

Das Handbuch zu KTuberling

Éric Bischoff

Paul E. Ahlquist, Jr.

Eugene Trounev

Korrektur: Lauri Watts

Deutsche Übersetzung: Maren Pakura



Das Handbuch zu Ktuberling

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	6
2	Spielanleitung	7
3	Spielregeln und Tipps	8
3.1	Maus-Funktionen	8
3.1.1	Platzieren eines Objekts	9
3.1.2	Verschieben eines Objekts	9
3.1.3	Entfernen eines Objekts	9
4	Die Benutzeroberfläche	10
4.1	Die Werkzeugleiste	10
4.2	Die Menüeinträge	11
4.2.1	Das Menü Spiel	11
4.2.2	Das Menü Bearbeiten	11
4.2.3	Das Menü Spielfeld	12
4.2.4	Das Menü Sprache	12
4.2.5	Das Menü Einstellungen	12
5	Häufig gestellte Fragen	13
6	Technische Referenz	14
6.1	Grafiker	14
6.2	Übersetzer	15
6.3	Entwickler	16
6.3.1	C++-Klassen	16
7	Danksagungen und Lizenz	17
8	Index	18

Tabellenverzeichnis

4.1 Die Knöpfe in der Werkzeugleiste	11
--	----

Zusammenfassung

KTuberling ist ein Spiel für kleine Kinder.

Kapitel 2

Spielanleitung

KTuberling ist ein Spiel für kleine Kinder. Aber es ist auch für Erwachsene geeignet, die jung geblieben sind.

Es ist ein „Kartoffel-Editor“. Das bedeutet, Sie können Augen, Münder, Schnurrbärte und andere Teile des Gesichts und Extras in den Kartoffel-Mann ziehen und dort ablegen (drag and drop). Außerdem gibt es noch andere Designs als Spielplätze.

In diesem Spiel gibt es keinen Gewinner. Der einzige Sinn des Spiels besteht darin, das lustigste Gesicht zu machen, das möglich ist.

KTuberling kann auch „sprechen“. Das Programm „spricht“ die Namen der Objekte, die Sie ziehen und fallenlassen. Die Sprache können Sie im Menü einstellen. Sie können also beim Spielen einige Vokabeln lernen.

Kapitel 3

Spielregeln und Tipps

3.1 Maus-Funktionen

Es gibt zwei Bereiche im Hauptfenster:

- das „Spielfeld“.
- das „Objekt“-Feld. Hier können Sie die Objekte auswählen, die Sie auf dem Spielfeld platzieren möchten.

HINWEIS:

Das Erscheinungsbild des Programms hängt vom ausgewählten *Spielfeld* ab.



3.1.1 Platzieren eines Objekts

Um ein Objekt zu verschieben, bewegen Sie die Maus in das „Objekte“-Feld auf der rechten Seite. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf ein Objekt. Schieben Sie es dann in das „Spielfeld“ und klicken Sie wieder, um es abzulegen.

HINWEIS:

Die Größe eines Objekts kann sich beim Ziehen ändern. Einige große Objekte werden im Objektfeld verkleinert angezeigt.

3.1.2 Verschieben eines Objekts

Wenn Sie ein Objekt im „Spielfeld“ abgelegt haben, können Sie es dort bewegen. Klicken Sie einfach auf das Objekt, um es auszuwählen, ziehen Sie es an den neuen Platz und klicken Sie nochmal, um es loszulassen. Es wird jetzt auf anderen Objekten abgelegt, falls es vorher teilweise verdeckt war. Dieser Trick ist hilfreich, um Augen und Brille richtig zu platzieren.

3.1.3 Entfernen eines Objekts


Um ein Objekt zu entfernen, das sich im „Spielfeld“ befindet, ziehen Sie es einfach in das „Objekt“-Feld zurück.

Kapitel 4

Die Benutzeroberfläche

4.1 Die Werkzeugleiste

Die Werkzeugleiste ermöglicht einen schnellen Zugriff auf die am häufigsten gebrauchten Funktionen.

Knopf	Name	Menüeintrag	Aktion
	Neu	Spiel → Neu	Löscht alles vom „Spielfeld“, sodass eine neue Dekoration geschaffen werden kann.
	Laden	Spiel → Laden ...	Lädt eine vorhandene Kartoffelknülch-Datei von der Festplatte.
	Speichern	Spiel → Speichern	Speichert Ihre Kreation in Ihrem persönlichen Ordner, oder, wenn Sie es wünschen, in einem anderen Ordner auf der Festplatte. Der Kartoffelknülch wird in einer kleinen Datei gespeichert, in der nur die Positionen der Objekte gespeichert werden.
	Drucken	Spiel → Drucken ...	Druckt Ihr Bild.
	Rückgängig	Bearbeiten → Rückgängig	Macht den letzten Vorgang rückgängig.

	Wiederherstellen	Bearbeiten → Wiederherstellen	Stellt den letzten Vorgang wieder her.
---	-------------------------	--	--

Tabelle 4.1: Die Knöpfe in der Werkzeugleiste

4.2 Die Menüeinträge

4.2.1 Das Menü Spiel

Spiel → Neu (Strg+N)

Löscht das „Spielfeld“.

