

KTuberlingi käsiraamat

Éric Bischoff

Paul E. Ahlquist, Jr.

Eugene Trounev

Korrigeerija: Lauri Watts

Tõlge eesti keelde: Marek Laane



KTuberlingi käsiraamat

Sisukord

1	Sissejuhatus	6
2	Kuidas mängida	7
3	Reeglid ja nõuanded	8
3.1	Hiireoperatsioonid	8
3.1.1	Objektide asetamine	9
3.1.2	Objektide liigutamine	9
3.1.3	Objektide eemaldamine	9
4	Liidese tutvustus	10
4.1	Tööriistariba	10
4.2	Menüüelemendid	11
4.2.1	Menüü Mäng	11
4.2.2	Menüü Redigeerimine	11
4.2.3	Menüü Mängulaud	11
4.2.4	Menüü Kõne	12
4.2.5	Menüü Seadistused	12
5	Korduma kippuvad küsimused	13
6	Tehniline külg	14
6.1	Kunstiinimesed	14
6.2	Tõlkijad	15
6.3	Programmeerijad	16
6.3.1	C++ klassid	16
7	Autorid ja litsents	17
8	Indeks	18

Tabelid

4.1 Tööriistariba nupud	10
-----------------------------------	----

Kokkuvõte

KTuberling on väikelastele mõeldud mäng.

Peatükk 1

Sissejuhatus

Mängu tüüp: lastemäng

Mängijate arv: üks

KTuberling on lihtne konstruktorimäng, mis sobib nii lastele kui ka täiskasvanutele. Mäng on saanud eeskuju kunagi väga menukast nuku valmistamise viisist, mille puhul kartulile lisati mitmesuguseid elemente, et see näeks välja nagu väike inimolend. KTuberling pakub aga palju enamat nii sisu kui ka teemade poolest.

Peatükk 2

Kuidas mängida

KTuberling on väikestele lastele mõeldud mäng. Mõistagi võivad seda mängida ka täiskasvanud, kelles on säilinud piisavalt last.

See on omamoodi 'kartuliredaktor'. See tähendab, et sa võid lohistada silmi, suid, vuntse ning muid kehaosi ja lisajubinaid kartuliga sarnaneva mehikese peale. Lisaks sellele on aluseks võimalik võtta ka veel mitmeid asju ja kasutada erinevaid teemasid.

Selles mängus võitjat ei olegi - selle ainus mõte on valmistada naljakaim tegelane, keda sa vähegi suudad ette kujutada.

KTuberling võib ka 'kõnelda', täpsemalt öelda välja nende objektide nimetused, mida sa parajasti lohistad. Ta 'räägib' just selles keeles, mida sa oled valinud, nii et sa võid seda mängu kasutada isegi mõne võõrkeelse sõna äraõppimiseks.

Peatükk 3

Reeglid ja nõuanded

3.1 Hiireoperatsioonid

Peaaken jaguneb kaheks:

- 'Mängulaud'.
- 'Objektide' ala, kus saab valida objekte, mida mängulauale asetada.

MÄRKUS:

Rakenduse tegelik väljanägemine sõltub sellest, milline 'mängulaud' valida.



3.1.1 Objektide asetamine

Objekti lohistamiseks vii hiirekursor 'objektide' alale. Klõpsa elemendil, mida soovid lohistada, kuid ära lase hiirenuppu lahti, enne kui oled liigutanud hiire kohta, kuhu tahad objekti 'mängulaual' asetada.

MÄRKUS:

Objektide suurus võib lohistamisel muutuda. Mõned ülemäära suured objektid on skaleeritud, et need mahuks kenasti "objektide" alasse.

3.1.2 Objektide liigutamine

Kui objekt on 'mängulauale' lohistatud, saab teda seal ka edasi liigutada. Selleks klõpsa samamoodi objektile ning lohista see hiirenuppu all hoides teise kohta. Klõpsates ilmub see teiste objektide peale, kui need peaksid teda osaliselt varjama. Nii saab näiteks panna täpselt paika silmad ja prillid.

3.1.3 Objektide eemaldamine

'Mängulauale' lohistatud objekti eemaldamiseks lohista see 'mängulaualt' tagasi 'objektide' alasse.



Peatükk 4

Liidese tutvustus

4.1 Tööriistariba

Tööriistariba

Tööriistaribal asuvad mõned kõige sagedamini kasutatavate funktsioonidega nupud.

Nupp	Nimi	Menüüvaste	Toiming
Uue mängu nupp	Uus	Mäng → Uus	Puhastab 'mängulaua', kustutades seal kõik lisatud elemendid, nii et saab alustada uut kaunistamisoperatsiooni.
Avamisnupp	Ava	Mäng → Ava...	Avab olemasoleva Kartulimehe faili kettalt.
Salvestamisnupp	Salvesta	Mäng → Salvesta	Salvestab sinu loomingu kodukataloogi või mõnesse muusse kataloogi kettal. Kartulimees salvestatakse pisikese failina, kus on kirjas ainult objektide asend.
Trükkimisnupp	Trüki	Mäng → Trüki...	Trükib loodud pildi.
	Võta tagasi	Redigeerimine → Võta tagasi	Tühistab viimase tegevuse.
	Tee uuesti	Redigeerimine → Tee uuesti	Sooritab viimase operatsiooni uuesti.

