
Manual de usuario de Sylpheed-Claws

El equipo de Sylpheed-Claws [<http://www.sylpheed-claws.net/>]

Copyright © 2006 El equipo de Sylpheed-Claws.

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301, USA.

Table of Contents

Introduction	3
¿Qué es Sylpheed-Claws?	3
¿Qué no es Sylpheed-Claws?	3
Características principales	3
Historia de Sylpheed-Claws	3
URLs de utilidad	3
Comenzando con Sylpheed-Claws	4
El asistente inicial	4
Obteniendo correo	4
Leyendo su correo	4
Escribiendo su primer mensaje	5
Enviando su primer correo	5
Gestión básica del correo	6
Carpetas de correo	6
Organización de carpetas	6
Filtrado	6
Buscando	7
Configuración de cuentas	8
Preferencias básicas	8
Tipos de cuentas	8
Múltiples cuentas	9
Más filtrado	9
Agenda de direcciones	10
Manejo básico	10
Exportando e importando direcciones	10
Funcionalidades avanzadas	10
Funcionalidades avanzadas	12
Acciones	12
Plantillas	12
Procesamiento	13
Etiquetas de colores	13
Soporte de listas de correo	13
Módulos	13
Desplegando Sylpheed-Claws	13

Preferencias ocultas	15
Extendiendo Sylpheed-Claws	17
Módulos proporcionados	17
Más módulos	17
Acceso a la red desde los módulos	18
A. Las preguntas frecuentes (FAQ) de Sylpheed-Claws	20
¿Cuáles son las diferencias entre Sylpheed-Claws y Sylpheed?	20
¿Qué significa la palabra “Sylpheed”?	20
¿Me permite Sylpheed-Claws escribir mensajes HTML?	20
¿Cómo puedo enviar parches, informar de fallos y hablar de Sylpheed-Claws con otros?	20
¿Tiene Sylpheed-Claws alguna funcionalidad anti-spam?	20
¿Soporta Sylpheed-Claws acuses de recibo?	20
¿Cómo puedo hacer que Sylpheed-Claws me avise cuando llega correo nuevo?	21
¿Por qué los caracteres especiales (p.ej. diéresis) no se muestran correctamente?	21
¿Puedo citar sólo una parte del mensaje original al responder?	21
¿Dónde puedo encontrar las respuestas a más preguntas frecuentes sobre Sylpheed-Claws?	21
B. Atajos de teclado predeterminados	22
Motivaciones y convenciones generales	22
Ventana principal	22
Ventana de composición	23
C. Agradecimientos	25
D. Glosario	26
E. GNU General Public License	32
Preamble	32
TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION	32
Section 0	32
Section 1	33
Section 2	33
Section 3	33
Section 4	34
Section 5	34
Section 6	34
Section 7	34
Section 8	35
Section 9	35
Section 10	35
NO WARRANTY Section 11	35
Section 12	35
How to Apply These Terms to Your New Programs	36

Introduction

¿Qué es Sylpheed-Claws?

Sylpheed-Claws es un cliente de correo electrónico orientado a ser rápido, fácil de usar y potente. Mayormente es independiente del escritorio usado, pero intenta integrarse en el escritorio de la mejor manera posible. Los desarrolladores de Sylpheed-Claws intentan por todos los medios mantenerlo ligero, de manera que sea utilizable en ordenadores de bajo coste o sin mucha memoria o potencia de CPU.

¿Qué no es Sylpheed-Claws?

Sylpheed-Claws no es un gestor de información personal completo como Evolution u Outlook, aunque los módulos externos proporcionan estas funcionalidades. Sylpheed-Claws no le permitirá escribir y enviar correos HTML u otros tipos de cosas desagradables, por lo que para algunos entornos empresariales puede que no sea el software que necesita.

Características principales

Sylpheed-Claws brinda casi todo lo que un perfecto cliente de correo necesita. Recuperación de correo POP3, IMAP4, buzón local, sobre SSL; soporta varios métodos de autenticación; Tiene múltiples cuentas y buzones, potentes funcionalidades de filtrado y búsqueda, capacidad de importación y exportación de varios formatos, soporte de GnuPG (firmas digitales y cifrado). Soporta módulos, barras de herramientas configurables, corrección ortográfica, mecanismos para evitar cualquier pérdida de datos, preferencias para cada carpeta y mucho más. Una lista completa de las características se puede encontrar en <http://www.sylpheed-claws.net/features.php>.

Historia de Sylpheed-Claws

Sylpheed-Claws ha existido desde Abril del 2001. El objetivo inicial de Sylpheed-Claws fue servir de banco de pruebas para posibles características de Sylpheed (<http://sylpheed.good-day.net/>), de manera que las nuevas funcionalidades se pudieran probar ampliamente sin comprometer la estabilidad de Sylpheed. Los desarrolladores de Sylpheed-Claws sincronizaban regularmente su código fuente con el de Sylpheed, y el autor de Sylpheed, Hiroyuki Yamamoto, tomaba las nuevas funcionalidades que le gustaban una vez se estabilizaban.

Originalmente ambos, Sylpheed y Sylpheed-Claws estaban basados en GTK1. El trabajo en las versiones GTK2 empezó a principios del 2003, y el primer Sylpheed-Claws moderno (basado en GTK2) se liberó en Marzo del 2005. Desde esa época los objetivos de Sylpheed y Sylpheed-Claws empezaron a ser más divergentes, y Sylpheed-Claws se convirtió en una entidad por si mismo.

URLs de utilidad

Sitio web: www.sylpheed-claws.net [<http://www.sylpheed-claws.net>]

Últimas noticias: <http://www.sylpheed-claws.net/news.php>

Módulos adicionales: <http://www.sylpheed-claws.net/plugins.php>

Temas de iconos: <http://www.sylpheed-claws.net/themes.php>

Herramientas: <http://www.sylpheed-claws.net/tools.php>

Listas de correo: <http://www.sylpheed-claws.net/MLs.php>

Seguimiento de fallos: <http://www.thewildbeast.co.uk/sylpheed-claws/bugzilla/>

Proyecto: <http://sourceforge.net/projects/sylpheed-claws/>

Comenzando con Sylpheed-Claws

El asistente inicial

La primera vez que inicie Sylpheed-Claws tendrá que responder a unas pocas preguntas para poder configurar una cuenta. Estas preguntas son fáciles de responder y están agrupadas en varias páginas breves.

Primero se le pedirá que rellene su nombre (*normalmente deducido a partir del sistema operativo*), su dirección de correo y el nombre de su organización (*opcional*).

La página siguiente le permite introducir los detalles de cómo recuperar su correo. El formato de la página vendrá dado por el “Tipo de servidor”:

POP3

Si elige POP3 necesitará introducir la dirección del servidor, nombre de usuario y contraseña. La contraseña es opcional, si no se indica aquí se le preguntará cada vez que sea necesaria.

IMAP

Si elige IMAP necesitará introducir la dirección del servidor, nombre de usuario, contraseña y directorio del servidor IMAP. La contraseña es opcional, si no se indica aquí se le preguntará cada vez que sea necesaria. El directorio del servidor IMAP es también opcional, a menudo no es necesario y se puede dejar vacío.

Fichero mbox local

Si elige fichero mbox local necesitará introducir la ubicación del fichero de almacenamiento del buzón local.

En la página siguiente se introducirá la dirección del servidor SMTP (*también denominado a veces “servidor saliente”*). También se le preguntará si se autenticará al enviar correo, que no es el caso habitual si está usando un ISP para conectar a Internet y es el caso habitual si está configurando una cuenta profesional.

Si elige bien POP3 o bien fichero mbox local, la página siguiente le preguntará donde quiere guardar su correo en el disco. El valor predeterminado “Mail” será normalmente adecuado, y guardará los correos en un directorio llamado “Mail” en su directorio personal.

Si Sylpheed-Claws se construyó con soporte para OpenSSL lo siguiente que verá será la página de “Seguridad”. Aquí podrá elegir el uso de cifrado SSL para enviar y recibir sus correos. La mayoría de ISP no permiten esto, pero muchas empresas lo hacen. Si no está seguro sobre ello puede dejarlo sin seleccionar.

Ahora puede pulsar el botón Guardar y comenzar a disfrutar de Sylpheed-Claws.

Obteniendo correo

La recuperación del correo se puede realizar desde el botón de la barra de herramientas denominado “Recibir” o desde el submenú “Recibir” del menú “Mensaje”.

Si quiere que Sylpheed-Claws compruebe su correo automáticamente a intervalos regulares, puede indicarlo en la página de preferencias “Manejo de correo: Recibiendo” que encontrará en el menú “Configuración/Preferencias...”. Simplemente marque la casilla “Comprobar si hay correo nuevo automáticamente cada [...] minutos” y establezca el intervalo deseado.

Leyendo su correo

Una vez que haya recuperado sus correos estos estarán contenidos en la carpeta Entrada. El número total de mensajes en una carpeta se muestra a la derecha del nombre de la misma, así como el número de mensajes sin leer y nuevos en ella. Para verlos pulse sobre la fila de la carpeta en la lista de carpetas, y la lista de correos contenidos

en ella se mostrará en el panel de la lista de mensajes. Puede entonces seleccionar un mensaje usando el ratón, o a través de las flechas arriba y abajo para navegar por la lista y la barra espaciadora para mostrar y deslizar el contenido del mensaje. Se pueden usar otras teclas para navegar por los mensajes como P y N (anterior y siguiente respectivamente).

