

Manuel utilisateur de K Mines

Nicolas Hadacek

Michael McBride

Anton Brondz

Développeur: Nicolas Hadacek

Relecteur: Lauri Watts

Traduction française : L'équipe française KDE



Manuel utilisateur de K Mines

Table des matières

| | | |
|----------|--|-----------|
| 1 | Introduction | 6 |
| 2 | Comment jouer | 7 |
| 3 | Règle du jeu, stratégies et astuces | 9 |
| 3.1 | Règles | 9 |
| 3.2 | Stratégies et astuces | 9 |
| 4 | Raccourcis clavier pour les commandes | 10 |
| 4.1 | Éléments de menu | 10 |
| 4.2 | Raccourcis clavier par défaut | 10 |
| 5 | Foire aux questions | 12 |
| 6 | Configuration du jeu | 13 |
| 7 | Remerciements et licence | 14 |

Liste des tableaux

| | |
|----------------------------------|----|
| 4.1 Raccourcis clavier | 11 |
|----------------------------------|----|

Résumé

K Mines est la version pour KDE du classique jeu de détection de mines.

Chapitre 1

Introduction

TYPE DE JEU :
Stratégie, plateau

NOMBRE POSSIBLE DE JOUEURS :
Un

K Mines est le jeu classique de détection de mines. Vous devez découvrir toutes les cases vides sans sauter sur une mine. Si une mine est découverte, la partie est terminée. Les nombres indiquent combien de mines sont à proximité.

Chapitre 2

Comment jouer

OBJECTIF :

Localiser toutes les mines cachées sur le terrain miné.



Pour jouer à KMines, vous devez utiliser la souris et ses trois boutons pour découvrir ou marquer les cases (avec les souris à deux boutons, le fait de cliquer sur le bouton central de la souris se fait simultanément en pressant les bouton gauche de la souris et bouton droit de la souris).

En cliquant sur le bouton gauche de la souris, une case apparaîtra. Si c'est une mine, elle explosera et la partie est terminée. Si ce n'en est pas une, la case est nettoyée et si n'y a pas de mines à proximité, la case disparaîtra incluant d'autres cases vides de mines. S'il y a d'autres mines à proximité, un numéro affichera combien de mines contiennent les cases voisines. Pour chaque case (bords et coins exclus) il y a huit cases voisines.

NOTE

Cliquer avec le bouton gauche de la souris sur une case marquée avec un drapeau peut se faire en toute sécurité, car il ne se passera rien.

Le bouton droit de la souris marque une case qui contient une mine (en plaçant un drapeau rouge sur celle-ci). En cliquant deux fois sur le bouton, un point d'interrogation apparaît. Ce symbole est utile quand vous hésitez sur la position des mines. Le bouton central de la souris efface les cases aux alentours si le bon nombre de cases est toujours marqué. C'est utile et plus rapide que de devoir découvrir toutes les cases individuellement. Soyez sûr que votre drapeau est correctement placé, sinon la mine va sauter.

Chapitre 3

Règle du jeu, stratégies et astuces

3.1 Règles

- Toutes les mines doivent être éliminées pour que le joueur remporte la partie.
- Le joueur ne peut pas savoir l'emplacement exact des mines avant que la partie ne se termine.
- Si une mine explose, la partie est terminée.
- Les nombres indiquent les mines proches

3.2 Stratégies et astuces

- Utilisez les nombres pour trouver où se situent les mines voisines.
- Placez un drapeau où vous suspectez la présence de mines. Remarquez que même si le nombre de mines indiqué descend quand vous mettez un drapeau, il est possible qu'il n'y ait pas de mine en dessous du drapeau.
- Réfléchissez avant de cliquer. Un mauvais clic fait sauter la mine.
- Quand vous suspectez qu'une case contient une mine, analyser le voisinage de la case pour découvrir des nombres peut s'avérer utile.
- Essayez d'effacer le plateau le plus rapidement possible. Moins vous passez de temps, plus le score est élevé.

Chapitre 4

Raccourcis clavier pour les commandes

Les chapitres suivants décrivent brièvement certaines options de la barre de menus.

4.1 Éléments de menu

Jeu → Nouveau (Ctrl+N)

Débuter une nouvelle partie.

Jeu → Pause (P)

Met le compteur de temps du jeu en pause. Cliquez sur l'élément du menu de nouveau pour reprendre le jeu. Veuillez noter que le plateau disparaît lorsque le jeu est mis en pause, ce qui serait déloyal si vous ne pouviez rechercher le bon choix sans la pression du compteur de temps.

