

David Sweet y cols.

**SAMS**

David Sweet y cols.

# Desarrollo de aplicaciones con **KDE 2.2**

## Domine los conceptos

- KParts: La nueva tecnología de componentes incrustados
- DCOP: El protocolo de comunicación del escritorio
- Programación multimedia en KDE
- El depósito de código fuente CVS de KDE
- Licencias de software de código abierto de KDE

## Construya las aplicaciones

- Cree sus propios widgets de KDE personalizados
- Preprocese el código fuente con el compilador de metaobjetos de Qt (moc)
- Documente, empaque y distribuya su código al estilo convencional de KDE 2.2
- Contribuya con su código al proyecto de KDE
- Aprenda los lineamientos para la creación de aplicaciones comerciales con KDE

## Prefacio de

Matthias Ettrich, fundador del proyecto KDE



Prentice  
Hall

®

# Desarrollo de aplicaciones con KDE 2.2

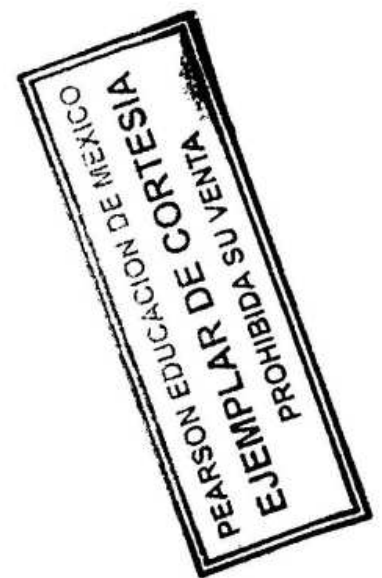
David Sweet, et al.

TRADUCCIÓN:

Hugo Jiménez Pérez  
Matemático

Marco Antonio Pérez López  
Ingeniero en Controles Automáticos del Instituto Politécnico

José A. Echeverría, La Habana, Cuba  
Director General de Amicis de México, S.A. de C.V.



MÉXICO • ARGENTINA • BRASIL • COLOMBIA • COSTA RICA • CHILE  
ESPAÑA • GUATEMALA • PERÚ • PUERTO RICO • VENEZUELA

Datos de catalogación bibliográfica

**SWEET, DAVID**

**Desarrollo de aplicaciones con KDE 2.2**

PEARSON EDUCACIÓN, México, 2001

ISBN: 970-26-0164-9

Área: Computación

Formato: 18.5 × 23.5 cm

Páginas: 560

**EDICIÓN EN ESPAÑOL**

**EDITOR DE DIVISIÓN COMPUTACIÓN: DANIEL GONZÁLEZ PINEDA**  
**SUPERVISOR DE TRADUCCIÓN: ANTONIO NÚÑEZ RAMOS**  
**SUPERVISOR DE PRODUCCIÓN: RODRIGO ROMERO VILLALOBOS**

**DESARROLLO DE APLICACIONES CON KDE 2.2**

Versión en español de la obra titulada *KDE 2.2 Development*, de David Sweet, publicada originalmente en inglés por SAMS Publishing, una división de Macmillan Computer Publishing, 201 W. 103<sup>rd</sup> Street, Indianápolis, Indiana, 46290, EUA.

Esta edición en español es la única autorizada.

Authorized translation from the English language edition published by Macmillan Computer Publishing.

Copyright © 2000

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from the Publisher.

Primera edición 2001

D.R. © 2001 por Pearson Educación de México, S.A. de C.V.

Calle 4 No. 25-2do. Piso

Fracc. Industrial Alce Blanco

53370 Naucalpan de Juárez, Edo. de México

Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana Registro No. 1031

Reservados todos los derechos. Ni la totalidad ni parte de esta publicación pueden reproducirse, registrarse o transmitirse por un sistema de recuperación de información, en ninguna forma ni por ningún medio, sea electrónico, mecánico, fotoquímico, magnético o electroóptico, por fotocopia, grabación o cualquier otro, sin permiso previo por escrito del editor.

El préstamo, alquiler o cualquier otra forma de cesión de uso de este ejemplar requerirá también la autorización del editor o de sus representantes.

