút Create (Tạo).

Sổ ghi chép bây giờ sẽ bày ra trên thanh bên lề của Tomboy Notes. Bạn có thể nhấp và giữ trên ghi chép mà bạn chọn và rê nó lên đỉnh của sổ ghi chép mà bạn muốn di chuyển ghi chép đó tới.

Việc đồng bộ hóa

Bạn có thể đồng bộ hóa các ghi chép với tài khoản của Ubuntu One, điều này có nghĩa là bạn có thể truy cập chúng trong khắp máy tính Ubuntu của bạn. Bạn cũng có thể truy cập chúng từ <https://one.ubuntu.com/>.

Để đồng bộ hóa các ghi chép của bạn, hãy nhấp vào Edit, rồi nhấp Preferences, điều này sẽ làm mở cửa sổ “Tomboy Preferences”. Nhấp vào tab Synchronization và sau đó trong danh sách kéo thả Service (dịch vụ) hãy nhấp vào Tomboy Web.

Sau đó nhấp vào nút Connect to Server (Kết nối tới máy chủ), điều này sẽ làm mở một trang web trong Firefox mà bạn sẽ cần đưa vào một địa chỉ thư điện tử mà bạn sử dụng cho Ubuntu One và mật khẩu của bạn. Rồi nhấp nút Continue (Tiếp tục), rồi trong trường văn bản Computer Name (Tên máy tính) hãy đưa vào một tên mà gợi cho bạn nhớ về máy tính đó rồi nhấp nút Add This Computer (Bổ sung thêm máy tính này). Firefox sau đó sẽ hiển thị một trang nói thứ gì đó đại loại như “Tomboy Web Authorization Successful.” (“Xác thực Web của Tomboy thành công”). Quay lại cửa sổ “Tomboy Preferences” rồi nhấp vào nút Save (Luu giữ). Một cửa sổ mới sẽ mở ra hỏi bạn liệu bạn có muốn “synchronize your notes now,” (“đồng bộ hóa các ghi chép của bạn bây giờ hay không”), hãy nhấp vào nút Yes và cửa sổ “Synchronizing Notes...” (“Việc đồng bộ hóa các ghi chép”) sẽ mở ra, một khi sự đồng bộ hóa được kết thúc thì hãy nhấp nút Close.

Nếu bạn muốn đồng bộ hóa các ghi chép một lần nữa thì hãy nhấp Tools và nhấp Synchronize Notes. Các ghi chép của bạn sẽ bắt đầu việc đồng bộ hóa, khi chúng thực hiện xong, hãy nhấp nút Close.

Ubuntu One

Phổ biến đối với nhiều người để sử dụng nhiều máy tính trong công việc, ở trường học, ở nhà và trong cuộc sống cá nhân của họ. Bạn có thể có 1 máy để bàn ở văn phòng của bạn cũng như một máy xách tay khi đi du lịch hoặc chỉ để đi vào một quán cà phê. Việc đảm bảo rằng tất cả các tệp của bạn sẽ truy cập được bất kể máy tính nào bạn đang sử dụng là một nhiệm vụ hoàn toàn khó khăn. Điều y hệt có thể nói về tính phức tạp của việc giữ cho sổ địa chỉ trong Evolution, các ghi chép trong Tomboy, hoặc các đánh dấu trang trong Firefox của bạn được đồng bộ.

Ubuntu One có thể giúp bạn giữ cho tệp số của bạn được đồng bộ. Tất cả các tài liệu, âm nhạc, đánh dấu trang, địa chỉ liên hệ trong sổ địa chỉ, và các ghi chép được đồng bộ trong khắp tất cả các máy tính của bạn. Thêm nữa, tất cả chúng được lưu trữ trong đám mây cá nhân của bạn sao cho bạn có thể sử dụng một trình duyệt web từ bất kỳ máy tính nào để truy cập tất cả những đồ của bạn từ website của Ubuntu One (<http://one.ubuntu.com/>).

Ubuntu One cung cấp cho tất cả những người sử dụng Ubuntu 2GB lưu trữ tự do. Dung lượng lưu trữ nhiều hơn và sự đồng bộ hóa các địa chỉ liên hệ với các điện thoại di động là sẵn sàng với chi phí hàng tháng. Sau khi bạn thiết lập Ubuntu One thì bạn có thể tiếp tục sử dụng máy tính của bạn như bạn vẫn thường sử dụng, với Ubuntu One chăm sóc việc làm cho các dữ liệu của bạn xuất hiện trên tất cả các máy tính khác có Ubuntu One được cài đặt của bạn.

Việc thiết lập Ubuntu One

Để thiết lập Ubuntu One, trước tiên hãy mở thực đơn System, rồi chọn Preferences, rồi Ubuntu One. Nếu đây là lần đầu bạn chạy ứng dụng Ubuntu One Preferences, thì nó sẽ bổ sung máy tính của bạn vào tài khoản Ubuntu One của bạn.

Ubuntu One sử dụng dịch vụ đăng nhập duy nhất SSO của Ubuntu (Ubuntu Single Sign On) cho các tài khoản của người sử dụng. Nếu bạn còn chưa có một tài khoản SSO của Ubuntu, thì quá trình thiết lập sẽ cho bạn tạo một tài khoản như vậy. Khi bạn hoàn tất, bạn sẽ có một tài khoản SSO của Ubuntu, một đăng ký Ubuntu One tự do, và máy tính của bạn sẽ được thiết lập cho sự đồng bộ hóa.

Các ưu tiên của Ubuntu One

Ứng dụng Ubuntu One Preferences chỉ ra dung lượng lưu trữ của bạn hiện đang sử dụng là bao nhiêu cũng như cung cấp các công cụ quản lý tài khoản.

Tab Account (Tài khoản) hiển thị các thông tin tài khoản của bạn như tên và địa chỉ thư điện tử và các đường liên kết tới nhiều hơn các nguồn hỗ trợ kỹ thuật và quản lý tài khoản. Tab Devices (Các thiết bị) liệt kê tất cả các thiết bị mà hiện hành được bổ sung vào để đồng bộ hóa với tài khoản của bạn. Các thiết bị hoặc là các máy tính hoặc các điện thoại di động. Đối với máy tính mà bạn hiện đang sử dụng, bạn có thể chỉnh bằng thông được sử dụng của bạn là bao nhiêu bằng sự đồng bộ hóa và kết nối hoặc kết nối lại tới Ubuntu One. Bạn cũng có thể loại bỏ các máy tính và các điện thoại di động từ tài khoản của Ubuntu One.

Tab Services (các dịch vụ) là nơi mà bạn quản lý những tính năng nào của Ubuntu One sẽ đồng bộ hóa với lưu trữ đám mây và các máy tính khác của bạn. Bạn có thể kích hoạt hoặc vô hiệu hóa sự đồng bộ hóa của các tệp, âm nhạc được mua, các địa chỉ liên hệ, và các đánh dấu trang.

Nhiều thông tin hơn nữa

Nhiều thông tin hơn nữa về Ubuntu One, các dịch vụ và các nguồn hỗ trợ kỹ thuật của nó, hãy tới website của Ubuntu One tại <http://one.ubuntu.com/>. Tới blog của Ubuntu One tại <http://one.ubuntu.com/blog> để có các tin tức về những tính năng mới nhất.

4. Phần cứng

Việc sử dụng các thiết bị của bạn

Ubuntu hỗ trợ một dải rộng các phần cứng, và hỗ trợ cho những phần cứng mới cải thiện với từng phiên bản.

Nhận dạng các phần cứng

Để nhận dạng các phần cứng của bạn thì bạn có thể cài đặt ứng dụng sau đây: Nháy Applications, cuộn xuống tới Ubuntu Software Center. Khi cửa sổ “Ubuntu Software Center” mở, hãy sử dụng hộp tìm kiếm ở đỉnh bên phải và tìm thứ sau đây: “sysinfo” (“thông tin hệ thống”). Bây giờ nháy Info ► Install để cài để cài đặt ứng dụng này.

Bây giờ để chạy ứng dụng này hãy tới Applications ► System Tools ► Sysinfo. Chương trình này sẽ mở và cung cấp cho bạn sự truy cập tới các thông tin về tất cả các phần cứng trên hệ thống của bạn.

Màn hình hiển thị

Các trình điều khiển phần cứng

Một trình điều khiển là một vài mã nguồn được đóng gói trong một tệp, mà nó nói cho máy tính của bạn cách sử dụng một mẫu phần cứng nào đó. Mỗi thành phần trong một máy tính đòi hỏi một trình điều khiển để hoạt động, hoặc nó là máy in, máy chơi DVD, đĩa cứng, hoặc card đồ họa. Đa số các card đồ họa được sản xuất bởi 3 công ty nổi tiếng là: Intel, AMD/ATI và NVIDIA. Bạn có thể thấy nhà sản xuất card mạng của bạn bằng việc tham chiếu tới sách chỉ dẫn máy tính của bạn hoặc tìm kiếm các đặc tả mẫu mã cụ thể của bạn trên Internet. Ubuntu Software Center lưu trữ một số lượng các chương trình mà chúng cho phép có được các thông tin hệ thống một cách chi tiết. SysInfo là một chương trình như vậy mà bạn có thể sử dụng để tìm kiếm các thông tin phù hợp về các thiết bị hệ thống của bạn. Ubuntu đi với sự hỗ trợ cho các thiết bị đồ họa được sản xuất bởi các công ty ở trên, và nhiều công ty khác, ngay lập tức. Điều đó có nghĩa là bạn không phải tự mình tìm kiếm và cài đặt bất kỳ trình điều khiển nào, Ubuntu sẽ chăm sóc việc này.

Card đồ họa của bạn là thành phần trong máy tính của bạn mà nó trang bị cho sự hiển thị của bạn. Khi bạn xem các video trên YouTube hoặc các đĩa DVD hoặc đơn giản hưởng thụ những hiệu ứng chuyển đổi mượt mà khi bạn tối đa hóa/tối thiểu hóa các cửa sổ của bạn, thì thiết bị đồ họa của bạn đang thực hiện một công việc nặng nhọc ở hậu trường.

Để giữ với triết lý của Ubuntu, các trình điều khiển mà được sử dụng mặc định cho việc trang bị cho các thiết bị đồ họa là nguồn mở. Điều này có nghĩa là các trình điều khiển có thể được sửa đổi bởi các lập trình viên của Ubuntu và những vấn đề với chúng có thể được sửa. Tuy nhiên, trong một số trường

hợp thì trình điều khiển sở hữu độc quyền (trình điều khiển bị hạn chế) được cung cấp bởi một công ty có thể đưa ra hiệu năng hoặc các tính năng tốt hơn mà chúng sẽ không hiện diện trong trình điều khiển nguồn mở được viết bởi cộng đồng các lập trình viên. Trong những trường hợp khác, thiết bị cụ thể của bạn có thể còn chưa được hỗ trợ bởi các trình điều khiển nguồn mở. Trong những kịch bản này, bạn có thể muốn cài đặt trình điều khiển được cung cấp bởi nhà sản xuất.

Vì những lý do cả triết lý và thực tế, Ubuntu không cài đặt các trình điều khiển bị hạn chế một cách mặc định nhưng cho phép người sử dụng thực hiện một sự lựa chọn được thông báo. Hãy nhớ rằng các trình điều khiển bị hạn chế, không giống như các trình điều khiển nguồn mở đối với thiết bị của bạn, sẽ không được duy trì bởi Ubuntu. Các vấn đề xảy ra bởi những trình điều khiển này sẽ được giải quyết chỉ khi nhà sản xuất mong muốn giải quyết chúng. Để thấy nếu các trình điều khiển bị hạn chế là sẵn sàng cho hệ thống của bạn, hãy nháy System ở màn hình đăng nhập, đi tới Administration và tìm Hardware Drivers (các trình điều khiển phần cứng). Nếu một trình điều khiển được cung cấp bởi hãng cho thiết bị cụ thể nào đó của bạn, thì nó sẽ được liệt kê ở đó. Bạn có thể đơn giản nháy vào Active (kích hoạt) và sử dụng trình điều khiển đó nếu bạn muốn. Quá trình này sẽ đòi hỏi một kết nối Internet hoạt động và sẽ yêu cầu bạn vào mật khẩu của bạn.

Các lập trình viên Ubuntu thích các trình điều khiển nguồn mở hơn vì chúng cho phép vấn đề này được nhận dạng và được sửa bởi bất kỳ ai có tri thức trong cộng đồng. Sự phát triển của Ubuntu là cực kỳ nhanh và nó là một cơ hội tốt mà thiết bị của bạn sẽ được hỗ trợ bởi các trình điều khiển nguồn mở. Bạn có thể sử dụng đĩa Live CD Ubuntu để kiểm tra tính tương thích thiết bị của bạn trước khi cài đặt Ubuntu hoặc lên trực tuyến trong các diễn đàn của Ubuntu để hỏi về thiết bị cụ thể nào đó của bạn.

Một nguồn hữu dụng khác là tài liệu chính thống trực tuyến (<http://help.ubuntu.com>), mà nó có chứa các thông tin chi tiết về một loạt các trình điều khiển đồ họa và những vấn đề được biết.

Việc thiết lập độ phân giải màn hình của bạn

Một trong những nhiệm vụ hiển thị phổ biến nhất có liên quan là việc thiết lập độ phân giải màn hình của bạn. Ubuntu tự nó nhận dạng một cách đúng đắn độ phân giải màn hình tự nhiên của bạn và thiết lập nó cho bạn. Tuy nhiên, vì hàng loạt lớn các thiết bị có sẵn, đôi khi nó có thể bị sai và thiết lập một độ phân giải không mong muốn.

Hiển thị được thực hiện bởi hàng ngàn các điểm pixel nhỏ bé. Mỗi điểm pixel hiển thị một màu khác nhau, và khi được kết hợp thì tất cả chúng hiển thị ảnh mà bạn nhìn thấy. Độ phân giải màn hình tự nhiên là một phép đo số lượng các điểm pixel thực tế trong hiển thị của bạn.

Để thiết lập hoặc chỉ kiểm tra độ phân giải màn hình của bạn, hãy tới System ► Preferences ► Monitors. Ứng dụng Monitors chỉ cho bạn tên và kích cỡ màn hình của bạn, độ phân giải màn hình và tỷ lệ làm tươi. Nháy vào độ phân giải được hiển thị (nghĩa là “1024x768 (4:3)”) có thể mở ra một thực đơn kéo thả nơi mà bạn có thể chọn độ phân giải theo ý bạn.

Việc kết nối và sử dụng máy in

Bạn có thể bổ sung, loại bỏ, và thay đổi các thuộc tính của máy in bằng việc đi tới System ► Administration ► Printing. Điều này sẽ làm hiển thị cửa sổ “Printing – localhost”. Khi bạn bổ sung một

máy in thì nó sẽ cần phải được gắn vào với một cáp USB hoặc được kết nối tới mạng của bạn. Nó cũng sẽ cần phải được bật.

Việc bổ sung một máy in cục bộ

Nếu bạn có một máy in mà được kết nối tới máy tính của bạn bằng một cáp USB thì đây là một máy in cục bộ. Bạn có thể bổ sung một máy in bằng việc nhấp vào nút Add Printer.

Ở ô bên tay trái của cửa sổ “New Printer” (“Máy in mới”) bất kỳ máy in nào mà bạn có thể cài đặt sẽ được liệt kê. Hãy chọn máy in mà bạn muốn cài đặt và nhấp Forward.

Bạn bây giờ có thể chỉ định tên, mô tả và vị trí của máy in. Mỗi thứ trong số này sẽ nhắc nhở bạn về máy in cụ thể nào đó sao cho bạn có thể chọn được cái đúng để sử dụng khi in. Cuối cùng nhấp Apply.

Nếu máy in của bạn có thể tự động in 2 mặt thì nó sẽ có thể có một bộ song công duplexer. Hãy tham chiếu tới những chỉ dẫn mà đi cùng máy in nếu bạn không chắc chắn. Nếu bạn có một bộ song công thì bạn sẽ cần chắc chắn rằng lựa chọn Duplexer Installed (bộ song công được cài đặt) được chọn và sau đó nhấp nút Forward.

Việc bổ sung một máy in mạng

Phải chắc chắn là máy in của bạn được kết nối tới mạng của bạn bằng một cáp Ethernet và phải được bật. Bạn có thể bổ sung một máy in bằng việc nhấp Add Printer. Cửa sổ “New Printer” sẽ mở. Hãy nhấp vào dấu cộng (+) bên cạnh Network Printer. Nếu máy in của bạn được tìm thấy một cách tự động thì nó sẽ xuất hiện bên dưới Network Printer. Hãy nhấp tên máy in và sau đó nhấp Forward. Trong các trường hợp mà bạn bây giờ có thể chỉ định tên, mô tả và vị trí của máy in. Mỗi thứ trong số này sẽ nhắc nhở bạn về máy in cụ thể nào đó nên bạn có thể chọn cái đúng để sử dụng khi in. Cuối cùng nhấp Apply.

Bạn cũng có thể bổ sung máy in mạng bằng việc đưa vào địa chỉ IP của máy in. Hãy chọn Find Network Printer (Tìm máy in mạng), gõ địa chỉ IP của máy in vào trong hộp mà có nhãn là Host: và sau đó nhấn nút Find. Ubuntu sẽ tìm kiếm máy in và bổ sung nó vào. Hầu hết các máy in gần đây được dò tìm ra bởi Ubuntu một cách tự động. Nếu Ubuntu không dò tìm ra máy in một cách tự động, thì nó sẽ hỏi bạn để đưa vào số mẫu mã và sản xuất của máy in đó.

Máy in mặc định là một máy in mà được chọn một cách tự động khi bạn in một tệp. Để thiết lập một máy in mặc định hãy nhấp phải vào máy in mà bạn muốn thiết lập nó như là mặc định và nhấp vào Set As Default (Thiết lập như là mặc định).

Việc thay đổi các lựa chọn máy in

Các lựa chọn máy in cho phép bạn thay đổi chất lượng in, kích cỡ giấy và dạng phương tiện. Chúng có thể được thay đổi bằng cách nhấp vào một máy in và chọn Properties. Cửa sổ “Printer Properties” sẽ mở, ở ô bên trái hãy chọn Printer Options (Các lựa chọn của máy in).

Bạn bây giờ có thể chỉ định các thiết lập bằng việc thay đổi các lựa chọn đầu vào kéo thả. Một số các lựa chọn mà bạn có thể thấy được giải thích như sau:

Kích cỡ phương tiện

Đây là kích cỡ của giấy mà bạn đặt vào trong khay in của bạn.

Nguồn của phương tiện

Đây là khay mà giấy từ đó đi ra.

Chế độ đầu ra

Điều này là rất hữu dụng nếu bạn muốn in ở chế độ Black Only Grayscale (chế độ in đen trắng) để tiết kiệm mực in, hoặc để in trong chế độ Color (in màu), hoặc High Quality Grayscale (in đen trắng chất lượng cao).

Dạng phương tiện

Phụ thuộc vào máy in mà bạn có thể thay đổi giữa:

- Giấy thường
- Tự động
- Giấy ảnh
- Phim trong suốt
- Phương tiện CD hoặc DVD

Chất lượng in

Điều này chỉ ra bao nhiêu mực sẽ được sử dụng khi in, Fast Draft (phác thảo nhanh) sử dụng ít mực in nhất và High - Resolution (độ phân giải cao) sử dụng nhiều mực in nhất.

Âm thanh

Ubuntu thường dò ra phần cứng về âm thanh của hệ thống một cách tự động trong khi cài đặt. Âm thanh trong Ubuntu được cung cấp bởi một máy chủ âm thanh có tên là PulseAudio. Những ưu tiên về âm thanh là dễ dàng thiết lập cấu hình được bằng sự trợ giúp của một GUI (giao diện đồ họa cho người sử dụng) rất dễ sử dụng được cài đặt sẵn với Ubuntu.

Một biểu tượng âm lượng, nằm trên góc ở đỉnh bên phải của màn hình, cung cấp sự truy cập nhanh tới các chức năng có liên quan tới âm thanh khác nhau. Nháy trái lên biểu tượng âm lượng sẽ chỉ ra một nút con trượt mà bạn có thể di chuyển theo chiều nằm ngang để tăng/giảm âm lượng. Nháy trái vào biểu tượng âm lượng cũng cho phép bạn chọn giữa Sound Preferences (các ưu tiên về âm thanh) có tiếng và tắt tiếng. Việc chọn các ưu tiên về âm thanh làm mở ra một cửa sổ khác mà nó cung cấp sự truy cập tới các mẫu theme, phần cứng, các ưu tiên đầu vào và đầu ra về âm thanh. Các ưu tiên về âm thanh cũng có thể được thấy nếu bạn đi tới System ► Preferences ► Sound.

Tab đầu tiên mà nó chỉ ra một cách mặc định là các mẫu theme về âm thanh. Bạn có thể vô hiệu hóa theme âm thanh hiện hành hoặc thiết lập cấu hình cho nó bằng những lựa chọn có sẵn.

Tab phần cứng sẽ có một danh sách tất cả các card âm thanh có sẵn trong hệ thống của bạn. Thường thì chỉ có một card được liệt kê, tuy nhiên, nếu bạn có một card đồ họa mà nó hỗ trợ HDMI audio thì nó cũng sẽ được chỉ ra trong danh sách. Phần này sẽ chỉ thiết lập cấu hình được nếu bạn là một người sử dụng cao cấp.

Tab thứ 3 là dành cho việc thiết lập cấu hình âm thanh đầu vào. Bạn sẽ có khả năng sử dụng phần này khi bạn có một chiếc micro được đặt sẵn trong hệ thống của bạn hoặc nếu bạn bỏ sung vào một micro từ bên ngoài.

Bạn có thể tăng/giảm và tắt (làm cho câm)/bật (làm cho kêu) âm lượng đầu vào từ tab này. Nếu có hơn một thiết bị đầu vào, thì bạn sẽ thấy chúng được liệt kê trong hộp trắng Choose a device for sound input (chọn một thiết bị cho đầu vào âm thanh).

Tab đầu ra được sử dụng cho việc thiết lập cấu hình cho âm thanh đầu ra. Bạn có thể tăng/giảm và tắt/bật âm lượng đầu ra và chọn thiết bị đầu ra được ưu tiên của bạn.

Nếu bạn có hơn 1 thiết bị đầu ra, thì nó sẽ được liệt kê trong phần gọi là “Choose a device for sound output.” (“Chọn một thiết bị cho âm thanh đầu ra”). Phần cứng đầu ra mặc định, mà nó được tự động dò tìm ra bởi Ubuntu trong khi cài đặt sẽ được chọn.

Tab Applications là dành cho việc thay đổi âm lượng đối với việc chạy các ứng dụng. Điều này là rất thuận tiện nếu bạn có nhiều chương trình âm thanh đang chạy, ví dụ, nếu bạn có Rhythmbox, Totem Movie Player và một video dựa trên web đang chơi cùng một lúc. Trong trường hợp này, bạn sẽ có khả năng để tăng/giảm, tắt/bật âm lượng cho từng ứng dụng từ tab đó.

Bạn có thể bổ sung thêm các mẫu theme âm thanh mới bằng việc cài đặt chúng từ Software Center (nghĩa là Ubuntu Studio Sound theme - mẫu theme của phòng âm thanh của Ubuntu). Bạn sẽ cần được cài đặt các theme âm thanh từ thực đơn kéo thả. Bạn cũng có thể kích hoạt các âm thanh của cửa sổ và nút.

Một chiếc micro được sử dụng cho việc tạo các cuộc gọi âm thanh (audio)/nghe nhìn (video) mà chúng được hỗ trợ bởi các ứng dụng như Skype hoặc Empathy. Nó cũng có thể được sử dụng cho việc ghi âm hoặc sử dụng nó trong các cuộc gọi audio/video.

Mặc định, âm lượng trong Ubuntu được thiết lập cực đại trong lúc cài đặt. Nếu bạn thay đổi thiết bị âm thanh đầu ra, thì nó sẽ vẫn được giữ là mặc định.

Việc đốt các đĩa CD và DVD

Để tạo một đĩa CD hoặc DVD, hãy đi tới Applications ► Sound and Video ► Brasero Disc Burner. Điều này sẽ làm mở Brasero, mà nó trao cho bạn 5 lựa chọn để chọn.

Mỗi lựa chọn này được giải thích bên dưới.



Hình 4.1: Brasero đốt các đĩa DVD và CD âm nhạc, video và dữ liệu.

Các lựa chọn vụn vặt

Những lựa chọn này áp dụng cho tất cả các dự án ngoại trừ sao chép đĩa (Disc copy) và đốt ảnh (Burn Image).

Việc bổ sung các tệp vào một dự án

Để bổ sung các tệp vào danh sách, nhấp nút Green + (màu xanh lá cây +), mà nó sẽ làm mở cửa sổ “Select Files” (“Chọn các tệp”). Sau đó di chuyển tới tệp bạn muốn bổ sung vào, nhấp vào nó, và sau đó nhấp vào nút Add. Lặp lại quá trình này cho từng tệp mà bạn muốn bổ sung vào.

Lưu giữ một dự án

Để lưu giữ một dự án sao cho bạn có thể kết thúc nó sau này, hãy chọn Project ► Save. Cửa sổ “Save Current Project” (“Lưu dự án hiện hành”) sẽ được mở. Hãy chọn nơi mà bạn muốn lưu giữ dự án. Sau đó, trong trường văn bản tên Name:, hãy đưa vào một tên cho dự án sao cho bạn sẽ nhớ được nó. Bây giờ hãy nhấp nút Save.

Việc loại bỏ các tệp

Nếu bạn muốn loại bỏ một tệp từ dự án, hãy nhấp vào tệp đó trong danh sách và nhấp vào nút Red (màu đỏ). Để loại bỏ tất cả các tệp trong danh sách hãy nhấp vào nút có hình Broom (cái chổi).

Các biểu tượng của một cái chổi thường được sử dụng trong Ubuntu để đại diện cho việc xóa sạch một trường văn bản hoặc việc trả thứ gì đó về với tình trạng mặc định của nó.

Việc đốt đĩa

Khi bạn nháy vào nút đốt thì bạn sẽ thấy cửa sổ “Properties of ...” (“Các thuộc tính của...”). Bạn có thể chỉ định tốc độ đốt trong thực đơn kéo thả tốc độ đốt (Burning speed). Tốt nhất là chọn tốc độ cao nhất.

Để đốt trực tiếp dự án của bạn vào đĩa, hãy chọn lựa chọn `Burn the image directly without saving it to disc` (Đốt ảnh trực tiếp mà không có việc lưu giữ nó vào đĩa). Với lựa chọn này được chọn, không có tệp ảnh nào được tạo ra và không có tệp nào được lưu giữ vào đĩa cứng cả.