Jeu → Afficher les meilleurs scores... (Ctrl+H)

Cela vous montre le meilleur score (le temps le plus court) pour chaque niveau de difficulté.

Jeu → Quitter (Ctrl+Q)

Quitte K Mines

Configuration → Difficulté

Vous permet de choisir le niveau de difficulté depuis un sous-menu.

Il y a trois niveaux de difficulté par défaut : **Facile** (64 cases, 10 mines), **Moyen** (256 cases, 40 mines), et **Expert** (480 cases, 99 mines). Il y a en plus un niveau de configuration **Personnalisé**.

Si vous sélectionnez **Personnalisé**, alors, les réglages que vous avez définis dans la boîte de dialogue **Configurer - K Mines** seront utilisés.

De plus, K Mines possède des éléments communs de menu KDE **Configuration** et **Aide**. Pour plus d'informations, veuillez consulter les sections [Menu de configuration](#) et [Menu d'aide](#) des fondamentaux de KDE.

4.2 Raccourcis clavier par défaut

Le tableau suivant vous montre les raccourcis clavier par défaut.

Manuel utilisateur de K Mines

| Combinaison de touches | Action |
|-------------------------------|---------------------------------|
| Ctrl+N | Nouvelle partie |
| P | Pause |
| Ctrl+Q | Quitte K Mines |
| F1 | Manuel de K Mines |
| Maj+F1 | Qu'est-ce que c'est ? A l'aide. |
| Ctrl+H | Afficher les meilleurs scores |

TABLE 4.1: Raccourcis clavier

Ces raccourcis clavier peuvent être modifiés en sélectionnant l'élément de menu **Configuration**
→ **Configurer les raccourcis clavier...**

Chapitre 5

Foire aux questions

1. *Je veux modifier la façon dont le jeu s'affiche. Est-ce possible ?*
Oui. Cliquez sur l'élément de menu **Configuration** → **Configurer K Mines...**
2. *Peut-on ajouter plus de mines ou de cases ?*
Oui, le plus simple est d'utiliser la petite boîte de dialogue dans le coin en bas à droite.

Chapitre 6

Configuration du jeu

La configuration du jeu peut être modifiée en sélectionnant l'élément de menu **Configuration** → **Configurer K Mines...** Une boîte de dialogue apparaîtra.

Dans la page **Général**, vous pouvez configurer les paramètres suivants du jeu.

Utiliser les marqueurs « ? »

Si coché, permet l'utilisation du signe « ? » pour marquer les cases incertaines. Ce signe sur la case peut être changé par un bouton droit de la souris.

Autoriser la réinitialisation de K Mines.

Si coché, vous permet de ré-initialiser le jeu K Mines quand il est impossible de faire quoique cela soit sauf deviner et que votre dernier choix était mauvais.

Désactiver le score lors de la réinitialisation.

Si coché, vous permet de désactiver le score après réinitialisation.

Explorer avec le clic gauche les cellules avec numéro.

Quand cette option est choisie, un bouton gauche de la souris sur une cellule à numéro aura le même effet qu'un bouton central de la souris.

Sur la seconde page, vous pouvez définir le thème. Sélectionner un thème dans la liste. Chaque élément de la liste affiche un aperçu réduit à gauche du nom du thème.

Sur le troisième onglet, vous pouvez régler la hauteur et la largeur du plateau et le nombre de mines dans votre niveau personnalisé.

Chapitre 7

Remerciements et licence

K Mines Copyright 1996-2007

AUTEURS

— Nicolas Hadacek hadacek@kde.org

— Mikhail Kourinny

— Mauricio Piacentini mauricio@tabuleiro.com

— Dmitry Suzdalev dimsuz@gmail.com

Documentation sous copyright 2000 Nicolas Hadacek hadacek@kde.org

Documentation mise à jour pour KDE 2.0 par Mike McBride no mail;

Quelques changements pour KDE 3.2 par Philip Rodrigues phil@kde.org

Traduction française par l'équipe française KDEdoc@kde-france.org.

Cette documentation est soumise aux termes de la [Licence de Documentation Libre GNU \(GNU Free Documentation License\)](#).

Ce programme est soumis aux termes de la [Licence Générale Publique GNU \(GNU General Public License\)](#).