

Het handboek van KTuberling

Éric Bischoff

Paul E. Ahlquist, Jr.

Eugene Trounev

Nalezer: Lauri Watts

Vertaling van het handboek: Niels Reedijk

Vertaler/Nalezer: Rinse de Vries

Vertaler/Nalezer: Freek de Kruijf



Het handboek van KTuberling

Inhoudsopgave

1	Inleiding	6
2	Hoe te spelen	7
3	Regels en tips	8
3.1	De muis	8
3.1.1	Een object plaatsen	9
3.1.2	Een object verplaatsen	9
3.1.3	Een object verwijderen	9
4	Overzicht van het interface	10
4.1	De werkbalk	10
4.2	De menuopties	11
4.2.1	Het menu Spel	11
4.2.2	Het menu Bewerken	11
4.2.3	Het menu Beeld	11
4.2.4	Het menu Speelveld	12
4.2.5	Het menu Spraak	12
4.2.6	De menu's Instellingen en Help	12
5	Veel gestelde vragen	13
6	Technische referentie	14
6.1	Voor artiesten	14
6.2	Voor vertalers	15
6.3	Voor programmeurs	16
6.3.1	C++-klassen	16
7	Dankbetuigingen en licentie	17
8	Index	18

Lijst van tabellen

4.1 Werkbalkknoppen	11
-------------------------------	----

Samenvatting

Potato Guy is een spel bedoeld voor kleine kinderen.

Hoofdstuk 1

Inleiding

Speltype: speelgoed

Aantal mogelijke spelers: één



Potato Guy is een eenvoudig opbouwspel zowel voor kinderen als volwassenen. Het idee van het spel is gebaseerd op een eens populair concept voor poppen maken. Een aardappel werd versiert met verschillende kleine dingetjes om het te laten lijken op een klein mensje. Potato Guy echter, gaat veel verder in termen van inhoud en voegt een verbazende hoeveelheid verschillende thema's toe.

Hoofdstuk 2

Hoe te spelen

Potato Guy is een spel bedoeld voor kleine kinderen. Uiteraard is het ook geschikt voor volwassenen die jong van geest zijn gebleven.

Het is een 'aardappelmannebijewerker'. Dit betekent dat je ogen, monden, snorren en andere dingen op een aardappelmannebijewerker kunt plaatszetten. Daarnaast zijn er andere speelvelden met verschillende thema's.

Het spel kent geen winnaar. Het enige doel is om zo grappig mogelijke gezichten of situaties te maken.

Potato Guy kan ook 'praten'. Het zal de naam van de objecten die je versleept uitspreken. Het 'spreekt' in de taal die je hebt uitgekozen. Je kunt het programma zo ook gebruiken om een paar vreemde woorden te leren.

Hoofdstuk 3

Regels en tips

3.1 De muis

Er bevinden zich twee gebieden in het hoofdvenster:

- Het 'speelveld'.
- Het 'objecten'veld. Hier kunt u de objecten kiezen die je in het speelveld wilt plaatsen.

OPMERKING

Een actueel uiterlijk van het programmascherm kan wijzigen afhankelijk van een gekozen 'speelveld'.



3.1.1 Een object plaatsen

Om een object te verslepen, verplaats je de muisaanwijzer naar het 'objecten'gebied en klik erop. Versleep het dan naar het 'speelveld' en klik opnieuw.

OPMERKING

De grootte van de objecten kan zich wijzigen tijdens het verslepen. Sommige van de te grote objecten worden omlaag geschaald in het 'objecten'gebied.

3.1.2 Een object verplaatsen

Als u een object in het 'speelveld' hebt geplaatst, dan kunt u het nog verplaatsen. Klik erop en sleep het naar een andere positie en klik er opnieuw op om het te laten vallen. Als je het laat vallen dan komt het bovenop andere objecten, die het eerder gedeeltelijk overlaptten. Dit is handig om bijvoorbeeld de bril voor de ogen geplaatst te krijgen.

3.1.3 Een object verwijderen







Om een object uit het 'speelveld' te verwijderen sleept u het terug naar het 'objectveld'.

Hoofdstuk 4

Overzicht van het interface

4.1 De werkbalk

De werkbalk bevat knoppen voor de meestgebruikte functies.

Knop	Naam	Bijhorende menuoptie	Actie
	Nieuw	Spel → Nieuw	Wist het 'speelveld'. Dit verwijdert alle onderdelen van het speelveld zodat er een nieuwe versiering kan worden gemaakt.
	Laden...	Spel → Laden...	Opent een bestaand .tuberling-bestand op de schijf.
	Opslaan	Spel → Opslaan	Bewaart jouw creatie in jouw persoonlijke map of in een andere map op jouw schijf. Het .tuberling wordt opgeslagen in een klein bestandje waarin alleen de posities van de objecten zijn opgeslagen.
	Afdrukken...	Spel → Afdrukken...	Drukt uw afbeelding af.
	Ongedaan maken	Bewerken → Ongedaan maken	Maakt de laatste handeling ongedaan.
	Opnieuw	Bewerken → Opnieuw	Voert de laatste ongedaan gemaakte handeling opnieuw uit.

