
xnest

xnest est à la fois un client et un serveur X. xnest est un client d'un vrai serveur X qui gère les requêtes de fenêtres et graphiques à la volée. xnest est un serveur de ses propre clients.

OPTIONS

- display display** Nom du serveur X à utiliser
- sync** Synchronise ses fenêtre et graphique avec le vrai serveur. Utile pour débbugger.
- full** Utilise la régénération complète des objets du vrai serveur et ré-ouvre une nouvelle connexion chaque fois que le serveur imbriqué est régénéré.
- class string** Classe visuelle du serveur imbriqué. similaire à -cc du jeu d'options standard excepté qu'il accepte une chaîne au lieu d'un numéro. (**StaticGray, GrayScale, StaticColor, PseudoColor, TrueColor, ou DirectColor**).
- depth int** Profondeur visuelle du serveur imbriqué. Doit être supporté par le vrai serveur.
- sss** Utilise l'écran de veille logiciel. par défaut xnest utilise l'écran de veille qui correspond au hardware du vrai serveur.
- geometry WxH+X+Y** Spécifie les paramètres de géométrie de la fenêtre top-level de xnest.
- bw int** Largeur de la fenêtre top-level de xnest
- name string** Nom de la fenêtre top-level de xnest
- scrns int** Nombre d'écrans à créer dans le serveur xnest. Pour chaque écran, xnest créé une fenêtre top-level séparée. Chaque écran est référencé par le numéro avec le '.' dans le nom d'affichage (ex : **xterm -display :1.1** ouvre xterm dans xnest avec l'affichage numéro :1 et sur le second écran)
- install** xnest effectue sa propre installation de mappage de couleur en bypassant le vrai gestionnaire de fenêtre.
- parent window_id** Dit à xnest d'utiliser window_id comme fenêtre root au lieu de créer une fenêtre.