

# Bash-szkript programindító a panel értesítési részénél

PCLinuxOS Magazine – 2025. március

Írta: Paul Arnote (parnote)

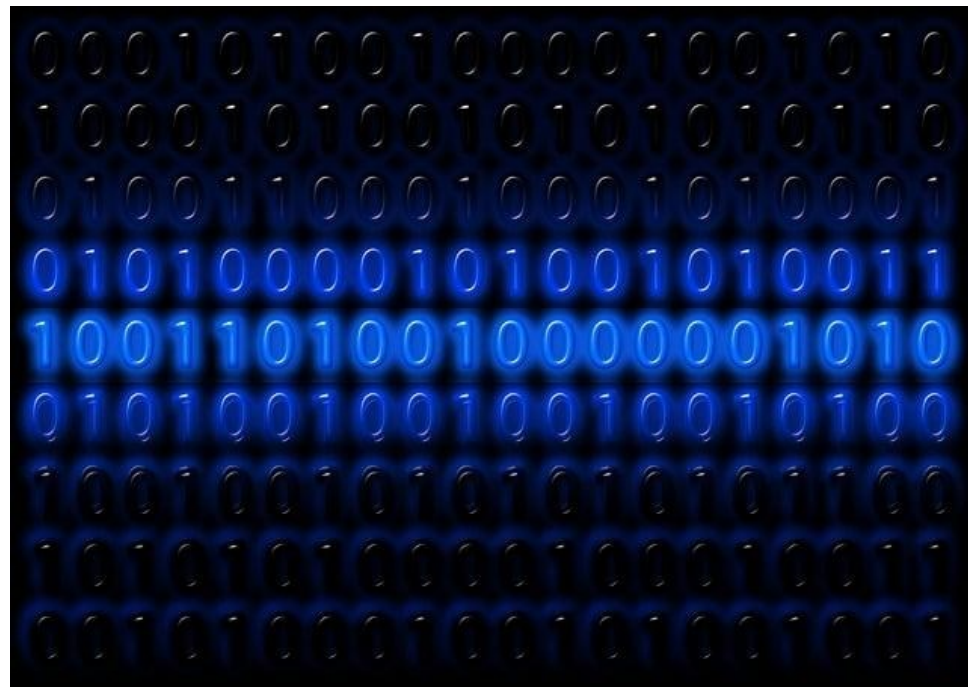
Teljesen őszintén meg kell vallanom valamit. **Szeretek** bash-szkriptekkel vacakolni. Jól szolgálnak a problémáim megoldásában és időt takarítanak meg. Emellett még visszaköszönnek azok a napok is, amikor még Windows 3.1-től kezdve shareware-programozóként ügködtem. Higgy nekem ... nem gazdagodtam meg (kicsit sem) az általam írt shareware-kból.

A bash-szkriptjeimmel az ismétlődő feladatokat minimális erőfeszítéssel tudom elvégezni. Példa erre az a bash-szkript, amit arra írtam (és havonta használom), hogy elkészítsem a magazin HTML-verziójához a különböző méretű képeket. És nem egy, hanem két változata is van a szkriptnek. Az egyik a Scribus által készített PNG-fájlokból készít különböző méretű JPG-fájlokat. A másik az adott PDF-ből készít PNG-fájlt, utána azon a PNG-n futtatom a másikat a JPG-fájlok elkészítésére.

Több mint egy tucat bash-szkriptem van, amit jó pár Thunar felhasználói művelet motorjaként használok. A legtöbbjüket igazából itt a magazin lapjain bemutatam. Sok bash-szkriptemnek grafikus eleme is van, ami a bevitelt várja, vagy mutatja a feladat végrehajtásának előrehaladását. És hogy teljesen őszinte legyek, SOKKAL inkább a Zenity-t használom azon grafikus felületi elemek megjelenítésére, mintsem a yad-ot, valószínűleg azért, mert egyre jobban ismerem a Zenity-t. Talán többet kellene próbálnom a yad-ot, mivel nagyobb képességű és sokkal több opciója van mint a Zenity-nek. A Kdialog (a PCLinuxOS tárolójában található harmadik grafikus felhasználói elemkészlet a KDE-fejlesztőktől) még a Zenity-nél is sokkal soványabb utasítás- és parancskészlettel bír és a használat formátuma is más.

Egyáltalán nem vagyok egy parancssori varázsló, sem bash-harcos. De nagy sikerélmény, amikor több unalmas és hétköznapi feladatot egyetlen bash-szkriptbe tudok bevinni. Bizonyosan sokkal TÖBB tanulnivalóm van mindkettőről (parancssor és bash-szkriptelés).

Úgy tartom, hogy ez egy folyamatban lévő munka. Például, elég karcsú, amit a sed, vagy az awk megfelelő használatáról tudok. Előbb-utóbb meg fogom ismerni.



