

Plasma Active 4 Handbook: Praxisleitfaden für Anwender und Entwickler

Editor: Sascha Manns

Autorenliste: Sascha Manns

Lektorat: Casey Takahashi

Lektorat: Joshua Manns

DocBook Consultant: Thomas Schraitle

Layout/Satz: Sascha Manns, gesetzt aus der Charis mit XEP

Official Release (Version 1.7)

Veröffentlicht 2013-10-08

1. Auflage

Copyright © 2011 – 2013 Sascha Manns, Mayen. All rights reserved.

ISBN: 978-1-291-57705-1

Herstellung & Vertrieb: Lulu Press Inc. (Raleigh, USA)

Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte Daten sind im Internet über: <https://portal.dnb.de> abrufbar



Dieser Plasma Active Guide wurde lizenziert unter den Bestimmungen der Attribution-NonCommercial-ShareAlike Germany License [<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>]. Das Copyright liegt bei Sascha Manns, Mayen.

Plasma Active ist ein Projekt des KDE Projektes [<http://www.kde.org>]. Ich danke für die gute Zusammenarbeit.

Alle Informationen in diesem Buch wurden mit größter Sorgfalt zusammengestellt. Doch auch dadurch kann hundertprozentige Richtigkeit nicht gewährleistet werden. Weder der Autor, noch andere Mitarbeiter bei der Erstellung und Veröffentlichung des Buches können für mögliche Fehler und deren Folgen haftbar gemacht werden.

Fehler und Hinweise zu diesem Handbuch können jederzeit bei <http://sourceforge.net/p/activehandbook/tickets/> eingereicht werden.

Widmung

Für meine Mum, meinen Vater und Sabine.

Inhaltsverzeichnis

Allgemeines zu diesem Handbuch	iv
1 Rückmeldungen	v
2 Konventionen in der Dokumentation	v
3 Informationen über die Herstellung dieses Handbuchs	vi
4 Quellcode des Handbuchs	vi
5 Danksagung	vii
I Für Anwender	1
1 Erste Schritte	2
1.1 Plasma Active beziehen	2
2 Plasma Active installieren	5
2.1 Plasma Active Installation	5
2.2 Repositories einrichten	6
3 Plasma Active Ersteinrichtung	7
3.1 Der erste Start	7
3.2 Peek-Bereich	8
3.3 Anwendungsstarter	8
3.4 Share-Like-Connect	9
3.5 Der Aktivitätenwechsler	9
3.6 Der Systemabschnitt der Hauptleiste	10
3.7 WLAN für Plasma Active einrichten	10
3.8 Einen Browser in Plasma Active starten	13
3.9 Einen Instant Messenger in Plasma Active starten	14

4 Plasma Active benutzen	15
4.1 Plasma Active als Informationsassistent (PIM) nutzen	15
4.2 Mit Freunden verbinden	28
4.3 Mit Plasma Active Mails lesen und empfangen	29
4.4 Dateien verwalten	30
4.5 Texte lesen mit Plasma Active	33
4.6 Medien abspielen, ansehen und verwalten	38
4.7 RSS Nachrichten einrichten und lesen	42
4.8 Plasma Active aktualisieren	44
5 Plasma Active konfigurieren	46
5.1 Systemeinstellungen	46
5.2 WebDav-Verzeichnisse ins Dateisystem einbinden (open-slx)	47
II Für Entwickler	51
6 Entwickeln für Plasma Active	52
6.1 Einleitende Worte	52
6.2 Plasma Active Apps entwickeln	52
6.3 Plasma SDK: Plasmate	53
6.4 Plasma Active Core Entwicklung	54
Glossar	56
A Hilfe und Fehlerbehebung	57
A.1 Wie verändere ich eine Textdatei mit einem Editor? ...	57
A.2 Wie starte ich die Desktopsuche?	58
B Namensnennung – Keine kommerzielle Nutzung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Deutschland	61
Index	73

Allgemeines zu diesem Handbuch

Dieses Handbuch bietet eine erste Einführung zu Plasma Active. Plasma Active 4 basiert auf der Linux Distribution Mer. Lesen Sie die entsprechenden Teile dieses Handbuchs nach, um zu erfahren, wie Sie Ihr System installieren, verwenden und genießen können.

Dieses Buch ist ein Draft und ist noch in der Entwicklung. Sie werden lustige Tippfehler finden, sowie fehlende Themen oder andere Fehler. Trotzdem hoffen wir, dass es Ihnen gefällt und Ihnen hilft.

Besuchen Sie die Seite von Zeit zu Zeit und sehen Sie, wie das Buch wächst und an Gestalt gewinnt. Um den Prozess zu beschleunigen, oder zu verbessern, senden Sie uns Lob & Tadel, Patches, Spenden oder schreiben Sie selbst etwas. Jeder, der mitmacht, kommt in die Autorensektion des Handbuchs. Lesen Sie Abschnitt 1, „Rückmeldungen“ (S. v) um mehr über das Feedback herauszufinden.

Plasma Active Guide

Gibt eine Übersicht in die Installation, und das Handling von Plasma Active 4.

Plasma Active Quick Install

Dieser Buchteil führt sich durch die Installation von Plasma Active unter Balsam Professional.

Hilfe und Fehlerbehebung

Bietet einen Überblick zu Hilfeinformationen und zusätzlicher Dokumentation, falls Sie weitere Informationen benötigen oder mit Ihrem System spezifische Aufgaben ausführen möchten. In diesem Teil werden die häufigsten Probleme und Störungen zusammengestellt und Sie erfahren, wie Sie diese Probleme selbst beheben können.

Einen Überblick über die neuesten Dokumentationsupdates finden Sie in <http://activehandbook.sourceforge.net/>.

1 Rückmeldungen

Für Rückmeldungen stehen mehrere Kanäle zur Verfügung:

Fehler und Verbesserungsanforderungen zu Plasma Active

Fehler in Plasma Active können Sie jederzeit in den KDE Bugzilla unter <http://bugs.kde.org> eintragen.

Plasma Active Forum

Um in Kontakt zu anderen Plasma Active Usern zu treten, oder Fragen zu Plasma Active zustellen, besuchen Sie das Forum [<http://forum.kde.org/viewforum.php?f=211>].

Plasma Active Mailingliste

Eine weitere Möglichkeit mit den Entwicklern von Plasma Active in Kontakt zu treten ist die Mailingliste: <https://mail.kde.org/mailman/listinfo/active>.

Anregungen und Kritik unserer Leser

Wir freuen uns über Ihre Hinweise, Anregungen und Vorschläge zu diesem Handbuch und den anderen Teilen der Dokumentation zu diesem Produkt. Besuchen Sie dazu einfach unser Forum: <http://sourceforge.net/p/activehandbook/tickets/>.

Um mit Aktualisierungen des Handbuches auf dem laufenden zu bleiben, abonnieren Sie einfach einen unserer RSS/Atom Feeds [<http://activehandbook.sourceforge.net/>] oder kommen Sie auf die Mailingliste [<https://sourceforge.net/p/activehandbook/mailman/>].

2 Konventionen in der Dokumentation

In diesem Handbuch werden folgende typografische Konventionen verwendet:

- `/etc/passwd`: Verzeichnisnamen und Dateinamen
- *Platzhalter*: Ersetzen Sie *Platzhalter* durch den tatsächlichen Wert.

- `PATH`: die Umgebungsvariable `PATH`
- `ls, --help`: Kommandos, Optionen und Parameter
- `Benutzer`: Benutzer oder Gruppen
- `, + F1`: Eine Taste oder Tastenkombination. Tastennamen werden wie auf der Tastatur in Großbuchstaben dargestellt.
- `Datei, Datei > Speichern unter`: Menüoptionen, Schaltflächen
- `Schaltfläche`: Eine Schaltfläche, die zu tippen ist.
- `Steckersymbol`: Ein Symbol, das zu tippen ist.

3 Informationen über die Herstellung dieses Handbuchs

Dieses Handbuch wurde in DocBook 4.5 (siehe <http://www.docbook.org>), geschrieben. Die XML-Quelldateien wurden mit dem Oxygen XML Editor (<http://www.oxygenxml.com/>) geschrieben, mit `xmllint` überprüft, von `xsltproc` verarbeitet und mit einer benutzerdefinierten Version der Stylesheets von Norman Walsh in XSL-FO konvertiert. Die Open Source-Werkzeuge und die zum Erstellen dieses Handbuchs verwendete Umgebung sind im Paket `daps` verfügbar.

4 Quellcode des Handbuchs

Der Quellcode des vorliegenden Buches ist öffentlich verfügbar. Um den Quellcode herunterzuladen, benötigen Sie ein installiertes `svn` auf Ihrem Rechner.

Um den Quellcode einzusehen, besuchen Sie die Seite: <https://sourceforge.net/p/pactivehandbook/code/>. Wenn sie mitschreiben möchten, dann registrieren Sie sich bei Sourceforge, und senden den Benutzernamen an: Sascha.Manns@directbox.com [<mailto:Sascha.Manns@directbox.com>].

5 Danksagung

Die Entwickler von Plasma Active treiben in weltweiter Zusammenarbeit mit hohem freiwilligem Einsatz die Weiterentwicklung von Plasma Active voran. Ich danke ihnen für ihr Engagement – ohne sie gäbe es wundervolle UI nicht. Bedanken möchte ich mich außerdem auch bei Thomas Schraitle für seine unermüdliche Hilfsbereitschaft beim Umgang mit Docbook und XSLT. Ebenfalls danke ich der Google Code-In 2012 Studentin Casey Takahashi bedanken, die das Lektorat des englischen Handbuchs übernahm.

Viel Spaß!

Ihr Sascha Manns

Teil I. Für Anwender

Mehr als die Vergangenheit interessiert mich die
Zukunft, denn in ihr gedenke ich zu leben.

— Albert Einstein

1

Erste Schritte

Dieses Kapitel bespricht die ersten Schritte mit Plasma Active, wie den Bezug und die Herstellung eines USB-Images.

Zur Zeit wurde Plasma Active auf folgenden Devices getestet:

Liste der unterstützten Geräte

- View Sonic Viewpad 10,
- WeTab,
- ExoPC und
- Lenovo Ideapad 10.

Die jeweils aktuelle Deviceliste kann auf <http://community.kde.org/Plasma/Active/Devices> eingesehen werden.

1.1 Plasma Active beziehen

Da es sich bei Plasma Active um ein freies Projekt handelt, gibt es auch verschiedene Anbieter dafür. Die Referenzplattform des Projektes basiert auf Mer, das auch in diesem Buch behandelt wird.

1.1.1 Plasma Active Mer-Version herunterladen

Die Firma BasysKom stellt wöchentliche Snapshots von Plasma Active zum Download unter: <http://share.basyskom.com/plasma-active/wetab.html> bereit.

Laden Sie das Image herunter, und speichern Sie dies in einem beliebigen Verzeichnis.

1.1.2 Einen bootbaren USB Stick erstellen

In den folgenden Schritten wird ein Live Image von Plasma Active auf einen USB Stick platziert. Sie benötigen dazu:

- PC mit Linux als Betriebssystem und Internetzugang,
- WeTab (oder alternatives Touchpadgerät) und
- USB-Stick mit mindestens 2 GB Größe.

Prozedur 1.1 Vorbereitung eines USB-Sticks

- 1 Als nächstes wird der USB Stick eingesteckt, und folgender Befehl in der Konsole als privilegierter Nutzer `root` aufgerufen:
`fdisk -l`. Hier finden Sie heraus, welche Gerätebezeichnung (siehe Gerätedatei (S. 56) der Stick innerhalb des Systems hat. In diesem Beispiel ist es `/dev/sdb`.
- 2 Wechseln Sie in das Verzeichnis, in dem das Image abgespeichert wurde. An dieser Stelle geben Sie folgendes ein:

Beispiel 1.1 Image brennen

```
dd
if=/PFAD/ZUM/LIVE-ISO/basyskom-plasma-active-four-wetab-exopc-tablet-mer-release.iso
of=/dev/sdb bs=4M
```

WARNUNG

Bedenken Sie, dass alle Daten des USB-Sticks nun gelöscht werden. Statt „`of=/dev/sdb`“ müssen Sie natürlich den eben mit `fdisk` herausgefundenen Gerätenamen ersetzen.

-
-
- 3** Nach einem Befehl `sync` kann man den USB-Stick vom Computer trennen, und in das Touchscreengerät stecken.

Plasma Active installieren

2

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit der eigentlichen Installation von Plasma Active., ausserdem werden kurz Repositories angesprochen.

2.1 Plasma Active Installation

In den vorangehenden Abschnitten haben Sie sich ein passendes Image ausgesucht, und auf einen USB-Stick gebannt. Nun widmen wir uns der eigentlichen Installation.

Prozedur 2.1 Installation von Plasma Active

- 1 Stecken Sie den erstellten USB Stick in Ihr Gerät und booten Sie von diesem.
- 2 In den nächsten Sekunden sehen Sie einige Zeilen, die den Bootfortschritt anzeigt. Nun bleibt der Bildschirm stehen und zeigt an "Step 1. Select one disk to install MeeGo". Hier gilt es, die Festplatte zu wählen, in die Plasma Active installiert werden soll. In den meisten Fällen ist dies `/dev/sda`.
- 3 Nun erscheint: "Step 2 Full disk install or not?". Hier entscheiden Sie sich zwischen einer Installation mit Benutzung der kompletten Festplatte, oder lediglich der Installation im gerade freien Festplattenplatz.

4 ACHTUNG

Bedenken Sie: Alles auf der gewählten Festplatte wird unwiederbringlich gelöscht.

Jetzt haben Sie zum letzten Mal die Gelegenheit abzubrechen. Das System fragt: "This is the last chance to rollback. Are you sure you want to continue?". Wenn Sie sich sicher sind, können Sie mit "y" fortfahren. In den folgenden Minuten wird das System installiert.

2.2 Repositories einrichten

Alle wichtigen Repositories sind bereits im Mer-Image integriert.

Plasma Active Ersteinrichtung

3

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit den ersten Schritten mit Plasma Active. ebenso werden die verschiedenen Bereiche des Plasma Active-Arbeitsbereiches etwas genauer vorgestellt.

3.1 Der erste Start

Die Plasma Active Touchscreen-Oberfläche ist mehr als nur ein Anwendungsstarter. Sobald das Gerät angeschaltet wird, sehen Sie nicht das traditionelle Anwendungsraster, sondern Aktivitäten - ein aktuelles Projekt mit Aufgaben oder Ideen. In den Aktivitäten können Sie alle Dokumente, Menschen, Webseiten, Medien und Widgets zu einem Thema an einem Ort sammeln, um personalisierte, interaktive und einzigartige Ansichten Ihres Lebens zu erstellen.

Mit Plasma Active sind die Möglichkeiten unbegrenzt. Sie können so viele Dinge zu Ihrer Aktivität hinzufügen, wie Sie es mit Ihrer „unendlichen“-Scroll Funktion wünschen. Ebenfalls können Sie so viele Aktivitäten schaffen, wie Sie möchten, und Sie wechseln zwischen ihnen bequem mit dem touchfreundlichen Aktivitätenwechsler.

Nach dem Bootvorgang und dem ersten Einloggen präsentiert Plasma Active einen typischen Arbeitsbereich, mit einer Aktivität, die bereits ein paar Inhalte bereitstellt..

Hier haben Sie ganz bequem Zugriff auf Ihre gewünschten Programme. Zum Beginn hat Plasma Active bereits einige Touch-freundliche Programme an Bord.

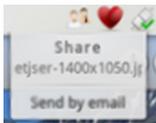
Grundsätzlich sind alle Programme aus dem Repositories lauffähig. Jedoch nur die im Peek and Launch Bereich angezeigten Programme sind zu empfehlen. Da nicht jedes Programm für Touchgeräte ausgerichtet ist, wurden manche Programme auf eine Blacklist gesetzt und von dem Zeitpunkt an nicht mehr angezeigt.