Lựa chọn `Simulate before burning` (Mô phỏng trước khi đốt) là hữu dụng nếu bạn ngẫu nhiên gặp các vấn đề đốt đĩa. Việc chọn lựa chọn này cho phép bạn mô phỏng quá trình đốt đĩa mà không cần thực sự ghi các dữ liệu vào một chiếc đĩa - một quá trình mất thời gian nếu máy tính của bạn không ghi các dữ liệu một cách đúng đắn. Nếu sự mô phỏng là thành công, thì Brasero sẽ đốt đĩa sau một quãng tạm nghỉ khoảng 10 giây đồng hồ. Trong quãng nghỉ tạm 10 giây đồng hồ đó, bạn có lựa chọn để hủy quá trình đốt này.

Các tệp tạm thời được lưu giữ trong thư mục `/tmp` một cách mặc định. Nếu bạn muốn lưu giữ các tệp này ở vị trí khác, thì bạn sẽ cần thay đổi thiết lập trong thực đơn kéo thả các tệp `Temporary` (tạm thời). Theo những điều kiện thông thường, bạn không nên thay đổi thiết lập này.

Việc xóa trắng một đĩa

Nếu bạn đang sử dụng một đĩa mà nó có RW được viết trên nó và bạn đã sử dụng nó trước đó rồi, thì bạn có thể xóa trắng nó sao cho bạn có thể sử dụng nó lại một lần nữa. Làm việc này sẽ làm cho bạn mất tất cả các dữ liệu hiện đang có trên đĩa. Để xóa trắng một đĩa, hãy mở thực đơn `Tools`, rồi chọn `Blank`. Cửa sổ “Disk Blanking” (“Xóa trắng đĩa”) sẽ mở. Trong thực đơn kéo thả `Select a disk` (Chọn một đĩa) hãy chọn đĩa mà bạn muốn xóa trắng.

Bạn có thể kích hoạt lựa chọn `Fast blank` (xóa trắng nhanh) nếu bạn muốn rút ngắn thời gian thực hiện việc xóa trắng. Tuy nhiên, việc chọn lựa chọn này sẽ không hoàn toàn xóa hết các tệp; nếu bạn có bất kỳ dữ liệu nhạy cảm nào trên đĩa của bạn, có thể là tốt nhất không kích hoạt lựa chọn `Fast blank` này.

RW có nghĩa là `Re-Writable` (Ghi lại được) mà nó có nghĩa là đĩa có thể được sử dụng hơn 1 lần.

Một khi đĩa là trắng thì bạn sẽ thấy đĩa đã được xóa trắng thành công.

Nháy nút `Close` để kết thúc.

Dự án âm thanh

Nếu bạn ghi nhạc của riêng bạn, rồi bạn có thể muốn truyền âm nhạc này lên một CD âm thanh sao cho

các bạn và gia đình của bạn có thể nghe. Bạn có thể bắt đầu một dự án âm thanh bằng việc nhấp Project, rồi chọn New Project và rồi New Audio Project.

Sao cho mỗi tệp không chơi thẳng tệp này sau tệp kia thì bạn có thể bổ sung một sự tạm nghỉ độ 2 giây đồng hồ sau một tệp. Điều này có thể được thực hiện bằng việc nhấp vào tệp đó và sau đó nhấp vào nút ||.

Bạn có thể cắt lát các tệp thành các phần bằng việc nhấp vào nút Knife (con dao). Điều này làm mở ra một cửa sổ “Split Track” (“Chia tách rãnh”). thực đơn kéo thả Method (Phương pháp) trao cho bạn 4 lựa chọn mà mỗi lựa chọn trong số đó sẽ cho phép bạn chia tách rãnh thành một đường khác. Một khi bạn đã chia tách xong rãnh thì nhấp OK.

Ở đáy của thực đơn kéo thả của cửa sổ chính “Brasero” hãy chắc chắn rằng bạn đã chọn đĩa mà bạn muốn đốt các tệp lên. Sau đó nhấp vào nút Burn (Đốt).

Dự án dữ liệu

Nếu bạn muốn tạo một bản sao lưu các tài liệu hoặc ảnh photo thì tốt nhất có lẽ là tạo một dự án dữ liệu. Bạn có thể bắt đầu một dự án dữ liệu bằng việc nhấp vào Project rồi nhấp vào New Project và sau đó vào New Data Project.

Nếu bạn muốn bổ sung một thư mục thì bạn có thể nhấp vào ảnh Folder (thư mục), sau đó gõ tên của thư mục đó.

Trong thực đơn kéo thả ở đáy của cửa sổ chính “Brasero” hãy chắc chắn là bạn đã chọn đĩa mà bạn muốn đốt các tệp lên. Rồi nhấp nút Burn.

Dự án Video

Nếu bạn muốn tạo một DVD các video gia đình bạn thì tốt nhất có thể là tạo một dự án video. Bạn có thể bắt đầu một dự án video bằng việc nhấp Project, rồi New Project và rồi New Video Project.

Trong thực đơn kéo thả ở đáy của cửa sổ chính “Brasero” hãy chắc chắn là bạn đã chọn đĩa mà bạn muốn đốt các tệp lên. Rồi nhấp nút Burn.

Sao chép đĩa

Bạn có thể sao chép một đĩa bằng việc nhấp Project, rồi New Project và rồi Disc copy (Sao chép đĩa). Điều này làm mở cửa sổ “Copy CD/DVD”.

Nếu bạn có 2 ổ CD/DVD thì bạn có thể sao chép đĩa từ ổ này sang ổ kia, đĩa mà bạn muốn sao chép phải nằm trong ổ CD-RW/DVD-RW. Nếu chỉ có một ổ thì bạn sẽ cần phải tạo một ảnh và sau đó đốt ảnh đó vào một đĩa. Trong thực đơn kéo thả Select disc to copy (Chọn đĩa để sao chép), hãy chọn đĩa để sao chép. Trong thực đơn kéo thả Select a disc to write (Chọn một đĩa để ghi) hoặc chọn tệp ảnh hoặc chọn đĩa mà bạn muốn sao chép lên.

Tệp ảnh

Bạn có thể thay đổi nơi tệp ảnh được lưu giữ bằng việc nhấp vào Properties, điều này sẽ chỉ ra

“Location for Image File” (“Vị trí của tệp ảnh”). Bạn có thể sửa tên của tệp này trong trường văn bản tên Name:.

Vị trí lưu giữ mặc định là thư mục home, bạn có thể thay đổi điều này bằng việc nhấp lên dấu cộng (+) bên cạnh Browse for other folders (Duyệt các thư mục khác). Một khi bạn đã chọn xong nơi mà bạn muốn lưu giữ nó thì nhấp Close.

Quay trở lại trong cửa sổ “Copy CD/DVD” và nhấp Create Image (Tạo ảnh). Brasero sẽ mở “Creating Image” và sẽ hiển thị tiến trình công việc. Khi tiến trình hoàn tất hãy nhấp Close.

Đốt ảnh

Để đốt một ảnh, hãy mở thực đơn Project, rồi chọn New Project, rồi Disc copy (sao chép đĩa). Brasero sẽ mở cửa sổ “Image Burning Setup” (Thiết lập việc đốt ảnh). Nhấp vào thực đơn kéo thả Select a disk to write (Chọn một đĩa để ghi) và cửa sổ “Select Disc Image” (“Chọn ảnh của đĩa”) sẽ xuất hiện. Di chuyển tới ảnh mà bạn muốn đốt, nhấp lên nó, và sau đó nhấp Open (mở).

Trong thực đơn kéo thả Select a disk to write (Chọn một đĩa để ghi), nhấp vào đĩa mà bạn muốn ghi lên đó, rồi nhấn Burn.

Việc sử dụng một webcam

Các webcam thường được gá sẵn trong hầu hết các máy tính xách tay và các netbook. Một số máy tính, như các máy để bàn của Apple, cũng có các webcam được gá sẵn vào trong các màn hình. Phần còn lại của các webcam một cách đặc thù sử dụng các kết nối USB. Để sử dụng một webcam USB, hãy cắm nó vào một cổng USB mở trên máy tính của bạn.

Hầu hết tất cả các webcam mới được Ubuntu dò tìm ra một cách tự động. Bạn có thể thiết lập cấu hình cho các webcam đối với những ứng dụng riêng rẽ như Skype và Empathy từ thực đơn cài đặt các ứng dụng. Đối với các webcam mà không làm việc ngay được với Ubuntu, hãy tới <https://wiki.ubuntu.com/Webcam> để có được sự trợ giúp.

Có rất ít các ứng dụng mà hữu dụng cho các webcam. Cheese có thể bắt được các ảnh với webcam của bạn và máy chơi phương tiện VLC có thể bắt được dòng video từ webcam của bạn. Bạn có thể cài đặt chúng từ Ubuntu Software Center.

Việc quét văn bản và ảnh

Hầu hết mọi lần, Ubuntu sẽ đơn giản dò tìm ra máy quét của bạn và bạn chỉ cần có khả năng để sử dụng nó. Để quét một tài liệu, tuân theo các bước sau:

1. Đặt những gì bạn muốn quét lên máy quét.
2. Tới Applications ▶ Graphics ▶ Simple Scan.

Liệu máy quét của tôi có làm việc được với Ubuntu?

Có 3 cách để thấy liệu máy quét của bạn có làm việc được trong Ubuntu hay không:

1. Đơn giản cắm nó vào. Nếu nó là một máy quét USB mới hơn, có lẽ là nó sẽ làm việc ngay.
2. Kiểm tra <https://wiki.ubuntu.com/HardwareSupportComponentsScanners> mà nó là riêng biệt của Ubuntu.
3. Dự án SANE liệt kê các máy quét được hỗ trợ. Dự án truy cập máy quét dễ dàng bây giờ SANE (Scanner Access Now Easy) cung cấp hầu hết các nền tảng phụ trợ (backends) cho các phần mềm máy quét trong Ubuntu.

Ubuntu không thể tìm thấy máy quét của tôi

Có một ít lý do vì sao Ubuntu có thể trao cho bạn một “No devices available message” (“thông điệp không có thiết bị nào sẵn sàng”):

- Máy quét của bạn không được hỗ trợ trong Ubuntu. dạng máy quét phổ biến nhất không được hỗ trợ là những máy in/máy quét/máy fax Lixmark hoặc công song song cũ.
- Trình điều khiển cho máy quét của bạn không tải lên được một cách tự động.

Các thiết bị khác

Firewire

Firewire là một dạng cổng đặc biệt mà sử dụng công nghệ Firewire để truyền các dữ liệu. Cổng này thường được sử dụng bởi các máy thu hình và các máy ảnh số.

Nếu bạn muốn nhập video từ máy thu hình của bạn thì bạn có thể làm thế bằng việc kết nối máy thu hình của bạn tới cổng Firewire. Bạn sẽ cần cài đặt một chương trình gọi là Kino mà nó sẵn sàng trong Ubuntu Software Center.

Để tìm thêm thông tin về Kino, hãy tới <http://www.kinodv.org/>.

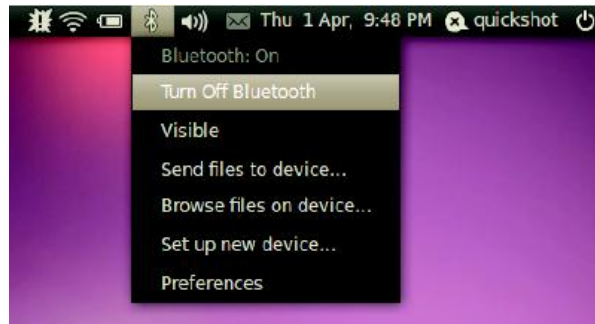
Bluetooth

Bluetooth được sử dụng rộng rãi trên các thiết bị GPS, chuột, điện thoại di động, ống nghe, máy chơi nhạc, máy tính để bàn và máy tính xách tay cho việc truyền các dữ liệu, nghe nhạc, chơi các trò chơi và hàng loạt các hoạt động khác. Tất cả các hệ điều hành hỗ trợ Bluetooth và Ubuntu không là ngoại lệ.

Bạn có thể truy cập Bluetooth preferences (các ưu tiên của Bluetooth) bằng việc nhấp trái lên biểu tượng Bluetooth ở bên tay phải của panel đỉnh. Nó thường nằm cạnh biểu tượng âm lượng. Nhấp trái lên biểu tượng Bluetooth sẽ làm mở một thực đơn popup với vài lựa chọn, như một lựa chọn để Turn off Bluetooth (Tắt Bluetooth).

Các ưu tiên của Bluetooth cũng có thể truy cập được từ System ► Preferences ► Bluetooth. Nếu bạn muốn thiết lập một thiết bị mới như một điện thoại di động để đồng bộ hóa với máy tính của bạn, hãy

chọn lựa chọn đại loại như Setup new device... (Thiết lập thiết bị mới).



Hình 4.2: Thực đơn các chương trình con của Bluetooth.

Ubuntu sau đó sẽ mở một cửa sổ cho thiết bị mới được thiết lập. Khi bạn nháy Forward, Ubuntu sẽ mở màn hình thứ 2 mà nó sẽ chỉ cho bạn cách mà nhiều thiết bị Bluetooth là hiện diện trong dãy hệ thống của bạn. Danh sách các thiết bị có sẵn này có thể mất khoảng một phút gì đó để xuất hiện trên màn hình khi hệ thống của bạn sẽ quét tìm các thiết bị. Việc quét và hiển thị là trong thời gian thực, mà có nghĩa là mỗi thiết bị sẽ được hiển thị ngay khi nó được tìm thấy. Nháy lên thiết bị Bluetooth được yêu cầu từ danh sách các thiết bị. Sau đó, hãy chọn số PIN bằng việc chọn các lựa chọn PIN.

3 số PIN được xác định trước có sẵn nhưng bạn có thể tạo ra một số PIN tùy biến mà bạn thích. Bạn sẽ cần đưa số PIN này vào thiết bị mà bạn sẽ sóng đôi với Ubuntu.

Một khi thiết bị đã được cặp đôi, Ubuntu sẽ mở màn hình “Setup completed” (“Thiết lập kết thúc”).

Trong Ubuntu, máy tính của bạn được ẩn một cách mặc định vì những lý do an ninh. Điều này có nghĩa là hệ thống Ubuntu của bạn có thể tìm kiếm các hệ thống Bluetooth được kích hoạt khác nhưng chúng không thể tìm hệ thống Ubuntu của bạn. Bạn sẽ phải kích hoạt lựa chọn này, nếu bạn muốn thiết bị Bluetooth của bạn tìm hệ thống Ubuntu của bạn.

Bạn có thể làm điều này bằng việc chọn lựa chọn “Make computer discoverable” (“Làm cho máy tính không bị phát hiện ra”) trong các ưu tiên Bluetooth. Bạn cũng có thể bổ sung một tên yêu thích cho hệ thống Ubuntu được kích hoạt Bluetooth của bạn bằng việc thay đổi văn bản theo Friendly Name (Tên thân thiện).

5. Quản lý phần mềm

Quản lý phần mềm trong Ubuntu

Như được thảo luận trong **Chương 3: Làm việc với Ubuntu**, một dãy các ứng dụng mặc định có sẵn trong Ubuntu mà chúng phù hợp cho nhiều nhiệm vụ thường ngày. Tại cùng một thời điểm bạn có thể quyết định thử nghiệm một trình duyệt web khác được lựa chọn, thiết lập một trình thư điện tử khác cho máy trạm, sửa một tệp âm thanh, hoặc thử một số trò chơi mới (ví dụ thể), và để tiến hành bất kỳ thứ gì này bạn sẽ cần cài đặt những phần mềm mới. Ubuntu bám theo nhiều gói phần mềm khác nhau, và việc tìm ra và cài đặt những gì sau đó được thiết kế để sẽ là nhanh và dễ dàng nhất có thể cho bạn. Như một sự lựa chọn, bạn có thể thích hơn để duyệt qua thư viện mở rộng của những ứng dụng có sẵn, và thử bất kỳ thứ gì hợp với ý thích của bạn.

Những khác biệt so với các hệ điều hành khác

Hầu hết các hệ điều hành khác thường đòi hỏi một người sử dụng phải mua các phần mềm thương mại (trực tuyến hoặc thông qua một cửa hàng vật lý), hoặc nếu khác đi thì là tìm kiếm trên Internet cho một lựa chọn thay thế tự do (nếu có sẵn một thứ như vậy). Tệp cài đặt đúng đắn sau đó phải được tải về và nằm trong máy tính, tiếp sau người sử dụng phải tiến hành thông qua một số nhắc nhở và lựa chọn cài đặt. Trong khi có lúc một qui trình tương tự như vậy có thể được sử dụng cho việc cài đặt các phần mềm trong Ubuntu, cách nhanh và dễ dàng nhất để tìm kiếm và cài đặt những ứng dụng mới là thông qua Trung tâm Phần mềm Ubuntu. Đây là một vị trí trung tâm cho việc truy cập các phần mềm mới, và được dựa vào khái niệm về các kho. Một kho có thể được nghĩ như một catalog các gói mà chúng có sẵn cho việc tải về từ một vị trí duy nhất. Bạn có sự truy cập tự động tới các kho của Ubuntu khi hệ điều hành được cài đặt; tuy nhiên, các kho bổ sung có thể được bổ sung thêm sau này để truy cập được tới nhiều phần mềm hơn nữa.

Việc sử dụng Trung tâm Phần mềm Ubuntu

Trung tâm Phần mềm có thể được sử dụng để cài đặt hầu hết các ứng dụng mà có sẵn trong các kho chính thức của Ubuntu.

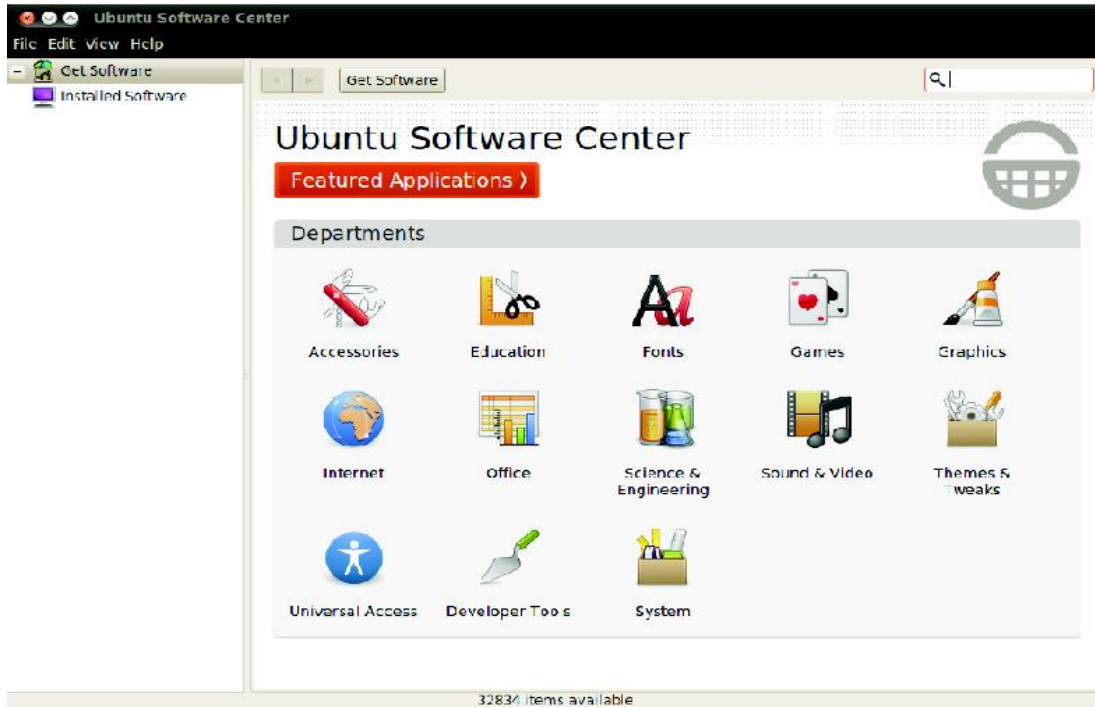
Một số gói phần mềm có nhiều mục đích cao cấp, như việc lập trình hoặc chạy một máy chủ, và không thể được cài đặt bằng việc sử dụng Trung tâm Phần mềm. Bạn sẽ cần phải sử dụng trình quản lý gói Synaptic (được thảo luận về cuối của chương này) để cài đặt các gói này.

Để khởi động Trung tâm Phần mềm, hãy mở thực đơn Applications và chọn Ubuntu Software Center (Trung tâm Phần mềm Ubuntu).

Cửa sổ Software Center có 2 phần - một danh sách các phần ở bên trái, và một tập hợp các biểu tượng ở bên phải. Mỗi biểu tượng đại diện cho một phòng, mà nó là một chủng loại phần mềm. Ví dụ, phòng “Games” chứa trò chơi “Sudoku”.

Các phần bên trái của cửa sổ đại diện cho kiểu nhìn hiện hành của bạn đối với catalog của Trung tâm

Phần mềm. Nháy nút Get Software (Lấy phần mềm) ở bên trái để thấy các phần mềm mà nó có sẵn để cài đặt và Installed Software (các phần mềm đã được cài đặt) để thấy danh sách các phần mềm đã chúng đã được cài đặt trên máy tính của bạn.



Hình 5.1: Bạn có thể cài đặt và loại bỏ các ứng dụng khỏi máy tính của bạn bằng việc sử dụng Trung tâm Phần mềm

Tìm kiếm phần mềm

Nếu bạn đang tìm kiếm một ứng dụng, bạn có thể đã biết một tên cụ thể (ví dụ, “Thunderbird” là một trình thư điện tử phổ biến cho máy trạm), hoặc nếu không thì bạn có thể chỉ có một chủng loại chung chung trong đầu (ví dụ, chủng loại “sound and video” (“âm thanh và video”) bao gồm một số các ứng dụng phần mềm khác nhau như các trình chuyển đổi video, các trình soạn sửa âm thanh, và các máy chơi nhạc).

Để giúp bạn tìm ra ứng dụng đúng, bạn có thể duyệt catalog của Trung tâm Phần mềm bằng việc nháy lên phòng mà nó phản ánh chủng loại của phần mềm mà bạn muốn, hoặc như một sự lựa chọn sử dụng công cụ tìm kiếm được xây dựng sẵn ở đỉnh bên phải của cửa sổ để tìm kiếm những tên hoặc từ khóa cụ thể.

Khi bạn chọn một phòng, bạn sẽ được trưng bày ra một danh sách các ứng dụng mà chúng phù hợp với chủng loại đó. Một số phòng có các chủng loại con - ví dụ, phòng “Games” có chủng loại con cho “Simulation” (“mô phỏng”) và “Card Games” (“Các trò bài”).

Hãy kiểm tra phòng Featured Applications (Các ứng dụng đặc trưng) để xem một danh sách các ứng dụng được khuyến cáo cao độ.

Để di chuyển qua các chủng loại thì bạn có thể sử dụng các nút back (lùi) và forward (tiền) ở đỉnh của cửa sổ, cũng như các nút di chuyển (thường được tham chiếu tới như là “những mẫu bánh vụn”) bên cạnh các nút đó.

Việc cài đặt phần mềm

Việc cài đặt các ứng dụng theo nghĩa đen là chỉ một cái nháy. Một khi bạn đã thấy một ứng dụng mà bạn muốn thử:

Lưu ý là bạn sẽ cần phải được kết nối tới Internet để Trung tâm Phần mềm Ubuntu làm việc được. Để biết làm thế nào để thiết lập được kết nối của bạn, xem [Chương 3: Làm việc với Ubuntu..](#)

1. Nháy vào nút Install (cài đặt) ở bên phải của gói được chọn. Nếu bạn muốn đọc nhiều hơn về gói phần mềm này trước khi cài đặt nó, trước hết hãy nháy vào More Info. Điều này sẽ đưa bạn tới một mô tả ngắn của ứng dụng này, cũng như một hình chụp và một đường liên kết web khi có sẵn, Nếu bạn muốn tiếp tục, bạn cũng có thể nháy Install từ trang này.
2. Gõ mật khẩu của bạn vào cửa sổ xác thực sẽ xuất hiện. Đây chính là mật khẩu mà bạn sử dụng để đăng nhập vào tài khoản của bạn. Bạn được yêu cầu nhập nó vào bất kỳ khi nào cài đặt các phần mềm mới, để tránh việc ai đó không có quyền truy cập của người quản trị khởi tiến hành những thay đổi không được phép đối với máy tính của bạn.

Nếu bạn nhận được một thông điệp “Authentication Failure” (“Xác thực hỏng”) sau khi gõ vào mật khẩu của bạn, thì hãy kiểm tra xem bạn đã gõ nó có đúng không bằng việc thử lại lần nữa. Nếu lỗi này tiếp tục, điều này có thể có nghĩa là tài khoản của bạn không được phép để cài đặt phần mềm trên máy tính đó.

3. Chờ tới khi gói được cài đặt xong. Trong quá trình cài đặt (hoặc loại bỏ) các gói phần mềm, bạn sẽ thấy một biểu tượng động đậy của các mũi tên quay ở bên trái của nút In Progress (đang tiến triển) trên thanh bên lề. Nếu bạn thích, bạn bây giờ có thể quay ngược lại cửa sổ duyệt chính và đưa vào hàng đợi những gói phần mềm sẽ được cài đặt bằng việc tuân theo các bước ở trên. Bất kỳ lúc nào, nháy nút In Progress ở bên trái sẽ đưa bạn tới một tóm tắt tất cả các hoạt động mà nó hiện đang diễn ra. Ở đây bạn cũng có thể nháy vào biểu tượng X để hủy bất kỳ hoạt động nào.

Một khi Trung tâm Phần mềm đã kết thúc cài đặt một ứng dụng, thì là lúc nó sẵn sàng để được sử dụng. Ubuntu sẽ đặt một trình khởi động trong thực đơn Applications của bạn dưới thực đơn con phù hợp - vị trí chính xác của nó sẽ phụ thuộc vào mục đích của ứng dụng đó. Nếu bạn không thấy nó, trong một số trường hợp một ứng dụng sẽ xuất hiện trong một trong những thực đơn của System ► Preferences or System ► Administration thay vào đó.

Việc loại bỏ phần mềm

Việc loại bỏ các ứng dụng là rất tương tự như việc cài đặt chúng. Trước tiên, hãy nháy vào nút Installed Software trên thanh bên lề của Trung tâm Phần mềm. Cuộn xuống tới ứng dụng mà bạn muốn

loại bỏ (hoặc sử dụng trường tìm kiếm để tìm nhanh nó), và sau đó:

1. Nháy nút Remove ở bên phải của ứng dụng được lựa chọn.

Để loại bỏ hoàn toàn một ogis và tất cả cấu hình của nó, bạn sẽ cần phải thanh lọc nó. Bạn có thể làm điều này bằng trình quản lý gói Synaptic tiên tiến hơn, mà nó được thảo luận xa hơn trong phần **Trình quản lý gói Synaptic** bên dưới.