Escribiendo su primer mensaje

Al pulsar en el botón “Correo” de la barra de herramientas se abrirá una ventana de composición. Esta ventana contiene distintos campos que deberían ser reconocibles fácilmente: si tiene múltiples cuentas, el campo Desde puede ser usado para seleccionar la cuenta que quiere usar para este mensaje; el campo Para es para el destinatario del mensaje. Cuando lo rellene, aparecerá un segundo campo Para, de manera que pueda enviar el mensaje a múltiples destinatarios. También puede cambiar el campo Para a Cc u otros tipos de campos, usando el menú desplegable o tecleando el nombre del campo que necesite. Después podrá indicar el asunto del mensaje, y posteriormente escribir su contenido.

Una pequeña nota sobre el asunto del mensaje: Sylpheed-Claws le pedirá confirmación si intenta enviar un correo con un asunto vacío. Esto es así porque puede ser desagradable para el destinatario recibir mensajes sin un asunto, ya que éste no ayuda a gestionar el correo.

Enviando su primer correo

Cuando haya finalizado de escribir su primer mensaje, puede pulsar el botón “Enviar” para enviarlo inmediatamente o bien usar el botón “Enviar después” para posponer el envío. Al usar “Enviar” la ventana de composición se cerrará por si misma cuando el mensaje se haya enviado, permaneciendo abierta si hay algún error. Cuando use “Enviar después” la ventana de composición se cerrará inmediatamente, y el mensaje será almacenado en la carpeta Cola. Será enviado cuando pulse el botón “Enviar” en la barra de herramientas de la ventana principal.

Los correos que envíe se guardarán en la carpeta Enviado de su buzón, de manera que pueda recordar qué escribió a quién, o usar un mensaje ya enviado como base para escribir otro.

Gestión básica del correo

Carpetas de correo

Si recibe un montón de correos pronto se encontrará con que su carpeta de Entrada ha crecido hasta el punto en que encontrar un mensaje, incluso si lo ha recibido hace unos días, se vuelve una tarea árdua. Esta es la razón por la que Sylpheed-Claws, como la mayoría de los buenos clientes de correo, proporciona múltiples posibilidades de organización de los mensajes al usuario.

Puede crear tantas carpetas y subcarpetas como necesite. Por ejemplo, una carpeta para la familia, otra para los amigos, carpetas para listas de correo, carpetas de archivo para correos antiguos que aún desee tener disponibles, etc. Para crear una carpeta nueva, simplemente haga clic con el botón derecho en la carpeta padre y seleccione “Nueva carpeta...” del menú desplegable. Si quiere crear una carpeta “Amigos” dentro de Entrada, por ejemplo, haga clic con el botón derecho del ratón en la carpeta Entrada, elija “Nueva carpeta...” y teclee “Amigos” en la ventana de diálogo que aparece. Pulse el botón Aceptar y la nueva carpeta estará creada.

Organización de carpetas

Ahora que ha creado carpetas puede manipularlas, incluyendo su contenido, utilizando los elementos del menú o arrastrando y soltando. Mover una carpeta dentro de otra, por ejemplo, se puede realizar pulsando con el botón derecho sobre la carpeta a mover, seleccionar la opción “Mover carpeta...” y seleccionar la carpeta de destino. Ésto moverá la carpeta, junto el correo que contiene, como subcarpeta de la carpeta seleccionada. De manera alternativa, puede arrastrar la carpeta a otra pulsando sobre ella, manteniendo el botón pulsado, moviendo el cursor del ratón sobre la carpeta de destino y soltando el botón del ratón.

Si quiere eliminar una carpeta y el correo que contenga, simplemente haga clic con el botón derecho sobre la misma y seleccione “Borrar carpeta...”. Puesto que ésto es potencialmente peligroso (los mensajes en la carpeta se borrarán y no será posible recuperarlos) se le pedirá confirmación.

De la misma manera que puede mover una carpeta dentro de otra se pueden mover los mensajes de una carpeta a otra. El método a aplicar es el mismo: bien arrastrar y soltar los correos o bien seleccionar “Mover...” después de hacer clic con el botón derecho sobre el mensaje. Se pueden seleccionar varios mensajes utilizando las teclas Control o Mayúsculas mientras se hace clic sobre ellos. También se pueden copiar los mensajes a otra carpeta manteniendo la tecla Control pulsada mientras se realiza la operación de arrastrar y soltar, o seleccionando “Copiar...” del menú contextual del mensaje.

Filtrado

Una vez haya creado una elegante estructura de carpetas, probablemente querrá que Sylpheed-Claws distribuya los mensajes entrantes automáticamente, de manera que no haya que moverlos manualmente cada vez que llegan. Para ésto se puede usar el mecanismo de filtrado.

Encontrará las preferencias de filtrado a través del elemento “Filtrado...” del menú de “Configuración”. Desde este diálogo podrá definir nuevas reglas, modificar o borrar las existentes, reordenarlas, y activarlas o desactivarlas. Las reglas de filtrado se componen de cuatro elementos: su estado de activación, un nombre, una condición y una acción. Las reglas desactivadas simplemente se ignoran. El nombre es opcional, pero está para facilitar la identificación de las reglas existentes. El formato de la condición es una expresión que define lo que Sylpheed-Claws deberá buscar al filtrar los mensajes, por ejemplo: “to matchcase sylpheed-claws-users” es para mensajes enviados a cualquier dirección que contenga “sylpheed-claws-users”. Puede definir condiciones fácilmente pulsando el botón “Definir...” a la derecha del campo. La tercera parte de una regla de filtrado es la acción, que indica a Sylpheed-Claws que hacer con los mensajes que cumplan la condición que hemos definido. Por ejemplo, “mark_as_read” marcaría el correo como leído tan pronto como llegase a la Entrada, o “move #mh/inbox/Amigos” movería el mensaje a la subcarpeta “Amigos”. Aquí también el botón “Definir...” está disponible para ayudarle a definir las acciones a realizar.

Una vez haya definido la regla, puede añadirla a la lista de reglas con el botón “Añadir”. No olvide que el orden de las reglas es importante: si Sylpheed-Claws encuentra una regla adecuada para un mensaje que lo mueve o lo

borra está detendrá la búsqueda de más reglas para él. Esta es la razón de los botones en la parte derecha de la lista de reglas, que permiten la reordenación de las mismas. Las reglas también se pueden reordenar arrastrando y soltando con el ratón.

También existe un método rápido para crear reglas de filtrado basadas en el mensaje seleccionado. Después de seleccionar un correo del tipo que quiera filtrar, seleccione “Crear regla de filtrado” en el menú “Herramientas” y elija un tipo del submenú: “Automáticamente” es útil para mensajes de listas de correo, “Basada en Desde” crea un filtro a partir del remitente del correo, “Basada en Para” lo hace a partir del destinatario y “Basada en el Asunto” lo crea en función del asunto del correo. Cada uno de estos tipos de filtrado tiene sus ventajas, dejando al usuario que encuentre la que le resulte más práctica. Normalmente, “Basada en Desde” es mejor para organizar correos de los contactos habituales, mientras que “Basada en Para” es más útil para organizar los mensajes que le envíen a sus distintas cuentas.

Buscando

Existen varios métodos para buscar en sus mensajes de correo.

Una de ellas es relativamente estándar, y se puede encontrar en el menú “Editar”, es la opción “Buscar en carpeta...”. Esto abrirá una ventana donde se pueden especificar uno o más campos por los que buscar: Desde, Para, Asunto y Cuerpo. Una vez especificados los criterios pulse en los botones “Atrás” o “Adelante” para navegar a través de los mensajes que coincidan, o utilice “Encontrar todos” para seleccionar todos los mensajes de una vez. Tenga en cuenta que buscar en el cuerpo de los mensajes es mucho más lento que buscar en las cabeceras, ya que los cuerpos no están en la cache de Sylpheed-Claws.

Si está leyendo un correo muy grande y quiere encontrar alguna parte concreta del mismo puede usar la opción “Buscar en el mensaje actual...” del menú “Editar”. Funciona igual que la búsqueda en un documento de texto.

La última manera de buscar mensaje es utilizar la búsqueda rápida, que puede mostrar u ocultar usando la pequeña lupa que aparece bajo la lista de mensajes. También se puede acceder a ella a través de la opción “Búsqueda rápida” del menú “Editar”. La búsqueda rápida es más potente que la búsqueda normal, ya que puede buscar en las cabeceras estándar (Desde, Para, Asunto) o en modo “Extendido” utilizando prácticamente cualquier criterio que pueda imaginar. En modo “Extendido” el botón de “Información” es visible, lo que permite ver la sintaxis de búsqueda. El botón “Editar” también está disponible para crear rápidamente una regla. Además se puede configurar la búsqueda rápida para buscar recursivamente por las subcarpetas y si debe o no reinicializarse por si misma cuando se cambia de carpeta.