3.4 Share-Like-Connect

Share-Like-Connect ist eine herausragende Neuerung im Bedienkonzept von Plasma Active. Wie bereits im vorangegangenen Absatz erwähnt, teilt sich der Desktop von Plasma Active in verschiedene Aktivitäten auf. Mögliche Aktivitäten wären z.B.: Work, System, Multimedia und Network.

Mittels Share-Like-Connect ist es Ihnen möglich eine beliebige Webseite, einen beliebigen Kontakt, oder eine beliebige Anwendung mit einer Aktivität zu verknüpfen.

Am oberen rechten Rand befinden sich drei Icons. Zwei Personen, ein Herz, und einen Stecker. Im folgenden Bild sind diese mit einem Rahmen hervorgehoben.



Mit diesem Symboltrio ist es nun möglich, Objekte mit einer Aktivität zu verknüpfen. Wie genau dies funktioniert sehen Sie im Abschnitt 4.1.1, „Aktivitäten verwalten“ (S. 16)

3.5 Der Aktivitätenwechsler

Der Aktivitätenwechsler von Plasma Active befindet sich auf der rechten Seite. Einfach das kleine Lesezeichen am rechten Bildschirmrand in die Bildschirmmitte ziehen. Dann sieht es in etwa so aus:



Der Aktivitätenwechsler hat zwei wichtige Komponenten.

1. Dies ist der Bereich, in dem Sie neue Aktivitäten anlegen können.
2. Dieser Bereich ist zum eigentlichen wechseln da. Sie können mit dem rechten Daumen nach oben und unten wischen, um sich Ihre gewünschte Aktivität einzustellen.

3.6 Der Systemabschnitt der Hauptleiste

In der oberen linken Ecke der Hauptleiste befindet sich der Systemabschnitt. Hier befinden sich meist Hardware-Relevante Teile. Ein kurzer Überblick, in der Reihenfolge, in der sie erscheinen:



1. Das Lautsprechersymbol: Hier lässt sich die Lautstärke regeln.
2. Das USB-Symbol: Dieses Plasmoid zeigt und verwaltet per USB angeschlossene Datenträger, wie z.B. ein USB Stick.
3. Das Batteriesymbol: Hier wird der Ladestand des Akkus angezeigt.
4. Das Funksymbol: Dies ist der NetworkManager, mit dem Netzwerke wie das WLAN angezeigt werden.

3.7 WLAN für Plasma Active einrichten

Die Einrichtung eines WLANs in Plasma Active kann über den NetworkManager gesteuert werden.

ANMERKUNG

Zur Einrichtung des WLANs benötigen Sie eine angeschlossene USB-Tastatur am Touchgerät..

Prozedur 3.1 Einrichtung des WLANs

- 1 Finden Sie den WLAN-Key Ihres Routers heraus. In den meisten Fällen wurde dieser bereits von Ihnen in der Vergangenheit gesetzt. Falls Sie diesen Key bereits auf einem anderen mobilen Gerät nutzen, oder ihn auf Ihrem Desktop Computer gespeichert haben, dann kopieren Sie ihn in eine Textdatei.
- 2 Übertragen Sie diese Textdatei auf einen USB-Stick, und schließen Sie ihn nach dem Kopiervorgang an das Touchgerät an.
- 3 Sobald der Stick eingesteckt wird, erscheint eine Meldung des Gerätemanagers. Wählen Sie hier: „Mit Dateimanager öffnen“.
- 4 Suchen Sie im Dateimanager Ihre Datei mit dem WLAN-Key, und klicken Sie auf diese. Jetzt wird diese Datei im Texteditor geöffnet.
- 5 Markieren Sie den Key, und drücken Sie auf der USB-Tastatur Strg + C.
- 6 Jetzt öffnen Sie den NetworkManager durch das Antippen des Funksymbols (Das vierte Symbol der Hauptleiste (siehe Abschnitt 3.6, „Der Systemabschnitt der Hauptleiste“ (S. 10))).
- 7 Nun öffnet sich ein Fenster, wie dieses:



- 8 Aktivieren Sie „Enable networking“ und „Enable wireless“ durch antippen.

gen Sie mit „OK“ und das folgende Fenster ebenfalls mit „OK“.

- 15 Nun tippen Sie erneut in der Hauptleiste auf den NetworkManager und tippen auf Ihre neu angelegte Verbindung. Wenn alle Eingaben richtig sind, verbindet sich Ihr Gerät mit Ihrem WLAN-Netzwerk.

3.8 Einen Browser in Plasma Active starten

Eine der wichtigsten Funktionen eines mobilen Gerätes ist der Zugang zu Webseiten. Auch Plasma Active bietet diese Möglichkeit mit einem komplett neu geschriebenen touch-freundlichen Internetbrowser. Um diesen zu benutzen gehen Sie wie folgt vor:

Prozedur 3.2 Starten eines Browsers

- 1 Ziehen Sie die Systemleiste ganz herunter.
- 2 Tippen Sie nun auf „Browser“.
- 3 Jetzt öffnet sich dieses Fenster:



- 4 Dieser sehr einfach gehaltene Browser ist intuitiv bedienbar. Geben Sie in der Adresszeile die Adresse der gewünschten Webseite ein.

Der Browser bietet die bekannten Funktionen "Vor", "Zurück" und "Reload". Ausserdem merkt sich der Browser die angesteuerten Webseiten, und bietet bei einem erneuten Start die Möglichkeit in einer Box die letzten Seiten aufzurufen. Ebenfalls kann man in den Einstellungen den Adblocker und Plugins ein und wieder ausschalten (siehe Prozedur 5.1, „Systemeinstellungen aufrufen“ (S. 46)).

Manche mögen einen Bookmark-Manager vermissen, wie man ihn von anderen Browsern her kennt. Plasma Active geht hier einen anderen Weg, nämlich den über die Aktivitäten. Möchte man z.B.

alle Webseiten zu einem Thema (z.B. Arbeit) zusammenfassen, so legt man eine Aktivität dazu an und fügt sie hinzu. (siehe Prozedur 4.2, „Wie verknüpfe ich ein Objekt mit einer Aktivität?“ (S. 16)

3.9 Einen Instant Messenger in Plasma Active starten

Ein Instant Messenger liegt zur Zeit noch nicht vor, jedoch wird daran gearbeitet.

Plasma Active benutzen

4

Nachdem wir in den vorangegangenen Kapiteln über die Installation und den Erstkontakt gesprochen haben, so geht es in diesem Kapitel über die eigentliche Benutzung. Sie lernen, wie man Plasma Active als Informationsassistent (PIM) nutzt, wie man sich mit seinen Freunden verbindet, wie man seine Emails bearbeiten kann, wie man Texte verfassen und verwalten kann, wie man Medien abspielt und zusätzliche Software einspielt.

4.1 Plasma Active als Informationsassistent (PIM) nutzen

Plasma Active bietet für Ihr Touchgerät eine Oberfläche, mit der Sie sich sehr gut organisieren können. Wir gehen jetzt darauf ein, wie man eine Aktivität anlegt, Kontakte, Notizen, sowie Termine verwaltet und seine alten Links auf Plasma Active verfügbar macht.

Zur zentralen Datenverwaltung nutzt Plasma Active die beiden Programme Nepomuk und Strigi. Wenn Sie herausfinden möchten, ob diese Dienste laufen, lesen Sie bitte hier weiter: Abschnitt A.2, „Wie starte ich die Desktopsuche?“ (S. 58)

4.1.1 Aktivitäten verwalten

Die Aktivitäten sind eine der Stärken von Plasma Active. Wie bereits erwähnt, können Sie sämtliche Objekte mit einer Aktivität verknüpfen. Dazu gehen Sie wie folgt vor:

Prozedur 4.1 *Wie lege ich eine Aktivität an?*

- 1 Öffnen Sie den Aktivitätenwechsler (siehe Abschnitt 3.5, „Der Aktivitätenwechsler“ (S. 9))
- 2 Drücken Sie den + Knopf.
- 3 Jetzt öffnet sich der Aktivitätenersteller. Sie können hier einen aussagekräftigen Namen für die Aktivität vergeben, sowie ein Hintergrundbild auswählen.
- 4 Nun öffnet sich Ihre neue Aktivität.

Jetzt gilt es, diese Aktivität zu befüllen. Sie wissen bereits, wie man den Browser startet. Gehen Sie wie folgt vor, um ein Objekt mit einer Aktivität zu verknüpfen.

Prozedur 4.2 *Wie verknüpfe ich ein Objekt mit einer Aktivität?*

- 1 Öffnen Sie den Browser und laden Sie eine beliebige Seite.
- 2 Tippen Sie jetzt auf das *Steckersymbol* rechts oben in der Systemleiste.
- 3 Jetzt öffnet sich darunter ein Fenster, in dem Sie das untere Activity auswählen.
- 4 Nun werden in diesem Fenster alle verfügbaren Aktivitäten aufgelistet.
- 5 Wählen Sie *Current activity*, um die Webseite mit Ihrer aktuellen (neu angelegten) Aktivität zu verknüpfen. Möchten Sie die Webseite mit einer anderen Aktivität verknüpfen, so wählen Sie diese aus. Nachdem Sie auf die gewünschte Aktivität getippt haben, verschwindet das Fenster wieder.

Nun sehen Sie Ihre Webseite auf Ihrer gewählten Aktivität. Grundsätzlich können Sie eine beliebige Webseite, einen beliebigen Kontakt, oder eine beliebige Anwendung mit einer Aktivität verknüpfen. Wenn ein Programm Share-Like-Connect unterstützt,

dann sind die Icons farbig dargestellt. Ein nicht unterstütztes Programm würde das Ausgrauen der Share-Like-Connect Icons bewirken.

4.1.1.1 Share-Like-Connect in Aktivitäten nutzen

Die eben besprochene Funktion war die so genannte „Connect“ Funktion. Share-Like-Connect besitzt noch zwei weitere interessante Funktionen:

Prozedur 4.3 *Objekte verknüpfen*

- 1 Öffnen Sie einen beliebigen Inhalt. Eine Webseite, ein Kontakt oder ähnliches.
- 2 Tippen Sie auf das *Herzsymbol*.
- 3 Share-Like-Connect bietet nun 3 Möglichkeiten an:
 - Das Objekt liken
 - Ein Rating (Sternchen) vergeben
 - Add Bookmark
- 4 Add Bookmark bewirkt das selbe, wie in „Connect“. Das Objekt wird mit der Aktivität verknüpft.

Like bewirkt, dass sich Plasma Active dieses Objekt merkt. Mittels des Ratings kann man dies dann abstufen. Diese Vorgehensweise hat den Vorteil, dass der Browser beim nächsten Start dieses Objekt vorschlägt.

Die genaue Funktion des Share Moduls ist dem Autor zur Zeit unbekannt.

4.1.2 Kontakte verwalten

Eine sehr wichtige Funktion eines mobilen Gerätes ist die Bereitstellung der eigenen Kontaktinformationen. Diese können entweder als lokale Datei, oder als eine entfernte Ressource (Google, Own-

cloud) eingebunden werden. Im folgenden Beispiel erstellen wir einen neuen Kontakt.

Prozedur 4.4 *Einen neuen Kontakt anlegen*

- 1 Ziehen Sie die Systemleiste ganz herunter.
- 2 Tippen Sie auf Adressbuch-Module.
- 3 Nun öffnet sich Kontakt Touch im Adressbuch Modul.
- 4 Tippen Sie jetzt auf Home.
- 5 Wählen Sie hier Neuer Kontakt aus.
- 6 Hier füllen Sie die Registerkarte mit einem Ihrer Kontakte. Im Standardformular können Sie Name, Email, Telefon und Foto hinzufügen. Am linken Rand befinden sich die Reiter "Beruf", "Adresse", "Crypto" und mehr. Um eines dieser Reiter auszufüllen, tippen Sie auf den Tab und schieben ihn nach rechts. So können geschäftliche Informationen, dienstliche und private Adressen, OpenPGP und S/MIME sowie zusätzliche Informationen eingegeben werden.
- 7 Nachdem Sie alles befüllt haben, tippen Sie auf das *Diskettensymbol*.

Im nächsten Beispiel exportieren wir die vorhandenen Kontakte aus einer Kontakt/Adressbuch Anwendung und importieren sie auf Ihrem Touchgerät. Dieses Beispiel beschäftigt sich mit der Adressbuchanwendung von KDE. Sollten Sie eine andere Adressbuchverwaltung einsetzen, können sich die Schritte unterscheiden.

Prozedur 4.5 *Export aus einer bestehenden Kontakt/Adressbuch Umgebung*

- 1 Öffnen Sie das Adressbuch Ihres Desktop PCs in Kontakt.
- 2 Klicken Sie auf *Datei > Exportieren > VCard 3.0 exportieren*.
- 3 Im folgenden Menü wählen Sie „**Alle Kontakte**“.
- 4 Im nächsten Menü wählen Sie alle Felder aus. Normalerweise sind alle Felder automatisch ausgewählt.

- 5 Dann werden Sie danach gefragt, wie Sie die VCard Datei abspeichern möchten. Hier wählen Sie „**In eine Datei exportieren**“ aus.
- 6 Nachdem Sie einen Namen für die Datei vergeben haben, verlassen Sie den Dialog.
- 7 Kopieren oder verschieben Sie diese Exportdatei auf einen USB-Stick.

Das nächste Beispiel beschäftigt sich mit dem Import Ihrer erstellten Exportdatei in Plasma Active.

Prozedur 4.6 Import einer Exportdatei im VCard-Format

- 1 Stecken Sie Ihren soeben benutzten USB-Stick in Ihr Touchpad-Gerät.
- 2 Tippen Sie in Plasma Active auf das Adressbuch.
- 3 Ziehen Sie das Menü Aktionen von der linken Seite aus nach rechts.
- 4 Wählen Sie unter Start den Punkt Kontakt importieren.
- 5 Öffnen Sie jetzt Ihr vorbereitetes Exportfile.
- 6 Nun stehen Ihnen Ihre Kontaktdaten in Plasma Active zur Verfügung.

TIPP

Schauen Sie sich auch den open-slx Screencast zu diesem Thema an: <http://youtu.be/ra5kh3Mv2Cc> (englisch).

Neben den obigen Möglichkeiten gibt es auch die Möglichkeit sich eines Adressbuches in der Owncloud zu bedienen. Dazu existiert der Abschnitt Abschnitt 4.1.7, „Daten aus der Owncloud verfügbar machen“ (S. 26).

4.1.3 Notizen verwalten

Eine Notizverwaltung sollte ein fester Bestandteil eines mobilen Betriebssystems sein. So bietet Plasma Active mittels Kontakt Touch eine Möglichkeit Notizen zu erfassen.

Prozedur 4.7 *Notizen anlegen*

- 1 Ziehen Sie die Systemleiste herunter.
- 2 Tippen Sie auf Notes-Modul.
- 3 Tippen Sie oben rechts auf Neue Notiz.
- 4 Nun können Sie im zweigeteilten Fenster oben einen Titel eingeben, sowie im unteren Bereich die Notiz.
- 5 Tippen Sie nun unten rechts auf den kleinen Button. Anschließend finden Sie ihre Notiz in der Hauptübersicht.

Hin und wieder möchte man auch seine Notizen löschen. Dazu gehen Sie wie folgt vor.

Prozedur 4.8 *Notizen verwalten/löschen*

- 1 Ziehen Sie die Systemleiste herunter.
- 2 Tippen Sie auf Notes-Modul
- 3 Suchen Sie jetzt Ihre zu löschende Notiz und tippen Sie auf das X.
- 4 Ihre Notiz ist jetzt gelöscht.