2. Gõ mật khẩu của bạn vào cửa sổ xác thực khi nó hiện ra. Việc loại bỏ phần mềm cũng đòi hỏi rằng bạn gõ vào mật khẩu của bạn để giúp bảo vệ máy tính của bạn chống lại những thay đổi không được phép. Gói này sau đó sẽ được đưa vào hàng đợi để được loại bỏ, và sẽ xuất hiện dưới phần In Progress trên thanh bên lề.

Việc loại bỏ một gói cũng sẽ cập nhật các thực đơn của bạn một cách tương ứng.

Việc quản lý các phần mềm bổ sung

Mặc dù Trung tâm Phần mềm cung cấp một thư viện rộng lớn các ứng dụng để chọn, thì ban đầu chỉ những gói nào có sẵn bên trong các kho chính thức của Ubuntu sẽ được liệt kê. Có lúc, một ứng dụng cụ thể nào đó mà bạn tìm kiếm có thể không có sẵn trong các kho đó. Nếu điều này xảy ra, điều quan trọng để hiểu một số phương pháp lựa chọn khác cho việc truy cập và cài đặt các phần mềm trong Ubuntu, như việc tải về một tệp cài đặt bằng tay từ Internet, hoặc việc bổ sung các kho bên ngoài. Trước tiên, chúng ta sẽ xem xét cách quản lý các kho của bạn thông qua các nguồn phần mềm (Software Sources)

Các nguồn phần mềm

Trung tâm Phần mềm liệt kê chỉ những ứng dụng mà chúng có sẵn trong các kho được kích hoạt của bạn. Các kho có thể được bổ sung hoặc loại bỏ thông qua ứng dụng Software Sources. Để mở nó, hãy nháy System ► Administration ► Software Sources ở panen đỉnh. Bạn sẽ được yêu cầu gõ vào mật khẩu của bạn, rồi cửa sổ “Software Sources” sẽ mở. Có 5 tab ở đỉnh của cửa sổ này: Ubuntu Software (Các phần mềm của Ubuntu), Other Software (Các phần mềm khác), Updates (Các cập nhật), Authentication (Xác thực) và Statistics (Các số thống kê).

Bạn cũng có thể mở Software Sources từ Trung tâm Phần mềm. Đơn giản tới Edit ► Software Sources.

Việc quản lý các kho chính thức

Tab Ubuntu Software liệt kê 4 kho chính thức của Ubuntu, mỗi kho chứa các dạng khác nhau của các gói. Khi Ubuntu lần đầu được cài đặt, chỉ 2 trong số chúng được kích hoạt - main (chính) và universe (thế giới).

- Các phần mềm nguồn mở được Canonical hỗ trợ (main - chính): kho này chứa tất cả các gói nguồn mở mà sẽ được duy trì bởi **Canonical**.
- Các phần mềm nguồn mở được duy trì bởi cộng đồng (universe - thế giới): kho này chứa tất cả

các gói phần mềm nguồn mở mà được phát triển và duy trì bởi cộng đồng Ubuntu.

- Các trình điều khiển thiết bị sở hữu độc quyền (restricted - bị hạn chế): kho này chứa các trình điều khiển sở hữu độc quyền, mà chúng có thể được yêu cầu phải sử dụng các khả năng đầy đủ của một số các thiết bị hoặc phần cứng của bạn. Sở hữu độc quyền có nghĩa là những gói này là nguồn đóng - nghĩa là, chúng bị sở hữu một cách thương mại và không mở cho sự phát triển của cộng đồng. Kho này không được kích hoạt một cách mặc định.

Các gói nguồn đóng đôi khi được tham chiếu tới như là không tự do. Đây là một tham chiếu tới sự tự do được nói, hơn là giá tiền. Sự thanh toán không được yêu cầu để sử dụng các gói này, tuy nhiên, chúng sẽ bị vô hiệu hóa một cách mặc định trong Ubuntu để trao cho những người sử dụng sự lựa chọn một hệ điều hành nguồn mở hoàn toàn.

- Các phần mềm bị hạn chế bởi các vấn đề bản quyền hoặc pháp lý (multiverse): kho này chứa các phần mềm mà chúng có thể được bảo vệ khỏi việc sử dụng trong một số bang hoặc một số quốc gia bởi các luật bản quyền và cấp phép, và vì thế không được kích hoạt một cách mặc định. Bạn có thể chọn để kích hoạt kho này, nhưng bằng việc thực hiện như vậy thừa nhận trách nhiệm về sự sử dụng của bất kỳ gói nào mà bạn cài đặt.

Lựa chọn Source code (Mã nguồn) không được chọn trừ phi bạn có kinh nghiệm với việc xây dựng các ứng dụng từ nguồn.

Việc xây dựng các ứng dụng từ nguồn là một quá trình cao cấp cho việc tạo ra các gói, và thường chỉ liên quan tới các lập trình viên. Bạn cũng có thể yêu cầu các tệp nguồn khi sử dụng một **nhân (kernel)** tùy biến, hoặc nếu việc thử sử dụng phiên bản mới nhất của một ứng dụng trước khi nó được tung ra đối với Ubuntu. Vì đây là một lĩnh vực cao cấp hơn nhiều, nên sẽ không được đề cập tới trong sách chỉ dẫn này.

Việc chọn máy chủ phần mềm tốt nhất

Ubuntu trao quyền cho nhiều máy chủ khắp trên thế giới để hành động như những gương soi. Nghĩa là, chúng chứa một bản sao chính xác của tất cả các tệp có trong các kho chính thức của Ubuntu. Trong tab Ubuntu Software, bạn có thể chọn máy chủ mà nó sẽ trao cho bạn tốc độ tải về tốt nhất có thể.

Khi chọn một máy chủ, bạn có thể muốn xem xét những thứ sau:

- Tốc độ kết nối. Phụ thuộc vào khoảng cách vật lý giữa bạn và một máy chủ, tốc độ kết nối có thể khác nhau. Ubuntu cung cấp một công cụ cho việc chọn máy chủ mà nó cung cấp kết nối nhanh nhất với máy tính của bạn.

Trước hết, nháy hộp kéo thả cạnh “Download from:” (“Tải về từ:”) trong cửa sổ “Software Sources” (“Các nguồn phần mềm”), và chọn Other (Khác) từ thực đơn. Trong cửa sổ “Server Selection” (“Chọn máy chủ”) sẽ xuất hiện, hãy nháy vào nút Select Best Server (Chọn máy chủ tốt nhất) ở đỉnh bên phải. Máy tính của bạn bây giờ sẽ cố kết nối với tất cả các máy chủ có sẵn, rồi chọn một máy chủ với tốc độ nhanh nhất. Nếu bạn hạnh phúc với lựa chọn tự động này, hãy nháy Choose Server (Chọn máy chủ) để quay về cửa sổ “Software Sources”.

- Vị trí. Việc chọn một máy chủ mà gần với vị trí của bạn sẽ thường cung cấp tốc độ kết nối tốt nhất.

Để chọn một máy chủ theo quốc gia, hãy chọn vị trí của bạn trong cửa sổ “Server Selection”. Nếu có nhiều máy chủ có sẵn ở vị trí của bạn, thì hãy chọn một rồi sau đó nhấn Choose Server (Chọn máy chủ) khi bạn kết thúc.

Cuối cùng, nếu bạn không có được một kết nối Internet, thì Ubuntu có thể cài đặt một số gói phần mềm thẳng từ cài đặt CD của bạn. Để làm điều này, hãy chèn đĩa vào ổ CD máy tính của bạn, rồi chọn hộp kiểm tra bên cạnh Installable from the CD-ROM/DVD (Có thể cài đặt được từ CD-ROM/DVD). Một khi hộp kiểm tra này được chọn, thì đĩa sẽ được đối xử hết như một kho trực tuyến, và các ứng dụng sẽ là có thể cài đặt được trực tiếp từ CD thông qua Trung tâm Phần mềm.

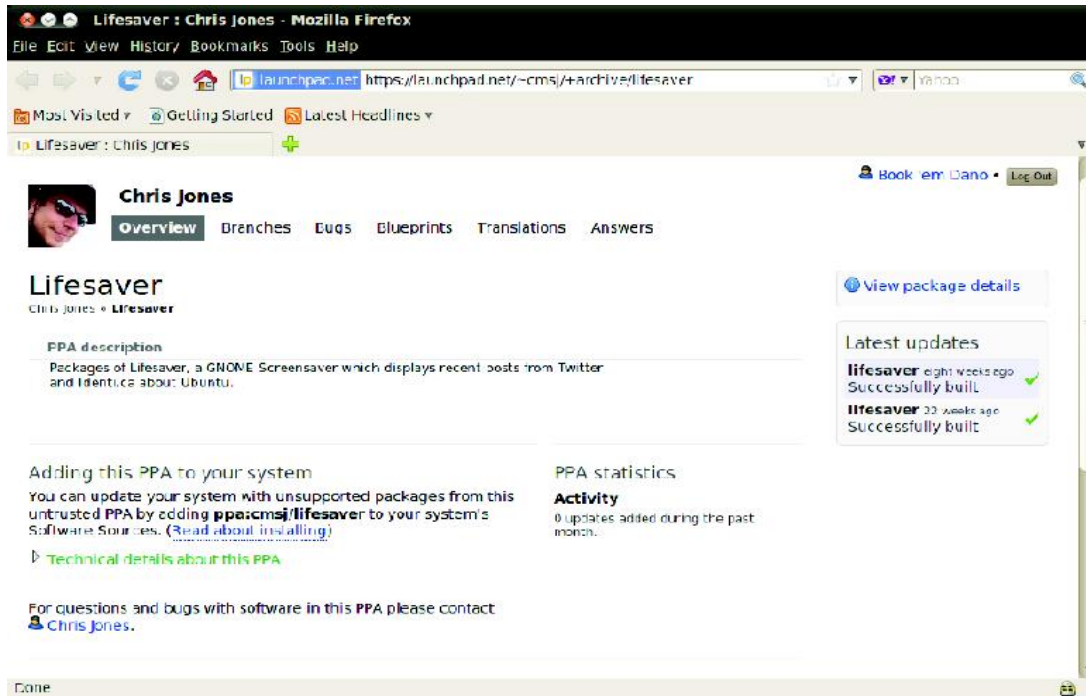
Việc bổ sung nhiều hơn các kho phần mềm

Ubuntu làm cho dễ dàng hơn để bổ sung các kho bổ sung, của bên thứ ba vào danh sách các nguồn phần mềm của bạn. Các kho phổ biến nhất được bổ sung vào Ubuntu sẽ được gọi là PPAs. Những kho này cho phép bạn cài đặt các gói phần mềm mà chúng không có sẵn trong các kho chính thức, và tự động được lưu ý bất kỳ khi nào các cập nhật cho những gói này là sẵn sàng.

Một PPA là một lưu trữ gói cá nhân (Personal Package Archive). Đây là các kho trực tuyến được sử dụng để lưu trữ các phiên bản mới nhất của các gói phần mềm, các dự án số, và các ứng dụng khác.

Miễn là bạn biết địa chỉ web của một site Launchpad của PPA, việc bổ sung nó vào danh sách các nguồn phần mềm của bạn khá là đơn giản. Để làm thế, bạn sẽ cần phải sử dụng tab Other Software (Phần mềm khác) trong cửa sổ “Software Sources”.

Trên site Launchpad đối với một PPA, bạn sẽ thấy một tiêu đề ở bên trái gọi là “Adding this PPA to your system” (“Bổ sung PPA này vào hệ thống của bạn”). Bên dưới sẽ là một đoạn ngắn chứa một URL duy nhất ở dạng ppa:test-ppa/example. Hãy chọn URL này bằng việc chọn nó bằng chuột, rồi nhấn phải và chọn Copy (sao chép).



Hình 5.2: Đây là một ví dụ về trang Launchpad cho Lifesaver PPA. Lifesaver là một ứng dụng mà nó không có sẵn trong các kho chính thức của Ubuntu. Tuy nhiên, bằng việc bổ sung PPA này vào danh sách các nguồn phần mềm của bạn, thì có thể sau đó dễ dàng cài đặt và cập nhật ứng dụng này thông qua Trung tâm Phần mềm.

Quay về cửa sổ “Software Sources”, và trong tab Other software nháy vào Add... ở đáy. Một cửa sổ mới sẽ xuất hiện, và bạn sẽ thấy từ “Apt line:” đi sau bởi một trường văn bản. Nháy phải vào chỗ trống trong trường văn bản này và chọn Paste, và bạn sẽ thấy URL đó xuất hiện mà bạn đã sao chép từ site Launchpad trước đó. Hãy nháy Add Source (Bổ sung nguồn) để trở về cửa sổ “Software Sources”. Bạn sẽ thấy một khoản đầu vào mới đã được bổ sung vào danh sách các nguồn trong cửa sổ này, với một hộp chọn có tiêu đề ở trước nghĩa là nó được kích hoạt.

Nếu bạn nháy Close ở góc phải dưới đáy của cửa sổ này, thì một thông điệp sẽ xuất hiện báo cho bạn rằng “The information about available software is out-of-date.” (“Thông tin về phần mềm có sẵn này là lỗi thời”). Điều này là vì bạn chỉ mới bổ sung một kho mới tới Ubuntu, và nó bây giờ cần phải kết nối tới kho đó và tải về một danh sách các gói mà nó cung cấp. Hãy nháy Reload (Tải lại), và chờ trong khi Ubuntu làm tươi lại tất cả các kho được kích hoạt của bạn (bao gồm kho mới mà bạn vừa mới bổ sung vào). Khi kết thúc, cửa sổ này sẽ đóng một cách tự động.

Chúc mừng, bạn vừa bổ sung một PPA vào danh sách các nguồn phần mềm của bạn. Bạn bây giờ có thể mở Trung tâm Phần mềm và cài đặt các ứng dụng từ PPA này, theo cách y hệt mà bạn trước đó đã cài đặt các chương trình từ các kho mặc định của Ubuntu.

Quản lý gói Synaptic

Quản lý gói Synaptic (Synaptic Package Manager) là một công cụ cao cấp cho việc quản lý các phần mềm trong Ubuntu. Nó có thể được sử dụng để thực hiện những nhiệm vụ y hệt như Trung tâm Phần

mềm Ubuntu, như việc cài đặt và loại bỏ các ứng dụng, những cũng cho phép kiểm soát nhiều hơn đối với các gói của bạn. Ví dụ, nó cung cấp các lựa chọn sau đây:

- Cài đặt bất kỳ gói nào trong các kho của bạn. Trong nhiều trường hợp bạn có thể còn chọn được phiên bản nào của một gói để cài đặt, mặc dù lựa chọn này chỉ có sẵn nếu có nhiều phiên bản trong kho.
- Cài đặt lại một gói. Điều này có thể là hữu dụng nếu bạn muốn lui ngược lại một gói về tình trạng mặc định của nó, hoặc sửa bất kỳ xung đột nào hoặc tệp bị hỏng nào.
- Cập nhật một gói khi một phiên bản mới hơn được tung ra.
- Loại bỏ bất kỳ gói nào mà bạn không còn cần tới nữa.
- Thanh lọc. Đây là khi bạn muốn loại bỏ hoàn toàn một gói, bao gồm bất kỳ tệp ưu tiên được lưu trữ hoặc cấu hình (mà chúng thường là bị để lại sau khi một gói bị xóa bỏ).
- Sửa các gói bị hỏng.
- Kiểm tra các thuộc tính của bất kỳ gói nào, như là số phiên bản, các tệp có chứa, kích cỡ gói, các phụ thuộc và nhiều thứ nữa.

Để mở trình quản lý gói Synaptic, hãy tới System ► Administration ► Synaptic Package Manager. Như được giải thích ở trên, Synaptic là một công cụ phức tạp hơn so với Trung tâm Phần mềm, và thường không phải là cơ bản cho một người sử dụng mới chỉ làm quen với Ubuntu. Nếu bạn muốn đọc thêm thông tin về cách sử dụng chương trình này, hoặc yêu cầu sự hỗ trợ nhiều hơn việc quản lý các phần mềm trong hệ thống của bạn, hãy tới <https://help.ubuntu.com/community/SynapticHowto>.

Cập nhật và nâng cấp

Ubuntu cũng cho phép bạn quyết định cách quản lý cập nhật các gói thông qua tab Updates trong cửa sổ Software Sources.

Cập nhật Ubuntu

Trong phần này, bạn có khả năng để chỉ định các dạng cập nhật mà bạn muốn cài đặt trong hệ thống của bạn, và thường phụ thuộc vào các ưu tiên của bạn xung quanh tính ổn định, đối với việc có sự truy cập tới những phát triển mới nhất.

- Những cập nhật an ninh quan trọng: những cập nhật này được khuyến cáo cao độ để đảm bảo hệ thống của bạn an ninh nhất có thể. Chúng được kích hoạt một cách mặc định.
- Những cập nhật được khuyến cáo: Những cập nhật này không thật quan trọng cho việc giữ cho hệ thống của bạn an ninh, nhưng sẽ có nghĩa là các gói của bạn luôn luôn có được hầu hết những sửa lỗi gần nhất hoặc các cập nhật nhỏ mà chúng phải được thử nghiệm và cải thiện. Lựa chọn này cũng được kích hoạt một cách mặc định.

- Các cập nhật được cài đặt sẵn: Lựa chọn này là cho những ai muốn giữa được cập nhật nhất với những phiên bản mới nhất của các ứng dụng, có rủi ro về việc cài đặt một cập nhật mà nó còn chưa được giải quyết các lỗi hoặc các xung đột. Lưu ý là điều này có khả năng là bạn sẽ gặp phải những vấn đề với những ứng dụng được cập nhật, vì lựa chọn này không được kích hoạt một cách mặc định. Tuy nhiên, nếu điều này xảy ra thì nó là có khả năng “quay ngược lại” về một phiên bản trước đó của một gói thông qua trình quản lý gói Synaptic.
- Các cập nhật không được hỗ trợ: đây là những cập nhật mà chúng còn chưa được thử nghiệm đầy đủ và rà soát lại bởi Canonical. Một số lỗi có thể xảy ra khi sử dụng những cập nhật này, và vì thế lựa chọn này cũng không được kích hoạt một cách mặc định.

Những cập nhật tự động

Phần giữa của cửa sổ này cho phép bạn tùy biên cách mà hệ thống của bạn quản lý các cập nhật, như là tần suất mà với tần suất này nó kiểm tra những gói mới, cũng như liệu nó có cài đặt những cập nhật quan trọng ngay được không (mà không cần hỏi quyền của bạn), chỉ tải chúng, hoặc chỉ lưu ý cho bạn về chúng.

Nâng cấp phiên bản

Ở đây bạn có thể quyết định những nâng cấp hệ thống nào bạn muốn được thông báo

Mỗi 6 tháng, Ubuntu sẽ tung ra một phiên bản hệ điều hành này. Chúng được gọi là các phiên bản thông thường. Mỗi 4 phiên bản thông thường - hoặc 24 tháng - thì Ubuntu sẽ tung ra một phiên bản hỗ trợ dài hạn LTS (Long Term Support). Những phiên bản LTS được mong đợi sẽ là những phiên bản ổn định nhất, và được hỗ trợ lâu dài hơn.

- Không bao giờ: Chọn thứ này nếu bạn muốn không được lưu ý về bất kỳ phiên bản mới nào của Ubuntu.
- Những phiên bản thông thường: Chọn thứ này nếu bạn luôn muốn có phiên bản Ubuntu mới nhất, bất chấp việc liệu nó có là phiên bản hỗ trợ dài hạn (Long Term Support) hay không. Lựa chọn này được khuyến cáo cho những người sử dụng thông thường ở nhà.
- Chỉ các phiên bản hỗ trợ dài hạn LTS: Chọn lựa chọn này nếu bạn cần một phiên bản mà nó sẽ ổn định hơn và có sự hỗ trợ trong một thời gian dài. Nếu bạn sử dụng Ubuntu cho những mục đích kinh doanh, bạn có thể muốn xem xét chọn lựa chọn này.

6. Dòng lệnh

Giới thiệu giao diện dòng lệnh (terminal)

Qua sách chỉ dẫn này, chúng ta đã tập trung trước tiên vào môi trường đồ họa cho giao diện người sử dụng. Tuy nhiên, để nhận thức được đầy đủ sức mạnh của Ubuntu, bạn có lẽ muốn học cách sử dụng giao diện dòng lệnh.

Terminal là gì?

Hầu hết các hệ điều hành, bao gồm cả Ubuntu, có 2 dạng giao diện người sử dụng. Cái đầu là một giao diện đồ họa cho người sử dụng (GUI). Đây là môi trường đồ họa, các cửa sổ, thực đơn, và các thanh công cụ mà bạn nháy vào để thực hiện mọi thứ. Cái thứ 2, và là dạng giao diện cổ hơn nhiều, là giao diện dòng lệnh (CLI).

Terminal là giao diện dòng lệnh của Ubuntu. Đây là một phương pháp kiểm soát một số khía cạnh của Ubuntu chỉ sử dụng các lệnh mà bạn gõ vào từ bàn phím.

Vì sao tôi muốn sử dụng giao diện dòng lệnh?

Đối với người sử dụng Ubuntu bình thường, hầu hết các hoạt động từ ngày này sang ngày khác có thể được hoàn tất mà không bao giờ cần phải mở giao diện dòng lệnh. Tuy nhiên giao diện dòng lệnh là một công cụ mạnh và có giá trị mà có thể được sử dụng để thực hiện nhiều nhiệm vụ hữu dụng. Ví dụ:

- Xử lý sự cố cho bất kỳ khó khăn nào mà có thể nảy sinh khi sử dụng Ubuntu đôi khi đòi hỏi bạn phải sử dụng giao diện dòng lệnh.
- Một giao diện dòng lệnh đôi khi là cách nhanh nhất để hoàn tất một nhiệm vụ. Ví dụ, thường là dễ dàng nhất để thực hiện các hoạt động trên nhiều tệp cùng một lúc bằng việc sử dụng giao diện dòng lệnh.
- Việc học giao diện dòng lệnh là bước đầu tiên hướng tới việc xử lý sự cố, quản trị hệ thống, và các kỹ năng phát triển phần mềm cao cấp hơn. Nếu bạn có quan tâm trong việc trở thành một lập trình viên hoặc một người sử dụng Ubuntu cao cấp, thì tri thức về giao diện dòng lệnh sẽ là điều cơ bản.

Việc mở giao diện dòng lệnh

Bạn có thể mở giao diện dòng lệnh bằng việc nháy vào Applications ▶ Accessories ▶ Terminal.

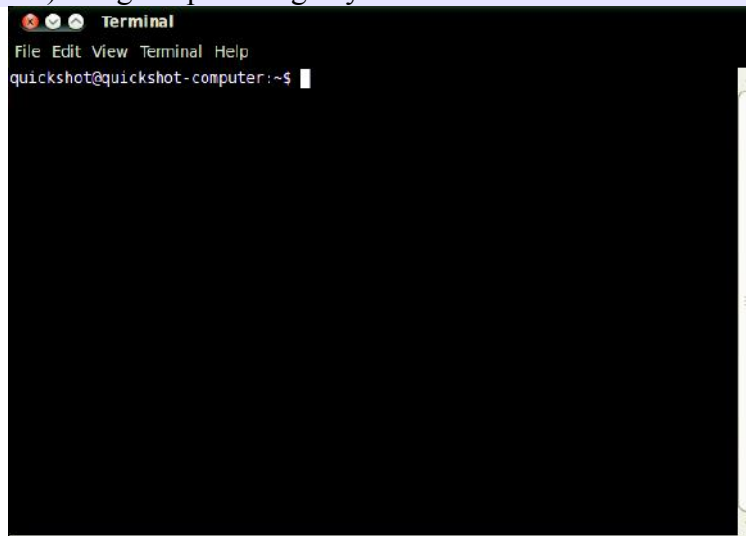
Khi cửa sổ của giao diện dòng lệnh mở, nó sẽ là chủ yếu là trắng ngoài một vài văn bản ở đỉnh bên trái của màn hình, được đi theo bởi một khối nhấp nháy. Văn bản này là **dấu nhắc** của bạn - nó hiển thị tên đăng nhập và tên máy tính của bạn, theo sau thư mục hiện hành. Dấu ngã (~) có nghĩa là thư mục hiện hành là thư mục home của bạn. Cuối cùng, khối nhấp nháy là một **con trỏ** —nó đánh dấu nơi mà văn bản sẽ được đưa vào khi bạn gõ.

Để thử mọi thứ, hãy gõ pwd và nhấn phím Enter. Giao diện dòng lệnh sẽ hiển thị /home/ubuntu-

manual. Văn bản này được gọi là “**output**” (“đầu ra”). Bạn vừa mới sử dụng lệnh `pwd` (in thư mục làm việc), và đầu ra mà nó đã hiển thị chỉ ra thư mục hiện hành.

Giao diện dòng lệnh trao cho bạn sự truy cập tới những gì gọi là vỏ (shell). Khi bạn gõ một lệnh vào giao diện dòng lệnh thì vỏ dịch lệnh đó, đưa kết quả thành hành động mong muốn. Có những dạng vỏ khác nhau mà chúng chấp nhận những lệnh hơi khác nhau. Vỏ phổ biến nhất gọi là “`bash`”, và là vỏ mặc định trong Ubuntu.

Trong các môi trường GUI thì khái niệm “`folder - thư mục`” thường được sử dụng để mô tả một nơi mà ở đó các tệp được lưu giữ. Trong các môi trường CLI thì khái niệm “`directory - thư mục`” được sử dụng để mô tả cùng thứ đó và phép ẩn dụ này được thể hiện trong nhiều lệnh (như `cd` hoặc `pwd`) trong khắp chương này.



Hình 6.1: Cửa sổ giao diện dòng lệnh mặc định cho phép bạn chạy hàng trăm lệnh hữu dụng.

Tất cả các lệnh trong giao diện dòng lệnh tuân theo cùng một tiếp cận y hệt nhau. Gõ vào tên của một lệnh, có thể đi sau với một số **thông số**, và nhấn phím Enter để thực hiện hành động được chỉ định. Thường thì một số kết quả sẽ được hiển thị mà nó khẳng định hành động đó đã được kết thúc thành công, mặc dù điều này phụ thuộc vào lệnh đó. Ví dụ, việc sử dụng lệnh `cd` để thay đổi thư mục hiện hành của bạn (xem bên dưới) sẽ thay đổi dấu nhắc, nhưng sẽ không hiển thị bất kỳ kết quả nào.

