

# **KsirKi naharedaktori käsiraamat**

**Gael Kleag de Chalendar**  
**Tõlge eesti keelde: Marek Laane**



KsirKi naharedaktori käsiraamat

# Sisukord

<b>1</b>	<b>Sissejuhatus</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>KsirKi naha loomine</b>	<b>7</b>
2.1	Kataloogide ja failide struktuur . . . . .	7
2.1.1	Kataloog Data . . . . .	7
2.1.1.1	onu rühm . . . . .	7
2.1.1.2	Spraitide kirjelduste rühmad . . . . .	8
2.1.1.3	Riikide kirjelduste rühmad . . . . .	9
2.1.1.4	Rahvuste kirjelduste rühmad . . . . .	9
2.1.1.5	Mandrite kirjelduste rühmad . . . . .	9
2.1.1.6	Eesmärkide kirjelduste rühmad . . . . .	10
2.1.2	Kataloog Images . . . . .	10
2.1.2.1	Fail pool.svg . . . . .	10
2.1.2.2	Fail map-mask.png . . . . .	12
2.1.2.3	Nuppude pildid . . . . .	13
2.1.3	Kataloog Sounds . . . . .	13
2.2	KsirKi naharedaktori kasutamine . . . . .	14
<b>3</b>	<b>Käskude seletused</b>	<b>15</b>
3.1	KsirKi naharedaktori peaaken . . . . .	15
3.1.1	Nupud . . . . .	15
<b>4</b>	<b>KsirKi naharedaktorist arendajatele</b>	<b>16</b>
<b>5</b>	<b>Küsimused ja vastused</b>	<b>17</b>
<b>6</b>	<b>Autorid ja litsents</b>	<b>18</b>
<b>A</b>	<b>Paigaldamine</b>	<b>19</b>
A.1	KsirKi naharedaktori hankimine . . . . .	19
A.2	Kompileerimine ja paigaldamine . . . . .	19

# Tabelid

2.1	onu rühma kirjed . . . . .	8
2.2	Spraidi kirjelduse rühma kirjed . . . . .	8
2.3	Riikide kirjed . . . . .	9
2.4	Rahvuste kirjed . . . . .	9
2.5	Mandrite kirjed . . . . .	9
2.6	Eesmärkide kirjed . . . . .	10
2.7	Puuli elemendid . . . . .	12
2.8	Graafilise kasutajaliidese nupud . . . . .	13

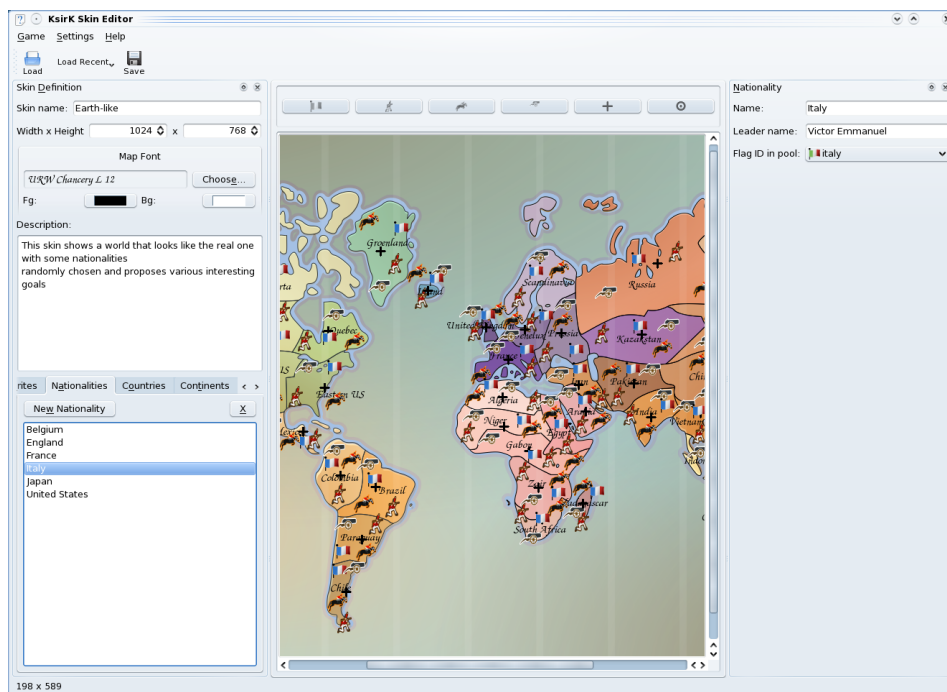
## **Kokkuvõte**

KsirK on tuntud strateegiamängu arvutiversioon. Selle välimus on igati muudetav. Käsi-  
raamat selgitabki, kuidas luua nahku lausa nullist peale, kasutades failihaldurit, SVG-piltide  
redaktorit ja KsirKi naharedaktorit.