4.1.4 Termine verwalten

Auch Termine möchten auf Plasma Active verwaltet werden. Dazu gibt es die Möglichkeit, einfach in einem leeren Kalender einen neuen Termin anzulegen, oder einen vorhandenen Kalender zu importieren, oder aber einen in der Owncloud verwalteten Kalender (siehe Abschnitt 4.1.7, „Daten aus der Owncloud verfügbar machen“ (S. 26)) in Plasma Active einzupflegen.

Prozedur 4.9 *Einen neuen Termin anlegen*

- 1 Ziehen Sie die Systemleiste ganz herunter.
- 2 Tippen Sie auf Calendar-Module.
- 3 Nun öffnet sich Kontakt Touch im Kalender Modul.

- 4 Jetzt tippen Sie auf Neuer Termin
- 5 Im folgenden Fenster können Sie die Informationen zu Titel, Ort, Zeitfenster und Konflikte eintragen.
- 6 Wenn Sie den linken Tab "Mehr" nach rechts schieben, haben Sie zusätzlich die Möglichkeit, eine Notiz, einen Kontakt, einen Alarm und einen Anhang zu vergeben. Wenn Sie für die Termine eine Kategorie vergeben, dann wird die Darstellung etwas übersichtlicher.
- 7 Mit einem Tipp auf das *Diskettensymbol* fügen Sie den Termin hinzu. Anschließend finden Sie sich wieder im Hauptansichtsmodus wieder.

Prozedur 4.10 *Export aus einer vorhandenen Kontakt/Kalender Umgebung*

- 1 Öffnen Sie den Kalender Ihres Desktop PCs in Kontakt.
- 2 Klicken Sie auf *Datei > Exportieren > als iCalendar exportieren*.
- 3 Nachdem Sie einen Namen für die Datei vergeben haben, verlassen Sie den Dialog.
- 4 Kopieren oder verschieben Sie diese Exportdatei auf einen USB-Stick.

Prozedur 4.11 *Import einer Kalenderdatei in Plasma Active*

- 1 Stecken Sie Ihren soeben benutzten USB-Stick in Ihr Touchpad-Gerät.
- 2 Tippen Sie in Plasma Active auf das Calendar-Modul.
- 3 Ziehen Sie das Menü Aktionen von der linken Seite aus nach rechts.
- 4 Wählen Sie unter Start den Punkt Termine importieren.
- 5 Öffnen Sie jetzt Ihr vorbereitetes Exportfile.
- 6 Nun stehen Ihnen Ihre Termine in Plasma Active zur Verfügung.

TIPP

Schauen Sie sich auch den open-slx Screencast zu diesem Thema an: <http://youtu.be/3qGKh1OTNk> (englisch) und <http://youtu.be/DRfmPTbi5Q8> (englisch).

4.1.5 Aufgaben verwalten

Haben Sie bereits einen Kalender im vorangegangenen Absatz integriert, haben Sie bereits alles getan, was Sie für die Aufgabenverwaltung benötigen. Da Aufgaben in der selben Ressource wie der Kalender benutzt werden, entfällt eine extra Verwaltung.

Um Ihren Owncloud-Kalender zu nutzen, lesen Sie hier weiter: Abschnitt 4.1.7, „Daten aus der Owncloud verfügbar machen“ (S. 26).

Prozedur 4.12 Vorhandene Aufgaben anzeigen lassen

- 1 Ziehen Sie die Systemleiste herunter
- 2 Tippen Sie auf "Aufgaben".
- 3 Jetzt erhalten Sie eine zweigeteilte Ansicht der Aufgabenapp.
- 4 Auf der linken Seite sehen Sie die vorhandenen Kalender. Im Falle der Benutzung von Owncloud tippen Sie auf Default calendar. Haben Sie einen anderen oder einen lokalen Kalender eingerichtet, erscheint Ihr Kalender auf der linken Seite.
- 5 Jetzt sehen Sie auf der linken Seite Ihre Aufgaben. Ist eine Aufgabe erledigt, schieben Sie den rechten Regler nach rechts. Möchten Sie sich den Inhalt einer Aufgabe ansehen, genügt ein Tipp auf die gewünschte Aufgabe.
- 6 Möchten Sie eine Aufgabe im Ansichtsmodus ändern, tippen Sie auf das *Stiftsymbol*. Das Symbol mit den vier Strichen bringt Sie wieder in die Listenansicht.

Prozedur 4.13 Eine Aufgabe anlegen

- 1 Tippen Sie auf "Aufgaben", woraufhin sich die Aufgabenapp öffnet.
- 2 Tippen Sie auf das Feld "Neue Aufgabe".

- 3 In der folgenden Ansicht geben Sie im Feld "Titel" einen aussagekräftigen Namen Ihrer Aufgabe ein. Falls diese Aufgabe an einem bestimmten Ort erfolgen muß, tragen sie diesen Ort im Feld "Ort" ein.
- 4 Der Fortschrittsbalken gibt die bis zu diesem Zeitpunkt erledigte Arbeit wieder. Sie können diese in 10er-Schritten von 10% bis 100% einstellen.
- 5 Im Feld "Priorität" legen Sie die Priorität Ihrer Aufgabe fest. 1 stellt die höchste Priorität dar, 5 eine mittlere und 9 die niedrigste.
- 6 In den Feldern "Beginn" und "Fällig" geben Sie den Start und Fälligkeitstermin Ihrer Aufgabe ein. Dieses können Sie durch das setzen eines Datums und einer Uhrzeit festlegen. Bei Bedarf können Sie auch nur einen Beginn oder eine Fälligkeit angeben.

Sollte diese Aufgabe einen ganzen (Arbeits)-Tag beanspruchen, setzen Sie ein Häkchen bei "Ganzer Tag".

- 7 Mit diesen Schritten haben Sie nun Ihre Aufgabe definiert und angelegt. Die folgenden Schritte sind optional.
- 8 Tippen Sie auf den linken Reiter "Mehr ..." und ziehen Sie ihn in die Bildschirmmitte.
- 9 Im nun folgenden Untermenü finden Sie 5 mögliche Icons, die der Reihe nach folgende Aktionen ermöglichen:
 - Kategorien festlegen
 - Kontakte verlinken
 - Erinnerung festlegen
 - Wiederholung festlegen
 - Anhänge hinzufügen.
- 10 Möchten Sie die Aufgabe einer Kategorie hinzufügen, nutzen Sie das erste Icon. Tippen Sie auf das Feld "Auswahl", öffnet sich eine Übersichtsliste mit voreingestellten Beispielskategorien. Unterhalb der Liste finden Sie zwei weiße Reihen. Möchten Sie eine neue Kategorie hinzufügen tippen Sie auf

die erste Reihe, und geben dort Ihre gewünschte neue Kategorie ein. Durch anschließendes Tippen auf das *Plussymbol* wird die neue Kategorie hinzugefügt. Möchten Sie eine vorhandene Kategorie löschen markieren Sie sie in dem Kästchen, und drücken anschließend auf das *Minussymbol*.

- 11 Möchten Sie die Aufgabe mit anderen teilen, nutzen Sie das zweite Icon (*Visitenkarte*). Um diese Funktion zu nutzen, müssen Sie bereits im Emailprogramm eine Standardidentität erstellt haben. Ist dies der Fall, tippen Sie einfach auf das Feld "Auswählen ...", und dort suchen Sie Ihren gewünschten Kontakt.

Zur weiteren Verwaltung stehen die Möglichkeiten offen Rollen zu vergeben (Leiter, Beobachter, ...), oder aber eine Reaktion anzufordern oder einen Bearbeitungsstatus zu vergeben.

- 12 Möchten Sie der Aufgabe eine Erinnerung hinzufügen, dann tippen Sie auf das *Alarmsymbol*. In der oberen Leiste können Sie bereits vordefinierte Erinnerungen anwählen, wie zB. 5, 10 oder 15 Minuten vor Fälligkeit. Alternativ dazu können Sie auch auf der rechten Seite durch einen Tipp auf "Neu" eine eigene Regel definieren.
- 13 Möchten Sie die Aufgabe als Wiederholung speichern, dann nutzen Sie das vierte Symbol (grüner Pfeil). Hier haben Sie die Möglichkeiten, die Aufgabe Täglich, Wöchentlich, Monatlich oder Jährlich zu wiederholen.
- 14 Möchten Sie der Aufgabe einen Anhang beifügen, dann nutzen Sie das letzte Symbol (Büroklammer). Nachdem Sie auf "Hinzufügen" getippt haben, können Sie einen beliebigen Anhang auswählen, der dann mit der Aufgabe verknüpft wird.

TIPP

Schauen Sie sich auch den open-slx Screencast zu diesem Thema an: <http://youtu.be/M040t21fUSU> (englisch).

Mit diesen umfangreichen Werkzeugen haben Sie nun eine sehr gute Möglichkeit sich selbst, oder Ihr Team zu verwalten.

4.1.6 Alte Links verwenden

Manche Anwender möchten ihre alten Links vom Desktop wieder verwenden. Diese Links kann man natürlich auch in Plasma Active verwenden.

In den folgenden Abschnitten lernen Sie, wie man alte Links sichert und für Plasma Active verfügbar macht. Im folgenden Beispiel zeigen wir anhand von Firefox, wie dies funktioniert.

Prozedur 4.14 *Alte Links exportieren*

- 1 Im Firefox klicken Sie auf *Lesezeichen* > *Alle Lesezeichen anzeigen*.
- 2 Jetzt klicken Sie im oberen Bereich des folgenden Fensters auf *Importieren* und sichern und dann auf *Lesezeichen als HTML exportieren*.

Prozedur 4.15 *Import der Daten*

- 1 Suchen Sie sich in einer Suchmaschine Ihrer Wahl einen „Online Bookmarking Dienst“ aus. In diesem Beispiel wird magadoo.de genutzt.
- 2 Nachdem Sie sich registriert haben, und die Emailbestätigung beantwortet haben, loggen Sie sich dort ein.
- 3 Laden Sie jetzt Ihre soeben abgespeicherte HTML in den Bookmarking Dienst hoch.

Von diesem Zeitpunkt an können Sie bereits von jedem Computer, Betriebssystem und Ort auf Ihre Lesezeichen zugreifen. Im nächsten Beispiel geht es darum, diese Lesezeichen auf Ihrem Plasma Active Gerät wiederzuverwenden.

Prozedur 4.16 *Importieren eines Lesezeichens*

- 1 Starten Sie in Plasma Active den Browser und gehen Sie auf die Seite Ihres Lesezeichenverwalters.
- 2 Anschließend tippen Sie auf den *Stecker* (rechts oben neben dem *Herzsymbol*). Hier können Sie diesen Link mit jeder gewünschten Aktivität verknüpfen. Querverweise: (Prozedur 4.3, „Objekte verknüpfen“ (S. 17) und Abschnitt 3.4, „Share-Like-Connect“ (S. 9))

TIPP

Schauen Sie sich auch den open-slx Screencast zu diesem Thema an: <http://youtu.be/RgJOpceFRf0> (englisch).

Der Browser von Plasma Active besitzt keine richtige Bookmarking Funktion wie Sie es vom Desktop her kennen, und das zu Recht. Plasma Active stellt ihnen die Möglichkeit zur Verfügung alle Objekte nach Ihren Wünschen in Aktivitäten zu packen. Fahren Sie z.B. täglich mit der Bahn zur Arbeit, möchten Sie die Seite der Deutschen Bahn vielleicht mit der Aktivität „Arbeit“ verknüpfen. Andere, die die Bahn nur für Reisen zum Flughafen nutzen, und von dort aus in den Urlaub fliegen, würden eher die Aktivität „Urlaub“ nutzen.

Natürlich ist Anfangs etwas mühselig, alle gesammelten Lesezeichen zu importieren und Aktivitäten zuzuordnen. Aber Sie werden feststellen, dass die Tatsache, dass Sie entscheiden, wie es sortiert ist, ein großer Pluspunkt von Plasma Active ist.

4.1.7 Daten aus der Owncloud verfügbar machen

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie Ihre Kontakte und Termine aus der Owncloud in Plasma Active verfügbar machen. Die Anleitung geht davon aus, dass Owncloud bereits eingerichtet ist, und bereits Kontakte und Termine importiert wurden.

- 1 Ziehen Sie die obere Systemleiste ganz herunter.
- 2 Tippen Sie nun auf das Suchfeld, woraufhin sich die virtuelle Tastatur zeigt.
- 3 Geben Sie nun den Begriff „akonadi“ ein.
- 4 Es erscheint nun eine Auswahl mit 3 möglichen Programmen. Tippen Sie hier auf Akonadi-Einrichtung.
- 5 Nun erscheint das Haupteinrichtungsprogramm für Akonadi-Ressourcen.
- 6 Tippen Sie auf der rechten Seite auf Hinzufügen.

- 7 Wählen Sie hier eine „DAV-Groupware-Ressource“ aus.
- 8 Geben Sie hier Ihren Owncloud Benutzernamen und das Passwort ein.
- 9 Jetzt wählen Sie „Die Ressource manuell einrichten“, und tippen auf Fertigstellen.
- 10 Im Feld „Anzeigename“ vergeben Sie einen beliebigen Namen z.B. Owncloud.
- 11 Im Bereich „Einrichtung des Servers“ tippen Sie auf der rechten Seite auf Hinzufügen.
- 12 Wählen Sie nun „CalDAV“ aus.
- 13 In das Feld „Entfernte Adresse“ geben Sie die Adresse des Calendars im Format `http://ihr-server.de/apps/calendar/caldav.php` (Owncloud <= 3) oder `http://ihr-server.de/remote.php/caldav` (ab Owncloud 4). Ebenfalls geben Sie darunter Ihren Benutzernamen und Ihr Passwort ein.
- 14 Tippen Sie jetzt auf Abholen. Nachdem ihr Kalender gefunden wurde, markieren Sie ihn, und tippen auf OK.
- 15 Im Bereich „Einrichtung des Servers“ tippen Sie auf der rechten Seite auf Hinzufügen.
- 16 Wählen Sie nun „CardDAV“ aus.
- 17 In das Feld „Entfernte Adresse“ geben Sie die Adresse des Adressbuchs im Format `http://ihr-server.de/apps/contacts/carddav.php` (Owncloud <= 3) oder `http://ihr-server.de/remote.php/carddav/` (ab Owncloud 4). Ebenfalls geben Sie darunter Ihren Benutzernamen und Ihr Passwort ein.
- 18 Tippen Sie jetzt auf Abholen. Nachdem ihr Adressbuch gefunden wurde, markieren Sie ihn, und tippen auf OK.
- 19 Nach einem weiteren OK verlassen Sie Akonadi.

Von jetzt an stehen Ihre Termine, Aufgaben und Kontakte in Kontakt Touch zur Verfügung.

4.1.7.1 Dateisynchronisation einrichten

In dem nachfolgenden Beispiel richten Sie eine Dateisynchronisation mittels Owncloud ein.

- 1 Öffnen Sie die Konsole und geben Sie folgendes ein: `su`. Als Passwort nutzen Sie „mer“.
- 2 Geben Sie nun folgendes ein: `zypper ref && zypper in owncloud-client`. Anschließend geben Sie ein: `kbuildsycoca4`.
- 3 Jetzt können Sie damit beginnen das installierte Plasmoid in eine Aktivität einzufügen. Dazu tippen Sie in der gewünschten Aktivität auf das *Plussymbol* oben links. Dann tippen Sie rechts auf „**Widgets**“. Tippen Sie nun auf „**Synchronization-online**“ (Blauer Ordner) und abschließend links oben auf „**Add Items**“.
- 4 In der gewählten Aktivität erscheint nun ein neues Fenster mit dem Namen "Synchronization". Tippen Sie jetzt auf **Damon** starten.
- 5 Im nächsten Fenster geben Sie Ihre Daten zu Ihrer Owncloud ein. Abschließend wählen Sie die zu synchronisierenden Order und schon sind sie fertig. Das System gleicht nun alle Daten Ihrer Owncloud mit Ihrem Plasma Active Gerät ab.