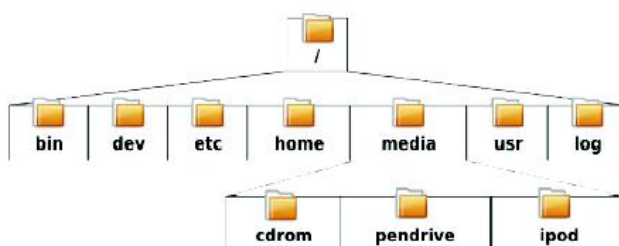
Các thông số là những đoạn thêm vào của văn bản, thường được bổ sung vào cuối của một lệnh, mà nó thay đổi cách mà bản thân lệnh đó được hiểu. Những thông số này thường có dạng của `-h` hoặc `--help`, ví dụ vậy. Trên thực tế, `--help` có thể được bổ sung vào hầu hết các lệnh để hiển thị một mô tả ngắn gọn về lệnh đó, cũng như một danh sách của bất kỳ thông số nào khác mà nó có thể được sử dụng với lệnh đó.

Phần còn lại của chương này đề cập tới một số sử dụng phổ biến nhất của giao diện dòng lệnh, tuy nhiên, có hầu như những khả năng vô hạn định có sẵn đối với bạn khi sử dụng giao diện dòng lệnh trong Ubuntu. Khắp phần 2 của cuốn sách chỉ dẫn này chúng tôi sẽ tiếp tục tham chiếu tới dòng lệnh, đặc biệt khi thảo luận những bước có liên quan tới việc xử lý sự cố và quản lý cao cấp hơn máy tính của bạn.

Cấu trúc hệ thống tệp của Ubuntu

Ubuntu sử dụng cấu trúc hệ thống tệp của Linux dựa trên một loạt các thư mục trong thư mục gốc root. Mỗi thư mục trong những thư mục này chứa các tệp hệ thống quan trọng mà chúng không thể bị sửa đổi trừ phi bạn đang chạy như người sử dụng root hoặc sử dụng lệnh sudo. Điều này là vì những lý do vừa an ninh vừa an toàn sao cho các virus không thể truy cập được các tệp hệ thống cốt lõi, và những người sử dụng không thể làm hại được bất kỳ thứ gì.

Bên dưới là một số thư mục quan trọng



Hình 6.2: Một số thư mục quan trọng nhất trong hệ thống tệp root.

Việc đưa lên và đưa xuống các thiết bị tháo lắp được

Khi một thiết bị như là một ổ flash USB hoặc một máy chơi phương tiện được đưa lên (mounted) trong Ubuntu, thì một thư mục được tạo ra cho nó theo phương tiện đó và bạn được trao các quyền phù hợp để có khả năng đọc và ghi vào thiết bị đó.

Trình quản trị tệp Nautilus sẽ tự động bổ sung một đường tắt tới thiết bị được đưa lên đó trên thanh bên lề nên dễ dàng cho bạn để có đi tới nó. Bạn không cần phải di chuyển một cách vật lý thư mục phương tiện đó trong Ubuntu.

Làm quen với dòng lệnh

Việc di chuyển qua lại các thư mục

Lệnh pwd là rút gọn để in ra thư mục làm việc. Nó có thể được sử dụng để hiển thị thư mục mà bạn hiện đang ở trong đó. Lưu ý là dấu nhắc (văn bản đứng ngay trước con trỏ nhấp nháy) cũng hiển thị thư mục hiện hành của bạn, nên lệnh này thường là không cần thiết.

```
$ pwd
```

```
/home/your-username/
```

Lệnh cd là rút gọn để thay đổi thư mục. Nó cho phép bạn thay đổi từ một thư mục này tới một thư mục khác.

```
$ cd /directory/you/want/to/go/to/
```

Nếu có những ký tự trống trong một trong những thư mục, thì bạn sẽ cần đặt các dấu ngoặc kép quanh

đường dẫn đó:

```
$ cd "~/Music/The Beatles/Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band/"
```

Nếu bạn không để các dấu ngoặc kép, thì giao diện dòng lệnh sẽ nghĩ là bạn đang cố gắng thay đổi tới thư mục có tên là ~/Music/The.

Việc có được danh sách các tệp

Lệnh ls được sử dụng để có được một danh sách tất cả các tệp và thư mục mà tồn tại bên trong thư mục hiện hành.

```
$ ls
```

```
alligator-pie.mp3
```

```
squirm.mp3
```

```
baby-blue.mp3
```

Việc chuyển quanh mọi thứ

Lệnh mv được sử dụng để di chuyển một tệp từ thư mục này tới thư mục khác.

```
$ mv /dmb/big-whiskey/grux.mp3 /home/john
```

Lưu ý là giao diện dòng lệnh là phân biệt chữ hoa chữ thường. Ví dụ, nếu bạn có một thư mục là Directory1, bạn phải nhớ đưa chữ hoa vào bất kỳ khi nào tham chiếu tới nó trong giao diện dòng lệnh, nếu không thì lệnh sẽ không làm việc.

Lệnh cp được sử dụng để sao chép một tệp từ một thư mục này vào thư mục khác.

```
$ cp /dmb/big-whiskey/grux.mp3 /media/ipod
```

Việc tạo các thư mục

Lệnh mkdir là rút gọn để tạo thư mục, và được sử dụng để tạo một thư mục mới trong thư mục hiện hành hoặc các vị trí được chỉ định khác. Ví dụ, lệnh này sẽ tạo một thư mục gọi là newdirectory bên trong thư mục hiện hành:

```
$ mkdir newdirectory
```

Lệnh này sẽ bỏ qua thư mục hiện hành của bạn, và thay vào đó tạo một thư mục tên là newdirectory bên trong một thư mục giả thiết khác gọi là /tmp/example/:

```
$ mkdir /tmp/example/newdirectory
```

```
$ rm deleteme.txt
```

Để xóa một tệp nằm trong thư mục khác (nghĩa là, không nằm trong thư mục làm việc hiện hành), bạn cần đưa đường dẫn tới tệp đó. Nói cách khác, bạn sẽ chỉ ra vị trí của tệp đó. Ví dụ, để xóa tệp deleteme.txt nằm trong thư mục /tmp/example, hãy sử dụng lệnh sau:

```
$ rm /tmp/example/deleteme.txt
```

Lệnh `rmdir` là tương tự như lệnh `rm`, ngoại trừ là nó được sử dụng để xóa các thư mục. Ví dụ, lệnh này có thể xóa thư mục gọi là `newdirectory` mà chúng ta đã tạo ra trước đó.

```
$ rmdir /tmp/example/newdirectory/
```

Việc giới thiệu lệnh `sudo`

Khi Ubuntu lần đầu được cài đặt thì 2 tài khoản được tạo ra; đầu tiên là tài khoản người sử dụng của bạn, và một tài khoản của “root” mà nó hoạt động ở hậu trường. Tài khoản root này có những quyền ưu tiên cần thiết được yêu cầu cho việc sửa đổi các tệp và các thiết lập hệ thống, trong khi tài khoản ban đầu của người sử dụng của bạn không có. Thay vì việc đăng xuất ra khỏi tài khoản người sử dụng ban đầu và sau đó đăng nhập lại vào như là root, bạn có thể sử dụng lệnh `sudo` để mượn các quyền ưu tiên của root để thực hiện những nhiệm vụ quản trị như là việc cài đặt hoặc loại bỏ các phần mềm, việc tạo hoặc loại bỏ những người sử dụng mới, và việc sửa đổi các tệp hệ thống.

Ví dụ, lệnh sau đây có thể mở trình soạn thảo văn bản `gedit` mặc định của Ubuntu với các quyền của root. Bạn sau đó sẽ có khả năng sửa đổi những tệp hệ thống quan trọng mà có thể nếu khác đi sẽ được bảo vệ. Mật khẩu bạn sử dụng với `sudo` là cùng mật khẩu mà bạn sử dụng để đăng nhập vào tài khoản ban đầu của bạn, và được thiết lập trong quá trình cài đặt Ubuntu.

Khi sử dụng lệnh `sudo` trong giao diện dòng lệnh, bạn sẽ được nhắc để vào mật khẩu của bạn. Bạn sẽ không thấy bất kỳ dấu chấm, ngôi sao, hoặc những ký tự nào khác xuất hiện trong giao diện dòng lệnh khi bạn gõ vào mật khẩu của bạn, tuy nhiên, đừng có bỏ đi - đây là tính năng an ninh bổ sung thêm để giúp bảo vệ bạn khỏi bất kỳ con mắt soi mói nào.

```
$ sudo gedit
```

```
[sudo] password for username:
```

```
Opening gedit...
```



Lệnh `sudo` trao cho bạn sự truy cập thực sự là không có giới hạn tới các tệp và các thiết lập hệ thống quan trọng. Điều quan trọng là bạn chỉ sử dụng `sudo` nếu bạn hiểu những gì bạn đang làm. Bạn có thể tìm hiểu nhiều hơn về việc sử dụng `sudo` trong [Chương 7: An ninh](#).

Việc quản lý các phần mềm thông qua giao diện dòng lệnh

Trong Ubuntu có một số các cách để quản lý các phần mềm của bạn. Các công cụ GUI như là Trung tâm Phần mềm Ubuntu và quản lý gói Synaptic đã được thảo luận trong [Chương 5: Quản lý phần mềm](#), tuy nhiên, nhiều người ưa thích hơn sử dụng lệnh `apt` (Công cụ cao cấp làm việc với gói - Advanced Packaging Tool) để quản lý các phần mềm của họ từ bên trong giao diện dòng lệnh. `apt` là cực kỳ linh hoạt và chứa đựng vài công cụ, tuy nhiên, công cụ `apt` được sử dụng phổ biến nhất là `apt-get`.

Việc sử dụng apt-get

Apt-get được sử dụng cho việc cài đặt và loại bỏ các gói từ hệ thống của bạn. Nó cũng có thể được sử dụng làm tươi lại danh sách các gói có sẵn trong các kho, cũng như tải về và cài đặt bất kỳ cập nhật mới nào cho các phần mềm của bạn.

Việc cập nhật và nâng cấp

Lệnh apt-get có thể được sử dụng để nhanh chóng làm tươi danh sách các gói mà chúng có sẵn trong các kho mặc định của Ubuntu, cũng như bất kỳ kho bổ sung nào được bổ sung bởi người sử dụng (xem [Chương 5: Quản lý phần mềm](#) để có thêm thông tin về các kho)

```
$ sudo apt-get update
```

Sau đó bạn có thể sử dụng apt-get upgrade để tải về và cài đặt bất kỳ cập nhật nào có sẵn cho các gói hiện hành được cài đặt của bạn. Tốt nhất để chạy apt-get update trước khi chạy apt-get upgrade, vì điều này sẽ đảm bảo bạn có được những cập nhật có sẵn mới nhất đối với các phần mềm của bạn.

```
$ sudo apt-get upgrade
```

```
Reading package lists... Done
```

```
Building dependency tree
```

```
Reading state information... Done
```

```
The following packages will be upgraded:
```

```
tzdata
```

```
1 upgraded, 0 newly installed, 0 to remove and 0 not upgraded.
```

```
Need to get 683kB of archives.
```

```
After this operation, 24.6kB disk space will be freed.
```

```
Do you want to continue [Y/n]?
```

Giao diện dòng lệnh sẽ trao cho bạn một tóm tắt của các gói nào đã được nâng cấp, kích cỡ tải về, và không gian đĩa trống sẽ được sử dụng là bao nhiêu (hoặc tự do), và sau đó yêu cầu bạn khẳng định trước khi tiếp tục. Đơn giản nhấn phím y rồi Enter, và các nâng cấp sẽ được tải về và được cài đặt cho bạn.

Việc cài đặt và loại bỏ

Lệnh sau đây có thể được sử dụng để cài đặt máy chơi VLC có sử dụng apt-get:

```
Lưu ý lệnh sudo trước lệnh apt-get. Trong hầu hết các trường hợp sẽ là cần thiết để sử dụng sudo khi cài đặt phần mềm, vì bạn sẽ sửa đổi các phần được bảo vệ của hệ thống của bạn. Nhiều lệnh mà chúng tôi sẽ sử dụng từ đây có yêu cầu sự truy cập của root, nên mong đợi thấy sudo xuất hiện một cách thường xuyên.
```

```
$ sudo apt-get install vlc
```

[sudo] mật khẩu cho tên người sử dụng:

Để loại bỏ VLC, bạn có thể gõ:

```
$ sudo apt-get remove vlc
```

Việc làm sạch hệ thống của bạn

Thường các phần mềm trong Ubuntu phụ thuộc vào các gói khác đang được cài đặt trên hệ thống của bạn để chạy đúng. Nếu bạn định cài đặt một gói mới và những phụ thuộc này không được cài đặt, thì Ubuntu sẽ tự động tải về và cài đặt chúng cho bạn cùng một lúc (miễn là các gói đúng có thể tìm thấy trong các kho của bạn). Khi bạn loại bỏ một gói trong Ubuntu, tuy nhiên, bất kỳ sự phụ thuộc nào mà đã được cài đặt cùng với các gói gốc ban đầu cũng không được tự động loại bỏ. Những gói này nằm trong hệ thống của bạn và có thể gia tăng theo thời gian, chiếm mất không gian đĩa. Một cách đơn giản để dọn sạch hệ thống của bạn là sử dụng lệnh `apt-get autoremove`. Điều này sẽ chọn và loại bỏ bất kỳ gói nào mà chúng đã được tự động cài nhưng không còn cần nữa.

```
$ sudo apt-get autoremove
```

Một lệnh dọn dẹp hữu dụng khác là `aptget autoclean` mà nó loại bỏ các tệp cache để lại từ những gói khi tải về.

Việc bổ sung các kho phần mềm phụ

Đôi khi bạn có thể muốn cài đặt một số phần mềm mà không nằm trong các kho chính thức mà có thể có sẵn trong một cái gọi là PPA. Các PPA, hoặc các kho lưu trữ gói cá nhân, chứa các phần mềm mà bạn có thể cài đặt bằng việc bổ sung PPA đó vào hệ thống của bạn. Trong các phiên bản Ubuntu trước Ubuntu 9.10, việc bổ sung một PPA vào hệ thống của bạn đồng nghĩa việc gõ một vài lệnh dài vào một giao diện dòng lệnh. Tuy nhiên, trong Ubuntu 9.10 và sau này, việc bổ sung một PPA là dễ dàng như việc gõ một lệnh ngắn trong một giao diện dòng lệnh.

```
$ sudo add-apt-repository ppa:example/ppa
```

Một khi bạn đã cài đặt PPA thì bạn có thể cài đặt phần mềm từ nó theo cách thông thường bằng việc sử dụng lệnh `apt-get`.

7. An ninh

Chương này thảo luận các cách thức để giữ cho máy tính Ubuntu của bạn được an ninh.

Vì sao Ubuntu là an toàn

Ubuntu là an ninh một cách mặc định vì một số lý do:

- Ubuntu rõ ràng phân biệt giữa người sử dụng thông thường và người sử dụng là các quản trị viên.
- Phần mềm nguồn mở như Ubuntu cho phép những khiếm khuyết về an ninh dễ dàng được tìm ra.
- Những miếng vá về an ninh cho phần mềm nguồn mở như Ubuntu thường được tung ra nhanh chóng.
- Nhiều virus được thiết kế trước hết tập trung vào các hệ thống dựa trên Windows không có ảnh hưởng tới các hệ thống Ubuntu.

Những khái niệm và thủ tục cơ bản về an ninh

Khi Ubuntu được cài đặt, nó được tự động thiết lập cấu hình cho một người duy nhất để sử dụng. Nếu có hơn một người sẽ sử dụng máy tính với Ubuntu, thì mỗi người sẽ có tài khoản người sử dụng của riêng mình. Bằng cách này, mỗi người sử dụng có thể có các thiết lập, các tài liệu và các tệp khác một cách riêng biệt. Nếu cần, bạn cũng có thể bảo vệ các tệp để khỏi bị xem hoặc sửa bởi những người sử dụng mà không có các quyền ưu tiên quản trị. Xem **Người sử dụng và nhóm** để biết thêm về việc tạo những tài khoản người sử dụng bổ sung.

Các quyền

Trong Ubuntu, các tệp và thư mục có thể được thiết lập sao cho chỉ những người sử dụng cụ thể nào đó mới có thể xem, sửa, hoặc chạy chúng. Ví dụ, bạn có thể muốn chia sẻ một tệp quan trọng với những người sử dụng khác, nhưng không muốn những người sử dụng đó có khả năng sửa tệp đó.

Ubuntu kiểm soát sự truy cập tới các tệp trên máy tính của bạn thông qua một hệ thống “các quyền”. Các quyền là những thiết lập mà bạn có thể thiết lập cấu hình để kiểm soát chính xác cách mà các tệp trên máy tính của bạn được truy cập và được sử dụng.

Để biết thêm về việc sửa các quyền, hãy tới <https://help.ubuntu.com/community/FilePermissions>.

Các mật khẩu

Bạn có thể sử dụng một mật khẩu mạnh để gia tăng an ninh của máy tính của bạn. Mật khẩu của bạn nên không chứa các tên, các từ phổ biến hoặc các cụm từ phổ biến. Mặc định, độ dài tối thiểu của một mật khẩu trong Ubuntu là 4 ký tự. Chúng tôi khuyến cáo một mật khẩu có hơn số tối thiểu các ký tự

này.

Việc khóa màn hình

Khi bạn để máy tính của bạn không được chăm sóc, bạn có thể muốn khóa màn hình. Việc khóa màn hình của bạn ngăn ngừa bất kỳ ai khỏi việc sử dụng máy tính của bạn cho tới khi mật khẩu của bạn được đưa vào. Để khóa màn hình:

- Nháy vào biểu tượng thực đơn phieenn ở góc phải của panen đỉnh, rồi chọn Lock Screen, hoặc
- Nhấn Ctrl+Alt+L để khóa màn hình. Phím tắt này của bàn phím có thể được thay đổi trong System ▶ Preferences ▶ Keyboard Shortcuts.

Các cập nhật hệ thống

An ninh tốt phụ thuộc vào một hệ thống được cập nhật. Ubuntu cung cấp các phần mềm và cập nhật an ninh tự do, và bạn nên áp dụng những cập nhật này một cách thường xuyên.

Xem [Chương 5: Quản lý phần mềm](#) để biết cách cập nhật máy tính Ubuntu của bạn với những cập nhật và bản vá an ninh mới nhất.

Các nguồn tin cậy của bên thứ ba

Thông thường, bạn sẽ bổ sung các ứng dụng vào máy tính của bạn thông qua Trung tâm Phần mềm, những phần mềm tải về từ các kho của Ubuntu như được mô tả trong [Chương 5: Quản lý phần mềm](#). Tuy nhiên, đôi khi cần thiết phải bổ sung các phần mềm từ những nguồn khác. Ví dụ, bạn có thể cần làm ddieuf này khi một ứng dụng không sẵn có trong các kho của Ubuntu, hoặc khi bạn cần một phiên bản mới hơn của phần mềm có sẵn trong các kho của Ubuntu, hoặc khi bạn cần một phiên bản mới hơn của phần mềm có sẵn trong các kho của Ubuntu.

Các kho bổ sung là có sẵn từ các site như là [getdeb.net](#) và Launchpad PPAs, mà có thể được bổ sung vào như được mô tả trong [Chương 5: Quản lý phần mềm](#). Bạn có thể tải về các gói DEB cho một số ứng dụng từ các site dự án tương ứng của chúng trên Internet. Như một sự lựa chọn, bạn có thể xây dựng các ứng dụng từ mã nguồn của họ (một phương pháp cao cấp đối với việc cài đặt và sử dụng các ứng dụng).

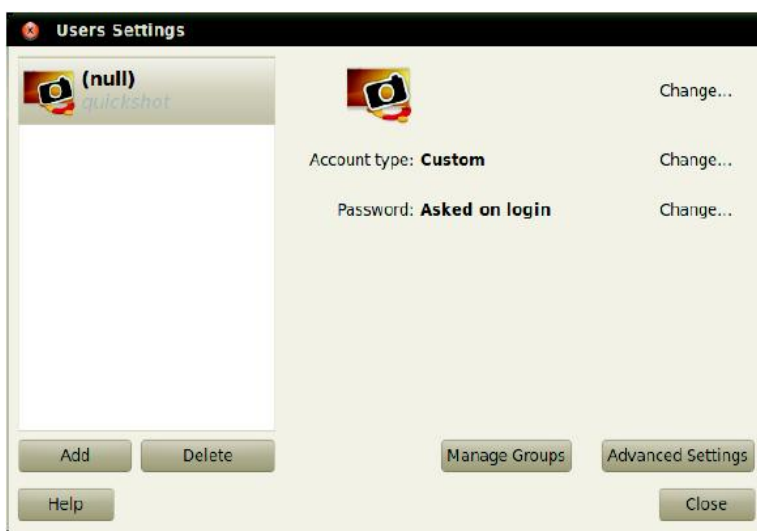
Việc chỉ sử dụng các nguồn đã biết như một site dự án, PPA, hoặc hàng loạt các kho cộng đồng (như [getdeb.net](#)) là an ninh hơn so với việc tải về những ứng dụng từ một nguồn tùy ý (và có lẽ ít uy tín hơn). Khi sử dụng một nguồn của bên thứ ba, hãy xem xét tính đáng tin cậy của nguồn, và phải chắc chắn là bạn biết chính xác những gì bạn đang cài đặt lên máy tính của bạn.

Người sử dụng và nhóm

Như hầu hết các hệ điều hành, Ubuntu cho phép bạn tạo những tài khoản người sử dụng cho nhiều người, mỗi người với một số truy cập tới máy tính của bạn. Ubuntu cũng hỗ trợ các nhóm người sử

dụng, mà nó cho phép bạn quản trị các quyền cho nhiều người sử dụng cùng một lúc.

Mỗi người sử dụng trong Ubuntu là một thành viên của ít nhất một nhóm - tên nhóm là y hệt như tên của người sử dụng. Một người sử dụng cũng có thể là một thành viên của các nhóm bổ sung. Bạn có thể thiết lập cấu hình cho một số tệp và thư mục để truy cập được bởi chỉ một người sử dụng và một nhóm. Mặc định, các tệp của một người sử dụng sẽ chỉ truy cập được bởi người sử dụng đó; các tệp hệ thống chỉ truy cập được bởi người sử dụng root.



Hình 7.1: Bổ sung thêm, loại bỏ và thay đổi các tài khoản của người sử dụng.

Việc quản lý người sử dụng

Bạn có thể quản lý những người sử dụng và nhóm bằng việc sử dụng ứng dụng quản trị người sử dụng và nhóm. Để tìm ứng dụng này, hãy nhấp System ► Administration ► Users and Groups.

Để chỉnh các thiết lập của người sử dụng và nhóm, hãy nhấp vào biểu tượng những chiếc chìa khóa bên cạnh cụm từ “Click to make changes” (“Hãy nhấp để thay đổi”). Bạn sẽ cần phải đưa vào mật khẩu của bạn để tiến hành những thay đổi cho các thiết lập của người sử dụng và nhóm.

Việc bổ sung một người sử dụng: nhấp nút Add mà nó xuất hiện bên dưới một danh sách các tài khoản người sử dụng hiện hành đã được tạo ra. Hãy gõ vào tên người sử dụng mới và chọn những lựa chọn phù hợp rồi nhấp OK. Một hộp thoại mới sẽ xuất hiện hỏi bạn gõ vào một mật khẩu cho người sử dụng mà bạn vừa mới tạo ra. Hãy điền vào các trường, rồi nhấp OK để đi tiếp. Các quyền ưu tiên mà bạn trao cho người sử dụng mới này có thể được sửa trong “User Settings” (“Các thiết lập của người sử dụng”).

Việc sửa đổi một người sử dụng; Nhấp vào tên của một người sử dụng trong danh sách những người sử dụng, rồi nhấp lên nút Change..., mà nó xuất hiện cạnh mỗi lựa chọn sau:

- Dạng tài khoản:
- Mật khẩu

Đối với những lựa chọn của người sử dụng cao cấp hơn, hãy nhấp vào nút Advanced Settings (những thiết lập cao cấp).

Hãy thay đổi các chi tiết theo yêu cầu trong hộp thoại xuất hiện. Nháy OK để lưu các thay đổi.

Việc xóa một người sử dụng: Chọn một người sử dụng từ danh sách và nháy Delete. Ubuntu sẽ vô hiệu hóa tài khoản người sử dụng này, mặc dù nó sẽ không loại bỏ thư mục home của người sử dụng này.

Việc quản lý các nhóm

Nháy vào nút Manage Group (quản lý nhóm) để mở hộp thoại quản lý nhóm.

Việc bổ sung một nhóm: Để bổ sung thêm một nhóm, hãy nháy Add. Trong hộp thoại xuất hiện, gõ vào tên nhóm và chọn các tên của những người sử dụng mà bạn muốn bổ sung vào nhóm đó.

Việc sửa đổi một nhóm: Để sửa đổi những người sử dụng trong một nhóm đang tồn tại, hãy chọn một nhóm và nháy lên nút Properties. Hãy chọn và bỏ chọn những người sử dụng theo yêu cầu, rồi nháy OK để áp dụng những thay đổi.

Việc xóa một nhóm: Để xóa một nhóm, hãy chọn một nhóm và nháy Delete.

Việc áp dụng các nhóm cho các tệp và thư mục

Để thay đổi nhóm có liên quan tới một tệp hoặc thư mục, hãy mở trình duyệt tệp Nautilus và di chuyển tới tệp hoặc thư mục phù hợp. Rồi, hoặc chọn thư mục và chọn File ► Properties từ thanh thực đơn, hoặc nháy phải vào tệp hoặc thư mục và chọn Properties. Trong hộp thoại Properties xuất hiện, nháy vào tab Permissions (các quyền) và chọn nhóm mong muốn từ danh sách kéo thả Groups. Rồi đóng cửa sổ.

Việc sử dụng dòng lệnh

Bạn cũng có thể sửa các thiết lập của người sử dụng và nhóm thông qua dòng lệnh. Chúng tôi khuyên cáo rằng bạn sử dụng phương pháp đồ họa ở trên trừ phi bạn có một lý do tốt để sử dụng dòng lệnh. Để có thêm thông tin về việc sử dụng dòng lệnh để sửa đổi người sử dụng và nhóm, xem sách chỉ dẫn máy chủ Ubuntu tại <https://help.ubuntu.com/9.10/serverguide/C/user-management.html>.

Việc thiết lập một hệ thống an ninh

Bạn cũng có thể muốn sử dụng một tường lửa, hoặc sử dụng mã hóa, để gia tăng thêm an ninh của hệ thống.

Tường lửa

Một tường lửa là một ứng dụng mà nó bảo vệ máy tính của bạn chống lại sự truy cập không được phép bởi những người trên mạng Internet hoặc cục bộ của bạn. Các tường lửa khóa các kết nối tới máy tính của bạn từ các nguồn không rõ. Điều này giúp ngăn ngừa những lỗ hổng về an ninh.

