



Làm quen với Ubuntu 10.04

Nhóm Tài liệu Ubuntu

Bản quyền © 2010 của Nhóm Tài liệu Ubuntu. Một số quyền đã đăng ký.
© ⓘ ®

Tài liệu này được công bố theo giấy phép Creative Commons Attribution–Share Alike 3.0 License. Để xem một bản sao của giấy phép này, xem [Appendix ??](#),
truy cập <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>, hoặc gửi thư tới
Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California,
94105, USA.

Mục lục

Lời mở đầu

Chào mừng

Chào mừng bạn đến với *Làm quen với Ubuntu*, một sách hướng dẫn giúp những người mới dùng làm quen với Ubuntu.

Mục đích của chúng tôi là trình bày những vấn đề cơ bản của Ubuntu (như cài đặt và làm việc với giao diện) cũng như hướng dẫn bạn qua vài ứng dụng phổ biến nhất. Chúng tôi đã thiết kế tài liệu này thật đơn giản để bạn làm theo các bước hướng dẫn và ánh chụp màn hình, cho phép bạn tìm hiểu được những tính năng tiềm ẩn của hệ thống Ubuntu mới ngay cả nếu bạn là một người dùng máy tính chưa có kinh nghiệm hoặc lần đầu chuyển đến từ một hệ điều hành khác.

Xin hãy luôn nhớ rằng tài liệu hướng dẫn này vẫn đang tiếp tục được thực hiện và luôn luôn là thế. Nó được viết riêng cho Ubuntu 10.04 LTS, và dù chúng tôi đã cố gắng không giới hạn các chỉ dẫn trong phiên bản này nhưng chắc chắn không thể tránh khỏi sẽ có những thay đổi trong Ubuntu. Bất cứ khi nào có một phiên bản mới của Ubuntu được phân phối, chúng tôi sẽ thêm những thay đổi đó vào trong tài liệu này, và cập nhật nó vào địa chỉ <http://www.ubuntu-manual.org>.

Làm quen với Ubuntu 10.04 không có mục đích bao hết các nội dung thao tác của Ubuntu. Phải coi quyển sách đó như một tài liệu giúp bạn khởi động nhanh với những công việc cơ bản làm bằng máy tính một cách dễ dàng mà không phải đối phó với quá nhiều chi tiết kỹ thuật.

Nếu bạn muốn biết thêm chi tiết, có những tài nguyên tuyệt vời có sẵn tại <http://help.ubuntu.com>. Tài liệu hệ thống tích hợp của Ubuntu cũng luôn rất có ích cho việc truy xuất giúp đỡ ở chủ đề riêng biệt, và có thể được tìm thấy bằng cách nhấp chuột **Hệ thống ▶ Help and Support** trong Ubuntu. Nếu một vài thứ không được bao hàm ở đây, có khả năng là bạn sẽ tìm thấy thông tin bạn muốn trong những khu vực khác. Chúng tôi cố gắng để bao gồm đường dẫn tới thêm giúp đỡ chi tiết bất cứ đâu chúng tôi có thể.

Nhiều thông tin hơn về tài liệu hệ thống và trực tuyến của Ubuntu có thể tìm thấy tại [Chương ??: ??](#).

Triết lý của Ubuntu

Cụm từ “Ubuntu” là một từ cổ của người châu Phi, nó bắt nguồn từ ngôn ngữ Bantu ở phía nam của châu Phi. Nó có thể được miêu tả như là một cách để kết nối với người khác—trong cộng đồng sống nơi mà các hành động của bạn sẽ có ảnh hưởng tới tất cả mọi người. Ubuntu còn hơn cả là một hệ điều hành: nó là một cách giao tiếp của con người, mọi người sẽ cùng nhau góp sức để tạo nên một dự án phần mềm quốc tế có thể giúp phát tán những kinh nghiệm tốt nhất cho mọi người ở khắp nơi.

Lời hứa của Ubuntu

- Ubuntu sẽ luôn miễn phí, kể cả những phiên bản dành cho doanh nghiệp và các bản cập nhật bảo mật.

- ▶ Ubuntu luôn mang lại những hỗ trợ thương mại đầy đủ nhất từ Canonical và hàng trăm công ty trên khắp thế giới.
- ▶ Ubuntu mang đến chất lượng dịch và khả năng tiếp cận tốt nhất từ cộng đồng mã nguồn mở.
- ▶ Các ứng dụng lõi của Ubuntu đều là miễn phí và nguồn mở. Chúng tôi muốn bạn sử dụng các phần mềm miễn phí và nguồn mở, đồng thời nâng cao và lại tiếp tục sử dụng nó.

Sơ lược về lịch sử của Ubuntu

Ubuntu được hình thành từ năm 2004 bởi Mark Shuttleworth, một doanh nhân thành đạt ở Nam Phi, và công ty của ông ấy là Canonical. Shuttleworth đã nhận ra sức mạnh của Linux và nguồn mở, nhưng cũng nhận thấy nhược điểm đang ngăn chặn sự phát triển của nó.

Ông Shuttleworth hiểu rõ rằng muốn giải quyết những điểm yếu trên để tạo ra một hệ điều hành dễ dùng, hoàn toàn tự do (xem [Chương ???: ??](#) để biết tự do có ý nghĩa cụ thể gì), có thể cạnh tranh được với những hệ điều hành chính đang phổ biến. Dùng hệ thống Debian làm cơ sở, Shuttleworth bắt đầu tạo nên Ubuntu. Lúc đầu, bằng tiền riêng, ông đã cho ghi đĩa CD cài đặt để phát tán miễn phí đến người dùng trên khắp thế giới. Cho nên Ubuntu nhanh chóng được phổ biến, số người dùng tăng lên rất nhanh, và Ubuntu trở thành bản phân phối GNU/Linux dựa vào hệ Debian được ưa thích nhất.

Giờ, ngày càng nhiều người làm việc cho dự án hơn bao giờ hết, Ubuntu tiếp tục nâng cao cho lõi của mình về mặt chức năng và khả năng hỗ trợ phần cứng, cũng như cố gắng thu hút được nhiều sự chú ý hơn của các tổ chức lớn trên thế giới. Ví dụ, năm 1997 Dell đã bắt đầu hợp tác với Canonical để bán ra các máy tính có cài đặt sẵn Ubuntu. Thêm nữa, năm 2005 French Police(Cảnh sát Pháp) đã bắt đầu chuyển hệ thống máy tính của mình sang một biến thể của Ubuntu—một động thái giúp họ tiết kiệm tới “hàng triệu Euro” phí bản quyền nếu phải sử dụng các sản phẩm Windows của Microsoft. Năm 2012, French Police dự định rằng tất cả các máy tính của họ sẽ chạy Ubuntu. Canonical sẽ thu lợi nhuận từ việc hỗ trợ kỹ thuật và xây dựng các phần mềm theo yêu cầu của khách hàng.

Trong khi các tổ chức lớn thường tìm cách thu lời nhuận từ các dịch vụ hỗ trợ, Shuttleworth luôn giữ lời hứa rằng Ubuntu desktop sẽ luôn là miễn phí. Dự tính năm 2010, Ubuntu desktop sẽ được cài đặt trên khoảng 2% số lượng máy tính trên thế giới. Nó tương đương với hàng triệu người sẽ dùng Ubuntu và số lượng ấy sẽ tiếp tục tăng theo từng năm.

Linux là gì?

Ubuntu được xây dựng dựa trên nền tảng Linux, vốn là một thành viên của họ Unix. Unix là một trong những hệ điều hành ra đời sớm nhất và cung cấp một nền tảng vững chắc cũng như an toàn với những ứng dụng chuyên nghiệp trong nửa thế kỷ qua. Rất nhiều máy chủ trên thế giới có chức năng lưu trữ dữ liệu của các trang web (ví dụ như YouTube và Google) cũng đang sử dụng một biến thể của hệ thống Unix.

Linux được thiết kế với tư tưởng chính là sự an toàn và khả năng tương

Canonical là một công ty chuyên cung cấp tài chính và hỗ trợ kỹ thuật cho Ubuntu. Họ có các kỹ sư ở khắp nơi trên thế giới, họ luôn phát triển và cải tiến cho hệ điều hành, cũng như kiểm tra lại những đóng góp của các tình nguyện viên. Để tìm hiểu thêm về Canonical, bạn có thể ghé thăm <http://www.canonical.com>.

Để biết thêm thông tin về phiên bản máy chủ của Ubuntu, và cách sử dụng nó trong công ty của bạn, hãy ghé thăm <http://www.ubuntu.com/products/whatisubuntu/serveredition/features>.

Mặc dù môi trường đồ họa **môi trường làm việc** hiện đại đang dần thay thế giao diện dòng lệnh trước đó, nhưng dòng lệnh vẫn có thể là cách nhanh chóng và hiệu quả cho việc tính toán đa nhiệm. Xem [Chương ???: ??](#) để biết thêm thông tin, và [Chương ???: ??](#) để biết thêm về **GNOME** và các môi trường làm việc khác.

thích tốt với các phần cứng, và hiện tại nó là một trong những hệ điều hành dựa trên Unix được phổ biến nhất. Một trong những lợi ích của Linux là nó cực kỳ mềm dẻo và có thể được cấu hình để chạy trên phần lớn các thiết bị từ các vi máy tính nhỏ nhất, rồi điện thoại cho tới những siêu máy tính cực lớn. Ban đầu, Unix chỉ có giao diện dòng lệnh cho tới khi Giao diện người dùng (**GUIs**) bắt đầu xuất hiện vào những năm đầu của thập kỷ 90.

Những GUI ban đầu khá khó để cấu hình và nặng nề, thường chỉ được dùng bởi các lập trình viên máy tính dày dặn. Trong thập niên sau, tuy nhiên, Giao diện Đồ họa Người dùng mất một quãng đường dài để đạt được sự tiện dụng, đáng tin cậy và bề ngoài đẹp. Ubuntu chỉ là một trong nhiều *bản phân phối* Linux, và dùng một trong những môi trường làm việc đồ họa khá thông dụng được gọi là **GNOME**.

Ubuntu có phải dành cho bạn không?

Người mới dùng Ubuntu có thể cần phải mất một thời gian để cảm thấy thoải mái hơn với một hệ điều hành mới. Bạn sẽ thấy rằng nó có khá nhiều điểm giống với cả Microsoft Windows và Mac os x, cũng như có một số điểm rất khác. Những người chuyển từ Mac os x có thể thấy giống hơn bởi vì thực tế cả Mac os x và Ubuntu đều bắt nguồn từ Unix.

Trước khi bạn quyết định liệu Ubuntu có phù hợp với bạn không, chúng tôi đề xuất bạn nên có một khoảng thời gian để tạo thói quen sử dụng—và khám phá những điểm khác biệt với những gì bạn đã từng biết. Chúng tôi cũng đề xuất bạn nên đưa những thứ sau vào tài khoản:

- ▶ **Ubuntu dựa trên cộng đồng.** Điều đó nghĩa là, Ubuntu được làm ra, phát triển, và giám sát bởi cộng đồng. Vì điều này, việc hỗ trợ thường không có sẵn trên máy tính của bạn. May thay, cộng đồng Ubuntu đã ở đây để giúp đỡ. Có rất nhiều các bài báo, hướng dẫn, và các sổ tay hướng dẫn luôn sẵn sàng, cũng như có rất nhiều người trên các diễn đàn và trong các phòng thảo luận (IRC) luôn sẵn sàng giúp đỡ những người mới bắt đầu. Thêm vào đó, ở đoạn cuối của phần hướng dẫn này chúng tôi cũng có kèm theo một chương giải quyết sự cố: [Chương ??: ??](#).
- ▶ **Rất nhiều ứng dụng được thiết kế dành cho Microsoft Windows hoặc Mac os x sẽ không chạy được trên Ubuntu.** Với phần lớn những công việc mà mọi người sử dụng máy tính để xử lý hàng ngày, đã có một bộ ứng dụng thay thế có sẵn trên Ubuntu. Tuy nhiên, rất nhiều những ứng dụng chuyên nghiệp (như Adobe Creative Suite) không được phát triển cho Ubuntu. Nếu bạn tin cậy vào các phần mềm thương mại không tương thích với Ubuntu, nhưng vẫn muốn sử dụng Ubuntu, bạn có thể cân nhắc sử dụng chế độ dual-booting. Thay vào đó, một số ứng dụng được phát triển cho Windows có thể làm việc trên Ubuntu thông qua ứng dụng tên là Wine.
- ▶ **Rất nhiều trò chơi thương mại sẽ không chạy được trên Ubuntu.** Nếu bạn là một game thủ hạng nặng, thì Ubuntu có thể không phù hợp với bạn. Nhà phát triển trò chơi thường thiết kế trò chơi cho các thị trường lớn, nơi họ có thể thu được nhiều lợi nhuận. Vì thị trường của Ubuntu không phải thực sự lớn như của Windows hoặc Mac os x, nên phần lớn các nhà phát triển trò chơi sẽ không dành thời gian để phát triển trò chơi của mình để nó tương thích với Ubuntu. Nếu bạn chỉ thích

Để biết thêm về các bản phân phối Linux, xem [Chương ??: ??](#).

A môi trường làm việc là một giao diện người dùng tinh vi và thống nhất cung cấp nền tảng cho con người tương tác với máy tính bằng màn hình, bàn phím và chuột

Một diễn đàn khá phổ biến để thảo luận về Ubuntu và nhận hỗ trợ là diễn đàn Ubuntu, <http://ubuntuforums.org>.

Xem thêm [Chương ??: ??](#) để biết thêm về Trung tâm phần mềm Ubuntu. Để biết thêm cách khởi động trong chế độ kép (chạy Ubuntu cùng với các hệ điều hành khác), xem thêm [Chương ??: ??](#). Để biết thêm thông tin về Wine, hãy ghé thăm trang <http://www.winehq.org/>.

chơi các trò chơi không thường xuyên thì có một cộng đồng phát triển trò chơi và rất nhiều các trò chơi có chất lượng cao có thể cài đặt thông qua Ubuntu Software Center. Thêm nữa, một số trò chơi được phát triển cho Windows vẫn có thể làm việc tốt trên Ubuntu thông qua Wine.

Thông tin liên hệ

Rất nhiều người đã đóng góp thời gian rảnh của họ cho dự án này. Nếu bạn phát hiện bất cứ lỗi gì hoặc nghĩ rằng chúng tôi đã bỏ sót gì đó bạn có thể thoải mái liên hệ với chúng tôi. Chúng tôi sẽ làm mọi điều có thể để đảm bảo rằng tài liệu hướng dẫn này luôn được cập nhật, có ích và chuyên nghiệp nhất. Địa chỉ liên hệ của chúng tôi là:

Nhóm Tài liệu Ubuntu

Trang web: <http://www.ubuntu-manual.org/>

Email: ubuntu-manual@lists.launchpad.net

IRC: #ubuntu-manual tại [irc.freenode.net](irc://irc.freenode.net)

Những quy ước sử dụng trong cuốn sách này

Các quy ước định dạng được sử dụng trong cuốn sách này

- ▶ Tên ứng dụng, tên nút, các thành phần của thực đơn, và các thành phần GUI khác được đặt trong **kiểu in đậm**.
- ▶ Những thực đơn nối tiếp đôi khi được bố trí như **Hệ thống** • **Tùy thích** • **Diện mạo**, có nghĩa, “Chọn menu **Hệ thống**, tiếp đó chọn menu phụ **Tùy thích**, và sau đó chọn **Diện mạo**.”
- ▶ **Kiểu đơn** cách được dùng cho các văn bản mà bạn soạn thảo trên máy tính, văn bản mà máy tính hiển thị ra (trên terminal), và các phím tắt.

1 Cài đặt

Lấy Ubuntu

Truóc khi bắt đầu làm việc với Ubuntu, bạn sẽ cần lấy một bản sao chép của đĩa CD cài đặt Ubuntu. Sau đây là một số cách bạn có thể dùng đến:

Tải về Ubuntu

Cách dễ nhất và phổ biến nhất để lấy Ubuntu là tải về *tệp ảnh đĩa CD* Ubuntu trực tiếp từ <http://www.ubuntu.com>. Hãy truy cập vào trang web đó và nhấn vào liên kết có tên “Download Ubuntu” ở phía trên, hãy chọn nơi tải về gần nhất nơi bạn đang ở từ trình đơn cuộn (nhằm đảm bảo tốc độ tải về là cao nhất), rồi nhấn vào liên kết ghi “Begin Download.”

32-bit hay 64-bit

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

Tải Ubuntu thông qua torrent

Mỗi khi một phiên bản Ubuntu mới ra mắt, **máy chủ** có thể bị quá tải do quá nhiều người sẽ tải về hoặc nâng cấp cùng một lúc. Vậy nếu bạn biết dùng torrent, bạn có thể nhấn vào siêu liên kết “Alternative download options” để tải về tệp torrent và nhận được bản sao chép đĩa CD bằng cách đó. Bạn sẽ thấy tốc độ tải về sẽ nhanh hơn nhiều, đồng thời bạn sẽ giúp những người khác nhận được Ubuntu ở khắp thế giới. Tuy nhiên, nếu bạn không quen dùng torrent, bạn vẫn có thể tải về Ubuntu theo cách truyền thống.

Ghi ảnh CD

Khi tải về xong, bạn sẽ còn lại với một tập tin tên là *ubuntu-10.04-desktop-i386.iso* hoặc tương tự (*i386* ở đây là tên tập tin ám chỉ phiên bản 32-bit). Cái này sẽ được thay thế bởi *amd64* nếu bạn đã tải về phiên bản 64-bit thay thế). Tập tin này là một CD ảnh—hơi giống “snapshot” của khái niệm CD—you sẽ cần ghi ra một đĩa CD. Để tìm cách ghi một tập tin ảnh CD trên máy tính của bạn, tham khảo hệ điều hành của bạn hoặc từ giáp đỡ của nhà sản xuất. Bạn cũng có thể xem hướng dẫn chi tiết tại <https://help.ubuntu.com/community/BurningIsoHowto>

Nhiều công ty (như Dell và System76) bán các máy tính cài đặt sẵn Ubuntu. Nếu bạn đã có Ubuntu được cài đặt sẵn trên máy tính của bạn, thì có thể bỏ qua để tới [Chương ??: ??](#).

32-bit và 64-bit là các dạng kiến trúc của bộ vi xử lý. 64-bit là mới hơn, và các máy tính gần đây nhất sẽ đi với một bộ vi xử lý có khả năng 64-bit. Xem [Chương ??: ??](#) để có thêm thông tin.

Torrents là cách chia sẻ các tập tin và thông tin trên mạng thông qua việc chia sẻ tập tin dạng ngang hàng “điểm – điểm”. Khi một phiên bản mới của Ubuntu được tung ra, các máy chủ Ubuntu có thể trở nên quá tải. Nếu bạn biết cách sử dụng torrent, thì chúng tôi khuyến cáo bạn hãy tải về ảnh của đĩa CD theo cách này và để giảm tải cho các máy chủ trong những thời kỳ có yêu cầu cao.

Đặt một đĩa CD miễn phí

Hoặc, một đĩa CD miễn phí có thể được yêu cầu từ Canonical. Tuỳ chọn này được đề xuất nếu bạn không có một ổ ghi CD, hoặc có một băng thông giới hạn, hoặc một được truyền mạng chậm. Bạn không cần phải trả phí chuyển hoặc các loại phí khác khi bạn đặt một CD Ubuntu. Đơn giản hãy ghé thăm trang <http://shipit.ubuntu.com> để yêu cầu một CD Ubuntu phiên bản Desktop miễn phí.

Đĩa CD sẽ tới nơi trong vòng 2-6 tuần, tùy vào địa chỉ và yêu cầu hiện tại. Nếu bạn vẫn muốn dùng Ubuntu ngay, bạn có thể làm theo hướng dẫn phía trên để tải về CD để ghi ra đĩa tạo bộ cài.

Đĩa Live CD

CD Ubuntu không chỉ dùng để cài Ubuntu lên máy của bạn, mà còn là một CD live. Một CD live cho phép bạn dùng thử Ubuntu mà không cần phải thao tác bất cứ thay đổi nào trên máy tính của bạn bằng cách chạy trực tiếp Ubuntu trên CD.

Tốc độ mà máy tính của bạn có thể đọc thông tin từ một đĩa CD chậm hơn nhiều so với việc đọc thông tin từ một đĩa cứng. Việc chạy Ubuntu từ Live CD cũng chiếm một phần lớn bộ nhớ máy tính của bạn, thường bộ nhớ phải còn trống cho các chương trình để truy cập khi đang chạy Ubuntu từ đĩa cứng của bạn. Trải nghiệm từ đĩa Live CD sẽ vì thế mà khá chậm hơn so với khi thực sự cài đặt Ubuntu trên máy tính của bạn. Tuy nhiên, việc chạy Ubuntu từ đĩa CD này là một cách tuyệt vời để thử nghiệm mọi thứ và cho phép bạn thử các ứng dụng mặc định, trình duyệt Internet, và có một cảm giác chung đối với hệ điều hành này. Nó cũng hữu ích cho việc kiểm tra phần cứng máy tính của bạn có làm việc tốt được trong Ubuntu hay không và có những vấn đề về tính tương thích lớn nào hay không.

Để dùng Ubuntu trên CD Live, bạn hãy cho đĩa CD Ubuntu vào trong ổ CD và khởi động lại máy tính. Phần lớn các máy tính đều có khả năng xác định CD có “bootable” trong ổ và khởi động—bằng nó, một CD khởi động trước cả hệ điều hành của bạn. Khi máy bạn khởi động, nó sẽ chạy bất cứ cái gì lưu trong CD khởi động của bạn thay vì khởi động bằng ổ cứng trong máy bạn như thông thường.

Một khi máy tính của bạn tìm thấy đĩa Live CD này và sau một đoạn màn hình tải ngắn, bạn sẽ được giới thiệu với màn hình “Chào mừng”. Sử dụng chuột của bạn, hãy chọn ngôn ngữ của bạn từ danh sách ở bên trái, rồi nhấn vào nút có nhãn **Thủ Ubuntu 10.4**. Ubuntu sau đó sẽ khởi động, chạy thẳng từ đĩa Live CD.

Sau khi Ubuntu khởi động xong, bạn sẽ có một màn hình làm việc mặc định. Chúng ta sẽ đi sâu vào tìm hiểu Ubuntu hơn tại [Chương ??: ??](#), nhưng giờ là lúc cảm nhận về nó, hãy chạy thử một vài chương trình, thay đổi và khám phá—những thay đổi này sẽ không được lưu lại sau khi bạn thoát khỏi Ubuntu, vì thế bạn không cần phải lo lắng rằng bạn sẽ phá hỏng Ubuntu.

Sau khi dùng thử, bạn có thể khởi động lại máy tính bằng cách bấm vào nút “Power” ở góc trên bên phải của màn hình (có biểu tượng vòng tròn màu đỏ với một nét số thẳng phía trên) rồi chọn **Khởi động lại**. Một hộp thông báo hiện ra, thông báo bạn hãy lấy CD ra khỏi ổ rồi bấm Enter sau

Bạn sẽ được yêu cầu phải tạo một tài khoản Launchpad miễn phí trước khi có thể đặt yêu cầu một đĩa CD. Sau khi cài đặt và sử dụng Ubuntu, bạn sẽ cần tài khoản này để sử dụng tất cả các dịch vụ của **Ubuntu One**. Xem thêm tại [Chương ??: ??](#) để biết thêm chi tiết về Ubuntu One.

Bạn có thể mua CD Ubuntu từ các cửa hàng máy tính hoặc các cửa hàng trực tuyến. Hãy dạo qua một vòng quanh nơi bạn sống hoặc lướt qua các trang web để tìm xem có ai đó đang bán không. Mặc dù Ubuntu miễn phí nhưng cũng không có gì sai trái nếu có ai muốn bán nó.

Đôi khi, bạn có thể không chạy được Ubuntu CD khi khởi động. Có thể bạn cần phải thay đổi lại thứ tự khởi động của thiết bị trên máy tính. Ví dụ máy bạn có thể đang đặt ở chế độ khởi động bằng ổ cứng trước rồi mới tới ổ CD. Để chạy Ubuntu trên CD Live, ta cần phải đặt khởi động bằng CD trước. Thay đổi thứ tự khởi động không nằm trong phạm vi của tài liệu này. Nếu bạn cần trợ giúp về cách thay đổi thứ tự khởi động của máy tính, bạn nên xem thêm tài liệu từ nhà sản xuất máy tính của bạn.



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

khi xong, và máy của bạn sẽ khởi động lại. Nếu CD Live không còn trong ổ, máy tính của bạn sẽ quay trở lại trạng thái bình thường như trước kia!

Yêu cầu cấu hình tối thiểu

Đa phần Ubuntu chạy tốt trên các máy tính. Nếu bạn không chắc chắn nó có làm việc tốt trên máy bạn không, CD Live là cách tốt nhất để kiểm tra. Để thuận tiện hơn, dưới đây là danh sách đặc tả phần cứng mà máy tính của bạn cần tối thiểu đáp ứng được.

- ▶ Vi xử lý x86 700 MHz
- ▶ 256 MB RAM bộ nhớ hệ thống
- ▶ 3 GB không gian đĩa cứng
- ▶ Card đồ họa với độ phân giải 1024×768
- ▶ Card âm thanh
- ▶ Một mạng hoặc một kết nối internet

Phần lớn máy tính hiện nay đều đáp ứng được yêu cầu này, xem thêm tài liệu đi kèm máy của bạn hoặc hỏi nhà cung cấp máy cho bạn để biết thêm thông tin chi tiết.

Cài đặt Ubuntu

Việc cài đặt Ubuntu được thiết kế sao cho dễ dàng và thuận tiện nhất, tuy nhiên vẫn có một số người thích khám phá. Vì vậy chúng tôi sẽ giúp bạn bằng những hướng dẫn cụ thể phía dưới, theo từng ảnh chụp bạn có thể biết hoạt động cụ thể của nó.

Nếu bạn đã thử đĩa Live CD Ubuntu thì bạn bây giờ có thể sẽ quen với màn hình khởi động “Chào mừng” xuất hiện (tham khảo tại ?? ở trên để có thêm thông tin). Một lần nữa, hãy chọn ngôn ngữ của bạn ở bên tay trái, rồi nhấn vào nút có nhãn **Cài đặt Ubuntu 10.04**.

Để cài đặt Ubuntu, ổ cứng của bạn cần phải trống tối thiểu 3 GB, tuy nhiên, chúng tôi đề xuất bạn nên còn trống 10 GB hoặc nhiều hơn. Như thế

Thay vào đó, bạn cũng có thể sử dụng chuột của bạn để nhấp đúp vào biểu tượng “Cài đặt Ubuntu 10.04” có thể nhìn thấy trên màn hình khi sử dụng Live CD. Thao tác này sẽ khởi động trình cài đặt của Ubuntu.

bạn sẽ có nhiều không gian trống để cài đặt thêm các ứng dụng khác cũng như lưu trữ tài liệu, nhạc hoặc ảnh cho riêng mình

Bắt đầu

Để bắt đầu, hãy đặt đĩa CD Ubuntu vào ổ đĩa CD của bạn và khởi động lại máy tính.

Màn hình tiếp theo sẽ hiển thị một bản đồ thế giới. Sử dụng chuột để bấm vào vị trí trên bản đồ đó giúp Ubuntu biết bạn đang ở đâu. Hoặc bạn có thể bấm vào **hộp xổ xuống**. Thao tác này dùng để thiết lập thời gian hệ thống và các thiết lập phù hợp với nơi bạn sống cho bạn. Bấm **Tiếp** sau khi bạn đã sẵn sàng



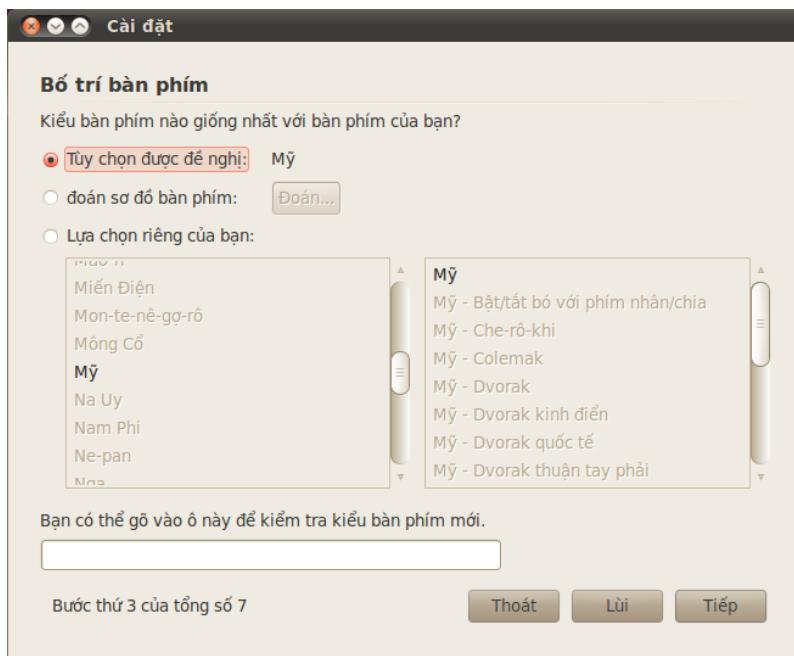
Có 2 lựa chọn khác được trình bày trong màn hình “Chào mừng”: **thông tin về phiên bản này** và **cập nhật trình cài đặt này**. Nhấn vào dòng thông tin về phiên bản này được gạch chân màu xanh da sê mở ra một trang web chứa bất kỳ thông tin quan trọng nào về phiên bản hiện hành của Ubuntu. Nhấn **cập nhật trình cài đặt này** sẽ tìm kiếm trên Internet bất kỳ cập nhật nào cho đĩa Live CD này của Ubuntu mà có thể đã được tung ra kể từ khi đĩa CD của bạn đã được tạo.

Hình 1.2: Nói cho Ubuntu vị trí của bạn.

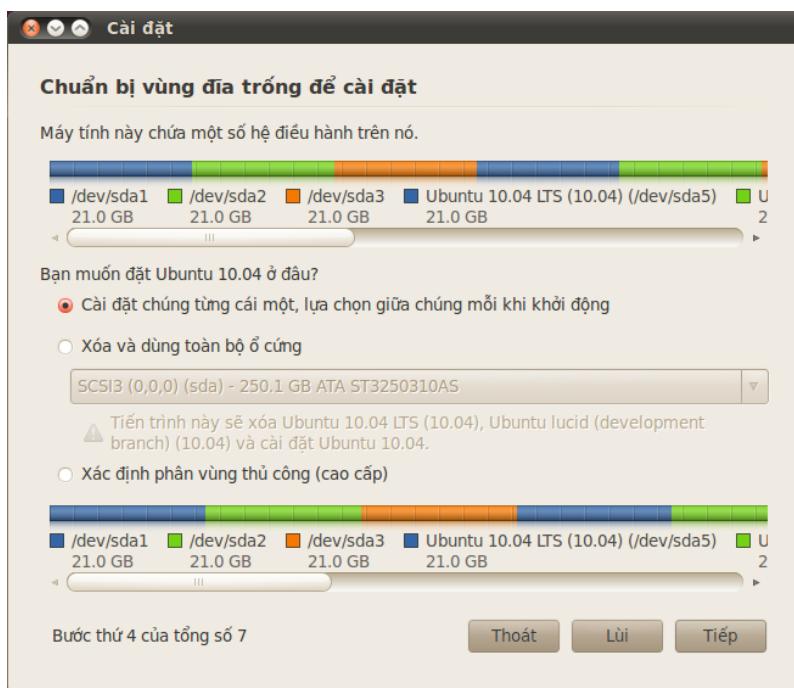
Sau đó, bạn cần cho Ubuntu biết loại bàn phím mà bạn đang sử dụng. Thông thường, bạn sẽ thấy gợi ý tự động phù hợp cho bạn. Nếu bạn không chắc, thì bạn có thể nhấn nút **Đoán** để nhờ Ubuntu đưa ra lựa chọn đúng bằng việc yêu cầu bạn nhấn một loạt các phím. Bạn cũng có thể chọn kiểu bàn phím riêng của bạn từ danh sách. Nếu bạn thích, hãy gõ thứ gì đó vào hộp ở dưới cùng để chắc chắn bạn hài lòng với lựa chọn của bạn, rồi nhấn **Tiếp** để tiếp tục.

Chuẩn bị vùng đĩa trống để cài đặt

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



Hình 1.3: Kiểm tra bố trí bàn phím của bạn cho đúng.



Hình 1.4: Chọn nơi bạn muốn cài đặt Ubuntu.

Xoá và dùng toàn bộ ổ cứng

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

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

Phân vùng với hướng dẫn kèm theo

Nếu bạn đã có một hệ điều hành khác đã cài trong ổ cứng, và muốn cài Ubuntu cùng với nó, hãy chọn tùy chọn **Cài riêng chúng ra, cho phép chọn giữa chúng mỗi lần khởi động.**

Ubuntu sẽ tự động xác định ra hệ điều hành đã có trên máy bạn và sẽ cài chung với nó. Để cài đặt chế độ khởi động đa hệ điều hành, bạn sẽ cần phải tự điều chỉnh phân vùng cho phù hợp

Việc xác định phân vùng thủ công

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

Vì đây là một công việc khá phức tạp, chúng tôi sẽ bỏ qua phần thông tin thêm trong bản *Làm quen với Ubuntu*. Bạn có thể xem thêm thông tin cài đặt phân vùng tại đây: <https://help.ubuntu.com/community/HowtoPartition>.

Một khi bạn hài lòng với cách mà các phân vùng đang được thiết lập, thì hãy nhấn vào vào nút **Tiếp** ở phía dưới cùng để tiếp tục.

Nhập thông tin thêm của bạn

Ubuntu cần biết một số thông tin về bạn để nó có thể thiết lập tài khoản đăng nhập ban đầu trên máy tính của bạn. Tên của bạn sẽ xuất hiện trên màn hình đăng nhập cũng như trong **MeMenu**, mà sẽ được thảo luận sâu hơn trong **Chương ??: ??**.

Trên màn hình bạn cần phải cho Ubuntu biết:

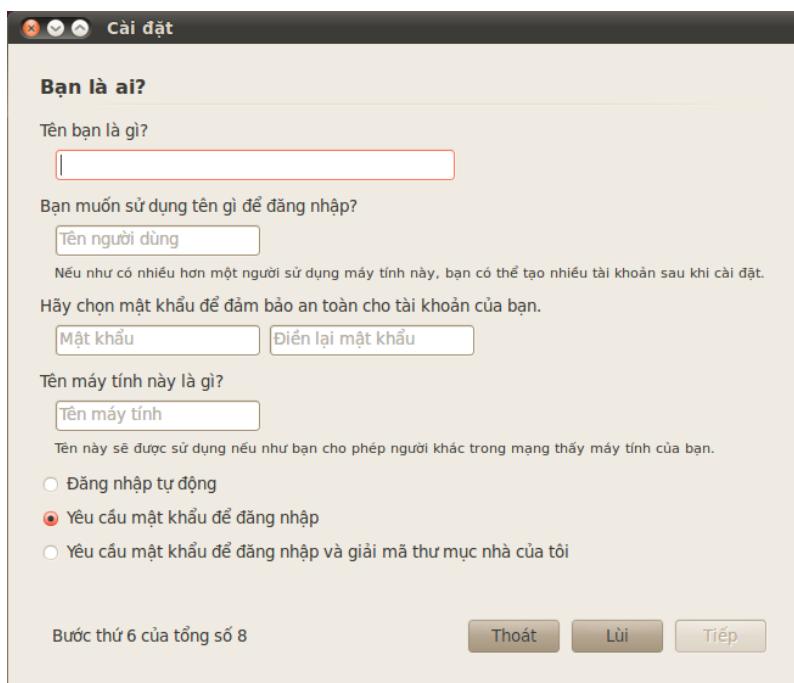
- ▶ tên thật của bạn,
- ▶ tên người dùng (username) bạn muốn,
- ▶ mật khẩu bạn muốn,
- ▶ tên mà bạn muốn gọi máy tính của bạn,
- ▶ bạn muốn Ubuntu đăng nhập cho bạn như thế nào.

Hãy gõ vào tên đầy đủ của bạn ở “Tên bạn là gì?”. Trường văn bản tiếp theo là nơi mà bạn chọn một tên sử dụng cho bản thân bạn, và là tên sẽ được hiển thị trong màn hình đăng nhập của Ubuntu khi bạn bật máy tính của mình. Bạn sẽ thấy nó được tự động điền vào cho bạn bằng tên của bạn. Hầu hết mọi người có thể thấy thoải mái sử dụng với nó, tuy nhiên, cũng có thể thay đổi lại nó nếu bạn thích.

Tiếp theo, chọn một mật khẩu và nhập vào trong trường mật khẩu phía bên trái sau đó gõ lại trong trường bên phải là để chắc chắn lại. Nếu cả hai mật khẩu giống nhau, thông tin đánh giá độ mạnh của mật khẩu sẽ hiện ra cho bạn biết mật khẩu của bạn là “quá ngắn,” “tốt” hoặc “mạnh.” Bạn có thể tiếp tục tiến trình cài đặt, tuy nhiên vì lý do bảo mật bạn nên chọn một mật khẩu đủ mạnh. Để có thể có mật khẩu đủ mạnh bạn nên đặt mật khẩu

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

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



Hình 1.5: Thiết lập tài khoản người sử dụng của bạn.

có ít nhất sáu ký tự, và được trộn lẫn bởi ký tự, số, biểu tượng và dùng cả in hoa/ in thường. Vì lý do an toàn, bạn nên tránh mật khẩu là ngày sinh, tên vợ/chồng, hoặc tên vật nuôi của bạn.

Bây giờ bạn cần quyết định tên máy tính của bạn. Một lần nữa, nó sẽ được điền tự động vào cho bạn bằng việc sử dụng tên người dùng mà bạn đã nhập vào ở trên (đại loại như là “john-desktop” hoặc “John-laptop”, tuy nhiên, nó có thể được thay đổi nếu bạn thích. Tên máy tính của bạn chủ yếu sẽ được sử dụng cho việc xác định máy tính của bạn nếu bạn ở trong một mạng ở nhà hoặc văn phòng với nhiều máy tính khác. Để biết nhiều hơn về việc thiết lập một mạng, hãy tham khảo tại [Chương ??: ??](#).

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

Đăng nhập tự động

Ubuntu sẽ đăng nhập vào tài khoản ban đầu của bạn một cách tự động khi bạn khởi động máy sao cho bạn không phải gõ tên sử dụng và mật khẩu của bạn vào. Điều này giúp cho bạn đăng nhập nhanh hơn và thuận tiện hơn, tuy nhiên, nếu tính riêng tư và an ninh là quan trọng đối với bạn, thì lựa chọn này không được khuyến khích. Bất kì ai có khả năng truy cập vật lý vào máy tính của bạn cũng có khả năng bật nó lên và truy cập dữ liệu của bạn.

Yêu cầu mật khẩu để đăng nhập

Lựa chọn này được chọn một cách mặc định, nó sẽ ngăn ngừa những người không được phép khỏi việc truy cập máy tính của bạn mà không biết mật khẩu bạn đã tạo ra trước đó. Đây là một lựa chọn tốt cho những ai chia sẻ máy tính của họ với các thành viên của gia đình khác. Một khi quá trình

cài đặt được hoàn tất, một tài khoản đăng nhập bổ sung có thể được tạo ra cho từng thành viên gia đình. Mỗi người sau đó sẽ có tên và mật khẩu đăng nhập, các quyền ưu tiên của tài khoản, các đánh dấu và không gian lưu trữ cá nhân của riêng họ.

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

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



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

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

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

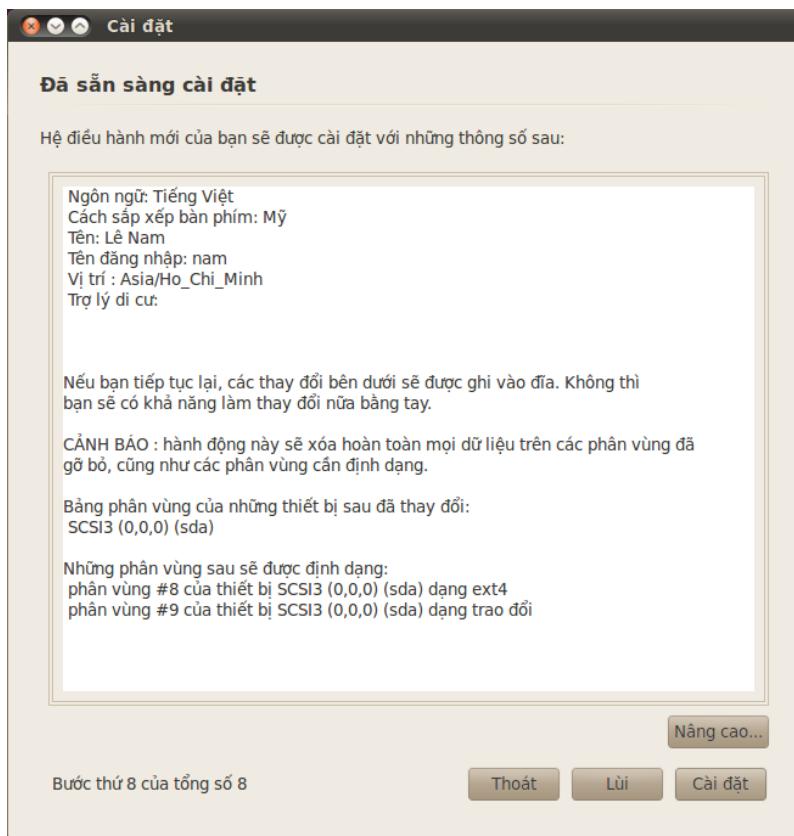
Ubuntu bây giờ sẽ cài đặt. Trong quá trình cài đặt, một trình diễn sẽ giới thiệu một số ứng dụng mặc định được đưa vào với Ubuntu. Những ứng dụng này được bao trùm chi tiết hơn trong [Chương ??: ??](#).

Sau khoảng 20 phút, việc cài đặt sẽ kết thúc và bạn sẽ phải nhấn vào nút **Khởi động lại ngay bây giờ** để khởi động lại máy tính của bạn và khởi động Ubuntu. Đĩa CD sẽ bị đẩy ra, hãy rút nó ra khỏi ổ CD của bạn và nhấn phím **Enter** để tiếp tục.

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

Hãy nhấn vào tên người sử dụng và nhập mật khẩu của bạn, rồi nhấn phím **Enter** hoặc nhấn vào **Đăng nhập**. Bạn sẽ đăng nhập vào Ubuntu và sẽ được giới thiệu một bàn làm việc mới cho bạn!

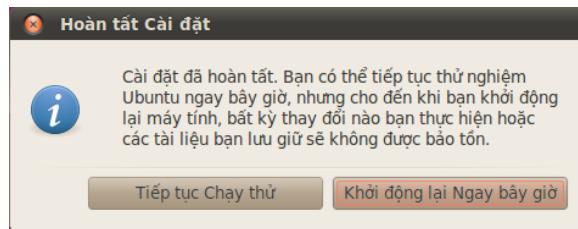
Bạn không nên nhấn vào nút **Nâng cao** trừ phi bạn muốn thay đổi các thiết lập trình khởi động hoặc mạng proxy. Đây là những thao tác khó và nằm ngoài phạm vi của sách chỉ dẫn này.



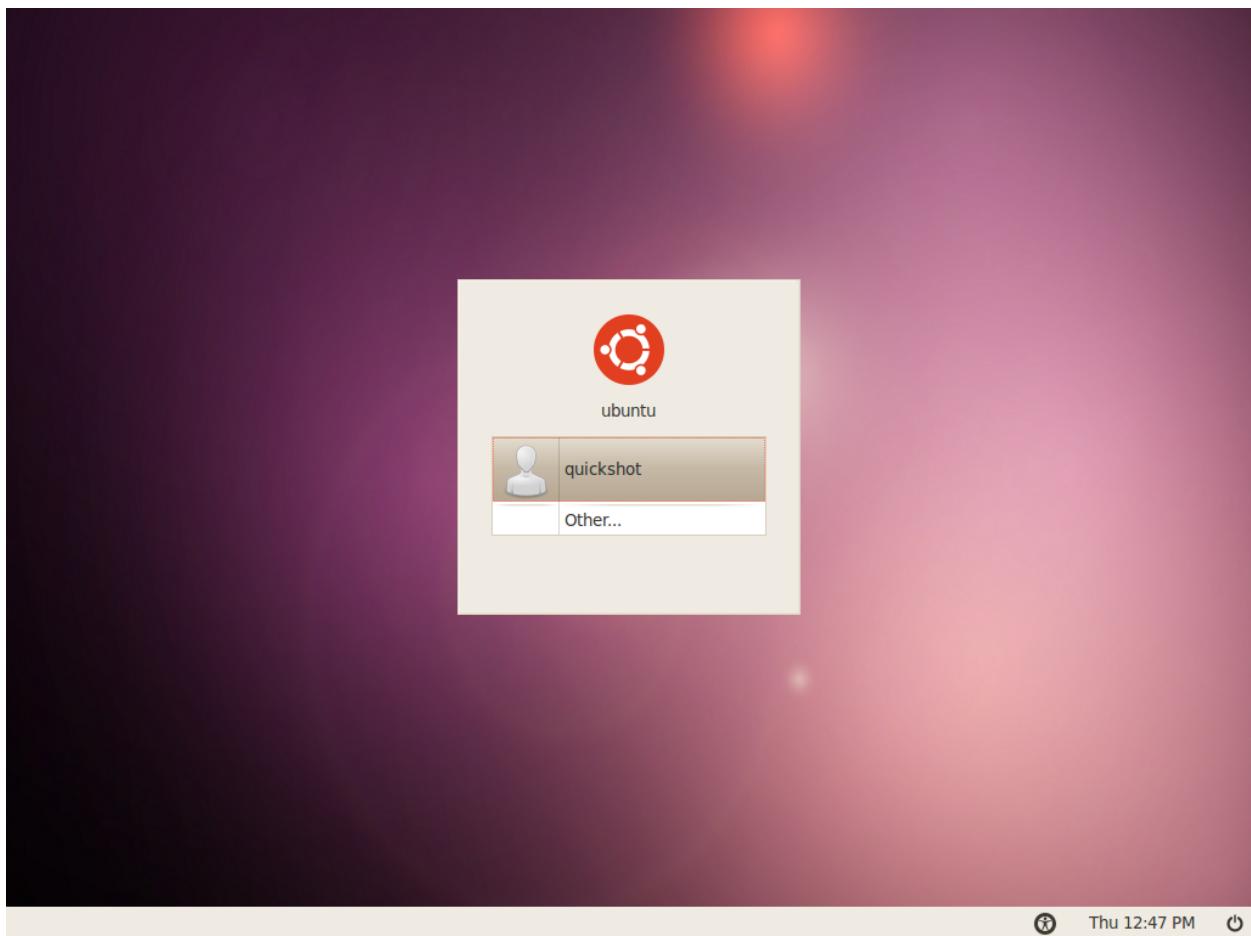
Hình 1.6: Kiểm tra mọi thứ đã thiết lập đúng trước khi Ubuntu được cài đặt.



Hình 1.7: Trang đầu tiên của trình diễn cài đặt.



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



Hình 1.9: Cửa sổ đăng nhập Ubuntu.

2 Bàn làm việc Ubuntu

Tìm hiểu bàn làm việc

Ban đầu, bạn sẽ thấy có khá nhiều điểm giống nhau giữa Ubuntu và các hệ điều hành khác như Windows hoặc Mac os x. Điều này là do chúng đều cùng dựa trên khái niệm giao diện đồ họa hướng người dùng (GUI)—, tức là bạn có thể dùng chuột để di chuyển trên màn hình, mở chương trình, di chuyển tập tin và thực hiện phần lớn các công việc khác. Nói ngắn gọn, đó là những gì hướng thị giác, và rất quan trọng để bạn có thể dễ dàng sử dụng môi trường làm việc của Ubuntu.

GNOME

Tất cả các hệ điều hành sử dụng GUI đều sử dụng *môi trường desktop*. Môi trường desktop bao gồm rất nhiều thứ, như môi trường làm việc của bạn, cách tổ chức và sắp xếp desktop. Trong các phiên bản phân phối của Linux (ví dụ Ubuntu), có một số lượng các môi trường desktop khác nhau để dùng. Một trong những môi trường phổ biến nhất là GNOME, được dùng mặc định trong Ubuntu. KDE, XFCE và LXDE cũng là những môi trường desktop khác phổ biến (được dùng trong Kubuntu, Xubuntu và Lubuntu), ngoài ra còn một số môi trường khác nữa. Vì Ubuntu dựa trên GNOME, nên chúng ta sẽ chỉ tập trung vào khám phá môi trường GNOME là chính.

Khi lần đầu tiên bạn đăng nhập Ubuntu sau khi cài đặt vào ổ cứng, bạn sẽ thấy giao diện GNOME. Ubuntu cho phép người dùng tùy chỉnh, dùng giao diện GNOME, nhưng bây giờ hãy khám phá giao diện mặc định của nó.

Đầu tiên, bạn cần chú ý tới hai *bảng điều khiển*—một nằm phía trên cùng của màn hình và một nằm phía dưới cùng. Một bảng điều khiển là một thanh nằm phía cạnh màn hình và chứa một số *applets*. Những applet này cung cấp một số chức năng hữu ích như chạy một chương trình, xem giờ hoặc truy cập vào thực đơn chính.

Bảng trên cùng

Ở phía bên trái, bạn sẽ thấy có ba thực đơn là—**Ứng dụng**, **Vị trí** và **Hệ thống**—theo sau là hai biểu tượng chương trình. Biểu tượng đầu tiên sẽ mở trình duyệt web Firefox (xem thêm tại [Chương ??: ??](#)) và tiếp theo là Trung tâm trợ giúp Ubuntu.

Ở phía bên phải của bảng điều khiển này bạn sẽ thấy *Khu vực thông báo*, nó tương tự như “khay hệ thống” trong Windows, hoặc “thực đơn mở rộng” của Mac os x. Tiếp theo là **MeMenu**, nó hiển thị tên người dùng của bạn (tên bạn đã nhập khi cài đặt) và được dùng để cập nhật các mạng xã hội như Twitter và Facebook cũng như đặt trạng thái của Instant Messaging trong Empathy. Cuối cùng, trên góc xa bên phải của bảng điều khiển là thực đơn phiến làm việc, nơi cung cấp các tùy chọn cho việc khóa máy tính, đăng xuất, khởi động lại hoặc tắt máy hoàn toàn.

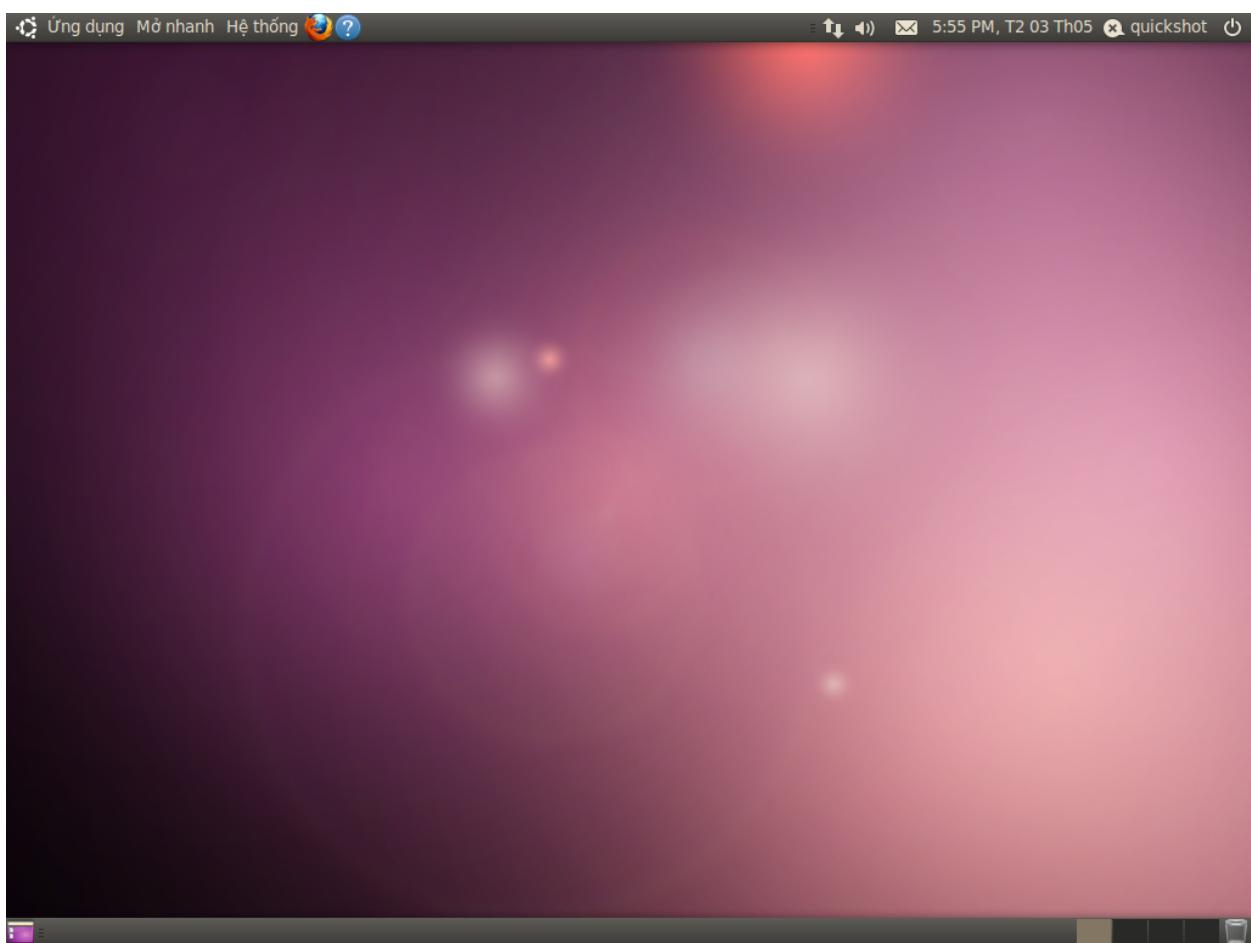
Ubuntu 10.04 có sự nhấn mạnh vào “giao lưu ngay từ đầu” và đặc trưng cho sự tích hợp các mạng xã hội vào môi trường đồ họa đối với các site như Twitter và Facebook.

Để đọc nhiều hơn về các biến thể khác của Ubuntu, vui lòng xem thêm tại [Chương ??: ??](#).

Mọi thứ trên một bảng gọi là một **applet**, thậm chí cả với thực đơn chính.

Trung tâm trợ giúp Ubuntu là một ứng dụng rất có ích. Nó cung cấp những thông tin có giá trị về hệ thống Ubuntu của bạn, và luôn dễ dàng sử dụng chỉ bằng cách bấm vào biểu tượng này (hoặc chuyển vào **Hệ thống > Trợ giúp**).

Thông báo có thư mới và tin nhắn mới xuất hiện trong applet thực đơn tin nhắn. Khi bạn có một tin mới, biểu tượng thư sẽ chuyển sang màu xanh.



Hình 2.1: Bàn làm việc mặc định của Ubuntu 10.04.

Khu vực thông báo

Phía trong **khu vực thông báo** bạn sẽ thấy chỉ thị mạng, điều chỉnh âm, chỉ thị Bluetooth (nếu máy bạn có chức năng Bluetooth), thư và applet ngày giờ. Một số chương trình cũng đặt biểu tượng trong khu vực thông báo này khi bạn chạy chúng.

Bấm trái vào các biểu tượng trong vùng thông báo sẽ cho ra một số lựa chọn, và trong một số trường hợp bấm phải vào một biểu tượng cũng sẽ thực thi một hành động nào đó liên quan tới chương trình đó. Ví dụ, để chỉnh âm lượng, đơn giản là bấm trái vào biểu tượng âm thanh và một thanh trượt âm thanh sẽ xuất hiện. Bấm vào ngày giờ sẽ mở ra một lịch nhỏ, và bấm vào một ngày cụ thể để thêm nhắc nhở vào trong lịch của bạn thông qua Evolution (Xem thêm [Chương ??: ??](#) để biết thêm về Evolution).

Khi mở rộng lịch, sẽ có một nút có nhãn là **Vị trí**, nó sẽ mở ra một bàn đạp thế giới thu nhỏ khi được bấm. Tại đây bạn có thể thiết lập thêm về nơi bạn ở bằng cách bấm vào nút **Sửa**. Trong cửa sổ hiện ra, bấm vào nút **Thêm**, và nhập nơi bạn sống vào ô nhập liệu. Nếu bạn sống trong một thành phố chính nó có thể có sẵn trong danh sách; nếu không, bạn có thể nhập vào kinh độ và vĩ độ bằng tay (hãy cố gắng tìm trực tuyến nếu bạn không biết rõ về thông tin này). Hãy đảm bảo rằng múi giờ của bạn được chọn và bấm **OK** để quay trở lại màn hình ưa thích.

Hãy thoải mái khám phá các tùy chọn khác trong các thẻ **Chung** và **Thời**

Để loại bỏ một applet, hãy bấm phải vào nó và chọn **Giữ khỏi bảng điều khiển**.