Gerd Almann képe a Pixbay-ről

Egy dolog amit megpróbáltam elérni a szkripteléssel, az egy interaktív szkript, ami az Xfce-panel értesítési területén fut. Nem egy szöveg megjelenítéséről beszélek egy felugró értesítési ablakban. Akármelyik nyolcéves képes rá egy egyszerű paranccsal. Olyasmire gondolok, amivel **tényleg** kommunikálni lehet. Mostanra ez már a bash-szkriptelésem „szent Grálja” lett.

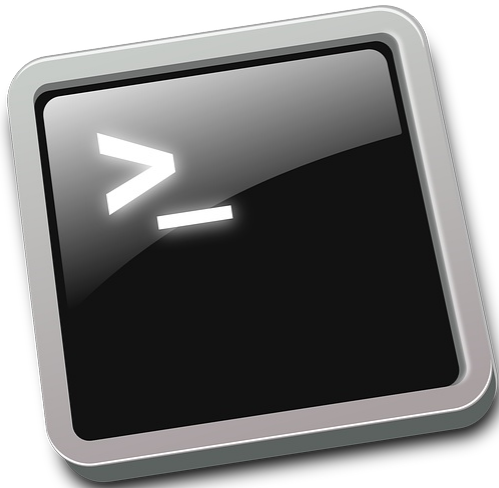
Nagyon sokáig úgy véltem, hogy ez csaknem lehetetlen anélkül, hogy egy teljes programot írjunk C-ben és minden egyébvel, amivel a teljes folyamat jár. Úgy éreztem, hogy biztosan kell lennie valami módnak ezt bash-szkriptből megoldani.

ÉVEKIG próbáltam kitalálni, hogyan csináljam. És majd felrobbantam, hogy mennyire egyszerű is ez. Nem fogod elhinni, de ez szó szerint egy egysoros bash-szkript. Én is alig akartam elhinni.

A szkript a panel értesítési részén helyez egy indítót. Biztos csinálhattam volna egy másik indítót a panelre, de abban mi az élvezet? Bárki képes azt megcsinálni. Számomra ez egy „a koncepció igazolása” dolog.

Noha nem vagyok egy „játékos”, de szoktam pár játékkal játszani. Ez nem csak az agyam frissen tartásában segít a nyugdíjban, de segít elszakadni a magazinok kötelezettségeimtől is. A játék segít leküzdeni az írói válságot, ami túl gyakran látogat meg engem.

Így az indítóm öt játékot tartalmaz, amikkel szeretem az időmet tölteni. Ugyanakkor, bármilyen program lehet ebben az indítóban. Ha vannak programok, amiket rendszeresen használsz, vagy könnyen el akarsz érne, azok mindenképpen szóba jöhetnek az értesítési területen lévő indítódba felvételre.



OpenCliparts Vector képe a Pixbay-ről

## Bash-szkript programindító a panel értesítési részénél

Nos, íme a bash-szkriptem, amit „game-launcher.sh”-nak hívok. A teljes szkript csak 333 byte hosszú. Elég rövid ahhoz, hogy NE adjak hozzá letöltést. A begépelése egy sim szövegszerkesztővel úgy öt percet vesz igénybe, vagy kevesebbet. (Ez NEM LO-Writert, vagy más szövegfeldolgozót programot jelent.) Személy szerint én a Geany-t kedvelem, (a PCLinuxOS tárolójában megtalálható) mivel a színes szövegkiemeléssel NAGYON nagy segítséget nyújt a bash-szkript írás közben a gépelési hibák elkerülésében.

```
#!/bin/bash
```

```
yad --notification \  
--image="applications-games" \  
--text="My Fav Games" \  
--menu="PySol!pysol!pysol  
|GMahjongg!gnome-mahjongg!gnome-mahjongg  
|Gweled!gweled!gweled  
|Peg-E!peg-e!peg-e  
|Space Cadet Pinball!flatpak run com.github.k4zmu2a.spacecadetpinball!pinball  
|Quit!quit!gtk-quit" \  
--command="menu"
```

A „szóköz” és a „fordított perjel” a parancs paraméterei végén könnyebbé teszi az olvasást (és szerkesztést). Ha mindezt egyetlen sorban akarod kiírni, valahogy így néz ki:

```
#!/bin/bash
```

```
yad --notification --image="applications-games" --text="My Fav Games" --  
menu="PySol!pysol!pysol|GMahjongg!gnome-mahjongg!gnome-mahjongg|Gweled!  
gweled!gweled |Peg-E!peg-e!peg-e|Space Cadet Pinball!flatpak run  
com.github.k4zmu2a.spacecadetpinball!pinball|Quit!quit!gtk-quit" --  
command="menu"
```

## Bash-szkript programindító a panel értesítési részénél

A bash-kódot olvasva láthatod az indítóm listájában a PySol, Gmahjongg, Gweled, Peg-E és a Space Cadet Pinball flaptakból van.