## Peatükk 1

# Sissejuhatus

KsirK on tuntud strateegiamängu arvutiversioon. Selle välimus on igati muudetav. Käsiraamat selgitabki, kuidas luua nahku lausa nullist peale, kasutades failihaldurit, SVG-piltide redaktorit ja KsirKi naharedaktorit.



Uue naha loomisel tuleb ette võtta kolm sammu: luua kataloogide hierarhia, luua graafika, mis paikneb tervikuna SVG-failis, ning seejärel panna KsirKi naharedaktori abil paika spraidid ja anda asjadele vajalikud nimed.

## Peatükk 2

# KsirKi naha loomine

KsirKi välimus on igati muudetav. Kel on korralikud graafilised oskused, saab uue naha luua lihtsalt olemasolevat kopeerides, muutes vajalikult graafikat ja uuendades andmeid .desktop-seadistustefailis, mida saabki teha KsirKi naharedaktoris. Viimase asjana tuleb redigeerida faili, milles on kirjeldatud, mida siis tuleb lõpuks paigaldada.

Kõik näited, nii tekst kui ka pildid, on pärit KsirKi vaikenahast.

### 2.1 Kataloogide ja failide struktuur

- Data/: andmed, mida programm kasutab naha piltide käsitlemisel.
  - CMakeLists.txt: kirjeldab, mida tuleb paigaldada.
  - onu.desktop: naha kirjelduse põhifail. Selle kirjelduse leiab allpool.
- Images/: naha pildid (kaart, spraidid jne.).
  - CMakeLists.txt: kirjeldab, mida tuleb paigaldada.
  - pool.svg: kaart ja kõik nahas kasutatavad spraidid.
  - map-mask.png: pilt, mis võimaldab programmil mängu ajal tuvastada, millise riigi kohal asub hiir (vaata allpool).
  - \*.png: siinsed teised pildid on nuppude pildid.
- CMakeLists.txt/: kirjeldab, mida tuleb paigaldada.
- Sounds/: naha helid.

#### 2.1.1 Kataloog Data

See kataloog sisaldab ainult üht faili, nimelt world.desktop. See kirjeldab naha sisu ehk siis maailma ülesehitust ja seda, kuidas seda kuvada. Seda ei pea käsitsi tegema, selle eest võib hoolt kanda KsirKi naharedaktor. Kuid ülevaate täielikkuse huvides kirjeldame seda siiski lähemalt.

onu rühm sisaldab mitmeid riigikirjeid, mitmeid rahvusekirjeid ning ka mitmeid mandrikirjeid. Eri rühmad sisaldavad eri spraitide, riikide, mandrite, rahvuste ja eesmärkide kirjeldusi.

Allpool on kirjeldatud kõigi rühmade sisu.

##### 2.1.1.1 onu rühm

## KsirKi naharedaktori käsiraamat

Kirje nimi	Sisu
width	Naha kaardi laius
height	Naha kaardi kõrgus
skinpath	Naha asukoht rakenduse andmete asukoha suhtes (vaikimisi skins/)
nb-countries	Riikide arv (vaikenahas 42); sama palju riike peaks olema allpool kirjeldatud riikide rühmades
nb-nationalities	Rahvuste arv (6 vaikenahas ); sama palju rahvusi peaks olema allpool kirjeldatud rahvuste rühmades
nb-continent	Mandrite arv (6 vaikenahas ); sama palju mandreid peaks olema allpool kirjeldatud mandrite rühmades
pool	Puulifaili nimi ja asukoht naha asukoha suhtes (nt. Images/pool.svg)
map-mask	Kaardimaski faili nimi ja asukoht naha asukoha suhtes (nt. Images/map-mask.png)
format-version	Nahafaili vormingu versioon (2.0)
name	Naha nädatav nimi
desc	Naha pikk kirjeldus
fighters-flag-y-diff	Lippude ja suurtükkide spraitide kõrguse erinevus
width-between-flag-and-fighter	Pikslite arv lipu vasakpoolseima piksli ja tavaolekus suurtüki (kui see ei tulista ega plahvata) parempoolseima piksli vahel