Để thêm một applet mới vào bảng, bấm phải vào vùng trống trên bảng và chọn **Thêm vào Bảng điều khiển**.

tiết nếu muốn, và bấm **Đóng** ở dưới cùng sau khi bạn đã xong việc. Nếu thông tin về thời tiết của thành phố bạn tồn tại, bạn sẽ thấy nó hiển thị nhiệt độ phía bên cạnh ngày giờ trong vùng thông báo.

Bảng điều khiển phía dưới cùng

Ubuntu dùng phần lớn bảng điều khiển dưới cùng này để hiển thị danh sách các chương trình hoặc cửa sổ đang được mở. Chúng phân bố thành các nút nằm ngang có thể bấm vào được để *thu nhỏ* hoặc *khôi phục* trạng thái của cửa sổ (xem thêm phần ?? phía dưới để biết thêm chi tiết).

Ở góc phia xa bên trái của bảng điều khiển phia dưới là một biểu tượng nhỏ tương tự như một desktop. Nút *Show Desktop* sẽ *thu nhỏ* tất cả các cửa sổ và trả lại cho bạn một desktop trống. Điều này rất có ích khi bạn có nhiều cửa sổ đang mở cùng lúc và desktop của bạn trở nên lộn xộn. Bấm vào nút này lần nữa để khôi phục trạng thái cũ của các cửa sổ.

Ở phia bên phải của bảng bạn sẽ thấy có một số ô nhỏ trong một hàng; đây là *Workspace Switcher*. Mặc định, Ubuntu 10.04 được thiết lập với hai không gian làm việc.

Cuối cùng, biểu tượng ở xa nhất bên phải là *trash*. nó có chức năng tương tự như Recycle Bin trong Windows hay Trash trong Mac os x. Bất cứ tập tin nào bạn xóa sẽ được đưa vào trash trước tiên. Để xem nội dung trash, hãy bấm vào biểu tượng này. Bạn có thể làm rỗng nó bằng cách bấm vào nút *Xoá sạch thùng rác* trong cửa sổ hiện ra, hoặc bấm phải vào nó và chọn *Xoá sạch thùng rác* trong thực đơn hiện ra. Thao tác này sẽ xóa vĩnh viễn các tập tin của bạn.

Môi trường **GNOME** dùng trong Ubuntu có thể cung cấp thêm hai hoặc nhiều hơn “bàn làm việc ảo” hoặc **workspace**. Sử dụng những không gian làm việc này sẽ giúp giảm sự lộn xộn khi mở quá nhiều cửa sổ trên cùng một desktop, mà không cần phải dùng nhiều màn hình. Để chuyển qua lại giữa các không gian làm việc, bạn chỉ cần bấm vào các hộp trong **workspace switcher** hoặc dùng phím tắt **Ctrl+Alt+Left arrow** hoặc **Ctrl+Alt+Right arrow**.

Ảnh nền màn hình

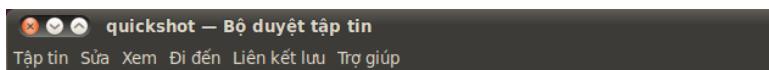
Ở giữa bảng trên cùng và dưới cùng là một ảnh phủ lên toàn bộ desktop. Đây chính là ánh nền (thường gọi là “wallpaper”), và cái mà bạn thấy đầu tiên là mặc định của giao diện *Ambiance* của Ubuntu 10.04 . Để biết thêm cách tùy chỉnh desktop của bạn, bao gồm cả cách đổi ảnh nền, xem thêm phần ?? phía dưới

Quản lí cửa sổ

Khi bạn mở một chương trình trong Ubuntu (ví dụ một trình duyệt web hoặc một chương trình soạn thảo văn bản—xem thêm về cách dùng chúng tại **Chương ??: ??**, một *cửa sổ* sẽ hiện ra trên desktop của bạn. Nếu bạn đã từng sử dụng một hệ điều hành khác, như MicroSoft Windows hoặc Mac os x, bạn có thể đã quen thuộc với khái niệm “windows”—là một ô xuất hiện trên màn hình khi bạn chạy một chương trình. Trong Ubuntu, phần trên cùng của cửa sổ (*Thanh tiêu đề*) sẽ chứa tiêu đề cửa sổ ở giữa, và ba nút ở góc bên phải. Từ phải sang trái, các nút này lần lượt là *đóng*, *thu nhỏ* và *cực đại* cửa sổ. Thêm nữa, bạn có thể bấm phải bắt cú đúp trên thanh tiêu đề để có thêm các tùy chọn cho cửa sổ.

Đóng, cực đại hóa, khôi phục và cực tiểu hóa cửa sổ

Để *đóng* một cửa sổ, hãy bấm vào “×” ở góc trên bên trái cửa sổ—đó sẽ là nút đầu tiên. Ngay bên phải của nó sẽ là một mũi tên chỉ xuống dùng để



Hình 2.2: Các nút đóng, cực tiêu hoà, cực đại hoà ở góc trên trái của mỗi cửa sổ.

thu nhỏ tối đa cửa sổ xuống bảng phía dưới cùng của desktop. Sau khi thu nhỏ hết cỡ, cửa sổ sẽ không còn được nhìn thấy nữa, tuy nhiên nó vẫn còn là một nút ở bảng phía dưới của desktop thể hiện rằng nó vẫn đang chạy ngầm. Bấm vào nút này, cửa sổ sẽ được *khôi phục* lại như cũ. Cuối cùng, là nút *phóng to* cửa sổ, sẽ làm cửa sổ điền đầy màn hình. Bấm vào nút này lần nữa, nó sẽ khôi phục lại kích thước gốc của cửa sổ

Di chuyển và thay đổi kích thước của các cửa sổ

Để di chuyển một cửa sổ xung quanh không gian làm việc, hãy đặt con trỏ chuột vào thanh tiêu đề của cửa sổ, sau đó bấm và kéo cửa sổ trong khi vẫn giữ nguyên chuột trái. Để chỉnh kích thước cửa sổ, đặt con trỏ chuột vào cạnh hoặc góc của cửa sổ sao cho nó chuyển thành một mũi tên lớn, đây là biểu tượng điều chỉnh kích thước. Bạn có thể bấm và kéo để chỉnh kích cỡ cửa sổ.

Chuyển qua lại giữa các cửa sổ

Có ít nhất hai cách trong Ubuntu để chuyển qua lại giữa các cửa sổ trong một môi trường làm việc. Bạn có thể tìm cửa sổ trong bảng phía dưới màn hình, bấm vào để chuyển sang nó hoặc bạn có thể dùng tổ hợp phím Alt+Tab để chọn cửa sổ bạn muốn làm việc. Giữ phím Alt và tiếp tục bấm Tab cho tới khi cửa sổ bạn muốn hiện ra trên desktop.

Sử dụng thực đơn *Ứng dụng*

Có ba thực đơn ở trong bảng trên cùng. Hãy tìm hiểu thêm về chúng, bắt đầu bằng thực đơn *Ứng dụng*.

Tiện ích bổ trợ

Thực đơn con **Accessories** có rất nhiều các chương trình phục vụ cho công việc, ví dụ như Calculator và Tomboy Notes.

Những chương trình khác nằm trong thực đơn **Accessories** là acronymCD/DVD thông tin về các ứng dụng đi kèm. Creator, gedit Text Editor (tương tự với Notepad của Windows vàTextEdit của Mac os x, Search for Files (chúng ta sẽ thảo luận về chúng sau), và Take Screenshot, chương trình cho phép bạn chụp ảnh màn hình.

Bạn có thể tìm thấy có rất nhiều các chương trình trong thực đơn *Ứng dụng* mà bạn rất ít dùng hoặc đơn giản là không muốn nó hiện ra trong thực đơn. Để ẩn các ứng dụng này (mà không phải xoá chúng đi), hãy bấm vào **Hệ thống** • **Tùy thích** • **Main Menu**. Tìm các chương trình ở bảng bên phải mà bạn muốn ẩn đi trên thực đơn, và bỏ chọn chúng trong cột "show".

Xem thêm [Chương ??: ??](#) để biết thêm

Trò chơi

Ubuntu có một số trò chơi được cài đặt sẵn để giúp bạn thư giãn. Nếu bạn thích chơi bài, hãy thử trò AisleRiot Solitaire. Có thể bạn muốn tìm một thử thách: trong trường hợp này, bạn có thể chơi gBrainy và Sudoku. Thực đơn **Games** cũng chứa trò Mahjongg, Mines (tương tự như trò Minesweeper của Windows và trò Quadrapassel (tương tự như Tetris).

Đồ họa

Trong thực đơn con **Graphics**, bạn sẽ tìm thấy chương trình quản lý hình ảnh F-Spot, cho phép bạn xem, sửa và chia sẻ ảnh bạn đã tải về từ máy ảnh. Simple Scan là một chương trình cho phép quét ảnh và tài liệu từ máy quét của bạn.

Internet

Thực đơn phụ **Internet**, nơi bạn có thể tìm thấy trình duyệt web Firefox, chứa ứng dụng chat Empathy cho phép bạn nói chuyện với bạn bè và gia đình, và Ubuntu One cho phép bạn đồng bộ và dự phòng các tập tin giữa các máy tính với nhau.

Instant messaging (IM là một chương trình chat nơi bạn có thể hội thoại với mọi người thông qua mạng).

Văn phòng

Thực đơn con **Văn phòng** là nơi bạn có thể tìm thấy bộ OpenOffice.org để giúp bạn tạo ra các tài liệu, trình diễn. Cũng trong **Văn phòng** có thêm ứng dụng thư điện tử Evolution và một từ điển trực tuyến. Mặc định bộ OpenOffice.org được cài trong Ubuntu bao gồm:

- ▶ Trình xử lý văn bản OpenOffice.org
- ▶ Bảng tính OpenOffice.org
- ▶ Trình diễn OpenOffice.org
- ▶ OpenOffice.org Drawing (nằm ở thực đơn con **Graphics**)

Để biết thêm về OpenOffice.org và tìm sự giúp đỡ về cách dùng bộ OpenOffice.org, bạn hãy ghé thăm <http://openoffice.org>.

Âm thanh và hình ảnh

Thực đơn con **Sound and Video** có chứa các chương trình để thực hiện chức năng đa phương tiện như:

- ▶ Chương trình ghi đĩa Brasero.
- ▶ Chương trình xem phim Totem
- ▶ Chương trình chỉnh sửa video Pitivi
- ▶ Chương trình nghe nhạc Rhythmbox
- ▶ Chương trình ghi âm

Thông tin thêm về các ứng dụng này có thể xem tại [Chương ??: ??](#).

Trung tâm phần mềm Ubuntu

Ở gần cuối thực đơn **Ứng dụng** là Trung tâm phần mềm Ubuntu. Đây là ứng dụng cho phép bạn truy cập vào một thư viện phần mềm mà bạn có thể tải về. Màn hình chính của Trung tâm phần mềm Ubuntu tương tự như thực đơn **Ứng dụng** để dễ tìm kiếm. Nếu bạn biết tên chương trình cần tìm, chỉ cần bạn nhập tên đó vào ô tìm kiếm trong phần phía trên bên phải của cửa sổ Trung tâm phần mềm Ubuntu. Ứng dụng Ubuntu Software Center kiểm soát các chương trình bạn đã cài trên máy. Nếu bạn chỉ muốn tìm hiểu xem có những gì trong đó, bạn có thể khám phá thêm bằng cách duyệt danh sách các phần mềm trong phần bên trái của cửa sổ.

Tìm hiểu thêm về Trung tâm phần mềm Ubuntu tại [Chương ??: ??](#).

Sử dụng thực đơn Hệ thống

Thực đơn **Hệ thống**, nằm trong bảng trên cùng, chứa hai thực đơn con quan trọng. Chúng là, **Tùy thích** và **Administration**, cho phép bạn tùy chỉnh cách hiển thị của Ubuntu, cũng như cách hoạt động của nó. Thông qua thực đơn **Hệ thống**, bạn có thể mở ứng dụng Ubuntu Help Center (Help and Support), tìm hiểu thêm về môi trường GNOME (Giới thiệu GNOME), và tìm hiểu thêm về Ubuntu (About Ubuntu).

Xem thêm [Chương ??: ??](#) để biết thêm chi tiết về việc cài đặt Ubuntu.

Tùy thích

Bạn có thể dùng thực đơn phụ **Preferences** để tùy chỉnh giao diện của desktop và các cửa sổ, gán máy in mặc định, tạo các phím tắt, thay đổi nội dung các mục trong thực đơn **Applications**, sửa kết nối mạng và thay đổi các thiết lập cho chuột, cũng như nhiều tùy chọn khác nữa.

Quản trị

Thực đơn phụ **Administration** bao gồm các chương trình mà bạn có thể dùng để giám sát hiệu năng máy, thay đổi phân vùng đĩa, kích hoạt trình điều khiển của hãng thứ ba, quản lý các máy in đã cài đặt và quản lý cách máy tính cập nhật Ubuntu. Thực đơn phụ này cũng chứa chương trình Synaptic Package Manager, là một trình giúp bạn xác định và tải về các gói phần mềm.

Phần lớn các tùy chọn trong thực đơn **Administration** sẽ yêu cầu bạn nhập mật khẩu khi bạn bấm vào nó. Đây là một tính năng bảo mật để đảm bảo rằng chỉ có người có quyền mới được phép thay đổi các thiết lập cho hệ thống. Để tìm hiểu thêm về bảo mật trong Ubuntu, xem thêm [Chương ??: ??](#).

Duyệt các tập tin trên máy tính của bạn

Có hai cách để xác định tập tin trong máy của bạn. Bạn có thể dùng công cụ Search for Files trong thực đơn **Application** nằm phía dưới **Accessories**. Bạn cũng có thể dùng thực đơn **Places** ở bảng trên cùng. Xem thêm phần phía dưới về ?? để biết thêm.

Nơi

Thực đơn **Places** chứa danh sách các thư mục thường dùng (ví dụ **Documents**, **Music**, **Downloads** và **Home Folder**). Bạn có thể duyệt ổ đĩa của bạn bằng cách bấm **Computer** trong thực đơn này. Nếu bạn cài đặt một mạng gia đình, bạn sẽ tìm thấy chỗ để truy cập tập tin hoặc thư mục chia sẻ. Bạn cũng có thể truy cập công cụ Search for Files từ thực đơn **Places** để duyệt danh sách các tài liệu đã mở gần đây.

Thư mục nhà của bạn

Thư mục nhà là nơi lưu trữ các tập tin cá nhân của mỗi người dùng. Khi bạn cài đặt Ubuntu, bạn nhập tên và thiết lập tài khoản. Tên này sẽ được gán cho thư mục nhà của bạn. Khi bạn mở thư mục cá nhân của bạn, bạn sẽ thấy có một số thư mục bên trong: Desktop (nơi chứa bất cứ tập tin nào hiển thị trên desktop) Documents, Downloads, Music, Pictures, Public, Templates và Video.

Bạn cũng nên xem thêm một liên kết có tên là Examples. Hãy nháy kép

Bạn nên mở một nội dung mẫu để có thể xem các kiểu hiện thị khác nhau trong Ubuntu.

vào liên kết để mở ra một thư mục với nội dung là các tài liệu, bảng tính và tập tin đa phương tiện mẫu.

Trình duyệt tập tin Nautilus

Giống như Windows có Windows Explorer và Mac os x có Finder để duyệt tập tin và thư mục, Ubuntu có Nautilus. Chúng ta sẽ tìm hiểu các đặc điểm của Nautilus.

Cửa sổ duyệt tập tin Nautilus

Khi bạn mở một thư mục trên desktop hoặc từ thực đơn **Vị trí**, Nautilus sẽ được mở ra. Cửa sổ chuẩn của nó bao gồm các chức năng sau:

- ▶ **Thanh trình đơn:** Thanh trình đơn nằm trên cùng của cửa sổ. Những trình đơn này cho phép bạn chỉnh sửa cách duyệt, cách chuyển hướng, cách đánh dấu cho các thư mục và tập tin, và việc xem các thư mục và tập tin ẩn.
- ▶ **Thanh công cụ:** Thanh công cụ là một công cụ để chuyển hướng và là một công cụ để tạo cho một cửa sổ to hơn hoặc nhỏ hơn. Một danh sách sổ xuống sẽ cho bạn các tùy chọn chuyển từ xem **chế độ Icon** sang **chế độ List** hoặc **chế độ Compact**. Biểu tượng tìm kiếm (trong tương tự như cái kính lúp) mở ra một trường để bạn có thể tìm kiếm tập tin theo tên.
- ▶ **Additional Navigation Tools:** nằm phía dưới thanh công cụ, bạn sẽ thấy một tượng trưng thể hiện nơi bạn đang duyệt. Nó tương tự như chức năng lịch sử của các trình duyệt; nó quan sát nơi bạn đang duyệt và cho phép bạn nhanh chóng quay trở lại đó nếu cần thiết. Bạn có thể bấm vào vị trí nào mình cần để quay về đó thông qua bộ duyệt tập tin.
- ▶ **Left pane** của bộ duyệt tập tin có các lối tắt tới các thư mục thường dùng. Khi bạn đánh dấu một thư mục, nó sẽ xuất hiện ở bảng bên trái. Không cần biết bạn đã mở thư mục gì, bảng bên trái luôn chứa các thư mục ấy. Bảng bên trái này có thể thay đổi để hiển thị các đặc điểm khác bằng cách bấm vào mũi tên bên cạnh “Places”.
- ▶ Lớn nhất, ô trung tâm hiện ra các tập tin và thư mục trong thư mục mà bạn đang duyệt.

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

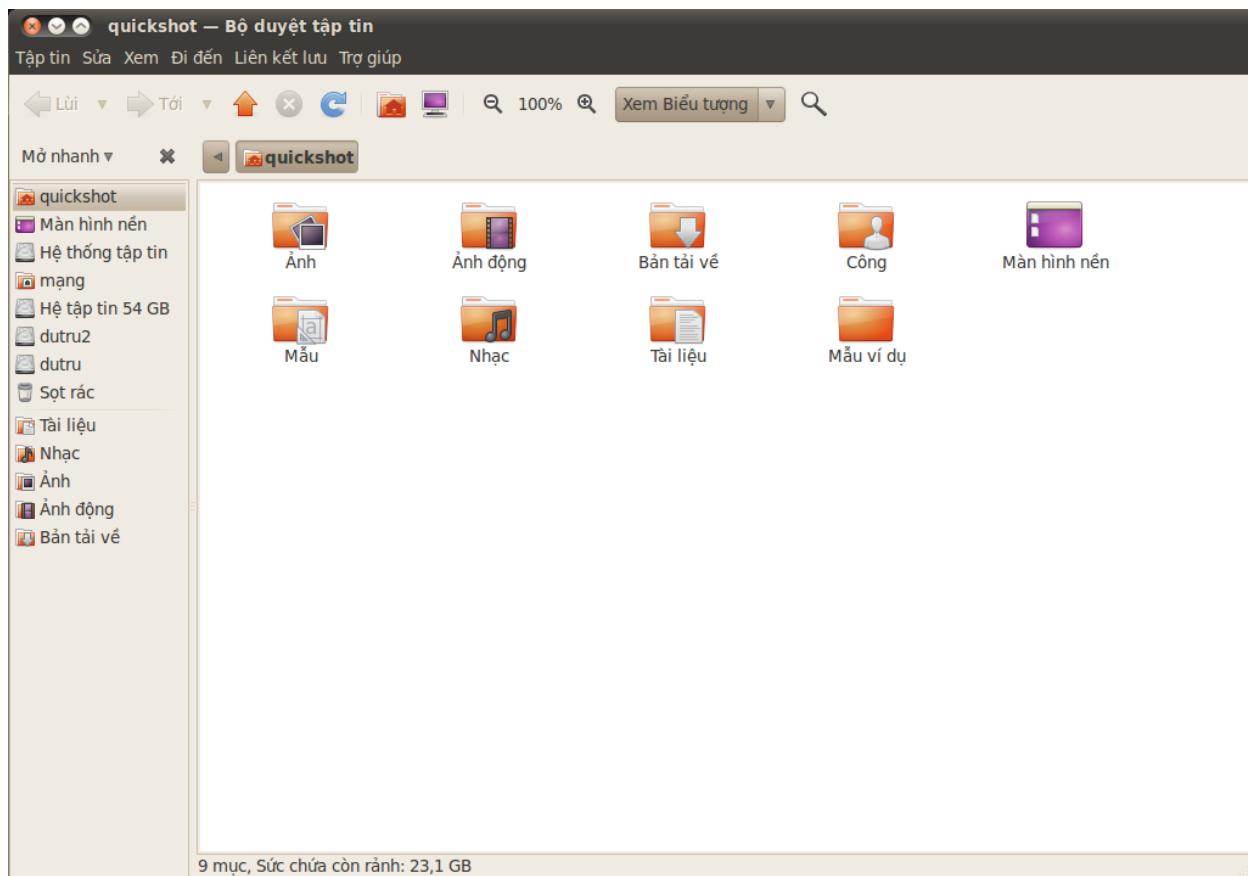
Nếu bạn bắt đầu gõ một vị trí, Nautilus sẽ thay đổi các nút chuyển hướng thành trường văn bản có nhãn là **Vị trí**.

Chuyển qua lại giữa các thư mục

Để di chuyển qua lại giữa các thư mục, hãy sử dụng bộ đánh dấu ở bảng phía bên trái của bộ duyệt tập tin Nautilus. Bạn cũng có thể quay lại các bước bạn đã làm bằng cách bấm vào tên thư mục được liệt kê phía dưới biểu tượng chuyển hướng. Bấm kép vào một thư mục đang hiện ra sẽ chuyển bạn tới nó thông qua Nautilus.

Mở tập tin

Để mở một tập tin, bạn có thể hoặc bấm kép vào biểu tượng của nó hoặc bấm phải và chọn **Mở bằng** (chương trình).



Hình 2.3: Trình quản lý tập tin Nautilus hiển thị thư mục nhà của bạn.

Tạo các thư mục mới

Để tạo ra một thư mục từ Nautilus hãy bấm vào **File > Create Folder** sau đó đặt tên thư mục bằng cách thay tên mặc định “untitled folder” bằng tên bạn muốn (*e.g.*, “Personal Finances”). Bạn cũng có thể tạo thư mục mới bằng cách bấm tổ hợp phím **Ctrl+Shift+N** hoặc bấm chuột phải trong cửa sổ duyệt tập tin và chọn **Create Folder** từ thực đơn hiện ra (thao tác này cũng làm việc khi bạn đang ở trên desktop). Nếu bạn muốn ẩn thư mục hoặc tập tin, hãy đặt một dấu chấm (.) phía trước tên (*i.e.*, “.Personal Finances”).

Chú ý rằng bạn có thể làm ẩn các tập tin bằng việc bấm vào **View > Show Hidden Files**, hoặc bằng cách bấm tổ hợp phím **Ctrl+H**. Ẩn các tập tin bằng một dấu chấm **không phải** là một cách an toàn.

Sao chép và di chuyển các tập tin và thư mục

Bạn cũng có thể sao chép tập tin hoặc thư mục trong Nautilus bằng cách bấm vào **Edit > Copy**, hoặc bấm phải chuột vào một đối tượng và chọn **Copy** từ thực đơn hiện ra. Khi sử dụng thực đơn **Edit** trong Nautilus, hãy đảm bảo rằng bạn đã chọn tập tin hoặc thư mục mà bạn muốn sao chép trước (bằng cách bấm chuột trái vào nó).

Bạn cũng có thể sử dụng phím tắt **Ctrl+C** và **Ctrl+V** để sao chép và dán tập tin hoặc thư mục.

Bạn có thể chọn cùng lúc nhiều tập tin, bằng cách bấm trái vào một khoảng trống (*i.e.*, không phải là một tập tin hoặc thư mục), vẫn bấm giữ chuột, và kéo chuột qua các tập tin hoặc thư mục bạn muốn. Thao tác “bấm-kéo” rất có ích khi bạn đang chọn những đối tượng ở gần nhau. Để chọn nhiều tập tin hoặc thư mục không nằm sát nhau, bấm giữ phím **Ctrl** trong khi bấm chuột vào các đối tượng riêng lẻ. Một khi nhiều tập tin và/hoặc thư mục đã được chọn bạn có thể dùng thực đơn **Edit** để thực

hiện các thao tác như bạn đã làm với các đối tượng riêng lẻ. Khi một hoặc nhiều đối tượng được “sao chép,” hãy chuyển tới nơi bạn muốn và bấm **Edit ▶ Paste** (hoặc bấm chuột phải vào một vùng trống trong cửa sổ và chọn **Paste**) để sao chép chúng vào vị trí mới.

Trong khi lệnh *sao chép* được dùng để tạo ra một bản sao của tập tin hoặc thư mục tại một vị trí mới, thì lệnh *cắt* được dùng để di chuyển các tập tin và thư mục đi một nơi nào đó. Nghĩa là, một bản sao sẽ được đặt ở vị trí mới, còn bản gốc sẽ bị di chuyển ra khỏi vị trí hiện tại của nó.

Để di chuyển một tập tin hoặc thư mục, chọn đối tượng bạn muốn di chuyển và bấm **Chỉnh sửa ▶ Cắt**. Di chuyển tới nơi bạn mong muốn, và bấm **Sửa ▶ Dán**. Tương tự với lệnh sao chép ở trên, bạn cũng có thể thực hiện thao tác này bằng cách dùng thực đơn chuột phải và nó sẽ làm việc với nhiều tập tin hoặc thư mục cùng lúc. Một cách khác để di chuyển một tập tin hoặc thư mục là bấm vào nó và kéo nó tới vị trí mới.

Sử dụng nhiều thẻ và nhiều cửa sổ Nautilus

Mở nhiều cửa sổ Nautilus có thể có ích cho việc kéo thả các tập tin và thư mục giữa các vị trí khác nhau. Sử dụng các *thẻ* cũng có hiệu lực trong Nautilus, giống như sử dụng các bảng. Khi duyệt một thư mục trong Nautilus, để mở cửa sổ thứ hai hãy chọn **Cửa sổ mới** từ thực đơn **Tập tin**. Thao tác này sẽ mở một cửa sổ mới, cho phép bạn thả các tập tin và thư mục giữa hai nơi với nhau. Để mở một thẻ mới, hãy bấm vào **Tập tin ▶ Thẻ mới**. Một hàng mới sẽ xuất hiện cho phép bạn duyệt các tập tin trong hai thẻ – cả hai đều hiển thị thư mục mà bạn đang duyệt. Bạn có thể bấm vào các thẻ này để chuyển qua lại giữa chúng, bấm và kéo các tập tin hoặc thư mục giữa các thẻ cũng tương tự như là giữa các cửa sổ. Bạn cũng có thể mở một bảng thứ hai trong Nautilus để bạn có thể xem cùng lúc hai vị trí khác nhau cùng lúc mà không cần phải chuyển qua lại giữa các thẻ hoặc cửa sổ. Để mở một bảng mới, hãy bấm vào **Xem ▶ Bảng mở rộng**, hoặc bấm F3 trên bàn phím. Một lần nữa, kéo các tập tin và thư mục giữa các bảng là cách nhanh nhất để di chuyển hoặc sao chép chúng.

Tìm kiếm các tập tin trong máy tính của bạn

Ở phần trước, chúng tôi đã đề cập rằng bạn có thể tìm kiếm các tập tin trên máy tính của bạn bằng cách sử dụng chức năng **Tìm kiếm các tập tin** trong thực đơn **Places** trên thanh trên cùng. Bạn cũng có thể sử dụng bộ duyệt Nautilus để tìm kiếm các tập tin, như đã giải thích ở trên.

Tùy chỉnh cho desktop

Giờ bạn đã được giới thiệu về môi trường làm việc GNOME, và chúng ta hãy thử tùy chỉnh một số tính năng của nó ví dụ như chỉnh lại trạng thái của các bảng, hoặc đổi giao diện của desktop.

Panels

Các bảng (nằm ở dưới đáy và trên đỉnh của màn hình) có thể di chuyển khỏi vị trí mặc định của chúng đến các vị trí khác, thiết lập ẩn đi khi không sử

Khi bạn “cắt” và “sao chép” một tập tin hoặc thư mục, không gì xảy ra cho tới khi bạn “dán” nó vào đâu đó. Dán sẽ chỉ có hiệu lực khi đối với phần lớn các đối tượng có thể cắt hoặc sao chép.

Trong thực đơn **Chỉnh sửa** của Nautilus, bạn cũng có thể tìm thấy nút **Sao chép** **tới** và **Di chuyển** **tới**. Chúng có thể được dùng để sao chép hoặc di chuyển một đối tượng tới nơi nào đó, và sẽ rất có ích nếu bạn đang sử dụng panes (xem ở dưới). Chú ý rằng không cần phải dùng nút **Dán** khi sử dụng một trong các tùy chọn này.

Khi kéo một đối tượng giữa các cửa sổ Nautilus, các thẻ hoặc các bảng, một biểu tượng nhỏ sẽ xuất hiện trên con trỏ chuột của bạn để cho bạn biết thao tác nào sẽ được thực hiện khi bạn nhả nút chuột. Một dấu cộng (+) cho biết bạn đang sao chép một đối tượng, nơi có một mũi tên nhỏ nghĩa là đối tượng sẽ bị di chuyển. Thao tác mặc định tuỳ thuộc vào vị trí mà bạn đang dùng.

Tìm kiếm tập tin nhanh chóng bằng cách bấm tổ hợp phím Ctrl+F trong Nautilus và gõ những gì bạn muốn tìm.

dụng, và có thể thay đổi màu sắc. Để sử dụng các chức năng này, bấm phải vào bảng bạn muốn chỉnh sửa và bấm **Properties** từ thực đơn mở ra. Thủ **General** có các tùy chọn để ẩn, thay đổi vị trí của bảng và thay đổi kích thước (chiều rộng) bảng.

Sử dụng hộp sổ xuống **Định hướng** để chọn nơi bạn muốn đặt các bảng, và ở phía dưới bạn có thể chỉ ra độ rộng mong muốn của bảng (tính theo pixel). Chú ý rằng độ rộng nhỏ nhất cho phép là 20 pixel.

Mặc định, một bảng sẽ có chiều dài bằng chiều dài của desktop. Để thay đổi lại, bạn có thể bỏ chọn tùy chọn **Mở rộng**. Bảng sẽ rút lại với chiều dài đủ để chứa các applet hoặc chương trình đang chạy hiện tại. Bấm vào nút **Tự động ẩn** sẽ làm cho bảng của bạn “co” lại vào góc của màn hình khi bạn không dùng nó, các phần còn lại sẽ bị ẩn đi cho tới khi bạn di chuyển chuột tới góc màn hình.

Một cách khác để ẩn bảng đi là làm thủ công. Bấm vào nút **Show hide buttons** sẽ thêm một nút cho mỗi bên của bảng, nút này cho phép để ẩn bảng đi. Mặc định, những nút này sẽ hiển thị mũi tên chỉ hướng, tuy nhiên, bạn có thể chọn tùy chọn **Arrows on hide button** để bỏ đi các mũi tên và chỉ sử dụng các nút bình thường. Bấm vào một trong các *hide button* trên bảng sẽ đẩy bảng ra khỏi màn hình, chỉ để lại nút ẩn mà bạn có thể bấm vào để đưa bảng quay trở lại. Thủ **Background** trên cửa sổ Panel Properties cho phép bạn thay đổi cách hiển thị của bảng. Mặc định, nó được thiết lập là **None(use system theme)**, nghĩa là sử dụng giao diện của desktop cho cách hiển thị của bảng (chúng ta sẽ xem thêm cách thay đổi giao diện của desktop ở phần sau). Nếu muốn, bạn có thể chọn màu riêng cho bảng bằng cách chọn nút **Solid color**, sau đó mở bảng màu ra. Bạn cũng có thể đặt độ trong suốt bảng cách điều chỉnh thanh trượt. Ngoài ra, bạn có thể bấm vào nút **Background image** nếu bạn muốn dùng ảnh hoặc một mẫu được lưu trên máy để làm ảnh nền cho bảng. Hãy chọn ảnh nền trên máy bạn và bấm nút **Open** để áp dụng.

Thêm applet

Ubuntu cung cấp một loạt các applet để có thể thêm vào bất cứ bảng nào. Các applet bao gồm từ mang tính thông tin tới tính giải trí, và có thể cung cấp cả một số cách để truy cập nhanh tới một số công việc. Để thêm một applet, hãy bấm phải vào bảng và chọn **Thêm vào Panel...** trong thực đơn hiện ra. Một cửa sổ sẽ hiện ra với danh sách các applet hiện có, bạn có thể kéo nó tới một vùng trống trên bảng. Bạn có thể muốn dành thời gian để khám phá các applet khác nhau—và có thể dễ dàng gỡ bỏ nó khỏi bảng bằng cách bấm phải vào nó và chọn **Gỡ khỏi bảng**. Để sắp xếp lại vị trí của một applet, bấm phải vào nó và chọn **Di chuyển**. Di chuyển chuột của bạn tới nơi mong muốn (thậm chí là một bảng khác) và applet sẽ di theo, sau đó bấm chuột trái để đặt nó vào đúng vị trí.

Cửa sổ **Thêm vào bảng...** cũng có thể dùng để thêm các ứng dụng vào bảng của bạn, nó tương tự như ứng dụng Firefox đang nằm ở phía bên phải của thực đơn **Hệ thống**. Để thêm một ứng dụng mới, bấm kép vào **Chạy ứng dụng...** ở gần phía trên đỉnh của cửa sổ. Tại đây bạn có thể chuyển giữa các ứng dụng của bạn và kéo chúng vào bảng để tạo các bộ chạy ứng dụng

Mặc định, Ubuntu yêu cầu bạn cần phải có ít nhất một bảng trên desktop. Nếu bạn muốn có giao diện của Mac OS X bạn có thể giữ một bảng trên đỉnh màn hình và đặt cài các ứng dụng ví dụ như Docky, Avant Window Navigator (AWN) hoặc Cairo-Dock. Các ứng dụng này có sẵn trong Ubuntu Software Center, sẽ được thảo luận thêm trong [Chương ??: ??](#).

mới, giống hệt như khi bạn thêm các applet trước đó. Bộ chạy ứng dụng cũng có thể loại bỏ và đặt lại vị trí thông qua thực đơn chuột phải.

Vùng làm việc

Để điều chỉnh không gian làm việc của bạn, bấm phải vào applet *chuyển không gian làm việc* (mặc định nó sẽ nằm phía bên phải của bảng nằm phía dưới cùng, ngay bên trái của applet *Thùng rác*) và chọn **Ưa thích**. Trong cửa sổ hiện ra bạn có thể chọn số lượng không gian làm việc bạn muốn, và nó sẽ hiện ra trên bảng theo một hay nhiều hàng. Bạn cũng có thể thay đổi tên mỗi không gian làm việc, và tên đó sẽ hiển thị trên applet của bảng Nếu bạn cần, bạn cũng có thể chọn chỉ không gian bạn đang sử dụng là hiện ra trên bảng. Trong trường hợp này bạn vẫn có thể chuyển qua lại giữa các không gian làm việc bằng cách di chuyển con chuột trên bộ chuyển không gian làm việc, hoặc cuộn nút cuộn chuột.

Bạn cũng có thể thêm bộ chạy ứng dụng vào bảng bằng cách thêm trực tiếp vào bảng bằng cách kéo chúng từ thực đơn **Ứng dụng**, nằm phía bên trái của bảng ở phía trên cùng.

Diện mạo

Để chỉnh lại giao diện desktop ví dụ như hình nền, phông chữ và chủ đề cửa sổ bạn có thể truy cập vào Tùy thích Diện mạo. Để truy cập vào đó bạn làm như sau: vào **Hệ thống ▶ Tùy thích ▶ Diện mạo** trong bảng trên cùng

Sắc thái

Thẻ **Sắc thái** được hiện thị trước tiên khi bạn bật cửa sổ “Appearance Preferences”. Tại đây bạn có thể tùy chỉnh cách hiển thị của cửa sổ, nút, thanh cuộn, bảng, biểu tượng và các thành phần khác của desktop bằng cách chọn các chủ đề. Mặc định bạn sẽ dùng chủ đề “Ambiance”, và bạn có tới bảy chủ đề khác để lựa chọn. Chỉ cần bấm vào một chủ đề bạn thích và mọi thay đổi sẽ có hiệu lực ngay lập tức

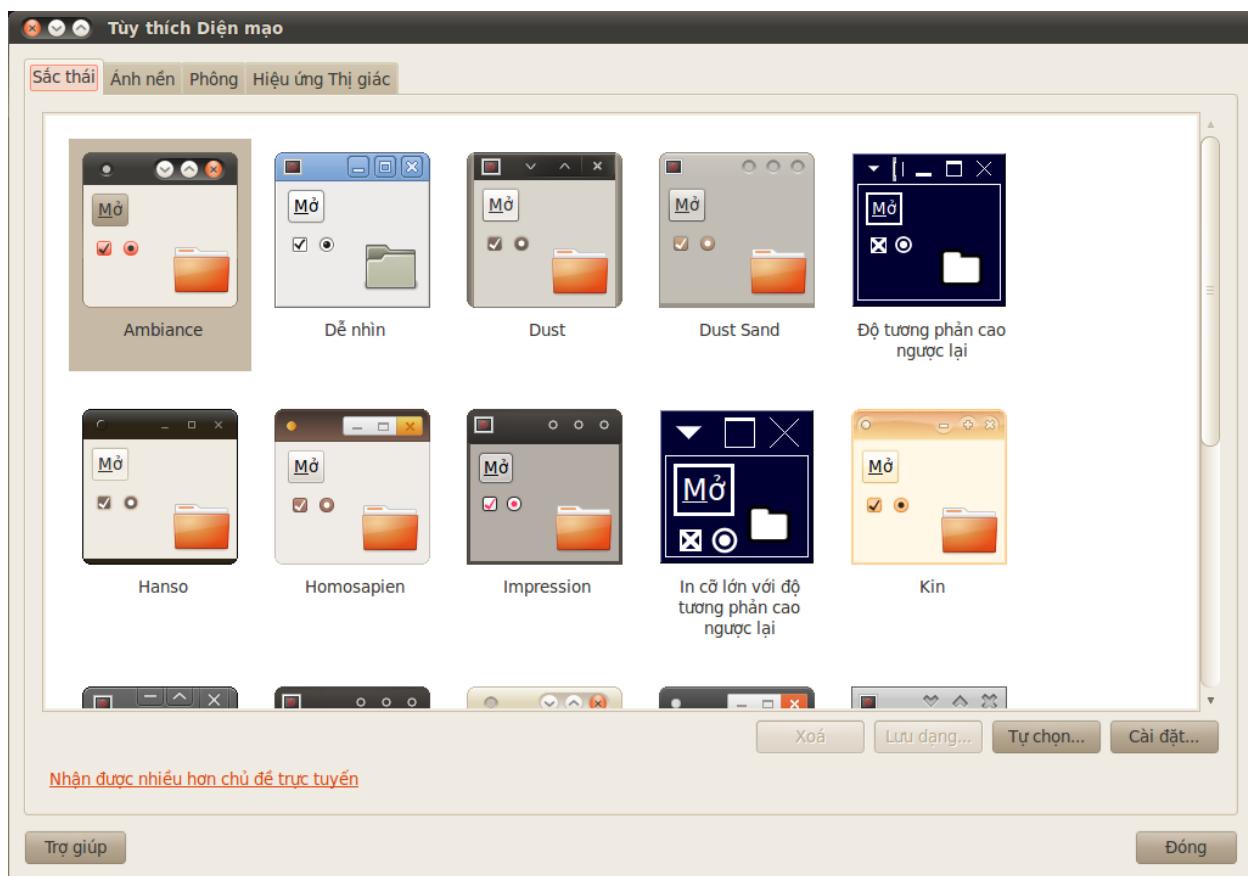
Bạn có thể tải thêm các chủ đề bằng cách bấm vào liên kết “Get More Themes Online” ở phía dưới của cửa sổ này. Trình duyệt web của bạn sẽ mở ra và đưa bạn vào địa chỉ <http://art.gnome.org/themes/>, nơi mà bạn có thể tải các chủ đề mới từ một kho các chủ đề sẵn có. Sau khi tải về một chủ đề, tìm nó trong máy tính của bạn (sử dụng Nautilus) và thả nó vào trong cửa sổ Themes. Nó sẽ tự thêm chủ đề vào trong danh sách các chủ đề sẵn có, và một cửa sổ sẽ hiện ra để hỏi bạn xem có muốn áp dụng luôn chủ đề này không.

Bạn cũng có thể tùy chỉnh bất cứ chủ đề nào tuỳ theo ý thích bằng cách chọn nó và bấm vào nút **Customize...** phía dưới. Ở đây bạn có thể trộn các thành phần khác nhau của chủ đề như các biểu tượng, con trỏ chuột, nút và đường viền cửa sổ để tạo nên một phong cách mới của riêng mình.

Hình nền

Bấm vào thẻ **Background** trong cửa sổ Appearance Preferences để đổi ảnh nền. Tại đây bạn sẽ thấy ảnh nền mặc định của Ubuntu, nếu bạn có ảnh riêng lưu trữ trong máy bạn cũng có thể sử dụng nó để thay thế. Để đổi ảnh nền, bạn chỉ cần bấm vào ảnh bạn muốn trong danh sách ảnh. Để dùng ảnh của riêng mình, bạn bấm **Add...** và chuyển tới nơi lưu ảnh của bạn. Bấm kép

Bạn có thể đổi hình nền bằng cách bấm chuột phải vào desktop và chọn **Change Desktop Background** từ thực đơn hiện ra.



Hình 2.4: Bạn có thể đổi chủ đề trong phần Sắc thái của cửa sổ “Tùy thích Điện mạo”.

vào nó và ngay lập tức nó sẽ được dùng. ảnh này cũng sẽ được thêm luôn vào danh sách các ảnh nền.

Nếu bạn muốn tìm thêm các hình nền, hãy bấm vào liên kết “Get More Backgrounds Online” ở phía dưới của cửa sổ Appearance Preferences. Nó sẽ mở trình duyệt web của bạn, và đưa bạn vào liên kết <http://art.gnome.org/backgrounds>.

Phông chữ

Bạn cũng có thể thay đổi phông chữ của desktop thông qua cửa sổ Appearance Preferences bằng cách bấm vào thẻ Fonts. Bạn có thể thiết lập các kiểu và kích cỡ phông chữ cho từng ứng dụng, tài liệu, các đối tượng nằm trên desktop, tiêu đề cửa sổ và cho mọi thứ. Các thành phần nằm ở cuối của cửa sổ phông chữ cho bạn bốn tùy chọn để thay đổi cách mà phông chữ được vẽ trên màn hình của bạn. Những thay đổi này có thể có giao diện của văn bản khác nhau trên các loại màn hình khác nhau.

Trình bảo vệ màn hình

Ubuntu đưa ra một lựa chọn trình bảo vệ màn hình. Mặc định, một màn hình đen sẽ hiện ra sau một khoảng thời gian bạn không làm gì với máy. Để chọn một trình bảo vệ màn hình khác, bấm vào thực đơn System trong bảng phía trên, sau đó là Preferences > Screensaver. Cửa sổ “Screensaver Preferences” sẽ mở ra, với một danh sách các trình bảo vệ màn hình nằm

phía trái. Khi bạn chọn một trình bảo vệ màn hình, bạn sẽ thấy nó trong một màn hình xem trước nhỏ, hoặc bạn có thể xem nó trông như thế nào ở dạng màn hình đầy đủ bằng cách bấm vào **Preview**. Nút mũi tên trái-phải ở trên cùng cho phép bạn cuộn qua các trình bảo vệ màn hình khác nhau mà không phải rời bỏ chế độ xem đầy màn hình. Để trở lại cửa sổ Screensaver Preferences bạn hãy bấm vào nút **Leave Fullscreen** ở phía trên của màn hình.

Hãy đảm bảo rằng bạn đã chọn tùy chọn **Activate screensaver when computer is idle** nếu bạn muốn bật chức năng bảo vệ màn hình. Thanh trượt có thể được điều chỉnh để thiết lập thời gian chờ. Nếu trình bảo vệ màn hình khởi động sau một thời gian máy bạn không làm gì, bạn có thể quay trở lại làm việc trên máy tính bằng cách bấm bất cứ phím nào hoặc di chuyển chuột của bạn. Để tăng thêm tính bảo mật, bạn có thể chọn tùy chọn **Lock screen when screensaver is active**. Trong trường hợp này, Ubuntu sẽ hỏi bạn mật khẩu đăng nhập nếu bạn muốn quay trở lại làm việc.

Khả năng truy cập

Ubuntu có một công cụ xây dựng sẵn cho phép những người gặp khuyết khuyết về cơ thể có thể dễ dàng sử dụng. Bạn có thể tìm thấy các công cụ này trong thực đơn **Hệ thống**, sau đó chọn **Tùy thích > Công nghệ Giúp đỡ**. Bạn có thể chỉnh bàn phím và chuột cho phù hợp với nhu cầu của bạn thông qua cửa sổ “Assistive Technologies Preferences” bằng cách bấm vào nút **Keyboard Accessibility** hoặc **Mouse Accessibility**.



Hình 2.5: Công nghệ trợ giúp cho phép bạn mở rộng các chức năng để giúp việc sử dụng máy tính của bạn trở nên dễ dàng hơn.

Các công nghệ trợ giúp khác

Orca là một công cụ có ích dành cho những người có thị lực kém, và được cài đặt sẵn trên Ubuntu. Để chạy Orca, hãy bấm tổ hợp phím **Alt+F2** và gõ **orca** vào trong ô lệnh. Bấm nút **Run** khi bạn xong. Bộ tổng hợp âm thanh của Orca sẽ được bật, bạn có thể cần phải đăng xuất khỏi máy (Orca sẽ nhắc nhở giúp bạn). Khi bạn đăng nhập lại, các thiết lập của Orca mà bạn chọn sẽ tự động chạy mỗi khi bạn sử dụng máy tính.

Ngoài các tùy chọn này, chọn giao diện có độ tương phản cao và phóng chữ cỡ lớn có thể giúp những người có thị lực kém.

Quản trị máy tính của bạn

Sau khi làm việc với máy tính xong, bạn có thể chọn đăng xuất khỏi máy, tạm dừng, khởi động lại, hoặc tắt máy thông qua thực đơn phiên làm việc ở phía xa bên phải của bảng nắm phía trên cùng. Bạn cũng có thể nhanh chóng truy cập vào các tuỳ chọn này bằng cách bấm vào tổ hợp phím **Ctrl+Alt+Del**.

Đăng xuất

Đăng xuất thì máy tính vẫn chạy nhưng sẽ đưa bạn quay lại màn hình đăng nhập. Việc này rất có ích khi bạn muốn chuyển người dùng, ví dụ khi có nhiều người muốn đăng nhập vào tài khoản của họ, hoặc khi bạn được yêu cầu “đăng xuất và đăng nhập trở lại.” Bạn nên lưu lại công việc của mình trước khi đăng xuất.

Ngưng

Để tiết kiệm năng lượng, bạn có thể đặt máy tính của bạn vào chế độ ngủ, chế độ này sẽ lưu trạng thái hiện tại lại và cho phép bạn nhanh chóng khởi động lại công việc và tiết kiệm được năng lượng cho hệ thống. Tạm dừng máy tính sẽ giảm tốc độ quay của ổ cứng xuống và lưu phiên làm việc vào trong bộ nhớ, vì vậy sẽ rất nhanh chóng để tạm dừng và phục hồi từ trạng thái tạm dừng.

Ngủ đông

Ngủ đông cũng tương tự như tạm dừng, ngoại trừ thay vì lưu trạng thái làm việc của bạn vào bộ nhớ, ngủ đông sẽ lưu phiên làm việc của bạn vào ổ cứng. Điều này sẽ mất nhiều thời gian hơn một chút, nhưng sẽ có lợi là ngủ đông sẽ không sử dụng năng lượng như tạm dừng.

Đang khởi động lại

Để khởi động lại máy tính, chọn **Khởi động lại** từ thực đơn phiên làm việc.

Tắt máy

Tắt máy của bạn bằng cách chọn **Shut Down** từ thực đơn phiên làm việc.

Các tuỳ chọn khác

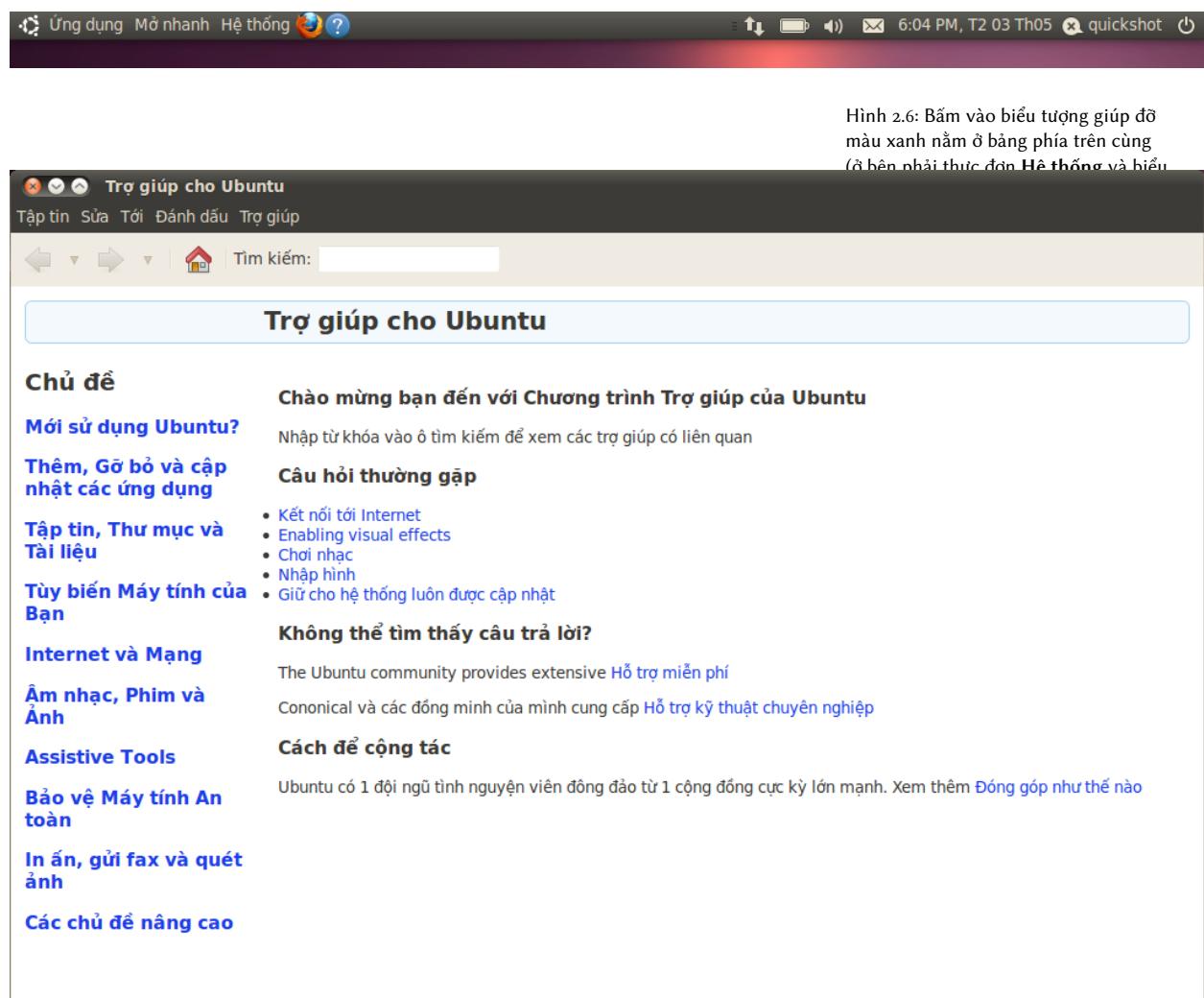
Từ thực đơn phiên làm việc, bạn có thể chọn **Khoá màn hình** để yêu cầu mật khẩu trước khi sử dụng máy tính trở lại—công việc này rất có ích nếu bạn muốn rời khỏi máy tính trong một thời gian đủ dài. Bạn cũng có thể sử dụng thực đơn phiên làm việc để thiết lập một phiên làm việc khách cho một người bạn muốn dùng Ubuntu, hoặc để *chuyển người dùng*, đăng nhập với vai trò là một người dùng khác mà không cần phải đóng các ứng dụng của bạn lại.

Bạn có thể khoá màn hình máy tính nhanh chóng bằng cách sử dụng tổ hợp phím tắt **Ctrl+Alt+L**. Bạn nên khoá màn hình nếu bạn muốn đi khỏi máy tính trong một khoảng thời gian ngắn.

Yêu cầu trợ giúp

Ubuntu, tương tự như các hệ điều hành khác, có xây dựng sẵn một bộ trợ giúp., gọi là Ubuntu Help Center. Để truy cập nó, hãy bấm vào biểu tượng trợ giúp trong bảng phía trên cùng. Bạn cũng có thể truy cập vào thông qua thực đơn **Help and Support** trong **Hệ thống**.

Rất nhiều chương trình có một bộ trợ giúp riêng mà bạn có thể nhanh chóng truy cập bằng cách bấm vào thực đơn **Trợ giúp** nằm trong cửa sổ ứng dụng.



Nếu bạn không tìm thấy câu trả lời cho câu hỏi của bạn trong tài liệu hướng dẫn này hoặc trong Ubuntu Help Center, bạn có thể liên hệ với cộng đồng Ubuntu thông qua các diễn đàn Ubuntu (<http://ubuntuforum.org>). Rất nhiều người dùng Ubuntu đã tạo các tài khoản trên diễn đàn để nhận sự giúp đỡ, và để giúp đỡ người khác. Một nơi rất có ích khác là Ubuntu wiki (<https://wiki.ubuntu.com>), là một trang web của cộng đồng Ubuntu.

Hình 2.6: Bấm vào biểu tượng giúp đỡ màu xanh nằm ở bảng phía trên cùng (ở bên phải thực đơn Hệ thống và biểu

Hình 2.7: Hệ thống trợ giúp xây dựng sẵn cung cấp cho bạn các chủ đề giúp đỡ trên Ubuntu.

Chúng tôi khuyến khích bạn hãy kiểm tra bất kì thông tin nào bạn thấy trên các trang web khác từ nhiều nguồn khác nhau, nhưng chỉ nên từ những nguồn mà bạn biết rõ về chúng.

3 Làm việc với Ubuntu

Nhận liên hệ

Nếu bạn ở nơi có khả năng truy cập mạng, bạn cần phải chắc chắn rằng bạn đã được kết nối để lấy được những cập nhật mới nhất của Ubuntu. Phần này của hướng dẫn sẽ giúp bạn kiểm tra kết nối của bạn và cấu hình cho nó những thứ cần thiết. Ubuntu có thể kết nối tới mạng sử dụng dây, không dây hoặc qua quay số. Nó cũng hỗ trợ một số kiểu kết nối nâng cao, và chúng ta sẽ thảo luận về chúng ở phần cuối của chương này.

A **kết nối có dây** nghĩa là khi máy tính của bạn được kết nối vật lý tới một **bộ định tuyến** hoặc một **cổng Ethernet** bằng một dây cáp. Đây là kết nối phổ biến nhất cho các máy tính để bàn.

Một **kết nối không dây** là khi máy tính của bạn kết nối tới mạng thông qua sóng radio, hay còn gọi là Wi-Fi. Các máy tính để bàn thường sử dụng Wi-Fi, nói giúp cho bạn dễ dàng truy cập mạng tự nhiều phòng khác nhau ở trong nhà hoặc khi đang di chuyển. Để kết nối tới mạng không dây, bạn phải tìm ra mạng không dây đang làm việc. Bạn cũng thường phải trả phí và cài đặt một **bộ định tuyến không dây** hoặc **điểm truy cập**, mặc dù ở một số nơi người ta đã thiết lập mạng này sẵn rồi.

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

Quản lý mạng

Để kết nối mạng trong Ubuntu, bạn cần sử dụng ứng dụng Trình quản lý mạng utility. Trình quản lý mạng cho phép bạn bật hoặc tắt các mạng, và giúp bạn quản lý các kết nối có dây, không dây và các loại kết nối khác.

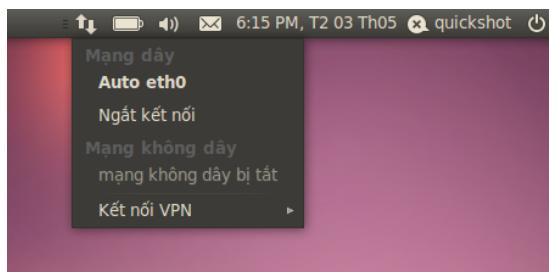


Nếu bạn không chắc chắn liệu máy của bạn có card không dây hay không, hãy liên hệ với nhà sản xuất của bạn.
Hình 3.1: Trình quản lý mạng sẽ hiển thị biểu tượng này ở trong bảng phía trên cùng khi bạn kết nối tới một mạng dây.