Akkor, menjünk végig, lépésről lépésre a kódon. Természetesen, a szokásos bash bevezetővel indul (`#!/bin/bash`). Ezután meghívjuk a „yad”-ot. A Yad (ami a Yet Another Dialog-ot jelenti) teszi lehetővé az interaktivitást a bash-szkripttel az értesítési területen.

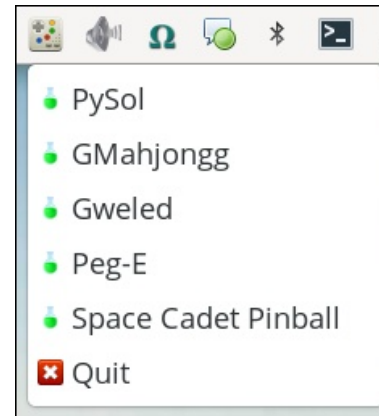
Az első paraméter a „--notification”. Az azt követő dolgot kirakja az értesítési területre. A második paraméter a „--image” adja meg, hogy a yad melyik ikont rakja ki az értesítési területre. A harmadik paraméter a „--text” határozza, hogy amikor az ikon fölé visszük az egeret, a felugró ablakban milyen szöveg jelenjen meg.

A negyedik paraméter az, ahol a „mágia” történik. A „--menü” paraméter határozza meg, hogy amikor a jobb egérgombbal kattintunk az értesítési területen milyen menü jelenjen meg. Minden menüelem három részből tevődik össze. A PySol-nál az első a menüben látható név. A második rész az indítandó program neve. A harmadik a menüben a elem szimbolizálására használt ikont határozza meg. Az egyes részeket felkiáltójel választja el egymástól.

A „cső” („|”) választja el egymástól a menübejegyzéseket. Vagyis, tetszőleges számú elemet rakhatsz a menübe. A menü utolsó bejegyzése a „Quit”, ami lehetővé teszi a kilépést az indítóból.

Tehát, az egyes menüelemek ilyen formátumúaknak kell lenniük: **[MenüText]!** **[ParancsNév]!****[Iconneve]**. Ez igaz az első menüelemre. Minden további menüelem egy „cső” karakterrel, „|”-vel indul, amit az első elemre meghatározott formátum követ.

A yad-parancs utolsó része a „--command=’menu’”. Ezzel válik lehetővé a kiválasztás és a kijelölt elem indítása. A következő kép mutatja, hogy mi látható a gépemen.



Látható, hogy az utolsó „Quit”-et kivéve minden menüelem elé zöld esőcsepp-ikon került. Teljesen mindegy, hogy milyen ikont határozok meg, csak a zöld esőcsepp lesz az ikon. Mindazonáltal meg kell határozni, mert a yad mindhárom részt várja a menüelemhez ... a megjelenítendő szöveget, a parancs nevét és a használandó ikont. Számomra ez kicsit zavaró, de olyasmi, amivel együtt tudok élni. Végül is, a célom az volt, hogy bash-szkripttel

készítsek egy interaktív elemet az értesítési területre. Még e kis apróságellenére is úgy érzem, sikerült.

Úgy állítottam be, hogy a szkript minden Xfce-be bejelentkezésemkor elinduljon. Más asztali környezetben nem teszteltem, de nincs oka annak, hogy \*ne\* működjön másokon is.

### Összegzés

Vagyis, a bash-szkriptes „szent Grálomat” elértem. Azon gondolkodom, vajon ezzel az ismerettel más mindent is csinálhatnék? EZ az én új kihívásom. SZERETNÉK csinálni könnyűsúlyú és egyszerű bash-szkripthez hasonlót, ami mint az Xfce KdLEDPlugin-je, ami jelzi, ha valamelyik váltóbillentyű (CapsLock, Numlock, ScrollLock) aktív. Meglátjuk, de addig nem tartom vissza a lélegzetemet. De ki tudja, mi történhet, vagy hol és mikor ugrik be valami inspirációs morzsa a laptopomra.

A szkript használata megkímél attól, hogy játék indításához végig kelljen böngészni a PCLinuxOS-menüet amikor játszani akarok. Csak egy egyszerű jobb kattintás az értesítési területen és a futtatni kívánt program kiválasztása, hogy kattintással indíthassam. Ahogy korábban is említettem, bármely programot berakhatsz ide, amit gyorsan el akarsz élni. Nem csak játék lehet. Én a kedvenc játékaimat választottam a menümhöz.