

# Automatické rozmisťování oken



Uživatelé kteří mají funkční [Akcelerované prostředí](#), mohou velmi jednoduše nastavit rozmisťování oken pomocí správce jeho nastavení. V Ubuntu je to [Manažer nastavení compizu](#).

Program *Devil's pie* slouží k automatickému rozmisťování oken (vzhledem k obrazovce i virtuálním plochám) a nastavení ostatních vlastností jako je průhlednost, dekorace... Tyto vlastnosti jsou užitečné především pro uživatele kteří nejsou zvyklí na používání virtuálních ploch a tento program jim pomůže udržet pořádek ve změní oken. Bohužel tento program není příliš vhodný pro začátečníky, kterým se tento návod pokusí instalaci a konfiguraci usnadnit.

## Instalace

Program se nachází v repozitářích Ubuntu, stačí [nainstalovat](#) balík [devilspie](#).

Po instalaci je vhodné nastavit *Devil's pie* na automatické spouštění po startu: Zvolte **Systém** → **Volby** → **Sezení** a tlačítkem **Přidat** otevřete dialog přidání programu po startu. Do kolonky **Jméno:** napište `Devil's pie` a do **Příkaz:** `devilspie &`

## Konfigurace

Konfigurační soubory se ukládají do složky `.devilspie` ve vašem domovském adresáři. Mají koncovku `*.ds` a může jich tam být libovolné množství, program prochází vždy všechny. Do těchto souborů se ukládají pravidla pro manipulaci s okny, která se píšou v jednoduchém skriptovacím jazyku (jde o speciální dialekt jazyku *Lisp*), který bude popsán níže.

Pro začátek si vytvořte ve svém domovském adresáři složku `.devilspie` (pozor, složky začínající na `.` jsou skryté, v Nautilu je zobrazíte pomocí `Ctrl+H`). V této složce vytvořte soubor `settings.ds` do kterého budete ukládat všechna svá pravidla pro manipulaci s okny.

## Pravidla

### Základní syntaxe

Základní tvar pravidla podle kterého *Devil's pie* pracuje s okny je následující:

```
(if
  (//operátor// (//matcher//) "///řetězec//")
  (//akce//))
```

```
)
```

Případně:

```
(if
  (//operátor// (//matcher//) "///řetězec//")
  (begin
    //akce1//
    //akce2//
    ...
  )
)
```

Co to znamená?? Počáteční **if** jistě napoví, že se jedná o **podmínku**. **akce**, například přesunutí okna na jinou plochu bude provedena, v případě že bude splněna podmínka. Podmínka je splněna vždy, když nějaký textový řetězec získaný pomocí **matcheru** (matcherem může být například popis okna, název aplikace...) odpovídá vámi zadanému **řetězci**. Jak moc mu musí odpovídat, určuje **operátor**. Více akcí, které se provedou postupně po sobě musíme definovat pomocí (**begin** a tento blok po poslední akci uzavřeme ).

Následující příklad to snad objasní lépe:

```
(if ;když
  (is (application_name) "firefox-bin") ;je jméno spustitelného souboru
  firefox-bin
  (set_workspace 2) ;přesuň jeho okna na plochu 2
)
```

Z následujícího pravidla je patrné, jak se píšou komentáře, stačí napsat středník a zbytek řádku je ignorován. Jinak tento příklad prostě přesune každé okno *Firefoxu* na plochu s číslem 2.

Pokud využíváte služeb programu compiz (grafické efekty), tak namísto „„set\_workspace““ musíte použít „„set\_viewport““.

🚨 Toto je jen základní tvar jednoduchého pravidla. Schéma tvoření složitějších pravidel najdete na [specializované wiki](#).

## operátory

### is

Používá se pro porovnání řetězců, které musí být naprosto stejné. Například:

```
(if ;když
  (is (application_name) "synaptic") ;je jméno spustitelného souboru
  synaptic
  (set_workspace 3) ;přesuň jeho okna na plochu 3
)
```

## contains

Pro splnění podmínky stačí, **matcher** obsahoval řetězec v uvozovkách. Podmínka bude splněna i když bude hodnota například matcheru `Náhled „Ubuntu Česko - Opera` a řetězec se kterým je matcher porovnáván je jen `Opera`, bude podmínka splněna a dojde k provedení akce. Příklad:

```
(if ;když
  (contains (window_name) " - muCommander") ;obsahuje popisek okna řetězec "
  - muCommander"
  (begin
    (set_workspace 3) ;přesuň toto okno na plochu 3
    (maximize) ; a maximalizuj ho
  )
)
```

Tento operátor je velmi užitečný, protože spoustu aplikací se z nějakého důvodu nepodaří detekovat pomocí matcheru `application-name` a přesné porovnávání popisku by nemělo cenu, protože většina aplikací popisek svých oken mění (například podle zobrazovaného dokumentu), jen část ho stále zůstává stejná.

## matchery

### window\_name

Jméno okna, zobrazuje se v horním pruhu u každého okna

### application\_name

Jméno souboru aplikace, která okno vytvořila. Detekce bohužel funguje, jak se jí chce, takže je lepší používat `window_name` nebo `window_class`

### window\_class

Vytvoří-li jedna aplikace více oken, můžeme vytvořit podmínku, na kterou všechna okna dané aplikace zareagují. Jakou má okno `window_class` zjistíme následovně:

1. Otevřeme terminál
2. Zadáme příkaz:

```
xprop |grep WM_CLASS
```

- Kurzorem klikneme na požadované okno. Výstup bude vypadat nějak takto:

```
WM_CLASS(STRING) = "gimp", "Gimp"
```

Příkaz nám vrátil dva alternativní názvy třídy okna, pomocí kterého se na okna stejné aplikace můžeme odkazovat.