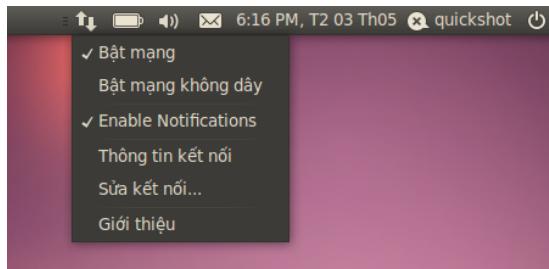
Bạn có thể truy cập tất cả các chức năng của NetworkManager thông qua biểu tượng của nó ở bảng trên cùng. Biểu tượng này có thể trông hơi khác tùy theo hiện tại bạn đang kết nối như thế nào, và là kết nối không dây hay có dây. Nếu bạn không chắc chắn, hãy thử di chuột lên trên biểu tượng cho tới khi có một mô tả nhỏ hiện ra gần con trỏ. Nó sẽ có dạng như thế này “Wired network connection ‘Auto eth0’ active” (ví dụ thế) nếu bạn có một kết nối có dây, hoặc một cái gì đó tương tự như thế đến mạng, hoặc kết nối như “No connection” hoặc “Networking disabled.”

Bấm vào biểu tượng này sẽ đưa ra một danh sách các kết nối mạng mà bạn có thể sử dụng. Nếu bạn đang kết nối mạng, tên của kết nối đó sẽ được in đậm.

Bạn cũng có thể bấm phải vào biểu tượng Quản lý mạng. Nó sẽ mở ra một thực đơn cho phép bạn bật hoặc tắt mạng, vui lòng xem thêm mô tả kỹ thuật về kết nối hiện tại của bạn, hoặc chỉnh lại tất cả các thiết lập kết nối. Trong hình trên, hộp kiểm bên cạnh “Bật mạng” đang được chọn; bạn có thể



Hình 3.2: Tại đây bạn có thể thấy các kết nối hiện tại “auto eth0” được liệt kê trong thực đơn Quản lý mạng.



Hình 3.3: Đây là thực đơn khi bạn bấm phải vào biểu tượng mạng.

bỏ chọn nó để tắt tất cả các kết nối mạng. Nó sẽ có ích nếu bạn cần tắt tất cả các kết nối không dây, ví dụ như khi đang ở trên máy bay chặng hạn.

Thiết lập một kết nối có dây

Nếu bạn có một dây cáp Ethernet cắm vào một ổ trên tường, một bộ định tuyến, hoặc một thiết bị nào đó, thì bạn cần phải thiết lập một kết nối có dây trong Ubuntu.

Để kết nối tới một mạng dây, bạn cần phải biết liệu mạng của bạn có hỗ trợ kiểu **DHCP** hay không. Đây là viết tắt của “Dynamic Host Configuration Protocol,” và là một cách để các máy tính trong mạng của bạn tự động nhận các thông tin cấu hình từ nhà cung cấp dịch vụ của bạn (**ISP**). Đây thường là cách nhanh nhất và dễ dàng nhất để thiết lập một kết nối giữa máy tính của bạn và ISP của bạn để truy cập mạng, mặc dù thay vào đó một số ISP có thể cung cấp một *địa chỉ tĩnh*. Nếu bạn không chắc chắn liệu ISP của bạn có hỗ trợ DHCP hay không, bạn có thể phải liên hệ với bộ phận chăm sóc khách hàng của họ để kiểm tra. Họ có thể sẽ cung cấp cho bạn thông tin về địa chỉ tĩnh của bạn nếu một trong số đó đã được cấp cho bạn (trong một số trường hợp ISP chỉ cung cấp địa chỉ tĩnh cho khách hàng theo yêu cầu).

Bạn đã sẵn sàng trực tuyến chưa? Nếu biểu tượng Quản lý mạng trong bảng nằm phía trên cùng hiển thị một kết nối, điều đó có nghĩa là bạn đã kết nối thành công trong quá trình cài đặt. Nếu thế, bạn không cần phải làm theo các hướng dẫn còn lại của phần này nữa.

Tự động kết nối bằng DHCP

Nếu mạng của bạn hỗ trợ DHCP, có thể bạn đã được cài đặt sẵn sàng cho việc truy cập trực tuyến. Để kiểm tra, hãy bấm vào biểu tượng Quản lý mạng. Nó phải có tiêu đề là “Mạng dây” trong thực đơn hiển thị. Nếu xuất hiện cụm từ “Auto eth0” ngay bên dưới, thì có nghĩa là máy tính của bạn hiện đang kết nối và đã được cài đặt đúng DHCP. Nếu cụm từ “không kết nối” màu xám xuất hiện ở phía dưới phần mạng không dây, nhìn xuống phía dưới để thấy một tuỳ chọn có nhãn “Auto eth0” trong danh sách. Nếu thế, hãy bấm vào nó để cố gắng thiết lập một kết nối có dây.

Để kiểm tra xem liệu bạn có trực tuyến không, hãy bấm phải vào biểu

tương Quản lý mạng trong bảng nằm ở trên cùng và chọn tùy chọn **Thông tin kết nối**.



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

Bạn nên xem cửa sổ chứa thông tin kết nối của bạn. Nếu địa chỉ IP của bạn hiện ra là 0.0.0.0 hoặc bắt đầu với 169.254, có nghĩa là máy tính của bạn không hỗ trợ kết nối thông qua DHCP. Nếu hiện ra là một địa chỉ khác thì thường có nghĩa là máy của bạn đã tự động cấu hình đúng. Để kiểm tra kết nối mạng, bạn có thể mở Firefox để thử tải về một trang web. Xem thêm cách sử dụng Firefox ở các chương sau.

Nếu bạn vẫn không thể trực tuyến sau khi làm theo các bước này, bạn có thể cần phải thử cài đặt mạng của bạn bằng cách thủ công, sử dụng địa chỉ IP tĩnh.

Cấu hình thủ công bằng địa chỉ tĩnh

Nếu mạng của bạn không hỗ trợ DHCP, bạn cần phải biết một số thông tin cần thiết để có thể có thể trực tuyến.

- ▶ Một địa chỉ IP là một địa chỉ duy nhất được sử dụng để nhận ra máy tính của bạn trên mạng. Khi kết nối thông qua DHCP địa chỉ này sẽ bị thay đổi mỗi khi bạn vào mạng, tuy nhiên, nếu ISP của bạn cung cấp cho bạn một địa chỉ tĩnh thì điều này sẽ không xảy ra. Một địa chỉ IP luôn luôn được cung cấp dưới dạng bốn số được phân chia bằng các dấu chấm, ví dụ như, 192.168.0.2.
 - ▶ **Mặt nạ mạng** cho máy bạn biết độ rộng của mạng mà nó thuộc về. Nó có dạng tương tự như một địa chỉ IP, nhưng thường có dạng như sau 255.255.255.0
 - ▶ **Cổng vào** là một địa chỉ IP nằm ở đầu cuối của ISP của bạn. Nó giúp máy của bạn biết kết nối hoặc “nói chuyện” với mạng của họ, nó đóng vai trò như một “cổng vào” giữa máy của bạn và mạng internet.
 - ▶ **Máy chủ DNS** là một hoặc nhiều địa chỉ IP của máy chủ “Hệ thống tên miền”. Những máy chủ này sẽ chuyển từ địa chỉ trang web chuẩn (ví dụ <http://www.ubuntu.com>) thành các địa chỉ IP ví dụ như 91.189.94.156.
- Bước này cho phép máy tính của bạn “tìm kiếm” đúng trang web khi bạn

Một địa chỉ Giao thức Internet (IP) là một dãy số được gán cho các thiết bị trong một mạng máy tính. Nó tương tự như số điện thoại nhà bạn, đó chính là định danh duy nhất của máy tính của bạn để bạn có thể truy cập vào mạng và chia sẻ tập tin với những người khác.

Để truy cập cửa sổ “Thông tin kết nối”, bạn cần phải đảm bảo rằng mạng đang được bật. Nếu không, tùy chọn này sẽ bị tô xám và bạn không thể chọn nó trong thực đơn chuột phải của trình Quản lý mạng được. Để bật mạng, bấm phải vào bộ Quản lý mạng và chọn **Bật mạng** từ thực đơn mở ra.

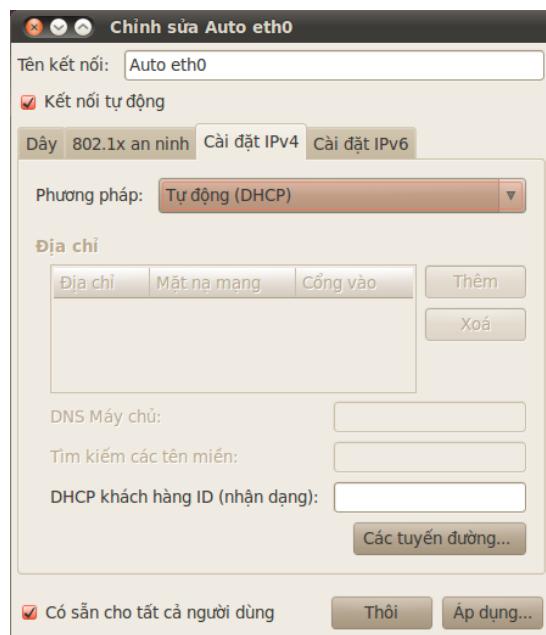
gõ vào địa chỉ mà bạn muốn thăm. Yêu cầu phải có tối thiểu một máy chủ DNS, và bất cứ máy chủ nào được sử dụng để thay thế khi máy đầu tiên bị lỗi.

Để cấu hình bằng tay một mạng dây, bấm phải vào biểu tượng quản lý mạng và chọn **Sửa các kết nối**. Hãy chắc chắn rằng bạn nhìn thấy một thẻ **Dây** bên trong cửa sổ “Các kết nối mạng” đang hiển thị.

Danh sách có thể có một mục như sau “Auto eth0,” hoặc một tên tương tự. Nếu một kết nối được liệt kê, chọn nó và bấm vào nút **Sửa**. Nếu không có kết nối nào được liệt kê, bấm vào nút **Thêm**.

Nếu muốn thêm một kết nối, đầu tiên bạn cần phải cung cấp một tên cho kết nối để phân biệt nó với các kết nối khác sau này. Trong trường “Tên kết nối”, chọn một tên ví dụ như “Kết nối có dây 1.”

Nếu bạn chưa có những thiết lập này, bạn cần phải liên hệ với người quản trị mạng của mình hoặc bộ phận chăm sóc khách hàng của ISP để nhận chúng.



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

Cài đặt một kết nối:

1. Phía dưới tên kết nối, hãy đảm bảo rằng tùy chọn **Tự động kết nối** đã được chọn.
2. Chuyển sang thẻ **Thiết lập IPv4**.
3. Chuyển **Chế độ** sang “Thủ công.”
4. Bấm vào nút **Thêm** ở bên cạnh danh sách các địa chỉ rỗng.
5. Nhập địa chỉ IP vào trường nằm ngay sau tiêu đề **Địa chỉ**.
6. Bấm vào phía bên phải của địa chỉ IP, ngay phía dưới tiêu đề **Mặt nạ mạng**, và nhập mặt nạ mạng của bạn. Nếu bạn không chắc chắn về mặt nạ mạng của bạn, thì “255.255.255.0” thường được dùng.
7. Bấm vào bên phải của mặt nạ mạng, ngay sau tiêu đề **Cổng**, và nhập một địa chỉ của cổng.
8. Trong trường **Các máy chủ DNS** phía dưới, hãy nhập địa chỉ của máy chủ DNS. Nếu mạng của bạn có nhiều hơn một máy chủ DNS, hãy nhập tất cả, mỗi địa chỉ ngăn cách với nhau bằng dấu chấm hoặc dấu cách.
9. Bấm vào nút **Áp dụng** để lưu các thiết lập của bạn.



Một địa chỉ MAC là địa chỉ phần cứng của máy tính của bạn dành cho card mạng, và việc nhập nó đôi khi rất quan trọng khi sử dụng một modem quay số hoặc các thiết bị tương tự. Nếu bạn biết địa chỉ MAC của card mạng, hãy nhập nó vào trong trường tương ứng trong thẻ **Có dây** của cửa sổ chỉnh sửa.

Khi bạn quay trở lại màn hình Các kết nối mạng, kết nối mà bạn đã thêm vào sẽ được liệt kê trong danh sách. Bấm vào nút **Đóng** để quay trở lại desktop. Nếu kết nối của bạn được cấu hình đúng, biểu tượng Quản lý mạng sẽ thay đổi để hiển thị một kết nối đang hoạt động. Để kiểm tra xem liệu kết nối của bạn đã cài đặt đúng hay chưa, vui lòng xem các bước hướng dẫn phía trên để kiểm tra lại kết nối DHCP.

Không dây

Nếu máy tính của bạn được trang bị một card mạng không dây (Wi-Fi) và bạn đang ở gần một mạng không dây, thì bạn có thể cài đặt một kết nối không dây trong Ubuntu.

Kết nối tới mạng không dây cho lần đầu tiên

Nếu máy tính của bạn có một card mạng không dây, bạn có thể kết nối tới một mạng không dây. Phần lớn các máy laptop và netbook đều có một card mạng không dây.

Ubuntu có khả năng tự xác định mạng không dây bất kì nằm trong phạm vi tìm kiếm của card mạng không dây. Để xem danh sách các mạng không dây, hãy bấm vào biểu tượng Quản lý mạng. Ngay phía dưới tiêu đề “Các mạng không dây”, bạn sẽ thấy danh sách các mạng không dây có sẵn. Mỗi mạng sẽ hiển thị tên của chúng phía bên trái, và một bảng đo tín hiệu phía bên phải. Một bảng đo tín hiệu sẽ trông giống như một chuỗi các thanh –càng nhiều thanh hiện ra có nghĩa là tín hiệu kết nối càng mạnh.

Một mạng không dây có thể được mở để cho mọi người cùng truy cập, hoặc có thể được bảo vệ. Một cái khóa nhỏ sẽ hiện ra ngay bên cạnh bảng đo tín hiệu của bất cứ mạng không dây nào đang được bảo vệ. Bạn sẽ cần phải biết chính xác mật khẩu để có thể kết nối tới chúng.

Để kết nối tới mạng không dây, hãy chọn mạng bạn muốn trong danh sách tên mạng. Đây là tên được cài đặt khi bộ định tuyến không dây hoặc điểm truy cập không dây được cài đặt. Nếu bạn đang nằm trong một khu vực làm việc hoặc ở vị trí truy cập mạng không dây miễn phí thì tên mạng thường rất dễ nhận ra.

Nếu mạng không được bảo vệ (*i.e.*, bảng đo tín hiệu mạng không có biểu tượng cái khóa), mạng sẽ được kết nối chỉ trong vài giây. Biểu tượng NetworkManager trên bảng trên cùng sẽ hoạt động khi Ubuntu thiết lập được kết nối, và khi kết nối thành công thì nó sẽ chuyển sang hiển thị tín hiệu mạng. Một thông điệp thông báo ở góc trên bên phải màn hình của bạn sẽ xuất hiện, cho biết bạn đã kết nối thành công.

Nếu mạng được bảo mật, Ubuntu sẽ hiển thị một cửa sổ thông báo “Yêu cầu chứng thực mạng không dây” khi nó cố thử kết nối. Điều đó có nghĩa là kết nối yêu cầu một mật khẩu để truy cập.

Nếu bạn biết mật khẩu, nhập nó vào trong trường **Mật khẩu**, và bấm nút **Kết nối**. Khi bạn gõ mật khẩu, mật khẩu sẽ được che đi để tránh người khác

Để nâng cao tốc độ và độ tin tưởng cho kết nối của bạn, vui lòng di chuyển lại gần điểm truy cập của bạn.



Hình 3.6: Nhập vào mật khẩu của mạng không dây.

nhòm ngó. Nếu bạn muốn, bạn có thể chọn tùy chọn **Show password** để hiển thị mật khẩu bạn đã gõ.

Sau khi bấm nút **Kết nối**, biểu tượng NetworkManager trên bảng phía trên cùng sẽ nhấp nháy khi nó có gắng kết nối tới mạng, nếu bạn nhập đúng mật khẩu, một liên kết sẽ được thiết lập và biểu tượng NetworkManager sẽ chuyển sang hiển thị thanh đo tín hiệu. Một lần nữa, Ubuntu sẽ hiển thị thông báo ở góc trên bên phải của màn hình rằng một kết nối đã được thiết lập

Nếu bạn nhập mật khẩu của mạng không dây sai, NetworkManager sẽ chuyển từ việc thiết lập kết nối sang cửa sổ “Wireless Network Authentication Required”. Bạn có thể nhập lại mật khẩu lần nữa, hoặc chọn **Hủy bỏ** để không kết nối nữa. Nếu bạn không biết mật khẩu của mạng bạn đã chọn, bạn có thể phải lấy mật khẩu từ người quản trị.

Sau khi thiết lập kết nối tới mạng không dây thành công, Ubuntu sẽ lưu những thiết lập này (bao gồm cả mật khẩu mạng) để tạo thuận tiện cho các lần kết nối sau tới mạng không dây đó. Bạn cũng có thể được nhắc để chọn một mật khẩu *keyring*. Keyring sẽ lưu trữ các mật khẩu mạng và các mật khẩu quan trọng khác ở một nơi, và bạn có thể truy cập chúng các lần sau với việc chỉ cần nhớ mật khẩu của keyring.

Chọn tùy chọn **Hiện mật khẩu** để đảm bảo bạn không nhập sai mật khẩu.

Kết nối tới mạng không dây đã lưu

Nếu bạn đã thiết lập thành công kết nối tới một mạng không dây trước đó, mật khẩu của kết nối đó sẽ được lưu trong máy của bạn. Điều này cho phép bạn kết nối tới mạng này mà không cần phải nhập lại mật khẩu.

Thêm vào đó, Ubuntu sẽ tự động thử kết nối tới một mạng không dây nằm trong phạm vi của nó nếu nó có các thiết lập đã được lưu của mạng này. Điều này có tác dụng với cả mạng mở và mạng bảo mật.

Nếu bạn có nhiều mạng không dây đã lưu nằm trong phạm vi, Ubuntu có thể chọn kết nối tới một trong số chúng, trong khi bạn có thể yêu cầu kết nối tới một mạng khác. Trong trường hợp này, hãy bấm vào biểu tượng **Quản lý mạng**. Bạn nên xem danh sách các mạng không dây nằm trong phạm vi, và mức tín hiệu của chúng. Hãy bấm vào mạng bạn muốn.

Nếu mật khẩu và các thiết lập khác không bị thay đổi, Ubuntu sẽ kết nối tới mạng không dây bạn chọn. Nếu mật khẩu bị thay đổi, Ubuntu sẽ hiện ra cửa sổ “Yêu cầu chứng thực mạng không dây”. Trong trường hợp này, hãy làm theo hướng dẫn trong phần trước.

Kết nối tới mạng không dây ẩn

Trong một số trường hợp, bạn có thể muốn kết nối tới một mạng không dây ẩn. Các mạng ẩn này không hiển thị tên nó rộng ra ngoài, điều đó có nghĩa là chúng không hiện ra trong danh sách mạng không dây trong thực đơn Quản lý mạng. Để có thể kết nối tới một mạng ẩn, bạn cần phải có tên của nó và các thiết lập bảo mật từ người quản trị mạng của bạn.

Để kết nối tới một mạng ẩn:

1. Bấm vào biểu tượng Quản lý mạng ở thanh phía trên cùng.
2. Chọn tùy chọn **Kết nối tới mạng không dây ẩn**. Ubuntu sẽ mở ra cửa sổ “Kết nối tới mạng không dây ẩn”.
3. Mặc định, trường **Kết nối** sẽ hiển thị “New...”—bạn có thể để mặc định.
4. Trong trường **Network name**, nhập tên mạng không dây. Tên này cũng chính là một *SSID*. Bạn vui lòng nhập đúng tên mạng như đã được cung cấp
5. Trong trường **Bảo mật mạng không dây**, hãy chọn một tùy chọn. Nếu mạng đang mở, hãy để nó là “Không.” Nếu bạn không biết chính xác các thiết lập cho mạng bạn sẽ không thể kết nối tới mạng ẩn.
6. Bấm vào nút **Kết nối**

Phần còn lại của quá trình sẽ làm việc chính xác như trong phần khởi tạo kết nối cho mạng không dây. Sau khi cài đặt đúng như hướng dẫn ở trên, mạng ẩn sẽ hiện ra trong danh sách các mạng đã lưu.

Bật và tắt card mạng không dây của bạn

Mặc định Ubuntu sẽ bật chức năng truy cập mạng không dây nếu máy bạn có card mạng không dây. Trong một số trường hợp, ví dụ như khi ở trên máy bay, bạn có thể cần phải tắt sóng không dây đi.

Để làm như vậy, hãy bấm phải vào biểu tượng Quản lý mạng, rồi bỏ chọn tùy chọn **Bật không dây**. Mạng không dây của bạn sẽ bị tắt, máy tính của bạn sẽ không thể tìm kiếm các mạng không dây hiện tại nữa.

Để bật lại mạng không dây, bấm phải vào biểu tượng Quản lý mạng, rồi chọn tùy chọn **Bật không dây**. Mạng không dây của bạn lại được bật trở lại. Ubuntu sẽ tìm kiếm các mạng không dây ở gần nó và sẽ kết nối tới bất cứ mạng nào đã được lưu đang nằm trong vùng của nó.

Một số máy tính có thể có nút hoặc cần gạt để tắt WiFi.

Thay đổi một mạng không dây

Đôi khi, bạn có thể muốn thay đổi các thiết lập cho kết nối không dây mà bạn đã lưu trước đó. Mật khẩu của nó có thể đã bị thay đổi, hoặc quản trị hệ thống yêu cầu bạn thay đổi một số thiết lập cho mạng hoặc bảo mật.

Để sửa một kết nối không dây đã lưu:

1. Bấm chuột phải vào biểu tượng Quản lý mạng và chọn **Sửa các kết nối...**
2. Cửa sổ “Kết nối mạng” sẽ được mở ra. Bấm vào thẻ **Wireless** để xem danh sách các kết nối không dây đã lưu
3. Mặc định, danh sách này sẽ hiển thị các kết nối theo thứ tự truy cập gần đây nhất. Tìm kết nối mà bạn muốn sửa, bấm vào nó và chọn **Sửa**.
4. Ubuntu sẽ mở ra một cửa sổ có tên là “Sửa *(tên kết nối)*”, trong đó *(tên kết nối)* là tên của kết nối mà bạn đang sửa. Cửa sổ có một số thẻ.

5. Các thẻ phía trên, bạn có thể thay đổi trường **Tên kết nối** nếu muốn đặt cho kết nối một tên dễ nhận ra
6. Nếu tuỳ chọn **Tự động kết nối** không được chọn, Ubuntu sẽ tự tìm ra các mạng không dây nhưng sẽ không tự kết nối trừ khi bạn chọn nó từ trong thực đơn Quản lý mạng. Chọn hoặc bỏ chọn nó để thiết lập.
7. Trong thẻ **Không dây** của cửa sổ “Sửa < tên kết nối>”, bạn có thể muốn sửa trường **SSID**. SSID là tên mạng của kết nối không dây—nếu đặt đúng, mạng có thể được xác định và một kết nối có thể được thiết lập. Đề nghị hãy chắc chắn rằng SSID được thiết lập theo đúng các hướng dẫn của người quản trị mạng.
8. Phía dưới SSID, bạn nên xem trường **Chế độ**. Chế độ “Infrastructure” có nghĩa là bạn sẽ được kết nối tới bộ định tuyến hoặc điểm truy cập không dây. Đây là chế độ phổ biến nhất cho mạng không dây. Chế độ “Ad-hoc” là chế độ kết nối giữa các máy tính với nhau và thường chỉ được dùng trong một số trường hợp đặc biệt.
9. Trong thẻ **Bảo mật không dây** của cửa sổ “Sửa < tên kết nối>”, bạn có thể muốn thay đổi trường **Bảo mật** cho đúng. Tuỳ chọn **Không** nghĩa là bạn đang dùng một mạng mở không được bảo mật. Các tuỳ chọn khác có thể cần một chút thông tin thêm khác nữa:
 - ▶ **WEP 40/128-bit Key** là một thiết lập bảo mật cũ vẫn còn được sử dụng ở một số mạng không dây. Nếu mạng của bạn sử dụng chế độ bảo mật này, bạn sẽ cần phải nhập một khoá vào trường **Khoá** đang hiển thị nếu bạn chọn chế độ đó.
 - ▶ **WEP 128-bit Passphrase** là một kiểu bảo mật tương tự cũ hơn kiểu ở trên. Tuy nhiên, thay vì một khoá, người quản trị mạng của bạn phải tự cung cấp cho bạn một chuỗi truy cập dạng—mật khẩu—để kết nối tới mạng. Một khi bạn đã chọn chế độ bảo mật này, bạn sẽ cần phải nhập chuỗi truy cập vào trường **Khoá**.
 - ▶ **WPA & WPA2 Personal** là chế độ bảo mật phổ biến nhất cho kết nối không dây ở nhà hoặc trong môi trường doanh nghiệp. Một khi đã chọn chế độ này, bạn sẽ cần phải nhập mật khẩu vào trường **Mật khẩu**.
 - ▶ Nếu quản trị mạng của bạn yêu cầu LEAP, WEP động, hoặc WPA & WPA2 Đối với việc bảo mật cho doanh nghiệp, bạn cần phải có người quản trị giúp để cài đặt các chế độ bảo mật này.
10. Trong thẻ **IPv4 Settings**, bạn có thể cần phải đổi trường **Phương thức** từ “(DHCP) tự động” sang “Bằng tay,” hoặc một trong các phương thức khác. Đối với việc cài đặt các thiết lập bằng tay (hay còn gọi là địa chỉ tĩnh), xin vui lòng xem thêm các phần phía trên trong phần caiaf đặt kết nối có dây bằng tay.
11. Sau khi thay đổi kết nối xong, bấm vào **Áp dụng** để lưu các thay đổi của bạn và đóng cửa sổ. Bạn có thể bấm vào nút **Bỏ qua** để đóng cửa sổ mà không áp dụng các thay đổi.
12. Cuối cùng, bấm vào **Đóng** trên cửa sổ “Các kết nối mạng” để quay trở lại desktop.

Sau khi thay đổi, các thiết lập mới của bạn sẽ có hiệu lực ngay lập tức.

Các cách kết nối khác

Có một số cách để kết nối trên Ubuntu.

Với trình quản lý mạng, bạn có thể cấu hình kết nối Di động băng rộng để có thể luôn trực tuyến thông qua điện thoại di động hoặc các thiết bị mang dữ liệu di động khác.

Bạn có thể kết nối tới DSL (Digital Subscriber Lines), là một dạng kết nối mạng sử dụng đường dây điện thoại và một “DSL modem.”

Cũng có thể dùng NetworkManager để thiết lập một VPN (Mạng riêng ảo). Đây là cách thường được dùng để tạo ra các kết nối bảo mật tới nơi làm việc.

Ubuntu cũng có thể kết nối thông qua mạng di động băng rộng, VPN, hoặc DSL, tuy nhiên, các cách này không nằm trong phạm vi của hướng dẫn này.

Một VPN là một “Mạng riêng ảo,” và đôi khi được dùng để hỗ trợ các kết nối bảo mật. DSL là “Digital Subscriber Line,” một loại kết nối băng rộng.

Duyệt web

Một khi bạn đã kết nối vào mạng, bạn có thể duyệt web trên Ubuntu.

Mozilla Firefox là ứng dụng mặc định để duyệt web trên Ubuntu.

Khởi động Firefox

Để khởi động Firefox, mở thực đơn **Applications**, rồi chọn **Internet**, và chọn **Firefox Web Browser**. Nếu bàn phím của bạn có phím “www”, bạn cũng có thể bấm nó để khởi động Firefox.

Để tạo phím tắt hoặc thay đổi shortcut để chạy Firefox, hãy truy cập vào **System > Preferences > Keyboard Shortcuts**.

Duyệt các trang web

Xem trang chính của bạn

Khi khởi động Firefox, bạn sẽ thấy trang chủ của bạn. Mặc định, bạn sẽ thấy trang khởi động của Ubuntu.

Để hiển thị nội dung trang web được nhiều hơn trên màn hình, bạn có thể sử dụng *Chế độ đầy màn hình*. Chế độ đầy màn hình đưa thanh công cụ của Firefox thành một thanh cộng cụ nhỏ. Để bật chế độ Đầy màn hình, đơn giản chỉ cần chọn **Xem > Đầy màn hình** hoặc bấm F11.

Để đi tới trang chủ của bạn nhanh chóng, hãy ấn tổ hợp Alt+Home.

Chuyển hướng tới trang khác

Để chuyển tới một trang web mới, bạn cần gõ địa chỉ Internet của nó (còn được gọi là một URL) vào thanh địa chỉ. URL thường được bắt đầu với “http://” và sau đó là một hoặc nhiều tên để tạo thành một địa chỉ. Ví dụ “<http://www.ubuntu.com/>”.

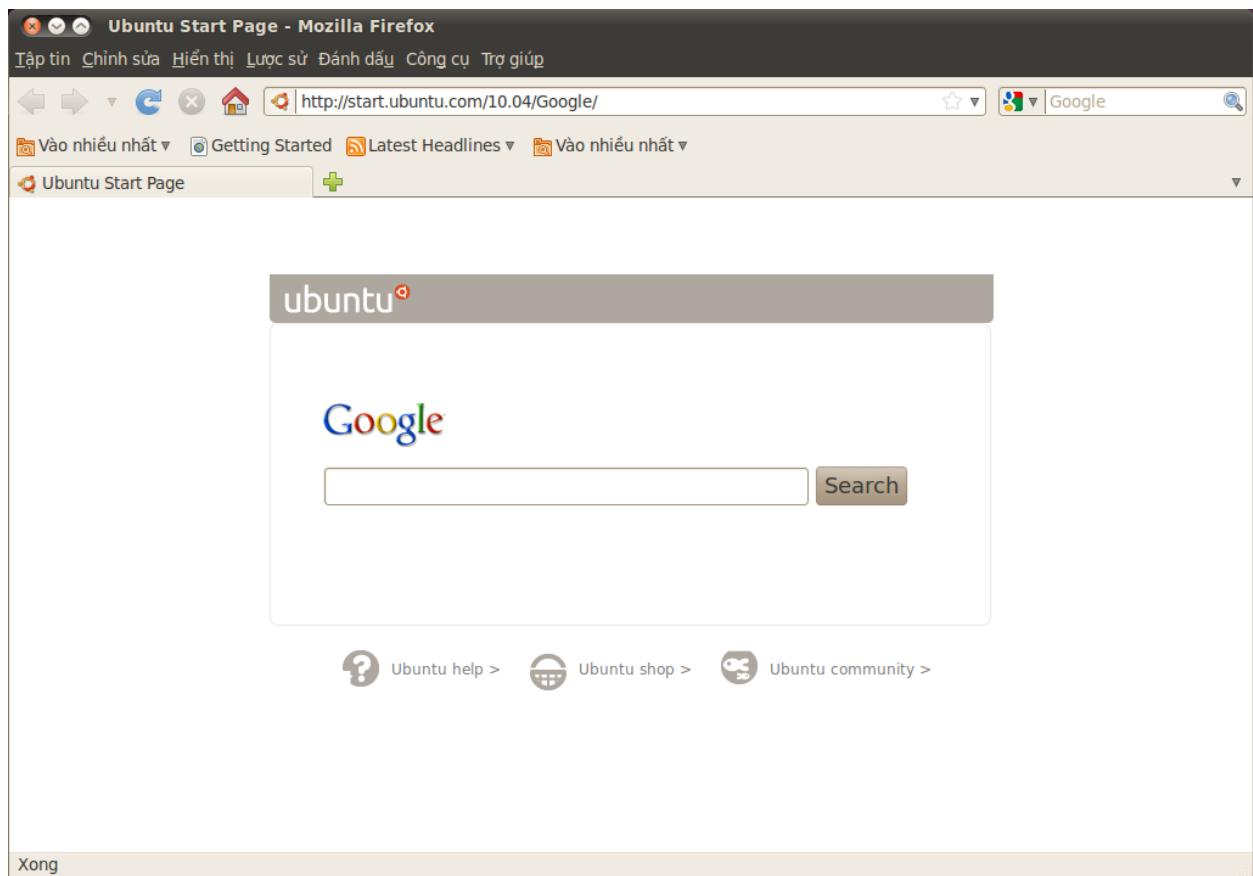
URL là viết tắt của Uniform Resource Locator và www là viết tắt của World Wide Web.

Để chuyển hướng:

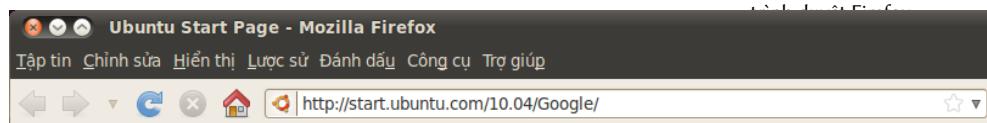
1. Bấm vào thanh địa chỉ để chọn các URL đã có.
2. Gõ URL của trang bạn muốn thăm. Địa chỉ URL mà bạn gõ sẽ thay thế bất cứ dòng chữ nào đã có trong thanh địa chỉ.
3. Bấm Enter.

Để chọn nhanh chóng URL của thanh Vị trí, hãy bấm Ctrl+L.

Bạn có thể bấm phím F6 trên bàn phím để tô sáng thanh vị trí của Firefox.



Hình 3.7: Trang chủ Ubuntu mặc định cho trình duyệt Firefox.



Hình 3.8: Bạn có thể nhập địa chỉ trang web hoặc tìm kiếm trên mạng bằng việc gõ nó vào thanh địa chỉ.

Nếu bạn không biết một URL, hãy thử gõ một từ của trang mà bạn muốn thăm (ví dụ tên hoặc yêu cầu tìm kiếm khác) vào trong thanh địa chỉ và nhấn **Nhập**. Nó sẽ sử dụng máy tìm kiếm bạn đã chọn—mặc định là Google—để tìm kiếm, và đưa bạn tới trang đầu tiên trong kết quả.

Bấm vào một liên kết

Phần lớn các trang web đều có chứa các liên kết mà bạn có thể bấm vào để đi tới một trang khác.

Để bấm vào một liên kết:

1. Di chuyển con trỏ chuột tới khi nó chuyển thành một ngón tay đang chỉ. Điều này chỉ xảy ra khi con trỏ đang nằm trên một liên kết. Phần lớn các liên kết là dòng chữ được gạch chân ở dưới, nhưng các nút và ảnh trên một trang web cũng có thể là các liên kết.
2. Bấm vào liên kết một lần nữa. Trong khi Firefox xác định trang của liên kết, thông điệp trạng thái sẽ hiện ra ở dưới đáy của cửa sổ.

Xem lại các bước của bạn

Nếu bạn muốn thăm một trang mà bạn đã từng xem trước đó, có một số cách để thực hiện điều đó.

- ▶ Để quay lại trang hoặc tiến tới một trang, hãy bấm vào nút **Lùi** hoặc **Tiến**.
- ▶ Để quay lại hoặc tiến tới nhiều hơn một trang, hãy bấm vào các tam giác nhỏ trên nút **Lùi** và **Tiến**. Bạn sẽ thấy danh sách các trang mà bạn mới ghé qua gần đây. Để ghé thăm một trang, chọn nó trong danh sách.
- ▶ Để xem danh sách của bất cứ URL nào mà bạn đã nhập trên thanh địa chỉ, hãy bấm vào mũi tên chỉ xuống ở đầu bên phải của thanh địa chỉ. Để xem một trang, hãy chọn nó trong danh sách.
- ▶ Để chọn từ các trang mà bạn đã từng ghé thăm trong suốt phiên làm việc, hãy mở thực đơn **Lịch sử** và chọn từ danh sách nằm phía dưới của thực đơn.
- ▶ Để mở các trang web mà bạn vừa mới thăm trong các phiên làm việc trước, hãy mở thực đơn **Lịch sử** và chọn **Xem tất cả lịch sử**. Firefox sẽ mở ra cửa sổ “Thư viện”, nó hiển thị một danh sách các thư mục. Bấm vào các thư mục để hiển thị các thư mục con, hoặc vào các tiêu đề của trang web mà bạn đã xem. Bấm vào tiêu đề của trang web để xem trang đó.

Dùng và nạp lại

Nếu trang nạp quá lâu hoặc bạn không muốn xem trang web nữa, hãy bấm vào nút **Dừng**.

Để tải lại trang hiện tại hoặc để lấy phiên bản mới nhất, hãy bấm vào nút **Tải lại** hoặc tổ hợp phím **Ctrl+R**.

Mở các cửa sổ mới

Cùng lúc, bạn có thể muốn có nhiều hơn một cửa sổ trình duyệt. Nó giúp bạn tổ chức các phiên duyệt web tốt hơn, hoặc phân chia các trang web mà bạn đang xem vì nhiều lý do khác nhau.

Có hai cách để tạo ra một cửa sổ mới:

- ▶ Trên thanh thực đơn, mở thực đơn **Tập tin**, và chọn **Cửa sổ mới**.
- ▶ Bấm tổ hợp phím **Ctrl+N**.

Khi một cửa sổ mới được mở ra, bạn có thể sử dụng nó giống như cửa sổ đầu tiên—bao gồm các thẻ chuyển hướng và thẻ đang mở.

Mở một liên kết trong một cửa sổ mới

Đôi khi, bạn có thể muốn bấm vào một liên kết để chuyển hướng đến một trang web khác, nhưng không muốn đóng lại trang gốc. Để làm thế, bạn có thể mở liên kết bạn thích bằng cách bấm vào cửa sổ của nó.

Có hai cách để mở một liên kết trong cửa sổ của nó:

- ▶ Bấm phải vào liên kết để mở thực đơn. Chọn tùy chọn **Mở liên kết trong cửa sổ mới**. Một cửa sổ mới sẽ mở ra, chứa trang web của liên kết mà bạn đã bấm.

- ▶ Bấm và giữ phím **Shift** trong khi bấm vào một liên kết. Nó sẽ mở ra trang web mới trong một cửa sổ mới.

Duyệt web theo thẻ

Nếu bạn muốn thăm nhiều hơn một trang web cùng lúc, bạn có thể sử dụng **Thẻ trình duyệt** để chuyển trang.

Thẻ trình duyệt cho phép bạn mở nhiều trang web trong một cửa sổ Firefox, mỗi trang trong một thẻ. Nó giúp tiết kiệm không gian desktop của bạn vì bạn không phải mở một cửa sổ cho mỗi trang web mà bạn cần xem nữa. Bạn có thể mở, đóng, và tải lại trang trong từng thẻ mà không cần phải chuyển qua lại các cửa sổ.

Bạn có thể chuyển qua lại nhanh chóng giữa các thẻ khác nhau bằng cách sử dụng phím tắt **Ctrl+Tab**.

Mở một thẻ trống

Có ba cách để tạo một thẻ trống:

- ▶ Bấm vào nút **Thẻ mới** ở phía bên phải cửa thẻ cuối cùng.
- ▶ Trên thanh thực đơn, mở thực đơn **Tập tin**, và chọn **Thẻ mới**.
- ▶ Bấm tổ hợp phím **Ctrl+T**.

Khi bạn tạo một thẻ mới, nó sẽ chứa một trang trắng với dấu nhắc ở thanh địa chỉ. Hãy gõ một địa chỉ (URL) hoặc từ khóa để mở một trang web trong thẻ mới.

Mở một liên kết trong chính thẻ đó

Đôi khi, bạn có thể muốn bấm vào một liên kết để chuyển tới một trang web khác, nhưng không muốn trang gốc bị đóng. Để làm thế, bạn có thể mở liên kết bạn muốn trong thẻ riêng.

Có ba cách để mở một liên kết trong thẻ của nó:

- ▶ Nếu chuột của bạn có nút giữa hoặc cuộn giữa, bấm vào liên kết bằng nút đó. Một thẻ mới sẽ mở ra, bao gồm trang web của liên kết mà bạn đã bấm.
- ▶ Bấm vào liên kết bằng chuột trái, và giữ nút chuột. Kéo liên kết vào một khoảng trống trên thẻ và thả chuột. Một thẻ mới sẽ mở ra, bao gồm trang web của liên kết mà bạn đã kéo.
- ▶ Bấm và giữ phím **Ctrl** trong khi bấm chuột trái vào liên kết. Một thẻ mới sẽ mở ra, chứa nội dung trang web của liên kết mà bạn đã bấm vào.

Đóng một thẻ

Sau khi bạn xem xong trang web trong thẻ, bạn có thể đóng nó lại.

Có bốn cách để đóng một thẻ:

- ▶ Bấm chuột vào nút **Close** ở bên phải của thẻ bạn muốn đóng.
- ▶ Trên thanh thực đơn, mở thực đơn **File**, và chọn **Close Tab**.
- ▶ Bấm vào thẻ bạn muốn và đóng bằng nút chuột giữa, hoặc nút cuộn nếu bạn có.
- ▶ Bấm tổ hợp phím **Ctrl+W**.

Khôi phục một thẻ đã đóng

Đôi khi, bạn đã vô tình đóng sai một thẻ, hoặc vì một lý do nào đó muốn quay trở lại thẻ bạn đã đóng gần đây.

Để quay trở lại thẻ bạn đã đóng, hãy làm một trong các cách sau:

- ▶ Trên thanh thực đơn, mở thực đơn History, chọn Recently Closed Tabs, và chọn tên thẻ bạn muốn khôi phục.
- ▶ Bấm tổ hợp phím Ctrl+Shift+T để mở lại thẻ đã đóng gần đây nhất.

Thay đổi thứ tự các thẻ

Để di chuyển một thẻ đến một vị trí khác, kéo nó bằng chuột. Bấm và giữ trên thẻ và kéo thẻ tới vị trí mới. Trong khi bạn kéo thẻ, Firefox sẽ hiển thị một chỉ thị cho biết nơi mà thẻ sẽ được di chuyển tới.

Chuyển thẻ giữa hai cửa sổ

Nếu bạn có nhiều hơn một cửa sổ Firefox đang mở, bạn có thể di chuyển một thẻ mở tới một cửa sổ khác. Bạn có thể tách một thẻ ra một cửa sổ khác.

Để di chuyển một thẻ từ cửa sổ Firefox này tới cửa sổ khác đang mở, hãy bấm và giữ thẻ rồi thả nó vào thanh thẻ trên cửa sổ Firefox khác. Khi bạn thả nút chuột, thẻ sẽ được gắn vào cửa sổ mới đó.

Để chuyển một thẻ trong một cửa sổ thành một cửa sổ mới, bấm và giữ thẻ rồi thả nó xuống phía dưới của thanh thẻ. Khi bạn thả nút chuột, thẻ sẽ trở thành một cửa sổ mới.

Tìm kiếm

Bạn có thể tìm kiếm trang web, hoặc các bộ sưu tập khác, từ trong Firefox mà không cần phải ghé thăm trang web tìm kiếm.

Mặc định, Firefox sẽ tìm kiếm các trang web bằng máy tìm kiếm Google.

Tìm kiếm web

Để tìm kiếm web trên Firefox, hãy gõ một số từ vào trong thanh Tìm kiếm của Firefox.

Ví dụ, nếu muốn tìm thông tin về *world cup*:

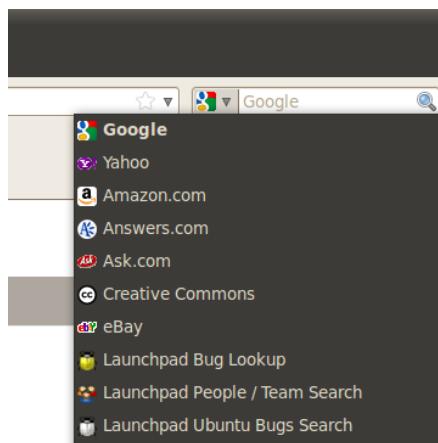
1. Bấm vào **Thanh tìm kiếm**.
2. Hãy gõ cụm từ “*world cup*.” Từ bạn gõ sẽ thay thế bất cứ từ gì đang có trong Thanh Tìm kiếm.
3. Nhấn Enter để bắt đầu tìm kiếm.

Kết quả tìm kiếm từ Google cho cụm từ “*world cup*” sẽ hiển thị trong cửa sổ Firefox.

Chọn các máy tìm kiếm

Nếu bạn không muốn sử dụng Google làm máy tìm kiếm của mình trong Thanh tìm kiếm, bạn có thể thay đổi máy tìm kiếm trong Firefox.

Để thay đổi máy tìm kiếm, hãy bấm vào biểu tượng phía bên trái của Thanh tìm kiếm. Chọn một trong số các máy tìm kiếm trong danh sách. Một



Hình 3.9: Có một số máy tìm kiếm khác mà bạn có thể sử dụng trong thanh tìm kiếm của Firefox.

số máy tìm kiếm, ví dụ Google, thì tìm kiếm tất cả các trang web; các máy khác, ví dụ Amazon.com, chỉ tìm trong một số trang định sẵn.

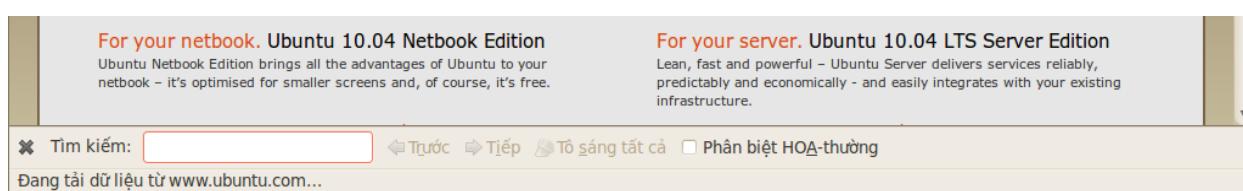
Tìm kiếm web cho cụm từ đã chọn trong một trang

Đôi khi, bạn có thể muốn tìm kiếm một cụm từ xuất hiện trên một trang web khác. Thay vì sao chép và dán cụm từ đó vào Thanh tìm kiếm, Firefox cho phép bạn tìm kiếm trang web với từ mà bạn đã chọn trong trang.

1. Tô sáng bất cứ từ nào trong trang web bằng nút chuột trái.
2. Bấm phải trên cụm từ mà bạn đã tô sáng để mở thực đơn. Chọn tùy chọn **Tìm kiếm bằng [Máy tìm kiếm] cho “[cụm từ bạn chọn]”**.

Firefox sẽ mở ra một thẻ mới chứa các kết quả tìm kiếm cho cụm từ bạn đã tô sáng bằng máy tìm kiếm đã chọn.

Tìm trong trang



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

Bạn có thể muốn tìm kiếm một cụm từ chỉ định trong trang web mà bạn đang xem. Để tìm từ trong trang hiện tại với Firefox:

1. Bấm tổ hợp phím **Ctrl+F** hoặc chọn **Chỉnh sửa > Tìm kiếm** để mở **Thanh Tìm kiếm** ở dưới đáy của Firefox.
2. Nhập từ mà bạn muốn tìm kiếm vào trong trường **Tìm kiếm** trong thanh Tìm kiếm. Máy tìm kiếm sẽ tự động bắt đầu tìm kiếm ngay khi bạn gõ gì đó vào.
3. Một khi có cụm từ tìm kiếm nào đó xuất hiện trên trang, bạn có thể:
 - Bấm **Tiếp** để tìm từ nằm phía dưới vị trí con trỏ hiện tại.
 - Bấm **Lui** để tìm từ nằm phía trên vị trí con trỏ hiện tại.

- ▶ Bấm vào nút **Tô sáng tất cả** để tô sáng tất cả các từ tìm kiếm trong trang hiện tại.
- ▶ Chọn tùy chọn **Tìm chính xác** để giới hạn tìm kiếm các từ có kiểu in hoa thường như cụm từ bạn đã muốn tìm kiếm.

Để tìm từ từ hoặc cụm từ tương tự lần nữa, hãy bấm F3 hoặc chọn **Chỉnh sửa** ▶ **Tìm lại** từ thanh thực đơn.

Sao chép và lưu các trang

Với Firefox, bạn có thể sao chép một phần của trang và dán nó vào đâu đó, hoặc lưu trang hoặc một phần của trang vào trong máy tính của bạn.

Sao chép một phần của trang

Để sao chép văn bản trong một trang:

1. Tô sáng từ bằng chuột của bạn.
2. Chọn **Sửa** ▶ **Sao chép** từ thanh thực đơn.

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

Để sao chép một liên kết (URL) hoặc một ảnh liên kết tới một trang khác:

1. Hãy đặt con trỏ lên liên kết hoặc ảnh.
2. Bấm phải vào liên kết hoặc ảnh để mở ra một thực đơn.
3. Chọn **Sao chép vị trí liên kết** hoặc **Sao chép vị trí ảnh**. Nếu một ảnh cũng là một liên kết, bạn có thể chọn cả mục khác của thực đơn.

Bạn có thể dán liên kết vào trong một chương trình khác hoặc vào thanh Địa chỉ của Firefox.

Lưu tất cả hoặc một phần của một trang

Để lưu một trang trong Firefox:

1. Chọn **Tập tin** ▶ **Lưu trang như** từ thanh thực đơn. Firefox sẽ mở ra cửa sổ “Lưu như”.
2. Chọn một nơi để lưu trang.
3. Nhập tên tập tin cho trang, và bấm **Lưu**.

Để lưu một ảnh trong một trang:

1. Đặt con trỏ chuột vào ảnh.
2. Bấm phải vào ảnh để mở thực đơn.
3. Chọn **Lưu ảnh như**. Firefox sẽ mở ra cửa sổ “Lưu ảnh”.
4. Chọn vị trí để lưu ảnh.
5. Nhập tên tập tin cho ảnh và bấm **Lưu**.

Đổi trang chủ của bạn

Mặc định, Firefox sẽ mở ra trang **Ubuntu Start Page** khi bạn khởi động Firefox. Nếu bạn muốn hiển thị một trang khác khi khởi động Firefox, bạn cần phải thay đổi trang chủ ưa thích của mình.

Để đổi trang chủ của bạn:



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

1. Chuyển tới trang mà bạn muốn là trang chủ của mình.
2. Chọn **Chỉnh sửa > Ưa thích** từ thanh thực đơn.
3. Trong phần “Khởi động” của thẻ **Chính**, thẻ được hiển thị mặc định khi mở, bấm vào nút **Sử dụng trang hiện tại**. Nếu bạn có nhiều hơn một thẻ đang mở thì tất cả các thẻ này sẽ được mở khi khởi động Firefox.
4. Bấm vào **Đóng**.

Đánh dấu

Khi duyệt web bạn có thể muốn quay trở lại một trang web cụ thể nào đó mà không cần phải nhớ địa chỉ URL.

Trong Firefox, bạn có thể tạo các **Đánh dấu**, chúng sẽ được lưu lại trong trình duyệt web và bạn có thể dùng để quay lại trang đó nếu cần.

Đánh dấu một trang

Nếu bạn đã chuyển tới một trang và muốn đánh dấu nó cho các lần ghé thăm sau, bạn cần phải đánh dấu nó lại.

Có hai cách để đánh dấu một trang:

- ▶ Từ thanh thực đơn, chọn **Các đánh dấu và Đánh dấu trang này**. Một cửa sổ sẽ mở ra. Cung cấp tên mô tả cho đánh dấu, và chọn nút **Xong**.
- ▶ Bấm tổ hợp phím **Ctrl+D**. Một cửa sổ sẽ mở ra. Cung cấp tên mô tả cho đánh dấu và bấm vào nút **Xong**.

Chuyển tới một trang đã đánh dấu

Để chuyển tới trang đã đánh dấu, hãy mở thực đơn **Các đánh dấu** từ thanh thực đơn, và chọn tên của đánh dấu của bạn. Firefox sẽ mở trang đã đánh dấu trong thẻ hiện tại.



Bạn cũng có thể bấm tổ hợp phím ***Ctrl+B*** để hiển thị các đánh dấu trong một thanh bên trái của cửa sổ trình duyệt. Nhấn ***Ctrl+B*** lần nữa để ẩn thanh này đi.

Xoá một đánh dấu

Nếu bạn muốn xoá một đánh dấu mà bạn đã tạo trước đó, hãy mở thực đơn Các đánh dấu từ thanh thực đơn, rồi bấm phải vào tên đánh dấu mà bạn muốn. Firefox sẽ mở ra một thực đơn của đánh dấu này. Hãy chọn tùy chọn **Xoá** trong thực đơn. Đánh dấu của bạn sẽ bị xoá.

Lịch sử

Bất cứ khi nào bạn đang duyệt web, Firefox đều lưu lịch sử duyệt của bạn. Nó cho phép bạn có thể quay lại trang web mà bạn đã thăm mà không cần phải nhớ địa chỉ URL của trang, hoặc phải đánh dấu nó.

Để xem lịch sử gần đây nhất của bạn, hãy mở thực đơn **Lịch sử** từ thanh thực đơn. Thực đơn sẽ hiển thị một số trang web mà bạn đã xem gần đây nhất của bạn. Chọn một trong các trang để quay lại nó.

Để xem lịch sử trong thời gian cũ hơn, hãy nhấn ***Ctrl+H***. Firefox sẽ mở ra một “sidebar” nằm phía bên trái của cửa sổ duyệt, nó có chứa lịch sử duyệt của bạn theo mục “Hôm nay,” “Hôm qua,” “7 ngày trước,” “Tháng này,” và đối với các thời gian trước nữa sẽ được xếp theo tháng.

Bấm vào một danh mục để mở rộng nó, và xem các trang bạn đã từng thăm trong khoảng thời gian này. Rồi, sau khi bạn đã tìm thấy trang mình cần, hãy bấm vào tiêu đề của nó để quay lại thăm.

Bạn cũng có thể tìm kiếm một trang bằng tiêu đề của nó. Hãy nhập một vài kí tự, hoặc từ vào trong trường **Tìm kiếm** ở phía trên cùng của thanh lịch sử. Nó sẽ mở ra danh sách các trang web phù hợp với từ khoá của bạn. Bấm vào tiêu đề của trang bạn muốn quay lại.

Nếu bạn muốn ẩn đi thanh lịch sử, hãy bấm ***Ctrl+H*** lần nữa.

Xoá dữ liệu cá nhân

Cùng lúc, bạn có thể muốn xoá tất cả dữ liệu các nhân mà Firefox lưu lại trong lịch sử duyệt của bạn. Vì dữ liệu này chỉ nằm trong máy tính của bạn, do đó bạn có thể muốn xoá nó khi mà bạn phải chia sẻ việc sử dụng máy tính của bạn với người khác.

Để xoá dữ liệu cá nhân, hãy mở thực đơn **Công cụ** trên thanh thực đơn, và chọn **Xoá lịch sử gần đây**. Trong danh sách **Khoảng thời gian muốn xoá**, hãy chọn khoảng thời gian mà bạn muốn Firefox xoá giúp bạn.

Nếu bạn muốn biết nhiều hơn về những gì bạn đã xoá, hãy bấm vào **Thêm** để hiển thị danh sách các tùy chọn.

Sau khi xong, hãy bấm vào nút **Xoá trắng ngay**.

Sử dụng một trình duyệt web khác

Nếu bạn cài đặt một trình duyệt web khác trên máy tính của mình, bạn có thể muốn Ubuntu sử dụng trình duyệt mới này làm mặc định khi bạn bấm vào một liên kết trong thư điện tử, tin nhắn và tại các nơi khác.



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

Để thay đổi trình duyệt bạn muốn, hãy mở thực đơn **Hệ thống** từ thanh thực đơn chính của Ubuntu. Rồi, chọn **Hệ thống**, và chọn **Các ứng dụng ưa thích**. Ubuntu sẽ mở ra cửa sổ “Các ứng dụng ưa thích”.

Trong phần “Trình duyệt Web”, hãy chọn trình duyệt web mới mà bạn muốn, rồi chọn **Đóng**.

Đọc và soạn thư điện tử

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

Ngoài chức năng thư điện tử, Evolution cũng có thể giúp bạn quản lý danh sách liên hệ, lịch và danh sách các công việc.



Bạn không cần phải sử dụng Evolution nếu bạn đang sử dụng một hệ thống thư điện tử trên web, ví dụ như Yahoo Mail, Hotmail, hoặc Gmail. Để truy cập vào các dịch vụ này, hãy sử dụng trình duyệt Firefox.

Chạy Evolution lần đầu tiên

Khi khởi động Evolution lần đầu, bạn cần phải cấu hình nó để có thể kết nối tới tài khoản thư điện tử của bạn.

Khi Evolution khởi động bạn sẽ nhìn thấy cửa sổ “Trợ lý cài đặt Evolution”, chào mừng bạn tới với Evolution. Hãy bấm vào nút **Tiếp tục** để tiếp tục cài đặt.

Tiếp theo, trong màn hình “Phục hồi từ sao lưu”, Evolution sẽ hỏi bạn để phục hồi từ một bản sao lưu trước đó. Vì đây là lần đầu bạn chạy Evolution, bạn có thể bấm **Chuyển tới** để bỏ qua bước này.

Trong màn hình tiếp theo, “Định danh”, bạn có thể nhập tên của mình và địa chỉ thư điện tử bạn muốn sử dụng với Evolution. Nhập tên đầy đủ của bạn vào trong trường **Tên đầy đủ**, và địa chỉ thư điện tử đầy đủ vào trong trường **Địa chỉ thư điện tử**. Bạn có thể điền thêm các thông tin khác, hoặc để theo mặc định nếu muốn. Bấm **Chuyển tới** sau khi bạn đã xong.

Tiếp theo, bạn sẽ thấy màn hình “Nhận thư”. Trong màn hình này, bạn cần cung cấp cho Evolution thông tin thêm về máy chủ thư điện tử của bạn. Nếu bạn không biết các thông tin này, bạn cần phải hỏi người quản trị mạng của bạn hoặc kiểm tra lại từ phía nhà cung cấp dịch vụ thư điện tử.