4.2 Mit Freunden verbinden

Die Verbindung mit Freunden und Kollegen spielt eine wichtige Rolle im Leben eines jeden Menschen. Der Drang zur Kommunikation hat sich im Laufe der Jahrtausende nicht verändert, lediglich die Mittel haben sich nach und nach verändert. So spielen im heutigen Leben sehr oft Emails, Instant Messenger, soziale Netzwerke, und Voice over IP Dienste wie Skype eine Rolle.

In diesem Abschnitt werden wir über die Einrichtung solcher Dienste sprechen.

Beispiel 4.1 Skype

Prozedur 4.17 Die Einrichtung von Skype

- 1 Tippen Sie im Launcher auf Konsole.

- 2 Tippen Sie `curl --output skype-installer http://saigkill.homelinux.net/pub/skype-installer`
- 3 Machen Sie die heruntergeladene Datei ausführbar: `chmod +x skype-installer`
- 4 Geben Sie jetzt folgendes ein: `./skype-installer`

ANMERKUNG

Die beim WeTab integrierte Webcam wird direkt unterstützt und bedarf keiner Nacharbeit. Einen Kopfhörer können Sie ebenfalls an das WeTab anschliessen, für das Mikrofon gibt es leider keinen Eingang. Das WeTab besitzt aber ein eingebautes Mikrofon, was für Telefongespräche ausreicht.

4.3 Mit Plasma Active Mails lesen und empfangen

Menschen, die viel unterwegs sind, benötigen auch die Möglichkeit, Emails zu senden und zu empfangen. Auch Plasma Active bietet die Möglichkeit, dies zu tun. In diesem Abschnitt gehen wir näher darauf ein.

Prozedur 4.18 Emailkonten einrichten

- 1 Ziehen Sie die Systemleiste herunter.
- 2 Tippen Sie auf Mail-Modul.
- 3 Im folgenden Menü tragen Sie Ihren vollständigen Namen, Ihre Emailadresse und Ihr Passwort ein. Belassen Sie das Häkchen bei „Im Internet nach Einstellungen suchen“, versucht Contact Touch von sich aus die richtigen Einstellungen zu ermitteln. Dies macht allerdings nur bei Freemailanbietern Sinn.
- 4 Jetzt können Sie im nächsten Fenster die Art des Kontos wählen. Sie können wählen zwischen: Kolab Groupware, POP3, IMAP und lokalen Mailboxen. In den meisten Fällen wird POP3 oder IMAP benötigt.

- 5 Tragen Sie im nächsten Fenster Ihre Serverdaten ein, und (wenn abweichend von der Emailadresse) Ihren Benutzernamen zum Login. Die Serverdaten entnehmen Sie ihrem Emailanbieter oder Ihrem Administrator.

Im letzten Teil haben wir uns mit der Einrichtung der Emailkonten beschäftigt. Jetzt sehen wir, wie man Emails empfängt und liest.

Prozedur 4.19 *Emails empfangen und lesen*

- 1 Tippen Sie nun auf den Posteingang.
- 2 In der rechten Seite des Bildschirms erscheinen nun Ihre Emails des eingerichteten Kontos.
- 3 Tippen Sie auf eine Mail, woraufhin sich diese öffnet.
- 4 Im nächsten Fenster wird die Email auf dem ganzen Bildschirm angezeigt. Hier haben Sie die Möglichkeit mit der Pfeiltaste zur nächsten Mail zu gelangen, oder mit dem Icon mit den vier Strichen wieder in die Listenansicht zu gelangen. Möchten Sie auf eine Mail antworten, oder sie weiterleiten, dann tippen Sie links auf den Tab Aktionen und ziehen diesen in die Bildschirmmitte. Nun tippen Sie auf Antworten oder weiterleiten.
- 5 Jetzt öffnet sich der Editor. Hier schreiben Sie Ihren gewünschten Text hinein. Haben Sie mehrere Konten definiert, dann können Sie unten die aktuell benutzte Emailadresse sehen (Identitäten). Ausserdem haben Sie die Möglichkeit einen Empfänger aus Ihrem Adressbuch auszuwählen.
- 6 Möchten Sie abbrechen, dann tippen Sie auf das Symbol mit dem durchgestrichenen Kreis. Zum senden tippen Sie auf das Symbol mit dem grünen Pfeil.

4.4 Dateien verwalten

Plasma Active bietet wie alle anderen grafischen Benutzeroberflächen auch eine Möglichkeit Dateien zu verwalten. Am Desktop PC arbeitet man dazu mit einem Dateimanager. Dieser erstellt Ordner, in denen Dokumente wie Texte und Bilder platziert werden können. Oft ist bei wachsender Ordneranzahl eine vermehrte Übersichtslosigkeit der Fall. Der Mensch assoziiert Dokumente anders als eine

Maschine. Er weiß das es Urlaubsfotos waren, die er sucht, aber nicht, wo diese auf der Fesplatte physikalisch gespeichert sind.

Hier greifen neue Anwendungen unter die Arme, die aus dem Bereich Semantik kommen. Mittels dieses Ansatzes können Dokumente jeder Art mit einem für den Menschen merkbaren Begriff verschlagwortet werden, wie zum Beispiel: Urlaub 2013.

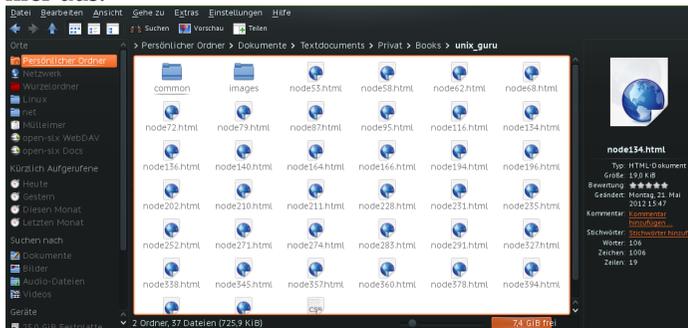
Unter Plasma Active gibt es zu diesem Zweck eine Kombination mehrerer Programme, von denen hauptsächlich Strigi und Nepomuk "sichtbar" sind. Strigi indiziert die Daten im Userverzeichnis (/home) und schreibt in eine Datenbank, wo er diese Daten gefunden hat. Nepomuk kann Sie auslesen, und mit bestimmten Informationen versehen. Diese Daten nennt man Meta-Tags oder Metadaten. Dazu gehören zum Beispiel: ein Kommentar, ein Stichwort oder ein Rating. Das Rating wurde bereits kurz im Abschnitt zu Share-Like-Connect (siehe Abschnitt 3.4, „Share-Like-Connect“ (S. 9) angesprochen.

Ohne aber auf alle technische Einzelheiten einzugehen möchten wir uns jetzt mit der Anwendung befassen. Zum eigentlichen Organisieren der Daten steht uns das Programm Dolphin zu Seite. Zum wiederfinden eignet sich das speziell für Plasma Active geschriebene Programm Files.

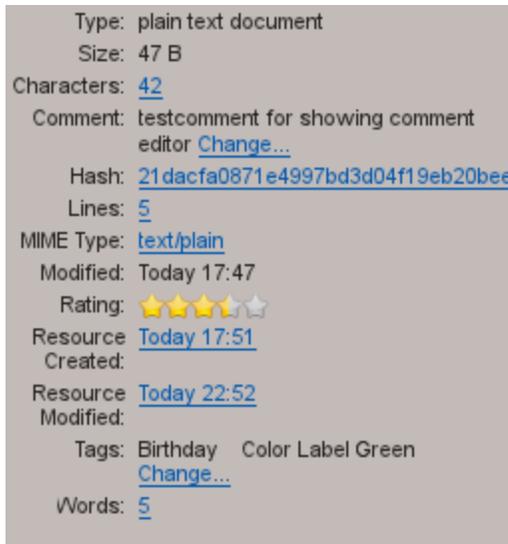
4.4.1 Dolphin

Um Dolphin zu starten ziehen Sie die Systemleiste herunter, und tippen auf Dolphin.

Wenn Sie in einem Order stehen, dann sieht Dolphin ähnlich wie hier aus:



Auf der rechten Seite befindet sich eine Informationsleiste, ähnlich dieser:



In dieser Seitenleiste lassen sich verschiedene Informationen eintragen. Den Anfang bildet die Bewertung. Anhand dieser Skala können Sie festlegen, wie wichtig Ihnen diese Datei ist. Im Feld Kommentar können Sie etwas zu dieser Datei schreiben. Da es ein freies Textfeld ist, können Sie Dinge hineinschreiben, die Sie mit dieser Datei assoziieren. Auch diese Kommentare werden Bestandteil der Datenbank. Zuletzt gibt es noch die Möglichkeit Stichwörter zu vergeben. Diese Möglichkeit kennen Sie schon von den Aufgabenkategorien (siehe Schritt 10 (S. 23)). Die Stichwörter lassen sich genau so anlegen und löschen, wie die Aufgabenkategorien. In der Vergabe können Sie ebenfalls kreativ sein, um geschäftliche und private Daten zu trennen.

TIPP

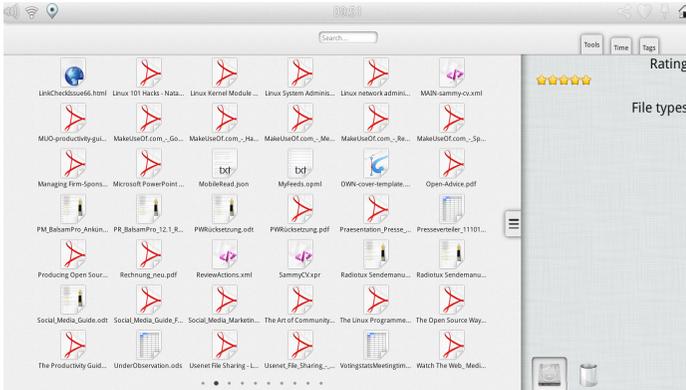
Auf dem Desktop PC hat man die Möglichkeit, lediglich mit der Maus über die betreffende Datei zu fahren, um die Informationen zu bearbeiten. Bei einem TabletPC ist dies nicht möglich. Es ist hier aber möglich, leicht mit dem Finger auf die Datei zu drücken, und dann den Finger ein Stück nach links oder rechts zu verschieben. Daraufhin erscheint ein Kopierdialog. Wenn Sie nun irgendwo ausserhalb dieses Dialogs tippen, können Sie die Metainformationen zu dieser Datei eintragen.

Haben Sie alle Dateien "getaggt", können Sie mit dem nächsten Helfer arbeiten: Files.

4.4.2 Files

Files ist eine speziell für Plasma Active geschriebene Anwendung. Nachdem Sie die Systemleiste heruntergezogen und auf Files getippt haben, erscheint eine aufgeräumte Oberfläche. Files zeigt alle Dateien an, die der Desktopsuchdienst Strigi gefunden hat. Das bedeutet auch, dass sämtliche Dateien auf einmal dort zu finden sind. Um die Datei zu finden, die Sie suchen, tippen Sie auf das Suchfeld, und geben den Namen der Datei ein, wenn Sie ihn wissen.

Sollte dies nicht der Fall sein, schieben Sie den rechten Reiter (ein Symbol mit drei Strichen) in die Bildschirmmitte.

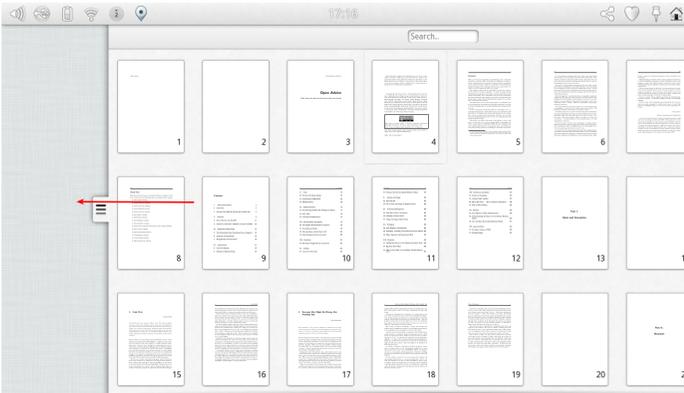


Dieser Reiter enthält oben weitere drei Reiter: Tools, Time und Tags. In Tools können Sie nach der Bewertung (Sterne) und nach dem Dateityp suchen. Im Reiter Time suchen Sie nach dem Datum der Datei, und in Tags nach den von Ihnen vergebenen Stichwörtern.

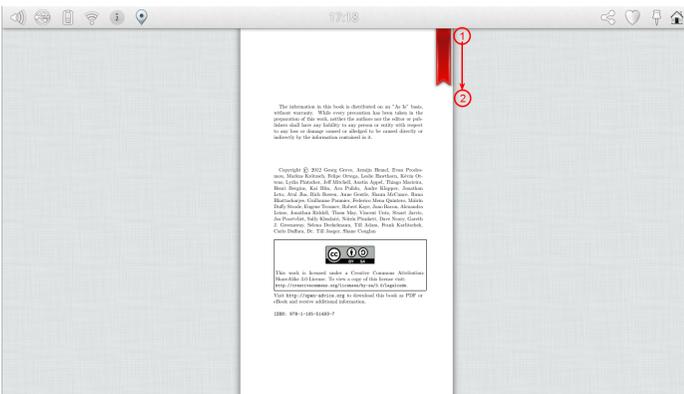
4.5 Texte lesen mit Plasma Active

Eine der weiteren wichtigen Anwendungen bei mobilen Geräten ist das Lesen von Texten. Hier bietet Plasma Active ebenfalls Möglichkeiten an. Die neue App „Bücher“ öffnet Elektronische

Möchten Sie zu einer bestimmten Seite wechseln, dann gehen Sie mit Ihrem Finger auf den rechten Rand und schieben Sie diesen auf die linke Bildschirmhälfte. Dann sehen Sie eine Vorschau der verschiedenen Seiten. Durch einfaches antippen gelangen Sie auf die gewünschte Seite.

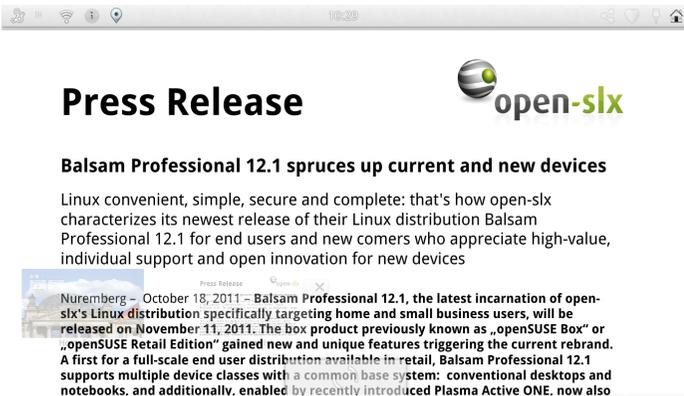


Wenn Sie jetzt an einem Punkt angekommen sind, an dem Sie Ihr Buch weglegen möchten, dann tippen Sie das rote Lesezeichen an, und schließen die App wieder. Bei Ihrer nächsten Lesestunde können Sie Ihr Buch an der gebookmarkten Seite fortsetzen.

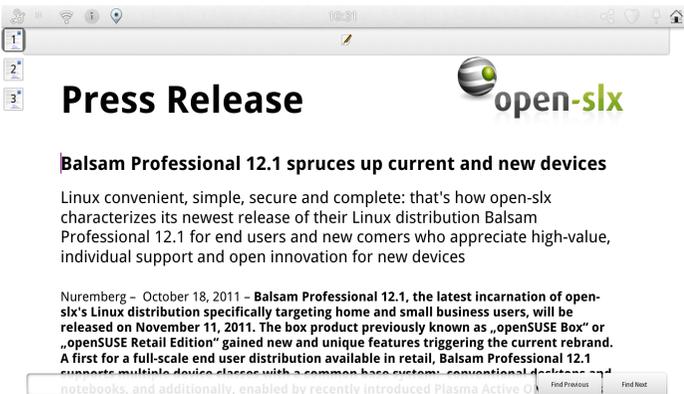


4.5.2 Calligra Active (PA3)

Die Calligra-App erkennen Sie an einer Dokumentansicht in voller Bildschirmbreite.



