

KMinesi käsiraamat

Nicolas Hadacek

Michael McBride

Anton Brondz

Arendaja: Nicolas Hadacek

Korrigeerija: Lauri Watts

Tõlge eesti keelde: Marek Laane



KMinesi käsiraamat

Sisukord

1	Sissejuhatus	6
2	Kuidas mängida	7
3	Mängureeglid, strateegia ja nõuanded	8
3.1	Reeglid	8
3.2	Strateegia ja nõuanded	8
4	Käsud/kiirklahvid	9
4.1	Menüükirjed	9
4.2	Vaikimisi kiirklahvid	9
5	Korduma kippuvad küsimused	11
6	Mängu seadistused	12
7	Autorid ja litsents	13
A	Paigaldamine	14
A.1	KMinesi hankimine	14
A.2	Kompileerimine ja paigaldamine	14

Tabelid

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

Kokkuvõte

K Mines on KDE versioon klassikalisest miiniotsimise mängust.

Peatükk 1

Sissejuhatus

MÄNGU TÜÜP:
strateegia, lauamäng

MÄNGIJATE ARV:
Üks

KMines on klassikaline miiniotsimise mäng, kus tuleb avada kõik miinideta väljad ilma mõnel miinil plahvatamata. Kui miin plahvatab, on mäng läbi. Numbrid näitavad, mitu miini asub läheduses.

Peatükk 2

Kuidas mängida

EESMÄRK:

leida kõik miiniväljale peidetud miinid.

KMinesi mängumiseks tuleb hiire ja selle kolme nupuga (kahenupulistel hiirtel on võimalik klõpsu hiire keskmise nupuga matkida, kui vajutada korraga alla hiire vasak nupp ja hiire parem nupp), et avada ruudud või tähistada need lipukestega.

Klõpsa hiire vasaku nupuga ruudul selle avamiseks. Kui ruudul on miin, see plahvatab ja mäng on läbi. Kui ruudul pole miini, avatakse see ning kui ka lähedal pole miine, avatakse needki. Kui naabruses on aga miine, ilmub number, mis näitab, mitu naaberruutu sisaldab miine. Igal ruudul (välja arvatud nurga- ja servaruudud) on kaheksa naaberruutu.

MÄRKUS

Klõps hiire vasaku nupuga lipukesega tähistatud ruudul on ohutu ega too kaasa mingeid tagajärgi.

Klõps hiire parema nupuga märgib ruudu kui miini sisaldava (asetades sellele punase lipu). Teist korda klõpsates muutub ruut kahtlaseks (sellele asetatakse küsimärk). Kahtluselipp võib olla kasulik, kui sa pole miini täpses asukohas kindel. Klõps hiire keskmise nupuga avab naaberruudud, kui õige arv ruute on märgitud. See on kasulik, sest nii saab avada ruute kiiremini kui neil üksikhaaval klõpsates. Aga ole kindel, et lipud on õigesti asetatud, sest muudu võid õhku lennata.

Peatükk 3

Mängureeglid, strateegia ja nõuanded

3.1 Reeglid

- Mäng saab läbi alles siis, kui kõik miinid on üles leitud.
- Mängija saab miinide täpse asukoha teada alles mängu lõpus.
- Kui miin plahvatab, on mäng läbi.
- Numbrid näitavad miinide arvu naaberruutudel.

3.2 Strateegia ja nõuanded

- Numbrid annavad märku, kus võivad asuda miinid.
- Kahtluse korral sea ruudule lipp. Arvesta, et isegi kui miinide arvu osutav number lipu asetamise järel väheneb, ei pruugi lipu all siiski miini olla.
- Mõtle enne klõpsamist, sest vale klõps paneb miini plahvatama.
- Kui kahtlustad, et ruut võib sisaldada miini, proovi avada selle naaberruute, et näha numbreid, mis kahtlust kinnitavad või selle ümber lükkavad.
- Püüa ruudud võimalikult kiiresti avada, sest mida vähem aega kulutad, seda parem on tulemus.

Peatükk 4

Käsud/kiirklahvid

Allpool kirjeldatakse lühidalt menüükirjeid.

4.1 Menüükirjed

Mäng → Uus (Ctrl+N)

Alustab uut mängu.

Mäng → Paus (P)

Võimaldab mängu peatada. Sama menüükäsu uuesti valimisega saab mängu jätkata. Pane tähele, et pausi ajaks mängulaud varjatakse, sest see poleks üldse aus, kui sa kasutaksid tekkinud aega, mida ju ei arvestata, heade käikude otsimiseks.

Mäng → Näita rekordeid (Ctrl+H)

Näitab iga raskusastme edetabelit (kiiremaid aegu).

Mäng → Välju (Ctrl+Q)

Lõpetab KMinesi töö.

Seadistused → Raskusaste

Võimaldab alammenüüst valida mängu raskusastme.

Vaikimisi on olemas kolm raskusastet: **Kerge** (9x9 ruutu, 10 miini), **Keskmine** (16x16 ruutu, 40 miini) ja **Raske** (30x16 ruutu, 99 miini). Samuti on olemas tase **Kohandatud**.

Kui valid võimaluse **Kohandatud**, kasutatakse väärtusi, mille oled määranud dialoogis **KMinesi seadistamine**.

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

4.2 Vaikimisi kiirklahvid

Järgnev tabel näitab vaikimisi kiirklahve.

KMinesi käsiraamat

Klahv	Toiming
Ctrl+N	Uus mäng
P	Paus
Ctrl+Q	KMinesi töö lõpetamine
F1	KMinesi käsiraamat
Shift+F1	'Mis see on?' abi
Ctrl+H	Rekordite näitamine

Tabel 4.1: Kiirklahvid

Neid klahviseoseid saab muuta menüükäsuga **Seadistused** → **Kiirklahvide seadistamine...**

Peatükk 5

Korduma kippuvad küsimused

1. *Kuidas muuta mängu välimust?*
Selleks vali menüü **Seadistused** ja sealt **KMinesi seadistamine...**
2. *Kas kuidagi saab lisada miine ja ruute?*
Jah, kõige lihtsam on kasutada all paremal asuvat rippmenüüd.

Peatükk 6

Mängu seadistused

Mängu saab seadistada menüükäsuga **Seadistused** → **KMinesi seadistamine...**, mille peale ilmub dialoog.

Teisel kaardil saab valida teema. Vali teema nimekirjast. Kõigi nimekirja elementide juures on teema nimest vasakul näha väike eelvaatlus. Valik rakendatakse kohe.

Kolmandal kaardil saab määrata kohandatud raskusastme puhul kasutatava mängulaua kõrguse ja laiuse ning miinide arvu.

Peatükk 7

Autorid ja litsents

KMinesi autoriõigus 1996-2007

AUTORID

- Nicolas Hadacek hadacek@kde.org
- Mikhail Kourinny
- Mauricio Piacentini mauricio@tabuleiro.com
- Dmitry Suzdalev dimsuz@gmail.com

Dokumentatsiooni autoriõigus 2000: Nicolas Hadacek hadacek@kde.org

Dokumentatsiooni uuendas KDE 2.0 tarbeks: Mike McBride [no mail](mailto:no@mail)

Mõningad muudatused KDE 3.2 tarbeks: Philip Rodrigues phil@kde.org

Tõlge eesti keelde: Marek Laane 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

A.1 KMinesi hankimine

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

KMines asub paketi kdegames KDE projekti peamises FTP saidis <ftp://ftp.kde.org/pub/kde/>.

A.2 Kompileerimine ja paigaldamine

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

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

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