Có hai loại kết nối thư điện tử là: IMAP, và POP. Chúng sẽ lần lượt được miêu tả ở phía dưới. Trong một số môi trường làm việc còn có một số loại khác, ví dụ Microsoft Exchange hoặc Novell GroupWise—để biết thêm thông tin về các loại kết nối này, đề nghị tham khảo tài liệu của Evolution.

Cài đặt một kết nối IMAP

Kết nối IMAP cho phép bạn quản lý thư điện tử của mình từ xa—thực sự thì thư và các thư mục này nằm trên máy chủ thư điện tử của bạn, trong khi Evolution vẫn cho phép bạn xem, sửa, và xoá các thư và thư mục này khi cần.

Nếu nhà cung cấp dịch vụ thư của bạn để xuất sử dụng kết nối IMAP, hãy chọn **IMAP** từ danh sách thả xuống **Kiểu máy chủ**. Trong trường **Máy chủ**, hãy nhập tên máy chủ thư điện tử của bạn. Lấy ví dụ, **imap.example.com**. Trong trường **Tên người dùng**, hãy nhập tên người dùng mà bạn dùng để đăng nhập vào hệ thống thư điện tử của bạn, ví dụ **joe.x.user**.

Nhà cung cấp thư của bạn có thể đưa ra một số thiết lập bảo mật mà bạn cần phải sử dụng để có thể nhận thư. Nếu kết nối của bạn không sử dụng chế độ bảo mật, hãy để trong danh sách **Sử dụng kết nối bảo mật** là **Không mã hoá**. Nếu không, hãy chọn hoặc là **mã hoá TLS** hoặc **mã hoá SSL** theo đề xuất của nhà cung cấp thư của bạn.

Sau khi chọn các tùy chọn này, hãy bấm **Chuyển tới** để chuyển tới màn hình “Các tùy chọn nhận”. Sẽ rất bình thường nếu bạn để tất cả các tùy chọn này là không chọn, bạn có thể muốn chọn tùy chọn **Kiểm tra thư mới** để Evolution tự động kiểm tra thư theo như mặc định.

Khi bạn hoàn thành các thiết lập, hãy bấm **Chuyển tới** để tiếp tục sang màn hình tiếp theo.

Cài đặt một kết nối POP

Kết nối POP cho phép bạn quản lý thư của bạn trong máy tính của mình—Evolution sẽ kết nối tới nhà cung cấp thư của bạn và tải về các thư mới mà bạn đã nhận, rồi lưu chúng trong các thư mục trên máy tính của bạn. Thư sẽ bị xoá trên máy chủ.

Nếu nhà cung cấp dịch vụ thư của bạn sử dụng kết nối POP, hãy chọn **POP** từ danh sách **Kiểu máy chủ**. Trong trường **Máy chủ**, hãy nhập tên máy chủ thư điện tử của bạn. Ví dụ, **pop.example.com**. Trong trường **Tên người dùng**, hãy nhập tên người dùng mà bạn sử dụng để đăng nhập vào trong hệ thống thư của bạn, ví dụ **joe.x.user**, hoặc **joe.x.user@example.com**.

Nhà cung cấp thư của bạn có thể đưa ra một số thiết lập bảo mật mà bạn cần phải sử dụng để có thể nhận thư. Nếu kết nối của bạn không sử dụng chế độ bảo mật, hãy để trong danh sách **Sử dụng kết nối bảo mật** là **Không mã hoá**. Nếu không, hãy chọn hoặc là **mã hoá TLS** hoặc **mã hoá SSL** theo đề xuất của nhà cung cấp thư của bạn.

Sau khi chọn các tùy chọn này, hãy bấm **Chuyển tới** để chuyển tới màn hình “Các tùy chọn nhận”. Sẽ rất bình thường nếu bạn để tất cả các tùy chọn

này là không chọn, bạn có thể muốn chọn tuỳ chọn **Kiểm tra thư mới** để Evolution tự động kiểm tra thư theo mặc định.

Bạn cũng có thể muốn điều chỉnh các tuỳ chọn Lưu trữ thư, nó sẽ chỉ ra Evolution cần phải làm gì sau khi tải thư về máy tính của bạn. Hãy chọn tuỳ chọn **Để lại thư cả phía trên máy chủ** để Evolution giữ thư ở trên hệ thống thư điện tử của bạn sau khi tải chúng về. Nó cho phép bạn có thể sử dụng một máy tính khác để tải lại tất cả thư mới của bạn. Hãy chọn tuỳ chọn **Xoá sau 7 ngày** để Evolution giữ các thư trong một vài ngày, và xoá chúng sau đó. Bạn có thể chỉnh lại số ngày mà Evolution giữ lại thư.

Khi bạn hoàn thành các thiết lập, hãy bấm **Chuyển tới** để tiếp tục sang màn hình tiếp theo.

Cài đặt tuỳ chọn Gửi

Màn hình tiếp theo sẽ là “Gửi thư”. Tại đây, bạn sẽ cần phải cấu hình kết nối của mình để có thể gửi thư thông qua nhà cung cấp thư điện tử.

Kết nối phổ biến để gửi thư là SMTP, nó là tuỳ chọn mặc định.

Trong trường **Máy chủ**, hãy gõ tên của máy chủ gửi thư ra ngoài (hay còn gọi là máy chủ SMTP), theo như mô tả của nhà cung cấp dịch vụ thư điện tử của bạn. Ví dụ như, **mail.example.com**.

Nếu nhà cung cấp dịch vụ thư điện tử của bạn yêu cầu phải có chứng thực, hãy chọn tuỳ chọn **Máy chủ yêu cầu chứng thực**. Chức năng này gấp khá phổ biến đối với các nhà cung cấp dịch vụ thư điện tử thương mại. Trong phần “Chứng thực” trên màn hình, hãy chọn kiểu chứng thực trong danh sách **Kiểu**—kiểu chứng thực phổ biến nhất là **PLAIN**. Hãy nhập tên người dùng vào phía dưới, trong trường **Tên người dùng**, lấy ví dụ như **joe.x.user**, hoặc **joe.x.user@example.com**.

Nhà cung cấp dịch vụ thư điện tử của bạn có thể chỉ ra các thiết lập bảo mật mà bạn cần phải sử dụng để có thể gửi thư. Nếu kết nối của bạn không sử dụng cơ chế bảo mật, hãy để phần **Sử dụng kết nối bảo mật** là **Không mã hóa**. Ngược lại, hãy chọn hoặc là **mã hóa TLS** hoặc **mã hóa SSL** tùy theo yêu cầu của nhà cung cấp.

Sau khi chọn các tuỳ chọn này, hãy bấm nút **Chuyển tới** để chuyển sang màn hình tiếp theo.

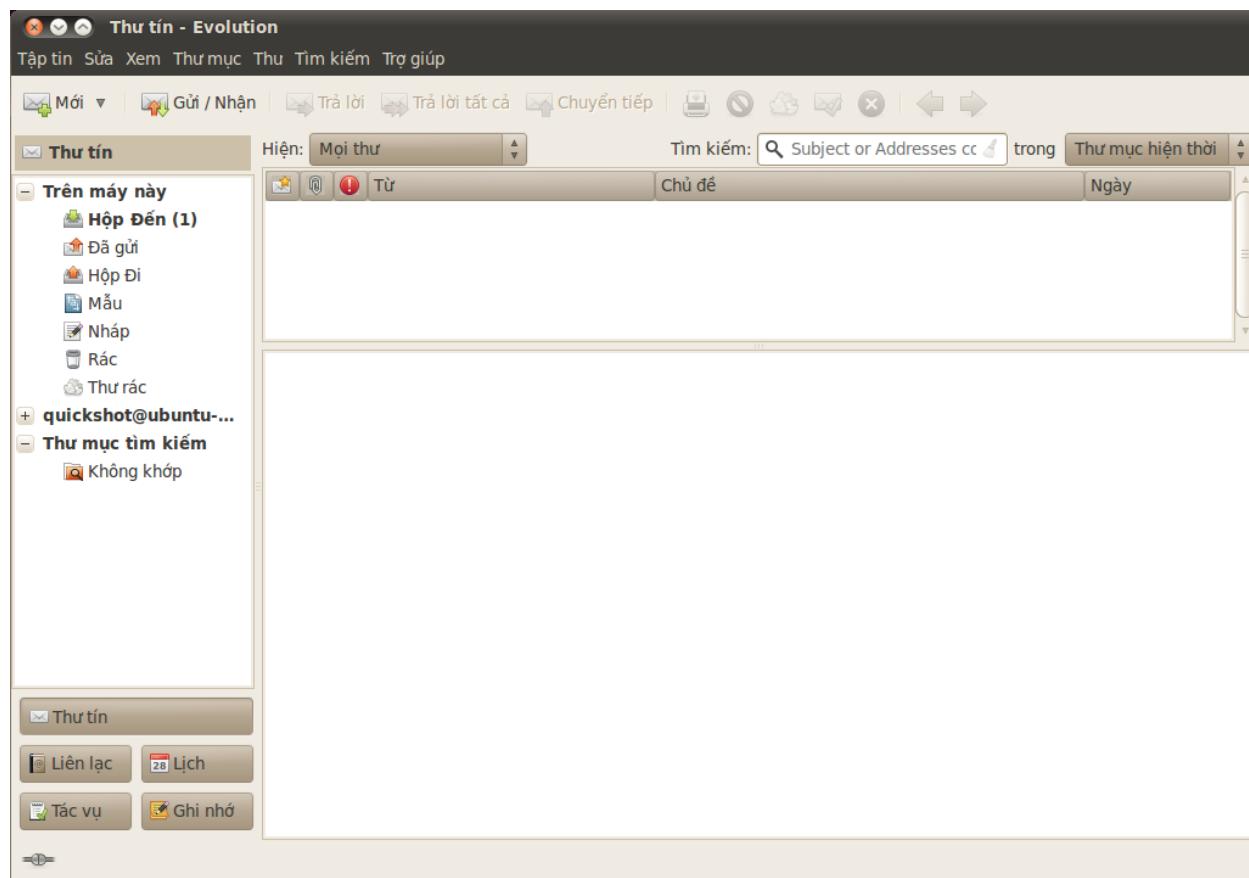
Hoàn thành các tuỳ chọn tài khoản

Trên màn hình tiếp theo, “Quản lý tài khoản”, hãy nhập một tên mô tả cho tài khoản này. Nếu bạn có kế hoạch sử dụng nhiều hơn một nhà cung cấp dịch vụ thư điện tử trên Evolution, bạn sẽ cần sử dụng tên này để phân biệt với các tài khoản khác.

Sau khi xong, hãy bấm vào nút **Chuyển tới**. Nó sẽ mở ra màn hình “Xong”. Nếu bạn tin rằng bạn đã nhập đúng các tuỳ chọn, hãy bấm vào nút **Áp dụng** để kết thúc quá trình cài đặt. Ngược lại, hãy bấm **Quay lui** để quay trở lại hoặc các màn hình trước đó để sửa lại các thiết lập của bạn, hoặc bấm **Bỏ qua** để bỏ qua cài đặt và các thiết lập cho tài khoản.

Sau khi bạn cài đặt xong, Evolution có thể sẽ hỏi bạn liệu bạn có muốn đặt nó là trình duyệt thư điện tử mặc định hay không. Bấm **Đồng ý** nếu bạn muốn đọc và gửi thư chỉ bằng Evolution. Hãy bấm **Không** nếu bạn muốn cài đặt hoặc sử dụng một chương trình thư điện tử khác.

Dạo quanh không gian làm việc của Evolution



Cửa sổ Evolution được chia làm bốn phần. Ở trên cùng là thanh thực đơn và công cụ. Thanh thực đơn cho phép bạn truy cập vào phần lớn các chức năng của Evolution, trong khi thanh công cụ cung cấp một số lối tắt để truy cập một số chức năng hay dùng.

Phía bên trái của cửa sổ là danh sách các thư mục. Mọi thư mà bạn đã gửi hoặc nhận sẽ nằm trong một trong các thư mục này.

Phía dưới danh sách thư mục ở phía bên trái cửa sổ là các nút **Thu**, **Liên hệ**, **Lịch**, **Tasks**, và **Ghi nhớ**. Khi làm việc với thư, nút **Thu** sẽ được chọn. Các nút khác đưa bạn tới các phần khác nhau của Evolution.

Phía bên phải của cửa sổ là danh sách các thư, và xem trước thư ở phía dưới. Danh sách thư hiển thị tất cả các thư trong thư mục được chọn hiện tại, hoặc phù hợp với yêu cầu tìm kiếm của bạn. Phần xem trước thư sẽ hiển thị nội dung của thư hiện tại đang được chọn trong danh sách phái trên.

Hiểu về danh sách thư mục

Danh sách thư mục là cách mà Evolution phân chia và phân loại thư của bạn. Nhóm thư mục đầu tiên trong danh sách có tên là “Trên máy tính này.” Nó là nhóm các thư mục chỉ nằm *trong* máy tính của bạn. Nếu bạn dùng máy chủ POP để nhận thư, bất cứ thư mới nào cũng sẽ được đặt trong thư mục **Hộp thư đến**.

Hình 3.13: Evolution cho phép bạn quản lý thư của bạn và các liên hệ cũng như công việc của bạn.

Bạn có thể bấm vào bất cứ một thư mục nào để xem nội dung của nó được hiện ra ở phía bên phải của cửa sổ.

Mỗi thư mục ban đầu trong danh sách đều là những thư mục đặc biệt:

- ▶ **Hộp thư đến** lưu trữ các thư gửi đến cho bạn.
- ▶ **Nháp** lưu trữ các thư mà bạn đang làm dở, nhưng chưa gửi đi.
- ▶ **Junk** lưu trữ các thư bị coi là thư linh tinh. Thư linh tinh cũng còn được gọi là thư “rác.”
- ▶ **Hộp thư đi** chứa những thư mà bạn đã soạn xong, nhưng vẫn chưa gửi. Ví dụ, nếu bạn đang làm việc với thư của mình trong khi đang không trực tuyến (ví dụ như khi ở trên máy bay chẳng hạn), bạn vẫn có thể bấm nút **Gửi** cho một thư mà bạn đã viết xong. Thư này sẽ được đưa vào Hộp thư đi, và sẽ nằm ở đó cho tới khi nào bạn có thể gửi và nhận thư. Một khi bạn có thể gửi và nhận thư, tất cả thư trong Hộp thư đi sẽ được gửi đi.
- ▶ **Đã gửi** chứa các bản sao của thư mà bạn đã gửi. Một khi một thư ở trong Hộp thư đi được gửi, nó sẽ được sao chép vào thư mục Đã gửi.
- ▶ **Mẫu có sẵn** lưu trữ các mẫu thư điện tử—một phần thư mà bạn soạn và lưu lại như một mẫu. Bạn có thể sử dụng một thư lưu trữ trong thư mục mẫu để viết thư.
- ▶ **Thùng rác** chứa những thư mà bạn đã xoá. Theo mặc định, thùng rác sẽ bị làm rỗng mỗi khi bạn thoát khỏi Evolution.

Nếu một thư mục có chứa bất kì một thư nào chưa được đọc, tên thư mục đó sẽ được in đậm, và số lượng thư chưa đọc sẽ được hiển thị trong ngoặc đơn ngay phía sau tên thư mục.

Nếu bạn sử dụng một máy chủ IMAP để nhận thư, thì thư mục IMAP trên máy chủ sẽ được hiển thị trong danh sách thư mục phía dưới phần “Trên máy này”. Danh sách các thư mục đó sẽ được hiển thị với phần đầu là tên của tài khoản mà bạn đã cung cấp. Với IMAP, thư của bạn sẽ đến trong hộp thư đến trên máy chủ.

Ở phía cuối của danh sách các thư mục, Evolution hiển thị danh sách “Các thư mục tìm kiếm.” Đây là các thư mục đặc biệt có chứa các thư giống với các quy tắc tìm kiếm. Vui lòng xem phần Tìm kiếm thư để biết thêm chi tiết về các thư mục tìm kiếm.

Quản lý các thư mục

Thêm nữa về các thư mục ban đầu, bạn có thể tạo ra các thư mục của riêng mình để quản lý thư.

Để tạo một thư mục mới, mở thực đơn **Thư mục**, rồi chọn **Mới**. Nhập tên thư mục bạn muốn tạo. Trong danh sách thư mục bên dưới, chọn thư mục *cha*. Ví dụ, nếu bạn muốn thư mục của bạn nằm trong thư mục Hộp thư đến thì chọn thư mục Hộp thư đến. Nếu bạn chọn “Trên máy này,” thì thư mục mới của bạn sẽ nằm trong phần “Trên máy này” ở danh sách thư mục.

Sau khi chọn, bấm vào nút **Tạo** để tạo thư mục. Thư mục của bạn sẽ hiển thị trong danh sách thư mục ngay lập tức.

Bạn có thể di chuyển các thư mục mà bạn đã tạo. Để làm thế, bấm vào thư mục mà bạn muốn di chuyển, bấm giữ chuột, và kéo thư mục tới một thư mục cha mới. Một khi con trỏ tó sáng trên một thư mục cha mới, nhả chuột để kết thúc việc di chuyển.

Bạn cũng có thể bấm phải vào một thư mục, và chọn tùy chọn **Di chuyển**.... Rồi chọn thư mục cha mới, và bấm vào nút **Di chuyển**.

Để xóa một thư mục, bấm phải vào thư mục và chọn tùy chọn **Xóa**. Để khẳng định rằng bạn muốn xóa thư mục, hãy bấm vào nút **Xóa**.

Kiểm tra và đọc thư

Kiểm tra thư

Sau khi bạn cài đặt xong, hoặc khi bạn khởi động Evolution trong lần sau, Evolution sẽ cố gắng kết nối tới nhà cung cấp thư của bạn để kiểm tra thư. Để kết nối, Evolution cần biết mật khẩu tài khoản thư của bạn, và sẽ hỏi bạn.



Hình 3.14: Bạn cần nhập mật khẩu để chứng thực tài khoản của bạn.

Trong cửa sổ “Nhập mật khẩu”, hãy nhập mật khẩu của bạn và bấm “OK”. Nếu bạn muốn Evolution ghi nhớ mật khẩu này và không hỏi bạn trong những lần sau nữa, bạn có thể chọn tùy chọn **Nhớ mật khẩu này**.

Evolution sẽ hiện ra cửa sổ “Gửi và nhận”, cho biết tiến độ của thao tác ví dụ như có bao nhiêu thư đã được lấy.

Danh sách các thư

Phần trên cùng phía bên phải của cửa sổ Evolution là danh sách các thư. Tại đây, bạn có thể thấy các thư của thư mục bạn đang chọn hiện tại, hoặc phù hợp với từ khóa tìm kiếm của bạn.

Mặc định, danh sách thư sẽ hiện ra sáu cột thông tin cho mỗi thư. Cột đầu tiên là trạng thái đọc/chưa đọc. Nếu một thư đã được đọc, cột này sẽ hiện ra biểu tượng một thư đã mở. Nếu một thư chưa được đọc, biểu tượng sẽ là một thư đang đóng.

Cột thứ hai để chỉ một đính kèm. Nếu một thư có chứa đính kèm, Evolution sẽ hiện ra biểu tượng một cái kẹp giấy tại cột này. Ngược lại, cột này sẽ rỗng.

Cột thứ ba để chỉ mức độ quan trọng. Nếu ai đó gửi cho bạn một thư đánh dấu mức độ quan trọng cao, Evolution sẽ hiển thị một dấu chấm than tại cột này. Nếu không, cột này sẽ rỗng.

Cột thứ tư để chỉ người gửi của thư. Cả tên và địa chỉ thư, hoặc chỉ địa chỉ thư điện tử, có thể được hiển thị tại cột này.

Cột thứ năm chứa tiêu đề của thư.

Cuối cùng, cột thứ sáu chỉ ngày mà thư đã được gửi.

Khi bạn bấm vào thư, nội dung của nó sẽ được hiển thị trong ô xem trước nằm phía dưới danh sách thư. Một khi bạn chọn một thư bằng cách

bấm vào nó, bạn có thể bấm nút **Trả lời** trên thanh công cụ để bắt đầu soạn một thư trả lời và gửi cho người gửi, hoặc bấm vào nút **Trả lời tất cả** để soạn thư trả lời cho tất cả những người nhận khác của thư mà bạn đã chọn.

Bạn cũng có thể bấm vào nút **Rác** trên thanh công cụ để đưa thư này vào thư mục Rác, hoặc nút **Linh tinh** để đưa thư vào trong thư mục Linh tinh. Chú ý rằng Evolution, hoặc máy chủ thư của bạn, có thể tự động phân loại một số thư thành thư Linh tinh.

Ngoài ra còn có một số nút nằm ở trên thanh công cụ, bạn có thể bấm phải vào một thư trong danh sách. Evolution sẽ mở một thực đơn với các thao tác cho phép bạn thực hiện đối với thư đó.

Đôi khi, bạn có thể muốn thao tác trên nhiều thư cùng một lúc (ví dụ, xóa nhiều thư, hoặc chuyển tiếp chúng tới người khác). Để làm thế trong Evolution, hãy bấm và giữ phím **Ctrl** trong khi kích vào nhiều thư—các thư mà bạn bấm vào sẽ được chọn. Bạn cũng có thể bấm và vào một thư để chọn nó, rồi bấm và giữ phím **Shift** và bấm vào một thư khác. Tất cả thư nằm trong danh sách giữa thư bạn đã chọn đầu tiên và thư mà bạn vừa bấm vào sẽ được chọn. Một khi bạn đã chọn nhiều thư, bấm phải vào một trong số chúng để thực hiện thao tác mong muốn.

Ngay phía trên danh sách các thư là danh sách **Hiển thị**, và các tùy chọn tìm kiếm. Bạn có thể dùng danh sách **Hiển thị** để chọn cách hiển thị chỉ thư chưa đọc, hoặc chỉ các thư có đính kèm, vân vân.

Các tùy chọn tìm kiếm sẽ được đề cập đến trong phần này

Xem trước thư

Khi bạn chọn một thư, nội dung của nó sẽ hiển thị trong khung xem trước ở phía dưới danh sách các thư.

Ở phía trên cùng của khung xem trước sẽ hiển thị tiêu đề của thư, bao gồm người gửi, người nhận, và chủ đề của thư, cũng như là ngày mà thư được gửi. Phía dưới của tiêu đề, Evolution hiển thị nội dung của thư.

Nếu một thư đã được gửi theo định dạng **HTML**, một số ảnh có thể không được hiển thị ở trong phần xem trước thư. Để hiển thị các ảnh bị thiếu, hãy mở thực đơn **Xem** từ thanh thực đơn, rồi **Tải các ảnh**, hoặc bấm **Ctrl+I**. Nếu kết nối mạng của bạn đang hoạt động, những ảnh bị thiếu sẽ được tải về.

Mở thư

Cùng lúc, bạn có thể muốn hiển thị nhiều thư. Để làm thế, bạn có thể mở mỗi thư trong một cửa sổ riêng biệt thay vì chỉ xem nó trong khung xem trước.

Để mở một thư trong cửa sổ của nó, hãy bấm kép vào một thư trong danh sách các thư. Thư đó sẽ hiện ra trong một cửa sổ riêng. Bạn có thể quay lại danh sách các thư và mở một thư khác nếu cần.

Trong cửa sổ tin nhắn hiện ra, bạn có thể dùng các tùy chọn trong thanh thực đơn hoặc trên thanh công cụ để trả lời cho tin nhắn đó, phân loại nó, xoá nó cũng như thực hiện một số thao tác khác cho tin nhắn.

Chú ý rằng việc tải các ảnh có thể cung cấp cho người gửi khả năng kiểm soát việc nhận thư của bạn. Chúng tôi không khuyến khích việc tải ảnh trong nội dung thư mà bạn nghĩ là thư linh tinh.

Tìm thư.

Có ba cách khác nhau để tìm kiếm một thư trong Evolution: Bạn có thể sử dụng tùy chọn tìm kiếm ở trên đầu danh sách thư, sử dụng chức năng tìm kiếm nâng cao, hoặc tạo một thư mục tìm kiếm.

Để sử dụng chức năng tìm kiếm danh sách thư, nhập từ bạn muốn tìm vào trong trường **Search** ở phía trên bên phải của danh sách thư, và bấm phím **Enter**. Danh sách thư sẽ thay đổi, chỉ hiện ra những thư chứa cụm từ bạn đã nhập.

Phía bên phải của trường tìm kiếm bạn có thể thấy một danh sách thả xuống các tùy chọn như “Current Folder,” “Current Account,” và “All Accounts.” Mặc định, Evolution sẽ dùng tùy chọn “Current Folder” và chỉ hiển thị cho bạn kết quả trong các thư mục mà bạn đã chọn phía bên trái. Nếu bạn chọn tùy chọn “Current Account”, Evolution sẽ tìm các thư nằm trong tất cả các thư mục của tài khoản thư hiện tại—ví dụ tất cả các thư mục “On This Computer” hoặc trong các thư mục IMAP của bạn, tùy theo thiết lập thư điện tử của bạn. Nếu bạn có nhiều tài khoản thư điện tử trong Evolution, chọn tùy chọn “All Accounts” cho phép bạn tìm kiếm thư trong tất cả các tài khoản.

Nếu không có thư nào phù hợp với từ mà bạn đã nhập, bạn có thể chỉnh lại từ và tìm kiếm lại. Để quay trở lại hiển thị thư mục, mở thực đơn **Search** từ thanh thực đơn và chọn **Clear**, hoặc thay xoá tất cả từ mà bạn đã nhập trong trường **Search** và bấm **Enter**.

Trong một số trường hợp, bạn có thể muốn tìm kiếm các thư bằng nhiều tiêu chí. Ví dụ, bạn có thể muốn tìm một thư từ một người nào đó với một số từ trong tiêu đề thư. Trong Evolution, bạn có thể thực hiện cách tìm kiếm này thông qua chức năng.



Hình 3.15: Để sử dụng nhiều các tìm kiếm bạn có thể dùng cửa sổ tìm kiếm nâng cao.

Để dùng Advanced Search, chọn **Search > Advanced Search**. Evolution sẽ mở ra cửa sổ “Advanced Search”. Trong phần giữa của cửa sổ, chỉ ra tiêu chí tìm kiếm. Ví dụ, để tìm các thư từ myfriend@example.com có chứa từ “boat” trong tiêu đề, bạn hãy nhập **myfriend@example.com** trong trường văn bản ở phía bên phải của danh sách sổ xuống với việc chọn tùy chọn “Sender”, và nhập từ **boat** vào trong trường văn bản phía bên phải của danh sách sổ xuống với việc chọn tùy chọn “Subject”. Rồi, bấm vào nút

Remove phía bên phải của tất cả các dòng không dùng , và bấm nút **OK** để bắt đầu tìm kiếm. Và danh sách sẽ chỉ hiện ra các thư phù hợp với tiêu chí tìm kiếm của bạn.

Khi chỉ ra tiêu chí tìm kiếm trong phần tìm kiếm nâng cao, bạn có thể bấm nút **Add Condition** để thêm các tùy chọn khác. Bạn có thể thay đổi lựa chọn trong danh sách sổ xuống ở phần bắt đầu của mỗi dòng để hiện ra các trường khác nhau để chọn, hoặc thay đổi danh sách sổ xuống với tùy chọn “contains” mặc định thao thứ tự để có các kiểu tìm kiếm khác nhau. Đề nghị xem thêm tài liệu giúp đỡ của Evolution để biết thêm chi tiết.

Trong một số trường hợp, bạn có thể muốn thực hiện cùng một yêu cầu tìm kiếm với những quy tắc cơ bản ví dụ bạn muốn luôn có thể nhìn thấy mọi thư của myfriend@example.com trong các thư mục mà bạn dùng để lưu trữ thư. Để giúp cho cách tìm kiếm này, Evolution cho phép bạn tạo thư mục tìm kiếm.

Để tạo thư mục tìm kiếm, chọn **Search ▶ Create Search Folder From Search** trên thanh thực đơn. Đặt tên cho thư mục đó bằng cách nhập vào trường **Rule name** ở trên cùng. Rồi, chỉ ra tiêu chí tìm kiếm giống như các bạn tìm kiếm trong Advanced Search. Phía dưới tiêu chí, chỉ ra các thư mục cần tìm kiếm cho thư mục này—ví dụ, bạn có thể chọn “All local and active remote folders” để tìm kiếm trong tất cả thư mục của tài khoản của bạn. Sau khi xong, hãy bấm nút **OK**.

Thư mục tìm kiếm mới sẽ được thêm vào trong danh sách các thư mục tìm kiếm ở phía cuối của danh sách thư. Nếu bạn bấm vào thư mục tìm kiếm để chọn nó, bạn sẽ thấy danh sách những thư phù hợp với tiêu chí tìm kiếm của bạn.

Đăng ký tới các thư mục IMAP

Nếu bạn sử dụng IMAP để lấy thư, bạn nên xem danh sách các thư mục trong danh sách nằm phía bên trái của cửa sổ có tiêu đề là tên tài khoản IMAP của bạn. Các thư mục như Hộp thư đến, Nháp, Thư linh tinh và nhiều tên khác sẽ được hiển thị trong danh sách các thư mục.

Nếu bạn có các thư mục khác trong tài khoản IMAP của bạn, bạn sẽ cần phải đăng ký nó. Nếu bạn đăng ký một thư mục, Evolution sẽ tải về các thư nằm trong thư mục đó mỗi lần bạn kiểm tra thư.

Để đăng ký một thư mục, vui lòng chọn **Thư mục ▶ Đăng ký** trong thanh thực đơn. Evolution sẽ mở cửa sổ “Đăng ký thư mục”. Từ danh sách **Máy chủ** hãy chọn tên tài khoản của bạn. Evolution sẽ mở ra danh sách các thư mục trong danh sách phía dưới.

Chọn các thư mục bạn muốn đăng ký bằng cách chọn hộp kiểm ở phía bên trái của tên thư mục. Khi bạn hoàn thành, hãy bấm vào nút **Đóng**. Các thư mục sẽ được cập nhật trong lần kiểm tra thư tiếp theo của bạn.

Soạn và trả lời thư

Trong quá trình đọc thư, bạn có thể muốn trả lời thư đó hoặc soạn một thư mới.

Soạn thư mới

Để soạn thư mới, hãy bấm vào nút **Mới** trong thanh công cụ. Evolution sẽ mở ra cửa sổ “soạn thư”.

Trong trường **Tới:**, hãy nhập địa chỉ thư đích—địa chỉ của người mà bạn muốn gửi thư tới. Nếu có nhiều hơn một người nhận bạn muốn gửi, hãy phân cách mỗi địa chỉ bằng một dấu phẩy.

Nếu một địa chỉ nhận bạn đã ghi trong sổ địa chỉ, bạn có thể ghi địa chỉ đó theo tên. Hãy gõ tên trong danh sách liên hệ; Evolution sẽ hiển thị danh sách các liên hệ phù hợp với từ bạn đã gõ ở dưới. Một khi bạn thấy liên hệ mà mình cần, hãy bấm vào địa chỉ thư của họ hoặc sử dụng phím **mũi tên** **xung** và **Nhập** để chọn địa chỉ.

Nếu bạn muốn có một bản sao của một số liên hệ, hãy nhập địa chỉ thư của họ vào trong trường **Cc:** tương tự như cho trường **Tới:**. Các liên hệ trong dòng **Tới:** và **Cc:** sẽ nhận thư, và sẽ thấy những liên hệ còn lại mà thư này được gửi tới.

Nếu bạn muốn gửi thư tới một số địa chỉ mà không muốn để lộ cho biết là bạn đã gửi cho ai, bạn có thể gửi theo bản sao ẩn, hoặc “Bcc.” Để bật **Bcc**, hãy chọn **Xem ▶ Trường Bcc** từ thanh thực đơn. Một trường **Bcc:** sẽ hiện ra phía dưới trường **Cc:**. Bất cứ địa chỉ nào nằm trong trường **Bcc** sẽ nhận được thư, nhưng không một ai có thể nhìn thấy tên hoặc địa chỉ thi nằm trong trường này.

Thay vì gõ địa chỉ thư, hoặc tên, của liên hệ mà bạn muốn gửi thư, bạn có thể chọn liên hệ đó trong sổ địa chỉ của mình. Để làm thế, hãy bấm vào nút **Tới:**, **Cc:** hoặc **Bcc:** ở phía bên trái của các trường văn bản. Evolution sẽ mở ra cửa sổ “Chọn liên hệ từ Sổ Địa Chỉ”. Sử dụng danh sách ở phái bên trái của cửa sổ để chọn liên hệ bạn muốn, hoặc gõ một số ký tự từ tên hoặc họ của liên hệ vào trong trường **Tìm kiếm** để lọc ra danh sách các liên hệ phù hợp.

Sau khi đã xác định được liên hệ bạn cần, hãy bấm vào tên của họ trong danh sách. Rồi bấm vào nút **Thêm** ở phía trái của trường “To,” “Cc,” hoặc “Bcc” ở phía phải của màn hình. Liên hệ bạn đã chọn sẽ được thêm vào danh sách này. Nếu bạn đã thêm nhầm một liên hệ, hãy bấm vào tên của họ trong danh sách phía bên phải, và bấm nút **Loại bỏ**. Khi bạn hoàn thành việc chọn địa chỉ, bấm vào nút **Đóng** để quay trở lại màn hình soạn thảo.

Nhập tiêu đề cho thư của bạn. Các thư nên có một tiêu đề để giúp người nhận xác định được thư khi duyệt thư của họ; Nếu bạn không ghi tiêu đề, Evolution sẽ thông báo cho bạn điều đó.

Nhập nội dung thư trong trường văn bản lớn nhất nằm ở phía dưới tiêu đề. Không có giới hạn về số từ mà bạn có thể viết trong thư.

Mặc định, các thư mới sẽ được gửi ở chế độ “Văn bản thông thường”. Nó có nghĩa là không có định dạng hoặc đồ hoạ được hiển thị cho người nhận, nhưng thư sẽ ít bị từ chối hoặc khó hiển thị ở phía người nhận. Nếu bạn biết rằng người nhận sử dụng một máy tính hiện đại và một chương trình nhận thư phù hợp, bạn có thể gửi cho họ các thư có định dạng. Để chuyển sang chế độ này, hãy bấm vào nút ở phía trái ngay bên trên của trường nội dung thư. Đổi lựa chọn từ “Văn bản thông thường” sang “HTML” để bật chế độ định dạng nâng cao. Khi sử dụng chế độ HTML, một thanh công cụ sẽ hiện

ra ở phía trên bên phải của lựa chọn chế độ cho phép bạn thực hiện các định dạng nâng cao về phông chữ,...

Khi bạn soạn thư xong, hãy bấm vào nút **Gửi** ở trên thanh công cụ của cửa sổ. Thư của bạn sẽ được đặt vào Hộp thư đi, và sẽ được gửi trong lần kiểm tra thư tiếp theo của bạn.

Các tập tin đính kèm

Có lúc, bạn có thể muốn gửi các tập tin tới các liên hệ của mình. Để gửi các tập tin, bạn có thể cần đính kèm chúng vào thư của mình.

Để đính kèm một tập tin vào thư bạn đang soạn, hãy bấm vào nút **Thêm đính kèm** ở phía dưới bên phải của cửa sổ thư. Evolution sẽ mở ra cửa sổ “Thêm đính kèm”.

Chọn tập tin bạn muốn thêm vào thư và bấm nút **Đính kèm**. Evolution sẽ đưa bạn trở lại cửa sổ thư, và tập tin bạn chọn sẽ được liệt kê trong phần phía dưới nút **Thêm đính kèm**.

Trả lời các thư

Thêm nữa với việc soạn thư mới, bạn có thể muốn trả lời thư mà bạn nhận được.

Có ba kiểu trả lời thư:

- ▶ **Trả lời** (hoặc “Trả lời người gửi”)—gửi thư chỉ tới người gửi của thư mà bạn đang trả lời.
- ▶ **Trả lời tất cả**—gửi trả lời tới người gửi của thư, cũng như tới những người nằm trong To hoặc Cc.
- ▶ **Chuyển tiếp**—cho phép bạn gửi thư, có thể có thêm lời tới những người khác.

Để sử dụng một trong các cách này, hãy bấm vào thư bạn muốn trả lời và bấm nút **Trả lời**, **Trả lời tất cả**, hoặc **Chuyển tiếp** trên thanh công cụ.

Evolution sẽ mở ra cửa sổ trả lời. Cửa sổ này trông giống như cửa sổ soạn thư mới, nhưng trường To, Cc, Chủ đề, và thân của thư sẽ chứa nội dung của thư bạn đang trả lời. Mỗi dòng trong thư sẽ bắt đầu với ký tự “>”.

Sửa trường To, Cc, Bcc, Tiêu đề hoặc thân của thư như bạn muốn. Khi soạn xong thư trả lời, hãy bấm vào nút **Gửi** trên thanh công cụ. Thư của bạn sẽ được đặt vào Hộp thư đi, và sẽ được gửi trong lần kiểm tra thư tiếp theo của bạn.

Sử dụng các chữ ký

Để thêm phần cuối cho thư của bạn, Evolution cho phép bạn sử dụng một “chữ ký.” Các chữ ký trong thư là các ký tự chuẩn được thêm vào cuối của thư mới hoặc thư trả lời.

Khi soạn thư trả lời, hãy bấm vào danh sách **Chữ ký** ở phía dưới thanh công cụ và nằm ngay phía trên trường **Tôi**. Danh sách này sẽ chứa các chữ ký mà bạn đã tạo, có cả một chữ ký “Tự sinh”. Nếu bạn chọn **Tự sinh**, Evolution sẽ thêm hai dấu gạch ngang, và tiếp theo là tên và địa chỉ thư của bạn vào cuối của thư.

Bạn cũng có thể tự tạo ra các chữ ký cho riêng mình. Để tạo một chữ ký, hãy mở cửa sổ “Evolution Preferences” bằng cách chọn **Chỉnh sửa • Ua**

thích từ thanh thực đơn. Ở phía bên trái của cửa sổ Evolution Preferences , hãy chọn **Soạn Ưa thích** và chọn thẻ **Các chữ ký**.

Bấm vào nút **Thêm** để thêm một chữ ký mới. Evolution sẽ mở ra cửa sổ “**Sửa chữ ký**”. Hãy đặt tên cho chữ ký của bạn, và nhập nội dung của chữ ký vào trong trường văn bản to nằm phía dưới. Sau khi xong, hãy bấm vào nút **Lưu** trên thanh công cụ (nút có biểu tượng nhìn như một cái đĩa mềm). Tên của chữ ký mới của bạn sẽ hiện ra trong danh sách ưa thích. Hãy đóng cửa sổ ưa thích lại.

Chữ ký của bạn sẽ hiện ra trong danh sách thả xuống trong cửa sổ soạn thảo/trả lời.

Chú ý sẽ có hai dấu nháy được thêm vào bởi Ubuntu, vì thế nên không cần thiết phải thêm chúng vào trong chữ ký của bạn

Đặt theo tổ chức

Ứng dụng Evolution trong Ubuntu có thể giúp bạn giữ và quản lý danh sách các liên hệ, giám sát lịch và danh sách các công việc.

Nếu bạn đã cài Evolution với một tài khoản thư điện tử, bạn không cần phải làm bất cứ một thao tác nào thêm để sử dụng những chức năng này nữa. Nếu bạn không muốn sử dụng Evolution với thư điện tử, bạn có thể vẫn dùng nó để quản lý danh sách liên hệ hoặc giám sát các lịch cũng như các công việc và ghi chú mà bạn đã tạo ra.

Để khởi động Evolution, hãy mở thực đơn **Các ứng dụng**, và chọn **Internet** rồi **Evolution Mail**.

Quản lý danh sách liên hệ

Nếu bạn muốn giữ một danh sách các liên hệ của mình—theo nhóm cá nhân hoặc theo tổ chức—you có thể quản lý các danh sách liên hệ này bằng Evolution.

Để xem danh sách liên hệ, hãy bấm vào nút **Các liên hệ** ở phía dưới danh sách các thư mục nằm ở phía bên trái của cửa sổ Evolution. Danh sách các thư mục phía bên trái sẽ bị thay thế bằng danh sách theo kiểu sổ địa chỉ. Hãy bấm vào một sổ địa chỉ, ví dụ như “Cá nhân.”

Phía bên phải của cửa sổ sẽ hiển thị một danh sách các liên hệ. Hãy bấm vào một liên hệ để hiển thị thông tin thêm của liên hệ đó ở phía dưới bên phải của cửa sổ.

Nếu bạn sử dụng Ubuntu One, bạn có thể có hai sổ địa chỉ—một sổ địa chỉ “Cá nhân” lưu trên máy tính của bạn, và một sổ địa chỉ “Ubuntu One”. Bạn có thể thêm các liên hệ vào sổ địa chỉ, và vào sổ địa chỉ “Ubuntu One” chỉ bằng cách đồng bộ với tài khoản Ubuntu One của bạn.

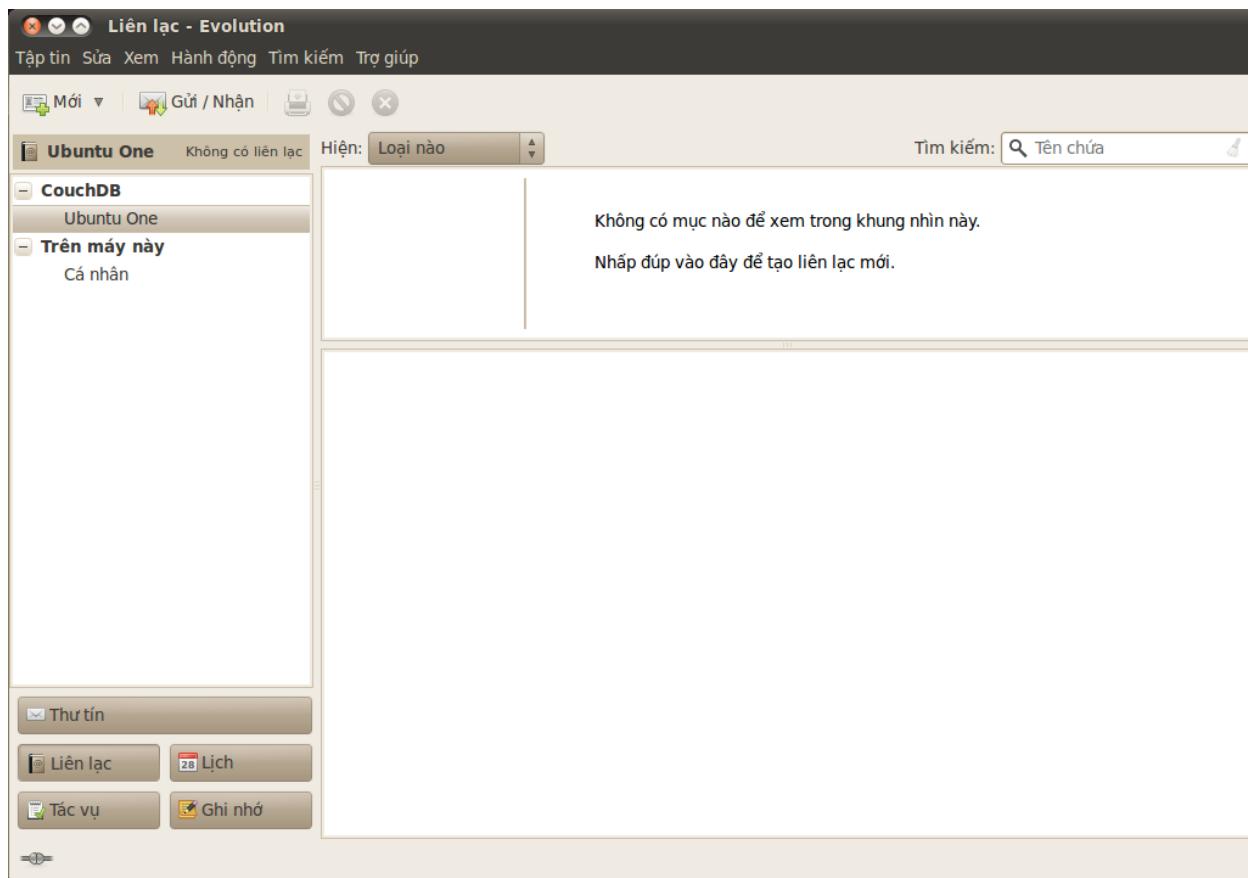
Một sổ địa chỉ là một tập hợp các liên hệ và danh sách liên hệ. Nó có thể hoặc là được lưu trong máy tính của bạn hoặc tại một máy chủ từ xa.

Tìm các liên hệ

Để tìm một liên hệ, hãy nhập vào một số ký tự của tên hoặc họ vào ô văn bản nằm ở phía trên bên phải của cửa sổ, và nhấn Enter. Danh sách phía dưới sẽ hiển thị chỉ các liên hệ mà tên của nó trùng với từ khoá của bạn.

Thêm hoặc chỉnh sửa liên hệ

Để thay đổi một liên hệ đã có, hãy tìm nó trong danh sách và bấm kép vào nó. Evolution sẽ mở ra cửa sổ “**Sửa Liên hệ**” .



Hình 3.16: Bạn có thể xem, sửa, và thêm các liên hệ.

Chuyển qua lại giữa các thẻ khác nhau trong quá trình sửa liên hệ sẽ tạo thay đổi ngay lập tức cho liên hệ đó. Bấm **OK** sau khi bạn đã sửa xong.

Để thêm liên hệ mới, hãy bấm vào nút **Mới** trên thanh công cụ. Evolution sẽ mở ra cửa sổ “Chỉnh sửa Liên hệ”. Nhập vào thông tin cho liên hệ trong cửa sổ chỉnh sửa liên hệ, và bấm **OK** sau khi xong.

Quản lý lịch của bạn

Nếu bạn thích quản lý lịch của mình trên máy tính, bạn có thể giám sát nó trên Ubuntu bằng cách sử dụng Evolution.

Để xem lịch của bạn, hãy bấm vào nút **Lịch** ở phía dưới của danh sách thư mục nằm bên trái của cửa sổ Evolution. Danh sách thư mục ở phía trái sẽ được thay thế bằng danh sách các lịch, và một lịch nhỏ hiện ra tháng hiện tại.

Evolution cho phép bạn quản lý nhiều hơn một lịch. Lấy ví dụ, bạn có thể có lịch cá nhân và lịch làm việc ở trường. Bạn cũng có thể đăng ký lịch của một người bạn hoặc các thành viên trong gia đình, những người có thể chọn để chia sẻ lịch với bạn.

Bấm vào một trong các lịch trong danh sách. Mặc định, bạn sẽ có một lịch “Cá nhân” trong danh sách. Phần giữa của cửa sổ sẽ hiển thị theo ngày hiện tại, tất cả các giờ của ngày hiện tại.

Nếu lịch đã có sẵn một số sự kiện, Evolution sẽ hiện ra khoản thời gian mà các sự kiện trong ngày diễn ra. Bạn có thể bấm kép vào sự kiện để xem

thêm về nó, hoặc thả sự kiện đến một thời gian hoặc ngày khác để xếp lại lịch cho nó.

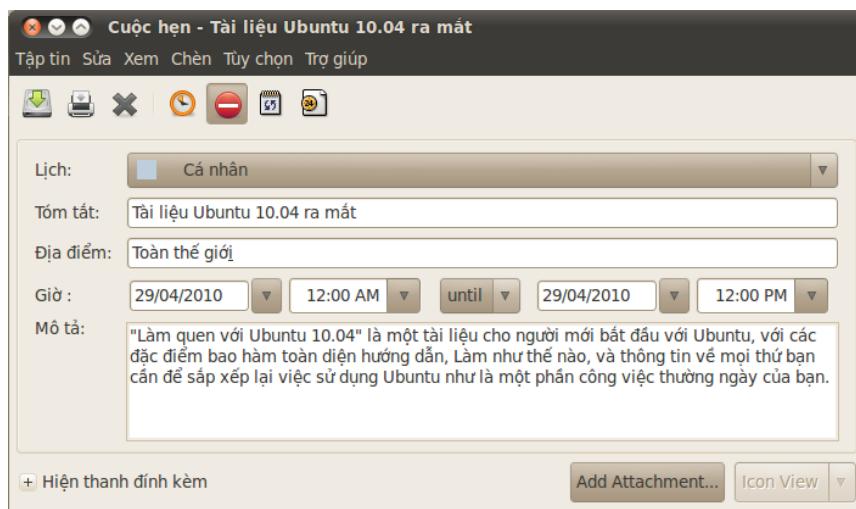
Trong cách xem ngày, bạn có thể bấm vào ngày khác trong lịch nhỏ ở phía bên trái của màn hình. Evolution sẽ hiển thị ngày đó theo cách xem ngày.

Bạn có thể muốn xem nhiều hơn một ngày cùng lúc. Nó cho phép bạn so sánh lịch giữa các ngày khác nhau, hoặc tìm ra một ngày rảnh cho một sự kiện mà bạn muốn lập lịch. Trong Evolution, bạn có thể bấm vào nút **Tuần làm việc** hoặc **Tuần** trên thanh công cụ để xem nội dung tuần cùng một lúc. Hãy bấm vào nút **Tháng** trên thanh công cụ để xem nội dung trong tháng —nếu một sự kiện trông hơi khó đọc do không gian của một ngày hơi nhỏ, bạn có thể di chuột lên sự kiện để Evolution hiện ra đầy đủ tiêu đề của sự kiện. Cuối cùng, nút **Danh sách** trên thanh công cụ hiển thị các sự kiện sắp xảy ra thành một danh sách, cho phép bạn xem qua tất cả các sự kiện sắp tới.

Ở phía bên phải của cửa sổ, Evolution hiển thị danh sách các công việc và ghi nhớ. Bạn có thể thêm một công việc hoặc ghi nhớ vào Evolution

Thêm một sự kiện mới

Cách đơn giản nhất để thêm một việc mới là bấm vào thời gian trong cách xem ngày, và bắt đầu nhập vào. Một cửa sổ sẽ hiện ra, bao gồm các từ mà bạn đã nhập. Nếu bạn muốn thêm một sự kiện kéo dài hơn, kéo chuột của bạn từ thời gian ban đầu tới thời gian kết thúc trước khi gõ.



Hình 3.17: Bạn có thể sắp xếp bằng cách thêm sự kiện vào trong lịch.

Để thêm một sự kiện mới mà không cần ở chế độ xem ngày, hãy bấm vào nút **Mới** trên thanh công cụ. Evolution sẽ mở ra cửa sổ “Cuộc hẹn”. Trong trường **Tổng quan**, hãy nhập một tiêu đề ngắn cho các sự kiện mà bạn muốn nó xuất hiện trên lịch. Tuỳ chọn chỉ ra vị trí và nhập một mô tả dài hơn nếu bạn muốn. Hãy đảm bảo rằng thời gian và ngày, cũng như thời gian diễn ra, là như bạn muốn. Cuối cùng, hãy bấm vào nút **Lưu** trên thanh công cụ để lưu lại sự kiện mới này (nút này trông như một cái đĩa mềm, và đây là nút đầu tiên trên thanh công cụ).

Lập lịch họp

Nếu bạn muốn lập một lịch họp với đối tác của mình, Evolution có thể giúp bạn trong việc gửi lời mời và xử lý các hồi âm.

Để tạo một lời mời họp, hãy chọn **Tập tin ▶ Mới ▶ Hợp** từ thanh thực đơn. Hãy chỉ ra tiêu đề, vị trí, thời gian và thời gian kéo dài, và mô tả giống như lúc bạn tạo một sự kiện thông thường.

Bạn sẽ cần thêm người tham gia cuộc họp. Để thêm một người, hãy bấm vào nút **Thêm**. Trong danh sách những người tham gia, Evolution sẽ thêm một hàng mới—nhập địa chỉ thư của người tham gia hoặc tên liên hệ của họ.

Khi bạn đã thêm xong những người tham gia, hãy bấm vào nút **Lưu** trên thanh công cụ. Evolution sẽ hỏi xem bạn có muốn gửi lời mời tới những người đã chọn không. Bấm vào nút **Gửi** để gửi lời mời. Lời mời sẽ được gửi trong lần kiểm tra thư tiếp theo của bạn với Evolution.

Nếu các liên hệ bạn chọn trả lời lời mời, Evolution sẽ hiện ra cho bạn một thư mới. Trong phần thân của thư, Evolution sẽ hiển thị một nút **Cập nhật tình trạng người tham gia**. Bấm vào nút này để đánh dấu liên hệ của bạn đã có mặt.

Sử dụng chương trình nhắn tin

Trình nhắn tin cho phép bạn giao tiếp với mọi người bạn biết trong thời gian thực. Ubuntu có ứng dụng Empathy cho phép bạn sử dụng chức năng nhắn tin để liên hệ với bạn bè của mình. Để khởi động Empathy, hãy mở thực đơn **Applications** từ thanh thực đơn, rồi chọn **Internet** và **Empathy IM Client**.

Empathy cho phép bạn kết nối tới rất nhiều các mạng nhắn tin khác nhau. Bạn có thể kết nối tới AIM, Gadugadu, Google Talk, Groupwise, ICQ, Jabber, MSN, Myspace, qq, XMPP, Sametime, Silc, SIP, Yahoo, hoặc Zephyr.

Chạy Empathy lần đầu tiên

Khi bạn mở Empathy lần đầu tiên bạn cần phải cấu hình nó với thông tin thêm về các tài khoản nhắn tin của bạn.

Khi Empathy khởi động bạn sẽ thấy cửa sổ “Chào mừng tới Empathy”. Chọn tùy chọn phù hợp với tình huống của bạn.

Bạn có một tài khoản

Nếu bạn có một tài khoản mà bạn đã dùng trước đó với một trình nhắn tin khác hãy chọn **Vâng, tôi sẽ nhập thông tin về tài khoản của tôi ngay**. Rồi bấm **Chuyển tới** để tiếp tục.

Trong màn hình tiếp theo, hãy chọn kiểu tài khoản của bạn từ danh sách xổ xuống ở phía dưới **Bạn có loại tài khoản chat nào?**. Rồi, nhập thông tin thêm về tài khoản trong trường phía dưới.

Tùy theo loại tài khoản bạn chọn, Empathy có thể yêu cầu bạn phải nhập tên người dùng, hoặc một ID cho tài khoản của bạn, tiếp theo là một mật khẩu.

Nếu bạn không nhớ thông tin tài khoản của bạn, bạn sẽ cần phải ghé thăm trang web của mạng nhắn tin để lấy thông tin này.



Hình 3.18: Tạo một tài khoản chat trong Empathy.

Nếu bạn có một tài khoản khác để thêm thì hãy chọn tùy chọn **Có**, và bấm vào **Chuyển tới** để lập lại quá trình trên. Khi bạn đã nhập tất cả các tài khoản thì hãy chọn tùy chọn **Không**, **đó là tất cả**, và bấm vào **Áp dụng** để hoàn tất quá trình cài đặt.

Tiếp theo, Empathy sẽ hiển thị màn hình “Đề nghị nhập thông tin cá nhân”. Nếu bạn chọn điền thông tin này, bạn sẽ có thể giao tiếp với mọi người trong mạng nội bộ trong nhà hoặc tại văn phòng.

Nhập tên của bạn vào trường **Tên**, và họ của bạn vào trường **Họ**. Gõ tên bạn muốn được hiện ra trong mạng nội bộ vào trường **Nickname**. Khi bạn đã điền hết các thông tin, hãy bấm **Apply**.

Nếu bạn không muốn giao tiếp với mọi người trong mạng nội bộ, hãy chọn **Tôi không muốn cho phép chức năng này ngay bây giờ** và bấm **Apply**.

Bạn cần có một tài khoản

Nếu bạn không có tài khoản để sử dụng, bạn có thể tạo ra một tài khoản bằng cách chọn tùy chọn **Không, tôi muốn một tài khoản mới**. Hãy bấm vào **Chuyển tới** để hiển thị các tùy chọn tiếp theo.

Chọn kiểu tài khoản mà bạn muốn tạo ra trong danh sách phía dưới **Loại tài khoản chat nào bạn muốn tạo?** Bạn có thể tạo một tài khoản Jabber hoặc Google Talk.

Tiếp theo, hãy nhập tên tài khoản mà bạn muốn trong trường văn bản, và trong trường văn bản tiếp theo hãy nhập một mật khẩu bạn muốn. Nếu bạn muốn tạo một tài khoản khác thì hãy chọn tùy chọn **Vâng**, và lập lại các bước trên.

Khi bạn nhập xong cho tất cả các tài khoản thì hãy chọn tùy chọn **Không, đó là tất cả**, và bấm vào nút **Chuyển tới**.

Empathy sẽ hiển thị cửa sổ “Hãy nhập thêm thông tin cá nhân”. Cung cấp thông tin này cho phép bạn giao tiếp với mọi người mà trong cùng mạng ở nhà hoặc nơi làm việc với bạn.

Nhập **Tên** của bạn vào trong trường văn bản, và nhập **Họ** của bạn vào trường tiếp theo. Trong trường **Tên hiệu** hãy nhập một tên hiệu bạn muốn

Note: Nếu bạn muốn tạo một loại tài khoản khác thì bạn cần phải ghé thăm trang web tương ứng và làm theo phần “Bạn có một tài khoản”.

để định danh. Khi bạn đã điền đầy đủ các trường hãy bấm vào nút **Áp dụng** để lưu lại các thiết lập của mình.

Nếu bạn không muốn nói chuyện với mọi người trong mạng nội bộ của mình thì hãy chọn tuỳ chọn **Tôi không muốn bật chức năng này ngay** và bấm **Áp dụng**.

