

# Picmi käsiraamat

Jakob Gruber  
Tõlge eesti keelde: Marek Laane



## Picmi 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	Reeglid . . . . .	8
<b>4</b>	<b>Liidese tutvustus</b>	<b>9</b>
4.1	Menüükirjed . . . . .	9
4.2	Kiirklahvid . . . . .	10
<b>5</b>	<b>Autorid ja litsents</b>	<b>11</b>
<b>A</b>	<b>Paigaldamine</b>	<b>12</b>
A.1	Picmi hankimine . . . . .	12
A.2	Kompileerimine ja paigaldamine . . . . .	12

# Tabelid

4.1	Kiirklahvid . . . . .	10
4.2	Juhtimine klaviatuurilt . . . . .	10

## Kokkuvõte

Picmi on nonogrammimäng.

## Peatükk 1

# Sissejuhatus

Picmi on ühele mängijale mõeldud mõistatusmäng.

Mängu eesmärk on värvida ruudud vastavalt mängulaua serval antud numbritele.

## Peatükk 2

# Kuidas mängida

Mängija ees seisab tühi mängulaud ning iga rea ja veeru kõrval on näha numbrid. Need panevad paika iga rea ja veeru ruutude korrastuse. Näiteks numbrid '4 8 3' tähendavad, et üksteise järel on selles reas või veerus neli, kaheksa ja kolm värvitud ruutu, kusjuures iga ruudurühma vahel on vähemalt üks tühi, värvimata ruut. Mängu mõte on selliste vihjete abil jõuda lahenduseni võimalikult kiiresti.

Vasakklõpsuga saab ruudukese märkida värvituks või siis märgistuse eemaldada, paremklõpsuga saab aga märkida ruudu tühjaks või samuti märgistuse eemaldada. Kulunud aega näeb olekuribal, mängulaua ülevaadet üleval vasakul nurgas. Mäng lõpeb, kui kõik hõivatud ruudukesed on õigesti märgitud.

Kastide ja ristide aktiivse paigutuse (edaspidi oleku) võib igal hetkel salvestada. Uue oleku salvestamine ei kirjuta üle varem salvestatud olekuid. Oleku taastamisel taastatakse alati viimati salvestatud olek. Seda toimingut võib korrata, kuni enam ei leidu varasemaid salvestatud olekuid. Toimingute arvu alates viimasest salvestatud olekust näeb olekuribal.

Picmi pakub kaht mängimisrežiimi. Juhuslikud mõistatused (mis valitakse menüüst käsuga **Uus**) genereeritakse vastavalt valitud raskusastmele. Teise võimalusena võib aga mängida kaasasolevaid mõistatusi, milleks tuleb valida **Laadi**.

## Peatükk 3

# Mängureeglid, strateegia ja nõuanded

### 3.1 Reeglid

Numbrid rea alguses või veeru kohal annavad mõningat teavet, kui palju ruudukesi reas või veerus on hõivatud ja kuidas nad paiknevad.

- Üks arv väljendab järjestikku hõivatud ruutude arvu reas või veerus. Sellisel ruudurühmal on mõlemal pool tühi ruuduke, kui just üks või mõlemad otsad ei ole vastu mängulaua serva.
- Lisaks näitab numbrite järjestus seda, millises järjestuses ruudurühmad reas või veerus esinevad.
- Kui sisse on lülitatud valik **Vigade vältimine**, ei ole võimalik ruudukest vääralt hõivatuks määrata - selle asemel lisatakse taimerile karistusaeg. Karistus suureneb iga veaga.
- Kui **Vigade vältimine** pole sisse lülitatud, ei saa mingit tagasisidet, kas ruuduke on õigesti märgitud või mitte, ning vea korral pole ka karistust.
- Mäng peatub, kui kõik hõivatud ruudukesed on õigesti märgitud.



## Peatükk 4

# Liidese tutvustus

### 4.1 Menüükirjed

#### **Mäng → Uus (Ctrl+N)**

Alustab uut mängu. Selleks luuakse senise raskusastmega juhusliku sisuga mängulaud.

#### **Mäng → Laadi (Ctrl+O)**

Laadib valmismõistatuse. Mõistatuse nimi on varjatud, kuni see lahendatud saab. Rekordite näitamine ja raskusastme määramine on keelatud.

#### **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)**

Avab eri raskusastmete rekordeid näitava dialoogi.

#### **Mäng → Välju (Ctrl+Q)**

Lõpetab rakenduse töö.

#### **Liikumine → Võta tagasi (Ctrl+Z)**

Võtab eelmise käigu tagasi, kui see on olemas.

#### **Liikumine → Laadi asetused (Ctrl+L)**

Laadib viimati salvestatud asetuse.

#### **Liikumine → Salvesta asetused (Ctrl+S)**

Salvestab mängulaua aktiivse asetuse.

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

Lülitub täisekraanirežiimi.

#### **Seadistused → Raskusaste**

Võimaldab alammenüüst valida mängu raskusastme.

Raskusastmeid on neli:

- **Kerge:** 10 rida, 10 veergu, 55% ruudukestest on hõivatud, vigade vältimine pole sisse lülitatud.

## Picmi käsiraamat

- **Keskmine:** 10 rida, 15 veergu, 55% ruudukestest on hõivatud, vigade vältimine pole sisse lülitatud.
- **Raske:** 15 rida, 15 veergu, 55% ruudukestest on hõivatud, vigade vältimine pole sisse lülitatud.
- **Kohandatud:** kohandatud laua mõõtmed ja seadistused.

### Seadistused → Picmi seadistamine...

Võimaldab muuta mängu taustapilti, mängulaua mõõtmeid ning kohandatud raskusastme seadistusi.

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

## 4.2 Kiirklahvid

Vaikimisi kiirklahvid on järgmised:

Uue mängu alustamine	<b>Ctrl+N</b>
Valmismängu laadimine	<b>Ctrl+O</b>
Paus	<b>P</b>
Rekordite näitamine	<b>Ctrl+H</b>
Täisekraanirežiim	<b>Ctrl+Shift+F</b>
Väljumine	<b>Ctrl+Q</b>
Abi	<b>F1</b>
Mis see on?	<b>Shift+F1</b>

Tabel 4.1: Kiirklahvid

Liikumine vasakule	<b>Nool vasakule või H</b>
Liikumine paremale	<b>Nool paremale või L</b>
Liikumine üles	<b>Nool üles või K</b>
Liikumine alla	<b>Nool alla või J</b>
Hõivatud ruudukese märkimine või märke eemaldamine	<b>X</b>
Vaba ruudukese märkimine või märke eemaldamine	<b>Tühikuklahv</b>

Tabel 4.2: Juhtimine klaviatuurilt

## Peatükk 5

# Autorid ja litsents

Picmi

Rakenduse autoriõigus 2012: Jakob Gruber [jakob.gruber@gmail.com](mailto:jakob.gruber@gmail.com)

Dokumentatsiooni autoriõigus 2012: Jakob Gruber [jakob.gruber@gmail.com](mailto:jakob.gruber@gmail.com)

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 Picmi hankimine

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

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

### A.2 Kompileerimine ja paigaldamine

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

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

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