Cuando pulse Entrar después de haber especificado la cadena de búsqueda, la lista de mensajes se reducirá para mostrarle sólo los mensajes que coincidan. Si se configuró la búsqueda recursivamente cualquier subcarpeta de la actual que contenga mensajes que coincidan cambiará su icono por el de una lupa. De esta manera puede buscar en todo el buzón de una sola vez. Si la búsqueda está en modo pegajoso el filtro permanecerá aplicado cuando se cambie a otra carpeta. Ésto puede ser molesto inicialmente, ya que puede que se olvide de ello, pero es útil en algunos casos, por ejemplo si quiere buscar en el cuerpo de los mensajes y no está seguro de la carpeta que lo contiene: una búsqueda recursiva sobre el cuerpo de los correos de todo el buzón puede ser realmente lenta.

Configuración de cuentas

Preferencias básicas

La primera pestaña en las preferencias de la cuenta, “Básicas”, contiene como su nombre indica los datos indispensables de la cuenta. En esta pestaña puede especificar su nombre, dirección de correo, organización y la información básica de conexión. El nombre de la cuenta es sólo el nombre que Sylpheed-Claws usará para referirse a ella, por ejemplo, en el selector de cuenta de la esquina inferior derecha de la ventana principal. La información del servidor le permite indicar el protocolo de recepción a usar (que no es modificable en cuentas ya existentes), el/los servidor/es usados para recibir o enviar sus correos (comúnmente pop.isp.com y smtp.isp.com) y su nombre de usuario en el servidor de recepción.

En la pestaña “Recibir” se puede cambiar el comportamiento predeterminado de Sylpheed-Claws. Por ejemplo, dejar los mensajes en el servidor durante un tiempo, evitar la descarga de correos demasiado grandes, o especificar si se quiere que las reglas de filtrado se apliquen a los mensajes de esta cuenta. La opción “Límite de tamaño al recibir” se usa para controlar el tiempo invertido descargando mensajes grandes. Cuando reciba un mensaje de tamaño mayor que éste límite será descargado parcialmente y tendrá después la opción de descargarlo por completo o eliminarlo del servidor. Esta elección aparecerá cuando esté visualizando el mensaje.

La pestaña “Enviar” contiene las preferencias de cabeceras especiales que puede querer añadir a los mensajes que envíe, como las cabeceras X-Face o Face, e información de autenticación para enviar correos. En la mayoría de las ocasiones su ISP permitirá que sus clientes envíen correo a través del servidor SMTP sin autenticarse, pero en algunas configuraciones tiene que identificarse primero antes de enviar. Hay diferentes posibilidades para ello. La mejor, cuando está disponible, es SMTP AUTH. Cuando no está disponible normalmente usará “Autenticación con POP3 antes de enviar”, que se conecta al servidor POP (que necesita autenticación), desconecta y envía el correo.

La pestaña de “Componer” alberga las opciones para cambiar el comportamiento de la ventana de composición cuando se usa con la cuenta. Se puede especificar una firma para insertar de manera automática y establecer direcciones “Cc”, “Bcc” o “Responder a” predeterminadas.

En la pestaña de “Privacidad” se puede seleccionar el nivel de paranoia predeterminado para la cuenta. Puede desear que todos los mensajes enviados sean firmados y/o cifrados digitalmente. Firmar todos los mensajes salientes, no sólo los importantes, podrá, por ejemplo, protegerle de correos falsos enviados en su nombre a compañeros de trabajo. Esto puede ayudar a resolver situaciones embarazosas.

La pestaña “SSL” también está relacionada con la seguridad, aunque en esta ocasión las configuraciones se aplican al transporte de sus correos y no al contenido de los mismos. Básicamente el uso de SSL realiza un cifrado de la conexión entre usted y el servidor, que evita que alguien espiando en su conexión sea capaz de leer sus correos y su contraseña. Debería usar SSL siempre que esté disponible.

Finalmente, la pestaña “Avanzadas” permite especificar puertos y dominios si no se utilizan los valores predeterminados. Habitualmente puede dejar estas opciones vacías. También se pueden indicar aquí las carpetas para mensajes enviados, encolados, borradores y borrados.

Tipos de cuentas

Como vimos anteriormente, una vez creada una cuenta no se puede cambiar su tipo (protocolo) nunca más. Esto es debido a que las preferencias para estos diferentes tipos no son similares, siendo la mayoría de las opciones relacionadas con POP3 irrelevantes para IMAP, por ejemplo.

POP3

POP3 es uno de los dos protocolos más utilizados y está disponible en casi cualquier ISP del planeta. Su ventaja es que permite descargar el correo a su ordenador, lo cual significa que el acceso al mismo es realmente rápido una vez lo tenga en su disco duro. La desventaja de POP3 es que es más complicado mantener el correo sincronizado

en múltiples ordenadores (tendrá que mantener el correo en el servidor durante algunos días) y no será fácil llevar a cabo el seguimiento de que mensajes han sido leídos, cuales respondidos, etc. cuando esté usando otro ordenador.

El correo recibido de una cuenta POP3 será almacenado en un buzón MH en el árbol de carpetas.

IMAP

IMAP es el segundo protocolo más utilizado y su objetivo es resolver las desventajas de POP3. Al usar IMAP su lista de carpetas y sus mensajes serán todos mantenidos en un servidor central. Esto ralentiza un poco la navegación ya que cada correo es descargado bajo demanda, pero cuando use otro ordenador o cliente de correo sus mensajes estarán en el mismo estado en que los dejó, incluyendo su estado (leído, sin leer, respondido, etc.).

Cuando cree una cuenta IMAP se creará un buzón IMAP para ella en el árbol de carpetas.

Noticias (News)

Las noticias (NNTP) es el protocolo para enviar y recibir artículos de USENET. Los mensajes se mantienen en un servidor central y son descargados bajo demanda. El usuario no puede borrar los mensajes.

Cuando cree una cuenta de noticias se creará un buzón de noticias para ella en el árbol de carpetas.

Local

El tipo de cuenta “Local mbox file” puede ser usado si se ejecuta un servidor SMTP en su ordenador y/o quiere recibir sus registros fácilmente.

El correo recibido de una cuenta local se almacena en un buzón MH en el árbol de carpetas.

Sólo SMTP

El tipo de cuenta “None, (SMTP only)” es un tipo especial de cuenta que no recibirá ningún correo, pero que permite crear identidades diferentes que pueden usarse para, por ejemplo, enviar correo con distintos alias.

Múltiples cuentas

Se pueden crear fácilmente múltiples cuentas en Sylpheed-Claws. Para las cuentas POP se puede almacenar todo el correo de distintas cuentas en la(s) misma(s) carpeta(s), usando la configuración de la pestaña “Recibir”. Las cuentas IMAP y de noticias tienen sus propios buzones cada una de ellas en el árbol de carpetas.

Puede seleccionar en que cuentas se comprobará si hay correo nuevo al usar el comando “Recibir todo” en la barra de herramientas, marcando para ello la casilla correspondiente en la pestaña “Recibir” de su configuración o en la columna “G” de la lista de cuentas.

Más filtrado

Las reglas de filtrado son globales. Esto significa que los correos de varias cuentas pueden ser filtrados hacia las carpetas de otras cuentas. Por ejemplo, un correo recibido a través de POP3 podría ser filtrado a una carpeta de una cuenta IMAP, y viceversa. Esto puede ser una característica útil o desagradable, dependiendo de lo que quiera hacer. Si prefiriese evitar esto, pero aún desea ordenar su correo entrante de manera automática lo mejor es desactivar el filtrado en todas las cuentas y utilizar las reglas de procesamiento en cada una de las carpetas de entrada especificadas. Las reglas de procesamiento se aplican cuando se abre la carpeta.

Agenda de direcciones

Manejo básico

Se puede acceder a la agenda de direcciones a través del menú “Herramientas/Agenda de direcciones”. Esta organizada en diferentes secciones: la “Agenda de direcciones” y sus subsecciones, que contienen los contactos añadidos localmente; las secciones vCard, que contienen las vCard importadas; y, si el soporte para ello ha sido incluido en Sylpheed-Claws, las secciones LDAP y jPilot, conteniendo contactos de sus servidores LDAP o dispositivos de mano.

En la sección “Agenda de direcciones” puede crear múltiples libros de direcciones. Cada uno puede albergar direcciones y/o carpetas. Esto puede ayudar a organizar sus contactos por categorías. Además de esto puede crear grupos de direcciones, los cuales pueden usarse en la ventana de composición para enviar correos a múltiples personas a la vez. Los menús de la ventana de la agenda de direcciones le permitirán realizar todo esto. Por ejemplo, puede crear una carpeta *Familia* dentro de su agenda “Direcciones personales” usando el menú “Agenda/Nueva carpeta” cuando “Direcciones personales” esté seleccionado, o pulsando con el botón derecho en ella. De la misma manera puede añadir contactos a una agenda o carpeta usando el menú “Dirección” o pulsando con el botón derecho en un elemento de la lista que se encuentra a la derecha de la ventana. Cuando añada un contacto aparecerá una nueva ventana, donde podrá especificar los detalles del contacto en la primera pestaña (*Nombre mostrado, Nombre, ...*) y una lista de direcciones de correo en la segunda pestaña.

Una manera más simple de guardar sus contactos en su agenda de direcciones es hacerlo cuando lea uno de sus correos, utilizando el menú “Herramientas/Añadir remitente a la agenda”, o pulsando con el botón derecho en una dirección de correo en la vista de mensaje.