Bạn muốn nói chuyện với những người xung quanh

Nếu bạn muốn chỉ giao tiếp với những người ở trong mạng nội bộ của mình hoặc ở nhà hoặc ở nơi làm việc, thì hãy chọn tuỳ chọn **Không, tôi chỉ muốn thấy những người trực tuyến ở gần ngay lúc này**.

Bấm **Chuyển tới** để hiển thị các tuỳ chọn tiếp theo. Hãy nhập **Tên** của bạn vào trường văn bản, và nhập **Họ** vào trường văn bản tiếp theo. Trong trường **Tên hiệu** hãy nhập một tên hiệu bạn muốn để định danh. Sau khi bạn điền xong tất cả các trường văn bản, hãy bấm **Chuyển tới**.



Hình 3.19: Bạn có thể nói chuyện với mọi người ở gần bằng cách nhập thông tin của mình.

Thay đổi các thiết lập tài khoản

Nếu bạn muốn thêm các tài khoản khác sau lần khởi động đầu tiên, hãy mở thực đơn **Sửa**, và chọn **Tài khoản**. Empathy sẽ hiển thị cửa sổ “Tài khoản”.

Thêm một tài khoản

Để thêm một tài khoản hãy bấm **Thêm**. Empathy sẽ hiển thị một số tuỳ chọn ở phía bên phải của cửa sổ. Hãy chọn loại tài khoản trong danh sách **Giao thức**. Tiếp theo, hãy nhập tên tài khoản của bạn vào trong trường văn bản đầu tiên. Rồi nhập mật khẩu của bạn vào trường **Mật khẩu**. Cuối cùng hãy bấm vào nút **Đăng nhập** để lưu và kiểm tra lại các xác lập của bạn.

Sửa một tài khoản

Bạn có thể cần phải sửa một tài khoản nếu bạn thay đổi mật khẩu hoặc lấy mật khẩu sai. Hãy chọn tài khoản mà bạn muốn thay đổi ở phía bên trái của cửa sổ “Tài khoản”. Empathy sẽ hiển thị các thiết lập hiện tại của tài khoản. Sau khi bạn đã sửa xong, hãy bấm **Lưu**.

Loại bỏ một tài khoản

Để loại bỏ một tài khoản hãy chọn tài khoản ở phía tay trái của cửa sổ và bấm nút **Loại bỏ**. Empathy sẽ mở ra cửa sổ “Bạn có muốn loại bỏ không”. Hãy bấm vào nút **Loại bỏ** để xác nhận rằng bạn muốn loại bỏ tài khoản, hoặc bấm **Bỏ qua** để giữ lại tài khoản.

Sửa các liên hệ

Thêm một liên hệ

Để thêm một tài khoản hãy mở thực đơn **Chat**, rồi chọn **Thêm liên hệ**. Empathy sẽ mở ra cửa sổ “Liên hệ mới”.

Trong danh sách **Tài khoản** xổ xuống hãy chọn tài khoản bạn muốn thêm vào liên lạc. Bạn phải thêm liên hệ của bạn vào một kiểu tài khoản tương ứng.

Ví dụ nếu địa chỉ liên hệ kết thúc là “@googlemail.com” thì bạn cần phải thêm nó vào một tài khoản kết thúc với “@googlemail.com.” Mặt khác nếu địa chỉ liên hệ kết thúc bằng “@hotmail.com” thì bạn cần phải thêm nó vào một tài khoản có kết thúc là “@hotmail.com.”

Khi bạn chọn một tài khoản muốn thêm vào liên hệ, bạn cần phải nhập hoặc là ID, tên người dùng, tên hiển thị hoặc địa chỉ thư điện tử vào trường **Định danh**.

Sau đó, trong trường **Bí danh**, hãy nhập tên liên hệ như bạn thấy trong danh sách liên hệ của bạn. Bấm nút **Thêm** để thêm liên hệ vào trong danh sách liên hệ của bạn.

Loại bỏ liên hệ

Bấm vào liên hệ bạn muốn xoá và mở thực đơn **Sửa**, rồi chọn **Liên hệ**, rồi **Loại bỏ**. Nó sẽ mở ra cửa sổ “Loại bỏ liên hệ”.

Bấm vào nút **Loại bỏ** để xác nhận rằng bạn muốn loại bỏ liên hệ, hoặc bấm **Bỏ qua** để giữ lại liên hệ này.

Liên hệ với các địa chỉ liên hệ

Văn bản

Để giao tiếp với liên hệ, hãy chọn liên hệ trong cửa sổ chính của Empathy và bấm kép vào tên. Empathy sẽ mở ra cửa sổ nơi cho phép bạn nhập thông điệp cho liên hệ của bạn, và xem bản ghi của các thông điệp trao đổi trước đó.

Để gửi một thông điệp tới liên hệ, hãy gõ thông điệp vào trong trường văn bản ở phía dưới của lịch sử trao đổi.

Khi bạn nhập thông điệp xong thì bấm phím **Nhập** để gửi thông điệp tới người nhận. Nếu bạn đang giao tiếp với nhiều hơn một người thì tất cả các trao đổi sẽ được hiện ra trong các thẻ trên cùng một cửa sổ.

Âm thanh

Nếu bạn bè trong danh sách liên lạc của bạn đang báo hiệu họ sẵn sàng nói chuyện thì biểu tượng hình một cái mic nhỏ sẽ xuất hiện bên cạnh tên của

họ. Khi nhấn chọn vào biểu tượng hình mic thì một cửa sổ nhỏ mở ra. Chọn **Gọi thoại** ở trong thực đơn. Empathy sẽ mở một cửa sổ “Gọi”.

Cửa sổ này hiển thị ảnh của bạn ở phía bên phải và ảnh bạn của bạn ở phía bên trái. Hãy chắc chắn rằng mic và loa của bạn đã được kết nối, và sẵn sàng cho cuộc hội thoại. Bạn có thể kết thúc cuộc hội thoại bằng cách bấm vào nút **Dập máy**.

Video

Nếu bạn của bạn có khả năng nhấn tin video thì sẽ có biểu tượng một cái webcam nhỏ ở cạnh tên của họ. Bấm vào biểu tượng này để mở ra một thực đơn. Chọn tuỳ chọn **Gọi hình** từ thực đơn. Empathy sẽ mở ra cửa sổ “Gọi”.

Cửa sổ này hiển thị hình khung nhìn webcam của bạn ở góc trên bên phải và hình thu được từ webcam bạn của bạn sẽ hiển thị ở giữa.

Nếu bạn không có một webcam thì ảnh của bạn sẽ được hiện thị thay vào đó. Bạn có thể kết thúc cuộc gọi bằng cách nhấn vào nút **Dập máy**.

Gửi và nhận các tập tin

Gửi một tập tin

Khi bạn đang nói chuyện cùng với một bạn trong danh sách liên lạc của bạn và bạn muốn gửi cho họ một tập tin, mở thực đơn **danh sách liên lạc** và sau đó chọn **Gửi tập tin**.

Empathy sẽ mở cửa sổ “Chọn tập tin”. Tìm tập tin mà bạn muốn gửi và nhấn vào nút **Gửi**. Một cửa sổ “Truyền tập tin” sẽ được xuất hiện thể hiện tập tin và quá trình gửi tập tin.

Khi quá trình truyền tập tin hoàn thiện, bạn có thể đóng cửa sổ “Truyền tập tin” lại.

Nhận tập tin

Khi bạn của bạn muốn gửi cho bạn một tập tin, một dòng biểu tượng bên trái tên của người gửi sẽ xuất hiện cùng với biểu tượng của một chiếc máy bay giấy.

Để nhận được tập tin hãy nhấn kép vào tên của người gửi trong danh sách bạn bè. Empathy sẽ mở một cửa sổ “Lựa chọn thư mục”. Chọn vị trí mà bạn muốn Empathy ghi tập tin đó, và nhấn vào nút {Ghi}. Empathy sẽ mở cửa sổ Truyền tập tin

Cửa sổ “Truyền tập tin” sẽ cho bạn biết quá trình truyền tải tập tin. Bạn có thể dừng nhận tập tin bằng cách nhấn vào nút **Dừng**, mở tập tin nhận được bằng cách nhấn vào nút **Mở** và xóa hoàn toàn danh sách các tập tin đã trao đổi bằng cách nhấn vào nút **Xóa**.

Thay đổi trạng thái của bạn

Bạn có thay đổi trạng thái để báo cho các bạn của bạn biết rằng bạn bận hoặc bạn đang làm việc khác. Bạn có thể sử dụng các trạng thái chuẩn đó là “Sẵn sàng chát”, “Bận”, “Ăn” và “Không trực tuyến”. Chúng có thể được thay đổi thông qua cửa sổ chính của Empathy trong phần danh sách nằm trên đỉnh của cửa sổ.

Trong danh sách này cũng cho phép bạn thiết lập trạng thái tùy chọn của mình bằng cách chọn “Tùy chọn tin nhắn...” ở ngay bên cạnh biểu tượng tương ứng với trạng thái của bạn. Hãy gõ bất cứ thứ gì bạn muốn làm trạng thái cho mình, và bấm vào dấu có màu xanh.

Thay đổi ảnh của bạn.

Ảnh của bạn là thứ mà bạn bè của bạn sẽ thấy ngay bên cạnh tên của bạn trong danh sách liên hệ của họ. Ảnh mặc định là bóng của một người. Bạn có thể thay đổi ảnh của mình bằng cách mở thực đơn Sửa, rồi chọn **Thông tin cá nhân**.

Empathy sẽ mở cửa sổ “Thông tin cá nhân”. Từ danh sách **Tài khoản** hãy chọn tài khoản mà bạn muốn thay đổi, và bấm vào ảnh ở phái bên phải của cửa sổ.

Empathy sẽ mở cửa sổ “Chọn ảnh đại diện của bạn”. Hãy tìm tập tin chứa ảnh của bạn, và bấm **Mở**. Nếu bạn muốn trở về ảnh mặc định, hãy bấm vào nút **Không hình ảnh**.

Tiểu blog

Bạn có thể kết nối tới một số dịch vụ tiểu blog bằng cách mở thực đơn **Ứng dụng**, rồi chọn **Internet và Máy khách mạng xã hội Gwibber**. Khi bạn thêm các tài khoản, cửa sổ “Tài khoản mạng xã hội” sẽ được mở.

Sau khi bạn thêm các tài khoản bạn sẽ thấy cửa sổ “Tin nhắn quảng bá trên mạng xã hội”.

Trong cửa sổ này, trong danh sách **Thêm mới** bạn có thể chọn Flickr, Twitter, StatusNet, Qaiku, Facebook, FriendFeed, Digg, và Identi.ca.



Hình 3.20: Gwibber cho phép bạn thêm rất nhiều các loại tài khoản khác.

MeMenu

Nếu bạn bấm vào tên của bạn trong bảng ở phía trên cùng, bạn sẽ thấy “MeMenu,” trong hộp ở phía dưới tên của bạn bạn có thể nhập tin nhắn để gửi lên trang mà bạn đã cài đặt bằng Gwibber.

Bạn cũng có thể thay đổi các thiết lập cho tài khoản của mình bằng cách bấm vào **Tài khoản quảng bá...**, nó sẽ mở ra cửa sổ “Tài khoản mạng xã hội”.

Thay đổi các tài khoản

Để thêm nhiều tài khoản hơn sau khi bạn đã thêm vào đó một số tài khoản. Hãy bấm vào **Sửa** rồi **Tài khoản**, cửa sổ “Tài khoản mạng xã hội” sẽ mở ra.

Thêm các tài khoản

Trong cửa sổ “Tài khoản mạng xã hội” hãy bấm vào **Thêm...**, mỗi tài khoản sẽ cần bạn nhập vào thông tin thêm. Thông tin thêm mà bạn được yêu cầu cho mỗi tài khoản bao gồm.

Flickr: Để cài đặt một tài khoản Flickr thì tất cả bạn cần là ID của tài khoản bạn dùng để đăng nhập.

Twitter: Yêu cầu tên người dùng và mật khẩu.

StatusNet: cần một ID, tên miền và mật khẩu.

Qaiku: Bạn cần một khóa API key, cách làm được cung cấp trong cửa sổ Gwibber. Bạn sẽ cần ID đăng nhập của bạn.

Facebook: Bấm vào nút **Cho phép**, rồi nhập địa chỉ thư điện tử của bạn và mật khẩu rồi bấm **Kết nối**. Nếu bạn muốn có thể gửi bài lên Facebook từ Gwibber, hãy bấm vào **Cho phép xuất bản**, nếu không hãy bấm **Không cho phép**.

Nếu bạn muốn Gwibber hiện ra các tin tự động của bạn, bạn cần phải bấm vào **Cho phép truy cập**, nếu không hãy bấm vào **Không cho phép**. Bạn cũng cần phải cho phép cập nhật trạng thái—hãy bấm vào **Cho phép cập nhật trạng thái**; nếu bạn không muốn Gwibber có thể cập nhật trạng thái của bạn, hãy bấm vào **Không cho phép**.

Để Gwibber làm việc được với Facebook each mỗi khi nó được sử dụng, nó sẽ cần phải được ủy quyền chứng thực. Nếu không, bạn sẽ cần phải ủy quyền cho nó mỗi lần bạn sử dụng nó. Để cho phép ủy quyền cố định hãy bấm vào **Cho phép**.

FriendFeed: Một khóa từ xa được yêu cầu để lấy tin từ bạn bè, Gwibber cung cấp thông tin nơi nó lấy. Bạn cũng cần phải có một ID đăng nhập.

Digg: Một ID đăng nhập là tất cả những gì mà Digg yêu cầu.

Identica: Một ID đăng nhập và mật khẩu se cần cho việc định danh.

Loại bỏ các tài khoản

Trong cửa sổ “Các tài khoản mạng xã hội” hãy bấm vào tài khoản mà bạn muốn loại bỏ và bấm **Loại bỏ**.

Các Gwibber hiển thị các tài khoản

Gwibber cho phép bạn gửi đến hoặc là tất cả hoặc là cho một hoặc một trong các tài khoản đã chọn. Có thể thiết lập ở phần dưới của cửa sổ “Tin nhắn quảng bá mạng xã hội”, mỗi một tài khoản bạn có thể gửi kèm một biểu tượng. Bấm vào một biểu tượng và nó sẽ chuyển sang trạng thái tắt (chuyển sang màu xám) nghĩa là bạn sẽ không gửi tới tài khoản đó.

Một khi bạn đã quyết định những tài khoản nào bạn muốn gửi bạn có thể nhập tin nhắn của mình vào trường văn bản ở phía trên các biểu tượng, và bấm **Gửi**.

Mỗi một tài khoản sẽ có một tập các biểu tượng đi kèm, chúng được hiển thị ở phía bên trái của cửa sổ “Tin nhắn quảng bá trên mạng xã hội”.

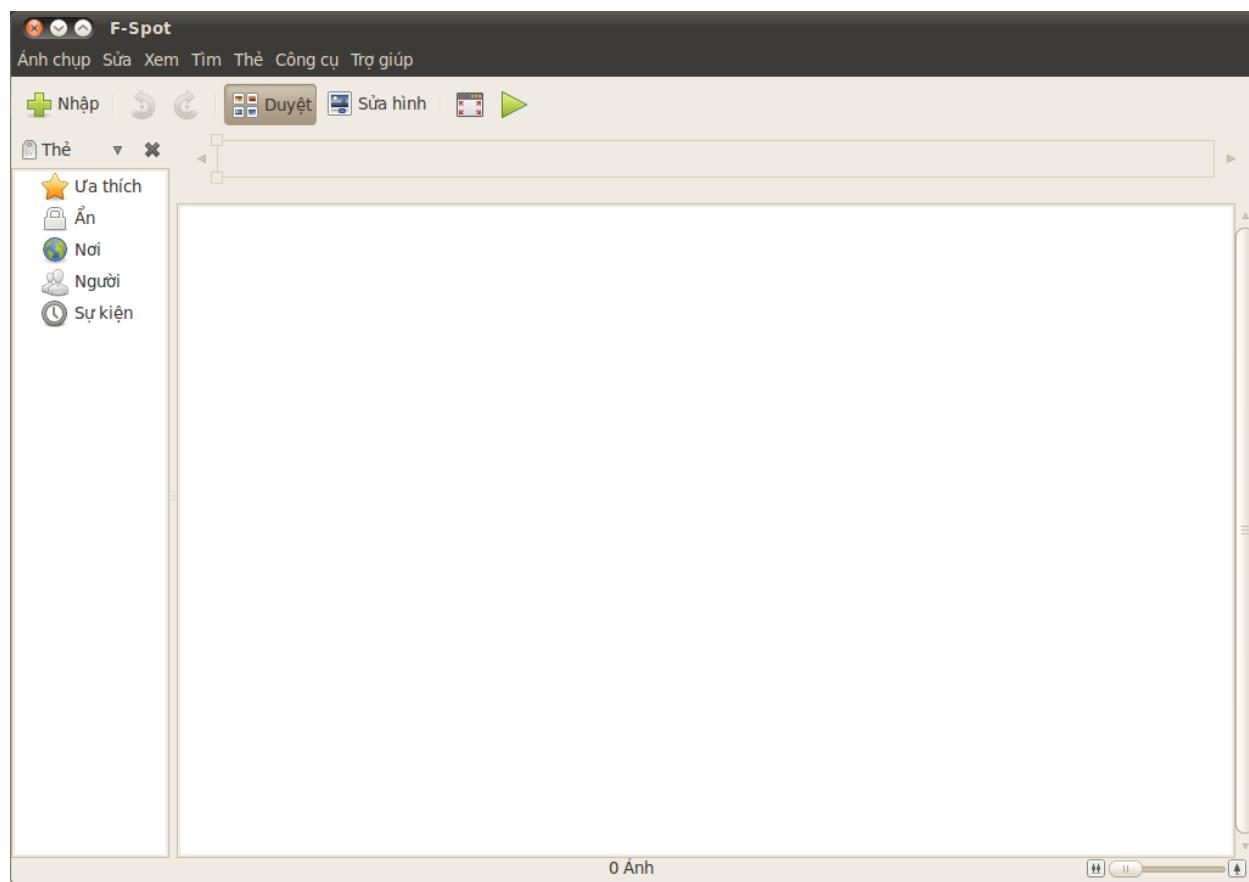
Tập các biểu tượng này sẽ đi kèm với một tài khoản có màu nền, với mỗi một biểu tượng này sẽ cho phép bạn làm những công việc với tài khoản xác định.

Xem và sửa ảnh

Để xem và sửa ảnh trong Ubuntu, bạn có thể sử dụng ứng dụng F-Spot Photo Manager application. Để khởi động F-Spot, hãy mở thực đơn **Ứng dụng**, rồi chọn **Đồ họa**, rồi **F-Spot Photo Manager**. Khi bạn khởi động F-Spot lần đầu, bạn sẽ thấy cửa sổ “Nhập”—làm thế nào để sử dụng nó nằm trong phần ‘Nhập’.

Mặc định, F-Spot hiển thị ảnh của bạn theo ngày. Bạn có thể xem các ảnh theo tháng bằng cách bấm vào tháng trên thanh thời gian nắm gần phía trên cùng cửa sổ.

Bạn cũng có thể trình chiếu ảnh của mình bằng cách bấm vào nút Chơi ở trên thanh công cụ (nút này trông giống như một tam giác màu xanh).



Hình 3.21: F-Spot cho phép bạn lưu trữ, đánh thẻ và sửa ảnh của mình.

Hướng dẫn này thường coi như thanh bên cạnh sẽ nằm bên trái. Nếu bạn không nhìn thấy nó, hãy mở thực đơn **Xem**, và chọn **Các thành phần**, và chọn **Thanh phía bên**—và đảm bảo rằng tùy chọn này đã được chọn.

Hệ thống phiên bản

Khi bạn sửa một bức ảnh, F-Spot tạo ra một phiên bản mới vì vậy bản gốc sẽ không bị hỏng. Bạn có thể tạo một phiên bản mới bằng cách mở thực đơn **Ảnh**, rồi chọn **Tạo phiên bản mới...**. Nó sẽ mở cửa sổ “Tạo một phiên bản mới”. Trong trường **Tên** bạn có thể nhập tên cho phiên bản và bấm **OK**. Một phiên bản mới sẽ được tạo ra.

Bạn có thể xem các phiên bản trước của các bức ảnh bằng cách bấm vào ảnh mà bạn muốn xem, rồi bấm nút **Sửa ảnh**. Nó sẽ thay đổi thanh phía bên trái thành thanh “Sửa”. Ở góc dưới bên trái, danh sách **Phiên bản** cho phép bạn chọn các phiên bản trước của bức ảnh.

Bạn có thể muốn đặt lại tên cho một phiên bản để có thể phân biệt được giữa các phiên bản với nhau. Để đặt tên cho một phiên bản, hãy bấm vào ảnh mà bạn muốn đổi, rồi bấm vào nút **Sửa ảnh**. Nó sẽ thay đổi khu vực bên trái thành khu vực “Soạn thảo”. Ở phía dưới bên trái của danh sách **Phiên bản** hãy chọn phiên bản của ảnh mà bạn muốn đổi tên.

Mở thực đơn **Ảnh**, rồi chọn **Đổi tên phiên bản**. Nó sẽ mở cửa sổ “Đổi tên phiên bản”. Hãy nhập tên mới vào trường **Tên mới**, nếu bạn muốn đổi tên phiên bản hãy bấm **OK**. Nếu bạn không muốn đổi tên phiên bản, hãy bấm **Bỏ qua**.

Khi chỉnh sửa ảnh, bạn có thể gặp lỗi và có thể muốn bỏ đi phiên bản mà bạn không cần.. Để xoá một phiên bản, hãy bấm vào bức ảnh mà bạn muốn thay đổi, rồi bấm vào nút **Sửa ảnh**. Nó sẽ thay đổi thanh trượt phía bên trái của thanh “Chỉnh sửa”. Ở phía dưới bên trái của danh sách **Phiên bản** xổ xuống hãy chọn phiên bản của ảnh mà bạn muốn xoá. Rồi mở thực đơn **Photo**, chọn **Xoá phiên bản**. Nó sẽ mở ra cửa sổ “Thực sự muốn xoá?”. Nếu bạn muốn xoá phiên bản hãy bấm vào **Xoá**. Nếu bạn không muốn xoá, hãy bấm vào **Bỏ qua**.

Nhập

Khi bạn mở F-Spot lần đầu tiên bạn sẽ thấy cửa sổ “Nhập”. Sau lần mở đầu tiên bạn có thể nhập thêm các ảnh bằng cách bấm vào nút **Nhập**.

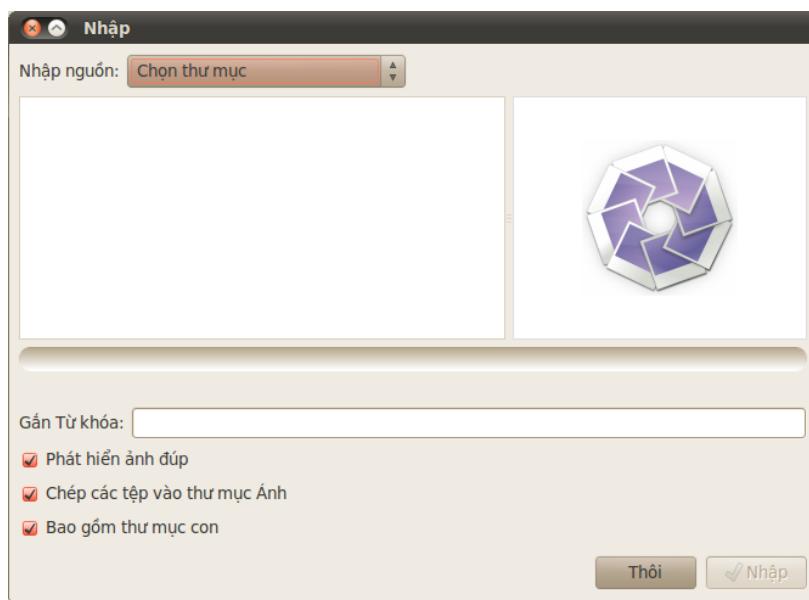
Khi bạn nhập các ảnh, chỉ những ảnh mà bạn đã nhập mới được hiện ra. Để hiện ra tất cả các ảnh, hãy bấm vào dấu X màu xám ở phía bên phải của **Tìm kiếm**.

Chọn nơi cần lưu ảnh cho F-Sot

Khi nhập ảnh trong cửa sổ “Nhập”, tuỳ chọn **Sao chép tập tin tới thư mục** **Ảnh** sẽ chỉ ra nơi ảnh sẽ được lưu.

Nếu tuỳ chọn **Sao chép tập tin tới thư mục** **Ảnh** được chọn thì F-Spot sẽ sao chép ảnh vào trong thư mục **Ảnh**, nằm trong thư mục **Ảnh** của bạn. Các ảnh sẽ được sắp xếp theo năm, tháng và ngày.

Nếu tuỳ chọn **Sao chép tập tin tới thư mục** **Ảnh** không được chọn thì F-Spot sẽ không sao chép ảnh vào trong thư mục **Ảnh** nữa.



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

Nhập từ tập tin

Để nhập ảnh lưu trên máy tính của bạn, hãy chọn **Chọn thư mục** từ danh sách xổ xuống **Nguồn nhập**. Nó sẽ mở cửa sổ “Nhập”. Chuyển tới thư mục chứa ảnh của bạn và bấm **Mở**.

Khi có thông báo “Đã tải xong” tất cả ảnh trong thư mục này và các thư mục con của nó sẽ được hiển thị trong cửa sổ “Nhập”. Bạn có thể không cho nhập ảnh từ thư mục con bằng cách bỏ chọn tùy chọn **Bao gồm các thư mục con**.

Mặc định tất cả ảnh sẽ được nhập, nhưng bạn có thể chọn chỉ nhập một số ảnh. Để làm thế, bấm và giữ phím **Ctrl** trong khi bấm vào các ảnh bạn không muốn nhập. Ảnh trùng nhau sẽ tự động được xác định khi tuỳ chọn **Xác định trùng nhau** được chọn.

Bạn có thể đính các thẻ bằng cách gõ tên câu thẻ hiện tại trong trường **Dính thẻ**. Nếu bạn muốn sử dụng nhiều thẻ thì hãy phân cách chúng bằng dấu chấm phẩy.

Sau khi chọn xong ảnh mình muốn nhập, hãy bấm vào nút **Nhập**.

Tù máy quay kỹ thuật số

Để nhập ảnh từ máy quay kỹ thuật số, hãy cắm máy quay của bạn vào cổng USB trên máy tính, và bật máy quay của bạn lên. Nếu máy quay cảm biến được nhận, Ubuntu sẽ mở một cửa sổ mới nhắc bạn nhập ảnh vào. Hãy đảm bảo rằng tuỳ chọn **Mở F-Spot** được chọn trong danh sách thả xuống và bấm **OK**. Nó sẽ hiện ra cửa sổ “Nhập”. Trong danh sách thả xuống **Nguồn nhập** hãy chọn tuỳ chọn trống như một ...**Camera**.

Cửa sổ “Chọn các ảnh để sao chép từ Máy quay phim...” sẽ mở ra. Bạn có thể bấm vào các ảnh mà bạn muốn sao chép. Tất cả các ảnh được chọn mặc định nhưng bạn có thể thêm hoặc bỏ một vài ảnh bằng cách bấm và giữ phím **Ctrl** trong khi bấm chuột vào các ảnh để bỏ chọn chúng.

Bạn có thể đính kèm các thẻ vào tất cả các ảnh bằng cách bấm vào tùy

chọn **Gắn thẻ** và chọn thẻ trong danh sách **Gắn thẻ**. Để biết thêm thông tin về các thẻ, vui lòng xem thêm tại ??.

Bạn có thể thay đổi nơi lưu các tập tin trong danh sách **Vị trí đích**. Mặc định là thư mục **Photos**—đây là nơi F-Spot sẽ lưu các ảnh.

Sau khi bạn đã chọn các ảnh bạn muốn nhập, hãy bấm nút **Sao chép**. Cửa sổ “Truyền ảnh” sẽ mở ra, và sẽ thể hiện quá trình sao chép. Sau khi quá trình sao chép kết thúc, thanh tình trạng sẽ hiển thị dòng thông báo **Tải xuống thành công**. Cuối cùng, hãy bấm **OK** để xem các ảnh của bạn trên F-Spot.

Tổ chức các ảnh

F-Spot giúp cho việc tìm kiếm các ảnh cùng loại trở nên dễ dàng hơn thông qua các thẻ. Bạn có thể áp dụng bao nhiêu thẻ vào một ảnh cũng được.

Để áp dụng các thẻ vào ảnh, đầu tiên hãy chọn các ảnh trước. Rồi bấm phải vào các ảnh và chọn **Gắn thẻ**. Bấm vào thẻ bạn muốn thêm cho ảnh. Bạn có thể gắn thêm các thẻ khi nhập ảnh, như đã đề cập đến trong phần “Nhập”.

Bạn có thể tạo các thẻ mới bằng cách mở thực đơn **Thẻ** và chọn **Tạo thẻ mới**.... Nó sẽ mở ra cửa sổ “Tạo thẻ mới”. Hãy nhập tên của thẻ vào trường **Tên của thẻ mới**. Danh sách **Thẻ cha**: cho phép bạn chọn thẻ “cha” cho thẻ mới của bạn.

Sửa ảnh

Bạn có thể muốn sửa một số ảnh mà bạn đã nhập vào F-Spot. Ví dụ, bạn có thể muốn loại bỏ một số thứ ở góc của ảnh, một số thì tắt màu, sửa mắt đỏ, hoặc làm cho ảnh thẳng hơn. Để sửa một bức ảnh, hãy bấm vào ảnh mà bạn muốn sửa và bấm vào nút **Sửa ảnh**. Nó sẽ thay đổi khu vực phía trái của cửa sổ “F-Spot”. Vùng này có tám tùy chọn: **Cắt**, **Giảm mắt đỏ**, **Giảm bão hòa**, **Sepia Tone**, **Làm phẳng**, **Làm mờ nhẹ**, **Màu tự động**, và **Điều chỉnh màu**. Một số tùy chọn được giải thích thêm trong các phần sau.

Cắt ảnh

Bạn có thể muốn cắt một ảnh để thay đổi khung hoặc loại bỏ một phần góc của ảnh. Hãy bấm vào nút **Cắt** ở vùng bên trái, và trong danh sách **Chọn một vùng để cắt** hãy chọn tỷ lệ mà bạn muốn cắt. Bạn có thể muốn chọn tỉ lệ tương tự với tỷ lệ mà bạn muốn in, như thế ảnh sẽ không bị giãn.

Bạn có thể tạo các ràng buộc cho riêng mình nếu một trong số các thiết lập mặc định không phù hợp với yêu cầu của mình. Bạn có thể làm thế bằng cách chọn **Tỷ lệ tùy chọn** từ danh sách **Chọn một khu vực để cắt**. Nó sẽ mở ra cửa sổ “Chọn ràng buộc”. Hãy bấm vào **Thêm** để tạo một thành phần mới ở phía góc bên trái.

Một khi bạn đã chọn ràng buộc cho mình, hãy di chuyển chuột tới một góc của một phần ảnh mà bạn muốn giữ. Bấm và giữ nút trái chuột và thả nó tới góc đối diện của phần mà bạn muốn giữ. Thả nút chuột để cắt vùng chọn.

Để thay đổi kích thước của vùng đã cắt, hãy di chuyển chuột tới khi

một mũi tên chỉ về phía của vùng cắt mà bạn đã di chuyển. Bấm và giữ nút chuột trái rồi di chuyển chuột tới khi cạnh nằm ở phía bên phải.

Tất cả các tỷ lệ làm việc ở chế độ ảnh dọc và ngang. Để thay đổi giữa hai chế độ, bạn cần phải bấm vào cạnh của phần cắt đã chọn giống như khi bạn thay đổi kích thước của hộp. Di chuyển con trỏ giữa đỉnh và đáy sẽ chuyển đổi giữa các chế độ ảnh dọc và ngang.

Giảm mắt đỏ

Nếu bạn chụp một bức ảnh và ánh sáng flash khiến cho đối tượng bị hiện tượng mắt đỏ, bạn có thể sửa nó trong F-Spot. Đầu tiên, hãy bấm nút **Giảm mắt đỏ**. Di chuyển con trỏ vào một góc của mắt đối tượng rồi bấm và giữ chuột trái cho tới khi bạn kéo chuột tới vị trí mắt còn lại. Sau đó, thả nút chuột ra.

Hộp này có thể được di chuyển bằng cách đặt con trỏ vào giữa hộp chọn mắt đỏ tới khi biểu tượng bàn tay hiện ra. Rồi, bấm và giữ chuột trái và di chuyển hộp chọn tới đúng nơi bạn muốn. Sau khi chọn đúng bạn có thể nhả chuột trái ra.

Để thay đổi kích thước hộp, hãy di chuyển chuột tới khi một mũi tên chỉ hướng của hộp chọn mắt đỏ xuất hiện lúc đó bạn có thể di chuyển. Hãy bấm và giữ chuột trái, di chuyển chuột tới khi cạnh là bên phải.

Khi hộp phủ hoàn toàn lên một mắt, bấm nút **Sửa**. Bạn sẽ cần phải lập lại quá trình này cho tới khi mắt đối tượng có ảnh hưởng.

Làm thẳng

Nếu bạn có một bức ảnh mà đối tượng nằm ở một góc, bạn có thể làm thẳng ảnh với F-Spot. Đầu tiên, bấm vào nút **Làm thẳng**. Sau đó di chuyển thanh trượt tới khi ảnh thẳng hẳn. F-Spot sẽ tự động cắt ảnh và loại bỏ các phần trắng xuất hiện tùy theo hướng quay. Khi bạn thấy nó đủ thẳng, hãy bấm vào nút **Làm thẳng**.

Tô màu Tự động

Để sửa màu tự động cho ảnh, hãy bấm nút **Tô màu tự động**.

Xuất ra các dịch vụ web

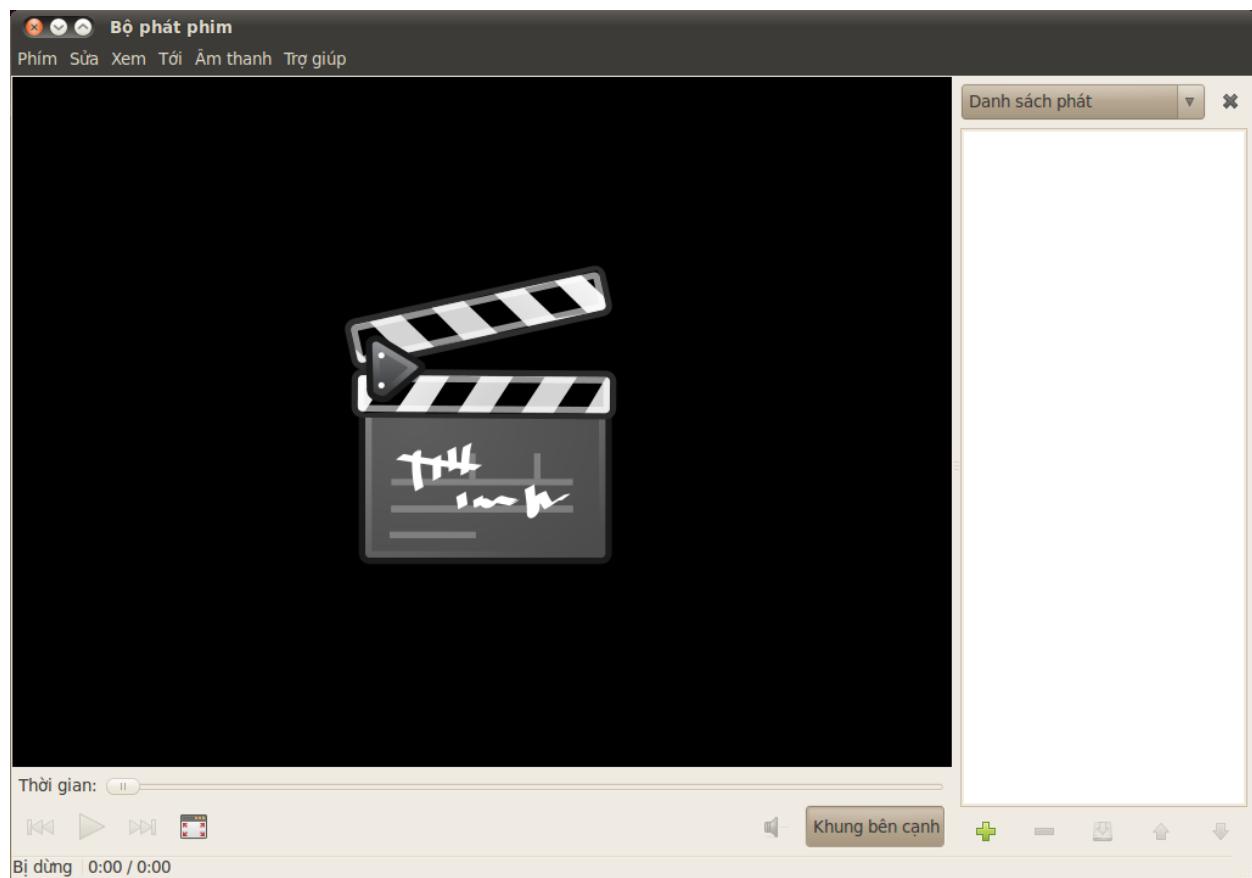
F-Spot cho phép bạn xuất ảnh của mình ra các trang web trưng bày, Thư mục hoặc CD và các dịch vụ sau: SmugMug, PicasaWeb, Flickr, 23hq và Zoolmr.

Bạn có thể xuất ra các dịch vụ này bằng cách chọn một ảnh và mở thực đơn **Ảnh**, rồi chọn **Xuất ra** và bấm vào dịch vụ bạn muốn. Nó sẽ mở ra cửa sổ cho phép bạn nhập tài khoản và mật khẩu của dịch vụ. Và nó sẽ cho phép bạn tải lên các ảnh tới dịch vụ này.

Xem video và phim

Để xem video hoặc đĩa DVDS trong Ubuntu, bạn có thể dùng ứng dụng Movie Player. Để khởi động Movie Player, hãy mở thực đơn **Ứng dụng**, rồi

chọn Âm thanh & Video, rồi chọn Movie Player. Nó sẽ mở cửa sổ “Movie Player”.



Hình 3.23: Totem chơi nhạc và video.

Codec

Xem DVD có thể cần Ubuntu phải cài đặt một “codec,” là một phần mềm nhỏ cho phép máy tính của bạn hiểu nội dung của một DVD, và hiển thị video.

! *Luật bản quyền và sở hữu trí tuệ sẽ được áp dụng khác nhau tại nước bạn đang sống. Vui lòng tham khảo nếu bạn không chắc chắn rằng một luật bản quyền hoặc giới hạn nào đang được áp dụng cho định dạng phương tiện mà bạn muốn sử dụng tại nước của bạn.*

Vì thế để bạn có thể chơi tất cả các video và DVD, bạn cần phải cài đặt các codec. Nó được thực hiện bằng cách cho phép kho chứa Multiverse (để biết cách làm thế, vui lòng xem thêm tại [Chương ??: ??](#)).

Sau khi bạn cho phép các kho chứa, hãy mở thực đơn **Ứng dụng**, và chọn **Trung tâm phần mềm Ubuntu**. Khi cửa sổ “Trung tâm phần mềm Ubuntu” được mở, hãy sử dụng ô tìm kiếm ở góc trên bên phải và tìm kiếm như sau:

- ▶ gstreamero.10-ffmpeg
- ▶ gstreamero.10-plugins-bad
- ▶ gstreamero.10-plugins-ugly
- ▶ gstreamero.10-plugins-base
- ▶ gstreamero.10-plugins-good

- ▶ libdvdread4
- ▶ libdvdnav4
- ▶ libdvdcss2

Khi bạn tìm kiếm chúng, hãy chọn chúng bằng cách nháy kép và chọn **Cài đặt**. Có thể nó sẽ mở cửa sổ “Chứng thực”. Nếu thế, hãy nhập mật khẩu của bạn và bấm **Chứng thực** để bắt đầu quá trình cài đặt.

Để kết thúc việc cài đặt codec, bạn cũng cần phải chạy một lệnh trên terminal. Hãy mở thực đơn **Ứng dụng**, rồi chọn **Tiện ích** và chọn **Terminal**. Nó sẽ mở cửa sổ “Terminal”.

Gõ dòng lệnh như sau.

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

Sau khi bạn nhập lệnh, hãy nhấn **Enter**. Bạn sẽ được hỏi mật khẩu của bạn—để chứng thực cho thao tác này, hãy nhập mật khẩu của bạn và nhấn **Enter**. Đợi cho tới khi tiến trình hoàn thành. Một khi đã xong bạn có thể đóng cửa sổ “Terminal”.

Để biết thêm thông tin về terminal, vui lòng xem thêm tại [Chương ??: ??](#)

Sudo là một cách mượn tạm quyền quản trị để thực hiện một công việc cụ thể, ví dụ như cài đặt một phần mềm mới. Thường thường, sudo là một cửa sổ cho bạn nhập mật khẩu. Khi bạn nhập mật khẩu trong terminal, mật khẩu sẽ không hiện ra.

Chơi video từ tập tin

Mở thực đơn **Movie**, rồi chọn **Mở...** Nó sẽ mở cửa sổ “Chọn phim hoặc danh sách chơi”. Hãy tìm tập tin hoặc các tập tin mà bạn muốn chơi và bấm **Thêm**. Video hoặc các video sẽ bắt đầu chạy.

Chơi một DVD

Khi bạn chèn một DVD vào máy tính, Ubuntu sẽ mở ra cửa sổ “Bạn vừa chèn một DVD video. Hãy chọn ứng dụng để chạy nó”. Hãy đảm bảo rằng **Mở Movie Player** đã được chọn trong danh sách và bấm **OK**. Cửa sổ “Movie Player” sẽ mở ra và bộ phim sẽ bắt đầu chạy.

Nếu cửa sổ “Movie Player” đã mở sẵn, hãy mở thực đơn **Movie**, rồi chọn **Chạy đĩa...** và bộ phim sẽ được bắt đầu.

Nghe âm thanh và nhạc

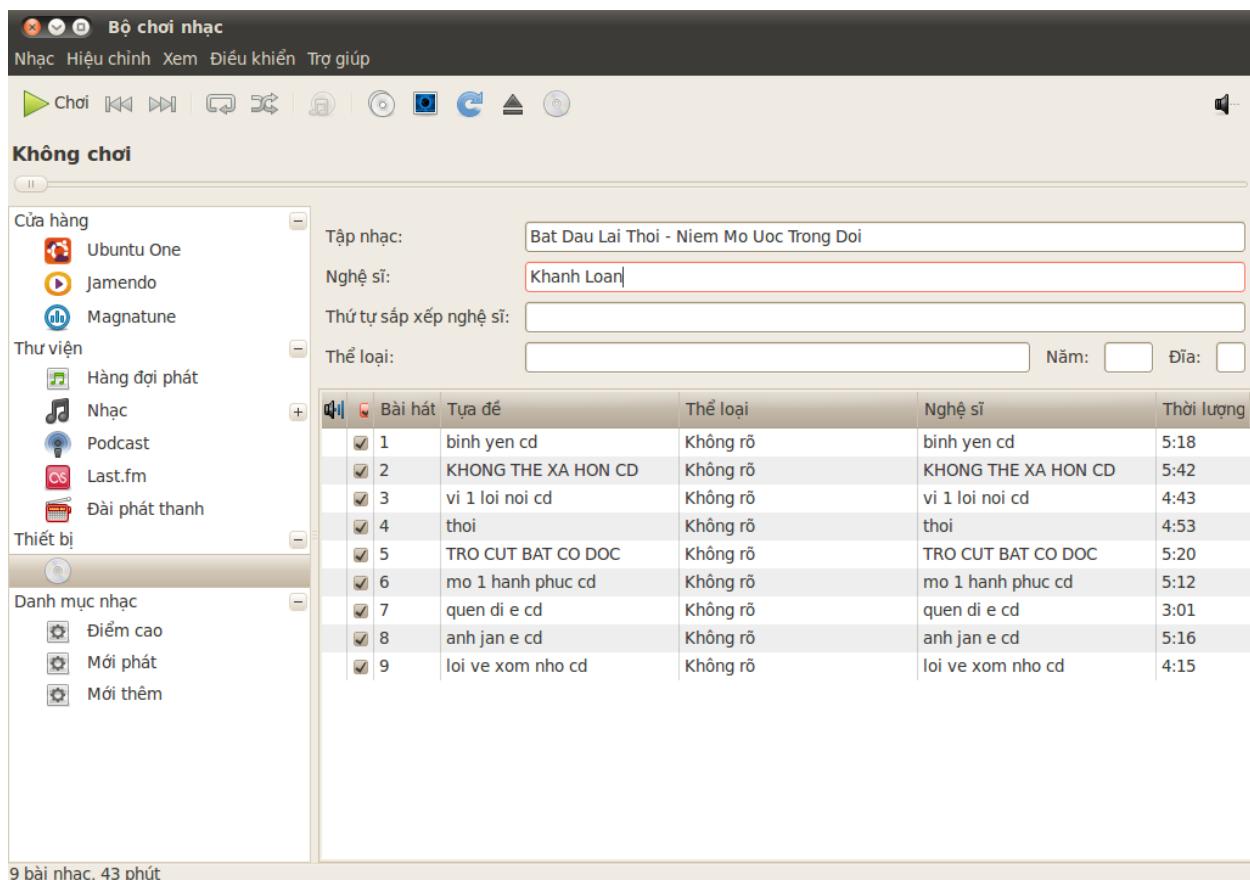
Ubuntu mang đến cho bạn bộ ứng dụng Rhythmbox Music Player để giúp bạn nghe nhạc, nghe ra-di-ô trên mạng, quản lý danh sách nhạc và podcast cũng như mua các bài hát.

Khởi động Rhythmbox

Để khởi động Rhythmbox, hãy mở thực đơn **Ứng dụng**, rồi chọn **Âm thanh & Hình ảnh**, và chọn **Rhythmbox Music Player**.

Để thoát khỏi Rhythmbox, hãy chọn **Nhạc ▶ Thoát** hoặc nhấn **Ctrl+Q**. Rhythmbox sẽ tiếp tục nếu bạn chọn **Nhạc ▶ Đóng** hoặc đóng cửa sổ. Một số công cụ của Rhythmbox (như *Chơi*, *Tiếp*, và *Lui*) luôn sẵn sàng tại biểu tượng của Rhythmbox Music Player ở **khu vực thông báo** (thông thường nằm ở góc trên bên phải màn hình của bạn). Bạn cũng có thể chọn **Thoát** từ thực đơn này để thoát Rhythmbox.

Chơi nhạc



Hình 3.24: Rhythmbox khi có đĩa CD.

Để có thể chơi nhạc, trước tiên bạn phải nhập nhạc từ thư viện của bạn. Chọn **Nhạc** → **Nhập thư mục** hoặc nhấn **Ctrl+0** trên bàn phím để nhập một thư mục chứa bài hát hoặc **Nhập tập tin** để nhập các bài hát đơn lẻ.

Thanh công cụ Rhythmbox chứa hầu hết các điều khiển mà bạn sẽ sử dụng để duyệt và chơi nhạc.

Nếu bạn muốn chơi một bài nhạc, hãy chọn bài và bấm vào nút **Chơi** trên thanh công cụ (bạn cũng có thể chọn **Điều khiển** → **Chơi** từ thanh thực đơn hoặc bấm tổ hợp **Ctrl+Space**). Bấm vào nút **Chơi** lần nữa sẽ tạm dừng bài nhạc lại.

Nút **Tiếp** và **Lui** ở bên cạnh nút **Chơi**. Bạn có thể bấm vào các nút này để chơi bài nhạc tiếp theo hoặc trước đó trong thư viện nhạc của bạn.

Thanh công cụ Rhythmbox cũng có một số tùy chọn cho phép bật hoặc tắt chế độ *Lặp lại* (**Điều khiển** → **Lặp lại** hoặc **Ctrl+R**), *Shuffle* (**Điều khiển** → **Xáo trộn** hoặc **Ctrl+U**), *Duyệt theo Nghệ sĩ/Album* (**Điều khiển** → **Duyệt** hoặc **Ctrl+B**), và *Hiển thị*.

Khi bạn cho một đĩa CD vào máy tính của bạn, nó sẽ xuất hiện trong danh sách *Các thiết bị* ở trong *Bảng*. Hãy chọn CD trong danh sách các thiết bị. Bật và tắt *Bảng* bằng cách chọn **Xem** → **Bảng** hoặc **F9**. Rhythmbox sẽ cố gắng tìm đúng nghệ sĩ, và tên bản nhạc. Để chơi các bài nhạc trong CD, hãy chọn bài và nhấn **Chơi**.

Để nhập các bài hát vào trong thư viện của bạn, hãy chọn CD trong danh

sách thiết bị. Bạn có thể xem trước thông tin về CD, thay đổi những gì cần thiết, hoặc bỏ chọn một số bài hát bạn không muốn nhập. Thanh công cụ sẽ hiển thị các tùy chọn thêm để *tải lại thông tin album, đẩy CD ra, và sao chép các bài hát vào trong thư viện*. Nhấn nút Sao chép để nhập các bài hát.

Nghe ra-di-ô

Rhythmbox được cấu hình sẵn cho phép bạn có thể nghe ra-di-ô từ một số nguồn. Chúng bao gồm các trạm quảng bá trên mạng (*Ra-di-ô* ở phía bên cạnh) ví dụ như *Last.fm*. Để nghe một trạm ra-di-ô trên mạng, hãy chọn một trạm trong danh sách và bấm **Chơi**. Để nghe nhạc từ *Last.fm*, hãy cấu hình *Các thiết lập tài khoản* của bạn.

Dòng ra-di-ô là các trạm ra-di-ô được phát quảng bá trên mạng.

Kết nối tới các thiết bị chơi nhạc số

Rhythmbox có thể kết nối tới rất nhiều các thiết bị chơi nhạc số. Thiết bị đã kết nối sẽ xuất hiện trong danh sách các thiết bị. Khả năng này phù thuộc vào thiết bị nhưng một số chức năng đơn giản như chuyển các bài hát và danh sách luôn được hỗ trợ.

Nghe nhạc chia sẻ

Nếu bạn đang ở trên cùng mạng với những người dùng Rhythmbox khác (hoặc bất cứ phần mềm nghe nhạc nào có hỗ trợ *DAAP*), bạn có thể chia sẻ nhạc của mình và nghe nhạc chia sẻ của người khác. Hãy chọn *Chia sẻ* từ phía bên cạnh để có danh sách các thư viện chia sẻ trên mạng của mình. Bấm vào một thư viện chia sẻ để cho phép bạn duyệt và chơi các bài nhạc từ các máy tính khác.

DAAP là viết tắt của “Digital Audio Access Protocol,” và là một chức năng được thiết kế bởi Apple. Để cho phép phần mềm chia sẻ phương tiện trên mạng.

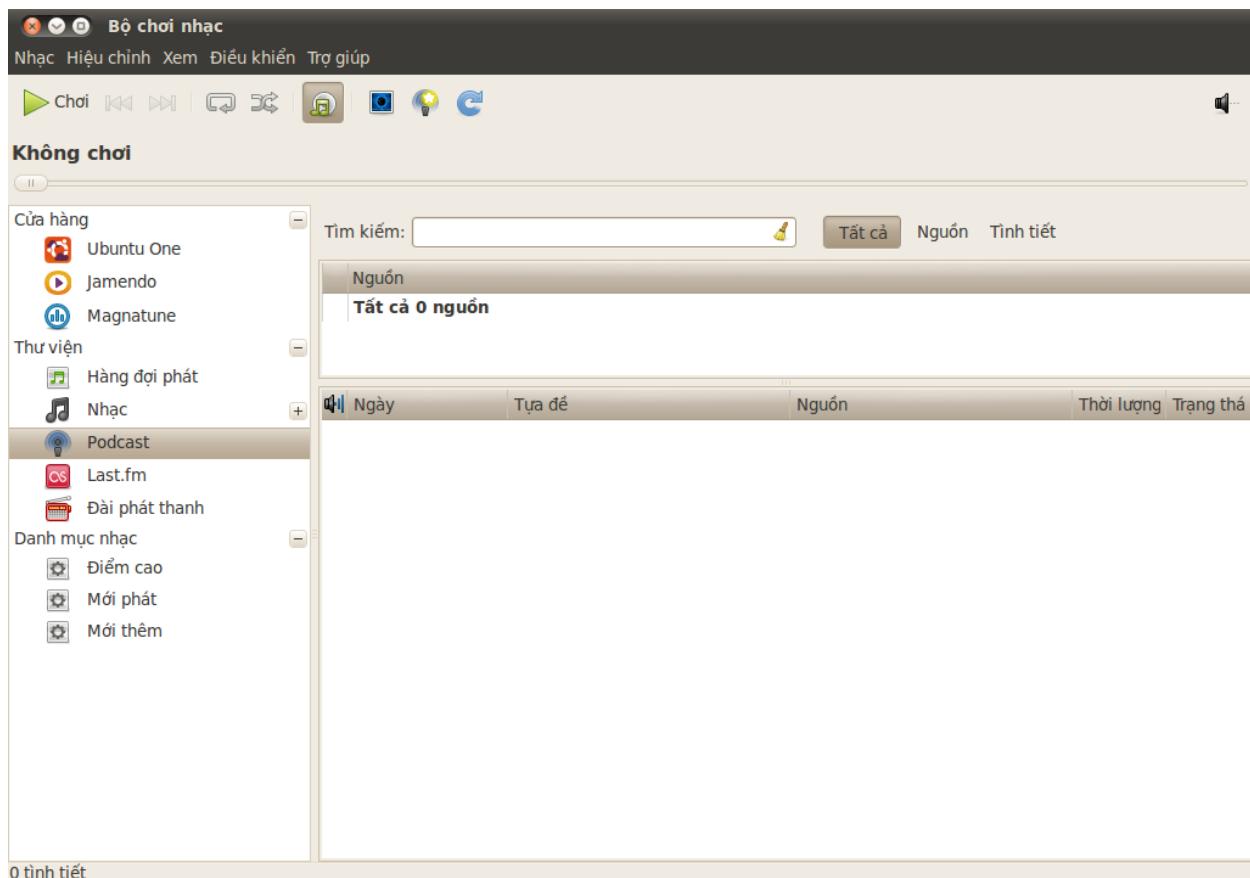
Quản lý các podcast

Rhythmbox có thể quản lý tất cả các podcast ưa thích của bạn. Hãy chọn *Podcasts* từ bên cạnh để xem tất cả các podcast đã chọn. Thanh công cụ sẽ chuyển sang hiển thị các tùy chọn thêm để *Đăng ký một cập nhật Podcast mới* và *Cập nhật tất cả các tin khác*. Hãy chọn **Âm nhạc • Tin Podcast mới**, **Ctrl+P**, hoặc nhấn nút Đăng ký ở trên thanh công cụ để nhập một podcast URL. Podcast sẽ tự động được tải về theo cách thông thường hoặc bạn có thể cập nhật thủ công. Hãy chọn một phần và bấm **Chơi**. Bạn cũng có thể xóa các phần đó.

Các ưa thích của Rhythmbox

Cấu hình mặc định của Rhythmbox có thể không như bạn mong muốn. Chọn **Edit • Preferences** để thay đổi các thiết lập của chương trình. Công cụ *Preferences* được chia làm bốn vùng chính: *General, Playback, Music, and Podcasts*.

- ▶ **General options** bao gồm bộ lọc nhạc và các tùy chọn sắp xếp và một thiết lập cấu hình cho nhãn của các nút trên thanh công cụ.
- ▶ **Các tùy chọn Chơi lại** cho phép bạn tùy chỉnh các đặc điểm và định nghĩa lại tùy chọn bộ đệm cho các dòng dữ liệu nhạc từ các nguồn như mạng ra-di-ô và các thư viện được chia sẻ.



Hình 3.25: Bạn có thể thêm và chơi các podcast của mình bằng Rhythmbox.

- ▶ **Các tùy chọn âm nhạc** định nghĩa *Vị trí thư viện* trên máy tính của bạn nơi mà các bài nhạc được thêm, the *Cấu trúc thư viện* mà các thư mục được tạo ra dựa trên nhạc mà bạn đã nhập, và *Định dạng ưa thích* cho nhạc được nhập vào.
- ▶ **Các tùy chọn Podcast** định nghĩa *Vị trí tải về* các phần podcast và tần suất *Kiểm tra các phần mới*.

Quản lý nhạc của bạn

Rhythmbox hỗ trợ tạo các danh sách chơi nhạc. Danh sách chơi nhạc hoặc là các danh sách tĩnh của các bài hát được chơi theo thứ tự hoặc có thể là các danh sách động dựa trên tùy chọn lọc của bạn. Danh sách nhạc bao gồm các tham chiếu tới bài hát trong thư viện của bạn. Chúng không chứa các tập tin nhạc thật sự. Nếu bạn loại bỏ một bài hát trong danh sách (*Loại bỏ từ danh sách*), nó vẫn còn nằm trong thư viện của bạn.

Để tạo một danh sách chơi nhạc, hãy chọn **Nhạc** ▶ **Danh sách** ▶ **Danh sách mới** hoặc **Ctrl+N** và đặt tên cho danh sách mới này. Bạn có thể hoặc kéo các bài hát từ thư viện của mình vào danh sách ở phía bên cạnh hoặc bấm phải vào bài hát và chọn **Thêm vào danh sách** và lấy danh sách.