Tabel 2.1: onu rühma kirjed

### 2.1.1.2 Spraitide kirjelduste rühmad

Iga spraititüüp (lipp, jalavägi, ratsavägi, suurtükk, tulistav suurtükk ja plahvatav suurtükk) on kirjeldatud vastavas rühmas. Ainult mõnel spraidil on laiusekirje (width). Seda kirjet kasutatakse suhtelise asukoha määramiseks animatsioonide ajal: suurtükkide korral ei peaks nad tulistamisel või plahvatamisel "liikuma" teisele poole lippu.

Kirje	Sisu
width	Lipuspraidi kaadrite laiuse määratlus
height	Lipuspraidi kaadrite kõrguse määratlus
frames	Spraidi kaadrite arv
versions	Lipuspraidi versioonide arv

Tabel 2.2: Spraidi kirjelduse rühma kirjed



### 2.1.1.3 Riikide kirjelduste rühmad

Kõik riigid on kirjas onu rühmas, riigikirjel on oma rühm, mille sildiks on riigi nimi. Allolev tabel loetleb nende rühmade kirjed.

Kirje nimi	Sisu
id	Riigi täisarvuline unikaalne identifikaator, peab algama nulliga (0)
name	Riigi näidatav nimi
<sprait>-point	Riigi kõiki spraiditüüpe (lipp, jalavägi jne.) kuvatakse teatavas asukohas, mille määrab antud kirje, mis koosneb kahest komaga eraldatud täisarvust
neighbours	Antud riigi naabrite ID-de loend

Tabel 2.3: Riikide kirjed

### 2.1.1.4 Rahvuste kirjelduste rühmad

Kõik rahvused on kirjas onu rühmas, rahvusekirjel on oma rühm, mille sildiks on rahvuse nimi. Allolev tabel loetleb nende rühmade kirjed.

Kirje nimi	Sisu
name	Rahvuse nimi (nt. Jaapan)
leader	Nimi, mida pakutakse antud rahvust valivale mängijale
flag	Riigi lipuspraidi elemendi nimi onu SVG-failis

Tabel 2.4: Rahvuste kirjed

### 2.1.1.5 Mandrite kirjelduste rühmad

Kõik mandrid on kirjas onu rühmas, mandrikirjel on oma rühm, mille sildiks on mandri nimi. Allolev tabel loetleb nende rühmade kirjed.

Kirje nimi	Sisu
name	Mandri nimi (nt. Aafrika)
id	Mandri täisarvuline unikaalne identifikaator
bonus	Armeede arv, mida saab käigu lõpul mängija, kellele kuuluvad kõik mandri riigid
continent-countries	Antud kontinendil asuvate riikide ID-de loend

Tabel 2.5: Mandrite kirjed

### 2.1.1.6 Eesmärkide kirjelduste rühmad

Kõik eesmärgid on kirjas onu rühmas, eesmärgikirjel on oma rühm, mille sildiks on eesmärgi nimi. All olev tabel loetleb nende rühmade kirjed.

Kirje nimi	Sisu
type	Eesmärgi tüüp, võib olla manner, riik või mängija
nbArmiesByCountry	Minimaalne armeede arv, mida mängija peab asetama igasse riiki
nbCountries	Riikide arv, mida mängija peab omandama
nbCountriesFallback	Kui eesmärgi tüübiks on mängija, kuid keegi tapab selle, siis saab siin määrata riikide arvu, mida mängija peab selle asemel vallutama
desc	Eesmärgi täielik tekstiline kirjeldus koos kõigi kohatäitjatega
continents	Mandrite ID-de loend, mida mängija peab vallutama

Tabel 2.6: Eesmärkide kirjed

## 2.1.2 Kataloog Images

See kataloob sisaldab KsirKi spetsiifilisi nuppe ning SVG-puulifaili, mis sisaldab kaarti ja kõiki spraiite.

### 2.1.2.1 Fail pool.svg

See SVG-fail sisaldab kaarti ja kõiki mängi spraiite. Igal elemendil on selline nimi, et mängu saab need kõik eraldi valida ja renderdada.

Vaikenaha puhul on spraitideks lipud, jalavägi, ratsavägi ja suurtükk. Jalavägi tähistab üht armeed, ratsavägi viit ja suurtükk kümnet. Suurtükke kasutatakse ka võitlevate armeede kujutamiseks. Seepärast ongi suurtükispraiite tervelt kolm: tavaline paigalseisev või liikuv, tulistav ja plahvatav suurtükk.