Exportando e importando direcciones

Sylpheed-Claws puede importar agendas de direcciones fácilmente desde la mayoría de los programas de correo electrónico. Desde el menú “Herramientas” en la agenda de direcciones podrá importar agendas de Pine o Mutt. Como estos formatos no están muy difundidos, también podrá importar ficheros LDIF. LDIF es un formato usado ampliamente, por lo que la mayoría de los programas de correo pueden exportar sus agendas en este formato. La importación de ficheros LDIF se realiza a través de “Herramientas/Importar fichero LDIF” y es un proceso en tres pasos: seleccionar el fichero a importar y el nombre de la agenda, comprobar los campos que quiere importar si los valores predeterminados no son satisfactorios, y finalmente pulsar el botón “Guardar”.

Funcionalidades avanzadas

Usando servidores LDAP

Los servidores LDAP se utilizan para compartir agendas de direcciones en un entorno de red. A menudo están disponibles en empresas. Activar un servidor LDAP en Sylpheed-Claws es bastante sencillo. Seleccione en el menú “Agenda/Nuevo servidor LDAP”, después elija un nombre para este servidor LDAP. Introduzca el nombre de la máquina con el servidor (*p.ej. “ldap.sylpheed.org”*), su puerto si es necesario (*el puerto estándar es el 389*). Puede entonces rellenar la “Base de búsqueda” si conoce el valor a usar o pulsar el botón “Comprobar servidor” para que Sylpheed-Claws intente deducirla de manera automática. Si su servidor necesita autenticación, puede establecerla en la pestaña “Extendido” Cuando cierre esta ventana pulsando “Aceptar” el servidor aparecerá en la lista de fuentes de agendas de direcciones de la parte izquierda. Al seleccionar el servidor podrá ver una lista de contactos vacía a la derecha, lo cual puede ser sorprendente al principio. Esto es así para evitar realizar búsquedas completas en el servidor sin que sean solicitadas explícitamente. Ahora puede buscar nombres usando el formulario “Buscar nombre” de la parte inferior de la lista. Si desea un listado completo simplemente busque “*”.

Integración con jPilot

Sylpheed-Claws puede usar las direcciones almacenadas en su dispositivo de mano.

Soporte de vCard

Sylpheed-Claws puede importar las vCard de sus contactos utilizando el menú “Agenda/Nueva vCard”.

Funcionalidades avanzadas

Acciones

Las acciones le permitirán utilizar toda la potencia de la línea de órdenes de Unix con sus correos. Puede definir múltiples órdenes, con parámetros como el fichero de correo actual, una lista de mensajes, el texto seleccionado actualmente, y similares. Así podrá realizar varias tareas, como editar el mensaje en crudo en su editor de texto, “esconder” lo que escriba usando ROT-13, aplicar parches contenidos en los correos directamente, etc. El único límite es su imaginación. Las acciones se pueden configurar a través del menú “Herramientas”.

Example 1. Un simple “Abrir con...”

Nombre del menú: *Abrir con/Kate* Línea de orden: **kate %p**

Abre el fichero de la parte MIME decodificada seleccionada (%p) con el editor de texto *kate*.

Example 2. Gestión de spam usando Bogofilter [<http://bogofilter.sourceforge.net/>]

Nombre del menú: *Bogofilter/Marcar como bueno* Línea de orden: **bogofilter -n -v -B "%f"**

Marca el correo seleccionado actualmente (%f) como “no spam” usando *Bogofilter*.

Nombre del menú: *Bogofilter/Marcar como spam* Línea de orden: **bogofilter -s -v -B "%f"**

Marca el correo seleccionado actualmente (%f) como “spam” usando *Bogofilter*.

Example 3. Buscar en Google usando un script externo

Nombre del menú: *Buscar/Google* Línea de orden: **|/ruta/a/google_search.pl**

Busca en Google el texto seleccionado actualmente (/) usando un script externo *google_search.pl* [<http://www.sylpheed-claws.net/tools.php>].

Plantillas

Las plantillas se usan en las ventanas de composición y sirven de modelo para correos. Las plantillas se pueden rellenar con texto estático y con partes dinámicas, como el nombre del remitente original (“Estimado %N, ...”), la fecha, etc. Al aplicar la plantilla los campos dinámicos serán reemplazados con los valores relevantes. Se pueden configurar las plantillas a través del menú “Herramientas”.

Al aplicar una plantilla se le preguntará si quiere “Insertar” o “Reemplazar”, la diferencia entre ellas sólo es relativa al cuerpo del mensaje. “Reemplazar” sustituirá el cuerpo del mensaje en la ventana de composición actual con el cuerpo definido en la plantilla, eliminándolo si el cuerpo de la plantilla está vacío. “Insertar” insertará el cuerpo de la plantilla, si existe, en la posición actual del cursor.

Independientemente de lo que elija, cualquier campo Para, Cc, Bcc que esté definido en la plantilla será agregado a la lista de destinatarios de la ventana de composición. Si está definido el asunto de la plantilla siempre sustituirá el asunto de la ventana de composición.

Se pueden usar símbolos en cualquier parte de la plantilla y serán reemplazados por su valor dinámico si es posible, si no, no se usará ningún valor. Esto tiene habitualmente más sentido si aplica una plantilla al responder o reenviar, de otra manera la mayoría de los valores de los símbolos estarán indefinidos. No hay restricción sobre que símbolos se pueden usar en que parte de la plantilla, incluso si insertar el cuerpo (%M o %Q) pueda carecer de sentido en situaciones comunes.

Al aplicar una plantilla el cuerpo se procesa en primer lugar, después los campos Para, Cc, Bcc y el Asunto.

Más información y ejemplos de uso se pueden encontrar en las preguntas frecuentes de usuario (FAQ) en el sitio web de Sylpheed-Claws <http://www.sylpheed-claws.net/faq/>.

Procesamiento

Las reglas de procesamiento son iguales que las de filtrado, con la excepción de que son aplicadas cuando se abre una carpeta y que sólo se aplican a esa carpeta. Puede usarlas para mover automáticamente correos antiguos a una carpeta de archivo, o para un procesamiento posterior de los mensajes, y más cosas. Se pueden establecer las reglas de procesamiento de cada carpeta pulsando con el botón derecho del ratón sobre ella.

Las reglas de procesamiento están acompañadas por las reglas de pre-procesamiento y post-procesamiento. Al igual que las reglas de procesamiento sólo se aplican al abrir una carpeta, pero al igual que las reglas de filtrado son compartidas por todas las carpetas. Se pueden configurar en el menú “Herramientas”. Las reglas de pre-procesamiento se ejecutan antes que las reglas de procesamiento específicas de la carpeta, mientras que las de post-procesamiento se ejecutan después de éstas.

Etiquetas de colores

Las etiquetas de colores se pueden usar para indicar que un mensaje tiene alguna relevancia particular. Para establecer una etiqueta de color simplemente pulse con el botón derecho sobre un mensaje en la lista de mensajes y utilice el submenú “Etiquetar de color”.

Las etiquetas de colores son configurables por el usuario. Se puede establecer tanto el color como la etiqueta asociada. Las preferencias se encuentran en la página “Configuración/Preferencias/Ver/Colores”.

Soporte de listas de correo

Sylpheed-Claws ofrece soporte para listas de correo desde el submenú “Mensaje/Lista de correo”. Cuando tenga seleccionado un mensaje de una lista de correo, el submenú le permite rápidamente iniciar la suscripción, desuscribirse, enviar un correo, obtener ayuda, contactar con el dueño de la lista y ver los archivos de la lista, bien abriendo una nueva ventana de composición con la dirección apropiada rellena o bien abriendo la URL en su navegador web.

Módulos

Los módulos son el mecanismo para extender las capacidades de Sylpheed-Claws. Por ejemplo, imagine que quiere almacenar sus mensajes en una base de datos SQL remota. En la mayoría de clientes que encontrará esto es simplemente imposible sin reconstruir toda la estructura interna del mismo. Con Sylpheed-Claws puede simplemente escribir un módulo para conseguirlo.

Este sólo es un ejemplo de las posibilidades. Ya existe un buen número de módulos desarrollados para Sylpheed-Claws, y más están por venir. La sección Extendiendo Sylpheed-Claws contiene más detalles sobre ellos.

Desplegando Sylpheed-Claws

La asistente de configuración inicial intenta rellenar varios campos utilizando información recolectada del sistema, como el nombre de usuario, nombre de la máquina, y otros. Como está orientado al uso general los valores predeterminados a menudo tienen que ser fijos. Sin embargo este asistente es configurable, de tal manera que permite a los administradores de sistema desplegar Sylpheed-Claws fácilmente para varios usuarios de una máquina o, incluso, sobre múltiples máquinas instaladas con alguna herramienta de replicación.

La primera parte consiste en crear una plantilla para el asistente de configuración y establecer los parámetros predeterminados de una nueva instalación de Sylpheed-Claws.

- Comience con un usuario que no tenga el directorio `~/ .sylpheed-claws`, idealmente un usuario nuevo.
- Inicie Sylpheed-Claws y navegue por el asistente. Los valores que introduzca no serán de utilidad para el futuro despliegue, así que puede pulsar siguiente-siguiente-siguiente.
- Una vez que el asistente haya finalizado y tenga la ventana principal de Sylpheed-Claws abierta, configure los valores predeterminados que quiera en la copia maestra. Puede cargar módulos, añadir gente o servidores LDAP en la agenda, crear reglas de filtrado, etc.