ISBN: 970-26-0164-9 de la versión en español

ISBN: 0-672-31891-1 de la versión en inglés



Impreso en México, *Printed in Mexico*

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 04 03 02 01

**EDITOR ASOCIADO**

*Michael Stephens*

**EDITORA DE ADQUISICIONES**

*Shelley Johnston*

**EDITORA DE DESARROLLO**

*Heather Goodell*

**EDITOR ADMINISTRATIVO**

*Matt Purcell*

**EDITORA DE PROYECTO**

*Christina Smith*

**CORRECTORAS DE ESTILO**

*Barbara Hacha*

*Kim Cofer*

**INDIZADORA**

*Erika Millen*

**CORRECTORA DE PRUEBAS**

*Candice Hightower*

**REVISORES TÉCNICOS**

*Kurt Granroth*

*Matthias Ettrich*

*Kurt Wall*

**COORDINADOR DEL EQUIPO**

*Pamalee Nelson*

**DESARROLLADOR DE MEDIOS**

*Dan Scherf*

**DISEÑADORA DE PÁGINAS INTERIORES**

*Anne Jones*

**DISEÑADOR DE PORTADA**

*Aren Howell*

**PRODUCCIÓN**

*Steve Geiselman*

# Resumen de contenido

Introducción

## **PARTE I Fundamentos de la programación de aplicaciones en KDE**

- 1 Antecedentes del Entorno de Escritorio K (KDE)
- 2 Una aplicación KDE sencilla
- 3 El kit de herramientas de Qt
- 4 Creación de widgets de KDE personalizados
- 5 Compatibilidad con la interfaz de usuario de KDE
- 6 Referencia de estilo de KDE

## **PARTE II Widgets avanzados de KDE y técnicas de diseño de interfaz de usuario**

- 7 Compatibilidad adicional con KDE
- 8 Uso de los cuadros de diálogo
- 9 Creación de una interfaz de usuario sensible
- 10 Widgets de KDE de funcionalidad compleja
- 11 Tipos de aplicaciones alternativas

## **PARTE III Interacción e integración de aplicaciones**

- 12 Creación y uso de componentes (KParts)
- 13 DCOP—protocolo de comunicación de escritorio
- 14 Multimedia

## **PARTE IV Herramientas y apoyo para desarrolladores**

- 15 Creación de la documentación
- 16 Empaque y distribución de código
- 17 Administración del código fuente con CVS
- 18 El IDE KDevelop: El Entorno de Desarrollo Integrado de KDE
- 19 Cuestiones de licencias

## **PARTE V: Apéndices**

- A Licencias relacionadas con KDE
- B Referencia de clases de KDE
- C Respuestas

## **Índice**

# Desarrollo de aplicaciones con KDE 2.2

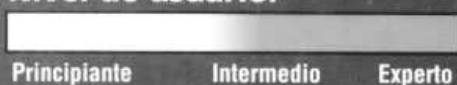
Como resultado de más de dos años de colaboración de cientos de desarrolladores alrededor del mundo, KDE 2.2 trae un escritorio moderno y amigable para los usuarios de Linux y otras variantes de UNIX.

Con este libro aprenderá rápidamente a crear aplicaciones compatibles con KDE usando la última tecnología de KDE 2.2, como KParts, DCOP y multimedia (en capítulos escritos por las máximas autoridades en el desarrollo de esta tecnología! También aprenderá trucos para la programación de una GUI eficiente, detalles del conjunto de widgets de Qt, la facilidad para agregar funciones complejas como la representación de HTML 4.0 y la revisión ortográfica para sus aplicaciones, entre otras cosas. Si está migrando desde KDE 1.x a KDE 2.2 o es nuevo en la programación con KDE, *Desarrollo de aplicaciones con KDE 2.2* le enseñará todo lo que necesita para crear aplicaciones de escritorio poderosas y fáciles de usar.

**David Sweet** creó y da mantenimiento a *kspell*, el revisor ortográfico de KDE, y también da mantenimiento a *Kghostview*, el visor de archivos postscript de KDE. Es autor de *KDE Developer's HOWTO*. David ha publicado en la revista Linux Journal y actualmente desarrolla KNatalie, una aplicación usada para "afinar" el audio en Internet mediante el Lenguaje de Afinación de Audio en Red (NATL). Los coautores de David son gente que ha contribuido con el proyecto de KDE, entre ellos David Faure, Kurt Granroth, Ralf Nolden, Cristian Tibirna, Stefan Westerfeld, Charles Samuels, Daniel Marjamäki y Espen Sand.

**Categoría:** Programación en Linux  
**Cubre:** KDE

**Nivel de usuario:**



Visítenos en:  
[www.pearonedlatino.com](http://www.pearonedlatino.com)

## APRENDA LOS CONCEPTOS Y CONSTRUYA SUS APLICACIONES

- Comprenda las nuevas tecnologías de KDE 2.2 que incluyen KParts y DCOP.
- Incruste KHTML en sus aplicaciones, un componente de navegación Web completo.
- Codifique y decodifique los formatos de imagen más populares, como JPEG, PNG y TIFF.
- Reproduzca música y vídeo y procese señales de audio con las características multimedia de KDE.
- Cree applets para el panel de KDE (Kicker).
- Construya una interfaz de usuario sensible para su aplicación.
- Construya una GUI configurable y compatible utilizando XML.
- Escriba aplicaciones transparentes en la red.

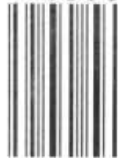


*Desarrollo de aplicaciones con KDE 2.2* se publica bajo la Licencia de Publicaciones Abierta V1.0

ISBN 970-26-0164-9



9 0000



9 789702 601647