Iga spraidi pilt kujutab endast objekti mitme vaate ja iga vaate sees vastavate kaadrite kogumit. Vaated on korraldatud vertikaalselt, kaadrid horisontaalselt. See, kus täpselt lõigata pilt kaadriteks, leitakse järgmiselt: pildi kõrgus jagatakse vaadete arvuga ja laius kaadrite arvuga. Need andmed leiab failist onu.desktop.



Spraidi pildi näidis: cannon.png

## KsirKi naharedaktori käsiraamat







Armeede spraitide puhul on kolm eri vaadet (vastavalt ülalt alla):

- paremale vaatav
- vasakule vaatav
- ja otse vaatav

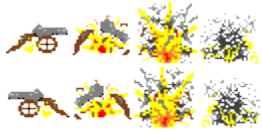




Lippude puhul on ainult üks vaade. Kõigi spraitide taust peab olema läbipaistev.



*Lipuspraidi pildi näidis: italy.png*

Elemendi nimi	Näidispilt	Sisu
map		Naha maailma kaart. Riikidel on suvaline kuju, aga need tuleb rühmitada silmaga haaratavate mandrite kaupa kas ainult asukoha või värvi järgi
italy		Itaalia rahvuse lipp; sellist kirjet on iga rahvuse puhul ainult üks
infantry		Üht armeed kujutav ikoon
cavalry		Viit armeed kujutav ikoon
cannon		Kümme armeed kujutav ikoon
firing		Võitlevaid armeesid kujutav ikoon

## KsirKi naharedaktori käsiraamat

exploding		Võitluse kaotanud armeesid kujutav ikoon
Alaska		Alaska riigi kujund. Seda kasutatakse riigi esiletõstmiseks. Iga riigi puhul on ainult üks kujund. Selle värvi ei kasutata, sestap on värv vaba.
reddices		Lahingu tulemusi näitavad punased täringud
bluedices		Lahingu tulemusi näitavad sinised täringud
mark1		See tähis lisatakse võitlevatele spraitidele ning see näitab, mitut armeed nad esindavad. Antud juhul on selleks 1, aga on ka elemendid mark2 ja mark3.

Tabel 2.7: Puuli elemendid

### 2.1.2.2 Fail map-mask.png











See png-fail tähistab samuti naha maailma kaarti, kuid värvikoodidega, mis võimaldavad iga maad unikaalselt tuvastada. Maadel peab olema vähemalt sama kuju nagu vastaval maal failis map.png, et kasutajavad võiksid vaadataval maal kuhu tahes klõpsata. Sellised riigid nagu saared, näiteks Indoneesia, võivad vaikimisi kaardil olla suuremad kui nende vaste failis map.png, et riiki oleks lihtsam valida.



Riigi värvi sinine komponent (RGB mudelis) identifitseerib riigi: index 0 on riik 0 failis onu.xml, index 1 on riik 1 jne. Valge (RGB-s 0xFFFFFFFF) identifitseerib riigi puudumise (mere või miks ma mitte eikellegimaa).

### 2.1.2.3 Nuppude pildid

Failinimed on otse koodis, nii et neid ei tohiks muuta. Allolev tabel näitab kõiki pakutavaid nuppe.

Pilt	Failinimi	Sisu
	newNetGame.png	Püüab liituda võrgumänguga
	recycling.png	Kui kõik mängijad on oma armeed asetanud, on võimalik oma jaotust muuta ning seda see nupp teebki
	recyclingFinished.png	Armeede jaotamist enam ei muudeta; jaotamise lõpetamiseks tuleb seda nuppu vajutada kõigist klientide akendes
	nextPlayer.png	Lõpetab aktiivse mängija käigu ja annab järje edasi järgmisele mängijale või suundub järgmise vooru juurde, kui aktiivne mängija oli antud vooru viimane käiku sooritav mängija
	attackOne.png	Rünnaku alustamine ühe armeega
	attackTwo.png	Rünnaku alustamine kahe armeega
	attackThree.png	Rünnaku alustamine kolme armeega
	defendOne.png	Rünnatava maa kaitsmine ühe armeega
	defendTwo.png	Rünnatava maa kaitsmine kahe armeega
	moveArmies.png	Armeede liigutamise alustamine kahe maa vahel (käigu viimane toiming)

