

# O Manual do Blinken

Danny Allen  
Tradução: José Pires



## O Manual do Blinken

# Conteúdo

<b>1</b>	<b>Introdução</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Usar o Blinken</b>	<b>6</b>
2.1	Começar um Jogo . . . . .	7
2.2	Introduzir um Novo Recorde . . . . .	8
2.3	Sugestões do Jogo . . . . .	9
<b>3</b>	<b>Opções de Acessibilidade</b>	<b>10</b>
<b>4</b>	<b>Créditos e Licença</b>	<b>12</b>

## **Resumo**

O Blinken traz um jogo electrónico de memória dos anos 1970 para o KDE.

# Capítulo 1

## Introdução

O Blinken baseia-se num jogo electrónico que foi lançado em 1978, o qual desafiava os jogadores a recordar sequências com tamanhos cada vez maiores. Na face do dispositivo, existem 4 botões de cores diferentes, tendo cada um o seu som distinto. Estes botões iluminam-se aleatoriamente, criando a sequência que o jogador deverá então recordar. Se o jogador for bem sucedido a recordar a sequência de luzes na ordem correcta, então passará à próxima etapa, onde aparecerá uma sequência idêntica com um passo extra. Se estiver errado, perde o jogo e terá de voltar ao início. O objectivo é obter um recorde - cada passo na sequência vale um ponto, como tal, se recordar correctamente uma sequência de 8 luzes, irá obter 8 pontos para a tabela de recordes.

## Capítulo 2

# Usar o Blinken

Aqui está o ecrã que aparece no início do Blinken, e que mostra a interface geral da aplicação. A maior parte do ecrã é ocupada pelo dispositivo, com os 4 botões de cores, os controlos do dispositivo (contador de pontuação, botão de Início, etc.) no centro do ecrã. O estado actual da aplicação aparece no papel por baixo do dispositivo. Nos cantos da aplicação, existem 3 botões:



O botão de **Recordes** mostra uma janela que apresenta a **tabela de Recordes** em cada um dos 3 níveis de dificuldade (a tabela de **Recordes** poderá também ser acedida se carregar no contador de pontuação):

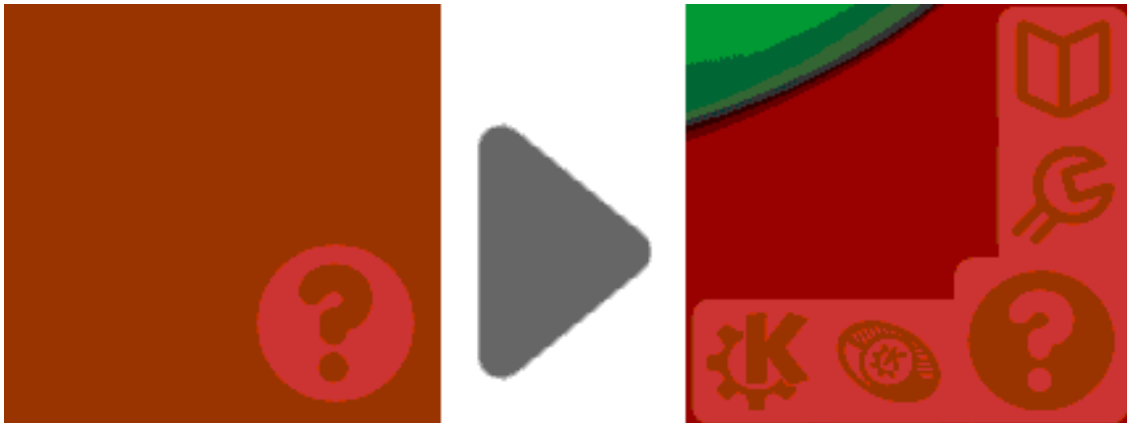


O botão para **Sair** termina a aplicação:

## O Manual do Blinken



O botão de **Ajuda** é especial, na medida em que revela 3 sub-botões. Estes botões aparecem quando o botão de **Ajuda** se encontra pressionado, e oferecem o acesso ao **Manual do Blinken** (este documento) e as janelas **Acerca do Blinken** e **Acerca do KDE**:



Para se familiarizar com o funcionamento do jogo, poderá interagir com os botões coloridos, enquanto se encontra no ecrã principal. Os botões ficarão iluminados e irão produzir um som quando forem pressionados.