Příklad:

```
(if ;když
  (is (window_class) "gimp") ;je okno členem třídy "gimp"
  (set_workspace 4) ;přesuň toto okno na plochu 4
)
```

Přesune všechna okna „Gimpu“ na stejnou plochu.

## akce

### set\_workspace

Přesune okno splňující podmínky na předem určenou plochu. Příklad:

```
(if ;když
  (is (window_class) "gimp") ;je okno členem třídy "gimp"
  (set_workspace 4) ;přesuň toto okno na plochu 4
)
```

### maximize

Maximalizuje okno. Příklad:

```
(if ;když
  (begin
    (is (application_name) "firefox-bin") ;je jméno spustitelného souboru
    firefox-bin
    (set_workspace 2) ;přesuň jeho okna na plochu 2
    (maximize) ; a maximalizuj
  )
)
```

### minimize

Funguje jako maximize, akorát okno minimalizuje

### geometry

Umožňuje nastavit pozici a rozměry okna v pixelech. Tyto hodnoty je však potřeba nejdříve zjistit. Použijte následující postup:

1. Otevřete si příslušné okno a nastavte si jeho velikost a pozici na obrazovce jak se vám hodí
2. Zadejte v terminálu

```
xwininfo | grep geometry
```

a kurzorem klikněte na ono okno. Výstupem bude něco jako

```
-geometry 218x405-0+0
```

- Zadejte záskaná čísla jako parametr akce `geometry`. Příklad:

```
(if ;když
  (is (window_name) "Seznam kamarádů") ; je zobrazeno hlavní okno Pidginu
  (geometry "218x405-0+0") ;nastav jej do pravého horního rohu a změň jeho
  rozměry
)
```

## focus

Nastaví okno jako aktivní.

## close

Jednoduše okno splňující podmínky zase zavře. Praktická aplikace mě nějak nenapadá 😊

## pin

Nastaví okno aby bylo viditelné na všech virtuálních plochách. Velmi praktická funkce, i když nyní již nahraditelná pomocí obdobné funkce poskytované managerem *Metacity*. Příklad:

```
(if ;když
  (is (window_class) "Pidgin") ;je třída okna "Pidgin"
  (pin) ;zobrazuj na všech plochách
)
```

## above

Okno bude vždy navrchu, nikdy nebude překryto. Příklad:

```
(if ;když
  (is (window_class) "gimp") ;je okno členem třídy "gimp"
  (above) ;Zakáže překrývání oken Gimpu
)
```

## below

Opak minulé akce, zařídí, že bude dané okno vždy v nejnižší vrstvě oken (nikdy žádné okno nepřekryje). Používá se zcela stejně.

## undecorate

Odstraní horní lištu („titulek“) okna.

## opacity

Nastaví průhlednost příslušnému oknu. Bohužel, podle mých zkušeností nefunguje.

```
(if ;když
  (is (application_name) "xterm") ;je jméno spustitelného souboru xterm
  (opacity 50) ; nastav jeho průhlednost na 50%
)
```

## skip\_tasklist

Okno nevytvoří „tlačítko“ na liště jako obvykle.

## spawn\_sync

Spustí externí příkaz. Příklad:

```
(if ;když
  (is (application_name) "firefox-bin") ;je jméno spustitelného souboru
  firefox-bin
  (spawn_sync
    "iwconfig wlan0 essid /essid/ key /key/" ; připoj se k wifi
    "dhclient" ; získej IP
  )
)
```

Po otevření firefoxu se automaticky připojí k WiFi síti 😊

## println

Testovací akce, nepřesouvá okna, jenom vytiskne na standardní výstup programu *Devil's pie* požadovaný text. Abyste jej viděli musíte spustit *Devil's pie* z příkazové řádky:

```
sudo killall devilspie #zabije případnou instanci spuštěnou po startu
```

```
devilspie #nastartuje devil's pie
```

Pokud nyní uložíte do konfiguračního souboru například

```
(if ;když
  (is (window_class) "gimp") ;je okno členem třídy "gimp"
  (println "Okno Gimpu detekováno") ;vypiš text
)
```

vypíše při každém otevření okna s třídou gimp vámi zadaný text v uvozovkách. Tato akce samořejmě slouží jen jako nástroj pro testování, zda jsou pravidla definována správně.

## Odkazy

- [Podrobná příručka k Devil's pie](#)
- [Domovská stránka programu](#)

**Grafická úprava:** Tento návod potřebuje důležité grafické a stylistické úpravy. [Více...](#)

**Konvence:** Tento návod nesplňuje některé z na Wiki zavedených konvencí. [Více...](#)

From:  
<https://wiki.ubuntu.cz/> - **Ubuntu CZ/SK**

Permanent link:  
[https://wiki.ubuntu.cz/automatick%C3%A9\\_rozmis%C5%A5ov%C3%A1n%C3%AD\\_oken](https://wiki.ubuntu.cz/automatick%C3%A9_rozmis%C5%A5ov%C3%A1n%C3%AD_oken)

Last update: **2019/02/25 18:21**