Tabel 4.1: Werkbalkknoppen

4.2 De menuopties

4.2.1 Het menu Spel

Spel → Nieuw (Ctrl+N)

Wist het 'speelveld'.

Spel → Laden... (Ctrl+O)

Opent een bestaand .tuberling-bestand vanaf jouw schijf.

Spel → Opslaan (Ctrl+S)

Bewaart uw creatie. De tuberling wordt opgeslagen in een klein bestand waar alleen de positie van de objecten in is geplaatst.

Spel → Opslaan als afbeelding...

Maakt een afbeeldingsbestand met een plaatje van jouw tuberling.

Spel → Afdrukken... (Ctrl+P)

Drukt jouw tuberling-illustratie af.

Spel → Afsluiten (Ctrl+Q)

Beëindigt Potato Guy.

4.2.2 Het menu Bewerken

Bewerken → Ongedaan maken (Ctrl+Z)

Maakt de laatste plaatsing van een 'object' ongedaan.

Bewerken → Opnieuw (Ctrl+Shift+Z)

Voert de laatste ongedaan gemaakte verplaatsing van een 'object' opnieuw uit. Deze menuoptie is alleen actief als u eerder **Ongedaan maken** hebt gebruikt.

Bewerken → Kopiëren (Ctrl+C)

Kopieert het 'speelveld' naar het klembord.

4.2.3 Het menu Beeld

Instellingen → Volledig scherm (Ctrl+Shift+F)

Zet de modus Volledig scherm aan/uit.

4.2.4 Het menu Speelveld

Speelveld → **Vergrendel de beeldverhouding**

Deze optie behoudt de beeldverhouding van het speelveld bij het veranderen van het venster van Potato Guy. Als de beeldverhouding van het speelveld niet overeenkomt met die van het venster dan wordt de achtergrond gevuld met wat is gespecificeerd in het thema.

Speelveld → **Speelvelddnaam**

Schakelt om naar het speelveld.

Het zal de speelvelden bevatten die zijn geïnstalleerd in uw systeem.

Potato Guy onthoudt het laatst gekozen speelveld de volgende keer dat het programma wordt gestart.

4.2.5 Het menu Spraak

Spraak → **Geen geluid**

Schakelt geluid uit.

Spraak → **Naam van de taal**

Schakelt geluid aan en spreekt de geselecteerde taal.

Potato Guy onthoudt deze instelling bij de volgende programmastart.

4.2.6 De menu's Instellingen en Help

Bovendien heeft Potato Guy de gezamenlijke menu-items van KDE **Instellingen** en **Help**, voor meer informatie lees de secties over de [Menu Instellingen](#) en [Menu Help](#) van KDE-fundamentals.

Hoofdstuk 5

Veel gestelde vragen

1. *Ik wil het uiterlijk van dit spel wijzigen. Kan dat?*
Ja dat kan. Ga naar [deze](#) sectie van 'Overzicht van het interface' voor details.
2. *Kan ik het toetsenbord gebruiken om dit spel te spelen?*
Nee, dit spel kan niet met het toetsenbord worden gespeeld.
3. *Ik heb een heel mooi plaatje gemaakt en ik wil het delen met mijn vrienden. Kan ik het opslaan als een afbeelding?*
Ja. Om de huidige sessie als een afbeelding op te slaan ga naar [deze](#) sectie van 'Overzicht interface' voor details.

Hoofdstuk 6

Technische referentie

Éric Bischoff
Vertaler/Nalezer: Freek de Kruijf

2021-10-04

KDE Gear 21.08 KTuberling biedt een elegante en belonende inleiding in het programmeren voor en aanpassen van KDE. Het programma kan worden uitgebreid. Bijvoorbeeld, zonder dat u hoeft te programmeren kunt u nieuwe speelvelden toevoegen door de grafische bestanden te wijzigen. Door de juiste geluidsbestanden kunnen vertalers de geluiden aanpassen aan hun eigen taal!

Als u het spel uitbreidt, overweeg dan om uw toevoegingen te sturen aan de onderhouder [Alex Fiestas](#) zodat ze in toekomstige versies kunnen worden bijgesloten.

6.1 Voor artiesten

Om een nieuwe KTuberling speelveld aan te maken dient u:

- Het te tekenen speelveld in een SVG-bestand, waarin u:
 - De plaats waar items naar toe geslept worden ‘background’ wordt genoemd.
 - Geef elk van de versleepbare items een unieke naam.
- Maak een `.thema`-bestand aan, met het volgende schema:

```
<playground gameboard="uwSVGbestand" name="hetBureaubladBestand">  
<object name="itemNaam" sound="geluidNaam" scale="eenWaarde" />  
...  
...  
...  
</playground>
```

- `uwSVGbestand` is de naam van het SVG-bestand dat de tekening bevat.
- `hetBureaubladBestand` is de naam van het bureaubladbestand dat de naam van het thema bevat.
- Voor elk object hebt u een `<object>`-item nodig. `itemNaam` is de unieke naam die u gebruikt voor het SVG-bestand, `geluidNaam` is de naam van het geluid dat zal worden afgespeeld bij het slepen, zie het bestand `sounds/soundthemes.HOWTO` uit de broncode voor meer informatie.
- `scale` is optioneel en `eenWaarde` is de schaalfactor die zal worden gebruikt bij het tekenen van dit object buiten de opslagplaats, als deze niet is gespecificeerd dan is deze 1.

