

O Manual do KNetWalk

Fela Winkelmolen
Eugene Trounev
Tradução: José Pires



O Manual do KNetWalk

Conteúdo

1	Introdução	6
2	Como Jogar	7
3	Regras do Jogo, Estratégias e Sugestões	8
3.1	Regras	8
3.2	Estratégias e Dicas	8
4	Apresentação à Interface	9
4.1	Opções do Menu	9
4.2	Configuração do Jogo	10
4.2.1	Geral	10
4.2.2	Tema	10
4.2.3	Jogo Personalizado	10
4.3	Atalhos	10
5	Créditos e Licença	12

Lista de Tabelas

4.1	Atalhos	11
-----	-------------------	----

Resumo

KNetWalk, um jogo para administradores de sistemas.

Capítulo 1

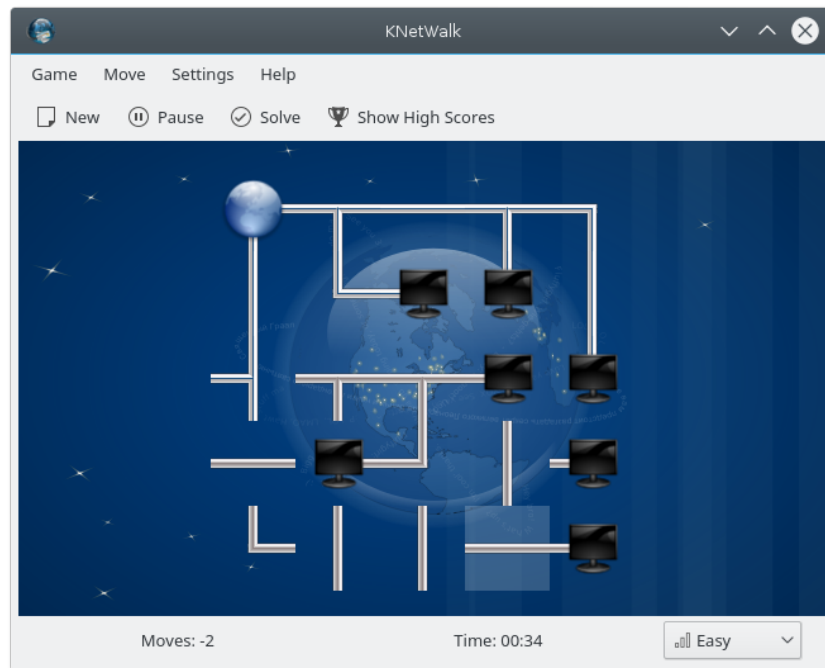
Introdução

O KNetWalk é um jogo de lógica para apenas um jogador.

O objectivo do jogo é iniciar a LAN, ligando todos os terminais ao servidor, com o mínimo de jogadas possível.

Capítulo 2

Como Jogar



É apresentada ao jogador uma grelha rectangular que contém um servidor, diversos terminais e pedaços de fios. O objectivo do jogo é rodar esses elementos até que cada cliente esteja ligado ao servidor, sem deixar fios por ligar entre si. Opcionalmente, poderá tentar obter um recorde se minimizar o número de rotações necessárias.

Se carregar com o botão esquerdo num quadrado, rodá-lo-á no sentido anti-horário, enquanto se carregar com o botão direito rodá-lo-á no sentido horário. Se carregar com o botão do meio num quadrado, marcá-lo-á como bloqueado e evita que este seja rodado, a menos que seja desbloqueado com outro pressionar do botão do meio; isto pode ser útil para marcar quadrados que já se assumem com a orientação correcta. A barra de estado mostra o número de movimentos até agora.

Capítulo 3

Regras do Jogo, Estratégias e Sugestões

3.1 Regras

- Só existe uma solução correcta possível para cada jogo.
- Ao jogar o nível de dificuldade **Muito difícil**, as ligações podem passar da esquerda para a direita e de cima para baixo.
- O jogo termina quando todos os terminais e fios estiverem ligados ao servidor.
- A pontuação representa o número de movimentos que foram necessários para completar o jogo. Quanto menor a pontuação, melhor.

3.2 Estratégias e Dicas

- Comece por procurar os quadrados cuja orientação possa ser facilmente determinada.
- Logo que tenha a certeza da orientação de um quadrado, podê-lo-á marcar com o botão do meio do rato. Isto é particularmente útil com os jogos mais difíceis.
- Procure os fios em forma de I e de T perto dos contornos, assim como os fios em forma de L perto dos extremos. A posição destes quadrados poderá ser determinada facilmente, a menos que esteja a jogar no nível de dificuldade **Muito difícil**.
- Ao jogar no nível de dificuldade **Muito difícil**, um bom lugar para começar a procurar é perto dos quadrados vazios, se estiverem presentes, e perto das regiões que contenham muitos terminais agrupados em conjunto.
- Mesmo quando estiver a jogar com o mesmo nível de dificuldade, alguns jogos são mais simples que outros; reinicie o jogo se quiser obter um tabuleiro diferente.
- Se quiser obter uma boa pontuação, faça um movimento apenas quando tiver a certeza.

