

# **KAtomicu käsiraamat**

**Dirk Doerflinger**

**Eugene Trounev**

**Korrigeerija: Mike McBride**

**Tõlge eesti keelde: Marek Laane**



KAtomicu käsiraamat

# Sisukord

<b>1</b>	<b>Sissejuhatus</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>Kuidas mängida</b>	<b>7</b>
<b>3</b>	<b>Mängureeglid, strateegia ja nõuanded</b>	<b>8</b>
3.1	Mängureeglid . . . . .	8
3.2	Strateegia ja nõuanded . . . . .	8
<b>4</b>	<b>Liidese tutvustus</b>	<b>9</b>
4.1	Menüükirjed . . . . .	9
4.2	Vaikimisi kiirklahvid . . . . .	10
<b>5</b>	<b>Korduma kippuvad küsimused</b>	<b>11</b>
<b>6</b>	<b>Autorid ja litsents</b>	<b>12</b>
<b>A</b>	<b>Paigaldamine</b>	<b>13</b>
A.1	Kompileerimine ja paigaldamine . . . . .	13

# Tabelid

4.1	Kiirklahvid . . . . .	10
-----	-----------------------	----

## **Kokkuvõte**

See käsiraamat kirjeldab mängu KAtomic versiooni 3.0.

## Peatükk 1

# Sissejuhatus

**MÄNGU TÜÜP:**  
loogikamäng, arkaadmäng

**MÄNGIJATE ARV:**  
Üks

KAtomic on nii lõbus kui ka hariv mäng, mis annab teadmisi molekulide ülesehitusest. Selle juures kasutatakse keemiliste elementide lihtsustatud kahemõõtmelist välimust. Molekulid on lahutatud eraldi aatomiteks ning mänguväljale laiali puistatud. Mängija peab molekuli taas kokku seadma ning sellega lõpetama taseme ja liikuma uuele tasemele.

## Peatükk 2

# Kuidas mängida

**EESMÄRK:**

Molekulide kokkupanemine eraldi asetsevatest aatomitest.

KAtomic alustab mängu käivitamisel kohe esimesel tasemel ja sa võid otsemaid mängima asuda. Paremäl ülal nurgas näeb, milline peab molekul lõpuks välja nägema. Mängimiseks klõpsa aatomil. Selle ümber tekivad rohelised noolekesed, mis näitavad, millises suunas saab aatom liikuda. Aatomi liigutamiseks klõpsa vajalikul noolel. Liikuma hakates peatub aatom alles siis, kui ette jääb teine aatom või sein, nii et mõtle väga hoolikalt, enne kui aatomit liigutama asud. Molekuli võib mänguväljal kokku panna suvalises kohas, aga kahtlemata leidub kohti, kus on seda lihtsam teha kui mujal. Kui molekul on koos, liigud edasi järgmisele tasemele.

## Peatükk 3

# Mängureeglid, strateegia ja nõuanded

### 3.1 Mängureeglid

- Aatomid saavad liikuda korraga ainult ühes suunas.
- Liikuma hakates peatub aatom alles siis, kui puutub kokku seina või teise aatomiga.
- Järgmisele tasemele jõuab ainult aktiivset taset läbi tehes. Kui mingi tase on läbi tehtud, lülitub mäng automaatselt järgmisele tasemele, nii-öelda avab selle.
- Mängija saab liikuda ainult avatud tasemete vahel.
- Mängu edenemine salvestatakse automaatselt iga järgmise taseme saavutamisel ning saavutatud seis laaditakse uuesti mängu järgmisel käivitamisel.

### 3.2 Strateegia ja nõuanded

- Enne käikude alustamist uuri alati hoolikalt valmismolekuli.
- Seejärel uuri hoolikalt mänguvälja ja kavanda oma käigud. Pea meeles, et kui oled aatomit liigutanud, ei pruugi enam olla võimalik seda algpositsiooni tagasi viia.
- Mõtle hoolikalt läbi kõik käigud ja proovi ette kujutada, kuhu aatom välja jõuab, kui vajutad sellele või teisele noolele.
- Kui kasutad aatomite liigutamiseks klaviatuuri, kontrolli kindlasti, et valitud oleks just soovitud aatom. Kui valitud on mõni muu aatom, kasuta klahvi **Tab** aatomite vahel liikumiseks, kuni jõuad vajaliku aatomini.



## Peatükk 4

# Liidese tutvustus

### 4.1 Menüükirjed

**Mäng → Ava... (Ctrl+O)**

Avab varem salvestatud mängu.

**Mäng → Käivita mäng uuesti (F5)**

Käivitab parajasti käsil oleva taseme uuesti.

**Mäng → Salvesta (Ctrl+S)**

Salvestab mängu oleku kettale.

**Mäng → Eelmine tase (Ctrl+P)**

Liigub eelmisele tasemele.

**Mäng → Järgmine tase (Ctrl+N)**

Liigub järgmisele tasemele.

**Mäng → Vali tasemekogu...**

Näitab kõiki saadaolevaid tasemekogusid ja võimaldab internetist alla laadida teiste kasutajate üles laaditud lisakogusid.

