

El Manual de kdissert

Thomas Nagy

Índice

1. Introducción	2
1.1. Generador de documentos multi-propósito	3
1.2. Herramienta para Mapas mentales	3
1.3. Método Sugerido	3
2. Inicio rápido	3
2.1. Crear un mapa	3
2.1.1. Nuevos mapas	3
2.1.2. Agregar raíces y hojas	4
2.1.3. Agregar colores y banderas, cambiar las fuentes	4
2.2. Uso de los modos de Kdissert para editar el mapa	4
2.2.1. Modo selección	4
2.2.2. Modo enlace	4
2.2.3. Modo ordenar	4
2.2.4. Modo navegación	5
2.3. Generar documentos a partir del árbol principal	5
2.3.1. Usando el generador de documentos	5
2.3.2. Crear imágenes	5
3. Opciones avanzadas	5
3.1. Trucos para edición de mapas	5
3.1.1. Editor Integrado	5
3.1.2. Acciones especiales en el modo selección	5
3.1.3. Arrastrar y soltar	6
3.2. Generadores de documentos	6
3.2.1. Tipos de generadores de documentos	6
3.2.2. Documentos procesando información	6
3.2.3. Interfaz de script y un ejemplo	6
3.3. Atajos de teclado	7
3.3.1. Navegación	7

3.3.2.	Editando el mapa	7
3.4.	Configuración	7
3.4.1.	Propiedades de documentos para nuevos documentos	7
3.4.2.	Fuentes por defecto	7
3.4.3.	Tamaño miniatura	8
4.	Información para desarrolladores	8
4.1.	Construir el sistema, basado en BKsys	8
4.2.	Decisiones de diseño	8
4.2.1.	Importar datos en vez de copiar y pegar	8
4.2.2.	Editor integrado	8
4.3.	Compilación e instalación	8
4.4.	Generadores de documentos como plugins	8
5.	Traducción	9

1. Introducción

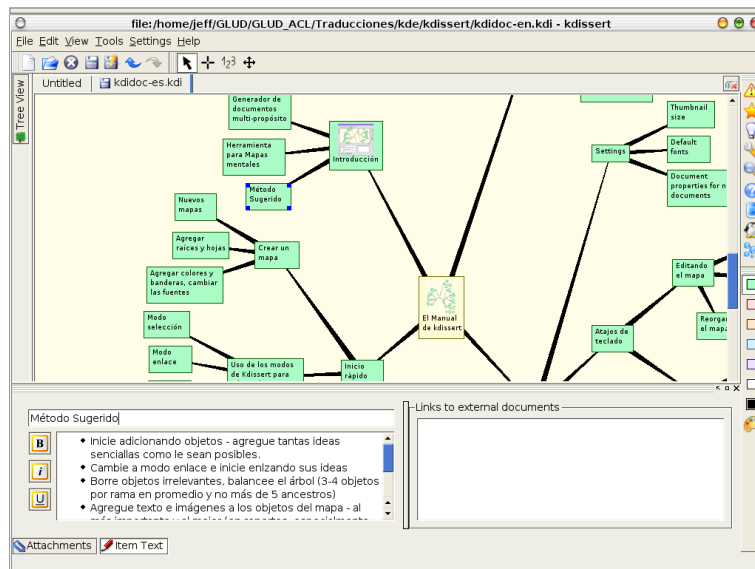


Figura 1: Kdissert screenshot

1.1. Generador de documentos multi-propósito

Kdissert es una programa para creación de mapas mentales conteniendo texto, imágenes, comentarios y enlaces, además de sus transformaciones a otros documentos como reportes y presentaciones. El proposito principal es el hacer posible la creación de documentos rápido y eficientemente.

El nombre de esta aplicación significa que es una aplicación KDE para ayudar a crear y escribir disertaciones. Está principalmente enfocada a estudiantes y puede ser útil para ingenieros, hombres de negocios y por supuesto profesores.

1.2. Herramienta para Mapas mentales

La interfaz gráfica de Kdissert posee un aspecto de mapa mental, esto hace posible el pensamiento de un documento de forma global y además de conectar/desconectar/reorganizar rápidamente ideas. Para aquellos que prefieren los perfiles, la lista árbol también lo provee.

1.3. Método Sugerido

- Inicie adicionando objetos - agregue tantas ideas sencillas como le sean posibles.
- Cambie a modo enlace e inicie enlazando sus ideas
- Borre objetos irrelevantes, balancee el árbol (3-4 objetos por rama en promedio y no más de 5 ancestros)
- Agregue texto e imágenes a los objetos del mapa - al más importante y al mejor (en reportes, especialmente imagenes)
- Cambie al modo ordenar y ordene las ramas por orden de relevancia
- Genere sus documentos y trabaje en ellos (LaTeX, OpenOffice, ..)