Nach der Öffnung Ihres Dokumentes sehen Sie auf den ersten Blick nichts, was nach Bedienungselementen aussieht. Das ändert sich allerdings, sobald Sie auf den Bildschirm tippen.



Auf der linken Seite sehen Sie die vorhandenen Seiten, mit denen Sie durch das Dokument navigieren können.



Möchten Sie etwas in die Zwischenablage kopieren, genügt ein Tipp auf das mittlere Symbol. Jetzt können Sie einen Textausschnitt markieren und ein anschließender Tipp auf das neu erschienene Symbol befördert den markierten Text in den Zwischenspeicher.



Am unteren Bildschirmrand können Sie einen Suchbegriff eingeben, und mit den daneben liegenden Knöpfen vorwärts und rückwärts navigieren.



TIPP

Schauen Sie sich auch den open-slx Screencast zu diesem Thema an: <http://youtu.be/1DjXDJYsas> (englisch).

4.6 Medien abspielen, ansehen und verwalten

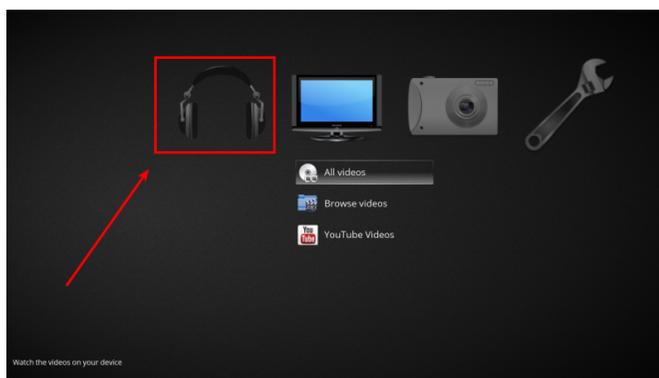
4.6.1 Musik und Filmdateien abspielen

Für Menschen, die viel unterwegs sind, ist es auch sehr wichtig Musik- und Filmdateien abzuspielen. Für dieses Bedürfnis stellt Plasma Active das Programm „Plasma Media Center“ zur Verfügung. Im folgenden Beispiel werden wir jeweils eine Musik und eine Filmdatei laden und abspielen.

Prozedur 4.20 Eine Musikdatei öffnen

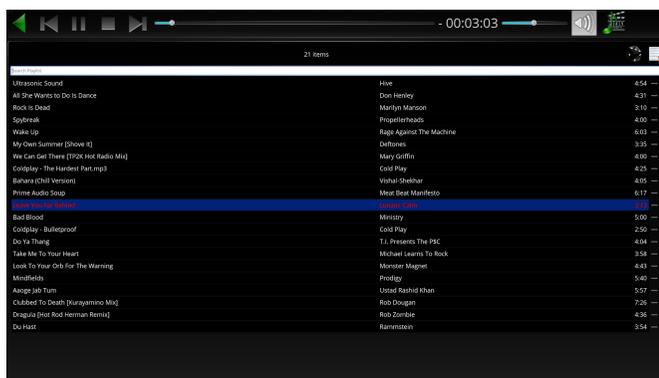
- 1 Ziehen Sie die Systemleiste herunter, und wählen Sie dort „Plasma Media Center“
- 2 Nachdem Plasma Media Center gestartet ist, können Sie Musikdateien, Videos oder Bilder ansehen.

Tippen Sie nun auf den Kopfhörer.



3 Nun tippen Sie auf „All Music“.

Der Plasma Media Center bedient sich der Strigi/Nepomuk Datenbank um vorhandene Dateien wiederzufinden. Je nachdem wie die Metadaten der Musikdateien gefüllt sind, können Sie im Plasma Media Center nach Künstler (Artists), Alben (Albums), Genres, Liedern (Songs), Clips suchen.

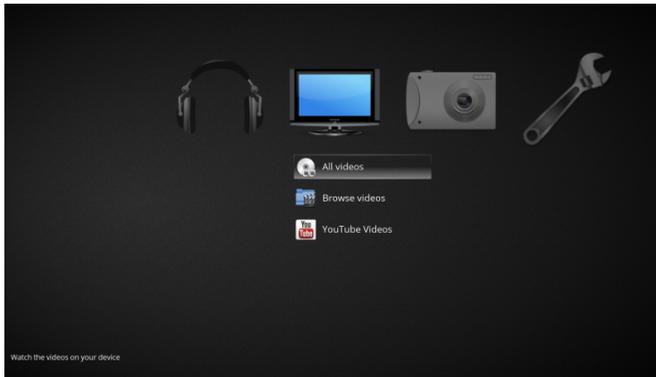


4 In diesem Beispiel gehen wir davon aus, dass bereits eine Musikdatei auf dem Touch-Gerät vorhanden ist. Nachdem Sie diese ausgewählt haben, beginnt der Plasma Media Center mit dem Abspielen der Datei.

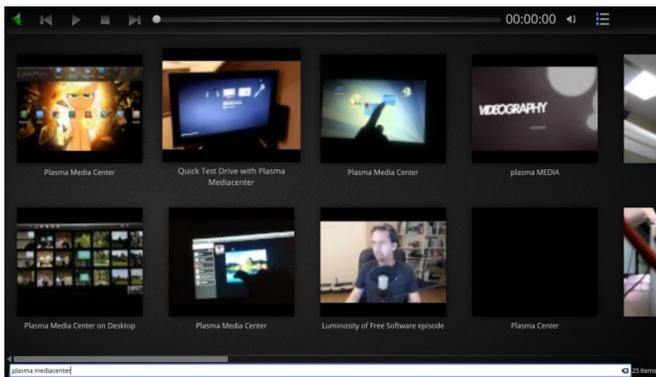
Im letzten Beispiel beschäftigten wir uns mit dem Aufruf von Musikdateien. Jetzt folgt ein Beispiel für den Umgang mit Videos.

Prozedur 4.21 Eine Videodatei öffnen

- 1 Tippen Sie nach dem Start des Plasma Media Centers auf den „Monitor.“

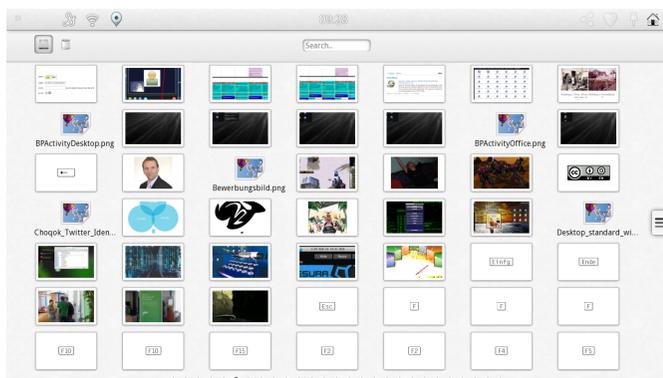


- 2 Nun haben Sie die Möglichkeit entweder auf „All videos“ zu tippen, oder auf „YouTube Videos“ zu tippen. Beim Tipp auf All Videos können Sie aus den vorhandenen Videos auf der Festplatte etwas auswählen. Mit einem Tipp auf YouTube Video können sie Videos der beliebten Plattform ansehen.



4.6.2 Fotos ansehen

- 1 Ziehen Sie die Systemleiste herunter.
- 2 Tippen Sie auf Images.
- 3 Nun öffnet sich die Files-App (siehe Abschnitt 4.4.2, „Files“ (S. 33) und zeigt Ihre gefundenen Bilder an.

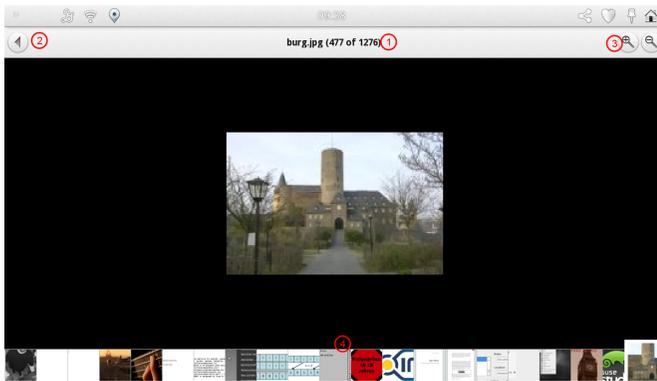


- 4 Weitere Suchoptionen finden Sie, indem Sie den Tab auf der rechten Seite nach links schieben. Hier zeigt sich das Ihnen bereits bekannte Menü, mit dem Sie Filteroptionen einstellen können. Möglich ist es wieder nach einem Rating, der Zeit der Erstellung oder Tags zu suchen.
- 5 Haben Sie ihr Bild gefunden, dann tippen Sie auf dieses.
- 6 Der folgende Viewer ist die eigentliche Images-App, die Ihr gewünschtes Bild anzeigt. Mittels einer „Vergrößern“ Geste können Sie Ihr Bild vergrößern.



- 7 Tippen Sie einmal irgendwo neben das Bild. Jetzt sehen Sie zwei Leisten. Die obere zeigt in der mitte den Namen des Bildes an, sowie die aktuelle Bildnummer, und die Gesamtzahl der gefundenen Bilder (1). Mit der Pfeiltaste (2) oben links gelangen Sie wieder zur Files-App. Mit den beiden Lupensymbolen (3) oben rechts können Sie das Bild ebenfalls vergrößern und verkleinern. Die untere Leiste (4) zeigt kleine Thumbnails der Bilder

vor und nach Ihrem jetzigen an. Durch antippen eines dieser Bilder bringen Sie dieses auf den Schirm.



4.7 RSS Nachrichten einrichten und lesen

In dieser Sektion zeige ich ihnen, wie Sie Nachrichtenquellen in der App hinzufügen, und anschließend lesen.

4.7.1 Nachrichtenquellen hinzufügen

- 1 Ziehen Sie die Systemleiste herunter.
- 2 Tippen Sie auf News Reader.
- 3 Auf der linken Seite finden Sie unter den voreingestellten Feeds ein Symbol. Tippen Sie auf dieses.
- 4 Nun öffnet sich ein kleines Fenster. Hier geben Sie den kompletten Pfad zum Feed an. Oft endet dieser mit den Kürzeln .rss, .xml oder .atom.
- 5 Nach einem Tipp auf „Add“ steht ihnen dieser neue Feed zur Verfügung.

WICHTIG

Aktuell gibt es noch keine Möglichkeit eine ganze Liste von Feeds einzulesen. Daher gilt es, dies von Hand zu machen.

Im nächsten Schritt lesen Sie die neu hinzugekommenen Nachrichtenquellen.

4.7.2 Nachrichten lesen

- 1 Öffnen Sie den **News Reader**.
- 2 Auf der rechten Bildschirmseite werden als Standard alle Nachrichten aller Feeds angezeigt. Da dies bei vielen abonnierten Feeds etwas unübersichtlich werden kann, können Sie auch auf der linken Seite auf den gewünschten Feed tippen, um nur diesen auszuwählen.
- 3 Wählen Sie jetzt ein Artikel, der Sie interessiert. Sobald Sie dies tun, werden die anderen Feeds ausgeblendet. Und an der Stelle in der linken Bildschirmseite findet sich jetzt die Artikelliste des gewählten Feeds. Da im News Reader die Grundfunktionen eines Internetbrowsers integriert sind, können Sie auch auf Links tippen, die die Applikation für Sie besucht.
- 4 Möchten Sie wieder zu einer vorhergehenden Seite zurück, tippen Sie auf den blauen Pfeil (oberhalb der Artikelliste). Tippen Sie auf diesen nochmals, dann kommen Sie wieder zurück zum Anfang.

TIPP

Schauen Sie auch den open-slx Screencast zu diesem Thema:
<http://youtu.be/dbROoXyc3-k> (englisch).

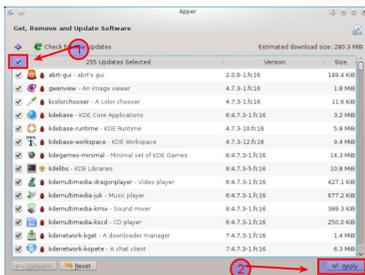
4.8 Plasma Active aktualisieren

4.8.1 Softwareaktualisierung

Auch bei Plasma Active spielen Softwareaktualisierungen eine Rolle. Das Hauptwerkzeug hierzu heißt [Apper]. In den folgenden Abschnitten wird erklärt, wie man ein Softwareupdate mittels Apper vornimmt.

Prozedur 4.22 Der Standard Updating Prozess

- 1 Da im Mer Image bereits alle wichtigen Repositories aktiviert sind, benötigen Sie hier keine weiteren Voreinstellungen. Ziehen Sie jetzt die Systemleiste herunter.
- 2 Tippen Sie auf Apper.
- 3 Anschließend kommen Sie auf eine Übersichtsseite. Hier haben Sie unter dem Punkt [Groups] die Möglichkeit, Software aus der jeweiligen Gruppe zu installieren. Der erste Punkt [Lists] ist aber jetzt von Bedeutung. Tippen Sie hier auf Updates.
- 4 Apper wird sich jetzt mit den Repositories verbinden, und anschließend eine Paketliste von Paketen erstellen, die er aktualisieren möchte. Jedes Paket hat eine so genannte [Check-box], mit der Sie einzelne Pakete zum aktualisieren anwählen können. Möchten Sie alle installieren, wählen Sie die Checkbox gleich unter dem blauen Pfeil.



- 5 Tippen Sie nun auf das im Punkt 2 aufgeführte Apply. Apper wird nun versuchen, die Pakete und deren Abhängigkeiten

aufzulösen. Läuft alles glatt, präsentiert Apper eine Liste mit zusätzlichen Abhängigkeiten.

- 6 Nachdem Sie auf Continue getippt haben, fragt Apper nach Ihrem Rootpasswort. Geben Sie dieses jetzt ein.
- 7 Apper beginnt nun die neuen Pakete herunterzuladen und zu installieren. Anschließend erhalten Sie eine Erfolgsmeldung, die mitteilt, das das System up-to date sei. Verlassen Sie nun Apper.

ANMERKUNG

Besuchen Sie uns in YouTube und sehen Sie dort das open-slx Video zum updaten von Plasma Active: <http://youtu.be/MCPYSrvmHCU>

Plasma Active konfigurieren

5

Dieses Kapitel geht näher auf die Konfigurationsmöglichkeiten von Plasma Active ein.

5.1 Systemeinstellungen

Es gibt in Plasma Active ein zentrales Tool, in dem die Systemeinstellungen konfiguriert werden können. In diesem Abschnitt erläutern wir, wie Sie dorthin kommen, und welche Möglichkeiten Sie haben.

Prozedur 5.1 Systemeinstellungen aufrufen

- 1 Ziehen Sie die Systemleiste ganz herunter.
- 2 Tippen Sie auf „Einstellungen“.
- 3 Nun öffnet sich dieses Fenster.



- 4 Unter „**Start page**“ können Sie Ihre bevorzugte Startseite eintragen. Bei „**Block ads**“ kann man den Werbefilter ein oder ausschalten. Mit dem Eintrag „**Enable plugins**“ lassen sich Plugins ein und ausschalten. Mit dem Knopf Clear history lässt sich der Cache mit den bereits angesurften Webseitenadressen leeren.

- 5 Klicken Sie nun auf „Zeit und Datum“, woraufhin sich dieses Fenster öffnet.