- Si es necesario y el despliegue de Sylpheed-Claws usará carpetas MH, puede crear subdirectorios en el buzón.
- A continuación, salga de Sylpheed-Claws.
- Ahora edite el nuevo fichero de plantilla creado por el asistente, `~/.sylpheed-claws/accountrc.tmpl`. En este fichero podrá ver distintas variables, correspondientes con los campos del asistente. Puede dejar alguna comentada, en cuyo caso se usará el valor predeterminado habitual, o especificar valores o variables. No todos los campos pueden contener variables. Por ejemplo, `smtpauth`, `smtpssl` y `recvssl` son booleanos, bien 0 o 1, y `recvtype` es un valor entero. Los otros campos, como `name`, `email` o `recvuser`, son leídos por el asistente y las variables que contienen reemplazadas por valores. Esto permite especificar todo lo que su instalación necesite, incluso si tiene nombres de servidores o de entrada extraños.
- Guarde este fichero y borre `~/.sylpheed-claws/accountrc` (que contiene la cuenta inútil) y `~/.sylpheed-claws/folderlist.xml` (de manera que el árbol de carpetas sea leído correctamente para los nuevos usuarios). Copie recursivamente `.sylpheed-claws` a `/etc/skel/`. Si el despliegue de Sylpheed-Claws va a usar carpetas MH, copie también el directorio Mail creado. Cambie los permisos de todos los ficheros bajo `/etc/skel/.sylpheed-claws` y `etc/skel/Mail` a `root:root` por razones de seguridad.
- ¡Pruebe! Cree un usuario nuevo, inicie la sesión como ese usuario y ejecute Sylpheed-Claws. Si todo fue rellenado tal y como quería, el usuario simplemente tendrá que rellenar su contraseña.
- Ahora, si está creando una copia maestra para un despliegue en una instalación múltiple, puede seguir este proceso. Si lo estaba haciendo para una sola máquina ¡ha terminado!

A continuación se listan las distintas variables del fichero `accountrc.tmpl`:

`domain`

Su nombre de dominio (ejemplo.com). Si no se establece se extraerá del nombre de la máquina.

`name`

El nombre de usuario. Si no se establece se extraerá de la información de entrada de Unix, que normalmente es lo correcto.

`email`

El correo electrónico del usuario. Si no se establece se extraerá a partir de `$name` y `$domain`.

`organization`

Su organización. Si no se establece estará vacía.

`smtpserver`

El servidor SMTP a usar. Si no se establece será `smtp.$domain`.

`smtpauth`

0 o 1. Si hay que autenticarse en el servidor SMTP. Si no se establece será 0.

`smtpuser`

El nombre de usuario para el servidor SMTP. Si no se establece estará vacío (el mismo nombre de usuario que para recibir).

`smtppass`

La contraseña del servidor SMTP. Si no se establece estará vacío (si `smtppass` está vacío pero `smtpuser` no, se le preguntará la contraseña al usuario).

`recvtype`

El tipo de servidor del que recibir. 0 para POP3, 3 para IMAP4, 5 para fichero MBox local. Si no se establece será 0 (POP3).

`recvserver`

El servidor de recepción. Si no se establece será `(pop|imap).$domain`, dependiendo del `$recvtype`.

recvuser

El nombre de usuario del servidor de recepción. Si no se establece será extraído de la información de entrada de Unix.

recvpas

La contraseña del servidor de recepción. Si no se establece estará vacía (se pedirá al usuario una vez por sesión).

imapdir

El subdirectorio IMAP. Si no se establece estará vacío, lo cual es suficiente a menudo.

mboxfile

El fichero Mbox para recibir si \$recvtype es 5. Si no se establece será /var/mail/\$LOGIN..

mailbox

El buzón MH donde almacenar el correo (para \$recvtype igual a 0 o a 5). Si no se establece será "Mail".

smtpssl

0 o 1. Si hay que usar SSL para enviar correo. Si no se establece será 0.

recvssl

0 o 1. Si hay que usar SSL para recibir correo. Si no se establece será 0.

A continuación se listan las diferentes variables que puede utilizar en los campos domain, name, email, organization, smtpserver, smtpuser, smtppass, recvserver, recvuser, recvpas, imapdir, mboxfile y mailbox:

\$DEFAULTDOMAIN

El nombre de dominio extraído de la información Unix del nombre de máquina. A menudo incorrecta.

\$DOMAIN

El nombre de dominio establecido en la variable domain, la primera del fichero plantilla.

\$USERNAME

El nombre real del usuario.

\$LOGIN

El nombre de usuario (*login*) Unix del usuario.

\$NAME_MAIL

El nombre real del usuario tal y como se estableció en el campo de la plantilla, en minúsculas y con los espacios reemplazados por puntos. "Ricardo Mones" se convertiría en "ricardo.mones".

\$EMAIL

La dirección de correo electrónico tal y como se estableció en la variable email del campo de la plantilla.

Asegúrese de no usar una variable antes de definirla.

Preferencias ocultas

Hay cierto número de preferencias ocultas en Sylpheed-Claws, preferencias sin las que ciertos usuarios a quienes quisimos complacer no podrían vivir, pero que en nuestra opinión no tienen lugar en el interfaz gráfico. Puede encontrar las siguientes en ~/.sylpheed-claws/sylpheedrc, y cambiarlas mientras Sylpheed-Claws no esté ejecutándose.

bold_unread

Mostrar los mensajes no leídos utilizando negrita en la lista de mensajes.

cache_max_mem_usage

La cantidad máxima de memoria a usar para la cache de mensajes, en Kb.

`cache_min_keep_time`

El tiempo mínimo para mantener la cache en memoria, en minutos. Las caches más recientes que este tiempo no se liberarán, aunque el uso de memoria sea demasiado elevado.

`compose_no_markup`

No utilizar texto en negrita y cursiva en el selector de cuentas de la ventana de composición.

`enable_hscrollbar`

Activa la barra de desplazamiento horizontal en la lista de mensajes.

`use_stripes_everywhere`

Activar las líneas alternantes en los componentes GtkTreeView.

`enable_swap_from`

Mostrar la dirección de correo del remitente en la columna Para de la carpeta Enviado en lugar de la del destinatario.

`folderview_vscrollbar_policy`

Especificar la política de la barra de desplazamiento vertical de la vista de carpetas.

`hover_timeout`

Tiempo en milisegundos que causará que se expanda un árbol de carpetas cuando el cursor del ratón se mantenga encima en las operaciones de arrastrar y soltar.

`live_dangerously`

No solicitar confirmación antes de la eliminación definitiva de los mensajes.

`log_error_color, log_in_color, log_msg_color, log_out_color, log_warn_color`

Colores a usar en la ventana de traza.

`mark_as_read_delay`

Segundos de espera antes de marcar un mensaje como leído.

`skip_ssl_cert_check`

Desactiva la verificación de los certificados SSL.

`statusbar_update_step`

Salto de actualización en las barras de progreso.

`textview_cursor_visible`

Mostrar el cursor en la vista de mensaje.

`thread_by_subject_max_age`

Número de días para incluir un mensaje en un hilo cuando se use “Jerarquizar usando el asunto además de las cabeceras estándar”.

`toolbar_detachable`

Ocultar los botones de manejo de las barras de herramientas.

`utf8_instead_of_locale_for_broken_mail`

Utilizar la codificación UTF-8 para los correos incorrectos en lugar de la localización actual.

`warn_dnd`

Mostrar un diálogo de confirmación al arrastrar y soltar carpetas.

Extendiendo Sylpheed-Claws

Módulos proporcionados

Las capacidades de Sylpheed-Claws se amplían usando módulos. Los módulos que se listan más adelante vienen incluidos con él, y se construyen automáticamente si las librerías necesarias están disponibles.

Los módulos se instalan en `$PREFIX/lib/sylpheed-claws/plugins/` y tienen el sufijo “.so”. Para cargar un módulo vaya al menú “Configuración/Módulos” y pulse el botón “Cargar módulo”. Seleccione el módulo que desee cargar y pulse el botón Aceptar.

Si no encuentra el módulo que busca es posible que su distribución de GNU/Linux lo proporcione en algún paquete distinto. En ese caso busque el módulo con su gestor de paquetes.

Antivirus Clam

Habilita el escaneo usando el antivirus Clam de los adjuntos de los mensajes recibidos de una cuenta POP, IMAP o local. Las preferencias se encuentran en “Configuración/Preferencias/Módulos/Antivirus Clam”. El antivirus Clam está disponible en <http://clamav.sourceforge.net/>.

Visor HTML Dillo

Habilita la visualización de mensajes HTML usando la versión 0.7.0 o posterior del navegador web Dillo. De manera predeterminada utiliza la opción “--local” para una navegación segura. Las preferencias se encuentran en “Configuración/Preferencias/Módulos/Navegador Dillo”. Dillo está disponible en <http://www.dillo.org/>.

PGP/Core, PGP/Inline y PGP/MIME

Gestiona mensajes firmados y/o cifrados con PGP. Se pueden descifrar correos, verificar firmas o firmar y encriptar sus propios correos. Utiliza GnuPG/GPGME, <ftp://ftp.gnupg.org/gcrypt/gpgme/>.

SpamAssassin

El módulo SpamAssassin proporciona dos grandes funcionalidades:

La capacidad de escanear con SpamAssassin el correo entrante de cualquier cuenta POP, IMAP o local. Opcionalmente puede borrar los mensajes identificados como spam o guardarlos en una carpeta al efecto. El escaneo de correo se puede desactivar, lo cual es útil si el correo ya es escaneado en su servidor.