Các danh sách tự động được tạo ra hầu như cùng cách với danh sách tĩnh –hãy chọn **Âm nhạc** ▶ **Danh sách** ▶ **Danh sách tự động mới**. Tiếp theo, hãy định nghĩa điều kiện lọc. Bạn có thể thêm nhiều luật lọc. Cuối cùng, hãy bấm **Đóng** và đặt cho danh sách tự động mới này một cái tên. Danh sách tự

động sẽ xuất hiện ở phía bên cạnh với một biểu tượng khác so với các danh sách tĩnh. Bạn có thể cập nhật bất cứ danh sách nào bằng cách bấm phải vào tên và chọn **Sửa**....

Rhythmbox hỗ trợ các thiết lập về hạng cho bài hát. Hãy chọn một bài hát trong thư viện của bạn và chọn **Âm nhạc ▶ Các thuộc tính**, **Alt+Enter**, hoặc bấm phải vào tập tin và chọn **Các thuộc tính**. Hãy chọn thẻ *Thêm* và đặt hạng bằng cách bấm vào số lượng sao. Các thông tin khác của bài hát như *Tiêu đề*, *Nghệ sĩ*, và *Album* có thể thay đổi thông qua thẻ *Cơ bản*. Hãy bấm vào **Đóng** để lưu lại các thay đổi.

Để xoá một bài hát, hãy chọn nó trong thư viện của bạn và chọn **Sửa ▶ Bỏ vào Thùng rác** hoặc bấm phải vào bài hát và chọn **Bỏ vào Thùng rác**. Thao tác này sẽ bỏ bài hát vào thùng rác của bạn.

Nếu bạn đã từng muốn bỏ một bài hát (ví dụ vào một máy tính khác), hãy chọn bài hát (hoặc nhóm bài hát) từ thư viện của bạn và thả nó vào một thư mục hoặc mặt bàn làm việc của bạn. Nó sẽ tạo một bản sao bài hát tại vị trí mới đó.

Các tiện ích gắn thêm cho Rhythmbox

Rhythmbox đem đến một số tiện ích gắn thêm. Đó là các công cụ mà bạn có thể cho phép hoặc không cho phép để có thể thêm các chức năng mới cho Rhythmbox. Ví dụ như *Trang bìa*, *Lời bài hát*, và một số kho lưu trữ nhạc. Một số ít các tiện ích gắn kèm được bật mặc định.

Để xem danh sách các tiện ích gắn thêm đã cài đặt, hãy chọn **Sửa ▶ Tiện ích gắn thêm**. Cửa sổ *Cấu hình tiện ích gắn thêm* cho phép bạn bật hoặc tắt các tiện ích gắn thêm riêng biệt, xem các mô tả, và cấu hình các tùy chọn thêm nếu có thể.

Các kho lưu trữ nhạc

Rhythmbox có ba kho lưu trữ nhạc cho phép bạn truy cập đến một danh mục nhạc khổng lồ với một số tùy chọn về giấy phép.

Kho lưu trữ *Jamendo* bán nhạc miễn phí, hợp pháp và xuất bản nhạc không giới hạn theo sáu giấy phép Creative Commons. Bạn có thể duyệt qua danh sách và chơi các bài hát bằng cách chọn *Jamendo* từ danh sách *Kho lưu trữ* ở phái bên cạnh. Để biết thêm thông tin về danh sách bạn có thể ghé thăm trang web <http://www.jamendo.com/>.

Kho *Magnatune* bán nhạc của những nhà soạn nhạc độc lập. Họ làm việc trực tiếp với các nghệ sĩ và trao tay các bản nhạc. Danh mục của họ là các bản nhạc chất lượng cao, nhạc non-DRM (Chống sao chép) và các bản nhạc của một số dòng nhạc như Classical và từ Jazz tới Hip Hop và Hard Rock. Bạn có thể duyệt qua danh mục và chơi các bài hát bằng cách chọn *Magnatune* từ danh sách *Kho nhạc* ở phái bên cạnh. Để biết thông tin chi tiết về danh mục này của họ và đăng ký dịch vụ, bạn có thể ghé thăm <http://www.magnatune.com/>.

Kho lưu trữ nhạc Ubuntu One bán nhạc của các nhãn hiệu lớn và nhỏ trên khắp thế giới. Kho bao gồm các bài hát non-DRM (chống sao chép) được mã hoá hoặc ở định dạng MP3 chất lượng cao hoặc định dạng AAC. Ubuntu không hỗ trợ khả năng chơi MP3, nhưng kho vẫn cho phép cài đặt các codec một cách tự động và miễn phí. Bạn có thể duyệt qua danh mục, chơi qua và

mua các bài hát bằng cách chọn *Ubuntu One* trong danh sách *Kho lưu trữ* ở phía bên cạnh.

Kho lưu trữ nhạc Ubuntu One tích hợp dịch vụ Ubuntu One. Tất cả các giao dịch được chuyển tới dịch vụ lưu trữ đám mây cá nhân của bạn và sẽ tự động được sao chép tới tất cả các máy tính của bạn vì thế nên một tài khoản Ubuntu One bắt buộc phải có. Danh mục nhạc cho phép bán tuỳ thuộc vào nơi bạn sống trên thế giới. Để biết thêm thông tin chi tiết về Kho lưu trữ nhạc Ubuntu One bạn có thể ghé thăm trang web <http://one.ubuntu.com/>.

Audio codec

Các tập tin âm thanh khác nhau (*e.g.*, MP3, WAV, AAC) yêu cầu một công cụ cụ thể để giải mã và chơi nội dung của chúng. Các công cụ này được gọi là codec. Rhythmbox sẽ cố gắng tìm bất cứ codec bị thiếu nào trên hệ thống của bạn vì vậy bạn có thể chơi tất cả các tập tin âm thanh của bạn. Nếu một codec bị thiếu, nó sẽ có gắng tìm kiếm codec đó trên mạng và hướng dẫn bạn cài đặt.

Hỗ trợ từ Rhythmbox

Rhythmbox được sử dụng bởi rất nhiều người trên thế giới. Có rất nhiều các tài nguyên hỗ trợ ở rất nhiều thứ tiếng.

- ▶ Hãy chọn nút **Giúp đỡ** để có một số tuỳ chọn hỗ trợ và thông tin về các bản thông báo lỗi của Rhythmbox.
- ▶ Trang web của Rhythmbox: <http://projects.gnome.org/rhythmbox/>
- ▶ Đa phương tiện & danh mục Video của diễn đàn Ubuntu: <http://ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=334>

Làm việc với các tài liệu, bảng tính và trình diễn

Đôi khi, bạn có thể muốn sử dụng máy tính của bạn để làm việc. Bạn có thể cần có một bộ xử lý văn bản để soạn thảo văn bản. Bạn có thể cần một bảng tính để tính toán trên một bảng dữ liệu hoặc tạo một biểu đồ dữ liệu. Bạn có thể muốn trình diễn một trình diễn.

Trong Ubuntu, bạn có thể sử dụng bộ ứng dụng OpenOffice.org để thực hiện các công việc đó.

Làm việc với các tài liệu

Nếu bạn muốn làm việc với các tài liệu, bạn có thể sử dụng bộ xử lý văn bản của OpenOffice.org. Để khởi động bộ xử lý văn bản, hãy mở thực đơn **Ứng dụng**, hãy chọn **Văn phòng**, và chọn **Bộ xử lý văn bản OpenOffice.org**.

Ubuntu sẽ mở cửa sổ chính của bộ xử lý văn bản.

Bộ xử lý văn bản của OpenOffice.org
hay còn được gọi là bộ soạn thảo của
OpenOffice.org. Bản tính hay còn gọi là
Calc, và Bộ trình chiếu còn được gọi là
Impress.

Làm việc với các bảng tính

Nếu bạn muốn làm việc với bảng tính, bạn có thể sử dụng OpenOffice.org Spreadsheet. Để khởi động ứng dụng bảng tính, mở thực đơn **Các ứng dụng**, chọn **Office**, rồi chọn **OpenOffice.org Spreadsheet**.

Làm việc với các trình diễn

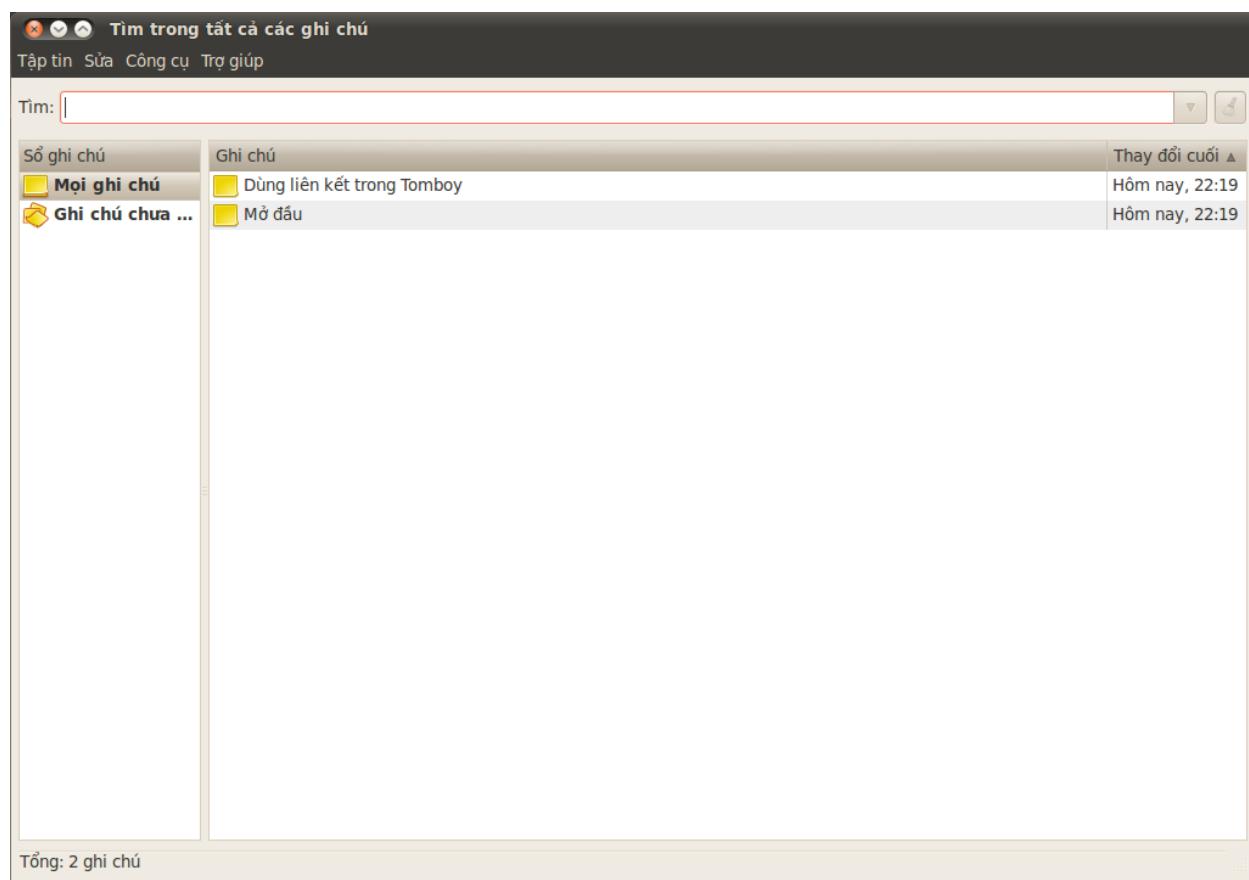
Nếu bạn muốn làm việc với các slide để trình diễn, bạn có thể dùng OpenOffice.org Presentation. Để khởi động ứng dụng trình chiếu, mở thực đơn **Các ứng dụng**, chọn **Office**, rồi chọn **OpenOffice.org Presentation**.

Tìm thêm giúp đỡ

Mỗi một ứng dụng này đều cung cấp một loạt các trợ giúp. Nếu bạn muốn tìm kiếm thêm trợ giúp cho các ứng dụng này, hãy bấm phím F1 sau khi khởi động ứng dụng.

Ghi nhớ

Bạn có thể tạo các ghi nhớ bằng chương trình **Tomboy Notes**, bạn có thể dùng nó để tạo một danh sách mua hàng hoặc các công việc cần làm. Bấm vào Click **Các ứng dụng**, rồi bấm **Accessories** và chọn **Tomboy Notes**.



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

Bạn có thể tìm kiếm tất cả các ghi nhớ của bạn bằng cách gõ một từ vào trong ô **Tìm kiếm**: trong cửa sổ chính của tomboy.

Tạo ghi nhớ

Để tạo một ghi nhớ mới hãy bấm vào **Tập tin**, rồi bấm **Mới**, cửa sổ the “Ghi nhớ mới” sẽ mở ra.

Cửa sổ “Ghi nhớ mới” sẽ mở ra với một tiêu đề màu xanh da trời “Ghi nhớ mới”—có thể xóa nó và thay đổi tiêu đề này để dễ nhớ hơn. Nội dung chính của ghi nhớ có thể được gõ tại nơi có ghi “Mô tả ghi nhớ của bạn tại đây.” Sau khi bạn nhập xong nội dung, chỉ cần đóng ghi nhớ đó lại và tất cả sẽ được tự động lưu lại.

Để xóa một ghi nhớ, hãy bấm vào nút màu đỏ, thao tác này sẽ mở ra cửa sổ “Thực sự muốn xóa chứ?”. Nếu bạn muốn xóa một ghi nhớ hãy bấm vào nút **Xóa**, nếu không thì hãy bấm vào nút **Bỏ qua**.

Bạn có thể thêm một ghi nhớ vào sổ tay bằng cách bấm vào nút **Sổ tay** và bấm vào tùy chọn gần sổ tay ban muốn thêm ghi nhớ.

Sắp xếp các ghi nhớ

Bạn có thể tổ chức các ghi nhớ trong Tomboy bằng cách dùng “Sổ tay,” Nó sẽ giúp bạn tìm các ghi nhớ nhanh hơn và trong một khu vực lôgic hơn. Để tạo một sổ ghi tay mới hãy bấm vào **Tập tin**, và chọn **Sổ tay**, và bấm **Sổ tay mới...**

Cửa sổ “Tạo một sổ tay mới” sẽ mở ra, hãy nhập tên của sổ tay vào trường **Tên sổ tay**. Sau khi bạn đã nhập tên sổ tay hãy bấm nút **Tạo**.

Sổ tay sẽ hiện ra ở phía bên cạnh của Tomboy Notes. Bạn có thể bấm và giữ vào ghi nhớ mà bạn chọn rồi kéo nó lên đỉnh của sổ tay mà bạn muốn chuyển nó đến.

Đồng bộ

Bạn có thể đồng bộ các ghi nhớ của mình với tài khoản Ubuntu One của bạn, điều đó có nghĩa là bạn có thể truy cập chúng thông qua tất cả các máy tính sử dụng ubuntu của mình. Bạn cũng có thể truy cập chúng từ <https://one.ubuntu.com/>.

Để đồng bộ các ghi nhớ của bạn hãy bấm vào **Sửa**, rồi bấm **Ưa thích**, nó sẽ mở ra cửa sổ “Các ưa thích của Tomboy”. Hãy bấm vào thẻ **Đồng bộ** và trong danh sách **Dịch vụ** hãy chọn **Tomboy Web**.

Tiếp theo hãy bấm vào nút **Kết nối tới máy chủ**, nó sẽ mở ra một trang web trên **Firefox** bạn sẽ cần phải nhập địa chỉ thư điện tử mà bạn sử dụng cho ubuntu one và mật khẩu của bạn. Rồi bấm nút **Tiếp tục**, rồi trong trường **Tên máy tính** hãy nhập tên gợi nhớ cho bạn về máy tính của bạn rồi bấm nút **Thêm máy tính này**. Firefox sẽ hiển thị một trang nói gì đó tương tự như “Tomboy Web Authorization Successful.”

Quay lại cửa sổ “Các ưa thích của Tomboy” hãy bấm vào nút **Lưu**. Một cửa sổ mới sẽ hiện ra hỏi xem bạn có muốn “đồng bộ các ghi nhớ của bạn ngay không,” hãy bấm vào nút **Có** và cửa sổ “Đồng bộ các ghi nhớ...” sẽ hiện ra, sau khi việc đồng bộ đã xong hãy bấm vào nút **Đóng**.

Nếu bạn muốn đồng bộ các ghi nhớ lại hãy bấm vào **Công cụ** rồi bấm vào **Đồng bộ các ghi nhớ**. Các ghi nhớ của bạn sẽ bắt đầu đồng bộ, sau khi xong, hãy bấm vào nút **đóng**.

Ubuntu One

Nó khá là phổ biến khi có nhiều người sử dụng nhiều máy tính ở nơi làm việc, trường học, và trong đời sống hàng ngày. Bạn có thể có một máy tính

để bàn ở văn phòng cũng như có thêm một máy laptop để tiện cho việc đi lại hoặc chỉ để dành cho những buổi đi cà phê với bạn bè. Để đảm bảo rằng tất cả các tập tin của bạn có thể truy cập được ở mọi nơi là một công việc khá khó khăn. Cũng tương tự nhu khi bạn cần đồng bộ sổ địa chỉ trong Evolution, ghi nhớ trong Tomboy hoặc chỉ mục trong Firefox.

Ubuntu One có thể giúp bạn giữ cuộc sống số của mình luôn được đồng bộ. Tất cả các tài liệu của bạn, nhạc, chỉ mục, sổ địa chỉ và các ghi nhớ luôn được đồng bộ giữa các máy tính của bạn. Thêm nữa, chúng còn được lưu trữ trong đám mây cá nhân của bạn vì thế bạn có thể sử dụng một trình duyệt web từ bất cứ máy tính nào để truy cập tới tất cả các thành phần của bạn trên trang web của Ubuntu One (<http://one.ubuntu.com/>).

Ubuntu One cung cấp cho tất cả người dùng của Ubuntu 2 GB bộ nhớ lưu trữ miễn phí. Để có thêm dung lượng lưu trữ và khả năng đồng bộ hóa danh sách liên hệ với điện thoại di động thì bạn phải trả phí theo tháng. Sau khi bạn cài đặt Ubuntu One, bạn có thể tiếp tục sử dụng máy tính của mình như bình thường, và Ubuntu One sẽ đảm nhiệm việc đồng bộ hóa dữ liệu trên tất cả các máy tính cài đặt Ubuntu One của bạn.

Cài đặt Ubuntu One

Để cài đặt Ubuntu One, đầu tiên hãy mở thực đơn **Hệ thống**, và chọn **Preferences**, rồi chọn **Ubuntu One**. Nếu đây là lần đầu bạn chạy ứng dụng *Ubuntu One Preferences*, nó sẽ thêm vào máy bạn một tài khoản Ubuntu One.

Ubuntu One sử dụng dịch vụ Ubuntu Single Sign On (sso) cho các tài khoản của người dùng. Nếu bạn chưa có một tài khoản Ubuntu sso, tiến trình cài đặt sẽ cho phép bạn tạo một cái. Sau khi xong, bạn sẽ có một tài khoản Ubuntu sso, hoàn toàn miễn phí, và máy của bạn sẽ được cài đặt để đồng bộ.

Tùy chỉnh Ubuntu One

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

Thẻ *Tài khoản* hiển thị thông tin về tài khoản của bạn như tên và địa chỉ thư điện tử và các liên kết tới các tài nguyên quản lý tài khoản và hỗ trợ kĩ thuật khác.

Thẻ *Thiết bị* liệt kê tất cả các thiết bị đã được thêm vào danh sách đồng bộ trong tài khoản của bạn. Các thiết bị hoặc là máy tính hoặc là điện thoại. Với máy tính bạn đang sử dụng, bạn có thể điều chỉnh lượng băng thông sẽ dùng cho việc đồng bộ và kết nối hoặc kết nối lại tới Ubuntu One. Bạn cũng có thể loại bỏ các máy tính và điện thoại khỏi tài khoản Ubuntu One của bạn.

Thẻ *Dịch vụ* là nơi bạn quản lý xem Ubuntu One sẽ đồng bộ những gì với lưu trữ đám mây và với các máy tính khác. Bạn có thể bật hoặc tắt việc đồng bộ hoá các tập tin, nhạc đã mua, địa chỉ liên hệ và các đánh dấu trang.

Thông tin thêm

Để biết thêm thông tin chi tiết về Ubuntu One, các dịch vụ của nó, và các hỗ trợ kỹ thuật, vui lòng ghé thăm trang Ubuntu One tại địa chỉ <http://one.ubuntu.com/>. Ghé thăm blog Ubuntu One tại địa chỉ <http://one.ubuntu.com/blog> để có thông tin về các chức năng mới nhất.

4 Phàn cứng

Sử dụng các thiết bị của bạn

Ubuntu hỗ trợ một số lượng lớn các phần cứng, và ngay lập tức hỗ trợ các phần cứng mới trong các phiên bản tiếp theo.

Định danh phần cứng

Để xác định phần cứng của bạn bạn có thể cài thêm ứng dụng; Bấm vào **Các ứng dụng**, cuộn xuống phần **Ubuntu Software Center**. Khi cửa sổ “Ubuntu Software Center” mở ra, sử dụng hộp tìm kiếm ở góc trên bên phải và dùng từ khóa: “sysinfo” để tìm kiếm. Sau đó bấm vào **More Info** → **Install** để cài đặt ứng dụng.

Bây giờ, để chạy một ứng dụng bạn hãy vào **Ứng dụng** → **Công cụ hệ thống** → **Thông tin hệ thống**. Chương trình sẽ hiện ra để cung cấp cho bạn khả năng truy cập vào tất cả các phần cứng trong hệ thống của bạn.

Màn hình

Trình điều khiển phần cứng

Một trình điều khiển là các đoạn mã được đóng gói trong một tập tin, nó cho phép máy tính của bạn sử dụng các phần cứng. Tất cả các thành phần trong một máy tính đều cần phải có một trình điều khiển để hoạt động, ví dụ như máy in, ổ đĩa DVD, ổ đĩa cứng hoặc card đồ họa.

Ba công ty sản xuất card đồ họa lớn là: Intel, AMD/ATI, và NVIDIA. Bạn có thể tìm ra nhà sản xuất card đồ họa bằng cách xem thêm hướng dẫn trên máy tính của mình hoặc tìm kiếm các thông số kỹ thuật của mẫu card bạn đang sử dụng trên mạng. Trung tâm phần mềm Ubuntu chứa một số chương trình cho phép bạn xem thông tin về hệ thống. **SysInfo** là một trong số các chương trình mà bạn có thể sử dụng để tìm thông tin có liên quan tới các thiết bị trong hệ thống của bạn. Ubuntu hỗ trợ một số nhà sản xuất card đồ họa đã liệt kê ở trên, và rất nhiều nhà sản xuất khác nữa. Điều đó có nghĩa là bạn không cần phải tìm và cài đặt bất cứ một trình điều khiển nào bằng cách thủ công nữa, Ubuntu sẽ đảm nhiệm điều đó giúp bạn.

Vẫn giữ nguyên triết lý của Ubuntu, trình điều khiển để nâng cao sức mạnh của thiết bị đồ họa là nguồn mở. Nó có nghĩa là các trình điều khiển đó có thể được chỉnh sửa hoặc sửa lỗi bởi những người phát triển Ubuntu. Tuy nhiên, trong một số trường hợp các trình điều khiển có bản quyền (trình điều khiển giới hạn) được cung cấp bởi các công ty có thể hoạt động tốt hơn hoặc có những khả năng vốn không có trong trình điều khiển nguồn mở được viết bởi cộng đồng phát triển. Trong một số trường hợp khác, một thiết bị cụ thể của bạn có chưa được hỗ trợ bởi trình điều khiển nguồn mở.. Trong trường hợp này, bạn có thể cần phải cài đặt một trình điều khiển giới hạn được cung cấp bởi nhà sản xuất.

Card đồ họa của bạn là một thành phần trong máy tính để hỗ trợ khả năng hiển thị. Khi bạn đang xem các đoạn phim trên YouTube hoặc trên DVD hay chỉ đơn giản là sử dụng các hiệu ứng chuyển động mượt mà mỗi khi phóng to/thu nhỏ một cửa sổ, thiết bị đồ họa của bạn sẽ thực hiện phần công việc phức tạp ở phía sau để đảm bảo thực hiện các yếu tố đó.

Vì cả lý do triết lý và thực tế, Ubuntu mặc định không cài đặt các trình điều khiển giới hạn nhưng vẫn cho phép người dùng có lựa chọn riêng. Hãy nhớ rằng các trình điều khiển giới hạn, không giống như trình điều khiển nguồn mở, không được bảo đảm bởi Ubuntu. Những vấn đề xảy ra do chúng sẽ được giải quyết khi nhà sản xuất sửa nó. Để xem liệu các trình điều khiển giới hạn có sẵn cho hệ thống của bạn không, hãy bấm vào **Hệ thống** trong bảng phía trên cùng, vào mục **Quản trị** và tìm **Trình điều khiển phần cứng**. Nếu một trình điều khiển được cung cấp bởi công ty sản xuất ra thiết bị của bạn, nó sẽ được liệt kê ở đây. Bạn chỉ cần đơn giản bấm vào **Kích hoạt** và dùng trình điều khiển nếu muốn. Quá trình này sẽ kích hoạt một kết nối mạng và hỏi bạn mật khẩu.

Những người phát triển Ubuntu đề xuất sử dụng trình điều khiển nguồn mở vì nó cho phép các vấn đề có thể được phát hiện và sửa bởi bất cứ ai có khả năng trong cộng đồng. Tốc độ phát triển Ubuntu rất nhanh và đó là cơ hội tốt cho thiết bị của bạn được hỗ trợ bởi trình điều khiển nguồn mở. Bạn có thể sử dụng CD Ubuntu Live để kiểm tra thiết bị của bạn có tương thích hay không trước khi cài đặt Ubuntu hoặc vào diễn đàn Ubuntu để tìm hiểu về một thiết bị cụ thể.

Thiết lập độ phân giải màn hình

Một trong những công việc phổ biến nhất với việc hiển thị là cài đặt độ phân giải cho màn hình.

Ubuntu có khả năng nhận ra độ phân giải tự nhiên của màn hình và thiết lập nó cho bạn. Tuy nhiên, tuỳ theo các trạng thái của thiết bị có thể hiển thị, đôi khi nó có thể thiết lập sai thành độ phân giải không mong muốn.

Để cài đặt hoặc kiểm tra độ phân giải màn hình, hãy vào **Hệ thống ▶ Preferences ▶ Màn hình**. Ứng dụng **Màn hình** cho bạn thấy tên và kích thước màn hình của bạn, độ phân giải và tần suất làm tươi. Hãy bấm vào độ phân giải (e.g., “ $1024 \times 768 (4:3)$ ”) sẽ hiện ra một thực đơn xổ xuống cho phép bạn chọn độ phân giải mong muốn.

Kết nối và sử dụng máy in

Bạn có thể thêm, bớt và thay đổi các thuộc tính của máy in bằng cách vào thực đơn **Hệ thống ▶ Quản trị ▶ In ấn**. Nó sẽ hiển thị cửa sổ “Máy in nội bộ”.

Khi bạn thêm một máy in, nó cần phải được cắm vào cổng bằng một cáp USB hoặc kết nối tới mạng của bạn. Nó cũng sẽ cần phải được bật lên.

Thêm một máy in nội bộ

Nếu bạn có một máy in đã được kết nối tới máy tính của bạn thông qua một cáp USB thì đây là một máy in nội bộ. Bạn có thể thêm một máy in bằng cách bấm vào nút **Thêm máy in**.

Phía bên tay trái của cửa sổ “Máy in mới” là danh sách tất cả máy in nào mà bạn có thể cài đặt. Hãy chọn một máy in mà bạn muốn cài đặt và bấm **Tiếp**.

Bạn có thể chỉ ra tên máy in, mô tả và vị trí của nó. Mỗi một phần này sẽ giúp bạn phân biệt các máy in khác nhau mà bạn có thể chọn ở phía bên phải để sử dụng khi muốn. Cuối cùng hãy bấm **Apply**.

Một tài nguyên hữu ích khác là tài liệu trực tuyến (<http://help.ubuntu.com>), nó bao gồm khá nhiều thông tin chi tiết về các trình điều khiển đồ họa và các vấn đề đã được giải quyết với nó.

Việc hiển thị được tạo nên bởi hàng ngàn các điểm siêu nhỏ. Mỗi điểm hiển thị một màu khác nhau, và khi hòa trộn chúng lại với nhau chúng sẽ hiển thị thành các hình ảnh mà bạn có thể nhìn thấy. Độ phân giải cơ bản được đo bằng số điểm ảnh thực sự trên màn hình của bạn.

Nếu máy in của bạn có thể tự động in hai mặt giấy nó sẽ có thể có bộ song công. Đề nghị xem kĩ hướng dẫn đi kèm với máy in nếu bạn chưa biết rõ. Nếu bạn thực hiện in song song bạn sẽ cần phải chắc chắn rằng tuỳ chọn **Duplexer Installed** được đánh dấu và bấm vào nút **Forward**.

Thêm một máy in mạng

Hãy chắc chắn rằng máy in của bạn đã được kết nối tới mạng của bạn bằng một cáp Ethernet và đã được bật lên. Bạn có thể thêm một máy in bằng cách bấm vào **Thêm máy in**. Cửa sổ “Máy in mới” được mở ra. Hãy bấm vào dấu “+” nằm ngay bên cạnh *Máy in mạng*.

Nếu máy in của bạn được tự động tìm thấy nó sẽ hiện ra ở phần *Máy in mạng*. Hãy bấm vào tên máy in và chọn **Tiếp**. Trong các trường văn bản bạn có thể chỉ ra tên máy in, mô tả về nó và vị trí đặt nó. Mỗi phần này nên có tác dụng gợi nhớ cho bạn về mỗi máy in để bạn có thể chọn đúng máy in để sử dụng khi cần. Cuối cùng, hãy bấm **Áp dụng**.

Bạn cũng có thể thêm một máy in mạng bằng cách nhập địa chỉ IP của máy in. Hãy chọn **Tìm máy in mạng**, hãy nhập địa chỉ IP của máy in vào trong hộp có tên là **Máy con**: và nhấn nút **Tìm kiếm**. Ubuntu sẽ tìm ra máy in và thêm nó. Phần lớn các loại máy in hiện nay đều có thể được Ubuntu tự động nhận diện. Nếu Ubuntu không thể tự động tìm thấy máy in, nó sẽ yêu cầu bạn nhập mã của máy in.

Máy in mặc định là máy in được tự động chọn khi bạn in một tập tin. Để thiết lập máy in mặc định, hãy bấm phải vào máy in mà bạn muốn thiết lập và chọn **Đặt là mặc định**.

Thay đổi các tùy chọn về máy in

Các tùy chọn máy in cho phép bạn thay đổi chất lượng in, kích thước giấy và loại giấy. Bạn có thể thay đổi bằng cách chọn **Thuộc tính**. Cửa sổ “Thuộc tính máy in” sẽ hiện ra, và bạn hãy chọn *Tùy chỉnh máy in*.

Bạn giờ có thể chỉ ra các thiết lập bằng cách thay đổi các mục. Một số tùy chọn bạn nhìn thấy đã được giải thích.

Cỡ giấy

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

Nguồn giấy

Đây là khay mà bạn sẽ phải đặt giấy vào.

Chế độ in

Nó rất có ích nếu bạn muốn in chế độ **Đen chỉ với gam màu xám** để tiết kiệm mực, hoặc in **Màu**, hoặc **In xám chất lượng cao**.

Loại giấy

Tùy loại máy in mà bạn có thể thay đổi giữa:

- ▶ Giấy thường
- ▶ Tự động
- ▶ Giấy in ảnh
- ▶ Mành trong suốt
- ▶ CD hoặc DVD

Chất lượng in

Nó cho biết bạn cần bao nhiêu mực để in, **Bản nháp nhanh** sử dụng ít mực nhất và **Ảnh độ phân giải cao** sử dụng nhiều mực nhất.

Âm thanh

Ubuntu thường tự động xác định phần cứng âm thanh của hệ thống trong quá trình cài đặt. Âm thanh trong Ubuntu được hỗ trợ bởi một máy chủ âm thanh tên là PulseAudio. Các tùy chỉnh âm thanh rất dễ để cấu hình với sự giúp đỡ bởi một giao diện **GUI** trong suốt quá trình cài đặt Ubuntu.

Một biểu tượng âm lượng, nằm ở góc trên bên phải của màn hình, cung cấp khả năng nhanh chóng truy cập vào các chức năng âm thanh khác nhau. Bấm chuột trái vào biểu tượng âm lượng sẽ hiện ra một thanh trượt mà bạn có thể di chuyển lên xuống để tăng/giảm âm lượng. Bấm chuột trái vào biểu tượng âm lượng cũng cho phép bạn chọn giữa tắt tiếng và các Ưa thích về âm thanh. Chọn **Các ưa thích âm thanh** mở ra một cửa sổ mới cho phép bạn truy cập vào các chủ đề âm thanh, phần cứng và các vào ra cho âm thanh. Các ưa thích âm thanh cũng có thể được tìm thấy trong thực đơn **Hệ thống ▶ Ưa thích ▶ Âm thanh**.

Thẻ đầu tiên mặc định là **các giao diện âm thanh**. Bạn có thể tắt giao diện âm thanh hiện tại hoặc cấu hình nó thông qua các tùy chọn.

Thẻ **phần cứng** sẽ có một danh sách các card âm thanh trong hệ thống của bạn. Thường thì chỉ có một thiết bị trong danh sách, nếu bạn có một card đồ họa hỗ trợ chuẩn âm thanh HDMI thì nó cũng sẽ hiện ra trong danh sách. Phần này chỉ nên cấu hình nếu bạn là một người dùng chuyên nghiệp.

Thẻ thứ ba là để cấu hình **âm thanh đầu vào**. Bạn sẽ có thể sử dụng phần này khi bạn có một mic gắn trong trong hệ thống hoặc nếu bạn có một mic bên ngoài.

Bạn có thể tăng/giảm và tắt/bật âm lượng đầu vào từ thẻ này. Nếu có nhiều hơn một thiết bị đầu vào, bạn cũng có thể thấy chúng được liệt kê trong hộp trắng có tên là **Chọn một thiết bị âm thanh đầu vào**.

The **Thẻ đầu ra** được dùng để cấu hình âm thanh đầu ra. Bạn có thể tăng/giảm và bật/tắt âm lượng ra và chọn thiết bị ra mình muốn.

Nếu bạn có nhiều hơn một thiết bị đầu ra, nó sẽ được liệt kê trong phần có tên là “**Chọn một thiết bị phát âm thanh**.” Mặc định thiết bị phát âm thanh sẽ được tự động tìm ra trong quá trình cài đặt Ubuntu.

Thẻ **Ứng dụng** dùng để thay đổi âm lượng của ứng dụng đang chạy. Nó rất có ích khi bạn có nhiều chương trình phát âm thanh đang chạy e.g. nếu bạn có Rhythmbox, Totem Movie Player và một video trên web đang chạy cùng lúc. Trong trường hợp này, bạn có thể tăng/giảm, bật/tắt âm lượng của mỗi ứng dụng từ thẻ này.

Ghi đĩa CD và DVD

Để tạo một đĩa CD hoặc DVD hãy vào **Ứng dụng ▶ Âm thanh và hình ảnh ▶ Brasero Disc Burner**. Nó sẽ mở Brasero, cho phép bạn có năm tùy chọn. Mỗi một tùy chọn sẽ được giải thích cụ thể ở dưới.

Các tùy chọn chung

Những tùy chọn này áp dụng cho tất cả các dự án ngoại trừ **Sao chép đĩa** và **Ghi hình ảnh đĩa**.

Bạn có thể thêm một giao diện âm thanh mới bằng cách cài đặt chúng từ Trung tâm phần mềm (e.g. Ubuntu Studio Sound theme.) Bạn có thể cài đặt các giao diện âm thanh từ thực đơn thả xuống. Bạn cũng có thể bật âm thanh cho cửa sổ và nút bấm.

Một mic được sử dụng để tạo cuộc gọi âm thanh/hình ảnh cho các ứng dụng có hỗ trợ các chức năng này như Skype hoặc Empathy. Nó cũng có thể được dùng để ghi âm.

Bạn nên nhớ rằng mặc định trong bất cứ lần cài Ubuntu nào, âm thanh đầu vào luôn bị tắt. Bạn sẽ phải bật lại nó bằng tay để cho phép mic của bạn có thể sử dụng để ghi âm hoặc tạo cuộc gọi âm thanh/hình ảnh được.

Theo mặc định, âm lượng trong Ubuntu được đặt lên tối đa trong quá trình cài đặt. Nếu bạn thay đổi thiết bị phát âm thanh, nó sẽ được coi là mặc định.



Hình 4.1: Brasero ghi nhạc, hình ảnh và dữ liệu lên DVD và CD.

Thêm các tập tin vào dự án

Để thêm các tập tin vào danh sách, hãy bấm vào **Dấu + màu xanh**, nó sẽ mở ra cửa sổ “Chọn tập tin”. Hãy di chuyển tới tập tin bạn muốn thêm, bấm vào nó, và bấm nút **Thêm**. Lặp lại quá trình này cho mỗi tập tin bạn muốn thêm.

Lưu một dự án

Để lưu một dự án để bạn có thể hoàn thiện nó sau, hãy chọn **Dự án > Lưu**.

Cửa sổ “Lưu dự án hiện tại” sẽ mở ra. Hãy chọn nơi bạn muốn lưu dự án.

Rồi, trong ô **Tên**; hãy nhập tên cho dự án để bạn có thể nhớ nó. Giờ hãy bấm **Lưu**.

Các biểu tượng có hình cái chổi thường được sử dụng để nói đến việc xoá sạch ô văn bản hoặc trả về trạng thái mặc định.

Loại bỏ các tập tin

Nếu bạn muốn loại bỏ một tập tin từ dự án, hãy bấm vào tập tin trong danh sách và bấm nút **Dấu - màu đỏ**. Để loại bỏ tất cả các tập tin trong danh sách, hãy bấm **Biểu tượng cái chổi**.

Ghi đĩa

Khi bạn bấm vào nút ghi bạn sẽ thấy cửa sổ “Thuộc tính của ...”.

Bạn có thể chỉ ra tốc độ ghi trong danh sách **Tốc độ ghi**. Tốt nhất là chọn tốc độ ghi cao nhất.

Để ghi dự án của bạn trực tiếp ra đĩa, hãy chọn tùy chọn **Ghi ảnh trực tiếp không cần lưu vào đĩa**. Khi chọn tùy chọn này, không có một tập tin ảnh nào được tạo ra và không có tập tin nào được lưu lên đĩa cứng cả.

Tùy chọn **Giả lập trước khi ghi** sẽ có ích khi bạn gấp vấn đề khi ghi đĩa. Tùy chọn này cho phép bạn giả lật quá trình ghi đĩa mà không cần phải ghi dữ liệu lên một đĩa thật sự—gây lãng phí khi mà máy tính của bạn không ghi trực tiếp dữ liệu. Nếu quá trình giả lập thành công, Brasero sẽ ghi lên đĩa sau khoảng 10 giây tạm dừng. Trong suốt 10 giây tạm dừng này, bạn có tùy chọn để loại bỏ quá trình ghi.

Xoá trắng một đĩa

Nếu bạn đang sử dụng một đĩa có khả năng rw và bạn đã từng ghi nó trước kia, bạn có thể xoá trắng nó để sử dụng lại. Với việc này bạn sẽ mất hết dữ liệu hiện tại trên đĩa. Để xoá trắng đĩa, hãy mở thực đơn **Công cụ**, rồi chọn **Xoá trắng**. Cửa sổ “Xoá trắng đĩa” sẽ hiện ra. Trong danh sách **Chọn đĩa** hãy chọn đĩa mà bạn muốn xoá trắng.

Bạn có thể bật tùy chọn **Xoá trắng nhanh** nếu bạn muốn rút ngắn thời gian thực hiện quá trình xoá. Tuỳ nhiên, tùy chọn này sẽ không loại bỏ các tập tin; nếu bạn có bất cứ dữ liệu nhạy cảm nào trên đĩa, bạn không nên sử dụng tùy chọn **Xoá trắng nhanh**.

Một khi đĩa đã được xoá trắng bạn sẽ thấy *Đĩa đã được xoá trắng thành công*. Hãy bấm vào nút **Đóng** để hoàn tất.

Các tập tin tạm thời mặc định được lưu trong thư mục /tmp. Bạn có thể muốn lưu các tập tin này ở một vị trí khác, bạn sẽ cần phải thay đổi thiết lập trong danh sách **Tập tin tạm thời**. Trong điều kiện bình thường, bạn không cần phải thay đổi thiết lập này. rw là viết tắt của Re-Writable có nghĩa là đĩa có thể ghi nhiều hơn một lần.

Dự án âm thanh

Nếu bạn tự ghi âm, và bạn muốn chuyển bản nhạc này thành CD nhạc để bạn bè và gia đình bạn có thể nghe. Bạn có thể khởi động một dự án âm thanh bằng cách bấm vào **Dự án**, rồi **Dự án mới** và **Dự án âm thanh mới**.

vì vậy mỗi tập tin không được chơi ngay sau các tập tin khác khi bạn thêm 2 giây tạm dừng sau mỗi tập tin. Bạn có thể làm thế bằng cách bấm vào tập tin và bấm nút ||.

Bạn có thể cắt các tập tin thành các phần bằng cách bấm vào nút **Dao**. Nó sẽ mở ra cửa sổ “Chia rãnh”. Danh sách **Cách thức** cung cấp cho bạn bốn tùy chọn, mỗi tùy chọn cho phép bạn cắt rãnh bằng một cách khác nhau. Một khi bạn đã cắt ranh xong hãy bấm **OK**.

Trong danh sách ở cuối cửa sổ chính của “Brasero” hãy đảm bảo rằng bạn đã chọn đĩa mà bạn muốn ghi các tập tin. Hãy bấm nút **Ghi**.

Dự án dữ liệu

Nếu bạn muốn tạo một bản sao lưu các tài liệu hoặc ảnh của mình thì tạo một dự án dữ liệu là hợp lý nhất. Bạn có thể khởi động một dự án dữ liệu bằng cách bấm vào **Dự án** rồi bấm **Dự án mới** và **Dự án dữ liệu mới**.

Nếu bạn muốn thêm một tập tin bạn có thể bấm vào ảnh **Thư mục**, rồi gõ tên của thư mục.

Trong danh sách ở cuối cửa sổ chính của “Brasero” hãy đảm bảo rằng bạn đã chọn đĩa mà bạn muốn ghi các tập tin. Hãy bấm nút **Ghi**.

Dự án phim ảnh

Nếu bạn muốn tạo một DVD của các hình ảnh gia đình thì dự án phim ảnh là hợp lý nhất. Bạn có thể khởi động một dự án phim ảnh bằng cách bấm vào **Dự án**, rồi **Dự án mới** và **Dự án phim ảnh mới**.

Trong danh sách ở cuối cửa sổ chính của “Brasero” hãy đảm bảo rằng bạn đã chọn đĩa mà bạn muốn ghi các tập tin. Hãy bấm nút **Ghi**.

Sao chép đĩa

Bạn có thể sao chép đĩa bằng cách bấm vào **Dự án**, rồi **Dự án mới** và **Sao chép đĩa**. Nó sẽ mở ra cửa sổ “Sao chép CD/DVD” window.

Nếu bạn có hai ổ CD/DVD bạn có thể sao chép một đĩa từ ổ này sang ổ kia, đĩa mà bạn muốn sao chép phải nằm trong ổ CD-RW/DVD-RW. Nếu bạn chỉ có một ổ đĩa thì bạn cần phải tạo ảnh cho đĩa rồi ghi nó ra một đĩa khác. Trong danh sách **Chọn đĩa để sao chép** hãy chọn đĩa để sao chép. Trong danh sách **Chọn đĩa để ghi** hãy chọn tập tin ảnh đĩa hoặc đĩa mà bạn muốn sao chép.

Tập tin ảnh

Bạn có thể thay đổi nơi lưu tập tin ảnh đĩa bằng cách bấm vào **Thuộc tính**, sẽ hiện ra cửa sổ “Vị trí lưu ảnh đĩa”. Bạn có thể sửa tên của tập tin trong trường **Tên**:

Theo mặc định vị trí lưu sẽ là thư mục nhà của bạn, bạn có thể thay đổi bằng cách bấm vào dấu + ngay bên cạnh **Duyệt các thư mục khác**. Khi bạn đã chọn xong nơi muốn lưu hãy bấm vào **Đóng**.

Quay trở lại cửa sổ “Sao chép CD/DVD” hãy bấm vào nút **Tạo ảnh**. Brasero sẽ mở cửa sổ “Tạo ảnh” và hiển thị tiến trình công việc. Khi tiến trình đã hoàn thành hãy bấm nút **Đóng**.

Ghi ảnh đĩa

Để ghi một ảnh đĩa, hãy mở thực đơn **Dự án**, rồi chọn **Dự án mới**, và **Sao chép đĩa**. Brasero sẽ mở cửa sổ “Cài đặt ghi ảnh đĩa”. Hãy bấm vào **Chọn một ảnh đĩa để ghi** và cửa sổ “Chọn ảnh đĩa” sẽ xuất hiện. Hãy di tới vị trí ảnh đĩa mà bạn muốn ghi, bấm vào nó và bấm **Mở**.

Trong thực đơn **Chọn đĩa để ghi lên**, hãy bấm vào đĩa mà bạn muốn ghi rồi bấm **Ghi**.

Sử dụng một webcam

Webcam thường được gắn sẵn ở phần lớn các loại máy laptop và netbook. Ở một số máy tính, ví dụ máy để bàn Apple cũng có gắn kèm webcam vào màn hình. Phần lớn các webcam thường sử dụng kết nối USB. Để sử dụng webcam USB, hãy cắm nó vào cổng USB trên máy tính của bạn.

Phần lớn các webcam đều được Ubuntu nhận tự động. Bạn có thể cấu hình webcam cho từng ứng dụng ví dụ Skype và Empathy từ thực đơn cài đặt của ứng dụng. Với các webcam không làm việc với Ubuntu, hãy truy cập trang web <https://wiki.ubuntu.com/Webcam> để nhận được giúp đỡ.

Có một số ứng dụng rất có ích cho việc sử dụng webcam.. Cheese có thể chụp ảnh thông qua webcam của bạn và VLC có thể quay phim thông qua webcam. Bạn có thể cài đặt chúng thông qua Trung tâm phần mềm Ubuntu.

Quét văn bản và ảnh

Đa phần Ubuntu nhận diện máy quét của bạn khá đơn giản và bạn chỉ đơn giản là sử dụng chúng. Để quét một tài liệu, hãy làm theo các bước sau:

1. Đặt những gì bạn cần quét lên máy quét.
2. Vào thực đơn **Ứng dụng** • **Đồ họa** • **Quét đơn giản**.

Máy quét của tôi có hoạt động được với Ubuntu không?

Có 3 cách để xem máy quét của bạn có làm việc với Ubuntu không:

1. Đơn giản hãy cắm chúng vào. Nếu đây là loại máy quét USB mới nhất, nó sẽ làm việc.
2. Ghé thăm trang <https://wiki.ubuntu.com/HardwareSupportComponentsScanners> để xem các máy quét mà Ubuntu hỗ trợ.
3. Dự án SANE liệt kê danh sách các máy quét được hỗ trợ. Dự án SANE (Truy cập máy quét giờ đây dễ dàng hơn) cung cấp phân lớn các phần mềm hỗ trợ máy quét cho Unbuntu.

Ubuntu không thể tìm thấy máy in của tôi

Một số lý do bạn nhận được thông báo “Thông báo không có thiết bị nào cả” trên Ubuntu:

- ▶ Máy quét của bạn không được hỗ trợ bởi Ubuntu. Loại máy quét thường không được hỗ trợ là loại sử dụng cổng song song hay máy đa chức năng in/quét/gửi fax của Lexmark.
- ▶ Trình điều khiển của máy quét không tự động được tải.

Các thiết bị khác

Dây lừa

Dây lừa là một loại cổng đặc biệt cho phép sử dụng công nghệ Dây lừa để truyền dữ liệu. Cổng này thường được sử dụng bởi các thiết bị ghi hình và các máy quay kỹ thuật số.

Nếu bạn muốn nhập đoạn phim từ máy quay của bạn thì bạn chỉ cần kết nối máy quay của bạn tới cổng Dây lừa. Bạn cũng cần phải cài đặt một chương trình có tên là Kino từ Trung tâm phần mềm Ubuntu.

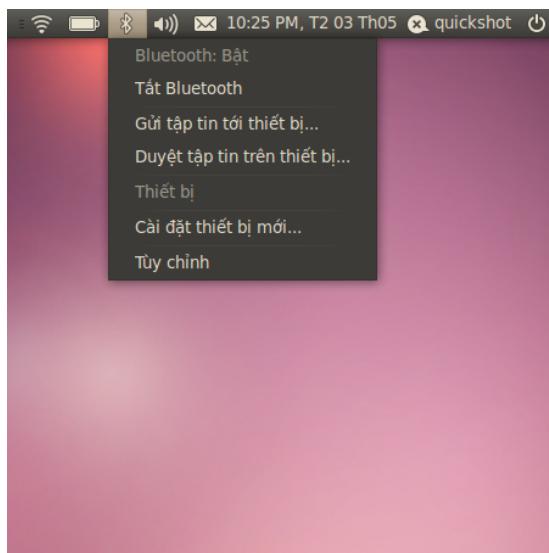
Để tìm thêm thông tin về Kino, hãy ghé thăm <http://www.kinodv.org/>.

Bluetooth

Bluetooth được sử dụng rộng rãi ở các thiết bị GPS, chuột, điện thoại di động, tai nghe, máy nghe nhạc, máy để bàn và các máy xách tay để truyền dữ liệu, nghe nhạc, chơi trò chơi và một số mục đích khác. Tất cả các hệ điều hành hiện nay đều hỗ trợ Bluetooth và Ubuntu cũng không là ngoại lệ.

Bạn có thể truy cập vào các ưa thích Bluetooth bằng cách bấm trái vào biểu tượng Bluetooth ở phía bên phải của thanh ở phía trên cùng. Nó thường nằm cạnh biểu tượng âm lượng. Bấm trái vào biểu tượng Bluetooth sẽ mở ra một thực đơn với một vài lựa chọn, ví dụ **Tắt Bluetooth**.

Các ưa thích Bluetooth cũng có thể được truy cập từ **Hệ thống** • **Ưa thích** • **Bluetooth**. Nếu bạn muốn cài đặt một thiết bị ví dụ như một



Hình 4.2: Thực đơn của Bluetooth applet.

điện thoại di động để đồng bộ với máy tính của mình, hãy chọn tùy chọn có tên **Cài đặt thiết bị mới...**

Ubuntu sẽ mở ra cửa sổ để cài đặt thiết bị mới. Khi bạn bấm vào nút **Tiếp**, Ubuntu sẽ mở ra màn hình thứ hai chỉ ra có bao nhiêu thiết bị đang nằm trong phạm vi hệ thống của min. Danh sách các thiết bị có khả năng truy cập sẽ hiện ra sau một vài phút vì hệ thống của bạn cần phải quét để tìm kiếm. Việc quét và hiển thị diễn ra trong thời gian thực, điều đó có nghĩa là mọi thiết bị sẽ được hiển thị ngay khi nó được tìm thấy. Bấm vào thiết bị Bluetooth cần sử dụng trong danh sách các thiết bị. Rồi chọn số PIN bằng cách chọn **Tùy chọn PIN**.

Ba số PIN được định nghĩa sẵn nhưng bạn cũng có thể tạo một số PIN riêng nếu muốn. Bạn sẽ cần phải nhập số PIN này trên thiết bị mà bạn muốn kết nối với Ubuntu.

Một khi các thiết bị đã được kết nối, Ubuntu sẽ hiện ra màn hình “Cài đặt thành công”.

Trong Ubuntu, máy tính của bạn mặc định sẽ được ẩn vì lí do an ninh. Điều này có nghĩa là hệ thống Ubuntu có thể tìm thấy các hệ thống Bluetooth khác nhưng các hệ thống đó không tìm thấy bạn. Cần phải bật tùy chọn này, nếu muốn thiết bị Bluetooth của bạn nhận ra máy tính Ubuntu. Để làm điều này, bạn chọn tùy chọn “Make computer discoverable” trong tùy chỉnh Bluetooth. Bạn cũng có thể chọn một cái tên hấp dẫn hơn cho hệ thống Ubuntu dựa trên Bluletooth của bạn, bằng cách đổi nội dung trong phần **Tên Thân Thiện**.

5 Quản lý phần mềm

Quản lý phần mềm trong Ubuntu

Copy text Như được thảo luận trong [Chương ??: ??](#), một dãy các ứng dụng mặc định có sẵn trong Ubuntu mà chúng phù hợp cho nhiều nhiệm vụ thường ngày. Tại cùng một thời điểm bạn có thể quyết định thử nghiệm một trình duyệt web khác được lựa chọn, thiết lập một trình thư điện tử khác cho máy trạm, sửa một tệp âm thanh, hoặc thử một số trò chơi mới (ví dụ thế), và để tiến hành bất kỳ thứ gì này bạn sẽ cần cài đặt những phần mềm mới. Ubuntu bám theo nhiều [gói](#) phần mềm khác nhau, và việc tìm ra và cài đặt những gì sau đó được thiết kế để sẽ là nhanh và dễ dàng nhất có thể cho bạn. Như một sự lựa chọn, bạn có thể thích hơn để duyệt qua thư viện mở rộng của những ứng dụng có sẵn, và thử bất kỳ thứ gì hợp với ý thích của bạn.

Những khác biệt so với các hệ điều hành khác

Hầu hết các hệ điều hành khác thường đòi hỏi một người sử dụng phải mua các phần mềm thương mại (trực tuyến hoặc thông qua một cửa hàng vật lý), hoặc nếu khác đi thì là tìm kiếm trên Internet cho một lựa chọn thay thế tự do (nếu có sẵn một thứ như vậy). Tệp cài đặt đúng đắn sau đó phải được tải về và nằm trong máy tính, tiếp sau người sử dụng phải tiến hành thông qua một số nhắc nhở và lựa chọn cài đặt.

Mặc dù một quy trình tương tự như vậy có thể được sử dụng cho việc cài đặt các phần mềm trong Ubuntu, cách nhanh và dễ dàng nhất để tìm kiếm và cài đặt những ứng dụng mới là thông qua Trung tâm Phần mềm Ubuntu. Đây là một vị trí trung tâm cho việc truy cập các phần mềm mới, và được dựa vào khái niệm về các *kho*. Một kho có thể được nghĩ như một catalog các gói mà chúng có sẵn cho việc tải về từ một vị trí duy nhất. Bạn có sự truy cập tự động tới các kho của Ubuntu khi hệ điều hành được cài đặt; tuy nhiên, các kho bổ sung có thể được bổ sung thêm sau này để truy cập được tới nhiều phần mềm hơn nữa.

Sử dụng Trung tâm Phần mềm Ubuntu

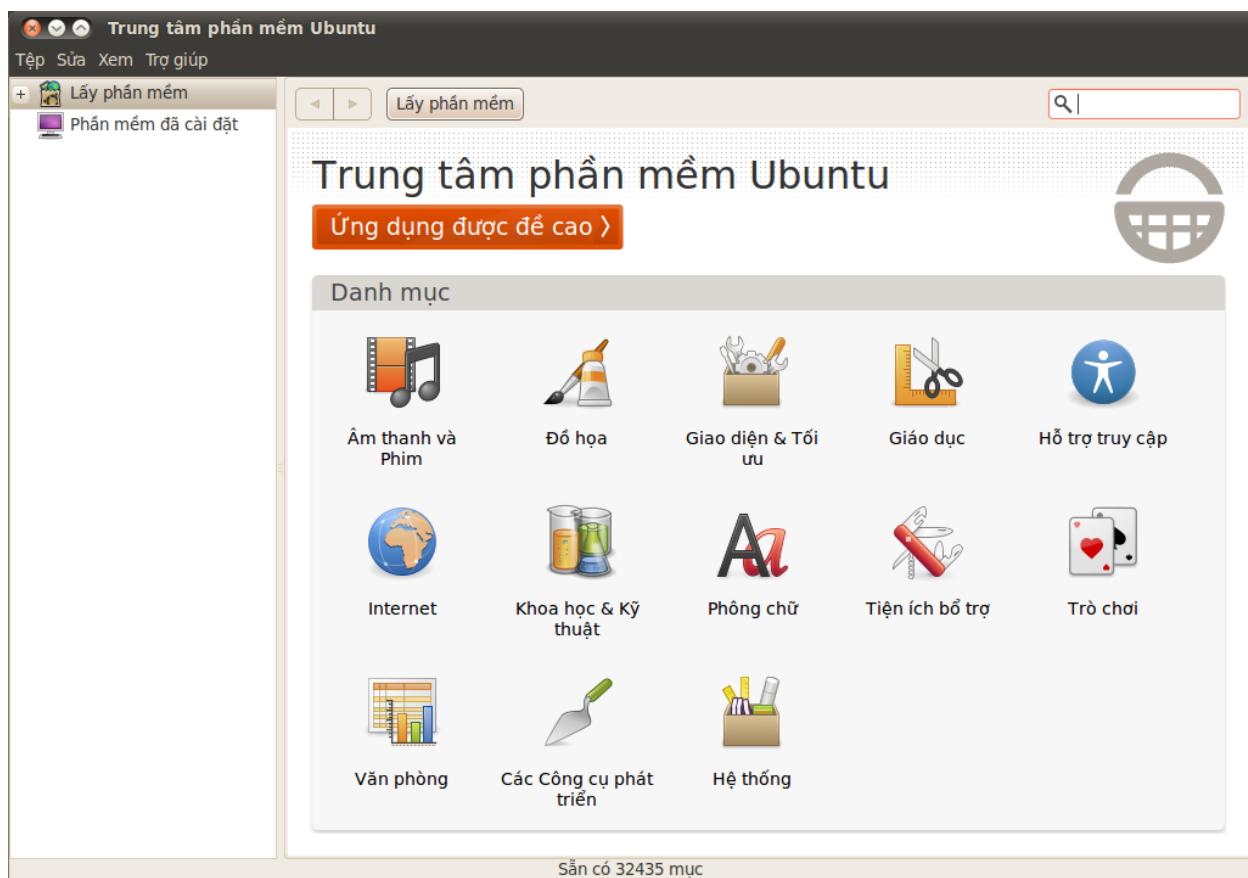
Trung tâm Phần mềm có thể được sử dụng để cài đặt hầu hết các ứng dụng mà có sẵn trong các kho chính thức của Ubuntu.