2. Inicio rápido

2.1. Crear un mapa

2.1.1. Nuevos mapas

Primero, es posible crear un mapa mental con sus ideas usando la vista mapa mental (Primera pestaña en la interfaz gráfica de Kdissert). Maximize

la ventana para crear el mayor espacio posible, de click-derecho sobre la pizarra (en medio del mapa) y seleccione 'nuevo objeto' para crear una raíz.

2.1.2. Agregar raíces y hojas

Mediante doble click sobre la pizarra es posible crear nuevos objetos del mapa mental. Para borrar objetos, sólo presione la tecla delete cuando tenga algún(os) objeto(s) seleccionado(s). Por defecto la raíz de un mapa mental está coloreada de amarillo, con hojas coloreadas de verde.

2.1.3. Agregar colores y banderas, cambiar las fuentes

Para hacer del mapa mental algo más significativo, es posible cambiar los colores y las fuentes - el menu está disponible mediante click-derecho sobre los objetos (en vistas mapa mental y linear). Esto también aplica para grupos objetos del mapa mental seleccionados.

2.2. Uso de los modos de Kdissert para editar el mapa

2.2.1. Modo selección

Use el modo punto (ícono del cursor) para cambiar al modo selección. Ahora puede seleccionar objetos y arrastarlos para hacer más espacio disponible para nuevos objetos (use las teclas direccionales (flechas) mientras mantiene presionado el botón izquierdo del ratón). Cuando de click-izquierdo sobre la pizarra y arrastre alrededor, un lazo aparece para seleccionar los objetos más fácil. Muchos objetos pueden ser seleccionados manteniendo presionada la tecla Shift y dando click-izquierdo sobre los objetos del mapa secuencialmente.

2.2.2. Modo enlace

Use el modo enlace (ícono cruz) para conectar un objeto con un objeto pariente o la raíz. Para esto, haga click-izquierdo sobre un objeto y mientras mantiene el botón del ratón presionado, arrastre el hilo que aparezca hasta el otro objeto. Las conexiones pueden iniciar desde cualquier objeto, pero deben parar sobre un objeto desconectado (color amarillo).

2.2.3. Modo ordenar

El generador de documentos necesita que los objetos este ordenados, para saber cuales ramas del mapa van primero. Para ordenar los objetos, seleccione

el modo selección (ícono con números) y de click sobre un objeto. Números aparecen cerca del hijo del objeto seleccionado (Discos amarillos). De click sobre los números secuencialmente para ordenarlos.

2.2.4. Modo navegación

Use este modo para navegar en el mapa rápidamente. Mantenga el botón izquierdo del ratón presionado y mueva el cursor alrededor para navegar por el mapa.

2.3. Generar documentos a partir del árbol principal

2.3.1. Usando el generador de documentos

El generador de documentos es una herramienta poderosa para reutilizar la información del mapa mental, este es accesible a través del menú Herramientas. Las instrucciones son provistas en el asistente para saber como usar los documentos apropiadamente, así que por favor lea cuidadosamente la información mostrada en las cajas de diálogo.

2.3.2. Crear imágenes

Pueden ser obtenidas imágenes del mapa mental mediante el menú exportar imagen a través del menú Herramientas. La imagen saliente es un archivo PNG el cual puede ser reutilizado en otras herramientas gráficas.

3. Opciones avanzadas

3.1. Trucos para edición de mapas

3.1.1. Editor Integrado

El sumario de objetos puede ser escrito directamente en la vista mapa mental cuando un objeto es seleccionado. Los atajos de teclado son como en el editor vim: 'A' para indexar texto, 'E' para seleccionar todo el texto y 'I' para colocar el cursor al inicio de la línea.

3.1.2. Acciones especiales en el modo selección

Estando en el modo selección, mediante doble click con la tecla control presionada un objeto se desconecta de su pariente. Doble click sobre un enlace

con la tecla control presionada también lo desconecta. Click secuencialmente sobre dos objetos con la tecla control presionada los enlazará.

3.1.3. Arrastrar y soltar

La vista lineal es usada para observar el mapa mental de un modo plano, Arrastrar y soltar para ordenar objetos funciona y otros rápidos atajos de teclado están implementados: borrar (tecla delete), denotar (tecla 'o') y promover (tecla 'p').

Arrastra tecto sobre el mapa mentar u objetos del mapa es posible.

3.2. Generadores de documentos

3.2.1. Tipos de generadores de documentos

Kdisser actualmente cuenta con generadores de documentos para LaTeX (presentaciones usando Beamer o Prosper, pdf reportes y artículos), OpenOffice.org Writer e Impress, docbook, texto plano y html.