- 6 Mit dem Regler „Use-24-hour clock“ kann zwischen der 12 und 24 Stundeneinteilung gewechselt werden. Mit dem Knopf „Timezone“ kann die gewünschte Zeitzone eingestellt werden. Mit dem Regler „Use NTP“ ist es möglich, einen Timeserver anzupingen um die Systemuhr zu stellen. Wenn Sie den Regler angestellt haben, können Sie mit dem „Pick a server“ Knopf einen NTP-Server einstellen.

Das Einstellungen-Programm ist noch in Entwicklung (genau wie Plasma Active selbst). Daher können sich die Bilder auch von Ihrem aktuellen Image unterscheiden.

5.2 WebDav-Verzeichnisse ins Dateisystem einbinden (open-slx)

Manchmal mag es wichtig und sinnvoll sein, ein entferntes Verzeichnis in das Dateisystem einzubinden. Dies könnte z.B. ein Verzeichnis im Firmennetzwerk sein, oder die eigene Owncloud. In den nächsten Abschnitten wird erklärt, wie man am Besten vorgeht. Als Beispiel dient hier ein Owncloudserver.

- 1 Zuerst binden wir das „filesystem“-Repository ein. Dazu ziehen Sie den Systembalken herunter und öffnen Sie die Konsole. Dort angekommen geben Sie folgendes ein:

```
sudo zypper addrepo refresh
http://download.opensuse.org/repositories/filesystems/openSUSE_12.1
filesystems
```

- 2 Jetzt geben Sie ebenfalls in der Konsole folgendes ein:

```
sudo zypper in davfs2
```

Damit wird das Paket „davfs2“ dem System hinzugefügt.

3 Immer noch in der Konsole geben Sie folgendes ein:

```
kdesu kwrite /etc/fstab
```

Nach Eingabe dieses Befehls wird das Textprogramm KWrite gestartet, und die Textdatei `/etc/fstab` geöffnet.

WARNUNG

Seien Sie vorsichtig. Die Änderung bestehender Einträge sollte nur erfolgen, wenn man weiß, was man tut. Andernfalls kann es das gesamte System nicht mehr lauffähig machen.

WICHTIG

In der Testversion die der Autor zur Verfügung hatte, gab es Probleme, indem die virtuelle Tastatur nicht im `kdesu kwrite` erscheinen wollte. Hier sollten Sie am Besten zusätzlich eine zweite USB Tastatur zur Verfügung stehen haben.

4 Hier tippen Sie auf den Ordner eine zusätzliche Zeile an den Schluss, ähnliche dieser hier:

```
http://ihr.owncloudserver.de/files/webdav.php  
/home/$USER/webdav/ihr.ordner davfs rw,noauto,user 0 0
```

An die erste Stelle tragen Sie den kompletten Namen ein, bis hin zu ihrem Webdav Ordner. Statt

`http://ihr.owncloudserver.de` nehmen Sie natürlich den Pfad zu Ihrer Owncloud. Die zweite Stelle `/home/$USER/webdav/ihr.ordner` ist ebenfalls anzupassen. Hier wird festgelegt, unter welchem Ordner die Owncloud eingehängt werden sollte. Alles nach `/home/$USER` kann frei gewählt werden. Falls Sie aber planen, mehrere WebDav Ordner zu benutzen, empfiehlt sich ein Sammelordner, ähnlich dem hier vorgeschlagenen `webdav`. Statt `ihr.ordner` können Sie jeden beliebigen Namen vergeben. Hauptsächlich sollten Sie ihn wiederfinden.

5 Nun müssen Sie Ihren Benutzernamen der Gruppe `davfs2` hinzufügen, indem Sie ebenfalls in der Konsole folgendes eingeben:

```
sudo useradd -G davfs2 $USER
```

Statt \$USER geben Sie natürlich Ihren Benutzernamen ein. Anschließend starten Sie Plasma Active neu.

- 6 Nach dem Neustart wird in ihrem /home Verzeichnis ein verstecktes Verzeichnis „davfs2“ angelegt. Diesem widmen wir uns nun. Ziehen Sie wieder den Systembalken herunter und tippen Sie auf Dolphin.
- 7 Tippen Sie nun auf das versteckte Verzeichnis .davfs2 und dort tippen Sie auf secrets. Nun öffnet sich wieder KWrite und zeigt die secrets-Datei an. Unter anderem zeigt es diesen Block an:

```
# Credential Line
#
# A credential line consists of the mount-point, the
# user-name and
# the password. The mount-point must be an absolute path,
# starting
# with /. The password may be omitted.
# For compatibility with older versions, instead of the
# mount-point
# the URL may be given. The URL must contain scheme, fully
# qualified
# domain name and path. If the path segment is missing, /
# is assumed.

# Examples
# /home/otto/foo          otto          g3H\"x\ 7z\\
# /media/dav/bar         otto          geheim
# Old style
# "http://foo.bar/my documents" otto          "geh # heim"
# https://foo.bar:333/dav otto          geh \#\ heim
```

- 8 Gleich unterhalb der letzten Zeile können Sie ihre Eintragung machen. Diese könnte z.B. so aussehen:

```
http://ihr.owncloudserver.de/files/webdav.php admin 123456
```

Der erste Teil sollte wieder ihrem Server entsprechen. *admin* ist ein Platzhalter für Ihren Nutzernamen im Zielrechner. Ebenso steht *123456* für Ihr Passwort dort.

- 9 Damit haben Sie den wichtigsten Teil hinter sich. Nun legen Sie ein Shellsript an, das gleich beim Login den Einhängvorgang vornimmt. Dazu öffnen Sie wieder KWrite und schreiben etwas ähnliches hinein, wie:

```
#!/bin/bash
mount /home/$USER/webdav/ihr.ordner
```

Jetzt tippen Sie in KWrite auf Speichern unter.... Nun navigieren Sie in ihr /home-Verzeichnis in das Verzeichnis „bin“. Nun geben Sie dem Script einen Aussagekräftigen Namen wie z.B. *webdav.sh*.

- 10** Wechseln Sie nun wieder in die Konsole. Dort angekommen wechseln sie in das Verzeichnis bin, und machen dort Ihr Script ausführbar:

```
cd bin
chmod +x webdav.sh
```

Damit ist der rein technische Teil vorbei, und Sie müssen dieses Script lediglich mit Plasma Active bekanntmachen.

- 11** Ziehen Sie den Systembalken herunter, und tippen Sie in das obere Suchfeld. Geben Sie hier wieder „System“ ein, und tippen Sie dann auf Systemeinstellungen.
- 12** Tippen Sie jetzt im Bereich „Systemeinstellungen“ auf Starten und Beenden. Gleich der erste Bereich „Autostart“ ist von besonderer Bedeutung. Tippen Sie auf Script hinzufügen und navigieren Sie im folgenden Dialog in Ihren Ordner „bin“ und dort zu Ihrer Datei *webdav.sh*.
- 13** Tippen Sie nun in der Anwendung auf den „blauen Pfeil“, der nach links zeigt, der Sie wieder ins Hauptmenü bringt. Nun können Sie die Anwendung im Launch & Peek Bereich (siehe: Abschnitt 3.2, „Peek-Bereich“ (S. 8) schließen.

Teil II. Für Entwickler

Wenn man etwas nicht einfach erklären kann, hat
man es selbst nicht verstanden

— Albert Einstein

Entwickeln für Plasma Active

6

6.1 Einleitende Worte

Plasma Active Apps sind einfach zu erstellen, zu erweitern, zu veröffentlichen und zu verteilen. Sie können Plasma Quick (welches auf Grundlage von Qt Quick und der QML deklarative language baut), JavaScript, Python, Ruby, C++ und anderen Sprachen benutzen um Plasma Active Apps zu erstellen. Dieses Handbuch wird keine vollständige Anleitung zum Apps-Bau enthalten, sondern nur einige Empfehlungen, die dem KDE-Wiki entnommen wurden. Dadurch sollte ein einheitliches natives Look 'n Feel gewährleistet werden. Aktuelle Versionen finden Sie auf: <http://community.kde.org/Plasma/Active/Development>.

6.2 Plasma Active Apps entwickeln

Zur Apps-Entwicklung stehen folgende Wiki-Seiten zur Verfügung:

- Plasma Active Apps [<http://community.kde.org/Plasma/Active/Apps>] (recommendations and guidelines)
- Qt Quick documentation [<http://doc.qt.nokia.com/4.7-snapshot/qtquick.html>] (has everything about Qt Quick)
- Vokabular [<http://community.kde.org/Plasma/Vocabulary>]

- **Tutorials** [<http://techbase.kde.org/Development/Tutorials/Plasma>] und **Beispiele** [<http://techbase.kde.org/Development/Tutorials/Plasma>]
- **Guidelines for Plasma widgets creation** [<http://community.kde.org/Plasma/PlasmoidGuidelines>]
- **Plasma Architecture Overview** [<http://community.kde.org/Plasma/Architecture>]
- **Plasmoid and other Plasma plugin packaging** [<http://community.kde.org/Plasma/Package>]
- **Developing a device Shell** [<http://community.kde.org/Plasma/Active/DeviceShell>]

Nachdem Sie Ihr Programm ausgetestet haben können Sie es im Buildservice [<https://build.merproject.org/>] einpflegen.

6.2.1 Interface Standards and Research

- **Plasma Active Human Interface Guidelines** [<http://community.kde.org/Plasma/Active/Development/ActiveHIG>]
- **Plasma User Research Profile** [<http://community.kde.org/Plasma/PURP>]
- **The ways of the Plasma** [<http://community.kde.org/Plasma/TheWaysOfThePlasma>]
- **Recommended Reading on interaction design** [<http://community.kde.org/Plasma/RecommendedReading>]

6.3 Plasma SDK: Plasmate

Add-ons und widgets für Plasma Active können ohne Buildsystem und ebenfalls ohne C++ benutzt werden. Plasmate ist eine kleine, einheitliche IDE, die speziell zur Erstellung der Plasma widgets und anderer add-ons benutzt werden kann. Plasmate erlaubt die

schnelle Erstellung neuer Plasmoids, das forken bestehender widgets.



Zur Benutzung installieren Sie in Ihrer (Desktop)-Linux Distribution Plasmate mit Ihrem Paketmanagementsystem. Weitere Informationen über Plasmate erhalten Sie hier: <http://community.kde.org/Plasma/PlasMate>.

6.4 Plasma Active Core Entwicklung

Die Quellen von Plasma Active sind öffentlich. Zum Erhalt der Quellen benötigen Sie die git Versionsverwaltung auf Ihrem System. Zum auschecken (klonen) der Quellen gehen Sie wie folgt vor:

```
git clone git://anongit.kde.org/plasma-mobile
git clone git://anongit.kde.org/contour
git clone git://anongit.kde.org/share-like-connect
git clone git://anongit.kde.org/plasma-mobile
git clone git://anongit.kde.org/plasma-mobile-config
```

Ergänzend dazu benötigen Sie die frischen „shared-desktop-ontologies“:

```
git clone  
git://oscaf.git.sourceforge.net/gitroot/oscaf/shared-desktop-ontologies
```

Das Repository unter: <https://build.pub.meego.com/project/show?project=Project%3AKDE%3Adevel> enthält die benötigten KDE Libraries für die Mer-Entwicklung.

Glossar

Erklärungen verschiedener Fremdwörter

Gerätedatei

Gerätedatei (von engl. *device file*) sind spezielle Dateien, die unter fast allen Unix-Derivaten und vielen anderen Betriebssystemen genutzt werden. Sie ermöglichen eine einfache Kommunikation zwischen Userspace, zum Beispiel gewöhnlichen Anwenderprogrammen, und dem Kernel und damit letztlich der Hardware eines Computers. Diese Kommunikation ist transparent, da Gerätedateien wie normale Dateien verwendet werden. Quelle und weitere Erklärungen dazu finden Sie in der Wikipedia [http://de.wikipedia.org/wiki/Gerätenamen_unter_Linux].

Image/Abbild

Ein Speicherabbild (engl. *image*) ist ein Abbild des Arbeitsspeichers oder eines Datenträgers, zum Beispiel einer kompletten Festplatte, einer Festplattenpartition, Diskette, CD/DVD oder eines Magnetbandes in einer Datei. (Quelle: Wikipedia [<http://de.wikipedia.org/wiki/Speicherabbild>]) Im vorliegenden Fall handelt es sich um ein Speicherabbild, das auf eine CD/DVD oder einem USB Stick kopiert oder gebrannt werden kann.

Hilfe und Fehlerbehebung

Plasma Active; 4



In diesem Appendix gehen wir auf Standardfragen und Probleme ein, die ein Neueinsteiger haben könnte. Sollte Ihre Frage nicht dabei sein, dann schreiben Sie uns einfach an.

A.1 Wie verändere ich eine Textdatei mit einem Editor?

Dieses Hilfedokument nutzen wir nun zur Erklärung der Frage. Als Editor wird hier „kwrite“ genutzt.

Prozedur A.1 Ändern einer Textdatei

- 1 Öffnen Sie den Anwendungsstarter durch das Herunterziehen des Systembalkens am oberen Bildschirmrand.
- 2 Tippen Sie nun auf Konsole.
- 3 Um die Datei `/etc/zypp/zypp.conf` zu öffnen, geben Sie mit der virtuellen Tastatur folgendes ein: `kdesu kwrite /etc/zypp/zypp.conf`. Im folgenden Fenster werden Sie nach Ihrem Root-Passwort gefragt. Geben Sie dieses ein. Statt `/etc/zypp/zypp.conf` kann auch jeder andere Dateiname verwendet werden.

ANMERKUNG

In der aktuellen Version von Plasma Active gibt es Probleme mit dem eingebauten virtuellen Keyboard. So wird beim Anmelden als `root` (entweder durch den Start von YaST, oder wie in diesem Fall, `kdesu` kein virtuelles Keyboard angezeigt. Mögliche Abhilfe schafft das ebenfalls mitgelieferte „`kvkbd`“ oder die Benutzung einer USB-Tastatur.

- 4 `Kwrite` wird nun mit der gewünschten Datei geöffnet. Nehmen Sie hier Ihre Änderungen vor.
- 5 Tippen Sie nun auf den Speichern Knopf. Mit einem Tipp auf Datei > Beenden wird das Programm beendet.

A.2 Wie starte ich die Desktopsuche?

Plasma Active basiert unter anderem auf die Programme `Nepomuk` und `Strigi`. `Strigi` durchsucht die voreingestellten Verzeichnisse nach Dateien. Die erste Suche (auch Indizierung genannt) erfasst erstmal alle Dateien. Ist dies geglückt, schaut `Strigi` nur noch einmal nach dem Einloggen die veränderten Dateien.

`Nepomuk` ist das Programm, welches eine semantische Suche ermöglicht. Unter anderem greift `Nepomuk` auf `Strigi` zu.

Beide Programme werden für den Betrieb mit Plasma Active benötigt. Ob beide Programme laufen finden Sie mit der nächsten Prozedur heraus.

Beispiel A.1 *Den Betriebszustand von `Nepomuk`/`Strigi` herausfinden*

Prozedur A.2 *Läuft meine Desktopsuche?*

- 1 Ziehen Sie den Systembalken ganz herunter.
- 2 Tippen Sie auf das Suchfeld.
- 3 Tippen Sie mithilfe der virtuellen Tastatur den Begriff „System“ ein. Jetzt sollte ein Anwendungsstarter mit dem Namen „Systemeinstellungen“ angezeigt werden, welchen Sie antippen.

- 4 Jetzt tippen Sie im Bereich „Erscheinungsbild und Verhalten der Arbeitsfläche“ auf Desktopsuche.
- 5 Jetzt sollten Sie ein Fenster sehen, das in verschiedene Tabs aufgeteilt ist: Grundeinstellungen, Arbeitsflächen-Abfrage, Sicherung und Erweiterte Einstellungen. Sehen Sie sich die „Grundeinstellungen“ an. Die beiden ersten Punkte sollten mit einem Häkchen versehen sein:
 - Nepomuk-Semantik-Dienste aktivieren
 - Enable Nepomuk File Indexer.