Spiel → Laden ... (Strg+O)

Lädt eine existierende Kartoffelknülch-Datei vom Laufwerk.

Spiel → Speichern (Strg+S)

Speichert Ihre Kreation. Der Kartoffelknülch wird in einer kleinen Datei gespeichert, wo nur die Position der Objekte gespeichert wird.

Spiel → Als Bild speichern ...

Erzeugt eine Grafikdatei, die ein Bild von Ihrem Kartoffelknülch enthält.

Spiel → Drucken ... (Strg+P)

Druckt Ihr Kartoffelknülch-Bild.

Spiel → Beenden (Strg+Q)

Beendet KTuberling.

4.2.2 Das Menü Bearbeiten

Bearbeiten → Rückgängig (Strg+Z)

Macht die letzte „Objekt“-Platzierung rückgängig.

Bearbeiten → Wiederherstellen (Strg+Umschalt+Z)

Stellt die letzte „Objekt“-Platzierung wieder her. Diese Menü-Option ist erst dann aktiviert, wenn Sie vorher **Rückgängig** benutzt haben.

Bearbeiten → Kopieren (Strg+C)

Kopiert das „Spielfeld“ in die Zwischenablage.

4.2.3 Das Menü Spielfeld

Spielfeld → **Seitenverhältnis beibehalten**

Mit dieser Einstellung wird das Seitenverhältnis des Spielfeldes beim Ändern der Fenstergröße von KTuberling beibehalten. Wenn das Seitenverhältnis des Spielfeldes mit dem des Fensters nicht übereinstimmt, so wird die *Freifläche* des Fensters mit dem festgelegten Hintergrund gefüllt.

Spielfeld → *Name des Spielfeldes*

Wechselt zu diesem Spielfeld.

Hier sind alle Spielfelder enthalten, die auf Ihrem System installiert sind.

KTuberling merkt sich das zuletzt benutzte Spielfeld für den nächsten Programmstart.

4.2.4 Das Menü Sprache

Sprache → **Keine Sprachausgabe**

Schaltet die Sprachausgabe ab.

Sprache → *Name der Sprache*

Schaltet das Vorlesen der Objekte in der gewählten Sprache ein.

KTuberling merkt sich die Einstellung für den nächsten Programmstart.

4.2.5 Das Menü Einstellungen

Einstellungen → **Vollbildmodus (Strg+Umschalt+F)**

Schaltet den Vollbildmodus ein oder aus.

Zusätzlich hat KTuberling die bekannten KDE-Einträge im Menü **Einstellungen** und **Hilfe**, weitere Informationen dazu finden Sie in den Abschnitten über die Menüs [Einstellungen](#) und [Hilfe](#) der KDE-Grundlagen.

Kapitel 5

Häufig gestellte Fragen

1. *Kann ich das Erscheinungsbild des Spiels ändern?*
Ja, wählen Sie im Menü **Spielfeld** ein neues Design aus.
2. *Kann ich mit der Tastatur spielen?*
Nein, dieses Spiel kann nicht mit der Tastatur gespielt werden.
3. *Ich habe ein tolles Bild gemalt und möchte es meinen Freunden zeigen. Kann ich das Bild speichern?*
Ja, um ein Bild zu speichern, wählen Sie **Spiel → Als Bild speichern ...** in der Menüleiste.

Kapitel 6

Technische Referenz

Éric Bischoff
Übersetzung: Johannes Obermayr

2016-05-11

1.0.0 (Anwendungen 16.04) KTuberling bietet eine sanfte und lohnende Einführung in die Anpassung und Programmierung von KDE. KTuberling kann beliebig erweitert werden. So können beispielsweise neue Spielfelder ohne Programmieren durch Ändern der Grafikdateien hinzugefügt werden. Durch Hinzufügen geeigneter Audiodateien können Übersetzer die Klänge in ihre Muttersprache ändern.

Sollten Erweiterungen oder Ergänzungen zum Spiel vorgenommen werden, wird um deren Übersendung an den derzeitigen Betreuer [Alex Fiestas](#) zur Berücksichtigung in künftigen Versionen gebeten.

6.1 Grafiker

Zum Erstellen eines neuen *Spielfeldes* für KTuberling sind folgende Maßnahmen notwendig:

- Zeichnen eines *Spielfeldes* in einer *.svg-Datei unter Beachtung, dass
 - der Ort, an den die Objekte gezogen werden, den Namen „background“ erhält.
 - jedes *ziehbare* Objekt einen einzigartigen Namen erhält.
- Erstellen einer *.theme-Datei mit folgendem Schema:

```
<playground gameboard="svg-Datei" name="desktop-Datei">
  <object name="Objektname" sound="Klangname" scale="beliebigerWert" />
  ...
  ...
  ...
</playground>
```

- *svg-Datei* ist der Name für die *svg-Datei* mit den Objekten.
- *desktop-Datei* ist der Name der *desktop-Datei*, die den Namen des Designs beinhaltet.
- Für jedes Objekt ist ein *<object>*-Eintrag erforderlich. *Objektname* ist der einzigartige Name innerhalb der *svg-Datei* und *Klangname* ist der Name des beim Ziehen des Objektes wiedergegebenen Klangs.