Những tường lửa không phức tạp tinh vi UFW (Uncomplicated Firewall) là chương trình cấu hình tường lửa chuẩn trong Ubuntu. Đây là chương trình mà nó chạy từ dòng lệnh, nhưng một chương trình

gọi là Gufw cho phép bạn sử dụng nó với một giao diện đồ họa. Xem [Chương 5: Quản lý phần mềm](#) để biết thêm về việc cài đặt gói Gufw.

Một khi nó được cài đặt, hãy khởi động Gufw bằng việc nháy vào System ► Administration ► Firewall configuration. Để kích hoạt tường lửa này, hãy chọn lựa chọn Enable. Mặc định, tất cả các kết nối tới bị từ chối. Thiết lập này sẽ là phù hợp cho hầu hết mọi người.

Nếu bạn đang chạy phần mềm máy chủ trên hệ thống Ubuntu của bạn (như một máy chủ web, hoặc một máy chủ FTP), thì bạn sẽ cần phải mở các cổng cho những dịch vụ này sử dụng. Nếu bạn không quen với các máy chủ, bạn sẽ có lẽ cần mở bất kỳ cổng bổ sung nào.

Để mở một cổng, hãy nháy vào nút Add. Vì hầu hết các lý do, tab Preconfigured (thiết lập cấu hình trước) là đủ. Hãy chọn Allow (cho phép) từ hộp đầu tiên và sau đó chọn chương trình hoặc dịch vụ theo yêu cầu.

Tab Simple (đơn giản) có thể được sử dụng để cho phép truy cập trên một cổng duy nhất, và tab Advanced (cao cấp) có thể được sử dụng để cho phép truy cập trên một dãy các cổng.

Mã hóa

Bạn có thể muốn bảo vệ các dữ liệu cá nhân nhạy cảm của bạn - ví dụ, các hồ sơ tài chính - bằng việc mã hóa chúng. Việc mã hóa một tệp hoặc thư mục về cơ bản “khóa” tệp hoặc thư mục đó bằng việc mã hóa nó với một thuật toán mà giữ cho nó không bị xem trộm cho tới khi nó được giải mã một cách phù hợp với một mật khẩu. Việc mã hóa các dữ liệu cá nhân của bạn đảm bảo rằng không ai có thể mở các thư mục cá nhân của bạn hoặc đọc các dữ liệu riêng tư của bạn mà không có khóa cá nhân của bạn.

Ubuntu đưa vào một số các công cụ để mã hóa các tệp và thư mục. Chương này sẽ thảo luận 2 công cụ trong số đó. Để có thêm thông tin về việc sử dụng mã hóa với hoặc chỉ các tệp hoặc cả thư điện tử, hãy xem các tài liệu trợ giúp của cộng đồng Ubuntu tại <https://help.ubuntu.com/community>.

Thư mục Home

Khi cài đặt Ubuntu, có khả năng để mã hóa một thư mục home của người sử dụng. Xem [Chương 1: Cài đặt](#) để có thêm thông tin về việc mã hóa thư mục home.

Thư mục riêng tư

Nếu bạn đã không chọn để mã hóa toàn bộ thư mục home của người sử dụng, thì có khả năng để mã hóa một thư mục duy nhất - được gọi là Private (riêng tư) - trong một thư mục home của người sử dụng. Để làm việc này, theo các bước sau:

1. Cài đặt gói phần mềm `ecryptfs-utils`.
2. Sử dụng giao diện dòng lệnh để chạy `ecryptfs-setup-private` để thiết lập thư mục riêng tư này.
3. Vào mật khẩu tài khoản của bạn khi được nhắc.
4. Hoặc chọn một mật khẩu (passphrase) đưa lên hoặc sinh ra một cái như vậy.
5. Ghi lại cả các passphrase trong một chỗ an toàn. Chúng sẽ được yêu cầu nếu bạn lúc nào đó phải phục hồi các dữ liệu của bạn bằng tay.

6. Đăng xuất và đăng nhập lại để đưa lên thư mục được mã hóa đó.

Sau khi thư mục Private đã được thiết lập, bất kỳ tệp hoặc thư mục nào trong nó sẽ tự động được mã hóa.

Nếu bạn cần phục hồi các tệp được mã hóa của bạn bằng tay, hãy xem <https://help.ubuntu.com/community/EncryptedPrivateDirectory>.

8. Khắc phục sự cố

Việc giải quyết các vấn đề

Đôi khi, mọi thứ đơn giản không làm việc được như chúng phải làm. May thay, các vấn đề xảy ra trong khi làm việc với Ubuntu là dễ dàng để sửa. Bên dưới, chúng tôi đưa ra một chỉ dẫn cho việc giải quyết những vấn đề cơ bản mà những người sử dụng có thể gặp phải khi sử dụng Ubuntu. Nếu bạn vất kiệt khuyến cáo khắc phục sự cố bên dưới, hãy xem [Getting more help \(Có thêm trợ giúp\)](#) để biết thêm về việc tìm kiếm sự hỗ trợ từ cộng đồng Ubuntu.

Chỉ dẫn khắc phục sự cố

Mấu chốt đối với việc khắc phục sự cố một cách hiệu quả là làm việc một cách chậm rãi và có phương pháp, cách mà, bạn sẽ luôn có khả năng để quay lại công việc của bạn - và trao cho bạn bè những thông tin của người sử dụng về những ý định trước đó của bạn, trong trường hợp không chắc là bạn có cần phải nhờ tới sự hỗ trợ của cộng đồng hay không.

Ubuntu không khởi động được sau khi tôi đã cài đặt Windows

Một cách ngẫu nhiên bạn có thể cài đặt Ubuntu và sau đó quyết định cài đặt Microsoft Windows như một hệ điều hành thứ 2 chạy cùng song song với Ubuntu. Trong lúc điều này là được hỗ trợ bởi Ubuntu, thì bạn có thể thấy rằng sau khi cài đặt Windows bạn có thể không còn có khả năng để khởi động Ubuntu được nữa.

Khi bạn lần đầu bật máy tính của bạn, một chương trình gọi là “bootloader” (“trình tải khởi động”) phải khởi động Ubuntu hoặc hệ điều hành khác. Khi bạn đã cài Ubuntu, thì bạn đã cài một trình tải khởi động cao cấp gọi là GRUB mà nó đã cho phép bạn lựa chọn giữa một loạt các hệ điều hành trên máy tính của bạn như Ubuntu, Windows và những thứ khác. Tuy nhiên, khi bạn đã cài Windows, nó đã thay thế GRUB bằng trình tải khởi động của riêng nó, vì thế loại bỏ đi khả năng để chọn hệ điều hành nào bạn thích sử dụng. Bạn có thể dễ dàng phục hồi lại GRUB - và giành lại khả năng để chọn hệ điều hành của bạn – bằng việc sử dụng chính đĩa CD mà bạn đã sử dụng để cài đặt Ubuntu.

Một trình tải khởi động là phần mềm ban đầu mà nó tải hệ điều hành khi bạn bật máy tính.

Trước tiên, hãy chèn đĩa CD Ubuntu của bạn vào máy tính của bạn và khởi động lại nó, phải chắc chắn là để máy tính của bạn khởi động hệ điều hành mà nó ở trên bản thân đĩa CD (xem [Chương 1: Cài đặt](#)). Sau đó, hãy chọn ngôn ngữ của bạn và chọn Try Ubuntu (Thử Ubuntu). Chờ một lát phần mềm sẽ tải lên. Bạn sẽ cần gõ một số mã để phục hồi lại trình tải khởi động của bạn. Trong thực đơn Applications, hãy nhấp vào Accessories, và rồi nhấp vào khoản Terminal. Đưa vào những thứ sau:

```
$ sudo fdisk -l
```

```
Disk /dev/hda: 120.0 GB, 120034123776 bytes
```

```
255 heads, 63 sectors/track, 14593 cylinders
```

```
Units = cylinders of 16065 * 512 = 8225280 bytes
```

```
Device Boot Start End Blocks Id System
/dev/sda1 1 1224 64228+ 83 Linux
/dev/sda2 * 1225 2440 9767520 a5 Windows
/dev/sda3 2441 14593 97618972+ 5 Extended
/dev/sda4 14532 14593 498015 82 Linux swap
```

Partition table entries are not in disk order

Kết quả này có nghĩa là hệ thống của bạn (Linux, trên đó Ubuntu được dựa vào) được cài đặt trên thiết bị `/dev/sda1`, nhưng máy tính của bạn đang khởi động tới `/dev/sda2` (nơi có chứa Windows). Chúng ta cần chỉnh điều này bằng việc nói cho máy tính biết để khởi động tới thiết bị Linux thay vào đó.

Thiết bị (`/dev/sda1`, `/dev/sda2`, ...) mà chúng ta đang tìm kiếm được xác định bởi từ "Linux" trong cột System. Hãy sửa những chỉ dẫn bên dưới nếu cần, việc thay thế `/dev/sda1` bằng tên của thiết bị Linux của bạn.

Để làm điều này, trước hết hãy tạo một chỗ để điều khiển sự cài đặt Ubuntu của bạn:

```
$ sudo mkdir /media/root
```

Sau đó, liên kết cài đặt Ubuntu của bạn với thư mục mới này:

```
$ sudo mount /dev/sda1 /media/root
```

Nếu bạn đã làm xong một cách đúng đắn, thì bạn sẽ thấy thứ sau:

```
$ ls /media/root
```

```
bin dev home lib mnt root srv usr
```

```
boot etc initrd lib64 opt sbin sys var
```

```
cdrom initrd.img media proc selinux tmp vmlinuz
```

Bây giờ, bạn có thể cài đặt lại GRUB

```
$ sudo grub-install --root-directory=/media/root /dev/sda
```

```
Installation finished. No error reported.
```

```
This is the contents of the device map /boot/grub/device.map.
```

```
Check if this is correct or not. If any of the lines is incorrect,
```

```
fix it and re-run the script grub-install.
```

```
(hd0) /dev/sda
```

Cuối cùng, hãy bỏ đĩa Ubuntu khỏi ổ CD-ROM, khởi động lại máy tính của bạn, và tận hưởng hệ thống Ubuntu của bạn một lần nữa.

Chỉ dẫn này có thể không làm việc cho tất cả những người sử dụng Ubuntu vì những khác biệt trong

cấu hình hệ thống. Thêm nữa, đây là phương pháp được khuyến cáo, và là phương pháp thành công nhất, cho việc khôi phục lại trình tải khởi động GRUB. Nếu tuân theo chỉ dẫn này không phục hồi được GRUB trên máy tính của bạn, hãy xem xét việc thử một vài phương pháp xử lý sự cố khác tại <https://help.ubuntu.com/community/RecoveringUbuntuAfterInstallingWindows>. Khi tuân theo những chỉ dẫn này, hãy lưu ý là cài đặt Ubuntu của bạn sử dụng Grub2. Chỉ dẫn này sẽ nhân bản phương pháp được mô tả trong phần đầu của trang web được tham khảo. Hãy xem xét việc bắt đầu với phần thứ ba, <https://help.ubuntu.com/community/RecoveringUbuntuAfterInstallingWindows>.

Ubuntu không bày ra màn hình đăng nhập khi máy tính của tôi khởi động

Cách đơn giản và dễ dàng nhất để sửa cho đúng vấn đề này là bắt Ubuntu thiết lập lại cấu hình đồ họa. Nhấn và giữ phím Ctrl+Alt+F. Bây giờ bạn sẽ thấy một màn hình đen trắng với một lời nhắc vào tên người sử dụng và mật khẩu của bạn.

Hãy vào tên người sử dụng của bạn, rồi nhấn Enter, và sau đó vào mật khẩu của bạn. (Các ký tự sẽ không xuất hiện trên màn hình khi bạn vào mật khẩu của bạn. Đừng lo - hành vi này là bình thường và đã được triển khai vì những lý do an ninh). Tiếp sau, hãy vào mã sau đây rồi nhấn phím Enter:

```
$ sudo dpkg-reconfigure -phigh xserver-xorg
```

Vào mật khẩu của bạn ở dấu nhắc, như ở trên. Hãy cho phép Ubuntu xử lý lệnh này, rồi nhấn Enter:

```
$ sudo reboot now
```

Ubuntu sẽ khởi động lại, và màn hình đăng nhập của bạn sẽ được phục hồi.

Tôi quên mật khẩu của tôi

Nếu bạn quên mật khẩu của bạn trong Ubuntu, bạn sẽ cần thiết lập lại nó bằng việc sử dụng “Rescue mode” (“Chế độ phục hồi”).

Để khởi động chế độ Rescue, hãy tắt máy tính của bạn, rồi bật nó lại. Khi máy tính khởi động, nhấn phím Esc khi bạn thấy màn hình đen trắng với một số đếm ngược (dấu nhắc của GRUB). Hãy chọn lựa chọn Rescue mode (Chế độ phục hồi) bằng việc sử dụng các phím mũi tên trên bàn phím của bạn. Chế độ phục hồi sẽ là khoản thứ 2 trong danh sách.

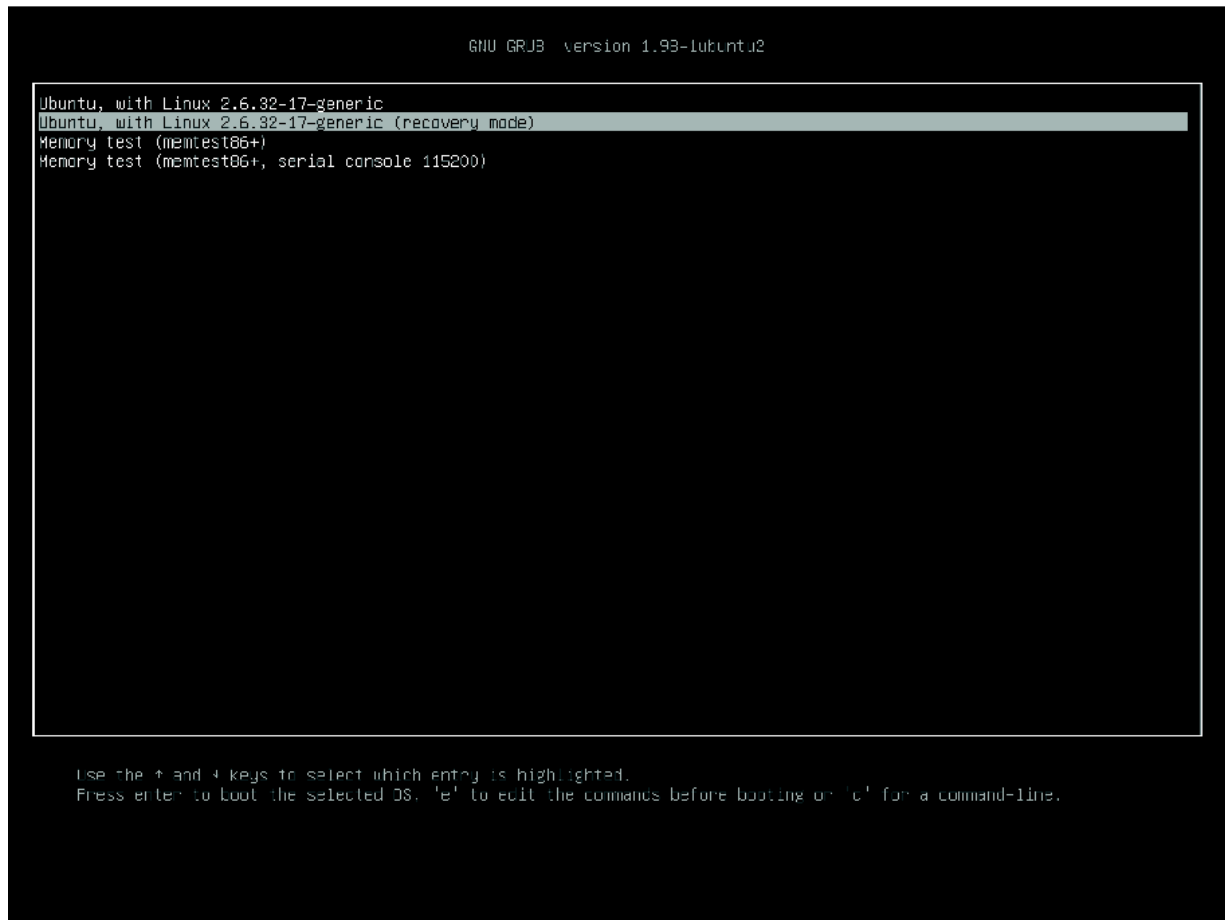
Chờ một lát Ubuntu khởi động. Bạn sẽ không thấy một màn hình đăng nhập bình thường. Thay vào đó, bạn sẽ thấy dấu nhắc của một giao diện dòng lệnh mà nó trông giống thứ gì đó như sau:

```
root@something#
```

Để thiết lập lại mật khẩu của bạn, hãy vào:

```
$ init 2
```

Đăng nhập như bình thường và tiếp tục tận hưởng Ubuntu



Hình 8.1: Đây là màn hình grub trong đó bạn có thể chọn chế độ phục hồi.

Tôi chẳng may đã xóa một số tệp mà tôi cần

Nếu bạn đã xóa mất một tệp một cách chẳng may, thì bạn có thể có khả năng phục hồi nó từ thư mục sọt rác (trash) của Ubuntu. Đây là một thư mục đặc biệt nơi mà Ubuntu lưu trữ các tệp bị xóa trước khi chúng được loại bỏ hoàn toàn khỏi máy tính của bạn.

Để truy cập vào thư mục sọt rác này, hãy chọn Places ► Computer từ panen đỉnh, rồi chọn Trash từ danh sách các chỗ ở bên tay trái của thanh bên lề của màn hình xuất hiện ra (như một sự lựa chọn, hãy nhấp vào chương trình con sọt rác ở xa phía bên phải của panen đáy). Để loại bỏ các khoản từ thư mục này và khôi phục chúng về máy tính của bạn, nhấp phải lên các khoản mà bạn muốn chọn để phục hồi, hoặc nếu không thì rê chúng tới bất cứ đâu mà bạn muốn (chúng tôi khuyến cáo một vị trí dễ nhớ, như là thư mục home của bạn hoặc desktop).

Tôi làm sạch Ubuntu như thế nào?

Qua thời gian, hệ thống đóng gói phần mềm của Ubuntu có thể tích tụ những gói không sử dụng hoặc những tệp tạm thời. Những tệp tạm thời này, còn được gọi là trữ cặn (caches), có chứa các tệp gói từ tất cả các gói mà bạn đã cài đặt lúc nào đó. Cuối cùng, những trữ cặn này có thể trở nên quá lớn. Việc loại bỏ chúng sẽ cho phép bạn hoàn lại không gian trên ổ cứng máy tính của bạn cho việc lưu trữ các tài

liệu, âm nhạc, tranh ảnh, hoặc các tệp khác của bạn.

Để xóa trừ căn, bạn có thể sử dụng hoặc lựa chọn clean (làm sạch), hoặc autoclean (làm sạch tự động) đối với một chương trình dòng lệnh được gọi là apt-get. Lệnh clean sẽ loại bỏ mọi khoản trừ căn riêng rẽ, trong khi lệnh autoclean chỉ loại bỏ các khoản trừ căn mà có thể không còn bao giờ tải được về nữa (những khoản này thường là không cần thiết nữa). Để chạy lệnh clean, hãy mở giao diện dòng lệnh và gõ:

```
$ sudo apt-get clean
```

Các gói cũng có thể trở nên không sử dụng được theo thời gian. Nếu một gói đã được cài đặt để hỗ trợ việc chạy một chương trình khác - và chương trình đó đã bị loại bỏ rồi = thì bạn không còn cần gói hỗ trợ đó nữa. Bạn có thể loại bỏ nó bằng autoremove.

Tải giao diện dòng lệnh lên và gõ:

```
$ sudo apt-get autoremove
```

để loại bỏ các gói không cần thiết.

Tôi không thể chơi các tệp âm thanh và video nhất định nào đó

Nhiều định dạng được sử dụng để phân phối các nội dung phương tiện giàu là sở hữu độc quyền, nghĩa là chúng không tự do để sử dụng, sửa đổi và phân phối với một hệ điều hành nguồn mở như Ubuntu. Vì thế, Ubuntu không đưa vào khả năng sử dụng những định dạng này một cách mặc định; tuy nhiên, những người sử dụng có thể dễ dàng thiết lập cấu hình cho Ubuntu để sử dụng những định dạng sở hữu độc quyền này. Để có thêm thông tin về những khác biệt giữa các phần mềm nguồn mở và sở hữu độc quyền, hãy xem [Chapter 9: Học thêm nữa](#).

Nếu bạn thấy bản thân bạn cần một định dạng sở hữu độc quyền, thì bạn có thể cài đặt các tệp cần thiết cho việc sử dụng định dạng này bằng một lệnh. Trước khi bắt đầu lệnh này, phải chắc chắn rằng bạn có các kho Universe và Restricted được kích hoạt.

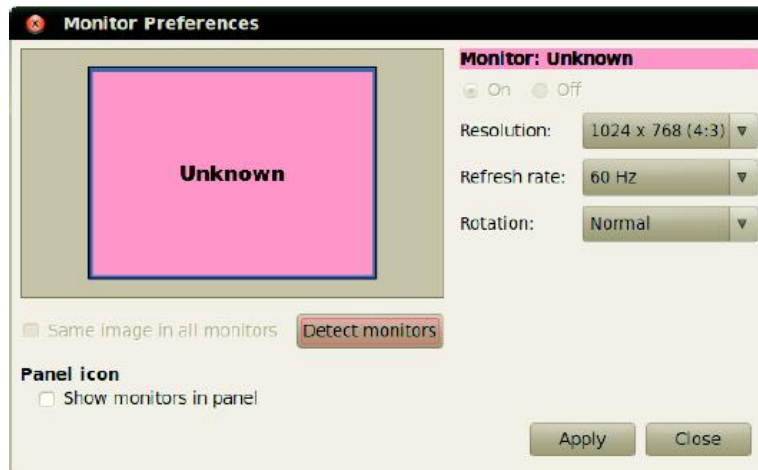
Xem phần [Trình quản lý gói Synaptic](#) để biết cách làm điều này.

Mở Trung tâm Phần mềm Ubuntu bằng việc chọn nó từ Applications. Hãy tìm kiếm ubuntu-restricted-extras bằng việc gõ “ubuntu restricted extras” vào hộp tìm kiếm ở bên tay phải của cửa sổ chính của Trung tâm Phần mềm Ubuntu. Khi Trung tâm Phần mềm tìm được phần mềm phù hợp, hãy nhấp vào mũi tên cạnh tiêu đề của nó. Nhấp Install (cài đặt), rồi chờ trong khi Ubuntu cài đặt phần mềm phù hợp đó.

Tôi thay đổi độ phân giải màn hình của tôi như thế nào?

Ảnh trên mọi màn hình được tổng hợp từ hàng triệu điểm màu nhỏ gọi là các pixel. Việc thay đổi số lượng các pixel được hiển thị trên màn hình được gọi là “việc thay đổi độ phân giải”. Việc gia tăng độ phân giải sẽ làm cho các ảnh được thể hiện sắc hơn, nhưng cũng sẽ có xu hướng làm cho chúng nhỏ hơn. Điều ngược lại là đúng khi độ phân giải màn hình bị giảm. Hầu hết các màn hình có một “độ phân giải tự nhiên”, mà nó là một độ phân giải mà hầu hết khớp chặt chẽ số lượng các pixel trên màn hình. Sự hiển thị của bạn sẽ thường là sắc nhất khi hệ điều hành của bạn sử dụng một độ phân giải mà khớp với độ phân giải tự nhiên của hiển thị của bạn.

Tiện ích cấu hình Monitors của Ubuntu cho phép người sử dụng thay đổi độ phân giải. Hãy mở nó bằng việc chọn System từ Main Menu (thực đơn chính), rồi chọn Preferences và chọn Monitors. Độ phân giải có thể được thay đổi bằng việc sử dụng danh sách kéo thả bên trong chương trình này. Việc chọn các lựa chọn ở phần cao hơn trong danh sách này (ví dụ, nhưng lựa chọn với các số lớn) sẽ làm gia tăng độ phân giải.



Hình 8.2: Bạn có thể thay đổi các thiết lập hiển thị của bạn.

Bạn có thể trải nghiệm với một loạt các độ phân giải bằng việc nháy vào Apply ở đáy của cửa sổ cho tới khi bạn tìm ra một thứ mà nó thuận tiện cho bạn. Thường thì độ phân giải cao nhất sẽ là độ phân giải tự nhiên. Chọn một độ phân giải và nháy Apply sẽ tạm thời thay đổi độ phân giải của màn hình đối với giá trị được chọn. Một hộp thoại cũng sẽ xuất hiện. Nó cho phép bạn quay về với thiết lập độ phân giải trước đó hoặc giữ lại độ phân giải mới. Hộp thoại này sẽ xuất hiện trong 30 giây, trong khi phục hồi lại độ phân giải cũ. Tính năng này đã được triển khai để ngăn ngừa một số người khỏi bị khóa đối với máy tính bởi một độ phân giải mà nó bóp méo màn hình và làm cho nó không sử dụng được. Khi bạn đã kết thúc thiết lập độ phân giải màn hình, hãy nháy Close.



Hình 8.3: Bạn có thể quay ngược về với những thiết lập cũ của bạn nếu bạn cần.

Ubuntu không làm việc chính xác trên Apple MacBook hoặc MacBook Pro

Khi được cài đặt trên các máy tính xách tay từ Apple - như MacBook hoặc MacBook Pro – Ubuntu không phải lúc nào cũng kích hoạt tất cả các thành phần được xây dựng sẵn của máy tính, bao gồm máy ảnh iSight và bộ Airport wireless Internet adapter. May thay, cộng đồng Ubuntu đưa ra tài liệu về sửa sự cố cho những vấn đề này khác. Nếu bạn gặp vấn đề về việc cài đặt hoặc sử dụng Ubuntu trên máy tính xách tay Apple của bạn, hãy theo những chỉ dẫn tại <https://help.ubuntu.com/community/MacBook>. Bạn có thể chọn chỉ dẫn phù hợp sau việc xác định số

mẫu mã máy tính của bạn. Đối với những chỉ dẫn về điều này, hãy tới trang web ở trên.

Ubuntu không làm việc đúng trên Asus EeePC của tôi

Khi được cài đặt trên các máy tính netbook từ Asus - như EeePC – Ubuntu không phải lúc nào cũng kích hoạt tất cả các thành phần được xây dựng sẵn của máy tính, bao gồm các phím tắt bàn phím và bộ adapter cho Internet không dây. Cộng đồng Ubuntu đưa ra tài liệu về xử lý sự cố những vấn đề này khác. Nếu bạn có những vấn đề về việc cài đặt hoặc sử dụng Ubuntu trên Asus EeePC, hãy tuân theo những chỉ dẫn tại <https://help.ubuntu.com/community/EeePC>. Trang tài liệu này chứa các thông tin gắn liền một cách đặc biệt với các netbook của EeePC.