Để khởi động Software Center, hãy mở thực đơn **Applications** và chọn **Ubuntu Software Center**.

Cửa sổ Software Center có 2 phần—một danh sách các phần ở bên trái, và một tập hợp các biểu tượng ở bên phải. Mỗi biểu tượng đại diện cho một *phòng*, mà nó là một chủng loại phần mềm. Ví dụ, phòng “Games” chứa trò chơi “Sudoku”.

Các phần bên trái của cửa sổ đại diện cho kiểu nhìn hiện hành của bạn đối với catalog của Software Center. Nhấn nút **Get Software** bên trái để

Một số gói phần mềm có nhiều mục đích cao cấp, như việc lập trình hoặc chạy một [máy chủ](#), và không thể được cài đặt bằng việc sử dụng Software Center. Bạn sẽ cần phải sử dụng Synaptic Package Manager (được thảo luận về cuối của chương này) để cài đặt các gói này.



thấy các phần mềm mà nó có sẵn để cài đặt và **Installed Software** để thấy danh sách các phần mềm đã chúng đã được cài đặt trên máy tính của bạn.

Tìm kiếm phần mềm

Nếu bạn đang tìm kiếm một ứng dụng, bạn có thể đã biết một tên cụ thể (ví dụ, “Thunderbird” là một trình thư điện tử phổ biến cho máy trạm), hoặc nếu không thì bạn có thể chỉ có một chủng loại chung chung trong đầu (ví dụ, chủng loại “âm thanh và video” bao gồm một số các ứng dụng phần mềm khác nhau như các trình chuyển đổi video, các trình soạn sửa âm thanh, và các máy chơi nhạc).

Để giúp bạn tìm ra ứng dụng đúng, bạn có thể duyệt catalog của Software Center bằng việc nháy lên phòng mà nó phản ánh chủng loại của phần mềm mà bạn muốn, hoặc như một sự lựa chọn sử dụng công cụ tìm kiếm được xây dựng sẵn ở đỉnh bên phải của cửa sổ để tìm kiếm những tên hoặc từ khóa cụ thể.

Khi bạn chọn một phòng, bạn sẽ được trưng bày ra một danh sách các ứng dụng mà chúng phù hợp với chủng loại đó. Một số phòng có các chủng loại con—thí dụ, phòng “Trò chơi” có chủng loại con cho “Mô phỏng” và “Các trò bài”.

Để di chuyển quan các chủng loại thì bạn có thể sử dụng các nút back (lùi) và forward (tiến) ở đỉnh của cửa sổ, cũng như các nút di chuyển

Hình 5.1: Bạn có thể cài đặt và loại bỏ các ứng dụng khỏi máy tính của bạn bằng việc sử dụng Trung tâm Phần mềm.

Hãy kiểm tra phòng Các ứng dụng đặc trưng để xem một danh sách các ứng dụng được khuyến cáo cao độ.

(thường được tham chiếu tới như là “những mẫu bánh vụn”) bên cạnh các nút đó.

Cài đặt phần mềm

Việc cài đặt các ứng dụng theo nghĩa đen là chỉ một cái nháy. Một khi bạn đã thấy một ứng dụng mà bạn muốn thử:

- Nhấp nút Install ở bên phải của gói được chọn.* Nếu bạn muốn đọc nhiều hơn về gói phần mềm này trước khi cài đặt nó, trước hết hãy nháy vào **More Info**, điều này sẽ đưa bạn tới một mô tả ngắn của ứng dụng này, cũng như một hình chụp và một đường liên kết web khi có sẵn. Nếu bạn muốn tiếp tục, bạn cũng có thể nháy **Install** từ trang này.
- Gõ mật khẩu của bạn vào cửa sổ xác thực sẽ xuất hiện.* Đây chính là mật khẩu mà bạn sử dụng để đăng nhập vào tài khoản của bạn. Bạn được yêu cầu nhập nó vào bất kỳ khi nào cài đặt các phần mềm mới, để tránh việc ai đó không có quyền truy cập của người quản trị khỏi tiến hành những thay đổi không được phép đối với máy tính của bạn.
- Chờ tới khi gói được cài đặt xong.* Trong quá trình cài đặt (hoặc loại bỏ) các gói phần mềm, bạn sẽ thấy một biểu tượng động đầy của các mũi tên quay ở bên trái của nút **In Progress** trên thanh bên lề. Nếu bạn thích, bạn bây giờ có thể quay ngược lại cửa sổ duyệt chính và đưa vào hàng đợi những gói phần mềm sẽ được cài đặt bằng việc tuân theo các bước ở trên. Bất kỳ lúc nào, nháy nút **In Progress** ở bên trái sẽ đưa bạn tới một tóm tắt tất cả các hoạt động mà nó hiện đang diễn ra. Ở đây bạn cũng có thể nháy vào biểu tượng X để hủy bất kỳ hoạt động nào.

Một khi Software Center đã kết thúc cài đặt một ứng dụng, thì là lúc nó sẵn sàng để được sử dụng. Ubuntu sẽ đặt một trình khởi động trong thực đơn **Applications** của bạn dưới thực đơn con phù hợp—vị trí chính xác của nó sẽ phụ thuộc vào mục đích của ứng dụng đó. Nếu bạn không thấy nó, trong một số trường hợp một ứng dụng sẽ xuất hiện trong một trong những thực đơn của **System > Preferences** hoặc **System > Administration**.

Gỡ bỏ phần mềm

Việc loại bỏ các ứng dụng là rất tương tự như việc cài đặt chúng. Trước tiên, hãy nháy vào nút **Installed Software** trên thanh bên lề của Software Center. Cuộn xuống tới ứng dụng mà bạn muốn loại bỏ (hoặc sử dụng trường tìm kiếm để tìm nhanh nó), và sau đó:

- Nháy nút **Remove** ở bên phải của ứng dụng được lựa chọn.*
- Gõ mật khẩu của bạn vào cửa sổ xác thực khi nó hiện ra.* Việc loại bỏ phần mềm cũng đòi hỏi rằng bạn gõ vào mật khẩu của bạn để giúp bảo vệ máy tính của bạn chống lại những thay đổi không được phép. Gói này sau đó sẽ được đưa vào hàng đợi để được loại bỏ, và sẽ xuất hiện dưới phần **In Progress** trên thanh bên lề.

Việc loại bỏ một gói cũng sẽ cập nhật các thực đơn của bạn một cách tương ứng.

Lưu ý là bạn sẽ cần phải được kết nối tới Internet để Trung tâm Phần mềm Ubuntu làm việc được. Để biết làm thế nào để thiết lập được kết nối của bạn, xem [Chương ??](#).

Note: Nếu bạn nhận được một thông điệp “Xác thực hỏng” sau khi gõ vào mật khẩu của bạn, thì hãy kiểm tra xem bạn đã gõ nó có đúng khong bằng việc thử lại lần nữa. Nếu lỗi này tiếp tục, điều này có thể có nghĩa là tài khoản của bạn không được phép để cài đặt phần mềm trên máy tính đó.

Note: Để loại bỏ hoàn toàn một gói và tất cả cấu hình của nó, bạn sẽ cần phải thanh lọc nó. Bạn có thể làm điều này bằng Synaptic Package Manager tiên tiến hơn, mà nó được thảo luận xa hơn trong phần ?? bên dưới.

Quản lý các phần mềm bổ sung

Mặc dù Software Center cung cấp một thư viện rộng lớn các ứng dụng để chọn, thì ban đầu chỉ những gói nào có sẵn bên trong các kho chính thức của Ubuntu sẽ được liệt kê. Có lúc, một ứng dụng cụ thể nào đó mà bạn tìm kiếm có thể không có sẵn trong các kho đó. Nếu điều này xảy ra, điều quan trọng để hiểu một số phương pháp lựa chọn khác cho việc truy cập và cài đặt các phần mềm trong Ubuntu, như việc tải về một tệp cài đặt bằng tay từ Internet, hoặc việc bổ sung các kho bên ngoài. Trước tiên, chúng ta sẽ xem xét cách quản lý các kho của bạn thông qua các Software Sources.

Nguồn phần mềm

Software Center liệt kê chỉ những ứng dụng mà chúng có sẵn trong các kho được kích hoạt của bạn. Các kho có thể được bổ sung hoặc loại bỏ thông qua ứng dụng Software Sources. Để mở nó, nhấp vào thực đơn **System > Administration > Software Sources** ở panen định. Bạn sẽ được yêu cầu gõ vào mật khẩu của bạn, rồi cửa sổ “Software Sources” sẽ mở. Có 5 tab ở đỉnh của cửa sổ này: **Ubuntu Software**, **Other Software**, **Updates**, **Authentication**, và **Statistics**.

Note: Bạn có thể mở Software Sources từ Software Center. Vào thực đơn **Edit > Software Sources**.

Quản lý các kho chính thức

Thẻ **Ubuntu Software** liệt kê 4 kho chính thức của Ubuntu, mỗi kho chứa các dạng khác nhau của các gói. Khi Ubuntu lần đầu được cài đặt, chỉ 2 trong số chúng được kích hoạt—*main* (chính), và *universe* (vũ trụ).

- ▶ **Các phần mềm nguồn mở được Canonical hỗ trợ (main – chính):** kho này chứa tất cả các gói nguồn mở mà sẽ được duy trì bởi Canonical.
- ▶ **Các phần mềm nguồn mở được duy trì bởi cộng đồng (universe – vũ trụ):** kho này chứa tất cả các gói phần mềm nguồn mở mà được phát triển và duy trì bởi cộng đồng Ubuntu.
- ▶ **Các trình điều khiển thiết bị sở hữu riêng (restricted – giới hạn):** kho này chứa các trình điều khiển sở hữu độc quyền, mà chúng có thể được yêu cầu phải sử dụng các khả năng đầy đủ của một số các thiết bị hoặc phần cứng của bạn. Sở hữu riêng có nghĩa là những gói này là *nguồn đóng*—chúng bị sở hữu một cách thương mại và không mở cho cộng đồng phát triển. Kho này không được kích hoạt một cách mặc định.
- ▶ **Các phần mềm bị hạn chế bởi các vấn đề bản quyền hoặc pháp lý (multiverse – đa vũ trụ):** ho này chứa các phần mềm mà chúng có thể được bảo vệ khỏi việc sử dụng trong một số bang hoặc một số quốc gia bởi các luật bản quyền và cấp phép, và vì thế không được kích hoạt một cách mặc định. Bạn có thể chọn để kích hoạt kho này, nhưng bằng việc thực hiện như vậy thừa nhận trách nhiệm về sự sử dụng của bất kỳ gói nào mà bạn cài đặt.

Lựa chọn **Source code** không được chọn trừ phi bạn có kinh nghiệm với việc xây dựng các ứng dụng từ nguồn.

Các gói nguồn đóng đòn khi được tham chiếu tới như là non-free (không tự do). Đây là các phần mềm miễn phí, bạn không phải trả tiền để sử dụng. Tuy nhiên, chúng sẽ bị vô hiệu hóa một cách mặc định trong Ubuntu để trao cho những người sử dụng sự lựa chọn một hệ điều hành nguồn mở hoàn toàn.

xây dựng các ứng dụng từ nguồn là một quá trình cao cấp cho việc tạo ra các gói, và thường chỉ liên quan tới các lập trình viên. Bạn cũng có thể yêu cầu các tệp nguồn khi sử dụng một nhân (kernel) tùy biến, hoặc nếu việc thử sử dụng phiên bản mới nhất của một ứng dụng trước khi nó được tung ra đối với Ubuntu. Vì đây là một lĩnh vực cao cấp hơn nhiều, nên sẽ không được đề cập tới trong sách chỉ dẫn này.

Chọn máy chủ phần mềm tốt nhất

Ubuntu trao quyền cho nhiều máy chủ khắp trên thế giới để hành động như những *gương*. Nghĩa là, chúng chứa một bản sao chính xác của tất cả các tệp có trong các kho chính thức của Ubuntu. Trong thẻ Ubuntu Software, bạn có thể chọn máy chủ mà nó sẽ trao cho bạn tốc độ tải về tốt nhất có thể.

Khi chọn một máy chủ, bạn có thể muốn xem xét những thứ sau:

- ▶ **Tốc độ kết nối.** Phụ thuộc vào khoảng cách vật lý giữa bạn và một máy chủ, tốc độ kết nối có thể khác nhau. Ubuntu cung cấp một công cụ cho việc chọn máy chủ mà nó cung cấp kết nối nhanh nhất với máy tính của bạn.

Trước hết, nháy hộp kéo thả cạnh “Download from:” trong cửa sổ “Software Sources” và chọn **Other** từ thực đơn. Trong cửa sổ “Server Selection” vừa hiện ra, nhấp nút **Select Best Server** ở phía trên bên phải. Máy tính của bạn bây giờ sẽ cố kết nối với tất cả các máy chủ có sẵn, rồi chọn một máy chủ với tốc độ nhanh nhất. Nếu bạn hạnh phúc với lựa chọn tự động này, hãy nháy **Choose Server** để quay về cửa sổ “Software Sources”.

- ▶ **Vị trí.** Việc chọn một máy chủ mà gần với vị trí của bạn sẽ thường cung cấp tốc độ kết nối tốt nhất.

Để chọn một máy chủ theo quốc gia, hãy chọn vị trí của bạn trong cửa sổ “Server Selection”. Nếu có nhiều máy chủ có sẵn ở vị trí của bạn, thì hãy chọn một rồi sau đó nháy **Choose Server** khi bạn kết thúc.

Cuối cùng, nếu bạn không có một kết nối mạng, Ubuntu có thể cài đặt một số gói phần mềm trực tiếp từ CD cài đặt. Để làm thế, hãy bỏ đĩa vào trong ổ CD của máy tính của bạn, rồi chọn hộp kiểm bên cạnh **Cài đặt từ CD-ROM/DVD**. Một khi hộp này được chọn, đĩa sẽ được coi như một kho trực tuyến, và các ứng dụng sẽ được cài đặt trực tiếp từ CD thông qua Trung tâm phần mềm.

Bổ sung các kho phần mềm khác

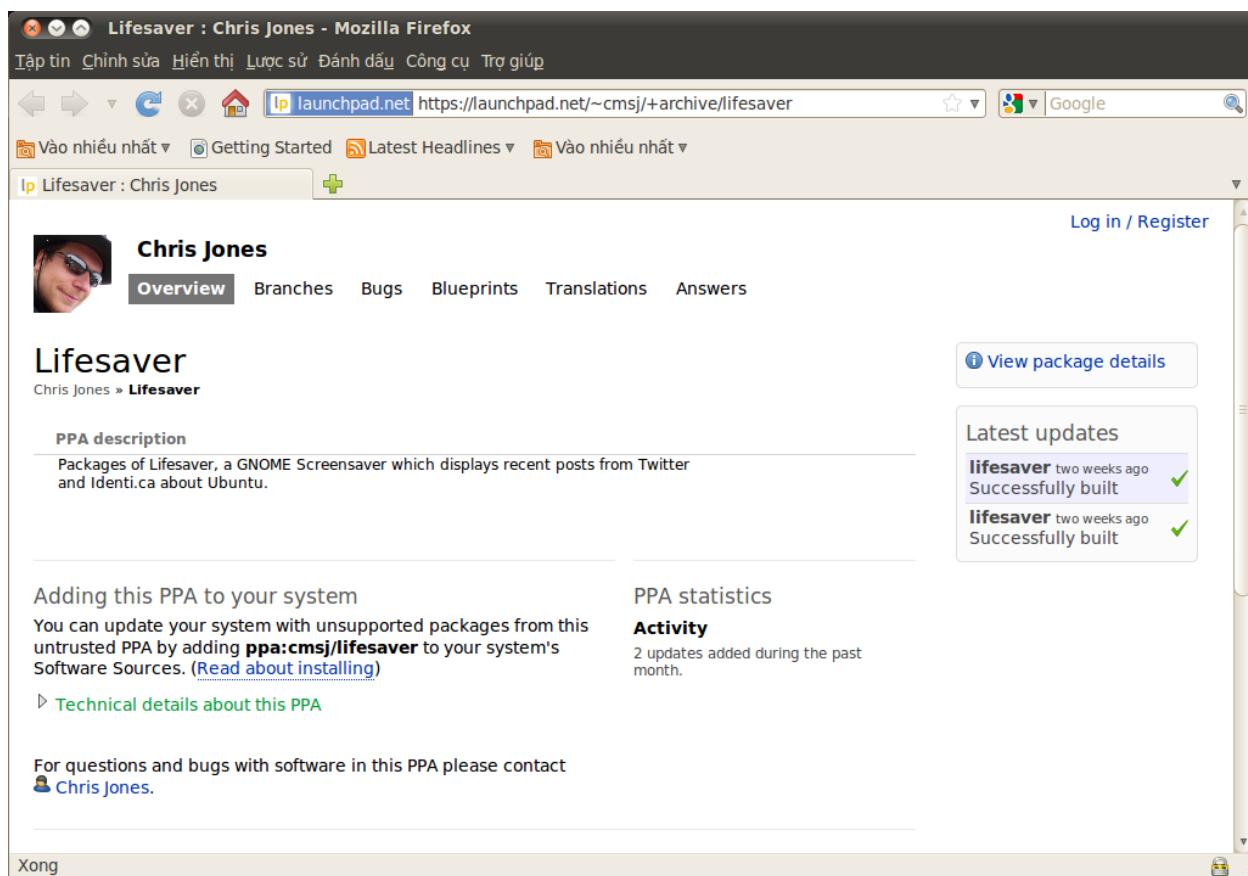
Ubuntu làm cho dễ dàng hơn để bổ sung các kho bổ sung, của bên thứ ba vào danh sách các nguồn phần mềm của bạn. Các kho phổ biến nhất được bổ sung vào Ubuntu sẽ được gọi là PPA. Những kho này cho phép bạn cài đặt các gói phần mềm mà chúng không có sẵn trong các kho chính thức, và tự động được lưu ý bất kỳ khi nào các cập nhật cho những gói này là sẵn sàng.

Cung cấp cho bạn biết địa chỉ của các trang PPA, thêm nó vào danh sách nguồn phần mềm của bạn khô là dễ dàng. Để làm thế, bạn cần phải sử dụng thẻ **Các phần mềm khác** trong cửa sổ “Các nguồn phần mềm”.

Trong trang PPA của Launchpad, bạn sẽ thấy một tiêu đề nằm ở bên trái có tên “Thêm PPA này vào hệ thống của bạn.” Phía dưới là một đồ thị nhỏ bao gồm một địa chỉ URL duy nhất có dạng `ppa:test-ppa/example`. Hãy tờ sáng địa chỉ URL này bằng cách chọn nó bằng chuột của bạn, rồi bấm phải và chọn **and choose sao chép**.

Quay trở lại cửa sổ “Các nguồn phần mềm”, và trong thẻ **Phần mềm khác** hãy bấm vào nút **Thêm...** ở dưới đáy. Một cửa sổ mới sẽ xuất hiện, và bạn cũng sẽ thấy từ “Apt line:” theo sau là một trường văn bản. Bấm phải vào chỗ trống trong ô văn bản và chọn **Dán**, và bạn sẽ thấy địa chỉ URL xuất

Definition: Một PPA (Personal Package Archive) là một lưu trữ gói cá nhân. Đây là các kho trực tuyến được sử dụng để lưu trữ các phiên bản mới nhất của các gói phần mềm, các dự án số, và các ứng dụng khác.



hiện vì bạn đã sao chép nó từ Launchpad PPA từ trước đó. Bấm vào **Thêm nguồn** để quay trở lại cửa sổ “Các nguồn phần mềm”. Bạn cũng sẽ thấy một mục mới được thêm vào danh sách nguồn phần mềm trong cửa sổ này, với một hộp tích ở phía trước có nghĩa là nó đã được chọn.

Nếu bạn bấm vào nút **Đóng** ở góc dưới bên phải của cửa sổ này, một thông báo sẽ hiện ra nhắc bạn rằng “Thông tin về phần mềm có hiệu lực đã hết hạn.” Đây là do bạn đã thêm một kho mới vào Ubuntu, và giờ nó cần phải kết nối tới kho đó để tải về danh sách các gói mà nó hỗ trợ. Hãy bấm vào **Tải lại**, và đợi trong khi Ubuntu làm mới tất cả các kho đang bật của bạn (bao gồm cả kho mới mà bạn vừa thêm vào). Khi nó hoàn thành, cửa sổ sẽ tự động đóng lại.

Chúc mừng, bạn vừa thêm một PPA vào danh sách nguồn phần mềm của bạn. Bạn bây giờ có thể mở Trung tâm phần mềm và cài đặt các ứng dụng từ PPA này, làm tương tự như cách mà bạn đã cài đặt các chương trình trước đó từ các kho mặc định của Ubuntu.

Trình quản lý gói tiếp hợp

Ứng dụng Quản lý gói tiếp hợp là một công cụ nâng cao cho việc quản lý phần mềm trong Ubuntu. Nó có thể được dùng để thực hiện những công việc tương tự như Trung tâm phần mềm Ubuntu, ví dụ như cài đặt và gỡ bỏ các ứng dụng, và còn cho phép bạn điều khiển nhiều hơn trên các gói của mình. Ví dụ, nó cung cấp một số tùy chọn sau:

Hình 5.2: Đây là một ví dụ của trang Launchpad cho PPA Lifesaver. Lifesaver là một ứng dụng không nằm trong kho chính thức của Ubuntu. Tuy nhiên, bằng cách thêm PPA này vào danh sách nguồn phần mềm của bạn, nó sẽ rất dễ dàng để cài đặt và cập nhật ứng dụng này thông qua Trung tâm phần mềm.

- ▶ **Cài đặt** bất cứ gói nào trong các kho của bạn. Trong một số trường hợp bạn thậm chí còn có thể chọn phiên bản của gói để cài, mặc dù tuỳ chọn này chỉ có hiệu lực nếu có nhiều phiên bản trong kho.
- ▶ **Cài đặt lại** một gói. NÓ có thể có ích nếu bạn mong muốn đưa một gói quay trở lại trạng thái mặc định, hoặc sửa bất cứ tập tin nào bị xung đột hoặc hư hỏng.
- ▶ **Cập nhật** một gói khi có phiên bản mới hơn được phân phối.
- ▶ **Gỡ bỏ** bất cứ gói nào bạn không cần dùng nữa.
- ▶ **Làm sạch**. Đó là khi bạn muốn gỡ bỏ hoàn toàn một gói, bao gồm bất cứ tập tin lưu trữ và cấu hình nào (Chúng thường bị để lại khi một gói đã bị gỡ bỏ).
- ▶ **Sửa** các gói bị hỏng.
- ▶ **Kiểm tra thuộc tính** của bất cứ gói nào, ví dụ như số phiên bản, các tập tin bên trong, kích thước gói, các gói liên quan và nhiều thứ nữa.

Để mở ứng dụng Quản lý gói tiếp hợp, hãy vào **Hệ thống** ▶ **Quản trị** ▶ **Quản lý gói tiếp hợp**. Như đã giải thích ở trên, Synaptic là một công cụ phức tạp hơn ứng dụng Trung tâm phần mềm, và thường không phù hợp với những người mới sử dụng Ubuntu. Nếu bạn muốn đọc thêm thông tin về cách sử dụng chương trình này, hoặc yêu cầu hỗ trợ thêm về việc quản lý phần mềm trong hệ thống của mình, vui lòng ghé thăm trang <https://help.ubuntu.com/community/SynapticHowto>.

Các cập nhật và nâng cấp

Ubuntu cũng cho phép bạn quyết định cách quản lý các gói cập nhật thông qua thẻ **Các cập nhật** trong cửa sổ Nguồn phần mềm.

Các cập nhật của Ubuntu

Trong phần này, bạn có thể chỉ ra loại cập nhật mà bạn muốn cài đặt vào hệ thống của bạn, và thường phụ thuộc vào các thói quen của bạn với các gói ổn định hoặc truy cập vào các gói phát triển mới nhất.

- ▶ **Các cập nhật bảo mật quan trọng:** Đây là những cập nhật được đề nghị để đảm bảo hệ thống của bạn luôn được an toàn hết mức có thể. Chúng được bật mặc định.
- ▶ **Các bản cập nhật đề xuất:** Đây là các cập nhật không quan trọng như các gói giúp hệ thống của bạn được an toàn, nhưng nó lại giúp các gói của bạn luôn được sửa các lỗi sớm nhất hoặc có các cập nhật quản trọng đã được kiểm tra và chấp nhận. Tùy chọn này được bật mặc định.
- ▶ **Các bản cập nhật trước khi phân phối:** Tùy chọn này dành cho những ai muốn có được những bản cập nhật mới nhất của các gói phần mềm, với nguy cơ là sẽ phải cài đặt một bản cập nhật vẫn còn những lỗi hoặc xung đột chưa được sửa. Chú ý rằng bạn có thể gặp vấn đề với các bản cập nhật ứng dụng này, bởi thế tùy chọn này không được bật mặc định. Tuy nhiên, bạn vẫn có thể đưa bạn “quay trở lại” phiên bản trước của gói thông qua Quản lý gói tiếp hợp.
- ▶ **Các bản cập nhật không được hỗ trợ:** Đây là các cập nhật chưa được kiểm tra và xem xét đầy đủ bởi Canonical. Một số lỗi có thể vẫn xuất

hiện khi sử dụng các bản cập nhật này, vì thế tùy chọn này cũng không được bật mặc định.

Tự động cập nhật

Phần giữa của cửa sổ này cho phép bạn tùy chọn các hệ thống của bạn quản lý các cập nhật, ví dụ lần suất nó sẽ kiểm tra các gói mới, cũng như liệu nó có cần cài đặt các gói cập nhật quan trọng tự động (không cần hỏi sự cho phép của bạn), chỉ tải chúng về, hoặc chỉ báo cho bạn biết về chúng.

Phân phối bản nâng cấp

Ở đây bạn có thể quyết định bản nâng cấp hệ thống nào bạn muốn được thông báo.

- ▶ **Không bao giờ:** Chọn nó nếu bạn không muốn được thông báo về các bản phân phối mới của Ubuntu.
- ▶ **Các bản phân phối bình thường:** Chọn nó nếu bạn muốn mình luôn có được những bản phân phối mới nhất của Ubuntu, không cần quan tâm đó là bản hỗ trợ lâu dài hay không. Tuỳ chọn này được đề xuất dành cho những người sử dụng thông thường.
- ▶ **Chỉ các bản hỗ trợ lâu dài:** Chọn tùy chọn này nếu bạn muốn một bản phân phối ổn định và hỗ trợ lâu dài. Nếu bạn sử dụng Ubuntu cho mục đích kinh doanh, bạn có thể muốn cân nhắc lựa chọn tùy chọn này.

Note: Cứ 6 tháng một lần, Ubuntu sẽ phân phối một bản mới của hệ điều hành. Nó được gọi là những bản phân phối bình thường. Cứ mỗi bốn bản phân phối bình thường—hoặc 24 tháng—Ubuntu sẽ phân phối một bản Hỗ trợ lâu dài (LTS). Các bản hỗ trợ lâu dài với mục đích là bản phân phối ổn định nhất và được hỗ trợ trong thời gian dài.

6 Dòng lệnh

Giới thiệu về terminal

Thông qua hướng dẫn này, chúng ta đã tập trung vào giao diện bàn làm việc đồ họa. Tuy nhiên, để nhận ra toàn bộ sức mạnh của Ubuntu, bạn có thể cần phải học cách sử dụng terminal.

Terminal là gì?

Phần lớn các hệ điều hành, bao gồm cả Ubuntu, có hai loại giao diện người dùng. Cái đầu tiên là giao diện đồ họa (GUI). Đây là mặt bàn làm việc, các cửa sổ, các thực đơn và các thanh công cụ mà bạn có thể bấm vào để thực hiện một công việc nào đó. Cái thứ hai và có vẻ cổ điển hơn, là giao diện dòng lệnh (CLI).

terminal là giao diện dòng lệnh của Ubuntu. Nó là cách để điều khiển một số chức năng của Ubuntu chỉ với dòng lệnh mà bạn gõ vào từ bàn phím.

Tại sao bạn muốn dùng terminal?

Đối với phần lớn người dùng Ubuntu thông thường, các công việc thường ngày ít khi phải dùng tới terminal. Tuy nhiên, terminal là một công cụ mạnh mẽ và có giá trị để có thể thực hiện rất nhiều công việc. Ví dụ như:

- ▶ Các vấn đề rắc rối có thể xuất hiện khi sử dụng Ubuntu yêu cầu bạn phải sử dụng terminal để giải quyết.
- ▶ Một giao diện dòng lệnh đôi khi là cách nhanh hơn để thực hiện một công việc. Ví dụ, thường khi thao tác trên các tập tin thì sử dụng terminal sẽ nhanh hơn.
- ▶ Học giao diện dòng lệnh là bước đầu tiên để có thể giải quyết các vấn đề, quản trị hệ thống, và phát triển các phần mềm. Nếu bạn hứng thú với việc trở thành một người phát triển hoặc một người sử dụng Ubuntu cao cấp, học dòng lệnh là điều cần thiết.

Mở Terminal

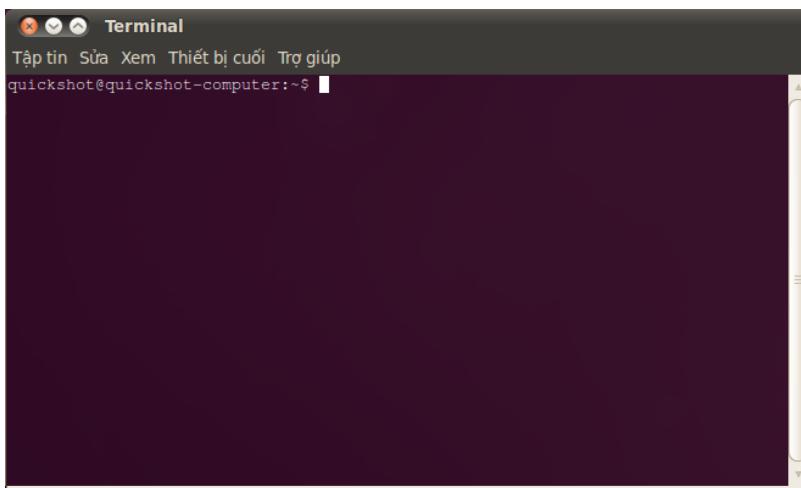
Bạn có thể mở một terminal bằng cách bấm vào **Ứng dụng ▶ Phụ trợ ▶ Terminal**.

Khi cửa sổ terminal mở ra, nó chính là một phần trắng ngoại trừ một số dòng ký tự ở góc trên bên trái màn hình, theo sau là một khối nhấp nháy. Dòng ký tự này là **dấu nháy**—nó hiển thị tên đăng nhập và tên máy tính của bạn, theo sau là thư mục hiện tại. Dấu ngã (~) nghĩa là thư mục hiện tại là thư mục nhà của bạn. Cuối cùng dấu nháy là **con trỏ**—nó đánh dấu vị trí ký tự sẽ xuất hiện khi bạn nhập vào.

Để kiểm tra, hãy gõ **pwd** và nhấn Enter. Terminal sẽ hiển thị `/home/ubuntu-manual`. Đoạn ký tự này gọi là “**kết quả**.” Bạn vừa sử dụng lệnh **pwd** (in thư mục làm việc), và đầu ra đang hiển thị thư mục hiện tại.

Trong môi trường GUI khái niệm “thư mục” được sử dụng khá phổ biến để miêu tả một nơi mà các tập tin được lưu trữ. Trong môi trường CLI khái niệm “thư mục” được sử dụng để miêu tả một thứ tương tự như thế và cách nói ẩn dụ này được dùng nhiều trong các lệnh (i.e., `cd` or `pwd`) trong suốt chương này.

Terminal cho phép bạn truy cập vào thứ gọi là shell. Khi bạn gõ một lệnh vào **cửa sổ dòng lệnh** thì **shell** sẽ dịch lệnh này, và đưa ra kết quả cần thiết. Có rất nhiều loại shell khác nhau và chúng chấp nhận các lệnh khác nhau. Cái phổ biến nhất là “bash,” và là shell mặc định trong Ubuntu.



Hình 6.1: Cửa sổ terminal mặc định cho phép bạn chạy hàng trăm các câu lệnh hữu ích.

Tất cả các lệnh trong terminal có chung một kiểu. Nhập tên của một lệnh, có thể theo sau là một số **tham số**, và nhấn Enter để thực hiện một hành động cụ thể. Thường thì một số đầu ra sẽ hiển thị để khẳng định thao tác đã hoàn thành, điều này tuỳ vào từng lệnh. Ví dụ, sử dụng lệnh cd để thay đổi thư mục hiện tại của bạn (xem ở dưới) sẽ thay đổi dấu nhắc, nhưng không hiển thị bất cứ đầu ra nào.

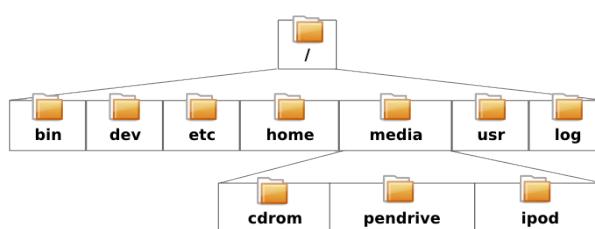
Phần cuối cùng của chương này sẽ tập trung vào một số lệnh phổ biến, tuy nhiên, số lượng các lệnh trong Ubuntu là cực lớn. Thông qua một số phần của hướng dẫn này chúng ta sẽ tiếp tục với các lệnh, thường là khi nói về các bước để giải quyết sự coos và cách quản lý nâng cao máy tính của bạn.

Cấu trúc hệ thống tập tin Ubuntu

Ubuntu sử dụng hệ thống cấu trúc tập tin Linux dự trên một chuỗi các thư mục trong thư mục gốc. Mỗi thư mục này lại chứa một số tập tin hệ thống quan trọng không thể sửa được trừ khi bạn chạy với quyền root hoặc sử dụng lệnh sudo. Đây là lý do cho sự an toàn và bảo mật khiến cho virus không thể truy cập vào các tập tin lỗi của hệ thống được, và người dùng cũng không thể làm hư hại bất cứ thứ gì.

Dưới đây là một số thư mục quan trọng nhất.

Các tham số là các đoạn văn bản mở rộng, thường được thêm vào cuối của một lệnh, nó thay đổi cách lệnh được dịch. Nó thường có dạng -h hoặc --help,. Trong thực tế, --help có thể được thêm vào ở phần lớn các lệnh để hiển thi một mô tả ngắn về lệnh, cũng như danh sách các tham số có thể sử dụng với lệnh đó.



Hình 6.2: Một số thư mục quan trọng trong hệ thống tập tin gốc.

Gắn kết và gỡ gắn kết các thiết bị di động.

Khi một thiết bị ví dụ như ổ đĩa USB hoặc một thiết bị chơi nhạc được gắn vào Ubuntu, một thư mục sẽ được tạo ra trong thư mục *media* dành cho nó và bạn được cấp quyền phù hợp để đọc và ghi thiết bị.

Nautilus File Manager sẽ tự động thêm một lối tắt vào thiết bị đã gắn ở trên thanh để giúp bạn dễ truy cập hơn. Bạn không nên chuyển hướng thủ công tới thư mục *media* trong Ubuntu.

Bắt đầu với dòng lệnh

Chuyển tới các thư mục

Lệnh `pwd` là viết tắt của *print working directory*. Nó được dùng để hiển thị thư mục bạn đang đứng hiện tại. Chú ý dấu nhắc (đoạn chữ ở phía trước con trỏ nhập nháy) cũng hiển thị thư mục hiện tại của bạn, vì vậy lệnh này thường không cần thiết lắm.

```
$ pwd /home/your-username/
```

Lệnh `cd` là viết tắt của *change directory*. Nó cho phép bạn thay đổi từ một thư mục tới một thư mục khác.

```
$ cd /directory/you/want/to/go/to/
```

Nếu có khống gian lưu trữ ở một trong các thư mục, bạn sẽ cần phải đặt dấu ngoặc kép xung quanh đường dẫn:

```
$ cd ~/Music/The Beatles/Sgt. Pepper's  
Lonely Hearts Club Band/"
```

Nếu bạn không đặt dấu ngoặc kép, terminal sẽ nghĩ bạn đang cố gắng chuyển tới thư mục có tên `~/Music/The`.

Lấy danh sách các tập tin

Lệnh `ls` được dùng để lấy một *danh sách* của tất cả các tập tin và thư mục nằm trong thư mục hiện tại.

```
$ ls alligator-pie.mp3 squirm.mp3 baby-blue.mp3
```

Di chuyển tập tin

Lệnh `mv` được dùng để di chuyển một tập tin từ thư mục này sang thư mục khác.

```
$ mv /dmb/big-whiskey/grux.mp3 /home/john
```

Lệnh `cp` dùng để sao chép một tập tin từ thư mục này sang thư mục khác.

```
$ cp /dmb/big-whiskey/grux.mp3 /media/ipod
```

Chú ý rằng terminal có phân biệt hoa - thường. Ví dụ, nếu bạn có một thư mục tên là `Directory1`, bạn phải nhớ nó có chứa cả ký tự in hoa khi muốn yêu cầu nó trong terminal, nếu không lệnh sẽ không làm việc đúng.

Tạo thư mục

Lệnh `mkdir` là viết tắt của *make directory* (tạo thư mục), và được dùng để tạo một thư mục mới trong thư mục hiện tại hoặc trong một nơi khác. Ví

dụ, lệnh này sẽ tạo ra một thư mục có tên là `newdirectory` trong thư mục hiện tại:

```
$ mkdir newdirectory
```

Lệnh này sẽ bỏ qua thư mục hiện tại, và tạo ra một thư mục có tên là `newdirectory` trong một thư mục có tên là `/tmp/example/`:

```
$ mkdir /tmp/example/newdirectory
```

Bạn có thể “chuyển vào” thư mục mới này (*i.e.*, biến nó thành thư mục làm việc hiện tại), bằng cách dùng lệnh `cd`:

```
$ cd /tmp/example/newdirectory
```

Xoá tập tin và thư mục

Lệnh `rm` được dùng để xoá các tập tin. Ví dụ, để xoá một tập tin có tên là `deleteme.txt` nằm trong thư mục hiện tại:

```
$ rm deleteme.txt
```

Để xoá một tập tin nằm trong một thư mục khác (*i.e.*, không trong thư mục đang làm việc hiện tại), bạn cần phải chứa cả *đường dẫn* tới tập tin. Nói cách khác, bạn đang chỉ ra vị trí của tập tin. Ví dụ, để xoá tập tin `deleteme.txt` nằm trong thư mục `/tmp/example`, hãy dùng lệnh sau:

```
$ rm /tmp/example/deleteme.txt
```

Lệnh `rmdir` tương tự như lệnh `rm`, ngoại trừ nó thường được dùng để xoá thư mục. Ví dụ, lệnh này sẽ xoá thư mục có tên là `newdirectory` mà ta đã tạo trước đó.

```
$ rmdir /tmp/example/newdirectory/
```

Giới thiệu về sudo

Khi Ubuntu được cài đặt lần đầu tiên nó sẽ tạo ra hai tài khoản: tài khoản sơ cấp của bạn và một tài khoản “root” để thao tác các thứ ở phía sau. Tài khoản root này có một số quyền cần thiết để chỉnh sửa các tập tin hệ thống và các thiết lập, thứ mà tài khoản sơ cấp của bạn không thể. Thay vì phải đăng xuất khỏi tài khoản sơ cấp của bạn và đăng nhập bằng tài khoản root, bạn có thể sử dụng lệnh `sudo` để mượn quyền của tài khoản root và thực hiện một số công việc quản trị ví dụ như cài đặt hoặc loại bỏ phần mềm, tạo hoặc loại bỏ người dùng mới, và chỉnh sửa các tập tin hệ thống.

Ví dụ, lệnh sau sẽ mở bộ soạn thảo văn bản mặc định của Ubuntu `gedit` với quyền root. Bạn sẽ có thể soạn thảo các tập tin hệ thống quan trọng vốn được bảo vệ. Mật khẩu bạn dùng cho lệnh `sudo` tương tự như mật khẩu mà bạn dùng để đăng nhập vào tài khoản chính của bạn, và được cài đặt trong suốt quá trình cài đặt Ubuntu.

```
$ sudo gedit [sudo] password for username: Opening  
gedit...
```

Khi sử dụng lệnh `sudo` trong terminal, bạn sẽ được yêu cầu nhập mật khẩu của bạn. Bạn sẽ không nhìn thấy bất cứ dấu chấm, dấu sao hoặc một ký tự nào xuất hiện trong terminal khi bạn nhập, tuy nhiên, đừng lo – đây chỉ là một chức năng bảo mật mở rộng để giúp bảo vệ bạn khỏi những ánh mắt tò mò.

! *Lệnh sudo cho bạn quyền truy cập không giới hạn vào các thiết lập và tập tin hệ thống quan trọng. Nó thực sự quan trọng, bạn chỉ nên sử dụng sudo nếu bạn hiểu mình đang làm gì. Bạn có thể tìm thêm thông tin về cách sử dụng sudo trong chương [Chương ??: ??](#).*

Quản lý phần mềm thông qua terminal

Trong Ubuntu có nhiều cách để quản lý phần mềm của bạn. Các công cụ GUI như Trung tâm phần mềm Ubuntu và Synaptic Package Manager đã được thảo luận ở trong chương [Chương ??: ??](#), tuy nhiên, rất nhiều người lại thích sử dụng lệnh apt (Advanced Packaging Tool) để quản lý phần mềm của họ từ trong terminal. Apt khá linh hoạt và chứa đựng một số công cụ, tuy nhiên, công cụ apt được sử dụng phần lớn là apt-get.

Sử dụng apt-get

Apt-get được dùng để cài đặt hoặc gỡ bỏ các gói khỏi hệ thống của bạn. Nó cũng được dùng để làm mới danh sách các gói có trong các kho, cũng như tải và cài đặt bất cứ cập nhật nào cho các phần mềm của bạn.

Cập nhật và nâng cấp

Lệnh apt-get update có thể được dùng để nhanh chóng làm mới danh sách các gói có trong kho mặc định của Ubuntu, cũng như các kho khác đã được thêm bởi người dùng (xem thêm [Chương ??: ??](#) để biết thêm chi tiết về các kho).

```
$ sudo apt-get update
```

Bạn có thể sử dụng apt-get upgrade để tải và cài đặt các gói cập nhật cho các gói bạn đã cài hiện tại. Sẽ tốt nhất nếu bạn chạy lệnh apt-get update trước khi chạy lệnh apt-get upgrade, để đảm bảo bạn lấy được những cập nhật gần đây nhất cho phần mềm của mình.

```
$ sudo apt-get upgrade
Reading package lists...Done
Building dependency tree
Reading state information...Done
The following
packages will be upgraded: tzdata 1 upgraded, 0 newly
installed, 0 to remove and 0 not upgraded. Need to get 683kB of
archives.

After this operation, 24.6kB disk space will be freed. Do you
want to
continue [Y/n]?
```

Terminal sẽ đưa ra cho bạn tổng quan về các gói sẽ được nâng cấp, kích thước tải về, không gian đĩa sẽ sử dụng (hoặc còn trống), và sẽ yêu cầu bạn xác nhận trước khi tiếp tục. Chỉ đơn giản bấm y và Enter, quá trình nâng cấp sẽ bắt đầu tải về và cài đặt giúp bạn.

Cài đặt và gỡ bỏ

Lệnh sau thường được dùng để cài đặt VLC apt-get:

```
$ sudo apt-get install vlc [sudo] password for
username:
```

Chú ý lệnh sudo trước lệnh apt-get. Trong phần lớn các trường hợp nó sẽ cần thiết phải sử dụng sudo khi cài đặt phần mềm, cũng như khi bạn chỉnh sửa các phần được bảo vệ của hệ thống. Rất nhiều lệnh chúng ta sử dụng ở đây yêu cầu quyền root, vì vậy bạn sẽ thấy sudo xuất hiện thường xuyên.

Để gỡ bỏ VLC, bạn phải gõ:

```
$ sudo apt-get remove vlc
```

Dọn dẹp hệ thống của bạn

Thông thường các phần mềm trong Ubuntu cần phụ thuộc vào các gói khác được cài đặt trên hệ thống của bạn để có thể chạy tốt. Nếu bạn cố gắng cài một gói mới và *các gói có liên quan* chưa được cài đặt, Ubuntu sẽ tự động tải và cài đặt chúng cùng lúc đó (các gói này có thể tìm thấy trong các kho của bạn). Khi bạn gỡ bỏ một gói ra khỏi Ubuntu, thì các gói liên quan đã từng được cài đặt kèm lại không được gỡ bỏ tự động.. Các gói này nằm trong hệ thống và có thể bị đẩy lên theo thời gian, gây tốn không gian đĩa. Một cách đơn giản để dọn dẹp hệ thống của bạn là sử dụng lệnh `apt-get autoremove`. Nó sẽ chọn và loại bỏ bất cứ gói này đã từng được tự động cài đặt nhưng không còn cần sử dụng nữa.

```
$ sudo apt-get autoremove
```

Một lệnh dọn dẹp khác nữa là `apt-get autoclean` nó sẽ gỡ bỏ các tập tin nằm trong các gói đã tải về.

Thêm các kho phần mềm mở rộng

Đôi khi bạn có thể muốn cài đặt một phần mềm không nằm trong kho chính nhưng lại có trong một PPA. Các PPA, hay còn gọi là các kho lưu trữ gói của cá nhân, chứa các phần mềm mà bạn có thể cài đặt bằng cách thêm PPA đó vào hệ thống của bạn. Trong các phiên bản trước của Ubuntu 9.10 thì thêm một PPA vào hệ thống của bạn có nghĩa là gõ một dòng lệnh dài vào trong terminal. Tuy nhiên, trong Ubuntu 9.10 và các bản mới hơn, thêm một PPA hoàn toàn dễ dàng chỉ với một dòng lệnh ngắn trong terminal.

```
$ sudo add-apt-repository ppa:example/ppa
```

Một khi bạn đã cài đặt một PPA bạn có thể cài phần mềm từ nó theo cách thông thường bằng lệnh `apt-get install`.

7 Bảo mật

Chương này thảo luận về cách giữ máy tính Ubuntu của bạn được bảo mật.

Tại sao Ubuntu lại an toàn

Ubuntu được bảo mật bởi một số lý do sau:

- Ubuntu phân biệt rõ ràng giữa người dùng thông thường và người quản trị.
- Các phần mềm nguồn mở như Ubuntu cho phép nhanh chóng phát hiện ra các khe hở bảo mật.
- Các gói vá bảo mật cho phần mềm nguồn mở như Ubuntu thường được phân phối nhanh chóng.
- Rất nhiều virus được thiết kế chỉ cho các hệ thống máy chạy Windows và không gây ảnh hưởng tới các hệ thống Ubuntu.

Các khái niệm và phương thức bảo mật cơ bản

Khi Ubuntu được cài đặt, nó tự động được cấu hình cho một người dùng cá nhân sử dụng. Nếu có nhiều hơn một người sử dụng Ubuntu, mỗi người nên có một tài khoản của riêng mình. Theo cách này, mỗi người dùng có thể có các thiết lập, tài liệu, và các tập tin khác cho riêng mình. Nếu cần thiết, bạn có thể bảo vệ các tập tin khỏi sự dòm ngó và chỉnh sửa của người khác mà không có đủ quyền. Xem thêm tại ?? để biết cách tạo thêm tài khoản người dùng.

Các quyền hạn

In Ubuntu, files and folders can be set up so that only specific users can view, modify, or run them. For instance, you might wish to Trong Ubuntu, các tập tin và thư mục có thể được cài đặt chỉ cho một số người dùng chỉ định được quyền xem, sửa hoặc chạy chúng. Ví dụ, bạn có thể chia sẻ các tập tin quan trọng với người khác, nhưng không muốn họ có thể sửa tập tin. Ubuntu điều khiển việc truy cập đến các tập tin trên máy tính của bạn thông qua một hệ thống các “quyền.” Các quyền là các thiết lập bạn có thể cấu hình để điều khiển chính xác cách các tập tin trên máy tính của bạn được truy cập và sử dụng.

Để biết thêm và việc điều chỉnh quyền, vui lòng ghé thăm trang <https://help.ubuntu.com/community/FilePermissions>.

Các mật khẩu

Bạn có thể sử dụng một mật khẩu mạnh để tăng độ bảo mật của hệ thống của mình. Mật khẩu của bạn không nên có chứa tên, các từ thông dụng hoặc các cụm từ thông dụng. Mặc định, độ dài tối thiểu của mật khẩu trong Ubuntu là bốn ký tự. Chúng tôi khuyên một mật khẩu nên có nhiều hơn so với số ký tự tối thiểu này.

Khoá màn hình

Khi bạn rời máy tính của bạn, bạn có thể muốn khoá màn hình. Khoá màn hình của bạn sẽ bảo vệ máy của bạn khỏi người khác sử dụng cho tới khi bạn nhập mật khẩu vào. Để khoá màn hình hãy:

- ▶ Bấm vào thực biểu tượng thực đơn phiền làm việc ở góc trên bên phải của bảng phía trên cùng, rồi chọn **Khoá màn hình**, hoặc
- ▶ nhấn tổ hợp **Ctrl+Alt+L** để khoá màn hình. Phím tắt này có thể thay đổi trong **Hệ thống ▶ Ua thích ▶ Các phím tắt**.

Các cập nhật hệ thống

Bảo mật tốt phụ thuộc vào mức độ cập nhật của hệ thống. Ubuntu cung cấp phần mềm miễn phí và các cập nhật bảo mật, và bạn nên áp dụng các cập nhật này. Xem thêm [Chương ??: ??](#) để biết cách cập nhật máy tính Ubuntu của bạn bằng các bản cập nhật và bản vá mới nhất.

Nguồn tin tưởng của hằng thứ ba

Thông thường, bạn sẽ phải thêm các ứng dụng vào máy tính thông qua Trung tâm phần mềm, nơi tải về phần mềm từ kho của Ubuntu như đã nói ở chương [Chương ??: ??](#). Tuy nhiên, đôi khi bạn cần phải thêm phần mềm từ các nguồn khác. Ví dụ, bạn có thể làm như thế khi một ứng dụng không sẵn có trong kho của Ubuntu, hoặc khi bạn cần một bản mới hơn bản đã có trong kho của Ubuntu.

Các kho thêm này có sẵn tại một số trang như [getdeb.net](#) và Launchpad PPA, mà có thể thêm vào như đã mô tả tại [Chương ??: ??](#). Bạn có thể tải về các gói DEB của một vài ứng dụng từ các trang dự án cá nhân trên mạng. Hoặc, bạn có thể xây dựng ứng dụng từ mã nguồn của họ (một chức năng nâng cao của cài đặt và sử dụng ứng dụng).

Sử dụng chỉ các nguồn bạn đã biết như trang của một dự án, PPA, hoặc một số kho của cộng đồng (ví dụ [getdeb.net](#)) là cách an toàn hơn so với việc tải về các ứng dụng từ một kho riêng (có thể là nó có tiếng tốt), cân nhắc khả năng tin cậy của nguồn, và hãy đảm bảo rằng bạn biết chính xác bạn đang cài gì lên máy.

Người dùng và nhóm người dùng

Giống như phần lớn các hệ điều hành, Ubuntu cho phép bạn tạo ra các tài khoản người dùng cho nhiều người, mỗi người có một số quyền để truy cập vào máy tính của bạn. Ubuntu cũng hỗ trợ nhóm người dùng, nó cho phép bạn quản lý nhiều người dùng cùng một lúc.

Mọi người dùng trong Ubuntu là thành viên của ít nhất một nhóm—tên nhóm tương tự như tên của người dùng. Một người dùng cũng có thể là thành viên của một nhóm khác. Bạn có thể cấu hình một số tập tin và thư mục để có thể được truy cập chỉ bởi người dùng hoặc nhóm này. Mặc định, một tập tin của người dùng chỉ cho phép người đó truy cập, các tập tin hệ thống thì chỉ có thể truy cập được bởi root.



Hình 7.1: Thêm, loại bỏ và thay đổi các tài khoản người dùng.

Quản lý người dùng

Bạn có thể quản lý người dùng và nhóm thông qua ứng dụng quản lý Người dùng và Nhóm. Để tìm ứng dụng này, bấm vào **Hệ thống** ➤ **Quản trị** ➤ **Người dùng và Nhóm**.

Để điều chỉnh thiết lập cho người dùng và nhóm hãy bấm vào biểu tượng chìa khoá ở cạnh cụm từ “Bấm để tạo thay đổi.” Bạn sẽ cần phải nhập mật khẩu để có thể tạo thay đổi cho các thiết lập của người dùng và nhóm.

Thêm người dùng Bấm nút **Thêm** xuất hiện ở phía dưới của danh sách tài khoản người dùng hiện tại đã sẵn sàng được tạo. Nhập tên người dùng và chọn các tùy chọn có liên quan rồi bấm **OK**. Một hộp thoại mới hiện ra sẽ hỏi bạn nhập mật khẩu cho người dùng mà bạn vừa tạo. Điền vào các ô, rồi bấm **OK** để xử lý. Các quyền mà bạn phân cho người dùng mới có thể thay đổi thông qua “Các thiết lập người dùng”.

Chỉnh sửa một người dùng Bấm vào tên một người dùng trong danh sách các người dùng, rồi bấm vào nút **Đổi...**, nó sẽ hiện ra một số tùy chọn sau:

- ▶ Loại tài khoản:
- ▶ Mật khẩu:

Để có những tùy chọn nâng cao hãy bấm vào nút **Các thiết lập nâng cao**. Thay đổi các thông tin thêm được yêu cầu trong hộp thoại xuất hiện. Bấm **OK** để lưu lại các thay đổi.

Xoá một người dùng Chọn một người dùng từ danh sách và bấm **Xoá**. Ubuntu sẽ tắt tài khoản của người dùng, nó sẽ không xoá thư mục nhà của người dùng này.

Quản lý các nhóm

Bấm vào nút **Quản lý các nhóm** để mở hộp thoại quản lý nhóm.

Thêm một nhóm Để thêm một nhóm, bấm vào **Thêm**. Trong hộp thoại hiện ra, nhập tên nhóm và chọn tên những người dùng bạn muốn thêm vào nhóm.

Chỉnh sửa nhóm Để chuyển người dùng trong một nhóm, hãy chọn nhóm và bấm vào nút **Thuộc tính**. Chọn hoặc bỏ chọn người dùng mong muốn, rồi bấm **OK** để áp dụng các thay đổi.

Xoá một nhóm Để xóa một nhóm, chọn nhóm và bấm **Xoá**

Áp dụng nhóm cho tập tin và thư mục

Để thay đổi nhóm gắn với tập tin hoặc thư mục, hãy mở trình duyệt tập tin Nautilus và chuyển tới tập tin hoặc thư mục phù hợp. Rồi, hoặc là chọn thư mục và chọn **Tập tin • Thư mục** từ thanh thực đơn, hoặc bấm phải vào tập tin hoặc thư mục và chọn **Thuộc tính**. Trong hộp thoại thuộc tính, bấm vào thẻ **Quyền** và chọn nhóm mong muốn từ danh sách **Nhóm**. Rồi đóng cửa sổ lại.

Sử dụng dòng lệnh

Bạn cũng có thể chỉnh sửa người dùng và nhóm thông qua dòng lệnh.

Chúng tôi khuyên bạn nên sử dụng chế độ đồ họa ở trên trừ khi bạn có một lý do phù hợp để sử dụng dòng lệnh. Để biết thêm thông tin về cách sử dụng dòng lệnh để chỉnh sửa người dùng và nhóm người dùng, vui lòng xem thêm hướng dẫn về máy chủ Ubuntu tại <https://help.ubuntu.com/9.10/serverguide/C/user-management.html>

Cài đặt một hệ thống bảo mật

Bạn có thể cũng muốn có một tường lửa, hoặc sử dụng mã hoá để tăng tính bảo mật cho hệ thống của mình.