## 2.1 Começar um Jogo

Logo que esteja familiarizado com o funcionamento da aplicação, poderá iniciar um jogo se carregar no botão **Iniciar** no centro do ecrã. Este irá 'despoletar' o dispositivo, tal como é demonstrado pelo contador de pontuação iluminado. Poderá então escolher o nível de dificuldade que pretende:

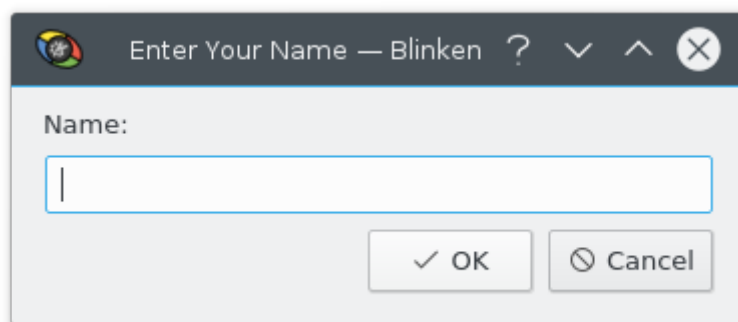


Existem 3 níveis no Blinken:

- O nível 1 é o mais simples, dado que oferece o maior período de tempo entre cada reprodução da sequência.
- O nível 2 é o intermédio. É idêntico ao anterior, mas tem um menor período de tempo entre cada reprodução da sequência.
- O nível ? é o mais difícil do Blinken. Ele usa os tempos do nível 2, mas cada sequência é totalmente aleatória, em vez de resultar da sequência anterior, como acontece no tipo de jogo normal.

## 2.2 Introduzir um Novo Recorde

Se tiver a sorte de conseguir um recorde, este será introduzido na tabela de **Recordes**. Irá aparecer uma janela que lhe pedirá uma alcunha a associar à sua pontuação na tabela:



Só são mantidas 5 pontuações por cada nível, por isso não fique desapontado se não o conseguir!



## 2.3 Sugestões do Jogo

O Blinken é o maior jogo de memória, ainda que não necessite de ter a melhor memória para ser bem sucedido. Estas dicas ajudá-lo-ão na sua conquista de uma pontuação ótima:

- Se você tiver altifalantes no PC, ligue-os com o som num nível bom, para que possa ouvir os tons enquanto vê as luzes a piscar.
- Experimente tanto com o rato como com o [teclado](#), para ver qual é que se adequa melhor à sua memória.
- Tente recordar a sequência como uma lista de cores.
- Tente recordar a sequência como posições no ecrã.

## Capítulo 3

# Opções de Acessibilidade

Para permitir que o Blinken seja mais facilmente disfrutado por certos utilizadores, existem várias opções opções de acessibilidade incorporadas no Blinken.

Para ver e modificar as opções de acessibilidade do Blinken, carregue na tecla **Ctrl** (enquanto um jogo ainda não estiver em curso):



Para voltar ao ecrã do jogo, carregue na tecla **Ctrl** de novo.

Para além da utilização do rato, o Blinken também permite ao utilizador operar no jogo com o teclado.

As teclas são a **1, 2, 3, 4** por omissão.

Para alterar a configuração de qualquer uma das teclas, carregue nela com o rato. Ficará então seleccionada, à espera da introdução de dados. Carregue na tecla desejada no teclado para mudar a tecla associada.

Existem outras opções disponíveis no meio da janela: os Sons e o Tipo de Letra.

- Se desligar a opção dos Sons, os efeitos sonoros do Blinken serão retirados.

## O Manual do Blinken

- Se desligar a opção do Tipo de Letra, será usado um tipo de letra normal em vez do tipo de letra que simula a escrita à mão.

## Capítulo 4

# Créditos e Licença

Blinken

Programa com 'copyright' 2005 de Albert Astals Cid [acid@kde.org](mailto:acid@kde.org) e Danny Allen [danny@dannyallen.co.uk](mailto:danny@dannyallen.co.uk)

Contribuições:

- Tipo de letra "Steve": Steve Jordi [steve@sjordi.com](mailto:steve@sjordi.com)

Documentação com 'copyright' 2005 de Danny Allen [danny@dannyallen.co.uk](mailto:danny@dannyallen.co.uk)

Tradução de José Nuno Pires [zepires@gmail.com](mailto:zepires@gmail.com)

A documentação está licenciada ao abrigo da [GNU Free Documentation License](#).

Este programa está licenciado ao abrigo da [GNU General Public License](#).