Phần cứng của tôi làm việc không đúng

Một cách ngẫu nhiên Ubuntu có khó khăn khi chạy trên những máy tính nhất định nào đó, thường là khi các nhà sản xuất phần cứng sử dụng các thành phần phi tiêu chuẩn hoặc sở hữu độc quyền. Cộng đồng Ubuntu đưa ra tài liệu để trợ giúp bạn xử lý sự cố nhiều vấn đề mà có thể nảy sinh từ tình huống này, bao gồm cả những vấn đề với các card không dây, các máy quét, chuột và máy in. Bạn có thể thấy sách chỉ dẫn xử lý sự cố phần cứng toàn diện trên wiki hỗ trợ của Ubuntu, truy cập được tại <https://wiki.ubuntu.com/HardwareSupport>. Nếu các vấn đề về phần cứng của bạn vẫn còn, hãy xem ”[Getting more help](#)” (“[Có trợ giúp nhiều hơn](#)”) để có những lựa chọn hoặc thông tin nhiều hơn về xử lý sự cố hoặc có được sự trợ giúp hoặc hỗ trợ từ một người sử dụng Ubuntu.

Việc có được trợ giúp nhiều hơn

Sách chỉ dẫn này không bao trùm được mọi lưu trình, nhiệm vụ hoặc vấn đề có thể có trong Ubuntu. Nếu bạn yêu cầu sự hỗ trợ nằm ngoài những thông tin trong sách chỉ dẫn này, thì bạn có thể thấy một loạt cá cơ hội hỗ trợ trên trực tuyến. Bạn có thể truy cập các tài liệu tự do và mở rộng, mua các dịch vụ hỗ trợ chuyên nghiệp, đề nghị cộng đồng đối với những hỗ trợ hoặc khai phá các giải pháp kỹ thuật tự do. Các thông tin sẵn có nhiều hơn nữa ở đây: <http://www.ubuntu.com/support>.

9. Học thêm nữa

Gì nữa mà tôi có thể làm với Ubuntu nhỉ?

Tới bây giờ, bạn sẽ có khả năng sử dụng môi trường đồ họa Ubuntu cho tất cả các hoạt động thường ngày của bạn như việc duyệt web và sửa các tài liệu. Nhưng bạn có lẽ quan tâm trong việc học về những phiên bản khác của Ubuntu mà bạn có thể tích hợp vào lối sống số của bạn. Trong chương này, chúng tôi sẽ đưa ra cho bạn chi tiết hơn về những phiên bản của Ubuntu mà chúng sẽ được đặc trưng cho những nhiệm vụ nhất định nào đó. Để làm việc này, chúng tôi trước hết sẽ thảo luận các công nghệ mà làm cho Ubuntu thành một bộ sưu tập hùng mạnh của các phần mềm.

Phần mềm nguồn mở

Ubuntu là phần mềm nguồn mở. Đơn giản, phần mềm nguồn mở là phần mềm mà mã nguồn của nó hoàn toàn không bị sở hữu bởi bất kỳ cá nhân, nhóm hoặc tổ chức nào, mà thay vào đó được làm cho tự do có sẵn để tải về. Điều này làm cho Ubuntu khác biệt với các phần mềm sở hữu độc quyền mà chúng đòi hỏi những người sử dụng phải mua các giấy phép trước khi họ có khả năng sử dụng các phần mềm đó trên các máy tính của họ. Microsoft Windows và Adobe Photoshop là những ví dụ về các phần mềm sở hữu độc quyền.

Mã nguồn của một chương trình là các tệp mà chúng đã được viết để tạo ra chương trình này. Phần mềm sở hữu độc quyền là phần mềm mà nó không thể được sao chép, sửa đổi hoặc phân phối một cách tự do.

Những người sử dụng máy tính có thể chia sẻ và phân phối các phần mềm nguồn mở mà không sợ việc vi phạm các luật về quyền sở hữu trí tuệ. Họ cũng có thể sửa đổi các phần mềm nguồn mở để phù hợp với những nhu cầu cá nhân của họ, cải tiến nó, hoặc dịch nó sang các ngôn ngữ khác. Vì phần mềm nguồn mở được phát triển bởi những cộng đồng lớn các lập trình viên nằm phân tán trên khắp toàn cầu, nó hưởng lợi từ những chu kỳ phát triển nhanh chóng và những phiên bản an ninh nhanh chóng (trong trường hợp mà ai đó phát hiện ra các lỗi trong phần mềm). Nói một cách khác, phần mềm nguồn mở được cập nhật, được cải tiến và được làm cho an ninh hơn mỗi ngày vì các lập trình viên trên khắp thế giới tiếp tục cải tiến nó.

Bên cạnh những ưu điểm về kỹ thuật, phần mềm nguồn mở cũng có những lợi ích kinh tế. Hầu hết các chương trình nguồn mở có thể có được để chạy với giá thành bằng không.

Những người sử dụng không cần mua một giấy phép để chạy Ubuntu, ví dụ thế.

Để biết thêm về phần mềm nguồn mở, hãy xem định nghĩa về nguồn mở của tổ chức Sáng kiến Nguồn Mở có sẵn tại <http://www.opensource.org/docs/definition.php>.

Các họ phát tán

Ubuntu là một trong một vài hệ điều hành phổ biến dựa trên Linux (một hệ điều hành nguồn mở). Trong khi những phiên bản khác của Linux, hoặc “các phát tán”, có thể nhìn khác với Ubuntu khi mới nhìn qua, chúng chia sẻ những đặc tính tương tự nhau vì chúng cùng có chung một gốc rễ.

Một phát tán, hoặc “distro” là một hệ điều hành được làm từ các chương trình nguồn mở, được đóng gói cùng nhau để làm cho chúng dễ dàng hơn để cài đặt và sử dụng.

Các phát tán Linux có thể được chia thành 2 họ rộng lớn: họ Debian và họ Red Hat. mỗi họ được đặt tên cho một phát tán mà dựa trên đó có những phát tán khác. Ví dụ, “Debian” tham chiếu tới cả tên của một phát tán cũng như họ của các phát tán được dẫn xuất từ Debian. Ubuntu là một phần của họ các phát tán Debian, như là Linux Mint, Xandros, và Crunchbang Linux. Các phát tán trong họ Red Hat bao gồm Fedora, OpenSuSE, và Mandriva.

Khác biệt đáng kể nhất giữa các phát tán dựa trên Debian và dựa trên Red Hat là hệ thống mà nó sử dụng cho việc cài đặt và cập nhật các phần mềm. Những hệ thống này được gọi là “các hệ thống quản lý gói”. Các gói phần mềm của Debian là các tệp DEB, trong khi các gói phần mềm của Red Hat là các tệp RPM. Để có thêm thông tin về quản lý gói, hãy xem [Chapter 5: Quản lý phần mềm](#).

Các hệ thống quản lý gói là các phương tiện mà với nó những người sử dụng có thể cài đặt, loại bỏ, và tổ chức phần mềm được cài đặt trên các máy tính với các hệ điều hành nguồn mở như Ubuntu.

Bạn cũng sẽ thấy những phát tán mà chúng đã được chuyên dụng cho những nhiệm vụ nhất định nào đó.

Tiếp theo, chúng tôi sẽ mô tả những phiên bản của Ubuntu và giải thích những công dụng đối với chúng mỗi phiên bản đã được phát triển.

Việc chọn giữa Ubuntu và những dẫn xuất của nó

Chính vì Ubuntu dựa trên Debian, một vài phát tán sau đó dựa trên Ubuntu. Một số trong số chúng được làm để sử dụng chung, và từng dẫn xuất khác biệt nhau về những phần mềm được đưa vào như một phần của phát tán đó. Những phát tán khác được thiết kế cho việc sử dụng đặc thù nào đó.

4 phát tán dẫn xuất được tổ chức lại và được hỗ trợ một cách chính thức bởi cả Canonical và cộng đồng Ubuntu. Chúng là:

- Ubuntu Netbook Edition, mà nó được tối ưu hóa cho các máy tính netbook.
- Kubuntu, mà nó sử dụng môi trường đồ họa KDE thay vì GNOME như được thấy trong Ubuntu
- Edubuntu, mà nó được thiết kế để sử dụng trong các trường học và
- Ubuntu Server Edition, mà nó được thiết kế để sử dụng trên các máy chủ, và thường không được sử dụng như một hệ điều hành cho máy tính để bàn vì nó không có giao diện đồ họa.

4 dẫn xuất khác của Ubuntu là có sẵn. Chúng bao gồm:

- Xubuntu, mà nó sử dụng môi trường đồ họa XFCE thay vì môi trường GNOME như được thấy trong Ubuntu.
- Lubuntu, mà nó sử dụng môi trường đồ họa LXDE.
- Ubuntu Studio, mà nó được thiết kế cho việc tạo và sửa đa phương tiện; và
- Mythbuntu, mà nó được thiết kế cho việc tạo một nhà hát PC ở nhà với MythTV (một đầu ghi video số nguồn mở)

Để có thêm thông tin về những phát tán dẫn xuất này, hãy xem <http://www.ubuntu.com/products/whatisubuntu/derivatives>.

Ubuntu phiên bản cho Netbook (Ubuntu Netbook Edition)

Ubuntu Netbook Edition là một phiên bản của Ubuntu được thiết kế đặc biệt cho các máy tính netbook. Nó được tối ưu hóa cho các thiết bị điện toán với các màn hình nhỏ và những tài nguyên hạn chế (như các vi xử lý tiết kiệm năng lượng và các đĩa cứng nhỏ hơn phổ biến trong những netbook). Ubuntu Netbook Edition trưng ra một giao diện độc đáo và đặc trưng cho một bộ sưu tập các ứng dụng phần mềm hữu dụng đặc biệt cho những người sử dụng nay đây mai đó.

Các netbook là những máy tính xách tay giá thành thấp, năng lượng thấp được thiết kế chủ yếu cho việc truy cập Internet.

Vì nhiều netbook không có các các đầu CD-ROM, Ubuntu Netbook Edition cho phép những người sử dụng cài đặt nó lên các máy tính của họ bằng việc sử dụng các ổ đĩa USD flash. Để biết thêm về việc sử dụng một ổ đĩa flash để cài đặt Ubuntu Netbook Edition lên một máy tính netbook, hãy tới <https://help.ubuntu.com/community/Installation/FromImgFiles>.

Ubuntu phiên bản cho máy chủ (Ubuntu Server Edition)

Ubuntu Server Edition là một hệ điều hành được tối ưu hóa để thực hiện các nhiệm vụ đa người sử dụng khi được cài đặt lên các máy chủ. Những nhiệm vụ như vậy bao gồm việc chia sẻ tệp và hosting website hoặc thư điện tử. Nếu bạn đang có kế hoạch sử dụng một máy tính để thực hiện những nhiệm vụ như thế này, thì bạn có thể muốn sử dụng phát tán chuyên dụng cho máy chủ này trong sự kết hợp với các phần cứng máy chủ.

Sách chỉ dẫn này không giải thích quá trình chạy một máy chủ web an ninh hoặc việc thực hiện các nhiệm vụ các có khả năng với Ubuntu Server Edition. Để có những chi tiết về việc sử dụng Ubuntu Server Edition, hãy tham chiếu tới sách chỉ dẫn tại <http://www.ubuntu.com/products/whatisubuntu/serveredition>.

Một máy chủ là một máy tính mà nó được thiết lập cấu hình để quản lý, hoặc “phục vụ” các tệp mà nhiều người muốn truy cập.

Ubuntu Studio

Dẫn xuất này của Ubuntu được thiết kế đặc biệt cho những người mà họ sử dụng các máy tính để tạo ra và sửa các dự án đang phương tiện multimedia. Ví dụ, nó đặc trưng cho những ứng dụng để giúp những người sử dụng điều khiển các ảnh, soạn nhạc, và sửa video.

Trong khi những người sử dụng có thể cài đặt những ứng dụng này lên các máy tính chạy phiên bản đề bản của Ubuntu, thì Ubuntu Studio làm cho tất cả chúng có sẵn ngay lập tức lúc cài đặt.

Nếu bạn muốn học nhiều hơn về Ubuntu Studio (hoặc có được một bản sao cho riêng bạn), hãy tới <http://ubuntustudio.org/home>.

Mythbuntu

Mythbuntu cho phép những người sử dụng biến các máy tính của họ thành các hệ thống giải trí. Nó giúp những người sử dụng tổ chức và xem một loạt các dạng nội dung đa phương tiện multimedia như các phim, chương trình truyền hình, và các video podcasts. Những người sử dụng với các bộ chuyển TV (TV tuner) trên các máy tính của họ cũng có thể sử dụng được Mythbuntu để ghi các live video và các chương trình truyền hình. Để biết thêm về Mythbuntu, hãy tới <http://www.mythbuntu.org/>.

32-bit hay 64-bit?

Như được nhắc tới trước đó trong sách chỉ dẫn này, Ubuntu và những dẫn xuất của nó là sẵn có trong 2 phiên bản: 32-bit và 64-bit. Sự khác biệt này tham chiếu tới cách thức các máy tính xử lý thông tin. Các máy tính có khả năng chạy các phần mềm 64-bit sẽ có khả năng để xử lý nhiều thông tin hơn so với các máy tính chạy các phần mềm 32-bit; tuy nhiên, các hệ thống 64-bit đòi hỏi nhiều bộ nhớ hơn để làm điều này. Dù vậy, những máy tính này giành được những cải tiến về hiệu năng bằng việc chạy các phần mềm 64-bit.

Vì sao lại chọn một phiên bản này hơn là phiên bản kia? Hãy chú ý tới phiên bản mà bạn chọn trong các trường hợp sau đây:

- Nếu máy tính của bạn khá cũ (được sản xuất trước năm 2007), thì bạn có lẽ muốn cài đặt phiên bản 32-bit của Ubuntu. Đây cũng là trường hợp cho hầu hết các netbook.
- Nếu máy tính của bạn có nhiều hơn 4GB bộ nhớ RAM, thì bạn có lẽ cần cài đặt phiên bản 64-bit để sử dụng tất cả bộ nhớ được cài đặt.

Việc tìm kiếm trợ giúp và hỗ trợ bổ sung

Sách chỉ dẫn này không định trở thành một tài nguyên chứa đựng tất cả được điền đầy với mọi thứ mà bạn sẽ cần khi nào đó để biết về Ubuntu. Vì Làm quen với Ubuntu 10.04 có thể không bao giờ trả lời hết được tất cả các câu hỏi của bạn, nên chúng tôi khuyến khích bạn tận dụng cộng đồng không lồ của Ubuntu khi tìm kiếm xa hơn các thông tin, các vấn đề kỹ thuật về xử lý sự cố, hoặc các câu hỏi đề nghị về máy tính của bạn. Bên dưới, chúng tôi sẽ thảo luận một chút về những tài nguyên này - được nằm trong cả bên trong hệ điều hành và trên Internet - nên bạn có thể học hơn được về Ubuntu hoặc những phát tán Linux khác.

Trợ giúp hệ thống

Nếu bạn cần trợ giúp bổ sung khi sử dụng Ubuntu hoặc các ứng dụng của nó, hãy nhấp biểu tượng Help trên panel đĩnh, hoặc tới System ► Help and Support. Chỉ dẫn trợ giúp được xây dựng sẵn của Ubuntu đề cập tới một dải rộng lớn các chủ đề rất chi tiết.

Trợ giúp trực tuyến của Ubuntu

Đội Tài liệu Ubuntu đã tạo ra và duy trì một loạt các trang wiki được thiết kế để trợ giúp cả những người sử dụng mới và đã có kinh nghiệm biết nhiều hơn về Ubuntu. Bạn có thể truy cập chúng tại <http://help.ubuntu.com>.

Nhóm thảo luận của Ubuntu (Ubuntu Forums)

Ubuntu Forums là nhóm thảo luận chính thức của cộng đồng Ubuntu. Hàng triệu người sử dụng Ubuntu sử dụng chúng hàng ngày để tìm kiếm sự trợ giúp và hỗ trợ lẫn nhau. Bạn có thể tạo một tài khoản của Ubuntu Forums trong vài phút. Để tạo một tài khoản và biết thêm về Ubuntu từ các thành viên cộng đồng, hãy tới <http://ubuntuforums.org>.

Các câu trả lời về Launchpad

Launchpad, một kho và cộng đồng người sử dụng nguồn ở, cung cấp một dịch vụ hỏi đáp mà nó cho phép bất kỳ ai đưa ra các câu hỏi về bất kỳ chủ đề nào liên quan tới Ubuntu. Việc đăng ký một tài khoản của Launchpad đòi hỏi chỉ vài phút. Hãy đưa ra một câu hỏi bằng việc tới Launchpad tại <https://answers.launchpad.net/ubuntu/+addquestion>.

Chat sống động

Nếu bạn quen với Chat có độ trễ trên Internet (IRC), thì bạn có thể sử dụng các trình chat máy trạm như XChat hoặc Pidgin để tham gia và kênh #ubuntu trên irc.freenode.net. Ở đây, hàng trăm tình nguyện viên là những người sử dụng có thể trả lời các câu hỏi của bạn hoặc đưa ra sự trợ giúp cho bạn trong thời gian thực.

Các đội bản địa (Loco Teams)

Nếu bạn đã vắt kiệt tất cả những tài nguyên nà và vẫn chưa tìm thấy câu trả lời cho các câu hỏi của bạn, hãy đến với Community Support (Hỗ trợ của Cộng đồng) tại <http://www.ubuntu.com/support/CommunitySupport>.

Bổ sung cho sự trợ giúp chính thức của Ubuntu và của cộng đồng, bạn sẽ thường thấy sự trợ giúp của các bên thứ ba có sẵn trên Internet. Trong khi những tài liệu này có thể thường là những nguồn tuyệt vời, thì một số có thể sẽ làm cho bạn lầm đường lạc lối hoặc đã lỗi thời. Luôn là tốt nhất để xác minh các thông tin từ các nguồn của các bên thứ ba trước khi thực hiện lời khuyên của họ.

Giấy phép

Bản dịch tiếng Việt (chỉ để tham khảo, bản gốc tiếng Anh ở ngay bên dưới)

CÔNG VIỆC (NHƯ ĐƯỢC XÁC ĐỊNH BÊN DƯỚI) ĐƯỢC CUNG CẤP THEO NHỮNG ĐIỀU KHOẢN CỦA GIẤY PHÉP CÔNG CỘNG CREATIVE COMMONS (“CCPL” HOẶC “GIẤY PHÉP”). CÔNG VIỆC NÀY ĐƯỢC BẢO VỆ BỞI LUẬT BẢN QUYỀN VÀ/HOẶC CÁC LUẬT ÁP DỤNG ĐƯỢC KHÁC. BẤT KỲ VIỆC SỬ DỤNG CỦA CÔNG VIỆC NÀO KHÁC NHƯ ĐƯỢC TRAO QUYỀN THEO GIẤY PHÉP NÀY HOẶC LUẬT BẢN QUYỀN ĐỀU BỊ CẤM.

BẰNG VIỆC THỰC THI BẤT KỲ QUYỀN NÀO CHO CÔNG VIỆC ĐƯỢC CUNG CẤP Ở ĐÂY, THÌ BẠN CHẤP NHẬN VÀ ĐỒNG Ý SẼ BỊ RÀNG BUỘC BỞI NHỮNG ĐIỀU KHOẢN CỦA GIẤY PHÉP NÀY Ở MỨC ĐỘ NÀO ĐÓ GIẤY PHÉP NÀY CÓ THỂ ĐƯỢC COI LÀ MỘT HỢP ĐỒNG, NGƯỜI CẤP PHÉP TRAO CHO BẠN CÁC QUYỀN CÓ Ở ĐÂY TRONG SỰ XEM XÉT CHẤP NHẬN CỦA BẠN ĐỐI VỚI NHỮNG ĐIỀU KHOẢN VÀ ĐIỀU KIỆN NHƯ VẬY.

1. Những định nghĩa

a) “**Sự thích nghi**” nghĩa là một công việc dựa vào Công việc này, hoặc dựa vào Công việc này và những công việc khác đã tồn tại trước đó, như là một bản dịch, tài liệu sửa lại cho hợp, công việc dẫn xuất, sự biên soạn âm nhạc hoặc những sửa đổi khác đối với một công việc văn học hoặc nghệ thuật, hoặc sự ghi âm hoặc sự trình diễn và bao gồm cả những sửa đổi cho hợp của việc quay phim hoặc bất kỳ dạng nào khác trong đó Công việc có thể được viết lại, được chuyển đổi, hoặc được thích nghi bao gồm ở bất kỳ dạng nào được dẫn xuất một cách có thừa nhận từ công việc gốc, ngoại trừ là một công việc mà cấu tạo thành một Bộ sưu tập sẽ không được coi là một Sự thích nghi cho mục đích của Giấy phép này. Để tránh sự nghi ngờ, nơi mà Công việc là một công việc âm nhạc, trình diễn hoặc ghi âm, sự đồng bộ hóa của Công việc trong mối quan hệ theo thời gian với một ảnh động (“synching”) sẽ được coi là một Sự thích nghi cho mục tiêu của Giấy phép này.

b) “**Bộ sưu tập**” có nghĩa là một bộ sưu tập các công việc văn học hoặc nghệ thuật, như là các từ điển bách khoa toàn thư và hợp tuyển thơ ca, hoặc các trình diễn, ghi âm hoặc phát thanh, hoặc các công việc khác hoặc vấn đề về chủ đề khác so với các công việc được liệt kê ở Phần 1 (f) bên dưới, mà, bằng lý do của sự lựa chọn và sắp xếp các nội dung của chúng, tạo thành những sáng tạo trí tuệ, trong đó Công việc được đưa vào trong dạng hoàn toàn không được sửa đổi của nó cùng với một hoặc nhiều hơn những đóng góp khác, mỗi đóng góp tạo thành những công việc riêng biệt và độc lập giữa bản thân chúng với nhau, mà cùng với nhau sẽ lấp thành một tổng thể chung. Một công việc mà tạo thành một Bộ sưu tập sẽ không được coi là một Sự thích nghi (như được định nghĩa bên dưới) đối với các mục đích của Giấy phép này.

c) “**Giấy phép Tương thích của Creative Commons**” có nghĩa là một giấy phép mà được liệt kê tại <http://creativecommons.org/compatiblelicenses> mà đã được phê chuẩn bởi Creative Commons về cơ bản là tương đương với Giấy phép này, bao gồm, ít nhất, vì giấy phép đó: (i) chứa những điều khoản mà có cùng mục đích, ý nghĩa và hiệu ứng như là những Yêu tố Giấy phép của Giấy phép này; và (ii) rõ ràng cho phép việc cấp phép lại của những thích nghi của các công việc được làm cho sẵn sàng theo đó thì giấy phép theo Giấy phép này hoặc một giấy phép trong phạm vi quyền hạn của Creative

Commons với cùng những Yêu tố Giấy phép như Giấy phép này.

d) “**Phân phối**” có nghĩa để làm cho sẵn sàng cho công chúng bản gốc và các bản sao của Công việc hoặc Sự thích nghi, một cách phù hợp, thông qua việc bán hoặc truyền quyền sở hữu khác.

e) “**Các Yêu tố Giấy phép**” có nghĩa là các thuộc tính giấy phép mức độ cao sau đây như được lựa chọn bởi Người cấp phép và được chỉ ra trong tiêu đề của Giấy phép này: Thẩm quyền, Như là Chia sẻ.

f) “**Người cấp phép**” có nghĩa là cá nhân, hoặc các cá nhân, thực thể hoặc các thực thể mà đưa ra Công việc theo những điều khoản của Giấy phép này.

g) “**Tác giả Ban đầu**” có nghĩa là, trong trường hợp của một công việc văn học hay nghệ thuật, cá nhân, các cá nhân, thực thể hoặc các thực thể mà đã tạo ra Công việc hoặc nếu không có cá nhân nào hoặc thực thể nào có thể được xác định, người xuất bản; và hơn nữa (i) trong trường hợp của một trình diễn thì các diễn viên, ca sĩ, nhạc công, vũ công, và những người khác mà diễn, hát, bày tỏ, diễn thuyết, đóng vai, diễn xuất hoặc thực hiện một cách khác các tác phẩm văn học hoặc nghệ thuật hoặc thể hiện văn học dân gian; và (ii) trong trường hợp của một cuộc ghi âm thì người sản xuất là người hoặc thực thể hợp pháp mà lần đầu tiên cố định các âm thanh của một trình diễn hoặc các âm thanh khác; và , (iii) trong trường hợp phát thanh, thì tổ chức mà truyền sự phát thanh đó.

h) “**Công việc**” có nghĩa là tác phẩm văn học và/hoặc nghệ thuật được đưa ra theo những điều khoản của Giấy phép này bao gồm nhưng không có hạn chế bất kỳ sự sản xuất nào trong lĩnh vực văn học, khoa học và nghệ thuật, bất kể thứ gì có thể là phương thức hoặc dạng thức của sự thể hiện bao gồm dạng số, như là một cuốn sách, sách nhỏ và các dạng viết khác; một bài giảng, diễn văn, bài thuyết pháp hoặc công việc khác với trạng thái tự nhiên cũng như thế; một tác phẩm kịch hoặc nhạc kịch; một tác phẩm vũ ba lê hoặc một trò giải trí kịch câm; một sáng tác âm nhạc có hoặc không có lời; một tác phẩm phim ảnh mà đối với nó những công việc đồng hóa được thể hiện bởi một qui trình tương tự như với điện ảnh; một tác phẩm hội họa, tranh vẽ, kiến trúc, điêu khắc, trạm khắc hoặc in đá; một tác phẩm chụp ảnh; một công việc của nghệ thuật được áp dụng; một minh họa, bản đồ, bản kế hoạch, công việc phác họa hoặc không gian 3 chiều có liên quan tới địa lý, địa hình, kiến trúc hoặc khoa học; một cuộc trình diễn; một cuộc phát thanh; một bản ghi âm; một bản dịch các dữ liệu ở mức độ nào đó được bảo vệ như một công việc có bản quyền; hoặc một công việc được thực hiện bởi diễn viên tạp kỹ hoặc xiếc ở mức độ nào đó nó được coi không khác gì một tác phẩm văn học hoặc nghệ thuật.

i) “**Bạn**” có nghĩa là một cá nhân hoặc thực thể thực thi các quyền theo Giấy phép này mà đã không vi phạm trước đó những điều khoản của Giấy phép này có liên quan tới Công việc, hoặc người đã nhận được quyền rõ ràng từ Người cấp phép để thực hiện các quyền theo Giấy phép này bất chấp một sự vi phạm trước đó.

j) “**Trình diễn Công khai**” có nghĩa là để thực hiện những việc thuật lại công khai của Công việc và giao tiếp với công chúng những thuật lại công khai này, bằng bất kỳ phương tiện hay qui trình nào, bao gồm cả các phương tiện mạng có dây hoặc không dây hoặc các trình bày số công khai; làm cho sẵn sàng đối với các Công việc công khai theo một cách thức mà các thành viên của công chúng có thể truy cập được tới các Công việc này từ một nơi và tại một nơi được chọn bởi họ một cách cá nhân; để trình bày Công việc này cho công chúng bằng bất kỳ phương tiện hoặc qui trình nào và sự giao tiếp với công chúng đối với những trình diễn của Công việc này, bao gồm bởi trình diễn số công khai; để phát thanh và phát thanh lại Công việc này bằng bất kỳ phương tiện nào bao gồm cả những dấu hiệu, âm thanh hoặc hình ảnh.

k) “**Tái sản xuất**” có nghĩa là thực hiện các bản sao của Công việc bằng bất kỳ phương tiện nào bao gồm nhưng không hạn chế bởi việc ghi âm thanh và hình ảnh và quyền về sự cố kết và việc tái sản xuất các cố kết của Công việc, bao gồm lưu trữ của một trình diễn hoặc ghi âm được bảo vệ ở dạng số hoặc các phương tiện số trung gian khác.