Tabel 4.1: Tööriistariba nupud

4.2 Menüüelemendid

4.2.1 Menüü Mäng

Menüü Mäng

Mäng → Uus (Ctrl+N)

Puhastab 'mängulaua'

Mäng → Ava... (Ctrl+O)

Avab olemasoleva Kartulimehe faili kettalt.

Mäng → Salvesta (Ctrl+S)

Salvestab sinu loomingu. Kartulimees salvestatakse väikese failina, kus on kirjas ainult objektide asend.

Mäng → Salvesta pildina...

Loob graafikafaili, mis sisaldab sinu loodud pilti.

Mäng → Trüki... (Ctrl+P)

Trükib sinu loodud pildi.

Mäng → Välju (Ctrl+Q)

Lõpetab KTuberlingi töö.

4.2.2 Menüü Redigeerimine

Redigeerimismenüü

Redigeerimine → Võta tagasi (Ctrl+Z)

Tühistab viimase 'objekti' asetamise operatsiooni.

Redigeerimine → Tee uuesti (Ctrl+Shift+Z)

Sooritab uuesti viimase 'objekti' asetamise. Seda saab kasutada ainult siis, kui oled varem kasutanud võimalust **Võta tagasi**.

Redigeerimine → Kopeeri (Ctrl+C)

Kopeerib 'mängulaua' lõikepuhvrisse.

4.2.3 Menüü Mängulaud

Mängulaud → Lukusta proportsioonid

Selle valimisel säilitatakse mängulaua proportsioonid ka KTuberlingi akna suuruse muutmisel. Kui mängulaua proportsioon ei vasta akna omale, täidetakse taust vastavalt teema seadistustele.

Mängulaud → Mängulaua nimi

Lülitub valitud 'mängulauale'.

Seal on näha kõik süsteemi paigaldatud mängulauad.

KTuberling jätab viimati kasutatud mängulaua meelde ning laadib selle mängu järgmisel käivitamisel.

4.2.4 Menüü Kõne

Kõne → **Hääletu**

Lülitab helid välja.

Kõne → *keele nimi*

Lülitab sisse helid ja valitud keeles kõnelemise.

KTuberling jätab valiku meelde ning arvestab sellega mängu järgmisel käivitamisel.

4.2.5 Menüü Seadistused

Menüü Seadistused

Seadistused → **Täisekraanirežiim (Ctrl+Shift+F)**

Lülitab täisekraanirežiimi sisse ja välja.

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

Peatükk 5

Korduma kippuvad küsimused

1. *Ma soovin muuta mängu väälimust. On see võimalik?*

Jah, muidugi. Täpsemalt kõneleb sellest osa "Liidese tutvustus" vastav [seksioon](#).

2. *Kas mängida saab ka klaviatuuri abil?*

Ei, klaviatuuri abil seda mängida ei saa.

3. *Ma tegin tohutult vahva pildi ja tahan seda oma sõpradega jagada. Kas seda saab ka pildina salvestada?*

Jah. Avatud mängulaua salvestamisest pildina kõneleb täpsemalt osa "Liidese tutvustus" vastav [seksioon](#).

Peatükk 6

Tehniline külg

Éric Bischoff
Tõlge eesti keelde: Marek Laane

2009-12-15

0.6.0 KTuberling pakub omalt poolt hea võimaluse kaasa aidata KDE kohandamisele ja arendamisele. Ka seda mängu saab laiendada. Nii võib ka ilma programmeerimata lisada uusi mängulaudu lihtsalt graafikafailide redigeerides. Sobivate helifailide lisamisega võivad tõlkijad panna sõnad ka oma emakeeles kõlama!

Kui laiendad mängu või lisad sellele midagi, võiksid saata oma panuse ka hooldajale [Alex Fiestasele](#), kes saab siis sinu panuse järgmisse versiooni kaasata.

6.1 Kunstiinimesed

KTuberlingi uue mänguvälja loomiseks on vajalik:

- Joonistada mänguvälja SVG-faili, kus peab olema:
 - koha nimi, kuhu elemente saab lohistada "taustale".
 - iga lohistatava elemendi unikaalne nimi.
- Luua `.theme`-fail, mis peab järgima järgmist skeemi:

```
<playground gameboard="sinuSVGFail" name="TöölauaFail">
  <object name="elemendiNimi" sound="heliNimi" scale="mingiVäärtus" />
  ...
  ...
  ...
</playground>
```