Tabel 2.8: Graafilise kasutajaliidese nupud

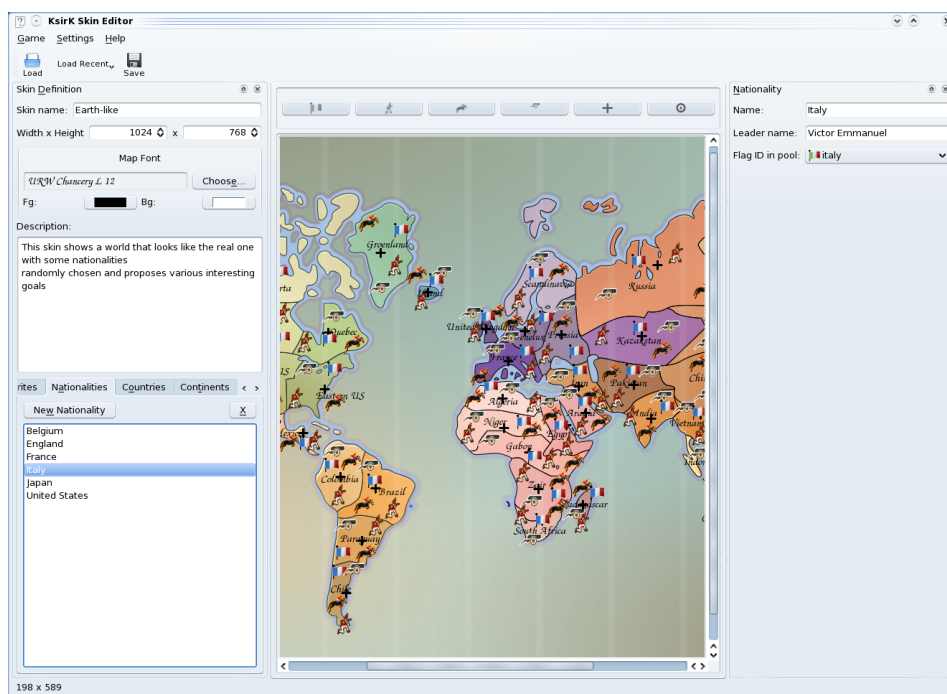
### 2.1.3 Kataloog Sounds

See kataloog sisaldab kolme helifaili:

- roll.wav esitatakse armeede liikumisel
- cannon.wav esitatakse tulistamisel
- ja crash.wav esitatakse suurtüki lõhkemisel

## 2.2 KsirKi naharedaktori kasutamine

Pärast graafika ja SVG-faili loomist õiges kataloogis tuleb veel luua riigid, mängijad jms. ning seostada nad õige SVG-elementiga puulis. Seda saab teha KsirKi naharedaktori abiga. Pane tähele, et iga rakenduse osa kirjeldatakse ka kohtspikrites ja kontekstiabis, mille normaalselt avab kiirklahv Ctrl+F1.



## Peatükk 3

# Käskude seletused

### 3.1 KsirKi naharedaktori peaaken

#### 3.1.1 Nupud

**Laadi Laadi**

Võimaldab laadida olemasoleva naha.

**Salvesta Salvesta**

Salvestab parajasti muudetava naha.

## Peatükk 4

# KsirKi naharedaktorist arendajatele

API dokumentatsiooni leiab aadressilt <http://api.kde.org/>.



## Peatükk 5

# Küsimused ja vastused

Seda dokumenti on võibolla juba uuendatud. Värskema versiooni leiad aadressilt <http://docs.kde.org/current/kdegames/> .

## Peatükk 6

# Autorid ja litsents

KsirKi naharedaktor

Rakenduse autoriõigus 2009: Gael de Chalendar [kleag@free.fr](mailto:kleag@free.fr)

Dokumentatsiooni autoriõigus 2009: Gael de Chalendar [kleag@free.fr](mailto:kleag@free.fr)

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

### A.1 KsirKi naharedaktori hankimine

KsirK Skin Editor on osa KDE projektist <http://www.kde.org/> .

KsirK Skin Editor asub pakettis kdegames KDE projekti peamises FTP saidis <ftp://ftp.kde.org/pub/kde/> .

### A.2 Kompileerimine ja paigaldamine

Et KsirK Skin Editor oma süsteemis kompileerida ja paigaldada, anna KsirK Skin Editor baaskataloogis järgmised käsud:

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

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