Capítulo 4

Apresentação à Interface

4.1 Opções do Menu

Jogo → Novo (Ctrl+N)

Começa um jogo novo. Ele cria um tabuleiro novo com base no nível de dificuldade actual.

Jogo → Pausa (P)

Coloca o tempo de jogo em pausa. Carregue de novo no item do menu para prosseguir com o jogo. Repare que o tabuleiro desaparece quando o jogo fica em pausa, dado que seria injusto poder descobrir jogadas boas sem ter a pressão do tempo.

Jogo → Mostrar os Recordes (Ctrl+H)

Mostra uma janela que contém os Recordes para os diferentes níveis de dificuldade.

Jogo → Sair (Ctrl+Q)

Sai do programa.

Mover → Resolver

Use-o para desistir de um jogo. A aplicação mostra-lhe a solução, mas a pontuação não será considerada como recorde.

Mover → Desbloquear Tudo

Desbloqueia todas as células que foram bloqueadas anteriormente pelo jogador com a tecla **Espaço** ou automaticamente após assinalar a opção **Bloquear Automaticamente** na [página Geral](#) da janela para Configurar o KNetWalk.

Configuração → Dificuldade

Permite-lhe definir o nível de dificuldade a partir de um sub-menu.

Existem cinco níveis de dificuldade:

- **Fácil:** 5 linhas, 5 colunas, sem dar a volta.
- **Médio:** 7 linhas, 7 colunas, sem dar a volta.
- **Difícil:** 9 linhas, 9 colunas, sem dar a volta.
- **Muito difícil:** 9 linhas, 9 colunas, podendo dar a volta.
- **Personalizado:** Serão usadas as definições que tiver configurado na janela para [Configurar o KNetWalk](#).

Configuração → Configurar o KNetWalk...

Abre a janela para Configurar o KNetWalk. Veja por favor a [Configuração do Jogo](#) para obter mais informações.

Para além disso, o KNetWalk tem os itens de menu **Configuração** e **Ajuda** normais do KDE; para mais informações, leia as secções sobre o menu [Configuração](#) e [Ajuda](#) dos Fundamentos do KDE.

4.2 Configuração do Jogo

Para abrir a janela para Configurar o KNetWalk, seleccione a opção **Configuração → Configurar o KNetWalk...**

4.2.1 Geral

Se usar esta página, poderá alterar as seguintes definições do jogo.

Efeitos Sonoros

Se estiver assinalada a opção, os sons do jogo KNetWalk serão reproduzidos.

Bloquear Automaticamente

Se estiver assinalado, o KNetWalk irá bloquear automaticamente a célula após a rotação.

Duração da Rotação

Aqui poderá definir o tempo necessário para animar a rotação de uma única célula.

4.2.2 Tema

Para seleccionar o tema que deseja jogar, vá à secção **Tema**. O tema é carregado se escolher o botão **OK** ou **Aplicar**. O jogo actual será terminado e dará início a um novo. Poderá carregar no botão **Predefinição** para repor o tema predefinido.

4.2.3 Jogo Personalizado

Esta página pode ser usada para configurar as opções do jogo personalizado. Poderá escolher a **Largura** e a **Altura** do tabuleiro e assinalar a opção **Envolvência** se o tabuleiro deve passar da esquerda para a direita e de cima para baixo.

4.3 Atalhos

Os atalhos predefinidos são:

Iniciar um novo jogo	Ctrl+N
Pausa	P
Mostrar os Recordes	Ctrl+H
Sair	Ctrl+Q
Ajuda	F1
O que é isto?	Shift+F1
Mover para a esquerda	Esquerda

O Manual do KNetWalk

Mover para a direita	Direita
Subir	Cima
Descer	Baixo
Rodar no sentido dos ponteiros do relógio	Return
Rodar no sentido contrário aos ponteiros do relógio	Ctrl-Return
Activar/desactivar o bloqueio	Espaço

Tabela 4.1: Atalhos

Capítulo 5

Créditos e Licença

KNetWalk

Programa com 'copyright' 2004 - 2007 de Andi Peredri, Thomas Nagy e Fela Winkelmolén fela.kde@gmail.com

Documentação com 'copyright' 2007 de Fela Winkelmolén fela.kde@gmail.com

Tradução de José Nuno Pires 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](#).