- `sinuSVGFail` on joonistust sisaldava SVG-faili nimi.
 - `TöölauaFail` on `.desktop`-faili nimi, mis sisaldab teema nime.
 - Igale objektile on vajalik kirje `<object>`. `elemendiNimi` on SVG-failis kasutatav unikaalne nimi. `heliNimi` on heli nimi, mida esitatakse objekti lohistamisel. Vaata selle kohta täpsemalt heliteemade HOWTO-d.
 - `scale` ei ole kohustuslik ning `mingiVäärtus` on skaleerimistegur, mida kasutatakse objekti lohistamisel väljaspool ladu. Kui see pole määratud, kasutatakse vaikimisi väärtust 1.
- Luua `.desktop`-fail, mis peab järgima järgmist skeemi

KTuberlingi käsiraamat

```
[KTuberlingTheme]
Name=teemaNimi
```

- *teemaNimi* on teemat tuvastav nimi, mida näeb mänguvälja menüüs.
- Kui lisad teema KTuberlingi hoidlasse, lisa ka *.svg-*, *.desktop-* ja *.theme-*fail kataloogis *pics/* faili *CMakeLists.txt* sektsiooni *FILES*.
- Kui soovid selle ainult enda jaoks paigaldada, lisa *.svg-*, *.theme-* ja *.desktop-*fail asukohta *'kde4-config --prefix'/share/apps/ktuberling/pics*.

6.2 Tõlkijad

Lisaks tavalisemale rakenduse käskude, teadete ja muu nähtava *.po*-failide tõlkimisele saab lokaliseerida ka helisid.

KTuberlingi uue heliteema loomiseks on vajalik:

- Salvestada helid OGG Vorbis rc3 failivormingus.
- Luua *sinuKeeleKahetähelineKood.soundtheme* fail, mis peab järgima järgmist skeemi:

```
<language code="sinuKeeleKahetähelineKood">
<sound name="heliNimi" file="suhtelineAsukoht" />
...
...
...
</language>
```

- *sinuKeeleKahetähelineKood* on, nagu nimigi ütleb, sinu keele kahetäheline kood, näiteks et eesti keele puhul.
- Iga heli puhul peab olema kirje *<sound>*. *heliNimi* peab vastama heli nimele, mis on määratud kindlaks mänguvälja teemas (vaata teema HOWTO-d). *suhtelineAsukoht* peab olema see suhtelisena antud asukoht, kuhu kavatsed helid paigutada. Üldiselt peaks see olema mingiUnikaalneAsukoht/heliNimi.vorming (kus mingiUnikaalneAsukoht võib olla näiteks sinu keele kahetäheline kood).
- Kui lisad heliteema KTuberlingi oma keele kataloogi:
 - Lisa heli- ja *.soundtheme*-failid oma keele tõlgete kataloogi *data/kdegames/ktuberling*.
 - Samas kataloogis peab asuma fail *CMakeLists.txt*, mis kirjeldab, kuidas failid paigaldada. Üldiselt peaks see välja nägema nii:

```
FILE(GLOB datafiles *.ogg)
install( FILES ${datafiles} DESTINATION ${DATA_INSTALL_DIR}/ktuberling/ ←
        sounds/sinuKeeleKahetähelineKood )
install( FILES sinuKeeleKahetähelineKood.soundtheme DESTINATION ${ ←
        DATA_INSTALL_DIR}/ktuberling/sounds/ )
```

- Kui soovid selle ainult enda jaoks paigaldada:
 - Paiguta fail *sinuKeeleKahetähelineKood.soundtheme* asukohta *'kde4-config --prefix'/share/apps/ktuberling/sounds*.
 - Paiguta oma helifailid asukohta *'kde4-config --prefix'/share/apps/ktuberling/sounds/mingiUnikaalneAsukoht*.

Teavet selle kohta, kuidas käib tõlkimine KDEs, annab [KDE tõlkimise HOWTO](#).

6.3 Programmeerijad

Õigupoolest on KTuberling programmeerijatele üsna hõlpsasti laiendatav.

6.3.1 C++ klassid

TopLevel

Tiiptaseme aken ja rakenduse baashaldus

PlayGround

Mingi konkreetse mängutaseme kirjeldus

ToDraw

Mingi konkreetse graafilise 'objekti' kujutamise kirjeldus

SoundFactory

Mingi konkreetse keele ja selle helide kirjeldus

Action

Konkreetne kasutaja tegevus võta tagasi/tee uuesti võimalustega

Peatükk 7

Autorid ja litsents

KTuberling

- Alex Fiestas alex@eyeos.org - praegune hooldaja
- John Calhoun - algne idee, esialgsed pildid ja ingliskeelsed helid
- Éric Bischoff e.bischoff@noos.fr - KDE programmeerimine
- François-Xavier Duranceau duranceau@free.fr - testid, nõuanded ja abi
- Peter Silva peter.silva@videotron.ca - dokumentatsiooni korrektuur
- Paul Ahlquist pea@ahlquist.org - dokumentatsiooni täiendamine

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.

Peatükk 8

Indeks

K

KDE, 14
KTuberling, 14

T

tehniline külg, 14