Salida de LaTeX

En la configuración, active la caja 'Usar código de LaTeX' de tal manera que los comentarios son interpretados como comandos de LaTeX (estos no son comentados de manera extensa) en documentos generados del tipo .tex.

Si posee inconvenientes con documentos y unicode de LaTeX, puede resolverlos instalando xmltex y paquetes relacionados (Trabajado en Fedora Core 3).

Presentaciones de OpenOffice.org

Las imágenes en las presentaciones de OpenOffice.org son movidas aleatoriamente, no olvide colocarlas en orden.

3.2.2. Documentos procesando información

Los generadores de documentos usualmente toman el árbol más grande para generar el documento, así que los árboles pequeños y huérfanos pueden ser ignorados.

3.2.3. Interfaz de script y un ejemplo

Para generar documentos desde la línea de comandos puede usar kdissert de la siguiente forma:

```
kdissert -g kdisspdflatexarticle -g kdissOOOdoc -p carpeta archivo.kdi
```

3.3. Atajos de teclado

3.3.1. Navegación

Centrar la visualización en la raíz principal

Para centrar la visualización en la raíz del árbol más grande en la visualización rbol, use el atajo de teclado 'ctrl+h'

Ciclo a través de la lista de raíces

Ciclos a través de la lista de raíces es posible usando control+COMA (',' - configurable en el menú de atajos de teclado)

Cambiar entre modos

Para cambiar rápidamente entre los modos punto, enlace, ordenar y mover, las siguientes teclas están asignadas por defecto: 'f' para punto, 'd' para enlace, 's' para ordenar y 'a' para mover. Estos atajos de teclado pueden ser cambiados en el editor de atajos de teclado, accequible mediante el menú configuración.

3.3.2. Editando el mapa

Reorganizar el mapa

Use ctrl+G para reorganizar el mapa.

Incrementar el tamaño de la fuente con la rueda del ratón

Use ctrl+rueda del ratón

Importar datos desde otro mapa mental

Es posible en Kdissert importar información desde mapas mentales del mismo Kdissert, Freemind y Knowit, permitiendo la reusabilidad de otros mapas.

3.4. Configuración

3.4.1. Propiedades de documentos para nuevos documentos

Las propiedades de documentos para nuevos documentos son aplicados únicamente para estos últimos. Para cambiar las propiedades del documento actual use Editar, Propiedades de documentos.

3.4.2. Fuentes por defecto

Las fuentes por defecto representan las fuentes usadas para los accesorios de los mapas mentales (etiquetas para ordenar los objetos) y la fuente inicial usada por los objetos del mapa mental. Objetos de otros mapas mentales desde archivos .kdi mantienen sus configuraciones de fuentes.

Para cambiar la fuente de todos los objetos, puede seleccionarlos y aplicarles una nueva fuente (click-derecho sobre la vista mapa mental y seleccione la configuración de fuentes).

3.4.3. Tamaño miniatura

El tamaño miniatura representa el tamaño de las previsualizaciones de las imágenes que se hacen visibles en la vista mapa mental (para objetos que poseen una imagen). Estas visualizaciones pueden ser deshabilitadas mediante la deselección de la caja de selección.

4. Información para desarrolladores

4.1. Construir el sistema, basado en BKsys

BKsys page <http://www.kde-apps.org/content/show.php?content=19243>

4.2. Decisiones de diseño

4.2.1. Importar datos en vez de copiar y pegar

4.2.2. Editor integrado

Editar directamente el texto del objeto tan pronto es seleccionado es posible, pero puede hacer una baja en el rendimiento de su máquina. Esta herramienta puede verse como una ventana extra que llama la atención en la aplicación.

4.3. Compilación e instalación

Use los siguientes comandos desde consola: `./runme.sh && make && make install`

4.4. Generadores de documentos como plugins

Para crear nuevos plugins de kdissert, puede retomar una de los generadores existentes en `src/templates` (por ejemplo: `kdissasciidoc`), cambie el nombre (manteniendo el prefijo 'kdiss'), y cree una librería. Los archivos `.h` y `.cpp` deben ser modificados (cambiar los nombres). El contenido del archivo `config.bks` también requiere ser modificado.

Un empaquetado llamado como 'kdissPLUGIN.tar.gz' es requerido para el generador de documentos. Este no trabajará si el archivo no está disponible. Se recomienda incluir un archivo README en dicho archivo.

5. Traducción

A cargo del proyecto GLUD-ACL (Grupo Linux Universidad Distrital - Academia y Conocimiento Libre)

WEB: <http://glud.udistrital.edu.co/acl>

lista de correo: glud-acl@listas.udistrital.edu.co

Colombia