Tường Lửa

Tường lửa là một ứng dụng bảo vệ cho máy tính của bạn khỏi những truy cập bất hợp pháp bởi kẻ xấu trên mạng hoặc trong mạng nội bộ. Tường lửa khoá các kết nối tới máy tính của bạn từ các nguồn không rõ ràng. Nó giúpA firewall is an application that protects your computer against unauthorized access by people on the Internet or your local network. Firewalls block connections to your computer from unknown sources. Nó giúp bảo vệ những lỗ hổng an ninh.

Tường lửa đơn giản (UFW) là chương trình cấu hình tường lửa chuẩn trong Ubuntu. Nó là một chương trình chạy ở dạng dòng lệnh, nhưng một chương trình có tên là Gufw cho phép bạn sử dụng giao diện đồ họa. Xem thêm tại [Chương ??: ??](#) để biết thêm về việc cài đặt gói Gufw.

Một khi đã cài đặt, khởi động Gufw bằng cách bấm vào **Hệ thống • Quản trị • Cấu hình tường lửa**. Để bật tường lửa, hãy chọn tùy chọn **Bật**. Mặc định, tất cả các kết nối tới đều bị từ chối. Thiết lập này phù hợp cho phần lớn mọi người.

Nếu bạn đang chạy một ứng dụng máy chủ trên hệ thống Ubuntu (ví dụ một máy chủ web, hoặc một máy chủ FTP), thì bạn cần phải mở các cổng cho các dịch vụ này sử dụng. Nếu bạn không có một máy chủ, bạn không nên mở bất cứ cổng nào.

Để mở một cổng hãy bấm vào nút **Thêm**. button. Với hầu hết các mục đích, chỉ thẻ **Định trước** là đủ. Hãy chọn **Cho phép** từ trong hộp đầu tiên và chọn chương trình hoặc dịch vụ cần thiết.

Thẻ **đơn giản** có thể được sử dụng để cho phép truy cập trên một cổng đơn, và thẻ **Nâng cao** được sử dụng để cho phép truy cập vào một dải các cổng.

Mã hóa

Bạn có thể muốn bảo vệ các dữ liệu cá nhân nhạy cảm—một ví dụ, các bản ghi tài chính—bằng cách mã hóa nó. Mã hóa một tập tin hoặc thư mục là “khoá” tập tin hoặc thư mục đó bằng cách mã hóa nó bằng một thuật toán để giữ nó khỏi sự tò mò cho tới khi nó được giải mã bằng một mật khẩu. Mã hóa dữ liệu cá nhân của bạn đảm bảo rằng không một ai có thể mở các thư mục cá nhân hoặc đọc các dữ liệu cá nhân mà không có khoá cá nhân của bạn.

Ubuntu chứa một số công cụ để mã hóa các tập tin và thư mục. Chương này sẽ thảo luận về hai điều này. Để biết thêm thông tin chi tiết về cách sử dụng mã hóa với các tập tin hoặc thư điện tử, vui lòng xem thêm tài liệu Giúp đỡ Từ Cộng Đồng Ubuntu tại <https://help.ubuntu.com/community>.

Thư mục Nhà

Khi cài đặt Ubuntu, ta có thể mã hóa một thư mục nhà của người dùng. Xem thêm [Chương ??: ??](#) để biết cách mã hóa thư mục nhà.

Thư mục cá nhân

Nếu bạn không chọn mã hóa nội dung thư mục nhà của người dùng, ta vẫn có thể mã hóa một thư mục đơn—tên là **Private**—trong thư mục nhà của người dùng. Để làm thế, hãy theo các bước sau:

1. Cài đặt gói phần mềm **ecryptfs-utils**.
2. Sử dụng terminal chạy lệnh **ecryptfs-setup-private** để cài đặt một thư mục cá nhân.
3. Nhập mật khẩu của bạn khi được nhắc.
4. Chọn hoặc đặt mới một mật khẩu.
5. Ghi pha mật khẩu vào trong một vị trí an toàn. **Nó được yêu cầu nếu bạn đã từng phải phục hồi dữ liệu thủ công.**
6. Đăng xuất và đăng nhập trở lại để gắn thư mục đã mã hóa.

Sau khi thư mục **Cá nhân** đã được cài đặt, bất cứ tập tin hoặc thư mục nào nằm trong nó đều sẽ được tự động mã hóa.

Nếu bạn muốn phục hồi các tập tin đã mã hóa bằng cách thủ công vui lòng xem thêm tại <https://help.ubuntu.com/community/EncryptedPrivateDirectory>.

8 Xử lý sự cố

Giải quyết các vấn đề

Đôi khi, những điều đơn giản lại không làm việc như chúng vốn có. May mắn thay, những vấn đề xảy ra trong khi làm việc với Ubuntu lại khá dễ để sửa. Dưới đây, chúng tôi sẽ hướng dẫn cách giải quyết một số vấn đề cơ bản mà người dùng có thể gặp phải khi sử dụng Ubuntu. Nếu bạn chưa giải quyết được vấn đề theo những lời khuyên ở dưới, xem thêm ?? để biết cách tìm kiếm hỗ trợ từ cộng đồng Ubuntu.

Hướng dẫn giải quyết sự cố

Chìa khoá để giải quyết sự cố là làm việc một cách chậm rãi và cẩn thận, tài liệu này sẽ thay bạn làm việc từng bước với hệ thống Ubuntu của bạn. Theo cách này, bạn sẽ có thể quay trở lại công việc của mình—và sẽ đưa ra thông tin về các bước mà bạn đã thử qua, trong trường hợp bạn cần sự giúp đỡ từ phía cộng đồng.

Ubuntu không khởi động sau khi bạn cài Windows

Đôi khi bạn có thể cài Ubuntu và chọn cài Microsoft Windows như một hệ điều hành thứ hai chạy cùng với Ubuntu. Trong khi cách này được Ubuntu hỗ trợ, nhưng bạn có thể gặp phải nó sau khi cài đặt Windows, bạn không còn có thể khởi động được Ubuntu nữa.

Khi lần đầu tiên bạn bật máy tính, một chương trình có tên là “bootloader” phải khởi động Ubuntu hoặc một hệ điều hành khác. Khi bạn cài đặt Ubuntu, bạn đã cài đặt một bootloader nâng cao có tên là **GRUB** cho phép bạn chọn giữa các hệ điều hành khác nhau trên máy tính của bạn, ví dụ như Ubuntu, Windows và các hệ điều hành khác. Tuy nhiên, khi bạn cài đặt Windows, nó sẽ thay thế GRUB bằng bootloader của nó, làm mất khả năng chọn hệ điều hành mà bạn thường hay dùng. Bạn có thể dễ dàng khôi phục lại GRUB—và lấy lại khả năng chọn hệ điều hành—bằng cách sử dụng CD mà bạn đã dùng để cài Ubuntu.

Đầu tiên, hãy cho CD Ubuntu vào máy tính của bạn và khởi động lại, hãy đảm bảo rằng máy tính của bạn sẽ khởi động hệ điều hành ở trên CD (xem thêm [Chương ??: ??](#)). Tiếp theo, hãy chọn ngôn ngữ và chọn **Thủ Ubuntu**. Đợi trong khi phần mềm đang tải. Bạn sẽ cần gõ một số mã để khôi phục bootloader của mình. Trong thực đơn **Các ứng dụng**, hãy bấm vào **Phụ kiện**, và bấm vào mục **Terminal**. Nhập các dòng sau:

```
$ sudo fdisk -l  
Disk /dev/hda: 120.0 GB, 120034123776 bytes  
255 heads, 63 sectors/track, 14593 cylinders  
Units = cylinders of 16065 * 512 = 8225280 bytes
```

Device	Boot	Start	End	Blocks	Id	System
/dev/sda1		1	1224	64228+	83	Linux

Definition: Một **bootloader** là phần mềm khởi động sẽ tải hệ điều hành khi bạn bật máy tính.

```
/dev/sda2      *        1225      2440    9767520  a5  Windows
/dev/sda3          2441     14593   97618972+  5  Extended
/dev/sda4          14532     14593    498015  82  Linux swap
```

Khu vực bống phân vùng không nằm trong đĩa đã chọn

Thông báo này có nghĩa là hệ thống của bạn (Linux, mà Ubuntu được phát triển dựa trên đó) đã được cài đặt trên ổ đĩa /dev/sda1, nhưng máy tính của bạn lại khởi động vào /dev/sda2 (nơi Windows đang nằm). Chúng ta cần sửa nó bằng cách nói cho máy tính biết cần khởi động vào thiết bị Linux.

Để làm như thế, đầu tiên hãy tạo một nơi để xử lý bộ cài đặt Ubuntu của bạn:

```
$ sudo mkdir /media/root
```

Tiếp theo, hãy liên kết bộ cài đặt Ubuntu của bạn với thư mục mới này:

```
$ sudo mount /dev/sda1 /media/root
```

Nếu bạn đã làm đúng, bạn sẽ phải nhìn thấy các dòng sau:

```
$ ls /media/root bin dev home lib mnt root srv usr boot
etc initrd lib64 opt sbin sys var cdrom initrd.img media proc
selinux tmp
vmlinuz
```

Giờ, bạn có thể cài lại GRUB:

```
$ sudo grub-install --root-directory=/media/root /dev/sda
Cài đặt đã xong. Không có thông báo lỗi. Đây là nội dung của bốn
đĩa thiết bị
/boot/grub/device.map. Khi tra xem nó đã đúng hay chưa. Nếu bất
cứ dòng
nào không đúng, hãy sửa nó và chạy lại đoạn mã
grub-install.
(hd0) /dev/sda
```

Cuối cùng, hãy lấy đĩa Ubuntu ra khỏi ổ CD-ROM, khởi động lại máy tính của bạn và tiếp tục sử dụng Ubuntu như trước.

Hướng dẫn này có thể không làm việc với tất cả người dùng Ubuntu, nó phụ thuộc vào các cách cấu hình khác nhau cho hệ thống. Tuy nhiên, đây là cách khuyên dùng, và phần lớn là sẽ thành công, để khôi phục GRUB. Nếu làm theo các bước này mà vẫn không khôi phục được GRUB trên máy của bạn, vui lòng thử một số cách khắc phục được nêu tại địa chỉ <https://help.ubuntu.com/community/RecoveringUbuntuAfterInstallingWindows>. Khi làm theo những bước này, đề nghị nhớ là bản cài đặt Ubuntu của bạn sử dụng Grub2. Hướng dẫn này là một bản sao của cách được miêu tả trong phần đầu của trang web kia. Đề nghị nên bắt đầu với phần thứ ba, <https://help.ubuntu.com/community/RecoveringUbuntuAfterInstallingWindows>.

Ubuntu không hiện màn hình đăng nhập khi khởi động máy tính

Cách đơn giản và dễ dàng nhất để khắc phục vấn đề này là yêu cầu Ubuntu khôi phục lại cấu hình đồ họa. Nhấn và giữ **Control**, **Alt** and **F1**. Bạn sẽ

Note: Thiết bị (/dev/sda1, /dev/sda2, etc.) chúng ta đang tìm được định danh bởi từ "Linux" trong cột Hệ thống. Chính sửa theo hướng dẫn ở dưới nếu thành công, hay thay thế /dev/sda1 bằng tên của thiết bị Linux của bạn.

thấy một màn hình đen trắng với một dấu nhắc tên tài khoản và mật khẩu của bạn.

Nhập tài khoản của bạn, nhấn **Enter**, rồi nhập mật khẩu của bạn. (Các ký tự sẽ không xuất hiện trên màn hình khi bạn gõ mật khẩu. Đừng lo—trạng thái này là hoàn toàn bình thường và dành cho mục đích bảo mật.) Tiếp theo, hãy nhập đoạn mã sau và nhấn enter:

```
$ sudo dpkg-reconfigure -phigh xserver-xorg
```

Nhập mật khẩu của bạn ở dấu nhắc, như trên. Cho phép Ubuntu xử lý lệnh, rồi nhấn enter:

```
$ sudo reboot now
```

Ubuntu sẽ khởi động lại, và màn hình đăng nhập của bạn sẽ được khôi phục trở lại.

Quên mật khẩu

Nếu bạn quên, bạn phải dùng "Chế độ Giải cứu" để lấy lại mật khẩu.

Để khởi động chế độ Giải cứu, bạn tắt máy đi và bật lại. Khi máy tính khởi động và đến màn hình chữ trắng nền đen và có dòng đếm ngược (the GRUB prompt), bạn nhấn **Esc**. Dùng các phím mũi tên để di chuyển và chọn **Chế độ Giải cứu**. Chế độ Giải cứu là dòng thứ hai trong danh sách.



Hình 8.1: Màn hình GRUB để bạn chọn Chế độ Giải cứu.

Đợi cho Ubuntu khởi động. Thay bằng màn hình đăng nhập như mọi khi, bạn sẽ thấy một cửa sổ lệnh như thế này:

```
root@cáigìđó#
```

Để đặt lại mật khẩu, bạn gõ:

```
$ passwd username
```

Điền tên đăng nhập của bạn vào chỗ “username”. Ubuntu sẽ cho phép bạn đặt một mật khẩu mới. Gõ mật khẩu mới vào và nhấn enter. Sau đó gõ lại mật khẩu mới, lại ấn enter. (Ubuntu sẽ hỏi bạn mật khẩu hai lần để tránh việc bạn gõ nhầm). Khi đã cài đặt được mật khẩu mới thì bạn quay về chế độ bình thường bằng cách nhấn:

```
$ init 2
```

Đăng nhập như bình thường và tiếp tục thường thức Ubuntu.

Tôi đã lỡ tay xoá vài tập tin tôi cần

Nếu bạn vừa mới lỡ tay xoá một tập tin, bạn có thể khôi phục nó từ thư mục Thùng rác của Ubuntu. Đây là thư mục đặc biệt, nơi Ubuntu lưu các tập tin bị xoá trước khi xoá hẳn chúng ra khỏi máy tính của bạn.

Để truy cập thư mục rác, hãy chọn **Các nơi ▶ Máy tính** từ bảng ở phía trên cùng, rồi chọn **Thùng rác** từ danh sách các nơi trong bảng phía bên tay trái của cửa sổ vừa xuất hiện (hoặc, bấm vào applet thùng rác ở góc xa bên phải của bảng phía dưới cùng). Để xóa một thứ trong thư mục này và khôi phục chúng cho máy tính của bạn, bấm phải vào thứ bạn muốn và chọn **Khôi phục**, hoặc kéo chúng đến bất cứ nơi nào bạn muốn (chúng tôi khuyên nên là một nơi dễ nhớ, ví dụ thư mục nhà hoặc mặt bàn làm việc của bạn).

Làm sao để dọn dẹp Ubuntu?

Phần lớn thời gian, các hệ thống gói phần mềm của Ubuntu có thể tạo ra các gói không cần sử dụng nữa hoặc các tập tin tạm thời. Các tập tin tạm thời này, hay còn gọi là cache, bao gồm các tập tin đóng gói của tất cả các gói mà bạn đã cài đặt. Thêm chí, cache này có thể tăng lên khá lớn. Xóa bỏ chúng cho phép bạn lấy lại được không gian cho ổ đĩa cứng để có thể lưu trữ thêm các tài liệu, nhạc, ảnh hoặc các tập tin khác của bạn.

Để xóa cache, bạn có thể sử dụng hoặc là tùy chọn **clean**, hoặc là tùy chọn **autoclean** trong lệnh **apt-get**. Lệnh **clean** sẽ loại bỏ mọi thứ đã được cache, trong khi lệnh **autoclean** chỉ loại bỏ những thứ được cache mà không còn được tải nữa (những thứ này thường là không cần thiết). Để chạy lệnh **clean**, hãy mở **Terminal** và gõ:

```
$ sudo apt-get clean
```

Các gói có thể không cần được dùng nữa qua thời gian. Nếu một gói đã được cài đặt để chạy cùng với một chương trình khác—và chương trình này có thể được loại bỏ—you không cần có gói hỗ trợ nữa. Bạn có thể loại bỏ nó bằng lệnh **autoremove**.

Tải **Terminal** và gõ:

```
$ sudo apt-get autoremove
```

để bỏ các gói không cần thiết.

Tôi không thể chơi các tập tin âm thanh và hình ảnh

Rất nhiều các định dạng sử dụng để lưu nội dung đa phương tiện là **độc quyền**, nghĩa là nó không được cho dùng, sửa đổi và phân phối miễn phí với một hệ điều hành nguồn mở như Ubuntu. Bởi vậy, Ubuntu mặc định không có khả năng sử dụng các định dạng này; tuy nhiên, người dùng có thể dễ dàng cấu hình Ubuntu để sử dụng các định dạng độc quyền này. Để biết thêm thông tin về sự khác nhau giữa nguồn mở và độc quyền vui lòng xem thêm tại [Chương ??: ??](#).

Nếu bạn thấy mình cần phải sử dụng một định dạng độc quyền, bạn có thể cài đặt các tập tin cần thiết để có thể sử dụng định dạng này chỉ bằng một lệnh. Trước khi sử dụng lệnh này, hãy đảm bảo rằng bạn đã bật kho Tháo má và Giới hạn. Xem thêm cách làm tại ??.

Mở Trung tâm phần mềm Ubuntu bằng cách chọn nó từ thực đơn **Ứng dụng**. Tìm kiếm **ubuntu-restricted-extras** bằng cách gõ “ubuntu restricted extras” trong hộp tìm kiếm ở phía bên phải của cửa sổ chính của Trung tâm phần mềm Ubuntu. Khi Trung tâm phần mềm tìm ra phần mềm phù hợp, hãy bấm vào mũi tên bên cạnh tiêu đề của nó. Bấm **Cài đặt**, rồi đợi trong khi Ubuntu cài đặt phần mềm phù hợp này.

Sau khi Ubuntu đã cài xong phần mềm, nội dung giàu phương tiện của bạn sẽ làm việc được hoàn toàn bình thường.

Làm thế nào để tôi có thể thay đổi được độ phân giải màn hình của mình?

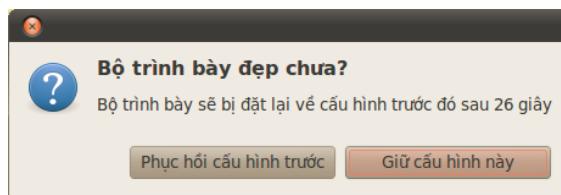
Hình ảnh trên mỗi màn hình là sự tổng hợp của hàng triệu chấm màu nhỏ được gọi là các điểm ảnh. Thay đổi số lượng điểm ảnh hiện thị trên màn hình của bạn thì gọi là “thay đổi độ phân giải.” Tăng độ phân giải sẽ giúp hiển thị hình ảnh sắc nét hơn, những cũng khiến cho chúng bị nhỏ hơn. Ngược lại khi độ phân giải màn hình giảm đi. Phần lớn các màn hình đều có một “độ phân giải chính,” là độ phân giải gần nhất với số điểm ảnh của mình. Màn hình của bạn sẽ thường là rõ nét nhất khi hệ điều hành của bạn sử dụng một độ phân giải phù hợp với độ phân giải chính của màn hình của bạn.

Ứng dụng **Màn hình** cho phép người dùng thay đổi độ phân giải. Mở nó bằng cách chọn **Hệ thống** từ thực đơn Chính, rồi chọn **Ưa thích và Màn hình**. Độ phân giải có thể được thay đổi thông qua danh sách của chương trình. Chọn tùy chọn cao hơn trong danh sách (ví dụ, với số lớn hơn) sẽ tăng độ phân giải.

Bạn có thể áp dụng một số độ phân giải khác nhau bằng cách bấm vào **Áp dụng** ở dưới đáy cửa sổ khi bạn tìm ra độ phân giải phù hợp nhất cho mình. Thông thường độ phân giải cao nhất sẽ là độ phân giải chính. Chọn một độ phân giải và bấm **Áp dụng** sẽ tạm thời thay đổi độ phân giải màn hình tới giá trị đã chọn. Một hộp thoại sẽ hiện ra. Nó cho phép bạn quay trở lại độ phân giải trước đó hoặc giữ độ phân giải hiện tại. Hộp thoại biến mất sau 30 giây, và tự khôi phục lại độ phân giải cũ. Chức năng này giúp bạn tránh bị gặp phải lỗi khi chọn sử dụng những độ phân giải không thích



Hình 8.2: Bạn có thể thay đổi các thiết lập hiển thị của mình.
Hình 8.3: Bạn có thể quay về các thiết lập cũ nếu bạn muốn.



hợp với màn hình của bạn khiến nó không thể hoạt động được. Sau khi bạn hoàn thành việc thiết lập cho độ phân giải màn hình, hãy bấm **Đóng**.

Ubuntu không làm việc tốt trên máy Apple MacBook hoặc MacBook Pro

Khi cài đặt trên một notebook của Apple—ví dụ MacBook hoặc MacBook Pro—Ubuntu không phải luôn luôn bắt tất cả các thành phần sẵn có của máy tính, bao gồm máy quay iSight và thiết bị mạng không dây Airport. May mắn là cộng đồng Ubuntu đã có tài liệu để khắc phục những vấn đề này và nhiều vấn đề khác nữa. Nếu bạn gặp vấn đề khi cài đặt hoặc sử dụng Ubuntu với máy Apple notebook của mình, xin vui lòng xem hướng dẫn tại <https://help.ubuntu.com/community/MacBook>. Bạn có thể chọn những hướng dẫn phù hợp với dòng máy của mình. Để biết thêm cách làm, vui lòng xem thêm tại trang web ở trên.

Ubuntu không làm việc tốt trên máy Asus EeePC của tôi

Khi cài đặt trên máy notebook của Asus—ví dụ EeePC—Ubuntu không phải lúc nào cũng bắt hết các thành phần có sẵn trong máy, bao gồm các phím tắt và thiết bị mạng không dây. Cộng đồng Ubuntu đã có tài liệu về cách sửa các vấn đề này và nhiều vấn đề khác nữa. Nếu bạn gặp bất cứ khó khăn nào trong quá trình cài đặt hoặc sử dụng Ubuntu với máy Asus EeePC của mình, xin vui lòng làm theo hướng dẫn tại địa chỉ <https://help.ubuntu.com/community/EeePC>. Trang tài liệu này bao gồm những thông tin dành cho các dòng máy EeePC.

Phần cứng của tôi làm việc không đúng

Ubuntu thỉnh thoảng gặp khó khăn khi chạy trên một máy tính mà nhà sản xuất phần cứng sử dụng các thành phần không theo chuẩn hoặc độc quyền. Cộng đồng Ubuntu đưa ra các tài liệu giúp bạn giải quyết các rắc rối mà có thể phát sinh trong trường hợp này, bao gồm những vấn đề về các mạng không dây, máy quét, chuột và máy in. Bạn có thể tìm thấy các giải pháp hoàn chỉnh cho các vấn đề về phần cứng trong wiki hỗ trợ của Ubuntu, truy cập tại <https://wiki.ubuntu.com/HardwareSupport>. Nếu phần cứng của bạn gặp vấn đề, vui lòng xem thêm tại ?? để có thêm các tùy chọn giải quyết hoặc có thêm các thông tin về việc hỗ trợ hoặc giúp đỡ từ người dùng Ubuntu.

Tìm thêm giúp đỡ

Hướng dẫn này không chứa tất cả các công việc, luồng hoặc các vấn đề có thể xảy ra trong Ubuntu. Nếu bạn yêu cầu những trợ giúp không nằm trong tài liệu này, bạn có thể tìm những cơ hội được hỗ trợ trực tuyến. Bạn có thể truy cập những tài liệu miễn phí và bao quát hơn, hoặc mua những gói trợ giúp chuyên nghiệp, yêu cầu cộng đồng hỗ trợ hoặc khám phá những giải pháp kỹ thuật. Thông tin thêm bạn có thể truy cập tại địa chỉ sau::
<http://www.ubuntu.com/support>

9 Học thêm

Tôi có thể làm gì khác nữa với Ubuntu?

Bây giờ, bạn có thể sử dụng bàn làm việc Ubuntu cho các hoạt động hàng ngày của mình như duyệt web và soạn thảo văn bản. Nhưng bạn có thể có hứng thú trong việc tìm hiểu về các phiên bản của Ubuntu mà bạn có thể tích hợp vào trong cuộc sống số của bạn. Trong chương này, chúng tôi sẽ cung cấp cho bạn thông tin thêm về các phiên bản của Ubuntu phù hợp với từng công việc cụ thể. Để làm thế, đầu tiên, chúng ta sẽ thảo luận về các công nghệ đã giúp cho Ubuntu là một tập hợp các phần mềm mạnh mẽ.

Phần mềm nguồn mở

Ubuntu là một phần mềm nguồn mở. Hiểu đơn giản, phần mềm nguồn mở là một phần mềm mà mã nguồn của nó không thuộc sở hữu của riêng ai cả và nó miễn phí. Nó tạo ra sự khác biệt cho Ubuntu với các phần mềm bản quyền khác mà người dùng phải mua bản quyền trước khi muốn dùng. Microsoft Windows và Adobe Photoshop là các ví dụ về phần mềm sở hữu riêng.

Người dùng máy tính có thể chia sẻ và phân phối phần mềm nguồn mở mà không cần lo lắng mình vi phạm các luật sở hữu trí tuệ. Họ có thể chỉnh sửa phần mềm nguồn mở cho phù hợp với nhu cầu cá nhân, cải tiến nó, hoặc dịch nó sang ngôn ngữ khác. Bởi vì phần mềm nguồn mở được phát triển bởi cộng đồng rộng lớn của các lập trình viên và được phân phối trên toàn thế giới, nó mang lại lợi ích là có vòng đời phát triển nhanh và tốc độ phân phối bản vá an ninh trong chớp mắt (với điều kiện ai đó khám phá ra lỗi trong phần mềm). Nói cách khác, phần mềm nguồn mở cập nhật sớm, nâng cao và ngày càng bảo mật hơn theo từng ngày do lập trình viên trên toàn thế giới liên tục phát triển nó.

Từ những đặc điểm kỹ thuật nâng cao này, phần mềm nguồn mở luôn có những lợi ích về kinh tế. Phần lớn phần mềm nguồn mở là miễn phí để sử dụng. Người dùng không cần phải trả phí bản quyền để chạy Ubuntu là một ví dụ.

Để biết thêm về phần mềm nguồn mở, vui lòng xem định nghĩa về phần mềm nguồn mở của Open Source Initiative tại <http://www.opensource.org/docs/definition.php>.

Các họ phân phối

Ubuntu là một trong những hệ điều hành phổ biến của dòng Linux (một hệ điều hành mã nguồn mở). Trong khi các phiên bản khác của Linux, hay gọi là “các phân phối,” có thể trông khác so với Ubuntu, chúng chia sẻ cùng các đặc tính với nhau bởi vì chúng có cùng nguồn.

Các phân phối Linux có thể được chia làm hai họ chính: họ Debian và họ Red Hat. Mỗi họ được đặt tên của một phân phối nó dựa vào. Ví dụ,

Mã nguồn là những tập tin được viết để tạo ra chương trình.

Phần mềm độc quyền là phần mềm không thể sao chép, sửa chữa hoặc phân phối tự do.

Một phân phối, hay gọi là một “distro,” là một hệ điều hành được tạo nên từ các chương trình nguồn mở, gộp lại với nhau để giúp chúng dễ dàng được cài đặt và sử dụng.

“Debian” là tên của một họ phân phối của một nhánh của Debian. Ubuntu là một phần của họ Debian, ví dụ như Linux Mint, Xandros và Crunchbang Linux. Các phân phối của dòng Red Hat bao gồm Fedora, OpenSUSE và Mandriva.

Sự khác nhau chính giữa dòng Debian và Red Hat là hệ thống mà chúng sử dụng để cài đặt phần mềm. Các hệ thống được gọi là “hệ thống quản lý gói.” Các gói phần mềm Debian là các tập tin DEB, trong khi các gói phần mềm Red Hat là các tập tin RPM. Để biết thêm thông tin về việc quản lý gói, vui lòng xem thêm tại [Chương ??: ??](#).

Bạn cũng sẽ tìm thấy các phân phối dùng cho một số mục đích riêng biệt nào đó. Tiếp theo, chúng tôi sẽ mô tả về các phiên bản của Ubuntu và giải thích về cách sử dụng của mỗi phiên bản này.

Chọn một phiên bản Ubuntu và các dẫn xuất của nó

Bởi vì Ubuntu dựa trên Debian, một số phân phối của nó lại dựa trên Ubuntu. Một số được tạo ra cho các mục đích thông thường, và mỗi bản này chỉ khác nhau ở các phần mềm đi kèm với nó. Các phiên bản khác được thiết kế cho các mục đích đặc biệt.

Bốn dẫn xuất được biết đến và hỗ trợ bởi Canonical và cộng đồng Ubuntu là:

- ▶ **Ubuntu phiên bản netbook** được tối ưu hóa cho các dòng máy netbook.
- ▶ **Kubuntu**, sử dụng môi trường đồ họa KDE thay cho GNOME trong Ubuntu;
- ▶ **Edubuntu**, được thiết kế cho sử dụng trong trường học; và
- ▶ **Ubuntu Server Edition**, được thiết kế cho các máy chủ, và thường không được sử dụng như một hệ điều hành để bàn vì nó không có giao diện đồ họa.

Ngoài ra cũng có bốn biến thể khác của Ubuntu, bao gồm:

- ▶ **Xubuntu**, sử dụng môi trường đồ họa Xfce thay cho GNOME trong Ubuntu;
- ▶ **Lubuntu**, sử dụng môi trường đồ họa LXDE.
- ▶ **Ubuntu Studio**, được thiết kế để tạo và chỉnh sửa đa phương tiện; và
- ▶ **Mythbuntu**, được thiết kế cho việc tạo ra một rạp hát tại gia trên PC với MythTV (một chương trình ghi hình kỹ thuật số mã nguồn mở).

Để biết thêm thông tin về những phân phối này, vui lòng xem thêm tại <http://www.ubuntu.com/products/whatisubuntu/derivatives>.

Phiên bản Ubuntu dành cho Netbook

Phiên bản Ubuntu dành cho Netbook là một phiên bản của Ubuntu được thiết kế dành cho các máy netbook. Nó được tối ưu hóa cho những thiết bị tính toán có màn hình nhỏ và tài nguyên bị giới hạn (giống như các vi xử lý tiết kiệm năng lượng và những ổ cứng loại nhỏ phổ biến trong các dòng netbook hiện nay). Phiên bản Ubuntu dành cho netbook có một giao diện duy nhất và là tập hợp của một nhóm các phần mềm ứng dụng phù hợp cho những người có nhu cầu di lại nhiều.

Hệ thống quản lý gói có nghĩa là mỗi người dùng có thể cài đặt, gỡ bỏ và tổ chức các phần mềm trên máy tính với một hệ điều hành mã nguồn mở như Ubuntu.

Netbook là những máy tính có thiết kế rẻ, tiêu tốn ít năng lượng chuyên dùng cho mục đích truy cập mạng.

Bởi vì rất nhiều netbook không có ổ CD-ROM, phiên bản Ubuntu dành cho netbook cho phép bạn cài đặt thông qua các ổ đĩa USB. Để biết cách cài đặt phiên bản Ubuntu dành cho netbook, vui lòng xem thêm tại <https://help.ubuntu.com/community/Installation/FromImgFiles>.

Phiên bản Ubuntu dành cho máy chủ

Phiên bản Ubuntu dành cho máy chủ là một hệ điều hành được tối ưu cho việc thực hiện công việc cho nhiều người cùng lúc khi được cài đặt trên các máy chủ. Các công việc như chia sẻ tập tin và trang web, dịch vụ thư điện tử. Nếu bạn có kế hoạch sử dụng máy tính để thực hiện những công việc kiểu này, bạn có thể muốn sử dụng bản phân phối máy chủ này cho các phần cứng máy chủ.

Hướng dẫn này không giải thích tiến trình hoạt động bảo mật của máy chủ web hoặc cách thực thi các công việc với phiên bản Ubuntu dành cho máy chủ. Để biết thêm thông tin về cách sử dụng phiên bản Ubuntu dành cho máy chủ, vui lòng xem thêm hướng dẫn tại <http://www.ubuntu.com/products/whatisubuntu/serveredition>.

Máy chủ là một máy tính được cấu hình để quản lý, hoặc “phục vụ,” các tập tin để nhiều người cùng truy cập.

Ubuntu Studio

Dẫn xuất Ubuntu này được thiết kế dành cho những người sử dụng máy tính để tạo và chỉnh sửa các dự án đa phương tiện. Những ứng dụng của nó giúp người dùng xử lý ảnh, soạn nhạc và chỉnh sửa phim. Trong khi người dùng có thể cài đặt những ứng dụng này trên các máy tính chạy phiên bản Ubuntu dành cho máy để bàn, Ubuntu Studio lại cài đặt sẵn chúng ngay khi bạn cài đặt hệ điều hành.

Nếu bạn muốn biết thêm về Ubuntu Studio (hoặc muốn có một bản sao của nó), vui lòng ghé thăm địa chỉ <http://ubuntustudio.org/home>.

Mythbuntu

Mythbuntu cho phép người dùng biến máy tính của họ thành một hệ thống giải trí. Nó giúp người dùng tổ chức và xem các nội dung đa phương tiện khác nhau như phim ảnh, các chương trình ti vi và các đoạn phim quảng bá. Người dùng sử dụng bộ TV trên máy tính có thể sử dụng Mythbuntu để ghi hình và xem ti vi.

Để biết thêm thông tin về Mythbuntu, vui lòng ghé thăm <http://www.mythbuntu.org/>.

32-bit hay 64-bit?

Như đã đề cập trước đó trong hướng dẫn này, Ubuntu và các biến thể của nó đều có 2 phiên bản: 32-bit và 64-bit. Sự khác nhau này chủ yếu ở cách máy tính xử lý thông tin. Các máy tính có khả năng chạy các phần mềm 64-bit có khả năng xử lý nhiều thông tin hơn so với các máy tính chạy các phần mềm 32-bit; tuy nhiên hệ thống 64-bit lại yêu cầu nhiều bộ nhớ để làm việc hơn. Và những máy tính này có hiệu năng cao hơn khi chạy các phần mềm 64-bit.

Tại sao chọn một trong những phiên bản? Hãy chú ý vào phiên bản bạn chọn dựa vào những yếu tố sau:

- Nếu máy tính của bạn thuộc đời cũ (trước năm 2007), thì bạn nên chọn phiên bản Ubuntu 32-bit. Nó cũng là trang hợp phổ biến cho các máy netbook.
- Nếu máy tính của bạn có nhiều hơn 4 GB bộ nhớ (RAM), thì bạn nên chọn cài đặt phiên bản 64-bit để có thể sử dụng hết tất cả bộ nhớ đã cài đặt.

Tìm thêm thông tin trợ giúp và hỗ trợ

Hướng dẫn này không có mục đích sẽ giúp bạn trả lời hết mọi thắc mắc về Ubuntu. Bởi vì *Làm quen với Ubuntu 10.04* sẽ không trả lời mọi câu hỏi của bạn được, chúng tôi khuyên bạn nên tìm từ sự giúp đỡ của cộng đồng người dùng Ubuntu để tìm thêm thông tin, yêu cầu trợ giúp về kỹ thuật hoặc hỏi thêm về máy tính của bạn. Tiếp theo, chúng ta sẽ thảo luận về một số tài nguyên—năm cả ở trong hệ điều hành và trên mạng—giúp bạn hiểu thêm về Ubuntu và các phiên bản Linux khác.

Giúp đỡ hệ thống

Nếu bạn cần thêm trợ giúp khi sử dụng Ubuntu hoặc những ứng dụng của nó, hãy bấm vào biểu tượng **Giúp đỡ** trong bảng điều khiển phía trên, hoặc chuyển tới thực đơn **Hệ thống ▶ Giúp đỡ và Hỗ trợ**. Hệ thống trợ giúp sẵn có của Ubuntu sẽ bao hàm mọi chủ đề cho bạn.

Giúp đỡ Ubuntu trực tuyến

Đội Tài liệu Ubuntu đã tạo ra và giữ một danh sách các trang wiki được thiết kế để giúp đỡ cả những người dùng mới và người dùng có kinh nghiệm học thêm về Ubuntu. Bạn có thể truy cập tại <http://help.ubuntu.com>.

Những diễn đàn Ubuntu

Diễn đàn Ubuntu là những diễn đàn chính thức của cộng đồng Ubuntu. Hàng triệu người dùng Ubuntu sử dụng chúng hàng ngày để tìm kiếm trợ giúp từ những người khác. Bạn có thể tạo một tài khoản diễn đàn Ubuntu chỉ trong vài phút. Để tạo tài khoản và học thêm về Ubuntu từ những thành viên trong cộng đồng, vui lòng ghé thăm <http://ubuntuforums.org>.

Những câu trả lời từ Launchpad

Launchpad, một kho mã nguồn mở và là một cộng đồng người dùng, cung cấp dịch vụ hỏi và trả lời cho phép bất cứ ai cũng có thể đặt câu hỏi về những chủ đề có liên quan tới Ubuntu. Đăng ký một tài khoản Launchpad chỉ mất vài phút. Để đặt câu hỏi, vui lòng ghé thăm Launchpad tại địa chỉ <https://answers.launchpad.net/ubuntu/+addquestion>.

Hội thoại thời gian thực

Nếu bạn đã quen với cách hội thoại theo kíp (IRC), bạn có thể sử dụng những chương trình hội thoại ví dụ XChat hoặc Pidgin để tham gia vào kênh #ubuntu trên irc.freenode.net. Tại đây, hàng trăm người dùng tình nguyện có thể trả lời những câu hỏi của bạn hoặc mời bạn hỗ trợ thời gian thực.

Thêm về sự giúp đỡ từ cộng đồng và chính thức từ Ubuntu, bạn sẽ thường xuyên tìm thấy những giúp đỡ từ các bên thứ ba ở trên mạng. Trong khi những tài liệu này có thể là những tài nguyên tốt, một số lại đưa thông tin sai hoặc đã quá hạn. Sẽ luôn là cách tốt khi kiểm tra thông tin từ những nguồn của bên thứ ba này trước khi nhận lời khuyên của họ.

Những đội LoCos

Trong cộng đồng Ubuntu là hàng tá những nhóm người dùng bản xứ, họ được gọi là “những đội LoCo.” Nằm ở khắp nơi trên thế giới, những đội này đưa ra những hỗ trợ và lời khuyên, trả lời những câu hỏi và thúc đẩy Ubuntu trong cộng đồng của họ bằng cách cung cấp những sự kiện quan trọng. Để xác định và liên hệ với đội LoCo ở gần bạn nhất, vui lòng xem ghé thăm địa chỉ <http://loco.ubuntu.com/>.

Hỗ trợ cộng đồng

Nếu bạn đã tìm hết tất cả các tài nguyên mà vẫn chưa tìm ra câu trả lời cho những câu hỏi của mình, vui lòng ghé thăm Hỗ trợ cộng đồng tại <http://www.ubuntu.com/support/CommunitySupport>.

A License

THE WORK (AS DEFINED BELOW) IS PROVIDED UNDER THE TERMS OF THIS CREATIVE COMMONS PUBLIC LICENSE (“CCPL” OR “LICENSE”). THE WORK IS PROTECTED BY COPYRIGHT AND/OR OTHER APPLICABLE LAW. ANY USE OF THE WORK OTHER THAN AS AUTHORIZED UNDER THIS LICENSE OR COPYRIGHT LAW IS PROHIBITED.

BY EXERCISING ANY RIGHTS TO THE WORK PROVIDED HERE, YOU ACCEPT AND AGREE TO BE BOUND BY THE TERMS OF THIS LICENSE. TO THE EXTENT THIS LICENSE MAY BE CONSIDERED TO BE A CONTRACT, THE LICENSOR GRANTS YOU THE RIGHTS CONTAINED HERE IN CONSIDERATION OF YOUR ACCEPTANCE OF SUCH TERMS AND CONDITIONS.

1. Definitions

- (a) “Adaptation” means a work based upon the Work, or upon the Work and other pre-existing works, such as a translation, adaptation, derivative work, arrangement of music or other alterations of a literary or artistic work, or phonogram or performance and includes cinematographic adaptations or any other form in which the Work may be recast, transformed, or adapted including in any form recognizably derived from the original, except that a work that constitutes a Collection will not be considered an Adaptation for the purpose of this License. For the avoidance of doubt, where the Work is a musical work, performance or phonogram, the synchronization of the Work in timed-relation with a moving image (“synching”) will be considered an Adaptation for the purpose of this License.
- (b) “Collection” means a collection of literary or artistic works, such as encyclopedias and anthologies, or performances, phonograms or broadcasts, or other works or subject matter other than works listed in Section 1(f) below, which, by reason of the selection and arrangement of their contents, constitute intellectual creations, in which the Work is included in its entirety in unmodified form along with one or more other contributions, each constituting separate and independent works in themselves, which together are assembled into a collective whole. A work that constitutes a Collection will not be considered an Adaptation (as defined below) for the purposes of this License.
- (c) “Creative Commons Compatible License” means a license that is listed at <http://creativecommons.org/compatiblelicenses> that has been approved by Creative Commons as being essentially equivalent to this License, including, at a minimum, because that license: (i) contains terms that have the same purpose, meaning and effect as the License Elements of this License; and, (ii) explicitly permits the relicensing of adaptations of works made available under that license under this License or a Creative Commons jurisdiction license with the same License Elements as this License.

- (d) “Distribute” means to make available to the public the original and copies of the Work or Adaptation, as appropriate, through sale or other transfer of ownership.
- (e) “License Elements” means the following high-level license attributes as selected by Licensor and indicated in the title of this License: Attribution, ShareAlike.
- (f) “Licensor” means the individual, individuals, entity or entities that offer(s) the Work under the terms of this License.
- (g) “Original Author” means, in the case of a literary or artistic work, the individual, individuals, entity or entities who created the Work or if no individual or entity can be identified, the publisher; and in addition
 - (i) in the case of a performance the actors, singers, musicians, dancers, and other persons who act, sing, deliver, declaim, play in, interpret or otherwise perform literary or artistic works or expressions of folklore;
 - (ii) in the case of a phonogram the producer being the person or legal entity who first fixes the sounds of a performance or other sounds; and,
 - (iii) in the case of broadcasts, the organization that transmits the broadcast.
- (h) “Work” means the literary and/or artistic work offered under the terms of this License including without limitation any production in the literary, scientific and artistic domain, whatever may be the mode or form of its expression including digital form, such as a book, pamphlet and other writing; a lecture, address, sermon or other work of the same nature; a dramatic or dramatico-musical work; a choreographic work or entertainment in dumb show; a musical composition with or without words; a cinematographic work to which are assimilated works expressed by a process analogous to cinematography; a work of drawing, painting, architecture, sculpture, engraving or lithography; a photographic work to which are assimilated works expressed by a process analogous to photography; a work of applied art; an illustration, map, plan, sketch or three-dimensional work relative to geography, topography, architecture or science; a performance; a broadcast; a phonogram; a compilation of data to the extent it is protected as a copyrightable work; or a work performed by a variety or circus performer to the extent it is not otherwise considered a literary or artistic work.
- (i) “You” means an individual or entity exercising rights under this License who has not previously violated the terms of this License with respect to the Work, or who has received express permission from the Licensor to exercise rights under this License despite a previous violation.
- (j) “Publicly Perform” means to perform public recitations of the Work and to communicate to the public those public recitations, by any means or process, including by wire or wireless means or public digital performances; to make available to the public Works in such a way that members of the public may access these Works from a place and at a place individually chosen by them; to perform the Work to the public by any means or process and the communication to the public of the performances of the Work, including by public digital

performance; to broadcast and rebroadcast the Work by any means including signs, sounds or images.

- (k) "Reproduce" means to make copies of the Work by any means including without limitation by sound or visual recordings and the right of fixation and reproducing fixations of the Work, including storage of a protected performance or phonogram in digital form or other electronic medium.
- 2. Fair Dealing Rights. Nothing in this License is intended to reduce, limit, or restrict any uses free from copyright or rights arising from limitations or exceptions that are provided for in connection with the copyright protection under copyright law or other applicable laws.
- 3. License Grant. Subject to the terms and conditions of this License, Licensor hereby grants You a worldwide, royalty-free, non-exclusive, perpetual (for the duration of the applicable copyright) license to exercise the rights in the Work as stated below:
 - (a) to Reproduce the Work, to incorporate the Work into one or more Collections, and to Reproduce the Work as incorporated in the Collections;
 - (b) to create and Reproduce Adaptations provided that any such Adaptation, including any translation in any medium, takes reasonable steps to clearly label, demarcate or otherwise identify that changes were made to the original Work. For example, a translation could be marked "The original work was translated from English to Spanish," or a modification could indicate "The original work has been modified.;"
 - (c) to Distribute and Publicly Perform the Work including as incorporated in Collections; and,
 - (d) to Distribute and Publicly Perform Adaptations.
 - (e) For the avoidance of doubt:
 - i. Non-waivable Compulsory License Schemes. In those jurisdictions in which the right to collect royalties through any statutory or compulsory licensing scheme cannot be waived, the Licensor reserves the exclusive right to collect such royalties for any exercise by You of the rights granted under this License;
 - ii. Waivable Compulsory License Schemes. In those jurisdictions in which the right to collect royalties through any statutory or compulsory licensing scheme can be waived, the Licensor waives the exclusive right to collect such royalties for any exercise by You of the rights granted under this License; and,
 - iii. Voluntary License Schemes. The Licensor waives the right to collect royalties, whether individually or, in the event that the Licensor is a member of a collecting society that administers voluntary licensing schemes, via that society, from any exercise by You of the rights granted under this License.

The above rights may be exercised in all media and formats whether now known or hereafter devised. The above rights include the right to make such modifications as are technically necessary to exercise the rights in other media and formats. Subject to Section 8(f), all rights not expressly granted by Licensor are hereby reserved.

4. Restrictions. The license granted in Section 3 above is expressly made subject to and limited by the following restrictions:
 - (a) You may Distribute or Publicly Perform the Work only under the terms of this License. You must include a copy of, or the Uniform Resource Identifier (URI) for, this License with every copy of the Work You Distribute or Publicly Perform. You may not offer or impose any terms on the Work that restrict the terms of this License or the ability of the recipient of the Work to exercise the rights granted to that recipient under the terms of the License. You may not sublicense the Work. You must keep intact all notices that refer to this License and to the disclaimer of warranties with every copy of the Work You Distribute or Publicly Perform. When You Distribute or Publicly Perform the Work, You may not impose any effective technological measures on the Work that restrict the ability of a recipient of the Work from You to exercise the rights granted to that recipient under the terms of the License. This Section 4(a) applies to the Work as incorporated in a Collection, but this does not require the Collection apart from the Work itself to be made subject to the terms of this License. If You create a Collection, upon notice from any Licensor You must, to the extent practicable, remove from the Collection any credit as required by Section 4(c), as requested. If You create an Adaptation, upon notice from any Licensor You must, to the extent practicable, remove from the Adaptation any credit as required by Section 4(c), as requested.
 - (b) You may Distribute or Publicly Perform an Adaptation only under the terms of: (i) this License; (ii) a later version of this License with the same License Elements as this License; (iii) a Creative Commons jurisdiction license (either this or a later license version) that contains the same License Elements as this License (*e.g.*, Attribution-ShareAlike 3.0 US)); (iv) a Creative Commons Compatible License. If you license the Adaptation under one of the licenses mentioned in (iv), you must comply with the terms of that license. If you license the Adaptation under the terms of any of the licenses mentioned in (i), (ii) or (iii) (the “Applicable License”), you must comply with the terms of the Applicable License generally and the following provisions: (I) You must include a copy of, or the URI for, the Applicable License with every copy of each Adaptation You Distribute or Publicly Perform; (II) You may not offer or impose any terms on the Adaptation that restrict the terms of the Applicable License or the ability of the recipient of the Adaptation to exercise the rights granted to that recipient under the terms of the Applicable License; (III) You must keep intact all notices that refer to the Applicable License and to the disclaimer of warranties with every copy of the Work as included in the Adaptation You Distribute or Publicly Perform; (IV) when You Distribute or Publicly Perform the Adaptation, You may not impose any effective technological measures on the Adaptation that restrict the ability of a recipient of the Adaptation from You to exercise the rights granted to that recipient under the terms of the Applicable License. This Section 4(b) applies to the Adaptation as incorporated in a Collection, but this

does not require the Collection apart from the Adaptation itself to be made subject to the terms of the Applicable License.

- (c) If You Distribute, or Publicly Perform the Work or any Adaptations or Collections, You must, unless a request has been made pursuant to Section 4(a), keep intact all copyright notices for the Work and provide, reasonable to the medium or means You are utilizing: (i) the name of the Original Author (or pseudonym, if applicable) if supplied, and/or if the Original Author and/or Licensor designate another party or parties (*e.g.*, a sponsor institute, publishing entity, journal) for attribution (“Attribution Parties”) in Licensor’s copyright notice, terms of service or by other reasonable means, the name of such party or parties; (ii) the title of the Work if supplied; (iii) to the extent reasonably practicable, the URI, if any, that Licensor specifies to be associated with the Work, unless such URI does not refer to the copyright notice or licensing information for the Work; and (iv), consistent with Section 3(b), in the case of an Adaptation, a credit identifying the use of the Work in the Adaptation (*e.g.*, “French translation of the Work by Original Author,” or “Screenplay based on original Work by Original Author”). The credit required by this Section 4(c) may be implemented in any reasonable manner; provided, however, that in the case of a Adaptation or Collection, at a minimum such credit will appear, if a credit for all contributing authors of the Adaptation or Collection appears, then as part of these credits and in a manner at least as prominent as the credits for the other contributing authors. For the avoidance of doubt, You may only use the credit required by this Section for the purpose of attribution in the manner set out above and, by exercising Your rights under this License, You may not implicitly or explicitly assert or imply any connection with, sponsorship or endorsement by the Original Author, Licensor and/or Attribution Parties, as appropriate, of You or Your use of the Work, without the separate, express prior written permission of the Original Author, Licensor and/or Attribution Parties.
- (d) Except as otherwise agreed in writing by the Licensor or as may be otherwise permitted by applicable law, if You Reproduce, Distribute or Publicly Perform the Work either by itself or as part of any Adaptations or Collections, You must not distort, mutilate, modify or take other derogatory action in relation to the Work which would be prejudicial to the Original Author’s honor or reputation. Licensor agrees that in those jurisdictions (*e.g.* Japan), in which any exercise of the right granted in Section 3(b) of this License (the right to make Adaptations) would be deemed to be a distortion, mutilation, modification or other derogatory action prejudicial to the Original Author’s honor and reputation, the Licensor will waive or not assert, as appropriate, this Section, to the fullest extent permitted by the applicable national law, to enable You to reasonably exercise Your right under Section 3(b) of this License (right to make Adaptations) but not otherwise.

5. Representations, Warranties and Disclaimer

UNLESS OTHERWISE MUTUALLY AGREED TO BY THE PARTIES IN WRITING,
LICENSOR OFFERS THE WORK AS-IS AND MAKES NO REPRESENTATIONS OR

WARRANTIES OF ANY KIND CONCERNING THE WORK, EXPRESS, IMPLIED, STATUTORY OR OTHERWISE, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, WARRANTIES OF TITLE, MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, NONINFRINGEMENT, OR THE ABSENCE OF LATENT OR OTHER DEFECTS, ACCURACY, OR THE PRESENCE OF ABSENCE OF ERRORS, WHETHER OR NOT DISCOVERABLE. SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OF IMPLIED WARRANTIES, SO SUCH EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU.

6. Limitation on Liability. EXCEPT TO THE EXTENT REQUIRED BY APPLICABLE LAW, IN NO EVENT WILL LICENSOR BE LIABLE TO YOU ON ANY LEGAL THEORY FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, CONSEQUENTIAL, PUNITIVE OR EXEMPLARY DAMAGES ARISING OUT OF THIS LICENSE OR THE USE OF THE WORK, EVEN IF LICENSOR HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

7. Termination

- (a) This License and the rights granted hereunder will terminate automatically upon any breach by You of the terms of this License. Individuals or entities who have received Adaptations or Collections from You under this License, however, will not have their licenses terminated provided such individuals or entities remain in full compliance with those licenses. Sections 1, 2, 5, 6, 7, and 8 will survive any termination of this License.
- (b) Subject to the above terms and conditions, the license granted here is perpetual (for the duration of the applicable copyright in the Work). Notwithstanding the above, Licensor reserves the right to release the Work under different license terms or to stop distributing the Work at any time; provided, however that any such election will not serve to withdraw this License (or any other license that has been, or is required to be, granted under the terms of this License), and this License will continue in full force and effect unless terminated as stated above.

8. Miscellaneous

- (a) Each time You Distribute or Publicly Perform the Work or a Collection, the Licensor offers to the recipient a license to the Work on the same terms and conditions as the license granted to You under this License.
- (b) Each time You Distribute or Publicly Perform an Adaptation, Licensor offers to the recipient a license to the original Work on the same terms and conditions as the license granted to You under this License.
- (c) If any provision of this License is invalid or unenforceable under applicable law, it shall not affect the validity or enforceability of the remainder of the terms of this License, and without further action by the parties to this agreement, such provision shall be reformed to the minimum extent necessary to make such provision valid and enforceable.
- (d) No term or provision of this License shall be deemed waived and no breach consented to unless such waiver or consent shall be in writing and signed by the party to be charged with such waiver or consent.
- (e) This License constitutes the entire agreement between the parties

with respect to the Work licensed here. There are no understandings, agreements or representations with respect to the Work not specified here. Licensor shall not be bound by any additional provisions that may appear in any communication from You. This License may not be modified without the mutual written agreement of the Licensor and You.

- (f) The rights granted under, and the subject matter referenced, in this License were drafted utilizing the terminology of the Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works (as amended on September 28, 1979), the Rome Convention of 1961, the WIPO Copyright Treaty of 1996, the WIPO Performances and Phonograms Treaty of 1996 and the Universal Copyright Convention (as revised on July 24, 1971). These rights and subject matter take effect in the relevant jurisdiction in which the License terms are sought to be enforced according to the corresponding provisions of the implementation of those treaty provisions in the applicable national law. If the standard suite of rights granted under applicable copyright law includes additional rights not granted under this License, such additional rights are deemed to be included in the License; this License is not intended to restrict the license of any rights under applicable law.

Creative Commons Notice

Creative Commons is not a party to this License, and makes no warranty whatsoever in connection with the Work. Creative Commons will not be liable to You or any party on any legal theory for any damages whatsoever, including without limitation any general, special, incidental or consequential damages arising in connection to this license. Notwithstanding the foregoing two (2) sentences, if Creative Commons has expressly identified itself as the Licensor hereunder, it shall have all rights and obligations of Licensor.

Except for the limited purpose of indicating to the public that the Work is licensed under the CCPL, Creative Commons does not authorize the use by either party of the trademark "Creative Commons" or any related trademark or logo of Creative Commons without the prior written consent of Creative Commons. Any permitted use will be in compliance with Creative Commons' then-current trademark usage guidelines, as may be published on its website or otherwise made available upon request from time to time. For the avoidance of doubt, this trademark restriction does not form part of the License.

Creative Commons may be contacted at <http://creativecommons.org/>.

Ghi công

Tài liệu này sẽ không thể thực hiện nếu không có sự cố gắng và đóng góp từ những người sau:

Người đứng đầu nhóm

Benjamin Humphrey—

Trưởng nhóm Kevin Godby—Trưởng nhóm Texnician Jamin Day—Tổng biên tập Ilya Haykinson—Điều phối viên các tác giả Josh Holland—Bảo trì các bản dịch Thorsten Wilms—Thiết kế Adnane Belmadiaf—Phát triển Web Luke Jennings—Người phát triển Quickshot Neil Tallim—Người phát triển Quickshot Simon Vermeersh—Người phát triển Quickshot

Tác giả

Joe Burgess

Thomas Cantara

Sayantan Das

Kelvin Gardiner

Matt Griffin

Ilya Haykinson

Wolter Hellmund

Josh Holland

Benjamin Humphrey

Luke Jennings

Elan Kugelmass

Ryan Macnish

Người biên soạn

Bryan Behrenshausen

Jamin Day

Kevin Godby

Benjamin Humphrey

Nhà thiết kế

K. Vishnoo Charan Reddy

Wolter Hellmund

Benjamin Humphrey

David Nel

Thorsten Wilms

Nhà phát triển

Adnane Belmadiaf

Kevin Godby

Luke Jennings

Neil Tallim

Simon Vermeersh

Người dịch

Vytautas Bačiulis

Dmitry Belonogov

Francisco Dieguez

André Gondim

Jiri Grönroos

Mohamad Imran Ishak

Martin Kaba

The KanchiLUG Tamil

translating team

Kentaro Kazuhama

James Kelly

George Kontis

Shushi Kurose

Martin Lukeš

Kostas Milonas

Anwar Mohammed

Abhijit Navale

Emmanuel Ninos

Robert Readman	Paulius Sladkevicius	Ralph Ulrich
Roth Robert	Pierre Slamich	John Xygonakis
Anmol Sarma	Frederik Sudmann	...và nhiều người khác
Daniel Schury	Muhd Syazwan	

Đặc biệt cảm ơn

Joey-Elijah Alexithymia	Elizabeth Krumbach	Andy Piper
Jono Bacon	Josh Leverette	Alan Pope
Manualbot	Walter Méndez	Matthew Paul Thomas
Chris Johnson	Martin Owens	
Elan Kugelmass	Tim Penhey	

The Mozilla Firefox
Documentation Team The Ubuntu Documentation Team The Ubuntu Community
Learning Project