2. Các quyền đối xử công bằng. Không có gì trong Giấy phép này được dự định để làm giảm nhẹ, giới hạn, hoặc hạn chế bất kỳ sự sử dụng bản quyền dạng tự do nào hoặc các quyền phát sinh từ những hạn chế hoặc loại trừ nào mà được cung cấp trong liên kết với sự bảo vệ bản quyền theo luật bản quyền hoặc các luật được áp dụng khác.

3. Trao Giấy phép. Tuân theo các điều khoản và điều kiện của Giấy phép này, Người cấp phép ở đây trao cho Bạn một giấy phép mang tính toàn cầu, miễn phí bản quyền, không độc quyền, vĩnh viễn (cho thời hạn của bản quyền được áp dụng) để thực thi các quyền trong Công việc như được nêu bên dưới:

a) Để Tái sản xuất Công việc, để kết hợp Công việc này vào một hoặc nhiều Bộ sưu tập, và để Tái sản xuất Công việc này như được kết hợp trong các Bộ sưu tập;

b) Để tạo ra và Tái sản xuất những Thích nghi miễn là bất kỳ sự Thích nghi như vậy nào, bao gồm bất kỳ bản dịch trong bất kỳ vật trung gian nào, thực hiện các bước hợp lý một cách rõ ràng để dán nhãn, phân định ranh giới hoặc xác định những thay đổi đã được thực hiện đối với Công việc gốc ban đầu. Ví dụ, một bản dịch có thể được đánh dấu “Công việc gốc ban đầu đã được dịch từ tiếng Anh sang tiếng Tây Ban Nha”, hoặc một sửa đổi có thể chỉ ra “Công việc gốc đã được sửa đổi”.

c) Để Phân phối và Thực thi một cách công khai Công việc bao gồm như được kết hợp trong các Bộ sưu tập; và,

d) Để Phân phối và Thực thi một cách công khai những Thích nghi.

e) Để tránh nghi ngờ:

- **Hệ thống Giấy phép Bắt buộc Không khước từ.** Trong những phạm vi quyền hạn pháp lý mà trong đó quyền thu thập chi phí bản quyền thông qua bất kỳ hệ thống cấp phép do luật định hoặc bắt buộc không thể được khước từ, thì Người cấp phép giữ lại quyền đặc biệt để thu thập những chi phí bản quyền như vậy cho bất kỳ sự thực thi nào bởi Bạn đối với các quyền được trao theo Giấy phép này.
- **Hệ thống Giấy phép Bắt buộc Khước từ.** Trong những phạm vi quyền hạn pháp lý mà trong đó quyền thu thập chi phí bản quyền thông qua bất kỳ hệ thống cấp phép do luật định hoặc bắt buộc có thể khước từ được, thì Người cấp phép khước từ quyền đặc biệt để thu thập những chi phí bản quyền như vậy cho bất kỳ sự thực thi nào bởi Bạn đối với các quyền được trao theo Giấy phép này; và,
- **Hệ thống Giấy phép Tự nguyện.** Người cấp phép khước từ quyền để thu thập chi phí bản quyền, hoặc một cách cá nhân hoặc, trong trường hợp mà Người cấp phép là một thành viên của một xã hội thu thập mà nó quản lý các hệ thống cấp phép tự nguyện, thì thông qua xã hội này, từ bất kỳ sự thực thi nào bởi Bạn đối với các quyền được trao theo Giấy phép này.

Những quyền ở trên có thể được thực thi trong tất cả các vật trung gian và các định dạng hoặc được biết tới hiện nay hoặc được để lại sau này. Những quyền ở trên bao gồm quyền để tiến hành những sửa đổi như là sự cần thiết về mặt kỹ thuật để thực thi các quyền trong những vật trung gian và định dạng khác. Tuân theo Phần 8(f), tất cả các quyền được trao không rõ ràng bởi Người cấp phép sẽ được giữ

lại bằng cách này.

4. Những hạn chế. Giấy phép được trao trong Phần 3 ở trên được làm tuyệt đối tuân thủ và bị giới hạn bởi những hạn chế sau:

a) Bạn có thể Phân phối hoặc Thực hiện một cách Công khai Công việc chỉ theo những điều khoản của Giấy phép này. Bạn phải đưa vào một bản sao, hoặc sự Xác định Nguồn Đồng nhất (URI) đối với Giấy phép này với mỗi bản sao của Công việc mà Bạn Phân phối hoặc Thực hiện một cách Công khai. Bạn có thể không đưa ra hoặc ép buộc bất kỳ điều khoản nào lên Công việc mà nó hạn chế những điều khoản của Giấy phép này hoặc khả năng của người nhận Công việc này để thực thi các quyền được trao cho người nhận đó theo các điều khoản của Giấy phép này. Bạn có thể không cấp phép phụ cho Công việc này. Bạn phải giữ nguyên không thay đổi tất cả những lưu ý mà chúng tham chiếu tới Giấy phép này và từ bỏ những đảm bảo với từng bản sao của Công việc mà Bạn Phân phối hoặc Thực hiện một cách Công khai. Khi bạn Phân phối hoặc Thực hiện một cách Công khai Công việc này, thì Bạn có thể không áp đặt bất kỳ phương thức công nghệ có ảnh hưởng nào lên Công việc mà chúng hạn chế khả năng của một người nhận Công việc này từ Bạn để thực thi các quyền được trao cho người nhận đó theo những điều khoản của Giấy phép này. Phần này 4(a) áp dụng cho Công việc này như được kết hợp trong một Bộ sưu tập, nhưng điều này không đòi hỏi Bộ sưu tập tách khỏi bản thân Công việc sẽ được làm tuân theo những điều khoản của Giấy phép này. Nếu Bạn tạo ra một Bộ sưu tập, dựa trên lưu ý từ bất kỳ Người cấp phép nào thì Bạn phải, ở một mức độ có thể thực hiện được, loại bỏ khỏi Bộ sưu tập bất kỳ sự tin cậy nào như được yêu cầu bởi Phần 4(c), như được yêu cầu. Nếu Bạn tạo ra một Sự thích nghi, dựa vào lưu ý từ bất kỳ Người cấp phép nào thì Bạn phải, ở một mức độ có thể thực hiện được, loại bỏ khỏi Sự thích nghi đó bất kỳ sự tin cậy nào như được yêu cầu bởi Phần 4(c), như được yêu cầu.

b) Bạn có thể Phân phối hoặc Thực hiện một cách Công khai một Sự thích nghi chỉ theo những điều khoản: (i) Giấy phép này; (ii) một phiên bản sau của Giấy phép này với cùng các Yếu tố của Giấy phép như Giấy phép này; (iii) một giấy phép trong phạm vi quyền hạn của Creative Commons (hoặc phiên bản này hoặc phiên bản giấy phép sau này) mà có chứa cùng các Yếu tố của Giấy phép như Giấy phép này (nghĩa là, Tương tự với sự Chia sẻ Chung Sáng tạo 3.0 Mỹ); (iv) một Giấy phép Tương thích Chung Sáng tạo (Creative Commons Compatible License). Nếu bạn cấp phép cho Sự thích nghi theo một trong những giấy phép được nhắc tới trong (iv), thì bạn phải tuân thủ với những điều khoản của giấy phép đó. Nếu bạn cấp phép cho Sự thích nghi theo những điều khoản của bất kỳ giấy phép nào được nhắc tới trong (i), (ii) hoặc (iii) ("Giấy phép Áp dụng được - Applicable License"), thì bạn phải tuân thủ với những điều khoản của Giấy phép Áp dụng được nói chung và những thứ sau đây: (I) bạn phải đưa vào một bản sao của, hoặc URI cho Giấy phép Áp dụng được với bất kỳ bản sao nào của từng Sự thích nghi mà Bạn Phân phối hoặc Thực hiện một cách Công khai; (II) Bạn có thể không đưa ra hoặc ép buộc bất kỳ điều khoản nào lên Sự thích nghi mà chúng hạn chế những điều khoản của Giấy phép Áp dụng được hoặc khả năng của người nhận Sự thích nghi để thực thi các quyền được trao đối với người nhận đó theo những điều khoản của Giấy phép Áp dụng được này; (III) Bạn phải giữ nguyên không thay đổi tất cả các lưu ý mà chúng tham chiếu tới Giấy phép Áp dụng được và đối với sự từ chối các đảm bảo với từng bản sao của Công việc như được đưa vào trong Sự thích nghi mà Bạn Phân phối hoặc Thực thi một cách Công khai; (IV) khi Bạn Phân phối hoặc Thực thi một cách Công khai Sự thích nghi, thì Bạn có thể không ép buộc bất kỳ phương thức công nghệ có ảnh hưởng nào lên Sự thích nghi mà chúng hạn chế khả năng của một người nhận Sự thích nghi từ Bạn để thực thi các quyền được trao cho người nhận đó theo những điều khoản của Giấy phép Áp dụng được. Phần này 4(b) áp dụng cho Sự thích nghi như được kết hợp trong một Bộ sưu tập, nhưng điều này không đòi hỏi Bộ sưu tập tách khỏi bản thân Sự thích nghi để phải tuân thủ những điều khoản của Giấy phép Áp dụng được.

c) Nếu Bạn Phân phối, hoặc Thực hiện một các Công khai Công việc hoặc bất kỳ Sự thích nghi nào hoặc Bộ sưu tập nào, thì Bạn phải, trừ phi một yêu cầu được thực hiện tuân theo Phần 4(a), hãy giữ nguyên không thay đổi tất cả các lưu ý về bản quyền cho Công việc và hãy cung cấp, một cách hợp lý đối với vật trung gian hoặc các phương tiện mà Bạn đang sử dụng: (i) tên của Tác giả Gốc ban đầu (hoặc bí danh, nếu áp dụng được) nếu được cung cấp, và/hoặc nếu Tác giả Gốc ban đầu và/hoặc Người cấp phép chỉ định bên hoặc các bên khác (như là, một viện đờ đầu, thực thể xuất bản, tạp chí) về thẩm quyền (“Các bên có Thẩm quyền”) trong lưu ý về bản quyền của Người cấp phép, những điều khoản của dịch vụ hoặc bởi những phương tiện hợp lý khác, tên của bên hoặc các bên như vậy; (ii) đầu đề của Công việc nếu được cung cấp; (iii) ở một mức độ hợp lý có thể thực hiện được, URI, nếu có, mà Người cấp phép chỉ định để liên hệ được với Công việc, trừ phi URI như vậy không tham chiếu tới lưu ý về bản quyền hoặc các thông tin của việc cấp phép cho Công việc; và (iv), kiên định với Phần 3(b), trong trường hợp của một Sự thích nghi, một sự tin cậy xác định cho việc sử dụng của Công việc trong Sự thích nghi (như, “bản dịch tiếng Pháp của một Công việc bởi Tác giả Gốc ban đầu” hoặc “Kịch bản phim dựa trên Công việc gốc ban đầu bởi Tác giả Gốc ban đầu”). Sự tin cậy được yêu cầu bởi Phần này 4(c) có thể được triển khai theo bất kỳ cách hợp lý nào; tuy nhiên, miễn là trong trường hợp của một Sự thích nghi hoặc Bộ sưu tập, tối thiểu thì sự tin cậy như vậy sẽ xuất hiện, nếu một sự tin cậy cho tất cả các tác giả đóng góp của Sự thích nghi hoặc Bộ sưu tập xuất hiện, thì như một phần của những sự tin cậy này và theo một cách ít nhất như sự nổi tiếng như những sự tin cậy đối với các tác giả đóng góp khác. Để tránh nghi ngờ, Bạn có thể chỉ sử dụng sự tin cậy được yêu cầu bởi Phần này cho mục đích về thẩm quyền theo cách thiết lập ở trên và, bằng việc thực thi các quyền của Bạn theo Giấy phép này, Bạn có thể không hoàn toàn hoặc hoàn toàn đòi hoặc ngụ ý bất kỳ sự kết nối nào với, trách nhiệm đờ đầu hoặc sự chứng thực bởi Tác giả Gốc ban đầu, Người cấp phép và/hoặc Các bên có Thẩm quyền, như để phù hợp, đối với Bạn hoặc sự sử dụng của Bạn đối với Công việc, mà không có quyền riêng rẽ, rõ ràng được viết bằng văn bản từ trước của Tác giả Gốc ban đầu, Người cấp phép và/hoặc Các bên có Thẩm quyền.

d) Ngoại trừ nếu không đồng ý bằng văn bản bởi Người cấp phép hoặc có thể nếu không được phép bởi luật áp dụng được, nếu Bạn Tái sản xuất, Phân phối hoặc Thực thi một cách Công khai Công việc hoặc bởi tự nó hoặc như một phần của bất kỳ Sự thích nghi hoặc Bộ sưu tập nào, thì Bạn phải không xuyên tạc, cắt xén, sửa đổi hoặc thực hiện hành động xúc phạm khác trong quan hệ với Công việc mà có thể sẽ gây thiệt hại cho danh dự hoặc uy tín của Tác giả Gốc ban đầu. Người cấp phép đồng ý rằng trong những phạm vi quyền hạn này (như Nhật Bản), trong đó bất kỳ sự thực thi của quyền được trao trong Phần 3(b) của Giấy phép này (quyền để làm Sự thích nghi) có thể sẽ được cho là một sự xuyên tạc, cắt xén, sửa đổi hoặc hành động xúc phạm khác gây tổn hại cho danh dự và uy tín của Tác giả Gốc ban đầu, thì Người cấp phép sẽ khước từ hoặc không đòi, một cách thích đáng, Phần này, đối với mức độ đầy đủ được cho phép bởi luật quốc gia áp dụng được, để cho phép Bạn thực thi một cách hợp lý quyền của Bạn theo Phần 3(b) của Giấy phép này (quyền để tiến hành Sự thích nghi) những không khác.

5. Những đại diện, Đảm bảo và Từ chối

TRỪ PHI CÓ ĐỒNG THUẬN NHIỀU BÊN NÀO KHÁC BỞI CÁC BÊN BẰNG VĂN BẢN, NGƯỜI CẤP PHÉP ĐƯA RA CÔNG VIỆC NHƯ NÓ CÓ (AS IS) VÀ KHÔNG TẠO RA NHỮNG ĐẠI DIỆN HOẶC ĐẢM BẢO VỀ BẤT KỲ DẠNG NÀO LIÊN QUAN TỚI CÔNG VIỆC NÀY, RÕ RÀNG, NGỤ Ý, THEO LUẬT ĐỊNH HOẶC KHÁC, BAO GỒM, KHÔNG HẠN CHẾ, NHỮNG ĐẢM BẢO VỀ ĐẦU ĐỀ, TÍNH CÓ THỂ THƯƠNG MẠI HÓA ĐƯỢC, TÍNH PHÙ HỢP CHO MỘT MỤC ĐÍCH CỤ THỂ NÀO ĐÓ, SỰ KHÔNG VI PHẠM, HOẶC SỰ VẮNG NHỮNG THIẾU SÓT TIỀM ẨN HOẶC THIẾU SÓT KHÁC, SỰ CHÍNH XÁC, HOẶC SỰ HIỆN DIỆN CỦA SỰ VẮNG

MẶT CỦA CÁC LỖI, BẤT KỂ HOẶC KHÔNG THỂ PHÁT HIỆN ĐƯỢC. MỘT SỐ QUYỀN LỰC PHÁP LÝ KHÔNG CHO PHÉP SỰ LOẠI TRỪ CỦA NHỮNG ĐẢM BẢO CÓ NGỤ Ý, NÊN SỰ LOẠI TRỪ NHƯ VẬY CÓ THỂ KHÔNG NGỤ Ý ĐỐI VỚI BẠN.

6. Giới hạn về trách nhiệm. NGOẠI TRỪ ĐỐI VỚI MỨC ĐỘ ĐƯỢC YÊU CẦU BỞI LUẬT ÁP DỤNG ĐƯỢC, KHÔNG TRONG TRƯỜNG HỢP NÀO NGƯỜI CẤP PHÉP SẼ CÓ TRÁCH NHIỆM ĐỐI VỚI BẠN VỀ BẤT KỲ LÝ THUYẾT PHÁP LÝ CHO BẤT KỲ SỰ THIẾT HẠI ĐẶC BIỆT, NGÃU NHIÊN, HỆ QUẢ, TRỪNG PHẠT HOẶC LÀM MẪU NÀO PHÁT SINH RA TỪ GIẤY PHÉP NÀY HOẶC SỰ SỬ DỤNG CỦA CÔNG VIỆC NÀY, NGAY CẢ NẾU NGƯỜI CẤP PHÉP ĐÃ ĐƯỢC TƯ VẤN VỀ KHẢ NĂNG CỦA NHỮNG THIẾT HẠI NHƯ VẬY.

7. Kết thúc

a) Giấy phép này và các quyền được trao dưới đây sẽ kết thúc một cách tự động trên bất kỳ sự vi phạm nào của Bạn đối với những điều khoản của Giấy phép này. Các cá nhân hoặc thực thể mà đã nhận được Sự thích nghi hoặc Bộ sưu tập từ Bạn theo giấy phép này, tuy nhiên, sẽ không để các giấy phép của họ bị kết thúc miễn là những cá nhân hoặc thực thể này giữ nguyên việc tuân thủ đầy đủ với những giấy phép này. Các phần 1, 2, 5, 6, 7, và 8 sẽ sống sót qua bất kỳ sự kết thúc nào của Giấy phép này.

b) Tuân thủ theo những điều khoản và điều kiện ở trên, giấy phép này được trao ở đây là vĩnh viễn (trong thời gian của bản quyền áp dụng được trong Công việc này). Như ở trên, Người cấp phép giữ quyền đưa ra Công việc theo các điều khoản giấy phép khác nhau hoặc dừng phân phối Công việc này bất kỳ lúc nào; miễn là, tuy rằng bất kỳ sự lựa chọn nào như vậy cũng sẽ phục vụ để rút bỏ Giấy phép này (hoặc bất kỳ giấy phép nào khác đã từng có, hoặc được yêu cầu sẽ là, được trao theo những điều khoản của Giấy phép này), và Giấy phép này sẽ tiếp tục có hiệu lực và hiệu quả đầy đủ trừ phi được kết thúc như được nêu ở trên.

8. Những vấn đề khác

a) Mỗi lần Bạn Phân phối hoặc Thực hiện một cách Công khai Công việc hoặc một Bộ sưu tập, thì Người cấp phép đưa ra cho người nhận một giấy phép cho Công việc về cùng những điều khoản và điều kiện như giấy phép đã trao cho Bạn theo Giấy phép này.

b) Mỗi lần Bạn Phân phối hoặc Thực hiện một cách Công khai một Sự thích nghi, thì Người cấp phép đưa ra cho người nhận một giấy phép của Công việc gốc ban đầu về cùng những điều khoản và điều kiện như giấy phép đã trao cho Bạn theo Giấy phép này.

c) Nếu bất kỳ điều khoản nào của Giấy phép này là không hợp lệ hoặc không thể thực thi được theo luật áp dụng, thì nó sẽ không ảnh hưởng tới tính hợp lệ hoặc tính thực thi được của phần còn lại của những điều khoản của Giấy phép này, và không có hành động tiếp theo bởi các bên đối với thỏa thuận này, điều khoản như vậy sẽ được thiết lập lại theo sự cần thiết ở mức độ cao nhất để làm cho điều khoản như vậy là hợp lệ và có thể thực thi được.

d) Không điều khoản hoặc khoản mục nào của Giấy phép này sẽ được cho là bị khước từ và không sự vi phạm nào được ưng thuận trừ phi sự khước từ hoặc ưng thuận như vậy sẽ là bằng văn bản và được ký bởi bên sẽ có trách nhiệm với sự khước từ và ưng thuận như vậy.

e) Giấy phép này tạo thành toàn bộ thỏa thuận giữa các bên với sự tôn trọng đối với Công việc được cấp phép ở đây. Không có những hiểu biết, thỏa thuận hoặc đại diện nào với sự tôn trọng đối với Công việc này mà không được chỉ ra ở đây. Người cấp phép sẽ không bị ràng buộc bởi bất kỳ điều khoản bổ

sung nào mà có thể xuất hiện theo bất kỳ giao tiếp nào từ Bạn. Giấy phép này có thể không được sửa đổi mà không có thỏa thuận đôi bên bằng văn bản giữa Người cấp phép và Bạn.

f) Các quyền được trao theo, và tuân theo vấn đề được tham chiếu, trong Giấy phép này đã được phác thảo có sử dụng thuật ngữ của Công ước Berne về Bảo vệ các Tác phẩm Văn học và Nghệ thuật (như được sửa đổi vào ngày 28/09/1979), Công ước Rome năm 1961, Hiệp định Bản quyền của WIPO 1996, Hiệp định về Biểu diễn và Ghi âm của WIPO 1996 và Hiệp định về Bản quyền Toàn thể (như được rà soát lại vào ngày 24/07/1971). Những quyền và vấn đề tuân thủ này có hiệu lực theo phạm vi quyền hạn phù hợp trong đó những điều khoản về Giấy phép được thấy sẽ được thi hành theo những điều khoản tương ứng của sự triển khai những điều khoản của những hiệp định này theo luật quốc gia áp dụng được. Nếu bộ chuẩn của các quyền được trao theo luật bản quyền áp dụng được bao gồm những quyền bổ sung không được trao theo Giấy phép này, thì những quyền bổ sung như vậy sẽ được coi là sẽ được đưa vào trong Giấy phép này; Giấy phép này không dự kiến hạn chế giấy phép của bất kỳ quyền nào theo pháp luật áp dụng được.

Bản gốc tiếng Anh (có giá trị pháp lý)

THE WORK (AS DEFINED BELOW) IS PROVIDED UNDER THE TERMS OF THIS CREATIVE COMMONS PUBLIC LICENSE ("CCPL" OR "LICENSE"). THE WORK IS PROTECTED BY COPYRIGHT AND/OR OTHER APPLICABLE LAW. ANY USE OF THE WORK OTHER THAN AS AUTHORISED UNDER THIS LICENSE OR COPYRIGHT LAW IS PROHIBITED.

BY EXERCISING ANY RIGHTS TO THE WORK PROVIDED HERE, YOU ACCEPT AND AGREE TO BE BOUND BY THE TERMS OF THIS LICENSE. TO THE EXTENT THIS LICENSE MAY BE CONSIDERED TO BE A CONTRACT, THE LICENSOR GRANTS YOU THE RIGHTS CONTAINED HERE IN CONSIDERATION OF YOUR ACCEPTANCE OF SUCH TERMS AND CONDITIONS.

1. Definitions

a) "Adaptation" means a work based upon the Work, or upon the Work and other pre-existing works, such as a translation, adaptation, derivative work, arrangement of music or other alterations of a literary or artistic work, or phonogram or performance and includes cinematographic adaptations or any other form in which the Work may be recast, transformed, or adapted including in any form recognisably derived from the original, except that a work that constitutes a Collection will not be considered an Adaptation for the purpose of this License. For the avoidance of doubt, where the Work is a musical work, performance or phonogram, the synchronisation of the Work in timed-relation with a moving image ("synching") will be considered an Adaptation for the purpose of this License.

b) "Collection" means a collection of literary or artistic works, such as encyclopedias and anthologies, or performances, phonograms or broadcasts, or other works or subject matter other than works listed in Section 1(f) be low, which, by reason of the selection and arrangement of their contents, constitute intellectual creations, in which the Work is included in its entirety in unmodified form along with one or more other contributions, each constituting separate and independent works in themselves, which together are assembled into a collective whole. A work that constitutes a Collection will not be considered an Adaptation (as defined below) for the purposes of this License.

- c) "CreativeCommonsCompatibleLicense" means a license that is listed at <http://creativecommons.org/compatiblelicenses> that has been approved by Creative Commons as being essentially equivalent to this License, including, at a minimum, because that license: (i) contains terms that have the same purpose, meaning and effect as the License Elements of this License; and, (ii) explicitly permits the relicensing of adaptations of works made available under that license under this License or a Creative Commons jurisdiction license with the same License Elements as this License.
- d) "Distribute" means to make available to the public the original and copies of the Work or Adaptation, as appropriate, through sale or other transfer of ownership.
- e) "LicenseElements" means the following high-level license attributes as selected by Licensor and indicated in the title of this License: Attribution, ShareAlike.
- f) "Licensor" means the individual, individuals, entity or entities that offer(s) the Work under the terms of this License.
- g) "Original Author" means, in the case of a literary or artistic work, the individual, individuals, entity or entities who created the Work or if no individual or entity can be identified, the publisher; and in addition (i) in the case of a performance the actors, singers, musicians, dancers, and other persons who act, sing, deliver, declaim, play in, interpret or otherwise perform literary or artistic works or expressions of folklore; (ii) in the case of a phonogram the producer being the person or legal entity who first fixes the sounds of a performance or other sounds; and, (iii) in the case of broadcasts, the organisation that transmits the broadcast.
- h) "Work" means the literary and/or artistic work offered under the terms of this License including without limitation any production in the literary, scientific and artistic domain, whatever may be the mode or form of its expression including digital form, such as a book, pamphlet and other writing; a lecture, address, sermon or other work of the same nature; a dramatic or dramatico-musical work; a choreographic work or entertainment in dumb show; a musical composition with or without words; a cinematographic work to which are assimilated works expressed by a process analogous to cinematography; a work of drawing, painting, architecture, sculpture, engraving or lithography; a photographic work to which are assimilated works expressed by a process analogous to photography; a work of applied art; an illustration, map, plan, sketch or three-dimensional work relative to geography, topography, architecture or science; a performance; a broadcast; a phonogram; a compilation of data to the extent it is protected as a copyrightable work; or a work performed by a variety or circus performer to the extent it is not otherwise considered a literary or artistic work.
- i) "You" means an individual or entity exercising rights under this License who has not previously violated the terms of this License with respect to the Work, or who has received express permission from the Licensor to exercise rights under this License despite a previous violation.
- j) "PubliclyPerform" means to perform public recitations of the Work and to communicate to the public those public recitations, by any means or process, including by wire or wireless means or public digital performances; to make available to the public Works in such a way that members of the public may access these Works from a place and at a place individually chosen by them; to perform the Work to the public by any means or process and the communication to the public of the performances of the Work, including by public digital performance; to broadcast and rebroadcast the Work by any means including signs, sounds or images.

k) "Reproduce" means to make copies of the Work by any means including without limitation by sound or visual recordings and the right of fixation and reproducing fixations of the Work, including storage of a protected performance or phonogram in digital form or other electronic medium.