La posibilidad para que los usuarios enseñen a SpamAssassin a distinguir el spam de los correos deseados. Se puede entrenar a SpamAssassin marcando los mensajes como spam o no usando el menú contextual de la lista de mensajes, o usando un botón para ello en la barra de herramientas de la ventana principal o de mensaje (vea “Configuración/Preferencias/Configurar barras de herramientas”). Los mensajes marcados como spam se pueden guardar opcionalmente en una carpeta destinada a ello.

Las preferencias del módulo se encuentran en “Configuración/Preferencias/Módulos/SpamAssassin”.

SpamAssassin está disponible en <http://spamassassin.apache.org/>. Es necesaria la versión 3.1.x o superior para utilizar la funcionalidad de aprendizaje en modo TCP.

Trayicon

Coloca un icono en la bandeja del sistema que indica si hay correo nuevo. Una notificación emergente muestra también el número de mensajes nuevos, sin leer y totales, al mover el puntero del ratón sobre el icono.

Más módulos

También se han escrito otros módulos, que están disponibles para descargar aparte. Mientras se escribe esto hay cierto número de módulos disponibles en <http://www.sylpheed-claws.net/plugins.php>:

Acpi Notifier

Permite la notificación de correo nuevo a través de los LEDs que tienen algunos portátiles, como los de Acer, Asus, Fujitsu e IBM.

AttRemover

Este módulo le permite eliminar los adjuntos de los mensajes.

CacheSaver

Guarda las caches cada 60 segundos (o un período definido por el usuario). Puede ayudar a prevenir la pérdida de metadatos si su ordenador (*¡o Sylpheed-Claws!*) se cuelga.

etpan! Privacy

Gestiona la verificación y descifrado de mensajes cifrados con S/MIME, OpenPGP y en formato blindado-ASCII (*ASCII-armored* N. del T.). No gestiona contraseñas.

Fetchinfo

Inserta cabeceras que contienen cierta información sobre la descarga, como el UIDL, el nombre de la cuenta de Sylpheed-Claws, el servidor POP, el identificador de usuario y la hora de descarga.

GtkHtml Viewer

Al igual que Dillo, permite la visualización de mensajes HTML, pero lo hace de manera más elegante (utiliza tipografías suavizadas).

Maildir

Proporciona soporte de acceso directo a buzones Maildir++. Con este módulo puede compartir su buzón Maildir++ con otros clientes de correo o servidores IMAP.

mailMBOX

Gestiona buzones en formato mbox.

Perl

Para ampliar las posibilidades de filtrado de Sylpheed-Claws. Proporciona un interfaz Perl al mecanismo de filtrado de Sylpheed-Claws, permitiendo el uso de toda la potencia de Perl en los filtros de correo.

S/MIME

Gestiona correos firmados y/o cifrados S/MIME. Se pueden descifrar correos, verificar firmas digitales o firmar y cifrar sus propios correos. Utiliza GnuPG/GPGME y GpgSM, disponibles en <ftp://ftp.gnupg.org/gcrypt/gpgme/> [<ftp://ftp.gnupg.org/gcrypt/gpgme/>].

SynCE

Ayuda a mantener sincronizada la agenda de direcciones de un dispositivo Windows CE (Pocket PC, iPAQ, Smartphone, etc.) con la agenda de direcciones de Sylpheed-Claws en lo que a direcciones de correo electrónico se refiere.

vCalendar

Permite la gestión de mensajes vCalendar al estilo de Evolution u Outlook, y también suscripciones Webcal.

RSSyl

Permite leer sus canales de noticias favoritos en Sylpheed-Claws. Actualmente están soportados canales RSS 1.0, 2.0 y Atom.

Si usted es un desarrollador, escribir un módulo para extender las capacidades de Sylpheed-Claws será probablemente la mejor solución y la más fácil. Nosotros proporcionaremos almacenamiento para su código y estaremos encantados de responder a sus preguntas en la lista de correo o en los canales de IRC, #sylpheed-claws en Freenode o IRCnet.

Acceso a la red desde los módulos

Algunos de los módulos externos, por ejemplo RSSyl, vCalendar o el visor GtkHtml, necesitan acceso a Internet para llevar a cabo sus funciones (recuperar canales en el caso de RSSyl o vCalendar, y obtener imágenes en el caso del visor GtkHtml). Estos módulos usan para ello la librería Curl. Por tanto, si su acceso a internet está restringido por un proxy necesitará decirle a libCurl que lo use. Esto se consigue estableciendo la variable de entorno `http_proxy`. Por ejemplo, `http_proxy=http://usuario:contra@miproxy.ejemplo.com:8080` le dirá a libCurl

que conecte al puerto 8080 de la máquina `miproxy.ejemplo.com` con el usuario “usuario” y contraseña “contra” para conectarse a Internet.

Puede establecer esta variable antes de iniciar Sylpheed-Claws, usando por ejemplo la orden `http_proxy=http://usuario:contra@miproxy.ejemplo.com:8080 sylpheed-claws`, o establecerla en su fichero `~/.bashrc` añadiendo la línea `export http_proxy=http://usuario:contra@miproxy.ejemplo.com:8080` (tendrá que reconectar para que se tenga en cuenta).

A. Las preguntas frecuentes (FAQ) de Sylpheed-Claws

¿Cuáles son las diferencias entre Sylpheed-Claws y Sylpheed?

Sylpheed-Claws es la versión *extendida* de Sylpheed, por tanto encontrará todas las funcionalidades que Sylpheed tiene aparte de muchas más. También incluye algunos diálogos modificados para mejorar la usabilidad. Puede encontrar más información en <http://www.sylpheed-claws.net/features.php>.

¿Qué significa la palabra “Sylpheed”?

“Sylpheed” es una corrupción de la palabra inglesa *Sylph*. Los “Sylphs” son seres invisibles (espíritus) del aire.

¿Me permite Sylpheed-Claws escribir mensajes HTML?

No. Se discutió sobre este tema, y el resultado fue que el correo HTML es algo no deseado. Si realmente necesita enviar HTML puede, por supuesto, adjuntar una página web a un correo.

¿Cómo puedo enviar parches, informar de fallos y hablar de Sylpheed-Claws con otros?

Los parches deberían enviarse a través del sistema de seguimiento de parches de SourceForge en http://sourceforge.net/tracker/?group_id=25528&atid=384600, pero siga por favor la guía para parches en <http://www.sylpheed-claws.net/devel.php>.

Los informes de fallo deben ser enviados a nuestro Bugzilla, <http://www.thewildbeast.co.uk/sylpheed-claws/bugzilla/>.

Para hablar con otros debería unirse a la lista de correo de usuarios de Sylpheed-Claws. Los detalles los puede encontrar en <http://www.sylpheed-claws.net/MLs.php>.

¿Tiene Sylpheed-Claws alguna funcionalidad anti-spam?

Si. Tiene un módulo para SpamAssassin. Puede encontrar más detalles sobre ello en el capítulo Extendiendo Sylpheed-Claws.

También puede usar otros filtros de correo basura como Bogofilter a través de las funcionalidades de “Filtrado” y “Acciones”. Las instrucciones para usar Bogofilter con Sylpheed-Claws se pueden encontrar en las preguntas frecuentes (FAQ) de Bogofilter [<http://bogofilter.sourceforge.net/faq.shtml#with-sc>].

¿Soporta Sylpheed-Claws acuses de recibo?

Si. Para solicitar un acuse de recibo utilice “Opciones/Solicitar acuse de recibo” en la ventana de composición. Cuando reciba un mensaje que solicite acuse de recibo aparecerá un área encima de la vista de mensaje para notificarlo. Puede utilizar el botón “Enviar acuse de recibo” o ignorar la solicitud, no se enviarán acuses de recibo de manera automática.

¿Cómo puedo hacer que Sylpheed-Claws me avise cuando llega correo nuevo?

Vaya a “Configuración/Preferencias” y en la sección “Manejo de correo/Recibiendo”, configure la opción “Ejecutar una orden” después de recibir correo nuevo. Alternativamente puede usar el módulo del icono en bandeja.

¿Por qué los caracteres especiales (p.ej. diéresis) no se muestran correctamente?

En la mayoría de los casos esto está provocado por correos con codificaciones de caracteres incorrectas. Puede intentar forzarlas utilizando el submenú “Ver/Codificación de caracteres”.

¿Puedo citar sólo una parte del mensaje original al responder?

Si, seleccione el texto en la vista de mensaje y seleccione “Responder”.

¿Dónde puedo encontrar las respuestas a más preguntas frecuentes sobre Sylpheed-Claws?

Dentro el sitio web de Sylpheed-Claws, en <http://www.sylpheed-claws.net/faq/>, se puede encontrar una colección más amplia de preguntas frecuentes que los usuarios han aportado.

B. Atajos de teclado predeterminados

Motivaciones y convenciones generales

Aunque Sylpheed-Claws es una aplicación gráfica y principalmente puede ser utilizada con el ratón, también requiere del uso frecuente del teclado. Componer un mensaje es una de las tareas más comunes que hace uso del teclado. Para la gente que escribe muchos correos tener que apartar las manos del teclado al ratón disminuye la productividad de manera notable, por lo que Sylpheed-Claws proporciona una serie de atajos de teclado para permitir un manejo más rápido.