Das Handbuch zu KTuberling

- *scale* ist ein zusätzlicher Wert. *beliebigerWert* wird dabei als Wert für die Vergrößerung des Objektes verwendet, sobald es aus dem Depot „geholt“ wird. Bei unterbliebener Festlegung wird als Wert **1** verwendet.

- Erstellen einer *.desktop-Datei nach folgendem Schema:

```
[KTuberlingTheme]
  Name=Designname
```

- *Designname* ist der identifizierende Name des Designs und wird im Menü **Spielfeld** angezeigt.
- Beim Hochladen des Designs zum *Git*-Quelltextarchiv von KTuberling müssen die *.svg-, *.theme- und *.desktop-Datei im Abschnitt *FILES* der Datei *CMakeLists.txt* des Ordners *pics/* eingetragen werden.
- Zur Verwendung auf dem lokalen System müssen die *.svg-, *.theme- und *.desktop-Datei im Ordner *ktuberling/pics* in `qtpaths --paths GenericDataLocation` vorhanden sein.

6.2 Übersetzer

Neben dem üblichen Übersetzen der *.po*-Dateien für die grafische Oberfläche können für KTuberling auch die Klänge lokalisiert werden.

Zum Erstellen eines neuen Klangdesigns für KTuberling sind folgende Maßnahmen notwendig:

- Die Klänge im Format *OGG Vorbis rc3* speichern.
- Erstellen einer *de.soundtheme*-Datei mit folgendem Schema:

```
<language code="de">
<sound name="Klangname" file="relativerPfad" />
...
...
...
</language>
```

- *de* wird hier und im Folgenden nur beispielhaft für Deutsch verwendet. Für andere Sprachen muss stattdessen das jeweilige Sprachenkürzel eingesetzt werden.
- Für jeden Klang ist ein `<sound>`-Eintrag erforderlich. *Klangname* sollte mit dem Klangnamen im *Spielfeld*-Design übereinstimmen. *relativerPfad* ist der relative Pfad zur Klangdatei und typischerweise `einzigartigerPfad /Klangname.format` wobei *einzigartigerPfad* beispielsweise *de* sein kann.
- Beim Hochladen des lokalisierten Klangdesigns in Ihren Sprachenordner müssen
 - die Klang- und *.soundtheme-Dateien im Ordner `l10n-kde4/ de /data/kdegames/ktuberling` vorliegen.
 - im selben Ordner die Datei *CMakeLists.txt* mit der Beschreibung für die Installation nach folgendem Muster vorliegen:

```
FILE( GLOB oggfiles *.ogg )
INSTALL( FILES ${oggfiles} DESTINATION ${KDE_INSTALL_DATADIR}/ ←
  ktuberling/sounds/de )
INSTALL( FILES de.soundtheme DESTINATION ${KDE_INSTALL_DATADIR}/ ←
  ktuberling/sounds/ )
```

- Zur Verwendung auf dem lokalen System müssen
 - die `de.soundtheme`-Datei im Ordner `ktuberling/sounds` in `qtpaths --paths GenericDataLocation` vorhanden sein
 - die lokalisierten Klangdateien im Ordner `ktuberling/sounds/someUniquePath` in `qtpaths --paths GenericDataLocation` vorhanden sein.

Informationen zur Arbeit mit dem Übersetzungssystem von KDE sind in der [KDE-Übersetzungsanleitung](#) verfügbar.

6.3 Entwickler

Die Erweiterung von KTuberling durch Entwickler ist nicht wirklich schwierig.

6.3.1 C++-Klassen

TopLevel

Sichtbares Fenster und grundlegende Programmverwaltung

PlayGround

Beschreibung einer Spielfeldebene

ToDraw

Beschreibung eines darzustellenden grafischen *Objekts*

SoundFactory

Beschreibung einer Sprache und deren Klänge

Action

Eine der Veränderungen des Benutzers im „Rückgängig/Wiederherstellen“-Stapel

Kapitel 7

Danksagungen und Lizenz

KTuberling

- Alex Fiestas alex@eyeos.org - aktueller Betreuer
- Von John Calhoun stammt die ursprüngliche Idee, die Bilder und die englischen Klänge.
- Éric Bischoff e.bischoff@noos.fr - KDE-Programmierung.
- François-Xavier Duranceau duranceau@free.fr hat getestet, Hinweise und Hilfe gegeben.
- Peter Silva peter.silva@videotron.ca hat dieses Dokument Korrektur gelesen.
- Paul Ahlquist pea@ahlquist.org - Bearbeitung der Dokumentation

Übersetzung: Maren Pakura maren@kde.org

Überarbeitung der Übersetzung: Johannes Obermayr johannesobermayr@gmx.de

Diese Dokumentation ist unter den Bedingungen der [GNU Free Documentation License](#) veröffentlicht.

Dieses Programm ist unter den Bedingungen der [GNU General Public License](#) veröffentlicht.

Kapitel 8

Index

K

KDE, [14](#)
KTuberling, [14](#)

T

Technische Referenz, [14](#)