**Mäng → Välju (Ctrl+Q)**

Lõpetab aktiivse mängu ja kogu KAtomicu töö.

**Liikumine → Võta tagasi (Ctrl+Z)**

Tühistab viimase käigu.

**Liikumine → Tee uuesti (Ctrl+Shift+Z)**

Kui oled käigu tagasi võtnud, saad selle käsuga selle uuesti sooritada.

**Liikumine → Võta kõik tagasi**

Tühistab kõik sooritatud käigud.

**Liikumine → Tee kõik uuesti**

Sooritab uuesti kõik tagasi võetud käigud.

**Seadistused → Animatsiooni kiirus**

Võimaldab määrata animatsiooni kiiruse: **Aeglane**, **Normaalne** või **Kiire**.

Lisaks on KAtomicul tavapärased KDE **seadistuste** ja **abimenüü** elemendid, mille kohta leiab rohkem teavet KDE põhialuste käsiraamatu osadest [Menüü Seadistused](#) ja [Menüü Abi](#).

## 4.2 Vaikimisi kiirklahvid

Vaikimisi kiirklahvid on järgmised:

Ava	<b>Ctrl+O</b>
Käivita mäng uuesti	<b>F5</b>
Salvesta	<b>Ctrl+S</b>
Eelmine tase	<b>Ctrl+P</b>
Järgmine tase	<b>Ctrl+N</b>
Välju	<b>Ctrl+Q</b>
Võta tagasi	<b>Ctrl+Z</b>
Tee uuesti	<b>Ctrl+Shift+Z</b>
Aatom alla	<b>Nool alla</b>
Aatom vasakule	<b>Nool vasakule</b>
Aatom paremale	<b>Nool paremale</b>
Aatom üles	<b>Nool üles</b>
Järgmine aatom	<b>Tab</b>
Eelmine aatom	<b>Shift+Tab</b>
Abi	<b>F1</b>
Mis see on?	<b>Shift+F1</b>

Tabel 4.1: Kiirklahvid

## Peatükk 5

# Korduma kippuvad küsimused

1. *Kuidas teada saada, milline peab molekul olema?*

Molekuli, nagu see lõpuks mänguväljal välja peab nägema, näeb mänguakna ülemises parempoolses nurgas.

2. *Kuidas aatomit liigutada?*

Aatomi liigutamiseks klõpsa sellele hiirega. Seejärel ilmuvad nähtavale nooled, mis näitavad, millises suunas saab aatom liikuda. Noolele klõpsates asub aatom selles suunas liikuma. Samamoodi võib aatomeid liigutada klaviatuuri abil. Klahviga **Tab** saab lülitada ühelt aatomilt teisele, nooleklahvidega vajalikus suunas liigutada.

3. *Kas aatomeid saab juhtida ka klaviatuuri abil?*

Jah. Klahviga **Tab** saab aatomite vahel lülituda, nooleklahvidega neid vajalikus suunas liigutada.

4. *Kui ma aatomit liigutan, läheb see sellest kohast mööda, kuhu ma tahan ta saada. Kuidas aatom õiges kohas peatuma panna?*

Seda ei saagi. Liikumata hakates peatub aatom alles siis, kui puutub kokku seinaga või teise aatomiga.

5. *Ma ei suuda taset läbi teha. Kas pole siis mingeid vihjeid või lahendajat või midagi?*

Ei ole. KAtomic paraku ei kasuta veel vihjeid. Nii et ainuke viis taset läbi teha on see tõesti omal käel, nõul ja jõul läbida.

## Peatükk 6

# Autorid ja litsents

Aatomimängu autoriõigus 1999: Stephan Kulow [coolo@kde.org](mailto:coolo@kde.org) ja Cristian Tibirna [tibirna@kde.org](mailto:tibirna@kde.org).

Atomicu autoriõigus: Andreas Wuest [Wuest@gmx.de](mailto:Wuest@gmx.de).

Dokumentatsiooni autoriõigus 2000: Dirk Doerflinger [ddoerflinger@gmx.net](mailto:ddoerflinger@gmx.net)

Korrektuur: Michael McBride [no mail](mailto:no mail)

Tõlge eesti keelde: Marek Laane [bald@smail.ee](mailto:bald@smail.ee)

Käesolev dokumentatsioon on litsenseeritud vastavalt GNU Vaba Dokumentatsiooni Litsentsi tingimustele.

Käesolev programm on litsenseeritud vastavalt GNU Üldise Avaliku Litsentsi tingimustele.

## Lisa A

# Paigaldamine

KAtomic on osa KDE projektist <http://www.kde.org/>.

KAtomic asub pakettis kdegames KDE projekti peamises FTP saidis <ftp://ftp.kde.org/pub/-kde/>.

### A.1 Kompileerimine ja paigaldamine

Et KAtomic oma süsteemis kompileerida ja paigaldada, anna KAtomic baaskataloogis järgmised käsud:

```
% ./configure
% make
% make install
```

Kuna KAtomic kasutab **autoconf**'i ja **automake**'i, ei tohiks kompileerimisel probleeme esineda. Kui neid siiski ette tuleb, anna sellest palun teada KDE meililistides.