Esto no sólo beneficia a los usuarios avanzados proporcionándoles alternativas y navegación con teclado, si no que también permite que gente con discapacidades (que pueden no ser capaces de controlar adecuadamente un dispositivo apuntador) pueda usar Sylpheed-Claws.

La convención más general es la tecla *Escape*. Los diálogos o ventanas activas se pueden cerrar pulsando *Esc*.

Hay otras combinaciones de teclas que están asignadas de manera predeterminada a elementos de menú. Éstas no se listarán aquí, ya que aparecen mostradas en la parte derecha de los propios menús, de manera que puedan ser aprendidas fácilmente con el uso. Además, si no son de su agrado, estos atajos pueden ser cambiados al instante mediante el enfoque del elemento del menú y pulsando la nueva combinación deseada. Esto solo funciona para combinaciones de teclas que incluyan las teclas modificadoras *Alt*, *Control* y/o *Mays*, no se pueden asignar teclas simples. Este es un comportamiento estándar de los programas basados en GTK2 como Sylpheed-Claws (Nótese que este comportamiento puede estar desactivado de manera predeterminada en algunos escritorios).

Además de estos atajos hay otros que varían de una ventana a otra, y que se resumen en las secciones siguientes.

Ventana principal

Atajo	
Control+p	Imprimir...
Control+w	Trabajar sin conexión
Control+Mays+s	Sincronizar carpetas
Control+s	Guardar como...
Control+q	Salir
Control+c	Copiar
Control+a	Seleccionar todo
Control+f	Buscar en el mensaje actual...
Mays+Control+f	Buscar en carpeta...
Control+t	Conmutar la vista jerárquica
n	Ir al siguiente correo en la lista de mensajes. La flecha Abajo hace lo mismo.
p	Ir al correo anterior. La flecha Arriba es un sinónimo.
Mays+n	Ir al siguiente correo sin leer.
Mays+p	Ir al correo anterior sin leer.
g	Ir a otra carpeta...
Control+u	Mostrar el mensaje fuente
Control+h	Mostrar todas las cabeceras del mensaje
v	Conmutar la visibilidad del panel de la vista de mensaje. Si está invisible la lista de mensajes se expande para llenar todo el alto de la ventana y se muestran más líneas de resumen.

Atajo	
/	Coloca el cursor en el campo de búsqueda rápida, abriendo también el panel de búsqueda rápida si es necesario.
Control+Alt+u	Actualizar el resumen
Control+i	Recuperar el correo de la cuenta actual
Mays+Control+i	Recuperar el correo de todas las cuentas
Control+m	Componer un mensaje nuevo
Control+r	Responder
Mays+Control+r	Responder a todos
Control+l	Responder a la lista de correo
Control+Alt+f	Reenviar mensaje
Control+o	Mover...
Mays+Control+o	Copiar...
Control+d	Mover a la papelera
Mays+d	Vaciar todas las papeleras
Mays+*	Marcar mensaje
u	Desmarcar mensaje
Mays+!	Marcar mensaje como no leído
Mays+Control+a	Abrir agenda de direcciones
x	Ejecutar
Mays+Control+l	Abrir la ventana de traza

Ventana de composición

Atajo	
Control+Return	Enviar
Mays+Control+s	Enviar después
Control+m	Adjuntar fichero
Control+i	Insertar fichero
Control+g	Insertar firma
Control+s	Guardar
Control+w	Cerrar
Control+z	Deshacer
Control+y	Rehacer
Control+x	Cortar
Control+c	Copiar
Control+v	Pegar
Control+a	Seleccionar todo
Control+b	Moverse al caracter anterior
Control+f	Moverse al caracter siguiente
Control+e	Moverse al final de la línea
Control+p	Moverse a la línea anterior
Control+n	Moverse a la línea siguiente

Atajo	
Control+h	Borrar el caracter anterior
Control+d	Borrar el caracter siguiente
Control+u	Borrar línea
Control+k	Borrar hasta el final de la línea
Control+l	Recortar el párrafo actual
Control+Alt+l	Recortar todas las líneas largas
Mays+Control+l	Conmutar el recorte automático
Mays+Control+x	Editar con un editor externo
Mays+Control+a	Abrir agenda de direcciones

C. Agradecimientos

El manual de Sylpheed-Claws fue escrito por:

- Colin Leroy [mailto:colin@colino.net]
- Paul Mangan [mailto:claws@thewildbeast.co.uk]
- Ricardo Mones [mailto:mones@aic.uniovi.es]
- wwp [mailto:subscript@free.fr]

Gracias a:

- Hiroyuki Yamamoto por haber empezado Sylpheed, y a todos los que han contribuido en el pasado y en la actualidad.
- Caroline, Clo y Silvia por su tolerancia con nuestras largas sesiones de hackeo!
- Norman Walsh, por su invaluable ayuda técnica y asistencia con la versión PDF de este manual.
- ...

D. Glosario

A

Acción (reglas de filtrado/procesamiento)

Una acción es algo que se realiza sobre un mensaje cuando cumple las condiciones de la regla. Una acción típica es mover el mensaje a una carpeta en particular. Ver también Condición (reglas de filtrado/procesamiento) .

Acciones

Las acciones son órdenes definidas por el usuario que se pueden aplicar a un mensaje o parte de él, utilizando una sintaxis especial. De cara al usuario aparecen en un menú configurable.

Adjunto

Fichero adicional incluido con un mensaje de correo. Sylpheed-Claws puede mostrar algunos adjuntos, otros necesitan programas externos. Los Módulos pueden proporcionar funciones adicionales para los adjuntos.

Agenda de direcciones

Almacén de nombres, direcciones de correo y atributos de usuario configurables. También proporciona acceso a servidores LDAP y ficheros vCard .

ASCII

Acrónimo de *American Standard Code for Information Interchange* (Código Estándar Americano para el Intercambio de Información). Es una Codificación de caracteres que utiliza 7 bits. Está definido como estándar de Internet en el RFC 20 [<http://www.ietf.org/rfc/rfc20.txt>].

B

Barras de herramientas

Conjuntos de botones dispuestos horizontalmente que proporcionan acceso a las funciones comúnmente usadas. Las barras de herramientas en Sylpheed-Claws son configurables por el usuario.

Búsqueda rápida

Una manera potente de buscar mensajes utilizando prácticamente cualquier criterio que se pueda imaginar.

Buzón

La carpeta raíz de la jerarquía de carpetas.

C

Cabeceras

Líneas legibles por las máquinas que forman la primera parte de un mensaje de correo. El propósito de las cabeceras es variado: las cabeceras típicas son Desde y Para (*From* y *To* respectivamente), que indican el remitente y el destinatario del mensaje, otras son usadas por el sistema de correo. Algunas cabeceras son opcionales y se usan para proporcionar información adicional, como X-Face o Face .

Carpeta

Una carpeta es el contenedor de mensajes principal. Las carpetas pueden ser locales o remotas, pero Sylpheed-Claws las gestiona de manera uniforme.

Certificado SSL

Un certificado instalado en un servidor seguro que se usa para identificación.

Cifrado (GPG)

Ofuscación de un mensaje con una clave criptográfica de manera que sólo el destinatario y poseedor de la contraseña de la clave pueda recuperar el texto original para su lectura.

Cita

Al responder a un mensaje el usuario a menudo incluirá una sección citada del mismo para proporcionar el contexto. La sección citada se muestra anteponiendo un caracter común, normalmente ">".

Codificación de caracteres

Un mapa entre símbolos escritos, como letras y otros símbolos, y los números utilizados para representarlos dentro del ordenador. La codificación de caracteres más conocida es probablemente ASCII , pero ha sido superada por otras como UTF-8 .

Cola

Almacén temporal para los mensajes que están a la espera de ser enviados, bien porque no se pudieron enviar por un fallo de red o bien porque el usuario solicitó que fuesen enviados más tarde.

Componer

Crear un nuevo mensaje de texto o responder a uno recibido en la ventana de composición.

Condición (reglas de filtrado/procesamiento)

Los prerequisites que un mensaje de correo debe cumplir para que la acción de la regla sea ejecutada. Véase también Acción (reglas de filtrado/procesamiento) .

Corrección ortográfica

Verificación automática de la ortografía mientras se escribe o después de que la composición ha finalizado.

Cuenta

Una cuenta representa una identidad dentro de Sylpheed-Claws. Como tal, sólo una dirección de correo está asociada con cada cuenta. Sin embargo el número de cuentas que puede configurar no está limitado.

E

Ejecución inmediata

Cuando se usa la opción "Ejecutar inmediatamente", las operaciones realizadas en los mensajes (como borrados o movimientos) se ejecutan de manera inmediata. Si está desactivada, todas las operaciones realizadas por el usuario sobre los mensajes sólo se llevarán a cabo cuando se pulse el botón "Ejecutar".

F

Face

Una implementación más moderna de X-Face . Es una imagen en color (48x48 pixels) incluida en las cabeceras del mensaje.

Fichero mbox local

Un fichero buzón de almacenamiento local en formato MBOX .

Firma digital (GPG)

Un conjunto de datos obtenidos de mezclar un mensaje con una clave criptográfica que garantiza la autoría del mensaje, de manera similar a la que una firma manuscrita lo hace con un documento. Estos datos se envían junto con el mensaje de manera que el destinatario pueda verificar su validez.