Het handboek van KTuberling

- Maak een `.desktop`-bestand aan, met dit schema:

```
[KTuberlingTheme]
Name=themaNaam
```

- `themaNaam` is de naam die het thema identificeert en zal worden getoond in het menu Speelveld.
- Als u het thema toevoegt aan de KTuberling-opslagruimte, voeg dan `.svg`-, `.theme`- en `.desktop`-bestanden toe aan de sectie FILES van `CMakeLists.txt` in de map `pics/`.
- Als u het wilt installeren voor uzelf, plaats `.svg`-, `.theme`- en `.desktop`-bestanden in de map `ktuberling/pics` in `qtpaths --paths GenericDataLocation`

6.2 Voor vertalers

Naast de gebruikelijke mechanisme met `.po`-bestanden voor het vertalen van programmateksten en documentatie kunnen ook de geluiden worden overgezet naar andere talen.

Om een nieuw KTuberling geluid aan te maken dient u:

- Neem de geluiden op in OGG Vorbis rc3 bestandsformaat.
- Maak een bestand `uwTaalTweeLetterCode.soundtheme`, het moet dit schema volgen:

```
<language code="uwTaalTweeLetterCode">
<sound name="geluidsNaam" file="relatiefPad" />
...
...
...
</language>
```

- `uwTaalTweeLetterCode` is de twee lettercode van uw taal, bijvoorbeeld `nl` voor Nederlands.
- Voor elke klank moet een `<sound>`-item. `geluidsNaam` overeenkomen met de `geluidsNaam` gespecificeerd in het playground-thema (zie de `pics/themes.HOWTO` uit de broncode). `relatievePad` zou het relatieve pad moeten zijn waar u het bestand met deze klank in gaat installeren, dit is typisch `eenUniekPad / geluidNaam.format (eenUniekPad kan bijvoorbeeld uw tweeletterige taalcode zijn)`.
- Als u het geluidsthema toevoegt aan de KTuberling in uw taalmap:
 - Voeg de klankbestanden en de `.soundtheme`-bestanden toe in de map `data/kdegames/ktuberling` van de vertalingen in uw taal.
 - In diezelfde map hebt u een `CMakeLists.txt` nodig die beschrijft hoe de bestanden te installeren, dit is typisch:

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

- Als u het wilt installeren voor uzelf:
 - Plaats het bestand `uwTweeletterigeTaalcode.soundtheme` in de map `ktuberling/sounds` in `qtpaths --paths GenericDataLocation`

- Plaats uw geluidsbestanden in de map `ktuberling/sounds/` eenUniekPad in `qtpaths --paths GenericDataLocation`

Informatie over hoe u gebruik kunt maken met de vertaalmechanismen van KDE is beschikbaar in [The KDE HOWTO voor vertalen](#). Kijk ook op de vertalerswebsite van het [Nederlandse KDE-team](#).

6.3 Voor programmeurs

KTuberling is voor programmeurs niet moeilijk om uit te breiden.

6.3.1 C++-klassen

TopLevel

Topniveau venster en basis programmabeheer.

PlayGround

Beschrijving van een van de spelniveaus.

ToDraw

Beschrijving van een van de grafische 'objecten' om te tekenen.

SoundFactory

Beschrijving van een van de talen en diens geluiden.

Actie

Een van de gebruikers' manipulatie in de ongedaan maken/opnieuw maken stapel.

Hoofdstuk 7

Dankbetuigingen en licentie

KTuberling

- Alex Fiestas alex@eyeos.org - huidige onderhouder
- John Calhoun - oorspronkelijk idee, oorspronkelijke afbeeldingen en Engelstalige geluiden
- Éric Bischoff e.bischoff@noos.fr - KDE programmering
- François-Xavier Duranceau duranceau@free.fr - Testen, advies en hulp
- Peter Silva peter.silva@videotron.ca - proeflezen van de documentatie
- Paul E. Ahlquist, Jr. pea@ahlquist.org - verbeteren van de documentatie

Op- of aanmerkingen over de vertalingen van de toepassing en haar documentatie kunt u melden op <http://www.kde.nl/bugs>.

Dit document is vertaald in het Nederlands door Niels Reedijk nielx@kde.nl.

Dit document is vertaald in het Nederlands door Freek de Kruijf freekdekruijf@kde.nl.

Deze documentatie valt onder de bepalingen van de [GNU vrije-documentatie-licentie](#).

Deze toepassing valt onder de bepalingen van de [GNU General Public License](#).

Hoofdstuk 8

Index

K
KDE, [14](#)
KTuberling, [14](#)

T
technische referentie, [14](#)