2.Fair Dealing Rights. Nothing in this License is intended to reduce, limit, or restrict any uses free from copyright or rights arising from limitations or exceptions that are provided for in connection with the copyright protection under copyright law or other applicable laws.

3.License Grant. Subject to the terms and conditions of this License, Licensor hereby grants You a worldwide, royalty-free, non-exclusive, perpetual (for the duration of the applicable copyright) license to exercise the rights in the Work as stated below:

a) to Reproduce the Work, to incorporate the Work into one or more Collections, and to Reproduce the Work as incorporated in the Collections;

b) to create and Reproduce Adaptations provided that any such Adaptation, including any translation in any medium, takes reasonable steps to clearly label, demarcate or otherwise identify that changes were made to the original Work. For example, a translation could be marked "The original work was translated from English to Spanish," or a modification could indicate "The original work has been modified.";

c) to Distribute and Publicly Perform the Work including as incorporated in Collections; and,

d) to Distribute and Publicly Perform Adaptations.

e) For the avoidance of doubt:

a) Non-waivable Compulsory License Schemes. In those jurisdictions in which the right to collect royalties through any statutory or compulsory licensing scheme cannot be waived, the Licensor reserves the exclusive right to collect such royalties for any exercise by You of the rights granted under this License;

b) Waivable Compulsory License Schemes. In those jurisdictions in which the right to collect royalties through any statutory or compulsory licensing scheme can be waived, the Licensor waives the exclusive right to collect such royalties for any exercise by You of the rights granted under this License; and,

c) Voluntary License Schemes. The Licensor waives the right to collect royalties, whether individually or, in the event that the Licensor is a member of a collecting society that administers voluntary licensing schemes, via that society, from any exercise by You of the rights granted under this License.

The above rights may be exercised in all media and formats whether now known or hereafter devised. The above rights include the right to make such modifications as are technically necessary to exercise the rights in other media and formats. Subject to Section 8(f), all rights not expressly granted by Licensor are hereby reserved.

4.Restrictions. The license granted in Section 3 above is expressly made subject to and limited by the following restrictions:

a) You may Distribute or Publicly Perform the Work only under the terms of this License. You must include a copy of, or the Uniform Resource Identifier (URI) for, this License with every copy of the

Work You Distribute or Publicly Perform. You may not offer or impose any terms on the Work that restrict the terms of this License or the ability of the recipient of the Work to exercise the rights granted to that recipient under the terms of the License. You may not sublicense the Work. You must keep intact all notices that refer to this License and to the disclaimer of warranties with every copy of the Work You Distribute or Publicly Perform. When You Distribute or Publicly Perform the Work, You may not impose any effective technological measures on the Work that restrict the ability of a recipient of the Work from You to exercise the rights granted to that recipient under the terms of the License. This Section 4(a) applies to the Work as incorporated in a Collection, but this does not require the Collection apart from the Work itself to be made subject to the terms of this License. If You create a Collection, upon notice from any Licensor You must, to the extent practicable, remove from the Collection any credit as required by Section 4(c), as requested. If You create an Adaptation, upon notice from any Licensor You must, to the extent practicable, remove from the Adaptation any credit as required by Section 4(c), as requested.

b) You may Distribute or Publicly Perform an Adaptation only under the terms of: (i) this License; (ii) a later version of this License with the same License Elements as this License; (iii) a Creative Commons jurisdiction license (either this or a later license version) that contains the same License Elements as this License (e.g., Attribution-ShareAlike 3.0 US); (iv) a Creative Commons Compatible License. If you license the Adaptation under one of the licenses mentioned in (iv), you must comply with the terms of that license. If you license the Adaptation under the terms of any of the licenses mentioned in (i), (ii) or (iii) (the "Applicable License"), you must comply with the terms of the Applicable License generally and the following provisions: (I) You must include a copy of, or the URI for, the Applicable License with every copy of each Adaptation You Distribute or Publicly Perform; (II) You may not offer or impose any terms on the Adaptation that restrict the terms of the Applicable License or the ability of the recipient of the Adaptation to exercise the rights granted to that recipient under the terms of the Applicable License; (III) You must keep intact all notices that refer to the Applicable License and to the disclaimer of warranties with every copy of the Work as included in the Adaptation You Distribute or Publicly Perform; (IV) when You Distribute or Publicly Perform the Adaptation, You may not impose any effective technological measures on the Adaptation that restrict the ability of a recipient of the Adaptation from You to exercise the rights granted to that recipient under the terms of the Applicable License. This Section 4(b) applies to the Adaptation as incorporated in a Collection, but this does not require the Collection apart from the Adaptation itself to be made subject to the terms of the Applicable License.

c) If You Distribute, or Publicly Perform the Work or any Adaptations or Collections, You must, unless a request has been made pursuant to Section 4(a), keep intact all copyright notices for the Work and provide, reasonable to the medium or means You are utilising: (i) the name of the Original Author (or pseudonym, if applicable) if supplied, and/or if the Original Author and/or Licensor designate another party or parties (e.g., a sponsor institute, publishing entity, journal) for attribution ("Attribution Parties") in Licensor's copyright notice, terms of service or by other reasonable means, the name of such party or parties; (ii) the title of the Work if supplied; (iii) to the extent reasonably practicable, the URI, if any, that Licensor specifies to be associated with the Work, unless such URI does not refer to the copyright notice or licensing information for the Work; and (iv), consistent with Section 3(b), in the case of an Adaptation, a credit identifying the use of the Work in the Adaptation (e.g., "French translation of the Work by Original Author," or "Screenplay based on original Work by Original Author"). The credit required by this Section 4(c) may be implemented in any reasonable manner;

provided, however, that in the case of a Adaptation or Collection, at a minimum such credit will appear, if a credit for all contributing authors of the Adaptation or Collection appears, then as part of these credits and in a manner at least as prominent as the credits for the other contributing authors. For the avoidance of doubt, You may only use the credit required by this Section for the purpose of attribution in the manner set out above and, by exercising Your rights under this License, You may not implicitly or explicitly assert or imply any connection with, sponsorship or endorsement by the Original Author, Licensor and/or Attribution Parties, as appropriate, of You or Your use of the Work, without the separate, express prior written permission of the Original Author, Licensor and/or Attribution Parties.

d) Except as otherwise agreed in writing by the Licensor or as may be otherwise permitted by applicable law, if You Reproduce, Distribute or Publicly Perform the Work either by itself or as part of any Adaptations or Collections, You must not distort, mutilate, modify or take other derogatory action in relation to the Work which would be prejudicial to the Original Author's honor or reputation. Licensor agrees that in those jurisdictions (e.g. Japan), in which any exercise of the right granted in Section 3(b) of this License (the right to make Adaptations) would be deemed to be a distortion, mutilation, modification or other derogatory action prejudicial to the Original Author's honor and reputation, the Licensor will waive or not assert, as appropriate, this Section, to the fullest extent permitted by the applicable national law, to enable You to reasonably exercise Your right under Section 3(b) of this License (right to make Adaptations) but not otherwise.

5.Representations,Warrantiesand Disclaimer

UNLESS OTHERWISE MUTUALLY AGREED TO BY THE PARTIES IN WRITING, LICENSOR OFFERS THE WORK AS-IS AND MAKES NO REPRESENTATIONS OR WARRANTIES OF ANY KIND CONCERNING THE WORK, EXPRESS, IMPLIED, STATUTORY OR OTHERWISE, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, WARRANTIES OF TITLE, MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, NONINFRINGEMENT, OR THE ABSENCE OF LATENT OR OTHER DEFECTS, ACCURACY, OR THE PRESENCE OF ABSENCE OF ERRORS, WHETHER OR NOT DISCOVERABLE. SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OF IMPLIED WARRANTIES, SO SUCH EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU.

6.Limitation on Liability. EXCEPT TO THE EXTENT REQUIRED BY APPLICABLE LAW, IN NO EVENT WILL LICENSOR BE LIABLE TO YOU ON ANY LEGAL THEORY FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, CONSEQUENTIAL, PUNITIVE OR EXEMPLARY DAMAGES ARISING OUT OF THIS LICENSE OR THE USE OF THE WORK, EVEN IF LICENSOR HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

7.Termination

a) This License and the rights granted hereunder will terminate automatically upon any breach by You of the terms of this License. Individuals or entities who have received Adaptations or Collections from You under this License, however, will not have their licenses terminated provided such individuals or entities remain in full compliance with those licenses. Sections 1, 2, 5, 6, 7, and 8 will survive any termination of this License.

b) Subject to the above terms and conditions, the license granted here is perpetual (for the duration of the applicable copyright in the Work). Notwithstanding the above, Licensor reserves the right to release the Work under different license terms or to stop distributing the Work at any time; provided, however that any such election will not serve to withdraw this License (or any other license that has been, or is

required to be, granted under the terms of this License), and this License will continue in full force and effect unless terminated as stated above.

8.Miscellaneous

a) Each time You Distribute or Publicly Perform the Work or a Collection, the Licensor offers to the recipient a license to the Work on the same terms and conditions as the license granted to You under this License.

b) Each time You Distribute or Publicly Perform an Adaptation, Licensor offers to the recipient a license to the original Work on the same terms and conditions as the license granted to You under this License.

c) If any provision of this License is invalid or unenforceable under applicable law, it shall not affect the validity or enforceability of the remainder of the terms of this License, and without further action by the parties to this agreement, such provision shall be reformed to the minimum extent necessary to make such provision valid and enforceable.

d) No term or provision of this License shall be deemed waived and no breach consented to unless such waiver or consent shall be in writing and signed by the party to be charged with such waiver or consent.

e) This License constitutes the entire agreement between the parties with respect to the Work licensed here. There are no understandings, agreements or representations with respect to the Work not specified here. Licensor shall not be bound by any additional provisions that may appear in any communication from You. This License may not be modified without the mutual written agreement of the Licensor and You.

f) The rights granted under, and the subject matter referenced, in this License were drafted utilising the terminology of the Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works (as amended on September 28, 1979), the Rome Convention of 1961, the WIPO Copyright Treaty of 1996, the WIPO Performances and Phonograms Treaty of 1996 and the Universal Copyright Convention (as revised on July 24, 1971). These rights and subject matter take effect in the relevant jurisdiction in which the License terms are sought to be enforced according to the corresponding provisions of the implementation of those treaty provisions in the applicable national law. If the standard suite of rights granted under applicable copyright law includes additional rights not granted under this License, such additional rights are deemed to be included in the License; this License is not intended to restrict the license of any rights under applicable law.

Lưu ý của Creative Commons

Creative Commons không là một bên đối với Giấy phép này, và không đảm bảo cho bất kỳ thứ gì có liên quan tới Tác phẩm này. Creative Commons sẽ không có trách nhiệm đối với Bạn hoặc bất kỳ bên nào về bất kỳ pháp lý nào đối với bất kỳ thiệt hại gì, bao gồm không có sự hạn chế bất kỳ thiệt hại nào chung, đặc biệt, ngẫu nhiên hoặc hậu quả nảy sinh trong sự liên hệ tới giấy phép này. Cho dù hai (2) câu ở trên, nếu Creative Commons đã tự xác định bản thân một cách rõ ràng tuyệt đối như là Người cấp phép dưới đây, nó sẽ có tất cả các quyền và nghĩa vụ của Người cấp phép.

Ngoại trừ lý do hạn chế về việc chỉ định cho công chúng rằng Tác phẩm này được cấp phép theo CCPL, Creative Commons không ủy quyền sử dụng hoặc là bên có thương hiệu “Creative Commons”

hoặc bất kỳ thương hiệu hoặc biểu trưng nào của Creative Commons mà không có sự đồng ý trước bằng văn bản của Creative Commons. Bất kỳ sự dụng được phép nào cũng sẽ tuân thủ với những chỉ dẫn sử dụng thương hiệu hiện hành cũng như sau này của Creative Commons, như có thể được xuất bản trên website của nó hoặc nếu không thì được làm cho sẵn sàng theo yêu cầu theo thời gian từ lần này tới lần khác. Để tránh sự nghi ngờ, sự hạn chế về thương hiệu này không tạo thành một phần của Giấy phép này. Có thể liên hệ với Creative Commons tại <http://creativecommons.org/>.

Từ điển chú giải

applet: Một applet là một chương trình nhỏ mà nó chạy trong một **panen**. Các applet cung cấp những chức năng hữu dụng như việc khởi động một chương trình, việc xem thời gian, hoặc việc truy cập thực đơn chính.

Canonical: Canonical, hãng bảo trợ về tài chính của Ubuntu, cung cấp hỗ trợ cho hệ thống lõi của Ubuntu. Hãng có hơn 310 nhân viên được trả tiền trên toàn cầu mà họ đảm bảo rằng nền tảng của hệ điều hành này là ổn định, cũng như việc kiểm tra tất cả các công việc được đề xuất bởi những người đóng góp là các tình nguyện viên. Để biết thêm về Canonical, hãy tới <http://www.canonical.com>.

Cursor: Con trỏ nhấp nháy mà nó xuất hiện sau dấu nhắc (**prompt**) trong giao diện dòng lệnh (**terminal**) được sử dụng để chỉ ra cho bạn nơi mà văn bản sẽ xuất hiện khi bạn bắt đầu gõ. Bạn có thể di chuyển nó bằng các phím mũi tên trên bàn phím của bạn.

desktop environment: Một khái niệm chung để mô tả một giao diện GUI cho con người để tương tác với các máy tính. Có nhiều môi trường đồ họa như GNOME, KDE, XFCE và LXDE chỉ nêu tên một số ít.

DHCP: là viết tắt của Dynamic Host Configuration Protocol (Giao thức cấu hình máy động), nó được sử dụng bởi máy chủ DNS để chỉ định các máy tính trên một mạng một địa chỉ IP một cách tự động.

dialup connection: Một kết nối quay số là khi máy tính của bạn sử dụng một modem để kết nối tới một ISP thông qua đường điện thoại của bạn.

Ethernet port: Ethernet port (cổng Ethernet): Một cổng Ethernet là những gì một cáp Ethernet được gắn vào khi bạn đang sử dụng một kết nối có dây.

GNOME: GNOME là viết tắt của GNU Network Object Model Environment (Môi trường mô hình đối tượng mạng GNU), là môi trường đồ họa mặc định cho máy tính để bàn được sử dụng trong Ubuntu.

GUI: The GUI là viết tắt của Graphical User Interface (Giao diện đồ họa cho người sử dụng), là một dạng của giao diện cho người sử dụng mà nó cho phép con người tương tác với máy tính bằng việc sử dụng đồ họa và hình ảnh hơn là chỉ bằng các văn bản.

ISP: ISP là viết tắt của Internet Service Provider (Nhà cung cấp dịch vụ Internet), một ISP là một công ty mà nó cung cấp cho bạn kết nối Internet của bạn.

kernel: kernel (nhân): Một nhân kernel là phần trung tâm của một hệ điều hành dựa trên Unix, có trách nhiệm cho việc chạy các ứng dụng, tiến trình, và cung cấp an ninh cho các thành phần cốt lõi.

maximize: Khi bạn tối đa hóa một ứng dụng trong Ubuntu thì nó sẽ điền đầy toàn bộ giao diện đồ họa, bao gồm cả các panen.

MeMenu: MeMenu trong Ubuntu 10.04 cho phép bạn quản lý sự hiện diện của bạn trong các dịch vụ mạng xã hội. Nó cũng cho phép bạn xuất bản các thông điệp tình trạng tới tất cả các tài khoản của bạn bằng việc đưa những cập nhật vào trong một trường văn bản.

minimize: minimize (tối thiểu hóa): Khi bạn tối thiểu hóa một ứng dụng đang mở, nó sẽ nằm trong một chương trình con trên một panen. Nếu bạn nhấp vào một nút trên panen của các ứng dụng được tối thiểu hóa, thì nó sau đó sẽ được phục hồi về tình trạng bình thường và cho phép bạn tương tác với nó.

notification area: notification area (vùng thông báo): vùng thông báo là một chương trình con trên panen mà nó cung cấp cho bạn tất cả các dạng thông tin như kiểm soát âm lượng, việc hiện đang chơi các bài hát trong Rhythmbox, tình trạng kết nối Internet và tình trạng thư điện tử của bạn.

output: output (kết quả, đầu ra): kết quả của lệnh là bất kỳ văn bản nào nó hiển thị trên dòng tiếp theo sau việc gõ một lệnh và nhấn phím Enter, nghĩa là, nếu bạn gõ pwd vào một giao diện dòng lệnh và nhấn phím Enter, thì tên thư mục nó hiển thị trên dòng tiếp theo là kết quả.

package: package (gói): các tệp gói của Debian mà giữ các thông tin và mã gốc cho các ứng dụng để chạy.

panel: panel (panen): Một panen là một thanh mà nó nằm trên rìa của màn hình của bạn. Nó có chứa các chương trình con mà chúng cung cấp những thông tin hữu dụng như việc chạy các chương trình, việc xem thời gian, hoặc việc truy cập thực đơn chính.

parameter: parameters (các thông số): là những lựa chọn đặc biệt mà bạn có thể sử dụng với các lệnh khác trong giao diện dòng lệnh để làm cho lệnh đó hành xử một cách khác, điều này có thể làm cho nhiều lệnh hữu dụng hơn nhiều.

prompt: prompt (dấu nhắc) hiển thị một số thông tin về máy tính của bạn, nó có thể được tùy biến để hiển thị theo các màu khác nhau cũng như có khả năng để hiển thị thời gian, ngày tháng và thư mục hiện hành cũng như hầu hết mọi thứ khác nữa mà bạn thích.

router: router (bộ định tuyến): một bộ định tuyến là một máy tính được thiết kế đặc biệt mà nó sử dụng phần mềm và phần cứng của nó, các thông tin định tuyến từ Internet tới một mạng. Đôi khi nó còn được gọi là một cổng (gateway).

server: server (máy chủ) là một máy tính mà nó chạy một hệ điều hành đặc chủng và cung cấp các dịch vụ cho các máy tính mà kết nối tới nó và tạo ra một yêu cầu.

shell: shell (vỏ): giao diện dòng lệnh trao sự truy cập tới vỏ, khi bạn gõ một lệnh vào giao diện dòng lệnh và nhấn phím Enter thì vỏ nắm lấy lệnh đó và thực hiện hành động tương ứng.

termial: terminal (giao diện dòng lệnh) là giao diện chỉ văn bản của Ubuntu, đây là một phương pháp kiểm soát một số khía cạnh của hệ điều hành có sử dụng chỉ các lệnh được đưa vào thông qua bàn phím.

wired connection: wired connection (kết nối có dây): Một kết nối có dây là khi máy tính của bạn được kết nối một cách vật lý tới một bộ định tuyến hoặc cổng Ethernet bằng một dây cáp, đây là kết nối phổ biến nhất cho các máy tính để bàn.

wireless connection: wireless connection (kết nối không dây): Một kết nối không dây không có bất kỳ dạng cáp nào được sử dụng mà thay vào đó là một tín hiệu không dây để giao tiếp với hoặc một bộ định tuyến hoặc một điểm truy cập.

Sự thừa nhận

Sách chỉ dẫn này không thể hình thành được nếu không có những nỗ lực và đóng góp từ những con người sau đây:

Các đội trưởng

Benjamin Humphrey—Đội trưởng
Kevin Godby—Kỹ thuật viên trưởng về kỹ thuật và TEX
Jamin Day—Phụ trách về biên soạn
Ilya Haykinson—Điều phối các tác giả
Josh Holland—Duy trì các bản dịch
Thorsten Wilms—Thiết kế
Adnane Belmadiaf—Phát triển Web
Luke Jennings—Lập trình viên
Neil Tallim—Lập trình viên
Simon Vermeersh—Lập trình

Các tác giả

Joe Burgess	Matt Griffin	Benjamin Humphrey
Thomas Cantara	Ilya Haykinson	Luke Jennings
Sayantan Das	Wolter Hellmund	Elan Kugelmass
Kelvin Gardiner	Josh Holland	Ryan Macnish

Các biên tập viên

Bryan Behrenshausen	Kevin Godby
Jamin Day	Benjamin Humphrey

Các nhà thiết kế

K. Vishnoo Charan Reddy	Benjamin Humphrey	Thorsten Wilms
Wolter Hellmund	David Nel	

Các lập trình viên

Adnane Belmadiaf	Luke Jennings	Simon Vermeersh
Kevin Godby	Neil Tallim	

Các biên dịch viên

Vytautas Bačiulis
Dmitry Belonogov
Francisco Dieguez
André Gondim
Jiri Grönroos
Mohamad Imran Ishak
Martin Kaba
The KanchiLUG Tamil
translating team
Kentaro Kazuhama

James Kelly
George Kontis
Shushi Kurose
Martin Lukeš
Kostas Milonas
Anwar Mohammed
Abhijit Navale
Emmanuel Ninos
Robert Readman
Roth Robert

Daniel Schury
Paulius Sladkevicius
Pierre Slamich
Fredrik Sudmann
Muhd Syazwan
Ralph Ulrich
Chris Woollard
John Xygonakis
...và nhiều người khác

Lời chân thành cảm ơn đặc biệt

Chris_Ilias
Bo
underpass
jehurd
cl58
kjhass
djstsys

mozilla_help_view_project
Joey-Elijah Alexithymia
Jono Bacon
Manualbot
Chris Johnson
Elan Kugelmass
Elizabeth Krumbach

Josh Leverette
Walter Méndez
Martin Owens
Tim Penhey
Andy Piper
Alan Pope
Matthew Paul Thomas

Đội làm tài liệu của Ubuntu

Dự án Học tập của Cộng đồng Ubuntu

Bảng chỉ số

CD/DVD Creator,
 About GNOME,
 About Ubuntu,
 AisleRiot Solitaire,
 Appearance Preferences,
 applications
 CD/DVD Creator,
 About GNOME,
 About Ubuntu,
 AisleRiot Solitaire,
 Appearance Preferences,
 Avant Window Navigator,
 Brasero,
 Cairo-Dock,
 Calculator,
 Cheese,
 Dockey,
 Empathy,
 Evolution,
 F-Spot,
 F-Spot Photo Manager,
 Firefox,
 gBrainy,
 gedit,
 gedit Text Editor,
 Gufw,
 Help and Support,
 Kino,
 Lifesaver,
 Mahjongg,
 Mines,
 Movie Player,
 Mozilla Firefox,
 Nautilus,
 Nautilus File Manager,
 Network Connections,
 NetworkManager,
 OpenOffice.org Drawing,
 Orca,
 Pidgin,
 Pitivi,
 Quadrapassel,
 Rhythmbox,
 Rhythmbox Music Player,
 Search for Files,
 Simple Scan,
 Skype,
 Software Center,
 Software Center's,
 Software Sources,
 Sound Recorder,
 Sudoku,
 Synaptic,
 Synaptic Package Manager,
 Take Screenshot,
 Tomboy Notes,
 Totem,
 Ubuntu Help Center,
 Ubuntu One,
 Ubuntu Software Center,
 VLC,
 Wine,
 XChat,
 Apt,
 apt,
 Apt-get,
 apt-get,
 Avant Window Navigator,
 Brasero,
 Cairo-Dock,
 Calculator,
 cd,
 Cheese,
 command line
 Apt,
 apt,
 Apt-get,
 apt-get,
 cd,
 cp,
 ecryptfs-setup-private,
 grub-install,
 ls,
 mkdir,
 mv,
 pwd,
 rm,
 rmdir,
 sudo,
 cp,
 Dockey,
 ecryptfs-setup-private,
 Empathy,
 Evolution,
 F-Spot,
 F-Spot Photo Manager,
 Firefox,
 gBrainy,
 gedit,
 gedit Text Editor,
 grub-install,
 Gufw,
 Help and Support,
 Kino,
 Lifesaver,
 ls,
 Mahjongg,
 Mines,
 mkdir,
 Movie Player,
 Mozilla Firefox,
 mv,
 Nautilus,
 Nautilus File Manager,
 Network Connections,
 NetworkManager,
 OpenOffice.org Drawing,
 Orca,
 password,

Pidgin,
Pitivi,
pwd,
Quadrapassel,
Rhythmbox,
Rhythmbox Music Player,
rm,
rmdir,
root,
[Search for Files](#),

Simple Scan,
Skype,
Software Center,
Software Center's,
Software Sources,
Sound Recorder,
sudo,
Sudoku,
Synaptic,
Synaptic Package Manager,
Take Screenshot,

Tomboy Notes,
Totem,
Ubuntu Help Center,
Ubuntu One,
Ubuntu Software Center,
VLC,
Wine,
XChat,

Ghi chú cuối sách

Cuốn sách này đã được sắp chữ bằng X₃LATEX.

Thiết kế cuốn sách dựa trên các lớp tài liệu của Tufte-LATEX có sẵn tại <http://code.google.com/p/tufte-latex/>.

Mặt chữ là Linux Libertine, được thiết kế bởi Philipp H. Poll. Đây là phông chữ nguồn mở có sẵn tại <http://linuxlibertine.sf.net/>.

Các chú giải và ghi chú bên lề được thiết lập trong Linux Biolinum, cũng được thiết kế bởi Philipp H. Poll và có sẵn cũng trên URL ở trên.

Văn bản của giao diện dòng lệnh và các gõ phím được thiết lập trong Bera Mono, ban đầu được phát triển bởi Bitstream, Inc. như là Bitstream Vera.

Các ảnh màn hình đã được chụp có sử dụng Quickshot, có sẵn tại <http://ubuntu-manual.org/quickshot>.

Lỗi vẽ chữ của trang bìa và tiêu đề chứa các hình được lấy từ tập các biểu tượng con người, có sẵn tại <https://launchpad.net/humanity>.

Trang bìa và trang tiêu đề được thiết kế bằng việc sử dụng Inkscape, có sẵn tại <http://inkscape.org/>.