Fuente (mensaje)

El texto completo de un mensaje tal y como se transmite a través de la red. Esto incluye todas las cabeceras, el cuerpo del mensaje y los adjuntos codificados si existen.

G

Grupos de noticias

Un conjunto de particiones jerárquicas de mensajes de USENET en un Servidor de noticias . El protocolo NNTP permite a los usuarios suscribirse a uno o más grupos de noticias. Los mensajes nuevos enviados a los grupos suscritos se descargan automáticamente al conectarse.

H

HTML

Acrónimo de *Hyper-Text Markup Language* (Lenguaje de Etiquetas de Hiper-Texto), el lenguaje estándar para codificar páginas web al comienzo de la WWW. Algunos clientes de correo utilizan este lenguaje para codificar el cuerpo de texto de los mensajes, de manera que puedan incluir efectos especiales en el texto, multiplicando con ello el tamaño del mensaje varias veces. Los *spammers* también utilizan mayoritariamente el correo HTML para enviar Spam.

I

IMAP4

Acrónimo de *Internet Messaging Access Protocol* versión 4 (Protocolo de Acceso a Mensajería de Internet). Un protocolo para acceder al correo almacenado en un servidor remoto desde un cliente local. Todos los mensajes se almacenan en el servidor remoto.

J

Jerarquía (de mensajes)

Un conjunto de mensajes ligeramente relacionados entre si.

L

LDAP

Acrónimo de *Lightweight Directory Access Protocol* (Protocolo de acceso a directorio ligero). Un protocolo para acceder a la información de directorios, como organizaciones, individuos, números de teléfono y direcciones.

LDIF

Acrónimo de *LDAP Data Interchange Format* (Formato de intercambio de datos LDAP). Un formato de fichero de texto usado ampliamente para mover datos entre servidores LDAP y otros programas, o entre los propios programas.

Lista de correo

Las listas de correo electrónico constituyen un uso especial del correo que permite la amplia distribución de información a muchos usuarios de Internet. A menudo toman la forma de listas de discusión, como la lista de usuarios de Sylpheed-Claws, donde un suscriptor utiliza la lista para enviar mensajes al resto de suscriptores, los cuales pueden contestar de manera similar.

M

Maildir

Un formato de buzón en el que el correo se mantiene en ficheros independientes. Maildir++ es una extensión del formato Maildir.

Marca (mensaje)

Una etiqueta que el usuario puede establecer en el mensaje de manera que se llame la atención sobre él. Las marcas se muestran en la columna de marcas de la lista de mensajes.

MBOX

Un formato de buzón en el que todos los correos son concatenados y almacenados en un solo fichero. El formato mbox soportado por Sylpheed-Claws es el mboxrd.

Mensaje

La unidad básica de información manejada por Sylpheed-Claws. Un mensaje será normalmente un mensaje de correo, almacenado en disco en formato MH. A través de Módulos se pueden gestionar otros tipos de mensajes (y formatos de almacenamiento).

MH

Un formato de buzón en el que todos los correos se mantienen en ficheros separados. Es el formato predeterminado que usa Sylpheed-Claws.

MIME

Acrónimo de *Multipurpose Internet Mail Extensions* (Extensiones de correo de Internet de propósito múltiple). Estándares de Internet para representar datos binarios en formato de texto ASCII, así como codificación de Cabeceras y Adjuntos.

Módulos

Elementos externos que Sylpheed-Claws puede cargar y utilizar para extender sus funcionalidades.

N

NNTP

Acrónimo de *Network News Transfer Protocol* (Protocolo de transferencia de noticias de red). Es el protocolo utilizado para enviar, distribuir y recuperar mensajes de USENET, también denominados artículos de noticias o simplemente noticias (*news*) para abreviar.

P

Pegajoso (búsqueda rápida)

Cuando la opción está activada en la Búsqueda rápida los términos buscados no se inicializan al cambiar de carpeta.

PGP Inline

Método de firma digital que incluye los datos de la firma en el cuerpo del mensaje.

PGP MIME

Método de firma digital que incluye los datos de la firma aparte como Adjunto en formato MIME.

POP3

Acrónimo de *Post Office Protocol* versión 3 (Protocolo de oficina de correos.) Un protocolo para recuperar correo de un servidor remoto. Los mensajes se pueden eliminar automáticamente del servidor después de descargarlos.

Privacidad (GPG)

Privacidad proporciona métodos tanto para firmar y cifrar mensajes de correo que envíe como para verificar y descifrar los mensajes firmados y cifrados que reciba.

R

Recorte

Reestructuración de un mensaje de texto basándose en un número máximo de caracteres por línea definido por el usuario. El recorte asegura que los párrafos están justificados, que significa que el texto está alineado a los márgenes izquierdo y derecho.

Rekursiva (búsqueda rápida)

Una Búsqueda rápida recursiva buscará también en todas las subcarpetas de la carpeta seleccionada.

Redirigir

Enviar una copia de un mensaje recibido en su forma original a otro destinatario.

Reenviar

Enviar una copia de un mensaje recibido a otro destinatario, añadiendo, opcionalmente, su propio mensaje.

Regla

Estructura lógica compuesta de una o más condiciones (ver Condición (reglas de filtrado/procesamiento)) y una o más acciones asociadas (ver Acción (reglas de filtrado/procesamiento)). Las reglas se utilizan para filtrar los mensajes de correo.

Regla de filtrado

Una Regla aplicada a los mensajes entrantes. Las reglas de filtrado se pueden aplicar también manualmente a los contenidos de cualquier carpeta.

Regla de procesamiento

Una Regla o conjunto de reglas que pertenecen a una carpeta y que son ejecutadas al abrir la misma.

Respuesta

Contestación a un mensaje recibido. Como verbo también el acto de contestar el mensaje.

S

Servidor de noticias

Servidor que proporciona acceso a los mensajes de USENET en los Grupos de noticias a través del protocolo NNTP .

Servidor SMTP

Un servidor que recibe mensajes de correo de otras máquinas y/o envía los mensajes a otras máquinas usando el protocolo SMTP .

Sincronización (carpeta)

Hacer que los contenidos de una carpeta local sean idénticos a los de la carpeta remota equivalente en el servidor de correo asociado.

SMTP

Acrónimo de *Simple Mail Transfer Protocol* (Protocolo de transferencia de correo simple). Un protocolo para enviar correo a servidores.

Spam

Correo basura, mensajes comerciales no solicitados.

SSL

Acrónimo de *Secure Sockets Layer* (Capa de conectores segura). Es un protocolo utilizado para cifrar y proteger los datos enviados a través de la red.

STARTTLS

La orden STARTTLS, pseudo-acrónimo de *Start Transport Layer Security* (iniciar la seguridad de la capa de transporte), es una orden utilizada para inicializar una conexión segura entre dos servidores usando SSL .

T

Temas

Conjuntos de imágenes para cambiar la apariencia de los botones, carpetas y otros elementos gráficos de Sylpheed-Claws.

U

USENET

Pseudo-acrónimo de *User's Network* (Red de usuarios). Un sistema de tablón de anuncios para grupos de discusión, denominado a menudo Grupos de noticias .

UTF-8

Acrónimo de *Unicode Transformation Format* (Formato de transformación Unicode) de 8 bits. Una codificación de caracteres de longitud variable capaz de representar cualquier carácter universal. Es un estándar de Internet definido en el RFC 3629 [<http://www.ietf.org/rfc/rfc3629.txt>].

V

vCard

Fichero de formato estándar para intercambio de datos personales. Puede contener información como direcciones, números de teléfono, etc. de manera similar a la información que se encuentra normalmente en una tarjeta de empresa. Se encuentran habitualmente adjuntas a mensajes de correo.

Ventana de traza

Una ventana especial que registra en detalle las operaciones de protocolo realizadas por Sylpheed-Claws. Es una herramienta útil para la depuración de fallos.

W

WWW

Acrónimo de *World Wide Web* (La telaraña mundial), la red de páginas web hiperenlazadas a través de Internet.

X

X-Face

Imagen en blanco y negro (48x48 pixels) codificada de manera especial e incluida en las cabeceras del mensaje. Los clientes de correo capacitados, como Sylpheed-Claws y otros, pueden decodificarla y mostrarla junto al texto del mensaje. Aunque no son únicas, pueden ayudar a la rápida identificación del remitente del mensaje. Véase también *Face* .

E. GNU General Public License

Version 2, June 1991

Copyright 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc.

Free Software Foundation, Inc. 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Version 2, June 1991

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software - to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Library General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps:

- copyright the software, and
- offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

Section 0

This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work

under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term “modification”.) Each licensee is addressed as “you”.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

Section 1

You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

Section 2

You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
- If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License.

Exception:

If the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

Section 3

You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2 in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

- Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

Section 4

You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

Section 5

You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

Section 6

Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

Section 7

If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free

software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

Section 8

If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

Section 9

The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

Section 10

If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY Section 11

BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

Section 12

IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.> Copyright (C) <year> <name of author>

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

Gnomovision version 69, Copyright (C) year name of author Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type `show w'. This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type `show c' for details.

The hypothetical commands `show w' and `show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than `show w' and `show c'; they could even be mouse-clicks or menu items--whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program `Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1989 Ty Coon, President of Vice

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Library General Public License instead of this License.