

English

Additional Linux Installation Notes for AudioMoth

If you have trouble running the **.Applmage** executable, right click the file and ensure that it has permission to run as a program. On certain distributions you may also have to install libfuse in order to run **.Applmage** files. To do so run the following command:

```
> cd /lib/udev/rules.d/  
> sudo gedit 99-audiomoth.rules
```

Then enter the following text:

```
SUBSYSTEM=="usb", ATTRS{idVendor}=="10c4",  
ATTRS{idProduct}=="0002", MODE="0666"  
  
SUBSYSTEM=="tty", ATTRS{idVendor}=="10c4",  
ATTRS{idProduct}=="0003", MODE="0666"
```

On certain Linux distributions, you may have to manually set the permissions for ports to allow the app communicate with your AudioMoth. If you experience connection issues, try the following command:

```
> sudo usermod -a -G dialout MY_USER_NAME
```

Certain distributions will also require you to run the app with no sandbox, do so with the following command (replacing **X.X.X** with the current version number) :

```
> sudo ./AudioMothConfigurationAppSetupX.X.X.AppImage  
--no-sandbox
```

You can either keep the **.Applmage** in a memorable location and run it from there every time, or integrate it into your system. To do this, first install [ApplmageLauncher](#) and then run each app. You will be given the choice to either run as normal or integrate it into your applications menu.

Español

Notas Adicionales de Instalación en Linux para AudioMoth

Si tienes problemas para ejecutar el ejecutable **.Applmage**, haz clic derecho en el archivo y asegúrate de que tenga permiso para ejecutarse como un programa. En ciertas distribuciones, es posible que también tengas que instalar libfuse para poder ejecutar archivos **.Applmage**. Para hacerlo, ejecuta el siguiente comando:

```
> cd /lib/udev/rules.d/  
> sudo gedit 99-audiomoth.rules
```

Luego ingresa el siguiente texto:

```
SUBSYSTEM=="usb", ATTRS{idVendor}=="10c4",  
ATTRS{idProduct}=="0002", MODE="0666"  
  
SUBSYSTEM=="tty", ATTRS{idVendor}=="10c4",  
ATTRS{idProduct}=="0003", MODE="0666"
```

En ciertas distribuciones de Linux, es posible que tengas que configurar manualmente los permisos para los puertos para permitir que la aplicación se comunique con tu AudioMoth. Si experimentas problemas de conexión, prueba el siguiente comando:

```
> sudo usermod -a -G dialout MY_USER_NAME
```

Ciertas distribuciones también requerirán que ejecutes la aplicación sin un sandbox, hazlo con el siguiente comando (reemplazando **X.X.X** con el número de versión actual):

```
> sudo ./AudioMothConfigurationAppSetupX.X.X.AppImage  
--no-sandbox
```

Puedes mantener el **.Applimage** en una ubicación fácil de recordar y ejecutarlo desde allí cada vez, o integrarlo en tu sistema. Para hacer esto, primero instala **ApplimageLauncher** y luego ejecuta cada aplicación. Se te dará la opción de ejecutarla normalmente o integrarla en el menú de tus aplicaciones.

Português

Notas Adicionais de Instalação no Linux para AudioMoth

Se estiver com dificuldades para executar o executável **.Applimage**, clique com o botão direito do mouse no arquivo e certifique-se de que ele tenha permissão para ser executado como um programa. Em certas distribuições, você também pode precisar instalar libfuse para conseguir executar arquivos **.Applimage**. Para fazer isso, execute o seguinte comando:

```
> cd /lib/udev/rules.d/  
> sudo gedit 99-audiomoth.rules
```

Em seguida, insira o seguinte texto:

```
SUBSYSTEM=="usb", ATTRS{idVendor}=="10c4",  
ATTRS{idProduct}=="0002", MODE="0666"  
  
SUBSYSTEM=="tty", ATTRS{idVendor}=="10c4",  
ATTRS{idProduct}=="0003", MODE="0666"
```

Em certas distribuições Linux, você pode precisar configurar manualmente as permissões das portas para permitir que o aplicativo se comunique com seu AudioMoth. Se estiver enfrentando problemas de conexão, experimente o seguinte comando:

```
> sudo usermod -a -G dialout MY_USER_NAME
```

Certas distribuições também exigirão que você execute o aplicativo sem um sandbox, faça isso com o seguinte comando (substituindo **X.X.X** pelo número da versão atual):

```
> sudo ./AudioMothConfigurationAppSetupX.X.X.AppImage  
--no-sandbox
```

Você pode manter o **.Applmage** em um local memorável e executá-lo de lá sempre que precisar, ou integrá-lo ao seu sistema. Para fazer isso, primeiro instale o **ApplmageLauncher** e depois execute cada aplicativo. Você terá a opção de executá-lo normalmente ou integrá-lo ao menu de aplicativos.