Wenn beides aktiviert ist, sollte das Gespann Nepomuk/Strigi laufen. Ist eines der beiden Punkte zwar aktiviert, und läuft trotzdem nicht, kann man folgendes probieren:

Beispiel A.2 Die Steuerdatei prüfen

Prozedur A.3 Ist meine Steuerdatei korrekt?

- 1 Ziehen Sie den Systembalken herunter.
- 2 Tippen Sie jetzt auf den Dateimanager „Dolphin“.
- 3 Tippen Sie auf den *Schraubenschlüssel*, der sich rechts oben befindet, und tippen Sie dort auf *Versteckte Dateien anzeigen*. Jetzt sehen Sie einige Dateien und Verzeichnisse mit einem Punkt davor.
- 4 Jetzt tippen Sie auf das Verzeichnis `.kde4`, dann auf `share` und `config` und schließlich auf `nepomukserverrc`.
- 5 Nach dem letzten Tipp auf `nepomukserverrc` startet das Programm KWrite.
- 6 Vergleichen Sie jetzt ihre Datei mit diesen Angaben:

```
[Basic Settings]
Start Nepomuk=true

[Service-nepomukfileindexer]
autostart=true

[Service-nepomukstrigiservice]
autostart=true

[main Settings]
Maximum memory=50
StorageDir[$e]=$HOME/.kde4/share/apps/nepomuk/repository/main/
```

Used Soprano Backend=virtuosobackend

Fehlt etwas in ihrer Datei, so fügen Sie es einfach hinzu.

- 7 Nach dem Abspeichern startet Nepomuk in manchen Fällen sofort die Indizierung. Sollte es bei Ihnen nicht der Fall sein, dann versuchen Sie einen Neustart.

Namensnennung – Keine kommerzielle Nutzung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Deutschland

B

Entnommen von <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/>.

CREATIVE COMMONS IST KEINE RECHTSANWALTSKANZLEI UND LEISTET KEINE RECHTSBERATUNG. DIE BEREITSTELLUNG DIESER LIZENZ FÜHRT ZU KEINEM MANDATSVERHÄLTNIS. CREATIVE COMMONS STELLT DIESE INFORMATIONEN OHNE GEWÄHR ZUR VERFÜGUNG. CREATIVE COMMONS ÜBERNIMMT KEINE GEWÄHRLEISTUNG FÜR DIE GELIEFERTEN INFORMATIONEN UND SCHLIEßT DIE HAFTUNG FÜR SCHÄDEN AUS, DIE SICH AUS DEREN GEBRAUCH ERGEBEN.

Lizenz

DER GEGENSTAND DIESER LIZENZ (WIE UNTER „SCHUTZGEGENSTAND“ DEFINIERT) WIRD UNTER DEN BEDINGUNGEN DIESER CREATIVE COMMONS PUBLIC LICENSE („CCPL“, „LIZENZ“ ODER „LIZENZVERTRAG“) ZUR VERFÜGUNG GESTELLT. DER SCHUTZGEGENSTAND IST

DURCH DAS URHEBERRECHT UND/ODER ANDERE GESETZE GESCHÜTZT. JEDE FORM DER NUTZUNG DES SCHUTZGEGENSTANDES, DIE NICHT AUFGRUND DIESER LIZENZ ODER DURCH GESETZE GESTATTET IST, IST UNZULÄSSIG.

DURCH DIE AUSÜBUNG EINES DURCH DIESE LIZENZ GEWÄHRTEN RECHTS AN DEM SCHUTZGEGENSTAND ERKLÄREN SIE SICH MIT DEN LIZENZBEDINGUNGEN RECHTSVERBINDLICH EINVERSTANDEN. SOWEIT DIESE LIZENZ ALS LIZENZVERTRAG ANZUSEHEN IST, GEWÄHRT IHNEN DER LIZENZGEBER DIE IN DER LIZENZ GENANNTEN RECHTE UNENTGELTLICH UND IM AUSTAUSCH DAFÜR, DASS SIE DAS GEBUNDENSEIN AN DIE LIZENZBEDINGUNGEN AKZEPTIEREN.

1. Definitionen

- a** Der Begriff „**Abwandlung**“ im Sinne dieser Lizenz bezeichnet das Ergebnis jeglicher Art von Veränderung des Schutzgegenstandes, solange die eigenpersönlichen Züge des Schutzgegenstandes darin nicht verblassen und daran eigene Schutzrechte entstehen. Das kann insbesondere eine Bearbeitung, Umgestaltung, Änderung, Anpassung, Übersetzung oder Heranziehung des Schutzgegenstandes zur Vertonung von Laufbildern sein. Nicht als Abwandlung des Schutzgegenstandes gelten seine Aufnahme in eine Sammlung oder ein Sammelwerk und die freie Benutzung des Schutzgegenstandes.
- b** Der Begriff „**Sammelwerk**“ im Sinne dieser Lizenz meint eine Zusammenstellung von literarischen, künstlerischen oder wissenschaftlichen Inhalten, sofern diese Zusammenstellung aufgrund von Auswahl und Anordnung der darin enthaltenen selbständigen Elemente eine geistige Schöpfung darstellt, unabhängig davon, ob die Elemente systematisch oder methodisch angelegt und dadurch einzeln zugänglich sind oder nicht.
- c** „**Verbreiten**“ im Sinne dieser Lizenz bedeutet, den Schutzgegenstand oder Abwandlungen im Original oder in Form von Vervielfältigungsstücken, mithin in körperlich fixierter Form der Öffentlichkeit anzubieten oder in Verkehr zu bringen.

d Unter „**Lizenzelementen**“ werden im Sinne dieser Lizenz die folgenden übergeordneten Lizenzcharakteristika verstanden, die vom Lizenzgeber ausgewählt wurden und in der Bezeichnung der Lizenz zum Ausdruck kommen: „Namensnennung“, „Keine kommerzielle Nutzung“, „Weitergabe unter gleichen Bedingungen“.

k Der „**Lizenzgeber**“ im Sinne dieser Lizenz ist diejenige natürliche oder juristische Person oder Gruppe, die den Schutzgegenstand unter den Bedingungen dieser Lizenz anbietet und insoweit als Rechteinhaberin auftritt.

lf „**Rechteinhaber**“ im Sinne dieser Lizenz ist der Urheber des Schutzgegenstandes oder jede andere natürliche oder juristische Person oder Gruppe von Personen, die am Schutzgegenstand ein Immaterialgüterrecht erlangt hat, welches die in Abschnitt 3 (S. 64) genannten Handlungen erfasst und bei dem eine Einräumung von Nutzungsrechten oder eine Weiterübertragung an Dritte möglich ist.

lg Der Begriff „**Schutzgegenstand**“ bezeichnet in dieser Lizenz den literarischen, künstlerischen oder wissenschaftlichen Inhalt, der unter den Bedingungen dieser Lizenz angeboten wird. Das kann insbesondere eine persönliche geistige Schöpfung jeglicher Art, ein Werk der kleinen Münze, ein nachgelassenes Werk oder auch ein Lichtbild oder anderes Objekt eines verwandten Schutzrechts sein, unabhängig von der Art seiner Fixierung und unabhängig davon, auf welche Weise jeweils eine Wahrnehmung erfolgen kann, gleichviel ob in analoger oder digitaler Form. Soweit Datenbanken oder Zusammenstellungen von Daten einen immaterialgüterrechtlichen Schutz eigener Art genießen, unterfallen auch sie dem Begriff "Schutzgegenstand" im Sinne dieser Lizenz.

h Mit „**Sie**“ bzw. „**Ihnen**“ ist die natürliche oder juristische Person gemeint, die in dieser Lizenz im Abschnitt 3 (S. 64) genannte Nutzungen des Schutzgegenstandes vornimmt und zuvor in Hinblick auf den Schutzgegenstand nicht gegen Bedingungen dieser Lizenz verstoßen oder aber die ausdrückliche Erlaubnis des Lizenzgebers erhalten hat, die durch diese Lizenz gewährten Nutzungsrechte trotz eines vorherigen Verstoßes auszuüben.

li Unter „**Öffentlich Zeigen**“ im Sinne dieser Lizenz sind Veröffentlichungen und Präsentationen des Schutzgegenstandes zu

verstehen, die für eine Mehrzahl von Mitgliedern der Öffentlichkeit bestimmt sind und in unkörperlicher Form mittels öffentlicher Wiedergabe in Form von Vortrag, Aufführung, Vorführung, Darbietung, Sendung, Weitersendung, zeit- und ortsunabhängiger Zugänglichmachung oder in körperlicher Form mittels Ausstellung erfolgen, unabhängig von bestimmten Veranstaltungen und unabhängig von den zum Einsatz kommenden Techniken und Verfahren, einschließlich drahtgebundener oder drahtloser Mittel und Einstellen in das Internet.

lj „**Vervielfältigen**“ im Sinne dieser Lizenz bedeutet, mittels beliebiger Verfahren Vervielfältigungsstücke des Schutzgegenstandes herzustellen, insbesondere durch Ton- oder Bildaufzeichnungen, und umfasst auch den Vorgang, erstmals körperliche Fixierungen des Schutzgegenstandes sowie Vervielfältigungsstücke dieser Fixierungen anzufertigen, sowie die Übertragung des Schutzgegenstandes auf einen Bild- oder Tonträger oder auf ein anderes elektronisches Medium, gleichviel ob in digitaler oder analoger Form.

2. Schranken des Immaterialgüterrechts Diese Lizenz ist in keiner Weise darauf gerichtet, Befugnisse zur Nutzung des Schutzgegenstandes zu vermindern, zu beschränken oder zu vereiteln, die Ihnen aufgrund der Schranken des Urheberrechts oder anderer Rechtsnormen bereits ohne Weiteres zustehen oder sich aus dem Fehlen eines immaterialgüterrechtlichen Schutzes ergeben.

3. Einräumung von Nutzungsrechten Unter den Bedingungen dieser Lizenz räumt Ihnen der Lizenzgeber – unbeschadet unverzichtbarer Rechte und vorbehaltlich des Abschnitts f (S. 68) – das vergütungsfreie, räumlich und zeitlich (für die Dauer des Schutzrechts am Schutzgegenstand) unbeschränkte einfache Recht ein, den Schutzgegenstand auf die folgenden Arten und Weisen zu nutzen („unentgeltlich eingeräumtes einfaches Nutzungsrecht für jedermann“):

a. Den Schutzgegenstand in beliebiger Form und Menge zu vervielfältigen, ihn in Sammelwerke zu integrieren und ihn als Teil solcher Sammelwerke zu vervielfältigen;

b. Abwandlungen des Schutzgegenstandes anzufertigen, einschließlich Übersetzungen unter Nutzung jedweder Medien, sofern deutlich erkennbar gemacht wird, dass es sich um Abwandlungen handelt;

- c. den Schutzgegenstand, allein oder in Sammelwerke aufgenommen, öffentlich zu zeigen und zu verbreiten;
- d. Abwandlungen des Schutzgegenstandes zu veröffentlichen, öffentlich zu zeigen und zu verbreiten.

Das vorgenannte Nutzungsrecht wird für alle bekannten sowie für alle noch nicht bekannten Nutzungsarten eingeräumt. Es beinhaltet auch das Recht, solche Änderungen am Schutzgegenstand vorzunehmen, die für bestimmte nach dieser Lizenz zulässige Nutzungen technisch erforderlich sind. Alle sonstigen Rechte, die über diesen Abschnitt hinaus nicht ausdrücklich durch den Lizenzgeber eingeräumt werden, bleiben diesem allein vorbehalten. Soweit Datenbanken oder Zusammenstellungen von Daten Schutzgegenstand dieser Lizenz oder Teil dessen sind und einen immaterialgüterrechtlichen Schutz eigener Art genießen, verzichtet der Lizenzgeber auf sämtliche aus diesem Schutz resultierenden Rechte.

4. Bedingungen Die Einräumung des Nutzungsrechts gemäß Abschnitt 3 (S. 64) dieser Lizenz erfolgt ausdrücklich nur unter den folgenden Bedingungen:

- ☞ Sie dürfen den Schutzgegenstand ausschließlich unter den Bedingungen dieser Lizenz verbreiten oder öffentlich zeigen. Sie müssen dabei stets eine Kopie dieser Lizenz oder deren vollständige Internetadresse in Form des Uniform-Resource-Identifier (URI) beifügen. Sie dürfen keine Vertrags- oder Nutzungsbedingungen anbieten oder fordern, die die Bedingungen dieser Lizenz oder die durch diese Lizenz gewährten Rechte beschränken. Sie dürfen den Schutzgegenstand nicht unterlizenzieren. Bei jeder Kopie des Schutzgegenstandes, die Sie verbreiten oder öffentlich zeigen, müssen Sie alle Hinweise unverändert lassen, die auf diese Lizenz und den Haftungsausschluss hinweisen. Wenn Sie den Schutzgegenstand verbreiten oder öffentlich zeigen, dürfen Sie (in Bezug auf den Schutzgegenstand) keine technischen Maßnahmen ergreifen, die den Nutzer des Schutzgegenstandes in der Ausübung der ihm durch diese Lizenz gewährten Rechte behindern können. Dieser Abschnitt a (S. 65) gilt auch für den Fall, dass der Schutzgegenstand einen Bestandteil eines Sammelwerkes bildet, was jedoch nicht bedeutet, dass das Sammelwerk insgesamt dieser Lizenz unterstellt werden muss. Sofern Sie ein Sammelwerk erstellen, müssen Sie auf die Mitteilung eines Lizenzgebers hin aus dem Sammelwerk die in Abschnitt d (S. 67) aufgezähl-

ten Hinweise entfernen. Wenn Sie eine Abwandlung vornehmen, müssen Sie auf die Mitteilung eines Lizenzgebers hin von der Abwandlung die in Abschnitt d (S. 67) aufgezählten Hinweise entfernen.

4 Sie dürfen eine Abwandlung ausschließlich unter den Bedingungen:

- i. dieser Lizenz,
- ii. einer späteren Version dieser Lizenz mit denselben Lizenzelementen;
- iii. einer rechtsordnungsspezifischen Creative-Commons-Lizenz mit denselben Lizenzelementen ab Version 3.0 aufwärts (z.B. Namensnennung – Keine kommerzielle Nutzung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 US) oder
- iv. der Creative-Commons-Unported-Lizenz mit denselben Lizenzelementen ab Version 3.0 aufwärts

verbreiten oder öffentlich zeigen („Verwendbare Lizenz“).

Sie müssen stets eine Kopie der verwendbaren Lizenz oder deren vollständige Internetadresse in Form des Uniform-Resource-Identifier (URI) beifügen, wenn Sie die Abwandlung verbreiten oder öffentlich zeigen. Sie dürfen keine Vertrags- oder Nutzungsbedingungen anbieten oder fordern, die die Bedingungen der verwendbaren Lizenz oder die durch sie gewährten Rechte beschränken. Bei jeder Abwandlung, die Sie verbreiten oder öffentlich zeigen, müssen Sie alle Hinweise auf die verwendbare Lizenz und den Haftungsausschluss unverändert lassen. Wenn Sie die Abwandlung verbreiten oder öffentlich zeigen, dürfen Sie (in Bezug auf die Abwandlung) keine technischen Maßnahmen ergreifen, die den Nutzer der Abwandlung in der Ausübung der ihm durch die verwendbare Lizenz gewährten Rechte behindern können. Dieser Abschnitt b (S. 66) gilt auch für den Fall, dass die Abwandlung einen Bestandteil eines Sammelwerkes bildet, was jedoch nicht bedeutet, dass das Sammelwerk insgesamt der verwendbaren Lizenz unterstellt werden muss.

4 Die Rechteeinräumung gemäß Abschnitt 3 (S. 64) gilt nur für Handlungen, die nicht vorrangig auf einen geschäftlichen Vorteil oder eine geldwerte Vergütung gerichtet sind („nicht-kommerzielle Nutzung“, „Non-commercial-Option“). Wird

Ihnen in Zusammenhang mit dem Schutzgegenstand dieser Lizenz ein anderer Schutzgegenstand überlassen, ohne dass eine vertragliche Verpflichtung hierzu besteht (etwa im Wege von File-Sharing), so wird dies nicht als auf geschäftlichen Vorteil oder geldwerte Vergütung gerichtet angesehen, wenn in Verbindung mit dem Austausch der Schutzgegenstände tatsächlich keine Zahlung oder geldwerte Vergütung geleistet wird.

4 Die Verbreitung und das öffentliche Zeigen des Schutzgegenstandes oder auf ihm aufbauender Abwandlungen oder ihn enthaltender Sammelwerke ist Ihnen nur unter der Bedingung gestattet, dass Sie, vorbehaltlich etwaiger Mitteilungen im Sinne von Abschnitt a (S. 65), alle dazu gehörenden Rechtevermerke unberührt lassen. Sie sind verpflichtet, die Rechteinhaberschaft in einer der Nutzung entsprechenden, angemessenen Form anzuerkennen, indem Sie – soweit bekannt – Folgendes angeben:

i. Den Namen (oder das Pseudonym, falls ein solches verwendet wird) des Rechteinhabers und / oder, falls der Lizenzgeber im Rechtevermerk, in den Nutzungsbedingungen oder auf andere angemessene Weise eine Zuschreibung an Dritte vorgenommen hat (z.B. an eine Stiftung, ein Verlagshaus oder eine Zeitung) („Zuschreibungsempfänger“), Namen bzw. Bezeichnung dieses oder dieser Dritten;

ii. den Titel des Inhaltes;

iii. in einer praktikablen Form den Uniform-Resource-Identifier (URI, z.B. Internetadresse), den der Lizenzgeber zum Schutzgegenstand angegeben hat, es sei denn, dieser URI verweist nicht auf den Rechtevermerk oder die Lizenzinformationen zum Schutzgegenstand;

iv. und im Falle einer Abwandlung des Schutzgegenstandes in Übereinstimmung mit Abschnitt b (S. 64) einen Hinweis darauf, dass es sich um eine Abwandlung handelt.

Die nach diesem Abschnitt d (S. 67) erforderlichen Angaben können in jeder angemessenen Form gemacht werden; im Falle einer Abwandlung des Schutzgegenstandes oder eines Sammelwerkes müssen diese Angaben das Minimum darstellen und bei gemeinsamer Nennung mehrerer Rechteinhaber dergestalt erfolgen, dass sie zumindest ebenso hervorgehoben sind wie die Hinweise auf die übrigen Rechteinhaber. Die

Angaben nach diesem Abschnitt dürfen Sie ausschließlich zur Angabe der Rechteinhaberschaft in der oben bezeichneten Weise verwenden. Durch die Ausübung Ihrer Rechte aus dieser Lizenz dürfen Sie ohne eine vorherige, separat und schriftlich vorliegende Zustimmung des Lizenzgebers und / oder des Zuschreibungsempfängers weder explizit noch implizit irgendeine Verbindung zum Lizenzgeber oder Zuschreibungsempfänger und ebenso eine Unterstützung oder Billigung durch ihn andeuten.

4 Die oben unter a (S. 65) bis d (S. 67) genannten Einschränkungen gelten nicht für solche Teile des Schutzgegenstandes, die allein deshalb unter den Schutzgegenstandsbegriff fallen, weil sie als Datenbanken oder Zusammenstellungen von Daten einen immaterialgüterrechtlichen Schutz eigener Art genießen.

4f Bezüglich Vergütung für die Nutzung des Schutzgegenstandes gilt Folgendes:

i. **Unverzichtbare gesetzliche Vergütungsansprüche:** Soweit unverzichtbare Vergütungsansprüche im Gegenzug für gesetzliche Lizenzen vorgesehen oder Pauschalabgabensysteme (zum Beispiel für Leermedien) vorhanden sind, behält sich der Lizenzgeber das ausschließliche Recht vor, die entsprechende Vergütung einzuziehen für jede Ausübung eines Rechts aus dieser Lizenz durch Sie.

ii. **Vergütung bei Zwangslizenzen:** Sofern Zwangslizenzen außerhalb dieser Lizenz vorgesehen sind und zustande kommen, behält sich der Lizenzgeber das ausschließliche Recht auf Einziehung der entsprechenden Vergütung für den Fall vor, dass Sie eine Nutzung des Schutzgegenstandes für andere als die in Abschnitt c (S. 66) als nicht-kommerziell definierten Zwecke vornehmen, verzichtet für alle übrigen, lizenzgerechten Fälle von Nutzung jedoch auf jegliche Vergütung.

iii. **Vergütung in sonstigen Fällen:** Bezüglich lizenzgerechter Nutzung des Schutzgegenstandes durch Sie, die nicht unter die beiden vorherigen Abschnitte i (S. 68) und ii (S. 68) fällt, verzichtet der Lizenzgeber auf jegliche Vergütung, unabhängig davon, ob eine Einziehung der Vergütung durch ihn selbst oder nur durch eine Verwertungsgesellschaft möglich wäre. Der Lizenzgeber behält sich jedoch das ausschließliche Recht auf Einziehung der entsprechenden

Vergütung (durch ihn selbst oder eine Verwertungsgesellschaft) für den Fall vor, dass Sie eine Nutzung des Schutzgegenstandes für andere als die in Abschnitt c (S. 66) als nicht-kommerziell definierten Zwecke vornehmen.

⚔ Persönlichkeitsrechte bleiben – soweit sie bestehen – von dieser Lizenz unberührt.

5. Gewährleistung SOFERN KEINE ANDERS LAUTENDE, SCHRIFTLICHE VEREINBARUNG ZWISCHEN DEM LIZENZGEBER UND IHNEN GESCHLOSSEN WURDE UND SOWEIT MÄNGEL NICHT ARGLISTIG VERSCHWIEGEN WURDEN, BIETET DER LIZENZGEBER DEN SCHUTZGEGENSTAND UND DIE EINRÄUMUNG VON RECHTEN UNTER AUSSCHLUSS JEDLICHER GEWÄHRLEISTUNG AN UND ÜBERNIMMT WEDER AUSDRÜCKLICH NOCH KONKLUDENT GARANTIEEN IRGEND EINER ART. DIES UMFASST INSBESONDERE DAS FREISEIN VON SACH- UND RECHTSMÄNGELN, UNABHÄNGIG VON DEREN ERKENNBARKEIT FÜR DEN LIZENZGEBER, DIE VERKEHRSFÄHIGKEIT DES SCHUTZGEGENSTANDES, SEINE VERWENDBARKEIT FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK SOWIE DIE KORREKTHEIT VON BESCHREIBUNGEN. DIESE GEWÄHRLEISTUNGSBESCHRÄNKUNG GILT NICHT, SOWEIT MÄNGEL ZU SCHÄDEN DER IN ABSCHNITT 6 (S. 69) BEZEICHNETEN ART FÜHREN UND AUF SEITEN DES LIZENZGEBERS DAS JEWEILS GENANNTEN VERSCHULDEN BZW. VERTRETENMÜSSEN EBENFALLS VORLIEGT.

6. Haftungsbeschränkung DER LIZENZGEBER HAFTET IHNEN GEGENÜBER IN BEZUG AUF SCHÄDEN AUS DER VERLETZUNG DES LEBENS, DES KÖRPERS ODER DER GESUNDHEIT NUR, SOFERN IHM WENIGSTENS FAHRLÄSSIGKEIT VORZUWERFEN IST, FÜR SONSTIGE SCHÄDEN NUR BEI GROBER FAHRLÄSSIGKEIT ODER VORSATZ, UND ÜBERNIMMT DARÜBER HINAUS KEINERLEI FREIWILLIGE HAFTUNG.

7. Erlöschen

⚔ Diese Lizenz und die durch sie eingeräumten Nutzungsrechte erlöschen mit Wirkung für die Zukunft im Falle eines Verstoßes gegen die Lizenzbedingungen durch Sie, ohne dass es dazu der Kenntnis des Lizenzgebers vom Verstoß oder einer weiteren Handlung einer der Vertragsparteien bedarf. Mit natürlichen oder juristischen Personen, die Abwandlungen des Schutzgegenstandes oder diesen enthaltende Sammelwerke

unter den Bedingungen dieser Lizenz von Ihnen erhalten haben, bestehen nachträglich entstandene Lizenzbeziehungen jedoch solange weiter, wie die genannten Personen sich ihrerseits an sämtliche Lizenzbedingungen halten. Darüber hinaus gelten die Ziffern 1 (S. 62), 2 (S. 64), 5 (S. 69), 6 (S. 69), 7 (S. 69) und 8 (S. 70) auch nach einem Erlöschen dieser Lizenz fort.

7b Vorbehaltlich der oben genannten Bedingungen gilt diese Lizenz unbefristet bis der rechtliche Schutz für den Schutzgegenstand ausläuft. Davon abgesehen behält der Lizenzgeber das Recht, den Schutzgegenstand unter anderen Lizenzbedingungen anzubieten oder die eigene Weitergabe des Schutzgegenstandes jederzeit einzustellen, solange die Ausübung dieses Rechts nicht einer Kündigung oder einem Widerruf dieser Lizenz (oder irgendeiner Weiterlizenzierung, die auf Grundlage dieser Lizenz bereits erfolgt ist bzw. zukünftig noch erfolgen muss) dient und diese Lizenz unter Berücksichtigung der oben zum Erlöschen genannten Bedingungen vollumfänglich wirksam bleibt.

8. Sonstige Bestimmungen

8a Jedes Mal wenn Sie den Schutzgegenstand für sich genommen oder als Teil eines Sammelwerkes verbreiten oder öffentlich zeigen, bietet der Lizenzgeber dem Empfänger eine Lizenz zu den gleichen Bedingungen und im gleichen Umfang an, wie Ihnen in Form dieser Lizenz.

8b Jedes Mal wenn Sie eine Abwandlung des Schutzgegenstandes verbreiten oder öffentlich zeigen, bietet der Lizenzgeber dem Empfänger eine Lizenz am ursprünglichen Schutzgegenstand zu den gleichen Bedingungen und im gleichen Umfang an, wie Ihnen in Form dieser Lizenz.

8c Sollte eine Bestimmung dieser Lizenz unwirksam sein, so bleibt davon die Wirksamkeit der Lizenz im Übrigen unberührt.

8d Keine Bestimmung dieser Lizenz soll als abbedungen und kein Verstoß gegen sie als zulässig gelten, solange die von dem Verzicht oder von dem Verstoß betroffene Seite nicht schriftlich zugestimmt hat.

8e Diese Lizenz (zusammen mit in ihr ausdrücklich vorgesehenen Erlaubnissen, Mitteilungen und Zustimmungen, soweit diese tatsächlich vorliegen) stellt die vollständige Vereinbarung

zwischen dem Lizenzgeber und Ihnen in Bezug auf den Schutzgegenstand dar. Es bestehen keine Abreden, Vereinbarungen oder Erklärungen in Bezug auf den Schutzgegenstand, die in dieser Lizenz nicht genannt sind. Rechtsgeschäftliche Änderungen des Verhältnisses zwischen dem Lizenzgeber und Ihnen sind nur über Modifikationen dieser Lizenz möglich. Der Lizenzgeber ist an etwaige zusätzliche, einseitig durch Sie übermittelte Bestimmungen nicht gebunden. Diese Lizenz kann nur durch schriftliche Vereinbarung zwischen Ihnen und dem Lizenzgeber modifiziert werden. Derlei Modifikationen wirken ausschließlich zwischen dem Lizenzgeber und Ihnen und wirken sich nicht auf die Dritten gemäß Ziffern a (S. 70) und b (S. 70) angebotenen Lizenzen aus.

- 8f Sofern zwischen Ihnen und dem Lizenzgeber keine anderweitige Vereinbarung getroffen wurde und soweit Wahlfreiheit besteht, findet auf diesen Lizenzvertrag das Recht der Bundesrepublik Deutschland Anwendung.

Creative Commons Notice

Creative Commons ist nicht Partei dieser Lizenz und übernimmt keinerlei Gewähr oder dergleichen in Bezug auf den Schutzgegenstand. Creative Commons haftet Ihnen oder einer anderen Partei unter keinem rechtlichen Gesichtspunkt für irgendwelche Schäden, die – abstrakt oder konkret, zufällig oder vorhersehbar – im Zusammenhang mit dieser Lizenz entstehen. Unbeschadet der vorangegangenen beiden Sätze, hat Creative Commons alle Rechte und Pflichten eines Lizenzgebers, wenn es sich ausdrücklich als Lizenzgeber im Sinne dieser Lizenz bezeichnet.

Creative Commons gewährt den Parteien nur insoweit das Recht, das Logo und die Marke "Creative Commons" zu nutzen, als dies notwendig ist, um der Öffentlichkeit gegenüber kenntlich zu machen, dass der Schutzgegenstand unter einer CCPL steht. Ein darüber hinaus gehender Gebrauch der Marke "Creative Commons" oder einer verwandten Marke oder eines verwandten Logos bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung von Creative Commons. Jeder erlaubte Gebrauch richtet sich nach der Creative Commons Markennutzungs-Richtlinie in der jeweils aktuellen Fassung, die von Zeit zu Zeit auf der Website veröffentlicht oder auf andere Weise auf Anfrage zugänglich gemacht wird. Zur Klarstellung: Die genannten Einschränkungen der Markennutzung sind nicht Bestandteil dieser Lizenz.

Creative Commons kann kontaktiert werden über <http://creativecommons.org>.

Index

,

A

Aktivitäten

- Aktivitäten anlegen, 16
- Aktivitäten verwalten, 16
- Objekte verknüpfen, 16
- Share-Like-Connect
 - In Aktivitäten nutzen, 17

Aufgaben

- anzeigen,
- verwalten, 22

D

Dateien

- verwalten, 30

Dateiverwaltung

- Dolphin, 31
- Files-App, 33

Desktopsuche

- aktivieren, 58

E

Emails

- verwalten, 29

I

Informationsassistent

- Plasma Active als PIM nutzen, 15

Instant Messenger

- ICQ, AIM, Jabber, 14

Internetbrowser

- starten, 13

K

Kontakte

- Kontakte verwalten, 17

L

Lesezeichen

- Alte Lesezeichen wiederverwenden, 25

M

Multimedia

- Fotos ansehen, 40
- Musikdatei öffnen, 38
- Videodatei öffnen, 39

N

Nachrichten

- RSS-Feeds einrichten, 42
- RSS-Feeds hinzufügen, 42
- RSS-Feeds lesen, 43

Netzwerk

- WLAN einrichten, 10

Notizen

- verwalten, 19

O

Owncloud

- Dateisynchronisierung, 28
- Plasma Active mit der Owncloud verbinden, 26

P

Plasma Active

Aktivitäten

- Share-Like-Connect, 9
- wechseln, 9

aktualisieren, 44

Anwendung wechseln oder schließen

- Peek Bereich, 8

Anwendungen starten

- Launch & Peek Bereich, 8

beziehen, 2

Der erste Start, 7

downloaden

- Mer, 3

installieren, 5

- Repositories einrichten, 6
- Systemleiste
 - Hardwaresymbole, 10
 - USB-Stick erstellen, 3

S

- Skype
 - Skype installieren, 28
- Systemeinstellungen
 - Konfiguration, 46

T

- Termine
 - verwalten, 20
- Texte lesen, 33
 - E-Books, 34
 - Office-Dokumente, 35
- Texteditor
 - Textdateien ändern, 57